

## KORG Kaoss Pad 3

Rynek scratch mixerów ostatnio zdecydowanie wystrzelił w górę. Jeszcze 8-10 lat liczyła się tylko jedna marka, a zaraz później mieliśmy już niezły wysyp nowych modeli od firm, które wcześniej nie miały nic wspólnego ze scratch sceną, a nawet z DJ'ingiem. Po całej masie crossfadereów nowej technologii do scratch mixerów dołączyły pętle efektów, które do tej pory można było znaleźć głównie w mikserach klubowych. Efekty na dobre wskoczyły w turntablism - wszelkiego rodzaju efekty gitarowe i effect boxy, takie jak Korg Kaoss Pad.

Co wyróżnia KP od całej reszty? Przede wszystkim PAD. Dotykowy ekran, za którego pomocą możemy edytować w dziecinnie prosty sposób dwa parametry wybranego efektu - w czasie rzeczywistym oczywiście. O ile KP1 był narzędziem bardzo niewygodnym w użyciu scenicznym chociażby ze względu na brak 'tap tempo', tak KP2 można było znaleźć w setupie wielu scratcherów, djów, ale i gitarzystów, wokalistów, pianistów. Muzyków. Ja skupię się głównie na tych pierwszych i postaram się, poza opisem KP3, porównać 'trójkę' z 'dwójką', która już dla wielu z was powinna być znana.

### START

KP3 może działać zarówno w pętli efektów (wtedy wypuszczany jest tylko efekt), jak i pomiędzy źródłem, a wzmacniaczem (dźwięk z wejścia + efekt, dla tych, którzy nie mają w swoich mikserach pętli efektów lub nie używają mikserów w ogóle). Wejścia i wyjścia są oparte o gniazda RCA (czincz), co jest DJ'skim standardem. Oprócz połączenia liniowego do Kaossa możemy podpiąć jeszcze mikrofon/instrument. Symetryczne połączenia przydałyby się wszystkim, którzy działają głównie w studio, ale po pierwsze - jakość dźwięku jest naprawdę bardzo dobra, a po drugie - Kaoss Pad to w końcu głównie sceniczny efektor. Waży mało, jest dokładnie tych samych rozmiarów co KP2 (nawet w opakowaniu bez problemu mieści się do Battle Bag) i jego konstrukcja jest tak samo masywna jak KP2 - a uwierzcie, KP2 to sprzęt niezniszczalny.

Kaoss odbiera i wysyła również MIDI. Można więc za pomocą MIDI sterować samplerem Kaossa (o którym później), synchronizować cały setup (czytać BPM z zewnątrz, synchronizować start/stop, nabijać tempo w Kaoss'ie - np. na podstawie dźwięku z gramofonu - i wysyłać tą wartość do innych urządzeń MIDI, ...)

### EFEKTY

Do dyspozycji mamy 128 programów, wśród nich to co interesuje nas najbardziej - masa modulatorów, delayów i pogłosów. Nie sposób nie znaleźć czegoś interesującego. Do tego dochodzą różne syntezatory, generatory rytmu (które brzmią naprawdę zawodowo, w bardzo łatwy sposób dotykając tylko ekranu, można stworzyć pattern brzmiący lepiej niż niejeden automat perkusyjny), vocodery, sampler. Trudno się nudzić z tym urządzeniem, a najlepsza w tym wszystkim jest łatwość generowania tych wszystkich efektów - proste i nawet nieprzemysłane przesunięcie palcem może wygenerować idealny efekt. To co jest również od razu zauważalne w porównaniu do KP2 to znacznie lepsza jakość dźwięku. O ile KP2 sprawdzał się bardzo dobrze w klubach, tak w domowych, 'czystych' warunkach raził

niecو płaski dźwięk. KP3 ma w końcu przestrzeń i nie ma już mowy o sytuacjach takich jak w KP2, w którym część efektów nieco różniła się jakością od reszty - tak jakby część algorytmów była napisana dla KP2, a część przeniesiona ze starszego KP1.

Syntezaory są stricte przygotowane pod muzykę klubową, momentami brak w nich trochę ciepła, ale to już kwestia gustu. Nie mogłem również znaleźć programu syreny, którego w KP2 bardzo często używałem, głównie dlatego, że był bardzo dobrze zrobiony - brzmiał jak syrena połączona z syntezatorem, nie tak sucho jak zwykła syrena. W KP2 były dwa takie programy. W całej puli zabrakło jeszcze jednego programu, bardziej perkusyjnego, którego w KP2 używałem również często. Dziwię się nieco, ponieważ były to programy, których używało naprawdę wielu DJ'ów w swoich setach.

Poprawiły się natomiast dwie rzeczy, które w KP2 wyprowadzały momentami z równowagi. Po pierwsze - tempo pozostaje takie jakie zostało nabite - nawet po zmianie programu. Dodatkowy plus to precyzja BPM do jednego miejsca po przecinku (w KP2 precyzja wynosiła 1 BPM). Drugi plus to suwak FX Release - to chyba jedno z najlepszych ulepszeń. Do każdego efektu możemy dodać delay, który uruchomi się po oderwaniu naszego palca od pada. Jest to bardzo dobra funkcja do tych efektów, które są bez delaya, i które normalnie urywają się bardzo gwałtownie, ale przede wszystkim - możemy uniknąć nagłego urywania się dźwięku przy przełączeniu programu.

## PAD

Pad został skonstruowany w sposób bardzo.. widowiskowy. Całość została podzielona na 64 diody LED, co jest akurat świetnym pomysłem, ponieważ znacznie łatwiej można się zorientować w pozycji efektu, przy włączonym Hold (efekt zostaje aktywny w tym miejscu, w którym oderwaliśmy palec - możemy w ten sposób ustawić efekt i przenieść ręce na gramofon i mikser - później możemy wrócić do tego miejsca zapobiegając 'skok' dźwięku z powodu całkowitej zmiany ustawienia). Jednak kiedy zostawimy PAD na moment bez użycia (jeżeli żaden efekt nie będzie włączony) to wszystkie 64 diody zaczną wariować, układać się w różne znaki itd. W ciemnych (np. klubowych) pomieszczeniach może to denerwować i nas dekoncentrować (wyraźne czerwone miganie zauważalne kątem oka). Pad wyświetla również nazwy programów, ale z powodu rozmiarów i szybkości przewijania się tekstu - jest to raczej mniej niż bardziej czytelne.

## PANEL

Po lewej stronie panelu mamy do dyspozycji pokrętkę odpowiedzialną za poziom wejściowy dźwięku oraz głębokość wychodzącego efektu. Pokrętki są zdecydowanie większe niż w KP2 (dwa razy większe), co zdecydowanie jest wygodnym rozwiązaniem, ale całkowicie nie widać na nich kreski zaznaczającej w jakim położeniu jest pokrętko - całkowite nieporozumienie. Oprócz tych dwóch pokręteł znajdziemy tu jeszcze duży suwak odpowiedzialny między innymi za wspomniany wcześniej FX Release i przycisk Hold.

Po prawej stronie znajduje się pokrętko wyboru programu (tak jak te pokrętki z lewej

strony - jest duże, i tak jak to samo pokrętło w KP2 - kręci się bez ograniczeń). W porównaniu do KP2 - click przy przejściach jest łagodniejszy (nadal wygodny). Po wciśnięciu pokrętła możemy wybrać czy chcemy zmieniać nim program czy edytować wartość BPM - jest to bardzo wygodne, ponieważ w KP2, po wciśnięciu Tap Tempo (w celu wyświetlenia aktualnego tempa i ew. korekty) musieliśmy odczekać chwilę żeby pokrętło znowu zmieniało program, a nie tempo. Plus. Oprócz wspomnianego pokrętła i tap tempo mamy jeszcze przycisk Auto BPM (nowość w porównaniu do KP2), Pad Motion (który zapisuje w pamięci ruchy palca po padzie), Mute (który wyłącza efekt) oraz przycisk Sampling.

Na górze panelu mamy przełącznik źródła (mic / line in), diodę sygnału (zielona i żółta dla poprawnego poziomu wejścia, czerwona dla przesterowanego poziomu), wyświetlacz LCD z nazwą programu (w KP2 programy były identyfikowane przez numer), przyciski write i shift, których nie trzeba chyba opisywać i 8 przycisków pamięci programu (możemy przypisywać pod nimi wybrane programy, z przyciskiem shift pozwalają na operacje na karcie SD, a w trybie sampling tną wybrany sampel).

Na dole panelu mamy cztery przyciski banku sampli (dwa przyciski w KP2).

## SAMPLING

O ile sampling w KP2 to tylko symboliczne dwa banki, z których za dużo użytku nie było, tak KP3 ma to już nieco lepiej przemyślane. Przede wszystkim - sample można przechowywać na kartach SD (w KP2 sampel można było wgrać tylko podczas jednej sesji, po wyłączeniu maszyny sample przepadały). W ten sposób na imprezę można zabrać ze sobą przygotowane w domu loopy lub 'one-shot' sample (obsługiwane formaty to WAV oraz AIFF). Do każdego banku możemy nagrać również na żywo sampel (ok. 7 sekund), który później możemy przetwarzać, również na żywo, przez dowolny program w Kaossie. Jak przystało na wygodę Kaossa - w celu przygotowania maszyny do samplowania, po prostu ustalamy takty zamiast podawania czasu (jak w niektórych samplerach). Tap tempo załatwia wszystko, później wystarczy rozpocząć nagrywanie w dobrym miejscu i Kaoss sam zajmie się loopem (jeżeli tempo zostało dobrze ustalone). Proces rejestracji loopa zauważymy na zaświecających się przyciskach pamięci programu (1-8). Po zakończeniu nagrywania, sampel automatycznie zostanie odtworzony w pętli. Jeżeli przed końcem nagrywania naciśniemy przycisk banku, to nasz sampel będzie typu one-shot (jedno naciśnięcie raz odtwarza sampel - dobre przy różnego rodzaju jinglach, samplach perkusyjnych, etc).

Dla ułatwienia - przyciski sampli (A-D) zaświeca nam się na czerwono jeżeli przypisaliśmy pod dany bank loop lub na pomarańczowo jeżeli przypisaliśmy one-shot. Na zielono zaświeci się odtwarzany bank. Każdy loop możemy dodatkowo przyciąć w bardzo prosty sposób. Przy edycji danego banku przyciski programu (1-8) będą odpowiadały odpowiednim częściom sampla. Wyobraźcie sobie, że z nagranych sampli chcemy użyć tylko jego drugiej połowy - odznaczamy przyciski 1-4 i zostaje nam tylko druga część 5-8. Równie dobrze możemy wyciąć np. 3 i 4 element sampla, zostawiając 1-2 i 5-8 w loopie. Przy odpowiednich próbkach i odpowiednich cięciach możemy naprawdę dobrze wykorzystać tę funkcję. Głośność sampli możemy edytować za pomocą pad'u - niestety głośność tylko jednego banku może być edytowana w danej chwili i w momencie, w którym to

robimy tylko ten bank jest odtwarzany. W praktyce oznacza to, że jeżeli mamy włączone trzy loopy i chcemy nagle wyciszyć jeden, to przy przejściu do edycji, pozostałe dwa sample zostają nagle wyciszone, co sprawia, że funkcja ta jest nie do końca użyteczna. W każdej chwili możemy również wysampłować wyjście Kaossa - jeżeli planujemy resampling warto więc trzymać jeden bank pusty. Wszystkie próbki zapisywane są w jakości 16-bit/48kHz. Możemy je zapisać na karcie SD (która musi być sformatowana w Kaoss Padzie) i przetransferować za pomocą kabla USB (tak, Kaoss ma wyjście USB) do komputera, ale trwa to niestety chwilę. Nieco za długą chwilę jak na technologię USB. Zapewne wynika to z innego formatu plików.

## SOFTWARE

Do Kaoss'a dołączony jest software (Mac/Win), za pomocą którego możemy kopiować dane (zarówno sample z karty SD jak i ustawienia Kaoss'a - co jest świetnym pomysłem, ponieważ jeżeli gramy z drugą osobą na jego Kaoss'ie - wystarczy że zabierzemy kartę SD ze swoimi ustawieniami i bardzo szybko czujemy się jak w domu).

## PODSUMOWANIE

KP3 jest następcą KP2 - oznacza to, że ten starszy model nie będzie już produkowany, ale to nie znaczy że nie będzie go jeszcze w sklepach przez jakiś czas. Dopóki nie skończą się zapasy KP2 będzie nadal do kupienia za ok 1200 pln. Cena KP3 to ok 1400 pln i tak naprawdę różnica 200 pln jest warta dołożenia! Biorąc pod uwagę jakość dźwięku, możliwości, funkcjonalność i cenę - KP3 jest w tej chwili moim faworytem wśród efektorów scenicznych. Serio - to urządzenie, za sprawą pada nawet nie ma konkurencji. Co prawda nie zmienia to faktu, że sampler nadal nie jest idealny (choć trzeba brać pod uwagę to, że sampling nie jest główną funkcją KP), a kilka moich ulubionych efektów z KP2 zamiast ulepszenia - przepadło, ale dopóki KP4 nie ujrzy światła dziennego - KP3 nie ma konkurentów.

No może prawie - jest jeszcze mała alternatywa, dla tych, którzy nie potrzebują samplera z KP3 i MIDI, a chcą nadal cieszyć się z efektów i edycji ich padem - Kaoss Pad MINI.