

Korg Electribe EMX-1

Руководство пользователя

Музыкальная рабочая станция

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

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

© ® A&T Trade, Inc.

Гарантийное обслуживание

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



E L E C

T

R I B E

MX

Техника безопасности

Расположение

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

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

Питание

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

Интерференция

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

Эксплуатация

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

Уход

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

Хранение руководства

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

Попадание инородных тел внутрь корпуса

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

Радиомагнитное излучение

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

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

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

Декларация соответствия европейским стандартам CE

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

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

Важное замечание

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

Содержание

Техника безопасности	2
1. Введение	6
Основные характеристики.	6
2. Функции органов управления	8
Верхняя панель	8
Общая секция. Секция редакции. Секция выбора блока. Секция пошаговых клавиш. Секция арпеджиатора.	
Тыльная панель	13
Фронтальная панель	14
Объекты и функции дисплея	14
3. Основные операции	16
Подготовка к работе	16
Коммутация. Включение/отключение питания.	
Воспроизведение демо-песни	17
4. Режим паттерна	18
Воспроизведение паттернов.	18
Воспроизведение паттерна. Выбор паттерна. Установка темпа воспроизведения.	
Воспроизведение тембра блока	20
Прослушивание тембра блока. Выбор блоков. Мьютирование блока. Солирование блока. Введение акцента в блок. Транспонирование фразы. Установки свинга. Установка сбивки. Назначение выхода каждого блока. Обработка звука дисторшном.	
Использование арпеджиатора	24
Арпеджирование блока ударных. Арпеджирование блока синтеза. Определение центральной ноты. Выбор строя арпеджиатора.	
Редакция звуков	25
Редакция тембра блока ударных. Редакция тембра блока синтеза. Подстройка высоты блока синтеза.	

Список типов генераторов	30
Форма волны. Двойной генератор. Генератор аккорда. Генератор унисона. Кольцевой модулятор. Синхронизация генераторов. Перекрестная модуляция. Генератор VPM. Волновой синтез. Аддитивный генератор. Комбо-генератор. Генератор формант. Генератор шума. Генератор РСМ + комбо-фильтр. Генератор РСМ + волновой синтез. Аудиовход + комбо-фильтр. Список РСМ-волн ударных. Список РСМ-волн синтеза.	
Эффекты	37
Использование эффектов. Редакция эффекта. Типы эффектов.	
Параметры эффектов	38
Реверберация. Синхронная с темпом задержка. Короткая задержка. Модуляционная задержка. Структурный сдвиг. Хорус/флэнжер. Фейзер. Кольцевой модулятор. Модулятор голоса. Сдвиг тона. Компрессор. Дисторшн. Дециматор. Эквалайзер. Фильтр низких частот. Фильтр высоких частот.	
Запись фразы	42
Запись в реальном времени. Пошаговая запись.	
Редакция данных секвенции	44
Редакция фразового паттерна (редакция нот). Установки длительности и размера паттерна. Перемещение данных внутри паттерна. Транспонирование высоты тона блока синтеза. Копирование блока. Копирование только тембра блока. Стирание данных фразы из блока. Стирание всех данных паттерна. Сравнение результатов редакции паттерна с оригиналом.	
Последовательность перемещений	51
Запись последовательности перемещений. Воспроизведение последовательности перемещений. Контроль последовательности перемещений. Редакция данных последовательности перемещений. Стирание последовательности перемещений блока или эффекта.	
Установка паттерна	54
Воспроизведение установок паттерна. Последовательное воспроизведение установок паттерна. Назначение установки паттерна.	
Сохранение паттерна	56
Сохранение с перезаписью. Сохранение под другим именем.	
5. Режим песни	57
Воспроизведение песни	57
Выбор песни	57
Переключение песен. Воспроизведение с начала позиции или песни.	
Установка темпа воспроизведения	58
Использование колеса выбора. Использование кнопки Tap. Фиксация темпа.	
Создание песни	58
Определение паттерна для каждой позиции. Определение ноты каждого паттерна.	
Редакция песни	59
Вставка паттерна. Удаление паттерна. Удаление данных песни. Изменение паттерна. Мьютирование блоков. Последовательное воспроизведение песен. Запись событий.	
Сохранение песни	62
6. Режим Global	63
Установка метронома	63

Настройка под другой инструмент	63
Установка защиты памяти	63
Смена функции арпеджиатора	64
Сохранение установок режима Global	64
Использование SmartMedia	64
Правила эксплуатации карт SmartMedia. Форматирование SmartMedia. Сохранение данных на SmartMedia. Загрузка всех данных с карты SmartMedia в EMX-1. Загрузка паттерна с карты SmartMedia. Удаление файла EMX-1 с карты SmartMedia.	
7. Режим MIDI	67
Использование EMX-1 в качестве тон-генератора	67
Установка MIDI-канала каждого блока	67
MIDI-утилиты	67
Установки фильтров MIDI. Установка номера ноты для блока ударных. Назначение номера MIDI Control Change на регулятор.	
Передача установок данных звука.	69
Прием/передача дампа данных. Переключение паттернов. Изменение высоты тона.	
Синхронизация EMX-1 с внешним MIDI-устройством	71
Синхронизация внешнего MIDI-устройства от EMX-1. Синхронизация EMX-1 с внешним мастер-устройством по MIDI. Синхронная работа с устройствами серии ELECTRIBE. Относительно синхронизации. Синхронизация в режиме песни.	
Редакция звуков	73
Использование сообщений NRPN для редакции. Относительно системных эксклюзивных сообщений.	
8. Дополнения	74
Неисправности	74
Сообщения об ошибках	75
Возврат к заводским установкам	76
Блок-схема	76
Спецификации	77
Список паттернов	78
Список MIDI-назначений регулировок	80
Таблица MIDI-сообщений	81



1. Введение

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

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

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

Основные характеристики

Идеальный инструмент для производства музыки

EMX-1 представляет 9 барабанных блоков и 5 блоков синтеза с возможностью назначения звуков на каждый из них с последующим редактированием.

Система тон-генераторов MMT (Multiple Modeling Technology)

Синтез в EMX-1 основан на новейшей технологии Korg — MMT (Multiple Modeling Technology). Она является расширением идей, заложенных в DSP-технологии Z1, MS2000 и серии Electribe для создания широкого спектра тембральных вариаций при простом управлении.

Секция генераторов обеспечивает 16 различных моделей синтеза, включающих в себя не только стандартный аналоговый синтез, типа Waveform, Sync, Cross Mod и Ring Mod; но также новые ранее не реализованные виды, типа Chord, производящего полный аккорд от одной ноты, Unison, производящий расстройку до 6 генераторов, и Waveshape, микширующий два генератора с модулированием результата для получения сложных форм волны.

Прецизионно подобранные параметры секций фильтров и модуляции расширяют диапазон, скорость и качество звука. В дополнение к 4 типам фильтров, новая регулировка Drive помогает создавать призыв аналогового дисторшна. Также добавлен полосовой фильтр BPF+ (Band Pass Filter Plus) с настраиваемым пиком, а также ряд параметров для совместного использования с модуляцией от LFO или EG.

207 волн ударных для танцевальной музыки

EMX-1 содержит 207 встроенных волн ударных, доступных в любой момент времени.

Пользовательский интерфейс аналогового синтезатора

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

Три параллельных эффект-процессора

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

192 программируемых внутренних параметра для всех жанров танцевальной музыки

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

64 песни

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

Интуитивное программирование паттернов

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

Последовательность перемещений

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

Новейшая ламповая схема VALVE FORCE

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

Обработка внешних аудиоисточников

Вы можете подключить внешний аудиоисточник к специальному входу и обрабатывать его звук встроенными фильтрами и бортовыми эффектами.

Два канала индивидуальных выходов

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

Автоопределение темпа

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

Слот SmartMedia

Созданные в EMX-1 паттерны и песни можно сохранять на карту SmartMedia.

Арпеджиатор

Использование ленточного контроллера и слайдера облегчает интуитивное создание автоматических арпеджио.

Дисплей

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

Запись паттернов “на ходу”

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

Сохранение данных в EMX-1

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

Даже после записи данных возможно восстановление всех заводских установок.

Вакуумные лампы

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

Технология VALVE FORCE

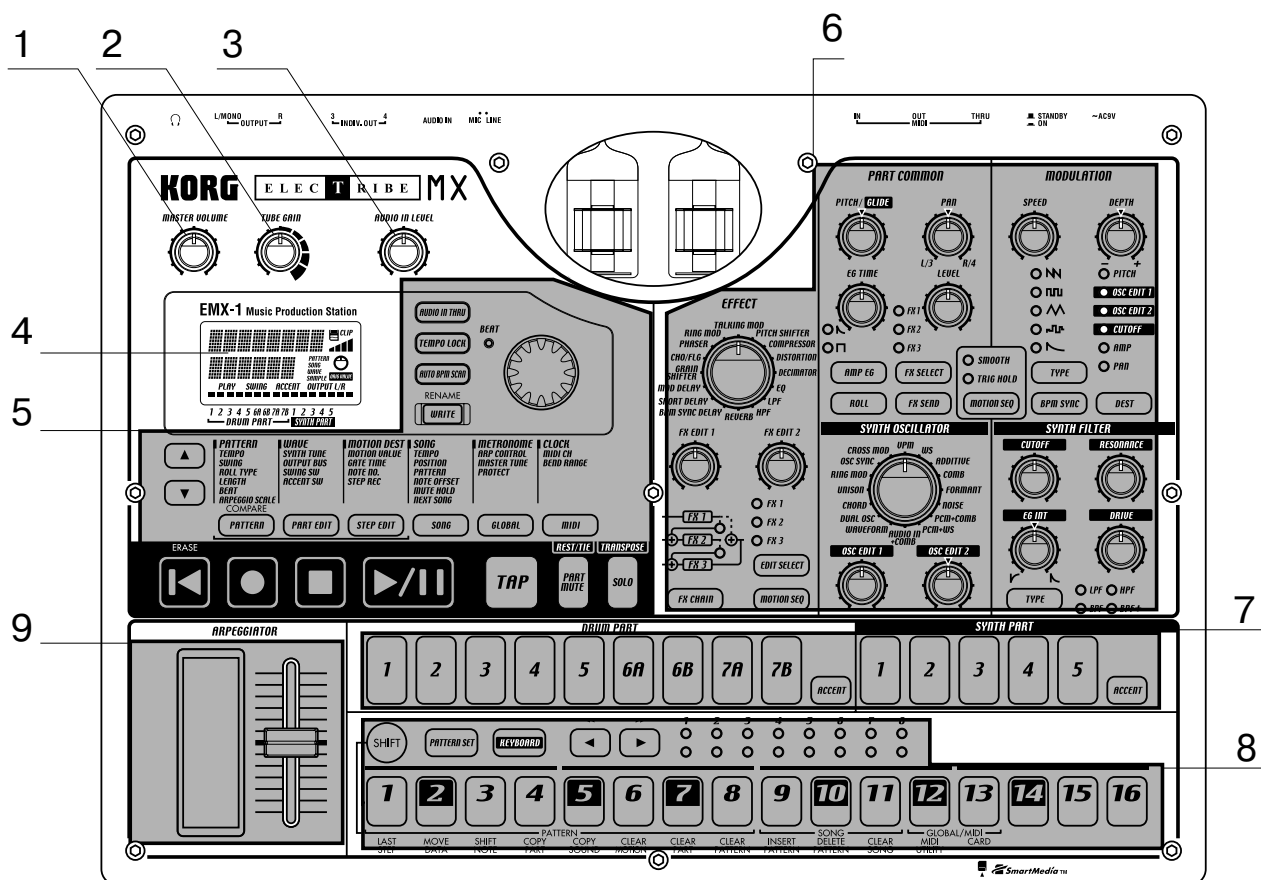
VALVE FORCE является ламповой аудиотехнологией от KORG. Система VALVE FORCE обеспечивает мягкие искажения и богатую гармоническую структуру с уникальными характеристиками аналоговых ламповых схем. Благодаря собственной регулировке усиления, система VALVE FORCE дает прекрасное качество звука в любой ситуации.

Технология MMT

Новая мульти-моделирующая технология MMT (Multi Modeling Technology) от KORG основана на последних DSP-разработках, имеющих место быть в инструментах Prophecy, Z1, MS2000, OASYS PCI и Electribe. Данная технология обеспечивает расширенные звуковые возможности при простоте управления, что всегда справедливо для моделей серии Electribe.

2. Функции органов управления

Верхняя панель



1. Регулятор MASTER VOLUME

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

2. Регулятор TUBE GAIN

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

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

3. Регулятор AUDIO IN LEVEL

Данный регулятор устанавливает уровень сигнала аудиовхода.

4. Дисплей

Отображает паттерн, значение текущего параметра и различные сообщения.

5. Общая секция

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

6. Секция редакции

Служит для редакции звука каждого блока и эффектов.

7. Секция выбора блока

Служит для выбора блоков синтеза и ударных.

8. Секция пошаговых клавиш

Служит для просмотра и редакции триггеров ритмического или фразового паттерна.

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

9. Секция арпеджиатора

Позволяет автоматизировать звук каждого блока.

Общая секция

1. Кнопка AUDIO IN THRU

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

Данная кнопка неэффективна для блока синтеза, тип генератора которого установлен в "AUDIO IN + COMB", поскольку ее нажатие пропускает входной аудиосигнал без изменений.

2. Кнопка TEMPO LOCK

При ее включении, при смене паттернов темп остается неизменным.

3. Кнопка AUTO BPM SCAN

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

4. Кнопка WRITE/RENAME

Используется для сохранения изменений, произведенных во всех режимах.

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

5. Светодиод темпа

Мигает с интервалами в четверть такта от установленного темпа.

6. Колесо выбора

Используется для изменения значения, показанного на дисплее.

7. Кнопки курсора

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

8. Матрица

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

9. Кнопки переключения режимов

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

10. Кнопка RESET, ERASE

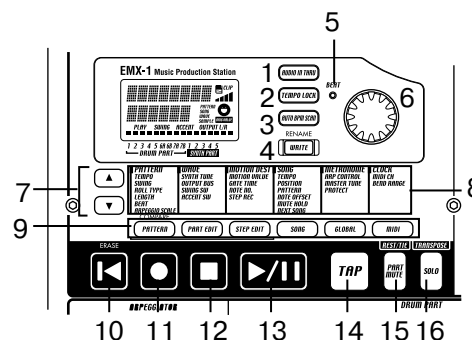
Ее нажатие моментально сбрасывает текущий паттерн или песню в начало. При воспроизведении, удержание нажатой кнопки SHIFT и нажатие данной кнопки стирает данные текущего блока.

11. Кнопка REC

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

12. Кнопка STOP/CANCEL

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



13. Кнопка PLAY/PAUSE

Используется для начала/паузы воспроизведения паттерна или песни.

14. Кнопка TAP

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

15. Кнопка PART MUTE, REST/TIE

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

16. Кнопка SOLO, TRANSPOSE

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

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

Секция редакции

1. EFFECT

Здесь производится выбор типа эффекта и настройка его параметров.

TYPE: Выбирает тип эффекта.

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

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

FX CHAIN: При каждом нажатии меняет коммутацию между эффектами.

EDIT SELECT: Выбирает редактируемый эффект-процессор.

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

2. PART COMMON

Данные параметры общие для всех блоков синтеза и ударных.

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

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

EG TIME: Управляет временем огибающей для каждого блока.

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

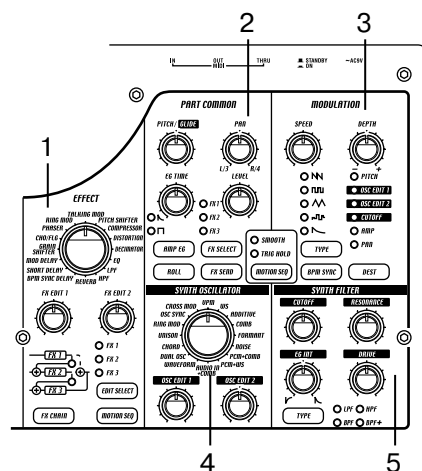
LEVEL: Устанавливает уровень. Для блока акцента, он устанавливает уровень акцента.

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

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

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

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



3. MODULATION

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

SPEED: Определяет скорость модуляции.

DEPTH: Определяет глубину модуляции.

TYPE: Определяет тип модуляции.

DEST: Определяет модулируемый параметр.

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

4. SYNTH OSCILLATOR

Вырабатывает базовую форму волны для блока синтеза.

TYPE: Определяет модель синтеза для генератора.

OSC EDIT1: Определяет форму волны генератора. Параметр зависит от модели генератора.

OSC EDIT2: Определяет форму волны генератора. Параметр зависит от модели генератора.

Данные параметры неэффективны для блоков ударных.

5. SYNTH FILTER

Данные регулировки позволяют управлять различными характеристиками звука.

CUTOFF: Управляет частотой среза фильтра.

EG INT: Управляет глубиной огибающей фильтра.

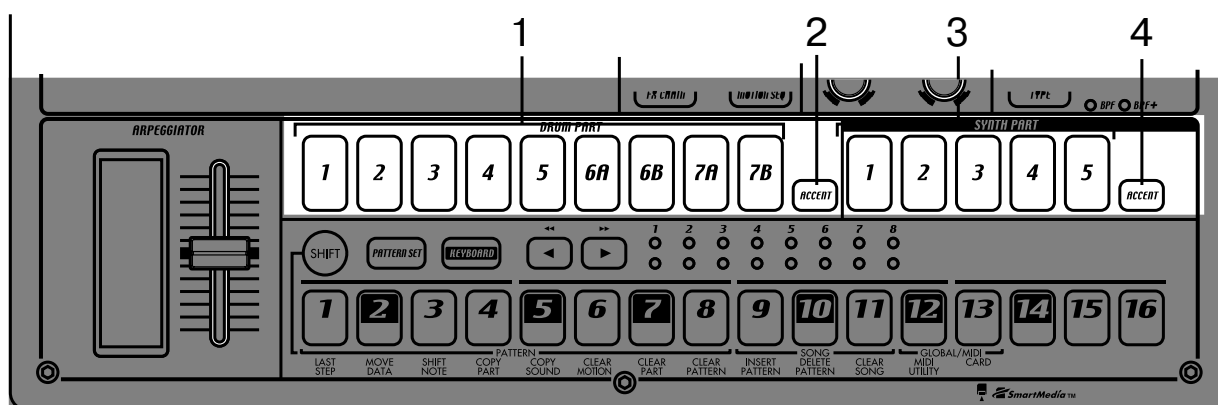
RESONANCE: Управляет резонансом фильтра.

DRIVE: Управляет глубиной искажений.

TYPE: Выбирает тип фильтра.

Данные параметры неэффективны для блоков ударных.

Секция выбора блока



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

Выбирают блок ударных. При нажатии кнопки вы услышите звук, назначенный на соответствующий блок.

2. Кнопка (DRUM PART) ACCENT

Выбирает блок акцента ударных.

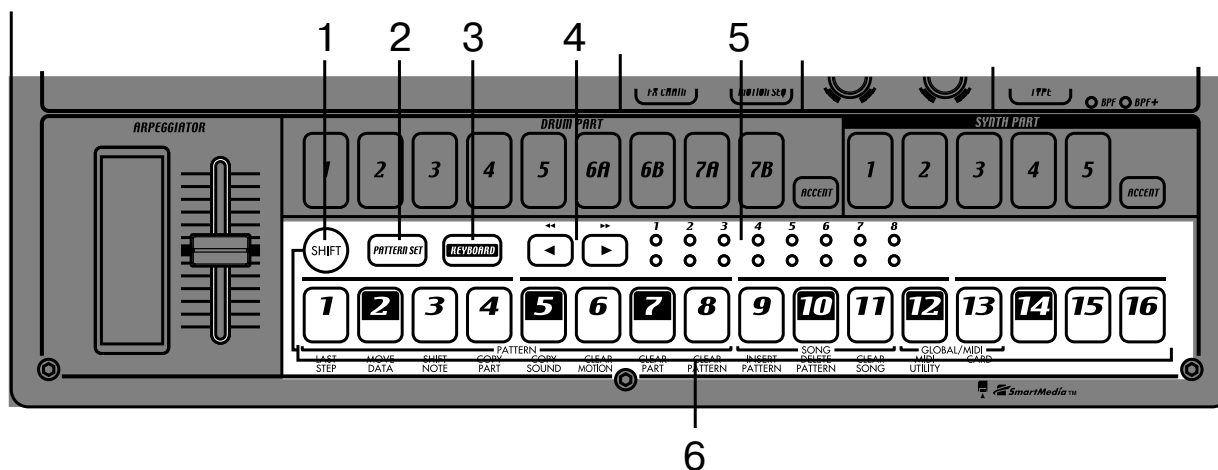
3. Кнопки (SYNTH PART) 1...5

Выбирают блок синтеза.

4. Кнопка (SYNTH PART) ACCENT

Выбирает блок акцента синтеза.

Секция пошаговых клавиш



1. Кнопка SHIFT

Используется в комбинации с другими кнопками.

SHIFT+RESET: стирает данные паттерна.

SHIFT+пошаговая клавиша: Выполняет функцию, обозначенную под пошаговой клавишей.

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

SHIFT+PATTERN: Сравнивает паттерны.

Остальные комбинации кнопки Shift описаны в соответствующих параметрах.

2. Кнопка PATTERN SET

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

3. Кнопка KEYBOARD

Позволяет использовать 16 пошаговых клавиш в качестве клавиатуры.

4. Кнопки выбора

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

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

5. Светодиоды выбора

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

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

Когда включена кнопка функции клавиатуры, данные светодиоды индицируют октаву.

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

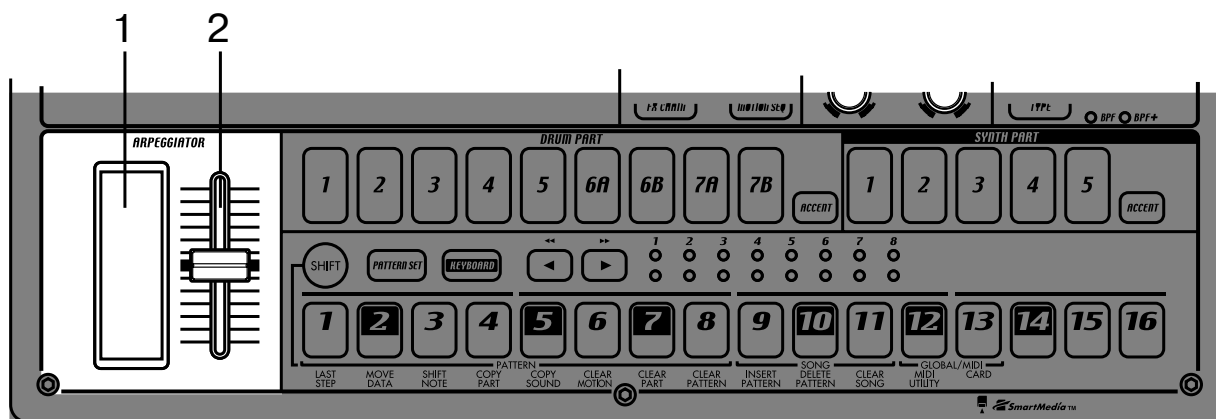
6. Пошаговые клавиши 1...16

Используются для модификации и прослушивания фраз каждого блока.

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

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

Секция арпеджиатора



1. Ленточный контроллер

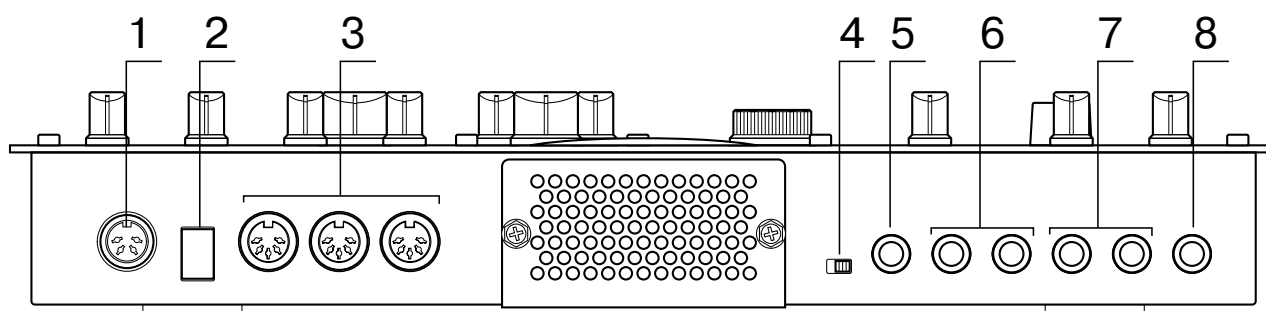
При касании ленточного контроллера, выбранный блок начинает звучать автоматически. При использовании блока синтеза, звучат 1/16 ноты, а время гейта зависит от места касания ленточного контроллера. При выборе блока ударных, от места касания ленточного контроллера зависит размер.

2. Слайдер

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

Установка «ARP CONTROL» режима GLOBAL позволяет изменять функции ленточного контроллера и слайдера.

Тыльная панель



1. Разъем ~AC 9V

Служит для подключения прилагаемого сетевого адаптера.

2. Выключатель питания

Включает и отключает питание прибора.

3. Разъемы MIDI

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

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

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

4. Переключатель MIC, LINE

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

5. Разъем AUDIO IN

Моноразъем для подачи аудиосигнала, используемого в качестве генератора при установке AUDIO IN+COMB.

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

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

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

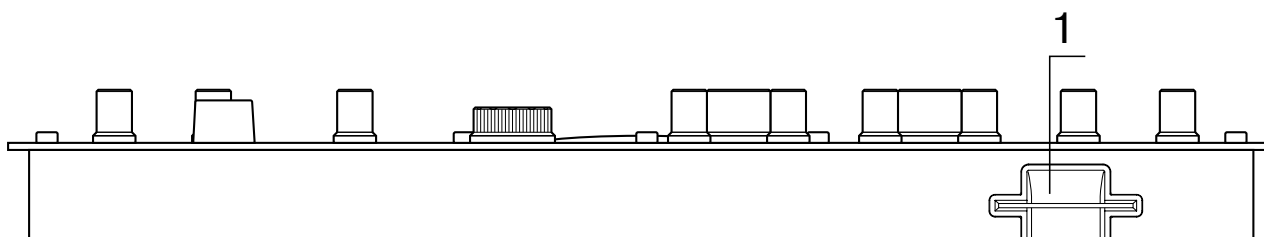
7. Разъемы OUTPUT L/MONO, R (линейные выходы)

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

8. Разъем головных телефонов

Стерефонический выход для подключения головных телефонов.

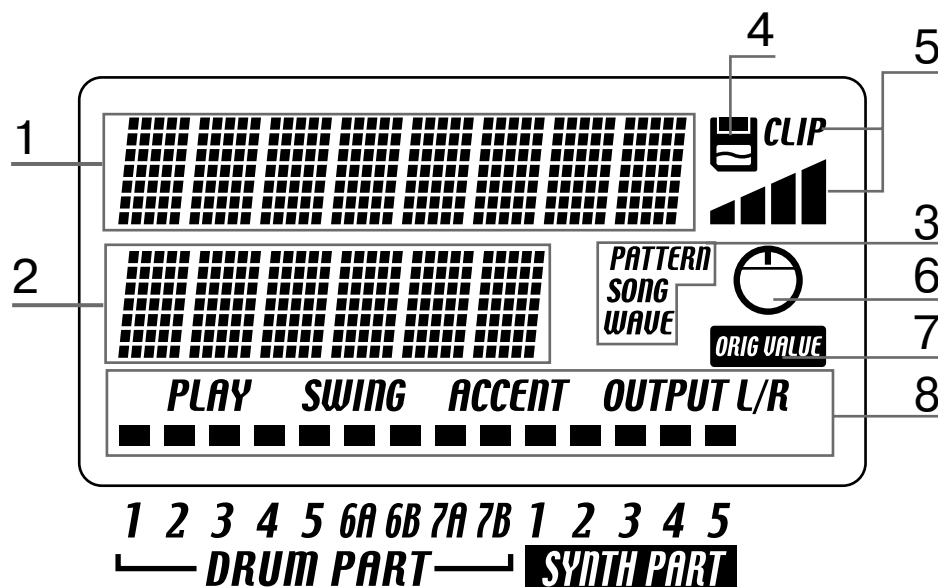
Фронтальная панель



1. Слот SmartMedia

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

Объекты и функции дисплея



1. Дисплей параметров

Здесь отображаются названия паттернов, песен и параметров.

2. Дисплей значений

Здесь отображаются значения выбранных параметров.

3. Индикатор PATTERN, SONG, WAVE

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

4. Индикатор SmartMedia

Загорается при обмене данными с картой SmartMedia.

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

5. Измеритель входного уровня

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

6. Индикатор регулятора

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

7. Индикатор начального значения

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

8. Индикатор состояния блока

Отображает состояние следующих параметров для каждого блока.

PLAY: Индицирует состояние мьюта.

On (светится): Блок не мьютирован.

Off (не светится): Блок мьютирован.

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

On (светится): Свинг включен.

Off (не светится): Свинг не включен.

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

On (светится): Акцент включен.

Off (не светится): Акцент не включен.

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

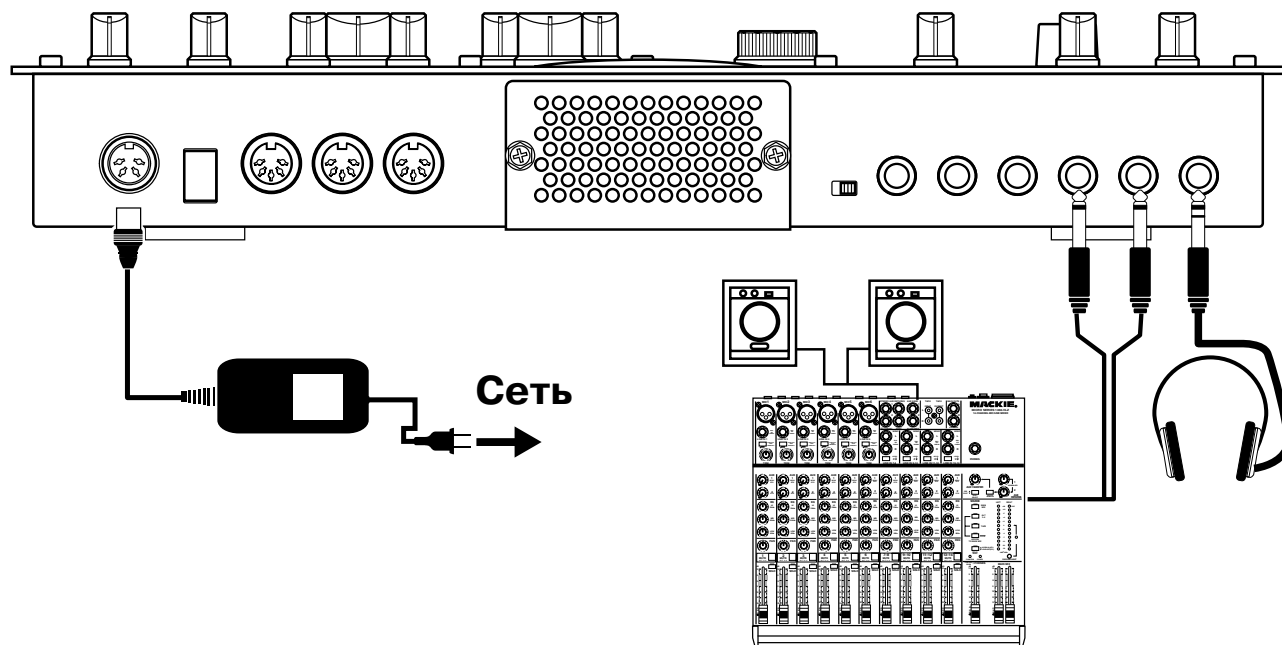
On (светится): Блок назначен на линейные выходы (L/MONO, R).

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

3. Основные операции

Подготовка к работе

Коммутация



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

1. Подключите прилагаемый сетевой адаптер к разъему ~AC 9V на EMX-1 и к сетевой розетке.

Сперва подключайте адаптер к EMX-1, а затем к сетевой розетке.

2. Подключите аудиокабели одним концом к выходным разъемам EMX-1 (L/MONO, R), а другим – ко входам микшера. Для работы с моносигналом, подключите систему мониторинга к разъему L/MONO.
3. Если Вы используете головные телефоны, подключите их к соответствующему разъему.

При этом выходные разъемы блоков не отключаются.

Включение/отключение питания

Включение питания

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

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

Отключение питания

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

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

Воспроизведение демо-песни

EMX-1 содержит несколько демо-песен.

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

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

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

Для остановки воспроизведения нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Список демо-песен

S.01	Tales of the Epic / KORG
S.02	Garage / Oliver Munyak
S.03	Knob Twister / James Bernard
S.04	Smooth MX / James Sajeва
S.05	Butterflyz / Chris Petti
S.06	Jack! / Oliver Munyak

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

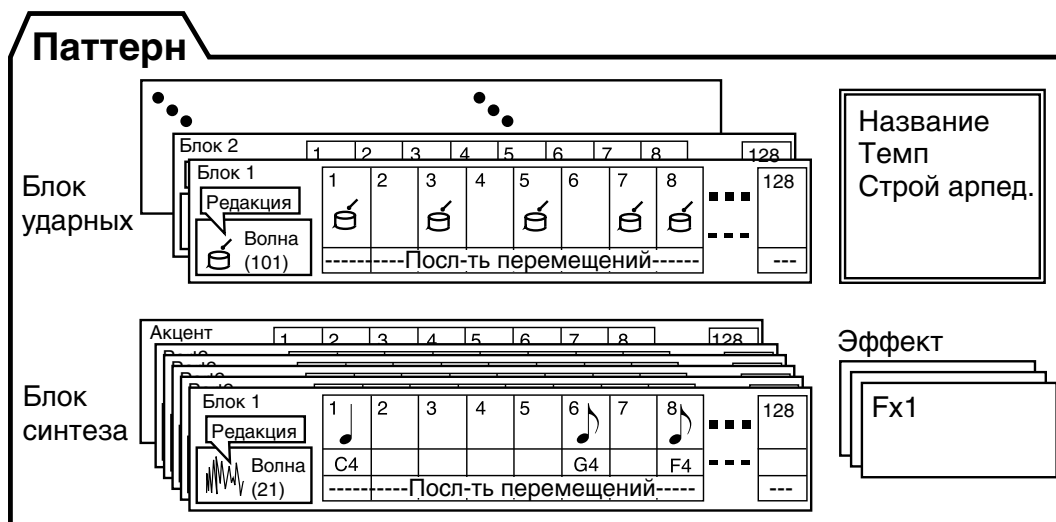
4. Режим паттерна

Воспроизведение паттернов

Что представляет собой паттерн?

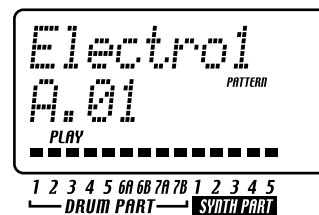
Паттерн является единицей музыкальных данных, состоящей из звуков, организованных в фразы. EMX-1 позволяет создавать и сохранять 256 паттернов.

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



Воспроизведение паттерна

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

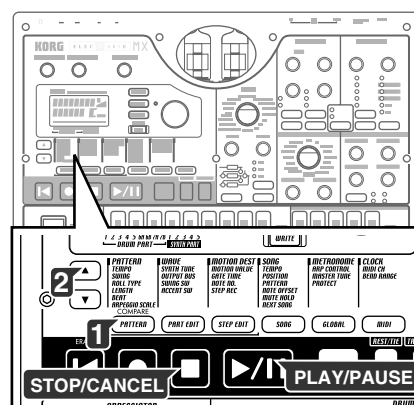


При воспроизведении паттерна вы можете с помощью функции клавиатуры играть на пошаговых клавишах, производить звуки ударных нажатием кнопок блоков ударных и оперировать всеми регулировками.

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

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

Для остановки воспроизведения, нажмите кнопку STOP/CANCEL.

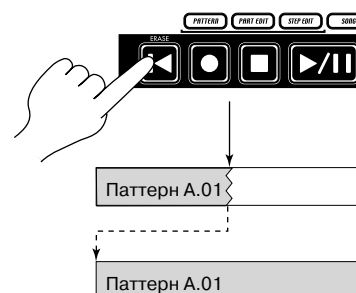


Выбор паттерна

1. Нажмите кнопку PATTERN (кнопка засветится).
2. Используйте кнопки курсора для выбора на дисплее “(имя паттерна)”.
3. Вращайте колесо для выбора одного из 256 паттернов: A.01–A.64, B.01–B.64, C.01–C.64, D.01–D.64. Вы можете переключать паттерны колесом выбора при останове или в процессе воспроизведения.

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

В процессе воспроизведения, нажатие кнопки RESET принудительно стартует паттерн с начала.



Использование данной функции в совокупности с установкой темпа кнопкой TAP поможет синхронизировать воспроизведение без помощи MIDI.

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

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

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

Установка темпа воспроизведения

TEMPO 20.0...300.0

Использование колеса выбора

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

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

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

Точная установка темпа

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

Использование кнопки TAP

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

Автоматическое определение темпа

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

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

Дисплей параметров отобразит "AutoBPM". При этом темп не изменяется.

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

Дисплей отобразит определенное значение темпа.

Если автоопределение темпа невозможно, дисплей значений отобразит "--".

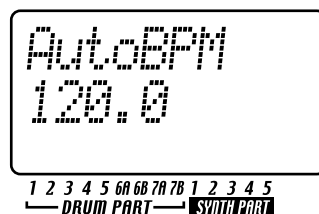
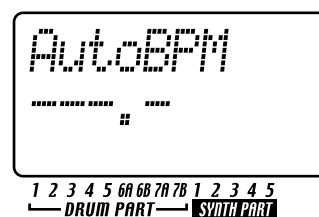
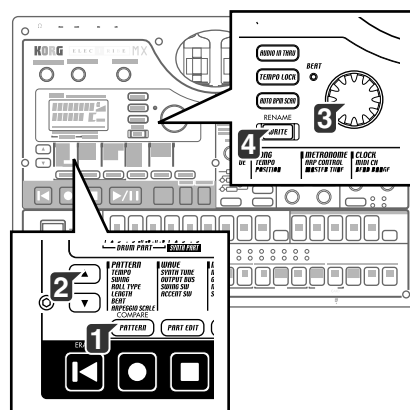
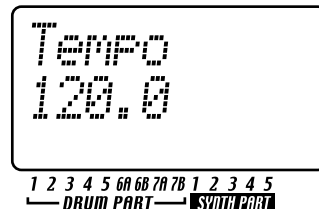
3. Нажмите кнопку AUTO BPM SCAN для установки темпа прибор соответственно определенному.

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

Неизменность темпа при смене паттерна (TEMPO LOCK)

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

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



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

Состояние кнопки Tempo Lock не сохраняется в паттерне.

Воспроизведение тембра блока

Что представляет собой блок?

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

Имеются следующие типы блоков, всего 16.

Блоки ударных (1-5, 6A-B, 7A-B)

Перкуссионный звук, ритмический паттерн и последовательность перемещений.

Блоки синтеза (1-5)

Звук синтеза, фразовый паттерн и последовательность перемещений.

Блоки акцента (ударные, синтез)

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

Блок ударных



Блок синтеза



Прослушивание тембра блока

Нажатие на кнопки выбора блока вызывает воспроизведение соответствующих тембров. Тембр каждого блока зависит от паттерна. Переключение паттернов дает доступ к широкому спектру звуков.

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

Воспроизведение звука блока ударных

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

Нажатие кнопки блока акцента не вызывает звука.

Невозможно одновременно воспроизвести звуки блоков 6A и 6B или 7A и 7B, поскольку они являются взаимоисключающими, типа закрытого и открытого хай-хэта.

Воспроизведение звука блока синтеза (Функция клавиатуры)

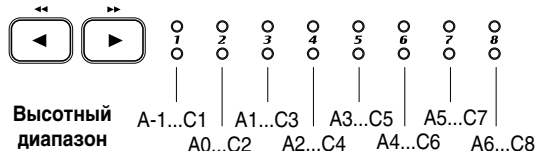
1. Нажмите кнопку блока синтеза 1 - 5 (кнопка засветится).

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

3. Используйте в качестве клавиатуры пошаговые клавиши.

Для изменения октавы используйте кнопки выбора.

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



Нажатие кнопки блока акцента не вызывает звука.

Функция клавиатуры не может быть включена/отключена при выборе блоков синтеза 1 - 5.

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

Выбор блоков

Блоки ударных

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

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

Блоки синтеза

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

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

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

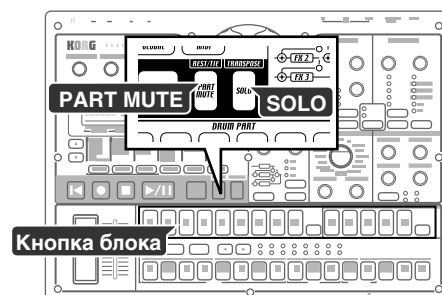
Блоки акцента

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

Мьютирование блока

Вы можете замьютировать (временно отключить звук) блок.

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



Солирование блока

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

Удерживанием кнопки SHIFT и нажатием одной из кнопок блоков вы можете включать/отключать все клавиши данного блока (ударных или синтеза).

Введение акцента в блок

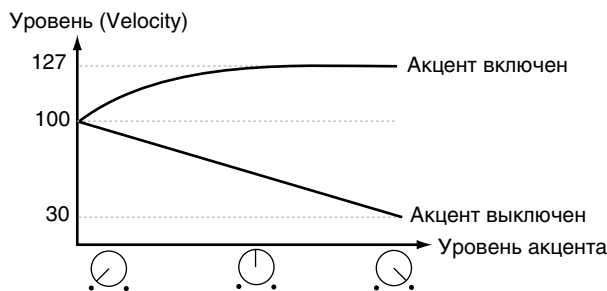
Расстановка акцентов

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

1. Нажмите кнопку ACCENT блока ударных или синтеза, и свечение пошаговых клавиш отобразит расстановку акцентов в паттерне.
2. Каждое нажатие на пошаговую клавишу переключает состояние акцента данного шага.

3. Уровень акцента определяется регулятором Level в общей секции блоков. Вращение данного регулятора вправо увеличивает уровень акцента. В крайнем левом положении регулятора, эффект акцента отсутствует.

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



Для прослушивания результата воздействия акцента, необходимо воспроизвести паттерн.

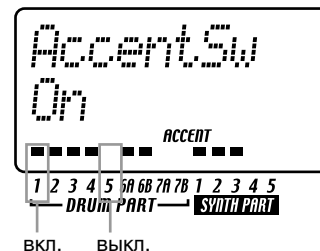
Установки акцента неэффективны для блока, в котором отключена функция ACCENT SW.

Определение блоков с акцентом

ACCENT SW On, Off

Вы можете включать/отключать акцент независимо для каждого блока.

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



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

Транспонирование фразы

TRANPOSE -24...24

Данная операция позволяет транспонировать фразу.

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

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

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

Когда Вы удерживаете кнопку Transpose и используете пошаговые клавиши для ввода транспонирования, пошаговая клавиша 4 соответствует ноте "До".

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

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

При выборе разделенных аккордов для блока синтеза, аккорд или октава может при транспонировании изменяться.

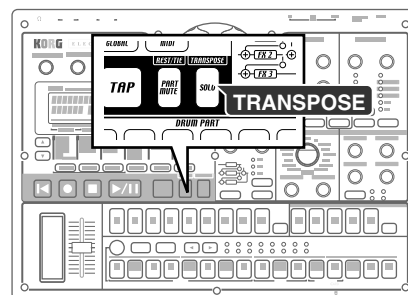
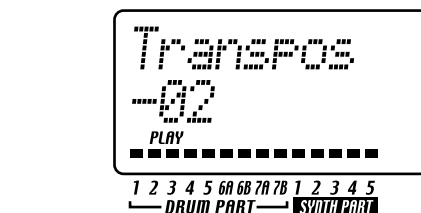
Установки свинга

Уровень свинга

SWING 50...75

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

1. Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).
2. Кнопками курсора установите на дисплее параметров "Swing". Вращайте колесо выбора для установки значения свинга.



Если параметры длительности и размера установлены на триоли, установки свинга не будут иметь эффекта.

Выбор свинга

SWING SW On, Off

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

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



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

Установка сбивки

Включение сбивки

ROLL

Включает/отключает эффект сбивки независимо для каждого блока.

Интервал между нотами сбивки зависит от темпа паттерна, типа сбивки и уровня свинга.

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

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

Выбор типа сбивки

ROLL TYPE 2, 3, 4

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

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

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

Назначение выхода каждого блока

OUTPUT BUS L/R, 3/4

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

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

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

Обработка звука дисторшном

TUBE GAIN

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

Дисторшн производится ламповой схемой.

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

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

Использование арпеджиатора

Арпеджирование блока ударных

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

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

Арпеджирование блока синтеза

1. Выберите блок синтеза.
2. Пошаговыми клавишами определите ноты арпеджио. Например, для арпеджирования C-E-G, удерживая клавишу C, нажмите клавиши E и G.
3. Если прикоснуться к ленточному контроллеру, выбранный блок автоматически зазвучит. Длительность повторяющихся нот сильно зависит от точки касания. Скорость арпеджио зависит от выбранного темпа.

Арпеджио будет перезапускаться при каждом прикосновении к ленточному контроллеру. При удержании кнопки SHIFT арпеджиатор не будет реагировать на прикосновения к ленточному контроллеру.

4. Слайдером можно изменять тональность в диапазоне, определенном параметром "ARPEGGIO SCALE".

При желании можно изменить функцию ленточного контроллера и слайдера.

Определение центральной ноты

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

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

На данную установку текущая позиция слайдера влияния не оказывает.

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

Выбор строя арпеджиатора

ARPEGGIO SCALE Chroma...Octave

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



Список строев арпеджио (ARPEGGIO SCALE)

#	Дисплей	Строй [Клавиша C]	Название строя
1.	Chroma	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B, C	Chromatic
2.	Ionian	C, D, E, F, G, A, B, C	Ionian
3.	Dorian	C, D, Eb, F, G, A, Bb, C	Dorian
4.	Phrygi	C, Db, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Phrygian
5.	Lydian	C, D, E, F#, G, A, B, C	Lydian
6.	MixLyd	C, D, E, F, G, A, Bb, C	Mixolydian

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

В заводских паттернах центральная нота и "ARPEGGIO SCALE" блока синтеза 5 установлены под оптимальное воспроизведение арпеджиатора.

Редакция звуков

Для блока ударных вы можете выбрать звуковую волну перкуссии или сэмпл. Для блока синтеза вы можете выбрать модель генератора синтеза.

Для редакции звука каждого блока используйте генератор, регуляторы Level и Pan, а также кнопки Effect и Amp EG.

Редакция звуков доступна даже при воспроизведении паттерна. Для управления значениями регуляторов можно использовать внешнее MIDI-устройство. Для сохранения модифицированного звука сохраните его в текущий паттерн нажатием кнопки WRITE/RENAME.

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

Редакция тембра блока ударных

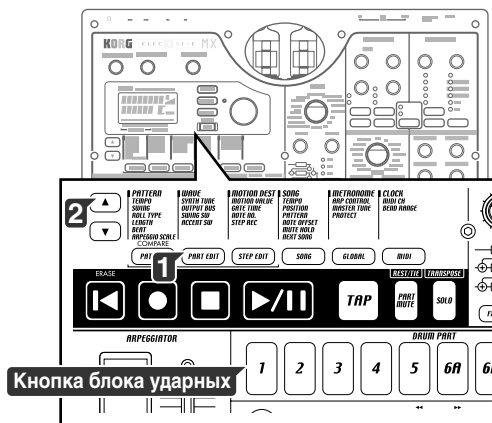
Назначение волны

WAVE 1...207

EMX-1 имеет 207 волн, которые можно назначать на блок ударных.

1. Нажмите кнопку PART EDIT key (она засветится).

- Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя волны)”. Загорится индикатор “WAVE” в нижней правой стороне дисплея.
- Нажмите кнопку редактируемого блока ударных (она засветится). На дисплее отобразится имя текущей назначенной волны.
- Колесом выберите волну и нажатием кнопки блока прослушайте звук.



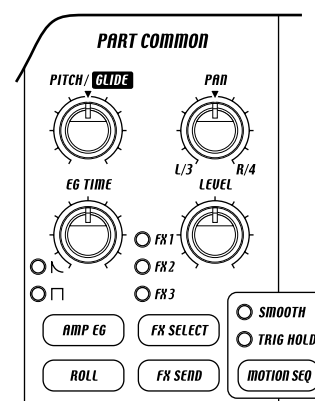
Редакция параметров общей секции блоков

PITCH -63...+63

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

При увеличении высоты может наблюдаться шум.

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



EG TIME 0...127

Время затухания огибающей. Форма огибающей зависит от установки Amp EG.

PAN L63...R63

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

LEVEL 0...127

Выходной уровень. Вращение регулятора по часовой стрелке увеличивает уровень.

AMP EG \curvearrowright , \square

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

ROLL On, Off

Включает/отключает сбивку для каждого блока.

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

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

FX SELECT FX1, FX2, FX3

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

FX SEND On, Off

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

Модуляция

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

SPEED 0...127

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

DEPTH -63...+63

Глубина модуляции.

TYPE NN, ПП, ЛЛ, ПП, П

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

При типе модуляции “ЛЛ”, триггер не сбрасывает фазу модуляции. Для других типов, фаза модуляции сбрасывается при каждом триггере.

DEST PITCH, AMP, PAN

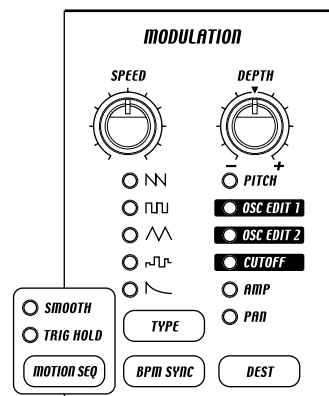
Модулируемый параметр.

BPM SYNC On, Off

Когда данная функция включена, скорость модуляции синхронизирована с темпом.

Невозможно одновременно воспроизвести звуки блоков 6A и 6B или 7A и 7B, хотя их можно редактировать независимо.

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



Редакция тембра блока синтеза

Генератор

SYNTH OSCILLATOR TYPE

Регулятором OSCILLATOR TYPE выберите тип генератора из 16 алгоритмов.

Некоторые комбинации параметров высоты, WAVE, OSC EDIT 1 и OSC EDIT 2 могут производить шум.

WAVE 1...{76}

Определяет волну, назначенную на блок. Волна зависит от типа генератора (SYNTH OSCILLATOR TYPE).

1. Нажмите кнопку PART EDIT key (она засветится).
2. Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя волны)”. Загорится индикатор “WAVE” в нижней правой стороне дисплея.
3. Нажмите кнопку редактируемого блока (она засветится). На дисплее отобразится имя текущей назначенной волны.
4. Включите кнопку KEYBOARD и, нажимая пошаговые клавиши для прослушивания звука, колесом выберите волну.

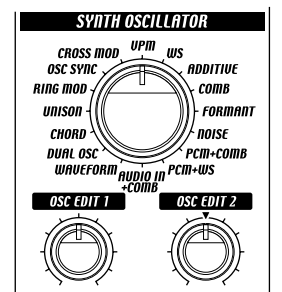
OSC EDIT 1

Установка одного заранее выбранного параметра для каждого типа генератора.

OSC EDIT 2

Установка одного заранее выбранного параметра для каждого типа генератора.

Некоторые комбинации параметров высоты, WAVE, OSC EDIT 1 и OSC EDIT 2 могут производить шум.



Фильтр синтеза

Данные регулировки позволяют управлять оттенками звука генератора.

CUTOFF 0...127

Определяет частоту среза фильтра низких частот.

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

EG INT -63...+63

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

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

RESONANCE 0...127

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

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

DRIVE 0...127

Устанавливает уровень искажений звука в фильтре. Использование данного параметра совместно с Cutoff и Resonance, вы можете генерировать гармоники, отсутствующие в исходной волне.

TYPE LPF, HPF, BPF, BPF+

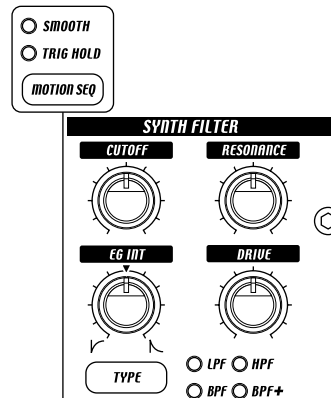
Тип фильтра.

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

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

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

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



Общая секция блоков

EG TIME 0...127

Время затухания огибающей EG.

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

GLIDE 0...127

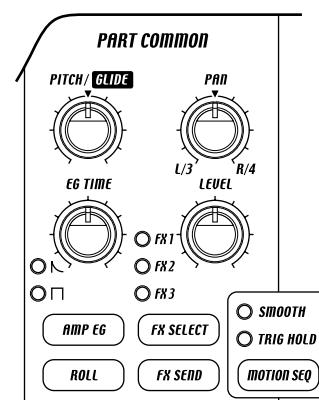
“Glide” (или портаменто) осуществляет плавное скольжение высоты тона при переходе от ноты к ноте без их перезапуска. Glide также происходит, когда время гейта ноты превышает время до следующей ноты. Чем больше значение портаменто, тем больше времени будет потрачено на достижение звуком последующей ноты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

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

Эффект Glide сбрасывается при нажатии кнопки Roll.

PAN L63...R63

LEVEL 0...127

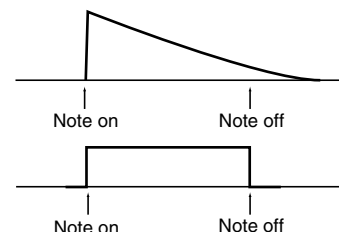


AMP EG \curvearrowright , П

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

\curvearrowright : Звук затухает в течение времени, определенным в “EG TIME”.

П : Затухания громкости не происходит.



ROLL On, Off

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

FX SELECT FX1, FX2, FX3

FX SEND On, Off

Аналогично блоку ударных.

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

Модуляция

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

DEST PITCH, AMP, PAN, OSC EDIT1, OSC EDIT2, CUTOFF

Аналогично блоку ударных.

SPEED 0...127

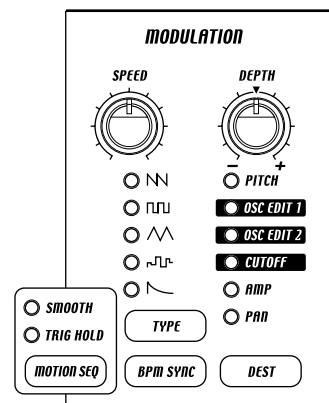
DEPTH -63...+63

TYPE

BPM SYNC On, Off

Когда данная функция включена, скорость модуляции синхронизирована с темпом.

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



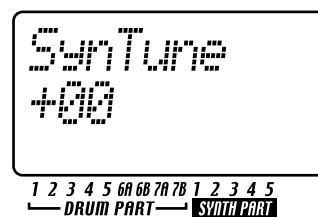
Подстройка высоты блока синтеза

SYNTH TUNE -50...+50

Для настройки высоты блока синтеза, например, при использовании наложения нескольких блоков, используйте данный параметр для изменения подстройки с шагом в один цент. Стандартная настройка равна +00 (A=440 Гц).

Для подстройки всего EMX-1 используйте параметр Master Tune режима Global.

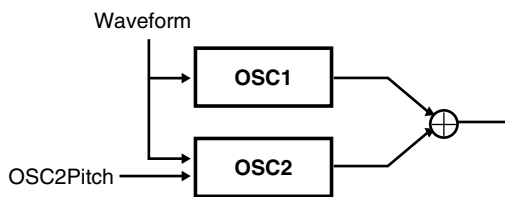
1. Нажмите кнопку PART EDIT key (она засветится).
2. Кнопками курсора выберите на дисплее параметров “SynTune”.
3. Нажмите кнопку редактируемого блока (она засветится).
4. Включите кнопку KEYBOARD и, нажимая пошаговые клавиши для прослушивания звука, колесом произведите настройку.



Список типов генераторов

WAVE FORM (Форма волны)

Данный тип дает два генератора с редактируемыми формами волны. OSC EDIT2 устанавливает высоту генератора 2 (т.е., расстройку относительно генератора 1), позволяя создавать различные призвуки.



WAVE Saw, Pulse, Tri, Sin

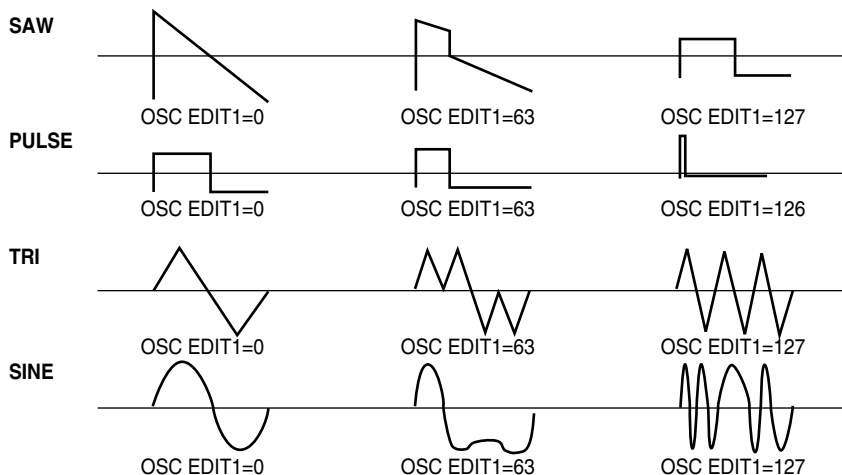
Определяет базовую форму волны. Генераторы 1 и 2 будут иметь одинаковую форму волны.

Saw: Пилообразная форма волны богата гармониками и подходит для баса или лидирующих синтезированных звуков. Значение OSC EDIT1 модифицирует форму, как показано на рисунке. Значение 0 дает обычную пилу, а значение 127 — прямоугольник.

Pulse: Импульсная форма волны производит типично электронный звук. OSC EDIT1 устанавливает ширину импульса. Значение 0 дает меандр, а значение 127 — отсутствие импульса. Выбором треугольника в качестве модуляции OSC EDIT 1, вы можете получить эффект PWM (модуляции ширины импульса), добавляя звуку глубину.

Tri: Треугольная форма волны является более гладкой, чем предыдущие и используется для звуков баса и так далее. Значение OSC EDIT1 модифицирует форму, как показано на рисунке. Значение 0 дает базовый треугольник, а значение 127 — треугольник на октаву и квинту выше.

Sin: Синусоидальная форма волны, содержащая только одну частоту без гармоник. Значение OSC EDIT1 модифицирует форму, как показано на рисунке, добавляя гармоники. Значение 0 дает базовый синус.



OSC EDIT1: Waveform 0...127

Изменение этого значения модифицирует форму волны. Для генераторов 1 и 2 эти изменения одинаковы.

OSC EDIT2: OSC2Ptch -63...+63

Устанавливает высоту генератора 2. Значение ± 63 создает расстройку ± 2 октавы, а значение 47 создает расстройку ± 1 . Значения около 0 дают на выходе звук только генератора 1.

DUAL OSC (Двойной генератор)

Обеспечивает два генератора с рядом комбинаций форм волн.

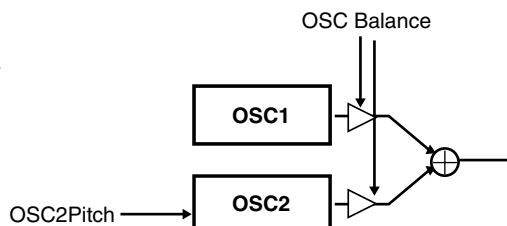
WAVE 12 вариантов Osc 1 (Saw, Squ, Tri, Sin) + Osc2 (Saw, Squ, Tri, Sin, Ns [=Noise])

OSC EDIT1: OSCBlnc 0...127

Баланс громкостей генераторов 1 и 2. Значение 0 дает звук только генератора 1, значение 127 дает звук только генератора 2.

OSC EDIT2: OSC2Ptch -63...+63

Устанавливает высоту генератора 2. Значение ± 63 создает расстройку ± 2 октавы, а значение 47 создает расстройку ± 1 . Значения около 0 дают на выходе звук только генератора 1.



CHORD OSC (Генератор аккорда)

Обеспечивает 4 генератора на основных формах волны, дающих от одной ноты аккорд, определяемый установкой OSC EDIT1.

WAVE Saw, Square, Tri, Sin

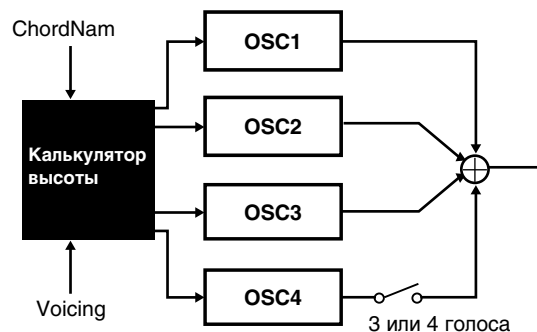
Определяет базовую форму волны генераторов (одной для всех четырех).

OSC EDIT1: ChordNam Major, 6th, 7th, M7, m7 (b5), minor, m6, m7, mMaj7, dim, dim7, m7(b5), aug, aug7, sus4, sus7

Выбор аккорда.

OSC EDIT2: Voicing -3...+3

Установка призвука аккорда.



UNISON OSC (Генератор унисона)

Обеспечивает 6 генераторов на основных формах волны, дающих от одной ноты унисонный звук. OSC EDIT1 устанавливает высоту одного генератора независимо от остальных пяти.

WAVE 3Saw-6Saw, 3Squ-6Squ, 3Tri-6Tri, 3Sin-6Sin

Определяет базовую форму волны генераторов (одной для всех шести) и количество звучащих генераторов.

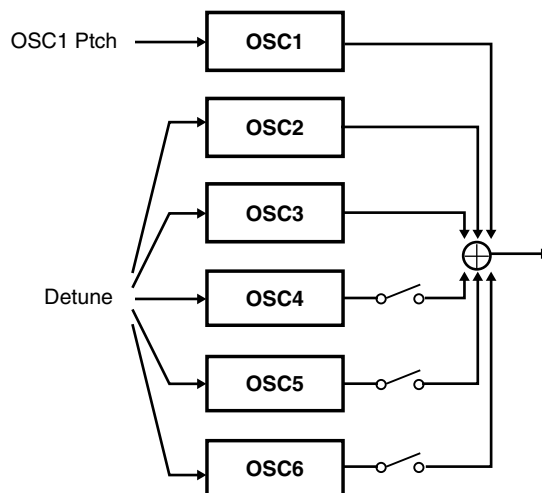
OSC EDIT1: Detune 0...127

Расстройка шести генераторов относительно друг друга. Чем выше значение, тем "толще" звук.

Даже при значении 0, высота генераторов не идентична.

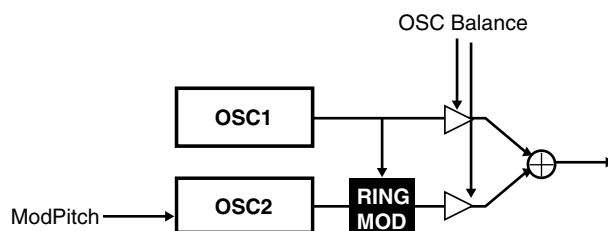
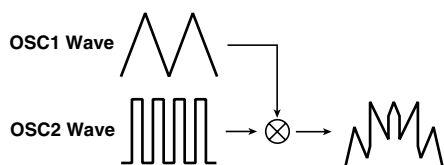
OSC EDIT2: OSC1 Ptch -63...+63

Устанавливает высоту генератора 1. Значение ±63 создает расстройку ±2 октавы, а значение 47 создает расстройку ±1. Значения около 0 дают на выходе звук, аналогичный другим пяти генераторам.



RING MOD (Кольцевой модулятор)

Создает гармоники за счет суммы и разности комбинаций форм волн двух генераторов, обеспечивая металлический резонанс.



WAVE 12 вариантов Osc1 (Saw, Squ, Tri, Sin) + Osc2 (Saw, Squ, Tri, Sin, Ns [=Noise])

OSC EDIT1: ModDepth 0...127

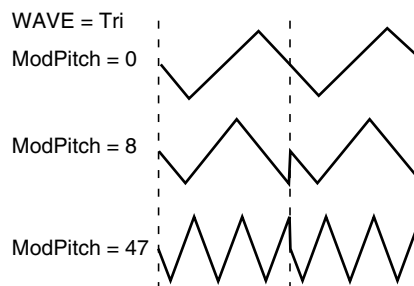
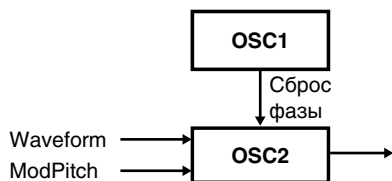
Уровень громкости генератора 1 и эффекта. Значение 0 дает звук только генератора 1, значение 127 дает звук только эффекта.

OSC EDIT2: ModPitch -63...+63

Устанавливает высоту генератора 2 (модулятора). Значение ±63 создает расстройку ±2 октавы, а значение 47 создает расстройку ±1. Значения около 0 дают на выходе звук только генератора 1.

OSC SYNC (Синхронизация генераторов)

Данная модуляция принудительно синхронизирует фазу генератора 2 генератором 1.



WAVE Saw, Pulse, Tri, Sin

Определяет базовую форму волны генератора 2.

OSC EDIT1: WaveForm 0...127

Модифицирует форму волны генератора 2, аналогично типу Wave Form.

OSC EDIT2: ModPitch 0...127

Устанавливает высоту генератора 2. Значение 31 соответствует 1 октаве вверх, 63 — 2 октавам вверх, 95 — 3 октавам вверх, 127 — 4 октавам вверх.

CROSS MOD (Перекрестная модуляция)

Форма волны генератора 2 (модулятора) модулирует частоту генератора 1 (несущей), создавая сложную структуру гармоник.

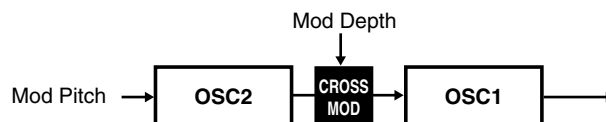
WAVE 12 вариантов Osc1 (Saw, Squ, Tri, Sin) + Osc2 (Saw, Squ, Tri, Sin, Ns [=Noise])

OSC EDIT1: ModDepth 0...127

Определяет глубину эффекта.

OSC EDIT2: ModPitch -63...+63

Устанавливает высоту генератора 2 (модулятора). Значение ±63 создает расстройку ±2 октавы, а значение 47 создает расстройку ±1. Значения около 0 дают на выходе звук только генератора 1.



VPM OSC (Генератор VPM)

VPM (переменный фазовый модулятор) использует форму волны генератора 2 (модулятора) для модуляции фазы генератора 1 (несущей), создавая металлические призвуки.

WAVE Saw, Squ, Tri, Sin

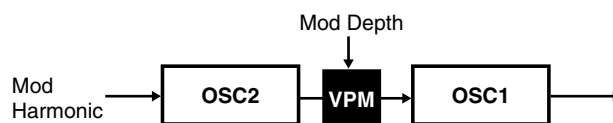
Определяет базовую форму волны генератора 1 (несущую).

OSC EDIT1: ModDepth 0...127

Определяет глубину эффекта VPM.

OSC Edit2: ModHarm 00.25...32.00

Устанавливает высоту генератора 2 в качестве гармонического умножителя генератора 1.



WS (Волновой синтез)

Создает сложные формы волны микширование двух генераторов и дальнейшим пропуском результата через нелинейную трансформацию.

WAVE Type1, Type2

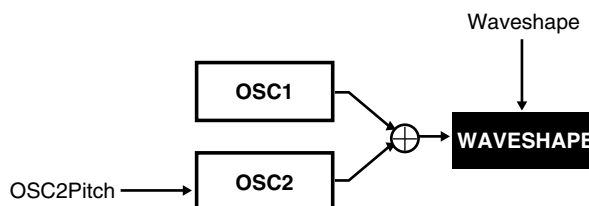
Определяет тип эффекта.

OSC EDIT1: WavShape 0...127

Определяет глубину эффекта.

OSC EDIT2: OSC2Ptch -63...+63

Устанавливает высоту генератора 2. Значение ±63 создает расстройку ±2 октавы, а значение 47 создает расстройку ±1. Значения около 0 дают на выходе звук только генератора 1.



ADDITIVE OSC (Аддитивный генератор)

Создает суммарную форму волны трех генераторов для имитации звука органа или колоколов.

WAVE Saw, Squ, Tri, Sin

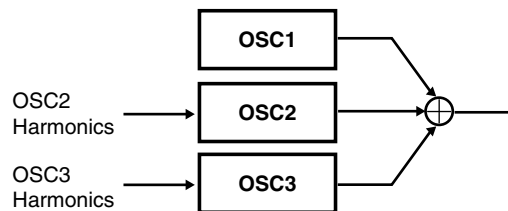
Выбор основной формы волны.

OSC EDIT1: OSC2Harm 00.25...32.00

Устанавливает высоту генератора 2 в качестве гармонического множителя генератора 1.

OSC EDIT2: OSC3Harm 00.25...32.00

Устанавливает высоту генератора 3 в качестве гармонического множителя генератора 1.



COMB OSC (Комбо-генератор)

Данный тип модифицирует основную форму волны пропуская ее через внутренний комбо-фильтр для изменения тона. Модулированием LFO частоты комбо-фильтра (OSC EDIT2) вы можете получить аналогичный флэнжеру эффект.

WAVE Saw, Squ, Tri, Sin, Noise

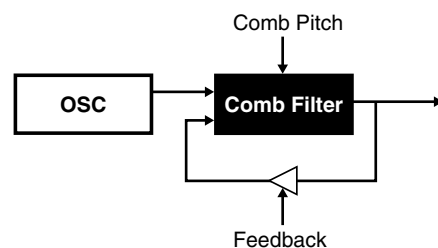
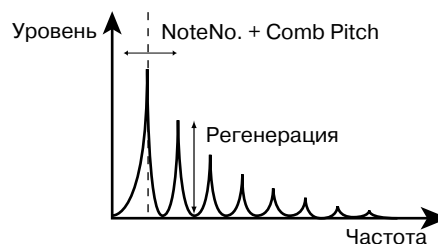
Определяет базовую форму волны генератора.

OSC EDIT1: Feedback 0...127

Изменяет уровень регенерации комбо-фильтра. При росте значения увеличивается эффект комбо-фильтра, усиливая гармоники соответственно определенной параметром OSC EDIT2 частоте.

OSC EDIT2: CombPtch 0...127

Устанавливает частоту фильтра. Значение 0 соответствует основной высоте, 31 — 1 октаве вверх, 63 — 2 октавам вверх, 95 — 3 октавам вверх, 127 — 4 октавам вверх.



FORMANT OSC (Генератор формант)

Дает призывок человеческого голоса. Изменением ширины форманты (OSC EDIT1) можно менять голосовые оттенки.

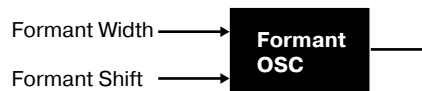
WAVE -- (нет)

OSC EDIT1: Formant 0...127

Изменяет разность частот между формантами. Это сходно с изменениями формы и размеров рта при пении.

OSC EDIT2: Offset -63...+63

Устанавливает частоту формантных компонент.



NOISE OSC (Генератор шума)

Содержит внутренний генератор шума и фильтры. За счет резонанса фильтров можно создавать звуки расстройек.

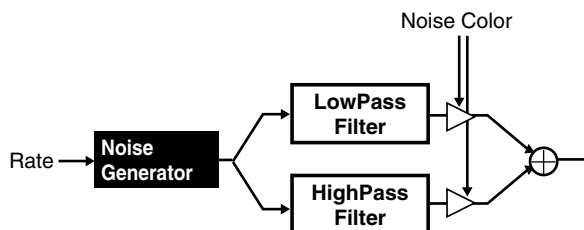
WAVE -- (нет)

OSC EDIT1: Rate 0...127

Характер шума (скорость случайного цикла). Увеличение значения снижает время генерации.

OSC EDIT2: Color -63...+63

Баланс между LPF и HPF, расположенными после генератора шума. При значении -63 слышен только LPF, при значении +63 слышен только HPF.



PCM OSC+COMB (Генератор PCM + комбо-фильтр)

Позволяет использовать в качестве генератора одну из 76 волн PCM (сэмплов). В их число входят акустические инструменты и аккорды. Результирующий звук пропускается через комбо-фильтр.

WAVE 001...76

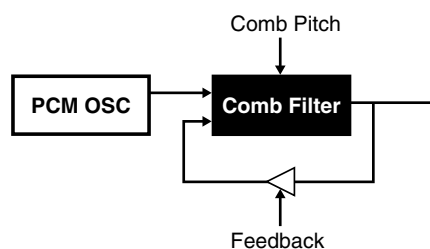
Определяет форму волны PCM.

OSC EDIT1: Feedback 0...127

Изменяет уровень регенерации комбо-фильтра. При росте значения увеличивается эффект комбо-фильтра, усиливая гармоники соответственно определенной параметром OSC EDIT2 частоте.

OSC EDIT2: CombPtch 0...127

Устанавливает частоту фильтра. Значение 0 соответствует основной высоте, 31 — 1 октаве вверх, 63 — 2 октавам вверх, 95 — 3 октавам вверх, 127 — 4 октавам вверх.



PCM OSC+WS (Генератор PCM + волновой синтез)

Производит эффект волнового синтеза PCM-волн.

WAVE 001...76

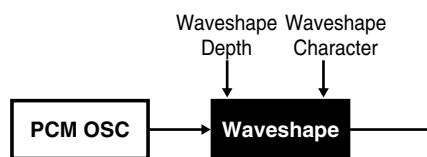
Определяет форму волны PCM.

OSC EDIT1: WavShape 0...127

Определяет глубину эффекта.

OSC EDIT2: Charactr 0...127

Определяет тональный характер эффекта.



Некоторые волны синтеза содержат сэмплированные аккорды. При этом, разные аккорды расположены вдоль клавиатуры в пределах одной волны, представляя собой “разделенные аккорды”. Волны синтеза 66~72 являются разделенными аккордами. Иногда, в точках смены аккордов высотный переход может нарушаться. Будьте внимательны при смене установок Transpose или Note Offset режима песни; аккорд или октава могут отличаться от исходных.

AUDIO IN+COMB (Аудиовход + комбо-фильтр)

Использует в качестве генератора сигнал аудиовхода EMX-1 и пропускает его через комбо-фильтр.

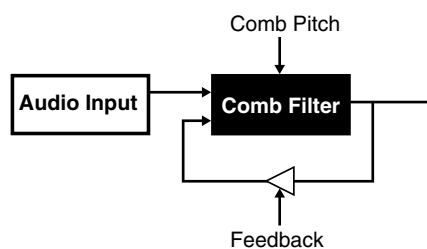
WAVE -- [нет]

OSC EDIT1: Feedback 0...127

Изменяет уровень регенерации комбо-фильтра. При росте значения увеличивается эффект комбо-фильтра, усиливая гармоники соответственно определенной параметром OSC EDIT2 частоте.

OSC EDIT2: CombPtch 0...127

Устанавливает частоту фильтра.



Список РСМ-волн ударных

№	Название	Категория	№	Название	Категория	№	Название	Категория
1	BD-Dark	Kick	70	SD-Brk1		139	Bng-Slap	
2	BD-99 1		71	SD-Brk2		140	Bng-Lo1	
3	BD-99 2		72	SD-Brk3		141	Bng-Lo2	
4	BD-Syn1		73	SD-Brk4		142	Cng-Hi1	
5	BD-Syn2		74	SD-D&B		143	Cng-Hi2	
6	BD-Syn3		75	SD-Clap1		144	Cng-HiMt	
7	BD-Syn4		76	SD-Clap2		145	Cng-Lo1	
8	BD-Syn5		77	SD-R&B1		146	Cng-Lo2	
9	BD-Syn6		78	SD-R&B2		147	Cng-LoMt	
10	BD-Syn7		79	SD-R&B3		148	Cng-LynH	
11	BD-Syn8		80	SD-R&B4		149	Cng-LynL	
12	BD-Syn9		81	SD-R&B5		150	Timb-Hi1	
13	BD-Syn10		82	RM-Ambi1		151	Timb-Hi2	
14	BD-Dist1		83	RM-Ambi2		152	Timb-Lo1	
15	BD-Dist2		84	RM-Dry		153	Timb-Lo2	
16	BD-Dist3		85	RM-DDD		154	Timb-Rim	
17	BD-Dist4		86	RM-Lynn		155	Claves	
18	BD-Dist5		87	RM-88		156	Cowbell	
19	BD-Dist6		88	Clp-99 1		157	ChaChaBI	
20	BD-Dist7		89	Clp-99 2		158	MamboBel	
21	BD-Squas		90	Clp-88 1		159	Agogo	
22	BD-88 1		91	Clp-88 2		160	Triangle	
23	BD-88 2		92	Clp-Nois		161	Tambouri	
24	BD-Digi		93	Clp-R&B1		162	Junk1	
25	BD-DDD1		94	Clp-R&B2		163	Junk2	
26	BD-DDD2		95	HH-99 1C		164	SleighBl	
27	BD-Lynn		96	HH-99 1O		165	Shaker1	
28	BD-Dry1		97	HH-99 2C		166	Shaker2	
29	BD-Dry2		98	HH-99 2H		167	Cabasa1	
30	BD-Dry3		99	HH-99 2O		168	Cabasa2	
31	BD-Dry4		100	HH-99 3C		169	Cabasa3	
32	BD-Soft		101	HH-99 3O		170	Guiro-S	
33	BD-Hip		102	HH-88 C		171	Guiro-L	
34	BD-R&B		103	HH-88 O		172	Wbl-DDDH	
35	BD-Jazz		104	HH-Syn1C		173	Wbl-DDDL	
36	BD-Break		105	HH-Syn1H		174	Whistle	
37	BD-Ambi		106	HH-Syn1O		175	Baya-Ghe	
38	BD-Def		107	HH-Syn2C		176	Baya-Mt1	
39	BD-D&B1		108	HH-Syn2O		177	Baya-Mt2	
40	BD-D&B2		109	HH-Syn3C		178	Tbla-Na	
41	BigBreak		110	HH-Syn3O		179	Tbla-Tin	
42	SD-99 1	Snare	111	HH-Nrm1C	180	Tbla-Mt1		
43	SD-99 2		112	HH-Nrm1O	181	Tbla-Mt2		
44	SD-99 3		113	HH-Nrm2C	182	Djmb-1a		
45	SD-99 4		114	HH-Nrm2O	183	Djmb-1b		
46	SD-99 5		115	HH-CrspC	184	Djmb-1c		
47	SD-88 1		116	HH-CrspO	185	Djmb-2a		
48	SD-88 2		117	HH-OldC	186	Djmb-2b		
49	SD-88 3		118	HH-OldO	187	Djmb-2c		
50	SD-Syn1		119	HH-LynnC	188	Udu		
51	SD-Syn2		120	HH-LynnO	189	Taiko-Op		
52	SD-77		121	Rid-99 1	190	Taiko-Rm		
53	SD-Lynn		122	Rid-99 2	191	Tsuzumi		
54	SD-Disco		123	Rid-KPR	192	GtrWah	Synth Perc	
55	SD-Dry1		124	Rid-Edg1	193	Zap1		
56	SD-Dry2		125	Rid-Edg2	194	Zap2		
57	SD-Dry3		126	Rid-Jazz	195	SynPerc1		
58	SD-Dry4		127	Crs-99 1	196	SynPerc2		
59	SD-Dry5		128	Crs-99 2	197	SynPerc3		
60	SD-Dry6		129	Crs-Norm	198	SynPerc4		
61	SD-Ambi1	130	Crs-Spls	199	SynPerc5			
62	SD-Ambi2	131	Tom-99	200	SynPerc6			
63	SD-Ambi3	132	Tom-88	201	Rev-BD	Reverse		
64	SD-Picl1	133	Tom-Simm	202	Rev-SD1			
65	SD-Picl2	134	Tom-NrmH	203	Rev-SD2			
66	SD-Picl3	135	Tom-NrmL	204	Rev-Crsh	Scratch		
67	SD-Bras1	136	Tom-NrmF	205	Scratch1			
68	SD-Bras2	137	Tom-Jazz	206	Scratch2			
69	SD-Crckl	138	Bng-Hi	207	Scratch3			
								Percussions

Список РСМ-волн синтеза

№	Название	Категория	№	Название	Категория
1	Piano	Keyboard	66	CH-Piano	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
2	E.Piano		67	CH-M1Pia	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
3	Clav		68	CH-EPian	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
4	M1-Organ		69	CH-Organ	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
5	Organ		70	CH-Strgs	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
6	Marimba	Mallet	71	CH-Gtr1	Chord Set (min,sus47,min7)
7	Vibe		72	CH-Gtr2	Chord Set (min,min,sus4,Oct)
8	Cymbell	Woodwind	73	DR-BDs	Drum Set (001-041)
9	Flute		74	DR-SDs	Drum Set (042-094)
10	AltoSax		75	DR-CymTm	Drum Set (095-137)
11	M1-T.Sax		76	DR-Percs	Drum Set (138-207)
12	Trumpet				
13	MuteTp	Brass			
14	BrassEns				
15	VoiceAh	Choir			
16	M1-Choir				
17	VoiceWav	String			
18	Violin				
19	Strings				
20	Pizzicat				
21	F.Guitar	Guitar			
22	A. Guitar				
23	MuteGtr				
24	FunkGtr				
25	Sitar				
26	A.Bass	Bass			
27	E.Bass				
28	M1-Bass				
29	PickBass				
30	SlapBass				
31	FMBass	Synth Wave			
32	88Bass				
33	BoostSaw				
34	SawSqMix				
35	HPFSaw				
36	OctBass1				
37	OctBass2				
38	Saw5th				
39	Squ5th				
40	SynSin1				
41	SynSin2				
42	SynSin3				
43	SynSin4				
44	SynSin5				
45	SynWire1				
46	SynWire2				
47	Digi1				
48	Digi2				
49	Digi3				
50	Digi4				
51	SynVox1				
52	SynVox2				
53	Endless				
54	Syn-FX1	Motion			
55	Syn-FX2				
56	OrchHit	Hit			
57	BandHit1				
58	BandHit2				
59	DiscoHit				
60	RaveHit1				
61	RaveHit2				
62	RaveHit3				
63	RaveHit4				
64	RaveHit5				
65	RaveHit6				

Эффекты

Использование эффектов

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

Обработка эффектом

1. В процессе воспроизведения или при редакции блока синтеза, включите кнопку KEYBOARD.
2. Нажмите кнопку выбранного для обработки блока.
3. Нажмите кнопку FX SELECT для выбора процессора. Нажмите кнопку FX SEND (загорится) для направления звука блока на выбранный процессор.
4. Нажмите кнопку FX CHAIN для выбора соединения эффектов.

Вы можете включать/отключать эффекты для каждого блока независимо. Однако, если на один эффект направлены два и более блоков, вы не сможете изменить тип и значения параметров эффекта для каждого блока независимо.

Редакция эффекта

EDIT SELECT

Данной кнопкой выбирается эффект для редакции.

EFFECT TYPE

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

FX EDIT 1

Регулировка характера эффекта. Результат зависит от типа эффекта.

FX EDIT 2

Регулировка характера эффекта. Результат зависит от типа эффекта.

FX CHAIN

Определяет соединение эффектов. Каждое нажатие изменяет индицируемое соединение.

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

Для сохранения отредактированного паттерна используйте операцию записи.

Действие регуляторов зависит от типа эффекта.

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

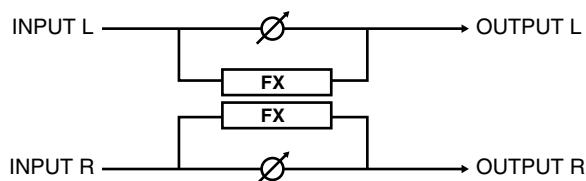
Типы эффектов

Эффекты EMX-1 подразделяются на три группы.

1. Стерео

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

В некоторых из этих эффектов можно регулировать уровень прямого сигнала.



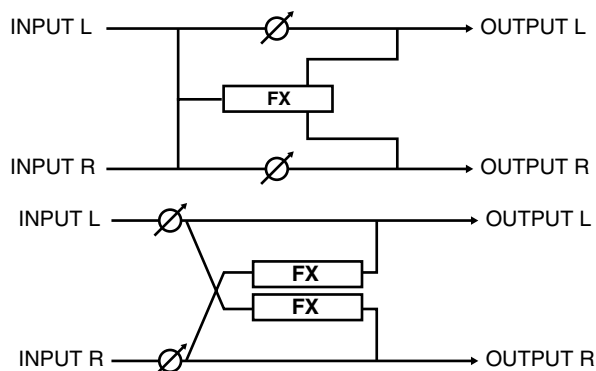
2. Моно-микшированные

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

В некоторых из этих эффектов можно регулировать уровень прямого сигнала.

3. Стерео-перекрестные

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



Параметры эффектов

REVERB (Реверберация)

Имитирует акустику помещения.

FX EDIT1: Time 0...127

Чем больше регулятор повернут вправо, тем длительнее реверберация.

FX EDIT2: Level 0...127

Чем больше регулятор повернут вправо, тем больше уровень реверберации.

Чрезмерное увеличение времени может привести к искажениям звука.

BPM SYNC DELAY (Синхронная с темпом задержка)

Перекрестная задержка, синхронная с темпом.

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

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

FX EDIT2: Depth 0...127

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

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

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

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

Чрезмерное увеличение параметра приводит к искажениям звука (перегрузке).

SHORT DELAY (Короткая задержка)

Перекрестная короткая задержка, не синхронная с темпом.

FX EDIT1: Time 0...127

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

FX EDIT2: Depth 0...127

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

Чрезмерное увеличение параметра приводит к искажениям звука (перегрузке).

MOD DELAY (Модуляционная задержка)

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

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

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

FX EDIT2: Depth 0...127

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

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

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

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

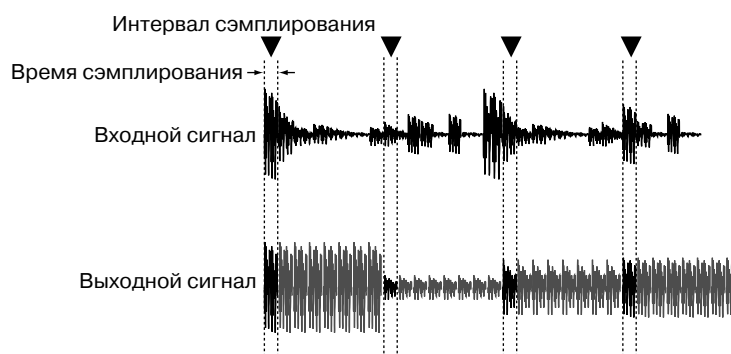
GRAIN SHIFTER (Структурный сдвиг)

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

FX EDIT1: Speed 1...127

Выбор интервала и времени сэмплирования.

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



В таблице отражено соответствие интервала сэмплирования значению Speed.

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

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

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

FX EDIT2: Balance 0...127

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

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

CHO/FLG (Хорус/флэнжер)

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

FX EDIT1: Speed 0...127

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

FX EDIT2: Depth 0...127

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

Чрезмерное увеличение глубины может привести к искажениям звука.

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

PHASER (Фейзер)

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

FX EDIT1: Speed 0...127

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

FX EDIT2: Depth 0...127

Управляет глубиной фейзера. Вращение регулятора вправо увеличивает модуляцию.

Чрезмерное увеличение глубины может привести к искажениям звука.

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

RING MOD (Кольцевой модулятор)

Модуляционный эффект, создающий призывок металлического резонанса.

FX EDIT1: OSCFreq. 0...127

Определяет частоту модуляции. Вращение регулятора вправо увеличивает частоту.

FX EDIT2: Balance 0...127

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

TALKING MOD (Модулятор голоса)

Добавляет вокальные форманты к входному сигналу.

FX EDIT1: Formant 0...127

Определяет форманту.

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

FX EDIT2: Offset -63...63

Определяет высоту тона формантной частоты.

PITCH SHIFTER (Сдвиг тона)

Эффект сдвига тона.

FX EDIT1: Pitch -2400...+2400

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

FX EDIT2: Balance 0...127

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

COMPRESSOR (Компрессор)

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

FX EDIT1: Sens 0...127

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

FX EDIT2: Attack 0...127

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

DISTORTION (Дисторшн)

Эффект перегрузки звука, придающий ему богатую гармониками структуру.

FX EDIT1: Gain 0...127

Определяет степень искажений. Вращение регулятора вправо увеличивает уровень искажений.

FX EDIT2: Level 0...127

Устанавливает выходной уровень. Вращение регулятора вправо увеличивает выходной уровень.

DECIMATOR (Дециматор)

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

FX EDIT1: Freq. 0...127

Вращение регулятора вправо “ухудшает” звук, и наоборот.

FX EDIT2: Bit 0...127

Вращение регулятора вправо эмулирует уменьшение разрешения звука, и наоборот.

При крайне малом входном уровне выходной сигнал может отсутствовать.

EQ (Эквалайзер)

Усиливает/ослабляет низко- и высокочастотный диапазоны сигнала.

FX EDIT1: LowGain -63...63

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

FX EDIT2: HighGain -63...63

Вращение регулятора влево ослабляет высокие частоты, вправо — усиливает, в центральном положении — оставляет без изменений.

Чрезмерное усиление может привести к искажениям звука.

LPF (Фильтр низких частот)

Фильтр низких частот с резонансом.

FX EDIT1: Cutoff 0...127

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

FX EDIT2: Resonance 0...127

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

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

HPF (Фильтр высоких частот)

Фильтр высоких частот с резонансом.

FX EDIT1: Cutoff 0...127

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

FX EDIT2: Resonance 0...127

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

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

Запись фразы

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

Для стирания ритмических или фразовых данных блока воспользуйтесь соответствующей операцией.

Запись в реальном времени

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

Пошаговая запись

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

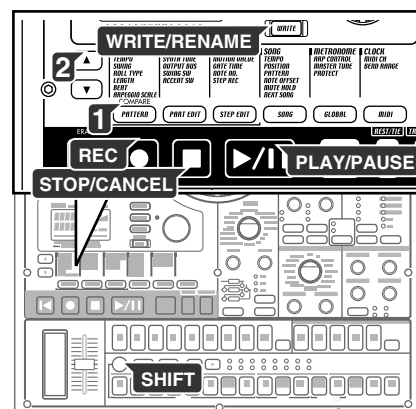
Запись в реальном времени

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

При записи возможно использование метронома.

Запись блока ударных

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



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

Запись блока синтеза

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

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

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

Запись в процессе воспроизведения

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

Удаление ноты

При вводе ошибочной ноты, Вы можете, удерживая кнопку Shift при воспроизведении паттерна, нажать кнопку Rec для удаления ритмической фразы выбранного блока.

Пошаговая запись

Данный способ зависит от характера выбранного блока.

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

Запись ритма блока ударных

- Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).
Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя паттерна)”. Вращайте колесо для выбора записываемого паттерна.
- Используйте кнопку выбора блока для выбора редактируемого блока.
- Кнопками выбора определите область редакции паттерна. Она индицируется нижней линией светодиодов. Например, если редактируемый паттерн имеет длительность “2” и нужно редактировать его вторую часть, кнопками выбора добейтесь свечения красного светодиода в позиции “2”.



- Свечение пошаговых клавиш индицирует ритм выбранного блока. Используйте пошаговые клавиши для ввода каждой ноты во фразу. Каждое нажатие на клавишу будет переключать состояние светодиода клавиши (включен/выключен). Эти изменения возможны даже в процессе воспроизведения.

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

Запись фразы блока синтеза

1. Остановите воспроизведение EMX-1 кнопкой STOP/CANCEL.

2. Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).

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

3. Используйте кнопку выбора блока для выбора редактируемого блока.

4. Нажмите кнопку KEYBOARD (кнопка засветится).

5. Используйте кнопку STEP EDIT и кнопки курсора для установки на дисплее "Step Rec". (Дисплей отобразит текущий шаг.)

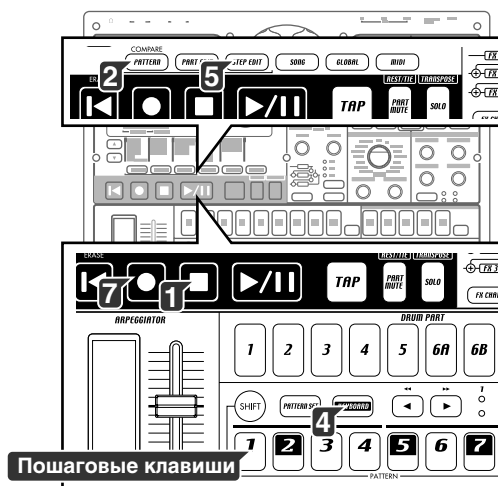
6. Вращайте колесо для выбора текущего шага.

7. Нажмите кнопку REC для входа в режим записи.

При этом нажатие кнопки PLAY/PAUSE не запускает воспроизведение.

8. Используйте пошаговые клавиши для ввода каждой ноты во фразу. Текущий шаг будет автоматически увеличиваться на единицу после каждого ввода.

9. Запись окончится, когда Вы введете последний шаг или нажмете кнопку STOP/CANCEL (кнопка REC погаснет).



Ввод лиги или паузы

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

Смена текущего шага

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

Редакция данных секвенции

Для сохранения паттерна, отредактированного данными функциями, Вы должны осуществить операцию записи до выбора другого паттерна или отключения прибора.

Редакция фразового паттерна (редакция нот)

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

Триггер: Определяет наличие ноты.

Номер ноты: Определяет высоту ноты

Гейт: Определяет продолжительность звука

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

Доли: 16

Выбор текущего шага

Во-первых надо выбрать редактируемый шаг. Выбранный для редакции шаг называется “текущим шагом”.

STEP REC 1.01...8.16

1. Нажмите кнопку STEP REC (она засветится).

Кнопками курсора выберите на дисплее параметров “Step Rec”. Дисплей значений отобразит записываемый шаг.

2. Колесом выберите текущий шаг.

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

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

Также можно выбрать текущий шаг следующими способами.

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

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

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

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

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

Изменение позиций триггеров

1. Нажмите кнопку PATTERN или PART EDIT (она засветится).

2. Используйте кнопку выбора блока синтеза для определения редактируемого блока.

3. Отключите кнопку KEYBOARD (кнопка погаснет).

4. Светящиеся пошаговые клавиши будут индицировать позиции триггеров паттерна для данного блока.

5. Вы можете нажимать каждую клавишу для включения/отключения триггера для данного шага. При каждом нажатии на пошаговую клавишу триггер будет включаться (клавиша светится) и отключаться (клавиша не светится).

Когда кнопка STEP EDIT включена, редакция позиции триггера невозможна.

Изменение номера ноты (высоты тона)

NOTE NO. C-1...G9

1. Нажмите кнопку STEP EDIT (она засветится).

2. Кнопками курсора выберите на дисплее “NoteNo”.

3. Используйте кнопку выбора блока синтеза для определения редактируемого блока.

4. Отключите кнопку KEYBOARD (кнопка погаснет).

5. Светящиеся пошаговые клавиши будут индицировать позиции триггеров паттерна для данного блока.

6. Нажмите пошаговую клавишу для шага с изменяемой высотой тона (клавиша начнет мигать).

7. Вращайте колесо выбора для изменения высоты тона данного шага. Также можно включить кнопку KEYBOARD и нажать пошаговую клавишу для ввода нужного номера ноты. Если вы затем выберете для редакции другой текущий шаг, временно отключите кнопку KEYBOARD.

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

Изменение высоты тона шага с отключенным триггером не дает эффекта.

Для транспонирования блока используйте функцию Shift Note.

Изменение длительности гейта

GATE TIME 0.25...128.0

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

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

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

Изменение длительности гейта шага с отключенным триггером не дает эффекта.

Установки длительности и размера паттерна

Вы можете установить длительность, размер и последний шаг.

Общее количество событий (тактов) паттерна называется “длительность”. Количество шагов (отсчетов) в такте называется “последний шаг”. Тип ноты, соответствующей шагу, называется “размер”.

Если для размера выбраны триоли “8Tri” или “16Tri”, последний шаг автоматически устанавливается в 12, означая что пошаговые клавиши 13–16 не функционируют. При выборе для размера “16” или “32”, последний шаг автоматически устанавливается в 16. В качестве последнего может быть выбран любой шаг паттерна.

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

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

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

Установка длительности

LENGTH 1...8

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

Установка размера

BEAT 16, 32, 8Tri, 16Tri

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

Установка последнего шага

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

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

LAST STEP 1...16

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

Для отказа от установки нажмите кнопку STOP/CANCEL.

5. Для сохранения отредактированного паттерна нажмите кнопку WRITE/RENAME.

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

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

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

Перемещение данных внутри паттерна

MOVE DATA MOVE, REPEAT, RANDOM

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

Перемещение данных

MOVE [-7.15...+7.15]*

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

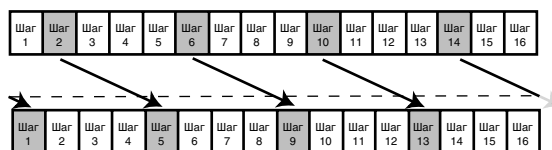
Используйте данную операцию для изменения стартовой позиции паттерна.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 2 (MOVE DATA).
3. Дисплей отобразит “Move”, затем еще раз нажмите пошаговую клавишу 2.
4. Кнопка выбора блока начнет мигать. Нажмите кнопки копируемых блока или последовательности перемещений, они начнут мигать. Для прослушивания звука блока нажмите соответствующую кнопку.

При установке 3

Данные каждого шага переместятся на три шага вперед к концу паттерна.

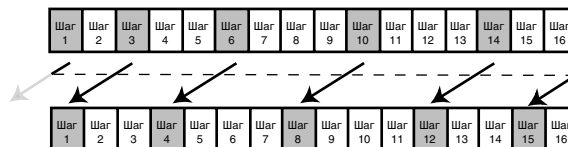
Пример: 2 → 5, 6 → 9, 10 → 13, 14 → 1



При установке -2

Данные каждого шага переместятся на два шага назад к началу паттерна.

Пример: 1 → 15, 3 → 1, 6 → 4, 10 → 8, 14 → 12



5. Вращайте колесо для выбора количества шагов и направления (положительного или отрицательного) для перемещения данных. Для установки числа (длительности) до десятичной точки, вращайте колесо удерживая кнопку SHIFT.
6. Нажмите мигающую пошаговую клавишу 2 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Копирование данных

REPEAT 0.01...7.15 *

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

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

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

Случайное перемещение данных

RANDOM

Данная операция позволяет переаранжировать данные паттерна случайным образом.

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

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

Транспонирование высоты тона блока синтеза

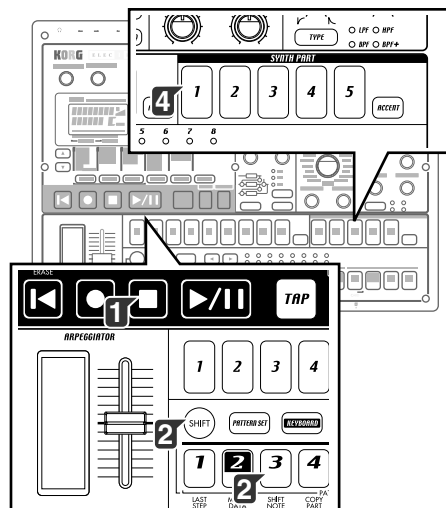
SHIFT NOTE SHIFT, RANDOM

Сдвиг высоты нот

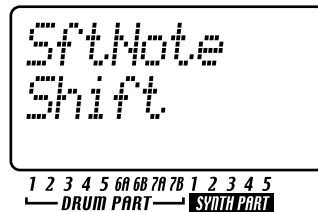
SHIFT -24...+24

Данная функция сдвигает высоту тона всех шагов блока синтеза.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 3 (SHIFT NOTE).
3. Дисплей отобразит "Shift", затем еще раз нажмите пошаговую клавишу 3.
4. Кнопка выбора блока начнет мигать. Нажмите кнопки выбора для отключения транспонирования лишних блоков. (Блок будет выдавать ноту C4.)



- На дисплее отобразится номер. Используйте колесо выбора для определения сдвига высоты. Значения ± 1 обозначают полутон, ± 2 – полный тон, ± 7 – квинту, и ± 12 – одну октаву.
- Нажмите мигающую пошаговую клавишу 3 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.



Случайный сдвиг высоты нот

RANDOM

Данная операция сдвигает высоту тона нот всех шагов выбранного блока случайным образом. После выполнения операции, нотные данные существующих шагов будут в случайном порядке переназначены на позиции существующих шагов (оригинальная комбинация нот будет сохранена).

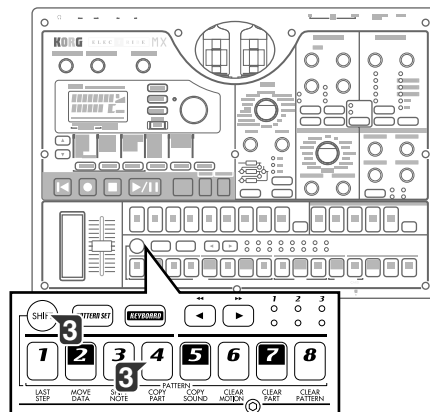
- Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
- Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 3 (SHIFT NOTE).
- Дисплей отобразит "Shift", смените значение на "Random" и затем еще раз нажмите пошаговую клавишу 3. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.
- Кнопка выбора блока начнет мигать. Нажмите кнопки выбора для отключения транспонирования лишних блоков. (Блок будет выдавать ноту C4.)
- Нажмите мигающую пошаговую клавишу 3 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Копирование блока

COPY PART

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

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



При копировании между блоком могут копироваться только триггерные данные.

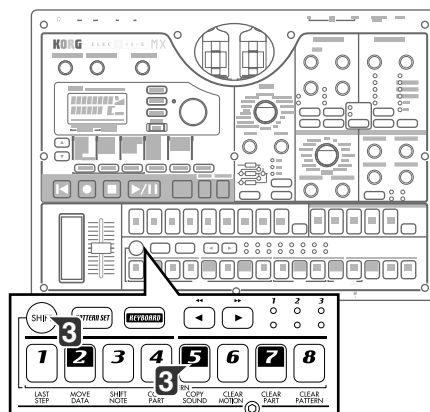
Если копируется более 24 последовательностей перемещений, то они не копируются.

Копирование только тембра блока

COPY SOUND

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

- Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
- Нажмите кнопку выбора блока для определения блока-назначения (она засветится).
- Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 5 (COPY SOUND). (Клавиша 5 начнет мигать.) Кнопка блока-назначения начнет мигать.



4. Вращайте колесо для выбора номера копируемого паттерна. Вы можете нажать кнопку SHIFT для просмотра имени паттерна-назначения.
5. Используйте кнопку выбора блока для определения копируемого блока. (Кнопка начнет мигать, а кнопка блока назначения погаснет.) При этом можно прослушать звук нажатием кнопки блока-источника (для блока синтеза будет звучать C4).
6. Нажмите пошаговую клавишу 5 еще раз для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Копирование тембра между блоком синтеза и блоком ударных невозможно.

Стирание данных фразы из блока

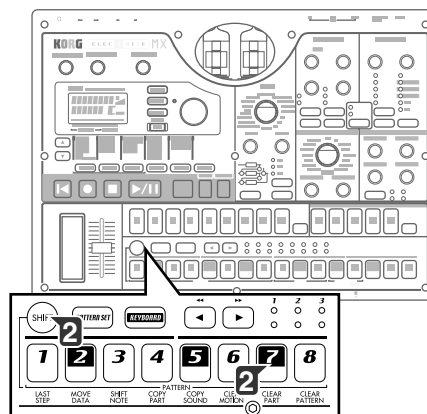
Для стирания фразы из выбранного блока, используйте один из следующих методов.

Очистка всех данных блока

CLEAR PART

Данная операция стирает все ритмические данные и последовательности перемещений одновременно.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 7 (CLEAR PART). (Клавиша 7 начнет мигать.)
3. Нажмите кнопку выбора блока для определения редактируемого блока. Вы можете выбрать одновременно несколько блоков. Кнопки выбранных блоков начнут мигать. При этом можно прослушать звук нажатием кнопки блока. (Блок синтеза звучит на C4.)
4. Еще раз нажмите пошаговую клавишу 7 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.



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

Выполнение данной операции не удаляет установки тембра.

Стирание данных триггеров в процессе воспроизведения или записи

ERASE

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

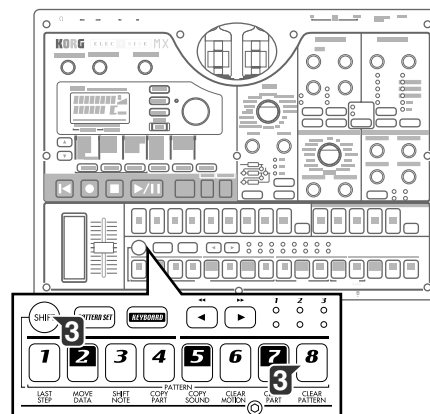
При стирании блока синтеза, уничтожаются только данные триггеров, а данные номеров нот и времени гейта для каждого шага не изменятся.

Стирание всех данных паттерна

CLEAR PATTERN

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

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Выберите паттерн для стирания.
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 8 (CLEAR PATTERN). (Клавиша 8 начнет мигать.) При этом можно нажать кнопку SHIFT для просмотра имени паттерна.
4. Еще раз нажмите пошаговую клавишу 8 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.



Сравнение результатов редакции паттерна с оригиналом

Данная функция позволяет сравнить редактируемый паттерн с оригинальным перед сохранением.

1. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку PATTERN. Кнопка PATTERN начнет мигать, и EMX-1 перейдет в режим сравнения. (Дисплей параметров отобразит “Compare”.)
2. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для воспроизведения оригинального паттерна.
3. Нажмите кнопку PATTERN. Она перестанет мигать и прибор вернется к редактируемому паттерну.

При включении данной функции, переключение режимов и запись невозможны.

Последовательность перемещений

Что представляет собой последовательность перемещений?

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

Доступны три типа последовательности перемещений: для блоков и эффектов.

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

Эффекты (FX1, FX2, FX3)

FX EDIT1, FX EDIT2

Блоки ударных (1–7В)

Общие параметры: PITCH, EG TIME, PAN, LEVEL, AMP EFFECT, ROLL, FX SEND, FX SELECT; параметры модуляции: SPEED, DEPTH, BPM SYNC, MOD TYPE, MOD DEST

Блоки синтеза (1–5)

Общие параметры: GLIDE, EG TIME, PAN, LEVEL, AMP EG, ROLL, FX SEND, FX SELECT; параметры модуляции: SPEED, DEPTH, MOD TYPE, MOD DEST; параметры генератора: OSC EDIT 1, OSC EDIT 2; параметры фильтра синтеза: CUTOFF, EG INT, RESONANCE, DRIVE, FILTER TYPE

Блоки акцента

Общие параметры: LEVEL

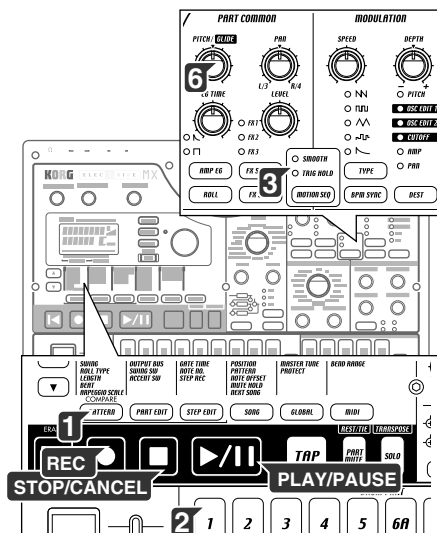
Запись последовательности перемещений

Например, рассмотрим запись в последовательность перемещений параметра Pitch.

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

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

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



7. Когда, после начала перемещения регулятора, цикл паттерна закончится, кнопка REC автоматически погаснет и Вы вернетесь в режим воспроизведения.

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

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

В каждый паттерн возможна запись максимум 24 последовательностей перемещений.

Воспроизведение последовательности перемещений

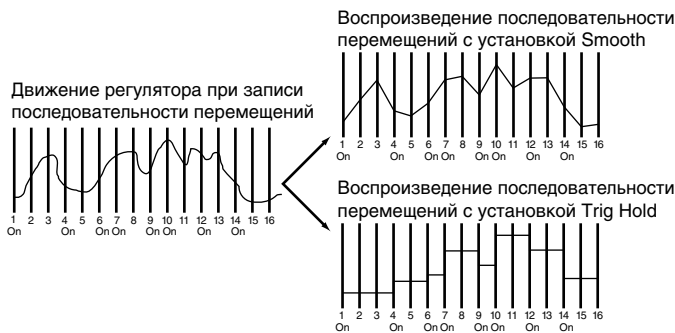
Последовательность перемещений может воспроизводиться одним из двух способов, и Вы можете выбирать метод воспроизведения независимо для каждого блока.

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

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

SMOOTH: Значения регуляторов и звук изменяются плавно.

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



Когда светодиод последовательности перемещений не горит, эффект будет отсутствовать.

Контроль последовательности перемещений

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

Наличие последовательности перемещений	Светящиеся пошаговые клавиши
Регуляторы общей секции	1 и 2
Секция фильтра	3
Кнопки общей секции блоков	4
Effect 1 (данные Fx Edit 1)	5
Effect 1 (данные Fx Edit 2)	6
Effect 2 (данные Fx Edit 1)	7
Effect 2 (данные Fx Edit 2)	8
Effect 3 (данные Fx Edit 1)	9
Effect 3 (данные Fx Edit 2)	10
Регуляторы Modulation	11
Кнопки Modulation	12
Генератор OSC Edit 1	13
Генератор OSC Edit 2	14

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

Редакция данных последовательности перемещений

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

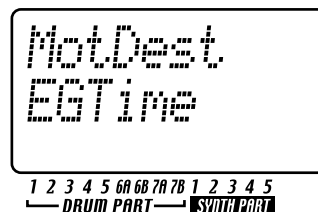
Выбор последовательности перемещений

MOTION DEST * * *

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

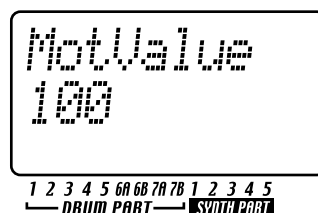
Для выбора параметра не записанной в блок последовательности перемещений, при вращении колеса удерживайте нажатой кнопку Shift.

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



Редакция параметров последовательности перемещений

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



MOTION DEST

MOTION VALUE * только для блоков синтеза

Fx1Ed1 (FX1 EDIT1)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Fx1Ed2 (FX1 EDIT2)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Fx2Ed1 (FX2 EDIT1)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Fx2Ed2 (FX2 EDIT2)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Fx3Ed1 (FX3 EDIT1)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Fx3Ed2 (FX3 EDIT2)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Pitch/Glide (PITCH/GLIDE*)	Disabl, -63...+63 / Disabl, 0...127
EGTime (EG TIME)	Disabl, 0...127
Pan (PAN)	Disabl, L63...R63
Level (LEVEL)	Disabl, 0...127
AmpEG (AMP EG)	Disabl, Off, On
Roll (ROLL)	Disabl, Off, On
FxSend (FX SEND)	Disabl, Off, On
FxSel (FX SELECT)	Disabl, Fx1, Fx2, Fx3
ModSpd (SPEED)	Disabl, 0...127
ModDpt (DEPTH)	Disabl, 0...127

ModTyp (TYPE)	Disab, Saw, Squ, Tri, SH, Env
ModDst (DST)	Disabl, Pitch, Amp, Pan(OSCEd1, OSCEd2, Cutoff)*
ModBPM (BPM SYNC)	Disabl, Off, On
OscEd1 (OSC EDIT1*)	Disabl, (зависит от OSC TYPE)
OscEd2 (OSC EDIT2*)	Disabl, (зависит от OSC TYPE)
Cutoff (CUTOFF*)	Disabl, 0...127
EgInt (EG INT*)	Disabl, -63...+63
Reso (RESONANCE*)	Disabl, 0...127
Drive (DRIVE*)	Disabl, 0...127
FitTyp (TYPE*)	Disabl, LPF, HPF, BPF, BPF+

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

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

В зависимости от блока, некоторые параметры могут быть недоступны.

При редакции последовательности перемещений кнопка Res не действует.

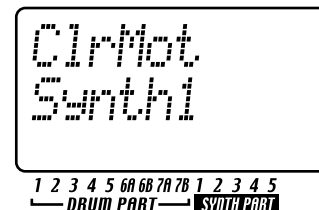
При выборе "MotDest" вы можете удерживая кнопку Shift, колесом выбрать параметр, для которого последовательность перемещений еще не записана, а затем использовать MOTION VALUE для редакции значений.

Стирание последовательности перемещений блока или эффекта

CLEAR MOTION

Данная операция удаляет все данные последовательности перемещений блока или эффекта.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 6 (CLEAR MOTION). (Клавиша 6 начнет мигать.)
3. Нажмите кнопку Motion Sequence редактируемого блока или секции эффекта (возможен выбор нескольких). Выбранная кнопка начнет мигать.
4. Нажмите пошаговую клавишу 6 еще раз для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.



Это стирает все последовательности перемещений выбранного блока или эффекта.

Установка паттерна

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

Установка паттерна не может использоваться в режиме песни.

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

Воспроизведение установок паттерна

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

1. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для начала воспроизведения.

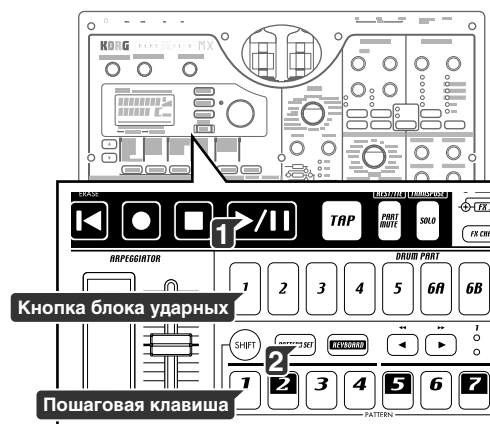
- Удерживая кнопку Pattern Set, нажмите пошаговую клавишу для переключения на паттерн, назначенный на пошаговую клавишу.

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

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

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

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



Последовательное воспроизведение установок паттерна

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

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

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

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

В процессе последовательного воспроизведения вы можете нажать кнопку Play/Stop для воспроизведения с начала текущего паттерна.

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

Назначение установки паттерна

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

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

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

Сохранение паттерна

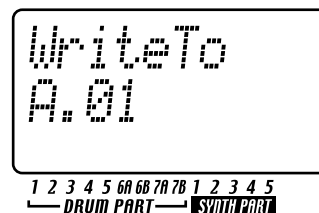
Когда Вы производите операцию сохранения, “копирование данных внутри паттерна” происходит автоматически, в зависимости от длительности паттерна.

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

Сохранение с перезаписью

1. Нажмите кнопку WRITE/RENAME.

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



Перезапись в другую позицию

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

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

По окончании операции будет выбран сохраненный паттерн.

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

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

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

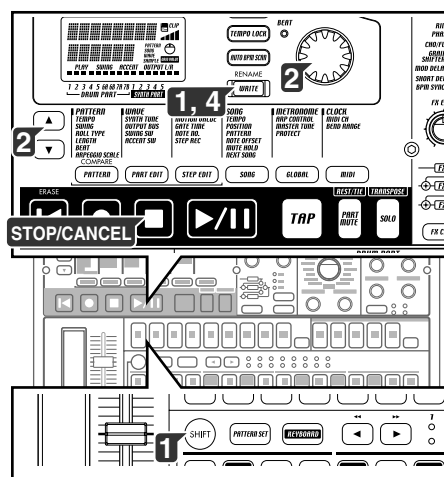
Сохранение под другим именем

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



При сохранении в процессе воспроизведения, воспроизводимый паттерн не изменяется.

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



5. РЕЖИМ ПЕСНИ

Песня состоит из паттернов, расположенных в определенном порядке воспроизведения.

Вы можете создать и сохранить до 64 песен в памяти EMX-1. Кроме воспроизведения паттернов, песни могут содержать ритмические фразы, перемещения регуляторов и т.д. Нажмите кнопку SONG для входа в режим песни.

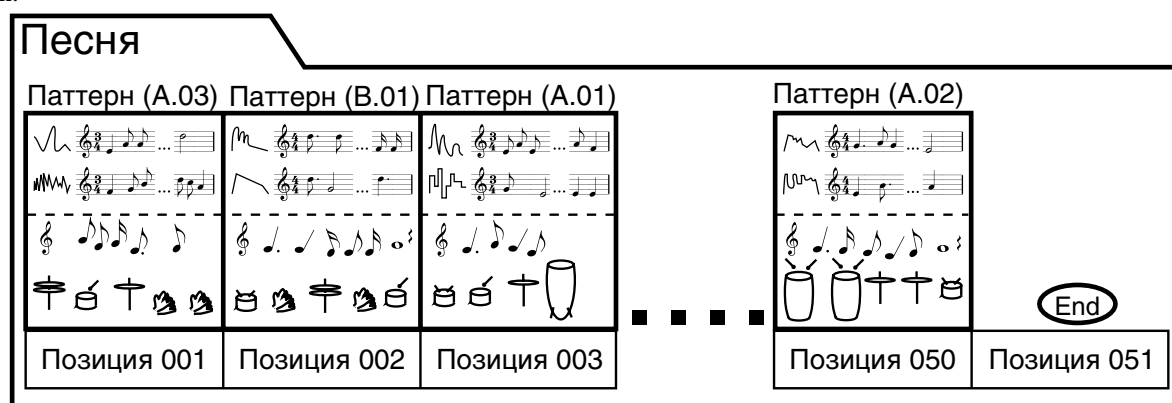
В песне невозможно сохранить отредактированные звуки. Используйте для этого режим паттерна.

Что представляет собой песня?

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

Что представляет собой позиция?

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



Воспроизведение песни

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

Для паузы воспроизведения

Нажмите кнопку PLAY/PAUSE (она светится).

Для продолжения воспроизведения

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

Для останова воспроизведения

Нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Ускоренная перемотка песни вперед или назад

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

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

Выбор песни

SONG S.01...S.64

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

Переключение песен

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

Воспроизведение с начала позиции или песни

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

Установка темпа воспроизведения

TEMPO 20.0...300.00

Использование колеса выбора

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

Использование кнопки Tap

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

Фиксация темпа

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

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

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

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

Создание песни

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

Определение паттерна для каждой позиции

POSITION 001...256

PATTERN A01...D64, End

При этом отключите функцию клавиатуры.

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

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

Для просмотра порядка паттернов в песне или для повторного выбора паттерна в определенную позицию, установите параметр "Pattern". При каждом нажатии кнопки выбора, Вы будете перемещаться в предыдущую или последующую позицию. Для изменения номера паттерна на дисплее Вы можете использовать колесо.

Также, установите параметр "Position" и используйте кнопки выбора или колесо для выбора проверяемой позиции. Затем установите на дисплее "(имя паттерна)" и просмотрите или измените паттерн.

Определение ноты каждого паттерна

NOTE OFFSET -24...24

Данная функция смещает ноту паттерна в выбранной позиции песни.

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

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

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

Если для блока выбран волновой аккорд, смена высоты тона может изменить его.

Редакция песни

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

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

Вставка паттерна

INSERT PATTERN

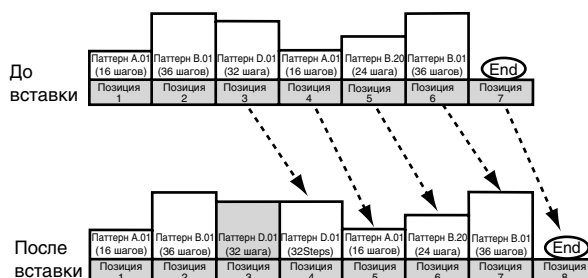
Вы можете вставить паттерн в определенную позицию, и последующие паттерны переместятся назад (к концу песни).

1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 9 (INSERT PATTERN). (Клавиша 9 начнет мигать.)
3. Вращайте колесо для выбора позиции вставки паттерна. (Например, если Вы хотите вставить паттерн в позицию 3, дисплей должен отображать "003".)
4. Нажмите пошаговую клавишу 9 еще раз, и паттерн будет вставлен перед началом позиции (клавиша погаснет.) Для сброса, нажмите кнопку STOP/CANCEL.

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



Вставка нового паттерна в позицию 3



Удаление паттерна

DELETE PATTERN

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



1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 10 (DELETE PATTERN). (Клавиша 10 начнет мигать.)
3. Вращайте колесо для выбора позиции удаления паттерна. (Например, если Вы хотите удалить паттерн из позиции 5, дисплей должен отображать "005".)
4. Нажмите пошаговую клавишу 10 еще раз (она погаснет), и паттерн будет удален. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.



Когда Вы удаляете паттерн, данные событий данной позиции также удаляются. Данные, следующие за удаленным паттерном перемещаются вперед.

Удаление данных песни

1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 11 (CLEAR SONG). (Клавиша 11 начнет мигать.)
3. Нажмите пошаговую клавишу 11 еще раз для уничтожения данных песни. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.



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

Изменение паттерна

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

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

Мьютирование блоков

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

MUTE HOLD Off, On

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

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

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

Последовательное воспроизведение песен

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

Данная функция определяет порядок воспроизведения последующих песен после окончания текущей.

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

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

Запись событий

Режим песни позволяет записывать в реальном времени партию с пошаговых клавиш, используя функцию клавиатуры, и перемещения регуляторов.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Удаление данных событий из песни

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

Проверка данных событий песни

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

Невозможно проверить данные событий в процессе воспроизведения или записи.

Сохранение песни

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

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

Простое сохранение

1. Нажмите кнопку WRITE/RENAME.

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

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



Перезапись в другую позицию

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

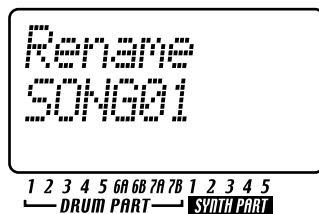
2. Нажмите кнопку WRITE/RENAME для сохранения данных. Кнопка WRITE/RENAME засветится и по окончании операции погаснет. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

После сохранения будет выбран номер сохраненной песни.

Переименование и сохранение песни

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

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



3. Вращайте колесо для выбора номера песни для записи. Дисплей параметров отобразит "WriteTo", а дисплей значений отобразит "(номер позиции для сохранения)". При этом вы можете нажать кнопку SHIFT для смены дисплея с "(номер позиции для сохранения)" на соответствующий "(6 символов имени песни)".
4. Нажмите кнопку WRITE/RENAME еще раз для сохранения данных. Кнопка WRITE/RENAME засветится и по окончании операции погаснет. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

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

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

6. Режим Global

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

При отключении питания, несохраненные установки режима Global будут утеряны.

Установка метронома

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

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

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



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

Off: Метроном отключен.

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

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

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

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

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

Настройка под другой инструмент

Возможна общая подстройка EMX-1 с шагом в один цент для совместной работы с другим инструментом. Стандартная установка “+00” (A=440 Гц).

Используйте кнопки курсора для установки параметра “MstTune”. Вращайте колесо выбора для установки нужной настройки.

MASTER TUNE -50...+50

Данное значение можно изменять внешними сообщениями MIDI Master Fine Tune.

Высота блоков ударных не изменяется.

Установка защиты памяти

Данная установка защищает содержимое памяти для режимов паттерна и песни.

Используйте кнопки курсора для установки параметра “Protect”.

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

PROTECT Off, On

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

Заводские установки предусматривают включенную защиту.

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

Смена функции арпеджиатора

Данная установка переключает функции слайдера и ленточного контроллера арпеджиатора.

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра “ArpCntrl”.
2. Вращайте колесо для выбора между “Normal” или “Revers”
3. Нажмите кнопку любого режима для возврата в предыдущее состояние.

ARP CONTROL Normal, Revers

Normal

Слайдер: Высота (блоки синтеза)

Ленточный контроллер: Длительность гейта (блоки синтеза) / Размер (блоки ударных) + Note-on

Revers

Слайдер: Длительность гейта (блоки синтеза) / Размер (блоки ударных)

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

Сохранение установок режима Global

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

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

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

В режимах Global или MIDI всегда есть возможность выполнить операцию сохранения, вне зависимости от установок защиты.

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

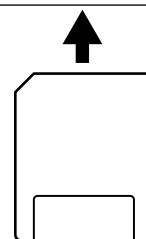
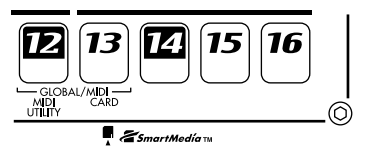
Использование SmartMedia

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

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

Правильно ориентируйте карту SmartMedia и полностью вставляйте ее в слот.

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

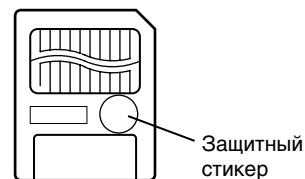


Правила эксплуатации карт SmartMedia

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

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

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



Форматирование SmartMedia

Форматирование уничтожает все содержимое SmartMedia.

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 13 (CARD). (Клавиша 13 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит "CardMenu".
4. Колесом выберите на дисплее значений "Format" и нажмите пошаговую клавишу 13.
5. Дисплей параметров отобразит "Sure?". Колесом выберите на дисплее "Yes" и нажмите пошаговую клавишу 13 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.
В процессе форматирования пошаговые клавиши будут индицировать состояние процесса.
6. По окончании операции или при выборе "No" и нажатии пошаговой клавиши 13, дисплей вернется в предыдущее операции состояние. (Клавиша 13 погаснет.)

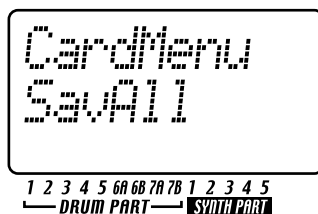


Отформатированные на отличных от EMX-1 приборах карты SmartMedia могут распознаваться некорректно. В таком случае переформатируйте их на EMX-1.

Сохранение данных на SmartMedia

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

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 13 (CARD). (Клавиша 13 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит "CardMenu".
4. Дисплей значений отобразит "Load". Колесом выберите на дисплее значений "SaveAll" и нажмите пошаговую клавишу 13.
5. Назначьте имя сохраняемого файла. Дисплей параметров отобразит "Rename", а дисплей значений отобразит имя текущих данных. Кнопками курсора на дисплее значений выберите позицию символа, а колесом изменить символ. По окончании нажмите пошаговую клавишу 13.



Дисплей параметров отобразит "Sure?", а дисплей значений отобразит "No". Колесом выберите на дисплее "Yes" и нажмите пошаговую клавишу 13 для выполнения операции. В процессе сохранения пошаговые клавиши будут индицировать состояние процесса. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

При наличии на SmartMedia файла с аналогичным именем, дисплей параметров отобразит "OverWrt?", а дисплей значений отобразит "No". При выборе колесом "Yes" и нажатии пошаговой клавиши 13, ранее записанные на SmartMedia данные будут уничтожены и заменены новыми.

Иногда при наличии на SmartMedia файла или директории с аналогичным именем, дисплей параметров отобразит "FileName", а дисплей значений отобразит "Error". Удалите файл или директорию с помощью компьютера или измените имя сохраняемого файла.

При наличии защитного стикера на карте SmartMedia запись невозможна. Поэтому перед операцией сохранения удаляйте его.

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

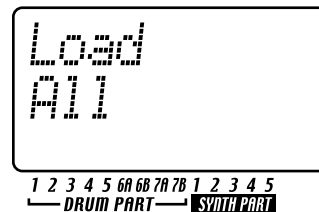
Один файл занимает около 2 Мб. При недостатке свободного места на SmartMedia операция сохранения невозможна.

Загрузка всех данных с карты SmartMedia в EMX-1

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 13 (CARD). (Клавиша 13 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит "CardMenu".
4. Дисплей значений отобразит "Load". Нажмите пошаговую клавишу 13.



5. Дисплей параметров отобразит "Load", а дисплей значений отобразит "All".
Нажмите пошаговую клавишу 13.
6. Выберите файл для загрузки. Дисплей значений отобразит "LdFile", а дисплей параметров отобразит "(6 символов имени файла)". Колесом выберите нужный файл и нажмите пошаговую клавишу 13.
7. Дисплей параметров отобразит "Sure?", а дисплей значений отобразит "No".
Колесом выберите на дисплее "Yes" и нажмите пошаговую клавишу 13 для выполнения операции. В процессе загрузки пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса.



По окончании загрузки EMX-1 перейдет в режим паттерна и установит паттерн A01.

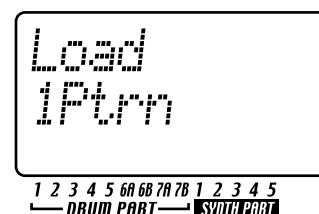
Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

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

Загрузка паттерна с карты SmartMedia

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 13 (CARD). (Клавиша 13 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит "CardMenu".

4. Дисплей значений отобразит "Load". Нажмите пошаговую клавишу 13.
5. Дисплей параметров отобразит "Load", а дисплей значений отобразит "All".
Колесом выберите на дисплее "1Ptrn" и нажмите пошаговую клавишу 13.



6. Выберите файл (выбранное при операции Save All имя), содержащий загружаемый паттерн. Дисплей значений отобразит "LdFile", а дисплей параметров отобразит "(6 символов имени файла)". Колесом выберите нужный файл и нажмите пошаговую клавишу 13.
7. Выберите паттерн для загрузки. Дисплей параметров отобразит "Load", а дисплей значений отобразит "(номер паттерна)" (при удержании кнопки SHIFT будет отображено имя паттерна). Колесом выберите нужный паттерн и нажмите пошаговую клавишу 13 для выполнения операции.

По окончании загрузки EMX-1 перейдет в режим паттерна (клавиша 13 погаснет, и загорится кнопка PATTERN).

Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

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

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

Удаление файла EMX-1 с карты SmartMedia

Данная операция необратима.

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 13 (CARD). (Клавиша 13 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит "CardMenu".

4. Дисплей значений отобразит "Load". Колесом выберите на дисплее значений "Delete" и нажмите пошаговую клавишу 13.
5. Выберите удаляемый файл. Дисплей значений отобразит "DelDMX", а дисплей параметров отобразит "(6 символов имени файла)". Колесом выберите нужный файл и нажмите пошаговую клавишу 13.



6. Дисплей параметров отобразит "Sure?", а дисплей значений отобразит "No".
Колесом выберите на дисплее "Yes" и нажмите пошаговую клавишу 13 для выполнения операции. В процессе удаления пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса.

На EMX-1 могут быть удалены только пользовательские файлы EMX-1.

7. Режим MIDI

В режиме MIDI Вы можете изменять установки MIDI-канала, синхронизации и высоты тона.

При отключении питания, несохраненные установки режима MIDI будут утеряны.

MIDI-каналы

Данные могут приниматься при установке приемного и передающего устройств на один MIDI-канал. Установка MIDI-канала в EMX-1 осуществляется независимо для каждого блока синтеза 1–5 и всех блоков ударных.

Использование EMX-1 в качестве тон-генератора

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

1. Нажмите кнопку MIDI.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра “MIDI ch”.
3. Установите канал передающего устройства в соответствии с каналом EMX-1.
4. Запустите воспроизведение на внешнем MIDI-устройстве, и будет слышен тембр блока 1.

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

Установка MIDI-канала каждого блока

MIDI ch 1...16

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

Блок	Канал
Блок синтеза 1 (общий)	1
Блоки синтеза 2-5	2-6
Блоки ударных (1-7B)	10

1. Нажмите кнопку MIDI (она засветится).
2. Используйте кнопки курсора для установки на дисплее параметра “MIDI ch”.
3. Нажмите кнопку блока, канал которого необходимо изменить (она засветится). Для блока ударных, нажмите любую из 9 кнопок блоков (засветятся кнопки всех блоков ударных).
4. Вращайте колесо для выбора канала.

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

MIDI-утилиты

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

Установки фильтров MIDI

MIDI FILTER

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

1. Нажмите кнопку MIDI.
2. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 12 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит “MIDIUtil”.
3. Дисплей значений отобразит “Filter”. Нажмите кнопку 12.



4. Дисплей параметров отобразит "PCEN".

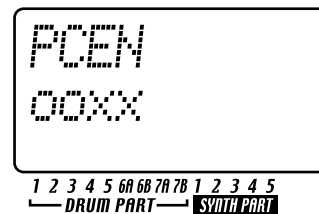
Для каждого из символов "PCEN" на дисплее, выберите "O", если Вы хотите принимать и передавать данный тип сообщений, или выберите "X", если нет. Вращайте колесо для выбора комбинации типов сообщений для передачи и приема.

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

C: Сообщения Control Change.

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

N: Нотные сообщения.



5. По окончании установок нажмите кнопку 12 для возврата в режим MIDI. (Кнопка 12 погаснет, а кнопка MIDI загорится.) Для отмены операции нажмите кнопку STOP/CANCEL или кнопку любого режима.

Установка номера ноты для блока ударных

DRUM NOTE NO. C-1...G9

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

1. Нажмите кнопку MIDI.

2. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 12 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит "MIDIUtil".

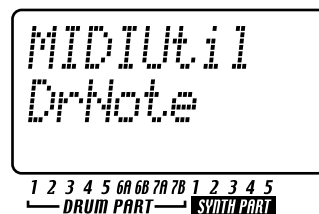
3. Дисплей значений отобразит "Filter". Вращайте колесо для выбора "DrNote" и нажмите кнопку 12.

4. Нажмите кнопку блока с изменяемым номером ноты.

5. Дисплей параметров отобразит имя выбранного блока ударных, а дисплей значений отобразит соответствующий номер.

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

6. По окончании установок нажмите кнопку 12 для возврата в режим MIDI. (Кнопка 12 погаснет, а кнопка MIDI загорится.) Для отмены операции нажмите кнопку STOP/CANCEL или кнопку любого режима.



Заводские установки следующие.

Блок	Нота
Drum 1	C2
Drum 2	D2
Drum 3	E2
Drum 4	F2
Drum 5	G2
Drum 6A	F#2
Drum 6B	A#2
Drum 7A	C#3
Drum 7B	D#3

Соответствие между названиями нот и их номерами зависит от производителя.

Каждый регулятор блока ударных может редактироваться сообщениями NRPN.

Note-on/off

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

Когда Вы нажимаете пошаговую клавишу, номер и громкость назначенной на нее ноты, передается в виде сообщения Note-on [9n, kk, vv] (n: канал, kk: номер ноты, vv: громкость) по MIDI-каналу, определенному для данного блока.

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

Если установка “N” MIDI-фильтра установлена в “X”, сообщения note-on/off не передаются и не принимаются.

Назначение номера MIDI Control Change на регулятор

#CC ASSIGN CC#000...127

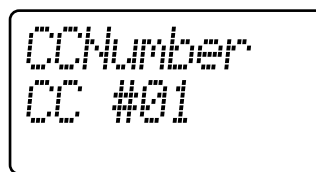
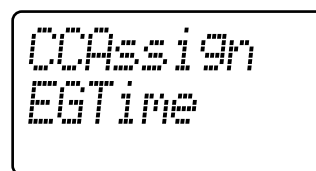
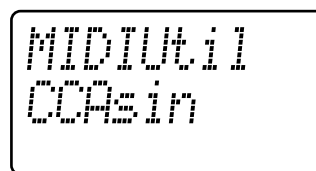
Для каждого регулятора можно определить номер последовательного контроллера.

1. Нажмите кнопку MIDI.
2. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 12 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит “MIDIUtil”.
3. Вращайте колесо для выбора на дисплее значений “CCAsin” и нажмите пошаговую клавишу 12.
4. Дисплей параметров отобразит “CCAssign”, а дисплей значений отобразит “(имя соответствующего регулятора)”. Колесом выберите конфигурируемый регулятор и нажмите пошаговую клавишу 12.
5. Дисплей параметров отобразит “CCNumber”, а дисплей значений отобразит “(номер последовательного контроллера)”. Колесом выберите нужный номер контроллера и нажмите пошаговую клавишу 12.
6. Нажмите пошаговую клавишу 12, дисплей отобразит “Continue?”. Для производства установок другого регулятора, колесом выберите “Yes” и нажмите пошаговую клавишу 12. Затем повторите шаги 4 и 5.

По окончании установок колесом выберите “No” и нажмите кнопку 12 для возврата в режим MIDI.

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

Поддержка номеров контроллеров могут отличаться в зависимости от производителя.



Передача установок данных звука

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

Прием/передача дампа данных

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

MIDI DUMP PtBnkA...D, AllSng, Global

Передача

1. Подключите разъем MIDI OUT прибора EMX-1 к разьему MIDI IN внешнего MIDI-устройства, принимающего MIDI-дамп.
2. Установите внешнее MIDI-устройство и EMX-1 на один MIDI-канал. При использовании MIDI-файлера данное условие необязательно.
3. Нажмите кнопку MIDI.
4. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 12 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит “MIDIUtil”.
5. Дисплей значений отобразит “Filter”. Вращайте колесо для выбора “Dump” и нажмите пошаговую клавишу 12.

6. Дисплей параметров отобразит “MIDIDump”. Дисплей значений отобразит “(передаваемые данные)”. Вращайте колесо для выбора передаваемых данных.

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

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

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

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

AllSng: данные всех песен

Global: общие данные

7. Нажмите пошаговую клавишу 12 для начала передачи дампа. Для отмены операции нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Прием

Если в режиме Global параметр Protect установлен в “on”, вне режима Global принимать данные дампа невозможно.

1. Подключите разъем MIDI IN прибора EMX-1 к разьему MIDI OUT внешнего MIDI-устройства, передающего MIDI-дампа.
2. Установите внешнее MIDI-устройство и EMX-1 на один MIDI-канал (блок синтеза 1 в EMX-1). При использовании MIDI-файлера данное условие необязательно.
3. Нажмите кнопку MIDI или GLOBAL.
4. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 12 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит “MIDIUtil”.
5. Дисплей значений отобразит “Filter”. Вращайте колесо для выбора “Dump” и нажмите пошаговую клавишу 12.
6. Дисплей параметров отобразит “MIDIDump”. Передавайте дампа с внешнего MIDI-устройства в EMX-1.

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

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

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

Переключение паттернов

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

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

Bank Select

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

Изменение высоты тона

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

BEND RANGE – 12...12

Вы можете установить диапазон изменения высоты тона для принимаемых сообщений MIDI Pitch Bend.

1. Нажмите кнопку MIDI (она засветится).
2. Используйте кнопки курсора для выбора параметра “BendRnge”.
3. Вращайте колесо для выбора диапазона. Значения ± 1 обозначают полутона, ± 2 – полный тон, ± 7 – квинту, и ± 12 – одну октаву.

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

Синхронизация EMX-1 с внешним MIDI-устройством

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

Рекомендуется использовать EMX-1 в качестве мастера.

CLOCK Int, Ext, Auto

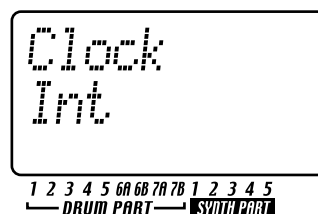
Int: EMX-1 будет мастером; внешнее MIDI-устройство будет синхронизироваться с ним.

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

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

Синхронизация внешнего MIDI-устройства от EMX-1

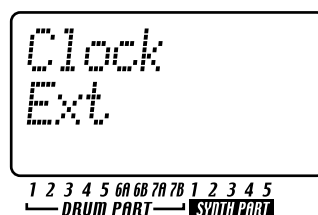
1. Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI IN прибора EMX-1 к разъему MIDI OUT внешнего устройства.
2. Нажмите кнопку MIDI (она засветится).
3. Используйте кнопки курсора для установки параметра “Clock”.
4. Вращайте колесо для выбора “Int” (внутренняя синхронизация).
5. Установите внешнее MIDI-устройство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



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

Синхронизация EMX-1 с внешним мастер-устройством по MIDI

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



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

Если параметр MIDI Clock установлен в “Ext” или “Auto” и EMX-1 синхронизирован с входящим MIDI clock, темп воспроизведения определяется темпом внешнего секвенсера и не может изменяться внутри EMX-1.

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

Синхронная работа с устройствами серии ELECTRIBE

Синхронная работа устройств Electribe значительно расширяет возможности создания музыки. Возможна работа EMX-1 с моделями: ELECTRIBE•S (ES-1) или M (EM-1). Для примера рассмотрим синхронизацию темпа воспроизведения ES-1 и EMX-1.

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

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

Для синхронного воспроизведения паттернов EMX-1 и ES-1 с одинаковыми номерами, произведите следующие установки.

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

Установите MIDI-фильтр EMX-1 "N" в "X".

Относительно синхронизации

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

Приемные устройства осуществляют воспроизведение согласно темпу, определяемому сообщениями Timing Clock, передаваемыми мастером. На каждую четверть ноты передаются 24 сообщения Timing Clock. Когда параметр Clock режима Global установлен в INT, EMX-1 является мастером и передает данные сообщения в реальном времени. Когда Clock установлен в EXT, EMX-1 является управляемым, и принимает данные сообщения в реальном времени. Однако, даже когда Clock установлен в "Auto", в отсутствии приходящих сообщений Timing Clock, EMX-1 работает согласно внутреннему тайм-коду.

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

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

Синхронизация в режиме песни

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

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

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

Song Position Pointer индицирует текущую позицию останова секвенсера. Когда Song Position Pointer принимается в режиме песни ведомым устройством, оно изменяет позицию песни в соответствии с мастером. Однако, в EMX-1 длительность каждого паттерна может быть различной, поэтому ведущее и ведомое устройства не обязательно должны находиться в одной позиции. При нажатии кнопки Start/Pause на мастере передается сообщение Continue, и песня начинает воспроизведение с текущей позиции. Когда ведомое

устройство принимает сообщение Continue, оно синхронизируется с сообщениями Timing Clock и начинает воспроизведение с текущей позиции песни. Вы можете определить позицию старта воспроизведения, а затем начать воспроизведение с синхронизацией.

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

Редакция звуков

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

Использование сообщений NRPN для редакции

NRPN (Non Registered Parameter Number) являются сообщениями, введенными производителями для доступа к специфическим функциям прибора. В EMX-1, сообщения NRPN назначены на блоки ударных.

Для редакции используйте NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] и NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (контроллеры #98 и 99) (rr, mm: низший и высший байты номера параметра) для выбора параметра. Затем передавайте Data Entry (MSB) [Bn, 06, mm] и Data Entry (LSB) [Bn, 26, vv] (контроллеры #06 и 38) (mm, vv: высший и низший байты значения; вместе определяют 16'384 шагов) для установки значения.

Относительно системных эксклюзивных сообщений

Производители используют системные эксклюзивные сообщения, в основном, для приема и передачи параметров, присущих определенному устройству, типа звуковых данных и данных редакции. Формат системных эксклюзивных сообщений прибора EMX-1: [F0, 42, 3n, 69, ff, ... F7].

- F0: эксклюзивный статус
- 42: идентификатор Korg
- 3n: [n=0~F] общий MIDI-канал (1~16)
- 69: идентификатор модели EMX-1
- ff: идентификатор функции (тип сообщения)
- ...
- F7: конец эксклюзивного сообщения

Некоторые USB MIDI-интерфейсы не могут передавать или принимать эксклюзивные сообщения EMX-1.

Некоторые системные эксклюзивные сообщения имеют специфическое назначение и называются “универсальными системными эксклюзивными сообщениями”.

Из них EMX-1 поддерживает следующие.

- При приеме сообщения Inquiry Message Request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7], EMX-1 передает Inquiry Message [F0, 7E, nn, 06, 02, (девять байт), F7], означающее “Я – Korg EMX-1 и версия моей системы...”.
- При приеме сообщения [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7] (значение 8, 192 [mm, vv=40,00] соответствует центральному положению, значение 4,096 [mm, vv=20,00] соответствует -50 центам, а значение 12,288 [mm, vv=60,00] соответствует +50 центам) изменяется его установка “Master Tune”.

8. ДОПОЛНЕНИЯ

Неисправности

При включении в сеть дисплей не светится!

- Проверьте подключение сетевого адаптера к прибору.
- Проверьте подключение сетевого адаптера к сетевой розетке.

Отсутствует звук!

- Проверьте правильность подключения усилителя, микшера или головных телефонов к необходимым разъемам. (Если паттерн воспроизводится, то коммутация в порядке.)
- Проверьте правильность установок и включения усилителя и микшера.
- Проверьте установку мастер-регулятора уровня EMX-1.

Звук не останавливается!

- Иногда может помочь переключение между режимами паттерна и песни.
- Если ноты “зависают” при работе EMX-1 по MIDI, удерживая кнопку SHIFT нажмите кнопку STOP/CANCEL для выполнения команды MIDI Reset.
- По окончании прослушивания паттерна, нажмите кнопку Stop/Cancel.

Звуки или поведение прибора отличаются от отредактированных!

- Производите операцию сохранения после редакции перед переключением песен, паттернов или отключением питания. Оцените возможность случайного последующего изменения параметров редакции.

Отсутствует управление по MIDI!

- Проверьте правильность подключения MIDI-кабеля.

При воспроизведении EMX-1 от внешнего устройства

- Проверьте соответствие установки MIDI-каналов EMX-1 и передающего устройства.
- Проверьте правильность установки параметров MIDI-канала.
- Проверьте правильность установки фильтров MIDI.

При воспроизведении внешнего устройства от EMX-1

- Проверьте соответствие установки MIDI-каналов EMX-1 и приемного устройства.
- Проверьте правильность установки фильтров MIDI.

Невозможно сохранить паттерн или песню!

- Проверьте отключение защиты записи.

Нажатие пошаговых клавиш не соответствует выбранному звуку!

- Производите операцию сохранения после редакции звука блока.
- Проверьте включение функции клавиатуры.
- Проверьте наличие последовательности перемещений.

Невозможно использовать SmartMedia!

- Карта SmartMedia отформатирована в другом устройстве — компьютере или цифровой камере, перед использованием ее нужно отформатировать в EMX-1.
- Карта SmartMedia некорректно вставлена. Отключите питание и правильно вставьте SmartMedia.

Звук искажен!

- Регулятор TUBE GAIN находится в отличном от минимального положении.
- Уровень дисторшна зависит от регулятора DRIVE секции синтеза.

Сообщения об ошибках

При возникновении сообщения об ошибке, его можно удалить нажатием кнопки STOP/CANCEL.

Card Fmt

SmartMedia не читается.

Архивируйте данные SmartMedia в компьютер. Затем отформатируйте SmartMedia в EMX-1, перепишите на нее нужные файлы и считайте их с EMX-1.

CardFull

Недостаточно места в EMX-1 или на SmartMedia.

Для сохранения данных удалите лишние файлы с карты SmartMedia. Затем произведите запись. Для сохранения данных EMX-1 карта SmartMedia должна иметь минимум 2 Мб свободного места.

EventOvr

Переполнение памяти событиями.

Используйте операцию удаления событий для стирания лишних событий из песни.

FileDelt

Ошибка удаления файла с SmartMedia.

Повторите операцию.

FileLoad

Ошибка загрузки файла с SmartMedia.

Повторите операцию.

FileName

Запись на SmartMedia директории с уже имеющимся именем.

Удалите директорию с SmartMedia или смените имя файла в EMX-1 и повторите операцию.

FileSave

Ошибка записи на SmartMedia.

Повторите операцию.

MotSqFul

Невозможна запись последовательности перемещений.

В EMX-1 возможна запись максимум 24 последовательностей перемещений в каждый паттерн. С помощью операции CLEAR MOTION удалите лишние последовательности перемещений и повторите запись.

NoFiles

SmartMedia не содержит распознаваемых EMX-1 файлов.

В EMX-1 можно загружать только файлы .EMX.

Protect

Включена защита памяти от записи.

В режиме Global отключите защиту памяти. Удалите защитную наклейку карты SmartMedia.

SongEvt

При записи песни под другим номером достигнуто максимальное количество записываемых событий.

Используйте операцию удаления событий для стирания лишних событий из песни.

Write

Невозможна запись данных.

Повторите операцию записи.

Возврат к заводским установкам

Данные паттернов и песен в приборе EMX-1 установлены на заводе, и Вы можете восстановить их в памяти в любое время. После этого, созданные Вами паттерны и песни, использующие данные паттерны будут уничтожены и замещены заводскими данными. Для сохранения созданных паттернов и песен, Вы должны предварительно произвести операцию записи на SmartMedia.

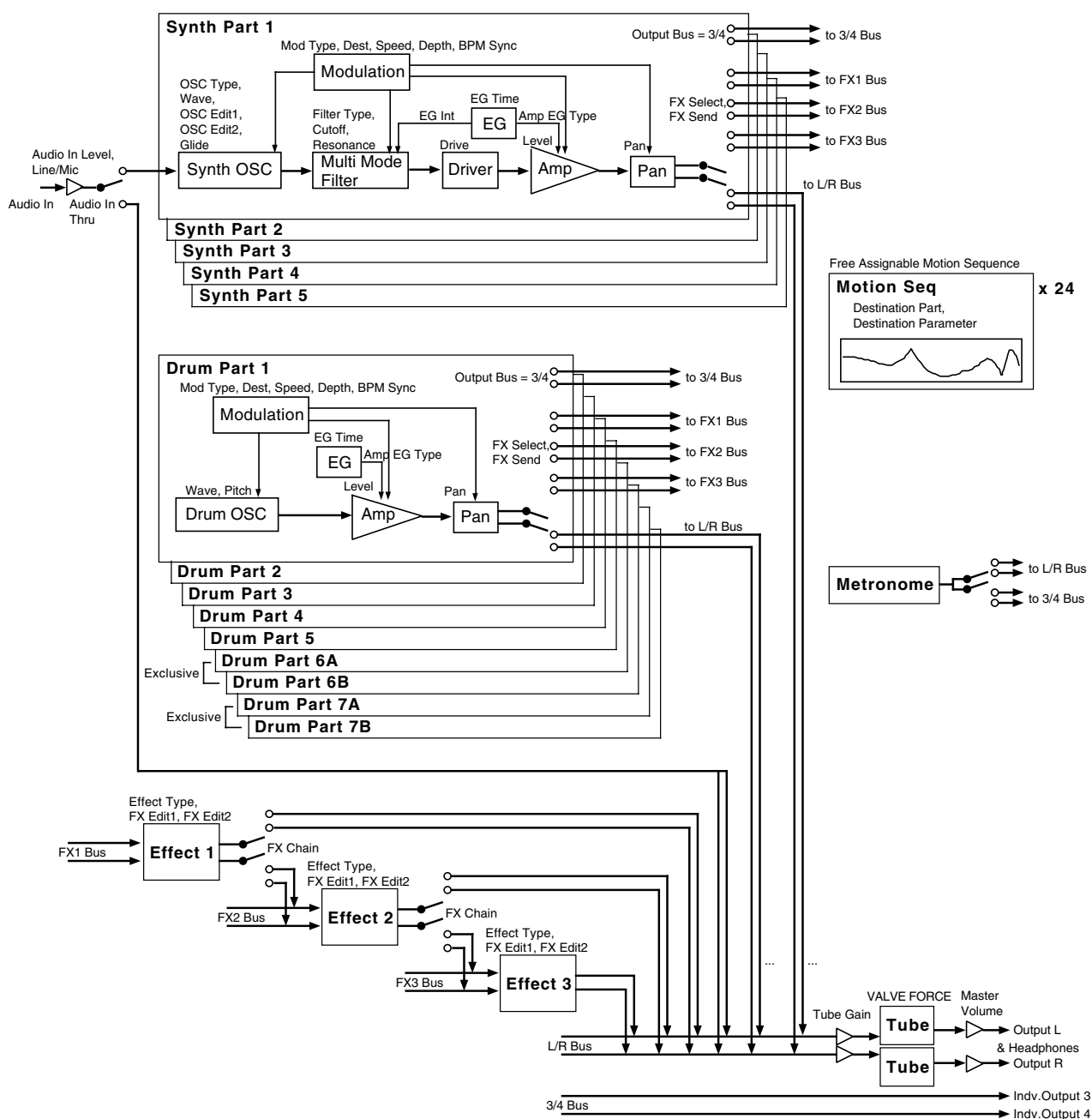
1. Одновременно нажав кнопки Transpose и WRITE, включите питание.
2. Дисплей отобразит "Preload", и кнопка PLAY/PAUSE начнет мигать.
3. Для загрузки заводских данных нажмите мигающую кнопку PLAY/PAUSE.

Загрузка требует приблизительно 30 секунд. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Когда загрузка закончится, EMX-1 вернется к начальному состоянию. Через несколько секунд дисплей отобразит номер паттерна "A01", и EMX-1 перейдет в режим паттерна.

Никогда не отключайте питание прибора до окончания процесса загрузки данных. Это может повредить данные.

Блок-схема



Спецификации

Количество блоков: 16 (5 блоков синтеза, 9 блоков ударных, 1 блок акцента синтеза, 1 блок акцента ударных)

Емкость памяти: 256 паттернов, 64 песни

Эффекты: 3 процессора x 16 типов

Секвенция: максимум 128 шагов на блок

Последовательность перемещений: 24 переназначаемых параметра

Песня: максимум 256 паттернов на песню

максимум примерно 20000 событий записи

Коммутация:

PHONES

Разъем: Стереоджек

Максимальный выходной уровень: 16 мВт/33 Ом и более/TUBE GAIN = мин.

Выходное сопротивление: 33 Ом

OUTPUT (L/MONO, R)

Разъемы: 2 моноджека

Максимальный выходной уровень: 0 dBu и более / TUBE GAIN = мин.

Выходное сопротивление: 220 Ом (110 Ом при MONO)

Сопротивление нагрузки: 10 кОм и более

INDV.OUT (3, 4)

Разъемы: 2 моноджека

Максимальный выходной уровень: +7 dBu и более

Выходное сопротивление: 220 Ом

Сопротивление нагрузки: 10 кОм и более

INPUT (AUDIO IN)

Разъем: моно (несимметричный)

Входное сопротивление: 10 кОм (при LINE) /910 Ом (при MIC)

Максимальный входной уровень

(LINE): -20 dBu / AUDIO IN LEVEL = макс.

(MIC): -52 dBu / AUDIO IN LEVEL = макс.

Сопротивление источника: 600 Ом

MIDI (IN, OUT, THRU)

5-контактный DIN

SmartMedia: 4–128 Мб, 3 В (3.3 В)

Лампы: 12AX7/ECC83 x 2

Питание: сетевой адаптер 9 В

Потребляемая мощность: 23 Вт

Габариты: ширина 358 мм, глубина 256 мм, высота 62 мм (с резиновыми ножками)

Вес: 3.1 кг

* Возможно некоторое колебание характеристик в зависимости от внешних условий и степени прогрева ламп.

Список паттернов

№	Название	Программист	Audio In	Ткемп	Длина
A01	Electro1	KORG		134	8
A02	PrgHous1	KORG		136	8
A03	HardHs1	Fernando Lopez		140	8
A04	UKHouse1	Tomoki Hirata		139	4
A05	House1	KORG		132	8
A06	GarageH1	KORG		125	8
A07	FJazz1	KORG		130	8
A08	NuSkIBr1	KORG		138	4
A09	NuSkIBr2	James Bernard	O	140	4
A10	DnB1	James Bernard		170	4
A11	DnB2	Chris Petti		174	8
A12	DnB3	KORG		177	8
A13	DnB4	Chris Petti		180	8
A14	HipHop1	David Brant		72	8
A15	HipHop2	David Brant		103	4
A16	HipHop3	David Brant	O	98	4
A17	Trance1	KORG		140	8
A18	Trance2	KORG		138	8
A19	Trance3	KORG		138	8
A20	HTrance1	James Sajeve		140	8
A21	PsyTrnc1	Fernando Lopez		138	8
A22	Techno1	KORG		132	8
A23	Techno2	James Bernard	O	130	8
A24	Minimal1	KORG		137	8
A25	2Step1	Tomoki Hirata	O	134	4
A26	2Step2	David Brant	O	134	4
A27	R&B1	David Brant		104	4
A28	R&B2	David Brant	O	95	4
A29	Funk1	KORG		109	8
A30	DownTmp1	KORG		91	8
A31	AmbiHs1	Tomoki Hirata	O	123	4
A32	IDM1	James Bernard	O	112	4
A33	Techno3	KORG	O	134	8
A34	Techno4	KORG		133	8
A35	Techno5	KORG		136	8
A36	Techno6	James Bernard	O	136	8
A37	Techno7	James Bernard	O	133	8
A38	Techno8	KORG		139	8
A39	Techno9	KORG		137	8
A40	Techno10	KORG	O	135	4
A41	Electro2	KORG		135	8
A42	Electro3	James Bernard		130	4
A43	Electro4	James Bernard		130	8
A44	Electro5	James Bernard	O	124	4
A45	Electro6	KORG		134	8
A46	IDM2	KORG	O	120	8
A47	IDM3	KORG		115	8
A48	IDM4	KORG		132	8
A49	IDM5	James Bernard	O	150	8
A50	IDM6	James Bernard		136	4
A51	IDM7	James Bernard		130	8
A52	IDM8	James Bernard	O	120	4
A53	Minimal2	James Bernard	O	140	8
A54	Minimal3	KORG		137	8
A55	Minimal4	KORG	O	135	4
A56	Minimal5	James Bernard	O	132	8
A57	Minimal6	KORG		135	8
A58	DnB5	Chris Petti		174	8
A59	DnB6	Chris Petti		176	8
A60	DnB7	KORG		173	8
A61	DnB8	KORG	O	172	8
A62	DnB9	KORG		173	8
A63	DnB10	KORG	O	176	8
A64	DnB11	James Bernard		179	8

№	Название	Программист	Audio In	Ткемп	Длина
B01	DnB12	James Bernard	O	175	8
B02	DnB13	James Bernard	O	170	4
B03	DnB14	James Bernard		175	8
B04	DnB15	KORG		174	8
B05	DnB16	KORG	O	170	8
B06	DnB17	KORG		184	8
B07	DnB18	KORG		173	8
B08	DnB19	KORG		177	8
B09	DnB20	KORG		175	8
B10	DnB21	KORG		180	8
B11	DnB22	James Bernard	O	180	8
B12	DnB23	James Bernard	O	175	8
B13	DnB24	James Bernard	O	175	8
B14	DnB25	KORG	O	175	8
B15	DnB26	KORG		175	8
B16	Trance4	KORG		142	8
B17	Trance5	KORG		142	8
B18	Trance6	KORG		135	8
B19	Trance7	James Bernard	O	140	8
B20	Trance8	KORG		141	8
B21	Trance9	KORG		137	8
B22	Trance10	KORG		138	8
B23	Trance11	KORG		136	8
B24	Trance12	KORG		142	8
B25	Trance13	KORG		143	8
B26	Trance14	KORG		135	8
B27	Trance15	KORG	O	135	8
B28	Trance16	James Sajeve		137	8
B29	HTrance2	KORG		142	8
B30	HTrance3	KORG		139	8
B31	HTrance4	KORG		138	8
B32	HTrance5	KORG		137	8
B33	PsyTrnc2	Fernando Lopez		140	4
B34	PsyTrnc3	KORG		140	8
B35	PsyTrnc4	KORG		147	8
B36	PsyTrnc5	James Bernard	O	140	8
B37	House2	Oliver Munyak		130	4
B38	House3	Tomoki Hirata	O	128	4
B39	House4	KORG		128	8
B40	House5	KORG	O	134	8
B41	House6	James Bernard	O	140	4
B42	House7	James Bernard	O	135	8
B43	House8	KORG		138	8
B44	House9	Tomoki Hirata	O	126	4
B45	House10	Tomoki Hirata		129	4
B46	GarageH2	KORG	O	124	8
B47	GarageH3	KORG		127	8
B48	GarageH4	KORG		127	8
B49	GarageH5	Oliver Munyak		126	8
B50	GarageH6	Tomoki Hirata		121	4
B51	GarageH7	Tomoki Hirata		126	4
B52	GarageH8	Tomoki Hirata		125	4
B53	UKHouse2	Tomoki Hirata		135	4
B54	UKHouse3	Tomoki Hirata	O	130	4
B55	UKHouse4	Tomoki Hirata		131	4
B56	UKHouse5	Fernando Lopez		140	4
B57	UKHouse6	Fernando Lopez		133	4
B58	PrgHous2	Tomoki Hirata	O	126	4
B59	PrgHous3	KORG		135	8
B60	PrgHous4	KORG		139	8
B61	PrgHous5	KORG		130	8
B62	HardHs2	Fernando Lopez		141	8
B63	HardHs3	Fernando Lopez	O	140	4
B64	HardHs4	KORG		154	8

№	Название	Программист	Audio In	Ткемп	Длина
C01	HardHs5	KORG	0	157	8
C02	HardHs6	KORG	0	150	8
C03	Gabba1	James Sajeva	0	157	8
C04	2Step3	KORG		135	8
C05	2Step4	KORG		135	8
C06	2Step5	Tomoki Hirata		136	4
C07	2Step6	Tomoki Hirata	0	134	4
C08	2Step7	David Brant	0	132	4
C09	2Step8	David Brant	0	135	4
C10	2Step9	KORG		137	4
C11	NuSkIBr3	James Bernard	0	140	8
C12	NuSkIBr4	James Bernard		135	4
C13	NuSkIBr5	James Bernard		133	8
C14	NuSkIBr6	James Bernard		135	4
C15	NuSkIBr7	James Bernard	0	135	4
C16	NuSkIBr8	James Bernard	0	145	8
C17	NuSkIBr9	KORG	0	137	8
C18	NuSkIB10	James Bernard	0	138	4
C19	NuSkIB11	James Bernard	0	136	4
C20	NuSkIB12	James Bernard	0	135	4
C21	HipHop4	David Brant	0	74	4
C22	HipHop5	David Brant	0	99	4
C23	HipHop6	David Brant		102	4
C24	HipHop7	David Brant	0	108	4
C25	HipHop8	David Brant	0	102	4
C26	HipHop9	James Bernard	0	98	4
C27	HipHop10	James Bernard	0	80	4
C28	HipHop11	David Brant	0	101	4
C29	HipHop12	David Brant	0	106	4
C30	HipHop13	Ian Fisher	0	140	8
C31	HipHop14	Ian Fisher	0	94	4
C32	HipHop15	KORG		95	8
C33	HipHop16	James Sajeva		93	8
C34	HipHop17	James Sajeva	0	93	8
C35	HipHop18	James Sajeva		95	4
C36	HipHop19	David Brant	0	103	8
C37	HipHop20	David Brant	0	95	4
C38	HipHop21	David Brant	0	90	4
C39	R&B3	David Brant	0	85	4
C40	R&B4	David Brant		112	4
C41	R&B5	James Sajeva		125	8
C42	R&B6	James Sajeva		99	4
C43	R&B7	James Sajeva		102	8
C44	R&B8	KORG		104	8
C45	R&B9	KORG	0	125	8
C46	Funk2	James Bernard	0	110	4
C47	Funk3	David Brant		104	4
C48	Funk4	KORG		108	8
C49	FJazz2	KORG		105	8
C50	FJazz3	KORG		112	8
C51	FJazz4	KORG		106	8
C52	DownTmp2	KORG		85	8
C53	DownTmp3	KORG		78	8
C54	DownTmp4	KORG	0	80	4
C55	DownTmp5	James Bernard	0	75	4
C56	DownTmp6	Tomoki Hirata	0	77	8
C57	DownTmp7	Tomoki Hirata		76	4
C58	AmbiHs2	Tomoki Hirata		127	8
C59	AmbiHs3	Tomoki Hirata		123	8
C60	AmbiHs4	James Bernard	0	130	8
C61	AmbiHs5	James Bernard	0	130	4
C62	AmbiHs6	James Bernard	0	125	4
C63	Dub1	James Bernard	0	80	4
C64	ER-1	KORG		132	4

№	Название	Программист	Audio In	Ткемп	Длина
D01	Demo1-1	KORG		138	8
D02	Demo1-2	KORG		138	8
D03	Demo1-3	KORG		138	8
D04	Demo1-4	KORG		138	8
D05	Demo1-5	KORG		138	8
D06	Demo1-6	KORG		138	2
D07	Demo2-1	Oliver Munyak		125	8
D08	Demo2-2	Oliver Munyak		125	8
D09	Demo2-3	Oliver Munyak		125	8
D10	Demo2-4	Oliver Munyak		125	8
D11	Demo3-1	James Bernard		140	8
D12	Demo3-2	James Bernard		140	8
D13	Demo3-3	James Bernard		140	8
D14	Demo4-1	James Sajeva		102	8
D15	Demo4-2	James Sajeva		102	8
D16	Demo4-3	James Sajeva		102	8
D17	Demo4-4	James Sajeva		102	8
D18	Demo4-5	James Sajeva		102	8
D19	Demo4-6	James Sajeva		102	8
D20	Demo4-7	James Sajeva		102	8
D21	Demo4-8	James Sajeva		102	4
D22	Demo5-1	Chris Petti		180	8
D23	Demo5-2	Chris Petti		180	8
D24	Demo5-3	Chris Petti		180	8
D25	Demo5-4	Chris Petti		180	8
D26	Demo5-5	Chris Petti		180	8
D27	Demo5-6	Chris Petti		180	8
D28	Demo5-7	Chris Petti		180	8
D29	Demo6-1	Oliver Munyak		126	8
D30	Demo6-2	Oliver Munyak		126	8
D31	Demo6-3	Oliver Munyak		126	8
D32	Demo6-4	Oliver Munyak		126	8
D33	Init			120	1
D34	Init			120	1
D35	Init			120	1
D36	Init			120	1
D37	Init			120	1
D38	Init			120	1
D39	Init			120	1
D40	Init			120	1
D41	Init			120	1
D42	Init			120	1
D43	Init			120	1
D44	Init			120	1
D45	Init			120	1
D46	Init			120	1
D47	Init			120	1
D48	Init			120	1
D49	Init			120	1
D50	Init			120	1
D51	Init			120	1
D52	Init			120	1
D53	Init			120	1
D54	Init			120	1
D55	Init			120	1
D56	Init			120	1
D57	Init			120	1
D58	Init			120	1
D59	Init			120	1
D60	Init			120	1
D61	Init			120	1
D62	Init			120	1
D63	Init			120	1
D64	Init			120	1

*Символ "0" в колонке "Audio In" означает обработку эффектом аудиовхода.

Список MIDI-назначений регулировок

PART	MIDI CH (INITIAL)	PARAMETER	CC	NRPN	MOTION SEQ	SONG EVENT	
SYNTH1-5	1(GLOBAL)=CH1 2=CH2 3=CH3 4=CH4 5=CH5	OSC TYPE	CC#70		X	X	
		WAVE		NRPN	X	X	
		SYNTH TUNE		NRPN		X	X
		OSC EDIT1	CC#14			0	0
		OSC EDIT2	CC#15			0	0
		GLIDE	CC#5			0	0
		FILTER TYPE	CC#83			0	0
		FILTER CUTOFF	CC#74			0	0
		FILTER RESONANCE	CC#71			0	0
		FILTER EG INT	CC#79			0	0
		FILTER DRIVE	CC#84			0	0
		LEVEL	CC#7			0	0
		PAN	CC#10			0	0
		EG TIME	CC#75			0	0
		AMP EG	CC#86			0	0
		ROLL	CC#85			0	0
		FX SEND	CC#91			0	0
		FX SELECT	CC#81			0	0
		MOD TYPE	CC#87			0	0
		MOD DEPTH	CC#90			0	0
MOD SPEED	CC#89			0	0		
MOD DEST	CC#88			0	0		
MOD BPM SYNC	CC#82			0	0		
PART MOTION SEQ SW	CC#80			-	0		
DRUM1-7B	1-7B=CH10	WAVE		NRPN	X	X	
		PITCH		NRPN	0	0	
		LEVEL		NRPN	0	0	
		PAN		NRPN	0	0	
		EG TIME		NRPN	0	0	
		AMP EG		NRPN	0	0	
		ROLL		NRPN	0	0	
		FX SEND		NRPN	0	0	
		FX SELECT		NRPN	0	0	
		MOD TYPE		NRPN	0	0	
		MOD DEPTH		NRPN	0	0	
		MOD SPEED		NRPN	0	0	
		MOD DEST		NRPN	0	0	
		MOD BPM SYNC		NRPN	0	0	
PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	0			
SYNTH ACCENT	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	LEVEL		NRPN	0	0	
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	0	
DRUM ACCENT	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	LEVEL		NRPN	0	0	
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	0	
FX1	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	FX TYPE	CC#12		X	0	
		FX EDIT1	CC#92		0	0	
		FX EDIT2	CC#93		0	0	
		FX MOTION SEQ SW	CC#20		-	0	
FX2	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	FX TYPE	CC#13		X	0	
		FX EDIT1	CC#94		0	0	
		FX EDIT2	CC#95		0	0	
		FX MOTION SEQ SW	CC#21		-	0	
FX3	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	FX TYPE	CC#14		X	0	
		FX EDIT1	CC#96		0	0	
		FX EDIT2	CC#97		0	0	
		FX MOTION SEQ SW	CC#22		-	0	
COMMON	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	TEMPO			X	0	
		SWING		NRPN	X	0	
		ROLL TYPE		NRPN	X	0	
		BEAT		NRPN	X	X	
		LENGTH		NRPN	X	X	
		LAST STEP		NRPN	X	X	
		FX CHAIN	CC#23		X	0	
		MUTE STATUS		NRPN	X	0	
		ACCENT STATUS			X	X	
		SWING STATUS			X	X	
OUTPUT BUS STATUS			X	X			

Таблица MIDI-сообщений

Функция		Передача	Прием	Примечание
Basic channel	Default Changed	1 – 16 1 – 16	1 – 16 1 – 16	Запоминается
Mode	Default Messages Altered	×	3 ×	
Note number :	True voice	0– 127	0– 127 0– 127	
Velocity	Note ON Note OFF	○ 9n, v=30– 127 ○ 64	○ 9n, v=1– 127	При передаче определяется уровнем акцента *N *N
After Touch	Polyphonic Channel	× ×	× ×	
Pitch Bender		×	○	*C
Control Change	0,32	○	○	Bank Select(MSB, LSB) *P
	98, 99	○	○	NRPN(LSB, MSB) *C
	8	○	○	Data Entry(MSB) *C
	121	×	○	Reset All Controllers
	35 0–95	○ ○	○ ○	Data Entry(MSB) *C Panel Control(Knob, SW) *3*C
Program Change :	True#	○ 0 – 127 *****	○ 0 – 127 0 – 127	Передача/прием в режиме паттерна *P
System Exclusive		○	○	Передача/прием всегда возможны на странице MIDI Dump *2 *E
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	○ ○ 0 – 63 ×	○ ○ 0 – 63 ×	Передача/прием в режиме песни *1 *P
System Realtime :	Clock Commands	○ ○	○ ○	*1 *1
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	× × ○ ×	× ○ ○ ×	
Заметки		*P, *C, *E, *N: Принимаются и передаются при установке соответствующих фильтров MIDI (P, C, E, N) в значение "O" *1: Передаются, но не принимаются, при установке параметра Clock в "Int". При установке в "Ext", принимаются, но не передаются. *2: Включают в себя сообщения Inquiry. *3: Номер Control Change определяется в режиме MIDI установкой "#CC ASSIGN".		

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

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

○ : Да
× : Нет