

8.500 zł

PRODUCENT Korg

www.korg.com

DOSTARCZYŁ Mega Music

Sopot

tel. 058-551-18-82

www.megamusic.pl

# Korg M3

## stacja robocza/sampler



Remi Mierzicki

**W styczniu tego roku na targach NAMM 2007 w USA, Korg zapowiedział wprowadzenie trzeciej generacji syntezatorów typu workstation. Dużym zaskoczeniem dla większości pasjonatów instrumentów klawiszowych była nazwa nowych instrumentów – M3. Pierwsza myśl, jaka przyszła mi do głowy, to skojarzenie z historycznym Korgiem M1. I słusznie.**

Tak jak przed laty M1 odmienił świat instrumentów klawiszowych, tak teraz (według zapewnień producenta) M3 ma wyznaczyć nowy kierunek dla syntezatorów workstation. Pojawienie się na rynku M3 ma dla Korga strategiczne znaczenie, ponieważ ma potwierdzić wiodącą pozycję firmy w zakresie muzycznych stacji roboczych. Dlatego też użycie „M” w nazwie tego instrumentu wydaje się być działaniem nieprzypadkowym.

### Dzień Dobry M3

Korg M3 prezentuje się imponująco. Instrument ma solidną obudowę z elementami drewna na bokach. Kolorystyka typowa dla Korga – okazała i szlachetnie jasny grafit. Ogromne wrażenie robi podnoszony moduł – panel sterowania (nowość w tego typu urządzeniach) i przyznam szczerze, że doskonale spełnia on swoją rolę. Użytkownik M3 ma możliwość grania na opuszczonym lub podniesionym module. Całkiem niedawno miałem okazję grać koncert przy użyciu M3 i Tritona Extreme. Przy dużym oświetleniu i zadymieniu sceny momentami miałem problem z czytaniem informacji na wyświetlaczu Extreme, natomiast M3 z podniesionym pulpitem ideal-

nie sprawdził się w takich warunkach. Dodam, że oba instrumenty stały na podobnej wysokości.

W centrum M3 jest potężny wyświetlacz Touch View, znany z wcześniejszych modeli Korga (np. z Tritona Classic czy Tritona Extreme). Nowością ekranu w M3 jest funkcja X-Y Mode zaczerpnięta z Korga Kaoss Pad – przesuwanie palcem po wyświetlaczu M3 powoduje zmianę parametrów brzmienia w czasie rzeczywistym z jednoczesną zmianą kolorów na wyświetlaczu.

Po lewej stronie modułu mamy chyba najważniejszy blok testowanego instrumentu – jest to moduł Karma, oferujący 22 kontrolery



**Klawiatura:** 61 klawiszy syntezatorowych półważonych (14,1 kg); 73 klawisze syntezatorowe półważone (17,3 kg); 88 klawiszy ważonych Real Weighted Action 3 (26,5 kg).

**Synteza:** EDS (Enhanced Definition Synthesis), MMT (Multi Modeling Technology) po zainstalowaniu EXB-Radias; polifonia – 120 głosów (single mode), 60 głosów (double mode); 256 MB próbek; 1.032 multisampli, 1.606 sampli perkusyjnych; 1.664 programy; 1.792 kombinacje; 144 zestawy perkusyjne; 128 brzmień Radias; 256 brzmień GM; 9 zestawów perkusyjnych GM.

**Tryby pracy:** Combination, Program, Sequencer, Sampling, Global, Media.

**Sekwencer:** 16 ścieżek MIDI (1 Track Master), 21.000 znaków (maksymalnie 128 utworów), Cue List (20 list po 99 utworów), Song Template (16 szablonów), RPPR (522 presety).

**Processor efektów:** 5 efektów Insert, 2 efekty Master, 1 Total Effect; 3-zakresowy EQ; 170 typów efektów w pamięci instrumentu.

**Karma:** 1 moduł w trybie Program, 4 moduły dla Combination i Sequencer; 2093 przebiegi (GE), kontrolery (On/Off, Latch, Module Control, Karma Sliders 1-8, Karma Switches 1-8, Karma Scens 1-4/5-8).

**Sampling:** Open Sampling System, 16 bitów/48 kHz, stereo/mono; 64 MB RAM (rozszerzalne maksymalnie do 320 MB); pojemność 4.000 sampli/1.000 multisampli; formaty AIFF, AKAI (S1000/S3000), WAV, Sound Font 2, Korg.

**Wyświetlacz:** kolorowy, dotykowy LCD Touch View, 320 x 240 znaków, funkcja X-Y Mode.

**Drum Track:** 522 gotowe presety, 1.000 wolnych komórek.

**Kontrolery:** 8 dynamicznych padów, 76 przełączników, 10 suwaków, kontroler taśmowy, pitch bender.

**Wyjścia i wejścia:** Audio Output L/MONO R, INDIVIDUAL 1-4, cyfrowe złącze S/PDIF (optyczne, 24 bity, 48 kHz), słuchawkowe; Audio Input (1, 2, przełącznik Mic/Line i regulacja czułości; MIDI IN/OUT/THRU; USB 2.0.

**Opcje:** EXB-Radias Board, EXB FW FireWire Board, EXB 256 MB, XVP-10 Volume Pedal/Expression, EXP-2 Foot Controller, DS-1H Damper Pedal, PS-1 Pedal Switch.

(z czego 20 podświetlanych przycisków) i 8 suwaków. Oprócz tego znajdziemy w tym obszarze suwak głośności **VOLUME MAIN**, suwak **VALUE** i dwa przyciski służące do wyboru brzmień oraz w pełni programowalną wstęgę **RIBBON CONTROLLER**, gotowe na wszystko przyciski **SW1** i **SW2** bardzo przydatne w trakcie gry live, a także zaskakująco nowoczesnie wyglądający pitch bender. Na pierwszy rzut oka ten ostatni wyglądem przypomina Vector Joystick z Korga OASYS. Pitch bender w M3 działa i kiwa się tak samo sprawnie, jak jego „tradycyjny” kolega z Tritona Extreme (lewo – tonacja -1, prawo – tonacja +1, góra – wibrato, dół – filtr LFO) i zawsze wraca na środek.

Pod wyświetlaczem umieszczone są przyciski **PAD MODE** i **CHORD ASSIGN** oraz powiązane z nimi dynamiczne pady (8 sztuk). Pady są w pełni edytowalne przez użytkownika. Dla przykładu podam, że kontroler Pad Mode umożliwia nam włączenie dynamiki padów poprzez kliknięcie na pozycję Vel. Sens. W tej sytuacji duże zna-

## Wygląd modułu M3, a w szczególności jego prawa strona, przypomina panel Tritona Extreme. Lewa strona różni się tylko blokiem Karma. Jestem przekonany, że osoby pracujące wcześniej na Tritonach nie będą miały najmniejszych problemów z obsługą M3.

czenie będzie mieć siła uderzenia palcem w pad (lecko uderzymy – cichy dźwięk, mocno – dźwięk będzie głośniejszy). Kliknięcie na Pad Mode i ustawienie diody na pozycję Vel. Fixe spowoduje wyłączenie dynamiki padów. W takiej sytuacji siła uderzenia nie będzie miała żadnego znaczenia, ponieważ wydobywający się dźwięk zawsze będzie mieć taką samą głośność. Pady mogą generować brzmienie pojedynczych barw (np. piano, smyczki, bęben, werbel) lub też złożonych kombinacji (jak tradycyjny aranż z dużym wachlarzem instrumentalnym). Każdy pad ma przypisany jakiś akord, który można zmienić w mgnieniu oka używając przycisku Chord Assign – bardzo fajna sprawa.

Prawa część modułu wyposażona jest w gałkę służącą do ustawiania kontrastu wyświetlacza, w tradycyjne kółko wyboru brzmień i innych parametrów oraz w gałkę wyboru tempa. Prawa część modułu to również przyciski. Jest ich aż 48 sztuk (w większości podświetlanych), w tym: tryb **COMBI** (kombinacje brzmieniowe), **PROG** (pojedyncze brzmienia), **SEQ** (sekwencer), **SAMPLING** (sampler), **GLOBAL** (ustawienia globalne), **MEDIA** (zapis, ładowanie, komunikacja), **X-Y MODE**, **HOLD** i **MOTION** (zaczepnięte z Korga Kaoss Pad), **EXIT** i **PAGE SELECT** (wybór stron pomocniczych i wychodzenie z nich), 0-9, **ENTER** i **COMPARE** (numeracja, akceptacja i możliwość porównania z wcześniejszym ustawieniem), **BANK SELECT** od I-A do I-G oraz od U-A do U-G, **SAMPLING** (**REC** i **START/STOP**), **SEQUENCER** (**PAUSE**, **REW**, **FF**, **LOCATE**, **REC/WRITE**,



Manipulator zastosowany w syntezatorze Korg M3 bardzo przypomina Vector Joystick z Korga OASYS.



Moduł Karma, który znajdziemy w lewej części panelu M3, to druga wersja tego rewolucyjnego „następcy arpeggiatora” – taki sam, jaki zastosowano we flagowym syntezatorze Korga – OASYS.

**START/STOP**) oraz bardzo przydatne w praktyce **TAP TEMPO**.

Wygląd modułu M3, a w szczególności jego prawa strona, przypomina panel Tritona Extreme. Lewa strona różni się tylko blokiem Karma. Jestem przekonany, że osoby pracujące wcześniej na Tritonach nie będą miały najmniejszych problemów z obsługą M3.

### Klawiatura i modele

Używając modeli Triton Classic, Triton Studio oraz Triton Extreme jestem zdania, że instrumenty te mają

bardzo dobre klawiatury. Przyznam szczerze, że w M3 nie spodziewałem się czegoś innego. Tymczasem, zostałem bardzo mile zaskoczony. Kiedy wyjąłem instrument z kartonu okazało się, że jest on wyposażony w całkowicie nową klawiaturę (nie mającą nic wspólnego z poprzednimi modelami). Nowe, półważone klawisze, są znacznie „głębsze” (dodatkowo czarne są lekko matowe, Extreme miał z lekkim połyskiem) i stawiają przyjemny opór, co znacznie ułatwia granie skomplikowanych solówek. Zastosowana klawiatura

jest oczywiście czuła na dynamikę i docisk. Sądzę, że zadowoli ona najbardziej wymagających muzyków. Uważam, że jest to najlepsza klawiatura, jaką dotychczas Korg zastosował w syntezatorach.

M3 sprzedawany jest w czterech wersjach: 61 półważonych klawiszy, 73 półważone klawisze, 88 ważonych klawiszy z systemem Real Weighted Hammer Action 3 i sam moduł. W tym miejscu warto zaznaczyć, że Korg jako pierwszy wprowadził klawiaturę z 73 klawiszami. Standardowo w instrumentach tego typu mamy 76 klawiszy (Korg Triton Extreme 76, Yamaha Motif ES 7 czy Roland Fantom X7).

Wszystkie modele M3 z klawiaturą posiadają innowacyjną funkcję Korg Komponent System, która umożliwia odłączenie modułu od klawiatury. Model 61-klawiszowy pozwala na zamianę modułu M3 na moduł Korg RADIUS. Model 73-klawiszowy umożliwia podłączenie jednocześnie modułu M3 i modułu RADIUS, natomiast model 88-klawiszowy pozwala na montaż dwóch modułów M3 lub modułu M3 i modułu RADIUS (tak samo jak w przypadku wersji 73). Model 61-klawiszowy jest po prostu za krótki na dołożenie dodatkowego modułu RADIUS. Z tego też względu producent umożliwił podpięcie płytki z rozszerzeniem EXB-RADIUS Synthesiser Board (na takiej samej zasadzie jak w Tritonie Studio czy w Tritonie Extreme montowało się EXB-MOSS).

## Zastosowana klawiatura jest oczywiście czuła na dynamikę i docisk. Sądzę, że zadowoli ona najbardziej wymagających muzyków. Uważam, że jest to najlepsza klawiatura, jaką dotychczas Korg zastosował w syntezatorach.

Wielu użytkowników doceni możliwość uniesienia modułu, dzięki czemu dotykowy wyświetlacz LCD jest widoczny nawet w trudnych warunkach scenicznych.



### Synteza dźwięku i banki

Korg M3 bazuje na nowej syntezie EDS (Enhanced Definition Synthesis) znanej z najpotężniejszego syntezatora ostatnich lat – Korga OASYS.

Instrument zawiera 256 MB próbek (1032 multisampli i 1606 sampli perkusyjnych) i dysponuje maksymalną polifonią 120 głosów (Single Mode). M3 zaopatrzony jest aż w 14 banków brzmień (**PROG**) i tyleż samo banków kombinacji (**COMBI**), co daje możliwość zapisania ponad 3400 brzmień (**PROG** i **COMBI**). Na dzień dzisiejszy jest to absolutny numer jeden pod względem ilości miejsca w instrumencie. Należy jednak wspomnieć o tym, że na „dzień dobry” w instrumencie zapisanych jest tylko 512 barw (+ GM) i 384 kombinacji (co jest standardem w dzisiejszych czasach). Korg rozpieścił nas w poprzednim modelu – Extreme – oszalałającą ilością ponad 3000 programów i kombinacji, dlatego teraz czuję się trochę rozczarowany „niby” tak skromną ilością barw w M3. Pocięsza mnie jedynie fakt, że potężny Korg OASYS ma taką samą ilość brzmień jak M3.

M3 jest syntezatorem workstation, tak więc oferuje praktycznie całą paletę brzmieniową. W instrumencie zapisanych jest 17 banków: Keyboard, Organ, Bell/Mallet, Strings, Vocal/Airy, Brass, Woodwind/Reed, Guitar/Plucked, Bass/SynthBass, SlowSynth, FastSynth, LeadSynth, MotionSynth, SFX, Short Decay/Hit i Drums oraz trzy banki użytkownika. W tak dużej ilości banków można się zagubić, dlatego producent zaopatrzył M3 w dodatkową i bardzo przydatną funkcję Jump to Sub. Umożliwia ona podzielenie banku na podgrupy, co znacznie ułatwia wyszukiwanie konkretnych barw (np. bank 00-Keyboard podzielony jest na: 00-A.Piano, 01-Synth E.Piano, 02-Real E.Piano, 03-Clav/Harpsi; albo np. bank 09-SlowSynth podzielony jest na: 00-Bright, 01-Dark, 02-Sweep).

## Brzmienia

Brzmienia w syntezatorach Korg zawsze były najwyższej jakości (słynny M1, niesamowicie ciepły Trinity czy najpotężniejszy OASYS). Jednak M3 przekracza wszelkie granice. Na pokładzie instrumentu mamy okazałą kolekcję brzmień żywcem wziętych z flagowego modelu Korga – OASYS (ok. 27 tys. zł), jak również z bardzo popularnego i zasłużonego Tritona Extreme. Teraz wszyscy ci, którzy marzyli o drogim

modelu OASYS, mają dostęp do jego brzmień w 3-krotnie tańszym M3!

M3 wita nas przepiękną kombinacją arpeggia, pianina, padów i loopów perkusyjnych (COMBI A000-Towards The Sun). Już po kilku sekundach gry uświadomiłem sobie, że mam do czynienia z nietuzinkowym instrumentem. Z ogromnym zapałem zacząłem przegłądać wszystkie brzmienia. Mamy tu setki profesjonalnych i znakomicie przygotowanych barw do bezpośredniego użycia i wręcz zapierających dech w piersiach. Zabawę zacząłem klasycznie – od padów, chórów, leadów i basów. Moim zdaniem to najmocniejsza strona testowanego instrumentu. Korg przyzwyczył nas do magicznych syntetyków i tak też jest w przypadku modelu M3.

Pady i chóry (Motion, Slow, Fast, Vocal, Airy) są niezwykle ciepłe, czasem wyostrzone, ale zawsze pełne ekspresji i nadzwyczaj inspirujące. Muzyka sama płynie i przenosi w zupełnie inny wymiar. W kategorii padów moimi faworytami są C060 AngelWorld (cudowny pad z pięknym loopem perkusyjnym), B017 Lost & Falling, C081 Shimmer Sparkle Pad (znakomity loop perkusyjny i ciepłe dzwonki), D087 Deepest Vox Pad (z bardzo dobrym loopem perkusyjnym Gospel Half Beat 1). Z kategorii chórów zwróciłem uwagę na A039 Arctic Voices z przyjemnie głęboką i delikatną perkusją oraz na inspirującą barwę B039 Light Voices z niesłychanie pobudzającym loopem Conga Variation Kit. Przy tym brzmieniu zatrzymam się na chwilę. Pobawmy się z próbkami. Na stronie **OSC/PITCH** mamy podgląd sampli, z których zbudowane jest brzmienie. W przypadku opisywanej B039 Light Voices użyto 4 próbek: OSC1 – Voices i Syn-Air Vox, OSC2 – Voice-Doo i Voice-Male Wuh. W banalnie prosty sposób możemy zmienić charakter brzmienia. W OSC 1 zamienię tylko Voices na sampla trzy pozycje wyżej – Flute Trans, a w OSC 2 wymienię tylko Voice-Male Wuh na sampla 5 pozycji wyżej – Voice-Eeh. Ustawienia procesora efektów zostawię bez zmian. Teraz wystarczy włączyć Drum Track z loopem i ewentualnie pobawić się głośnością poszczególnych próbek.

Brzmienia typu Lead są bardzo wyraziste, momentami ostre i soczyste. W zasadzie nie ma tu nic na odstrzał, być może dlatego, że jest ich stosunkowo mało. W tej kategorii moją uwagę zwróciły: C029 Singing Lead, A013 Huggy Lead i przesterowany Diss-D077.

Syntetyczne basy są bardzo dynamiczne, a w połączeniu z przebiegami z modułu Karma brzmiają wyjątkowo nowocześnie. Sądzę, że już wkrótce wiele gotowych programów pochodzących z M3 usłyszymy w produkcjach muzycznych największych gwiazd. Polecam C086 Trauma Bass, A109 Raunchy Bass (fajne połączenie efektu delay z przebiegiem Karmy), B102 House Organ Bass (bardzo popularny zestaw, który można często usłyszeć w muzycznych stacjach).



W pamięci instrumentu zapisane są 34 zestawy perkusyjne (nie licząc oczywiście przymusowego standardu GM), w tym 10 pozycji w podgrupie Natural (np. Funk Kit, Studio Standard Kit), 16 pozycji w energetycznej podgrupie Dance (np. Tricky Kit, Electro Rock Kit, Trance Kit) i 8 pozycji w egzotycznej podgrupie Perc (Conga Variation, Orch/Ethnic Kit). Kolekcja zestawów jest okazala i w zasadzie przygotowana w taki sposób, że z powodzeniem sprawdzi się nie tylko w muzyce techno, elektro, hip-hop i jazz, ale nawet w klimatach country, tango, walc czy samba. Zestawy brzmiały doskonale. Największe wrażenie zrobiły na mnie Conga Variation w połączeniu z Drum Track. Wielokrotnie sprawdzałem dźwięk po dźwięku, klawisz po klawiszu, próbkę po próbce i nie doszukałem się słabych punktów. W tym miejscu warto zaznaczyć, że znaczna ilość próbek typu drum pochodzi z flagowego OASySa, co wyjaśnia sprawę. Spora kolekcja sampli została również zaczerpnięta z Tritona Extreme. Do tego wszystkiego na pokładzie M3 zamontowany jest automat perkusyjny z nową funkcją Drum Track i przeogromną kolekcją ponad 500 rytmów. Muzyk otrzymuje więc potężny instrument, którego charakteryzuje ogromna siła w kreowaniu muzyki.

Wiele osób, z którymi miałem okazję rozmawiać przez ostatnie lata na temat syntezatorów zwracało uwagę, że barwy typu piano są w Korgu nieco słabsze niż w konkurencyjnych instrumentach. Coś w tym było i sądzę, że konstruktorzy w Japonii zdawali sobie z tego sprawę. I jak sprawa przedstawia się w M3? Barwy piano prezentują się bardzo przyzwoicie i re-

alistycznie, ale jednak nie „biją na łeb” konkurencyjnych instrumentów, choć M3 to bez wątpienia ścisła światowa czołówka. Zdecydowaną większość barw z kategorii Keyboard z pełnym powodzeniem można wykorzystać na przykład w muzyce funk, jazz, czy hip-hop. Moją uwagę zwróciły: klasyczne A000 Stereo Grand 4-Way, B000 Stereo Grand 3-Way i ciepłe D000 Classic Piano. Bardzo dobrze prezentują się pianina elektryczne. Zdecydowanie polecam barwę A115 Dark RnB (piano z bardzo przyjemnym przebiegiem Karmy i delikatnym efektem flanger). Na uwagę zasługuje również pozycja A120 Dynamic E.Piano z prościutkim a zarazem ciekawym rytmem RnB.

Kolejną, interesującą grupą brzmień są barwy typu Organ. Mamy tu rasowe kościelne organy piszczałkowe i elektromechaniczne odmiany z efektem Leslie. Spodobały mi się: C104 DWGS Soft Organ z uroczym wibrato oraz zaskakujący D008 Perc Organ z charakterystycznymi efektami Rotary, Organ Vibe, OD/Hi Gain Wah i z konkretnym, rockowym loopem perkusyjnym. Barwy organowe nigdy nie były u mnie priorytetowe, dlatego specjalnie dla tego testu porównałem je z konkurencyjnymi w Motif XS. Z pełną odpowiedzialnością stwierdzam, że M3 prezentuje się bardzo dobrze.

Ciepłą i słodką grupą jest Bell/Mallet. Brzmienia są czyste, klarowne i przyjemne dla ucha. Aż żal, że jest ich tak mało. W tej sytuacji zmuszony byłem udać się do samego serca brzmień – Basic Oscillator. Chciałem sprawdzić, jak sytuacja wygląda w kwestii próbek. Grupa ma się całkiem dobrze, zapisanych jest 30 świetnie brzmią-

cych sampli, z których będzie można wykrocić sporo dobrych barw. Polecam delikatną A111 Silver Solar Bells i C111 Happy Kids Bells (znaną mi bardzo dobrze z Tritona Extreme, ale pod inną nazwą).

Barwy z kategorii Strings, Guitar i Woodwind w każdym syntezatorze workstation pełnią istotną rolę. Bez ich dobrych i wiernych symulacji instrument traci sporo punktów już na samym starcie. Testowany M3 ma sporo brzmień tego typu. Po ich dokładnym przeglądzie na pierwszym miejscu postawiłbym barwy gitarowe. Przyznam szczerze, że ta grupa bardzo mile mnie zaskoczyła – naprawdę jest w czym wybierać. Mamy tutaj dużo świetnie brzmiących barw. Imponująco prezentują się akustyki: A000 Steel Ac Guitar, B000 Nylon Guitar 2 z intrygującym przebiegiem Karmy. Podgrupa E.Guitar zawiera m.in. żywiołową A114 Mega Mute Guitar z bardzo dynamicznym loopem perkusyjnym i C002 JS Wah Lead Gtr. W podgrupie Plucked jest zaledwie kilka brzmień. Najbardziej zainteresowała mnie Harfa z przeuroczym przebiegiem Karmy, który od razu przypomniał mi film „Bunt na Bounty” z muzyką Vangelisa. Szkoda że producent zamieścił tylko jedną taką barwę (Triton Extreme miał ich kilka, w różnych odmianach).

Strings – spośród kilkudziesięciu brzmień typowych dla tej grupy (pojedyncze barwy, całe sekcje o charakterze filmowym, medytacyjnym, refleksyjnym) największe wrażenie zrobiła na mnie barwa A019 String Quarter – niesłychanie realistyczna symulacja, D003 Symphonic Bows i D067 Tremolo Strings. Reszta barw jest po prostu dobra.

Użytkownik może ustawić moduł w pozycji poziomej lub pod pewnym kątem w stosunku do klawiatury. Model 61-klawiszowy pozwala na zamianę modułu M3 na moduł Korg Radias, a model 73-klawiszowy umożliwia jednocześnie podłączenie modułu M3 i modułu Radias. Model 88-klawiszowy może współpracować z dwoma modułami M3 lub modulem M3 i modulem Radias (tak samo jak w przypadku wersji 73).



Grupa Woodwind prezentuje się podobnie. Nie ma słabych barw, wszystko jest tu przyzwoite i poukładane w podgrupy, bez większych sensacji. Polecam B090 Shakuhachi oraz D026 Musette + Principal (na tej barwie nie wolno włączać Karmy!).

Na koniec warto wspomnieć jeszcze o grupie Bass, a konkretnie o podgrupie Acoustic Bass i E.Bass. Po pierwsze – mamy tu bardzo bogatą kolekcję barw. Po drugie – brzmienia są znakomite i okrutnie realistyczne. Po trzecie – moimi faworytami są: D102 Dark Fretless, B118 Finger Bass 3 i B038 Thumb Bass 2.

Wszystkie brzmienia w M3 są w pełni edytowalne (nie licząc GM). W instrumencie mamy okazały zestaw narzędzi potrzebnych do tworzenia nowych ustawień (najważniejsze z nich, to Program Basic, OSC Basic, Pitch EG, Filter Routing, LFO, Amp/EQ, AMS/Common Key Track). Być może całość brzmi tajemniczo, ale zapewniam, że po kilku dobrych lekcjach wszystko staje się klarowne i w miarę proste. A intuicyjny wyświetlacz znacznie ułatwia poruszanie się w gęszczu stron i parametrów. Do odważnych świat należy!

## Kombinacje

Sławna struktura brzmień Combination (**COMBI**) została stworzona blisko 20 lat temu na potrzeby syntezatora Korg M1. W 1995 roku dopracowany tryb **COMBI** zaprezentowany został w innowacyjnym instrumencie Korg Trinity. 10 lat później pojawił się Korg OASYS z doskonałą wręcz strukturą **COMBI**, znacznie różniącą się od jej pierwszej wersji. W 2007 roku otrzymujemy Korga M3, który ma wbudowany najnowszy tryb **COMBI**. Cóż u nam daje? Najważniejsza cecha to możliwość połączenia w dowolny sposób aż 16 brzmień naraz w jednej kombinacji (Trinity mógł łączyć ze sobą maksymalnie 8 barw). Kombinacje mogą być zapisywane, a później edytowane (np. funkcja Tone Adjust pozwala na kontrolę około 30 parametrów w czasie rzeczywistym) i wysyłane do zewnętrznych sekwencerów. Kombinacji możemy używać również w sekwencerze, w który został wyposażony M3.

W instrumencie zapisanych jest 17 banków kombina-



cji: 00-Keyboards, 01-Organ, 02-Bell/Mallet, 03-Strings, 04-Brass/Reed, 05-Orchestral, 06-World, 07-Guitar/Plucked, 08-Pad/Vocal, 09-Motion, 10-Synth, 11-LeadSplits, 12-BassSplits, 13-Complex, 14-BPM Sync, 15-Drums/Hits oraz 2 banki użytkownika.

Do dyspozycji mamy 384 gotowych kombinacji. Jak to wszystko gra? Po prostu rewelacyjnie! Postanowiłem kopiować ciekawe struktury do wolnego banku User. Po około 40 minutach zabawy miałem zapisanych 65 kombinacji. Uznałem, że dalsze manewry nie mają sensu, bo musiałbym skopiować 90 % ustawień (cieszyć się czy płakać?). W tej sytuacji bardzo trudno jest wybrać kilka ustawień i pokrótce opisać je na potrzeby testu. Ogromne wrażenie zrobiły na mnie następujące kombinacje: rytmiczny R-Ham 'n' Pickle (cały kunszt Karmy), filmowy Flute In The Movie, rytmiczny i bardzo elektroniczny Alligator Boots, kosmiczny Return To Cyberville (!), akustyczne Piano & Natura Voices z intrygującą Karmą, rytmiczny Futuristic Funk, filmowy Slow Pad String, medytacyjny River of Sapphires z cudownymi skrzypcami, gitarowy Old West Theme z ciepłym loopem perkusyjnym, klubowe NuBreed E.Piano 1, 7/8 Retro Jam i Tirtian Piano delikatny pad, dzwonki, piano i loop perkusyjny.

## Karma – siła, moc i potęga

Czym jest Karma? K.A.R.M.A. (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture – wymyślona przez charyzmatycznego Stephen'a Kay) jest to zaawansowany technologicznie system, który w sposób całkowicie losowy, lub też modyfikowany przez grającego muzyka, generuje wszelkiego rodzaju motywy i frazy muzyczne. Karma mistrzowsko wskakuje na miejsce staruszka arpeggiatora, odsyłając go na zasłużoną emeryturę. Funkcjonuje ona na zupełnie nowych i, co najważniejsze, znacznie ciekawszych zasadach niż klasyczne arpeggio. Jest szalenie złożona i bogata w parametry, co pozwala na zagranie niemożliwych wcześniej (dla zwykłego arpeggiatora) nadzwyczaj bogatych struktur melodycznych, rytmicznych loopów i paternów oraz przenikających się dźwięków, naturalnych efektów glissando i różnorodnych kosmicznych efektów. Wiele fraz może być wytwarzanych w sposób całkowicie przypadkowy (wystarczy zmienić pozycję suwaka z poziomu 64 na 85 w skali 0-127 i mamy nową frazę, nowy pomysł, kolejną inspirację) co sprawia, że muzyka staje się nieprzewidywalna, a jej tworzenie coraz bardziej intrygujące. Efekty takiej pracy mogą być oszałamiające, wymykając się poza ramy pojęcia „komponowanie muzyki”. To już nie jest zwykłe tworzenie muzyki, to jest muzyczna alchemia.

Prawa strona panelu M3 zawiera m.in. manipulatory do obsługi brzmień, trybu pracy instrumentu i sekwencera.

**Wszystkie brzmienia w M3 są w pełni edytowalne (nie licząc GM). W instrumencie mamy okazały zestaw narzędzi potrzebnych do tworzenia nowych ustawień.**

## Korg M3 to maszyna, w której nie mogło zabraknąć pokładowego sekwencera. Na tym polu firma oddała użytkownikom wyjątkowo nowoczesne i funkcjonalne urządzenie.

Podczas gry wszystkie parametry Karmy są w pełni kontrolowane w czasie rzeczywistym przez użytkownika, tak więc już nikt i nic nie ograniczy twórcy w kreowaniu muzyki. Do dyspozycji mamy 8 suwaków i 22 podświetlane przyciski-kontrolery (w tym **ON/OFF**, **LATCH**, **MODULE CONTROL**, **KARMA SLIDERS 1-8**, **KARMA SWITCHES 1-8**, **KARMA SCENES 1-4/5-8** – w sumie 8 wariacji rytmicznych, co w połączeniu z funkcją Module Control daje nam łącznie 32 wariacje na jeden utwór), **RESET CONTROLS**, **MIXER (Play/Mute/Solo, Volume)**, **REALTIME CONTROL**, **EXTERNAL**, **TONE ADJUST**, **KARMA**).

W pamięci ROM Korga M3 zapisanych jest blisko 2100 gotowych przebiegów GEs (Generated Effect), podzielonych na 17 bardzo logicznych grup i tak, jak w przypadku brzmień (**PROG**), podzielonych na pomocnicze podgrupy (**Jump to Sub**): **Arpeggio (000-161)**, **Melodic (162-320)**, **Harmonic**

(321-637), **Chord Rhythmic (638-894)**, **Strumming (895-974)**, **Pitch (975-1040)**, **Bass Pattern (1041-1271)**, **Gated (1272-1302)**, **Wavesequene (2020-2057)**, **CC (2058-2078)** i **Real-Time (2079-2092)**. Pozostałe grupy to grupy użytkownika (w sumie 6 banków). Na koniec zostawiłem najciekawszą i najliczniejszą grupę Drum (1303-2019), zawierającą ponad 700 przebiegów. Taka ilość wzbudza szacunek. Grupa Drum jest najbogatsza również pod względem pomocniczych podgrup: **Straight**, **Swing**, **HipHop**, **Dance**, **Funk/Syncopated**, **Loop Kit**, **Percusion** i **Rother**. To w zasadzie rytmiczna podróż dookoła świata. A gdyby okazało się, że w ekstremalnej sytuacji jest nam jeszcze mało rytmu, to możemy skorzystać z pomocy innowacyjnej funkcji **Drum Track**, dołożyć dodatkowy zestaw z puli 522 diabelsko dobrych gotowców i tym samym wzmocnić nasz podkład muzyczny o kolejny loop perkusyjny. **Drum Track** oferuje dodatkowo 1.000 wolnych komórek na własne stworzenia rytmiczne. Jak widać, mamy tu praktycznie dwa kompletne i niezależne urządzenia w jednym instrumencie służące do kreacji rytmu. Sądzę, że

miną dni, tygodnie i miesiące zanim użytkownik dokładnie przywita się ze wszystkimi przebiegami Karmy. Karma w całości i bez żadnych kompleksów może być stosowana w trybie **PROG**, czyli podczas edycji pojedynczych barw, w trybie **COMBI**, w trakcie realizacji złożonych zestawów brzmieniowych czy podczas zaawansowanej pracy w sekwencerze.

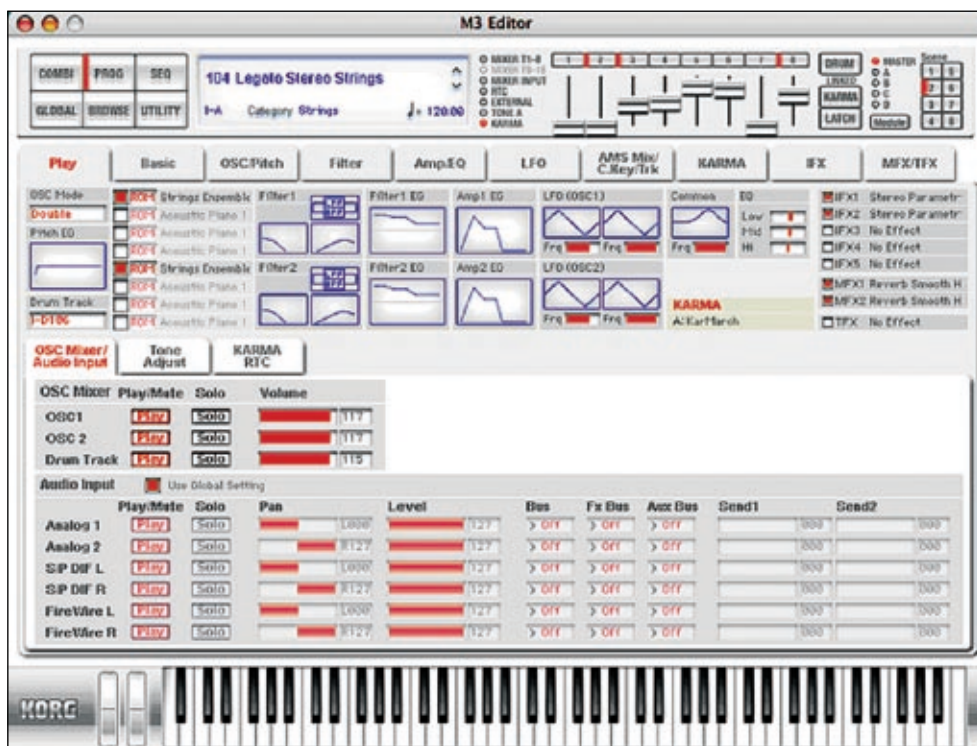
### Sekwencer

Korg M3 to maszyna, w której nie mogło zabraknąć pokładowego sekwencera. Na tym polu firma oddała użytkownikom wyjątkowo nowoczesne i funkcjonalne urządzenie. Mamy tu w zasadzie chyba wszystko czego potrzeba do pracy, a jedynie czego nie znalazłem, to brak bezpośredniej łączności z NASA... Sekwencer zgłasza chęć nagrywania na 16 śladach (plus 1 Master Track), mogących pomieścić łączną liczbę 210 tysięcy zdarzeń (w tym maksymalnie można utworzyć 128 utworów). M3 oferuje nagrywanie w czasie rzeczywistym lub krokowym (step by step), dogrywanie, zaawansowane kasowanie, kopiowanie i przenoszenie w części lub w całości – w obrębie jednej ścieżki, jednego lub kilku utworów. Mamy również pracę w pętli, kwantyzację i edycję dosłownie wszystkich parametrów, jakich dusza zapagnie.

Ogólnie rzecz ujmując praca z opisywanym sekwencerem skupia się na 11 stronach wyświetlacza. Te z kolei zawierają w sobie średnio po 6 kolejnych odsyłaczy, widocznych zresztą w dolnej części wyświetlacza. Dodatkowo mamy zakładki uruchamiane z górnej, prawej strony ekranu. Wszystko odbywa się w miarę prosty i intuicyjny sposób. Jeśli na przykład chcemy edytować konkretną ścieżkę, to wybieramy szóstą stronę – **Track Edit**. W górnej zakładce pojawia się tabela, która prezentuje nam 22 pomocne narzędzia (m.in. **Event Edit** – edycja wszystkich nagranych dźwięków, komunikatów MIDI, ruchu pitch bendera czy kontrolera taśmowego; **Delete Measure** – kasowanie wszystkich danych w wyznaczonym wcześniej przedziale; **Quantize** – zaawansowana kwantyzacja wszystkich danych ścieżki lub samych dźwięków, albo np. tylko komunikatów **Aftertouch**).

Nawet osoby mniej wrażliwe na ciekawe wzornictwo muszą przyznać, że M3 to wyjątkowo zgrabny i atrakcyjnie wyglądający instrument.





Producent udostępnił edytor dla systemów Mac i PC, który pozwala na sterowanie pracą M3 z poziomu komputera.

W tym miejscu należy wspomnieć o innych ciekawych cechach sekwencera M3. Template Song to bardzo przydatna funkcja dla muzycznych leniuchów. Jeśli ktoś nie ma czasu na poszukiwanie barw, rytmu, itp., to z pełnym powodzeniem może skorzystać z gotowych szablonów zapisanych w pamięci instrumentu. Zawierają one przykładowe brzmienia, loopy perkusyjne ze wstępem, przejściem i zakończeniem oraz przypisane do nich efekty odpowiednie do różnych stylów muzycznych. Sekwencer oferuje aż 16 gotowych szablonów obejmujących w zasadzie wszystkie kręgi muzyczne: Pop/Ballad, Hard Rock, R&B, Jazz, Latin, Reggae, Country, Folk, European Trad., Orchestral, Techno/Trance, Cool House, Drum'nBass, Breakbeat, Deep Chill, Hip Hop/Rap. Otrzymujemy 522 gotowe zestawy. Aż chce się powiedzieć: do roboty leniuchy!

Cue List (CL), to kolejna funkcja warta uwagi. Z CL na pewno skorzystają muzycy, którzy często koncertują i mają bogaty repertuar. Cue List umożliwia utworzenie w sekwencerze 20 list zdarzeń po maksymalnie 99 utworów w każdej, które mogą być odtwarzane w dowolnie ustalonej kolejności. Takie listy skrupulatnie i na spokojnie należy przygotować w domowym zaciszu, tak żeby podczas występu nie było niepotrzebnych stresów i chaotycznego szuka-

nia. Podczas koncertów przydatna może okazać się również funkcja Real Time Pattern Play and Record. RPPR może być używany do przypisywania paternów do poszczególnych klawiszy. W sposób znaczący ułatwia to granie i zarazem komunikację z publicznością.

## Procesor efektów

Mocną stroną M3 jest jego procesor efektów. Działa on na bardzo podobnej zasadzie jak w Tritonie Extreme. Procesor umożliwia wykorzystanie w czasie rzeczywistym 5 efektów wewnętrznych (Insert Effects), 2 efektów master (Master Effects), 1 Total Effect i trójzakresowego Equalizera (obejmującego pasma High Gain, Mid Freq/Gain i Low Gain). Dla przykładu podam, że podczas pracy w sekwencerze, w jednym utworze możemy skorzystać jednocześnie z następujących efektów: Stereo Limiter + Stereo Compressor + L/C/R Delay + OD/Hi.Gain Wah + Stereo Phaser (w bloku Insert) + Reverb Smooth Hall + Rotary Speaker + Tape Echo BPM (w bloku Master). Wszystko działa bez jakichkolwiek bloków, trzasków i zgrzytów. Użytkownik ma pełną możliwość ustalania własnych kombinacji efektów z palety 170 dostępnych typów zapisanych na stałe w pamięci instrumentu.

## Sampler

Korg M3 posiada zaawansowany moduł samplera o otwartej architekturze Open Sampling System. Standardowo instrument dysponuje 64 MB pamięci RAM, umożliwiającymi nagranie ponad 11 minut materiału mono przy próbkowaniu 48 kHz. Montując opcjonalne rozszerzenie 256 MB pamięci powiększymy pojemność samplera do maksymalnie 320 MB, dając jednocześnie możliwość nagrania do 58 minut materiału mono. Wewnętrzna pamięć pozwala na wyciągnięcie do 4000 pojedynczych sampli lub 1000 multisampli (jedna multiprobka może mieć 128 indeksów). Mamy możliwość pełnej ingerencji w poszczególne parametry podczas tworzenia własnych zestawów multisampli (np. każdego sampla możemy przypisać do dowolnie wybranego klawisza lub grupy klawiszy). M3 akceptuje formaty AIF, WAV, AKAI (S1000/3000) i klasycznie – formaty Korga.

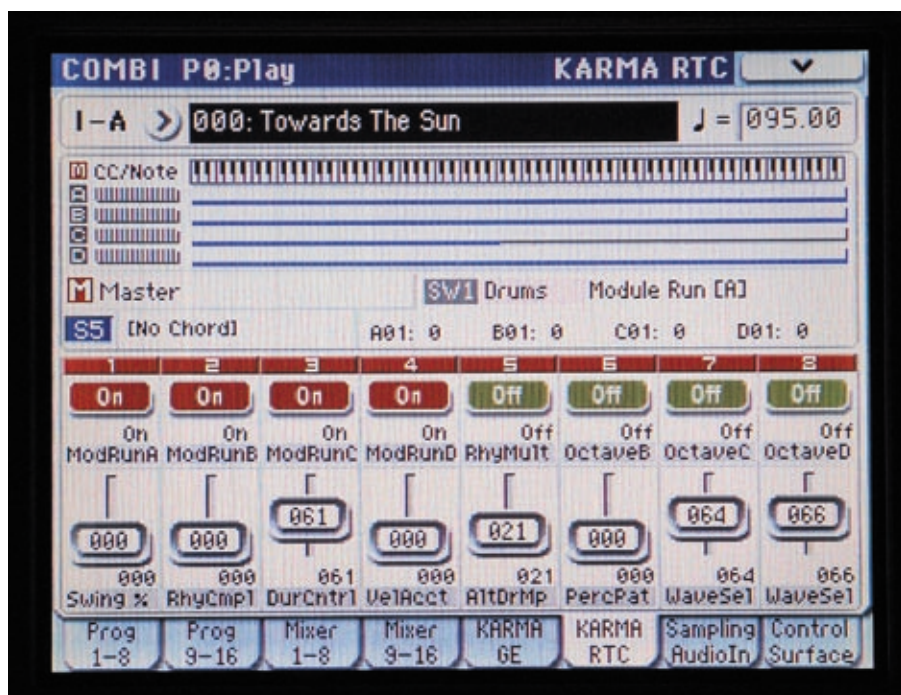
Moduł samplera wyposażony jest w szereg funkcji potrzebnych i bardzo przydatnych do pracy z samplami. Na ośmiu stronach wyświetlacza, zawierających około dwudziestu kolejnych odsyłaczy, mamy całe multum procedur, m.in.: dowolne sampłowanie i resampłowanie (wielokrotne cyfrowe przetwarzanie sygnału instrumentu bez straty jego jakości) w trybie ręcznym (Manual Sampling) i w trybie automatycznym (Auto Sampling), narzędzia Time Stretch, Time Slice (izolowanie poszczególnych elementów próbki; w przypadku loopu perkusyjnego można zrobić selekcję na talerz, stopę czy werbel) czy Crossfade Looping, powiększanie i zmniejszanie obrazu próbki za pomocą ZOOM, funkcje dowolnego kasowania, wycinania, przenoszenia, kopiowania czy dodawanie efektów i wypalania płytki. Sampler współpracuje z trybem PROG, COMBI i SEQ, tak więc nic nie stoi na przeszkodzie, abyśmy zapisali nasze samplerowe dokonanie jako klasyczną barwę lub wspomogli aktualnie tworzony utwór w sekwencerze nowo zsamplowanym brzmieniem.

## Komunikacja i tylny panel

Jak przystało na instrument trzeciej generacji M3 oferuje same nowoczesne rozwiązania. Tryb Media jest bardzo ważnym elementem w M3. Bez niego niemożliwe byłoby zapisywanie (SAVE), kasowanie (UTILITY, DELETE), ładowanie

- + wspaniałe brzmienie
- + atrakcyjna cenowa stacja robocza z modulem KARMA 2 i brzmieniami OASYS
- + system akompaniamentu Drum Tracks
- + EXB-Radias pozwala na poszerzenie zakresu brzmień
- + integracja z komputerem
- + łatwa obsługa dzięki dotykowemu ekranowi

- niezbyt imponujące możliwości rozszerzeń
- mała pojemność pamięci RAM
- cyfrowe wejścia i wyjścia oferują próbkowanie jedynie z częstotliwością 48 kHz



(LOAD) brzmień, utworów i sampli oraz nierealna stałaby się komunikacja USB z zewnętrznymi urządzeniami. Dzięki funkcji Media Info możemy sprawdzić pojemność nośnika, z którego korzystamy oraz jego stan pamięci. Funkcja Utility pozwala m.in. na formatowanie nośnika, nadawanie mu nazwy, tworzenie nowych folderów i ustawienie daty oraz godziny w wewnętrznym zegarze M3.

Tyłny panel wyposażony jest w typowy dla Korga włącznik Power, port USB 2.0 umożliwiający łączność z komputerem, laptopem, nagrywarką, dyskiem twardym i pendrivem, w 3 gniazda MIDI (In, Out, Thru) i 3 wejścia na pedały (Dumper, Switch, Pedal) oraz w wyjścia sygnałowe **AUDIO OUTPUT**: główne (L/MONO, R) i indywidualne (1-4). Są też wejścia **AUDIO INPUT** (1, 2, przełącznik MIC/LINE i gałka MIN/MAX), złącze S/PDIF (Out/In – 24 bity/48 kHz), złącze **EXB-FW** (FireWire Board) i wejście słuchawkowe.

M3 przystosowany jest do współpracy ze środowiskiem Windows i Macintosh. Dołączona do instrumentu płyta CD z oprogramowaniem M3 Editor Plug-In Editor pozwala na zarządzanie i edycję M3 z poziomu komputera.

## Podsumowanie

Korg M3 jest kompleksowym urządzeniem do produkcji muzyki. Instrument posiada praktycznie wszystkie funkcje, jakie są potrzebne współczesnemu, wymagającemu muzykowi. Począwszy od czarujących brzmień i kosmicznie zniewalającej Karmy, przez wyjątkowo sprawny i prosty w obsłudze dotykowy wyświetlacz, profesjonalny sampler i rozbudowany sekwencer z potężnym procesorem, a skończywszy na kompleksowym przygoto-

**Dotykowy ekran syntezatora jest wystarczająco przejrzysty i czytelny, by umożliwić użytkownikowi szybkie poruszanie się w gąszczu edycji i parametrów dostępnych w M3.**

waniu utworu audio i wypaleniu go za pomocą nagrywarki (lub też przy współudziale komputera) instrument ukazuje nam się jako przyjazne i niezwykle intuicyjne urządzenie. Praca z M3 to czysta przyjemność. Jedyny mankament jaki dostrzegłem podczas pracy z M3, to zbyt delikatne przyciski na panelu sterowania, które wymagają precyzyjnego wciskania w samym środku. Obawiam się o ich kondycję i wytrzymałość.

Czy czegoś brakuje w instrumencie? Owszem. Życzyłbym sobie więcej brzmień fabrycznych. 512 programów i 384 kombinacje to dużo, ale jednocześnie trochę za mało. Mając na uwadze konkurencyjną Yamahę Motif XS i dostępną w niej ilość barw, to w tym przypadku Korg nieco się zdrzemnął.

Technologicznie M3 dalece wykracza poza możliwości tradycyjnych stacji roboczych – to jest niezaprzeczalny fakt. M3 bezwzględnie wyznacza nową drogę dla instrumentów typu workstation. Rewolucyjna Karma z rozmachem wypiera tradycyjny arpeggiator, a dodatkowo niezwykle pobudza i rozwija muzyczną wyobraźnię uruchamiając jej nowe pokłady. Z pełną odpowiedzialnością muszę stwierdzić, że M3 potwierdza wiodącą pozycję firmy Korg na rynku profesjonalnych syntezatorów. Aż strach pomyśleć, czym zaskoczą nas za 2-3 lata. **E.S.**

*Osoby zainteresowane bliższymi informacjami na temat opisywanego instrumentu mogą kontaktować się z autorem tekstu pod numerem telefonu 501-933-002.*