

## INSTRUKCJA OBSŁUGI



## Sampler KORG ELECTRIBE 2

Nr produktu : 1582423



## Środki ostrożności

### Lokalizacja

Używanie urządzenia w następujących miejscach może spowodować awarię.

- W bezpośrednim świetle słonecznym
- Miejsca o ekstremalnej temperaturze lub wilgotności
- Miejsca nadmiernie zakurzone lub brudne
- Miejsca nadmiernej wibracji
- W pobliżu pól magnetycznych

### Zasilacz

Podłącz wskazany zasilacz sieciowy do gniazdka prądu przemiennego prawidłowe napięcie. Nie podłączaj go do gniazda zasilania o napięciu innym niż to, dla którego przeznaczone jest twoje urządzenie.

Zakłócenia z innymi urządzeniami elektrycznymi

Radia i telewizory umieszczone w pobliżu mogą zakłócać odbiór.

Obsługuj to urządzenie w odpowiedniej odległości od radia i telewizora.

### Obsługa

Aby uniknąć złamań, nie należy przykładać nadmiernej siły do przetłączników lub elementów sterujących.

### Opieka

Jeśli powierzchnia zewnętrzna zostanie zabrudzona, wytrzyj ją czystą, suchą szmatką. Nie należy używać płynnych środków czyszczących, takich jak benzen lub rozcieńczalnik, ani środków czyszczących lub łatwopalnych past.

### Zachowaj tę instrukcję

Po przeczytaniu tego podręcznika zachowaj go do późniejszego wykorzystania.

Utrzymywanie ciał obcych z urządzeń

Nigdy nie umieszczaj w pobliżu tego urządzenia żadnych pojemników z płynem. Jeśli płyn dostanie się do urządzenia, może spowodować uszkodzenie, pożar lub porażenie prądem.

Uważaj, aby metalowe przedmioty nie dostały się do wnętrza urządzenia. Jeśli coś dostanie się do urządzenia, odłącz zasilacz sieciowy od gniazda ściennego. Następnie skontaktuj się z najbliższym sprzedawcą Korg lub sklepem, w którym zakupiono sprzęt.

**OSTRZEŻENIE REGULACJI FCC (dla USA)**

UWAGA: To urządzenie zostało przetestowane i uznane za zgodne z ograniczeniami dla urządzeń cyfrowych klasy B, zgodnie z częścią 15 przepisów FCC. Ograniczenia te mają na celu zapewnienie rozsądnej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami w instalacjach domowych.

To urządzenie generuje, wykorzystuje i może emitować energię o częstotliwości radiowej, a jeśli nie zostanie zainstalowane i nie będzie używane zgodnie z instrukcjami, może powodować szkodliwe zakłócenia w komunikacji radiowej.

Jednak nie ma gwarancji, że zakłócenia nie wystąpią w konkretnej instalacji. Jeśli to urządzenie powoduje szkodliwe zakłócenia w odbiorze radia lub telewizji, co można stwierdzić przez wyłączenie i włączenie urządzenia, zaleca się, aby użytkownik spróbował usunąć zakłócenia za pomocą jednego lub kilku z następujących środków:

- Zmień orientację lub położenie anteny odbiorczej.
- Zwiększ odległość między urządzeniem a odbiornikiem.
- Podłączyć urządzenie do gniazdka w obwodzie innym niż ten, do którego podłączony jest odbiornik.
- Skontaktuj się ze sprzedawcą lub doświadczonym technikiem radio-telewizyjnym w celu uzyskania pomocy.

Jeśli do urządzenia dołączone są takie elementy, jak kable, należy użyć tych dołączonych elementów.

Nieautoryzowane zmiany lub modyfikacje tego systemu mogą spowodować unieważnienie prawa użytkownika do korzystania z tego urządzenia.

**DEKLARACJA ZGODNOŚCI (dla USA)**

Odpowiedzialna strona: KORG USA INC.

Adres: 316 SOUTH SERVICE ROAD, MELVILLE, NY

Telefon: 1-631-390-6500

Typ sprzętu: Music Production Station

Model: electribe2

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC. Działanie podlega następującym dwóm warunkom:

(1) To urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń oraz (2) to urządzenie musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować niepożądane działanie.

**Informacja dotycząca utylizacji (dla UE)**

Kiedy ten symbol "przekreślonego pojemnika na śmieci" jest wyświetlany na produkcie, instrukcji obsługi, akumulatorze lub zestawie baterii, oznacza to, że jeśli chcesz pozbyć się tego produktu, instrukcji obsługi, opakowania lub baterii, musisz to zrobić w sposób zatwierdzony. Nie należy wyrzucać tego produktu, instrukcji obsługi, opakowania ani baterii razem ze zwykłymi odpadami domowymi.



Utylizacja w odpowiedni sposób zapobiegnie szkodom dla zdrowia ludzkiego i potencjalnym szkodom dla środowiska. Ponieważ właściwa metoda usuwania zależy od obowiązujących przepisów i regulacji obowiązujących w Twojej miejscowości, skontaktuj się z lokalnym organem administracji w celu uzyskania szczegółowych informacji. Jeśli bateria zawiera dużo metali ciężkich

regulowanej ilości, symbol chemiczny jest wyświetlany poniżej symbolu przekreślonego kosza na śmieci na akumulatorze lub pakiecie baterii.

### **Oдноśnie danych**

Niespodziewane awarie spowodowane niewłaściwą obsługą mogą spowodować zawartość pamięci do zgubienia. Zachowaj ważne dane na innych nośnikach w celu ich bezpiecznego przechowywania. Korg Corporation nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody wynikające z utraty danych.

### **W odniesieniu do praw autorskich**

Używanie materiałów chronionych prawami autorskimi do celów innych niż dozwolone, na przykład do użytku osobistego lub domowego, stanowi naruszenie praw autorskich i może wiązać się z karami, w tym odszkodowaniami i restytucjami. Prawa właściciela praw autorskich mają również zastosowanie do nagrań lub dzieł pochodnych wytworzonych przy użyciu materiałów chronionych prawami autorskimi, co oznacza, że ponowne wykorzystanie lub rozpowszechnianie takich materiałów stanowi również naruszenie prawa autorskiego. Korg Incorporated nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody lub kary, które możesz ponieść w związku z naruszeniem praw autorskich, które możesz popełnić. Jeśli masz jakiegokolwiek pytania dotyczące swoich praw do korzystania z materiałów chronionych prawami autorskimi, skonsultuj się ze specjalistą z zakresu prawa autorskiego.

\* Wszystkie nazwy produktów i firm są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli.

### **Wprowadzenie**

1. Nazwy sekcji
2. Połączenie
3. Podłączanie zasilania
4. Włóż i wyjmij kartę pamięci

### **Tworzenie dźwięków**

1. Aby włączyć / wyłączyć zasilanie
2. Podstawowa obsługa
3. Aby odtworzyć wzór
4. Wybór części

### **Grać muzykę**

1. Odtwarzanie muzyki za pomocą spustu
2. Odtwarzanie muzyki za pomocą panelu dotykowego
3. Korzystanie z arpeggiatora bramy
4. Używanie efektów wzorcowych
5. Gra z zestawem wzorców
6. Ustawianie BPM (tempo).
7. Dodanie odmiany do dźwięku za pomocą pokrętki

## **Nagrywanie**

1. Nagrywanie w czasie rzeczywistym
2. Edytuj krok
3. Nagraj ruch gałek i przycisków (sekwencja ruchu).
4. Zapisywanie wzoru

## **Edytowanie wzorca**

1. Wyciszanie części
2. Kasowanie części
3. Kopiowanie części
4. Zmiana ustawień wzoru

## **Inne ustawienia**

1. Ustawianie metronomu
2. Ustawianie typu baterii
3. Regulacja kontrastu wyświetlacza LCD
4. Przedłużanie żywotności baterii
5. Ustawianie automatycznego wyłączenia zasilania
6. Ustawianie globalnego kanału MIDI
7. Odtwarzanie przez synchronizację z urządzeniem zewnętrznym
8. Korzystanie z karty pamięci
9. Korzystanie z rejestratora zdarzeń
10. Formatowanie danych użytkownika

## **dodatek**

1. Rozwiązywanie problemów
2. Komunikat o błędzie

## **Dane techniczne**

## **WSTĘP**

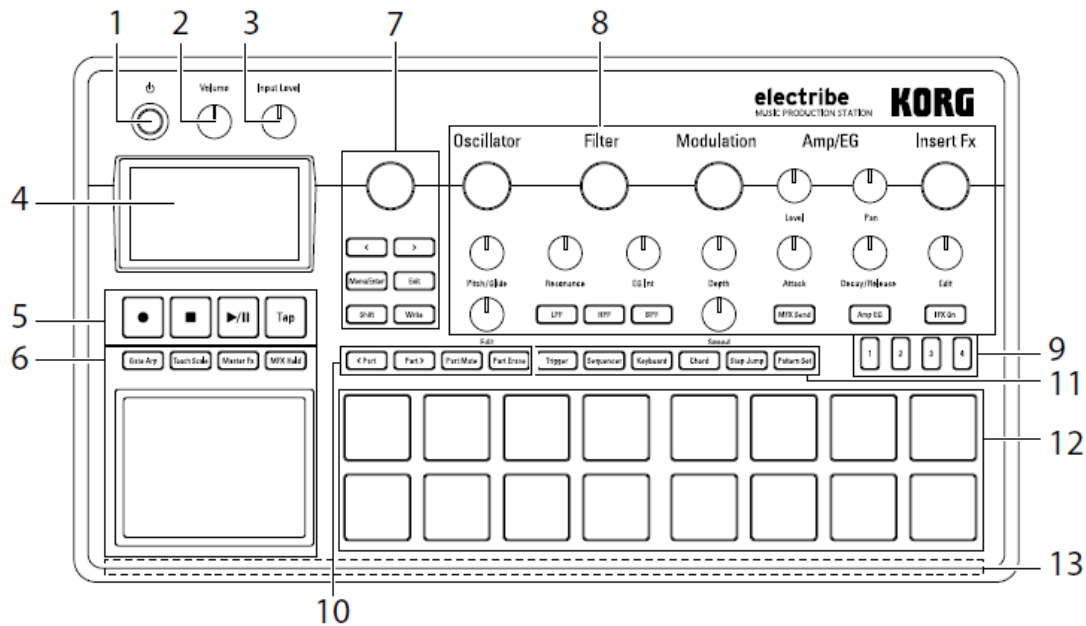
### **Dziękujemy za zakup Korg electribe Music Production Stacja.**

Aby w pełni wykorzystać możliwości nowego instrumentu, należy uważnie przeczytać niniejszą instrukcję i używać produktu zgodnie z zaleceniami. Powinieneś także zachować instrukcję obsługi na przyszłość.

Electribe to stacja produkcyjna do muzyki tanecznej, która jest w stanie tworzyć oryginalną muzykę. Za pomocą pokręteł i panelu dotykowego na jednostce głównej można edytować dźwięki, aby łatwo tworzyć wzorce rytmiczne i frazowe za pomocą jednego urządzenia.

### **1. Nazwy sekcji**

Górny panel



### 1. Przycisk zasilania

Ten przycisk włącza lub wyłącza zasilanie.

### 2. Pokrętko głośności

To pokrętko reguluje głośność wyjścia z wyjścia Line Out lub gniazda słuchawkowego.

### 3. Pokrętko poziomu wejścia

To pokrętko dostosowuje poziom wejściowy z gniazda Audio In.

### 4. Wyświetlacz

Pokazuje informacje dotyczące wzorów, części i ustawień parametrów.

### 5. Przycisk sekcji transportowej (Rec)

Ten przycisk umożliwia zapisywanie rytmów, fraz i ruchów pokrętkiem. Naciśnięcie tego przycisku podczas nagrywania zatrzyma proces nagrywania i odtwarzanie będzie kontynuowane.

Przycisk (Stop) Ten przycisk zatrzyma odtwarzanie.

Przycisk (Play / Pause) Ten przycisk rozpoczyna odtwarzanie wzoru lub zatrzymuje go.

Przycisk dotykowy Naciskanie tego przycisku kilka razy w żądanym BPM zmieni tempo na żądany wybór.

### 6. Panel dotykowy

Panel dotykowy

Ten pad służy do grania z funkcją arpeggiatora bramki lub skali dotykowej lub do kontrolowania efektu głównego.

Przycisk Gate Arp

Ten przycisk włącza funkcję arpeggiator bramki WŁ.

Dotknij przycisku Skaluj

Ten przycisk włącza funkcję skali dotykowej.

Przycisk Master Fx

Ten przycisk powoduje WŁĄCZENIE lub WYŁĄCZENIE funkcji kontroli efektu głównego.

Przycisk wstrzymania MFX

Przycisk ten pozwala na utrzymanie ustawionego wcześniej główny efekt statusu za pomocą panelu

dotykowego, nawet po wpuśczeniu palcami poza panelem dotykowym, po włączeniu przycisku FX Mistrz ON.

WSKAZÓWKA Status Wł. / WYł. Przycisku blokady MFX można zapamiętać we wzorcu.

### 7. Część wspólna Pokrętko wartości

To pokrętko zmienia wartość parametru, który jest aktualnie pokazywany na wyświetlaczu.

#### Przyciski <,> (kursor)

Te przyciski służą do wyboru parametru, który chcesz edytować.

#### Przycisk Menu / Enter

Ten przycisk służy do wybierania parametrów, takich jak wzór, część, globalny lub narzędzie, lub może być również użyty do potwierdzenia zmian w ustawieniach parametrów.

#### Przycisk wyjścia

Kilkakrotne naciśnięcie tego przycisku umożliwi powrót z ekranu edycji do ekranu wyboru wzoru.

#### Przycisk Shift

Ten przycisk wykonuje różne funkcje po naciśnięciu w połączeniu z innym przyciskiem lub pokrętkiem.

Przycisk Shift + przycisk zapisu: Wzory mogą być nazywane i zapisywane.

Przycisk Shift + pokrętko wartości: można dokonać dużych lub małych zmian wartości

WSKAZÓWKA Duże lub małe zmiany wartości zależą od wybranego parametru.

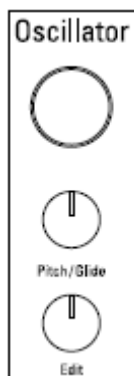
#### Przycisk Zapisu

Ten przycisk służy do zapisywania wzoru i danych globalnych w urządzeniu Electribe. Dane są zapisywane po naciśnięciu przycisku Zapisz na stronie Parametry globalne. Dane wzoru będą również zapisywane na innych stronach.

### 8. Edytuj sekcję

Tutaj można edytować parametry dla każdej części.

#### Oscylator



Tutaj możesz wybrać lub dostosować dźwięk dźwięków, takich jak: piłokształt, kwadrat, szum lub PCM.

Pokrętko oscylatora

To pokrętko wybiera kształt fali.

#### Pokrętko Pitch / Glide

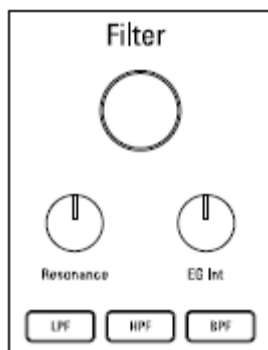
To pokrętko dostosowuje wysokość dźwięku (dźwięk). Możesz dostosować przejście, aby płynnie zmieniać tonację między dwoma tonami (Glide) dla dźwięków syntezowych, obracając pokrętko, gdy

naciskasz i przytrzymujesz przycisk Shift.

### **Pokrętko edycji**

To pokrętko dostosowuje styl dźwięku. Efekt zależy od typu używanego kształtu fali.

Filtr



Filtr służy do regulacji dźwięku (koloru dźwięku) poprzez eliminację lub wzmocnienie składowych częstotliwościowych oscylatora.

### **Pokrętko filtra**

To pokrętko dostosowuje częstotliwość odcięcia.

### **Pokrętko rezonansu**

To pokrętko dostosowuje rezonans filtra.

### **Pokrętko EG Int**

To pokrętko reguluje głośność czasowej zmiany częstotliwości odcięcia filtra przez generator obwiedni (EG) ustawiany w sekcji Amp / EG.

### **Przycisk LPF**

Ten przycisk włącza filtr dolnoprzepustowy.

Wielokrotne naciskanie przycisku pozwala zmienić typ filtra.

### **Przycisk HPF**

Ten przycisk włącza filtr górnoprzepustowy.

Wielokrotne naciskanie przycisku pozwala zmienić typ filtra.

### **Przycisk BPF**

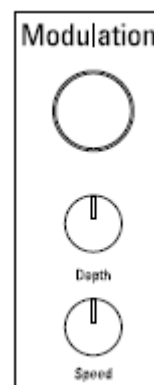
Ten przycisk włącza filtr pasmowo-przepustowy.

Wielokrotne naciskanie przycisku pozwala zmienić typ filtra.

### **Modulacja**

Służy do tymczasowej zmiany tonu dźwiękowego przez LFO lub EG.



**Pokrętko modulacji**

To pokrętko dostosowuje rodzaj modulacji.

**Pokrętko głębokości**

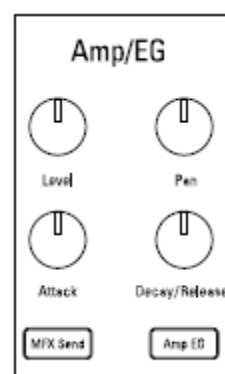
To pokrętko dostosowuje intensywność efektu modulacji.

**Pokrętko prędkości**

To pokrętko dostosowuje prędkość modulacji.

**Amp / EG**

Ustawiasz wzmacniacz, który dostosowuje głośność i lokalizację dźwięku, i generatora obwiedni (EG) i wysyłania efektu głównego, który obowiązuje czasowo zmiana.

**Pokrętko poziomu**

To pokrętko dostosowuje głośność części.

**Pokrętko Pan**

To pokrętko dostosowuje położenie części.

**Pokrętko ataku**

To pokrętko dostosowuje prędkość ataku dźwięku.

**Pokrętko zgniotu / zwalniania**

To pokrętko reguluje czas potrzebny na zanikanie dźwięku.

#### **Przycisk Wyślij MFX**

Ten przycisk pozwala wybrać, czy dane wyjściowe części mają zostać przesłane do efektu głównego, czy nie. Przełącza pomiędzy ON (świeci) a OFF (ciemny) za każdym naciśnięciem przycisku.

#### **Przycisk Amp EG**

Ten przycisk umożliwia włączenie obwiedni wzmacniacza.

Przełącza pomiędzy ON (świeci) a OFF (ciemny) za każdym naciśnięciem przycisku. Zmiany głośności zmieniają się zgodnie z EG wybranym przez ustawienie Attack and Decay / Release pokręteł, gdy jest włączony. Ustawienie nie następuje po EG (koperta narzędziowa stała), gdy jest WYŁĄCZONA.

#### **Wstaw Fx**

Sekcja Insert Fx służy do dodawania różnych efektów dźwiękowych, takich jak zniekształcenie lub skok dźwięku.

#### **Wstaw gałkę Fx**

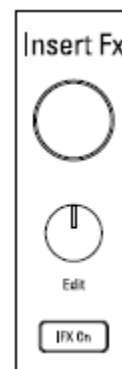
To pokrętko służy do wyboru rodzaju efektu wstawienia.

#### **Pokrętko Edycji**

To pokrętko służy do regulacji intensywności efektu wstawiania. Efekt zmienia się w zależności w sprawie wybranego rodzaju efektu.

#### **Przycisk IFX On**

Ten przycisk pozwala wybrać, czy efekt wstawiania jest włączony, czy nie. Przełącza pomiędzy ON (świeci) a OFF (ciemny) za każdym naciśnięciem przycisku.



### **9. Przycisk kroku**

Ten przycisk wyświetla położenie sekwencji lub oktawy wraz z bieżącą funkcją padu wyzwalacza. Naciśnięcie tego przycisku umożliwia zmianę lokalizacji lub oktawy edytowanej sekwencji.

### **10. Część edycji artykułu**

Przyciski <Part, Part>

Ten przycisk wybiera część do użycia. Wyświetlacz pokazuje aktualnie wybraną część.

#### **Przycisk wyciszenia części**

Naciśnięcie przycisku aktywującego, gdy ten przycisk jest włączony (świeci), powoduje wyciszenie odpowiedniej części. W tym momencie pad wyzwalacza jest wyłączony (ciemny), a przycisk wyciszania części wyłącza się. Naciśnięcie przycisku wyzwalacza dla wybranej części, która jest ciemna, spowoduje wyłączenie funkcji wyciszenia (świeci).

#### **Przycisk usuwania części**

Podczas naciskania i przytrzymywania przycisku wyzwalacza po naciśnięciu przycisku usuwania części podczas odtwarzania można wyeliminować dźwięk wybranej części.

## 11. Sekcja trybu Pad

Tutaj możesz wybrać funkcję padu spustowego.

### Przycisk wyzwalacza

Naciśnięcie przycisku spustu, gdy ten przycisk jest włączony (świeci), odtwarza odpowiednią część. Możesz ustawić sposób odtwarzania poprzez edycję parametru TRIGGER MODE.

### Przycisk Sequencer

Blokada wyzwalacza jest używana w trybie wejścia krokowego, gdy ten przycisk jest włączony (świeci).

### Przycisk klawiatury

Spust pad może być odtwarzany jako klawiatura, gdy ten przycisk jest włączony (świeci). Możesz ustawić klucz lub skalę dla każdego wzoru.

### Przycisk Chord

Spust pad może być użyty jako klawiatura, gdy ten przycisk jest włączony (świeci). Możesz ustawić wariację lub klucz lub skalę kodu dla każdego wzoru.

### Krok skok przycisk

Naciśnięcie dowolnego z przycisków od 1 do 16 podczas odtwarzania sekwencera, gdy ten przycisk jest włączony (świeci), umożliwia natychmiastowe przejście do tego kroku. Naciśnięcie wielu przycisków spowoduje odtworzenie kolejno kolejnych kroków.

### Przycisk Set Pattern

Naciśnięcie przycisku spustu, gdy ten przycisk jest włączony (podświetlony) przełącza wzór na zarejestrowany w odpowiedniej spustowej podkładce.

Naciśnięcie przycisku spustu podczas naciskania i przytrzymywania tego przycisku umożliwia przypisanie aktualnie wybranego wzoru do spustu wyzwalacza.

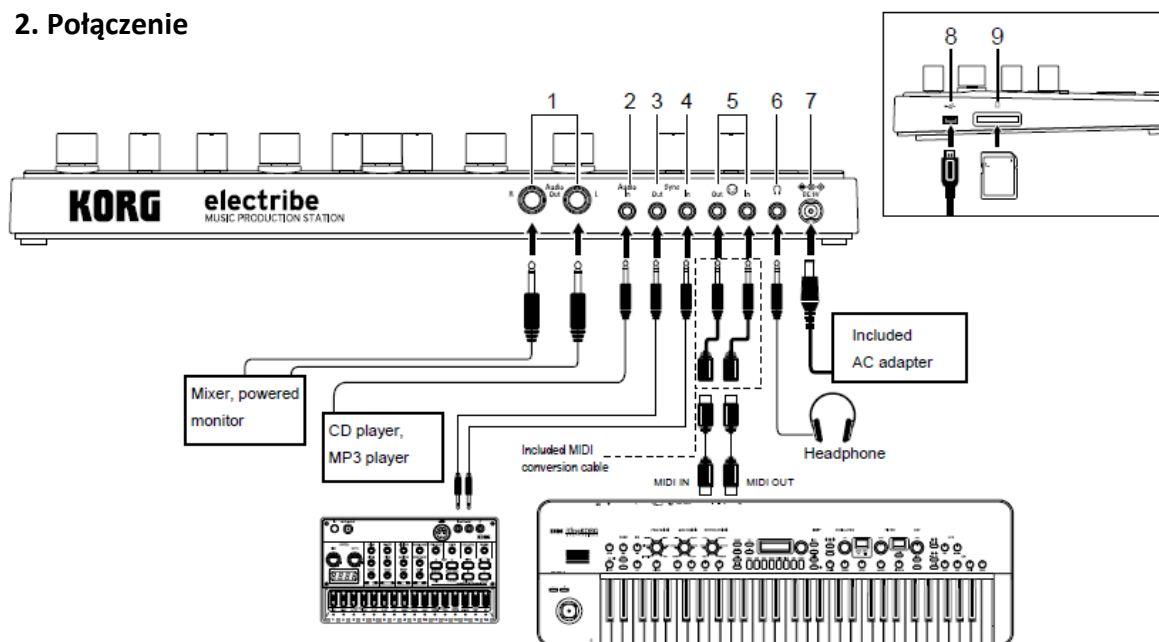
## 12. Spust padu

Blokada wyzwalacza służy do odtwarzania zgodnie z ustawieniem sekcji trybu pada.

## 13. LED

Dioda LED z tyłu urządzenia jest podświetlona zgodnie ze wzorem gry.

## 2. Połączenie



- ⚠ Musisz podłączyć wszystkie urządzenia przy wyłączonym zasilaniu. Nieprzestrzeganie tego zalecenia może spowodować nieprawidłowe działanie lub uszkodzenie zestawu głośnikowego.
- TIP** PORADA Po podłączeniu urządzenia do komputera z systemem Windows po raz pierwszy sterownik dołączony do systemu operacyjnego zostanie zainstalowany automatycznie. Standardowy sterownik USB-MIDI zawarty w systemie operacyjnym Windows nie pozwala na jednoczesne korzystanie z dwóch aplikacji. Aby umożliwić używanie elektrody przez dwie lub więcej aplikacji jednocześnie, musisz zainstalować sterownik KORG USB-MIDI. Pobierz sterownik KORG USB-MIDI ze strony Korg i zainstaluj go zgodnie z instrukcjami w dostarczonej instrukcji

**PORADA** Możesz włączyć / wyłączyć synchronizację i polaryzację impulsu w globalnym menu. Więcej informacji na temat tej procedury można znaleźć w "Przewodniku parametrów".

### 1. Wyjście Audio L / R

Wyjście audio z Electribe jest wysyłane z tych gniazd.

Podłączenie kabla do gniazda Left Audio Out tylko bez podłączania kabla do gniazda Right Audio Out spowoduje miksowanie dźwięku wyjściowego stereo do monofonicznego.

**PORADA** Podczas gdy sygnał wyjściowy jest wysyłany w mono, gniazdo obsługuje zarówno połączenia mono jak i stereo 1/4".

### 2. Gniazdo wejściowe audio

To gniazdo jest miejscem, w którym sygnał audio z innych źródeł audio jest wprowadzany do menu Electribe.

**WSKAZÓWK**A Wprowadzone dźwięki można miksować, włączając funkcję AUDIO IN THRU w menu globalnym.

### 3. Gniazdo Sync Out

Ten jack daje impuls o wartości 15ms przy 5V w 8-ech interwałach nutowych.

To gniazdo służy do synchronizacji z produktami serii KORG volca lub innymi analogowymi sekwencerami do tego systemu.

PORADA Możesz ustawić polaryzację impulsu w globalnym menu.

### 4. Sync In jack

Po ustawieniu "Auto" lub "Zewn. Synchronizuj" w TRYBIE ZEGARA w menu Global i podłącz wyjście impulsowe z wyjścia synchronizacji lub wyjścia audio z urządzenia analogowego, wewnętrzny zegar kroków zostanie wyłączony w celu przesunięcia kroku zgodnie z impulsem wejściowym.

### 5. Gniazdo MIDI IN / OUT

Możesz podłączyć system do urządzenia MIDI za pomocą dołączonego kabla konwersji.

### 6. Gniazdo słuchawkowe

To gniazdo służy do podłączenia słuchawek.

### 7. Gniazdo DC 9V

Tutaj jest podłączony dołączony zasilacz sieciowy.

### 8. Gniazdo USB

To gniazdo służy do podłączenia Electribe do komputera.

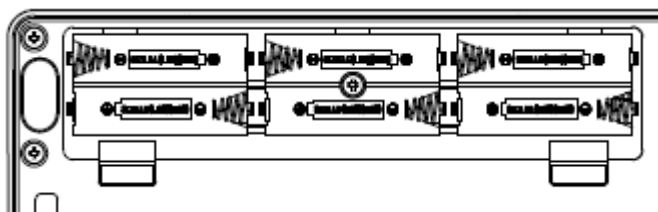
### 9. Gniazdo karty pamięci

To gniazdo umożliwia włożenie karty pamięci. Za pomocą karty pamięci można zapisywać (zapisywać) lub ładować (czytać) odtwarzanie lub dane. (→ str.14)

## 3. Podłączanie zasilania

### Używanie baterii

Otwórz pokrywę skrzynki baterii znajdującą się z tyłu urządzenia, aby włożyć sześć baterii AA, zwracając szczególną uwagę, aby zwrócić uwagę na prawidłową orientację biegunów baterii.





### Kompatybilne baterie

Baterie alkaliczne AA lub akumulatory niklowo-wodorkowe zostały zatwierdzone do użytku z tym produktem.

PORADA Możesz wybrać rodzaj używanej baterii, odwołując się do Strona BATTERY TYPE w menu globalnym w celu Electribe, aby dokładnie wykryć i wyświetlić wartość ładowania

### Wyświetlanie stanu naładowania akumulatora

Na wyświetlaczu pojawi się wskaźnik baterii "  " (ikona), który wskazuje pozostające doładowanie akumulatorów. Gdy na wyświetlaczu pojawi się ikona wyczerpania baterii, symbol "  " (ikona) oznacza, że prawie nie ma już naładowania akumulatora i czas wymienić baterie.



**PORADA** Jeśli przez jakiś czas nie było żadnych danych wprowadzonych przez użytkownika, urządzenie Electribe przejdzie w tryb oszczędzania energii podczas korzystania z baterii w celu zmniejszenia zużycia baterii. Możesz wyłączyć tryb oszczędzania energii, dostosowując ustawienia na stronie "Tryb oszczędzania energii" w trybie globalnym. (→ str. 14: 4. Przedłużanie żywotności baterii) Jeśli zasilacz jest podłączony, przed wymianą baterii upewnij się, że został wyłączony.



Natychmiast usuń nieużywaną baterię. Rozsądnie jest także wyjąć baterie, jeśli nie planujesz używać Electribe przez dłuższy czas, aby wyeliminować ryzyko wycieku z baterii..



### Korzystanie z zasilacza sieciowego

Podłącz dołączony zasilacz sieciowy do gniazda DC 9V w zestawie, a następnie podłącz adapter do gniazdka elektrycznego.

Upewnij się, że używasz tylko dołączonego zasilacza sieciowego. Używanie zasilacza sieciowego innego niż dołączony może spowodować nieoczekiwane awarie.

### 4. Wkładanie i wyjmowanie kartę pamięci

Możesz użyć karty pamięci, aby zapisać (zapisać) lub wczytać (przeczytać) utwór do odtwarzania lub do odczytu danych. Nigdy nie wkładaj ani nie wyjmuj karty pamięci przy włączonym zasilaniu systemu. Możesz utracić dane w systemie lub na karcie pamięci, lub też możesz uszkodzić kartę karta pamięci.

#### Aby włożyć kartę

1. Sprawdź, czy wszystkie wyświetlacze i diody LED są wyłączone, a zasilanie jest wyłączone.
2. Wkładaj kartę pamięci, aż usłyszysz kliknięcie.

Włóż całkowicie kartę pamięci do końca gniazda, zwracając uwagę na orientację karty.

Nigdy nie wciskaj karty do gniazda.

#### Aby usunąć kartę

1. Sprawdź, czy wszystkie wyświetlacze i diody LED są wyłączone, a zasilanie jest wyłączone.
2. Wciśnij kartę pamięci, aż usłyszysz kliknięcie, a następnie zwolnij palec, aby wyjąć kartę pamięci. Wyjmij kartę, gdy wyskoczy na przód gniazda.

Karty pamięci, które można wykorzystać w tym systemie

Karty pamięci dostępne w tym systemie to: Karty SD o rozmiarach od: 512 MB do 2 GB i karty SDHC o pojemności 32 GB lub mniejszej.

**PORADA** Ten system nie obsługuje kart SDXC.

Obsługa karty pamięci

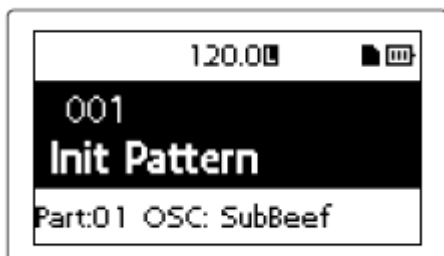
Dokładnie przeczytaj instrukcję obsługi dostarczoną z kartą pamięci.

**WSKAZÓWKA** W tym systemie nie ma karty pamięci. Kup go osobno, aby skorzystać z tej funkcji.

## TWORZENIE DŹWIĘKÓW

### 1. Aby włączyć / wyłączyć zasilanie

Możesz włączyć zasilanie, naciskając przycisk zasilania, aż na wyświetlaczu pojawi się ekran startowy. Uruchomienie tego systemu spowoduje wyświetlenie ekranu wyboru wzoru.



Możesz wyłączyć zasilanie, naciskając przycisk zasilania, aż wyświetlacz się wyłączy i stanie się ciemny.

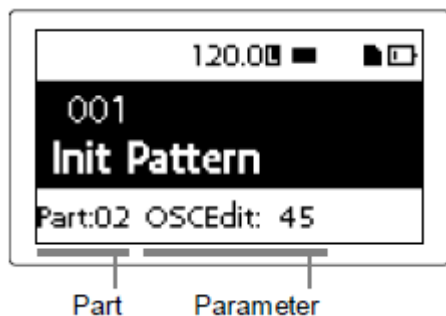
Nie dotykaj żadnego przycisku ani panelu dotykowego podczas włączania.

Funkcja automatycznego wyłączania Urządzenie Electribe jest wyposażone w funkcję automatycznego wyłączania. Funkcja automatycznego wyłączania automatycznie wyłączy zasilanie, gdy przez 4 godziny nie będzie żadnego użytkownika.

**PORADA** Funkcję tę można wyłączyć, regulując ustawienia znajdujące się w sekcji "WYŁĄCZANIE AUTO." W menu Globalne. (→ str.14: 5. Ustawienie automatycznego wyłączania zasilania)

### 2. Podstawowa obsługa

Aby korzystać z ekranu



Naciśnij przycisk <lub> na ekranie wyboru wzoru, aby potwierdzić ustawienie aktualnie wybranej części.

Naciśnięcie przycisku Menu / Wprowadzanie na ekranie wyboru wzoru pozwoli ci wejść do menu edycji.

Naciśnij przycisk <lub>, aby wybrać parametr, który chcesz wyregulować.

Możesz ustawić wartość parametru za pomocą pokrętła wartości.

Ponowne naciśnięcie przycisku Exit umożliwia powrót z menu edycji do ekranu wyboru wzoru.

**PORADA** Dodatkowe informacje można znaleźć w "Przewodniku parametrów".

### 3. Aby odtworzyć pattern

Wzorzec to kombinacja wyrażen składających się z 16 części, które są tworzone jako segment o większej wydajności.

Ten system może tworzyć i przechowywać do 250 wzorów. Pojedynczy wzór składa się z 16 części i efektu głównego.

#### Wybór patternu

1. Wyświetl ekran wyboru patternu.
2. Użyj pokrętki Wartość, aby wybrać pattern.



**WSKAZÓWKA** Naciśnięcie przycisku Exit kilka razy podczas wyświetlania innego ekranu spowoduje wyświetlenie ekranu wyboru wzoru.

**PORADA** Możesz również zmienić wzór podczas odtwarzania.

#### Odtwarzanie wzoru

1. Naciśnięcie przycisku Play / Pause spowoduje odtworzenie aktualnie wybranego wzoru.
2. Wzór zacznie odtwarzać od początku. Będzie odtwarzać do końca, a następnie powróci do początku, aby powtórzyć odtwarzanie.
3. Naciśnięcie przycisku Stop zatrzymuje odtwarzanie.

#### 4. Wybór części

Co to jest część?

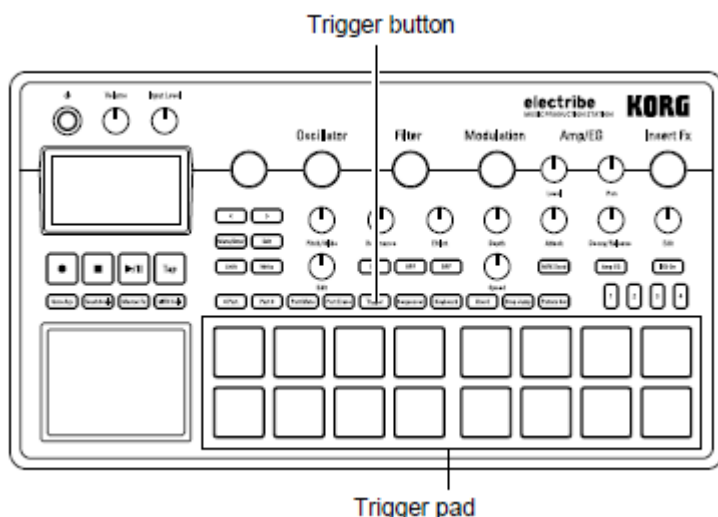
Część to minimalna jednostka używana do tworzenia patternu. Części składają się z tonów dźwiękowych i rytmów lub fraz, a także statusów WŁĄCZ / WYŁĄCZ dla efektów i sekwencji ruchowych oprócz innych elementów.

Możesz przetwarzać dźwięki na partię i nagrywać rytmy, wzory fraz, sekwencje ruchów i wstawiać status efektu, jak również inne części.

Potwierdzanie dźwięku części

1. Naciśnij przycisk wyzwalacza, aby podświetlić przycisk.
2. Naciśnięcie spustu uruchamia dźwięk, wybierając część i umożliwia potwierdzenie dźwięku.





### Wybór części, której chcesz użyć

Użyj przycisków <Part, Part>, aby wybrać część, której chcesz użyć.

Spust wybranej części zostanie podświetlony na niebiesko.

Możesz zmienić dźwięk wybranej partii za pomocą pokrętki w sekcji edycji.

### Odtwarzanie muzyki

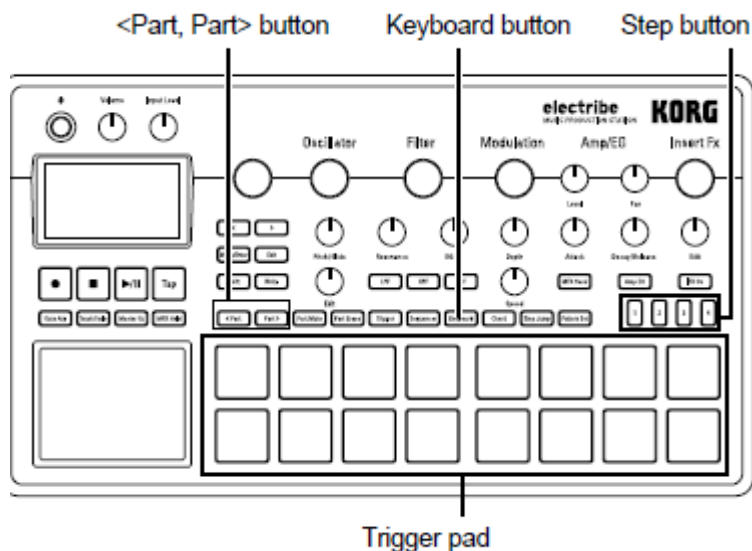
1. Odtwarzanie muzyki za pomocą spustu

Naciśnięcie przycisku spustu spowoduje wygenerowanie dźwięku.

Możesz cieszyć się używaniem **Electribe** na różne sposoby, zmieniając tryb padu.

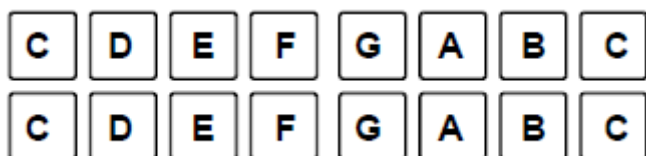
Używanie konsoli wyzwalacza jako klawiatury

1. Naciśnij przycisk klawiatury.
2. Użyj przycisków <Part, Part>, aby wybrać część.



3. Graj za pomocą spustu.

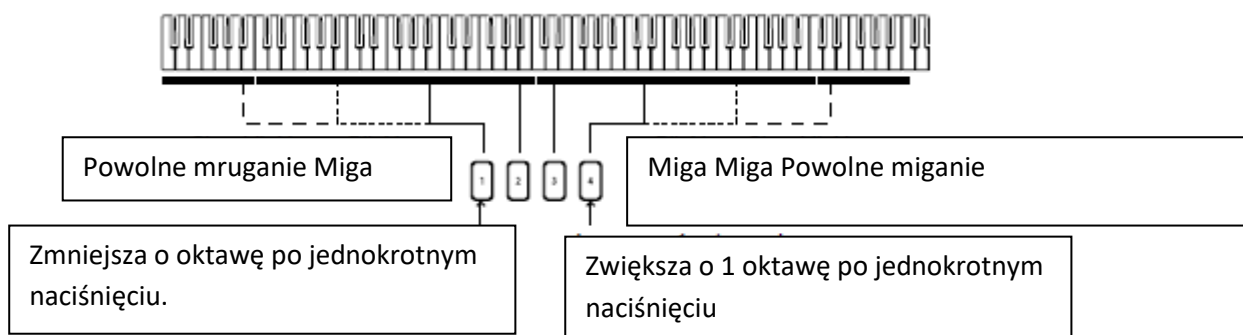
Gdzie, Key = C, Scale = Ionian



4. Możesz zmienić zakres dźwięku za pomocą przycisku kroku.

Jednokrotne naciśnięcie przycisku 1 powoduje zmniejszenie zakresu o 1 oktawę, a naciśnięcie przycisku kroku 4 powoduje zwiększenie o 1 oktawę.

Pozycja podświetlonego przycisku kroku wskazuje zasięg



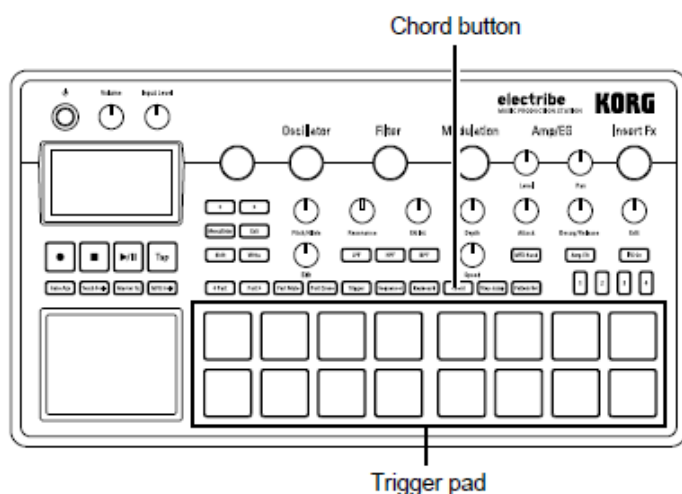
Granie akordów za pomocą TRIGGER PADa

1. Naciśnij przycisk Chord.

2. Graj za pomocą spustu.

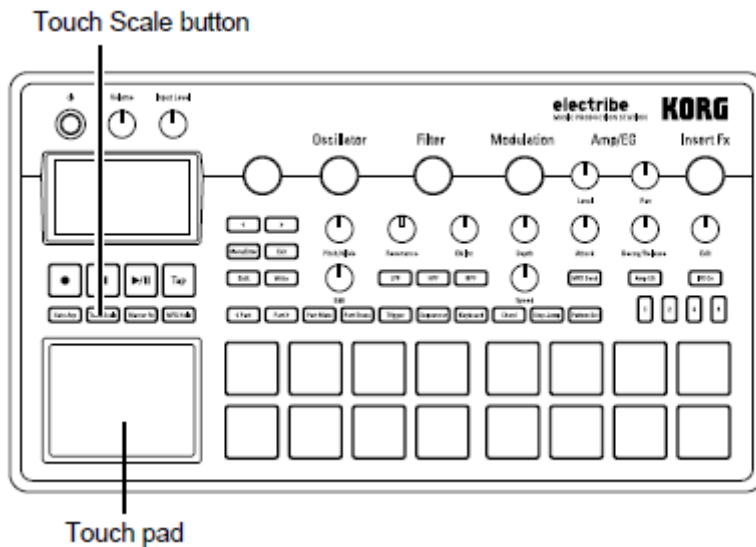
**WSKAZ ÓWKA** Wybierz część, w której funkcja ZAŁOŻENIE GŁOSU w menu edycji jest ustawiona na Poly 1 lub Poly 2.

**PORADA** Możesz zmieniać warianty akordów, używając funkcji CHORD SET w menu edycji.



2. Odtwarzanie muzyki za pomocą panelu dotykowego.

  1. Naciśnij przycisk skali skali, aby podświetlić przycisk.
  2. Możesz grać, nacierając lub dotykając (lekko uderzając) touch pada palcami.



Tarcie lub dociskanie powierzchni Touch Pada ostrym przedmiotem może uszkodzić jego powierzchnię. Upewnij się, że używasz go tylko palca, aby uniknąć uszkodzenia urządzenia.

**WSKAZÓWKA** Dźwięki można ustawić za pomocą funkcji KEY i SCALE w menu edycji. Zakres możliwych dźwięków można ustawić za pomocą funkcji ZAKRESU SKALI DOTYKOWYCH w menu globalnym.

**WSKAZÓWKA** Zakres dźwięku można zmienić za pomocą przycisku kroku po włączeniu przycisku klawiatury.

**PORADA** Dźwięk może się nie zmieniać w zależności od ustawienia wybranej części.

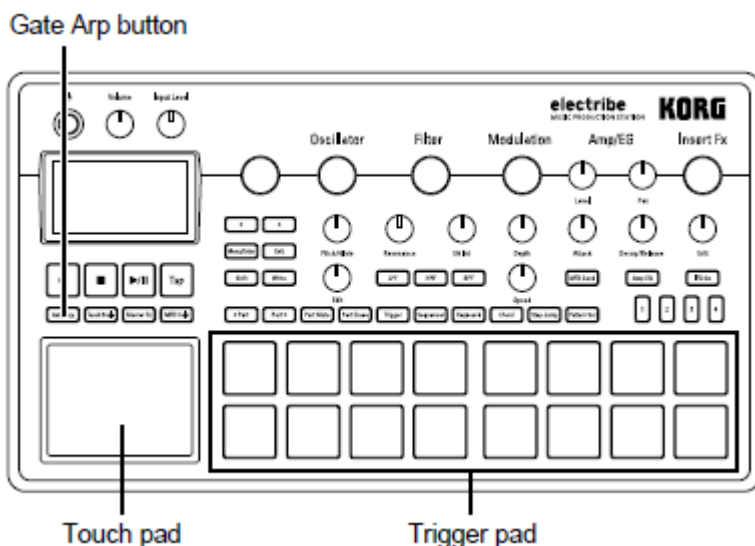
### 3. Korzystanie z arpeggiatora bramy.

Automatycznie odtwarzaj dźwięk wybranej części wraz z ustawionym tempem lub rytmem. Możesz zmienić długość pojedynczego dźwięku, używając parametru czasu bramki.

#### Odtwarzanie bramy arpeggiator

1. Naciśnij przycisk Gate Arp, aby podświetlić przycisk.
2. Naciśnij przycisk wyzwalacza, a następnie naciśnij i przytrzymaj spust części do odtwarzania, aby użyć touchpada.

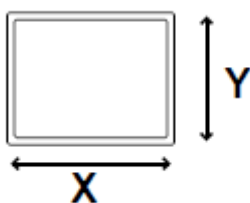
Możesz też użyć tabliczki dotykowej podczas wybierania wysokości z podkładką wyzwalacza po naciśnięciu przycisku Klawiatura lub Chord.



3. Dźwięki można modyfikować za pomocą tabliczki dotykowej.

Oś X: Zmienia prędkość bramy.

Oś Y: Zmienia długość dźwięku



**PORADA** Istnieje możliwość zmiany wzorca arpeggiatora bramy na stronie GATE ARP w menu edycji.

4. Używanie efektów wzorcowych

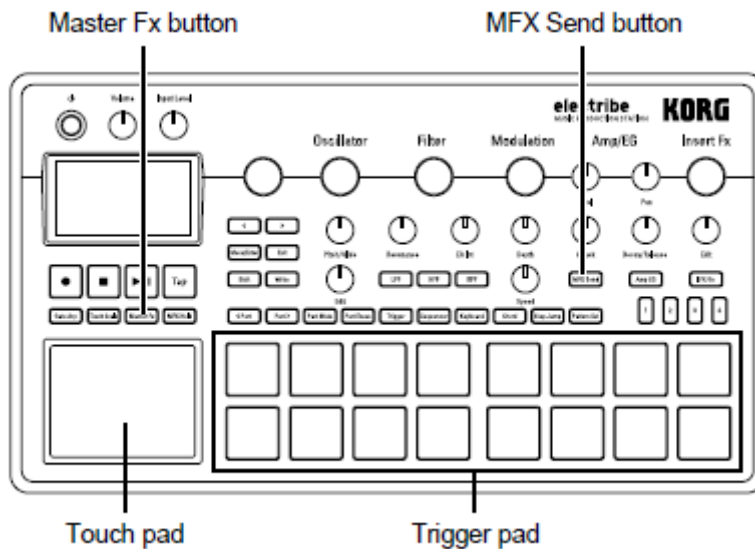
1. Naciśnij przycisk Master Fx.

2. Wybierz część, w której chcesz zastosować efekt wzorcowy, a następnie naciśnij przycisk wysyłania MFX, aby ją włączyć.

3. Dotknięcie touchpada spowoduje zastosowanie efektu.

**PORADA** Wybierz typ efektu głównego na stronie Typ MFX menu edycji, jeśli chcesz zmienić typy efektów.

Może wystąpić hałas w zależności od pozycji, w której dotykasz tabliczki dotykowej.



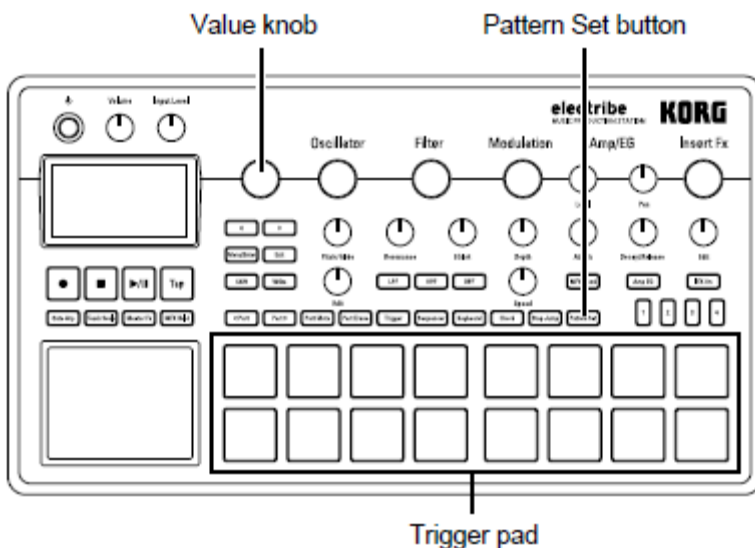
## 5. Gra z zestawem patternów

Co to jest zestaw patternów (wzorców)?

Zestaw wzorców to funkcja używana do rejestrowania wzorca na spuście, aby umożliwić łatwe przełączanie wzorców. Podczas odtwarzania można przełączać wybrane wzory jeden po drugim.

### Rejestrowanie wzoru na podkładce aktywującej

1. Naciśnij przycisk Pattern Set, aby podświetlić przycisk.
2. Naciśnij przycisk Step od 1 do 4, aby wybrać grupę do zarejestrowania.
3. Wybierz wzór do zarejestrowania za pomocą pokrętki Wartość.
4. Naciśnij spust, aby się zarejestrować, gdy naciśniesz i przytrzymasz przycisk Pattern Set.



### Gra z zestawem wzorców

1. Naciśnij przycisk Pattern Set, aby podświetlić przycisk.
2. Naciśnij przycisk Step (1 do 4), aby wybrać grupę, w której zarejestrowany jest żądany wzór.
3. Naciśnięcie klawisza uruchamiającego spowoduje odtworzenie wzoru zarejestrowanego w odpowiednim polu aktywującym.

## 6. Ustawianie BPM (tempo)

Możesz wybrać tempo dla arpeggiatora lub wzoru.

Ustawianie BPM

Naciśnięcie przycisku Tap powoduje osiągnięcie przybliżonego tempa, które chcesz ustawić wartość BPM w interwał, że dotknij go.

Możesz także ustawić tempo ręcznie za pomocą pokrętki wartości, gdy parametr BPM zostanie wybrany z menu edycji.

## 7. Dodanie odmiany do dźwięku za pomocą pokrętki

Możesz zmienić dźwięk za pomocą pokrętki, aby zmienić parametry filtra lub edycji oscylatora w sekcji edycji.

Szczegółowe informacje na temat każdego pokrętki znajdują się w "Przewodniku parametrów".

WSKAZÓWKA W zależności od ustawień, w sygnale mogą występować pewne zakłócenia lub przerwy w dźwięku.

## Nagraj grany utwór

### 1. Nagrywanie w czasie rzeczywistym

Twoje występy można nagrywać w czasie rzeczywistym, gdy korzystasz z padu aktywowującego lub touchpada. Możesz także nagrywać z metronomem. (→ str.14)

### Nagrywanie wraz ze wzorem

Możesz nagrywać dowolną frazę, która pojawia się w twoim umyśle podczas gry, bez konieczności zatrzymywania odtwarzania.

1. Rozpocznij odtwarzanie wzoru.
2. Wybierz część do nagrania.
3. Naciśnij przycisk REC, aby rozpocząć nagrywanie za pomocą podświetlonego przycisku.
4. Graj za pomocą wyzwalacza i innych funkcji.

Nagrywanie będzie kontynuowane podczas powtarzania wzoru.

5. Naciśnij ponownie przycisk REC, aby zatrzymać nagrywanie (przycisk staje się ciemny).

Naciśnij przycisk Play / Pause, aby zatrzymać także odtwarzanie.

## Usuń niepotrzebne dźwięki podczas występu

Podczas naciskania i przytrzymywania przycisku spustu po naciśnięciu przycisku Część

Przycisk kasowania podczas grania, możesz wyeliminować dźwięk wybranej części.

## 2. Edytuj krok

1. Wybierz część do nagrania.
2. Naciśnij przycisk Sequencer, aby podświetlić przycisk.
3. Naciśnij przycisk kroku, aby wybrać długość nagrania. Możesz sprawdzić długość, patrząc na liczbę czerwonych diod LED.

4. Wzór wybranej części sygnalizowany jest podświetleniem padu spustowego. Nota przełącza pomiędzy ON (świeci) a OFF (ciemny) za każdym razem, gdy wciśnięty jest spust.

WSKAZÓWKA Numer nuty wprowadzany po naciśnięciu przycisku wyzwalacza to ustawienie C4 (60) w ustawieniu domyślnym. Ponowne włączenie po wyłączeniu kroku, który został już wprowadzony, włącza się z pierwotną uwagą.

PORADA Można również nagrywać wzory podczas odtwarzania, naciskając przycisk Odtwarzaj / Pauza.

PORADA Możesz wybrać opcję Edycja kroku w menu edycji, aby umożliwić szczegółową edycję każdego kroku. Zobacz szczegóły w "Przewodniku parametrów."

### 3. Gałka rejestrująca i przycisk ruchów (sekwencja ruchów)

Możesz rejestrować ruch gałek i przycisków dla każdej części i efektu (sekwencja ruchu).

Czym jest sekwencja ruchu?

Sekwencja ruchu jest funkcją, która rejestruje zmiany w dźwięku z użycia gałek i przycisków do odtwarzania.

Poniżej przedstawiono pokręta i przyciski, które można nagrywać / odtwarzać jako sekwencję ruchu.

- Edycja OSC, Pitch
- Filter Cutoff, Resonance, EG Int
- Prędkość modulacji, głębokość
- Poziom Amp / EG, Pan, Atak, Rozpad / uwolnienie
- IFX Edit, IFX ON, MFX Send
- Master Fx On, Master Fx X, Master Fx Y

### Dodatkowe nagranie sekwencji ruchu

1. Wybierz część, w której chcesz dodać sekwencję ruchu.
2. Wybierz MOTION SEQ z menu edycji, aby wybrać część, która ma być edytowana, i ustaw sekwencję ruchu na Wygładzanie lub Zatrzymanie spustu.

Smooth: Płynnie rejestruje ruch gałki.

Blokada wyzwalacza: Odczytuje i zapamiętuje informacje o pokrętle w ustawionym czasie.

3. Naciśnij przycisk Rec, aby podświetlić przycisk, a następnie naciśnij przycisk Play / Pause.

4. Możesz przesunąć pokrętkę, aby zmienić dźwięk podczas odtwarzania wzoru. Przycisk nagrywania będzie migać podczas nagrywania sekwencji ruchu.

Po przejściu jednego cyklu wzoru po rozpoczęciu nagrywania sekwencja ruchu automatycznie zatrzyma proces nagrywania i przejdzie do odtwarzania nagranej sekwencji ruchu. Aby kontynuować nagrywanie, konieczne będzie ponowne naciśnięcie przycisku REC.

#### *Usuwanie sekwencji ruchu*

Wybierz CLEAR MOTION z opcji UTILITY CZĘŚCI w menu edycji i uruchom ją.

#### *Usuwanie tylko sekwencji ruchu Master Fx*

Wybierz CLEAR MFX MOTION z menu edycji i wykonaj polecenie.

### 4. Zapisywanie wzoru

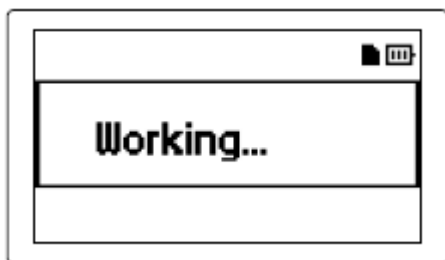
Pamiętaj, aby zapisać (zapisać) utworzone dane wzoru.

Wybranie innych wzorów bez zapisania spowoduje przywrócenie oryginalnego stanu edytowanego wzoru. Pamiętaj o zapisaniu danych, jeśli chcesz zachować edytowaną zawartość.

Nadpisywanie wzorca

1. Naciśnij przycisk Write.
2. Wybierz lokalizację zapisu za pomocą pokrętki Wartość.
3. Naciśnij przycisk Write.

Na wyświetlaczu pojawi się "Working ..." i rozpocznie się proces zapisu. Przycisk zapisu jest podświetlony, gdy trwa proces zapisywania, a przycisk staje się ciemny po zakończeniu.

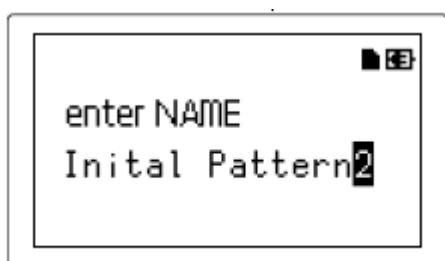


Nigdy nie wyłączaj zasilania podczas zapisywania danych, ponieważ może to spowodować nieoczekiwane awarie. (podczas gdy przycisk zapisu jest podświetlony.)

Zapisywanie z inną nazwą wzorca (wzór kopiowania)

1. Naciśnij przycisk "Write", gdy naciśniesz i przytrzymasz przycisk Shit.

Na wyświetlaczu pojawi się "wprowadź nazwę".



## 2. Zmień nazwę wzoru, który chcesz zapisać.

Możesz przesunąć kursor na lewy i prawy ekran za pomocą przycisku <lub> i określić znak, który chcesz zmienić. Przekręć pokrętkę wartości, aby zmienić wybrany znak i potwierdź przyciskiem Menu / Wprowadzanie.

3. Wybierz numer wzoru, aby zapisać dane za pomocą pokrętki Wartość.

4. Naciśnij przycisk "Zapisz" po zakończeniu procesu zmiany nazwy wzoru.

Naciśnięcie przycisku Zapisz rozpoczyna proces zapisu. Przycisk zapisu jest podświetlony podczas procesu zapisywania, a przycisk staje się ciemny po zakończeniu.

**PORADA** Naciśnij przycisk Exit, aby anulować proces zapisywania.

**WSKAZÓWKA** Numer schematu, w którym zostanie zapisany edytowany wzór, wybierany jest po zakończeniu procesu zapisywania.

## Edytowanie patternu

### 1. Wycisz część

1. Naciśnij przycisk Part Mute, aby podświetlić przycisk.

2. Naciśnij część płytki wyzwalacza, którą chcesz wyciszyć, aby ją wyłączyć.

3. Naciśnij przyciśnięty spust, aby go oświetlić po zwolnieniu wyciszenia.

### 2. Skasuj część

1. Naciśnij przycisk Part Erase, aby podświetlić przycisk.

2. Podczas odtwarzania naciśnij pad wyzwalający części, którą chcesz skasować.

Trzymając blokadę spustową, informacja o wybranej części zostanie usunięta.

**PORADA** Aby skasować wszystkie informacje o sekwencji aktualnie wybranej części, wybierz CLEAR



SEQUENCE z PART UTILITY w menu edycji i uruchom ją.

PORADA Wykonaj polecenie CLEAR MOTION w menu edycji, aby skasować sekwencję ruchu.

### 3. Kopiowanie części

1. Użyj przycisków <Part, Part>, aby wybrać część do skopiowania.
2. Wybierz opcję KOPIUJ CZĘŚĆ z PART UTILITY w menu edycji.
3. Naciśnij przycisk Menu / Wprowadzanie, a następnie naciśnij część obszaru wyzwalacza, w którym chcesz skopiować dane.

Cała zawartość oryginalnej części zostanie skopiowana do wybranej części.

### 4. Zmiana ustawień wzoru

Poniższa lista wprowadza główne ustawienie związane z wzorami w menu edycji.

Patrz "Przewodnik parametrów" dla każdego ustawienia.

SWING: Dodaje tasowanie lub przeskakiwanie uczuć poprzez zmianę czasu dźwiękowego.

BEAT: Ustawia beat (rytm) wzoru.

LENGTH: Zmienia długość wzoru. Możesz ustawić długość od 1 do 4.

POZIOM WZORU: Dostosowuje głośność całego układu.

KEY: Ustawia skok dla odniesienia skali.

SKALA: Ustawia skalę gry za pomocą padu aktywującego lub tabliczki dotykowej, włączając przycisk klawiatury.

TYP GROOVE i GŁĘBOKOŚĆ GROOVE: Dodaje metody grania typowych instrumentów muzycznych i / lub groove, które mogą odtworzyć wrażenie piosenki na dane sekwencji części metronomicznych.

### Inne ustawienia

Możesz ustawić każdy parametr globalny, na przykład ustawienia metronomu, lub możesz wykonywać funkcje narzędziowe, takie jak formatowanie karty pamięci.

WSKAZÓWKA Dalsze informacje znajdują się w "Przewodniku parametrów".

### Jak wyświetlić każde menu ustawień

1. Naciśnięcie przycisku menu / potwierdzenia na ekranie wyboru wzoru powoduje przejście do menu edycji.
2. Naciśnięcie przycisku <lub lub>, aby wyświetlić "GLOBAL PARAMETER" na wyświetlaczu, a następnie naciśnięcie przycisku Menu / Enter, umożliwia przejście do menu globalnego. Naciśnięcie przycisku menu / potwierdzenia po wyświetleniu "UŻYTKOWNIK DANYCH" umożliwia wejście w menu narzędzi DATA. Naciśnięcie przycisku menu / potwierdzenia po wyświetleniu "PART UTILITY" umożliwia wejście do menu narzędziowego części.
3. Naciśnij przycisk Zapisz po zakończeniu każdego ustawienia, aby zapisać ustawienie. Wyłączenie zasilania bez zapisywania zostaje wznowione do oryginału bez zapisywania ustawień. Upewnij się, że wykonujesz zapis, gdy chcesz zachować ustawioną zawartość.

### 1. Ustawianie metronomu

Możesz ustawić parametry dla funkcji metronomu. Korzystanie z metronomu jest wygodne podczas tworzenia wzoru za pomocą funkcji nagrywania w czasie rzeczywistym.

Metronom wydaje dźwięk w ćwiartkach kwartału.

1. Wybierz METRONOME z menu Global.
2. Obracaj pokrętkiem wartości, aby dostosować ustawienia.

Gdy jest włączony, metronom zawsze odtwarza dźwięk podczas odtwarzania i nagrywania.  
Ustawienie metronomu na Rec 0, Rec 1, Rec 2 pozwala na uruchomienie tylko podczas nagrywania.  
Ustawienie metronomu na Off wyłącza metronom.

## 2. Ustawianie typu baterii

Ustaw zgodnie z typem baterii w użyciu.

1. Wybierz TYP BATERII z menu globalnego.
2. Obróć pokrętkę wartości, aby dokonać ustawienia.

Ustaw na "Ni-MH", aby używać baterii niklowo-wodorkowych. Ustaw "Alkali", aby używać baterii alkalicznych.

3. Regulacja kontrastu LCD Możesz dostosować jasność wyświetlacza.

1. Wybierz KONTRAST LCD z globalnego menu.
2. Obróć pokrętkę wartości, aby dokonać ustawienia.

## 4. Przedłużanie żywotności baterii

Możesz ustawić włączanie lub wyłączenie trybu oszczędzania energii. Używanie tego systemu z zasilaniem baterijnym przechodzi w tryb oszczędzania energii, aby przyciemnić podświetlenie wyświetlacza i diod LED.

1. Wybierz POWER SAVE MODE z globalnego menu.
2. Obróć pokrętkę wartości, aby dokonać ustawienia.

Możesz wyłączyć tryb oszczędzania energii, ustawiając go na "Wyłącz".

Możesz zawsze włączyć tryb oszczędzania energii, ustawiając go na "Włącz".

Możesz go włączyć podczas korzystania z baterii i wyłączyć podczas używania zasilacza sieciowego, ustawiając go na "Auto". Ustawienie domyślne to "Auto."

## 5. Ustawianie automatycznego wyłączenia zasilania

Funkcja automatycznego wyłączenia zasilania jest funkcją automatycznego wyłączenia zasilania po opuszczeniu go bez żadnej operacji przez około 4 godziny. Możesz ustawić włączanie lub wyłączenie tej funkcji.

1. Wybierz AUTO POWER OFF z globalnego menu.
2. Obróć pokrętkę wartości, aby dokonać ustawienia.

Ustaw go na "Off", aby wyłączyć funkcję automatycznego wyłączenia.

Ustaw go na "4 godziny", aby włączyć funkcję automatycznego wyłączenia.

Ustawienie domyślne to "4 godziny".

## 6. Ustawianie globalnego kanału MIDI

Możesz ustawić globalny kanał MIDI.

1. Wybierz MIDI GLOBAL CH. z menu globalnego.
2. Obróć pokrętkę wartości, aby dokonać ustawienia.

## 7. Odtwarzanie przez synchronizację z urządzeniem zewnętrznym

Ten system można ustawić do synchronizacji z sygnałami MIDI lub Sync.

1. Wybierz CLOCK MODE z globalnego menu.
2. Obróć pokrętkę wartości, aby ustawić sygnały, które będą używane jako wzorzec.

Wewnętrzny: Ustawia ten system jako wzorzec.

Auto: Ustawia urządzenie zewnętrzne jako urządzenie główne, gdy urządzenie jest podłączone. W

zwykłym ustawieniu ten system jest ustawiony jako wzorzec.

Ext.USB, Ext.MIDI i Ext.Sync: Ustawia sygnały z urządzeń podłączonych do każdego z gniazd jako urządzenia nadrzędnego.

## **8. Korzystanie z karty pamięci**

Możesz zapisać status każdego ustawienia na karcie pamięci. Możesz ponownie zapisać zapisane dane, ładując je.

### **Formatowanie**

Aby korzystać z karty pamięci, musisz sformatować kartę pamięci za pomocą opcji Electribe.

Podczas formatowania utracisz całą zawartość karty pamięci.

Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie wyjmuj karty pamięci podczas tej procedury.

1. Wybierz opcję FORMAT KARTY z menu narzędzia DATA.
2. Naciśnij przycisk Menu / Wprowadzanie. Po zakończeniu procedury formatowania wyświetlacz pokaże OK.

### **Zapisywanie na karcie pamięci**

1. Wybierz opcję WSPIERAJ EKSPORT z menu narzędzia DATA.
2. Naciśnij przycisk Menu / Wprowadzanie.

### **Ładowanie z karty pamięci**

1. Wybierz opcję IMPORTOWANIE WZORU z menu narzędzia DATA.
2. Wybierz dane wzoru do załadowania za pomocą pokrętła wartości.

Wybierz plik z folderu za pomocą pokrętła Wartość i przejdź do folderu, naciskając przycisk Menu / Wprowadzanie. Aby wyjść z tego folderu, wybierz "Upper Folder" za pomocą pokrętła wartości i naciśnij przycisk Menu / Enter, aby wrócić o jeden poziom wyżej.

3. Naciśnij przycisk menu / potwierdzania, aby potwierdzić.

### **Zapisywanie do pliku WAV.**

Możesz zapisać wzory lub wzory na karcie pamięci.

#### ***Eksportowanie patternu do pliku WAV***

1. Wybierz opcję EXPORT AUDIO z menu narzędzia DATA.
2. Wybierz format (tylko plik WAV lub Ableton Live Set) do zapisu.
3. Naciśnięcie przycisku Menu / Enter spowoduje wyeksportowanie bieżącego wzoru.

#### ***Eksportowanie zestawu patternów do pliku WAV***

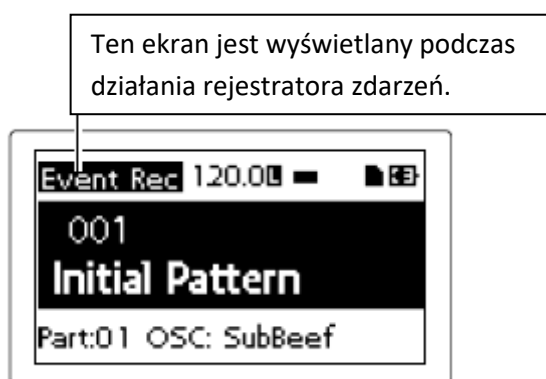
1. Wybierz opcję EXPORT P.SET AUDIO z menu narzędzia DATA.
2. Wybierz format (tylko plik WAV lub Ableton Live Set) do zapisu.
3. Ustaw zakres wzorców zapisanych jako zestawy wzorów od 1 do 64, aby zapisać je jako plik. WSKAZÓWKA Dłuższy czas może być wymagany, jeśli zapisano szeroki zakres zestawów wzorów.
4. Naciśnięcie przycisku Menu / Enter powoduje eksportowanie wzorców zapisanych jako zestawy wzorców w formacie pliku WAV.

## 9. Korzystanie z rejestratora zdarzeń

Jest to funkcja służąca do rejestrowania wyników za pomocą kilku wzorców lub obsługiwanie gałki lub spustu wyzwalacza itp. W środku działania.

### Nagrywanie

1. Wybierz opcję EVENT REC / PLAY z menu edycji i naciśnij przycisk Menu / Wprowadzanie.
2. Ponowne naciśnięcie przycisku Menu / Enter powoduje ustawienie rejestratora zdarzeń w tryb gotowości do nagrywania.
3. Naciśnij przycisk Play / Pause, aby rozpocząć nagrywanie.
4. Naciśnij przycisk Exit kilka razy, aby powrócić do ekranu wyboru wzoru i wykonać, odtwarzając wzory.



To zapisuje informacje, takie jak działania pokrętła lub pad spust wraz z wzorem pod odtwarzania dźwięków, aby dodać lub zmienić tempo, itd. Ponadto, można wykonywać ze zmieniających się wzorców.

5. Naciśnij przycisk Stop po zakończeniu działania.
6. Zostanie wyświetlony zapisany (nazwa) zapisanego pliku.
7. Naciśnij przycisk Exit, aby zakończyć nagrywanie.

**PORADA** Jeśli rejestrator zdarzeń nie ma karty pamięci, wyświetli komunikat "Brak karty" i nie będzie można jej użyć.

**WSKAZÓWKA** Żadna informacja zapisana w rejestratorze zdarzeń nie wpływa na dane zapisane we wzorcu. Ponadto nie można zapisać danych we wzorcu (patternie).

### Odtwarzanie

1. Wybierz opcję EVENT REC / PLAY z menu edycji i naciśnij przycisk Menu / Wprowadzanie.
2. Wybierz EVENT PLAYER, naciskając przycisk <lub>

### Dodatek

1. Rozwiązywanie problemów

#### Wyświetlacz się nie włącza.

- Czy bezpiecznie podłączono zasilacz prądu przemiennego?
- Czy podłączyłeś zasilacz sieciowy do gniazda sieciowego?
- Czy masz wystarczającą ilość baterii?

**Nie ma dźwięku!**

- Czy prawidłowo podłączyłeś wzmacniacz, mikser lub słuchawki do gniazda?
- Czy włączasz wzmacniacz lub mikser i ustawiasz je prawidłowo?
- Czy ustawiłeś pokrętkę głośności elektryfy na odpowiedni poziom?

**Odtwarzanie nie zatrzyma się!**

- Pattern odtwarza, powtarzając wybrany wzór.
- Naciśnij przycisk Stop po zakończeniu odtwarzania.

**Akcje dźwięków / sekwencji sekwencji zmieniły się od tego, jakie stworzyłem podczas edycji!**

- Czy po edycji dokonano operacji zapisu?  
→ Po dokonaniu edycji zapisz dane w pamięci przed przełączeniem wzoru w każdym trybie lub przed wyłączeniem zasilania.

**Nie mogę kontrolować MIDI!**

- Czy prawidłowo podłączyłeś kabel MIDI?  
Jeśli grasz w ten system z urządzenia zewnętrznego:
  - Czy poprawnie ustawiłeś kanał MIDI w trybie globalnym? (→ str.14)Jeśli grasz urządzenie zewnętrzne z tego systemu:
  - Czy ustawiłeś ten sam kanał MIDI dla urządzenia odbiorczego i dla tego systemu?

**Nic nie słyszę, gdy gram na trigger padzie.**

- Czy zapisałeś część po edycji? (→ p.12)
- Czy włączono przycisk klawiatury?
- Czy wyłączyłeś sekwencję ruchu? (→ p.12)

**Nie mogę użyć mojej karty pamięci.**

- Czy sformatowałeś kartę pamięci tylko w swoim Electribe?  
→ Przed użyciem należy ponownie sformatować dowolną kartę pamięci sformatowaną przez komputer lub kamerę cyfrową. (→ str.14)
- Czy poprawnie włożyłeś kartę pamięci?  
→ Wyjmij i włóż ponownie kartę pamięci. (→ p.8)
- Czy rozmiar karty jest obsługiwany przez ten system?  
→ Ten system obsługuje karty SD od 512 MB do 2 GB i karty SDHC o pojemności 32 GB lub mniejszej.

**2. Komunikat o błędzie**

Naciśnięcie przycisku Exit spowoduje zamknięcie okna wiadomości.

Błąd karty

Karta pamięci jest uszkodzona.

→ Utwórz kopię wszystkich plików na karcie pamięci.

→ Wykonaj kopię zapasową wszystkich danych z karty pamięci na komputerze itp., A następnie sformatuj kartę pamięci w tym systemie. Po zakończeniu można zastąpić wszystkie dane na nowo sformatowanej karcie pamięci.

Chroniony

Ochrona danych jest włączona po zapisaniu danych na karcie pamięci.

→ Jeśli przełącznik ochrony przed zapisem na karcie pamięci jest zablokowany, odblokuj go.

**Pełna karta**

Karta pamięci nie ma wystarczającej ilości wolnego miejsca.

→ Skasuj plik (y) na karcie pamięci, aby zabezpieczyć wystarczającą ilość wolnego miejsca, a następnie ponownie zapisz lub zapisz dane.

**Wydarzenie zakończone**

Liczba zdarzeń przekracza maksymalną liczbę zdarzeń, które można zarejestrować.

**Błąd pliku**

Plik nie może być poprawnie odczytany / zapisany.

**Pamięć pełna**

Ten system nie ma wystarczającej pojemności pamięci podczas ładowania danych z karty pamięci lub kopiowania danych do tego systemu.

→ Usuń niepotrzebne dane, aby zwiększyć ilość dostępnego miejsca.

**Motion Seq Full**

Nie można nagrać sekwencji ruchów.

→ Electribe może obsługiwać do 24 wzorów sekwencji ruchu.

Usuń wszelkie niepotrzebne ruchy i spróbuj ponownie dodać sekwencję ruchu.

**Dane techniczne****Maksymalna liczba dźwięków (cały wzór):**

MAX. 24 głosy (Liczba równoczesnych dźwięki w całym wzorze zależą od typu oscylatora, filtra lub wstawiania Fx.)

**Maksymalna liczba dźwięków (na część):** MAX, 4 głosy

**Złącza:** Gniazdo Audio Out L (gniazdo mono 1/4"), gniazdo Audio Out R (gniazdo słuchawkowe mono 1/4"), gniazdo Audio In (gniazdo jack stereo 1/8"), gniazdo słuchawkowe (stereo 1 / 8-calowe gniazdo mini-jack), gniazdo Sync In, gniazdo Sync Out, gniazdo MIDI OUT, gniazdo MIDI IN, USB złącze (typ micro USB B)

**Zasilanie:** zasilacz sieciowy (prąd stały 9V), sześć baterii AA (alkalicznych lub niklowo-metalowych) akumulatory wodorkowe)

**Żywotność baterii:** około pięć godzin (oszczędzanie energii: włączone, z akumulatorami niklowo-wodorkowymi)

**Pobór prądu:** 500 mA lub mniej

**Wymiary (szer. X gł. X wys.):** 13,35 "x 7,44" x 1,77 " / 339 x 189 x 45 mm

**Waga:** 3,53 funta. / 1,6 kg

**Temperatura pracy:** 0- + 40 °C (bez kondensacji)

**W zestawie:** instrukcja obsługi, zasilacz sieciowy, kabel konwersji MIDI x 2

*\* Dane techniczne i wygląd mogą ulec zmianie bez uprzedzenia*