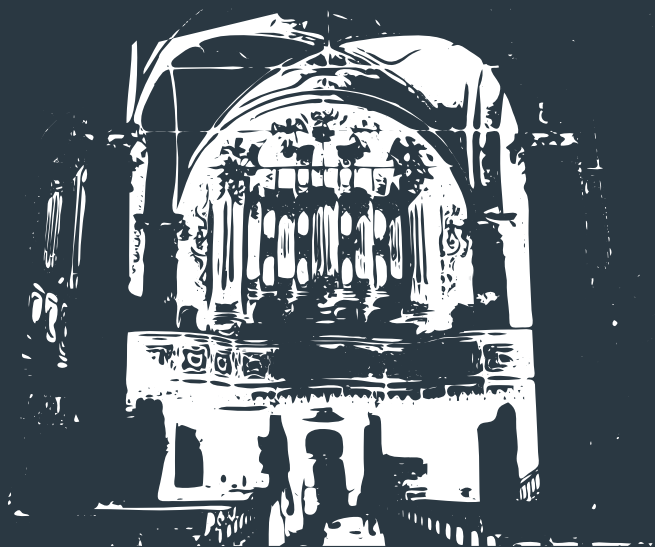


STEAMPIPE

USER MANUAL





STEAMPIPE

上の写真は、ラトビアのリエパーヤ聖三位一体教会にあるパイプオルガンです。
4つの手鍵盤、7,000本のパイプ、131の独立した音色を備えた世界最大の機械式パイプオルガンです。

ERICA SYNTHS X 112dB.com STEAMPIPE シンセサイザーをお買い上げいただきありがとうございます。

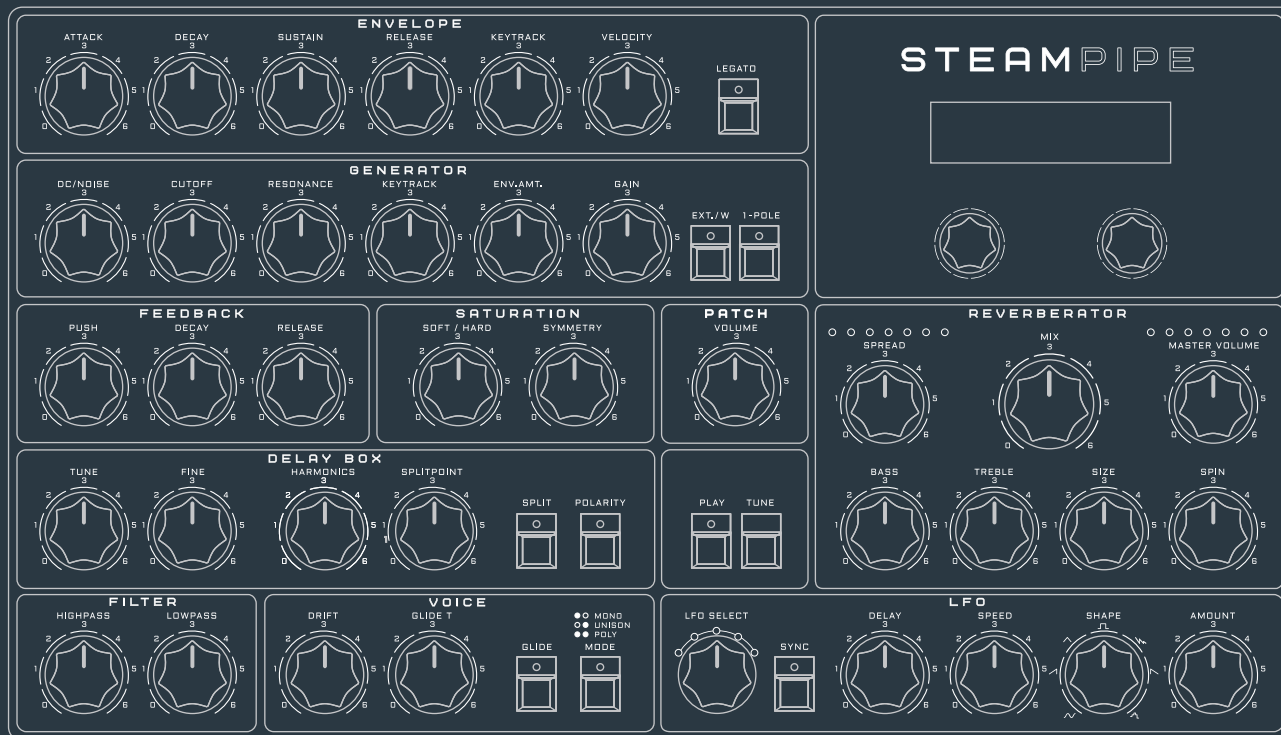
Steampipe は、Erica Synths とオランダの会社 112dB.com の緊密な協力のもと開発された、真の物理モデリング シンセサイザーです。

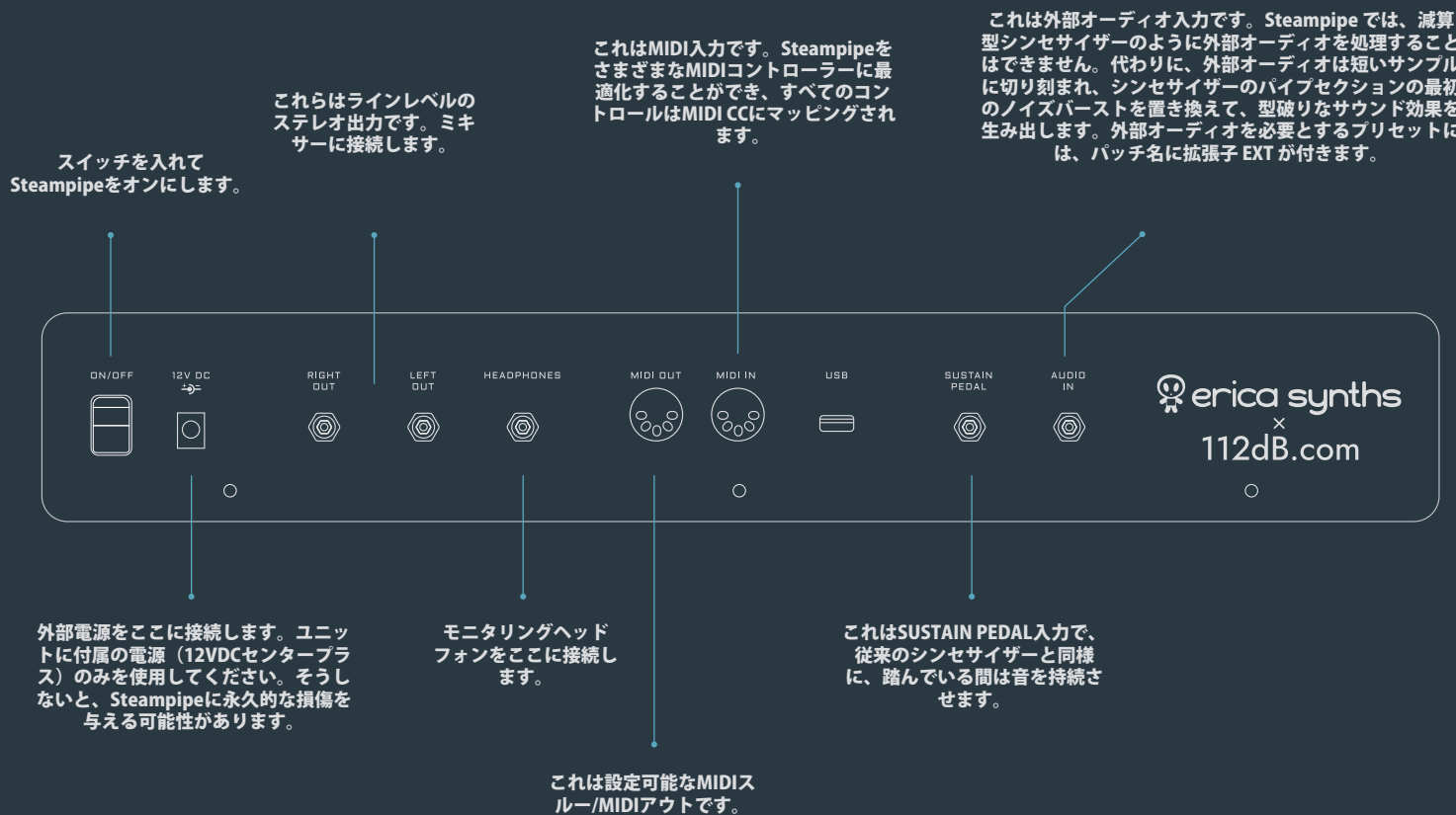
8 ボイスのポリフォニック シンセサイザーですが、従来のオシレーターはありません。代わりに、管楽器や弦楽器の音の作り方を模倣し、幅広い音色を生み出すように微調整されています。Steampipe は、管楽器 MIDI コントローラーでのパフォーマンスに最適化されており、どの MIDI キーボードでも問題なく動作します。Steampipe が生成する倍音は非常に有機的で豊かです。また、素晴らしいサウンドのプリセットも付属しています。Steampipe は非常に多用途で、微妙な音の探求が可能で、それは雲の切れ間から聴こえてくる遊園地のオルガンや、鉄道のホーン、壮大で別世界のさまざまな音のイメージを思い起こさせます。複数の物理モデリング パラメータを詳細に制御できるため、Steampipe は実際の楽器の非常に有機的なエミュレーションを生成できますが、従来のピッチとダイナミック レンジをはるかに超えています。フルートやクラリネットが C1 または C7 でどのように聞こえるか想像してみてください。

特徴

STEAMPIPE

- ▶ 8 ボイス ポリフォニー
- ▶ 32 個の調整可能なパラメータを備えた物理モデリングエンジン
- ▶ 遅延と同期を備えた5つの割り当て可能なLFO
- ▶ MIDIコントローラ固有の構成を備えた広範なモジュレーションマトリックス
- ▶ 64個のファクトリープリセットと192個のユーザープリセットメモリ
- ▶ USB経由でのプリセットのエキスポートとインポート
- ▶ DIN5 MIDI 入力
- ▶ MIDI スルー/アウト
- ▶ すべてのパラメータはMIDI CCで制御可能
- ▶ ステレオライン レベル出力
- ▶ ヘッドフォン出力
- ▶ 同梱物:
 - ▶ Steampipe シンセサイザー
 - ▶ ユニバーサル 12VDC ウォール ウォート アダプタ
 - ▶ ユーザー マニュアル (英語)





管楽器と弦楽器の物理モデリング

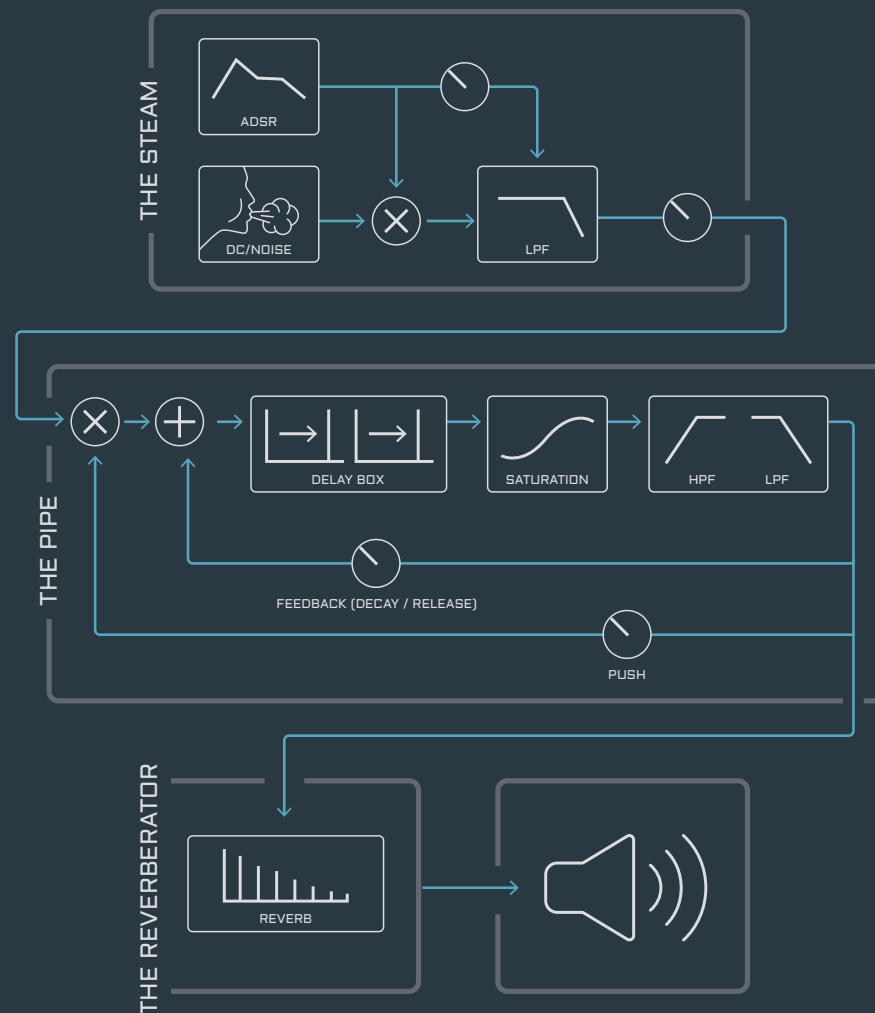
パイプは本質的には、大幅に変更された Karplus–Strong アルゴリズム (フィードバック付きの調整された遅延) であり、アルゴリズムが元々意図していたように撥弦楽器に適しているだけでなく、ベル、木琴などのストローク非調和楽器や、Steampipe が特に得意とするフルート、クラリネット、パイプオルガンなどの管楽器の本格的なシミュレーションも作成できるように調整されています。

この点で重要なコンポーネントは、フィードバックに挿入されたプッシュプル機構です。これにより、パイプはスチームに共鳴するだけでなく振動します。これが管楽器に必要な基礎となり、「笛の音」を生み出します。

サチュレーターは、共鳴の最大振幅が制限内に抑えられ、パイプが破裂しないようにするために挿入されます。サチュレーターの量を変更して、音の「荒々しさ」を変えることができます。サチュレーターは、奇数倍音と偶数倍音のバランスをとるために非対称にすることもできます。いわば、楽器の音を形作ることができます。

フィードバックにハイパスフィルターとローパスフィルターが挿入され、パイプが共鳴する周波数を制御します。これらのフィルターを変調することもできるため、実際の管楽器のように Steampipe を「オーバーブロー」(指の位置を変えずに音程をジャンプする) することが可能になります。蒸気発生器のゲインを変調するオプション (オーバーブロー) と組み合わせると、管楽器の表現を非常にリアルにシミュレートできます。キーボードのモジュレーションホイール、管楽器または MPE コントローラーのコントロールにこれらを接続すれば、演奏中にビブラートやオーバーブローを加えることができます。

さらに、パイプを不均等な 2 つの部分に分割し、倍音を伸ばす機能も追加されました。これにより、ベルやウッドブロックなどの打楽器に適した不協和音周波数が生成されます。



STEAMPIPE 個々のモジュール

THE STEAM

アタックがピークレベルに達したときから、時間の経過とともにスチームの量が減少します。

ディケイがサステインパラメータで設定されたレベルに達すると、ノートが保持されている限りレベルは一定に保たれます。

ノートを離してから音が完全に消えるまでの時間を決定します。

エンベロープ時間を MIDI ノートでスケールします。ノートが高くなるほど、エンベロープは短くなります。キートラックが 1 の場合、1 オクターブ高く演奏すると時間が 2 倍速くなります。

ペロシティに応じてエンベロープの出力レベルを調整します。ペロシティが 0 の場合、ノートを弾く強さに関係なく、エンベロープは常に最大になります。

スチームがフェードインするまでの時間を設定します。

DC (エアプレッシャー) とノイズ成分を混合します。

ノイズに適用されるローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。値は MIDI ピッチで指定されます。

ローパスフィルターのレゾナンス値を調整します。(※1POLEモードでは効果がありませんのでご注意ください。)

カットオフ周波数のキー・トラッキングを設定します。高い音程ほどカットオフ周波数も高くなります。

カットオフ周波数に適用されるエンベロープの量。

ゲイン出力ジェネレータ。

外部入力がある場合、DC/ノイズはそれぞれエンベロープに従う入力信号と信号自体に置き換えられます。

レガートがオフの場合、ノートを演奏するとエンベロープは常に再トリガーされます。レガートがオンの場合、ノートをレガートで演奏してもエンベロープは再トリガーされません。これはモノおよびユニゾンのボイスモードにのみ適用されます。

フィルターはデフォルトで 2 POLE ですが、1 POLE ボタンを押すと 1 POLE になります。



ノートが鳴っている間のフィードバックの減衰時間を設定します。時間は対数スケールで制御されます。

ノートがオフのときのフィードバックのリリース時間。

フィードバックのサチュレーションを、ソフトリップリング、ハードクリッピング、またはその中間の設定に調整します。

サチュレーションの対称性を設定します。0にすると対称的、1にすると非対称的になります。対称的な設定では奇数次倍音が強調されます。

パイプ内の状態に応じて、ジェネレーターからの信号を押し出したり引き込んだりします。これにより、スチームパイプが発振します。



パッチボリュームコントロールを使用すると、リバーブレーターにルーティングされる前にパッチのボリュームを調整できます。

レズネーターのボディの「硬さ」を調整し、共鳴の広がりやコントロールします。

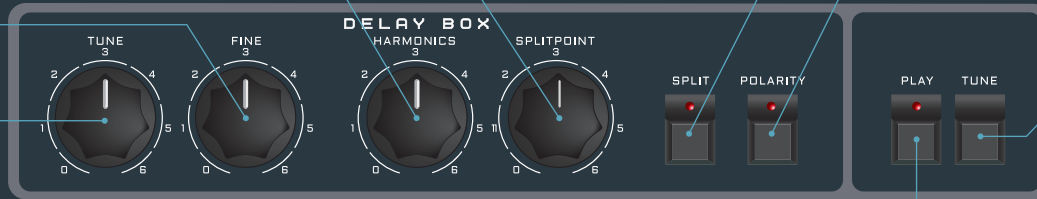
スプリットが有効になっている場合、スプリットポイントはディレイボックスが分割される位置を決定します。

これにより、ディレイボックスが2つのディフューザー・ディレイに分割され、ディレイが二次元的になります。この設定は、特にベルの音に適しています。

フィードバックの極性。極性がオンの場合、フィードバックは主に奇数倍音を生成し、オフの場合はすべての倍音を生成します。

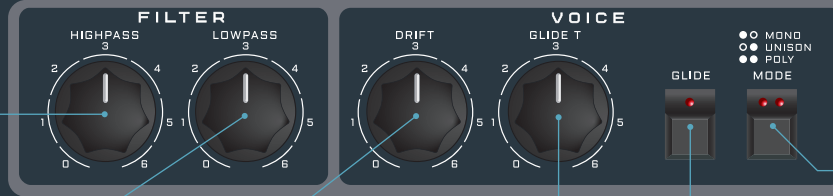
ディレイボックスをセント(半音の100分の1)単位で調整します。最終結果にはTuneとFineが加算されます。

ディレイボックスを半音単位で調整します。例: -1は1半音低いことを意味します。



Steampipeのいくつかのパラメータを微調整すると、チューニングがずれます。TUNEプッシュボタンを使用すると、Steampipeを元のチューニングに戻すことができます。チューニング機能については、以下のマニュアルを参照してください。

MIDIノートでのハイパスカットオフ周波数(中央のCを基準)。



MIDIコントローラーを接続せずに現在のパッチを再生します。

音声モード: ポリフォニックを選択すると、すべての音声に音符が割り当てられます。モノフォニックでは一度に1つの音声を使用され、すべての音声と同時に同じ音符を再生します。

MIDIノートでのローパスカットオフ周波数(中央のCを基準)。

すべての音声をわずかにデチューンします。

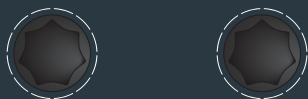
あるノートから別のノートへ滑らかに移行するのにかかる時間を設定します。

ポルタメントのスイッチです。

コントロールセンター

STEAMPIPE

1 DEFAULT



2つのエンコーダーはメインメニューのコントロール用で、OLEDディスプレイはさまざまな設定の視覚的なフィードバックを提供します。

ステレオスプレッドを設定します。

ドライ/ウェット信号の量を決定します。0はドライ、100はウェットです。

Steampipeのリズムを設定します。



リバーブのデチューン量を決定します。スピンを増やすと、より豊かでリッチなサウンドになります。

リバーブ信号に含まれる低音の量と、その低音がどれだけ早く減衰するかを設定します。

リバーブ信号に含まれる高音の量と、その高音がどれだけ早く減衰するかを設定します。

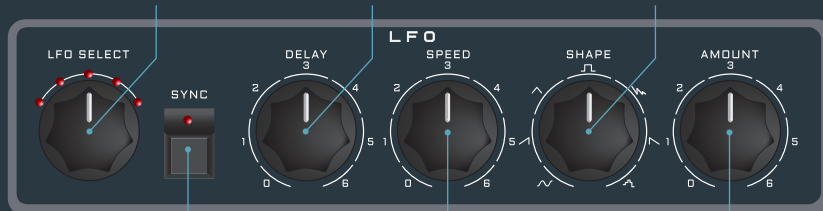
リバーブのサイズ（残響時間）を設定します。ルームサイズを設定することができます。サイズ0は、長さ2.6メートルの部屋に相当します。サイズ100は、長さ約666メートルの部屋に相当します。

THE REVERBERATOR

内蔵の5つのLFOから1つを選択します。モジュレーション先がディスプレイに表示されます。

LFOが作動するまでの時間を設定します。時間は秒単位です。

LFOシェイプを選択します。シェイプは互いにモーフィングし、型破りな中間シェイプを設定できます。



LFOをMIDIクロックに同期します。SYNCがオンの場合、SPEEDコントロールはクロック分周器（反時計回り）または乗算器（時計回り）になります。

LFOを設定します。

モジュレーション先に送信されるLFO信号の量を設定します。

THE MODULATOR

メイン画面

STEAMPIPE

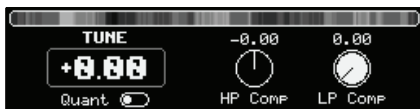


Steampipeの電源を入ると、プリセットのリストが表示されます。



左のエンコーダーを回してプリセットを移動し、押して選択を確定します。ハイライト表示されたプリセット番号は現在選択されているプリセットを示します。Steampipe ファクトリープリセットは、Martijn Zwartjes、Andrew Schlesinger、および Ken Flux Pierce によって開発されました。

チューンメニュー



HP および LP 補正ノブは、フィルターによって生じるデチューンを補正します。ローパスフィルターとハイパスフィルターは、周波数応答だけでなく、音の位相特性にも影響します。ただし、位相を変更すると、チューニングに影響します。言い換えると、フィルター設定を変更すると、楽器のチューニングが変わります。HP 補正ノブと LP 補正ノブを使用すると、この影響を補正できます。「フル」に設定すると、基本周波数は再び完全にチューニングされます。ただし、問題が1つあります。オーバーブローすると（つまり、フィルターモジュレーションを使用すると）、2次または3次倍音がチューニングから外れます。両方を完全にチューニングすることは不可能です。妥協点を見つける必要があります。ここでストロボが役立ちます。モジュレーションホイールまたはフィルターモジュレーションに接続した別のコントロールを回すと、「オーバーブロー」したときに音がどれだけチューニングから外れるかを理解できます。ノブを少し下げ、「通常」のトーンと「オーバードライブ」のトーンの両方に適した設定を見つけます。ストロボは、ノートがどれだけずれているかを示します。補正を調整してもうまくいかない場合は、ディレイボックスの「微調整」ノブを使用してピッチを少し変更したり、ディレイボックスの mod 設定を少し変更したりすることもできます。チューニングを簡単にするために、左のエンコーダーを押して QUANTIZATION モードをオンにすることができます。

プリセットメニュー

プリセットを再生して設定を変更すると、プリセットを保存したり、別の名前で保存したり、プリセットリストの名前を変更したり、削除したり、並べ替えたり、プリセット固有のパネル設定をアンロードしたりできます。これを行うには、右のエンコーダーを押し、左のエンコーダーを押して PRESET メニューを選択します。



ここで、左のエンコーダを押すと、PRESET 管理ポップアップが表示されます。

プリセットメニュー

STEAMPIPE



左のエンコーダーを回して選択し、押して確定します。SAVE を選択すると、プリセットが保存されます(上書きされます)。SAVE AS を選択すると、名前付けメニューが表示されます。



左のエンコーダーを回して、一番下の行にある記号とオプションをナビゲートし、プリセットの名前を作成して、[OK]に移動して確定します。右のエンコーダーを使用すると、文字スロットをナビゲートしてスペースを挿入できます。Steampipe は、ランダムな名前(実際に意味のある名前)を生成することもできます。同じ方法で、既存のプリセットの名前を変更できます。SORT 機能を使用すると、リスト内のプリセットを並べ替えることができます。左のエンコーダーを回して、一番下の行の文字とオプションをナビゲートしてプリセットの名前を作成し、OKに移動して確定します。

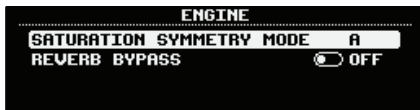


右のエンコーダーを使用すると、文字スロットをナビゲートしてスペースを挿入できます。Steampipe は、ランダムな名前(実際に意味のある名前)を生成することもできます。同じ方法で、既存のプリセットの名前を変更できます。UNLOAD 機能はパネルを初期化します。すべてのパネルコントロールを実際の位置にリセットします。音響的に混乱が生じる可能性があります。サウンドデザインを最初から開始するのに役立ちます。

エンジンメニュー



より高度なサウンドデザインのために、有効または無効にできるサウンドエンジン関連の機能が2つあります。これらの設定はプリセットに保存されます。メニューにアクセスするには、右のエンコーダーを押します。次に、左のエンコーダーを回して押し、メニューで選択します。左のエンコーダーを回してオプションをナビゲートし、右のエンコーダーを回してオプションを変更します。最初のオプションは、SATURATION SYMMETRY MODEです。Symmetry モード A は、信号を非対称に波形整形して偶数倍音を追加することで実行されますが、Symmetry モード B は位相シフトを使用して同じことを実現します。信号は、FM 合成と同様に、それ自体で位相変調されず。モード B は異なる特性を持っています。



FM と同様に、入力信号が大きくなると、サイドバンドが多くなり、プラスサウンドに最適です。2 番目のオプションは、リバーブをバイパスすることです。右のエンコーダーを押してメインメニューに戻ります。

MIDI コントローラーの選択 – MIDI デバイス メニュー

STEAMPIPE



Steampipe は、MIDI キーボード、MIDI ウィンドコントローラー、MPE コントローラーなど、さまざまな MIDI コントローラーによる制御に最適化できます。まず最初に、選択したコントローラーを設定します。これを行うには、ディスプレイの下の右のエンコーダーを押すと、CONFIGURATION MENU が開きます。左のエンコーダーを回して MIDI DEVICE を選択し、左のエンコーダーを押して確定します。MIDI デバイスのセットアップ画面が開きます。



Steampipe コントロールには、ピッチ、ノートオン、ベロシティなどの基本的な MIDI メッセージはハードワイヤードされていますが、より表現力豊かなパフォーマンスのために、CC SOURCES A、B、C、D というラベルが付いた、さらに 4 つのアドレス指定可能な MIDI CC メッセージ (キーボードのモジュレーションホイールや割り当て可能なポテンショメータ、タッチパッド、ウィンドコントローラーの回転や傾きの動きなど) があり、Steampipe の複数の宛先に割り当てることができます。そのため、最初に行うべきことは、MIDI コントローラーを追加し、MIDI コントローラーからの MIDI メッセージをソース A、B、C、D に割り当てることです。



MIDI コントローラーを追加するには、左のエンコーダーを押すと、MIDI コントローラー管理ポップアップ画面が表示されます。



ここで、MIDI コントローラーを追加、名前変更、編集、または削除できます。新しい MIDI コントローラーを追加するには、[NEW] を選択すると、MIDI コントローラーの名前付け画面が表示されます。



左のエンコーダーを回して、下段の文字とオプションを移動し、コントローラの名前を組み立てて、[OK] を選択して確定します。右のエンコーダーを使用すると、文字スロットを移動してスペースを挿入できます。同じ方法で、既存のコントローラの名前を変更できます。ソース A、B、C、D に割り当てられた MIDI CC メッセージを編集するには、MIDI コントローラー設定メニューで [EDIT] を選択します。ソース A がアクティブになり、右のエンコーダーを回して MIDI CC メッセージを手動で選択するか (MIDI マッピングについては MIDI コントローラーのマニュアルを参照)、左のエンコーダーを押して MIDI LEARN モードを開始します。

MIDI コントローラーの選択 – MIDI デバイス メニュー

STEAMPIPE



MIDI LEARN モードでは、関連する MIDI コントロールを動かす (またはウィンドコントローラーを回転/持ち上げる) だけで、Steampipe はコントローラーからの MIDI メッセージを自動的に検出し、関連するソースに割り当てます。満足したら、左のエンコーダーを回してソース B に進みます。

同じ画面で、ピッチ ベンド範囲設定にアクセスできます。左のエンコーダーを回して PITCH BEND 選択を有効にし、右のエンコーダーを回して目的のピッチ ベンド範囲を設定します。設定に満足したら、右のエンコーダーを押して設定を確認します。

右のエンコーダーを押してメインメニューに戻ります。

モジュレーションマッピング – MIDI MOD メニュー



ソース A、B、C、D をモジュレーション先に割り当てるには、MODULATION メニューを選択し、左のエンコーダーを押して確定します。



ここでは、SOURCES A、B、C、D、DESTINATIONS、およびモジュレーション DEPTH 調整のリストを含む MODULATION MATRIX があります。可能な DESTINATIONS は、Generator Amount、Delay Modulation、LPF Modulation、HPF Modulation、Reverb Mix Modulation、および LFO1 – LFO5 の量です (モジュレーションは、LFO セクションのパネルの AMOUNT 設定に追加されます)。



左のエンコーダーを回して送信先を選択し、右のエンコーダーを回してソースを選択します。1つのソースを複数の送信先に割り当てることができます。左のエンコーダーを押すと、ソースの選択と DEPTH 調整が切り替わります。DEPTH は正または反転できます。満足したら、右のエンコーダーを押してメインメニューに戻ります。モジュレーション設定は PRESETS とともに保存されます。

LFOメニューとLFOマッピング

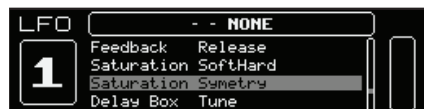
STEAMPIPE



Steampipeには、多用途で同期可能な5つのLFOが搭載されており、それぞれに4つのパラメーター (DELAY (LFO フェードインの時間を設定)、SPEED、モーフィング波形 SHAPES、モジュレーション AMOUNT) があります。LFOはSteampipeの複数のパラメーターに割り当てることができ、設定はプリセットに保存されます。LFOにアクセスするには、1) LFO 選択ロータリースイッチを回すだけ、2) メインメニューからの2つの方法があります。LFO 選択スイッチの横にあるLEDは、LFOの速度を示します。LFOコントロールは手動で行いますが、各LFOの設定とモジュレーション先が異なる場合があるため、LFO設定はディスプレイに表示されません。



左のエンコーダーを回して変調先を選択し、押して確定します。または、単に変調先のポテンショメーターを回すと、LFOはそれを選択した変調先に自動的に割り当てます。各LFOは単一の変調先に割り当てることができ、変調先のコントロール設定に追加されます。メニューの右側にあるMODバーには、AMOUNTコントロールで設定されたLFO振幅と、対応する変調先コントロールで設定されたバイアスが表示されます。



右のエンコーダーを押してメインメニューに戻ります。

スコープメニュー



内蔵オシロスコープを使用すると、Steampipeによって生成された波形を監視できます。



左のエンコーダーを回してオシロスコープの時間応答を調整し、右のエンコーダーを回して振幅を調整できます。右のエンコーダーを押すとメインメニューに戻ります。

MIDIモニター

STEAMPIPE



MIDI MONITOR を使用すると、受信した MIDI メッセージを便利な方法で監視できます。最後の 5 つの MIDI CC メッセージが表示されます。

構成設定メニュー



SETTINGS メニューでは、Steampipe の構成設定にアクセスできます。左のエンコーダーを押して設定メニューのオプションにアクセスし、回してオプションを選択します。次に、左のエンコーダーを押して選択を確定します。オプションは、MIDI (全体的な MIDI 設定)、MIDI CC マッピング、表示設定、プリセットのエクスポート/インポート、USB ポート経由のバックアップ、システム設定です。

MIDIセットアップ



MIDI メニューでは、Steampipe の MIDI 設定を構成できます。左のエンコーダーを回して選択し、右のエンコーダーを回して設定を変更します。ここでは次の操作を実行できます。

1. DIN MIDIコネクタのMIDI INチャンネルを選択します。
2. USB MIDIコネクタのMIDI INチャンネルを選択します。
3. MPE (多次元ポリフォニック表現) モードを開始して、Roger Linn LinnStrument、Haken Continuum、Sensel Morph、Keith McMillen QuNeo、QuNexusなどのコントローラーでSteampipeを演奏します。いくつか例を挙げると、K-Board Pro などがあります。
4. LFO 同期用の MIDI クロックのソース (DIN または USB) を選択します。
5. 外部 MIDI キーボードに接続されている SUSTAIN PEDAL をオンまたはオフにします。Steampipe には専用の Sustain ペダル入力があるため、外部キーボードに接続されているサスティンペダルを使用すると、MIDI メッセージが競合する可能性があります。デフォルト設定 (SUSTAIN ON) では、外部ペダルが有効になっています。
6. DIN ポートからの MIDI CC メッセージの受信をオンまたはオフにします。これは、MIDI DEVICE メニュー セクションで説明されているように、MIDI コントローラーからのメッセージの競合を回避するのに特に便利です。
7. USB ポートからの MIDI CC メッセージの受信をオンまたはオフにします。
8. DIN ポート経由の MIDI CC メッセージの送信をオンまたはオフにします。Steampipe は、CC マッピングメニューでマッピングされた MIDI CC メッセージを送信します。この機能は、Steampipe を DAW にライブ録音しているときにオートメーションを記録する場合に特に便利です。
9. USB ポートからの MIDI CC メッセージの送信をオンまたはオフにします。

MIDI CC マッピング

STEAMPIPE

MIDI CC MAPPING			
	Attack	Leann	
0. Envelope	Attack	Leann	71
1. Envelope	Decay		72
2. Envelope	Sustain		73
3. Envelope	Release		73
4. Envelope	Scaling		74

Steampipe のすべてのパラメータは、MIDI CC メッセージで制御できます。Steampipe には工場出荷時のプリセット マッピングが付属していますが、MIDI CC MAP メニューでマッピングをカスタマイズできます。左のエンコーダを回してパラメータを選択し、右のエンコーダを回して MIDI CC 番号を変更します。Steampipe は、マッピングされた CC を MIDI OUT 経由で出力します。

ディスプレイ設定メニュー

DISPLAY	
BRIGHTNESS	70
DIM	OFF
SCREENSAVER	OFF
LFO LED	OFF

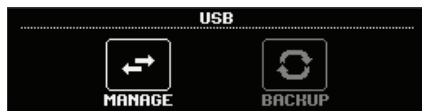
DISPLAY ハンズオンでは、OLED ディスプレイの外観を設定できるほか、機器の使用時に OLED に表示される視覚的なフィードバックに関連するさまざまな機能を有効または無効にすることができます。左のエンコーダーを回して選択し、右のエンコーダーを回して設定を変更します。

ここでは次の操作を実行できます。

1. OLED の明るさを調整します。
2. OLED の寿命を延ばすために、ディスプレイの減光時間を設定します。
3. OLED ディスプレイの寿命を延ばすために、スクリーンセーバーの表示時間を設定します。
4. LFO LED をオンまたはオフにします。オフに設定すると、1つの LED のみがオンになり、現在選択されている LFO を示します。オンに設定すると、LED は動作中のすべてのアクティブな LFO の視覚的なフィードバックを提供します。LED は、周波数と量の設定に応じて点滅します。
5. 音声アクティビティの視覚的なフィードバックをオンまたはオフにします。アクティブな音声は、メイン画面の下部に小さなパイプとして表示されます。使用できるモードは3つあります。音声アクティビティ オフ、標準音声アクティビティ オン、およびベロシティ付き音声アクティビティ (画面上のパイプの長さはベロシティに対応) VEL。右のエンコーダーを回して、音声使用の表示を選択します。
6. プリセットが変更されたときのポテンショメーターの応答を構成します。演奏中の触覚フィードバックを向上させるため、エンコーダーではなくポテンショメーターを搭載しています。プリセットを変更すると、ポテンショメーターは他のプリセットで保存されている位置とは異なる位置になります。POT CATCH を ON に設定すると、パラメータの変更を開始する前に、関連するポテンショメーターを以前保存した位置まで回転させる必要があり、これによりサウンドが連続的に変化します。POT CATCH POP 設定は ON 設定と同じですが、ポテンショメーターを動かすとディスプレイに保存された位置のポップアップが表示され、回転時に視覚的なフィードバックが得られます。POT CATCH を OFF に設定すると、ポテンショメーターを回転させるとすぐに保存された位置が上書きされ、サウンドが即座に変化します。これにより、パラメータをより直接的に制御できますが、サウンドが劇的に変化する可能性があります。
7. MOD POPUP をオンまたはオフにします。MIDI MOD 宛先で使用可能なパラメータを変調または手動で調整すると、ポップアップが表示され、右側のエンコーダーを使用して変調量を調整できます。

USB メニュー - メモリ管理

STEAMPIPE



USB モードでは、Steampipe のメモリを管理できます。ここでは、個々のプリセットをアップロード/ダウンロードしたり、Steampipe のすべてのプリセットをコンピューター上の 1 つのファイルとしてバックアップ/リロードしたりできます。Steampipe を PC または Mac に接続し、USB モードを選択します。Steampipe はコンピューター上に外付け HDD として表示され、Steampipe との間でプリセットをドラッグアンドドロップするだけで済みます。バックアップファイルについても同様です。完了したら、必ず右のエンコーダーを押してこのモードを終了してください。



システムメニュー



システム画面には、ファームウェアのバージョン、メモリ使用量、CPU 使用量が表示されます。ここで工場出荷時設定へのリセットも実行できます。工場出荷時設定へのリセットを実行するには、左のエンコーダーを回して、ポップアップが表示されたら左のエンコーダーを回して押し、リセットを確認します。右のエンコーダーを押すと、メインメニューに戻ります。

ファームウェアアップデート

STEAMPIPE

1. 最新のファームウェア (FW) ファイル (.uf2) をダウンロードします。
2. Steampipe の電源をオフにし、USB ケーブルで PC または Mac に接続します。
3. 両方のエンコーダーを押したままにして、Steampipe の電源をオンにします。コンピューターに外付け HDD として表示されます。
4. FW ファイル (.uf2) を Steampipe ドライブにドラッグアンドドロップすると、FW が更新されます。アップロードの進行状況がディスプレイに表示されます。
5. Steampipe を再起動し、SYSTEM メニューでファームウェアバージョンを確認します。

安全に関する諸注意

Erica Synths X 112.db.com Steampipe ユニットの使用については、以下の手順に従ってください。この手順に従って初めて、楽器の適切な動作が保証され、Erica Synths からの保証が受けられるようになります。



Steampipe モジュールは、システムに付属の電源ユニット (PSU) のみで使用してください。他の PSU ユニットで電源を供給すると、デバイスに永久的な損傷を与える可能性があります。



ほとんどの電気機器は防水加工されていない限り、水に濡れると致命的になります。Steampipe は湿気の多い環境や濡れた環境での使用を想定していません。液体やその他の導電性物質をユニット内に持ち込まないでください。万一、ユニットが内部に入った場合は、すぐに主電源からユニットを外し、乾燥、検査、および資格のある技術者による清掃を行ってください。



機器を +50° C を超える温度または -20° C を下回る温度にさらさないでください。機器を極端に低い温度で輸送した場合は、プラグを差し込む前に室温に 1 時間置いてください。



機器を慎重に運搬してください。落としたり倒したりしないようにしてください。目に見える損傷がある機器には保証は適用されません。



Steampipe は、必ず元の梱包で発送してください。返品、交換、保証修理のために当社に発送される機器は、元の梱包でなければなりません。その他の配送はすべて拒否され、お客様に返送されます。元の梱包と技術文書は必ず保管しておいてください。

製品の破棄について

このデバイスは EU 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製造され、RoHS に準拠しています。ただし、このデバイスは特別廃棄物であり、家庭ごみとして処分することは推奨されません。

ユーザーマニュアルは Girts Ozolins@Erica Synths によるものです。デザインは Ineta Briede@Black8 と Maija Vitola@Black8 によるものです。

いかなる形態においても複製、配布、または商業的な使用は禁止されており、Erica Synths の書面による許可が必要です。

仕様は予告なく変更されることがあります。ご質問がございましたら、www.ericasynths.lv のサポートセクションからお気軽にお問い合わせください。

[Erica Synths の保証条件については、www.ericasynths.lv をご覧ください。](http://www.ericasynths.lv)

[返品、交換、保証修理の対象となる商品は、www.ericasynths.lv のサポートセクションのガイドラインに従って当社に送付してください。](http://www.ericasynths.lv)

User Manual V2, December, 2024

Erica Synths
Tiklu Str. 3
Rīga
Latvia
LV-1048

Elektron Distribution Group 株式会社
〒237-0057
神奈川県鎌倉市大船笠原ビルV5階1号室
www.elektrondistributiongroup.com