

Prominy Sound Library ▶▶

LPC

LE

Electric Clean Guitar

ユーザーマニュアル

ライセンス - 使用規約

すべてのサンプル、ファイル、データは Prominy の所有です。製品の購入者は、本使用規約に同意し、かつ音楽演奏および製作または映像に関連する音楽制作における使用を目的とした前提により、製品を使用するライセンス（使用許可権）を Prominy より与えられます。

このライセンスは本製品のデータを編集加工する、しないにかかわらず再販することを固く禁止します。またこのライセンス第三者に有料、無料にかかわらず転売または譲渡することも禁止します。またいかなる媒体（本製品がインストールされたコンピュータ、ハードディスク、DVD/CD ディスク、ブルーレイディスクなどのあらゆる媒体）を介しての再販または譲渡も禁止します。

この製品を第三者から転売または譲渡を受けた者は Prominy によるサポートを受ける権利は一切持たないものとします。Prominy は転売または譲渡された製品のユーザー登録は受け付けません。転売を行った時点で元の所有者のライセンスは消滅し、ライセンスに関連する一切の権利は直ちに失効します。

本製品のインストールおよび本製品に含まれるデータの使用に起因するいかなる問題もすべて使用者の責任において処理されるものとし、Prominy はそれに関し一切の責任を負わないものとします。

（この使用規約は予告なしに変更される場合があります）

Copyright © 2004-2009 Prominy All rights reserved.

All sounds created by and property of Prominy

イントロダクション

LPC エレクトリック・ギター LE

Gibson® Les Paul™ Customのパワフルかつ繊細なサウンドとProminy独自のプログラミングを融合させた本製品はリアルなギターパートを素早く簡単に作成することを可能にします。



究極のリアルタイム操作性

LPCエレクトリック・ギターLEはリアルタイム演奏時にいまだかつて無い素晴らしいリアルなギターサウンドを提供します。ギタリストが行う様々な奏法（以下参照）に、演奏をストップすること無く瞬時にアクセスすることが可能です。

シングル・ノート リアルタイム・レガート・スライド
シングル・ノート リアルタイム・ハンマリング&プリング
シングル・ノート ビブラート(deep および light)
シングル・ノート ミュートおよびピッキング・ノイズ
トレモロ
トリル
ピッキング・ハーモニクス (Pinch harmonics)
パワー・コード リアルタイム・レガート・スライド
パワー・コード ミュートおよびピッキング・ノイズ
ユニゾン・チョーキング (Unison bend)
スクラッチ (Scrape)
フレット・ノイズ
ピック・ストップ・ノイズ
ブリッジ・ミュート・ノイズ

3. ストローク自動検出 (Auto Stroke Detection)

SPMのプログラムがテンポおよび現在の拍子位置を自動的に検出し、自動的に最適なストローク方向（ダウン・ストロークまたはアップ・ストローク）を決定します。また、強制オルタネート、強制ダウン・ストローク、強制アップ・ストロークなどのモードも選択可能です。（MIDIコントロールチェンジによりモードを曲の途中で変更することも可能です。）

7. ダブル・トラッキング

ギターの演奏をレコーディングおよびミックスする際、音楽ジャンルを問わず頻繁に使われる手法が「ダブル・トラック」です。これは同じ演奏を2回弾き、それぞれのテイクを左右別々のチャンネルにパンニングし、ステレオ・ディレイなどを使用した‘擬似’ダブル・トラッキングでは再現出来ない音に広がりと厚みを与えます。本製品に含まれる[ダブル・トラック用のパッチ](#)を使用することにより、ディレイやMIDIデータの調整無しで1度の演奏でダブル・トラック効果を簡単に再現することができます。

9. リアルタイム・レガート・スライド

実際のギターで演奏されたレガート・スライドが録音された本物のレガートスライド・サンプルを使用したリアルタイム・レガート・スライドにより、他社製品に見られるピッチ変換（ポルタメント）による擬似レガート・スライドでは到底実現出来ないリアルなレガート・スライドをリアルタイム演奏で行うことができます。

フレット上を指が移動し、弦をこすりながら音程が変化するギター独特のサウンドを忠実に再現します。リアルタイム・レガート・スライドは、シングル・ノート、パワー・コード(5thコード)で演奏可能です。

必要環境

Mac:

OS 10.4.x, G4 1.4 GHz または Intel® Core™ Duo 1.66 GHz, 1 GB RAM

Win:

Windows XP または Windows Vista (32 bit), Pentium または Athlon 1.4 GHz, 1 GB RAM

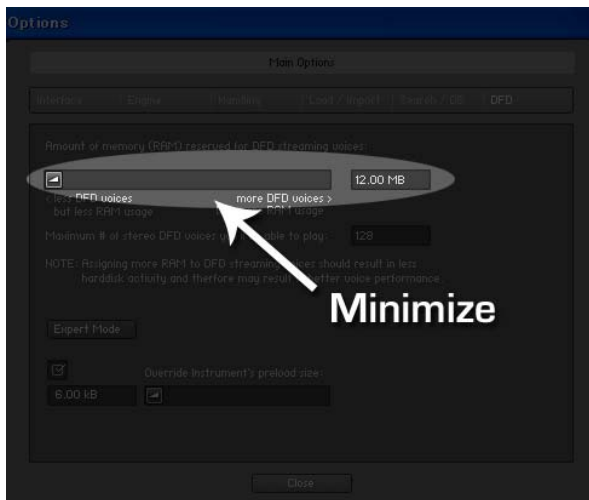
2GBの空きハードディスク領域、DVDドライブ

Native Instruments Kontakt 3

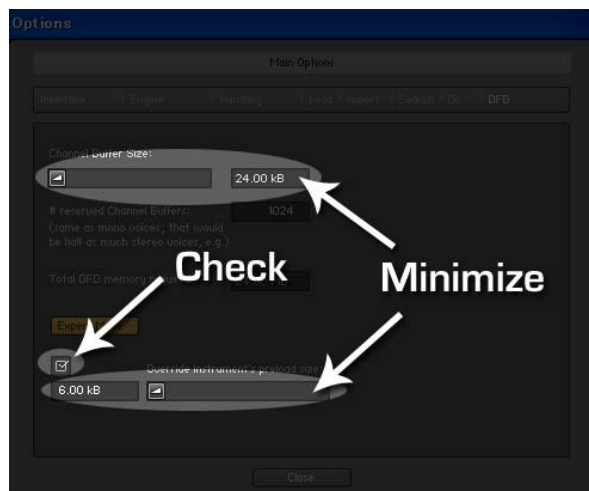
[重要] DFD設定について

ロードする前に Kontakt3 の DFD 設定を確認してください。

LPCエレクトリック・ギターLEはロードの際に非常に数多くのサンプル読み込むので、Kontakt3のDFDの設定を適切な値にすることをお勧めします。Kontakt3のDFDのプリロードのサイズの初期設定はかなり大きめに設定されています。DFDの設定が初期設定のままであれば、以下の説明にしたがって設定を変更してください。この変更により、ロード時間が大きく短縮されるとともにRAM使用量を大幅に減少させることができます。



1. Kontakt3の設定画面のDFDのタブをクリックするとDFDの設定項目が表示されます。
‘Amount of memory (RAM) reserved for...’の値を最小に (Minimize) してください。



2. ‘Expert Mode’ ボタンをクリック
3. ‘Channel Buffer Size’ を最小化 (Minimize) してください。
4. ‘Override Instrument’ s preload size’ のチェックボックスにチェックを入れてください。

もしサンプルがスムーズに再生されず音切れ等が生じる場合は必要に応じて ‘Override Instrument’ s preload size’ の値を大きくしてください。お使いのコンピュータによって異なりますが、通常は6 -12 kbで問題なくサンプルが再生されます。

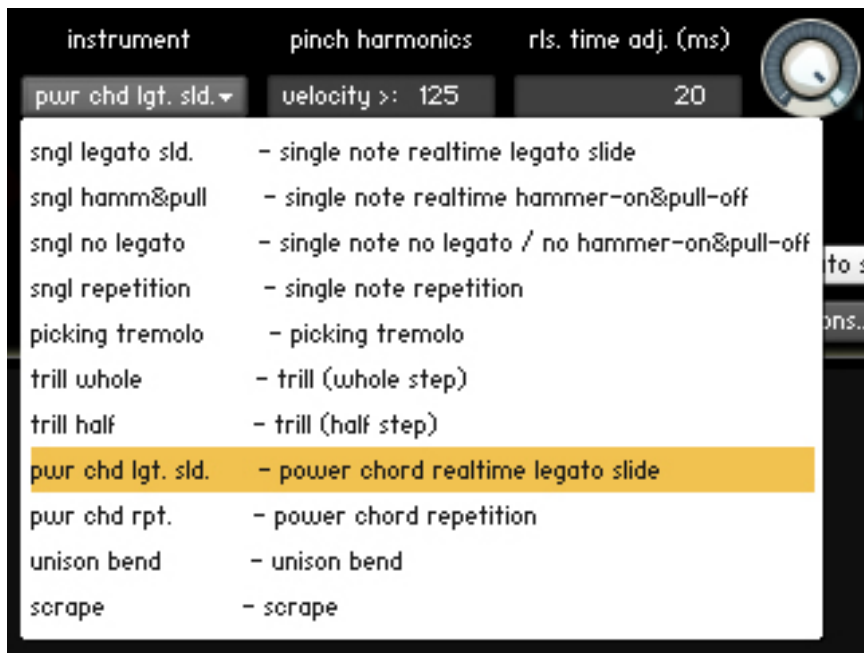
インストゥルメント モード

キー・スイッチ (初期設定)

以下のキー・スイッチを押すことによりそれぞれのインストゥルメント・モードに瞬時に切り替えることができます。 ([キースイッチの割り当ては変更可能です](#))

G0: single note リアルタイム・レガート・スライド
F#0: single note リアルタイム・ハンマリング&プリング
F0: single note レガート・スライド無し
E0: single note repetition (連打用)
D#0: picking tremolo
D0: trill whole 全音トリル
C#0: trill half 半音トリル
C0: power chord パワー・コード リアルタイム・レガート・スライド
B-1: power chord パワー・コード repetition (連打用)
A#-1: unison bend ユニゾン・チョーキング
A-1: scrape スクラッチ

インストゥルメント・モードはプルダウン・メニューでも変更可能です。



Single note (シングル・ノート)

キー・スイッチ [G0]: リアルタイム・レガート・スライド

このインストゥルメントが選択されている場合、前の音を押しえたまま次の音を打鍵するとレガート・スライドを演奏することができます。

キー・スイッチ [F#0]: リアルタイム・ハンマリング&プリング

このインストゥルメントが選択されている場合、前の音を押しえたまま次の音を打鍵するとハンマリングおよびプリングを演奏することができます。

キー・スイッチ [F0]: リリース・トリガー repetition (連打) モード

このインストゥルメントが選択されている場合、ノート・オフ時に同じ音がもう一度トリガーされます。(リリース・トリガー) これにより、速いスピードで音を途切れさせることなく同じ音を連打することができます。速いテンポに合わせた同音連打のみならず、速度可変のトレモロ演奏用としても使用することができます。

キー・スイッチ [E0]: レガート・スライド無し

キー・スイッチ [D#0]: ピッキング・トレモロ

レコーディングされた本物のトレモロのサンプルが鳴ります。

キー・スイッチ [D0]: 全音トリル

レコーディングされた本物の全音トリルのサンプルが鳴ります

キー・スイッチ [C#0]: 半音トリル

レコーディングされた本物の半音トリルのサンプルが鳴ります

Power Chord (パワー・コード)

キー・スイッチ [C0]: リアルタイム・レガート・スライド

このインストゥルメントが選択されている場合、前の音を押しえたまま次の音を打鍵するとレガート・スライドを演奏することができます。

キー・スイッチ [B-1]: リリース・トリガー repetition (連打) モード

このインストゥルメントが選択されている場合、ノート・オフ時に同じ音がもう一度トリガーされます。(リリース・トリガー) これにより、速いスピードで音を途切れさせることなく同じ音を連打することができます。速いテンポに合わせた同音連打のみならず、速度可変のトレモロ演奏用としても使用することができます。

Unison Bend (ユニゾン・チョーキング)

キー・スイッチ [A#-1]

Fast bend / slow bend (MIDI CC# 4)

0 - 63: 速いチョーキング

64 - 127: 遅いチョーキング

Scrape (スクラッチ)

キー・スイッチ [A-1]

Pinch Harmonics (ピッキング・ハーモニクス)

ノート・ベロシティが設定された[スレッシュホールド・レベル](#)(初期設定: 125)より高い場合、ピッキング・ハーモニクスが鳴ります。

Fret noise (フレット・ノイズ)

[ホールド・キー](#)や[ストップ・キー](#)を使用することにより、フレット・ノイズが鳴り、音が止まります。

Bridge mute noise (ブリッジ・ミュート・ノイズ)

[ホールド・キー](#)や[ストップ・キー](#)を使用することにより、ブリッジ・ミュート・ノイズ(ブリッジに手を置いた時に鳴るノイズ)が鳴り、音が止まります。

Pick stop noise (ピック・ストップ・ノイズ)

[ホールド・キー](#)や[ストップ・キー](#)を使用することにより、ピック・ストップ・ノイズ(弦の振動を弦に当てて止める時になるノイズ)が鳴り、音が止まります。

Finger release noise (フィンガー・リリース・ノイズ)

[ホールド・キー](#)や[ストップ・キー](#)を使用することにより、フィンガー・リリース・ノイズ(弦を押さえた指をフレットから離れた時になるノイズ)が鳴り、音が止まります。

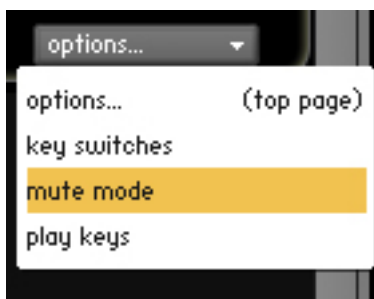
ミュートおよびピッキング・ノイズ

サステイン音とミュートおよびピッキング・ノイズの切り替えはモジュレーション・ホイール(MIDI CC# 1)またはペロシティ・スイッチにより行うことができます。

ミュート・モードの初期設定

Mute mode	Single note	Power chord
モジュレーション・ホイール (CC# 1)	CC#1 =; 0 - 31: 通常のサステイン 32 - 63: ルーズなミュート 64 - 95: 中くらいのミュート 96 - 126: タイトなミュート 127: ピッキング・ノイズ	CC#1 =; 0 - 31: 通常のサステイン 32 - 126: ミュート 127: ピッキング・ノイズ
ペロシティ・スイッチ	Velocity =; 0 - 100: 通常のサステイン 101 - 127: ミュート/ピッキング・ノイズ かつ CC#1 =; 0 - 41: ルーズなミュート 42 - 83: 中くらいのミュート 84 - 126: タイトなミュート 127: ピッキング・ノイズ	Velocity =; 0 - 100: 通常のサステイン 101 - 127: ミュート/ピッキング・ノイズ かつ CC#1 =; 0 - 126: ミュート 127: ピッキング・ノイズ

ミュート・モードの切り換え方法

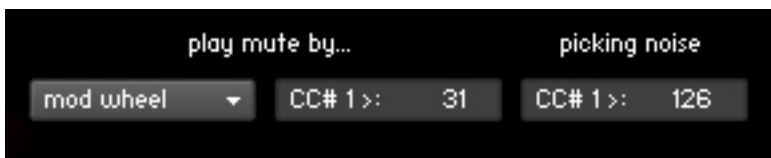


プルダウン・メニュー; ‘options...’ から ‘mute mode’ を選択すると、ミュート・モードの設定画面が表示されます。



‘play mute by...’ のプルダウン・メニューから ‘mod wheel’ または ‘velocity’ を選択してください。

ミュート・モード: モジュレーション・ホイール (MIDI CC# 1)



このモードでは、通常のサスティン音とミュート/ピッキング・ノイズの切り換えをモジュレーション(MIDI CC# 1)を使用して行うことができます。上の写真の場合、MIDI CC# 1の値ミュート・スレッショルド・レベルの31よりも大きく、ピッキング・ノイズ・スレッショルド・レベルを超えない場合にミュートのサンプル・グループが有効になり、次回の打鍵でミュートの音が鳴ります。MIDI CC# 1の値がピッキング・ノイズ・スレッショルド・レベルの126を超えた時(この場合は127)、ピッキング・ノイズのサンプル・グループが有効になり、次回の打鍵でピッキング・ノイズの音が鳴ります。

ミュート・モード: ベロシティ



このモードでは、通常のサスティン音とミュート/ピッキング・ノイズの切り換えをベロシティの強さによって行います。上の写真の場合、ノート・ベロシティベロシティ・スレッショルド・レベルの100よりも小さい場合、ミュートの音が鳴ります。また、ノート・ベロシティベロシティ・スレッショルド・レベルの100よりも小さく、なおかつMIDI CC# 1の値がピッキング・ノイズ・スレッショルド・レベルの126を超えている時(この場合は127)、ピッキング・ノイズの音が鳴ります。

ミュート・モードや各スレッショルド・レベルは以下のMIDIコントロールチェンジによっても変更可能です。

MIDI CC# 48	mute mode 0 - 63: modulation wheel (MIDI CC# 1) / 64 - 127: velocity
MIDI CC# 49	picking noise MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level
MIDI CC# 50	mute MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level *ミュート・モードが 'mod wheel' の時
MIDI CC# 51	mute velocity threshold level *ミュート・モードが 'velocity' の時

ピッキング・ノイズはホールド・キーやストップ・キーを使用して鳴らすことも可能です

プレイ・キー (ホールド・キーおよびストップ・キー)

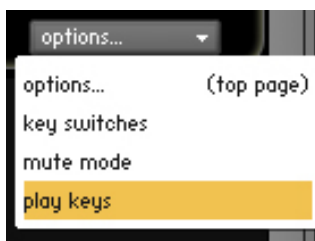
Hold key (ホールド・キー)

演奏中にホールド・キーを押さえたままその音をノート・オフすると、その音はリリースされホールド・キーで設定された音が鳴ります。

Stop key (ストップ・キー)

演奏中にストップ・キーを押した瞬間、元の音はリリースされ、ストップ・キーで設定された音が鳴ります。

プレイ・キーのカスタマイズ



プルダウン・メニュー ('options...') から 'play keys' を選択してください。



各プレイ・キーに割り当てたいノイズのボタンをクリックしてください。

例えば上の写真の場合、

- G#0を押さえながらノート・オフすると、元の音はリリースされてフィンガー・リリース・ノイズとフレット・ノイズが鳴ります。
- A0を押さえながらノート・オフすると、元の音はリリースされてピック・ストップ・ノイズとブリッジ・ミュート・ノイズが鳴ります。
- A#0が押された時に元の音はリリースされ、ピッキング・ノイズが鳴ります。
- B0が押された時に元の音はリリースされ、ピッキング・ノイズとフレット・ノイズが鳴りません。

プレイ・キーへのノイズの割り当てはMIDI CC# 114, 115, 116, 117, 118, 119を使用して設定することも可能です。

MIDI CC# 114	カスタマイズするプレイ・キーの選択 *このコントロールチェンジはMIDI CC# 115 - 119とともに使用.	0 - 31: Hold Key 1 32 - 63: Hold Key 2 64 - 95: Stop Key 1 96 - 127: Stop Key 2
MIDI CC# 115	Picking noise	0 - 63: OFF 64 - 127: ON
MIDI CC# 116	Pick stop noise	
MIDI CC# 117	Finger release noise	
MIDI CC# 118	Bridge mute noise	
MIDI CC# 119	Fret noise	

ビブラート (シングル・ノートのみ)

シングル・ノートのインストゥルメント・モードのいずれか（トリルおよびトレモロを除く）が選択されている時、アフタータッチを使用してビブラートの音を出すことができます。（もしお使いのMIDIキーボードの鍵盤がアフタータッチ機能を持たない場合は、コントローラが割り当て可能なスライダーやノブがあればそれらにアフタータッチをアサインし、ビブラートをコントロールすることができます。（お使いのMIDIキーボードにアサイン可能・スライダー/ノブがない場合は、シーケンサーからアフタータッチのデータを送信することによってコントロールすることも可能です。）

アフタータッチの送信方法についての詳細は、お使いのMIDIキーボードまたはシーケンサーのマニュアルでご確認ください。

ビブラート・タイプ (MIDI CC# 5)

MIDIコントロールチェンジ5を使用してビブラートの深さを選択することができます。

(このMIDI CC# 5はくまでビブラートの深さを選択する目的のみで使用されます。アフタータッチによりビブラート音が有効になっていない限り、このMIDI CC# 5を変更してもビブラート音は鳴りません)

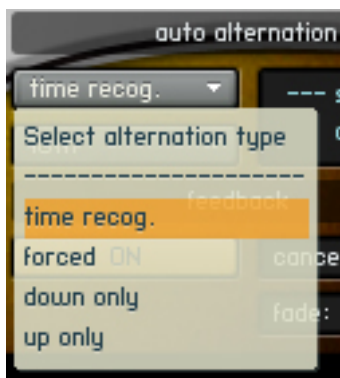
0 - 63: deep (深いビブラート)

64 - 127: light (浅いビブラート)

オート・オルタネーション (ストローク自動検出)



オート・オルタネーション・モード



4つのストロークモードがあります。プルダウン・メニューより選択、またはMIDI CC# 58により変更可能です。

time recognition (MIDI CC# 58: 0 - 31)	自動認識モード：SPMが現在のテンポと拍子位置および設定された検知解像度から最適なストローク方向（ダウンまたはアップ）を自動的に割り出します。
forced (MIDI CC# 58: 32 - 63)	強制オルタネート・モード：強制的にダウン・ストローク/アップ・ストロークを交互に繰り返します。
down only (MIDI CC# 58: 64 - 95)	強制ダウン・モード：強制的にダウン・ストロークが行われます。
up only (MIDI CC# 58: 96 - 127)	強制アップ・モード：強制的にアップ・ストロークが行われます。

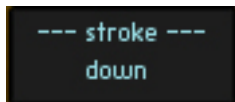
レゾリューション (検知解像度)



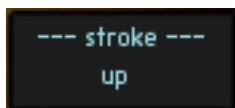
‘time recognition’ (自動認識モード)が選択されている場合の検知解像度です。プルダウン・メニューより選択、またはMIDI CC# 57により変更可能です。

midi CC# 57	resolution
0 - 25	8分
26 - 50	8分 (3連)
51 - 75	16分
76 - 100	16分 (3連)
101 - 127	32分

ストローク・インフォメーション・ウインドウ



‘ダウン・ストローク’が検出されている（または‘down only’モードが有効になっている）



‘アップ・ストローク’が検出されている（または‘up only’モードが有効になっている）

キー・スイッチ

キー・スイッチのカスタマイズ方法:

プルダウン・メニューの‘options…’から‘key switches’を選択するとキー・スイッチの設定画面が表示されます。ナンバーボックス内の右に表示されている数字がMIDIノート番号で、左がノート名です。数字の部分に数値（キー・スイッチとして割り当てたいMIDIノート番号）を直接入力するか、マウスカーソルを置いたときに表示される上下の矢印をクリックして数値を変更することにより各インストゥルメント・モードに切り替えるためのキー・スイッチを変更することができます。



数値を変更すると自動的にノート名も更新されます。

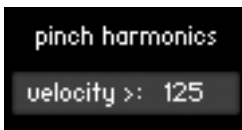
Note: ‘drop ksw mode’（ドロップ・キー・スイッチ・モード）が有効な場合、G#0からB0までは [‘ホールド・キー’](#) および [‘ストップ・キー’](#) として使用されるので通常のキー・スイッチとしては使用できません。

トーン・コントロール



このノブで実際のギターについているトーン・コントロールのように、音の高域をカットすることができます。MIDI CC# 59でもコントロール可能です。

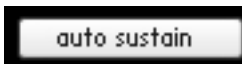
ピッキング・ハーモニクス・スレッショルド・レベル



このナンバー・ボックスでピッキング・ハーモニクス (pinch harmonics) をトリガーするためのベロシティのスレッショルド (しきい値) を設定することができます。打鍵された時のベロシティの値が設定されたスレッショルド・レベルよりも高い場合、現在選択されているインストゥルメント・モードに代わってピッキング・ハーモニクスがトリガーされます。このスレッショルド・レベルはMIDI CC# 55でも変更可能です

Note: この機能を使用しない場合は値を127にしてください。

オート・サスティン



オート・サスティンがオフの場合、ノート・オフ時に音はストップします。(通常のキーボード演奏のように) また、この時ポリフォニック (和音) での演奏ができます。MIDI CC# 54にてオート・サスティンのオン・オフが行えます。

ヒント - サスティンペダルを使用してアルペジオを演奏する:

SPMインストゥルメントでアルペジオを演奏したい場合、サスティンペダル(MIDI CC# 64)使用してそれを行うことができます。サスティンペダルがONの時、オート・サスティンは自動的にオフになり、瞬時にポリフォニックの演奏が可能になります。また、サスティンペダルを踏んでいるので、鍵盤から手を離れた後も音は鳴り続けます。新しい次の音が前の音と同じ場合には前の音は自動的にキャンセルされ、通常のサスティンペダルのように音が2重に鳴ることが無いようにプログラムされています。サスティンペダルがOFFになった瞬間に再びオート・サスティンは自動的にONになります。

オート・サスティン機能について:

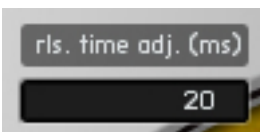
これはより実際のギター演奏に近い感覚でギターのサウンドをキーボード上で演奏するための機能です。ピックで弦を弾くと、意図的に音を止めるまで音は鳴り続けます。

SPMインストゥルメントの使用時は同じ音を繰り返し演奏する際、(一般的に実際のギター演奏においては、キーボード演奏時よりも同じ音の繰り返しが頻繁に行われます) ノート・オフした時の音切れを避けることができます。ノート・オンの後、音は以下の事が起こるまで鳴り続けます。

- 次の音がノート・オンされる
- ホールド・キーまたはストップ・キーがトリガーされる
- サンプルが最後まで再生される

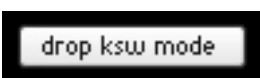
次のノート・オンまで音は鳴り続けるので、次の音を打鍵するまでは両手は自由に使えます。これにより、演奏をストップする事無くキー・スイッチを押したりコントローラを動かしたりして次の音に備えるための時間を得ることができます。これもSPMが様々なコントロールや多彩な奏法を単一のMIDIチャンネルでスムーズに行うことのできる理由のひとつです。

リリース・タイム・アジャストメント



オート・サスティン機能がオンの状態で次の音が打鍵された時、前の音は自動的にノート・オフされます。その時リリースされる前の音のリリース・タイムをこの機能で調節することができます。この値を適切に設定することによって前の音と次の音がスムーズにつながります。推奨値は0 - 30msの範囲内ですが、これはインストゥルメント、テンポ、使用されるエフェクターやアンプ（どの程度までディストーションをかけるか）等によって異なります。リリース・タイムはナンバー・ボックスに値を直接入力するか、またはMIDI CC# 62により変更できます。

ドロップ・キー・スイッチ・モード



C1 - D#1のドロップ・チューニングされた低い音域を使う場合、このボタン（ドロップ・キー・スイッチ・モード）をONにします。ドロップ・キー・スイッチ・モード時はプレイ・キー（ホールド・キーおよびストップ・キー）は下に4つシフトされます。ドロップ・キー・スイッチ・モードはMIDI CC# 113を使用してON/OFFすることもできます。

ドロップ・キー・スイッチ・モード: OFF

ホールド・キーはC1とC#1、ストップ・キーはD1とD#1に割り当てられます。

ドロップ・キー・スイッチ・モード: ON

ホールド・キーはG#0とA0、ストップ・キーはA#0とB0に割り当てられます。

ヒント: C1 - D#1の音域を使用しない場合はドロップ・キー・スイッチ・モードをOFFにすることをお勧めします。(G#0、A0、A#0、B0の鍵盤を、インストゥルメント・モードを切り替えるためのキー・スイッチ領域として使うことができます。)

ダブル・トラック用のパッチ

For Kore + Kontakt 3:

LPC_LE_doubletrack.kpe (‘Kore’ フォルダに収録)

もしKore 2とKontakt 3の両方をお持ちの場合、’Kore’ フォルダ内に収録された.kpeファイルを使用することができます。あらかじめダブル・トラッキングされた左右それぞれのチャンネルにKoreのビルト・イン（内蔵）アンプシミュレータがインサートされているので、Koreでその.kpeファイルをロードするだけで即座にダブル・トラッキングされなおかつアンプに通されたパワフルでワイドなサウンドを演奏することができます。

LPC_LE_doubletrack.kpeの使い方



ビルト・イン（内蔵）アンプシミュレータはパラメータをエディットして音色を調整することが可能です。また、違うアンプシミュレーションのプリセットに変更することもできます。

.kpeファイルをロードします。



ビルト・イン・アンプシミュレーションのみ(ダブル・トラッキング無し)のバージョンもあります。
(ファイル名: LPC_LE.kpe)

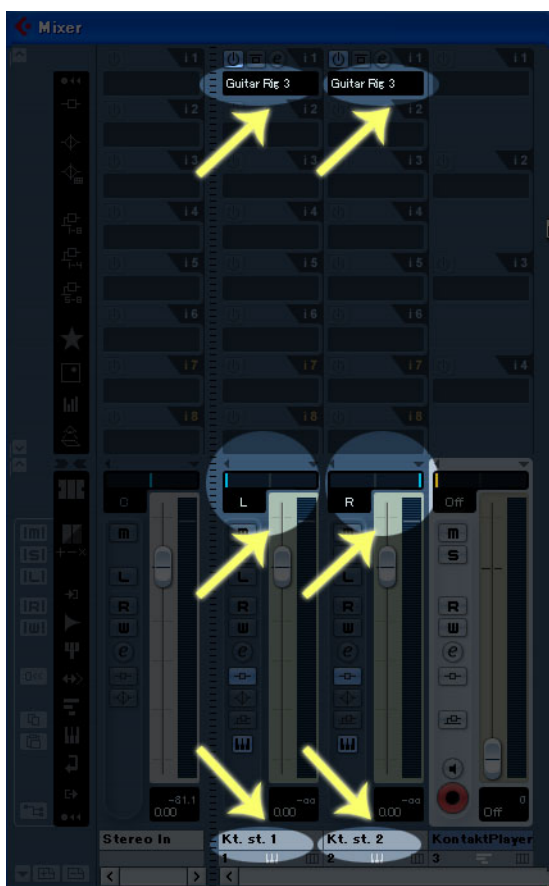
For Kontakt 3:

LPC_LE_doubletrack.nkm (‘Multis’ フォルダに収録)

LPC_LE_doubletrack.nkmの使い方

マルチ内に2つのインストゥルメントがあります。そのひとつ‘LPC_LE_Left’のオーディオ信号はKontaktのアウトプット‘st.1’に送られ、もうひとつの‘LPC_LE_Right’のオーディオ信号は‘st.2’に送られます。Kontaktから出力される各アウトプットからのオーディオ信号をお使いのDAWで以下の写真のようにルーティングしてください。

例：DAWのミキサー



DAWのミキサー上でKontaktからのアウトプット(st.1およびst.2)が割り当てられたそれぞれのチャンネルにアンプシミュレータを挿入し、st.1は左に、st.2は右にパンニングしてください。

Note: 2つの異なるKontaktのアウトプットを使用する理由は、ダブル・トラッキングとは、ギタープレイヤーが同じパートを2つの異なるテイクでレコーディングし、それらを左右に振り分けるというレコーディングおよびミックスの手法ですので、あくまで「1本のギターに対してひとつのアンプ」ということになります。ひとつのアンプシミュレータに2本のギターを同時に送ると、本来別々に処理されるべき音が混ざり、正常な効果は得られません。(2人のギタープレイヤーがひとつしかないギターアンプを同時に使うのと同様の現象になります。)したがって、st1、st2からのそれぞれのオーディオ信号に別々にアンプシミュレータを挿入する必要があります。それぞれ2本のギターを別々に処理できるように、ダブル・トラックのインストゥルメントは最初から異なるアウトプットから出力される設定してあります。信号がアンプシミュレータを

通過した後、お使いのDAW/シーケンサー（またはハードウェア）のミキサーで2つのギターを左右に振り分けてご使用ください。

MIDI controllers

MIDI CC# 48	mute mode 0 - 63: modulation wheel (MIDI CC# 1) 64 - 127: velocity
MIDI CC# 49	picking noise MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level
MIDI CC# 50	mute MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level
MIDI CC# 51	mute velocity threshold level
MIDI CC# 54	auto sustain ON / OFF 0 - 63: ON 64 - 127: OFF
MIDI CC# 55	pinch harmonic threshold level
MIDI CC# 57	auto alternation (auto stroke detection) resolution 0 - 25: 8th 26 - 50: 8th triplet 51 - 75: 16th 76 - 100: 16th triplet 101 - 127: 32nd
MIDI CC# 58	auto alternation (auto stroke detection) mode 0 - 31: auto 32 - 63: forced 64 - 95: down only 96 - 127: up only
MIDI CC# 59	tone control
MIDI CC# 62	release time adjust
MIDI CC# 113	drop key switch mode ON / OFF 0 - 63: ON 64 - 127: OFF
MIDI CC# 114	target Play Key to customize *This controller needs to be used with MIDI CC# 115 - 119. 0 - 31: Hold Key 1 32 - 63: Hold Key 2 64 - 95: Stop Key 1 96 - 127: Stop Key 2
MIDI CC# 115	picking noise (Play Key) *This controller needs to be used with MIDI CC# 114. 0 - 63: OFF 64 - 127: ON

MIDI CC# 116	<p>pick stop noise (Play Key)</p> <p>*This controller needs to be used with MIDI CC# 114.</p> <p>0 - 63: OFF</p> <p>64 - 127: ON</p>
MIDI CC# 117	<p>finger release noise (Play Key)</p> <p>*This controller needs to be used with MIDI CC# 114.</p> <p>0 - 63: OFF</p> <p>64 - 127: ON</p>
MIDI CC# 118	<p>bridge mute noise (Play Key)</p> <p>*This controller needs to be used with MIDI CC# 114.</p> <p>0 - 63: OFF</p> <p>64 - 127: ON</p>
MIDI CC# 119	<p>fret noise (Play Key)</p> <p>*This controller needs to be used with MIDI CC# 114.</p> <p>0 - 63: OFF</p> <p>64 - 127: ON</p>

LPC Electric Guitar LE User Manual (Japanese)

V1.00

July, 2009

Written by AKIHITO OKAWA

Copyright © 2004 – 2009 Prominy All rights reserved.



URL: <http://prominy.com>

Email: info@prominy.com