Looper

Looperは、フル音質で最大12秒のモノラル録音、または音質を下げることで最大48秒まで録音が可能です。主な機能は以下の通りです：ループの録音（秒または拍単位）、再生およびオーバーダブ中の可変スピード操作（リバース再生／オーバーダブを含む）、シームレスなオーバーダブ、ループの開始位置や長さのリアルタイム調整、そしてMIDIクロックへの完全対応。

Eventideのストンプボックスがステレオ入力に接続されている場合、入力は自動的にモノラルにミックスされ、その信号がLooperの入力として使用されます。Looperの出力は左右両方の出力に同一の信号を送ります。

LooperはTimeFactorとH9の両方で使用されるため、まずそれぞれのフットスイッチ操作について説明します（TimeFactorは「TimeFactor Looper Footswitch Operation」、H9は「H9 Looper Footswitch Operation」を参照）。

続いて、両機種に共通する機能について説明します：Looperのコントロールパラメータ、TempoモードおよびMIDIクロック同期、MIDI CCおよびAuxスイッチの割り当て。

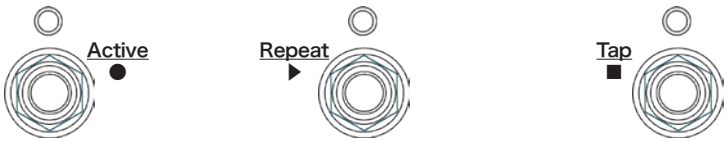
TimeFactor Looper Footswitch Operation

Looperは、PLAY MODE時にフットスイッチおよび各コントロールノブで操作します。Looperを使用するには、TimeFactorがPLAY MODEである必要があります。

Looperは以下のいずれかの状態になります：

- Empty（空）
- Recording（録音中）
- Playing（再生中）
- Dubbing（オーバーダブ中）
- Stopped（停止中）

フットスイッチはトランスポートコントロールとして機能します：Record（●）、Play（▶）、Stop（■）



フットスイッチのLEDは、Looperの状態を次のように示します：
● LED：録音中またはオーバーダブ中にオレンジで点灯
▶ LED：再生中またはオーバーダブ中にオレンジで点灯
■ LED：停止中（かつEmptyでない場合）にオレンジで点灯、Empty時は消灯

以下に、各状態におけるフットスイッチの動作を示します：

Empty

Looperを最初にロードした状態では、ループはEmpty（空）です。Billboardには「EMPTY」と表示されます。
この状態でのフットスイッチの動作は以下の通りです：

● – 押すと録音を開始します。[AP:LOOP]（オートプレイモード）が選択されている場合、録音がループの終点に達すると自動的に再生が開始されます。
▶ – 操作なし。
■ – TempoがONのときに■フットスイッチを繰り返し押すと、Billboardに更新されたテンポ（BPM）が表示され、■ LEDがテンポに合わせてオレンジで点滅します。タップを止めると表示は「EMPTY」に戻ります。

Recording

録音中は、Billboardに経過録音時間［R>00.00］または拍数［R>(beats)］が表示されます。この状態でのフットスイッチの動作は以下の通りです：

● – 押すとループの終点を設定し、オーバーダブを開始します。Dub Modeの設定により、新しい音が既存の音に重ねられるか、置き換えられるかが決まります。
▶ – 押すとループの終点を設定し、ループの開始位置から再生を開始します。Play Modeの設定により、ループを1回再生するか、連続再生するかが決まります。[AP:RVDIR]に設定されている場合、☒を押すとSpeedノブで設定された方向で連続再生が開始されます（逆再生はPlaying状態に入ってから有効になります）。
■ – 録音を終了し、停止します。

Dubbing

録音中に●を押すとDubbing（オーバーダブ）が開始され、Billboardには経過時間［D>00.00］または拍数［D>(beats)］が表示されます。この状態でのフットスイッチの動作は以下の通りです：

● – 再生を続けたまま、オーバーダブの開始／停止を切り替えます。Dub Modeの設定により、既存のループに音を重ねるか置き換えるかが決まります。
▶ – オーバーダブを終了し、ループの先頭から再生を開始します。Play Modeの設定により、ループを1回再生するか連続再生するかが決まります。[AP:RVDIR]に設定されている場合、☒を押すと再生方向が反転し、オーバーダブ状態を維持したまま連続再生されます。
■ – オーバーダブを終了し、再生を停止します。

Playing

停止中に▶を押すと再生が開始され、Billboardには再生時間［P>00.00］または拍数［P>(beats)］が表示されます。この状態でのフットスイッチの動作は以下の通りです：

● – 現在のループ位置からオーバーダブを開始します。Dub Modeの設定により、新しい音を重ねるか置き換えるかが決まります。
▶ – ループの先頭から再生を開始します。Play Modeの設定により、1回再生または連続再生が行われます。[AP:RVDIR]に設定されている場合、☒を押すと再生方向が反転し、連続再生されます。
■ – 再生を停止します。

Stopped

再生中・録音中・オーバーダブ中に■を押すとループは停止し、Billboardには［STOPPED］と表示されます。この状態でのフットスイッチの動作は以下の通りです：

● – ループを消去して録音を開始します。[AP:LOOP]（オートプレイモード）が選択されている場合、録音がループの終点に達すると自動的に再生が開始されます。

▶ – 押すとループの先頭から再生を開始します。Play Modeの設定により、ループを1回再生するか連続再生するかが決まります。[AP:RVDIR]に設定されている場合、▶を押すと、最後に停止したときの再生方向で連続再生が開始されます。逆再生は、ループがPlaying状態に入った後に有効になります。
■ – 操作なし。

ループの消去（Emptying the Loop）

右と中央のフットスイッチを同時に長押しすると、ループが消去されます。または、Stopped状態でStop（■）フットスイッチをダブルタップすることでもループを消去できます。
※ダブルタップによる消去は、H9 ControlのStop操作や、STPコマンドに割り当てられたAuxスイッチにも適用されます（詳細は「MIDI CCおよびAuxスイッチの割り当て」を参照）。

Bank Mode

通常通り右のフットスイッチを長押しすると、Play ModeとBank Modeが切り替わります。Bank Modeは新しいPresetをロードするためのモードで、Looper使用時はPlay Modeのまま使用してください。Bank Modeでは、フットスイッチはLooperのトランスポートコントロールとして機能しません。また、Bank Mode時にはTimeFactorはバイパスされます。

H9 Looper Footswitch Operation

H9でLooper Presetをロードすると、自動的にLooper Modeに入ります。
Looper Modeでは、H9の2つのフットスイッチの動作がLooper用に割り当てられます。
Looperアルゴリズムがロードされている状態では（=Looper Preset使用時）、右のフットスイッチを長押しすることで、H9 Preset ModeとLooper Modeを切り替えることができます。

Looper Presetのロード方法は以下の4通りです：

1. H9 Controlを使用する
2. H9をPreset Modeにした状態で右のフットスイッチでPresetを切り替え、左のフットスイッチでLooper Presetをロード
3. Presetボタンを押し、Encoderを回してLooper Presetを選択（オートロード）
4. Presetボタンを2回押し、Encoderを回してデフォルトのLooperアルゴリズムPresetをオートロード

Looperは以下のいずれかの状態になります：

Empty（空）
Recording（録音中）
Playing（再生中）
Dubbing（オーバーダブ中）
Stopped（停止中）

※Looper Presetをロードした直後は、H9はLooper Modeとなり、状態はEmptyになります。

H9では、Record（●）、Play（▶）、Stop（■）の3つのトランスポート操作が、2つのフットスイッチに割り当てられています。

フットスイッチ（以下で説明する左フットスイッチ［LFSW］および右フットスイッチ［RFSW］）は、Looper Mode時に状態ごとに異なる動作をします。LEDおよびDisplayの表示も、Looperの各状態に応じて変化します。

Empty

Looperを最初にロードした状態では、ループはEmpty（空）です。Displayには［EMPTY］と表示され、Active LEDは消灯、Tap LEDはTempo ModeがOFFのときは消灯、ONのときはBPMに合わせて点滅します。
この状態でのフットスイッチの動作は以下の通りです：

LFSW ● – 押すと録音を開始します。[AP:LOOP]が選択されている場合、録音がループ終点に達すると自動的に再生が開始されます。

RFSW (トランスポート操作はなし) – Tempo ModeがONの場合はタップテンポとして使用します。タップ中はDisplayに現在のBPMが表示され、タップを止めると［EMPTY］表示に戻ります。

Recording

録音中は、Displayに経過録音時間［R>00.00］または拍数［R>(beats)］が表示され、Active LEDが点滅、Tap LEDは消灯します。

LFSW ▶ – 押すとループの終点を設定し、ループの先頭から再生を開始します。Play Modeの設定により、1回再生または連続再生が行われます。

RFSW ■ – 録音を終了し、停止します。

Playing

再生中は、Displayに再生時間［P>00.00］または拍数［P>(beats)］が表示され、Active LEDが点灯、Tap LEDは消灯します。

LFSW ● – 現在のループ位置からオーバーダブを開始します。Dub Modeの設定により、LATCH（切替式）またはPUNCH（押している間のみ）で動作し、音を重ねるか置き換えるかが決まります。

RFSW ■ – 再生を停止します。

Dubbing

オーバーダブ中は、Displayに経過時間［D>00.00］または拍数［D>(beats)］が表示され、Active LEDが点滅、Tap LEDは消灯します。

LFSW ● – オーバーダブを停止し、再生を継続します。Dub Modeが[PUNCH]の場合、押している間のみオーバーダブが有効となり、離すと再生状態に戻ります。

RFSW ■ – オーバーダブを終了し、再生を停止します。

Stopped

停止中は、Displayに［STOP］と表示され、Active LEDは消灯します。Tap LEDはTempo Mode時はBPMに合わせて点滅、Non-Tempo Mode時は点灯します。

LFSW ▶ – ループの先頭から再生を開始します。Play Modeの設定により、1回再生または連続再生が行われます。

RFSW – トランスポート操作はなし。長押しでPreset Modeへ移行、ダブルタップでループを消去します。

ループの消去（Emptying the Loop）

停止状態で右フットスイッチをダブルタップすると、ループが消去され、Empty状態に戻ります。H9のフットスイッチ操作で新しいループを録音するには、この方法のみが使用できます。停止状態から新しいループを録音する別の方法として、H9 Controlの使用、またはLooperのRecordアクションに割り当てられたAuxスイッチやMIDI CCの使用があります。
※ダブルタップによる消去は、H9 ControlのStop操作や、STPコマンドに割り当てられたAuxスイッチにも適用されます（詳細は「MIDI CCおよびAuxスイッチの割り当て」を参照）。

Preset Mode

右フットスイッチを長押しすると、Looper ModeとPreset Modeが切り替わります。Preset Modeは新しいPresetをロードするためのモードで、Looper使用時はLooper Modeのまま使用してください。Preset Modeでは、フットスイッチはLooperのトランスポートコントロールとして機能しません。
（※Looper Preset使用時は、右フットスイッチの通常のタップテンポ機能は無効になります。）

チューナーの起動（Tuner Access）

両方のフットスイッチを同時に長押しすると、H9はTuner Modeに入り、Looper Modeを終了します。
Tuner Modeは、LooperがEmpty状態のときのみアクセス可能です。

H9およびTimeFactor共通のLooper機能

以下のLooperのコントロールおよび機能は、H9とTimeFactorの両方に共通です：Looperコントロールパラメータ、Tempo ModeおよびMIDIクロック同期、MIDI CCおよびAuxスイッチの割り当て。

Looperコントロールパラメータ

Looperでは、コントロールパラメータ（TimeFactorの物理ノブ）は以下のように機能します：

Mix：ドライ信号とLooper再生音のミックスを調整します。

Dly Mix / Loop MaxLength［MAXLEN］：ループがEmptyのとき、最大ループ時間を設定します。録音速度が遅いほど（1/2倍、1/4倍）、音質は低下します。
最大ループ時間はSpeedパラメータの設定により以下のように変化します：

Speed	(+/-) 2X	(+/-) 1X	(+/-) 1/2X	(+/-) 1/4X
最大ループ時間	6秒	12秒	24秒	48秒

上記のSpeed設定のマイナス（-）は、新しいループ録音後に自動的に逆再生を開始する設定です。
ループに音声が含まれている場合、MaxLengthパラメータは無効になります。

Dly Time A / Loop PlayStart Point［START］: ループがメモリにある場合、Dly Time Aはループの再生開始位置（Start Point）を設定します。0ms（Tempo ModeがONの場合は1拍目）からループ全体の長さまで設定可能です。新しいループを録音した直後は、Start Pointは自動的に0（またはTempo Mode時は1拍目）に設定されます。また、Start Pointが急激に変化しないよう、Catchup機能は常に有効になっています。ループがEmpty状態のとき、このパラメータは無効です。
Dly Time B / Loop PlayLength［PLYLEN］: ループがメモリにある場合、Dly Time Bは再生長（PlayLength）を設定します。再生はStart Pointから開始され、指定した長さ分だけ再生されます。例えば、12秒のループに対してStart Pointを2秒、PlayLengthを4秒に設定した場合、ループは2秒地点から6秒地点まで再生されます。Start Pointが現在設定されているPlayLengthを超えた場合、PlayLengthは自動的に短縮されます。

新しいループの開始時には、PlayLengthは自動的にループ全体の長さに設定されます。また、再生終了位置が急激に変化しないよう、Catchup機能は常に有効です。ループがEmpty状態のとき、このパラメータは無効です。

Fdbk A / Loop Decay Rate［DECAY］: Looperではフィードバックは使用されないため、Fdbk Aはオーバーダブ時のディケイ（減衰）量の調整に使用されます。

オーバーダブ時には、新しい音を重ねながら元の音を残したい場合がありますが、無制限に重ねていくと音が濁ってしまいます（いわゆる「クレヨン効果」）。Decay Rateを調整することで、オーバーダブ時に既存の音を徐々にフェードさせることができます。設定範囲は0%［DCY:0］～100%［DCY:100］です。0%：ループは減衰せず、音はそのまま維持されます100%：ループは1周ごとに完全に減衰し、新しく録音された音のみが再生されます

このパラメータは通常の再生には影響せず、オーバーダブ時のみ有効です。

Fdbk B / Dubbing Mode［DUB-MD］: Looperではフィードバックは使用されないため、Fdbk Bはオーバーダブの動作モードを選択します。オーバーダブには、音を「追加（Add）」するか「置き換え（Replace）」するか、またフットスイッチの操作方法を「ラッチ（LATCH）」か「パンチ（PUNCH）」にするかで、以下の4つのモードがあります。

オーバーダブは、ループの再生中または録音中に●フットスイッチを押すことで開始されます。オーバーダブ時の●フットスイッチの動作は、Fdbk Bの設定によって異なります。

スイッチを押して離すだけでオーバーダブを切り替えたい場合は、LATCHモードを選択します。この場合、●を押すとオーバーダブが開始され、再度押すまで継続します。

一方、スイッチを押している間だけオーバーダブを行いたい場合は、PUNCHモードを選択します。

モード一覧：

［D:LATCH］ – ●でオーバーダブON／OFF切替。音はループに追加されます
［D:PUNCH］ – ●を押している間のみオーバーダブ。音はループに追加されます
［D:REPLL］ – ●でオーバーダブON／OFF切替。音はループを置き換えます
［D:REPLP］ – ●を押している間のみオーバーダブ。音はループを置き換えます

Xnob / Playback Mode［PLYMD］: Xnobは再生モード（Playback Mode）の選択に使用されます。再生モードは、以下の3つの動作に影響します：録音が最大ループ時間（Max Length）に達したときの動作、再生が再生範囲（Play Length）に達したときの動作、および▶スイッチの動作（※H9では▶スイッチはH9 Control、Auxスイッチ、またはMIDIで操作します）。

［P:ONCE］– 録音が最大ループ時間に達すると停止状態になります。再生時は再生範囲に達すると停止し、▶を押すとループの先頭から1回のみ再生されます。

［P:LOOP］– 録音が最大ループ時間に達すると停止状態になります。再生時は再生範囲に達するとループの先頭に戻って繰り返し再生され、▶を押すとループの先頭から連続再生されます。

［AP:LOOP］– 録音が最大ループ時間に達すると自動的に再生が開始され、そのまま連続再生されます。再生時は再生範囲に達するとループの先頭に戻って繰り返し再生され、▶を押すとループの先頭から連続再生されます。

［AP:RVDIR］– 録音が最大ループ時間に達すると自動的に再生が開始され、そのまま連続再生されます。再生時は再生範囲に達するとループの先頭に戻って繰り返し再生され、▶を押すことで再生方向を切り替えることができます。

Depth / Varispeed Resolution［SPRES］: Depthノブは再生スピードの分解能（解像度）を選択します。[SMOOTH]に設定した場合、分解能は1%単位になります。その他の設定では、音楽的な間隔で再生スピードを選択できます（マイナス値は逆再生、すべての設定で中央の0%は一時停止となります）：

［OCTAVES］– オクターブ単位（-3オクターブ～+1オクターブ）–(+/)12.5%, 25%, 50%, 100%, 200%

［OCT+5TH］– オクターブ＋完全5度 –(+/)12.5%, 25%, 37%, 50%, 75%, 100%, 150%, 200%

［DOM7TH］– ドミナント7thコード（ルート、長3度、完全5度、短7度。一般的なキー変化を表現）–(+/)12.5%, 25%, 32%, 37%, 45%, 50%, 63%, 75%, 89%, 100%, 126%, 150%, 178%, 200%

［CHROMATIC］– 半音ステップ –(+/)12.5%, 25%, 26%, 28%, 30%, 32%, 33%, 35%, 37%, 40%, 42%, 45%, 47%, 50%, 53%, 56%, 59%, 63%, 67%, 71%, 75%, 79%, 84%, 89%, 94%, 100%, 106%, 112%, 119%, 126%, 133%, 140%, 150%, 159%, 168%, 178%, 189%, 200%

※録音中は常にOCTAVESに戻り、録音時と同じスピードで再生されます。

Speed / Varispeed［SPEED］: ループがEmpty状態のとき、Speedノブで録音スピードを選択できます。負の値を選択すると、ループ確定後（⊠ボタン操作、またはXnobの［AP:LOOP］［AP:RVDIR］設定時）に自動的に逆方向で再生が開始されます。

設定は以下の通りです：

［SPD: +/2X］– 倍速。この録音スピードでは、最大ループ時間は6秒です。

［SPD: +/1X］– 通常速度。この録音スピードでは、最大ループ時間は12秒です。

［SPD: +/1/2］– 半速。この録音スピードでは、最大ループ時間は24秒です。

［SPD: +/1/4］– 1/4速。この録音スピードでは、最大ループ時間は48秒です。

ループ録音後は、Varispeedにより再生およびオーバーダブのスピードをフルレンジでコントロールできます。逆再生で+1オクターブ（200%）から、順再生で+1オクターブ（200%）まで連続的に変化し、中央（ノブ12時位置）の0%で一時停止となります。リアルタイムで滑らかなスピード変化（スクラブ操作）が可能です。

再生スピードの分解能は、Depth／Resolution設定に依存します。

Filter［FILTER］: ループ音のトーンを調整します。トーンコントロール用のフィルターは、Looperの入力と出力の両方に配置されています。これにより、録音時の音色と再生時の音色をそれぞれ個別にコントロールできます。左に回すと低域がカットされ、右に回すと高域がカットされます。

フラットな特性にするには、ノブを12時位置に設定してください。

Tempo Mode and MIDICLK Sync

Tempo Modeでは、拍単位での録音および再生が可能になり、Eventideストンプボックスの内部MIDICLK、または外部MIDICLKに同期させることができます。TimeFactorではEncoderを押すことで、LooperのTempo ModeのON／OFFを切り替えます。H9では、右フットスイッチとPresetボタンを同時に押すことで、Tempo ModeのON／OFFを切り替えます。

MIDICLK Slave mode

外部のMIDICLKにスレーブさせるには、Eventideストンプボックスのシステムメニューで「MIDI > CLK IN > ON」に設定し、MIDI DIN5入力またはUSB経由で有効なMIDICLKマスター機器を接続する必要があります。

MIDICLKスレーブモード時、LooperはMIDI StartおよびStopコマンドに応答します。これらのコマンドは、MIDICLKマスターとして動作しているドラムマシン、シーケンサー、DAWなどから送信されます。ただし、MIDICLKマスターモードやStart／Stopコマンドの設定方法については、ご使用の機器やソフトウェアのマニュアルを参照してください。
Looperは各状態において、MIDI StartおよびStopコマンドに以下のように応答します：

Empty

MIDI Start – Looperの内部「ビートカウンター」をリセットし、●（録音）フットスイッチの操作が次の拍に同期するようになります（詳細は下記の「フットスイッチのクオンタイズ」セクションを参照）。
MIDI Stop – 操作なし

Recording

MIDI Start – 録音を終了し、再生を開始
MIDI Stop – 録音を終了し、停止状態へ

Dubbing

MIDI Start – オーバーダブを終了し、ループ先頭から再生
MIDI Stop – 再生とオーバーダブを停止し、停止状態へ

Playing

MIDI Start – ループ先頭から再生を再トリガー
MIDI Stop – 再生を停止し、停止状態へ

Stopped

MIDI Start – 再生を開始
MIDI Stop – 操作なし

Tempo Mode Footswitch Quantization

MIDICLKは、1拍あたり24ティック（ticks）で構成されています。Tempo Modeでは、多くのフットスイッチ操作が、次のMIDI拍または次のMIDIティックにクオンタイズ（量子化）されます。各Looper状態におけるフットスイッチのクオンタイズ動作は以下の通りです：

Empty

● – 新規録音の開始は、MIDICLKスレーブモードでMIDI Startコマンドを受信した場合にのみ、次の拍に同期します。それ以外の場合は、次のティックで録音が開始されます。
▶ – 操作なし。

■ – タップテンポとしてのみ使用されます。

Recording

● – 録音からオーバーダブへの移行は、次の拍にクオンタイズされます。
▶ – 録音から再生への移行は、次の拍にクオンタイズされます。
■ – 録音を終了して停止します。この操作は次の拍にクオンタイズされます。

Dubbing

● – オーバーダブの開始／終了にはクオンタイズは適用されません。
▶ – オーバーダブを終了し、ループの先頭から再生を開始します。この操作は次のティックにクオンタイズされます。
■ – オーバーダブを終了し、再生を停止します。この操作は次の拍にクオンタイズされます。

Playing

● – オーバーダブを開始します（クオンタイズなし）。
▶ – ループの先頭から再生を開始します。この操作は次のティックにクオンタイズされます。
■ – 再生を停止します。この操作は次の拍にクオンタイズされます。

Stopped（停止状態）

● – 新規録音の開始は、MIDICLKスレーブモードでMIDI Startコマンドを受信した場合にのみ、次の拍にクオンタイズされます。それ以外の場合は、次のティックで録音が開始されます。
▶ – ループの先頭から再生を開始します。この操作は次のティックにクオンタイズされます。
■ – 操作なし。

Control Knob Tempo Mode Sync Features

以下のコントロールノブは、Tempo ModeおよびMIDI同期時に拡張機能を持ち、パラメータ変更時でも正確なMIDICLK同期を維持します。

Dly Time A / Loop PlayStart Point : Tempo Modeでは、再生可能な最小単位は1拍となるため、PlayStart Pointは拍単位で表示されます。再生開始位置は0拍から「ループ全体の長さ – 1拍」まで設定可能です。例えば、8拍のループを録音した場合、0～7拍の範囲で設定できます。
再生中にPlayStart Pointを変更した場合、その変更は次のループサイクルから適用され、MIDICLKとの拍同期は維持されます。

Dly Time B / Loop PlayLength（再生範囲）: Tempo Modeでは、再生可能な最小単位は1拍となるため、PlayLengthは拍単位で表示されます。再生範囲は1拍からループ全体の長さまで設定可能です。例えば、8拍のループを録音した場合、1～8拍の範囲で設定できます。
再生中にPlayLengthを変更した場合、その変更は次のループサイクルから適用され、MIDICLKとの拍同期は維持されます。なお、ループ全体の長さを均等に分割しないPlayLengthを設定すると、ダウンビート位置がずれていき、既存パターンに対してポリリズム的な効果が生まれます。

Speed / Varispeed : Tempo Modeでは、Speedを変更しても、Looperは常に元の録音時間基準で設定された拍数（Play Length）を基準にループします。そのため、スピードを遅くするとループは短く切り詰められ、速くするとループは複数回再生されるようになります。例えば、1倍速で8拍のループを録音し、0.5倍速で8拍再生すると、Looperは元のループの1～4拍のみを再生します。一方、1.5倍速で再生すると、8拍（1周）＋4拍（半周）という形で再生され、この1.5倍のパターンが元の時間軸に対して繰り返されます。※このSpeedベースの同期機能は、オーバーダブ中は一時的に無効になります。
オーバーダブ終了後、再生に戻ると再び有効になります。

これにより、Looperは外部オーディオやドラムマシンなどと常に正確なタイミングを維持します。また、ピッチ変化やポリリズムによる表現力豊かなレイヤーや、微細にコントロールされた揺らぎを加えつつ、常にダウンビートへ戻る動作を実現します。

MIDI CC and Aux Switch Designations

いくつかのLooper操作は、AuxスイッチまたはMIDI CCによってトリガーできます。これらはTimeFactorまたはH9のシステムメニュー、あるいはH9 Controlで設定可能です。主な機能は以下の通りです：

REC – 録音トリガー。TimeFactorのRecord ● トランスポート操作と同じ動作を行います（TimeFactorのフットスイッチ操作を参照）。
PLY – 再生トリガー。TimeFactorのPlay ▶ トランスポート操作と同じ動作を行います（同上）。
STP – 停止トリガー。TimeFactorのStop ■ トランスポート操作と同じ動作を行います（同上）。
MT – ループを消去します。
DIR – 再生方向を切り替えます（逆再生→順再生…）。
OCT – 再生スピードを1オクターブ単位で切り替えます（最初は1オクターブ下、その後1オクターブ上…）。