gerica synths

SAMPLE DRUM サンプルドラム

Erica Synths Sample Drumをお買い上げいただきありがとうございます!

Sample DrumはErica Synths Techno Systemの一部ですが、それ以外のライブパフォーマンスシステムでも十分に使用できると確信しています。

Sample Drumはライブパフォーマンスを念頭に置いて設計されており、直感的なインターフェイス、機能性、優れた音質を備えた14HPのユーロラックサンプルプレーヤーモジュールです。

2つの同じパーツで構成されており、モジュラーシステムで直接サンプルやループを再生、記録、スライスすることができます。処理にはさまざまな再生モード、チューニング機能(1V/OCT のピッチトラッキングを含む)、バーチャルVCAとADエンベロープ、およびリアルタイムエフェクトがあります。各チャンネルに3つの自由に割り当て可能なCV入力があるので、パフォーマンス中に多くの表現を保証します。瞬時の再生応答のために16ビットのモノラルのウェーブサンプルがSDカード(出荷時プリセットサンプル付きの16 GB SDカードが付属しています)からRAM(32MB/5分のサンプリング時間)にロードされます。ライブ演奏中でもすべての設定を保存したり呼び出すことができます。

FEATURES 特徴

2つの同時サンプルプレイヤー 高速トリガーレスポンスによるサンプル再生 手動および自動サンプルスライス 1V/OCTトラッキング チャンネルごとに3つの割り当て可能、設定可能なCV入力 リアルタイムサンプル処理のための様々なエフェクト サンプル録音 WAVファイルからのキューポイントロード プリセットメモリー ユーザーフレンドリーなインターフェース 工場出荷時のプリセットサンプルを含む16 GB SDカード付属

SPECIFICATIONS 仕様

オーディオ出力振幅	10Vptp
オクターブ範囲	C0 - C8
RAM サイズ	32Mb/5分のサンプル
サンプルレート	48kHz, 16bit
サンプル録音レート	48kHz, 12bit
CV入力範囲(設定可能)	-5V ∼ +5V
パネル幅	14HP
モジュールの深さ	30mm
消費電力	65mA @+12V, 2mA @-12V



- 1 これは最初のチャンネルの手動トリガーボタンです。
- **2** これは2番目のチャンネルの手動トリガーボタンです。 また、二次機能にアクセスするのはSHIFTボタンなので、 手動トリガーはパフォーマンスモードでのみ機能します。
- 3 OLEDスクリーンはモジュール機能を表示します。
- ◆ SDカードスロットはサンプルのアップロードに使用される マイクロSDカードを受け入れます。 カードの向きを確認してください。
- **5** 2つのチャンネルから選択してください。 2つのサンプルを同時に演奏することができます。
- 6つのエンコーダ (A~F) は、動作モードに応じて機能が変わります。エンコーダAは常にメインの選択/データエンコーダです。エンコーダDをクリックすると前のメニューページに戻ります。
- **7** これらはトリガー入力です。

- 3 これらは割り当て可能なCV入力です。各チャンネルには 3つの自由に割り当て可能なCV入力があります。2番目 のチャンネルのCV3はサンプル録音用のオーディオ入力 として使用されます。
- タ これらはモジュールの音声出力です。



使い方?

メインメニューからSample Drumの主な機能にアクセスできます。 A/DATAエンコーダーを使用してアイコンをスクロールし、クリック して関連メニューにアクセスします。 メインメニューに戻るには、 D/BACKエンコーダーをクリックしま す。

LIBRARY MENU – SAMPLE LOADING ライブラリメニュー - サンプルローディング





瞬時にサンプルを再生するために、サンプルはモジュールのRAMにロードされます。 このモジュールにはファクトリープリセットサンプルライブラリの16 $\,$ Gb microSDカード(アダプタ付き)が付属していますが、ユーザー独自のサンプルを使用することもできます。 サンプルはwav/モノラル/48 $\,$ kHz 1 $\,$ Gbitレゾルーションです。 低いサンプルレートのサンプルも同様に機能し、異なるサンプルレートのサンプルで正しい速度で再生されるように補間されます。 例えば、RAMを節約したい場合は22 $\,$ KHzのサンプルレートのサンプルをロードすることができます。これでサイズが2 $\,$ 分の1 $\,$ になります。 ステレオファイルの片側をロードすることもできます。 シングルファイルをロードする場合はどちら側(LまたはR)をロードするかを尋ねられますが、フォルダ全体をロードする場合はステレオファイルのLサイドが自動的にロードされます。



A/DATAエンコーダーを回してLIBRARYメニューに移動します。 エンコーダA/DATAをクリックすれば microSDカードのサンプルリストにアクセスできます!



左側ではSDカードのコンテンツにアクセスできます。 サンプルまたはシステム情報(<SYSTEM>、<VOICE>)を含むフォルダはリスト内の名前として、括弧内に個々のサンプルとして表示されます。 A/DATAエンコーダーを使用してリスト内のサンプルをナビゲートし、早急に押してサンプルをモジュールのRAMに追加します。 サンプルはエンコーダのリリース時にアップロードされます。 フォルダからサンプルをアップロードするには、エンコーダをクリックしてフォルダを開きサンプルを選択します。 メインリストに戻るにはフォルダの一番上に移動してA/DATAエンコーダを押します。 フォルダからすべてのサンプルを同時にアップロードすることができます。A/DATAエンコーダを押して1秒ホールドすると、フォルダ内のすべてのサンプルがRAMにアップロードされます。 コンテンツをアップロードするには、フォルダを開く必要があります。

注: すべてのサンプルはSDカードの"SAMPLES"フォルダに保存されている必要があります。



サンプルをチャンネル1/2の両方に個別にアップロードする必要があることに注意してください。スイッチを使用してチャンネルを選択し、サンプルをアップロードします。 ポップアップ画面はどのチャンネルが現在アクティブであるかを知らせます。 右上のメッセージはRAM使用量を示します。 両方で同じRAMを共有していることに注意してください。



Cエンコーダーを使用してRAM内のサンプルをナビゲートします。 Cエンコーダーを押すとサンプルを削除できます。 新しいサンプルは空のスロットにしかロードできないため、Cエンコーダーを使用して空のスロット(リストの末尾、またはリストのサンプルが削除されている場合はリストの中央)に移動し、A/DATAエンコーダを押しアップロードします。 対する側(1または2)のRAMからすべてのサンプルをクリアするには、Cエンコーダーを押してホールドします。



サンプルを聴くにはTRG1/PLAYボタンを押してください。 SDカードとRAMの両方でサンプルをプレビューすることができます - モジュールは最後に選択されたサンプルをプレビューします - サンプルのリストをナビゲートするためにはA/DATAとCのエンコーダを使用してください。 サンプル波形、サイズ、長さをプレビューするにはTRG2/SHIFTを押してください。

SAMPLE MENU - WORKING WITH THE SAMPLES サンプルメニュー - サンプルの使用





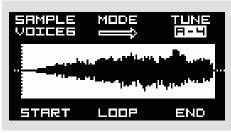
A/DATAエンコーダーを使用してSAMPLEメニューに移動し、エンコーダーを押して有効にします。



メインのサンプル管理画面が表示されます。 画面上段の3つの(SAMPLE、MODE、TUNE)はエンコーダA/DATA、B、Cにリンクされ、下段の3つ(START、LOOP、END)はエンコーダD/BACK、EとFにリンクされます。

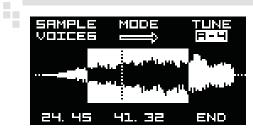


エンコーダーBを回して再生モードにします。 使用可能なモードは次のとおりです(出現順)。バックワードループ、バックワード、フォワード、フォワードループ。



再生のチューニングを変えるには、エンコーダCを回します。 Sample Drumは1V/octのチューニングをサポートしており、初期のチューニングは相対的にA4で表記されます。 これはつまり、元々録音されたとおりのチューニングのサンプルを再生するということです。必ずしもA4というわけではありません。 TRG2/SHIFTを押しながらチューニングをセント単位で変更します。 半音だけでなくセントでも調整されているサンプルの場合、音符の横に+または - の記号が表示されます。

注! チューニング設定はチャンネルに対してグローバルです。 その他のすべての設定は対応するチャンネルのサンプルごとに個別に設定されます。



エンコーダD/BACK、E、Fを回してサンプルプレイバックの開始点、ループ点、終了点を選択します。ループモードでは、再生は選択した開始点から開始し、終了点まで再生してから、開始点とループ点の間でループし続けます。 ループモードではエンベロープ設定によってはサウンドがフェードアウトすることがあります。 エンベローブ設定のAMPLITUDEメニューを参照してください。

SAMPLE MENU - AUTOMATIC SAMPLE SLICING サンプルメニュー - 自動サンプルスライス





サンプルスライスを有効にするにはA/DATAエンコーダーを押します。 スライシング画面が表示され、エンコーダーで機能を変更します。 スライスモードを終了するにはA/DATAエンコーダーをもう一度押します。 エンコーダA/DATAを回してRAMからサンプルを選択します。 スライスはサンプルとともにRAMに保存され、SDカードのサンプルではなくプロジェクト内に保存されます。



エンコーダCを回してスライスモード(SMODE)を選択します。 自動スライスに使用できるモードは次のとおりです。

- ■リニア(左側の画面のLIN) サンプルは一定数の同じ長さのスライスにスライスされます。
- ■ゼロクロッシング(ZCなど) サンプルは定義された数のスライスにスライスされますが、スライスはできる限りゼロクロッシングポイントに近い位置に配置されます。 このスライスモードでは、スライスからスライスへ進むときのクリック音が最小限に抑えます。 完璧に100%スライスするためには、スライスポイントを手動で編集する必要があります。

SMODE LINIE **SLICE**

エンコーダのD/BACKを回してスライス数を選択します:1~32



エンコーダFを押して、定義した数のスライスにサンプルをスライスします。



スライスが着信トリガーで再生される順序になるように、エンコーダBを回してスライス再生モードを選択します。

利用可能なモードは以下のとおりです:

FWD (フォワード) - スライスは左から右へ順番に再生されます。 BKW (バックワード) - スライスは右から左へ順番に再生されます。

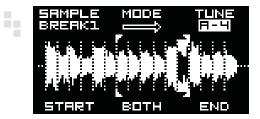
RND (ランダム) - スライスはランダムな順序で再生されます。

CV(CVコントロールプレイバック) - CV設定はスライス数と受信CVによって均等に分割され、 どのスライスが再生されるかが定義されます。 このモードではCV定義のスライスを実際に再生するため に着信トリガーが必要です

NONE - 最初のスライスだけが再生されます。

エンコーダEを押して、スライスの再生を最初のスライスにリセットします。 CVスケールが1V/Octに設 定されている場合、C-0から始まる最初の32音が最初の32スライスを演奏します。

ナイスなトリックとしては1小節の長いループを準備し、それらを16スライスにスライスしてから、毎クロックティックでトリガーすることです。 これによりループをBPMに「同期」させることができます。 トリガーを使って再生を最初のスライスにリセットすることもできます。 そのためにはスラ イスリセット用にCV入力の1つを設定する必要があります。 このマニュアルのCV割り当て の手順を参照してください。



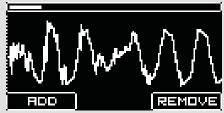
サンプルがスライスされたら、エンコーダA/DATAを押すとサンプルプレイ画面が表示されます。 では連続して再生されるスライスを選択することができます - 最初のスライスを選択するためにはエンコーダD/BACKを回し、最後のスライスを選択するためにはエンコーダFを回します!エンコーダEを回して(開始と終了)両方のスライスポイントを同時に制御します。

SAMPLE MENU – MANUAL SAMPLE SLICING 手動サンプルスライス





サンプルスライシングメニューで、TRG2/SHIFTボタンを押したままエンコーダーFを押すと、手動スライシングモードに入ります。 手動スライス画面が表示されます。



エンコーダCを回して波形をズームします。 画面上部のズームバーにズーム率が表示されます。



エンコーダEを回してスライシングカーソルを左右に動かし、エンコーダA/DATA(ADD)を押すとスラ イスポイントが追加されます。 サンプルあたりのスライスの最大数は32です。スライスポイントは自動 的に順番に番号が付けられます。

スライスを移動するには、エンコーダA/DATAを回します。 選択したスライスは破線で表示されます。 スライスを選択したら、エンコーダBを回してスライスの位置を調整(左または右に移動)するか、エンコーダCを押してスライスポイントを削除できます。 エンコーダのD/BACKを押すと、メインのスライス画面に戻ります。



サンプルのプレイバック設定、スライス、およびプレイモードの設定はすべてプロジェクトとともに保存されます。 詳しくはPROJECTS メニューを参照してください。

SAMPLE RECORD MENU - SAMPLING サンプルレコードメニュー - サンプリング







RECORDモードはサンプルを取得するための代替方法です。Sample Drumは主にサンプルプレイヤーとして設計されています。 エンコーダA/DATAを使用してLIBRARYメニューに移動して確定し、次にエンコーダBを押してRECORDモードを選択します。



RECORDモードではサンプルを直接モジュールのRAMに録音し、その後それらをSDカードに保存することができます。 サンプルは16bit 48Khzのwavファイルとして保存されます。 12ビットはADCのレゾルーションです。 最大録音時間は30秒です。サンプルを録音するにはオーディオ信号をCV3/REC(下段のCV3)入力にパッチします。



録音したサンプルの品質を良くするために、録音前にエンコーダーD/BACK、Eを使用してRANGEと LEVELを調整します。 エンコーダD/BACKを使用して入力オーディオ信号の潜在的なRANGEを設定します。つまり、モジュラー シンセからサンプルを録音する場合は10V(10Vptp信号)のレンジを設定します。 外部シンセのライン レベル出力でサンプルを録音する場合は最低の1,2Vレンジを設定してください。 LEVELは入力信号レベルを微調整するためのデジタルアッテネータです。



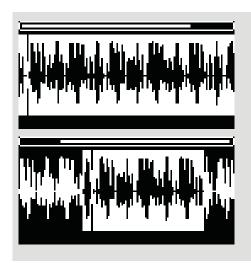
サンプルレコードの開始のTHRESHOLDを設定するには、エンコーダFを使用します。 つまり、着信オーディオ信号のレベルが特定のしきい値(キックドラムの最初のビートなど)に達したときにサンプルレコードの自動開始を設定できます。



RANGE、LEVEL、THRESHOLDの設定が終わったら、エンコーダA/DATA(REC)を押して録音を始めます。 録音タイマーはサンプリング時間を示し、レベルバーはオーディオ入力レベルの視覚的反応をします。

録音をモニターしたい場合はエンコーダCを押せば、MONメニューがアクティブになります。

レコーディングを停止するには、エンコーダA/DATAをもう一度押します。 録音が停止されるとすぐにモジュールはサンプルトリムとセーブモードに進みます。



レコーダーのサンプル編集モードでは、録音したサンプルを操作できます: エンコーダCを回してサンプルをズームします。 エンコーダBを回して、画面上でサンプルを動かします。 録音全体ではなくサンプルのスライスを保存する場合は、エンコーダのD/BACKを回してサンプルの開始 点を移動します。 エンコーダFを回してサンプルの終点を移動します。 エンコーダEを回して、エンコーダD/BACKとFで定義されたサンプルのスライスを移動します。 TRG1ボタンを押すと、選択したサンプルをモニターできます。

ENTER NAME: **⊞**BCDEFGHIJKLMNOP ORSTUVWXYZ012345

CLR OK

満足する結果が得られたら、エンコーダA/DATAを押すとモジュールは録音されたサンプルの保存モード に進みます。 サンプルの名前を入力することができます(名前の入力方法については、PROJECTSメ ニューを参照してください)。 録音したサンプルは、SDカード内<SAMPLES>フォルダーの中の専用の <REC>フォルダーに保存されます。

FX MENU - EFFECTS FXX=1-- IDID





6789_-

エンコーダA/DATAを使用してEFFECTメニューに移動し、押して確定します。

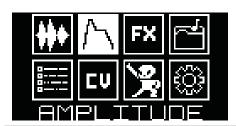


エンコーダA/DATAを回してサンプルに適用したいEFFECTを選びます。 利用可能なエフェクトは以下のとおりです: DELAY、REVERB、LOWPASS FILTER、HIGHPASS FILTER、BITCRUSH、FOLD、DRIVE、NONE - エフェクトはバイパスです。各エフェクトには3つのパラメータがありエンコーダD/BACK、E、Fに よって手動制御できます。またはCVがエフェクトパラメータに割り当てられている場合は、CV制御できます(CVアサインメニューを参照)。 注! フィルターエフェクトでは、エフェクトを完全に聴くためにdry/wetをfull wetの位置に設定する必要があります

に設定する必要があります。

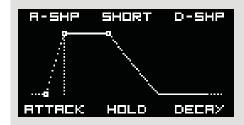
AMPLITUDE menu – ENVELOPES アンプリチュード メニュー・エンベロープ



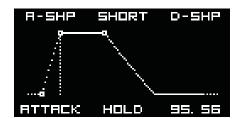


エンコーダーA/DATAを使用してAMPLITUDEメニューに進み、押して確定します。

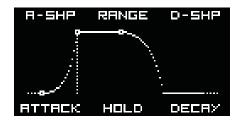




エンベロープのRANGEを選択することから始めましょう! エンコーダBを回してSHORT(最大アタッ ク、ホールド、ディケイタイムは1秒)、MID(最大アタック、ホールド、ディケイタイムは3秒)、LONG(最大アタック、ホールド、ディケイタイムは10秒)、またはRELATIVEから選びます。 RELATIVEモードはサンプルスライスに特に便利です。 アタック、ホールド、ディケイタイムは、サンプルまたはスライスの長さによって自動的に定義されます。 スライス数を変更すると、エンベロープ時間が 自動的に変わります。 RELATIVEモードのデフォルト設定はAttack-O秒、100%Hold time、Decay time-0秒です。



エンコーダーA/DATAを回してアタックタイムを調整、エンコーダーBでホールドタイムを調整し、エンコーダーCでディケイタイムを調整します。 ループモードではディケイ設定でループがフェードアウトする時間を定義します。 無限ループするために、ディケイタイムはデフォルトでは100に設定されています。 これはサンプルがすべての長さを再生すると言う事です。



エンコーダA/DATAを回して、アタックシェイプをエクスポネンシャル(-50設定)からリニア(0設定)、ロガリズミック(50設定)に変形します。 エンコーダCを回して、ディケイシェイプをエクスポネンシャル(-50設定)からリニア(0設定)、ロガリズミック(50設定)に変形します。

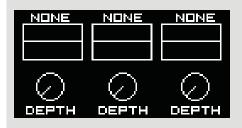
すべてのエンベロープ設定は、個々のサンプルではなくチャンネルとともに保存されます。 詳しくは PROJECTS メニューを参照してください。

CV ASSIGN MENU - CV MAPPING CV割り当てメニュー - CVマッピング

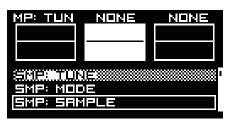




エンコーダA/DATAを使用してCVメニューに移動し確定します。



CVメニューでは、3つのCV入力のそれぞれをSample Drumの異なるパラメーターに割り当てることがで きます。 チューニング、再生モード、サンプル選択、スタート、ループとエンドポイント、エンベロープ アタック、ホールドとディケイなどがあります。また、アッテネーターを使ってモジュレーションデプスを 調整することもできます。

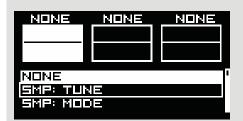


H.

エンコーダBを回してCV2入力をいくつかのパラメータに割り当て(左の例ではSAMPLE SELECTがパラメータとして選択されています。)、エンコーダを押して確定します。 既に(CV1に)割り当てられたパラメータを次のCV入力に割り当てることはできません。 左の例ではTUNEはすでにCV1が割り当てら

イングークを入りというがに割り当てるとはときません。 上の別では「ONLはすぐにもいか割り当てられているため、CV2では使用できません。 エンコーダCを使用してCV3をいくつかのパラメータに割り当てるのも同じロジックです。 CV入力にLEVELを割り当てると、サンプルの音量をCVでコントロールできるということになります。 つまり、VCAの役割という事です。 これでエンコーダD/BACK、E、Fを使用して、それぞれCV1、CV2、CV3のレベルを調整できます。 エ

ンコーダはアッテネータとして機能します。



エンコーダA/DATAを回してCV1入力をいくつかのパラメータに割り当て(左の例ではTUNEが選択されています。)、エンコーダを押して確定します。

サンプルパラメータ:

SMP: TUNE - サンプルのチューニングをコントロール SMP:MODE - 再生モード(順方向、逆方向など)を切り替え

SMP: SAMPLE - サンプルを選択 SMP: START - 始点を調整 SMP: END - 終点を調整

SMP:LOOP - ループポイントを調整

アンプリチュードパラメータ: AMP: ATTACK - アタックタイムを変更 AMP: HOLD - ホールドタイムを変更 AMP: DECAY - ディケイタイムを変更

AMP: ATTACK SHAPE - アタックの形をリニアからロガリズミックに変更 AMP: DECAY SHAPE - ディケイの形をリニアからロガリズミックに変更 AMP: LEVEL - サンプルのレベルを変更(基本、VCAとして機能) AMP: RANGE - エンベロープ範囲を変更 (SHORTからRELATIVE)

スライスパラメータ:

SLICE: INDEX - スライスを選択

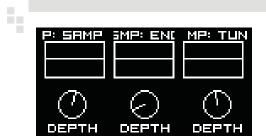
SLICE: STEP - スライスの再生モードを変更

SLICE: RESET - 最初のスライスにリセット (ブレークに便利)

FXパラメータ:

FX:PARAM1 - 選択したFXのパラメーター1を調整 FX: PARAM2 - 選択したFXのパラメーター2を調整 FX: MIX - ドライ/ウェットミックスをコントロール

FX: TYPE - FXを選択

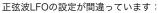


また、スコープは設定したCVスケールに対して変わることにも注意してください。 たとえば、着信CV信号を歪めずに着信信号がウィンドウの上下部に届いている場合は、正しいCVスケールを設定したことになります。

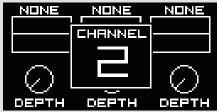
たとえば、-5Vから+5Vの正弦LFO信号を送信し、CVスケールを-5Vから+5Vに設定すると、波形はスコープウィンドウの上部と下部に到達します。











2番目のチャンネル(下段のCV1、CV2、CV3)を割り当てるには、スイッチをチャンネル2に切り替えて、上記の割り当て操作を繰り返します。 割り当てたCVの行き先とレベルの設定は、PROJECTSに保存することができます。 これは特にライブパ

フォーマンスで役立ちます。

CV入力設定を変更するには、shiftを押しながらエンコーダA、B、Cを回します。

SHIFTを押しながらエンコーダA、B、Cを回してCV入力範囲を調整することもできます。

利用可能なCV範囲は以下のとおりです:

 $-5V\sim +5V$ - 大抵のLFOモジュールで使用される最も一般的な電圧範囲

 $-10V \sim +10V$ - あまり一般的でない、一部のLFOの電圧範囲

 $0 \sim +5 V$ - Malekko Voltage Blockのような、シーケンスされたLFOで使用される一般的な電圧範囲

0~+10V-エンベロープジェネレータから通常出力される電圧範囲

1V/Oct - ほとんどのシーケンサーで使用されている電圧範囲(これにはデプス設定はありません。)



注! 1V/OctとSMPに設定した場合: SAMPLE - C-0から64のノートで64サンプルを選択 1V/OctとSLICEに設定した場合: INDEX - C-0から始まる32のノートで32のスライスを選択

PERFORMANCE MENU - LIVE PERFORMANCE INTERFACE



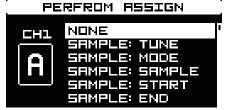
-マンスメニュー - ライブパフォーマンスインタ-



エンコーダーA/DATAを使用してPERFORMメニューに移動し確定します。



PERFORMANCEモードはサンプルドラムをライブで使用するための専用インターフェースです。 サンプル 管理(開始/ループ/終了点の調整またはスライス)、CVの割り当て、 管理(開始/ループ/終了点の調整またはスライス)、CVの割り当て、 ると、スライスが適用されたプロジェクトに関連付けられた両方のサンブルがパフォーマンス画面に表示されます。そして、両チャンネルのCVマッピングもアクティブになります。 パフォーマンスモードでは、サンプルスライスモードで設定したモードに応じて、手動トリガー(TRG1と TRG2)ボタンを使ってサンプルを再生することができます。



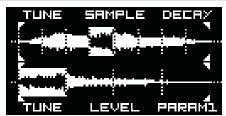
=

H.

パフォーマンスモードではSample Drumパラメーターを6つのエンコーダーに割り当てることができるの で、ライブパフォーマンス中に即座にパラメーターを微調整することができます。 エンコーダA/DATA、B、Cはチャンネル1専用、エンコーダD/BACK、E、Fはチャンネル2専用です。エンコーダA/DATAを押すと、エンコーダアサインメニューが表示されます。 エンコーダA/DATAを回してエンコーダ(左側の例では 文字Aで表示)を選択し、エンコーダCを回してパラメータを選択します。 確定するためはエンコーダCを 押します。



エンコーダA/DATAを使用して次のエンコーダ(左の例ではB)に移動し、エンコーダCを回してパラメータをエンコーダBに割り当てたりなどします。 関連するチャンネル(1または2)の他のエンコーダーに割 タをエンコーダBに割り当てたりなどします。 関 り当てられているパラメーターは使用できません。



左の例は2つの異なるサンプルがチャンネル1とチャンネル2にロードされた完全なパフォーマンス画面で す。チャンネル1のサンプルは8つのスライスに分割され、チャンネル2のサンプルは4つのスライスに分割 チャンネル1では、エンコーダAがTUNEを制御、エンコーダBがSAMPLEを選択し、エン されています。

コーダCがDECAYタイムを制御します。 2番目のチャンネルでは、エンコーダーDがTUNEを、エンコーダーEがLEVEL(または音量)を、エン

コーダードがチャンネル2に割り当てられているFXのPARAMETER 1をコントロールします。 パラメータをアクティブに調整した後は、プロジェクトと一緒に保存されているオリジナルの設定に戻すことをお勧めします。 そのためには、単にエンコーダC(チャンネル1の場合)、またはエンコーダF(チャ ンネル2の場合)を押すだけです。

PROJECTS MENU – SAVING PERFORMANCE SETTINGS



プロジェクトメニュー - パフォーマンス設定の保存



エンコーダーA/DATAを使用してPROJECTSメニューに移動し確定します。



PROJECTSメニューでは、開始/ループ/終了、スライス、再生モード、アンプリチュードエンベロープ、FX 設定やCVとエンコーダー(パフォーマンスモード)設定と共にサンプルを保存できます。 この機能は特にライブ演奏時に複雑なパッチをすぐに思い出したいときに便利です。

またこのメニューでは消しゴムのアイコンを選択してユニットのメモリ全体を消去することができま



プロジェクトの保存にはSINGLEとDOUBLEの2つのオプションがあります。 SINGLEでは、1/2スイッチ設 定の保存に応じて1つのチャンネルのみが保存されます。 DOUBLEプロジェクトでは両チャンネルが同時に 保存されます。

すべての設定に問題がなければ、エンコーダA/DATAを回してプロジェクト保存モード(SINGLE/ DOUBLE) を選択し、エンコーダをクリックして選択を確定します。 プロジェクト管理画面が表示されま す。 左の例ではGIRTS 1とGIRTS 2が以前に保存されたプロジェクトです。 新しいプロジェクトを保存する

にはエンコーダBを押します。 SINGLEプロジェクトでは、片方を再生しながらもう片方をリロードすることができますが、DOUBLEプロジェクトではサンプルがロードされる間、再生は中断されます。

ENTER NAME: ABCDEFGHIJKLMNOP QRSTUVWXYZ01<mark>234</mark>5 ПK

i,

プロジェクト名を付けた新しい画面が表示されます。 プロジェクト名の文字をナビゲートするにはエンコー グA/DATAを使用し、下段の選択文字をナビゲートするにはエンコーダCを使用します(左の例では数字2が 選択されています)。 選択した文字を入力するには、エンコーダCを押します。 CLRをクリックすれば名前 全体を消去できます。 プロジェクト名が決まったら、[OK]をクリックして確定します。そして、プロジェク トがリストに表示されます。



リストからプロジェクトを呼び出すには、エンコーダーA/DATA(LOAD)を回してプロジェクトを選択し 確定します。½スイッチの設定に応じて、プロジェクトはチャンネル1または2にロードされます。 NB! 保存したプロジェクトを上書きするには、TRG2/SHIFTボタンを押しながらエンコーダーBを押しま



プロジェクトを削除するにはエンコーダーC(REMOVE)を押して、YES/NOポップアップを確認します。 エンコーダA/DATAを回して選択し確定します。



DOUBLEプロジェクトについても同様です。 この場合はサンプルが両方のチャンネルにロードされ、設定さ れていることを確認して保存してください。 呼び出したとき (LOAD) 、プロジェクトは両方のチャンネル に同時にロードされます。 ダブルプロジェクトをロードするときは、両方のチャンネルでサンプルの再生が中断されることに注意してください。

SETTINGS MENU - MAIN SYSTEM AND USER SETTINGS



設定メニュー - メインシステムとユーザー設定

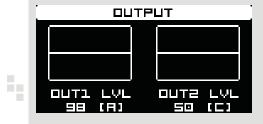


エンコーダA/DATAを回して設定メニューに進み、押して確定します。



ここでモジュールのマスター設定を調整できます。 システム情報、音声出力、表示設定の3つの設定ページがあります。 エンコーダA/DATAを回して適切なメニューに移動して確定します。

INFO VERSION: 1. 6 LOADER: 1. 0 情報画面では現在のファームウェアとブートローダのバージョンを確認できます。 また"Auto Load"を有効にすることもできます。



出力画面では各サイド(1と2)の出力レベルを設定したり、各出力のスコープを確認したりできます。 最大設定(100)は出力レベルを10Vptpに設定します。

DISPLAY

CONTRAST: BEX

OLED DIM: ©

CH POPUP: ©

CV POPUP: ©

ディスプレイ設定メニューではディスプレイのコントラストを設定できます。
OLED DIM - モジュールを1分間使用しないと、コントラストが自動的に低下します。
CH POPUP - この設定でチャンネル選択ポップアップを有効または無効にすることができます。
CV POPUP - このオプションを有効にすると、CVコントロールが有効になっている設定のCVオフセットが表示されます。

GENERAL 一般



GENERAL
AUTOLOGO: (a)
TR1 DELAY: 0 MS
TR2 DELAY: 0 MS

CALIB DETECT (E)

オートロードはモジュールの電源を入れた後、最後に開いていたプロジェクトを保存した状態で自動的にロードします。

TR1とTR2のディレイ: 使用するシーケンサーによってはCVまたはトリガー信号がレイテンシーで到着する可能性があるため、この設定では受信トリガーを遅らせることができます。 トリガーディレイを調整することで、レイテンシーと正確なタイミング間の「スイートスポット」を見つけることができます。 設定はプロジェクト内に保存されます。

自動キャリブレーション: CV入力からすべてのケーブルを外し、エンコーダーEを押して確定し、自動キャリブレーションプロセスを 開始します。 これでCV入力がキャリブレーションされます。



UPDATE ファームウェア アップデート

NEW RUN BOOTLOADER?

CURRENT: 1.0 NEW 1. 1

YES [A] NO CCI サンプルドラムの電源を切ります。 最新のファームウェアファイルをSDカードのルートディレクトリにコ

ピーし、モジュールにSDカードを挿入して電源を入れます。 モジュールは自動的にSDカードの最新のファームウェアバージョンを検出し、すでにインストールされて いるものと比較します。

ERASING

ファームウェアのアップデート手順を開始するにはエンコーダA/DATAを押します、ファームウェアのアップデートを中止するにはエンコーダCを押してください。 ファームウェアファイルのみが置き換えられ、SDカードとモジュール内のすべての設定とサンプルは変更されません。



アップデートが完了したらAエンコーダを押す、もしくはモジュールの電源を切り、もう一度電源を入れ ます。 最新のファームウェアの優れた機能をお楽しみください!



下記のErica Synthsモジュールの使用に関する指示に従ってください。これらがモジュールの適切な

安全についての案内



防水加工されていない限り、水はほとんどの電気機器にとって致命的です。 このErica Synthsモジュールは湿気の多い場所や湿った場所での使用を意図 したものではありません。 液体やその他の導電性物質がモジュールに入ってはいけません。 もしこのような事が起こった場合は、モジュールを直ちに主 電源から切り離し、資格のある技術者によって乾かし、調べ、清掃してください。



ールを+50°C以上、または-20°C以下の温度にさらさないでください。極端に低い温度でモジュールを運搬した場合は、1時間室温に置いてからプラ グを差し込んでください。



装置は慎重に移動し、落としたり、倒したりしないでください。 視覚的な損傷があるモジュールには保証は適用されません。



返品、交換、および/または保証修理のために弊社に送付するモジュールはすべて、オリジナルの梱包に入っている必要があります。 そうでない場合は拒 否され、送り返されます。必ずオリジナルの梱包材と技術文書を保管してください。



このデバイスはEUのガイドラインに準拠しており、鉛、水銀、カドミウム、クロムを使用せずにRoHSに準拠して製造されています。 それにもかかわら ず、この装置は特別な廃棄物であり、家庭ごみへの処分はお勧めできません。

Erica Synthの保証期間は **www.ericasynths.lv** でご確認いただけます。返品、交換、および/または保証修理のための品目は、以下に送付する必要があります。

Erica Synths Andrejostas Str. 43

Riga

Latvia

LV-1045

ユーザーマニュアル: Girts Ozolins @Erica Synths デザイン: Ineta Briede @BLACK8 日本語訳: Tadayuki Hirano @BPNYC/TOKIO NY

いかなる方法によるコピー、配布、または商業的使用は禁止されており、Erica Synthsによる書面による許可が必要です。 仕様は予告なしに変更されることがあります。

ご質問がある場合は、www.ericasynths.lv または info@ericasynths.lv まで電子メールでお気軽にお問い合わせください。