

Korg Electribe ES-1mkII

Руководство пользователя

Ритмический сэмплер

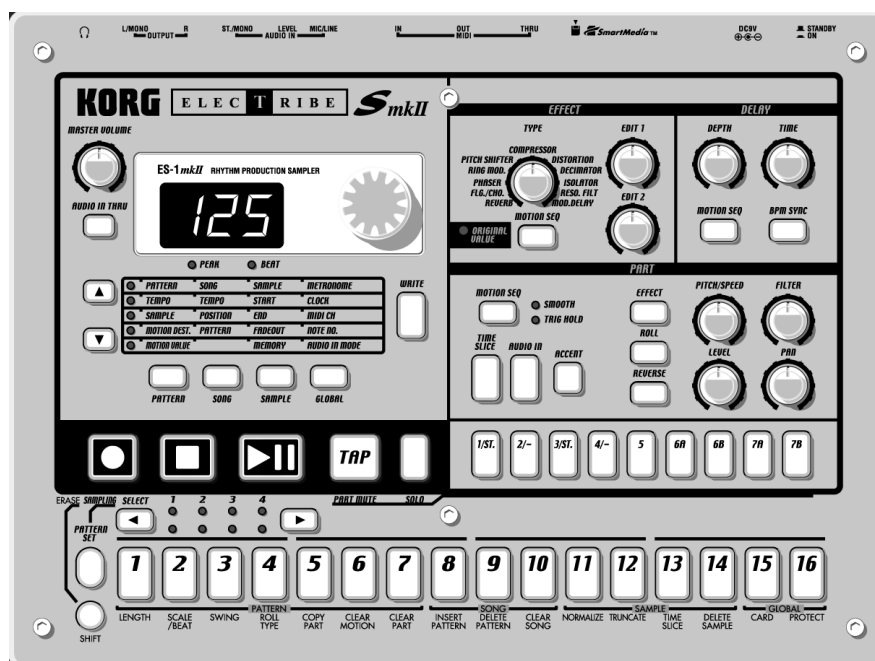
Официальный и эксклюзивный дистрибьютор компании Korg на территории России, стран Балтии и СНГ — компания A&T Trade.

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 ритмического сэмплера Electribe ES-1mkII, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade. Телефон для справок (095) 796-9262; e-mail: synth@attrade.ru



E L E C T R I B E

SmkII

KORG

Содержание

Техника безопасности	4
Введение	6
Основные возможности	6
Начало работы	7
Пример коммутации. Подготовка.	
Лицевая и тыльная панели	8
Общая секция	8
Секция эффектов	9
Секция редакции блока	9
Секция выбора блока	10
Секция управления секвенцией	10
Секция пошаговых клавиш	10
Секция коммутации	11
Основные операции	12
Архитектура ES-1mkII	12
Воспроизведение песни	12
Воспроизведение паттернов	13
Воспроизведение сэмплов	13
Возможные функции	14
Изменение темпа песни или паттерна. Использование клавиш для воспроизведения звуков. Редакция звука. Редакция эффекта и задержки. Работа с кнопками выбора блока при воспроизведении песни или паттерна. Редакция тембра, эффекта или задержки при воспроизведении песни или паттерна. Редакция ритмической фразы. Сохранение созданного паттерна. Использование последовательности перемещений. Подключение различных источников к аудиовходу. Сэмплирование. Назначение сэмплерного звука блоку сэмпла. Воспроизведение с установкой паттерна. Использование ES-1mkII в качестве модуля тон-генератора. Синхронная работа с устройством EA-1mkII или ER-1mkII.	
Режим сэмпла	22
Запись сэмпла	22
Выбор сэмпла	22
Воспроизведение сэмпла	22
Редакция сэмпла	23
Установка начальной точки. Установка конечной точки. Установка длительности затухания.	
Сэмплирование непосредственно звучания ES-1mkII (ресэмплирование)	24
Ресэмплирование с начала паттерна или песни. Ресэмплирование с середины паттерна или песни. Ресэмплирование только одной ноты блока.	
Срез (Slice)	25
Создание порезанного по времени сэмпла. Советы по достижению наилучших результатов при использовании функции Time Slice.	
Другие функции редактирования сэмпла	27
Нормализация сэмпла. Обрезание сэмпла.	

Удаление сэмпла	28
Проверка объёма сэмплерной памяти	28
Сохранение сэмпла	28
Режим паттерна	29
Выбор паттерна	29
Установка темпа воспроизведения	29
Воспроизведение паттерна	29
Выбор блоков. Мьютирование блока. Солирование блока.	
Создание паттерна	31
Назначение сэмпла. Редакция тембра блока. Редактирование эффекта и задержки. Установки длительности и размера. Установки свинга. Создание ритмической фразы. Введение акцента в ритмическую фразу.	
Последовательность перемещений	38
Воспроизведение последовательности перемещений. Запись последовательности перемещений. Воспроизведение последовательности перемещений эффекта. Запись последовательности перемещений эффекта. Воспроизведение последовательности перемещений задержек. Запись последовательности перемещений задержек. Контроль последовательности перемещений.	
Общие функции редакции паттернов	40
Стирание ритмической фразы из блока. Копирование блока. Копирование данных внутри паттерна. Стирание блока или последовательности задержек / эффекта.	
Редакция последовательности перемещений	41
Выбор последовательности перемещений. Редакция параметров последовательности перемещений.	
Установка паттерна	42
Использование установки паттерна для воспроизведения. Назначение установки паттерна.	
Сохранение паттерна	43
Режим песни.	44
Выбор песни	44
Установка темпа воспроизведения	44
Воспроизведение песни	44
Ускоренная перемотка песни вперед или назад. Переключение песен. Воспроизведение с начала позиции или песни (Reset & Play).	
Создание песни	45
Создание песни с начала. Редакция песни.	
Сохранение песни	48
Режим Global	48
Установки метронома	48
Синхронизация ES-1mkII с внешним MIDI-устройством (MIDI Clock)	48
Синхронизация ES-1mkII с внешним мастер-устройством по MIDI (Ext). Синхронизация внешнего MIDI-устройства от ES-1mkII (int).	
Установка MIDI-канала	49
Установка номера ноты каждого блока	50
Установка режима аудиовхода	50

Использование SmartMedia	50
Форматирование SmartMedia. Сохранение всех данных на SmartMedia. Загрузка всех данных с карты SmartMedia в ES-1mkII. Загрузка отдельного сэмпла с карты SmartMedia.	
Установки защиты памяти	52
Сохранение установок режима Global	53
Приложения	53
Относительно MIDI	53
Неисправности	55
Сообщения об ошибках	55
Характеристики	56
Список паттернов	57
Список сэмплов	57
Список песен	57
Таблица MIDI-сообщений	58

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 инструмента

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

Радиомагнитное излучение

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

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

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

Декларация соответствия европейским стандартам 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.

Сохранение данных

В редких случаях неправильно обращение с прибором может стать причиной потери содержимого памяти. Пожалуйста, сохраняйте необходимые вам данные на приобретаемых отдельно картах формата SmartMedia либо на любой другой накопитель информации. Корпорация Korg не несёт ответственности за любые проблемы, связанные с потерей данных.

Введение

Благодарим за приобретение Korg ELECTRIBE SmkII (ES-1mkII). Для максимальной реализации потенциала прибора и максимально длительного срока его службы, внимательно изучите данное руководство и грамотно используйте инструмент.

ES-1mkII является уникальным и простым в эксплуатации ритмическим сэмплером на основе технологии DSP-синтеза, что позволяет любому пользователю от новичка до профессионала создавать оригинальную музыку.

Вы можете назначать сэмплерные звуки на блоки, с помощью органов управления лицевой панели интуитивно программировать звучание прибора и на этой основе создавать музыкальные фразы. ES-1mkII является идеальным подспорьем для музыкантов, ди-джеев, звукоинженеров и создателей мультимедийных приложений, всех тех, кто стремится внести оригинальные элементы в музыкальную продукцию.

Основные возможности

- Ритмический сэмплер, в котором записанные пользователем сэмплы могут быть назначены на 10 сэмплерных блоков (включая функцию Slice). Звучание любой партии может быть обработано по необходимости.
- До 150 звуков (100 монофонических, 50 стереофонических), засэмплированных пользователем, могут храниться во внутренней памяти (максимальный объём 95 секунд монофонического сэмплирования).
- Блоки (созданные путём редактирования сэмплов) могут комбинироваться с ритмами, образуя ритмические паттерны и позволяя использовать ES-1mkII в качестве принципиально нового типа ритм-машины.
- До 128 паттернов (состоящих максимум из 64 шагов) может создаваться на основе сэмплерных данных и храниться во внутренней памяти.
- Функция последовательности перемещений позволяет записывать и циклично воспроизводить перемещения регуляторов, которые могут сохраняться отдельно для каждого блока паттерна.
- Шестнадцать пошаговых клавиш (сетка) обеспечивают идеальный способ пошаговой записи ритмических паттернов. С их помощью также легко производить запись в реальном времени.
- Поскольку звуки и ритмические паттерны могут изменяться мгновенно, вы можете использовать эти изменения как составную часть исполнительского самовыражения.
- Комбинируя несколько паттернов и добавляя к ним данные отдельных событий, типа последовательности перемещений, вы можете создать и хранить до шестнадцати песен.
- Доступны одиннадцать типов эффектов и эффект задержки.
- Режим установок паттерна позволяет назначать 64 паттерна на 16 пошаговых клавиш и переключать паттерны во время исполнения.
- Функция Tap Tempo и возможность работы по MIDI Clock позволяют синхронизировать ES-1mkII с внешними устройствами.
- ES-1mkII может управляться от внешних MIDI-устройств и использоваться в качестве дополнительного тон-генератора.
- Созданные в ES-1mkII паттерны и песни можно сохранять на карту SmartMedia.
- Созданные в компьютере или другом оборудовании файлы WAVE или AIFF могут загружаться и использоваться в качестве сэмплов.

Данные, создаваемые в ES-1mkII

Сэмплы, паттерны и песни, созданные (отредактированные) в ES-1mkII, вернутся в своё исходное состояние, если при их повторном выборе или выключении питания прибора не была выполнена операция записи (Write). Для сохранения записанных сэмплов или отредактированных паттернов, песен или общих данных обязательно выполните операцию записи (Write). Помните о том, что выполнив эту операцию, вы уже не сможете вернуть прежнее состояние фабричных настроек данных сэмпла, песни и паттерна. Для сохранения фабричных пресетных паттернов и песен приобретите соответствующую карту SmartMedia и используйте операцию сохранения (Save) для создания резервных копий.

Начало работы

Пример коммутации



Подготовка

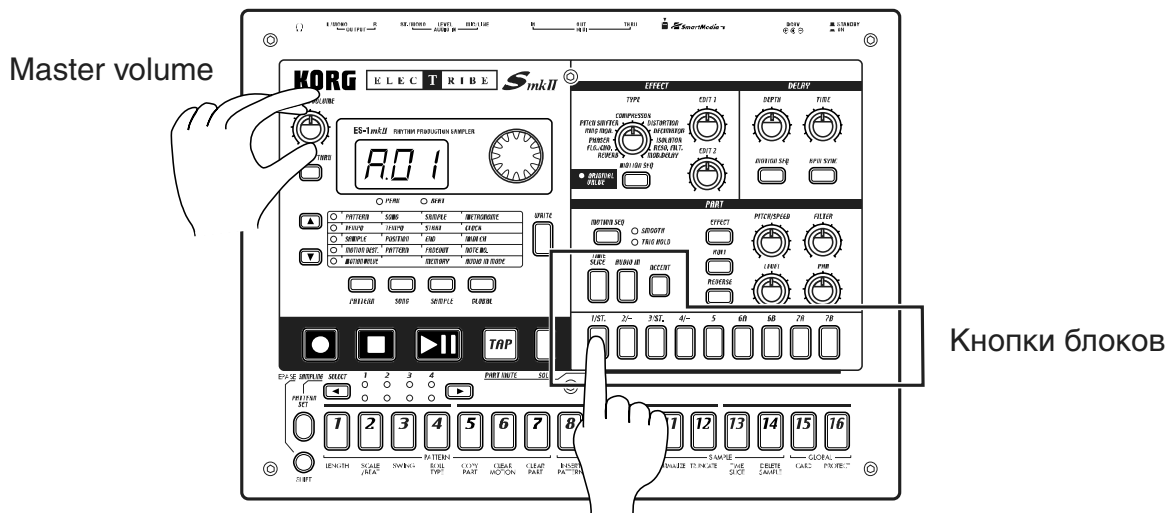
Перед началом коммутации отключите питание прибора. Неосторожные действия могут повредить систему оконечного усиления или громкоговорители.

1. Подключите прилагаемый сетевой адаптер к разъему DC 9V и к сетевой розетке.

Поместите шнур адаптера в специальный держатель на тыльной панели прибора. При удалении кабеля из держателя не прилагайте больших усилий.

2. Подключите аудиокабели одним концом к выходным разъемам ES-1mkII (L/MONO, R), а другим — ко входам микшера. Для работы с моносигналом, подключите систему мониторинга к разъему L/MONO. Для получения максимального качества звучания прибора рекомендуется использование стереорежима.
3. Если вы используете головные телефоны, подключите их к соответствующему разъему.

При этом выходные разъемы блоков не отключаются.



4. По окончании коммутации включите питание. Введите регулятор MASTER VOLUME прибора ES-1mkII и нажимайте кнопки блоков (1...7B, TIME SLICE) для извлечения звука и проверки правильности коммутации. Используйте регулятор MASTER VOLUME прибора ES-1mkII, регуляторы усиления и фейдеры микшера или системы усиления для установки общего уровня громкости.

Лицевая и тыльная панели

Средства управления и другие узлы ES-1mkII подразделяются на шесть групп:



Общая секция

1. Регулятор MASTER VOLUME

Данный регулятор изменяет уровень сигнала на выходных разъемах и выходе головных телефонов.

2. Кнопка AUDIO IN THRU

Предназначена для подачи сигналов внешнего аудиисточника непосредственно на выходные разъемы и головные телефоны. Когда данная кнопка нажата, установки PAN, LEVEL, FILTER, EFFECT и ROLL аудиоблока игнорируются.

3. Дисплей

Отображает значение текущего параметра и различные сообщения.

4. Колесо выбора

Используется для изменения значения на дисплее.

5. Пиковый светодиод

Индیکیрует пиковый уровень входного сигнала на входном аудиоразъеме. Устанавливайте выходной уровень источника таким, при котором светодиод будет загораться только на пиках сигнала.

6. Светодиод темпа

Мигает с интервалами в четверть такта от установленного темпа.

7. Кнопки курсора

Служат для выбора параметров из матрицы.

8. Матрица

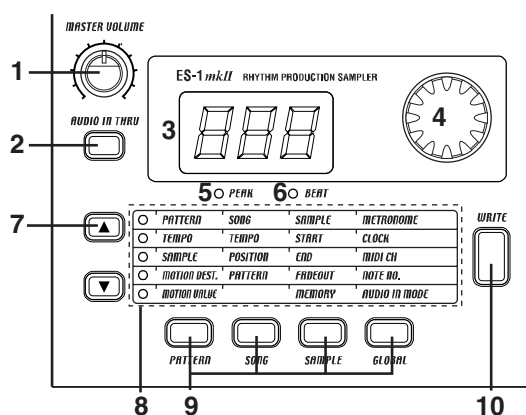
Представляет собой группу параметров, отображаемых на дисплее. Используйте кнопки курсора для выбора параметра с помощью светодиодной индикации.

9. Кнопки переключения режимов

Используйте данные кнопки для перехода в выбранный режим: PATTERN, SONG, SAMPLE или GLOBAL. В процессе воспроизведения вы можете перейти в режим Global, но не в режим Sample.

10. Кнопка WRITE

Используется для сохранения изменений, произведенных в режимах Pattern, Song, Sample и Global, а также установок паттерна и сэмплерных данных.



Секция выбора блока

1. Кнопка TIME SLICE

Выбирает блок среза. При нажатии этой кнопки слышен звук назначенного среза сэмпла.

2. Кнопка AUDIO IN

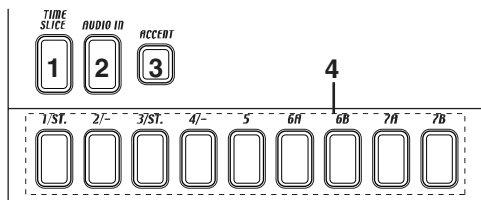
Выбирает блок аудиовхода. При нажатии этой кнопки слышен звук внешнего источника.

3. Кнопка ACCENT

Выбирает блок акцента.

4. Кнопки 1-5, 6A-6B, 7A-7B

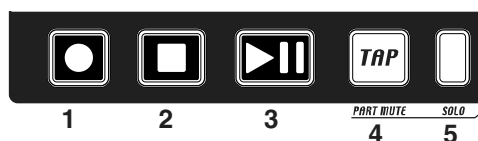
Данные кнопки осуществляют выбор блоков сэмплов. При нажатии одной из этих кнопок вы услышите звучание сэмпла, присвоенного соответствующему блоку.



Секция управления секвенцией

1. Кнопка Rec

Используется для записи ритмов или перемещения регуляторов. Если вы нажмете данную кнопку во время записи, запись прервется, а воспроизведение будет продолжаться. Нажав и удерживая кнопку Pattern Set, одновременно нажав кнопку Rec, вы сможете засэмплировать звук внешнего источника или проигрываемый в настоящий момент.



2. Кнопка Stop/Cancel

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

3. Кнопка Play/Pause

Используется для начала/паузы воспроизведения паттерна или песни, а также воспроизведения сэмплов.

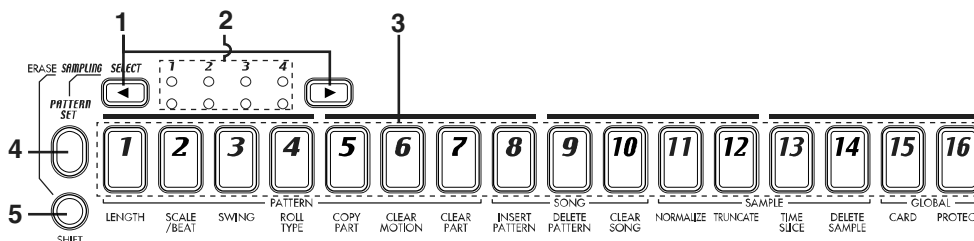
4. Кнопка TAP/PART MUTE

Используется для ручного ввода темпа. При воспроизведении, удержание данной кнопки и нажатие кнопки блока замыкает выбранный блок.

5. Кнопка SOLO

При воспроизведении, удержание данной кнопки и нажатие одной или нескольких кнопок блоков приведет к воспроизведению только выбранных блоков.

Секция пошаговых клавиш



1. Кнопки выбора SELECT

Нажатие на данные кнопки включает и отключает светодиоды выбора и позволяет использовать 16 пошаговых клавиш в качестве 64 клавиш.

В режиме песни данные кнопки функционируют в качестве кнопок перемотки вперед и назад. При включении функции установок паттерна они используются для переключения групп паттерновых установок.

2. Светодиоды выбора

Верхний ряд светодиодов (зеленые) индицируют позицию (длительностью 1...4) внутри паттерна в текущей фразе.

Нижний ряд светодиодов (красные) индицируют позицию (длительностью 1...4) фразы, определяемую пошаговыми клавишами. Когда включена функция установок паттерна, данные светодиоды индицируют группу паттерновых установок.

3. Пошаговые клавиши 1...16

Используются для модификации и прослушивания фраз каждого блока. Когда включена функция установок паттерна, данные кнопки используются для выбора назначенных на них паттернов.

4. Кнопка PATTERN SET

При удержании данной кнопки в нажатом состоянии и нажатии на одну из пошаговых клавиш возможно переключение паттернов, назначаемых на данную клавишу.

Если, удерживая эту кнопку, вы нажмёте кнопку Rec, ES-1mkII войдёт в режим готовности к сэмплингованию. Если в этот момент воспроизводится паттерн или песня, сэмплирование начнётся немедленно.

5. Кнопка SHIFT

Используется в комбинации с другими органами управления.

SHIFT + кнопка Play/Pause: Начинает воспроизведение с начала паттерна.

SHIFT + кнопка Rec: В процессе воспроизведения удаляет триггеры из паттерна.

SHIFT + кнопки выбора блока: Определяет блок без воспроизведения его тембра.

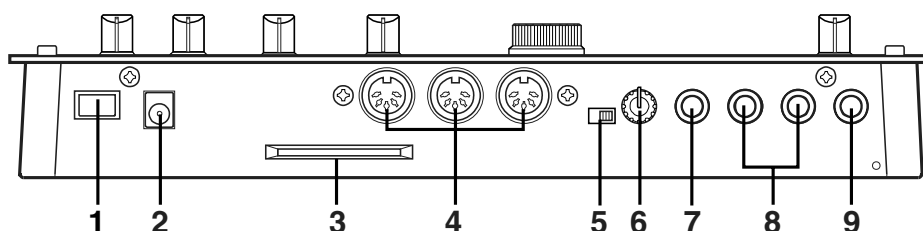
SHIFT + пошаговые клавиши: Выполняет функцию, обозначенную под соответствующей пошаговой клавишей.

SHIFT + колесо выбора: Переключает блоки, которые отображаются во время редактирования темпа или сэмпла.

SHIFT + Кнопка PATTERN SET: Удерживает прибор в режиме установки паттерна.

Остальные комбинации кнопки SHIFT описаны в соответствующих параметрах.

Секция коммутации



1. Выключатель питания

Включает и отключает питание прибора.

2. Разъем DC 9V

Служит для подключения прилагаемого сетевого адаптера.

3. Слот SmartMedia

Служит для установки карты SmartMedia для обмена данными с ES-1mkII.

4. 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.

5. Переключатель MIC/LINE

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

6. Регулятор LEVEL

Устанавливает уровень входного аудиосигнала.

7. Разъем ST./MONO

Поступающий на этот разъем звук будет использоваться в качестве звука блока Audio In. Если источник входного сигнала является стерео, то для соединения используйте стереоразъем.

8. Разъемы 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.

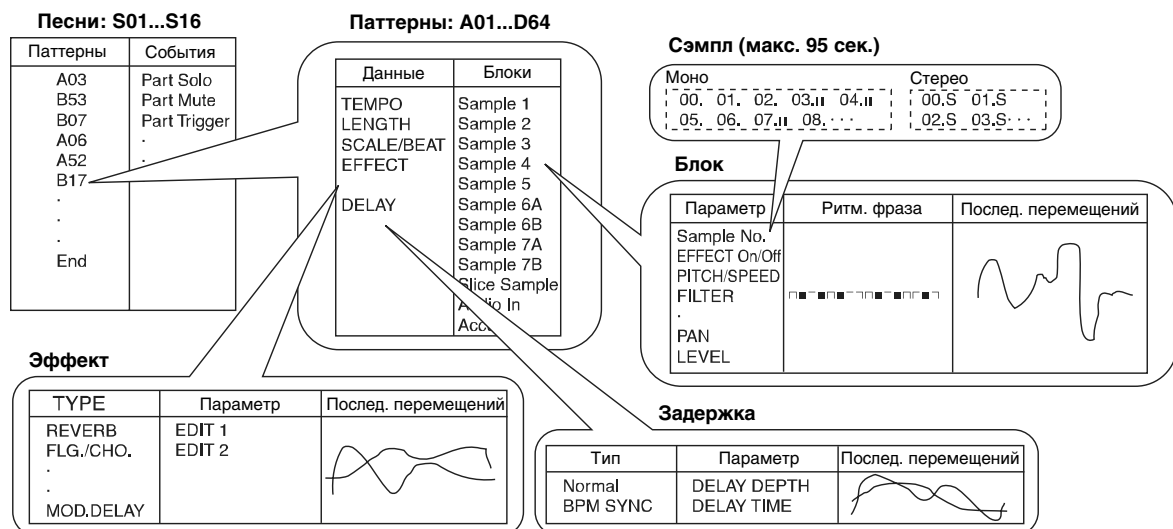
9. Разъем головных телефонов

Стереовыход 1/4" для подключения головных телефонов.

ОСНОВНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Архитектура ES-1mkII

Основой ES-1mkII является песня, состоящая из последовательности паттернов (состоящих, в свою очередь, из блоков с назначенными сэмплами и установок эффекта/задержки) и событий.

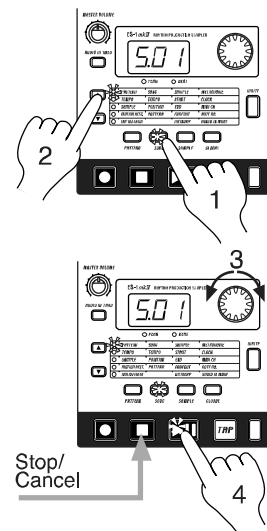


Воспроизведение песни

1. Нажмите кнопку режима песни (кнопка засветится).
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра SONG (горит верхний светодиод).
3. Вращайте колесо для выбора песни (S01...S16).
4. Нажмите кнопку Play/Pause для воспроизведения песни (кнопка засветится). Когда песня закончится, воспроизведение автоматически остановится (кнопка погаснет).

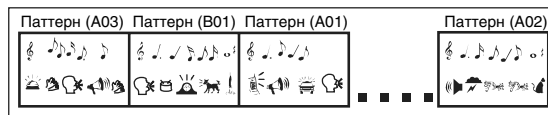
Для паузы в процессе воспроизведения нажмите кнопку Play/Pause (кнопка начнет мигать). Для выхода из паузы нажмите кнопку Play/Pause еще раз (кнопка засветится). Для остановки воспроизведения нажмите кнопку Stop/Cancel.

Переключение песен в процессе воспроизведения невозможно.



Что представляет собой песня?

В ES-1mkII песня является набором музыкальных данных, состоящим из паттернов, воспроизводимых в определенном порядке. ES-1mkII позволяет создавать и сохранять до 16 песен. В каждой песне может содержаться до 256 паттернов и фраз, а также запись перемещений регуляторов во время воспроизведения.



Воспроизведение паттернов

1. Нажмите кнопку режима паттерна (кнопка засветится).
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра PATTERN (верхний светодиод).
3. Вращайте колесо для выбора паттерна (A01...A64, b01...b64).
4. Нажмите кнопку Play/Pause для воспроизведения паттерна (кнопка засветится). По окончании воспроизведения паттерн вернется к началу и циклично продолжит воспроизведение.

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 останова воспроизведения нажмите кнопку Stop/Cancel. Вы можете переключать паттерны колесом выбора при останове или в процессе воспроизведения.

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

Что представляет собой паттерн?

Паттерн является единицей музыкальных данных, состоящей из звуков, организованных в ритмические фразы. ES-1mkII позволяет создавать и сохранять 128 паттернов. Каждый паттерн состоит из 11 блоков. В дополнение к звукам блоков, вы можете также записывать ритмические фразы и перемещения регуляторов.

Воспроизведение сэмплов

1. Нажмите кнопку Sample (кнопка засветится).
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра SAMPLE (верхний светодиод).
3. Вращайте колесо для выбора номера сэмпла. Сэмплы, использующие в своём названии только номер, например "00.", являются монофоническими; сэмплы, обозначенные буквой "S" после номера, являются стереофоническими; сэмплы со знаком "i" после номера являются звуками разделенных сэмплов.
4. Для прослушивания сэмпла нажмите кнопку Play/Pause или одну из кнопок блоков 1—7B.

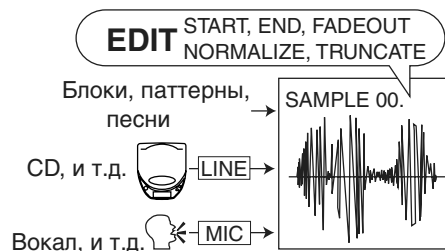
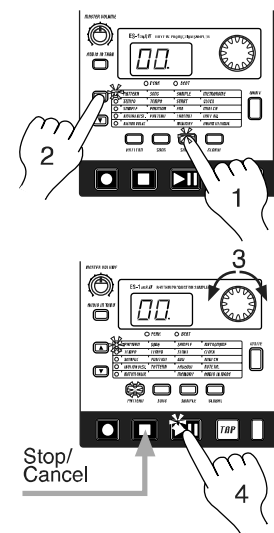
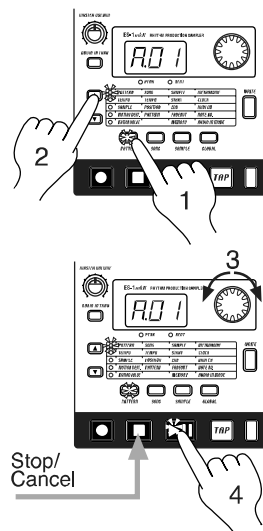
Для останова воспроизведения нажмите кнопку Stop/Cancel.

Если вы нажмёте кнопку Play/Pause во время воспроизведения, сэмпл начнёт воспроизводиться с начала.

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

Понятие сэмпла

Сэмпл — это записанный или обработанный после записи звук. Сэмпл может быть присвоен каждому блоку. ES-1mkII позволяет создавать и записывать до 150 сэмплов (100 монофонических, 50 стереофонических) с учётом не превышения длительности сэмплирования в 95 секунд. Стереосэмпл занимает в два раза больше места, чем моносэмпл.



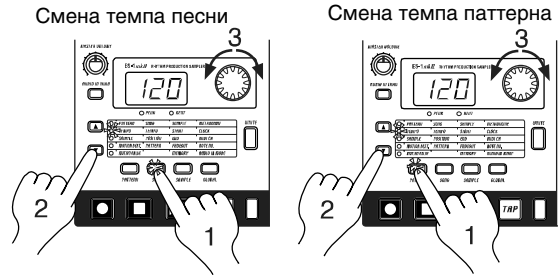
Возможные функции

Изменение темпа песни или паттерна

Измененный темп возвращается на начальную величину при остановке воспроизведения и переключении на другой паттерн или песню.

Использование колеса выбора для смены темпа

1. Нажмите кнопку режима для входа в режим песни или режим паттерна.
2. Используйте кнопки курсора для установки светодиода выбора параметра в TEMPO.
3. Вращайте колесо выбора для смены темпа.
4. Для более точной настройки темпа вы можете нажать кнопку SHIFT и вращать колесо для установки десятичных долей темпа.



Использование кнопки Tap Tempo для смены темпа

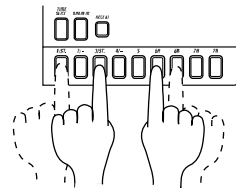
При воспроизведении песни или паттерна, три или более раза нажмите кнопку TAP в необходимом темпе. ES-1mkII определит интервал между нажатиями и установит соответствующее значение темпа. Данным способом можно изменить темп, даже если ES-1mkII не находится в режиме воспроизведения песни или паттерна. Используйте кнопки курсора для установки светодиодами выбора параметра в TEMPO, и на дисплее появится новое значение темпа.



Использование клавиш для воспроизведения звуков

Нажатие на кнопки выбора блока вызывает воспроизведение соответствующих тембров. Аудиоблоки, если не нажата кнопка Audio In Thru, воспроизводят входной аудиосигнал.

Тембр каждого блока определяется назначенным сэмплом с набором обработки и зависит от паттерна. Переключение паттернов дает доступ к широкому спектру звуков.



Нажатие кнопки ACCENT не вызывает звучание блока акцента. Если сэмпл, присвоенный сэмплерному блоку 1 или 3, является стерео, сэмплерные блоки 2 или 4 звучать не будут. Невозможно одновременное воспроизведение сэмплов 6A и 6B или 7A и 7B. Невозможно воспроизвести блок, которому присвоен сэмпл "oFF".

Что представляет собой блок?

Блок состоит из звука, ритмической фразы, эффекта и последовательности перемещений. Блок является минимальной единицей данных при создании паттерна. Имеются следующие типы блоков (всего 12).

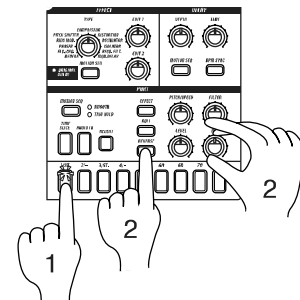


- Сэмплерные блоки (1 — 5, 6A — 6B, 7A — 7B): сэмплерный звук и ритмическая фраза.
- Блок разделенного сэмпла (Slice): сэмплерный звук и ритмическая фраза.
- Блок Audio In: ритмический рисунок для внешнего входного сигнала.
- Блок Ассент: ритмический рисунок, который усиливает акценты во всём паттерне.

В каждом блоке независимо может изменяться звук, ритмическая фраза, настройки включения/выключения эффектов и последовательности перемещений.

Редакция звука

1. Нажмите кнопку выбора блока для определения редактируемого блока.
2. Используйте регуляторы секции редакции блоков для изменения звука. Свечение светодиода Original Value будет индцировать положения начальных установок регуляторов. Для сохранения отредактированного паттерна используйте операцию записи.



Доступные регуляторы зависят от паттерна.

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

Что представляет собой секция редакции блоков?

В данной секции параметры, определяемые органами управления панели, “суммируются”, определяя тембр каждого блока. Для каждого блока доступны следующие регуляторы.

- Сэмплерные блоки, блок Slice: PITCH/SPEED, FILTER, PAN, LEVEL, EFFECT, ROLL, REVERSE
- Блок Audio In: PITCH/SPEED (управляет временем гейта), FILTER, PAN, LEVEL
- Блок Accent: LEVEL

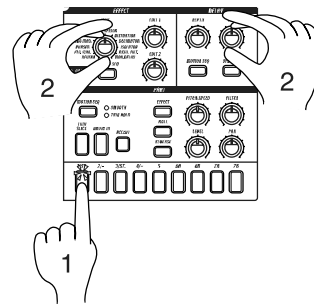
Редакция эффекта и задержки

1. Нажмите кнопку блока для модификации его настроек.
2. Воспользуйтесь регуляторами и кнопками секции эффекта для редакции выбранного эффекта. Исходные значения регуляторов и кнопок для этого эффекта отображаются индикатором Original Value.

Для сохранения отредактированных настроек эффекта используйте функцию записи Write.

Если кнопка Effect не светится, нажмите ее для включения эффекта (кнопка засветится). При включении кнопки эффекта всегда включается задержка.

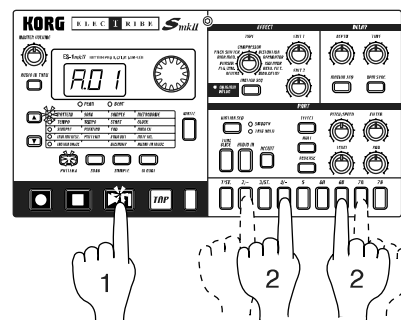
Если последовательность перемещений управляется регулятором, редакция тембра может быть затруднена. В этом случае отключите последовательность перемещений на время редакции.



Работа с кнопками выбора блока при воспроизведении песни или паттерна

1. В режиме песни или паттерна нажмите кнопку Play/Pause для запуска воспроизведения.
2. Нажимайте кнопки выбора блоков для извлечения звуков в процессе воспроизведения.

Если на блоки 1 или 3 назначен стереосэмпл, нажатие кнопок блоков 2 или 4 не производит звука.



Редакция тембра, эффекта или задержки при воспроизведении песни или паттерна

1. В режиме песни или паттерна нажмите кнопку Play/Pause для запуска воспроизведения.
2. Используйте кнопку выбора блока для определения редактируемого блока.
3. Используйте регулировки секции редакции блоков или эффекта для модификации звука. Звук воспроизводимого блока изменяется при каждом перемещении регуляторов или кнопок.

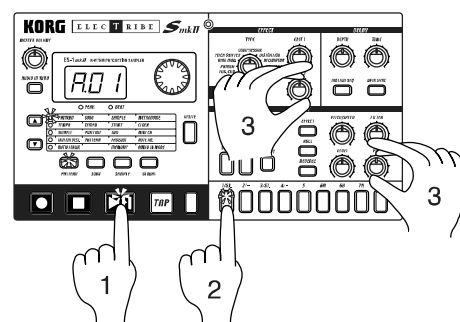
Для редакции другого блока, нажмите его кнопку. Установки секции эффекта распространяются на все блоки.

Для сохранения отредактированного паттерна используйте операцию записи.

Если Вы выбираете другой паттерн или отключаете прибор “без сохранения”, тембр останется в предшествующем редакции состоянии.

Если на блоки 1 или 3 назначен стереосэмпл, нажатие кнопок блоков 2 или 4 не производит звука.

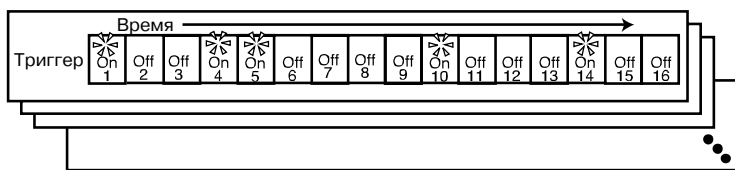
Невозможно сохранение звука, отредактированного в песне. Сохранение осуществляется только в виде паттерна.



Редакция ритмической фразы

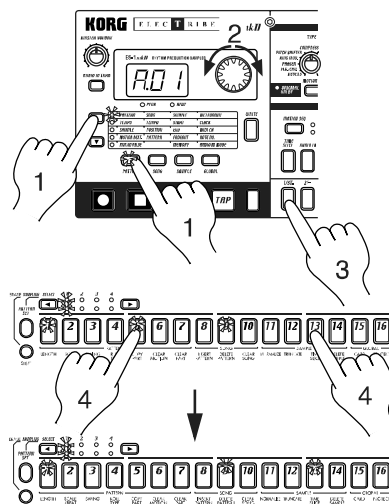
Что представляет собой фраза?

Фраза состоит из последовательности ритмов (т. е., длительности звучания ноты) для каждого блока. Возможна редакция фразы для каждого блока с помощью 16 пошаговых клавиш (или в реальном времени при воспроизведении).



Пошаговая запись (использование пошаговых клавиш)

1. Нажмите кнопку режима паттерна (кнопка засветится). Используйте кнопки курсора для установки параметра PATTERN.
2. Вращайте колесо для выбора редактируемого паттерна.
3. Используйте кнопку блока для определения редактируемого блока.
4. Свечение пошаговых клавиш индицирует ритм выбранного блока. Используйте пошаговые клавиши для ввода во фразу каждой доли. Каждое нажатие на клавишу будет переключать состояние светодиода клавиши (включен/выключен).



Длительность	Светодиодная индикация	Область пошаговых клавиш	
		Для 16 (♩ x 16), 32 (♩ x 16)	Для tri (♩ ₃ x 12), tr2 (♩ ₃ x 12)
1		Шаги 1...16	Шаги 1...12
2		Шаги 17...32	Шаги 13...24
3		Шаги 33...48	Шаги 25...36
4		Шаги 49...64	Шаги 37...48

Вы также можете воспроизводить паттерн выбирая различные блоки и нажимая пошаговые клавиши для

ввода каждого шага. При длительности паттерна 2 или более, используйте кнопки SELECT для перемещения текущего шага вперед или назад, согласно свечению красных светодиодов нижней линии.

Для сохранения отредактированного паттерна нажмите кнопку WRITE.

При включенной кнопке PATTERN SET пошаговые клавиши не будут отображать ритмическую фразу.

Что представляет собой длительность?

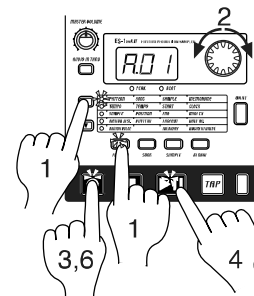
В данном контексте, “длительность” означает длину ритмического паттерна.

“Длительность” паттерна может быть равна 16 или 12 шагам, в зависимости от установки размера паттерна. В зависимости от установки длительности и размера, каждый паттерн может иметь до 64 шагов.

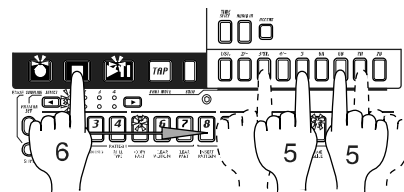
Размер	Значение ноты каждого шага	Длина паттерна (в шагах)			
		=1	=2	=3	=4
16 (♩ x 16)	1/16	16	32	48	64
32 (♩ x 16)	1/32	16	32	48	64
tri (♩ ₃ x 12)	1/8 (триоль)	12	24	36	48
tr2 (♩ ₃ x 12)	1/16 (триоль)	12	24	36	48

Запись в реальном времени

1. Нажмите кнопку режима паттерна (кнопка засветится). Используйте кнопки курсора для установки параметра PATTERN.
2. Вращайте колесо для выбора редактируемого 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. Нажимайте кнопки блоков в необходимом ритме. Паттерн будет воспроизводиться циклично, поэтому возможно производить запись дополнительного материала в течении времени свечения кнопки Rec.



- Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки записи (кнопки Rec и Play/Pause погаснут). Также вы можете нажать кнопку Rec (вместо кнопки Stop/Cancel) для остановки записи и продолжения воспроизведения. (Кнопка Rec погаснет, а кнопка Play/ Pause засветится.)

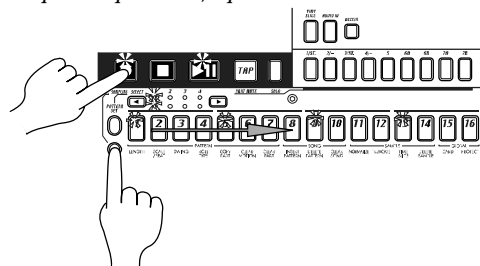


Для сохранения отредактированного паттерна нажмите кнопку WRITE.

Длительность звучания аудиоблока также определяется значением параметра Pitch/Speed.

Удаление

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



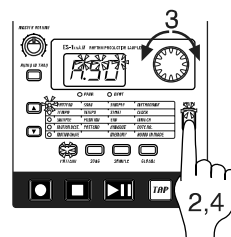
Сохранение созданного паттерна

Раз переписанное содержимое пресетных паттернов восстановить невозможно. Для сохранения фабричных пресетных паттернов приобретите карту SmartMedia и сохраните на ней данные в качестве резервной копии.

Заводские установки предусматривают включенную защиту от записи. Перед сохранением необходимо отключить установку Memory Protect в режиме Global.

Будьте осторожны при сохранении данных; сохранение переписывает ранее созданные установки.

- Отредактируйте паттерн, как описано выше.
- Нажмите кнопку WRITE один раз (кнопка замигает). Дисплей начнет отображать мигающий номер паттерна.
- Вращайте колесо для выбора номера паттерна, под которым будут сохранены данные.
- Нажмите кнопку WRITE еще раз для начала сохранения данных. До окончания процесса кнопка будет мигать. По завершении сохранения кнопка погаснет.



Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel. Для отказа от сохранения созданного паттерна выберите другой паттерн.

Никогда не отключайте питание в процессе сохранения данных (когда кнопка WRITE светится). Это может повредить данные.

Невозможно сохранить данные в процессе воспроизведения или записи.

Использование последовательности перемещений

Что представляет собой последовательность перемещений?

Для каждого блока вы можете записывать изменения параметров с помощью регуляторов для дальнейшего их циклического воспроизведения. Циклические перемещения регуляторов называются последовательностью перемещений.

“Последовательность перемещений” позволяет записывать один из параметров PITCH/SPEED, FILTER, LEVEL, PAN, EFFECT, ROLL и REVERSE независимо для каждого блока. “Последовательность эффектов” и “Последовательность задержек” также записываются для каждого блока независимо.

Последовательность перемещений для параметров EFFECT, ROLL, REVERSE и блока акцента всегда работает в режиме TRIG HOLD.

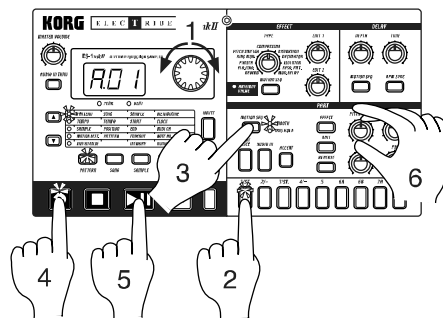
Для каждого блока используются следующие регуляторы.

- Сэмплерные блоки, Slice: PITCH/SPEED, FILTER, PAN, LEVEL, EFFECT, ROLL, REVERSE
- Блок Audio In: PITCH/SPEED (регулирует время гейта), FILTER, PAN, LEVEL
- Блок Accent: LEVEL

Например, рассмотрим запись параметра PITCH/SPEED в последовательность перемещений.

- В режиме паттерна выберите паттерн для редакции.
- Нажмите кнопку выбора блока для определения редактируемого блока.
- Нажмите кнопку MOTION SEQ 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/SPEED для создания необходимых изменений звука в цикле паттерна (длительностью в 16 или 12 шагов).
7. Когда после начала перемещения регулятора цикл паттерна закончится, кнопка Rec автоматически погаснет, и вы вернетесь в режим воспроизведения.



После нажатия кнопки Stop/Cancel для останова воспроизведения, выполните шаг номер 2 и сохраните паттерн с записанной последовательностью перемещений.

В данном случае имеются две разновидности последовательности перемещений (SMOOTH и TRIG HOLD). Возможно переключение между ними в процессе воспроизведения.

Для редактирования последовательности перемещений по окончании записи, используйте функции режима паттерна MOTION DEST. или MOTION VALUE.

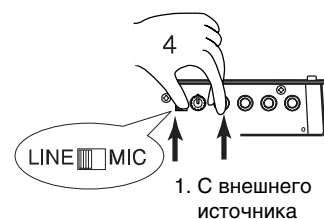
Для каждого блока, в качестве последовательности перемещений возможна запись только одного регулятора PITCH/ SPEED, FILTER, LEVEL, PAN. Если во время записи последовательности перемещений в блок вы передвинете два или более регуляторов, эффект ранее перемещенного регулятора будет уничтожен.

Включение/выключение параметров EFFECT, ROLL и REVERSE происходит одновременно.

Подключение различных источников к аудиовходу

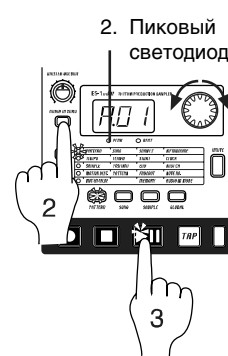
К аудиовходу возможно подключение различных типов аудиоустройств (радио, MD, CD плеера или тон-генератора). Эксперименты могут привести к неожиданно интересным результатам.

1. Подсоедините аудио устройство к входному разъёму (AUDIO IN). Установите переключатель чувствительности MIC/LINE в соответствии с уровнем сигнала подключенного устройства. Данный входной разъём является стереофоническим. В случае необходимости используйте соответствующий переходник. Для работы со стереофоническим или монофоническим сигналом выберите соответствующую настройку AUDIO IN MODE режима Global.
2. Отрегулируйте уровень выходного сигнала на внешнем устройстве таким образом, чтобы пиковый индикатор не загорался даже в случае максимального уровня выходного сигнала подключенного устройства. Производя эту регулировку, включите кнопку Audio In Thru (она засветится), чтобы слышать входной сигнал без нажатия кнопки блока.
3. Выберите паттерн или песню для регулировки уровня входного сигнала и нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения.

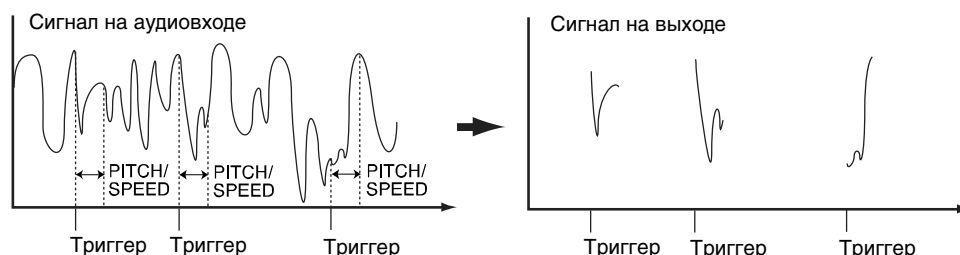


1. С внешнего источника

2. Отрегулируйте уровень выходного сигнала на внешнем устройстве таким образом, чтобы пиковый индикатор не загорался даже в случае максимального уровня выходного сигнала подключенного устройства. Производя эту регулировку, включите кнопку Audio In Thru (она засветится), чтобы слышать входной сигнал без нажатия кнопки блока.
3. Выберите паттерн или песню для регулировки уровня входного сигнала и нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения.
4. В секции коммутации регулятором LEVEL установите соответствующий баланс с уровнями громкости других блоков. Входной сигнал будет слышен при нажатии кнопки блока Audio In. Блоки Audio In, записанные в паттерне или песне, не будут воспроизводить сигнал, который подавался на момент записи этих партий, они просто позволяют прослушивать звук, поступающий в данный момент на аудиовход при триггере с временем звучания, установленным регулятором PITCH/SPEED.



2. Пиковый светодиод



Если вы хотите прослушать звук нажатием кнопок AUDIO IN, необходимо отключить кнопку AUDIO IN THRU.

Если входной уровень завышен, звук может исказиться.

При коммутации монофоническими кабелями обязательно установите переключатель AUDIO IN MODE в положение "L". При коммутации стереофоническими кабелями установите этот переключатель в положение "St".

Сэмплирование

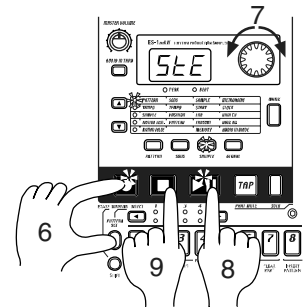
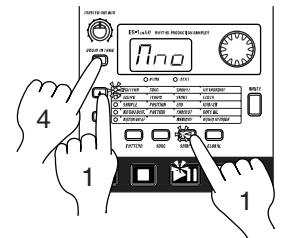
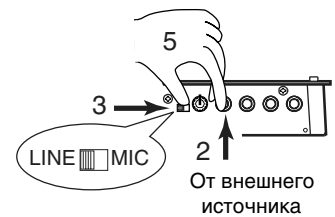
ES-1mkII позволяет записывать различные звуки для их последующего использования в качестве сэмплов. Сэмпл может быть присвоен блокам каждого паттерна. ES-1mkII поддерживает до 150 сэмплов (100 монофонических, 50 стереофонических) с учётом не превышения длительности сэмплирования в 95 секунд.

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

Если во время сэмплирования весь свободный ресурс памяти будет израсходован, сэмплирование прекратится автоматически. Перед началом сэмплирования воспользуйтесь функцией "MEMORY" для проверки оставшегося времени сэмплирования.

Здесь приведен пример сэмплирования выходного сигнала с аудиоустройства (MD или CD).

1. Нажмите кнопку режима SAMPLE (индикатор кнопки засветится). Кнопками курсора установите параметр SAMPLE.
2. Подключите аудиоустройство, сигнал которого вы будете сэмплировать, к разъёму аудиовхода на ES-1mkII (AUDIO IN). Этот разъём является стереофоническим, но при желании вы можете воспользоваться и моноджеком. Для выбора стерео или моно режима воспользуйтесь настройкой AUDIO IN MODE режима Global.
3. Установите переключатель тыльной панели MIC/LINE в положение LINE.
4. Включите кнопку AUDIO IN THRU (индикатор кнопки засветится) для прослушивания входного сигнала.
5. Регулировкой уровня выходного сигнала на внешнем устройстве либо регулятора LEVEL на ES-1mkII установите уровень выходного сигнала подключенного устройства таким образом, чтобы пиковый индикатор не загорался даже при максимальном уровне выходного сигнала.
6. Удерживая кнопку PATTERN SET, нажмите кнопку Rec для входа в режим готовности к сэмплированию (индикатор кнопки Rec загорится, индикаторы кнопок PATTERN SET и Play/Pause станут мигать).
7. Колесом установите режим сэмплирования стерео "StE" или моно "mo".
8. Нажмите в нужный момент кнопку Play/Pause для начала сэмплирования (индикаторы кнопок Rec, PATTERN SET и Play/Pause загорятся).
9. Когда вы нажмёте кнопку Stop/Cancel, сэмплирование закончится (индикаторы кнопок Rec, PATTERN SET и Play/Pause погаснут).



По окончании сэмплирования дисплей отобразит "-" (или в случае стереосэмплирования "-.S"), означая запись нового сэмпла.

Нажав кнопку Play/Pause, вы можете прослушать записанный сэмпл.

Для сохранения записанного сэмпла выполните операцию записи. Для отказа от сохранения, просто выберите другой сэмпл либо запишите другой сэмпл, не выполняя операцию записи.

Существуют и другие способы записи сэмпла или изменения звучания сэмпла после его записи.

Относительно функции Slice

Звучание сохранённого сэмпла может быть автоматически разделено на составляющие ("временной срез") в виде интервалов относительно временной оси. Сэмплерный звук, обработанный таким образом, называется срезом сэмпла (Slice Sample).

Сэмплы Slice обозначаются "||", который следует за номером сэмпла на дисплее. (Например, надпись "01.||" говорит о том, что срез сэмпла сохранён под номером 01.) Блоку среза можно присвоить только срез сэмпла.

Звук сэмпла

Бум, стук, шлёп, хлоп...



Относительно функции Resample

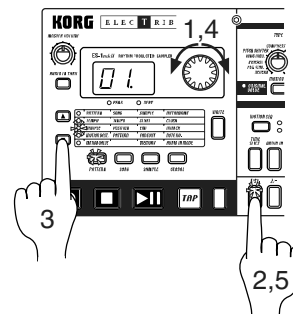
Звучание созданных в ES-1mkII блоков, паттернов и песен может быть также засэмплировано с целью создания новых сэмплерных звуков. Такая процедура называется ресэмплированием (Resampling).

Она позволяет использовать звучание сэмплов, обработанное эффектами и задержкой, в качестве новых сэмплов, позволяя создавать сэмплы, имеющие большее количество тональных вариаций.

Назначение сэмплерного звука блоку сэмпла

Здесь описывается процесс присвоения сэмпла (в данном примере «02.») сэмплерному блоку паттерна. В данном случае мы присвоим сэмпл сэмплерному блоку 1 паттерна A10.

1. Войдите в режим паттерна и выберите паттерн A10.
2. Нажмите кнопку Sample Part 1 для выбора сэмплерного блока 1.
3. Кнопками курсора установите параметр SAMPLE.
4. Колесом выберите сэмпл. В данном случае выберем сэмпл под номером 02.
5. Нажав кнопку блока сэмпла 1, вы услышите сэмпл «02». Запустите паттерн. Звучание сэмплерного блока 1 изменилось.



Таким образом вы можете сменить присвоенный блоку сэмпл простым выбором другого сэмпла и нажатием кнопки сэмплерного блока, на который назначается новый сэмпл.

Для сохранения паттерна с изменённым блоком воспользуйтесь операцией записи. Для отказа от сохранения просто выберите другой паттерн.

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

Воспроизведение с установкой паттерна

Что представляет собой установка паттерна?

Установка паттерна (Pattern Set) представляет собой функцию, позволяющую закреплять выбранный паттерн за каждой из 16 пошаговых клавиш и использовать пошаговые клавиши для переключения паттернов.

Если нажать кнопку PATTERN SET (кнопка начнет мигать) и затем нажать одну из 16 пошаговых клавиш, паттерн назначится на выбранную клавишу. После этого вы сможете использовать кнопки выбора для смены группы паттерновых установок, индицируемой красными светодиодами выбора (нижняя линия) 1 — 4, для доступа к 16 x 4 (до 64) установкам паттерна.

Если в процессе воспроизведения вы, удерживая кнопку PATTERN SET, нажмете другую пошаговую клавишу, паттерн, назначенный на данную клавишу, начнет воспроизводиться, когда воспроизводящийся паттерн окончит воспроизведение.

Если вы, удерживая кнопку SHIFT, нажмете кнопку PATTERN SET, включится функция установок паттерна. (Кнопка PATTERN SET начнет мигать.) Для сброса нажмите кнопку PATTERN SET еще раз.

Вы можете назначить новые установки паттерна.

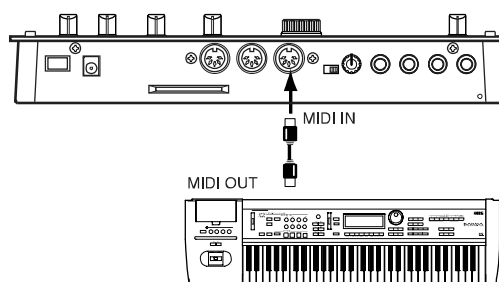
При переключении паттернов в процессе воспроизведения, изменения произойдут только по окончании воспроизведения каждого паттерна.



Использование ES-1mkII в качестве модуля тон-генератора

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

1. Нажмите кнопку Global для входа в режим Global.
2. Кнопками курсора установите параметр MIDI CH.
3. Установите канал передающего устройства в соответствии с каналом ES-1mkII.



- Используйте кнопки курсора для установки параметра NOTE NO.
- Нажмите кнопку выбора необходимого блока, номер ноты выбранного блока отобразится на дисплее.

При приеме соответствующей ноты с внешнего устройства будет воспроизводиться тембр данного блока.



Для сохранения установок режима *Global*, вы должны выполнить операцию записи.

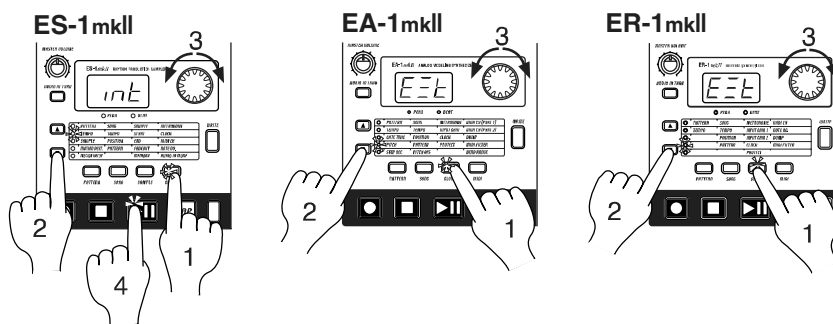
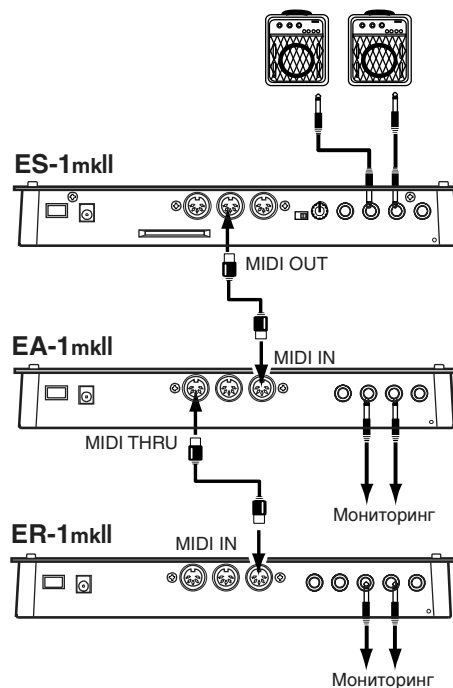
Синхронная работа с устройством EA-1mkII или ER-1mkII

Синхронная работа устройств ES-1mkII и других моделей Electribe, типа EA-1mkII или ER-1mkII, значительно расширяет возможности создания музыки. Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI OUT в ES-1mkII к разъему MIDI IN в EA-1mkII, а MIDI THRU в EA-1mkII к MIDI IN в ER-1mkII. Подключите аудиовыходы ES-1mkII, ER-1mkII и EA-1mkII к микшеру или усилительной системе.

- Нажмите кнопку GLOBAL для входа в режим Global.
- Используйте кнопки курсора для установки параметра CLOCK.
- Установите ES-1mkII в "int", а EA-1mkII и ER-1mkII в "Ext".
- Нажмите кнопку Play/Pause на ES-1mkII для запуска паттерна или песни. (Кнопка Play/Pause загорится.) EA-1mkII и ER-1mkII начнут воспроизводить паттерн или песню синхронно с темпом ES-1mkII.

Для синхронного воспроизведения паттернов с одинаковыми номерами, произведите следующие установки.

- Синхронизируйте ES-1mkII с EA-1mkII и ER-1mkII в качестве мастера. (Установите ES-1mkII to "int", а EA-1mkII и ER-1mkII в "Ext".)
- Установите EA-1mkII, ER-1mkII и ES-1mkII на один MIDI-канал (например, "01").
- В ER-1mkII и EA-1mkII, установите MIDI-фильтр "P" в "O".
- В ES-1mkII установите диапазон номеров MIDI-нот на C-1...A-1 или A#8...G9. (Это предохранит EA-1mkII и ER-1mkII от воспроизведения посторонних нот.)

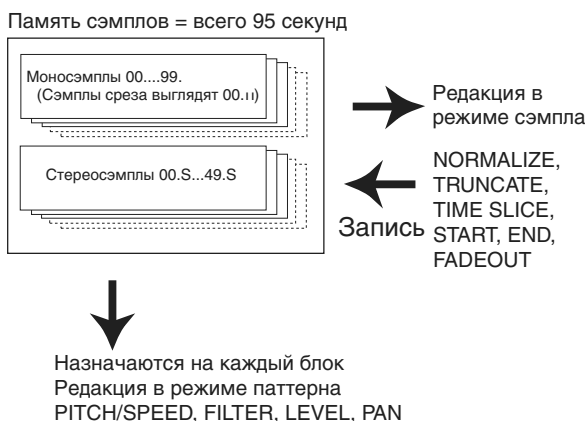


Аналогично, возможна синхронная работа ES-1mkII от секвенсера, передающего сообщения MIDI Clock.

РЕЖИМ СЭМПЛА

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

Для входа в режим сэмпла нажмите кнопку SAMPLE.



Запись сэмпла

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

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

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

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

Подключите аудиоустройство, сигнал которого вы будете сэмплировать, к разъёму аудиовхода AUDIO IN. При использовании источника с сигналами линейного уровня установите переключатель MIC/LINE в положение LINE. при подключении микрофона используйте положение MIC.

Выбор сэмпла

SAMPLE

00.(11)... 99.(11)

00.S...49.S

Воспользуйтесь кнопками курсора, чтобы индикатор выбора параметра обозначил SAMPLE. Колесом выберите один из 150 сэмплов от «00.» (обозначается как «00.11», если это срез сэмпла) до «99.» (обозначается как «99.r», если это срез сэмпла) или от «00.S» до «49.S». Сэмплы от «00.» до «99.» являются монофоническими и обозначаются как «00.11», если это срез сэмпла. Сэмплы от «00.S» до «49.S» являются стереофоническими.

Невозможно выбрать несохраненный сэмпл. Если в сэмплерной памяти ES-1mkII нет сэмплов, дисплей отобразит "-.-".

Воспроизведение сэмпла

Сэмпл воспроизводится при нажатии кнопки Play/Pause или кнопки блока сэмпла 1 — 7B. Срез сэмпла также можно воспроизвести нажатием кнопки блока Slice Sample.

В случае с сэмплом Slice, загоревшиеся пошаговые клавиши будут обозначать шаги, в которых имеется звук, и вы сможете нажимать эти кнопки для проигрывания звука сэмпла, находящегося в соответствующей позиции.

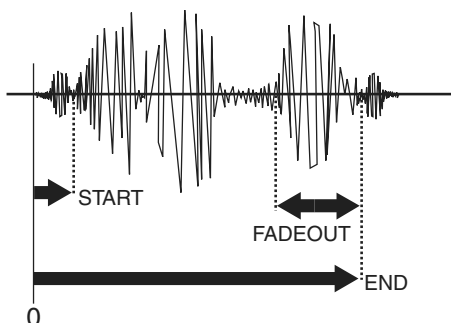
Даже если сэмпл является «порезанным», он будет проигрываться как отдельный сэмпл, если вы нажмёте кнопку блока сэмпла от 1 до 7B.

Редакция сэмпла

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

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

Кнопка ROLL в сэмплерном режиме недоступна.



Установка начальной точки

START

0...3145727

Высший разряд (подчеркнутый) не отображается.

1. Кнопками курсора выберите параметр START.
2. Колесом установите начальную точку. Дисплей отображает младшие 3 разряда начальной точки. Верхние три разряда отображаются при нажатии кнопки SHIFT.
3. По окончании редакции вы можете нажать кнопку Play/Pause для прослушивания результата.

Значение "START" всегда меньше значения "END".

Установка конечной точки

END

0...3145727

Высший разряд (подчеркнутый) не отображается.

1. Кнопками курсора выберите параметр END.
2. Колесом установите конечную точку. Дисплей отображает младшие 3 разряда конечной точки. Верхние три разряда отображаются при нажатии кнопки SHIFT.
3. По окончании редакции вы можете нажать кнопку Play/Pause для прослушивания результата.

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

Значение "END" не может превышать длину сэмпла.

Установка длительности затухания

FADEOUT

0...3145728

Высший разряд (подчеркнутый) не отображается.

1. Кнопками курсора выберите параметр FADEOUT.
2. Колесом установите позицию затухания. Дисплей отображает младшие 3 разряда. Верхние три разряда отображаются при нажатии кнопки SHIFT.
3. По окончании редакции вы можете нажать кнопку Play/Pause для прослушивания результата.

Звучание сэмпла может изменяться при каждом запуске его воспроизведения.

- Точка начала затухания может смещаться в процессе воспроизведения.
- Точка начала воспроизведения может смещаться в процессе обратного воспроизведения. Обычно, сэмпл может не звучать, если длительность между начальной и конечной точкой не превышает значения 40.

Сэмплирование непосредственно звучания ES-1mkII (ресэмплирование)

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

При изменении значений Start, End или Fadeout в режиме сэмпла или после выполнения операций Normalize, Truncate, или Time Slice, ресэмплирование в режиме паттерна будет невозможно до сохранения сэмпла или выбора другого сэмпла для отказа от изменений.

На дисплее в режиме сэмпла новый сэмпл обозначается “-.” (или “-.S”) в случае стереосэмпла).

Если вы произведёте повторное сэмплирование, не сохранив предыдущий сэмпл, его данные будут утрачены.

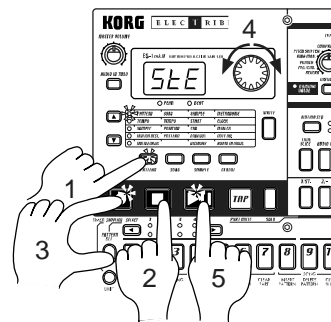
Не сохранённый сэмпл нельзя использовать в режиме паттерна.

Одновременная запись сэмпла и последовательности перемещений невозможна.

Ресэмплирование с начала паттерна или песни

1. Убедитесь в том, что вы находитесь в режиме паттерна или песни.
2. Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
3. Удерживая кнопку PATTERN SET, нажмите кнопку Rec для перехода в режим готовности к сэмплированию (индикатор кнопки Rec загорится, а индикаторы кнопок PATTERN SET и Play/Pause станут мигать). На дисплее станет мигать надпись, обозначающая метод сэмплирования (моно или стерео).
4. Колесом выберите моно (“mpo”) или стерео (“StE”) режим.
5. При нажатии кнопки Play/Pause начнётся воспроизведение паттерна или песни и одновременно начнётся сэмплирование (индикаторы кнопок PATTERN SET и Play/Pause загорятся).

6. При нажатии кнопки Stop/Cancel воспроизведение паттерна или песни остановится, и сэмплирование также прекратится (индикаторы кнопок PATTERN SET, Rec и Play/Pause погаснут).



И наоборот, если вы нажмёте кнопку Rec, не нажав кнопку Stop/Cancel, сэмплирование остановится, а воспроизведение продолжится (индикаторы кнопок Pattern Set и Rec погаснут, а индикатор кнопки Play/Pause продолжит гореть).

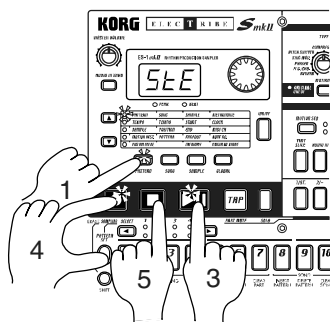
Для выхода из режима готовности к сэмплированию нажмите кнопку Stop/Cancel.

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

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

Ресэмплирование с середины паттерна или песни

1. Убедитесь в том, что вы находитесь в режиме паттерна или песни.
2. Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
3. Нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения паттерна или песни. (Кнопка Play/Pause загорится.)
4. Для начала сэмплирования, удерживая кнопку PATTERN SET, нажмите кнопку Rec (загорится индикатор кнопок PATTERN SET, Play/Pause и Rec).
5. При нажатии кнопки Stop/Cancel сэмплирование прекратится (индикаторы кнопок PATTERN SET, Play/Pause и Rec погаснут).



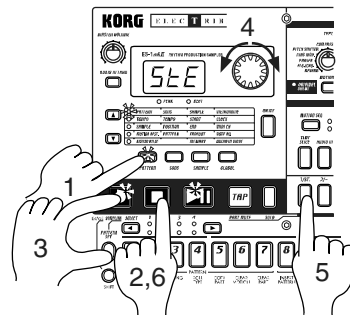
Если вы нажмёте кнопку Rec вместо кнопки Stop/Cancel, сэмплирование остановится, а воспроизведение продолжится (индикаторы кнопок PATTERN SET и REC погаснут, а индикатор кнопки Play/Pause продолжит гореть).

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

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

Ресэмплирование только одной ноты блока

1. Убедитесь в том, что вы находитесь в режиме паттерна, песни или сэмплирования.
2. Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
3. Удерживая кнопку PATTERN SET, нажмите кнопку Rec для перехода в режим готовности к сэмплированию (индикатор кнопки Rec загорится, а индикаторы кнопок PATTERN SET и Play/Pause станут мигать). На дисплее станет мигать надпись, обозначающая метод сэмплирования (моно или стерео).
4. Колесом выберите моно (“mno”) или стерео (“StE”) режим.
5. Нажмите кнопку сэмплируемого блока. Прозвучит звук выбранного блока, и одновременно начнётся сэмплирование (загорятся индикаторы кнопок PATTERN SET, Play/Pause и Rec).
6. При нажатии кнопки Stop/Cancel сэмплирование прекратится (индикаторы кнопок PATTERN SET, Play/Pause и Rec погаснут).



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

Срез (Slice)

Slice — это функция, которая позволяет порезать музыкальную фразу на меньшие элементы, чтобы:

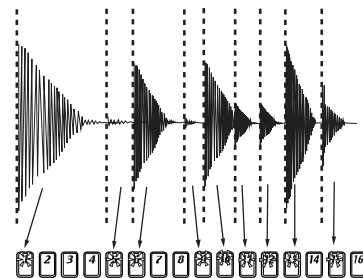
- Менять темп воспроизведения, не воздействуя на высоту звука.
- Менять ритмический рисунок, включая и выключая различные срезы сэмпла.
- Воздействовать на каждый сэмпл (используя функцию последовательности перемещений), меняя его высоту, направление воспроизведения вперёд/назад, настройки фильтра, включая и выключая эффекты для дополнительной выразительности.

Функция Slice лучше всего работает с сэмплами, имеющими ярко выраженную атаку, типа ритмических фраз, предоставляя возможность поделить такую фразу на отдельные ноты. Например, если у вас есть ритмическая фраза, в которой записан басовый барабан, малый барабан и хай-хэт, вы можете определить начало атаки каждого элемента и порезать эту фразу на отдельные ноты. Сделав это, у вас появляется возможность использовать отдельные пошаговые кнопки, каждой из которых будет присвоен срез сэмпла, предоставляя в ваше распоряжение новые функциональные возможности управления воспроизведением этой фразы. Разделённый таким образом сэмпл называется порезанным сэмплом (сэмплом Slice).

Порезанные сэмплы могут использоваться только партией Slice Sample. В отличие от сэмплерных блоков с 1 по 7B, в режиме паттерна отдельные ноты присваиваются каждому шагу. Если какая-то нота не существует, звука также не будет.

Если вы выберете порезанный сэмпл в режиме сэмпла, индикаторы пошаговых клавиш, которым соответствуют имеющиеся ноты, будут гореть, обозначая способ, согласно которому был порезан сэмпл Slice.

Для прослушивания звука вы можете нажать пошаговую клавишу.



Порезанный сэмпл будет поделён на 1, 2, 4, 8, 16, 32, 48 или 64 шага. Каждому шагу соответствует 1/16 нота, а размер будет рассчитан автоматически, исходя из длины сэмпла и количества ударов в минуту. Позиции шагов будут зависеть от следующих соотношений.

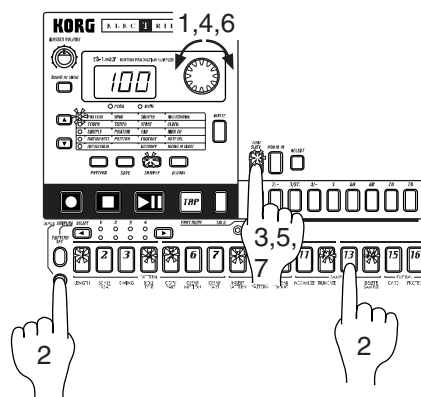
Если порезанный сэмпл короче установленной длины, он будет переназначен. Если он длиннее, выходящие за рамки его длины шаги игнорируются.

Размер	Шаги с назначенными нотами															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Срезы сэмпла	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16 (♩ × 16)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
32 (♩ × 16)	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31
tri (♩ ₃ × 12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24
tr2 (♩ ₃ × 12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24

Создание порезанного по времени сэмпла

Сtereo сэмплы разрезать невозможно.

1. Воспользуйтесь колесом для выбора разрезаемого моносэмпла.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую кнопку 13 (TIME SLICE) (загорится индикатор кнопки 13, а кнопка блока среза станет мигать).
3. Если вы нажмёте кнопку блока среза, темп сэмпла будет автоматически рассчитан и отображён на дисплее, а сэмпл начнет постоянно проигрываться в соответствии с вычисленным темпом. Если в режиме Global включена функция Metronome, также будет воспроизводиться звук метронома.
4. Отрегулируйте темп с помощью колеса. Для регулировки темпа также можно воспользоваться функцией Tap Tempo. При регулировке темпа добивайтесь естественности переходов.



Высота звучания и темп проигрываемого сэмпла не изменятся.

5. Нажмите кнопку блока среза еще раз. Воспроизведение остановится и загорятся индикаторы, соответствующие нотному интервалу. Дисплей отобразит чувствительность распознавания срезов. Если вы нажмёте светящуюся кнопку, будет слышен звук.
6. Если вы воспользуетесь колесом с целью изменения чувствительности, сэмпл будет поделён по другому. Значение разрешения лежит в промежутке 0r — 9r, 0 — 9. Меньшие значения дают большую чувствительность, позволяя распознать срезы более точно. Если вы выбираете значение разрешения, которое содержит букву "r", то у каждого среза будет иметься некоторый «хвост», который поможет лучше проигрывать порезанные паттерны при малом темпе.

Когда вы меняете чувствительность, может потребоваться некоторое время для повторного деления сэмпла.

В зависимости от уровня громкости или типа сэмпла возможны случаи, когда смена чувствительности не повлияет на результат разделения сэмпла.

7. Нажмите кнопку блока среза ещё раз для завершения процедуры (индикатор кнопки блока Slice погаснет).
Для отмены операции в процессе её выполнения нажмите кнопку Stop/Cancel.

Порезанный сэмпл обозначается символом «||» после номера сэмпла.

Функция Time Slice не может быть применена к несохранённому сэмплу или в отношении сэмпла, который не был сохранён после выполнения функции Truncate.

Если вы используете порезанный сэмпл с сэмпльными блоками 1 — 7B, он будет восприниматься как обычный сэмпл.

Несохранённый порезанный сэмпл невозможно использовать в режиме паттерна.

Советы по достижению наилучших результатов при использовании функции Time Slice

- Хотя лучше всего сначала выставить параметр количества ударов в минуту (BPM), что даст в результате очень плавное воспроизведение засэмплированной фразы, это не всегда позволяет добиться наилучшего качества воспроизведения. На самом деле, может понадобиться перебор разных значений BPM (включая точные настройки BPM) в рамках диапазона в ± 3 BPM. Это значит, что при работе с засэмплированной фразой, которая, как вы знаете, должна воспроизводиться при 120 BPM, использование этой настройки и выполнении операции Slice, возможно не даст точного воспроизведения новой порезанной сэмпльной фразы при ее установке в паттерн.

В этом случае, скорее всего появятся некоторые неровности в ритме. Таким образом, для исправления этого недостатка вам потребуется удалить порезанный сэмпл и попробовать выбрать настройку 119, 118,5 или даже 121 BPM. Пробуйте разные значения, пока не найдёте то, которое позволит добиться наилучшего результата.

- Даже до завершения операции нарезки сэмпла вы сможете сказать, будет ли фраза звучать хорошо. Выбрав настройку BPM и нажав кнопку блока порезанного сэмпла, вы увидите, что индикаторы пошаговых кнопок загораются с определённым нотным интервалом, основанным на текущей настройке чувствительности. Теперь вы сможете прослушать звучание каждой горящей пошаговой кнопки с тем чтобы понять, каким

будет получившийся срез. Вам следует обратить внимание на синхронизацию звучания граничных пошаговых кнопок вроде пошаговой кнопки 5 (2 такт), кнопки 9 (3 такт) и т.д. с тем, чтобы услышать совпадает ли размер сэмпла с граничными сильными долями всей фразы. Если звучание покажется вам странным, вам следует сразу же нажать кнопку Stop/Cancel и повторить процедуру сначала, используя на этот раз другую настройку BPM, и так до тех пор, пока вы не услышите, что граничные удары переходов от звучания одной пошаговой кнопки к звучанию другой совпадают.

- Когда фраза режется на отдельные сэмплы, в конце каждого сэмпла назначается небольшая петля, которая не позволяет ему прерываться слишком резко. Если вам не нравится тональность этой короткой петли, попробуйте установить большее значение чувствительности. В результате вы получите меньше срезов, но они будут длиннее и вы не станете замечать этих петель. Обратите внимание, что эти действия могут не позволить существенно менять темп фразы, но каждый шаг, скорее всего, будет звучать более естественно.
- Фразы со свингом, или нерегулярные ритмы (включая многие ритмы хип-хоп и джаза), наиболее тяжело поддаются разбиению. В таких типах фраз необходимо пытаться комбинировать различные установки BPM и чувствительности разбиения. И наконец, установка параметра свинга паттерна на высшее значение поможет восстановить естественность воспроизведения. Экспериментирование с комбинациями этих возможностей даст наилучшие результаты.
- Если порезанная фраза имеет промежутки между шагами, вы можете включением эффекта (или двух) и небольшим увеличением темпа добавить уникальность вашей музыке. Поэтому не слушайте только “чистые” фразы, а создавайте окончательное произведение — играйте на инструменте, добавляйте партии и слушайте это в контексте вашей музыки. Результат может превзойти все ваши ожидания!

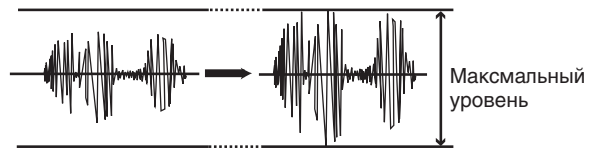
Другие функции редактирования сэмпла

Для сохранения отредактированного при помощи этих функций сэмпла, перед переходом к другому сэмплу или перед тем как выключить питание прибора, вам потребуется выполнить операцию записи.

Нормализация сэмпла

Эта операция максимально возможно увеличивает уровень сэмпла без возникновения искажений.

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



Для отмены операции нажмите кнопку Stop/Cancel.

Обрезание сэмпла

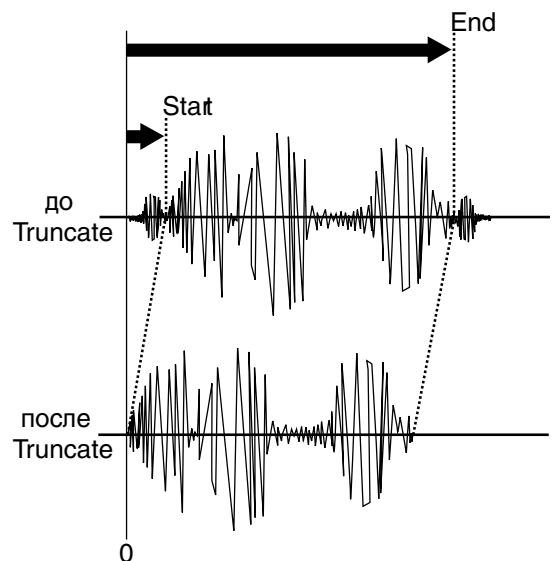
Эта операция удаляет части сэмпла, которые предшествуют точке START и следуют за точкой END.

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

Для отмены операции нажмите кнопку Stop/Cancel.

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

После выполнения операции, сэмпл невозможно удалить до его сохранения или выбора другого сэмпла.



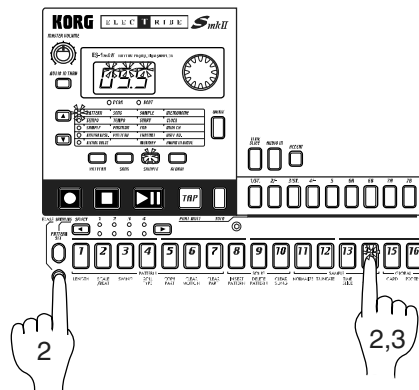
Удаление сэмпла

Эта операция полностью удаляет сэмпл из памяти ES-1mkII.

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

Для отмены операции нажмите кнопку Stop/Cancel.

Удаленный сэмпл не восстанавливается.



Проверка объёма сэмплерной памяти

Кнопками курсора добейтесь отображения параметра MEMORY. Дисплей отобразит оставшееся количество секунд времени сэмплирования.

Параметр Memory нельзя редактировать.

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

Сохранение сэмпла

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

1. Нажмите кнопку WRITE (индикатор этой кнопки станет мигать). Дисплей отобразит мигающий номер сэмпла для записи. В случае нового записанного сэмпла дисплей отобразит мигающий символ “-” (или “-.S” для стереосэмпла).
2. Колесом выберите номер-назначение сэмпла для записи. При работе с моносэмплом (включая порезанные сэмплы), вы можете выбрать от “00.” до “99.”. При работе со стереосэмплом вы можете выбрать от “00.S” до “49.S”. При выборе незанятого номера сэмпла, в нижней правой стороне дисплея отобразится точка.
3. Нажмите кнопку WRITE снова, и на дисплее появится отображение процесса сохранения данных. Когда сохранение завершится, на дисплее появится номер-назначение сохранения и индикатор кнопки WRITE погаснет.

Для отмены операции сохранения нажмите кнопку Stop/Cancel.

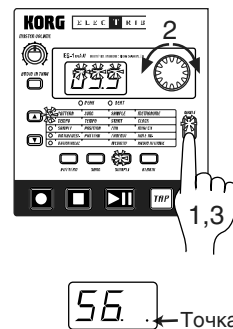
В качестве фабричной настройки предусмотрено включенное состояние функции защиты памяти, в этом случае данные сохранить нельзя. Перед тем, как сохранять данные, вам потребуется отключить защиту памяти.

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

Во время сохранения сэмпла, ячейки данных во внутренней памяти оптимизируются, что может потребовать некоторого времени (максимум 90 секунд). В этот момент дисплей будет отображать процесс сохранения данных.

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

Нет необходимости перезаписи порезанного сэмпла в другую позицию, поскольку он соответствует позиции оригинального сэмпла.



Режим паттерна

В данном режиме вы можете воспроизводить паттерны или редактировать их, создавая новые. Нажмите кнопку PATTERN для входа режим паттерна.

Выбор паттерна

PATTERN A01...b64

Используйте кнопки курсора для установки параметра PATTERN.

Вращайте колесо для выбора одного из 128 паттернов: A01...A64, b01...b64.

Установка темпа воспроизведения

TEMPO

20.0...300.0

Использование колеса для изменения темпа

Используйте кнопки курсора для установки параметра TEMPO. Вращайте колесо для изменения темпа. Удержанием кнопки SHIFT при вращении колеса выбора вы можете изменять темп десятичными долями.

Использование кнопки Tap Tempo для смены темпа

При воспроизведении паттерна, три или более раза нажмите кнопку TAP в необходимом темпе. ES-1mkII определит интервал между нажатиями и установит соответствующее значение темпа. Данным способом можно изменить темп, даже если воспроизведение остановлено. Когда вы используете кнопки курсора для установки параметра TEMPO, на дисплее появляется новое значение темпа.

При переключении на другой паттерн без записи паттерна с измененным темпом, темп паттерна возвратится к предыдущему значению. Для сохранения нового темпа вы должны произвести операцию записи.

При нажатии и удержании кнопки TAP включается функция мьюта блока, и ES-1mkII прекращает определение интервала между нажатиями.

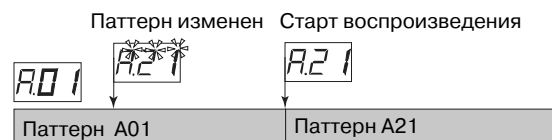
Воспроизведение паттерна

Используйте кнопки курсора для установки параметра PATTERN. Нажмите кнопку Play/Pause для запуска воспроизведения паттерна. Когда паттерн окончит воспроизведение, он вернется к началу и продолжит воспроизведение.

При прослушивании паттерна можно нажимать кнопки блоков или перемещать регуляторы для изменения звука.

Время смены паттернов

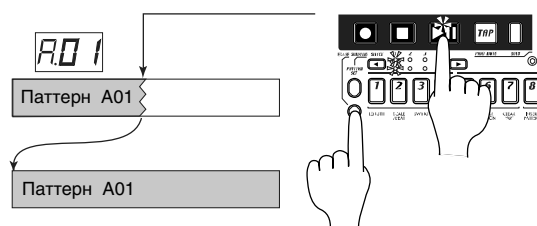
Когда вы переключаете паттерны в процессе воспроизведения, изменения будут наблюдаться, когда текущий воспроизводимый паттерн закончит последний шаг. До смены паттерна номер паттерна на дисплее будет мигать.



Воспроизведение с начала паттерна (Reset & Play)

Если вы, удерживая кнопку SHIFT, нажмете кнопку Play/Pause, воспроизведение начнет происходить с начала. Использование данной функции в совокупности с установкой темпа кнопкой TAP поможет синхронизировать воспроизведение без помощи MIDI.

Поскольку порядок фраз строго определен, вам будет необходимо производить данное действие каждый раз.



Блоки	Фразы (максимум 64 шага)																																																																																																																															
Сэмпл 1	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Сэмпл 2	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Сэмпл 3	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Сэмпл 4	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Сэмпл 5	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Сэмпл 6A	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Сэмпл 6B	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Сэмпл 7A	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Сэмпл 7B	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Сэмпл среза	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Аудиовход	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																
Акцент	Шаг 1	Шаг 2	Шаг 3	Шаг 4	Шаг 5	Шаг 6	Шаг 7	Шаг 8	Шаг 9	Шаг 10	Шаг 11	Шаг 12	Шаг 13	Шаг 14	Шаг 15	Шаг 16	Шаг 17	Шаг 18	Шаг 19	Шаг 20	Шаг 21	Шаг 22	Шаг 23	Шаг 24	Шаг 25	Шаг 26	Шаг 27	Шаг 28	Шаг 29	Шаг 30	Шаг 31	Шаг 32	Шаг 33	Шаг 34	Шаг 35	Шаг 36	Шаг 37	Шаг 38	Шаг 39	Шаг 40	Шаг 41	Шаг 42	Шаг 43	Шаг 44	Шаг 45	Шаг 46	Шаг 47	Шаг 48	Шаг 49	Шаг 50	Шаг 51	Шаг 52	Шаг 53	Шаг 54	Шаг 55	Шаг 56	Шаг 57	Шаг 58	Шаг 59	Шаг 60	Шаг 61	Шаг 62	Шаг 63	Шаг 64																																																																

Относительно темпа при смене паттерна

Когда вы переключаете паттерны в процессе воспроизведения, всегда будет поддерживаться темп предыдущего паттерна. Для использования темпа, сохраненного в новом выбираемом паттерне, нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения, а затем снова включите воспроизведение. Темп паттерна изменится с точки останова паттерна.

Выбор блоков

ES-1mkII имеет следующие 12 блоков.

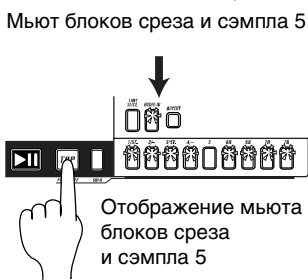
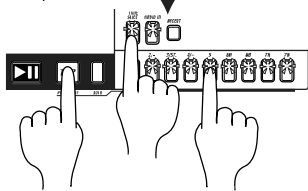
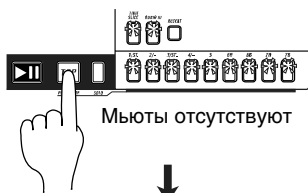
- Девять сэмплерных блоков, в которые можно назначить сэмплы.
- Блок порезанного сэмпла (сэмпл Slice, который может хранить в себе отдельные ноты в виде музыкальной фразы), в который можно назначить порезанный сэмпл.
- Блок входного аудиосигнала, который позволяет гейтировать входной сигнал источника, подключенного к разъёму AUDIO IN.
- Блок акцента (Accent), содержащий динамические данные для каждого шага.

При нажатии кнопки блока, звучит его тембр и данный блок становится выбранным. В процессе воспроизведения вы можете, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажать кнопку блока для выбора блока без прослушивания его тембра. При выборе блока его кнопка начинает светиться, и пошаговые клавиши отображают ритмическую фразу блока. Для данного блока становятся доступными все регулировки секции синтезатора.

В процессе воспроизведения каждая кнопка выбора блока в момент звучания начинает светиться, облегчая визуальный контроль воспроизведения. Пошаговые клавиши продолжают отображать ритмическую фразу блока и ее позицию.

Громкость звучания тембра блока при нажатии на его кнопку определяется включением акцента.

Мьютирование блока



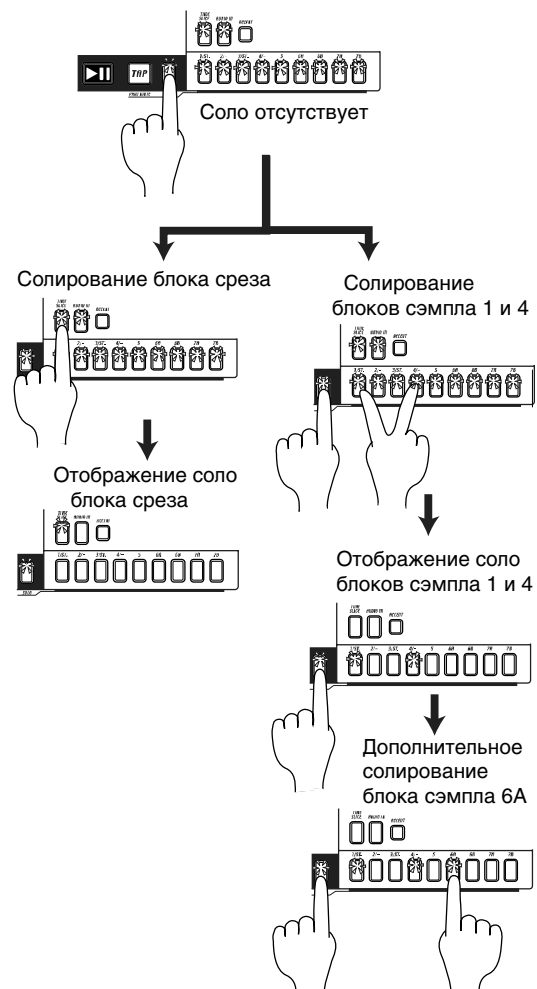
Удержанием кнопки PART MUTE (TAP) при нажатии кнопки выбора блока вы можете замьютировать (временно отключить звук) блок. При этом отображается статус мьюта каждого блока. Кнопки выбора замьютированных блоков не светятся, и наоборот. Для отмены мьюта нажмите кнопку выбора соответствующего блока.

При переводе блока в режим мьют, нажатие на кнопку выбора блока не производит звук.

Солирование блока

Нажатие кнопки SOLO (кнопка начнет светиться) и нажатие кнопки выбора блока приводит к воспроизведению тембра только выбранного блока. Для перевода в режим соло двух и более блоков, удерживая кнопку SOLO, выберите необходимые блоки. Когда кнопка SOLO светится, ее удержание (или кнопки MUTE) при нажатии других кнопок выбора блока будет добавлять блоки в режим соло. При нажатии и отпуске кнопки SOLO, функция соло будет отменена (кнопка погаснет).

При нажатии кнопки SOLO, установки мьютов блоков будут сброшены.



Создание паттерна

Имеется два способа создания паттерна. Вы можете выбрать наиболее близкий по параметрам паттерн и отредактировать его или создавать тембр и ритм каждого блока с начала.

Для сохранения созданного паттерна, вы должны произвести операцию записи до выбора другого паттерна или отключения питания.

Назначение сэмпла

SAMPLE

off, 00. (00. | |)... 99. (99. | |)

00.S...49.S

В ES-1mkII имеется 150 сэмплерных ячеек памяти, в которых можно хранить записанные сэмплы (100 моно и 50 стерео). Созданные сэмплы можно назначить в блоки каждого паттерна.

Невозможно выполнить настройку сэмпла для блока входного аудиосигнала или акцента (дисплей отобразит “—”).

1. Кнопками курсора установите параметр SAMPLE.
2. Нажмите кнопку блока, на который назначается сэмпл (загорится индикатор). В этот момент на дисплее появится номер сэмпла, присвоенного этой кнопке, и сэмпл будет воспроизведен.
3. Колесом выберите сэмпл. Теперь при нажатии кнопки блока, выбранного в шаге 2 будет воспроизведен выбранный сэмпл, и будет выполнено назначение.

Для отказа от назначения сэмпла выберите “oFF”.

Для блока Slice могут быть выбраны только порезанные сэмплы (00.11...99.11)

Стереосэмплы могут быть назначены только в сэмплерные блоки 1 или 3.

Если стерео сэмпл назначен в сэмплерный блок 1 или 3, сэмплерные блоки 2 и 4 не будут звучать. В этом случае, если вы выберете блок сэмпла 2 или 4, номер сэмпла станет мигать.

Если вы используете порезанные сэмплы в блоках сэмплов 1 — 7B, они рассматриваются как обычные сэмплы.

Если назначенный сэмпл был удалён, станет мигать номер этого сэмпла.

Нормализованный или обрезанный сэмпл среза не может использоваться в блоке среза. В этом случае, станет мигать номер этого сэмпла.

Редакция тембра блока

Выберите наиболее близкий по звучанию к необходимому паттерн (или паттерн, не содержащий звука или фразы). Используйте кнопку выбора блока для определения редактируемого блока. С помощью регуляторов и кнопок отредактируйте звучание. При этом светодиод Original Value будет светиться, когда значение текущего органа управления совпадет с оригинальным значением паттерна. Возможна редакция в процессе воспроизведения паттерна. Также возможно использование внешнего MIDI-устройства для управления значением каждого регулятора.

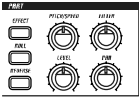
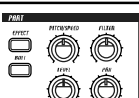


Если, при вращении регуляторов или переключении кнопок, звук не изменяется, значит управляемый параметр неэффективен или включена функция последовательности перемещений.

Аудиоблоки функционируют только при наличии аудиосигнала на аудиовходах прибора.

Невозможно одновременно воспроизвести звуки блоков 6A и 6B или 7A и 7B. При их одновременном запуске будет воспроизводиться звук 6B или 7B.

EFFECT

Данная функция производит включение (индикатор горит) или выключение (индикатор не горит) эффекта в каждом блоке.

· 1...5, 6A, 6B, 6A, 6B	Блок сэмпла x 9	
· TIME SLICE	Блок среза	
· AUDIO IN	Аудиоблок	
· ACCENT	Блок акцента	

ROLL

Данная функция включает (индикатор горит) или выключает (индикатор не горит) эффект сбивки в каждом блоке. Интервал ударов определяется темпом паттерна и типом сбивки. Если вы нажмёте и будете удерживать кнопку блока при включенном эффекте сбивки, ее воспроизведение будет продолжаться в течение всего удержания кнопки блока. Если паттерн остановлен, воспроизведение сбивки с партией сэмпла среза невозможно.

REVERSE

Данная функция производит включение (индикатор горит) или выключение (индикатор не горит) эффекта обратного воспроизведения. Эта функция не работает с блоком Audio In.

PITCH/SPEED

-64...63

Эта функция определяет высоту звучания воспроизводимого сэмпла. Увеличение высоты увеличивает скорость воспроизведения, а уменьшение высоты снижает скорость. Высота звучания регулируется в пределах в ± 2 октав, и изменения происходят следующим образом.

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
-7	Полутон вниз	B2
-10, -13...-37	:	A#2, A2...C#2
-40	-1 октава	C2
-42, -42...-62	:	B1, A#1...C#1
-64	-2 октавы	C1

Для блока Audio In эта функция работает в качестве времени гейта (продолжительности звучания), синхронизированного с темпом.

FILTER

0...127

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

PAN

L64...R63

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

LEVEL

0...127

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

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

MOTION SEQ (последовательность перемещений)

Данная функция осуществляет запись и воспроизведение перемещений регуляторов. При каждом нажатии данной кнопки выполняется включение (горит индикатор Smooth или Trig Hold) и выключение (индикаторы не горят) этой функции.

Редактирование эффекта и задержки

EFFECT

При работе с ES-1mkII вы можете выбрать и использовать один из одиннадцати типов эффектов с каждым паттерном. В каждом блоке эффект может быть включен или выключен с помощью кнопки Effect секции редакции блока. Для установки параметров эффекта используйте регуляторы EDIT 1 и EDIT 2, работа которых зависит от типа выбранного эффекта.

Хотя эффект может быть включен/выключен отдельно в каждом блоке, его тип и значения параметров не могут меняться независимо.

MOTION SEQ (последовательность перемещений)

Функция последовательности перемещений для работы с эффектом. При каждом нажатии данной кнопки выполняется включение (индикатор горит) и выключение (индикатор не горит) этой функции.

Типы и параметры эффектов

REVERB

Имитация реверберации и акустики пластинного ревербератора.

EDIT 1 _ Time 0...127

Время реверберации увеличивается по мере поворота регулятора вправо.

EDIT 2 _ Level 0...127

Уровень реверберации увеличивается по мере поворота регулятора вправо.

FLG./CHO. (флэнжер/хорус)

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

EDIT 1 _ LFO Rate 0...127

Регулировка скорости LFO флэнжера/хоруса. При повороте регулятора вправо скорость LFO увеличивается.

EDIT 2 _ Depth 0...127

Регулировка глубины эффекта флэнжера/хоруса. При повороте регулятора вправо эффект меняется от хоруса к флэнжеру.

Избыточное увеличение глубины может вызвать искажение звука.

PHASER

Этот эффект добавляет модуляцию путём микширования сдвинутого по фазе звука с исходным сигналом.

EDIT 1 _ LFO Rate 0...127

Регулировка скорости LFO фэйзера. При повороте регулятора вправо скорость LFO увеличивается.

EDIT 2 _ Depth 0...127

Регулировка глубины эффекта фэйзера. При повороте регулятора вправо модуляция увеличивается.

RING MOD. (кольцевая модуляция)

Этот эффект модулирует звук для создания металлических призвуков или необычных звуковых эффектов.

EDIT 1 _ Frequency 0...127

Регулировка частоты модуляции. Частота будет повышаться с поворотом регулятора вправо.

EDIT 2 _ Balance 0...127

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

PITCH SHIFTER

Данный эффект производит сдвиг высоты звучания.

EDIT 1 _ Pitch 0...127

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.

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

EDIT 2 _ Dry level 0...127

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

COMPRESSOR

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

EDIT 1 _ Sensitivity 0...127

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

EDIT 2 _ Attack 0...127

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

DISTORTION

Эффект перегрузки звука, придающий ему богатую гармониками структуру.

EDIT 1_ Gain 0...127

Определяет степень искажений. Вращение регулятора вправо увеличивает уровень искажений.

EDIT 2 _ Level 0...127

Устанавливает выходной уровень. Вращение регулятора вправо увеличивает выходной уровень.

DECIMATOR

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

EDIT 1 _ Sampling frequency 0...127

Вращение регулятора вправо "ухудшает" звук, и наоборот.

EDIT 2 _ Number of sampling bits 0...127

Вращение регулятора вправо эмулирует уменьшение разрешения звука, и наоборот.

При крайне малом входном уровне выходной сигнал может отсутствовать, а при завышенном уровне шумов паузы возможна генерация дополнительного шума.

ISOLATOR

Данный эффект срезает звук определённой частоты. Вы можете воспользоваться данным эффектом для вырезания лишь вокального диапазона частот или только басового диапазона частот и т.п. Преимущество имеет функция EDIT 2 (Mid Control).

EDIT 1 _ Low / High Control

0...127

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

EDIT 2 _ Mid control

0...127

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

RESO. FILT. (резонансный фильтр)

Это низкочастотный фильтр с резонансом. Он производит срез обертонов, расположенных выше частоты среза, производя “мягкий” звук.

EDIT 1 _ Cutoff Frequency

0...127

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

EDIT 2 _ 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.

MOD. DELAY (модуляционная задержка)

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

EDIT 1_ Time

1/4...8

Управляет временем задержки в единицах, кратных темпу с шагами: 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 1.5, 2, 2.5, 3, 4, 5, 6, 7 и 8.

Если параметр MIDI Clock установлен в Ext (внешний), вы можете синхронизировать время задержки с темпом внешнего устройства.

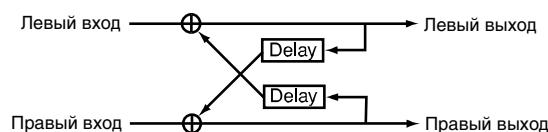
EDIT 2 _ Depth

0...127

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

DELAY

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



Вы можете записать перемещения регулятора в виде последовательности перемещений либо использовать данный эффект в качестве темпозависимой задержки.

Эффект задержки применяется ко всему ритмическому паттерну, и его невозможно изменять в отдельных блоках.

MOTION SEQ (последовательность перемещений)

Функция последовательности перемещений для работы с задержкой. При каждом нажатии данной кнопки выполняется включение (индикатор горит) и выключение (индикатор не горит) этой функции.

BPM SYNC

Эта функция позволяет автоматически синхронизировать время задержки с темпом паттерна. При каждом нажатии данной кнопки выполняется включение (индикатор горит) и выключение (индикатор не горит) этой функции. Если настройка MIDI-синхронизации установлена в положение Ext, то время задержки можно будет также синхронизировать с тайм-кодом внешнего устройства.

DEPTH

0...127

Управляет глубиной задержки и регенерацией (количеством повторов). Вращение регулятора вправо увеличивает уровень задержанного звука и регенерацию. Чем дальше влево или вправо выставлен параметр панорамы каждого блока, тем больше будет распространение звука по сторонам стереополя.

Чрезмерное увеличение параметра приводит к искажениям звука (перегрузке).

TIME (время задержки)

5 msec ... 2 sec

(для BPM SYNC) 1/4...8

Определение времени задержки. Поворот регулятора вправо увеличивает время задержки. Поворот колеса влево для уменьшения времени задержки создаёт эффект «удвоения» (ощущение одновременной игры в унисон нескольких инструментов). Если параметр BPM SYNC включен, он позволяет настроить темп в соответствии с шестнадцатью различными долями темпа: 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 1.33, 1.5, 2, 2.5, 3, 4, 5, 6, 7 или 8.

При смене времени задержки в процессе воспроизведения высота звучания задержанного звука также изменится.

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

Чрезмерное увеличение параметра приводит к искажениям звука (перегрузке).

Установки длительности и размера

Вы можете установить длительность (всего паттерна) и базовый размер. Установленные длительность и размер будут действовать на соответствие между пошаговыми клавишами и значениями нот, а также на максимальное количество шагов.

Если вы для размера выберете триоли, пошаговые клавиши 13...16 не будут функционировать.

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

Длительность	Максимальное количество шагов	
	16 (♩ × 16) или 32 (♩ × 16)	tri (♩ ₃ × 12) или tr2 (♩ ₃ × 12)
1 Светится зеленый индикатор 1	16	12
2 Светятся зеленые индикаторы 1, 2	32	24
3 Светятся зеленые индикаторы 1 - 3	48	36
4 Светятся зеленые индикаторы 1 - 4	64	48

Невозможно увидеть или изменить длительность и размер в процессе воспроизведения, записи или при воспроизведении установок паттерна.

Размер	Соответствие между пошаговыми клавишами и значениями нот
16 (♩ × 16) Светится красный индикатор 1	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
32 (♩ × 16) Светится красный индикатор 2	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
tri (♩ ₃ × 12) Светится красный индикатор 3	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
tr2 (♩ ₃ × 12) Светится красный индикатор 4	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Установка длительности

1, 2, 3, 4

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 1 (LENGTH). (Клавиша 1 начнет мигать.)
3. На дисплее начнет мигать число. Вращайте колесо для установки значения длительности.
4. Нажмите мигающую пошаговую клавишу 1 для выполнения операции.

Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.

Установка размера

16, 32, tri, tr2

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 2 (SCALE/BEAT). (Клавиша 2 начнет мигать.)
3. На дисплее начнет мигать число. Вращайте колесо для установки значения размера.
4. Нажмите мигающую пошаговую клавишу 2 для выполнения операции.

Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.

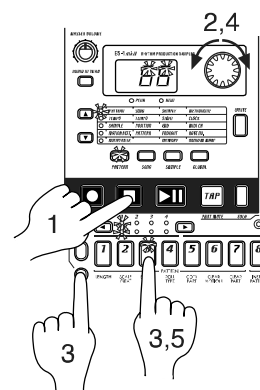
Установки свинга

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. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Вращайте колесо для выбора редактируемого паттерна.
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 3 (SWING). Клавиша 3 засветится.
4. На дисплее начнет мигать значение. Вращайте колесо выбора для установки значения свинга.
5. Еще раз нажмите пошаговую клавишу 3 для ввода нового значения (клавиша 3 погаснет).

Для отказа от изменений нажмите кнопку Stop/Cancel.

Если параметры длительности и размера установлены на триоли, установки свинга не будут иметь эффекта. Невозможно получить доступ к параметру Swing в процессе воспроизведения, записи или при воспроизведении установок паттерна.



Выбор типа сбивки

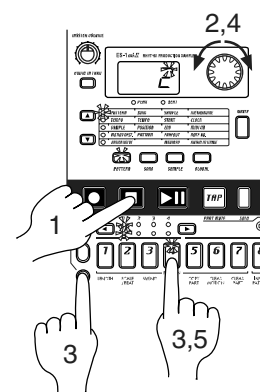
2,3,4

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. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Вращайте колесо для выбора редактируемого паттерна.
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 4 (ROLLTYPE). Клавиша 4 засветится.
4. На дисплее начнет мигать значение. Вращайте колесо для выбора типа сбивки.
5. Еще раз нажмите пошаговую клавишу 4 для ввода нового значения (клавиша 3 погаснет).

Для отказа от изменений нажмите кнопку Stop/Cancel.

Параметр Roll Type нельзя отрегулировать во время воспроизведения, записи и сэмплинга, а также во время воспроизведения с установкой паттерна.



Создание ритмической фразы

Имеется два способа создания фразы.

Пошаговая запись

Фраза создается отдельным вводом каждой ноты с пошаговых клавиш. См. раздел “Редакция ритмической фразы” в главе “Начало работы”.

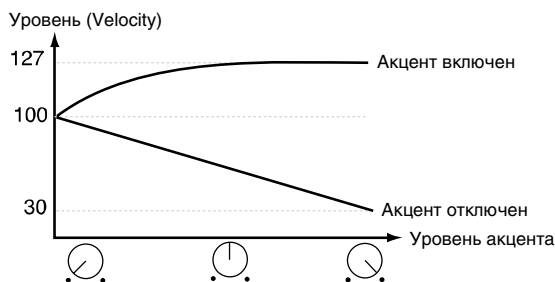
Запись в реальном времени

При воспроизведении паттерна используйте клавиши выбора блока для записи новой фразы. См. раздел “Запись фразы в реальном времени” в главе “Начало работы”.

Введение акцента в ритмическую фразу

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

1. Нажмите кнопку ACCENT, 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 секции редакции блоков. Вращение данного регулятора вправо увеличивает уровень акцента. При 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.

Последовательность перемещений

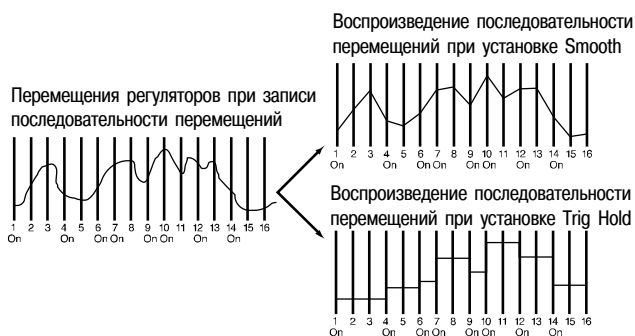
Воспроизведение последовательности перемещений

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

SMOOTH: Значения регулятора и звук изменяются плавно.

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

Когда светодиод последовательности перемещений не горит, эффект будет отсутствовать.



Запись последовательности перемещений

Возможна запись перемещений регуляторов (последовательности перемещений) для каждого блока. Во время записи последовательности перемещений, для каждого блока доступен только один регулятор. Если вы записываете последовательность перемещений в один блок, используя другой регулятор, эффект ранее записанного регулятора будет уничтожен.

EFFECT ROLL и REVERSE воспроизводятся в режиме TRIG HOLD даже при выборе типа SMOOTH.

Воспроизведение последовательности перемещений эффекта

Это — последовательность перемещений, относящаяся к эффекту. В отличие от блочной последовательности перемещений, здесь могут одновременно вращаться оба регулятора — EDIT 1 и EDIT 2. Способ воспроизведения аналогичен типу SMOOTH для блоков.

Когда светодиод последовательности перемещений не горит, эффект будет отсутствовать.

Запись последовательности перемещений эффекта

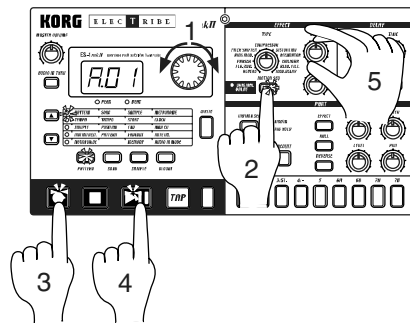
Здесь вы можете записать перемещения регуляторов EDIT 1 и EDIT 2.

1. Выберите паттерн для редакции.
2. Нажмите кнопку MOTION SEQ секции эффекта.
3. Нажмите кнопку Rec для входа в режим готовности к записи. (Кнопка Rec начинает светиться, а кнопка Play/Pause мигать.)
4. Нажмите кнопку Play/Pause для запуска паттерна. (Кнопки Rec и Play/Pause начнут светиться.)

5. Перемещайте регулятор EDIT 1 для создания различных изменений звучания в течении одного цикла паттерна (16 шагов x длительность или 12 шагов x длительность).
6. По окончании воспроизведения цикла паттерна с начала перемещения кнопка Rec автоматически погаснет, а воспроизведение продолжится, позволяя прослушать внесенные изменения.

Аналогично записываются перемещения регулятора EDIT 2.

Последовательность перемещений эффектов не будет работать, пока не включены эффекты каждого блока.



Воспроизведение последовательности перемещений задержек

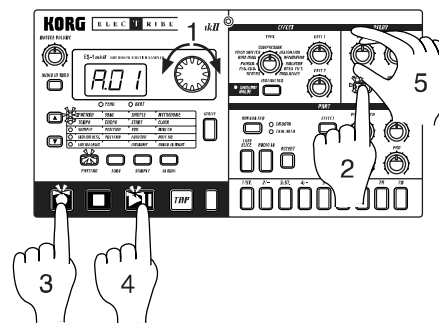
“Последовательность перемещений задержек” представляет собой специальную последовательность перемещений, распространяющуюся только на эффект задержки. В отличие от последовательности перемещений для блока, здесь одновременно записываются перемещения двух регуляторов — DELAY DEPTH и DELAY TIME. Способ воспроизведения аналогичен воспроизведению последовательности перемещений для блока в режиме SMOOTH.

Если светодиод MOTION SEQ не светится, эффект будет отсутствовать.

Запись последовательности перемещений задержек

Возможна запись перемещений двух регуляторов: DELAY DEPTH и DELAY TIME. При включении функции BPM SYNC (индикатор горит), последовательность перемещений будет синхронизирована с темпом задержки.

1. Выберите паттерн для редакции.
2. Нажмите кнопку MOTION SEQ секции задержки.
3. Нажмите кнопку Rec для входа в режим готовности к записи. (Кнопка Rec начинает светиться, а кнопка Play/Pause мигать.)
4. Нажмите кнопку Play/Pause для запуска паттерна. (Кнопки Rec и Play/Pause начнут светиться.)
5. Перемещайте регулятор DELAY TIME для создания различных изменений звучания в течении одного цикла паттерна (16 шагов x длительность или 12 шагов x длительность).



6. По окончании воспроизведения цикла паттерна с начала перемещения кнопка Rec автоматически погаснет, а воспроизведение продолжится, позволяя прослушать внесенные изменения.

Аналогично записываются перемещения регулятора DELAY DEPTH.

Контроль последовательности перемещений

Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку MOTION SEQ для проверки статуса пошаговых клавиш.

- Если в выбранный блок записаны данные последовательности перемещений, засветятся пошаговые клавиши 1, 2, 3, 4.
- При наличии данных последовательности перемещений данных EDIT 1, светятся пошаговые клавиши 5 и 6.
- При наличии данных последовательности перемещений данных EDIT 2, светятся пошаговые клавиши 7 и 8.
- При наличии данных последовательности задержек Delay Depth, светятся пошаговые клавиши 9 и 10.
- При наличии данных последовательности задержек Delay Time, светятся пошаговые клавиши 11 и 12.

Невозможно проконтролировать данные последовательности перемещений в процессе воспроизведения, записи или сэмплования.

Общие функции редакции паттернов

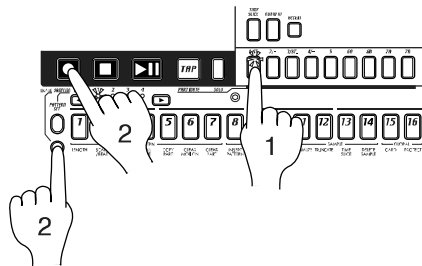
Для сохранения паттерна, отредактированного данными функциями, вы должны осуществить операцию записи до выбора другого паттерна или отключения прибора.

Стирание ритмической фразы из блока

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

Стирание данных в процессе воспроизведения или записи

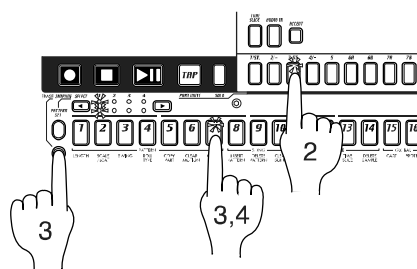
1. Нажмите кнопку выбора блока для определения редактируемого блока.
2. В процессе воспроизведения или записи, удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку Rec. На протяжении времени удержания этих кнопок, данные триггеров из выбранного блока будут удаляться автоматически.



Стирание всех данных из блока

Данная операция стирает все ритмические данные и последовательности перемещений одновременно.

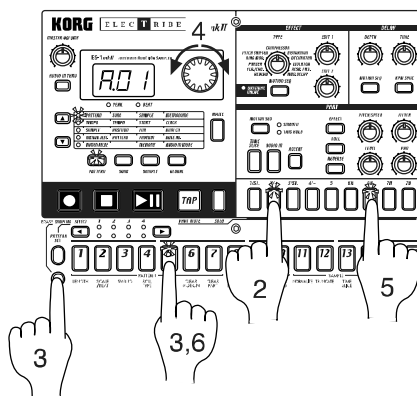
1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Нажмите кнопку выбора блока для определения редактируемого блока.
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 7 (CLEAR PART). (Клавиша 7 начнет мигать.)
4. Еще раз нажмите пошаговую клавишу 7 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.



Копирование блока

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

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Нажмите кнопку выбора блока для определения блока назначения (светодиод засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 5 (COPY PART). (Клавиша 5 начнет мигать.) Дисплей начнет мигать.
4. Вращайте колесо для выбора копируемого паттерна.
5. Используйте кнопку выбора блока для определения копируемого блока. (Его светодиод начнет мигать, а светодиод блока назначения погаснет.)
6. Нажмите пошаговую клавишу 5 еще раз для выполнения операции.

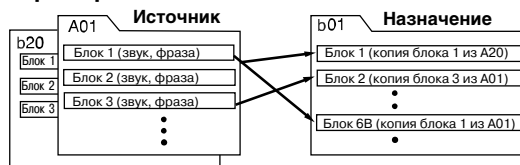


Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.

При копировании сэмплов одного типа, копируются звуковые и ритмические данные. Однако при копировании сэмплов разных типов, звуковые данные не копируются.

Звуковые и ритмические данные блоков со стереосэмплами могут копироваться только между блоками 1 и 3.

Пример



Копирование данных внутри паттерна

Фразовые данные (включая данные последовательности перемещений), которые вы создаете для паттерна длительностью 1, могут копироваться в шаги с длительностями 2...4. Данная функция удобна для создания паттерна, использующего повторение одинаковых фраз.

1. Создайте паттерн с длительностью 1 и сохраните его в памяти.
2. При этом, все одинаковые данные с длительностью 1 будут автоматически скопированы в шаги с длительностями 2...4.
3. Измените длительность паттерна на необходимую.
4. Шаги с длительностями 2...4 будут содержать данные, сходные с данными длительности 1. Теперь вы можете редактировать данные с длительностями 2...4 для завершения паттерна.

Длительность	До записи	После записи
1	A — — —	A A A A
2	A B — —	A B A B
3	A B C —	A B C C

Аналогично будут копироваться данные, когда длительность паттерна равна 2 или 3. Если Вы создаете более короткий паттерн, данные будут копироваться согласно укороченной длительности.

Данные, скопированные автоматически при записи паттерна, не превышают длительности паттерна (1 — 4). Если длительность равна 4, данные внутри паттерна копироваться не будут.

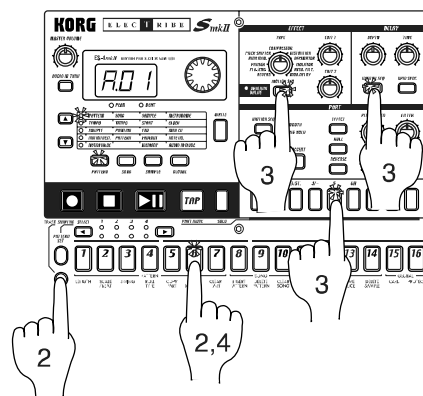
Стирание блока или последовательности задержек / эффекта

Данная операция удаляет все данные последовательности перемещений блока или задержек / 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 выбора редактируемого блока или нажмите кнопку MOTION SEQ DELAY или EFFECT. (Светодиод блока или последовательности задержек MOTION SEQ начнет мигать.)
4. Нажмите пошаговую клавишу 6 еще раз для выполнения операции.

При выборе последовательности задержек, стираются обе последовательности задержек, Depth и Time. При выборе последовательности эффекта, стираются обе последовательности, Edit 1 и Edit 2.

Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.



Редакция последовательности перемещений

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

Выбор последовательности перемещений

MOTION DEST.

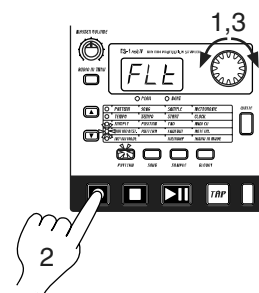
PCh (PITCH/SPEED)...tin (TIME)

1. Выберите паттерн, содержащий редактируемую последовательность перемещений.
2. Кнопками курсора выберите параметр MOTION DEST.
3. Колесом выберите параметры записанной в блок последовательности перемещений.

Для PCh (PITCH/SPEED), LEU (LEVEL), FLt (FILTER) и Pan (PAN), в каждом блоке доступен только один параметр.

EFF (EFFECT), roL (ROLL) и rEU (REVERSE) доступны для каждого блока.

Ed1 (EDIT 1), Ed2 (EDIT 2), dPt (DEPTH) и tin (TIME) доступны для паттерна (все блоки).



Редакция параметров последовательности перемещений

MOTION VALUE

PCh (PITCH/SPEED)

dis, -64...63

LEU (LEVEL)

dis, 0...127

FLt (FILTER)

dis, 0...127

Pan (PAN)

dis, L.64...r.63

EFF (EFFECT)

dis, oFF...on

roL (ROLL)

dis, oFF...on

rEU (REVERSE)

dis, oFF...on

Ed1 (EDIT1)

dis, 0...127

Ed2 (EDIT2)

dis, 0...127

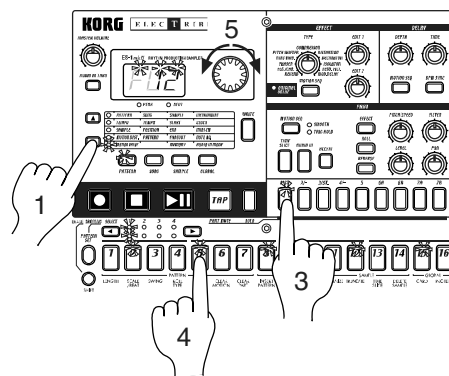
dPt (DEPTH)

dis, 0...127

tin (TIME)

dis, 0...127

1. Кнопками курсора выберите параметр MOTION VALUE.
2. Дисплей будет переключаться между выбранным именем параметра и его значением.
3. Нажмите пошаговую клавишу для выбора редактируемого блока.
4. Нажмите пошаговую клавишу для выбора редактируемого шага. Для паттерна длительностью от 2 и более тактов шаги можно выбрать кнопками SELECT.
6. Колесом измените значение параметра в шаге. Если дисплей отображает "diS", последовательность перемещений в данном шаге отсутствует.



При работе с последовательностями PITCH, FILTER, LEVEL и PAN использование настройки MOTION DEST. для смены параметра и редактирования вызовет установку всех значений в положение "diS".

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.

Во время записи последовательности перемещений на дисплее появится надпись "rEC", и редактировать последовательность будет невозможно.

При редакции последовательности перемещений кнопка Rec не действует.

Установка паттерна

Установка паттерна является функцией назначения выбранных паттернов на любые из 16 пошаговых клавиш для дальнейшего переключения этих паттернов простым нажатием на клавишу.

В процессе воспроизведения вы можете переключать паттерны, формируя песню.

Использованием кнопок SELECT совместно с переключением групп паттерновых установок вы можете назначать и выбирать до 16 x 4 (всего 64) паттернов.

Использование установки паттерна для воспроизведения

Нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения. Удерживая кнопку PATTERN SET, нажмите пошаговую клавишу для переключения на паттерн, назначенный на нее. Удерживая кнопку PATTERN SET и



нажимая кнопку SELECT, 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 засветится).

Для выхода из данного режима нажмите кнопку PATTERN SET еще раз (кнопка погаснет).

При воспроизведении установок паттерна, время смены паттернов, регулировка темпа и остальные функции

аналогичны режиму обычного воспроизведения.

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

Пример

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

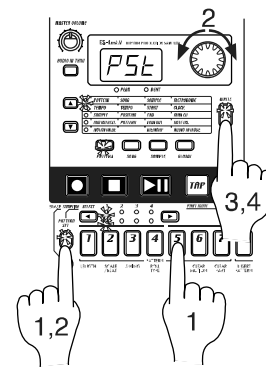
Назначение установки паттерна

1. При остановленном воспроизведении, удерживая кнопку PATTERN SET, нажмите выбранную для назначения паттерна пошаговую клавишу.
2. Продолжая удерживать кнопку PATTERN SET, вращайте колесо для выбора номера назначаемого паттерна. Затем отпустите кнопку PATTERN SET.
3. Чтобы сохранить установки назначений паттернов нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения. Последовательно нажмите кнопку PATTERN SET и кнопку WRITE (кнопка WRITE начнет мигать).
4. На дисплее начнет мигать "PSt". Нажмите кнопку WRITE еще раз для сохранения данных.

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.



Сохранение паттерна

Когда вы производите операцию сохранения, "копирование данных внутри паттерна" происходит автоматически, в зависимости от длительности паттерна.

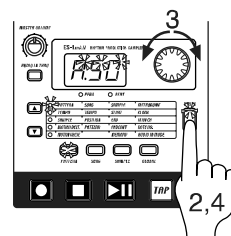
Для отмены изменений и возврату к оригинальным данным паттерна выберите другой паттерн, не производя сохранения.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения. Используйте кнопки курсора для установки параметра PATTERN.
2. Нажмите кнопку WRITE один раз (кнопка начнет мигать). Номер паттерна на дисплее начнет мигать.
3. Вращайте колесо для выбора номера записываемого паттерна.
4. Нажмите кнопку WRITE еще раз для записи данных.

Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.

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

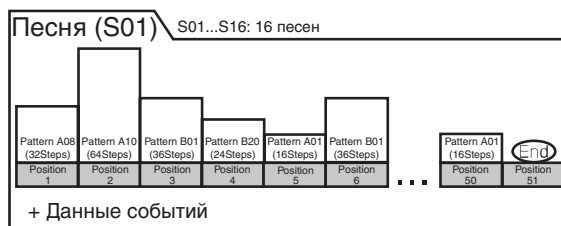
Никогда не отключайте питание прибора в процессе сохранения. Это может повредить данные.



Режим песни

Песня состоит из паттернов, расположенных в определенном порядке воспроизведения.

Вы можете создать и сохранить до 16 песен в памяти ES-1mkII. Кроме воспроизведения паттернов, песни могут содержать ритмические фразы и перемещения регуляторов. Нажмите кнопку SONG для входа в режим песни.



Выбор песни

SONG

S01...S16

Используйте кнопки курсора для выбора параметра SONG. Вращайте колесо для выбора одной из 16 песен S01 — S16.

Установка темпа воспроизведения

TEMPO

20.0...300.0

Использование колеса выбора для установки темпа

Используйте кнопки курсора для установки параметра TEMPO. Вращайте колесо выбора для установки темпа.

Для установки десятичных долей темпа, вращайте колесо выбора при удержании нажатой кнопки SHIFT.

Использование кнопки Tap Tempo для установки темпа

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

Когда вы используете кнопки курсора для установки параметра TEMPO, новое значение темпа появляется на дисплее.

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.

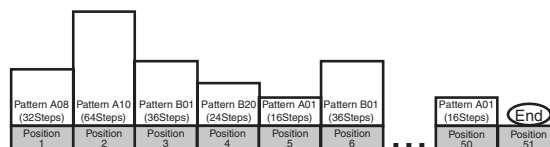
Воспроизведение песни

Нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения песни. Песня начнет воспроизведение с паттерна, находящегося в текущей выбранной позиции. Когда песня закончится, воспроизведение автоматически остановится.

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

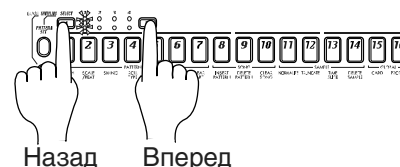
Что представляет собой позиция?

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



Ускоренная перемотка песни вперед или назад

В процессе воспроизведения песни вы можете использовать кнопки SELECT для ускоренной перемотки. Для перемотки вперед нажмите кнопку [▶]. Для перемотки назад нажмите кнопку [◀].



Переключение песен

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

Воспроизведение с начала позиции или песни (Reset & Play)

При воспроизведении песни вы можете, удерживая кнопку SHIFT, нажать кнопку Play/Pause для запуска воспроизведения с начала паттерна, относящегося к текущей позиции воспроизведения. Также вы можете нажать кнопку Play/Pause при воспроизведении для входа в режим паузы, затем, удерживая кнопку SHIFT, нажать кнопку Play/Pause для воспроизведения с начала песни.

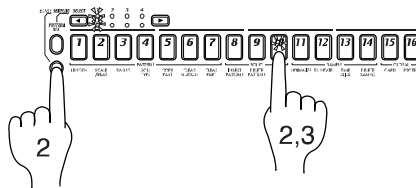
Создание песни

Создание песни с начала

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

Удаление данных песни

1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения. Затем выберите песню для удаления.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 10 (CLEAR SONG). (Клавиша 10 начнет мигать.)
3. Нажмите пошаговую клавишу 10 еще раз для уничтожения данных песни. Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.

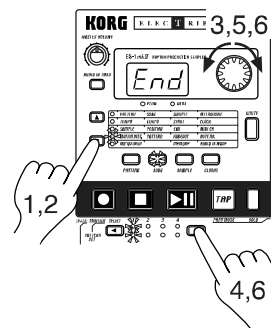


При ошибочном удалении данных песни, до ее сохранения вращайте колесо для повторного выбора песни. Это восстановит все исходные данные.

Определение паттерна для каждой позиции

POSITION 001...256
PATTERN A01...b64

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 SELECT [>] для перехода в следующую позицию. Дисплей отобразит "End".
5. Вращайте колесо для выбора паттерна. Выбранный здесь паттерн будет являться паттерном для позиции "002".
6. Когда вы выбираете паттерн для позиции "End", слово "End" перемещается в следующую позицию. Повторяйте шаги 4 и 5 для назначения любого количества паттернов.
7. По окончании назначения, используйте кнопки курсора для установки параметра SONG.



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 выбора или используйте кнопки SELECT для установки позиции "001". Затем нажмите кнопку Play/Pause.

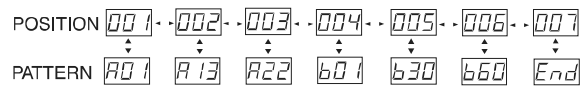
Для просмотра порядка паттернов в песне или для повторного выбора паттерна в определенную позицию, установите светодиодами выбора параметр PATTERN. При каждом нажатии кнопки SELECT вы будете перемещаться в предыдущую или последующую позицию. Для изменения номера паттерна на дисплее вы можете использовать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

Используйте кнопки выбора для перемещения по позициям; используйте колесо для выбора паттернов.

PATTERN A01 · A13 · A22 · b01 · b30 · b60 · End

Также установите светодиодами выбора параметр POSITION и используйте кнопки SELECT или колесо для выбора проверяемой позиции. Затем установите светодиодами выбора параметр PATTERN и просмотрите или измените паттерн.

При установке параметра Position, для перемещения используйте кнопки выбора или колесо; затем выберите параметр Pattern и используйте колесо выбора для смены или просмотра паттерна.



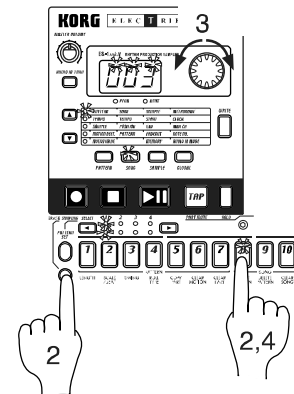
Редакция песни

Вы можете вставить в песню новый паттерн или удалить существующий паттерн. Вы также можете 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 в определенную позицию

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



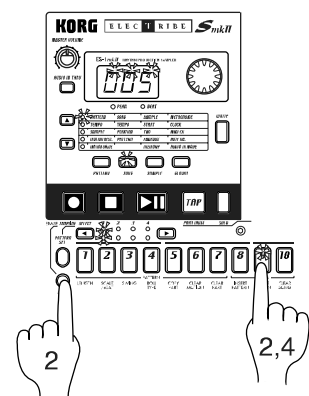
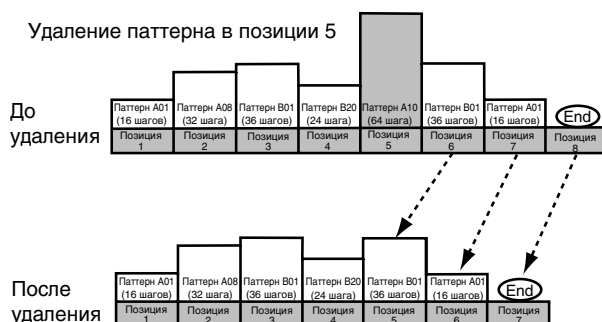
1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 8 (INSERT PATTERN). (Клавиша 8 начнет мигать.)
3. Индикатор позиции на дисплее начнет мигать. Вращайте колесо для выбора позиции вставки паттерна. (Например, если вы хотите вставить паттерн в позицию 3, дисплей должен отображать мигающие цифры "003".)
4. Нажмите пошаговую клавишу 8 еще раз, и паттерн будет вставлен в начало позиции.

Для отката 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.

Удаление паттерна из определенной позиции

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



1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 9 (DELETE PATTERN). (Клавиша 9 начнет мигать.)
3. Индикатор позиции на дисплее начнет мигать. Вращайте колесо для выбора позиции удаления паттерна. (Например, если вы хотите удалить паттерн из позиции 5, дисплей должен отображать мигающие цифры "005".)

4. Нажмите пошаговую клавишу 9 еще раз, и паттерн будет удален.

Для отказа нажмите кнопку Stop/Cancel.

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

Изменение паттерна в определенной позиции

1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра POSITION.
3. Используйте колесо для выбора модифицируемой позиции.
4. Используйте кнопки курсора для установки параметра PATTERN.
5. Используйте колесо для выбора паттерна, назначаемого в выбранную позицию.

Для прослушивания назначаемых паттернов нажмите кнопку PATTERN для входа в режим паттерна и включите воспроизведение. Для возврата в режим песни нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения а затем нажмите кнопку SONG.

Запись перемещений регуляторов или исполнения в песню (Запись событий)

Режим песни позволяет записывать в реальном времени партию с пошаговых клавиш и перемещения регуляторов.

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

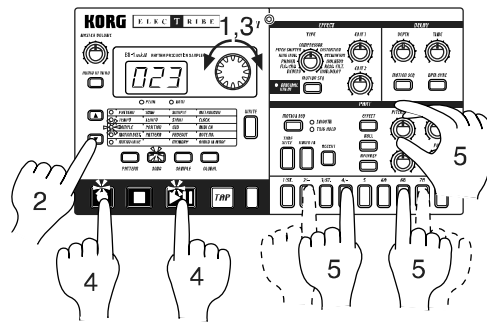
Запись событий позволяет записывать 4 типа данных (данные событий).

- Нажатие кнопок выбора блоков
- Использование функций мьюта и соло блоков
- Перемещение регуляторов и переключателей (только для выбранного блока)
- 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 выбора или кнопки SELECT 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 их событий.
6. Нажмите кнопку Stop/Cancel для останова записи событий.



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.

Если в процессе воспроизведения вы управляете регулятором, участвующим в записи событий, воспроизведение событий данного регулятора будет отменено до момента достижения следующей позиции. Однако, если вы изменяете записанными событиями темп, темп будет сброшен до конца песни.

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

Удаление данных событий из песни

Для удаления данных событий из песни произведите запись событий поверх удаляемого участка без каких-либо манипуляций органами управления.

Проверка данных событий песни

Если в песню записаны данные событий, удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку MOTION SEQ, что приведет к свечению пошаговых клавиш 13 – 16.

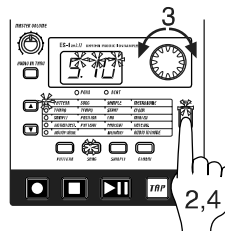
Невозможно проверить данные событий в процессе воспроизведения или записи.

Сохранение песни

Для сохранения созданной песни необходимо произвести операцию записи.

Для отказа от сохранения переключите песни без проведения операции записи.

1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Нажмите кнопку WRITE один раз (кнопка начнет мигать). На дисплее отобразится мигающий номер песни.
3. Вращайте колесо для выбора номера сохраняемой песни.
4. Нажмите кнопку WRITE еще раз для сохранения данных. (Кнопка засветится и затем погаснет.)



Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.

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

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

Режим Global

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

При отключении питания, несохраненные установки режима Global будут утеряны.

Установки метронома

METRONOME

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

Определяет функционирование метронома. Если вы используете запись в реальном времени для создания паттерна с начала, обычно метроном полезен. Метроном отсчитывает удары с длительностью в четверть ноты.

oFF: Метроном отключен.

r-0: Метроном звучит только в процессе записи (когда кнопки Rec и Play/Cancel светятся).

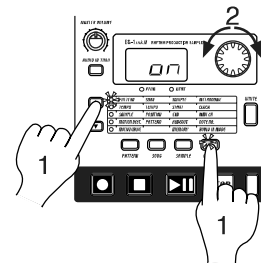
r-1: До начала записи раздается один отсчет. Метроном звучит только в процессе записи.

r-2: 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.

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра METRONOME.
2. Вращайте колесо выбора для выполнения установки метронома.
3. Нажмите кнопку PATTERN или SONG для возврата в предыдущий режим.

Установка метронома не сохраняется. При включении питания она всегда имеет значение "oFF".



Синхронизация ES-1mkII с внешним MIDI-устройством (MIDI Clock)

CLOCK

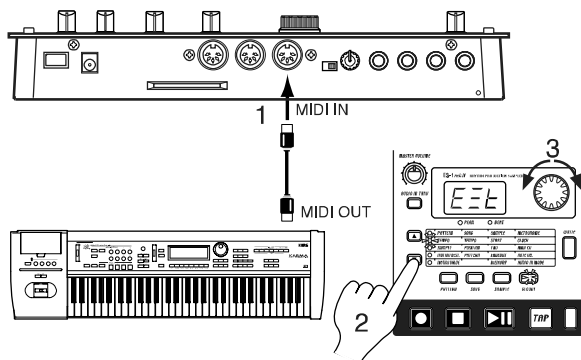
int, Ext

Установка CLOCK режима Global позволяет синхронизировать темп ES-1mkII с темпом внешнего MIDI-устройства посредством приема/передачи сообщений MIDI Clock.

Даже при установке параметра CLOCK в Ext, если сообщения MIDI Clock не будут приходить на разъем MIDI IN, ES-1mkII будет работать на внутренней синхронизации.

Синхронизация ES-1mkII с внешним мастер-устройством по MIDI (Ext)

1. Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI IN прибора ES-1mkII к разъему MIDI OUT внешнего устройства.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра CLOCK.
3. Вращайте колесо для выбора “Ext” (внешняя синхронизация).
4. Установите внешнее MIDI-устройство (master) на передачу сообщений MIDI Clock.
5. Вернитесь в режим паттерна или режим песни.
6. Когда вы запустите внешнее MIDI-устройство, ES-1mkII одновременно начнет воспроизведение.
7. Если данные MIDI Clock принимаются разъемом MIDI IN, вы можете включить ES-1mkII в режим синхронного воспроизведения нажатием кнопки Play/Pause.

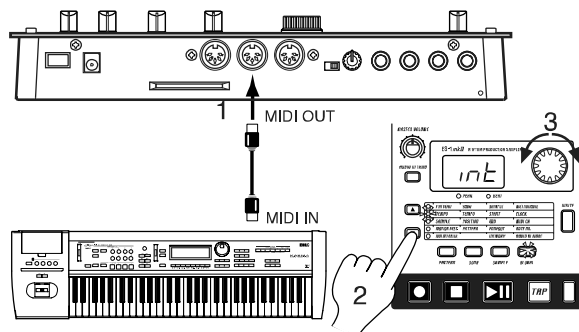


Если параметр MIDI Clock установлен в “Ext”, и ES-1mkII синхронизирован с входящим MIDI Clock, темп воспроизведения определяется темпом внешнего секвенсера и не может изменяться внутри ES-1mkII.

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

Синхронизация внешнего MIDI-устройства от ES-1mkII (Int)

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



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

Установка MIDI-канала

MIDI CH

1...16

Прием и передача осуществляются по одному каналу. Заводские установки предусматривают “11”.

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра MIDI CH.
2. Вращайте колесо для выбора канала.

Установка номера ноты каждого блока

NOTE NO.

C-1...G9

Для осуществления данной установки вы должны перейти в режим *Global* из режимов *паттерна* или *песни*. Если переход осуществлен из режима *сэмплирования*, дисплей отобразит “—”, и произвести установку будет невозможно.

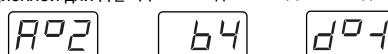
Данная установка определяет номер MIDI-ноты для каждого блока. При назначении одинаковых номеров нот на два и более блоков и приеме данной ноты с внешнего MIDI-устройства, тембры данных блоков будут воспроизводиться одновременно.

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра NOTE NO.
2. Нажмите кнопку блока с изменяемым номером ноты (кнопка начнет светиться).
3. Вращайте колесо для выбора номера ноты. Заводские установки приведены ниже.

Блок	Нота	Номер ноты
------	------	------------

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

Дисплей для A[♯]2 Дисплей для B4 Дисплей для D[♯]4



Соответствие между названиями нот и их номерами зависит от производителя.

Установка режима аудиовхода

AUDIO IN MODE

L (моно), St. (стерео)

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

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра AUDIO IN MODE.
2. Колесом ввода выберите “L” или “St.”.

Даже если режим *AUDIO IN* настроен на работу со стереосигналом, монофоническая настройка при сэмплировании вызовет микширование левого и правого каналов в моно. Если вы настроите режим *AUDIO IN* на работу со стереосигналом, то используйте стереоразъём 1/4”.

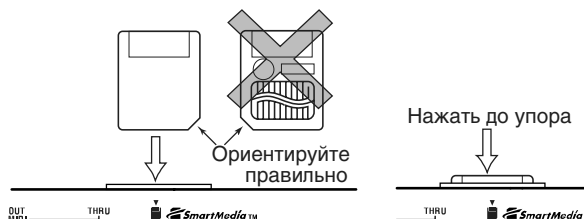
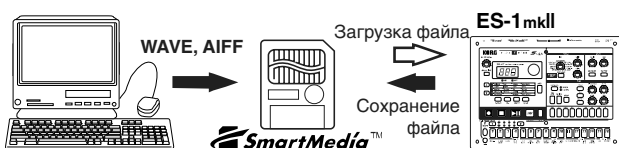
Использование SmartMedia

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

Также в ES-1mkII можно загружать сэмплы (файлы WAV и AIFF), созданные в компьютере.

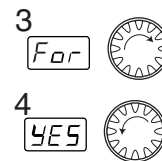
ES-1mkII поддерживает SmartMedia с напряжением питания 3 В (3.3 В) и емкостью 4 — 64 Мб.

Правильно ориентируйте карту SmartMedia и полностью вставляйте ее в слот.



Форматирование SmartMedia

1. Вложите карту в слот SmartMedia.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 15 (CARD). (Клавиша 15 начнет мигать.)
3. Дисплей отобразит "Lod". Колесом выберите на дисплее "For" и нажмите пошаговую клавишу 15.
4. Дисплей отобразит "no". Колесом выберите на дисплее "YES" и нажмите пошаговую клавишу 15 для выполнения операции. В процессе форматирования пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса. По окончании операции или при выборе "no" и нажатии пошаговой клавиши 15, дисплей вернется в предыдущее операции состояние. (Клавиша 15 погаснет.)



Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.

Форматирование уничтожает все содержимое SmartMedia.

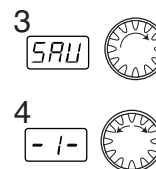
Отформатированные на отличных от ES-1mkII приборах карты SmartMedia могут распознаваться некорректно. В таком случае переформатируйте их на ES-1mkII.

Сохранение всех данных на SmartMedia

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

1. Вложите карту с слот SmartMedia.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 15 (CARD). (Клавиша 15 начнет мигать.)
3. Дисплей отобразит "Lod". Колесом выберите на дисплее "SAU" и нажмите пошаговую клавишу 15.

Если карта Smart Media не отформатирована или не распознается, дисплей будет отображать "For". В этом случае, отформатируйте карту.



4. Дисплей отобразит номер сохраняемого файла. Если дисплей отобразит, например, "-1-", это означает, что будет сохраняться новый файл. Если дисплей отобразит "[1]", это означает, что данные сохраняются в уже имеющийся файл (в этом случае старые данные будут переписаны). Выберите файл колесом.
5. Нажмите пошаговую клавишу 16 для выполнения операции. В процессе сохранения пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса. По окончании операции дисплей вернется в предыдущее операции состояние. (Клавиша 15 погаснет.)

Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.

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

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

Один файл занимает около 4 Мб. При недостатке свободного места на SmartMedia, операция сохранения невозможна.

Загрузка всех данных с карты SmartMedia в ES-1mkII

1. Вложите карту с слот SmartMedia.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 15 (CARD).
3. Дисплей отобразит "Lod". Нажмите пошаговую клавишу 15.
4. Дисплей отобразит номер файла. Колесом выберите номер файла 1 — 9 (файл [E] не является файлом ES-1mkII, не выбирайте его), затем нажмите пошаговую клавишу 15.
5. Дисплей отобразит "ALL". Для выполнения операции нажмите кнопку WRITE (кнопка 15 засветится, а кнопка WRITE будет мигать). В процессе загрузки пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса (кнопка WRITE будет гореть). По окончании загрузки ES-1mkII перейдет в режим паттерна и установит паттерн A01.

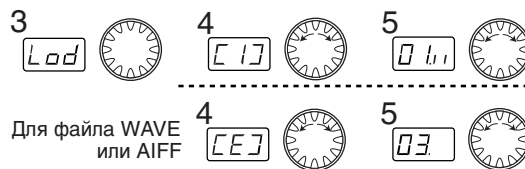
Для отмены процедуры, кнопками режимов паттерна, песни или сэмпла перейдите в соответствующий режим.



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

Загрузка отдельного сэмпла с карты SmartMedia

1. Вложите карту с слот SmartMedia.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 15 (CARD).
3. Дисплей отобразит "Lod". Нажмите пошаговую клавишу 15.
4. Дисплей отобразит мигающий номер файла. Колесом выберите номер файла. Для загрузки файла формата WAVE или AIFF, созданного в компьютере, выберите файл "[E]". Выбрав файл, нажмите пошаговую клавишу 15.
5. Дисплей отобразит "ALL" (при выборе файла формата "[E]", его номер начнет мигать). Поверните колесо вправо, и начнет мигать номер сэмпла. В этот момент вы можете нажать кнопку Play/Pause и прослушать сэмпл.
6. После выбора сэмпла нажмите пошаговую клавишу 15 (ее индикатор загорится, а индикатор кнопки WRITE начнет мигать).
7. Дисплей отобразит мигающий номер сэмпла-назначения загрузки. Колесом выберите номер сэмпла. В случае моно сэмпла (или среза сэмпла) вы можете выбрать номер от "00" до "99". В случае стерео сэмпла вы можете выбрать сэмплы с номером от "00.S" до "49.S". При выборе неиспользуемого номера сэмпла в нижнем правом углу дисплея появится точка.
8. Для выполнения операции нажмите кнопку WRITE (кнопка WRITE засветится). В процессе загрузки пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса.



По окончании загрузки (кнопка WRITE погаснет), прибор вернется к шагу 5.

Для отмены процедуры, кнопками режимов паттерна, песни или сэмпла перейдите в соответствующий режим.

Распознаются только файлы WAVE и AIFF с именами, содержащими двузначные цифры плюс расширение; т.е., "00.wav" или "00.aif". При наличии обоих файлов .wav и .aif с одинаковыми названиями, файл WAVE будет иметь приоритет.

Выбранный сэмпл будет воспроизводиться с начала примерно 16 секунд (или 8 секунд для стереосэмпла).

Возможна загрузка моно/стерео файлов WAVE или AIFF формата 8/16 бит, линейных PCM. Помещайте файл в корневую директорию карты SmartMedia.

Для файлов WAVE или AIFF с отличной от 32 кГц частотой дискретизации высота звучания может быть отлична от той, с которой они воспроизводились на компьютере.

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

При недостатке свободного места в памяти операция загрузки невозможна.

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

Никогда не выключайте питание до окончания процесса загрузки.

Установки защиты памяти

PROTECT

on, oFF

Данная установка защищает содержимое памяти для режимов паттерна и песни. Когда защита включена (on), кнопка WRITE не функционирует, и невозможно переписывать данные или принимать данные MIDI-дампа.

Для сохранения данных необходимо отключить защиту (oFF).

1. Нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 16 (PROTECT). (Клавиша 16 начнет мигать.)
3. Вращайте колесо выбора для переключения защиты между "on" и "oFF."
4. Нажмите мигающую пошаговую клавишу 16 для выполнения операции.

Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.

Если вы хотите сохранить установку защиты, воспользуйтесь операцией записи режима Global.

Заводские установки предусматривают включенную защиту.

Данная установка действует на режимы паттерна, песни и сэмплования.

В режиме Global всегда возможно сохранять данные вне зависимости от данной установки.

Сохранение установок режима Global

Для сохранения установок необходимо выполнить операцию записи до отключения питания.

1. Нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Нажмите кнопку режима Global.
3. Нажмите кнопку WRITE один раз (кнопка начнет мигать). Дисплей отобразит “_____”.
4. Нажмите кнопку WRITE еще раз для записи данных.

Для отмены нажмите кнопку Stop/Cancel.

Режим Global всегда доступен для сохранения вне зависимости от установки защиты памяти.

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

Приложения

Относительно MIDI

MIDI-каналы

Данные могут приниматься при установке приемного и передающего устройств на один MIDI-канал. Установка MIDI-канала в ES-1mkII осуществляется в режиме Global.

Note-on/off

Когда вы нажимаете пошаговую клавишу, номер и громкость ноты, назначенной на данную клавишу, передается в виде сообщения Note-on [9n, kk, vv] (n: канал, kk: номер ноты, vv: громкость). В ES-1mkII значение громкости определяется уровнем акцента. Когда Вы отпускаете пошаговую клавишу, передается сообщение Note-off [8n, kk, vv]. Однако, большинство устройств не передают значение Note-off. Когда принимаются сообщения Note-on/off, блок выдает звук. Сообщения Note-on/off передаются и принимаются по MIDI-каналу, определенному в режиме Global.

Переключение паттернов

При переключении паттернов передается сообщение Program Change. При приеме сообщения Program Change, паттерны переключаются в пределах одной группы (например, с A01 на A02).

Использование сообщений NRPN

NRPN (Non Registered Parametr No.) являются сообщениями, введенными производителями для доступа к специфическим функциям прибора. В ES-1mkII сообщения NRPN назначены на все регуляторы и кнопки секций редакции блоков и эффекта, за исключением акцента. Для редакции сперва 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. ES-1mkII использует только значение MSB (128 шагов) сообщения Data Entry.

Если происходит “зависание нот”

В данном случае, для прекращения звука вы можете переключить режимы. Если воспроизводимая по MIDI нота не сбрасывается, вы можете одновременно нажать кнопки Shift и Stop/Cancel для подачи команды MIDI Reset (сброса).

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, ES-1mkII является мастером и передает данные сообщения в реальном времени. Когда Clock установлен в EXT, ES-1mkII является управляемым, и принимает данные сообщения в реальном времени. Однако, даже когда Clock установлен в EXT, в отсутствии входящих сообщений Timing Clock, ES-1mkII работает согласно внутреннему тайм-коду. Сообщение Start определяет начало воспроизведения. Нажатие кнопки Start/Pause на мастере передает сообщение Start. Ведомые устройства, принимая сообщение Start, синхронизируются с далее входящими 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 ES-1mkII может принимать и передавать сообщения Song Select и Song Position Pointer. При переключении песен передается сообщение Song Select [F3 ss] (ss: номер песни; может быть выбрана одна из 128 песен. В ES-1mkII вы можете выбрать 16 песен.) Если ES-1mkII принимает сообщение Song Select в режиме песни, он переключает песни. Передача и прием сообщений Song Select разрешается и запрещается установкой фильтра MIDI в режиме MIDI. При изменении текущей позиции в мастер-устройстве, когда песня остановлена, передается сообщение Song Position Pointer [F2 pp pp], (pp: номер MIDI-кликера от начала песни; т. е., количество сообщений Timing Clock, разделенное 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 ES-1mkII 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.

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 ES-1mkII — [F0, 42, 3n, 57,... F7] (n: эксклюзивный канал).

Однако, некоторые системные эксклюзивные сообщения имеют специфическое назначение и называются “универсальными системными эксклюзивными сообщениями”. Из них ES-1mkII поддерживает только два.

- При приеме сообщения Inquiry Message Request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7], ES-1mkII передает Inquiry Message [F0, 7E, nn, 06, 02, (девять байт), F7], означающее “Я — Korg ES-1mkII и версия моей системы...”.
- При приеме сообщения Master Volume [F0, 7F, nn, 04, vv, vv, 01, F7], изменяется громкость всего прибора.

Передача установок данных звука (Data Dump)

Данные песни, паттерна или всего прибора могут передаваться в качестве MIDI эксклюзивных данных и сохраняться на внешнем устройстве. Эти данные передаются по MIDI-каналу, определенному в режиме Global. Данные дампа также передаются по приему сообщения Dump Request.

Редакция звуков и т. д.

Посылком по MIDI эксклюзивных данных вы можете переписывать все паттерны или отдельные программы. Использование сообщений NRPN в режиме паттерна, вы можете редактировать активные для каждого блока регулировки.

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 ES-1mkII.
- Возможно громкость уменьшена сообщением MIDI Master Volume.

Звук не останавливается!

- 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.
- Проверьте соответствие установки MIDI-каналов ES-1mkII и передающего устройства.

Невозможно сохранить паттерн или песню!

- Проверьте отключение защиты записи в режиме Global.

Воспроизведение с кнопок выбора блока не соответствует выбранному звуку!

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

Сообщения об ошибках

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

Er.1 Невозможна запись данных.

Er.2 При записи песни под другим номером достигнуто максимальное количество записываемых событий. Используйте операцию удаления событий для стирания лишних событий из песни.

Er.3 Недостаточный объём внутренней памяти или карты SmartMedia. Сначала следует удалить ненужные сэмплы или файлы для высвобождения пространства, затем выполнить операцию Write или Save. Для того чтобы сохранить на накопитель SmartMedia данные ES-1mkII, требуется 4 Мб или более свободного пространства.

Er.4 Невозможно загрузить (или воспроизвести) файл с карты SmartMedia вследствие неподдерживаемого формата файла либо повреждения данных. Возможна загрузка только файлов форматов ES-1mkII, WAVE (8 или 16 бит, моно/стерео) и AIFF (8 или 16 бит, моно/стерео).

Er.7 Сбой в процессе загрузки файла с карты SmartMedia или сохранения на нее.

Er.8 На SmartMedia отсутствуют распознаваемые ES-1mkII файлы.

Er.9 Включена функция защиты от записи.
В режиме Global отключите защиту памяти.
Удалите защитную наклейку карты SmartMedia.

FULL Переполнение памяти событиями. Используйте операцию удаления событий для стирания лишних событий из песни или запишите пустые данные для очистки памяти.

Характеристики

Система: Сэмплирование

Число партий: 12 партий

блоки сэмплов x 9

блоки срезов сэмпла

блок Audio In

блок Accent

Сэмплерная ёмкость: 150 (100 моно, 50 стерео)

Максимальная длительность 95 сек. (моно)

Объём памяти: 128 паттернов, 16 песен

Общие эффекты: Задержка (Normal, Motion Sequence, BPM Sync)

Разрыв-эффекты: 11 типов (Reverb, Flanger/Chorus, Phaser, Ring Modulator, Pitch Shifter, Compressor, Distortion, Decimator, Isolator, Resonance Filter, Modulation Delay)

Секвенсер:

Паттерн

максимум 64 шага на блок;

последовательность перемещений;

один параметр для каждого блока, 64 события

4 параметра на блок сэмпла

3 параметра на аудиоблок,

1 параметр на блок акцента,

2 параметра на задержку,

2 параметра на эффект

Песня

максимум 256 шагов в песне

максимум около 43'700 событий записи

Разъемы:

Головные телефоны (PHONES)

стереоджек с номинальным выходным уровнем 21 мВт + 21 мВт (32 Ом)

Выход (L/MONO, R)

2 моноджека с номинальным выходным уровнем -10 dBu и выходным сопротивлением 1 кОм

Аудиовход (AUDIO IN)

джек моно/стерео с номинальным входным уровнем: -10 dBu (LINE) / -40 dBu (MIC) и входным сопротивлением 47 кОм

MIDI (IN, OUT, THRU)

SmartMedia: 4 — 64 Мб, 3 В (3.3 В)

Питание: сетевой адаптер 9 В постоянного тока

Потребляемая мощность: 6 Вт

Габариты: ширина 296 мм, глубина 220 мм, высота 55 мм (с резиновыми ножками)

Вес: 1.6 кг

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

* SmartMedia™ является зарегистрированной торговой маркой корпорации Toshiba.

Список паттернов

* Паттерны и начальные данные для демо-песен находятся в банке В.

* При перезаписи или удалении заводских паттернов, их невозможно восстановить. Для сохранения заводских паттернов, запишите их на карту SmartMedia.

Банк А

Но.	Название паттерна	Темп	Но.	Название паттерна	Темп	Но.	Название паттерна	Темп
A01	Hip Hop 1	96	A26	R&B 2	104	A51	D&B 3	173
A02	Hip Hop 2	96	A27	R&B 3	98	A52	D&B 4	172
A03	Hip Hop 3	101	A28	R&B 4	78	A53	D&B 5	170
A04	Hip Hop 4	93	A29	R&B 5	99	A54	D&B 6	172
A05	Hip Hop 5	94	A30	R&B 6	78	A55	D&B 7	190
A06	Hip Hop 6	90	A31	Trance 1	138	A56	Future Jazz 1	122
A07	Hip Hop 7	90	A32	Trance 2	140	A57	Future Jazz 2	117
A08	Hip Hop 8	88	A33	Breakbeats Techno	141	A58	Future Jazz 3	124
A09	Hip Hop 9	96	A34	Hard House	140	A59	Future Jazz 4	136
A10	Hip Hop 10	100	A35	Techno 1	143	A60	Future Jazz 5	126
A11	Hip Hop 11	120	A36	Techno 2	137	A61	Future Jazz 6	205
A12	Hip Hop 12	77	A37	Techno 3	130	A62	Downtempo 1	74
A13	Hip Hop 13	80	A38	Dance Hall Reggae 1	100	A63	Downtempo 2	82
A14	Hip Hop 14	82	A39	Dance Hall Reggae 2	98	A64	Downtempo 3	130
A15	House 1	123	A40	Dance Hall Reggae 3	98			
A16	House 2	127	A41	Dance Hall Reggae 4	96			
A17	House 3	128	A42	Dance Hall Reggae 5	98			
A18	House 4	128	A43	Breaks 1	131			
A19	House 5	136	A44	Breaks 2	130			
A20	House 6	130	A45	Breaks 3	136			
A21	Progressive House 1	128	A46	Breaks 4	118			
A22	Progressive House 2	123	A47	Breaks 5	125			
A23	Progressive House 3	123	A48	Breaks 6	130			
A24	Progressive House 4	130	A49	D&B 1	175			
A25	R&B 1	137	A50	D&B 2	173			

Список сэмплов

* При перезаписи или удалении заводских сэмплов, их невозможно восстановить. Для сохранения заводских сэмплов, запишите их на карту SmartMedia.

Но.	Sample Name	Но.	Sample Name	Но.	Sample Name	Но.	Sample Name
00.	BD-1	20.	Conga Lo	40.	Scratch-1	60.	SD-8
01.	BD-2	21.	Conga Hi	41.	Scratch-2	61.	SD-9
02.	BD-3	22.	Clap	42.	Synth Hit-1	62.	SD-10
03.	BD-4	23.	Tambourine	43.xx	Synth Hit-2	63.	SD-11
04.	BD-5	24.	Shaker-1	44.	Synth Hit-3	64.	HiHat-4 Close
05.	BD-6	25.	Shaker-2	45.	Bass Hit-1	65.	HiHat-4 Open
06.	SD-1	26.	Voice-1	46.	Bass Hit-2	66.xx	Voice-8
07.	SD-2	27.	Voice-2	47.	Bass Hit-3	67.xx	Voice-9
08.	SD-3	28.	Voice-3	48.	Bass Hit-4	68.xx	Voice-10
09.	SD-4	29.	Voice-4	49.xx	Guitar-1	69.xx	Voice-11
10.	SD-5	30.	Voice-5	50.xx	Drum Loop-1	70.xx	Voice-12
11.	SD-6	31.	Voice-6	51.xx	Drum Loop-2	71.xx	Voice-13
12.	Crash Cymbal	32.xx	Voice-7	52.xx	Perc Loop-1	72.xx	Scratch-3
13.	Ride Cymbal	33.	SE-1	53.xx	Perc Loop-2	73.	Synth Hit-4
14.	HiHat-1 Close	34.	SE-2	54.	BD-7	74.xx	Strings Chord
15.	HiHat-1 Open	35.	SE-3	55.	BD-8	75.xx	EP Chord-1
16.	HiHat-2 Close	36.	SE-4	56.	BD-9	76.xx	EP Chord-2
17.	HiHat-2 Open	37.	SE-5	57.	BD-10	77.xx	EP Chord-3
18.	HiHat-3 Close	38.	SE-6	58.	BD-11	78.	Bass Hit-5
19.	Tom	39.	SE-7	59.	SD-7	79.	Bass Hit-6

Список песен

* При перезаписи или удалении заводских песен, их невозможно восстановить. Для сохранения заводских песен, запишите их на карту SmartMedia.

S01: The Shizzle
S02: ES-1 mkII Mix
S03: Heavenly Beatbox

S04: DJ's Don't Dance
S05: Souped Up House

Все права защищены ©2004 KORG Inc.

Таблица MIDI-сообщений

Функция		Передача	Прием	Примечание
Basic Channel	Default Changed	1 — 16 1 — 16	1 — 16 1 — 16	Запоминается
Mode	Default Messages Altered	X *****	Mode 3 X	
Note Number	True Voice	0 — 127 *****	1 — 127	Определяется режимом MIDI для каждого блока
Velocity	Note On Note Off	O 9n, v = 30 — 127 X	O 9n, v = 1 — 127 X	Передача определяется уровнем акцента
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bender		X	X	
Control Change	98, 99 8	O O	O O	NRPN (MSB, LSB) Data Entry (MSB)
Prog Change	True #	O 0 — 127 *****	O 0 — 127 0 — 127	Передача/прием в режиме паттерна
System Exclusive		O	O	*2
System Common	Song Pos Song Sel Tune	O O 0 — 15 X	O O 0 — 15 X	Передача/прием в режиме песни *1
System Realtime	Clock Commands	O O	O O	*1 *1
Aux Messages	Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	X X O X	X O O X	
Примечания	*1: Передаются, но не принимаются при установке параметра Clock в "Int". При установке в "Ext" принимаются, но не передаются. *2: Включают в себя сообщения Master Volume и Inquiry.			

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 2: OMNI ON, MONO

Mode 3: OMNI OFF, POLY
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Да
X: Нет