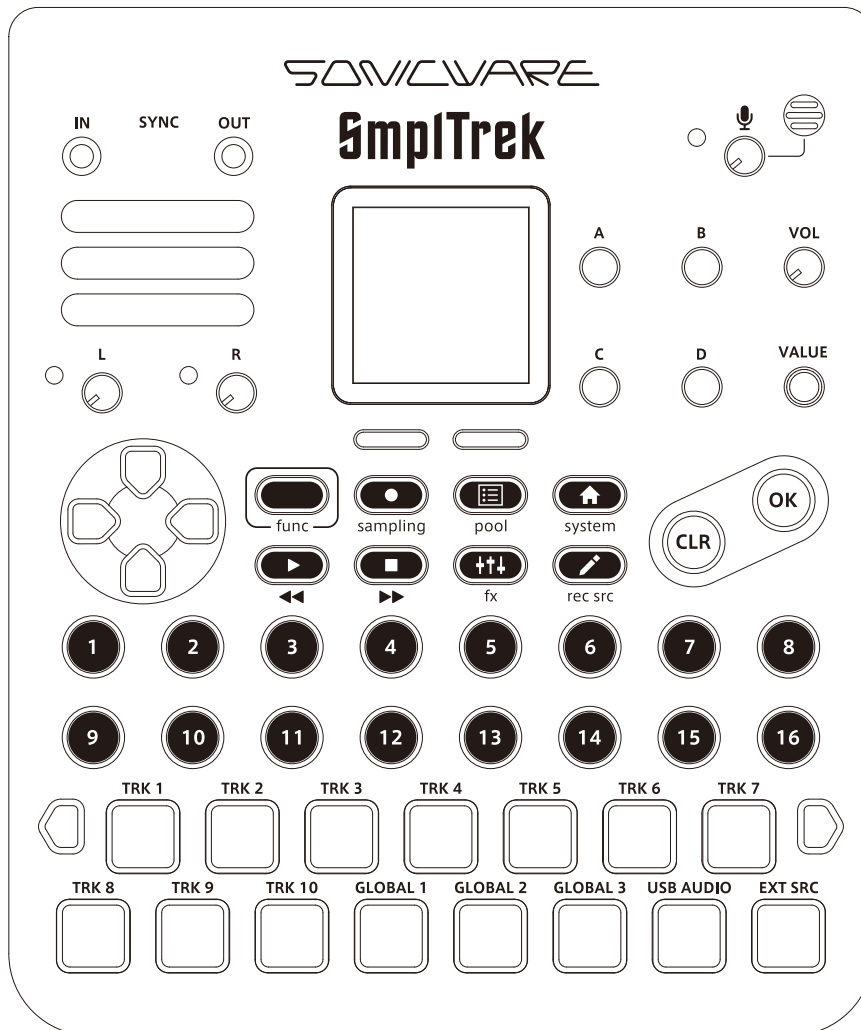


SmpITrek

Reference Manual

Rev.1



はじめに

このたびは、SONICWARE SmpITrek をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ございます。

SmpITrek は、電池で駆動し、本体の内蔵マイクやオーディオインプット、USB
オーディオなどから、いつでもどこでも簡単にサンプリングをすることができるハ
ンディサンプラーです。

1つの楽曲（プロジェクト）は16個のシーンで構成され、各シーンには10トラッ
クのシーケンサーを搭載。また、3本のグローバル・オーディオ・トラックでボー
カルや楽器演奏の長時間録音にも対応しています。

マスタリングエフェクトを含む36種類の内蔵エフェクターや多彩なトラック機能
（ループ、ショット、インスト、ドラム、MIDI）を駆使して音楽制作が可能です。

SmpITrek の主な特長

豊富な入力とビルトインマイクでいつでもどこでも簡単に サンプリング

本体の内蔵マイク、ラインイン入力、USB 接続をしたスマートフォンや PC/Mac
からサンプリングをすることができます。また、内蔵エフェクトを掛けてのサンプ
リングも可能です。

フレーズループスタイルの楽曲制作機能

サンプリングしたサウンドを、各シーンごとに用意された様々な種類のトラックを
使って再生させ、楽曲を制作することができます。

多彩なトラックたち

LOOP トラック

ドラムやギターなどのフレーズをサンプリングし、1シーン内でループ再生をする
のに特化しています。

SHOT トラック

効果音やドラムのクラッシュなど、1つのサンプルをワンショットで音を鳴らした
い時に使います。またワンショットサンプルを使用してシーケンスパターンを組む
こともできます。

SmplTrek の主な特長

INSTトラック

ピアノやギターなどの生楽器の単音をサンプリングし、鍵盤上に並べてスケールでフレーズを弾くような時に使います。

DRUMトラック

バスドラムやスネア、ハイハットなどのドラムサウンドを使い、ドラムパターンを作る際に使います。

MIDIトラック

外部のMIDI機器を使ってフレーズを作る際に使うピアノロールタイプのシーケンサーです。

GLOBALトラック

複数のシーンをまたいで使うことができる、独立したオーディオトラックです。ボーカルや、1曲を通した演奏などを録音する際に使います。

あらゆる場所でライブパフォーマンス

軽量・コンパクト・電池駆動

わずか550gの本体はコンパクトで持ち運びに便利です。
電池駆動なのでいつでもどこでも音楽制作や配信が行えます。

ライブ配信（オーディオインターフェース）

スマートフォンやPC/Macと接続をして、オーディオインターフェイス機能を使うことで、制作した楽曲をすぐにライブ配信できます。

あらゆるデバイスとの同期

MIDI端子/SYNC端子と、外部のシンセサイザーやドラムマシンなどを接続し、複数のデバイスを同期させて一緒に使うことが可能です。

基本機能紹介

ミキサー

各トラックのレベルや PAN などを調節します

サンプリング

内蔵マイクや INPUT を使用してサンプリングをします

プロジェクト管理

プロジェクトの新規作成、選択、リネーム、削除などを行います

サンプルプール

各サンプルは、サンプルプールで管理し、トリミングやノーマライズ、ストレッチなどの EDIT を行います

エフェクター

36 種類の内蔵エフェクトを、3 種類まで同時に使うことができます

シーン

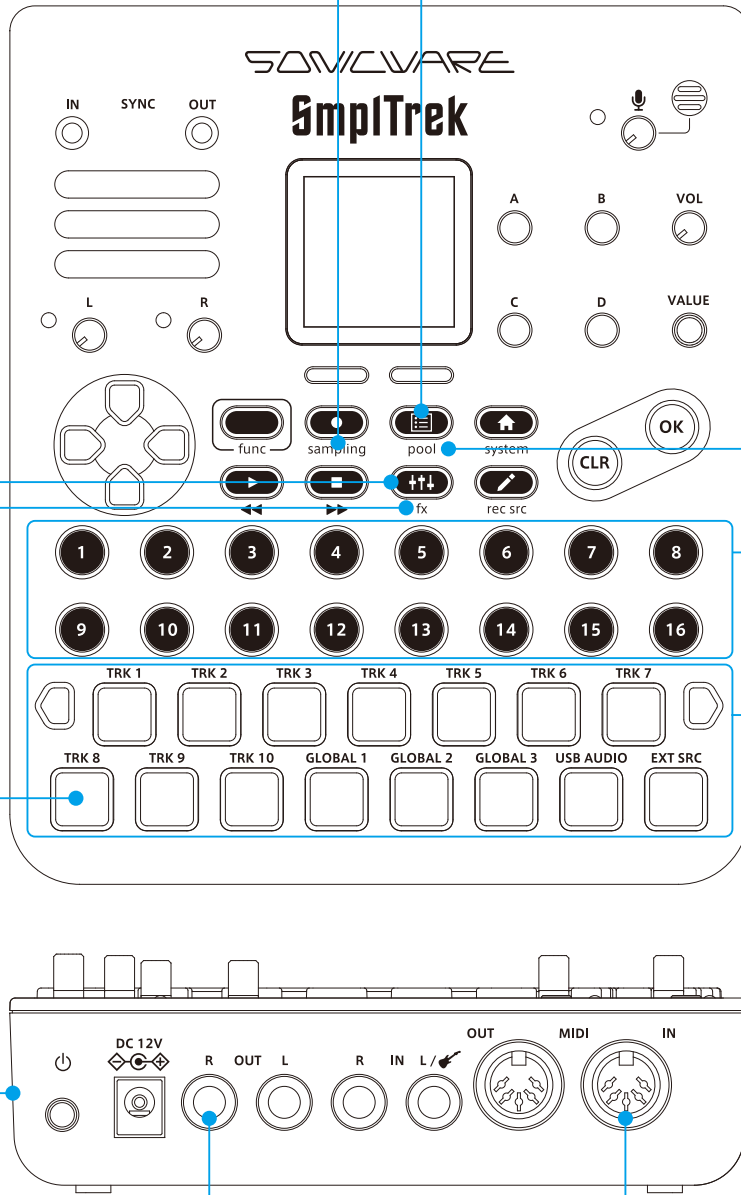
1 曲のプロジェクトは、最大 16 個のシーンで構成されています

PAD

ベロシティ対応フルカラー LED パッドでトラックの再生や鍵盤演奏などができます

各種トラック

1 シーンにつき、10 個のシーケンサートラックと 3 つのグローバルオーディオトラックを使うことができます



オーディオインターフェース

本機とスマートフォン、PC/Mac を USB 接続することで、2IN/2OUT のオーディオインターフェースとして使用することが可能

豊富なジャック類

外部 MIDI 機器と接続をする MIDI IN/OUT 端子や SYNC IN/OUT 端子。インピーダンス切り替え可能な INPUT 端子、本機のみでのサンプリングに便利な内蔵マイクなどが用意されています

目次

各部の名称	8	PC/Mac からファイルをインポートする	43
接続例	9	対応 WAV フォーマット	43
SmpITrek での楽曲の構成	10	推奨フォーマット	43
起動と終了	11	基本操作—トラック	44
電源の準備	11	トラックタイプ一覧	44
起動	11	トラックタイプのアサイン	45
終了	11	トラックの切り替え	46
プリセットデータの準備とカードフォーマット	12	トラックの設定メニューの出し方	47
フォーマットとドラムキット、INST、		基本操作—クリップ	48
プリセットプロジェクトファイルの生成	12	クリップの設定メニューの出し方	48
使う前に知っておいて頂きたいヒント	14	LOOPトラック	49
十字キーと OK/CLR ボタンについて	14	概要	49
コントロールノブ / VALUE ノブ	14	LOOPトラック EDIT 画面	50
プロジェクトの再生とシーンの再生	15	LOOPトラック EDIT 画面 (SEQ)	51
シーン長とクリップ長の関係	16	LOOPトラック EDIT 画面 (SAMPLE)	51
基本操作—ホーム画面	17	サンプルのロード	52
LAUNCH モードの切り替え	19	サンプルのスタート位置の調整	55
マスターレベルの調整	20	リアルタイムレコーディングする	56
テンポ / メトロノームを設定する	21	ルーパー録音 (ライブサンプリング)	58
ホーム画面でのコピー	22	SHOTトラック	60
ホーム画面でのクリア	23	概要	60
プロジェクト	24	SHOTトラック EDIT 画面	61
プロジェクトの選択	24	SHOTトラック EDIT 画面	
プロジェクトの保存	25	(AUTOMATION)	62
プロジェクトのコピー / 名前をつけて保存	26	サンプルのロード	63
プロジェクトのリネーム	27	リアルタイムレコーディングする	66
プロジェクトの削除	28	ステップレコーディングする	68
LED パッドの色を変える	29	PAD 演奏操作のレコーディング	
シーン	30	(SHOT REC)	69
シーンの設定	30	トラックの設定 (SEQUENCE モード /	
サンプリング	32	PAD 演奏モードの切り替え)	70
サンプリング方法	32	スイングの調整	71
サンプリングの設定	33	クリップの設定 (サンプルの使用範囲)	72
サンプリングする	34	クリップの設定 (サンプルの設定)	73
クイック・サンプリングをする	36	INSTトラック	74
リサンプリングする	37	概要	74
録音ソースの設定	38	INSTトラック EDIT 画面	75
プール	39	INSTトラック EDIT 画面 (SEQ)	76
プールへの入場	39	INSTトラック EDIT 画面	
プールの基本操作	40	(ENVELOPE)	77
ファイルのロード	41	INSTトラック EDIT 画面	
カード内のフォルダ構成	42	(AUTOMATION)	78

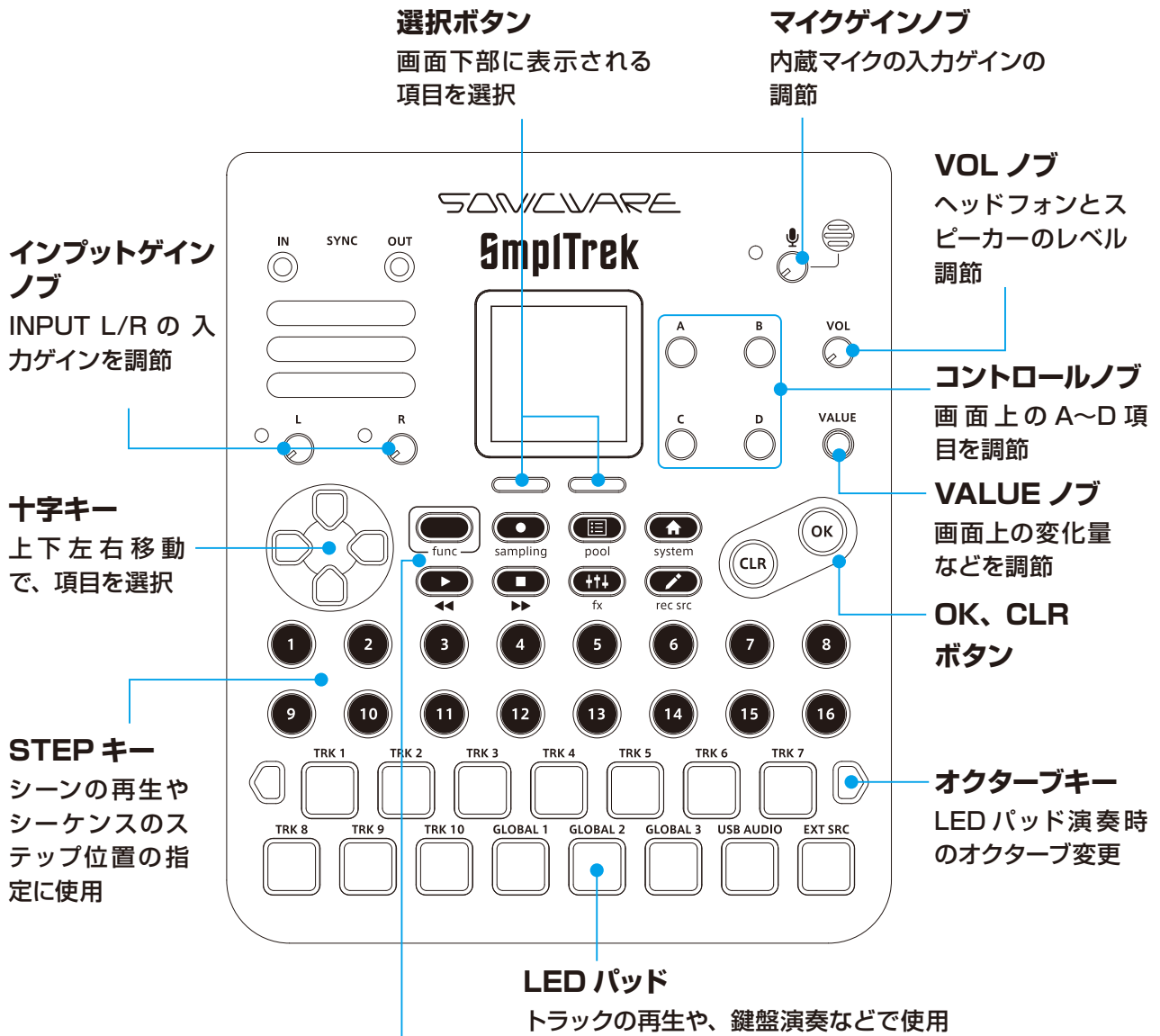
目次

サンプルの選択	79	ステップレコーディング	119
リアルタイムレコーディング	80	トラックの設定 (MIDI CC 番号の設定)	120
ステップレコーディング	82	クリップの設定 (スケールの設定)	121
トラックの設定 (サンプルの使用範囲 / ループポジションの設定)	83	クリップの設定 (SMF のインポート)	122
トラックの設定 (基準となるキーの設定)	84	シーケンスデータ / オートメーション情報のみの クリア	123
トラックの設定 (LoFi の設定)	85	GLOBAL トラック	124
クリップの設定 (鍵盤のスケールの設定)	86	概要	124
クリップの設定 (SMF のインポート)	87	GLOBAL 画面の基本操作	125
DRUM トラック	88	レコーディング	126
概要	88	リージョンの分割	128
DRUM トラック EDIT 画面	89	テイクの切り替え	129
DRUM トラック EDIT 画面 (SEQ)	90	リージョンの結合	130
DRUM トラック EDIT 画面 (AUTOMATION)	91	リージョンごとの LEVEL 調整	131
プリセットパターンのロード	92	USB AUDIO トラック	132
ドラムキットの選択と調整	93	概要	132
リアルタイムレコーディング	95	スマートフォン、PC/Mac と SmpITrek を USB で接続する	133
ステップレコーディング	97	スマートフォン、PC/Mac からのオーディオを 再生する	134
クリップの設定 (SMF のインポート)	98	HOLD/GATE	135
ドラムキット	99	設定のクリア	136
ドラムキットのエディット	99	EXT SRC	137
ドラムキットの LED パッドごとのインストゥルメント の調整 (INST PRM)	101	概要	137
ドラムキットレベル・LoFi の調整 (KIT PRM)	103	入力ソースの設定	138
ドラムキットの LED パッドカラーを調整 (PAD COLOR)	104	オーディオファイルの選択	139
リバーブをかけながらドラムキットサウンドを 確認する (SEND FX FOR CHECK)	105	オーディオファイルの設定	140
ドラムキットのメニュー	107	HOLD/GATE	141
ドラムキットを名前を付けて保存する	108	EXT SRC とプロジェクトサウンドを クロスフェードする	142
ドラムキットのリネーム	109	設定のクリア	143
ドラムキットをプロジェクトへコピーする	110	ミキサー	144
ドラムキットをプールへコピーする	111	ミキサー画面の基本操作 (LVL METER)	144
ドラムキットの削除	112	ミキサー画面の基本操作 (PRM VALUE)	145
MIDI トラック	113	EQ の詳細設定	146
概要	113	トラックをミュートする	147
MIDI トラック EDIT 画面	114	エフェクト	148
MIDI トラック EDIT 画面 (AUTOMATION)	116	インサートエフェクト	148
リアルタイムレコーディング	117	SENDエフェクト	150
		サイドチェインコンプ (SC COMP)	152

目次

マスターエフェクト	153	ファームウェアのアップデート	196
オートメーション	155	ファームウェアをアップデートする	196
オートメーションの基本操作	156	リファレンス	197
ミックスダウン / ステム	159	内蔵スピーカーと内蔵マイクの関係	197
ミックスダウン	159	モニター音とEXT SRCの音の違い	198
ステムファイルの出力	160	アンプ系エフェクトとマスターエフェクトの関係	198
チューナー	161	仕様	199
サンプルの編集	162	付録	203
チョップする (オートスライス)	162	プロジェクトパラメータの設定	203
チョップする (マニュアルスライス)	166	プロジェクトメニューでトラックをコピーする	204
トリミング	168	プロジェクトメニューでトラックをクリアする	205
タイムストレッチ	170	シーンのリピート数を変更する	206
ノーマライズ	172	プロジェクトメニューでシーンをコピーする	207
モノミックス	173	プロジェクトメニューでシーンをクリアする	208
リバース	174	シーンメニューでコピーする	209
サンプルのリネーム	175	シーンメニューでクリアする	210
サンプルをプロジェクトへコピーする	176	トラックメニューでコピーする	211
サンプルをサンプルプールへコピーする	177	トラックメニューでクリアする	212
サンプルの削除	178	クリップメニューでコピーする	213
オーディオインターフェース	179		
オーディオインターフェースの接続	179		
LAUNCH MODE の設定	180		
クオンタイズの設定	180		
外部機器とのクロック同期	181		
外部機器との接続	181		
CLOCK の設定	182		
MIDI	184		
トラックの MIDI チャンネル設定	184		
本体の MIDI チャンネル設定	185		
その他の MIDI 設定	186		
DRUMトラックの PAD ごとに MIDI ノート番号を設定する	187		
システム	188		
パッド感度の設定	188		
電池設定	189		
オートパワーオフ	190		
工場出荷時状態にリセットする	191		
システムバージョン情報を確認する	192		
カード	193		
カードリーダーモード	193		
プリセットの複製	194		
カードのパフォーマンステスト	195		

各部の名称



func キー

func キー + 他のボタンで、サブメニューに切り替える



Rec キー

サンプル録音やシーケンス録音に使用



Project キー

Project 画面に切り替える



Home キー

ホーム画面に切り替える

Sampling キー

サンプリング画面に切り替える

Pool キー

Pool 画面に切り替える

System キー

System 画面に切り替える



Play キー

プロジェクトを再生する



Stop キー

再生停止



Mixer キー

Mixer 画面に切り替える



Edit キー

各トラックの編集画面に切り替える

Rew キー

再生位置を戻す

FF キー

再生位置を進める

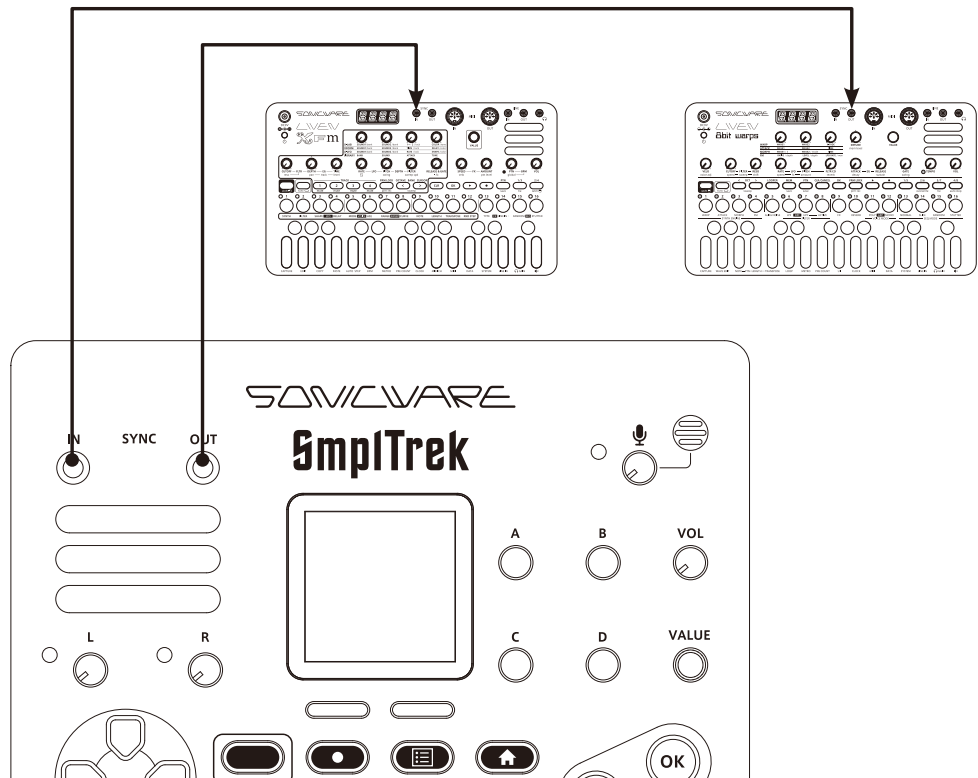
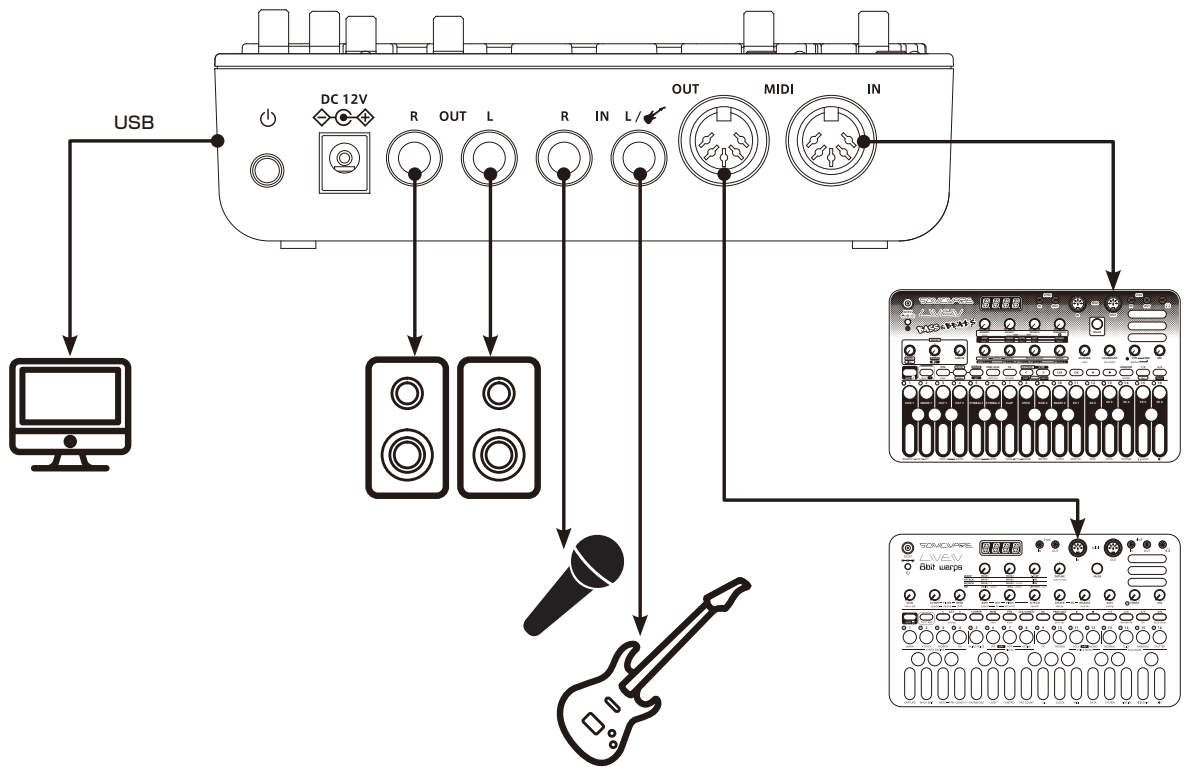
fx キー

EFFECTS 画面に切り替える

rec src キー

入力ソース選択画面に切り替える

接続例



SmplTrek での楽曲の構成

1つのプロジェクトは
1つの曲に相当します。



トラック

1つのプロジェクトは最大で10個のトラックを使用することができます。各トラックは、ギターやベース、ドラムなどの曲の各パートにあたります。

トラックには LOOP、INST、SHOT、DRUM、MIDI という5つのタイプがあります。

3つの GLOBAL トラックは、シーンをまたいで録音されません。ボーカルやコーラスなどに向いています。

シーン

1つのプロジェクトは16個のシーンで構成されます。各シーンは、「イントロ」「A メロ」「B メロ」「サビ」「エンディング」などある程度まとまった範囲のフレーズとなります。

クリップ

ある特定のシーンの特定のトラックにあるフレーズのことをクリップと呼びます。

シーンが変わってもトラックのタイプが変わることはありません。例えばトラック1を INST トラックにした場合、どのシーンでもトラック1は INST トラックとして機能します。

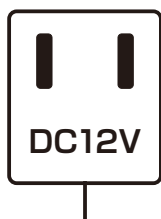
SmplTrek ではシーン全体に作用する設定や機能、トラック全体に作用する設定や機能、ある特定のクリップのみに作用する設定や機能があります。

LOOP トラックや INST トラック、SHOT トラックで使用されるサンプルは、サンプルプールから呼び出して使用します。

起動と終了

電源の準備

AC アダプターは付属です



or

単三アルカリ乾電池 x 6



AC アダプターは必ず付属のものを使用してください。指定以外のACアダプターを使用した場合、故障の原因となります。

電池残量が少なくなると電池アイコンが下のようになります。速やかに電池を交換してください。



ニッケル水素充電電池、リチウム電池を使う場合はバッテリーの設定を変更してください。(→ P.189)

起動

- 1 ディスプレイに SmpITrek と表示されるまで POWER スイッチを長押し。



終了

- 1 ディスプレイが消灯するまで POWER スイッチを長押し。

プリセットデータの準備とカードフォーマット

SmplTrek 本体内にプリセット Drum kit やプリセット INST 音源、デモプロジェクトなどのプリセットデータが格納されております。先ず最初に、空のカードを用意して「**FORMAT & DUPLICATE**」を実行してください。

対応カード

最大 32GB の SDHC (CLASS10 以上)
※ SDXC カードには対応していません。

フォーマットとドラムキット、INST、プリセットプロジェクトファイルの生成

- 1 **func** + **system** を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。
- 2 「**CARD**」を選択し、**OK** を押す。



- 3 「**FORMAT & DUPLICATE**」を選択し、**OK** を押す。



プリセットデータの準備とカードフォーマット

4 「YES」を選択し、 を押す。



POINT!

- ・ファイルのデュプリケイトに数分程度の時間がかかります。
- ・カード内の全てのデータが、消去されますのでご注意ください。
- ・フォーマットはせずに、プリセットデータのデュプリケイトのみ実行することも可能です (→ P.194)。

使う前に知っておいて頂きたいヒント

十字キーと OK/CLR ボタンについて

本マニュアルでは、複雑になってしまうため、十字キー OK/CLR ボタンで操作できる項目全てを説明しておりません。

多くの画面では、ノブの他に十字キーと OK/CLR ボタンで操作できるようになっています。

コントロールノブ / VALUE ノブ

画面に表示中のパラメータを変更 / 調節する際に使用します。

ノブにはスイッチも搭載されています。主に 2 通りの使い方があります。

<パラメータの微調整>

段階数の多いパラメータは、ノブを回すと 10 単位、100 単位などで値が変更されるものがあります。(PITCH など)

ノブを**押し込みながら回す**ことで微調整ができる仕様になっています。



<メニューへの入場>

▼下向き矢印アイコンで示されたパラメータの場合、**押し込む**ことでそのメニューに入場します。



使う前に知っておいて頂きたいヒント

プロジェクトの再生とシーンの再生

SmplTrek には、プロジェクト再生とシーン再生の 2 種類の再生方法があり、それぞれの特徴は次のとおりです。

	プロジェクトの再生	シーンの再生
再生方法	 を押す	任意のシーン ① ~ ⑬ を押す
繰り返し	しません。 昇順にシーンが自動で切り替わります	再生中のシーンを繰り返し再生します
グローバルトラック	再生します	再生しません

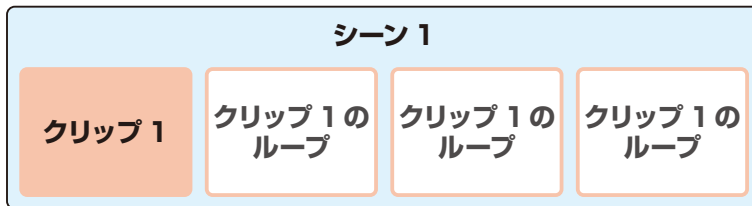
使う前に知っておいて頂きたいヒント

シーン長とクリップ長の関係

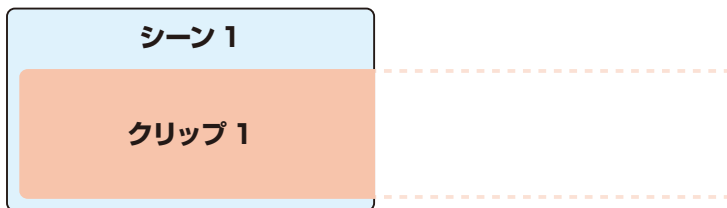
シーンの長さは、クリップの長さより優先されます。

そのため、シーンの長さがクリップよりも長い場合は、クリップがシーンの長さに合わせてループし、シーンの長さがクリップよりも短い場合は、シーンの長さに合わせてクリップの再生が途中で切れます。

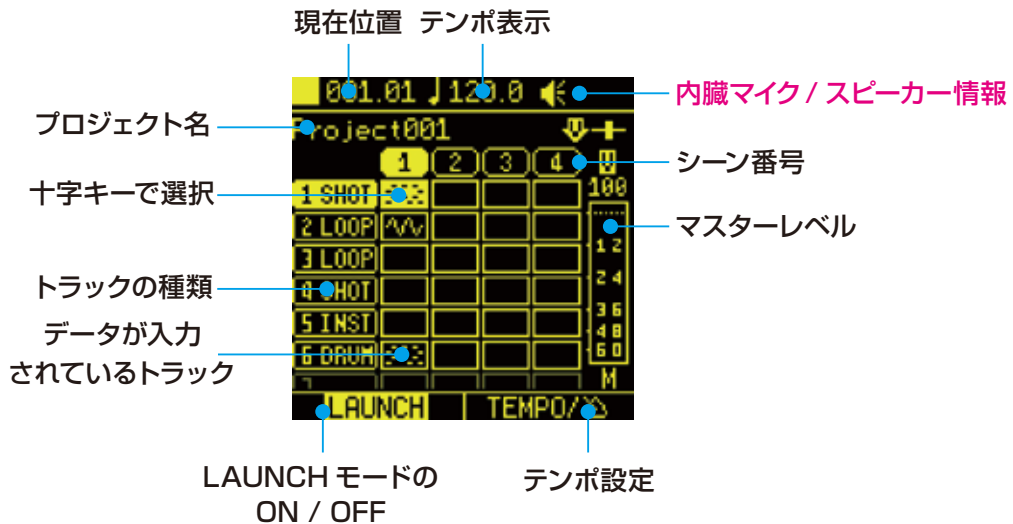
クリップよりもシーンが長い場合




クリップよりもシーンが短い場合



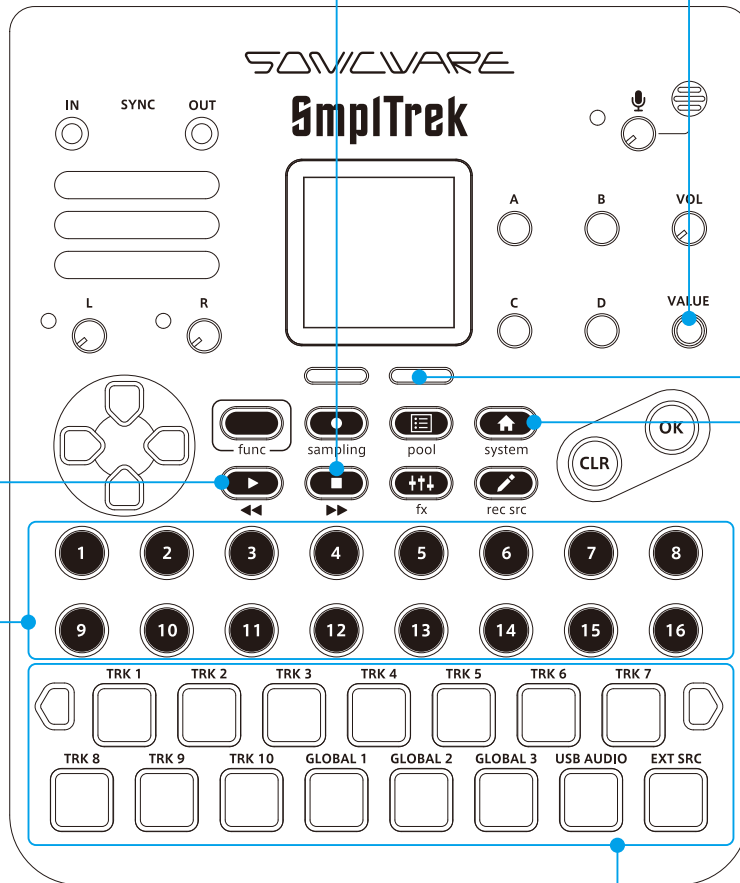
基本操作—ホーム画面



再生の停止

再生中のプロジェクト/シーンが停止します。再度、 を押すとプロジェクトの最初に頭出しします。

マスターレベルの調整



テンポ/メトロノームの設定
右  を押すと TEMPO MENU が開きます (→ P.21)。

ホーム画面に移動します。

プロジェクトの再生

プロジェクトが再生されます。

<LAUNCH モード= ON 時>

シーンの再生と切り替え

鳴らしたいシーンの STEP キーを押すと、そのシーンをループ再生します。再度、押すと停止します。再生中に他の STEP キーを押すと、再生中のシーンが最後まで再生された後で、切り替わります。

<LAUNCH モード= OFF 時>

シーンの選択

<LAUNCH モード= ON 時>

トラックの再生・停止

鳴らしたいトラックの LED パッドを押すと、再生します。再度、押すと停止します。

<LAUNCH モード= OFF 時>

トラックの選択

(トラックの再生はされません)

基本操作—ホーム画面

LEDパッドの状態	
選択中	<input type="checkbox"/> 白点灯
再生中	<input type="checkbox"/> 白緩く点滅
録音中	<input checked="" type="checkbox"/> 赤点灯
録音待機	<input checked="" type="checkbox"/> 赤点滅
再生待機・停止待機	<input checked="" type="checkbox"/> 緑点滅
再生中	<input checked="" type="checkbox"/> 緑緩く点滅
データあり	<input checked="" type="checkbox"/> 設定した色に点灯
空	<input checked="" type="checkbox"/> 消灯

シーンボタンの状態	
データあり	① 黄点灯
再生中	① 緑点灯
選択中	① オレンジ点灯
無効・空	① 消灯

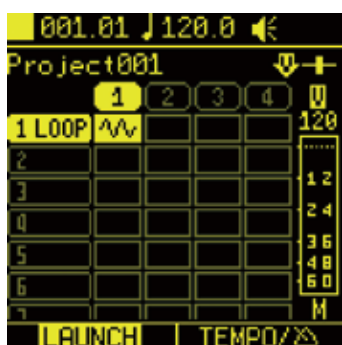
基本操作—ホーム画面

LAUNCH モードの切り替え

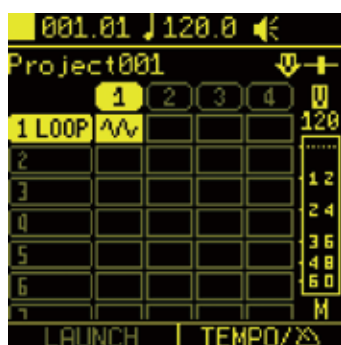
SmplTrek では、LED パッド やシーン を押したら、直ちにトラックやシーンを再生する **LAUNCH モード**の ON / OFF をすることができます。

ライブパフォーマンス時は ON に、制作中は ON / OFF を切り替えながら使用してください。

- 1 左 「LAUNCH」を押す。
ON / OFF が切り替わる。



ON



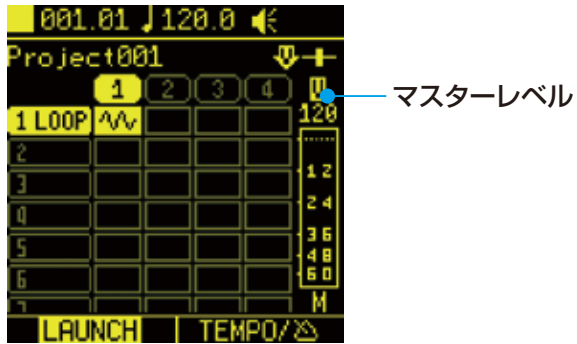
OFF

LAUNCH MODE		
ON	<input checked="" type="radio"/> ① ~ ⑯	シーンの再生、再生予約
	<input type="checkbox"/> LED パッド	トラックの再生
OFF	<input checked="" type="radio"/> ① ~ ⑯	シーンの選択
	<input type="checkbox"/> LED パッド	トラックの選択

基本操作—ホーム画面

マスターレベルの調整

- 1 ホーム画面で  VALUE を回す。
マスターレベルが調整されます。






基本操作—ホーム画面

テンポ / メトロノームを設定する

- 1 ホーム画面で、右  「TEMPO/△」を押し、TEMPO MENU 画面に移動する。



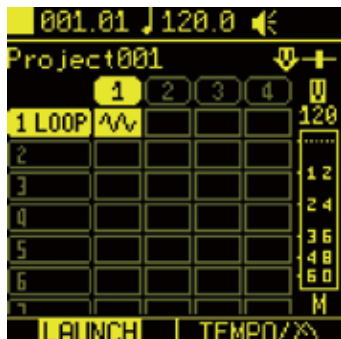
- 2  A を回して、テンポの速さを設定する。
また、右  「TAP TEMPO」を一定のリズムでタップすると、タップの平均のテンポが設定されます。
- 3  B を回してメトロノームの ON/OFF を切り替える。

TEMPO MENU		
 B or  B	METRONOME	ON / OFF
 C	METRONOME VOLUME	メトロノームのボリューム
 D	PRECOUNT	プリカウントのカウント数

基本操作—ホーム画面

ホーム画面でのコピー

- 1 コピーしたいトラック、シーン、クリップを選択し、
func + OK を押す。



- 2 コピー先を選択し、OK を押す。



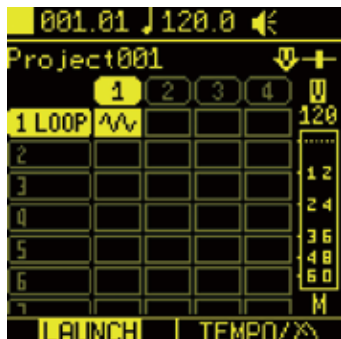
POINT!

- ・トラックを選択した場合トラック全体、シーンを選択した場合シーン全体がコピーされます。
- ・トラック設定画面 (→ P.211) やクリップ設定画面 (→ P.213) からもコピーできます。

基本操作—ホーム画面

ホーム画面でのクリア

- 1 クリアしたいトラック、シーン、クリップを選択し、
func + CLR を押す。



- 2 「YES」を選択する。



POINT!

- ・トラックを選択した場合トラック全体、シーンを選択した場合シーン全体がクリアされます。
- ・トラック設定画面(→ P.212) やクリップ設定画面(→ P.123) からもクリアできます。

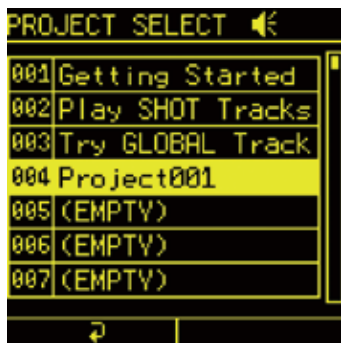
プロジェクト

プロジェクトの選択

- 1  を押す。
- 2 PROJECT MENU で「SELECT/NEW」を選択する。



- 3  VALUE を回して、プロジェクトを選択し、 か  VALUE を押す。



プロジェクト

プロジェクトの保存

- 1  を押す。
- 2 PROJECT MENU で「**SAVE**」を選択する。



- 3 「**YES**」を選択する。

プロジェクト

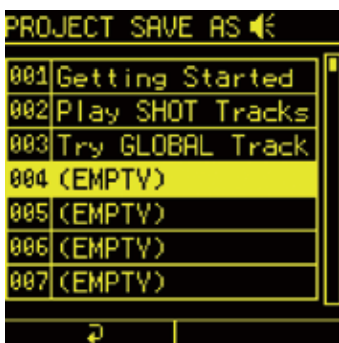
プロジェクトのコピー / 名前をつけて保存

1  を押す。

2 PROJECT MENU で「SAVE AS」を選択する。



3 (EMPTY) を選択し、 を押す。



4 名前を入力し、右  「OK」を押す。



プロジェクト

プロジェクトのリネーム

1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。

2 「RENAME」を選択し、 を押す。



3 名前を変更し、右  「OK」を押す。



プロジェクト

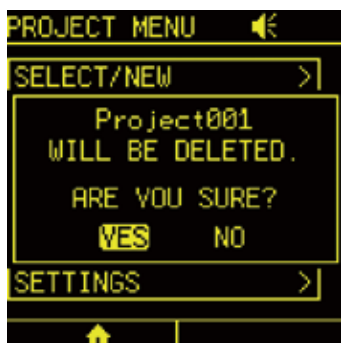
プロジェクトの削除

1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。

2 「DELETE」を選択し、 を押す。



3 「YES」を選択し、 を押す。



POINT!

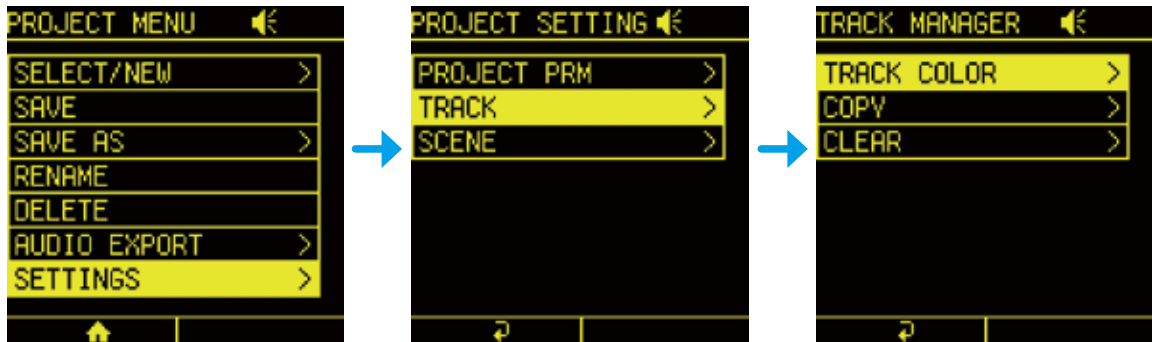
・削除すると、元に戻せないのをご注意ください。

プロジェクト

LED パッドの色を変える



1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。

2 「SETTING」→「TRACK」→「TRACK COLOR」を選択する。



3 各項目を設定する。



TRACK COLOR	
 A	色を変えたいトラック
 B	色の種類

シーン

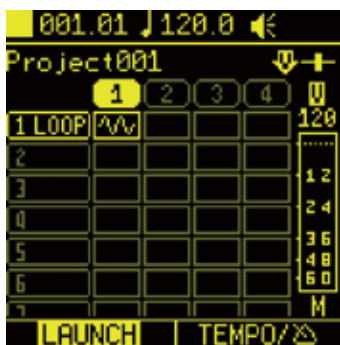
シーンの設定

- 1 ホーム画面で **func** + 設定したいシーン **●** を押す。



POINT!

- ・別のシーンが再生中またはプロジェクトの再生中は、再生が停止します。
- ・カーソルを設定したいシーンに合わせて **OK** を押しても設定画面に入れます。



シーン

2 各項目を設定する。

SCN SETTING (1/2)		
🗑️A	BAR	シーンの小節数の変更
🗑️B	TIME SIG	シーンの拍子の変更
🗑️C	REPEAT	プロジェクト再生時に、現在のシーンを何回繰り返すかの設定
🗑️D	ENABLE	シーンの ON / OFF OFF にすると、プロジェクト再生時にスキップします

SCN SETTING (2/2)		
🗑️A	COPY TO	シーンのコピー
🗑️B	CLEAR	シーンのクリア

サンプリング

サンプリング方法

サンプリング

通常のサンプリングです (→ P.34)。

クイック・サンプリング

ホーム画面でトラックパッドを押し込むことで、簡単にサンプリングして任意のトラックを作成できます (→ P.36)。

LOOPトラックのリアルタイムレコーディング

LOOPトラックのEDIT画面でのサンプリングです (→ P.56)。

ルーパー録音 (ライブサンプリング)

ホーム画面でシーン再生をしながら、LOOPトラックに次々とルーパー録音することができます (→ P.58)。

リサンプリング

SmplTrek で再生している音をサンプリングできます (→ P.37)。

サンプリング

サンプリングの設定



SAMPLING			
🗂️ A	録音ソースの切り替え (→ P.38)	🗂️ B	モニターの ON / OFF
🗂️ C	録音ソースに関する設定 (→ P.38)	🗂️ D	ノーマライズの ON / OFF
🗂️ VALUE	AUTO_REC の ON / OFF	OK	サンプリングを開始
左 	オートセーブの ON / OFF	右 	保存先の選択

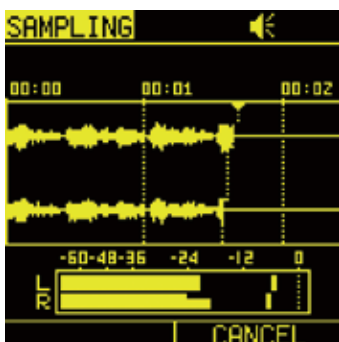
サンプリング

サンプリングする

- 1  +  を押し、各項目を設定する。



- 2  を押して、サンプリングを開始する。
右  「CANCEL」で中断できます。



- 3 再度、 または、 を押して停止する。
- 4 名前を変更し、右  「OK」を押す。



POINT!

- ・オートセーブがオンの場合はこの画面は表示されません。


サンプリング

- 5 サンプルをトラックにロードするかチョップするか選択する。
「CHOP」をする場合は(→ P.162)を参照してください。
再度、サンプリングをする場合は「DONE」を選択してください。



POINT!

- ・保存先が POOL の場合はこの画面は表示されません。

- 6 「LOAD TO TRACK」を選択した場合はロード先のクリップを選択し、
OK または、右  「LOAD」を押す。



サンプリング

クイック・サンプリングをする

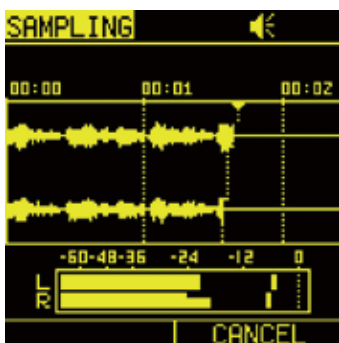
- 1 トラックタイプを設定しない状態で、サンプリングしたいトラックのトラック PAD を押し込む。



POINT!

- ・ LAUNCH モードがオフの場合 (→ P.19) はトラックタイプが設定されていてもクイック・サンプリング可能です。

- 2 を押して、サンプリングを開始する。



- 3 再度、 または、 を押すと停止する。

- 4 トラックタイプを選択し、 または、右 **[LOAD]** を押す。



サンプリング

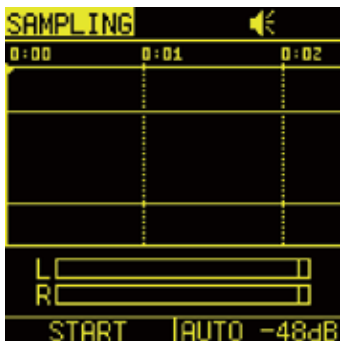
リサンプリングする

- 1 **func** + **sampling** でサンプリング画面に移動し、**A** でリサンプリングを選択する。



- 2 **c** で対象のトラックを選択する。

- 3 **play** または、トラック PAD **□**、**●** を押し、リサンプリングしたいトラックを再生する。






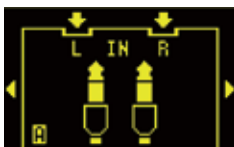
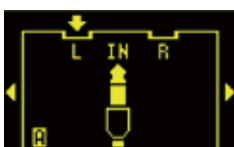





- 4 **OK** を押して、リサンプリングを開始する。

録音ソースの設定

1  +  を押す。(オレンジに点灯)

2  を回して、入力ソースを選択する。



REC SRC			
 A	説明	 c	使用ジャック
	内蔵マイク		
	ギターやベースなどの Hi-Z	ゲイン コントロール	INPUT L
	ダイナミックマイク	ゲイン コントロール	INPUT R
	STEREO LINE 入力	PAD ON / OFF	INPUT L / R
	MONO LINE 入力	PAD ON / OFF	INPUT L
	USB		USB
	リサンプリング	トラック 選択	

3  を押し込むとモニターを ON にできます。





モニター ON の時、 でモニター音量を調節できます。

プール

プールへの入場

- 1  +  を押し、プール画面に移動し、ファイルのタイプを選択する。



- 2  か  で任意のファイルが入ってるフォルダを選択し、
 か  を押す。

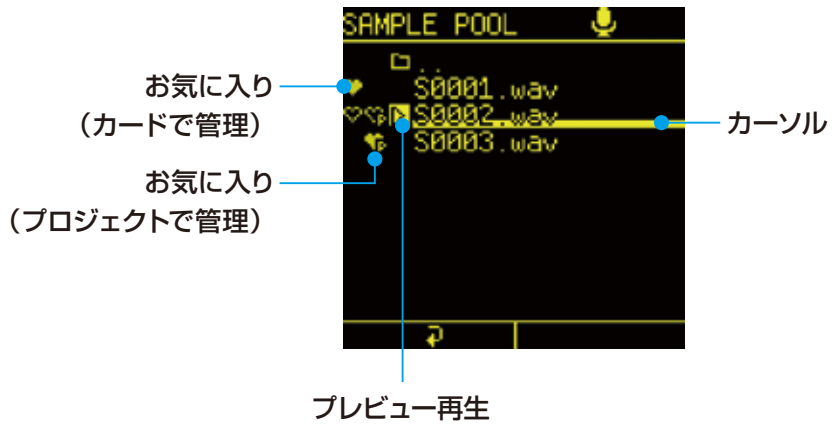


POOL	
項目	説明
Presert	プリセットファイルフォルダー
Pool	全プロジェクトで利用可能なファイルの保存フォルダー
Projrct	現在のプロジェクトでのみ使用するファイルを入れておくフォルダー
Favorite	お気に入りマークをつけたファイル一覧
Project Fav	現在のプロジェクトで管理する、お気に入りマークをつけたファイル一覧

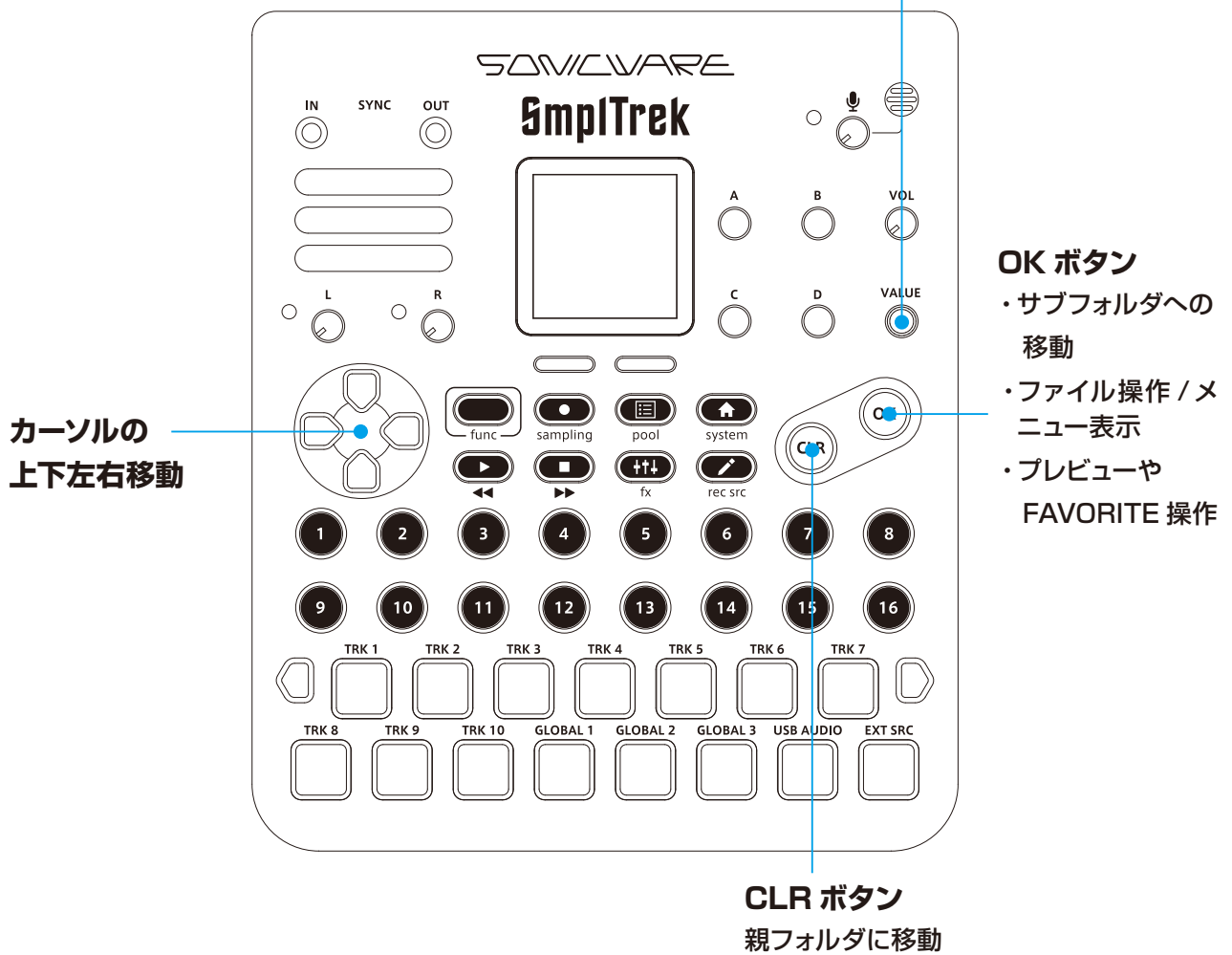
プール

プールの基本操作

- 1 プール画面に移動し、任意のファイルを選択する。



カーソルの上下移動や
VALUE で OK と同じ動作



POINT!

- ・KIT POOLではLEDパッドを叩いて選択しているドラムキットをプレビューすることができます。

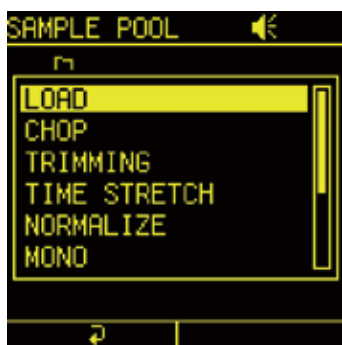
プール

ファイルのロード

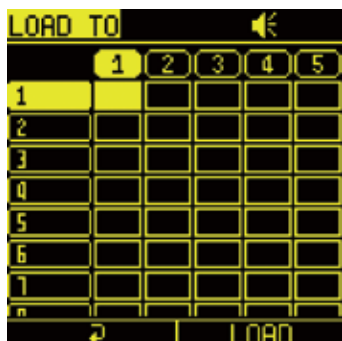
- 1 プール画面に移動し、任意のファイルを選択する。



- 2 **OK** を押して、ポップアップメニューを開き、**LOAD** を選択する。



- 3 ファイルをロードしたいTRACK を選択し、**OK** か、右 **LOAD** を押す。

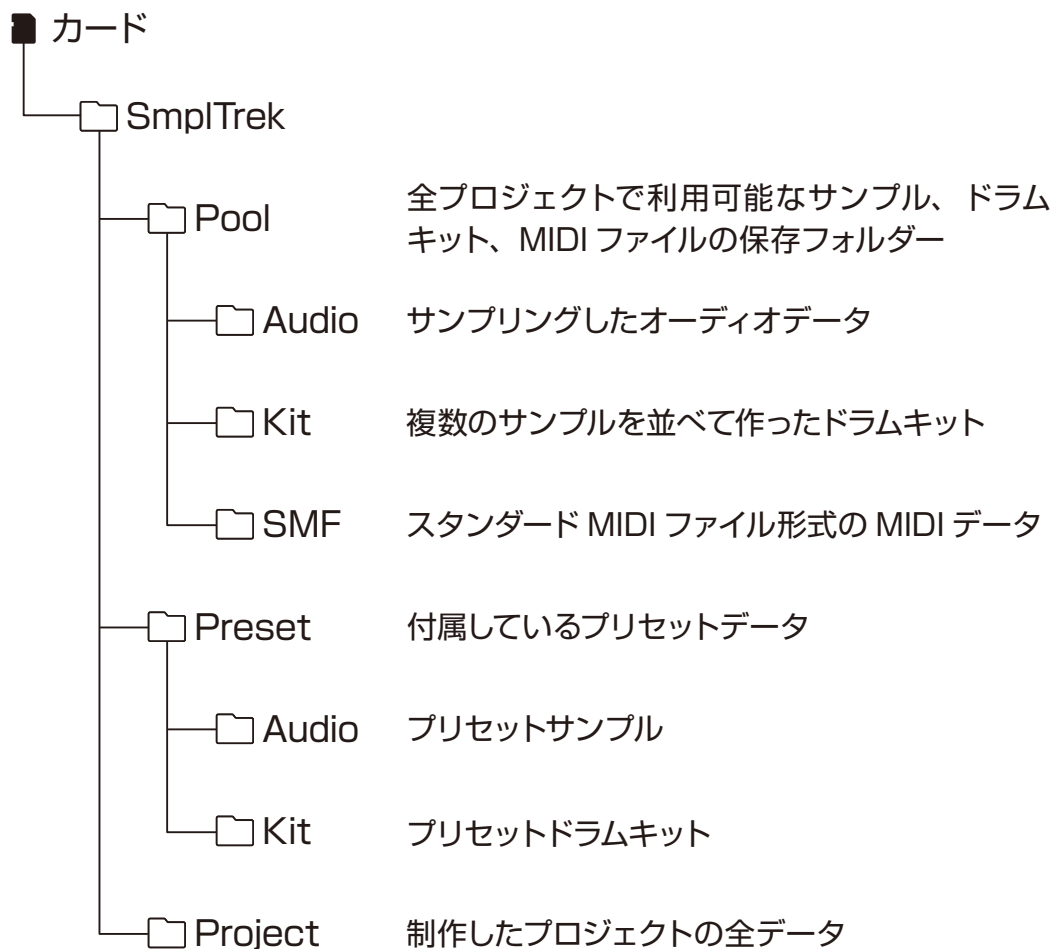


- 4 サンプルの場合は画面に沿って、トラックタイプの選択、使用範囲の設定を行ってください。

プール

カード内のフォルダ構成

SmplTrek で使用するカード内は、次のようなフォルダ構成になっています。



プール

PC/Mac からファイルをインポートする

- 1 本体でフォーマットをしたカードを、PC/Mac に挿入する。
- 2 サンプルをインポートする場合、
カード > SmpITrek > Pool > Audio フォルダに、
WAV ファイルをコピーし、再度、本体にカードを挿入する。

POINT!

- ・KIT の場合は、カード > SmpITrek > Pool > KIT フォルダに、SMF の場合は、カード > SmpITrek > Pool > SMF フォルダにファイルをコピーします。
- ・カードリーダーモード (→ P.193) でファイルをカードにコピーすることもできます。

- 3 プール画面へ移動し、LOAD したいファイルを選択する (→ P.41)。

対応 WAV フォーマット

サンプリング周波数	44.1kHz ~ 96kHz
ビット数	16bit ~ 24bit

SmpITrek では 48kHz/16bit の WAV ファイルで動作します。

推奨フォーマット

48kHz/16bit の WAV ファイル

基本操作—トラック

トラックタイプ一覧

LOOP トラック

ドラムループやギターループなどのフレーズをサンプリングし、1シーン内でループ再生をするのに特化しています。

SHOT トラック

効果音や、ドラムのクラッシュなど、1つのサンプルをワンショットで音を鳴らしたい時に使います。またワンショットサンプルを使用してシーケンスパターンを組むこともできます。

INST トラック

ピアノやギターなどの生楽器の単音をサンプリングし、鍵盤上に並べてスケールでフレーズを弾くような時に使います。

DRUM トラック

バスドラムやスネア、ハイハットなどドラムサウンドを使い、ドラムパターンを作る際に使います。

MIDI トラック

外部の MIDI 機器を使ってフレーズを作る際に使うピアノロールタイプのシーケンサーです。

GLOBAL トラック


複数のシーンをまたいで使うことができる、独立したオーディオトラックです。ボーカルや、1曲を通した演奏などを録音する際に使います。

基本操作—トラック

トラックタイプのアサイン

- 1 空のトラックを選択して、 か、 を押す。



- 2 ポップアップメニューから、アサインしたいトラックタイプを選択し  を押す。







POINT!


- ・DRUMトラック、INSTトラックはそれぞれ最大4トラックずつ同時使用が可能です。

基本操作—トラック

トラックの切り替え

- 1 ホーム画面で  か、 を押して、EDIT 画面に移動する。
- 2 EDIT 画面で、 + トラック PAD  を押して、トラックを切り替える。

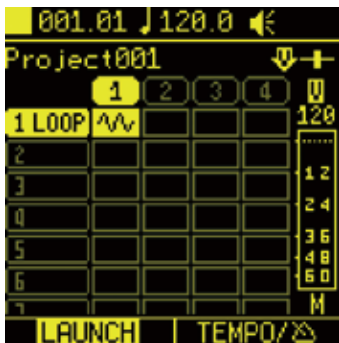
POINT!

- ・  を押している間、選択中のトラックは白点灯、それ以外のトラックは設定した色で点灯します。
- ・ トラックの設定画面 (→ P.47) でも同様の操作でトラックの切り替えができます。

基本操作—トラック

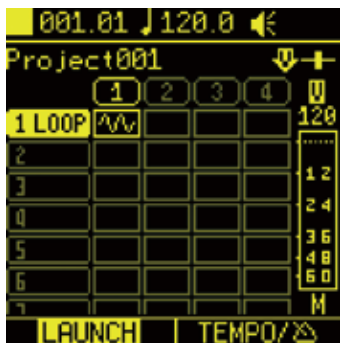
トラックの設定メニューの出し方

- 1 ホーム画面で  + 設定したいトラック PAD を押す。

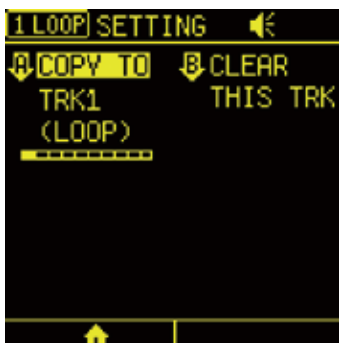


POINT!

- ・カーソルを設定したいトラックに合わせて  を押しても設定画面に入れません。



- 2 表示されたメニューに従って設定する。



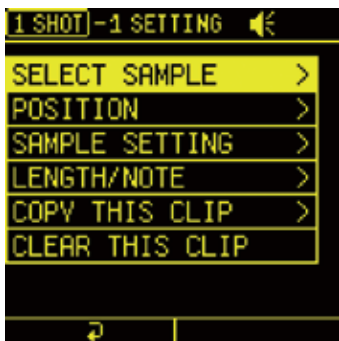
基本操作—クリップ

クリップの設定メニューの出し方

- 1 設定をしたいクリップを選択して、 か、 を押して、編集画面に移動する。



- 2 再度  を押して、SETTING 画面に移動し、表示されたメニューに従って設定する。



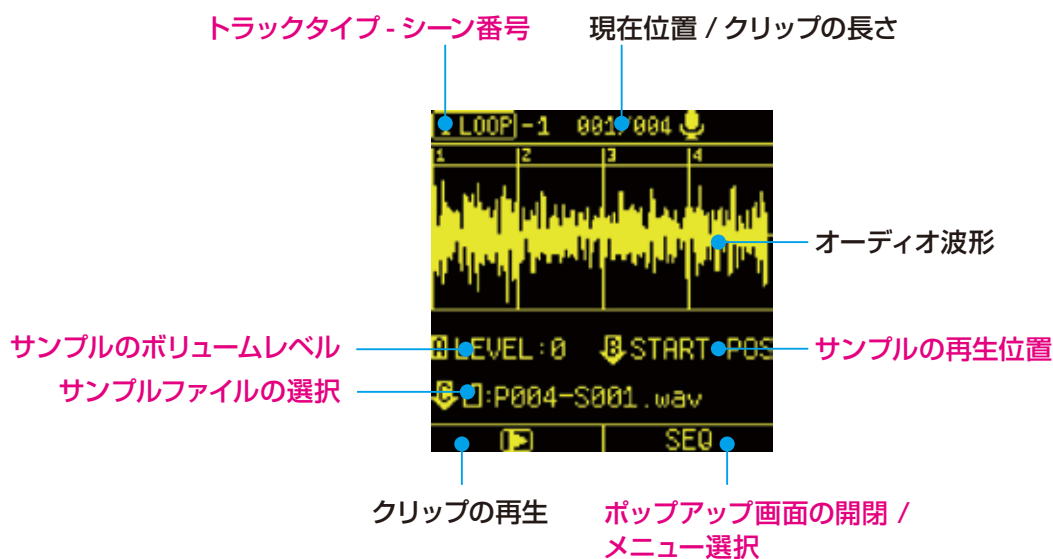
LOOPトラック







概要




ドラムループやギターループなどのフレーズをサンプリングし、1シーン内でループ再生をするのに特化しています。

LOOPトラック

LOOPトラック EDIT 画面

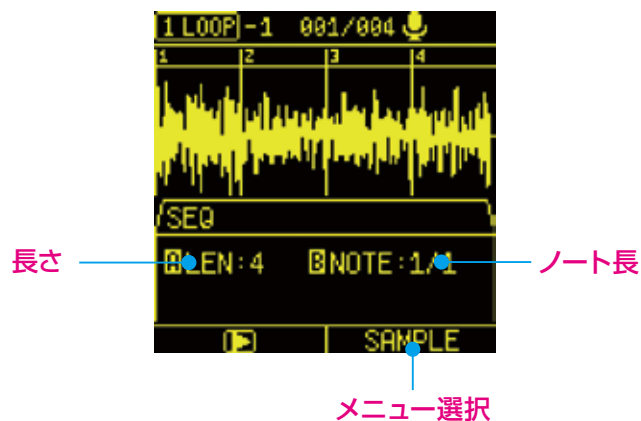


LOOP TRACK (EDIT) - 共通	
左 	クリップの再生
右 	ポップアップ画面の開閉 / メニュー選択
	クリップのメニュー表示
	オーディション状態 LOOPトラックチャンネルを通った音になりますが録音は されません
	レコーディング状態
	シーンの再生

LOOP TRACK (EDIT)		
 A	LEVEL	クリップのレベル クリップの設定画面(→P.48)からも設定可能
 B	START POS	サンプルの再生位置の設定 (→ P.55)
 C		サンプルファイルの選択 (→ P.52)

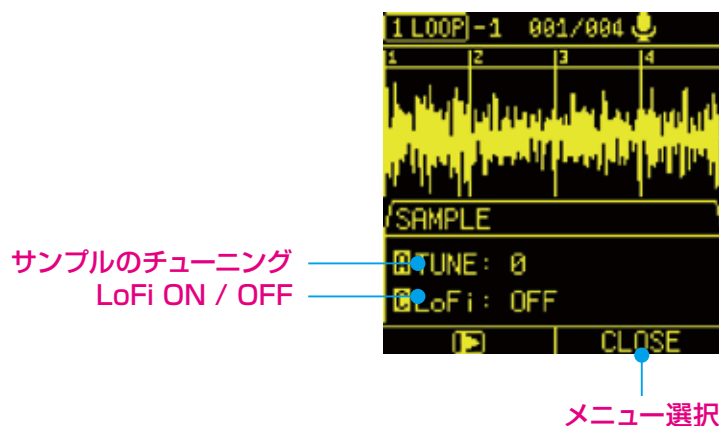
LOOPトラック

LOOPトラック EDIT 画面 (SEQ)



LOOP TRACK (EDIT) - SEQ		
🗑️ A	LEN	長さ
🗑️ B	NOTE	ノート長

LOOPトラック EDIT 画面 (SAMPLE)

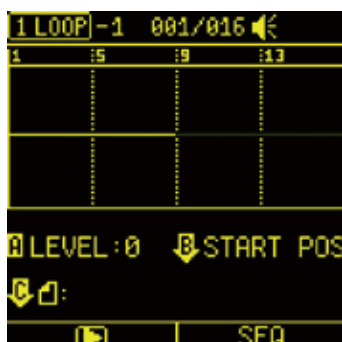


LOOP TRACK (EDIT) - SAMPLE		
🗑️ A	TUNE	ピッチの調整 (100 セント単位)
🗑️ A	TUNE	ピッチの調整 (1 セント単位)
🗑️ C	LoFi	LoFi の ON / OFF

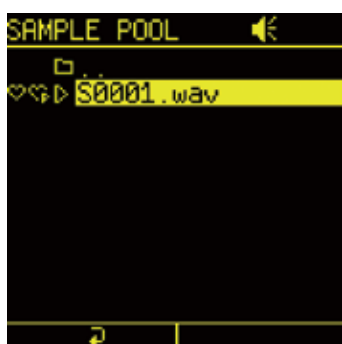
LOOPトラック

サンプルのロード

- 1 EDIT 画面で  を押す。



- 2 任意のサンプルを選択し、 を押す。



POINT!

- ・POOL 画面 (→ P.41) やクリップの設定画面 (→ P.48) からサンプルをロードすることができます。

- 3 サンプルの使用範囲の設定し、 または、右  「NEXT」を押す。

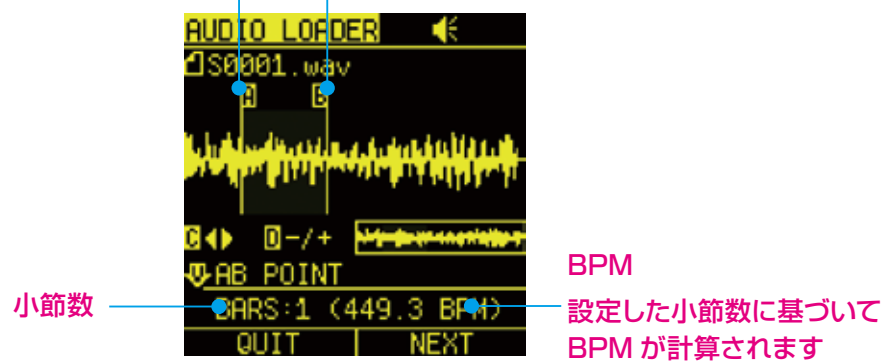


LOOPトラック

AUDIO LOADER	
🗄️ A	サンプルのスタート位置
🗄️ B	サンプルのエンド位置 (AB POINT)
🗄️ C	拡大した波形の表示を移動
🗄️ D	波形表示の拡大
🗄️ VALUE	範囲指定の項目の変更 / 選択
🗄️ VALUE	範囲指定の項目の選択決定
左 	中止
右 	次メニューへ移動

・任意の範囲を自由に決める場合 (AB POINT)

🗄️ A スタートポイント 🗄️ B エンドポイント



・テンポがわかっている場合 (BPM BARS)



LOOPトラック

- テンポとノート長、ステップ数で範囲指定する場合
(BPM NOTE STEP)



4 タイムストレッチの設定をする。

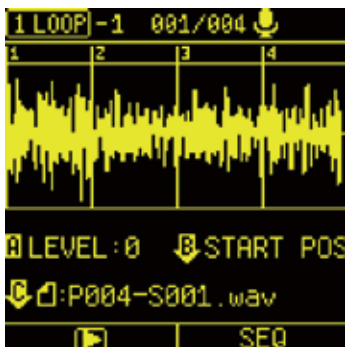


NO	タイムストレッチをしない
MELODIC	メロディーのようなフレーズ向けのアルゴリズム
RHYTHMIC	ドラムのような、短い音を刻むフレーズ向けのアルゴリズム

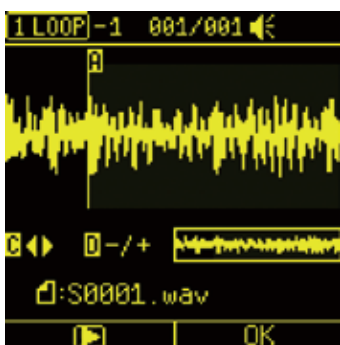
LOOPトラック

サンプルのスタート位置の調整

- 1 LOOPトラック EDIT 画面で  B **[START POS]** を押す。



- 2 各項目を設定する。



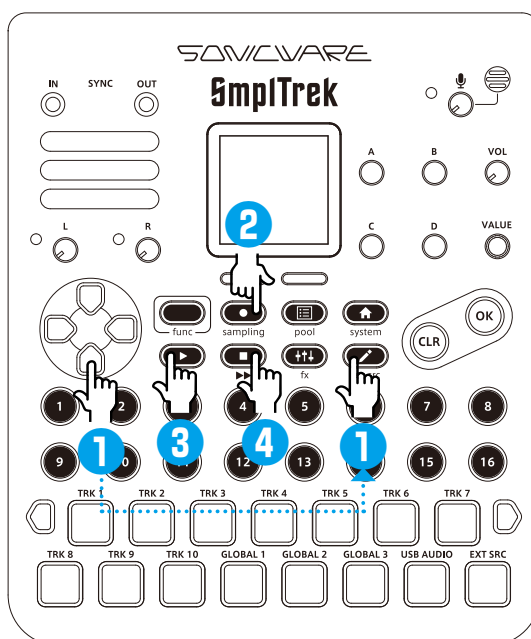
START POSITION			
 A	ループのスタート位置	左 	プレビュー再生
 C	波形表示の移動	右 	決定
 D	波形表示の拡大		

POINT!

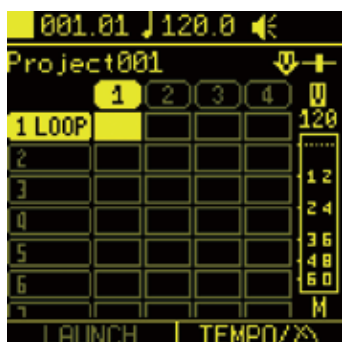
- ・スタート位置を変更すると、設定したループ範囲のままスタート位置をずらして再生されます。

LOOPトラック

リアルタイムレコーディングする



- 1 レコーディングをしたいクリップを選択して、 を押す。





- 2  を 2 回押して、REC 待機状態にする。

- 3  を押して、レコーディングを開始する。



LOOPトラック

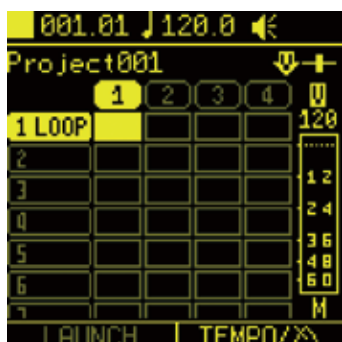
- 4** 最後のステップまで到達したら、録音が終わり
ループ再生が始まるので、 を押し停止する。

	オーディション状態
	レコーディング状態

LOOPトラック

ルーパー録音 (ライブサンプリング)

- 1 ルーパー録音をしたいクリップを予め **LOOP** タイプにする。



- 2  を押し、「LOOP REC」を選択する。



- 3  ~  を押して、シーンの再生を開始する。

- 4 LOOPトラックの  を押して、録音待機状態にする。
システムメニューの **LAUNCH MODE**(→ P.180) に従って自動的にレコーディング開始します。

POINT!

- ・ 予め、複数トラックを LOOP タイプにしておくと、次々と各トラックにルーパー録音するようなパフォーマンスが行えます。
- ・ 録音する長さは、各 LOOPトラックの LENGTH / NOTE 設定に依存します。

LOOPトラック

LEDパッドの状態	
選択中	□ 白点灯
再生中	■ 緑緩く点滅
録音待機中	■ 赤点滅
録音中	■ 赤緩く点滅
データあり	■ 設定した色に点灯
空	■ 消灯

シーンボタンの状態	
データあり	① 黄点灯
再生中	① 緑点灯
再生待機	① 緑点滅
選択中	① オレンジ点灯
無効・空	① 消灯

SHOTトラック

概要

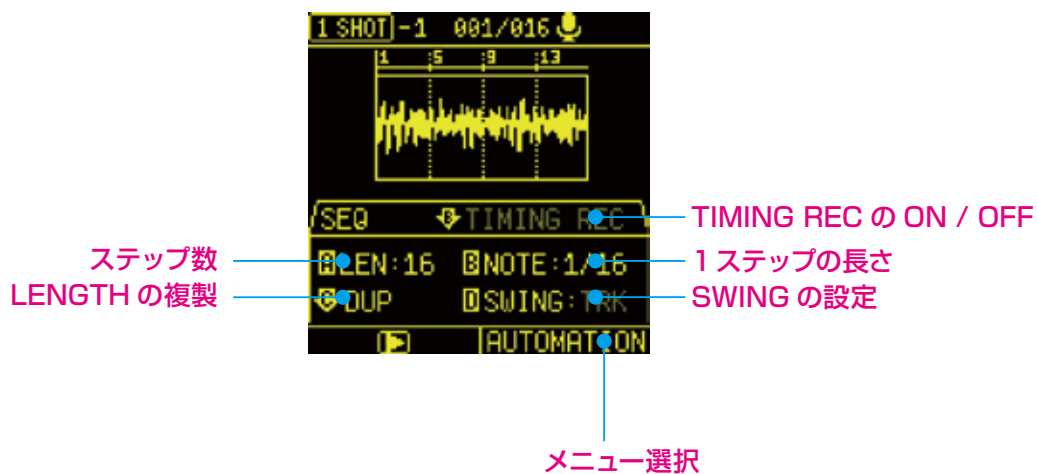
効果音やドラムのクラッシュなど、1つのサンプルをワンショットで音を鳴らしたい時に使います。SHOTトラックには、**PAD 演奏モード**と**SEQUENCE モード**があります (→ P.70)。


PAD 演奏モード	LED パッドを押した時に、サンプルを鳴らすモード。ライブパフォーマンスに最適です。
SEQUENCE モード	サンプルを鳴らすタイミングをシーケンスで組むことができます。複雑に鳴らしたい時や、制作で KICK のビートを組みたい時などに最適です。

SHOTトラック

SHOTトラック EDIT 画面

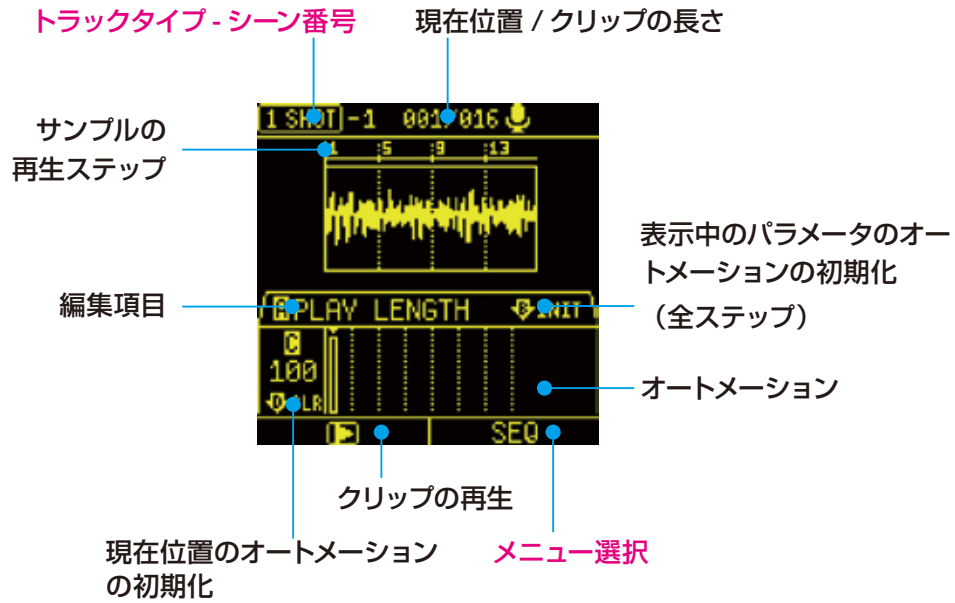
EDIT 画面で、右  を押してメニューを切り替える。



SHOT TRACK (EDIT) - SEQ		
 A	LEN	ステップ数 (16 ステップ単位)
 A	LEN	ステップ数 (1 ステップ単位)
 B	TIMING REC	TIMING REC の ON / OFF
 B	NOTE	1 ステップの長さ
 C	DUP	シーケンスの長さを倍に拡張し複製
 D	SWING	SWING の設定 (→ P.71) TRK : トラック全体の設定を適用 0 ~ 75% : 選択クリップのみに適用

SHOTトラック

SHOTトラック EDIT 画面 (AUTOMATION)



SHOT TRACK (EDIT) - AUTOMATION			
	編集項目の切り替え		1ステップ単位で移動
	編集項目の初期化		16ステップ単位でページ移動
	編集項目のパラメータ		SETTING 画面へ移動
	パラメータの初期化		レコーディング状態にする
	ステップの移動		シーンの再生
	押し込みながらでページ単位の移動		REC 中の発音トリガーの入力 / クリア
左	クリップの再生		リアルタイム REC 中の発音トリガーの入力
 	ステップの移動		

SHOTトラック

サンプルのロード

- 1 EDIT 画面で  を押す。



- 2 「SELECT SAMPLE」を選択する。





- 3 任意のサンプルを選択し、 を押す。



SHOTトラック

4 サンプルの使用範囲の設定をする。



AUDIO LOADER	
🗑️ A	サンプルのスタート位置
🗑️ B	サンプルのエンド位置 (AB POINT)
🗑️ C	拡大した波形の表示を移動
🗑️ D	波形表示の拡大
🗑️ VALUE	範囲指定の項目の変更 / 選択
🗑️ VALUE	範囲指定の項目の選択決定
左 	中止
右 	次メニューへ移動

SHOTトラック

- ・任意の範囲を自由に決める場合 (AB POINT)



- ・テンポがわかっている場合 (BPM BARS)



- ・テンポとノート長、ステップ数で範囲指定する場合 (BPM NOTE STEP)

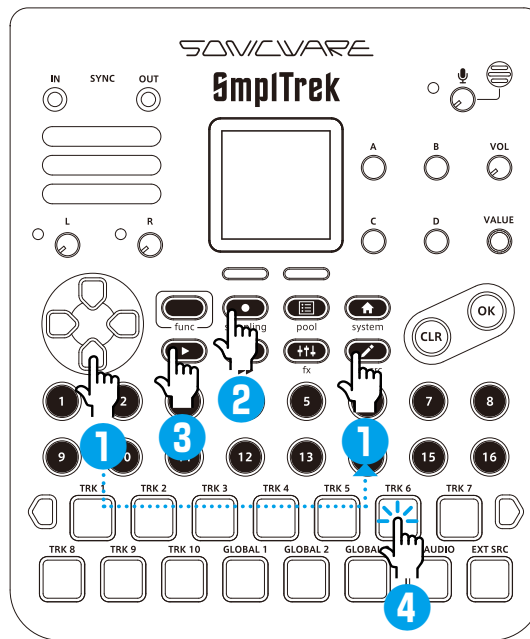


POINT!

- ・POOL画面(→ P.41) やクリップの設定画面(→ P.48) からサンプルをロードすることができます。

SHOTトラック

リアルタイムレコーディングする



- 1 レコーディングをしたいクリップを選択して、**OK** か、**RECORD** を押す。

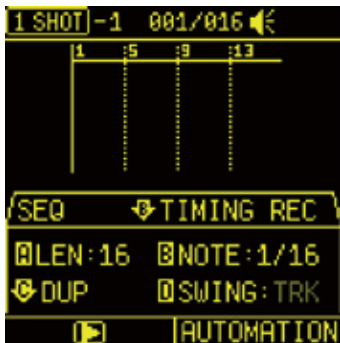


POINT!

- ・どのステップからオーディオが配置されているかが可視化されます。
- ・ページを送る際、16ステップ単位で移動します。1-16ステップが表示されているページの次のページは17-32ステップが表示されます。

SHOTトラック

- 2 ノンクオンタイズ・レコーディングする場合は
↓B を押し、「TIMING REC」をオンにする。



- 3 [RECORD] を押し、レコーディング待機にする。

- 4 [RECORD] を押し、レコーディングを開始する。

- 5 入力したいタイミングで [STOP] を押す。

POINT!

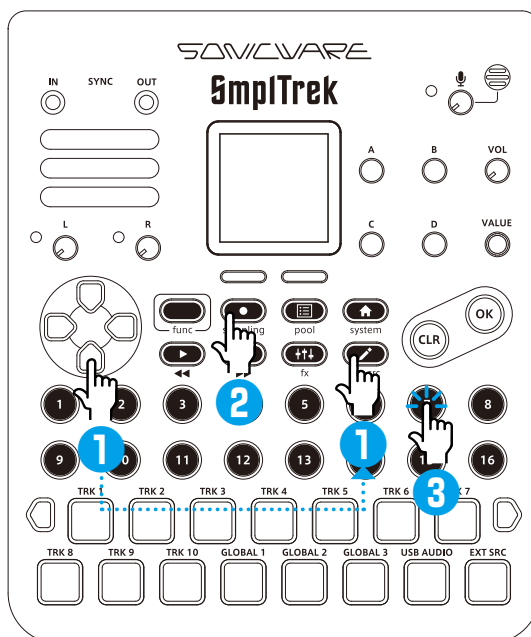
- ・入力したいステップの [RECORD] を押すことでも、直接そのステップに発音トリガーを入力できます。

- 6 EDIT 画面 (AUTOMATION) で [EDIT] を押し
「ON TIMING」を選択して、入力したタイミングをノートごとに編集する。



SHOTトラック

ステップレコーディングする



- 1 レコーディングをしたいクリップを選択して、**OK** か、**トラックボタン** を押す。



- 2 **レコードボタン** を押し、レコーディング待機にする。

- 3 入力したいステップの **ステップボタン** を押す。



入力済みのステップ **ステップボタン** を再度押すと、消すことができます。

SHOTトラック

PAD 演奏操作のレコーディング (SHOT REC)

この機能では、複数の SHOT トラックを用いて演奏することで、各 SHOT トラックのシーケンスを組むことができます。


- 1 予め、サンプルがアサインされた SHOT トラックを用意し、レコーディングをしたいシーンを選択する。



- 2  を押し、SHOT REC を選択する。



レコーディング待機状態になります。

- 3  を押し、レコーディングを開始し、SHOT トラックの を使って演奏する。




POINT!

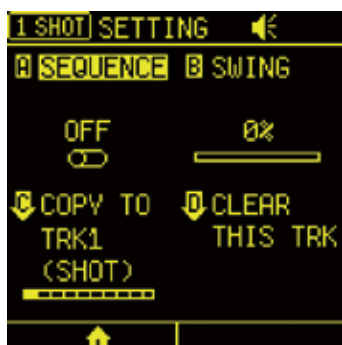
- ・同時に複数の SHOT トラックのシーケンスを入力することができます。各クリップは、各々の長さでループします。予め各クリップの長さを設定しておきましょう。

SHOT トラック

トラックの設定

(SEQUENCE モード / PAD 演奏モードの切り替え)

- 1 HOME 画面で  + SHOT トラック PAD  を押して、SETTING 画面に移動する。
- 2  A 「SEQUENCE」を回し、ON / OFF を切り替える。



SEQUENCE	
ON	SEQUENCE モード
OFF	PAD 演奏モード

POINT!

- ・ CHOP 後は、自動的に PAD 演奏モードに切り替わります。
- ・ SHOT REC 後は、自動的に SEQUENCE モードに切り替わります。

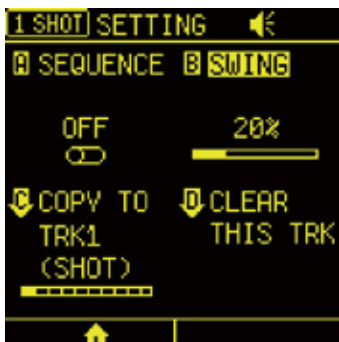
SHOTトラック

スイングの調整

- 1 HOME画面で、**func** + 調節をしたいトラック PAD を押して、SETTING画面に移動する。



- 2 SWINGの **B** を回し、トラック全体のスイングを調整する。



- 3 EDIT画面 (SEQ) で **D** を回し、クリップごとのスイングを調整する。



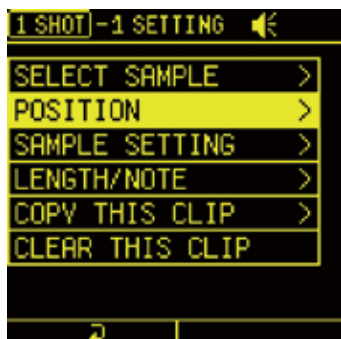
POINT!

- ・TRK に設定するとトラックのスイングが適用されます。

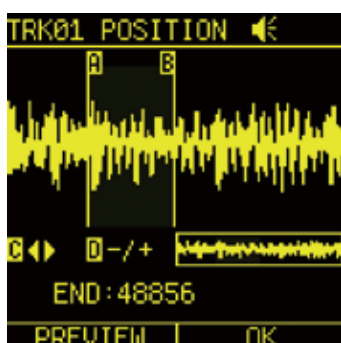
SHOTトラック

クリップの設定 (サンプルの使用範囲)

- 1 クリップの設定画面 (→ P.48) で「POSITION」を選択し、
Ⓞ を押す。



- 2 各項目を設定する。



POSITION			
ⓄA	サンプルのスタート位置	ⓄVALUE	範囲を保持したままスタート位置の移動
ⓄB	サンプルのエンド位置	左 	プレビュー再生
ⓄC	波形表示の移動	右 	決定
ⓄD	波形表示の拡大		

SHOTトラック

クリップの設定 (サンプルの設定)

- 1 クリップの設定画面 (→ P.48) で「SAMPLE SETTING」を選択し、
OK を押す。



SAMPLE SETTING		
🗑️ A	PITCH	ピッチの調整 (100 セント単位)
🗑️ A	PITCH	ピッチの調整 (1 セント単位)
🗑️ B	LoFi	LoFi の ON / OFF

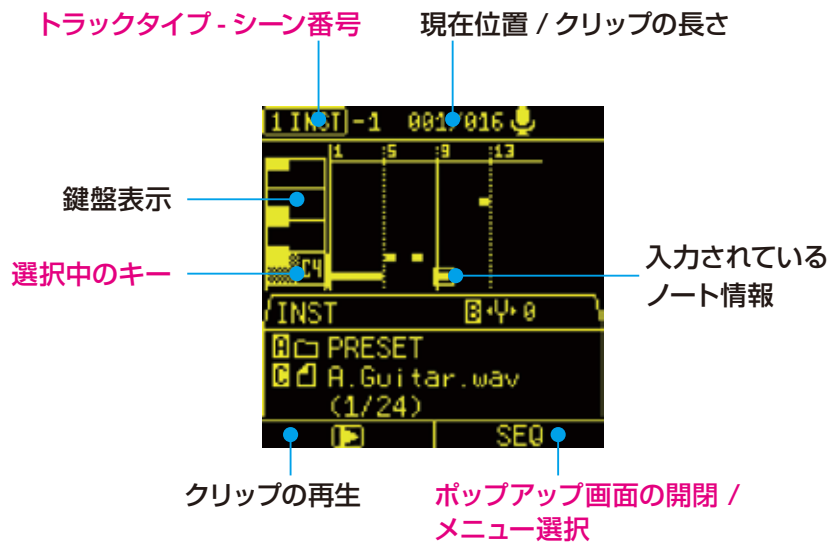
INSTトラック
















概要

ピアノやギターなどの生楽器の単音をサンプリングし、鍵盤上に並べてスケールでフレーズを弾くような時に使います。

INSTトラック

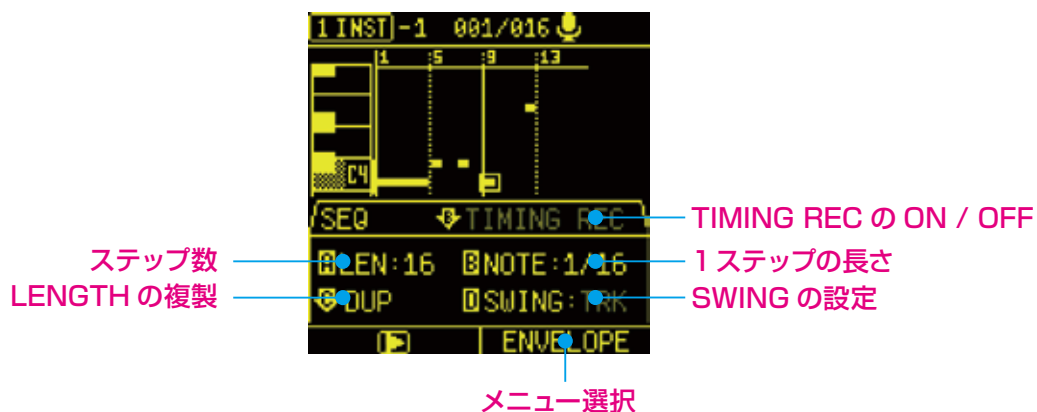
INSTトラック EDIT 画面



INST TRACK (EDIT) - 共通			
 VALUE 	ステップの移動	 VALUE 	押し込みながらでページ単位での移動
左 	クリップの再生		ノート位置の移動
右 	ポップアップ画面の開閉とメニュー選択		レコーディング状態にする
	SETTING 画面へ移動		シーンの再生
 	ページの切り替え		シーケンスデータの一括クリア
	オクターブキーでノート位置の1白鍵ごとの移動 /  + オクターブキーでオクターブ単位での移動		

INSTトラック

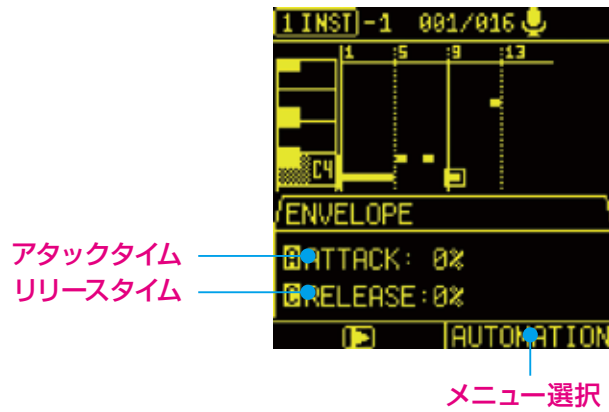
INSTトラック EDIT 画面 (SEQ)



INST TRACK (EDIT) - SEQ		
🗑️ A	LEN	ステップ数 (16 ステップ単位)
🗑️ A	LEN	ステップ数 (1 ステップ単位)
⬇️ B	TIMING REC	TIMING REC の ON / OFF
🗑️ B	NOTE	1 ステップの長さ
⬇️ C	DUP	シーケンスの長さを倍に拡張し複製
🗑️ D	SWING	SWING の設定 (→ P.71) TRK : トラック全体の設定を適用 0 ~ 75% : 選択クリップのみに適用

INSTトラック

INSTトラック EDIT 画面 (ENVELOPE)



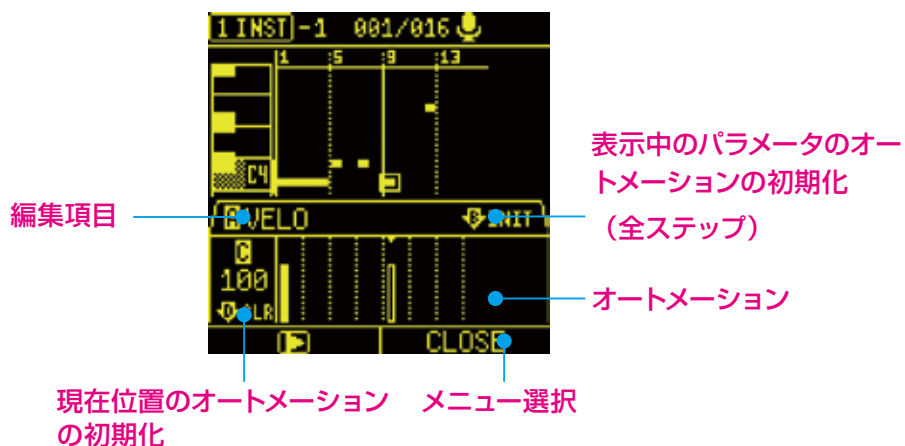
INST TRACK (EDIT) - ENVELOPE		
●A	ATTACK	アタックタイム
●c	RELEASE	リリースタイム

POINT!

- ・トラック設定画面 (→ P.47) から設定ができます。

INSTトラック

INSTトラック EDIT 画面 (AUTOMATION)



INST TRACK (EDIT) - AUTOMATION			
🗑️ A	編集項目の切り替え	📄 D	パラメータの初期化 (ステップ単位)
📄 B	編集項目の初期化	🔄	ノート位置の移動
🗑️ C	編集項目のパラメータの変更 (ステップ単位)	func + ① ~ ⑮	ステップの移動

INSTトラック

サンプルの選択

- 1 EDIT 画面で右  を押し、「INST」へ移動する。



- 2  A と  C を回し、サンプルを選択する。

INST TRACK (EDIT) - INST	
 A	フォルダの選択
 C	サンプルの選択
 B	サンプルのピッチ (100 セント単位)
 B	サンプルのピッチ (1 セント単位)

POINT!

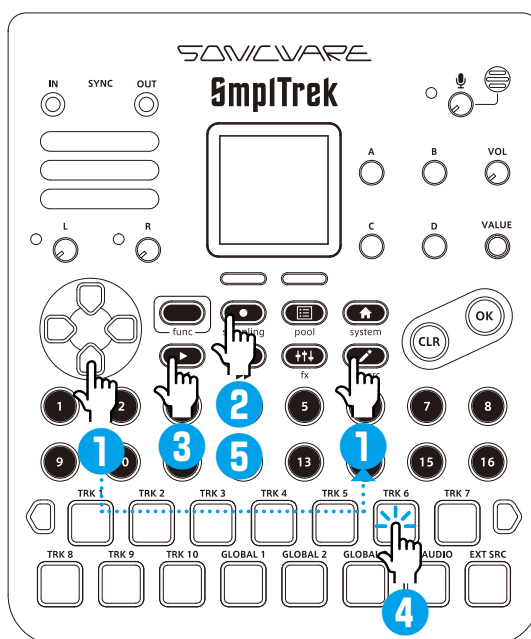
- ・INSTトラックにロード可能なサンプルの秒数の上限は次の表の通りです。

モノラル	10.9 秒
ステレオ	5.46 秒

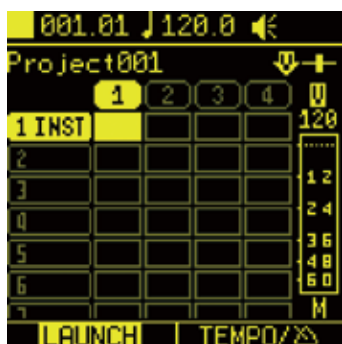
- ・POOL 画面 (→ P.41) やトラックの設定画面 (→ P.47) からサンプルをロードすることができます。

INSTトラック

リアルタイムレコーディング








- 1 レコーディングをしたいクリップを選択して、**OK** か、**RECORD** を押す。



- 2 ノンクオンタイズ・レコーディングする場合は **B** を押して、「**TIMING REC**」をオンにする。



INSTトラック

- 3  を押し、レコーディング待機にする。
- 4  を押し、レコーディングを開始する。
- 5  を演奏し、ノートを入力する。
- 6  を押し、レコーディングを終了する。
- 7 EDIT 画面 (AUTOMATION) で  を回し
「ON TIMING」「OFF TIMING」を選択して、
入力したタイミングをノートごとに編集する。



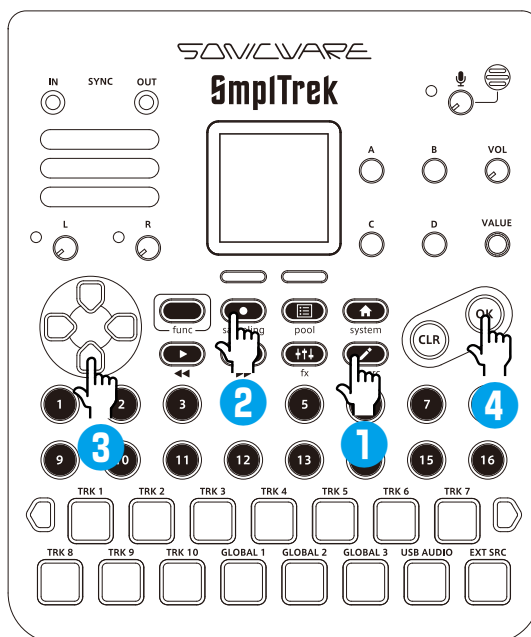
ON TIMING



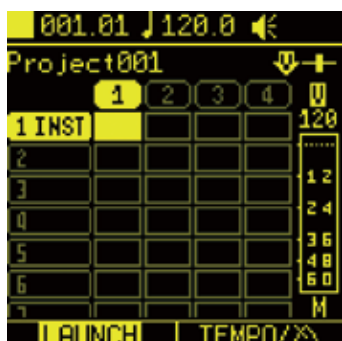
OFF TIMING

INSTトラック

ステップレコーディング



- 1 レコーディングをしたいクリップを選択して、**OK** か、**ENTER** を押す。



- 2 **ENTER** を押し、レコーディング待機にする。
- 3 **Cursor** や、**VALUE** で入力したいステップに移動する。
- 4 **Track** か、**OK**、**ENTER** を押すとノートが入力されます。
再度押すと、入力したノートがクリアされます。

POINT!

- ・鍵盤や **OK** を押したまま、ステップを移動すると、タイノートを入力することができます。
- ・**ENTER** を押しながら他の **ENTER** を押すことでもタイノートを入力することができます。
- ・ステップの移動は、**Cursor**、**VALUE** で行います。

INSTトラック

トラックの設定



(サンプルの使用範囲 / ループポジションの設定)

- 1 HOME画面で **func** + INSTトラック PAD **□** を押して、SETTING画面へ移動する。
- 2 **↓B** 「POSITION SETTING」を押す。



- 3 各項目を設定する。

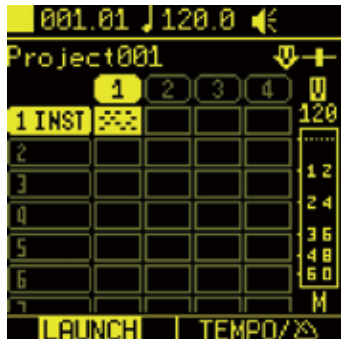


POSITION			
↓A	サンプルのスタート位置	↓ VALUE	START / END と LOOP 編集を切り替える
↓B	サンプルのエンド位置	左 	LOOP の ON / OFF
↓C	波形表示の移動	右 	決定
↓D	波形表示の拡大		

INSTトラック

トラックの設定 (基準となるキーの設定)

- 1 HOME画面で  + INSTトラック PAD  を押して、SETTING画面へ移動する。



- 2  を回して、「SAMPLE NOTE」を調節する。



INSTトラック

トラックの設定 (LoFi の設定)

- 1 HOME 画面で  + INSTトラック PAD  を押して、SETTING 画面へ移動する。



- 2 右  を押して 2 ページ目に移動し、 を回して、「LoFi」を調節する。



INSTトラック

クリップの設定（鍵盤のスケールの設定）

- 1 クリップを選択して、**OK** か、**ENTER** を押し、編集画面に移動する。



- 2 再度 **ENTER** を押し、SETTING 画面に移動し、「SCALE SETTING」を選択する。



- 3 各項目を設定する。



SCALE SETTING		
A	SCALE	スケールの変更
B	KEY	キーの変更

POINT!

- ・スケールから外れるノートは、LED パッド **A** が水色になります。

INSTトラック

クリップの設定 (SMF のインポート)

- 1 クリップを選択して、**OK** か、**ENTER** を押し、編集画面に移動する。



- 2 再度 **ENTER** を押し、SETTING 画面に移動し、**[IMPORT SMF]** を選択する。



- 3 POOL 画面から任意のファイルを選択する。

POINT!

- ・対応している SMF フォーマットは 0 および 1 で、ノート ON / OFF のみ IMPORT されます。
- ・SMF フォーマット 1 のファイルを IMPORT する場合、トラック選択画面が表示されるので、IMPORT したいトラックを一つ選択してください。
- ・POOL からも SMF のロードが可能です (→ P.41)。

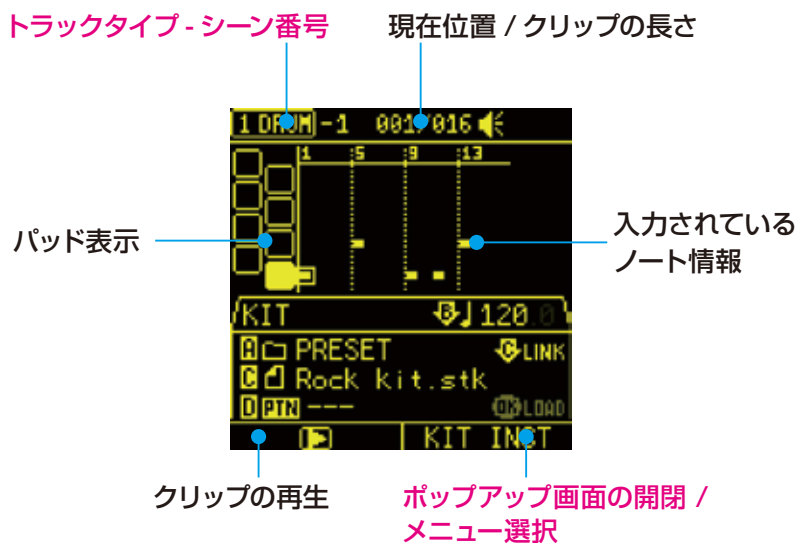
DRUMトラック

概要

予め用意されている DRUM KIT に入っているバスドラムやスネア、ハイハットなどのドラムサウンドを使い、ドラムパターンを作る際に使います。
また、サンプルからオリジナルの DRUM KIT を作ることもできます。

DRUMトラック

DRUMトラック EDIT 画面



DRUM TRACK (EDIT) - 共通			
VALUE 	ステップの移動	VALUE 	押し込みながらでページ単位での移動
左	クリップの再生		ノート位置の移動
右	ポップアップ画面の開閉とメニュー選択		レコーディング状態にする
	SETTING 画面へ移動		シーンの再生
+ 	ページの切り替え	+ CLR	シーケンスデータの一括クリア

DRUMトラック

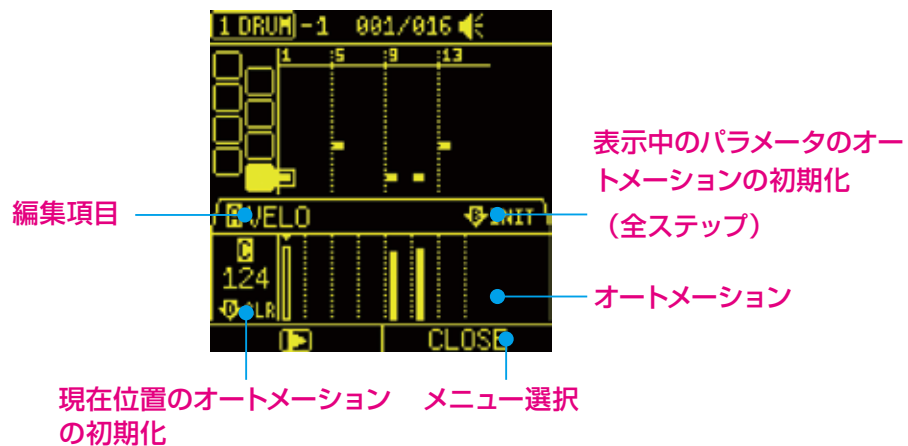
DRUMトラック EDIT 画面 (SEQ)



DRUM TRACK (EDIT) - SEQ		
🗑️ A	LEN	ステップ数 (16 ステップ単位)
🔄 A	LEN	ステップ数 (1 ステップ単位)
📄 B	TIMING REC	TIMING REC の ON / OFF
🗑️ B	NOTE	1 ステップの長さ
📄 C	DUP	シーケンスの長さを倍に拡張し複製
🗑️ D	SWING	SWING の設定 (→ P.71) TRK : トラック全体の設定を適用 0 ~ 75% : 選択クリップのみに適用

DRUMトラック

DRUMトラック EDIT 画面 (AUTOMATION)



DRUM TRACK (EDIT) - AUTOMATION			
🗑️ A	編集項目の切り替え	🗑️ D	パラメータの初期化 (ステップ単位)
📄 B	編集項目の初期化	func + □	ノート位置の移動
🗑️ C	編集項目のパラメータの変更 (ステップ単位)	func + ① ~ ⑮	ステップの移動



DRUMトラック

プリセットパターンのロード

- 1 EDIT画面(KIT)で  を回してプリセットパターンを選択する。



POINT!

-  を押して「LINK」をオンにすると、プリセットパターンを切り替えたときに自動でパターンに合ったプリセットキットに切り替わります。
-  を押しながら回すとジャンルごとにプリセットパターンが切り替わります。

- 2  を押してプリセットパターンをロードする。

DRUM TRACK (EDIT) - KIT			
 A	フォルダ選択	 B	テンポの設定
 C	キットの選択	 B	タップテンポ
 D	プリセットパターンの選択	 C	プリセットキットとパターンのリンク設定
 D	プリセットパターンの選択 (ジャンル単位)	 OK	プリセットパターンのロード

DRUMトラック

ドラムキットの選択と調整

- 1 EDIT 画面 (KIT) で A を回しフォルダを選択して、
c を回しキットを選択する。



- 2 EDIT 画面 (INST) でパッドを押してインストを選択し、
各パラメータを調整する。

POINT!

- ・再生させながら調整することもできます。

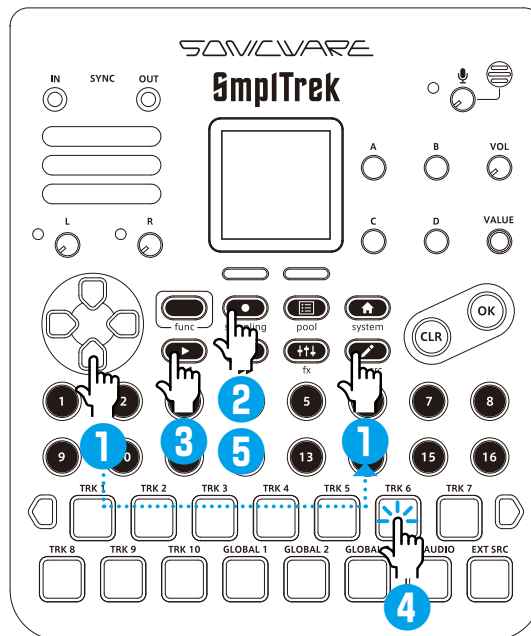
DRUMトラック



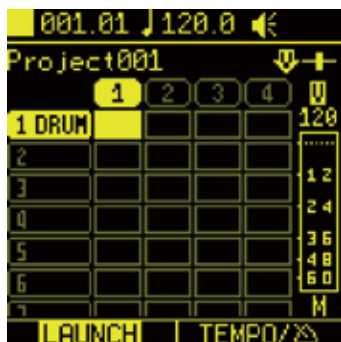
DRUM TRACK (EDIT) - KIT INST		
🗑️ A	LVL	インスト毎のレベルの設定
🗑️ B	PCH	インスト毎のピッチの調整 (100 セント単位)
🗑️ B	PCH	インスト毎のピッチの調整 (1 セント単位)
🗑️ C	PAN	インスト毎のパンの設定
🗑️ D	SEND	インスト毎のSEND量の設定

DRUMトラック

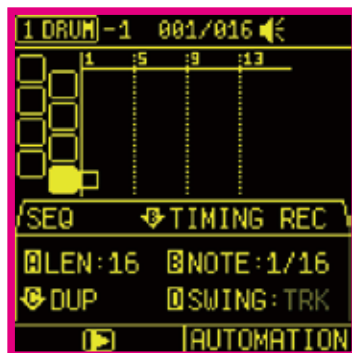
リアルタイムレコーディング








- 1 レコーディングをしたいクリップを選択して、**OK** か、**RECORD** を押す。



- 2 ノンクオンタイズ・レコーディングする場合は **B** を押して、「TIMING REC」をオンにする。



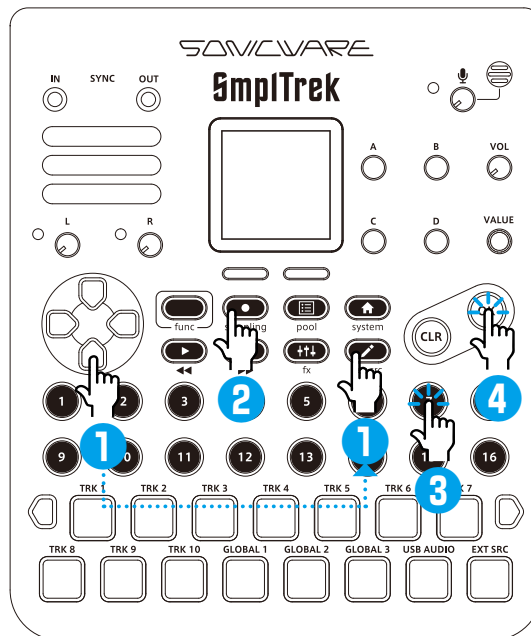
DRUMトラック

- 3  を押し、レコーディング待機にする。
- 4  を押し、レコーディングを開始する。
- 5  を演奏し、ノートを入力する。
- 6  を押し、レコーディングを終了する。
- 7 EDIT 画面 (AUTOMATION) で  を回し「ON TIMING」を選択して、入力したタイミングをノートごとに編集する。

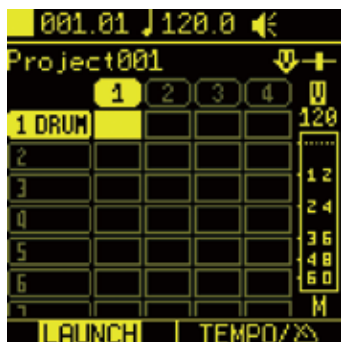


DRUMトラック

ステップレコーディング



- 1 レコーディングをしたいクリップを選択して、 か、 を押す。



- 2 を押し、レコーディング待機にする。
- 3 や、 VALUE で入力したいステップに移動する。
- 4 か、 もしくは入力したい を押すと、ノートが入力されます。

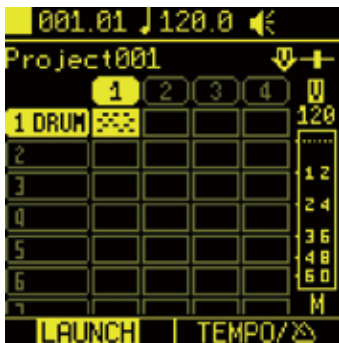
POINT!

・ステップの移動は、、 VALUE で行います。

DRUMトラック

クリップの設定 (SMF のインポート)

- 1 編集をしたいクリップを選択し、**OK** か、**ENTER** を押す。



- 2 再度 **ENTER** を押して、SETTING 画面に移動し、**[IMPORT SMF]** を選択する。



- 3 POOL 画面から任意のファイルを選択する。

POINT!

- ・対応している SMF フォーマットは 0 および 1 で、ノート ON / OFF のみ IMPORT されます。
- ・PAD に設定されているノート番号に一致したノートのみインポートされます。
- ・POOL からも SMF のロードが可能です (→ P.41)。

ドラムキット

ドラムキットのエディット

1 キットのエディット画面に入る。

現在選択中のキットをエディットする場合





EDIT 画面で  を押し、「EDIT DRUM KIT」を選択する。

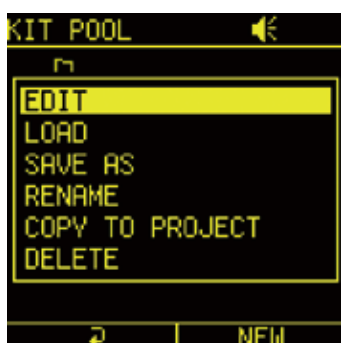


POINT!

- ・トラック設定画面 (→ P.47) からでもエディットできます。
- ・選択中のキットにエディットした設定が反映されます。

POOL 内の任意のファイルをエディットする場合

 +  を押して  KIT を選択し、エディットしたいドラムキットを選択し  を押して、「EDIT」を選択します。



POINT!

- ・新規にドラムキットを作る場合は、右  「NEW」を押します。

ドラムキット

2 必要に応じてメニューを選択し、**OK** を押す。

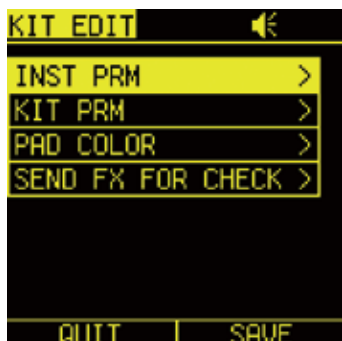


INST PRM	LED パッドごとのサンプルのアサイン、LEVEL や PAN などの調整 (→ P.101)
KIT PRM	KIT の LEVEL と LoFi の ON / OFF の設定 (→ P.103)
PAD COLOR	LED パッドの色の設定 (→ P.104)
SEND FX FOR CHECK	KIT にエフェクトをかけてチェックをするための設定 (→ P.105)

ドラムキット

ドラムキットのLEDパッドごとのインストゥルメントの調整 (INST PRM)

- 1 KIT EDIT 画面で「INST PRM」を選択し、**OK** を押す。



- 2 設定をしたいLEDパッド を選択し、各項目を変更する。









POINT!



- ・各インストゥルメントにアサイン可能なサンプルの秒数の上限は次の表の通りです。この秒数より長いサンプルを選択できますが、上限以降は再生できませんのでご注意ください。

モノラル	5.4 秒
ステレオ	2.7 秒

ドラムキット

INST PRM (1/3)		
 A	FILE SELECT	フォルダ内のサンプルを選択
 A		サンプルの決定
 B	CLR	選択サンプルのクリア
 C	LEVEL	レベルの調整
 D	PAN	PAN の調整
左 		前のメニューへ戻る
右 		次のページへ

INST PRM (2/3)		
 A	FX SEND	エフェクトへのセンド量の調整
 B	PITCH	音程の調整
 C	SLOPE	アタック、リリースの調整
 D	REVERSE	リバース再生の ON / OFF
左 		前のページへ
右 		次のページへ

INST PRM (3/3)		
 A	CHOKE	<p>OFF、0 ~ 6</p> <p>複数の PAD に同じ番号を設定することで、楽器のグルーピングができます。CHOKE が OFF 以外の LED パッドを押すと、同じ番号をつかっている LED パッドの音はミュートされてから最後に押した LED パッドが鳴ります。</p> <p>例えば、クローズハイハットとオープンハイハットを同じ番号にすれば、クローズとオープンの 2 つのサウンドが不自然になら鳴らなくなります。</p>
左 		前のページへ

ドラムキット

ドラムキットレベル・LoFi の調整 (KIT PRM)

- 1 KIT EDIT 画面で「KIT PRM」を選択し、**OK** を押す。



- 2 各項目を設定する。

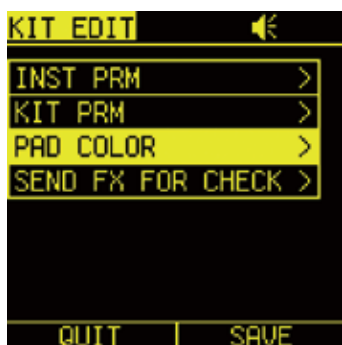


KIT PRM		
A	LEVEL	キットのレベル調整
B	LoFi	LoFi の ON / OFF

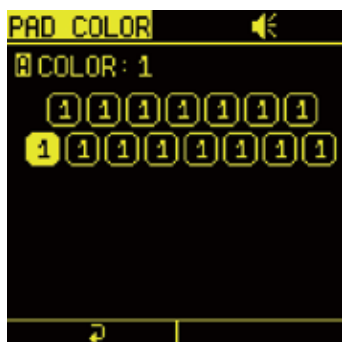
ドラムキット

ドラムキットの LED パッドカラーを調整 (PAD COLOR)

- 1 KIT EDIT 画面で「PAD COLOR」を選択し、**OK** を押す。



- 2 **□** か、**VALUE** で、変更したいトラックを選択し、**A** を回して、カラーを変更する。

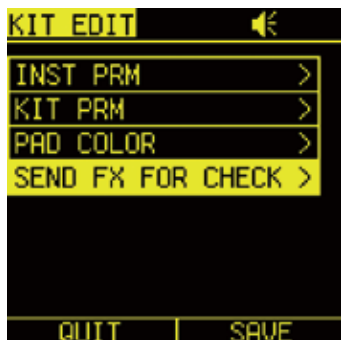


PAD COLOR		
A	COLOR	パッドの色を 30 色から選ぶ

ドラムキット

リバーブをかけながらドラムキットサウンドを確認する (SEND FX FOR CHECK)

- 1 KIT EDIT 画面で「SEND FX FOR CHECK」を選択し、**OK** を押す。



- 2 必要に応じて、各項目を設定する。




POINT!

- ・手順 2 で設定したパラメーターは、サウンドチェック用のため、保存されません。
- ・KIT EDIT 入場時はプロジェクトの SEND FX の設定が引き継がれます。

ドラムキット

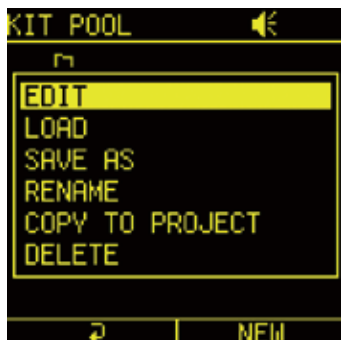
KIT SEND FX (1/2)		
🗑️A	ON / OFF	センドエフェクトの ON / OFF
🗑️B	SEND	エフェクトへのセンド量の調整
🗑️C	TYPE	エフェクトタイプの変更
🗑️D	TEMPO / MIX	テンポ / エフェクトミックス量 (TYPE によって変わります)
左 		前のメニューへ戻る
右 		次のページへ

KIT SEND FX (2/2)		
🗑️A	TYPE によって変わります	TYPE によって変わります
🗑️B		
🗑️C		
🗑️D		
左 		前のページへ

ドラムキット

ドラムキットのメニュー

- 1 **func** + **pool** を押し  **KIT** を選択して、KIT POOL 画面へ移動する。
- 2 任意の DRUM KIT を選択し、**OK** を押す。

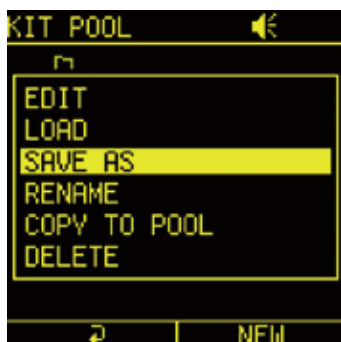


EDIT	ドラムキットや LED パッドの編集 (→ P.99)
LOAD	ドラムキットのロード (→ P.41)
SAVE AS	ドラムキットを名前をつけて保存する (→ P.108)
RENAME	ドラムキットのリネーム (→ P.109)
COPY TO PROJECT	ドラムキットをプロジェクトへコピーする (→ P.110)
COPY TO POOL	ドラムキットをプールへコピーする (→ P.111)
DELETE	ドラムキットの削除 (→ P.112)

ドラムキット

ドラムキットを名前を付けて保存する

- 1 **func** + **pool** を押し  **KIT** を選択して、
KIT POOL 画面へ移動する。
- 2 任意の DRUM KIT を選択し、 を押し、
[SAVE AS] を選択する。



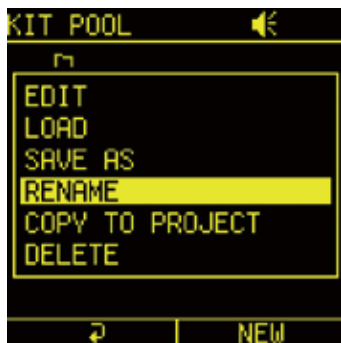
- 3 名前を入力し、右  **[OK]** を押す。



ドラムキット

ドラムキットのリネーム

- 1 **func** + **pool** を押し  **KIT** を選択して、KIT POOL 画面へ移動する。
- 2 任意の DRUM KIT を選択し、**OK** を押し、**RENAME** を選択する。




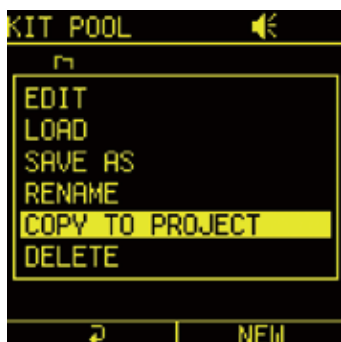
- 3 名前を変更し、右  **OK** を押す。



ドラムキット

ドラムキットをプロジェクトへコピーする

- 1 **func** + **pool** を押し  **KIT** を選択して、**KIT POOL** 画面へ移動する。
- 2 **POOL** フォルダにある任意の **DRUM KIT** を選択し、**OK** を押し、**[COPY TO PROJECT]** を選択する。




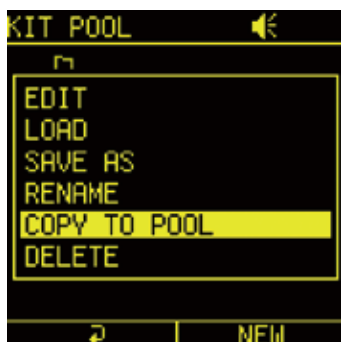
- 3 **[YES]** を選択し、**OK** を押す。



ドラムキット

ドラムキットをプールへコピーする

- 1 **func** + **pool** を押し  **KIT** を選択して、KIT POOL 画面へ移動する。
- 2 PROJECT フォルダにある任意の DRUM KIT を選択し、**OK** を押し、**[COPY TO POOL]** を選択する。



- 3 **[YES]** を選択し、**OK** を押す。



ドラムキット

ドラムキットの削除

- 1 **func** + **pool** を押し  KIT を選択して、KIT POOL 画面へ移動する。
- 2 任意の DRUM KIT を選択し、**OK** を押し、**[DELETE]** を選択する。



- 3 **[YES]** を選択し、**OK** を押し。



POINT!

- ・一度削除した KIT は元に戻せないのをご注意ください。

MIDIトラック

概要

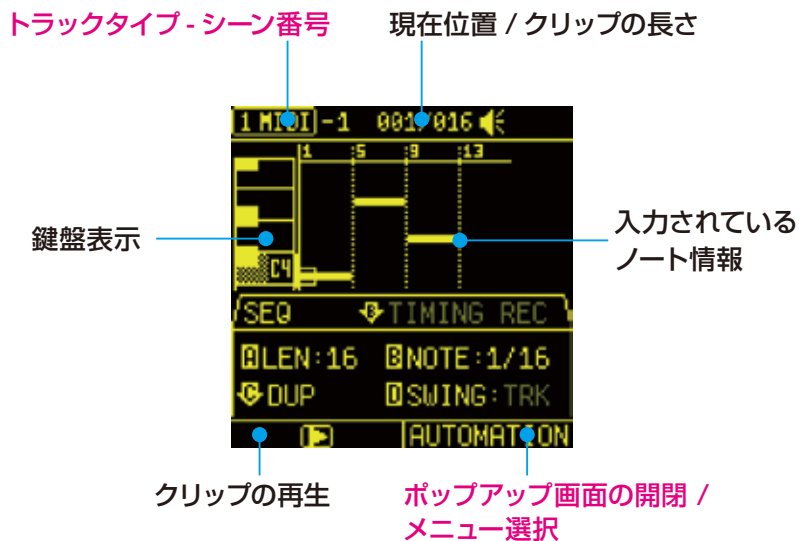
外部の MIDI 機器を使ってフレーズを作る際に使うピアノロールタイプのシーケンサーです。

ノートの ON / OFF の他に、オートメーション機能を利用して、プログラムチェンジ、4 種のコントロールチェンジを送信することができます。

MIDI チャンネル等の設定についてはシステムメニューの MIDI SETTING で設定します (→ P.184)。

MIDIトラック

MIDIトラック EDIT 画面



MIDI TRACK (EDIT) - 共通			
VALUE ○ ○	ステップの移動	VALUE ↓ VALUE	押し込みながらでページ単位での移動
左 ○	クリップの再生	○ ○	ノート位置の移動
右 ○	ポップアップ画面の開閉とメニュー選択	○	レコーディング状態にする
○	SETTING 画面へ移動	▶	シーンの再生
func + ◀ / ▶	ページの切り替え	func + CLR	シーケンスデータの一括クリア
○ ○	オクターブキーでノート位置の1白鍵ごとの移動 / func + オクターブキーでオクターブ単位での移動		

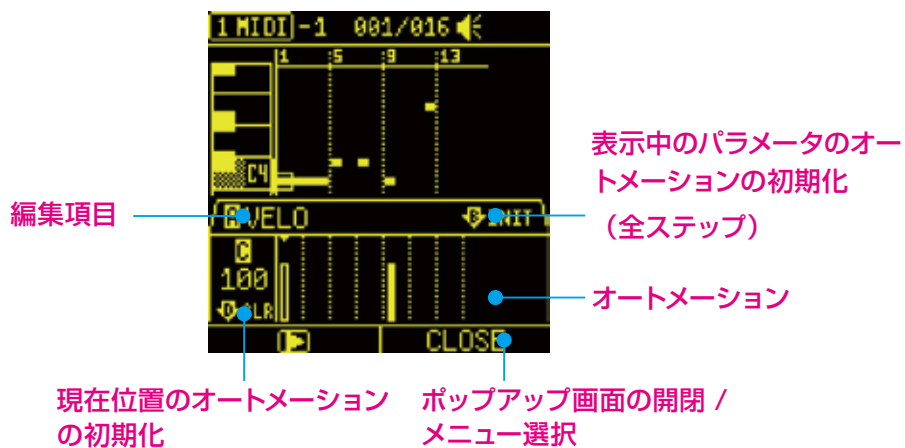
MIDIトラック







MIDI TRACK (EDIT) - SEQ		
 A	LEN	ステップ数 (16 ステップ単位)
 A	LEN	ステップ数 (1 ステップ単位)
 B	TIMING REC	TIMING REC の ON / OFF
 B	NOTE	1 ステップの長さ
 C	DUP	シーケンスの長さを倍に拡張し複製
 D	SWING	SWING の設定 (→ P.71) TRK : トラック全体の設定を適用 0 ~ 75% : 選択クリップのみに適用

MIDIトラック

MIDIトラック EDIT 画面 (AUTOMATION)

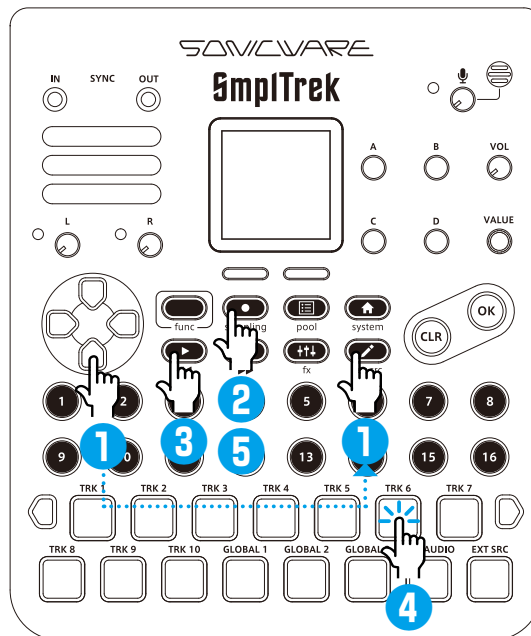
EDIT 画面で、右  を押してメニューを切り替える。



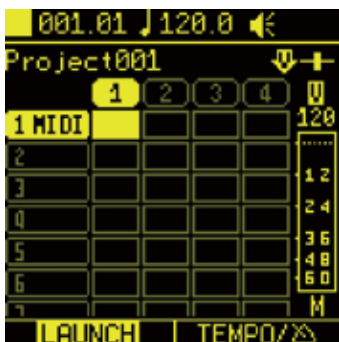
MIDI TRACK (EDIT) - AUTOMATION			
 A	編集項目の切り替え	 D	パラメータの初期化 (ステップ単位)
 B	編集項目の初期化	func + 	ノート位置の移動
 C	編集項目のパラメータの調整 (ステップ単位)	func + 	ステップの移動

MIDIトラック

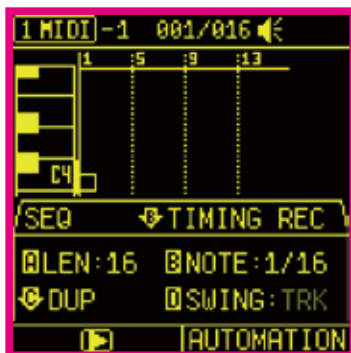
リアルタイムレコーディング








- 1 レコーディングをしたいクリップを選択して、**OK** か、**REC** を押す。



- 2 ノンクオンタイズ・レコーディングする場合は **B** を押して、「TIMING REC」をオンにする。



MIDIトラック

- 3  を押し、レコーディング待機にする。
- 4  を押し、レコーディングを開始する。
- 5  を演奏し、ノートを入力する。
- 6  を押し、レコーディングを終了する。
- 7 EDIT 画面 (AUTOMATION) で  を回し「ON TIMING」「OFF TIMING」を選択して、入力したタイミングをノートごとに編集する。



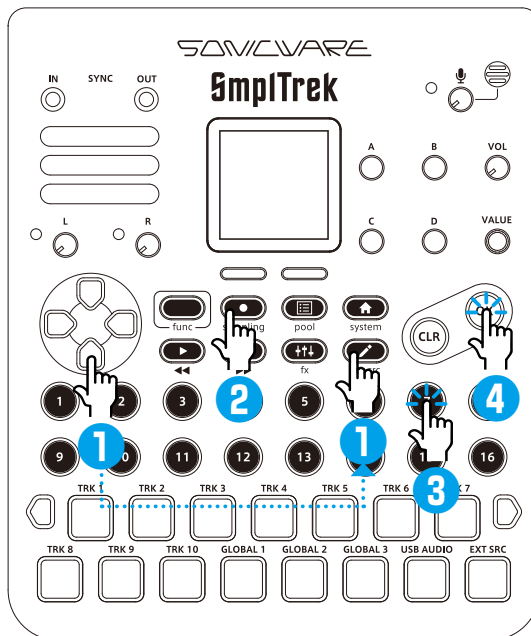
ON TIMING



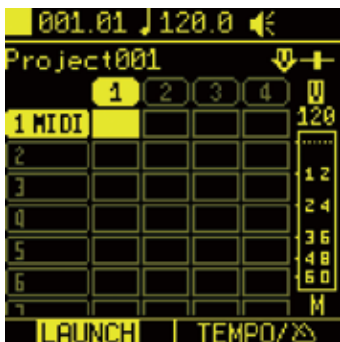
OFF TIMING

MIDIトラック

ステップレコーディング



1 レコーディングをしたいクリップを選択して、**OK** か、**RECORD** を押す。



2 **RECORD** を押し、レコーディング待機にする。

3 **CROSS** や、**VALUE** で入力したいステップに移動する。

4 **OK** か、**OK** もしくは入力したい **NOTE** を押すと、ノートが入力されます。
再度押すと、入力したノートがクリアされます。

POINT!





- ・鍵盤や **OK** を押したまま、ステップを移動すると、タイノートを入力することができます。
- ・ステップの移動は、**CROSS**、**VALUE** で行います。

MIDIトラック

トラックの設定 (MIDI CC 番号の設定)

MIDIトラックは、ノート以外にもコントロールチェンジ情報を、オートメーションを使い1ステップに4つまで、送信することができます。

その際、MIDI CC A～Dに指定した、コントロールチェンジ番号が使用されます。

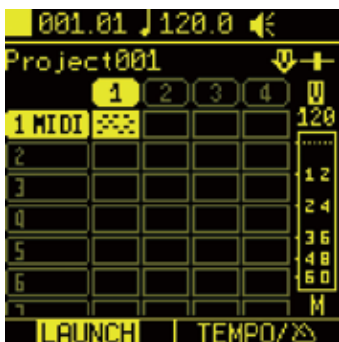
- 1 HOME画面で  + MIDIトラック PAD  を押して、SETTING画面へ移動する。
- 2  A ～  D を回し、「MIDI CC A～D」を変更する (OFF、1～119)。



MIDIトラック

クリップの設定（スケールの設定）

- 1 編集をしたいクリップを選択し、 か、 を押す。





- 2 再度  を押して、SETTING 画面に移動し、**「SCALE SETTING」** を選択する。



- 3 各項目を設定する。



SCALE SETTING		
	SCALE	スケールの変更
	KEY	キーの変更

POINT!

- ・スケールから外れるノートは、LED パッド  が水色になります。

MIDIトラック

クリップの設定 (SMF のインポート)

- 1 編集をしたいクリップを選択し、 か、 を押す。



- 2 再度  を押して、SETTING 画面に移動し、**「IMPORT SMF」** を選択する。



- 3 POOL 画面から任意のファイルを選択する。

POINT!

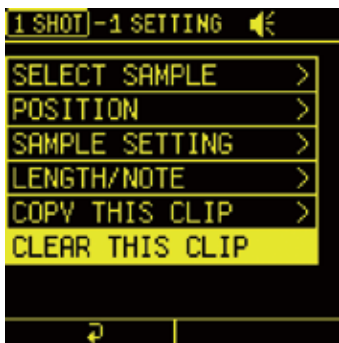
- ・対応している SMF フォーマットは 0 および 1 で、ノート ON / OFF のみ IMPORT されます。
- ・POOL からも SMF のロードが可能です (→ P.41)。

シーケンスデータ / オートメーション情報のみのクリア

- 1 クリアをしたいクリップを選択して、**OK** か、**ENTER** を押して、編集画面に移動する。



- 2 再度 **ENTER** を押して、SETTING 画面に移動し、**[CLEAR THIS CLIP]** を選択する。



- 3 ポップアップメニューからクリアしたい項目を選び、**[YES]** を選択する。

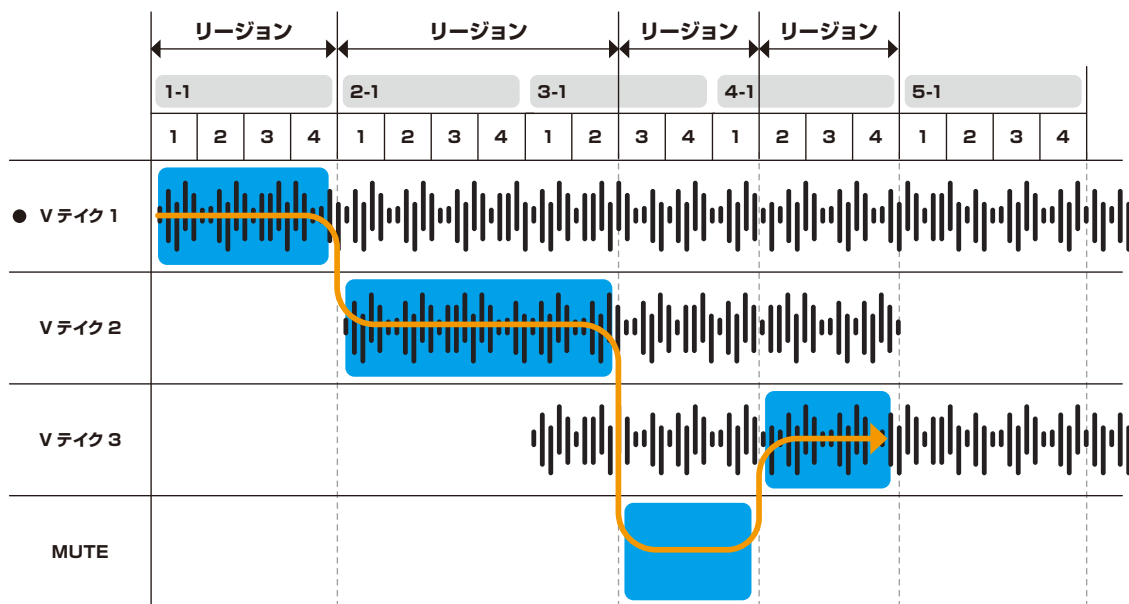
CLEAR THIS CLIP	
ALL	クリップ自体をクリア
SEQUENCE	シーケンスデータのみをクリア
AUTOMATION	オートメーション情報のみをクリア

GLOBALトラック

概要

複数のシーンをまたいで使うことができる、独立したオーディオトラックです。ボーカルや、1曲を通した演奏などを録音する際に使います。

SmplTrekには、3つのグローバルトラックがあり、各GLOBALトラックには、3つのバーチャルテイク（Vテイク）が備わっています。曲の途中で自由に3つのVテイクを切り替えたり、音量の調整ができます。



→ 矢印の順番で再生します

POINT!

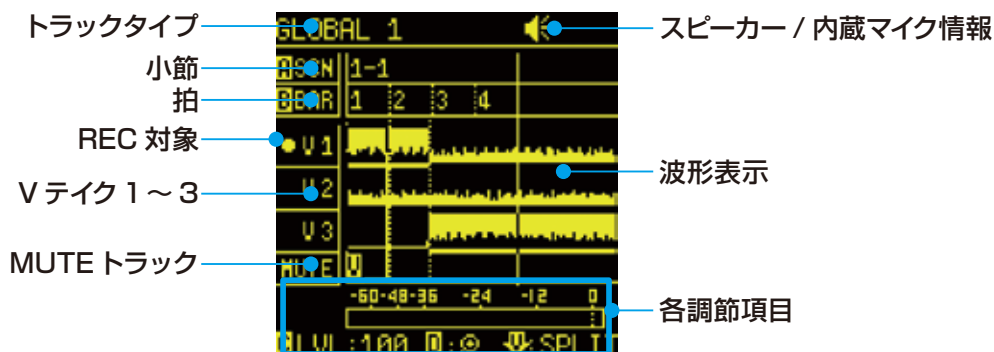
- ・ GLOBALトラックはプロジェクト再生時のみ再生されます。シーンの再生時には GLOBALトラックは再生されないの、ご注意ください。

GLOBALトラック

GLOBAL画面の基本操作

GLOBALトラックを使用する際は、トラックを有効化する必要があります。

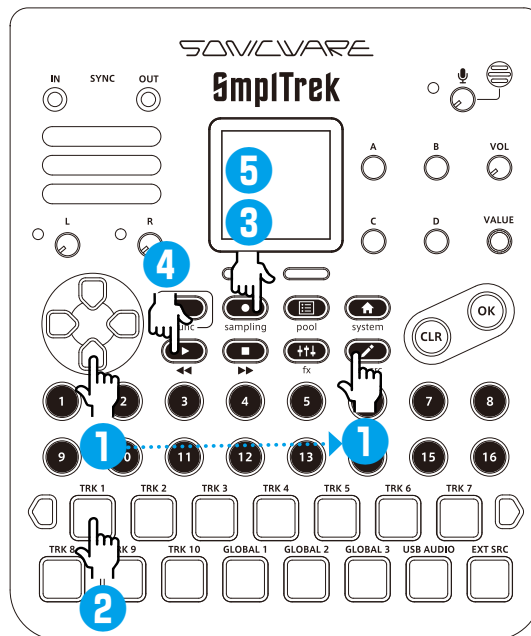
- 1 GLOBALトラックのクリップを選択して、**OK** か、**再生** を押す。




GLOBAL TRACK (EDIT)			
	小節の移動		再生
	拍単位での編集箇所への移動		選択位置の微調節
	レベル調整	 	リージョンの分割
	波形の拡大 / 縮小		HOMEに戻る (録音待機状態では 分割の取り消し)
	入力音がグローバルトラック チャンネルを通った音になる	<input type="checkbox"/> TRK 1 <input type="checkbox"/> TRK 2 <input type="checkbox"/> TRK 3	REC対象トラックの 切り替え
	録音待機状態		シーンの移動
	上下でテイクの選択 / 左右でリージョン単位の移動		

GLOBALトラック

レコーディング



- 1 レコーディングをしたい GLOBAL トラックのクリップを選択して、
⊙ か、 を押す。



- 2 TRK 1 ~ TRK 3 を押し、録音対象の V テイクを選択する。





GLOBALトラック

3  を2回押し、REC 待機状態にする。


4  を押し、REC を開始する。

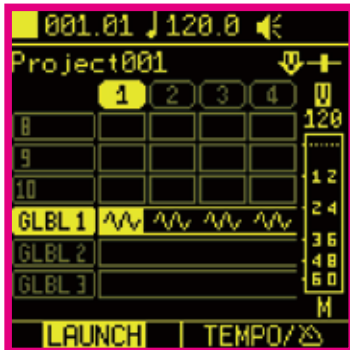
5  を押し、レコーディングを終了する。

GLOBAL TRACK (RECORDING)	
	オーディション状態。グローバルトラックチャンネルを通った音になります。 本番録音前に練習するために使います。
	録音待機もしくは録音状態

GLOBALトラック

リージョンの分割

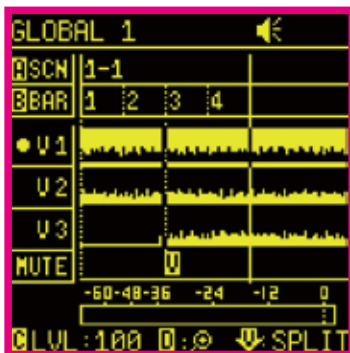
- 1 編集をしたいGLOBALトラックのクリップを選択して、
OK か、 を押す。



- 2  や、、 を回して、分割したい位置に移動する。



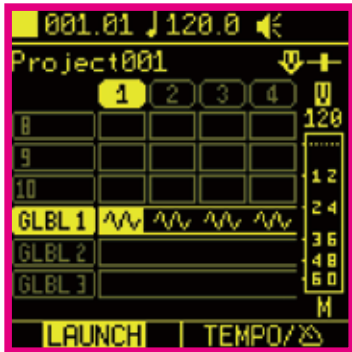
- 3 OK や、 を押し、リージョンを分割する。



GLOBALトラック

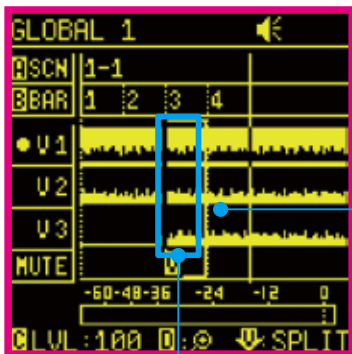
テイクの切り替え

- 1 編集をしたいGLOBALトラックのクリップを選択して、
OK か、 を押す。





- 2 必要に応じてVテイクへの録音や、
リージョンの分割を行っておく (→ P.126 ~→ P.128)。

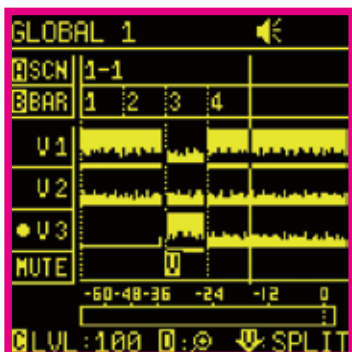
- 3   で、切り替えたいテイクのあるリージョンへ移動する。



選択中のテイク

リージョン

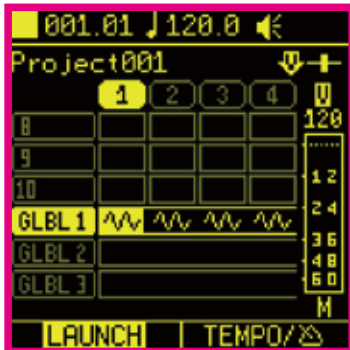
- 4   で、使用したいVテイクか、MUTEトラックを選択する。
選択したテイクの波形は色が反転する。



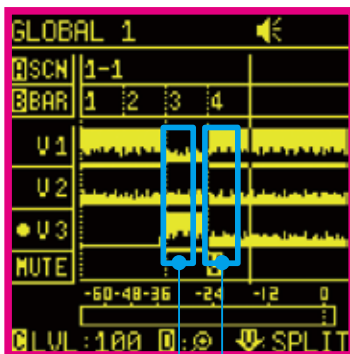
GLOBALトラック

リージョンの結合

- 1 編集をしたいGLOBALトラックのクリップを選択して、
Ⓞ か、Ⓞ を押す。

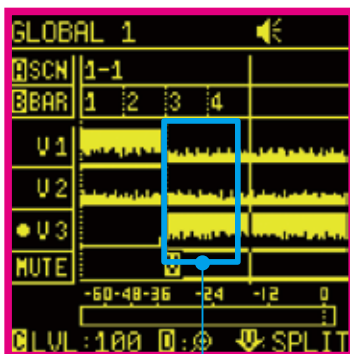


- 2 分割されているリージョンのエリアを ○ ○ で選択する。



分割されている

- 3 Ⓞ を2回押し、レコーディング待機状態で、Ⓞ を押すと、
選択しているリージョンが直前のリージョンと結合されます。



結合された



GLOBALトラック

リージョンごとの LEVEL 調整

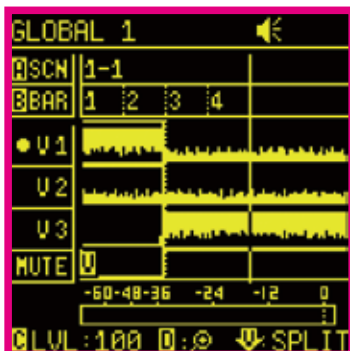
リージョンを分割することで、V テイクの切り替えだけでなく、各リージョンごとに細かく音量を調整することができます。

- 1 編集をしたい GLOBAL トラックのクリップを選択して、
OK か、 を押す。



- 2   で、調節をしたいリージョンを選択する。

- 3  を回して、レベルの調節をする。



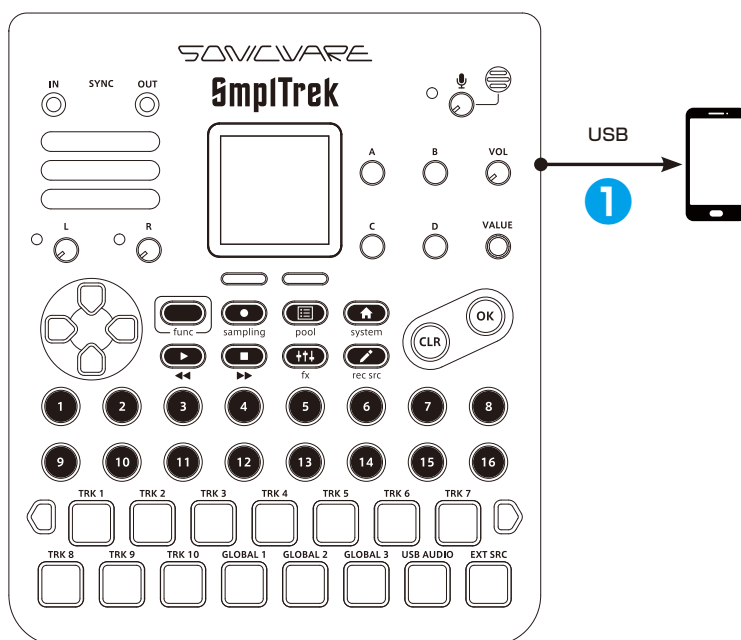
USB AUDIOトラック

概要

オーディオインターフェイス機能を使うことで、USB 接続したスマートフォンや PC/Mac を使って、制作した楽曲をすぐにライブ配信することや、スマートフォンや PC/Mac からのオーディオをサンプリングや再生が行えます。

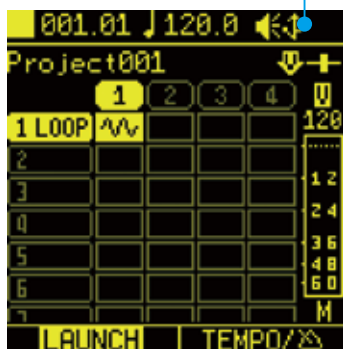
USB AUDIOトラック

スマートフォン、PC/MacとSmpITrekをUSBで接続する



- 1 SmpITrek とスマートフォン、PC/Mac を USB 接続する。

USB アイコンがつかます

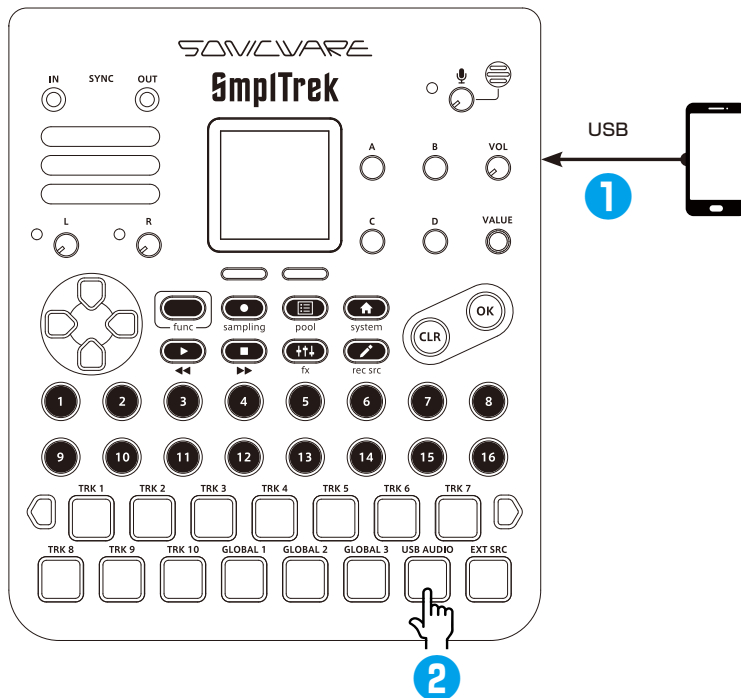


POINT!

- ・ iPhone/iPad との接続は、Apple Lightning - USB カメラアダプターが別途必要です。

USB AUDIO トラック

スマートフォン、PC/Mac からのオーディオを再生する



1 SmpITrek とスマートフォン、PC/Mac を USB 接続する。

2 USB AUDIO を押す。

3 スマートフォン、PC/Mac でオーディオを再生する。

POINT!

- ・MIXER で USB AUDIO トラックのレベルや SEND FX への SEND 量の調整ができます。

USB AUDIO トラック

HOLD/GATE

USB AUDIO PAD の挙動を変えることができます。

- 1 HOME 画面で  +  を押して、USB SETTING に移動する。



- 2  を回して、「HOLD / GATE」を切り替える。

HOLD	一度押すと、USB AUDIO トラックが ON になり、スマートフォンや PC/Mac からのオーディオが再生開始します。再度、押すと OFF になります。
GATE	PAD を押している間だけ、USB AUDIO トラックが ON になります。

USB AUDIO トラック


設定のクリア

- 1 HOME 画面で  +  を押して、USB SETTING に移動する。



- 2  B 「CLEAR SETTING」を押す。

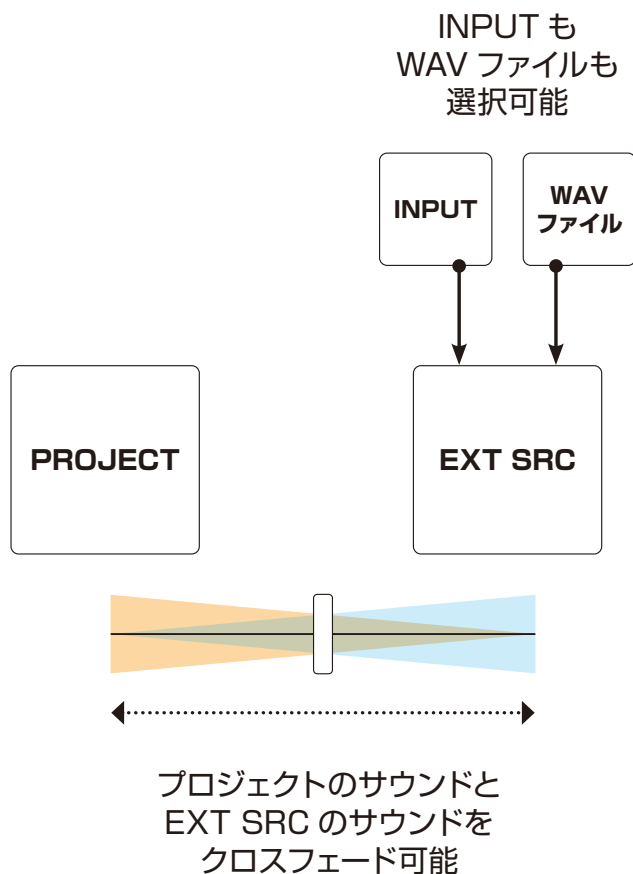


- 3 「YES」を選択し、 を押す。

EXT SRC

概要

EXT SRC を使うことで、SmplTrek でプロジェクトを再生させながら、INPUT にマイクやシンセサイザーを繋ぎライブパフォーマンスをするといったことができます。また、オーディオファイルの再生を使い、ライブ前に SE を流し途中で、SmplTrek のプロジェクトにフェードインをすることもできます。



EXT SRC

入カソースの設定

- 1 HOME 画面で  +  を押して、EXT SETTING に移動する。



- 2  を回して、「SOURCE」を切り替える。

INPUT	INPUT に繋がった機器の音声を鳴らします。
AUDIO FILE	オーディオファイルを再生します。

EXT SRC

オーディオファイルの選択

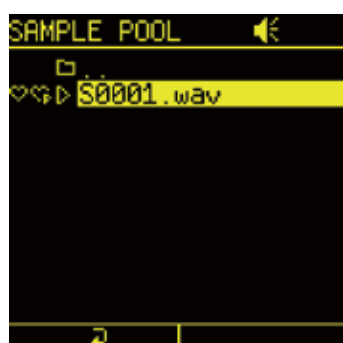
- 1 HOME 画面で  +  を押して、EXT SETTING に移動する。



- 2  を回して、「SOURCE」を「AUDIO FILE」切り替える。



- 3  「FILE SELECT」を押して、SAMPLE POOL から任意のファイルを選択する。



EXT SRC

オーディオファイルの設定

- 1 HOME 画面で  +  を押して、EXT SETTING に移動する。



- 2 右  「2/2」を押し、2 ページ目に移動する。



- 3 必要に応じて、「LOOP」、 「LoFi」をそれぞれ設定する。





LOOP	ループの ON / OFF
LoFi	LoFi の ON / OFF

ここでの LOOP は、ファイルの終端までいくと先頭に戻る機能です。

EXT SRC

HOLD/GATE

EXT SRC PAD の挙動を変えることができます。

- 1 HOME 画面で  +  を押して、EXT SETTING に移動する。



- 2  を回して、「HOLD / GATE」を切り替える。





HOLD	一度押すと、EXT SRCトラックが ON になり、スマートフォンや PC/Mac からのオーディオ、または選択したオーディオファイルを再生開始します。再度、押すと OFF になります。
GATE	PAD を押している間だけ、EXT SRCトラックが ON になります。

EXT SRC

EXT SRC とプロジェクトサウンドをクロスフェードする

プロジェクトの再生と、EXT SRC に入力された音を同時に鳴らすことができます。その際の音量バランスを設定することができます。



- 1 HOME 画面で、 VALUE を押し、ポップアップメニューを出す。
- 2  VALUE を回して、プロジェクトと外部入力のバランスを調節する。



PRJ	プロジェクト側の音量が大きくなります。
EXT	外部入力側の音量が大きくなります。

EXT SRC


設定のクリア

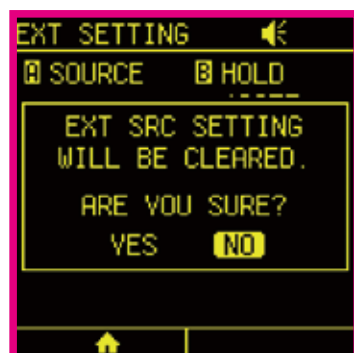
- 1 HOME 画面で  +  を押して、EXT SETTING に移動する。



- 2  c 「CLEAR」を押す。



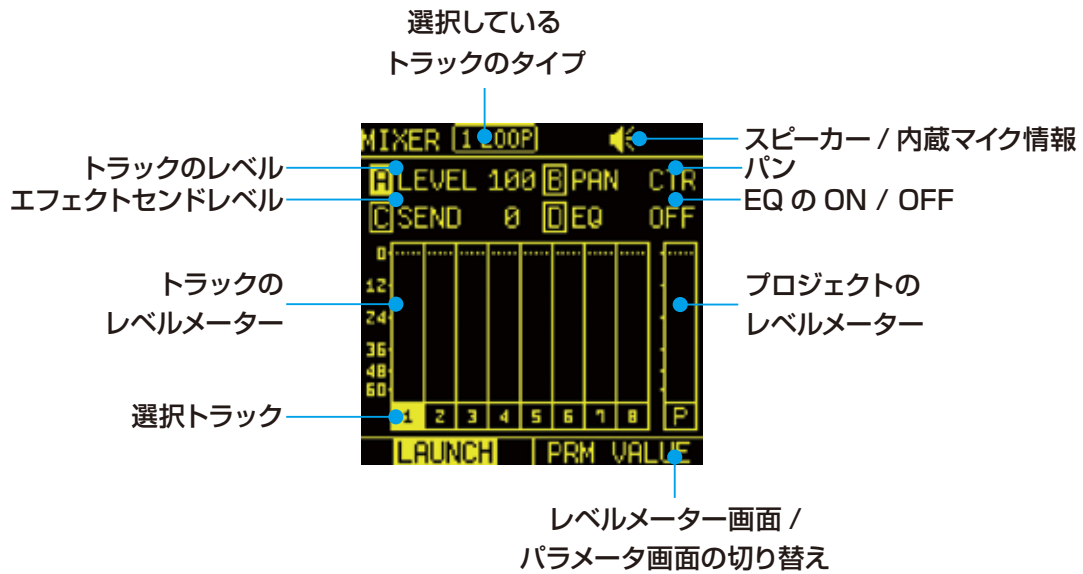
- 3 「YES」を選択し、 を押す。















ミキサー

ミキサー画面の基本操作 (LVL METER)




 を押す。

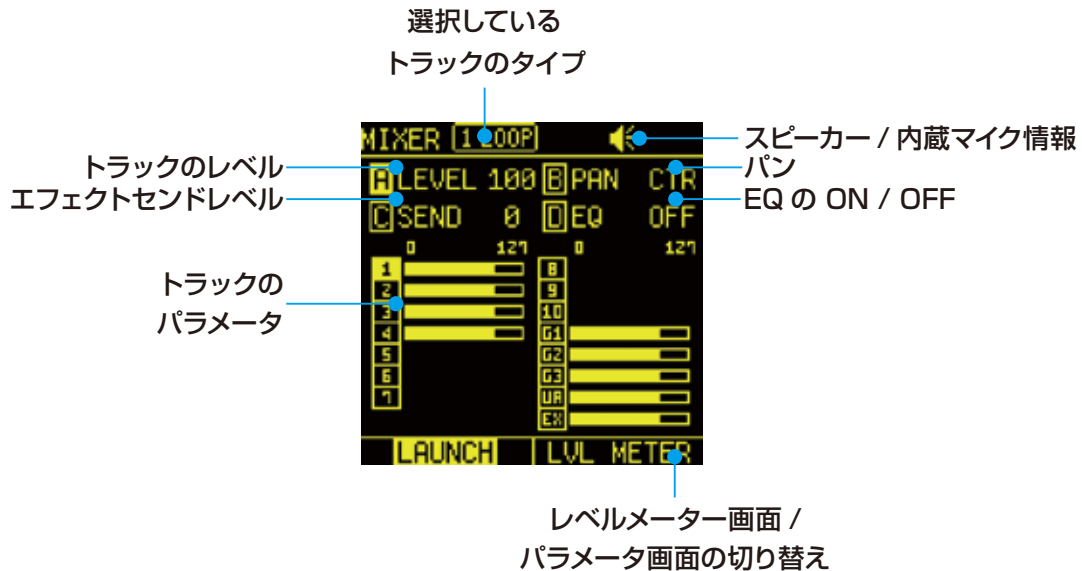














MIXER (LVL METER)			
	トラックのレベル / プロジェクトのレベル		パラメータ画面表示
	パン		パラメータ画面表示
	エフェクトSENDレベル		パラメータ画面表示
	EQ の調整		パラメータ画面表示
	プロジェクトのレベル		トラック選択の移動
 + 	トラックミュートの ON / OFF		

ミキサー

ミキサー画面の基本操作 (PRM VALUE)

右  「PRM VALUE」または、 A ~  D を押し、PRM VALUE 画面を表示する。

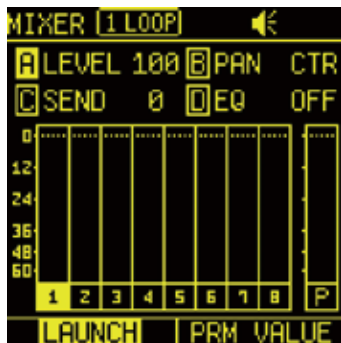


MIXER (PRM VALUE)			
 A	トラックのレベル	 VALUE	プロジェクトのレベル
 B	パン	 	トラック選択の移動
 C	エフェクトSENDレベル	 D を押し した後に  OK	EQ 編集画面への切り替え
 D	EQ タイプの切り替え / EQ 編集項目の調節		
 D	EQ の編集項目の切り替え	 + 	トラックミュートの ON / OFF

ミキサー

EQの詳細設定

1 ミキサー画面 (→ P.144) で **EQ** を押す。



2 **OK** を押す。



3 各項目を設定する。

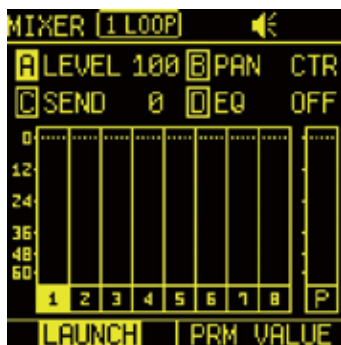






EQ SETTING		
A	EQ	EQの種類
C	FREQ	周波数
D	AMOUNT/GAIN	アマウント/ゲイン

ミキサー

トラックをミュートする

- 1  を押し、ミキサー画面へ移動する。

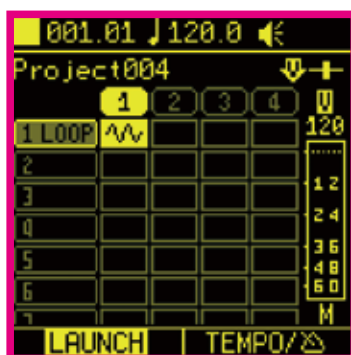


- 2  + ミュートしたいトラック  を押す。
再度、 +  でミュートを解除。



POINT!

- ・ミュートしたトラックは表示が薄くなります (HOME 画面でも同様)。

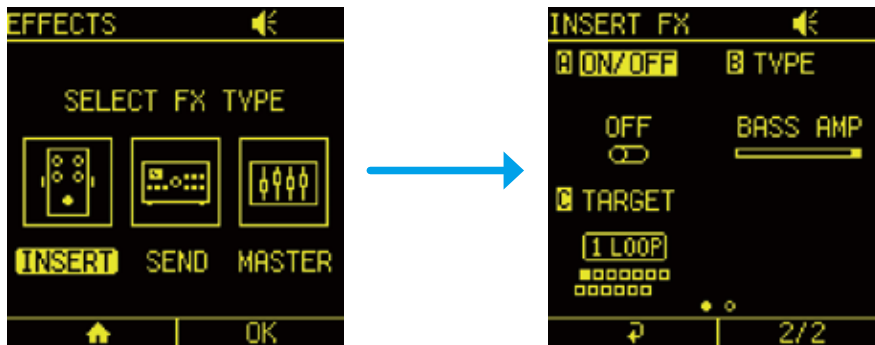


エフェクト





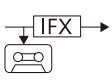
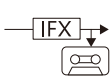
インサートエフェクト

1  +  を押し、エフェクト画面へ移動する。

2 「INSERT」を選択する。



3 設定画面が表示されるので、各項目を調節する。

INSERT FX (1/2)		
	ON/OFF	エフェクトの ON / OFF
	TYPE	エフェクトタイプの変更
	TARGET	エフェクトをかけるトラック / INPUT の選択
	REC POS	 エフェクトがかかる前の生音がサンプリングされます
		 エフェクトがかかったサウンドがサンプリングされます

INSERT FX (2/2)

 ~  の項目は、選択するエフェクトタイプによって変わります

POINT!

- ・TARGET が INPUT の時、エフェクトサウンドを確認するには EXT SRC を ON にしてください。rec src でモニターを ON にしたモニターサウンドには、インサートエフェクトはかかりません。

エフェクト

インサートエフェクト一覧				
エフェクト名	🗄️ ^A	🗄️ ^B	🗄️ ^C	🗄️ ^D
CHORUS	RATE	DEPTH	MIX	
FLANGER	RATE	DEPTH	FEEDBACK	MIX
PHASER	RATE	STAGE	MIX	INVERT
DELAY	TIME	FEEDBACK	BPM SYNC	BALANCE
ANLG DELAY	TIME	FEEDBACK	BPM SYNC	MIX
VIBRATO	RATE	DEPTH	BPM SYNC	
AUTO WAH	FILTER TYPE	SENS	DEPTH	Q
TREMOLO	RATE	DEPTH	BPM SYNC	
RING MOD	MOD TYPE	RATE	DEPTH	MIX
CRUSHER	SAMPLE RATE	CUTOFF	BIT DEPTH	BALANCE
AUTO PAN	MOD TYPE	RATE	BPM SYNC	DEPTH
ISOLATOR	FREQ	BALANCE		
TILT EQ	FREQ	BALANCE		
STMP COMP	SENS	ATTACK	LEVEL	
RACK COMP	ATTACK	RELEASE	RATIO	COMP
CLEAN AMP *	GAIN	TONE	LEVEL	
CRUNCH AMP *	GAIN	TONE	LEVEL	
ROCK AMP *	GAIN	TONE	LEVEL	
METAL AMP *	GAIN	TONE	LEVEL	
BASS AMP *	GAIN	TONE	LEVEL	

* インサートエフェクトが ON で、タイプがアンプ系の時は、マスターエフェクト (→ P.153) が無効になります。

エフェクト

SENDエフェクト

1  +  を押し、エフェクト画面へ移動する。




2 「SEND」を選択する。





3 設定画面が表示されるので、各項目を調節する。



4 ミキサー画面で、各トラックの  c を回し「SEND」量を調節する。

SEND FX (1/2)		
 A	ON / OFF	エフェクトの ON / OFF
 B	TYPE	エフェクトタイプの変更
 C	選択するエフェクトタイプによって変わります	

SEND FX (2/2)	
 A ~  D の項目は、	選択するエフェクトタイプによって変わります

エフェクト

SENDエフェクト一覧				
エフェクト名	🗄️A	🗄️B	🗄️C	🗄️D
SEND DLY	TIME	BPM SYNC	FEEDBACK	MIX
PINGPONG	TIME	BPM SYNC	FEEDBACK	MIX
RVS DLY	TIME	BPM SYNC	FEEDBACK	MIX
TAPE ECHO	TIME	BPM SYNC	FEEDBACK	MIX
ROOM			MIX *	
PLATE			MIX *	
HALL			MIX *	
ARENA			MIX *	
TUNNEL			MIX *	
INFINITY			MIX *	
SC COMP	THRESHOLD	RATIO	ATTACK / SC TRACK*	RELEASE

*SEND FX 1 ページ目の 🗄️C です。

エフェクト

サイドチェインコンプ (SC COMP)

- 1 **func** + **fx** を押し、エフェクト画面へ移動する。
- 2 **SEND** を選択する。
- 3 **B** を回し、TYPE の **SC COMP** を選択する。



- 4 **C** を回し、サイドチェインコンプのトリガーとなるトラックを選択する。

POINT!

- ・ミキサー画面で、SEND に **0** 以外を設定しているトラックは、トリガー発生時にコンプレッサーがかかります。

エフェクト





マスターエフェクト

1  +  を押し、エフェクト画面へ移動する。

2 「MASTER」を選択する。



3 設定画面が表示されるので、各項目を調節する。





MASTER FX (1/2)		
	ON / OFF	エフェクトの ON / OFF
	TYPE	エフェクトタイプの変更
	選択するエフェクトタイプによって変わります	
	選択するエフェクトタイプによって変わります	

MASTER FX (2/2)	
 ~ 	の項目は、選択するエフェクトタイプによって変わります

POINT!

- ・インサートエフェクトが ON でタイプがアンプ系の時は、マスターエフェクトを ON にしても効果がかかりません。
インサートエフェクトを OFF にしてください (→ P.148)。

エフェクト

マスターエフェクト一覧				
エフェクト名	 A	 B	 C	 D
VINYL	FLUTTER	NOISE	PRE GAIN / FILTER TYPE *	BAND WIDTH *
CASSETTE	FLUTTER	CUTOFF	NOISE	PRE GAIN
M.B. COMP	BAND1	BAND2	BAND3	LEVEL
EQ&LIMIT	BAND1	BAND2	BAND3	LIMITER
MAXIMIZER	THRESHOLD			

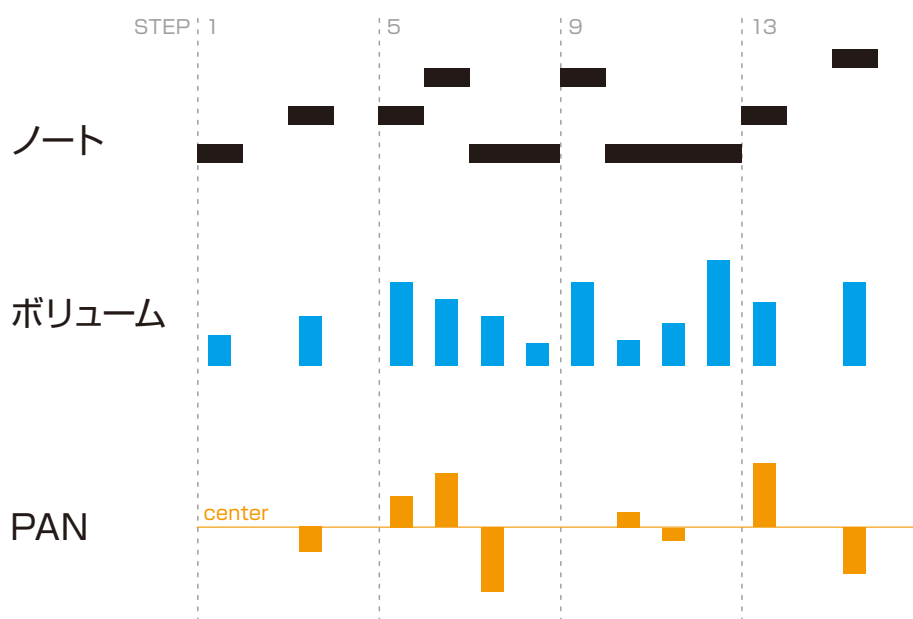
*MASTER FX 1 ページ目の  /  です。

オートメーション

オートメーションとは、各トラックのクリップごとに用意されている様々なパラメーターを、好きなタイミングで変化させる機能です。

このオートメーションを使うと、ボリュームを徐々に大きくしたり、特定の音程やサンプルだけ PAN を動かして音の定位を変えるといったことができるので、よりサウンドメイキングの幅を広げることができます。

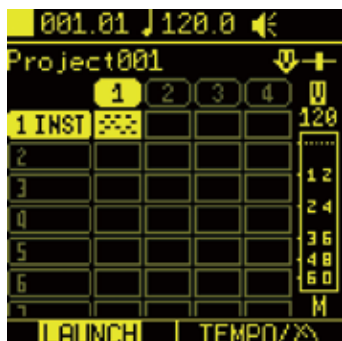
このオートメーションは、**SHOT**トラック、**INST**トラック、**DRUM**トラック、**MIDI**トラックで使用することができます。



オートメーション

オートメーションの基本操作

- 1 オートメーションを設定したいクリップを選択して、
Ⓞ を押す。



- 2 右  を押し、「AUTOMATION」へ移動する。



- 3 Ⓞ でカーソルを移動させて、オートメーションを変更したいステップを選択する。



- 4 ⓄA ~ ⓄD で各項目を設定する。

オートメーション

AUTOMATION	
🗑️ A	オートメーションパラメータの選択
🗑️ B	現在選択中のオートメーションパラメータのクリア (全ステップ)
🗑️ C	現在のステップのオートメーションパラメータの調整
🗑️ D	現在選択中のオートメーションパラメータのクリア (現在のステップのみ)

AUTOMATION (一覧)				
	SHOT トラック	INST トラック	DRUM トラック	MIDI トラック
VELO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ON TIMING	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
OFF TIMING		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
LEVEL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
PAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
SEND	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
PLAY LEN	<input type="checkbox"/>			
PITCH	<input type="checkbox"/>			
CC A				<input type="checkbox"/>
CC B				<input type="checkbox"/>
CC C				<input type="checkbox"/>
CC D				<input type="checkbox"/>
PC				<input type="checkbox"/>

オートメーション

AUTOMATION (共通)	
VELO	ベロシティの強弱
ON TIMING	発音するタイミング
OFF TIMING	発音が終わるタイミング
LEVEL	音量 (MIDIトラック以外)
PAN	左右の定位 (MIDIトラック以外)
SEND	エフェクトセンド量 (MIDIトラック以外)

AUTOMATION (SHOT TRACK)	
PLAY LEN	音が鳴り続ける長さ
PITCH	サンプルの音程

AUTOMATION (MIDI TRACK)	
CC A	外部 MIDI 機器へコントロールチェンジ情報を送信 (0 ~ 127)
CC B	
CC C	
CC D	
PC	外部 MIDI 機器へプログラムチェンジ情報を送信 (0 ~ 127)

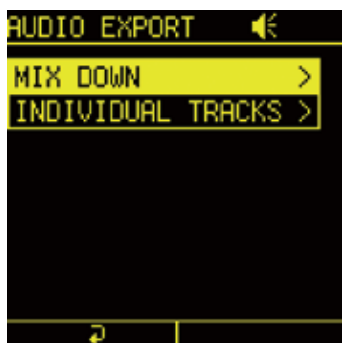
ミックスダウン / システム

ミックスダウン

- 1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。
- 2 「AUDIO EXPORT」を選択し、 を押す。



- 3 「MIX DOWN」を選択し、 を押す。



- 4 名前を入力し、右  「OK」を押す。



POINT!

- ・カード > Smp1Trek > Project > プロジェクトフォルダー名 > Audio > MixDown フォルダにミックスダウンファイルが生成されます。

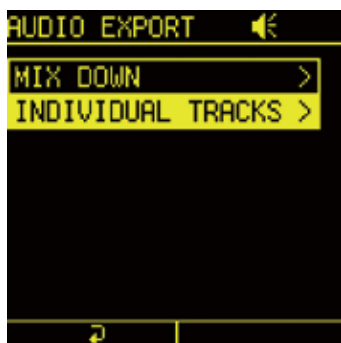
ミックスダウン / ステム

ステムファイルの出力

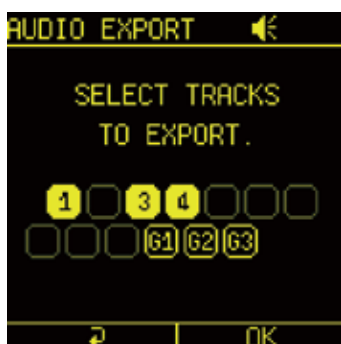
- 1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。
- 2 「AUDIO EXPORT」を選択し、 を押す。



- 3 「INDIVIDUAL TRACKS」を選択し、 を押す。



- 4  を押して、出力したいトラックを選択し、右  「OK」を押す。



POINT!

- ・カード > Smp1Trek > Project > プロジェクトフォルダー名 > Audio > Stem フォルダにステムファイルが生成されます。



チューナー

1 func + rec src を押す。



2 右  「TUNER」を押す。



TUNER		
 A	TYPE	Chromatic、Guitar、Bass
 c	CALIB	435Hz ~ 445Hz

サンプルの編集

チョップする (オートスライス)

- 1 **func** + **pool** を押し **SAMPLE** を選択して、**SAMPLE POOL** 画面へ移動する。
- 2 任意のサンプルを選択し、**OK** を押し、**[CHOP]** を選択する。



- 3 **CHOP/SLICE** 画面で **OK** を押す。








- 4 各 LED パッド **□** を押し、アサインされているスライスを確認する。
(スライスが再生される)



サンプルの編集

5  VALUE を回すことでオートスライスされる感度を調整できます。

CHOP/SLICE	
 A	スライスの選択
 B	スライスの移動
 C	波形表示の移動
 D	波形表示の拡大 / 縮小
 VALUE	感度の調整

POINT!

-  を押すと、選択しているスライスを削除でき、全てのスライスを削除するとオートスライスをする前の状態に戻ります。

6 右  「NEXT/BACK」を押し、スライスしたサンプルの処理を選択する。



サンプルの編集

ドラムキットを作成する場合 (CREATE DRUM KIT)

LED パッド を押して、チョップしたサウンドを全てアサインし、右 「NEXT」を押す。



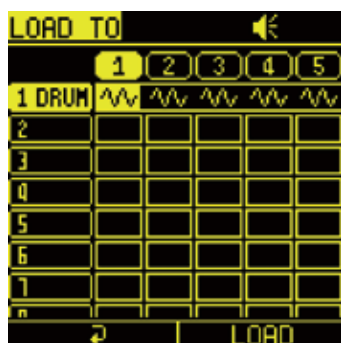
POINT!

・右 「SKIP」で、サンプルごとのアサインをスキップできます。

名前を付け、右 「OK」を押す。



ロードしたいクリップを選択し、右 「LOAD」を押す。



サンプルの編集

スプリットファイルを作成する場合 (CREATE SPLIT FILES)

POINT!

- ・分割されたファイルが、元のファイルと同じ階層に自動で保存されます。

現在のプロジェクトへ保存する場合 (STORE TO THIS PRJ)

- TRK 1 ~ TRK 10 を押して、スライスを割り当て、
右 を押す。



POINT!

- ・割り当てたスライスが現在のプロジェクトのシーン 1 に SHOT トラックとしてアサインされます。

新規プロジェクトへ保存する場合 (STORE TO NEW PRJ)

- TRK 1 ~ TRK 10 を押して、スライスを割り当て、
右 を押す。



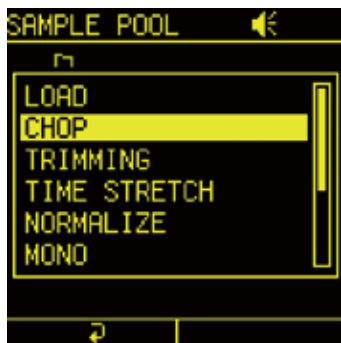
POINT!

- ・割り当てたスライスが新規プロジェクトのシーン 1 に SHOT トラックとしてアサインされます。

サンプルの編集



チョップする (マニュアルスライス)

- 1 **func** + **pool** を押し  **SAMPLE** を選択して、**SAMPLE POOL** 画面へ移動する。
- 2 任意のサンプルを選択し、**OK** を押して、**[CHOP]** を選択する。



- 3 **CHOP/SLICE** 画面で、左  **[TO MANUAL]** を押す。



- 4  を押し、サンプルを再生しながら任意の位置で **OK** を押すか、LEDパッド  を押して、スライスする。



サンプルの編集

5 以下の方法でスライスを微調整する。

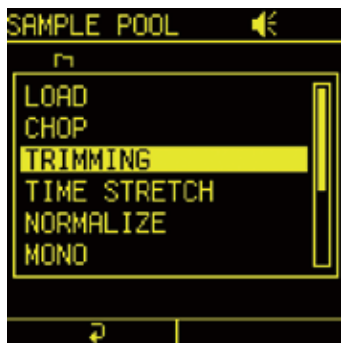
CHOP	
 A	スライスの選択
 B	スライスの移動
 C	波形表示の移動
 D	波形表示の拡大 / 縮小
 VALUE	スライス位置の移動
 OK	スライスの追加
 CLR	スライスのクリア

6 オートスライスの手順 **6** (→ P.162) と同じ手順で操作する。

サンプルの編集

トリミング




- 1 **func** + **pool** を押し **SAMPLE** を選択して、**SAMPLE POOL** 画面へ移動する。
- 2 任意のサンプルを選択し、**OK** を押し、**「TRIMMING」** を選択する。



- 3 サンプルの使用範囲の設定をする。
AB POINT の位置で **VALUE** を押し選択した後、**VALUE** を回すことで範囲指定の方法 (**「AB POINT」**、**「BPM BARS」**、**「BPM NOTE STEP」**) を切り替えることができます。



サンプルの編集

TRIM	
 A	サンプルのスタート位置
 B	サンプルのエンド位置 (AB POINT)
 C	拡大した波形の表示を移動
 D	波形表示の拡大
 VALUE	BPM 項目の変更 / 選択移動
 VALUE	BPM 項目の選択決定
左 	中止
右 	次メニューへ移動

- 4 右  **EXECUTE** を押して、編集を実行する。
SAMPLE POOL 画面へ戻る。

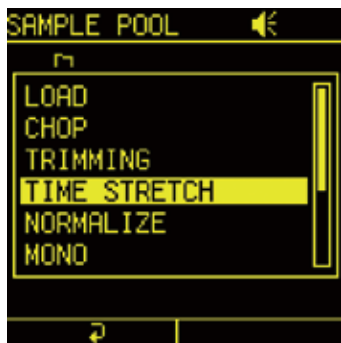
POINT!

- ・実行すると「元のファイル名 **_trim.wav**」というファイル名で保存されます。
元のファイルは上書きされません。

サンプルの編集

タイムストレッチ

- 1 **func** + **pool** を押し **SAMPLE** を選択して、**SAMPLE POOL** 画面へ移動する。
- 2 任意のサンプルを選択し、**OK** を押し、**[TIME STRETCH]** を選択する。







- 3 タイムストレッチの種類を選択する。



MELODIC	メロディーのようなフレーズ向けのアルゴリズム
RHYTHMIC	ドラムのような、短い音を刻むフレーズ向けのアルゴリズム

サンプルの編集

TIME STRETCH (MODE - BARS)		
🗑️A	MODE	BARS モード
🗑️B	BPM	テンポ変更
🗑️C	TIMESIG	拍子の変更
🗑️D	BARS	小節数の変更
左 	BACK	戻る
右 	EXECUTE	実行

TIME STRETCH (MODE - STEPS)		
🗑️A	MODE	STEPS モード
🗑️B	BPM	テンポ変更
🗑️C	NOTE	音符の長さ
🗑️D	STEPS	ステップ数
左 	BACK	戻る
右 	EXECUTE	実行

TIME STRETCH (MODE - TIME)		
🗑️A	MODE	TIME モード
🗑️B	TIME%	パーセントでの調節

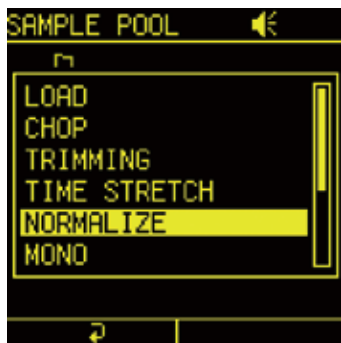
POINT!

- ・実行すると「元のファイル名 **_ts.wav**」というファイル名で保存されます。元のファイルは上書きされません。

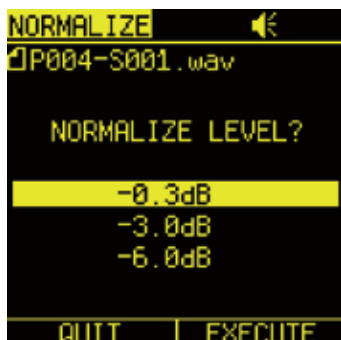
サンプルの編集

ノーマライズ

- 1 **func** + **pool** を押し **SAMPLE** を選択して、**SAMPLE POOL** 画面へ移動する。
- 2 任意のサンプルを選択し、**OK** を押し、**[NORMALIZE]** を選択する。



- 3 ノーマライズの種類を選択する。



-0.3dB	ピークが -0.3dB になるようにノーマライズする
-3.0dB	ピークが -3.0dB になるようにノーマライズする
-6.0dB	ピークが -6.0dB になるようにノーマライズする

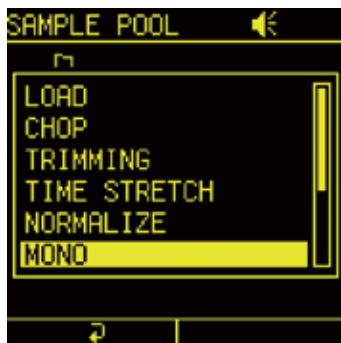
POINT!

- ・実行すると「元のファイル名_norm.wav」というファイル名で保存されます。元のファイルは上書きされません。

サンプルの編集

モノミックス

- 1  +  を押し  **SAMPLE** を選択して、SAMPLE POOL 画面へ移動する。
- 2 任意のサンプルを選択し、 を押し、「MONO」を選択する。



- 3 MONO の種類を選択する。



L ONLY	左チャンネルの音だけにする
MONO MIX	ステレオチャンネルをモノラルにする
R ONLY	右チャンネルの音だけにする

POINT!

- ・実行すると「元のファイル名 **_mono.wav**」というファイル名で保存されます。元のファイルは上書きされません。

サンプルの編集

リバース

- 1  +  を押し  **SAMPLE** を選択して、SAMPLE POOL 画面へ移動する。
- 2 任意のサンプルを選択し、 を押し、**「REVERSE」** を選択する。



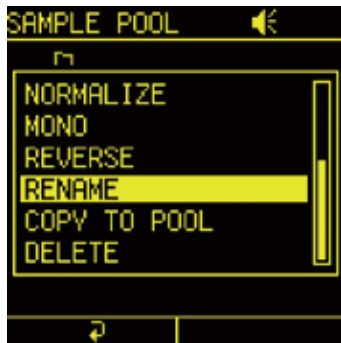
POINT!

- ・実行すると「元のファイル名_rev.wav」というファイル名で保存されます。元のファイルは上書きされません。

サンプルの編集

サンプルのリネーム

- 1 **func** + **pool** を押し **SAMPLE** を選択して、**SAMPLE POOL** 画面へ移動する。
- 2 任意のサンプルを選択し、**OK** を押し、**「RENAME」** を選択する。







- 3 名前を変更し、右 **OK** を押す。




サンプルの編集

サンプルをプロジェクトへコピーする

- 1  +  を押し  **SAMPLE** を選択して、SAMPLE POOL 画面へ移動する。
- 2 POOL フォルダにある任意のサンプルを選択し、 を押し、**[COPY TO PROJECT]** を選択する。

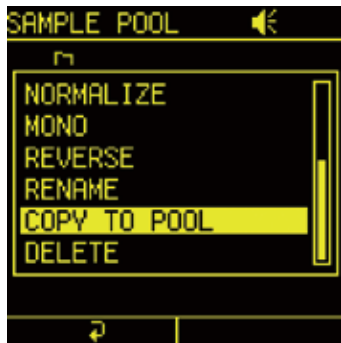


- 3 **[YES]** を選択し、 を押す。

サンプルの編集

サンプルをサンプルプールへコピーする

- 1 **func** + **pool** を押し **SAMPLE** を選択して、
SAMPLE POOL 画面へ移動する。
- 2 PROJECT フォルダにある任意のサンプルを選択し、**OK** を押し、
「COPY TO POOL」を選択する。



- 3 「YES」を選択し、**OK** を押す。

サンプルの編集

サンプルの削除

- 1 **func** + **pool** を押し  **SAMPLE** を選択して、**SAMPLE POOL** 画面へ移動する。
- 2 任意のサンプルを選択し、**OK** を押し、**DELETE** を選択する。



- 3 **YES** を選択し、**OK** を押す。

POINT!

- ・削除すると、元に戻せないのをご注意ください。

オーディオインターフェース

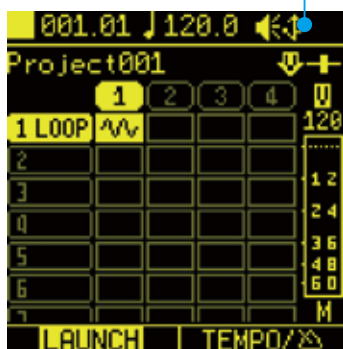
スマートフォンや PC/Mac と接続をして、オーディオインターフェイス機能を使うことで、制作した楽曲をすぐにライブ配信できます。

また、スマートフォンや PC/Mac のオーディオを SmpITrek で再生したり、サンプリングすることもできます。

オーディオインターフェースの接続

- 1 SmpITrek の USB 端子と、スマートフォンや PC/Mac を接続します。接続されると、USB アイコンが表示されます。

USB アイコンがつきます




POINT!

- ・ iPhone/iPad との接続は、Apple Lightning - USB カメラアダプターが別途必要です。
- ・ オーディオレートは、48kHz/16bit です。
- ・ サンプリングするには、REC SRC を USB に設定します (→ P.38)。
- ・ 再生するには (→ P.134)。
- ・ 外部入力からスマートフォンへ録音する場合は、 EXT SRC を ON にします。

LAUNCH MODE の設定

クオンタイズの設定

LED パッドや  を押した際のトラックの再生や録音開始タイミングをこのクオンタイズで設定します。

1  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。

2 **LAUNCH MODE** を選択し、 を押す。



3  を回して、設定する。



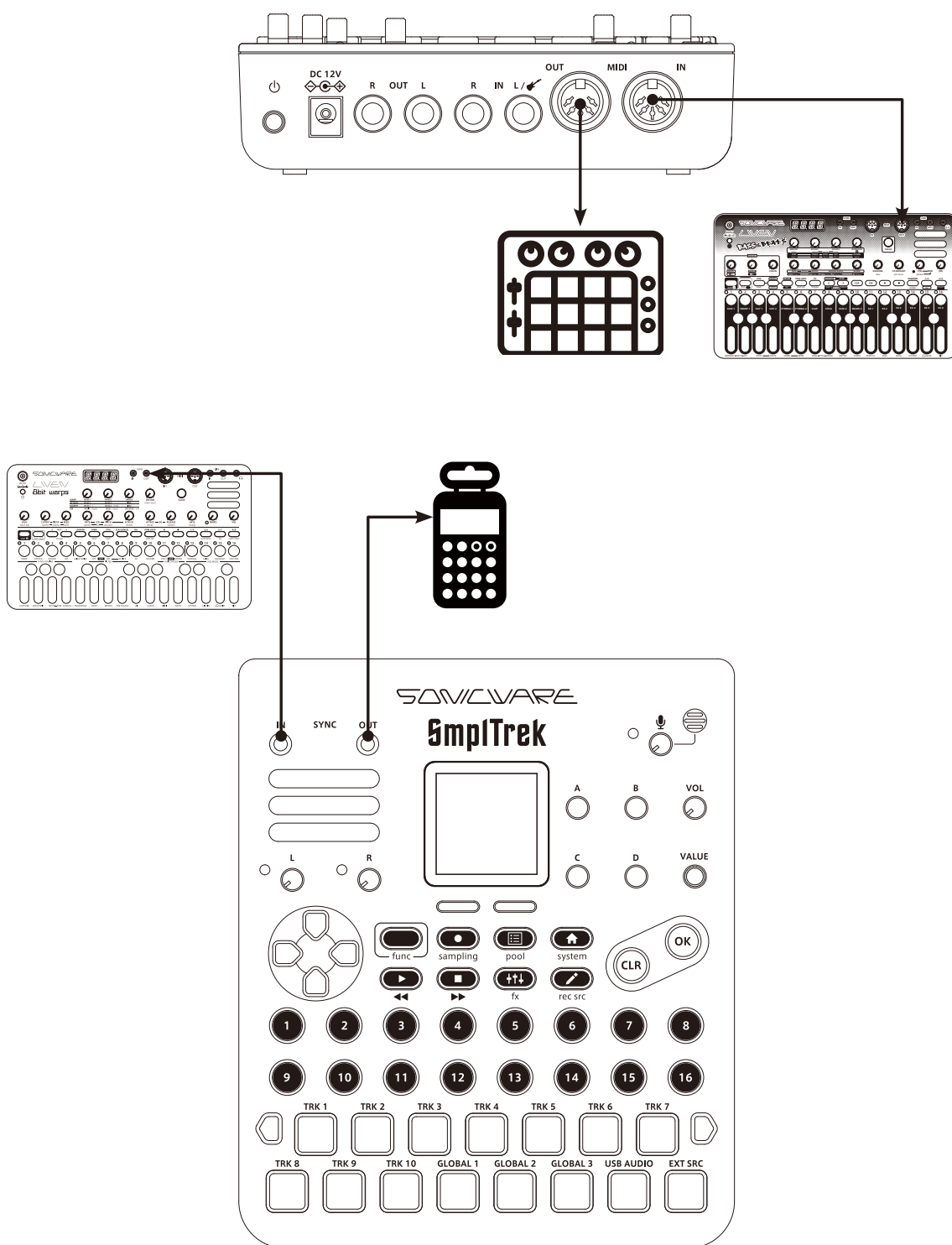
1/4 BAR	4 分音符のタイミングで再生や録音開始する
1/2 BAR	2 分音符のタイミングで再生や録音開始する
1 BAR	1 小節の変わり目で再生や録音開始する
2 BAR	2 小節の変わり目で再生や録音開始する
SCENE	シーンの変わり目で再生や録音開始する

外部機器とのクロック同期

MIDI 端子 / SYNC 端子と、外部のシンセサイザーやドラムマシンなどを接続し、複数のデバイスを同期させて一緒に使うことが可能です。

外部機器との接続

- 1 MIDI 端子もしくは、SYNC 端子と外部機器を接続する。



外部機器とのクロック同期

CLOCK の設定

1  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。

2 「CLOCK」を選択し、 を押す。



3 設定画面が表示されるので、各項目を調節する。



外部機器とのクロック同期

CLOCK		
🗄️ A	SOURCE	INTERNAL SmpITrek の内部クロックで動作します。単体で使う時や、外部デバイスと同期する場合は、マスターとして動作します
		MIDI MIDI IN から受ける MIDI クロックに合わせて同期します
		SYNC SYNC IN から受けるクロック信号に合わせて同期します
🗄️ B	TEMPO LED	同期しているテンポに合わせて、LED が光ります
🗄️ C	POLARITY IN	SYNC IN 端子の極性を RISE (+ / 波形の立ち上がり) と FALL (- / 波形の立ち下がり) で切り替えます。接続する外部デバイスの SYNC 極性と合わせてください
🗄️ D	POLARITY OUT	SYNC OUT 端子の極性を RISE (+ / 波形の立ち上がり) と FALL (- / 波形の立ち下がり) で切り替えます。接続する外部デバイスの SYNC 極性と合わせてください

MIDI

トラックの MIDI チャンネル設定

SmplTrek の各トラックに、MIDI チャンネル番号を設定できます。



1  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。

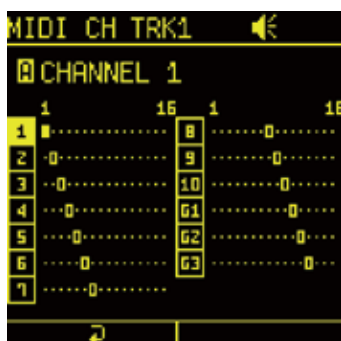
2 「MIDI」を選択し、 を押して、MIDI SETTEING へ移動する。



3 「TRACK」を選択し、 を押す。






4  で、変更したいトラックを選択し、 でチャンネルを切り替える。



MIDI




本体の MIDI チャンネル設定

- 1  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。
- 2 「MIDI」を選択し、 を押して、MIDI SETTING へ移動する。





- 3 「CHANNEL」を選択し、 を押す。




MIDI CHANNEL		
 A	PROJECT CHANNEL	プロジェクトレベルなどプロジェクトに関するパラメータの受信チャンネル
 B	AUTO CHANNEL	「OUT CHANNEL」で AUTO にした時に、使用するチャンネル番号
 C	OUTPUT CHANNEL	送信に関するチャンネル AUTO : Auto Channel 番号を使用する TRACK : 各トラックに設定したチャンネル番号を使用する

MIDI

その他の MIDI 設定

- 1  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。
- 2 「MIDI」→「CONFIG」を選択する。
- 3 各項目を設定する。





MIDI CONFIG 1/3		
 A	INPUT FROM	MIDI 受信するジャックの切り替え
 B	OUTPUT TO	MIDI 送信するジャックの切り替え
 C	TX NOTE	ノート情報の送信の ON / OFF
 D	TX CC	コントロールチェンジの送信の ON / OFF

MIDI CONFIG 2/3		
 A	CLOCK OUT	クロック送信の ON / OFF
 B	OUT / THRU	MIDI OUT と THRU の切り替え
 C	COMMAND	コマンド情報の送信 (TX) と受信 (RX) の設定
 D	TX PC	プログラムチェンジの送信の ON / OFF

MIDI CONFIG 3/3		
 A	ACTIVE SENS	アクティブセンシングの送信 (TX) と受信 (RX) の設定

MIDI

DRUMトラックのPADごとにMIDIノート番号を設定する

1  + ドラムトラック PAD  を押して、
SETTING 画面へ移動する。

2  c 「PAD NOTE NUMBER」を押す。



3  や、 で変更したい PAD を選択する。



4  A を回し、ノート番号を変更する。

システム

パッド感度の設定

1  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。

2 「PAD VELOCITY」を選択し、 を押す。



3  を回して、変更する。



PAD VELOCITY

 A	VELOCITY	パッドの感度を設定する
---	----------	-------------

1 ~ 127	Velocity が常に固定値になります
SOFT	軽く叩く方向け。軽く叩いても強く鳴ります
LINEAR	LED パッドを叩く強さに応じて Velocity がリニアに変化します
HARD	強く叩く方向け

システム

電池設定


1  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。

2 「BATTERY」を選択し、 を押す。



3  A を回して、変更する。



BATTERY		
 A	BATTERY	電池の種類を選ぶ

ALKALINE	アルカリ電池
NiMH	ニッケル水素電池
LITHIUM	リチウム電池

システム

オートパワーオフ

1  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。

2 「AUTO POWER OFF」を選択し、 を押す。



3  を回して、変更する。



AUTO POWER OFF



AUTO POWER OFF

電源がオフになるまでの時間の設定

システム

工場出荷時状態にリセットする

1  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。

2 「RESET」を選択し、 を押す。



3 「YES」を選択し、 を押す。

POINT!

- ・ SmpITrek 内の全ての設定が工場出荷時状態に、リセットされますのでご注意ください。
- ・ カードは初期化されません。

システム

システムバージョン情報を確認する

- 1 **func** + **system** を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。






- 2 「INFORMATION」を選択し、**OK** を押す。



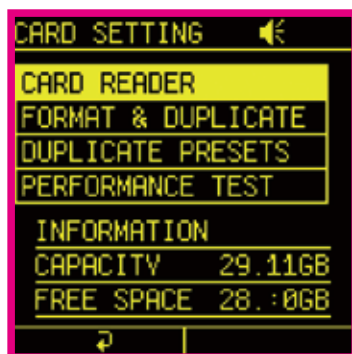
カード

カードリーダーモード

- 1 USB ケーブルで PC/Mac と接続する。
- 2  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。
- 3 「CARD」を選択し、 を押す。



- 4 「CARD READER」を選択し、 を押す。



- 5 「YES」を選択し、 を押す。



カード

プリセットの複製

- 1 **func** + **system** を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。
- 2 **[CARD]** を選択し、**OK** を押す。



- 3 **[DUPLICATE PRESETS]** を選択し、**OK** を押す。



- 4 複製したい項目を選択し、**OK** を押す。



カード

カードのパフォーマンステスト

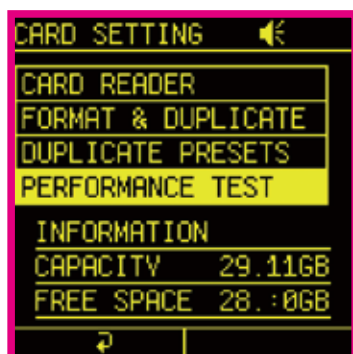
お使いのカードのパフォーマンスを測定し、SmpITrek で利用可能か判定します。

1  +  を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動する。

2 「CARD」を選択し、 を押す。



3 「PERFORMANCE TEST」を選択し、 を押す。



4  を押すとテストが実行されます。






RESULT : OK	SmpITrek で利用可能です
RESULT : NG	SmpITrek でご利用頂けません

ファームウェアのアップデート

ファームウェアをアップデートする

- 1 ダウンロードしたファームウェア (.bin) をカードのルートフォルダにコピーする。

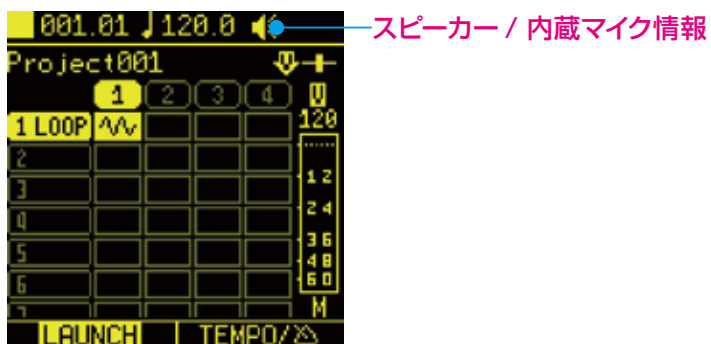


- 2  を押しながら電源ボタンを長押しする。
- 3 アップデート画面が表示されるので、「SYSTEM UPDATE」を選択し、 を押す。
- 4 「YES」を選択し、 を押して、アップデートを開始する。
- 5 完了後、電源ボタンを押してシャットダウンし、再度起動する。

リファレンス

内蔵スピーカーと内蔵マイクの関係

以下の条件で自動的に内蔵スピーカーがオフになります。



	録音ソースが 内蔵マイク	内蔵スピーカー：ON モニターが ON (→ P.38)、 または EXT SRC が ON (→ P.137)、 または LOOP がグローバルがオーディション 状態かレコーディング状態の場合は内蔵 スピーカー：OFF
	録音ソースが 内蔵マイク以外	内蔵スピーカー：ON
	ヘッドホンを装着	内蔵スピーカー：OFF

リファレンス

モニター音と EXT SRC の音の違い

rec src 画面で入力モニターを ON にした時の音と、EXT SRC を INPUT にした時の音、および LOOP トラックやグローバルトラックでの Rec 中や、オーディション中の音は、次の違いがあります。

	インサート エフェクト	リバーブ	レベル
モニターが ON の時 (→ P.38)	かからない	かからない	rec src 画面での設定に依存
EXT SRC が ON の時 (→ P.137)	かかる	ミキサーでの EXT SRC の設定に依存	ミキサーでの EXT SRC の設定に依存
LOOP / GLOBAL オーディション中 Rec 中	かかる	ミキサーでのトラックの設定に依存	ミキサーでのトラックの設定に依存

INPUT にエフェクトをかけて使用したい場合は EXT SRC を ON にしてください。

アンプ系エフェクトとマスターエフェクトの関係

インサートエフェクトのタイプにアンプ系が選択され、かつ ON の時、インサートエフェクトの処理量が増えるため、マスターエフェクトはバイパスされます。マスターエフェクトを使用する場合は、インサートエフェクトを OFF にするかアンプ以外のタイプを選択してください。

仕様

最大同時発音数	<p>35 音</p> <ul style="list-style-type: none"> ループトラック+ショットトラック+ドラムトラック+インストゥルメントトラック：30 音 グローバルオーディオトラック：3 音 USB オーディオトラック：1 音 外部ソース：1 音 <p>(ドラムトラックとインストゥルメントトラックは各トラック最大 8 音になります。*MIDI トラックも各トラック最大 8 ノートの出力が可能)</p>
サンプリング / レコーディング	<p>48kHz - 16bit リニア PCM</p> <p>サンプリング時間：1 回の最大サンプリング時間 (サイズ) はステレオで約 180 分 (2GB) 記録可能なデータ：SD カードに依存 ※ SD カード別売 データ形式：WAV</p> <p>リサンプリング機能、オートスライス機能、タイムストレッチ機能、ピッチチェンジ機能 ※ SmplTrek はサンプリングに SD カードが必要です。対応する SD カードは最大 32GB の SDHC カードです (SDXC カードには対応していません)。 推奨 SD カード: Samsung EVO Plus SDHC 32GB V10 U1 Full size (MB-SC32K)</p>
シーケンサー	<p>1 曲のプロジェクトは 16 シーン構成 1 シーンは 10 シーケンサートラック+ 3 グローバルオーディオトラック トラックタイプ</p> <ul style="list-style-type: none"> ループトラック：サンプルループ用のシーケンサー (最大 10 トラック設定可) ショットトラック：ワンショットサンプル用のシーケンサー (最大 10 トラック設定可) ドラムトラック：ドラム専用のステップシーケンサー (最大 4 トラック設定可) インストゥルメントトラック：楽器サウンド用のピアノロール型シーケンサー (最大 4 トラック設定可) MIDI トラック：外部 MIDI 機器用のピアノロール型シーケンサー (最大 10 トラック設定可) <p>各シーンの最大小節数：128 ノート長の設定：1/1 ~ 1/32 各種コピー機能 トランスポーズ機能搭載 リアルタイム / ノンリアルタイム・レコーディング メトロノーム、プリカウント機能</p>
エフェクト	36 種類 (インサート / センド / マスターエフェクト)
パッド	ベロシティ対応 フルカラー LED パッド x 15
コントローラー	コントロールノブ x 5、十字キー+ 2 ボタンコントロール
ディスプレイ	1.5 インチ OLED ディスプレイ
内蔵マイク	モノラル x 1 (無指向性, 94dB SPL)
内蔵スピーカー	モノラル x 1 (1.5W 4 Ω)
コネクター	<p>インプット L：LINE、エレキギター / ベース (インピーダンス切替式：10k Ω or 1M Ω) [LINE ゲイン] PAD: -20dB [Hi-Z ゲイン] LOW: 0dB, NORMAL: +10dB, HI: +20dB</p> <p>インプット R：LINE、ダイナミックマイク [LINE ゲイン] PAD: -20dB [MIC ゲイン] LOW: 0dB, NORMAL: +28.8dB, HI: +50dB</p> <p>ステレオ LINE 出力 (最大 +6.5dBV) ※上記ジャックは全て 1/4TRS Phone コネクター ヘッドフォン端子：3.5mm ステレオミニタイプ</p>

仕様

コネクター	USB ポート (micro USB Type-B) [USB オーディオ : USB 2.0 FULL SPEED, 48kHz-16bit, 入力 : 2 チャンネル, 出力 : 2 チャンネル] [USB MIDI] [マスストレージクラス : USB2.0 HIGH SPEED] ※ iPhone の場合、Apple Lightning - USB カメラアダプターが別途必要です。 MIDI IN 端子 (5-Pin DIN type) MIDI OUT 端子 (5-Pin DIN type) AUDIO SYNC IN ジャック (3.5mm モノラルミニタイプ) AUDIO SYNC OUT ジャック (3.5mm モノラルミニタイプ) SD カードスロット DC IN 電源コネクター
電源	DC12V 出力電源アダプター (500mA, 内径 : 2.5mm, 外径 : 5.5mm, 極性 : センター +) Ni-MH 単 3 充電電池またはアルカリ単 3 乾電池 x 6 (アルカリ乾電池 使用時間 : およそ 4 時間) ※電池 別売
付属品	電源アダプター 保証書 ※ SD カード、USB ケーブルや他の接続ケーブル類は別売りです。 推奨 SD カード: Samsung EVO Plus SDHC 32GB V10 U1 Full size (MB-SC32K)
サイズと重量	横幅 : 147mm 奥行 : 175mm 高さ : 46mm 重量 : 550g (本体のみ)
背面	ネジ穴 (1/4-20UNC)

FCC regulation warning (for USA)

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

法的免責事項

株式会社ソニックウェア（以下「SONICWARE」といいます）は、本文書が正確かつ最新のものであることを確保すべく努力致しますが、本文書に掲載されている内容に起因するいかなる賠償要求や損失に対してもその責任を一切負わないものとします。また、本文書の情報は、予告なく変更される可能性があります。SONICWARE は、随時、製品の仕様、プログラムの変更する権利を保有するものとします。SONICWARE は、本文書に示されるすべての誤りの責任を負いません。SONICWARE は、契約、不注意、その他の行為に関わらず、本情報の使用または機能、性能から生じるいかなる損害に対しても、責任を負いません。

著作権、登録商標について

- ・ SONICWARE は株式会社ソニックウェアの登録商標です。
- ・ MIDI は社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
- ・ 本文書内のその他の会社名、製品名、規格名、登録商標は、それぞれの所有者に帰属します。
- ・ 本文書内のすべての商標および登録商標は各所有者の著作権を侵害する意図ではなく、識別のみを目的として記載されております。
- ・ 他の者が著作権を保有する音声ファイル、CD、レコード、ビデオ、テープ、放送、ストーリーミング、作品などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。
- ・ 著作権法違反に対する処置に関して、株式会社ソニックウェアは一切の責任を負いません。

安全に関する重要な注意事項

安全にご使用頂き、事故を未然に防ぐために、以下の注意事項を必ずお読みください。

<警告>この注意事項を守らないと使用者が死亡または重症を負う危険がある内容を示しています。

- ・ AC アダプターでの動作
コンセントや配線器具の定格を超える使い方はしないでください。
雷が発生しているとき、長期間使用しないときは AC アダプターをコンセントから抜いてください。
- ・ 電池での動作
市販の 1.5V 単三乾電池を使用してください。

ご使用の電池の注意事項をよくお読みになってください。

電池の+ / -極を正しく挿入してください。

新しい電池と古い電池や種類の違う電池を同時に使用しないでください。

長期間使用しないときは、電池を取り外してください。

液漏れが発生したら、電池ボックスや端子に付いた液をよく拭き取ってください。

- ・ ケースを開け分解、改造を加えないでください。
- ・ 落としたり、衝撃や無理な力を加えたりしないでください。
- ・ 液体をかけたり入れたりしないでください。
- ・ 異物がケース内に入らないようにしてください。
- ・ 大音量で使用しないでください。聴力損失の原因となりうる大音量が発生する可能性があります。
- ・ 本体を輸送する場合は、購入時の個装箱と緩衝材をご使用ください。
- ・ 本体の電源が入っている間は、布やビニールなどで包まないでください。
- ・ 電源コードが踏まれたり、圧力がかかたりしないようにしてください。
- ・ 下記の環境ではご使用にならないでください。故障の原因になります。
直射日光のあたる場所、40℃を超える環境、コンロなどの熱源の近く
温度が極端に低いところや高いところ
湿度が極端に高いところ、水のかかるところ
振動の多いところ、砂やほこりの多いところ
- ・ 故障や異常が発生した場合は、すぐに電源を切りご使用をおやめください。

<使用上の注意>

この注意事項を守らないと使用者が怪我や物的損害の発生が想定される内容を示しています。

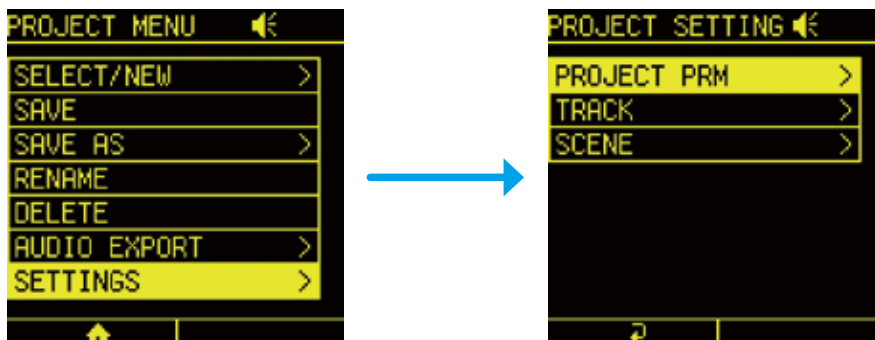
- ・ ケーブルを接続するときや本体の電源を操作するときは、接続している各機器の入力レベルを最小にするか電源を OFF にしてください。
- ・ お手入れ
画面やケースが汚れたときは、柔らかいクロスで力を入れず乾拭きしてください。
薬品（アルコール、ベンジン、シンナー、クレンザーなど含む）を使用しないでください。
汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせよくしぼってから、拭いてください。
製品が完全に乾くまで電源を入れないでください。

付録

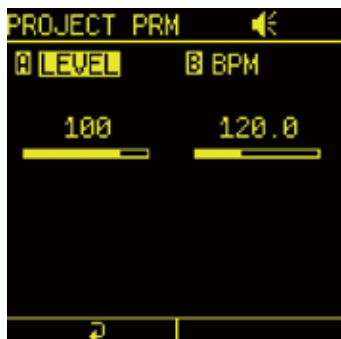
本ページ以降の機能は、別のより便利な操作で代替できるので、今後のアップデートで削除される可能性があります。

プロジェクトパラメータの設定

- 1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。
- 2 「SETTING」→「PROJECT PRM」を選択する。



- 3 各項目を設定する。



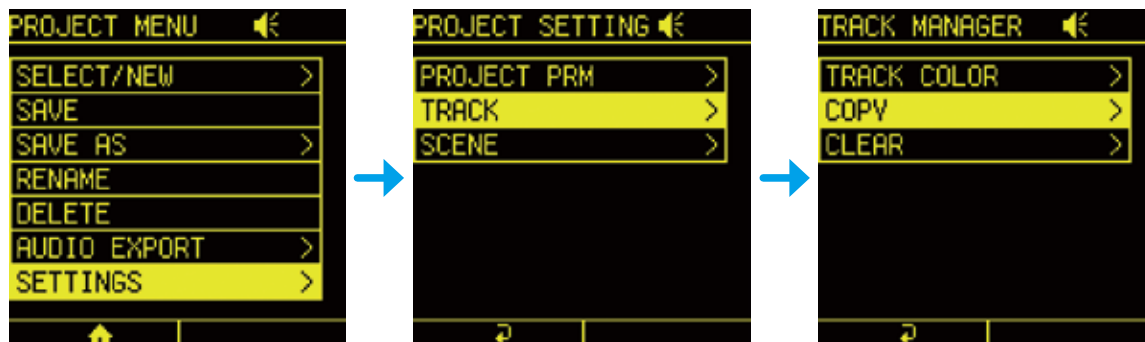
PROJECT PRM		
 A	LEVEL	プロジェクトの音量レベル
 B	BPM	プロジェクトのテンポ




付録

プロジェクトメニューでトラックをコピーする

1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。

2 「SETTING」→「TRACK」→「COPY」を選択する。




3  と  でコピー元トラック/コピー先トラックを選択し、 で実行する。



COPY TRACKS	
 A	コピー元
 C	コピー先

付録

プロジェクトメニューでトラックをクリアする

- 1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。
- 2 「SETTING」→「TRACK」→「CLEAR」を選択する。



- 3 クリアしたいトラック PAD を選択し、 を押す。

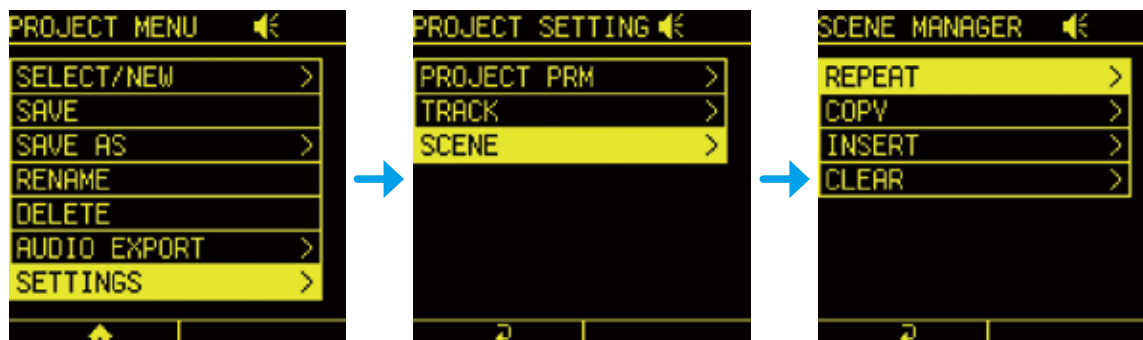


付録

シーンのリピート数を変更する

1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。

2 「SETTING」→「SCENE」→「REPEAT」を選択する。



3 各項目を調整する。

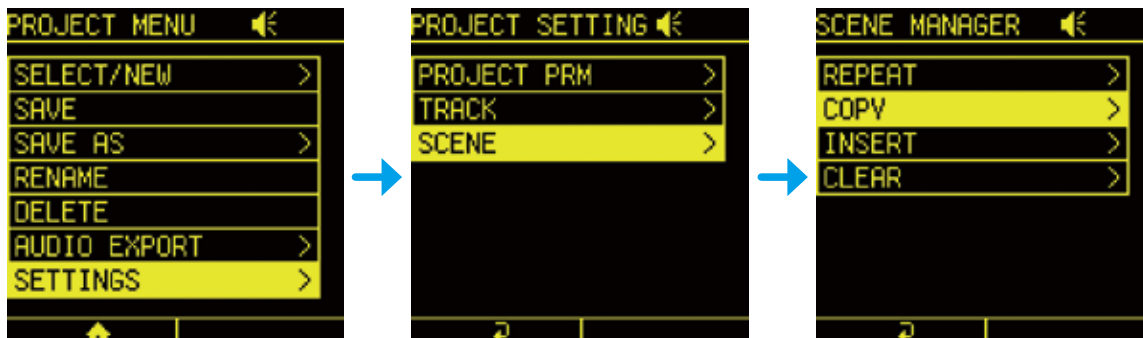




SCENE REPEAT	
 A	シーンの選択
 B	繰り返す回数

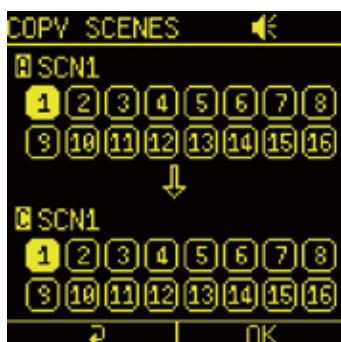
付録



プロジェクトメニューでシーンをコピーする

- 1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。
- 2 「SETTING」→「SCENE」→「COPY」を選択し、 を押す。



- 3  と  でコピー元シーン / コピー先シーンを選択し、 で実行する。



COPY SCENE	
 A	コピー元シーンの選択
 C	コピー先シーン

付録

プロジェクトメニューでシーンをクリアする

- 1  を押し、PROJECT MENU 画面へ移動する。
- 2 「SETTING」→「SCENE」→「CLEAR」を選択する。



- 4 クリアしたいシーン ● を選択して、
Ⓚ でシーンのクリアを実行する。



POINT!

- ・クリアしたシーンはもとに戻せないのご注意ください。

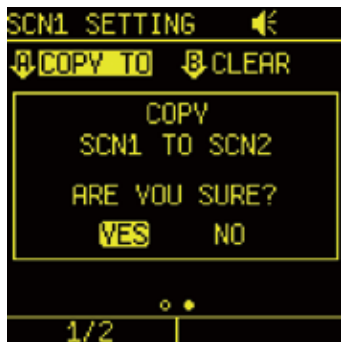
付録

シーンメニューでコピーする

- 1 **func** + コピーしたいシーン ● を押し、シーン設定画面に移動する。
- 2 右 **○** 「2/2」を押し、2 ページ目に移動する。




- 3 **Ⓜ**A を回してコピー先のシーンを選択する。
- 4 **Ⓜ**A 「COPY TO」を押し、「YES」を選択する。



付録

シーンメニューでクリアする

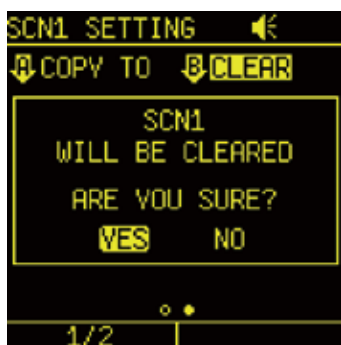
- 1  + クリアしたいシーン ● を押す。



- 2 右  「2/2」 を押し、2 ページ目に移動する。



- 3  「CLEAR」 を押し、「YES」 を選択する。



シーンがクリアされる。

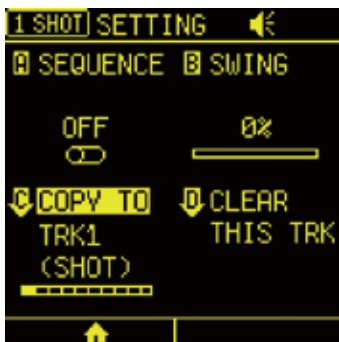
付録

トラックメニューでコピーする

- 1 **func** + コピーしたいトラック PAD **□** を押す。



- 2 ページを移動して、「**COPY TO**」を選択する。



- 3 **○** を回して、コピー先を設定をする。

- 4 **OK** を押し、「**YES**」を選択する。

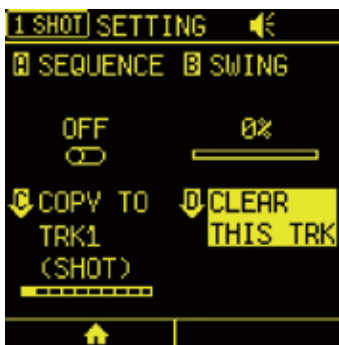
付録

トラックメニューでクリアする

- 1 **func** + クリアしたいトラック PAD を押す。



- 2 ページを移動して、「CLEAR THIS TRK」を選択する。



- 3 **OK** を押し、「YES」を選択する。

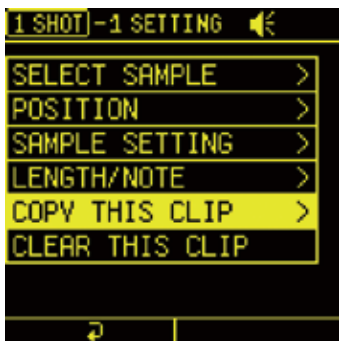
付録

クリップメニューでコピーする

- 1 コピーをしたいクリップを選択して、**OK** か、**ENTER** を押して、編集画面に移動する。



- 2 再度 **ENTER** を押して、SETTING 画面に移動し、**[COPY THIS CLIP]** を選択する。



- 3 **UP** を回して、コピー先を設定をする。



- 4 **UP** **[COPY TO]** を押して **[YES]** を選択し、コピーする。