

ULTRA REALISTIC VIRTUAL ELECTRIC GUITAR



SSC

Electric Guitar

User's Manual
ユーザー・マニュアル

目次

目次	2
ライセンス - 使用規約	10
イントロダクション	11
必要環境	14
[重要] プリロード・バッファ・サイズの設定	15
ヒント	16
略語一覧	17
SPM (Super Performance Multi)	19
SPM の機能	20
- メイン・インストゥルメント	21
キー・スイッチ	21
リリース・タイム・アジャストメント	22
オート・オルタネーション (ストローク自動検出)	23
トーン・コントロール	24
ハイ・ベロシティ・スレッショルド・レベル	24
サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッショルド・レベル	25
フィードバック・オプション	26
オート・サスティン	27
option ボタン	27
プレイ・キー (ホールド・キーおよびストップ・キー)	28
ドロップ・キー・スイッチ・モード	29
next ボタン	29
ピックアップ・セッティング	30
トーン・コントロール MIDI ナンバー	30
Finish ボタン	30
- ハイ・ベロシティ・インストゥルメント	31
キー・スイッチ・レンジおよびベロシティ・スレッショルド・レベル	31
- リリース・インストゥルメント	32
プレイ・キー (ホールド・キーおよびストップ・キー)	32
キー・スイッチ・レンジ	32
- フィードバック	33
フィードバック・コントロール	33
キー・スイッチ・レンジ	34
- ピックアップ・セレクター	35
ピックアップ・セレクト キー・スイッチ	35
トーン・コントロール	36
ノイズ・ボリューム・コントロール	36
SPM - マルチ	38
Super_Performance_Multi	39
マルチ: SC_SPM	39
マルチ: SC_SPM_lite	45
マルチ: SC_SPM_DoubleTrack	45

マルチ: SC_SPM_DoubleTrack_lite	45
All_Chords	46
マルチ: SC_all_chords	46
マルチ: SC_all_chords_DoubleTrack	48
Switchable	49
マルチ: bmn_SPM001	52
マルチ: bmn_SC_all_chords	53
SPM – インストゥルメント	54
000_SPM	55
インストゥルメント: 4th_5th_hamm_pull	55
インストゥルメント: 4th_legato_slide	56
インストゥルメント: 4th_repetition	57
インストゥルメント: 5th_legato_slide	57
インストゥルメント: 5th_legato_slide_vel	58
インストゥルメント: 5th_repetition	59
インストゥルメント: 5th_velocity_switch	59
インストゥルメント: double_bend	60
インストゥルメント: feedback	61
インストゥルメント: natural_harmonics	61
インストゥルメント: octave_legato_slide	62
インストゥルメント: octave_legato_slide_3rt	62
インストゥルメント: octave_legato_slide_4rt	62
インストゥルメント: octave_legato_slide_5rt	62
インストゥルメント: octave_legato_slide_6rt	62
インストゥルメント: pwr_chrd_5rt_legato_vel	63
インストゥルメント: pwr_chrd_6rt_legato_vel	63
インストゥルメント: pwr_chrd_5rt_vel	64
インストゥルメント: pwr_chrd_6rt_vel	64
インストゥルメント: single_bend+vibrato	65
インストゥルメント: single_hammer_on_pull_off	66
インストゥルメント: single_legato_slide	67
インストゥルメント: single_legato_slide_vel	68
インストゥルメント: single_note_RR	69
インストゥルメント: single_repetition	69
インストゥルメント: Special_FX	70
インストゥルメント: stationary_bend	71
インストゥルメント: string3root_flat5th	72
インストゥルメント: string3root_flat5th_vel	73
インストゥルメント: string3root_major3rd	74
インストゥルメント: string3root_major3rd_vel	75
インストゥルメント: string3root_special_vel	76
インストゥルメント: tremolo_picking	78
インストゥルメント: trill_half	78
インストゥルメント: trill_whole	78

インストゥルメント: unison_bend	79
インストゥルメント: 4th_gliss_down_hi_velo	79
インストゥルメント: 5th_gliss_down_hi_velo	80
インストゥルメント: 5th_whmmy_p_harm_hi_velo	80
インストゥルメント: picking_harmonic_hi_velo	81
インストゥルメント: snl_gls_updown_hi_velo	81
インストゥルメント: 4th_glss_down_rel	82
インストゥルメント: 5th_glss_down_rel	82
インストゥルメント: bridge_mute_noise_rel	83
インストゥルメント: fret_noise_rel	83
インストゥルメント: pick_stop_noise_rel	83
インストゥルメント: posi_change_noise_rel	83
インストゥルメント: single_gls_updown_rel	84
139_various_chords	85
インストゥルメント: 01_139_major_6rt	86
インストゥルメント: 02_139_major_5rt	86
インストゥルメント: 03_140_minor_6rt	86
インストゥルメント: 04_140_minor_5rt	86
インストゥルメント: 05_141_7th_6rt	87
インストゥルメント: 06_141_7th_5rt	87
インストゥルメント: 07_142_m7_6rt	87
インストゥルメント: 08_142_m7_5rt	87
インストゥルメント: 09_143_maj7_6rt	88
インストゥルメント: 10_143_maj7_5rt	88
インストゥルメント: 11_144_add9	88
インストゥルメント: 12_145_7th_9th	89
インストゥルメント: 13_146_maj7th_9th	89
インストゥルメント: 14_159_m9	90
インストゥルメント: 15_147_sus4_6rt	90
インストゥルメント: 16_147_sus4_5rt	90
インストゥルメント: 17_154_major3rd_vib	91
インストゥルメント: 18_148_dim7_6rt	91
インストゥルメント: 19_148_dim7_5rt	91
インストゥルメント: 20_160_aug	92
インストゥルメント: 21_156_sharp9	92
インストゥルメント: 22_155_opn_chord	93
インストゥルメント: 23_158_other_chords	95
Normal インストゥルメント	99
Single note (シングル・ノート)	100
001_single_sustain	100
004_single_slide_down_1fret ~ 027_single_slide_up_12fret	101
028_single_mute	101
031_single_trill	101
032_single_hammer_on	102

033_single_pull_off	102
034_single_picking_harmonics	102
035_single_bend	103
036_s_bend_pick_harm	103
126_tremolo_picking	104
162_single_note_gliss_up_down	104
600_natural_harmonics	104
5th-dyad chord (5度コード)	105
037_5th_sustain	105
040_5th_slide_down_1fret ~ 063_5th_slide_up_12fret	105
064_5th_mute	106
065_5th_gliss_down	106
165_5th_whammy_down	106
4th-dyad chord (4度コード)	107
071_4th_sustain	107
074_4th_slide_down_1fret ~ 088_4th_slide_up_3fret	108
098_4th_mute	108
168_4th_5th_hammer_on_pull_off	108
Octave (オクターブ)	109
101_octave_sustain	109
102_octave_slide_down_1fret ~ 125_octave_slide_up_12fret	110
Noise, Special FX (ノイズ・効果音その他)	111
127_single_picking_noise	111
128_5th_picking_noise	111
129_4th_picking_noise	112
130_brush_noise	112
133_fret_noise	113
135_other_noise	113
153_pick_stop_noise	113
161_whammy_FX	113
Additional bend techniques (その他のチョーキング)	114
136_unison_bend	114
137_stationary_bend	114
138_double_bend	115
Various Chords (色々なコード)	116
139_major	116
140_minor	116
141_7th	117
142_m7	117
143_maj7th	118
144_add9	118
145_7th_9th	119
146_maj7th_9th	119
147_sus4	120

148_dim7	120
154_major3rd_vibrato	121
155_open_chords	121
156_sharp9 (#9)	123
158_other_chords	124
159_m7(9)	127
164_string3root_major3rd	127
166_string3root_flat5th	128
167_power_chord	128
マッピングおよびキー・レンジ	129
Single note (シングル・ノート)	130
001_single_sustain	130
004_single_slide_down_1fret	131
005_single_slide_down_2fret	131
006_single_slide_down_3fret	131
007_single_slide_down_4fret	132
008_single_slide_down_5fret	132
009_single_slide_down_6fret	132
010_single_slide_down_7fret	133
011_single_slide_down_8fret	133
012_single_slide_down_9fret	133
013_single_slide_down_10fret	134
014_single_slide_down_11fret	134
015_single_slide_down_12fret	134
016_single_slide_up_1fret	135
017_single_slide_up_2fret	135
018_single_slide_up_3fret	135
019_single_slide_up_4fret	136
020_single_slide_up_5fret	136
021_single_slide_up_6fret	136
022_single_slide_up_7fret	137
023_single_slide_up_8fret	137
024_single_slide_up_9fret	137
025_single_slide_up_10fret	138
026_single_slide_up_11fret	138
027_single_slide_up_12fret	138
028_single_mute	139
031_single_trill	140
032_single_hammer_on	141
033_single_pull_off	142
034_single_picking_harmonics	143
035_single_bend	144
036_s_bend_pick_harm	144
126_tremolo_picking	145

162_single_note_gliss_up_down	146
600_natural_harmonics	146
5th-dyad chord (5度コード)	147
037_5th_sustain	147
040_5th_slide_down_1fret	147
041_5th_slide_down_2fret	148
042_5th_slide_down_3fret	148
043_5th_slide_down_4fret	148
044_5th_slide_down_5fret	149
045_5th_slide_down_6fret	149
046_5th_slide_down_7fret	149
047_5th_slide_down_8fret	150
048_5th_slide_down_9fret	150
049_5th_slide_down_10fret	150
050_5th_slide_down_11fret	151
051_5th_slide_down_12fret	151
052_5th_slide_up_1fret	151
053_5th_slide_up_2fret	152
054_5th_slide_up_3fret	152
055_5th_slide_up_4fret	152
056_5th_slide_up_5fret	153
057_5th_slide_up_6fret	153
058_5th_slide_up_7fret	153
059_5th_slide_up_8fret	154
060_5th_slide_up_9fret	154
061_5th_slide_up_10fret	154
062_5th_slide_up_11fret	155
063_5th_slide_up_12fret	155
064_5th_mute	156
065_5th_gliss_down	157
165_5th_whammy_down	158
4th-dyad chord (4度コード)	159
071_4th_sustain	159
074_4th_slide_down_1fret	160
075_4th_slide_down_2fret	161
076_4th_slide_down_3fret	161
086_4th_slide_up_1fret	162
087_4th_slide_up_2fret	163
088_4th_slide_up_3fret	163
098_4th_mute	164
168_4th_5th_hammer_on_pull_off	165
Octave (オクターブ)	166
101_octave_sustain	166
102_octave_slide_down_1fret	166

103_octave_slide_down_2fret	167
104_octave_slide_down_3fret	167
105_octave_slide_down_4fret	167
106_octave_slide_down_5fret	168
107_octave_slide_down_6fret	168
108_octave_slide_down_7fret	168
109_octave_slide_down_8fret	169
110_octave_slide_down_9fret	169
111_octave_slide_down_10fret	169
112_octave_slide_down_11fret	170
113_octave_slide_down_12fret	170
114_octave_slide_up_1fret	170
115_octave_slide_up_2fret	171
116_octave_slide_up_3fret	171
117_octave_slide_up_4fret	171
118_octave_slide_up_5fret	172
119_octave_slide_up_6fret	172
120_octave_slide_up_7fret	172
121_octave_slide_up_8fret	173
122_octave_slide_up_9fret	173
123_octave_slide_up_10fret	173
124_octave_slide_up_11fret	174
125_octave_slide_up_12fret	174
Noise, Special FX (ノイズ・効果音その他)	175
127_single_picking_noise	175
128_5th_picking_noise	176
129_4th_picking_noise	177
130_brush_noise	178
133_fret_noise	178
135_other_noise	180
153_pick_stop_noise	182
161_whammy_FX	182
Additional bend techniques (その他のチョーキング)	183
136_unison_bend	183
137_stationary_bend	184
138_double_bend	184
Various Chords (色々なコード)	185
139_major	185
140_minor	185
141_7th	186
142_m7	186
143_maj7th	187
144_add9	187
145_7th_9th	188

146_maj7th_9th	188
147_sus4	189
148_dim7	189
154_major3rd_vibrato	190
155_open_chords	191
156_sharp9 (#9)	192
158_other_chords	193
159_m7(9)	194
164_string3root_major3rd	194
166_string3root_flat5th	194
167_power_chord	195
クレジット	196

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、インターネット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 © 2004-2011 Prominy. All rights reserved.

All sounds created by and property of Prominy Inc.

イントロダクション

SC エレクトリック・ギター

約123,000サンプル（約64GB）に及ぶ、Fender® Stratocaster®のシャープでナチュラルなサウンド！

1. 究極のリアルタイム操作性・柔軟性 - SC SPM (Super Performance Multi)

SC SPM (Super Performance Multi) インストゥルメント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
リアルタイム・ハンマリング&プリング
ビブラート(deep & light)
ミュートおよびピッキング・ノイズ
グリス・ダウン
グリス・アップ
トレモロ
トリル
ピッキング・ハーモニクス

●5thコード

リアルタイム・レガート・スライド
ビブラート
ミュートおよびピッキング・ノイズ
アーム・ダウン(whammy bar)
アーム・ダウン (ピッキング・ハーモニクス付)
グリス・ダウン (fast & slow)

●4thコード

リアルタイム・レガート・スライド
ビブラート
ミュートおよびピッキング・ノイズ
グリス・ダウン

4thコードから5thコードへのハンマリング

5thコードから4thコードへのプリング

●パワー・コード

リアルタイム・レガート・スライド
ミュートおよびピッキング・ノイズ
グリス・ダウン

●オクターヴ奏法

リアルタイム・レガート・スライド
ピッキング・ノイズ

●3弦ルートコード

b5thコード
メジャー3rd コード
メジャー3rd コード アーム・ビブラート
メジャー3rd コード グリス・ダウン

●その他

ユニゾン・チョーキング (Unison bend)
フィードバック
ナチュラル・ハーモニクス
特殊 FX (scrape, whammy bar, etc.)
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
ポジション・チェンジ・ノイズ

2. すべてのピックアップ・ポジションのサウンドが再現可能

SCのレコーディング用に特殊な改造が施されたFender® Stratocaster®を使用して同時に録音されたすべてピックアップの信号が、緻密なプログラミング技術にてパーフェクトに同期した状態でミックスされることにより、すべて（5つ）のピックアップ・ポジションのサウンドの再現を可能にしました。

フロント ポジション (neck)
フロント-ミドル ポジション (neck-middle)
ミドル ポジション (middle)
ブリッジ-ミドル ポジション (bridge-middle)
ブリッジ ポジション (bridge)

各ピックアップのボリューム調節や、ピックアップ切り替え時のノイズを再現することも可能です。

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。）

4. リアル・コード

SCには本物のコード・サンプルを使用した様々なコードが収録されています。

他社製品の多くは、シングル・ノートのサンプルを演奏時にプログラムで組み合わせて鳴らしているので、ギター特有の「コード」サウンドとは違うものになり、やはり単にバラバラの音を組み合わせて鳴らしている感じがしてしまいます。特に、エレクトリック・ギターにおいてはその違いは顕著に現れます。

SCは実際に演奏された膨大な数のコード・サンプルを独自のプログラミングにより容易に演奏することができます。音を出した瞬間、それがすぐに「本物」であるとわかります。

- major, minor, 7th, minor 7th, major 7th, add 9th, 7th-9th, major 7th-9th, sus 4th, dim 7th, aug, #9th, minor 9th, major 3rd（ビブラートあり・なし、ピッキング・ハーモニクス付き・無し）、open chords, power chords（5thコードとは別）、など。

これらはすべてSPMインストゥルメントとして他のすべてのSPMインストゥルメントに組み合わせて使用でき、様々なギター・コードに瞬時に切り換えて演奏できます。先述のストローク方向自動検出機能（Auto Stroke Detection）により、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。

5. フィードバック

ギターをアンプの前で大音量で鳴らした時のフィードバックを再現します。フィードバックの音程やフェードタイムも設定可能です

6. アサインブル・キー・スイッチ

すべてのSPM用インストゥルメントはユーザーが任意のキー・スイッチをアサインすることが可能です。頻繁に使用する奏法を一番押しやすいキーに割り当てるなど、様々な状況に合わせた最適なセッティングを作ることができます。

SCには膨大な奏法が収録されていますが、一部の奏法を除くほとんどの奏法がSPM用インストゥルメントとして使用可能です。SPMのカスタマイズは自由です。好きなSPM用インストゥルメントを組み合わせ、それぞれに任意のキー・スイッチをアサインし、独自のSPMのセッティングを構築することができます。

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、音に広がりや厚みを与えます。

SPM用インストゥルメントには、上記の「ダブル・トラック」用のインストゥルメントが用意されています。ショート・ディレイなどを使用した‘擬似’ダブル・トラックでは再現出来ない音の広がりや厚みを得ることができます。

8. ドロップC（ダウン・チューニング）の低音を収録

近年のロックでは、最低音がEのスタンダードチューニングではなくドロップDやドロップCなどのドロップ・チューニング（ダウン・チューニング）を使用し、より低く重い音が出される傾向にあります。SCはドロップされたCの音まで収録しているので、あらゆる音楽ジャンルに対応可能です。

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、5thコード、4thコード、オクターブ奏法、パワー・コードに用意されています。

10. ギターからダイレクトにレコーディングされたクリーンサウンド

お好みのアンプシミュレータを通して好みのサウンドを作り様々な音楽ジャンルへの対応、幅広い音作りが可能

11. ピッキング・ノイズも複数のフォームで全ての弦、全てのフレットを収録

リアルなギタートラックを作る上で、ピッキング・ノイズをはじめとするさまざまなノイズは非常に重要な役割を果たします。一般的なギターライブラリにおいて、ピッキング・ノイズは非常に少ない収録数なので、ピッキング・ノイズをギター・パートに加える時に本来のポジションをは違うピッキング・ノイズ使用しなければならず、そのためサスティンのサウンドとピッキング・ノイズの音の間に違和感が生じるという問題がありました。様々な抑え方のピッキング・ノイズを全てのポジションで収録しているこのライブラリでは、サスティンのサウンドとピッキング・ノイズの間における違和感の無い、リアルなギタートラックの作成を実現します。正しいポジションのピッキング・ノイズを正しいタイミングで入れる事が、シーケンサー上でリアルなギタートラックを作る重要な鍵となります。

12. その他の特徴

- ・ 単一楽器としては世界でもっとも大きなヴァーチャル・インストゥルメント
膨大な波形収録数および奏法バリエーションによる圧倒的な表現力
- ・ 全ての弦、全てのフレットを音を余すところ無く収録（一部奏法を除く）、ハイポジションでの演奏の再現も可能
- ・ 単音、5度コード、4度コード、オクターブ奏法、パワー・コード、ビブラート、チョーキング、ユニゾン・チョーキング、ステーションナリー・チョーキング、ダブル・チョーキング、レガート・スライド、ピッキング・ハーモニクス、フィードバック、アーム・ダウン、アームによるFX、様々なコード、ピッキング・ノイズ、ノイズFX、etc.

必要環境

Mac OS X® X 10.5以降, Intel® Core™ Duo 1.66 GHz, 1 GB RAM

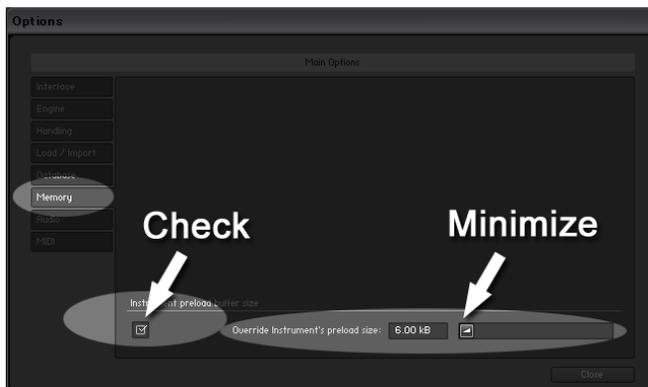
Windows® XP (SP2, 32bit) / Vista® (32/64 Bit), Windows 7® (32/64 Bit),
Pentium® または Athlon XP 1.4 GHz, 1 GB RAM

36 GB のハードディスク空容量, DVDドライブ
Kontakt 4 Player付属（別途サンプラーは必要ありません）

[重要] プリロード・バッファ・サイズの設定

マルチやインストゥルメントをロードする前に必ずpreload buffer sizeの確認を行ってください。

V-METALはロード時に膨大な数のサンプルが読み込まれるため、まずKontaktのオプション画面でプリロードの設定を行うことをお勧めします。Kontaktのプリロードの初期設定はストリーミングの安定度を優先させるためにプリロードのサイズがかなり大きく設定されています。(通常の使用では大きすぎる値が設定されています。)数多くのサンプルを読み込む際に生じるメモリ不足を回避するためには、プリロードのサイズを小さくしなくてはなりません。



1. 'Options' ボタン

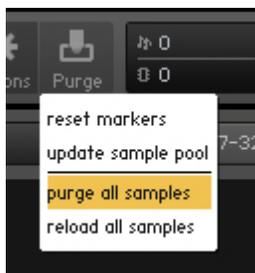


をクリックして 'Memory' のタブをクリックしてください。

2. チェックボックスにチェックを入れ、'Override Instrument's preload size' の値を最小にするか、12kbにしてください。

上の写真では、'Override Instruments preload size' の値は6kbになっていますが、もしサンプルのストリーミングがスムーズに行われず音切れ等が発生するようであれば、値を12kbにしてください。最適な値はお使いのコンピュータの性能によって異なりますが、一般的には12kbのプリロードバッファがあればストリーミングは問題なく行われます。それでもまだストリーミングが追いつかず音切れする場合には必要に応じて値を大きくしてください。

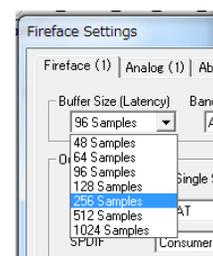
Purge All Samples



RAMを節約するもうひとつの有効な手段として、Kontakt / Kontakt Player 'purge all samples' という機能を使う方法もあります。マルチやインストゥルメントをロードした後に、'Purge' アイコンをクリックし、'purge all samples' を選択します。古いコンピュータでない限り、演奏時にKontakt PlayerはPurge機能に「よってメモリから除外されたサンプルを瞬時に読み込み、音切れすることなくストリーミングすることが期待できます。

マルチを使用時、打鍵時にノイズが発生する場合

多くのインストゥルメントを含むマルチはインストゥルメント単体使用時に比べてある程度の処理能力がオーディオ・システムに必要とされます。もし打鍵時にノイズが発生する場合は、オーディオ・インターフェイスのレイテンシーの値を「大きく」してください。(Kontaktのオプションのpreload buffer sizeとは違い、「小さく」してください。) レイテンシーの変更に関する詳細はお使いのオーディオ・インターフェイスのマニュアルをご参照ください。



ヒント

[未使用インストゥルメントの削除によるRAMスペース節約]

もし現在取り掛かっているプロジェクト(曲)で使用していないインストゥルメントがある場合は、それらをマルチから取り除き、違う名前で(プロジェクト名や曲名など)マルチを再セーブすることをお勧めします。これにより、使用していないインストゥルメントで占有していたRAMスペースの節約とロード時間の短縮ができます。

[SPMのカスタマイズにグローバル・コントローラまたはMIDIコントロールチェンジを使用する]

SPMインストゥルメントのほとんどのパラメータはMIDIコントロールチェンジで設定の変更が可能です。パラメータの設定は各インストゥルメントのインターフェイスでも行うことができますが、マルチ内のインストゥルメントで共通のパラメータを設定する場合はMIDIコントロールチェンジで行うことをお勧めします。これにより一度にすべてのインストゥルメントの設定が可能です。

[ソロ / ミュート・ボタンは使用しないでください]



マルチ (.nkm) 使用時、マルチ内のすべてインストゥルメントは同一のMIDI情報を受信する必要があるため、インストゥルメントのソロ/ミュート・ボタンは使用しないでください。

略語一覧

rt	root (= root string number) e.g. 40_5th_sld_dwn_1f_fst_5rt
t	top note = key' mapping (= 2 or 3 digit numbers) e.g. 72t_4th_vibrato
+_gd	gliss down
_1time	only 1time (繰り返し無し) 1time trill
_4th	4th-dyad chord (4度コード)
_5th	5th-dyad chord (5度コード)
_7th	7th chord
_7th_9th	7(9) chord
_add9	add9 chord
_br_noise	brush noise ストローク・ノイズ
_ctn	continuously (連続 trill)
_d	down picking (down stroke)
_dbl	double track
_df	down stroke fast
_dim7	dim7 chord
_double_bend	double bend ダブル・チョーキング
_ds	down stroke slow
_dwn	down picking (down stroke), または slide down
_foot	foot controller
_glis	gliss ('gliss down' または 'gliss up')
_h	half step 半音
_h_v	hi velocity instrument ハイ・ベロシティ・インストゥルメント
_hamm_pull	real time hammer-on & pull-off リアルタイム・ハンマリング&プリング
_harm	harmonics (pinch harmonics) ピッキング・ハーモニクス
_hi_velo	hi velocity instrument ハイ・ベロシティ・インストゥルメント
_leg	legato (legato slide) レガート・スライド
_m7	m7 chord
_m9	m7(9) chord
_maj7	maj7 chord
_maj7th_9th	maj7(9) chord
_major	major chord
_mid	middle, or medium
_minor	minor chord
_mj3_v	major 3rd chord vibrato
_mj3_v_ph	major 3rd chord vibrato with pinch harmonics
_nv	no vibrato ビブラート無し
_oct	octave
_opn_chord	open chords, low chords

_opt	オブティマイズ・マッピング オブティマイズド・マッピング
_p_harm	pinch harmonics ピッキング・ハーモニクス
_ph	pinch harmonics ピッキング・ハーモニクス
_pk	Picking
_posi	position (position change noise) ポジション・チェンジ・ノイズ
_pwr_chrd	power chord パワー・コード
_rel	release (or release instrument) リリース、またはリリース・インストゥルメント
_rtsl	real time legato slide リアルタイム・レガート・スライド
_s	Single note シングル・ノート
_sharp9	7(#9) chord
_sld	legato slide レガート・スライド
_slw	slow
_sngl	Single note シングル・ノート
_st_bend	stationary bend ステーショナルリー・チョーキング
_str	String 弦 (例: str6 = 6弦)
_sus4	sus4 chord
_sust	sustain
_u	up picking (up stroke)
_u_bend	unison bend ユニゾン・チョーキング
_uf	up stroke fast
_up	up picking, or slide up
_us	up stroke slow
_v	velocity switch ベロシティ・スイッチ
_vel	velocity switch ベロシティ・スイッチ
_velo	velocity switch ベロシティ・スイッチ
_vib	Vibrato ビブラート
_w	whole step 全音
_wh	whole+half (1.5 whole step) 1音半
_whmmy	whammy bar アーム
aug	augmented chord
b*	bridge pickup
m*	middle pickup
n*	neck pickup
bnr*	Switchable (すべてのピックアップ・ポジションを選択可能)

SPM (Super Performance Multi)



SPMの機能



SC SPM (Super Performance Multi)を使用することにより、リアルタイムに非常にリアルなギターのサウンドを演奏することができます。演奏を止めることなく膨大な数のギターの奏法に瞬時にアクセスし、リアルで完成度の高いギター・パートの作成を素早く行うことが可能です。

SPM インストゥルメントには5つの種類があります。

メイン・インストゥルメント



ハイ・ペロシティ・インストゥルメント



リリース・インストゥルメント



フィードバック



ピックアップ・セレクター



－ メイン・インストゥルメント



キー・スイッチ

すべてのSPMインストゥルメントには任意のキー・スイッチを割り当てる機能があります。ロードしたマルチに新たなSPMインストゥルメントを加え、それに任意のキー・スイッチを割り当てることができます。演奏者が弾き易いようにキー・スイッチの配置を自由にカスタマイズすることが可能です。

キー・スイッチの割り当て方:



プルダウン・メニューをクリックしてキー・スイッチとして使用したいキーを選択します。



MIDIノート番号を直接ナンバー・ボックスに入力して設定することも可能です。

(ナンバー・ボックスを持たないSPMインストゥルメントもあります)

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。

リリース・タイム・アジャストメント

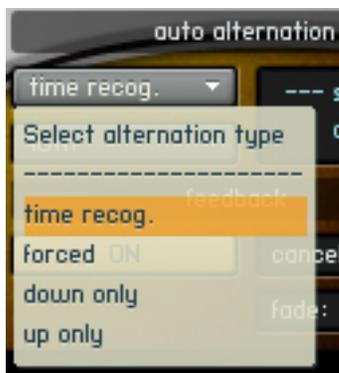


オート・サスティン機能がオンの状態で次の音が打鍵された時、前の音は自動的にノート・オフされます。その時リリースされる前の音のリリース・タイムをこの機能で調節することができます。この値を適切に設定することによって前の音と次の音がスムーズにつながります。推奨値は0 - 30msの範囲内ですが、これはインストゥルメント、テンポ、使用されるエフェクターやアンプ（どの程度までディストーションをかけるか）等によって異なります。リリース・タイムはナンバー・ボックスに値を直接入力するか、またはMIDI CC# 62により変更できます。

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。

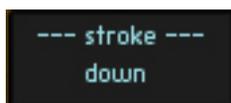
Resolution



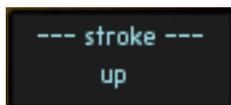
‘time recognition’（自動認識モード）が選択されている場合の検知解像度です。プルダウン・メニューより選択、またはMIDI CC# 57により変更可能です。

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）

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（ネック・ピックアップ）、CC# 60（ミドル・ピックアップ）、CC# 61（ブリッジ・ピックアップ）でもコントロール可能です。

ハイ・ベロシティ・スレッシュヨルド・レベル



このナンバー・ボックスでマルチ内にロードされている[ハイ・ベロシティ・インストゥルメント](#)をトリガーするためのベロシティのスレッシュヨルド（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ュヨルド・レベルよりも高い場合、現在選択されているメイン・インストゥルメントに代わってハイ・ベロシティ・インストゥルメントがトリガーされます。このスレッシュヨルド・レベルはMIDI CC# 55でも変更可能です。

重要：この値はマルチにロードされているハイ・ベロシティ・インストゥルメントのスレッシュヨルド・レベルの値と同一でなくてはなりません。もしハイ・ベロシティ・インストゥルメントを使用していない場合はこの値は127である必要があります。（ハイ・ベロシティ・インストゥルメントを使用しない状態でスレッシュヨルドより強いベロシティで打鍵した場合は何も音が鳴りません。）この機能を使用しない場合は必ず値を127にしてください。

サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベル

いくつかのメイン・インストゥルメントには‘サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベル’のナンバー・ボックスがあります。サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベルにはいくつかの種類があります。例えば;

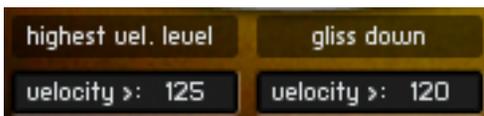


ベロシティが120より高い場合、グリス・ダウンがトリガーされます。



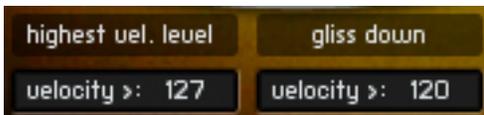
ベロシティが80より低い場合、ミュートがトリガーされます。

ハイ・ベロシティ・インストゥルメントとサブ・ベロシティ・スイッチの使用



れます。

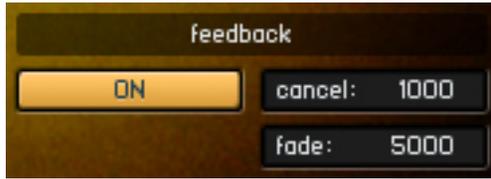
ベロシティが120より高い場合、グリス・ダウンがトリガーされますが、ベロシティが125を超えるとマルチ内のハイ・ベロシティ・インストゥルメントがトリガーされ



ベロシティが120より高い場合、グリス・ダウンがトリガーされます。ベロシティが最高値の127でもハイ・ベロシティ・インストゥルメントはトリガーされません。

参考: もしサブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベルにハイ・ベロシティ・スレッシュホールド・レベルより高い値を入れた場合、ハイ・ベロシティ・スレッシュホールド・レベルは自動的にサブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベルの値に1を加えた値になります。

フィードバック・オプション



フィードバック使用時のメイン・インストゥルメントの設定を行います。フィードバックに入る時のフェード・インの時間、フェード・アウトの有効/無効、フェード・アウトをキャンセルするための猶予時間を設定することができます。これらのパラメータは以下のMIDI CCナンバーでコントロールできます。

オプション	機能	MIDI CC#
ON / OFF button	フェード・アウトを有効/無効にする	90
cancel フィードバック・キャンセル・タイム (ms)	この機能により、打鍵後に設定した時間が経過する前にノート・オフすると、フィードバックに入る際のメイン・インストゥルメントのフェード・アウトをキャンセルできます。反対に、打鍵した後に設定時間を過ぎるとフィードバックに入るためにメイン・インストゥルメントがフェード・アウトします。言い換えると、設定した時間内にノート・オフするとフィードバックしないこととなります。この値は フィードバック インストゥルメント のキャンセル・タイムと同一でなければなりません。	89
fade fade-out time (ms)	フィードバックが始まった時、メイン・インストゥルメントはここで設定された時間に沿ってフェード・アウトします。もしフィードバック・キャンセル・タイム内にノート・オフした場合にはフェード・アウトは開始されません。	87

重要: この機能を使用するには、[フィードバック インストゥルメント](#)がマルチにロードされている必要があります。フィードバック インストゥルメントがロードされていない場合はメイン・インストゥルメントがフェード・アウトした後でフィードバック音が鳴らずに無音になります。また、フィードバック インストゥルメントのキー・スイッチ・レンジが正しく設定されている必要があります。

参考: このフィードバックは主にヘヴィなディストーションをかけた状態で使われるべき機能です。クリーン・アンプでの使用は不自然なサウンドにある場合があります。

オート・サスティン



いくつかのSingle note（シングル・ノート）インストゥルメントにはこのボタンがついています。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)を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:

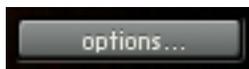
これはより実際のギター演奏に近い感覚でギターのサウンドをキーボード上で演奏するための機能です。ピックで弦を弾くと、意図的に音を止めるまで音は鳴り続けます。

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。

option ボタン



このボタンをクリックするとそのインストゥルメントのさらなる設定画面が表示されます。

プレイ・キー（ホールド・キーおよびストップ・キー）



Hold keys（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。左の写真の場合、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・ノイズが鳴ります。また、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・ノイズが鳴ります。



Stop keys（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。左の写真の場合、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。また、B0が押されると元の音は止まりますが、B0には3つのうちのどれも選択されていないので、元の音がリリースされた後は何も鳴りません。

また、MIDI CC# 115、116、117、118を使ってプレイ・キーの設定を行うこともできます。

プレイ・キー	MIDI CC#	ボタン
hold key 1	115	0: すべて OFF
hold key 2	116	1: ピッキング・ノイズ - ON
stop key 1	117	2: ピック・ストップ・ノイズ - ON
stop key 2	118	3: フィンガー・リリース・ノイズ - ON
		4: ピッキング・ノイズ + ピック・ストップ・ノイズ - ON
		5: ピッキング・ノイズ + フィンガー・リリース・ノイズ - ON
		6: ピック・ストップ + フィンガー・リリース・ノイズ - ON
		7: すべて ON
		(数字はMIDIコントロールチェンジの値)

ドロップ・キー・スイッチ・モード



drop ksw mode

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# 114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を他のSPM インストゥルメントを割り当てるためのキー・スイッチとして使うことができます。)

next ボタン



このボタンを押すと次の設定画面に移行します。

ピックアップ・セッティング



この画面でピックアップ・セレクト キー・スイッチおよび各ピックアップ・レベルを設定できます。ひとつのピックアップ・ポジションのみ使用の場合はこれらの設定を変更する必要はありません。この画面上のパラメータは複数のピックアップ・ポジションを切り替えて演奏する場合にのみ使用します。（詳細は [‘Switchable’](#) のセクションを参照してください）

トーン・コントロール MIDI ナンバー



このナンバー・ボックスではトーン・コントロールを行うためのMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。（59、60、61の中からいずれかの番号を選択します。デフォルト設定はネック・ピックアップ: 59、ミドル・ピックアップ: 60、ブリッジ・ピックアップ: 61）もし異なるピックアップ

のインストゥルメントのトーン・コントロールを一括して行いたい場合は、すべてのインストゥルメントのこの値を同じにしてください。この値はコントロール・チェンジ・ナンバー105でも変更できます。.

MIDI CC# 105

- 0 - 42: トーン・コントロール MIDI CC number = 59
- 43 - 85: トーン・コントロール MIDI CC number = 60
- 86 - 127: トーン・コントロール MIDI CC number = 61

Finish ボタン

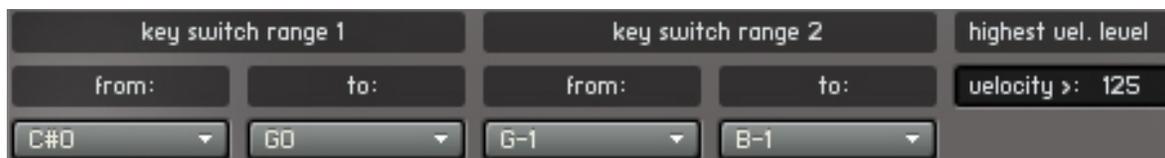


このボタンをクリックするとインターフェイスのトップ画面に戻ります。

- ハイ・ベロシティ・インストゥルメント



キー・スイッチ・レンジおよびベロシティ・スレッシュョルド・レベル



最大4つのキー・スイッチ・レンジを設定できます。例えば上の写真の場合、C#0からG0またはG-1からB-1のいずれかのキー・スイッチにアサインされたメイン・インストゥルメントが125を超えるベロシティで演奏された場合、このハイ・ベロシティ・インストゥルメント（ピッキング・ハーモニクス）が鳴ります。キー・スイッチがC0設定されたメイン・インストゥルメントを演奏時はベロシティが125（= ベロシティ・スレッシュョルド・レベル）を超えてもこのハイ・ベロシティ・インストゥルメントはなりません。（なぜならC0はこのハイ・ベロシティ・インストゥルメントのキー・スイッチ・レンジに入っていないからです）キー・スイッチ・レンジを設定することにより、複数のメイン・インストゥルメントで一つのハイ・ベロシティ・インストゥルメントを共有することができます。

ベロシティ・スレッシュョルド・レベルはMIDIコントロール・チェンジ・ナンバー55でも変更可能です。この値はそのハイ・ベロシティ・インストゥルメントのキー・スイッチ・レンジ内にあるメイン・インストゥルメントのベロシティ・スレッシュョルド・レベルと同じである必要があります。（異なる値が入っていると、スレッシュョルド・レベルを超えたときに無音になる場合や、メイン・インストゥルメントとハイ・ベロシティ・インストゥルメントが同時に鳴ってしまう場合があります）

- リリース・インストゥルメント



プレイ・キー（ホールド・キーおよびストップ・キー）



リリース・インストゥルメントは4つのプレイ・キーにて演奏することができます。（[‘プレイ・キー’](#)についての詳細は‘メイン・インストゥルメント’のセクションを参照してください）。メイン・インストゥルメントのプレイ・キーと同じ働きをしますが、リリース・インストゥルメントにはメイン・インストゥルメントには含まれていないサンプルが使用されており、メイン・インストゥルメントから独立したインストゥルメントであると言えます。

キー・スイッチ・レンジ

リリース・インストゥルメントのキー・スイッチ・レンジの機能はハイ・ベロシティ・インストゥルメントのキー・スイッチ・レンジと同じです。キー・スイッチ・レンジを設定することにより、複数のメイン・インストゥルメントで一つのリリース・インストゥルメントを共有することができます。最大4つのキー・スイッチ・レンジを設定できます。

キー・スイッチ・レンジ3および4を設定するときは‘ksw range 3&4’ボタンを押してください。



- フィードバック



フィードバック・コントロール



フィードバック インストゥルメントのON・OFF、フィードバック開始時のフェード・インの長さ、フィードバック・キャンセル・タイムを設定できます。それぞれのパラメータは以下のMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーでもコントロール可能です。

option	function	MIDI CC#
ON / OFF button	フィードバックを有効/無効にします。	90
cancel フィードバック・キャンセル・タイム (ms)	この機能により、打鍵後に設定した時間が経過する前にノート・オフすると、フィードバックは開始されません。反対に、打鍵した後に設定時間を過ぎると、ノート・オフ時にフィードバックが開始され、フィードバック音がフェード・インしメイン・インストゥルメントがフェード・アウトします。この値はメイン・インストゥルメントのフィードバック・キャンセル・タイムと同一でなければなりません。	89
fade fade-in time (ms)	フィードバックが始まった時、フィードバック音がここで設定された時間に沿ってフェード・インします。もしフィードバック・キャンセル・タイム内にノート・オフした場合にはフィードバック音は鳴りません。	88

キー・スイッチ・レンジ

ハイ・ベロシティ・インストゥルメントおよびリリース・インストゥルメントと同様に最大4つのキー・スイッチ・レンジを設定できます。

キー・スイッチ・レンジ3および4を設定するときは 'ksw range 3&4' ボタンを押してください。



参考: フィードバックはヘヴィなディストーションとともに使用してください。クリーンなアンプ・セッティングでの使用は不自然な結果になる場合があります。

– ピックアップ・セレクター

(127_noises/135_other_noise' および 'Switchable' フォルダに収録)



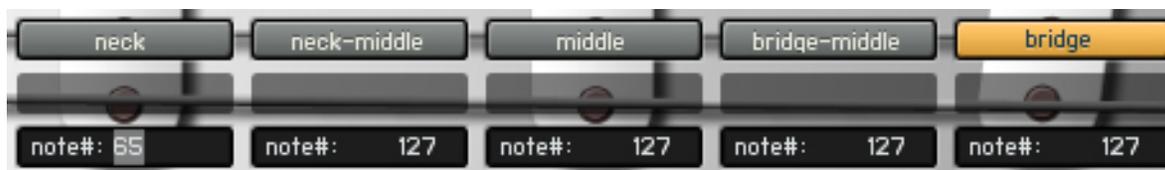
ピックアップ・セレクターにはピックアップを切り替えた際に生じるのノイズを再現する機能があります。キー・スイッチにてピックアップ・ポジションが切り替えられた時、「カチッ」というクリック音やアームのスプリングの鳴りが再現されます。

このインストゥルメントはSwitchableマルチと共に使用してください。(詳細は ['Switchable'](#) のセクションを参照してください)

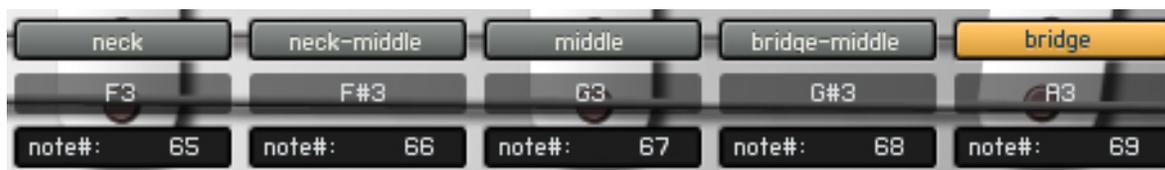
ピックアップ・セレクト キー・スイッチ

ヒント: 以下の方法ですべてのピックアップ・セレクト・キー・スイッチを一度に設定することができます。

左端のナンバー・ボックスにネック・ポジションに割り当てたいMIDIノートナンバーを入力します。



自動的に5つの連続したキー・スイッチが割り当てられます。



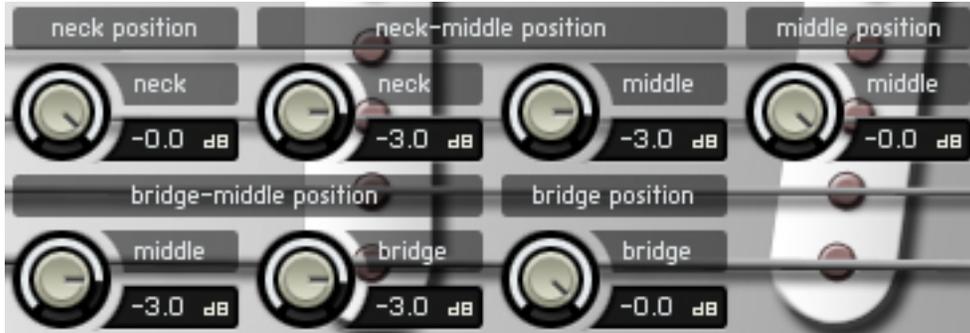
MIDIコントロール・チェンジ・ナンバー106でも同様に、すべてのキー・スイッチを一度に設定できます。

トーン・コントロール



このノブでハイ・フリケンシー（高域成分）をカットすることができます。またこのノブはMIDIコントロールチェンジの59（ネック・ピックアップ）、60（ミドル・ピックアップ）、61（ブリッジ・ピックアップ）を通してコントロールすることも可能です。

ノイズ・ボリューム・コントロール



これらのノブを使用して、各ピックアップ・ポジションに切り替えられた時のスイッチング・ノイズのボリュームを変更することができます。

- SPM ダブルトラッキング・インストゥルメント

('for_double_track' フォルダに収録)

名前に '_dbl' という文字列を含むSPM インストゥルメントはダブルトラッキング・インストゥルメントです。

‘ダブル・トラッキング’ とはギターのリコーディングの際によく使われる手法で、ギタリストは同一のパートを2回演奏し、そのうちのひとつを左端に、もうひとつを右端にパンニングします。これによりギターサウンドにコーラスやショート・ディレイでは得ることのできない、大きく広がったステレオ・イメージと厚みを与えることができます。このリコーディング・テクニックは‘SPMダブルトラッキング・インストゥルメント’を使用して簡単に再現することができます。

SC Electric Guitarでのダブル・トラッキングの方法:

1. SPMインストゥルメント(ダブル・トラッキング用ではない・インストゥルメント; 例えば、' b_5th_legato_slide' など)をロードし、そのインストゥルメントを左端にパンします。
2. _dbl という文字列を含んだ同じ(または類似した*) 名前のSPMダブルトラッキング・インストゥルメントをロードし、(この場合は' b_dbl_5th_legato_slide') インストゥルメントを右端にパンします。
3. 上記の2つインストゥルメントに同一のMIDIチャンネルを割り当てます。

* いくつかのダブルトラッキング・インストゥルメントの名前はKontakt Player 2の字数制限により短縮されています。

ヒント: 'SC_SPM_DoubleTrack' というマルチはすでに通常のSPMインストゥルメントとSPMダブルトラッキング・インストゥルメントの両方が組み込まれたマルチで、あらかじめそれぞれ別のアウトプットにルーティングされています。通常のSPMインストゥルメントはKontakt Player 2 のst. 1、ダブルトラッキング・インストゥルメントはst. 2にルーティングされています

※パンニングはご使用のDAWで行ってください。

SPM - マルチ



Super_Performance_Multi

(それぞれの SPMインストゥルメントについての詳細は、[‘SPM - インストゥルメント’](#) および
‘SC_controller_chart.pdf’ を参照してください)

ヒント:

SCIには以下のデフォルトのSPMマルチには含まれていない多数のオプションのSPMインストゥルメントがあります。デフォルトマルチにそれらを加えたり、使用しないインストゥルメントをマルチから削除してマルチを自由にカスタマイズしたりすることができます。

マルチ: SC_SPM

/Multis/*****/Super_Performance_Multi/ (‘****’ = ‘bridge’ または ‘middle’ または ‘neck’)に収録

このマルチに含まれる奏法:

Single note (シングル・ノート)

- リアルタイム・レガート・スライド
- リアルタイム・ハンマリング&プリング
- ビブラート (deep & light)
- ミュート、ピッキング・ノイズ
- グリス・ダウン、グリス・アップ
- ピッキング・トレモロ
- トリル
- ピッキング・ハーモニクス

5th-dyad chord (5度コード)

- リアルタイム・レガート・スライド
- ビブラート
- ミュート、ピッキング・ノイズ
- アーム・ダウン (ピッキング・ハーモニクス付き)
- グリス・ダウン (fast & slow)

4th-dyad chord (4度コード)

- リアルタイム・レガート・スライド
- ビブラート
- ミュート、ピッキング・ノイズ
- グリス・ダウン

Unison bend (ユニゾン・ベンド)

Special FX (スクラッチ, アーム, その他)

Feedback (フィードバック)

Noises (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、
ポジション・チェンジ・ノイズ)

キー・スイッチ (初期設定)

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: 5th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
B-1: 5th-dyad chord repetition (連打用)
A#-1: 5th-dyad chord ベロシティ・スイッチ
A-1: 4th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
G#-1: 4th-dyad chord repetition (連打用)
G-1: unison bend ユニゾン・チョーキング
F#-1: Special FX (Scrapes, whammy bars)

Single note (シングル・ノート)

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のススティン / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ススティ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)で行うことができます。

ビブラート (Aftertouch)

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ナブル・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)

0 - 63: deep (深いビブラート)

64 - 127: light (浅いビブラート)

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)

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、前の音を押さ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、前の音を押さ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

キー・スイッチ [C#0]: 半音トリル

5th-dyad chord (5度コード)

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のサステイン / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: 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)で行うことができます。

ビブラート (Aftertouch)

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ナブル・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。

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。

キー・スイッチ [A#-1]: ペロシティ・スイッチ・モード

このインストゥルメントが選択されている場合、ペロシティの強弱により、サスティン音とミュート/ピッキング・ノイズを瞬時に切り替え、5度コードを使用した(主にROCKの)パッキングを簡単に演奏することができます。

ペロシティ =

0-110: ミュート

95-125: サスティン

(126 > : ピッキング・ハーモニクス) - このスレッシュホールドは変更可能です。

4th-dyad chord (4度コード)

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のサスティン / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

サスティ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)で行うことができます。

ビブラート (Aftertouch)

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ナブル・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。

キー・スイッチ [A-1]: 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 [G#-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 [G-1]

Fast bend / slow bend (MIDI CC# 1)

0 - 63: 速いチョーキング

64 - 127: 遅いチョーキング

Special FX

キー・スイッチ [F#-1]

(スクラッチ, アーム, その他効果音など)

Pinch Harmonics (ピッキング・ハーモニクス)

<ハイ・ベロシティ・インストゥルメント>

キー・スイッチ; G0, F#0, F0, E0, D#0, D0, C#0, B-1, A#-1, A-1, G#-1, G-1, F#-1 のいずれかのインストゥルメントが選択された状態でノート・ベロシティが125より高い場合、ピッキング・ハーモニクスが鳴ります。

5th-dyad chord whammy bar (5度コード アーム・ダウン)

<ハイ・ベロシティ・インストゥルメント>

キー・スイッチ; G0が選択された状態でノート・ベロシティが125より高い場合、5度コード アーム・ダウン (ピッキング・ハーモニクス付き) が鳴ります。

(ハイ・ベロシティ・インストゥルメントのスレッシュールド・レベルはMIDI CC# 55で変更できます)

Single note Gliss down / up (シングル・ノート グリス・ダウン/アップ)

<リリース・インストゥルメント>

キー・スイッチ; G0, F#0, F0, E0, D#0, D0, C#0 のいずれかのインストゥルメントが選択された状態でホールド・キー; A0を押さえたままノート・オフするとシングル・ノートのグリス・ダウンまたはグリス・アップが鳴ります

MIDI CC# 4

0 - 63: グリス・ダウン

64 - 127: グリス・アップ

5th-dyad chord Gliss down (5度コード グリス・ダウン)

<リリース・インストゥルメント>

キー・スイッチ; C0, B-1, A#-1 のいずれかのインストゥルメントが選択された状態でホールド・キー; A0 を押さえたままノート・オフすると5度コード グリス・ダウンが鳴ります

MIDI CC# 4

0 - 63: グリス・ダウン (速い)

64 - 127: グリス・ダウン (遅い)

4th-dyad chord Gliss down (4度コード グリス・ダウン)

<リリース・インストゥルメント>

キー・スイッチ; A-1 または G#-1 のどちらかのインストゥルメントが選択された状態でホールド・キー; A0 を押さえたままノート・オフすると4度コード グリス・ダウンが鳴ります

Fret noise (フレット・ノイズ)

<リリース・インストゥルメント>

ホールド・キー; G#0を押さえたままノート・オフするとフレット・ノイズが鳴り、音が止まります。

Position change noise (ポジション・チェンジ・ノイズ)

<リリース・インストゥルメント>

ホールド・キー; G#0を押さえたままノート・オフするとポジション・チェンジ・ノイズ (ネックを握り直した時などに発生するノイズ) が鳴ります。

Bridge mute noise (ブリッジ・ミュート・ノイズ)

<リリース・インストゥルメント>

ストップ・キー; B0 を打鍵するとブリッジ・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)

<リリース・インストゥルメント>

ストップ・キー; A#0 を打鍵するとピック・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。

マルチ: SC_SPM_lite

/Multis/*****/Super_Performance_Multi/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

SPM マルチ; 'SC_SPM' の省メモリバージョンです。

マルチ: SC_SPM_DoubleTrack

/Multis/*****/Super_Performance_Multi/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

SPM マルチ; 'SC_SPM' のダブル・トラッキング済みのバージョンです。

マルチ: SC_SPM_DoubleTrack_lite

/Multis/*****/Super_Performance_Multi/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

SPM マルチ; 'SC_SPM_lite' のダブル・トラッキング済みのバージョンです。

All_Chords

(それぞれの SPMインストゥルメントについての詳細は、[‘SPM - インストゥルメント’](#) および
‘SC_controller_chart.pdf’ を参照してください)

マルチ: SC_all_chords

/Multis/*****/All_Chords/ (‘****’ = ‘bridge’ または ‘middle’ または ‘neck’)に収録

キー・スイッチ (初期設定)

B0: major (string 6 root) 6弦ルート
A#0: major (string 5 root) 5弦ルート
A0: minor (string 6 root) 6弦ルート
G#0: minor (string 5 root) 5弦ルート
G0: 7th (string 6 root) 6弦ルート
F#0: 7th (string 5 root) 5弦ルート
F0: minor 7th (string 6 root) 6弦ルート
E0: minor 7th (string 5 root) 5弦ルート
D#0: major 7th (string 6 root) 6弦ルート
D0: major 7th (string 5 root) 5弦ルート
C#0: add9
C0: 7th-9th
B-1: major 7th-9th
A#-1: minor 9th
A-1: sus4 (string 6 root) 6弦ルート
G#-1: sus4 (string 5 root) 5弦ルート
G-1: major 3rd vibrato
F#-1: dim7 (string 6 root) 6弦ルート
F-1: dim7 (string 5 root) 5弦ルート
E-1: aug
D#-1: #9
D-1: open chord & low chord
C#-1: other chords

ピッキング・ノイズ

ストップ・キー；D1を打鍵するとピッキング・ノイズが鳴り、音が止まります。（前回打鍵した音に合わせて適切なフレットポジションのピッキング・ノイズのサンプルが自動的選択されます。）

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1: モジュレーション・ホイール)

0 - 31: 通常のアサテイン音

32 - 126: ミュート

(64 - 126: ミュートとピッキング・ノイズのクロスフェード・ゾーン)

127: ピッキング・ノイズ

ストップ・キー；D1でもピッキング・ノイズを鳴らすことができます (上記参照)。

Bridge mute noise (ブリッジ・ミュート・ノイズ)

<リリース・インストゥルメント>

ストップ・キー；D#1を打鍵するとブリッジ・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。

Fret noise (フレット・ノイズ)

<リリース・インストゥルメント>

ホールド・キー；C#1を押さえたままノート・オフするとフレット・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)

<リリース・インストゥルメント>

ホールド・キー；C1を押さえたままノート・オフするとフィンガー・リリース・ノイズ (弦をフレットに押さえた状態から指を浮かせた時のノイズ) が鳴り、音が止まります。

Fast / slow stroke (MIDI CC# 4)

0 - 63 (速いストローク)

64 - 127 (遅いストローク)

追加機能 (一部のインストゥルメントのみ)

いくつかのSPMインストゥルメントにはそのインストゥルメント特有の機能があります。

major 3rd vibrato (キー・スイッチ: G-1)

MIDI CC# 4:

0 - 63 (4+3+2弦)

64 - 127 (3+2+1弦)

#9 (キー・スイッチ: D#-1)

Velocity > 125 (変更可能): gliss down

other chords (キー・スイッチ: C#-1)

Velocity < 30 (変更可能) かつ CC# 3 =;

0 - 42: 速いストローク アーミング (whammy bar) 付き

43 - 95: 遅いストローク アーミング (whammy bar) 付き

96 - 127: アルペジオ アーミング (whammy bar) 付き (F1、F#1、C2のみ)

マルチ: SC_all_chords_DoubleTrack

/Multis/*****/All_Chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

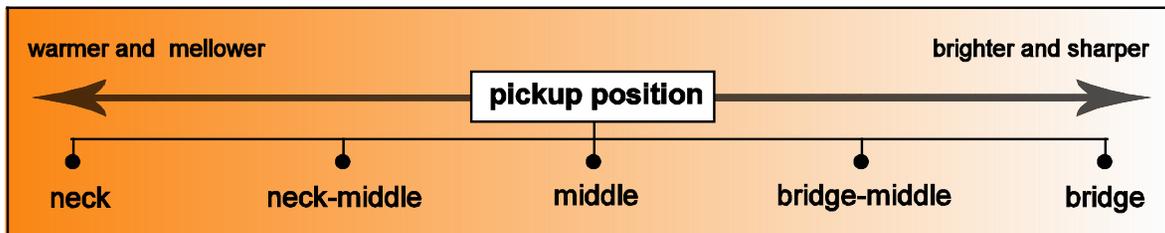
SPM マルチ: 'all_chords' のダブル・トラッキング済みのバージョンです。

Switchable



‘Switchable’（スイッチャブル）マルチはリアルタイムにピックアップ・ポジションが切り替え可能なマルチです。Switchableマルチは異なる3つのピックアップ（ネック、ミドル、ブリッジ）の同じインストゥルメントから成ります。Switchableマルチは5つのピックアップ・ポジションが切り替え可能です。ブリッジ・ポジション、ミドル・ポジション、ネック・ポジション選択時は1つのピックアップの信号を有効にします。ブリッジ・ミドル・ポジションおよびネック・ミドル・ポジション選択時は2つのピックアップの信号が有効になります。ピックアップの切り替えは‘ピックアップ・セレクト キー・スイッチ’（後述）により行われます。

ネック・ピックアップ・ポジションに近づくにつれ、ファットで暖かみのあるサウンドになり、反対にブリッジ・ピックアップ・ポジションに近づくにつれ、シャープで明るいサウンドになります。



ヒント:

ピッキング・ハーモニクスを強調したい場合は、ブリッジ・ピックアップを使用してください。（ブリッジ・ピックアップは他のピックアップに比べて、ピッキング・ハーモニクスの成分をより多く拾います）

‘ピックアップ・セレクト キー・スイッチ’ の割り当て方:

MIDI CC# 106を使用して、最初のピックアップ・ポジション (=ネック・ピックアップ・ポジション) に割り当てたいMIDIノート番号 (例: F5であれば89) を送信してください。5つの連続したピックアップ・セレクト・キー・スイッチが自動的に割り当てられます。



注意: ナンバー・ボックスにMIDIノート番号を直接入力することによってもピックアップ・セレクト キー・スイッチを設定することができますが、上記のMIDI CC# 106を使用する方法をお勧めします。その理由は、ナンバー・ボックスに直接入力する方法ではマルチ内のすべてのインストゥルメントに対して設定を繰り返し行わなくてはならないのに対し、MIDI CC# 106を使用する方法ではMIDIノート番号を一度送信するだけでマルチ内のすべてのインストゥルメントを一括で設定できるからです。(マルチ内のインストゥルメントが同じMIDIチャンネルであることを確認してください。)

それぞれのSPMインストゥルメントは、Switchableマルチとして用意されています。

(‘*****’ = ‘bridge’ または ‘middle’ または ‘neck’)

各ピックアップのSPM インストゥルメント	Switchable
/Instruments/*****/000_SPM/	/Multis/switchable/Super_performace_Multi/SPMs/ ピックアップ・セレクト キー・スイッチ (初期設定) F5: ネック・ポジション F#5: ネック・ミドル・ポジション G5: ミドル・ポジション G#5: ブリッジ・ミドル・ポジション A5: ブリッジ・ポジション
/Instruments/*****/139_various_chords/	/Multis/switchable/All_chords/chords/ ピックアップ・セレクト キー・スイッチ (初期設定) F3: ネック・ポジション F#3: ネック・ミドル・ポジション G3: ミドル・ポジション G#3: ブリッジ・ミドル・ポジション A3: ブリッジ・ポジション

各ピックアップの音量



この画面で各ピックアップの音量を変更できます。

pu level (ピックアップ・レベル)

0: 最大

-100: 最小 (無音)

上の写真の場合、(ブリッジ・インストゥルメントのピックアップ・レベル設定画面です)= ピックアップ・レベルはブリッジ・ポジションが選択されたときに最大になります。ブリッジ・ミドル・ポジションが選択されたときは-20になります。その他のピックアップ・ポジションが選択されたときは、これはブリッジ・インストゥルメントなので無音になります。

ヒント: この機能を利用して通常のストラトキャスターには無いピックアップの組み合わせやピックアップのバランスを作ることができます。(例えば、ネックとブリッジの組み合わせはノーマルのストラトキャスターではできませんが、ピックアップの配線を変えてネック・ブリッジ・ポジションの音を出せるようギターを改造するギタリストもいます。)

ピックアップ・レベルは以下のMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーで変更できます。

MIDI CC# 109	ネック・ポジションが選択されている時の音量
MIDI CC# 110	ネック・ミドル・ポジションが選択されている時の音量
MIDI CC# 111	ミドル・ポジションが選択されている時の音量
MIDI CC# 112	ブリッジ・ミドル・ポジションが選択されている時の音量
MIDI CC# 113	ブリッジ・ポジションが選択されている時の音量

複数のSwitchableマルチをロードする場合

複数のSwitchableマルチを使用したい場合、マルチを追加する時にKontakt Playerが、‘Replace Multi (pressing “No” will merge in the new instruments)’ と表示した際に ‘No’ と書かれたボタンをクリックしてください。

ヒント - RAM(メモリ)を節約する:

Switchableマルチでは5つのピックアップ・ポジションを再現することができますが、すべてのピックアップ・ポジションを使用しない場合は、使用しないピックアップのインストゥルメントを削除することにより、メモリ使用量を抑えることができます。

例えば、Switchableマルチの ‘bmn_octave_legato_slide’ をロードし、ネック・ポジションとネック・ミドル・ポジションは使うがブリッジ・ポジションは使わないといった場合、マルチ内の ‘b_octave_legato_slide’ を削除できます。

マルチ: **bmn_SPM001**

/Multis/switchable/Super_performace_Multi/に収録

SPMマルチ: ‘[SC_SPM](#)’ のピックアップが切り替え可能なバージョンです。

注意: このマルチはすべてのピックアップのサンプルを含んだ非常に巨大なマルチで、多くのメモリを使用するのでロードに長い時間がかかる場合があります。(ご使用のコンピュータの仕様により異なります) このマルチを使用する前に、Kontakt PlayerのDFDの設定を確認することをお勧めします。

マルチ内に読み込み可能なインストゥルメント数の制限(最大64インストゥルメント)により、単一ピックアップのSC_SPM.nkmに含まれる、Single note repetition [キー・スイッチ: E0]、5th-dyad chord repetition [キー・スイッチ: B-1]、4th-dyad chord repetition [キー・スイッチ: G#-1]はこのマルチには含まれません。

ピックアップ・セレクト キー・スイッチ

F5: ネック・ポジション

F#5: ネック・ミドル・ポジション

G5: ミドル・ポジション

G#5: ブリッジ・ミドル・ポジション

A5: ブリッジ・ポジション

マルチ: **bmn_SC_all_chords**

/Multis/switchable/All_Chords/に収録

SPMマルチ: '[SC_all_chords](#)' のピックアップが切り替え可能なバージョンです。

注意: このマルチはすべてのピックアップのサンプルを含んだ非常に巨大なマルチで、多くのメモリを使用するのでロードに長い時間がかかる場合があります。(ご使用のコンピュータの仕様により異なります) このマルチを使用する前に、*Kontakt Player*のDFDの設定を確認することをお勧めします。

ピックアップ・セレクト キー・スイッチ

F3: ネック・ポジション

F#3: ネック・ミドル・ポジション

G3: ミドル・ポジション

G#3: ブリッジ・ミドル・ポジション

A3: ブリッジ・ポジション

SPM - インストゥルメント



インストゥルメント: 4th_5th_hamm_pull

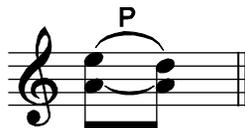
/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録



このSPM インストゥルメントでは4th-dyad chord (4度コード) から5th-dyad chord(5度コード)へのハンマリング、(5度コード)から4th-dyad chord へのプリングをリアルタイムに行うことができます。このSPM インストゥルメントにはキー・スイッチ自体がサンプルをトリガーするという、他のメイン・インストゥルメントに無いユニークな機能があります。

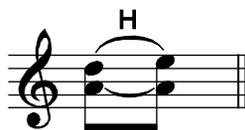
初期設定時のキー・スイッチ: 5th-dyad chord (5度コード) = GO, 4th-dyad chord (4度コード) = F#0
(プルダウン・メニューより違うキー・スイッチを割り当てることができます)

Realtime 5th to 4th-dyad chord pull-off (5度コードから4度コードへのプリング)



1. キー・スイッチ: GO を押して 5th-dyad chord (5度コード) を選択します。
2. 選択された 5th-dyad chord (5度コード) を演奏中、現在のノートを押さえたままキー・スイッチ: F#0 を押すと、5度コードから4度コードへのプリングが行われます。

Realtime 4th to 5th-dyad chord hammer-on (4度コードから5度コードへのハンマリング)



1. キー・スイッチ: F#0 を押して 4th-dyad chord (4度コード) を選択します。
2. 選択された 4th-dyad chord (4度コード) を演奏中、現在のノートを押さえたままキー・スイッチ: GO を押すと、4度コードから5度コードへのハンマリングが行われます。



現在選択されているキー・スイッチに '*' が表示されます

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のサステイン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール (CC#1) を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

インストゥルメント: 4th_legato_slide

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck') に収録

4th-dyad chord Realtime Legato Slide (4度コード リアルタイム・レガート・スライド)

リアルタイム・レガート・スライド

4th-dyad chord legato slide (down)



4th-dyad chord legato slide (up)



前のノートを押さえたまま次のノートを弾くことにより、レガート・スライド演奏ができます。

レガート・スライドの音程: 最大 +/- 3フレット (1音半)

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のサステイン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール (CC#1) を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

インストゥルメント: 4th_repetition

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

4th-dyad chord Repetition (4度コード連打モード)

Release trigger repetition リリース・トリガーによる連打

このSPMインストゥルメントでは鍵盤をリリースした時(ノート・オフ時)にもう一度同じ音が鳴ります。この機能により、音が途切れることなく高速で同じ音を連打することができます。このインストゥルメントは、リズム・バッキングのみならず、速度可変のトレモロ演奏を行う場合にも使用できます。

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のススティン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール(CC#1)を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

インストゥルメント: 5th_legato_slide

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

5th-dyad chord Realtime Legato Slide (5度コード リアルタイム・レガート・スライド)

リアルタイム・レガート・スライド

5th-dyad chord legato slide (down)



5th-dyad chord legato slide (up)



前のノートを押さえたまま次のノートを弾くことにより、レガート・スライド演奏ができます。

レガート・スライドの音程: 最大 +/- 12フレット (1オクターブ)

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のススティン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール (CC#1) を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

インストゥルメント: 5th_legato_slide_vel

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck') に収録

5th-dyad chord Realtime Legato Slide (5度コード リアルタイム・レガート・スライド)
+ ペロシティ・スイッチ

リアルタイム・レガート・スライド

5th-dyad chord legato slide (down)



5th-dyad chord legato slide (up)



前のノートを押さえたまま次のノートを弾くことにより、レガート・スライド演奏ができます。

レガート・スライドの音程: 最大 +/- 12フレット (1オクターブ)

ミュート/ ピッキング・ノイズ (サブ・ペロシティ・スイッチ・スレッショルド・レベル)



このSPMインストゥルメントでは、ペロシティが設定されたスレッショルド・レベルより低い場合にミュートまたはピッキング・ノイズが鳴ります。この機能により、通常のサステイン音とミュート / ピッキング・ノイズを他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

(MIDI CC# 1)

0 - 63: ミュート

64 - 127: ピッキング・ノイズ

ピッキング・ノイズはホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

インストゥルメント: 5th_repetition

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

5th-dyad chord Repetition (5度コード連打モード)

Release trigger repetition リリース・トリガーによる連打

このSPMインストゥルメントでは鍵盤をリリースした時(ノート・オフ時)にもう一度同じ音が鳴ります。この機能により、音が途切れることなく高速で同じ音を連打することができます。このインストゥルメントは、リズム・バッキングのみならず、速度可変のトレモロ演奏を行う場合にも使用できます。

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のサステイン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール(CC#1)を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

インストゥルメント: 5th_velocity_switch

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

5th-dyad chord Velocity Switch (5度コード ペロシティ・スイッチ)

ミュート/ ピッキング・ノイズ (サブ・ペロシティ・スイッチ・スレッショルド・レベル)



このSPMインストゥルメントでは、ペロシティが設定されたスレッショルド・レベルより低い場合にミュートまたはピッキング・ノイズが鳴ります。この機能により、通常のサステイン音とミュート / ピッキング・ノイズを他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

(MIDI CC# 1)

0 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ピッキング・ノイズはホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

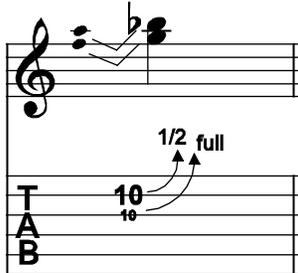
ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

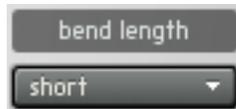
インストゥルメント: double_bend

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

ダブル・チョーキング(long, mid, short)



チョーキングの長さ



チョーキングの長さ(long, mid, short)が選択可能です。モジュレーション・ホイール(MIDI CC# 1)を使用して選択することもできます。

(MIDI CC# 1)

0 - 42: short

43 - 95: mid

96 - 127: long

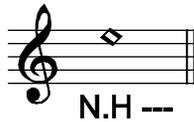
インストゥルメント: **feedback**

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

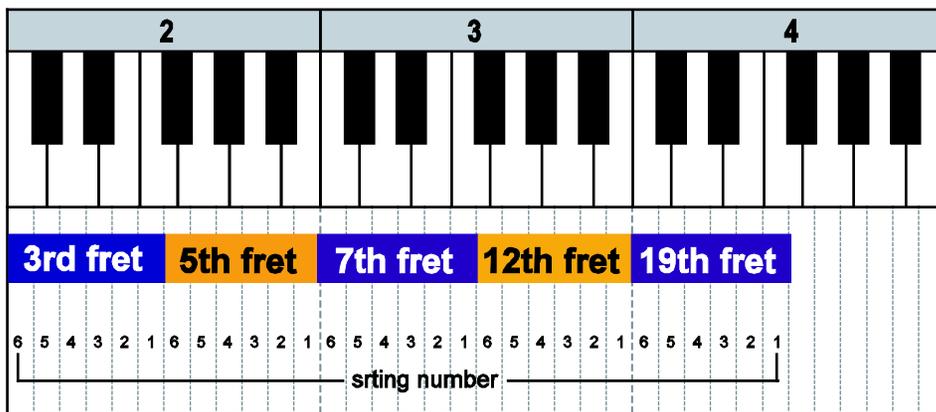
[『フィードバック』](#) をご参照ください。

インストゥルメント: **natural_harmonics**

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録



ナチュラル・ハーモニクス (3、5、7、12、19フレット上のハーモニクス)



String number = 弦番号

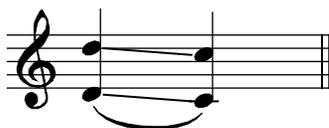
インストゥルメント: octave_legato_slide
インストゥルメント: octave_legato_slide_3rt
インストゥルメント: octave_legato_slide_4rt
インストゥルメント: octave_legato_slide_5rt
インストゥルメント: octave_legato_slide_6rt

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Octave Realtime Legato Slide (オクターブ・リアルタイム・レガート・スライド)

リアルタイム・レガート・スライド

octave legato slide (down)



octave legato slide (up)



前のノートを押さえたまま次のノートを弾くことにより、レガート・スライド演奏ができます。

レガート・スライドの音程：最大 +/- 12フレット (1オクターブ)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

ピッキング・ノイズ

ストップ・キー: A#0 を打鍵するとピッキング・ノイズが鳴り、音が止まります。

ピック・ストップ・ノイズ

ホールド・キー: A0を押さえたままノート・オフするとピック・ストップ・ノイズが鳴り、音が止まります。

フィンガー・リリース・ノイズ

ホールド・キー: G#0を押さえたままノート・オフするとフィンガー・リリース・ノイズが鳴り、音が止まります。

(ストップ・キーおよびホールド・キーの設定を変更したい場合は 'options...' ボタンを押すと設定画面が現れます)

インストゥルメント: pwr_chrd_5rt_legato_vel

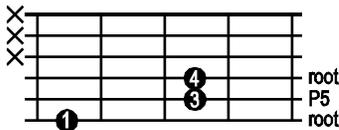
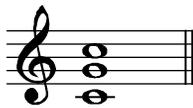
インストゥルメント: pwr_chrd_6rt_legato_vel

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Power Chord Realtime Legato Slide & Velocity Switch

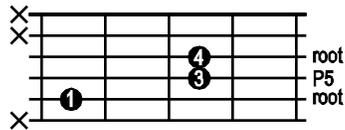
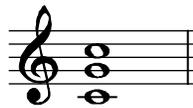
(パワー・コード リアルタイム・レガート・スライド ペロシティ・スイッチ)

form1: root = string 6



string 6 root (6弦ルート)

form2: root = string 5



string 5 root (5弦ルート)

リアルタイム・レガート・スライド

前のノートを押さえたまま次のノートを弾くことにより、レガート・スライド演奏ができます。

レガート・スライドの音程: 最大 +/- 12フレット (1オクターブ)

Gliss down グリス・ダウン (サブ・ペロシティ・スイッチ・スレッシュョルド・レベル)



ノート・ペロシティが設定されたスレッシュョルド・レベルより大きい場合、グリス・ダウンのサンプルが鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とグリス・ダウンの音を他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

ミュート (サブ・ペロシティ・スイッチ・スレッシュョルド・レベル)



このSPMインストゥルメントでは、ペロシティが設定されたスレッシュョルド・レベルより低い場合にミュートされた音が鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とミュート音を他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

ピッキング・ノイズ

ストップ・キー: A#0 を打鍵するとピッキング・ノイズが鳴り、音が止まります。

ピック・ストップ・ノイズ

ホールド・キー: A0を押さえたままノート・オフするとピック・ストップ・ノイズが鳴り、音が止まります。

フィンガー・リリース・ノイズ

ホールド・キー: G#0を押さえたままノート・オフするとフィンガー・リリース・ノイズが鳴り、音が止まります。

(ストップ・キーおよびホールド・キーの設定を変更したい場合は‘options…’ボタンを押すと設定画面が現れます)

インストゥルメント: pwr_chrd_5rt_vel

インストゥルメント: pwr_chrd_6rt_vel

/Instruments/*****/000_SPM/ (‘****’ = ‘bridge’ または ‘middle’ または ‘neck’) に収録

Power Chord Velocity Switch (No legato slide)

(パワー・コード ペロシティ・スイッチ レガート・スライド無し)

string 6 root(6弦ルート) および string 5 root (5弦ルート)

Gliss down グリス・ダウン (サブ・ペロシティ・スイッチ・スレッシュョルド・レベル)



ノート・ペロシティが設定されたスレッシュョルド・レベルより大きい場合、グリス・ダウンのサンプルが鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とグリス・ダウンの音を他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

ミュート (サブ・ペロシティ・スイッチ・スレッシュョルド・レベル)



このSPMインストゥルメントでは、ペロシティが設定されたスレッシュョルド・レベルより低い場合にミュートされた音が鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とミュート音を他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

ピッキング・ノイズ

ストップ・キー: A#0 を打鍵するとピッキング・ノイズが鳴り、音が止まります。

ピック・ストップ・ノイズ

ホールド・キー: A0を押さえたままノート・オフするとピック・ストップ・ノイズが鳴り、音が止まります。

フィンガー・リリース・ノイズ

ホールド・キー: G#0を押さえたままノート・オフするとフィンガー・リリース・ノイズが鳴り、音が止まります。

(ストップ・キーおよびホールド・キーの設定を変更したい場合は‘options…’ボタンを押すと設定画面が現れます)

インストゥルメント: single_bend+vibrato

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

遅い立ち上がりのチョーキング+ビブラート



速い立ち上がりのチョーキング+ビブラート



弦の選択



3弦(string 3)、2弦(string 2)、1弦(string 1)が選択可能です。MIDI CC# 4を使用して選択することもできます。

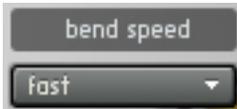
(MIDI CC# 4)

0 - 42: string 3

43 - 95: string 2

96 - 127: string 1

チョーキングのスピード



'fast' (速い立ち上がり)または'slow' (遅い立ち上がり)のチョーキングが選択可能です。モジュレーション・ホイール(MIDI CC# 1)を使用して選択することもできます。

(MIDI CC# 1)

0 - 63: fast

64 - 127: slow

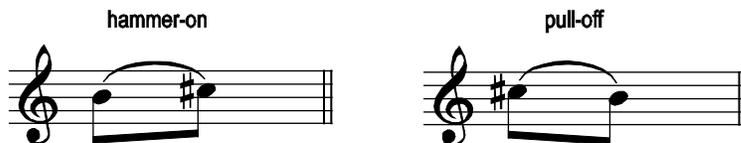
インストゥルメント: single_hammer_on_pull_off

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Single note Realtime hammer-on & pull-off

(シングル・ノート リアルタイム・ハンマリング&プリング)

リアルタイム・ハンマリング&プリング



前のノートを押さえたまま次のノートを弾くことにより、ハンマリングおよびプリングの演奏ができます。

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のススティン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール(CC#1)を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

MIDI CC# 5を使用してビブラートの種類を選択することができます。

(このコントローラはあくまでビブラートの種類を選択するコントローラであり、ビブラートのサンプルを再生させるコントローラではありません。ビブラート音を出すにはアフタータッチを送信してください)

ビブラートの種類 (MIDI CC# 5)

0 - 63: 深いビブラート

64 - 127: 浅いビブラート

インストゥルメント: **single_legato_slide**

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Single note Realtime Legato Slide

(シングル・ノート リアルタイム・レガート・スライド)

リアルタイム・レガート・スライド

legato slide (down)



legato slide (up)



前のノートを押さえたまま次のノートを弾くことにより、レガート・スライド演奏ができます。

レガート・スライドの音程：最大 +/- 12フレット (1オクターブ)

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のサステイン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール(CC#1)を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

MIDI CC# 5を使用してビブラートの種類を選択することができます。

(このコントローラはあくまでビブラートの種類を選択するコントローラであり、ビブラートのサンプルを再生させるコントローラではありません。ビブラート音を出すにはアフタータッチを送信してください)

ビブラートの種類 (MIDI CC# 5)

0 - 63: 深いビブラート

64 - 127: 浅いビブラート

インストゥルメント: `single_legato_slide_vel`

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Single note Realtime Legato Slide (シングル・ノート リアルタイム・レガート・スライド)
+ ベロシティ・スイッチ

リアルタイム・レガート・スライド

legato slide (down)



legato slide (up)



前のノートを押さえたまま次のノートを弾くことにより、レガート・スライド演奏ができます。

レガート・スライドの音程：最大 +/- 12フレット (1オクターブ)

ミュート/ ピッキング・ノイズ (サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベル)



このSPMインストゥルメントでは、ベロシティが設定されたスレッシュホールド・レベルより低い場合にミュートまたはピッキング・ノイズが鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とミュート / ピッキング・ノイズを他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

(MIDI CC# 1)

0 - 63: ミュート

64 - 127: ピッキング・ノイズ

ピッキング・ノイズはホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

インストゥルメント: **single_note_RR**

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Single note (no legato slide) シングル・ノート レガート・スライド無し

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のススティン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール(CC#1)を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

MIDI CC# 5を使用してビブラートの種類を選択することができます。

(このコントローラはあくまでビブラートの種類を選択するコントローラであり、ビブラートのサンプルを再生させるコントローラではありません。ビブラート音を出すにはアフタータッチを送信してください)

ビブラートの種類 (MIDI CC# 5)

0 - 63: 深いビブラート

64 - 127: 浅いビブラート

インストゥルメント: **single_repetition**

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Single note Repetition (シングル・ノート 連打モード)

Release trigger repetition リリース・トリガーによる連打

このSPMインストゥルメントでは鍵盤をリリースした時(ノート・オフ時)にもう一度同じ音が鳴ります。この機能により、音が途切れることなく高速で同じ音を連打することができます。このインストゥルメントは、リズム・バックングのみならず、速度可変のトレモロ演奏を行う場合にも使用できます。

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のススティン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール(CC#1)を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

ビブラート

アフタータッチを送信してビブラートのサンプルを鳴らすことができます。

MIDI CC# 5を使用してビブラートの種類を選択することができます。

(このコントローラはあくまでビブラートの種類を選択するコントローラであり、ビブラートのサンプルを再生させるコントローラではありません。ビブラート音を出すにはアフタータッチを送信してください)

ビブラートの種類 (MIDI CC# 5)

0 - 63: 深いビブラート

64 - 127: 浅いビブラート

インストゥルメント: Special_FX

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Special FX samples (scrape, whammy bar, etc.)

スクラッチ、アームを使用した効果音、ノイズその他

ヒント:

この SPM インストゥルメントに含まれている効果音系サンプルは本製品に含まれる効果音系サンプルのすべてではありません。さらに多くの効果音系サンプルが以下のノーマル・インストゥルメントに収録されています。

135_other_FX

(/Instruments/127_noises/135_other_noise/)

135_scrape

(/Instruments/127_noises/135_other_noise/)

161_whammy_FX_all

/Instruments/127_noises/161_whammy_bar/

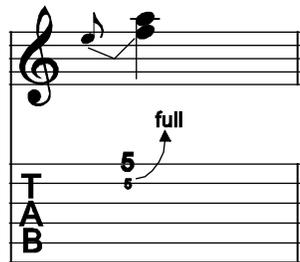
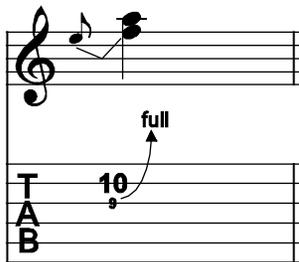
インストゥルメント: stationary_bend

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

ステーションナリー・チョーキング (long, mid, short)

string 3+2

string 2+1



弦の選択



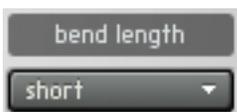
3弦+2弦(string 3+2)または2弦+1弦(string 2+1)が選択可能です。MIDI CC# 4を使用して選択することもできます。

(MIDI CC# 4)

0 - 63: string 3+2

64 - 127: string 2+1

チョーキングの長さ



チョーキングの長さ(long, mid, short)が選択可能です。モジュレーション・ホイール(MIDI CC# 1)を使用して選択することもできます。

(MIDI CC# 1)

0 - 42: short

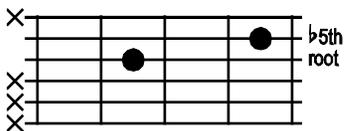
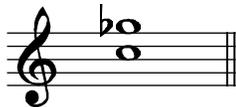
43 - 95: mid

96 - 127: long

インストゥルメント: **string3root_flat5th**

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck') に収録

String 3 root flat5th-dyad chord (3 弦ルートの♭5度コード)



ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のススティン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール (CC#1) を使って鳴らすことができます。
またストップ・キー: A#0 を使って鳴らすことも可能です。

ピック・ストップ・ノイズ

ホールド・キー: A0 を押さえたままノート・オフするとピック・ストップ・ノイズが鳴り、音が止まります。

フィンガー・リリース・ノイズ

ホールド・キー: G#0 を押さえたままノート・オフするとフィンガー・リリース・ノイズが鳴り、音が止まります。

(ストップ・キーおよびホールド・キーの設定を変更したい場合は 'options...' ボタンを押すと設定画面が現れます)

インストゥルメント: string3root_flat5th_vel

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

String 3 root flat5th-dyad chord Velocity Switch

(3弦ルートの♭5度コード ペロシティ・スイッチ)

ミュート (サブ・ペロシティ・スイッチ・スレッシュョルド・レベル)



このSPMインストゥルメントでは、ペロシティが設定されたスレッシュョルド・レベルより低い場合にミュートされた音が鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とミュート音を他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

ピッキング・ノイズ

ストップ・キー: A#0 を打鍵するとピッキング・ノイズが鳴り、音が止まります。

ピック・ストップ・ノイズ

ホールド・キー: A0を押さえたままノート・オフするとピック・ストップ・ノイズが鳴り、音が止まります。

フィンガー・リリース・ノイズ

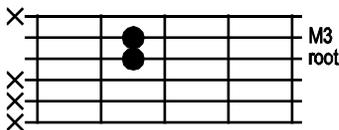
ホールド・キー: G#0を押さえたままノート・オフするとフィンガー・リリース・ノイズが鳴り、音が止まります。

(ストップ・キーおよびホールド・キーの設定を変更したい場合は 'options...' ボタンを押すと設定画面が現れます)

インストゥルメント: string3root_major3rd

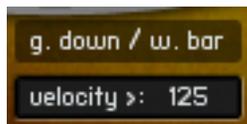
/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

String 3 root major3rd chord (3 弦ルートの長3度コード)



Whammy bar (アーム) および グリス・ダウン

(サブ・ペロシティ・スイッチ・スレッシュヨルド・レベル)



ノート・ペロシティが設定されたスレッシュヨルド・レベルより大きい場合、whammy bar (アーム) のサンプルまたはグリス・ダウンのサンプルが鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とアームまたはグリス・ダウンの音をを他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。MIDI CC# 4を使用してアームまたはグリス・ダウンを選択できます。

(MIDI CC# 4)

0 - 63: whammy bar (アーム)

64 - 127: gliss down (グリス・ダウン)

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: 通常のサスティン音 / ビブラート

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール (CC#1) を使って鳴らすことができます。またストップ・キー; A#0を使って鳴らすことも可能です。

ピック・ストップ・ノイズ

ホールド・キー; A0を押さえたままノート・オフするとピック・ストップ・ノイズが鳴り、音が止まります。

フィンガー・リリース・ノイズ

ホールド・キー; G#0を押さえたままノート・オフするとフィンガー・リリース・ノイズが鳴り、音が止まります。

(ストップ・キーおよびホールド・キーの設定を変更したい場合は 'options...' ボタンを押すと設定画面が現れます)

インストゥルメント: string3root_major3rd_vel

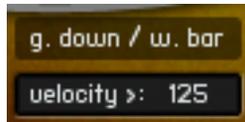
/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

String 3 root major3rd chord Velocity Switch

(3弦ルートの長3度コード ベロシティ・スイッチ)

Whammy bar (アーム) および グリス・ダウン

(サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベル)



ノート・ベロシティが設定されたスレッシュホールド・レベルより大きい場合、whammy bar (アーム) のサンプルまたはグリス・ダウンのサンプルが鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とアームまたはグリス・ダウンの音を他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

MIDI CC# 1 (モジュレーション・ホイール)を使用してアームまたはグリス・ダウンを選択できます。

(MIDI CC# 1)

0 - 63: whammy bar (アーム)

64 - 127: gliss down (グリス・ダウン)

Mute (サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベル)



ノート・ベロシティが設定されたスレッシュホールド・レベルより低い場合にミュートされた音が鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とミュート音を他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

ピッキング・ノイズ

ストップ・キー: A#0 を打鍵するとピッキング・ノイズが鳴り、音が止まります。

ピック・ストップ・ノイズ

ホールド・キー: A0を押さえたままノート・オフするとピック・ストップ・ノイズが鳴り、音が止まります。

フィンガー・リリース・ノイズ

ホールド・キー: G#0を押さえたままノート・オフするとフィンガー・リリース・ノイズが鳴り、音が止まります。

(ストップ・キーおよびホールド・キーの設定を変更したい場合は 'options...' ボタンを押すと設定画面が現れます)

インストゥルメント: string3root_special_vel

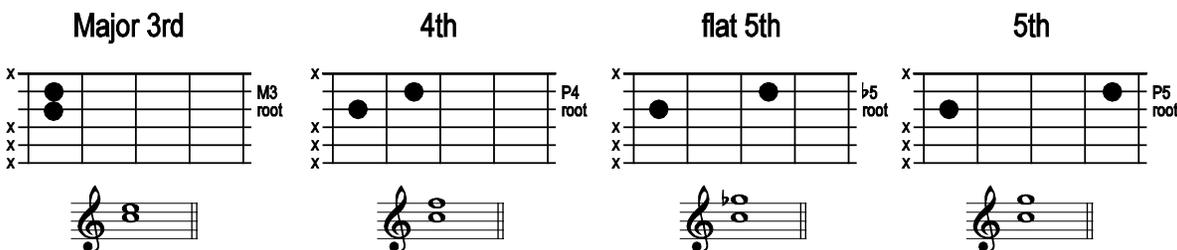
/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck') に収録

String 3 root Special Velocity Switch

(3 弦ルート・スペシャル ベロシティ・スイッチ)



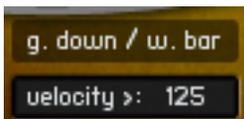
このSPM インストゥルメントには3弦と2弦を使用した3弦ルートの5th-dyad chord (5度コード)、flat 5th-dyad chord (♭5度コード)、4th-dyad chord (4度コード)、major3rd chord (長3度コード) が含まれています。実際のギター演奏において、この3弦と2弦の組み合わせは、ルートの3弦を押さえたまま上記の4つのコードを瞬時に演奏できるので、リフを演奏する時などによく用いられます。



選択されているキー・スイッチに '*' が表示されます。

Whammy bar (アーム) および グリス・ダウン

(サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベル)



ノート・ベロシティが設定されたスレッシュホールド・レベルより大きい場合、whammy bar (アーム) のサンプルまたはグリス・ダウンのサンプルが鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とアームまたはグリス・ダウンの音をを他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

MIDI CC# 1を使用してアームまたはグリス・ダウンを選択できます。

ノート・ベロシティがサブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベルより高い場合；

コード	MIDI CC# 1 (モジュレーション・ホイール)
5th-dyad chord (5度コード)	0 - 31: whammy bar with pinch harmonics (アーム+ピッキング・ハーモニクス) 32 - 63: whammy bar (アーム) 64 - 95: グリス・ダウン (遅い) 96 - 127: グリス・ダウン (速い)
Flat 5th-dyad chord (♭5度コード)	無し
4th-dyad chord (4度コード)	0 - 127: グリス・ダウン
Major 3rd chord (長3度コード)	0 - 63: whammy bar (アーム) 64 - 127: グリス・ダウン

ミュート (サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュホールド・レベル)



ノート・ベロシティが設定されたスレッシュホールド・レベルより低い場合にミュートされた音が鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とミュート音を他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

ピッキング・ノイズ

ストップ・キー; A#0 を打鍵するとピッキング・ノイズが鳴り、音が止まります。

ピック・ストップ・ノイズ

ホールド・キー; A0を押さえたままノート・オフするとピック・ストップ・ノイズが鳴り、音が止まります。

フィンガー・リリース・ノイズ

ホールド・キー; G#0を押さえたままノート・オフするとフィンガー・リリース・ノイズが鳴り、音が止まります。

(ストップ・キーおよびホールド・キーの設定を変更したい場合は 'options...' ボタンを押すと設定画面が現れます)

インストゥルメント: tremolo_picking

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Single note tremolo (シングル・ノート トレモロ)



ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: トレモロ

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール (CC#1) を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

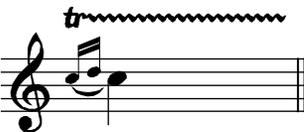
インストゥルメント: trill_half

インストゥルメント: trill_whole

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Single note trill (half step trill and whole step trill)

(シングル・ノート トリル 全音および半音)



ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1)

0 - 31: トリル

32 - 126: ミュート

127: ピッキング・ノイズ

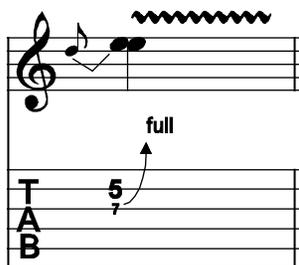
ミュートおよびピッキング・ノイズの音をモジュレーション・ホイール (CC#1) を使って鳴らすことができます。またホールド・キーやストップ・キーを使って鳴らすことも可能です。('options...' ボタンをクリックしてホールド・キーやストップ・キーの設定を行ってください)

インストゥルメント: **unison_bend**

/Instruments/*****/000_SPM/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Unison bend (fast bend and slow bend)

ユニゾン・チョーキング (立ち上がりの速いチョーキングと遅いチョーキング)



Fast bend / slow bend (MIDI CC# 1)

0 - 63: 速いチョーキング

64 - 127: 遅いチョーキング

インストゥルメント: **4th_gliss_down_hi_velo**

/Instruments/*****/000_SPM/high_velocity_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

4th-dyad chord gliss down

4度コード グリス・ダウン (ハイ・ベロシティ・インストゥルメント)



インストゥルメント: 5th_gliss_down_hi_velo

/Instruments/*****/000_SPM/high_velocity_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

5th-dyad chord gliss down

5度コード グリス・ダウン (ハイ・ベロシティ・インストゥルメント)



Fast gliss down / slow gliss down (MIDI CC# 4)

0 - 63: 速いグリス・ダウン

64 - 127: 遅いグリス・ダウン

インストゥルメント: 5th_whmmy_p_harm_hi_velo

/Instruments/*****/000_SPM/high_velocity_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

5th-dyad chord whammy bar with pinch harmonics

5度コード アーム・ダウン ピッキング・ハーモニクス付き
(ハイ・ベロシティ・インストゥルメント)



インストゥルメント: **picking_harmonic_hi_velo**

/Instruments/*****/000_SPM/high_velocity_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Single note pinch harmonics

シングル・ノート ピッキング・ハーモニクス (ハイ・ベロシティ・インストゥルメント)



P.H.---

harmonics 1 / harmonics 2 (MIDI CC# 4) 2種類のハーモニクス音が含まれています。

0 - 63: ハーモニクス 1

64 - 127: ハーモニクス 2

インストゥルメント: **sngl_gls_updown_hi_velo**

/Instruments/*****/000_SPM/high_velocity_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Single note gliss down and gliss up

シングル・ノート グリス・ダウン&グリス・アップ

(ハイ・ベロシティ・インストゥルメント)



gliss down / gliss up (MIDI CC# 4)

0 - 63: グリス・ダウン

64 - 127: グリス・アップ

インストゥルメント: 4th_gliss_down_rel

/Instruments/*****/000_SPM/release_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

4th-dyad chord gliss down

4度コード グリス・ダウン (リリース・インストゥルメント)



インストゥルメント: 5th_gliss_down_rel

/Instruments/*****/000_SPM/release_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

5th-dyad chord gliss down

5度コード グリス・ダウン (リリース・インストゥルメント)



Fast gliss down / slow gliss down (MIDI CC# 4)

0 - 63: 速いグリス・ダウン

64 - 127: 遅いグリス・ダウン

インストゥルメント: bridge_mute_noise_rel

/Instruments/*****/000_SPM/release_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

bridge mute noise ブリッジ・ミュート・ノイズ (リリース・インストゥルメント)

ベロシティ

0-99: 弱

100-127: 強

ブリッジに手を置いた時に出るノイズです。

インストゥルメント: fret_noise_rel

/Instruments/*****/000_SPM/release_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Fret noise フレット・ノイズ (リリース・インストゥルメント)

指がフレット間を移動したときに出るノイズです。

インストゥルメント: pick_stop_noise_rel

/Instruments/*****/000_SPM/release_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Pick stop noise ピック・ストップ・ノイズ (リリース・インストゥルメント)

弦の振動をピックで止めた時に出るノイズです。

インストゥルメント: posi_change_noise_rel

/Instruments/*****/000_SPM/release_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

position change noise

ポジション・チェンジ・ノイズ (リリース・インストゥルメント)

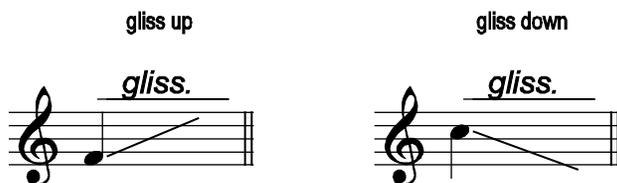
ネックを握り直して位置を変えた時に出るノイズです。

インストゥルメント: **single_gls_updown_rel**

/Instruments/*****/000_SPM/release_instruments/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

Single note gliss down and gliss up

シングル・ノート グリス・ダウン&グリス・アップ (リリース・インストゥルメント)



gliss down / gliss up (MIDI CC# 4)

0 - 63: グリス・ダウン

64 - 127: グリス・アップ

共通の機能

ピッキング・ノイズ

ストップ・キー；D1を打鍵するとピッキング・ノイズが鳴り、音が止まります。（前回打鍵した音に合わせて適切なフレットポジションのピッキング・ノイズのサンプルが自動的に選択されます。）

ミュート / ピッキング・ノイズ (MIDI CC# 1: モジュレーション・ホイール)

0 - 31: 通常のススティン音

32 - 126: ミュート

(64 - 126: ミュートとピッキング・ノイズのクロスフェード・ゾーン)

127: ピッキング・ノイズ

ストップ・キー：D1でもピッキング・ノイズを鳴らすことができます（上記参照）。

Finger release noise (フィンガー・リリース・ノイズ)

ホールド・キー；C1を押さえたままノート・オフするとフィンガー・リリース・ノイズ（弦をフレットに押さえた状態から指を浮かせた時のノイズ）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・キーにピック・ストップ・ノイズを割り当てることができます。（初期設定では割り当てられていません） ‘options…’ ボタンを押すと設定画面が表示されます。

Fast / slow stroke (MIDI CC# 4)

0 - 63: 速いストローク

64 - 127: 遅いストローク

‘17_154_major3rd_vib’ ではMIDI CC# 4はコード・フォームを切り替えるために使用されます。

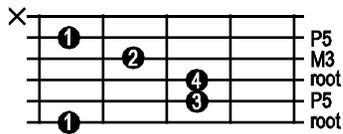
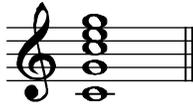
インストゥルメント: 01_139_major_6rt

インストゥルメント: 02_139_major_5rt

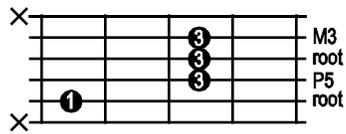
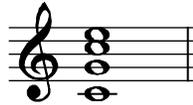
/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

メジャー・コード(6弦ルートおよび5弦ルート)

form1: root = string 6



form2: root = string 5



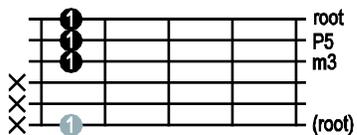
インストゥルメント: 03_140_minor_6rt

インストゥルメント: 04_140_minor_5rt

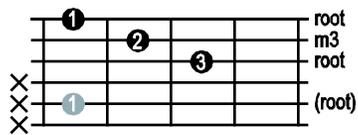
/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

マイナー・コード(6弦ルートおよび5弦ルート)

form1: root = string 6



form2: root = string 5



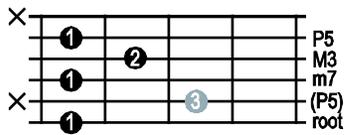
インストゥルメント: 05_141_7th_6rt

インストゥルメント: 06_141_7th_5rt

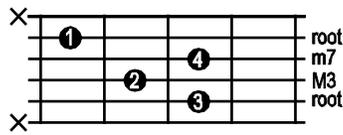
/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

7th コード (6 弦ルートおよび 5 弦ルート)

form1: root = string 6



form2: root = string 5



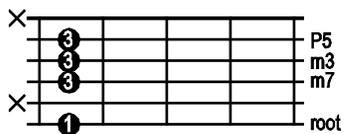
インストゥルメント: 07_142_m7_6rt

インストゥルメント: 08_142_m7_5rt

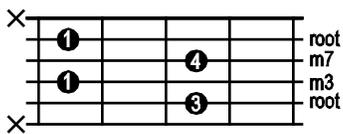
/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

マイナー7th コード (6 弦ルートおよび 5 弦ルート)

form1: root = string 6



form2: root = string 5



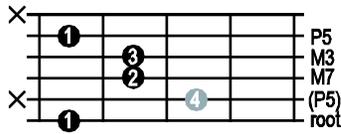
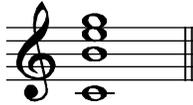
インストゥルメント: 09_143_maj7_6rt

インストゥルメント: 10_143_maj7_5rt

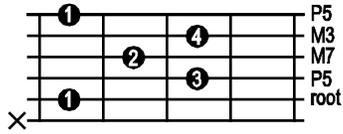
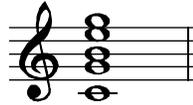
/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

△7thコード(6弦ルートおよび5弦ルート)

form1: root = string 6



form2: root = string 5

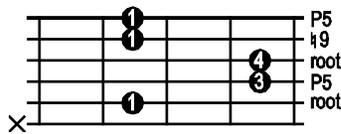
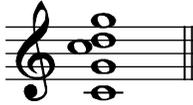


インストゥルメント: 11_144_add9

/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

add9コード

root = string 5

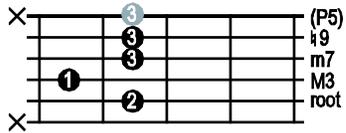


インストゥルメント: 12_145_7th_9th

/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

7th-9th コード

root = string 5

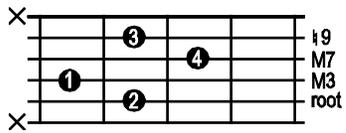
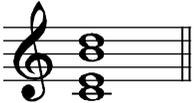


インストゥルメント: 13_146_maj7th_9th

/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

△7th-9th コード

root = string 5

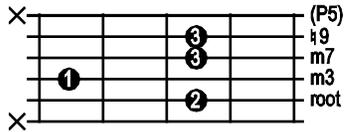


インストゥルメント: 14_159_m9

/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

マイナー9th コード

root = string 5



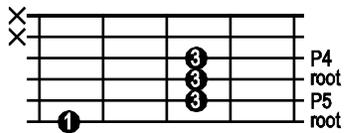
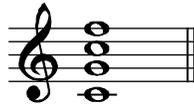
インストゥルメント: 15_147_sus4_6rt

インストゥルメント: 16_147_sus4_5rt

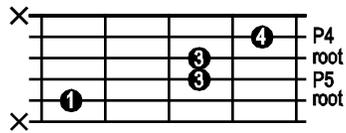
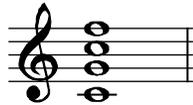
/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

sus4 コード (6 弦ルートおよび 5 弦ルート)

form1: root = string 6



form2: root = string 5

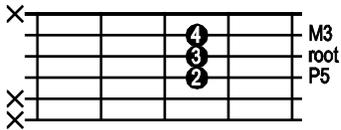
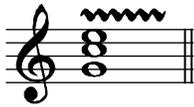


インストゥルメント: 17_154_major3rd_vib

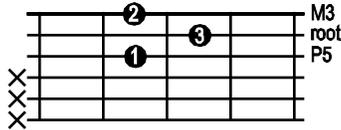
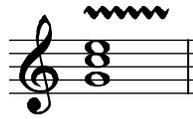
/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

メジャー3rd コード ビブラート付き (4+3+2 弦、3+2+1 弦)

form1: string 4+3+2



form2: string 3+2+1



4+3+2弦 / 3+2+1弦の切り替え (MIDI CC# 4)

0 - 63: 4+3+2弦

64 - 127: 3+2+1弦

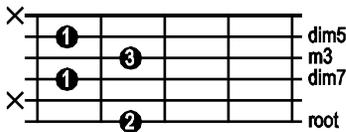
インストゥルメント: 18_148_dim7_6rt

インストゥルメント: 19_148_dim7_5rt

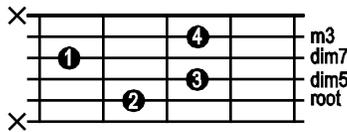
/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

dim7 コード (6 弦ルートおよび 5 弦ルート)

form1: root = string 6



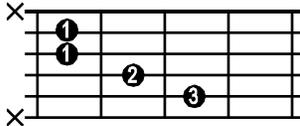
form2: root = string 5



インストゥルメント: 20_160_aug

/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

aug コード

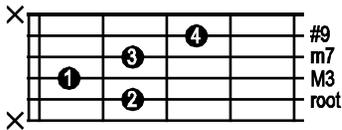


インストゥルメント: 21_156_sharp9

/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

#9 コード

root = string 5



Gliss down グリス・ダウン (サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュョルド・レベル)



ノート・ベロシティが設定されたスレッシュョルド・レベルより大きい場合、グリス・ダウンのサンプルが鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とグリス・ダウンの音をを他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

インストゥルメント: 22_155_opn_chord

/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

オープン・コードおよびロー・コード (C, Cadd9, D, DonA, DonF#, E, F, G, Gomit3, GonB, A, B, Bm.)

Cadd9

C

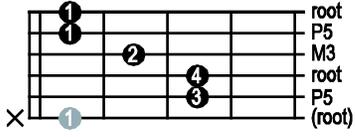
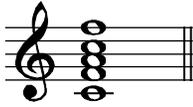
D

DonA

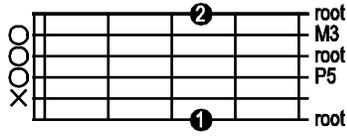
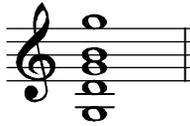
DonF#

E

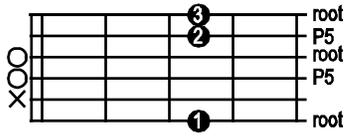
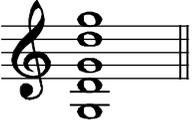
F



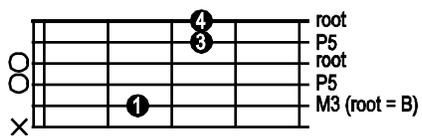
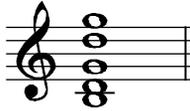
G



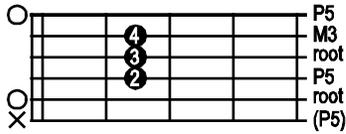
Gomit3



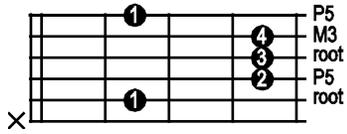
GonB



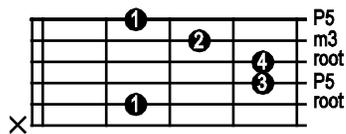
A

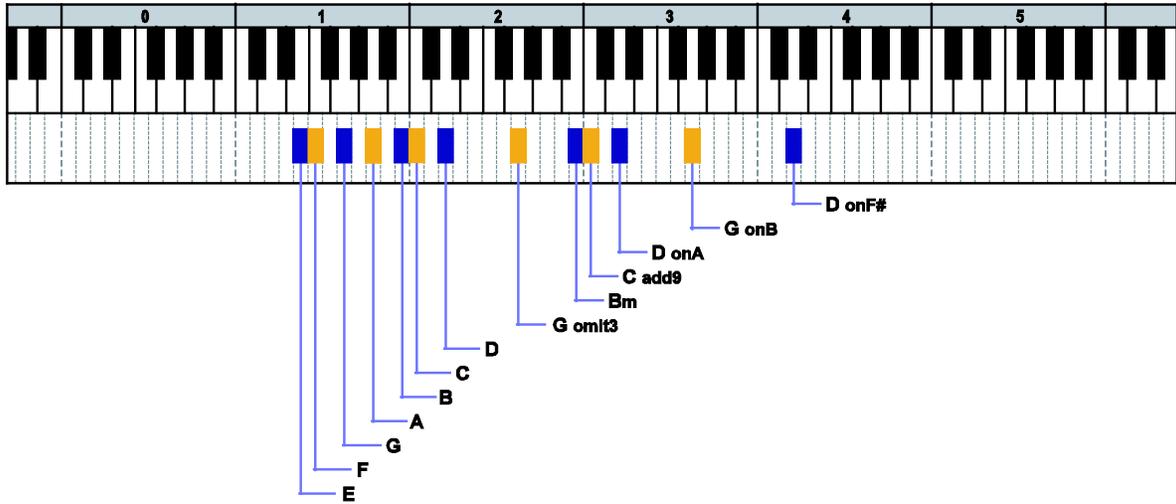


B



Bm





インストゥルメント: 23_158_other_chords

/Instruments/*****/139_various_chords/ ('*****' = 'bridge' または 'middle' または 'neck')に収録

1 弦および 2 弦を解放したその他の特殊なコード

Chord 1 :

E = B6 sus4(omit5)

Chord 2:

Fmaj7(#11) = Cmaj7(13)(omit5)

Chord 3:

F#11 = **C#m13(omit5)**

Diagram 1 (F#11): m7, ♭11, M3, root, P5

Diagram 2 (C#m13(omit5)): m3, m7, ♭13, ♭11, root

Chord 4:

G6 = **D6⁽⁹⁾sus4(omit5)** = **Em7**

Diagram 1 (G6): M6, M3, M3, root, P5

Diagram 2 (D6(9)sus4(omit5)): ♭9, root, M6, P4, root

Diagram 3 (Em7): root, P5, P5, m3, m7

Chord 5:

Aadd9 = **E6sus4**

Diagram 1 (Aadd9): P5, ♭9, M3, root, P5

Diagram 2 (E6sus4): root, P5, M6, P4, root

Chord 6:

B11 = **F#13 sus4(omit5)**

Diagram 1 (B11): Treble clef, key signature of one sharp (F#), chord notes B, D, F#, A, C, E. Fingering: 2 (D), 4 (F#), 3 (A). Labels: ♭11, root, M3, root, P5.

Diagram 2 (F#13 sus4(omit5)): Treble clef, key signature of one sharp (F#), chord notes B, D, F#, A, C. Fingering: 2 (D), 4 (F#), 3 (A). Labels: m7, P4, ♭13, P4, root.

Chord 7:

Cmaj7 = **G13(omit5)**

Diagram 1 (Cmaj7): Treble clef, chord notes C, E, G, B. Fingering: 2 (E), 4 (G). Labels: M3, M7, M3, root, P5.

Diagram 2 (G13(omit5)): Treble clef, key signature of one sharp (F#), chord notes G, B, D, F#, A, C. Fingering: 2 (B), 4 (D), 3 (F#). Labels: ♭13, M3, ♭13, P4, root.

Chord 8:

D6(9) = **A6(9) sus4** = **Bm11**

Diagram 1 (D6(9)): Treble clef, key signature of one sharp (F#), chord notes D, F#, A, C, E, G. Fingering: 2 (F#), 4 (A), 3 (C). Labels: ♭9, M6, M3, root, P5.

Diagram 2 (A6(9) sus4): Treble clef, key signature of one sharp (F#), chord notes A, C, E, G, B. Fingering: 2 (C), 4 (E), 3 (G). Labels: P5, ♭9, M6, P4, root.

Diagram 3 (Bm11): Treble clef, key signature of one sharp (F#), chord notes B, D, F#, A, C, E. Fingering: 2 (D), 4 (F#), 3 (A). Labels: ♭11, root, P5, m3, m7.

Chord 9:

- chord 9: E = B6sus4(omit5)
- chord 8: D6⁽⁹⁾ = A6⁽⁹⁾sus4 = Bm11
- chord 7: Cmaj7 = G13(omit5)
- chord 6: B11 = F#13sus4(omit5)
- chord 5: Aadd9 = E6sus4
- chord 4: G6 = D6⁽⁹⁾sus4(omit5) = Em7
- chord 3: F#11 = C#m13(omit5)
- chord 2: Fmaj7(#11) = Cmaj7⁽¹³⁾(omit5)
- chord 1: E = B6sus4(omit5)

Whammy bar (サブ・ベロシティ・スイッチ・スレッシュヨルド・レベル)



ノート・ベロシティが設定されたスレッシュヨルド・レベルより小さい場合、Whammy Bar (アーム)のエフェクトが加えられたサンプルが鳴ります。この機能により、通常のサスティン音とアームの音を他のコントローラを使用せずに瞬時に切り替えることが可能です。

ベロシティがスレッシュヨルドより低く、かつMIDI CC# 3が以下の値の時：

- 0 - 42: アーム・エフェクト付きサンプル (速いストローク)
- 43 - 95: アーム・エフェクト付きサンプル (遅いストローク)
- 96 - 127: アルペジオ+アーム・エフェクト (F1、F#1、C2のみ)

Normal インストゥルメント

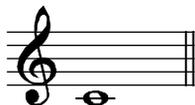


Single note (シングル・ノート)

各インストゥルメントについての詳細は 'LPC controller chart' (LPC_controller_chart.pdf) をご覧ください。

001_single_sustain

通常のサスティン



リアルタイム・レガート・スライド

前の音を押さえたまま次の音を弾いてください。

legato slide (down)



legato slide (up)



リアルタイム・ハンマリング&プリング

前の音を押さえたまま次の音を弾いてください。

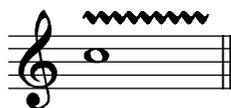
hammer-on



pull-off



ビブラート (深いビブラート&浅いビブラート)



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

(1) モジュレーション・ホイール: ビブラートの深さ選択 (深い、または浅いビブラート)

チャンネル・アフタータッチ: ビブラート ON/OFF

(4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウンまたはアップ)

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

004_single_slide_down_1fret ~ 027_single_slide_up_12fret

シングル・ノート レガート・スライド

legato slide (down)



legato slide (up)



スライド幅: 12フレット (半音~オクターブ)

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択,

028_single_mute

シングル・ノート ミュート



P.M.--+

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

(4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウンまたはアップ)

031_single_trill

シングル・ノート トリル (半音トリル&全音トリル)

1 time trill



continuous trill



(1 time = 1回のみでのトリル、continuous = 連続トリル)

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

(1) モジュレーション・ホイール: 半音トリル / 全音トリルの切り替え

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

032_single_hammer_on

シングル・ノート ハンマリング(全音&半音)



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

- (1) モジュレーション・ホイール: 半音トリル / 全音トリルの切り替え
- (2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

033_single_pull_off

シングル・ノート プリング(全音&半音)



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

- (1) モジュレーション・ホイール: 半音トリル / 全音トリルの切り替え
- (2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

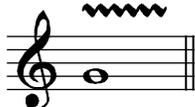
034_single_picking_harmonics

シングル・ノート ピッキング・ハーモニクス (ビブラート無し)



P.H.---

シングル・ノート ピッキング・ハーモニクス (ビブラート有り)



P.H.---

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

- (1) モジュレーション・ホイール: 2つのハーモニクスのバリエーションの切り替え
ペロシティ: (121 - 127) ビブラート有り、(1 - 120): ビブラート無し
- (2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

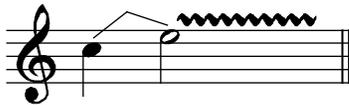
035_single_bend

シングル・ノート チョーキング (半音チョーク、全音チョーク、1音半チョーク)



2つのチョーキングの長さのバリエーションがあります。

遅い立ち上がりのチョーキング+ビブラート (1弦、2弦、3弦のみ)



速い立ち上がりのチョーキング+ビブラート (1弦、2弦、3弦のみ)



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

036_s_bend_pick_harm

シングル・ノート チョーキング+ピッキング・ハーモニクス
(半音チョーク、全音チョーク、1音半チョーク)



P.H.

2つのチョーキングの長さのバリエーションがあります。

ハーモニクスのバリエーションが2つあります。

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

(1) モジュレーション・ホイール: ハーモニクスのバリエーション選択

126_tremolo_picking

シングル・ノート トレモロ



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

162_single_note_gliss_up_down

シングル・ノート グリス・アップ&グリス・ダウン

gliss up

gliss down



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

(1) モジュレーション・ホイール: グリス・アップ / グリス・ダウンの切り替え

600_natural_harmonics

シングル・ノート ナチュラル・ハーモニクス



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: ハーモニクスを出すフレットの選択

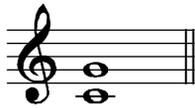
(3、5、7、12、19フレットのハーモニクスがあります)

5th-dyad chord (5度コード)

各インストゥルメントについての詳細は 'SC controller chart' (SC_controller_chart.pdf) をご覧ください。

037_5th_sustain

通常のススティン

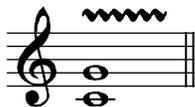


リアルタイム・レガート・スライド

前の音を押さえたまま次の音を弾いてください。



ビブラート



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

チャンネル・アフタータッチ: ビブラート ON/OFF

(4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウンまたはアップ)

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

040_5th_slide_down_1fret ~ 063_5th_slide_up_12fret

5度コード レガート・スライド

5th-dyad chord legato slide (down)



5th-dyad chord legato slide (up)



スライド幅: 12フレット (半音~オクターブ)

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ：弦を選択,

064_5th_mute

5度コード ミュート



P.M.----|

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ：弦を選択

(4) フット・コントローラ：ストローク方向切り替え（ダウンまたはアップ）

065_5th_gliss_down

5度コード グリス・ダウン（速いグリス・ダウン&遅いグリス・ダウン）



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ：弦を選択

165_5th_whammy_down

5度コード アーム・ダウン（ピッキング・ハーモニクス有り/無し）



使用可能なコントローラ

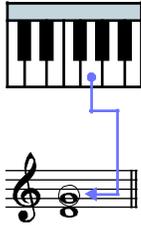
キー・スイッチ：弦を選択

4th-dyad chord (4度コード)

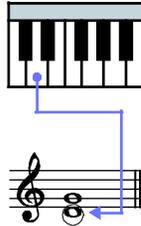
各インストゥルメントについての詳細は 'SC controller chart' (SC_controller_chart.pdf) をご覧ください。

4度コードには2つのマッピングがあります、'Top note = key' マッピングは上の音を主音とみなし、bottom note = key' マッピングは下の音を主音とみなします

'top note = key' mapping

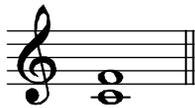


'bottom note = key' mapping



071_4th_sustain

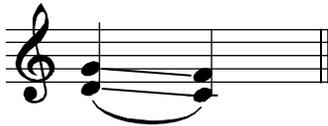
通常のススティン



リアルタイム・レガート・スライド

前の音を押さえたまま次の音を弾いてください。

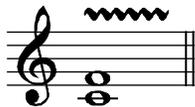
4th-dyad chord legat slide (down)



4th-dyad chord legat slide (up)



ビブラート



グリス・ダウン



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

チャンネル・アフタータッチ: ビブラート ON/OFF

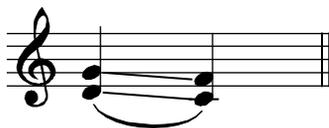
(4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウンまたはアップ)

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

074_4th_slide_down_1fret ~ 088_4th_slide_up_3fret

4度コード レガート・スライド

4th-dyad chord legat slide (down)



4th-dyad chord legat slide (up)



スライド幅: 上下3フレット (半音〜一音半)

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択,

098_4th_mute

4度コード ミュート



P.M.----|

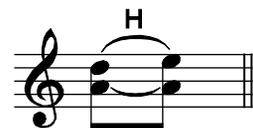
使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

(4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウンまたはアップ)

168_4th_5th_hammer_on_pull_off

4度コードから5度コードへのハンマリング



5度コードから4度コードへのプリング

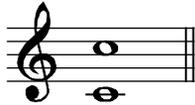


Octave (オクターブ)

各インストゥルメントについての詳細は 'SC controller chart' (SC_controller_chart.pdf) をご覧ください。

101_octave_sustain

通常のススティン



リアルタイム・レガート・スライド

前の音を押さえたまま次の音を弾いてください。

octave legato slide (down)



octave legato slide (up)



ビブラート



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

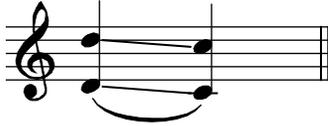
チャンネル・アフタータッチ: ビブラート ON/OFF

(4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウンまたはアップ)

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

オクターブ レガート・スライド

octave legato slide (down)



octave legato slide (up)



スライド幅: 12フレット (半音~オクターブ)

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

Noise, Special FX (ノイズ・効果音その他)

各インストゥルメントについての詳細は 'SC controller chart' (SC_controller_chart.pdf) をご覧ください。

127_single_picking_noise

シングル・ノート ピッキング・ノイズ



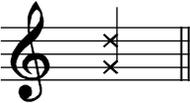
使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

(4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウンまたはアップ)

128_5th_picking_noise

5度コード ピッキング・ノイズ



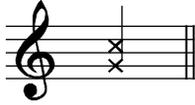
使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

(4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウンまたはアップ)

129_4th_picking_noise

4度コード ピッキング・ノイズ



'top note = key' mapping



'bottom note = key' mapping



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

(4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウンまたはアップ)

130_brush_noise

バレー・コード・ブラッシング (ピッキング) ノイズ
(フォーム1: 6弦ルート、フォーム2: 5弦ルート)



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: ルート弦切り替え

133_fret_noise

フレット・ノイズ (6弦、5弦、4弦)

スライド幅: 6フレット (半音~4音半)

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: slide range

(1) モジュレーション・ホイール: 弦を選択

135_other_noise

Scrape スクラッチ (6+5弦, 5+4弦)

ブラッシング・ノイズ+ハーモニクス (第3フレット&第4フレット)

ブリッジ・ミュート・ノイズ

フィンガー・リリース・ノイズ

ポジション・チェンジ・ノイズ

Other FX その他の効果音、ノイズ等

ピックアップ・セレクター (ピックアップ・スイッチング・ノイズ)

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択 (フィンガー・リリース・ノイズ)

153_pick_stop_noise

ピック・ストップ・ノイズ

使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: 弦を選択

161_whammy_FX

アームを使用したスペシャル・エフェクト、効果音

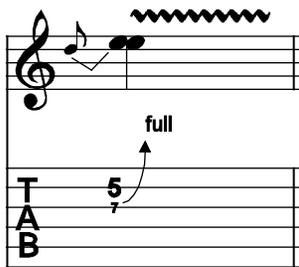
Additional bend techniques (その他のチョーキング)

各インストゥルメントについての詳細は 'SC controller chart' (SC_controller_chart.pdf) をご覧ください。

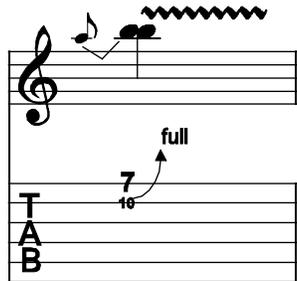
136_unison_bend

ユニゾン・チョーキング

string 3+2



string 2+1



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: チョーキングの種類

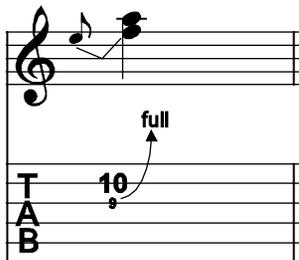
(速いチョーキング+ビブラート、遅いチョーキング+ビブラート、速くて短いチョーキング)

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

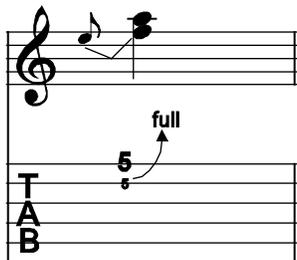
137_stationary_bend

ステーションナリー・チョーキング (long, mid, short)

string 3+2



string 2+1



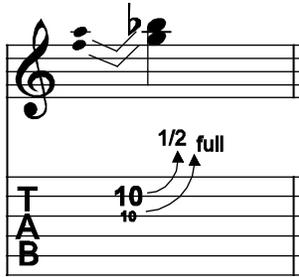
使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: チョーキングの種類 (long, mid, short)

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

138_double_bend

ダブル・チョーキング(long, mid, short)



使用可能なコントローラ

キー・スイッチ: チョーキングの長さ(long, mid, short)

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

Various Chords (色々なコード)

各インストゥルメントについての詳細は 'SC controller chart' (SC_controller_chart.pdf) をご覧ください。

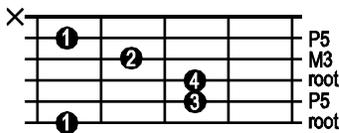
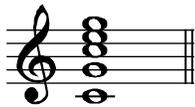
139_major

メジャー・コード (フォーム1: 6弦ルート、フォーム2: 5弦ルート)

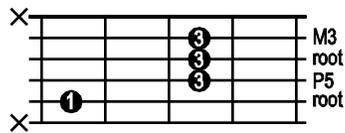
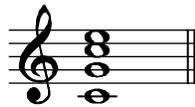
使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

form1: root = string 6



form2: root = string 5



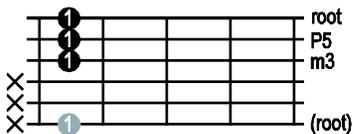
140_minor

マイナー・コード (フォーム1: 6弦ルート、フォーム2: 5弦ルート)

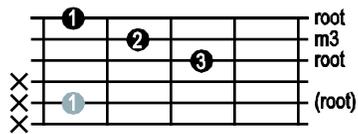
使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

form1: root = string 6



form2: root = string 5



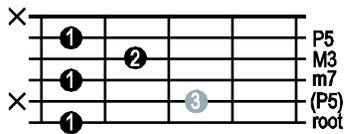
141_7th

7thコード（フォーム1: 6弦ルート、フォーム2: 5弦ルート）

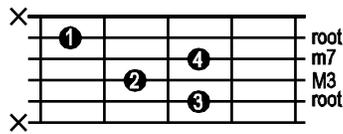
使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

form1: root = string 6



form2: root = string 5



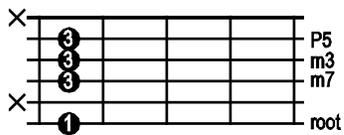
142_m7

m7コード（フォーム1: 6弦ルート、フォーム2: 5弦ルート）

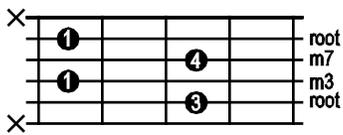
使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

form1: root = string 6



form2: root = string 5



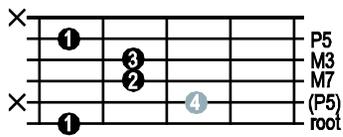
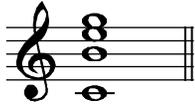
143_maj7th

△7コード（フォーム1: 6弦ルート、フォーム2: 5弦ルート）

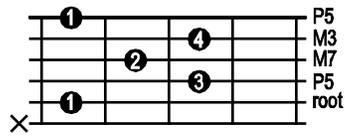
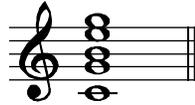
使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

form1: root = string 6



form2: root = string 5



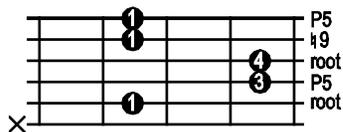
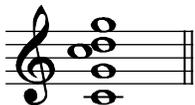
144_add9

add9コード（5弦ルート）

使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

root = string 5



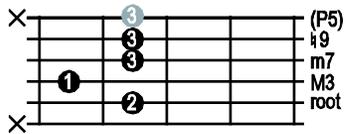
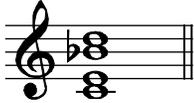
145_7th_9th

7⁽⁹⁾コード (5弦ルート)

使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

root = string 5



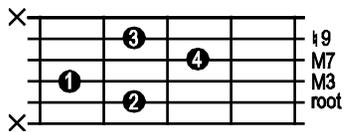
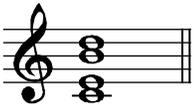
146_maj7th_9th

△7⁽⁹⁾コード (5弦ルート)

使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

root = string 5



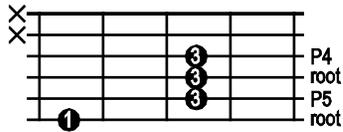
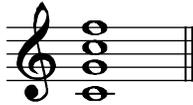
147_sus4

sus4コード（フォーム1： 6弦ルート、フォーム2： 5弦ルート）

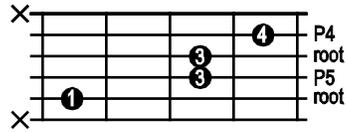
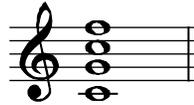
使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ： リリース・サンプルの音量（0： 最大 - 127： リリース音無し）

form1: root = string 6



form2: root = string 5



148_dim7

dim7コード（フォーム1： 6弦ルート、フォーム2： 5弦ルート）

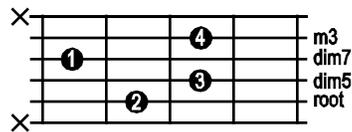
使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ： リリース・サンプルの音量（0： 最大 - 127： リリース音無し）

form1: root = string 6



form2: root = string 5

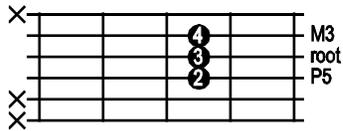
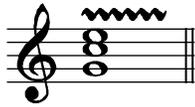


154_major3rd_vibrato

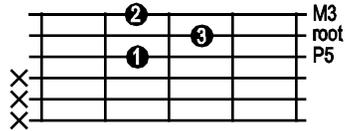
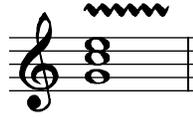
長3度コード+ビブラート (フォーム1: 4+3+2弦、フォーム2: 3+2+1弦)

長3度コード+ビブラート+ピッキング・ハーモニクス (フォーム1: 4+3+2弦)

form1: string 4+3+2



form2: string 3+2+1



155_open_chords

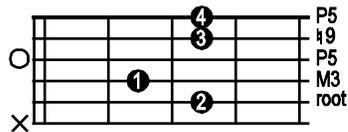
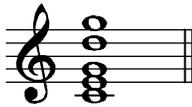
オープン・コードおよびロー・コード

(G, Gomit3, GonB, C, Cadd9, D, DonA, DonF#, E, F, A, B, Bm,)

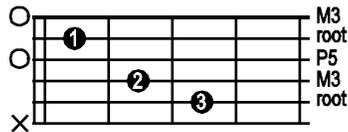
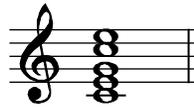
使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

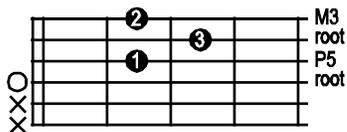
Cadd9



C

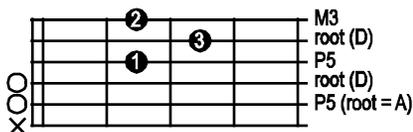


D



M3
root
P5
root

DonA



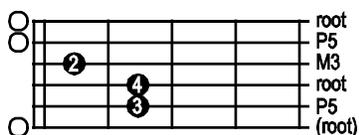
M3
root (D)
P5
root (D)
P5 (root = A)

DonF#



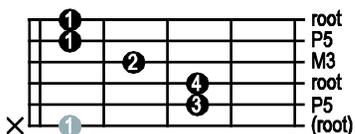
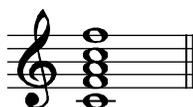
root (D)
P5
root (D)
M3 (root = F#)

E



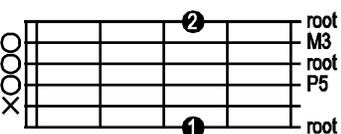
root
P5
M3
root
P5
(root)

F



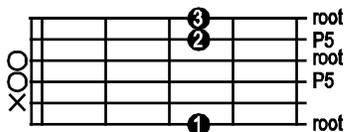
root
P5
M3
root
P5
(root)

G



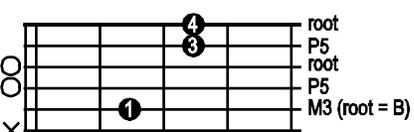
root
M3
root
P5
root

Gomit3



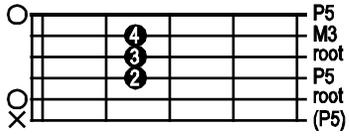
root
P5
root
P5
root

GonB

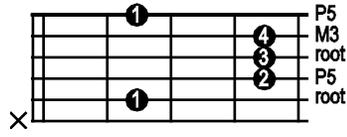


root
P5
root
P5
M3 (root = B)

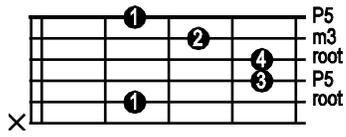
A



B



Bm



156_sharp9 (#9)

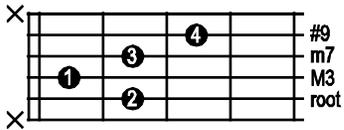
7^(#9) コード

7^(#9) コード グリス・ダウン

使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

root = string 5



Chord 4:

G6 = D6⁽⁹⁾ sus4(omit5) = Em7

Diagram 1 (G6): M6, M3, M3, root, P5. Fingering: 2, 4, 3. Strumming: 3.

Diagram 2 (D6⁽⁹⁾ sus4(omit5)): ♭9, root, M6, P4, root. Fingering: 2, 4, 3. Strumming: 3.

Diagram 3 (Em7): root, P5, P5, m3, m7. Fingering: 2, 4, 3. Strumming: 3.

Chord 5:

Aadd9 = E6sus4

Diagram 1 (Aadd9): P5, ♭9, M3, root, P5. Fingering: 2, 4, 3. Strumming: 5.

Diagram 2 (E6sus4): root, P5, M6, P4, root. Fingering: 2, 4, 3. Strumming: 5.

Chord 6:

B11 = F#13 sus4(omit5)

Diagram 1 (B11): ♭11, root, M3, root, P5. Fingering: 2, 4, 3. Strumming: 7.

Diagram 2 (F#13 sus4(omit5)): m7, P4, ♭13, P4, root. Fingering: 2, 4, 3. Strumming: 7.

Chord 7:

Cmaj7 = **G13(omit5)**

Diagram 1 (Cmaj7):

- String 6: 8
- String 5: 2
- String 4: 4
- String 3: 3
- String 2: (open)
- String 1: (open)
- Labels: M3, M7, M3, root, P5

Diagram 2 (G13(omit5)):

- String 6: 8
- String 5: 2
- String 4: 4
- String 3: 3
- String 2: (open)
- String 1: (open)
- Labels: b13, M3, b13, P4, root

Chord 8:

D6(9) = **A6(9)sus4** = **Bm11**

Diagram 1 (D6(9)):

- String 6: 10
- String 5: 2
- String 4: 4
- String 3: 3
- String 2: (open)
- String 1: (open)
- Labels: b9, M6, M3, root, P5

Diagram 2 (A6(9)sus4):

- String 6: 10
- String 5: 2
- String 4: 4
- String 3: 3
- String 2: (open)
- String 1: (open)
- Labels: P5, b9, M6, P4, root

Diagram 3 (Bm11):

- String 6: 10
- String 5: 2
- String 4: 4
- String 3: 3
- String 2: (open)
- String 1: (open)
- Labels: b11, root, P5, m3, m7

Chord 9:

E = **B6sus4(omit5)**

Diagram 1 (E):

- String 6: 12
- String 5: 2
- String 4: 4
- String 3: 3
- String 2: (open)
- String 1: (open)
- Labels: root, P5, M3, root, P5

Diagram 2 (B6sus4(omit5)):

- String 6: 12
- String 5: 2
- String 4: 4
- String 3: 3
- String 2: (open)
- String 1: (open)
- Labels: P4, root, M6, P4, root

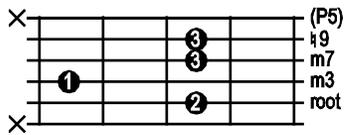
159_m7(9)

m7⁽⁹⁾ コード

使用可能なコントローラ

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

root = string 5



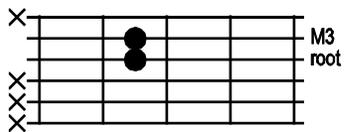
164_string3root_major3rd

3弦ルート長3度コード(アーム有り/無し、グリス・ダウン)

使用可能なコントローラ

(4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウン/アップ)

(2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)

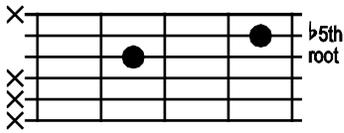
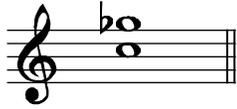


166_string3root_flat5th

3弦ルート ♭5度コード

使用可能なコントローラ

- (4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウン/アップ)
- (2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)



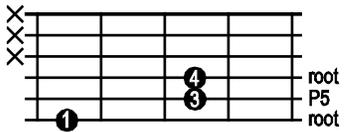
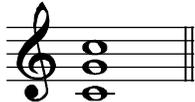
167_power_chord

パワー・コード

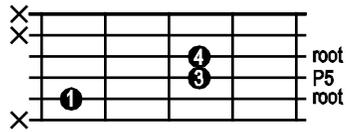
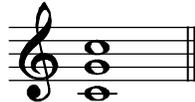
使用可能なコントローラ

- (1) モジュレーション・ホイール: サステイン / ミュート / ピッキング・ノイズ
 - (4) フット・コントローラ: ストローク方向切り替え (ダウン/アップ)
 - (2) ブレス・コントローラ: リリース・サンプルの音量 (0: 最大 - 127: リリース音無し)
- ベロシティ > 124: グリス・ダウン

form1: root = string 6



form2: root = string 5



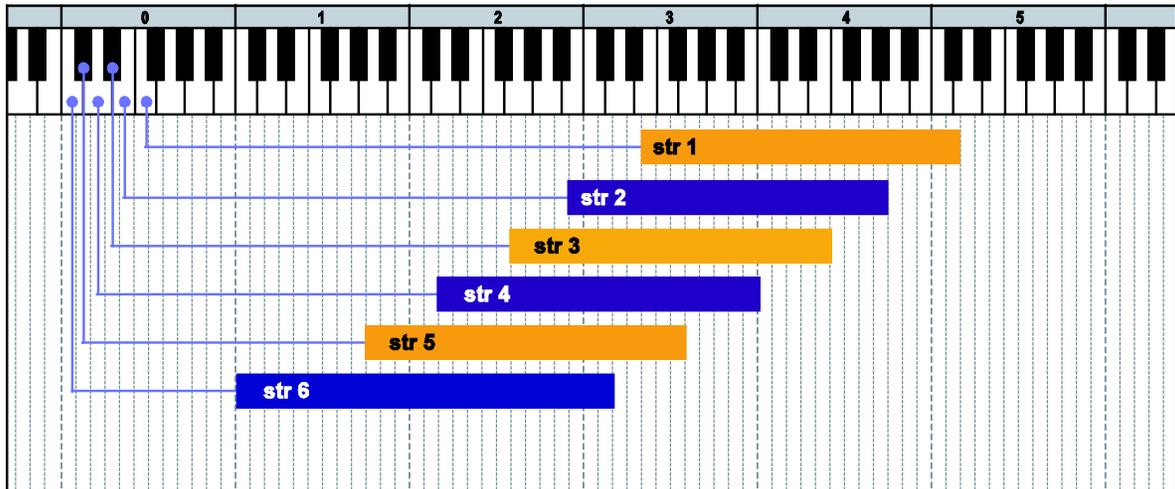
マッピングおよびキー・レンジ



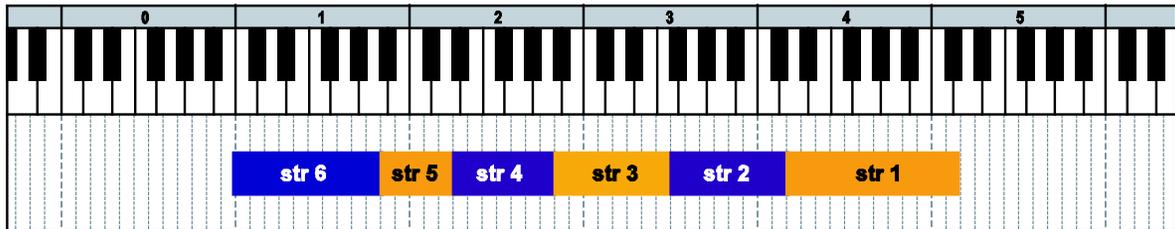
Single note (シングル・ノート)

001_single_sustain

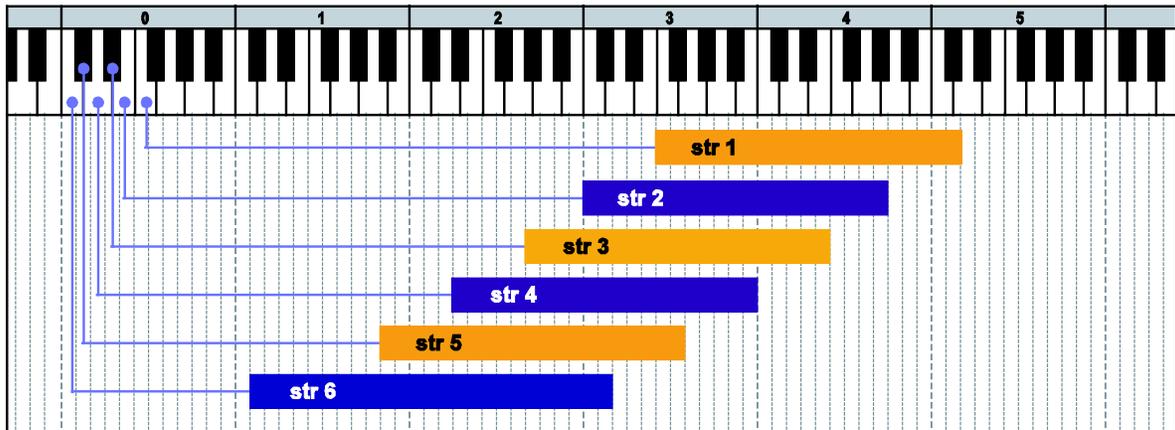
フル・マッピング



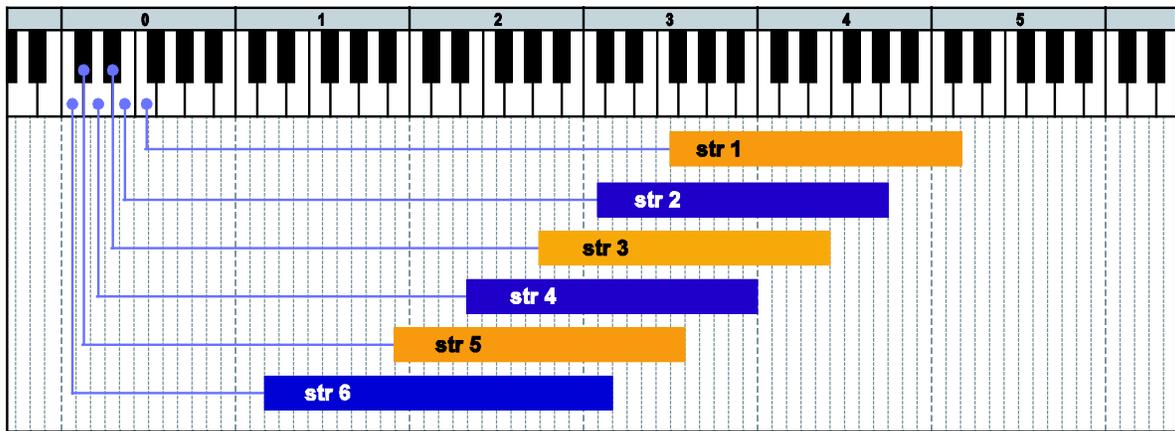
最適化・マッピング



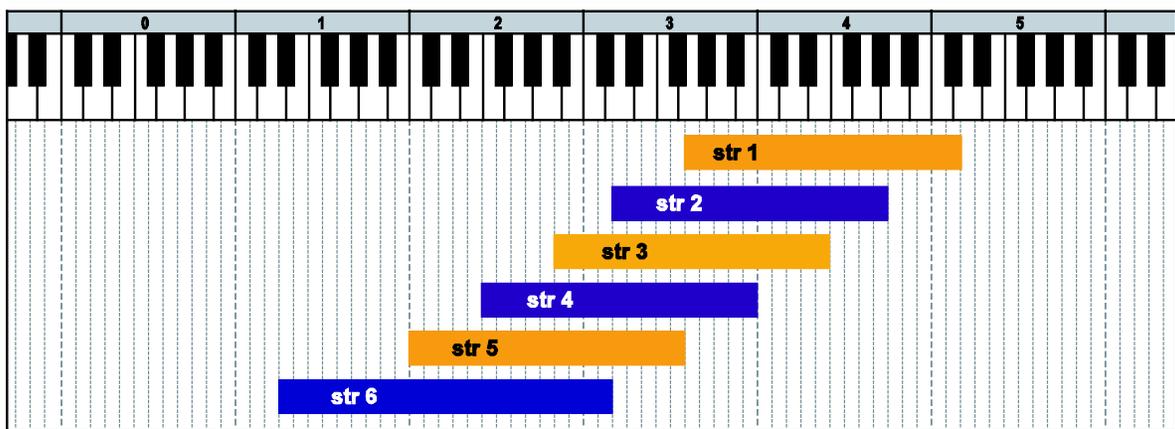
004_single_slide_down_1fret



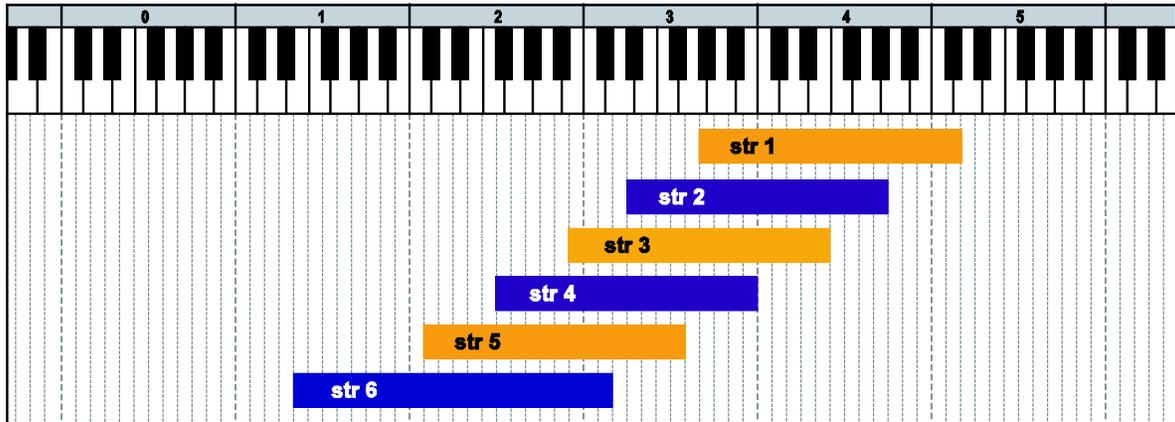
005_single_slide_down_2fret



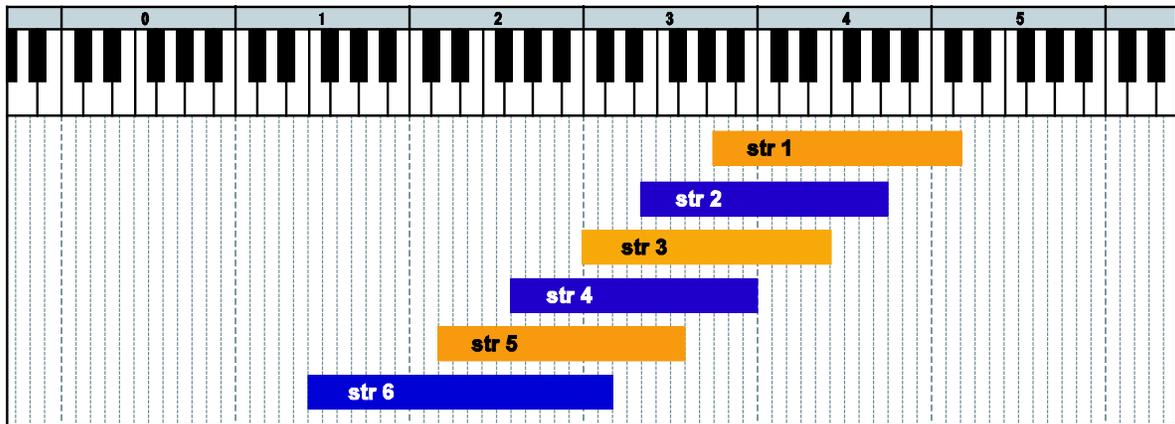
006_single_slide_down_3fret



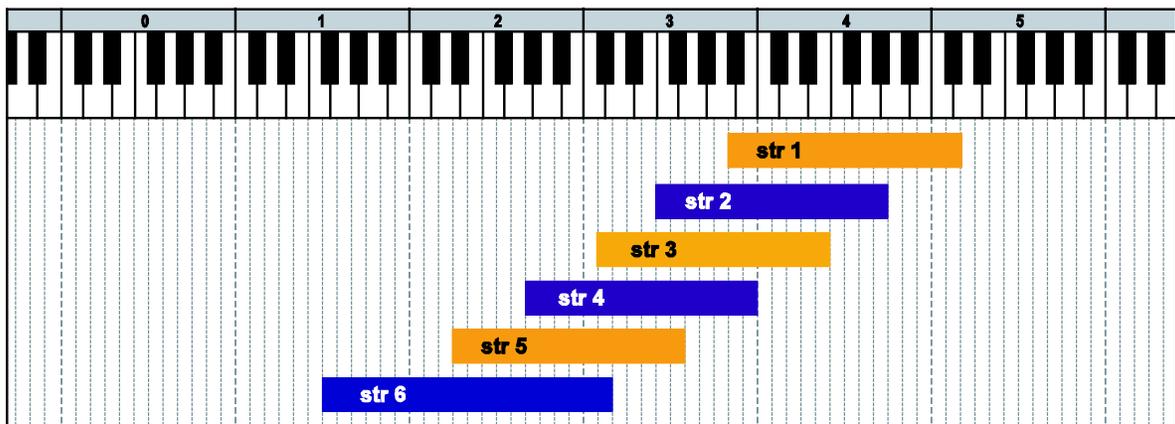
007_single_slide_down_4fret



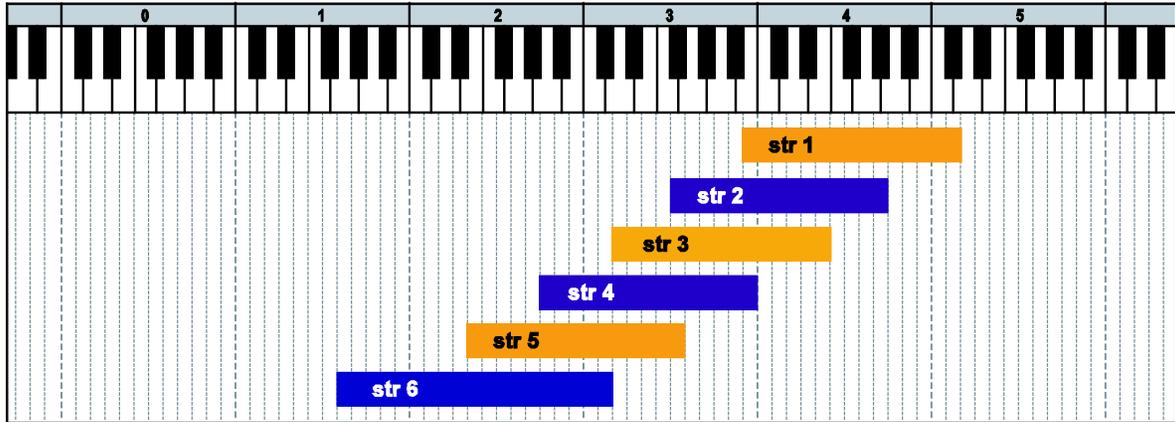
008_single_slide_down_5fret



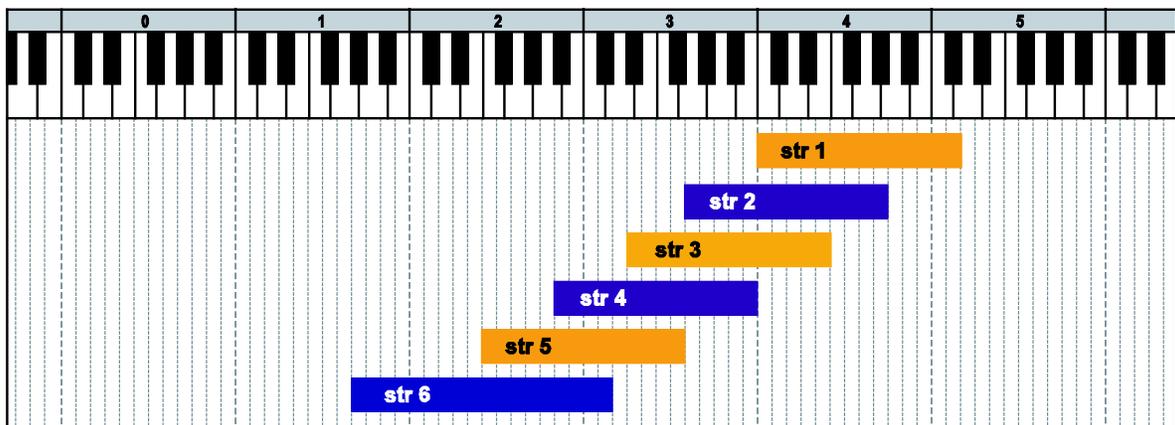
009_single_slide_down_6fret



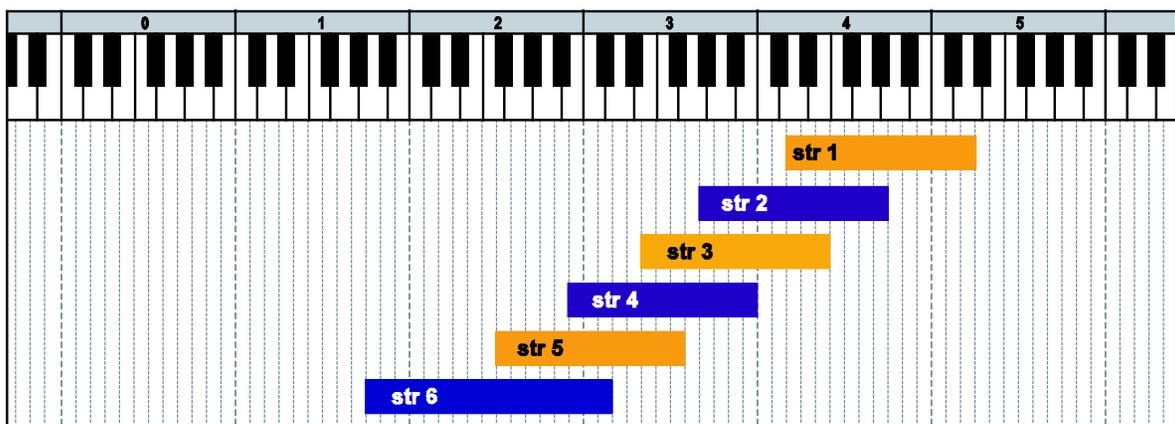
010_single_slide_down_7fret



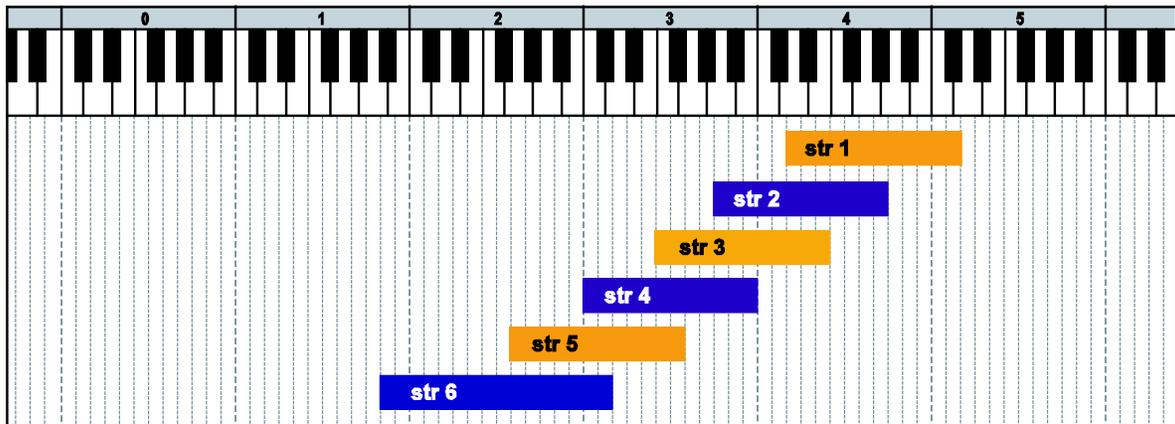
011_single_slide_down_8fret



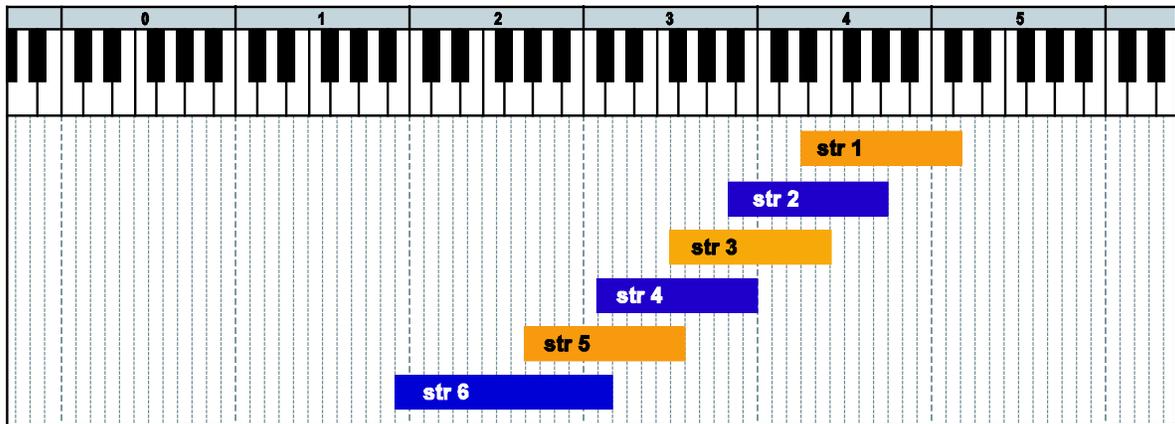
012_single_slide_down_9fret



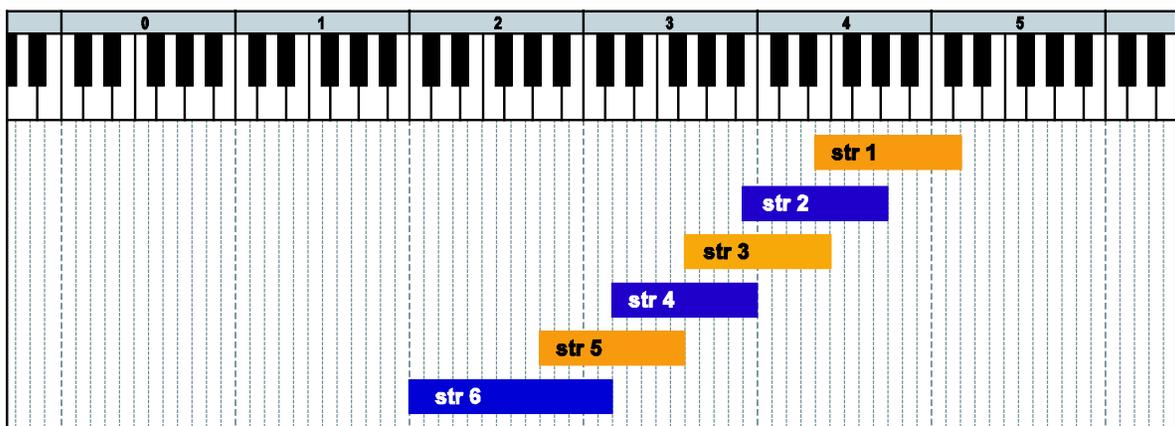
013_single_slide_down_10fret



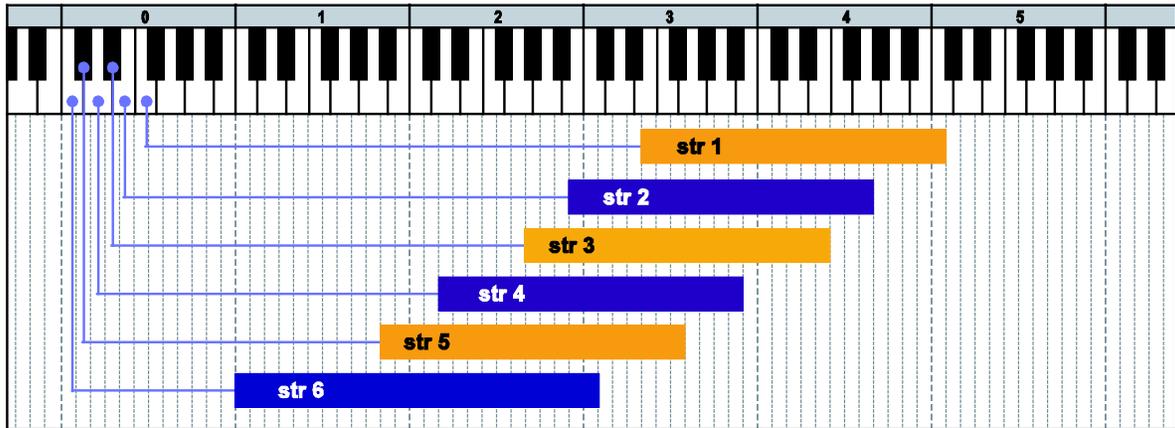
014_single_slide_down_11fret



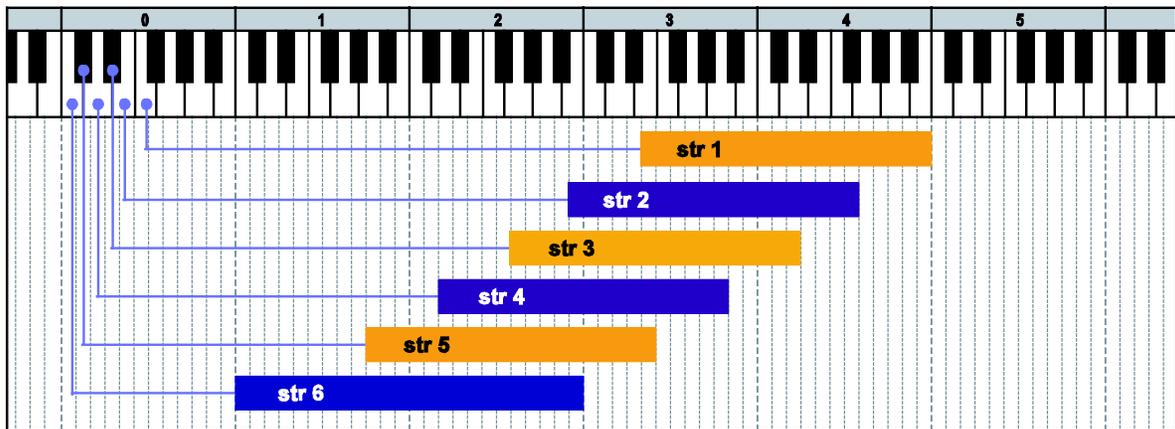
015_single_slide_down_12fret



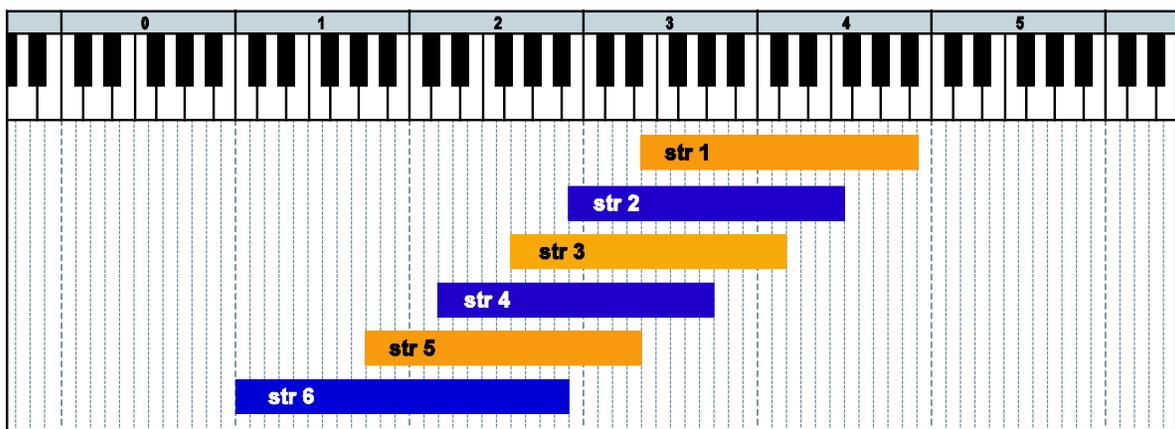
016_single_slide_up_1fret



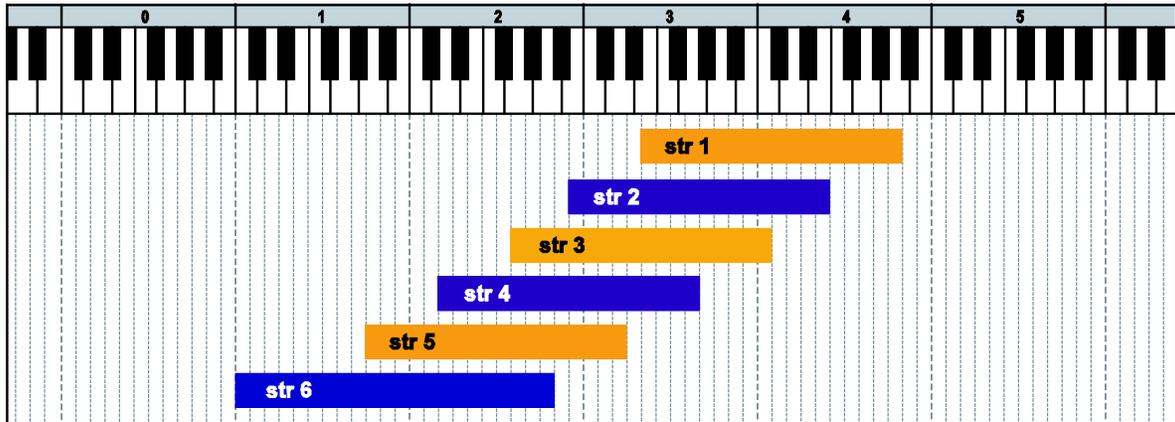
017_single_slide_up_2fret



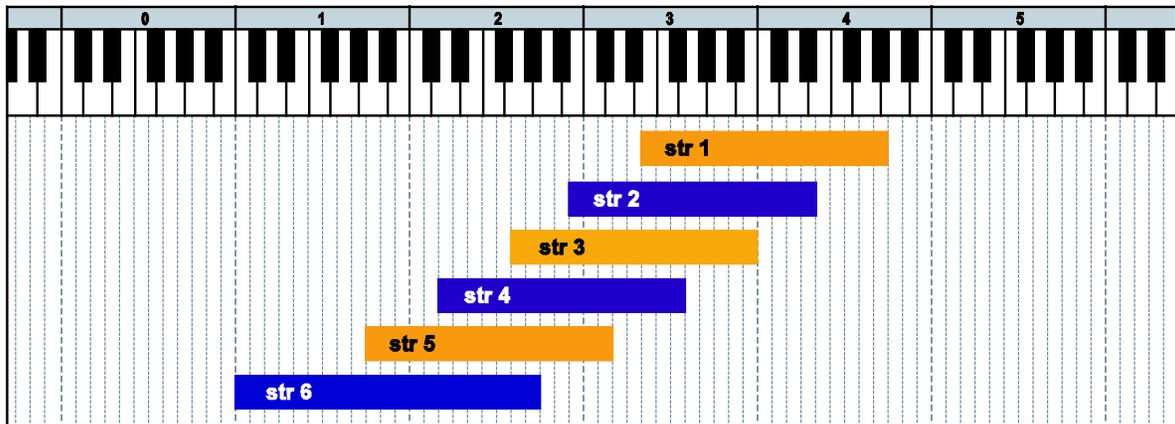
018_single_slide_up_3fret



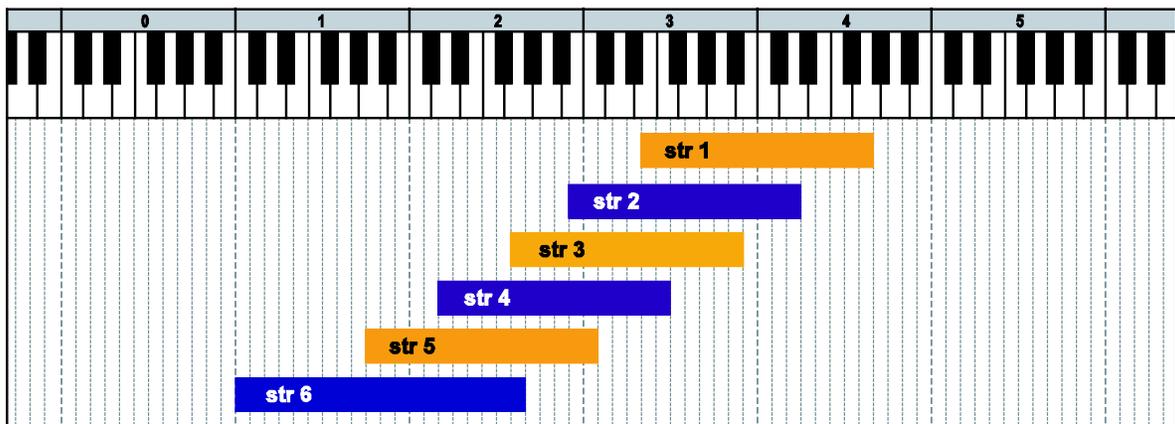
019_single_slide_up_4fret



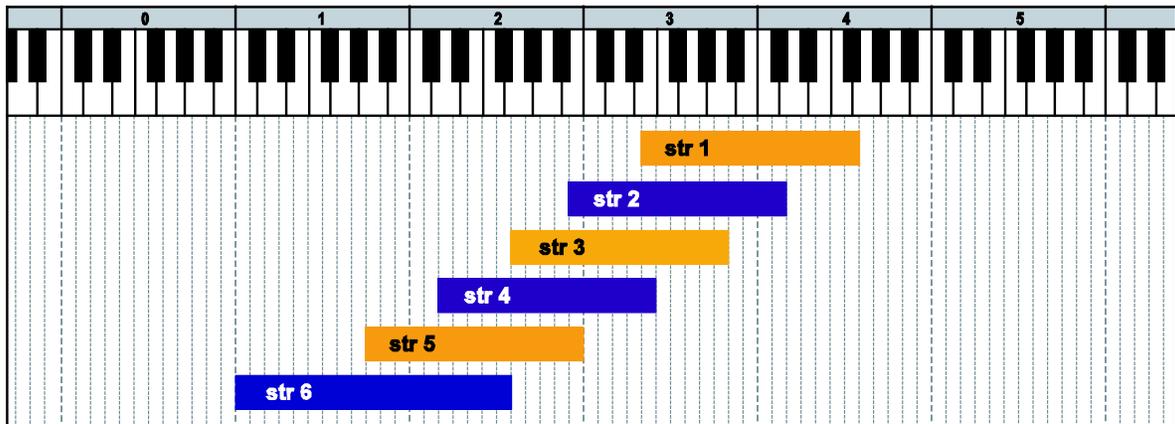
020_single_slide_up_5fret



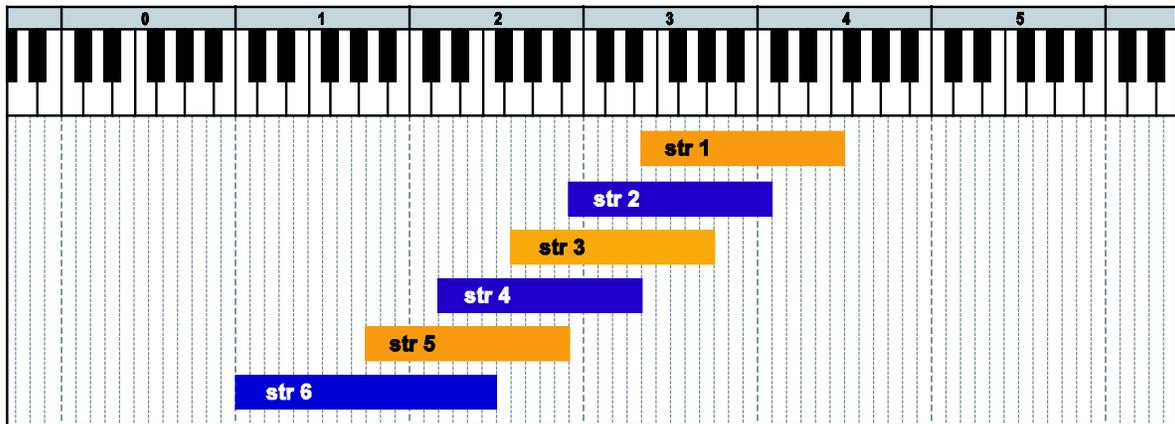
021_single_slide_up_6fret



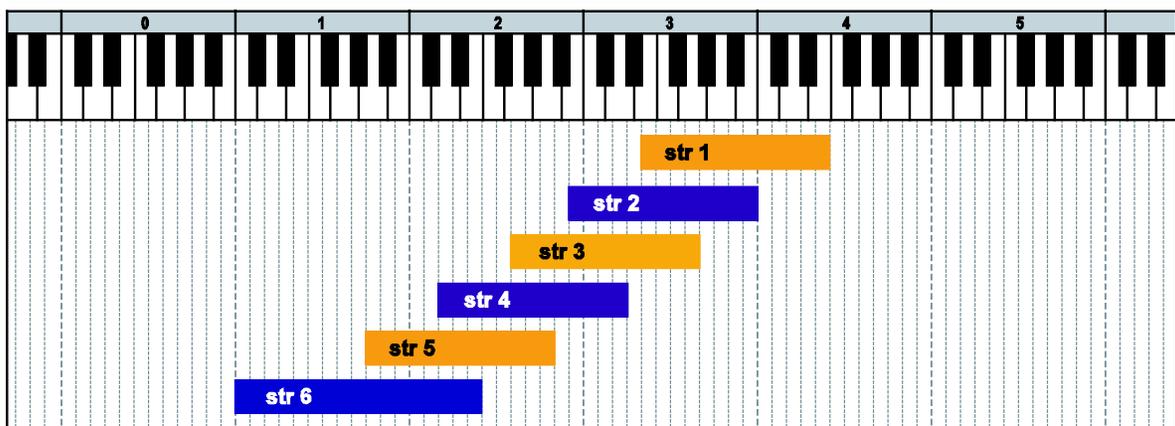
022_single_slide_up_7fret



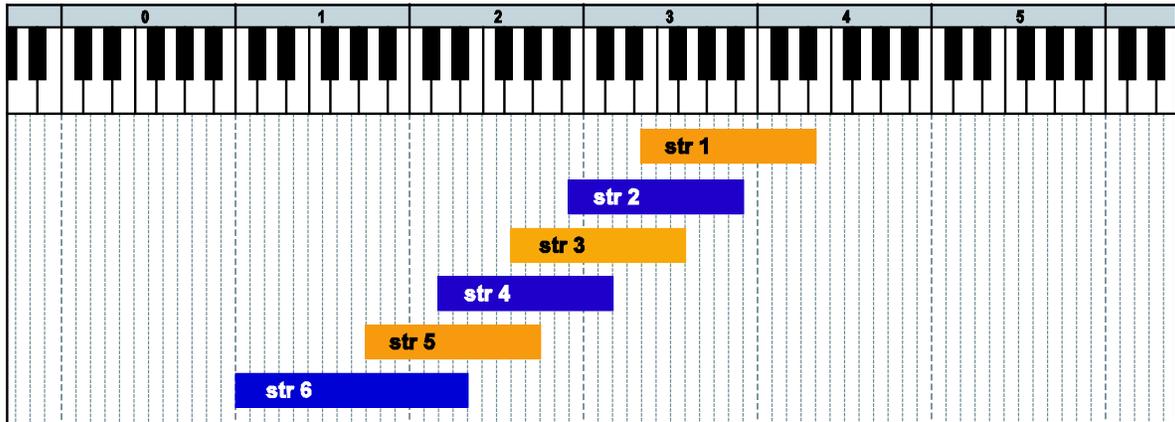
023_single_slide_up_8fret



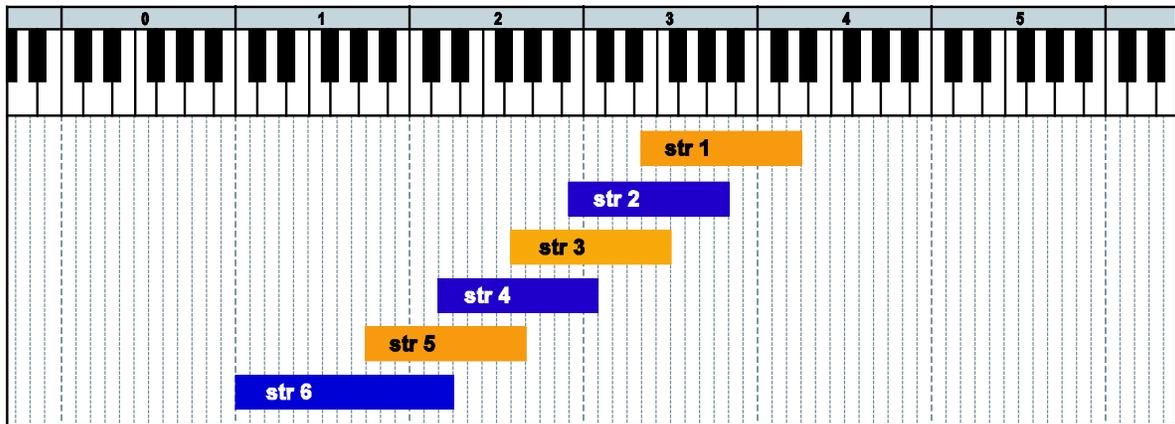
024_single_slide_up_9fret



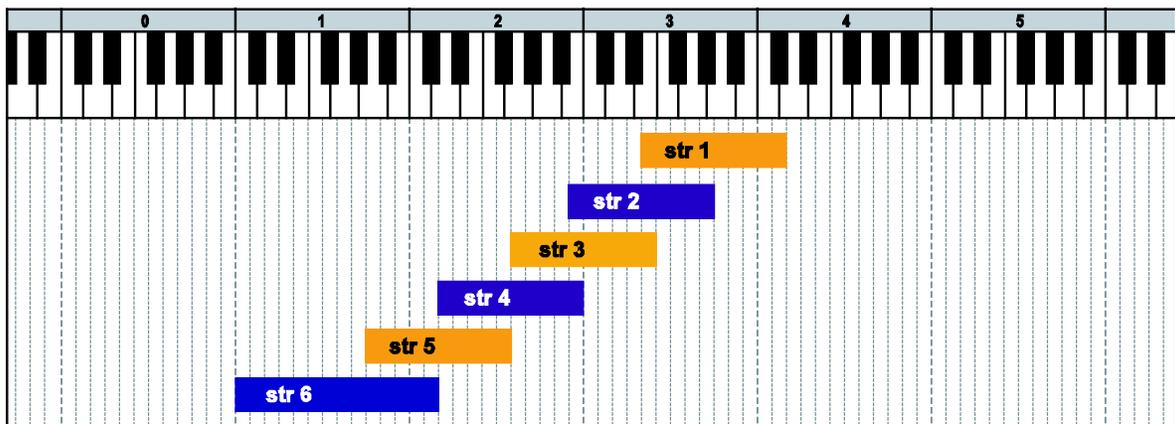
025_single_slide_up_10fret



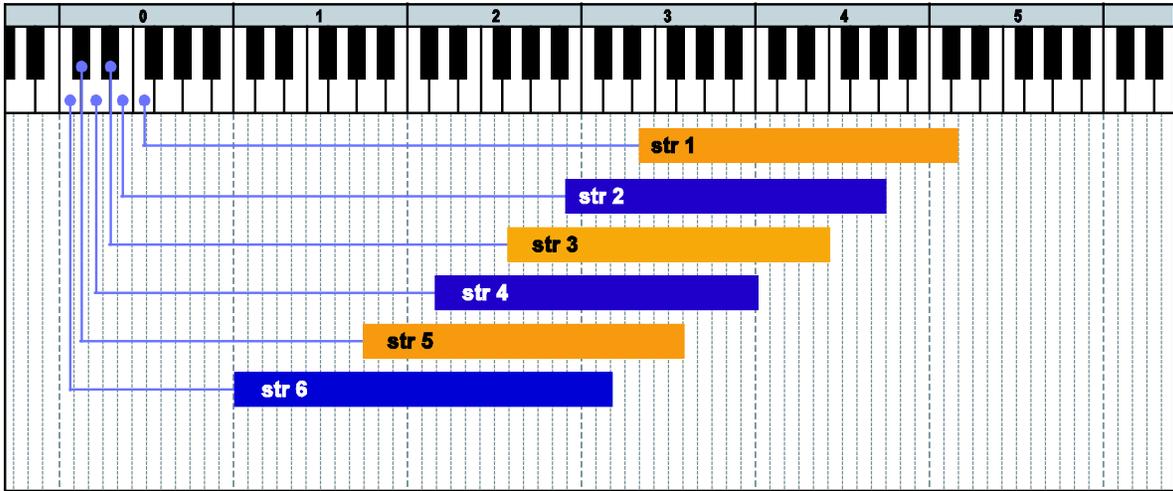
026_single_slide_up_11fret



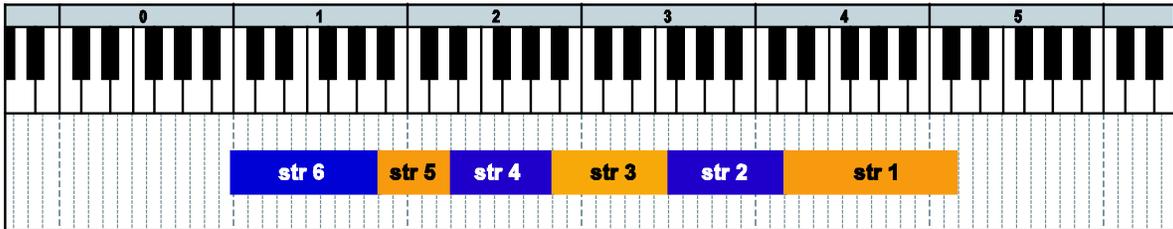
027_single_slide_up_12fret



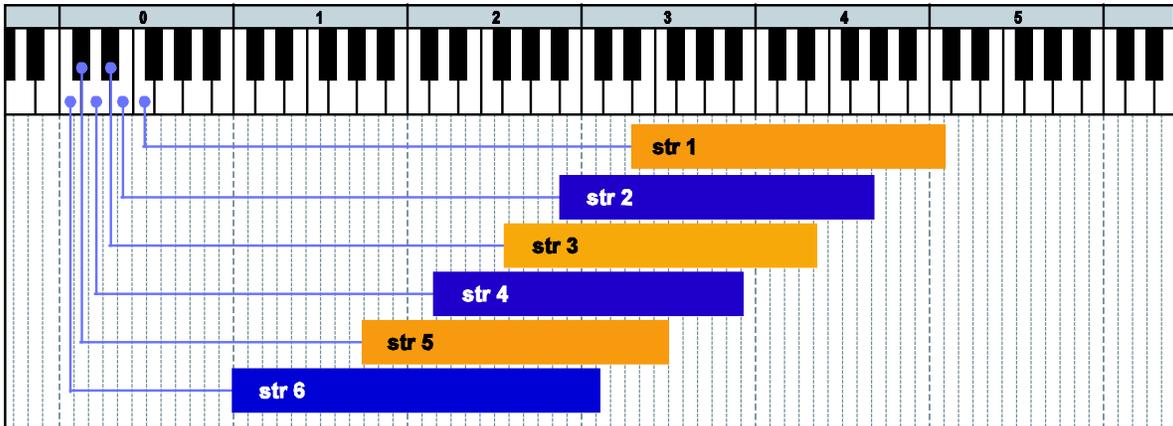
フル・マッピング



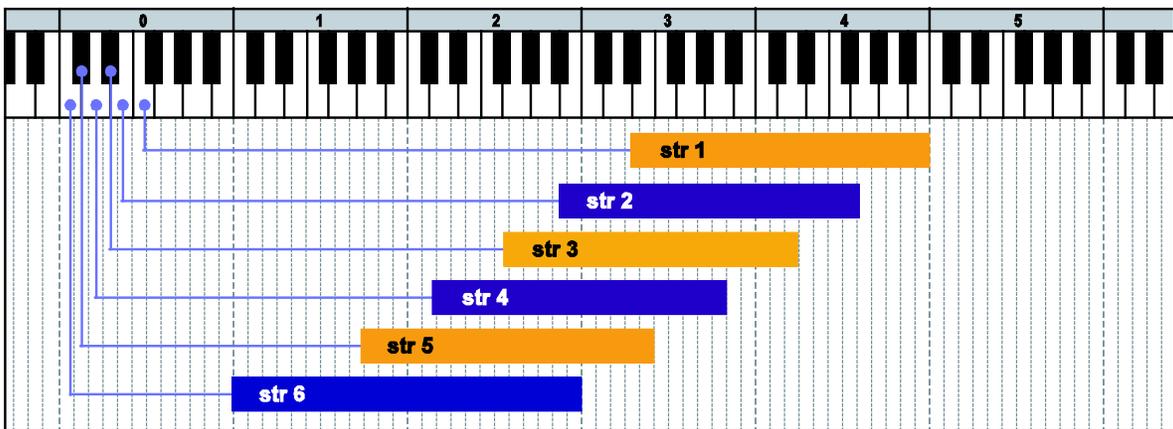
最適化・マッピング



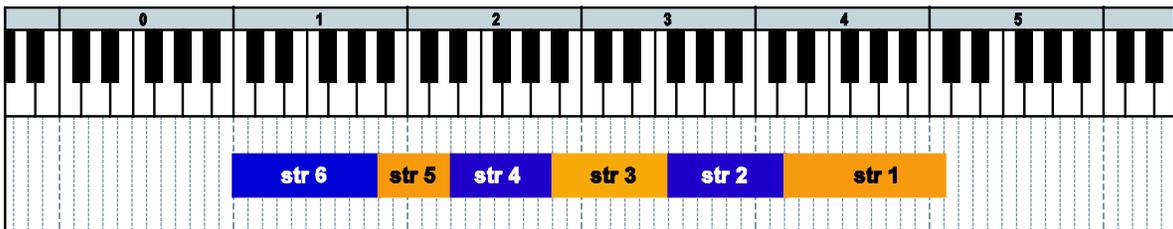
フル・マッピング (半音)



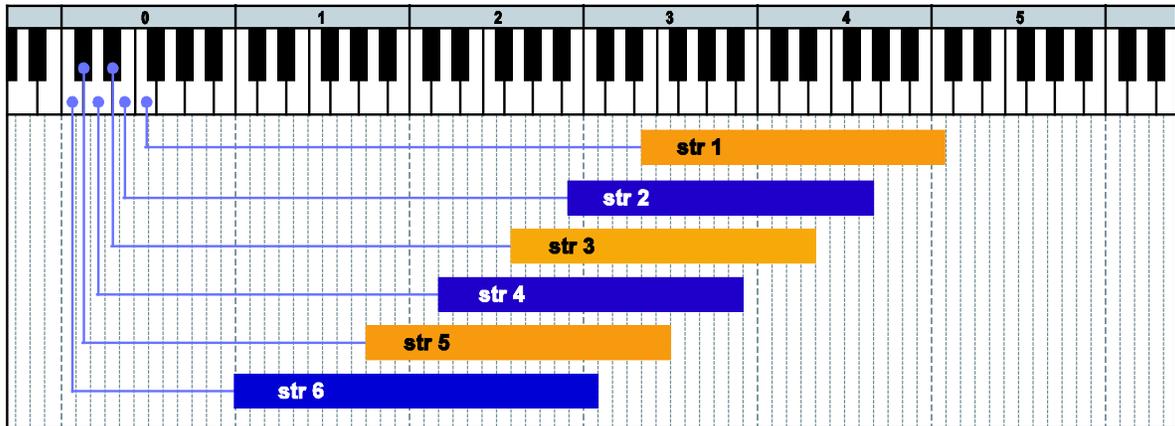
フル・マッピング (全音)



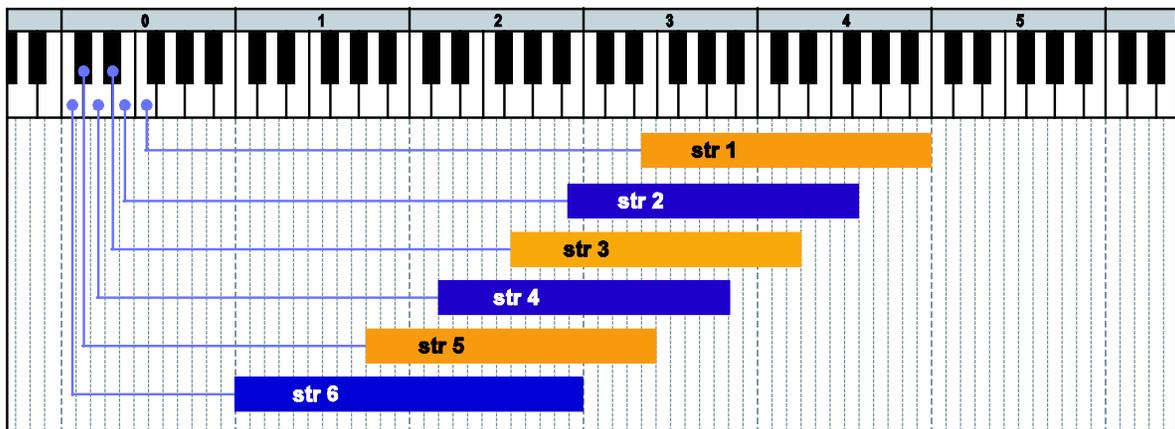
最適化・マッピング



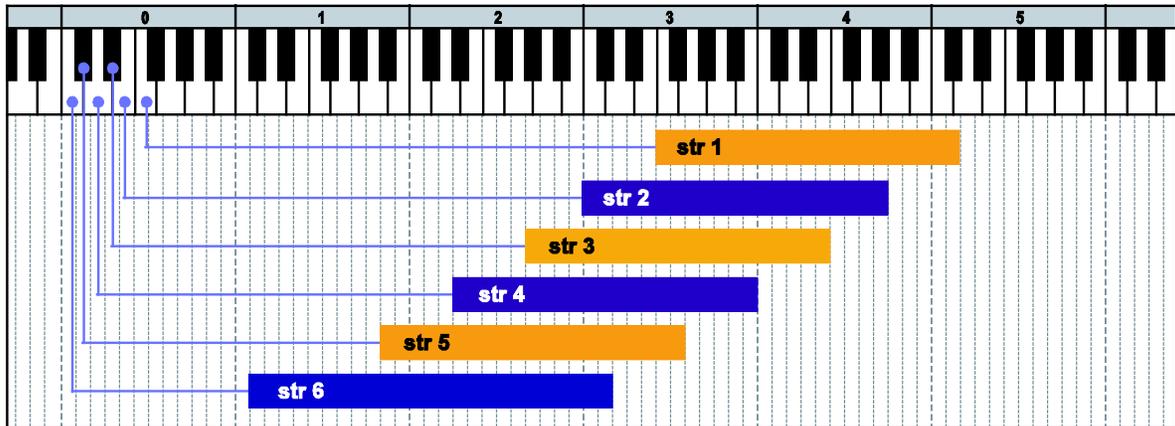
半音ハンマリング



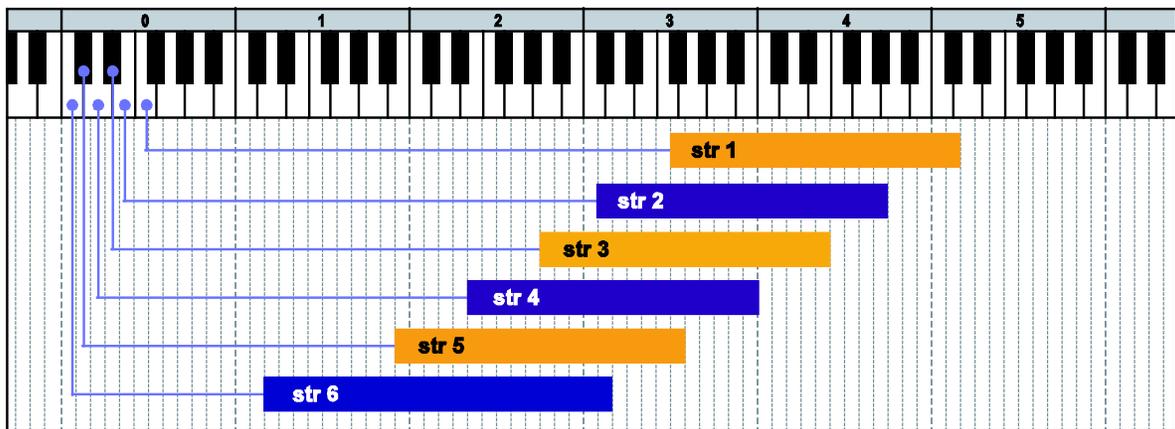
全音ハンマリング



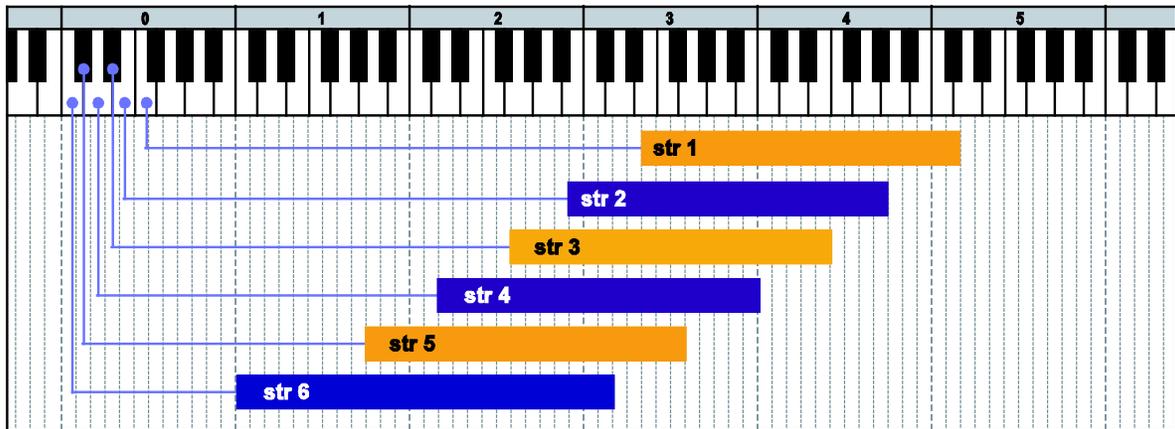
半音プリング



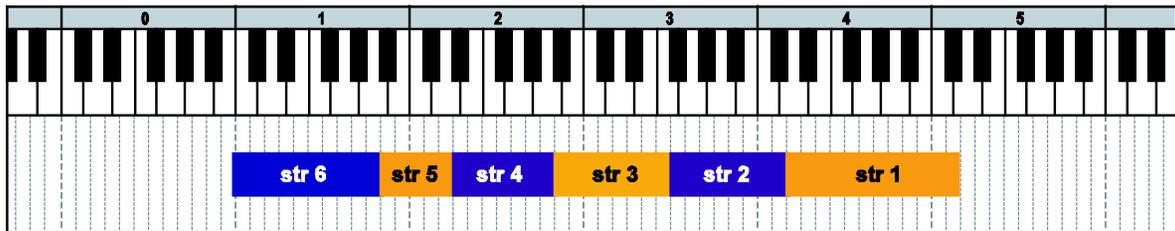
全音プリング



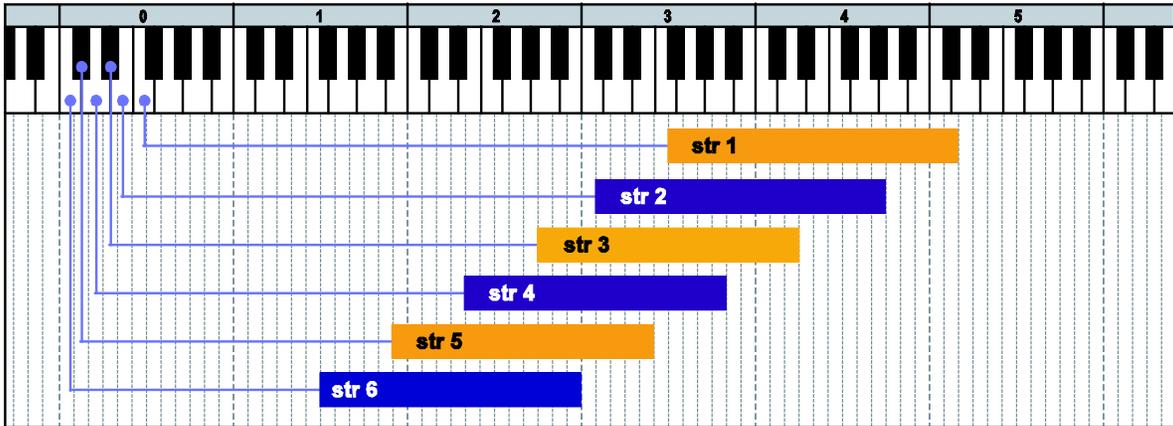
フル・マッピング



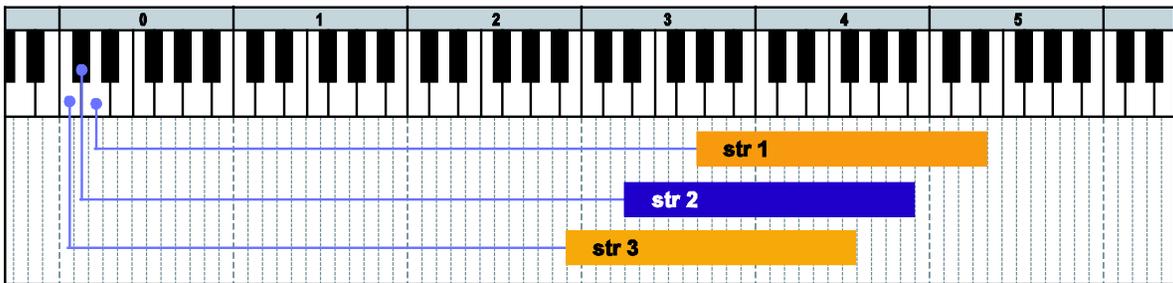
最適マッピング



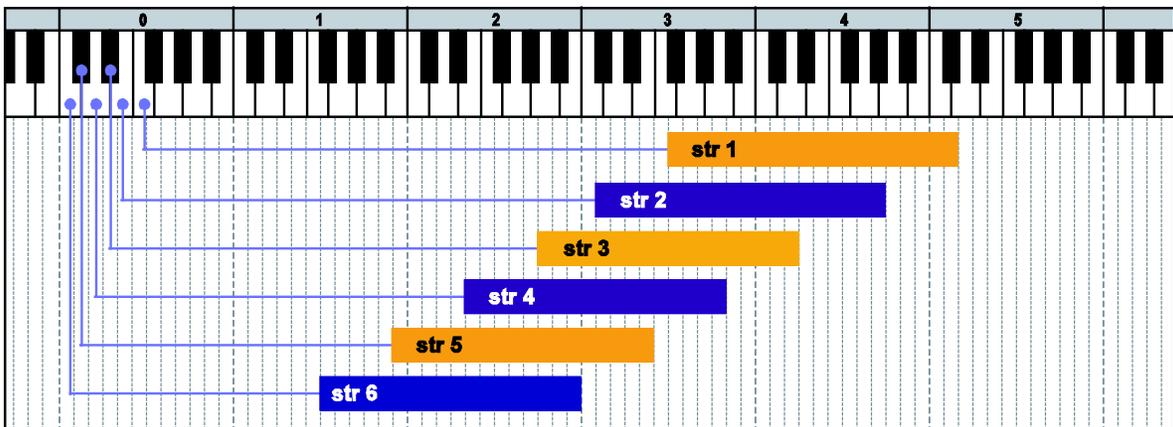
035_single_bend



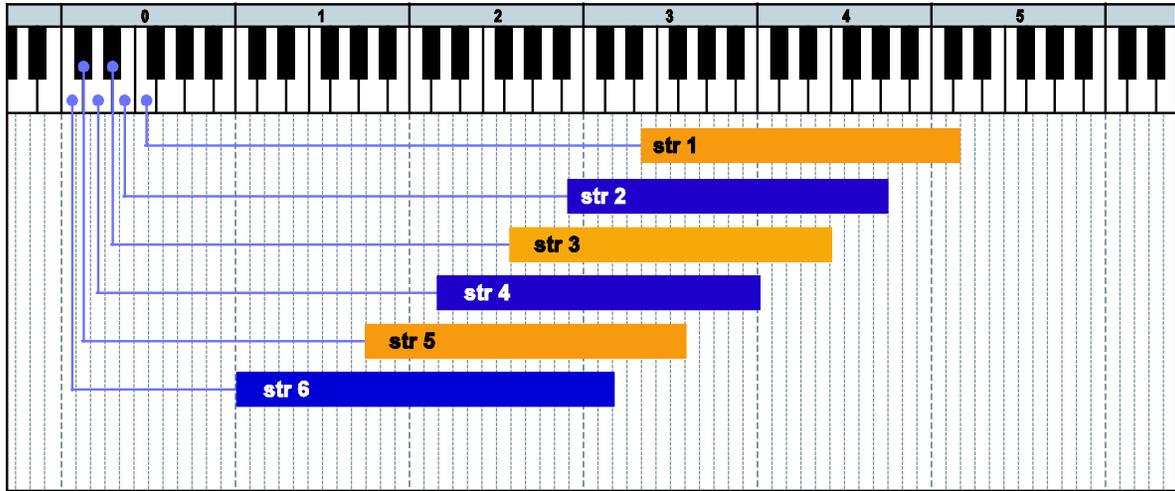
1弦、2弦、3弦のビブラート付きチョーキング
after bend mapping = チョーキング後の音程にマッピング



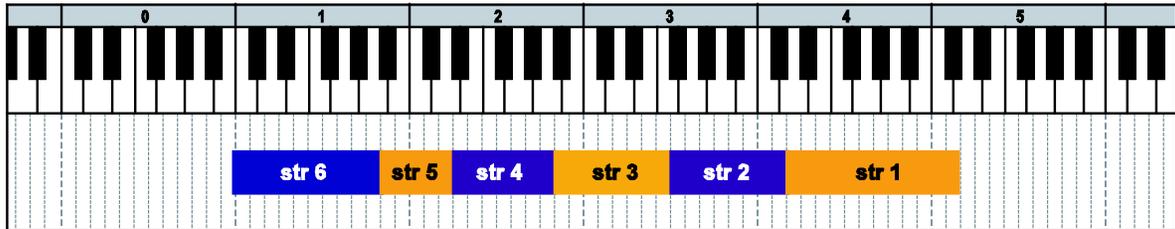
036_s_bend_pick_harm



フル・マッピング

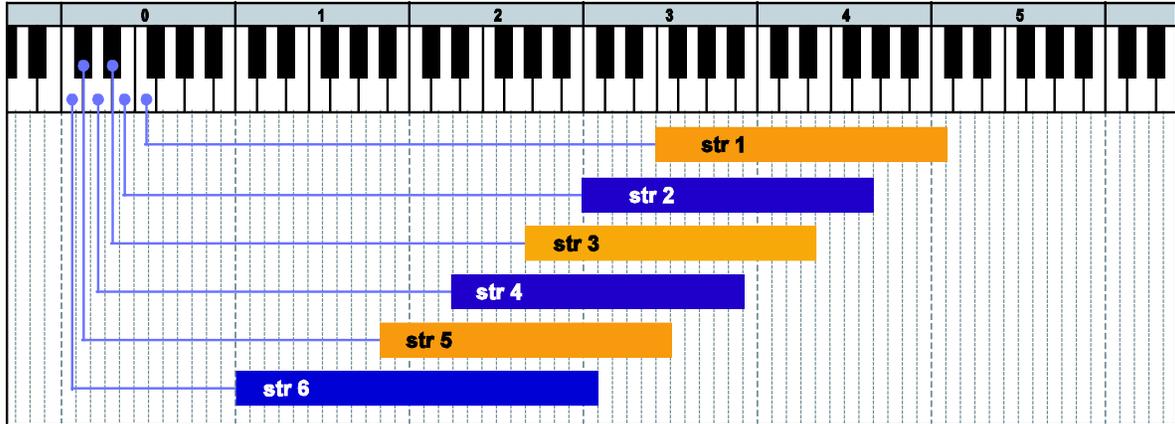


最適化・マッピング

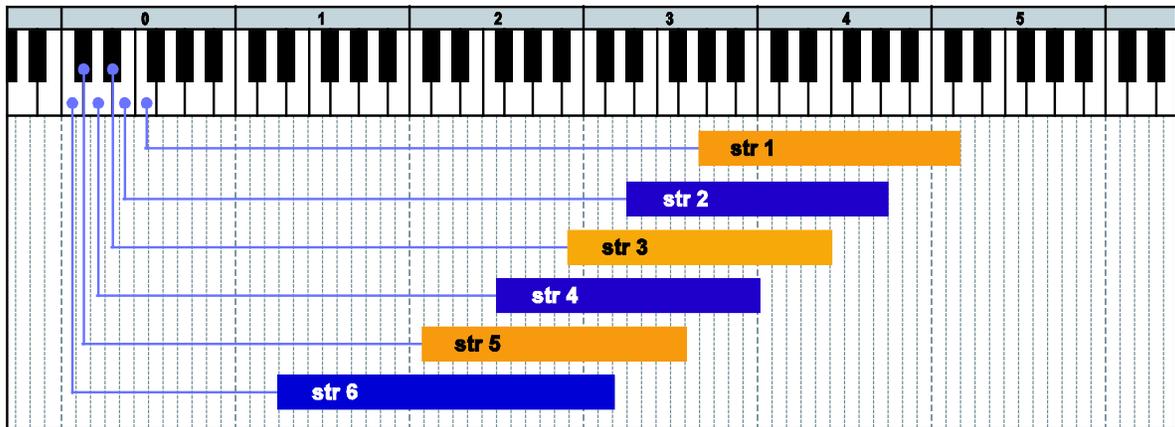


162_single_note_gliss_up_down

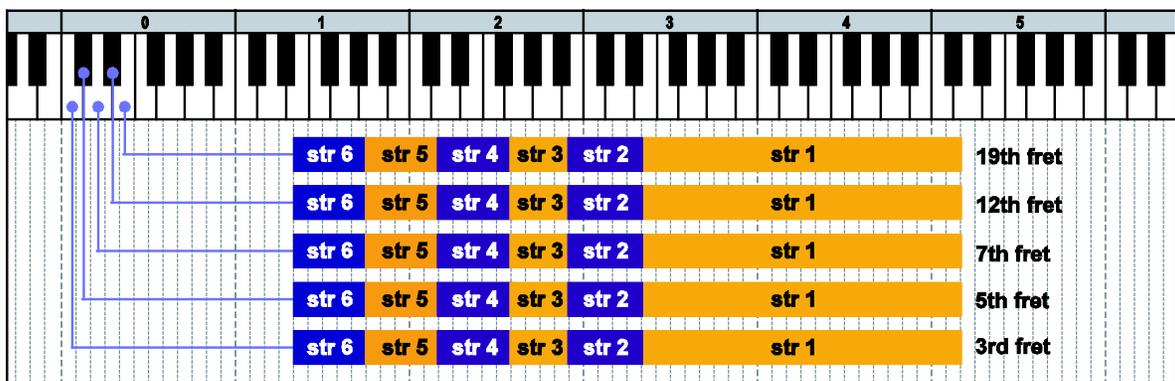
グリス・アップ



グリス・ダウン



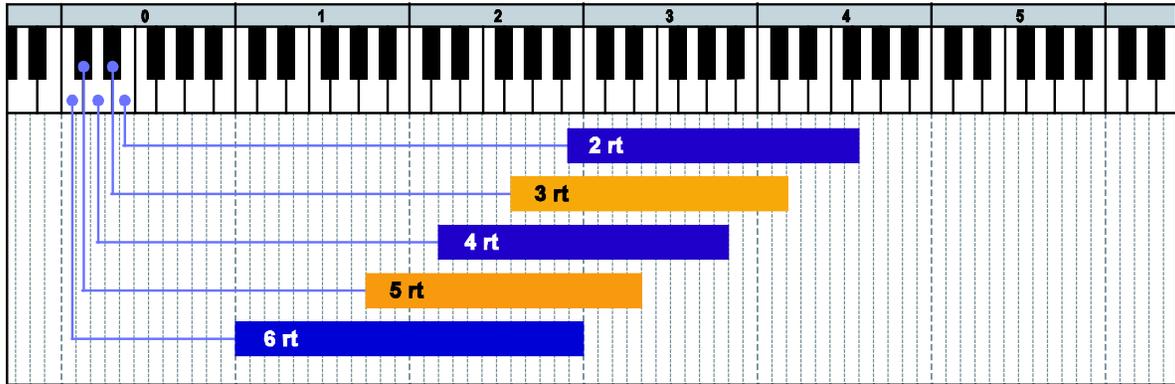
600_natural_harmonics



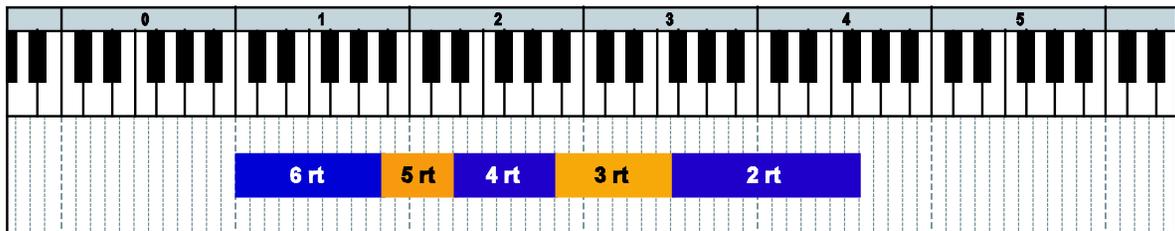
5th-dyad chord (5度コード)

037_5th_sustain

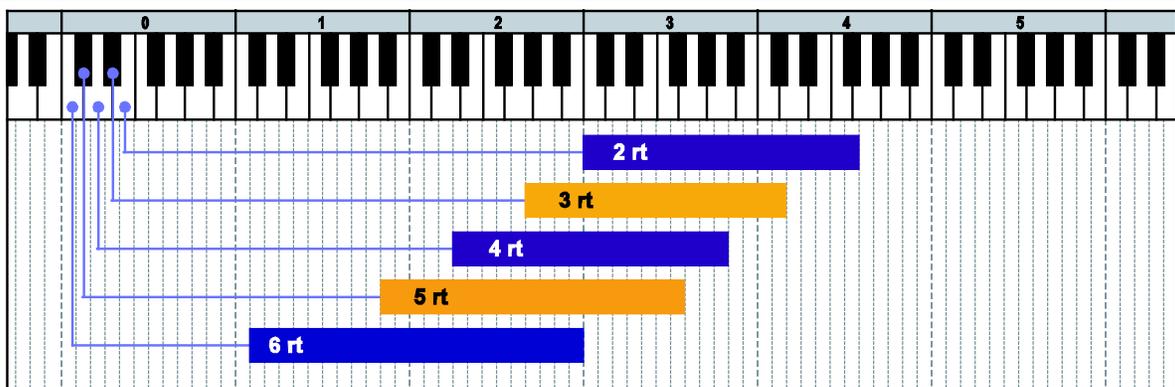
フル・マッピング



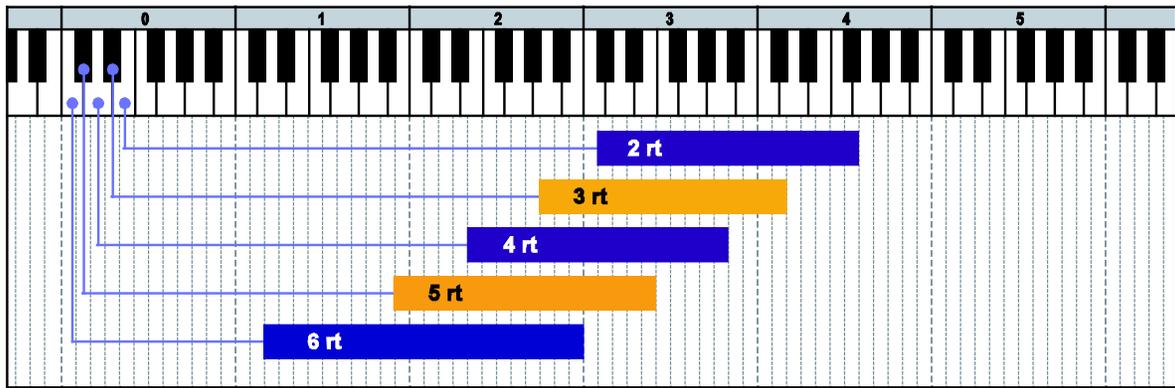
最適化・マッピング



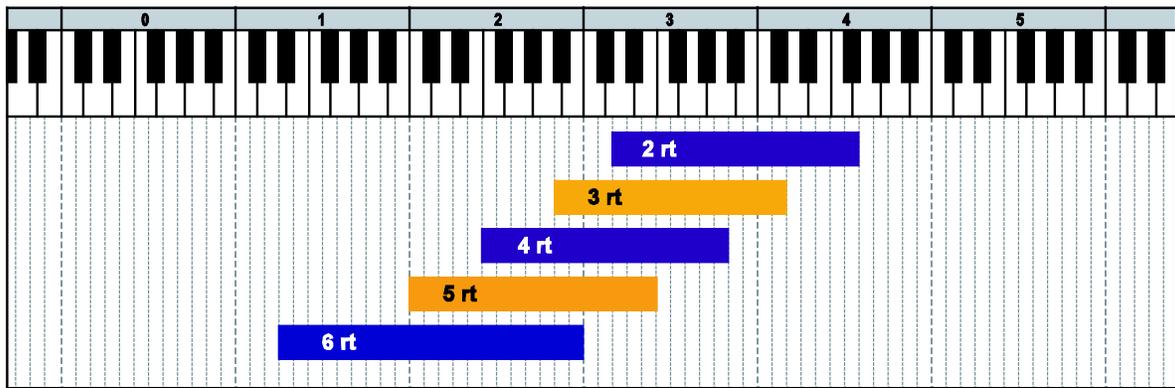
040_5th_slide_down_1fret



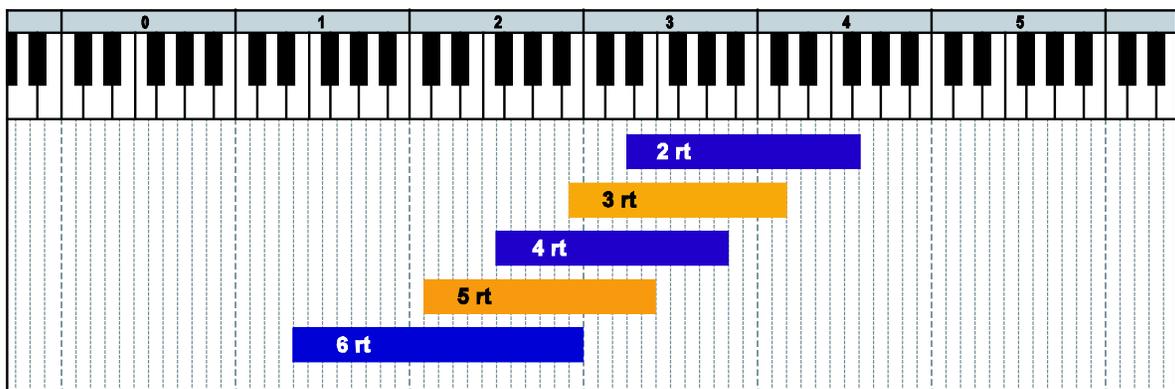
041_5th_slide_down_2fret



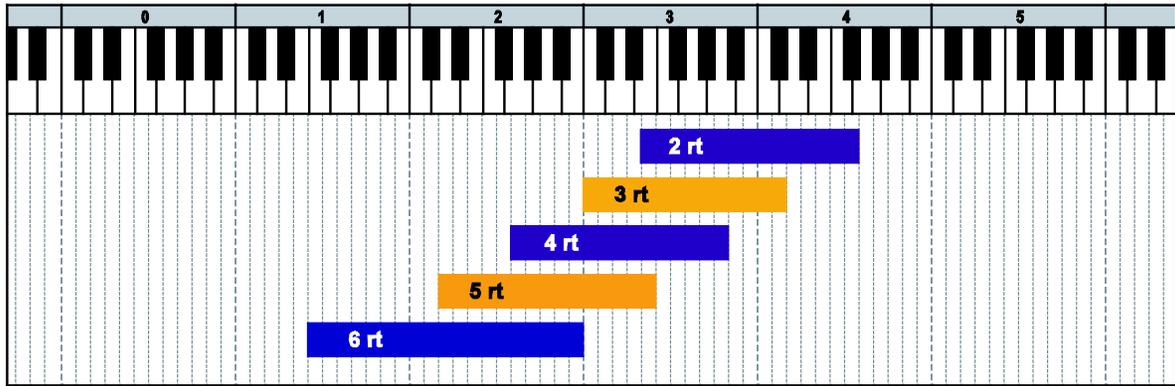
042_5th_slide_down_3fret



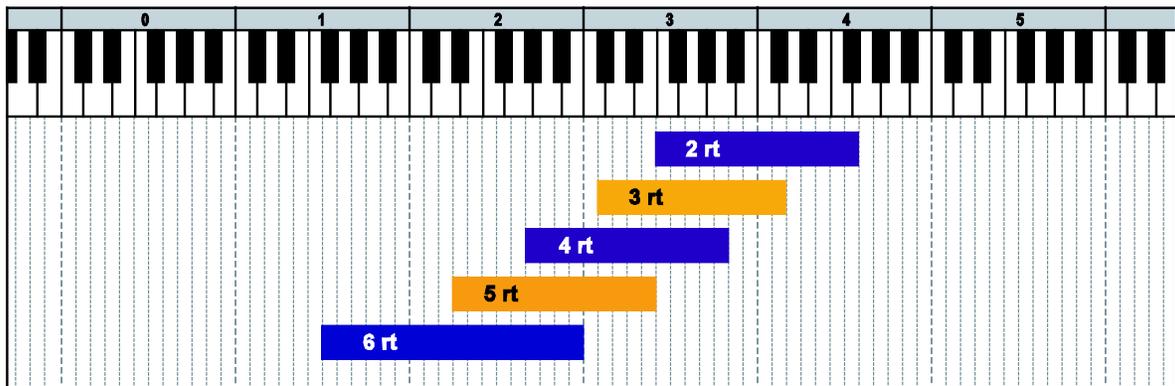
043_5th_slide_down_4fret



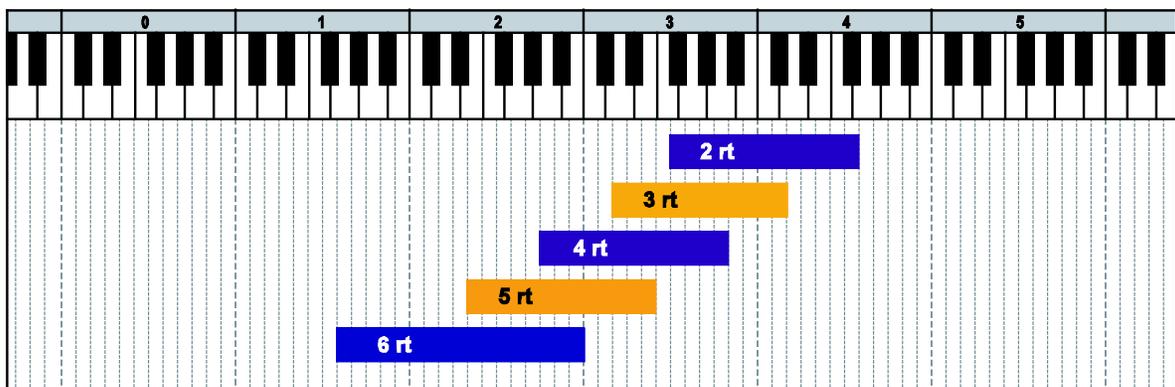
044_5th_slide_down_5fret



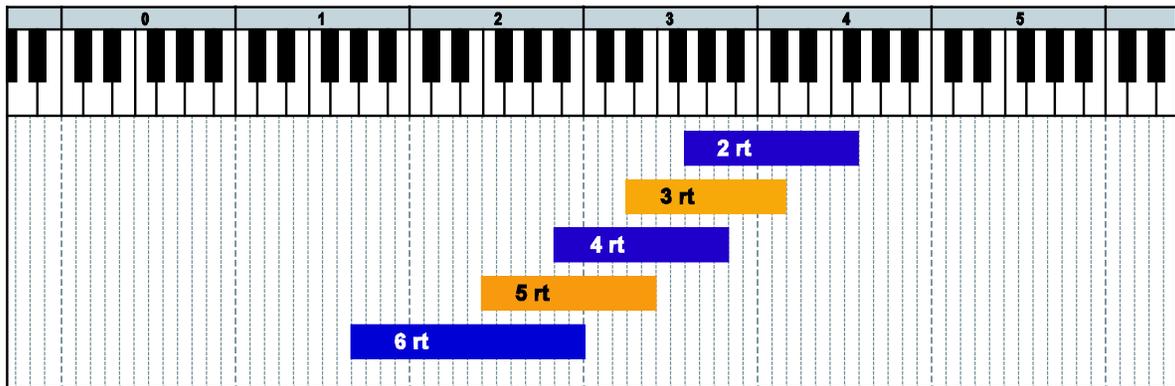
045_5th_slide_down_6fret



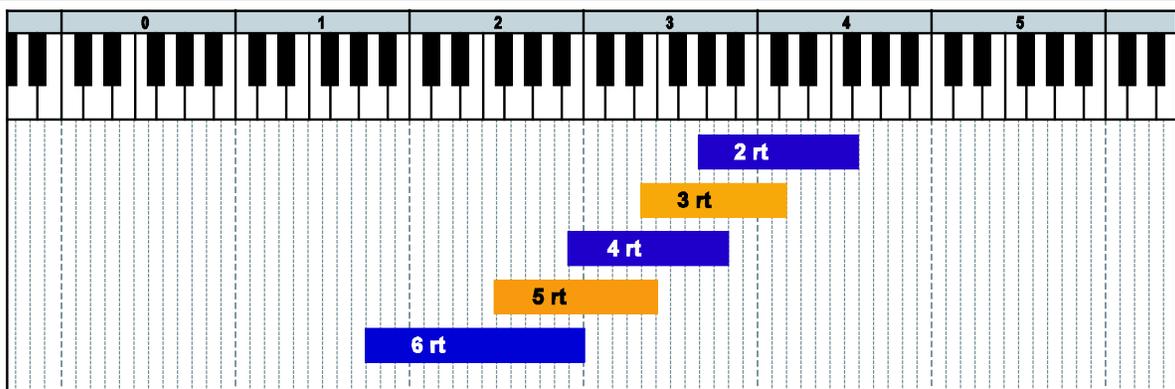
046_5th_slide_down_7fret



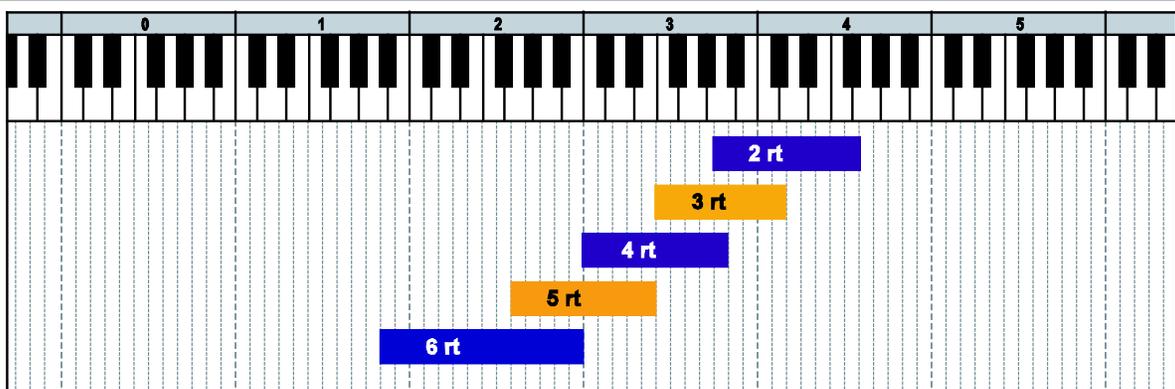
047_5th_slide_down_8fret



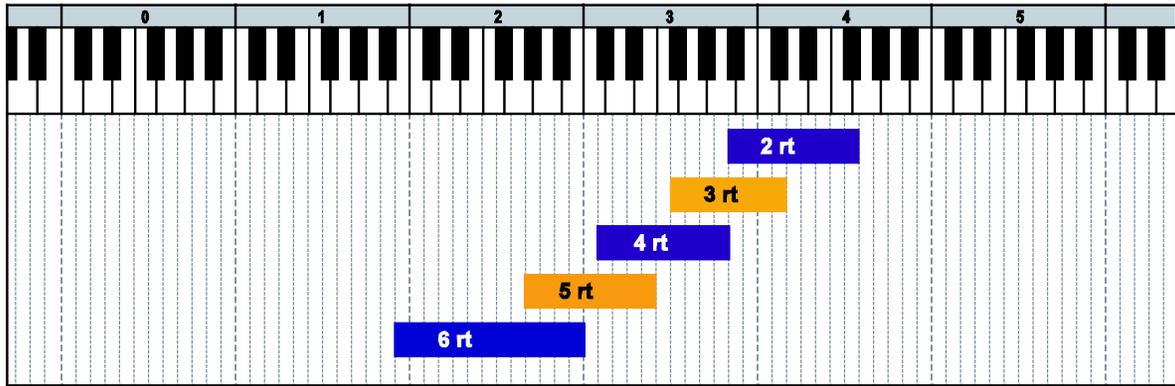
048_5th_slide_down_9fret



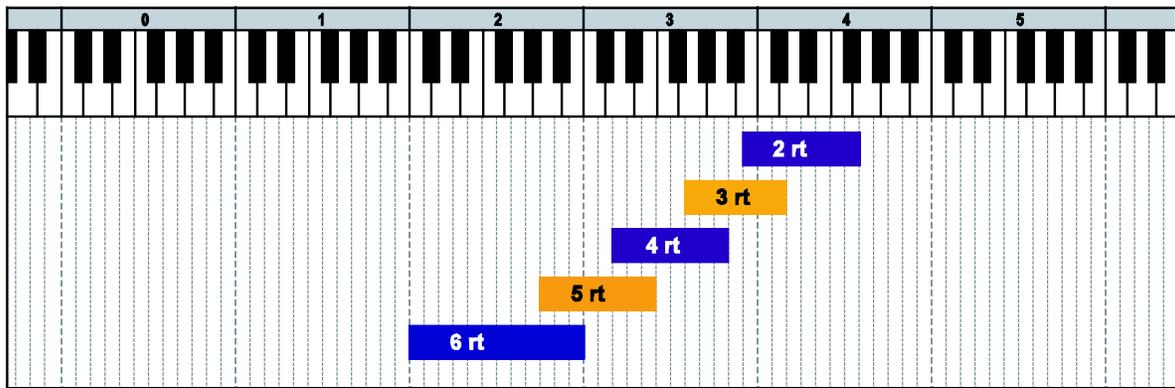
049_5th_slide_down_10fret



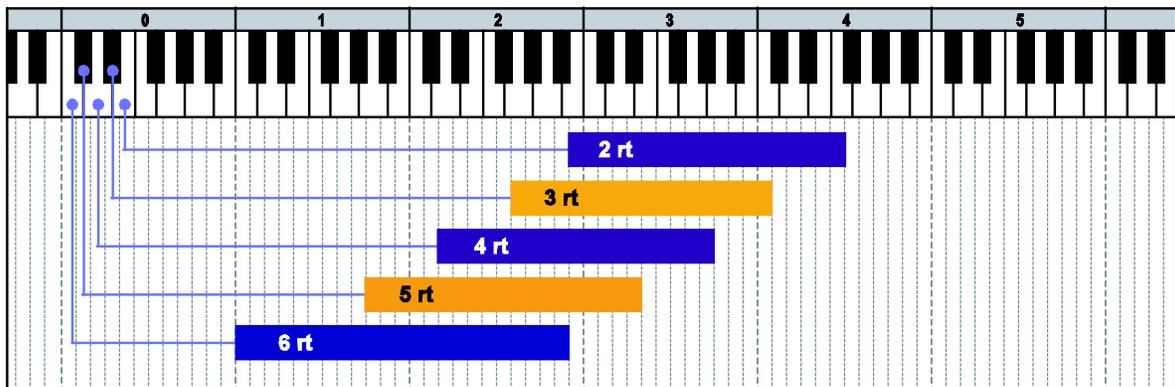
050_5th_slide_down_11fret



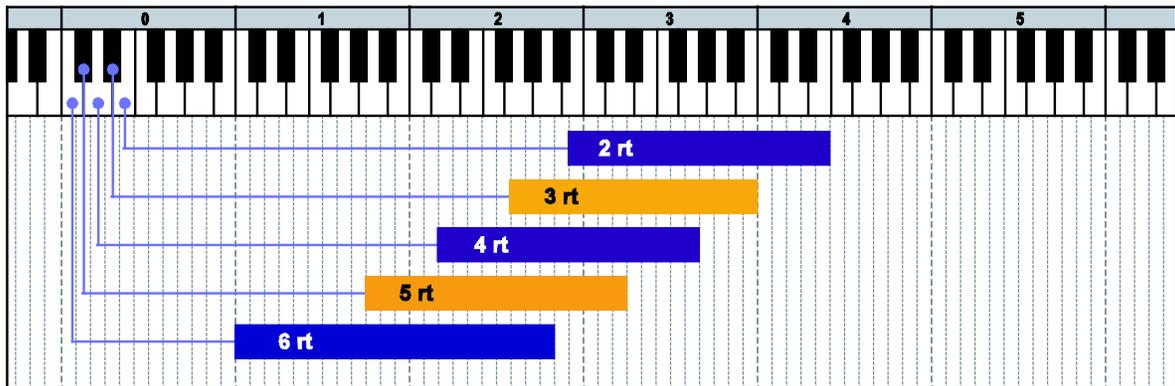
051_5th_slide_down_12fret



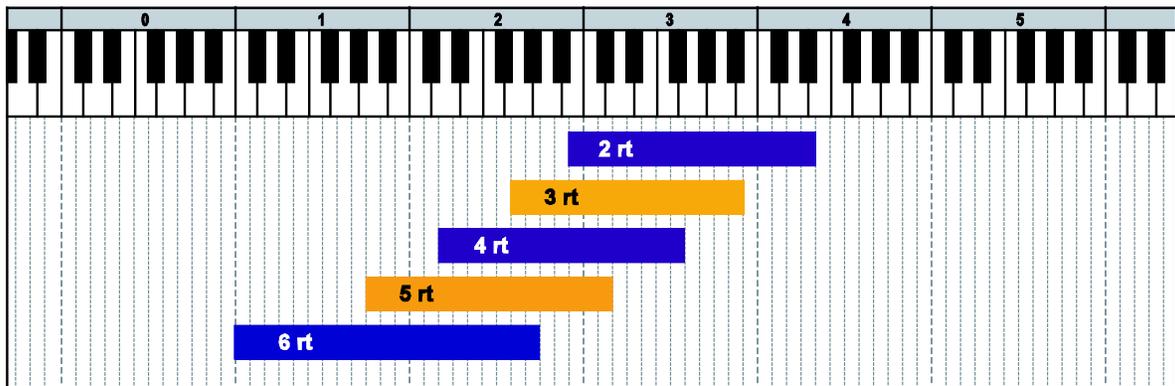
052_5th_slide_up_1fret



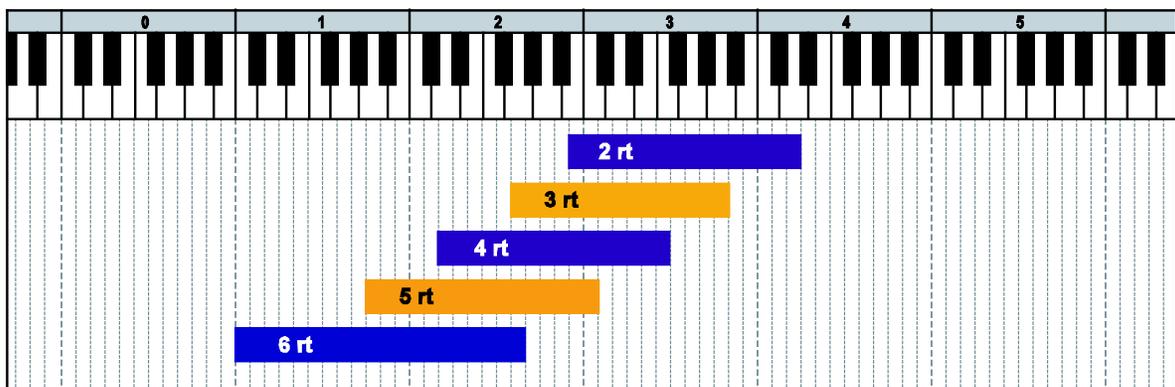
053_5th_slide_up_2fret



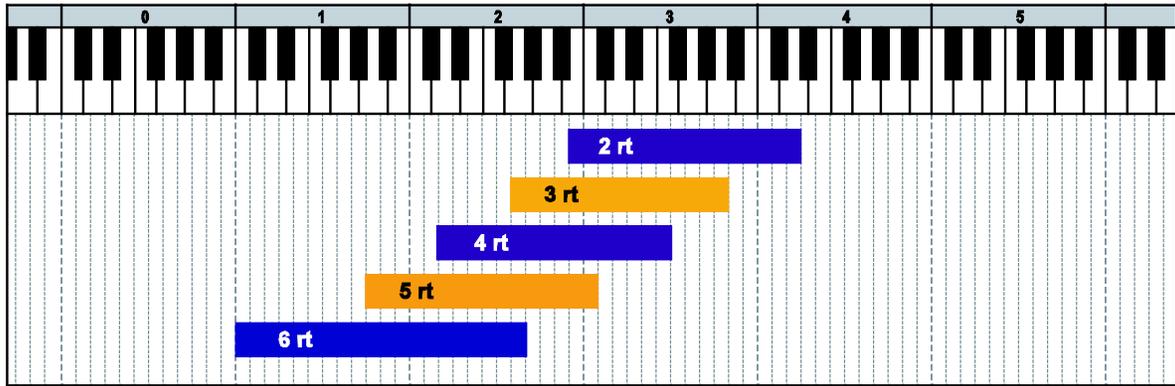
054_5th_slide_up_3fret



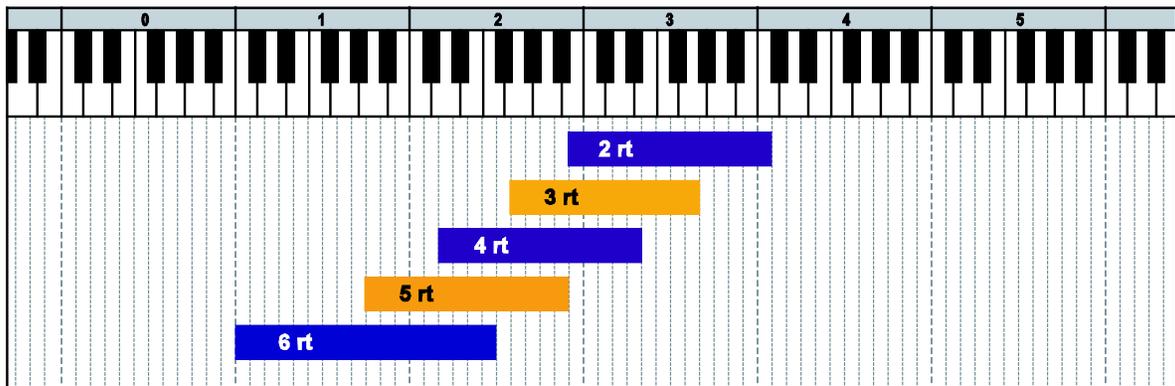
055_5th_slide_up_4fret



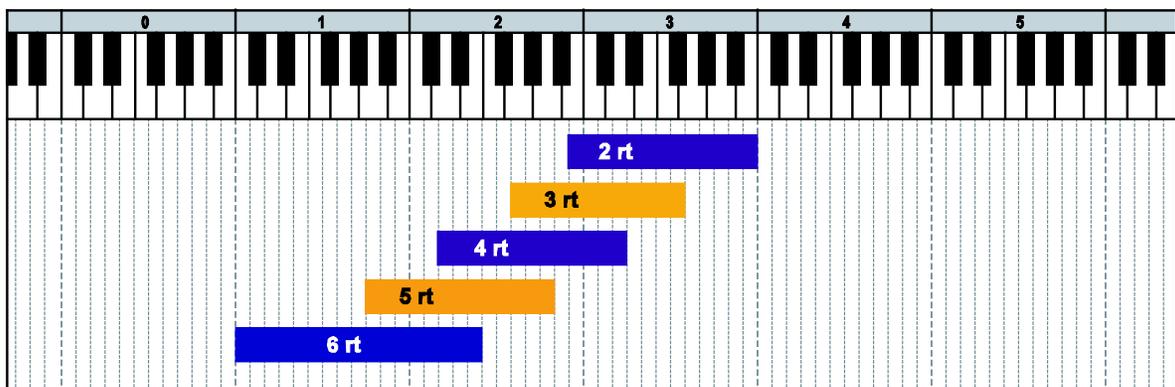
056_5th_slide_up_5fret



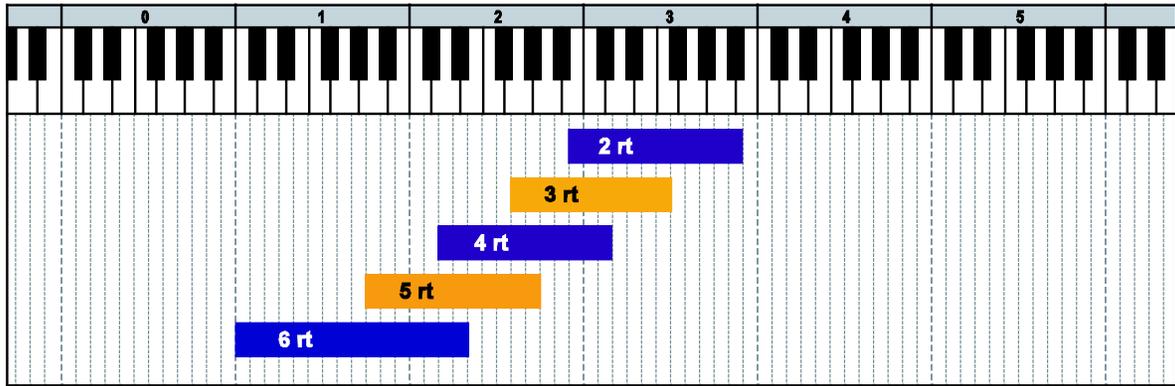
057_5th_slide_up_6fret



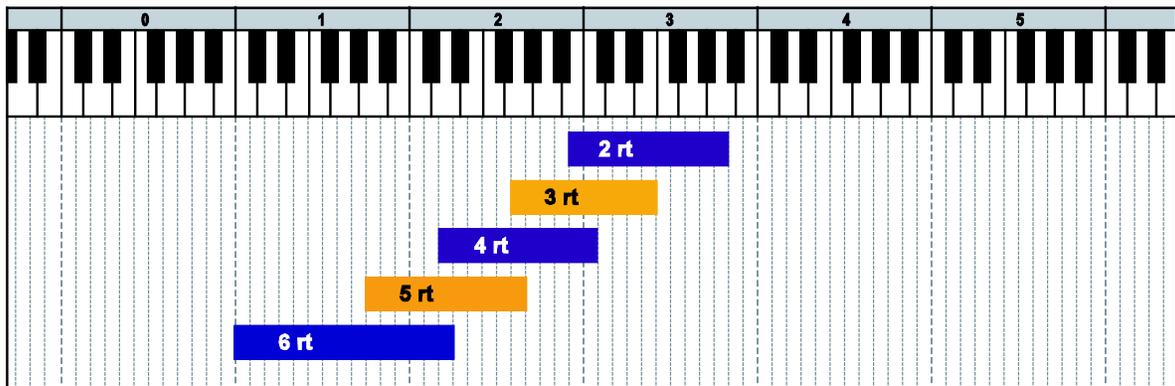
058_5th_slide_up_7fret



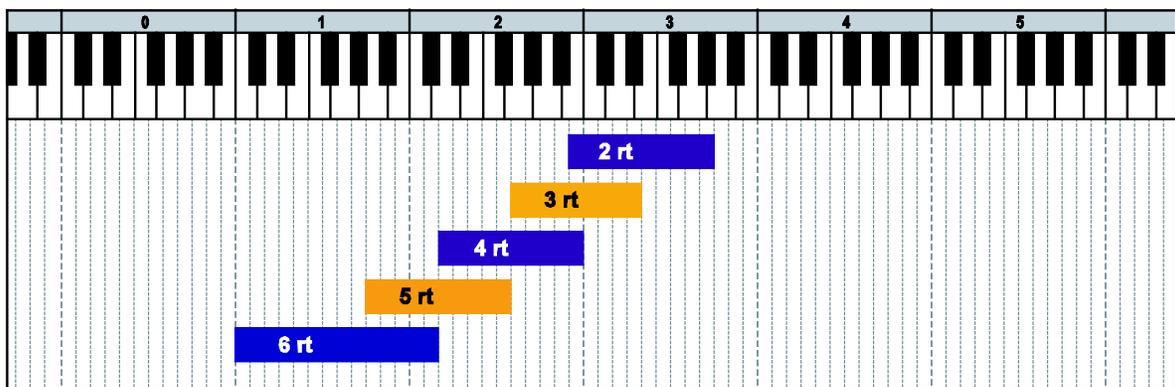
059_5th_slide_up_8fret



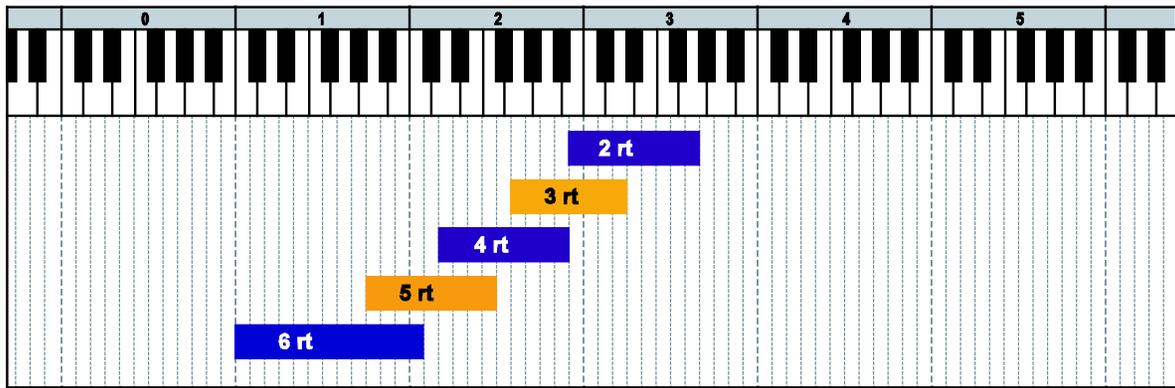
060_5th_slide_up_9fret



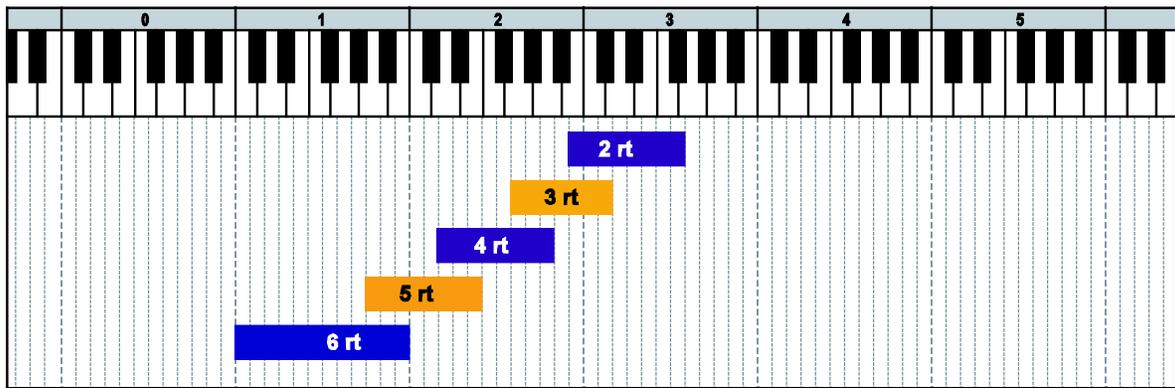
061_5th_slide_up_10fret



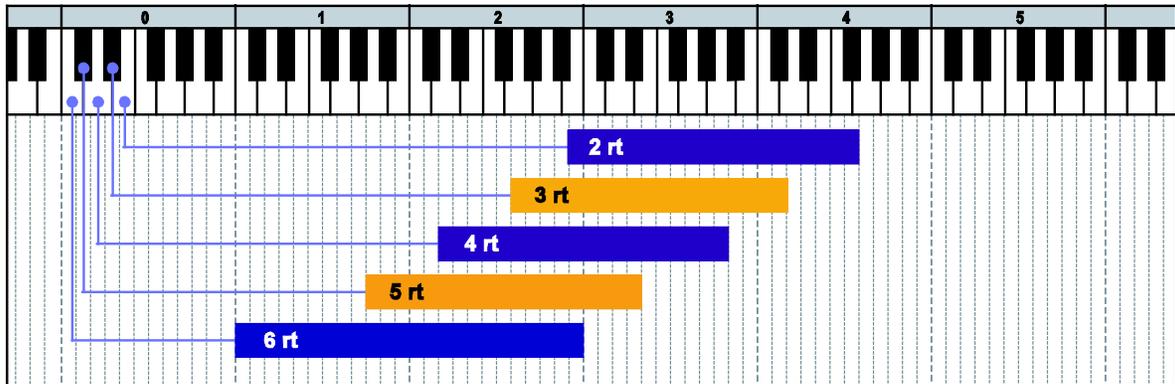
062_5th_slide_up_11fret



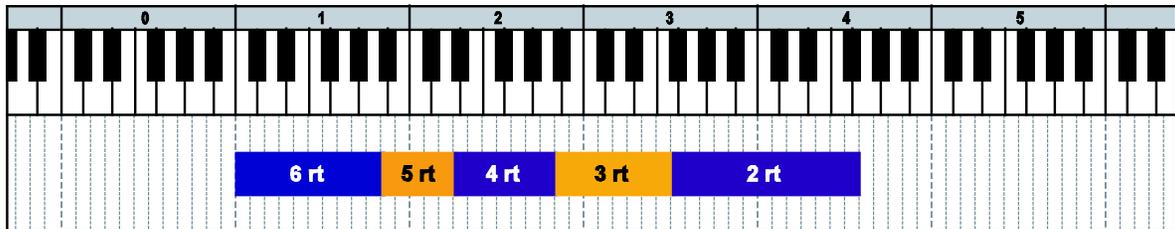
063_5th_slide_up_12fret



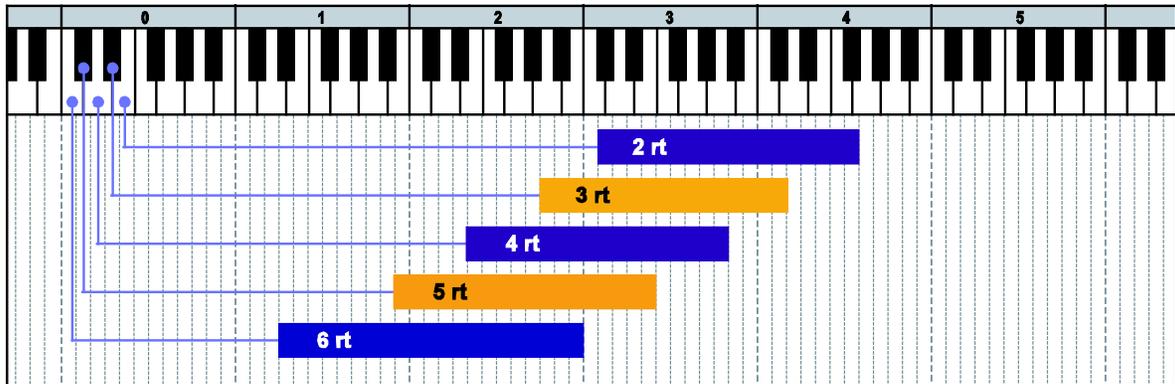
フル・マッピング



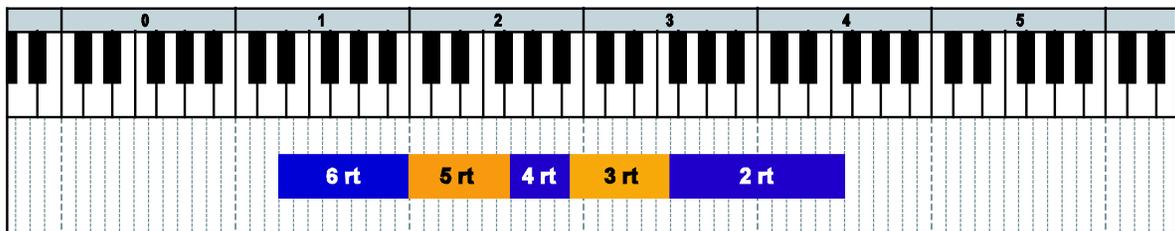
最適化・マッピング



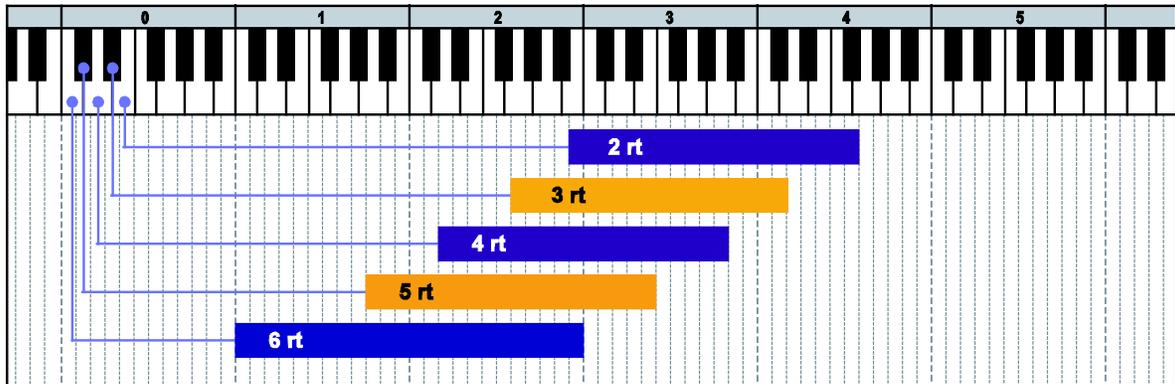
フル・マッピング



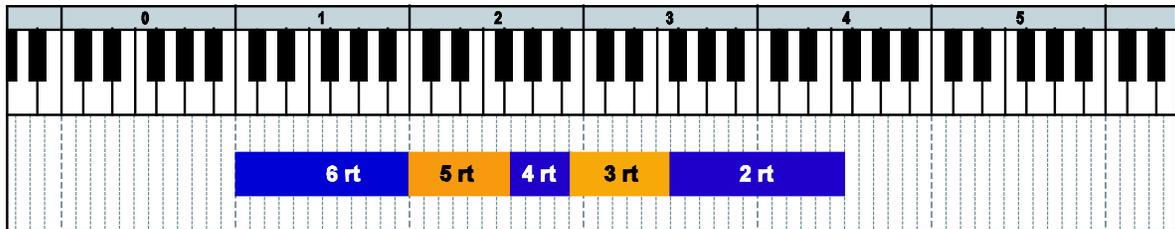
最適化・マッピング



フル・マッピング



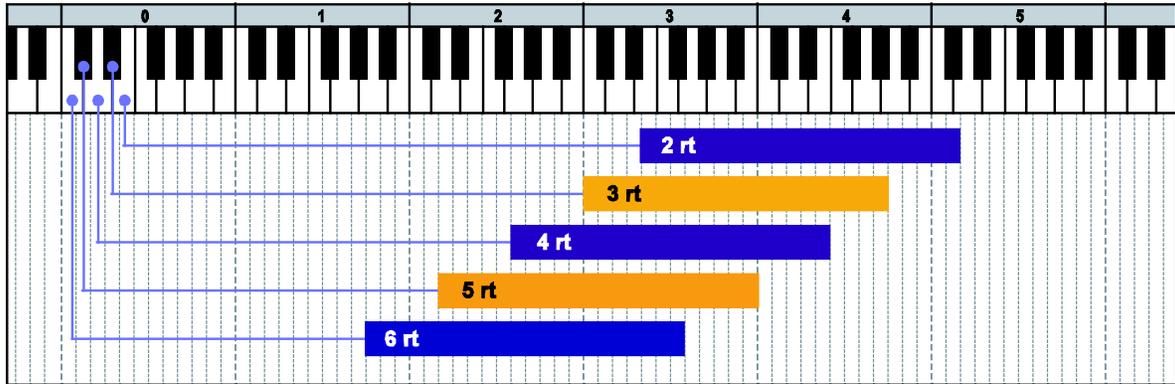
最適化・マッピング



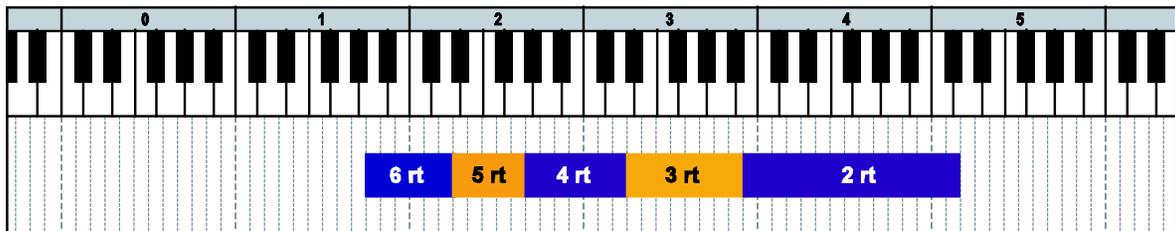
4th-dyad chord (4度コード)

071_4th_sustain

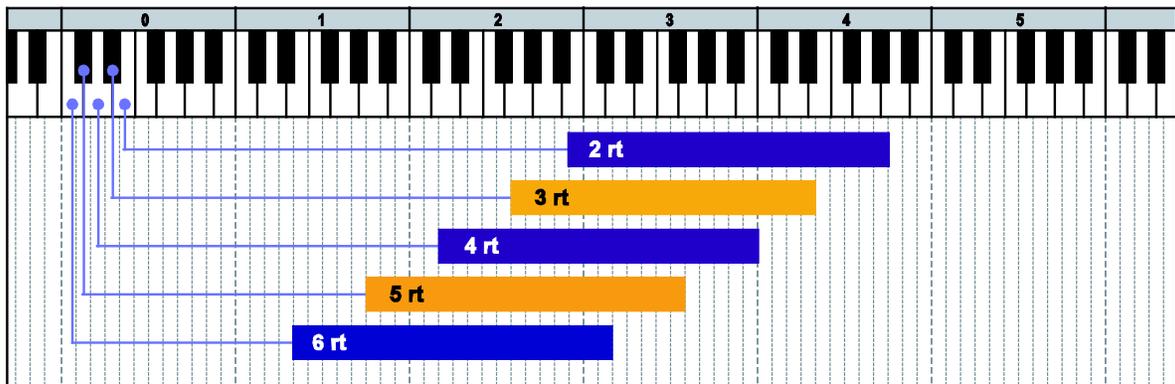
フル・マッピング (top note = key)



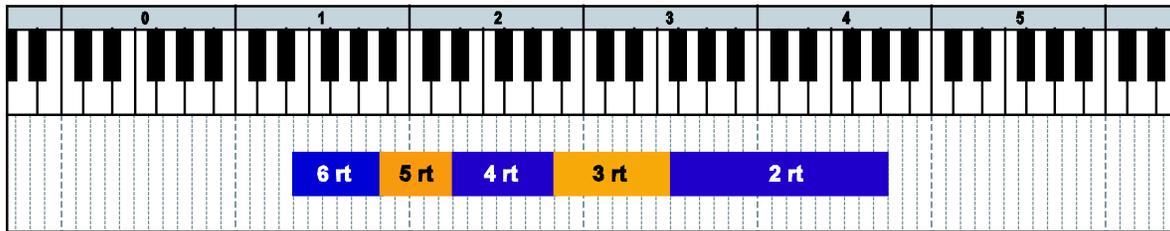
最適化・マッピング (top note = key)



フル・マッピング (bottom note = key)

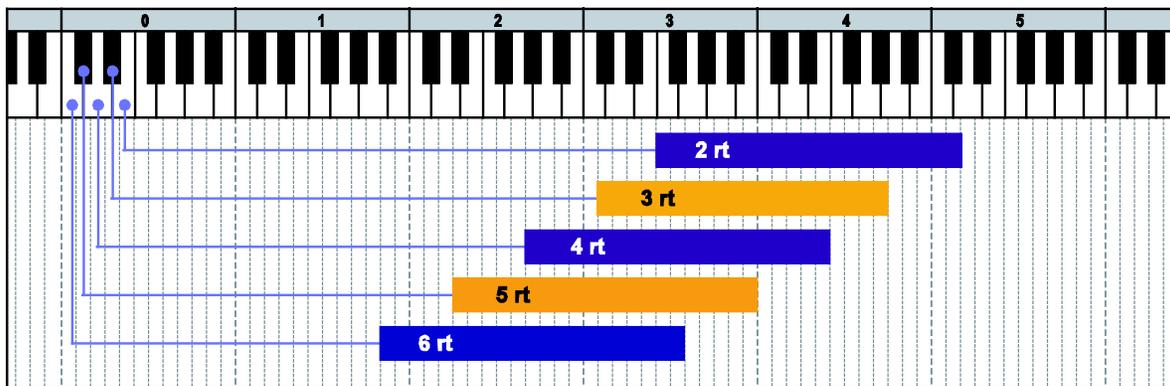


オプティマイズ・マッピング (bottom note = key)

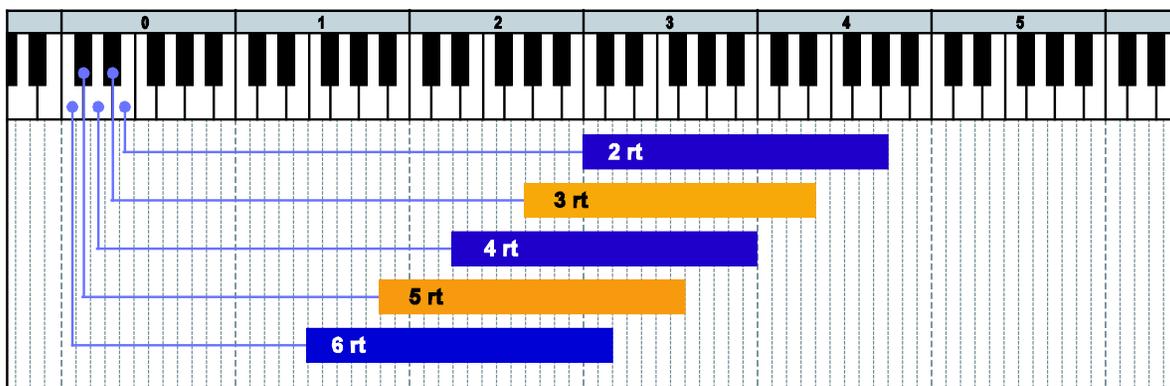


074_4th_slide_down_1fret

(top note = key)

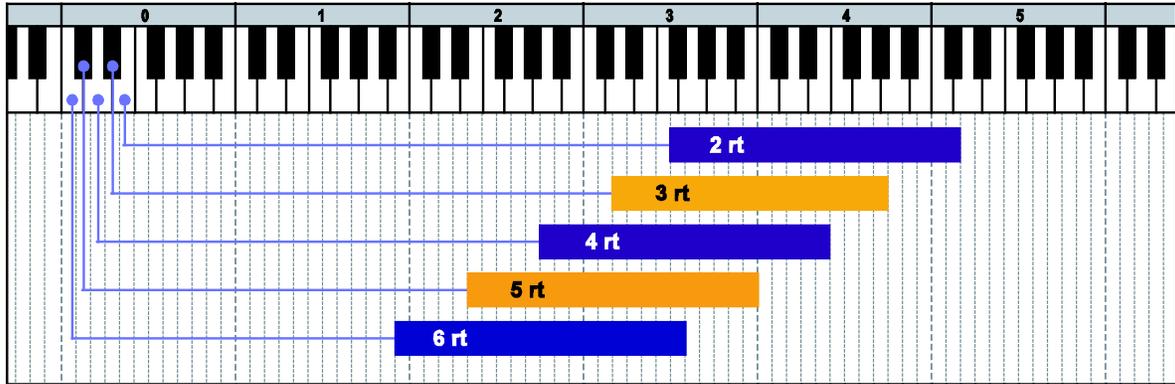


(bottom note = key)

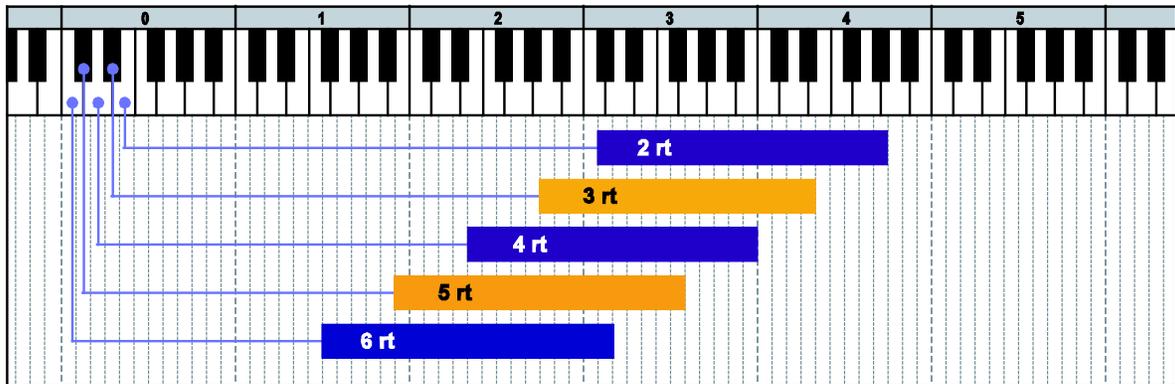


075_4th_slide_down_2fret

(top note = key)

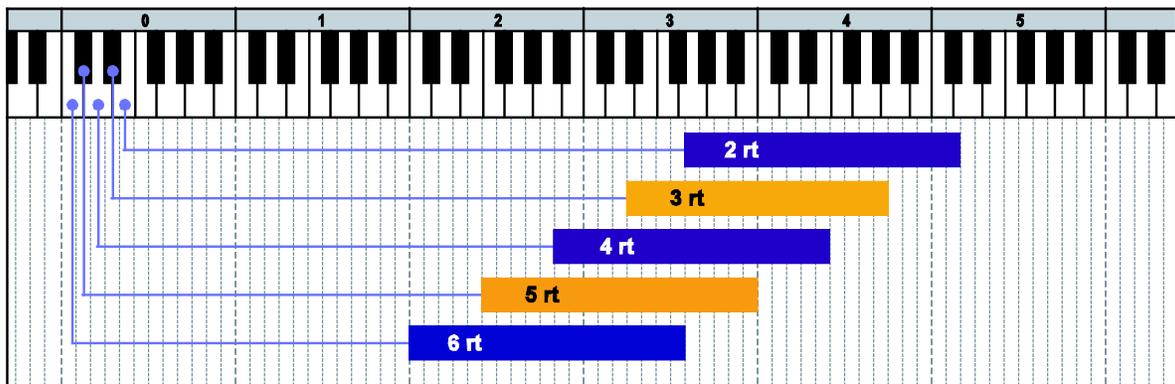


(bottom note = key)

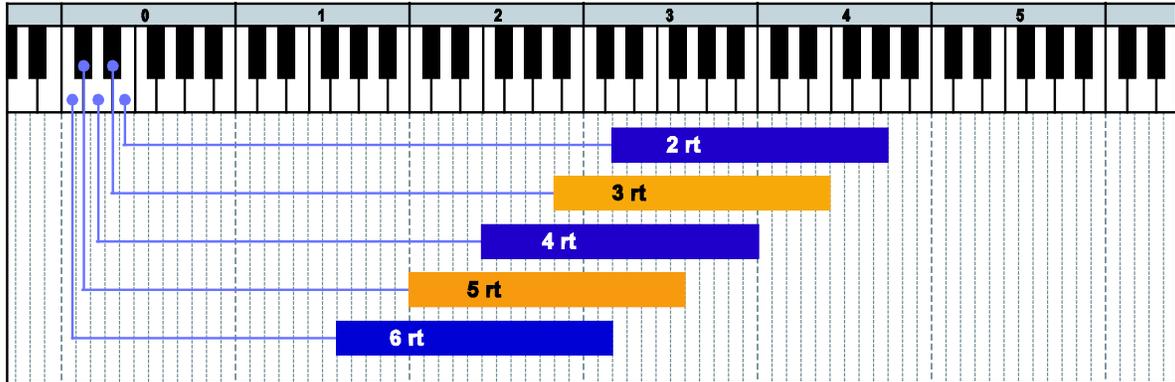


076_4th_slide_down_3fret

(top note = key)

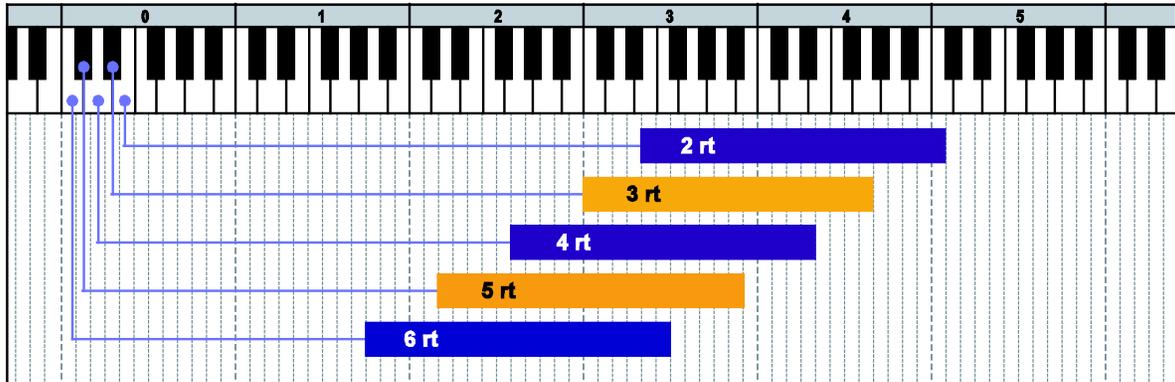


(bottom note = key)

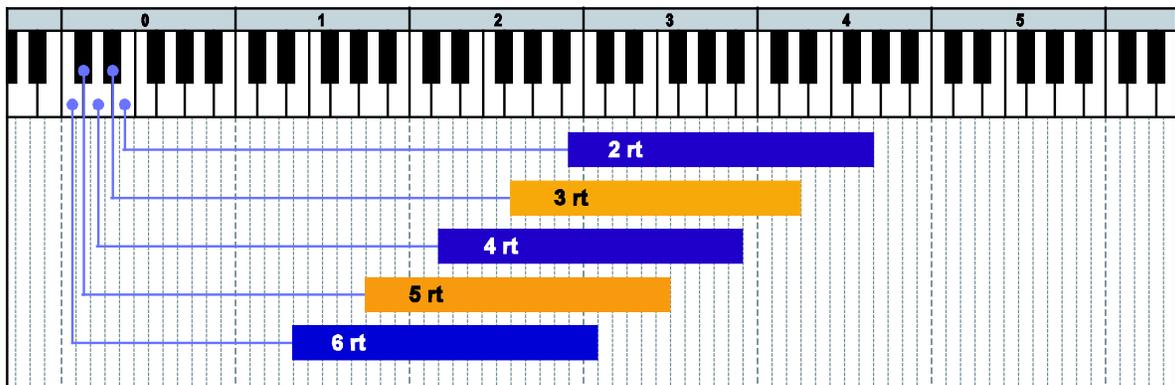


086_4th_slide_up_1fret

(top note = key)

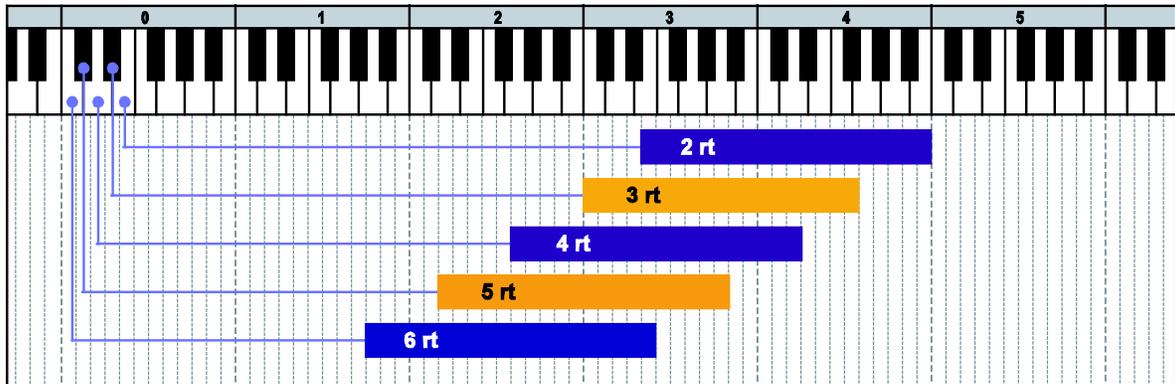


(bottom note = key)

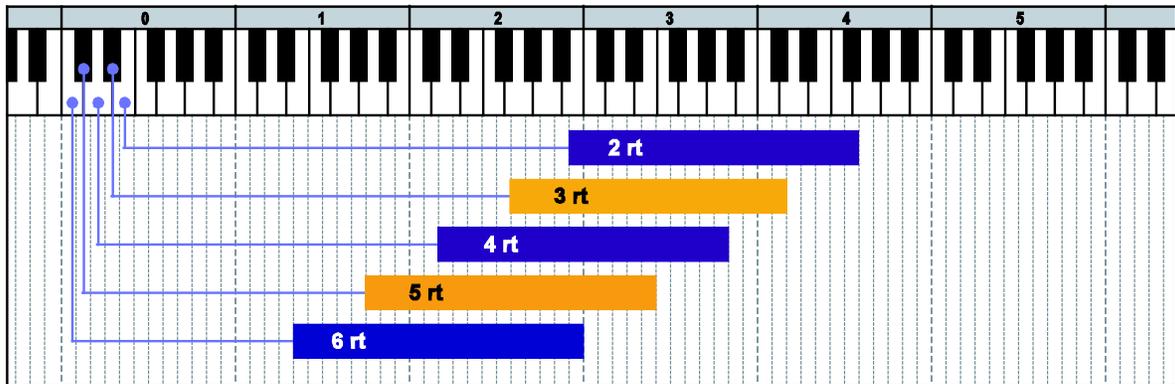


087_4th_slide_up_2fret

(top note = key)

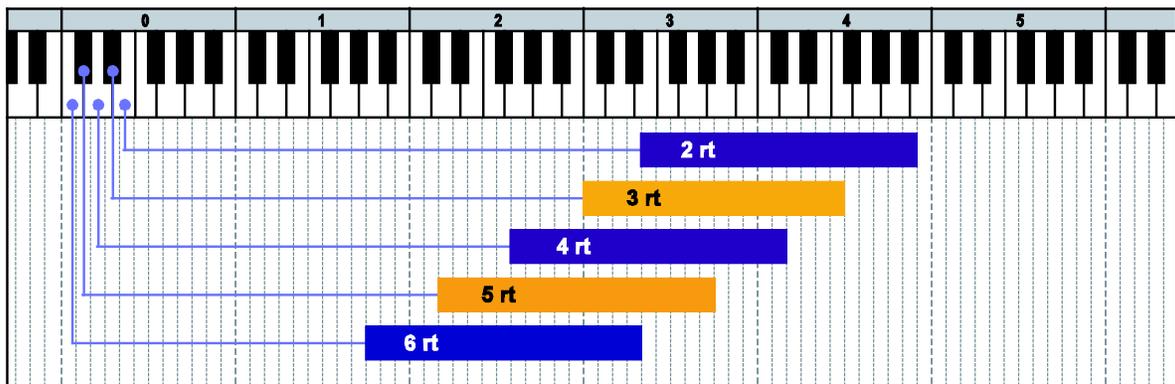


(bottom note = key)

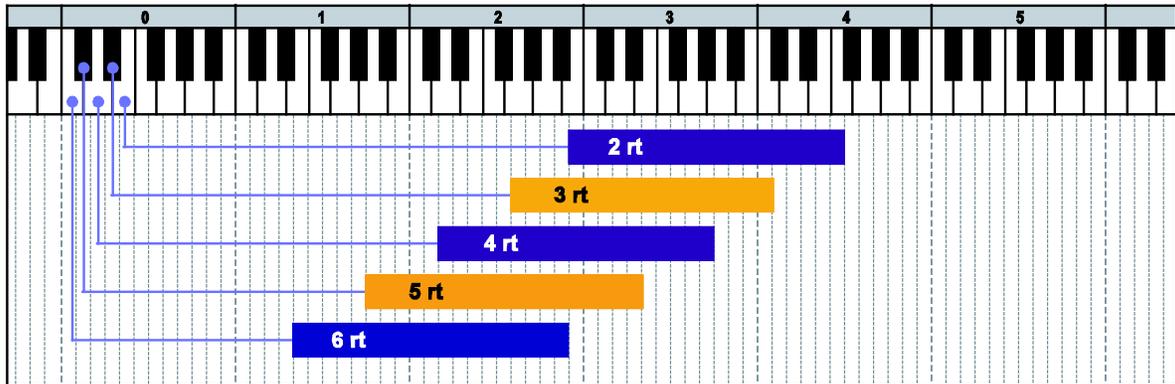


088_4th_slide_up_3fret

(top note = key)

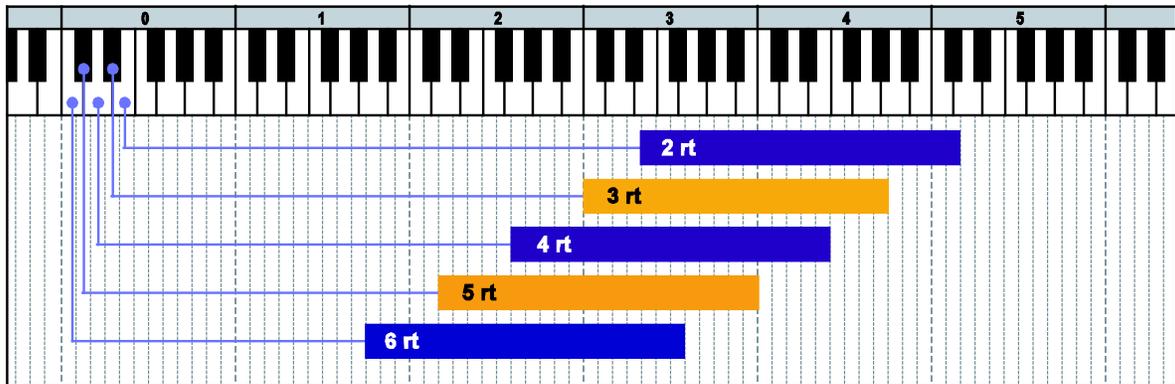


(bottom note = key)

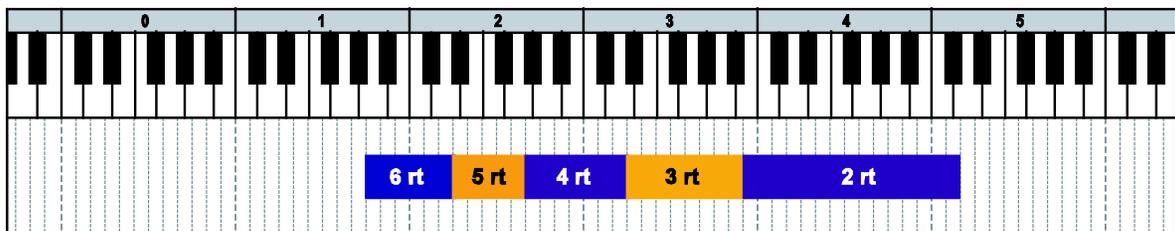


098_4th_mute

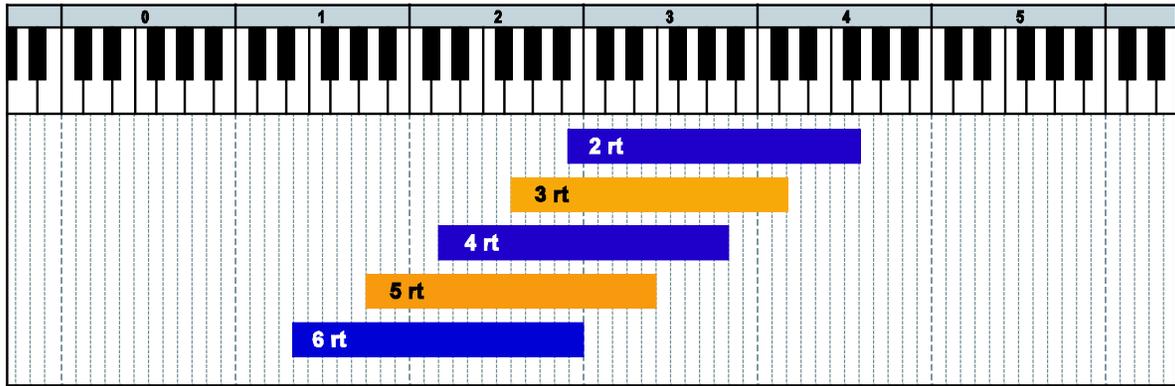
フル・マッピング (top note = key)



オプティマイズ・マッピング (top note = key)



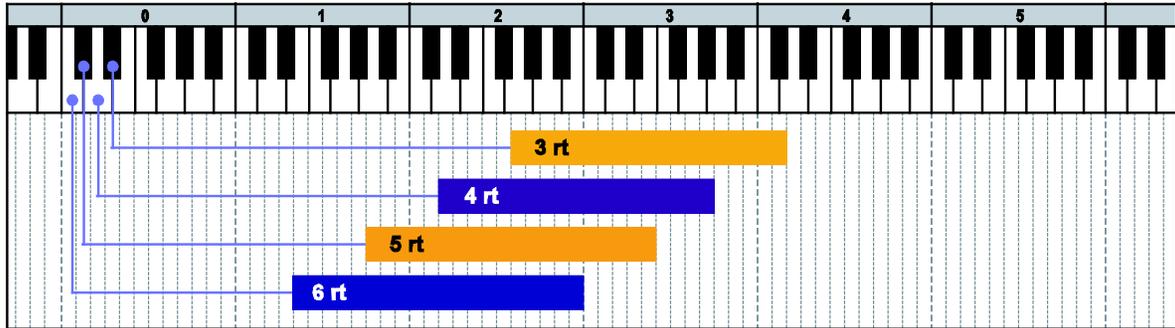
168_4th_5th_hammer_on_pull_off



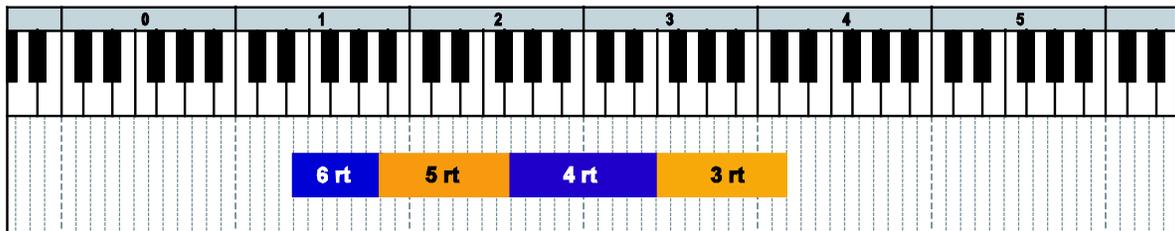
Octave (オクターブ)

101_octave_sustain

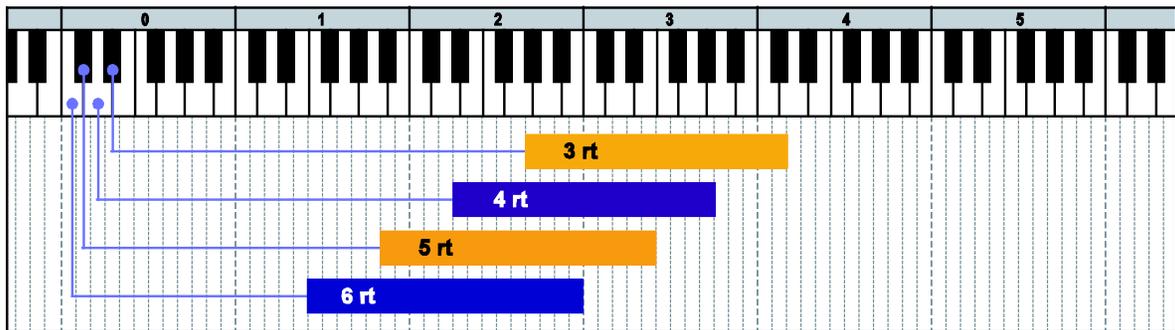
フル・マッピング



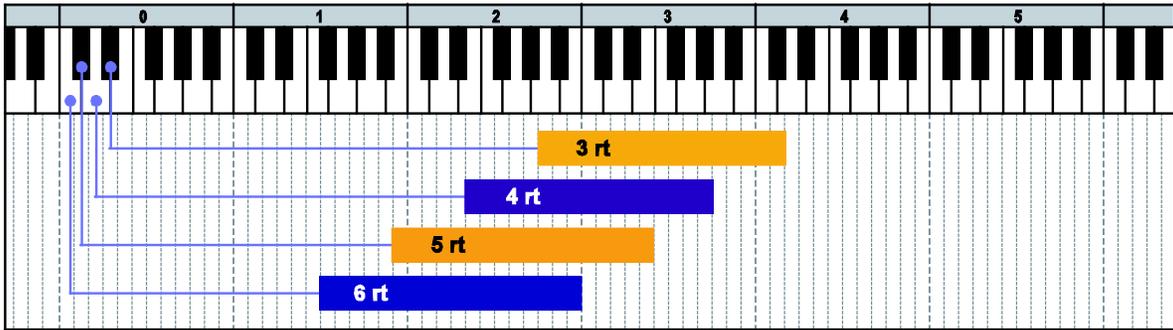
最適マイズ・マッピング



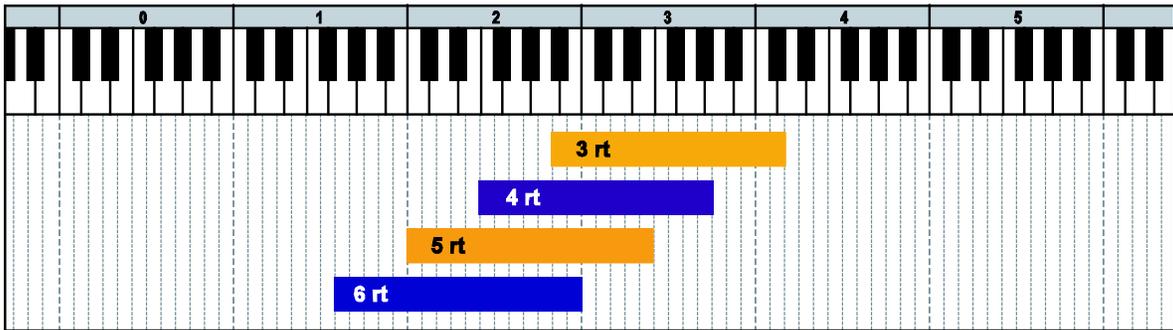
102_octave_slide_down_1fret



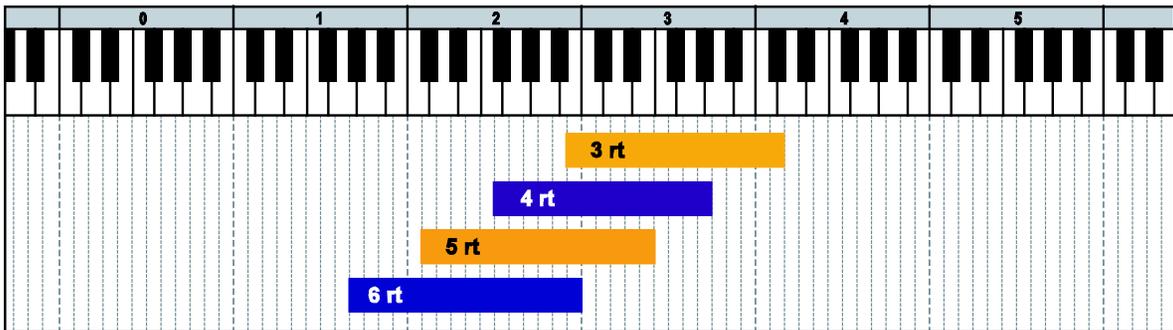
103_octave_slide_down_2fret



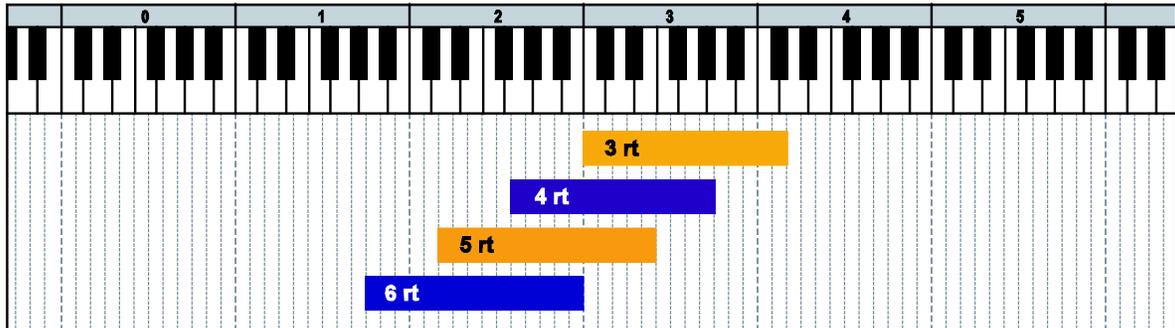
104_octave_slide_down_3fret



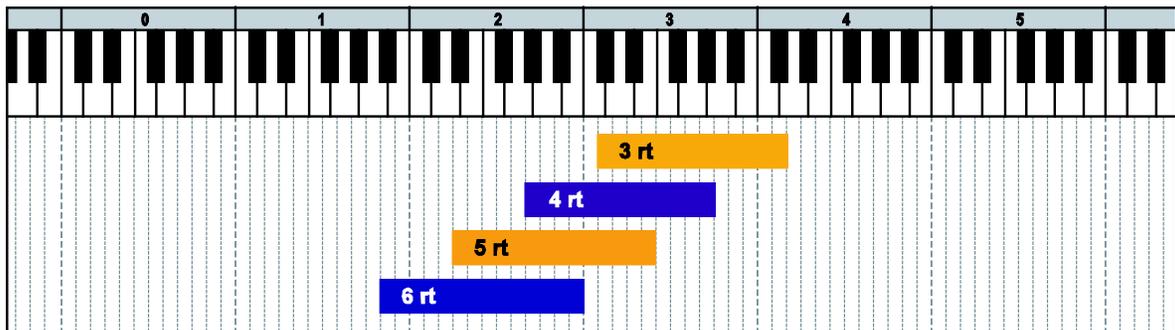
105_octave_slide_down_4fret



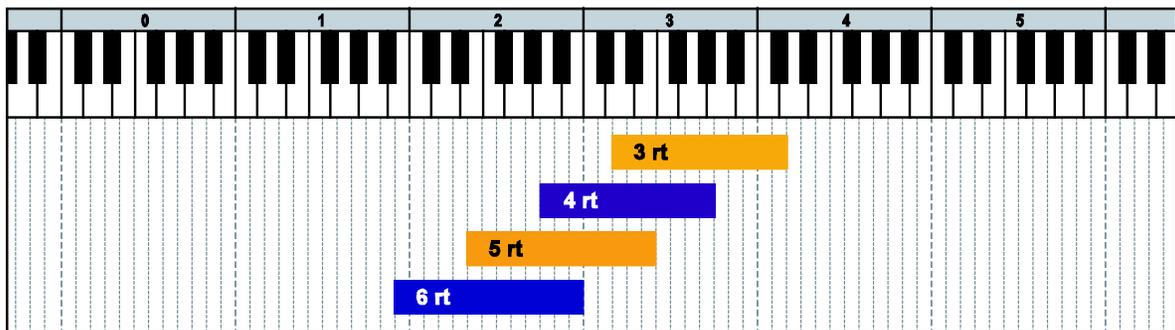
106_octave_slide_down_5fret



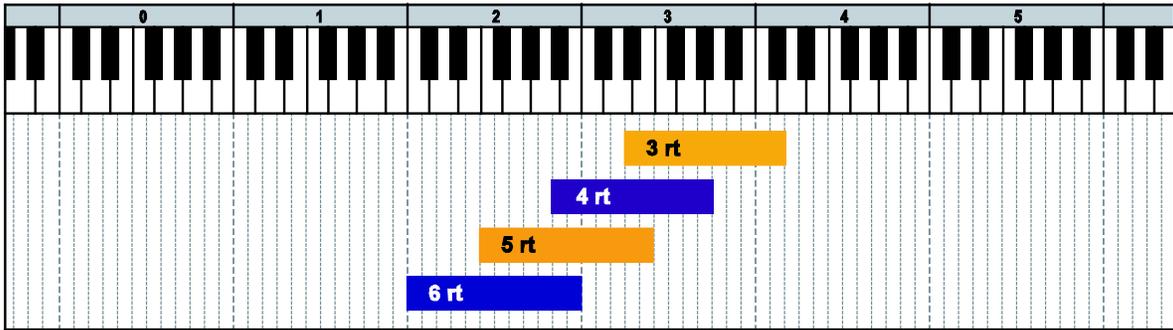
107_octave_slide_down_6fret



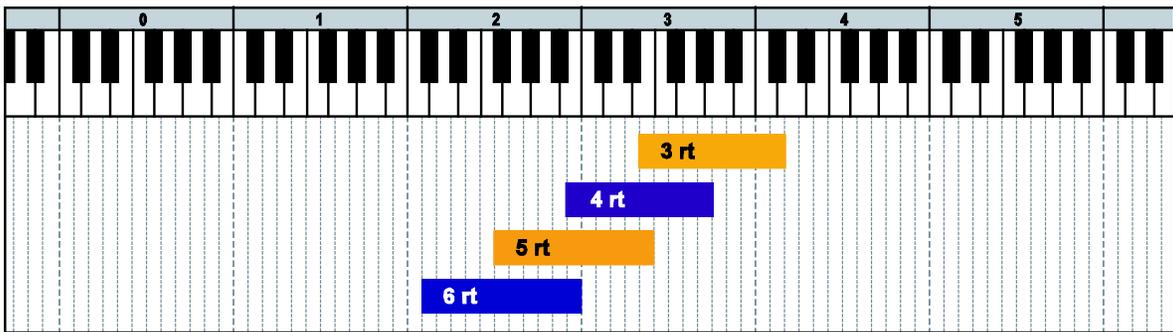
108_octave_slide_down_7fret



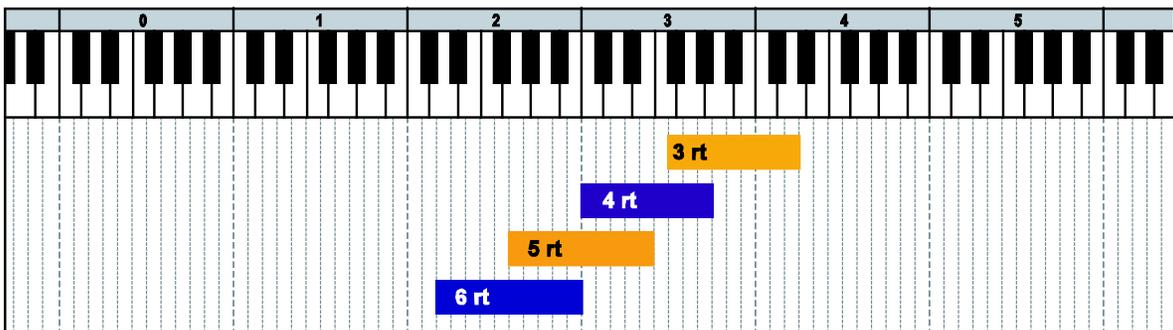
109_octave_slide_down_8fret



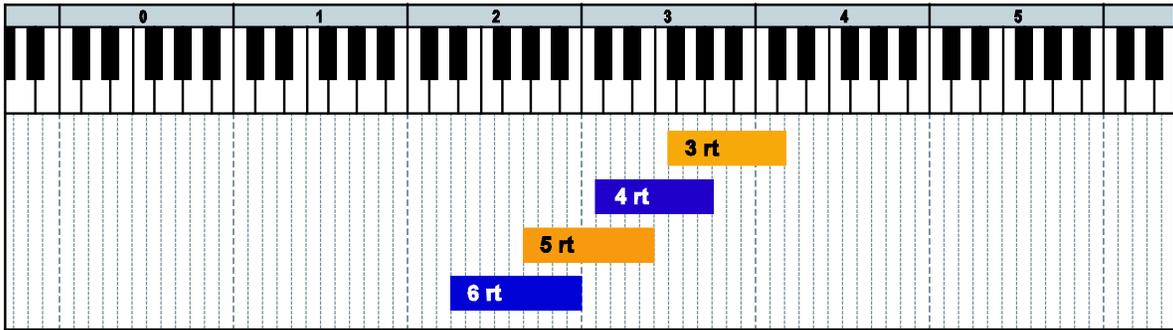
110_octave_slide_down_9fret



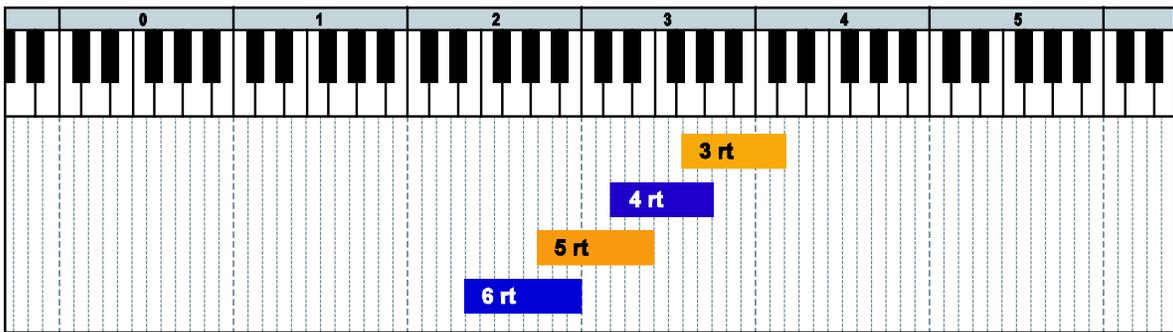
111_octave_slide_down_10fret



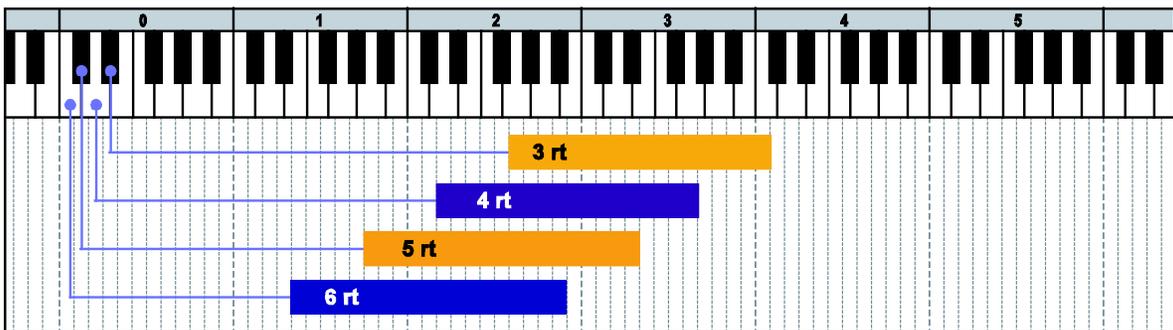
112_octave_slide_down_11fret



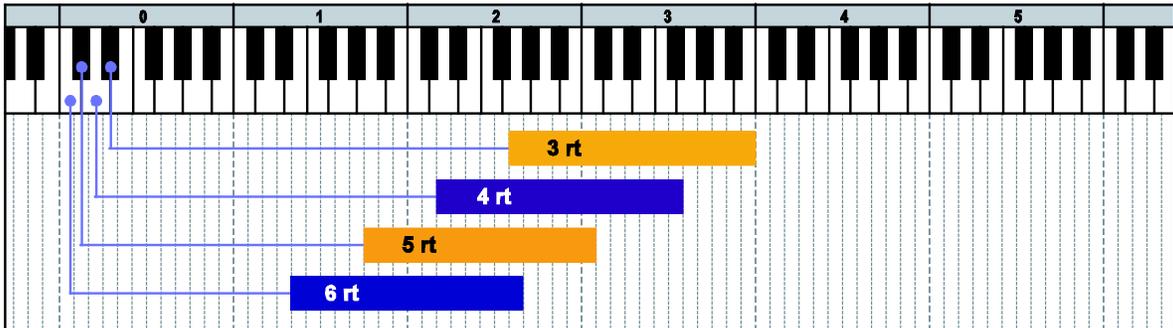
113_octave_slide_down_12fret



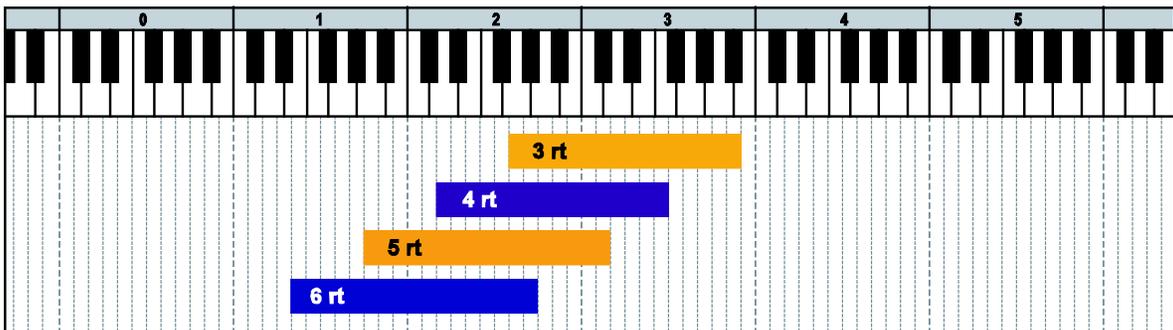
114_octave_slide_up_1fret



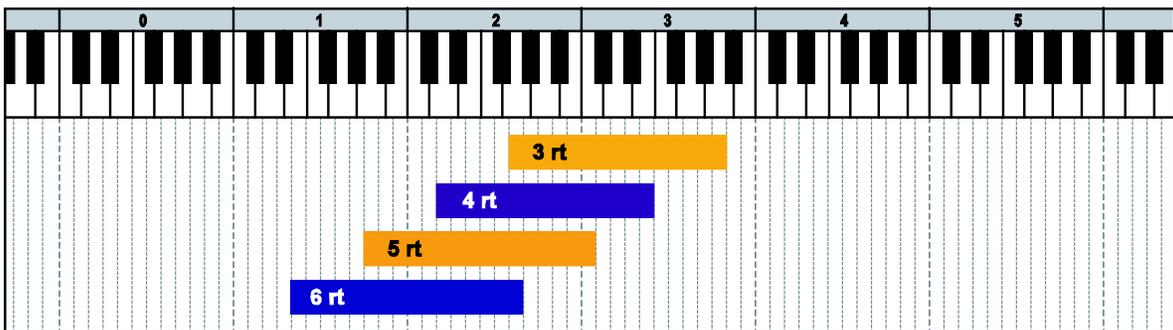
115_octave_slide_up_2ret



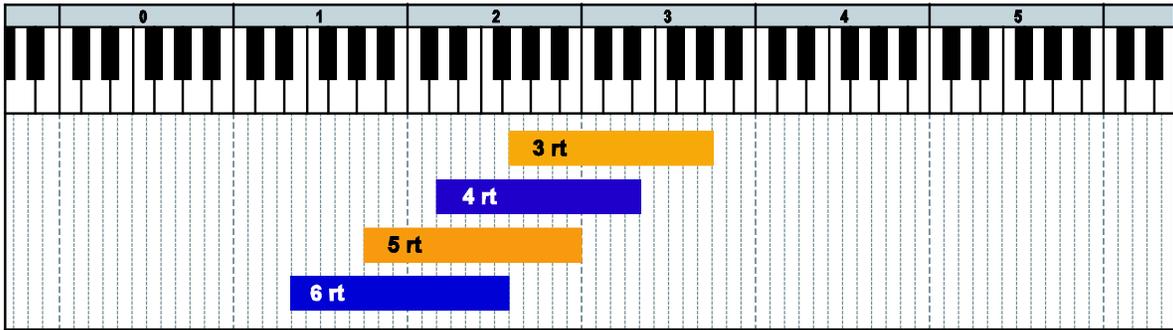
116_octave_slide_up_3fret



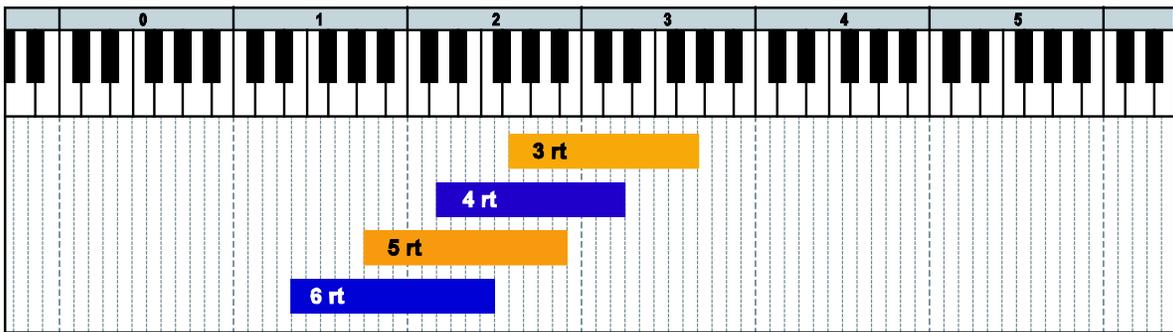
117_octave_slide_up_4fret



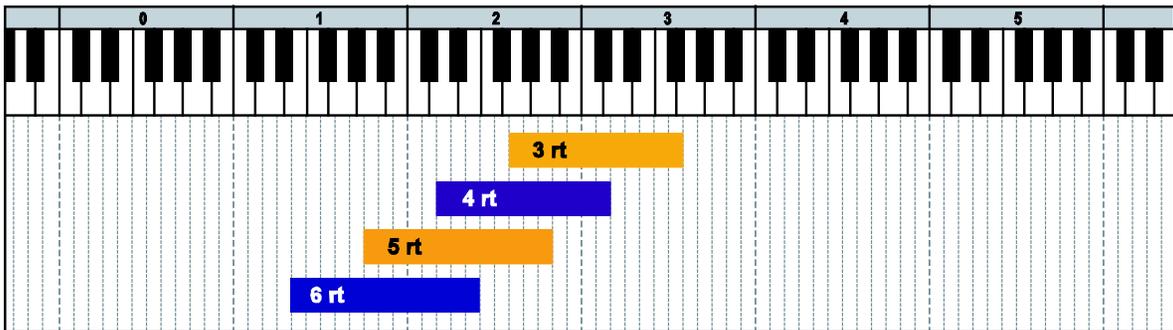
118_octave_slide_up_5fret



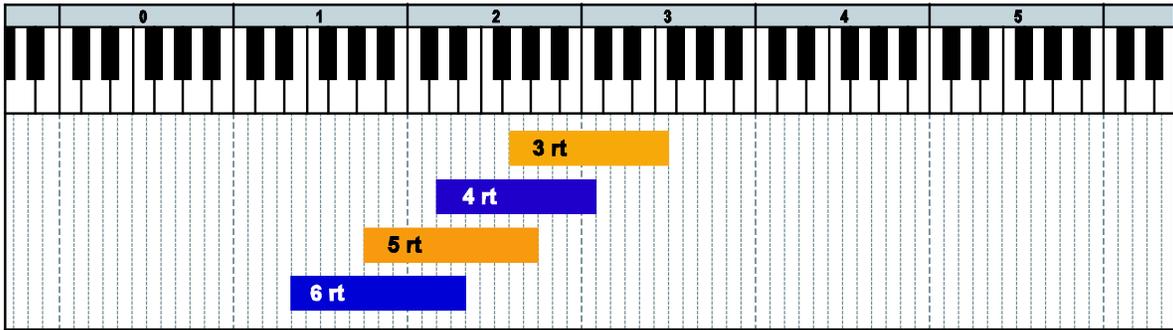
119_octave_slide_up_6fret



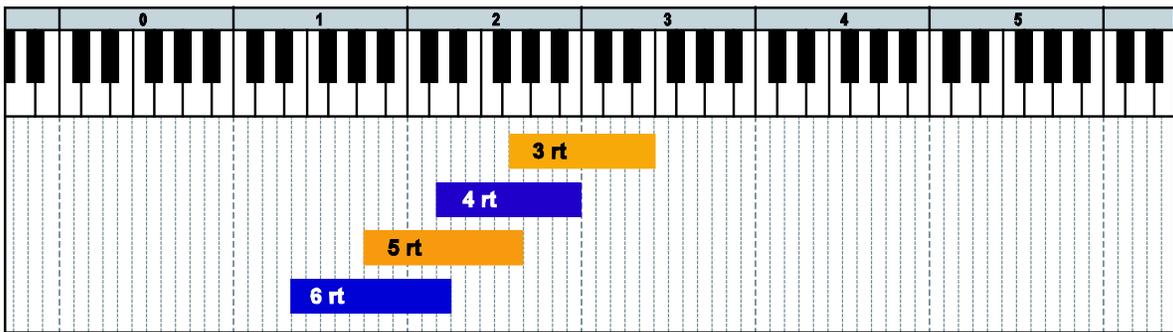
120_octave_slide_up_7fret



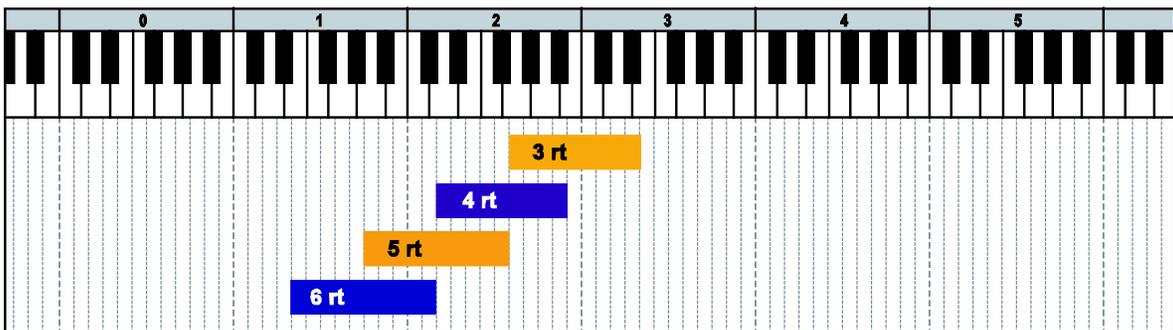
121_octave_slide_up_8fret



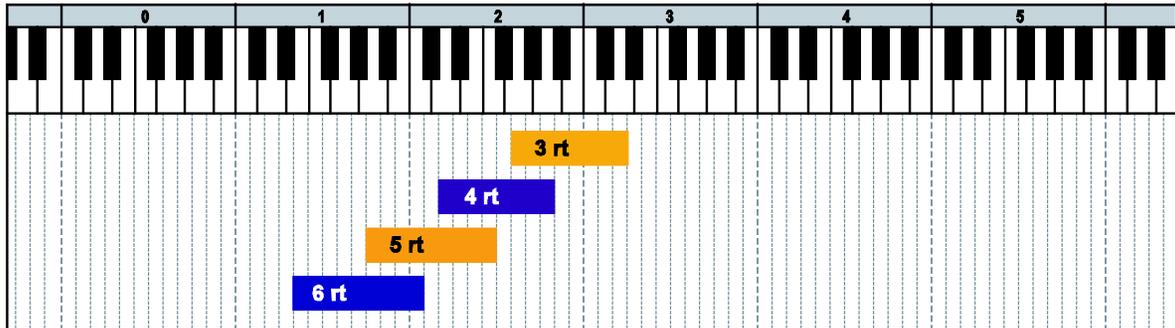
122_octave_slide_up_9fret



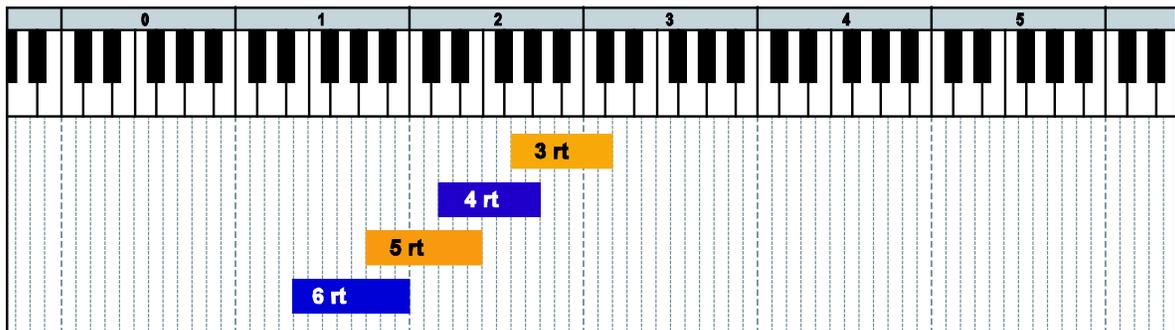
123_octave_slide_up_10fret



124_octave_slide_up_11fret

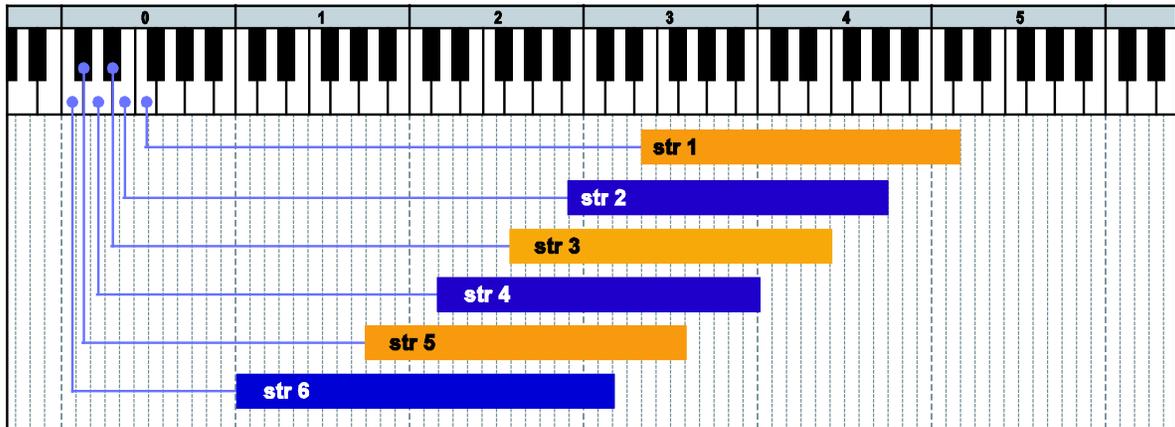


125_octave_slide_up_12fret

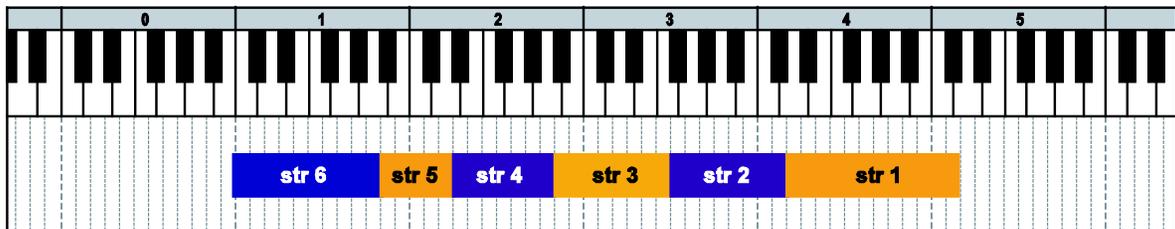


127_single_picking_noise

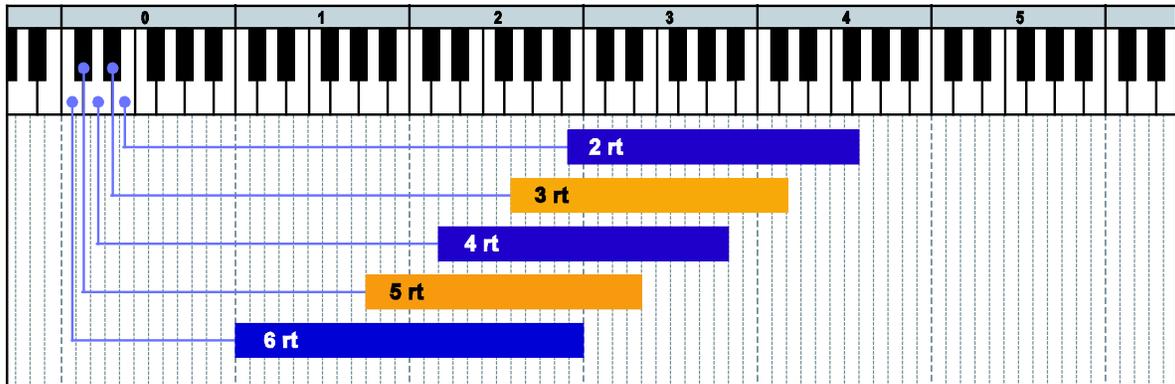
フル・マッピング



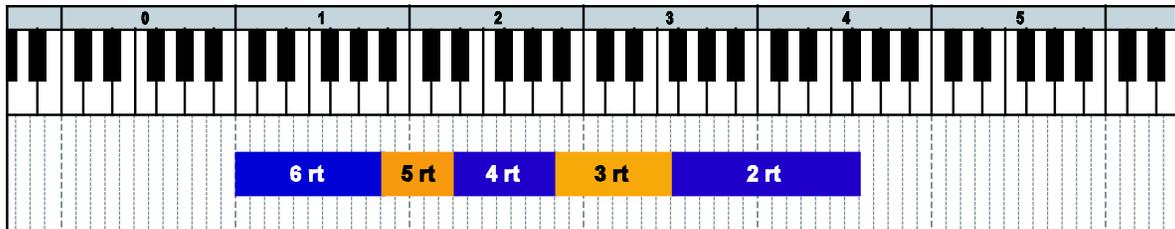
最適化・マッピング



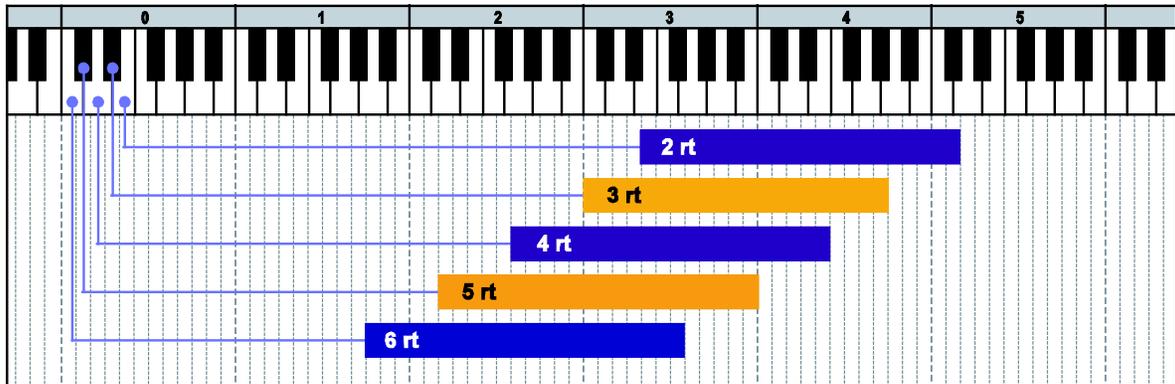
フル・マッピング



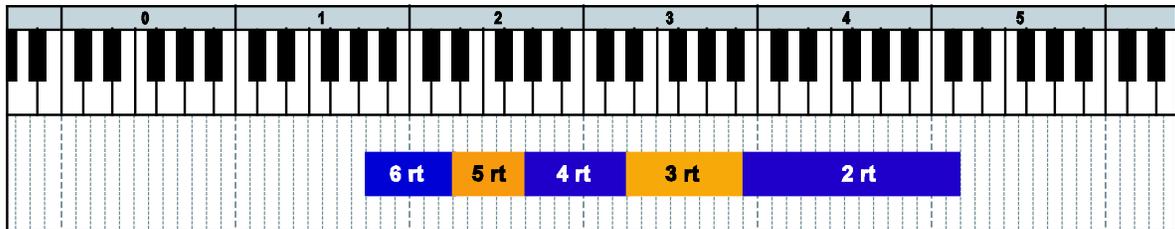
最適マッピング



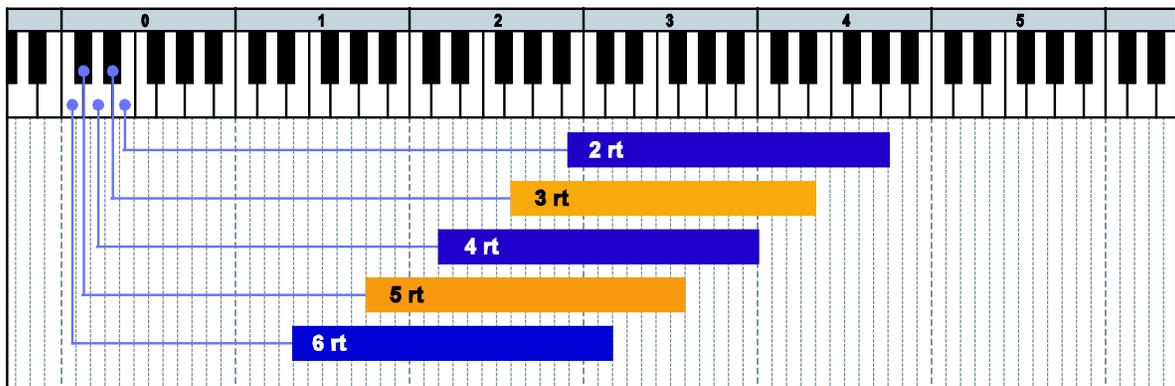
フル・マッピング (top note = key)



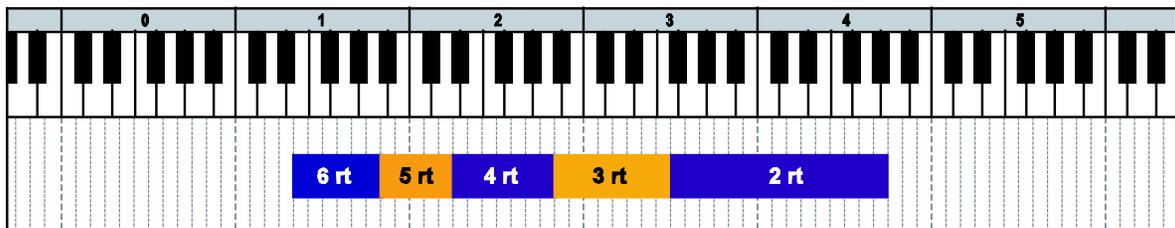
最適化・マッピング (top note = key)



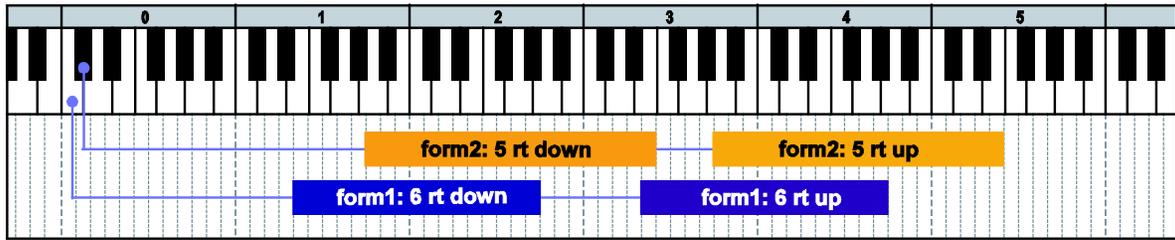
フル・マッピング (bottom note = key)



最適化・マッピング (bottom note = key)

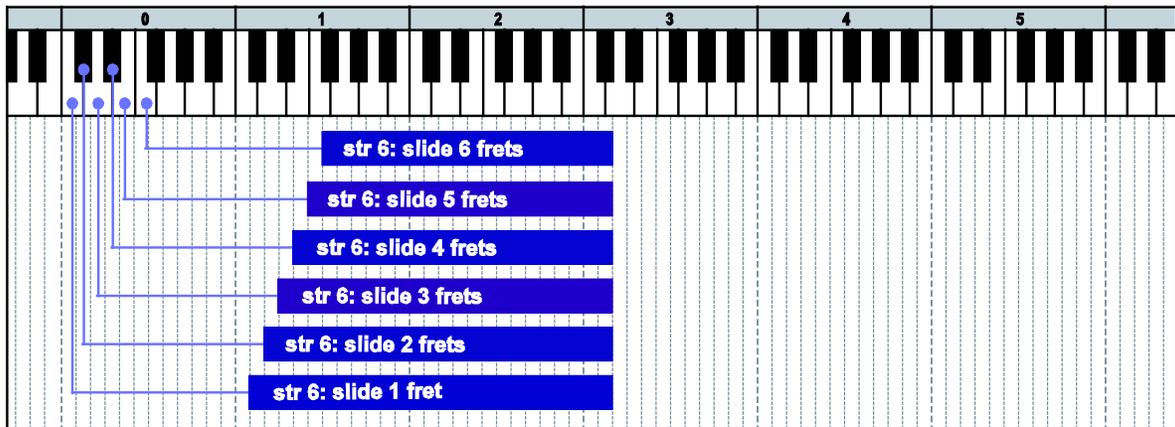


130_brush_noise

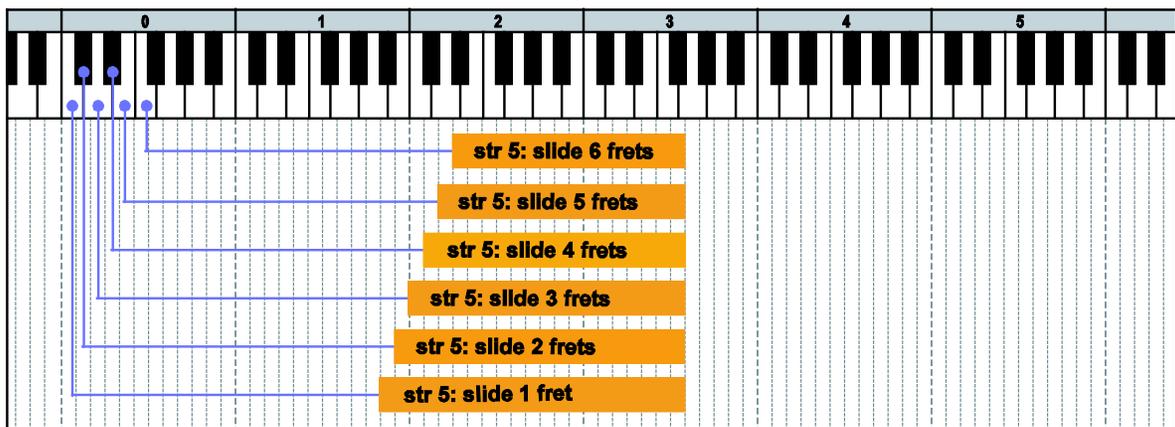


133_fret_noise

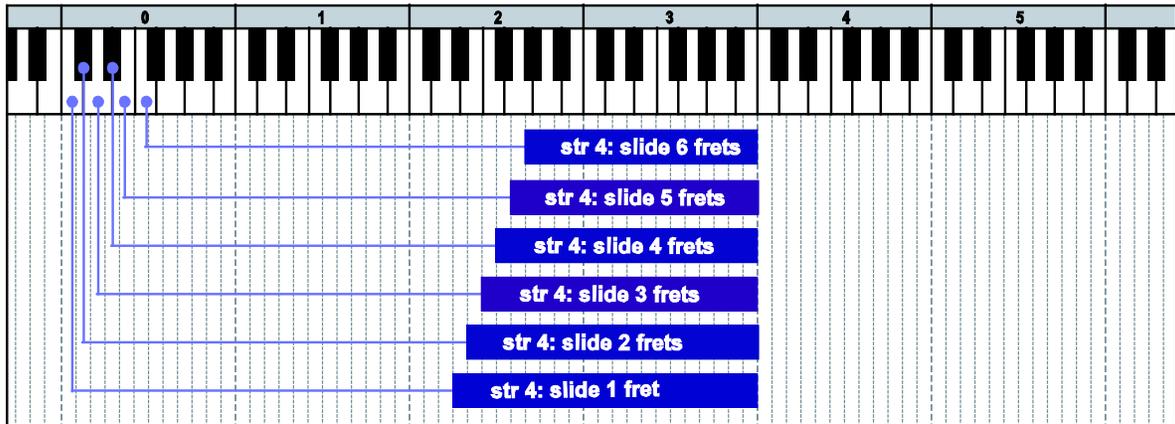
6弦: スライド・ダウン



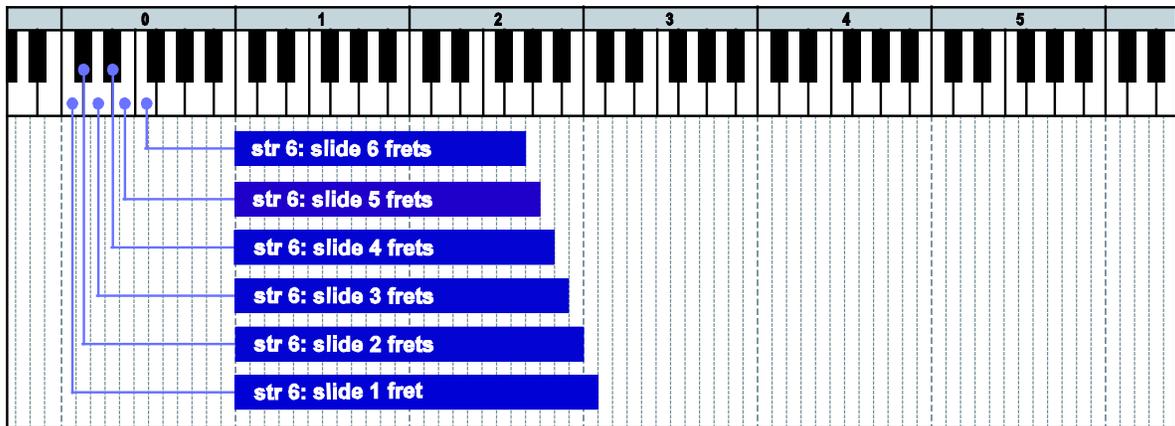
5弦: スライド・ダウン



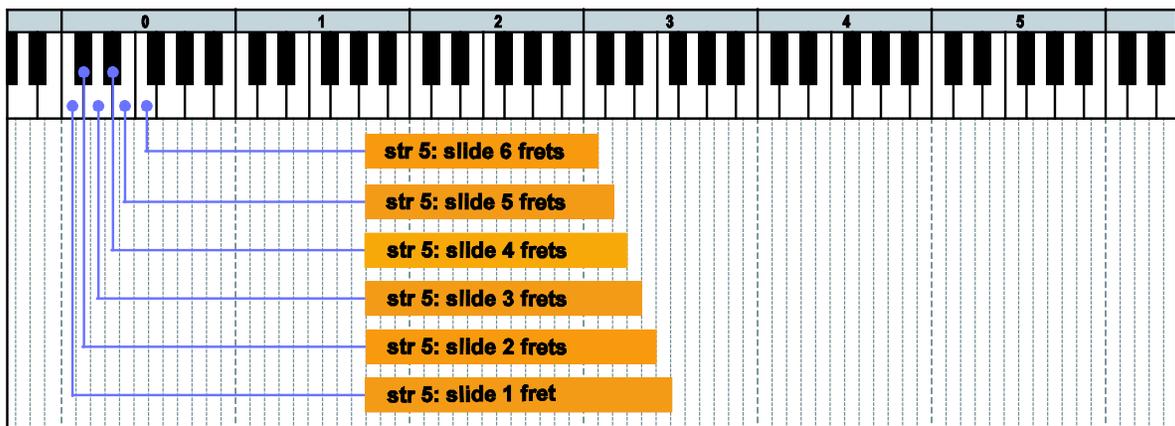
4弦: スライド・ダウン



6弦: スライド・アップ



5弦: スライド・アップ



4弦: スライド・アップ

str 4: slide 6 frets
str 4: slide 5 frets
str 4: slide 4 frets
str 4: slide 3 frets
str 4: slide 2 frets
str 4: slide 1 fret

135_other_noise

scrape (スクラッチ)

scrape

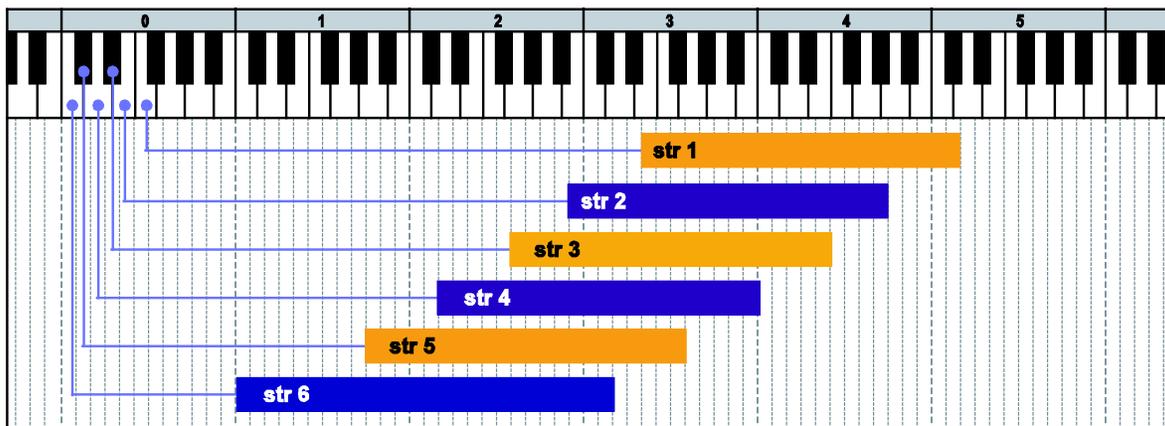
brush_harm (ブラッシング・ノイズ+ハーモクス)

3rd fret 4th fret
down stroke
3rd fret 4th fret
up stroke

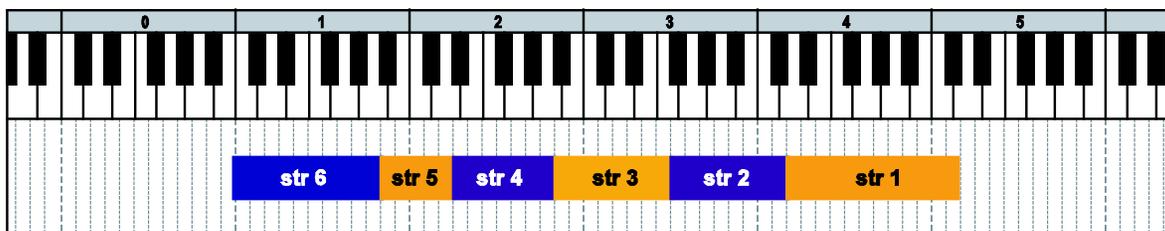
bridge_mute_noise (ブリッジ・ミュート・ノイズ)

soft
hard

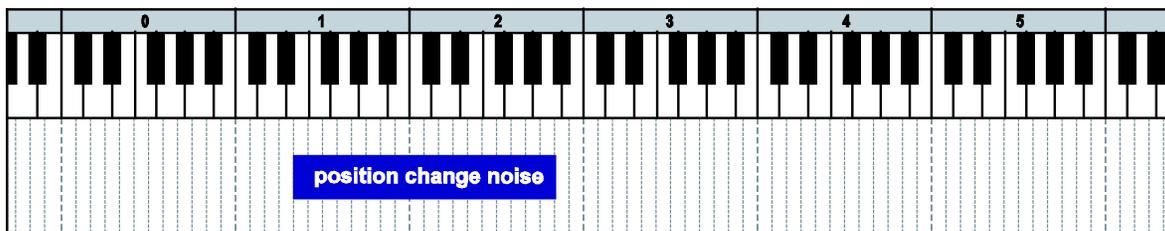
finger_rel_noise (フィンガー・リリース・ノイズ: フル・マッピング)



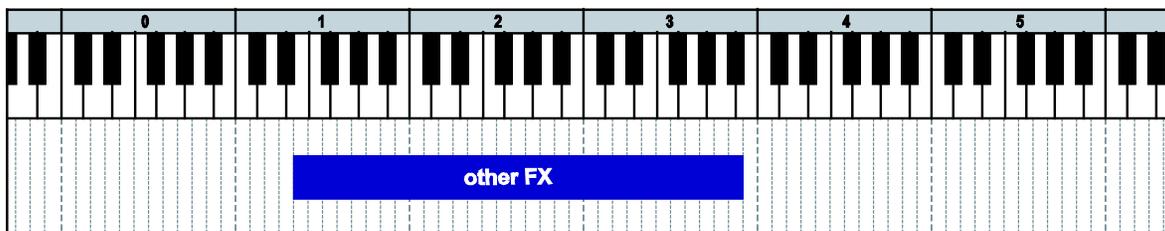
finger_rel_noise (フィンガー・リリース・ノイズ: オプティマイズ・マッピング)



Position_change (ポジション・チェンジ・ノイズ)

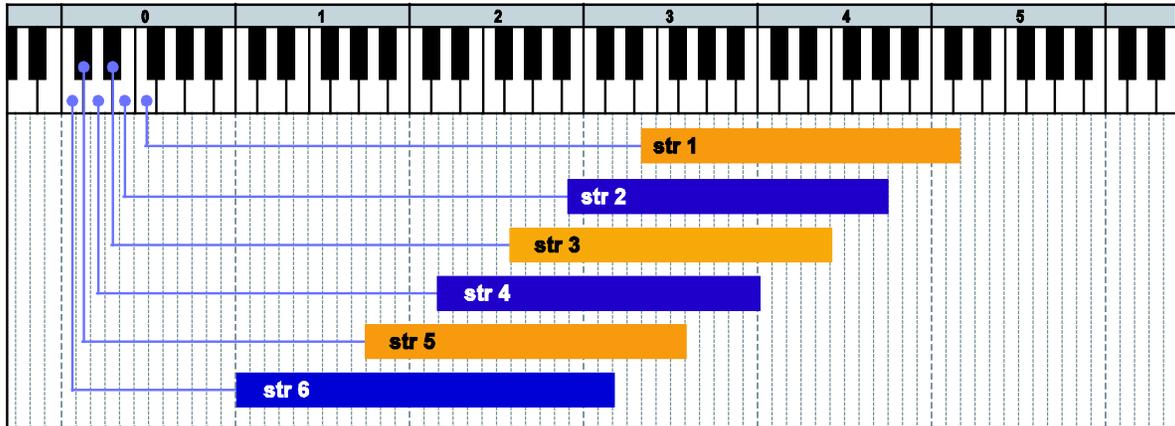


Other FX (その他の効果音)

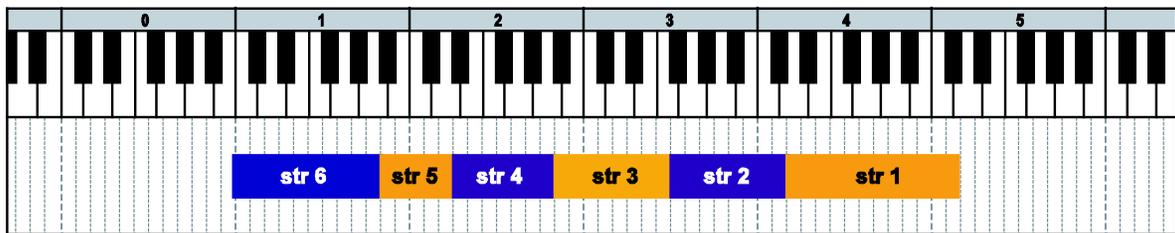


153_pick_stop_noise

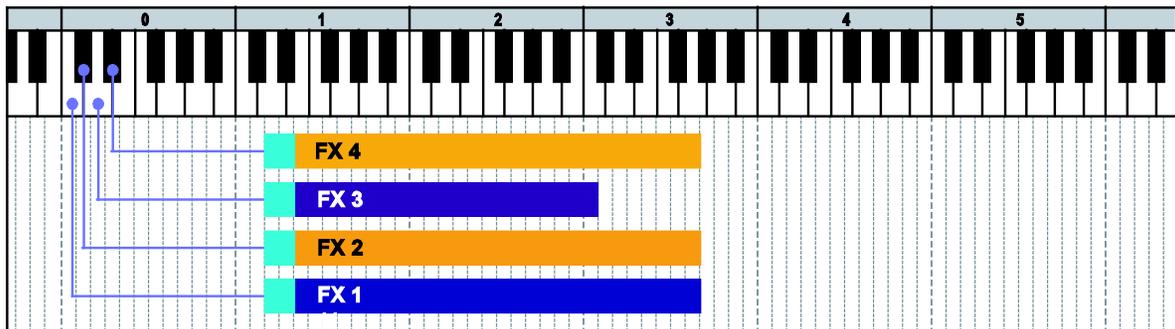
フル・マッピング



最適化・マッピング



161_whammy_FX

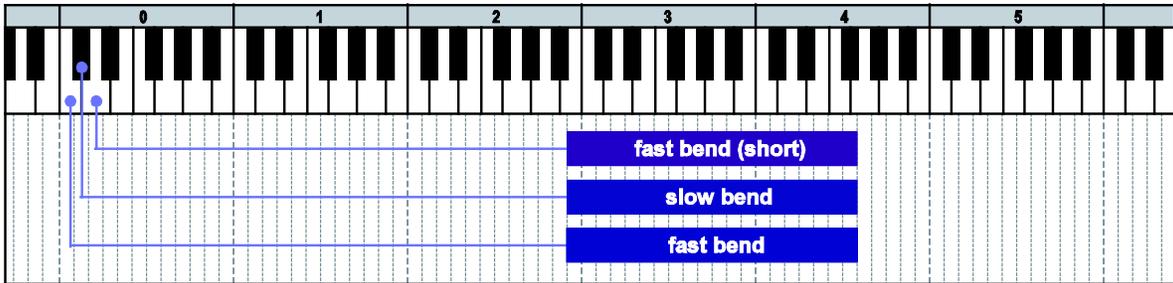


 = Stop Noise

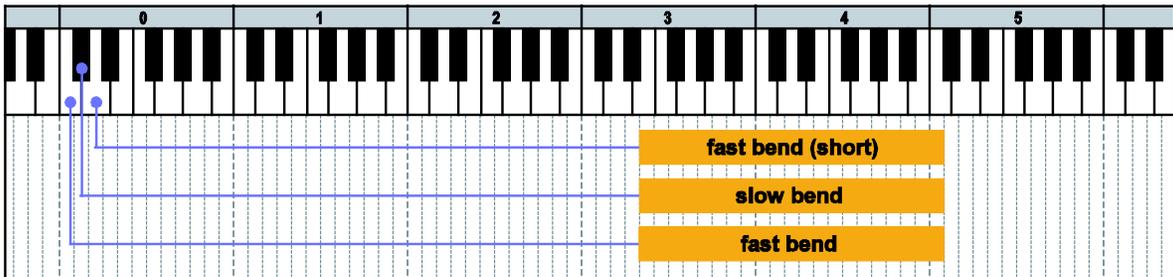
Additional bend techniques (その他のチョーキング)

136_unison_bend

3+2弦

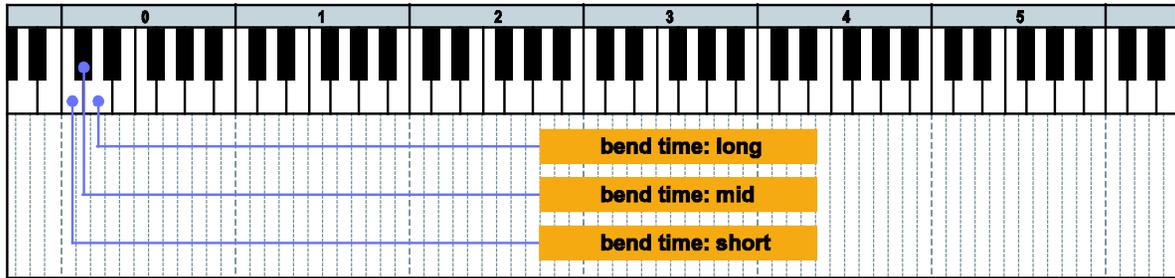


2+1弦

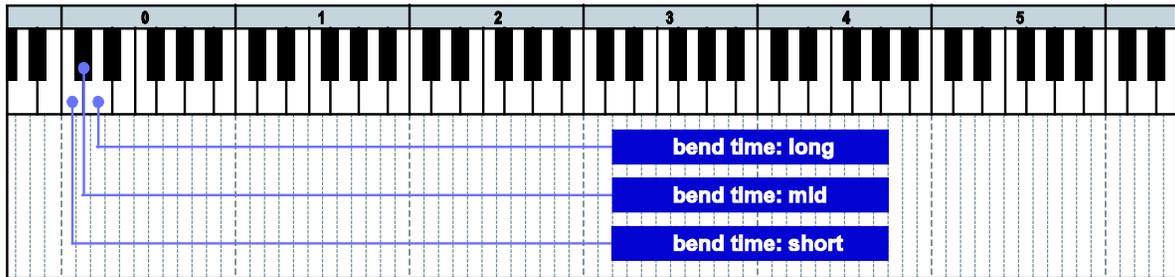


137_stationary_bend

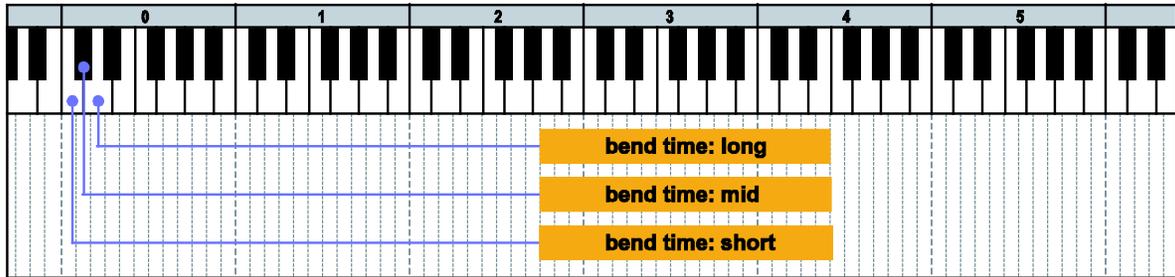
3+2弦



2+1弦



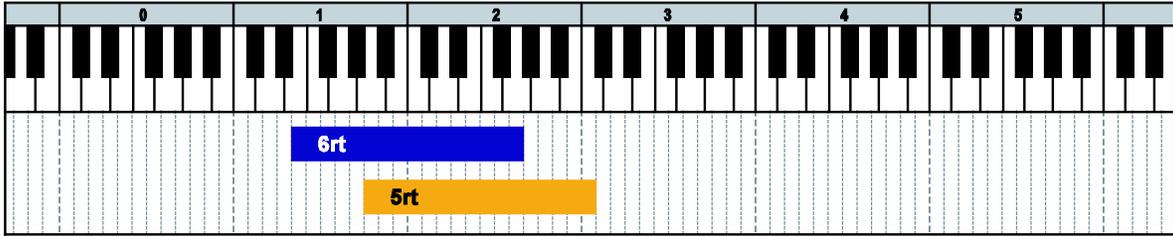
138_double_bend



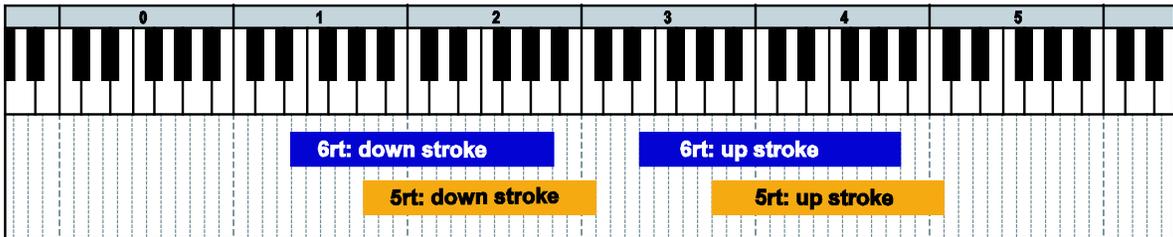
Various Chords (色々なコード)

139_major

auto mode

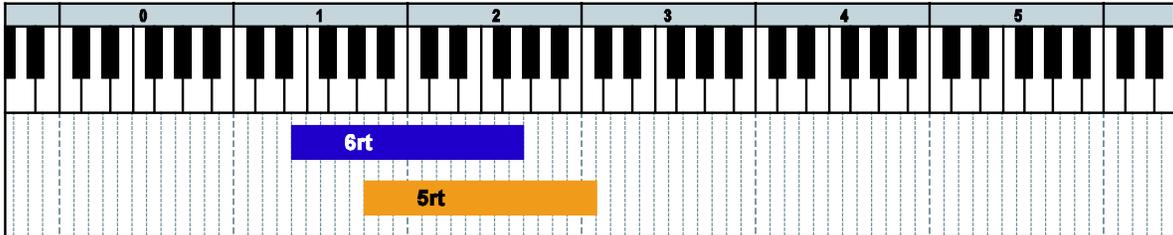


classic mode

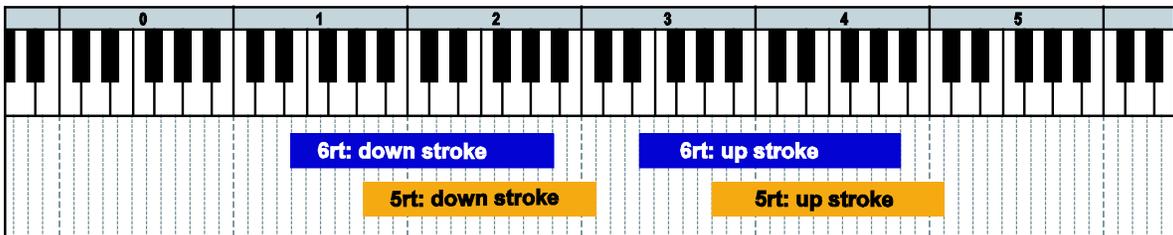


140_minor

auto mode

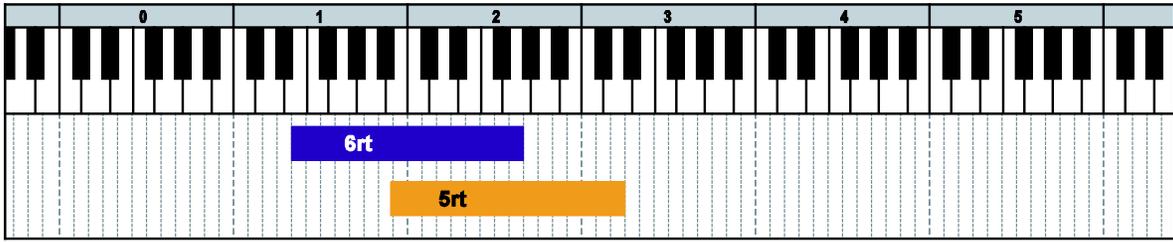


classic mode

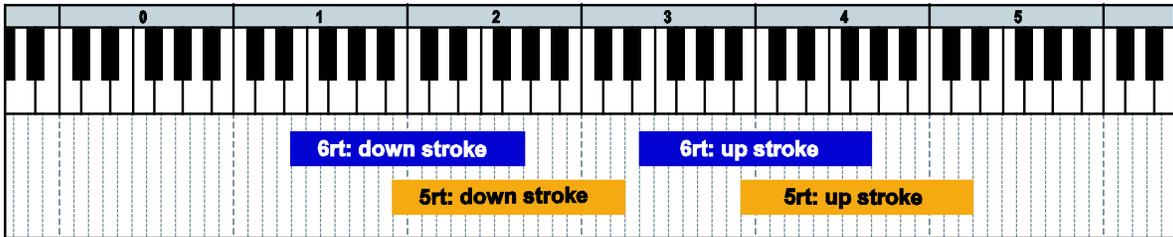


141_7th

auto mode

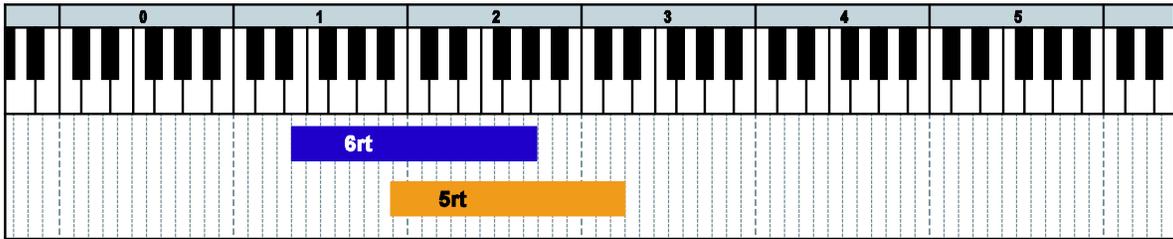


classic mode

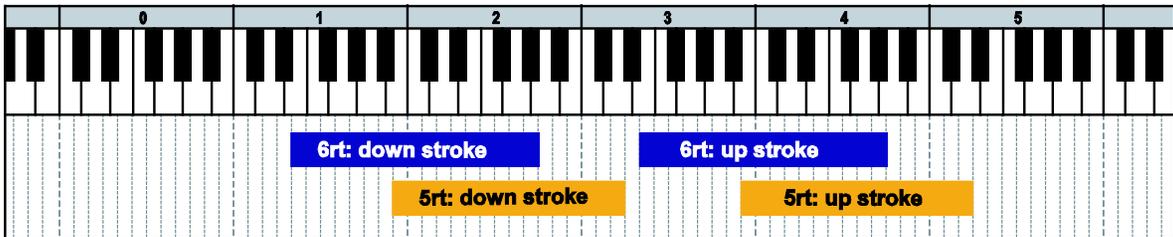


142_m7

auto mode



classic mode



143_maj7th

auto mode

The diagram shows a piano keyboard with six frets labeled 0 to 5. Below the keyboard is a timeline with vertical dashed lines. A blue box labeled '6rt' is positioned between fret 1 and fret 2. An orange box labeled '5rt' is positioned between fret 2 and fret 3.

classic mode

The diagram shows a piano keyboard with six frets labeled 0 to 5. Below the keyboard is a timeline with vertical dashed lines. There are four labels: a blue box '6rt: down stroke' between fret 1 and 2, an orange box '5rt: down stroke' between fret 2 and 3, a blue box '6rt: up stroke' between fret 3 and 4, and an orange box '5rt: up stroke' between fret 4 and 5.

144_add9

auto mode

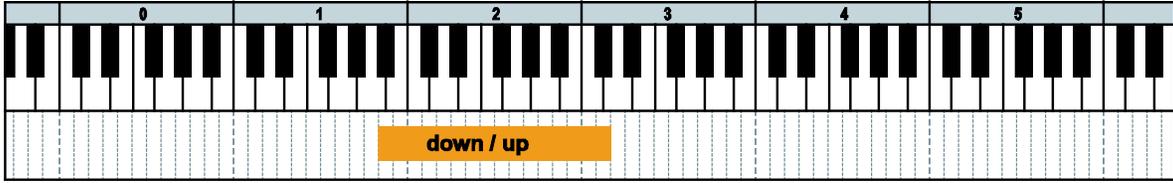
The diagram shows a piano keyboard with six frets labeled 0 to 5. Below the keyboard is a timeline with vertical dashed lines. An orange box labeled 'down / up' is positioned between fret 2 and fret 3.

classic mode

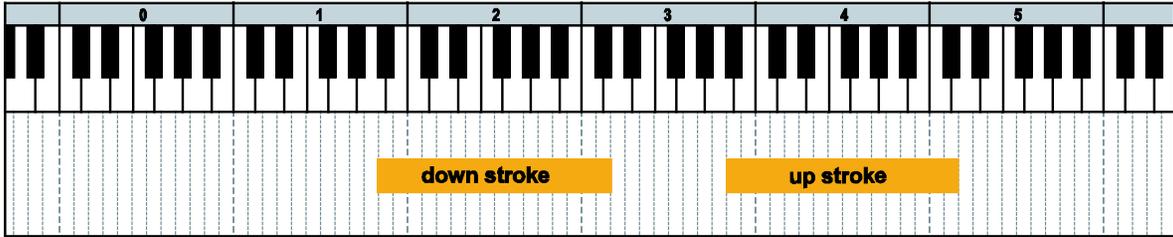
The diagram shows a piano keyboard with six frets labeled 0 to 5. Below the keyboard is a timeline with vertical dashed lines. There are two labels: an orange box 'down stroke' between fret 2 and 3, and an orange box 'up stroke' between fret 4 and 5.

145_7th_9th

auto mode

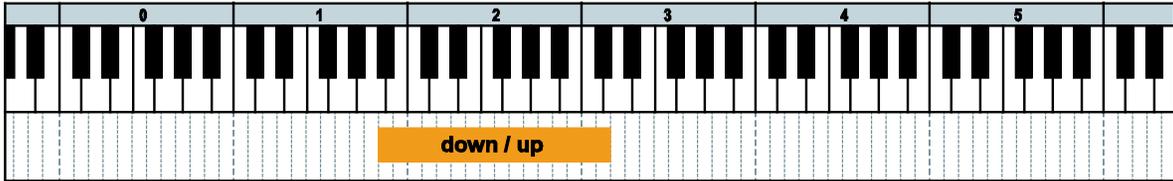


classic mode

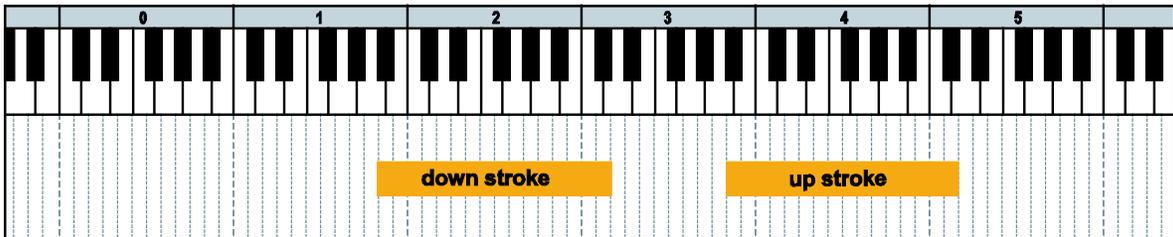


146_maj7th_9th

auto mode

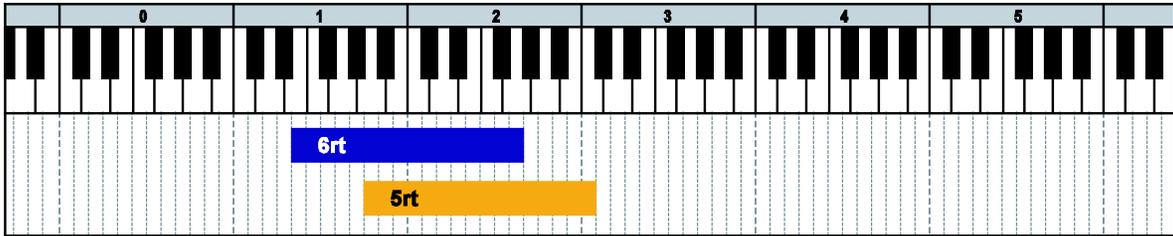


classic mode

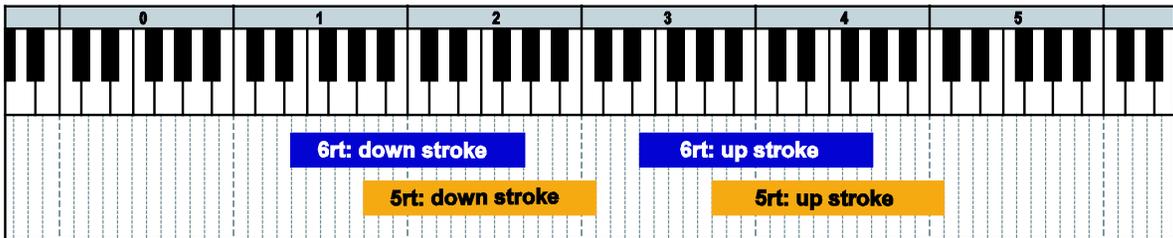


147_sus4

auto mode

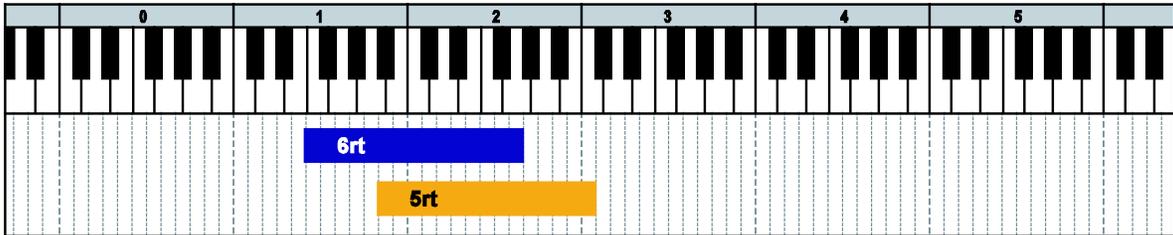


classic mode

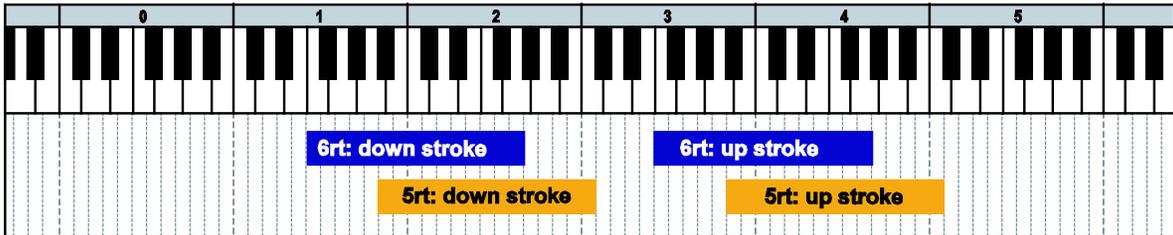


148_dim7

auto mode



classic mode



154_major3rd_vibrato

auto mode

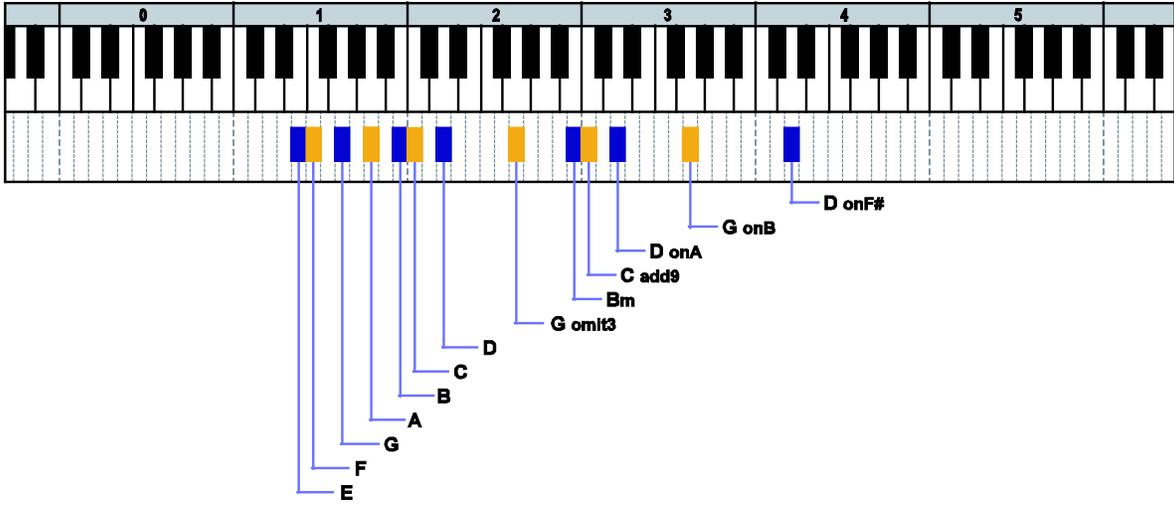
The diagram shows a piano keyboard with fret positions 0 through 5 labeled above the strings. Below the keyboard is a grid of vertical lines representing the strings. Two callout boxes are present: a blue box labeled "form1: string 4+3+2" and a yellow box labeled "form2: string 3+2+1".

classic mode

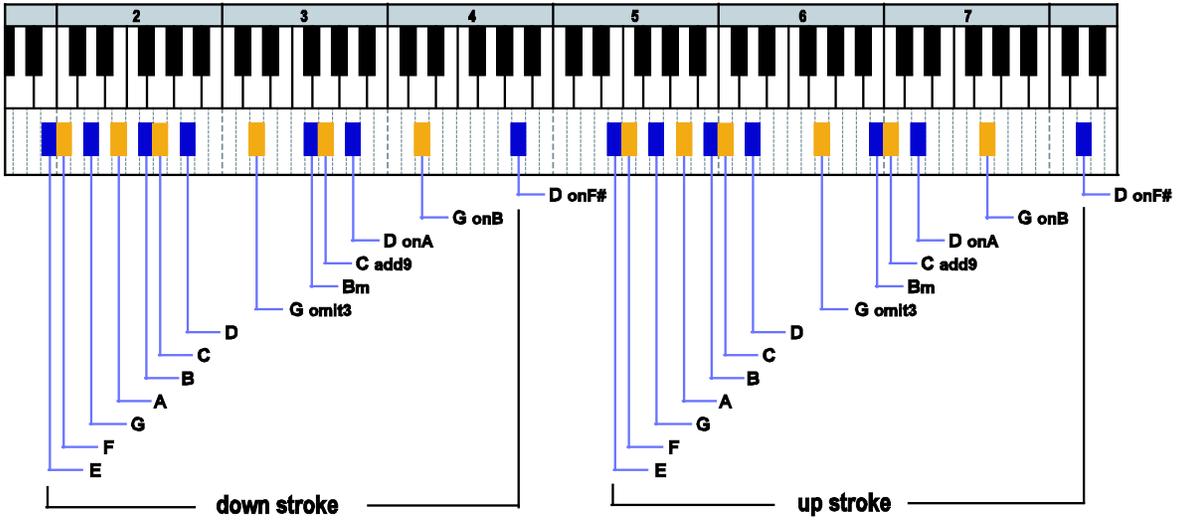
The diagram shows a piano keyboard with fret positions 0 through 5 labeled above the strings. Below the keyboard is a grid of vertical lines representing the strings. Four callout boxes are present: a blue box labeled "form1: down stroke" and a yellow box labeled "form2: down stroke" on the left side; a blue box labeled "form1: up stroke" and a yellow box labeled "form2: up stroke" on the right side.

155_open_chords

auto mode

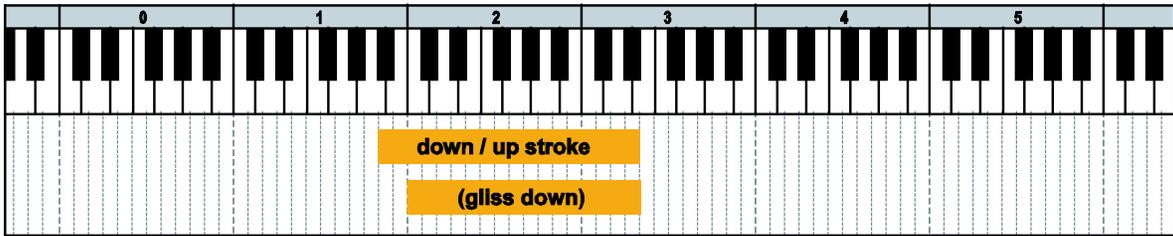


classic mode

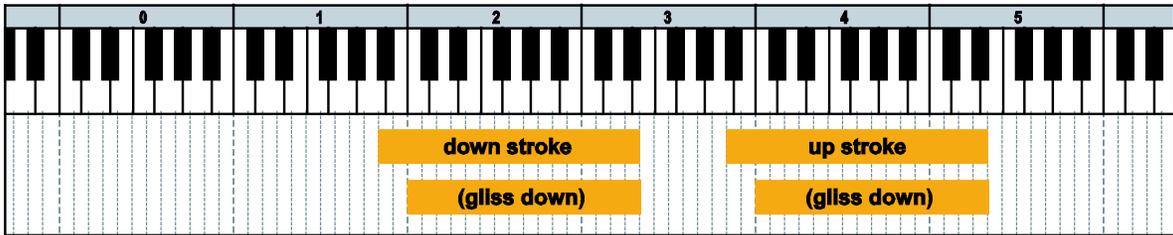


156_sharp9 (#9)

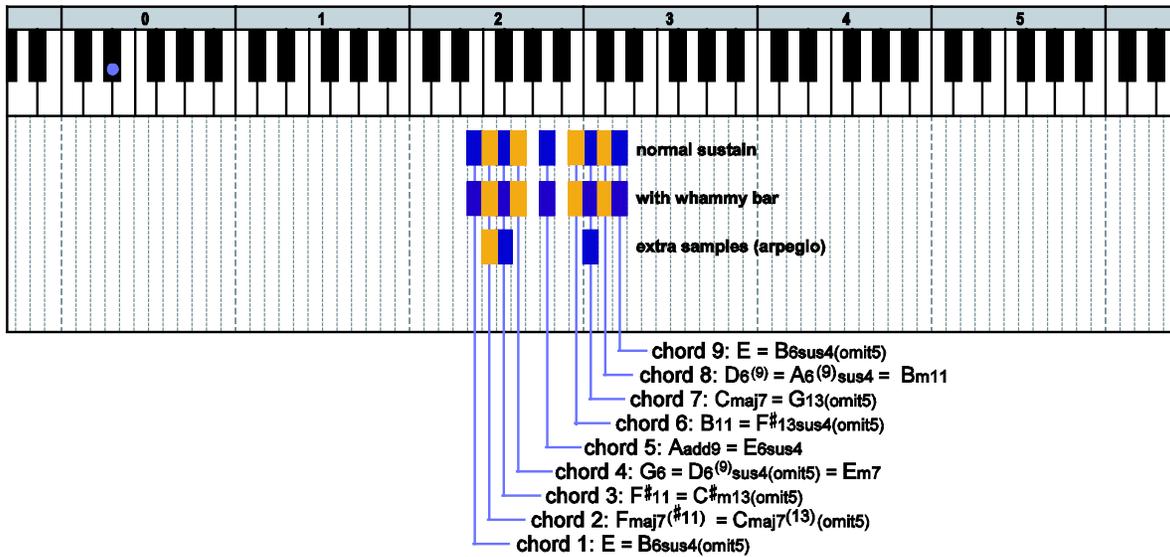
auto mode



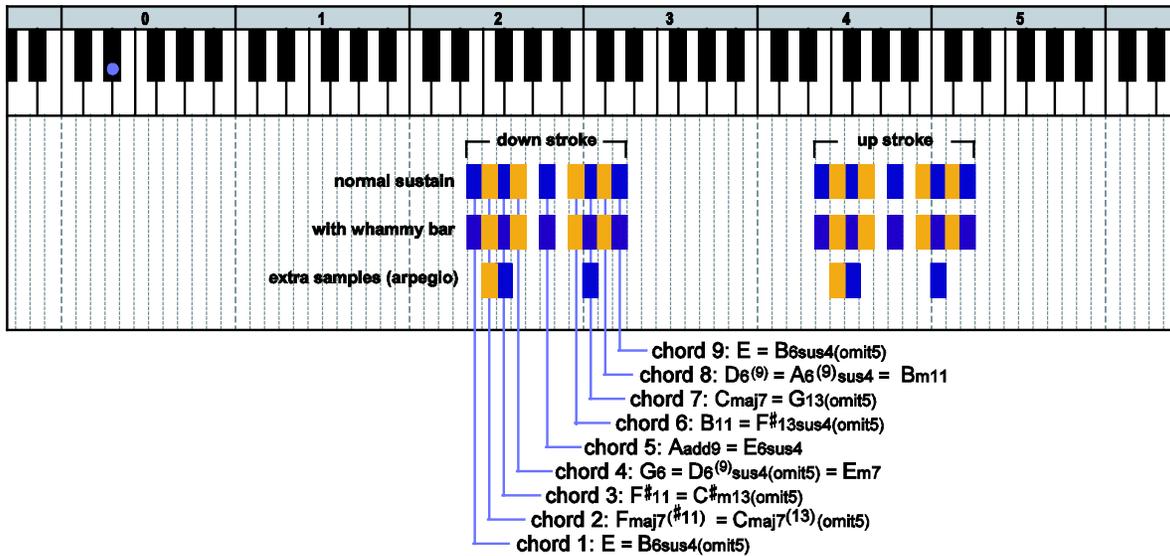
classic mode



auto mode

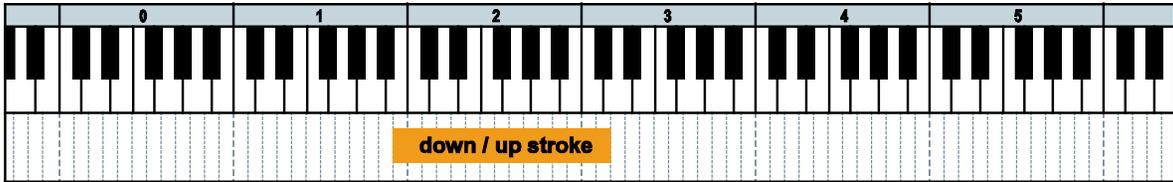


classic mode

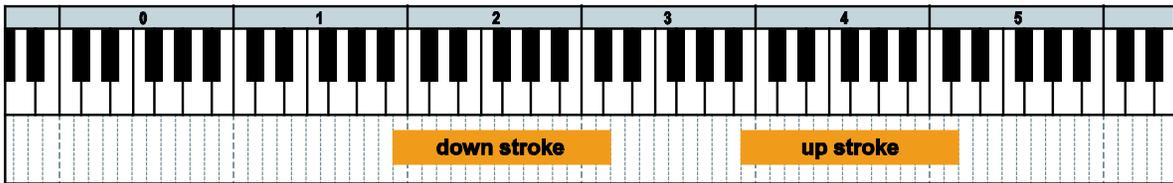


159_m7(9)

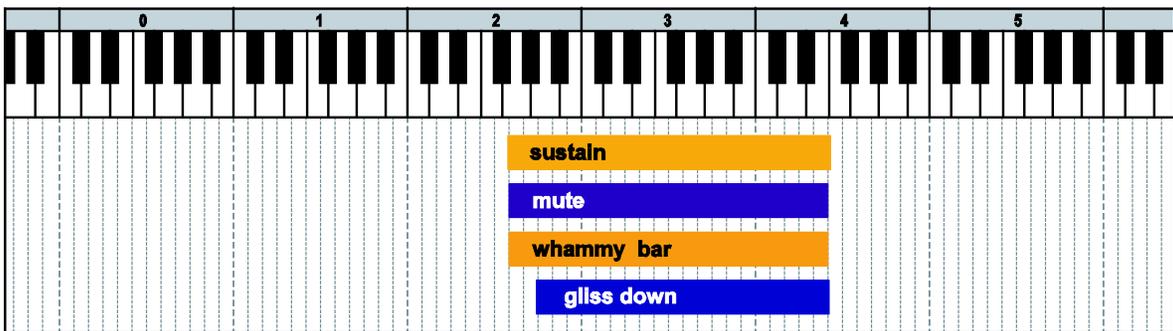
auto mode



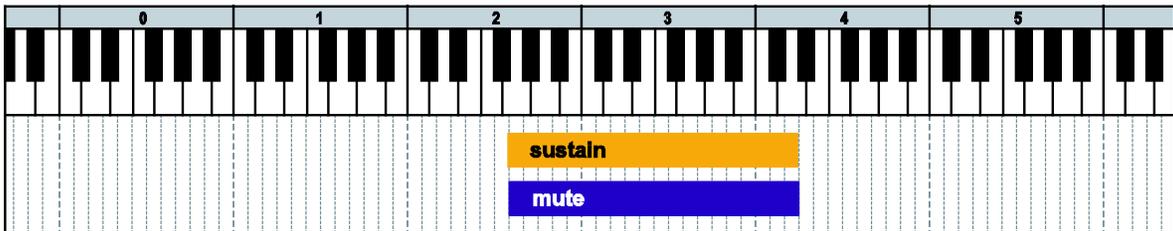
classic mode



164_string3root_major3rd

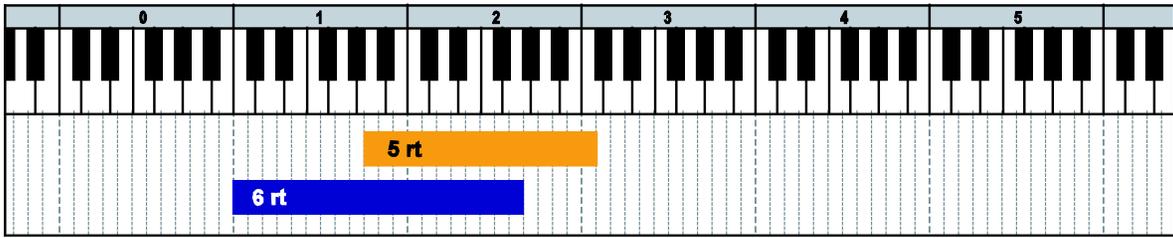


166_string3root_flat5th

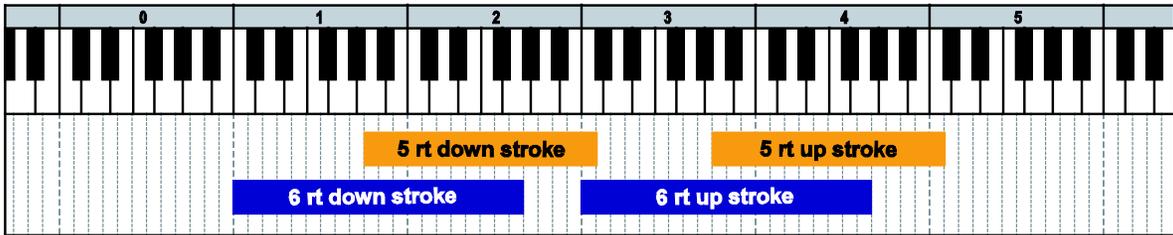


167_power_chord

auto (SPM)



manual (various_chords/small_nki/167_power_chord)



クレジット

Produced and Programmed by
AKIHITO OKAWA

Guitar Performance
TOSHIYUKI SASAKI
TAKESHI ITO

Guitar Tech
KENNY KUNIO SUGAI (Performance Guitar, Hollywood, USA)

Audio Editing
AKIHITO OKAWA

Demo Music
AKIHITO OKAWA
HOZO OKAZAKI

Thanks to;

Native Instruments GmbH(Germany), Nick Magnus (UK – Thank you for the sample purge tip!), Nick Batzdorf (Virtual Instruments Magazine, USA), Flavio Gargano CM2 (CM2, ITALY), Matt Bell (Sound on Sound Magazine, UK), Matt Houghton (Sound on Sound Magazine, UK), Thomas Raukamp (Beat Magazine, Germany), Keyboard Magazine (USA), Geary Yelton (Electronic Musician, USA), Gino Robair (Electronic Musician, USA), EQ magazine (USA), Computer Music (UK), Gerhardt Kusche (Amazona.de), Thorsten Walter (Amazona.de), Keyboards (Germany), Kevin Becka (Mix magazine, USA), Garth Hjelte (Chicken Systems, Inc.), Pier Calderan (Audio Video & Music, Italy), Patrick Djivas (Audio Video & Music, Italy), Hans-Jörg Scheffler (Germany), Allen Morgan, Mitheria, Guy Allison, Sound Designer (JAPAN), Sound & Recording Magazine (JAPAN), Akihito Kinoshita, Akira Ishiguro, Yasuyuki Honda, Keyboard Magazine (JAPAN), Northern Sound Source, Sonic Control, VI Control, KVR, Harmony Central, Audio Franzine, Synthtopia, Akira Sato, Hozo Okazaki, Takeshi Ito, best service GmbH(Germany), Prima Gakki (Japan), Yuka Okawa, Tsubasa Okawa, Komomo Okawa

SC Electric Guitar User' s Manual

v1.50 日本語版

December2011

Copyright © 2004 - 2011 Prominy All rights reserved.



URL: <http://www.prominy.com>

Email: info@prominy.com