

POR FAVOR, LEA ESTO ATENTAMENTE:

Le agradecemos la confianza depositada en nuestra marca y pasamos a informarle del proceso actual de garantías.

- La factura de compra, será su justificante en caso de cualquier reclamación sobre el producto.
- La mencionada factura incluirá una serie de apartados para el conocimiento del comprador y deberá ser firmada de conformidad por el mismo.

GARANTÍAS EN LA VENTA DE BIENES DE CONSUMO

1. El consumidor de bienes corporales destinados al consumo privado tiene derecho a la subsanación de las faltas de conformidad que se pongan de manifiesto en los productos adquiridos, de acuerdo con las siguientes reglas:

A.- Salvo prueba en contrario, un bien es conforme con el contrato siempre que cumpla los requisitos siguientes:

- Que el bien adquirido se ajuste a la descripción realizada por el vendedor.
- Que el bien adquirido tenga las cualidades manifestadas mediante una muestra o modelo.
- Que el bien adquirido sirva para los usos a que ordinariamente se destinan los bienes de consumo del mismo tipo.
- Que sea apto para el uso especial que hubiese sido requerido por el consumidor y que el vendedor haya aceptado.
- Que presente la calidad y el comportamiento esperados, especialmente atendidas las declaraciones públicas sobre sus características concretas hechas por el vendedor o el fabricante.

B.- En caso de falta de conformidad del bien con el contrato, el consumidor puede optar, a su elección, entre:

- La reparación del bien o su sustitución, salvo que ello resulte imposible o desproporcionado.

Si la reparación o sustitución no son posibles o son desproporcionadas, el consumidor podrá optar por una rebaja adecuada en el precio o por la resolución del contrato, con devolución del precio.

El consumidor no podrá exigir la sustitución cuando se trate de bienes de segunda mano o bienes de imposible sustitución por otros similares.

2. El vendedor responde de las faltas de conformidad que se manifiesten en un plazo de dos años desde la entrega del bien. No obstante:

- Si la falta de conformidad se manifiesta durante los seis primeros meses desde la entrega de la cosa, se presume que dicha falta de conformidad existía cuando se entregó aquélla.
- A partir del sexto mes, el consumidor deberá demostrar que la falta de conformidad existía en el momento de la entrega del bien.

La reparación y, en su caso la sustitución suspenden el cómputo de los plazos que establece la ley. El período de suspensión comenzará desde que el consumidor ponga el bien a disposición del vendedor y concluirá con la entrega del bien reparado o, en caso de sustitución, del nuevo bien.

Durante los seis primeros meses posteriores a la entrega del bien reparado, el vendedor responderá de las faltas de conformidad que motivaron la reparación.

En los bienes de segunda mano, el vendedor y el consumidor podrán pactar el plazo de responsabilidad del vendedor que no podrá ser inferior a un año.

3. El vendedor responderá ante el consumidor de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien.

Cuando al consumidor le resulte imposible o le resulte una carga excesiva dirigirse al vendedor podrá reclamar directamente al fabricante o importador.

La renuncia previa de los derechos que la ley reconoce a los consumidores será nula, siendo asimismo nulos los actos realizados en fraude de la misma.

Son vendedores a efectos de esta ley las personas físicas o jurídicas que, en el marco de su actividad profesional, vendan bienes de consumo.

4. El consumidor deberá informar y reclamar al vendedor en el plazo de dos meses desde que conozca la no conformidad.

REGISTRO DE GARANTÍA:

Le recomendamos que registre su compra a través de la web <http://www.letusa.es/registro>
De esta forma, podremos disponer de la información necesaria en caso de existir algún tipo de reclamación.

En caso de no disponer de conexión a internet, puede realizar el registro de garantía rellenado el siguiente formulario y enviándolo por fax al número **916 414 597** o bien por correo ordinario:

Letusa S.A.
Apdo. 225
28922 Alcorcón
Madrid

Nombre: _____

Apellidos: _____

Domicilio: _____

Localidad: _____

Provincia: _____ Código Postal: _____

Marca del producto adquirido: _____

Modelo: _____ Número de Serie: _____

ELECTRIBE SX

ESX-1 Music Production Sampler

Manual de Usuario



VALVE FORCE

KORG

Cuidados

Situación

El uso de la unidad en los siguientes lugares puede provocar un funcionamiento incorrecto.

- Bajo la luz directa del sol
- Lugares con temperatura o humedad extremas.
- Lugares con excesivo polvo o suciedad
- Lugares de excesiva vibración.
- Cerca de campos magnéticos.

Alimentación

Conecta el alimentador suministrado AC/DC a un enchufe de pared con el voltaje correcto. No conectes el alimentador a tomas de enchufe de voltaje distinto al indicado.

Interferencia con otros dispositivos eléctricos

Las radios y televisiones situados cerca de esta unidad pueden padecer interferencias en la recepción. Sitúa la unidad a una distancia suficiente de éstos dispositivos eléctricos.

Cuidados durante el uso

Para evitar roturas, no apliques una fuerza excesiva a los interruptores o controles.

Cuidados de la unidad

Si el exterior está sucio, límpialo con un paño suave y seco. No utilices limpiadores líquidos como el benceno o disolventes, o compuestos limpiadores y abrillantadores inflamables.

Conserva este manual

Después de leer este manual, guárdalo para posteriores consultas.

Evita introducir elementos extraños en tu equipo

Nunca dejes ningún recipiente con líquido cerca de este equipo. Si el líquido entrase en el equipo, podría provocar un cortocircuito, Fuego o una descarga eléctrica. Ten cuidado de no introducir objetos metálicos en él. Si entrase alguno por accidente, desconecta la unidad del enchufe. Contacta después con tu distribuidor Korg más cercano o con la tienda donde adquiriste el aparato.

Instrucciones para el usuario (aviso de la FCC)

Este equipo ha sido probado, y ha demostrado cumplir con los límites de uso y funcionamiento de un dispositivo digital de clase B, conforme a lo estipulado en el apartado 15 de las Reglas del FCC. Estos requisitos están diseñados para proporcionar la protección necesaria contra interferencias molestas en una instalación doméstica. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía radioeléctrica, y si no se instala e utiliza siguiendo las instrucciones, puede causar interferencias molestas en las comunicaciones por radio. De todas formas, no existe garantía de que una instalación en concreto vaya a estar libre de interferencias. Si el equipo causa interferencias molestas para la recepción de la señal de radio o televisión, lo cual se puede probar encendiendo y apagando el equipo, el usuario deberá intentar corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

1. Reoriente la antena o colóquela en otro lugar.
2. Separe el equipo y el receptor.
3. Conecte el equipo a una toma de corriente de un circuito diferente al que está conectado el receptor.
4. Consulte al distribuidor o a un técnico con experiencia en radio y TV en caso de necesitar ayuda.

DISTINTIVO CE PARA LOS PRODUCTOS BAJO NORMATIVA EUROPEA

El distintivo CE que está adherido a los productos de nuestra compañía con alimentación eléctrica AC hasta el 31 de Diciembre de 1996, certifica que cumple la normativa EMC (89/336/EEC) y la normativa para el distintivo CE (93/68/EEC).

El distintivo CE posterior al 1 de Enero de 1997 certifica que se cumplen las normativas EMC (89/336/EEC), la normativa para la marca CE (93/68/EEC) y la normativa de bajo voltaje (72/23/EEC).

Además, el distintivo CE que aparece en nuestros productos con alimentación a pilas certifica que se cumple la normativa EMC (89/336/EEC) y la normativa para la marca CE (93/68/EEC).

Índice

1. Introducción.....	7
Principales Características.....	7
Guardar los datos en el ESX-1.....	8
Sobre las válvulas	8
2. Partes y sus funciones.....	9
Panel frontal.....	9
Sección Común	10
Sección Edit (Edición).....	11
Sección Part Select (Selección de parte).....	12
Sección teclas Step (de paso).....	13
Sección del Arpeggiador	13
Panel posterior.....	14
Panel superior.....	14
Sección Card (Tarjeta).....	14
Partes y funciones de la pantalla.....	15
3. Operaciones básicas.....	16
Preparativos.....	16
Conexiones.....	16
Encendido/Apagado de la unidad.....	16
Para encenderla	16
Para apagarla	16
Reproducir la canción de Demo	17
Para parar la reproducción.....	17
Para continuar la reproducción.....	17
Para detener la reproducción.....	17
Lista de canciones de Demostración.....	17
4. Modo Sample	18
Proceso de sampleado en el ESX-1.....	18
1.-Audición de los samples existentes (P.19)..	18
2.-Graba un nuevo sample (P.22).....	18
3.- Edición de un sample (P.22)	18
4.- Guardar un sample (P.32)	18
5.- Asignar el sample a una parte	18
Audición de simples existentes.....	19
¿Qué es un sample?.....	19
Grabación de un nuevo sample.....	20
Samplear	20
Preparativos para samplear.....	20
Configuración del Modo Sample.....	20
Grabación del sample.....	20
Uso de una señal externa para disparar el sampleado	21
Si el sampleado no comienza con la reproducción..	21
Edición de un sample.....	22
Establecer el punto de inicio.....	22
Establecer el punto de final.....	22
Establecer un punto de bucle (loop).....	22
Ajustar la altura (pitch) del sample.....	23
Sampleado directo de los sonidos del ESX-1 (Resampling)	24
Resampleado desde el comienzo del patrón/canción..	24
Resampleado desde la mitad del patrón/canción.....	24
Resampleado de una sola nota de una parte.....	25
Slice.....	26
¿Qué es Slice?	26
Crear un sample con la función slice.....	26
Si no puedes crear el slice sample con éxito	27
Intenta variar la configuración del slice step (punto 3 y anteriores).....	27
Activación/desactivación de los slices mientras ajustas la sensibilidad (punto 6 en adelante).....	28
Uso de un solo sample slice.....	29
Uso de un sample slice en un patrón con compás distinto.....	29
Si el último Step no es especificado por el patrón..	29
Strech.....	30
¿Qué es stretch?.....	30
Creación de un sample stretch	30
Funciones para la edición de samples.....	31
Normalize.....	31
Truncate.....	31
Guardar un sample.....	33
Guardar un sample con un nombre distinto.....	33
Borrar un sample	33
Comprobación de la cantidad de memoria disponible para samplear.....	33

5. Modo de patrón.....34

Reproducción de un patrón.....34

¿Qué es un patrón?.....	34
Reproducción de un patrón.....	34
Cómo hacer sonar un patrón.....	34
Cómo detener la reproducción.....	34
Cómo continuar con la reproducción.....	34
Cómo detener definitivamente la reproducción.....	34
Cómo seleccionar un patrón.....	35
Cómo ver qué patrón está sonando.....	35
Cómo volver al principio del patrón.....	35
Cómo ajustar el tempo.....	35
Cómo usar el dial para ajustar el tempo.....	35
Cómo ajustar el tempo con exactitud.....	35
Cómo usar la tecla TAP para ajustar el tempo.....	36
Detección automática de los BPM.....	36
Cómo mantener un tempo constante a la hora de reproducir patrones (TEMPO LOCK).....	36

Cómo hacer sonar una parte.....37

¿Qué es una parte?.....	37
Partes de batería(1-5, 6A-B, 7 A-B).....	37
Partes de teclado (1,2).....	37
Partes de acento.....	37
Partes stretch.....	37
Partes slice.....	37
Partes audio in.....	37
Cómo escuchar el sonido de una parte.....	37
Cómo escuchar el sonido de una parte de batería.....	37
Cómo escuchar el sonido de una parte de teclado (función keyboard).....	38
Cómo seleccionar una parte.....	38
Parte de batería, parte stretch, parte slice, parte audio in.....	38
Cómo seleccionar una parte durante la reproducción sin que suene nada.....	38
Parte de teclado.....	38
Parte de acento.....	38
Cómo silenciar una parte.....	38
Cómo usar la función solo con una parte.....	39
Cómo añadir acentos a una parte.....	39
Cómo elegir la posición y el énfasis del acento.....	39
Cómo elegir las partes que van a llevar acento.....	39
Cómo transportar una frase (transpose).....	40
Cómo hacer que un patrón suene con swing.....	40
Cómo ajustar el swing.....	40
Cómo elegir las partes que tienen swing.....	40
Cómo usar el efecto roll en una parte.....	41
Cómo seleccionar las partes con efecto roll.....	41
Cómo seleccionar el tipo de roll.....	41
Cómo asignar la salida de cada parte.....	41
Cómo usar el sonido de válvula para que el sonido tenga más fuerza.....	41
Cómo conectar varios dispositivos a la entrada de audio.....	42

Uso del arpegiador.....43

Cómo manejar el arpegiador.....	43
Cómo arpeggiar una parte de batería, parte stretch.....	43
Cómo tocar la parte slice.....	43
Cómo escuchar el audio de esa parte.....	43
Cómo arpeggiar una parte de teclado.....	43

Cómo elegir la nota central.....	43
Cómo cambiar la escala del arpegiador.....	44
Lista de escalas del arpegio.....	44

Edición de sonidos.....45

Cómo asignar una muestra a una parte.....	45
Cómo asignar slices individuales a un sample slice.....	45
Cómo editar el sonido de una parte.....	46
Cómo editar los parámetros de la parte común.....	46
Modulación.....	48
Filtro.....	48

Efectos.....50

Cómo usar los efectos.....	50
Cómo aplicar un efecto.....	50
Cómo editar un efecto.....	50
Tipos de efectos.....	51
1. Stereo.....	51
2. Mono mix.....	51
3. Stereo cross.....	51

Parámetros de efectos.....52

Grabación de una frase.....56

Grabación a tiempo real.....	56
Grabación usando las teclas step.....	56
Grabación de una frase durante la reproducción.....	56
Grabación de una parte de batería.....	56
Grabación de una parte de teclado.....	57
Grabación de una parte de audio-in.....	57
Grabación de una parte durante la reproducción.....	57
Cómo borrar los elementos no deseados durante la reproducción.....	58

Grabación por pasos.....	58
Cómo grabar un ritmo para una parte de batería, de slice, de stretch o de acento.....	58
Cómo grabar una frase para una parte de teclado.....	58
Cómo introducir un silencio o una ligadura.....	58
Cómo mover el paso que vas a editar.....	58

Edición de los datos de la secuencia del patrón.....59

Edición de la frase de un patrón.....	59
Cómo seleccionar el paso que quieres editar.....	59
Edición de las posiciones de los ataques (posición de las notas).....	60
Edición del número de nota.....	60
Edición del tiempo de la puerta.....	60

Cómo elegir la duración y el compás de un patrón.....	61
Cómo comprobar la duración y el compás.....	61
Cómo ajustar la duración.....	61
Cómo elegir el compás.....	62
Cómo elegir el último paso.....	62

Cómo mover los datos dentro de un patrón.....	63
Cómo mover los datos.....	63
Cómo copiar los datos varias veces.....	63
Cómo mover los datos de forma aleatoria.....	63

Cómo copiar una parte.....	64
----------------------------	----

Cómo copiar sólo el sonido de una parte.....	64
--	----

Cómo borrar la secuencia de datos de una parte.....	65
Cómo borrar todos los datos de una parte grabada.....	65
Cómo borrar los datos del ataque de las notas mientras grabas o reproduces.....	65

Cómo borrar todos los datos del patrón.....	65
---	----

Cómo comparar el patrón que estás editando con el patrón que tienes grabado (COMPARE).....	66
Secuencia de movimientos.....	67
¿Qué es una secuencia de movimientos?.....	67
Cómo grabar una secuencia de movimientos.....	68
Cómo reproducir una secuencia de movimientos.....	68
Cómo comprobar los datos de la secuencia de movimientos.....	69
Cómo editar los datos de la secuencia de movimientos.....	69
Cómo seleccionar la secuencia de movimientos que quieres editar.....	69
Cómo editar los valores de los parámetros de la secuencia de movimientos.....	69
Cómo borrar una secuencia de movimientos para una parte o efecto.....	70
Set de patrones.....	71
¿Qué es un set de patrones?.....	71
Cómo hacer sonar la unidad con el set de patrones.....	71
Cómo usar la reproducción en cadena junto con el juego de patrones.....	71
Cómo asignar un patrón a un juego de patrones.....	72
Cómo guardar un patrón.....	73
Si decides no guardar el patrón que has creado.....	73
Cómo guardar un patrón existente cuando grabas sobre él.....	73
Cómo grabar el patrón en el lugar de otro.....	73
Cómo guardar el patrón con un nombre diferente.....	73
6. Modo Song.....	74
¿Qué es una canción?.....	74
¿Qué es la posición?.....	74
Reproducir una canción.....	75
Para pausar la reproducción.....	75
Para continuar la reproducción.....	75
Para detener la reproducción.....	75
Avance o retroceso rápido de la reproducción.....	75
Selección de una canción.....	75
Cambio de canción.....	75
Para reproducir el contenido desde el comienzo.....	75
Para continuar con la reproducción de otra canción.....	75
Ajustar el tempo de reproducción.....	76
Uso del dial para establecer el tempo.....	76
Uso de la tecla Tap para establecer el tempo.....	76
Bloquear el tempo de una canción.....	76
Crear una canción.....	77
Asignar un patrón a cada posición.....	77
Reproducir la canción desde el principio.....	77
Variación de la altura de un patrón para una posición determinada.....	78
Edición de una canción.....	78
Inserción de un patrón.....	78
Borrar un patrón.....	78
Borrado de datos de una canción.....	79
Si borras los datos de una canción por accidente.....	79
Cambio del patrón de una posición determinada.....	79
Mantener las partes silenciadas aunque cambie el patrón.....	79
Reproducción de las canciones en sucesión.....	79
Grabación de eventos.....	80
Grabación de los datos de evento en una canción.....	80
Para utilizar Event Recording (grab. de eventos).....	80
Para borrar los datos de eventos de una canción.....	80
Para comprobar los datos de eventos de una canción.....	80
Guardar una canción.....	81
Para guardar una canción.....	81
Para grabar sobre otra canción.....	81
Para renombrar y guardar la canción.....	81
7. Modo Global.....	82
Configuración del metrónomo.....	82
Ajustar el jack de entrada en mono/estéreo.....	82
Cambio de las funciones del arpegiador.....	82
Protección de los datos en memoria.....	82
Guardando los ajustes modo Global.....	83
Uso de la tarjeta SmartMedia™.....	83
Sobre las tarjetas.....	83
Cuidado de la tarjeta.....	83
Formatear la tarjeta Smartmedia.....	84
Guardar los datos en la tarjeta (SaveAll).....	84
Cargar todos los datos desde la tarjeta al ESX-1.....	84
Cargar un sólo patrón desde la SM (Load Pattern).....	85
Cargar un sólo sample desde la tarjeta.....	86
Sobre las tarjetas.....	83
Cuidado de la tarjeta.....	83
Borrar un fichero ESX-1 de la tarjeta (DeleteFile).....	87
Borrar un fichero Wave o AIFF de la tarjeta.....	88
Sobre los formatos WAV/AIFF.....	87
Ficheros WAV (Importar/exportar).....	87
Fichero AIFF (sólo importar).....	87

Sobre el MIDI88

Sobre los canales MIDI.....88

Uso del ESX-1 como módulo de sonidos.....88

Si conectas un secuenciador multipistas MIDI
al ESX-1..... 88

Asignar el canal MIDI para cada partes...88

Utilidad MIDI89

Realizar ajustes de los filtros MIDI89

Asignar los números de las notas para la
batería.....89

Sobre NoteOn/Note Off.....90

Asignar un número de control de cambio

MIDI a un potenciómetro.....91

Transmitir/recibir volcado de datos.....91

Transmisión.....91

Recepción.....91

Cambio de patrones.....91

Ajuste del rango del pitch bend92

Para ajustar el rango del pitch bend.....92

Sincronizar la reproducción con otros dispositivos MIDI externos.....92

Para utilizar el ESX-1 como master y
sincronizar con un dispositivo Midi
externo92

Utilizar el dispositivo externo como
master y sincronizar ESX-1..... 92

Reproducción sincronizada con otros modelos

Electrube.....93

Para que el Es-1 reproduzca con el
tempo del ESX-1.....93

Hacer que el ESX-1 y el ES-1
reproduzcan un patrón con el mismo
número de forma sincronizada.....93

Sobre los mensajes MIDI utilizados para la
sincronización.....93

Timing Clock93

Start93

Continue, Stop93

La sincronización en el modo Song94

Song Select... ..94

Song Position Pointer.....94

Edición de sonidos94

Edición Vía NRPN.....94

Sobre los mensajes exclusivos del sistema...95

Sistema Universal de Mensajes exclusivos....95

8. Apéndice.....95

Resolución de problemas.....95

No puedo controlar el ESX-1 vía MIDI.....95

El sonido se distorsiona.....95

Mensajes de Error.....96

Card Full.....96

Inicializar los datos de usuario.....96

Especificaciones.....97

Lista de patrones.....98

Lista de samples.....99

Lista MIDI Controles/Sw100

Diagrama de Bloques101

1.- Introducción

Gracias por haber adquirido el ELECTRIBE SX (de aquí en adelante "ESX-1").

El ESX-1 puede ser utilizado por todo el mundo – desde el novato hasta el profesional – para crear música sorprendentemente original.

Los controles y teclas te permiten editar los sonidos intuitiva y fácilmente, y crear ritmos y patrones melódicos sin necesidad de utilizar ningún otro equipo. El ESX-1 es la herramienta ideal para el músico, DJ, creador de sonidos, o usuario de música por ordenador que quiera contar con una forma fácil y sencilla de añadir originalidad a sus composiciones. Se trata también de un complemento ideal de los otros modelos de la serie ELECTRIBE.

Principales características

Diseñado especialmente como herramienta para crear música de baile.

El ESX-1 cuenta con nueve partes de batería, una parte "slice", dos "strech" y dos teclados para añadir melodías y fraseos, ofreciendo un total de 14 partes de sampleo que puedes asignar a tus propias muestras y proceso del sonido de cada parte.

El ESX-1 va más allá de los límites de los samplers convencionales y de las cajas de ritmos, se trata de una intuitiva herramienta para la producción de música de baile.

Enorme zona de usuario para el sampler

La memoria interna puede guardar hasta 384 sonidos sampleados por el usuario (256 mono, 128 estéreo). (La capacidad total es de 285 de sonidos monoaurales).

Edición al estilo de los sintetizadores analógicos

El panel frontal cuenta con controles e interruptores para el control de importantes parámetros de sonido, permitiéndote editar los sonidos en tiempo real mientras que tocas, y crear sonidos de la misma forma en que lo harías con un sintetizador analógico.

Tres procesadores estéreo de efectos simultáneos

El ESX-1 te ofrece tres procesadores estéreo de efectos, cada uno cuenta con 16 sorprendentes tipos de efecto. Puedes utilizar la función Chain (Cadena) para modificar la forma en la que los efectos se conectan entre sí.

192 patrones internos programas para todos los estilos de música de baile.

El ESX-1 puede guardar hasta 256 patrones en memoria. Cada uno te permite guardar un sonido y una secuencia (de hasta 128 pasos) para cada parte. Cuenta con 192 patrones internos de fábrica preprogramados específicamente para la música de baile y otros estilos de música moderna.

64 Canciones

Podemos guardar como "canción" una secuencia de patrones, datos y movimientos de los controles en cada una de las 64 posiciones de memoria para las canciones.

Programación de patrones intuitiva

Las 16 teclas del panel frontal te permiten introducir datos en el patrón de forma rápida, sencilla e intuitiva. Por supuesto, puedes utilizar la grabación a tiempo real o por paso a paso (step recording).

Motion Sequence (Secuencia en movimiento)

La función Motion Sequence del ESX-1 te permite grabar y realizar loops (bucles) de los movimientos de los controles e interruptores, permitiéndote crear cambios de tiempo en la canción mientras la reproduces.

Nuevo circuito de válvulas VALVE FORCE

La nueva tecnología VALVE FORCE del ES1-X de Korg, un circuito totalmente analógico que contiene dos válvulas y que puede ser utilizado como efecto para mejorar el sonido general. Ofrece un sonido claro, cálido y definido que no puede ser reproducido por el uso exclusivo de tecnología digital. Utiliza el control TUBEGAIN para ajustar el volumen de salida del ES1-X que procederá de las válvulas, controlando la estructura de suave distorsión y los ricos armónicos que éstas producen. Incluso a bajos volúmenes, puedes utilizar el control TUBEGAIN para disfrutar del exclusivo color de las válvulas en tu sonido.

Proceso de fuentes de sonido externas

Puedes conectar una fuente de sonido externa al jack de entrada y procesar su sonido utilizando los efectos y filtros internos.

Jacks de salida de dos canales individuales

Además de las salidas estéreo L/MONO y R, puedes enrutar cualquier combinación de partes hacia las dos salidas de audio independientes.

Autodetección del BPM (Bits per Minute)

EL ESX-1 puede detectar el tempo de forma automática de una fuente de sonido conectada al jack de entrada y aplicar el tempo al patrón en uso. Por supuesto, puedes introducir este tempo tú mismo, o sincronizarlo con el reloj de un dispositivo MIDI externo.

Tarjeta Smartmedia™

EL ESX-1 puede detectar el tempo de forma automática de una fuente de sonido conectada al jack de entrada y aplicar el tempo al patrón en uso. Por supuesto, puedes introducir este tempo tú mismo, o sincronizarlo con el reloj de un dispositivo MIDI externo.

Escritura de patrones al vuelo

Si te encuentras inesperadamente con un patrón o un riff que te gusta, puedes escribirlo y guardar el patrón sin que tengas que parar de tocar.

Arpegiador

Utiliza el Ribbon Controller (Controlador de cinta) y el slide para controlar de forma intuitiva y fácil los arpegios generados de forma automática.

Pantalla

La gran pantalla LCD te mantiene informado del estado de las operaciones en curso y de otros detalles.

Guardar los datos en el ESX-1

Los patrones y canciones que edites o crees en el ESX-1 se perderán (los patrones y canciones regresarán al estado de antes de los trabajos de edición) si seleccionas un patrón o canción nueva, o apagas el equipo antes de guardar los cambios.

Si quieres guardar un patrón o canción que hayas creado o editado, o los cambios realizados a los datos globales debes realizar la operación Write (escritura).

Sobre las válvulas

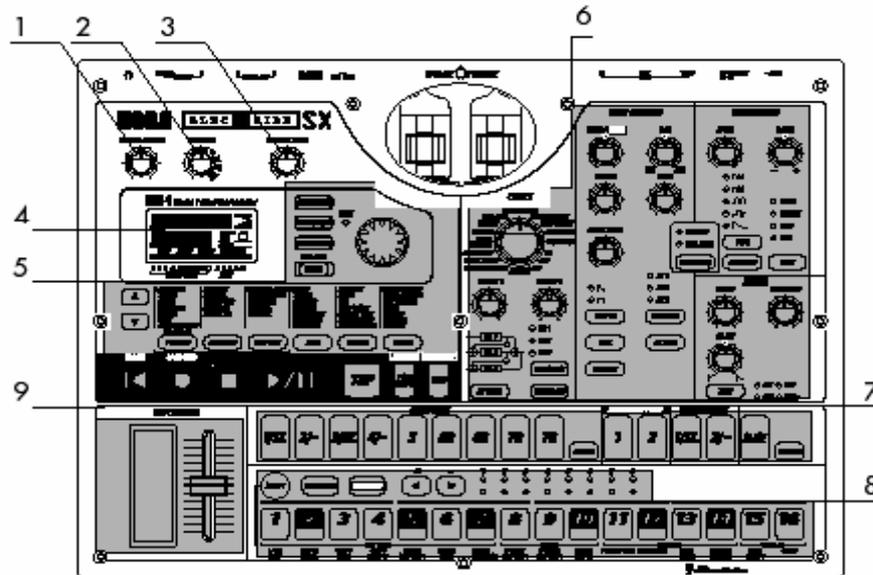
No intentes retirar, reemplazar o cambiar las válvulas del ESX-1. Las válvulas no pueden ser sustituidas por los usuarios.

¿Qué es VALVE FORCE?

VALVEFORCE es una tecnología de audio con válvulas de la que es propietaria Korg. El sistema VALVEFORCE te brinda una suave distorsión y una rica estructura de armónicos característica y exclusiva de los circuitos con válvulas. Al ofrecer el circuito de válvulas con su control de ganancia, el sistema VALVEFORCE te ofrece una calidad tonal excelente en cualquier situación.

2.- Partes y sus funciones

Panel frontal



1.- MASTER VOLUME

(Volumen general). Este control ajusta el volumen de los jacks de salida de línea y de auriculares. El volumen master no controla el volumen de los jacks individuales.

2.- TUBE GAIN

Este control ajusta el volumen de salida que procede de las válvulas del ESX-1. Cuanto más abras este control, más efecto producirán las válvulas. Generalmente mantendrás este control casi al mínimo.

 El efecto de las válvulas se aplica a los jacks de salida de línea (L/MONO y R) y a los auriculares.

3.- VOLUMEN AUDIO IN

Este control ajusta el volumen de la señal de audio entrante.

4.- Pantalla (P. 15)

Te informa del nombre del patrón en uso, e información sobre los valores de los parámetros y otros mensajes.

5.- Common Section (P. 10)

(Sección Común). Los controles agrupados en la Common Section te permiten cambiar entre los diferentes modos y controlar la grabación y reproducción.

6.- Sección Edit (P. 11)

(Sección de edición). Con estos controles, podrás editar el sonido de cada parte y los ajustes de los efectos.

7.- Sección Part Selection (P. 12)

(Sección Seleccionar Parte). Aquí es donde podrás elegir las partes de batería, teclado, stretch y slice.

8.- Sección Step Key (P. 12)

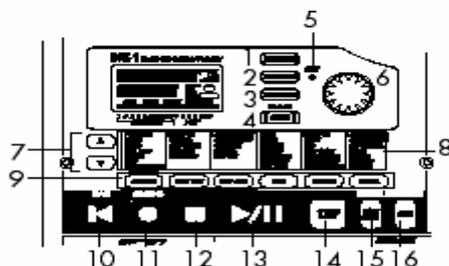
(Teclas de Step) Aquí podrás ver y editar los triggers (saltos) de los patrones de ritmo o fraseo.

Puedes utilizar las teclas step como teclado para ejecutar los sonidos de las partes del teclado.

9.- Sección Arpegiador (P.13)

Esta sección te permite ejecutar de forma automática cada parte.

Common section. (Sección Común).



1.- Tecla **AUDIO IN THRU**

Al pulsar esta tecla el sonido sin procesar será enviado desde el jack de audio directamente a los jacks de salida de línea y auriculares.

 Cuando esta tecla está activada, los efectos, la parte común de modulación y los parámetros de filtros del Audio In son desactivados.

2.- Tecla **TEMPO LOCK**

Si esta tecla está activada, el tempo mantendrá el valor actual, incluso cuando cambies de patrón.

3.- Tecla **AUTO BPM SCAN**

Si esta tecla está activada, se detectará el tempo de la música conectada al jack de entrada de audio.

4.- Tecla **WRITE/RENAME**

Esta tecla te permite guardar los cambios que realices en cada modo, y salvar los datos de cualquier patrón que edites.

Al mantener pulsada la tecla SHIFT junto a esta, podrás renombrar el patrón o canción.

5.- **BEAT LED**

Este LED parpadea a intervalos de negra del tempo seleccionado.

6.- **Dial**

Utiliza el dial para editar los valores que aparecen en pantalla.

7.- **Teclas de cursor** ▲/▼

Usa estas teclas para seleccionar los parámetros del menú matrix. El parámetro en uso aparecerá en pantalla.

8.- **Menú Matrix**

El menú Matrix ofrece la lista de parámetros disponibles en cada modo. Utiliza las teclas de cursor para seleccionar el parámetro deseado.

9.- **Teclas de Mode**

Usa estas teclas para seleccionar entre estos modos: PATTERN (patrón), PART EDIT (Editar parte), STEP EDIT (Edición Step), SONG (canción), SAMPLE y GLOBAL.

10.- Tecla **RESET, ERASE**

Al pulsar esta tecla se reiniciará el patrón en uso o la canción regresará al comienzo. Durante la reproducción, puedes mantener pulsada esta tecla junto con la tecla Shift para borrar los datos de la parte en ejecución.

11.- Tecla **REC**

Utiliza esta tecla para grabar ritmos, frases o movimientos de los controles. Durante la reproducción o grabación, puedes utilizar esta tecla para activar/desactivar la grabación. En los modos Sample o Pattern si mantienes pulsada la tecla SHIFT y pulsas esta tecla, activarás el modo de muestreo, pulsa PLAY para comenzar con este proceso.

12.- Tecla **STOP/CANCEL**

Usa esta tecla para parar la reproducción de una canción o patrón o para cancelar la ejecución de una operación.

13.- Tecla **PLAY/PAUSE**

Usa esta tecla para comenzar, pausar o anular la reproducción de un patrón o canción.

14.- Tecla **TAP**

Puedes establecer el tempo al pulsar esta tecla en intervalos de negra del tempo deseado.

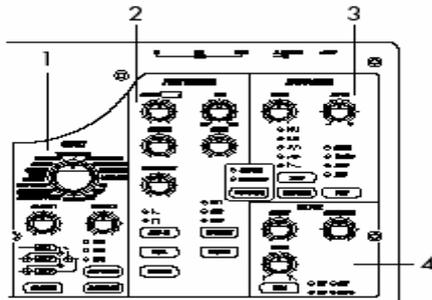
15.- Tecla **PART MUTE, REST/TIE**

Durante la reproducción, mantén pulsada esta tecla y pulsa la tecla part para silenciar esa pista. Cuando silencias una pista, esta tecla se iluminará y la tecla de la pista silenciada se apagará. Durante la grabación por pasos (step), puedes usar esta tecla para introducir silencios o ligados.

16.- Tecla **TRANSPOSE, SOLO**

Durante la reproducción, puedes mantener pulsada esta tecla y la tecla de la pista que desees para "aislar" su sonido (sólo escucharás esta pista). Cuando "aislas" una pista, se iluminará esta tecla. Si quieres "aislar" más de una, mantén pulsada la tecla SOLO y selecciona cada pista que quieras escuchar. Pulsa esta tecla de nuevo para apagarla y saldrás de la función solo. Además, puedes mantener pulsada esta tecla y girar el dial o utilizar las teclas step para transponer una frase (P. 41 Transponer").

Sección Edit (Edición)



1.- EFFECT (Efectos)

En esta sección puedes seleccionar el tipo de efectos y ajustar varios parámetros. indica que soporta una secuencia de movimientos.

TYPE (tipo de efecto). Selecciona el tipo de efecto.

FX EDIT1 (Edición1 del efecto)

: Ajusta el efecto. El parámetro controlado en uso dependerá del tipo de efecto.

FX EDIT2 (Edición2 del efecto)

: Ajusta el efecto, El parámetro controlado en uso dependerá del tipo de efecto.

FX CHAIN (cadena de efectos): En el ESX-1, la salida de un procesador de efectos puede ser conectada a la entrada de otro. La conexión variará cada vez que pulses este botón, y se utilizará entonces la conexión que aparezca iluminada.

EDIT SELECT (Selección de edición)

Elige que procesador de efectos va a ser editado.

MOTION SEQ (Secuencia en movimiento): Graba y reproduce los movimientos de los controles FX EDIT 1 y 2. Alternará entre activo (encendido) y no activo (apagado) cada vez que pulses el botón.

2.- PARTE COMMON (COMUN)

Estos son los parámetros que son comunes a las partes de batería y teclado. Soporta la secuencia de movimientos.

MOTION SEQ (Secuencia en movimiento):

Al activar esta secuencia podrás grabar y reproducir los movimientos de los controles de cada parte. Esta tecla alternará el estado entre (SMOOTH encendida), (TRIG HOLD encendido) y desactivado (apagado) cada vez que se pulse.

PITCH/GLIDE : Para una parte de batería, este control ajusta la altura. Para una de teclado, establece el intervalo de tiempo que transcurre para cambiar suavemente entre dos notas ligadas.

EG TIME: : Ajusta el tiempo de sustain (el tiempo que tarda una nota en decaer) para cada parte.

PAN (paneado) : Controla la posición en el espectro estéreo de las salidas (L/MONO, R) y de auriculares. Si una parte cae a las salidas individuales (3/4) del bus de salida (P. 26 Bus de salida) este control ajusta el paneado de cada salida individual (INDV . OUT 3 Y 4).

LEVEL : Ajusta el volumen de cada parte. Para una parte acentuada, establece la intensidad del acento.

START POINT (punto de inicio) : Ajusta el punto de inicio para la reproducción de la muestra asignada a cada parte.

AMPEG : Ajusta la forma del filtro para cada parte. Alternará entre (caída) y (sin caída) cada vez que pulses el botón.

ROLL : Para cada parte, activa (enciende / desactiva (apaga) el efecto roll.

FX SELECT (selección de efectos) : Selecciona que procesador de efectos se aplicará a cada parte. Si el FX SEND está activado, se aplicará el efecto seleccionado. Esta opción se ignorará en aquellas partes cuyo bus de salida (P. 42 "Bus de salida") sea 3 / 4.

FX SEND (envío de efectos) : Selecciona si el sonido de la parte en uso será enviado al efecto deseado o no. Alternará entre activo (encendido) y desactivado (apagado) cada vez que lo pulses. Esta opción se ignorará en aquellas partes cuyo bus de salida (P. 42 "Bus de salida") sea 3 / 4.

REVERSE : Actívalo si quieres reproducir al revés las partes. Alternará entre activo (encendido) y desactivado (apagado) cada vez que lo pulses.

3.- MODULACION

Son los parámetros como LFO o EG que provocan cambios en el sonido. Soporta la secuencia de movimiento.

SPEED : Ajusta la velocidad en la modulación.

DEPTH : Ajusta la profundidad de la modulación.

TYPE (tipo de modulación) : Selecciona el tipo de modulación.

DEST (destino) : Selecciona que parámetros se verán afectados por la modulación.

BPM SYNC : Activando esta opción (iluminado) la modulación se adaptará al tempo en uso.

4.- FILTROS

Estos parámetros modifican el carácter tonal de las partes. Soporta la secuencia de movimientos.

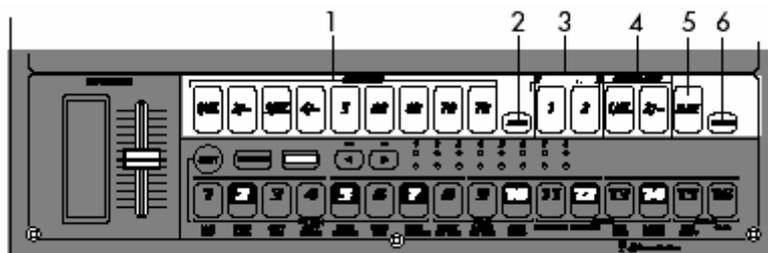
CUTOFF : Ajusta la frecuencia de corte del filtro.

EG INT (Intensidad de EG). : Ajusta la profundidad del filtro envolvente.

RESONANCE : Ajusta la resonancia del filtro.

TYPE (tipo de filtro) : Selecciona el tipo de filtro.

Sección Part Select (Selección de Partes)



1.- (DRUM PART). 1...5, 6A-6B, 7A-7B (teclas de la batería)

Estas teclas seleccionan las pares de la batería. Al pulsar estas teclas podrás escuchar el sonido que se ha asignado a cada parte.

2.- ACCENT (Tecla de acento).

Esta tecla selecciona la parte acentuada.

3.- (KEYBOARD PART) 1, 2 (teclas del teclado)

Estas teclas seleccionan las partes del teclado.

4.- (STRECH PART) 1, 2 (teclas de stretch)

Estas teclas seleccionan las partes stretch. Al pulsarlas escucharás el sonido del sample asignado a cada parte.

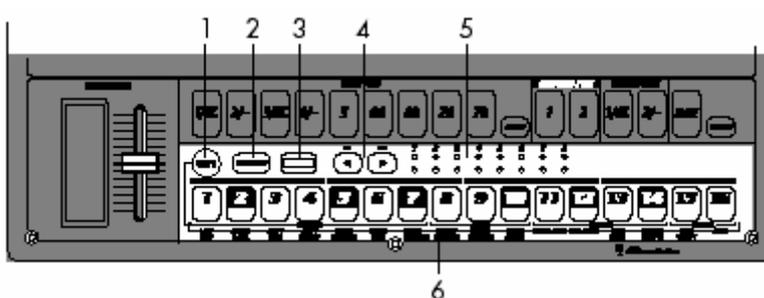
5.- SLICE (Teclas de slice) (división)

Al pulsar estas teclas podrás escuchar el sonido que se ha asignado a cada parte.

6.- AUDIO IN PART (teclas de entrada de audio)

Estas teclas seleccionan la entrada de audio. Púlsalas y escucharás el audio externo.

Sección Teclas Step



1.- Tecla SHIFT.

Esta tecla se utiliza junto a otras. Mantén pulsada esta tecla y pulsa otra para activar la función secundaria de la tecla pulsada.

SHIFT+RESET: Borra los datos de un patrón.

SHIFT+ tecla Step: Ejecuta la función escrita debajo de la tecla step pulsada.

SHIFT+dial: Realiza saltos de intervalo amplio o muy pequeño en su valor. (Dependerá de la parte seleccionada).

SHIFT+tecla PATTERN: Comparar los patrones.

Para los detalles de uso de la tecla SHIFT junto a otras, consulta la descripción de cada parámetro.

2.- Tecla PATTERN SET

Al mantener pulsada esta tecla y presionar la tecla STEP, puedes cambiar al patrón que hayas asignado a esa tecla step (P 72 Establecer Patrones)

12

3.- Tecla KEYBOARD (teclado)

Cuando esta tecla está activa (encendida) puedes utilizar las 16 teclas step como un teclado para ejecutar la parte del teclado, (p. 39 Función Teclado). Alternará entre activo/no activo cada vez que pulses este botón.

4.- Teclas de selección [◀][▶]

Estas teclas se utilizan para controlar la posición actual de la fila inferior (roja) de LEDs. Estos Leds informan sobre diferentes aspectos, grupo de establecimiento de un patrón, octava del teclado, posición de la tecla step - junto a otras teclas (P13. Seleccionar LEDs). En el modo SONG puedes utilizar estas teclas para teclas de fast forward (avance rápido)/ Rewind (rebobinado).

5.- Seleccionar Leds.

La fila superior de LEDs (verde) indica la localización dentro del patrón en uso (longitud entre 1 y 8).

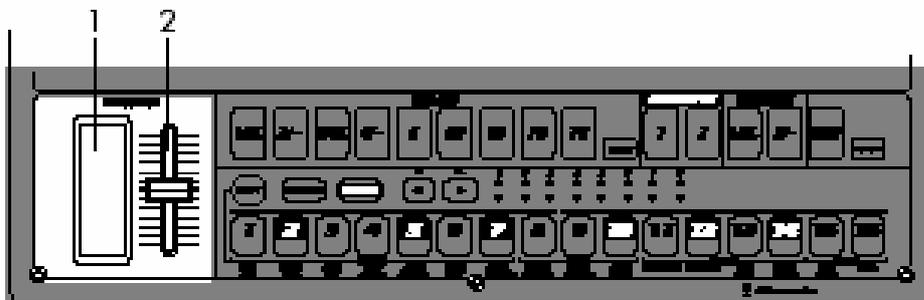
La fila inferior de LEDs (rojos) indica la posición mostrada por las teclas Step (longitud entre 1 y 8). Cuando la función de teclado está activa, estos Pattern Set (Establecer patrones) está activa, estos LEDs indican las teclas step que tienen registradas el grupo de patrones.

6.- Teclas Step 1...16 (Teclas de paso)

Puedes utilizar estas teclas para introducir datos en un patrón y se iluminarán para indicar la posición o el momento donde sonará cada parte.

Cuando la tecla KEYBOARD está activa (iluminada), podrás utilizarlas para tocar las partes de un teclado. Cuando la función Pattern Set esta activada (luz intermitente), podrás utilizarlas estas teclas para seleccionar patrones, además de asignar los patrones a teclas específicas.

Sección Arpegiador



1.- Controlador de cinta (Ribbon controller)

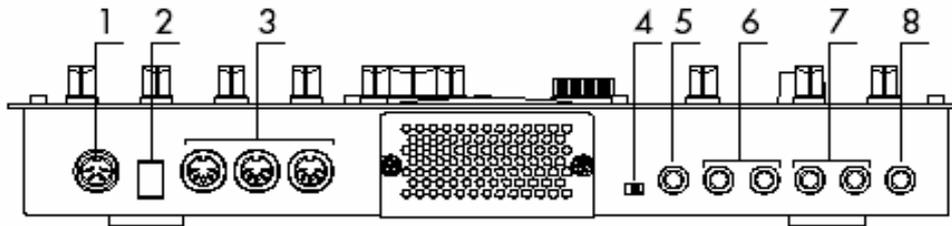
Cuando tocas el controlador de cinta, la parte seleccionada comienza a sonar de forma automática. Cuando se utiliza con la parte del teclado, sonarán corcheas y el tiempo de la puerta de ruido variará dependiendo de donde toques el controlador de cinta. Cuando se ha seleccionado una parte de batería, stretch o slice, la resolución de la nota dependerá de donde toques el controlador de cinta.

2.- Slider

Al desplazar el slider variará la altura de las notas que ejecute el arpegiador. Si se ha seleccionado una parte de batería, el slider no tendrá ningún efecto.

 En los ajustes de "ARP CONTROL" del modo GLOBAL puedes cambiar las funciones del controlador de cinta y el slider (P. 83).

Panel Posterior



1.- AC 9V

Conecta el alimentador suministrado a esta entrada.

2.- STANDBY/ON (interruptor de encendido)

Pulsa este interruptor para alternar entre los estados de encendido y standby.

3.- CONECTORES MIDI

IN Este conector recibe los datos MIDI. Utilízalo cuando quieras controlar el ESX-1 desde un dispositivo MIDI externo o para recibir el volcado de datos MIDI.

OUT Este conector transmite los datos MIDI. Utilízalo cuando quieras que el ESX-1 controle otro dispositivo MIDI, o para transmitir los datos MIDI.

THRU Este conector transmite los datos recibidos en el MIDI In. Utilízalo cuando quieras enviar los mismos datos a dos o más dispositivos MIDI.

4.- Interruptor de selección del volumen MIC, LINE

Este interruptor controla el volumen del jack de entrada de audio. Ajústalo a la posición MIC si vas a conectar un micrófono o a la posición LINE si vas a conectar un sintetizador o un dispositivo de audio.

5.- AUDIO IN, ST/MONO (jack de entrada audio)

Este jack se utiliza para el trabajo con el oscilador de la entrada Audio In. El sonido que proviene de este jack se utiliza como el sonido de la parte Audio In. Si quieres realizar la conexión en estéreo, conecta un cable estéreo a este jack.

6.- Jacks INDIV. OUT 3, 4 (jacks independientes)

Estos son los jacks de salida independientes. Si el bus de salida de una parte está ajustado a 3 / 4, el sonido de esta parte se enviará a estos jacks de salida.

 Todos los sonidos de fábrica tienen el bus de salida ajustado a los jacks de salida (L/R).

 El efecto de las válvulas se aplica a los jacks de salida (L/MONO y R) y a los auriculares.

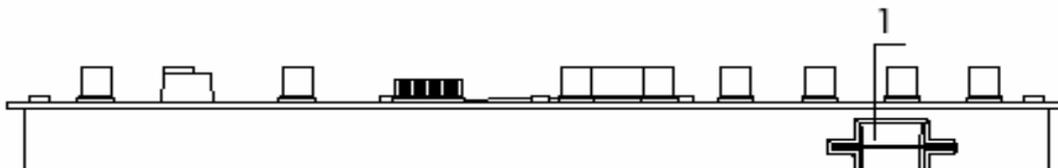
7.- Jacks de salida L/MONO, R

Conecta los cables de audio desde estos jacks a tu mezclador o sistema de monitores amplificados. Si utilizas una conexión monoaural utiliza el jack L/MONO.

8.- Jack para auriculares

Puedes conectar unos auriculares estéreo a este conector.

Panel Superior



Sección Card

1.- Bahía para la SmartMedia

Puedes insertar una tarjeta SmartMedia y utilizarla para grabar/cargar datos del ESX-1.

Elementos y funciones de la pantalla



1.- Pantalla de parámetros

Esta zona muestra los nombres de los patrones, de las canciones y los parámetros.

2.- Pantalla Value

Esta zona muestra el valor del parámetro seleccionado.

3.- Indicador PATTERN, SONG, SAMPLE

Cuando el número de un patrón o canción se indica en pantalla, se informa sobre el modo al que corresponde.

4.- Indicador SmartMedia™

Este indicador se ilumina cuando se escribe o se leen los datos de la tarjeta SmartMedia.



Nunca extraigas la tarjeta SmartMedia o apagues el aparato mientras que este indicador esté iluminado. Al hacerlo puedes dañar los datos de la tarjeta.

5.- Indicador de Volumen de entrada

Este indicador muestra el volumen de la señal conectada al jack de entrada. Si el volumen de entrada es demasiado alto, el indicador "CLIP" se iluminará. Ajusta el control AUDIO IN hasta que el indicador "CLIP" se apague.

6.- Indicador de los Controles

Cuando muevas uno de los controles, los datos de este control aparecerán reflejados los indicadores de parámetro y valor y este indicador se iluminará. Después de unos momentos se apagará y regresará a la pantalla anterior.

7.- Indicador Original Value (Valor Original)

Este indicador se encenderá cuando el valor del control utilizando en ese momento es el mismo que el valor guardado en el patrón (es decir coincide con el valor original).

8.- Indicador Part Satus

Este indicador nos muestra el estado de los siguientes parámetros de cada parte.

PLAY: Indica el estado de silencio de cada parte.

On (iluminado); La parte NO está en silencio
Off (Sin luz): La parte está silenciada.

SWING: Indica que parte tiene activada la función SWING. Para cambiarla o ver su configuración, utiliza SWING SW en el modo Part Edit.

On (iluminado); La función Swing está activada en esa parte.
Off (Sin luz): La función Swing no está activada en esa parte.

ACCENT: Indica cual de las partes está acentuada. Para cambiarla o ver su configuración, utiliza ACCENT SW en el modo Part Edit.

On (iluminado); La función Accent está activada en esa parte.
Off (Sin luz): La función Accent no está activada en esa parte.

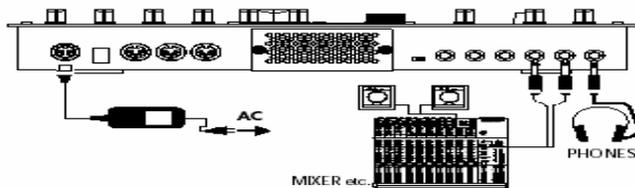
OUTPUT L/R: Indica el jack de salida asignado a cada parte. Para cambiarla o ver su configuración, utiliza OUTPUT BUS en el modo Part Edit.

On (iluminado); El sonido de esta parte se envía a los jacks de salida de línea (L/MONO, R).
Off (Sin luz): El sonido de esta parte se envía a los jacks de salida (INDI. OUT 3, 4).

3.- Operaciones básicas

Preparativos

Conexiones



- 1.- Conecta el alimentador suministrado a la entrada de alimentación AC9V ESX-1 y enchufa el alimentador a la pared.
 - 2.- Conecta los cables de audio desde los jacks de salida del ESX-1 (L/MONO, R) a tu mezclador o sistema de monitores (altavoces amplificados). Si estás utilizando una conexión monoaural, utiliza el jack rotulado L/MONO.
 - 3.- Si estás utilizando auriculares, conéctalos al jack rotulado como headphones (auriculares).
- Nota:** El sonido llegará hasta los jacks de salida aunque se hayan conectado unos auriculares.

Encendido/apagado de la unidad

Para encenderla.

- 1.- Comprueba las conexiones
- 2.- Pulsa el interruptor de encendido
- 3.- Abre ligeramente el volumen general (master volume) del ESX-1, y toca las teclas de batería para producir algún sonido y comprobar que las conexiones están bien.
- 4.- Ajusta el volumen general del ESX-1 y la ganancia y los faders del mezclador o de tu sistema de monitores hasta que alcance un volumen adecuado.

 Después de encender la unidad, pasará aproximadamente un minuto antes de que las válvulas alcancen la estabilidad necesaria para su trabajo. Durante este periodo de tiempo, el sonido de salida puede sonar distorsionado incluso aunque el control TUBE GAIN esté completamente cerrado.

Para apagarla

- 1.- Cierra completamente el volumen general. Minimiza el volumen del equipo que tengas conectado a la unidad.
- 2.- Asegúrate de que el indicador card de la pantalla no esté encendido.
- 3.- Coloca el interruptor en Standby. Si no vas a utilizar el ESX-1, durante un largo periodo de tiempo, desenchufa el alimentador de la pared y de la unidad.

 Debes apagar la unidad antes de realizar ninguna conexión. Si no tienes cuidado puedes dañar el sistema de monitores u otros equipos, o estropear la unidad.

 Primero debes conectar el alimentador al ESX-1 y después al enchufe de la pared.

Reproducir la canción de Demo

El ESX-1 contiene varias canciones de demostración. Aquí te explicamos como escucharlas para que te hagas una idea del potencial y los sonidos del ESX-1.

- 1.-Pulsa la tecla SONG. La tecla se iluminará.
- 2.- La pantalla mostrará el nombre y número de la canción seleccionada. So no es así, pulsa la tecla SONG por segunda vez.
- 3.- Gira el dial para seleccionar una canción.
- 4.- Pulsa la tecla PLAY/PAUSE para reproducir la canción (la tecla se iluminará). Cuando acabe la canción, la reproducción se detendrá de forma automática (la tecla se apagará).

Para pausar la reproducción

Pulsa la tecla PLAY/PAUSE (la tecla se encenderá de forma intermitente).

Para continuar con la reproducción

Pulsa la tecla PLAY/PAUSE de nuevo (la tecla se iluminará).

Para detener la reproducción

Pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Lista de canciones de demostración

S01: Party On	KEMMEI
S02: Das whut's Hot!	Ian Fisher & Cory Tyson
S03: D&B mix	KORG
S04: >AsTrAk<	Oliver Munyak

Todos los derechos reservados de todas las canciones y patrones - ©
Korg Inc. 2003.



Los datos de los programas de fábrica han sido creados para conseguir el mejor sonido con el control TUBE GAIN situado a "0".

4.- Modo Sample (sampler)

En este modo podrás grabar (samplear) un sonido para crear otros, modificarlo de varias formas o borrarlo.

Proceso de muestreo en el ESX-1

Este es el proceso de muestreo de un sonido y como lo asignamos a una parte.

1.- Audición de los samples existentes (P. 19)

Escucha los ejemplos (simples) que ya están grabados en el ESX-1, quizás alguno de ellos sea justo lo que estás buscando.

2.- Grabar un nuevo sample (P.20)

Samplea (graba) tu nuevo sonido. Puedes utilizar una fuente de sonido externa (P.21) o puedes regrabar directamente uno de los sonidos internos del ESX-1 (P. 25).

3.- Edición de un sample (P. 22)

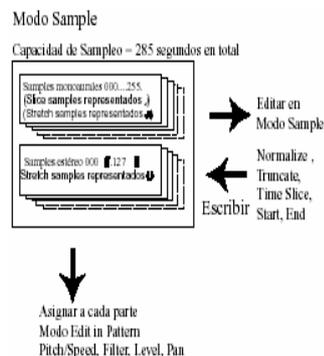
Puedes especificar los puntos de bucle (loop) de tu sample y ajustar su altura. También puedes configurar el volumen general, quitar las partes no necesarias del comienzo o final del sample, o realizar otras operaciones como Slice Sample (Dividir Sample) o Stretch Sample (Estirar Sample).

4.- Guardar un sample (P. 32)

Guarda el sample editado en la memoria interna del ESX-1. Si quieres guardar el sample en la tarjeta SmartMedia, consulta "Uso de la Tarjeta SmartMedia".(P. 84)

5.- Asignar el sample a una parte.

El sample guardado puede ser asignado a una de las partes de un patrón. Esto se lleva a cabo en el modo Part Edit "SAMPLE" (P. 44).



Audición de samples existentes

1.- Pulsa la tecla SAMPLE o entra en el modo Sample (la tecla se iluminará).

2.- Pulsa la tecla de cursor  para que en la pantalla se lea "(nombre del sample)".

3.- Gira el dial para seleccionar un sample.

Hay seis tipos de sample.

 Sample monoaural.

 Sample estéreo

 Sample Slice (Dividido)

 Sample Stretch (Estirado)

 Sample estéreo estirado

 Sample estéreo dividido

4.- Pulsa la tecla PLAY/PAUSE o una de las teclas de las partes para escuchar el sample.

Para detener la reproducción pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Nota: En los modos SONG o Pattern, podrás escuchar el sample al pulsar la tecla de la parte a la que está asignado el sample. (P. 38)
"Escuchar el sonido de una parte".

¿Que es un sample?

Un "sample" es una porción de un sonido grabado, con o sin edición posterior. El ESX-1 hace que te resulte muy fácil grabar nuevos samples. Puedes asignar un sonido sampleado con mucha facilidad a las partes que componen un patrón. La capacidad de sampleado de la memoria interna llega hasta los 285 segundos, y puede contener una total de 384 samples (256 monoaurales y 128 estéreos) que no sobrepasen el tiempo antes indicado. Los samples estéreo ocupan el doble que los monoaurales.



Si rescribes o borras los samples de fábrica no podrás recuperarlos.

Si quieres guardar una copia de ellos, guárdalos en la tarjeta SmartMedia™.



El sampleado acabará automáticamente si agotas la capacidad para esta función. Utiliza la zona "MEMORY" de la pantalla para comprobar el tiempo disponible antes de comenzar. Dado que los samples estéreo consumen el doble de memoria que los monoaurales, sólo se contará con la mitad del tiempo disponible si se utilizan este tipo de samples.

Grabar un sample nuevo

Así es como puedes samplear el sonido de una fuente de audio externa (MD o reproductor de CDs).

Samplear

Preparativos para samplear

1.- Conecta el jack AUDIO IN del ESX-1 a la salida del dispositivo externo que quieras samplear.

Nota: Este jack es estéreo, pero también se puede utilizar como monoaural. Antes de continuar, configura el modo Global AUDIO IN MODE a monoaural o estéreo según lo desees (P. 83)

2.- Coloca el interruptor de la parte posterior MIC/LINE en la posición LINE.

3.- Pulsa la tecla AUDIO IN THRU (la tecla se iluminará) y comprueba el volumen de entrada.

4.- Utilizando el control de volumen de salida del dispositivo externo o el control AUDIO IN del ESX-1, ajusta el volumen de salida del dispositivo externo de forma que el indicador CLIP no se ilumine ni con el mayor pico de volumen del sonido a samplear.

Configuración del Modo Sample

5.- Pulsa la tecla SAMPLE (se iluminará). Pulsa la tecla del cursor  para que la pantalla muestre “(nombre del sample)” (el icono SAMPLE se iluminará).

6.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla REC para activar el modo de grabación. (las teclas REC y PLAY/PAUSE se iluminarán de forma intermitente). Si decides cancelar la operación de sampleado, pulsa la tecla STOP/CANCEL ahora.

7.- Selecciona el modo de sampleado Mono o estéreo (la pantalla indica “SmplMode”). Gira el dial para seleccionar el sampleado estéreo (Stereo) o monoaural (Mono).

Grabación del sample

8.- Pulsa la tecla PLAY/PAUSE y comenzará el proceso de sampleo. (La tecla REC se iluminará intermitentemente y la tecla PLAY/PAUSE estará permanentemente iluminada).

9.- Pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener el sampleado. (Las teclas REC y PLAY/PAUSE se apagarán).

Después de que hayas completado el sampleado, la pantalla de parámetros indicará “New-Smp” y la pantalla de valor indicará “_”, lo que confirmará que se ha grabado un nuevo sample. Pulsa la tecla PLAY/PAUSE para escuchar el nuevo simple grabado.

Ahora puedes utilizar la función Write/Rename “Saving a sample” “Guardar un sample” (P. 34) . Si no quieres conservar el nuevo simple, selecciona otro distinto o comienza con el proceso de nuevo.

Uso de una señal externa para disparar el muestreo

AUTO SAMPLINGOff, 1...15

Desde la función sampling ready (muestreo preparado), esta función puede comenzar de forma automática cuando el sonido externo alcance el volumen del "threshold" (umbral) que especifiquemos.



Si configuras el valor del umbral de AutoSampling en cualquier valor distinto de Off, el ESX-1 esperará a recibir una entrada externa nada más conectarse al modo sampling-ready, en este caso, no podrás comenzar la operación de muestreo pulsando la tecla PLAY/PAUSE.

1.- Primero realiza los preparativos descritos en los puntos 1 al 4 de "Sampling". Cuando hayas acabado, detén la reproducción del dispositivo externo.

2.- Pulsa la tecla SAMPLE.

3.- Pulsa la tecla del cursor [▼] y comprueba que en la pantalla aparece "AutoSmpl".

4.- Gira el dial para cambiar el valor del "umbral" de "Off" a "10".

Nota: El valor del umbral dependerá de la fuente de sonido, prueba con varios hasta dar con el idóneo.

5.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa el botón REC para activar el modo sampling-ready. Ahora puedes girar el dial para seleccionar muestreo en mono o estéreo.

6.- Pulsa la tecla PLAY/PAUSE.

7.- Comienza la reproducción de la muestra en tu dispositivo externo. Si has configurado el valor apropiado para el umbral, el proceso de muestreo comenzará tan pronto como se inicie la reproducción.

8.- Pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener el muestreo. Pulsa después la tecla PLAY/PAUSE para comprobar el sample grabado. Si quieres guardar el sample, realiza la operación Write/Rename (Escribir/renombrar) (P. 34)

Si el muestreo no comienza con la reproducción

Pulsa la tecla STOP/CANCEL para salir del modo sampling-ready y ajusta de nuevo el valor del umbral por debajo de 10. Si por el contrario, el ruido de fondo hace que el muestreo comience antes de lo que deseas, aumenta el valor del umbral por encima de 10.

Edición de un sample

Puedes utilizar los controles y teclas de la sección Part Edit y Effect para modificar el sonido en el modo SAMPLE. (P. 35) "Modo Pattern".

 La situación de los controles y teclas en el modo Sample no se grabará cuando ejecutes la operación Write (escritura).

 La tecla ROLL no estará disponible en el modo Sample.

Establecer el punto de inicio

START

1.- Utiliza las teclas del cursor  para realizar que aparezca en pantalla el título "Start".

2.- Gira el dial para establecer el punto de inicio. La pantalla mostrará los cinco dígitos más bajos del punto de inicio. Los tres dígitos superiores aparecerán cuando pulses la tecla SHIFT. Para editar el punto de inicio, mantén pulsada la tecla SHIFT y gira el dial.

3.- Mientras que editas el punto de inicio, puedes pulsar la tecla PLAY/PAUSE para escuchar los cambios.

 El valor de "START" es siempre inferior al de "END".

Establecer el punto de final

END

1.- Utiliza las teclas del cursor  para realizar que aparezca en pantalla el título "End".

2.- Gira el dial para establecer el punto de inicio. La pantalla mostrará los cinco dígitos más bajos del punto de inicio. Los tres dígitos superiores aparecerán cuando pulses la tecla SHIFT. Para editar el punto de inicio, mantén pulsada la tecla SHIFT y gira el dial.

3.- Mientras que editas el punto de inicio, puedes pulsar la tecla PLAY/PAUSE para escuchar los cambios.

Nota: La tecla de la parte seleccionada se iluminará mientras reproduces el sample, y se apagará cuando llegue al final del sample. De esta forma puedes comprobar el punto de final END.

 El valor de END siempre será mayor que la longitud del sample

Establecer un punto de bucle (loop)

LOOP START

1.- Utiliza las teclas del cursor  para realizar que aparezca en pantalla el título "Loopstat".

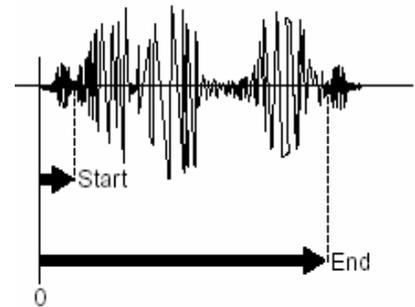
2.- Gira el dial y selecciona cualquier valor distinto a "Off". El sample se ejecutará desde el punto de inicio hasta el final y no parará de repetir la ejecución desde el punto de inicio hasta el punto final. Si quieres que el sonido decaiga, asigna el sample a una parte, y luego selecciona el tipo de decay en AMP EG y ajusta el valor de EG TIME:

3.- Mientras que editas el punto de inicio, puedes pulsar la tecla PLAY/PAUSE para escuchar los cambios.

 Sólo puedes utilizar bucles asignados a las partes de teclado. Los puntos de bucles son ignorados por las partes de batería; el sample se ejecutará sólo una vez.

3.- Mientras que editas el punto de inicio, puedes pulsar la tecla PLAY/PAUSE para escuchar los cambios.

 No puedes fijar el punto de bucle a un sample estéreo.



Ajustar la altura del sample

SAMPLE TUNE-64.00 ... 64.00 (Cent)

Esta función te permite ajustar la altura (pitch) del sample. Cuando el sample se asigna a una parte de batería o a partes estiradas o cortadas (stretch o slice), sonará a la altura aquí especificada. Cuando el sample es asignado a una parte de teclado, el sample sonará a la altura de la nota C4 del teclado.

- 1.- Pulsa la tecla SAMPLE.
 - 2.- Pulsa la tecla del cursor [▲] hasta que aparezca en pantalla "(Sample name)" (el icono SAMPLE se iluminará).
 - 3.- Gira el dial para seleccionar los samples cuya altura quieras definir.
 - 4.- Utiliza las teclas del cursor [▲]/[▼] hasta que en pantalla aparezca "SmplTune".
 - 5.- Gira el dial para editar el valor de tune (altura). Para editar los dígitos superiores mantén pulsada la tecla SHIFT y gira el dial.
- Mientras editas, puedes presionar la tecla PLAY/PAUSE para escuchar los cambios.

Sampleado directo de los sonidos del ESX-1 (Resampling)

Puedes samplear el sonido del ESX-1 mientras este está reproduciendo. A esto lo denominamos "resampling". Esta característica te permite crear un nuevo sample que mezcla varios "samples" o aplicar efecto a un sample existente y grabar los resultados como un sample nuevo.



No puedes grabar una secuencia de movimientos y ejecutar el sampleado al mismo tiempo.



Resampling capturará la(s) parte(s) que hayan asignado su salida al Bus de salida L-R. No puedes utilizar las partes asignadas a las salidas 3-4 para resamplear.



El clipping puede darse al resamplear. Si así ocurre, reduce el volumen de esa parte y samplea de nuevo.



No podrás resamplear el sonido procesado por las válvulas.

Resampleado desde el comienzo de un patrón o canción

- 1.- Asegúrate de que estás en Modo Pattern o Song.
 - 2.- Pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener la reproducción.
 - 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla REC para activar el modo de sampleado. (las teclas REC se iluminará de forma intermitente y la tecla PLAY/PAUSE estará iluminada). Si quieres cancelar los trabajos de sampleado pulsa la tecla STOP/CANCEL.
 - 4.- Ajusta el modo de sampleado (la pantalla debe mostrar "smpMode"). Gira el dial para seleccionar entre estéreo (Stereo) o monoaural (Mono).
 - 5.- Pulsa la tecla PLAY/PAUSE y comenzará el sampleado en el momento especificado (las tecla REC se iluminará de forma intermitente, y la tecla PLAY/PAUSE se iluminará). Para cancelar el modo de sampleado, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
 - 6.- El sampleado acabará cuando pulses la tecla STOP/CANCEL (las teclas REC y PLAY/PAUSE se apagarán).
- Nota:** Si pulsas la tecla REC en vez de pulsar la tecla STOP/CANCEL, el modo sampling se cancelará y continuará con la reproducción. (La tecla REC se apagará y la PLAY/PAUSE continuará iluminada).
- 7.- Regresa al modo Sample y pulsa la tecla PLAY/PAUSE para escuchar los resultados.



Cuando enciendes la unidad (el estado de inicio del ESX-1) el modo sampling se auto-ajusta a "monoaural".

Nota: Si pulsas la tecla PLAY/PAUSE durante el resampling, el patrón o canción se detendrá, pero el sampleado continuará.

Resampleado desde la mitad de una canción o patrón

- 1.- Asegúrate de que estás en modo Song o Pattern.
 - 2.- Pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener la reproducción.
 - 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla REC para activar el modo de sampleado. (las teclas REC se iluminará de forma intermitente y la tecla PLAY/PAUSE estará iluminada). Si quieres cancelar los trabajos de sampleado pulsa la tecla STOP/CANCEL.
 - 4.- En el momento en que quieras comenzar a resamplear, mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla REC. (La tecla REC se iluminará de forma intermitente y la tecla PLAY/PAUSE se quedará iluminada).
 - 5.- El sampleado acabará cuando pulses la tecla STOP/CANCEL (las teclas REC y PLAY/PAUSE se apagarán).
- Nota:** Si pulsas la tecla REC sin pulsar la tecla STOP/CANCEL, el sampleado se detendrá pero continuará la reproducción. (La tecla REC se apagará y la tecla PLAY/PAUSE se mantendrá encendida).



El modo de sampleado (mono/estéreo) se configura de acuerdo a lo explicado en la sección anterior. "Resampleado desde el comienzo de un patrón o canción"

Nota: Durante el resampleado, puedes pulsar la tecla PLAY/PAUSE para detener la reproducción del patrón o canción mientras que continúas con el sampleado.

Resampleado de una sola nota de una parte

1.- Asegúrate de que estás en modo Song o Pattern.

Nota: Los modos Pattern o Song son los indicados cuando quieres resamplear muchas partes a la vez, el volumen de la muestra será más bajo. Si quieres resamplear un solo sonido, te recomendamos utilizar el modo Sample.

2.- Pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener la reproducción.

3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla REC para activar el modo de sampleado. (las teclas REC y PLAY/PAUSE se iluminarán de forma intermitente). La pantalla indicará el modo de sampleado.

4.- Gira el dial para seleccionar “Mono” o “Stereo”.

5.- Pulsa la tecla de la parte que quieras samplear. Escucharás su sonido y comenzará el sampleado al mismo tiempo. (La tecla REC se iluminará de forma intermitente y la tecla PLAY/PAUSE se mantendrá iluminada).

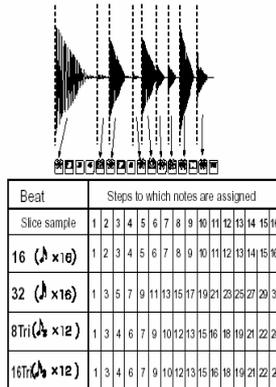
En caso de haber seleccionado una parte de teclado, el sampleado comenzará en el momento en que pulses las teclas step.

6.- Pulsa STOP/CANCEL para detener el sampleado. (Las teclas REC y PLAY/PAUSE se apagarán).

Si decides cancelar el proceso antes de comenzar con el proceso de sampleando, pulsa STOP/CANCEL.

¿Qué es “Slice” (dividir)?.

Se trata de una función utilizada principalmente en los samples que contienen unos ataques muy definidos, como por ejemplo los loops de batería. Por ejemplo, si tienes un sample con una frase rítmica que contiene, bombo, caja y charles, la función Slice puede detectar el ataque de cada nota y dividir el sample en notas separadas. Cada uno de los pedazitos puede ser asignado a una parte como sample de una sola nota.



Crear un sample con la función slice



No puedes dividir un sample estéreo.

- Utiliza el dial para seleccionar el sample monoaural que quieras dividir.
- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla step 13 (TIME SLICE). (La tecla 13 se iluminará, y la parte Slice comenzará a iluminarse de forma intermitente).
- Pulsa la tecla de la parte del sample que quieres dividir. El ESX-1 detectará automáticamente el número de pasos y de compases del sample y te mostrará sus datos en pantalla. Gira el dial para especificar el número de pedazos (pasos) en los que quieres dividir el sample.
- Mantén pulsada la tecla SHIFT y gira el dial para especificar el compás. Puedes elegir entre uno de estos 4 tipos de compás, 16, 32, 12 o 24. Cuando utilizas la función slice en un patrón, y está configuración es la misma que la del compás grabado en el patrón, será tomada como el tipo de compás seleccionado para el sample. Si es una diferente, el paso al que sea asignado el slice variará (P. 44).
- Pulsa sobre la tecla de la parte del sample a dividir de nuevo. La pantalla indicará "Thershd". Ahora puedes especificar la "sensibilidad" a la que se podrá detectar los pedazos; esto ajustará la forma en la que se dividirán las notas. Las teclas Step s" iluminarán con cada división de las notas. Pulsa una tecla para escuchar la nota asignada a esa localización. Cuando utilizas el dial para ajustar la sensibilidad, la forma en la que se divide el sample variará. Puedes ajustar la sensibilidad en un rango de 0 a 32, cuanto menor sea el número mayor será la sensibilidad, lo que supondrá que el sample se dividirá con más precisión.



Si especificas el número de pasos en 16 o más en "4" (arriba) podrás utilizar las teclas / para cambiar la zona de los pedazos que aparece en pantalla. (La zona en uso se muestra en la hilera inferior de Leds).

6.- Puedes aumentar o reducir el número de pedazos en los que dividir el sample pulsando la tecla SHIFT y una tecla Step. Esto te permitirá introducir manualmente una división para que no sea detectada automáticamente, o borrar cualquier pedazo no deseado.

 Dependiendo de cómo se divida el sonido, podemos necesitar un poco de tiempo para realizar la división cuando ajustes la sensibilidad (threshold).

 Dependiendo del volumen o del tipo de sample, ajustando la sensibilidad (threshold) puede no cambiar la forma en la que se divide el sonido.

 Si ajustas el Beat a 12 o 24, los pasos 13-16 no se utilizarán.

7.- Cuando hayas finalizado de realizar los ajustes correspondientes, pulsa la tecla de la parte del sample dividido para completar la operación de Slice (La tecla se apagará).

8.- Pulsa la tecla WRITE/RENAME para guardar el sample.

Si decides cancelar la operación a la mitad del proceso, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

El sample dividido tendrá un  al lado su número de sample.

Si no puedes crear el slice sample con éxito

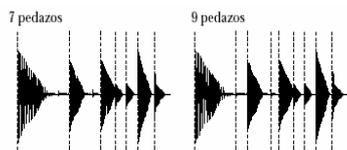
Cuando ejecutas TimeSlice para crear un sample slice, el sample no siempre resultará dividido como tu quieres. En este caso, puedes probar a realizar una de estas dos técnicas.

Intenta variar la configuración del slice step (step 3, y anteriores).

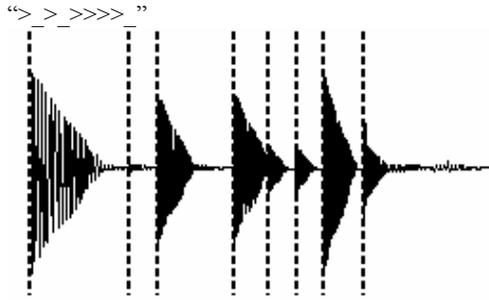
El Slice Step informa al ESX-1 de "cuantos pedazos debe ocupar el slice sample en total" y se calcula de forma automáticamente durante el proceso del Slice basándose en la longitud del sample, los ataques y el tempo. Si el resultado detectado es muy diferente de lo que tu querías, utiliza el dial para cambiar estos ajustes. Por ejemplo, supón que tienes un sample como el que aparece representado debajo " > _ > > > > " (donde ">" es un nota, y "_" un silencio).



El sample contiene seis ataques, pero debido a su longitud total, debería de ocupar 8 pedazos, de forma que el resultado de "8" calculado de forma automática podría ser correcta "8". Si la pantalla del El ESX-1 muestra un valor diferente, "7" o "9", gira el dial para especificar el número de pedazos correctos para tí.



Otro ejemplo, supongamos que existen dos pedazos de notas en silencio seguidos de "> _ > >>>>", como en el ejemplo que se muestra debajo:



Queremos que el ESX-1 cuente 10 pedazos, pero si la pantalla muestra un valor diferente como "8", el sample se dividirá de forma incorrecta, así que tendrás que especificar el número deseado. También puedes especificar el número deseado de pedazos manteniendo la tecla SHIFT y pulsa una de las teclas de Step.

Activación/desactivación manual de los slices mientras que ajustas la sensibilidad (párrafo 6 en adelante).

En algunos casos, con ajustar la sensibilidad (threshold) no conseguiremos el número de pedazos deseados. Por ejemplo, supón que tienes este sample

"> _ > >>>>"

que quieres dividir en 8 pedazos.

Cuando entras en la página donde configurar la sensibilidad (Threshold = 10) la pantalla debería indicar
[1] [] [3] [] [5] [6] [] [8]
Sin embargo dado que el resultado deseado debería ser:
[1] [] [3] [] [5] [6] [7] [8]
Falta el pedazo [7].

En este caso, no hay forma de ajustar la sensibilidad (Threshold) para obtener el deseado resultado, así que tendrás que activar/desactivar manualmente.
Cuando entras en la página configuración del Threshold (Threshold=10) y la pantalla indicará:
[1] [] [3] [] [5] [6] [] [8]
mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla [7]. Esto supondrá que el ESX-1 para detectar un ataque exactamente a mitad de camino entre el [6] y [8], haciendo que el [7] se encienda.

Así tienes el resultado deseado
1] [] [3] [] [5] [6] [7] [8]

De la misma forma, puedes desactivar un pedazo al mantener pulsada la tecla SHIFT mientras te encuentras en la página de ajuste y pulsando la tecla del pedazo que quieras desconectar.

Presta atención a los dos puntos anteriores cuando ejecutes la función TimeSlice, de forma que serás capaz de obtener los resultados deseados. No obstante, dependiendo del estado del sample original, habrá ocasiones en los que el sample no pueda ser dividido como quieres. Incluso si aprecias sutiles discrepancia en el tiempo cuando reproduces el sample creado, puedes utilizar la función SWING para reducir los efectos poco naturales cuando asignamos el sample dividido en el modo Pattern, o al variar la altura.

No te sientas limitado por la frase del patrón original que has sampleado, puedes utilizar las secuencias en movimiento para crear patrones realmente originales.

Uso de un solo sample slice

Los pedazos individuales (notas) que se obtienen al ejecutar la operación Slice puede ser asignados a las partes de batería o teclado (P. 44 Asignación de pedazos individuales de un sample).

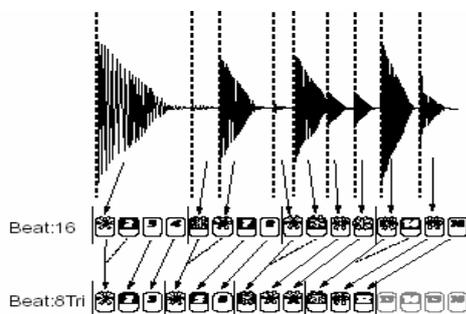
Uso de un sample slice en un patrón con un compás diferente

Cuando utilizas un pedazo de sample en un patrón y el compás de este sample sea igual al del compás del patrón, será el compás del patrón. Sin embargo, si el sample cuenta con un compás diferente, los pedazos serán asignados en dos formas distintas.

Si asignas un pedazo con un número de compases a un patrón "8tri" los pedazos serán reasignados como sigue:

Step No.	Waveform slice number															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16 (♩ × 16)	1-2	3	4	5-6	7	8	9-10	11	12	13-14	15	16	-	-	-	-
32 (♩ × 16)	1-4	5-6	7-8	9-12	13-14	15-16	17-20	21-22	23-24	25-28	29-30	31-31	-	-	-	-
12 (♩ × 12)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	-	-	-	-
24 (♩ × 12)	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22	23-24	-	-	-	-

Por ejemplo, si el sample creado con "16" compases es asignado a un patrón de "8tri" los pedazos serán asignados como sigue:



Si el último Step (paso) es especificado por el patrón

Si el LastStep está especificado por el patrón, la asignación de los pedazos deben ser 16 o 12.

Si el último paso está especificado, los pedazos de samples se reproducirá repetidamente.

When Slice Step is set to "9"

Last Step setting																
Step No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Not specified	1	2	3	4	5	6	7	8	9	2	3	4	5	6	7	8
LAST STEP: 15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	-

Stretch

¿Qué es Stretch? (estirar)

Esta función automáticamente ajusta la velocidad de reproducción con el tempo sin alterar la altura, permitiéndote reproducir un sample a un tempo diferente del tempo original de ese sample.

Un sample "stretch" es aquel cuya longitud en pedazos de semicorchea (el parámetro STRECH STEP) ha sido especificado con anterioridad. Puedes utilizar un sample stretch sólo dentro de una parte stretch. De la misma forma que con las partes de batería 1-7B, puedes colocar el sample en un solo step del modo Pattern, y éste será reproducido hasta el final durante la duración especificada (mientras que no se solape con el final del step siguiente).

Nota: Cuando reproduces un patrón o canción, el sample stretch también se detendrá al parar la reproducción.

Creación de un sample stretch

STRECH STEP Off, 1...128

Especifica la longitud del sample, en intervalos de semicorchea. Cuando un step (paso) del sample stretch se sitúa en un patrón/canción, la velocidad de reproducción se ajustará (conservando su altura) al tempo del patrón/canción. Si ajustas el valor de Stretch Step a un valor distinto al de "Off", se trabajará con el sample como stretch, se añadirá un símbolo como este "◀▶" junto a su número de sample.

- 1.- Pulsa la tecla SAMPLE
- 2.- Pulsa la tecla del cursor  para ver en pantalla "sample name", el icono SAMPLE se iluminará.
- 3.- Gira el dial para seleccionar el sample que quieres estirar.
- 4.- Usa las teclas de control para que se lea en pantalla "StrcStep".
- 5.- Gira el dial para ajustar el valor de Stretch Step a cualquiera que no sea "Off"



El efecto Stretch está activo cuando la sample stretch se asigna a una parte stretch.



Podemos utilizar un sample estéreo para crear un sample stretch en estéreo. Debes asignar un sample stretch estéreo a la parte stretch 1. En este caso, la parte 2 no podrá ser utilizada.

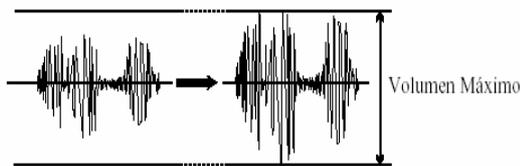
Funciones para la edición de samples

Si quieres guardar los trabajos de edición realizados a un sample, debes escribirlo (Write IT) antes de pasar a otro sample o apagar el aparato (P. 32 “Guardar un sample”).

Normalize

Esta función aumenta el volumen del sample todo lo que resulta posible sin provocar distorsión.

- 1.- Utiliza el dial para seleccionar el sample que quieres normalizar.
 - 2.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla de step 11 (normalize), la tecla comenzará se iluminará de forma intermitente.
 - 3.- Pulsa de nuevo esta tecla para ejecutar la función Normalize.
- Si decides cancelar sin ejecutar pulsa la tecla STOP/CANCEL.



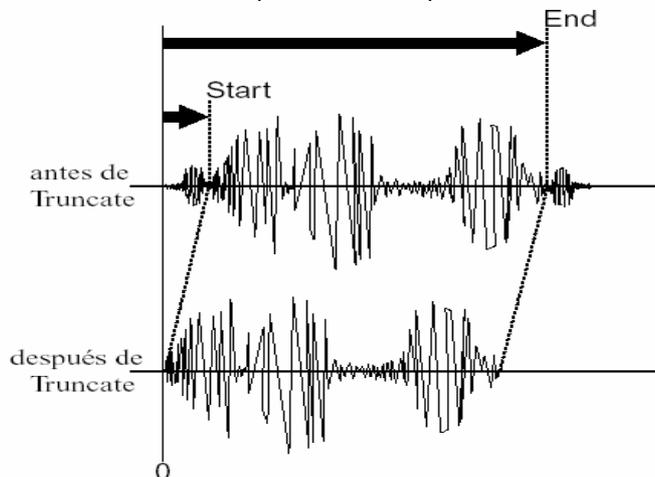
Truncate

Esta función borra las regiones del sample antes del punto de inicio (STRAT) y después del punto de final (END).

- 1.- Utiliza el dial para seleccionar el sample que quieres truncar.
 - 2.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla de step 12 (truncate), la tecla comenzará se iluminará de forma intermitente.
 - 3.- Pulsa de nuevo la tecla 12 de nuevo para ejecutar la función Truncate (La tecla 12 se apagará).
- Si decides cancelar la operación sin ejecutarla, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

 Después de haber ejecutado la función TRUNCATE, el valor de Strat será 0 y el de END será el de la longitud del sample.

 Si ejecutas la función truncate sobre un sample dividido (sliced), los valores de slice serán ignorados y el sample se convertirá en un sample de una sola pieza



Guardar un sample

Si quieres conservar un sample nuevo o editado, debes realizar esta operación de escritura.

Si has editado un sample pero decides que quieres conservar su formato original, sencillamente no debes realizar esta operación.

1.- Pulsa la tecla WRITE/RENAME (la tecla se iluminará). La pantalla indicará el número de destino para el sample.

2.- Utiliza el dial para seleccionar el número de destino para el sample. Para un sample monoaural puedes seleccionar un número entre "000" y "255". Para los estéreo la selección la debes ejecutar entre "000"  y "127" .

Si has seleccionado un número antes utilizado, aparecerá un asterisco "*" al lado del número del sample.

3.- Pulsa la tecla WRITE/RENAME de nuevo y la pantalla mostrará un indicador de progreso. Cuando la escritura se haya completado, la pantalla cambiará el número de destino de la operación de escritura y la tecla WRITE/RENAME se apagará.

Si decides cancelar la operación, pulsa la tecla STOP/CANCEL.



Con la configuración de fábrica, la protección de memoria está activada de forma que no podrás grabar. Desactiva esta protección, consulta la pág 83 "Protección de memoria" antes de ejecutar la operación de escritura.



Cuando guardas un sample, el ESX-1 optimiza la localización de los datos en la memoria interna. Esto llevará un poco de tiempo. Mientras que se realiza este proceso, la pantalla mostrará una barra de progreso.

Nunca apagues la unidad mientras que se realiza una operación de escritura hasta que se haya completado (es decir, hasta que la tecla WRITE/RENAME se haya apagado).

Guardar un sample con un nombre distinto

1.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla WRITE/RENAME. (la tecla se iluminará de forma intermitente). La pantalla de parámetros indicará "Rename" y el visor de valores mostrará ("six characters of the sample name", "seis caracteres del nombre del sample").

2.- Escribe el nombre del sample que quieres guardar. Utiliza las teclas de cursor / para desplazarte a derecha e izquierda de la pantalla de parámetros, y gira el dial para editar el nombre de los parámetros. Puedes asignar un nombre de hasta 8 caracteres al sample. Cuando hayas acabado, pulsa la tecla WRITE/RENAME.

3.- Selecciona el número de destino para el sample. La pantalla de parámetros indicará "Write to" "Escribir en" y la pantalla de valores indicará ("Save-destination pattern number") (Número de destino para guardar el patrón).

4.- Pulsa la tecla WRITE/RENAME para comenzar a guardar los datos. La tecla WRITE/RENAME se encenderá mientras que se graben los datos y se apagará cuando el proceso haya finalizado. Si decides acabar la operación, pulsa STOP/CANCEL. Cuando la grabación haya acabado, el número de destino donde se haya grabado será seleccionado.



Si has guardado mientras que reproducías, el sample reproducido no cambiará.



Si has iniciado el proceso de grabación mientras que reproducías un sample, y posteriormente has cancelado la operación de guardado, la reproducción no se detendrá hasta que pulses la tecla STOP/CANCEL de nuevo.

Borrar un sample

Esta operación borra por completo un sample guardado en la memoria interna del ESX-1.

- 1.- Utiliza el dial para seleccionar el sample que deseas borrar.
- 2.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla step 14 (DELETESAMPLE), la tecla 14 (se iluminará de forma intermitente).
- 3.- Pulsa de nuevo la tecla 14 para ejecutar la operación de borrado (la tecla 14 se apagará).

Si decides cancelar la operación sin ejecutarla, pulsa la tecla STOP/CANCEL



Una vez borrado el sample no podrás recuperarlo.



Cuando guardas un sample, el ESX-1 optimiza las localizaciones de datos en su memoria interna. Esto puede llevar algo de tiempo. Mientras que se realiza esta operación, la pantalla muestra una barra de progreso.

Nunca apagues la unidad mientras hasta que la operación de escritura haya finalizado (es decir hasta que la tecla WRITE/RENAME se apague).

Comprobación de la cantidad de memoria disponible para samplear

Pulsa la tecla GLOBAL , y utiliza los cursores ▲/▼ hasta que en la pantalla de parámetros se lea "Memory" (memoria).

La pantalla mostrará la cantidad de segundos disponibles para samplear.



No podrás editar este parámetro



Dado que los samples estéreo utilizan el doble de memoria que los monoaurales, la cantidad disponible para los samples estéreo será la mitad de la que aparece en pantalla.

5. Modo de patrón (pattern)

Reproducción de un patrón

¿Qué es un patrón?

Un patrón es un fragmento musical que contiene patrones de ritmos (sonidos de batería) y patrones de frases (líneas melódicas de teclado). El ESX-1 te permite crear y almacenar hasta 256 patrones. Cada patrón contiene 16 partes. Además del sonido de cada parte, el patrón contiene configuraciones de efectos y frases. También se puede grabar movimientos de los controles.

Reproducción de un patrón

Cómo hacer sonar un patrón

1. Pulsa la tecla PATTERN (la tecla se iluminará)
2. Pulsa el cursor ▲ hasta que puedas leer estas palabras en la pantalla: *pattern name*
3. Pulsa la tecla PLAY/PAUSE para reproducir el patrón (la tecla se iluminará). Cuando el patrón termine, la reproducción volverá al principio del patrón y seguirá el bucle.

 Mientras escuchas el patrón puedes usar la función keyboard para tocar el teclado de la unidad, tocar las teclas de percusión o manejar los controles y teclas para modificar el sonido.

Así podrás crear una amplia gama de sonidos usando las diferentes funciones del modo de patrón y crear tu estilo personal.

Cómo detener la reproducción

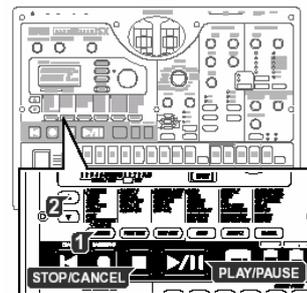
Pulsa la tecla PLAY/PAUSE (la tecla parpadeará)

Cómo continuar con la reproducción

Pulsa la tecla PLAY/PAUSE de nuevo (la tecla se iluminará)

Cómo detener definitivamente la reproducción

Parte (p.37)



Cómo seleccionar un patrón

1. Pulsa la tecla PATTERN (la tecla se iluminará).
2. Pulsa el cursor ▲ hasta que puedas leer estas palabras en pantalla :*pattern name*
3. Gira el dial para seleccionar un patrón
Con el dial puedes seleccionar hasta un total de 256 patrones:
A.01-A.64,B.01-B.64,C.01-C.64,D.01-D.64.
También puedes seleccionar patrones mientras el ESX-1 está sonando.

Cómo ver qué patrón está sonando.

Cuando la tecla PATTERN está iluminada, púlsala y podrás leer en la pantalla las palabras *pattern name*.

Cómo volver al principio del patrón

Puedes pulsar la tecla RESET mientras está sonando el patrón para hacer que el patrón vuelva al principio.

🔊 Si quieres que el patrón suene en sincronía con una fuente de audio externa, puedes usar la tecla TAP para hacer que el tiempo coincida. Después pulsa la tecla RESET al principio de cada frase para sincronizar el tempo sin usar el MIDI.

Si cambias de patrón mientras suena la unidad, el patrón que está sonando terminará y entonces sonará el nuevo patrón. El nombre del patrón que está en espera para sonar parpadeará en la pantalla hasta que empiece a sonar.

⚠ Si cambias de patrón mientras la unidad está sonando, puede haber ruidos o sonidos no deseados en la transición debido a la configuración del efecto o el delay. En algunos casos la unidad podría dejar de sonar.

⚠ Si los patrones de antes y después del cambio tienen el mismo efecto con una configuración diferente, sonará como si hubieses girado los controles.

Cómo ajustar el tempo

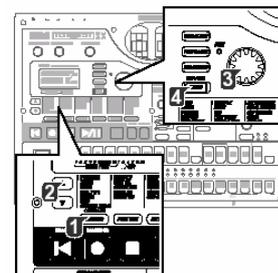
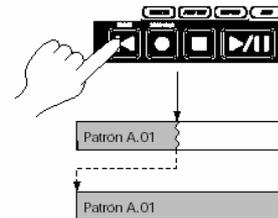
TEMPO.....20.0...300.0

Cómo usar el dial para ajustar el tempo

1. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
2. Usa las teclas del cursor ▲/▼ hasta que la palabra Tempo aparezca en pantalla
3. Gira el dial para ajustar el tempo
⚠ Si seleccionas otro patrón sin grabar el nuevo tempo, el tempo del patrón volverá a ser el mismo .
⚠ Si la tecla TEMPO LOCK está apagada y cambias de patrón, el tempo del nuevo patrón será el mismo.

Cómo ajustar el tempo con exactitud

Para ajustar el tempo con valores decimales , mantén pulsada la tecla SHIFT y gira el dial (ej:120.4).



Cómo usar la tecla TAP para ajustar el tiempo

Mientras escuchas el patrón, pulsa la tecla TAP a negras más de dos veces para marcar el tiempo. Este tiempo dependerá de la distancia entre pulsación y pulsación. También puedes ajustar el tempo de esta forma mientras el ESX-1 está detenido o pausado.

Detección automática de los BPM

A continuación veremos cómo averiguar el tempo de la señal que entra por los jacks AUDIO IN. Así podremos hacer que la ESX-1 se ajuste a ese tempo.

1. Pulsa la tecla AUTO BPM SCAN para buscar el tempo (la tecla se iluminará)
2. Podrás ver que las palabras AutoBPM aparecen en la pantalla. De momento, el tempo no habrá cambiado
3. Una vez hayas averiguado el tempo, la tecla AUTO BPM SCAN parpadeará y el tempo aparecerá en pantalla.

Si la unidad no es capaz de determinar el tempo de forma automática, este símbolo – aparecerá en pantalla en el lugar del tempo.

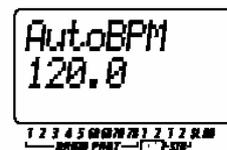
4. Pulsa la tecla AUTO BPM SCAN para confirmar que quieres usar ese tempo para reproducir un patrón. Si decides no hacerlo, pulsa la tecla TAP o TEMPO LOCK. El valor del tempo será el mismo que antes de detectar el tempo. También puedes cancelar la operación pulsando las teclas del cursor [▲] [▼] o la tecla de un modo diferente.

Cómo mantener un tempo constante a la hora de reproducir patrones (TEMPO LOCK)

Cuando la tecla TEMPO LOCK esté iluminada, todos los patrones que uses estarán al mismo tempo independientemente del tempo que esté guardado en la memoria del patrón. Si la tecla no está iluminada, la unidad usará el tempo que esté seleccionado para cada patrón.

Cuando la tecla TEMPO LOCK esté iluminada, el tempo se mantendrá aunque pulses stop. Si quieres volver a usar el tempo que está guardado en cada patrón, pulsa la tecla TEMPO LOCK (se apagará) y elige otro patrón.

La tecla TEMPO LOCK no forma parte de los datos que se guardan de cada patrón.



Como hacer sonar una parte

¿Qué es una parte?

Una parte es la unidad más pequeña de un patrón. Cada parte puede contener un sonido, un patrón de ritmo o de frase, una configuración de efectos o datos de una secuencia de movimientos.

Puedes editar cada parte por separado modificando el sonido, guardando un patrón de ritmo o de frase o grabando una secuencia de movimientos..

El ESX-1 usa tres tipos de partes diferentes que pueden sumar hasta un total de dieciséis.

Partes de batería (1-5, 6A-B, 7A-B)

Estas partes contienen un sample tipo “one shot”

Cada parte contiene un patrón rítmico (con la secuencia de notas) y datos de la secuencia de movimientos, tec.

Partes de teclado (1,2)

Estas partes contienen loops a los que le puedes cambiar la afinación.

Cada parte contiene un patrón de frase (con ataque , numeración y caída de las notas) y datos de la secuencia de movimientos.

Partes de acento

Esta parte contiene datos sobre los puntos específicos en que se enfatiza o acentúa el volumen en cada patrón y la secuencia de movimientos.

Partes stretch

Esta parte contiene partes stretch de la sample.

Cada parte contiene un patrón de ritmo (con la secuencia de notas) y datos sobre la secuencia de movimientos.

Partes slice

Esta parte contiene un sample slice (corte).

Partes Audio In

Estas partes sirven para grabar una fuente de audio externa.

Contiene un patrón rítmico (ataque, y caída de la nota) y datos sobre la secuencia de movimientos.

Cómo escuchar el sonido de una parte

Podrás escuchar el sonido de cada parte pulsando las teclas de la parte de batería, las teclas de parte stretch o las teclas de la parte slice. También podrás hacerlo pulsando la tecla KEYBOARD y usando el teclado.

El sonido de cada parte dependerá del patrón.

Si pulsas una tecla de la parte de batería, el teclado dejará de funcionar. De todas formas, el teclado volverá a funcionar cuando vuelvas a seleccionar una parte de teclado.

Cómo escuchar el sonido de una parte de batería

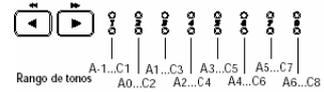
Para escuchar el sonido de una parte concreta de batería, pulsa una tecla de la 1 a la 7B y oirás el sonido que tiene asignado.

▲ Las partes de batería 6A y 6B pueden sonar al mismo tiempo. Lo mismo ocurre con la 7A y 7B.

(p. 45 “Edición de sonidos”)

Cómo escuchar el sonido de una parte de teclado (función Keyboard)

1. Pulsa una de las partes de teclado 1 o 2 (la tecla se iluminará)
2. Pulsa la tecla KEYBOARD (la tecla se iluminará)
3. Usa el teclado para tocar la parte que quieres grabar. Usa las teclas de selección para cambiar de octava. Los LEDS de selección se iluminarán para indicar el cambio de tono (fila de abajo rojo).
 - ▲ Para encender o apagar la tecla KEYBOARD tienes que tocar una de las teclas de la parte del teclado.
 - ▲ Como cada parte de del teclado es un sintetizador monofónico, no podrás tocar más de una nota al mismo tiempo (polifonía).



Cómo seleccionar una parte

Usa las teclas de las partes para seleccionar la que quieres editar.

Parte de batería, parte stretch, parte slice, parte audio in

Cuando pulses la tecla de una parte , escucharás el sonido que tiene asignado y seleccionarás esa parte (la tecla de la parte se iluminará). Cuando la parte contenga audio, escucharás la señal de audio externa si pulsas el audio de la tecla de parte. Si pulsas la tecla de una parte, el teclado se iluminará para indicar la localización del elemento dentro del patrón rítmico de una parte. El paso que estás escuchando aparece iluminado.

▲ Cuando pulsas la tecla de una parte para que suene, la escucharás al volumen con acento.

Cómo seleccionar una parte durante la reproducción sin que suene nada.

Mantén apretada la tecla shift y pulsa la tecla de una parte de batería.

Parte de teclado.

Cuando pulses la tecla de una parte de teclado, la tecla se iluminará y esa parte quedará seleccionada. Para escuchar la parte usando el teclado la tecla KEYBOARD debe estar iluminada.

La forma de encenderse del teclado dependerá de la tecla KEYBOARD:

Si está encendida: Las teclas indicarán cada nota durante la reproducción

Si no está encendida: La teclas indicarán la posición del inicio del patrón de la frase de esa parte

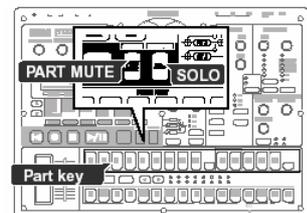
Parte de acento

Cuando pulses la tecla de una parte de acento, la tecla se iluminará y esa parte quedará seleccionada. Entonces las teclas indicarán la localización del acento dentro del patrón de acentos.

Cómo silenciar una parte (mute)

Ahora veremos cómo silenciar temporalmente una parte.

1. Mantén pulsada la tecla PART MUTE y pulsa la tecla de la parte que quieres silenciar. (La tecla PART MUTE se iluminará).
2. Si pulsas la tecla PART MUTE, el indicador del estado de esa parte indicará si la parte está silenciada o no. Las partes que no están silenciadas aparecerán iluminadas y las que sí están silenciadas estarán apagadas. Si quieres puedes silenciar más de una parte.
3. Para hacer que todas las partes vuelvan a sonar pulsa la tecla SOLO. Para hacer que vuelva a sonar una de las partes, pulsa la tecla de esa parte.



Cómo usar la función solo con una parte

1. Mantén apretado el botón SOLO y pulsa la tecla de la parte con la que quieres usar esta función. Entonces sólo escucharás esa parte. (La tecla SOLO y la tecla de esa parte se iluminarán).
2. También puedes pulsar la tecla de otra parte con la tecla SOLO iluminada para escucharla.
3. Si quieres usar esta función con dos o más partes, mantén pulsada la tecla SOLO y selecciona las partes con las que quieres usar la función solo. También puedes mantener pulsada la tecla SOLO o PART MUTE mientras la tecla SOLO ya está encendida y pulsar la tecla de una parte.
4. Cuando pulsas y sueltas la tecla SOLO, las funciones solo y mute se desactivarán (las teclas se apagarán).

Nota Si quieres activar o desactivar todas las partes de batería, mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla de una parte de batería. Si mantienes apretada la tecla SHIFT y pulsas una parte que no sea de batería, activarás o desactivarás las demás partes.

Cómo añadir acentos a una parte

Cómo elegir la posición y el énfasis del acento

El acento o énfasis del volumen se puede usar de forma independiente con las partes de batería y teclado.

Si el acento está activado, las notas que estén en la posición acentuada sonarán más fuerte.

1. Pulsa la tecla ACCENT y el teclado indicará la posición de los diferentes acentos.
2. Cada vez que pulses una tecla de teclado, el acento que corresponde a esa tecla se activará o desactivará. Así es como podrás crear tus propios patrones.
3. Usa el control de nivel de la parte común para elegir la cantidad de acento. Gira el control a la derecha para que el nivel del acento sea mayor. Si giras el control totalmente a la izquierda, no habrá diferencia entre los sonidos con y sin acento.

Nota Si pulsas la tecla de la parte acentuada no habrá ningún ruido. Además, cuando pulsas la tecla de una parte para escuchar cómo suena, el sonido tendrá el nivel de acento especificado.

Si estás escuchando un patrón mientras haces los cambios podrás escuchar cómo suenan.

Nota El acento no afectará a las partes que tengan el ACENT SW desactivado.

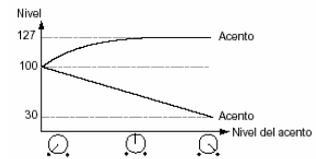
Cómo elegir las partes que van a llevar acento.

ACCENT SW.....On, Off

La función de acento se puede activar y desactivar por separado para cada parte.

1. Pulsa la tecla PART EDIT (la tecla se iluminará).
2. Usa las teclas de cursor [▲]/[▼] hasta que puedas ver la opción "Accent SW" en pantalla. Los símbolos ■ que aparecen en la parte inferior de la pantalla indican la acentuación o no de las diferentes partes. Si quieres activar el acento de una parte, pulsa la tecla de esa parte y gira el dial.

Nota Cuando uses la función Pattern Clear, el acento se activará para todas las partes.



Cómo transportar una frase (transpose)

TRANPOSE.....-24...24

Esta función para transportar la tonalidad de las partes de teclado 1 y 2,

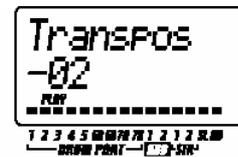
1. Pulsa el botón TRANPOSE y podrás ver los datos de transposición en pantalla.
2. Mantén apretada la tecla TRANPOSE y gira el dial para elegir la cantidad de semitonos que quieres transportar la frase. Un +-1 en pantalla quiere decir que el intervalo de la transposición será de un semitono, +-2 quiere decir un tono, +-7 quiere decir una quinta y +-12 quiere decir una octava. Si el valor es 0, la tecla se apagará.

También puedes mantener apretada la tecla TRANPOSE y usar el teclado para elegir el intervalo de la transposición.

3. Si mantienes pulsada la tecla TRANPOSE y pulsas el teclado para elegir el intervalo de la transposición, la cuarta tecla corresponderá al C.

▲ Si usas las función de transposición al mismo tiempo que la de solo, la tecla permanecerá encendida (sin parpadear). Empezará a parpadear cuando salgas de la función solo.

▲ Los datos de transposición no se guardan. El intervalo vuelve a ser 0 cuando enciendes la unidad.



Cómo hacer que un patrón suene con swing

Cómo ajustar el swing

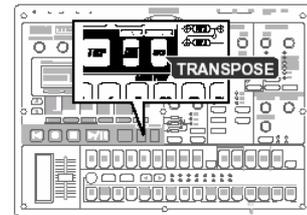
SWING.....50...75

El swing sirve para modificar la forma de sonar de algunas notas. Puedes usarlo para darle un poco shuffle a un patrón de 16 partes. El swing puede tener un valor de entre el 50 y el 75%. En realidad este parámetro afecta a la duración de las partes pares. Si el valor es 50 el ritmo será uniforme y si es 66 sonará con shuffle.

Si quieres hacer que sólo algunas partes suenen con swing, puedes usar el parámetro SWING SW del modo Part Edit.

1. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
2. Usa las teclas del cursor [▲]/[▼] para elegir la opción swing. Gira el dial para ajustar la cantidad de swing.

▲ La cantidad de swing no tendrá ningún efecto si el compás es "8Tri" (♩₈ x12) o "16Tri" (♩₈ x12)



Cómo elegir las partes que tienen swing

SWING SW.....On, Off

Este parámetro te permite activar y desactivar el swing de forma independiente para cada parte.

1. Pulsa la tecla PART EDIT (se iluminará).
2. Usa la tecla del cursor [▲]/[▼] para seleccionar "SwingSw" en la pantalla de parámetros.
3. Los símbolos ■ que aparecen en la parte inferior de la pantalla indican si las diferentes partes tienen swing o no. Si quieres cambiar el swing de una parte, pulsa la tecla de esa parte y gira el dial.

▲ Si usas la función Pattern Clear, el parámetro SWING SW se desactivará para todas las partes.



Cómo usar el efecto roll en una parte

Cómo seleccionar las partes con el efecto roll

Este efecto sirve para crear el efecto de golpes sucesivos rápidos. Puedes usarlo en cada una de las diferentes partes por separado (la luz se iluminará). La distancia entre las notas del efecto depende del tempo del patrón, el tipo de roll y la cantidad de swing (“setting the roll type”).

1. Pulsa la tecla de la parte en la que quieres usar el efecto roll.
2. Pulsa la tecla ROLL (se iluminará). Si la unidad está sonando, escucharás el roll.
Si la unidad no está sonando y mantienes pulsada la tecla de una parte cuando la tecla ROLL esté encendida, esa parte tendrá el efecto roll hasta que suene la tecla.

Cómo seleccionar el tipo de roll

ROLL TYPE.....2,3,4

Sirve para elegir la cantidad de veces que quieres que se repita el sonido. Si una parte tiene activado el efecto roll, esa parte sonará el número de veces que cada paso indique.

1. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará).
 2. Usa los cursores [▲]/[▼] para seleccionar el RollType en la pantalla de parámetros.
 3. Gira el dial para seleccionar el tipo de roll.
- ⚠ No se puede usar el roll con los datos de un dispositivo externo de MIDI

Cómo asignar la salida de cada parte

OUTPUT BUS.....L/R, 3/4

Puedes direccionar el sonido de cada parte a los jacks de salida de línea (L/MONO, R) o a los jacks de salida individuales (3,4)

1. Pulsa la tecla PART EDIT (se iluminará).
 2. Usa los cursores [▲]/[▼] para seleccionar el bus de salida “OutBus” en la pantalla de parámetros. Los símbolos ■ que aparecen en la parte inferior de la pantalla indican la salida de destino de cada parte.
 3. Pulsa la tecla de la parte cuyas salidas quieres especificar, y gira el dial para seleccionar L/R (iluminado) o 3/4 (apagado)
- ⚠ Cuando uses la función Clear Pattern, el OUTPUT BUS será “L/R” para todas las partes.

Cómo usar el sonido de válvula para que el sonido tenga más fuerza

TUBE GAIN.....

Sirve para ajustar el nivel al que la señal de los jacks de salida de línea pasa por las válvulas. Puedes usar el control TUBE GAIN para ajustar la cantidad de efecto de válvulas incluso aunque el control master esté bajado.

Así se refuerza el efecto de la válvula.

⚠ Si subes demasiado el control TUBE GAIN puedes dañar el sistema de altavoces externo. Ten cuidado.

⚠ Esto no afectará al sonido de los jacks de salida individual (3,4)

Cómo conectar varios dispositivos a la entrada de audio

Usando la entrada de audio de jack puedes conectar varios dispositivos de audio a la ESX-1. De esta forma podrás hacerlos sonar o samplearlos.

1. Conecta el dispositivo de audio a la entrada de audio de jack (AUDIO IN, ST./MONO). Ajusta la ganancia MIC/LINE en función del nivel de salida del dispositivo que hayas conectado. Se trata de un jack stereo de 1/4" phone. Si es necesario, utiliza un adaptador adecuado al otro dispositivo. El parámetro AUDIO IN MODE del modo Global te permitirá seleccionar la entrada mono o estéreo (p. 82).
2. Usa el control del nivel de salida del dispositivo externo y el control AUDIO IN LEVEL de la ESX-1 para que el indicador de saturación (peak) no se active ni siquiera cuando la señal alcanza su máximo. Si la tecla AUDIO IN THRU está iluminada podrás escuchar el sonido entrante sin tener que pulsar la tecla audio.
3. Selecciona el patrón o tema cuyo volumen quieres ajustar y pulsa la tecla PLAY/PAUSE para escuchar la reproducción.
4. Si quieres ajustar el volumen y la relación con las demás partes, tienes que apagar la tecla AUDIO IN THRU, mantener pulsada la tecla de la parte Audio In y girar el control PartCommonLEVEL.

 Si mantienes apretada la tecla de la parte Audio In, el sonido entrante se escuchará. El sonido real de la parte de audio de un patrón o tema no es el "sonido grabado". Es el sonido de la fuente de entrada externa que escucharás en los puntos de activación durante el tiempo que la puerta lo permita.

 Si quieres pulsar la tecla Audio In para escuchar el sonido, apaga la tecla Audio In Thru.

 Si el AUDIO INPUT LEVEL es demasiado alto, el sonido podría distorsionar.

 Si conectas un cable mono, asegúrate de seleccionar la opción mono "L" en el Audio In Mode; si conectas un cable estéreo, asegúrate de seleccionar la opción "estéreo" (p.77)

Uso del arpegiador

Cómo manejar el arpegiador

Cómo arpegiar una parte de batería, parte stretch

1. Selecciona la parte de batería que quieres reproducir
2. Cuando toques el control de goma, la parte seleccionada comenzará a sonar de forma automática. El tiempo de duración de las notas repetidas dependerá del punto donde toques. La velocidad de la repetición dependerá del tiempo que hayas elegido.

 Si el parámetro ARP CONTROL (p.82) tiene el valor “Revers”, el slider cambiará la duración de las notas.

Cómo tocar la parte slice

1. Selecciona la parte slice
2. Los sonidos de la parte slice sonarán de forma automática cuando toques el controlador de cremallera. Los slice del archivo de onda y la velocidad a la que suenan cambian dependiendo del lugar donde toques. Si paras el secuenciador, los slice del archivo de onda que se corresponden con el paso de la reproducción sonarán.

La velocidad de los sonidos dependerá del tiempo.

 Si el parámetro ARP CONTROL (p.82) tiene el valor “Revers”, el slider cambiará la duración de las notas.

Cómo escuchar el audio de esa parte

1. Selecciona el audio de la parte.
2. El sonido del audio de la parte se escuchará de forma automática cuando toques el controlador de cremallera. El tiempo de la puerta dependerá del lugar donde toques. La velocidad del sonido dependerá del tiempo.

 Si el parámetro ARP CONTROL (p.82) tiene el valor “Revers”, el slider cambiará la duración de las notas.

Cómo arpegiar una parte de teclado

1. Selecciona la parte de teclado que quieres tocar.
2. Usa las teclas de pasos para elegir las notas que quieres arpegiar. Por ejemplo, si quieres arpegiar C-E-G, mantén apretada la tecla C y pulsa E y G.
3. Cuando toques el controlador de cremallera, el sonido de la parte seleccionada sonará de forma automática. El tiempo que la puerta permanecerá abierta dependerá del lugar donde toques. La velocidad dependerá del tiempo. Las notas tocadas por el arpegiador volverán a sonar cada vez que toques el controlador de cremallera. Si mantienes apretada la tecla SHIFT, el arpegiador no sonará cuando sueltes y vuelvas a tocar el controlador de cremallera.
4. Maneja el delizador para seleccionar una de las notas que constituyen la escala seleccionada en “ARPEGGIO SCALE”

 Si quieres, puedes intercambiar las funciones del controlador de cremallera y el slider (p.82) “Cómo intercambiar las funciones del arpegiador”)

Cómo elegir la nota central

Cuando usas el arpegiador con una parte de teclado podrás elegir la nota que se corresponde con el centro del slider (la nota central). Este dato se guarda junto a los demás datos del patrón.

1. Pulsa la tecla del modo de patrón.
2. Selecciona una de las partes de teclado y activa la función de teclado.
3. Usa las teclas de selección [◀||▶] para elegir un rango de afinación y pulsa la tecla de pasos que quieres que sea la nota central.

4. Guarda el patrón.

▲ La posición del slider cuando haces este ajuste no tiene efecto alguno sobre la configuración.

▲ Si el parámetro ARP CONTROL (p.82) tiene el valor Revers, la nota central será la nota que suene al tocar el centro del controlador de cremallera.

Cómo cambiar la escala del arpegiador

ARPEGGIO SCALE.....Chroma...Octave
Desde aquí podrás cambiar la escala que está usando el arpegiador de partes de teclado.

1. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
2. Pulsa el cursor \blacktriangledown hasta que el parámetro "ArpScale" aparezca en pantalla.
3. Gira el dial para seleccionar la escala que quieras.

Lista de ESCALAS DEL ARPEGGIO:

ARPEGGIO SCALE List

No. pantalla	Escala [tonalidad de C]	Nombre de la escala
1. Chroma	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B, C	Cromática
2. Ionian	C, D, E, F, G, A, B, C	Jónico
3. Dorian	C, D, Eb, F, G, A, Bb, C	Dórico
4. Phrygi	C, Db, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Frigio
5. Lydian	C, D, E, F#, G, A, B, C	Lidio
6. MixLyd	C, D, E, F, G, A, Bb, C	Mixolidio
7. Aeolia	C, D, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Eólico
8. Locria	C, Db, Eb, F, Gb, Ab, Bb, C	Locrio
9. MBlues	C, Eb, E, G, A, Bb, C	Blues mayor
10. mBlues	C, Eb, F, Gb, G, Bb, C	Blues menor
11. Dim	C, D, Eb, F, F#, G#, A, B, C	Disminuida
12. ComDim	C, Db, Eb, E, F#, G, A, Bb, C	Disminuida combinada
13. MPenta	C, D, E, G, A, C	Pentatónica mayor
14. mPenta	C, Eb, F, G, Bb, C	Pentatónica menor
15. Raga1	C, Db, E, F, G, Ab, B, C	Raga Bhairav
16. Raga2	C, Db, E, F#, G, A, B, C	Raga Gamanasrama
17. Raga3	C, Db, Eb, F#, G, Ab, B, C	Raga Todi
18. Spansh	C, Db, Eb, E, F, G, Ab, Bb, C	Escala española
19. Gypsy	C, D, Eb, F#, G, Ab, B, C	Escala gitana
20. Arabia	C, D, E, F, Gb, Ab, Bb, C	Escala árabe
21. Egypt	C, D, F, G, Bb, C	Escala egipcia
22. Hawaii	C, D, Eb, G, A, C	Escala hawaiana
23. Pelog	C, Db, Eb, G, Ab, C	Bali Island Pelog
24. Japan	C, Db, F, G, Ab, C	Japonesa Miyakobushi
25. Ryukyu	C, E, F, G, B, C	Escala Ryukyu
26. Whole	C, D, E, Gb, Ab, Bb, C	De tonos enteros
28. m3rd	C, Eb, Gb, A, C	Intervalo de tercera menor
27. M3rd	C, E, Ab, C	Intervalo de tercera mayor
29. 4th	C, F, Bb, C	Intervalo de cuarta
30. 5th	C, G, C	Intervalo de quinta
31. Octave	C, C	Intervalo de octava



Edición de sonidos

Se puede elegir un sample para cada parte y editar el sonido de esa parte usando los controles de nivel y paneado y las teclas de los efectos y ampEG.

También puedes editar mientras suena el patrón. Además puedes usar un dispositivo MIDI externo para controlar los valores de los controles (p. 88 “Sobre MIDI”).

Si quieres guardar el patrón que has editado pulsa la tecla WRITE/RENAME (p.73”Cómo guardar un patrón”).

▲ Los controles que puedas usar dependerán de cada parte (p. 46”Edición del sonido de una parte”).

Si no puedes editar el sonido porque hay una secuencia de movimientos que afecta a un control, desactiva la secuencia de movimientos durante la edición. (p.67”Secuencia de movimientos).

Cómo asignar un sample a una parte

SAMPLE..... Off, 001(↓, ↗)...256(↓, ↗), 001(↘)...128(↘)

La ESX-1 contiene 384 áreas (256 mono y 128 estéreo) en las que puedes samplear tus propios sonidos. Puedes asignar un sample de usuario a las partes de cada patrón.

▲ No se puede asignar un sample a la parte Audio In o de Acento.

1. Asegúrate de que la tecla del modo PART EDIT está encendida.
2. Pulsa el cursor [▲] hasta que puedas leer estas palabras en pantalla: “sample name” (el icono SAMPLE se iluminará).
3. Pulsa la tecla de la parte a la que quieres asignar la sample. (La tecla se iluminará). El nombre y el número de la sample asignada a esa tecla aparecerán en pantalla.
4. Si quieres hacer lo mismo con una arte de batería, stretch o slice gira el dial y pulsa la tecla de esa parte para escuchar los sonidos mientras seleccionas un sample.
5. Si se trata de una parte de teclado, activa la función keyboard, gira el dial y usa las teclas de pasos para escuchar los sonidos mientras seleccionas un sample.

▲ Si no quieres asignar ningún sample a una parte selecciona “Off”.

▲ Puedes asignar un sample estéreo a las partes de batería 1 o 3 y asignar un sample stretch estéreo a la parte stretch 1. Si asignas un sample estéreo a cualquier otra parte sólo escucharás el canal izquierdo del sonido.

▲ Si asignas un sample estéreo a la parte de batería 1 o 3, la parte de batería 2 o 4 no sonarán. En este caso, el número de sampler parpadeará si eliges la parte de la sample 2 o 4. Lo mismo ocurre con las partes stretch 1 y 2.

▲ Si usas un sample slice o stretch en una parte de batería de la 1 a la 7B o en un aparte de teclado, podrás manipularla como si fuese un sample normal.

▲ Si la sample asignada ha sido borrada, las palabras “No sample” aparecerán en pantalla.

▲ No se puede usar como parte slice un sample slice que ha sido cortada. Si intentas hacerlo, el número de sample parpadeará.

Cómo asignar slices individuales a un sample de slice

SLICE NO. All, 001...128

Cada una de las notas en que divide un sample con la función slice (p.24) se puede asignar como un sample a las partes de batería o teclado.

1. Asegúrate de que la tecla del modo PART EDIT está encendida.
2. Pulsa el cursor [▲] hasta que puedas leer estas palabras en pantalla: "sample name" (el icono SAMPLE se iluminará).
3. Pulsa la tecla de la parte de batería o teclado a la que quieres asignar un sample (la tecla se iluminará). Entonces podrás ver en pantalla el nombre y número del sample asignada a esa tecla. Desde aquí puedes seleccionar el sample slice, en cuyo caso este símbolo [▶] aparecerá junto al número. Selecciona el sample slice que contiene el sonido que quieres usar.
4. En el caso de una parte de batería, gira el dial y pulsa la tecla de la parte para escuchar los sonidos mientras seleccionas un sample.
5. En el caso de una parte de teclado, activa la función keyboard, gira el dial y usa las teclas de pasos para escuchar el sonido mientras seleccionas la sample.
6. Usa los cursores [▲][▼] hasta que puedas leer estas palabras en la pantalla: "SliceEdt". Gira el dial para seleccionar el número de sample. Si seleccionas "All", todos lo sample slice se asignará como sample one-shot El número entre 1 y 128 indica el número de la tecla de pasos a la que estamos asignando las samples cortadas. Puedes seleccionar una de ellas para seleccionar un sample individual. Para escuchar el sonido mientras eliges pulsa la tecla de la parte (la que pulsaste en el paso 2).

▲ No se puede seleccionar un sample en "SLICE NO" a no ser que hayas seleccionado primero un sample slice en el parámetro PART EDIT del modo "SAMPLE".

▲ En el caso de una parte de batería, el archivo de onda del slice seleccionado aquí sonará en modo one-shot ,como si fuese una parte de slice. En las partes de teclado, a veces se usa de forma intencionada el bucle invertido sin caída pronunciada para dar más sustain al sonido. Si crees que suena poco natural usa los parámetros AMP EG (⌂) y EG TIME para ajustar la caída.

▲ No se puede usar "SLICE NO" con los patrones de acento, de audio-in, de slice y de stretch.

Cómo editar el sonido de una parte

Cómo editar los parámetros de la parte común (Part Common)

PITCH.....-
63...+63

Este parámetro sirve para elegir la tonalidad en que sonará la parte. Si subes el tono acelerarás la reproducción, si bajas el tono la reproducción será más lenta. El rango del pitch es +-2 octavas como podemos ver debajo.

▲ En algunos casos, si subes el pitch habrá ruido.

▲ Este parámetro no se puede usar en las partes de teclado.

Valor del control	Cambio de tono	Ejemplo de nota(C3)
+63	2 octavas	C5
+41, 43...59, 61	:	C#4, D4...A#4, B4
+39	1 octava	C4
+9, 12...33, 36	:	D3, D#3...A#3, B3
+6	Semitono arriba	C#3
0(center)	±0	C3
-6	Semitono abajo	B2
-9, -12...-36	:	A#2, A2...C#2
-39	-1 octava	C2
-41, -43...-61	:	B1, A#1...C#1
-63	-2 octavas	C1

EG TIME.....0...127

Sirve para elegir el tiempo de decay EG. El parámetro Amp EG determina la caída del volumen.

Este parámetro sólo se puede usar cuando el AMP EG es  y el EG INT del filtro no es 0.

GLIDE.....0...127

El Glide (o portamento) es una función que hace que el cambio de una nota a otra se produzca de forma suave (sin que la segunda nota tenga un ataque pronunciado). Esta función se usa cuando la puerta de una nota sigue abierta y suena otra nota.

Mientras mayor sea el valor de este parámetro, mayor será el tiempo que transcurre hasta que se alcance el tono de la nota siguiente. Si el valor es 0, la nueva nota sonará enseguida pero sin ataque; esta configuración resulta muy práctica para simular el legato en el bajo.

 Este parámetro sólo se puede usar con partes de teclado.

 El tiempo que transcurre desde que la siguiente nota suena hasta que se llega al tono está sincronizado con el tempo del patrón.

 El efecto Glide se desactiva cuando la tecla ROLL está encendida.

START

POINT.....0...127

Sirve para elegir el punto en que la sample asignada a cada parte comienza a sonar. Si giras el control totalmente a la izquierda, la sample sonará desde el principio (normalmente). Si giras el control totalmente a la derecha, la sample sonará al final.

PAN.....L63..R63

Sirve para elegir la posición del sonido en la panorámica. Si el control está centrado, el sonido también lo estará. Si giras el control hacia la izquierda, el sonido se desplazará a la izquierda. Lo mismo ocurre con el lado derecho.

LEVEL.....0...127

Sirve para ajustar el nivel de salida. Gira el control a la derecha para que suene más alto.

AMP EG.....  

Sirve para elegir el tipo de amp EG. Cada vez que pulses la tecla pasarás de esta envolvente  a esta otra . La primera opción hace que la envolvente caiga en el tiempo que depende del parámetro TIME EG. La segunda hace que el sonido desaparezca después del tiempo que depende del parámetro EG TIME.

ROLL.....

Sirve para activar o desactivar el efecto roll para cada parte. El efecto dependerá del tempo del patrón, el tipo de roll y el valor swing (p.41 “Cómo elegir el tipo de roll”)

Si mantienes apretada la tecla de una parte con el efecto roll está activado, la parte sonará con este efecto.

Si mantienes pulsada una tecla de pasos con la función keyboard y el efecto roll activados, sonará con efecto roll hasta que sueltes la tecla.

FX SELECT.....FX1, FX2, FX3

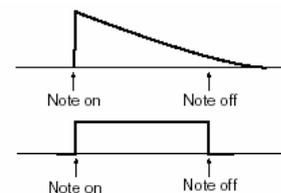
Sirve para seleccionar el efecto que vas a usar. Pulsa la tecla varias veces para elegir uno de los tres efectos disponibles.

Si el parámetro FX SEND está activado, el efecto que hayas seleccionado pasará a modificar la señal.

Este efecto no modifica la señal de las partes asignadas a los bus de salida 3/4.

FX SEND.....On, Off

Sirve para usar o no el efecto. La tecla se enciende o apaga cada vez que se pulsa. El efecto seleccionado en FX SELECT es el que se aplicará. Este efecto no modifica la señal de las partes asignadas a bus de salida 3/4.



REVERSE.....On,Off

Esta función sirve para invertir la reproducción de la sample, en cuyo caso si iluminará.

Modulation

Estos parámetros hacen que el sonido vaya cambiando por medio de un LFO o EG.

SPEED.....0...127

Sirve para ajustar la velocidad de modulación. Si el BPM SYNC está activado, la velocidad se sincronizará con el tempo. Los valores van desde 8/1 a 1/64.

DEPTH.....-63...+63

Sirve para ajustar la profundidad de la modulación.

TYPE..... 

Sirve para seleccionar el tipo de modulación

Si eliges una opción que no sea EG, la modulación será siempre cíclica. Si seleccionas EG, el efecto será muy pronunciado al principio y disminuirá poco a poco.

Si eliges este tipo de modulación: , la fase de modulación no empezará desde el punto 0 cada vez que suene una nota. En los demás casos, la fase empezará desde el punto 0 en cada nota.

DEST.....PITCH, CUTOFF, AMP, PAN

Sirve para seleccionar el parámetro con el que vas a usar la modulación.

No se puede usar la función PITCH con la parte audio-in.

BPM SYNC.....On, Off

Activa este parámetro cuando quieras que el ciclo de modulación se sincronice con el tempo. Cuando esté sincronizado se iluminará.

 Los sonidos de las partes de batería 6A y 6B se pueden editar por separado pero no se pueden reproducir al mismo tiempo.

 Si el sonido no cambia cuando mueves los controles o pulsas las teclas, puede que los controles y teclas no afecten a esa parte o que una secuencia de movimientos esté activada (p. 67“secuencia de movimientos”)

Filtro

Desde aquí puedes modificar el sonido de los archivos de onda generados por el oscilador distorsionándolo o filtrándolo.

CUTOFF.....0...127

Ajusta la frecuencia de corte del filtro. El resultado dependerá del tipo de filtro seleccionado.

 En el caso de algunas de las configuraciones el sonido podría distorsionar o incluso no sonar.

EG INT.....-63...+63

Sirve para elegir la profundidad y dirección con que el EG (generador de envolvente) modificará la frecuencia de corte. El EG se activará en el momento del ataque (cuando pulses la tecla de pasos). Si el control está centrado, el EG no afectará al sonido.

 Si la puerta de un paso sigue abierta cuando se alcanza el punto en que comienza el otro paso, el EG no volverá a dispararse cuando suene el segundo paso.

RESONANCE.....0...127

Sirve para enfatizar la parte que rodea la frecuencia de corte, lo que añade un carácter especial al sonido. Cuando la resonancia es elevada, puedes mover el control de corte o ajustar los parámetros EG INT o EG TIME para producir el típico sonido “meow” de los sintetizadores analógicos.

 Dependiendo de la frecuencia de corte de la nota que suene, los niveles altos de resonancia pueden distorsionar el sonido.

TYPE.....LPF, HPF, BPF, BPF+

Sirve para seleccionar el tipo de filtro.

LPF (Low Pass Filter): sirve para cortar la parte de frecuencias altas, lo que hace que el sonido sea más dulce.

HPF(High Pass Filter): sirve para cortar la parte de las frecuencias graves, lo que hace que el sonido sea más brillante.

BPF(Band Pass Filter): sirve para que sólo se escuche la parte del corte de frecuencia.

BPF+(Band Pass Filter Plus): sirve para añadir la salida del filtro de paso de banda a el archivo de onda original.

▲ Si el sonido no cambia cuando giras los controles o pulsas las teclas, puede que esos controles o teclas no afecten a esa parte o que una secuencia de movimientos esté activada (p.67"Secuencia de movimientos").

Efectos

Cómo usar los efectos

La ESX-1 contiene tres procesadores de efectos por separado. Puedes usar hasta tres de los dieciséis tipos de efectos para cada patrón. . Puedes enviar el sonido de cualquiera de las partes a uno de estos procesadores de efectos. También puedes cambiar el modo en que estos tres procesadores están conectados entre sí; de esta forma podrás aplicar más de un efecto a una parte.

Cómo aplicar un efecto

1. Pulsa play. Si estás editando una parte de teclado, activa la tecla KEYBOARD para poder escuchar el sonido.
2. Pulsa la tecla de la parte de batería o teclado a la que quieres aplicar el efecto.
3. Ve a la parte de edición/parte común, y pulsa la tecla FX SELECT para seleccionar el procesador de efectos que quieres usar. Pulsa la tecla FX SEND (se iluminará) para enviar el sonido de esa parte al procesador de efectos seleccionado.
4. En la parte de edición, pulsa la tecla FXCHAIN para seleccionar el modo de conexión de efectos.

🚩 La función de los controles variará dependiendo del tipo de efecto (p.52"Parámetros de los efectos")

🚩 Si te resulta difícil editar debido a que una secuencia de movimientos está afectando un control, desactiva la secuencia de movimientos durante la edición (p.67"Parámetros de efectos")

🚩 Puedes activar y desactivar cada efecto por separado. Si envías dos o más partes al mismo efecto, no podrás cambiar el tipo de efecto o los valores del parámetro de efecto de forma individual para cada parte.

Cómo editar un efecto

1. Ve a la parte de edición y pulsa la tecla EDIT SELECT del efecto para seleccionar el procesador que quieres editar.
2. En la parte de edición, usa el selector de tipo de efecto para seleccionar el tipo de efecto seleccionado.
3. Usa los controles de efectos y las teclas para editar el efecto. El icono del valor original se iluminará para indicar que las posiciones de los controles y la configuración de las teclas son las mismas que las del efecto sin editar.

Si quieres guardar el patrón con la nueva configuración , pulsa la tecla WRITE/RENAME (p.73"Cómo guardar un patrón")

EDIT SELECT.....
Pulsa esta tecla para seleccionar el efecto que quieres editar

EFFECT TYPE

Usa este control para asignar uno de los 16 tipos de efecto al procesador de efectos seleccionado

FX EDIT1.....
Sirve para ajustar el carácter del efecto. El resultado dependerá del tipo de efecto.

FX CHAIN.....
Sirve para seleccionar el modo de conexión de los efectos. Cada vez que lo pulses, la conexión cambiará; las conexiones que tienen el indicador iluminado están activas.

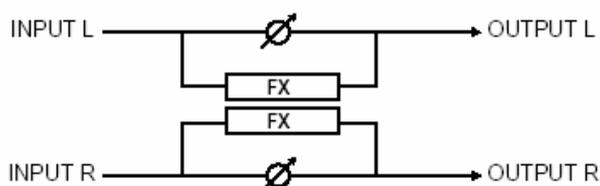
Tipos de efectos

Los efectos de la ESX-1 pertenecen a uno de estos tres grupos.

1. Stereo

Este grupo incluye: CHO/FLG, PHASER; RING MOD; COMPRESSOR; DECIMATOR; EQ; LPF; HPF

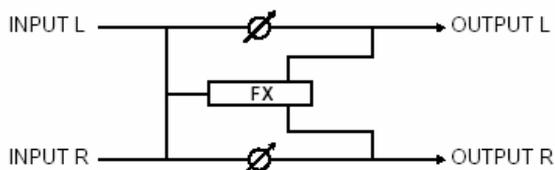
 En algunos de estos efectos se puede ajustar el nivel del sonido directo.



2. Mono mix

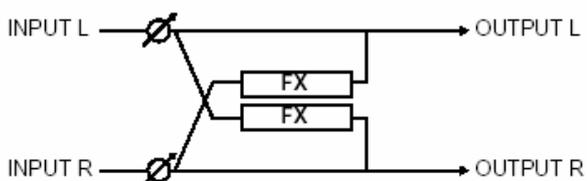
Este grupo incluye: REVERB, MOD DELAY, GRAIN SHIFTER, TALKING MOD, PITCH SHIFTER, DISTORTION

 En algunos de estos efectos se puede ajustar el nivel del sonido directo.



3. Stereo cross

Este grupo incluye: BPM SYNC DELAY, SHORT DELAY



Parámetros de efectos

REVERB (Reverb)

Este efecto sirve para simular la reverberación y las características espaciales de una sala.

FX EDIT1:

Time.....0...127

Gira el control a la derecha para aumentar el tiempo de reverb.

FX EDIT2:

Level.....0...127

Gira el control a la derecha para aumentar el nivel de reverb.

⚠ Los tiempos de reverb largos pueden hacer que algunos sonidos distorsionen

BPM SYNC DELAY (BPM sync delay)

Se trata de un delay cruzado sincronizado con el BPM.

FX EDIT 1:

Time.....1/64...1/1

Sirve para ajustar el tiempo de delay sincronizado con el BPM en unidades de valor de nota.

Si giras el control a la derecha alargarás el tiempo de delay.

Puede tener valores que van desde la semifusa a la redonda.

FX EDIT2:

Depth.....0...127

Ajusta la profundidad del delay y la cantidad de feedback. Si giras el control a la derecha el delay sonará más alto y el feedback será mayor. Si paneas cada parte a derecha o izquierda conseguirás una mayor sensación de espacialidad.

⚠ El sonido del feedback puede desaparecer si giras el control TIME o cambias el BPM mientras la unidad suena.

⚠ No se puede usar delays largos con algunos tempos. En estos casos, el delay se puede dividir por la mitad incluso dos veces.

⚠ No se puede usar delays cortos con algunos tempos. En estos casos, el delay se puede doblar incluso dos veces.

⚠ Si bajas demasiado el valor time, podría distorsionar (clip).

SHORT DELAY (Short delay)

Es un delay cruzado con un tiempo de delay corto. No está sincronizado con el BPM.

FX EDIT1:

Time.....0...127

Sirve para ajustar el tiempo de delay. Si el tiempo del delay es muy corto sonará como si estuviese doblado; como si varios instrumentos estuviesen tocando a la vez.

FX EDIT2:

Depth.....0...127

Sirve para ajustar la profundidad del delay y la cantidad de feedback.

Si giras el control a la derecha el delay sonará más alto y el feedback será mayor. Si paneas cada parte a izquierda o derecha conseguirás una mayor sensación de espacialidad.

⚠ Si el valor depth es demasiado elevado, al sonido puede distorsionar con algunos tipos de configuración o señal.

⚠ Si bajas demasiado el valor time, podría distorsionar (clip).

MOD DELAY (Modulation delay)

Se trata de un delay con un efecto chorus que usa el LFO para añadir el efecto de “barrido” al delay.

También es un delay que se sincroniza automáticamente a tempo.

FX EDIT 1:

Time.....1/64...1/1

Sirve para ajustar el tiempo de delay sincronizado con el BPM en unidades de valor de nota.

Si giras el control a la derecha alargarás el tiempo de delay.

Puede tener valores que van desde la semifusa a la redonda.

FX EDIT2:

Depth.....0...127

Ajusta la profundidad del delay y la cantidad de feedback.

Si giras el control a la derecha el delay sonará más alto y el feedback será mayor

⚠ El sonido del feedback puede desaparecer si giras el control TIME o cambias el BPM mientras la unidad suena.

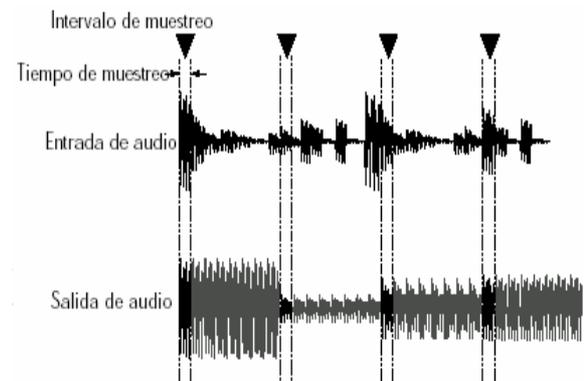
⚠ No se puede usar delays largos con algunos tempos. En estos casos, el delay se puede dividir por la mitad incluso dos veces.

⚠ No se puede usar delays cortos con algunos tempos. En estos casos, el delay se puede doblar incluso dos veces.

GRAIN SHIFTER (Grain shifter)

Este efecto sirve para muestrear una pequeña porción de sonido en un cierto intervalo y después repetirla.

Suele ser muy útil cuando se usa con una fuente que cambia constantemente como el audio in.



FX EDIT1:

Speed.....1...127
 Este parámetro sirve para elegir el intervalo de muestreo y el tiempo de muestreo. El intervalo de muestreo está sincronizado con el número de pasos del secuenciador. Cuando cambia el BPM, la duración por paso también cambiará, con lo que el intervalo de muestreo también cambiará.

En la siguiente tabla puedes ver el intervalo de muestreo que se corresponde con cada valor del parámetro speed.

SPEED	Intervalo de muestreo(nº de pasos)
0-1	128
2-5	32
6-9	16
10-13	12
14-21	8
22-25	6
26-33	4
34-37	3
38-41	8/3
42-49	2
50-53	4/3
54-83	1
84-127	9/10 ... 1/10 (in 21 steps)

⚠ Aunque el intervalo de muestreo esté en la misma parte, si subes el valor de speed el tiempo de muestreo será menor.

⚠ Si el speed tiene un valor bajo y el efecto suena durante mucho tiempo, la parte de agudos irá disminuyendo y el sonido se irá suavizando.

FX EDIT2:
 Balance.....0...127
 Este control sirve para ajustar la relación de volumen entre el sonido con efecto y el sonido directo. Si giras el control a la izquierda, el sonido con efecto subirá y el sonido directo bajará.

⚠ Si el valor del parámetro speed es bajo, el intervalo de muestreo será largo; esto quiere decir si tocas el teclado etc. mientras no estés sampleando no escucharás nada.

CHO/FLG (Chorus/flanger)
 El chorus y el flanger son efectos que modulan el tono del sonido de un delay y lo suman al sonido original para crear una sensación de ondulación y espaciosidad.

FX EDIT1:
 Speed.....0...127
 Este parámetro sirve para ajustar la profundidad del efecto chorus/flanger. Si giras el control a la derecha, el efecto pasará del chorus al flanger.

⚠ Si la profundidad es demasiada, algunos sonidos pueden distorsionar.
 ⚠ Si pones el parámetro speed a 0, el LFO se quedará en esa posición (fase). La posición (fase) en la que se queda el LFO no se graba en los datos del patrón. Además, el estado (fase) del LFO se borra cuando cambias de efecto. Es decir, un patrón para el que hayas seleccionado

este efecto, con el speed a 0, y guardando los cambios podría sonar diferente la próxima vez que selecciones el patrón.

PHASER (Phaser)
 Este efecto crea una sensación de modulación variando la fase del sonido de forma continua y mezclando el sonido con la fase alterada y el original.

FX EDIT1:
 Speed.....0...127
 Este parámetro sirve para ajustar la velocidad del LFO. Si giras el control a la izquierda subirás la velocidad del LFO.

FX EDIT2:
 Depth.....0...127
 Este parámetro sirve para ajustar la profundidad del phaser. Si giras el control a la derecha el sonido sonará más a modulación.

⚠ Si la profundidad es demasiada, algunos sonidos pueden distorsionar.

⚠ Si pones el parámetro speed a 0, el LFO se quedará en esa posición (fase). La posición (fase) en la que se queda el LFO no se graba en los datos del patrón. Además, el estado (fase) del LFO se borra cuando cambias de efecto. Es decir, un patrón para el que hayas seleccionado este efecto, con el speed a 0, y guardando los cambios podría sonar diferente la próxima vez que selecciones el patrón.

RING MOD (Ring modulator)

Este efecto sirve para modular el sonido dándole una textura metálica como si fuese un efecto especial.

FX EDIT1:
 OSCFreq.....0...127
 Sirve para especificar la frecuencia que se usa en la modulación. Si giras el control a la derecha subirás la frecuencia.

FX EDIT2:
 Balance.....0...127
 Este parámetro sirve para ajustar la relación de volumen entre el sonido con efectos y el sonido directo. Si giras el control a la derecha el sonido con efecto subirá y el sonido directo bajará.

TALKING MOD (Talking modulator)
 Este efecto hace que el sonido de entrada adquiera la textura de diferentes vocales

FX EDIT1:
 Formant.....0...127
 Sirve para elegir el formante.
 Cuando gires el control desde el 0 al 127 pasarás por todas las vocales: a-e-i-o-u.

FX EDIT 2:
 Offset.....-63...+63
 Este parámetro sirve para elegir la nota de la frecuencia del formante.

PITCH SHIFTER (Pitch shifter)

Este efecto sirve para modificar la nota.

FX EDIT1:

Pitch.....-2400...+2400

Sirve para elegir el intervalo que se va a modificar la nota en centésimas. Cuando el control está en la posición centrado, la nota no cambiará. Gira el control a la izquierda para bajar la nota y a la derecha para subirla. El rango es de +-octavas.

FXEDIT2:

Balance.....0...127

Ajusta la relación de volumen entre el sonido con efecto y el sonido directo. Gira el control a la derecha para subir el sonido con efecto y bajar el sonido directo.

COMPRESSOR (Compresor)

Un compresor aumenta el nivel de los sonidos más débiles y reduce el de los más fuertes; así el sonido tiene un volumen más estable y es más consistente. El compresor detecta de forma automática los niveles de las señales izquierda y derecha.

FX EDIT 1:

Sens.....0...127

(Sensibilidad)

Sirve para ajustar la sensibilidad del compresor.

FX EDIT2:

Attack.....0...127

Este parámetro sirve para ajustar la velocidad a la que se activa el compresor. Si giras el control a derecha el ataque será más lento.

DISTORTION

Este efecto aumenta el nivel de forma drástica para crear distorsión, lo que hace que el sonido sea más rica.

FX EDIT 1:

Gain.....0...127

Sirve para ajustar el nivel de distorsión. Mientras más gires el control a la derecha, más alta será la distorsión.

FX EDIT 2:

Level.....0...127

Sirve para ajustar el nivel de salida. Si giras el control a la derecha subirás el nivel de salida.

DECIMATOR

Este efecto sirve para disminuir la frecuencia de muestreo y los bits para que el sonido suene más crudo, como en los samplers de baja calidad.

FX EDIT1:

Freq.....0...127

(Frecuencia de muestreo)

Gira el control a la derecha y obtendrás el sonido de baja fidelidad típico de las frecuencias de muestreo bajas. Si lo giras a la izquierda obtendrás el sonido de alta fidelidad típico de las frecuencias de muestreo altas.

FX EDIT2:

Bit.....0...127

(bits del muestreo)

Si giras el control a la derecha obtendrás el sonido de baja fidelidad típico de los muestreos de pocos bits. Si lo giras a la izquierda obtendrás el sonido de alta fidelidad característico de los muestreos de muchos bits.

⚠ Si el volumen de entrada es demasiado bajo no habrá señal de salida.

EQ(Ecualizador)

El ecualizador sube o baja el nivel de las frecuencias agudas o graves del sonido.

FX EDIT 1:

Low Gain.....-63...+63

Si giras el control a la izquierda, bajarás el volumen de las frecuencias graves. Si el control está en la posición central, el volumen de estas frecuencias será el mismo. Si lo giras a la derecha, subirás el volumen.

FX EDIT 2:

HighGain.....-63...+63

Si giras el control a la izquierda, bajarás el volumen de las frecuencias graves. Si el control está en la posición central, el volumen de estas frecuencias será el mismo. Si lo giras a la derecha, subirás el volumen.

⚠ En el caso de algunos sonidos, los niveles altos de ganancia puedes distorsionar.

LPF (Low Pass Filter)

Es un filtro de paso bajo con resonancia.

FX EDIT 1:

Cutoff.....0...127

Sirve para ajustar la frecuencia de corte del filtro de paso bajo. Si giras el control a la derecha subirás la frecuencia de corte.

FX EDIT 2:

Resonance.....0...127

Este parámetro sirve para subir el nivel de la parte de la frecuencia de corte, lo que da al sonido un matiz especial. Si giras el control a la derecha, subirás la resonancia.

⚠ Los niveles altos de resonancia pueden crear distorsión dependiendo de la frecuencia de corte y el sonido de entrada.

HPF (High Pass Filter)

Es un filtro de paso alto con resonancia.

FX EDIT 1:

Cutoff.....0...127

Sirve para ajustar la frecuencia de corte del filtro de paso alto. Si giras el control a la derecha subirás la frecuencia de corte.

FX EDIT 2:

Resonance.....0...127

Este parámetro sirve para subir el nivel de la parte de la frecuencia de corte, lo que da al sonido un matiz especial. Si giras el control a la derecha, subirás la resonancia.

⚠ Los niveles altos de resonancia pueden crear distorsión dependiendo de la frecuencia de corte y el sonido de entrada.

Grabación de una frase

Se puede elegir un sonido de sintetizador o de ritmo para cada parte y grabar un patrón de frase para ese sonido.

 Si quieres borrar los datos de ritmo o frase para cada parte antes de crear un patrón, ve al apartado “Cómo borrar los datos de la secuencia de una parte” (p.65)

Grabación a tiempo real

Este método te permite usar los pads de percusión o las funciones Keyboard para grabar un nuevo ritmo o frase escuchando el patrón.

Grabación usando las teclas step

Este método te permite usar las teclas de pasos para crear un patrón de secuencias sin que el patrón esté en reproducción. Puedes crear un patrón introduciendo la nota y la duración de cada paso uno por uno.

Grabación de una frase durante la reproducción (grabación a tiempo real)

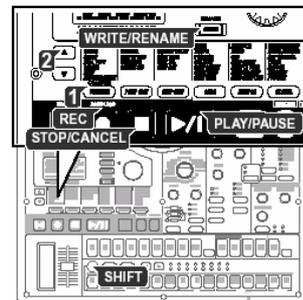
Puedes grabar un patrón rítmico (usando las teclas de la parte de batería) o una frase de parte de teclado (usando las teclas de paso con la función Keyboard) pulsando las teclas en el momento en que quieres que suenen.

 La función de teclado con las teclas de paso deja de funcionar cuando pulsas una tecla de una parte de batería, slice, stretch o audio-in. De todas formas cuando selecciones de nuevo la parte de teclado, la función keyboard volverá a su estado anterior.

 También puedes escuchar el metrónomo mientras grabas (p. 82 “Cómo ajustar el metrónomo”)

Grabación de una parte de batería

1. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
2. Pulsa el cursor  hasta que leas estas palabras en la pantalla: *Pattern names*. Gira el dial para seleccionar el patrón que quieres grabar.
3. Pulsa la tecla REC para preparar la grabación. La tecla REC se iluminará y la tecla PLAY/PAUSE parpadeará.
4. La grabación comenzará cuando pulses la tecla PLAY/PAUSE. La tecla PLAY/PAUSE se iluminará.
5. Pulsa las teclas de batería en el momento en que quieres que suenen. Las teclas de pasos se encenderán para indicar los pasos que has grabado.
Si quieres conectar partes sin grabar ni una nota mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa la tecla de una parte.
6. El patrón sonará una y otra vez. Podrás seguir añadiendo notas mientras la tecla REC esté encendida.
Cuando hayas terminado de grabar, pulsa la tecla STOP/CANCEL. Las teclas REC y PLAY/PAUSE se apagarán. También puedes pulsar la tecla REC en lugar de la tecla STOP/CANCEL; sólo la tecla REC se apagará, la grabación terminará pero la reproducción seguirá.
7. Si quieres cambiar el nombre y guardar el patrón que has grabado, mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla WRITE/RENAME (p. 73 “Cómo guardar un patrón”).



Grabación de una parte de teclado

1. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
2. Pulsa el cursor ▲ hasta que leas estas palabras en la pantalla: *Pattern names*. Gira el dial para seleccionar el patrón que quieres grabar.
3. Selecciona una parte de teclado de la 1 a la 5; la tecla KEYBOARD se iluminará.
4. Pulsa la tecla REC para preparar la grabación. La tecla REC se iluminará y la tecla PLAY/PAUSE parpadeará.
5. Pulsa la tecla PLAY/PAUSE para hacer sonar el patrón. La tecla PLAY/PAUSE se iluminará.
6. Usa las teclas de pasos como si fuesen un teclado para grabar la frase pulsando cada tecla a su tiempo.
Si quieres conectar partes sin grabar ni una nota mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa la tecla de una parte.
7. El patrón sonará una y otra vez. Podrás seguir añadiendo notas mientras la tecla REC esté encendida.
Cuando hayas terminado de grabar, pulsa la tecla STOP/CANCEL. Las teclas REC y PLAY/PAUSE se apagarán. También puedes pulsar la tecla REC en lugar de la tecla STOP/CANCEL para dejar de grabar pero seguir con la reproducción. Sólo la tecla REC se apagará, la tecla PLAY/PAUSE seguirá encendida.
8. Si quieres cambiar el nombre y guardar el patrón que has grabado, mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Write (p. 73 “Cómo guardar un patrón”).

▲ Los sonidos que se escuchan mientras grabas las parte de slice son los archivos de onda de los slices que se corresponden con las posiciones de los pasos. Si en ese paso no hay ningún archivo de onda, no se oirá nada.

Grabación de una parte de audio-in

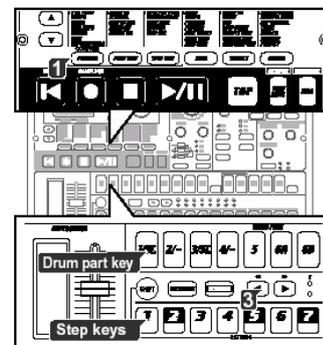
1. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
2. Pulsa el cursor ▲ hasta que leas estas palabras en la pantalla: *Pattern names*. Gira el dial para seleccionar el patrón que quieres grabar.
3. Pulsa la tecla REC para preparar la grabación. La tecla REC se iluminará y la tecla PLAY/PAUSE parpadeará.
4. Pulsa la tecla PLAY/PAUSE para hacer sonar el patrón. La tecla PLAY/PAUSE se iluminará.
5. Pulsa la tecla de la parte audio-in en el momento que quieras que la fuente externa suene.
6. El patrón sonará una y otra vez. Podrás seguir añadiendo notas mientras la tecla REC esté encendida.
Cuando hayas terminado de grabar, pulsa la tecla STOP/CANCEL. Las teclas REC y PLAY/PAUSE se apagarán. También puedes pulsar la tecla REC en lugar de la tecla STOP/CANCEL para dejar de grabar pero seguir con la reproducción. Sólo la tecla REC se apagará, la tecla PLAY/PAUSE seguirá encendida.
7. Si quieres cambiar el nombre y guardar el patrón que has grabado, mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Write (p. 73 “Cómo guardar un patrón”).

▲ Los sonidos que se escuchan mientras grabas las parte de slice son los archivos de onda de los slices que se corresponden con las posiciones de los pasos. Si en ese paso no hay ningún archivo de onda, no se oirá nada.

Grabación de una parte durante la reproducción

Si se te ocurre una idea mientras está sonando un patrón, puedes empezar a grabar al momento sin tener que para el patrón.

1. Haz sonar el patrón
2. Pulsa la tecla REC (se iluminará)
3. Si quieres grabar una parte de batería, pulsa la tecla de la parte de batería cuando quieras.
Si quieres grabar una parte de teclado, pulsa la tecla de la parte de teclado que quieres grabar, activa la función KEYBOARD y toca las teclas de paso como si fuesen un teclado.



4. Cuando hayas terminado de grabar, pulsa la tecla REC (la tecla se apagará).
5. Si quieres guardar un patrón, pulsa la tecla Write (p. 73 "Cómo guardar un patrón")

Cómo borrar los elementos no deseados durante la reproducción (Erase)

Si quieres borrar alguno de los elementos que suenan (con la tecla iluminada), puedes mantener apretada la tecla SHIFT y pulsar la tecla RESET/ERASE.

Grabación por pasos

La grabación por pasos dependerá de si lo que vamos a grabar es una frase de una parte de teclado o un ritmo de un aparte de batería.

▲ Cuando pulses la tecla de una parte de batería, la función Keyboard de las teclas de pasos se desactivará; sin embargo, la función Keyboard volverá a su estado anterior cuando la vuelvas a seleccionar.

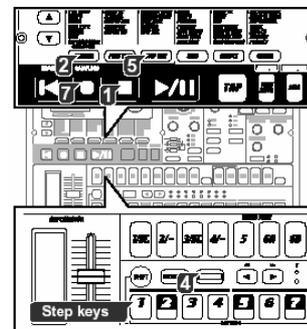
Cómo grabar un ritmo para una parte de batería, de slice, de stretch o de acento.

1. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
Pulsa el cursor ▲ varias veces hasta que leas estas palabras en la pantalla: *Pattern names*. Gira el dial para seleccionar el patrón que quieres grabar.
2. Pulsa la tecla de la parte de batería que quieres grabar (La tecla se iluminará).
3. Usa las teclas de selección para elegir qué parte del patrón quieres editar. La línea inferior de LEDS te indicará la parte en la que vas a editar. Por ejemplo, si el patrón que vas a editar tiene una dura dos partes y quieres editar la segunda parte del patrón, usa las teclas de selección para llevar el led rojo hasta la posición 2.
4. Las teclas de pasos se iluminarán para representar el ritmo del patrón seleccionado. Puedes pulsar las teclas de pasos para cambiar el ritmo del patrón. Cada vez que pulsas una tecla de pasos se apagará o encenderá. Puedes realizar estos cambios incluso mientras escuchas el patrón.

▲ Ni las partes de batería 6A y 6B ni la 7A y la 7B pueden sonar al mismo tiempo. Si intentas hacerlas sonar al mismo tiempo sólo sonará sólo la B.

Cómo grabar una frase para una parte de teclado

1. Si el ESX-1 está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener la reproducción.
2. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
Pulsa el cursor ▲ varias veces hasta que leas estas palabras en la pantalla: *Pattern names*. Gira el dial para seleccionar el patrón que quieres grabar.
3. Pulsa la tecla de la parte de teclado que quieres grabar (La tecla se iluminará).
4. Activa la tecla KEYBOARD (se iluminará)
5. Pulsa la tecla STEP EDIT y pulsa el cursor ▼ hasta que puedas leer en la pantalla las palabras Step Rec. Entonces podrás ver en pantalla el paso que vas a editar.
6. Gira el dial para seleccionar el paso en el que quieres empezar a grabar.
7. Pulsa la tecla REC para preparar la unidad para la grabación.
No empezará a sonar hasta que pulses PLAY.
8. Usa las teclas de pasos para tocar la frase nota a nota. Cuando toques una nota, se seleccionará el siguiente paso.
9. La grabación terminará cuando edites el último paso o pulses la tecla STOP/CANCEL (la tecla REC se apagará).



Cómo introducir un silencio o una ligadura

Pulsa la tecla REST/TIE para insertar un silencio

Para introducir una ligadura, mantén pulsada la tecla de pasos y pulsa la tecla REST/TIE.

Cómo mover el paso que vas a editar.

En primer lugar selecciona el paso que quieres editar. Lo llamaremos “paso a editar”.

Mientras estás grabando, puedes girar el dial para mover el paso a editar hacia delante o atrás: También puedes moverte de un paso a otro manteniendo pulsada la tecla SHIFT y usando las teclas de selección.

Edición de los datos de la secuencia del patrón

A continuación veremos cómo editar los patrones que has grabado o ya están en la memoria.

▲ Si quieres guardar los cambios de un patrón tienes que usar la función Write/Rename antes de pasar a otro patrón o apagar la unidad.

Edición de la frase de un patrón (Note Edit)

Cuando usas la función de grabación por pasos, el ataque y el número de nota se graban al mismo tiempo, pero la puerta no tiene un valor exacto. Si quieres ajustar estos parámetros con más exactitud puedes modificar el momento del ataque, el número de nota y el tiempo de la puerta. Los patrones de frase de teclados se construyen partiendo de los tres parámetros siguientes. Puedes ajustar cada uno de los tres elementos en cada paso.

Ataque(trigger): la parte sonará en este paso

Número de nota (note number): la nota que suena

Gate time (tempo de la puerta): la duración del sonido

Paso	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Ataque	On	On		On	On	On				On	On		On	
Nº de nota	C2	G2		F2	D2	D2				A1	E2		A2	
Tiempo de la puerta (duración del sonido)	1.25	2.00		0.5	0.5	4.00				1.50	2.00		1.00	

Tiempos : 16

Cómo seleccionar el paso que quieres editar

STEP

REC.....1.01...8.16

1. Pulsa la tecla STEP REC (se iluminará).

Pulsa el cursor ▼ hasta que puedas leer en la pantalla las palabras “Step Rec”. Entonces podrás ver en pantalla el paso que vas a editar.

2. Gira el dial para seleccionar el paso que vas a editar.

Si la tecla KEYBOARD está apagada, la tecla del paso que vas a editar se iluminará.

📌 Si el patrón mide dos partes o más, puedes mantener pulsada la tecla SHIFT y girar el dial para avanzar a la siguiente parte.

También puedes seleccionar el paso que vas a editar de una de estas formas.

-Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla de selección para moverte hacia atrás o hacia delante en los pasos.

-Cuando la tecla KEYBOARD esté apagada, podrás pulsar las teclas de paso para seleccionar uno.

📌 Si el patrón mide más de dos partes puedes usar las teclas de selección para activar los LEDs de selección (rojo) y mover el paso que vas a editar al paso siguiente.

▲ El número máximo de pasos dependerá de la longitud, el compás y la configuración del último paso.

▲ Si la tecla KEYBOARD está activada, las teclas de pasos no representarán el paso que estás editando.

Edición de las posiciones de los ataques (posición de las notas)

1. Pulsa al tecla PATTERN o PART EDIT (se iluminará).
2. Pulsa la parte de teclado que quieres editar (la tecla se iluminará)
3. Desactiva la tecla KEYBOARD (se apagará)
4. Las teclas de pasos indicarán las posiciones de los ataques del patrón de la frase de la parte que has seleccionado.
5. Pulsa las teclas de pasos para cambiar los ataques de esa posición. Cada vez que pulsas una tecla de pasos, el ataque se activará o desactivará.

▲ Cuando puedas leer en la pantalla las palabras “Motvalue”, “GateTime”, “NoteNo.” o “StepRec”, no podrás cambiar los ataques aunque pulses la tecla de pasos.

Edición del número de nota (tono)

NOTE NO.....C-1...G9

1. Pulsa al tecla STEP EDIT (se iluminará).
2. Usa los cursores [▲][▼] para seleccionar el número de nota en la pantalla.
3. Pulsa la tecla de parte de teclado que quieres editar (la tecla se iluminará)
4. Desactiva la tecla KEYBOARD (se apagará)
5. Las teclas de pasos indicarán las posiciones de los ataques del patrón de la frase de la parte que has seleccionado.
6. Pulsa las teclas de pasos de las posiciones de las notas cuyo número vas a cambiar (la tecla parpadeará).
7. Gira el dial para cambiar la nota de ese paso. También puedes activar la tecla KEYBOARD y pulsar la tecla de pasos correspondiente para elegir el número de nota. Si quieres elegir un paso diferente para editar, desactiva la tecla KEYBOARD temporalmente.

▲ Cuando puedas leer las palabras “Note No.” En la pantalla, podrás pulsar las teclas de pasos y activar y desactivar los ataques.

▲ Si editas el número de nota de un paso cuyo ataque está desactivado, no sonará hasta que lo actives.

Edición del tiempo de la puerta

GATE TIME.....0.25...128.0

1. Pulsa al tecla STEP EDIT (se iluminará).
2. Usa los cursores [▲][▼] para seleccionar el tiempo de la puerta “Gate Time” en la pantalla.
3. Pulsa la tecla de parte de teclado que quieres editar (la tecla se iluminará)
4. Desactiva la tecla KEYBOARD (se apagará)
5. Las teclas de pasos indicarán las posiciones de los ataques del patrón de la frase de la parte que has seleccionado.
6. Pulsa las teclas de pasos de las posiciones de las notas cuyo tiempo de la puerta vas a cambiar (la tecla parpadeará).
7. Gira el dial para cambiar el tiempo de la puerta de ese paso. El valor que aparecerá en pantalla indica la duración del tiempo de la puerta en pasos. Por ejemplo, si la puerta tiene una duración de 1.0, la puerta permanecerá abierta un paso.

▲ Si la puerta sigue abierta cuando suene la siguiente nota, esta segunda nota sonará legato; el oscilador, el EG y la modulación seguirán siendo la de la nota anterior.

▲ Si el tiempo de la puerta aparece en pantalla y pulsas las teclas de pasos no activarás ni desactivarás los ataques.

▲ Si editas el tiempo de la puerta de un paso cuyo ataque está desactivado, no sonará hasta que lo actives.

Cómo elegir la duración y el compás de un patrón

A continuación veremos la relación que existe entre la duración, el compás y el último paso. En la ESX-1, la duración (length) es el número total de compases de un patrón. El último paso (last step) es el número de pasos de uno de esos compases. Por último, el compás (beat) el tipo de nota que se cuenta como paso.

Si seleccionas las opciones “8Tri” o “16Tri” como compás, el último paso será el 12, lo que quiere decir que los pasos del 13 al 16 no funcionarán. Si seleccionas las opciones “16” o “32” como compás, el último paso será el 16. Puedes elegir cualquiera de los pasos de un patrón como último paso.

Cómo comprobar la duración y el compás

Con el patrón parado, mantén apretada al tecla SHIFT. La línea superior de los LEDs de selección (verde) indica la duración en compases del patrón actual, y la línea inferior de los LEDs de selección (roja) indicará el compás.

En el siguiente esquema podemos ver la correspondencia de las teclas de pasos, las notas y el número máximo de pasos.

COMPÁS	Correspondencia de teclas y notas
16 (♩x16) 	
32 (♩x16) 	
8Tri (♩₃x12) 	
16Tri (♩₃x12) 	

Pantalla	Note value of each step key	Duración(NºPasos)							
		=1	=2	=3	=4	=5	=6	=7	=8
16 (♩x16)	semicorchea	16	32	48	64	80	96	112	128
32 (♩x16)	fusa	16	32	48	64	80	96	112	128
8Tri (♩₃x12)	tresillo corcheas	12	24	36	48	60	72	84	96
16Tri (♩₃x12)	tresillo semicorch.	12	24	36	48	60	72	84	96

Cómo ajustar la duración

LENGTH.....1...8

1. Si la ESX-1 está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
2. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
3. Usa los cursores [▲|▼] para seleccionar la duración “length” en la pantalla
4. Gira el dial para elegir la duración del patrón en pasos.
5. Si quieres guardar el patrón que has modificado, pulsa la tecla WRITE/RENAME (p. 73 “Cómo guardar un patrón”)

Cómo elegir el compás

BEAT.....16,32,8 Tri, 16Tri

1. Si la ESX-1 está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
2. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
3. Usa los cursores [▲||▼] para seleccionar la el compás“beat” en la pantalla
4. Gira el dial para elegir el compás.
5. Si quieres guardar el patrón que has modificado, pulsa la tecla WRITE/RENAME (p. 73 “Cómo guardar un patrón”)

Cómo elegir el último paso

Si quieres crear un patrón con un compás irregular ,puedes hacerlo eligiendo cual será el último paso. Si por ejemplo quieres crear un compás con 11 tiempos por compás, pon el último paso en el 11.

Normalmente, el último paso será el 16 (si has seleccionado un ritmo de semicorcheas o fusas), pero si seleccionas un compás de tresillos o uno irregular, será 12. Las teclas de los pasos que están después del último paso no funcionarán.

LAST STEP.....1...16

1. Si la ESX-1 está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
2. Pulsa la tecla PATTERN (se iluminará)
3. Mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa la tecla de pasos 1. La tecla parpadeará y podrás leer en la pantalla “Last Step”
4. Gira el dial para elegir el último paso y pulsa la tecla de pasos 1 (se desactivará)

Si decides cancelar la operación antes de colocar el último paso, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

5. Si quieres guardar el patrón que has modificado, pulsa la tecla WRITE/RENAME (p. 73 “Cómo guardar un patrón”)

▲ Si cambias el compás, el último paso pasará a ser 16 o 12.

▲ El último paso es una función exclusiva de la ESX-1; si la unidad está sonando en sincronización con un secuenciador externo o un modelo diferente de las series Electribe, las partes en que hayas usado un compás irregular no estarán sincronizadas.

▲ Si el número del último paso es menor que el número original de pasos, los datos de las notas que están después del último paso quedarán “enmascarados” y no sonarán. Si vuelves a llevar el último paso a su posición original, podrás “desenmascarar” los datos y volverán a sonar.

Cómo mover los datos dentro de un patrón

MOVE DATA.....MOVE, REPEAT, RANDOM

Usa esta función para mover el patrón de una frase o los datos de la secuencia de movimientos en pasos.

▲ No se puede usar esta función para cortar una parte.

Cómo mover los datos

MOVE.....(-7.15...+7.15)*

*El lugar a donde puedes mover los pasos dependerá de la duración y del último paso.

Ahora veremos cómo cambiar el punto en que comienza el patrón.

1. Si la ESX-1 está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
2. Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla step 2 de nuevo(MOVE DATA).
3. Comprueba que la palabra Move aparece en la pantalla y pulsa la tecla step 2 de nuevo.
4. La parte seleccionada parpadeará. Pulsa la tecla de la parte o la secuencia de movimientos cuyos datos quieres mover al mismo tiempo; las teclas parpadearán. Cada vez que pulses la tecla de una parte escucharás su sonido.
5. Gira el dial para seleccionar el número de pasos y la dirección en que vas a mover los datos. Si quieres que este número tenga decimales pulsa la tecla SHIFT y gira el dial.
6. Pulsa el tecla step 2 que está parpadearando para mover los datos (la tecla 2 se apagará).
7. Si quieres cancelar la operación pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Cómo copiar los datos varias veces.

REPEAT.....0.01...7.15*

*El número máximo de repeticiones depende de la longitud y del último paso.

Esta operación sirve para copiar las veces que se indique los pasos seleccionados que están al principio del patrón al final.

1. Si la ESX-1 está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
2. Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla step 2 de nuevo(MOVE DATA).
3. La palabra Move aparecerá en la pantalla; gira el dial hasta que puedas leer "Repeat" y pulsa la tecla 2 de nuevo.
4. La parte seleccionada parpadeará. Pulsa la tecla de la parte o la secuencia de movimientos cuyos datos quieres mover al mismo tiempo; las teclas parpadearán. Cada vez que pulses la tecla de una parte escucharás su sonido.
5. Gira el dial para seleccionar el número de veces que vas a copiar los datos.
6. Pulsa el tecla step 2 que está parpadearando para realizar la operación Repeat Data (la tecla 2 se apagará).
Si quieres cancelar la operación pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Cómo mover los datos de forma aleatoria

RANDOM.....

Esta operación te permite hacer arreglos aleatorios con los datos del patrón.

Cuando hagas esta operación, los pasos ya existentes y los datos de las notas (en el caso de los teclados) ocuparán el lugar de otros datos de forma aleatoria.

1. Si la ESX-1 está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
2. Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla step 2 de nuevo(MOVE DATA).
3. La palabra Move aparecerá en la pantalla; gira el dial hasta que puedas leer "Random" y pulsa la tecla 2 de nuevo.

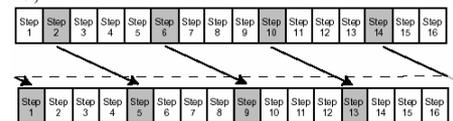
Cuando mueves los datos, los pasos válidos de la parte seleccionada cambian.

Los pasos dependen del compás, la duración y el último paso de cada patrón. Los datos que se mueven hasta más allá el último paso de un patrón, vuelven al principio del patrón. Por ejemplo, si editas un patrón de 64 pasos con la función "move data" y el valor "+5", los datos que están entre el 60 y el 64 volverán a los pasos 1 a 5. Si mueves los datos más allá del primer paso, volverán al último paso.B

Con un valor de 3

Los datos de cada paso se mueven tres pasos hacia el final del patrón

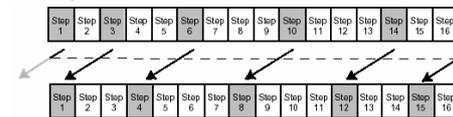
Ejemplo: 2 5, 6 9, 10
13, 14 1



Con un valor de -2

Cada dato se moverá dos pasos hacia el principio del patrón

Ejemplo: 1 15, 3 1, 6 4,
10 8, 14 12



- La parte seleccionada parpadeará. Pulsa la tecla de la parte o la secuencia de movimientos cuyos datos quieres mover al mismo tiempo; las teclas parpadearán. Cada vez que pulses la tecla de una parte escucharás su sonido.
- Pulsa el tecla step 2 que está parpadeando para realizar la operación Random Data (la tecla 2 se apagará). Si quieres cancelar la operación pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Cómo copiar una parte

COPY

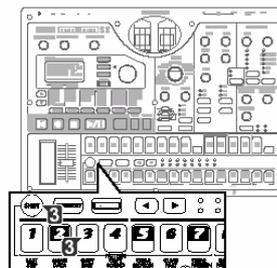
PART.....

Ahora veremos cómo copiar la parte seleccionada (con la configuración de sonidos y la secuencia de datos, incluyendo la secuencia de movimientos) a otra parte.

- Si la ESX- está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
- Pulsa la tecla de la parte de destino de la copia (la tecla se iluminará)
- Pulsa la tecla SHIFT y la tecla step 3 (Copy part). (La tecla 4 parpadeará) La tecla de la parte de destino parpadeará.
- Usa el dial para seleccionar el número de patrón de la parte que vas a copiar (original)
- Pulsa la tecla de la parte para seleccionar el original (la tecla parpadeará, y la del destino se apagará). Podrás escuchar el sonido del original si pulsas la tecla de esa parte. (Las partes del teclado sonarán en C4)
- Pulsa la tecla step 3 de nuevo para llevar a cabo la operación Copy Part. Si decides no hacerlo, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

⚠ Cuando copias de una parte a otra, sólo se graban los datos del ataque.

⚠ Si la operación de copia hace que existan más de 24 secuencias de movimientos, no se copiarán las secuencias.



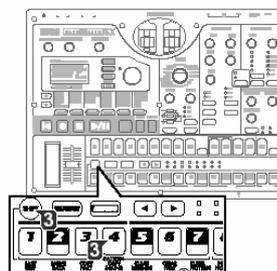
Cómo copiar sólo el sonido de una parte

COPY SOUND.....

Ahora veremos cómo copiar sólo la configuración del sonido de otra parte a la parte seleccionada. Los datos de los pasos y la secuencia de movimientos no se copiarán.

- Si la ESX- está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
- Pulsa la tecla de la parte de destino de la copia (la tecla se iluminará)
- Pulsa la tecla SHIFT y la tecla step 4 (Copy sound). (La tecla 4 parpadeará) La tecla de la parte de destino parpadeará.
- Usa el dial para seleccionar el número de patrón de la parte que vas a copiar (original). Puedes pulsar la tecla SHIFT para ver el nombre del patrón de destino de la copia.
- Pulsa la tecla de la parte para seleccionar el original (la tecla parpadeará, y la del destino se apagará). Podrás escuchar el sonido del original si pulsas la tecla de esa parte. (Las partes del teclado sonarán en C4)
- Pulsa la tecla step 4 de nuevo para llevar a cabo la operación Copy Sound. Si decides no hacerlo, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

⚠ No se puede copiar los datos de sonido desde una parte de teclado a una parte de batería.



Cómo borrar la secuencia de datos de una parte

Si quieres borrar los datos de la secuencia de la parte seleccionada puedes usar las dieciséis teclas step para activar o desactivar cada ataque por separado; también puedes usar una de las operaciones siguientes:

Cómo borrar todos los datos de una parte grabada

CLEAR PART.....

Esta operación sirve para borrar el patrón de ritmo o frase (ataque, número de nota, tiempo de puerta) y los datos de la secuencia de movimientos.

1. Si la ESX- está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
2. Pulsa la tecla SHIFT y la tecla step 6 (Clear part). (La tecla 6 parpadeará)
3. Pulsa la tecla de la parte cuyos datos quieres borrar. Puedes seleccionar más de una parte. La parte seleccionada parpadeará. Podrás escuchar el sonido de cada parte si pulsas la tecla de esa parte. (Las partes del teclado sonarán en C4)
4. Pulsa la tecla step 6 de nuevo para llevar a cabo la operación Clear operation. Si decides no hacerlo, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

▲ Cuando realices la operación Clear Part con una parte de teclado, todos los pasos del patrón de la frase estarán en C4 y el tiempo de la puerta será 0,75.

▲ Si realizas la operación Clear Part no borrarás la configuración de los sonidos.

Cómo borrar los datos del ataque de las notas mientras grabas o reproduces

ERASE.....

1. Pulsa la tecla de la parte cuyos datos quieres borrar.
2. Mientras la unidad reproduce o graba, mantén pulsada la tecla SHIFT y la tecla RESET/ERASE para borrar los datos que suenan en ese momento.

▲ En el caso de una parte de teclado, esta función sólo sirve para borrar los datos de ataque de las notas; el número de nota y el tiempo de la puerta de cada paso serán los mismos.

Cómo borrar todos los datos del patrón

CLEAR PATTERN.....

Esta operación sirve para borrar todos los datos del patrón seleccionado: la configuración del sonido de cada parte, la secuencia de datos (incluidas las secuencias de movimientos), el tempo, la duración, y el compás.

1. Si la ESX- está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL.
2. Pulsa la tecla de la parte cuyos datos quieres borrar (p.35: Selección de un patrón)
3. Pulsa la tecla SHIFT y la tecla step 7 (Clear pattern). (La tecla 7 parpadeará) Si pulsas la tecla SHIFT en este momento, podrás ver el nombre del patrón.
4. Pulsa la tecla step 7 de nuevo para llevar a cabo la operación Clear. Si decides no hacerlo, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Cómo comparar el patrón que estás editando con el patrón que tienes grabado (COMPARE)

Esta función te permite comparar el patrón original con el patrón editado antes de guardarlo.

1. Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla PATTERN. La tecla PATTERN parpadeará y la ESX-1 estará en modo Compare.
2. Pulsa la tecla PLAY/PAUSE para reproducir el patrón original sin editar.
3. Pulsa la tecla PATTERN. Dejará de parpadear y volverás al patrón que estás editando.

Secuencia de movimientos

¿Qué es una secuencia de movimientos?

El ESX tiene una función de secuencia de movimientos que te permite grabar y reproducir a tiempo a real los cambios de los controles y las teclas (“Grabación de una secuencia de movimientos”)

Hay dos tipos de secuencia de movimientos; uno para los efectos y otro para las partes.

Los controles y teclas que se pueden grabar usando una secuencia de movimientos están en la lista que verás a continuación. Puedes grabar hasta veinticuatro efectos y secuencias de movimientos de las partes para cada patrón.

Efectos (FX1, FX2, FX3)

FX EDIT1, FX EDIT2

Partes de batería (1-7B), partes stretch (1,2), partes slice

Parámetros de la parte común Pitch(PITCH), EGTime(EG TIME), Pan(PAN), Level(LEVEL), Start(START POINT), AmpEG(AMP EG), Roll(ROLL), Revers(REVERSE), FxSend(FX SEND), FxSel(FX SELECT); parámetros de modulación ModSpd(SPEED), ModDpt(DEPTH), ModBPM(BPM SYNC), ModTyp(TYPE), ModDst(DEST); parámetros de filtro Cutoff(CUTOFF), EGInt(EG INT), Reso(RESONANCE), FltTyp(TYPE)

Partes de teclado (1,2)

Parámetros de la parte común Glide(GLIDE), EGTime(EG TIME), Pan(PAN), Level(LEVEL), Start(START POINT), AmpEG(AMP EG), Roll(ROLL), Revers(REVERSE), FxSend(FX SEND), FxSel(FX SELECT); parámetros de modulación ModSpd(SPEED), ModDpt(DEPTH), ModBPM(BPM SYNC), ModTyp(TYPE), ModDst(DEST); parámetros del oscilador del teclado OSC EDIT 1, OSC EDIT 2; y parámetros de filtro Cutoff(CUTOFF), EGInt(EG INT), Reso(RESONANCE), FltTyp(TYPE)

Partes de audio in

Parámetros de la parte común EGTime(EG TIME), Pan(PAN), Level(LEVEL), AmpEG(AMP EG), Roll(ROLL), FxSend(FX SEND), FxSel(FX SELECT); parámetros de modulación ModSpd(SPEED), ModDpt(DEPTH), ModBPM(BPM SYNC), ModTyp(TYPE), ModDst(DEST); y parámetros de filtro Cutoff(CUTOFF), EGInt(EG INT), Reso(RESONANCE), FltTyp(TYPE)

Partes de acento

Parámetro de la parte común LEVEL

Cómo grabar una secuencia de movimientos

Ahora veremos cómo grabar una secuencia de movimientos (de teclas o controles) para una parte o efecto.

Si quieres grabar una secuencia de movimientos para una parte, selecciona la parte y activa la tecla de secuencia de movimientos de la parte común para seleccionar SMOOTH o TRIG HOLD.

Para grabar la secuencia de movimientos de un efecto, activa la tecla de secuencia de movimientos de la parte de efectos.

En el siguiente efecto grabaremos una secuencia de movimientos para el tono de una parte de batería.

▲ Si vuelves a grabar un control para el que ya has grabado una secuencia de movimientos, borrarás los datos anteriores.

1. En modo patrón, selecciona el patrón que quieres editar.
2. Pulsa la tecla de la parte de batería que quieres editar.
3. Pulsa la tecla de secuencia de movimientos para seleccionar SMOOTH o TRIG HOLD
4. Pulsa la tecla REC para preparar al unidad. La tecla REC se iluminará y la tecla PLAY/PAUSE parpadeará.
5. Pulsa la tecla PLAY/PAUSE para empezar a escuchar el patrón. Las teclas REC y PLAY/PAUSE parpadearán.
6. Mueve el control de pitch hasta que el patrón llegue al final del ciclo.
7. Cuando el patrón haya avanzado exactamente un ciclo desde que moviste el control, la tecla REC se apagará de forma automática y el patrón volverá a sonar, lo que te permitirá escuchar la secuencia de movimientos grabada.

▲ Después de grabar una secuencia de movimientos, puedes editarla pulsando la tecla STEP EDIT usando los controles MOTION DEST. Y MOTION VALUE (p. 69“Edición de los datos de la secuencia de movimientos”)

▲ Si pulsas la tecla STOP/CANCEL para detener la reproducción y guardar el patrón de la forma descrita en el apartado “cómo guardar un patrón”, los datos de la secuencia de movimientos que grabaste se guardarán junto al patrón.

▲ Puedes grabar hasta un máximo de veinticuatro secuencias de movimientos en cada patrón.

▲ TRIG HOLD es la única secuencia de movimientos que se puede usar con la parte de acentos.

Cómo reproducir una secuencia de movimientos

Hay dos formas de reproducir una secuencia de movimientos. El modo de reproducción se puede elegir por separado para cada parte.

Las secuencias de movimientos de efectos siempre se reproducen con el modo SMOOTH de la secuencia de movimientos de partes.

Las secuencias de movimientos para los acentos se reproducen usando el modo TRIG HOLD.

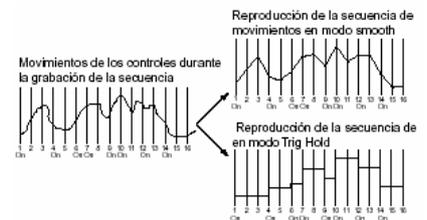
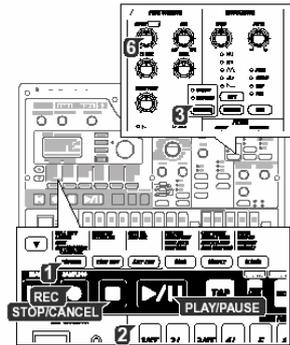
▲ Las secuencias de movimientos de los efectos AMP EG, ROLL, REVERSE, FX SELECT, FX SEND, MOD TYPE, MOD DEST, BPM SYNC, y FILTER TYPE se reproducen siempre usando TRIG HOLD aunque esté seleccionada la opción SMOOTH.

MOTION SEQ.....

SMOOTH: Los movimientos de los controles se reproducirán con suavidad y podrás escuchar incluso cómo el control se mueve para sostener una sola nota.

enTRIG HOLD (trigger hold): la secuencia de movimientos hará que el sonido del ataque de la nota se mantenga.

▲ Si el LED de la secuencia de movimientos se apaga, esta configuración no tendrá ningún efecto.



Cómo comprobar los datos de la secuencia de movimientos

A continuación veremos cómo comprobar y ver los datos de la secuencia de movimientos grabada. Mantén pulsada la tecla shift y pulsa la tecla de la secuencia de movimientos de la parte común; las teclas step se iluminarán para representar la secuencia de movimientos grabada. Las palabras “Free Mot” y el número de secuencias de movimientos que puedes grabar aparecerán en pantalla.

Si grabas una secuencia de movimientos en	.se encenderá la luz de
Parámetros de la parte común	Tecla steps 1 and 2
Parte del filtro	Tecla step 3
Teclas de la parte común...	Tecla step 4
Secuencia de movimientos Efecto 1 (Fx Edit 1 data)	Tecla step 5
Secuencia de movimientos Efecto 1 (Fx Edit 2 data)	Tecla step 6
Secuencia de movimientos Efecto 2 (Fx Edit 1 data)	Tecla step 7
Secuencia de movimientos Efecto 2 (Fx Edit 2 data)	Tecla step 8
Secuencia de movimientos Efecto 3 (Fx Edit 1 data)	Tecla step 9
Secuencia de movimientos Efecto 3 (Fx Edit 2 data)	Tecla step 10
Controles de modulación	Tecla step 11
Teclas de modulación	Tecla step 12

⚠ No se puede ver los datos de la secuencia de movimientos mientras haces sonar la unidad, grabas o reproduces un juego de patrones.

Cómo editar los datos de la secuencia de movimientos

A continuación veremos cómo editar la secuencia de movimientos de cada parte o efecto. Puedes editar los datos de cada paso por separado.

Cómo seleccionar la secuencia de movimientos que quieres editar

MOTION DEST.....***

1. Selecciona la parte de los datos de la secuencia de movimientos que quieres editar.
2. Pulsa la tecla step edit (la tecla se iluminará)
3. Pulsa el cursor ▲ hasta que puedas leer en pantalla las palabras “MotDest”
4. Gira el dial para seleccionar el parámetro cuya secuencia de movimientos has grabado.
Si quieres seleccionar un parámetro al que todavía no se ha añadido una secuencia de movimientos, pulsa la tecla shift y gira el dial.

📄 Cuando selecciones la opción “MotDest”, podrás seguir manteniendo pulsada la tecla shift usar el dial para seleccionar un parámetro cuya secuencia de datos no hayas grabado todavía. Después podrás usar el control MOTION VALUE para editar los valores.

Cómo editar los valores de los parámetros de la secuencia de movimientos

MOTION VALUE.....***

1. Selecciona la tecla de la parte que quieres editar.
2. Pulsa la tecla edit key (la tecla se iluminará)
3. Pulsa el cursor [▲]/[▼] hasta que puedas leer en pantalla las palabras “MotValue”
4. Entonces podrás ver en pantalla el valor del parámetro y el nombre del parámetro seleccionado (“Cómo seleccionar la secuencia de datos que quieres editar”).
5. Pulsa la tecla step del paso que quieres editar. Si el patrón mide dos compases o más, usa las teclas [◀]/[▶] para seleccionar el paso.



6. Gira el dial para editar el valor del parámetro de ese paso. Si seleccionas la opción “Disabl”, la secuencia de movimientos no se actualizará en ese paso.

DESTINO DEL MOVIMIENTO	VALOR DEL MOVIMIENTO
Fx1Ed1(FX1 EDIT1)	Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)
Fx1Ed2(FX1 EDIT2)	Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)
Fx2Ed1(FX2 EDIT1)	Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)
Fx2Ed2(FX2 EDIT2)	Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)
Fx3Ed1(FX3 EDIT1)	Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)
Fx3Ed2(FX3 EDIT2)	Disabl, 0...127 (depende de FX TYPE)
Pitch/Glide(PITCH/GLIDE*)	Disabl, -63...+63 /Disabl, 0...127
EGTime(EG TIME)	Disabl, 0...127
Pan(PAN)	Disabl, L63...R63
Level(LEVEL)	Disabl, 0...127
SttPoint(START POINT)	Disabl, 0...127
AmpEG(AMP EG)	Disabl, Off, On
Roll(ROLL)	Disabl, Off, On
Revers(REVERSE)	Disabl, 0...127
FxSend(FX SEND)	Disabl, Off, On
FxSel(FX SELECT)	Disabl, Fx1, Fx2, Fx3
ModSpd(SPEED)	Disabl, 0...127
ModDpt(DEPTH)	Disabl, 0...127
ModTyp(TYPE)	Disab, Saw, Squ, Tri, SH, Env
ModDst(DST)	Disabl, Pitch, Amp, Pan, Cutoff
ModBPM(BPM SYNC)	Disabl, Off, On
Cutoff(CUTOFF)	Disabl, 0...127
EgInt(EG INT)	Disabl, -63...+63
Reso(RESONANCE)	Disabl, 0...127
FltTyp(TYPE)	Disabl, LPF, HPF, BPF, BPF+

* Sólo parte de teclado

La secuencia de movimientos que edites volverá a estar como antes si insertas un patrón antes de los datos grabados. Si quieres consernar la secuencia de movimientos editada, usa la función Write (p.73”Cómo guardar un patrón”)

No se puede usar las teclas step para activar y desactivar los pasos mientras editas una secuencia de movimientos.

La tecla rec no funcionarás mientras estés editando una secuencia de movimientos.

Cuando selecciones la opción “MotDest”, podrás seguir manteniendo pulsada la tecla shift usar el dial para seleccionar un parámetro cuya secuencia de datos no hayas grabado todavía. Después podrás usar el control MOTION VALUE para editar los valores.

Cómo borrar una secuencia de movimientos para una parte o efecto

CLEAR

MOTION.....

A continuación veremos cómo grabar todos los datos de la secuencia de movimientos para una parte o efecto de una sólo vez.

1. Si el patrón está sonando, pulsa la tecla STOP/CANCEL para pararlo.
2. Mantén pulsada la tecla shift y pulsa la tela step 5 (CLEAR MOTION). (La tecla 5 parpadeará)
3. Pulsa la tecla de la secuencia de movimientos de la parte (de batería, teclado, acento) o el efecto cuya secuencia de movimientos quieres borrar. (Puedes seleccionar más de uno.) Las teclas seleccionadas parpadearán.
4. Pulsa la tecla step 5 de nuevo para usar el comando Clear. Si decides no hacerlo, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Así borrarás la secuencia de movimientos de la parte seleccionada o efecto.



Pattern Set (Set de patrones)

¿Qué es un set de patrones?

El set de patrones es una función que te permite asignar tus patrones favoritos a cada una de las dieciséis teclas step y seleccionarlos pulsando la tecla correspondiente. Así podrás pasar de uno a otro mientras la unidad suena. Hay ocho grupos de patrones y cada uno contiene dieciséis de tus patrones favoritos. También puedes usar la función Chain Play en combinación con el set de patrones para reproducir tus patrones favoritos como en un bucle.

Puedes asignar cualquier patrón al set de patrones (p.72 “Asignación de un patrón al set de patrones”)

⚠ No se puede usar el set de patrones mientras estás en modo Song. Si cambias de patrón mientras la unidad suena, el cambio se producirá al final de l patrón (p. 35 “Sobre el momento del cambio de patrón”).

Cómo hacer sonar la unidad con el set de patrones

Cuando uses la función PatternSetPlay, los parámetros como el momento de cambio de patrón, los ajustes del tempo, y el reset&play funcionarán de la misma forma que en el modo Pattern Play.

1. Pulsa la tecla PLAY/PAUSE para hacer sonar la unidad.
2. Si mantienes apretada la tecla Pattern Set y pulsas una tecla step, seleccionarás el patrón que está asignado a esa parte.

Si mantienes pulsada la tecla Pattern Set y usas las teclas de selección [◀||▶] podrás cambiar de grupo de sets de patrones. Entonces uno de los LED de la fila de abajo se iluminará para indicar el grupo en que estás.

Si mantienes pulsada la tecla shift y pulsas la tecla Pattern Set, podrás “suspender”(hold) la función Pattern Set (la tecla parpadeará). Si quieres que vuelva a sonar, pulsa la tecla Pattern Set de nuevo (la tecla se apagará).

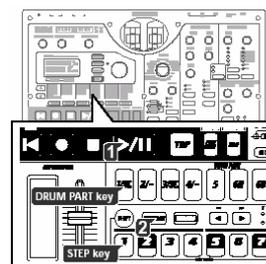
⚠ No se puede usar el Set de Patrones mientras se graba. El set de patrones dejará de funcionar cuando la prepares para grabar.

⚠ Mientras la tecla Pattern Set parpadee, las teclas step servirán para controlar la función Pattern Set; eso quiere decir que la función Keyboard no funcionará.

Cómo usar la reproducción en cadena junto con el juego de patrones

Esta función te permite seleccionar el patrón inicial y final de un juego de patrones y reproducirlos en bucle. Si la función Pattern Set está “suspendida”, pulsa dos teclas step para elegir el patrón inicial y final. Por ejemplo, si los patrones están asignados a las teclas step como ilustra esta tabla, usarías el siguiente procedimiento para hacer un bucle con la reproducción de los patrones por orden A01, A20, B03, B04 y A51 (A01 es la tecla step 1 y A 51 es la tecla step 5 del grupo 1.)

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



1. Pulsa la tecla step 1 del grupo 1 (el LED de selección 1 se encenderá)
2. Mantén pulsada la tecla step 1 y pulsa la tecla step 5. Las teclas step 1 a 5 quedarán seleccionadas para la reproducción en cadena y se iluminarán.

Puedes pulsar la tecla RESET/ERASE mientras suene la reproducción en cadena para reproducir el patrón actual desde el principio. Si quieres interrumpir la reproducción en cadena vuelve a seleccionar Pattern Set o quítale el hold a la función Pattern Set.

Cómo asignar un patrón a un juego de patrones

1. Detén la reproducción, mantén pulsada la tecla Pattern Set y pulsa la tecla step a la que quieres asignar el patrón.
2. Con la tecla Pattern Set pulsada, gira el dial para seleccionar el número de patrón que quieres asignar. Una vez lo hayas hecho, suelta el Pattern Set.
3. Aún con la tecla Pattern Set pulsada, pulsa la tecla Write (la tecla parpadeará).
4. Entonces la pregunta "PtSetWr?" aparecerá en pantalla. Usa el dial para seleccionar "Yes" pulsa la tecla Write para guardar los datos. Si decides no realizar la operación, selecciona "No" u pulsa la tecla STOP/CANCEL.

⚠ No se puede grabar si el parámetro Memory Protect del modo Global está activado.(p. 82 "Protección de los datos de la memoria")

⚠ Nunca apagues la unidad mientras graba datos ya que se perderán.

Grabación de un patrón

Si quieres guardar un patrón que ya has editado o creado, usa la función Write/Rename que veremos a continuación. Esta función sirve para realizar la misma operación que ya hemos explicado en el apartado “Cómo copiar datos dentro de un patrón” teniendo en cuenta la duración del patrón.

Si decides no guardar el patrón que has creado

Sólo tienes que cambiar los patrones sin usar antes la función Write/Rename

Cómo guardar un patrón existente cuando grabas sobre él

1. Pulsa la tecla WRITE/RENAME.

Entonces podrás ver en la pantalla de parámetros las palabras “WriteTo”, y en la pantalla de valores el número con que vas a guardar el patrón. Si pulsas en este momento la tecla SHIFT podrás ver los seis caracteres del nombre del patrón.

Cómo grabar el patrón en el lugar de otro

Usa el dial para cambiar el número del patrón por el número en que quieres guardarlo. Asegúrate de seleccionar un número que no contenga datos de interés.

2. Pulsa la tecla WRITE/RENAME para empezar a guardar. La tecla WRITE/RENAME se iluminará mientras guardas los datos y si apagará cuando termine. Si decides no guardar los datos pulsa la tecla STOP/CANCEL. Cuando hayas guardado los datos, la unidad seleccionará el nuevo número de patrón.

⚠ Ten cuidado cuando grabes un patrón de esta forma porque borrarás los datos que están en el patrón sobre el que grabas.

⚠ No se puede grabar si el parámetro Memory Protect del modo Global está activado.(p. 82 “Protección de los datos de la memoria”)

⚠ Nunca apagues la unidad mientras graba datos ya que se perderán.

Cómo guardar el patrón con un nombre diferente

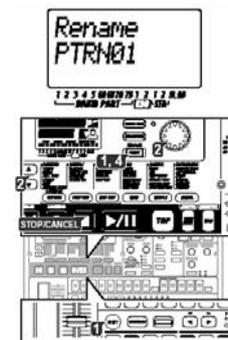
1. Mantén pulsada la tecla shift y pulsa la tecla WRITE/RENAME. (La tecla parpadeará). Entonces podrás leer la palabra “Rename” en la pantalla de parámetros y los seis caracteres del nombre del patrón en la pantalla de valores.
2. Pon nombre al patrón que quieres guardar
Usa los cursores [▲]/[▼] para mover el cursor a izquierda y derecha en la pantalla de parámetros y gira el dial para editar el nombre del parámetro. El nombre del patrón puede tener hasta ocho caracteres. Cuando hayas introducido el nombre, pulsa la tecla WRITE/RENAME.
3. Selecciona el número con que vas a guardar el patrón.
Entonces podrás ver WriteTo en la pantalla de parámetros y el número con que vas a guardar el patrón en la pantalla de valores.
4. Pulsa la tecla WRITE/RENAME para grabar los datos. La tecla WRITE/RENAME se iluminará mientras la unidad está grabando datos y se apagará cuando termine. Si decides no guardar los datos pulsa la tecla STOP/CANCEL. Cuando hayas guardado los datos, la unidad seleccionará el nuevo número de patrón.

⚠ Si guardaste el patrón mientras sonaba, el patrón se quedará igual.

⚠ Si empezaste a guardar datos mientras el patrón sonaba y cancelaste la operación, la unidad no dejará de sonar cuando pulses la tecla STOP/CANCEL. Tendrás que pulsarla otra vez.

Cómo copiar un patrón

Puedes usar la función Write para copiar un patrón a un número diferente al del programa seleccionado en ese momento.



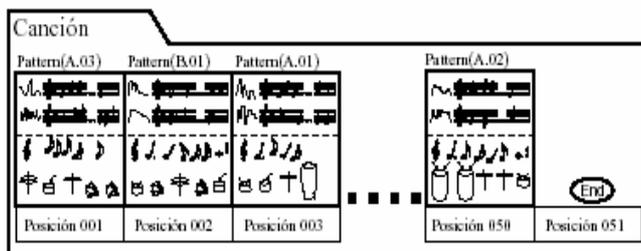
6.- Modo Song (Canción)

¿Qué es una canción?

Una canción es una serie de patrones dispuestos en un orden determinado para su reproducción. En el ESX-1, puedes crear y guardar hasta 64 canciones. Cada una de ellas, puedes colocar los patrones en serie de hasta 256 posiciones y también grabar ritmos, frases y movimientos de controles de edición de los sonidos.

¿Qué es la posición?

En el ESX-1, “posición” se refiere al lugar concreto que ocupa un patrón dentro del orden de los patrones grabados o reproducidos dentro de una canción, esta es la unidad que utilizarás para la edición de canciones.



Los sonidos editados no pueden ser guardados como canción. Debes utilizar el modo Pattern (patrón) para editar los sonidos.

Reproducir una canción

- 1.- Pulsa la tecla SONG. La tecla SONG se iluminará.
- 2.- Pulsa la tecla de cursor  hasta que en la pantalla se lea “(Song name”) (Nombre de canción)
- 3.- Gira el dial para seleccionar una canción (S01-S64).
- 4.- Pulsa la tecla PLAY/PAUSE para reproducir la canción (la tecla se iluminará). Cuando la canción acabe, la reproducción se detendrá automáticamente (y la tecla se apagará).

Para pausar la reproducción

Pulsa la tecla PLAY/PAUSE (la tecla se encenderá de forma intermitente).

Para continuar con la reproducción

Pulsa la tecla PLAY/PAUSE otra vez (la tecla se encenderá)

Para detener la reproducción

Pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Avance o retroceso rápido de la reproducción

Mientras se reproduce la canción, puedes utilizar las teclas de selección (select) para un avance o retroceso rápido. Pulsa la tecla  para avanzar rápidamente y la tecla  para retroceder de la misma manera.



Si la tecla KEYBOARD está activada, mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa una tecla de selección (select).

Selección de una canción

SONGS.01 ... S.64

Pulsa el botón  hasta que leas en la pantalla “(Song name”)”. Gira el dial para seleccionar una de las 64 canciones desde la S01 a la S64.



No podrás cambiar de canción durante su reproducción.

Cambio de canción

No puedes cambiar de canción durante la reproducción, sin embargo, puedes pre-seleccionar el número de canción a reproducir. Cuando seleccionas un número de canción durante la reproducción, ese número comenzará a lucir de forma intermitente en la pantalla.

Cuando la canción en uso se acaba, la reproducción se detiene de forma automática y el número de la canción seleccionada seguirá en pantalla. La nueva canción comenzará a reproducirse cuando pulses la tecla PLAY/PAUSE.

Para reproducir desde el comienzo de la posición o la canción.

Si pulsas la tecla RESET mientras la canción se está reproduciendo, ésta regresará al punto de inicio del patrón que haya sido asignado a la posición en uso.

Si quieres reproducir la canción desde el comienzo, para o pausa la canción, pulsa la tecla RESET y repródúcela de nuevo.

Para continuar con la reproducción de otra canción

Consulta la página 79 “Reproducción de canción en sucesión”.

Ajustando el tempo de reproducción

TEMPO20.0 ...300.00

Uso del dial para establecer el tempo

Utiliza las teclas del cursor [▲]/[▼] para establecer el "Tempo" en pantalla. Gira el dial para ajustar el tempo. Si quieres realizar ajustes con decimales, mantén pulsada la tecla SHIFT mientras giras el dial.

Uso de la tecla Tap Tempo para ajustar el tempo

Mientras se reproduce la canción, pulsa la tecla Tap dos o más veces según el tempo deseado. El intervalo con el que presiones la tecla será detectado y establecido como tempo. Puedes utilizar este método para ajustar el tempo incluso si el ESX-1 está en pausa o se ha parado la reproducción.

Bloquear el tempo de una canción

Pulsa la tecla TEMPO LOCK (cerrar el tempo) si quieres reproducir la canción al tempo que se especifica en ella.

Si la tecla TEMPO LOCK está desactivada, el tempo irá variando según lo establecido en cada patrón de la canción. Sin embargo, e incluso si el cambio de posición se produce, el tempo se mantendrá si el patrón es el mismo.

 Si utilizas el dial o la tecla tap para cambiar el tempo, los ajustes del tempo de la canción se guardarán. Si has alterado el tempo de una canción y has pasado a otra sin escribir (guardar) la canción, la canción mantendrá los valores de tempo originales. Si quieres conservar los cambios realizados debes guardar la canción.

Nota: Si utilizas la grabación de Eventos (Event Recording) para grabar los eventos de tempo, los datos del tempo se actualizarán cuando se produzcan dichos eventos (P. 80 Event Recording).

 Puedes utilizar el dial o la tecla tap para ajustar el tempo independientemente de que la tecla Tempo Lock esté activada/desactivada.

 Puedes guardar el estado (on/off) de la tecla Tempo Lock de forma independiente para cada canción. Si quieres guardar el tempo que hayas modificado, debes guardar la canción (P. 81 "Guardar una canción")

 Si el parámetro "Clock" del modo Global tiene uno de estos valores "EXT" o "AUTO" y el ESX-1 está sincronizado con un reloj MIDI, los ajustes de tempo y los eventos de tempo de la canción serán ignorados.

Crear una canción

Puedes crear un canción estableciendo el orden de los patrones que deseas escuchar.



Si quieres guardar el tempo que hayas modificado, debes guardar la canción (P. 81 "Guardar una canción")

Asignar un patrón a cada posición

POSITION001 ... 256

PATTERN A.01 .. D, 64, End

Así es como puedes asignar los patrones (patterns) a cada posición (position). Asegúrate de que la tecla de función Keyboard está apagada.

- 1.- Utiliza las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar "Position" en la pantalla. Fíjate que la pantalla indique "001".
- 2.- Pulsa la tecla del cursor [▼] hasta que leas en la pantalla "Pattern".
- 3.- Utiliza el dial para seleccionar el patrón que deseas asignar a la posición "001".
- 4.- Pulsa la tecla de selección [▶] para avanzar a la siguiente posición. La pantalla indicará "End".
- 5.- Utiliza el dial para seleccionar un patrón. EL patrón seleccionado será asignado a la posición "002".
- 6.- Cuando hayas seleccionado el patrón para la posición "002", verás de nuevo "End". Continúa con los pasos 4 y 5 para asignar tantos patrones como necesites.



Para reproducir la canción completada desde el inicio

Pulsa la tecla PLAY/PAUSE y luego STOP/CANCEL. Pulsa de forma alternativa las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar "Position" en la pantalla y utiliza el dial o las teclas del cursor para que el valor de position sea "001". Pulsa la tecla PLAY/PAUSE.

Variación de la altura de un patrón para una posición determinada.

NOTE OFFSET -24 ... +24

Esta función te permite alterar la altura de las partes del teclado de un patrón en una posición determinada dentro de la canción.



Recuerda que la función Offset simplemente ajusta la altura de las partes que se reproducen en la posición correspondiente de la canción, pero no las altera en el patrón en sí.

- 1.- Si está reproduciendo la canción, pulsa la tecla STOP/CANCEL para detenerla.
- 2.- Utiliza las teclas [▲]/[▼] para seleccionar "Position" en pantalla.
- 3.- Gira el dial o las teclas del cursor para seleccionar "NoteOfs" en pantalla.
- 5.- Usa el dial para especificar la altura. El valor +-1 altera la nota en un semitono, un valor de +-2 lo hace en un tono completo, +-7 una quinta y +-12 en una octava. Cuando la pantalla nos muestra "NoteOfs" podrás seleccionar una nueva posición utilizando las teclas de selección para desplazarte hacia delante o hacia atrás, paso a paso.



Si quieres utilizar las teclas del cursor [▲]/[▼] desactiva la tecla KEYBOARD.

Edición de una canción

Puedes editar una canción al insertar o borrar patrones. Los movimientos de los controles y tu propia actuación puedes ser añadida a la canción.



Si quieres guardar una canción que hayas editado, debes realizar la operación de escritura. Si cambias de canción o apagas la unidad sin realizar la operación de escritura, la canción no conservará los cambios realizados.

Inserción de un patrón

INSERT PATTERN

Esta operación te permitirá insertar un patrón en la posición deseada. Los patrones que le siguen se desplazarán hacia el final de la canción.

- 1.- Si el ESX-1 está reproduciendo, pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener la reproducción.
- 2.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla step 8 (INSERT PATTERN) (la tecla se iluminará de forma intermitente).
- 3.- Utiliza el dial para seleccionar la posición en la que deseas insertar el patrón. Por ejemplo, si quieres insertar el patrón en la posición 3, tienes que ver en pantalla el número "003".
- 4.- Pulsa la tecla 8 de nuevo para insertar un patrón en esa posición (la tecla se apagará). Si decides cancelar la operación, pulsa la tecla STOP/CANCEL. El patrón se insertado será idéntico al que estaba grabado (incluyendo la altura de las notas) y asignado a esa posición. Puedes cambiar el patrón y las notas si es resulta necesario. Todos los datos que sigan al patrón insertado se desplazará una posición hacia el final de la canción.

Borrar un patrón

DELETE PATTERN

Esta operación te permite borrar el patrón de una posición. Los patrones siguientes se desplazarán hacia el inicio de la canción.

- 1.- Si el ESX-1 está reproduciendo, pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener la reproducción.
- 2.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla step 9 (DELETE PATTERN) (la tecla se iluminará de forma intermitente).
- 3.- Utiliza el dial para seleccionar la posición en la que deseas insertar el patrón. Por ejemplo, si quieres insertar el patrón en la posición 5, tienes que ver en pantalla el número "005".
- 4.- Pulsa la tecla 9 otra vez para borrar el patrón (la tecla se apagará).

Si decides cancelar la operación, pulsa la tecla STOP/CANCEL. Todos los datos que sigan al patrón borrado se desplazará una posición hacia el inicio de la canción.

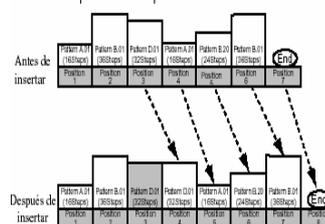


Cuando borras un patrón, cualquier dato que grabado en esa posición también será borrado.



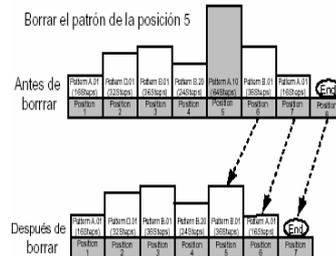
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
DRUM PART [STOP]

Insertar a patrón en la posición 3



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
DRUM PART [STOP]

Borrar el patrón de la posición 5



Borrado de datos de una canción

CLEAR SONG

- 1.- Si el ESX-1 está reproduciendo, pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener la reproducción.
- 2.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla step 10 (CLEAR SONG) (la tecla se iluminará de forma intermitente).
- 3.- Pulsa la tecla 10 otra vez para borrar los datos de la canción. Si decides cancelar la operación pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Si borras los datos de una canción de forma accidental

Gira el dial para seleccionar la canción de nuevo sin haberla grabado, y regresarás a los datos que tenías antes grabados.

Cambio del patrón de una posición determinada

- 1.- Si el ESX-1 está reproduciendo, pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener la reproducción
- 2.- Utiliza las teclas [▲]/[▼] para seleccionar "Position" en pantalla.
- 3.- Gira el dial o las teclas del cursor para seleccionar "NoteOfs" en pantalla.
- 4.- Pulsa el cursor [▼] hasta que veas en pantalla "Pattern".
- 5.- usa el dial para seleccionar el patrón que quieras asignar a esa posición. Si quieres escuchar el patrón seleccionado para comprobar si es el que deseas, pulsa la tecla del modo Pattern para entrar en este modo y reproduce el patrón. Para regresar al modo Song, pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener la reproducción y luego sobre la tecla Song.

Mantener las partes silenciadas aunque cambie el patrón

Esta función se aplica sobre las partes silenciadas (meted) de toda la canción.

MUTE HOLDOff, On

- 1.- Pulsa el cursor [▼] hasta que veas en pantalla "MuteHold".
- 2.- Gira el dial para realizar el ajuste deseado.

Off: Las partes silenciadas específicas dentro de cada patrón se aplicarán mientras que la posición dentro de la canción cambie durante la reproducción. Sin embargo, si cambias la posición pero el patrón es el mismo, la parte silenciada se mantendrá.

On: El estado de la parte silenciada no variará incluso si la posición varía y se asigna otro patrón. No obstante, al comienzo de la canción el estado de las partes silenciadas será como especifica el patrón seleccionado para la posición 1.

Reproducción de canciones en sucesión

NEXT SONGOff, S01 .. S64

Cuando se acaba la reproducción de una canción, esta función continúa inmediatamente con la reproducción de la canción especificada.

- 1.- Pulsa el cursor [▼] hasta que veas en pantalla "NextSong" (Canción Siguiente).
- 2.- Gira el dial para seleccionar cual será la siguiente canción a reproducir. Si seleccionas "Off", la reproducción se detendrá cuando acabe la canción en uso.



Si realizas la grabación de eventos, etc. Mientras se reproduce una canción, el valor de NEXTSONG será ignorado.



La configuración de NEXT SONG se ignora cuando la reproducción está sincronizada con los mensajes de un reloj MIDI enviados desde un dispositivo externo. Los mensajes del ESX-1 seguirán los mensajes SongSelect (F3, ss) (ss=número de canción) enviados desde el dispositivo externo.



Grabación de Eventos

Grabación de los datos de eventos de una canción

Además de permitirte ordenar los patrones para crear una canción, el Modo Song del ESX-1 te permite grabar tus propias actuaciones a tiempo real utilizando las teclas del kit de batería, la función de teclado, el arpegiador y los controles.

La grabación de las actuaciones en vivo del modo Song y las operaciones de ésta índole serán denominadas como Event Recording (grabación de Eventos).

La grabación de eventos puede almacenar seis tipos de datos (datos de eventos, event data).

- Tu actuación en la batería, y en las partes de stretch, slice y audio.
- Tu actuación utilizando la función Keyboard (teclado)
- Tu actuación utilizando el arpegiador
- Los movimientos de los controles y las operaciones de las teclas (sólo de la parte seleccionada).
- Las operaciones de Solo y Mute de las partes.
- Tempo

Para utilizar Event Recording (grabación de eventos)

Cuando utilizas Event Recording, puedes grabar repetidamente sobre la misma zona, y añadir una capa más de los datos antes mencionados en cada una de las "pasadas" de la grabación. La grabación de Eventos reemplazará (sobrescribirá) sólo los datos existentes que sean del mismo tipo de evento como datos nuevos. Los eventos existentes de otros tipos se mantendrán.

- 1.- Selecciona la canción en la que deseas utilizar la grabación de eventos.
- 2.- Usa la teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar "Position" en pantalla.
- 3.- Utiliza el dial o las teclas del cursor para llegar hasta el punto donde quieras que comience la grabación.
- 4.- Pulsa la tecla REC, y luego a tecla PLAY/PAUSE para comenzar con la grabación de eventos.
- 5.- Usa las teclas de Step o los controles, etc.. para grabar tu actuación.
- 6.- Pulsa la tecla STOP/CANCEL para detener la grabación.

 Si los datos de la actuación están en conflicto con los datos de los eventos, éstos últimos prevalecerán en la reproducción.

 Los movimientos de los controles grabados en el modo Song utilizando la grabación de eventos serán reproducidos de forma similar al modo SMOOTH de una secuencia de movimientos (no el modo TRIGHOLD).

 Si quieres salvar los datos introducidos por la grabación de eventos debes realizar la operación Write.

 Puede que los datos de eventos no se reproduzcan correctamente si rebobinas la canción.

 Si mueves un control durante la grabación de eventos, los datos de este control serán cancelados hasta que la reproducción llegue a la siguiente posición.

Para borrar los datos de eventos de una canción

Puedes borrar los datos de eventos de una canción dejando pulsada la tecla SHIFT y pulsando la tecla RESET/ERASE de la región que quieres borrar. Todos los datos de eventos de esa región serán eliminados.

Para comprobar los datos de eventos de una canción

Cuando tienes pulsada la tecla SHIFT y pulsas la tecla MOTION SEQ las teclas step 15 y 16 se iluminarán si existen datos de eventos grabados en la canción, la pantalla debe indicar "SongEvt" e indicar el número de eventos grabados en la canción seleccionada.

 No puedes comprobar los datos de eventos durante la grabación o reproducción de una canción.

Guardar una canción

Si quieres conservar los datos de la canción que has creado, debes realizar la operación Write/Rename (escribir/renombrar). Si no deseas conservar la canción que has creado, simplemente selecciona sin realizar la operación de Write/Rename.

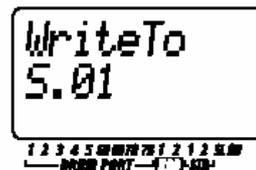
 Recuerda que cuando grabas una canción, se sobrescribirán los datos en el lugar de destino seleccionado.

Para guardar una canción

1.- Pulsa la tecla WRITE/RENAME.

La pantalla de parámetros te indicará "WriteTo" (escribir a) y la pantalla de valores indicará "(El número de destino para grabar la canción)".

En ese momento, puedes pulsar la tecla SHIFT para cambiar la pantalla y que pase de mostrar "el nº de destino para grabar la canción" a "seis caracteres para el nombre de la canción".



Para grabar sobre otra canción

Utiliza el dial para introducir el número de la canción de destino. Asegúrate de seleccionar una canción de destino que contenga datos de los que puedas prescindir.

2.- Pulsa la tecla WRITE/RENAME para comenzar el proceso. La tecla WRITE/RENAME se iluminará mientras se estén guardando los datos, y se apagará cuando la operación haya finalizado. Si decides cancelarla, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Para renombrar y guardar la canción

1.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa una vez la tecla WRITE/RENAME (la tecla se iluminará de forma intermitente). La pantalla de parámetros indicará "Rename" y la de valores mostrará "seis caracteres para el nombre de la canción".

2.- Asigna el nombre a la canción. Usa las teclas [▲]/[▼] para desplazar el cursor a derecha o izquierda de la pantalla de valores y gira el dial para editar los caracteres. Puedes asignar un nombre de 8 caracteres de longitud máxima, aunque sólo serán visibles seis durante el proceso de renombrado. Cuando hayas acabado pulsa WRITE/RENAME de nuevo.

3.- Selecciona el número de la canción donde quieres guardarla. La pantalla de parámetros indicará "WriteTo" y la pantalla de valores indicará "(El número de destino para grabar la canción)". Puedes pulsar la tecla SHIFT para cambiar la pantalla y que pase de mostrar "el nº de destino para grabar la canción" a "seis caracteres para el nombre de la canción". Gira el dial para seleccionar el número de canción donde quieres grabar y asegúrate de que no escribes sobre una canción importante o que quisieras conservar.

4.- Pulsa de nuevo la tecla WRITE /RENAME para comenzar a guardar los datos. La tecla se iluminará mientras se guarda y se apagará cuando haya acabado el proceso. Si decides cancelar, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

 Con los ajustes de fábrica, la función Memory Protect (protección de memoria) está activada, de forma que no podrás grabar los datos. Desactiva esta opción del modo Global para poder grabar (P. 82 "Protección de los datos en memoria").

 Nunca apagues la unidad mientras se guardan los datos en memoria (mientras que la tecla WRITE/RENAME este encendida). Si lo haces puedes perder estos datos.



7. Modo Global

En el modo Global puedes definir parámetros como los relacionados con el metrónomo, afinación, protección de memoria, etc. Para acceder al modo Global, pulsa la tecla GLOBAL. Para abandonar el modo GLOBAL pulsa otra tecla modo.

 Si apagas la unidad sin guardar los cambios realizados en el modo Global, los cambios realizados no se conservarán. Si quieres conservar los cambios, tienes que realizar operación Write (P.83 "Guardar la configuración del modo Global").

Configuración del metrónomo

Estos controles te permiten especificar como va a trabajar el metrónomo. El metrónomo resulta útil cuando ejecutas la grabación a tiempo real para crear patrones.

El metrónomo sonará en intervalos de negra. Excepto cuando tengas seleccionado "On-3/4", el sonido del metrónomo se enviará a los jacks de salida L/R y de auriculares, mezclado con el sonido de la reproducción en curso ESX-1 y el jack de entrada de audio.

- 1.- Pulsa la tecla  hasta que la pantalla de parámetros muestre "Metronom" (metrónomo)



- 2.- Gira el dial para realizar los ajustes del metrónomo. METRONOME [Off, Rec0, Rec1, Rec2, On, ON->3/4]

- Off: El metrónomo no tendrá sonido.
- Rec0: El metrónomo sólo sonará durante la grabación (cuando las teclas Rec y Play estén encendidas).
- Rec1: Tendrás una claqueta durante un compás antes de que empezar a grabar. El metrónomo sólo se escuchará durante la grabación.
- Rec2: Tendrás una claqueta durante dos compases antes de que empezar a grabar. El metrónomo sólo se escuchará durante la grabación.
- On: El metrónomo se escuchará sólo durante la grabación o reproducción. No tendrás claqueta antes de comenzar a grabar.
- On 3/4: Durante la reproducción o grabación, el sonido del metrónomo se enviará a los jacks 3 / 4. (El sonido del metrónomo no se enviará a los jacks L/R o a los auriculares). No tendrás claqueta antes de la grabación

 No podrás guardar la configuración del metrónomo. Por defecto, siempre estará "Off". (desconectado)

Ajustar el jack de entrada en mono/estéreo

AUDIO IN MODE.....L/MONO, STEREO

Define si el sonido que se recibe por el jack de entrada de audio será monoaural (sólo en el canal izquierdo) o estéreo. Selecciona "L/Mono" si utilizas una fuente de sonido mono como por ejemplo un micrófono. Seleccionar "Stereo" si utilizas una fuente de sonido estéreo como por ejemplo un reproductor de Cds.

- 1.- Utiliza las teclas / hasta que en pantalla se lea "AudioIn".
- 2.- Gira el dial para seleccionar "L/Mono o Stereo"

 Incluso si el Modo Audio In está fijado en estéreo, al samplear se grabará el sonido mezclado de los canales derecho e izquierdo si el Modo sampling (P. 20 "Sampleando" es monoaural). Si estableces el valor de Audio IN como stereo, utiliza un cable con jack de 1/4" para realizar las conexiones.

Cambio de las funciones del arpegiador

Estos valores variarán las funciones del controlador slider y de cinta(ribbon) del arpegiador.

- 1.- Utiliza las teclas / hasta que en pantalla se lea "AprCntrl".
- 2.- Gira el dial para seleccionar "Normal" o Revers"

ARP CONTROL Normal, Revers

- Normal: Slider, Pitch control (partes de teclado)
Ribbon : Gate time, (partes de teclado y audio)/Resolution (partes de batería, slice, stretch).
Ribbon (controlador de goma) Control Pitch (partes de teclado)+ Note On.

Protección de los datos en memoria

Estos valores te permiten proteger los datos de los Pattern y Song (Patrón y Canción).

Utiliza las teclas / hasta que en pantalla se lea "Protect". Gira el dial para activar o desactivar la función.

PROTECT Off, On

- On: La tecla WRITE/RENAME se desactivará y resultará imposible el rescribir los datos o recibir datos MIDI.
- Off: Los datos editados se pueden guardar, y se pueden recibir datos.

Nota: El valor por defecto es ON. La protección de la memoria se aplica en los modos Pattern, Part edit, Step Edit y Song. No obstante, podrás escribir y guardar tus programas en el modo Global independientemente del estado de la protección de datos en memoria.

Guardando los ajustes del modo Global

Así es como podrás guardar tus valores en el modo Global. Si quieres conservar los cambios que hayas realizado, debes realizar la operación Write descrita más abajo. Los ajustes que guardes tendrán efecto cada vez que enciendas la unidad. Si no quieres conservar los cambios realizados, simplemente apaga la unidad sin ejecutar la operación Write.

- 1.- Pulsa la tecla Global mode (modo global).
- 2.- Pulsa la tecla WRITE/RENAME una vez (la tecla se iluminará) y en pantalla verás la pregunta "GloblWr?". Utiliza el dial para seleccionar "Yes", pulsa de nuevo la tecla Write/rename para guardar los datos. Mientras que se están grabando los datos, la tecla Write/renome estará iluminada y se apagará una vez que haya finalizado la grabación. Si decides cancelar la operación, selecciona "No" o pulsa la tecla STOP/CANCEL.

 Puedes escribir los ajustes del modo Global independientemente del estado del modo de protección de datos en memoria (Ver página anterior).

 Nunca apagues la unidad mientras que se están grabando los datos en memoria (mientras que la tecla WRITE/RENAME está iluminada). Si lo haces puedes destruir los datos.

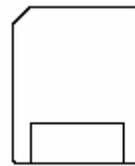
Uso de la tarjeta SmartMedia™

Puedes utilizar la tarjeta SmartMedia para guardar o cargar los datos internos del ESX-1.

El ESX-1 utiliza tarjetas SmartMedia de 3v(3.3V) y con una capacidad de entre 4y 128 Mb.

Asegúrate de que la tarjeta Smartmedia está orientada correctamente, e insértala en su totalidad en el lector de tarjetas SmartMedia.

*SmartMedia es una marca registrada de Toshiba Corporation.



 Nunca retire la tarjeta o apague la unidad mientras que se está accediendo a la tarjeta Smartmedia (mientras que el indicador de la tarjeta está encendido). AL hacerlo puedes dañar la unidad,

Sobre las tarjetas

El ESX-1 trabaja con tarjetas Smartmedia de 3.3 V (o compatibles con Smartmedia) de una capacidad de entre 4 y 128 Mb. Nunca utilices otro tipo de tarjeta SmartMedia en el ESX-1; si lo haces el ESX-1 puede dejar de funcionar correctamente. Si colocas una pegatina para la protección contra escritura (las pegatinas redondas y plateadas) en la tarjeta, no será posible el escribir o grabar datos en ella. Si quieres guardar datos escribiendo en la tarjeta debes retirar la etiqueta.



Etiqueta de protección

Cuidado de la tarjeta

- No la dobles, o la sometas a fuertes impactos o altas temperaturas.
- No toques los contactos eléctricos de la tarjeta. Las descargas de electricidad estática pueden dañarla. Cuando hayas acabado de utilizarla, guárdala en una caja con protección anti-descargas estáticas.

Formatear la tarjeta SmartMedia

Este es el proceso para formatear la tarjeta SmartMedia para que pueda ser utilizada por el ESX-1.

⚠ Al formatear la tarjeta se borrarán todos sus datos.

- 1.- Inserta la tarjeta SmartMedia en su lector.
- 2.- Pulsa la tecla GLOBAL (se iluminará).
- 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla 16 (CARD) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "Cardmenu" (menú de tarjeta).
- 4.- Gira el dial hasta que en pantalla leas "Format" y pulsa la tecla step 16.



- 5.- La pantalla de parámetros te preguntará "Sure?" (¿Seguro?). Gira el dial hasta que en pantalla veas "Yes" y luego pulsa de nuevo la tecla 16 para ejecutar el formateo. Si decides cancelar el proceso, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Nota: Mientras que se formatea la tarjeta, las teclas Step indicarán el progreso de la operación.

- 6.- Cuando el formateado ha concluido o si has seleccionado "No" y pulsado la tecla step 16, regresarás a la pantalla anterior al formateo (la tecla 16 se apagará).

⚠ Las tarjetas SmartMedia formateadas en otros dispositivos que no sean el ESX-1 pueden ser reconocidas de forma incorrecta. En este caso, formatea la tarjeta de nuevo en el ESX-1.

Guardar los datos en la SmartMedia (Save All)

Así es como grabas todos los datos del ESX-1 (datos de patrones, canción, global y sample) en la SmartMedia.

- 1.- Inserta la tarjeta SmartMedia en su lector.
- 2.- Pulsa la tecla GLOBAL (se iluminará).
- 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 16 (CARD) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "Cardmenu" (menú de tarjeta).
- 4.- En pantalla leerás "Load", gira el dial hasta ver "Save" y pulsa la tecla step 16.



- 5.- La pantalla de parámetros indicará "Save" y la de valores indicará "All". Pulsa la tecla 16.



Nota: Si seleccionas "PSG", sólo se guardarán los datos de patrón, canción y global. (Pattern, Song y global).

- 6.- Asigna un nombre al fichero que vas a guardar. La pantalla de parámetros indicará "Rename" y la pantalla de valores te mostrará el nombre actual. Utiliza las teclas del cursor [▲]/[▼] para desplazar el cursor a derecha e izquierda por la pantalla de valores y gira el dial para editar el carácter. Cuando hayas acabado pulsa la tecla 16. La pantalla de parámetros te preguntará "Sure?" (¿Seguro?), y la pantalla de valores mostrará "No". Gira el dial hasta que en pantalla veas "Yes" y luego pulsa de nuevo la tecla 16 para ejecutar la grabación. Mientras se realiza la operación las teclas step te informarán sobre su progreso. Si decides cancelar el proceso, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

⚠ Si existe un fichero de usuario con idéntico nombre, la pantalla de parámetros te preguntará "OverWrt?" (¿Sobrescribir?) y la pantalla de valores indicará "No". Si utilizas el dial para seleccionar "Yes" y pulsas la tecla 16 para sobrescribir, los datos que se encuentran en la SmartMedia se perderán. Si no introduces ningún nombre el fichero se llamará "NO_NAME".

⚠ No podrás grabar datos en la SmartMedia si cuenta con una etiqueta de protección sobre ella. Quita la pegatina antes de ejecutar la operación de grabación/escritura.

⚠ Nunca apagues la unidad o retires la tarjeta SmartMedia mientras grabas o formateas. Al hacerlo puedes dejar la tarjeta inutilizable.

⚠ Necesitarás unos dos megabytes por fichero. Sólo podrás guardar datos en el espacio disponible de la tarjeta.

Cargar todos los datos desde la SmartMedia al ESX-1

Así es como debes cargar los datos de patrones, canciones, global y sample desde la SmartMedia al ESX-1.

- 1.- Inserta la tarjeta SmartMedia en su lector.
- 2.- Pulsa la tecla GLOBAL (se iluminará).
- 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 16 (CARD) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "Cardmenu" (menú de tarjeta).
- 4.- En pantalla leerás "Load". Pulsa la tecla 16.



5.- La pantalla de parámetros indicará "Load" y la pantalla de valores indicará "All". Pulsa la tecla 16.



Nota: Si seleccionas "PSG", sólo se guardarán los datos de patrón, canción y global. (Pattern, Song y global).

6.- Selecciona el fichero que quieres cargar. La pantalla de valores mostrará "Ldfile" y la pantalla de parámetros mostrará (seis caracteres para el nombre del archivo). Gira el dial para seleccionar el fichero deseado y pulsa la tecla 16.

7.- La pantalla de parámetros te preguntará "Sure?" (¿Seguro?) y la pantalla de valores mostrará "No". Gira el dial hasta que en pantalla veas "Yes" y luego pulsa de nuevo la tecla 16 para ejecutar la grabación. Mientras se realiza la operación las teclas step te informarán sobre su progreso.

Cuando la carga ha finalizado, el ESX-1 entrará en el modo Pattern con el A01 seleccionado.

Si decides cancelar el proceso, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

⚠ En la configuración de fábrica, la protección de la memoria está activada, así no podrás realizar esta operación. Desactiva la protección antes de ejecutar la función Load. (P.83 "Guardar la configuración del modo Global").

Cargar un único patrón desde la SmartMedia (Load Pattern)

- 1.- Inserta la tarjeta SmartMedia en su lector.
- 2.- Pulsa la tecla GLOBAL (se iluminará).
- 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 16 (CARD) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "Cardmenu" (menú de tarjeta).
- 4.- En pantalla de parámetros leerás "Load" y la pantalla de valores mostrará "All". Gira el dial hasta ver "1Prtn" y pulsa la tecla 16.



6.- Selecciona el fichero (el nombre que has especificado en Save All) que contiene el patrón que quieras cargar. La pantalla de valores mostrará "LdFile" y la de parámetros indicará "seis caracteres para el nombre del archivo". Gira el dial para seleccionar el fichero, y pulsa la tecla 16.

Nota: Puedes utilizar los ficheros grabados por el ES.1 (un modelo anterior de esta serie). Cuando seleccionas un fichero del ES-1, la pantalla mostrará (ES1). Ten en cuenta que algunos parámetros no son compatibles, puede sonar algo diferente.

7.- Selecciona el patrón que quieres cargar. La pantalla de parámetros indicará "Load" y la de valores "Número del patrón" (pattern number), (puedes mantener pulsada la tecla SHIFT para ver el nombre del patrón). Gira el dial para seleccionar el patrón deseado y pulsa la tecla 16 para cargarlo.

Cuando la carga haya finalizado, regresarás al modo Pattern (la tecla 16 se apagará y se encenderá la tecla PATTERN).

Si decides cancelar la operación, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

⚠ Ten presente que este proceso no graba (guarda) el patrón en la memoria interna.

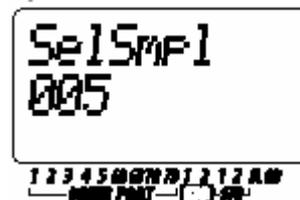
⚠ En la configuración de fábrica, la protección de la memoria está activada, así no podrás realizar esta operación. Desactiva la protección antes de ejecutar la función Load. (P.83 "Guardar la configuración del modo Global").

⚠ Cargar un patrón no carga los simples utilizados en él.

Guardar un único patrón en la SmartMedia

Este es el proceso para grabar los datos sample en la SmartMedia.

- 1.- Inserta la tarjeta SmartMedia en su lector.
- 2.- Pulsa la tecla GLOBAL (se iluminará).
- 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 16 (CARD) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "Cardmenu" (menú de tarjeta).
- 4.- En pantalla de parámetros leerás "Load", gira el dial hasta ver "Save" y pulsa la tecla 16. La pantalla de parámetros ahora mostrará "Save".
- 5.- La pantalla de valores mostrará "All". Gira el dial hasta que ponga "Sample" y pulsa la tecla 16.
- 6.- Selecciona el patrón que quieres guardar. La pantalla de parámetros indicará "SelSmp1" y la de valores "Número del sample en la memoria". (Puedes mantener pulsada la tecla SHIFT para ver el nombre del sample). Gira el dial para seleccionar el número del sample que quieres guardar y pulsa la tecla 16.



7.- Asigna un nombre al fichero que vas a guardar. Utiliza las teclas del cursor [▲]/[▼] para desplazar el cursor a derecha e izquierda por la pantalla de valores y gira el dial para seleccionar los caracteres.

8.- Pulsa la tecla 16 para ejecutar el proceso Save (guardar). Mientras que se guarda el sample, las teclas step indicarán su progreso.

Cuando la grabación haya concluido, la pantalla regresará a su estado anterior al del proceso de grabación (la tecla 16 se apagará).

Si decides cancelar, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

⚠ No podrás grabar datos en la SmartMedia si cuenta con una etiqueta de protección sobre ella. Quita la pegatina antes de ejecutar la operación de grabación/escritura

⚠ Nunca apagues la unidad o retires la tarjeta SmartMedia mientras grabas o formateas. Al hacerlo puedes dejar la tarjeta inutilizable.

⚠ Sólo podrás guardar datos en el espacio disponible de la tarjeta.

Cargar un sólo sample desde la SmartMedia

Puedes cargar samples aislados desde un fichero que se haya grabado con el ESX-1 o ES-1, siempre que sean ficheros WAVE o AIFF.

Carga de un fichero WAV o AIFF

- 1.- Inserta la tarjeta SmartMedia en su lector.
- 2.- Pulsa la tecla GLOBAL (se iluminará).
- 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 16 (CARD) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "Cardmenu" (menú de tarjeta).
- 4.- Asegúrate de que la pantalla de valores muestra "Load" y pulsa la tecla 16.
- 5.- La pantalla de valores mostrará "All". Gira el dial para seleccionar el formato del fichero que quieres cargar "WAV" o "AIFF", pulsa la tecla 16.



- 6.- Selecciona el patrón que quieres cargar. La pantalla de parámetros indicará "Load" y la de valores "Sample name" (nombre del sample), para los samples que se ajusten al formato indicado en el punto 5. Gira el dial para seleccionar el sample. Puedes pulsar la tecla PLAY/PAUSE para reproducir el sample seleccionado. Cuando lo tengas seleccionado, pulsa la tecla 16.
- 7.- Selecciona el número de destino para el sample. La pantalla de parámetros indicará "LoadTo" y la de valores "el número del sample en la memoria interna del ESX-1". (Puedes pulsar la tecla SHIFT para ver el nombre del fichero). Gira el dial para seleccionar el número para la carga del sample. Los números ocupados aparecen con un asterisco "*" a su derecha. Pulsa la tecla 16 para ejecutar la operación Load. Durante la misma las teclas Step te informarán de su progreso.

Carga desde un fichero ES (ESX-1 o ES-1).

- 1.- Inserta la tarjeta SmartMedia en su lector.
- 2.- Pulsa la tecla GLOBAL (se iluminará).
- 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 16 (CARD) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "Cardmenu" (menú de tarjeta).
- 4.- Asegúrate de que la pantalla de valores muestra "Load" y pulsa la tecla 16. La pantalla de parámetros muestra "Load".

- 5.- La pantalla de valores mostrará "All". Gira el dial y selecciona "ESsmp1" y pulsa la tecla 16.



- 6.- Selecciona el fichero desde el que quieres cargar. La pantalla de valores debe mostrar "LdFile" y la pantalla de parámetros mostrará los nombres de los ficheros ES (ESX-1 o ES) que existan en la tarjeta SmartMedia. Gira el dial para seleccionar un archivo de usuario y pulsa la tecla 16.
- 7.- Selecciona el sample que quieres cargar. La pantalla de valores mostrará "Load" y la de parámetros mostrará "sample name" (nombre de sample) para los samples que estén dentro del fichero de usuario que has seleccionado en el nº 6. Gira el dial para seleccionar un sample. Puedes pulsar la tecla PLAY/PAUSE para reproducir el sample seleccionado, pulsa la tecla 16.
- 8.- Selecciona el destino para la carga. La pantalla debe mostrar "LoadTo" y la pantalla de valores "(número del sample en la memoria interna del ESX-1)". Gira el dial para seleccionar un número de destino para la carga. Puedes pulsar la tecla SHIFT para visualizar el nombre del sample. Los números de destino ya utilizados, aparecerán con un asterisco (*) a su derecha.



- 9.- Pulsa la tecla 16 para ejecutar la operación Load. Durante la carga, las teclas step indicarán el progreso de la misma. Cuando haya finalizado la operación de carga, regresarás al modo Pattern. (La tecla 16 se apagará y la tecla Pattern se iluminará). Si decides cancelar el proceso a la mitad, utiliza las teclas de modo para activar cualquiera que no sea Global (Ej. Pattern Mode).

⚠ Esta operación sobrescribirá la memoria interna, procede con precaución, y asegúrate de que no sobrescribes ninguna información importante.

⚠ En la configuración de fábrica, la protección de la memoria está activada, así no podrás realizar esta operación. Desactiva la protección antes de ejecutar la función Load. (P.83 "Guardar la configuración del modo Global").

⚠ Si el sample que estás intentando cargar sobrepasa la cantidad disponible, aparecerá un mensaje de "Memfull" (memoria llena), no podrás ejecutar la operación de carga. Borra algunos samples para aumentar el espacio disponible e intenta la operación de carga de nuevo.

Borrar un fichero ESX-1 de la SmartMedia (DeleteFile)

Este es el proceso para poder borrar un fichero que contenga los datos pattern, song, global de la tarjeta SmartMedia.

 Una vez borrado el fichero los datos no se podrán leer.

- 1.- Inserta la tarjeta SmartMedia en su lector.
- 2.- Pulsa la tecla GLOBAL (se iluminará).
- 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 16 (CARD) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "Cardmenu" (menú de tarjeta).
- 4.-La pantalla de valores mostrará "Load"y pulsa la tecla 16. Gira el dial hasta seleccionar "Delete" y pulsa la tecla 16.
- 5.- Selecciona el fichero de usuario que quieras borrar. Selecciona los ficheros ES y pulsa la tecla 16.
- 6.- La pantalla de parámetros te preguntará "Sure?" (¿Seguro?).y la pantalla de valores mostrará "No". Gira el dial hasta que en pantalla veas "Yes" y luego pulsa de nuevo la tecla 16 para ejecutar la operación de borrado. Mientras que se borra el fichero, las teclas step te informarán sobre su progreso.

Borrar un fichero WAVE o AIFF de la SmartMedia

Aquí te explicamos como borrar un fichero WAVE o AIFF de la tarjeta SmartMedia.

- 1.- Inserta la tarjeta SmartMedia en su lector.
- 2.- Pulsa la tecla GLOBAL (se iluminará).
- 3.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 16 (CARD) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "Cardmenu" (menú de tarjeta).
- 4.-La pantalla de valores mostrará "Load"y pulsa la tecla 16. Gira el dial hasta seleccionar "Delete" y pulsa la tecla 16
- 5.- Selecciona el tipo de archivo que quieres borrar. Selecciona uno de los formatos, Wave o Aiff y pulsa la tecla 16.
- 6.- Selecciona el archivo que quieres borrar. La pantalla de parámetros indicará "File name" (nombre de archivo). Gira el dial para seleccionar un fichero y pulsa la tecla 16.
- 7.- La pantalla de parámetros te preguntará "Sure?" (¿Seguro?). Gira el dial hasta que en pantalla veas "Yes" y luego pulsa de nuevo la tecla 16 para ejecutar la operación de borrado. Mientras que se borra el fichero, las teclas step te informarán sobre su progreso

Sobre los formatos WAV/AIFF

Cuando se guardan/cargan datos del ESX-1, sigue estos consejos.

Archivos WAV (Importar/exportar)

Se utilizan los datos de Format Chunk, Sample Chunk y Data Chunk.

Format Chunk ("fmt")

El ESX-1 puede trabajar con ficheros en formato Wave con los siguientes valores de Format Chunk.

Formato: PCM estándar

Canales: 1 Mono/2 Estéreo

Bits por sample: 8/16 bits

Los datos de 8 bits se expanden a 16 cuando se añade cero a los 8 dígitos inferiores.

Ratio de muestreo: 11025 -96000 (Hz)

Si el ratio es diferente a 44100, los parámetros de Tune del sample serán ajustados durante la carga para que la altura de la reproducción sea la correcta.

Sample Chunk ("smp")

Cuando importes un fichero WAV creado por otro hardware o software, el ESX-1 sólo importará los datos de Loop, y los aplicará a los parámetros de Loop Start. Cuando se exportan los datos, los de Sample Chunk se sobrescribirán según los datos del loop especificados dentro del Sample Chunk.

Al importar

Se cargará el primer loop de la lista de Sample Loops. Cuando se cargan los datos del loop, el parámetro End del ESX-1 se sobrescribirá con el valor de este parámetro del Sample Chunk.

Al exportar

Si el loop es específico de un sample del Esx-1, se creará un sample chunk al crear el archivo wave.

Se especifican los siguientes parámetros:

Fabricante: 0x42

Producto: 0x71

SamplePeriod : Indica la frecuencia de muestreo

MIDI Unity Note: 0x3c

Número de Sample Loops: 1

Lista de sample loops: un loop, siguiendo los valores establecidos para Loopstart y Endpoint en el Esx-1.

Data Chunk ("data")

Este es el sample en formato wave propiamente dicho.

Formato AIFF (sólo importar)

Se reconocen los datos de Common y Sounddata chunk.

Common chunk ("COMM")

Canales: 1 Mono/2 Estéreo

Bits por sample: 8/16 bits

Los datos de 8 bits se expanden a 16 cuando se añade cero a los 8 dígitos inferiores.

Ratio de muestreo: 11025 -96000 (Hz)

Si el ratio es diferente a 44100, los parámetros de Tune del sample serán ajustados durante la carga para que la altura de la reproducción sea la correcta.

Sound Data Chunk ("SSND")

Es el propio fichero AIFF. Los datos de FOCET y el tamaño del bloque son ignorados (Block-Aligning Sound Data no son soportados).

Sobre el MIDI

En este modo puedes establecer los valores para el canal y el reloj MIDI.

▲ Si quieres conservar los cambios realizados en el modo Global, debes ejecutar la operación Write (P. 83 “Guardar la configuración del modo Global”).

Sobre los canales MIDI

Al igual que una televisión recibe los programas por los canales establecidos, un receptor MIDI recibe los datos que le son transmitidos en el canal que se establezca para este fin. Los ajustes del MIDI Ch en el modo Global te permiten configurar de forma autónoma los canales para el envío/recepción para cada parte de teclado 1,2 y colectivamente para toda la parte de la batería.

Uso del ESX-1 como módulo de sonido

Utiliza un cable MIDI para conectar el MIDI OUT de tu teclado MIDI, etc. A la entrada MIDI IN del ESX-1.

- 1.- Pulsa la tecla Global (se iluminará).
- 2.- Utiliza las teclas [▲]/[▼] para seleccionar el “MIDI Ch” en la pantalla.
- 3.- Pulsa la tecla de la Parte1 ESX-1, y luego gira el dial para establecer el canal MIDI para la parte1 y que sea igual al canal de transmisión de tu dispositivo externo. (“Ajustar el canal MIDI en otro dispositivo”).
- 4.- Cuando toques en el dispositivo MIDI conectado, escucharás la parte1 del teclado.

Si conectas un secuenciador multipistas MIDI al ESX-1

Necesitarás establecer el canal MIDI para las partes de teclado 1 y 2, y para las partes de teclado (“Ajustar el canal MIDI para cada parte”). Ajustar cada parte del canal MIDI de la pista del secuenciador que quieras reproducir, y comenzar a tocar en tu secuenciador externo para escuchar los sonidos.

Ajustar el canal MIDI para cada parte

MIDI Ch.....1...16

Aquí te explicamos como ajustar el canal MIDI para cada una de las partes de teclado y batería. El mismo canal MIDI se utiliza para la recepción y la emisión. Los ajustes de fábrica son los siguientes:

- 1.- Pulsa la tecla Global (se iluminará).
- 2.- Utiliza las teclas [▲]/[▼] para seleccionar el “MIDI Ch” en la pantalla.
- 3.- Pulsa la tecla de la Parte de la que quieres cambiar el canal MIDI (la tecla se iluminará). Para cambiar el canal MIDI para la batería, pulsa cualquiera de las 13 teclas (todas las teclas de la batería se iluminarán).
- 4.- Gira el dial para seleccionar un canal.

El canal MIDI para la parte 1 del teclado que especifiques será utilizado para transmitir y recibir los cambios de programa MIDI (“Canal MIDI Global”).

Parte	Canal
keyboard part 1(global)	1
keyboard parts 2	2
Drum parts (1-7B)	
Stretch parts(1, 2)	10
Slice part, Audio in part	

Utilidad MIDI

Aquí puedes realizar los ajustes de los filtros MIDI, asignar la nota para la batería, los números para el cambio de control, y recibir/transmitir datos MIDI.

Realizar ajustes de los filtros MIDI

MIDI FILTER.....

Puedes seleccionar que mensajes MIDI va a transmitir o recibir el ESX-1.

- 1.- Pulsa la tecla Global.
- 2.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 15 (MIDI) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "MIDI Util" (utilidad MIDI).
- 3.- Comprueba que la pantalla de valores indique "Filter" y pulsa la tecla 15.



- 4.- La pantalla de parámetros debe indicar "PCEN".



Los caracteres "PCEN" corresponden a cuatro tipos de mensajes cuyo estado aparece indicado por "O" o "X" en la pantalla valores. Si quieres una categoría de mensaje par transmitir/recibir, ajusta su estado a "O". Si no quieres que esa categoría de mensaje sea transmitido/recibido ajusta su estado a "X". Gira el dial para seleccionar entre "O" y "X" para cada categoría de mensaje:

- P: Cambio de programa, selección de banco y selección de canción transmisión/recepción.
 C: Transmisión/recepción de control de cambio.
 E: Transmisión/recepción de datos exclusivos. No obstante mientras se muestra la página de salto MIDI, este dato puede recibirse independientemente de la configuración de este parámetro.
 N: Transmisión/recepción de notas de mensajes.

- 5.- Cuando hayas acabado de realizar los ajustes, pulsa la tecla 15 para regresar al modo Global. (La tecla 15 se apagará y la tecla del modo Global se iluminará). Si quieres cancelar el proceso pulsa la tecla STOP/CANCEL o pulsa otra tecla de modo.

Asignar los números de las notas para la batería

DRUM NOTE No.....C1...G9

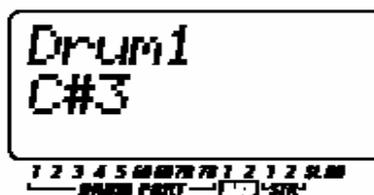
Puedes asignar un número de nota MIDI (como nombre de la nota) para cada elemento de la batería. Si asignas la misma nota a dos o más partes, éstas sonarán de forma simultánea cuando se controla desde un dispositivo externo.

- 1.- Pulsa la tecla Global.
- 2.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 15 (MIDI) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "MIDI Util" (utilidad MIDI).
- 3.- Comprueba que la pantalla de valores indique "Filter", gira el dial para cambiarlo a "DrNote" y pulsa la tecla 15.



- 4.- Pulsa la tecla de la parte de batería cuyo número quieres asignar.

- 5.- La pantalla de parámetros mostrará el nombre de la parte de batería seleccionada, y la pantalla de valor indicará el número correspondiente.



Gira el dial para seleccionar el número deseado. Para cada parte de la batería que quieras asignar, repite los pasos para seleccionar la parte de la batería y luego selecciona la nota.

- 6.- Cuando hayas finalizado de realizar los ajustes, pulsa la tecla 15 para regresar al modo Global (la tecla 15 se apagará y la tecla Global se iluminará). Si decides cancelar, pulsa la tecla STOP/CANCEL o pulsar otra tecla de modo.

Con los ajustes de fábrica, los números asignados son los siguientes:

Parte	Nota
Drum1	C2
Drum2	D2
Drum3	E2
Drum4	F2
Drum5	G2
Drum6A	F#2
Drum6B	A#2
Drum7A	C#3
Drum7B	D#3
Stretch1	A-1
Stretch2	A#-1
Slice	B-1
Audio in	C0

Las correspondencias entre las notas y los números pueden diferir para elementos de distintos fabricantes. Comprueba estas correspondencias en los dispositivos que vayas a conectar.

▲ Cada parte de batería puede ser editada utilizando los mensajes MIDI NRPR.

Sobre note-on/note-off

Cuando pulsas una tecla de la parte de batería, se transmitirá un mensaje note-on del número asignado a cada parte de batería sobre el canal MIDI especificado.

Cuando utilizas la función Keyboard (teclado) para tocar sobre las teclas step, se transmitirá un mensaje note-on (9n, kk, vv) (N: canal, kk: número de nota, vv: velocidad) del número de nota asignado a cada tecla de paso (step) y un valor de velocidad correspondiente a la fuerza con la que se ha pulsado la tecla.

En el ESX-1, vv: el valor de velocidad se ajusta por la fuerza de cada una de las partes acentuadas. Cuando sueltas una tecla, se transmite un mensaje note-off (8n, kk, vv). Sin embargo, muy pocos dispositivos reciben los datos de note-off, y el ESX-1 no lo transmite. Cuando el ESX-1 recibe los mensajes note-on/off en el canal MIDI asignado para cada parte, esa parte no será silenciada.

Si el filtro "N" MIDI del ESX-1 tiene el valor "x" los mensajes note-on/off no se recibirán, ni transmitirán "(Realizar ajustes de los filtros MIDI).

Asignar un Número de Control de Cambio MIDI a un potenciómetro.

#CC ASSIGNCC#00...31,32..127

Puedes especificar el número de control de cambio MIDI asignado a cada potenciómetro de control.

- 1.- Pulsa la tecla Global
- 2.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 15 (MIDI) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "MIDIUtil" (utilidad MIDI).
- 3.- Gira el dial para cambiar la pantalla de valores a "CCAsin" y pulsa la tecla 15.



- 4.- La pantalla de parámetros mostrará "CCAssign" y la pantalla de valores mostrará "(el nombre del potenciómetro correspondiente)". Gira el dial para seleccionar el potenciómetro cuya asignación quieras cambiar, y pulsa la tecla 15.



- 5.- La pantalla de parámetros mostrará "CCNumber" y la pantalla de valores "(un número de control de cambios)". Gira el potenciómetro para seleccionar el número de control de cambios deseado y pulsa la tecla 15.



- 6.- Pulsa la tecla step 15 y en pantalla aparecerá la pregunta "Continue?" (¿Continuar?). Si quieres modificar la configuración de otro potenciómetro de control, gira el dial para seleccionar "Yes" y pulsa la tecla 15. Luego repite los pasos 4 y 5.

Si ya has acabado de realizar los cambios, gira el dial para seleccionar "No" y pulsa la tecla 15, para regresar al modo Global.

Si decides cancelar, pulsa la tecla STOP/CANCEL o cualquier otra tecla de Modo.

▲ Los números de control de cambios pueden ser diferentes en cada fabricante. Consulta el manual del dispositivo que quieras conectar.

Transmitir ajustes de sonido y otros datos

Los ajustes y configuración de Song (canción), Pattern (patrón), global y MIDI pueden ser transmitidos desde el ESX-1 como datos exclusivos MIDI y almacenados en un dispositivo externo.

Transmitir/recibir un volcado de datos

Los volcados de datos son transmitidos/recibidos en el canal MIDI especificado en el valor MIDI Ch del modo Global. Los volcados de datos se pueden transmitir de forma manual tal y como se indica más abajo, y también se pueden transmitir como respuesta a un mensaje de solicitud de volcado de datos (data dump request).

MIDI DUMP ... PtBnkA...D, AllSng, Global

Transmisión

Así es como puedes transmitir los datos del sistema del ESX-1 (ajustes y configuración de patrón, canción o del modo global) desde el MIDI OUT al dispositivo MIDI u ordenador conectado.

- 1.- Conecta la salida MIDIOUT del ESX-1 al MIDI IN del dispositivo MIDI externo que pueda recibir el volcado de datos MIDI (ej, otro ESX-1, un archivador MIDI, un ordenador personal que cuente con un programa de control MIDI).
- 2.- Ajusta el mismo canal MIDI para el ESX-1 como para el dispositivo externo. Si vas a transmitir a un archivador MIDI, generalmente no será necesario que realices esta operación.
- 3.- Pulsa la tecla Global (se iluminará).
- 4.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla 15 (MIDI UTILITY) (se iluminará). La pantalla de parámetros indicará "MIDIUtil".
- 5.- La pantalla de valores indicará "Filter". Gira el dial para cambiar su valor a "Dump" y pulsa la tecla 15.
- 6.- La pantalla de parámetros indicará "MIDI Dump". La pantalla de valores indicará "(los datos que van a ser transmitidos)". Gira el dial para seleccionar los datos que deseas transmitir:

PtBnkA: Datos de los patrones del banco A (A01..64)

PtBnkB: Datos de los patrones del banco B (B01..64)

PtBnkC: Datos de los patrones del banco C (C01..64)

PtBnkD: Datos de los patrones del banco D (D01..64)

AllSng: Todas las canciones

Global: Todos los datos

- 7.- Pulsa la tecla 15 de nuevo para transmitir los datos. Si quieres cancelar la operación antes de comenzar a transmitir pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Recepción

Así es como podrás recibir el volcado de datos del ESX-1 desde un dispositivo MIDI externo conectado al MIDI IN del ESX-1.

 Si el valor de la función Protect del modo Global es "On" la recepción del volcado de datos no se llevará a cabo excepto si estás en el modo Global.

1.- Conecta la salida MIDIOUT del dispositivo externo que enviará los datos (ej, otro ESX-1, un archivador MIDI, un ordenador personal que cuente con un programa de control MIDI) al MIDI IN del ESX-1.

2.- Ajusta el mismo canal MIDI para el ESX-1 como para el dispositivo externo (Keyboard1 en el ESX-1). Si vas a transmitir a un archivador MIDI, generalmente no será necesario que realices esta operación.

3.- Pulsa la tecla Global (se iluminará).

4.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla 15 (MIDI UTILITY) (se iluminará). La pantalla de parámetros indicará "MIDIUtil".

5.- La pantalla de valores indicará "Filter". Gira el dial para cambiar su valor a "Dump" y pulsa la tecla 15.

6.- La pantalla de parámetros indicará "MIDI Dump". La pantalla de valores indicará "(los datos que van a ser transmitidos)". Gira el dial para seleccionar los datos que deseas transmitir:

Nota: Los detalles de los volcados de datos MIDI, aparecen en el apéndice Implementación MIDI. Contacta con tu distribuidor de Korg si necesitas más ayuda.

 No toques las teclas del ESX-1 durante el volcado de datos. Mientras que utilizas la función Data Dump, el ESX-1 puede transmitir o recibir los datos de eventos exclusivos del sistema si el valor de MIDI FILER es "x".

 Cuando el ESX-1 recibe un volcado de datos, puede tardar hasta 10 segundos para escribir estos datos en memoria (la tecla Write/Rename se iluminará). Nunca apagues el ESX-1 mientras esté encendida. Al hacerlo, perderías todos los datos. Además, los nuevos datos MIDI no podrían ser recibidos durante ese tiempo. Para recibir dos o más volcados de datos en el ESX-1, debes dejar un intervalo de tiempo adecuado entre ellos.

Cambio de patrones

Cuando cambias los patrones, el ESX-1 transmite un mensaje de cambio de programa (Cn, pp) y (BankSelect (Bn, 00, mm) (control change #00), (Bn, 20, bb) (control change #32) (mm: número de byte superior del banco, bb: número de bit inferior del banco).

Si el ESX-1 recibe un mensaje de cambio de programa en el canal MIDI apropiado, cambiará los patrones dentro del mismo grupo (ej, de A01 a A02). Si el ESX-1 recibe un mensaje de selección de banco, cambiará los grupos (Ej., de A01 a C01) de pueda seleccionar los patrones de otros grupos. El valor de los ajustes del Filter MIDI determinará si el ESX-1 puede recibir o transmitir los cambios de programa.

Selección de banco		Cambio Programa	Número de Patrón
MSB	LSB		
00	00	0-127	A01-B64
00	01	0-127	C01-D64

Ajuste del rango del pitch bend

Cuando el ESX-1 recibe un mensaje de pitch bend (cambio de altura de las notas) (EN, vv, vv) (vv: valor de los bytes inferior y superior, en total pueden cubrir un rango de 16384 pasos con 8192 (vv, vv= 00H, 40H), se aplicará el pitch bend a la parte de teclado recibida en ese canal.

Para ajustar el rango del pitch bend

BEND RANGE-12 ..12

- 1.- Pulsa la tecla Global.
 - 2.- Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla Step nº 15 (MIDI) (Se iluminará). La pantalla de parámetros debe mostrar "MIDI Util" (utilidad MIDI).
 - 3.- Comprueba que la pantalla de valores indique "BndRng" y pulsa la tecla 15.
 - 4.- La pantalla de parámetros debe indicar "BendRnge", y la pantalla de valores indicará el rango del pitch bend.
 - 5.- Gira el dial para seleccionar el rango del pitch bend. +/- 1 es un semitono, +/- 2 un tono, +/- 7 es una quinta y +/- 12 un octava.
- Para algunos sonidos, pueden no estar disponible el intervalo ascendente deseado.
- 6.- Cuando hayas finalizado de realizar los ajustes, pulsa la tecla 15 para regresar al modo Global (la tecla Global se iluminará y se apagará la tecla 15).
- Si decides cancelar este proceso a la mitad, pulsa la tecla STOP/CANCEL o cualquier otra tecla de modo.

Sincronizar la reproducción con un dispositivo MIDI externo

Puedes sincronizar el tempo del ESX-1 con el del un dispositivo MIDI externo que sea capaz de enviar o recibir los datos del reloj MIDI:

Para conocer los detalles de la sincronización del dispositivo externo consulta su manual de usuario.

 Recomendamos utilizar el ESX-1 como master.

CLOCK.....Int, Ext, Auto

- Int:** El Esx-1 será el master, el dispositivo externo sincronizará con él.
- Ext:** El dispositivo Externo será el master, el Esx-1 sincronizará con él.
- Auto:** Si se reciben mensajes del reloj MIDI desde un dispositivo MIDI externo, el ESX-1 se situará automáticamente en modo "Ext". En cualquier otro caso se utilizará la configuración de "Int".

Para utilizar el ESX-1 como master y sincronizar un dispositivo MIDI externo

- 1.- Utiliza un cable MIDI para conectar la salida MIDI Out del ESX-1 al conector MIDI IN de tu dispositivo MIDI externo. (ej., secuenciador o módulo de sonido).
- 2.- Pulsa la tecla Global (se iluminará)
- 3.- Pulsa la tecla del cursor  para cambiar el valor de la pantalla a "Clock".
- 4.- Gira el dial para seleccionar "Int" (reloj interno).



- 5.- Realiza los ajustes en el dispositivo MIDI externo (esclavo) para que reciba los mensajes del reloj MIDI.
- 6.- Cuando reproduzcas en el ESX-1, el dispositivo MIDI externo debe sincronizarse con él.

 Cuando utilices RESET/PLAY para reproducir desde el comienzo del patrón, solo se transmitirá el mensaje de arranque MIDI (MIDI Start).

Para utilizar el dispositivo externo MIDI como master y sincronizar el ESX-1

- 1.- Utiliza un cable MIDI para conectar la salida MIDI INt del ESX-1 al conector MIDI OUT de tu dispositivo MIDI externo. (ej., secuenciador o módulo de sonido).
- 2.- Pulsa la tecla Global (se iluminará)
- 3.- Pulsa la tecla del cursor  para cambiar el valor de la pantalla a "Clock".
- 4.- Gira el dial para seleccionar "Ext" (reloj externo).



5.- Realiza los ajustes en el dispositivo MIDI externo (esclavo) para que transmita los mensajes del reloj MIDI.

6.- Regresa a los modos Song o Pattern

7.- Cuando inicies el secuenciador del dispositivo MIDI externo, el ESX-1 sincronizará la reproducción.

Si los mensajes del reloj MIDI se reciben en el conector MIDI IN, puedes pulsar la tecla PLAY/PAUSE para que comience la reproducción sincronizada al tempo del dispositivo MIDI externo.

▲ Si el reloj MIDI del Esx-1 está ajustado a "Ext" o "Auto" y está sincronizado con un reloj MIDI externo, seguirá el tempo del patrón en uso en el secuenciador externo, no podrás ajustar el tempo en el ESX-1.

Si el ESX-1 recibe el comienzo de arranque MIDI mientras que sincroniza con el reloj MIDI, comenzará a reproducir desde el inicio del patrón en uso (en el caso de una canción, desde el inicio del patrón que estuviese en uso cuando se recibe el mensaje de arranque MIDI).

Reproducción sincronizada con otros modelos Electribe

Puedes disfrutar de más posibilidades al sincronizar el ESX-1 con otros modelos de la serie Electribe como el Electribe MX (EMX-1), Electribe (ES-1) o Electribe-M (EM-1).

Para que el ES-1 reproduzca sincronizado con el tempo del ESX-1

Utiliza un cable MIDI para conectar la salida MIDI Out del ESX-1 al conector MIDI IN del ES-1. Utiliza los cables de audio para conectar los jacks de salida del ES-1 a tu mezclador o sistema de monitores (altavoces amplificados).

- 1.- Pulsa la tecla Global (se iluminará)
- 2.- Pulsa la tecla del cursor [▲] para cambiar el valor de la pantalla a "Clock".
- 3.- Gira el dial de cada uno de los dispositivos, el ESX-1 a "Int" y el ES-1 "Ext".
- 4.- Pulsa la tecla PLAY/PAUSE del ESX-1 para comenzar la reproducción del patrón o canción (la tecla PLAY/PAUSE se iluminará). El ES-1 reproducirá sincronizado al tempo del ESX-1.

▲ Si el canal MIDI de una de las partes del ESX-1 coincide con el canal MIDI del ES-1, el ES-1 puede sonar al unísono con el ESX-1. Si esto ocurre, cambia los valores de los canales MIDI para que no exista el conflicto.

Hacer que el ESX-1 y el ES-1 reproduzcan un patrón con el mismo número de forma sincronizada

- 1.- Pulsa la tecla Global (se iluminará)
 - 2.- Pulsa la tecla del cursor [▲] para cambiar el valor de la pantalla a "Clock".
 - 3.- Gira el dial de cada uno de los dispositivos, el ESX-1 a "Int" (master) y el ES-1 "Ext" (slave).
 - 4.- Ajusta la parte del teclado 1 del ESX-1 y del ES-1 al mismo canal MIDI.
- Por ejemplo, el 01 para sendos dispositivos.
- 5.- Ajusta el valor de MIDI Filter del ESX-1 de "P" a "O"
 - Ajusta el valor de MIDI Filter del ESX-1 de "N" a "X"

Sobre los mensajes MIDI utilizados para la sincronización

Los mensajes MIDI utilizados para la sincronización (mensajes a tiempo real) (Realtime Messages) son los siguientes:

Timing Clock (F8), Start(FA), Continue(FB) y Stop(FC).

Sólo el dispositivo configurado como Master (ej secuenciador) del sistema puede transmitir estos mensajes, el resto de los dispositivos conectados (slaves) los recibirán.

Timing Clock

Los dispositivos externos calcularán su tempo de acuerdo a los mensajes Timing Clock que reciben del dispositivo master. Se transmiten 24 mensajes de este tipo durante el tiempo de una negra. Si ajustas el valor del CLOCK MIDI del ESX-1 a "Auto2", actuará como slave (recibirá los mensajes a Tiempo real). En cambio si el ESX-1 no recibe mensajes Timing Clock, actuará de acuerdo a su reloj interno incluso si tiene el valor "Auto".

Start

El mensaje de Start (arranque) indica al dispositivo slave cuando comenzar a reproducir. Un mensaje Start se transmite en el momento de pulsar la tecla PLAY/PAUSE. Cuando un dispositivo slave recibe el mensaje Start, comienza a reproducir sincronizando con los mensajes Timing Clock entrantes.

Continue, Stop

Si pulsas la tecla START/PAUSE del dispositivo master mientras se encuentra en pausa, el dispositivo master transmitirá el mensaje Continue (continuar). Cuando el dispositivo slave recibe el mensaje Continue, reanudará la reproducción desde el punto en el que detuviese. Si pulsas la tecla STOP durante la reproducción, el dispositivo master transmitirá el mensaje STOP (parar). Cuando el dispositivo slave recibe el mensaje stop, detiene la reproducción.

La sincronización en el modo Song

En el modo Song, el Esx-1 transmitirá también los mensajes de Song Select (selección de canción) y Song Position Pointer (Puntero de posición de la canción).

Song Select

Cuando cambias entre canciones, se transmitirá un mensaje de Song Select (F3, ss) (SS: número de canción). Puedes seleccionar 64 canciones. Si el ESX-1 recibe un mensaje de Song Select mientras está en el modo Song, cambiará la canción.

Puedes utilizar la configuración del MIFI Filter del modo Global para activar/desactivar la transmisión y recepción de los mensajes Song Select.

Song Position Pointer

Si cambias la posición de la canción del dispositivo master (con el reloj ajustado a "Int") mientras la canción está detenida, se transmitirá un mensaje de Song Position Pointer (F2, pp, pp) (pp, pp bytes de menor y mayor valor; pp: el número de beats MIDI desde el comienzo) [número de pasos del reloj/6].

El mensaje Song Position Pointer indica la localización en la que el secuenciador se encuentra detenido. Si el dispositivo esclavo (reloj ajustado a "Ext" o "Auto") recibe un mensaje de este tipo en el modo Song, cambiará su posición en uso (es decir, la posición en la que la canción seleccionada se ha detenido) para ajustarla a la del dispositivo master.

En el Esx-1 sin embargo, la longitud puede variar en cada patrón, así que los dispositivos master y esclavo no tienen por que estar en la misma posición.

Si cambias la posición en el dispositivo master para transmitir un mensaje de Song Position Pointer, y luego pulsas la tecla START/PAUSE, se enviará un mensaje de Continue (o un mensaje de Start si la posición es 001), y se comenzará a reproducir la canción.

Si el dispositivo esclavo recibe un mensaje de Continue, comenzará la reproducción (sincronizada con el reloj entrante) desde la posición indicada por el mensaje del Song Position Pointer. Esto te permite reproducir sincronizado con la posición deseada de la canción, al igual que ocurre cuando reproduces la canción desde el comienzo.

 Los mensajes del Song Position Pointer no se transmiten cuando utilizas el dial o las teclas del cursor para desplazarte rápidamente hacia el inicio o el final de la canción durante la reproducción.

 Ten presente que si ejecutas operaciones de algún tipo durante la reproducción sincronizada, ésta se perderá. Además, la localización de la reproducción no variará si se recibe un mensaje Song Position Pointer durante la misma.

Edición de sonidos

Al utilizar los volcados de datos exclusivos del MIDI podrás editar todos los parámetros de un patrón de una sola vez. También podrás usar mensajes NRPN para editar los controles que son válidos para cada parte.

Edición via NRPN

Los mensajes NRPN (Non-Registeres Parameter Number) (Número de Parámetro No Registrado) son un tipo de mensaje que puedes ser utilizado libremente por cualquier fabricante para controlar el número de parámetros asignados. En el ESX-1 puedes utilizar mensajes de control de cambios para editar los parámetros de la parte del teclado o los de la sección de efectos, pero los mensajes NRPN están asignados a las partes de batería.

Para editar un parámetro de una parte de batería, utiliza los NPRM (LSB) [Bn, 62, rr] y NPRN (MSB) Bn, 63, mm) (control de cambios #98 y 99), (rr, mm: bytes menor y mayor del número del parámetro) para seleccionar el parámetro deseado. Luego puedes utilizar los mensajes NPRM (MSB) [Bn, 06, mm] y la entrada de datos (LSB) [Bn, 26, vv] (control de cambios #6 y 38) (mm, vv: bytes menor y mayor del valor, junto a un rango de expresión de 16.384 pasos) para ajustar el valor.

Sobre los mensajes exclusivos del sistema

Dado que el uso que se realiza de este tipo de mensajes exclusivos del sistema depende directamente del fabricante, estos mensajes se utilizan fundamentalmente para recibir o transmitir parámetros de sonido o para la edición de datos de un dispositivo concreto. El los mensajes exclusivos del sistema del ESX-1 tienen este formato [F0, 42, 3n, 71, ff... F7]

F0: Estado exclusivo

42: Identificación de Korg

3n: [n=0~F] Canal MIDI Global 1 a 16.

71: Identificador para el ESX-1

ff: Identificador de la función

F7: Fin de exclusivo del sistema

 Algunos interfaces USB-MIDI no son capaces de transmitir o recibir los mensajes exclusivos del sistema del ESX-1.

Sistema universal de mensajes exclusivos

Existe una categoría especial de mensajes exclusivos del sistema cuyo uso está definido por la publicidad. A estos mensajes se les denomina Universal System Exclusive (Sistema universal de mensajes exclusivos).

El ESX-1 implementa los siguientes mensajes de este tipo:

- Inquiry Message Request Petición de Identificación: [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]
- Inquiry Message Envío de identificación [F7, 7E, nn, 06, 02 (9 bytes), F7]

Cuando el ESX-1 recibe el mensaje Inquiry Message Request, contesta transmitiendo un mensaje del tipo Inquiry Message contesta diciendo "Soy un Korg ESX-1 con sistema operativo ..."

Nota: Si quieres obtener la información que contiene la "implementación MIDI" sobre el formato del MIDI contacta con tu distribuidor de Korg.

8.- Apéndice

Resolución de Problemas

No aparece nada en pantalla cuando pulso el interruptor de encendido

- ¿Has conectado el Alimentador AC/AC a la unidad?
- ¿Has enchufado el alimentador?.

No hay sonido

- ¿Has conectado el amplificador o los auriculares a las salidas adecuadas? (¿Puedes reproducir patrones?). Si es así, las conexiones están Ok.
- ¿Está encendido tu amplificador/mezcladora, y ajustado correctamente?.
- ¿Está abierto el control de volumen general (master volume) del Esx-1?.

No se detiene el sonido

- Si por algún motivo el sonido no se detiene, puedes pasar del modo Pattern al Song.
- Si se queda “enganchada” una nota cuando reproduces en el ESX-1 via MIDI, mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa la tecla STOP/CANCEL para reiniciar el MIDI.
- Cuando reproduces un patrón, se repetirá cuando acabe. Cuando hayas acabado de escucharlo pulsa la tecla STOP/CANCEL (p. 34).

El sonido o la operación no aparece como lo edité

- ¿Has ejecutado la función Write después de editarlo? (pág 33, 73, 82, 83). Después de la edición debes ejecutar la operación Write antes de cambiar de canción o patrón, o antes de apagar la unidad.

No puedo controlar el ESX-1 vía MIDI

Cuando controlas el ESX-1 desde un disp exteno

- ¿EL ESX-1 recibe los datos MIDI por el canal por el que transmite el disp externo? (p89)
- ¿Los parámetros del canal MIDI del modo Global son los del canal que quieres utilizar?. (p89)
- ¿Son correctos los ajustes del MIDI Filter?. (p90)

Cuando controlas un dispositivo externo desde el ESX-1

- ¿El dispositivo externo recibe los datos MIDI por el canal por el que transmite el ESX-1? (p89)
- ¿Son correctos los ajustes del MIDI Filter?. (p90)

No puedo escribir un patrón o canción

- El sistema de protección de memoria del modo Global está activado (P. 82)

Al pulsar sobre las teclas step no reproduce el sonido especificado

- ¿Has ejecutado la función Write después de editar el sonido de esta parte?
- ¿Está encendido el interruptor Keyboard?

No puedo utilizar la tarjeta SmartMedia™

- ¿La tarjeta ha sido formateada en otro dispositivo?.
- Si se ha formateado la tarjeta en un ordenador o cámara digital, debes formatear la tarjeta en el ESX-1 antes de utilizarla (P85).
- ¿La has insertado correctamente?.
- Apaga la unidad e introdúcela de nuevo (p82)

El sonido distorsiona

- ¿El control TUBE GAIN está situado al mínimo?.

Mensajes de Error

Si se muestra un mensaje de error, puedes borrarlo pulsando la tecla STOP/CANCEL.

CardBrk

La tarjeta SmartMedia está dañada.

- Realiza una copia de seguridad de los archivos que contenga la tarjeta. Las operaciones Write/Delete para los ficheros de la tarjeta dañada fallarán. Si ocurre lo mismo después de haber formateado la tarjeta, sustituye la SmartMedia por otra.

Card Fmt

La tarjeta SmartMedia no se puede leer.

- Usa el ordenador u otro dispositivo para realizar una copia de seguridad de los datos de la tarjeta. Formatea después la tarjeta en el ESX-1, rescribe la información deseada en ella y accede de nuevo a la tarjeta.

Card Full

No hay suficiente espacio en la tarjeta o el ESX-1.

- Si quieres guardar datos, debes borrar antes otros ficheros de la tarjeta. Luego debes escribir o guardar los datos. La tarjeta debe contar con un espacio de unos 2 Mb para guardar los datos del ESX-1.

EventOvr

Has sobrepasado el límite máximo de eventos que puedes grabar en una canción.

- Borra algunos de estos datos

FileDelt

Error al borrar datos de la tarjeta

- Repite la operación

FileLoad

Error al cargar datos desde la tarjeta

- Repite la operación

FileName

Ya existe un fichero con el mismo nombre al grabar a la tarjeta.

- Usa el ordenador para borrar el archivo de la tarjeta, o cambia el nombre del archivo del ESX-1 y guarda de nuevo el fichero.

FileSave

Error al grabar en la tarjeta

- Repite la operación

Mem Full

No hay suficiente espacio en memoria para cargar el sample desde la tarjeta o para copiar el sample dentro del ESX-1

- Borrar ficheros para aumentar el espacio disponible

MotSqFul

La secuencia de movimientos no puede ser grabada

- En el ESX-1 puedes grabar un máximo de 24 secuencias de movimientos para cada patrón
- Usa la función CLEAR MOTION (p.68) para borrar secuencias e introduce los datos de nuevo.

NoFiles

La tarjeta no contiene datos que puedan ser reconocidos por el ESX-1

- El ESX-1 sólo puede cargar ficheros .EMX

Protect

Has intentado escribir los datos en memoria cuando está activada la protección de memoria.

- En el modo Global, desactiva la protección de memoria. Si la tarjeta cuenta con una pegatina de protección para la escritura, retírala.

SongEvt

Mientras escribes la canción en otro número de canción, sobrepasas el máximo número de eventos que se pueden grabar.

- Borra datos de eventos para liberar espacio en memoria

Write

No se pueden escribir los datos

- Repite la operación de escritura

Inicializar los datos de usuario

Esta operación supone borrar todos los datos de patrones y canciones. Cuando inicialices los datos de usuario, todos los patrones, canciones y samples creados serán borrados. Si quieres conservar los datos que hayas creado, guarda los datos utilizando la tarjeta SmartMedia antes de inicializar la unidad.

1.- Enciende la unidad, mientras pulsas las teclas SOLO y WRITE/RENAME.

2.- La pantalla te indicará "ALLInt" y la tecla "PLAY/PAUSE" se iluminará de forma intermitente.

3.- Ejecuta la operación de Inicialización, pulsa la tecla PLAY/PAUSE mientras se ilumina de forma intermitente. Para cancelar el proceso, pulsa la tecla STOP/CANCEL.

Tardará unos 30 segundos en completar la inicialización. Cuando ha finalizado, el ESX-1 regresará a su estado original, y después de unos segundos la pantalla indicará el número de patrón "A.01" y entrará en el modo Pattern.

 Nunca apagues la unidad mientras realizas el proceso de inicializado.

Especificaciones

Numero de parte: 16 partes
2 de teclado, 9 de batería, 1 de acentos para la batería, 1 stretch, 1 slice, 1 audio in, 1 de acentos.

Capacidad del sample: 384 (256 mono, 128 estéreo) o un máximo de 285 segundos (mono)

Frecuencia de sampleo: 44.1 kHz

Capacidad de memoria: 256 patrones, 64 canciones

Efectos: Tres procesadores x 16 tipos

Secuencias: Máximo de 128 pasos por parte

Secuencia de Movimientos: 24 en total asignables libremente.

Canciones: Máximo 256 patrones por canción
Máximo 20.000 eventos para la grabación de eventos

Conexiones**

PHONES

Jack Estéreo

Volumen máximo de salida: 16 mW/33-Ohms o más/ TUBE GAIN = min.

Impedancia de salida: 33 ohms.

OUTPUT (L/MONO, R)

Jacks: mono x 2

Volumen máximo de salida: 0 dBu o más/ TUBE GAIN = min.

Impedancia de salida: 220 ohms. (110-ohms en mono)

Impedancia de carga: 10 k-ohms o más

INDV OUT (3,4)

Jacks: mono x 2

Volumen máximo de salida: +7 dBu o más

Impedancia de salida: 220 ohms. (110-ohms en mono)

Impedancia de carga: 10 k-ohms o más

INPUT (AUDIO IN)

Jack: estéreo (no balanceado)

Impedancia de entrada: 10 k-ohms (LINE)
910 k-ohms (MIC)

Volumen máximo de salida:

LINE: -20 dBu/AUDIO IN LEVEL= max

MIC: -52 dBu/AUDIO IN LEVEL= max

Impedancia de origen: 600 ohms

MIDI (IN,OUT, THRU) – DIN 5 PIN

SmartMedia™: 4-128 mb, 3V (3,3V)

Válvulas: 12AX7/ECC83 X 2

Alimentación: AC9v (incluido adaptador AC/AC)

Consumo: 23 W

Dimensiones: 385 (l) x 256 (a) x 62 (h) mm.
(incluyendo los pies de goma)

Peso: 3.1 Kg

** Las especificaciones analógicas como los volúmenes de salida se han medido con las válvulas estabilizadas después del encendido. Estos valores pueden variar debido a las variaciones de la temperatura ambiente.

Lista de patrones (Pattern)

Todos los Patterns y Songs—©2003 KORG Inc. All rights reserved.

No.	Name	Programmer	Tempo	Length
A01	House1	KEMMEI	120	8
A02	House2	KEMMEI	128	8
A03	House3	KEMMEI	120	8
A04	House4	KEMMEI	125	8
A05	House5	KEMMEI	122	8
A06	House6	KEMMEI	126	4
A07	House7	KEMMEI	130	8
A08	House8	KEMMEI	127	8
A09	House9	KEMMEI	126	8
A10	House10	Tomoki Hirata	128	8
A11	House11	Oliver Munityak	125	8
A12	House12	KEMMEI	130	8
A13	House13	Doug Beck	130	8
A14	Garage1	Oliver Munityak	126	8
A15	Garage2	Tomoki Hirata	128	8
A16	Garage3	KEMMEI	125	4
A17	Garage4	Tomoki Hirata	132	4
A18	R&B1	Michael Scherchen	120	8
A19	R&B2	Michael Scherchen	100	4
A20	R&B3	Michael Scherchen	100	4
A21	R&B4	Michael Scherchen	106	8
A22	R&B5	Michael Scherchen	110	8
A23	R&B6	Michael Scherchen	89	4
A24	R&B7	Michael Scherchen	109	4
A25	R&B8	Michael Scherchen	106	8
A26	R&B9	Michael Scherchen	92	4
A27	R&B10	Cory Tyson	85	8
A28	R&B11	Cory Tyson	86	4
A29	R&B12	Ian Fisher	80	4
A30	R&B13	Ian Fisher	106	8
A31	R&B14	Ian Fisher	104	8
A32	R&B15	Ian Fisher	102	8
A33	R&B16	Doug Beck	100	8
A34	HipHop1	Ian Fisher	105	8
A35	HipHop2	Ian Fisher	98	8
A36	HipHop3	Ian Fisher	93	8
A37	HipHop4	Cory Tyson	99	4
A38	HipHop5	Ian Fisher	97	4
A39	HipHop6	Ian Fisher	112	8
A40	HipHop7	Michael Scherchen	106	8
A41	HipHop8	Michael Scherchen	106	4
A42	HipHop9	Cory Tyson	88	8
A43	HipHop10	Cory Tyson	85	4
A44	DeepHs1	Oliver Munityak	124	8
A45	DeepHs2	Oliver Munityak	119	8
A46	DeepHs3	Oliver Munityak	127	4
A47	DeepHs4	Oliver Munityak	126	4
A48	DeepHs5	Oliver Munityak	126	8
A49	DeepHs6	KEMMEI	128	8
A50	HardHs1	KORG	129	8
A51	HardHs2	Tomoki Hirata	129	8
A52	HardHs3	Doug Beck	135	8
A53	HardHs4	Doug Beck	137	8
A54	2Step	Tomoki Hirata	135	8
A55	Breaks1	KORG	137	8
A56	Breaks2	KORG	134	8
A57	BigBeat1	KEMMEI	169	8
A58	BigBeat2	KEMMEI	120	8
A59	BigBeat3	KEMMEI	118	8
A60	BigBeat4	KEMMEI	125	8
A61	BigBeat5	KEMMEI	120	4
A62	BigBeat6	KEMMEI	120	8
A63	BigBeat7	KEMMEI	126	4
A64	BigBeat8	KEMMEI	141	4

No.	Name	Programmer	Tempo	Length
B01	BigBeat9	KEMMEI	133	8
B02	D&B1	KORG	171	8
B03	D&B2	KORG	173	8
B04	D&B3	KORG	173	8
B05	D&B4	KORG	173	8
B06	D&B5	KORG	174	8
B07	D&B6	KORG	173	8
B08	D&B7	KORG	174	8
B09	D&B8	Oliver Munityak	173	8
B10	Jungle	KORG	170	8
B11	DanceH1	Cory Tyson	100	4
B12	DanceH2	Cory Tyson	94	2
B13	DanceH3	Cory Tyson	52	4
B14	DanceH4	Cory Tyson	98	4
B15	DanceH5	Ian Fisher	92	8
B16	Reggae1	Cory Tyson	79	4
B17	Reggae2	Ian Fisher	70	8
B18	FJazz1	KEMMEI	92	4
B19	FJazz2	KEMMEI	97	8
B20	FJazz3	KEMMEI	120	8
B21	FJazz4	KEMMEI	100	8
B22	FJazz5	KEMMEI	118	8
B23	FJazz6	KEMMEI	115	4
B24	FJazz7	KEMMEI	120	8
B25	FJazz8	KEMMEI	153	4
B26	FJazz9	KEMMEI	116	4
B27	FJazz10	Oliver Munityak	117	8
B28	FJazz11	Oliver Munityak	117	8
B29	FJazz12	KORG	120	8
B30	Electro1	Oliver Munityak	124	8
B31	Electro2	Tomoki Hirata	114	8
B32	Electro3	KEMMEI	120	4
B33	Electro4	KEMMEI	120	8
B34	Techno1	Oliver Munityak	130	8
B35	Techno2	KORG	130	8
B36	Techno3	KORG	135	8
B37	Techno4	KORG	134	8
B38	Techno5	Doug Beck	140	8
B39	Techno6	KEMMEI	130	8
B40	Techno7	KEMMEI	135	8
B41	Minimal1	KORG	143	8
B42	Minimal2	KORG	142	8
B43	Minimal3	KORG	147	8
B44	Trance1	KORG	140	8
B45	Trance2	KORG	137	8
B46	Trance3	KEMMEI	140	8
B47	Trance4	KEMMEI	132	4
B48	Trance5	Doug Beck	132	8
B49	IDM1	KORG	94	8
B50	IDM2	KEMMEI	120	8
B51	IDM3	KEMMEI	96	4
B52	IDM4	KEMMEI	126	4
B53	IDM5	KEMMEI	135	8
B54	IDM6	KEMMEI	120	8
B55	BreakBt1	KORG	113	8
B56	BreakBt2	KEMMEI	95	8
B57	BreakBt3	KORG	89	8
B58	DownTmp1	Tomoki Hirata	78	8
B59	DownTmp2	Ian Fisher	62	4
B60	DownTmp3	Tomoki Hirata	73	4
B61	DownTmp4	Tomoki Hirata	89	4
B62	DownTmp5	Tomoki Hirata	84	4
B63	Calypso	Cory Tyson	118	4
B64	Zouk	Cory Tyson	111	8

Lista de Samples

No.	Name
0	BD-1
1	BD-2
2	BD-3
3	BD-4
4	BD-5
5	BD-6
6	BD-7
7	BD-8
8	BD-9
9	BD-10
10	BD-11
11	BD-12
12	BD-13
13	BD-14
14	BD-15
15	BD-16
16	BD-17
17	BD-18
18	BD-19
19	BD-20
20	BD-21
21	SD-1
22	SD-2
23	SD-3
24	SD-4
25	SD-5
26	SD-6
27	SD-7
28	SD-8
29	SD-9
30	SD-10
31	SD-11
32	SD-12
33	SD-13
34	SD-14
35	SD-15
36	SD-16
37	SD-17
38	SD-18
39	SD-19
40	SD-20
41	SD-21
42	SD-22
43	SD-23
44	SD-24
45	Rim-1
46	Rim-2
47	Rim-3
48	Clap-1
49	Clap-2
50	Clap-3
51	Clap-4
52	Clap-5
53	Clap-6
54	HH-1C
55	HH-1O
56	HH-2C
57	HH-2O
58	HH-3C
59	HH-3O
60	HH-4C
61	HH-4O
62	HH-5C
63	HH-5O

No.	Name
64	HH-6C
65	HH-6O
66	HH-7C
67	HH-7O
68	Ride-1
69	Ride-2
70	Ride-3
71	Ride-4
72	Ride-5
73	Crash-1
74	Crash-2
75	SplasCym
76	Tom-1
77	Tom-2
78	Tom-3
79	Tom-4
80	BongoHi
81	BongoLo
82	CongaSyn
83	CongaHi
84	CongaLo1
85	CongaLo2
86	Timbales
87	Claves
88	CowbelSy
89	Aqogo
90	Triangle
91	Tambouri
92	JunkPerc
93	Shaker
94	Guiro
95	SynPerc
96	WBI-DDD
97	Djembe
98	Udu
99	Zap
100	Scratch1
101	Scratch2
102	SFX-1
103	SFX-2
104	SFX-3
105	SFX-4
106	SFX-5
107	Voice-1
108	Voice-2
109	Voice-3
110	Voice-4
111	Voice-5
112	Voice-6
113	Voice-7
114	Voice-8
115	Voice-9
116	Voice-10
117	Voice-11
118	Voice-12
119	Voice-13
120	Voice-14
121	Voice-15
122	Voice-16
123	Voice-17
124	Voice-18
125	Voice-19
126	Voice-20
127	Voice-21

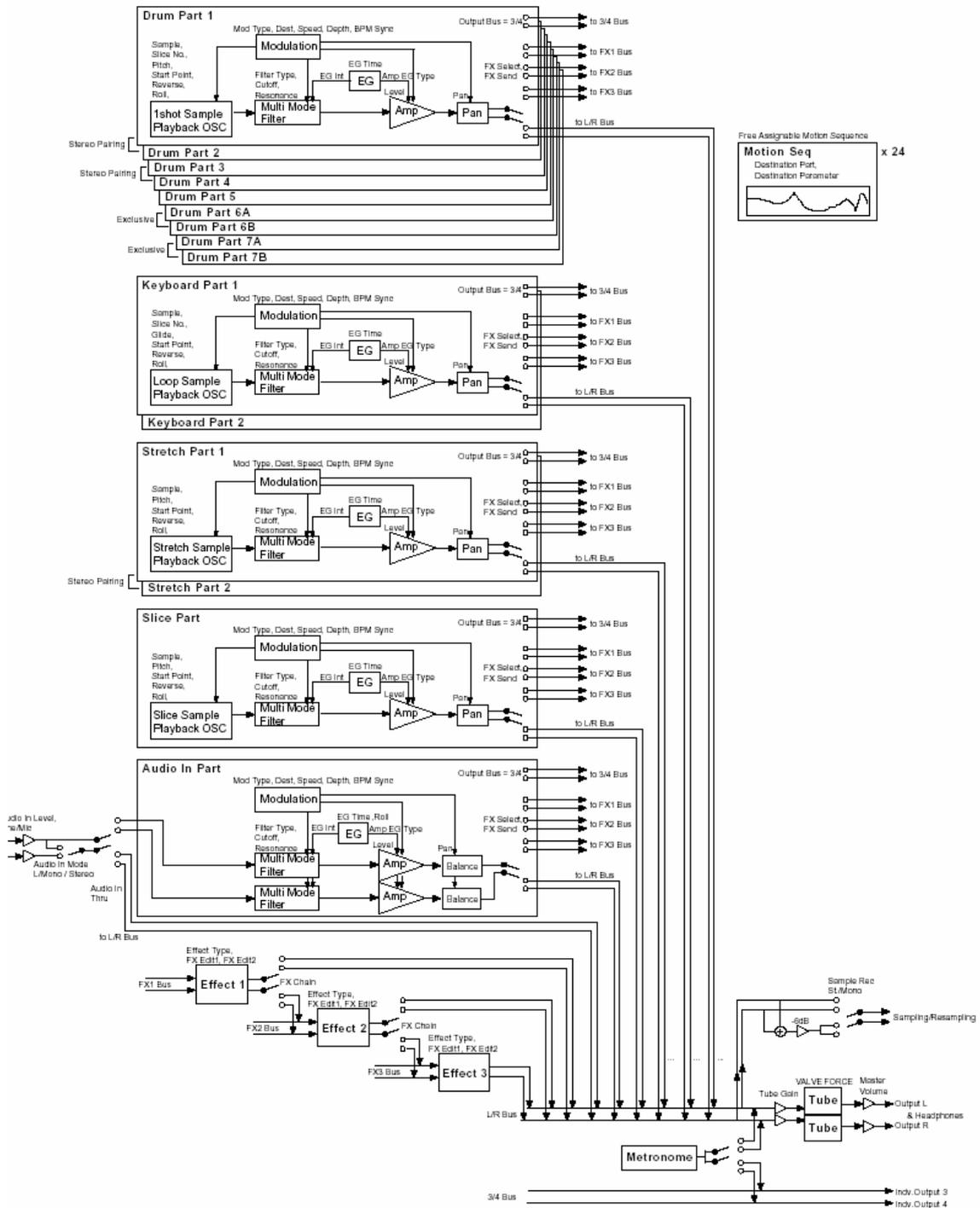
No.	Name
128	Voice-22
129	Voice-23
130	Clav
131	M1-Organ
132	Flute
133	Trumpet
134	Strings
135	Pizzicat
136	F.Guitar
137	MuteGtr
138	Ac.Bass
139	FingerBs
140	M1PickBs
141	SlapBass
142	Saw
143	BoostSaw
144	Square
145	Triangle
146	SinKick
147	SynSin
148	OctBass
149	NuBass
150	RingBass
151	5thStab
152	UniSaw
153	Lore
154	EPChord
155	OrgGliss
156	PowerChd
157	StrHit-1
158	StrHit-2
159	SynHit-1
160	SynHit-2
161	SynHit-3
162	SynHit-4
163	SynHit-5
164	SynHit-6
165	DrumLP-1
166	DrumLP-2
167	DrumLP-3
168	DrumLP-4
169	DrumLP-5
170	CongalP
171	LatinLP
172	TablaLP1
173	TablaLP2
174	IndiaLP
175	PercLP-1
176	PercLP-2
177	PercLP-3
178	PercLP-4
179	PercLP-5
180	PercLP-6
181	PercLP-7
182	PianoLP
183	EPLP
184	EPPhrase
185	ClavLP-1
186	ClavLP-2
187	OrgPhras
188	OrganLP
189	SynLP-1
190	SynLP-2
191	GtrLP-1

No.	Name
192	GtrLP-2
193	GtrLP-3
194	GtrLP-4
195	BassLP

Lista MIDI Controles/Sw

PARTE	MIDI CH(INICIAL)	PARAMERO	CC(INICIAL)	NRPN	MOTION SEQ	SONG EVENT	
KEYBOARD1, 2	1(GLOBAL)=CH1 2=CH2	SAMPLE		NRPN	X	X	
		SLICE NO.		NRPN	X	X	
		START POINT	CC#18			O	O
		REVERSE	CC#19			O	O
		GLIDE	CC#5			O	O
		FILTER TYPE	CC#83			O	O
		FILTER CUTOFF	CC#74			O	O
		FILTER RESONANCE	CC#71			O	O
		FILTER EG INT	CC#79			O	O
		LEVEL	CC#7			O	O
		PAN	CC#10			O	O
		EG TIME	CC#75			O	O
		AMP EG	CC#86			O	O
		ROLL	CC#85			O	O
		FX SEND	CC#91			O	O
		FX SELECT	CC#81			O	O
		MOD TYPE	CC#87			O	O
		MOD DEPTH	CC#90			O	O
		MOD SPEED	CC#89			O	O
		MOD DEST	CC#88			O	O
MOD BPM SYNC	CC#82			O	O		
PART MOTION SEQ SW	CC#80			-	O		
DRUM1-7B STRETCH1, 2 SLICE AUDIO IN (*NOT AUDIO IN) (*NOT STRETCH1, 2 SLICE)	ALL=CH10	SAMPLE*		NRPN	X	X	
		PITCH*		NRPN	O	O	
		LEVEL		NRPN	O	O	
		PAN		NRPN	O	O	
		EG TIME		NRPN	O	O	
		AMP EG		NRPN	O	O	
		ROLL		NRPN	O	O	
		FX SEND		NRPN	O	O	
		FX SELECT		NRPN	O	O	
		MOD TYPE		NRPN	O	O	
		MOD DEPTH		NRPN	O	O	
		MOD SPEED		NRPN	O	O	
		MOD DEST		NRPN	O	O	
		MOD BPM SYNC		NRPN	O	O	
		SLICE NO.**		NRPN	X	X	
		START POINT*		NRPN	O	O	
REVERSE*		NRPN	O	O			
PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	O			
ACCENT	GLOBAL(KBD1)=CH1	LEVEL		NRPN	O	O	
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	O	
FX1	GLOBAL(KBD1)=CH1	FX TYPE	CC#12		X	O	
		FX EDIT1	CC#92		O	O	
		FX EDIT2	CC#93		O	O	
		FX MOTION SEQ SW	CC#20		-	O	
FX2	GLOBAL(KBD1)=CH1	FX TYPE	CC#13		X	O	
		FX EDIT1	CC#94		O	O	
		FX EDIT2	CC#95		O	O	
		FX MOTION SEQ SW	CC#21		-	O	
FX3	GLOBAL(KBD1)=CH1	FX TYPE	CC#24		X	O	
		FX EDIT1	CC#25		O	O	
		FX EDIT2	CC#26		O	O	
		FX MOTION SEQ SW	CC#22		-	O	
COMMON	GLOBAL(KBD1)=CH1	TEMPO			X	O	
		SWING		NRPN	X	X	
		ROLL TYPE		NRPN	X	X	
		BEAT			X	X	
		LENGTH			X	X	
		LAST STEP			X	X	
		FX CHAIN	CC#23		X	O	
		MUTE STATUS		NRPN	X	O	
		ACCENT STATUS			X	X	
		SWING STATUS			X	X	
OUTPUT BUS STATUS			X	X			

Diagrama de Bloques



[Production station]

ELECTRIBE-SX (ESX-1)

Tabla de Implemetación MIDI

2003.5.8

Función ...		Transmitido	Reconocido	Observaiones
Basic channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	×	3 ×	
Note number :	True voice	0- 127	0- 127 0- 127	
Velocity	Note ON Note OFF	○ 9n, v=30- 127 ○ 64	○ 9n, v=1- 127	Transmitted velocity is specified by Accent level *N *N
After Touch	Polyphonic Channel	× ×	× ×	
Pitch Bender		×	○	*C
Control Change	0,32 98, 99 8 121 35 0-95	○ ○ ○ × ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	Bank Select(MSB, LSB) *P NRPN(LSB, MSB) *C Data Entry(MSB) *C Reset All Controllers Data Entry(MSB) *C Panel Control(Knob, SW) *3*C
Program Change :	True#	○ 0 - 127 *****	○ 0 - 127 0 - 127	Transmitted/received in Pattern mode *P
System Exclusive		○	○	Can always be transmitted/received in the MIDI Dump page *2 *E
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	○ ○ 0 - 63 ×	○ ○ 0 - 63 ×	Transmitted/received in Song mode *1 *P
System Realtime	: Clock : Commands	○ ○	○ ○	*1 *1
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	× × ○ ×	× ○ ○ ×	
Notes		*P, *C, *E, *N: Sent and received when MIDI mode MIDI Filter (P, C, E, N) respectively are set to "O" *1: Sent but not received when Global mode Clock is "Int." When set to "Ext,"received but not sent. *2: In addition to Korg exclusive messages, also responds to Inquiry messages. *3: Contorol Change Nummbar Is specified by MIDI mode "#CC ASSIGN."		

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

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

○ : Yes
× : No