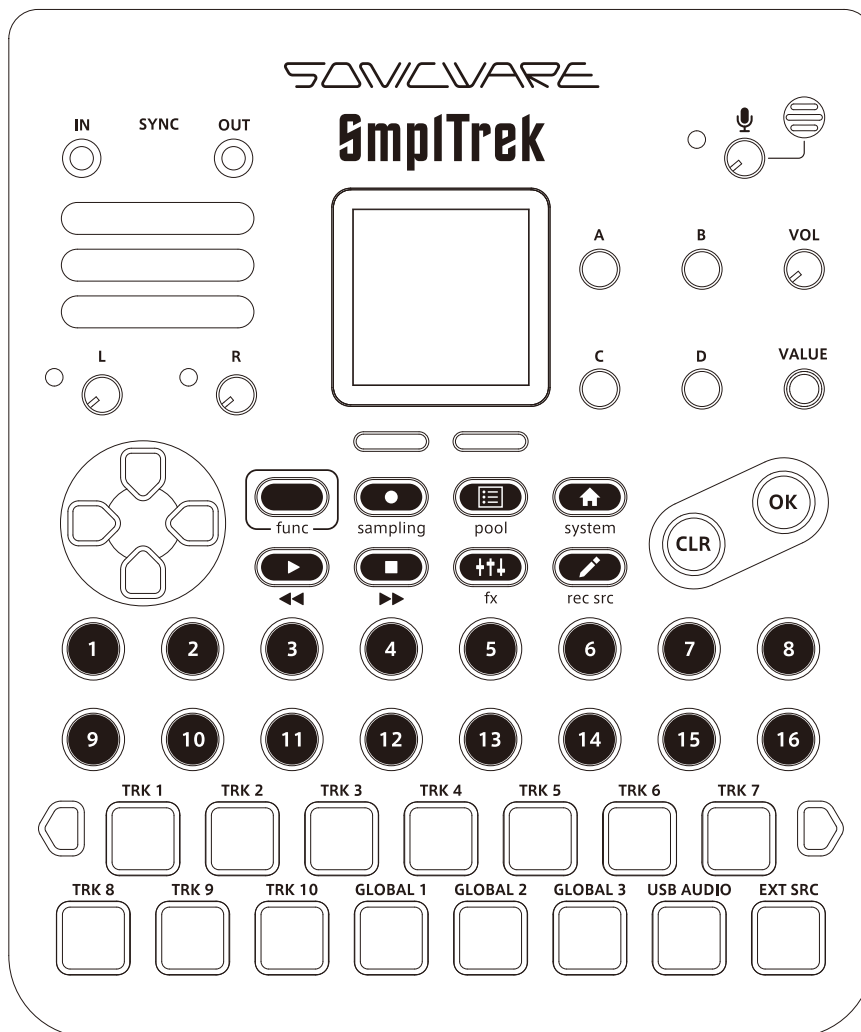


SmpITrek

Start Up Guide



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。
ごぞいます。

このスタートアップガイドでは、本製品の基本的な機能を説明します。実際にプロジェクトを作成しながら、使い方や機能などを理解していきましょう。

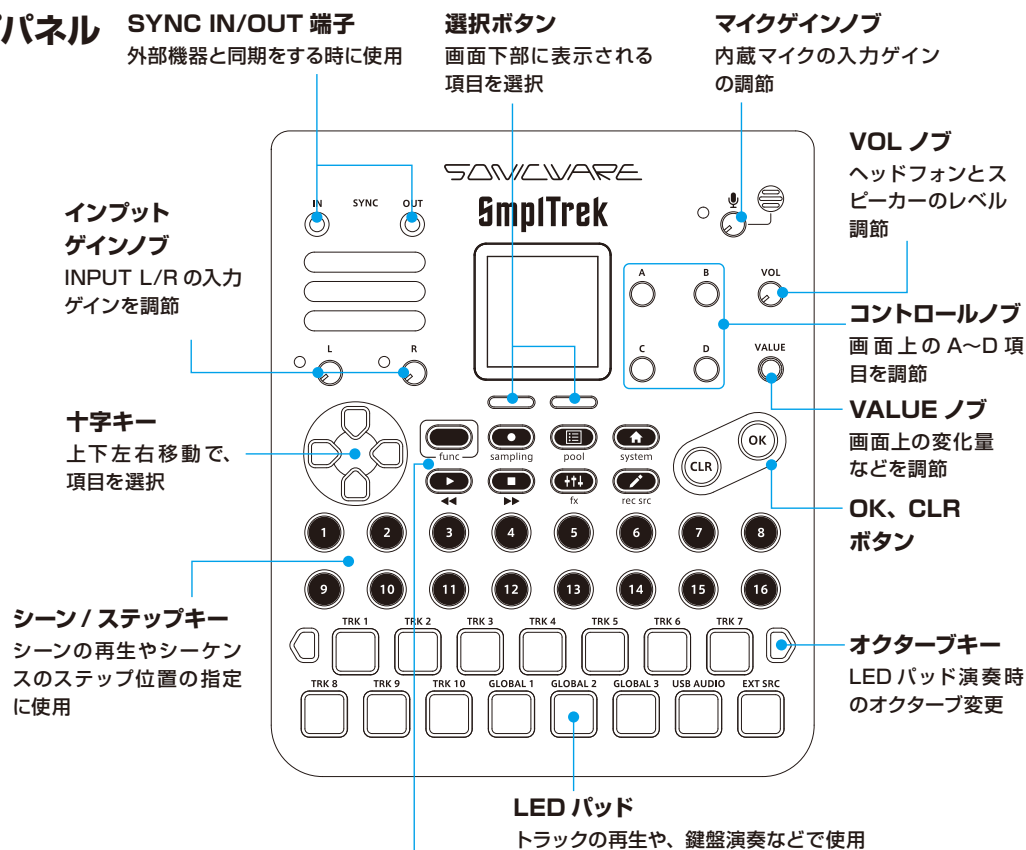
詳細については、リファレンスマニュアルをご覧ください。

目次

各部の名称	3
音を出してみる	4
プロジェクトの構成	6
曲を作りながら使い方を覚えてみる	7
DRUMトラックを追加する	8
INSTトラックを追加する	10
LOOPトラックでギターをサンプリングする ...	12
SHOTトラックで効果音を鳴らす	14
ミキシング	16
プロジェクトを保存する	17

各部の名称

トップパネル



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

リアパネル

カードスロット

カードを挿入

USB 端子

USB ケーブルを接続

OUTPUT 端子

オーディオ信号を出力する端子

電源ボタン

電源の ON / OFF

DC12V 端子

付属 AC アダプターを接続する端子

INPUT 端子

オーディオ信号を入力する端子

MIDI 端子

外部 MIDI 機器と接続する端子

音を出してみる

起動する

- 1 本体側面のカードスロットにカード（別売り）を挿入します。

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。

- 2 本付属の AC アダプターを本体の DC12V 端子に接続します。
または、単三電池 6 本を入れます。
- 3 ディスプレイに SmplTrek と表示されるまで POWER スイッチを長押しします。



カードのフォーマットとプリセットデータの生成をする

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います。最初に、空のカードを用意して「**FORMAT & DUPLICATE**」を実行します。

- 1 **func** + **system** を押し、SYSTEM MENU 画面へ移動します。

- 2 「**CARD**」を選択し、**OK** を押します。



- 3 「**FORMAT & DUPLICATE**」を選択し、**OK** を押します。



- 4 「**YES**」を選択し、**OK** を押します。



POINT!

- ・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。

- 5 **FORMAT&DUPLICATE** が完了するとデモプロジェクト 1 がロードされます。

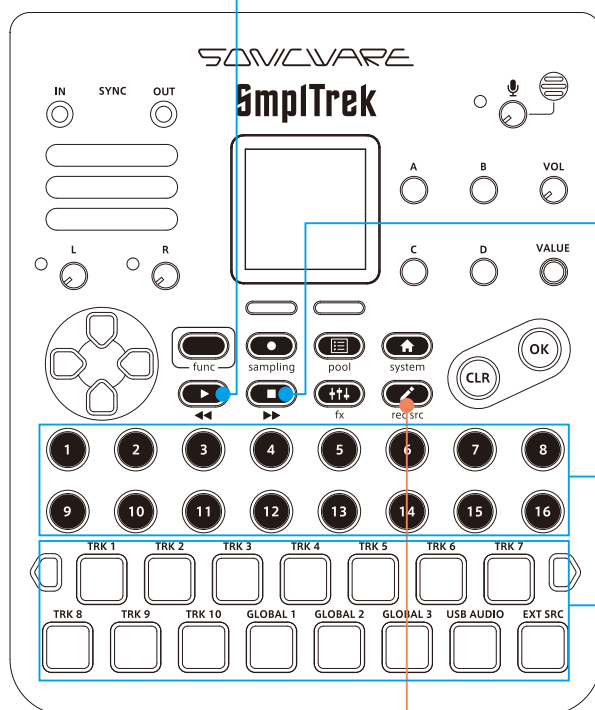
音を出してみる

デモプロジェクトを再生してみる



プロジェクト再生

プロジェクト全体を再生します。



シーン再生

鳴らしたいシーンの●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。



トラック再生

鳴らしたいトラックの□を押すと単体でループ再生します。再度押すと停止します。



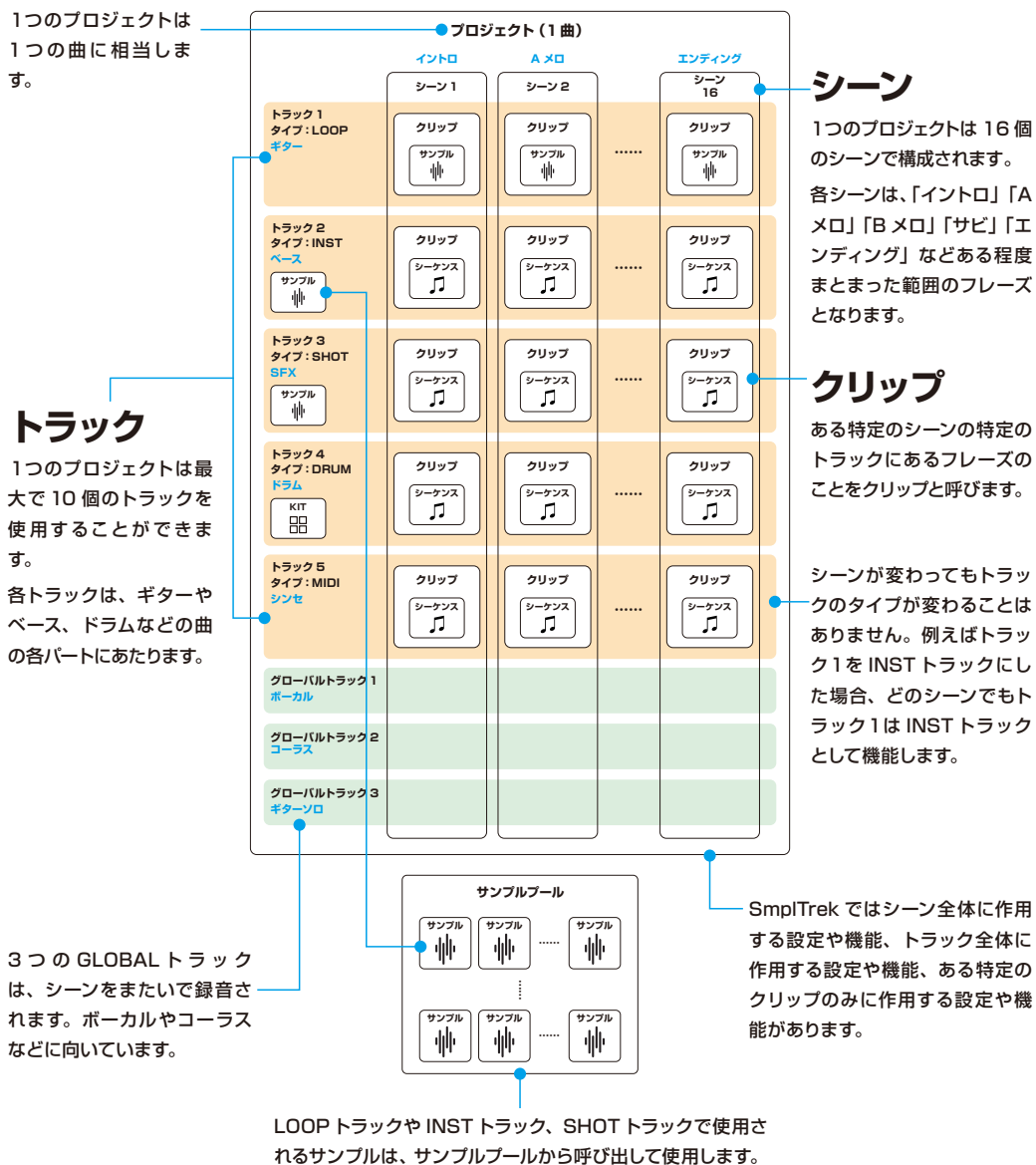
LED パッドで演奏

❖ で DRUM/INST/SHOT トラックを選択し OK または 〻 を押すと EDIT 画面に入ります。EDIT 画面で LED パッドを押すと、そのトラックの音を鳴らすことができます。



プロジェクトの構成

デモプロジェクトを操作しながらプロジェクトの構成を理解しよう



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。

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。

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。

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。

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。

曲を作りながら使い方を覚えてみる

新規プロジェクトを作成する




試しに 4 つのトラックで、1 シーン 4 小節のプロジェクトを作成してみましょう。
まず、DRUM トラックのプリセットパターンをアレンジし、INST トラックでベースラインを入力します。それらに合わせて、ギターにエフェクトをかけながら LOOP トラックでサンプリングし、SHOT トラックでサンプリングした効果音を鳴らします。

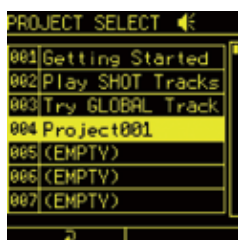
新規でプロジェクトを作成する場合、空のプロジェクトを選択します。


1  を押します。

2 PROJECT MENU で「**SELECT/NEW**」を選択します。



3  VALUE を回して、空のプロジェクト (EMPTY) を選択し、
 か  VALUE を押します。



4 現在のプロジェクトをセーブするかどうかの確認のポップアップが表示されます。ここでは特に現在のプロジェクトに変更を加えていないので、「**NO**」を選択して  を押します。



DRUMトラックを追加する

プリセットパターンをロードする

- 1 トラック1のクリップを選択して、**OK**を押します。



- 2 「DRUM」を選択して **OK** を押します。



- 3 **Ⓚ** を回してプリセットパターンを選択します。プリセットパターンは **Ⓚ** を押しながら回すとジャンルごとに切り替わります。ここでは「Rock 01」のパターンを選択します。




- 4 プリセットパターンの選択が完了したら **OK** を押してロードします。

- 5 **▶** を押してシーンを再生させながら、**Ⓚ** を回してテンポを変えます。**Ⓚ** を一定のリズムでタップすることでもテンポを設定できます。テンポを設定したらもう一度 **▶** を押して停止します。





DRUMトラックを追加する


パターンを4小節に拡張してアレンジを追加する



- 1 右  を2回押して、SEQ画面を表示します。

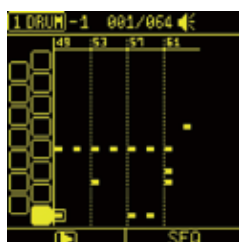




- 2  を押すと現在のパターンの長さを倍に拡張して複製します。
 を2回押して64ステップにします。

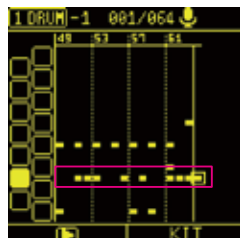


- 3  を押してレコーディング待機状態にします。

- 4  +  を押して4ページ目に移動します。




- 5  十字キーで入力したい位置に移動し、 を押して4小節目をアレンジしていきます。





POINT!

・リアルタイムレコーディングしたい場合は、INSTトラックの手順(→ P.11)を参考にしてください。


- 6  を押してステップレコーディングを終了します。

INSTトラックを追加する


INSTトラックの準備

- 1  を押して HOME 画面に戻り、トラック 2 のクリップを選択して、 を押します。



- 2 「INST」を選択して  を押します。



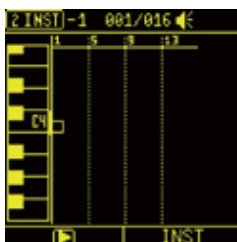
- 3  を回すとサンプルを選択できます。ここでは「Bass 1.wav」を選択します。



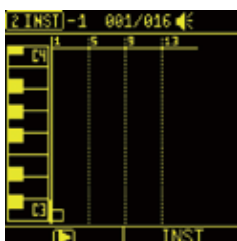
INSTトラックを追加する

リアルタイムレコーディング

- 1 (CLR) を押してポップアップメニューを閉じます。



- 2 オクターブキーを押して、ピアノロールを入力したい範囲に合わせます。

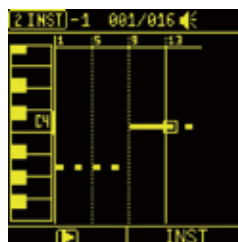


POINT!

- ・ピアノロールは、オクターブキーを押すと1白鍵ごとに移動し、funcを押しながらオクターブキーを押すとオクターブ単位で移動します。

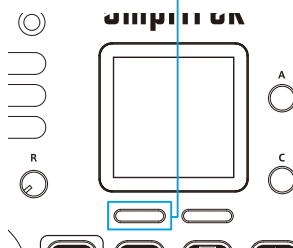
- 3 (RECORD) を押してレコーディング待機状態にします。
ここでは、1小節のベースフレーズをレコーディングします。

- 4 (RECORD) を押し、入力したいタイミングでパッドを押します。



POINT!

- ・選択中のクリップだけを再生したいときは左 (REVERSE) を押します。



- ・ステップレコーディングしたい場合は、DRUMトラックの手順(→ P.9)を参考にしてください。
- ・演奏に失敗した場合は、停止してfunc + (CLR) を押すことでパターンをクリアすることができます。



- 5 (STOP) を押して停止します。

- 6 (RECORD) を押してリアルタイムレコーディングを終了します。

LOOPトラックでギターをサンプリングする

LOOP トラックの準備

- 1 を押して HOME 画面に戻り、トラック 3 のクリップを選択して、 を押します。



- 2 「LOOP」を選択して を押します。

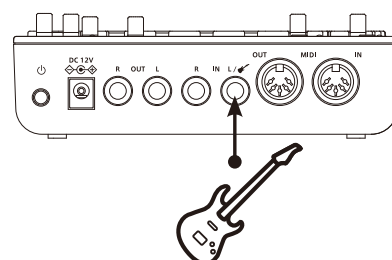


- 3 右 を押して、SEQ 画面を表示し、 と を回してクリップの長さを設定します。
16 分音符が 64 個で 4 小節なので、ここでは **LEN: 64**、**NOTE: 1/16** に設定します。



サンプリングの準備

- 1 リアパネルの IN L 端子にギターを接続します。

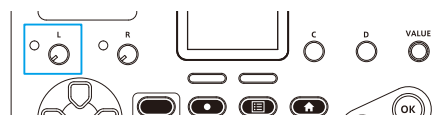


- 2 + を押してサンプリング設定画面に入ります。
ギターを接続しているので、 を回して録音ソースを「Hi-Z」に設定します。






REC SRC			
	説明		説明
	内蔵マイク		STEREO LINE 入力
	ギターやベースなどの Hi-Z		MONO LINE 入力
	ダイナミックマイク		USB
			リサンプリング

- 3 のパッドを押すとギターの入力音を確認できます。
ギターを弾きながら、インプットゲインノブ で入力レベルを調整します。LED が点滅しないように調整しましょう。



LOOPトラックでギターをサンプリングする


インサートエフェクト

- 1  +  を押し、「INSERT」を選択して  を押します。





- 2 それぞれのノブを回して ON/OFF を「ON」、TYPE を「ROCK AMP」、TARGET を「INPUT」、REC POS を「POST IFX」にします。






- 3 右  を押して2ページ目に移動し、ギターを弾きながら ROCK AMP のパラメーターを調整します。





サンプリング

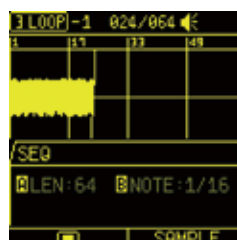
- 1  を押して HOME 画面に戻り、LOOPトラックを選択し  を押します。



- 2 EDIT 画面で  を押すとオーディション状態（ が黄色に点灯）になり、録音時の音を確認できます。 を押して他のトラックを再生させながら演奏の練習をしましょう。



- 3 もう一度  を押し録音待機状態（ が赤に点灯）にします。次のシーンの先頭にきたときに自動的に録音が始まるので、ギターを演奏します。



POINT!

- ・設定したクリップの長さには到達すると自動的に録音は終了します。
- ・演奏に失敗した場合は手順 2 からやり直します。

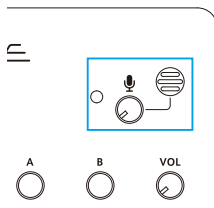
SHOT トラックで効果音を鳴らす

サンプリングの準備

- 1 **func** + **sampling** を押してサンプリング設定画面に入ります。
ⓂA を回して録音ソースを「**内臓マイク**」に設定します。



- 2 マイクゲインノブを回してゲインを調整します。効果音（手拍子など）を鳴らしたときにレベルメーターが -12dB を超える程度にします。



- 3 **VALUE** を押して AUTO REC（録音の自動開始機能）を有効にし、**ⓂA** を回してオートレックレベルを -12dB に設定します。



クイック・サンプリング

- 1 **HOME** を押して HOME 画面に戻ります。



- 2 トラック 4 の **□** を長押しするとクイック・サンプリングが開始します。



- 3 効果音（手拍子など）を鳴らします。オートレックレベルで設定したレベルに達すると、自動で録音を開始します。



- 4 録音が完了したら **OK** か **HOME** を押してサンプリングを終了します。

SHOT トラックで効果音を鳴らす

SHOT トラックの準備

- 1 アサインするトラックタイプを選択するポップアップが表示されるので、「SHOT」を選択して **OK** を押します。



- 2 **A** と **B** を回して、使用するサンプルの範囲を決め、右 **ENTER** を押します。



効果音を鳴らす

- 1 **HOME** を押して HOME 画面に戻ります。





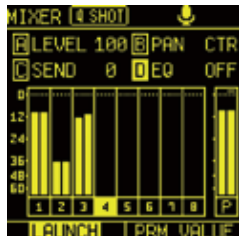
- 2 **1** を押してシーン再生をします。

- 3 トラック 4 の **□** を押すことで効果音を鳴らすことができるので、他のトラックに合わせて演奏してみましょう。





ミキシング

レベル、パン、エフェクトセンドレベルの調整 EQ の調整

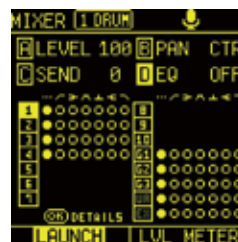
- 1  を押してミキサー画面に入り、 を押してシーン再生をします。





- 2 トラックを選択して各パラメーターを調整します。




MIXER (PRM VALUE)	
	トラックの選択
	トラックのレベル
	パン
	エフェクトセンドレベル

- 1  を押します。



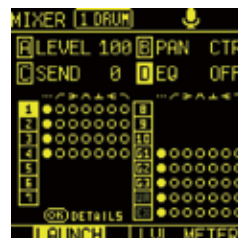
- 2  でトラックを選択し、 を押します。



- 3  で EQ のタイプを選択し、 と  でパラメーターを調整します。



- 4 左  を押してミキサー画面に戻ります。



- 5 各トラックに対して、手順 2 ～ 4 を繰り返します。

プロジェクトを保存する

編集中のプロジェクトは電源を切ると消去されてしまうので、プロジェクトはこまめに保存しましょう。

1  を押します。

2 PROJECT MENU で「**SAVE**」を選択します。



3 「**YES**」を選択します。

