



## PRELIMINARY USERS GUIDE

日本語ユーザーズガイド



## **Your Serial Number**

シリアルナンバーは、英文Users Guideの表紙裏に記載されています。

シリアルナンバーは、製品の登録、オーサライズその他、アップデート等  
今後のサポートに必要なになりますので、大切に保管してください。

シリアルナンバーの再発行依頼にはお応えしかねますので、あらかじめご了承ください。





## USERS GUIDE

### TABLE OF CONTENTS

Frequently Asked Questions	2
Introduction	6
Mac Set-Up	8
Installation on Mac	10
Installation on Windows	12
Authorization	15
Updates	17
Opening and Playing Trilogy	17
Special Considerations	18
Memory Usage	19
Moving the Data File	20
Moving the Plug-in	20
Using Trilogy 101	21
MP3 Demos	22
Saving/Recalling Your Own Patches	22
Making a Favorites List	23
Exploring the Core Library	24
True Staccato	25
Exploring the Interface	27
Automation	36
Midi CC Chart	36
Tricks and Tips	37
Key Commands	38
Optimization	38
Using Trilogy as a Stand-Alone Program	38
Wrappers	39
Rendering to Audio	39
Troubleshooting	40
Credits	44
Software License Agreement	46
Sound License Agreements	48
Translations	48
Support	49

### Trilogyはどんなソフトウェアですか？

アコースティックベース、エレクトリックベース、シンセベース専用設計された、サンプルベースのバーチャルインストゥルメント・ソフトウェアプラグインです。3GBものコライブラリーを、強力なシンセエンジンと操作の簡単なインターフェースと組み合わせることにより、パワフルながら直感的に操作できる仕様を実現しました。気軽に音色エディットを行って、どんどんオリジナル音色を生み出すことができますでしょう。

### Trilogyは、プリセットモジュールなのですか？

全く違います。たしかに、ロードした瞬間に感動を与えることのできる音色を大量に提供できるよう努力してきましたが、開発当初から、柔軟で強力なエディット機能を、直感的なユーザーインターフェースと結びつけることが基本コンセプトにありました。プリセットは自分ならではの音色を作り出すための出発点だと考えて下さい。単純にA/Bレイヤーの組合せを試すだけでも、数1000種類のサウンドを生み出すことができます。数年間使い続けても、つねに新鮮なインスピレーションを得ることができるように設計してあるので、存分に使いこなして下さい。

### Trilogyには、どのSpectrasonics製品のネタが収録されているのですか？

Trilogyに収録されたライブラリーは、すべて専用に制作された新しいものばかりです。既存のサンプルライブラリーと重複する素材はありません。

### 自分が必要としないサウンドをハードディスクから消去することはできますか？

いいえ。コライブラリーに収録されたサンプルは、多くのパッチやレイヤーで参照されています。1つのパッチで利用されたサンプルを削除したつもりでも、同じサンプルを使用した他のパッチが再生できなくなるでしょう。また、複数のTrilogyユーザー同士でソングデータのやりとりをする、というクリエイティブな共同作業も不可能になります。以上の理由から、Trilogyのコライブラリーは、分解不可能な3GBのファイル1つに集約されています。今日の大容量ハードディスクの価格を考えれば、これが最良の選択だと考えています。

### Trilogyは、他のサンプル集をインポートできますか？

いいえ。Trilogyはバーチャルサウンドモジュールであり、サンプラーではありません。Trilogyに収録された約3GBのライブラリー以外を読み込む機能はありません。Spectrasonicsのバーチャルインストゥルメントの開発コンセプトは、最高の素材を、その素材にあったインターフェースで提供することにあり、各製品が、簡単に、柔軟かつ強力なエディットを行えるよう入念に設計されています。AKAI、AIFF、WAV、SF2などのインポート機能が必要な場合は、他のサンプラーを併用してください。

### Trilogyは、今後アップデートすることができますか？

はい。現段階でも、画期的なアップデートを企画中です。定期的にウェブサイトをチェックしてください。

### Trilogyは、ハードディスクからのストリーム再生可能ですか？

いいえ。TrilogyのパッチはRAM上にロードしてから使う必要があります。その方が、システムにあたる負荷が小さく、ホストアプリケーションとの統合に関する信頼性がずっと高まるからです。

### **どれくらいのRAM空き容量が必要ですか？**

最低512MBのRAM空き容量を用意してください。それより小さいRAM容量で再生可能なパッチもありますが、できるだけ大きなRAMを実装することをお勧めします。RAM容量に余裕があれば、複数のTrilogyを起動することも可能になり、活用範囲がぐっと広がることでしょう。ほとんどのシンセベースパッチは20-50MBくらいですが、アコースティック/エレクトリックベースの中には、32 bitモード再生時に200MB以上必要なパッチも存在します。

### **どれくらいのCPUが必要ですか？**

基本的には、ホストアプリケーションの動作環境に準じますが、300MHz以上のクロックスピードをお勧めします。ベースは単音でプレイすることの多い楽器なので、パッド/シンセ系のAtmosphereなどに比べれば、CPUにかかる負担は少なくすむでしょう。

### **Trilogyの使用にあたっての法的制限にはどんなものがありますか？**

Trilogyをつかってサンプルライブラリーや、サンプルベースの製品を作ることは禁じられています。Trilogy収録のサンプルを使用できるのは購入者本人が、音楽制作の一部として使用する場合のみで、たとえサンプル1つであっても、そのままオンラインで公開したり、他者に提供することはできません。

### **Trilogyにはコピープロテクトがかかっていますか？**

はい。Trilogyは、インストール後48時間以内に、ウェブサイトでもーサライズを行う必要があります。もーサライズは簡単なもので、レスポンスコードはその場で発行されます。Trilogyをお使いのコンピュータがインターネットにつながっていない場合は、チャレンジコードを紙にメモして、別のコンピュータでもーサライズサイトにアクセスしていただいても結構です。あわせて、今後のアップデートやサポートをご希望の方は、製品に同封された登録書を郵送してください。

### **コンピュータの買い換えで、再もーサライズが必要になった場合は？**

上記もーサライズサイトでは、再もーサライズの理由を入力することで新しいレスポンスコードの発行を申請することができます。Spectrasonicsで通常と判断する頻度を超えた場合は、直接理由を確認する電話がかかる場合もありますが、通常はすぐに新しいレスポンスコードが発行されます。

### **Trilogyを使用したプロジェクトで、クレジット表記する必要はありますか？**

絶対の義務というわけではありません。もちろん、CDブックレットなどに表記していただける方は、大歓迎です！

### **Trilogyを商業的なプロジェクトで使用する時は、特別なライセンスを取得する必要がありますか？**

いいえ。Trilogyをご購入いただいた代金は、Trilogyをあなた自身の音楽作品で使用するためのライセンス料になっています。その権利は、一生涯に渡ってあなたに付与されていますので、ヒット作品をたくさん生み出せるよう祈っています！

### **Trilogyをライブラリー音楽や映画予告編で使ってもかまわないですか？**

はい。他社製品にはこの手の使用を禁じているものもありますが、Spectrasonics製品は、サンプルが単体で鳴ることのない音楽作品の一部であるかぎり、ライブラリー音楽や映画予告編でもお使いいただけます。

**Trilogyをゲーム音楽やマルチメディアプロジェクトで使ってもかまわないですか？**

はい。ただし、サンプルが単体で鳴るものや、DLSなどにサンプルとして組み込んだものをトリガーする仕様のものにはお使いいただけません。その場合は、Spectrasonicsとの間で、別途ライセンス契約を結ぶ必要があります。

**現在、他の作曲家、プロデューサーの出入りするスタジオで仕事をしていますが、Trilogyをメインサーバーに置いてもかまわないですか？**

いいえ。とても重要な問題です。Trilogyをお使いになる方は、各人がそれぞれ使用権を取得する必要があり、全員がTrilogyを購入する必要があります。

**Trilogyをスタジオのコンピュータにインストールすれば、スタジオをレンタルしたお客さまが利用することができますか？**

いいえ。Trilogyを使用する権利は、購入者本人1名のみであり、その権利を「レンタル」することはできません。そのスタジオがあなたのものであっても、あなた以外の人がTrilogyを使用することはできません。

**私の共同作曲家に、Trilogyを使わせてもかまわないですか？**

いいえ。Trilogyを使用する権利は、購入者本人1名のみです。あなたの共作者であっても、各人がTrilogyを購入する必要があります。

**Trilogyを中古販売してもかまわないですか？**

いいえ。Trilogy収録音を使うライセンスはオリジナル購入者本人1名のみであり、そのライセンスは決して他者に譲渡できません。Trilogyをインストールしたコンピュータを手放す場合も、必ずTrilogyをハードディスクから消去してください。

**Trilogyのデモソングを使うことはできますか？**

いいえ。デモソングはあくまで使用例を示すためにあり、著作権はそれぞれの作曲者に帰属します。たとえ楽曲の一部であっても、デモソングを流用することはできません。

**Trilogyのパラメーターはオートメーション可能ですか？**

はい。すべてのツマミやフェーダーにはMIDIコントロールチェンジが割当てられているので、ホストシーケンサーのトラックにMIDIコントロールチェンジを書き込むことでオートメーション可能です。

**Trilogyは、ProToolsiHDで使えますか？**

もちろんです。24 bit/192kHzまで、どんなセッションでも利用可能です。

**Mac OS XやAudio Unitsをサポートする予定はありますか？**

はい。VST、RTAS、MASそれぞれのMac OS X版およびAudio Units用のアップデートは、完成次第ウェブサイトより無償ダウンロードできるよう公開する予定です。

Spectrasonics製品情報 (日本語)

<http://www.miroc.co.jp/spectrasonics/>

Spectrasonics製品情報 (英文)

<http://www.spectrasonics.net>

### **Trilogyは、Sonarで使えますか？**

これまでのテストでは、VST-DXiラッパー (DirectiXer、FXpansion VST-DX Adapter、Spin Audio STDx)経由で、Sonar 2.1上での動作が確認されています。

### **Trilogyは、TDMハードウェアを使ったLogic Audioで使えますか？**

はい。ただし、大量のRAM空き容量を必要とします(1GB以上を推奨)。また、VSTプラグインをLogic Audio/TDMで起動するEmagic ESBソフトウェアが必要です。

### **Trilogyは、TDMハードウェアを使ったDigital Performer で使えますか？**

残念ながら、答は「いいえ」です。Digital Performerは、使用時にMASかTDMのどちらかを選択する仕様となっており、その両者を同時に扱うことはできません。TrilogyにはRTASプラグインもありますが、残念ながら、Trilogy経由のTDMシステムではRTASプラグインを使うことはできません。ご面倒でも、Trilogy使用時は、Digital PerformerをMASモードに切り替えてお使いください。みなさんで、TDM使用時に、MASもしくはRTASプラグインが使えるようになるよう、MOTUにリクエストを入れて下さい！

### **Trilogyには、どれくらいのレイテンシーがありますか？**

お使いのサウンドカードに依存します。現在のサウンドカードには、1.5ms以下のバッファで再生可能なものも多く存在しますので、リアルタイムプレイは可能でしょう。詳しくは、お使いのサウンドカード/ドライバやホストアプリケーションのマニュアルの「オーディオバッファ設定」の項をお確かめ下さい。

### **TrilogyのLFOは、ホストアプリケーションのテンポにシンクできますか？**

残念ながら、Version 1.0ではできません。将来のアップデートでは、LFOシンク機能や、LFO波形の追加を予定していますので、それまでお待ち下さい。

### **Trilogy収録サンプルの解像度はいくつですか？**

サウンドによって異なります。Spectrasonicsのバーチャルインストゥルメントは、カスタムメイドのUVIエンジンを使用していますが、このエンジンは32bit、192kHzまで対応しています。そこで、私たちは各サンプルにとって最適な解像度を選択しています。可能な限り最高のサウンドクオリティと、CPU/メモリ効率を最適化するように配慮していますので、安心してお使いください。

### **さらに解らないことがある場合は、どうすればいい？**

本ユーザーガイドや、下記Spectrasonics製品情報ページをご覧になり、それでも問題が解決しない場合は、テクニカルサポート受付フォームよりご質問をお送りください。

Spectrasonics製品情報

<http://www.miroc.co.jp/spectrasonics/>

テクニカルサポート受付フォーム

[http://www.miroc.co.jp/MI\\_Support/](http://www.miroc.co.jp/MI_Support/)

# INTRODUCTION

Trilogyをお買いあげいただき、ありがとうございます。

Spectrasonicsがバーチャルインストゥルメント市場に参入することを発表した時、最初に出てくるのはベースインストゥルメントだろう、と思った方が多いようです。たしかに、私たちが1994年にSpectrasonicsを立ち上げた時、最初にリリースしたのは、マークスミラー、ジョンパティトゥッチ、エイブラムラボリエルのベースをフィーチャーした「Bass Legends」というベースライブラリーでした。この製品以上に売れたベースCD-ROMは、後にも先にも存在しないことを考えれば、Spectrasonics製のベースインストゥルメントを期待されるのは当然かもしれません。また、RolandのJV/XP/XVシリーズユーザーの方は、私たちが拡張音源ボード「Bass & Drums (SR-JV80-10)」の製作に関わっていたこともご存知でしょう。そうです、私たちは「ベース中毒」なのです。

そんな私たちでも（だから？）世界ではじめてアコースティック、エレクトリック、そしてシンセベースという3種のベースをひとつにまとめた（三位一体=Trilogy、という製品名の由来です！）バーチャルインストゥルメントを開発する作業は、とてもエキサイティングなものとなりました。ベースというのは、どんな音楽にも欠かせない大変重要なパートですが、良い結果を得るのが難しい楽器でもあります。だから、あらゆるベースを網羅した「ドリーム・ベース・インストゥルメント」を作ることが、どんなに大変な仕事になるかは分かっていました。

私たちの目標は、パワフルで、表現力にあふれ、なおかつ簡単に操作でき、どんなタイプの音楽にも対応するインストゥルメントを作ることです。それを実現するために私たちが考えたコンセプトは、下記の通りです。

## 1) 最良の素材 + 最良のエンジン = 最良のサウンド。

Trilogy最大の特徴は、そのサウンドクオリティです。Trilogyに使った素材は、すべて新作です。つまり、「Bass Legends」など過去の素材の使い回しは一切無い、ということです。この「まっさらな」状態から、最良のベースギター、アコースティックベース、そしてシンセベースをレコーディングするのに、約2年を費やしました。シンセベースは、Minimoog、Taurus Pedals、Moog Voyager、OSCar、Oberheim SEMs、Roland SH-101、Juno 60などありとあらゆる機材をカバーしています。素材が用意できたら、次はエンジンとなるUVIエンジンに磨きをかけ、ベース専用にかスタマイズしていきました。Trilogyのソロレガートやグライド（ポルタメント）は本当にスムーズで、本物のアナログシンセに引けを取りません。また、このエンジンのレゾナントフィルターも最高の出来ばえで、あらゆる種類のベースに使えるものになりました。長年のシンセプログラミングやCD-ROM製作で培ってきた、「最高のサウンド」を実現するためのノウハウの数々。そのすべてが「大地を揺るがす」ベースサウンドに結集しているのです。

## 2) サンプルベースの楽器では、サイズがクオリティに直結します！

Trilogyは、約3GBという膨大なコアライブラリーに13000種類以上のサンプルを収めてあります。こうして、数10MBのメモリに数100音色を詰め込まなければならないハードウェアシンセサイザーでは実現不可能なバラエティ豊かなサウンドを高い解像度を保持したまま実現することができました。この贅沢なメモリ環境は、圧倒的なサウンドクオリティだけでなく、演奏時のタッチやポジションによって変化する音色の数々など、表現力にも大きく貢献しています。Trilogyには1つのパッチに1000サンプル使ったものもある、と言えば、そのすごさが分かるでしょうか？

## 3) 2レイヤーは、1レイヤーの10倍以上強力です！

Trilogyは、カスタムメイドされたUVIエンジンと、シンプルなユーザーインターフェースにより、A/B2つのレイヤーを簡単に組み合わせることができ、無限のサウンドクリエイションを可能にしています。しかも、各レイヤーは個別にフィルター、エンベロープなどの処理を行うことができるので、プリセットからかけ離れた音色も簡単に作成可能です。Trilogyのシンセエンジンとレイヤー機能を駆使すれば、数1000種類の音を簡単に生み出すことができるでしょう。

#### 4) リリースノートレイヤー。

アコースティックベースや、エレキベースのパッチには、弦のこすれる音、ミュートなど、実際のベースで発生している微妙なノイズを付加するレイヤーが、鍵盤から指を放した瞬間に鳴るようにプログラミングされています。こうしたノイズがもたらす表現力には本当に驚かされます。本物のベース演奏時にしか味わえない感触を実感できることでしょう。リリースノートレイヤーによっては、1つのパッチに数100種類の微妙なノイズを収録したものもあります。各鍵盤に対して、さまざまな強弱にあわせたノイズをアサインした、といえば、サンプルのプログラミング経験のある方なら気が速くなることでしょう。こうしたリリースノートレイヤー、というアイデアそのものの原型は昔のキーボードにも見ることができ、Trilogyほど細部まで妥協せずにリアルな表現を実現したものはありません。しかも、Trilogyのシンプルなインターフェースを使えば、このリリースノートレイヤーと原音のバランスを簡単に調整することができます。

#### 5) ペロシティ・グリッサンド。

鍵盤を強く弾いたときに、弦を押さえた指を揺らしたグリッサンド音を追加するペロシティ・グリッサンド仕様は、Spectrasonicsが、「Hans Zimmer Guitars」CD-ROMによって世界で最初に実現した手法です。当然、Trilogyのアコースティックベース、エレキベースパッチにも採用してありますので、いろいろな強さで演奏してみてください。こうしたグリッサンド音が、リアルなフィーリングや演奏する喜びにどれほど影響するかには驚かされることでしょう。

#### 6) トゥルー・スタッカート。

最後になりましたが、Trilogyの数ある特徴のなかでも最もユニークな仕様。それが、このトゥルー・スタッカートです。通常のレガートサンプルの3オクターブ上に、同じ音程のスタッカート音を配置する、というシンプルなアイデアですが、その効果は絶大です。これではじめて、サンプルベースを使ってリアルな同音連打を行うことができるようになった、と言えるでしょう。鍵盤でベースを演奏する時の音楽性が、別の次元に導かれます。今後、才能あるミュージシャンの皆さんが、このトゥルー・スタッカートをつかってどんな演奏方法を編み出すのか、楽しみでなりません！（訳注：2003年1月のNAMMショーでは、Spectrasonicsブースに立ち寄ったスティービーワンダーが、手探りでトゥルー・スタッカートを見つけ、どんどんと新しいフレーズを生み出す光景を目撃することができました。）

続いて、ユーザーガイドを最後までお読み下さい。Trilogyのインストールには30分以上かかるので、その間を利用すると良いでしょう。また、私たちのウェブサイトも時々チェックしてください。アップデート、MP3デモの他、チュートリアルビデオ、参考になる記事など、Trilogyの活用に関役立つ内容を公開していく予定です。

Eric PersingとSpectrasonics一同



## インストール前にお読み下さい。

Trilogyをお使いのホストアプリケーションの割当メモリを増やして下さい。

DP、Cubase、Logicなどホストアプリケーションのアイコンをクリック選択する。

ファイルメニュー「情報を見る」もしくは「コマンド+I」にて情報ウィンドウを開き、表示メニューより「メモリ」を選ぶ。

「使用サイズ」欄に下記数値を加える。

Spectrasonics plug-inを8個起動する場合=100000k (100MB)

Spectrasonics plug-inを16個起動する場合=175000k (175MB)

Spectrasonics plug-inを20個起動する場合=200000k (200MB)

Spectrasonics plug-inを24個起動する場合=225000k (225MB)

Spectrasonics plug-inを32個起動する場合=325000k (325MB)

Pro Tools TDMハードウェアをLogicで使用している場合、さらに大きなメモリを必要とします。上記に、Logicに200MB、ProTools(DAE)に250MBを加えた値を割当てて下さい。



Cubase 5で起動できるインストールメントは8個までなので、100MBを加えれば十分でしょう。

v5.3より前のProToolsの場合、ProToolsソフトウェアではなく、DAE (DAE Folder>システムフォルダ) 割当メモリに、上記に25MBを加えた値を割当ててください。

Spectrasonics plug-in起動時には、ホストアプリケーションとは別に、読込サンプル用の空きメモリが必要になります。複数のTrilogyを起動している場合は、各モジュールが読み込むサンプルの合計以上の空きメモリが必要となります。

ホストアプリケーションを起動後、Trilogyをインストールする前にAppleメニュー「このコンピュータについて」を起動して、十分な「未使用ブロック」が空いているかどうかお確かめ下さい。

下記は、合計1024MBを実装したMacの割当例です。

OS : 80MB

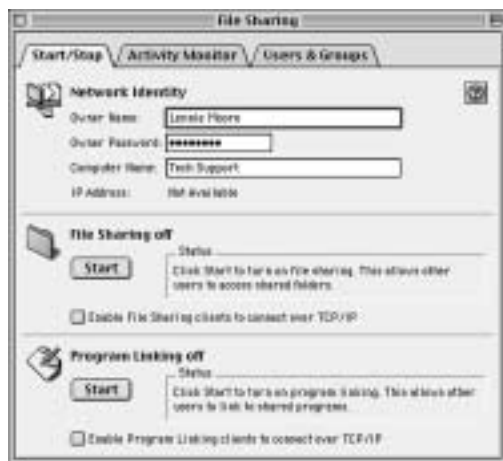
ホストアプリケーション : 200MB (プラグインの起動に必要な領域)

未使用ブロック : 744MB (サンプル読込に必要な領域)



## MAC版のインストール

インストール前に、下記条件をご確認ください。



ファイル共有 (>コントロールパネル) をOFFにする。

Mac OS 9.04以降であることを確認する。それ以前のバージョンの場合は、アップデートしてください。( <http://www.apple.co.jp/> )

MacOS拡張(HFS+)でフォーマットされたハードディスクに、3.1GB以上の空き容量があることを確認する。

512MB以上のRAMが実装されていることを確認する。

上記条件を確認したら、下記手順でインストールを始めて下さい。

Trilogy CD-ROM Disc 1をCD-ROMドライブに挿入する。

「Spectrasonics Trilogy™」フォルダを、3.1GB以上の空き容量のあるMacOS拡張(HFS+)フォーマット・ハードディスクにコピーする。

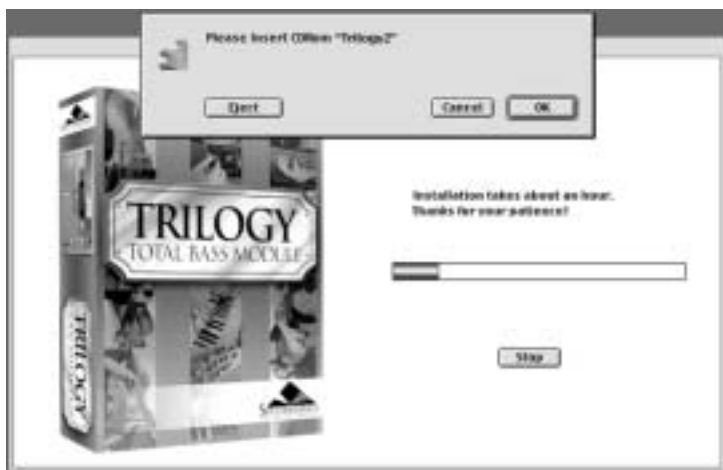
ハードディスクにコピーされた「Spectrasonics Trilogy™」フォルダを開き、「Trilogy Installer」をダブルクリックする。

Disc 1のインストールが済むとCD-ROMが排出され、Disc 2の挿入を要求されます。後は順番に、Disc 5まですすんでください。最後に、5ディスク分のデータを結合して、3.1GBのデータとプラグイン書類が生成されます。

## 注意

インストーラーはCD-ROMから直接起動してもうまく作動しません。必ず、ハードディスクにコピーした「Spectrasonics Trilogy™」フォルダから起動してください。

インストール先は、「Spectrasonics Trilogy™」フォルダをコピーしたハードディスクになります。ホストアプリケーション、システムフォルダ(DAE)とは異なるハードディスクでもかまわないので、空き容量に余裕のあるハードディスクを選択してください。



Trilogyは、数GBのサンプルデータファイル(.dat)と、プラグイン書類の2点から構成されています。データファイルのインストール場所は自由に選択可能ですが、インストーラーは、プラグイン書類が「.dat」ファイルを参照できるよう「.dat」ファイルのエイリアスをプラグインフォルダにインストールします。複数のVSTアプリケーションをお使いの方は、インストール時にアプリケーションを1つ選ぶ形になりますが、うまくインストールされない場合は、手動でエイリアスをインストールしてください。

Cubaseフォルダ > VstPlugins

Logic Audioフォルダ > VstPlugins

Pro Tools : システムフォルダ > DAE > Plug-Ins

Performer: システムフォルダ > 機能拡張 > MOTU > Plug-ins

「コマンド+M」でエイリアスを作成した場合は、ファイル名から「のエイリアス」という部分を削除してください。（「コマンド+option」を押しながらファイルをドラッグする方法をお勧めいたします。）

# INSTALLATION WINDOWS

## Windows版のインストール

インストール前に、下記条件をご確認ください。

3.1GB以上のハードディスク空き容量があることを確認する。

512MB以上のRAM空き容量があることを確認する。

上記を確認したら、インストールを始めて下さい。

Trilogy CD-ROM Disc 1をCD-ROMドライブに挿入する。

「This will install Trilogy. Do you wish to continue?」と、インストール開始を確認するダイアログが現れるので「Yes」をクリックする。

Trilogy Setup Wizardが表示されるので「Next」をクリックする。



TrilogyのLicense AgreementとFrequently Asked Questions(FAQ)が表示されるので、同意確認のうえ「Yes」をクリックする。FAQの訳は日本語ユーザーガイドに記載されています。

「Select Destination Directory」が表示されるので、Trilogy関連書類をインストールする場所を指定する。デフォルトは「C:\Program Files\Spectrasonics\Trilogy」ですが、別の場所を指定したい場合は各自で設定してください。

上記確認後、「Next」をクリックする。「Select Start Menu Folder」が表示されるので、スタートメニューでTrilogyを表示させたいフォルダを指定する。デフォルトは「Spectrasonics\Trilogy」ですが、別の場所を指定したい場合は各自で設定してください。

上記確認後、「Next」をクリックする。「Ready to Install」画面でインストール先が表示されるので、確認のうへ「Install」をクリックする。



インストールが始まり、TrilogYプラグイン書類とサポートファイルがインストールされます。

「Browse for Folder」画面が現れるので、約3GBの音色データをインストールする場所を指定する。最低3.81GB以上空き容量のあるハードディスク、フォルダを指定して、「OK」をクリックしてください。

#### 注意

エイリアスの管理方法さえ解っていれば、音色データの保管場所を柔軟に移動できるMac版とは異なり、Windows版では一度インストールした音色データの保管場所を変更することはできませんので、この段階でのインストール先の指定は慎重に行ってください。万が一、インストール後に音色データの保管場所を変更する必要が生じた場合は、TrilogYをアンインストール後、再度インストールをやり直して下さい。

指定したハードディスクに十分な空き容量が無い場合は「This disk does not have room for the three gigabyte datafile. Please select another disk.」という警告が表示されます。最低3.1GB以上空き容量のあるハードディスク、フォルダを指定し直してください。

指定したハードディスクに十分な空き容量がある場合は、音色データのインストールが始まります。Disc 1内容のインストールの完了次第CD-ROMを排出して、Disc 2を挿入することを促すダイアログが現れます。後は、この作業をDisc 5まで続けて下さい。



音色データのインストールは約45分かかります。この間にユーザーガイドを通して読むことをお勧めいたします。

Disc 5のインストールが完了すると、確認画面が表示されるので「Finish」をクリックして下さい。

インストールされたVSTプラグイン書類「TrilogY.dll」(デフォルトでは「C:\Program Files\Spectrasonics\TrilogY」にインストール)を、お使いのVSTアプリケーションの「VstPlugins」フォルダにコピーして下さい。

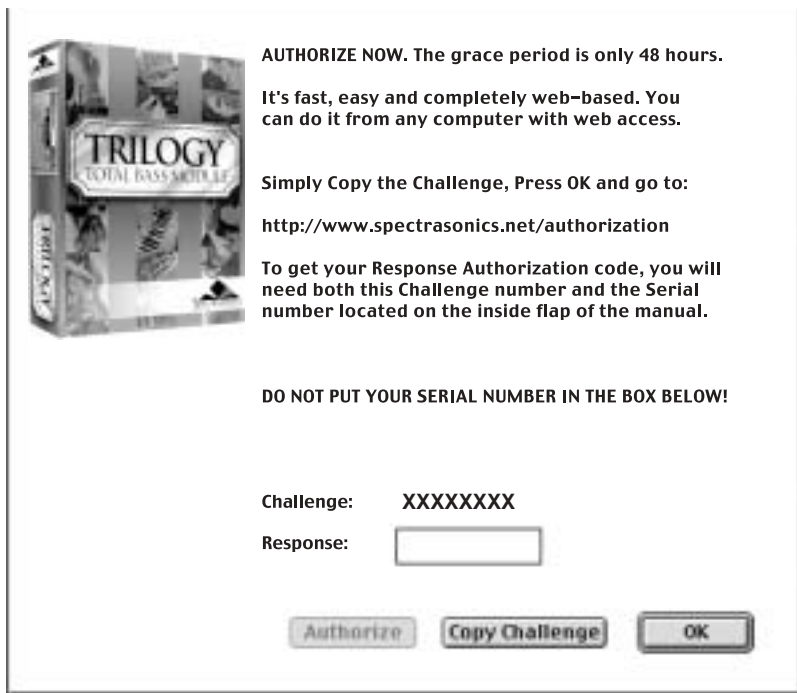
Windowsマシンを再起動後、VSTホストアプリケーションを起動して、動作を確認してください。

TrilogYは、インストールしたマシン固有のチャレンジコードに対応するレスポンスコードでオーサライズしないと、48時間で使用できなくなります。「オーサライゼーション」の項を参照のうえ、オーサライズを行って下さい。

# AUTHORIZATION

インストールを完了したら、コンピュータを再起動して、ホストアプリケーションを起動してください。そのままの状態でも48時間はお使いいただけますが、継続的な使用にはオーサライズが必要です。

プラグイン初回起動時にオーサライゼーション画面が現れますので、チャレンジコード (Challenge) を控えてください。



**AUTHORIZE NOW.** The grace period is only 48 hours.

It's fast, easy and completely web-based. You can do it from any computer with web access.

Simply Copy the Challenge, Press OK and go to:  
<http://www.spectrasonics.net/authorization>

To get your Response Authorization code, you will need both this Challenge number and the Serial number located on the inside flap of the manual.

**DO NOT PUT YOUR SERIAL NUMBER IN THE BOX BELOW!**

Challenge: XXXXXXXX

Response:

上記チャレンジコード、シリアル番号 (英文「Users Guide」表紙の裏に添付) を手元に用意したら、下記オーサライズページにアクセスしてください。インターネットに接続するコンピュータは、Trilogiを使用するコンピュータである必要はありません。

<http://www.spectrasonics.net/authorization/>

オーサライゼーション初期画面が現れるので「CONTINUE」をクリックしてください。

下記項目をご入力の上  
「Next」をクリックしてくだ  
さい。

### 記入例

Product purchased(購入製品): Trilogy  
First(お名前): Taro  
Last(名字): Yamada  
Company(会社): Orange Computer, Inc.  
Address(番地+地区名): 1-9-2 Jinnan  
City(区市町村): Shibuya-ku  
Province / State(都道府県): Tokyo  
Postal Code(〒): 150-0041  
Country(国): Japan  
Telephone: 03-3477-1493  
FAX: 03-3477-1757  
Email: taro@mioc.co.jp  
--  
Computer(使用コンピュータ): Powerbook G4  
System(使用OS): MacOS 9.2.2  
CPU Speed: 800MHz  
RAM: 1GB  
Hard Drive(ハードディスク): 60GB  
Sequencer/Host(ホストシーケンサー):  
Version(バージョン):5.1



ここから下は空欄でもかまいません。  
How did you hear about our product?  
(製品を知った場所)  
Where did you purchase it?  
(製品購入場所)  
What kind of music do you do? (音楽ジャンル)  
What kind of instruments or new sounds would you be  
interested in? (今後)  
Comments(コメント):

シリアルナンバーと、チャレンジコードを入力して、「SUBMIT」をクリックしてくだ  
さい。シリアルナンバーは、英文「Users Guide」表紙の裏に添付されています。

Enter the Serial number(シリアルナンバー):

Challenge code (チャレンジコード):

レスポンスコードが表示されますので、控えをとって、プラグインオーサライズ画面  
Response欄に入力してください。

これで、オーサライズの完了です。

### 注意

オーサライズがはじめてで無い方は、レスポンスコード表示画面の前に、再オーサ  
ライズの原因を確認するページが現れます。下記理由を選択して「CONTINUE」をク  
リックしてください。

Laptop/Portable use (ラップトップ持ち運び用)

New computer (コンピュータ買い換え)

Crashed hard disc or reinstall (ハードディスククラッシュ/再インストール)

Spectrasonicsで通常と考える頻度を超えた場合、自動的に承認されない場合がありますの  
で、その場合は下記サイトよりお申し付けください。

[http://www.miroc.co.jp/MI\\_Support/](http://www.miroc.co.jp/MI_Support/)

Trilogyの最新版は、下記よりダウンロードしていただけます。

<http://www.spectrasonics.net/updates/>

機能追加だけでなく、ホストアプリケーションの変化にともなう最適化など様々なアップデートを予定していますので、できるだけ頻繁に確認してください。

## OPENING AND PLAYING TRILOGY

Trilogyの起動方法は、各ホストアプリケーションのVST/MAS/RTASインストールメント使用方法に準じます。バーチャルインストールメントをはじめてお使いの方は、各ホストアプリケーション取説のVST/MAS/RTASインストールメントの項をお読みになることをお勧めしますが、念のため、下記に概略を記します。

### OMS (Mac)

OMS Setupに「IAC Driver」が含まれていることを確認する。「IAC Driver」が無い場合は、OMSを再インストールしてください。

### FreeMIDI (Mac)

FreeMIDIの「Inter-application MIDI」(> FreeMIDI preferences) にチェックが入っていることを確認する。

Digital PerformerでOMSアプリケーションを併用している場合は、FreeMIDIの「OMS compatibility」にチェックが入っていることを確認する。

### CUBASE VST

VST Instrument/パネルを開く。

Trilogy Plug Inを開く。Editをクリックすればインターフェース画面が現れます。

MIDIトラックの出力先でTrilogyを選択して、演奏する。

### LOGIC AUDIO

Audio InstrumentトラックのVST subメニューにTrilogy plug-inをインサートする。

Arrangeページで上記Audio Instrumentトラックを選択して、演奏する。

### DIGITAL PERFORMER

Mixing BoardオーディオトラックにTrilogyをインサートする。

レコード状態にしたMIDIトラックの出力先でTrilogyを選択して、演奏する。

### PRO TOOLS

ステレオオーディオトラックを作成する。

インサートスロット「multi-channel RTAS plug-in」リストからTrilogyを選ぶ。

MIDIトラックを作成して、出力先にTrilogyを選択する。キーボードで直接演奏する場合は、OMS Setupにキーボードが登録されていることと、ProTools MIDI Input Devices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。

一度「play/stop」を押す。これで、プレイバックバッファがイニシャライズされます。上記MIDIトラックをレコード状態にして、演奏する。

### MIDI入力の確認方法

TrilogyがMIDI入力信号を受信すると、Spectrasonicsロゴのプリズムが動きます。「音が出ない」などの問題発生時に、問題がMIDIにあるのか、オーディオ信号経路にあるのか知りたい時に活用してください。

## Logic Audio使用時の注意点

Audio Hardwareの「Larger Process Buffer」をOFFにしてください。

Logic Audioはソング情報を保存した時に、Trilogyなどプラグインにロードされたパッチなどのパラメータ情報もあわせて保存します。Trilogyのエディットされた情報は、Logic 4.xのプラグイン情報容量制限を超えるため、ソング情報に保存されません。(Logic 5では、この問題は解決されています。Logic 4.xをお使いの方は、今すぐLogic 5にアップグレードなさることをお勧めいたします。)

## Logic AudioをTDMハードウェアで使用する時の注意点

Logic AudioのTDM/DAEモードではRTASプラグインはお使いになれません。Emagic System Bridge (ESB) Interfaceを入手して、Trilogy VSTプラグインを使用する必要があります。

Logic AudioをTDMハードウェアで使用する時は、LogicだけでなくDAEにも十分なメモリを割り当てる必要があります。この環境でTrilogyを複数起動したい方は、1GB以上のメモリを実装することをお勧めいたします。

## Digital Performer使用時の注意

MOTU Audio Systemのバージョンが2.33以降であることをお確かめ下さい。  
<http://www.motu.com> もしくは <http://www.musetex.co.jp/> から最新版をダウンロードしていただけます。

FreeMIDIの「Inter-application MIDI」をお使いの場合は、OMSを使用する必要はありません。他にOMSアプリケーションを併用している場合は、FreeMIDI Setupの「OMS compatibility」にチェックを入れて下さい。

## Digital PerformerをTDMハードウェアで使用する時の注意点

Digital Performerは、使用時にMASかTDMのどちらかを選択する仕様となっており、その両者を同時に扱うことはできません。TrilogyにはRTASプラグインもありますが、残念ながら、Digital Performer経由のTDMシステムではRTASプラグインを使うことはできません。ご面倒でも、Trilogy使用時は、Digital PerformerをMASモードに切り替えてお使いください。

## ProTools使用時の注意

ProTools TDMをお使いの方は、Trilogyを「AUDIO」トラックにインサートする点にご注意ください。TDMシステムでは、RTASプラグインを「Aux」トラックでは使用できません。(ProTools LE上では、「Aux」トラックで使用可能です。)

Trilogy起動後、一度「play/stop」を押してプレイバックバッファをイニシャライズすることを忘れないで下さい。「Bounce to disk」や「Audio record」を行った後も、一度「play/stop」を行う必要があります。

Trilogyの再生音は、Trilogy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、別のステレオオーディオトラックを作成して、Bus経由で録音してください。

Trilogyでは、ProTools標準のプラグインオートメーション機能はお使いいただけません。ただし、Trilogyの各パラメータはMIDIコントローラーで操作できるので、MIDIコントロールチェンジを使ったオートメーションデータを記録することは可能です。詳しくは、「オートメーション」の項をご覧ください。

# MEMORY USAGE

## メモリ割当に関する補足

Spectrasonics plug-in起動時には、ホストアプリケーションとは別に、読み込み用の空きメモリが必要になります。複数のTrilogyを起動している場合は、各モジュールが読み込むサンプルの合計以上の空きメモリが必要となります。ホストアプリケーションを起動後、Trilogyをインストールする前にAppleメニュー「このコンピュータについて」を起動して、十分な「未使用ブロック」が空いているかどうかお確かめ下さい。

下記は、最低使用環境である512MBを実装したMacの割当例です。

OS : 80MB

ホストアプリケーション : 200MB (プラグインの起動に必要な領域)

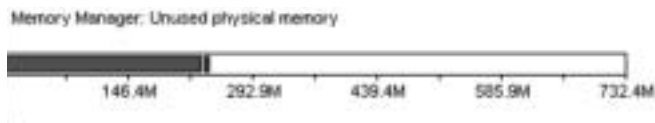
未使用ブロック : 232MB (サンプル読み込みに必要な領域)

Trilogyのパッチは5MB程度のシンセベースから200MB以上のアコースティックベースまでまちまちです。各パッチの容量は、パッチ名右横のメモリ欄にて確認してください。



Windowsで、サウンドロード用の空き容量を確かめたい時は、「System Monitor」を開いてください。Windows 98/MEでは「System Tools」フォルダに、Windows 2000/XPでは「Start%ControlPanel%Administrative Tools%Performance」フォルダに収録されています。ホストアプリケーションでTrilogy起動時にサウンドロード用の空き容量を確かめたい時は、「System Monitor」ドロップダウンウィンドウの「Edit」「Add Item」をクリックして、「Memory Manager: Unused physical memory」を選択して下さい。

「System Monitor」ショートカットが「System Tools」フォルダに無い場合は、Windows インストールCD-ROMからインストールしてください。



## MOVING THE DATA FILE

### 「Trilogy.dat」ファイルの移動について

3.1GBの「Trilogy.dat」ファイルは、ホストアプリケーションとは異なるハードディスク内にインストール可能ですが、インストール後にデータを移動したい時は、下記にご注意ください。

#### Mac

Trilogyは、数GBのサンプルデータファイル(Trilogy.dat)と、プラグイン書類の2点から構成されています。「Trilogy.dat」ファイルを移動した時は、そのエイリアスを「VstPlugins」「DAE>Plug-Ins」「MOTU>Plug-ins」フォルダに入れることを忘れないでください。

「コマンド+M」でエイリアスを作成した場合は、ファイル名から「のエイリアス」という部分を削除してください。（「コマンド+option」を押しながらファイルをドラッグする方法をお勧めいたします。）

現行のAppletalkでは、2GB以上のファイルを認識できないため、約3GBの「Trilogy.dat」ファイルをコピーすることはできません。正しい手順でCD-ROMからインストールを行うことをおすすめしますが、Firewire/SCSIハードディスクを経由してデータのやりとりを行うことは可能です。その場合も、コンピュータが変わった場合は、新たにオーサライズをやりなおす必要があることを忘れないで下さい。また、Trilogyは購入者本人1名のみでの使用が許可されたシングルライセンス製品なので、他者のコンピュータにコピーすることはできません。

#### Windows

エイリアスの管理方法さえ解っていれば、音色データの保管場所を柔軟に移動できるMac版とは異なり、Windows版では一度インストールした音色データの保管場所を変更することはできませんので、インストール先の指定は慎重に行ってください。万が一、インストール後に音色データの保管場所を変更する必要が生じた場合は、Trilogyをアンインストール後、再度インストールをやり直して下さい。

## MOVING THE PLUG-IN

### プラグイン書類の移動について

#### Mac

Trilogyのプラグイン書類は、同一コンピュータ内であれば自由に移動可能です。その場合、「Trilogy.dat」ファイルのエイリアスも同じ「VstPlugins」「DAE>Plug-Ins」「MOTU>Plug-ins」フォルダに入れることを忘れないで下さい。

#### Windows

Trilogyのプラグイン書類 (Trilogy.dll) は、同一コンピュータ内であれば自由に移動可能です。デフォルトでは「C:\Program Files\Spectrasonics\Trilogy」フォルダにインストールされますので、お使いのVSTアプリケーションの「VstPlugins」フォルダにコピーして下さい。

Trilogyのインストール、オーサライズ、ホストアプリケーションの準備が整ったら、すぐにも音を出したいところでしょう。この項では、Trilogyの使い方の概略を簡単に説明します。



プリセット音色を選ぶ。

とても簡単です。パッチネームディスプレイをクリックすると、カテゴリー別にフォルダ分類されたパッチネームのリストが現れます。ここでパッチネームを選ぶと、そのサウンドがロードされます。すでにロードされたサウンドから順次進みたい時は、パッチネームディスプレイの右にある / ボタンをクリックすることで、次のパッチまたは前のパッチをロードすることができます。探したい音のカテゴリーが決まってい、その中の音色を次々試したい時に便利な機能でしょう。

2レイヤー仕様について。

Trilogyは、2つのレイヤーを重ねられる仕様になっています。多くのプリセットパッチは2つのレイヤーを使用していますが、中には1つのレイヤーだけで構成されたパッチもあります。

ミキサーについて。

画面左上のMIXERを使えば、A/B各レイヤーのバランスを調整することができます。

レイヤーディスプレイについて。

パッチネームディスプレイの下には、各レイヤーに読み込まれたレイヤー名が表示されます。A/Bボタンでエディットレイヤーを選択して、このレイヤーディスプレイをクリックすると各レイヤーに読み込み可能な音のリストが現れます。元の組み合わせはプリセットパッチを読み込み直せばいつでも再現可能なので、安心していろいろな組み合わせをお楽しみください。

レイヤーA/Bボタンについて。

パッチネームディスプレイの下にあるA/Bボタンをクリックすることで、エディットするレイヤーを選択することができます。A/B両レイヤーで同じ値を設定したい場合は、A/Bボタンの間にあるリンクボタンをクリックしてください。

プレビューボタンについて。

パッチネームディスプレイの右にあるPREVIEWボタンをクリックすると、「真ん中のC音」を弾いた音が再生されます。PREVIEWボタンで再生する音の音程は、PREVIEWボタンの右にあるノートナンバーウィンドウで変更できます。(Trilogyではノートナンバー#60をC\_4と表記しています)

## MP3 DEMOS

Trilogyを実際の楽曲に使うとどんなことができるのかを把握するために、MP3デモソングをお聴きになることをお勧めします。そのほとんどが、TrilogyとSpectrasonicsのAtmosphere（パッド/シンセ系インストゥルメント）、Stylus（グループコントロール・インストゥルメント）だけで制作されているので、参考になるでしょう。新作MP3デモや、デモソングの背景にある情報は、下記ウェブサイトでチェックしてください。

Spectrasonics

... <http://www.spectrasonics.net/>

日本語リンク

... <http://www.miroc.co.jp/spectrasonics/>

## SAVING/RECALLING YOUR OWN PATCHES

Trilogyをエディットした情報は、現在開いているホストアプリケーションのソング/セッションデータの1部として保管されます。異なるソング/セッション間でエディットしたパッチを共有したい場合は、各プラグインの基本仕様にある「Save/Load Plug-In settings」機能をお使いいただけます。詳しくは、ホストアプリケーションのマニュアルのプラグインに関する項目にてお確かめください。

下の図は、Digital Performer上で起動したMASプラグインのSaveメニュー例です。



## MAKING A FAVORITES LIST

### 独自のお気に入りパッチリストを作る。

Trilogyには大量のパッチが用意されていますが、各プロジェクトで音色選択をゼロから始めるのは面倒、と感じることもあるでしょう。そんな時は、前のページで説明した「Save/Load Settings...」機能を使って、パッチを保管することをお勧めします。Trilogyのプリセット音色をエディットした時も、そのサウンドをパッチリストに保管すると良いでしょう。ほとんどのホストアプリケーションで、プラグインのセッティングをフォルダに分類することができるので、楽曲、プロジェクト名や、「ジャズ用」「ダンス/エレクトロニカ用」「お気に入りエレキベース」など、自由に分類すると良いでしょう。

下の図は、Logic上で起動したVSTプラグインのセッティング例です。



## コアライブラリーについて

これまで、Trilogyの根幹にある3GBの素材を「コアライブラリー」と呼んできましたが、なぜ「サンプルライブラリー」と呼ばないのか疑問に思った方もいるでしょう。その理由が、ほとんどのサンプラーユーザーが「サンプルライブラリー」をほぼそのまま再生して使うことが多いのに対し、Trilogyでは元のライブラリーを、自由にシンセサイズするための出発点ととらえていることにあります。もちろん、Trilogyを大量のプリセットを収めたプレイバックモジュールとして使うことは可能ですが、それよりも、通常のシンセが「矩形波」「サイン波」などのオシレータ波形を用意しているように、「コアライブラリー」はフィルター、エンベロープなどTrilogyのシンセエンジンで自由に音創りを行うための「生の素材」だと考えた方が良いでしょう。

では、コアライブラリーの内容の概要を見てみましょう。



Trilogyのコアライブラリーには800種類以上のパッチがあり、各パッチ内で2つのレイヤーの中身を自由に組み替え可能です。選択可能なレイヤーも800種類以上あるので、その組み合わせは $800 \times 800 = 64$ 万種類を超えます。プリセットパッチはいつでも再現可能なので、恐れることなく自由にいろいろなレイヤーの組み合わせをお試しください。レイヤー変更は本当にシンプルな操作ですが、Trilogyの可能性を引き出すには最も重要な機能だといえるでしょう。コアライブラリーの量は膨大なので、その内容を把握するには時間がかかりますが、内容を知れば知るほど、Trilogyの効果的な使い方が見えてきて、楽曲やスタイルに合わせた操作方法が身に付いてくることでしょ。

コアライブラリーは、下記のカテゴリー別に分類されています。

- Acoustic (アコースティックベース)
- Electric (エレクトリックベース)
- Synth (シンセベース)

アコースティック、エレクトリックベースは、さらに下記の種別に分類されています。

### トゥルー・スタッカート (True Stacc) バージョン

リアルタイムで鍵盤を演奏する時に、最適なパッチです。通常のレガート音は鍵盤の低音域にありますが、その3オクターブ上には、各レガート音と同じ音程のスタッカートサンプルが配置されています。この2サンプルを両手を使って交互にプレイすることで、MIDI鍵盤で同音連打した時とは比べものにならない自然なフレーズを実現可能です。これで、聞き苦しい「マシンガンベース」サウンドとはお別れできますね！とても新しい発想によるプログラムなので、慣れるまで時間がかかるかもしれませんが、身体がなじんでくるときには、ベースプレイヤーさながらの演奏表現を実現可能なことに驚かれることでしょう。楽しんで下さい！

ピックベースパッチには、トゥルー・アップストローク (True Upstroke) を採用したパッチもあり、弦を上から弾いた音と、下から弾いた音を左右の手で交互にプレイすることができます。

Bb以下の低域には、スライドFXメニューから抜粋したスライド音など、いろいろなエフェクトサウンドが収録されています。リアルタイム演奏時に活用してください。

Spectrasonicsのウェブサイトでは、トゥルー・スタッカートの使い方などを示したチュートリアルビデオなど、演奏時のTipsを公開していく予定です。

<http://www.spectrasonics.net/>

### フルレンジ (Full Range) バージョン

上記「スタッカート」サンプル等を省き、全鍵盤にわたって、通常のレガート音を配置したパッチです。シンセベースパッチにアコースティックベースを重ねる時は、このバージョンを使うとよいでしょう。

### A/Bヴェロシティグリッサンド (Velocity Gliss) バージョン

Aバージョンには、鍵盤を強く弾いた時に、弦の上で指をすべらせて音をバンドさせる「グリッサンド」音を再生する仕様になっています。グリッサンド音が再生されるベロシティレンジは126-127です。「R&B muted」「Slap Bases」「Jaco Fretless」など一部のトゥルースタッカートバージョンにも、高音域を強く弾いた時にバンド、トリル、ターンを再生するものがあります。お使いのキーボードの初期設定ではヴェロシティ値126-127を出しにくい場合は、ヴェロシティカーブを調整するとよいでしょう。ホストアプリケーションには、ヴェロシティ値をブーストすることができるものもあります。

Bバージョンは、上記「ヴェロシティグリッサンド」を省いたバージョンです。普通のベースパッチが欲しい時は、「Full Range B」などをお試し下さい。

### Acoustic Bass

アコースティックベースセクションでは、独特の方法でA/Bレイヤーを活用しています。アップライトベースでは、MICバージョン (Neumann U-47チューブマイクを、Neve 1081コンソールを通して収録したもの) と、DIピックアップバージョンが用意されています。この2つは、同時に収録され、位相も完璧になるようプログラミングしてあるので、自由に重ねてブレンドすることができます。この「アコースティックベースをレコーディ

ングする時にエンジニアが行っているミックス」をそのまま再現する醍醐味には、格別のものであるでしょう。他のトラックとバランスをとりながら、自由にマイク/ライン音をミックスしてみてください。

アップライトベースはさらに、LITE/MED/XXLの3バージョンに分かれています。「XXL」は226MBもの贅沢な32 bitモードパッチで、1000種類のサンプルが使われています。このXXLパッチは鍵盤1音1音に対して多くのサンプルをアサインしており、ロードするのに時間がかかるので、別にメモリの軽いバージョンも用意しました。XXLとは音色が異なりますが、楽曲によっては軽いバージョンの方がしっくりとくる場合もあるでしょう。「LITE」は約60MBで、ペロシティレンジ、スプリットポイントを節約してあります。でも、音は良いですよ。「MED」は鍵盤1音1音にサンプルを割り当ててありますが、ペロシティレンジを節約してあります。

### Electric Bass

エレクトリックベースは、フィンガー、フレットレス、ミュート、ピック、スラップというカテゴリに分類されています。各カテゴリの中には、各種ベースがさまざまな奏法で収録されています。メインのパッチ以外に、グリッサンド、スライド、ハーモニクスも用意されています。A/Bレイヤーでも足りない場合は、Trilogyを複数起動して、それぞれに異なる奏法をロードすると良いでしょう。そうすれば、奏法の異なるポイントには別のMIDIトラックを割当てることができるので、アレンジ/プログラミングの幅がぐっと広がることでしょう。

#### リリースノイズレイヤー

アコースティックベースと、エレクトリックベースのレイヤーBには「リリースノイズレイヤー」も収録されています。弦のこすれる音、ミュートなど、実際のベースで発生している微妙なノイズを付加するレイヤーが、鍵盤から指を話した瞬間に鳴るようにプログラミングされてるので、本物のベース演奏時にしか味わえない感触を得ることができます。各鍵盤で、さまざまな強弱にあわせたノイズをプログラミングしてあるので、そのリアルさはハンパではありません。このリリースノイズレイヤーと元のベースサウンドのバランスは画面左部のミキサーで調整可能です。リリースノイズレイヤーの中にはハードなスラップサウンドを省いた「softer release noise」もあるので、ソフトなサウンドが欲しい時に活用してください。TrilogyのA/B各レイヤーは個別に読込可能なので、いろいろな組合せをお試し下さい。

### Synth Bass

シンセベースは、下記の2つのカテゴリに分類されます。

**Patches** : 数100種類のシンセベースサウンドが、サウンドのタイプによって分類して収録されています。Trilogyエンジンならではの強力なフィルター、モジュレーション、レイヤーなどを存分に生かしたパッチです。

**Waveforms** : クラシックなアナログシンセ音をそのまま、波形の種類によって分類して収めてあります。Trilogyのフィルターなどは使用していません。まっさらな状態から音作りをしたい、という時に活用してください。

## インターフェースの各機能




### Spectrasonicsロゴ

MIDI信号を受信すると、プリズムが輝きます。



### パッチディスプレイ

パッチを選択するときは、ここをクリックしてください。右の  では、パッチを順番に送ることができます。



### メモリ・ディスプレイ

パッチディスプレイの右には、RAM上にロードされたパッチの容量が表示されます。システム、ホストアプリケーション割り当てメモリとは別に十分な空きメモリがないと、パッチを読み込めないことがありますのでご注意ください。後述する32 bitモードがONになっていると消費メモリが倍になります。



### エディットバリューディスプレイ

パッチディスプレイの左には、エディット中のパラメーター値が表示されます。何もエディットしていない時はパッチのレイヤーモード (Single/Dual) が表示されます。Trilogyのツマミやフェーダーを動かすと、そのエディット中の値が表示されます。(Shiftキーを押しながらツマミやフェーダーを動かすと、値の微調整が可能です。)

特定のパラメーターの値を確認したいときは、ツマミやフェーダーをクリックしてください。レイヤーモード表示に戻りたい時は、エディットバリューディスプレイをクリックしてください。



### A/Bレイヤーボタン

Trilogyのパネルに表示/エディットするレイヤーを選択します。

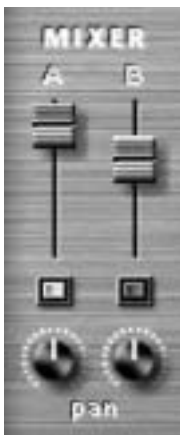
### レイヤーディスプレイ

A/B各レイヤーに読み込むレイヤーを選択します。プリセットで読み込まれた組み合わせにこだわらず、自由にレイヤーを入れ替えてみてください。このレイヤー組み替え機能は、単純ながら、Trilogyの中で最も強力な仕様の一つです。レイヤーを空にしたい時は「empty」という名前のレイヤーをロードしてください。



### リンクボタン

A/B両レイヤーのパラメーターを同じ値にしたい時はこのA/Bボタンの間にあるリンクボタンをクリックしてください。リンクがONになった状態でTrilogyのツマミやフェーダーを動かすと、A/B両レイヤーに同じ値が適用されます。その時表示されていないレイヤーのパラメーターを無意識に変更することになるので、ご注意ください。A/B両レイヤーのアタック、リリースなどを簡単にそろえたいときに便利な機能でしょう。



### ミキサー

フェーダーの上のA/B表示は、各レイヤーに音が読み込まれた時に点灯します。

レベルスライダーを使えば、簡単にA/B各レイヤーの音量バランスを調整できます。Trilogyにはマスターボリュームフェーダーが存在しないので、全体のレベルを調整したい時にも活用できるでしょう。ただし、レイヤーの重なった音が大きすぎてクリッピングが起こるようなら、MIDIコントロールチェンジ (CC#7) で音量を調整することもできます。このミキサーは、最高のサウンドクオリティを得られるようにヘッドルームを設定してありますが、レイヤーの組み合わせによってはパッチ全体の音量が大きくなりシステムの許容量を超える場合もありえるので、ご注意ください。

フェーダーの下の四角いボタンは、各レイヤーのOn/Offボタンです。片方のレイヤーをOffにするとCPU負荷も約半分になります。

Panツマミは、各レイヤーのステレオ定位バランスを調整します。



### ピッチ

Coarseツマミでは、各レイヤーを半音単位で、 $\pm 2$ オクターブまで移調可能です。

Fineツマミでは、各レイヤーをセント単位で、 $\pm 100$ セントまで移調可能です。

### モジュレーション

4つのモジュレーションターゲットにかかるモジュレーションソース10種類と、その量を調整します。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れな  
いでください。)

### モジュレーションソース・セレクター

モジュレーションターゲットにかかるモジュレーションソースを、下記より選択します。

Pitch、Filter、Amplitude

Envelopes

LFO1-4

Key Position

Aftertouch

Velocity

アサイン可能なMIDIコントロール  
チェンジ

モジュレーションホイール (MIDI  
CC#1) でコントロールされた  
LFO1-4

モジュレーションホイール (MIDI CC#1)

トリガーするたびに入れ替わる正/負の値。

トリガーするたびにランダムに生成される値。



### ピッチモジュレーションの量

上記モジュレーションソースでコントロールされるピッチの幅を+/- 48半音単位で調整し  
ます。

### フィルターモジュレーションの量

上記モジュレーションソースでコントロールされるフィルターカットオフ周波数のモジュ  
レーション量を調整します。

### アンプモジュレーションの量

上記モジュレーションソースでコントロールされる音量を調整します。

### パンモジュレーションの量

上記モジュレーションソースでコントロールされるパンニングの量を調整します。

### ポラリティLED

各ツマミの下のLEDは、各ツマミの極性を表示します(青=正、黄色=負)。LEDをクリック  
するとモジュレーション極性が入れ替わります。

このモジュレーションセクションだけでも40種類のマトリクスがあるので、実験のしが  
いがあるでしょう！



### ピッチエンベロープ・デプス

独立したピッチエンベロープによるピッチモジュレーション量を調整します。ピッチエンベロープは4オクターブ間でスイープ可能です。ツマミの下のLEDでモジュレーションの正負を切り替えることができます。このピッチエンベロープは、フィルター/アンプエンベロープとは独立して機能します。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

### ピッチエンベロープ・タイム

ピッチエンベロープのディケイ/リリースタイムを調整します。ピッチエンベロープ・デプスを使っていない時は、何も変化しません。

## LFO

4機のLFOそれぞれに、デプスとレートを設定可能です。LFO波形はサイン波です。

LFO1/2は、A/B各レイヤーで設定可能で、ノートオン信号が届くたびにフェーズがリスタートします。キーボードの演奏にシンクしたビブラートエフェクトにはこのLFOを使うと良いでしょう。

LFO3/4は、A/B両レイヤーに共有され、ノートオン信号に関係なく走り続けます。フレーズ全体にわたって変化するスウィープエフェクトにはこのLFOを使うと良いでしょう。



フィルタースウィープやオートパンを使ったパッチでは、たいがいLFO3/4が使われています。ビブラートを使ったパッチでは、たいがいLFO1/2が使われています。

### 注意

Trilogy Version 1.0.0では、まだホストアプリケーションのテンポにLFOをシンクすることはできません。この機能およびLFO波形の追加などは、アップデートにて提供される予定です。

### フィルターの選択

フィルターモードを、下記より選択します。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

HPF= 12db/オクターブの  
2ポールハイパスフィルター

LP3= 18db/オクターブの  
3ポールローパスフィルター

LP2= 12db/オクターブの  
2ポールローパスフィルター

LP1= 24db/オクターブの  
4ポールローパスフィルター

OFF= フィルターOFF (CPU負荷も減ります)



### カットオフ

フィルターのカットオフ周波数を調整します。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

### レゾナンス

カットオフ周波数付近に与えるエンファシス(Q)量を調整します。LP1で最高値にすると発振します。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

### キーボードトラックキング

カットオフ周波数を音域により変化させることができます。値を大きくすると、高域ほど明るい音に、低域ほど暗い音になります。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

### フィルターエンベロープデブス

フィルターエンベロープによるカットオフ周波数モジュレーション量を調整します。ツマミ下のLEDをクリックすることでモジュレーションの正負を切り替え可能です。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

### マスターフィルター

上記フィルターがA/Bレイヤー個別にかかるのに対し、このマスターフィルターはA/Bレイヤー全体にかかります。Master Filterフェーダーは、センターが0となります。右に動かすとハイパスフィルターのカットオフ周波数が上がり、低域がカットされます。左に動かすとローパスフィルターのカットオフ周波数が下がり、高域がカットされます。Resonanceフェーダーは、マスターフィルターのカットオフ周波数付近に与えるエンファシス(Q)量を調整します。



### フィルターエンベロープ

A/B各レイヤーのフィルターカットオフ周波数をモジュレートするエンベロープ(アタックタイム、ディケイタイム、サスティンレベル、リリースタイム)を調整します。ピッチ/アンプエンベロープとは独立して機能します。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

### ベロシティタイムモジュレーション

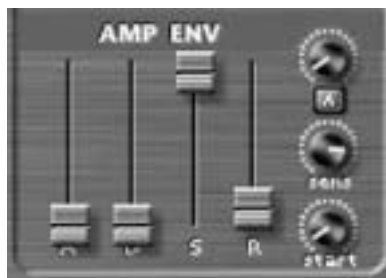
上記アタックタイム、ディケイタイムをベロシティでコントロールする量を調整します。ツマミ下のボックスが「A」ならアタック、「D」ならディケイです。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

### ベロシティセンシティビティ

フィルターエンベロープアウトプットにかかるベロシティによるダイナミックコントロールの量を調整します。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

### アンプエンベロープ

A/B各レイヤーの音量にかかるエンベロープ(アタックタイム、ディケイタイム、サスティンレベル、リリースタイム)を調整します。ピッチ/フィルターエンベロープとは独立して機能します。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)



### ベロシティタイムモジュレーション

上記アタックタイム、ディケイタイムをベロシティでコントロールする量を調整します。ツマミ下のボックスが「A」ならアタック、「D」ならディケイです。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

### ベロシティセンシティビティ

アンプエンベロープアウトプットにかかるベロシティによるダイナミックコントロールの量を調整します。(はじめに、エディットしたいレイヤーをA/Bボタンで選択することを忘れないでください。)

### サンプルスタートオフセット

Trilogyの数あるツマミの中でも、特にユニークで面白いパラメーターです。値を上げるとサンプルの再生スタートポイントを後ろにずらすことができます(ループ開始ポイントまで)。とにかく、元のパッチからは予想もつかなかったサウンドを生み出す可能性を秘めたパラメーターなので、存分に実験を繰り返してください。

スタートオフセットの位置がサンプルのゼロクロッシングポイントに合っていない時はアタックポップノイズが生じますが、多くの場合アタックタイムを0.0004秒以上にすることで気にならなくなるでしょう。



### プレビューボタン

Trilogyのパッチを試聴するボタンです。再生する音程は、右の音名をクリックして、ポップアップメニューから選択してください。



### ヴェロシティカーブ

鍵盤を弾く強さに対する、再生音変化のカーブを選択します。



### ソロボタン

クラシックなアナログシンセ特有の、モノレガートリガーを再現するモードを選べます。(A/B両レイヤーを統合した設定です。)

### グライド

クラシックなポルタメントを再現して、ある音程から次の音程までなめらかに変化していくスピードを調整できます。上記ソロモード選択時しか有効になりませんが、このポルタメントタイムはA/B各レイヤーで個別に設定可能です。



### 同時発音数の設定

Voices欄では、TrilogYの同時発音数を設定可能です。通常、ベースは少ない同時発音数で十分ですが、必要に応じて加減してください。同時発音数を抑えるほど、CPU負荷は小さくなります。ベースサウンドをエディットしてコード楽器として使いたい時は、まず、できるだけ小さな値を選び、音切れが気になるようなら1音づつ増やすなど、最低発音数を探ることをお勧めします。逆に、CPUパワーに余裕がある場合は、元の設定より同時発音数を増やしてもかまいません。

### オクターブシフト

画面左のPitchがA/B各レイヤーのチューニングを行うのに対し、このOctave欄ではグローバルなトランスポーズを行います。TrilogYは61/76鍵のキーボード用に最適化されていますが、88鍵のキーボードをお使いの場合など演奏位置をずらしたい時に便利な機能です。

### バンドレンジ

MIDIピッチバンドで変化する音程の幅を設定します。+- 2オクターブまで設定可能です。

### MIDIコントロールチェンジアサイン

モジュレーションソースの「アサイン可能なMIDIコントロールチェンジ」で使用するコントロールチェンジナンバーを設定します。

### 32 Bitモード

32 bitのハイクオリティ再生モードをOn/Offします。Onにするとパッチ内の全てのサンプルが32 bitで処理されます。TrilogYのトランスポーズアルゴリズムも、32 bitのほうがクリーンに鳴ります。ただし、32 bitモードでは倍のRAM容量を必要とします。このOn/Offを切り替えると、TrilogYはサンプルをロードしなおします。ほとんどのパッチの初期値はOffなので、Onに切り替えるときは十分な空きメモリ（システム、ホストアプリケーション割り当てメモリで使用していないメモリ）があることをお確かめください。32 bitモードOn/Offのどちらの再生音の方が良いかどうかはパッチの性格や、個人の趣味に依存します。一般的に、32 bitモードの方がクリーンでスムーズに響き、16 bitモードの方がファットに感じることでしょう。

## スライダー/ツマミのオートメーション

Trilogyのスライダー/ツマミはすべてMIDIコントロールチェンジでオートメーション可能です。MIDIコントロールチェンジナンバーの対応表は、次の項に記載してあります。MIDIコントローラーから送信したデータをTrilogyをアサインしたMIDIトラックに送るだけで、Trilogyを別次元のサウンドデザインツールに変貌させることができますでしょう。スライダーやツマミのあるMIDIコントローラーを使って、いろいろな実験をすることをお勧めします。ここで、Trilogyのスライダー/ツマミをマウスで動かした情報をホストアプリケーションでリアルタイムレコーディングすることはできませんのでご注意ください。ProToolsやLogic Audio 5標準のプラグインパラメーターオートメーションは、現時点ではお使いいただけません。

楽曲の進行にあわせて変化するオートメーションは、TrilogyをアサインしたMIDIトラックに、MIDIコントローラーから送信したデータをレコーディングする方法で記録してください。この時、A/Bどちらのレイヤーを選択しているか、またはA/Bレイヤーをリンクしているかどうかを確認することも、忘れないでください。Logic 5をお使いの方は、Song Settingsプレファレンスで「any MIDI controller」を受信するように設定してください。スライダーやツマミのあるMIDIコントローラーをお持ちで無い方は、LogicのMIDIフェーダーのHyper-draw機能にコントロールチェンジをアサインしてオートメーションを書き込むのも一案でしょう。

## MIDI CC CHART

MIDIコントロールチェンジナンバーと各パラメーターの対応は、下記の通りです。

005 Glide Time	083 Layer A Pan	097 Filter Env Attack
007 Master Volume	084 Layer B Pan	098 Filter Env Decay
071 Master Filter Resonance	085 Layer A Pitch Coarse	099 Filter Env Sustain
072 Amp Env Release	086 Layer B Pitch Coarse	100 Filter Env Release
073 Amp Env Attack	087 Layer A Pitch Fine	101 Filter Env V-time
074 Master Filter Cutoff	088 Layer B Pitch Fine	102 Filter Env V-sens
075 Amp Env Decay	089 Mod Pitch Amount	103 Amp Envelope V-time
076 Amp Env Sustain	090 Mod Filter Amount	104 Amp Envelope V-sense
077 Filter Cutoff	091 Mod Amp Amount	105 Sample Start Offset
078 Filter Resonance	092 Mod Pan Amount	106 Layer A On/Off
079 Filter Envelope	093 Pitch Env Depth	107 Layer B On/Off
080 Filter Key Tracking	094 Pitch Env Time	108 Layer Select
081 Layer A Level	095 LFO Depth	109 Link On/Off
082 Layer B Level	096 LFO Rate	110 Solo On/Off

## 使用上のヒント

パッチ全体のアタックやリリースをすばやくコントロールしたい時は、A/BレイヤーのリンクをONにして、アンプエンベロープのAttack、Releaseを調整してください。

Acoustic Bassは、32 bitモードによる音質の向上が実感できるパッチです。32 bit再生時の方が、音が透明でスムーズになることが聴き取れるでしょう。32 bitモードでは倍のメモリ空き容量が必要になるので、メモリ容量、ロード時間、CPU負荷を抑えるために初期設定では32 bitモードをOFFにしてあります。メモリに余裕のある人は手動でONにしてみてください。Acoustic Bassの「XXL」パッチでは初期設定で32 bitモードをONにしてあるので（260MB必要）、メモリに余裕が無い人は手動でOFFにしてください。

モジュレーションセクションのAMPのコントロールソースにモジュレーションホイールをアサインして、A/B各レイヤーの反応ポラリティを逆にすれば、モジュレーションホイールで、A/Bレイヤー間でサウンドが重なりながら変化するクロスモーフィングを実現可能です。（A/B各レイヤー反応ポラリティの正/負はモジュレーションAMPツマミ下のLEDをクリックすることで反転します。）

シンプルに、片方のレイヤーの音量を演奏中にコントロールしたい時は、そのレイヤーのモジュレーションAMPの反応ポラリティを「正」にした状態でコントロールソースにモジュレーションホイールをアサインすると良いでしょう。

各レイヤーをオルガンのドローバー用にも良いアイデアです。レイヤー間の音程がオクターブもしくは完全5度になるように設定して、音量バランスを調整すれば、サウンドの幅がぐっと広がります。

サンプルスタートオフセットにアサインされたMIDIコントローラー（CC #105）をシンセベースなどの繰り返しフレーズ再生中に動かしてみてください。予期しなかった効果に驚かれることでしょう。シーケンスは繰り返しでも、再生される音がつねに変化するの、聞き飽きることのないフレーズになります。ビンテージアナログ機器のような揺らぎが欲しい時に、最適な方法のひとつです。

A/Bレイヤーに同じサウンドをロードしたい時は、デフォルトの「Patch Selection」パッチなどを選んでから、レイヤーウィンドウからA/B各レイヤーのサウンドをアサインすると良いでしょう。

ゲートエフェクトの可能なプラグインをお持ちの方は、Trilogyの再生トラックにゲートをかけて、そのサイドチェインインプットにドラムトラックをアサインしてみてください。Trilogyが、強力なテクノリズムシンセに変貌します。

ゲート以外にも、お持ちのプラグインエフェクトをいろいろかけてみてください。

とにかく、楽しんで使ってください！

## KEY COMMANDS

### キーボードコマンド

スライダー値の微調整 : SHIFT + スライダードラッグ

コントロールのリセット (Mac) : CONTROLまたはCOMMAND + クリック

コントロールのリセット (Windows) : CONTROL + クリック

レイヤーモード表示 : エディットバリューディスプレイをクリック

## OPTIMIZATION

### 最適化

Trilogyが採用しているカスタムメイドのUVIエンジンは、CPU負荷を最小限に抑えるように設計されています。ただし、同時発音数を多く設定した状態でリリースの長いパッチの演奏を続けると、気づかない間にCPUパワーを消費することがあるでしょう。

CPU負荷を最小限に抑えたい時に、まず試していただきたいのはVoicesパラメーターの値を下げて最大同時発音数を限定することです。通常、ベースの同時発音数は少なくとも問題はないはずです。まず、できるだけ小さな値を選び、音切れが気になるようなら1音づつ増やすなど、最低発音数を探ることをお勧めします。この方法は音質そのものには全く影響を与えないので、特に複数のTrilogyを起動して同時に再生する時は、このVoices設定を有効に活用してください。その他、使っていないレイヤーをOFFにしたり、フィルターをOFFにすることでCPUパワーの消費を抑えることに役立ちます。この方法は音色のキャラクターに大きな影響を与えることがあるのでご注意ください。

また、Trilogy再生トラックの内容が確定した時は、その再生音をオーディオに書き出してプラグインを閉じる、という手段も使えます。ただし、後で内容を変更しなくなった時のために、プラグインを閉じる前にソング/セッションファイルを別名で保存しておくことをお勧めします。

## USING TRILOGY AS A STAND-ALONE PROGRAM

### Trilogyをスタンドアローンで使う

ライブでTrilogyを演奏したり、ホストシーケンサー用CPUの負荷を軽減したい時、別のコンピュータにTrilogyを起動したいと思う方もいるでしょう。そんな時は、専用マシンとMIDI/オーディオインターフェースを用意して、そこにインストールしたVSTiホストアプリケーション上でTrilogyを起動するのも一案です。インターネット上には、安価もしくは無料のVSTiホストアプリケーションが公開されていますので、お試しください。(VSTiホストアプリケーションの情報は、<http://www.kvr-vst.com> などでご得ることができます。)

また、SteinbergのVST System Linkを使って、シーケンス、ミックス用のマシンと、インストゥルメント用のマシンを分散させるのも良いアイデアです。

SteinbergのV-Stacも、PCを「Trilogy専用マシン」にする良いソリューションになるはずです。

## ラッパーについて

各種ラッパーの動作保証をすることはできませんが、これまでのテストでは、下記VST-DXiラッパー使用時の、Cakewalk Sonar 2.1上での動作が確認されています。

DirectiXer <http://www.directxfiles.com/manufacturers/dxiXer.htm>

FXpansion VST-DX Adapter <http://www.fxexpansion.com>

Spin Audio VST DX <http://www.spinaudio.com>

Note: Digital Performer users should use the native MAS version of Trilogy and not the VST version with a wrapper.

## 注意

Digital Performerユーザーの方は、必ずTrilogy標準のMASプラグインをお使いください。VSTラッパー経由での使用はサポートしていません。

# RENDERING TO AUDIO

## 再生音をオーディオに書き出す。

Trilogy再生トラックの内容が確定した時は、その再生音をオーディオに書き出してプラグインを閉じることでCPUパワーを節約することができます。また、オーディオファイルの切り貼りや、インサートエフェクトの使用などのリミックスをしたい時も、オーディオデータの方が扱いやすいかもしれません。Trilogyの再生音をAIFF/WAV/SDIIファイルに書き出すには、各ホストアプリケーションのバウンス機能をお使いください。(後で内容を変更したくなった時のために、プラグインを閉じる前にソング/セッションファイルを別名で保存しておくことをお勧めします。)

下記は、その一例です。

Digital Performer : TrilogyをインサートしたトラックのOUTPUTを、未使用のステレオバス(例 : Bus 11/12) に送ります。そこで新しいステレオオーディオトラックを作成して、そのINPUTにさきほどのステレオバス(例 : Bus 11/12)をアサインします。準備ができれば新しいオーディオトラックを録音可能状態にして、レコードボタンを押してください。再生音は聞こえないかもしれませんが、新しいトラックにTrilogy再生音が録音されます。

Pro Tools : TrilogyをインサートしたトラックのOUTPUTを、未使用のステレオバスに送ります。そこで新しいステレオオーディオトラックを作成して、そのINPUTにさきほどのステレオバスをアサインします。準備ができれば新しいオーディオトラックを録音可能状態にして、レコードボタンを押してください。あるいは、Trilogy用のMIDI、オーディオ(TDM)/AUX(LE)トラックをSOLOにして「Bounce to Disk」を使うという手もあります。

Logic Audio : Mixerマスターセクションにある「Bounce to Disc」をお使いください。バウンス時の音質劣化を防ぐには、24 bitでバウンスすることをお勧めします。

Cubase : Export/Render Audio Tracks機能をお使いください。

## ヒント

バウンス実行時は、実際の再生スタートポイントの前に数小節の空き小節を作って、そこからバウンスを開始したほうが良い結果が得られることがあります。

## トラブルシューティング

「エラーかな?」と思う前にお確かめ下さい。

### インストール関連 (Mac)

**インストーラーを起動すると、コンピュータが固まる。何がいけないの?**

インストーラーをCD-ROMから直接起動していませんか? 「Spectrasonics Trilogy」をハードディスクにコピーしてから、その中にあるインストーラーを起動してください。

**インストール作業中に、CD-ROMがイジェクトできない。**

Carbon Lib (>拡張機能>システムフォルダ) を1.6以降にアップデートしてください。Carbon Lib最新版はAppleサイトより無料でダウンロード可能です。システムフォルダ>拡張機能にドラッグコピーした後、Macを再起動してください。これで、CD-ROM入れ替え時にCD-ROMがイジェクトされるようになります。

Apple (「サポート」タブからダウンロードへとお進みください。)

<http://www.apple.co.jp/>

**インストールの途中でエラーがでて終わってしまう。**

まず、下記をお確かめください。

- ハードディスクに3.1GB以上の空き容量があるか。
- ハードディスクはMacOS拡張(HFS+)でフォーマットされているか。(HFSフォーマットはサポートしていません。)
- ファイル共有はOFFになっているか。
- ウィルスチェッカー等がバックグラウンドで起動していないか。
- CD-ROMドライブ関連書類は、最新のものにアップデートされているか。下記で最新のものにアップデートしてください。

Apple (「サポート」タブからダウンロードへとお進みください。)

<http://www.apple.co.jp/>

それでもうまくいかない場合は、拡張機能コンフリクトも考えられます。拡張機能マネージャで「MacOSの基本」を選んで再起動してから、インストールをお試しください。

ハードディスク容量に余裕のある場合は、まず、Apple製ユーティリティソフト「Disk Copy」などで5枚のCD-ROMのディスクイメージをハードディスクにコピーしてからインストールを開始すると問題が解決される場合もあります。

Disk Copy 6.3.3

[http://www.apple.co.jp/ftp-info/reference/disk\\_copy633.html](http://www.apple.co.jp/ftp-info/reference/disk_copy633.html)

それでもインストールできない場合は、次章「サポート」窓口にご連絡してください。

**プラグイン/データファイルが認識されない。**

**Trilogyがプラグインメニューに現れない。**

Trilogyのプラグイン書類が正しい場所にインストールされているか確認してください。

- Cubaseフォルダ > VstPlugins

- Logic Audioフォルダ > VstPlugins
- Pro Tools : システムフォルダ > DAE > Plug-Ins
- Performer: システムフォルダ > 機能拡張 > MOTU > Plug-ins

Digital Performerの場合は、MAS拡張機能がv2.33以降であることもお確かめください。

#### **Trilogyは起動したが、「File not found」エラーでデータが読み込めない。**

上記プラグインフォルダに「Trilogy.dat」のエイリアスがあるか確認してください。それでも認識しない場合は、元の「Trilogy.dat」のエイリアスを作りなおして上記プラグインフォルダに入れ直してください。エイリアスファイルに「のエイリアス」という名前が残っていたら「のエイリアス」部分を削除する必要があります。エイリアス作成時は「コマンド+option」を押しながらドラッグする方法をお勧めです。

#### **インストール関連 (Windows)**

##### **インストール最終段階でファイル統合を行うJoiner PC来到、エラーが起こる。**

まず、デュアルモニターカード使用時にエラーが起こる症例が確認されています。デュアルモニター使用時は、グラフィックカードから2台目のモニターを取り外し、Windowsマシンを再起動してから再インストールを行ってください。

また、お使いのCD/DVDドライバが最新のものであることも、ご確認ください。CD/DVDドライバは、お客様のCD/DVDドライブ製造メーカーのウェブサイトにてダウンロードできるでしょう。最新CD/DVDドライバをインストールしたら、Windowsマシンを再起動してからTrilogyを再インストールを行ってください。

注意：Trilogyのインストール途中でエラーを起こした場合は、まず「Trilogy un-installer」を使ってアンインストールを行ってから、Windowsマシンを再起動してください。

##### **Trilogyがプラグインメニューに現れない。**

Trilogyのプラグイン書類 (Trilogy.dll) が正しい場所にインストールされているか確認してください。VSTプラグイン書類「Trilogy.dll」(デフォルトでは「C:\Program Files\Spectrasonics\Trilogy」にインストール) を、お使いのVSTアプリケーションの「VstPlugins」フォルダにコピーして下さい。複数のVSTアプリケーションをお使いの場合は、もとの「Trilogy.dll」を「CONTROL +C」でコピーして、各VSTアプリケーションの「VstPlugins」フォルダ内に「CONTROL +V」でペーストすると良いでしょう。

#### **安定度の問題**

##### **MacでTrilogyを起動すると、動作が不安定になりクラッシュが頻繁に起こる。**

ホストアプリケーションの割り当てメモリが足りないことが考えられます。「MAC SET-UP」章の「インストール前にお読み下さい」の項をお読みのうえ、設定をお確かめください。あわせて、Trilogyの最新バージョンが公開されていないか、下記ページにてお確かめください。

<http://www.spectrasonics.net/updates/>

#### **メモリ不足の問題**

##### **Trilogyを3つ起動しただけでメモリ不足で音がロードできなくなった。**

Trilogy起動時には、ホストアプリケーションとは別に、読込サンプル用の空きメモリが必

要になります。Trilogyのバッチには、1MBのシンセベースから260MBのアコースティックベースまであります。複数のTrilogyを起動している場合は、各モジュールが読み込むサンプルの合計以上の空きメモリが必要となります。ホストアプリケーションを起動後、Trilogyをインサートする前に、十分な「未使用ブロック」が空いているかどうかお確かめ下さい。(MacならAppleメニュー「このコンピュータについて」で、Windowsなら「System Monitor」で確認してください。)

下記は、合計1024MB (1GB) を実装したMacの割当例です。

OS : 80MB

ホストアプリケーション : 200MB (プラグインの起動に必要な領域)

未使用ブロック : 744MB (サンプル読込に必要な領域)

**Trilogyを12個使ったソング/セッションをロードをロードする時、とても長い時間がかかる。** 普通の現象です。Trilogyは起動するたびに数1000種類のサンプルを収めたデータファイルをスキャンします。さらに各Trilogyはソング/セッションをロードする時に保管時に読み込んでいたバッチをロードします。12個もTrilogyを起動している場合、数100MBのサンプルをロードするはずなので、時間がかかっても当然でしょう。

### ファイルコピー関連 (Mac)

**別のマシンにインストールした「.dat」ファイルをAppletalk経由でコピーしようとしたら、エラーメッセージがでる。**

現行のAppletalkでは、2GB以上のファイルを認識できないため、約3GBのTrilogy .datファイルをコピーすることはできません。正しい手順でCD-ROMからインストールを行うことをおすすめしますが、Firewire/SCSIハードディスクを経由してデータのやりとりを行うことは可能です。その場合も、コンピュータが変わった場合は、新たにオーサライズをやりなおす必要があることを忘れないで下さい。ただし、Trilogyは購入者本人1名のみの使用が許可されたシングルライセンス製品なので、他者のコンピュータにコピーすることはできません。

**自分のシステムにつながった別のハードディスクにデータをコピーしようとしたら、エラーメッセージがでる。3.1GB以上の空きはあるし、他の用途では問題なく使っているハードディスクなのに、何故？**

ハードディスクがMacOS拡張(HFS+)でフォーマットされているかどうか確認してください。フォーマットは、ハードディスクを選択して「情報を見る」を開く(コマンド+I)ことで確認できます。拡張でないMacOSフォーマット(HFS)では1つのファイルで2GBを超えるものは扱うことはできません。Mac OS 8.6以前のシステムでフォーマットされたハードディスクはMacOS拡張(HFS+)でないことが多いので、気をつけて下さい。

**Trilogy.datをホストアプリケーションと異なるハードディスクにインストールしたので、エイリアスをPlug-insフォルダに入れたが、データが認識されない。** エイリアスファイルに「のエイリアス」という名前が残っていませんか? 「コマンド+M」でエイリアスをつくると「Trilogy.datのエイリアス」という名前になってしまうので、「のエイリアス」という部分を削除してください。「コマンド+option」を押しながらドラッグする方法をお勧めです。

### ファイルコピー関連 (Windows)

**Trilogy.datをシステムと異なるハードディスクに移動したが、データが認識されない。Trilogy.datは「Cドライブ」以外では使えないの？**

Trilogy.datは、どのハードディスクでも使えますが、その場所はインストール時に決定する必要があります。後で別のハードディスクに移動する必要がでた場合は、Trilogyインス

トラーから再インストールしてください。

## ProTools関連

**ProTools MacでTrilogyを使っているが、最近動作が不安定だ。**

1. ProTools/DAE関連の初期設定 (DAE preference、Digisetup、Pro Tools prefsなど) を捨ててから、Macを再起動してください。
2. ProToolsを起動してください。
3. TDMの場合はAudioトラック、LEの場合はAUXトラックにTrilogyをインサートして、MIDIトラック出力先にTrilogyを指定してください。
4. Playボタンを一度押してからStopを押して、MIDIトラックをレコード状態にしてから演奏してください。(「ホストアプリケーションでTrilogyを開く」章を参照してください。)

「MAC SET-UP」章「インストール前にお読み下さい」のメモリ割り当てに関する部分もお読みください。

## オーディオ関連

**パッチによって、音が歪んだりクリップする。**

Trilogyは、通常、数音演奏しただけでは0dbを超えてクリップしないようにプログラムされていますが、最高のサウンドクオリティを得るためギリギリまで音量を上げています。発音数、パッチの組み合わせ、レゾナンスの強調、モジュレーションなどにより音が歪んだりクリップする場合は、下記の方法でボリュームを下げてください。

- ホストアプリケーションでTrilogyをインサートしたトラックのフェーダーを下げる。
- TrilogyをアサインしたMIDIトラックにコントロールチェンジのボリュームメッセージ(CC#7)を送り、ボリュームを絞る。
- Trilogy画面左にあるMixerスライダーで、A/B各レイヤーのボリュームを絞る。

**TrilogyをMIDIキーボードから演奏したときに、音の出るタイミングが異常に遅い。**

オーディオカードドライバのバッファサイズが大きすぎませんか？ パーチャルインストールメントの音は、オーディオカードドライバのバッファが溜めては再生する、という作業の繰り返しになるので、バッファサイズがそのままレイテンシーに反映します。CPU能力によって下げられる値には限界がありますが、バランスの良い値を探してみてください。(通常、128か256サンプルあたりが良いでしょう。) リアルタイム演奏時はバッファを小さくして、トラックの多いミックス時にはバッファを上げる、といった工夫も有効でしょう。

**オーディオ信号にクリックやポップノイズが混ざる。**

CPUの処理能力に対して、バッファ設定が小さすぎる可能性があります。オーディオカードドライバのバッファサイズ (sample数) を上げてください。

**オーディオ信号が途中で途切れる。**

オーディオインターフェースのドライバが古いと、よく発生する症状です。オーディオインターフェースメーカーのウェブサイト最新のドライバを入手してください。あわせて、Trilogyの最新バージョンが公開されていないか、下記ページにてお確かめください。

<http://www.spectrasonics.net/updates/>

# CREDITS

**Produced by Eric Persing**

## **SONICS**

Acoustic and Electric Basses performed by Dean Taba  
Electric/Acoustic programming by Eric Persing and Bob Daspit  
Synth Patch Programming by John Lehmkuhl and Eric Persing  
Sample editing and mapping by Bob Daspit, Nick Manson and Bob Wilson  
Recorded with Apogee™ converters  
String Theory by Armand Hillside

## **SOFTWARE**

Custom UVI Engine development by USB, France  
Software development by Jankoen de Haan  
Testing and engine ideas by Eric Persing  
Windows installer programmed by Codemonks  
Spectrasonics web site management by Netkruzer

## **VISUALS**

Interface design by Eric Persing and Nick Manson  
Interface graphics by Ridgley Curry and Jeff Freeman  
Art direction, logos, web and packaging design by Jon Conrad  
Book and Disc Graphic design by Steve Peretti  
Printed by Green Street Press, Pasadena

## **Special Thanks to:**

DEAN! The most patient and coolest bassist on earth....you are awesome! Alain and JB for the great opportunity to work together, Jankoen for being the “enginemeister”, Nick for the commitment to excellence you show every day and your shared passion for making this instrument the best that it can be, John “Skippy” Lehmkuhl for the killer synth patches at zero hour, Bob Wilson for always being a sounding board and offering the perfect perspective and encouragement, Kevin Jordan for all the great web work, and most especially to Lorey Persing, without whose vision, determination and encouragement Trilogy would not exist.

## **Thanks for the invaluable help, inspiration, and good ideas goes to:**

Dan Garcia, Ed at SST, Bob Moog, all @Westwood music and Fodera™, Richard Souther, Paul Haslinger, Hans Joerg Scheffler, Adrian Clarida, Clemens Homburg and Bob Hunt @Emagic, Ace Yukawa and all our friends @Roland Japan, Christian Riesenmey and all @Steinberg, Jim Miller and all at MOTU, Ed Gray, Jonathan Odo, Claudia Curcio, Kevin Miller and all @Digidesign, Shane @Apogee, Marc and Christopher @Access, Ben @KvR, Jon Conrad, Steve Peretti, Ridgley and Jeff @Ridgley Curry and Associates, Don Romine and all @Green St. Press.

## **Thanks to the hardest working distributors in show business:**

Mark, Shelly, Todd, Sarah, Dave and Chris @ ILIO

Zia, Mandy, Adrian, Joel, Kate and all @Time & Space  
Klaus, Franz, Lilo, Wolfgang and all @Best Service  
Shion, Tetsuya and all @Media Integration Japan  
JB, Marie, Alain, Max and all @Univers Sons Paris  
Patrik, Rikke, Fredrik, and all @Estrad/Luthman Scandinavia  
Harvey, Sue and all @Sonic Virtual Media Australia  
Bev @Sample Division South Africa

**Personal thanks to:**

Nick, Uncle Bob & Aunt Laurie, Ruth at "The Cottage", Bill and Vibeke Calvert, Aunt Barb at the Warehouse, Pastor Mark Pickerill and our church family at Christian Assembly in Eagle Rock, and the Persing kiddos Jaz, Soren and Sage.

"Great is your love, reaching to the heavens; your faithfulness reaches to the skies." - Psalm 57:10

**THIS INSTRUMENT IS GUARANTEED TO BE 100% COPYRIGHT CLEAN**

<http://www.spectrasonics.net>

Copyright©2003 Spectrasonics. All Rights Reserved.

All demos ©2003 and published by Big Green Music ASCAP.  
Demos not for resampling, rebroadcast, remixing or reuse of any kind without prior written authorization of Spectrasonics.

All Trademarks are the property of their respective holders.  
Trilogy™ and Spectrasonics™ are registered trademarks of Spectrasonics.  
UVI™ is a trademark of Univers Sons, SA  
VST™ is a trademark of Steinberg  
RTAS™ is a trademark of Digidesign  
MAS™ is a trademark of Mark of the Unicorn

**OTHER PRODUCTS BY SPECTRASONICS**

**Virtual Instruments:**

Stylus-Vinyl Groove Module  
Atmosphere –Dream Synth Module

**Sample Libraries:**

Bass Legends	Distorted Reality 1 & 2
Hans Zimmer Guitars vol.1 & 2	Bizarre Guitar
Heart of Asia	Symphony of Voices
Heart of Africa vol.1 & 2	Vocal Planet
Supreme Beats Percussion	Retro Funk
Burning Grooves	Backbeat
Liquid Grooves	Metamorphosis

# SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

NOTICE TO USER: THIS IS A CONTRACT. BY INSTALLING THESE SOFTWARE AND SOUNDS, YOU ACCEPT ALL THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT.

This copy of the Software is licensed to you as the end user. Please read this Agreement carefully.

This Spectrasonics End User License Agreement accompanies a Spectrasonics computer software program and sounds and its documentation and other related explanatory materials (collectively, the "Software"). In addition to the program and the documentation, the term "Software" shall also include any upgrades, modified versions or updates of the Software licensed to you by Spectrasonics.

ALL USE OF THE SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LICENSE AGREEMENT. YOU ARE AGREEING TO ALL THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT, AND CONSENT TO BE BOUND BY AND BECOME A PARTY TO THIS AGREEMENT. SPECTRASONICS' ACCEPTANCE IS EXPRESSLY CONDITIONED UPON YOUR ASSENT TO ALL THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT TO THE EXCLUSION OF ALL OTHER TERMS; IF THESE TERMS ARE CONSIDERED AN OFFER BY SPECTRASONICS, ACCEPTANCE IS EXPRESSLY LIMITED TO THESE TERMS.

1. License Grant, Use, and Restrictions. Subject to the terms and conditions of this Agreement, Spectrasonics hereby grants you a nonexclusive, nontransferable license (the "License") to use the computer software program in machine executable object code form only, and only in accordance with the applicable end user and technical documentation provided by Spectrasonics. All rights not expressly granted herein are reserved.

YOU MAY: (a) use the enclosed Software on more than one computer; (b) physically transfer the Software from one computer to another provided that it is used only by the purchaser of Trilogy, and on only one computer at a time; (c) make copies of the Software solely for backup purposes. You must reproduce and include the copyright notice on a label on any backup copy, and must take reasonable measures to ensure that any copy is used only as allowed by the terms of this Agreement.

YOU MAY NOT: (a) distribute copies of the Software to others; (b) rent, lease or grant sub-licenses or other rights to the Software; (c) provide use of the Software to third parties, or in a computer service business, network, time-sharing, multiple CPU or multiple user arrangement without the prior written consent of Spectrasonics; (d) translate or otherwise alter the Software without the prior written consent of Spectrasonics and Univers Sons; (e) reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise attempt to discover the source code of the Software, except and only to the extent applicable statutory laws specifically prohibit such restrictions; nor (f) create derivative works based on the Software,

This License does not specifically entitle you to any updates, enhancements, or improvements to the Software. Spectrasonics may release these at times, and from time to time, at its sole discretion.

2. Title, Copyright, and Other Rights. The UVI code is owned by Univers Sons, and its structure, organization and code are the valuable trade secrets of Univers Sons. The Software is also protected by United States Copyright Law and International Treaty provisions. As between the parties, Univers Sons and/or its licensors and suppliers retain all right, title and interest in the Software and all copies and portions thereof. Title, ownership rights, and intellectual property rights in and to the content accessed with the Software is the property of the applicable content owner and may be protected by applicable copyright or other law. This License gives you no rights to such content. You may use Spectrasonics or Univers Sons trademarks only to identify printed output produced by the Software, in accordance with accepted trademark practice, including identification of trademark owner's name. Such use of any trademark does not give you any rights of ownership in that trademark. Except as stated above, this Agreement does not grant you any intellectual property rights in the Software.

3. Disclaimer of Warranty. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND UNIVERS SONS AND ITS LICENSORS AND SUPPLIERS MAKE NO WARRANTIES, EXPRESS, IMPLIED OR OTHERWISE, AND EXPRESSLY DISCLAIM ALL WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, NON-INFRINGEMENT OF THIRD-PARTY RIGHTS, AND FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. UNIVERS SONS AND ITS LICENSORS AND SUPPLIERS DO NOT AND CANNOT WARRANT THE PERFORMANCE OR RESULTS YOU MAY OBTAIN BY USING THE SOFTWARE. SOME STATES DO NOT ALLOW EXCLUSIONS OF AN IMPLIED WARRANTY OR LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY MAY LAST, SO THIS DISCLAIMER MAY NOT APPLY TO YOU.

4. Limitation of Liability. NOT WITHSTANDING ANYTHING TO THE CONTRARY, NEITHER UNIVERS SONS, SPECTRASONICS NOR ITS LICENSORS AND SUPPLIERS SHALL BE LIABLE WITH RESPECT TO ANY SUBJECT MATTER OF THIS AGREEMENT UNDER TORT, CONTRACT, STRICT LIABILITY OR ANY OTHER LEGAL THEORY (A) FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY CHARACTER INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF GOODWILL, DATA, PROFIT OR SAVINGS, WORK STOPPAGE, OR COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION, OR (B) FOR ANY DAMAGES IN EXCESS OF SPECTRASONICS LIST PRICE FOR A LICENSE TO THE SOFTWARE, OR (C) FOR ANY CLAIM BY ANY THIRD PARTY; EVEN IF SPECTRASONICS, ITS REPRESENTATIVE, OR ITS LICENSORS OR SUPPLIERS SHALL HAVE BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THIS LIMITATION AND EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

5. Termination. The License granted in Section 1 will terminate automatically if you fail to cure any material breach of this Agreement within thirty (30) days of written notice, or immediately without notice in the case of a breach of Section 1. Upon termination, you shall immediately cease all use of the Software and return or destroy all copies of the Software. Except for the License granted in Section 1 and except as otherwise expressly provided herein, the terms of this Agreement shall survive termination. Termination is not an exclusive remedy and all other remedies will be available whether or not the license is terminated.

# SOUND LICENSE AGREEMENT

NOTE: COPYRIGHT LAWS HAVE RECENTLY BEEN STRENGTHENED. IT IS IN YOUR BEST INTEREST TO READ AND FOLLOW THIS AGREEMENT.

You cannot transfer ownership of this CD-ROM or the sounds or programs it contains. You cannot re-sell or copy this CD-ROM.

DO NOT USE THIS PRODUCT UNTIL YOU HAVE READ THIS LICENSE AGREEMENT. BY OPENING AND INSTALLING THIS PRODUCT, YOU ACCEPT THIS LICENSE AGREEMENT.

Reproduction or duplication of this collection or any of the sound recordings contained in it, either as they exist on this disc or by any means of reformatting, mixing, filtering, re-synthesizing, processing or otherwise editing for use in another product or for re-sale, is strictly prohibited without the express written consent of Spectrasonics.

All unauthorized giving, trading, lending, renting, re-issuing, re-distributing or re-selling of this product or any of the sounds it contains are expressly prohibited.

The license to use this product is granted for a single user only. You cannot resell Trilogy™ as a used product to someone else because this is a non-transferable license of the contained sound recordings. You cannot electronically transfer or post samples of Trilogy to another person or group of persons over the Internet or place them in a computer/sampler network to be accessed by multiple users.

Use of these sounds in Multimedia/Game Music projects is limited to use within original musical compositions.

Spectrasonics constantly monitors other Soundware and Software releases to check for copyright infringements, and will prosecute all piracy and copyright violations to the fullest extent of the law.

## TRANSLATIONS

For Translations of this guide in different languages, download the translated PDF files from these web pages:

### Spanish

<http://www.spectrasonics.net/trilogy/espanol>

### German

<http://www.spectrasonics.net/trilogy/deutch>

### French

<http://www.spectrasonics.net/trilogy/francais>

### Japanese

<http://www.spectrasonics.net/trilogy/japanese>

Spectrasonicsでは、つねに安心してつかえる製品作りを心がけています。製品リリース後も、アップデートを続ける予定ですので、時々ウェブサイトをご確認ください。



Spectrasonics製品情報

<http://www.miroc.co.jp/spectrasonics/>

アップデート情報 (英文)

<http://www.spectrasonics.net/updates/>

上記ウェブサイトやこのユーザーガイドを見ても解決できない問題に遭遇した場合は、下記にお問い合わせください。

株式会社メディア・インテグレーション  
サポート受付フォーム

[http://www.miroc.co.jp/MI\\_Support/](http://www.miroc.co.jp/MI_Support/)

Tel: 03-3477-1493 • Fax: 03-3477-1757

「日本は土曜日だが米国時間は金曜日」という時など、英文でのサポートをご希望の場合は、Spectrasonicsに直接コンタクトすることもできます。

P.O. Box 7336

Burbank, CA 9151

<http://www.spectrasonics.net/>

[info@spectrasonics.net](mailto:info@spectrasonics.net)

TECH SUPPORT

888-870-4223 (Toll Free)

818-955-8444

FAX 818-955-8613

この日本語ユーザーガイドは、日本国内でTrilogyをお買いあげの方のために、株式会社メディア・インテグレーションが翻訳およびローカライズを行ったものです。ユーザーガイドの無断転記および転載は、禁止いたします。記載の会社名、製品名、規格名は、各社の商標または登録商標です。製品の仕様および価格は予告無く変更となる場合があります。

