

Korg EA-1. Руководство пользователя

Синтезатор

Правила безопасности

Внимательно прочитайте данное описание.

Избегайте прямого воздействия солнечных лучей.

Избегайте воздействия влажности и экстремальных температур.

Предохраняйте прибор от попадания пыли и грязи.

Избегайте воздействия избыточной вибрации.

Подключайте блок питания к розетке с соответствующим напряжением сети.

Во избежание интерференционных помех, располагайте данный прибор на расстоянии от телевизионных и радиоприемных устройств.

Во избежание повреждений не прилагайте больших усилий при работе с переключателями и регуляторами.

При загрязнении прибора протирайте его чистой сухой материей. Избегайте использования жидких и легковоспламеняющихся чистящих средств.

При попадании посторонних металлических предметов или жидкостей внутрь корпуса прибора, отключите его от сети, отключите шнур блока питания от розетки и обратитесь в службу технической поддержки.

Предупреждение

Оборудование прошло тестовые испытания и соответствует требованиям, накладываемым на цифровые приборы класса "B" согласно части 15 правил FCC. Эти ограничения разработаны для обеспечения надежной защиты от интерференции при установке оборудования в жилых помещениях. Прибор генерирует, использует и способен излучать электромагнитные волны и, если установлен и эксплуатируется без соблюдения приведенных рекомендаций, может вызвать помехи в работе радиосистем. Тем не менее нет полной гарантии, что при отдельных инсталляциях прибор не будет генерировать радиочастотные помехи. Если прибор влияет на работу радио или телевизионных систем (это проверяется включением и отключением 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 цепи, отличной от цепи розетки приемника.
- Проконсультируйтесь с дилером или квалифицированным телевизионным мастером.



Несанкционированная модификация оборудования пользователем может привести к лишению права на гарантийное обслуживание данного оборудования.

Содержание

1. Введение	2
Основные характеристики. Начало работы.	
2. Лицевая и тыльная панели	3
Общая секция. Секция синтезатора. Секция управления секвенцией. Секция пошаговых клавиш. Секция коммутации.	
3. Основные операции	5
Архитектура EA-1. Воспроизведение сонга. Воспроизведение паттернов. Возможные функции.	
4. Режим паттерна	9
Выбор паттерна. Установка темпа воспроизведения. Воспроизведение паттерна. Создание паттерна. Последовательность перемещений. Общие функции редакции паттернов. Установка паттерна. Сохранение паттерна.	
5. Режим сонга	16
Выбор сонга. Установка темпа воспроизведения. Воспроизведение сонга. Создание сонга. Сохранение сонга.	
6. Режим Global	20
Установки метронома. Регулировка уровня на аудиовходе. Синхронизация EA-1 с внешним MIDI-устройством. Установки защиты памяти. Сохранение отредактированных установок режима Global.	
7. Режим MIDI	21
Установка MIDI-канала блока 1. Установка MIDI-канала блока 2. Прием/передача MIDI-дампа. Установки фильтров MIDI. Установка диапазона изменения высоты тона. Сохранение установок режима MIDI.	
8. Дополнения	22
Относительно MIDI. Неисправности. Сообщения об ошибках. Возврат к заводским установкам. Гарантийное обслуживание. Характеристики. Карта MIDI-сообщений.	

1. Введение

Electrabe • A EA-1 является уникальным и простым в эксплуатации синтезатором, использующим технологию DSP-синтеза, предназначенным для производства оригинальных звуков и фраз.

С помощью органов управления лицевой панели Вы можете интуитивно программировать звучание аналогового синтезатора и на его основе создавать музыкальные фразы.

EA-1 является идеальным подспорьем для музыкантов, ди-джеев, звукоинженеров и создателей мультимедийных приложений, всех тех, кто стремится внести оригинальные элементы в музыкальную продукцию.


Основные характеристики

- EA-1 представляет собой эмуляцию аналогового синтезатора, позволяя Вам работать в широчайшем диапазоне звучаний с использованием двух блоков (каждый с двумя генераторами, фильтром, усилителем и тремя эффектами). Комбинированием этих двух блоков синтеза Вы можете создавать уникальные последовательные фразы.
- Использование в качестве генератора внешнего входа, Вы можете применять EA-1 в виде банка фильтров с мощной системой резонанса. Функции кольцевой и синхронной модуляции, а также дециматор позволяют генераторам модулировать друг друга.
- Функция последовательности перемещений позволяет записывать и циклично воспроизводить перемещения регуляторов, которые могут сохраняться отдельно для каждого блока паттерна.
- Вы можете быстро модифицировать звуки или фразы для изменения исполнения во время воспроизведения.
- Вы можете создать паттерн, состоящий из звука каждого блока и последовательности фраз (длиной до 64 шагов), а также сохранить в памяти до 256 таких паттернов. Более того, Вы можете расположить паттерны в необходимом порядке воспроизведения, добавить перемещения регуляторов и т. д. для создания и сохранения до 16 сонгов в памяти.
- Функция клавиатуры позволяет использовать 16 пошаговых клавиш в качестве клавиатуры для ввода нот.
- 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 EA-1 с внешними устройствами.
- EA-1 может управляться от внешних MIDI-устройств и использоваться в качестве дополнительного тон-генератора.
- Функция MIDI Dump позволяет сохранять данные на внешнее устройство хранения информации.

Относительно данных, создаваемых в EA-1

Паттерны и сонги, создаваемые и редактируемые в EA-1, необходимо сохранять до переключения на другой паттерн и сонг или отключения питания прибора с помощью операции записи. Даже после записи данных возможно восстановление всех заводских установок.

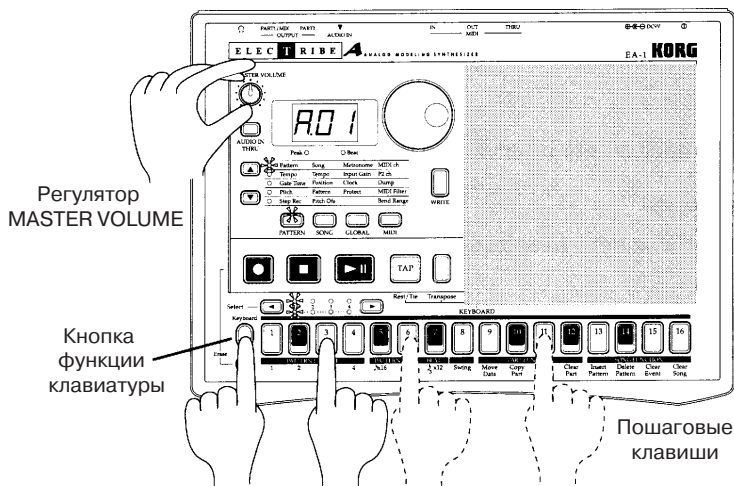
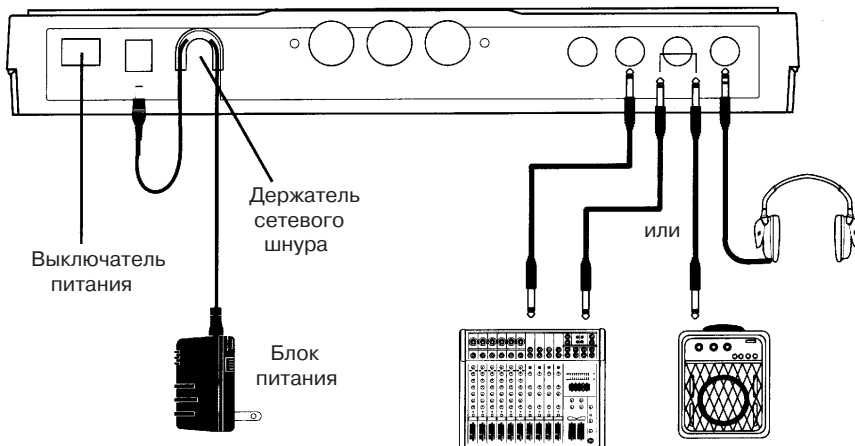
Начало работы

 **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 EA-1 (PART1/MIX, PART2), а другим – ко входам микшера. Выходы EA-1 не являются стерео, но независимы для каждого блока. Для получения на выходе прибора суммарного микса двух блоков, подключите систему мониторинга к разъему PART1/MIX.
3. Если Вы используете головные телефоны, подключите их к соответствующему разъему. При этом выходные разъемы блоков не отключаются. Выход на головные телефоны является моно.
4. По окончании коммутации, включите питание. Введите регулятор MASTER VOLUME прибора EA-1 и нажмите кнопку функции клавиатуры. Нажимайте пошаговые клавиши для извлечения звука и проверки правильности коммутации. Используйте регулятор MASTER VOLUME прибора EA-1 и регуляторы усиления и фейдеры микшера или системы усиления для установки общего уровня громкости.



2. Лицевая и тыльная панели

Общая секция

1. Регулятор MASTER VOLUME

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

2. Кнопка AUDIO IN THRU

Предназначен для подачи сигналов внешнего аудиоисточника непосредственно на выходные разъемы PART и головные телефоны. Когда данная кнопка нажата, аудиовход генератора 1 будет отключен.

3. Дисплей

Отображает значение текущего параметра и различные сообщения.

4. Колесо выбора

Используется для изменения значения, показанного 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: Паттерн, Сонг, Global, или MIDI. В процессе воспроизведения Вы можете перейти в режим Global, но не в режим MIDI.

10. Кнопка WRITE

Используется для сохранения изменений, произведенных в режимах паттерна, сонга, Global и MIDI, а также установок паттерна.

Секция синтезатора

1. Генератор

Вырабатывает базовую форму волны.

- **Portamento:** Осуществляет плавное изменение высоты звука при смене нот.
- **OSC Balance:** Регулирует баланс уровней двух генераторов.
- **OSC2 Pitch Offset** (расстройка генератора 2): Устанавливает высотную расстройку между генераторами OSC1 и OSC2.
- **OSC1 Wave** (форма волны генератора 1): Определяет форму волны для OSC1.
- **OSC2 Wave** (форма волны генератора 2): Определяет форму волны для OSC2.
- **OSC Mod** (модуляция генератора): Определяет тип модуляции генератора. Модуляция осуществляется со стороны OSC1.

2. Светодиод Original Value

Загорается, когда регулируемый орган управления соответствует своему начальному значению, записанному в паттерне.

3. Кнопка Motion Seq (последовательность перемещений)

Данная функция позволяет устанавливать цикличность перемещений регуляторов. При каждом нажатии на данную кнопку, установки будут переключаться между Smooth, Trig Hold и "выключено" (светодиоды не светятся).

4. Кнопка выбора блока синтеза

При каждом нажатии на данную кнопку, для редакции будут выбираться генератор 1 или генератор 2.

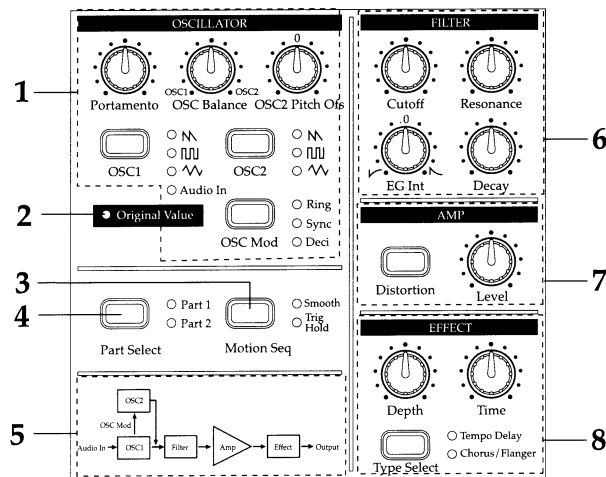
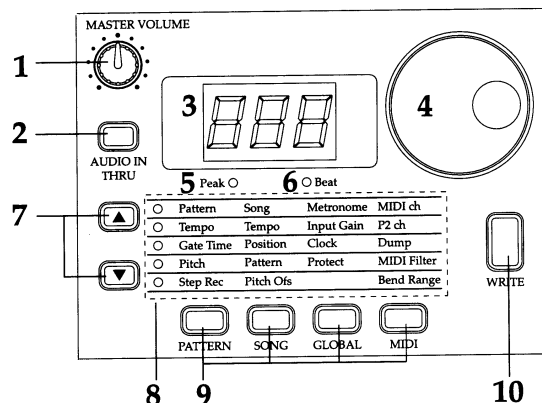
5. Диаграмма алгоритма синтеза

Является блок-схемой секции синтезатора EA-1.

6. Фильтр

Данные регулировки позволяют управлять различными характеристиками звука.

- **Cutoff:** Управляет частотой среза фильтра.
- **Resonance:** Управляет резонансом фильтра.
- **EG Int:** Управляет глубиной огибающей фильтра.
- **Decay:** Управляет скоростью затухания огибающей фильтра.



7. Усилитель

- **Distortion:** Включает/отключает дисторшн.
- **Level:** Управляет уровнем громкости.

8. Эффект

- **Depth:** Управляет глубиной эффекта (задержкой, хорусом/флэнжером).
- **Time:** Управляет временем задержки или скоростью LFO хоруса/флэнжера.
- **Type Select:** Выбирает эффект (задержку или хорус/флэнжер), управляемый регуляторами Depth и Time.

Секция управления секвенцией

1. Кнопка Rec

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

2. Кнопка Stop/Cancel

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

3. Кнопка Play/Pause

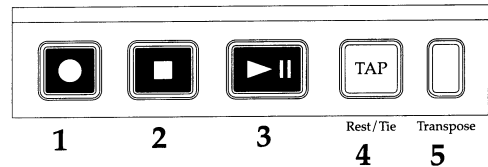
Используется для начала/паузы воспроизведения паттерна или сонга.

4. Кнопка TAP, Rest/Tie

Используется для ручного ввода темпа. При пошаговой записи, используйте данную кнопку для ввода паузы или лиги.

5. Кнопка Transpose

Используется для транспонирования фразы.



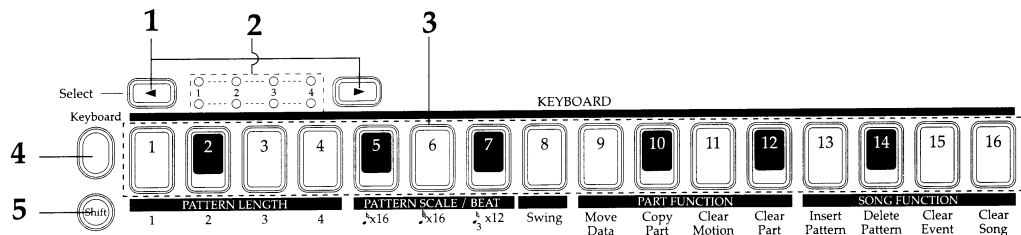
Секция пошаговых клавиш

1. Кнопки выбора

Нажатие на данные кнопки включает и отключает светодиоды выбора. Вы можете использовать 16 пошаговых клавиш, описанных ниже, в качестве 64 пошаговых клавиш.

При включении функции клавиатуры, данные кнопки используются для смены октавы.

В режиме сонга, 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. Когда включена кнопка функции клавиатуры, данные светодиоды индицируют октаву.

3. Пошаговые клавиши 1...16

Используются для модификации и прослушивания фраз каждого генератора. Когда включена кнопка функции клавиатуры, данные кнопки функционируют в качестве клавиатуры, позволяющей воспроизводить звуки. Когда включена функция установок паттерна, данные кнопки используются для выбора назначаемых паттернов.

4. Кнопка функции клавиатуры

Позволяет использовать 16 пошаговых клавиш в качестве клавиатуры. Удерживая данную кнопку и нажав на одну из пошаговых клавиш, Вы можете переключаться на паттерн, назначенный на данную клавишу (функция установок паттерна).

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

Shift + колесо выбора: Если кнопка Shift нажата при вращении колеса выбора, значения на дисплее изменяются с десятикратным шагом.

Shift + кнопка Select: В режиме паттерна, шаг будет передвигаться на единицу.

Остальные комбинации кнопки Shift описаны в соответствующих параметрах.

Секция коммутации

1. Выключатель питания

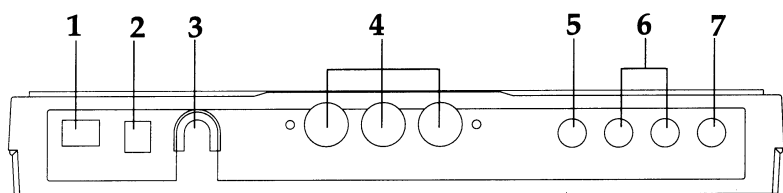
Включает и отключает питание прибора.

2. Разъем DC 9V

Служит для подключения прилагаемого сетевого адаптера.

3. Держатель шнура адаптера

Предохраняет шнур адаптера от случайного отсоединения.



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. Разъем AUDIO IN

Служит для подачи аудиосигнала, используемого генератором OSC1.

6. Разъемы PART1/MIX, PART2

Служат для подключения выходов блоков синтеза 1 и 2 ко входам микшера или системы мониторинга. При совместном использовании блоков синтеза 1 и 2, используйте разъем PART1/MIX.

7. Разъем головных телефонов

Монофонический выход для подключения головных телефонов.

3. Основные операции

Архитектура EA-1

Основной EA-1 является сонг, состоящий из паттернов (состоящих, в свою очередь, из блоков и установок задержки) и событий.

Сонги: S01...S16

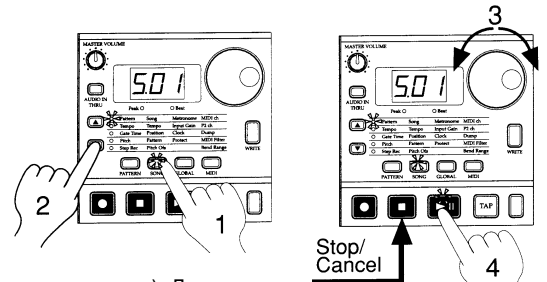
Порядок паттернов	Данные событий
A03	Блок
B53	ТРИГГЕР
C07	ВЫСОТА
D06	ГЕЙТ
A52	
B17	
.	
.	
.	

Паттерны: A01...D64	
Данные паттерна	Данные блоков
Темп	Блок 1
Длительность	Блок 2
Размер	

Блок		
Синтезатор	Фраза	Последовательность перемещений
Портаменто	Триггер	
Баланс		
Формы волн		
OSC1 OSC2	Высота	
.	Гейт	
Фильтр		
Усилитель		
Эффект		

Воспроизведение сонга

1. Нажмите кнопку режима сонга (кнопка засветится).
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра Song (горит верхний светодиод).
3. Вращайте колесо для выбора сонга (S01...S16).
4. Нажмите кнопку Play/Pause для воспроизведения сонга (кнопка засветится). Когда сонг 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 сонгов в процессе воспроизведения невозможно.

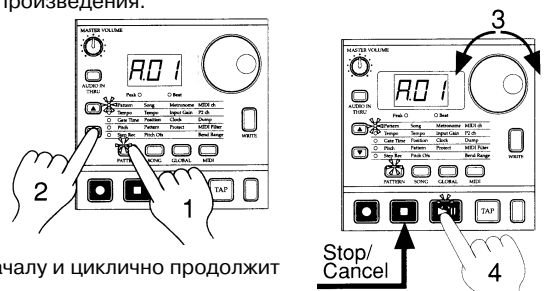
Что представляет собой сонг?

В EA-1, сонг является набором музыкальных данных, состоящим из паттернов, воспроизводимых в определенном порядке. EA-1 позволяет создавать и сохранять до 16 сонгов. В каждом сонге 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, C01...C64, d01...d64).
4. Нажмите кнопку Play/Pause для воспроизведения паттерна (кнопка засветится). По окончании воспроизведения паттерна, 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 остановки 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 фразы. EA-1 позволяет создавать и сохранять 256 паттернов.

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



Возможные функции

Изменение темпа сонга или паттерна

Имеются два способа изменения темпа.

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

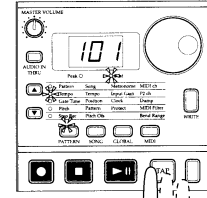
Использование колеса выбора для смены темпа

1. Нажмите кнопку режима для входа в режим сонга или режим паттерна.
2. Используйте кнопки курсора для установки светодиода выбора параметра в Tempo.
3. Вращайте колесо выбора для смены темпа.



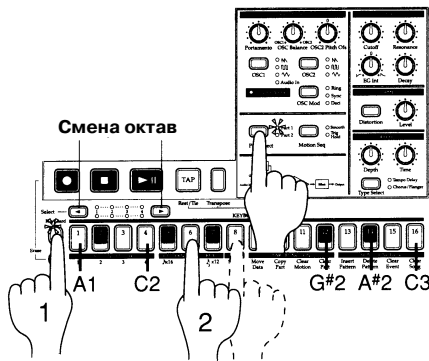
Использование кнопки Tap Tempo для смены темпа

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



Три или более раза

Использование клавиш для воспроизведения звуков (Функция клавиатуры)



1. Нажмите кнопку функции клавиатуры (кнопка засветится).
2. Используйте пошаговые клавиши в качестве клавиатуры.
3. Используйте кнопку выбора блока для переключения на выбранный блок. Тембр блока зависит от паттерна.

Вращайте колесо выбора для изменения паттерна и выбора подходящего тембра. Для изменения октавы используйте кнопки выбора. Светодиоды выбора (красные, нижний ряд) засветятся, определяя октаву.

Светящиеся светодиоды	1	1,2	1,2,3	2,3,4	3,4	4
Диапазон перестройки высоты	A0...C2	A1...C3	A2...C4	A3...C5	A4...C6	A5...C7

Что представляет собой блок?

Блок состоит из тембра синтезатора, фразы (триггера, высоты, гейта) и последовательности перемещений. Каждый блок является монофоническим синтезатором и не поддерживает одновременное воспроизведение двух или более нот (полифонию). Отредактированный тембр каждого блока, фразы и последовательность перемещений сохраняются независимо для каждого блока.

1	2	3	4	5	6	7	8	...	64
C4					G4		F4	...	
Последовательность перемещений									

Редакция звука

1. Включите кнопку функции клавиатуры, затем нажимайте пошаговые клавиши для воспроизведения звука.
2. Нажмите кнопку выбора блока для выбора блока с редактируемым тембром.
3. Используйте регуляторы секции синтезатора для редакции звука. Свечение светодиода Original Value будет индцировать положения начальных установок регуляторов.

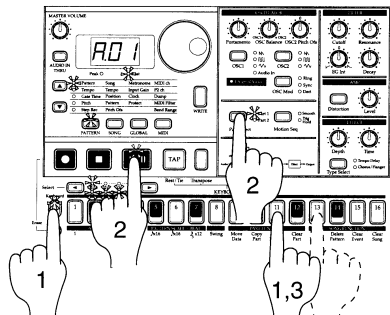
Для сохранения отредактированного паттерна используйте операцию записи.

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

Что представляет собой секция синтезатора?

В данной секции параметры, определяемые органами управления панели, "суммируются", определяя тембр каждого блока.

Прослушивание тембра блока при воспроизведении сонга или паттерна



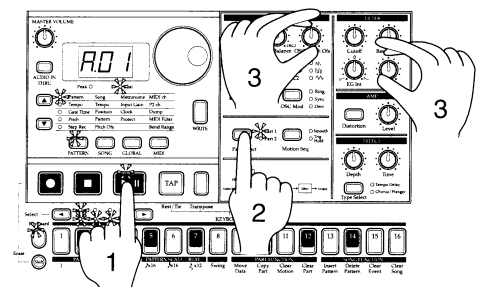
1. Включите кнопку функции клавиатуры, затем нажимайте пошаговые клавиши для воспроизведения звука.
2. В режиме сонга или режиме паттерна нажмите кнопку Play/Pause для запуска воспроизведения. Используйте кнопку выбора блока для выбора редактируемого блока.
3. Нажимайте пошаговые клавиши для извлечения звука в процессе воспроизведения.

Каждый блок является монофоническим синтезатором. Невозможно одновременное воспроизведение двух или более нот с одного блока.

Редакция тембра при воспроизведении сонга или паттерна

1. В режиме сонга или режиме паттерна нажмите кнопку Play/Pause для запуска воспроизведения.
2. Используйте кнопку выбора блока для выбора редактируемого блока.
3. Используйте органы управления секции синтезатора для редакции звука. Тембр воспроизводимого блока изменяется при каждом перемещении регуляторов или клавиш.

Для сохранения отредактированного паттерна используйте операцию записи. Если



Вы выбираете другой паттерн или отключаете прибор "без сохранения", тембр останется в предыдущем редакции состоянии. *Невозможно сохранение звука, отредактированного в сонге. Сохранение осуществляется в виде паттерна.*

Редакция фразы

Что представляет собой фраза?

Фраза состоит из триггера (позиции ноты), высоты и гейта (длительности ноты) для каждого шага. Возможна редакция фразы для каждого блока с помощью 16 пошаговых клавиш (или в реальном времени при воспроизведении). Фраза может редактироваться тремя способами.

- Запись в реальном времени

При воспроизведении паттерна используйте функцию клавиатуры для записи новой фразы.

- Пошаговая запись

При останове воспроизведения паттерна, фраза создается отдельным вводом каждой ноты.

- Редакция события

Редакция данных (триггер, высота, гейт) для каждого шага для создания фразы.

Запись в реальном времени (использование функции клавиатуры)

1. Нажмите кнопку режима паттерна (кнопка засветится). Используйте кнопки курсора для установки параметра Pattern.

2. Вращайте колесо для выбора редактируемого паттерна.

3. Включите функцию клавиатуры (кнопка засветится). Используйте кнопка выбора блока для определения записываемого блока.

4. Нажмите кнопку Rec для входа в режим готовности к записи. (Кнопка Rec засветится, а кнопка Play/Pause начнет мигать.)

5. Нажмите кнопку Play/Pause для запуска паттерна. (Кнопка Play/Pause засветится.)

6. В необходимое Вам время, нажмите пошаговые клавиши для записи нот. Воспроизведение паттерна будет циклично, и Вы сможете продолжать запись последующих нот в любое время при свечении кнопки Rec. Для записи другого блока, переключите блок кнопкой выбора блока, и продолжайте запись.

7. 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.)

Если Вы допустили ошибку при вводе, удерживая кнопку Shift во время воспроизведения паттерна, нажмите кнопку Rec. Триггеры нот из выбранного блока при этом будут стерты.

Для сохранения отредактированного паттерна, нажмите кнопку WRITE.

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. Включите функцию клавиатуры (кнопка засветится).

4. Используйте кнопку выбора блока для выбора редактируемого блока.

5. Используйте кнопки курсора для установки параметра Step Rec. (Дисплей отобразит текущий шаг.)

6. Нажмите кнопку Rec для входа в режим записи. При этом, нажатие кнопки PLAY не запускает воспроизведение.

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

8. Запись окончится, когда Вы введете последний шаг или нажмете кнопку Stop/Cancel (кнопка Rec погаснет).

Для ввода паузы, нажмите кнопку Rest/Tie. Для ввода лиги, удерживая нажатой пошаговую клавишу (звук будет продолжаться), нажмите кнопку Rest/Tie.

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

Для сохранения отредактированного паттерна, нажмите кнопку WRITE. При пошаговой записи, триггер и высота записываются одновременно, а установки длины гейта возможно изменять. Для более точной редакции, используйте редакцию событий.

Сохранение созданного паттерна

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

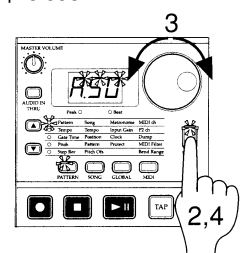
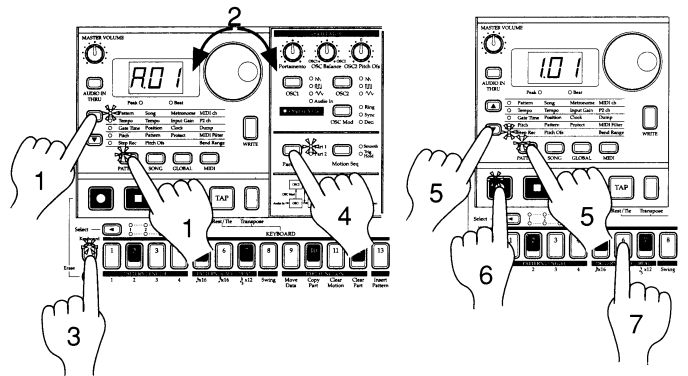
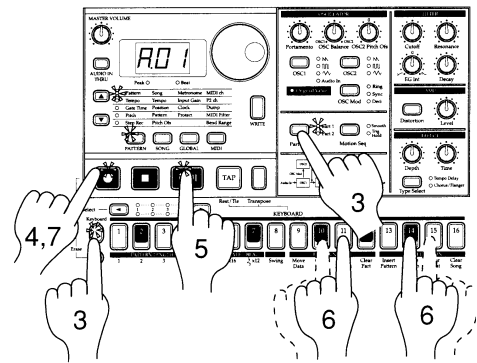
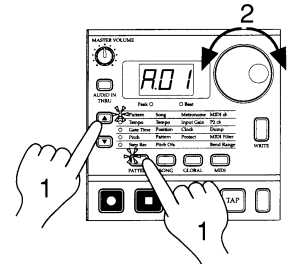
Будьте осторожны при сохранении данных; сохранение переписывает ранее созданные установки.

1. Отредактируйте паттерн, как описано выше.

2. Нажмите кнопку WRITE один раз (кнопка мигает). Дисплей начнет отображать мигающий номер паттерна.

3. Вращайте колесо для выбора номера паттерна под которым будут сохранены данные.

	Время →															
Триггер	On 1	Off 2	Off 3	On 4	On 5	Off 6	Off 7	Off 8	Off 9	On 10	Off 11	Off 12	Off 13	On 14	Off 15	Off 16
Высота	C4			E4	C4					A3					C4	
Нота	♪			♪	♪					♪				♪		



4. Нажмите кнопку WRITE еще раз для начала сохранения данных. До окончания процесса кнопка будет мигать. Когда сохранение завершено, 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 синтеза с помощью регуляторов для дальнейшего их циклического воспроизведения. Циклические перемещения регуляторов называются последовательностью перемещений. Последовательность перемещений позволяет записывать изменения любых параметров отдельного блока секции синтезатора. Например, рассмотрим запись параметра Portamento в последовательность перемещений.

1. В режиме паттерна, выберите паттерн для редактирования.
2. Нажмите кнопку выбора блока для определения редактируемого блока.
3. 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 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 на кнопку 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.

Невозможно модифицировать последовательность перемещений после ее записи. Если результат неудовлетворителен, перепишите последовательность перемещений.

Для каждого блока, в качестве последовательности перемещений возможна запись только одного регулятора. Если, во время записи последовательности перемещений в блок, Вы передвинете два или более регуляторов, эффект ранее перемещенного регулятора будет уничтожен.

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. Подключите аудиоисточник к аудиовходу EA-1. Поскольку входной разъем - моно, возможно придется воспользоваться адаптером стерео-моно.
2. Отрегулируйте выходной уровень подключенного устройства по загораниям пикового светодиода только на пиках сигнала. При этом, Вы можете включить кнопку Audio In Thru (кнопка засветится) для прослушивания входного сигнала.
3. Выберите паттерн или сонг, нажмите кнопку OSC1 для выбора Audio In, и начните воспроизведение.
4. Нажмите кнопку режима для входа в режим Global.
5. Используйте кнопки курсора для установки параметра Input Gain.
6. Вращайте колесо выбора для установки входного уровня, сбалансированного с уровнем другого блока.
7. Перемещайте органы управления секции синтезатора для добавления фильтрации и эффектов во входной сигнал.

Если Вы хотите использовать аудиовход для OSC1, необходимо отключить кнопку Audio In Thru. Рекомендуется использование сигналов линейного уровня. Непосредственное подключение микрофона невозможно. Если входной уровень завышен, звук может искажаться.

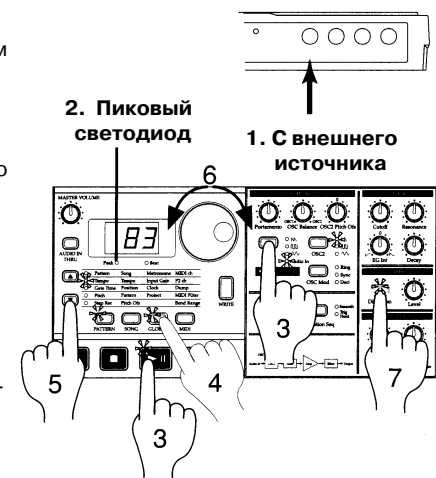
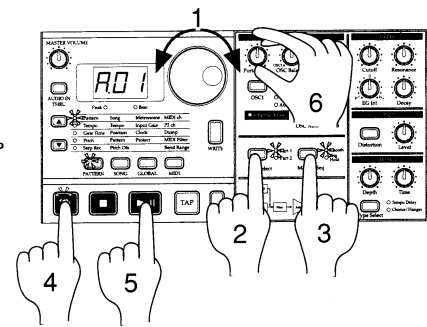
Воспроизведение с установкой паттерна

Что представляет собой установка паттерна?

Установка паттерна представляет собой функцию, позволяющую закреплять выбранный паттерн за каждой из 16 пошаговых клавиш, и использовать пошаговые клавиши для переключения паттернов. Когда Вы нажмете кнопку функции клавиатуры (кнопка начнет мигать) и нажмете 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 16x4 (до 64) установкам паттерна. Если в процессе воспроизведения Вы, удерживая кнопку функции клавиатуры, нажмете другую пошаговую клавишу, паттерн, назначенный на данную клавишу, начнет воспроизводиться, когда воспроизводящийся паттерн окончит воспроизведение. *Когда кнопка функции клавиатуры мигает, она управляет функцией установок паттерна.*

Если Вы, удерживая кнопку Shift, нажмете кнопку функции клавиатуры, включится функция установок паттерна. (Кнопка функции клавиатуры начнет мигать.) Для сброса, нажмите кнопку функции клавиатуры еще раз. Вы можете назначить новые установки паттерна.

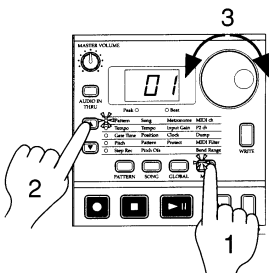
При переключении паттернов в процессе воспроизведения, изменения произойдут только по окончании воспроизведения каждого паттерна.



Использование EA-1 в качестве модуля тон-генератора

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

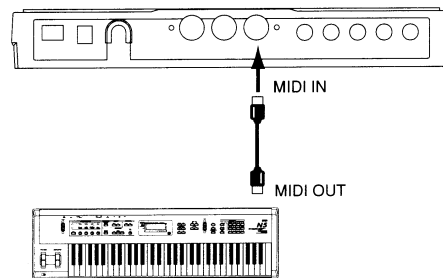
1. Нажмите кнопку MIDI для входа в режим MIDI.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра MIDI ch.



3. Установите канал передающего устройства в соответствии с каналом EA-1.
4. Запустите воспроизведение на внешнем MIDI-устройстве, и будет слышен тембр блока 1.

Если Вы имеете многодорожечный MIDI-секвенсер, используйте кнопки курсора для установки параметра P2 ch и установите MIDI-канал для блока 2 по вышеизложенной методике. Установите MIDI-канал каждого блока на соответствующую дорожку и включите воспроизведение секвенсера.

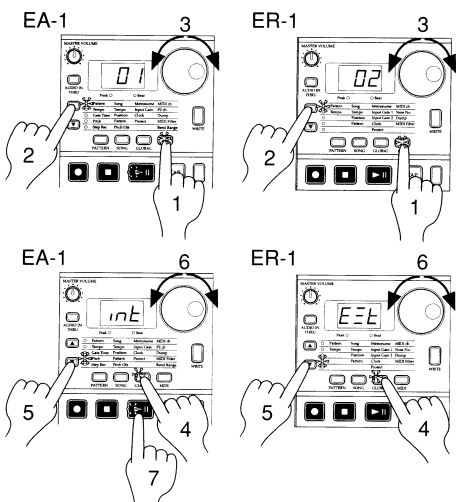
Для сохранения установок режимов MIDI или Global, Вы должны выполнить операцию записи в любом из этих режимов.



Синхронная работа с устройством ER-1

Синхронная работа устройств Electribe EA-1 и ER-1 значительно расширяет возможности создания музыки. Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI OUT EA-1 к разъему MIDI IN ER-1. Подключите аудиовыходы EA-1 и ER-1 к микшеру или усилительной системе.

1. Нажмите кнопку MIDI для входа в режим MIDI.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра MIDI ch.
3. Установите канал EA-1 в "01", а канал ER-1 в "10".
4. Нажмите кнопку Global для входа в режим Global.
5. Используйте кнопки курсора для установки параметра Clock.
6. Установите EA-1 в "int", а ER-1 в "Ext".

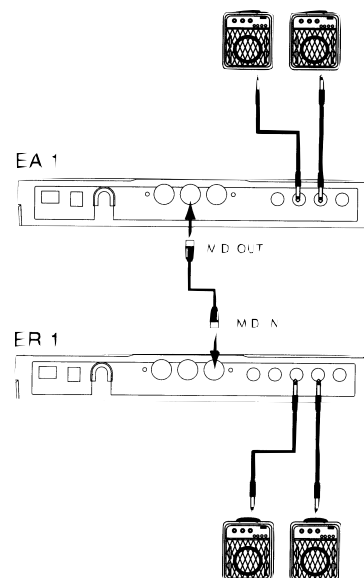


7. Нажмите кнопку Play/Pause на EA-1 для запуска паттерна или сонга. (Кнопка Play/Pause загорится.) ER-1 начнет воспроизводить паттерн синхронно с темпом EA-1.

Для синхронного воспроизведения паттернов EA-1 и ER-1 с одинаковыми номерами, произведите следующие установки.

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

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



4. Режим паттерна

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

Выбор паттерна

Pattern A01...d64

Используйте кнопки курсора для установки параметра Pattern.

Вращайте колесо для выбора одного из 256 паттернов: A01...A64, b01...b64, C01...C64, d01...d64. Удержанием кнопки Shift при вращении колеса выбора, Вы можете изменять номер паттерна с десятикратным шагом.

Установка темпа воспроизведения

Темпо 20...300

Использование колеса выбора для изменения темпа

Используйте кнопки курсора для установки параметра Темпо.

Вращайте колесо выбора для изменения темпа.

Использование кнопки Tap Темпо для смены темпа

При воспроизведении сонга или паттерна, три или более раза нажмите кнопку Tap в необходимом темпе. EA-1 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 Темпо, 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.

Паттерн	Блоки	Фразы
	Синтезатор 1	[Pattern grid]
Синтезатор 2	[Pattern grid]	[Phrase grid]

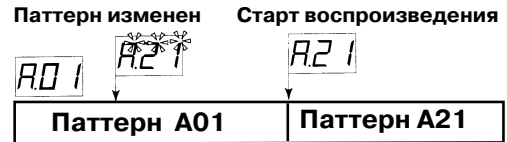
Воспроизведение паттерна

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, Вы можете нажимать пошаговые клавиши в течении фразы 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.



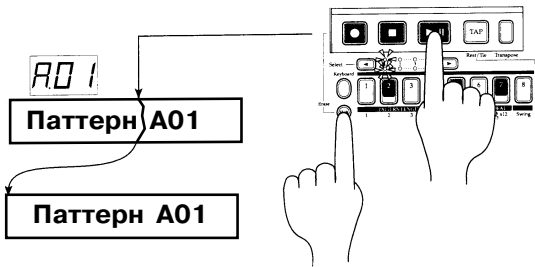
Воспроизведение с начала паттерна (сброс и воспроизведение)

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.

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 остановки воспроизведения, а затем снова включите воспроизведение. Темп паттерна изменится с точки остановки паттерна.



Выбор паттерна

Используйте кнопку выбора блока для определения редактируемого блока или блока, воспроизводимого с помощью функции клавиатуры. Когда Вы выбираете блок, его светодиод засветится, и Вы сможете редактировать его в секции синтезатора, или по фразам. При этом, если кнопка функции клавиатуры отключена (не светится), позиция триггера будет индцироваться пошаговыми клавишами фразы блока.

Если, при воспроизведении паттерна, кнопка функции клавиатуры включена (светится), пошаговые клавиши начинают светиться, индцируя звучащие ноты текущего блока. Если кнопка функции клавиатуры отключена (не светится), позиция триггера будет индцироваться пошаговыми клавишами фразы текущего блока, и текущим шагом воспроизведения.

Создание паттерна

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

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

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 не дает эффекта или включена функция последовательности перемещений.

Параметры синтезатора

ГЕНЕРАТОР

Определяет базовую форму волны и высоту звука.

Portamento 0...100

Данный параметр осуществляет плавное скольжение высоты тона при переходе от ноты к ноте. Если данный регулятор установлен полностью вправо, высота тона будет изменяться очень медленно. Чем больше значение портамента, тем больше времени будет потрачено на достижение звуком последующей ноты своей высоты тона.

OSC Balance (баланс генераторов) OSC1...OSC2


Регулирует баланс уровней между двумя генераторами. Поворот регулятора в одно из крайних положений ослабляет уровень другого генератора до 0. Для получения эффекта модуляции, определяемого функцией OSC Mod, установите данный регулятор в положение OSC2.

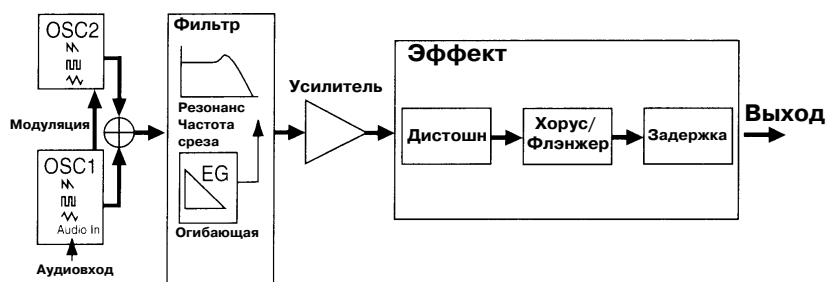
OSC2 Pitch Ofс (расстройка генератора OSC2) -1 октава ... 4 октавы


Устанавливает расстройку высоты генератора OSC2 относительно высоты генератора OSC1. Высота генератора OSC2 изменяется в диапазоне от -1 до 4 октав от высоты генератора OSC1. Высота генератора OSC1 будет высотой звука при использовании функция клавиатуры или высотой фразы.


OSC1 Wave  ... Audio In

Определяет базовую форму волны OSC1.

 (пила): Данная форма волны богата гармониками и подходит для баса или лидирующих синтезированных звуков.



 (прямоугольник): Данная форма волны содержит только нечетные гармоники и производит типично электронный звук.

 (треугольник): Данная форма волны является более гладкой, чем предыдущие, и используется для звуков суб-баса и т. д.

Audio In: Вход аудиосигнала с входного аудиоразъема, используемый в качестве генератора OSC1.

Обычно, генератор OSC1 используется для создания басовых тембров, поэтому формы его волны имеют более “тяжелый” звук, чем формы волн генератора OSC2.

OSC2 Wave

Определяет базовую форму волны OSC2 (аналогично OSC1 Wave).

Когда параметр OSC Mod установлен в Dec1, выбор базовой формы волны не имеет значения.

OSC Mod [модуляция генератора] off, Ring, Sync, Dec1

Определяет тип модуляции между генераторами. Поскольку модулируется генератор OSC2 (является назначением модуляции), результат модуляции слышен на выходе OSC2.

Для всех типов модуляции, использование последовательности перемещений и т. д. для изменения высоты тона OSC2 приводит к тембральным изменениям.

- **Off** (светодиод OSC Mod не светится)

Когда кнопка OSC Mod отключена, генераторы не модулируют друг друга.

Использованием параметра OSC2 Pitch Ofs для создания разности частот генераторов, Вы можете добиться эффекта расстройки. Установка расстройки в одну октаву эффективна для создания “жирных” синтетических басовых звуков и т. д.

- **Ring** (кольцевая модуляция)

Данный тип модуляции дает частоту, состоящую из суммы и разности частот генераторов OSC1 и OSC2. Когда Вы перемещаете регулятор сдвига частоты OSC2, результатом является металлический звук или спецэффекты. Модулированный звук снимается с выхода OSC2.

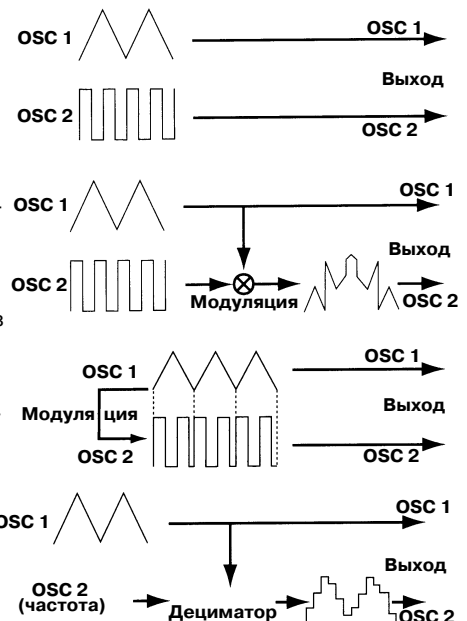
Тональность и громкость эффекта Ring Modulation сильно зависит от разности фаз между OSC1 и OSC2.

- **Sync** (синхронизация генераторов)

Данный тип модуляции синхронизирует частоту генератора OSC2 с частотой генератора OSC1. Результирующий звук снимается с выхода OSC2. Форма волны OSC1 не влияет на выходной сигнал OSC2.

- **Dec1** (дециматор)

Данный тип модуляции воспроизводит форму волны генератора OSC1 с частотой сэмплирования генератора OSC2. Оцифрованная форма волны генератора OSC1 проходит на выход генератора OSC2. Это эффективно при создании звуков электрического баса и т. д.



Если OSC1 имеет прямоугольную форму волны, дециматор дает очень малый эффект.

Когда параметр OSC Mod установлен в Dec1, базовая форма волны генератора OSC2 игнорируется.

ФИЛЬТР

Данные регулировки позволяют управлять “яркостью” звука.

Cutoff 0 Гц ... 20,000 Гц

Определяет частоту среза фильтра низких частот.

Если параметры Cutoff и EG Int установлены на 0, звука слышно не будет.

Resonance 0...100

Данный параметр увеличивает уровень звука на частотах, прилегающих к частоте среза. При увеличении резонанса и вращении регулятор Cutoff (или регулировке EG Int и Decay), Вы услышите характерный “мякающий” звук, присущий аналоговым синтезаторам.

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

EG Int [интенсивность огибающей] – 100...0...100

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

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

Decay 0 мсек ... 10 сек

Управляет скоростью затухания огибающей. В совокупности с параметрами Cutoff и EG Int, данная регулировка определяет изменение звука во времени. Если EG Int установлен на отрицательное значение (-), время затухания будет являться временем атаки.

УСИЛИТЕЛЬ

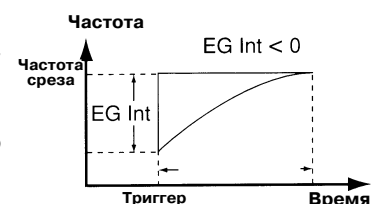
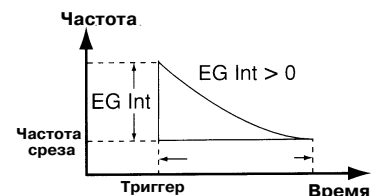
Данные параметры управляют уровнем и эффектом дисторшн.

Distortion On, Off

Включает/отключает дисторшн. Дисторшн является популярным эффектом, приносящим искажения в звук и достигающим максимальной эффективности при одновременном увеличении резонанса.

Level 0...100

Управляет уровнем громкости.



ЭФФЕКТ

Type Select Tempo Delay, Chorus/Flanger

Регуляторы Depth и Time управляют эффектом, выбранным кнопкой Type Select.

Установки Tempo Delay

Установите переключатель Type Select в положение Tempo Delay, и отрегулируйте задержку. Tempo Delay представляет собой эффект, автоматически синхронизирующий время задержки с темпом паттерна. Если параметр MIDI Clock установлен в "Ext" (внешний), время задержки будет синхронизировано с тайм-кодом внешнего устройства.

Depth (глубина задержки) 0...100

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

Чрезмерное увеличение параметра Depth приводит к искажениям звука.

Time (время задержки) 1/4...8

Управляет временем задержки. Вращение регулятора вправо увеличивает время задержки.

При выборе типом эффекта Tempo Delay, данный параметр позволяет устанавливать время задержки в единицах, кратных темпу: 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.

В зависимости от величины темпа, может оказаться невозможным установить некоторые значения времени задержки. В этом случае, установите время задержки в два раза меньше необходимого значения.

Установки хоруса/флэнжера

Установите переключатель Type Select в положение Chorus/Flanger, и отрегулируйте эффект хорус/флэнжер. Хорус создает множественную расстройку высоты, а флэнжер добавляет к звуку "вращающуюся" модуляцию.

Depth (глубина хоруса/флэнжера) 0...100

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

Чрезмерное увеличение глубины может привести к искажениям звука.

Time (скорость LFO) 0.2 Гц ... 5,000 Гц

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

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.

При удержании кнопки Shift, пошаговые клавиши засветятся, индицируя длительность и размер текущего паттерна.

Для изменения длительности, удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 1...4.

Для изменения размера, удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 5...7.

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

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

Что представляет собой длительность?

В данном контексте, "длительность" означает длину 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.

Длительность	Максимальное количество шагов	
	$\text{♪} \times 16$ или $\text{♪} \times 16$	$\text{♪}_3 \times 12$
1 Shift + пошаговая клавиша 1	6	12
2 Shift + пошаговая клавиша 2	32	24
3 Shift + пошаговая клавиша 3	48	36
4 Shift + пошаговая клавиша 4	64	48

Размер	Соответствие между пошаговыми клавишами и значениями нот
$\text{♪} \times 16$ Shift + пошаговая клавиша 5	
$\text{♪} \times 16$ Shift + пошаговая клавиша 6	
$\text{♪}_3 \times 12$ Shift + пошаговая клавиша 7	

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 остановки воспроизведения.

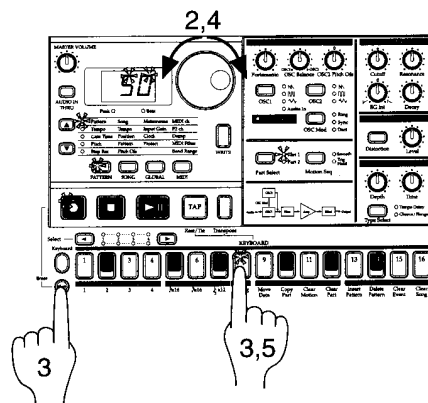
2. Вращайте колесо для выбора редактируемого паттерна.

3. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 8 (Swing). Клавиша засветится.

4. На дисплее начнет мигать значение. Вращайте колесо выбора для установки значения свинга.

5. Еще раз нажмите пошаговую клавишу 8 для ввода нового значения (клавиша 8 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.



Создание фразы

Имеется три способа создания фразы.

- Запись в реальном времени

При воспроизведении паттерна используйте функцию клавиатуры пошаговых клавиш для записи новой фразы.

- Пошаговая запись

При останове воспроизведения паттерна, фраза создается отдельным вводом каждой ноты.

- Редакция события

Редакция данных (триггер, высота, гейт) для каждого шага для создания фразы.

Запись в реальном времени

См. раздел "Запись фразы в реальном времени" в главе 3.

Пошаговая запись

Текущий шаг 1.01...4.16

Значение, отображаемое на дисплее, когда светодиода выбора параметра индицируют "Step Rec", называется "текущий шаг".

Значение, отображаемое на дисплее определяет положение определенного шага во фразе. Для изменения текущего шага Вы можете использовать колесо выбора или нажать одну из 16 пошаговых клавиш. Также, Вы можете, удерживая кнопку Shift, использовать кнопки выбора для пошагового перемещения вперед или назад.

Максимальное количество шагов зависит от установок длительности и размера.

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

Когда кнопка функции клавиатуры включена, пошаговые клавиши не индицируют текущий шаг. Когда функция клавиатуры отключена, соответствующая текущему шагу пошаговая клавиша начнет мигать.

Длительность	Светодиоды выбора	Индикация пошаговых клавиш	
		♪ x 16 или ♪ x 16	♪ ₃ x 12
1	1	Шаги 1...16	Шаги 1...12
2	2	Шаги 17...32	Шаги 13...24
3	3	Шаги 33...48	Шаги 25...36
4	4	Шаги 49...64	Шаги 37...48

Редакция события

Фраза из трех данных для каждого шага:

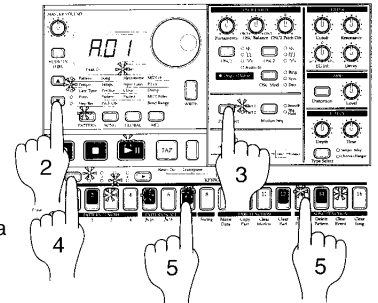
- Триггер: Определяет наличие ноты.
- Высота: Определяет высоту ноты
- Гейт: Определяет продолжительность звука

The image shows a musical staff with notes and a table below it. The table has columns for Step (1-14), Trigger (On/Off), Note (C2, G2, F2, D2, A1, E2, A2), and Gate (1.25, 2.00, 0.5, 0.5, 4.00, 1.50, 2.00, 1.00).

Шаг	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Триггер	On	On	On	On	On					On	On	On		
Нота	C2	G2	F2	D2	D2					A1	E2	A2		
Гейт	1.25	2.00	0.5	0.5	4.00					1.50	2.00	1.00		

Изменение установок триггеров

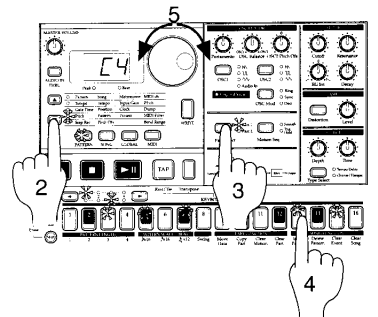
1. Отключите кнопку функции клавиатуры (кнопка погаснет).
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра Pattern, Tempo или Step Rec.
3. Используйте кнопку выбора блока для определения редактируемого блока.
4. Для паттерна с длительностью 2 или более, используйте кнопки выбора для перемещения по красным светодиодам выбора влево или вправо для изменения длительности редактируемой позиции.
5. Светящиеся пошаговые клавиши будут индицировать позиции триггеров паттерна для данного блока. Вы можете нажимать каждую клавишу для включения/отключения триггера для данного шага. При каждом нажатии на пошаговую клавишу триггер будет включаться (клавиша светится) и отключаться (клавиша не светится).



Изменение высоты тона

Pitch C-1...G9

1. Отключите кнопку функции клавиатуры (кнопка погаснет).
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра Pitch.
3. Выберите редактируемый блок.
4. Светящиеся пошаговые клавиши будут индицировать позиции триггеров паттерна для данного блока. Нажмите пошаговую клавишу для шага с изменяемой высотой тона (клавиша начнет мигать). Нажатие на пошаговую клавишу с существующим триггером дает возможность прослушать изменения.
5. Вращайте колесо выбора для изменения высоты тона данного шага. Когда дисплей отображает высоту тона, нажатие на пошаговую клавишу не изменяет состояние соответствующего триггера.

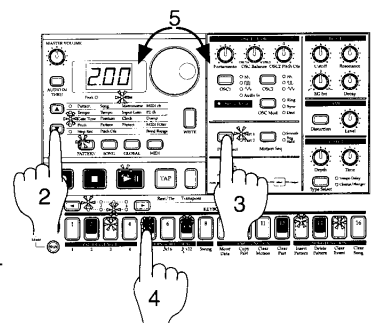


Изменение высоты тона шага с отключенным триггером не дает эффекта. Если Вы включите триггер, будет использоваться predeterminedная высота тона.

Изменение длительности гейта

Gate Time 0.25...64.0

1. Отключите кнопку функции клавиатуры (кнопка погаснет).
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра Gate Time.
3. Используйте кнопку выбора блока для определения редактируемого блока.
4. Светящиеся пошаговые клавиши будут индицировать позиции триггеров паттерна для данного блока. Нажмите пошаговую клавишу для шага с изменяемым гейтом (клавиша начнет мигать). Нажатие на пошаговую клавишу с существующим триггером дает возможность прослу-



шать изменения.

5. Вращайте колесо выбора для изменения длительности гейта данного шага. Дисплей отобразит значение длительности гейта в единицах шагов. Например, если значение равно 1.0, длительность гейта равна одному шагу.

Если длительность гейта превышает время, проходящее до старта следующей ноты, генератор огибающей фильтра следующей ноты не перезапустится.

Когда дисплей отображает длительность гейта, нажатие на пошаговую клавишу не изменяет состояние соответствующего триггера. Изменение длительности гейта шага с отключенным триггером не дает эффекта. Если Вы включите триггер, будет использоваться predetermined длительность гейта.

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.

Последовательность перемещений записывается в реальном времени. Невозможно частично модифицировать последовательность перемещений после ее записи.

Контроль последовательности перемещений

Удерживая кнопку Shift, нажмите кнопку Motion Seq. Если в выбранный блок записаны данные последовательности перемещений, засветятся пошаговые клавиши 1, 2, 3, 4.

Невозможно проконтролировать данные последовательности перемещений в процессе воспроизведения или записи.

Общие функции редактирования паттернов

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

Стирание 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 данных кнопок, данные триггеров из выбранного блока будут удаляться автоматически.

Данная операция не оказывает влияния на данные высоты тона и длительности гейта.

Стирание всех данных из блока

Данная операция стирает все данные фразы 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 12 (Clear Part). (Клавиша 12 начнет мигать.)
4. Еще раз нажмите пошаговую клавишу 12 для выполнения операции. Для отмены, нажмите кнопку Stop/Cancel.

Данная операция устанавливает высоту тона всех шагов на "C4" и длительность гейта на "1.00".

Транспонирование фразы

Transpose -24...24

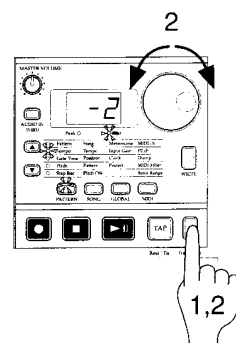
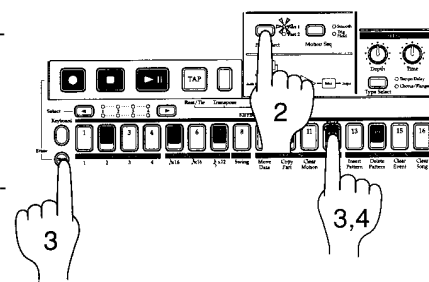
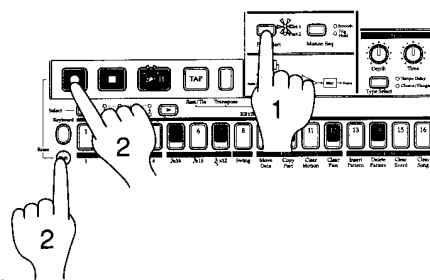
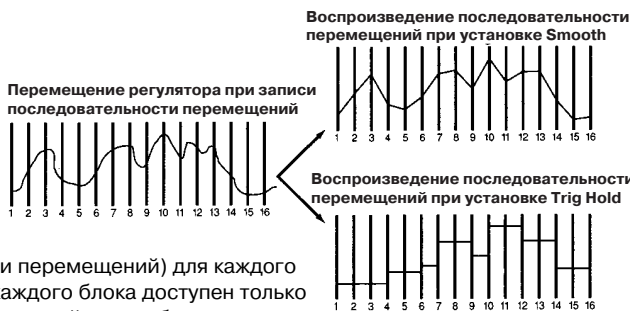
Данная операция позволяет транспонировать фразу.

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

При удержании кнопки Transpose Вы можете также использовать пошаговые клавиши или кнопки выбора для транспонирования. Когда Вы удерживаете кнопку Transpose и используете пошаговые клавиши для ввода транспонирования, пошаговая клавиша 4 соответствует ноте "D0".

Для транспонирования отдельного блока используйте операцию Pitch Shift.

Когда Вы транспонируете высоту, кнопка Transpose засветится. Если значение установлено на 0, кнопка погаснет. Значение транспонирования не сохраняется. При последующем включении прибора данное значение устанавливается на 0.



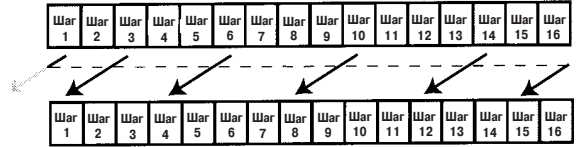
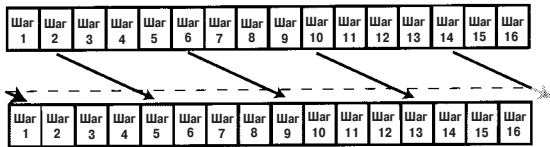
Перемещение данных внутри блока

Данная операция позволяет перемещать данные фразы и последовательности перемещений блока вперед и назад, а также сдвигать высоту тона всего блока.

Move data –16...16

Используйте данную операцию для изменения стартовой позиции паттерна.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 9 (Move data). (Клавиша 9 начнет мигать.)
3. Выключите кнопку Transpose (светодиод погаснет).
4. Нажмите кнопку выбора блока для определения редактируемого блока. Для выбора обоих блоков 1 и 2, нажмите кнопку несколько раз, пока оба светодиода не начнут мигать.
5. На дисплее начнет мигать номер. Вращайте колесо для выбора количества шагов и направления (положительного или отрицательного) для перемещения данных.
6. Нажмите мигающую пошаговую клавишу 9 для выполнения операции. Для отмены, нажмите кнопку Stop/Cancel.



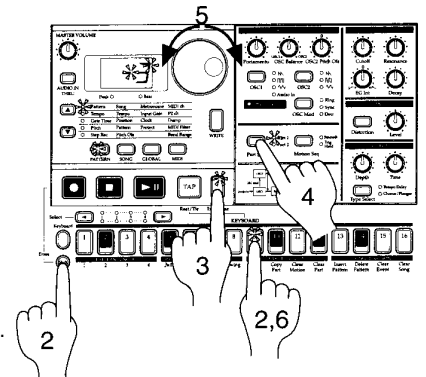
При перемещении данных всех шагов выбранного блока, данные последнего шага паттерна переместятся в первый шаг. Например, если 16-шаговые данные перемещаются на 3 шага, данные шагов 14 – 16 переместятся в шаги 1 – 3. И наоборот, данные из первых шагов перемещаются в последние. Например, если 16-шаговые данные перемещаются на "-2" шага, данные шагов 1 – 2 переместятся в шаги 15 – 16.

Сдвиг высоты тона

Pitch Shift – 24...24

Данная функция сдвигает высоту тона всех шагов блока.

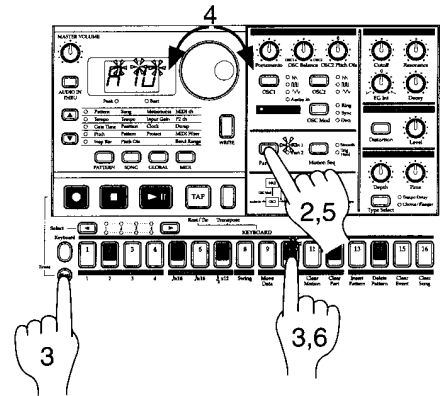
1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 9 (Move data). (Клавиша 9 начнет мигать.)
3. Нажмите кнопку Transpose (светодиод начнет мигать).
4. Нажмите кнопку выбора блока для определения редактируемого блока. Для выбора обоих блоков 1 и 2, нажмите кнопку несколько раз, пока оба светодиода не начнут мигать.
5. На дисплее начнет мигать номер. Используйте колесо выбора для определения сдвига высоты. Значения ± 1 обозначают полутон, ± 2 – полный тон, ± 7 – квинту, и ± 12 – одну октаву.
6. Нажмите мигающую пошаговую клавишу 9 для выполнения операции. Для отмены, нажмите кнопку Stop/Cancel.



Копирование блока

Вы можете копировать установки тембра и данные 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 10 (Copy Part). (Клавиша 10 начнет мигать.) Дисплей начнет мигать.
4. Вращайте колесо для выбора номера копируемого паттерна.
5. Используйте кнопку выбора блока для определения копируемого блока. (светодиод начнет мигать, а светодиод блока назначения погаснет.)
6. Нажмите пошаговую клавишу 10 еще раз для выполнения операции. Для отмены, нажмите кнопку Stop/Cancel.



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.

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

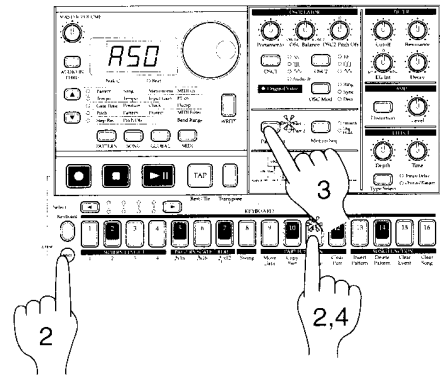
Данные, скопированные автоматически при записи паттерна, не превышают длительности паттерна (1-4). Если длительность равна 4, данные внутри паттерна копироваться не будут.

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

Стирание данных последовательности перемещений из блока

Данная операция стирает из блока все данные последовательности перемещений.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
 2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 11 (Clear Motion). (Клавиша 11 начнет мигать.)
 3. Используйте кнопку выбора блока для определения редактируемого блока.
 4. Нажмите пошаговую клавишу 11 еще раз для выполнения операции.
- Для отмены, нажмите кнопку Stop/Cancel.



Установка паттерна

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

В процессе воспроизведения Вы можете переключать паттерны, формируя сонг.

При использовании кнопок выбора совместно с переключением групп паттерновых установок, Вы можете назначать и выбирать до 16x4 (всего 64) паттернов.

Использование установки паттерна для воспроизведения (воспроизведение установок паттерна)

Нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения. Удерживая кнопку функции клавиатуры, нажмите пошаговую клавишу для переключения на паттерн, назначенный на пошаговую клавишу. Удерживая кнопку функции клавиатуры и нажимая кнопку выбора, Вы можете переключать различные группы установок назначенных паттернов. Группа паттерновых установок будет индироваться нижней линией светодиодов выбора (красные).

Удерживая кнопку Shift и нажимая кнопку функции клавиатуры, Вы можете включить функцию установок паттерна (кнопка засветится).

Для выхода из данного режима, нажмите кнопку функции клавиатуры 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.

Назначение установки паттерна

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

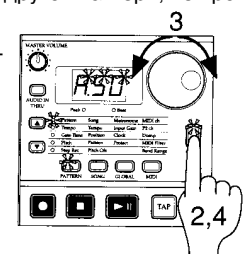
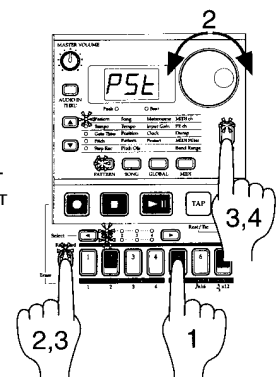
Сохранение паттерна

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 паттерна для записи.
4. Нажмите кнопку WRITE еще раз для записи данных. Для сброса, 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.



5. Режим сонга

Сонг состоит из паттернов, расположенных в определенном порядке воспроизведения.

Вы можете создать и сохранить до 16 сонгов в памяти EA-1. Кроме воспроизведения паттернов, сонги могут содержать фразы и перемещения регуляторов. Нажмите кнопку режима сонга для входа в режим сонга.



Выбор сонга

Song S01...S16

Используйте кнопки курсора для выбора параметра Song.

Вращайте колесо для выбора одного из 16 сонгов S01 – S16.

Установка темпа воспроизведения

Темпо 20...300

Использование колеса выбора для установки темпа

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

Использование кнопки Tap Темпо для установки темпа

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

Когда Вы используете кнопки курсора для установки параметра Темпо, новое значение темпа появляется на дисплее.

Если Вы изменили темп сонга, а затем переключились на другой сонг без сохранения, предыдущий сонг вернется к начальному темпу. Для сохранения установки темпа, Вы должны произвести операцию записи.

Воспроизведение сонга

Нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения сонга. Сонг начнет воспроизведение с паттерна, находящегося в текущей выбранной позиции. Когда сонг закончится, воспроизведение автоматически остановится.

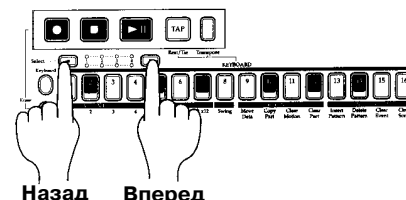
В сонг невозможно сохранить отредактированные звуки. Используйте для этого режим паттерна.

Что представляет собой позиция?

"Позиция" обозначает порядок воспроизведения или записи паттернов в сонге, а также единицу редакции сонга.

Ускоренная перемотка сонга вперед или назад

В процессе воспроизведения сонга Вы можете использовать кнопки выбора для ускоренной перемотки. Для перемотки вперед, нажмите кнопку [▶]. Для перемотки назад, нажмите кнопку [◀].



Переключение сонгов

В процессе воспроизведения сонги переключать невозможно, только осуществлять предварительный выбор номера сонга. Если Вы выбираете номер сонга в процессе воспроизведения, дисплей начнет мигать, индицируя выбранный номер. Когда текущий сонг закончится, воспроизведение остановится, и новый выбранный номер начнет светиться постоянно. Нажмите кнопку Play/Pause для воспроизведения выбранного сонга.

Воспроизведение с начала позиции или сонга (Reset & Play)

При воспроизведении сонга, 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 сонга.

Создание сонга

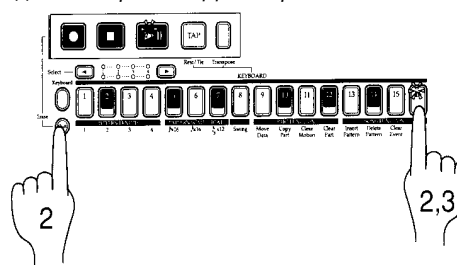
Создание сонга с начала

Если Вы переключаетесь на другой сонг в процессе редакции сонга, все измененные данные теряются. Для сохранения изменений в сонге, необходимо произвести операцию сохранения данных сонга.

Удаление данных сонга

1. Если сонг воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения. Затем выберите сонг для удаления.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 16 (Clear Song). (Клавиша 16 начнет мигать.)
3. Нажмите пошаговую клавишу 16 еще раз для уничтожения данных сонга. Для сброса, нажмите кнопку Stop/Cancel.

При ошибочном удалении данных сонга, вращайте колесо для повторного выбора сонга перед сохранением. Это восстановит все исходные данные.



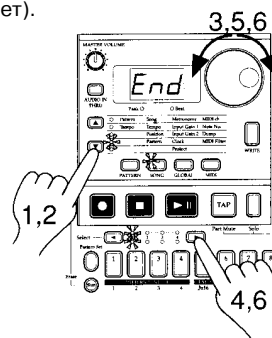
Определение паттерна для каждой позиции

Position 001...256

Pattern A01...d64

Определите паттерн для каждой позиции. Затем отключите кнопку функции клавиатуры (кнопка погаснет).

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра Position. Имейте в виду, что дисплей отображает "001".
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра Pattern.
3. Вращайте колесо для выбора паттерна, назначаемого в позицию "001".
4. Нажмите кнопку [▶] для перехода в следующую позицию. Дисплей отобразит "End".
5. Вращайте колесо для выбора паттерна. Выбранный 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.



Для воспроизведения законченного сонга 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 выбора для установки позиции "001". Затем нажмите кнопку Play/Pause.

Для просмотра порядка паттернов в сонге или для повторного выбора паттерна в определенную позицию, установите светодиодами выбора параметр Pattern.

При каждом нажатии кнопки выбора, Вы будете перемещаться в предыдущую или последующую позицию. Для изменения номера паттерна на дисплее Вы можете использовать колесо выбора.

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

Также, установите светодиодами выбора параметр Position и используйте кнопки выбора или колесо для выбора позиции для проверки. 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.

Определение высоты тона каждого паттерна

Pitch Offset – 24...24

Данная функция смещает высоту тона паттерна в выбранной позиции сонга.

Pitch Offset смещает высоту в сонге и не оказывает влияния на данные высоты самого паттерна.

1. Если сонг воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра Position.
3. Используйте колесо выбора или кнопки выбора для определения необходимой позиции.
4. Используйте кнопки курсора для установки параметра Pitch Offset.
5. Используйте колесо выбора для определения сдвига высоты. Значения ± 1 обозначают полутон, ± 2 – полный тон, ± 7 – квинту, и ± 12 – одну октаву.

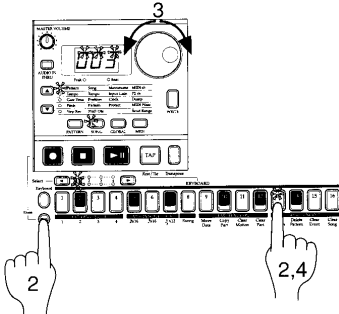
Даже, когда светодиоды выбора параметра индицируют Pitch Offset, Вы можете использовать кнопки выбора для пошагового перемещения позиции вперед или назад.

Редакция сонга

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

Если Вы переключаетесь на другой сонг в процессе редакции сонга или отключаете питание прибора, все внесенные изменения теряются. Для сохранения изменений в сонге, необходимо произвести операцию сохранения данных сонга.

Вставка паттерна в определенную позицию



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

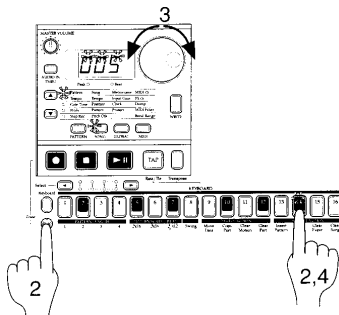
1. Если сонг воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 13 (Insert Pattern). (Клавиша 13 начнет мигать.)
3. Индикатор позиции на дисплее начнет мигать. Вращайте колесо для выбора позиции вставки паттерна. (Например, если Вы хотите вставить паттерн в позицию 3, дисплей должен отобра-

жать мигающие цифры "003".)

4. Нажмите пошаговую клавишу 13 еще раз, и паттерн будет вставлен перед началом позиции. (Клавиша погаснет.) Для сброса, нажмите кнопку Stop/Cancel.

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

Удаление паттерна из определенной позиции



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

1. Если сонг воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 14 (Delete Pattern). (Клавиша 14 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 отобра-

жать мигающие цифры "005".)

4. Нажмите пошаговую клавишу 14 еще раз, и паттерн будет удален. Для сброса, нажмите кнопку Stop/Cancel.

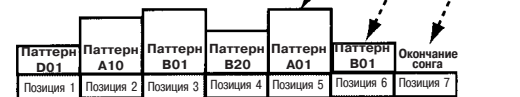
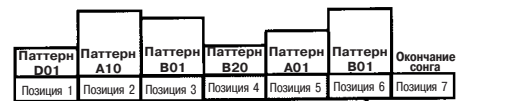
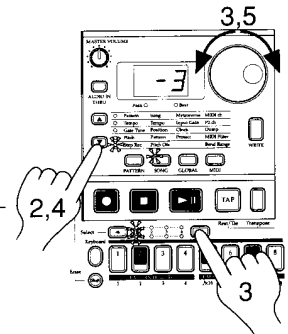
Когда Вы удаляете паттерн, данные событий данной позиции также удаляются. Данные, следующие за удаленным паттерном перемещаются вперед.

Изменение паттерна в определенной позиции

1. Если сонг воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.

Паттерн R01 - A13 - A22 - B01 - B30 - B60 - End

Позиция 001 - 002 - 003 - 004 - 005 - 006 - 00
 Паттерн R01 A13 A22 B01 B30 B60 End



- Используйте кнопки курсора для установки параметра Position.
- Используйте колесо для выбора позиции для модификации.
- Используйте кнопки курсора для установки параметра Pattern.
- Используйте колесо для выбора паттерна, назначаемого в выбранную позицию.

Для прослушивания назначаемых паттернов, нажмите кнопку режима паттерна для входа в режим паттерна, и включите воспроизведение. Для возврата в режим сонга, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения, а затем нажмите кнопку режима сонга.

Запись перемещений регуляторов или Вашего исполнения в сонг (Запись событий)

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

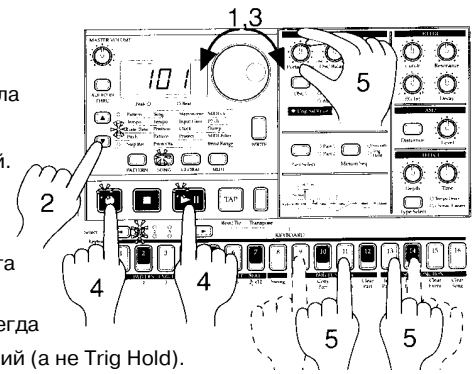
Такой тип записи в режиме сонга называется "запись событий".

Запись событий позволяет записывать 3 типа данных (данные событий).

- Исполнение партии с помощью функции клавиатуры.
- Исполнение партии с помощью 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 одного типа ("запись с замещением"). (Невозможна запись событий с наложением.)

- Выберите сонг для записи событий.
- Используйте кнопки курсора для установки параметра Position.
- Используйте колесо выбора или кнопки выбора для перемещения в позицию начала записи.
- Нажмите кнопку Rec, затем нажмите кнопку Play/Pause для начала записи событий.
- Используйте органы управления для записи событий.
- Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки записи событий.



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

Перемещения регуляторов, являющиеся записью событий в режиме сонга, будут всегда воспроизводиться согласно установке Smooth типа последовательности перемещений (а не Trig Hold).

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

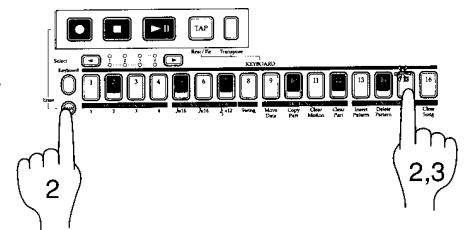
Если в процессе воспроизведения Вы управляете регулятором, участвующим в записи событий, воспроизведение событий данного регулятора будет отменено до момента достижения следующей позиции. Однако, если Вы изменяете записанные событиями темп, темп будет сброшен до конца сонга.

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

Удаление данных событий из сонга

Данная операция удаляет все данные событий из выбранного сонга.

- Если сонг воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
- Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 15 (Clear Event). (Клавиша 15 начнет мигать.)
- Нажмите пошаговую клавишу 15 еще раз для очистки данных. Для сброса, нажмите кнопку Stop/Cancel.



Проверка данных событий сонга

Если данные событий записаны в сонг, 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 сонга

Для сохранения созданного сонга, необходимо произвести операцию записи.

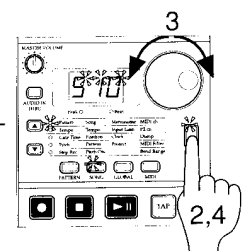
Для отказа от сохранения, переключите сонги без проведения операции записи.

- Если сонг воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения. Используйте кнопки курсора для установки параметра Song.
- Нажмите кнопку WRITE один раз (кнопка начнет мигать). На дисплее отобразится мигающий номер сонга.
- Вращайте колесо для выбора номера сонга для записи.
- 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.



6. Режим Global

В режиме Global Вы можете установить различные общие параметры прибора. Нажмите кнопку Global для входа в режим Global. Для выхода из режима Global, нажмите кнопку другого режима. При отключении питания, несохраненные установки режима Global будут утеряны.

Установки метронома

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

Определяет функционирование метронома. Если Вы используете запись в реальном времени для создания а паттерна с начала, обычно метроном необходим. 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).

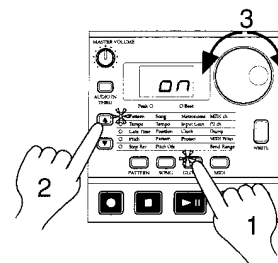
r-1: До начала записи раздается один отсчет. Метроном звучит только в процессе записи.

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".



Регулировка уровня на аудиовходе

Input Gain 0...100

Данный параметр управляет уровнем сигнала, приходящего на входной аудиоразъем Audio In. См. раздел "Подключение различных источников к аудиовходу" в главе 3.

Синхронизация EA-1 с внешним MIDI-устройством (MIDI Clock)

Clock int, Ext

Установка Clock режима Global позволяет синхронизировать темп EA-1 с темпом внешнего MIDI-устройства через прием/передачу сообщений MIDI Clock.

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

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

1. Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI IN прибора EA-1 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. Возвратитесь в режим паттерна или режим сонга.
6. Когда Вы запустите внешнее MIDI-устройство, EA-1 одновременно начнет воспроизведение.
7. Если данные MIDI Clock принимаются разъемом MIDI IN, Вы можете включить EA-1 в режим синхронного воспроизведения нажатием кнопки Play/Pause.

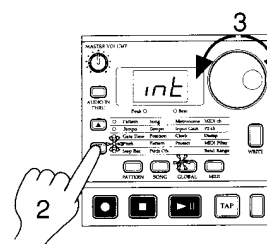
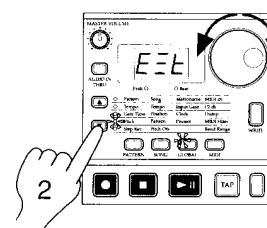
Если параметр MIDI Clock установлен в "Ext" и EA-1 синхронизирован с приходящим MIDI clock, темп воспроизведения определяется темпом внешнего секвенсера и не может изменяться внутри EA-1.

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

Синхронизация внешнего MIDI-устройства от EA-1 (int)

1. Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI OUT прибора EA-1 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 EA-1, внешнее MIDI-устройство начнет синхронное воспроизведение.

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



Установки защиты памяти

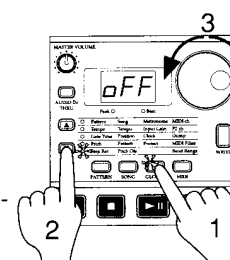
Protect on, oFF

Данная установка защищает содержимое памяти для режимов паттерна и сонга. 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 остановки воспроизведения.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра Protect.
3. Вращайте колесо выбора для переключения защиты между "on" и "oFF".

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

Данная установка действует на режим паттерна и режим сонга. В режимах Global и MIDI всегда возможно сохранять данные вне зависимости от установки Protect. Заводские установки предусматривают включенную защиту.



Сохранение отредактированных установок режима Global

При выполнении операции записи в режимах Global или MIDI, сохраняются установки обоих режимов.

Для сохранения установок, необходимо выполнить операцию записи до отключения питания.

1. Нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Нажмите кнопку режима Global (или режима MIDI).
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.

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

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

7. Режим MIDI

В режиме MIDI Вы можете изменять различные установки и управлять данными дампа. Для входа в режим MIDI, нажмите кнопку режима MIDI. Для выхода из режима MIDI, нажмите кнопку другого режима.

При отключении питания, несохраненные установки режима MIDI будут утеряны.

Установка MIDI-канала блока 1 (MIDI ch)

MIDI ch 1...16

Прием и передача осуществляются по одному каналу. Заводские установки предусматривают "1".

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

Эксклюзивные данные и события Program change передаются и принимаются по данному MIDI-каналу.

Установка MIDI-канала блока 2 (P2 ch)

P2 ch 1...16

Прием и передача осуществляются по одному каналу. Заводские установки предусматривают "2".

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра P2 ch.
2. Вращайте колесо для выбора канала.

Если блоки 1 и 2 установлены на один канал, при управлении от внешнего MIDI-устройства их тембры будут воспроизводиться одновременно.

Прием/передача MIDI-дампа

Dump Ptn, SnG, ALL

Передача

1. Подключите разъем MIDI OUT прибора EA-1 к разъему MIDI IN внешнего MIDI-устройства, принимающего MIDI-дамп.
2. Установите внешнее MIDI-устройство и EA-1 на один MIDI-канал. При использовании MIDI-файлера данное условие необязательно.
3. Используйте кнопки курсора для установки параметра Dump.
4. Вращайте колесо для выбора передаваемых данных.

Ptn: Данные всех паттернов

SnG: Данные всех сонгов

ALL: Все данные (паттернов, сонгов, Global)

5. Нажмите кнопку Play/Pause для начала передачи дампа.

Прием

1. Подключите разъем MIDI IN прибора EA-1 к разъему MIDI OUT внешнего MIDI-устройства, передающего MIDI-дамп.
2. Установите внешнее MIDI-устройство и EA-1 на один MIDI-канал. При использовании MIDI-файлера данное условие необязательно.
3. Используйте кнопки курсора для установки параметра Dump.
4. Передавайте дампы с внешнего MIDI-устройства.

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

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

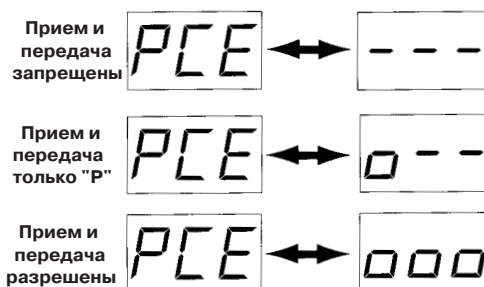
Установки фильтров MIDI

Вы можете выбрать типы MIDI-сообщений для приема и передачи. Для каждого из символов "P, C, E" на дисплее, выберите "0", если Вы хотите принимать и передавать данный тип сообщений, или выберите "-", если нет.

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра MIDI Filter.
2. Вращайте колесо для выбора комбинации типов сообщений для передачи и приема; "0" разрешает прием/передачу, а "-" – запрещает.

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

C: Сообщения Control Change.



Е: Эксклюзивные данные. Однако, когда светодиоды выбора параметра индицируют Dump, эксклюзивные данные могут приниматься и передаваться вне зависимости от данной установки.

Установка диапазона изменения высоты тона

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

Bend Range – 12...12

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра Bend Range.
2. Вращайте колесо для выбора диапазона. Значения ± 1 обозначают полутон, ± 2 – полный тон, ± 7 – квинту, и ± 12 – одну октаву.

Для некоторых звуков может оказаться невозможным изменение высоты тона до полной октавы.

Сохранение установок режима MIDI

При выполнении операции записи в режимах Global или MIDI, сохраняются установки обоих режимов.

Для сохранения установок, необходимо выполнить операцию записи до отключения питания.

1. Нажмите кнопку Stop/Cancel для останова воспроизведения.
2. Нажмите кнопку режима MIDI (или 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.

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

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

8. Дополнения

Относительно MIDI

1. MIDI-каналы

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

2. Note-on/off

Когда Вы используете функцию клавиатуры и нажимаете пошаговую клавишу, номер ноты, назначенной на данную пошаговую клавишу передается в виде сообщения Note-on [9n, kk, vv] (n: канал, kk: номер ноты, vv: громкость) по MIDI-каналу, определенному для данного блока. В EA-1 значения громкости фиксированы на 64Н (100). Когда Вы отпускаете пошаговую клавишу, передается сообщение Note-off [8n, kk, vv]. Однако, большинство устройств не передают значение Note-off. Когда сообщения Note-on/off принимаются по назначенному на блок MIDI-каналу, блок выдает звук. Сообщения Note-on/off передаются и принимаются по MIDI-каналам, определенным для блоков 1 и 2 в режиме MIDI.

3. Переключение паттернов

При переключении паттернов передаются сообщения Program Change и Bank Select [Bn, 00, mm] (контроллер #00), [Bn, 20, bb] (контроллер #32) (mm: высший байт номера банка, bb: низший байт номера банка; дают доступ к 16'384 банков).

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

Bank Select

MSB	LSB	Program Change	Номер паттерна
00	00	0...127	A01...b64
00	01	0...127	C01...d64

4. Изменение высоты тона

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

5. Использование сообщений NRPN

NPRN (Non Registered Parametr No.) являются сообщениями, введенными производителями для доступа к специфическим функциям прибора. В EA-1, сообщения NRPN назначены на все регуляторы и кнопки секции синтезатора, за исключением Motion Seq. 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. EA-1 использует только значение MSB (128 шагов) сообщения Data Entry.

6. Если происходит "зависание нот"

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

7. 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, EA-1 является мастером и передает данные сообщения в реальном времени. Когда Clock установлен в EXT, EA-1 является управляемым, и принимает данные сообщения в реальном времени. Однако, даже когда Clock установлен в EXT, в отсутствии при-

ходящих сообщений Timing Clock, EA-1 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 приходящими сообщениями Timing Clock и начинают воспроизведение с начала. Если кнопка Start/Pause нажимается на мастере, когда он находится в режиме паузы, передается сообщение Continue. Когда ведомое устройство принимает сообщение Continue, оно продолжает воспроизведение с точки останова. При нажатии в процессе воспроизведения кнопки Stop, мастер передает сообщение Stop. По приему сообщения Stop, ведомые устройства прекращают воспроизведение.

8. Синхронизация в режиме сонга

В режиме сонга, EA-1 может принимать и передавать сообщения Song Select и Song Position Pointer. При переключении сонгов передается сообщение Song Select [F3 ss] (ss: номер сонга; может быть выбран один из 128 сонгов. В EA-1 Вы можете выбрать 16 сонгов.) Если EA-1 принимает сообщение Song Select в режиме сонга, он переключает сонги. Передача и прием сообщений Song Select разрешается и запрещается установкой фильтра MIDI в режиме MIDI. При изменении текущей позиции в мастер-устройстве, когда сонг остановлен, передается сообщение Song Position Pointer [F2 pp pp], (pp: номер MIDI-кликов от начала сонга; т. е., количество сообщений Timing Clock, разделенное на 6.) Song Position Pointer индицирует текущую позицию останова секвенсера. Когда Song Position Pointer принимается в режиме сонга ведомым устройством, оно изменяет позицию сонга в соответствии с мастером. Однако, в EA-1 длительность каждого паттерна может быть различной, поэтому ведущее и ведомое устройства не обязательно должны находиться в одной позиции. При нажатии кнопки Start/Pause на мастере передается сообщение Continue, и сонг начинает воспроизведение с текущей позиции. Когда ведомое устройство принимает сообщение Continue, оно синхронизируется с сообщениями Timing Clock и начинает воспроизведение с текущей позиции сонга. Вы можете определить позицию старта воспроизведения, а затем начать воспроизведение с синхронизацией. Если Вы используете колесо выбора или кнопки выбора для быстрого перемещения вдоль сонга 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.

9. 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 EA-1 – [FO, 42, 3n, 51, ... F7] (n: эксклюзивный канал). Однако, некоторые системные эксклюзивные сообщения имеют специфическое значение и называются "универсальными системными эксклюзивными сообщениями". Из них, EA-1 поддерживает только следующее. При приеме сообщения Inquiry Message Request [FO, 7E, nn, 06, 01, F7], EA-1 передает Inquiry Message [FO, 7E, nn, 06, 02, (девять байт), F7], означающее "Я – Korg EA-1 и версия моей системы...".

10. Передача установок данных звука (Data Dump)

Данные сонга, паттерна или всего прибора могут передаваться в качестве MIDI эксклюзивных данных, и сохраняться на внешнем устройстве. Эти данные передаются в режиме MIDI. Используемый канал устанавливается параметром MIDI ch. Данные дампа также передаются по приему сообщения данные Dump Request.

11. Редакция звуков и т. д.

С помощью посылки 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 регуляровки.

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 EA-1.

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 сонгов, паттернов или отключением питания.
- Оцените возможность случайного последующего изменения параметров редакции.

Отсутствует управление по MIDI!

- Проверьте правильность подключения MIDI-кабеля.

При воспроизведении EA-1 от внешнего устройства

- Проверьте соответствие установки MIDI-каналов EA-1 и передающего устройства.
- Проверьте правильность установки фильтров MIDI в режиме MIDI.

При воспроизведении внешнего устройства от EA-1

- Проверьте соответствие установки MIDI-каналов EA-1 и приемного устройства.

Невозможно сохранить паттерн или сонг!

- Проверьте отключение защиты записи в режиме Global.

Воспроизведение с пошаговых клавиш не соответствует выбранному звуку!

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

Сообщения об ошибках

Er.1 Данные не могут быть записаны.

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

Er.9 Включена защита памяти от записи.

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

Возврат к заводским установкам

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

1. Одновременно нажав кнопки Transpose и WRITE, включите питание.

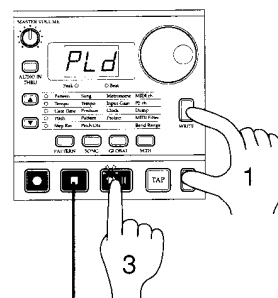
2. Дисплей отобразит "PLd", и кнопка Play/Pause начнет мигать.

3. Для загрузки заводских данных нажмите мигающую кнопку Play/Pause.

Загрузка требует приблизительно 15 секунд. Для отмены, нажмите кнопку Stop/Cancel.

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

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



Cancel

Гарантийное обслуживание

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

Характеристики

Система: Аналоговое моделирование

Количество блоков: 2

Емкость памяти: 256 паттернов, 16 сонгов

Эффекты: дисторшн, задержка, хорус/флэнжер

Секвенсер:

Паттерн

максимум 64 шага на блок

последовательность перемещений

один параметр для каждого блока, 64 события

Сонг

максимум 256 паттернов на сонг

максимум примерно 65'500 событий для записи

Разъемы:

Головные телефоны

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

Выход (PART1/MIX, PART2)

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

AUDIO IN

моноджек с номинальным входным уровнем: -10 dBu и входным сопротивлением 47 кОм

MIDI (IN, OUT, THRU)

Питание: сетевой адаптер 9 В

Потребляемая мощность: 8 Вт

Габариты: ширина 300 мм, глубина 222.5 мм, высота 53.4 мм (с резиновыми ножками)

Вес: 1.25 кг

Карта MIDI-сообщений

Функция		Передача	Прием	Примечание
Basic Channel	Default	1 — 16	1 — 16	Запоминается
	Changed	1 — 16	1 — 16	
Mode	Default	X *****	Mode 3	
	Messages Altered		X	
Note Number	True Voice	0 — 127 *****	9n, v=1 — 127	
Velocity	Note On	X	X	
	Note Off	X	X	
After Touch	Key's	X	X	
	Ch's	X	X	
Pitch Bender		X	O	*C
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *P
	98, 99	O	O	NRPN (MSB, LSB) *C
	8	O	O	Data Entry (MSB) *C
	121	X	O	Reset All Controllers
Prog Change	True #	O 0 — 127 *****	O 0 — 127 0 — 127	Передача/прием в режиме паттерна *P
System Exclusive		O	O	Передача/прием всегда возможны в режиме MIDI Dump *2 *E
System Common	Song Pos	O	O	Передача/прием в режиме сонга *P *1
	Song Sel	O 0 — 15	O 0 — 15	
	Tune	X	X	
System Realtime	Clock	O	O	*1
	Commands	O	O	*1
Aux Messages	Local On/Off	X	O	
	All Notes Off	X	O 123 — 127	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Примечания	<p>*P, *C, *E: Принимаются и передаются при установке соответствующих фильтров MIDI в значение "O".</p> <p>*1: Передаются, но не принимаются, при установке параметра Clock в "Int". При установке в "Ext", принимаются, но не передаются.</p> <p>*2: Включают в себя сообщения Inquiry.</p>			

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

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

O: Да
X: Нет