

SONIC INSTRUMENTS

# SAMPLETRON



The most complete collection of "Trons" ever  
17 rare, collectible instruments in one product



## User Manual

日本語ユーザーマニュアル

Japanese Edition Localized by Media Integration, Inc.

An IK Multimedia product done in cooperation with Sonic Reality.

POWERED BY  
SAMPLETANK

SR  
SONIC REALITY

IK Multimedia. Musicians First.



## PLEASE NOTE

SampleTron™ is a trademark property of IK Multimedia Production. All other product names and trademarks are property of their respective owners, which are in no way associated or affiliated with IK Multimedia. All names of products, artists, bands and records are used solely for the purpose of identifying the specific products that were studied during IK Multimedia's sound model development and for describing certain types of tones produced with IK Multimedia's digital modeling technology. Use of these names do not imply any cooperation or endorsement.

## Table of Contents

<b>I</b>	<b>Contents</b>	pag. 3
<b>II</b>	<b>Interface</b>	pag. 6
<b>III</b>	<b>License Agreement</b>	pag. 8
<b>Chapter 1</b>	<b>SampleTron Overview</b>	pag. 11
1.1	Introduction	pag. 11
1.2	What is SampleTron?	pag. 12
1.3	SampleTron Features	pag. 13
1.4	"Tron" instruments sampled in SampleTron	pag. 14
<b>Chapter 2</b>	<b>Getting started with SampleTron</b>	pag. 19
2.1	Using SampleTron as a Standalone	pag. 19
2.1.1	Starting SampleTron in Standalone mode	pag. 19
2.1.2	Loading and playing instruments	pag. 24
2.1.3	Controlling instruments: the MIX window	pag. 27
2.2	Using SampleTron as a Plug-in	pag. 30
2.2.1	Starting SampleTron in Pro Tools 7.x	pag. 30
2.2.2	Starting SampleTron in Cubase 4	pag. 30
2.2.3	Starting SampleTron in Logic Pro 8 / Logic Express 8	pag. 30
2.2.4	Starting SampleTron in MainStage	pag. 31
2.2.5	Starting SampleTron in Digital Performer 5.x	pag. 31
2.2.6	Starting SampleTron in Live 7.x	pag. 31
2.2.7	Starting SampleTron in Sonar 7	pag. 32
2.2.8	Starting SampleTron in GarageBand 3.x	pag. 32
2.2.9	Starting SampleTron in Acid Music Studio 7 / Acid Pro 6.x	pag. 33
2.2.10	Starting SampleTron in Nuendo 4	pag. 33
2.2.11	Starting SampleTron in Tracktion 3	pag. 33
<b>Chapter 3</b>	<b>Controlling SampleTron</b>	pag. 35
3.1	PART controls	pag. 35
3.1.1	Synth-Sampler section	pag. 35
3.1.2	MACRO controls section	pag. 37
3.2	Portamento Time (PORT.TIME)	pag. 38
3.3	Performance Modes: Mono, Poly, and Legato 1-2	pag. 38
3.4	EFFECTS controls	pag. 39
3.5	Pan and Volume	pag. 41
3.6	Mini Keyboard	pag. 41
3.7	Transpose	pag. 41
3.8	ZONE control	pag. 42
3.9	MIDI CTL association	pag. 43
3.10	PREFERENCES (PREFS)	pag. 45
3.11	Other controls	pag. 46
<b>Chapter 4</b>	<b>Organizing instruments</b>	pag. 47
4.1	Instruments location	pag. 47
4.2	Managing sound organization	pag. 48

4.3	Search function	pag. 48
<b>Chapter 5</b>	<b>Editing and saving sounds in SampleTron</b>	pag. 49
5.1	Instruments and PART PRESETS	pag. 49
5.2	Working with COMBI PRESETS	pag. 50
5.3	Back-up function	pag. 51
<b>Chapter 6</b>	<b>SYNTH-SAMPLER controls</b>	pag. 53
6.1	Resampling (Resamp) controls	pag. 53
6.2	Pitch-Shift/Time-Stretch (PS/TS) controls	pag. 54
6.3	STRETCH controls	pag. 55
6.4	Range controls	pag. 57
6.5	Filter controls	pag. 58
6.6	Envelope 1 controls	pag. 59
6.7	Envelope 2 controls	pag. 60
6.8	LFO 1 controls	pag. 61
6.9	LFO 2 controls	pag. 62
6.10	Velocity controls	pag. 63
<b>Chapter 7</b>	<b>SampleTron Multi-Effects Unit</b>	pag. 65
7.1	SampleTron Multi-Effects Unit	pag. 65
7.2	Effect list	pag. 66
7.3	Reverberation and Delay	pag. 66
7.3.1	Reverb and Reverb Delay	pag. 66
7.3.2	Ambience	pag. 66
7.3.3	Spring Reverb	pag. 67
7.3.4	Delay	pag. 67
7.4	Filters	pag. 68
7.4.1	Filter	pag. 68
7.4.2	Envelope Filter	pag. 68
7.4.3	Multi Filter	pag. 69
7.4.4	Wah-Wah	pag. 69
7.5	Modulations	pag. 70
7.5.1	Chorus and Multi Chorus	pag. 70
7.5.2	Phaser	pag. 70
7.5.3	AM Modulation and FM Modulation	pag. 71
7.5.4	Flanger	pag. 71
7.5.5	Envelope Flanger	pag. 72
7.6	Panning	pag. 72
7.6.1	Auto Pan	pag. 72
7.6.2	Tremolo	pag. 72
7.6.3	Rotary Speaker	pag. 73
7.7	Distortion	pag. 73
7.7.1	Lo-Fi	pag. 73
7.7.2	Distortion	pag. 73
7.7.3	Phonograph	pag. 74
7.7.4	Crusher	pag. 74
7.7.5	Overdrive	pag. 75
7.8	Amp Simulation	pag. 75
7.8.1	Pre Amp	pag. 75



7.8.2	Tone Control	pag. 75
7.8.3	Cabinet	pag. 76
7.9	Mix/Master	pag. 76
7.9.1	Parametric EQ	pag. 76
7.9.2	Channel Strip	pag. 77
7.9.3	Compressor	pag. 77
7.9.4	Limiter	pag. 78
7.10	Dance	pag. 78
7.10.1	Slicer	pag. 78
7.10.2	BPM syncable effects	pag. 79
<b>Chapter 8</b>	<b>Automation</b>	pag. 81
8.1	Automating parameters	pag. 81
<b>Chapter 9</b>	<b>Tips and Tricks</b>	pag. 83
9.1	Polyphony and CPU performance	pag. 83
9.2	Get the most out of your SampleTron	pag. 83
<b>Chapter 10</b>	<b>Troubleshooting</b>	pag. 85
<b>Chapter 11</b>	<b>Support</b>	pag. 89
11.1	User Area	pag. 89

# SampleTron

## SampleTron Interface

各パラメーターに、MIDI コントロール・  
チェンジをアサイン可能。

最大同時発音数は、256音。

16パート・マルチティンバー音源仕様。  
各パートのソロ/ミュート、同時発音数、  
パン、ボリューム、アウトプットを  
設定可能なミックス場面。



通常のリサンプリングの他、なめらかな音程表現が  
可能なSTRETCHエンジンを用意。

# SampleTron

16ステレオ・バスに  
パラ・アウト可能。



音色をキーワード検索可能。

C3岳、D3だけと、鍵盤単位で、  
音色エディット可能なゾーン・  
エディット機能付き。

各パートに4つインサート可能な、  
32種類の高品位なエフェクトを内蔵。

## License Agreement

### END-USER LICENSE AGREEMENT FOR IK MULTIMEDIA PRODUCT

Please read this document carefully before breaking the seal on the media package. This agreement licenses the enclosed software to you and contains warranty and liability disclaimers.

By breaking the seal on the media envelope, you are confirming to have taken notice of terms and conditions of this agreement and you acknowledge your acceptance of the software as well as your acceptance of the terms of this agreement. If you do not wish to do so, do not break the seal. Instead, promptly return the entire package, including the unopened media package, to the dealer from whom you have obtained it, for a full refund.

#### 1) DEFINITIONS

"EULA" means this end user license agreement

"IK Multimedia Product" means the software program included in the enclosed package, and all related updates supplied by IK Multimedia.

"IK Multimedia Product" means the software program and hardware (if any) included in the enclosed package, the related documentation, models, multimedia content (such as animation, sound and graphics) and all related updates supplied by IK Multimedia.

"Not for resale (NFR) Version" means a version of IK Multimedia Product, so identified, is intended for review and evaluation purposes, only.

#### 2) LICENSE

The "IK Multimedia Product" is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. The "IK Multimedia Product" is licensed, not sold. This EULA grants you the rights as specified here below. All other actions and means of usage are reserved to the written permission of the right holder IK Multimedia Production Srl:

**Applications Software.** The "IK Multimedia Product" may be used only by you. You may install and use the "IK Multimedia Product", or any prior version thereof for the same operating system, on up to three (3) computers, provided that (a) each computer is owned by (or leased to) and under the exclusive control of the licensee; (b) the program(s) shall NOT be used simultaneously on more than one machine, and (c) any computer(s) with IK Multimedia software installed shall not be sold, rented, leased, loaned or otherwise be removed from the licensee's possession without first removing (uninstalling) the licensed software, except as provided in Paragraph 4 (below) pertaining to "Software Transfer".

**Storage/Network use.** You may also store or install a copy of the "IK Multimedia Product" on a storage device, such as a network server, used only to install or run the "IK Multimedia Product" on your other computers over an internal network; however, you must acquire and dedicate a distinct license for each user of the "IK Multimedia Product" from the storage device. Any given license for the "IK Multimedia Product" may not be shared or used concurrently or otherwise on different computers or by different developers in a given organization.

#### 3) AUTHORIZATION CODE

The "IK Multimedia Product" only functions when you are in the possession of an authorization code. You will receive an authorization code upon completing the authorization code request procedure. Once your authorization code is activated, you may use the product.

You agree to follow the authorization code request procedure and will provide true, accurate and complete information about yourself. If you provide any information that is untrue, inaccurate, not correct or incomplete, or IK Multimedia has reasonable grounds to suspect that such information is untrue, inaccurate, not correct or incomplete, IK Multimedia has the right to suspend or to revoke the license.

The termination of the license shall be without prejudice to any rights, whatsoever, of IK Multimedia.

#### 4) DESCRIPTION OF OTHER RIGHTS AND LIMITATIONS

**Limitations on Reverse Engineering, Decompilation, and Disassembly.** You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the "IK Multimedia Product", except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation of components. The "IK Multimedia Product" is licensed as a single product. Its component parts may not be separated for use on more than one computer.

**Not for Resale Version.** If the "IK Multimedia Product" is labeled "Not for Resale" or "NFR" or "Evaluation Copy", then, notwithstanding other sections of this EULA, you may not sell, or otherwise transfer the "IK Multimedia Product".

**Rental.** You may not rent, lease, or lend the "IK Multimedia Product" to any party.

**Software Transfer.** You may not transfer, license or sublicense your rights as licensee of the software or any IK Multimedia product, as licensed to you under this agreement without prior written consent of the rights owner. The carrier on which the IK Multimedia product has been distributed may be transferred or otherwise made available to any third party only with the prior written consent of the rights owner and provided that (a) the original media



and license(s) accompany the carrier and (b) the party transferring the media does not retain a copy of the media.

## 5) UPGRADES

If the "IK Multimedia Product" is labeled or otherwise identified by IK Multimedia as an "upgrade", you must be properly licensed to use a product identified by IK Multimedia as being eligible for the upgrade in order to use the "IK Multimedia Product".

An "IK Multimedia Product" labeled or otherwise identified by IK Multimedia as an upgrade replaces and/or supplements the product that formed the basis for your eligibility for such upgrade. You may use the resulting upgraded product only in accordance with the terms of this EULA. If the "IK Multimedia Product" is an upgrade of a component of a package of software programs that you licensed as a single product, the "IK Multimedia Product" may be used and transferred only as part of that single product package and may not be separated for use on more than one computer.

## 6) DUAL-MEDIA SOFTWARE

You may receive the "IK Multimedia Product" in more than one medium. You may not loan, rent, lease, or otherwise transfer the other medium to another user, except as part of the permanent transfer (as provided above) of the "IK Multimedia Product".

## 7) LIMITED WARRANTY

IK Multimedia warrants to the original purchaser of the computer software product, for a period of ninety (90) days following the date of original purchase, that under normal use, the software program and the user documentation are free from defects that will materially interfere with the operation of the program as described in the enclosed user documentation.

## 8) WARRANTY CLAIMS

To make a warranty claim under the above limited warranty, please return the product to the point of purchase, accompanied by proof of purchase, your name, your return address and a statement of the defect, or send the CD(s) to us at the below address within ninety (90) days of purchase. Include a copy of the dated purchase receipt, your name, your return address and a statement of the defect. IK Multimedia or its authorized dealer will use reasonable commercial efforts to repair or replace the product and return it to you (postage prepaid) or issue to you a credit equal to the purchase price, at its option.

## 9) LIMITATIONS ON WARRANTY

IK Multimedia warrants only that the program will perform as described in the user documentation. No other advertising, description or representation, whether made by a IK Multimedia dealer, distributor, agent or employee, shall be binding upon IK Multimedia or shall change the terms of this warranty.

**EXCEPT AS STATED ABOVE, IK MULTIMEDIA MAKES NO OTHER WARRANTY, EXPRESSED OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT. IK MULTIMEDIA DISCLAIMS ANY WARRANTY THAT THE SOFTWARE IS FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND ANY IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY SHALL BE LIMITED TO A NINETY (90) DAY DURATION OF THIS LIMITED EXPRESS WARRANTY AND IS OTHERWISE EXPRESSLY AND SPECIFICALLY DISCLAIMED. IK MULTIMEDIA SHALL NOT BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL OR OTHER DAMAGES, EVEN IF IK MULTIMEDIA IS ADVISED OF OR AWARE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THIS MEANS THAT IK MULTIMEDIA PRODUCTION SRL SHALL NOT BE RESPONSIBLE OR LIABLE FOR THE LOSS OF PROFITS OR REVENUES, OR FOR DAMAGES OR COSTS AS A RESULT OF LOSS OF TIME, DATA OR USE OF THE SOFTWARE, OR FROM ANY OTHER CAUSE EXCEPT THE ACTUAL COST OF THE PRODUCT. IN NO EVENT SHALL IK MULTIMEDIA LIABILITY EXCEED THE PURCHASE PRICE OF THIS PRODUCT.**

## 10) CHOICE OF LAW

You agree that any and all claims, suits or other disputes arising from your use of the software shall be determined in accordance with the laws of Italy, in the event IK Multimedia, is made a party thereto. You agree to submit to the jurisdiction of the court in Modena, Italy for all actions, whether in contract or in tort, arising from your use or purchase of the software.

## 11) GENERAL

This Agreement contains the complete agreement between the parties with respect to the subject matter hereof, and supersedes all prior or contemporaneous agreements or understandings, whether oral or written. All questions concerning this Agreement shall be directed to:

IK Multimedia Production Srl  
Via dell'Industria 46  
41100 Modena  
Italy

© 2008 IK Multimedia. All rights reserved.

# SampleTron



## Chapter 1 SampleTronオーバerview

### 1.1 イントロダクション

SampleTronはビンテージ・シンセの音源化には定評のあるSonic RealityとIK Multimediaによって共同開発され、SampleTankエンジンによってメロトロン、オプティガン、チャンパリンはもちろん、オーケストロン、タレントメイカーなどコレクターでなければ目にすることのできない機種を、新たによみがえらせたバーチャル・インストゥルメントです。

基本的に「テープを再生する」実機に忠実なあまり、ほぼ原音のままではつかえない他のメロトロン系音源と異なり、SampleTronでは、実装されたシンセ・エンジン、エフェクトによって、60/70年代フィールにあふれた原音をもとに、ストレッチやフィルター、ディストーション、多種多様なエフェクトを施してよりエモーションでローファイ感のあるサウンドを生み出すことができます。

あらゆる音楽スタイルで、SampleTronは最もユニークかつ「使える」音色を備えています。ビートルズ「ストロベリー・フィールズ」イントロでおなじみフルートのノスタルジックな響きから、ムーディ・ブルース、ジェネシス、イエスといった60/70年代のプログレッシブ・ロックのサウンド、そしてカニエ・ウェスト、スマッシング・パンプキンズ、ベックなど現代のヒップホップ、ロック、ポストロック・アーティストたちまで。かれらが懐古趣味を超え、インスピレーションを得られる真の楽器としてメロトロンにアプローチする理由が実感できるはずです。

SampleTronの開発は、多くの稀少なキーボード、ドラムボックス、アナログ・テープや光学ディスクを使って作成されたグループ、インストゥルメントの、長年にわたるサンプリング作業の上に成り立っています。

これらのビンテージ機材は、そもそも探し出すのが難しく、中には世に数台しか現存しないものもあります！私たちがSampleTronのような製品を製作できた理由は、これらの風変わりな楽器に対する深い愛情と、偶然ともいえる出会いの幸運に恵まれたからに他ありません。

SampleTronには、以下に紹介するアーティスト達が実際に使用したものと同一のユニットを使って録音したサンプルも収録されています: Moody Blues、Joni Mitchell、U2、Tom Petty、T-Bone Burnette、Sam Phillips、Jon Brion、Aimee Mann、Neil Finn、Crowded House、Smashing Pumpkins、Tom Waits、Kevin Gilbert、Bobby Sherman and more. Over the years with the assistance of guys like Brian Kehew (Recording The Beatles.com)、Roger Manning (Jellyfish、Beck)、Patrick Warren (Fiona Apple、Michael Penn)、Jon Brion (Kanye West、Aimee Mann)、Pea Hicks (Optigan.com)、Zach Rae (Fiona Apple、Alanis Morissette)、Tchad Blake (engineer with Mitchel Froom)

我々が何年もかけて探しだし、修理、交換、そして様々な実験をもとに野生動物のようにワイルドなこの楽器をサンプリ続けた結果、SampleTronをようやくソフトウェア・インストゥルメントとして発表することができました。なんと10年も要してしまいましたが、皆さんが楽しんで使ってくれることを祈っています！

ディブ・カーズナー  
CEO of Sonic Reality

# SampleTron

## 1.2 SampleTronとは

SampleTronに収録された「メロトロン系」楽器は、1950年代に発売されたChamberlinから始まり、1970年代のMellotron 400でピークを迎えました。その特徴は、鍵盤を弾いた時、楽器の演奏が録音されたテープ（またはディスク）を再生するところにあり、そこが「サンプラーの元祖」と呼ばれる所以でもあります。演奏したい音にあわせて、テープを入れ替え、装着する仕組みのため、筐体は大きく、壊れやすい楽器でしたが、その音には他では得ることのできない味があり、多くのアーティストに愛用されました。

楽器に詳しくなく、「メロトロンなんて知らない」という方でも、その音は知らないうちに耳にしているはずです。ビートルズの名曲「ストロベリー・フィールズ・フォーエバー」イントロのフルートといえば、「ああ、あの音か」と納得する方も多いでしょう。

SampleTank 2エンジンをベースにしたSampleTronでは、柔軟なシンセ・エンジンによりそれぞれのサンプルがオシレータ波形として32bit浮動小数点処理され、優れた音質を提供します。

SampleTronには3つのシンセ・エンジン ... リサンプリング、ピッチシフト/タイムストレッチ、そして独自開発のSTRETCH™を即座に切り替えることが可能となっており、サウンドにかつてない柔軟性をもたらすことでしょう。

ユーザ自身のカスタムパッチ作成をより簡単なものにするため、SampleTronではマルチモード・フィルター、エンベロープ、LFO他、50を超えるシンセ・パラメータに瞬時にアクセスが出来るようになっています。

これらパワフルで柔軟なシンセ・エンジン、機種名ごとにフォルダ分類された音色ブラウザ、AmpliTube、T-RackS譲りの高品位な32種類の内蔵エフェクトなど、SampleTronは「Powered by SampleTank」シリーズならではの、クリエイティビティと親しみやすいインターフェースの両方を実現しています。SampleTronは豊富な音色を備えた音楽制作のアイデアを刺激するバーチャル・インストゥルメントです。

SampleTronを使用するにあたって最低限必要となるのは、対応するコンピュータと低レイテンシーなドライバを備えたオーディオインターフェース/カードのみですが、SampleTronを快適に操作するには上記に加えマスターキーボード、MIDIコントローラをご用意いただくことを強くお勧めします。SampleTronプラグインバージョンのご利用には、AU/VST/RTASいずれかのフォーマットに対応したMIDIシーケンサ/ホストアプリケーションが必要です。



## 1.3 SampleTronの主な仕様

- メロトロン、オブティガン、チャンバリンからオーケストロン、タレントメイカーまで、17機種、600種類以上のプリセットを収録した、「メロトロン系」音源。
- フルート、コーラス、ストリングスといった楽器音だけでなく、コンボ演奏のグループもたっぷり収録。
- ピンテージ・キーボードの音源化には定評のあるSonic Realityが、丁寧に半音単位で収録した、オーセンティックなサウンド。
- スタンドアローン/プラグインでの起動が可能。
- Mac OSX(Universal Binary)、Windows XP/VISTAに対応。
- RTAS、VST、AU (Mac OS X)と、豊富なフォーマット。
- 簡単にレイヤー可能な、16パート・マルチティンバー音源。
- 16ステレオアウトプット。
- 16パートの情報を一覧表示して、レベル、パンなども変更可能なメイン画面。
- 3種類のシンセ・エンジン(リサンプリング、ピッチシフト/タイムストレッチ、STRETCH)。
- パート毎に使える強力なエフェクト・セクション。
- レンジ・コントロールにより複雑なスプリット/レイヤーを作成可能。
- フォルダ単位で整理、ブラウズ可能な音色リスト。
- エンVELOP、フィルター、LFOなど、50以上のシンセ・パラメータをコントロール可能。
- サステイン、トーン、キー・リリース、ノイズ・レゾナンスを調整可能なマクロ・ノブ。
- BPMシンクに対応したLFO。
- 3つのパフォーマンス・モード(ポリ/モノ/レガート1-2)
- 鍵盤1音単位で、個別の設定を調整可能なZONEエディット機能。
- テープの長さで再生が終わる「Non Loop」モードと、持続音を演奏可能な「Loop」モードを切り替え可能。
- T-RackS、AmpliTubeゆずりの、高品位な32種類のエフェクター。
  - EQ/Comp.
  - Reverb, Spring Reverb, Ambience, Reverb Delay, Delay.
  - Filter, Envelope Filter, Multi Filter, Wah-Wah.
  - Chorus, Multi Chorus, Phaser, AM Modulation, FM Modulation, Flanger, Envelope Flanger.
  - Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker.
  - Lo-Fi, Distortion, Phonograph, Crusher, Overdrive.
  - Pre Amp, Tone Control, Cabinet.
  - Parametric EQ, Channel Strip, Compressor, Limiter.
  - Slicer
- 各パートで独立して調整可能な、パンおよびボリュームコントロール。
- すべてのノブに、MIDIコントロールチェンジをアサイン可能。
- 好みの音色に、MIDIプログラムチェンジをアサイン可能。
- 個別にエディットした音色、または16パート全体の設定をセーブ可能。
- サンプル・ファイルのバックアップ機能。
- キーワード検索
- 最高同時発音数256音 (CPUに依存)。
- SampleTank 2の拡張音源としても、利用可能。

# SampleTron

## 1.4 SampleTron収録の「メロトロン系」音源

SampleTronには、600種類以上のプリセットと、265種類のマルチ・サンプルが2GBのライブラリとして収録されています。17種類に及ぶレアかつオーセンティックな「メロトロン系」音源は、Sonic Reality/IK Multimediaのサウンドデザイナーの手により丁寧に半音単位で収録、さらに緻密なプログラミングが施されています。

- Mellotron® M400
- Mellotron® MK5
- Mellotron® MKII
- Mellotron® Powerhouse (8 Track Rhythm Machine)
- Novatron™
- Vako Orchestron®
- Optigan™
- Talentmaker™
- Chamberlin™ Music Master 600
- Chamberlin™ Music Master 400
- Chamberlin™ Model 200
- Chamberlin™ M1
- Chamberlin™ M4
- Chamberlin™ Rhythmate™
- 360 Systems® "Digital Tron"
- Roland® VP-330 (Choir)
- Stylophone®



figure 1.1

### 1. Mellotron 400

これこそ当時最も有名だった「メロトロン」でしょう。60年代から現在に至るまで、無数のアーティストによって使われてきました。Mellotron Model 400は持ち運びしやすく、かつ頑丈な作りだったため、レッド・ツェッペリン、ジェネシス、キング・クリムゾン、イエスといった名だたるアーティストのツアーでも活用されました。これはA/B/Cのスイッチにより、3つのサウンドを切り替え可能で、中でも有名なのはチェロ、フルート、そしてバイオリンのテープセットでしょう。また、レディオヘッドのアルバム「OK Computer」でも使われた、メロトロン「Choir(コーラス)」もポピュラーなテープです。さらにジェネシスの「Watcher of the Skies」では、プラスとバイオリンを組み合わせたサウンドが使われています。

**ディブ・カーズナーのコメント:** SampleTronのサンプル収録中、スタジオで所有していた数少ないM400のひとつが、U2の「Unforgettable Fire」で使われていたウッドカラーのモデルです。これは、しばらくしてトム・ペティに譲りました。もう一つはなんと筐体が木製でした。ですが、なんといってもメロトロンスタンダードカラーは白、ですね。昔ボビー・シャーマンが使っていたM400が、私の現在所有するモデルですが、これが使い始めた頃は非常な悪臭で、みんなでお互いに入れになっていたんじゃないか、なんて話をしていました。しかし友人でもあるミュージシャン兼技術者のスタン・コーティが修理してくれたおかげで、見事、新品同様に生まれ変わったんです。今でもインスピレーションの源として、私のスタジオの一角に置いてありますよ。もちろん今はSampleTronに向かうことが多いのですが、それでも高音質もローファイも好む私のような変わりもののキーボディストにとって、キーボードの下を実際のテープが回転する感触は、それだけでアートを鑑賞するような気分になるのです」



figure 1.2

## 2. Mellotron Mk2, M300 & Mk5

Mellotron Mk2は、トニー・パンクスを初めとするアーティストに使われました。このモデルについてはブライアン・ケヒューの“Recording The Beatles” (<http://www.recordingthebeatles.com>) という本から非常に学ぶことが多かったですね。これはChamberlin Music Mastersに最も近いモデルでもあります。M300はM400の先駆的なモデルです。Mk5はM400をデュアル仕様にしたモデルで、生産台数も非常に少ない、レアなモデルです。ポール・マッカートニーやリック・ウェイクマンなど、所有していたのはごく少数のアーティストでしょう。ビートルズのドキュメンタリーで、ポール・マッカートニーがMk5を演奏するシーンがあるのですが、これが有名な「ストロベリーフィールズ・フォーエバー」のフルート・サウンドです。ビートルズの「マジカル・ミステリー・ツアー」や「ホワイト・アルバム」をレコーディングした伝説のエンジニア、ケン・スコットさんとお会いする機会があったのですが、SampleTronで60年代プロダクションの雰囲気再現するのに役立つ多くの助言を得ることができました。

**デブ・カズナーのコメント:** ずいぶん以前に、ジョニー・ミッチェルの所有していたテープの装填されていないMK5を購入しました。彼女のホーム・スタジオまで直接受け取りにいき、さらにM300のテープライブラリを友人から借り受け、収録したのがこのサンプルです。さらに運の良いことに、パトリック・ウォーレンがリチャード・チェンバリン(ハリー・チェンバリンの子息)から購入したというAmpexの真空管テープマシンで、大量の「メロトロン」テープを再生、収録する機会にも恵まれました。これらの収録はサンタモニカにあるマイケル・ベンスタジオで行ったのですが、本当について最近まで、この暖かかつ解像度のある「メロトロン」サウンドを知っているのは僕と彼だけでした。SampleTronの前身である「Squids Tron Collection」として、これらのライブラリをリリースし、これらはSampleTronにもいくつか収録されています。さらにSampleTronでは、これらのサンプルのループ、またはオリジナルのとおり8秒後に停止、という調整を可能にする、他の製品にはない特別な機能、「Sustain」マクロ・ノブが追加されています。

## 3. Novatrons

Novatronは実をいうと、M400とほぼ同型のモデルです。しかしメーカーの変更等による諸事情から、一時モデル名が変更されていたようです。

**デブ・カズナーのコメント:** その昔ケビン・ギルバートというアーティストのグループにキーボディストとして参加していたことがありました。Encomiumというレッド・ツェッペリンのトリビュート・アルバム向けに「カシミール」をリメイクしたのです。結果アルバムからは外れてシングルとしてリリースされたんですが、当時の西海岸では人気を博しましたね。この曲で私はNovatronとOrchestronを弾いています。Sonic RealityのMySpaceページ(<http://www.myspace.com/sonicreality>)でこの曲を公開しています。さらにジェネシスの「Lamb Lies Down On Broadway」を一回だけライブで演奏したビデオ・クリップでもNovatronを弾いていますよ。これはケビンが所有していたスーツケース入りのモデル。もう一つMySpaceに上がっているのが、フィル・コリンズの息子サイモンと演奏したGenesisの「Keep it Dark」です。ここではSampleTronが大活躍しています。元ジェネシスのスティーブ・ハケットをゲストに迎えた彼のアルバムでもSampleTronサウンドがフィーチャーされていますよ。



figure 1.3

# SampleTron



figure 1.4



figure 1.5



figure 1.6



figure 1.7

## 4. Optigan, Orchestrtron and Talentmaker

Optiganを初めとするこれらのキーボードは、音の再生にアナログ・テープではなく光学ディスクを使用していました。Mattel OptiganとChilton Talentmakerは、どちらも伴奏用のグループ、リズム用に加え、右手でオルガンなどの楽器を演奏できるパートを備えていました。Vako Orchestrtronは、全く「新しい」メロトロンとして開発され、音色こそ似たようなものでしたが、光学ディスク技術によりサウンドを完全に「ループ」再生することが可能となった初めての機種でした。これらのキーボードには、往々にして古いレコード・プレイヤーやフィルム・プロジェクトで再生したときのような、盛大なノイズやポップ、スクラッチ音がつきものでしたが、現代においては多くのプロデューサーが探し求める、音響的アートとして価値のあるキャラクターを持ったサウンドといえるでしょう。

**デιβ・カーズナーのコメント:** 私がサンプルしたOptiganは、クラウドデッド・ハウスのニール・フィン所有のものでした。60年代特有のグルーブ感を持った「Chocolate Cake」のボーカル・リック、「ダー・ダー・ダー・ダダ」なんてサウンドも、ツアーで再現できるわけです(Optiganは非常に壊れやすかったので、誰も持っていきたがらなかったでしょうけど! 私の壊れたOptiganもまだスタジオに置いてあります)。Orchestrtronについては、初めてその名を聞き及んだのが、ブライアン・ケヒューからでした。彼が持っていた模造の木製モデルをサンプルし、これはずいぶん長い間、私のスタジオに置かれていましたね。他にも機材用ケースに収めたVako Orchestrtronなんていうのもありました。バトリック・モラーツがこれを所有していたはず。Orchestrtronにはマルチ仕様のモデルもあって、現物を見たことはないのですが、ビー・ヒックが主催する<http://www.optigan.com>で写真を見ることができます。Talentmakerは、Optiganと非常によく似た製品で、ジョン・プリオンが作曲を担当した、映画「エターナル・サンシャイン」のサントラでそのサウンドを聞くことができます。



## 5. Chamberlin Music Master & Rhythmate

Chamberlin Music Mastersこそ、まさにサンプラーという楽器の第一号機と呼ぶべきものです。ハリ・チェンバリンが60年代に発案したこの新奇な楽器は、劇場に設置されていたオルガンに替わるものとして、フルオーケストラやバンド演奏、40〜60年代のオーセンティックな音楽に広く使われたハワイアン・ペダルスチール、ストリング、フルート、ボーカルまでをリアルに再現することを目的として製作されました。これらの音色はあらかじめアナログ・テープに録音され、これに接するテープヘッドをキーボードからトリガーする、という仕組み。これこそチェンバリンの各モデル、そして後に続くメロトロン・シリーズでも採用されたテクノロジーです。



figure 1.8

Music Masterはリズム、伴奏、ソロの3つのセクションに分かれています。そして紙製のパッチリストが付属してきました。この気高い獣の中には、自転車に使うようなチェーンが内蔵されており、音色を変更する際は、これを実際につかんで止めておく必要があります。でなければテープが巻き取られてしまいますからね!また、最大で48個程度の音を一台のChamberlin Music Masterに収めておくことができました。ビートルズの「サージェント・ペッパーズ」で聴ける家畜の鳴き声は、このチェンバリンで演奏されたものです。



figure 1.9

**ディブ・カズナーのコメント:** サンプルされたのはトム・ウェイツが使用していたMusic Master 550と、天板がアクリルになっていたモデル600、そしてニール・フィンのMusic Master 400、これはテープ・スピードをテープが停止するまで可変できる改造が施されていたいました。モデル200については、おそらく唯一現存する2台分のサンプルを収録することができました。ひとつはチェンバリンで働いていたこともあるという、サンディという人物からスケルトン・バージョンのものを購入し、もうひとつはフィオナ・アップルやアラニス・モリセットのキーボディストでもあったザック・レア所有のものでした。彼の助けもあって、非常に珍しいテープライブラリやオブティガンのサウンド、その他非常にクールなノイズものなど、を集めることができました。Chamberlin Rhythmateは、テープを使用したドラムマシンで、こちらのサンプルはOptigan.comのビー・ヒックスの協力により収録されています。

## 6. Chamberlin M シリーズ

Chamberlin M-1はコンパクトなテーブルトップ・バージョンのチェンバリンで、最も人気を得た機種でもあります。チェロ、フルート、男声と女声のソロ・ボーカル、ストリングなど6種類のサウンドを切り替えることができました。他にも同じサイズのM-2やM-4などの派生モデルが存在し、鍵盤数と扱えるサウンドの数がそれぞれ2、4倍となっています。

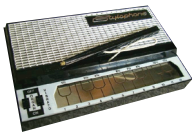


figure 1.10

**ディブ・カズナーのコメント:** 私の所有していたChamberlin M-4はもともとムーディ・ブルースがツアーで使用していたものでした。アンブに使うような素材のケースに収められ、長年のツアーでボロボロになっていましたが、なんとかSampleTron用に伝統的なM-1サウンドをサンプルすることができました。オーケストラの音色は特に美しい。チェロ、サクソフ、フルート、バイオリンなどの音は、クラウドッド・ハウスがよく使っていましたし、スチール・ペダルは、恐らくチェンバリンを初めてMTVビデオ(マイケル・ベンと共演)に登場させた、パトリック・ウォーレンのトレードマーク的なサウンドですね。もう一つ、チェンバリンが登場する私のお気に入り入りのビデオが、フィオナ・アップルの「Shadow Boxer」で、ジョン・プリオンのMusic Masterがフィーチャーされています。



figure 1.11

## 7. その他の「トロン」系楽器

SampleTronには、他にも渋い「メロトロン」系楽器のサンプルが収録されています。例えば Powerhouse 8-Track Drum Boxは、もともとメロトロンのディストリビューターだったSound Salesが販売していたものです。非常にファンキーな70年代ビートが収録されており、現代のプロデューサー達が愛する、貴重なアナログ/ローファイ感があります。これらのグループは、明らかに当時の一線級ドラマー、パーカッショニストによって演奏されたものでしょう。サンプルとして収録されているユニットは、ジェリーフィッシュやベックを手がけた、ロジャー・マニング所有のものです。「デジタルトロン」と称された360 Systems Digital Keyboardは、最も初期にリリースされた「ロンプラー」の一つです。8ビットのローファイさと稀少さから、SampleTron収録のコレクションに加えられました。さらにデビッド・ボウイの「Space Oddity」でそのサウンドを聴くことのできるStylophone、そしてメロトロンのパッチと非常に近い、ジェネシス、ジャン・リュック・ポンティの作品でも聴けるRoland VP330ボコーダーのクワイア・プリセットがボーナスサウンドとして収められています。

*Photos courtesy of:*

*figure 1.1: [eboardmuseum.com](http://eboardmuseum.com)*

*figure 1.2 - 1.4 - 1.11: Dave Kerzner*

*figure 1.3: Enrico Cosimi / [chitarre.com](http://chitarre.com)*

*figure 1.5 - 1.9: Peter Forrest / [veemia.co.uk](http://veemia.co.uk)*

*figure 1.6: Ken Leonard*

*figure 1.7: Zac Rae*

*figure 1.10: [retrosound.de](http://retrosound.de)*

## Chapter 2 基本的な使い方

SampleTronはスタンドアロン・モードおよびプラグインとして使用できます。

### 2.1 SampleTronをスタンドアローンで開く



figure 2.1

#### 2.1.1 スタンドアローンで起動する

プラグインインストールメントだけではなく、SampleTronはスタンドアローンのアプリケーションとしても機能します。SampleTronは独立したソフトウェアインストールメントとして、プラグイン版全ての機能性と柔軟性を保持することができます。これにより複雑なシーケンサーのセットアップを必要としないライブ演奏などにおいて、SampleTronを素早く立ち上げることができます。このスタンドアローンモードを利用することで、「シーケンサー」とは別のマシンに「パーチャル・インストールメント」としてインストールし、各パートをMIDIインプットからトリガーして別々のステレオ・アウトに出力」といった用途にも便利にお使いいただけます。

#### AUDIO MIDIセットアップ

SampleTronの初回起動時にAUDIO MIDI SETUPウィンドウが表示されます。このウィンドウは画面上部の「Setting」メニューからも選択できます (figure 2.2)。ここではSampleTronで使用するオーディオカードとMIDIデバイスを設定します。

AUDIO DRIVER: SampleTronはWindowsではASIOまたはWDMサウンドカード、MAC OSXではCore Audio互換のサウンドカードに対応しています。

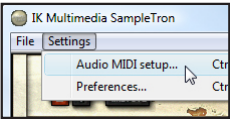


figure 2.2

## Windows

「Audio Driver」を選ぶ2つのドロップダウンメニューがあります (figure 2.3)。

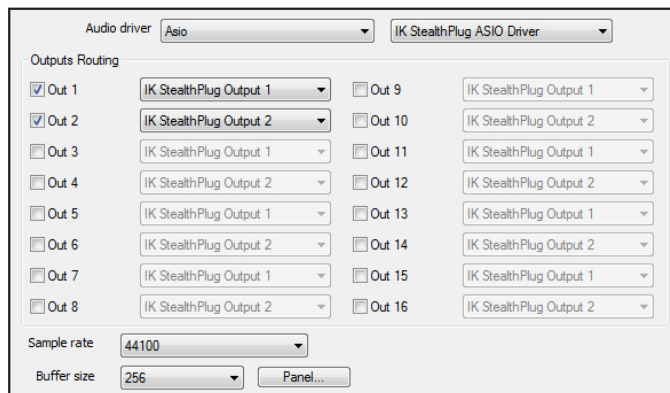


figure 2.3

左のドロップダウンから使用するドライバの種類、ASIOまたはDirectX、を選択します。右側のドロップダウンからオーディオ・インターフェースを選択します。これはASIO(推奨)もしくはDirectX対応のものです。ASIO対応のものはDirectXのサウンドカードに比べレイテンシーを低く抑えることができます。バーチャルインストルメントの使用の際はこちらをお勧めします。



## Mac OSX

SampleTronはMac OSXにおいて、Core Audio互換オーディオインターフェースに対応しています。選択可能なオーディオドライバは「Core Audio」のみとなります。Audio Driver 画面上部のドロップダウン・メニューからオーディオ・インターフェースを選択します。(figure 2.4).

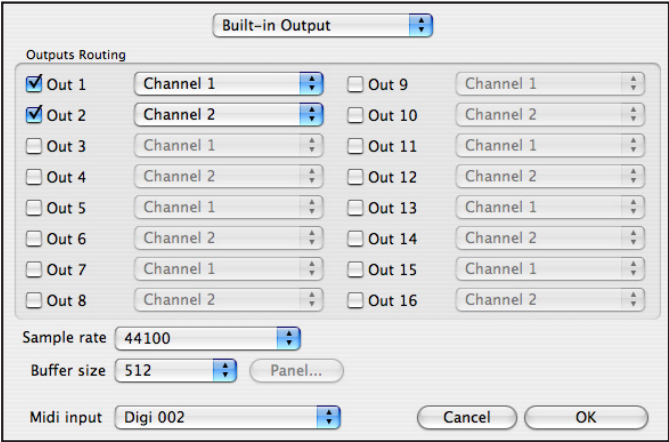


figure 2.4

OUTPUT ROUTING: ここでは選択されたオーディオインターフェースのアウトプットにSample-Tronの特定のアウトプットをアサインするときに使います(figure 2.5)。これによってSampleTronからのオーディオの出力先を自由にカスタマイズできます。

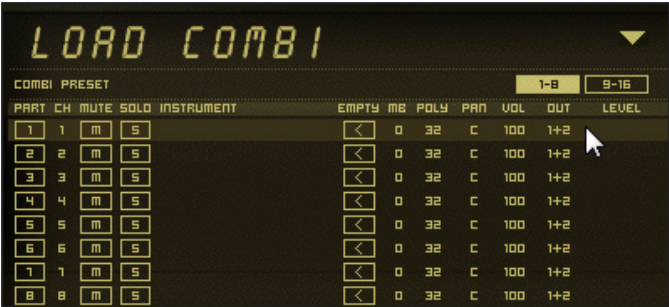


figure 2.5

# SampleTron

**SAMPLE RATEとBUFFER SIZE**： Sample RateとBuffer Sizeのドロップダウンメニュー (figure 2.6) からオーディオインターフェースのサンプルレート、バッファサイズを変更できます。これらの設定はオーディオインターフェース自体のドライバに依存します。オーディオインターフェースによってサンプルレートやバッファ設定は異なる場合があります。

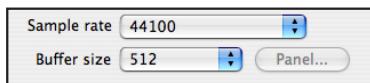


figure 2.6

**注意**：スタンドアローンのSampleTronから最良のパフォーマンスを引き出すためには、クリックやポップの起きない程度にバッファサイズを下げてください。これにより再生中に起こるレイテンシーを最も低く抑えることができます。

**PANEL**： Panelボタンから、選択されたオーディオインターフェースの設定画面が開きます。機種によっては、ここでさらに細かいドライバ設定を行なうことができます。ASIOドライバが選択されたときのみ使用可能になります。

**MIDI INPUT**： MIDI InputのドロップダウンメニューではSampleTronをコントロールするMIDI入力デバイスの選択ができます。Windows XP/VistaまたはMac OSXに互換性のあるドライバを備えたMIDIインターフェース/コントローラーであればSampleTronで使用できます。

## プリファレンス

Settingメニュー内にあるプリファレンス・ウィンドウ (figure 2.7) では、内部ループシンクおよびBPMシンク可能なエフェクトのテンポ調節、最後に開いたSampleTronの状態を起動時に呼び出す「Reload previous session on Startup」の選択ができます。

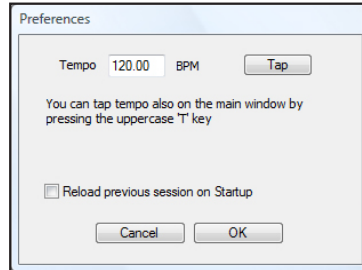


figure 2.7

**TAP Tempo** : このボタンをタップすることでSampleTronのセッションにテンポを入力することができます。またTempoウィンドウに直接数字を入力して指定することもできます。

**ヒント** : メイン・ウィンドウが開いた状態でスペース・バーをタップしていただくことで、同様にSampleTronへテンポ入力ができます。

## インターフェース

スタンドアローンSampleTronの下部にある情報バー (figure 2.8) には次の3つの値が表示されます。

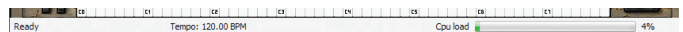


figure 2.8

**READY** : アプリケーションが正しく動作しているか、お知らせします。

**TEMPO** : 今開いているSampleTronセッションのテンポを表示します。このテンポにより、シンクに関連したシンセ・パラメータおよびテンポ関連のエフェクトをコントロールします。

**CPU LOAD** : このメータは使用可能なCPUリソースを表示します。SampleTronを使いながら常にパフォーマンスの状態をチェックすることができます。

# SampleTron

## 2.1.2 音色をロードして、演奏する

SampleTronの音色は、16行のブラウザ画面に表示されます (figure 2.9)。ブラウザ画面で表示されるフォルダ階層は、ハードディスク上のフォルダ階層をそのまま反映しています。起動時にフォルダ/音色のリストが表示されない場合は、「PREFS」ボタンをクリックして、SampleTronの音色が収録されたフォルダ (Rootフォルダ) の位置を指定してください (figure 2.10)。 (「プリファレンス」項を参照)

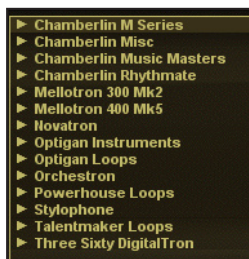


figure 2.9

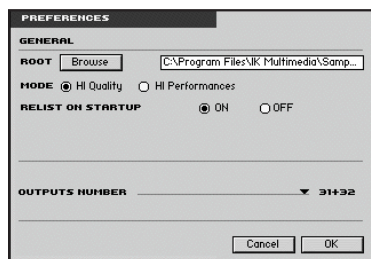


figure 2.10

音色を分類収録したフォルダは、白い三角形で表示されます (figure 2.11)。



figure 2.11

フォルダを開きたいときは、白い三角形をクリックしてください。そのフォルダに収録された音色が表示されます。フォルダを閉じたいときは、白い三角形を再びクリックしてください。

音色をロードしたい時は、音色名をダブルクリックしてください。デフォルトの状態では、パート1にロードされます (figure 2.12)。



figure 2.12

この瞬間に、SampleTronの全パラメータは、音色のセッティングを反映したものになります。ミックスウィンドウには最大16/パートのインストゥルメントを読み込み、表示させることができます (figure 2.13)。



figure 2.13



figure 2.14

「1-8」ボタンをクリックする (figure 2.14) ことでパート1～8のインストゥルメントを、「9-16」のボタンをクリックする (figure 2.15) ことでパート9～16のインストゥルメントを表示します。

別のパートを選びたい時は、画面左のミックスウィンドウで16/パートの中から一つをクリックしてください (figure 2.16)。



figure 2.15

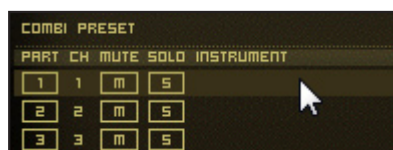


figure 2.16

空のパートを選んで、右のブラウザ画面で音色名をダブルクリックすると、新しい音色がロードされます。すでに音色のあるパートに音色をロードすると、以前の音色と差し替わります。あやまって差し替えてしまった場合は、画面右側の「UNDO」ボタンでアンドゥーすることもできます。

初期設定では、1-16各パートには、MIDI チャンネル1-16がアサインされています (figure 2.17)。パートの受信チャンネルを変更したい時は、「Ch」欄の番号をドラッグしてください。



figure 2.17

# SampleTron

複数のパートに同じMIDIチャンネルをアサインすれば、複数の音色のレイヤーを簡単に実現することができます。単純なことです、これまでのバーチャルインストゥルメントでは難しかった仕様で、音色作成の幅が格段に向上することでしょう。

SampleTronをアサインして、音色をロードしたパートのMIDIチャンネルを選択したMIDIトラックでキーボードを演奏すると、音が再生されます。SampleTronがMIDI信号を受信すると、対応したMIDIチャンネルのパートナンバー欄が点灯します (figure 2.18)。SampleTron画面のミニキーボードをクリックして、プレビュー再生することもできます。



figure 2.18



## 2.1.3 ミックスウィンドウを使いこなす

16パートを一覧可能なミックスウィンドウでは、下記の操作が行えます。

- **PART**: 各パート番号を表示。番号をクリックするとそのパートを選択します (figure 2.19)。

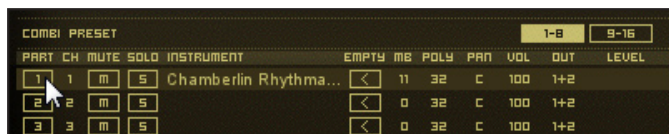


figure 2.19

- **MIDI CHANNEL(CH)**: 各パートのMIDIチャンネルを変更します (figure 2.20)。

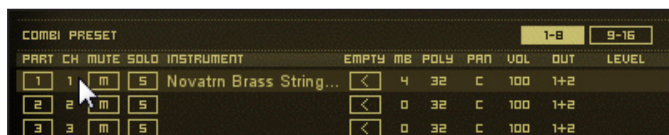


figure 2.20

- **MUTE (m)**: 各パートのミュート (figure 2.21)。

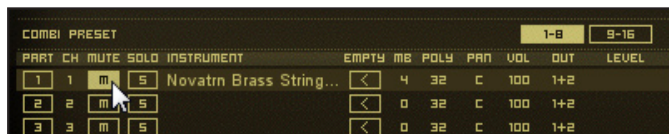


figure 2.21

- **SOLO (s)**: 各パートのソロ (figure 2.22)。

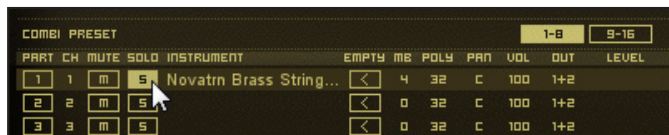


figure 2.22

- **INSTRUMENT**: 現在読み込んでいる音色を表示します (figure 2.23)。

COMBI		PRESET												1-8	9-16
PART	CH	MUTE	SOLO	INSTRUMENT	EMPTY	MB	POLY	PAN	VOL	OUT	LEVEL				
1	1	m	s	Optigan Loops A	<	19	32	C	100	1+2					
2	2	m	s		<	0	32	C	100	1+2					
3	3	m	s		<	0	32	C	100	1+2					

figure 2.23

- **EMPTY**: 各パートを空にします (figure 2.24)。

COMBI		PRESET												1-8	9-16
PART	CH	MUTE	SOLO	INSTRUMENT	EMPTY	MB	POLY	PAN	VOL	OUT	LEVEL				
1	1	m	s	Optigan Loops A	<	19	32	C	100	1+2					
2	2	m	s		<	0	32	C	100	1+2					
3	3	m	s		<	0	32	C	100	1+2					

figure 2.24

- **RAM USAGE (MB)**: 各パートの使用メモリの確認。全パートの使用メモリ合計は画面上部の「MB」ボタンをクリックすると表示されます (figure 2.25)。

COMBI		PRESET												1-8	9-16
PART	CH	MUTE	SOLO	INSTRUMENT	EMPTY	MB	POLY	PAN	VOL	OUT	LEVEL				
1	1	m	s	Optigan Loops A	<	19	32	C	100	1+2					
2	2	m	s		<	0	32	C	100	1+2					
3	3	m	s		<	0	32	C	100	1+2					

figure 2.25

- **POLY**: 各パートの最大同時発音数の変更 (figure 2.26)。

COMBI		PRESET												1-8	9-16
PART	CH	MUTE	SOLO	INSTRUMENT	EMPTY	MB	POLY	PAN	VOL	OUT	LEVEL				
1	1	m	s	Optigan Loops A	<	19	32	C	100	1+2					
2	2	m	s		<	0	32	C	100	1+2					
3	3	m	s		<	0	32	C	100	1+2					

figure 2.26

- **PAN**: 各パートのパンの変更 (figure 2.27)。

COMBI		PRESET												1-8	9-16
PART	CH	MUTE	SOLO	INSTRUMENT	EMPTY	MB	POLY	PAN	VOL	OUT	LEVEL				
1	1	m	s	Optigan Loops A	<	19	32	C	100	1+2					
2	2	m	s	Lo Bass Accordn Su...	<	9	32	164	100	1+2					
3	3	m	s	Chamberlin Flute Re...	<	2	32	163	100	1+2					

figure 2.27

- **VOLUME (VOL):** 各パートのボリュームの変更 (figure 2.28)。

COMBI PRESET											1-8	9-16
PART	CH	MUTE	SOLO	INSTRUMENT	EMPTY	MB	POLY	PAN	VOL	OUT	LEVEL	
1	1	m	S	Optigan Loops A	<	19	32	C	106	1+2		
2	2	m	S	Lo Bass Accordn Su...	<	9	32	L64	88	1+2		
3	3	m	S	Chamberlin Flute Re...	<	2	32	R63	127	1+2		

figure 2.28

- **OUT:** 各パートのオーディオアウトプット(ステレオペア)の変更 (figure 2.29)。アウトプットパスの数は、プレファレンス(画面右の「PREF」)で設定します。

COMBI PRESET												1-8	9-16
PART	CH	MUTE	SOLO	INSTRUMENT	EMPTY	MB	POLY	PAN	VOL	OUT	LEVEL		
1	1	m	S	Optigan Loops A	<	19	32	C	106	1+2			
2	2	m	S	Lo Bass Accordn Su...	<	9	32	L64	88	3+4			
3	3	m	S	Chamberlin Flute Re...	<	2	32	R63	127	5+6			

figure 2.29

- **LEVEL:** 各パートの再生レベルの確認 (figure 2.30)



The screenshot shows the SampleTron interface with a table of parts. The 'LEVEL' column is highlighted, and a mouse cursor is pointing at the value '|||||' for Part 1. The table has columns: COMBI, PRESET, PART, CH, MUTE, SOLO, INSTRUMENT, EMPTY, ME, POLY, PAN, VOL, OUT, and LEVEL. The parts listed are 'Optigan Loops A', 'Lo Bass Accordn Su...', and 'Chamberlin Flute Re...'. The 'LEVEL' values are 1+2, 3+4, and 5+6 respectively.

COMBI	PRESET	PART	CH	MUTE	SOLO	INSTRUMENT	EMPTY	ME	POLY	PAN	VOL	OUT	LEVEL
1	1	m	s	Optigan Loops A	<	19	32	C	106	1+2			
2	2	m	s	Lo Bass Accordn Su...	<	9	32	L64	88	3+4			
3	3	m	s	Chamberlin Flute Re...	<	2	32	R63	127	5+6			

figure 2.30

## 2.2 SampleTron をプラグインで使用する

### 2.2.1 Pro ToolsでSampleTronを開く

- ProTools (7.x以降)を起動します。SampleTronの対応レートは、96kHzまでです。
- ステレオインストルメント・トラックを作成して、インサートスロットの「マルチチャンネルRTASプラグイン」リストから「SampleTron」を選択してください。
- キーボードで直接演奏する場合は、ProTools のメニュー「設定>MIDI>入力装置」でそのキーボードにチェックが入っていることをお確かめ下さい。
- 上記インストルメント・トラックをレコード状態にして、演奏してください。
- SampleTronの再生音は、SampleTronをインサートしたトラックには録音できません。再生音をレコーディングしたいときは、該当トラックをソロにしてバウンスを実行するか、別のステレオオーディオトラックにBus経由で録音してください。
- Pro Toolsで複数のMIDIチャンネルをSampleTronにアサインし16パートのマルチティンバー音源として使用する場合は、下記手順で設定してください。
  1. SampleTronのCH 2以降に音色をロードしてください。
  2. Pro Toolsで必要な数のMIDIトラックを作成します。
  3. MIDIトラックの出力先欄で「SampleTron」とMIDIチャンネルを選択して下さい。

詳しくは、ProToolsの取扱説明書を参照してください。

### 2.2.2 CubaseでSampleTronを開く

- Cubaseを起動します。
- 「デバイス」メニューから「VST インストルメント」を選択します。(通常は「F11」キーでも開くでしょう。)
- 「No VST Instrument」と表示されている空きスロットをクリックし、リストから「SampleTron」を選択します。
- SampleTronの画面が開きます。続いて表示されるポップアップウィンドウで「作成」を選択してMIDIトラックを作成し、出力先欄でSampleTronを選んだら、レコーディング可能な状態にしてください。
- Cubaseで複数のMIDIチャンネルをSampleTronにアサインし16パートのマルチティンバー音源として使用する場合は、下記手順で設定してください。
  1. SampleTronのCH 2以降に音色をロードしてください。
  2. Cubaseで必要な数のMIDIトラックを作成します。
  3. MIDIトラックの出力先欄で「1- SampleTron」を、続いて「chn」欄からMIDIチャンネルを選択して下さい。

詳しくは、Cubase 取扱説明書の「VSTインストルメント」の項を参照してください。

## 2.2.3 LogicでSampleTronを開く

- Logicを起動します。
- デフォルトソングに「オーディオインストゥルメント」トラックがあることを確認したら、ミキサー画面を開き、「Audio Inst」トラックのAudio Units インサートメニューから「SampleTron」を選択します。「オーディオインストゥルメント」トラックが無い場合は、新規で作成してください。
- 青いプラグインスロットで「SampleTron」をダブルクリックすると、SampleTron画面が開きます。
- Logicでの仕様により、一つのオーディオインストゥルメントで使用されるMIDIチャンネルは同一のものになります。異なるチャンネルを使いたい時は、SampleTronをインサートしたオーディオインストゥルメントのMIDI欄で「All」を選び、各トラックのMIDIイベントのMIDIチャンネルを変更してください。
- オーディオインストゥルメントのMIDI欄が「All」の状態で、異なるMIDIチャンネルでレコーディングしたい場合は、MIDIキーボードの送信チャンネルを変更すると良いでしょう。
- Logicで複数のMIDIチャンネルをSampleTronにアサインし16パートのマルチティンバー音源として使用する場合は、下記手順で設定してください。
  1. SampleTron各チャンネルに音色をロードしてください。SampleTronをインサートしたオーディオインストゥルメントのMIDI欄で「All」を選択します。
  2. 「ウィンドウ>エンバイロメント」ウィンドウを表示し、左側メニューから「オーディオ」を選択します。
  3. 画面左上の「新規」より「マルチインストゥルメント」を選択して作成されるオブジェクトの1から16のボックスをクリックして斜線を全て消します。
  4. 「マルチインストゥルメント」オブジェクト右上のプラグマークから、SampleTronがインサートしてあるミキサー・フェーダーまでドラッグして、ケーブルを結線します。
  5. アレンジウィンドウに戻り、メニューから「Track>複数作成」を選択し、必要な数のオーディオインストゥルメント・トラックを作成してください。
  6. 作成した各オーディオインストゥルメント・トラックのアイコン部分をクリック・ホールドして表示されるメニューから「オーディオ>マルチインストゥルメント」1~16までのチャンネルを順に選択してください。

詳しくは、Logicの取扱説明書の「Audio Instrument」の項を参照してください。

## 2.2.4 MainStageでSampleTronを開く

- MainStageを起動してください。
- 基本コンサートテンプレートを選択してください。
- チャンネルストリップよりSuitcase V2をクリックし、「チャンネルストリップをリセット」を選択します。
- I/Oボタンから「AU音源/IK Multimedia/SampleTron/ステレオ」を選択してください。
- SampleTronが起動したことを確認してください。

詳しくは、MainStageのマニュアルを参照してください

## 2.2.5 Digital PerformerでSampleTronを開く

- Digital Performerを起動してください。
- Projectメニュー「トラックを追加 > インストゥルメントトラック」から「IK Multimedia: Sample-Tron (ステレオ)」を選択してください。
- レコード状態にしたMIDIトラックの出力先でSampleTronとMIDIチャンネルを選択して、演奏してください。
- Digital Performerで複数のMIDIチャンネルをSampleTronにアサインし16パートのマルチティンバー音源として使用する場合は、必要な数のMIDIトラックを作成して、出力先を「Sample-Tron-1(Ch1)」といった形でアサインしてください。

詳しくは、Digital Performerの取扱説明書を参照してください。

## 2.2.6 LiveでSampleTronを開く

- ライブを起動し、MIDIトラック内にある「ミキサードロップ範囲」をクリックしてください。「MIDIトラックビュー」(ウィンドウ下)に「MIDIエフェクト、オーディオエフェクト、インストゥルメントをここへドロップします」のテキストが表示されます。
- 「ブラウザ・ウィンドウ」(スクリーン左側)のプラグインデバイスブラウザのボタン(電気プラグのアイコン)をクリックします。AUまたはVSTのフォルダからSampleTronを「MIDIトラックビュー」にドラッグしてください。SampleTronがロードされると、XY座標のある「デバイス」として表示されます。
- SampleTronを表示/非表示するには「プラグイン編集」ボタンをクリックしてください。
- 演奏するにはMIDIトラックの「アームボタン」をオンにしてください。
- Liveで複数のMIDIチャンネルをSampleTronにアサインし16パートのマルチティンバー音源として使用する場合は、下記手順で設定してください。

1. SampleTronに音色をロードしてください。
2. Liveで必要な数のMIDIトラックを作成します。
3. MIDIトラックの「MIDI To」欄でSampleTronがインサートされたMIDIトラックを指定します。
4. 続いて「Track In」メニューからSampleTronのチャンネルを選択して下さい。

詳しくは、Liveの取扱説明書を参照してください。



## 2.2.7 SonarでSampleTronを開く

- Sonar を起動してください。
- Consoleを開いて(ALT+3)、ステレオオーディオトラックを確認してください。
- ミキサー上で、ステレオオーディオトラックのFXインサート欄、VSTi/DXiサブメニューから「SampleTron」を選択してください。
- レコード状態にしたMIDIトラックの出力先でSampleTronとMIDIチャンネルを選択して、演奏してください。
- Sonarで複数のMIDIチャンネルをSampleTronにアサインし、16パートのマルチティンバー音源として使用する場合は、下記手順で設定してください。

1. SampleTronに音色をロードしてください。
2. Sonarで必要な数のMIDIトラックを作成します。
3. MIDIトラックの出力先で出力先でSampleTronを、MIDIチャンネルをドロップダウンメニューから指定します。

詳しくは、Sonarの取扱説明書を参照してください。

## 2.2.8 GarageBandでSampleTronを開く

- 「トラック」メニューより、「新規トラック」を選択してください。
- 作成した新規トラックをダブルクリックして「トラック情報」ウィンドウを開き、左下の三角形「詳細」をクリックして開いて下さい。
- 「ジェネレータ」メニューを開いて、「Audio Unitモジュール」欄から「SampleTron」を選択してください。
- 右側の「鉛筆」アイコンをクリックすると、SampleTronの画面が開きます。
- トラックを「Record」状態にして、演奏してください。

詳しくは、GarageBandの取扱説明書を参照してください。

## 2.2.9 AcidでSampleTronを開く

- 「挿入>MIDIトラック」でMIDIトラックを作成します。
- 「挿入>ソフトシンセ」からソフトシンセ・チューザーを開き、SampleTronを選択してください。
- MIDIトラックの出力(キーボードのアイコン)からSampleTronを選択して演奏してください。
- Acidで複数のMIDIチャンネルをSampleTronにアサインし、16パートのマルチティンバー音源として使用する場合は、必要な数のMIDIトラックを作成し、出力先をSampleTronに、リストから対応するMIDIチャンネルを指定してください。

詳しくは、Acidの取扱説明書を参照してください。

## 2.2.10 NuendoでSampleTronを開く

- 「デバイス」メニューから「VST インストゥルメント」を選択します。(通常は「F11」キーでも開くでしょう。)
- 「No VST Instrument」と表示されている空きスロットをクリックし、リストから「SampleTron」を選択します。SampleTronの画面が開きます。
- 次にMIDIトラックを作成し、出力先欄でSampleTronを選んだら、レコーディング可能な状態にして演奏してください。
- Nuendoで複数のMIDIチャンネルをSampleTronにアサインし16パートのマルチティンバー音源として使用する場合は、下記手順で設定してください。

1. SampleTronのCH 2以降に音色をロードしてください。
2. Nuendoに必要な数のMIDIトラックを作成します。
3. MIDIトラックの出力先欄で「1- SampleTron」を、続いて「chn」欄からMIDIチャンネルを選択して下さい。

詳しくは、Nuendo 取扱説明書の「VSTインストゥルメント」の項を参照してください。

## 2.2.11 TracktionでSampleTronを開く

- Tracktionを起動してください。
- オーディオ・トラックを作成してください。
- InputでMIDI入力デバイスを選択し、レコーディング可能な状態にしてください。
- フィルター・セクションから「new filter...」アイコンを選んで、オーディオ・トラックの「ボリューム/パン」フィルターの前にドラッグしてください。
- 「newfilter...」アイコンをドロップすると、有効なフィルターのリストが表示されるので、そこから「SampleTron」を選択してください。
- SampleTronが起動したことを確認してください。
- Tracktionで複数のMIDIチャンネルをSampleTronにアサインし16パートのマルチティンバー音源として使用する場合は、下記手順で設定してください。

1. SampleTronのCH 2以降に音色をロードしてください。
2. 新しいオーディオトラックを作成します。
3. InputでMIDI入力デバイスを選択し、次いでトラックネーム (Track 7など) をクリックしてください。
4. トラック・ウィンドウの「destination output for this track」エリアからSampleTronのアサインされたトラックを選択します。
5. 再度Inputを選択し、「channel」でSampleTronのチャンネルに対応するチャンネルをスライダーで指定してください。

詳しくは、Tracktionのマニュアルを参照してください。

## Chapter 3 SampleTronをコントロールする

### 3.1 パート・コントロール



figure 3.1

#### 3.1.1 シンセ/サンプラー・セクション

SampleTronのシンセ/サンプラー・セクションでは、パワフルなシンセエンジンを使って、自由な音作りを行えます (figure 3.2)。コントロールできるパラメータの数は50を超えますが、機能を8種類に分類して、目的にあわせてノブの機能が変わる仕様なので、複雑なエディット時も混乱せずに操作できるでしょう。



figure 3.2

SampleTronは3つの異なるサンプル・エンジンを搭載しています。

#### ● Resampling (RESAMP)



figure 3.3

一般的なサンプラーにおいて基本となるエンジンの一つです。Resamplingエンジンでループの再生テンポを変更すると、再生ピッチも変わります。速くすると音程が上がリ、遅くすると音程が下がるとは、アナログのターンテーブルと同じですね。余分な処理を行わない分、原音に与える影響の少ないモードです。

#### ● Pitch-Shift/Time-Stretch (PS/TS)



figure 3.4

PS/TSエンジンを使うと、テンポとピッチを独立してコントロール可能となるため、ピッチを変えずにテンポを変更することができます。ループシーケンサーのように気軽にループをリミックスしたい時に便利なモードです。さらにSampleTronではGRAINコントロールがPS/TSエンジンに追加されています。この新しいコントロールを調整することで、PS/TSエンジンはさらにバラエティに富んだループにその機能を発揮することでしょう。

# SampleTron

## ● STRETCH (SampleTron Time REsynthesis TeCHnology)



figure 3.5

STRETCHモードでは、テンポ、ピッチに加え、ハーモニクスまで独立してコントロール可能で、テンポを変更してもピッチは変わりません。

ただし、STRETCHは音程感のはっきりとした単音素材に向けたエンジンなので、複数の楽器の鳴ったミックス素材や、音程感の無い打楽器などでは奇妙な結果をもたらすことでしょう。

SampleTronの音色エディットは、シンセのオシレータにあたる部分がサンプルベースになっていることと、3つのシンセ/サンプラーエンジンを備えていることを除けば、エンベロープ、フィルター、モジュレーションと、伝統的なシンセサイザーのエディット方法を引き継いでいます。

Synth：シンセ/サンプラーエンジンの種類を選択します。リサンプリング、PS/TS、STRETCHの、3種のエンジンから選べます。

Range：各パートのキー・レンジおよびベロシティ・レンジをコントロールします。ここでコンピュブリセットとしてスプリット/レイヤーを作成することができます。(6.4項を参照)

Filter：ローパス/バンドパス/ハイパスフィルターです。スロープも、6、12、24dB/Octから選べます。

Envelope 1：音量に関わるアンプリチューブ・エンベロープをコントロールする。

Envelope 2：ピッチ/フィルター・エンベロープをコントロールする。

LFO1：5種類の波形でボリューム、ピッチ、フィルターをモジュレートするLFO。

LFO2：5種類の波形でボリューム、ピッチ、フィルター、パンをモジュレートするLFO。

Velocity：MIDIベロシティの強弱で操作するパラメータの変化の度合いをコントロールします。ボリューム、ピッチからフィルターまでコントロールできます。

「SYNTH-SAMPLER」セクション (figure 3.6) のボタンをクリックすると、下に並んだノブの機能が、エディットセクションの内容にあわせて切り替わります。このSYNTH-SAMPLERセクションのエディット内容は、16/パートそれぞれに設定することができます。各パートに音色をロードしたら、そのまま自由にエディットしてください。

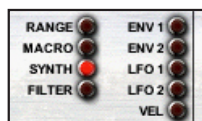


figure 3.6

各パートでエディットした内容は、ホストアプリケーションのソング/セッションデータの一部として保存されます。お気に入りの音色ができた場合は、SampleTronのユーザープリセットとして保存すれば、他のソング/セッションでも利用することができるようになります (5.1項を参照)。また、すべてのSYNTH-SAMPLERパラメータには、MIDIコントロールチェンジをアサインすることができます。SYNTH-SAMPLERセクションの詳細に関しては、Chapter 6をご覧ください。

## 3.1.2 マクロコントロール・セクション



figure 3.7

マクロセクションには、「トロン」サウンドのためにカスタマイズされた、パワフルなパフォーマンスコントロールが用意されています。例えば、オリジナルと同様に、再生から停止までの持続音が8秒間の「テープ」トロンサウンドを望む人も多いでしょう。

この制限によって、ノートが途切れるタイミングに合わせてその場で再度トリガーする必要がありますが、特定のインストゥルメントでは、サステイン中のコードがランダムに切れる際に、独特のサウンドを得ることが可能です。

このように、SampleTronはオリジナルサウンドを忠実に再現しますが、ノートやコードを押さえている限り、途切れることなくループ再生されることを望む場合も多いでしょう。SampleTronに付属する多くのChamberlinやMellotronサウンドには、マクロノブの「Sus」が用意され、両方の望みをかなえることができます。「Sus」ノブを左に回すと、8秒間再生して停止します。右側いっぱいに戻すと、ループ状態になり、押さえている限り発音し続けます。

その他のマクロは、トーンとノイズのレゾナンス成分をコントロールします。これらの音の魅力は、アナログテープやオプティカルディスクに含まれるヒスノイズ、ハム、揺れ、ドリフト、ワウフラッター、グリッチ、クリック、ポップ、スクラッチといった、「機械的なヴィンテージ」感でしょう。

「トロン」サウンド、ひいては「音楽的なローファイ感」への敬愛から、この奇妙な楽器のもつキャラクター、質感は、今でもオルタナティブ・ロック、ヒップホップ、プログレッシブ・ロックを初めとするあらゆるジャンルで重宝され、多くのトラックでそのサウンドを聴くことができます。

「Noise」マクロは素早く簡単に、好みに応じてノイズ成分を調整することができます。

**注意：**マクロで調整できる項目は、音色によって異なります。

# SampleTron

マクロ:

サステイン (Sus):

一番左のポジションでは、テープベースの実機と同様に、8秒間再生を続けて停止します。

一番右のポジションではSampleTankエンジンのループ機能によって、発音が持続します。

トーン (Tone):

Mellotronのトーン・コントロールのように、音色を明るく/暗くします。

キー・リリース (Rel):

一番左のポジションでは、鍵盤を離れた時に実機のように、余韻を残さず突然発音が止まります。

右側に回すにつれ、鍵盤を離れた際のリリースが自然になります。クラシックな"Tron"サウンドに現代的なリリースエンベロープを持たせることができます。

ノイズ・レゾナンス (Noise):

SampleTron収録音色の多くが備える内蔵フィルターは、ノイズのレゾナンス周波数を調整することで、その楽器の持つノイズの大きさを設定できます。



figure 3.8

全てのSampleTronの音色は、サステイン(Sus)、トーン(Tone Control)、キー・リリース(Rel)、ノイズ・レゾナンス(Noise)の、最大4つのマクロコントロールを備えています

音色を読み込んだ直後から、マクロボタン(figure 3.8)をクリックし、マクロノブをコントロールすることで、音色の調整が行えます。使用不可のノブ(パラメータにリンクされていないノブ)はグレイで表示されます。

マクロパラメータは、デフォルトではMIDI CC #12、13、14、15が割り当てられています。このCCの解除はできませんが、別のMIDI CCも、MIDIコントロールウィンドウでマクロパラメータに割り当てることができます。(詳細は3.9を参照してください)



figure 3.9

## 3.2 ポルタメント・タイム (PORT.TIME)

レガートモード選択時のグリッサンド演奏などで、音程移動にかかる時間を1ミリ秒から10秒の間で調整することができます(figure 3.9)。

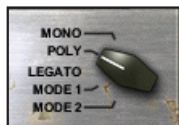


figure 3.10

## 3.3 パフォーマンスモード: ポリ/モノ/レガート1-2

SampleTronには、ポリ/モノ/レガート1-2のパフォーマンスモードが用意されています(figure 3.10)。

モノモード(MONO)選択時、ノートの再生は単音のみとなります。伴奏等を伴わないリードシンセ、ベースといった楽器に適しています。

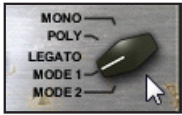


figure 3.11



figure 3.12



figure 3.13



figure 3.14



figure 3.15



figure 3.16

ポリフォニックモード(POLY)では、ミックスウィンドウで指定した発音数までノートを発音することが可能です。コードや、メロディと伴奏を同時に演奏する際にはこちらを選択してください。

レガートモード(LEGATO)を選択すると、レガート・ノートのアタック成分はトリガーされません。音程が連続的に変化する管楽器などに向いているモードです。レガートモードは自動的にモノ・モードとして動作します。後述する「ボルタメント・カーブ/タイム」を設定することで、より自然なグリッサンド効果を得ることができるよう。

3つのモードを切り替えるには、それぞれのスイッチをクリックします(figure3.11)。

## 3.4 エフェクト・コントロール

SampleTronでは、各パートごとに32種類のDSPエフェクトから、最大5種類のエフェクトをスロットに呼び出して同時使用することが可能です(figure3.12)。一番上のスロットには、EQ/コンプレッサーが固定でアサインされています。スロット2-5のエフェクトは、32種類のDSPエフェクトから自由にアサイン可能です。

音色をパートにロードして、エフェクトスロット2-5の右側にある▼矢印をクリックすると(figure 3.13)、32種類のDSPエフェクトのメニューが現れます(figure 3.14)。

メニュー内でマウスをドラッグして、インサートしたいエフェクトが反転した状態でマウスを離してください。エフェクトがロードされ、その名前がスロットに表示されます(figure 3.15)。スロット2-5に最大で4つのエフェクトをパートごとに使用することができます。

エフェクトスロットを空にしたい時は、メニューから「No Effect」を選択してください。

インサートしたエフェクトのパラメータを調整したい時は、まず該当エフェクトのスロットをクリックしてください。選択されたスロットの背景が強調されます(figure 3.16)。エフェクトセクションのノブの内容は、選択されたスロットのエフェクトの内容にあわせて切り替わります。各ノブの上にはパラメータ名が表示され、下にはエディット値が表示されます。特にパラメータのアサインされていないノブはグレイになります。

ON/OFFスイッチ: 各スロットのエフェクトを有効にするには、スロットの右の「ON」スイッチをクリックしてください(figure 3.17)。アクティブなスロットのスイッチはハイライト表示されます。エフェクトをOFFにしたい時は、再度「ON」スイッチをクリックしてください。スイッチのハイライトが消えます。



figure 3.17



# SampleTron

エフェクトは、上から下に、スロットの順番に接続されています。



figure 3.18

テンポに関連したエフェクトをインサートすると、エフェクトノブの横にSYNC ON/OFFスイッチが現れます (figure 3.18)。エフェクトをソング/セッションのテンポにシンクさせたい時は、ONを選択してください (ホストアプリケーションによっては対応しないものもあります)。例えばディレイ・エフェクトをシンクさせた場合、D.TIMEは下記のように表示されます。

Note Value		Triplet Value
1/1	Whole note	
1/2	1/Half note	1/2t
1/4	1/Quarter note	1/4t
1/8	1/Eight note	1/8t
1/16	1/Sixteen note	1/16t

各パートのエフェクト設定を保存するにはPART PRESETエリアにある「SAVE」ボタンをクリックしてください(figure 3.19)。



figure 3.19

SAVE MULTI: 複数のパートのエフェクト設定を一つのプリセットとして保存するにはCOMBI PRESETエリアにある「SAVE」ボタンをクリックして下さい(figure 3.20)。



figure 3.20

## 3.5 パンとボリューム



figure 3.21

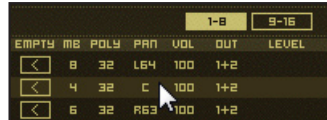


figure 3.22

パート・ボリュームのノブで、出力レベルを設定します (figure 3.23)。ミックスウィンドウのVOLと連動して動作します。



figure 3.23

## 3.6 ミニキーボード

SampleTron画面の下部には、ミニキーボードがついています (figure 3.24)。MIDIキーボードが繋がっていない時に音色をプレビューしたい場合は、鍵盤を直接マウスでクリックしてください。



figure 3.24

ピッチ/モジュレーション・ホイール (figure 3.25) は入力されるピッチベンドおよびモジュレーション・ホイールのMIDIメッセージと連動して動作します。それぞれのホイールには音色ごとにパラメータが割り当てられています。しかしモジュレーション・ホイールにはMIDI CTLウィンドウからユーザ独自のパラメータを割り振ることも可能です。ピッチベンドのレンジはシンセ・サンプラーセクションで変更できます。



figure 3.25

## 3.7 トランスポーズ

SampleTron画面右下の+/-ボタンから、選択されたパートをオクターブ単位で移調ができます (figure 3.26)。範囲は+/-5オクターブです。それぞれのボタンをクリックすると12半音=1オクターブごとに値が上下します。この設定はユーザープリセットに保存されますので、作成したプリセットと共に瞬時に呼び出すことが可能です。



figure 3.26

## 3.8 ZONEコントロール

ミニキーボードの右にある「ZONE」ボタンをクリックすると、音色を、全音域ではなく鍵盤単位でエディットするZONEモードになります (figure 3.27)。ZONEモードでは、ミニキーボードにサンプルの鍵盤へのアサイン状況が色別で表示されます。サンプルのアサインされていない鍵盤は白いまです。



figure 3.27

ZONEモードでエディットする音程を選びたい時は、ミニキーボードの鍵盤、もしくはSampleTronを演奏しているMIDIキーボードを1音弾いてください (figure 3.28)。この状態でSYNTH-SAMPLERセクションのノブをエディットすると、選択したゾーンのみが影響を受け、他のゾーンのサンプルは影響を受けません。

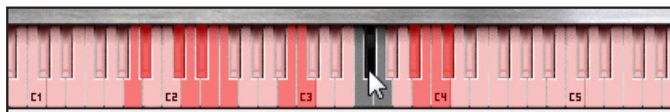


figure 3.28

ゾーン単位で音色をエディットするZONEモードを使えば、本当に複雑なエディットが可能になります。お気に入りの音色ができた場合は、SampleTronのユーザープリセットとして保存してください (5.1項参照)。

### 3.9 MIDIコントロールチェンジのアサイン (MIDI CTL)

SampleTronのノブには、自由にMIDIコントロールチェンジをアサインすることができます。MIDIコントローラーを持っている人はもちろん、キーボードのモジュレーションホイールなども簡単にアサインできるので、有効に活用してください。MIDIコントロールチェンジの割当ては、16ある全てのパートで設定可能です。

MIDIコントロールチェンジの割当ては、下記の手順で行えます。

1. 画面左上の「MIDI CTL」をクリックして下さい (figure 3.29)。
2. コントロールチェンジを割り当てたいノブをクリックして下さい (figure 3.30)。



figure 3.29



figure 3.30

3. パラメータとコントロールチェンジナンバー (MIDI CTL) の対応表が現れます (figure 3.31)。対応表には4つのコラムが表示されます: 現在選択されているパラメータ (Knob)、Min/Max値、コントロールチェンジナンバー (Controller Number)

MIDI CTL ASSOCIATION			
Part: 3 - Orchestron Choir LP			
Knob	Min	Max	Controller Number
Macro 1	0.0	127.0	12
Macro 2	0.0	127.0	13
Macro 3	0.0	127.0	14
Macro 4	0.0	127.0	15
	0.0		n/a

figure 3.31

4. 一番右の「Controller Number」欄をドラッグして、コントロールチェンジナンバーを割り当ててください (figure 3.32)。

MIDI CTL ASSOCIATION			
Part: 3 - Orchestron Choir LP			
Knob	Min	Max	Controller Number
Macro 1	0.0	127.0	12
Macro 2	0.0	127.0	13
Macro 3	0.0	127.0	14
Macro 4	0.0	127.0	15
Macro 4	0.0	127.0	1 - Modulation Wheel

figure 3.32

5. 割り当て済みのコントロールチェンジをキャンセルしたい時は、「N/A」を選択してください。

デフォルト設定では、CC#12-15はMACROノブにアサインされています。

SampleTronではLFO Waveform Typeを除く全てのGUIノブ、パラメータをMIDIでコントロール可能です。

コントロールチェンジナンバー対応表には、パラメータの変化幅を設定する「Min/Max」欄があります。元の設定では変化が大きすぎる場合は、適当な値に狭めると良いでしょう。

お気に入りのMIDIコントロールチェンジのアサインができた場合は、ユーザープリセットまたはコンビプリセットとしてセーブしてください (Chapter 5参照)。後日、そのプリセットサウンドをロードした時に、MIDIコントロールチェンジの割り当て情報を同時に読み込むことができます。

MIDIコントロールチェンジのアサイン情報は、ホストアプリケーションのソング/セッションデータの一部分としても保存されます。

## 3.10 プリファレンス (PREFS)

SampleTron画面右側の「PREFS」ボタン (figure 3.33)をクリックすると、SampleTronのプリファレンス画面が開きます (figure 3.34)。



figure 3.33

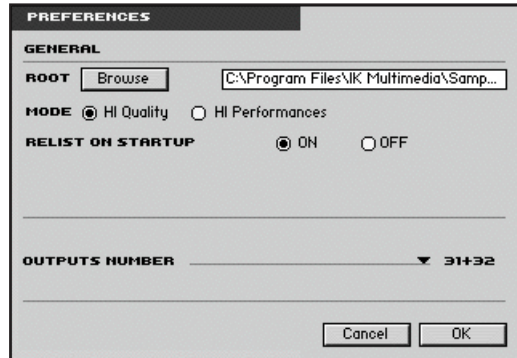


figure 3.34

プリファレンス画面では、下記初期設定を決めることができます。

ROOT: 「Browse」をクリックすると、SampleTronの音色を収録した「ルート・フォルダ」の位置を指定するダイアログが開きます。

MODE: 音質(Hi Quality)と効率(Hi Performances)のどちらを優先するか指定します。

RELIST ON STARTUP: 「On」を選ぶと、SampleTron起動時に音色リストの更新を行います。起動時にハードディスクの音色ファイルをスキャンするため、起動時間が長くなります。「Off」を選ぶと、ハードディスクの音色ファイルを確認せず、以前保存されたキャッシュファイルを見に行きます。この場合、SampleTronの起動時間は短縮されますが、前回終了後に音色を追加したり、音色フォルダの構成を変えた場合、その結果が反映されません。その場合は、起動後に「RELIST」ボタンをクリックしてください。

OUTPUT NUMBER: SampleTronのオーディオアウトバスの数を設定します。最大で16ステレオバスとなりますので、PANノブを併用すれば32アウトに出力を分けることができます。ここで変更したアウトバス数は、次回SampleTronを起動した時に有効になります。各パートのアウトバスは、音色ミキサーウィンドウで選択します。なお、設定可能なアウトバス数は、ホストアプリケーションにより異なります。

# SampleTron



figure 3.35

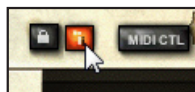


figure 3.36



figure 3.37

## 3.11 その他のコントロール

- NET: クリックするとSampleTronウェブサイトアクセスします (figure 3.35)。
- インフォメーション: 画面左上の「I」ボタン (figure 3.36) をクリックすると、バージョン、クレジット表記のあるインフォメーション画面が開きます。インフォメーション画面をクリックすると、元の画面に戻ります。
- LOCK: 「I」ボタン横の鍵アイコン (figure 3.37) をクリックすると、SampleTronがデモ状態の場合はProduct Authorization Wizardを、オーサライズ完了後は製品のシリアル番号、デジタルID、オーサライゼーションコードを表示します (figure 3.38)。



figure 3.38

### キーボード併用コマンド

コンピュータのキーボードコマンドを併用することで、下記処理を行います。

- Control + マウスドラッグ: 値の微調整。
- Option/Alt + マウスクリック: 値を初期値に戻す。



## Chapter 4 音色を管理する

SampleTronには計2GB以上となる高品位なインストゥルメントが多数収録されています。これら膨大な数の音色の管理と素早いアクセスは、使い慣れるほど重要なファクターとなります。これを補完するために、SampleTronでは検索機能に加え、ユーザによるカテゴリーの設定が可能となっています。

### 4.1 インストゥルメントのファイル構成とルート・フォルダ

SampleTronのインストゥルメント・ファイルは、初期状態では"Instruments" フォルダ内に階層を作って配置されます。この"Instruments" フォルダは、いわゆる"ルート・フォルダ"となります。

ルート・フォルダのインストール先例：

Win : C:/Program Files/IK Multimedia/SampleTron/Instruments

Mac OS X : /ライブラリ/Application Support/IK Multimedia/SampleTron/Instruments

ルート・フォルダは変更することが可能です。ルート・フォルダを変更するには、まず「PREFS」ボタンをクリックします。すると「PREFERENCES」ウィンドウが表示されますので、「ROOT」の「Browse」ボタンをクリックして変更します (figure 4.1)。

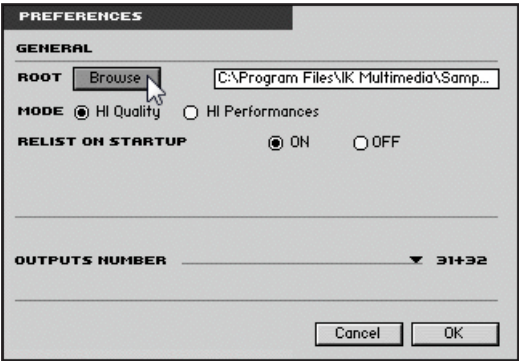


figure 4.1



figure 4.2

SampleTronの1つのインストゥルメントは、以下の3種類のファイルで構成されています (figure 4.2)。

- <インストゥルメント名>.STH：このファイルにはインストゥルメントの名前と各種情報が含まれています。
- <インストゥルメント名>.STI：このファイルにはインストゥルメントのパラメータ設定が含まれています。
- <インストゥルメント名>.STW：このファイルにはオーディオ・データが含まれています。言ってみれば、SampleTronのインストゥルメント専用のオーディオ・ファイルです。

# SampleTron

インストゥルメントはルート・フォルダ内から手動で取り除いたり、あるいは手動で削除することができますが、".STH"、".STI"、".STW" という3種類のファイルを一括して扱わなければならないという点に十分注意してください。

また、SampleTronのインストゥルメントはマルチプラットフォームに対応しているので、MacintoshとWindowsでインストゥルメント・ファイルを共用することが可能です。

## 4.2 インストゥルメントの管理

前段の説明でSampleTronのインストゥルメントのファイル構成については理解していただけたと思います。SampleTronのインストゥルメントは、ユーザーが自由に動かしたり、削除したりすることができます。必要であれば手動で新しいフォルダを作り、その中にいくつかのインストゥルメントを配置しても構いません。このとき、".STH"、".STI"、".STW" という拡張子が付いた3種類のファイルを一括して扱うという点をくれぐれも忘れないようにしてください。

インストゥルメントは、ルート・フォルダの外に配置しても問題ありません。"SampleTron Instruments" という名前のフォルダを複数作ることもできます。ただし、SampleTronがルート・フォルダとして認識するのは1つのフォルダのみです。複数のルート・フォルダを切替えて使用するという場合は、「PREFERENCES」ウィンドウの「ROOT」から設定を行ってください。

ルート・フォルダを変更しても、以前に作成したソングとの互換性は保たれています。例えばルート・フォルダを変更する前に作成したソングを開いた場合でも、すべてのインストゥルメントは確実に読み込まれます。

複数のコンピューターを同時に使用している場合、SampleTronはネットワーク上のコンピューターのストレージ内のインストゥルメントでも問題なく読み込むことができます。



figure 4.3

## 4.3 SampleTronの検索機能

インストゥルメントを検索するには、「SEARCH」ボタンをクリックします (figure 4.3)。すると「SEARCH」ポップアップ・ウィンドウが開くので (figure 4.4)、「KEYWORD」の欄に検索に使用するキーワードを入力して、「OK」ボタンをクリックします。

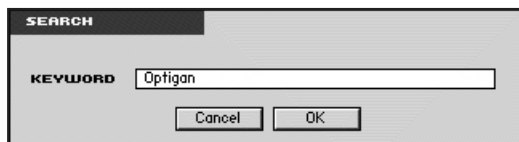


figure 4.4

SampleTronは直ちに検索を開始し、入力されたキーワードに該当するインストゥルメントを一覧表示します (figure 4.5)。検索結果として表示されたインストゥルメントは直接ロードすることが可能なので、そのインストゥルメントが実際に配置されているディレクトリまでブラウズしていく必要はありません。

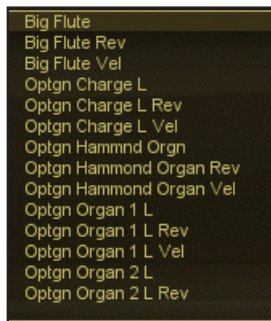


figure 4.5

検索が完了すると、「SEARCH」ボタンが「BACK」ボタンに替わります。「BACK」ボタンをクリックすると、再度全てのインストゥルメントが表示され、ボタンの表示は「SEARCH」に戻ります。

## 4 - Organizing instruments

## Chapter 5 SampleTron 音色の保存

### 5.1 インストゥルメントとユーザー・プリセットの保存

SampleTronではインストゥルメントの各種パラメータを変更して、それをユーザー・プリセットとして保存することができます。ユーザー・プリセットを作成するには、ベースとなるインストゥルメント（もちろんSampleTron標準のインストゥルメントで構いません）が必須であり、これを基に新しいインストゥルメントを作成して保存します。つまりベースとなるインストゥルメントが“親”であったとしたら、ユーザー・プリセットは“子”のインストゥルメントというわけです。

ユーザプリセットの保存例：

1. 音色をSampleTronのパートに読み込みます。
2. 「SYNTH-SAMPLER」や「EFFECTS」セクションでパラメータを変更します。
3. 「USER PRESET」エリアの「SAVE」ボタンをクリックして保存します (figure 5.1)。

「SAVE」ボタンをクリックすると「SAVE PRESET」ダイアログが開きますので、ユーザー・プリセットとして保存するインストゥルメントの名前を入力します (figure 5.2)。



figure 5.1

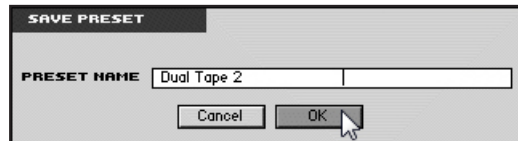


figure 5.2

「OK」ボタンをクリックすると、“親”のインストゥルメント名の左側には黒色の三角印が付き、保存したユーザー・プリセットはその下に表示されます (figure 5.3)。もちろん1つのインストゥルメントから複数の異なるユーザー・プリセットを作成することも可能で、それらはすべて“親”のインストゥルメントの下に表示されます。また、“親”のインストゥルメントの黒色の三角印をクリックすることで、そのインストゥルメントから作成したユーザー・プリセットを一括して表示/非表示させることもできます。

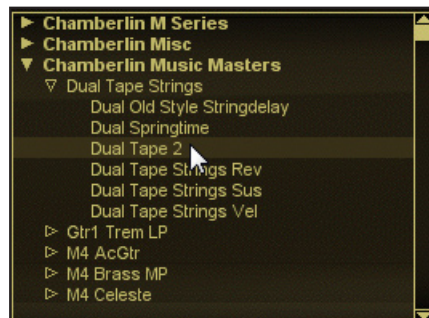


figure 5.3

# SampleTron

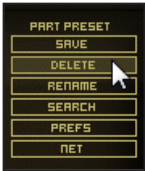


figure 5.4

保存したユーザー・プリセットには".STIP" の拡張子が付けられて"親" のインストゥルメントと同じディレクトリに配置されます。この".STIP" ファイルは、"親" のインストゥルメントを持っている SampleTron ユーザーであれば、誰でも使用することができます(言い換えれば、ユーザー・プリセットは"親" のインストゥルメントがインストールされていなければ使用することができません)。

ユーザー・プリセットは「USER PRESET」エリアの「DELETE」ボタンをクリックすることで削除できます (figure 5.4)。また、「RENAME」ボタンをクリックすることで名前を変更することもできます。

## 5.2 コンビ・プリセットの保存

コンビ・プリセットには SampleTron 全体の各種設定を保存することができます。SampleTron に読み込んでいるインストゥルメントや、複雑なマルチレイヤー音色などを保存することも可能です。また、コンビ・プリセットを作成すると、ミックス・ウィンドウの設定、MIDI コントロール設定、レンジ・コントロール、といった重要なパラメータも併せて保存されます。

- ミックス・ウィンドウ設定: インストゥルメントのアサインされたパート、およびソロ、ミュート、MIDI チャンネル、パン、ボリュームなどを含むミックスウィンドウの設定 (figure 5.5) がコンビ・プリセットに保存されます。これにより、最大16パートのマルチティンバー設定の作成、呼び出しを簡単に行なうことができます。



figure 5.5

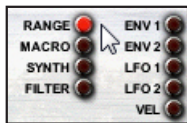


figure 5.7

- MIDIコントロール設定: コンビ・プリセットにはパラメータにアサインされたMIDIコントロール設定 (figure 5.6) が保存され、コンビをロードすることで呼び出しが可能です。

MIDI CTL ASSOCIATION			
Part: 2 - Classic Tron Violins			
Knob	Min	Max	Controller Number
Macro 1	0.0	127.0	12
Macro 2	0.0	127.0	13
Macro 3	0.0	127.0	14
Macro 4	0.0	127.0	15
Vel Filter	-10.0	10.0	1 - Modulation Wheel

figure 5.6

- レンジ・コントロール: SYNTH-SAMPLERセクションにあるレンジ・コントロール (figure 5.7) もコンビ・プリセットに保存されます。レンジ・コントロールでは、各パートのトランスポーズ(PART TRNSP)やキー・レンジ(RNGE L/R)、ベロシティ・レンジ(VEL LO/HI)の変更が可能です。これにより複雑なスプリット/レイヤー設定のコンビを保存することができます。

コンビ・プリセットを保存するにはミックス・ウィンドウ下部の「SAVE」ボタンをクリックします (figure 5.8)。すると「Save As」ダイアログが開きますので、コンビ・プリセットの名前を入力して「保存」ボタンをクリックします。なお初期状態では、コンビ・プリセットはインストール先「SampleTron」フォルダ内の「Presets」フォルダに保存されます。保存先は、「SAVE AS」ダイアログで自由に指定することもできます。



figure 5.8

保存したコンビ・プリセットは、コンビ・ネームの右に表示される矢印 (figure 5.9) をクリックすることで表示されるポップアップ・メニューからいつでも呼び出すことができます。



figure 5.9

コンビ・プリセットは「DELETE」ボタンで削除、「SAVE AS」ボタンで別ファイルとして保存することも可能です。

## 5.3 データのバック・アップ

SampleTronは、使用しているすべてのインストゥルメントのデータを瞬時にバック・アップすることができます。

データをバック・アップするには「USER PRESET」エリアの「Back-Up」ボタンをクリックします (figure 5.10)。するとダイアログが開きますので、バック・アップ・データの保存先となるフォルダを指定するか、あるいは新たにフォルダを作ります。SampleTronはこのフォルダ内にバック・アップ・データを保存します。



figure 5.10

データのバック・アップは、楽曲の再現性を高めるのに非常に有効です。DAWソフトウェア/シーケンサー側のソングを保存する際、SampleTronのデータもバック・アップしておけば、保存時の状態を確実に再現することができます。

また、複数の人間で同一のプロジェクトを手がけている場合、このバック・アップ機能によって瞬時にデータを共有することが可能となります。

## Chapter 6 「SYNTH-SAMPLER」セクションのパラメータ

ここでは、シンセ・エンジン、フィルター、エンベロープ1/2、LFO 1/2、ベロシティ、レンジ、といったパラメータについて説明します。

「SYNTH」ボタン(figure 6.1)をクリックすると、SampleTronのシンセ・エンジンが表示されます。



figure 6.1

RESAMP, STRETCHと切り替えることで、各エンジンに関連したパラメータにアクセスすることが可能です。

### 6.1 リサンプリング・モード(RESAMP)のパラメータ

RESAMPを選択した時のコントロールです(figure 6.2)。サンプルを移調すると再生スピードも上下する、典型的なサンプラーと同様のモードです。



figure 6.2

- PITCH: ピッチを半音単位で設定します。このモードでは、リサンプリング・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-36(-3オクターブ)～+36(+3オクターブ)となります。
- FINE: ピッチの微調整を行います。「PITCH」ノブ同様、リサンプリング・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-100(-1半音)～+100(+1半音)となります。
- BENDER: ピッチ・ベンダー・ホイールによるピッチの変化の範囲を半音単位で設定します。設定範囲は-24(-2オクターブ)～+24(+2オクターブ)となります。
- PAN: 選択されたZONEのパンをコントロールします。設定範囲は0～127 (センター: 64)となります。



## 6.2 ピッチ・シフト/タイム・ストレッチ・モード(PS/TS)のパラメータ

PS/TSエンジンを使うと、テンポとピッチを独立してコントロール可能となるため、ピッチを変えずにテンポを変更することができます。ループシーケンサーのように気軽にループをリミックスしたい時に便利なモードです (figure 6.3)。



figure 6.3

- **PITCH**: ピッチを半音単位で設定します。このモードでは、一般的なピッチ・シフト・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-36(-3オクターブ)～+36(+3オクターブ)となります。
- **FINE**: ピッチの微調整を行います。「PITCH」ノブ同様、一般的なピッチ・シフト・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-100(-1半音)～+100(+1半音)となります。
- **BENDER**: ピッチ・ベンダー・ホイールによるピッチの変化の範囲を半音単位で設定します。設定範囲は-24(-2オクターブ)～+24(+2オクターブ)となります。
- **PAN**: 選択されたZONEのパンをコントロールします。設定範囲は0～127(センター:64)となります。
- **TEMPO**: サンプルの再生速度(長さ)をパーセント単位で設定します。このモードでは、一般的なタイム・ストレッチ・アルゴリズムによってサンプルの再生速度を変化させます。設定範囲は10%～1000%で、10%を設定した場合は基のサンプルの10倍の再生速度(=1/10の長さ)となります。
- **GRAIN**: PS/TSがオーディオをグレイン処理する際の「グレインのサイズ」を調節します。これによりPS/TSは様々なサンプルをさらに効率よく扱うことができるようになります。高い値に設定することでアルゴリズムをリズム主体の素材に最適化することができ、低い値はサステインの長い持続音に向いています。設定範囲は20Hz～800Hzです。

## 6.3 ストレッチ・モード(STRETCH)のパラメータ

STRETCHアルゴリズムを活用することで、サンプルの基礎となる3つのパラメータ: ピッチ、テンポ/スピード、倍音、それぞれを独立してコントロールすることが可能となります。ストレッチ・モードでは、従来のサンプラーでは不可能だった様々なことを可能にします。以下にその代表的な例を挙げます。

- アコースティック系のインストゥルメントでも、その音色を大胆に変化させることが可能です。
- フレーズ・サンプルを使用する際、長さや音色はそのままに、ピッチだけを変化させることが可能です。従って単音で演奏されたフレーズ・サンプルを使って、コード・フレーズを鳴らすこともできます。
- 逆にピッチや音色はそのままに、長さだけを変化させることも可能です。
- ビブラートがかった音色を持つインストゥルメントのピッチも、極めて自然に変化させることが可能です。例えばロータリー・スピーカーを通したオルガンのピッチを上げた際、従来のサンプラーでは同時にロータリー・スピードまで速くなってしまいましたが、ストレッチ・モードではそのようなことは起こりません。
- ミュート/スタッカート奏法で演奏されたアタックの強い音色を持つインストゥルメント、またリバーブが付加されている音色のインストゥルメントなどのピッチも、極めて自然に変化させることが可能です。例えばリバーブが付加されたインストゥルメントを高めのピッチで演奏しても、リバーブ成分が短くなってしまうことはありません。
- アコースティック系のインストゥルメントでも、リアルなグライド/ポルタメント演奏をすることが可能になります。
- サンプルのピッチを大きく上げ下げしても非現実的な音にならないため、1ノート/1ショットのサンプルだけで幅広い音程をカバーすることが可能です。従って1ノートのサンプルさえ用意できれば、ほとんどの場合は問題なく楽曲の中で使用することができるでしょう。
- 必要であれば例えフレーズ・サンプルであっても、「LEGATO」機能を使って各ノートに表情を付加することが可能です。

ストレッチ・モードを初めて使用した際、SampleTronはそのインストゥルメントで使われている全サンプルをノートとフレーズにそって解析(PREANALYSIS)します。解析には多少の時間を要しますが(使われているサンプルの総数や長さに依存します)、一度完了してしまえばその結果は保存されますので、次回使用する際には解析は行いません。(figure 6.4)



figure 6.4

- NOTE: STRETCH NOTEモードにすることで、単音を主体とするSTRETCHに最適化されます。
- PHRASE: STRETCH PHRASEにすることで、フレーズやループに最適化したSTRETCHが可能になります。
- PITCH: ピッチを半音単位で設定します。このモードでは、「STRETCH」リシンセシス・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-36(-3オクターブ)～+36(+3オクターブ)となります。
- FINE: ピッチの微調整を行います。「PITCH」ノブ同様、「STRETCH」リシンセシス・アルゴリズムによってピッチを変化させます。設定範囲は-100(-1半音)～+100(+1半音)となります。
- BENDER: ピッチ・ベンダー・ホイールによるピッチの変化の範囲を半音単位で設定します。設定範囲は-24(-2オクターブ)～+24(+2オクターブ)となります。
- PAN: 選択されたZONEのパンをコントロールします。設定範囲は-63～64となります。
- TEMPO: サンプルの再生速度(長さ)をパーセント単位で設定します。「PITCH」ノブや「FINE」ノブ同様、「STRETCH」リシンセシス・アルゴリズムによってサンプルの再生速度を変化させます。設定範囲は10%～1000%で、10%を設定した場合は基のサンプルの10倍の再生速度(=1/10の長さ)となります。
- HARM PRES: Harmonic Preservation Gradeはフォルマントがどの程度基音に追従するかを設定します。基音のピッチ変更に対して、倍音成分の保持される度合いを調節することができるわけです。100%に設定することで、倍音は完全に保持されます。0%ではフォルマントは基音に合わせてシフトします。マイナスの値はよりクリエイティブなエフェクトとしてお使い下さい。
- HARMONICS: フォルマントを半音単位で設定します。これによって基音はそのままに、倍音成分のみを変化させることが可能です。「PITCH」ノブや「FINE」ノブ、「TEMPO」ノブ同様、「STRETCH」リシンセシス・アルゴリズムによってサンプルの再生速度を変化させます。設定範囲は-24(-2オクターブ)～+24(+2オクターブ)となります。

#### HARM PRES 使用例:

- ボーカルのサンプル(フレーズ、もしくはマルチサンプル)をピッチ変更するとします。おそらく80～100%が最も適切な設定範囲でしょう。声のフォルマントはピッチによって大きく変化することがないからです。
- もしオルガンのマルチ・サンプルをピッチ変更する場合は、0～10%が最適でしょう。オルガンが自然に聞こえるためには基音のピッチに従って全てのフォルマントをシフトしなければなりません。

## 6.4 レンジ(RANGE)のパラメータ

「RANGE」ボタンをクリックすると、レンジに関連したパラメータが表示されます (figure 6.5)。



figure 6.5

レンジ・セクションでは、各パートのキー・レンジ、ベロシティ・レンジ、および半音単位のトランスポーズを調整することでスプリット/レイヤーを作成することができます。これらの設定はコンビ・プリセットまたはSampleTronを使用しているホストのセッションと共に保存されます。

- PART TRANSP: 選択されたZONEを半音単位で移調します。
- RANGE-L: 選択されたパートのノート・レンジ下限を調節します。設定範囲はC-2～G8です。
- RANGE-R: 選択されたパートのノート・レンジ上限を調節します。設定範囲はC-2～G8です。
- Vel-Lo: 選択されたパートのベロシティ・レンジの下限値を調節します。設定範囲は0～126です。
- Vel-Hi: 選択されたパートのベロシティ・レンジの上限値を調節します。設定範囲は0～126です。

### レンジの使用例:

レンジがC0からG4に設定されたインストゥルメントを狭いレンジ、C2からG2、などに変更したい場合は、RANGE-Lの値をC2にRANGE-Rの値をG2に設定してください。RANGE-Lの値をRANGE-Rより高く設定することで、RANGE-Rの値から右のレンジを空白にすることができます。

ベロシティも同様にVEL-LO、VEL-HIで、指定したベロシティ範囲に設定することが可能です。

「MACRO」セクションについては3.1.2を参照してください。

## 6.5 フィルター(FILTER)のパラメータ

「FILTER」スイッチをクリックするとフィルターに関連したパラメータが表示されます (figure 6.6)。



figure 6.6

- TYPE: フィルター・タイプを「LPF」、「BPF」、「HPF」の3種類の中から選択します。
  - ◎ LPF: ローパス・フィルターです。高周波数帯をカットし、低周波数帯を通過させます。
  - ◎ BPF: バンドパス・フィルターです。高周波数帯と低周波数帯をカットし、その間の周波数帯を通過させます。
  - ◎ HPF: ハイパス・フィルターです。低周波数帯をカットし、高周波数帯を通過させます。
- SLOPE: フィルターのスロープ・カーブの傾斜/ フィルターのポール数を設定します。
  - ◎ 6: 1オクターブで6dBのスロープ・カーブ(6dB / Oct.)となる、1ポールのフィルターです。
  - ◎ 12: 1オクターブで12dBのスロープ・カーブ(12dB / Oct.)となる、2ポールのフィルターです。
  - ◎ 24: 1オクターブで24dBのスロープ・カーブ(24dB / Oct.)となる、4ポールのフィルターです。
- FREQ: フィルターのカットオフ・フリクエンシーをHz単位で設定します。設定範囲は20Hz ~ 21.3kHzとなり、右に廻し切ることでもカットオフ・フリクエンシーを無効 (OFF) にすることも可能です。
- RES: フィルターのレゾナンス/ Qを設定します。このパラメータは「SLOPE」の設定が12、あるいは24のときに有効で、6の場合は効きません。設定範囲は0~40となります。

## 6.6 エンベロープ1(ENV 1)のパラメータ

エンベロープ1は、サンプルのプレイバック時のアンプ/ ボリュームをコントロールします (figure 6.7)。



figure 6.7

- **ATTACK**: ノート・オン情報を受け取った後、サンプルのプレイバック・レベルがピークに達するまでの時間(これをアタック・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **HOLD**: ピーク・レベルを保持し続ける時間(これをホールド・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **DECAY**: ピーク・レベルからサステイン・レベル(この後の「SUSTAIN」で設定します)に達するまでの時間(これをディケイ・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **SUSTAIN**: アタック・タイムとディケイ・タイムを経て、ノート・オフ情報を受け取るまでのサンプルのプレイバック・レベル(これをサステイン・レベルと呼びます)をdB単位で設定します。設定範囲は-100dB~0dBとなります。
- **RELEASE**: ノート・オフ情報を受け取った後、音が完全に減衰するまでの時間(これをリリース・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **LEVEL**: エンベロープ1のマスター・レベルをdB単位で設定します。設定範囲は-60dB~ 20dBで、インストゥルメントのプレイバック・レベル(ゾーン・エディット時は1つのサンプルのプレイバック・レベル)を調整する際に使用します。

## 6.7 エンベロープ2(ENV 2)のパラメータ

エンベロープ2は、サンプルのピッチ・エンベロープやフィルターのカットオフ・フリケンシーのエンベロープをコントロールします(figure 6.8)。



figure 6.8

- **ATTACK**: ノート・オン情報を受け取った後、サンプルのピッチ(フィルターのカットオフ・フリケンシー)が設定値に達するまでの時間(これをアタック・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **HOLD**: サンプルのピッチ(フィルターのカットオフ・フリケンシー)を設定値で保持し続ける時間(これをホールド・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **DECAY**: 設定値からサステイン・ピッチ(サステイン・フリケンシー/ この後の「SUSTAIN」で設定します)に達するまでの時間(これをディケイ・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **SUSTAIN**: アタック・タイムとディケイ・タイムを経て、ノート・オフ情報を受け取るまでのサンプルのピッチ(サステイン・ピッチ)およびフィルターのカットオフ・フリケンシー(サステイン・フリケンシー)を設定します。設定範囲は-100~0となります。
- **RELEASE**: ノート・オフ情報を受け取った後、サンプルのピッチ(フィルターのカットオフ・フリケンシー)が設定値に戻るまでの時間(これをリリース・タイムと呼びます)をms / s単位で設定します。設定範囲は0ms~30sとなります。
- **FILTER**: エンベロープ2で変化させるフィルターのカットオフ・フリケンシーの範囲を設定します。設定範囲は-10~10で、0に設定した際はフィルターのカットオフ・フリケンシーは変化しません。またマイナス値の設定は、プラス値の設定とは効き方が逆となります。
- **PITCH**: エンベロープ2で変化させるサンプルのピッチの範囲を設定します。設定範囲は-6~6で、0に設定した際はサンプルのピッチは変化しません。またマイナス値の設定は、プラス値の設定とは効き方が逆となります。



## 6.8 LFO 1のパラメータ

「LFO 1」スイッチをクリックすると関連するパラメータが表示されます (figure 6.9)。



figure 6.9

- **WAVE**: LFO 1の変調波形を選択します。波形は三角波(Triangle)、矩形波(Square)、鋸波(Saw)、サイン波(Sine)、サンプル&ホールド(Random)の5種類の中から選択することができます。
- **RATE**: LFO 1の変調速度をHz単位で設定します。設定範囲は0Hz~40Hzとなります。
- **DEPTH**: LFO 1の変調の深さを設定します。設定範囲は0~100となります。
- **DELAY**: ノート・オン情報を受け取った後、LFO 1が設定値で動作するまでの時間(これをディレイ・タイムと呼びます)を設定します。設定範囲は0~1000となります。
- **LEVEL**: LFO 1によってサンプルのプレイバック・レベルを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~60となり、この設定によってトレモロやフェード・エフェクトなども簡単に作り出すことができます。
- **PITCH**: LFO 1によってサンプルのピッチを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~48となり、この設定によってピブラート・エフェクトなども簡単に作り出すことができます。
- **FILTER**: LFO 1によってフィルターのカットオフ・フリクエンシーを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~10となります。
- **BPM SYNC**: オンにすることでLFOはホストシーケンサーのBPMとシンクします。
- **FREE RUN**: LFO 1の動作をOffとOnで切り替えます。Offの場合はノート・オン情報を受け取るのと同時に動作し、Onの場合は常時動作し続けます。

## 6.9 LFO 2のパラメータ

「LFO 2」スイッチをクリックすると関連するパラメータが表示されます (figure 6.10)。



figure 6.10

- **WAVE**: LFO 2の変調波形を選択します。波形は三角波(Triangle)、矩形波(Square)、鋸波(Saw)、サイン波(Sine)、サンプル&ホールド(Random)の5種類の中から選択することができます。
- **RATE**: LFO 2の変調速度をHz単位で設定します。設定範囲は0Hz~40Hzとなります。
- **DEPTH**: LFO 2の変調の深さを設定します。設定範囲は0~100となります。
- **LEVEL**: LFO 2によってサンプルのプレイバック・レベルを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~60となり、この設定によってトレモロやフェード・エフェクトなども簡単に作り出すことができます。
- **PITCH**: LFO 2によってサンプルのピッチを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~48となり、この設定によってビブラート・エフェクトなども簡単に作り出すことができます。
- **FILTER**: LFO 2によってフィルターのカットオフ・フリクエンシーを変調する度合いを設定します。設定範囲は0~10となります。
- **BPM SYNC**: オンにすることでLFOはホストシーケンサーのBPMとシンクします。
- **PAN**: LFO 2によってサンプルのプレイバック・パンを変調する度合いを設定します。設定範囲は-60~60となります。

## 6.10 ベロシティ(VEL)のパラメータ

「VEL」スイッチをクリックするとベロシティに関連するパラメータが表示されます (figure 6.11)。



figure 6.11

- **CURVE**: MIDIベロシティに対してのレスポンスをComp 2、Comp 1、Normal、Exp 1、Exp 2、Flatの6種類の中から選択します。初期状態のNormalでは入力されるベロシティがそのまま適用され、Comp 2およびComp 1では実際のベロシティよりも抑え気味の反応になり、Exp 1およびExp 2では実際のベロシティよりも過剰に反応します。Flatではベロシティによる変化はありません。
- **AMP**: MIDIベロシティによる音量レベルへの影響の度合いを設定します。設定範囲は-60〜60となります。
- **FILTER**: MIDIベロシティによるフィルターのカットオフ・フリケンシーへの影響の度合いを設定します。設定範囲は-10〜10となります。
- **PITCH**: MIDIベロシティによるピッチへの影響の度合いを設定します。設定範囲は-24〜24となります。
- **RES**: MIDIベロシティによるフィルターのレゾナンス/ Qへの影響の度合いを設定します。設定範囲は-10〜10となります。
- **LFO1 DPTH**: MIDIベロシティによるLFO 1変調の深さへの影響の度合いを設定します。設定範囲は-10〜10となります。
- **ENV2 SUSTAIN**: MIDIベロシティによるエンベロープ2の「SUSTAIN」への影響の度合いを設定します。設定範囲は-10〜10となります。

## Chapter 7 SampleTron のエフェクト

このチャプターではSampleTronのエフェクトについての概要、および各エフェクト・ユニット、パラメータの詳細について解説します。

### 7.1 SampleTronのエフェクトの概要

SampleTronには、高品位なマルチ・エフェクト・エンジンが搭載されています (figure 7.1)。このマルチ・エフェクト・エンジンは卓越した柔軟性を備えており、ユーザー独自のサウンドを作り出す際にはもちろんのこと、音色のリアルさの向上にも大きく貢献します。そのクオリティは 最高水準のものであり、スタンドアローンのエフェクトと比較しても何らひけをとりません。



figure 7.1

SampleTronはリストから選択可能な32種類のDSPエフェクトを内蔵しています。各パートには、これらのエフェクトをインサートできるスロットがそれぞれ4基備わっており、最大で4種類の異なるエフェクトを同時に使用することが可能です。パート・エフェクト一番上のスロットはEQ / コンプレッサーに固定されていますが、スロット2～5には自由にエフェクトを読み込むことができます。

1つのSampleTronでは、16パートのインストゥルメントそれぞれが、個別のスロットを備えています。エフェクトの選択やエディットは「EFFECTS」セクションで行い、パラメータは最大8つの「ノブ」を使って簡単にエディットすることができます (figure 7.2)。すべてのパラメータはMIDIコントロールに対応しているので、DAWソフトウェアやMIDIシーケンサーを使ってオートメーションすることも可能です。



figure 7.2



figure 7.3

## 7.2 各エフェクトの詳細

SampleTronは32種類のDSPエフェクトを搭載しています(figure 7.3)。各エフェクトの詳細については以下を参照してください。

### 7.2.1 EQ / コンプレッサー(EQ / COMP)

各エフェクト・スロット1に固定されているのがEQ / コンプレッサーです。このEQ/コンプレッサーはリストから選択することはできません。EQはセミ・パラメトリックの3バンド・タイプで、コンプレッサーは1つのパラメータのみというとても使いやすい仕様になっています。パラメータはシンプルですが、EQの音質は非常に高品位なものであり、コンプレッサーはアナログ・アウトボードのような暖かみのある効きとなっているのが特徴です。



figure 7.4

- LOW GAIN : EQのロー・バンドのブースト/カットをdB単位で設定します。これはシェルビング・タイプのEQです。
- MID FREQ : EQのミッド・バンドのピーク・フリクエンシーをHz / kHz単位で設定します。
- MID GAIN : EQのミッド・バンドのブースト/カットをdB単位で設定します。これはピーキング・タイプのEQです。
- HIGH GAIN : EQのハイ・バンドのブースト/カットをdB単位で設定します。これはシェルビング・タイプのEQです。
- COMP : コンプレッサーのかかり具合をdB単位で設定します。左に回し切ることコンプレッサーをオフ(OFF)にすることもできます。
- GAIN : 全体のレベルを、15 ~ -15dBの範囲で調整します。

## 7.3 リバース/ディレイ系エフェクト

リバースはサウンドに残響音を加えることによって、大きなコンサート・ホールから小さな部屋まで、その鳴りと奥行き感をシミュレーションするエフェクトです。

### 7.3.1 リバース(REVERB) / リバース・ディレイ(REV DLY)

SampleTronには、リバース (figure 7.4) とリバース・ディレイ (figure 7.5) という2種類の基本的なリバース・エフェクトが用意されています。



figure 7.4



figure 7.5

- TIME: 残響音の長さ(これをリバース・タイムと呼びます)を秒(s)単位で設定します。
- COLOR: 残響音のキャラクターをkHz単位で設定します。この設定によってメケの良い(明るい)リバースから、こもった(暗い)リバースまで作り出すことができます。
- DENSITY: 残響音を作り出す反射の数(これをデンシティと呼びます)を設定します。
- SIZE: シミュレートする空間の大きさをミディアム(Medium)とラージ(Large)の2種類の中から選択します。
- DRY/WET: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。

### 7.3.2 アンビエンス(AMBIENCE)

アンビエンスは、より小さな空間の残響音を作り出すリバース・エフェクトです。スタジオのレコーディング・ルームや小さなコンサート・スペースなどのシミュレーションに適しています (figure 7.6)。



figure 7.6

- TIME: 残響音の長さ(これをリバース・タイムと呼びます)を秒(s)単位で設定します。
- SIZE: シミュレートする空間の大きさを設定します。
- DRY/WET: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。

## 7.3.3 スプリング・リバーブ(Spring R)

往年のスプリング・リバーブのサウンドをシミュレーションしたリバーブです。暖かみがあり、金属的な響きを持ったサウンドが特徴です。なお、このスプリング・リバーブはモノ・エフェクトとなります(figure 7.7)。



figure 7.7

- TIME: 残響音の長さ(これをリバーブ・タイムと呼びます)を秒(s)単位で設定します。
- DRY/WET: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。

## 7.3.4 デイレイ(Delay)

デイレイは、サウンドにエコーを加える代表的なエフェクトです(figure 7.8)。



figure 7.8

- MODE: デイレイ・タイプを選択します。デイレイ・タイプは、マルチ・タップ・デイレイ(Dly LCR)、ステレオ・デイレイ(Dly LR)、モノ・デイレイ(Mono)、ダブリング(Doubler)の計4種類が用意されています。
- FEEDBACK: 生成されるデイレイ音の量を%単位で設定します。
- D. TIME: 初めてデイレイ音が生成されるまでの長さ(これをデイレイ・タイムと呼びます)を秒(s)単位で設定します。
- DRY/WET: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。
- BNDWIDTH: デイレイ音のバンド幅をHz / kHz単位で設定します。この設定を上げていくことで往年のアナログ・デイレイやテープ・エコーのような暖かみのあるデイレイ音を得ることができます。



## 7.4 フィルター系エフェクト

フィルターはサウンドの一部分を周波数領域で取り除き、残りの部分を通過させるエフェクトです。SampleTronのフィルター・エフェクトは、実際のシンセサイザーに内蔵されているフィルターのようにレゾナンスをコントロールすることができるので、サウンドに色付けをすることが可能です。

### 7.4.1 フィルター(FILTER)

最も標準的なフィルター・エフェクトです(figure 7.9)。フィルターのカットオフ・フリクエンシーは内蔵されているLFOによって変調することができ、このLFOのスピードはDAWソフトウェア / MIDIシーケンサー側のテンポに同期させることも可能です。



figure 7.9

- FREQUENCY: フィルターのカットオフ・フリクエンシーをHz / kHz単位で設定します。
- RESONANCE: カットオフ・フリクエンシーでカットした音の"切れ目"を強調するためのレゾナンスを設定します。4ポールのローパス・フィルターでは、この設定によって往年のアナログ・シンセサイザーのような独特な質感が付加されます。
- DEPTH: LFOによってカットオフ・フリクエンシーを変調させる量を設定します。
- RATE: LFOのスピードをHz単位で設定します。
- MODE: フィルター・タイプを選択します。フィルター・タイプは、ローパス・フィルター(LP)、バンドパス・フィルター(BP)、ハイパス・フィルター(HP)の3種類それぞれに1ポール(6dB / Oct)、2ポール(12dB / Oct)、4ポール(24dB / Oct)のスロープが用意され、計9種類から選択可能です。1ポールのフィルターは非常に自然な効きが特徴で、4ポールのフィルターは音を積極的に加工する際に適しています。

## 7.4.2 エンベロープ・フィルター(ENV FLTR)

エンベロープ・フィルターは、入力されたオーディオ・シグナルのエンベロープによって、フィルターのカットオフ・フリクエンシーを変調することができます(figure 7.10)。



figure 7.10

- FREQUENCY: フィルターのカットオフ・フリクエンシーをHz / kHz単位で設定します。
- RESONANCE: カットオフ・フリクエンシーでカットした音の"切れ目"を強調するためのレゾナンスを設定します。4ポールのローパス・フィルターでは、この設定によって往年のアナログ・シンセサイザーのような独特な質感が付加されます。
- DEPTH: オーディオ・シグナルのエンベロープによってカットオフ・フリクエンシーを変調させる量を設定します。
- MODE: フィルター・タイプを選択します。フィルター・タイプは、ローパス・フィルター(LP)、バンドパス・フィルター(BP)、ハイパス・フィルター(HP)の3種類それぞれに1ポール(6dB / Oct)、2ポール(12dB / Oct)、4ポール(24dB / Oct)のスロープが用意され、計9種類から選択可能です。1ポールのフィルターは非常に自然な効きが特徴で、4ポールのフィルターは音を積極的に加工する際に適しています。

## 7.4.3 マルチ・フィルター(M FILTER)

フィルターやエンベロープ・フィルターは、計9種類用意されたフィルター・タイプの中から任意のものを選択して使用しますが、このマルチ・フィルターではローパス、バンドパス、ハイパス、ノッチの4種類のフィルターを同時に使用することができます(figure 7.11)。



figure 7.11

- CTFFRQ: フィルターのカットオフ・フリクエンシーをHz / kHz単位で設定します。
- RESONANCE: カットオフ・フリクエンシーでカットした音の"切れ目"を強調するためのレゾナンスを設定します。
- DSTRTON: フィルターが付加する歪み成分の量を%単位で設定します。
- LP GAIN: ローパス・フィルターのレベルをdB単位で設定します。左に回し切ることでもローパス・フィルターを無効(OFF)にすることもできます。
- HP GAIN: ハイパス・フィルターのレベルをdB単位で設定します。左に回し切ることでもハイパス・フィルターを無効(OFF)にすることもできます。
- BP GAIN: バンドパス・フィルターのレベルをdB単位で設定します。左に回し切ることでもバンドパス・フィルターを無効(OFF)にすることもできます。
- NTCH GN: ノッチ・フィルターのレベルをdB単位で設定します。左に回し切ることでもバンドパス・フィルターを無効(OFF)にすることもできます。
- DRY/WET: 出力レベルをdB単位で設定します。

## 7.4.4 ワウ・ワウ(WAH-WAH)

ワウ・ワウは、エレクトリック・ギター用エフェクトとして有名なワウ・ペダルをシミュレーションしたエフェクトです(figure 7.12)。



figure 7.12

- WAH: ワウのカットオフ・フリケンシーを設定します。設定範囲は0~99となり、このパラメータをMIDIコントローラーなどで変化させることで、本物のワウ・ペダルを足で操作しているかのようなサウンドを得ることもできます。
- AUTO: このパラメータを上げていくことで、ワウのカットオフ・フリケンシーを自動的に変化させる設定にすることができます。ワウのカットオフ・フリケンシーは、入力されたオーディオ・シグナルの振幅に応じて変化します。

## 7.5 モジュレーション系エフェクト

### 7.5.1 コーラス/マルチ・コーラス(CHORUS / M CHORUS)

SampleTronには、コーラス(figure 7.13)とマルチ・コーラス(figure 7.14)という2種類のコーラス・エフェクトが用意されています。コーラスは標準的なステレオ・コーラスで、サウンドに広がりとお行きを与えます。一方、マルチ・コーラスはランダムなピッチ・シフトのステレオ・コーラスで、普通のコーラスよりもモジュレーションによる変調感が少ないのが特徴です。



figure 7.13



figure 7.14

- DEPTH: コーラスによって生成されるピッチ・シフトの量を設定します。
- RATE: コーラスのLFOのスピードをHz単位で設定します。
- DRY/WET: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。

## 7.5.2 フェイザー(PHASER)

SampleTronのフェイザーはアナログ・フェイザーをモデリングして開発されたものであり、往年の名曲で聴くことができる古典的なフェイジング・サウンドを完璧に再現します (figure 7.15)。



figure 7.15

- RATE: フェイザーのLFOのスピードを設定します。
- STAGES: フェイズ・スプリッターの数を設定します。この値が大きいほどアクの強いフェイザーとなり、逆に小さい場合は繊細なフェイジング・サウンドとなります。
- BIAS: フェイザーのLFOのオフセットを設定します。「DEPTH」の設定が0の際は、このノブを使ってフェイザーをマニュアル・コントロールすることができます。
- DEPTH: フェイザーのLFOの深さを設定します。この設定を0にした際は、「BIAS」ノブを使ってフェイザーをマニュアル・コントロールすることができます。
- FEEDBACK: インプットに返して再び処理するシグナルの量を設定します。この設定を最大値にした際はフェイザーは発振します。
- SPREAD: 音の拡がり具合を設定します。中間値 (50) 付近の設定で音の拡がりは最大となります。

## 7.5.3 AMモジュレーション/FMモジュレーション(AM MOD / FM MOD)

SampleTronにはAMモジュレーション (figure 7.16) とFMモジュレーション (figure 7.17) という2種類の特別なモジュレーション・エフェクトが用意されています。これらのエフェクトは、複雑な音に適用した際、原音とは全く異なるサウンドを生成します。また、FMやリング・モジュレーションといった定番のシンセシス・サウンドを作り出すこともできます。



figure 7.16



figure 7.17

- CARR.FREQ: サウンドを周波数領域、あるいは原音の振幅で変調するための基準となる周波数 (これをキャリア・フリクエンシーと呼びます) をHz / kHz単位で設定します。
- DEPTH: 変調の大きさを設定します。

## 7.5.4 フランジャー(FLANGER)

フランジャーは原音に金属的な響きを加えるエフェクトです (figure 7.18)。そのサウンドはよくジェット機が離陸するときの音に例えられます。



figure 7.18

- RATE: フランジャーのLFOのスピードをHz単位で設定します。
- DEPTH: フランジャーのLFOの深さを設定します。
- FEEDBACK: インプットに返して再び処理するシグナルの量を設定します。
- DRY/WET: 原音とエフェクト音のミックス・バランスを設定します。

## 7.5.5 エンベロープ・フランジャー(E FLANGER)

エンベロープ・フランジャーは、入力されたオーディオ・シグナルのエンベロープによって、フィードバックを変調することができます (figure 7.19)。



figure 7.19

- RATE: フランジャーのLFOのスピードをHz単位で設定します。
- ENVLDPTH: 入力されたオーディオ・シグナルのエンベロープによってフィードバックを変調する量を、%単位で設定します。
- FEEDBACK: インプットに返して再び処理するシグナルの量をdB単位で設定します。左に回し切ることでオフにすることもできます。

## 7.6 パンニング系エフェクト

### 7.6.1 オート・パン(AUTO PAN)

オート・パンは、LFOによってパンを自動的に動かすエフェクトです(Figure 7.20)。



figure 7.20

- DEPTH: LFOによって変調する量を設定します。
- SPEED: LFOのスピードをHz単位で設定します。

### 7.6.2 トレモロ(TREMOLO)

トレモロは、LFOによってボリュームを変調するエフェクトです(Figure 7.21)。



figure 7.21

- DEPTH: LFOによって変調する量をdB単位で設定します。
- SPEED: LFOのスピードをHz単位で設定します。

### 7.6.3 ロータリー・スピーカー(ROTARY)

ロータリー・スピーカーのサウンドを再現したエフェクトです(Figure 7.22)。オルガン・サウンドには欠くことのできないエフェクトと言えるでしょう。



figure 7.22

- SPEED: ロータリーの回転速度を設定します。オルガン・プレーヤーは演奏しながらこの回転速度を速めたり遅くしたりします。
- DRIVE: ロータリー・スピーカーのキャビネットによって生じる歪みの量を設定します。  
SampleTronのロータリー・スピーカー・エフェクトの歪みは、本物の真空管ロータリーのサウンドによく似ています。
- LO/HI: ローのローターとハイのローターとのバランスを設定します。

## 7.7 歪み系エフェクト

### 7.7.1 Lo-Fi (LO-FI)

Lo-Fiは、文字通り"ローファイな"サウンドを再現するためのエフェクトです(figure 7.23)。SampleTronのLo-Fiエフェクトは、スピーカー/キャビネット・シミュレーターとしても使用できるように開発されています。



figure 7.23

- BNDWITH: サウンドのLo-Fiさ(言ってみれば音の悪さ)をHz / kHz単位で設定します。この値を上げるほど原音に近くなり、逆に下げるほどサウンドはLo-Fiになります。
- LOFI: サウンドを歪ませる量を設定します。このディストーションは低いレベルでよく効くようにデザインされています。
- STEREO: 出力をモノからステレオの範囲で設定します。左に回し切ることでもノ、右に回し切ることでも完全なステレオとなります。

### 7.7.2 ディストーション (DIST)

ディストーションは、アンプのゲインを上げた際に生じる歪んだサウンドをシミュレートしたエフェクトです(figure 7.24)。SampleTronのディストーションは、様々なアンプ・モデルで構成されています。



figure 7.24

- GAIN: サウンドを歪ませる量をdB単位で設定します。
- SHAPE: 「Clip 1」、「Clip 2」、「Rect」、「Dist1」、「Dist5」という5種類のアンプ・モデルの中から、好みのものを選択します。これによってソリッドステート・アンプや、真空管アンプなど、様々な種類のアンプをシミュレートすることができます。しかしこれらは、あくまでアンプ部分をモデリングしたものであり、スピーカーやキャビネットによるサウンドの変化はシミュレートしません。

## 7.7.3 フォノグラフ(PHONO)

フォノグラフはサウンドにノイズなどを付加することによって、古いレコード・プレーヤーで再生されたアナログ・レコードのような質感に変化させるためのエフェクトです(figure 7.25)。



figure 7.25

- CRACKLE: サウンドに付加するクラック・ノイズの量を設定します。
- AGE: シミュレートするレコード・プレーヤーの周波数特性を設定します。この値が低ければ周波数特性は狭まり、この値が高ければ周波数特性は広がります。
- DSTRTION: レコード・プレーヤーによって生じる歪みの量を設定します。この値を上げることによって擦り切れたレコード特有の歪みをシミュレートすることができます。

## 7.7.4 クラッシャー(CRUSHER)

クラッシャーは、サウンドのサンプリング・レートやビット・レゾリューションを擬似的に落とすことでLo-Fiなサウンドをシミュレートするエフェクトです(figure 7.26)。



figure 7.26

- RSLTION: シミュレートするビット・レゾリューションをBits単位で設定します。
- DCMTION: サンプリング・レートを落とすための因数を設定します。
- GAIN: クラッシャー・エフェクトに送るシグナルの量をdB単位で設定します。この値を上げると同時に歪みの量も大きくなります。
- OUTPUT: 出力レベルをdB単位で設定します。
- CUTOFF: 搭載されているローパス・フィルターのカットオフ・フリクエンシーをHz / kHz単位で設定します。
- RESO: 搭載されているローパス・フィルターのレゾナンスを%単位で設定します。



## 7.7.5 オーバードライブ(DRIVE)

オーバードライブはアナログ・モデリングのアルゴリズムによって、往年のコンパクト・エフェクターの銘機の歪みを忠実に再現します (figure 7.27)。



figure 7.27

- DRIVE: サウンドを歪ませる量を設定します。
- TONE: サウンドのトーンを設定します。この値を上げると高域が強調されたブライトなトーンになります。
- VOLUME: 出力レベルを設定します。

## 7.8 アンプ・シミュレーション系エフェクト

### 7.8.1 プリアンプ(PREAMP)

プリアンプはアナログ・モデリングのアルゴリズムによって、真空管を使用したギター・アンプのプリアンプ部のサウンドを忠実に再現します (figure 7.28)。



figure 7.28

- MODEL: 「Clean」、「Brit AC」、「Mellow」、「Crunch」、「Lead1」、「Lead2」、「Fuzz」という6種類の中からシミュレートするアルゴリズムを選択します。
- GAIN: プリアンプ部に送られるシグナルの量を設定します。「Crunch」、「Lead1」、「Lead2」の各アルゴリズムでは結果として歪みの量の設定となります。
- VOLUME: 出力レベルを設定します。

## 7.8.2 トーン・コントロール(TONE)

トーン・コントロールは、最高の真空管アンプのサウンドと質感をシミュレートするエフェクトです (figure 7.29)。サウンドに素晴らしい暖かみと存在感を付加します。



figure 7.29

- MODEL: 「Tube 1」、「Tube 2」、「Tube 3」、「Tube 4」、「Tube 5」という5種類の中からシミュレートするアルゴリズムを選択します。
- LOW: 低域のレベルを設定します。
- MID: 中域のレベルを設定します。
- HIGH: 高域のレベルを設定します。
- PRESENCE: 往年のアンプ定番のコントロールである"プレゼンス"(=音の存在感)を設定します。
- LEVEL: 出力レベルを設定します。

## 7.8.3 キャビネット(CABINET)

キャビネットは、最高品質のギター・アンプのスピーカー・キャビネットの周波数特性を高い精度で再現するエフェクトです (figure 7.30)。EQを使用することなくスピーカー・キャビネット特有の中域のクセを付加し、よりリアルなギター・サウンド作りに貢献します。



figure 7.30

- MODEL: 「Little」、「1×12」、「1×12 II」、「4×10 V」、「4×10 M」、「4×12 V」、「4×12 M」、「2×12」、「Direct」という9種類の中からシミュレートするスピーカー・キャビネットのアルゴリズムを選択します。
- MC TYPE: 「Cndenser」(コンデンサー)と「Dynamic」(ダイナミック)の2種類の中からスピーカー・キャビネットの音を拾うマイクの種類を選択します。
- MC DIST: 「Near」(近い)と「Far」(遠い)の2種類の中からスピーカー・キャビネットとマイクとの距離のアルゴリズムを選択します。
- MIC POS: 「In Axis」(オン・マイク)と「Off Axis」(オフ・マイク)の2種類の中からスピーカー・キャビネットへのマイクの立て方のアルゴリズムを選択します。

## 7.9 ミックス/マスタリング系エフェクト

### 7.9.1 パラメトリックEQ(P EQ)

とてもクリーンかつ高精度なパラメトリックEQで、サウンドを色付けしてしまうことなくイコライジングできます (figure 7.31)。また、2バンドともすべての周波数帯域をカバーしています。

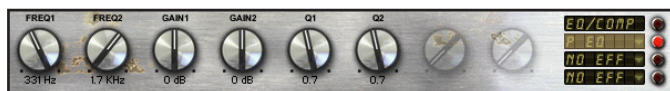


figure 7.31

- FREQ1 : バンド1のピーク・フリケンシーをHz / kHz単位で設定します。
- FREQ2 : バンド2のピーク・フリケンシーをHz / kHz単位で設定します。
- GAIN1 : バンド1のゲインをdB単位で設定します。
- GAIN2 : バンド2のゲインをdB単位で設定します。
- Q1 : バンド1のQを設定します。この値を上げていくほどバンド幅は狭くなります。
- Q2 : バンド2のQを設定します。この値を上げていくほどバンド幅は狭くなります。

### 7.9.2 チャンネル・ストリップ(C STRIP)

ミキシング・コンソールのチャンネル・ストリップを抜き出したエフェクトです (figure 7.32)。エフェクト・スロット1に固定されているEQ / コンプレッサーと同等のものです。他のエフェクトの後段にインサートして補正する際も有効なので、単独のエフェクトとしても提供しています。



figure 7.32

- LW GAIN : 低域のゲインをdB単位で設定します。
- MD FREQ : 中域のピーク・フリケンシーをHz / kHz単位で設定します。
- MD GAIN : 中域のゲインをdB単位で設定します。
- HGH GIN : 高域のゲインをdB単位で設定します。
- COMP : コンプレッサーを適用する量をdB単位で設定します。左に回し切ることでもオフにすることもできます。
- GAIN: +/-15dBの間でレベルを調整します。

## 7.9.3 コンプレッサー(CMPRSSOR)

真空管機器をモデリングした、とてもスムーズな効きのコンプレッサーで、どんな種類のサウンドにも適用することができるでしょう(figure 7.33)。



figure 7.33

- ATTACK: コンプレッサーのアタック・タイムをms単位で設定します。
- RELEASE: コンプレッサーのリリース・タイムを秒(s)単位で設定します。
- DRIVE: コンプレッサーに入力するシグナルの量をdB単位で設定します。
- RATIO: コンプレッサーのレシオを設定します。
- SPREAD: サウンドのステレオ感をdB単位で調節します。0dBのときはステレオ感を変えずにそのまま出力します。

## 7.9.4 リミッター(LIMITER)

マルチ・バンド仕様のアナログ・モデリング・リミッターです(figure 7.34)。内部は低域、中域、高域を分割して処理する3基のハード・ニー・コンプレッサーで構成されており、ドラム(あるいはドラム・ループ)などを強力にコンプレッションすることができます。3基のコンプレッサーはリンクした3種類のパラメータを使って容易に操作することが可能で、より積極的なコンプレッション・サウンドを得たい場合に最適なエフェクトです。



figure 7.34

- DRIVE: リミッターに入力するシグナルの量をdB単位で設定します。
- OVRLOAD: 完全にリミッティングしたサウンドと完全にクリッピングしたサウンドのミックス・バランスをdB単位で調節します。左に回し切ると完全にリミッティングしたサウンドのみ、右に回し切ると完全にクリッピングしたサウンドのみとなります。
- RELEASE: 3基のコンプレッサーのリリース・タイムをms単位で設定します。

## 7.10 ダンス系エフェクト

### 7.10.1 スライサー(SLICER)

スライサーは入力されたサウンドを切り刻み、バックিং・フレーズのようなリズムカルなサウンドに変化させます(figure 7.35)。特に休符の少ないフレーズに対して有効です。



figure 7.35

- PATTERN: リズム・パターンを設定します。
- DEPTH: スライサーがフレーズの音量を抑えるレベルをdB単位で設定します。
- ENVELOPE: フレーズの切れ目のエンベロープを設定します。この値を上げていくと滑らかなエンベロープとなります。
- TRIGGER: スライサーをリセットして先頭から再作動させはじめるポイントを設定します。このノブが少しでも操作された時点で、パターンはリセットされます。ホストのテンポに同期させることで、効果を予測しやすくなるでしょう。
- FREQ: スライサーの速さを設定します。BPMシンク時は拍単位で指定します。

### 7.10.2 エフェクトのパラメータをテンポに同期させる

同期機能を備えたエフェクト(ディレイやフィルター、フランジャー、オート・パン、トレモロ、スライサー)は、テンポが関係するパラメータをDAWソフトウェア/ MIDIシーケンサーのテンポに同期させることが可能です。同期させると、テンポ関連のパラメータ設定値は音符指定となり、1/16t~1/1の範囲で設定できます。DAWソフトウェア/ MIDIシーケンサーとエフェクトを同期するのはとても簡単で、「SYNC」スイッチの「ON」をクリックするだけです(figure 7.36)。

注意：

ホストアプリケーションによっては、この機能に対応しないものもあります



figure 7.36

## Chapter 8 オートメーション

### 8.1 Automating parameters

SampleTronのパラメータはすべて、MIDIコントロールチェンジ(CC#)にてオートメーション可能です。各パラメータにMIDIコントロールチェンジをアサインしたら(3.9「MIDIコントロールチェンジのアサイン」を参照)、オートメーションしたいSampleTronパートを割り当てたMIDIトラックにMIDIコントロールチェンジ情報をレコーディングしてください。市販のMIDIコントローラーを使えば、リアルタイムでの書き込みも簡単にできるでしょう。このオートメーションデータは、シーケンスソフトのMIDIエディット画面で編集可能です。

## Chapter 9 使用上のヒント

### 9.1 同時発音数とCPU負荷の関係

基本的に、同時発音される音の数が増えるほど、CPUへの負荷は大きくなります。そこで、SampleTronでは、同時発音数を様々な方法で管理できるようになっています。

SampleTronでは、画面左側のMIXウインドウ(figure9.1)を使って、パートごとの最大同時発音数を設定できます。ピアノをロードしたパートには64音を割当てる代わりに、ドラムパートを12音に絞るなど、自由に調整してください。

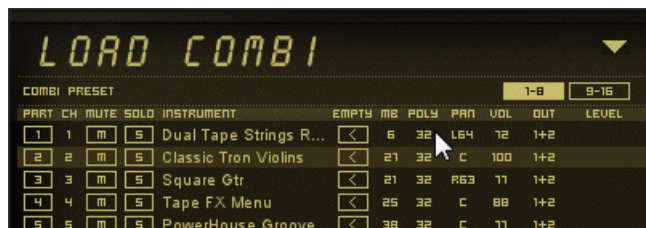


figure 9.1

ここで指定した同時発音数を超えると、数字の横に「!」マークが表示されます。最大同時発音数を超えた時点で新しいMIDIノートを受信すると、音が古い順にカットされていきます。

ホストアプリケーションのCPU負荷メーターが100%近くに達すると、ブチノイズを発生するなど、不安定な動作の原因となりますので、その場合は同時発音数を絞るとよいでしょう。

CPU負荷メーターの表示方法に関しては、ホストアプリケーションの説明書を参照してください。

### 9.2 SampleTronの能力を最大限に生かすには

必要以上に多くのSampleTronモジュールを起動しないでください。16パートを使い切る前に起動モジュールの数を増やすと、不要なCPU負荷の原因となります。

ホストアプリケーション、OSに合わせて、ASIO、CoreAudio、DAE対応の高品位なオーディオカード/インターフェースを使用することをお奨めします。

発音タイミングの遅延(レイテンシー)が気になる場合は、オーディオカード/ドライバのバッファサイズを小さくしてください。逆にCPU負荷が頻繁に100%に近づく場合は、バッファサイズを大きくしてください。

CPU負荷の節約と音楽的な表現力を両立したい時は、パート別に発音数を絞ることをお奨めします。ペダルを踏んだピアノパートの発音数を優先させたい場合など、ドラムパートの発音数を8-10音くらいに絞っても良いでしょう。

## Chapter 10 トラブル・シューティング

**Q:** 登録、サポート時に必要な「シリアル・ナンバー」は、どこに記載されていますか？

**A:** 製品に同梱されたライセンス書類封筒に入った、レジストレーション・カードに記載されています (figure 10.1)。

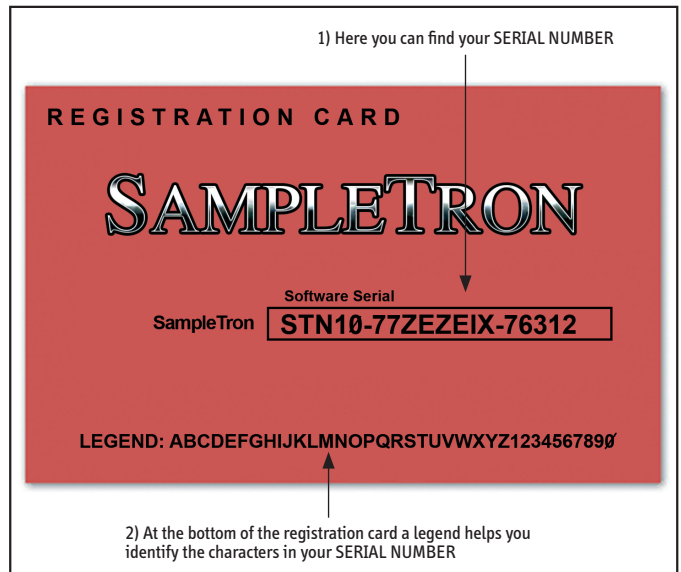


figure 10.1

ゼロとオウ、イチとアイなどの判読に迷ったら、「LEGEND」欄にある表記例を参照してください。ゼロには「斜線」が入っています。

**Q:** オーサライゼーション・ウィザードにシリアル・ナンバーを入力しても、認証されません。

**A:** 上記「LEGEND」を参照のうえ、下記を誤って入力していないか確認してください。

- 0 (数字のゼロ) と O (アルファベットのオウ)
- 1 (数字のイチ) と I (アルファベットのアイ)
- 2 (数字のニ) と Z (アルファベットのゼット)
- 5 (数字のゴ) と S (アルファベットのエス)
- - (スラッシュ) と . (ピリオド)



あわせて、下記もお確かめください。

- 半角英数字モードで入力している。(全角文字は使えません)
- アルファベットは、すべて大文字で入力している。
- 不要なスペースは、残っていない。
- ハイフン「-」も、半角英数字モードで入力している。
- 異なる製品のシリアル・ナンバーを入力していない。(SampleTronのオーサライゼーション・ウィザードでT-RackS EQ等のシリアル・ナンバーを入力しても、受付されません)

**Q:** 登録ページ ( <http://www.ikmultimedia.com/registration/> ) にシリアル・ナンバーを入力したら、**"The serial number is already registered..."**(このシリアル・ナンバーは、すでに登録されています)と表示され、先に進めない。

**A:** 各製品のシリアル・ナンバーを登録できるのは、最初の1回だけです。再オーサライズが必要な場合は、「ユーザー・エリア」(Chapter 11.2参照)より申請してください。

**Q:** オーサライズに必要な「Digital ID」は、どこに記載されていますか？

**A:** 「Digital ID」は、製品がインストールされたコンピュータ固有の情報にもとづいて生成されるIDなので、事前に印刷された書類はありません。製品をお使いになるコンピュータのオーサライゼーション・ウィザードに表示されたものを参照してください (figure 10.2)。

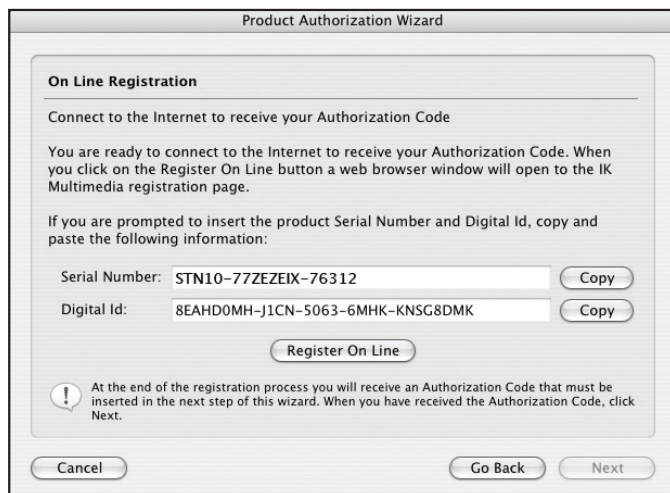


figure 10.2

**Q: 登録ページ ( <http://www.ikmultimedia.com/registration/> ) に「Digital ID」を入力しても、認証されません。**

A: 手でタイプすると、ゼロとオウ、イチとアイなど、入力間違いが起こりえますので、できるだけ、オーサライゼーション・ウィザードの「Digital ID」欄にある「Copy」ボタンを使って、登録ページの「Digital ID」欄にペーストしてください。製品をお使いになるコンピュータと、インターネット接続されたコンピュータが異なる場合は、テキスト・エディタなどに「Digital ID」をペースト保存した書類を、USBメモリなどを介してコピーすることを、おすすめいたします。

**Q: 登録済み製品のシリアル・ナンバー、「Digital ID」、「Authorization Code」を確認することはできますか？**

A: 「ユーザー・エリア」(Chapter 11参照)より、「Request a new authorization code」ページに進むと、登録済み製品の情報を確認することができます。OSアップデートやハードディスク再フォーマット後に再オーサライズが必要になった場合でも、コンピュータのハードウェア構成が変わらない場合は同じ「Digital ID」、「Authorization Code」が使える場合があるので、再オーサライズ申請を行う前にお確かめください。

**Q: コンピュータの買い換え等で、再オーサライズが必要になった時は、どうすればいいですか？**

A: IK Multimediaにて通常と考えられている回数まで、「ユーザー・エリア」(Chapter 11参照)にて再オーサライズ申請を行う事ができます。

- ユーザー・エリア ( <http://www.ikmultimedia.com/registration/> ) にアクセスしてください。
- 「Request a new authorization code」をクリックしてください。
- 再オーサライズが必要な製品の「Digital ID」欄に、新しいコンピュータによって生成された「Digital ID」を入力して、「Get New Authorization Code」ボタンをクリックしてください。
- 登録Emailアドレスに、オーサライゼーション・コードが送信されます。

**Q: 登録ページ ( <http://www.ikmultimedia.com/registration/> ) で製品を登録したのに、オーサライゼーション・コードが届かない。**

A: 「ユーザー・エリア」(Chapter 11参照)の「Request a new authorization code」ページにて、製品の登録状況をお確かめください。

- Product(製品)、Serial(シリアル・ナンバー)は登録されているが、「Software Key(s) Data」欄が空欄の場合、「Digital ID」を入力せずに登録した可能性があります。「Digital ID」を入力後、「Get New Authorization Code」ボタンをクリックして、登録EmailアドレスにてEmailを受信してください。

- 「Software Key(s) Data」欄に、「Digital ID」、「Authorization Code」とも記載され、「Request Date」欄の日付もあっている場合は、その「Authorization Code」をコピーして、オーサライゼーション・ウィザードの「Authorization Code」欄に入力してください。なお、Emailが届かない場合、登録Emailアドレスに間違いがある可能性がありますので、「Back Home」で「ユーザー・エリア」トップに戻り、「Edit your personal and product data」ページにて、登録Emailアドレスをお確かめください。
- Emailアプリケーションの「迷惑メール」フィルタにIK Multimediaより送信されたEmailが入っていないか、お確かめください。オンライン登録後にEmailを受信した時は、迷惑メールを削除する前に、迷惑メール・フォルダの内容を確認することをお勧めいたします。

**Q: 「UserName」と「Password」を忘れてしまったので、ユーザー・エリアにログインできません。**

**A:** ユーザー・エリアにログインするのに必要な「UserName」と「Password」は、IK Multimedia製品を初めて登録した時に、登録Emailアドレス宛に送信されています。

そのEmailが見つからない場合は、ユーザー・エリア入り口の「Forgot your Password?」欄に、登録Emailアドレスを入力して、「Remind」をクリックしてください。登録Emailアドレスに「UserName」と「Password」が再送信されます。

ユーザー・エリア

<http://www.ikmultimedia.com/userarea/>

## Chapter 11 Support

### 11.1 テクニカルサポート

SampleTronに関してご不明な点がございましたら、下記サポート受付ウェブサイトよりお問い合わせください。なお、シリアル番号の再発行および、シリアル番号無しのサポートはお受け致しかねますので、シリアル番号は大切に保管してください。

日本総輸入代理店：  
株式会社メディア・インテグレーション  
〒150-0041 東京都渋谷区神南1-9-2 大島ビル901  
Tel. 03-3477-1493・Fax. 03-3477-1757

日本語ウェブサイト  
<http://www.minet.jp/sampletron/>

日本語サポート受付ウェブサイト  
<http://www.minet.jp/support/>

#### サポートへお問い合わせいただく時は...

トラブルの場合のお問い合わせ内容は、できるだけ具体的(なにが、どうするとき、どうなるのか、エラーメッセージが出る場合、その文章など)である程、より早く解決できます。

また、スムーズにサポートを行う為に、必ず、次の情報をお手元にご用意いただいてから、ご連絡くださいますようお願い申し上げます。

お問い合わせいただく前に、必ず次の情報をご用意ください。

- ◎ 弊社ユーザー登録のお名前
- ◎ 弊社ユーザー登録のお電話番号/メールアドレス
- ◎ 製品のシリアルナンバー
- ◎ 製品のバージョン
- ◎ ホストアプリケーションのバージョン
- ◎ OSのバージョン
- ◎ 製品付属マニュアル(pdf書類)
- ◎ 「なにが、どうするとき、どうなるのか(エラーメッセージが出る場合、その文章など)」

※ コンピュータの機種、搭載メモリ、周辺機器等もお伺いする場合がございます。

なお、サポート時にマニュアルのページを参照していただくことがありますので、製品付属PDFマニュアルも、お手元にご用意ください。

## 11.2 ユーザー・エリア

まずは「インストールガイド」を参照のうえ、オーサライズが正しく行われたことを確認してください。オーサライズを行うと、IK Multimediaから、Authorization Codeを記載した Emailが送信されます。そのEmailには、お客様のパーソナルユーザーエリアにアクセスするために必要なユーザーネームとパスワード(UserName/Password) も記載されています。下記 は、その文例です。

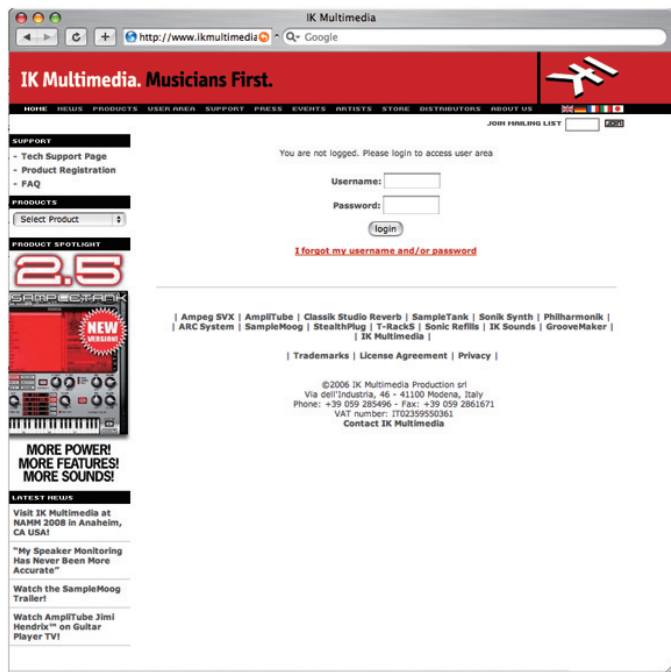
```
-----
SUCCESSFUL REGISTRATION For User: XXXXXXXX
Serial Num: XXXXX-XXXXXXXX-XXXXX <-- シリアル番号
*** PLEASE *** SAVE/PRINT this Email (You may need the Serial Number in the future) Digital
ID: XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXX <-- Digital ID
The AUTHORIZATION CODE for Your copy is:
XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXX <-- オーサライズコード
*** PLEASE *** SAVE/PRINT this Email (You may need the Authorization Code in the future)
*** IMPORTANT:
***
*** You are now eligible to access our PRIVATE USER AREA at:
*** https://www.ikstore.com/Login/IKLogin.cgi
***
*** UserName: [XXXXXXXX] <-- ユーザーネーム
*** Password: [XXXXXXXX] <-- パスワード
***
*** PLEASE *** SAVE/PRINT this Email (You may need the Login Info in the future)
-----
```

このユーザーネームとパスワードは、今後、IK Multimediaの「ユーザーエリア」にてアップデートファイルをダウンロードしたり、再オーサライズを依頼するときに必要になりますので、プリントアウトするか紙に書き写すなどして、大切に保管してください。

IK Multimediaユーザーエリア  
<http://www.ikmultimedia.com/userarea/>

## ユーザーエリアへのアクセス方法

- インターネットに接続したコンピュータで、上記URLにアクセスしてください。(figure 11.1)



- ユーザーエリア入り口にてユーザーネーム(UserName)とパスワード(Password)を入力したら、「Login」をクリックしてください。

## ユーザーネームとパスワードを忘れた場合

- SampleTron登録/オーサライズ時に使用したEmailアドレスをEmail欄に記入して「Remind」をクリックしてください。IK Multimediaにて登録情報が確認されると、Email にユーザーネームとパスワードが再送信されます。


パーソナルユーザーエリアでは、下記の処理が行えます。


### Welcome to the IK New User Area


The User Area is a special section of our website specifically designed for our users. Here you can easily edit your personal data, manage your product authorizations and licenses, and download the latest IK products updates.


---

Access one of these 4 areas:

**Account**  
Edit your personal data

**Authorizations**  
Manage your products authorizations

**Downloads**  
Download the latest products updates and free content

**License Transfer**  
Transfer your license

---

Ampeg SVX | AmpliTube | Klassik Studio Reverb | SampleTank | Sonik Synth | Philharmonik |

ARC System | SampleMoog | StealthPlug | T-Racks | Sonic Refills | IK Sounds | GrooveMaker |

StompIO | IK Multimedia |

Trademarks | License Agreement | Privacy |

©2006 IK Multimedia Production srl

Via dell'Industria, 46 - 41100 Modena, Italy

Phone: +39 059 285496 - Fax: +39 059 2861671

VAT number: IT02359550361

Contact IK Multimedia

figure 11.1

## ● Account

登録Emailアドレスの変更などがあった場合は、このページで直接データを修正できます。すでに登録済みの製品のシリアル番号を確認することもできます。また、「Customize your Username/Password」から、ユーザーエリアにアクセスする時に使用するパスワードの変更も可能です。

## ● Authorizations

ハードディスク破損、コンピュータの買い換えなど、やむを得ない理由でソフトウェアを再インストールして、Digital IDが変わってしまった場合は、このページで新しいDigital IDに対応したオーナーライセンスコードを発行することができます。IK Multimediaで設定された一定回数を超えた場合は、自動的な再発行が行えなくなります。その場合は、日本語サポート受付(<http://www.minet.jp/support/>)よりお問い合わせください。

## ● Download

ご登録いただいた製品に関連するアップデートファイルなどを、ダウンロードできます。定期的にアクセスして、最新版の有無を確認することをお奨めいたします。

SampleTron™ is a trademark property of IK Multimedia Production. All other product names and trademarks are property of their respective owners, which are in no way associated or affiliated with IK Multimedia. All names of products, artists, bands and records are used solely for the purpose of identifying the specific products that were studied during IK Multimedia's sound model development and for describing certain types of tones produced with IK Multimedia's digital modeling technology. Use of these names do not imply any cooperation or endorsement. Mellotron® is a registered trademark property of David Thomas Kean.

360 Systems® is a registered trademark of 360 Systems Corporation California.

Roland® is a trademark property of Roland DG Corporation Japan.

[www.sampletron.com](http://www.sampletron.com)

IK Multimedia Production Srl, Via dell'Industria 46, 411 00, Modena, Italy.

Phone: +39-059-285496 - Fax: +39-059-2861671

IK Multimedia US LLC, 11 53 Sawgrass Corporate Pkwy. Sunrise, FL 323

Phone: (954) 846-9101 - Fax: (954) 846-9077

[www.ikmultimedia.com](http://www.ikmultimedia.com)

All specifications are subject to change without further notice.

このユーザーマニュアルは、日本国内の正規代理店にてSampleTronをお買いあげになった方のために、株式会社メディア・インテグレーションが翻訳、ローカライズを行ったものです。本ユーザーマニュアルの無断複製、転載、配布を禁止します。

日本総輸入代理店:

株式会社メディア・インテグレーション

〒150-0041 東京都渋谷区神南1-9-2 大島ビル901

Tel. 03-3477-1493 • Fax. 03-3477-1757

日本語ウェブサイト

<http://www.minet.jp/>

日本語サポート受付ウェブサイト

<http://www.minet.jp/support/>



