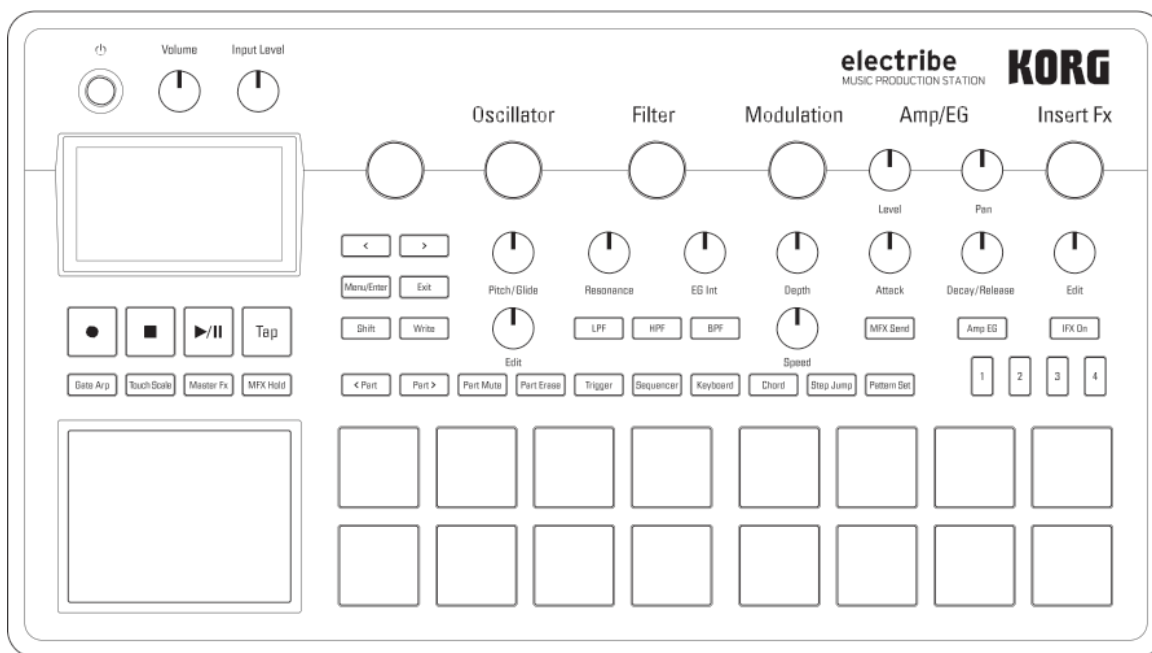


KORG



Uživatelský manuál

Upozornění

Umístění

Následující místa nejsou vhodná pro umístění nástroje a mohou způsobit poruchy.

- přímé sluneční světlo
- extrémně horká nebo vlhká místa
- příliš mnoho prachu nebo špíny
- přílišné chvění nebo vibrace
- v blízkosti magnetických polí

Zdroj napájení

Zapojte k tomu určený AC adaptér do zásuvky se správným napětím. Nezapojujte jej do zásuvky s jiným napětím než to, pro které je určen.

Interference s jinými elektrickými přístroji

Rádío a televize, umístěné poblíž, mohou mít rušený příjem signálu. Proto přesuňte nástroj do příslušné vzdálenosti od rádia a televize.

Obsluha

Abyste předešli poškození, obsluhujte přepínače a další prvky na panelu decentně.

Péče

Potřebujete-li přístroj vyčistit, použijte pouze suchý hadřík. Nepoužívejte tekuté čističe, jako je benzín či rozpouštědlo, nebo hořlavé čisticí prostředky.

Uchovejte tento manuál

Po přečtení manuálu jej uchovejte pro případné další použití.

Dbejte na to, aby se do přístroje nedostaly cizí předměty a látky

Nikdy nestavějte žádné nádoby s vodou poblíž nástroje. Tekutina by se mohla dostat dovnitř, což může způsobit poškození, požár nebo elektrický šok.

Dbejte na to, aby dovnitř nezapadly žádné kovové předměty. Pokud cokoliv zapadne dovnitř, odpojte adaptér ze zásuvky. Potom kontaktujte dealera Korg nebo obchodníka, kde jste nástroj zakoupili.



Poznámka o odpadech (pro EU)

Pokud je symbol "překřížené popelnice" na obalu produktu, v manuálu, na baterii, nebo obalu baterie, značí to, že když chcete zlikvidovat produkt, manuál, balení nebo baterii, musíte to provést předepsaným způsobem. Tento produkt nepatří do běžného domácího odpadu.

Likvidací předepsaným způsobem chráníte lidské zdraví a zabráníte špatnému vlivu na životní prostředí.

Jelikož správná metoda likvidace závisí na příslušných zákonech dané země a lokality, kontaktujte reprezentaci místní administrativy kvůli podrobnostem. Jestliže navíc baterie obsahuje těžké kovy v nadměrném množství, je na baterii nebo jejím balení zobrazen také chemický symbol a to pod symbolem "překřítnuté popelnice".

Ohledně dat

Nečekaná závada, vzniklá nesprávnou operací, může vést ke ztrátě obsahu paměti. Proto si důležitá data ukládejte i na jiné medium kvůli zálohování. Korg Corporation nepřijímá žádnou odpovědnost za vzniklá poškození plynoucí ze ztráty dat.

Ohledně Copyright

Použití copyright chráněných materiálů z libovolného důvodu, jiného než povoleného, např. pro osobní nebo domácí zábavu, zapříčiní porušení autorských práv a můžete vést k trestnímu postihu, včetně zabavení. Autorská práva majitele se vztahují na nahrávky, ale i na jejich deriváty, vyrobené z chráněných materiálů, což znamená, že další využití nebo distribuce těchto materiálů je rovněž trestným činem podle zákona. Korg Inc. nenese žádnou odpovědnost za jakékoliv poškození nebo následky, vzniklé porušením autorských práv. Pokud máte jakékoliv otázky ohledně práva na použití chráněných materiálů, obraťte se na právníky specialisty v oblasti autorského práva.

* Veškeré produkty a jména společností jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami příslušných majitelů.

Výhradní distributor KORG pro ČR a SR:

MUSIC PARK, Na Hraničkách 36, 682 01 Vyškov

Tel.: +420 517 333 993, www.music-park.cz

www.facebook.com/musicparkcz

www.facebook.com/KORG.cz



MUSIC PARK

Záruční a pozáruční servis zajišťuje firma MUSIC PARK, Vyškov.

e-mail: servis@music-park.cz

Tento manuál je dodáván výhradně s výrobky v distribuci firmy

MUSIC PARK.

Užívání, kopírování a rozšiřování tohoto textu je chráněno podle autorského zákona a dalších právních norem.

electribe

MUSIC PRODUCTION STATION

electribe sampler

MUSIC PRODUCTION STATION

Obsah

Úvod	4	Další nastavení.....	14
1. Jména sekcí.....	4	1. Nastavení metronomu	14
2. Zapojení.....	7	2. Nastavení typu baterie.....	14
3. Zdroj napájení.....	7	3. Nastavení kontrastu LCD.....	14
4. Vložení a vyjmutí paměťové karty.....	8	4. Prodloužení životnosti baterie.....	14
Vytvoření zvuku.....	8	5. Nastavení automatického vypínání....	14
1. Za/vypnutí přístroje	8	6. Nastavení globálního MIDI kanálu	14
2. Základní operace	8	7. Hraní synchronizovaně s externím	
3. Jak přehrát šablonu	8	zařízením.....	14
4. Výběr partu	9	8. Použití paměťové karty.....	14
Přehrávání hudby.....	10	9. Použití Event rekordéru	15
1. Přehrávání hudby přes trigger pad ..	10	10. Formátování User dat.....	15
2. Přehrávání hudby přes touch pad....	10	Vlastnosti sampleru	
3. Použití gate arpeggiatoru.....	10	Electribe.....	16
4. Použití Master efektů	11	1. Nové funkce sampleru electribe	16
5. Hraní se sadou šablon.....	11	2. Změny specifických funkcí kontroleru	16
6. Nastavení BPM (tempa).....	11	Nahrávání a editace	
7. Přidání variace zvuku knobem.....	11	samplů	16
Nahrávání vaší hry	12	1. Samplování	16
1. Nahrávání v reálném čase	12	2. Přesamplování.....	17
2. Step edit.....	12	3. Editace samplu	17
3. Pohyby knobem Record a tlačítka		4. Import/export samplů	17
(motion sequence)	12	Appendix	18
4. Uložení šablony	12	1. Problémy a potíže.....	18
Editace šablony	13	2. Chybové zprávy.....	19
1. Umlčení partu	13	Specifikace	19
2. Vymazání partu.....	13		
3. Kopírování partu	13		
4. Změna nastavení šablony.....	13		

Úvod

Děkujeme za zakoupení hudební pracovní stanice Korg electribe/electribe sampler Music Production Station. Abyste plně využili všech výhod nového zařízení, pečlivě si přečtěte manuál a používejte produkt podle instrukcí. Uživatelský manuál si uchovejte pro případnou potřebu.

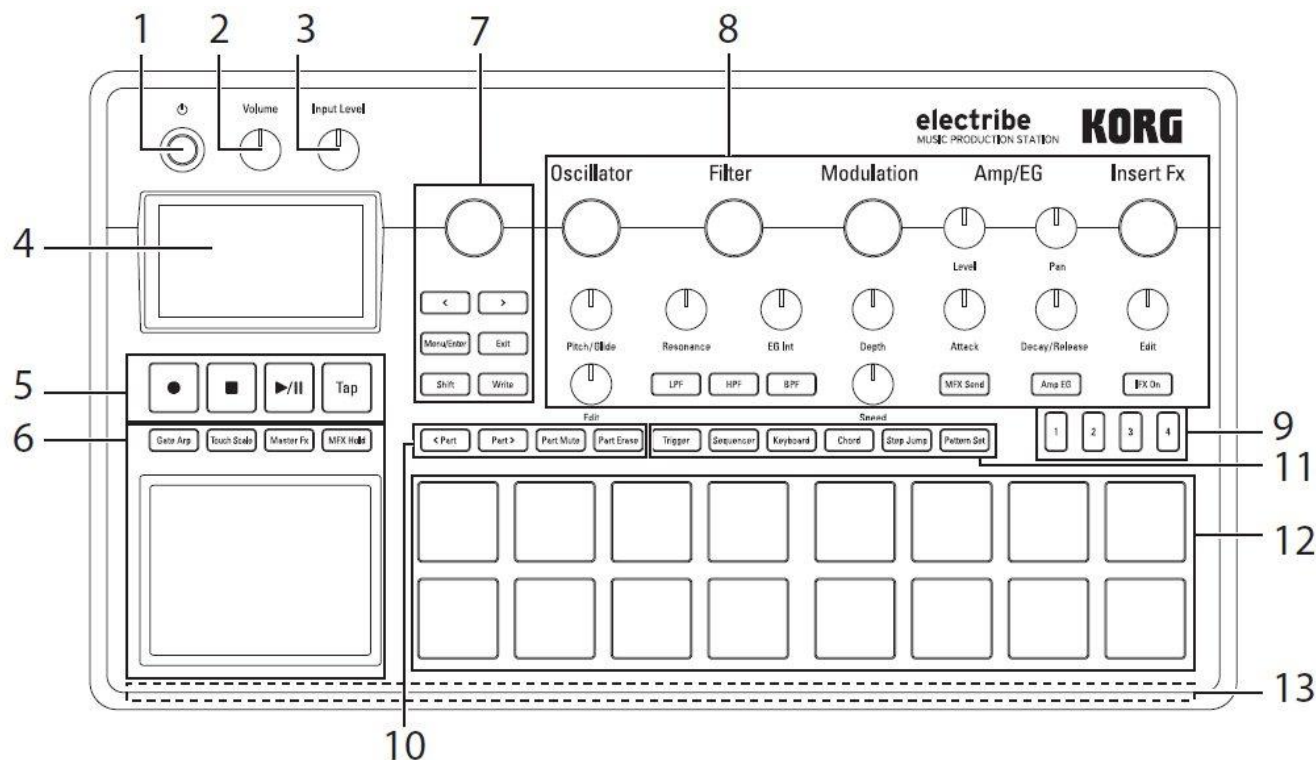
Electribe/electribe sampler je produkční nástroj pro taneční muziku, schopný tvořit originální hudbu. Pomocí knobů a touch padu na hlavním panelu, můžete v jediném přístroji editovat zvuky a snadno tvořit rytmy a frázové šablony. Základní operace electribe sampleru jsou stejné, jako u electribe.

Bližší objasnění, týkající se electribe sampleru, viz "Vlastnosti electribe sampleru" (→ str. 16) a "Nahrávání a editace samplů" (→ str. 16).

TIP Na obrázcích v tomto manuálu vidíte electribe.

1. Jména sekcí

Horní panel



1. Vypínač

Toto tlačítko za/vypíná přístroj.

2. Volume knob

Tímto knobem nastavíte hlasitost na výstupu Line Out jacku nebo Headphone jacku.

3. Input Level knob

Tento knob nastavuje vstupní úroveň z jacku Audio In.

4. Displej

Zde se zobrazují informace pro šablony, party a nastavení parametrů.

5. Sekce Transport

● (Rec) tlačítko

Toto tlačítko umožňuje nahrávání rytmiky, frází nebo pohybu knobu. Stiskem tlačítka během nahrávání zastavíte proces nahrávání a pokračovat bude přehrávání.

■ (Stop) tlačítko

Stiskem tohoto tlačítka zastavíte přehrávání.

▶/|| (Play/Pause) tlačítko

Tímto tlačítkem spustíte přehrávání šablony nebo je pozastavíte.

Tap tlačítko

Několikeym stiskem tohoto tlačítka v požadovaném BPM, změníte tempo podle potřeby.

6. Sekce Touch padu

Touchpad

Tento pad využijete při hraní s funkcemi Gate arpeggiatoru nebo Touch scale, popř. k ovládní Master efektu.

Gate Arp tlačítko

Toto tlačítko za/vypíná funkci arpeggiatoru.

Touch Scale tlačítko

Toto tlačítko za/vypíná funkci Touch Scale.

Master Fx tlačítko

Toto tlačítko za/vypíná funkci ovládní Master efektu.

MFX Hold tlačítko

Toto tlačítko umožňuje udržet dříve nastavený stav Master efektu, pomocí touch padu, i po zvednutí prstů z touch padu, pokud je aktivní tlačítko Master FX na ON.

TIP Stav ON / OFF, tlačítka MFX Hold je možné si zapamatovat do šablony.

7. Sekce Common

Value knob

Tímto knobem měníte hodnotu parametru, který aktuálně vidíte na displeji.

<, > (kurzorová) tlačítka

Těmito tlačítka volíte parametr, který chcete editovat.

Menu/Enter tlačítka

Toto tlačítka využijete k volbě parametrů, např. šablony, partu, globálních či uživatelských funkcí, nebo je také využijete při potvrzení změn nastavení parametru.

Exit tlačítka

Několikrát stiskem tlačítka umožníte návrat z editační obrazovky na obrazovku výběru šablony.

Shift tlačítka

Tímto tlačítkem spouštíte různé funkce, když je stisknete současně s jiným tlačítkem nebo knobem.

Shift tlačítka + Write tlačítka: Šablony lze pojmenovat a uložit.

Shift tlačítka + Value knob: Můžete provádět malé i výrazné změny hodnot.

TIP Velké nebo malé změny závisí na zvoleném parametru.

Write tlačítka

Toto tlačítka se používá pro ukládání šablon a globálních dat do electribe/electribe sampleru. Data se uloží stiskem tlačítka Write, na stránce Global parameters. Data šablon se však ukládají také na jiných stránkách.

8. Sekce Edit

Zde můžete upravit parametry každého partu.

Oscillator

Zde můžete zvolit nebo nastavit barvu zvuku vzorků, např.: pily, čtverce, šumu nebo PCM.

Oscillator knob

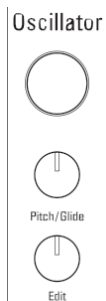
Tento knob volí vzorek.

Pitch/Glide knob

Tímto knobem nastavíte výšku (zvuku). Můžete nastavit přechod na plynulou změnu mezi dvěma tóny (Glide) pro syntezátorové zvuky, otočením knobu, když stisknete a podržíte tlačítka Shift.

Edit knob

Tímto knobem nastavíte zvuk stylu. Efekt se mění podle typu vzorku, který jste použili.



Filter

Tento filtr slouží pro nastavení barvy zvuku, eliminací či obohacením frekvenčních komponent oscilátoru.

Filter knob

Nastavuje prahovou frekvenci filtru.

Resonance knob

Tento knob nastavuje rezonanci filtru.

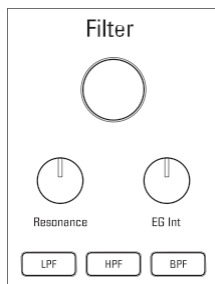
EG Int knob

Tímto knobem nastavujete hlasitost dočasné změny Cut-off frekvence pro filtr, obálkou generátoru (EG), nastavenou v sekci Amp/EG.

LPF tlačítka

Toto tlačítka aktivuje Low-pass filtr.

Opakovaným stiskem tlačítka můžete měnit typ filtru.



HPF tlačítka

Toto tlačítka aktivuje High-pass filtr.

Opakovaným stiskem tlačítka můžete měnit typ filtru.

BPF tlačítka

Toto tlačítka aktivuje Band-pass filtr.

Opakovaným stiskem tlačítka můžete měnit typ filtru.

Modulace

Využijete pro dočasnou změnu barvy zvuku pomocí LFO nebo EG.

Modulation knob

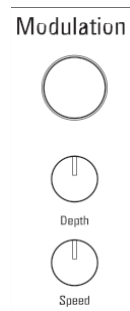
Tento knob určuje typ modulace.

Depth knob

Tento knob specifikuje intenzitu efektu modulace.

Knob rychlosti

Tento knob specifikuje rychlost modulace.



Amp/EG

Nastavení zesilovače, jež upravuje hlasitost a umístění zvuku, obálku generátoru (EG) a Master effect send, který aplikuje dočasnou změnu.

Level knob

Tento knob nastavuje hlasitost partu.

Pan knob

Tento knob nastavuje stereo pozici partu.

Attack knob

Tento knob specifikuje rychlost zvuku.

Decay/Release knob

Určuje dobu, za kterou se zvuk vytratí.

MFX Send tlačítka

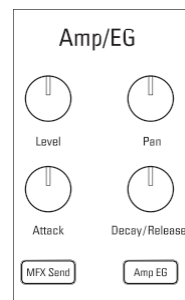
Toto tlačítka umožňuje zvolit, zda bude výstup partu vyslán do Master efektu nebo ne. Přepíná stavy ON (svítí) a OFF (nesvítí), s každým stiskem tlačítka.

Amp EG tlačítka

Toto tlačítka umožňuje aktivovat obálku zesilovače.

Přepíná stavy ON (svítí) a OFF (nesvítí), s každým stiskem tlačítka. Hlasitost zvuku se změní podle EG, zvoleného nastavením knobu Attack a Decay/Release, je-li zde ON.

Nastavení však nesleduje EG obálku (obálka varhan je pevně daná), je-li zde OFF.



Insert Fx

Sekci Insert Fx využijete pro přidání různých zvukových efektů, jako je Distortion nebo pro zvýraznění zvuku.

Insert FX knob

Tento knob volí typ inzertního efektu.

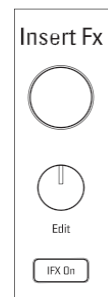
Edit knob

Zde můžete nastavit intenzitu inzertního efektu.

Efekt se mění podle typu zvoleného efektu.

IFX On tlačítka

Toto tlačítka umožňuje zvolit, zda bude inzertní efekt de/aktivovaný. Přepíná stavy ON (svítí) a OFF (nesvítí), s každým stiskem tlačítka.



9. STEP tlačítko

Tímto tlačítkem zobrazíte umístění sekvence nebo oktávy, společně s funkcí trigger padu. Stiskem tohoto tlačítka můžete změnit umístění nebo oktávu sekvence, kterou upravujete.

10. Part edit sekce

<Part, Part> tlačítka

Tímto tlačítkem volíte part, který chcete použít. Na displeji vidíte part, který je aktuálně zvolený.

Part Mute tlačítko

Poklepáním na trigger pad, je-li toto tlačítko ON (svítí), umlčíte odpovídající part. Trigger pad se ihned vypne OFF (zhasne), a zhasne i tlačítko Part Mute na OFF. Stiskem trigger padu pro zvolený part, který nesvítí, vypnete funkci Mute (zhasne).

Part Erase tlačítko

Podržíte-li trigger pad po stisku tlačítka Part Erase, během hraní, eliminujete zvuk zvoleného partu.

11. Pad mode sekce

Zde můžete zvolit funkci pro trigger pad.

Trigger tlačítko

Poklepáním na trigger pad, je-li toto tlačítko ON (svítí), hraje na odpovídající part. Můžete určit, jak se přehrává, úpravou parametru TRIGGER MODE.

Sequencer tlačítko

Trigger pad využijete v režimu Step input, je-li toto tlačítko ON (svítí).

Keyboard tlačítko

Na Trigger pad můžete hrát jako na klaviaturu, je-li toto tlačítko ON (svítí). Pro šablonu můžete určit tóninu i stupnici.

Tlačítko Chord

Trigger pad využijete jako Code pad, je-li toto tlačítko ON (svítí). Můžete nastavit variace nebo tóninu či stupnici Code pro šablonu.

Step Jump tlačítko

Stiskem libovolného tlačítka v rozmezí kroků 1 až 16, během přehrávání sekvenceru, je-li toto tlačítko ON (svítí), můžete provést tento krok ihned. Stiskem více tlačítek se přehrají kroky v tom pořadí, jak byly stisknuty.

Pattern Set tlačítko

Stisknete-li trigger pad a toto tlačítko je ON (svítí), přepnete šablonu na tu, která je zaregistrovaná pro příslušný trigger pad. Stisknete-li trigger pad a podržíte toto tlačítko, můžete přiřadit aktuálně zvolenou šablonu trigger padu.

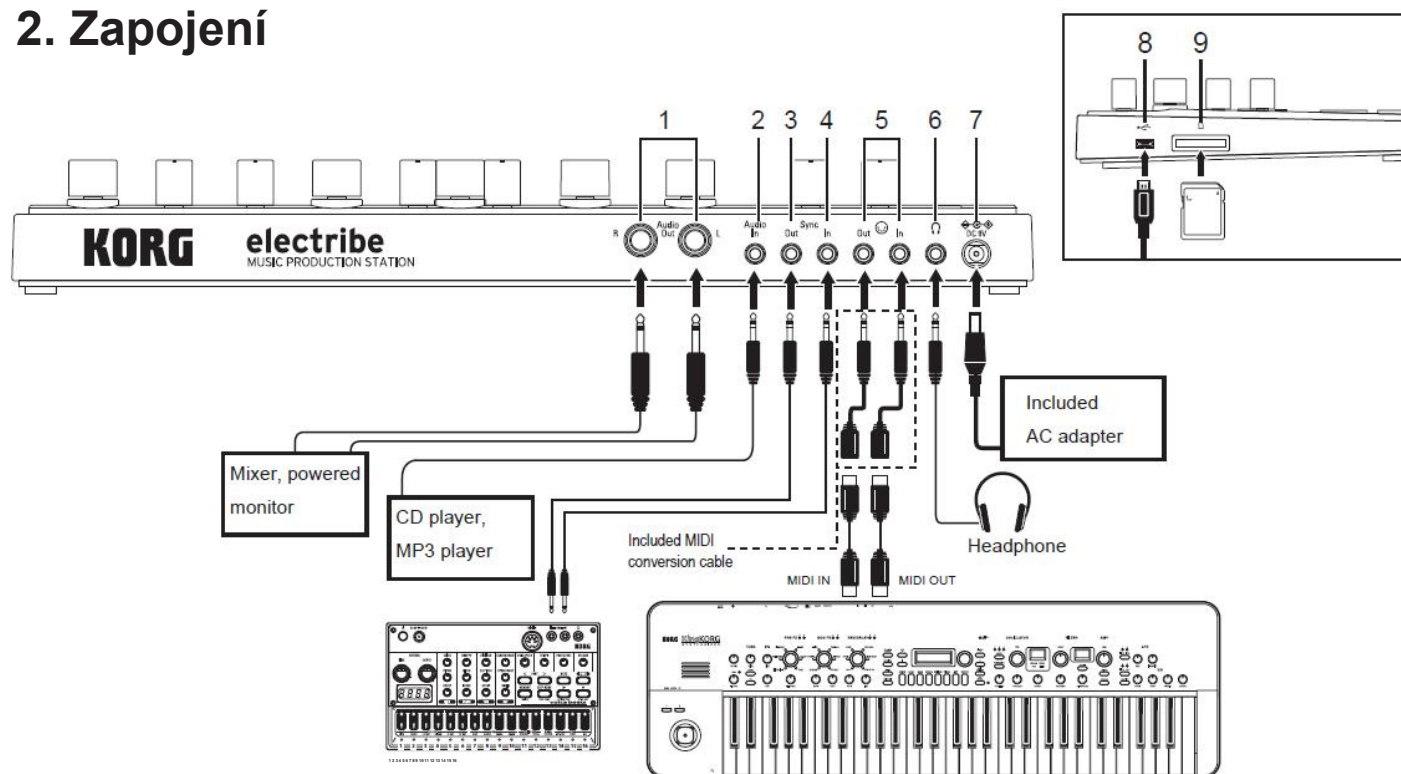
12. Trigger pad

Trigger pad využijete pro hraní podle nastavení v sekci Pad mode.

13. LED

LEDka na zadním panelu jednotky je podsvícena podle aktuálně znějící šablony.

2. Zapojení



⚠ Zapojení všech zařízení musíte provádět ve vypnutém stavu. Nedodržíte-li toto upozornění, můžete poškodit nebo zničit váš audio systém.

TIP Když zapojíte jednotku do Windows počítače poprvé, nainstaluje se automaticky ovladač z OS.

⚠ Standardní USB-MIDI ovladač, obsažený ve Windows OS neumožňuje electribe/electribe sampler použít ve dvou či více aplikacích současně. Chcete-li electribe/electribe sampler použít u dvou či více aplikací současně, musíte nainstalovat KORG USB-MIDI ovladač. Korg USB-MIDI ovladač si můžete stáhnout z webové stránky Korg a nainstalovat jej dle popisu v příložené dokumentaci.

1. Audio Out L/R jack

Audio výstup electribe/electribe sampleru odchází na tyto jacks. Zapojením jediného kabelu do levého Audio Out jacku, tedy bez kabelu do pravého Audio Out jacku, smícháte stereo zvuk na výstupu na mono signál.

TIP Výstupní signál může být mono, jack podporuje mono i stereo 1/4" koncovky kabelu.

2. Audio In Jack

Do tohoto jacku zapojíte audio výstup z jiných audio zdrojů, jako vstup do electribe/electribe sampleru.

TIP Zvuky na vstupu lze smíchat zapnutím funkce AUDIO IN THRU na ON, v menu Global.

3. Sync Out Jack

Má na výstupu 5V puls na 15ms, v intervalu osmin. Tento jack využijete pro synchronizaci produktové řady KORG Volca nebo jiných analogových sekvencerů k tomuto systému.

TIP Polaritu pulsu nastavíte v menu Global.

4. Sync In jack

Jestliže nastavíte "Auto" nebo "Ext. Sync" položkou CLOCK MODE v menu Global a zapojíte pulsní výstup ze synchronizovaného výstupu nebo audio výstupu analogového zařízení, interní hodiny budou neaktivní, a nepostoupí o krok, podle pulsu na vstupu.

TIP Sync In můžete de/aktivovat, a polaritu pulsu nastavit v menu Global. Viz "Parameter Guide", kde jsou další podrobnosti o uvedeném postupu.

5. MIDI IN/OUT jack

Systém můžete zapojit do MIDI zařízení, přibaleným konverzním kabelem.

6. Jack sluchátek

Do tohoto jacku zapojíte sluchátka.

7. DC 9V jack

Sem zapojte přibalený AC adaptér.

8. USB Jack

Využijete k zapojení electribe/electribe sampleru do počítače.

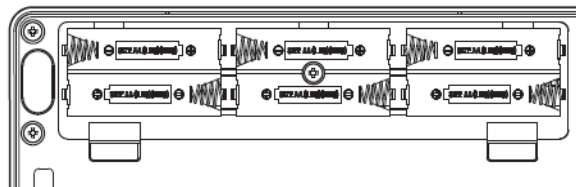
9. Slot paměťové karty

Do tohoto slotu zapojíte paměťovou kartu. Paměťovou kartu využijete pro ukládání (zápis) nebo načítání dat nebo k přehrávání songu. (→ str.14)

3. Zdroj napájení

Použití baterií

Otevřete prostor pro baterie, na zadní straně jednotky, vložte 6 AA baterií, dbejte na to, abyste je založili ve správném směru kvůli polaritě.



Kompatibilní baterie

Použít můžete AA alkalické nebo nickel metal hydridové baterie, které jsou s našim produktem kompatibilní.

TIP Použijte typ baterií podle doporučení na stránce BATTERY TYPE, v menu Global, chcete-li, aby electribe/electribe sampler správně detekoval a zobrazil hodnotu zbyvající energie.

Zobrazení zbývající energie baterie

Na displeji vidíte indikátor (ikonu) baterie "100%", udávající zbývající kapacitu baterie. Pokud je na displeji ikona vybité baterie, "0%", značí to, že je baterie téměř vybitá a je potřeba ji vyměnit.

TIP Pokud nedojde na user vstupu k žádné operaci, vstoupí electribe/electribe sampler do úsporného režimu, pokud pracujete na baterie, s účelem snížení spotřeby energie baterie. Úsporný režim můžete deaktivovat nastavením na stránce "Power Save Mode", v režimu Global. (str. 14: 4. Prodloužení životnosti baterie)

- ▲ Je-li zapojeno napájení, nezapomeňte před výměnou baterií electribe/electribe sampler vypnout.
- ▲ Okamžitě vyjměte nepoužitelné baterie. Rovněž doporučujeme vyjmout baterie, nebudete-li hrát na electribe/electribe sampler po delší dobu, eliminujete tím riziko vylití baterie.

Použití adaptéru

Zapojte AC adaptér do DC 9V jacku na zadním panelu electribe/electribe sampleru a zapojte AC adaptér do zásuvky.

- ▲ Použijte výhradně dodaný AC adaptér. Použitím jiného AC adaptéru můžete přístroj poškodit.

4. Vložení a vyjmutí paměťové karty

Na paměťovou kartu můžete ukládat (zapisovat) nebo z načítat (číst) song pro přehrání nebo data.

- ▲ Nikdy nevkládejte nebo nevyjímáte SD kartu, je-li přístroj zapnutý. Mohli byste přijít o data systému nebo na kartě, popř. paměťovou kartu úplně zničit.

Jak vložit kartu

1. Ověřte, že je displej i LEDky zhasnuté, a nástroj je vypnutý.
2. Vložte paměťovou kartu, až uslyšíte kliknutí.

- ▲ Paměťovou kartu vložte dovnitř a zatlačte ji až do slotu, dbejte na orientaci karty. Nevkládejte kartu do slotu násilím.

Jak vyjmout kartu

1. Ověřte, že je displej i LEDky zhasnuté, a nástroj je vypnutý.
2. Zatlačte kartu, až uslyšíte kliknutí, pak uvolněním prstu karta vyjede.

Vyjměte kartu, jakmile vyjede mimo přední hranu slotu.

Paměťové karty, které pod tímto systémem lze použít

Paměťové karty, které pod tímto systémem lze použít: SD karty s kapacitou: 512MB až 2GB, a SDHC karty do 32GB.

TIP Tento systém nepodporuje SDXC karty.

Práce s paměťovými kartami

Pečlivě si přečtěte Uživatelský manuál, přidaný k paměťové kartě.

TIP V balení není přidána žádná paměťová karta. Chcete-li využít veškeré vlastnosti, doporučujeme si ji zakoupit.

Vytvoření zvuku

1. Za/vypnutí přístroje

Přístroj zapnete podržením tlačítka Power, až se na displeji objeví úvodní obrazovka.

Po spuštění systému, vstoupíte na obrazovku výběru šablony.



Přístroj vypnete podržením tlačítka Power, až se displej vypne a zhasne.

- ▲ Během zapínání nesahejte na žádná tlačítka ani touch pad.

Funkce automatického vypnutí

Electribe/electribe sampler disponuje funkcí automatického vypnutí. Funkce Auto Power Off automaticky vypne přístroj, jakmile nedošlo k jakékoliv akci uživatele na vstupu po dobu 4 hodiny.

TIP Tuto funkci můžete deaktivovat nastavením v sekci "AUTO POWER OFF", v menu Global. (str. 14: 5. Nastavení automatického vypínání)

2. Základní operace

Jak použít obrazovku



Stiskem tlačítka < nebo > na obrazovce výběru šablony potvrdíte nastavení aktuálně zvoleného partu.

Stiskem tlačítka Menu/Enter na obrazovce výběru šablony vstoupíte do menu Edit.

Stiskem < nebo > zvolte parametr, který chcete upravit. Hodnotu parametru nastavíte knobem Value. Několikerým stiskem tlačítka Exit se vrátíte do menu Edit, na obrazovce výběru šablony.

TIP Viz "Parameter Guide", kde jsou další podrobnosti.

3. Jak přehrát šablonu

Šablona je kombinací frází, sestávajících ze 16 partů, jako součástí většího celku při hraní.

V tomto systému dokážete vytvořit a uložit až 250 šablon. V jedné šabloně může být 16 partů a Master efekt.

Výběr šablony

1. Vstupte na obrazovku výběru.
2. Zvolte šablonu knobem Value.



TIP Několikrát stiskem tlačítka Exit vstoupíte na obrazovku výběru šablony.

TIP Můžete měnit šablonu i během přehrávání.

Přehrávání šablony

1. Stiskem tlačítka Play/Pause se přehraje šablona, která je aktuálně zvolená.
2. Šablona začne hrát od začátku. Přehraje se až do konce, vrátí se na začátek, a celá sekvence se opakuje.
3. Stiskem tlačítka STOP zastavíte přehrávání úplně.

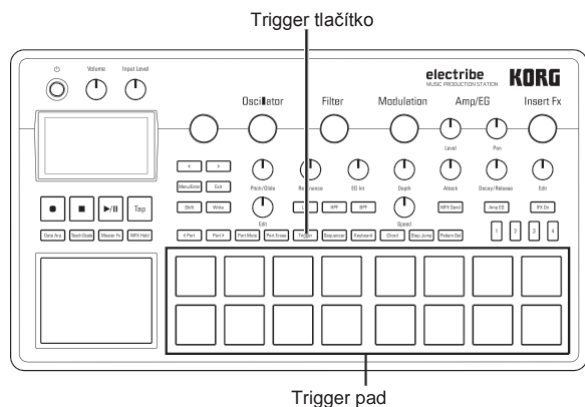
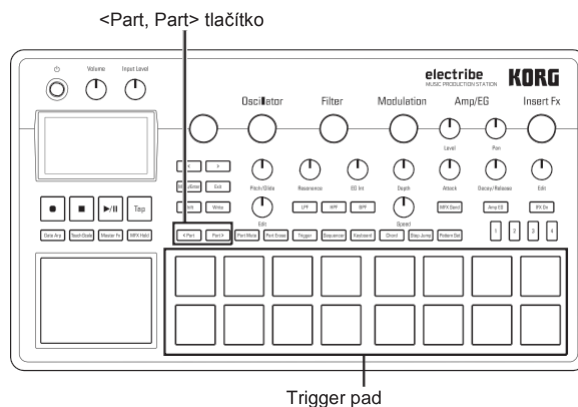
4. Výběr Partu

Co je to Part?

Part je minimální jednotka, využitelná při vytvoření šablony. Party jsou součástí zvuku a stylu, nebo fráží, podobně jako status ON/OFF pro efekty a sekvenční posuny, krom jiných prvků. Můžete zpracovat a nahrát barvu zvuku partu, styly, frázové šablony, sekvenční posuny a stav inzertních efektů, rovněž pro jiné party.

Potvrzení zvuku pro part

1. Tlačítkem Trigger se rozsvítí tlačítko.
2. Stiskem trigger padu vytvoříte zvuk, výběrem partu pak potvrdíte barvu zvuku.



Zvolte part, který chcete použít

Tlačítky <Part, Part> zvolte part, který chcete použít.

Trigger pad zvoleného partu je podsvícený modře.

Barvu zvuku zvoleného partu změníte knobem v sekci Edit.

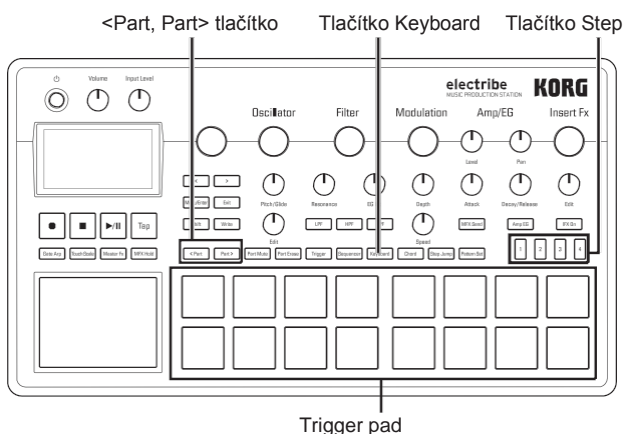
Přehrávání hudby

1. Přehrávání hudby přes trigger pad

Klepnutím na trigger pad vytvoříte zvuk. Electribe si můžete užít různými způsoby, podle změny režimu Pad.

Využití trigger padu jako klaviatury

1. Stisknete tlačítko Chord.
2. Stiskem tlačítek <Part, Part> zvolíte part.



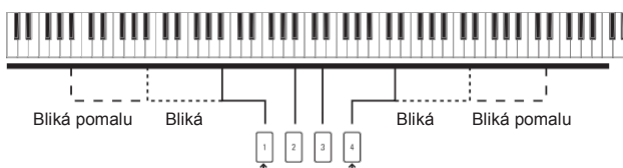
3. Přehrávání hudby přes trigger pad.
Kde Key = C, Scale = Ionian



TIP Můžete si vybrat typ zvuku, pomocí funkcí Key a Scale, v menu Edit. Stisknete-li více než 2 pady současně, aktivujete odlišné zvuky, dle nastavení v sekci Voice Assign.

4. Zvukový rozsah změníte tímto krokovým tlačítkem. Jedním stiskem krokového tlačítka 1 snížíte rozsah o oktávu, a stiskem krokového tlačítka 4 zvýšíte rozsah o oktávu.

Poloha podsvíceného krokového tlačítka vyznačuje rozsah.

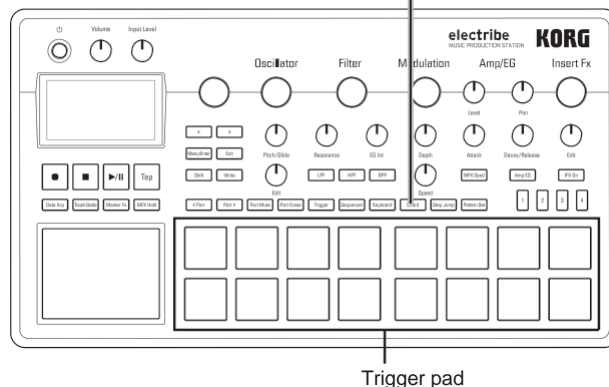


Výšku snížíte o oktávu jedním stiskem. Výšku zvýšíte o oktávu jedním stiskem.

Hraní akordy přes trigger pad

1. Stisknete tlačítko Chord.
2. Přehrávání hudby přes trigger pad.
TIP Zvolte part, ve kterém je funkce VOICE ASSIGN v menu Edit, nastavena na Poly 1 nebo Poly 2.
TIP Akordovou variaci můžete změnit položkou CHORD SET v menu Edit.

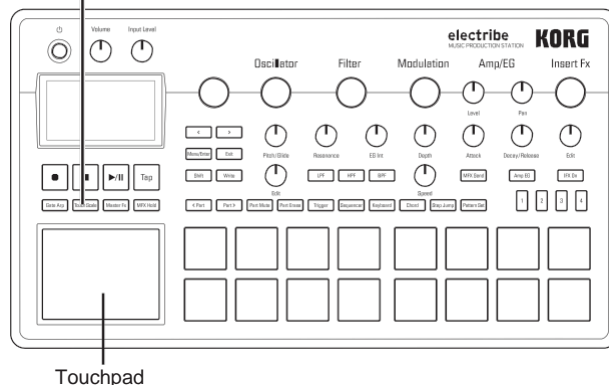
Tlačítko Chord



2. Přehrávání hudby přes touch pad

1. Stiskem Touch Scale se tlačítko rozsvítí.
2. Můžete hrát i pomocí prstů, posunem či (lehkým) poklepáním na touch pad.

Touch Scale tlačítko



Touchpad

⚠ Přetažením nebo stiskem povrchu touch padu ostrým předmětem můžete pad poškodit. Proto používejte výhradně prst, aby nemohlo dojít k poškození Electribe.

TIP Zvuky můžete nastavit funkcemi KEY a SCALE, v menu Edit. Pracovní zvukový rozsah nastavíte funkcí TOUCH SCALE RANGE, v menu Global.

TIP Zvukový rozsah upravíte krokovým tlačítkem, po zapnutí tlačítka Keyboard na ON.

TIP Barva zvuku se podle nastavení zvoleného partu nemusí změnit.

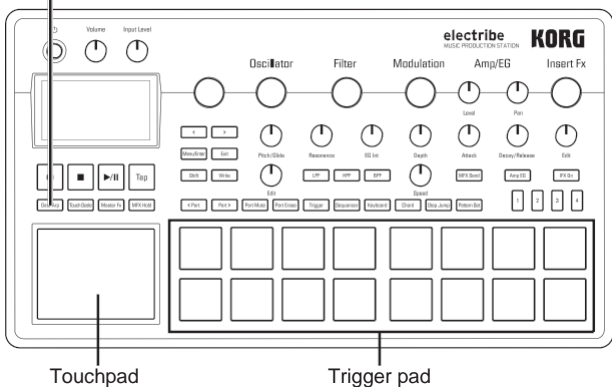
3. Použití gate arpeggiatoru

Automaticky hraje zvukem zvoleného partu, současně s nastavením tempa či stylu. Délku jednoho zvuku změníte parametrem Gate time.

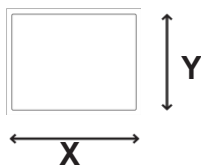
Hraní s Gate arpeggiátorem

1. Stiskem Gate Arp se tlačítko rozsvítí.
2. Stisknete tlačítko Trigger a podržte trigger pad partu, na který chcete hrát, pomocí touch padu. Nebo můžete použít touch pad při výběru výšky na trigger padu, po stisku tlačítka Keyboard nebo Chord.

Gate Arp tlačítko




3. Dotykem touch padu můžete upravit také zvuk.
 Osa X: Mění rychlost Gate.
 Osa Y: Mění délku zvuku.



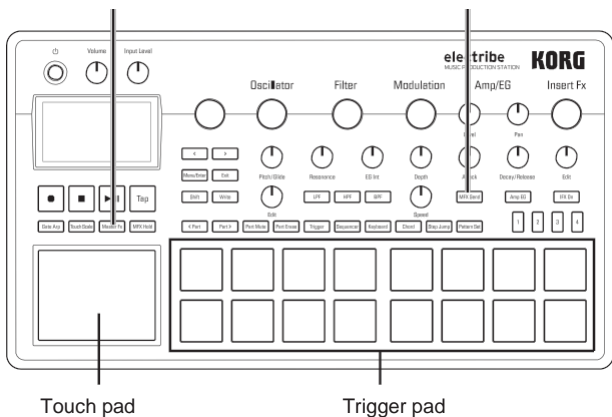
TIP Můžete změnit šablonu Gate arpeggiatoru na stránce GATE ARP, v menu Edit.

4. Použití master efektů

1. Stiskněte tlačítko Master Fx.
2. Zvolte part, ve kterém chcete aplikovat Master efekt, a pak stiskem tlačítka MFX Send zapnete funkci na ON.
3. Dotykem touch padu se aplikuje efekt.
TIP Vyberte typ Master efektu na stránce MFX Type, v menu Edit, chcete-li změnit typ efektu.
 Podle pozice, ve které se dotknete touch padu, může dojít k nějakému šumu.

Master Fx tlačítko

MFX Send tlačítko



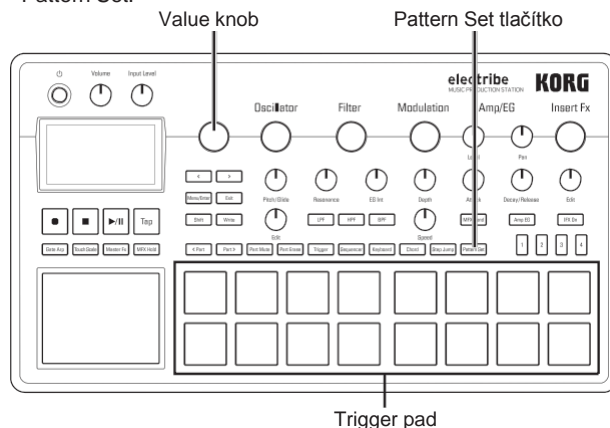
5. Hraní se sadou šablon

Co je to Sada šablon?

Sada šablon je funkce, určená pro registraci šablony pro trigger pad, pro jednoduché přepínání šablon. Požadované šablony můžete po jedné přepínat i během hraní.

Přiřazení šablony trigger padu

1. Stiskem Pattern Set se tlačítko rozsvítí.
2. Stiskem tlačítka Step od 1 do 4 zvolíte skupinu pro registraci.
3. Šablonu pro registraci vyberte knobem Value.
4. Stiskem zaregistrujete trigger pad, pokud při tom podržíte tlačítko Pattern Set.



Hraní se sadou šablon

1. Stiskem Pattern Set se tlačítko rozsvítí.
2. Stiskněte tlačítko Step ([1]–[4]), kde je uložena požadovaná šablona.
3. Stiskem trigger padu přehrajete šablonu, registrovanou pro příslušný trigger pad.

6. Nastavení BPM (tempa)

Tempo šablony nebo arpeggiatoru můžete zvolit.

Nastavení BPM

Stiskem tlačítka Tap v odpovídajícím tempu, které potřebujete, nastavíte hodnotu BPM pro interval, ve kterém je vyklepete. Tempo můžete nastavit také ručně knobem Value, když zvolíte parametr BPM v menu Edit.

7. Přidání variace zvuku knobem

Zvuk můžete přepínat knobem a měnit tak parametr Filter nebo Oscillator Edit, v sekci Edit.

Podrobnosti ke každému knobu najdete v manuálu "Parameter Guide".

TIP Podle nastavení, může v signálu docházet k šumu nebo ke slyšitelným lupancům.

Nahrávání vaší hry

1. Nahrávání v reálném čase

Vaši hru si můžete nahrávat v reálném čase, když použijete trigger pad nebo touch pad. Nahrávat můžete také s využitím metronomu. (→ str. 14)

Nahrávání se šablonou

Můžete nahrát libovolnou frázi, která vás napadne i během hraní, aniž byste museli nahrávání přerušit.

1. Spustíte přehrávání šablony.
2. Zvolte part pro nahrávání.
3. Nahrávání spustíte stiskem tlačítka REC, tlačítko se rozsvítí.
4. Hrajte na trigger pad a využijte i ostatních funkcí.
Nahrávání bude pokračovat, přičemž se šablona opakuje.
5. Dalším stiskem tlačítka Rec nahrávání zastavíte (tlačítko zhasne). Stiskem tlačítka Play/Pause zastavíte přehrávání.

Vymažte nežádoucí zvuky během hraní

Podržíte-li trigger pad po stisku tlačítka Part Erase, během hraní, eliminujete zvuk zvoleného partu.

2. Step edit

1. Zvolte part pro nahrávání.
2. Tlačítkem Sequencer se rozsvítí tlačítko.
3. Stiskněte tlačítko Step a zvolte dobu nahrávání. Délku zkontrolujete dle počtu červeně svítících LEDek.
4. šablona zvoleného partu je vyznačena podsvícením trigger padu. Hodnota Note se s každým stiskem trigger padu zapne na ON (svítí), a vypne na OFF (nesvítí).
TIP Ve standardním nastavení je číslo Note, které přijde na vstup po stisku trigger padu, C4 (60). Po vypnutí na OFF, se dalším zapnutím na ON, krok, který je na vstupu, zapne na ON, ale s originální notou.
TIP Během přehrávání můžete nahrávat také šablony, stiskem tlačítka Play/Pause.
TIP Stiskem Step Edit v menu Edit se aktivuje podrobná editace v každém kroku. Viz pokyny v manuálu "Přehled parametrů".

3. Pohyby knobem Record a tlačítek (motion sequence)

Můžete nahrávat pohyb knobů a tlačítek pro každý part a efekt (motion sequence).

Co je to sekvenční posun?

Sekvenční posun je funkce, kterou nahrajete změny zvuku, pomocí knobů a tlačítek při přehrávání.

Níže jsou knoby a tlačítka, která lze nahrávat/ přehrávat sekvenční posun.

- OSC Edit, Pitch
- Filter Cutoff, Resonance, EG Int
- Modulation Speed, Depth
- Amp/EG Level, Pan, Attack, Decay/Release
- IFX Edit, IFX ON, MFX Send
- Master Fx On, Master Fx X, Master Fx Y

Přidání sekvence pohybu při nahrávání

1. Zvolte part, kam chcete přidat sekvenční posun.
2. Vyberte MOTION SEQ v menu Edit, chcete-li zvolit part pro editaci, a nastavte sekvenční posun na Smooth nebo Trigger Hold.
Smooth: Plynulé nahrávání pohybu knobem.
Trigger Hold: Přečte a zapamatuje si informace o knobu, podle časování zvuku.
3. Tlačítkem Rec se tlačítko rozsvítí, poté stiskněte tlačítko Play/Pause.
4. Knobem můžete střídat zvuky i během přehrávání šablony. Tlačítko Record začne během nahrávání sekvenčního posunu blikat. Jakmile proběhne jednoduchý cyklus šablony po spuštění nahrávání, sekvence posunu automaticky zastaví nahrávání a přepne se do nahrávání nahraného sekvenčního posunu. Dalším stiskem tlačítka Rec nahrávání pokračuje.

Vymazání sekvence pohybu

Vyberte CLEAR MOTION z PART UTILITY v menu Edit a spustte jej.

Vymazání sekvence pohybu pouze v Master Fx

Vyberte CLEAR MFX MOTION v menu Edit a spustte příkaz.

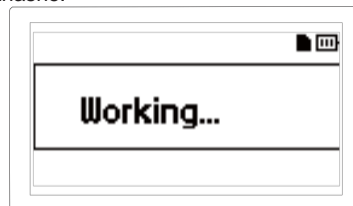
4. Uložení šablony

Nezapomeňte uložit (zapsat) vytvořená data šablony.

- ▲ Výběrem další šablony bez uložení se vrátíte k originálnímu stavu šablony. Proto po editaci vždy uložte provedené změny, pokud si je chcete uchovat.

Přepsání šablony

1. Stiskněte tlačítko Write.
2. Zvolte paměť pro uložení, knobem Value.
3. Stiskněte tlačítko Write.
Na displeji vidíte "Working..." a spustí se proces zápisu. Tlačítko Write je během ukládání podsvícené, a po dokončení procesu zhasne.



- ▲ Během ukládání dat nikdy nástroj nevypínejte, mohlo by dojít k nežádoucím reakcím. (dokud svítí tlačítko Write)

Uložení šablony pod jiným jménem (kopírování šablony)

1. Nejprve podržte tlačítko Shift a poté tlačítko Write. Na displeji vidíte "enter NAME".



2. Upravte jméno šablony, kterou chcete uložit.
Nejprve posuňte kurzor na displeji vlevo a vpravo, tlačítkem < nebo >, a určete znak, který chcete změnit. Knobem Value upravte zvolený znak a potvrďte tlačítkem Menu/Enter.
3. Knobem Value zvolte číslo šablony ukládaných dat.
4. Stiskem tlačítka Write dokončíte proces přejmenování.
Stiskem tlačítka Write vyvoláte proces uložení. Tlačítko Write je podsvíceno, doku běží proces ukládání a poté zhasne, jakmile operaci uložíte.
TIP Stiskem tlačítka Exit zrušíte proces ukládání.
TIP Číslo Pattern, kam chcete editovanou šablonu uložit, bude zvolený po dokončení procesu Save.

Editace šablony

1. Umlčení partu

1. Tlačítkem Part Mute se rozsvítí tlačítko.
2. Stiskněte část trigger padu, kterou chcete za/vypnout umlčení.
3. Stiskem trigger padu, který nesvítí, se rozsvítí jakmile umlčení uvolníte.

2. Vymazání partu

1. Tlačítkem Part Erase se rozsvítí tlačítko.
2. Během přehrávání stiskněte trigger pad v partu, který chcete vymazat.
Podržíte-li trigger pad, vymažete informaci Note ve zvoleném partu.
TIP Chcete-li vymazat všechny sekvenční informace aktuálně zvoleného partu, vyberte CLEAR SEQUENCE v PART UTILITY, v menu Edit a spusťte jej.
TIP Spuštěním příkazu CLEAR MOTION v menu Edit vymažete sekvenční posun.

3. Kopírování partu

1. Stiskem tlačítek <Part, Part> zvolte part pro kopírování.
2. Zvolte PART COPY z PART UTILITY v menu Edit.
3. Stiskněte tlačítko Menu/Enter a poté stiskněte tu část trigger padu, kam chcete zkopírovat data.
Veškerý obsah originálního partu se zkopíruje do partu, který jste zvolili.

4. Změna nastavení šablony

Následující seznam uvádí hlavní nastavení, vztahující se k šablonám v menu Edit. Viz pokyny v manuálu "Přehled parametrů".

SWING: Přidá synkopický feeling posunem časování zvuku vpřed či vzad.

BEAT: Určuje doby (rytmus) šablony.

LENGTH: Změní délku šablony. Nastaví ji od 1 do 4.

PATTERN LEVEL: Nastaví hlasitost zvuku celé šablony.

KEY: Nastavuje výšku referenční stupnice.

SCALE: Nastavuje stupnici pro hraní na trigger pad nebo touch pad, po přepnutí tlačítka Keyboard na ON.

GROOVE TYPE a GROOVE DEPTH: Přidává metody hry na typické hudební nástroje a / nebo groove, který by měl reprodukovat feeling songu pro část s metronomem, u sekvenčních dat.

Další nastavení

Můžete nastavit každý globální parametr, jako je nastavení metronomu, nebo můžete spustit funkce Utility, např. formátování paměťové karty.

TIP Viz "Parameter Guide", kde jsou další podrobnosti.

Jak zobrazit jednotlivá menu

1. Stiskem tlačítka Menu/Enter na obrazovce výběru šablony vstupte do menu Edit.
2. Stiskem tlačítka < nebo > se zobrazí "GLOBAL PARAMETER" na displeji a dále stiskem tlačítka Menu/Enter umožňují vstoupit do menu Global. Stiskem tlačítka Menu/Enter po zobrazení "DATA UTILITY" umožňují vstoupit do menu DATA utility. Stiskem tlačítka Menu/Enter po zobrazení "PART UTILITY" umožňují vstoupit do menu Part utility.
3. Po dokončení nastavení, tlačítkem Write aktuální nastavení uložíte.
 - ▲ Vypnutím bez uložení vás vrátí k původnímu nastavení.
 - ▲ Nezapomeňte spustit ukládání, chcete-li zachovat důležitý obsah.

1. Nastavení metronomu

Můžete nastavit parametry funkce metronomu. Použití metronomu je jednoduché, když si připravíte šablonu s využitím funkce nahrávání v reálném čase.

Metronom vytváří zvuk v intervalech čtvrtového tempa.

1. Zvolte METRONOME v menu Global.
2. Knobem VALUE upravte nastavení.
 - Je-li aktivní, pak metronom bude znít vždy, jak při přehrávání, tak při nahrávání. Nastavení metronomu na Rec 0, Rec 1, Rec 2 umožňuje spouštět pouze během nahrávání.
 - Nastavením metronomu na Off jej vypnete.

2. Nastavení typu baterie

Nastavte jej podle typu použitých baterií.

1. Zvolte BATTERY TYPE v menu Global.
2. Knobem VALUE upravte nastavení.
 - Nastavte "Ni-MH", chcete-li použít nickel metal hydride baterie. Nastavte "Alkali", chcete-li použít alkalické baterie.

3. Nastavení kontrastu LCD

Můžete nastavit jas displeje.

1. Zvolte LCD CONTRAST v menu Global.
2. Knobem VALUE upravte nastavení.

4. Prodloužení životnosti baterie

Můžete de/aktivovat Úsporný režim. V případě práce na baterie, úsporný režim ztlumí podsvícení displeje a LEDek.

1. Zvolte POWER SAVE MODE v menu Global.
2. Knobem VALUE upravte nastavení.
 - Úsporný režim můžete deaktivovat nastavením na "Disable".
 - Kdykoliv pak můžete úsporný režim aktivovat nastavením na "Enable".
 - Při práci na baterie jej můžete aktivovat a deaktivovat zapojením AC adaptéru, s nastavením na "Auto". Standardní nastavení je "Auto".

5. Nastavení automatického vypínání

Funkce Auto power off slouží pro automatické vypínání, pokud nástroj ponecháte bez jakékoli operace po dobu cca 4 hodin. Tuto funkci lze de/aktivovat.

1. Zvolte AUTO POWER OFF v menu Global.
2. Knobem VALUE upravte nastavení.
 - Nastavením na "Off" deaktivujete funkci Auto Power.
 - Nastavením na "4 hours" aktivujete funkci Auto Power.
 - Standardní nastavení je "4 hours".

6. Nastavení globálního MIDI kanálu

Můžete nastavit globální MIDI kanál.

1. Zvolte MIDI GLOBAL CH. v menu Global.
2. Knobem VALUE upravte nastavení.

7. Hraní synchronizovaně s externím zařízením

Tento systém můžete nastavit na synchronizaci k MIDI nebo Sync signálům.

1. Zvolte CLOCK MODE v menu Global.
2. Otočením knobu Value nastavíte signály pro použití jako Master.
 - Internal:** Nastavíte systém jako Master.
 - Auto:** Jakmile zapojíte zařízení, Nastaví toto zařízení jako master. Při běžném nastavení je tento systém nastaven jako Master.
 - Ext.USB, Ext.MIDI a Ext.Sync:** Nastaví signály ze zařízení, zapojených do jednotlivých jacků, jako Master.

8. Použití paměťové karty

Aktuální nastavení můžete uložit na paměťovou kartu. Z uložených dat můžete provést přestavování.

Formátování

Musíte nejprve zformátovat vaši kartu v electribe/electribe sampleru, pokud ji chcete použít jako paměťovou kartu.

▲ Během formátování však ztratíte veškerý obsah karty.

▲ Nikdy nevypínejte nástroj ani nevyjímejte paměťovou kartu během této operace.

1. Zvolte CARD FORMAT v Utility menu DATA.
2. Stiskněte tlačítko Menu/Enter. Po dokončení formátování se na displeji objeví OK.

Ukládání na paměťovou kartu

1. Zvolte EXPORT PATTERN v Utility menu DATA.
2. Stiskněte tlačítko Menu/Enter.

Načtení z paměťové karty

1. Zvolte IMPORT PATTERN v Utility menu DATA.
2. Zvolte data šablony pro načtení, knobem Value.
 - Vyberte soubor ve složce, knobem Value, a zadejte složku stiskem tlačítka Menu/Enter. Chcete-li ze složky odejít, zvolte "Upper Folder" knobem Value, a stiskem Menu/Enter se vrátíte o úroveň výš.
3. Stiskem tlačítka Menu/Enter potvrďte volbu.

Zápis do souboru WAV.

Na paměťovou kartu můžete zapsat šablony nebo sadu šablon.

Export šablony do souboru WAV

1. Zvolte EXPORT AUDIO v Utility menu DATA.
2. Zvolte formát (pouze WAV soubor, nebo Ableton Live sadu) pro zápis.
3. Tlačítkem Menu/Enter exportujete aktuální šablonu.

Export šablony, nastavené na soubor WAV

1. Zvolte EXPORT P.SET AUDIO v uživatelském menu DATA.
2. Zvolte formát (pouze WAV soubor, nebo Ableton Live sadu) pro zápis.
3. Nastavte rozmezí nahraných šablon jako sady šablon, od 1 do 64, jež budou zapsány jako soubor.
TIP Může se stát, že bude vyžadován delší čas, pokud jde o větší rozmezí šablon pro zápis.
4. Stiskem tlačítka Menu/Enter exportujete šablony, nahrané jako sada šablon, do souboru ve formátu WAV.

9. Použití Event rekordéru

Tato funkce slouží pro nahrávání vaší hry s využitím několika šablon nebo operace knobem či s trigger pady, apod., i během hraní.

Nahrávání

1. Zvolte EVENT REC/PLAY v menu Edit a stiskněte Menu/Enter.
2. Dalším stiskem tlačítka Menu/Enter nastavíte Event rekordér do stavu standby pro nahrávání.
3. Stiskem PLAY/PAUSE spustíte nahrávání.
4. Několikerým stiskem tlačítka Exit se vrátíte na obrazovku výběru šablony a přehrajete je.



Zapisují se informace o nahrávání, např. o operacích s knobem nebo trigger pady, současně s přehrávanou šablonou, o přidání zvuků nebo změně tempa, atd. Krom toho můžete také měnit šablony.

5. Po dokončení přehrávání stiskněte tlačítko Stop.
6. Zobrazí se jméno uloženého souboru.
7. Stiskem EXIT ukončíte nahrávání.
TIP Pokud Event rekordér nemá dostatek místa na paměťové kartě, zobrazí hlášku "No Card" a nelze jej použít.
TIP Žádná informace, nahraná v Event rekordéru nemá vliv na data, nahraná do šablony. Také nelze ukládat data do šablony.

Přehrávání

1. Zvolte EVENT REC/PLAY v menu Edit a stiskněte Menu/Enter.
2. EVENT PLAYER zvolíte stiskem tlačítka < nebo >, a dále tlačítkem Menu/Enter.
3. Vyberte jméno souboru, který chcete přehrát, knobem Value a tlačítkem Menu/Enter.

4. Přehrávání zvoleného souboru zastavíte tlačítkem PLAY/PAUSE.
5. Stiskem Stop zastavte přehrávání a vrátíte se na začátek přehrávaného souboru.
6. Stiskem EXIT ukončíte Event přehrávač.
TIP Tuto funkci nelze použít, dokud Event rekordér nahrává.
TIP Během přehrávání, nelze provést jiné operace.

10. Formátování User dat

Formátování vymaže veškeré šablony, které jste vytvořili a obnoví standardní status.

Měli byste proto zálohovat důležitá data dříve, než kartu zformátujete, aby nedošlo k jejich ztrátě.

1. Zvolte Factory Reset v Utility menu DATA.
2. Tlačítkem Menu/Enter spustíte formátování.
TIP Nikdy nevyplínejte nástroj během formátování.

Vlastnosti electribe S

K funkcím electribe byla přidána funkce samplování. Electribe sampler však nabízí také stejné zvukové enginy analogového modelingu, jako electribe.

Můžete využít až 499 user samplů, s celkovou délkou přibližně 270s, pokud počítáme verzi mono. Přidány jsou četné presetové samplý bicích, smyček bicích, a hitů.

1. Nové funkce sampleru electribe

Electribe sampler přidává skvělé nové vlastnosti, a mění funkce určitých kontrolerů electribe.

Funkce Sampling

Electribe sampler nabízí dvě metody samplování:

- Samplování externího zvukového zdroje přes Audio In jack.
- Resampling celého výstupu hry na electribe sampler.

Editace samplu

Editace samplu umožňuje určit počátek a konec samplu, ale také "rozřezání" audio samplů. Tyto stejné typy editace samplu rovněž využijete pro editaci presetových samplů.

Přehrávání stereo samplu

Stereo samplý – ať již vytvořené v electribe sampleru, nebo načtené z paměťové karty – mohou být přiřazeny partu a přehrány jako část představení.

2. Změny specifických funkcí kontroleru

Oscillator Edit knob (Edit Section)

Pokud jste zvolili sample pro Oscillator, tento knob můžete využít k nastavení počátečního bodu přehrávání, a ke změně směru přehrávání.

Amp/EG Decay/Release knob

Pokud jste zvolili sample pro Oscillator, tento knob můžete využít k nastavení Gate Time – je-li Amp EG vypnutý.

Pokud je tento knob nastavený na hodnotu 127, sample se přehraje až do konce, bez ohledu na délku samplu.

TIP Když zadáte bod LOOP START POINT (Sample stránky 5/10) samplu, nebo pokud je OSC TYPE (typ oscilátoru) na kategorii Analog nebo Audio In, operace jsou stejné, jako když je Amp EG u electribe vypnutý.

Filter LPF/HPF/BPF tlačítka

Následující filtry lze nezávisle aktivovat, nebo vypnout.

- electribe LPF ON nebo OFF
- electribe HPF ON nebo OFF
- electribe BPF ON nebo OFF

Nahrávání, editace samplů

1. Samplování

Nahrávání externího zvukového zdroje přes Audio Input jack.

Příprava samplování

- Zapojte výstup nástroj, zvukového zdroje, nebo audio zařízení, které chcete samplovat, do jacku Audio In, u electribe sampleru. Tento Audio vstup využívá stereo mini-jack, a akceptuje jak stereo, tak mono mini-konektor.
- Nastavte Audio In na On (Global stránky 14/17), a přehrajte nějaký zvuk z audio zařízení.
- Nastavte výstupní hlasitost u externího zařízení (nebo knobem Input Level u electribe sampleru) tak, aby se nerozsvítila ikona špiček (CLIP), ani když bude výstupní úroveň zapojeného zařízení na maximum.

Nastavení režimu samplování

1. Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte tlačítko REC. Tlačítka Rec a Play/Pause nyní blikají.
Jestliže se rozhodnete zrušit operaci, stiskněte tlačítko EXIT.
2. Zvolte režim samplování (na displeji vidíte "Sampling mode"). Otočením knobu Value zadejte buď stereo sampling "Stereo" nebo mono sampling "Mono".
3. Tlačítkem > zvolte zdroj samplování. Kolečkem VALUE zadejte "Audio In".
4. Stiskem tlačítka > zobrazíte dostupné doby samplování.
TIP Použitelná doba samplování vychází z mono samplování. Pro stereo samplování, je použitelná doba samplování rovna polovině hodnoty, kterou vidíte na displeji.

Procedura samplování:

1. Pokud jste připraveni začít pro samplování, stiskem tlačítka Play/Pause samplování spustíte.
Tlačítka Rec a Play/Pause nyní svítí trvale.
2. Samplování zastavíte stiskem tlačítka STOP.
Tlačítka Rec a Play/Pause jsou nyní zhasnuta.
TIP Pokud jste překročili povolenou dobu nahrávání, samplování se automaticky ukončí.
3. Po samplování, na displeji vidíte "New Sample", což značí, že jste nahráli nový sample.
Tlačítkem Play/Pause přehrajete nově nahraný záznam.
Nově nahraný sample můžete uložit jako user sample, stiskem tlačítka Write. Pokud se rozhodnete neukládat nově nahraný sample, stiskněte tlačítko EXIT.
Dokonce i když stiskem tlačítka Write uložíte user sample, budou vymazán, jakmile vypnete nástroj. Chcete-li uchovat user samplý, použijte příkaz EXPORT ALL SAMPLE nebo EXPORT SAMPLE v DATA utility menu, čímž zapíšete data samplu na paměťovou kartu, dříve než vypnete nástroj.
TIP Jestliže samplujete audio vstup, sample samotný se nahraje na optimální hlasitosti, ale hlasitost přehrávání na výstupu vnímáte jako slabší, než byla hlasitost během samplování. To záleží na designu, chcete-li snížit zkreslení, které může vzniknout během přehrávání tohoto samplu v režimu Pattern. Nastavením úrovně přehrávání na "+12 dB" (Sample stránky 9/10) můžete také přehrávat sample na přibližně stejné hlasitosti, jakou slyšíte při nahrávání.

Přřazení samplu partu

Nahrany sample bude přidán k výběrům oscilátoru, jako user sample.

Vyberte part, a editujte nastavení oscilátoru, po výběru samplu, který chcete použít.

TIP Stereo samplu se přehrají ve stereo, jestliže jsou přiřazeny partu s lichým číslem, a jako Mono Mix, jestliže jsou přiřazeny partu se sudým číslem.

TIP Pokud jste vytvořili šablonu s user samplem, přiřazeným partu, použijte pro zápis všech dat samplu příkaz EXPORT ALL SAMPLE, tím je zapíšete na kartu ještě před vypnutím nástroje.

2. Přesamplování

Nahrávání přehrávaného partu, šablony, či hraní na electribe sampleru

Electribe sampler umí nahrávat zvuk svého vlastního přehrávaného signálu, a vytvořit tak nový sample; tomu říkáme "resampling".

Výběr režimu přesamplování

1. Zvolte šablonu, kterou chcete přesamplovat.
2. Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte tlačítko REC. Indikátor tlačítka Rec zůstane svítit a indikátor tlačítka Play/Stop bude blikat.
Jestliže se rozhodnete zrušit operaci, stiskněte tlačítko EXIT.
3. Zvolte režim samplování (na displeji vidíte "Sampling mode"). Otočením knobu Value zadejte buď stereo sampling "Stereo" nebo mono sampling "Mono".
4. Tlačítkem > zvolte zdroj samplování. Kolečkem VALUE zadejte "Resampling".
5. Stiskem tlačítka > zobrazíte dostupné doby samplování.

Procedura přesamplování

1. Existují dva způsoby přesamplování:
 - Nasamplovat přehrávanou šablonu. Stiskem PLAY/PAUSE spustíte přesamplování.
Tlačítka Rec a Play/Pause svítí trvale.
 - Nasamplovat zvuk konkrétního partu. Přesamplování se spustí úhodem na libovolný trigger pad nebo dotykem touchpadu.
2. Samplování zastavíte stiskem tlačítka STOP. Tlačítka Rec a Play/Pause jsou nyní zhasnuta.
TIP Pokud jste překročili povolenou dobu nahrávání, samplování se automaticky ukončí.
3. Po přesamplování, na displeji vidíte "New Sample", což značí, že byl nahrán nový sample.
Tlačítkem Play/Pause přehrajete znovu nasamplovaný zvuk. Nově nasamplovaný sample můžete uložit jako user sample, stiskem tlačítka Write.
Pokud se rozhodnete neukládat znovu nahráný sample, stiskněte tlačítko EXIT
TIP Během přesamplování, se zvýší hlasitost přehrávání samplu, takže výstupní hlasitost přehrávání již není vnímána jako snížená. Avšak, pokud snížíte rozpětí headroom, může v některých případech dojít ke zkreslení. Pokud se tak stane, můžete nastavit úroveň přehrávání na "Normal"(Sample stránky 9/10); hlasitost přehrávání bude nižší, než během nahrávání, ale rozmezí headroom zůstane zachováno.
▲ Dokonce i když stiskem tlačítka Write uložíte user sample, budou vymazán, jakmile vypnete nástroj. Chcete-li uchovat user samplu, použijte příkaz EXPORT ALL SAMPLE nebo EXPORT SAMPLE v DATA utility menu, čímž zapíšete data samplu na paměťovou kartu, dříve než vypnete nástroj.

3. Editace samplu

Jakmile je sample nahráný, můžete jej editovat, pomocí interních kontrolerů electribe sampleru.

1. Stiskem tlačítka Menu/Enter v obecné sekci zobrazíte editační obrazovku.
2. Tlačítkem < nebo > vyberte SAMPLE EDIT a stiskněte znovu Menu/Enter.
3. Knobem Value zvolte sample, který chcete editovat (podle čísla samplu).
4. Tlačítkem < nebo > vstoupíte na stránku editace samplů.
Blíže o funkcích editace viz "Parameter Guide".
 - RENAME: Úprava jména samplu.
 - START POINT: Určuje počátek přehrávání.
 - END POINT: Určuje konec přehrávání.
 - LOOP START POINT: Určuje počátek smyčky. Přehrávání samplu je ve smyčce, od bodu, zadaného zde, až do bodu END POINT.
 - SAMPLE TUNE: Nastavuje výšku zvuku samplu.
 - Time Slice: Rozdělí sample na doby.
 - CLEAR SLICE: Zruší výsledek operace TIME SLICE (děleného samplu).
 - PLAY LEVEL: Specifikuje úroveň přehrávání samplu. Pro znovu nasamplovaný sample, je zde automaticky nastaveno "+12 dB", kvůli reprodukci hlasitosti, na které se nahrávalo.
 - DELETE SAMPLE: Vymazání samplu.
TIP Chcete-li zvýšit dostupnou dobu samplování, vymažte nepotřebné presety samplů, tím uvolníte oblast pro samplu, a v tomto stavu spustíte EXPORT ALL SAMPLE; teprve pak načtete data po restartu. Později již nebude možné zvolit knobem Oscillator preset samplu, který jste vymazali.
TIP Můžete provést náslech samplu přetažením po trigger padu nebo na touch padu, s přiřazeným Touch Scale.
TIP Během editace samplu, nejsou dostupné FX sekce Filter, Modulation, Amp/EG a Insert.
TIP Během editace samplu, je Voice Assign nastaven na Mono 2.
5. Pokud jste dokončili editaci, stiskem tlačítka Write uložíte provedené změny.
▲ Dokonce i když stiskem tlačítka Write uložíte editovaný obsah, budou user samplu vymazány, jakmile vypnete nástroj. Chcete-li uchovat user samplu, použijte příkaz EXPORT ALL SAMPLE nebo EXPORT SAMPLE v DATA utility menu, čímž zapíšete data samplu na paměťovou kartu, dříve než vypnete nástroj.

4. Import/export samplů

WAV soubory, uložené na paměťovou kartu lze importovat do electribe sampleru jako samplu. Samplu lze také uložit zápisem na paměťovou kartu. V menu DATA utility, zvolte požadovaný příkaz a spustíte jej.

- Import SAMPLE: Načítání samplu z paměťové karty.
- Export SAMPLE: Zápis samplu na paměťovou kartu.
- Export ALL SAMPLE: Všechny samplu, uložené v electribe sampleru, uložíte na paměťovou kartu jako "všechna sample data". "Všechna sample data", zapsaná na paměťovou kartu jsou automaticky načtena při příštím spuštění electribe sampleru, návratem do stavu těsně před předchozím vypnutím.
▲ "Všechna sample data" na paměťové kartě se automaticky načtou při startu. Jelikož veškeré samplu, uložené v electribe sampleru budou přepsána, dbejte pozornosti, abyste samplu náhodou nezničili, třeba při výměně paměťové karty.

- Export ALL PATTERN: Zápís všech šablon na paměťovou kartu.
- Import ALL PATTERN: Načítání všech šablon, zapsaných na paměťovou kartu příkazem EXPORT ALL PATTERN. Všechny šablony budou přepsána.

Appendix

1. Problémy a potíže

Displej se nezapíná

- Máte správně zapojený AC adaptér?
- Máte zapojený AC adaptér do zásuvky?
- Má baterie dostatek energie?

Žádný zvuk!

- Zapojili jste správně zesilovač, mix nebo sluchátka do jacku?
- Je zesilovač nebo mix pod napětím a je správně nastavený?
- Nastavili jste Volume knob electribe/electribe sampleru na správnou úroveň?

Přehrávání nelze zastavit!

- Šablona se stále přehrává, opakuje zvolenou šablonu.
Po dokončení přehrávání stiskněte tlačítko Stop.

Zvuky / sekvence pohybu se liší od toho, co jsem nastavil editací!

- Ukončili jste po editaci operaci zápisu?
→ Po ukončení editace, zapište data do paměti, dříve než přepnete šablonu v daném režimu nebo než vypnete přístroj.

Nelze ovládat MIDI!

- Máte správně zapojený MIDI kabel?

Jestliže ovládáte systém z externího zařízení:

- Nastavili jste správně MIDI kanál v režimu Global? (→ str.14)

Jestliže hrajete na externí zařízení z tohoto nástroje:

- Nastavili jste stejný MIDI kanál pro přijímající i vysílající zařízení v tomto systému?

Když zahrají na trigger pad, nic neslyším.

- Uložili jste po editaci part? (→ str. 12)
- Zapnuli jste tlačítko Keyboard na ON?
- Deaktivovali jste Motion Sequence? (→ str. 12)

Nemohu použít kartu.

- Zformátovali jste paměťovou kartu v Electribe?
→ Každou paměťovou kartu musíte přeformátovat, pokud byla zformátována v počítači nebo ve fotoaparátu, pod tímto systémem, než ji použijete. (→ str.14)
- Máte správně vloženou paměťovou kartu?
→ Vyjměte a vložte paměťovou kartu znovu. (→ str. 8)
- Podporuje tento systém velikost vaší karty?
→ Systém podporuje SD karty od 512MB do 2GB, a SDHC karty do 32GB.

2. Chybové zprávy

Stiskem Exit zavřete okno se zprávou.

Card Error

Paměťová karta je poškozená.

- Provedte zálohu všech souborů na paměťové kartě.
- Provedte zálohu všech dat na paměťové kartě do počítače, a pak zformátujte paměťovou kartu v tomto systému. Po dokončení můžete vrátit veškerá data zpět na zformátovanou paměťovou kartu.

Protected

Při ukládání dat na kartu je ochrana dat je zapnuta na ON.

- Je-li zámek na kartě v poloze uzamčeno, přepněte jej.

Card Full

Na paměťové kartě není dostatek volného místa.

- Vymažte soubory na paměťové kartě, abyste zajistili dostatek místa pro zápis ukládaných dat.

Event Over

Počet událostí překročil maximální počet událostí, které lze nahrát.

File Error

Soubor nelze správně přečíst/zapsat.

Memory Full

Systém nemá dostatek místa pro načtení dat z paměťové karty nebo při kopírování dat do systému.

- Vymažte nepotřebná data a zvětšíte tím volné místo.

Motion Seq Full

Motion sekvenci nelze nahrát.

- Electribe/electribe sampler podporuje až 24 šablon Motion sekvencí. Vymažte nepotřebné sekvence a zkuste přidat novou sekvenci znovu.

Specifikace

Maximální počet zvuků (celá šablona):

MAX. 24 hlasů (počet současně znějících zvuků v celé šabloně závisí na typu oscilátoru, Filter nebo Insert Fx)


Maximální počet zvuků (na part):

MAX, 4 hlasy

Konektory:

Audio Out L jack (mono 1/4" phone jack), Audio Out R jack (mono 1/4" phone jack), Audio In jack (Stereo 1/8" mini phone jack), Headphone jack (Stereo 1/8" mini phone jack), Sync In jack, Sync Out jack, MIDI OUT jack, MIDI IN jack, USB konektor (micro USB B typ)

Zdroj napájení:

AC adaptér (DC 9V, )

Šest AA baterií (alkalické nebo nickel-metal hydride)

Životnost baterie:

Cca 5 hodin (POWER SAVING: ON, s nickel-metal hydride bateriemi)

Spotřeba:

500mA nebo méně

Rozměry (Š x H x V)

13.35" x 7.44" x 1.77" / 339 x 189 x 45 mm

Hmotnost:

3,53 lbs. / 1,6 kg

Pracovní teplota:

0–+40°C (nekondenzující)

Balení obsahuje:

Uživatelský manuál, AC adaptér, MIDI Propojovací kabel x 2

* Specifikace a vzhled jsou předmětem změn bez předchozího upozornění.

Tabulka MIDI implementace

Function...		Transmitted	Received	Remarks
Basic Channel	Default Change	1–16 1–16	1–16 1–16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	X X *****	3 X X	
Note Number	True Voice	0–127 *****	0–127 0–108	
Velocity	Note On Note Off	O 9n, V=1–127 X 8n, V=64	O 9n, V=1–127 X	*4 *4
After Touch	Key's Channel	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	0,32 7 10 71 72, 73 74 80, 81, 82 83 85, 86 87 102, 103 104 105 106	O O O O O O O O O O O O O O	O O O O O O O O O O O O O O	Bank Select (MSB, LSB) *5 Level *4 Pan *4 Resonance *4 EG Delay/Release, EG Attack *4 Cutoff *4 Oscillator Pitch, Oscillator Glide, Oscillator Edit *4 Filter EG Int *4 Modulation Depth, Modulation Speed *4 Insert Fx Edit *4 TouchPad X, TouchPad Y *1,*4 IFX On *4 MFX Send *4 TouchPad On/Off *1,*4
Program Change	True Number	O 0–127 *****	O 0–127 0–127	*5 *5
System Exclusive		O	O	*2
System Common	Song Position Song Select Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time	Clock Commands	O O	O O	*3
Aux Meessages	Local On/Off All Notes Off Active Sense System Reset	X X O X	X O 123–127 O X	
Notes *1: Available to transmit / receive by the Master FX button depending on setting. *2: In addition to Korg exclusive messages, also supports inquiry messages and master volume. *3: Transmit only, no receiving, when the CLOCK MODE of the Global mode is Int / Ext.Sync . Vice versa when it is Ext.MIDI / Ext.USB. *4: Received if Global mode MIDI RECEIVE FILTER is Off, and transmitted if MIDI SEND FILTER is Off. *5: Received if Global mode MIDI RECEIVE FILTER is Off or Short, and transmitted if MIDI SEND FILTER is Off or Short.				

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono
Mode 4: Omni Off, Mono

O: Ano
X: Ne

KORG

electribe sampler

MUSIC PRODUCTION STATION

Parametry



1. PŘEHLED PARAMETRŮ	3
2. PARAMETRY PARTŮ	4
3. STEP EDIT	5
4. PART UTILITY	5
5. SAMPLE EDIT	6
6. GLOBÁLNÍ PARAMETRY	7
7. DATA UTILITY	9
8. EVENT REC/PLAY	10
9. Appendix	11
Výpis kombinací	11
Výpis typů OSC	12
Výpis typů modulace	15
Výpis typů filtrů	16
Výpis ladění.....	16
Výpis typů MFX	17
Výpis typů IFX	17
Výpis typů Groove	17
Výpis šablon.....	18

Výhradní distributor KORG pro ČR a SR:

MUSIC PARK, Na Hraničkách 36, 682 01 Vyškov
Tel.: +420 517 333 993, www.music-park.cz
www.facebook.com/musicparkcz
www.facebook.com/KORG.cz



MUSIC PARK

Záruční a pozáruční servis zajišťuje firma **MUSIC PARK**, Vyškov.
e-mail: servis@music-park.cz

*Tento manuál je dodáván výhradně s výrobky v distribuci firmy
MUSIC PARK.*

*Užívání, kopírování a rozšiřování tohoto textu je chráněno podle autorského
zákona a dalších právních norem.*

Přehled parametrů

Děkujeme za zakoupení hudební pracovní stanice Korg electribe sampler MPS. Abyste si jej bez problémů užívali, přečtěte si tento manuál pečlivě a používejte produkt správně.

TIP Tento dokument obsahuje informace o všech parametrech electribe sampleru. Využijete jej, když narazíte na konkrétní neznámý parametr.

1. PARAMETRY ŠABLON

Tyto parametry jsou pro nastavení, související se šablonou. Nastavení se ukládá nezávisle pro každou šablonu.

BPM [20.0...300.0]

Určuje tempo (BPM). Knobem Value určíte tempo kroků po 1. Podržíte-li tlačítko Shift a otočíte kolečkem, můžete měnit hodnotu v krocích 0,1.

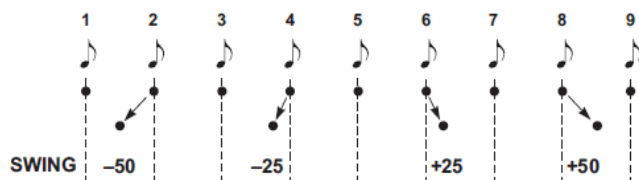
TIP Vyklepáním na tlačítko Tap můžete využít funkci Tap Tempo a zadat BPM.

SWING [-50%...+50%]

Posune časování Note-on sudých kroků v procentech (%).

TIP Pokud jste nastavili Last Step na liché číslo, nebo používáte typ MFX (Seq Reverse, Seq Doubler, Odd Stepper, Even Stepper), který řídí sekvencer, tento parametr může posunout časování lichých kroků spíše než sudých.

TIP Nastavení "+33%" značí časování, které odpovídá perfektnímu synkopickému posunu.



BEAT [16, 32, 8Tri, 16Tri]

Určuje rytmus šablony.

TIP Pokud zde nastavíte 8Tri nebo 16Tri, trigger pady 13–16 funkce Step Jump budou přiřazeny krokům 1–4 dalšího taktu.

LENGTH [1...4]

Zadává délku šablony

PATTERN LEVEL [0...127]

Nastaví hlasitost celé šablony.

MFX TYPE [01...32]

Volí typ Master efektu. Viz výpis MFX Type List, kde jsou podrobnosti k dostupným typům efektů.

TIP Podle typu efektu, může být v určitých případech funkce Motion Sequence nedostupná. Viz výpis MFX Type List.

Clear MFX Motion

Vymaže sekvenci posunu Master efektu, nahranou v šabloně.

KEY [C...B]

Určuje klávesu (tóniku), která je základem vámi zvolené stupnice pro parametr SCALE.

SCALE [Chromatic...Octave]

Určuje stupnici, přiřazenou touch padu a trigger padům. Viz výpis Scale List, kde jsou podrobnosti o dostupných typech stupnic.

CHORD SET [1...5]

Určuje výraz akordu, který vznikne, když uhodíte na trigger pad v režimu Chord Scale.

Rozsah závisí na zvoleném ladění.

GATE ARP [1...50]

Volí typ šablony pro Gate arpeggiator.

ALTERNATE 13-14 [Off, On]

Aktivuje alternativní operaci při spuštění dvou partů. Přiřadíte-li např. Hi-hat Close partu 13 a Open partu 14, a pak aktivujete ALTERNATE 13-14 On, předejdete tomu, aby tyto dva party hrály současně, takže při hraní zvuk zní přirozeně.

ALTERNATE 15-16 [Off, On]

→ viz ALTERNATE 13-14

CHAIN TO [Off, 1... 250]

Jakmile dozní aktuálně zvolená šablona, pak šablona, zadaná parametrem CHAIN TO, začne hrát automaticky. Je-li tento parametr na OFF, aktuální šablona zůstává hrát.

TIP Globální parametr CHAIN MODE musí být u parametrů CHAIN TO a CHAIN REPEAT nastaven na ON, aby měl nějaký vliv. (str. 9 Režim CHAIN MODE)

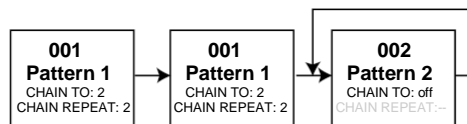
CHAIN REPEAT [1...64]

Udává počet opakování, které se musí aktuální šablona přehrát, než postoupí na šablonu, zadanou parametrem CHAIN TO.

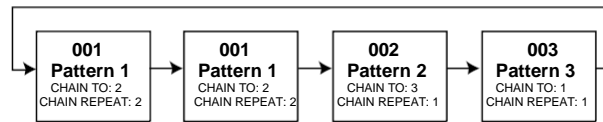
TIP Je-li CHAIN TO nastaven na Off, CHAIN REPEAT nemá žádný vliv.

O funkci Chain

Parametry CHAIN TO a CHAIN REPEAT umožňují použít šablonu několikrát, a tím vytvořit i přehrát song. Když např. nastavíte parametr Pattern 1 CHAIN TO na Pattern 2 (hodnota 2) a parametr Pattern 1 CHAIN REPEAT na 2 (a parametr Pattern 2 CHAIN TO na Off), pak budou šablony hrát, jak vidíte níže.



Nyní změníme parametr Pattern 2 CHAIN TO na Pattern 3 (s hodnotou 3) a parametr Pattern 2 CHAIN REPEAT na hodnotu 1. Dále nastavíme parametr CHAIN TO u Pattern 3 na Pattern 1 (s hodnotou 1) a parametr CHAIN REPEAT u Pattern 3 na hodnotu 1. Šablona stále hraje ve smyčce, jak vidíte.



2. PARAMETRY PARTŮ

Tyto parametry slouží k nastavení partu. Nastavení se ukládá nezávisle pro každý part.

LAST STEP [1...16]

Běžně je aktivní nastavení 16. Zvolte jiné nastavení, pokud chcete vytvořit šablonu s nepravidelným rytmem. Pokud tvoříte např. part, který má 11 dob na takt, nastavíte poslední krok na 11, takže délka partu bude odpovídat 11 krokům.

TIP Last Step je funkce, která je pro tento nástroj specifická; chcete-li synchronizovat hru k externímu sekvenceru nebo jinému modelu Electribe, část nepravidelného rytmu nebude synchronizována.

TIP Jestliže zadáte Last Step kratší, než je původní počet kroků, veškerá data not, umístěných ve zkrácené části, zůstanou zachována ovšem nebudou znít.

TIP Je-li Beat nastaven na 8Tri nebo 16Tri, je maximální počet kroků 12. Jestliže zadáte jakoukoliv hodnotu nad to, bude nastavení 12.

TIP Jestliže použijete funkci Step Jump, kroky pod číslem 1 a následujícími, v dalším taktu budou správně přiřazeny trigger padům pod čísly vyššími, než je poslední krok.

GROOVE TYPE [01 Conga1...25 Decrescendo]

Vybere typ Groove. Funkce Groove umožňuje přesně upravit data sekvence, aplikováním Sense of Groove, čímž získáte feeling, který je typický pro hraní na některé nástroje, popř. rytmický feeling songu. Blíže o dostupných typech Groove, viz Výpis typů Groove.

GROOVE DEPTH [0...127]

Nastaví hloubku efektu Groove.

VOICE ASSIGN [Mono1, Mono2, Poly1, Poly2]

Určuje polyfonii zvoleného partu.

Mono1: Part hraje v mono (jednotlivé noty).

Podržíte-li první trigger pad, nebudou druhá a následující noty spouštět znovu EG. Použijte toto nastavení, když hrajete legato. Samozřejmě, nové spuštění je možné jen, pokud zní one-shot sample.

Mono2: Part hraje v mono (jednotlivé noty).

EG se zapíná znovu s každým stiskem trigger padu. **Poly1:** Tento part hraje akordy, jež sdílí stejné hodnoty EG, filtru, amp, a inzerčního efektu (pseudo-polyphonie). Zníť mohou maximálně čtyři hlasy. EG se znovu nespustí, dokud neuvolníte všechny trigger pady. Samozřejmě, nové spuštění je možné jen, pokud zní one-shot sample.

Poly2: Tento part hraje akordy, jež sdílí stejné hodnoty EG, filtru, amp, a inzerčního efektu (pseudo-polyphonie). Zníť mohou maximálně čtyři hlasy. EG se zapíná znovu s každým stiskem trigger padu.

PART PRIORITY [Normal, High]

Určuje pořadí not ve zvoleném partu.

Jestliže přehrávaná šablona obsahuje překrývané tóny, může se stát, že bude aktuálně znějící nota zastavena dříve, než zazní nová.

Nastavením parametru PART PRIORITY na High, můžete zmírnit dojem, že byly noty partu ukončeny násilím. Nicméně, efektivnost tohoto nastavení se snižuje, když zvolíte hodnotu High i pro další party. Proto dobře zvažte, pro které party použijete hodnotu High.

TIP Efektivitu tohoto parametru snižíte, pokud nastavíte více částí na High, takže byste se měli rozhodnout, kterým částem dáte prioritu High.

MOTION SEQ [Off, Smooth, Trigger Hold]

Určuje, jak bude Motion sequence fungovat pro zvolený part.

Off: Nahraná sekvence posunu se deaktivuje.

Smooth: Pohyby knobů jsou plynulé, vytvářejí ve zvuku měkké přechody.

Trigger Hold: Hodnoty sekvence pohybu knobu jsou zachovány, od chvíle, kdy začne znít part.

TIP MFX Motion Sequence využívají nastavení Smooth.

TRG. PAD VELOCITY [Off, On]

De/aktivuje dynamickou citlivost trigger padu.

SCALE MODE [Off, On]

Určuje, zda bude výška sledovat vámi zadané změny hodnot Scale a Key. Chcete-li nastavit sledování výšky správně, nastavte zde On dříve, než nahrajete tuto část partu.

3. STEP EDIT

Chcete-li vytvářet komplikovanější šablony, můžete upravit jednotlivé kroky nahrané šablony, popř. šablony, která je uložena v Electribe sampleru.

Můžete znovu nastavit číslo Note nebo upravit dobu Gate time.

Šablona fráze sestává z následujících pěti typů dat. Tato

data můžete jednotlivě editovat pro každý krok.

Trigger: Určuje, zda bude v tomto kroku nota znít

Note number: Výška, na které tón zazní

Gate time: Jak dlouho bude tón znít

Velocity: Jak silně tón zazní

Motion Sequence: Jak se mění hodnota knobu či jiného kontroleru.

⚠ Chcete-li uložit šablonu, kterou editujete, musíte ji zapsat dříve, než zvolíte jinou šablonu nebo přístroj vypnete.

STEP NUMBER [1.01... 4,16]

Vybere krok, který budete editovat. Chcete-li zadat krok přímo, stisknete trigger pad, stav za/vypnutí triggeru se tím rovněž změní. Tento krok, zvolený pro editaci, nazýváme cílový krok - "target step". Otočením knobu Value zvolte cílový krok.

V tuto chvíli, klávesa kroku, odpovídající cílovému kroku svítí. Je-li délka šablony 2 či více, můžete to také zadat stiskem tlačítka kroku. Stisknete-li trigger pad prázdného cílového kroku, zadáte číslo noty C4.

TIP Můžete editovat až do kroku 4.16. Maximální počet kroků, které aktuálně zní, závisí na nastavení délky, doby a posledního kroku.

TIP Chcete-li změnit cílový krok v jednotkách délky, podržte klávesu Shift a otočte knobem Value.

NOTE [---, C-1...G 09]

Určuje číslo noty cílového kroku. Můžete nahrát až čtyři čísla Note v každém cílovém kroku.

Můžete to změnit v krocích oktávy, když podržíte klávesu Shift a otočíte knobem Value.

Můžete také změnit cílový krok stiskem trigger padu.

TIP Jestliže na displeji vidíte "NOTE", stiskem tlačítka kroku se nezmění stav za/vypnutí trigger on/off.

TIP Dokonce i když změníte číslo Note v kroku, jehož trigger je vypnutý, tento krok nevyrobí zvuk, dokud nezapnete trigger.

GATE TIME [00...96, TIE]

Délka doby Gate time každého kroku. Např. je-li gate time "96", pak trvání noty je přesně tak dlouhé, jako jednotlivý krok.

TIP Jestliže zadáte "TIE", oscilátor, EG a modulace se znovu nespustí, pokud je v následujícím kroku tatáž nota.

TIP Je-li na displeji "GATE TIME", stiskem klávesy kroku se nezmění nastavení za/vypnutí trigger on/off.

TIP Dokonce i když změníte Gate Time kroku, v němž je trigger vypnutý, tento krok nevyrobí zvuk, dokud nezapnete trigger.

VELOCITY [001...127]

Nastavuje sílu úhozu noty.

OSC EDIT MOTION [Off, 000...127]

Udává hodnotu OSC Edit s daty sekvence pohybu.

4. PART UTILITY

COPY PART

Umožňuje zkopírovat zvuková a sekvenční data (včetně sekvenčního posunu) aktuálně zvoleného partu do jiného partu.

TIP Pokud by tato operace kopírování vedla k více než 24 sekvenčním posunům, pak se sekvenční posun nezkopíruje.

COPY PART SOUND

Umožňuje zkopírovat pouze zvuková data aktuálně zvolený part do jiného partu.

TIP Data kroku a sekvence posunu se nekopírují.

CLEAR SEQUENCE

Umožňuje vymazat sekvenční data (trigger, note number, gate time) zvoleného partu.

CLEAR MOTION

Vymaže data sekvence posunu zvoleného partu.

5. SAMPLE EDIT

Zde můžete editovat nebo modifikovat sample.

TIP Po editaci každé položky, stiskem Write uložíte sample.

SELECT SAMPLE

Vybere sample, který budete editovat.

RENAME

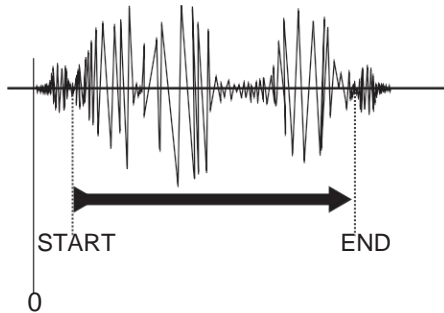
Úprava jména samplu.

START POINT

Určuje počátek přehrávání.

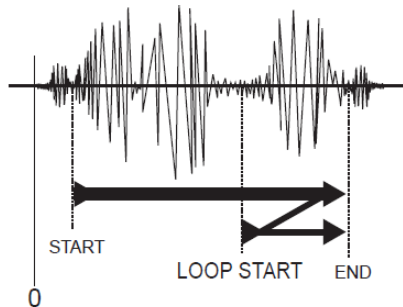
END POINT

Určuje konec přehrávání.



LOOP START POINT

Určuje počátek smyčky. Přehrávání samplu je ve smyčce, od bodu, zadaného zde, až do bodu END POINT. Jestliže zde nastavíte stejnou hodnotu, jaká je u END POINT, sample se přehraje jako one-shot sample (toho využívají nesmyčkové sample, např. bicí).



SAMPLE TUNE

Nastavuje výšku zvuku samplu.

[-63...+63]

TIME SLICE

Rozdělí sample na doby.
(časové řezy)

CLEAR SLICE

Zruší výsledek operace TIME SLICE (děleného samplu).

PLAY LEVEL

[Normal, +12 dB]

Specifikuje úroveň přehrávání samplu. Pro znovu nasamplovaný sample, je zde automaticky nastaveno "+12 dB", kvůli reprodukci hlasitosti, na které se nahrávalo.

TIP V určitých případech, úroveň přehrávání na +12 dB, může způsobit jemné zkraslení zvuku.

DELETE SAMPLE

Vymaže sample.

TIP Stává se, že ani vymazáním presetových samplů nebo user samplů, nezvýšíte dostupný prostor pro samplování. V tom případě defragmentujte paměť, dle popisu v "EXPORT ALL SAMPLE", na str. 9.

TIP Již nebude možné zvolit knobem Oscillator číslo preset samplu. Chcete-li využít presetové sample znovu, spusťte FACTORY RESET.

TIP Stiskem trigger padu si poslechnete náslech.

TIP Sekce Filter, Modulation, Amp/EG a Insert FX jsou deaktivovány, dokud provádíte editaci samplu.

TIP Během editace samplu, je Voice Assign nastaven na Mono 2.

Časový řez (Time slice)

Co je to časový řez?

Time slice je funkce, kterou můžete sample, obsahující jasné nástupy, např. rytmické fráze, rozdělit podle dob a přiřadit je krokům. Tato funkce může např. detekovat nástupy v rytmických frázích, sestávajících z kopáku, virblu a hi-hat, a rozdělit nasamplované fráze do not.

Přiřazením časově rozděleného samplu krokům, získáte přirozeně znějící zvuk, i když změníte BPM.

Můžete také přiřadit jednotlivé časově rozdělené sample partům, jako one-shot sample.

Vytvoření časových řezů samplu

- Na obrazovce SAMPLE EDIT, knobem Value zvolte mono sample, u kterého chcete provést časový řez.
▲ Nemůžete provést časový řez stereo samplu.
- Na obrazovce TIME SLICE stiskněte tlačítko Menu/Enter. Time slice se spouští automaticky, a počet kroků, i doby jsou zobrazeny.
TIP Počáteční a koncový bod jsou automaticky zadány pro každý s rozdělených samplů, díky časovému řezu. Tyto body nelze změnit. Jestliže časově rozříznete sample, není již možné jej přehrát celý, v původní podobě.
- Knobem Value zadejte počet kroků, na který chcete sample rozdělit. Podržte tlačítko Shift a knobem Value zvolte dobu. Doba zadáte jako jednu ze čtyř možností: 16, 32, 8 Tri, nebo 16 Tri.
TIP Pokud používáte časově rozřezaný sample v šabloně, pak se kroky s přiřazenými řezy změní, jestliže se nastavení dob šablony bude lišit od tohoto nastavení.
- Stiskem tlačítka Menu/Enter zobrazíte indikaci "Threshold:" a zadáte citlivost, na které budou časové řezy detekovány; tím nastavíte způsob, jakým budou noty rozděleny. Jestliže knobem Value změníte hodnotu Threshold, pak způsob, jakým budou noty rozděleny, se také změní. Můžete nastavit citlivost v rozsahu 0-32. Nižší hodnoty způsobí vyšší citlivost, takže budou časové řezy detekovány podrobněji. Trigger pady jsou podsvícené, a tím indikují pozice každé rozřezané noty. Můžete stisknout pad a zahrát zvuk nástroje, který je padu přiřazený v daném místě.
TIP Jestliže zadáte počet kroků v kroku 3 vyšší než 16, můžete pomocí krokových tlačítek změnit oblast zobrazených, časově rozřezaných kroků.
- Podržte tlačítko Shift a stiskem trigger padu de/aktivujete odpovídající oblast. Provedte nastavení oblastí, které by neměly být detekovány, nebo vymažte oblasti, které nepotřebujete.
TIP pokud změníte citlivost, může chvíli trvat, než se rozdělené části změní. Podle hlasitosti a typu samplu, se může stát, že v některých částech, změna citlivosti nezmění dělení.
▲ Jestliže je Beat na 8 Tri nebo 16 Tri, kroky 13–16 nebudou použity.
- Pokud jste dokončili editaci, stiskem tlačítka Write uložte provedené změny v samplu.
TIP Jestliže se rozhodnete zrušit operaci před ukončením, stiskněte Exit.

Použití časových řezů samplu

Použití celého samplu

Knobem Oscillator zvolte sample s časovými řezy. Na displeji vidíte "SLICE", pokud zvolíte sample s časovými řezy.

Pokud zvolíte režim trigger padu "Sequencer", a zapnete všechny kroky na On, samplu, rozdělené v konkrétním místě, budou přehrány postupně. Můžete také editovat za/vypnutím každého kroku.

Použití řezů samplu jako one-shot samplů

Knobem Oscillator zvolte sample s časovými řezy. Na displeji vidíte "SLICE", pokud zvolíte sample s časovými řezy. Pokud dále otáčíte knobem Oscillator, můžete volit rozdělené samplu; např. [číslo samplu]-01, apod.

Zrušení časového řezu

1. Na obrazovce SAMPLE EDIT, knobem Value zvolte sample, u kterého chcete zrušit časový řez.
2. Na obrazovce CLEAR SLICE stiskněte tlačítko Menu/Enter.
3. Jakmile se na displeji objeví "OK", stiskem tlačítka Write stav uložíte.
Chcete-li operaci zrušit, stiskněte EXIT.

6. GLOBÁLNÍ PARAMETRY

Tyto parametry jsou nastavením celého electribe sampleru.

TIP Nastavení globálních parametrů se ukládá automaticky, jakmile přístroj vypnete. Nastavení uložíte také stiskem tlačítka Write, při editaci globálních parametrů.

TRIGGER MODE [Normal, Seq 1st, Seq Play]

Určuje, co se stane, když uhodíte na trigger pad v režimu Trigger.

Normal: Zní nota C4.

Seq 1st: Zazní první nota, nahraná v partu. Jestliže není nahraná ani jediná nota, bude znít nota C4.

Seq Play: Sekvence, nahraná v partu se přehrává, dokud držíte trigger pad.

VELOCITY CURVE [Heavy, Normal, Light, Const96]

Volí, zda bude hlasitost a zvuk odpovídat na dynamiku trigger padu (na sílu úhozu).

Heavy: Silná odezva. Tato křivka umožňuje vyrobít znatelný vliv, zahrajete-li silně.

Normal: Normální odezva.

Light: Lehká odezva. Tato křivka umožňuje vyrobít znatelný vliv i bez silného úhozu.

Const96: Dynamická hodnota je vždy 96.

CLOCK MODE [Internal, Auto, External USB, External MIDI, External Sync]

Volí hodinový signál, ke kterému bude tempo Electribe sampleru synchronizováno. Jestliže zvolíte externí signál, sekvencer Electribe sampler a další k tempu synchronizovaných nastavení (např. Delay Time) jsou všechna synchronizována k externímu zařízení.

Internal: Interní hodinový signál Electribe sampleru je základem pro synchronizaci. Zvolte, jestliže využíváte Electribe sampler samostatně, nebo pokud jej používáte jako Master zařízení, které ovládá synchronizovaná zařízení.

Auto: Jestliže přijde signál MIDI clock z externího MIDI zařízení, zapojeného do MIDI IN konektoru, Electribe sampler bude automaticky fungovat, jako s nastavením "External MIDI" nebo "External USB". Jestliže není na vstupu žádný signál, Electribe sampler pracuje v nastavení "Internal". Pokud přijde hodinový signál ze zařízení, zapojeného do jacku Sync In, Electribe sampler pracuje v režimu "External Sync".

TIP Pořadí priority pro zvolený signál, je External USB, External MIDI a External Sync.

External USB: Electribe sampler bude synchronizován MIDI Clock signálem z počítače, připojeného do konektoru USB.

External MIDI: Electribe sampler bude synchronizován MIDI Clock signálem z externího MIDI zařízení, připojeného do konektoru MIDI IN.

External Sync: Electribe sampler bude synchronizován Clock signálem ze zařízení, připojeného do konektoru Sync In.

TIP Blíže o nastavení synchronizace pro externí MIDI zařízení, nebo pro zařízení, zapojené do jacku Sync, viz Uživatelský manuál zařízení.

GLOBAL MIDI CH [01...16]

Určuje MIDI kanál Electribe sampleru.

Pokud si přejete vysílat zprávy Program change nebo System Exclusive přes MIDI, nastavte globální MIDI kanál tak, aby odpovídal MIDI kanálu připojeného MIDI zařízení.

MIDI RECEIVE FILTER [Off, Short, Short+Program]

Určuje, které MIDI zprávy nebudou přijímány.

OFF: Přijímány jsou všechny zprávy.

Short: Krátké zprávy (Note On/Off, Control Change) nejsou přijímány.

Short + Program: Zprávy Short a Program Change nebudou přijímány.

MIDI SEND FILTER [Off, Short, Short+Program]

Určuje, které MIDI zprávy nebudou vysílány.

OFF: Všechny zprávy budou vysílány.

Short: Zprávy Short (Note On/Off, Control Change) nebudou vysílány.

Short + Program: Zprávy Short a Program Change nebudou vysílány.

SYNC POLARITY [Hi, Lo]

Určuje polaritu Sync trigger signálu, je-li hra synchronizovaná k zařízením, zapojenému do jacku Sync.

SYNC UNIT [1 Step, 2 Steps]

Určuje cyklus synchronizovaného signálu, který jde na výstup z jacku Sync Out, s postupem o krok, vůči synchronizovanému signálu, přijatému na jacku Sync In.

1 step: Je-li na vstupu synchronizovaný signál, Electribe sampler postoupí o krok. Synchronizovaný signál jde na výstup v každém kroku.

2 steps: Je-li na vstupu synchronizovaný signál, Electribe sampler postoupí o dva kroky. Synchronizovaný signál jde na výstup každé dva kroky.

METRONOME [Off, Rec 0, Rec 1, Rec 2, On]

Určuje nastavení funkce Metronome. Metronom je vhodný, když používáte nahrávání v reálném čase pro záznam šablony. Metronom zní ve čtvrtových dobách. Je-li zde On, metronom bude znít vždy během nahrávání.

Je-li zde Off, metronom nezní. Je-li zde nastaveno Rec 0, Rec 1, nebo Rec 2, metronom bude znít pouze během nahrávání. S hodnotou Rec 0, nezazní předtakti.

TEMPO LOCK [Off, On]

Je-li zde On, je aktuální hodnota tempa uzamčena. Tempo se nezmění, ani když spustíte šablonu, která má jiné tempo.

KNOB MODE [Jump, Catch, Value Scale]

Určuje, co se stane, pokud poloha knobu neodpovídá aktuální hodnotě parametru.

Jump: Otočením knobu parametr přeskočí na hodnotu, vyznačenou knobem. Nastavení je vhodné při editaci, jelikož snadno detekuje výsledek otočení knobu.

Catch: I když otočíte knobem, hodnota parametru se nezačne měnit, dokud knob nedosáhne aktuální hodnoty parametru. To se hodí během hraní, jelikož tím předcházíte náhlým změnám zvuku.

Value Scale: Otočením knobu se hodnota parametru příslušně zvýší nebo sníží, a to podle směru otáčení. Pokud knob dosáhne maxima v některém směru, hodnota parametru dosáhne rovněž maxima či minima; od chvíle, kdy knob a hodnota parametru souhlasí, se mění knob i hodnota parametru paralelně.

Pokud se hodnota parametru nemění

Hodnota parametru se nezmění, než natočíte knob do této polohy. V tom případě, je KNOB MODE nastaven na "Catch". V režimu "Catch" se hodnota nezmění, dokud poloha knobu odpovídá hodnotě parametru, kterou editujete (zobrazené na hlavním displeji).

S hodnotou "Catch", se mění současně hodnota s nastavením knobu, avšak až ve chvíli, kdy poloha knobu dosáhne aktuální hodnoty; tím se předchází náhlé a nepřírozené změně zvuku. Je-li zde nastaveno "Jump", pohyb knobu způsobí, že se aktuální hodnota změní hned, dle aktuální polohy knobu.



Předpokládáme, že jste otočili knobem a upravili určitý parametr, takže knob je v zobrazené poloze.



Předpokládáme, že přepínání programů a aktuální hodnota parametru, přiřazená knobu je nyní na poloze, vyznačené trojúhelníkem, jako na obrázku. Hodnota parametru se nezmění, než natočíte knob do této polohy.



Jakmile však knob dosáhne polohy, odpovídající aktuální hodnotě, pak se hodnota parametru a poloha knobu propojí a hodnota se změní podle otočení knobu.

TOUCH SCALE RANGE [1 Oct, 2 Oct, 3 Oct, 4 Oct]

Určuje výškový rozsah, přiřazený touch padu, v případě použití funkce Touch Scale.

TIP Chcete-li změnit rozsah výšky, stiskněte tlačítko Keyboard a dále tlačítko kroku.

LCD CONTRAST [1...25]

Určuje kontrast textu na obrazovce.

AUDIO IN THRU [Off, On]

Určuje, zda půjde vstupní signál z jacku Audio In na výstup do jacků Audio Out L/R.

BATTERY TYPE [Ni-MH, Alkali]

Určuje typ použitých baterií.

Ni-MH: Toto nastavení zvolte, jestliže používáte nickel-metal hydridové baterie.

Alkali: Zvolte, pokud používáte alkalické baterie.

AUTO POWER OFF [Disable, 4 hours]

Určuje, zda se bude napájení automaticky vypínat, pokud po zadanou dobu nedojde k jakékoliv operaci s knobem nebo tlačítky. Nastavení z výroby je "4 hours".

Disable: Funkce Auto power-off je neaktivní. Přístroj se automaticky nevypíná.

4 hours: Jestliže uplynou čtyři hodiny bez jakékoliv akce s tlačítky, knobem, či trigger pady Electribe sampler, napájení se automaticky vypne.

TIP Dokonce i v případě, že se plynule přehrává šablona, se napájení automaticky vypne, jestliže neprovedete s přístrojem po stanovenou dobu žádnou akci. Pokud si nepřejete, aby se přístroj automaticky vypínal, zvolte nastavení "Disable".

POWER SAVE MODE [Disable, Auto, Enable]

De/aktivuje úsporný režim. Pokud pracuje Electribe sampler na baterie, jede v úsporném režimu; podsvícení displeje a LEDky jsou utlumené.

Disable: Úsporný režim je vypnutý.

Auto: Úsporný režim je aktivní, pokud pracuje Electribe sampler na baterie, a neaktivní, pokud jede na adaptér. **Enable:** Úsporný režim je nyní stále aktivní.

TIP Jestliže je podsvícení displeje utlumené, může obraz na displeji působit, že se chvěje, podle světelných podmínek v okolí.

PTN. CHANGE LOCK [Off, On]

Určuje omezené, jak knob VALUE mění šablony na obrazovce pro výběr šablon.

Off: Šablona se změní, když pohnete knobem VALUE.

On: Šablona se změní, když podržíte Shift a pohnete knobem VALUE.

CHAIN MODE [Off, On]

Zapnutím parametru na On se aktivuje režim CHAIN MODE.

Je-li tento parametr nastaven na Off, individuální parametry CHAIN TO a CHAIN REPEAT každé šablony nemají žádný vliv.

XY CALIBRATION

Kalibruje pracovní rozsah dotykového padu.

Podle pokynů na této obrazovce dotykem levého dolního a pravého horního rohu na touchpadu určíte pracovní oblast.

7. DATA UTILITY

Tyto funkce umožňují zápis a načítání dat na/z paměťové karty, update systému, nebo vrácení nástroje do stavu po výrobě.

EXPORT PATTERN

Tato funkce exportuje aktuálně zvolenou šablonu na paměťovou kartu. Soubor je vyexportován ve formátu KORG/electribe sampler/[pattern number]_[pattern name].e2pat. Pokud již existuje shodně pojmenovaný soubor, bude přepsán.

TIP Shodně pojmenovaný soubor bude přepsán.

TIP Během editace šablony, je editovaná forma šablony exportována, i když jste ještě nestiskli tlačítko Write kvůli zápisu.

EXPORT ALL PATTERN

Tato funkce exportuje všechny šablony a globální parametry na paměťovou kartu, jednoho souboru. Exportovaný soubor na paměťové kartě je KORG/electribe sampler/electribe_sampler_allpattern.e2sallpat. Pokud již existuje shodně pojmenovaný soubor, bude přepsán.

IMPORT PATTERN

Tato funkce importuje soubor šablony (.e2spat), vyexportovaný funkcí EXPORT PATTERN.

SELECT SOURCE [Card, Sync In]

Výběr zdroje pro import. Můžete zvolit některou paměti paměťovou kartu nebo datový vstup z jacku Sync In. V případě importu z paměťové karty, zadejte formát souboru .e2pat.

IMPORT ALL PATTERN

Tato funkce importuje všechny šablony a globální parametry z paměťové karty, obsažené v souboru .e2sallpat, vyexportovaném funkcí EXPORT ALL PATTERN.

INITIALIZE PATTERN

Tato funkce inicializuje všechna data aktuálně zvolené šablony. Zvuková data každého partu a sekvenční data, včetně dat sekvence posunu, jako je tempo, délka a doby, se resetují do počátečního stavu.

EXPORT AUDIO

Tato funkce exportuje aktuálně zvolenou šablonu na paměťovou kartu, jako soubory WAV.

Soubory jsou vyexportovány do složky KORG/electribe sampler/[pattern number]_[pattern name] Project/Audio na paměťové kartě.

SELECT TYPE [Ableton Live Set, WAV File Only]

Volí formát exportovaného souboru.

Ableton Live Set: Kromě souborů WAV, se vyexportuje také také projektový soubor Ableton live (.als).

Pokud je více než devět partů, ve kterých je aktivní trigger pro jakýkoliv krok, bude vyexportován také soubor Lite.als pro Ableton Live Lite.

TIP: Soubor .als pro Ableton Live Lite je projektový soubor, který obsahuje až osm partů, ve kterých je nahraný příkaz Trigger-On, počínaje partem 1.

WAV File Only: Budou exportovány pouze soubory WAV. Soubor projektu Ableton Live se neexportuje.

EXPORT P.SET AUDIO

Pomocí této funkce registrujete šablony jako sadu šablon, které pak exportujete do souborů WAV.

Zadejte rozmezí čísel, pod kterými budou šablony, registrované jako sada, exportovány do souborů WAV.

Tyto soubory jsou exportovány do složky KORG/electribe sampler/PatternSet Project/ Audio na paměťové kartě.

SELECT START [1...64]
Určuje úvodní číslo rozsahu sady šablon, které chcete exportovat.

SELECT END [1...64]
Určete koncové číslo rozsahu šablon, které chcete exportovat.

SELECT TYPE [Ableton Live Set, WAV File Only]
Volí formát exportovaného souboru. (viz "EXPORT AUDIO")

EXPORT CHAIN AUDIO

Touto funkcí můžete vyexportovat jednotlivé audio soubory pro každou šablonu, obsaženou v songu, nebo sekvenci šablon, vytvořenou parametry CHAIN TO a CHAIN REPEAT, počínaje aktuálně zvolenou šablonou. Soubory jsou exportovány na paměťovou kartu, do složky Project KORG/electrība sampler/Chain_From_[číslo šablony].

TIP Během exportu, je přehrávání každé šablony exportováno jen jednou, bez ohledu na nastavení parametru CHAIN REPEAT.

TIP Dokonce i když parametr CHAIN TO vytvoří nekončící smyčku, je každá šablona vyexportována pouze jednou. Příklad: Když opakujete šablony 1→2→1→2→1... Pattern 1 a Pattern 2 jsou vyexportovány jen jednou, jako individuální soubory, z nichž každý obsahuje jednu přehrávanou smyčku.

SELECT TYPE [Ableton Live Set, WAV File Only]
Volí formát exportovaného souboru. (viz "EXPORT AUDIO")

IMPORT SAMPLE

Tato funkce z paměťové karty importuje WAV soubor nebo sample .e2s. Vše v souboru, vyexportovaném funkcí EXPORT ALL SAMPLE.

TIP WAV soubory, vytvořené funkcí EXPORT SAMPLE v electrība sampleru, obsahují editační data, jako jsou informace o časovém řezu. Jestliže použijete aplikaci pro editaci vzorku, k editaci samplu, budou tato editační data ztracena, a nelze je obnovit, ani když budou načtena pomocí IMPORT SAMPLE.

EXPORT SAMPLE

Tato funkce exportuje aktuálně zvolený sample na paměťovou kartu, jako soubor WAV.

EXPORT ALL SAMPLE

Tato funkce vyexportuje všechny presetové samplu a uživatelské samplu na paměťovou kartu, do jednoho souboru KORG/electrība sampler/Sample/ e2sSample.all. Takto vyexportovaný soubor je automaticky načtený příště, když zapnete nástroj, obnoví se tím stav všech samplů.

TIP Jestliže spustíte EXPORT ALL SAMPLE po vymazání samplů, vyexportuje se soubor v defragmentovaném stavu. Načtením tohoto souboru na začátku, můžete zvýšit dostupnou dobu pro user samplování.

TIP Do složky můžete uložit pouze jeden soubor e2sSample.all. User samplu nebudou načteny, pokud vymažete soubor e2sSample.all ze zadané složky, nebo pokud použijete jinou kartu, na které není soubor e2sSample.all uložený.

CARD FORMAT

Tato funkce zformátuje (inicializuje) paměťovou kartu a vytvoří složky, potřebné pro electrība sampler.

FACTORY RESET

Obnoví všechna nastavení Electrība sampleru do stavu z výroby.

SOFTWARE UPDATE

Provede update systémového software Electrība sampleru. Update soubor získáte ze stránky Korg), v počítači jej zkopírujete do speciální složky na paměťové kartě, tuto kartu vložíte do Electrība a funkci spustíte.

8. EVENT REC/PLAY

Tyto funkce umožňují nahrát záznam s několika šablonami, nebo zahrnuje operace s knobem či trigger padem, použitých během hraní.

TIP Funkce EVENT REC/PLAY jsou dostupné, je-li CLOCK MODE nastaven na Internal.

EVENT RECORDER

Když nahráváte přes Event rekordér, jsou data zapsána ve složce KORG\electrība sampler, do souboru pod jménem e_[number].e2sev.
TIP Maximum je 100 souborů.

EVENT PLAYER

Open Player

Zvolí soubor e2ev, nahraný v Event rekordéru.

Enter: Start Play: Stiskem tlačítka Enter spustíte přehrávání.

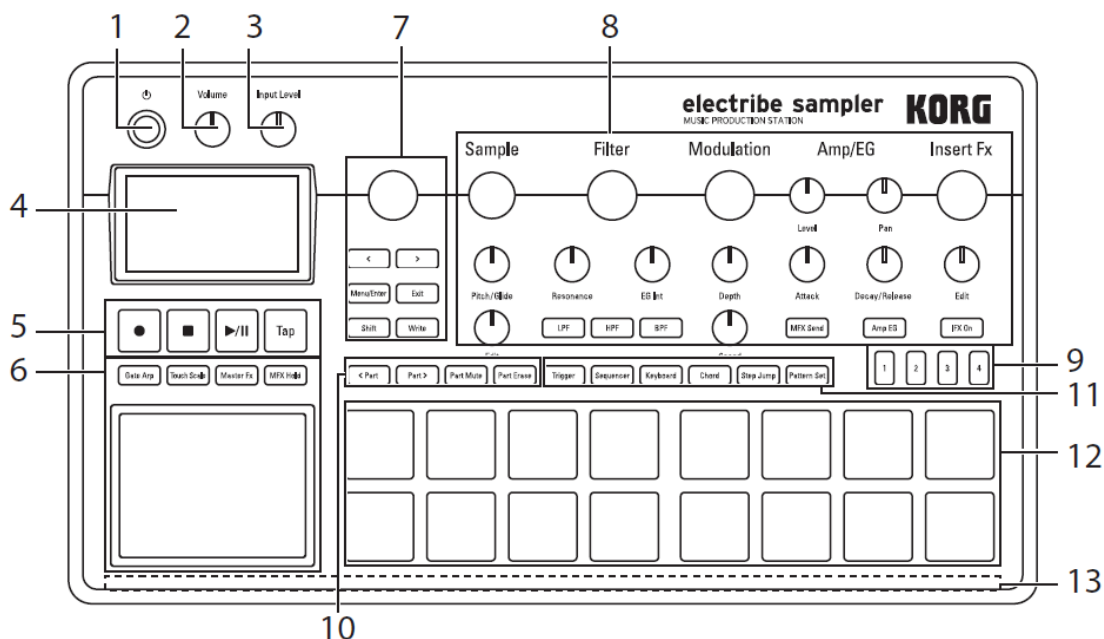
9. Appendix

Výpis kombinací

Následující tabulka udává výpis funkcí, které máte k dispozici otočením knobu nebo tabulky, když podržíte tlačítko Shift.

Sekce	Jméno tlačítka/knobu	Funguje, dokud držíte tlačítko Shift
5. Transport	Play/Pause tlačítko	Přehrává od začátku šablony
	Tap tlačítko	Vstup na stránku nastavení BPM
	Rec tlačítko	Vstup do režimu Sampling
6. Touchpad	Master Fx tlačítko	Zobrazení stránky nastavení MFX TYPE
	Gate Arp tlačítko	Zobrazí stránku nastavení GATE ARP
	Touch Scale tlačítko	Zobrazí stránku nastavení SCALE
7. Common	Value knob	Volí číslo šablony s krokem 10
	Write tlačítko	Vstup na stránku nastavení Pattern Rename
	< tlačítko *	Vrácení poslední operace
8. Edit	Oscillator knob	Zvolí přechod do jednotlivých kategorií
	Pitch/Glide knob	Zobrazí stránku Glide v menu Edit
	Modulation knob	Změní vzorek, pokud udržujete cílovou modulaci
10. Part edit	Part Mute tlačítko	Zruší umlčení u všech partů
11. Pad mode	Tlačítko Chord	Vstup na stránku nastavení Chord Set
12. Trigger pady	Trigger pad 1	Vstup na stránku nastavení SWING
	Trigger pad 2	Vstup na stránku nastavení LENGTH
	Trigger pad 3	Zobrazí stránku CLEAR MFX MOTION
	Trigger pad 4	Zobrazí stránku nastavení KEY
	Trigger pad 5	Zobrazí stránku nastavení SCALE
	Trigger pad 6	Zobrazí stránku nastavení GATE ARP
	Trigger pad 7	Zobrazí stránku nastavení LAST STEP
	Trigger pad 8	Zobrazí stránku nastavení GROOVE TYPE
	Trigger pad 9	Zobrazí stránku nastavení GROOVE DEPTH
	Trigger pad 10	Zobrazí stránku nastavení MOTION SEQ
	Trigger pad 11	Zobrazí stránku nastavení TRG. PAD VELOCITY
	Trigger pad 12	Zobrazí stránku STEP EDIT
	Trigger pad 13	Zobrazí stránku COPY PART
	Trigger pad 14	Zobrazí stránku CLEAR SEQUENCE
	Trigger pad 15	Zobrazí stránku nastavení CLEAR MOTION
	Trigger pad 16	Zobrazí stránku nastavení METRONOME

* Podporováno v systému ver.2.00 a novějším



Výpis typů OSC

č.	Jméno	Kategorie	Řez	Stereo
1	SAW	Analog		
2	PULSE	Analog		
3	TRIANGLE	Analog		
4	SINE	Analog		
5	UNI-SAW	Analog		
6	UNI-SQU	Analog		
7	UNI-TRI	Analog		
8	UNI-SINE	Analog		
9	SYNC-SAW	Analog		
10	SYNC-SQU	Analog		
11	SYNC-TRI	Analog		
12	SYNC-SINE	Analog		
13	HPF NOISE	Analog		
14	LPF NOISE	Analog		
15	LOFI NOISE	Analog		
16	REZ NOISE	Analog		
17	Audio In Mn	Audio In		
18	Audio In St	Audio In		o
19	Hippy	Kick		
20	BigBreaks	Kick		
21	Breaks	Kick		
22	Mute	Kick		
23	Vinyl	Kick		
24	Authentic 1	Kick		
25	Authentic 2	Kick		
26	Ambie	Kick		
27	Ringy	Kick		
28	Hoppy	Kick		
29	Jazz	Kick		
30	Rock	Kick		
31	Legend Hi	Kick		
32	Legend Lo	Kick		
33	Kick&Sym	Kick		
34	BreaksEDM	Kick		
35	Raw 1	Kick		
36	Raw 2	Kick		
37	R&B	Kick		
38	Tite Hi	Kick		
39	Tite Mid	Kick		
40	Tite Lo	Kick		
41	Fatjersey	Kick		
42	Pure Eight	Kick		
43	Boom Eight	Kick		
44	Knock Eight	Kick		
45	Ultra Eight	Kick		
46	Mono/Poly	Kick		
47	Short Eight	Kick		
48	Atomik	Kick		
49	Zappy	Kick		
50	Comp Nine	Kick		
51	TwoTone	Kick		
52	Sillicon	Kick		
53	AfterNoiz	Kick		
54	Fiend ST	Kick		o
55	Chip	Kick		
56	Hippy	Snare		
57	BigBreaks 1	Snare		
58	BigBreaks 2	Snare		
59	Breaks	Snare		
60	Vinyl	Snare		
61	Authentic 1	Snare		
62	Authentic 2	Snare		
63	Ambie	Snare		

č.	Jméno	Kategorie	Řez	Stereo
64	Ringy	Snare		
65	Hoppy	Snare		
66	Oldskool	Snare		
67	Rock Hi	Snare		
68	Rock Lo	Snare		
69	Legend	Snare		
70	BreaksEDM	Snare		
71	Raw 1	Snare		
72	Raw 2	Snare		
73	R&B	Snare		
74	DaHouse	Snare		
75	EastCoast	Snare		
76	Picsnare	Snare		
77	Marching	Snare		
78	BrushTap	Snare		
79	Bouncy	Snare		
80	Gutter ST	Snare		o
81	Tight	Snare		
82	Comp Eight	Snare		
83	Short Eight	Snare		
84	Pure Eight	Snare		
85	KPR55	Snare		
86	High Six	Snare		
87	Comp Nien	Snare		
88	Valve Seven	Snare		
89	Aftertaste	Snare		
90	Doof	Snare		
91	Harsh	Snare		
92	Fiend ST	Snare		o
93	Chip	Snare		
94	Snare&Clap	Snare		
95	Rim&Clap	Snare		
96	Rim Harsh	Snare		
97	Rim Ambi	Snare		
98	Rim R&B	Snare		
99	Rim&Spring	Snare		
100	Clunk	Clap		
101	HiLight ST	Clap		o
102	Pure Eight	Clap		
103	R&B	Clap		
104	KPR77	Clap		
105	DirtySouth	Clap		
106	Live Nine	Clap		
107	Crunk	Clap		
108	Dry	Clap		
109	Rap	Clap		
110	Clap&Snare	Clap		
111	FingerSnap	Clap		
112	Verbed Close	HiHat		
113	Verbed Open	HiHat		
114	STD Close 1	HiHat		
115	STD Close 2	HiHat		
116	STD Open	HiHat		
117	Phase Close	HiHat		
118	Phase Open	HiHat		
119	Eight Close	HiHat		
120	Eight Open	HiHat		
121	Eight Drivin	HiHat		
122	Six Close	HiHat		
123	Six Open	HiHat		
124	Nine Close	HiHat		
125	Nine Open1	HiHat		
126	Nine Open2	HiHat		
127	Noiz Close	HiHat		
128	Noiz Open	HiHat		

č.	Jméno	Kategorie	Řez	Stereo
129	Zed Close	HiHat		
130	Zed Open	HiHat		
131	Chip Close	HiHat		
132	Chip Open	HiHat		
133	Hippy 1	HiHat		
134	Hippy 2	HiHat		
135	Vinyl	HiHat		
136	Authentic 1	HiHat		
137	Authentic 2	HiHat		
138	Hoppy	HiHat		
139	Fiend 1	HiHat		
140	Fiend 2	HiHat		
141	Raw 1	HiHat		
142	Raw 2	HiHat		
143	R&B	HiHat		
144	Moist	HiHat		
145	Farflung	HiHat		
146	HousefunST	HiHat		o
147	LivefeelST	HiHat		o
148	Flap ST	HiHat		o
149	CrashE-Coast	Cymbal		
150	CrhBasix ST	Cymbal		o
151	Crash Nine	Cymbal		
152	Crash Eight	Cymbal		
153	Ride Hummy	Cymbal		
154	Ride Bell	Cymbal		
155	Ride Nine	Cymbal		
156	Ride Zed	Cymbal		
157	Brass 1	Hits		
158	Brass 2	Hits		
159	Brass 3	Hits		
160	Brass 4	Hits		
161	Brass 5	Hits		
162	Bash	Hits		
163	Crock	Hits		
164	Thump	Hits		
165	Crusoe	Hits		
166	Jazzy	Hits		
167	Oldies	Hits		
168	R&B Piano	Hits		
169	PianoUp	Hits		
170	Lounge	Hits		
171	Vibe	Hits		
172	Trap	Hits		
173	DirtySouth	Hits		
174	Orchestra 1	Hits		
175	Orchestra 2	Hits		
176	Orchestra 3	Hits		
177	Strings	Hits		
178	Pizzcato	Hits		
179	Vinyl 1	Hits		
180	Vinyl 2	Hits		
181	Vinyl 3	Hits		
182	Gangster 1	Hits		
183	Gangster 2	Hits		
184	EastCoast	Hits		
185	Sampler 1	Hits		
186	Sampler 2	Hits		
187	Sampler 3	Hits		
188	Synth 1	Hits		
189	Synth 2	Hits		
190	PainoChord 1	Shots		
191	PianoChord 2	Shots		
192	PainoChord 3	Shots		
193	Octave Piano	Shots		
194	Mad Piano	Shots		

č.	Jméno	Kategorie	Řez	Stereo
195	PianoFXChord	Shots		
196	PianoFX 1	Shots		
197	PianoFX 2	Shots		
198	E.P.Chord	Shots		
199	EP&ClavChord	Shots		
200	Wah EP Chord	Shots		
201	Wah E.P.	Shots		
202	Wah Clav	Shots		
203	Octave Clav	Shots		
204	OrganChord	Shots		
205	ChoirChord	Shots		
206	MoveStrings	Shots		
207	DiscoStr Old	Shots		
208	DiscoStr New	Shots		
209	Oct Strings	Shots		
210	Oct StrPizz	Shots		
211	Violin Pizz	Shots		
212	Brass Fall	Shots		
213	Trumpet	Shots		
214	Trombone	Shots		
215	HornsChord 1	Shots		
216	HornsChord 2	Shots		
217	Brass DDD1	Shots		
218	Sax Chord	Shots		
219	Oct Sax Up	Shots		
220	Sax Up	Shots		
221	GtrChordRev	Shots		
222	GtrChord 1	Shots		
223	GtrChord 2	Shots		
224	WahGtr Chord	Shots		
225	WahGuitar	Shots		
226	DistMuteGtr	Shots		
227	E.BsPopping	Shots		
228	E.BsThumping	Shots		
229	E.BsSlideUp	Shots		
230	KotoGliss 1	Shots		
231	KotoGliss 2	Shots		
232	ShakuHachi 1	Shots		
233	ShakuHachi 2	Shots		
234	Aah	Voice		
235	Aow 1	Voice		
236	Aow 2	Voice		
237	Ahaaaa	Voice		
238	Yeah	Voice		
239	Uh	Voice		
240	Uhuu	Voice		
241	Oh	Voice		
242	Ohhh	Voice		
243	Uho-Oooo	Voice		
244	ComeOn	Voice		
245	Go 1	Voice		
246	Go 2	Voice		
247	Haah	Voice		
248	Tribe Ha	Voice		
249	KungFoo Ha	Voice		
250	KungFoo Haai	Voice		
251	Whoo!!	Voice		
252	Hey 1	Voice		
253	Hey 2	Voice		
254	Ho	Voice		
255	You	Voice		
256	Yo	Voice		
257	Whoop	Voice		
258	Mmmm	Voice		
259	Say-What	Voice		

č.	Jméno	Kategorie	Řez	Stereo
260	BiririnBan	Voice		
261	Banter	Voice		
262	No!!	Voice		
263	Screaming	Voice		
264	Mad Laugh	Voice		
265	Scratch 1	SE		
266	Scratch 2	SE		
267	Siren 1	SE		
268	Siren 2	SE		
269	AirHorn	SE		
270	Tiger	SE		
271	Shotgun	SE		
272	Industrial	FX		
273	Niche	FX		
274	KnockStab	FX		
275	PercStab	FX		
276	ChordStab	FX		
277	Metal	FX		
278	SynStab	FX		
279	Stripa	FX		
280	Ploinky	FX		
281	Mineral	FX		
282	Faubert	FX		
283	RaverAlert	FX		
284	Triplechunk	FX		
285	Cardboard	FX		
286	BassTone	FX		
287	BassStab	FX		
288	RoboBeatUp	FX		
289	RoboBeatDown	FX		
290	Digi-Yeah	FX		
291	Digi-Yah	FX		
292	HeliumVox	FX		
293	Beep	FX		
294	SynSiren1	FX		
295	SynSiren2	FX		
296	Class	FX		
297	SquDown	FX		
298	Glitch 1	FX		
299	Glitch 2	FX		
300	Glitch 3	FX		
301	Glitch 4	FX		
302	Eight Lo	Tom		
303	Eight Mid	Tom		
304	Eight Hi	Tom		
305	Nine Lo	Tom		
306	Nine Hi	Tom		
307	Zed Lo	Tom		
308	Zed Hi	Tom		
309	STD Floor	Tom		
310	STD Lo	Tom		
311	STD Hi	Tom		
312	Rim Nine	Perc.		
313	Rim Eight	Perc.		
314	Claves Eight	Perc.		
315	Syn Maracas	Perc.		
316	Syn Cowbell	Perc.		
317	SevenC.bell	Perc.		
318	Zed Cowdell	Perc.		
319	WaveStation	Perc.		
320	Deeprazo	Perc.		
321	Bongo 1	Perc.		
322	Bongo 2	Perc.		
323	Bongo 3	Perc.		
324	Bongo 4	Perc.		

č.	Jméno	Kategorie	Řez	Stereo
325	Conga 1	Perc.		
326	Conga 2	Perc.		
327	Conga 3	Perc.		
328	Conga 4	Perc.		
329	Djembe 1	Perc.		
330	Djembe 2	Perc.		
331	Djembe 3	Perc.		
332	Tambourine1	Perc.		
333	Tambourine2a	Perc.		
334	Tambourine2b	Perc.		
335	Shaker	Perc.		
336	Vibraslap	Perc.		
337	TubularBell	Perc.		
338	Timpani	Perc.		
339	Wadaiko	Perc.		
340	WaDaiko Rim	Perc.		
341	ChanChiki Op	Perc.		
342	ChanChiki Mt	Perc.		
343	Piano 1/125	Phrase		
344	Piano 2/127	Phrase		
345	Vocal 1/127	Phrase		
346	Vocal 2/127	Phrase		
347	Vocal 3/126	Phrase		
348	Brass 1/125	Phrase		
349	Brass 2/130	Phrase		
350	Trumpet1/125	Phrase		
351	Trumpet2/125	Phrase		
352	Trumpet3/125	Phrase		
353	Trumpet4/125	Phrase		
354	Trumpet5/125	Phrase		
355	HarpChord/67	Phrase	o	
356	E.Guitar/125	Phrase		
357	Wah E.Gtr/91	Phrase		
358	Drum 1/90	Loop	o	
359	Drum 2/93	Loop	o	
360	Drum 3/102	Loop	o	
361	Drum 4/120	Loop	o	
362	Drum 5/120	Loop	o	
363	Drum&Bass/98	Loop	o	
364	Drum&E.P/87	Loop	o	
365	Conga/133	Loop	o	
366	Bongo/133	Loop	o	
367	Djembe/100	Loop	o	
368	Berimbau/102	Loop	o	
369	Samba/113	Loop	o	
370	Carnival/124	Loop	o	
371	DistPerc/109	Loop	o	
372	Tekrollr/127	Loop	o	
373	FlyPerc/127	Loop	o	
374	A.Bass/125	Loop	o	
375	E.Bass 1/125	Loop	o	
376	E.Bass 2/125	Loop	o	
377	E.Bass 3/125	Loop	o	
378	E.Bass 4/125	Loop	o	
379	E.Bass 5/125	Loop	o	
380	E.Gtr 1/125	Loop	o	
381	E.Gtr 2/125	Loop	o	
382	E.Gtr 3/125	Loop	o	
383	Strings/125	Loop		
384	Vocal 1/128	Loop	o	
385	Vocal 2/129	Loop	o	
386	SyncD/130	Loop	o	
387	Drifter/128	Loop	o	
388	Tronica/120	Loop	o	
389	Bizarre/125	Loop	o	

č.	Jméno	Kategorie	Řez	Stereo
390	Nutta/128	Loop		
391	A.Piano	PCM		
392	E.P.MarkV	PCM		
393	E.P.Wurly	PCM		
394	Clavi	PCM		
395	RotalyOrgan	PCM		
396	M1Organ	PCM		
397	A.Guitar	PCM		
398	NylonGuitar	PCM		
399	E.BassFinger	PCM		
400	E.BassPick	PCM		
401	WahBass	PCM		
402	AcousticBass	PCM		
403	RecordBass	PCM		
404	RaggaBass	PCM		
405	DubBass	PCM		
406	Flute	PCM		
407	Flute16Voice	PCM		
408	SopranoSax	PCM		
409	AltoSax	PCM		
410	SaxGrowl	PCM		
411	BrassEns	PCM		
412	StringsEns	PCM		
413	BigString	PCM		
414	MelloVox	PCM		
415	DigiVox	PCM		
416	Kalimba	PCM		
417	MusicBox	PCM		
418	DrumHit	PCM		
419	GamelanWave	PCM		
420	BoostSaw	PCM		
421	DoorPhone	PCM		



<http://www.samplemagic.com/>



<http://www.loopmasters.com/>



<http://primeloops.com>



<http://www.rawcutz.com/>

Výpis typů modulace

č.	Jméno	Zdroj modulace	Modulační cíl	BPM Sync	Key Sync
1	EG+ Filter	AD Envelope (positive)	Filter Cutoff		
2	EG+ Pitch	AD Envelope (positive)	Oscillator Pitch		
3	EG+ OSC	AD Envelope (positive)	Oscillator Edit		
4	EG+ Level	AD Envelope (positive)	Amp Level		
5	EG+ Pan	AD Envelope (positive)	Pan		
6	EG+ IFX	AD Envelope (positive)	IFX Edit		
7	EG+ BPM Filter	AD Envelope (positive)	Filter Cutoff	o	
8	EG+ BPM Pitch	AD Envelope (positive)	Oscillator Pitch	o	
9	EG+ BPM OSC	AD Envelope (positive)	Oscillator Edit	o	
10	EG+ BPM Level	AD Envelope (positive)	Amp Level	o	
11	EG+ BPM Pan	AD Envelope (positive)	Pan	o	
12	EG+ BPM IFX	AD Envelope (positive)	IFX Edit	o	
13	EG- Filter	AD Envelope (negative)	Filter Cutoff		
14	EG- Pitch	AD Envelope (negative)	Oscillator Pitch		
15	EG- OSC	AD Envelope (negative)	Oscillator Edit		
16	EG- Level	AD Envelope (negative)	Amp Level		
17	EG- Pan	AD Envelope (negative)	Pan		
18	EG- IFX	AD Envelope (negative)	IFX Edit		
19	EG- BPM Filter	AD Envelope (negative)	Filter Cutoff	o	
20	EG- BPM Pitch	AD Envelope (negative)	Oscillator Pitch	o	
21	EG- BPM OSC	AD Envelope (negative)	Oscillator Edit	o	
22	EG- BPM Level	AD Envelope (negative)	Amp Level	o	
23	EG- BPM Pan	AD Envelope (negative)	Pan	o	
24	EG- BPM IFX	AD Envelope (negative)	IFX Edit	o	
25	LFOTri Filter	LFO (triangle)	Filter Cutoff		
26	LFOTri Pitch	LFO (triangle)	Oscillator Pitch		
27	LFOTri OSC	LFO (triangle)	Oscillator Edit		
28	LFOTri Level	LFO (triangle)	Amp Level		
29	LFOTri Pan	LFO (triangle)	Pan		
30	LFOTri IFX	LFO (triangle)	IFX Edit		
31	LFOTriB Filter	LFO (triangle)	Filter Cutoff	o	o
32	LFOTriB Pitch	LFO (triangle)	Oscillator Pitch	o	o
33	LFOTriB OSC	LFO (triangle)	Oscillator Edit	o	o
34	LFOTriB Level	LFO (triangle)	Amp Level	o	o
35	LFOTriB Pan	LFO (triangle)	Pan	o	o
36	LFOTriB IFX	LFO (triangle)	IFX Edit	o	o
37	SawUpB Filter	LFO (up-saw)	Filter Cutoff	o	o
38	SawUpB Pitch	LFO (up-saw)	Oscillator Pitch	o	o
39	SawUpB OSC	LFO (up-saw)	Oscillator Edit	o	o
40	SawUpB Level	LFO (up-saw)	Amp Level	o	o
41	SawUpB Pan	LFO (up-saw)	Pan	o	o
42	SawUpB IFX	LFO (up-saw)	IFX Edit	o	o
43	SawDwnB Filter	LFO (down-saw)	Filter Cutoff	o	o
44	SawDwnB Pitch	LFO (down-saw)	Oscillator Pitch	o	o
45	SawDwnB OSC	LFO (down-saw)	Oscillator Edit	o	o
46	SawDwnB Level	LFO (down-saw)	Amp Level	o	o
47	SawDwnB Pan	LFO (down-saw)	Pan	o	o
48	SawDwnB IFX	LFO (down-saw)	IFX Edit	o	o
49	SquUpB Filter	LFO (up-square)	Filter Cutoff	o	o
50	SquUpB Pitch	LFO (up-square)	Oscillator Pitch	o	o
51	SquUpB OSC	LFO (up-square)	Oscillator Edit	o	o
52	SquUpB Level	LFO (up-square)	Amp Level	o	o
53	SquUpB Pan	LFO (up-square)	Pan	o	o
54	SquUpB IFX	LFO (up-square)	IFX Edit	o	o
55	SquDwnB Filter	LFO (down-square)	Filter Cutoff	o	o
56	SquDwnB Pitch	LFO (down-square)	Oscillator Pitch	o	o
57	SquDwnB OSC	LFO (down-square)	Oscillator Edit	o	o
58	SquDwnB Level	LFO (down-square)	Amp Level	o	o
59	SquDwnB Pan	LFO (down-square)	Pan	o	o
60	SquDwnB IFX	LFO (down-square)	IFX Edit	o	o
61	S&HBPM Filter	LFO (sample & hold)	Filter Cutoff	o	
62	S&HBPM Pitch	LFO (sample & hold)	Oscillator Pitch	o	
63	S&HBPM OSC	LFO (sample & hold)	Oscillator Edit	o	
64	S&HBPM Level	LFO (sample & hold)	Amp Level	o	

č.	Jméno	Zdroj modulace	Modulační cíl	BPM Sync	Key Sync
65	S&HBPM Pan	LFO (sample & hold)	Pan	o	
66	S&HBPM IFX	LFO (sample & hold)	IFX Edit	o	
67	Random Filter	LFO (random)	Filter Cutoff		
68	Random Pitch	LFO (random)	Oscillator Pitch		
69	Random OSC	LFO (random)	Oscillator Edit		
70	Random Level	LFO (random)	Amp Level		
71	Random Pan	LFO (random)	Pan		
72	Random IFX	LFO (random)	IFX Edit		

Výpis typů filtrů

	LPF	HPF	BPF
1	OFF	OFF	OFF
2	electribe LPF	electribe HPF	electribe BPF

Výpis ladění

	Jméno stupnice	Stupnice [klávesa C]
1	Chromatic	C, D ♭, D, E ♭, E, F, G ♭, G, A ♭, A,
2	Ionian	C, D, E, F, G, A, B
3	Dorian	C, D, E ♭, F, G, A, B ♭
4	Phrygian	C, D ♭, E ♭, F, G, A ♭, B ♭
5	Lydian	C, D, E, F ♯, G, A, B
6	Mixolydian	C, D, E, F, G, A, B ♭
7	Aeolian	C, D, E ♭, F, G, A ♭, B ♭
8	Locrian	C, D ♭, E ♭, F, G ♭, A ♭, B ♭
9	Harm (Harmonic) minor	C, D, E ♭, F, G, A ♭, B
10	Melo (Melodic) minor	C, D, E ♭, F, G, A, B
11	Major Blues	C, D, E ♭, E, G, A
12	minor Blues	C, E ♭, F, G ♭, G, B ♭
13	Diminished	C, D, E ♭, F, F ♯, G ♯, A, B
14	Com.Dim (Combination Diminished)	C, D ♭, E ♭, E, F ♯, G, A, B ♭
15	Major Penta (Pentatonic)	C, D, E, G, A
16	minor Penta (Pentatonic)	C, E ♭, F, G, B ♭
17	Raga 1 (Bhairav)	C, D ♭, E, F, G, A ♭, B
18	Raga 2 (Gamanasrama)	C, D ♭, E, F ♯, G, A, B
19	Raga 3 (Todi)	C, D ♭, E ♭, F ♯, G, A ♭, B
20	Arabic	C, D, E, F, G ♭, A ♭, B ♭
21	Spanish	C, D ♭, E ♭, E, F, G, A ♭, B ♭
22	Gypsy	C, D, E ♭, F ♯, G, A ♭, B
23	Egyptian	C, D, F, G, B ♭
24	Hawaiian	C, D, E ♭, G, A
25	Pelog	C, D ♭, E ♭, G, A ♭
26	Japanese	C, D ♭, F, G, A ♭
27	Ryuku	C, E, F, G, B
28	Chinese	C, E, F ♯, G, B
29	Bass Line	C, G, B ♭
30	Whole Tone	C, D, E, G ♭, A ♭, B ♭
31	minor 3rd	C, E ♭, G ♭, A
32	Major 3rd	C, E, A ♭
33	4th Interval	C, F, B ♭
34	5th Interval	C, G
35	Octave	C

Výpis typů MFX

č.	Jméno
1	Mod Delay
2	Tape Delay
3	High Pass Delay
4	Hall Reverb
5	Room Reverb
6	Wet Reverb
7	Looper
8	Pitch Looper
9	Step Shifter
10	Slicer
11	Jag Filter
12	Grain Shifter
13	Vinyl Break
14	Seq Reverse *
15	Seq Doubler *
16	Odd Stepper *
17	Even Stepper *
18	Low Pass Filter
19	High Pass Filter
20	Band Plus Filter
21	Touch Wah
22	Tube EQ
23	Decimator
24	Distortion
25	Compressor
26	Limiter
27	Chorus
28	XY Flanger
29	LFO Flanger
30	XY Phaser
31	LFO Phaser
32	Auto Pan

* Sekvence Motion není k dispozici.

Výpis typů IFX

č.	Jméno
1	Punch
2	Overdrive
3	Distortion
4	Decimator
5	Bit Crusher
6	Ring Modulator
7	Sustainer
8	Limiter
9	Low EQ
10	Mid EQ
11	High EQ
12	Radio EQ
13	Exciter
14	Low Pass Filter
15	High Pass Filter
16	Band Plus Filter
17	Talk Filter
18	Delay 1/4
19	Delay 3/16
20	Delay 1/8
21	Delay 1/16
22	Roller 1/32
23	One Delay
24	Short Delay
25	Ring Delay 1
26	Ring Delay 2

č.	Jméno
27	Chorus
28	Flanger LFO
29	Flanger +
30	Flanger -
31	Phaser LFO 1
32	Phaser LFO 2
33	Phaser Manual
34	Tremolo
35	Off Beater
36	Pumper
37	Repeater
38	Slicer

Výpis typů Groove

č.	Jméno
1	Conga 1
2	Conga 2
3	Conga 3
4	Bongo 1
5	Bongo 2
6	Bongo 3
7	Cabasa 1
8	Cabasa 2
9	Claves 1
10	Claves 2
11	Cowbell 1
12	Agogo 1
13	Agogo 2
14	Tambourine
15	Off Beat
16	On Beat
17	Push 5&13
18	Pull 5&13
19	Oval Groove
20	Laidback
21	Rushbeat
22	The One
23	Synchopation
24	Crescendo
25	Decrescendo

Výpis šablon

č.	Jméno šablony	Autor	BPM	* Pozn.
1	Advi\$ory1	KORG Inc.	128.0	o
2	Advi\$ory2	KORG Inc.	128.0	
3	Hopback1	KORG Inc.	85.0	
4	Hopback2	KORG Inc.	85.0	
5	Kitty1	KORG Inc.	91.0	
6	Kitty2	KORG Inc.	91.0	
7	BrokenSiren1	mryat	140.0	
8	BrokenSiren2	mryat	140.0	
9	Handlebar Go 1	Shrike	125.0	
10	Handlebar Go 2	Shrike	125.0	
11	Takin'ABreak	mryat	102.0	
12	Speechless	KORG Inc.	91.0	
13	Modal Jazz	KORG Inc.	133.0	
14	On The Dark1	KORG Inc.	158.0	
15	On The Dark2	KORG Inc.	158.0	
16	SteamEngine1	mryat	180.0	
17	SteamEngine2	mryat	180.0	
18	BackStreet1	mryat	185.0	
19	BackStreet2	mryat	185.0	
20	BackStreet3	mryat	185.0	
21	VictoryMarch1	mryat	126.0	
22	VictoryMarch2	mryat	126.0	
23	VictoryMarch3	mryat	126.0	
24	XrossAlert1	KORG Inc.	110.0	o
25	XrossAlert2	KORG Inc.	110.0	o
26	Fashion	mryat	105.0	
27	BUJINKAN 1	Mistabishi	165.0	
28	BUJINKAN 2	Mistabishi	165.0	
29	BUJINKAN 3	Mistabishi	165.0	
30	Jamaica indies	Edward Charles	72.0	
31	LIPOFUNK 1	Mistabishi	120.0	
32	LIPOFUNK 2	Mistabishi	120.0	
33	Stheno 1	Shrike	125.0	
34	Stheno 2	Shrike	125.0	
35	Gracile 1	Shrike	125.0	
36	Gracile 2	Shrike	125.0	
37	Gracile 3	Shrike	125.0	
38	Atomic1	KORG Inc.	120.0	
39	Atomic2	KORG Inc.	120.0	
40	Atomic3	KORG Inc.	120.0	
41	TATLER 1	Mistabishi	119.0	
42	TATLER 2	Mistabishi	119.0	
43	TATLER 3	Mistabishi	119.0	
44	Oxygen1	KORG Inc.	135.0	
45	Oxygen2	KORG Inc.	135.0	
46	Oxygen3	KORG Inc.	135.0	
47	Lies	Shrike	110.0	
48	ZAMPA	Mistabishi	120.0	
49	Jungle Fancy	Shrike	125.0	
50	SelectMenu	KORG Inc.	108.0	
51	CoinMoney1	KORG Inc.	138.0	
52	CoinMoney2	KORG Inc.	138.0	
53	Mind Out1	KORG Inc.	137.0	
54	Mind Out2	KORG Inc.	137.0	o
55	ZeroGravity1	mryat	145.0	
56	ZeroGravity2	mryat	145.0	
57	King of King	KORG Inc.	137.0	
58	StarCrossed	KORG Inc.	110.0	
59	BeatDaRapper	KORG Inc.	126.0	
60	BodyTalk1	KORG Inc.	88.0	
61	BodyTalk2	KORG Inc.	88.0	
62	Bomb Up	KORG Inc.	90.0	
63	CoCo Party1	KORG Inc.	94.0	
64	CoCo Party2	KORG Inc.	94.0	

č.	Jméno šablony	Autor	BPM	* Pozn.
65	Harp On One	KORG Inc.	86.0	
66	TypeRocs	KORG Inc.	97.0	
67	Ironworks	KORG Inc.	94.0	
68	Get Funky1	KORG Inc.	112.0	
69	Get Funky2	KORG Inc.	83.0	
70	Braziery	KORG Inc.	125.0	
71	MondoBeats1	KORG Inc.	125.0	
72	MondoBeats2	KORG Inc.	125.0	
73	Rocka Baby1	KORG Inc.	123.0	
74	Rocka Baby2	KORG Inc.	123.0	
75	Feline	KORG Inc.	111.0	
76	Narrative 1	KORG Inc.	95.0	
77	Narrative 2	KORG Inc.	95.0	
78	Narrative 3	KORG Inc.	95.0	
79	DrinkUp1	KORG Inc.	77.0	
80	DrinkUp2	KORG Inc.	77.0	
81	On DaDa1	KORG Inc.	161.0	
82	On DaDa2	KORG Inc.	161.0	
83	On DaDa3	KORG Inc.	161.0	
84	FromOff 1	KORG Inc.	146.0	
85	FromOff 2	KORG Inc.	146.0	
86	IHaveAFastFoot	mryat	174.0	
87	Hoot Guns1	KORG Inc.	166.0	
88	Hoot Guns2	KORG Inc.	166.0	
89	Slapp 1	KORG Inc.	186.0	
90	Slapp 2	KORG Inc.	186.0	
91	Bop 1	Shrike	174.0	
92	Bop 2	Shrike	174.0	
93	Traditional1	mryat	105.0	
94	Traditional2	mryat	105.0	
95	HouseOfTheWitch1	mryat	200.0	
96	HouseOfTheWitch2	mryat	200.0	
97	Volcano1	mryat	200.0	
98	Volcano2	mryat	200.0	
99	Volcano3	mryat	200.0	
100	Chaser1	mryat	138.0	
101	Chaser2	mryat	138.0	
102	Chaser3	mryat	138.0	
103	HerelsJungle1	mryat	125.0	
104	HerelsJungle2	mryat	125.0	
105	ChickenKing1	mryat	160.0	
106	ChickenKing2	mryat	160.0	
107	ChickenKing3	mryat	160.0	
108	JEWKE	Mistabishi	130.0	
109	Alertness 1	KORG Inc.	105.0	o
110	Alertness 2	KORG Inc.	105.0	o
111	Assault 1	KORG Inc.	184.0	o
112	Assault 2	KORG Inc.	184.0	
113	SKUMTEK 1	Mistabishi	174.0	
114	SKUMTEK 2	Mistabishi	174.0	
115	SKUMTEK 3	Mistabishi	174.0	
116	HACKNEY 1	Mistabishi	174.0	o
117	HACKNEY 2	Mistabishi	174.0	
118	Atlantic Sun	Edward Charles	77.0	
119	Jamming Rythm	Edward Charles	140.0	
120	Over Dream	Edward Charles	98.0	
121	Underground	Edward Charles	107.0	
122	Reverence	Edward Charles	100.0	
123	IRATION	Mistabishi	120.0	o
124	BABYFUNK 1	Mistabishi	126.0	
125	BABYFUNK 2	Mistabishi	126.0	
126	Plankton 1	Shrike	125.0	
127	Plankton 2	Shrike	125.0	o
128	Aurora	Shrike	130.0	
129	Limbic	Shrike	132.0	
130	BeachFront	KORG Inc.	118.0	

č.	Jméno šablony	Autor	BPM	* Pozn.
131	EnamelSplay 1	KORG Inc.	129.0	
132	EnamelSplay 2	KORG Inc.	129.0	
133	Effervescent	KORG Inc.	120.0	
134	Koan 1	Shrike	105.0	
135	Koan 2	Shrike	105.0	
136	SLEAZEWAVE 1	Mistabishi	66.0	
137	SLEAZEWAVE 2	Mistabishi	66.0	
138	You 1	Shrike	115.0	
139	You 2	Shrike	115.0	
140	You 3	Shrike	115.0	
141	APOSTASY 1	Mistabishi	65.0	
142	APOSTASY 2	Mistabishi	65.0	
143	French Kiss1	KORG Inc.	80.0	
144	French Kiss2	KORG Inc.	80.0	
145	Stump	Shrike	125.0	
146	Nu Virtue	Shrike	125.0	
147	BAYOU 1	Mistabishi	64.0	
148	BAYOU 2	Mistabishi	64.0	
149	Rucolino 1	KORG Inc.	128.0	
150	Rucolino 2	KORG Inc.	128.0	
151	Init Pattern	---	120.0	
152	Init Pattern	---	120.0	
153	Init Pattern	---	120.0	
154	Init Pattern	---	120.0	
155	Init Pattern	---	120.0	
156	Init Pattern	---	120.0	
157	Init Pattern	---	120.0	
158	Init Pattern	---	120.0	
159	Init Pattern	---	120.0	
160	Init Pattern	---	120.0	
161	Init Pattern	---	120.0	
162	Init Pattern	---	120.0	
163	Init Pattern	---	120.0	
164	Init Pattern	---	120.0	
165	Init Pattern	---	120.0	
166	Init Pattern	---	120.0	
167	Init Pattern	---	120.0	
168	Init Pattern	---	120.0	
169	Init Pattern	---	120.0	
170	Init Pattern	---	120.0	
171	Init Pattern	---	120.0	
172	Init Pattern	---	120.0	
173	Init Pattern	---	120.0	
174	Init Pattern	---	120.0	
175	Init Pattern	---	120.0	
176	Init Pattern	---	120.0	
177	Init Pattern	---	120.0	
178	Init Pattern	---	120.0	
179	Init Pattern	---	120.0	
180	Init Pattern	---	120.0	
181	Init Pattern	---	120.0	
182	Init Pattern	---	120.0	
183	Init Pattern	---	120.0	
184	Init Pattern	---	120.0	
185	Init Pattern	---	120.0	
186	Init Pattern	---	120.0	
187	Init Pattern	---	120.0	
188	Init Pattern	---	120.0	
189	Init Pattern	---	120.0	
190	Init Pattern	---	120.0	
191	Init Pattern	---	120.0	
192	Init Pattern	---	120.0	
193	Init Pattern	---	120.0	
194	Init Pattern	---	120.0	
195	Init Pattern	---	120.0	
196	Init Pattern	---	120.0	

č.	Jméno šablony	Autor	BPM	* Pozn.
197	Init Pattern	---	120.0	
198	Init Pattern	---	120.0	
199	Init Pattern	---	120.0	
200	Init Pattern	---	120.0	
201	Init Pattern	---	120.0	
202	Init Pattern	---	120.0	
203	Init Pattern	---	120.0	
204	Init Pattern	---	120.0	
205	Init Pattern	---	120.0	
206	Init Pattern	---	120.0	
207	Init Pattern	---	120.0	
208	Init Pattern	---	120.0	
209	Init Pattern	---	120.0	
210	Init Pattern	---	120.0	
211	Init Pattern	---	120.0	
212	Init Pattern	---	120.0	
213	Init Pattern	---	120.0	
214	Init Pattern	---	120.0	
215	Init Pattern	---	120.0	
216	Init Pattern	---	120.0	
217	Init Pattern	---	120.0	
218	Init Pattern	---	120.0	
219	Init Pattern	---	120.0	
220	Init Pattern	---	120.0	
221	Init Pattern	---	120.0	
222	Init Pattern	---	120.0	
223	Init Pattern	---	120.0	
224	Init Pattern	---	120.0	
225	Init Pattern	---	120.0	
226	Init Pattern	---	120.0	
227	Init Pattern	---	120.0	
228	Init Pattern	---	120.0	
229	Init Pattern	---	120.0	
230	Init Pattern	---	120.0	
231	Init Pattern	---	120.0	
232	Init Pattern	---	120.0	
233	Init Pattern	---	120.0	
234	Init Pattern	---	120.0	
235	Init Pattern	---	120.0	
236	Init Pattern	---	120.0	
237	Init Pattern	---	120.0	
238	Init Pattern	---	120.0	
239	Init Pattern	---	120.0	
240	Init Pattern	---	120.0	
241	Init Pattern	---	120.0	
242	Init Pattern	---	120.0	
243	Init Pattern	---	120.0	
244	Init Pattern	---	120.0	
245	Init Pattern	---	120.0	
246	Init Pattern	---	120.0	
247	Init Pattern	---	120.0	
248	Init Pattern	---	120.0	
249	Init Pattern	---	120.0	
250	Init Pattern	---	120.0	

* Pozn.: Tyto šablony obsahují výstřely, výkřiky, alamy, policejní houkačky, atd.
Všechny šablony – © 2015 KORG INC.
Veškerá práva jsou vyhrazena.

Kredity (abecedně)	
Edward Charles	https://www.youtube.com/user/caribbeanamples http://www.cdbaby.com/Artist/EDWARDCHARLES1
Mistabishi	http://www.facebook.com/mistabishi
mryat	http://www.youtube.com/user/mryat http://soundcloud.com/mryat
Shrike	http://soundcloud.com/shrike

electribe Sampler Ver 2.02 Informace

Změny ve verzi Ver 2.02 vůči Ver 1.16

Přidané funkce

- Přidána funkce Chain, která přehraje několik šablon postupně. Přidali jsme i parametry šablon "CHAIN TO" a "CHAIN REPEAT", a globální parametr "CHAIN MODE". Blíže viz nejnovější verzi "Parameter Guide sampleru electribe". Po provedení software update bude nastavení následující.

Parametry šablon		Globální parametry	
CHAIN TO	"Off"	CHAIN MODE	"Off"
CHAIN REPEAT	"1"		

- Přidána funkce UNDO. Přidali jsme funkci UNDO, která zruší předchozí operaci, např. editace parametru, nahrávání sekvence, nebo Erase. Chcete-li spustit UNDO, podržte Shift a stiskněte tlačítko <.
- Přidána funkce "Original Value", která vyznačuje uložené hodnoty parametrů.
- Zkrátili jsme dobu, nutnou pro načítání samplů na startu, když je na kartě exportovaný soubor "e2sSample.all".
- Zkrátili jsme dobu, nutnou pro export všech samplů, při použití funkce DATA UTILITY "EXPORT ALL SAMPLE".
- Opravili jsme několik drobných chyb.

Update software

⚠ Jestliže používáte electribe verze 1.15 nebo dřívější, proveďte update na verzi 1.16, a pak update na 2.02.

Co budete potřebovat

- Paměťovou kartu, podporovanou Electribe
- Počítač s adaptérem pro paměťovou kartu
- AC adaptér KA-350 nebo šest AA baterií

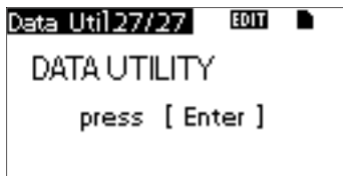
⚠ Ověřte, že jsou baterie zcela nové, pokud používáte alkalické, a zda jsou plně nabité, v případě NiMH baterií.

Update software

1. Připravte paměťovou kartu, zformátovanou v Electribe sampleru.
2. Vložte paměťovou kartu do čtečky a připojte do počítače.
3. Zkopírujte "SYSTEM.VSB" do složky [System], ve složce [KORG][Electribe sampler] na paměťové kartě.
4. Vložte paměťovou kartu s novým systémovým souborem do Electribe sampleru, a zapněte jej.

⚠ Nikdy nevkládejte nebo nevyjímejte SD kartu, je-li přístroj zapnutý. Mohlo by dojít k havárii instalace.

5. Zvolte "SOFTWARE UPDATE" v menu DATA UTILITY.



6. Stiskněte Menu/Enter. Objeví se aktuální verze a nová verze. Stiskněte tlačítko Menu/Enter.



7. Zobrazí se dotaz na potvrzení. Stiskem tlačítka Menu/Enter spustíte operaci update.



⚠ Pokud probíhá update, nevyplínejte electribe sampler.

8. Jakmile je update dokončený, Electribe sampler zobrazí následující obrazovku.



9. Dlouze stiskněte vypínač. Electribe sampler je nyní vypnutý. Update systému je dokončen.

KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

©2016 KORG INC.


www.korg.com


electribe sampler Bonus šablony pro Léto 2016

Informace

Co budete potřebovat

- electribe sampler systém 2.00 nebo vyšší
- Paměťovou kartu, podporovanou electribe samplerem
- Počítač s adaptérem pro paměťovou kartu
- AC adaptér KA-350 nebo šest AA baterií

 Po importu budou veškerá data šablon nahrazena bonusovými šablonami. Vytvořte si zálohu s daty šablon ještě před načtením bonusových šablon.

 Ověřte, že jsou baterie zcela nové, pokud používáte alkalické, a zda jsou plně nabité, v případě NiMH baterií.

Načtení šablon

- Připravte paměťovou kartu, zformátovanou v electribe sampleru.
- Vložte paměťovou kartu do čtečky a připojte do počítače.
- Rozbalte archiv e2s-2016.zip.
- Zkopírujte "e2s-2016.e2allpat" do složky [electribe sampler], ve složce [KORG] na paměťové kartě.
- Vložte paměťovou kartu se souborem "e2s-2016.e2allpat" do electribe sampleru, a zapněte jej.
- Zvolte "IMPORT ALL PATTERN" v menu DATA UTILITY.

```
Data Util 28/29  EDIT  [F2]
DATA UTILITY
press [ Enter ]

Data Util 4/14  EDIT  [F2]
IMPORT ALL PATTERN
press [ Enter ]
```

- Zvolte "e2s-2016" a stiskem Menu/Enter spustíte operaci importu.

```
Data Util 4/14  EDIT  [F2]
▲ Sample
▲ System
▶ ■ e2s-2016
```

- Jakmile je import dokončený, electribe sampler zobrazí následující obrazovku.

```
Data Util 1/14  EDIT  [F2]
IMPORT ALL PATTERN
OK
```

Výpis šablon

č.	Jméno šablony	Autor	BPM
1	Stalactite 1	Sample Magic	73.4
2	Stalactite 2	Sample Magic	73.4
3	Stalactite 3	Sample Magic	73.4
4	Solar 1	Sample Magic	120.0
5	Solar 2	Sample Magic	120.0
6	Solar 3	Sample Magic	120.0
7	Solar 4	Sample Magic	120.0
8	Night B 1	Sample Magic	120.0
9	Night B 2	Sample Magic	120.0
10	Night B 3	Sample Magic	120.0
11	#Keep 1 1	Sample Magic	94.0
12	Junk 1	Sample Magic	107.7
13	Junk 2	Sample Magic	107.7
14	PM23;50 1	VC FOX	100.0
15	PM23;50 2	VC FOX	100.0
16	PM23;50 3	VC FOX	100.0
17	Cavern	KORG Inc.	113.0
18	Girl-1da 1	Sample Magic	81.5
19	Girl-1da 2	Sample Magic	81.5
20	Girl-1da 3	Sample Magic	81.5
21	RAAR 1	Sample Magic	130.0
22	RAAR 2	Sample Magic	130.0
23	RAAR 3	Sample Magic	130.0
24	RAAR 4	Sample Magic	130.0
25	HighFive	acimorph9	124.0
26	AfterParty	acimorph9	128.0
27	Want More 1	Sample Magic	124.0
28	Want More 2	Sample Magic	124.0
29	Want More 3	Sample Magic	124.0
30	Want More 4	Sample Magic	124.0
31	Flow of time 1	KORG Inc.	120.0
32	Flow of time 2	KORG Inc.	140.0
33	Flow of time 3	KORG Inc.	140.0
34	Flow of time 4	KORG Inc.	140.0
35	CycleOne	acimorph9	123.0
36	SmoothNight01	acimorph9	124.0
37	SmoothNight02	acimorph9	124.0
38	Kendrick's Law 1	Sample Magic	75.2
39	Kendrick's Law 2	Sample Magic	75.2
40	Kendrick's Law 3	Sample Magic	75.2
41	Trials 1	Sample Magic	131.3
42	Trials 2	Sample Magic	131.3
43	Trials 3	Sample Magic	131.3
44	Thumppp1	Sample Magic	150.0
45	Thumppp2	Sample Magic	150.0
46	SOS 1	Sample Magic	140.0
47	SOS 2	Sample Magic	140.0
48	SOS 3	Sample Magic	140.0
49	Shrine1	Sample Magic	100.0
50	Shrine2	Sample Magic	100.0
51	Meuted1	Sample Magic	110.0
52	Meuted2	Sample Magic	110.0
53	Street 1	Sample Magic	110.0
54	Street 2	Sample Magic	110.0
55	Street 3	Sample Magic	110.0
56	Hitter1	Sample Magic	70.0
57	Hitter2	Sample Magic	70.0
58	See 1	Sample Magic	115.0
59	See 2	Sample Magic	115.0
60	See 3	Sample Magic	115.0
61	See 4	Sample Magic	115.0
62	When 1	Sample Magic	107.7
63	When 2	Sample Magic	107.7
64	When 3	Sample Magic	107.7

65	InTheRush1	KORG Inc.	100.0
66	InTheRush2	KORG Inc.	100.0
67	Session	KORG Inc.	117.0
68	CircuitDaughter1	kokou	120.0
69	CircuitDaughter2	kokou	120.0
70	Velvet 1	Sample Magic	125.0
71	Velvet 2	Sample Magic	125.0
72	Velvet 3	Sample Magic	125.0
73	Eats 1	Sample Magic	123.0
74	Eats 2	Sample Magic	123.0
75	Eats 3	Sample Magic	123.0
76	Eats 4	Sample Magic	123.0
77	Moods 1	Sample Magic	135.0
78	Moods 2	Sample Magic	135.0
79	Wanna See 1	Sample Magic	122.0
80	Wanna See 2	Sample Magic	122.0
81	Wanna See 3	Sample Magic	122.0
82	Wanna See 4	Sample Magic	122.0
83	Nothing Like 1	Sample Magic	123.0
84	Nothing Like 2	Sample Magic	123.0
85	Nothing Like 3	Sample Magic	123.0
86	Hexagon1	Sample Magic	140.0
87	Hexagon2	Sample Magic	140.0
88	Majic 1	Sample Magic	120.0
89	Majic 2	Sample Magic	120.0
90	Majic 3	Sample Magic	120.0
91	Mars Wind 1	VC FOX	128.0
92	Mars Wind 2	VC FOX	128.0
93	Mars Wind 3	VC FOX	128.0
94	Mars Wind 4	VC FOX	128.0
95	LoFi Soul1	Sample Magic	140.0
96	LoFi Soul2	Sample Magic	140.0
97	Haute 1	Sample Magic	80.0
98	Haute 2	Sample Magic	80.0
99	Haute 3	Sample Magic	80.0
100	80th Floor 1	Sample Magic	120.0
101	80th Floor 2	Sample Magic	120.0
102	80th Floor 3	Sample Magic	120.0
103	80th Floor 4	Sample Magic	120.0
104	1980 1	Sample Magic	120.0
105	1980 2	Sample Magic	120.0
106	1980 3	Sample Magic	120.0
107	1980 4	Sample Magic	120.0
108	90th Floor 1	Sample Magic	120.0
109	90th Floor 2	Sample Magic	120.0
110	90th Floor 3	Sample Magic	120.0
111	90th Floor 4	Sample Magic	120.0
112	Freak Like 1	Sample Magic	120.0
113	Freak Like 2	Sample Magic	120.0
114	Freak Like 3	Sample Magic	120.0
115	TokyoBattleField	acimorph9	130.0
116	Mysterioustribe	acimorph9	128.0
117	Swing24 1	kokou	110.0
118	Swing24 2	kokou	110.0
119	Run a pit1	kokou	140.0
120	Run a pit2	kokou	140.0
121	Run a pit3	kokou	140.0
122	A Cowhead1	kokou	150.0
123	A Cowhead2	kokou	150.0
124	A Cowhead3	kokou	150.0
125	A Cowhead4	kokou	150.0
126	hideUrLibido1	HOTARU-YA	128.0
127	hideUrLibido2	HOTARU-YA	128.0
128	SpaceRiders01	acimorph9	128.0

129	SpaceRiders02	acimorph9	128.0
130	Phantom	KORG Inc.	102.5
131	Also 1	Sample Magic	125.0
132	Also 2	Sample Magic	125.0
133	Also 3	Sample Magic	125.0
134	Also 4	Sample Magic	125.0
135	GhoasT1	KORG Inc.	115.0
136	GhoasT2	KORG Inc.	155.0
137	GhoasT3	KORG Inc.	115.0
138	Club-H 1	VC FOX	128.0
139	Club-H 2	VC FOX	128.0
140	Club-H 3	VC FOX	128.0
141	Visit 1	KORG Inc.	147.0
142	Visit 2	KORG Inc.	147.0
143	wallMikoh	HOTARU-YA	64.0
144	Tokyo 1	Sample Magic	107.7
145	Tokyo 2	Sample Magic	107.7
146	Tokyo 3	Sample Magic	107.7
147	Tokyo 4	Sample Magic	107.7
148	Mracyle 1	Sample Magic	149.6
149	Mracyle 2	Sample Magic	149.6
150	Mracyle 3	Sample Magic	149.6
151	Tim 1	Sample Magic	107.0
152	Tim 2	Sample Magic	107.0
153	Tim 3	Sample Magic	107.0
154	Harvard 1	Sample Magic	121.0
155	Harvard 2	Sample Magic	121.0
156	Harvard 3	Sample Magic	121.0
157	Harvard 4	Sample Magic	121.0
158	Ragga1	Sample Magic	150.0
159	Ragga2	Sample Magic	150.0
160	Shade 1	Sample Magic	125.0
161	Shade 2	Sample Magic	125.0
162	Shade 3	Sample Magic	125.0
163	Surburban 1	Sample Magic	160.0
164	Surburban 2	Sample Magic	160.0
165	Surburban 3	Sample Magic	160.0
166	Daunted 1	Sample Magic	75.0
167	Daunted 2	Sample Magic	75.0
168	Daunted 3	Sample Magic	75.0
169	Beatlab1	Sample Magic	93.0
170	Beatlab2	Sample Magic	93.0
171	Bangr 1	Sample Magic	145.0
172	Festival 1	Sample Magic	144.0
173	Festival 2	Sample Magic	144.0
174	Baine 1	Sample Magic	145.0
175	Baine 2	Sample Magic	145.0
176	Baine 3	Sample Magic	145.0
177	Desert Pain 1	Sample Magic	103.1
178	Desert Pain 2	Sample Magic	103.1
179	Desert Pain 3	Sample Magic	103.1
180	Svblime1	Sample Magic	150.0
181	Svblime2	Sample Magic	150.0
182	Bramton 1	Sample Magic	107.0
183	Bramton 2	Sample Magic	107.0
184	Bramton 3	Sample Magic	107.0
185	Throne 1	Sample Magic	140.0
186	Throne 2	Sample Magic	140.0
187	Throne 3	Sample Magic	140.0
188	Sweat 1	Sample Magic	120.0
189	Sweat 2	Sample Magic	120.0

190	Sweat 3	Sample Magic	120.0
191	Cloud 1	Sample Magic	124.0
192	Cloud 2	Sample Magic	124.0
193	Cloud 3	Sample Magic	124.0
194	Bird 1	Sample Magic	124.0
195	Bird 2	Sample Magic	124.0
196	Bird 3	Sample Magic	124.0
197	Tower1	Sample Magic	135.0
198	Tower2	Sample Magic	135.0
199	Laguna 1	Sample Magic	94.0
200	Laguna 2	Sample Magic	94.0
201	Laguna 3	Sample Magic	94.0
202	futureMonger1	HOTARU-YA	128.0
203	futureMonger2	HOTARU-YA	128.0
204	LooseCruise1	KORG Inc.	120.0
205	LooseCruise2	KORG Inc.	120.0
206	PHUTURE1	Sample Magic	156.0
207	PHUTURE2	Sample Magic	156.0
208	City1	Sample Magic	115.0
209	City2	Sample Magic	115.0
210	Hunting 1	KORG Inc.	160.0
211	Hunting 2	KORG Inc.	160.0
212	Tales 1	Sample Magic	122.0
213	Tales 2	Sample Magic	122.0
214	Tales 3	Sample Magic	122.0
215	Tales 4	Sample Magic	122.0
216	Your Move 1	Sample Magic	124.0
217	Your Move 2	Sample Magic	124.0
218	Your Move 3	Sample Magic	124.0
219	Your Move 4	Sample Magic	124.0
220	LightWaves	acimorph9	127.0
221	Topielterate1	kokou	134.0
222	Topielterate2	kokou	134.0
223	TexasBlue1	kokou	150.0
224	TexasBlue2	kokou	150.0
225	TexasBlue3	kokou	150.0
226	Nu Beat1	Sample Magic	105.0
227	Nu Beat2	Sample Magic	105.0
228	Loft1	Sample Magic	80.0
229	Loft2	Sample Magic	80.0
230	Stunt 1	Sample Magic	100.0
231	Stunt 2	Sample Magic	100.0
232	Stunt 3	Sample Magic	100.0
233	Dmsh 1	Sample Magic	110.0
234	Dmsh 2	Sample Magic	110.0
235	Dmsh 3	Sample Magic	110.0
236	Inland1	Sample Magic	138.0
237	Inland2	Sample Magic	138.0

Kredity (abecedně)

acimorph9 <https://soundcloud.com/acimorph9>
HOTARU-YA <http://twin.tail.net/>
kokou https://twitter.com/kokou_
Sample Magic <https://www.samplemagic.com/>
VC FOX <https://www.youtube.com/user/31komodo>