

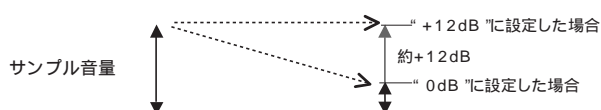
プレイ・レベル(Play Level)追加

サンプルを再生するときに、サンプル音量の約4分の1のレベルで再生します。プレイ・レベルを“+12dB”に設定することでほぼサンプル音量のまま再生することができます。


プレイ・レベル(Play Level)の解説

プレイ・レベルは、各サンプルの再生時の音量レベル(0dB、+12dB)を設定します。

サンプルを再生するときに、プレイ・レベルを“0dB”に設定するとサンプル音量の約4分の1の音量で再生され、プレイ・レベルを“+12dB”に設定すると、ほぼサンプル音量のまま再生されます。



- ・ パターン・モード、ソング・モードでリサンプリングしたサンプルは、録音時の音量を再現するために自動的にプレイ・レベルが“+12dB”に設定されます。
- ・ サンプル・モードでオーディオ入力音をサンプリングした場合や、スマートメディアからWAV/AIFFのサンプルをロードして、新たに取り込まれたサンプルのプレイ・レベルは“0dB”に設定されます。

 プレイ・レベルを“+12dB”に設定したサンプルは、デジタルの最大振幅に近い音量で発音しますので複数パートを同時に発音させたり、フィルターやエフェクトを使った場合に音がひずむ場合があります。ひずみを防止するには、エディット・セクションのLevelで、音量を下げて調整してください。

下記の内容を取扱説明書に追加・変更いたします。取扱説明書とあわせてご覧ください。

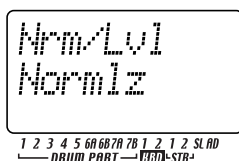
p.32 「サンプルをエディットするのに便利な機能」の「ノーマライズ」を変更

ノーマライズ(NORMALIZE)/プレイ・レベル(PLAY LEVEL)

ノーマライズ(NORMALIZE)

サンプルのレベルをひずまない最大限まで拡大します。

1. ノーマライズするサンプルをダイヤルで選びます。
2. SHIFTキーを押しながらステップ・キー11(NORMALIZE)を押します(キー11が点滅)。



3. ディスプレイに上段“Nrm/Lvl”、下段に“Normlz”または“PlayLv”が表示されているのでダイヤルを使って“Normlz”に合わせてもう一度ステップ・キー11を押します。

4. ディスプレイに、“Normaliz”、“Sure?”と表示されます。もう一度ステップ・キー11を押してノーマライズを実行します(キー11が消灯)。実行しないでキャンセルする場合はSTOP/CANCELキーを押します。

プレイ・レベル(PLAY LEVEL)

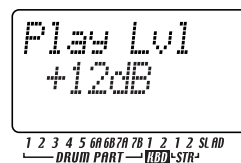
PLAY LEVEL.....0dB,+12dB

サンプルの再生レベルを変更します。

1. プレイ・レベルを変更するサンプルをダイヤルで選びます。
2. SHIFTキーを押しながらステップ・キー11(NORMALIZE)を押します(キー11が点滅)。
3. ディスプレイに上段“Nrm/Lvl”、下段に“Normlz”または“PlayLv”が表示されているのでダイヤルを使って“PlayLv”に合わせてもう一度ステップ・キー11を押します。



4. ディスプレイ上段に“PlayLv”、下段に“0dB”または“+12dB”と表示されます。ダイヤルを使って、適切な値に変更して、もう一度ステップ・キー11を押してプレイレベルを設定します(キー11が消灯)。



note 実行後“+12dB”に設定してあるサンプルは、サンプル番号表示に“+”マークが追加されます。

実行しないでキャンセルする場合はSTOP/CANCELキーを押します。

p.20 「サンプル(SAMPLE)を聞いてみる」の手順3を変更

3. ダイヤルを回してサンプルを選びます。サンプルのタイプには12種類があります。

“001”のみ:モノラル・サンプル

“☐”:ステレオのサンプルの場合

“♪”“♫”“♬”“♭”“♮”:スライスのサンプルの場合

“#”:ストレッチのサンプルの場合

“+”:プレイ・レベルが“+12dB”のとき

p.20 「サンプル(SAMPLE)とは」に追加

ESX-1では、録音したサンプルを再生するときに、音量が約4分の1(約-12dB)で再生されます。これは複数パートを同時に発音したときや、フィルターやエフェクト等を使ったときに発生する雑音(デジタルクリップ)を防止するため、内部的な振幅レベルに余裕を持たせるためです。

note 個々のサンプルのプレイ・レベルを“+12dB”に設定すると(p.32)音量感を損わずに、ほぼサンプル音量のまま再生することができます。

p.21 「4. サンプル・モード」に追加

note サンプル・モードでは、オーディオ入力をサンプリングした場合、サンプル自体は最適な音量でサンプリングされますが、サンプリング時よりも再生時の出力音量が聴感上小さくなります。これは、そのサンプルをパターン・モードなどで演奏するときにひずみの発生をなるべく防ぐため、そのような仕様になっています。またプレイ・レベルを“ +12dB ”に設定することで（ p.32 ）ほぼ録音時の音量で再生することも可能です。

p.25 「ESX-1 の音を直接サンプリングする」に追加

note パターン・モード、ソング・モードでリサンプリングされたサンプルはプレイ・レベル（ p.32 ）が“ +12dB ”に設定されま
す。また、サンプル・モードでリサンプリングした場合は、プレイ・レベルは変更されません。

p.26 「パートの1音だけをリサンプリングする」の**note**を削除

note パターン、ソング・モードは、複数パートが同時に発音される場合のリサンプリングに適していますが、サンプリングされた音量が小さくなります。1音のみリサンプリングを行う場合はサンプル・モードでの作業をお勧めします。
削除

p.46 「音色をエディットする」、「サンプルをパートにアサインする」の“ SAMPLE ”を変更

SAMPLE
Off, 000(↓, #, +)...255(↓, #, +), 000(↑, #, +)...127(↑, #, +)

p.48 「パート音をエディットする」の“ LEVEL ”に追加

note プレイ・レベル（ p.32 ）の設定により、最大レベルが変わります。

誤記訂正

ESX-1取扱説明書に下記の誤記があったことを訂正し、お詫び申し上げます。

p.7:「おもな特長」

誤: ダンス・ミュージックに最適な192パターン内蔵
正: ダンス・ミュージックに最適な128パターン内蔵

p.25:「パターンまたはソングの最初からリサンプリングをする」手順5

誤: STOP/CANCELキーを押すと・・・
正: PLAY/PAUSEキーを押すと・・・

p.48:「EG TIME」以下の文章を削除

「AMP EGが“ 1 ”のとき、フィルターのEG INTが0以外のときに有効です。」 削除

p.63:「ラストステップを設定するには」注意文変更
ビートを変更した場合は、ラスト・ステップは16または12に初期化されます。(追加)ただしビートが16 32、8Tri 16Triの間の変更ではラスト・ステップの初期化は行われません。

p.65:「パートの音色をコピーする」注意文

誤: この機能はアクセント・パート、オーディオ・イン・パートには実行できません。
正: この機能はアクセント・パートには実行できません。

p.70:MOTION DESTの表

誤: Reverse(REVERSE) 正: Revers(REVERSE)
誤: EgInt(EG INT) 正: EGInt(EG INT)

p.80:「ソングに演奏やツマミの動きを録音する」文章

誤: ...ます。イベント・レコーディングは、今まであった同種のイベントだけを上書きして更新する(オーバー・ダブ)方式で、...
正: ...ます。イベント・レコーディングは、新規のイベントを録音済みのイベントにマージして更新する(オーバー・ダブ)方式で、...

p.85:「スマートメディアにデータを保存する(セーブ・オール)」注意文

誤: 数メガバイトの・・・ 正: 最大26MBの・・・


p.86:見出し

誤: スマートメディアにサンプルをひとつだけ保存する
正: スマートメディアにサンプルをひとつだけ保存する

p.86:「スマートメディアからパターンをひとつだけ読み込む(ロード・パターン)」手順7.の最後尾に追加

このとき現在選ばれているパターンに、データをロードすると上書きされます。現在エディット中のパターン・データを残すときはパターンをライトしてから、ロード・パターンを実行してください。

p.90:「ツマミをMIDIにアサインする」に追加

 対象になるパートはキーボード・パート、エフェクトのみです。他のパートのメッセージはNRPNとなり、固定です。

p.97:「仕様」のPHONES 最大出力レベル

誤: 16mW@33 以上 正: 13mW@33 以上