

ユーザーマニュアル

目次

目次 2
ライセンス　- 使用規約 9
イントロダクション 10
必要環境 14
[重要] プリロード・バッファ・サイズの設定 15
インストゥルメント / マルチ 16
インストゥルメント・ファイル（.nki） 17
マルチファイル（.nki） 19
Double Track (Effect On) 19
Double Track (Effect Off) 20
PU switchable 21
ピックアップ・ポジション・セレクト・キー・スイッチ 22
Global Controller（グローバル・コントローラ） 23
インターフェイス 24
キー・レンジ 25
プリセットのロード方法 26
インストゥルメント（奏法） 27
選択可能なインストゥルメント 27
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ 28
インストゥルメントの選択方法 29
コード・インストゥルメントの選択方法（コード認識機能） 29
リアルタイム・レガート・スライド / ハンマリング＆プリング 30
ビブラート 30
ピッキング・ノイズ 31
ミュート 31
グリス・ダウン / グリス・アップ（Hold Key 使用） 31
Fast / Slow （ストロークの速度） 32
ストラム・キー 33
アルペジオ・キー 34
プレイ・キー 36
クリケット 37
Pinch Harmonics（ピッキング・ハーモニクス） 37
5th-dyad chord whammy bar（5 度コード アーム・ダウン） 37
ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ 38
MIDI CC による強制弦指定 38
Forced hammer-on / pull-off（強制ハンマリング/プリング機能） 39
[ヒント] ストラムキー/アルペジオキー使用時のコードシェイプセレクト 41
インストゥルメントのカスタマイズ 43
フレットボード 44
Instrument（メイン・ンストゥルメント） 45
High velocity instrument（ハイ・ベロシティ・ンストゥルメント） 45

Chord（コード）..... 45
Auto sustain（オート・サスティン）..... 46
Poly mode（ポリ・モード）..... 46
Pick buzz（ピック・バズ）..... 46
Roundrobin mode（ラウンドロビン・モード）..... 47
Stroke speed（ストローク・スピード）..... 48
Stroke direction（ストローク方向自動検出）..... 48
Resolution（レゾリューション）..... 49
Release time（リリース・タイム）..... 49
Palm mute（ミュート）..... 49
Volume / Tone（ボリューム / トーン）..... 50
Tuning（チューニング）..... 50
Auto Wah（オート・ワウ）..... 52
Key information（キー情報）..... 53
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ 54
ストラム・セッティング 57
Target key（ターゲット・ストラム・キー）..... 57
Stroke direction（ノーマル・キーのストローク方向）..... 58
String ON / OFF（各弦の ON/OFF）..... 58
Vel. Rate (%)(ベロシティ・レート）..... 58
Type（タイプ）..... 58
Extra strum noise（エクストラ・ストラム・ノイズ）..... 59
Reset（リセット）..... 59
MIDI CC によるストラム・キーのカスタマイズ..... 60
プレイ・キー（ホールド・キー&ストップ・キー）..... 61
Hold keys（ホールド・キー） 62
Stop keys（ストップ・キー） 62
プレイ・キーの設定を MIDI コントロールチェンジで行う 63
Gliss up / down（グリス・ダウン）..... 63
Position change noise（ポジション・チェンジ・ノイズ）..... 64
Chord strum noise（コード・ピッキング・ノイズ）..... 64
ユーザー・コード 65
Target user chord(ターゲット・ユーザー・コード）..... 66
Rename（リネーム）..... 66
Chord shape（コード・シェイプ）..... 66
Type（タイプ）..... 66
Root（ルート）..... 66
Always open(強制オープン・ストリング）..... 67
Reset（リセット）..... 67
Preview（プレビュー）..... 67
ユーザーコードの設定をファイルに保存する/ファイルから読み込む 69
全てのユーザーコード設定を一つのファイルに保存する 69
全てのユーザーコード設定を一つのファイルから読み込む 69
選択されているユーザーコード設定のみ（個別のユーザーコード）をファイルに保

存する 69
個別に保存されたユーザーコード設定のファイルを現在選択中のユーザーコード番号に読み込む 69
ハイ・ベロシティ・インストゥルメントの設定 70
Threshold（スレッショルド） 71
その他の設定 73
ミュート/ピッキング・ノイズ （ベロシティ・スイッチ または CC# 1） 73
Pitch bend range（ピッチベンド・レンジ） 74
String / chord shape select key switch 75
（ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ） 75
String skip key switch（ストリング・スキップ・キー・スイッチ） 76
Feedback（フィードバック） 77
エフェクト 78
Amp（アンプ） 79
AC BOX 79
Hot Solo 79
British Lead 80
Twang 80
VAN51 81
Cabinet（キャビネット） 82
Tweed Green 82
Brit 60s 82
Chief V-30 82
Tweed Alnico 83
British 70s 83
Brit 212 83
Modern 412 84
Rock 412 84
Tweed 112 84
Tweed 212 84
Tweed 410 85
Distortion（ディストーション） 86
Cat 86
Overload 86
Distortion 87
Lo-Fi 87
Saturation 88
Overdrive 88
Tape Saturator 89
Delay / Reverb（ディレイ / リバーブ） 90
Delay effects common parameters 90
Clean Delay 90
Analog Delay 90
Tape Delay 91

Vintage Delay 91
Diffuser 91
Delay 92
Reverb effects common parameters 93
IRverb 93
Plate Reverb 93
Digital Reverb 94
Reverb 94
Modulation（モジュレーション） 95
Chorus 95
Chorus Pro 95
Flanger 96
Flanger Pro 97
Phaser 98
Phaser Pro 99
Rotator 100
Wah / EQ（ワウ / EQ） 101
Cry Wah 101
Analog EQ 101
EQ3 102
Filter 102
Dynamics（ダイナミクス） 104
Compressor 104
FB Comp: 104
SB Comp 105
GT Comp 105
Limiter 106
Transient Master 107
Transparent Limiter 107
Utility（ユーティリティ） 108
Gainer 108
Inverter 108
Stereo Modeller 108
エフェクトの設定、エフェクトのプリセット管理 109
エフェクト・モジュールの順番を変更する 109
スロットのエフェクト・モジュールを入れ替える 109
エフェクト・モジュールを追加する 110
エフェクト・モジュールを削除する 110
エフェクトェクト・モジュールを OFF にする 111
すべてのエフェクトェクト・モジュールをバイパスする 111
シグナル・チェーン・プリセットをファイルに保存する 112
シグナル・チェーン・プリセットをファイルからロードする 112
エフェクト・モジュール単体のプリセットをファイルに保存する 112
エフェクト・モジュール単体のプリセットをファイルからロードする 112

エフェクトのパラメータをMIDI CCでコントロールする 113
マッピングおよびキー・レンジ 115
single note 116
minor 2nd-dyad chord 117
major 2nd-dyad chord 118
minor 3rd-dyad chord 119
major 3rd-dyad chord 120
4th-dyad chord 121
flat 5th-dyad chord 122
5th-dyad chord 123
#5th-dyad chord 124
6th-dyad chord 125
7th-dyad chord 126
major 7th-dyad chord 128
octave 129
major 130
minor 131
7th 132
m7 134
maj7 136
9th 138
m9 140
maj9 142
add9 144
sus4 145
dim7 146
aug 147
'RUSH' chords 148
7 (b5) 149
m7 (b5) 150
7 (#5) 151
6th 152
m6 154
6 (9) 155
m6 (9) 157
mMaj7 159
7 (b9) 161
7 (#9) 161
madd9 163
7sus4 164
dim 165
m7(11) 166
m9(11) 168
9(#11) 170

maj7(#11) 172
maj9(#11) 174
9sus4 176
power chord 178
power 9th 179
unison bend 180
stationary bend 180
double bend 181
natural harmonics 182
moving harmonics 182
FX (scrape, whammy bar, special FX, strum harmonics) 183
major 3rd vibrato 183
コード認識コマンド 184
minor 2nd-dyad chord 185
major 2nd-dyad chord 185
minor 3rd-dyad chord 186
major 3rd-dyad chord 186
4th-dyad chord 187
flat 5th-dyad chord 187
5th-dyad chord 188
#5th-dyad chord 188
6th-dyad chord 189
7th-dyad chord 189
major 7th-dyad chord 190
octave 190
major 191
minor 191
7th 192
m7 192
maj7 193
9th 193
m9 194
maj9 194
add9 195
sus4 195
dim7 196
aug 196
'RUSH' chords 197
7(b5) 197
m7(b5) 198
7(#5) 198
6th 199
m6 199
6(9) 200

m6 (9) 200
mMaj7 201
7 (b9) 201
7 (#9) 202
madd9 202
7sus4 203
dim 203
m7(11) 204
m9(11) 204
9 (#11) 205
maj7 (#11) 205
maj9 (#11) 206
9sus4 206
power chord 207
power 9th 207
user chord 1 208
user chord 2 208
user chord 3 209
user chord 4 209
user chord 5 210
user chord 6 210
user chord 7 211
user chord 8 211
user chord 9 212
user chord 10 212
MIDI コントローラ・チャート 213
Credits 214

ライセンス　- 使用規約

すべてのサンプル、ファイル、データはプロミニー株式会社の所有です。製品の購入者(以下、「使用者」とします)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)をプロミニー株式会社より与えられます。「使用者」とは、プロミニー株式会社が認定する正規販売店またはプロミニー株式会社が運営するオンラインショップで製品を購入した購入者の事を表します。

このライセンスは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、無料にかかわらず貸与、転売、譲渡することも禁止します。またいかなる媒体（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）を介しての貸与、再販、譲渡も禁止します。

製品を第三者から転売または譲渡を受けた者はプロミニー株式会社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。プロミニー株式会社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ないものします。転売または譲渡を行った時点で規約違反となり、元の使用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。購入後のサポート対象となるのは Prominy の公式ショップ、Prominy 製品正規取扱店リストにある販売店、リストにない販売店に関しては弊社が認定した販売店で購入した製品のみとなります。弊社が正規取扱店と認定していない販売者から購入した製品は未使用、使用済みにかかわらずサポート対象外となります。

使用者が製品をインストール、個人的に使用が許可されるのは製品が通常 1 台の機器上で用いられることを条件として、2 台の機器においてのみです（ノートパソコン 1 台、デスクトップ 1 台など)。同時に 1 台以上のハードウェア機器で使用することは許可されていません。複数機器での同時使用をする場合はその機器の数のライセンスを購入することが必要となります。製品がインストールされたコンピューター（１台）を複数のユーザーで使用する場合、使用する人数分のライセンスを追加で購入することが必要となります。使用者がハードウェアを変更した場合、そのハードウェア上の同製品を消去しなくてはいけません。

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、またはそれを使用できなかったことにより生じたいかなる問題、損害はすべて使用者の責任において処理されるものとし、プロミニー株式会社はそれら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）

最新の使用規約は以下の URL にて閲覧可能です。
https://prominy.com/ja/about-products/license/

イントロダクション

Prominy SC Electric Guitar 2

さらなる高次元への進化を遂げたエレクトリック・ギター音源
約200,000サンプル（約147GB）に及ぶFender® Stratocaster® のシャープでナチュラルなサウンド

究極のリアルタイム操作性・柔軟性 - SC2 SPI (Super Performance Instrument)

SC2 SPI (Super Performance Instrument)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。歴代のProminy製品に搭載されてきたSPMをさらに進化させた「SC2 SPI」はより高いレベルのリアルタイム操作性、カスタマイズ性を実現し、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。

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
トリル
ピッキング・トレモロ
ミュートおよびピッキング・ノイズ
ビブラート
グリス・ダウン
ナチュラル・ハーモニクス
ムービング・ハーモニクス
クリケット
フィードバック
フレット・ノイズ
タッピング・ノイズ
ピック・ストップ・ノイズ
ブリッジ・ミュート・ノイズ
リリース・ノイズ
ポジション・チェンジ・ノイズ
パット・ストップ・ノイズ
ストラム・ノイズ
特殊 効果音（スクラッチ、アーミング,etc.）、その他様々なノイズ
バリエーション豊富なプリセット・コード
ユーザー・コード(ユーザー・コード・エディターで独自のあらゆるコードが作成可能)
etc.

強力な内蔵アンプ・シミュレータおよびエフェクト

アンプ・シミュレータおよびエフェクトが製品に内蔵され、SC2のみでクリーン、クランチ、ヘヴィなディストーションなど、多彩なギターサウンドが再現可能です。エフェクトスロットは最大14使用可能で、各スロットに自由にアンプ・シミュレータやエフェクトを割り当てることができます。インスピレーションを刺激し即戦力として使える100以上のバリエーション豊富なファクトリー・プリセットが用意されています。割り当てられたエフェクトはドラッグ＆ドロップで自由に順

番を変更することが可能で、エフェクトの追加、削除も簡単な操作で直感的に行うことができるようデザインされています。

フレットボード・モニター
状況に応じて最適な弦およびフレット・ポジションを自動的に選択し、フレットボード・モニターに表示します。弦はキー・スイッチを使用してマニュアルでも選択が可能です。

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)

リアル・サンプル・コード
SC2には本物のコード・サンプル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になってしまいます。SC2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を可能にしています。音を出した瞬間、それがすぐに「本物」であるとわかります。多くの種類のコードを本物のサンプルで収録しているのは現時点においてProminyだけです。

リアル・エミュレート・コード
SC2はすでに膨大な数の実際に演奏された本物のコード・サンプルを収録していますが、さらなるコードおよびコード毎のバリエーションがシングル・ノートのサンプルを使用したエミュレート・コードとして演奏可能です。Prominy独自のレコーディングおよびプログラミング手法により、エミュレートされたコードでありながらも 実際に演奏されたコード・サンプルに匹敵するリアルなコード・サウンドを実現しています。また、リアル・サンプル・コードもあえてエミュレート・コードで鳴らすことも可能で、リアル・サンプル・コードとは違ったニュアンスのコード・サウンドとしての選択肢として利用することができます。

ユーザー・コード
ユーザー・コード・フォーム・エディターを使用して独自のあらゆるコードを作成し演奏することができます。各弦の鳴らし方もフレキシブルにカスタマイズ可能です。 例えば、通常のサスティン音かミュートかピッキング・ノイズか、ポジションにかかわらず常に解放弦を鳴らす、その弦を弾くまたは弾かない、などを弦ごとに設定することができます。

リアルタイム・レガート・スライド / ハンマリング&プリング
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。ハンマリング、プリングの音も実際に演奏された本物の音がレコーディングされており、生々しいハンマリング、プリングの表現を行うことができます。リアルタイム・レガート・スライドはFXインストゥルメント以外のほとんどのインストゥルメント（コード・インストゥルメントも含む）で演奏可能です。 リアルタイム・ハンマリング&プリングはシングル・ノート・インストゥルメントで演奏可能です。

クリケット奏法
「クリケット奏法」とはギターのアームを使って行う奏法です。弦をピッキングした後、アームを叩いて揺らすことにより、コオロギ（cricket）の鳴き声のような独特のトレモロ・サウンドを出すことができます。SC2はこのクリケット奏法までも再現します。

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。

コード認識機能が備わったインテリジェント・アサイナブル・キー・スイッチ
インストゥルメント・キー・スイッチを使用して、奏法の切り替えを瞬時に行うことが可能です。すべての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できます。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。インストゥルメント・キー・スイッチにはコード認識機能が備わっています。特定のキー・スイッチを押してそのキー・スイッチに割り当てられた特定のインストゥルメントを選択する、といった通常のインストゥルメント・キースイッチとしての機能だけではなく、インストゥルメント・キー・スイッチの範囲内でコードの構成音を押さえると、そのコード・インストゥルメントが選択されます。（つまり、コード・インストゥルメントに関してはキー・スイッチを暗記する必要が無い、ということになります）

カスタマイズ可能なストラム・キー
ストラム・キーは、各弦をどのように鳴らすか設定して演奏することができます。ユーザー・コード・エディターでの設定に似ていますが、サスティン音かミュートかピッキング・ノイズか、特定の弦を鳴らす・鳴らさない、特定の弦の音を止める・止めない、特定の弦を強く・弱く、ストロークの方向（auto/down/up）など、自由度の高い設定が可能です。ストラム・キーは８つあり、異なるストロークの設定を瞬時に切り替えて演奏することが可能です。

アルペジオ・キー
アルペジオ・キーはコード・インストゥルメント選択時に弦各を個別に演奏するためのキーです。（つまり、その名前の通り「アルペジオ」を行うためのキーです） コード・インストゥルメントが選択されている時、コードの構成音（各弦の音）が自動的にアルペジオ・キーに割り当てられます。アルペジオ・キーは６つあり、ひとつのアルペジオ・キーにひとつの弦が割り当てられます。
**この機能は、いわゆる「アルペジエイター」ではありません。コードの構成音を弦ごとに独立して鳴らす機能です。*

ストローク自動検出機能 (Auto Stroke Detection)
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。）

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、音に広がりと厚みを与えます。SC2はショート・ディレイなどを使用した‘擬似’ダブル・トラックではない、本物のダブル・トラッキングを容易に再現します。

Low C （ダウン・チューニング） までの低音を収録
ダウン・チューニングされたLow Cの音まで収録しているので、より低く重い音が出される傾向にある近年のロックも含めたあらゆる音楽ジャンルに対応可能です。

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
SC2内蔵のアンプ・シミュレータおよびエフェクト、または内蔵アンプ・シミュレータおよびエフェクトをOFFにしてお好みのアンプ・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。

NKS (Native Kontrol Standard®) に対応
SC2内蔵のアンプ・シミュレータおよびエフェクト、または内蔵アンプ・シミュレータおよびエフェクトをOFFにしてお好みのアンプ・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。

その他
単一エレクトリック・ギター・音源としては世界最大のヴァーチャル・インストゥルメント
前人未到の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
Kontakt Player 付属 （サンプラー不要）

必要環境

Prominy製品は再生エンジンにKontakt Player(またはKontakt)を使用しておりますので、Native Instrumentsのウェブサイトで公開しているKontakt Playerの必要環境がそのままProminy製品の必要環境となります。このページに関しては随時更新しておりますが、最新のOS対応状況に関しては Native Instruments のウェブサイト(Kontakt Playerの仕様ページ)をご参照ください。

Kontakt Player 付属 - サンプラー不要
スタンドアローン, VST, VST3, AU (Mac), AAX

Mac
Intel Macs (i5以降に対応す): macOS 10.14、 10.15、 11、 または12 (最新アップデート)
Appleシリコン搭載のMac(Rosetta 2、 ARMネイティブのスタンドアロン経由またはサポートするホスト): macOS 11または12(最新アップデート)

Windows
Windows 10、または11 (最新Service Pack) 、Intel Core i5 または同等の CPU

グラフィック: OpenGL 2.1以降に対応するグラフィックハードウェア
RAM: 8 GB (16GB 以上を推奨)
ドライブ :SSD推奨

高速インターネット回線* (インストールファイルのダウンロードおよび製品のアクティベーションに必要)

* インストールの際のみ、製品のデータサイズ 81 GB の他に、Native Accessがインストール時に一時的に使用する領域が必要となり、合計最大約219 GBの空き容量が必要です。(Native Accessの仕様です) インストール時に一時領域で使用されたファイルはインストール終了時に自動的に消去され、インストール完了後の製品のデータサイズは約 81 GBになります。インストール時に必要な空き容量は、Native Accessでのフォルダ設定により異なります。

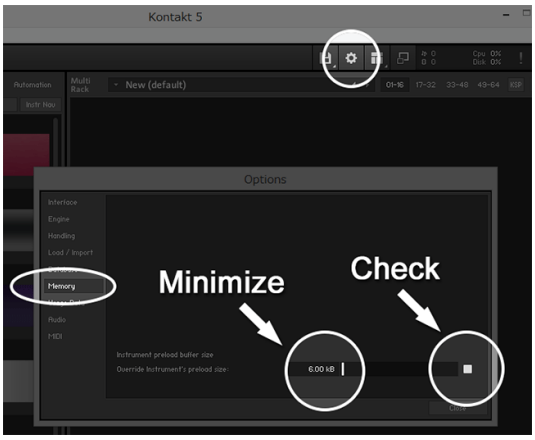
一時ファイルのダウンロードフォルダと製品のインストールフォルダが同じドライブに設定されている場合:
そのドライブに219 GBの空き容量が必要です。

一時ファイルのダウンロードフォルダと製品のインストールフォルダが別のドライブに設定されている場合:
一時ファイルのダウンロードフォルダがあるドライブに88GB
インストールフォルダがあるドライブに132GB
の空き容量が必要です。

[重要] プリロード・バッファ・サイズの設定

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。

本製品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ってください。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

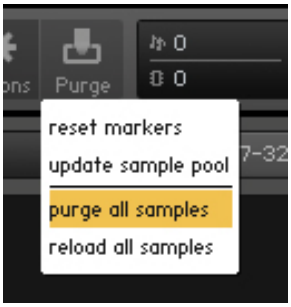


をクリックして‘Memory’のタブをクリックしてください。

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ス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 and ‘on the fly streaming’



RAMを節約するもうひとつの手段として、Kontakt / Kontakt Player （ver4.1以降)の‘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。コンピュータの性能に依存しますが、演奏時にKontaktPlayer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。

purge all samples’を実行した直後にDAWのプロジェクトファイルを保存すると、次回そのプロジェクトファイルを開く際にKontaktにサンプルがプリロードされないので、その分プロジェクトファイルのオープンも速くなります。よりRAMを節約したい場合や、ロード時間をさらに短縮したい場合は試してみると良いかもしれません。



インストゥルメント / マルチ

インストゥルメント・ファイル (.nki)

すべての奏法は１つのインストゥルメント・ファイル(.nkiファイル)に含まれます。（SC ver.1のように、奏法ごとに.nkiが分かれているのではなく、１つの.nkiですべての奏法が演奏可能です）.nkiはピックアップごとに分けて各ピックアップ名のフォルダに収録されています。.nkiの名前に含まれている[]で括られた以下のアルファベットがピックアップの種類を表します。

[B] ブリッジ・ピックアップ（/Instruments/bridge/ に収録）
[M] ミドル・ピックアップ（/Instruments/middle/ に収録）
[N] ネック・ピックアップ（/Instruments/neck/ に収録）

さらに、目的別に３種類の.nkiがあります。(「Full」「Lite」「LIVE」)

Fullバージョン（全奏法、全サンプル、全機能が利用可能）

SC Electric Guitar 2 [B].nki
SC Electric Guitar 2 [M].nki
SC Electric Guitar 2 [N].nki

「lite」や「Live」という文字列がついていないものがフル・バージョンとなります。

Liteバージョン（省メモリバージョン 全奏法、全機能が利用可能）

SC Electric Guitar 2 Lite [B].nki
SC Electric Guitar 2 Lite [M].nki
SC Electric Guitar 2 Lite [N].nki

名前に「lite」という文字列がついているインストゥルメントは、上記のインストゥルメントよりもRAM消費量が少ない省メモリバージョンです。基本的に全奏法、全機能が利用可能ですが、liteバージョンはリアル・サンプル・コードを含んでおらず、コード演奏時はエミュレート・コードのみとなります。（よって'hybrid'は選択不可になります）

LIVEバージョン（ライブ演奏、アイディアスケッチ用途等）

SC Electric Guitar 2 LIVE [B].nki
SC Electric Guitar 2 LIVE [M].nki
SC Electric Guitar 2 LIVE [N].nki



名前に「LIVE」という文字列がついているインストゥルメントもフル・バージョンよりもRAM使用量が小さい.nkiですが、こちらはリアル・サンプル・コードを含むので、Liteバージョンよりも RAM使用量は大きくなります。Fullバージョンや Liteバージョンとは異なり、各弦の全フレットのサンプルを含んではおらず、各弦の一部の音域を組み合わせて

ギターの全音域をカバーするというマッピング方法で構成されているためフレットボードを持たない.nkiですが、Liveバージョンはリアルタイムのライブ演奏や曲のアイディアが浮かんだ時に素早くアイディアをスケッチするなどの用途に向いています。(このマッピング方法とフレットボードを持たないという点においてLIVEバージョンはSC1の「Super Performance Multi」に似ていますが、それに比べてはるかに多くの奏法およびサンプルが１つの.nkiに集約されています。LIVEバージョンだけでもSC1の「Super Performance Multi」より格段に高機能なものとなっています。)

LiveバージョンではFullおよびLiteバージョンにあるストラム・キーとアルペジオ・キーが取り除かれています。その空いたレンジを利用して、ノーマル・キーのレンジを１オクターブ下げ、リアルタイム演奏中にMIDIキーボードのオクターブ切り替えスイッチをなるべく使わなくてすむようにしています。また、これによってノーマル・キーが奏法切り替え時に使用するインストゥルメント・セレクト・キー・スイッチに近くなり、リアルタイム演奏中の奏法の切り替えが行いやすくなっています。

[LIVEバージョンで作成したデータをFullまたはLiteバージョンで鳴らす場合の注意点]
LIVEバージョンで作成した演奏データは、ノーマル・キーの音域にあるMIDIデータがFullおよびLiteバージョンよりも１オクターブ低くなるので、LIVEバージョンで作成したデータをもとにFullまたはLiteバージョンで鳴らすときは、ノーマル・キーの音域にあるMIDIデータを１オクターブ上に移動する必要があります。

「for double track」フォルダ内の.nkiファイル

このフォルダ内にある.nkiファイルはMultisフォルダに収録のダブルトラック用のマルチ(.nkm)に含まれるものなので、基本的には手動でロードするためのものではありませんが、例えば、ダブルトラックの片側のチャンネルをもう片側とは違うピックアップの音で鳴らしたい場合(左チャンネルをブリッジ用の「SC Electric Guitar 2 dbl-L [B].nki」、右チャンネルをミドル用の「SC Electric Guitar 2 dbl-R [M].nki」で鳴らしたい場合など)、特殊な方法で鳴らしたい場合などの時に利用できます。

「for multiple pickup」フォルダ内の.nkiファイル

このフォルダ内にある.nkiファイルはMultisフォルダに収録のマルチ・ピックアップ（ピックアップ切り替え可能）のマルチ(.nkm)に含まれるものなので、基本的には手動でロードするためのものではありません。

[.nkiファイルは絶対に消去しないでください]
※　上記２つのフォルダ内にある.nkiファイルが「基本的には手動でロードするためのものではない」ものであるにもかかわらず、これらのフォルダ内に存在していなければならない理由は、後述のプリセット、「Snapshot」（.nksnファイル）は.nkiを元に生成され、その.nkiに紐づけられています。Snapshotは紐づけられた.nkiがその場所に存在しないと使用不可となります。上記２つのフォルダ内の.nkiも含め、すべてのフォルダ内の.nkiや.nkmは絶対に消去しないようお願いいたします。

マルチファイル (.nki)

マルチ(.nkmファイル)は複数のインストゥルメント(.nkiファイル)の集合体です。すべての奏法は１つのインストゥルメント・ファイル(.nkiファイル)に含まれますが、ダブルトラックを行う場合またはピックアップをリアルタイムに切り替えて使用する場合はマルチを使用します。

Double Track (Effect On)

SC2 dbl (Effect On) [B].nkm
SC2 dbl (Effect On) [M].nkm
SC2 dbl (Effect On) [N].nkm
SC2 Lite dbl (Effect On) [B].nkm
SC2 Lite dbl (Effect On) [M].nkm
SC2 Lite dbl (Effect On) [N].nkm
SC2 LIVE dbl (Effect On) [B].nkm
SC2 LIVE dbl (Effect On) [M].nkm
SC2 LIVE dbl (Effect On) [N].nkm

「Double Track」（ダブルトラック）とはギターのレ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。このレコーディング・テクニックは以下のダブルトラック用のマルチを使用して簡単に再現することができます。

「Effect On」フォルダに収録の、名前に「dbl」という文字列がついている.nkmがダブルトラック用のマルチで、左チャンネル用の.nkiと右チャンネル用の.nkiがマルチに含まれています。
それぞの.nkiは内蔵アンプ・シミュレータおよびエフェクトがONになっています。アウトプットはKontaktのメイン・ステレオアウトプット(st.1)のみが使用され、左チャンネル用の.nkiは左にいっぱいに、右チャンネル用の.nkiは右いっぱいにPANが振られた状態で、Kontaktのメイン・ステレオアウトプット(st.1)からステレオのサウンドが出力されます。

Double Track (Effect Off)

SC2 dbl (Effect Off) [B].nkm
SC2 dbl (Effect Off) [M].nkm
SC2 dbl (Effect Off) [N].nkm
SC2 Lite dbl (Effect Off) [B].nkm
SC2 Lite dbl (Effect Off) [M].nkm
SC2 Lite dbl (Effect Off) [N].nkm
SC2 LIVE dbl (Effect Off) [B].nkm
SC2 LIVE dbl (Effect Off) [M].nkm
SC2 LIVE dbl (Effect Off) [N].nkm



「Effect Off」フォルダに収録の、名前に「dbl」という文字列がついている.nkmもダブルトラック用のマルチですが、こちらは製品に内蔵のアンプ・シミュレータおよびエフェクトを使用せず、市販のアンプ・シミュレータ(GuitarRig、Amplitube、Bias FXなど)などその他のプラグインエフェクトを使用する場合のためのものです。

各.nkiは内蔵のアンプ・シミュレータおよびエフェクトがOFFにされた状態でロードされ、DAW上で左右の各チャンネルを別々に扱えるよう、あらかじめ左チャンネル用の.nkiがKontaktのアウトプット「st.1」に、右チャンネル用の.nkiが「st.2」に割り当てられています。

ダブルトラックは、同じフレーズを2つの異なるテイクでレコーディングし、１つを左にパンニング、もう一つを右にパンニングするというレコーディングおよびミックスの手法ですので、あくまで「1本のギターに対してひとつのアンプ」ということになります。ひとつのアンプ・シミュレータに2本のギターを同時に送ると、本来別々に処理されるべき音が混ざり、正常な効果は得られません。（2人のギタープレイヤーがひとつしかないギターアンプを同時に使うのと同様の現象になります。）したがって、Kontaktのアウトプットのst.1、st.2からのそれぞれのオーディオ信号に対して別々にアンプ・シミュレータをインサートする必要があります。このため、内蔵アンプ・シミュレータを使用しない「Effect Off」フォルダに収録のダブルトラック用のマルチはst.1、st.2 からのそれぞれのオーディオ信号（= 2本のギター）を別々に処理できるよう、左右のインストゥルメントは最初からそれぞれ異なるアウトプットから出力される設定にしてあります。右の写真のように各チャンネルの信号がお使いのDAWのミキサーにインサートされたアンプ・シミュレータを通過した後、それぞれのチャンネルのパンを左右に振り分けてご使用ください。

Kontakt Playerのアウトプット「st.2」を使用するには**DAW側の設定**でKontakt Playerのマルチアウトプットの「st.2」を有効にする必要があります。マルチアウトプットの設定に関してはお使いのDAWのマニュアルをご参照お願いいたします。(例えば「Kontakt multi output [DAW名]」というキーワードインターネットで検索をすると情報が見つかると思います。

PU switchable

SC2 (Effect Off) [BMN].nkm
SC2 Lite (Effect Off) [BMN].nkm
SC2 LIVE (Effect Off) [BMN].nkm
SC2 (Effect On) [BMN].nkm
SC2 Lite (Effect On) [BMN].nkm
SC2 LIVE (Effect On) [BMN].nkm

「PU_switchable」フォルダに収録されている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。これらのマルチ(.nkm)はブリッジ用、ミドル用、ネック用３つのインストゥルメント(.nki)を含み、後述のキー・スイッチで5つのピックアップをリアルタイムに切り替えることができます。ブリッジ、ミドル、ネックを選択時は１つのピックアップの信号を有効にします。ブリッジ・ミドルおよびネック・ミドル選択時は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。（ブリッジ・ミドルおよびネック・ミドルのポジションは、日本語ではいわゆる「ハーフトーン」と呼ばれるピックアップ・ポジションです）

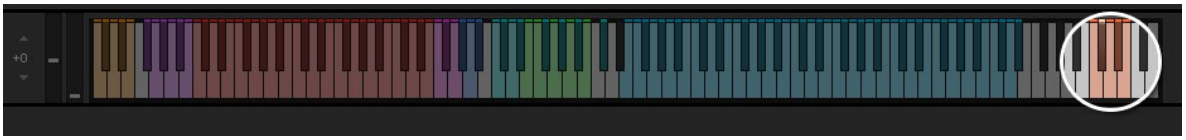
ダブルトラック用のPU Switchableマルチも用意されています。以下のマルチは左チャンネル用のブリッジ、ミドル、ネック、右チャンネル用のブリッジ、ミドル、ネックの合計６つのインストゥルメント(.nki)を含みます。

SC2 Double Track (Effect Off) [BMN].nkm
SC2 Lite Double Track (Effect Off) [BMN].nkm
SC2 LIVE Double Track (Effect Off) [BMN].nkm
SC2 Double Track (Effect On) [BMN].nkm
SC2 Lite Double Track (Effect On) [BMN].nkm
SC2 LIVE Double Track (Effect On) [BMN].nkm

[重要] ピックアップ切り替え可能なマルチ(.nkm)は単体ピックアップのマルチやインストゥルメントよりもさらに多くのRAM使用量必要になります。必ずKontakt Playerのプリロード・バッファ・サイズの設定を行ってから使用してください。

[Effect On と Effect Off、どちらを使うべき？]
ピックアップ切り替え可能のマルチに関しては、通常は「Effect Off」のほうを使い、アンプ・シミュレータやその他のエフェクトはDAWでお持ちのプラグインやDAW内蔵のエフェクトで音作りすることをお勧めします。その理由は、ブリッジ・ミドルやネック・ミドルのポジションの場合は２つのピックアップが同時に鳴りますが、実際のギターでも２つのピックアップの音がミックスされて1つサウンドとなり、１つのチャンネルのアウトプットで出力され、一つのアンプに入力されます。ダブルトラックのように、別々に処理されるべきものではないからです。（しかしながら、あえてピックアップごとに違うアンプやエフェクトの処理を施してユニークなサウンドを探求することも決して悪いいことではありません。定石に縛られることなく、自由に音作りを楽しんで下さい）

ピックアップ・ポジション・セレクト・キー・スイッチ



以下の「Pickup Position Select key switch」(ピックアップ・ポジション・セレクト・キー・スイッチ)でピックアップ・ポジションを切り替えることができます。

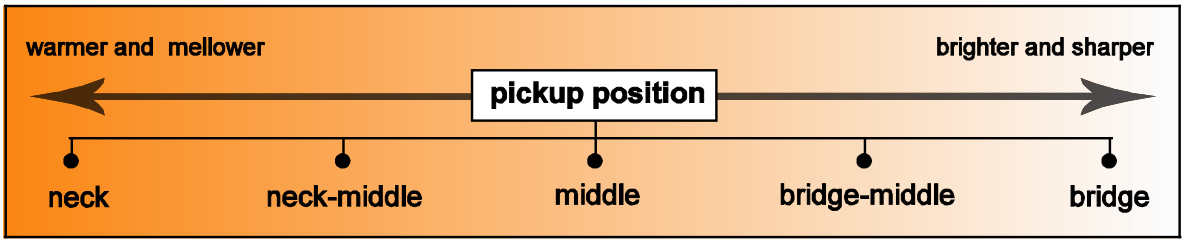
C8: ネック
C#8: ネック・ミドル
D8: ミドル
D#8: ブリッジ・ミドル
E8: ブリッジ

PU Selector



ピックアップ・ポジションの切り替えはグローバル・コントローラの一部である「SC2 PU Selector」で行うこともできます。

[ピックアップによるサウンドの違い]
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・ハーモニクスの音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)

Global Controller（グローバル・コントローラ）



マルチを読み込んだ際に表示される「Global Controller」（グローバル・コントローラ）で、マルチに読み込まれた複数の.nkiの多くのパラメータを一括して変更を行うことができます、特定のインストゥルメントのみを設定したい場合を除いて、このグローバル・コントローラ（またはMIDIコントロールチェンジ）を使用して行うことをお勧めします。（各インストゥルメントのインターフェイスを使用して行うこともできますが、その場合、マルチのすべてのインストゥルメントに対して同じ変更を繰り返し行わなくてはなりません）

ただし、以下のセクションのパラメータはグローバル・コントローラによる設定の対象外で、各.nkiのインターフェイスで行う必要があります。

User Chord, Effects, Strum Key setting, High Velocity Instrument setting

ヒント - RAM(メモリ)を節約する

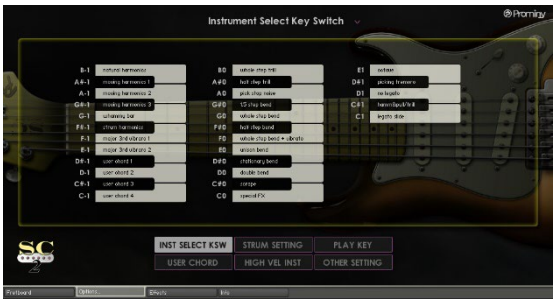
PU switchableマルチでは５つのピックアップ・ポジションを再現することができますが、その曲ですべてのピックアップ・ポジションを使用しない場合は、使用しないピックアップのインストゥルメントを削除することにより、RAM使用量を抑えることができます。例えば、「SC2 (Effect On) [BMN].nkm」をロードしたとします。結果的にその曲ではネック・ミドル・ポジションとネック・ポジションしか使用しない場合、ブリッジ・ピックアップ用の.nki「SC Electric Guitar 2 Multi-PU [B]は使用されないので、マルチから除外可能です。除外する.nki.の右端の「x」ボタンをクリックすることでその.nkiはマルチから取り除かれ、その分のRAM使用量が減ります。（ダブル・トラックのPU switchableマルチの使用時は、除外したいピックアップの左用と右用の両方の.nkiを除外してください。片方だけ除外してもRAM使用量はほとんど減りません）

インターフェイス

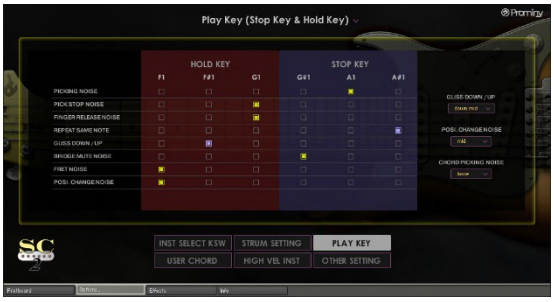
フレットボード



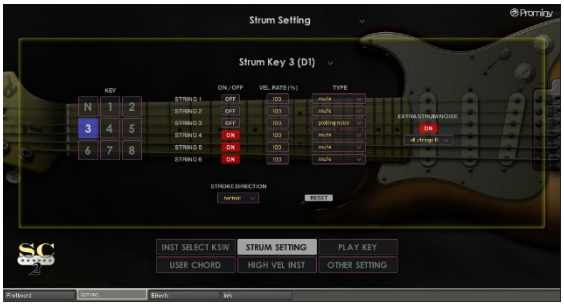
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ



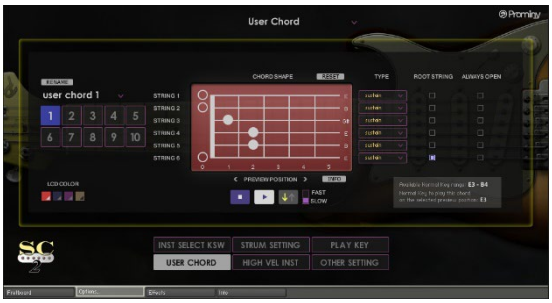
プレイ・キー（ホールド・キー&ストップ・キー）



ストラム・セッティング



ユーザー・コード



ハイ・ベロシティ・インストゥルメント



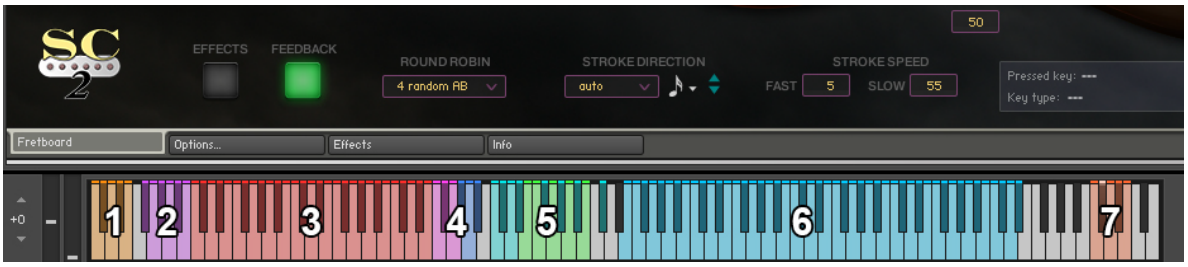
その他の設定



エフェクト



キー・レンジ



1: ストリング / コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ [C-2 - F-2]
演奏する弦、コードのルートの弦、コード・フォームのバリエーションの指定を行うことができます。

2: ストリング・スキップ・キー・スイッチ [F#-2 - B-2]
任意の弦に関して、鳴らす・鳴らさない、鳴らしたままにする・しないを選択することができます。

3: インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ [C-1 - E1]
インストゥルメント（奏法）を選択します。

4: プレイ・キー（ホールド・キー & ストップ・キー) [F1 - A#1]、 クリケット・キー [B1]
グリス・ダウン、ピッキング・ノイズ、フレット・ノイズ、などを鳴らすことができます。また、同じ音を連打するリピート・キーとして使用することも可能です。B1 キーはシングルノート（単音）のインストゥルメントが選択されている時かつ現在鳴っている弦が１、２、３弦のいずれかである場合にクリケット奏法の音を鳴らすキーとして機能します。

5: ストラム・キー & アルペジオ・キー
ストラム・キー [C2, C#2, D2, D#2, F#2, G#2, A#2, C#3]: カスタマイズされたストラム・キーでコードを様々な形で演奏することがでます。

アルペジオ・キー[E2, F2, G2, A2, B2, C3]: コード・インストゥルメントが選択されている時、コードの各弦の音がそれぞれの弦に対応したアルペジオ・キーに割り当てられます。

6: ノーマル・キー [E3 - D#7]
演奏は基本的にこのレンジで行います。コード、リード（ソロ)、レガート、ハンマリング、プリングなど、ほとんどの演奏はここで行うことができます。

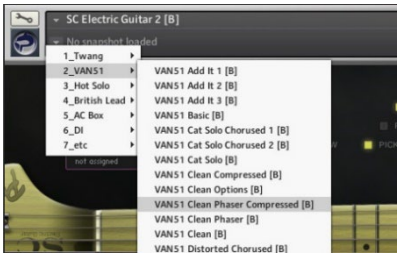
7: ピックアップ・ポジション・セレクト・キー・スイッチ [C8-E8]
(PU switchable マルチ使用時のみ)
ピックアップ・ポジションを切り替えることができます。
C8: ネック
C#8: ネック・ミドル
D8: ミドル
D#8: ブリッジ・ミドル
E8: ブリッジ

プリセットのロード方法

プリセットはKontakt Playerのスナップショット（.nksnファイル）の形式で用意されています。以下の方法でプリセットを読み込むことが可能です。



1. インストゥルメントヘッダのカメラアイコンをクリックするとSnapshot Viewの画面に切り替わります。（「i」アイコンをクリックすることでInput / Output 設定オプションが可能なInfo Viewの画面に戻すことができます）



2. スナップショット名（最初は「No snapshot loaded」）の下の逆三角形のアイコンをクリックすると選択可能なプリセットの一覧が表示されます。プルダウンメニューが表示されます。
3. カテゴリを選んでロードしたいプリセットをクリックするとプリセットが読み込まれます。

[重要]

スナップショットはアンプ・シミュレータやエフェクトの設定のみならず、以下のすべての設定が読み込まれます。

Fretboard
Instruments Select Key Switches
Effects
Strum Key setting
Play Keys
User Chord
High Velocity Instruments setting
Other settings

したがって、スナップショットのロードは上記の設定の変更を行う前に行う必要があります。上記の設定の変更を行った後にスナップショットのロードを行うと変更内容がすべて失われるのでご注意ください。

[アンプ・シミュレータおよびエフェクトのみのプリセットをロードしたい場合]

アンプ・シミュレータとエフェクトの設定だけをロードしたい場合は、エフェクト画面の「ロード」機能を使用して行うことが可能です。スナップショットにあるプリセットと同じ設定のアンプ・シミュレータ/エフェクトのプリセットがエフェクト画面で読み込み込み可能なファイル形式で用意されています。このファイルはProminyのウェブサイトの「My Products」ページからダウンロード可能です。

インストゥルメント (奏法)

選択可能なインストゥルメント

single note 単音		
legato slide リアルタイム・レガート・スライド		
hamm&pull/trill リアルタイム・ハンマリング＆プリング		
no legato レガート無し		
picking tremolo ピッキング・トレモロ		
whole step trill 全音トリル		
half step trill 半音トリル		
pick stop noise ピック・ストップ・ノイズ		
half step bend 半音チョーキング		
whole step bend 全音チョーキング		
1.5 step bend 1 音半チョーキング		
whole step bend + vibrato 全音チョーキング（ビブラート付き）		
dyad chord 2 音コード（すべてレガートが可能）		
minor2nd	5th-dyad	
major2nd	#5th-dyad	
minor3rd-dyad	6th-dyad	
major3rd-dyad	7th-dyad	
4th-dyad	maj7th-dyad	
flat5th-dyad	octave	
Chord コード（オープン・コード演奏時以外はすべてレガートが可能）		
major	m6	user chord 1
minor	6th (9)	user chord 2
7th	m6 (9)	user chord 3
m7	mMaj7	user chord 4
maj7	7th (flat9)	user chord 5
9th	#9th	user chord 6
m7(9)	madd9	user chord 7
maj9	7sus4	user chord 8
add9	Dim	user chord 9
sus4	m7 (11)	user chord 10
dim7	m9 (11)	
aug	9th (#11)	
rush	maj7 (#11)	
7th (flat5)	maj9 (#11)	
m7 (flat5)	9sus4	
7th (#5)	power chord	
6th	power 9th	

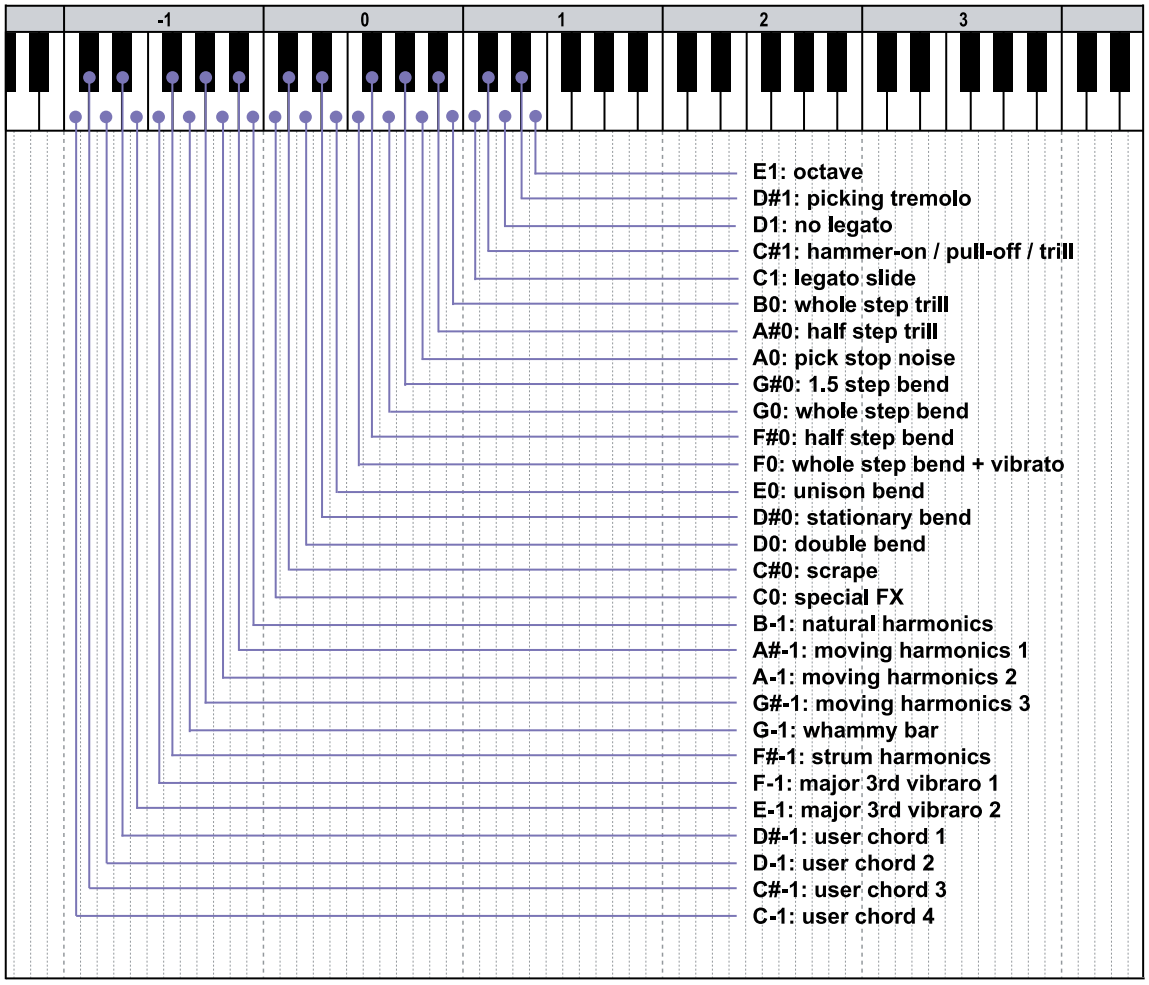
次のページへ続く

FX, etc.　効果音、特殊奏法、その他ノイズなど	
unison bend　ユニゾン・チョーキング	Scrape　スクラッチ
stationary bend　ステーショナリー・チョーキング	whammy bar　アーミング
double bend　ダブル・チョーキング	special FX
natural harmonics	strum harmonics
moving harmonics 1	major 3rd vibrato 1
moving harmonics 2	major 3rd vibrato 2
moving harmonics 3	

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ

（初期設定 - カスタマイズ可能）

割り当て済み	**割り当てなし** コードは「コード認識機能」で選択可能です。（詳細は次のページ参照）	
E1: octave	minor 2nd-dyad	7th (#5)
D#1: picking tremolo	major 2nd-dyad	6th
D1: no legato	minor 3rd-dyad	m6
C#1: hammer-on / pull-off / trill	major 3rd-dyad	6th (9)
C1: legato slide	4th-dyad	m6 (9)
B0: whole step trill	flat5th-dyad	mMaj7
A#0: half step trill	5th-dyad	7th (flat9)
A0: pick stop noise	#5th-dyad	#9th
G#0: 1.5 step bend	6th-dyad	madd9
G0: whole step bend	7th-dyad	7sus4
F#0: half step bend	maj7th-dyad	dim
F0: whole step bend + vibrato		m7 (11)
E0: unison bend	major	m9 (11)
D#0: stationary bend	minor	9th (#11)
D0: double bend	7th	maj7 (#11)
C#0: scrape	m7	maj9 (#11)
C0: special FX	maj7	9sus4
B-1: natural harmonics	9th	power chord
A#-1: moving harmonics 1	m7(9)	power 9th
A-1: moving harmonics 2	maj9	
G#-1: moving harmonics 3	add9	user chord 5
G-1: whammy bar	sus4	user chord 6
F#-1: strum harmonics	dim7	user chord 7
F-1: major 3rd vibrato 1	aug	user chord 8
E-1: major 3rd vibrato 2	rush	user chord 9
D#-1: user chord 1	7th (flat5)	user chord 10
D-1: user chord 2	m7 (flat5)	
C#-1: user chord 3	7th (#5)	
C-1: user chord 4		



インストゥルメントの選択方法

上記のキー・スイッチのうちのどれかを押します。例えば「single note legato slide」を選択したい場合、C1のキーを押すとそのインストゥルメントが選択され演奏可能な状態になります。(各インストゥルメントの演奏可能なキー・レンジはこちらをご参照ください。)

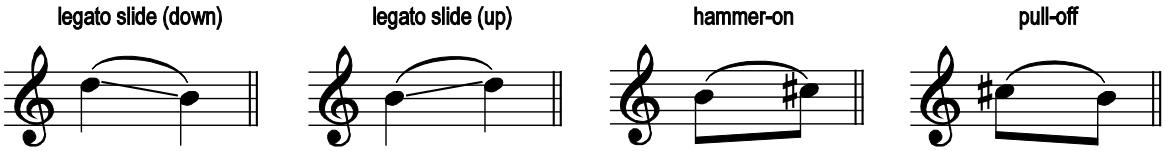
コード・インストゥルメントの選択方法（コード認識機能）

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの範囲内（C-1 – E1）でコードの構成音を押さえるとそのコードが選択され演奏可能な状態になります。（コードのルート音が一番下である必要があります）コードが認識され選択された後、ノーマル・キー(E3 – D#7)でルート音だけ弾くとそのコードが鳴ります。

[ヒント] ほとんどのコードが上記のリストで割り当て済になっていないからといってそれらが選択不可ということはありません。コードは上記の認識機能で選択可能なので、初期設定ではキー・スイッチ割り当てに含まれていません。つまり、コードに関してはどのキー・スイッチにどのコードが割り当てられているかを覚えておく必要が無いということにもなります。

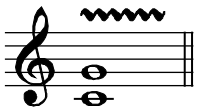
（インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチに関する情報についてはこちらもご参照下さい）

リアルタイム・レガート・スライド / ハンマリング&プリング



前の音を押さえたまま次の音を打鍵するとレガート・スライドやハンマリング/プリングを演奏することができます。ハンマリング&プリングはシングル・ノートのインストゥルメント選択時に演奏可能です。レガート・スライドはFXやパーカッション以外のすべてのインストゥルメントで演奏可能です。（「prefer open / low chord」がONの時はレガート演奏機能は無効になります）

ビブラート



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）アフタータッチによるビブラートは以下の Single note（単音）のインストゥルメントおよび Dyad chord（2 音コード）を選択時に演奏可能です。

（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 DAW のマニュアルでご確認ください）

Single note

legato slide, hamm&pull/trill, no legato, half step bend, whole step bend, 1.5 step bend

Dyad chord

minor2nd, major2nd, minor3rd-dyad, major3rd-dyad, 4th-dyad, flat5th-dyad, 5th-dyad, #5th-dyad, 6th-dyad, 7th-dyad, maj7th-dyad, octave

MIDI CC# 5 でビブラートの種類（深さ）を選択することができます。

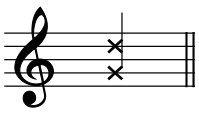
ビブラートの種類 * (MIDI CC# 5)

0 - 63: 深いビブラート

64 - 127: 浅いビブラート
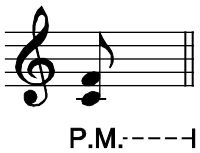
* 多くの Dyad chord は単音のビブラートのサンプルを使用してコードのビブラートを再現しますが、4th-dyad コードは深めの、5th-dyad コードおよび octave は浅めの本物のビブラートのコード・サンプル（実際にコード演奏しそれのビブラートをかけてその音をレコーディングしたもの）が用意されています。Chord モードが「Hybrid」の状態で 4th-dyad、5th-dyad コード、octave のいずれかが選択されている時 、そのフレット・ポジションで本物のビブラートのコード・サンプルが使用可能な場合は MIDI CC# 5 の値にかかわらず自動的にそれを鳴らします。もし MIDI CC# 5 によるビブラートの深さを選択したい場合は Chord モードを「emulated」にしてください。

ピッキング・ノイズ



Play Key: A1 を使用してピッキング・ノイズを鳴らすことができます。コード・インストゥルメント選択時はあらかじめ演奏された本物のコード・ピッキング・ノイズ・サンプルが鳴ります。

ミュート
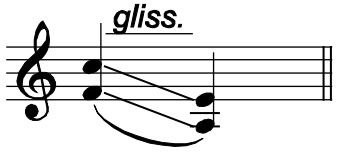


ベロシティ・スイッチまたはモジュレーション・ホイール（CC#1)によりミュートを演奏することができます。（FX インストゥルメント選択時以外）また、モジュレーション・ホイールをさらに上に動かすとピッキング・ノイズを演奏することができます。

初期設定:
mute mode: velocity switch
mute velocity threshold: 70
picking noise MIDI CC# 1 threshold: 126

打鍵されたノートのベロシティが 70 よりも小さい場合にミュートが鳴ります。その時ベロシティ・スイッチまたはモジュレーション・ホイール（CC#1)の値が 127 であればミュートの代わりにピッキング・ノイズが鳴ります。

グリス・ダウン / グリス・アップ（Hold Key使用）



Hold Key: F#1

ホールド・キー、F#1 を押さえたままノーマル・キーの範囲内で弾いた音をノート・オフするとグリス・ダウンまたはグリス・アップが鳴った後、音が止まります。
グリスはFXインストゥルメント以外のインストゥルメント選択時に使用可能です。

グリスは他のプレイ・キーに割り当てることもできます。詳細は‘プレイ・キー（ホールド・キーとストップ・キー）’ を参照してください。

グリスの方向、速度

グリスの方向(down, up)および速度が選択可能です(fast, mid, slow)。プレイ・キー の設定画面およびMIDI CC# 4で選択可能です。

MIDI CC# 4	gliss direction / speed
0 – 19	down / fast
20 – 39	down / mid
40 – 59	down / slow
60 – 79	up / fast
80 – 99	up / mid
100 – 127	up / slow

*グリス・ダウンのサンプルは各弦の 2 フレット以下では鳴りません。
*グリス・アップのサンプルは各弦の 20 フレット以上では鳴りません。

Fast / Slow （ストロークの速度）

コード・インストゥルメント選択時、MIDI CC# 3 を使用してストロークの速さ（Fast または Slow）を切り替える事ができます。

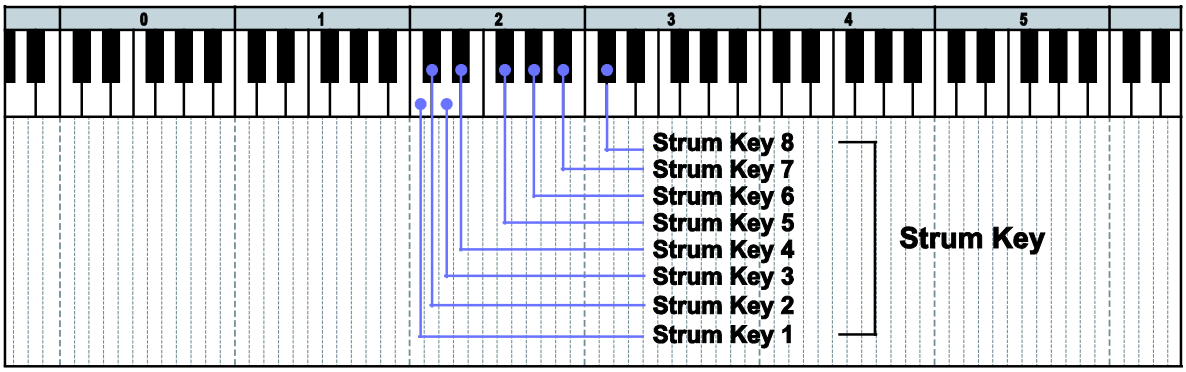
MIDI CC# 3

0 - 63: fast（速いストローク）
64 - 127: slow（遅いストローク）

Fast と Slow、それぞれのスピードを MIDI CC# 22 および 23 を使用して調節することが可能です。（エミュレート・コードのみ）詳細はストローク・スピードのセクションをご参照ください。

ストラム・キー

ストラム・キーはカスタマイズ可能です。詳細は'ストラム・セッティング'のページをご参照ください。



Strum Key 1 [C2]: 全ての弦 ダウン・ストローク
全ての弦の通常のサスティン・サンプル（ダウン・ストローク）が鳴ります。

Strum Key 2 [C#2]: 全ての弦　アップ・ストローク
全ての弦の通常のサスティン・サンプル（アップ・ストローク）が鳴ります。

Strum Key 3 [D2]: ミュート　ダウン・ストローク
4、5、6弦の通常のミュート・サンプル（ダウン・ストローク）が鳴ります。1、2、3弦は弾かず、前の音で弾かれた1、2、3弦の音は止まります。

Strum Key 4 [D#2]: ミュート　アップ・ストローク
4、5、6弦の通常のミュート・サンプル（アップ・ストローク）が鳴ります。1、2、3弦は弾かず、前の音で弾かれた1、2、3弦の音は止まります。

Strum Key 5 [F#2]: 低音弦のみ　ダウン・ストローク
4、5、6弦の通常のサスティン・サンプル（ダウン・ストローク）が鳴ります。1、2、3弦は弾かず、前の音で弾かれた1、2、3弦の音は止めずにそのままにします。

Strum Key 6 [G#2]: 低音弦のみ　アップ・ストローク
4、5、6弦の通常のサスティン・サンプル（アップ・ストローク）が鳴ります。1、2、3弦は弾かず、前の音で弾かれた1、2、3弦の音は止めずにそのままにします。

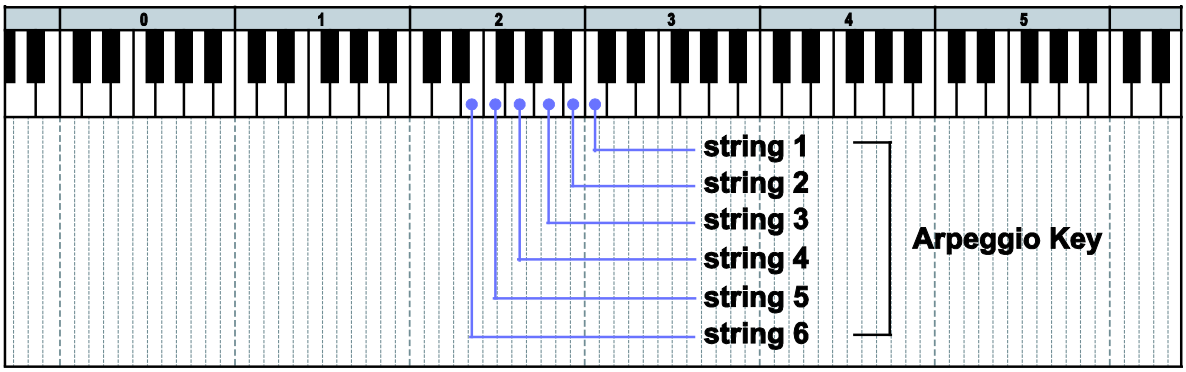
Strum Key 7 [A#2]: 高音弦のみ　ダウン・ストローク
1、2、3弦の通常のサスティン・サンプル（ダウン・ストローク）が鳴ります。4、5、6弦は弾かず、前の音で弾かれた4、5、6弦の音は止めずにそのままにします。

Strum Key 8 [C#3]: 高音弦のみ　アップ・ストローク
1、2、3弦の通常のサスティン・サンプル（アップ・ストローク）が鳴ります。4、5、6弦は弾かず、前の音で弾かれた4、5、6弦の音は止めずにそのままにします。

シングル・ノートのインストゥルメントが選択されている場合、ストラム・キーはプレイ・キーの'repeat same note'と同様の動作をします。（ストラム・セッティング での設定は無視されます）

FXインストゥルメントが選択されている場合、ストラム・キーは無効となり、ストラム・キーを弾いても音は鳴りません）

アルペジオ・キー



アルペジオ・キーは各弦専用のキーです。コード・インストゥルメントが選択されている時、コードの構成音が各アルペジオ・キーに自動的に割り当てられアルペジオが演奏可能になります。

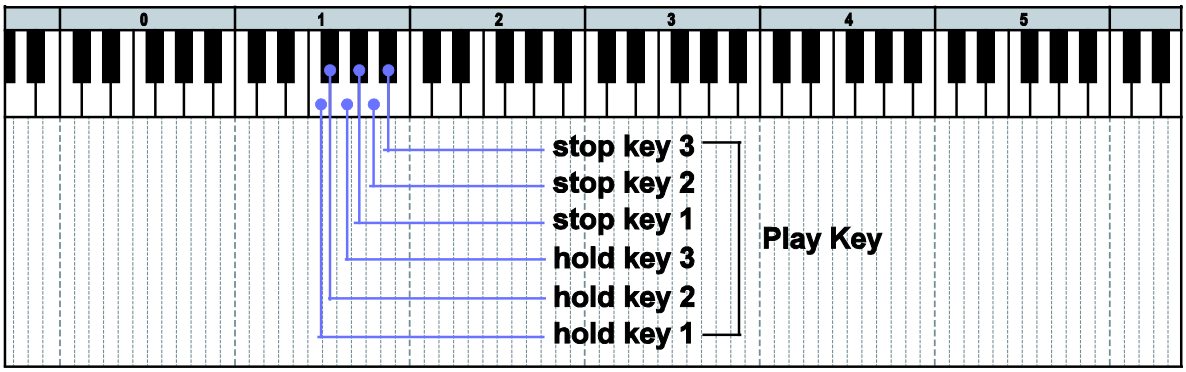
例えば、E7sus4（ルート: 6弦）が選択されている時、以下の音がアルペジオ・キーに割り当てられます。
C3 (string 1): E
B2 (string 2): B
A2 (string 3): D
G2 (string 4): A
F2 (string 5): B
E2 (string 6): E

Aadd9（ルート: 5弦)であれば、
C3 (string 1): E
B2 (string 2): B
A2 (string 3): A
G2 (string 4): E
F2 (string 5): A（ルート）
E2 (string 6): 無音

オクターブ（ルート: 5弦のB)であれば、
C3 (string 1): 無音
B2 (string 2): 無音
A2 (string 3): B
G2 (string 4): ピッキング・ノイズ
F2 (string 5): B（ルート）
E2 (string 6): 無音

**この機能は、いわゆる「アルペジエイター」ではありません。コードの構成音を弦ごとに独立して鳴らす機能です。*

プレイ・キー



Hold Key 1 [F1]: フレット・ノイズ&ポジション・チェンジ・ノイズ
ホールド・キー、F1 を押さえたままノート・オフするとフレット・ノイズおよびポジション・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）が鳴った後、音が止まります。

Hold Key 2 * [F#1]: グリス・ダウン / アップ
ホールド・キー、F#1 を押さえたままノート・オフするとグリス・ダウン / アップが鳴った後、音が止まります。

＊FXインストゥルメント選択時はグリス・ダウン / アップは鳴りません。

Hold Key 3 [G1]: ピック・ストップ・ノイズ&フィンガー・リリース・ノイズ
ホールド・キー、G1 を押さえたままノート・オフするとピック・ストップ・ノイズとフィンガー・リリース・ノイズが鳴り、音が止まります。

Stop Key 1 [G#1]: ブリッジ・ミュート・ノイズ
ストップ・キー；G#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）が鳴った後、音が止まります

Stop Key 2 [A1]: ピッキング・ノイズ
ストップ・キー；A1 を打鍵するとピッキング・ノイズが鳴った後、音が止まります。

Stop Key 3 [A#1]: リピート・キー
ストップ・キー；A#1 を打鍵すると直前に弾いた音と同じ音が鳴ります。

プレイ・キーはカスタマイズ可能です。詳細は、‘プレイ・キー（ホールド・キーとストップ・キー）’ のセクションをご参照ください。

クリケット

(キー・スイッチ: B2)

「クリケット奏法」とはメタルやロックのギタリストがアームを使ってソロなどで行う奏法です。弦をピッキングした後、アームを叩いて揺らすことにより、コオロギ（cricket）の鳴き声のような独特のトレモロ・サウンドを出すことができます。クリケット奏法は、シングル・ノートが選択されている状態でかつ１、２、３弦のうちいずれかが選択されている時に演奏可能です。通常のサスティン・サンプル打鍵した後、B2キーを押すことでクリケットのサンプルがトリガーされます。（ストップ・キーで行う動作と同様です）

もしクリケット奏法を行いたい場合に弦自動選択機能により４、５、６弦のいずれか選択されてしまっている場合は、ストリング・セレクト・キースイッチまたはMIDI CC# 53を使用して強制的に１、２、３弦のうちのいずれかを選択することによりクリケット奏法を行うことができます。（但し、３弦の最低音、すなわちF２よりも低い音では無効となり、状況に応じて４、５、６弦のいずれか選択され、クリケット奏法は行うことはできません。）
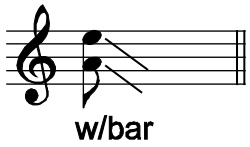
Pinch Harmonics（ピッキング・ハーモニクス）



ノート・ベロシティが125より高い場合、ハイ・ベロシティ・インストゥルメントの「pinch harmonics」（ピッキング・ハーモニクス)がトリガーされます。２つのピッキング・ハーモニクスのバリエーションがMIDI CC# 2を使用して切り替え可能です。

MIDI CC# 2
0 – 63: type 1
64 – 127: type 2

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



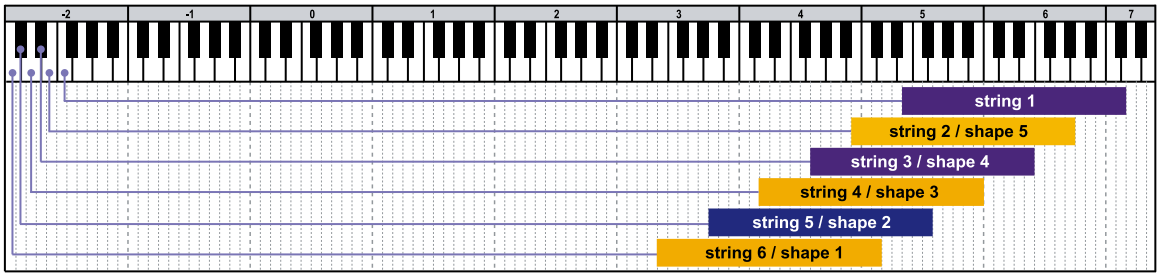
5th-dyad chordが選択された状態でノート・ベロシティが125より高い場合、ハイ・ベロシティ・インストゥルメントの 「5th dyad whammy bar 」がトリガーされます。

各インストゥルメントのハイ・ベロシティ・インストゥルメントに対する割り当てはカスタマイズ可能です。詳細は、‘ハイ・ベロシティ・インストゥルメント’のセクションをご参照ください。

ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ

SPI は状況に応じて自動的に弦およびフレット・ポジションを自動的に選択しますが、キー・スイッチを使用することにより強制的に任意の弦(またはルート弦)を指定することができます。ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチは次のノート・オンに対してのみ効力を持ちます。(ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチはカスタマイズ可能です。詳細は　'ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ'　のセクションをご参照ください)　また、ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチは現在選択されているコードの違う押さえ方のコード・フォーム(= chord shape)に切り替えたい場合、それを選択する場合にも使用されます。あらかじめ用意されているコード・フォームのバリエーションは マッピングおよびキー・レンジをご参照ください。

ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ(初期設定)



MIDIノート名とノート番号

key switch	MIDI note #	string / chord shape
F-2	5	string 1
E-2	4	string 2 / Chord shape 5
D#-2	3	string 3 / Chord shape 4
D-2	2	string 4 / Chord shape 3
C#-2	1	string 5 / Chord shape 2
C-2	0	string 6 / Chord shape 1

MIDI CCによる強制弦指定

MIDI CC# 53 を使用して強制的に弦を指定してその弦にとどまる事ができます。

MIDI CC# 53:

0: 強制弦指定 OFF
1 - 21: string 6 / chord shape 1
22 - 43: string 5 / chord shape 2
44 - 65: string 4 / chord shape 3
66 - 87: string 3 / chord shape 4
88 - 99: string 2 / chord shape 5
100 - 127: string 1

[ヒント] ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチとは異なり、MIDI CC# 53 を使用した弦指定ではその弦の音域内であれば、指定した弦に永続的にとどまることできます。

[注意] 必要のない場所では MIDI CC# 53 の値を 0 に戻すことを忘れないようご注意ください。MIDI CC# 53 はストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチよりも優先され、MIDI CC# 53 が有効な場合、ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチは無効になります。

Forced hammer-on / pull-off（強制ハンマリング/プリング機能）

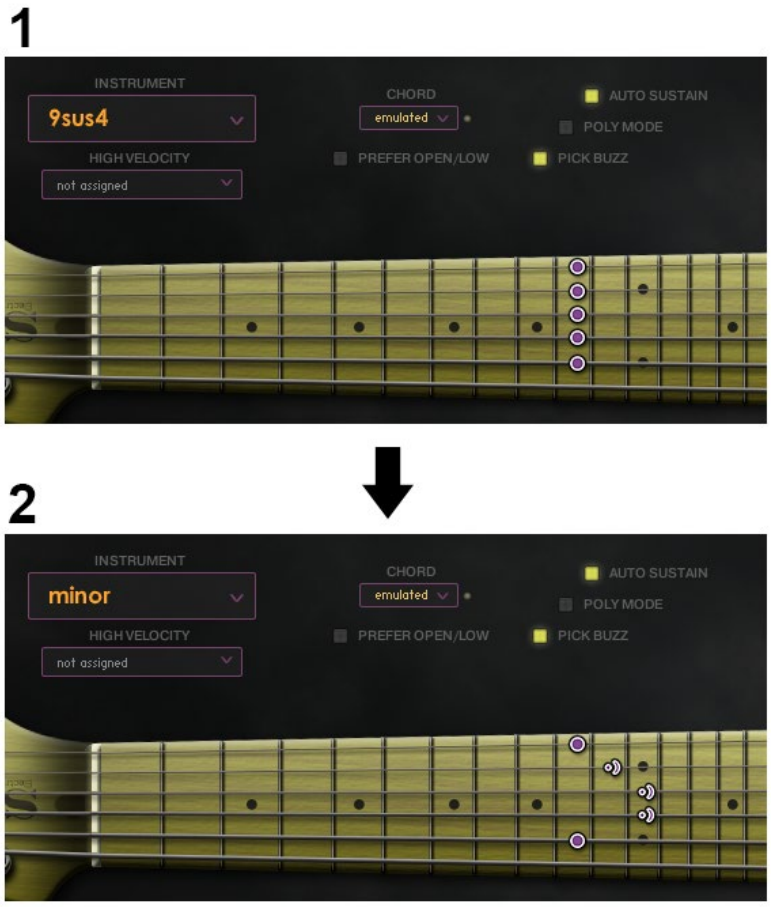
この機能を使用すると、通常のサスティンのサンプルの代わりにハンマリングまたはプリングのサンプルを鳴らすことができます。例えば、この機能とストリング・スキップ・キー・スイッチを併用することで、あるコードを鳴らした後、そのコードの構成音の内、特定の弦だけをハンマリングまたはプリングすることなどが可能です。有名な曲を例にとると、「Long Train Running」のイントロのギターのように、コードの一部の音だけをハンマリング付きで演奏することができます。
Forced hammer-on / pull-off は MIDI CC# 15 で有効化/無効化することができます。

MIDI CC# 15
0: OFF
1 - 63: Forced hammer-on
64 - 127: Forced pull-off

［注意］この機能を使用する場合はコード・モードを「emulated」にしてから使用してください。

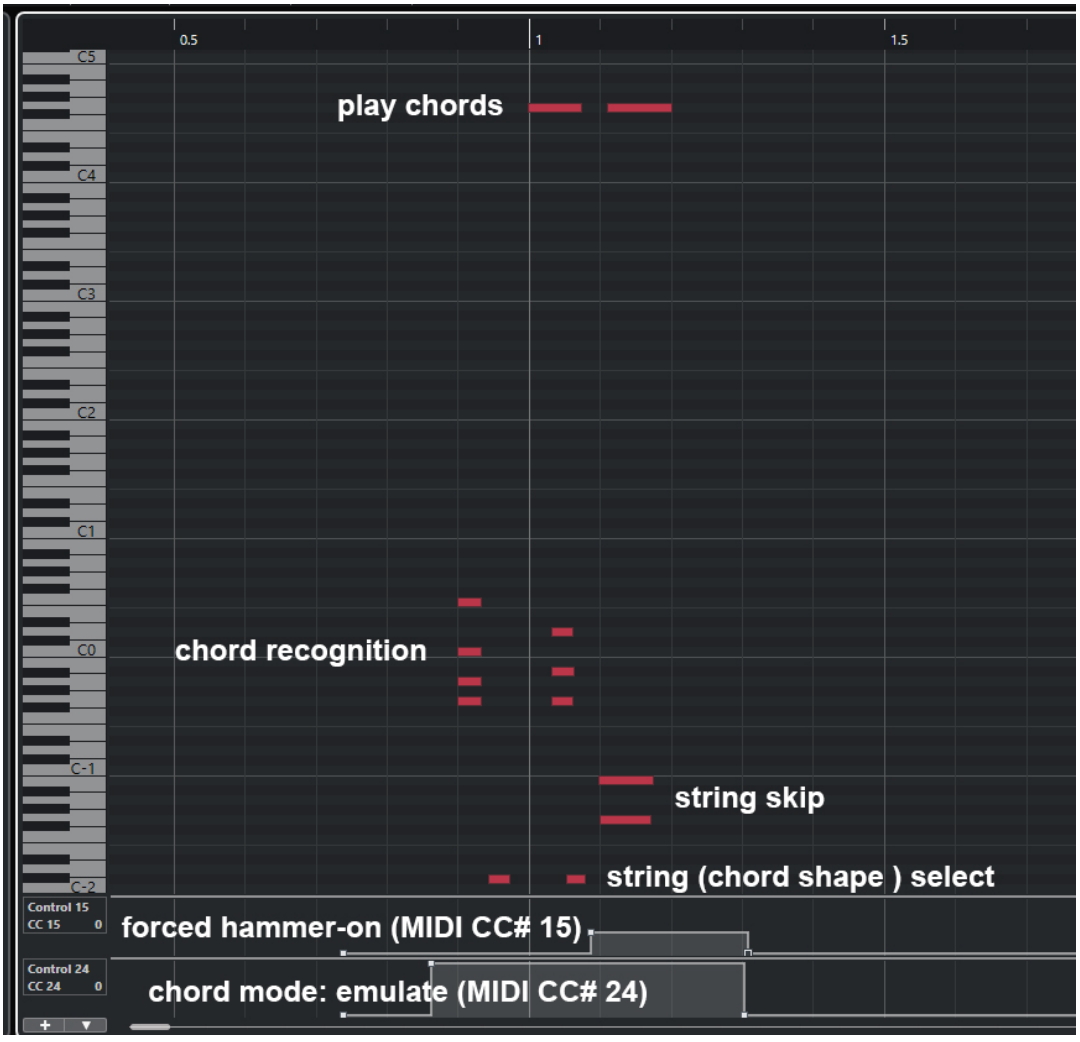
使用例

以下の例ではハンマリング付きのマイナーコードを鳴らします。最初のコード、G9sus4を鳴らしてから１、５弦はそのまま鳴らしたまま２、３、４弦のみをハンマリングします。こうしたハンマリングを加えることにより、結果としてハンマリング付きの Gm（Gマイナー）になります。



打ち込み例

1. MIDI CC# 24に127の値を送信し、コード・モードを「emulated」にしてください。
2. インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの範囲内で G-1, A-1, C0, F0 を入力し、コード認識により9sus4が選択された状態にします。
3. 9sus4で演奏可能な複数のコード・フォーム(= 「chord shape」)から特定のフォームを選択します。この例ではshape2,を選択します。ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチC#-2を入力してこのshpae2が選択された状態にします。
4. ノーマル・キーのG4を弾くと「G9sus4」が鳴ります。
5. 「G9sus4」を鳴らした後、次のコードに移行する前にMIDI CC# 15に1から63の値(1から63まで間であれば可)を送信し、強制ハンマリング機能を有効にします。
6. インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの範囲内で G-1, A#-1, B0 を入力し、コード認識によりGmが選択された状態にします。
7. Gmで演奏可能な複数のコード・フォーム(= 「chord shape」)から特定のフォームを選択します。この例ではshape2を選択します。ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチC#-2を入力してこのshpae2が選択された状態にします。
8. 1弦と5弦は「G9sus4」で鳴らしたままの状態で2、3、4弦のみをハンマリングするために、ストリング・スキップ・キー・スイッチを使用します。5弦をスルー（スキップ）させるキー・スイッチ「G-2」、 1弦をスルーさせるキー・スイッチ「B-2」を入力します。
9. ノーマル・キーのG4を弾くと2、3、4弦のみがハンマリングされ、「Gm」が鳴ります。

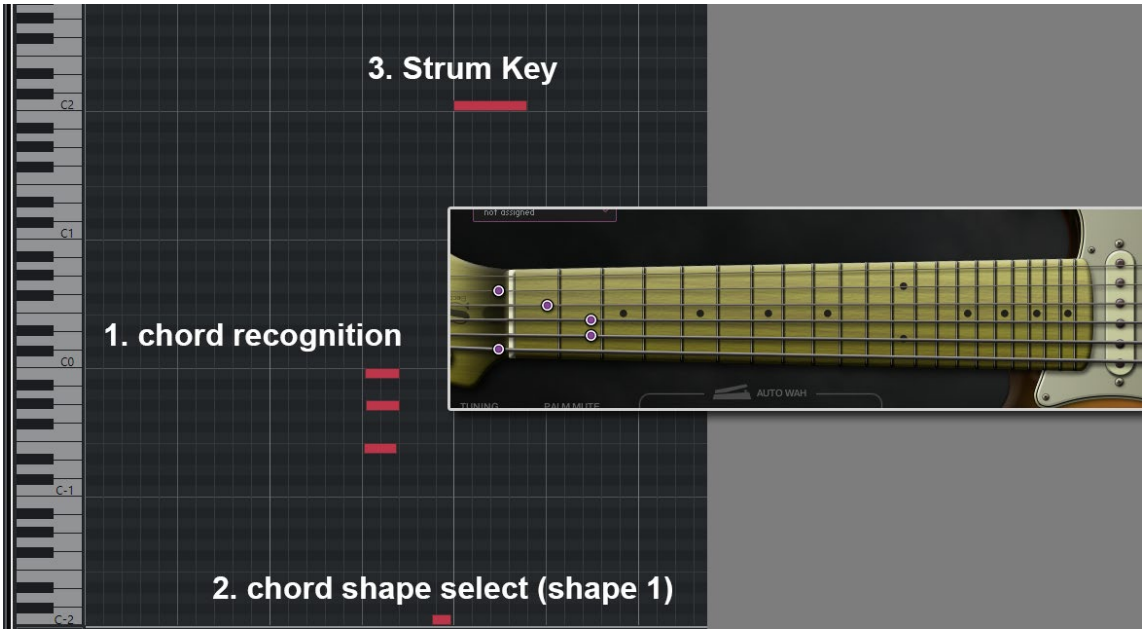


［ヒント］ストラムキー/アルペジオキー使用時のコードシェイプセレクト

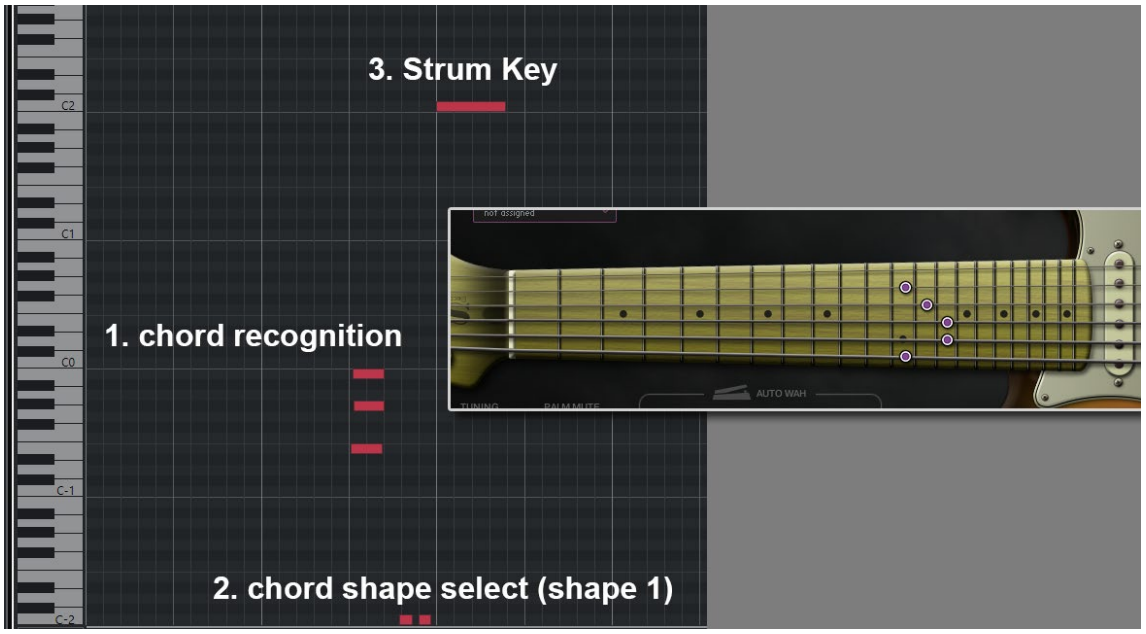
コードシェイプ（コードフォーム）の選択方法

1. インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの範囲（C-2 – E1）でコード認識を行う
2. コードシェイプセレクト・キースイッチを1回または2回押す
3. ストラムキーまたはアルペジオキーを弾く

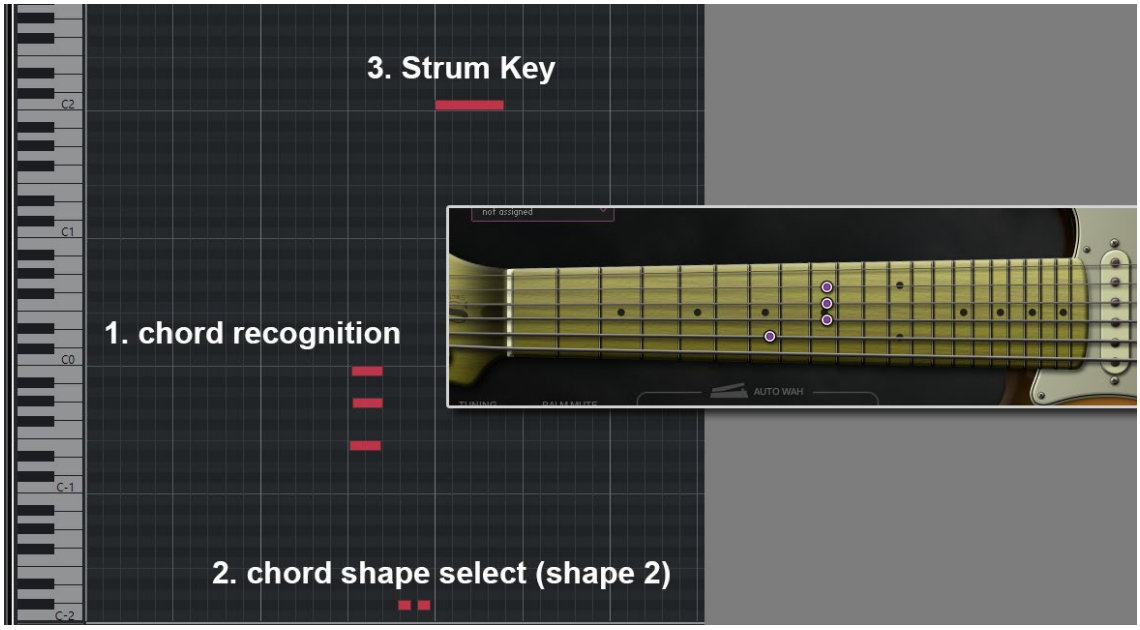
コードシェイプセレクト・キースイッチを**一回だけ**押すと、そのコード・フォームの演奏可能な一番低いポジション(同一ルート弦上の1番目のオクターブ内のポジション)が選択されます。



コードシェイプセレクト・キースイッチを**２回連続**で押すと、そのコード・フォームの演奏可能な一番低いポジションの12フレット上(同一ルート弦上の2番目ののオクターブ)のポジションが選択されます。



コードシェイプセレクト・キースイッチを2回連続で押しても2番目のオクターブが演奏可能なポジションの範囲外（フレットボードの範囲外）であれば、1番目のオクターブ内のポジションが選択されます。



* コードシェイプセレクト・キースイッチ 3 回連続で押した場合、演奏可能な一番高いポジション（2 番目または 1 番目のオクターブ内のポジション）が選択されます。(SC は 21 フレットのギターなので同一弦において 3 番目のオクターブが無いためです)



インストゥルメントのカスタマイズ

フレットボード

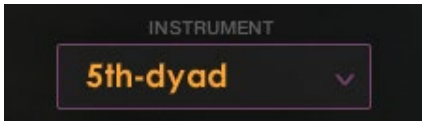


フレットボードは現在演奏されているピッキング方向（ダウンまたはアップ）、フレット・ポジション、奏法を表示します。SPIは状況に応じて最適な弦およびフレット・ポジション、コード・シェイプを自動的に選択します。また、ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチやMIDI CC# 53を使って手動で弦を選択することも可能です。



フレットボードを表示するには、「Fretboard」のタブをクリックしてください。

Instrument（メイン・ンストゥルメント）



現在選択されているインストゥルメント(奏法)です。インストゥルメントはインストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ使用して選択できますが、このプルダウンメニューをクリックしてインストゥルメントを選択することもできます。

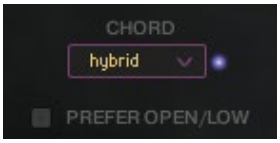
High velocity instrument（ハイ・ベロシティ・ンストゥルメント）



この部分に現在選択されている[ハイ・ベロシティ・インストゥルメント]が表示されます。このプルダウンメニューをクリックして現在選択されているメイン・インストゥルメントで使用するハイ・ベロシティ・インストゥルメントを変更することも可能です。

Chord（コード）

（コード・インストゥルメント選択時のみ有効）



Sampled chord mode（サンプル・コード・モード）

Hybrid　- 実際に演奏された本物のコード・サンプルを鳴らします。もしコード・サンプルが無い場合はエミュレート・コードが鳴ります。コード・サンプルが鳴った時は青い LED のグラフィックが光ります。

emulated　- エミュレート・コードのみを鳴らします。本物のコード・サンプルがマッピングされているキー・レンジであっても、エミュレート・コードが鳴ります。

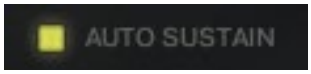
サンプル・コード・モードは MIDI CC# 24 で選択することも出来ます。

prefer open/low（オープン・コード/ロー・コード/ロー・ポジション優先）

「prefer open/low」が ON の時、コード(dyad chord を除く)演奏時は オープン・コードまたはロー・ポジションのコード、シングル・ノートのインストゥルメントを演奏時には自動的 7 フレット以下のポジションが選択されます。この機能は MIDI CC# 21 で ON/OFF が可能です。

この機能が ON の場合、コード(dyad chord を除く)演奏時、レガート・スライドは無効になります

Auto sustain（オート・サスティン）



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。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、キーボード演奏時に比べて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SPI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スに行うことのできる理由のひとつです。

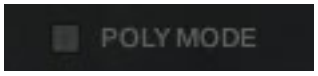
オート・サスティンがOFFの場合、ノート・オフ時に音はストップします。（通常のキーボード演奏のように）

オート・サスティンのON/OFFはMIDI CC# 54で行うことも可能です。

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（一時的なポリ・モード）:
アルペジオを演奏したい場合、サスティンペダル(MIDI CC# 64)使用してそれを行うことができます。サスティンペダルがONの時、ポリ・モード(poly mode)が一時的に有効となり、瞬時にポリフォニ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、鍵盤から手を離し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になった瞬間にポリ・モードは自動的に解除されます。

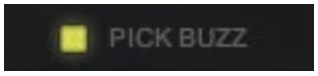
Poly mode（ポリ・モード）

（シングル・ノートのインストゥルメント選択時のみ有効）



ポリ・モードが ON の時にポリフォニック演奏が可能になります。この機能の ON/OFF は MIDI CC# 56 でも行うことができます。

Pick buzz（ピック・バズ）



この機能が ON の時、ノートのアタックにピックが弦に触れた瞬間のノイズを加えます。（これにより、さらにリアルかつナチュラルなサウンドになります）この機能の ON/OFF は MIDI CC# 25 でも行うことができます。

Roundrobin mode（ラウンドロビン・モード）

（シングル・ノートのインストゥルメント選択時のみ有効）



4つのラウンドロビン・モードが選択可能です。（‘ラウンドロビン’とは、同じベロシティで音を連打しても連続して同じサンプルを再生させないことにより‘マシンガン・エフェクト’を防ぐ再生方法です） MIDI CC# 42を使用して選択することもできます。

MIDI CC# 42	Roundrobin mode
0 – 9	Off A
10 – 19	2 roundrobin A
20 – 29	3 random A
30 – 39	4 random A
40 – 49	Off B
50 – 59	2 roundrobin B
60 – 69	3 random B
70 – 79	4 random B
80 – 89	4 random AB
90 – 99	6 random AB
100 – 127	8 random AB

「A」は主にSC2で新たにレコーディングされたサンプルを使用し、「B」は主にSC1でレコーディングされたサンプルを使用します。「AB」は両方をランダムに使用します。

「A」が選択されている状態で、そのフレット・ポジションには「A」のサンプルが無い場合は自動的に「B」のサンプルが選択されます。同様に、「B」が選択されている時に「B」が無いフレット・ポジションが演奏される場合は自動的に代わりに「A」が選択されます。

「A」と「B」の音色の違い

A:
Bに比べてベロシティ・レイヤー間の音量差が小さく、一定の音量範囲内での同音連打のフレーズに適しています。

B:
Aに比べて強めのピッキングで明るいサウンドで、ベロシティ・レイヤー間の音量差は大きめとなります。

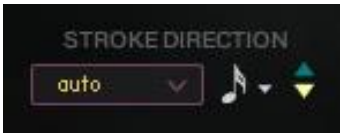
Stroke speed（ストローク・スピード）

（エミュレート・コード演奏時のみ有効）

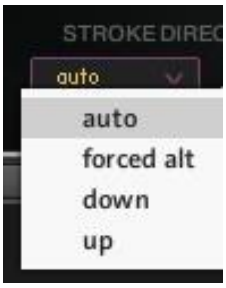


「fast」および「slow」、それぞれの値は、コード・ストロークを行う際、弦にピックが当たった瞬間から次の弦にピックが当たるまでのタイムラグ(単位：ms)を表しています。MIDI CC# 3 の値が 0 - 63 の場合、「fast」の設定値が適用されます。使われます。MIDI CC# 3 の値が 64 - 127 の場合、「slow」の設定値が適用されます。各設定値は MIDI CC# 22 (fast)、MIDI CC# 23 (slow)でも変更可能です。

Stroke direction（ストローク方向自動検出）



Stroke direction mode (ストローク方向モード)

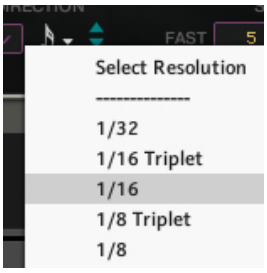


4つのストローク方向モードがあります。MIDI CC# 58でも変更可能です。

auto (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（レゾリューション）

‘auto’（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。ストローク方向は現在の拍子位置によって決定されます。MIDI CC# 57による変更も可能です。



midi CC# 57	resolution
0 - 25	8th
26 - 50	8th Triplet
51 - 75	16th
76 - 100	16th Triplet
101 - 127	32nd

Stroke direction（ストローク方向の表示）



‘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）

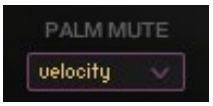
重要: ストローク自動検出機能はDAW（シーケンサー）がストップ状態の時は、参照すべき拍の位置情報が存在しないため機能しません。

Release time（リリース・タイム）



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スにつながります。推奨値は 50 - 80ms 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等によって異なります。リリース・タイムは MIDI CC# 62 により変更することも可能です。

Palm mute（ミュート）



ミュート・モード（「velocity」または「modulation wheel」）をこの画面でも選択可能です。

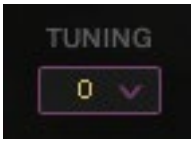
Volume / Tone（ボリューム / トーン）



TONE ノブはピックアップからのダイレクト信号の音の明るさを調整します。

VOLUME ノブはピックアップからのダイレクト信号の音量を調整します。

Tuning（チューニング）



最低で-4まで低いチューニング（low C）を選択することができます。

＊-3 以下の低いチューニングが連託されている場合、ノーマル・キーの音域は 1 オクターブ高い音域に移動されます。これは、C#3 以下のキーはすでに何らかの機能のために使用されているためです。（C3 はアルペジオ・キー、C#3 はストラム・キー）

tuning	tuning
0	E A D G B E
-1	D# G# C# F# A# D#
-2	D G C F A D
-3	C# F# B F A D
-4	C F A# E G# C#

MIDI CC# 27で選択することも可能です。

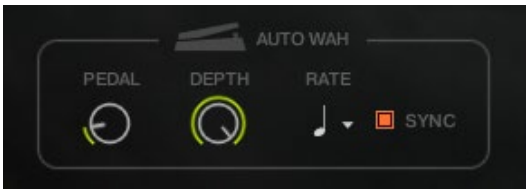
midi CC# 27	tuning
0 – 25	0
26 – 50	-1
51 – 75	-2
76 – 100	-3
101 – 127	-4

各チューニングのノーマル・キーの最低音 / 最高音

tuning	弦	最低音（MIDI ノート番号）	最高音（MIDI ノート番号）
0	1	E5 (88)	C#7 (109)
	2	B4 (83)	G#6 (104)
	3	G4 (79)	E6 (100)
	4	D4 (74)	B5 (95)
	5	A3 (69)	F#5 (90)
	6	E3 (64)	C#5 (85)
-1	1	D#5 (87)	C7 (108)
	2	A#4 (82)	G6 (103)
	3	F#4 (78)	D#6 (99)
	4	C#4 (73)	A#5 (94)
	5	G#3 (68)	F5 (89)
	6	D#3 (63)	C5 (84)
-2	1	D5 (86)	B6 (107)
	2	A4 (81)	F#6 (102)
	3	F4 (77)	D6 (98)
	4	C4 (72)	A5 (93)
	5	G3 (67)	E5 (88)
	6	D3 (62)	B4 (83)
-3	1	C#6 (97)	A#7 (118)
	2	G#5 (92)	F7 (113)
	3	E5 (88)	C#7 (109)
	4	B4 (83)	G#6 (104)
	5	F#4 (78)	D#6 (99)
	6	C#4 (73)	A#5 (94)
-4	1	C6 (96)	A7 (117)
	2	G5 (91)	E7 (112)
	3	D#5 (87)	C7 (108)
	4	A#4 (82)	G6 (103)
	5	F4 (77)	D6 (98)
	6	C4 (72)	A5 (93)

マッピングおよびキー・レンジもご参照ください。

Auto Wah（オート・ワウ）

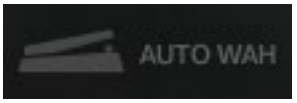


オーディオ信号がエフェクト・セクションに送られる前の段階でオート・ワウのエフェクトを加えることことが可能です。

ワウ・ペダルのアイコンをクリックすることでオート・ワウをON / OFFすることができます。



ON



OFF

Pedal
オート・ワウ・エフェクトの周波数をコントロールします。

Depth
オート・ワウ・エフェクトの変化幅をコントロールします。

Rate
オート・ワウ・エフェクトのスピード（周期）をコントロールします。

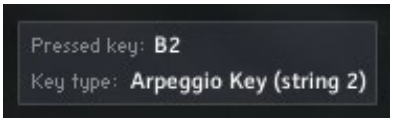
Sync
オート・ワウ・エフェクトのテンポへの同期のON / OFFを行います。

[参考] このオート・ワウ機能をマニュアル・ワウとして使用することは可能か？
可能ですが、コンピュータや接続機器のスペックやその他の状況によって注意が必要です。
もしオートではなく、ペダルを任意に動かしたい場合（＝「マニュアル」）、エフェクト・セクションで選択可能な「Cry Wah」でPedalのパラメータをMIDI CCに割り当てて使用することをお勧めします。「Cry Wah」はマニュアル・ワウです。このオート・ワウ機能はKontaktの仕様の関係上、「Cry Wah」よりもCPU負荷が各段に高くなります。このオート・ワウ機能はあくまであらかじめワウのかかり方を事前に設定した上で使用する、名前の通り「オート・ワウ」として実装されています。このオート・ワウ機能の各パラメータもMIDI CCで変更可能ですが、オート・ワウのON / OFF（ペダルのアイコン）以外はMIDI CCやKontrol Keyboardなどの外部機器から演奏中にリアルタイムに変更を行うとこを推奨していません。このオート・ワウ機能の各パラメータをMIDI CCで変更可能になっている理由は、曲の開始前にMIDI CCによるオート・ワウの設定を行うためです。もしMIDI CCや外部機器からこのオート・ワウ機能の各パラメータを演奏中にリアルタイムに変更して音切れやノイズなどが無く音が鳴り続ければ、それで問題ないと思いますが、どうしてもこのオート・ワウ機能をマニュアル・ワウとして使う場合はDepthを最小にした状態でPedalをコントロールすることによって、マニュアル・ワウのように使うことができます。（しかし、わざわざCPU負荷の高いほうを使うよりはエフェクト・セクションの「Cry Wah」を使ったほうが良いと思います）
「Cry Wah」にはオート機能はないので、オート・ワウが必要な場合はこちらを使用してください。

Key information（キー情報）

打鍵されたキーの情報

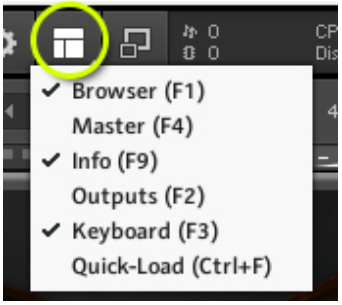
打鍵(note on)されたキーのMIDIノート名と、そのキーに割り当てられている機能の種類を表示します。



Kontakt PlayerのヴァーチャルキーボードとInfo Pane

Kontakt Playerのヴァーチャル・キーボードとInfo Pane(インフォペイン)が表示された状態の時、ヴァーチャル・キーボード上の鍵盤にマウスカーソルを合わせると、そのキーのMIDIノート名と、そのキーに割り当てられている機能を表示します。





Kontakt Playerのヴァーチャル・キーボードとInfo Paneを表示するには、Kontakt Playerのワークスペース・マネージメント・アイコン（右の写真の左上の丸で囲ったアイコン）をクリックし、「Info (F9) ‘」と「Keyboard (F3)」にチェックが入った状態にしてください。

Kontakt Playerのヴァーチャル・キーボードとInfo Paneは以下の情報を表示します。

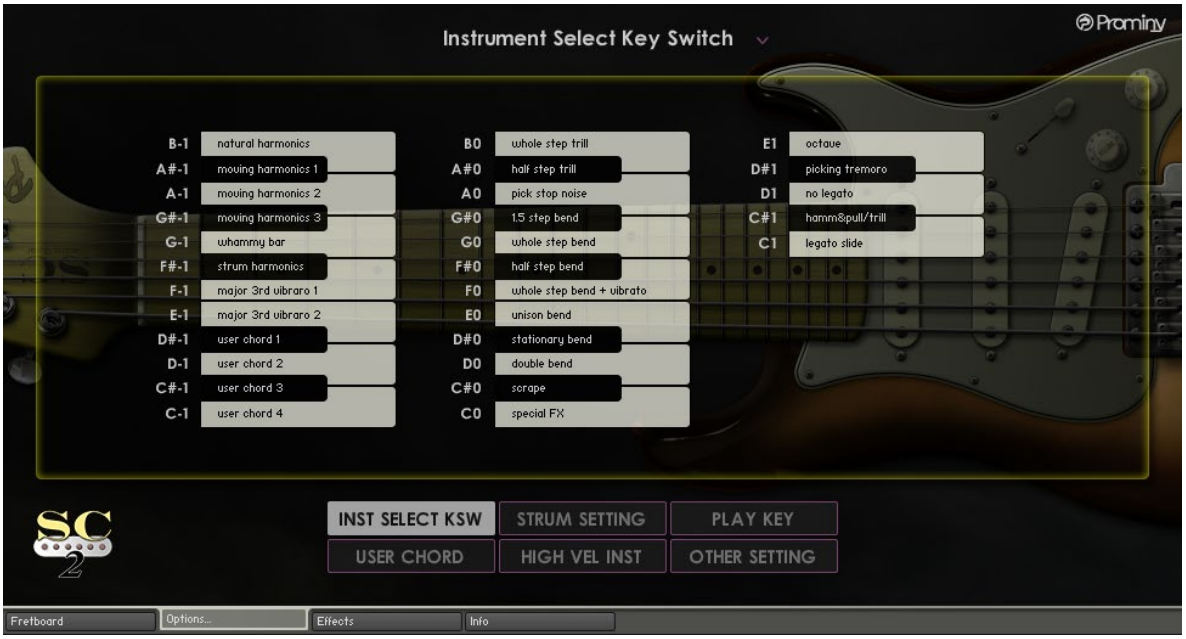
キーの色

- キー・レンジ
- 現在選択されているストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ
- 現在選択されているインストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ

ヴァーチャル・キーボード上のキーにマウスカーソルを合わせた時に表示される情報

- MIDIノート名
- 割り当てられて機能の種類
- 選択対象となる奏法(インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの場合)
- 選択対象となる弦（ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチの場合）
- 選択対象となる弦（ストリング・スキップ・キー・スイッチの場合）
- 演奏対象となる弦（アルペジオ・キーの場合）
- 割り当てられた機能や演奏対象となるサンプル(プレイ・キーの場合)

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ



インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ（コード認識機能付き）

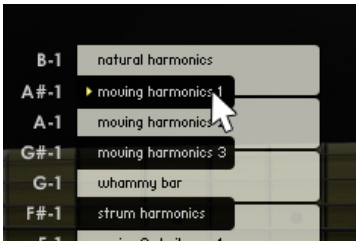
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチを使用して演奏したいインストゥルメント(奏法)を瞬時に切り替えることができます。インストゥルメントに自由にキー・スイッチ割り当て、独自のキー・レンジ設定を作ることができます。インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの範囲(C-2からE1)にはコード認識機能が備わっています。あるインストゥルメントが割り当てられている一つのキー・スイッチを押してそのインストゥルメントを選択する、という通常のスイッチング方法に加えて、インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの範囲でコードの構成音(=‘コード認識コマンド’)を押さえてコードを検出させてコード・インストゥルメントを選択する方法も可能です。つまり、コード・インストゥルメントに関してはどのキー・スイッチにどのコードが割り当てられているかを覚えておく必要が無いということになります。

シングル・ノート、FX、その他頻繁に使用するインストゥルメントをインストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ範囲内の高いほうのキーに割り当て、その他は低いほうのキーに割り当て、頻繁に使うコード以外は、コード認識機能で選択する、というのがお勧めの設定です。

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの確認および設定方法



‘options…’タブをクリックして「INST SELECT」ボタンをクリック



設定を変更したいキーをクリック

プルダウンメニューからそのキー・スイッチに割り当てたいインストゥルメントを選択

＊ プルダウンメニューの右部分に（かなり細めですが）スクロールバーがあります。FXインストゥルメント等を選択したい場合はスクロールダウンしてください。



MIDI CCによるInstrument Select Key Switchのカスタマイズ

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチはMIDI CC# 44、45、46を使用してカスタマイズすることも可能です。例えば、‘no legato’をE1のキー・スイッチに割り当てたい場合、MIDI CC# 44に40（=E1のMIDIノート番号)を送信し、次にMIDI CC# 45に0（=インストゥルメントの種類: single note)を送信、最後にMIDI CC# 46に3（=インストゥルメント番号を送信します。

<table>
<tr><td>MIDI CC# 44</td><td>キー・スイッチのMIDIノート番号
12 - 40</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 45</td><td>インストゥルメントの種類
0: single note / 1: dyad chord / 2: chord / 3: FX, etc.</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 46</td><td>変更の対象とするインストゥルメント番号（inst.#)

(single note)
1: legato slide
2: hamm&pull/trill
3: no legato
4: picking tremolo
5: whole step trill
6: half step trill
7: pick stop noise
8: half step bend
9: whole step bend
10: 1.5 step bend
11: whole step bend + vibrato

(dyad chord)
1: minor2nd
2: major2nd
3: minor3rd-dyad
4: major3rd-dyad
5: 4th-dyad
6: flat5th-dyad
7: 5th-dyad
8: #5th-dyad
9: 6th-dyad
10: 7th-dyad
11: maj7th-dyad
12: octave

(chord)
1: major
2: minor
3: 7th
4: m7th
5: maj7th
6: 9th
7: m9th
8: maj9
9: add9
10: sus4
11: dim7
12: aug
13: rush
14: 7flat5
15: m7flat5
16: 7sharp5
17: 6th
18: m6th
19: 69th
20: m69th
21: mMaj7
22: flat9
23: sharp9
24: madd9
25: 7sus4
26: dim
27: m7 (11)
28: m9 (11)
29: 9th (#11)
30: maj7 (#11)
31: maj9 (#11)
32: 9sus4
33: power chord
34: power 9th
51: user chord 1
52: user chord 2
53: user chord 3
54: user chord 4
55: user chord 5
56: user chord 6
57: user chord 7
58: user chord 8
59: user chord 9
60: user chord 10

(FX)
1: unison bend
2: stationary bend
3: double bend
4: natural harmonics
5: moving harmonics 1
6: moving harmonics 2
7: moving harmonics 3
8: scrape
9: whammy bar
10: special FX
11: strum harmonics
12: major 3rd vibrato1
13: major 3rd vibrato2</td></tr>
</table>

ストラム・セッティング



[ストラム・セッティングについて]

ストラム・セッティングはエミュレート・コード演奏時のみ有効となります。エディット対象となるストラム・キーがリセットされた状態からひとつでもパラメータが変更されると、そのストラム・キーを弾いた時、hybrid modeでサンプル・コードが演奏可能なキー・レンジであっても必ずエミュレート・コードが演奏されます。

サンプル・コードを演奏可能にしたい場合は「RESET」ボタンをクリックしてそのストラム・キーの設定をリセットしてください。

ストラム・セッティングの確認および設定方法



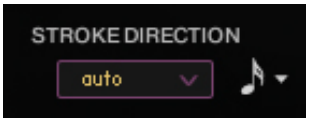
‘options…’ タブをクリックし、「STRUM SETTING」ボタンをクリックしてください。

Target key（ターゲット・ストラム・キー）



エディット対象とするストラム・キー（またはノーマル・キー）を選択します。（「N」：ノーマル・キー / 「1」- 「8」：ストラム・キー）

Stroke direction（ノーマル・キーのストローク方向）



ノーマル・キーがエディット対象として選択されている場合、ストロークの向きとして'auto'、 'down'、 'up'の中から選択できます。'auto'が選択されている場合、'resolution'（ストローク方向の検知解像度）が選択可能になります。この設定はフレットボード画面での設定と共有されます。

ストラム・キー(1-8)がエディット対象として選択されている場合、(1 - 8)' ストロークの向きとして'normal'、'down'、'up'のいずれかを選択できます。'normal'が選択されている場合、ストローク方向の設定はノーマル・キーと同じ設定が使用されます。

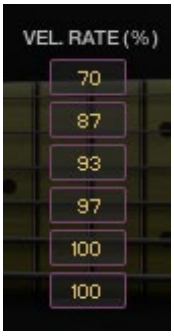
String ON / OFF（各弦のON/OFF）



特定の弦を鳴らす、または鳴らさないといった設定することが可能です。OFF に設定された弦はコード・ストロークの対象外となりピッキングされず、もし前のストロークによりその弦の音が鳴っている場合はその弦の音は止められます。

シングル・ノートのインストゥルメントが選択されている場合、この設定は無視されます。

Vel. Rate (%)(ベロシティ・レート)



ノート・オンのベロシティに対して、各弦を実際に鳴らす時にどのくらいの比率でベロシティを変換するかを弦ごとに設定することができます。ノート・オンのベロシティが 100 でベロシティ・レートが 90 %であればその弦は 90 のベロシティで鳴ります。ノート・オンのベロシティが 127 でベロシティ・レートが 100 %であればその弦は 127 のベロシティで鳴ります。

シングル・ノートのインストゥルメントが選択されている場合、この設定は無視されます。

Type（タイプ）



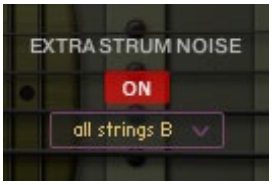
各弦をどのように鳴らすかを設定することができます。

'do nothing'

各弦のON/OFFボタンとは異なり、'do nothing'の場合は文字通りその弦に対して何もせず、その弦が鳴っていたとしてもその弦の音を止めません。この機能はコードを鳴らした後、特定の弦だけもう一度ピッキングし、その他はピッキングせず前の音を残したままにする場合に使用します。'do nothing'を有効にするにはその弦のON/OFFボタンをONにしておく必要があります。OFFの場合、'do nothing'が選択されていてもその弦の音は止まります。

シングル・ノートのインストゥルメントが選択されている場合、この設定は無視されます。

Extra strum noise（エクストラ・ストラム・ノイズ）



ON / OFF
エクストラ・ストラム・ノイズが ON の時、エミュレート・コード演奏時にストラム・ノイズ（ピッキング・ノイズ）がコードのアタックに加えられます。

Strum noise type
エクストラ・ストラム・ノイズには 4 種類あります。

all strings A: 全ての弦をピッキングしたピッキング・ノイズ
all strings B: 全ての弦をピッキングしたピッキング・ノイズ（A とはニュアンスの異なるノイズ）
lower strings: 4、5、6 弦をピッキングしたピッキング・ノイズ
upper strings: 1、2、3 弦をピッキングしたピッキング・ノイズ

エクストラ・ストラム・ノイズのボリュームは MIDI CC# 82 で調節可能です。

この設定はエミュレート・コードに対してのみ有効です。サンプル・コードやシングル・ノートのインストゥルメント演奏時には無視されます。

Reset（リセット）



現在エディット対象として選択されているストラム・キーまたはノーマル・キーのストラム・セッティングをリセットします。

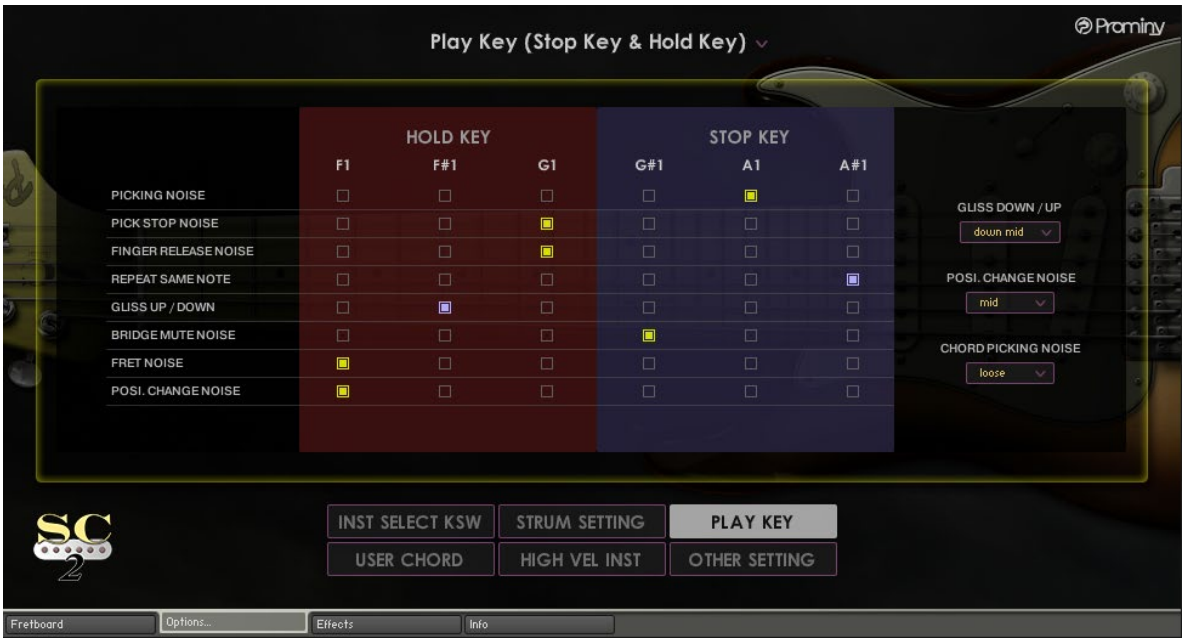
ストラム・キーのすべてのパラメータは MIDI CC によって変更可能です。（詳細は次のページ）

MIDI CCによるストラム・キーのカスタマイズ

ストラム・キーの設定はMIDI CC# 28, 74, 75, 76, 77, 78, 80, 81を使用して行うことも可能です。例えばストラム・キー5の1弦をOFFにしたい場合、MIDI CC# 74 に5(=エディット対象となるストラム・キー番号)を送信し、MIDI CC# 28 に1(=弦の番号)を送信、MIDI CC# 76 に0 (0-63: OFF)を送信します。

MIDI CC# 74	**エディット対象となるストラム・キー番号** 0: normal key (E2 - C7) 1: strum key 1 (C2) 2: strum key 2 (C#2) 3: strum key 3 (D2) 4: strum key 4 (D#2) 5: strum key 5 (F#2) 6: strum key 6 (G#2) 7: strum key 7 (A#2) 8: strum key 8 (C#3)
MIDI CC# 28	**弦番号** 0: all strings 1: string 1 2: string 2 3: string 3 4: string 4 5: string 5 6: string 6
MIDI CC# 75	**ストローク方向** 0 – 42: auto (time recognition) 43 – 85: down 86 – 127: up
MIDI CC# 76	**弦 ON / OFF** 0 - 63: OFF / 64 - 127: ON
MIDI CC# 77	**ベロシティ-・レート** 1 (min) - 100 (max)
MIDI CC# 78	**タイプ** 0 - 31: do nothing 32 – 63: normal sustain 64 – 95: mute 96 – 127: picking noise
MIDI CC# 80	**エクストラ・ストラム・ノイズ ON / OFF** 0 – 63: OFF / 64 – 127: ON
MIDI CC# 81	**エクストラ・ストラム・ノイズの種類** 0 – 31 all strings A 32 – 63: all strings B 64 – 95: lower strings 96 – 127: upper strings

プレイ・キー（ホールド・キー&ストップ・キー)



プレイ・キーの設定確認および設定方法



‘options…’タブをクリックし、「PLAY KEY」ボタンをクリックしてください。



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。上の写真のセッティング例の場合、F#1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グリス・ダウンの音が鳴ります。F1を押さえながらノート・オフすると、元の音はリリースされてピック・ストップ・ノイズとフィンガー・リリース・ノイズが鳴ります。また、また、G1を押さえたままその音をノート・オフすると元の音は止まりますが、G1のボタンはすべてOFFなので、元の音がリリースされた後は何も鳴りません。

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。上の写真のセッティング例の場合、G#1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、A1が押されると元の音は止まりますが、A1のボタンはすべてOFFなので、元の音がリリースされた後は何も鳴りません。A#1が押されると直前に弾いた音がもう一度鳴ります。

＊‘repeat same note’と‘gliss up／down’ は他の項目と一緒にONにすることはできません。

ヒント： ホールド・キーに‘repeat same note’の機能を割り当てることも可能です。リピート・キーとしてアサインされているホールド・キーが押されている状態でノート・オフすると、元の音が止まり、同じ音がもう一度鳴ります。これにより、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。

プレイ・キーの設定をMIDIコントロールチェンジで行う

ホールド・キーおよびストップ・キーのボタンはMIDI CC# 114、115、116を使用してON/OFFを行うことができます。

MIDI CC# 114でエディット対象となるプレイ・キーを選択します。

Play Key	MIDI CC # 114
hold key 1	1
hold key 2	2
hold key 3	3
stop key 1	4
stop key 2	5
stop key 3	6

次にMIDI CC# 115でON/OFFしたいボタンを選択し、MIDI CC# 116でON/OFFを切り替えます。

button	MIDI CC# 115	MIDI CC# 116
picking noise	1	0 – 63: OFF 64 – 127: ON
pick stop noise	2	
finger rel. noise	3	
repeat same note	4	
gliss down	5	
bridge mute noise	6	
fret noise	7	
position change noise	8	

Gliss up / down（グリス・ダウン）



グリス・ダウンの方向および速さを選択します。MIDI CC# 4 で選択することもできます。

MIDI CC# 4	Gliss up / down speed
0 – 19	down fast
20 – 39	down mid
40 – 59	down slow
60 – 79	up fast
80 – 99	up mid
100 – 127	up slow

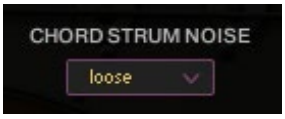
Position change noise（ポジション・チェンジ・ノイズ）



ポジション・チェンジ・ノイズの種類を選択します。MIDI CC# 20で選択することもできます。.

midi CC# 20	Position change noise type
0 - 42	soft
43 - 85	mid
86 - 127	loud

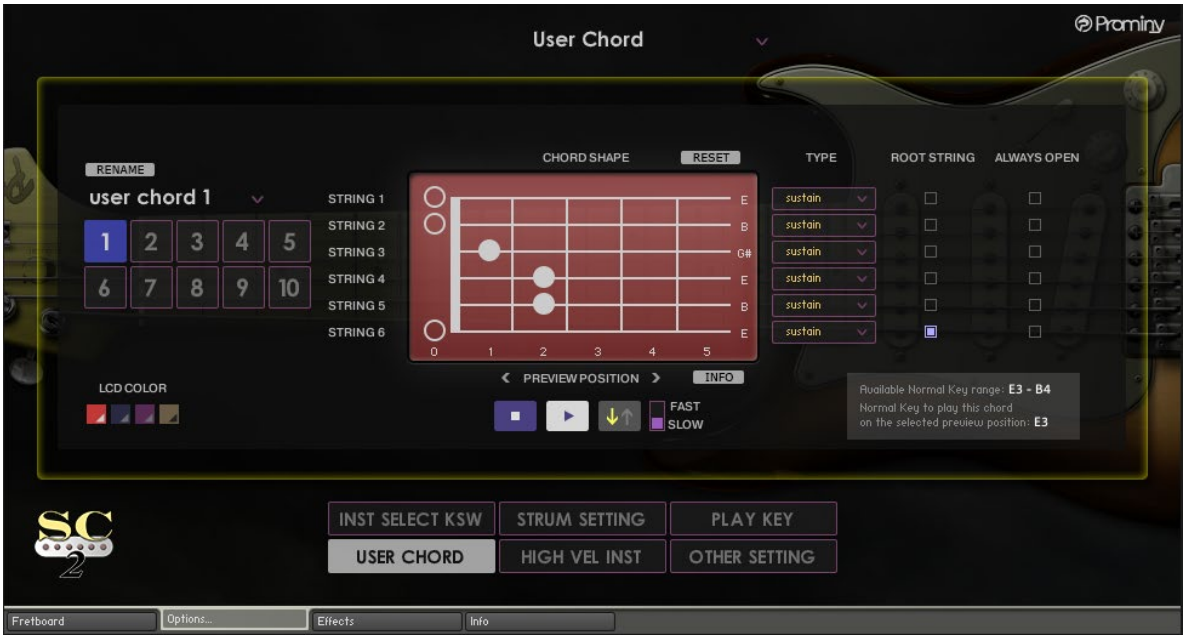
Chord strum noise（コード・ピッキング・ノイズ）



コード・インストゥルメント選択時のプレイ・キーによるピッキング・ノイズの種類を選択します。MIDI CC# 19で選択することもできます。

midi CC# 19	Chord strum noise type
0 - 63	tight
64 - 127	loose

ユーザー・コード



※ エディター画面の初期状態では開放弦から 5 フレットまでの表示となっていますが、5 フレットまでのコードしか作成できないということではありません。この機能は 5 フレットまでの特定のポジションに固定されたコードを作成するのではなく、「コード・フォーム」（コードを押さえる「形」）を作成します。**そのコード・フォームで開放弦から 20 フレットまで、実際のギターで物理的に鳴らすことができる範囲で任意のポジションでそのコードを演奏することができます。**（詳細は後述）

ユーザー・コードの設定確認および設定方法



‘options…’ タブをクリックし、「ユーザー・コード」ボタンをクリックしてください。

Target user chord（ターゲット・ユーザー・コード）



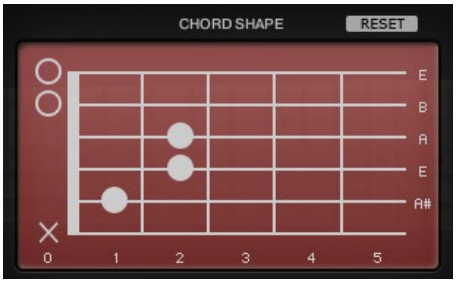
エディット対象とするユーザー・コードを選択します。

Rename（リネーム）



ユーザー・コードに独自の名前を付けることができます。ボタンを一度クリックすると名前の変更が可能な状態になります。変更終了後もう一度ボタンをクリックすると変更が確定します。

Chord shape（コード・シェイプ）



ここでコード・シェイプ（コード・フォーム）を作成することができます。

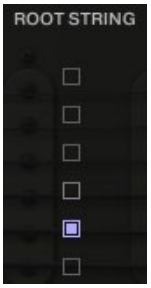
※エディター画面では開放弦から 5 フレットまでの表示となっていますが、5 フレットまでのコードしか作成できないということではありません。（詳細は後述）

Type（タイプ）



各弦をどのように鳴らすかを設定します。

Root（ルート）



コードのルートとなる弦を決定します。

Always open（強制オープン・ストリング）



このボタンが ON の弦はポジションにかかわらず、常に解放弦の音を鳴らします。

Reset（リセット）



エディット対象となっているユーザー・コードの設定をリセットします。

Preview（プレビュー）



作成したコードを鳴らして確認することができます。.

矢印ボタン（左/右）

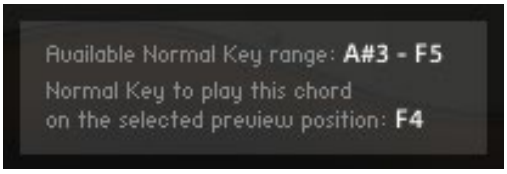


矢印ボタンをクリックするとエディット中のユーザー・コードのフレット・ポジションを左右に移動することができます。

INFOボタン



このボタンをクリックするとエディット中のユーザー・コードに関する以下の情報を表示/非表示することができます。



Available Normal Key range

そのユーザー・コードが演奏可能なノーマル・キーの範囲

Normal Key to preview the chord on the selected preview position

現在表示中のフレット・ポジションでそのユーザー・コードを鳴らす際に使用するノーマル・キー

[ヒント]
Kontakt Player のヴァーチャル・キーボードで表示されている各種キー・レンジ（範囲）はフレットボード・モニタ画面で現在演奏対象として選択されている奏法（instrument）のキー・レンジです。

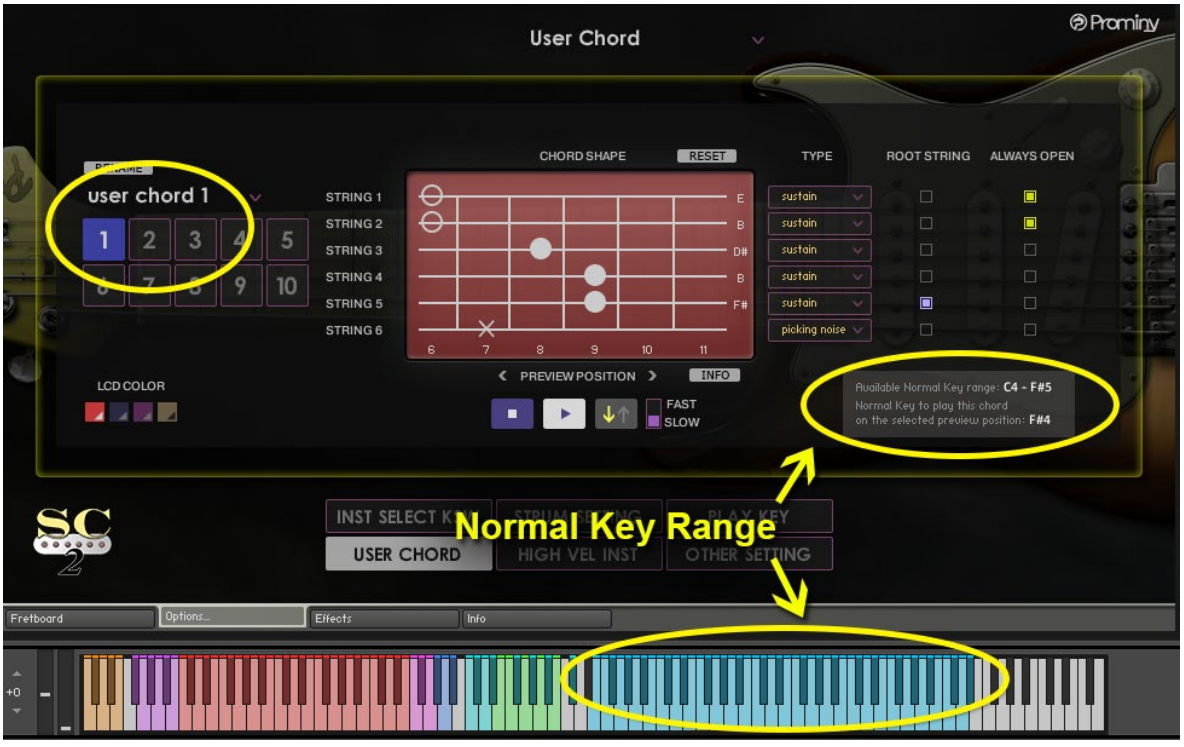
*エディット中のコードはプリビューボタンをクリックして確認することができますが、**もし Kontakt Player のヴァーチャル・キーボードやお使いの MIDI キーボード・コントローラでそのユーザー・コードを鳴らしたい場合は、フレットボード・モニタ画面でそのユーザー・コードが選択されている必要があります。***

（例: 「user chord 1」をエディット中に Kontakt Player のヴァーチャル・キーボーや MIDI キーボード・コントローラで鳴らしたい場合）



ユーザー・コード・フォーム・エディタ画面を表示する前に、まずフレットボード・モニタ画面左上にある「instrument」のプルダウンメニューから「user chord 1」を選択します。

その次にユーザー・コード・フォーム・エディタ画面を表示し、ここでも画面左上のプルダウンメニューから「user chord 1」を選択します。これを行うことにより、エディット中のユーザー・コードの演奏可能なキー・レンジが、Kontakt Player のヴァーチャル・キーボードに表示されます。

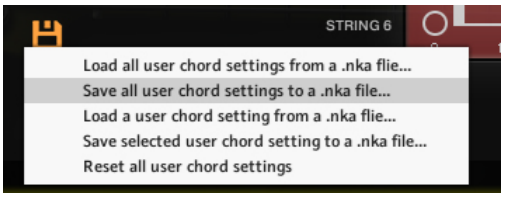


ユーザーコードの設定をファイルに保存する/ファイルから読み込む



ディスクアイコンをクリック

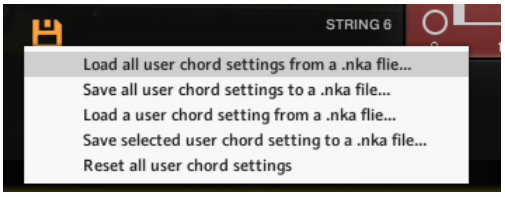
全てのユーザーコード設定を一つのファイルに保存する



「Save all user chord settings to a file…」を選択

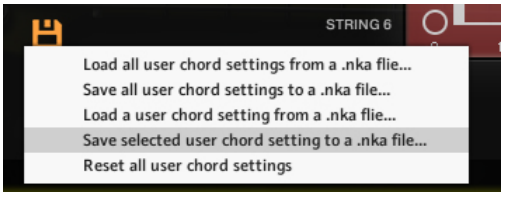
全てのユーザーコード設定を一つのファイルに保存する場合は全てのユーザーコード設定ファイル専用のフォルダを作成しその場所に保存することをお勧めします。(個別のユーザーコード設定ファイルなど、他の目的の.nka ファイルとの混同を避けるため)

全てのユーザーコード設定を一つのファイルから読み込む



「Load all user chord settings from a file…」を選択

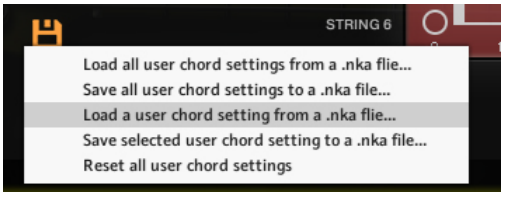
選択されているユーザーコード設定のみ（個別のユーザーコード）をファイルに保存する



「Save selected user chord setting to a file…」を選択

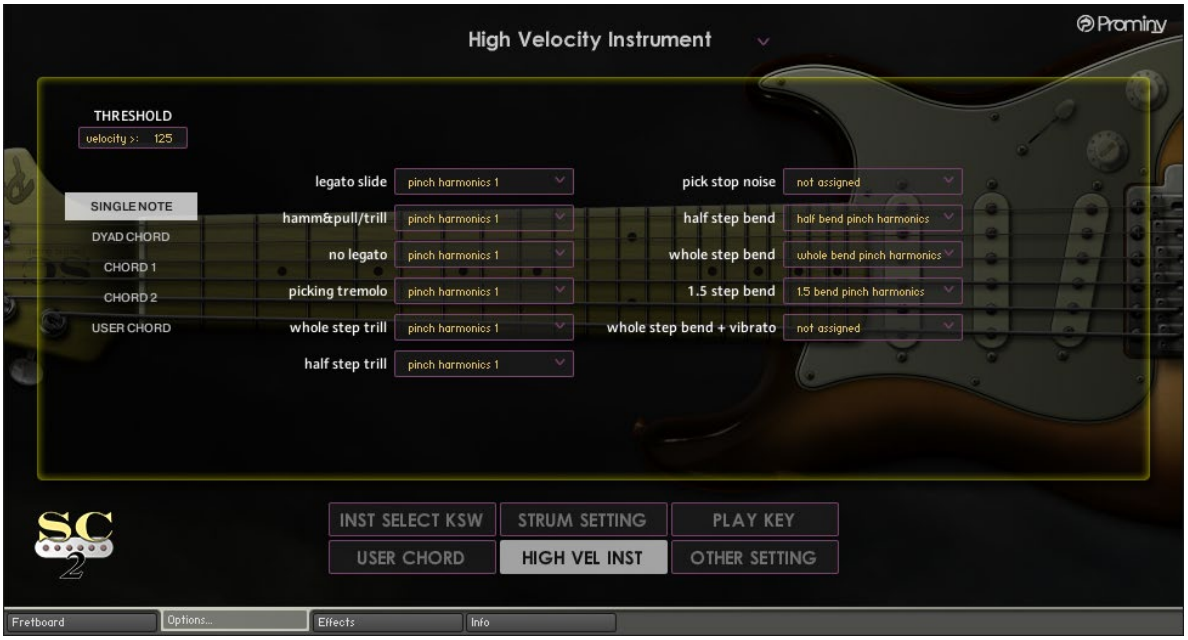
選択されているユーザーコード設定のみをファイルに保存する場合は個別のユーザーコード設定ファイル専用のフォルダを作成しその場所に保存することをお勧めします。(全てのユーザーコード設定ファイルなど、他の目的の.nka ファイルとの混同を避けるため)

個別に保存されたユーザーコード設定のファイルを現在選択中のユーザーコード番号に読み込む



「Load a user chord setting from a file…」を選択

ハイ・ベロシティ・インストゥルメントの設定

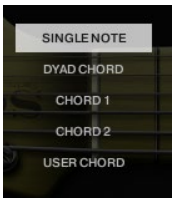


ハイ・ベロシティ・インストゥルメントはノート・オンのベロシティが設定したしきい値(Threshold)よりも大きい場合にメイン・インストゥルメントの代わりに鳴るインストゥルメントです。ハイ・ベロシティ・インストゥルメントはメイン・インストゥルメントごとに使用するハイ・ベロシティ・インストゥルメントを割り当てることができます。

ハイ・ベロシティ・インストゥルメントの設定確認および設定方法

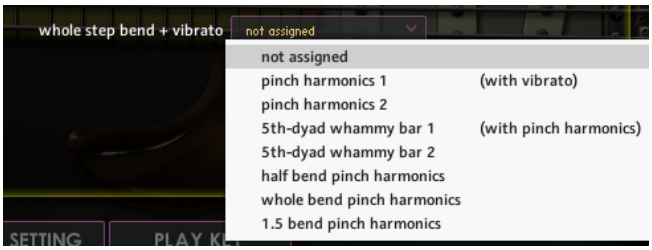


‘options…’タブをクリックし、「HIGH VEL INST」ボタンをクリックしてください。



メイン・インストゥルメント(奏法)のカテゴリを選択してください。

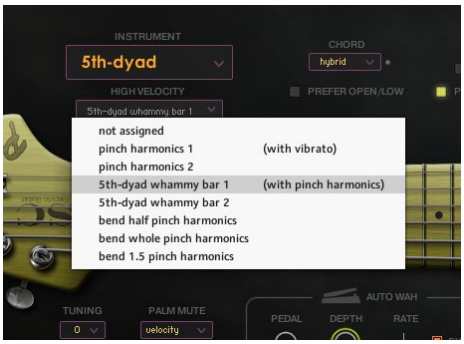
変更を行いたいメイン・インストゥルメントのプルダウンメニューをクリックすると選択可能なハイ・ベロシティ・インストゥルメントが表示されます。７つのタイプから選択可能です。そのメイン・インストゥルメントでハイ・ベロシティ・インストゥルメントを使用しない場合は「not assigned」を選択してください。


whole step bend + vibrato
not assigned
not assigned
pinch harmonics 1
(with vibrato)
pinch harmonics 2
5th-dyad whammy bar 1
(with pinch harmonics)
5th-dyad whammy bar 2
half bend pinch harmonics
whole bend pinch harmonics
1.5 bend pinch harmonics
SETTING

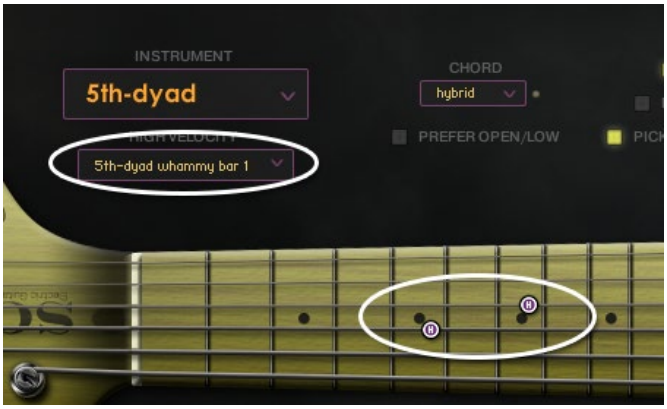
Threshold（スレッショルド）



ハイ・ベロシティ・インストゥルメントを鳴らすためのベロシティのスレッショルド・レベル（しきい値）を設定します。もしハイ・ベロシティ・インストゥルメント機能全体を無効にする場合は、この値を「127」に設定してください。

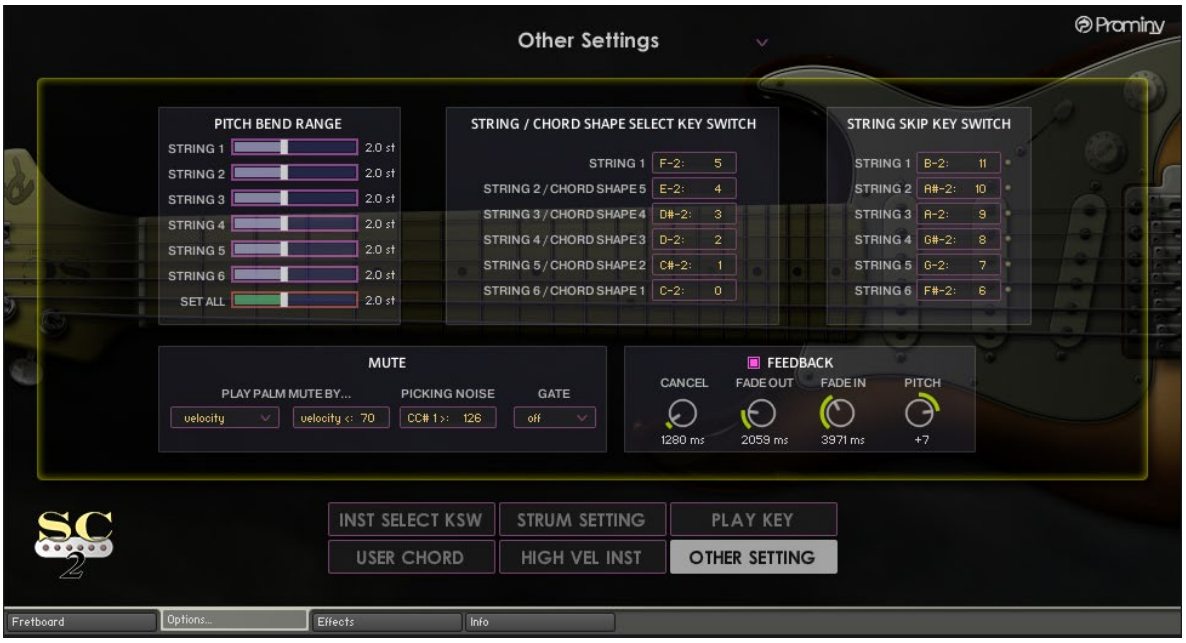


現在 Fretboard 画面で選択されているメイン・インストゥルメント用に設定されているハイ・ベロシティ・インストゥルメントはフレットボード・モニタ画面でも変更可能です。



スレッショルド・レベル（しきい値）が 125 に設定されている場合、打鍵されたノートのベロシティが 126 以上の時にその時選択されているメイン・インストゥルメントに紐づけられたハイ・ベロシティ・インストゥルメントが鳴ります。

その他の設定



その他の設定の確認および設定方法

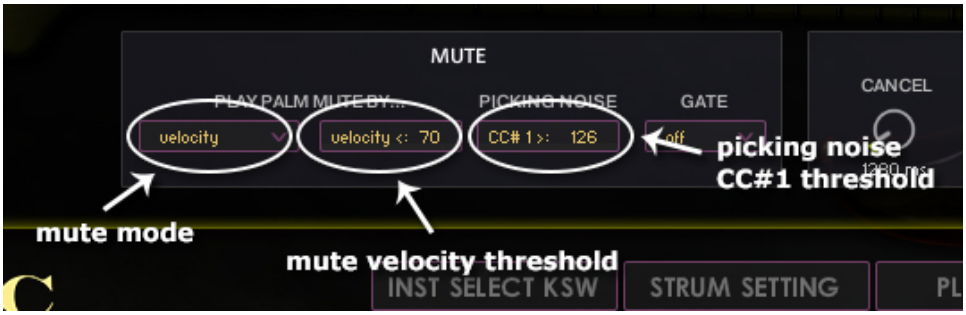


‘options…’タブをクリックし、「OTHER SETTING」をクリックしてください。

ミュート/ピッキング・ノイズ （ベロシティ・スイッチ または CC# 1）

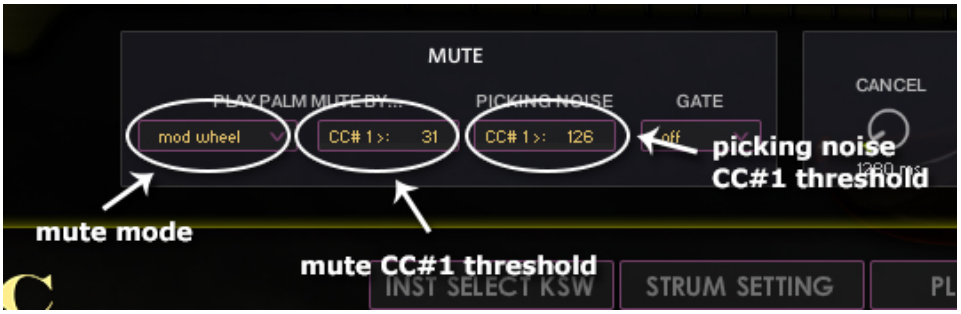
ミュート・モード: velocity （ベロシティ）

このモードではミュートとピッキング・ノイズの音はベロシティ・スイッチにより演奏することができます。打鍵時のベロシティが‘mute velocity threshold’の値より低い場合にミュートの音が鳴ります。また、打鍵時のベロシティが‘mute velocity threshold’の値より低くなおかつMIDI CC# 1の値が‘picking noise MIDI CC# 1threshold’を超えた状態で打鍵するとピッキング・ノイズが鳴ります。



ミュート・モード: mod wheel（モジュレーション・ホイール MIDI CC# 1）

このモードでは、ミュートとピッキング・ノイズの音はモジュレーション・ホイール（MIDI CC# 1)を使用して演奏することができます。MIDI CC# 1の値が ‘mute CC#1 threshold’の値を超えた状態で打鍵すると場合にミュートの音が鳴り、‘picking noise MIDI CC# 1threshold’を超えた状態で打鍵するとピッキング・ノイズが鳴ります。



ミュート・モード(mod wheel / velocity switch)や各スレッショルド・レベルは以下のMIDIコントロールチェンジで変更することができます。

MIDI CC# 48	**mute mode** 0 - 63: modulation wheel (MIDI CC# 1) / 64 - 127: velocity
MIDI CC# 49	**picking noise MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level**
MIDI CC# 50	**mute MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level**
MIDI CC# 51	**mute velocity threshold level**

ピッキング・ノイズは[ホールド・キーやストップ・キー](#)でも演奏可能です。

Pitch bend range（ピッチベンド・レンジ）



初期設定：2セミトーン（1音）、最大12セミトーン（１オクターブ）

Set all

このノブですべての弦のピッチベンド幅を一度に設定することができます。MIDI CC# 29で設定することも可能です。

各弦のベンド幅を個別に設定することにより、複数弦を使用した様々なチョーキングを再現することが可能です。例えば以下のような演奏を行うことができます。

・上の弦は半音、下の弦は1音でチョーキングする
・poly modeやコード(emulated chord)での演奏時に特定の弦のみチョーキングする、ビブラートをかける

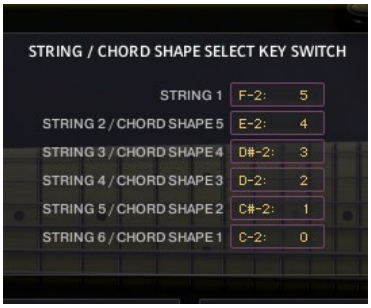
MIDI CCを使用して各弦を個別に設定する

各弦のピッチベンド幅の設定はMIDI CC# 28と30を使用して行うことも可能です。例えば2弦のベンド幅を変更したい場合、MIDI CC# 28 に2(=弦の番号)を送信、MIDI CC# 30 に設定したいベンド幅になるように適切な値を送信します。

MIDI CC# 28	**target string to edit** 1: string 1 2: string 2 3: string 3 4: string 4 5: string 5 6: string 6
MIDI CC# 30	**bend range** 0 (0 semi tone) - 127 (12 semi tones)

Set allノブおよび各弦のベンド幅のスライダーは、Macの場合はコマンドキーを押しながらクリック（Mac)、Windowsの場合はコントロールキーを押しながらクリックすると初期値の2セミトーンにリセットされます。

String / chord shape select key switch
(ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ)



初期設定:

String 1: F-2 (MIDIノート番号: 5)

String 2 (or string 2 root or chord shape 5): E-2 (MIDIノート番号: 4)

String 3 (or string 3 root or chord shape 4): D#-2 (MIDIノート番号: 3)

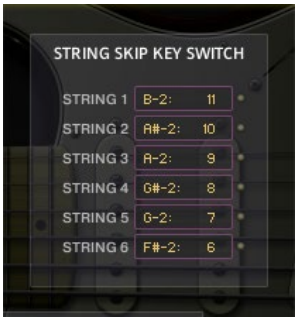
String 4 (or string 4 root or chord shape 3): D-2 (MIDIノート番号: 2)

String 5 (or string 5 root or chord shape 2): C#-2 (MIDIノート番号:1)

String 6 (or string 6 root or chord shape 1): C-2 (MIDIノート番号: 0)

ストリング・セレクト・キー・スイッチとして使用したい一番低いキーのMIDIノート番号、(＝string 6を強制的に選択する時に使用したいキー・スイッチのMIDIノート番号)を**MIDI CC# 52**を使用して送信してください。これにより、他の弦に連続したキー・スイッチのMIDIノート番号が自動的に割り当てられます。

String skip key switch（ストリング・スキップ・キー・スイッチ）



初期設定:
String 1: B-2 (MIDIノート番号: 11)
String 2: A#-2 (MIDIノート番号: 10)
String 3: A-2 (MIDIノート番号: 9)
String 4: G#-2 (MIDIノート番号: 8)
String 5: G-2 (MIDIノート番号: 7)
String 6: F#-2 (MIDIノート番号: 6)

この機能を使用することにより、特定の弦のみ弾かない、特定の弦のみを鳴らしたままにするといった指定をキー・スイッチで行うことが可能です。ある弦のストリング・スキップ・キー・スイッチを押さえた状態で次の音を弾くと、その弦は鳴らしたり止めたりする弦の対象外となります。これは Strum Settingの「do nothing」機能に似ていますが、より柔軟で自由度の高い使用方法が可能です。例えば以下のような演奏を行うことができます。

・コードを鳴らした後に他の弦を鳴らしたまま特定の弦のみをレガートする

・アルペジオ演奏時に他の弦を鳴らしたまま特定の弦のみハンマリング、プリングを行う

・コードを鳴らした後に4、5、6弦のストリング・スキップ・キー・スイッチを押さえた状態でsingle noteのインストゥルメントに切り替え、4、5、6弦はコードの音を鳴らしたまま1、2、3弦他の弦を使用して何かフレーズを演奏する

・シンプルにStrum Keyの「do nothing」機能と同じように使用する



キー・スイッチを押している間（この例では 6 弦用の F#-2、5 弦用の G-2、4 弦用の G#-2)、そのキー・スイッチの LED が点灯します。



キー・スイッチを押している間（この例では6弦用のF#-2、5弦用のG-2、4弦用のG#-2)、フレットボード・モニタでそのキー・スイッチが押されている弦のポジション表示マークが半透明になります。

Feedback（フィードバック）

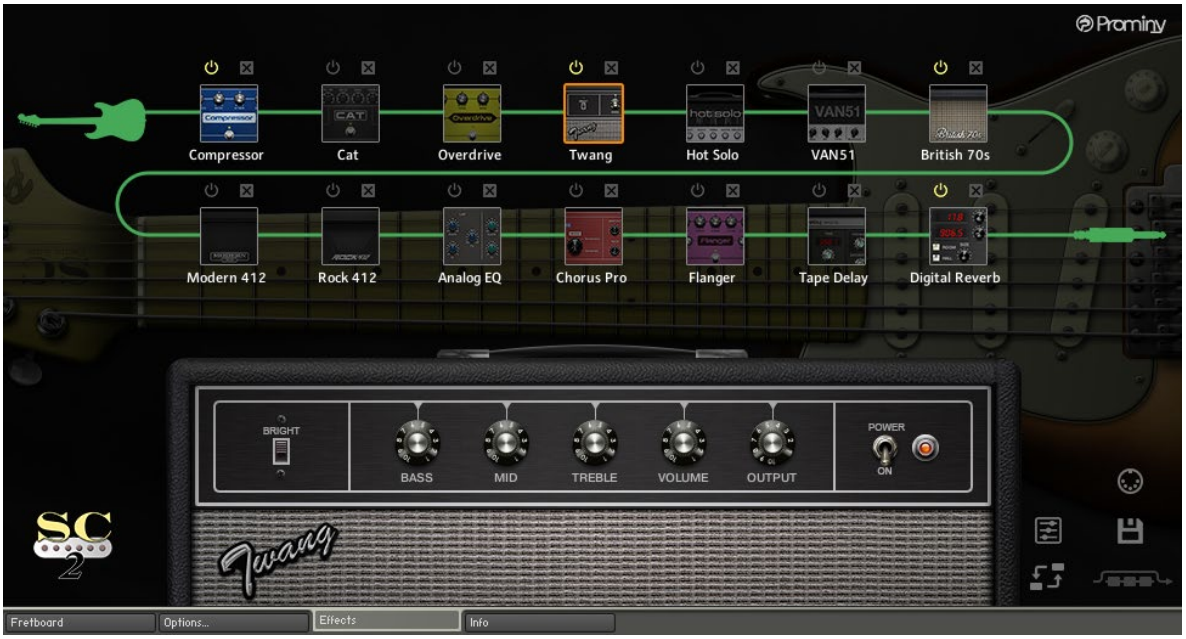


それぞれのパラメータは以下のMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーでもコントロール可能です。

option	function	MIDI CC#
ON / OFF ボタン FEEDBACK	フィードバックを有効/無効にします。	90
cancel (ms) CANCEL 1280 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、フィードバックはキャンセルとなり開始されません。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。	89
fade out (ms) FADE OUT 2059 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
fade in (ms) FADE IN 3971 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
Pitch (semitones) PITCH +7	フィードバック音の基音に対しての音程を設定します。 (+/-12セミトーンの範囲で設定可能です)	86

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。

エフェクト





‘Effects’タブをクリックするとエフェクト画面が表示されます。.

Amp（アンプ）

AC BOX



- **Normal Volume**: Normal チャンネルレベルをコントロールします。 Treble と Bass はこのチャンネルには作用しません。
- **Brilliant Volume**: Brilliant チャンネルレベルをコントロールします。
- **Treble**: Brilliant チャンネルの高域成分を調節します。
- **Bass**: Brilliant チャンネルの低域成分を調節します。
- **Speed**: トレモロレートを設定します。
- **Depth**: トレモロ適用量を調節します。 完全にノブを下げると効果がなくなります。
- **Tone Cut**: ローパスフィルターをコントロールします。
- **Master Volume**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Hot Solo



- **Normal / Overdrive (switch)**:ゲインチャンネル（Normal、Overdrive）を切り替えます。
- **Normal**: ローゲインチャンネルのプリアンプゲインを設定します。
- **Overdrive**: ハイゲインチャンネルのプリアンプゲインを設定します。
- **Bass**: 低域成分を調節します。
- **Middle**: 中域成分を調節します。
- **Treble**: 高域成分を調節します。
- **Master**: アウトプットレベル全体をコントロールします。

- **Presence**: 中高域成分をブーストします。
- **Depth**: パワーアンプの低域周波数レスポンスをコントロールします。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

British Lead



- **Hi Gain / Normal (switch)**: プリアンプのゲインを増幅します。歪んだ音声、ざらついたサウンドを生成する場合にはHiGain モードに切り替えてください。
- **Preamp**: プリアンプに追加するゲイン量を調節します。右に回すとサウンドにドライブやディストーション、さらに切れ味が加わります。
- **Bass**: 低域成分を調節します。
- **Middle**: 中域成分を調節します。
- **Treble**: 高域成分を調節します。
- **Presence**: 中高域成分をブーストします。
- **Master**: アンプマスターボリュームを設定します。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Twang



- **Bright**: シグナルの高音域を増やす音色のオプションです
- **Bass / Mid / Treble**: これらのコントロールはシグナルの高音域、中音域、低音域、それぞれのレベルを調整します。
- **Volume**: インプット・レベルをコントロールします。Output ノブはモジュールの全体レベルを調整するのみですが、このノブは、ギター・アンプのゲイン・コントロールのような機能を持ち、ディストーションの量に影響します。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

VAN51



- **Hi Gain / Normal (switch)**: ゲイン増幅をノーマル、または高ゲイン間で切り替えます。
- **Lead / Rhythm (switch)**: ゲインチャンネル(Rhythm、Lead)を切り替えます。
- **Bright (button)**: Rhythm channel のハイフリークエンシーブーストを追加します。
- **Crunch (button)**: Rhythm Channel ディストーション量を大きい値で追加します。
- **Rhythm**: Rhythm channel のプリアンプオーバードライブ量をコントロールします。
- **Lead**: Lead channel のプリアンプオーバードライブ量をコントロールします。
- **Bass**: 低域成分を調節します。
- **Mid**: 中域成分を調節します。
- **Treble**: 高域成分を調節します。
- **Resonance**: パワーアンプの低域をコントロールします。
- **Presence**: 中高域成分をブーストします。
- **Post Gain**: チャンネル両方のマスターボリュームとパワーアンプサチュレーションをコントロールします。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Cabinet（キャビネット）



キャビネット画面の右上の歯車のアイコンをクリックすると設定可能なパラメータが表示されます。

Tweed Green



Brit 60s



Chief V-30



Tweed Alnico



British 70s



Tweed Green / Brit 60s / Chief V-30 / Tweed Alnico / British 70s

- On Axis / Far: マイクフォンの位置を選択します。(Chief V-30、Tweed Alnico、British 70s のみ)
- Bass: 低い周波数帯域のブースト、またはカット率を調整します。
- Treble: 高周波数帯域のブースト、またはカット率を調整します。
- Size: シミュレートされたキャビネットのサイズを調整します。大きなキャビネットでは低音
- 域レスポンスが際立ち、小さなキャビネットでは薄く安っぽいサウンドになります
- Air: ルーム・レスポンスの早期反射のレベルをコントロールし、サウンドに空間を持たせます。
- Output: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Brit 212



Modern 412



Rock 412



Tweed 112



Tweed 212



Tweed 410



Brit 212 / Modern 412 / Rock 412 / Tweed 112 / Tweed 212 / Tweed 410

- **Dynamic / Tube**: マイクロフォンの種類を選択します。
- **Edge / Center / Distant**: マイクフォンの位置を選択します。
- **High Pass**: シグナルの周波数成分がカットオフ・フリークエンシーよりも下で減衰されます。
- **Low Pass**: シグナルの周波数成分がカットオフ・フリークエンシーよりも上で減衰されます。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Distortion（ディストーション）

Cat



- **Distortion**: 適用するディストーション量を調節します。
- **Filter**: ダークなサウンドにするには、これを右回りに回して低音域を増幅してください。左回りに回すと、明るくシャープなサウンドになります。
- **Balls**: ローエンドにパンチを与えます。左に回すと、薄く鋭いサウンドになります。
- **Bass**: 低域成分を調節します。
- **Treble**: 高域成分を調節します。
- **Tone**: 内蔵プレディストーションミッドレンジブースターによる周波数帯を調整します。
- **Volume**: エフェクトのマスターボリュームコントロールです。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Overload



- **Tube / Transistor**: Tube の特性と Transistor の特性のどちらかを選択します。Tube のディストーションは滑らかなサチュレーションを生じさせ、偶数調波を強調します。**Drive**: adjusts the amount of distortion.
- **Damping**: このノブを時計回りに回すと、アウトプット・シグナルの高周波数が減衰されます。この結果、人工の倍音で生じた明るさが中和されます
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Distortion



- **Volume**: エフェクトのマスターボリュームコントロールです。
- **Distortion**: サウンドをダーティーにします。
- **Tone**: 右に回すと中音域を強調し、低音域を絞ります。左に回すと高音を抑え、低音をブーストして、暖かいサウンドを作ります。
- **Bass**: 低域成分を調節します。
- **Middle**: 中域成分を調節します。
- **Treble**: 高域成分を調節します。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Lo-Fi



- **Bits**: 入力信号を調整可能なビット深度に再クオンタイズします。
- **Rate**: 入力信号を調整可能なサンプル・レートに再サンプリングします。
- **Noise**: ヒスノイズを加えます。
- **Color**: ノイズの周波数特性を調整し、ローパス・フィルターとして機能します。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Saturation



- **Mode**: サチュレーションタイプを選択します。
- **Saturation**: サチュレーション値を調整します。マイナスの設定にすると、シグナルを拡張する特性になります。つまり、低いサンプル値が減衰され、高いサンプル値が増幅されます。プラスの設定にすると、逆の特性になり、アナログ回路の圧縮のようなサチュレーションをシミュレートします。値が 0.0 の時、シグナルは加工されずにモジュールを通過します。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Overdrive



- **Drive**: ディストーションの量を調整します。
- **Tone**: サウンドの明るさをコントロールします。
- **Bass**: 低周波数ゲインを調整します。
- **Bright**: 高周波数ゲインを調整します。
- **Clean**: ディストーションサウンドにクリーンシグナルをブレンドします。 0.0 %でディストーションサウンドのみが聞こえるようになり、 100.0 % でディストーションサウンドとクリーンサウンドが均一にブレンドされた状態になります。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Tape Saturator



- **High quality**: エフェクトのオーバーサンプリングの切り替えです。これにより音質は向上しますが、同時に CPU 付加も高まります。
- **Gain**: エフェクトのインプットゲインをコントロールします。これによりテープディストーションとコンプレッション量が増加します。
- **Warmth**: エフェクト低周波帯域を加減調節します。
- **HF Rolloff**: 高周波数帯域のロールオフの起点となる周波数を設定します。 この地点以上の周波数は減衰します。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Delay / Reverb（ディレイ / リバーブ）

Delay effects common parameters

- **Sync**: Master ディレイタイムをテンポに同期させる場合は SYNC ボタンを ON にします。
- **Time**: ミリ秒単位でディレイタイムを設定します。SYNC ボタンが ON の時、ノートの長さが選択可能になります。
- **Feedback**: ディレイのインプットに再ルーティングされる音声の音量を設定します。
- **Low Cut**: 無共鳴フィルターのディレイのフィードバックパスの低周波数帯域を減衰します。
- **High Cut**: 無共鳴フィルターのディレイのフィードバックパスの高周波数帯域を減衰します。
- **Modulation**: 拡散（diffusion）値に適用されるモジュレーションデプス/スピードを設定し、リバーブエフェクトの広がりに対してタイミングやピッチが変化するようになります。
- **Depth**: ディレイタイムに適用する、モジュレーション値を設定します。
- **Rate**: **ディレイタイムモジュレーションのスピードを設定します。**
- **Stereo**: ON にすると、左右チャンネルのモジュレーション値が時間軸上でずれ、ステレオエフェクトに広がりをもたらします。OFF にすると、モジュレーションは両チャンネルに対して均等に機能します。
- **Ping Pong**: ON にするとディレイ反復内容が左右にパンされるようになります。
- **Dry / Wet**: もともとのシグナルと、加工されたシグナルのそれぞれのレベルを調整します。

Clean Delay



- **Saturation**: 入力信号にサチュレーションを追加します。

Analog Delay



- **BBD Type**: 4 つの BBD ディレイモデル（左から Grunge、Dark、Warm、Clean）のひとつを選択します。音声特性は微妙なフィルタリング効果から非常に劣化したサウンドとなります。

Tape Delay



- **Saturation:** 入力信号にサチュレーションを追加します。
- **Tape Age:** 高周波数帯域のリミッター効果も含む劣化したテープの音声特性を強調します。Noise ボタンを起動すると、 Tape Age を使用することでテープヒス音声も適用されるようになります。
- **Flutter:** テープディレイモーターとテープ再生による機械動作の物理的な音声の揺らぎを再現することで、結果微細なピッチ変化が再現されます。
- **Noise:** ON にると、テープのヒスノイズがディレイシグナルに適用されます。OFF にすると、テープヒスは適用されません。 テープヒスの適用量は Tape Age コントロールでの設定内容によって変化します。

Vintage Delay



- **Quality:** ディレイの品質を選択します。

Diffuser



- **Amount:** リバーブエフェクト内のディレイシグナルに適用される音声の拡散値を設定します。 高い設定値になるほどディレイシグナルはシンクしなくなります。
- **Size:** リバーブエフェクトの増幅、パターン反復、ディケイを設定、異なる空間での鳴りを表現します。
- **Dense:** エフェクトの反復パターンに対して機能する 2 つの密度設定です。

Delay



◆ **Damping**: ディレイされたシグナルの高音域を減衰します。

Reverb effects common parameters

- **Pre Delay**: リバーブ効果が始まる前のほんの僅かな時間の遅れを再現します。
- **Stereo**: リバーブエフェクトのステレオの広がりを調整します。 高い設定値でこの広さがより広くなります。
- **Dry / Wet**: もともとのシグナルと、加工されたシグナルのそれぞれのレベルを調整します。
-

IRverb



- **Type**: インパルス・レスポンスの種類を選択します。
- **IR**: インパルス・レスポンスを選択します。
- **Size (Early Reflection / Reverb)**: インパルス・レスポンスを人工的に圧縮・伸張します。
- **High Pass (Early Reflection / Reverb)**: シグナルの周波数成分がカットオフ・フリークエンシーよりも下で減衰されます。
- **Low Pass (Early Reflection / Reverb)**: シグナルの周波数成分がカットオフ・フリークエンシーよりも上で減衰されます
- **Link button**: ONにするとEarly ReflectionとReverb のどちらかのパラメータ変更すると、もう片方のパラメータも同時に同じ値に設定することができます。

Plate Reverb



- **Decay**: リバーブエフェクトの持続時間を設定します。
- **Low Shelf**: リバーブシグナルの低周波数帯域を減衰、増幅します。
- **High Damp**: リバーブシグナルの高周波数帯域の減衰調整を行います。

Digital Reverb



- **Type:** 2 つのリバーブモード（Room and Hall）のうちのひとつを選択します。 Room はドラムやパーカッション音声に適しています。 Hall は音階のあるサウンドに対してナチュラルな響きを提供する空間リバーブです。
- **Time:** リバーブエフェクトの持続時間を設定します。
- **Size:** リバーブエフェクトによってシミュレートされたルームのサイズを調整します。 高い値で大きなルームを設定できます。
- **Damping:** リバーブエフェクトによってシミュレートされたルームの音吸収度を設定します。
- **Diffusion:** リバーブエフェクトによってシミュレートされたルーム内での反響密度を調整します。
- **Modulation:** リバーブエフェクトに適用するモジュレーション値を設定します。
- **Low Shelf:** リバーブシグナルの低周波数帯域を減衰、増幅します。
- **High Cut:** リバーブシグナルの高周波数帯域を減衰します。

Reverb



- **Size:** シミュレートされたルームのサイズを調整します。リバーブテールの持続時間に影響します。
- **Color:** このコントロールにより、シミュレートされたルームの構成材料と、リバーブ跡の色合いを調整することができます。値が低いと木材のような表面の柔らかいものをシミュレートし、値が高いとコンクリートのような表面の硬いものの反響動作をシミュレートします。
- **Damping:** 家具、そこにいる人々、反響動作に影響を与える音響処理により部屋で生じるシミュレートされた吸収の量を設定します。

Modulation（モジュレーション）

Chorus



- **Depth**: デチューンを調整します。高い設定値でコーラス効果が顕著になります。
- **Speed**: LFO スピードを調節します。
- **Phase**: （0 度から 90 度）: 左右のステレオ・チャンネル間の LFO の位相差を伝えます。これにより、アウトプット・シグナルのステレオ・ベースの幅が著しく増える場合があります。
- **Dry / Wet**: もともとのシグナルと、加工されたシグナルのそれぞれのレベルを調整します。

Chorus Pro



- **Mode**: 音のキャラクターとモジュレーションの動作が異なる 4 つのコーラス・モードを切り替えます。(Synth, Ensemble, Dimension, Universal)
  - Synth: 70 年代終盤から 80 年代初頭のポリフォニック･シンセサイザーをモデルにしたモードです。ダークでヴィンテージ感のあるサウンド・キャラクターです。
  - Ensemble: 70 年代のストリング・マシーンをモデルにしたモードです。温かみのある豊かなサウンド・キャラクターです。
  - Dimension: 80 年代初頭のラック・マウント・タイプのコーラスをモデルにしたモードです。明るく透明感のある、ワイドで音揺れの少ないサウンド・キャラクターです。
  - Universal: 標準的なコーラスです。クリーンでモダンサウンド・キャラクターです。
- **Amount**: Delay に適用されるモジュレーションの量を調整し、コーラス ボイスの遅延時間を変更します。ディレイの設定により、コーラスボイスのピッチも変化し、典型的なコーラス効果を発生させます。
- **Voice**: 最大 3 つのコーラスボイスを設定します。ボイスの数を増やすと、音に濃密でアンサンブルのような質感が加わります。 モジュレーションは、2 番目と 3 番目のコーラスボイスに 1 番目のコーラスボイスとは異なる影響を与え、より広がりのある生き生きとしたサウンドになります
- **Delay**: コーラスボイスのディレイタイムを調整し、音の空間的な奥行きを変えることができます。 このパラメータは、Feedback と強く相互作用します。

- **Rate**: ゆっくりとしたピッチ変化から速いビブラートまで、モジュレーションの速度を調整します。Amount を大きくするこの効果が顕著になります。
- **Feedback**: コーラスボイスの出力から入力へのフィードバック信号のレベルを調整し、よりサスティンのある広がりのあるサウンドを作成します。
- **Width**: コーラスボイスを反対方向にパンし、ステレオ・イメージを広げます。 Width を 0 に設定すると、入力のステレオ イメージが保持されます。
- **Invert**: エフェクト信号を反転させることで、コーラスエフェクトのサウンド特性を変化させます。
- **Scatter**: リバーブのような効果を生成するするコーラス ボイスの特別なフィードバック ・ルーティングを有効にします。
- **Mix**: 入力信号とエフェクト信号をブレンドします。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Flanger



- **Depth**: LFO モジュレーションの量です。 値が高いと、フランジング・エフェクトが広い周波数帯域にスウィープします。
- **Speed**: LFO スピードを調節します。
- **Phase**: （0 度から 90 度）: 左右のステレオ・チャンネル間の LFO の位相差を伝えます。これにより、アウトプット・シグナルのステレオ・ベースの幅が著しく増える場合があります。
- **Color**: ディレイ・ラインの操作範囲を調整し、この結果、フランジング・エフェクトの聴覚的な色合いを調整します。値が小さいとディレイ・タイムが短くモジュレートされ、フランジャーのサウンドがフェイザーのようになります。
- **Feedback**: ディレイされたシグナルの一定量を、モジュールのインプットへ送り返します。この結果、より際立った効果を得られます
- **Dry / Wet**: もともとのシグナルと、加工されたシグナルのそれぞれのレベルを調整します。

Flanger Pro



- **Mode**: 4 つのフランジャー・モードを切り替えます。(Standard, Thru Zero, Scan)
  - **Standard**: 一般的なフランジャー エフェクトのサウンドを生成します。
  - **Thru Zero**: このモードでは、各フランジャー ボイスが複製されます。複製されたフランジャーボイスのはモジュレーションから除外されるため、それぞれのベースピッチに残ります。 Amount を大きくモジュレーションをかけると、フランジャー ボイスは複製されたフランジャー ボイスに対して時間的にシフトします。 これにより、もともと 2 台のテープ マシンで作成されたフランジングエフェクトと同様に、特徴的なシグナル キャンセレーションを備えた強力なスルー ゼロ フランジング エフェクトが作成されます。
  - **Scan**: このモードでは、フランジャー ボイスを追加してコードを形成する代わりに、Voices がコードの構成音を 1 つずつスキャンします。 これは、キーボードのアルペジエイターがコードに含まれる構成音をシーケンスとして演奏する方法に似ています。
    - **Offset**: 周波数スペクトル内のフランジャー ボイスの複製されたボイスをシフトできます。これにより、モジュレーションの中心に対する位置が変化し、スルー ゼロ フランジャー効果のリズミカルなバリエーションが生まれます。Offset を使用すると、変調がない場合 (Amount を 0% に設定) にキャンセルされる信号の量を減らすこともできます。
    - **Scan Mode**: モジュレーションの波形として、Triangle、Sawtooth Up、Sawtooth Down の 3 つの異なる波形から 1 つを選択できます。
- **Sync**: ON にすると、モジュレーションがホストに同期され、Rate ノブが SYNC コントロールに置き換えられます。分子 ('COUNT') と分母 ('NOTE') は、ホストのテンポに対する音符でのモジュレーション速度を設定します。分子は音符の数を設定し、分母は音価を設定します。 たとえば、1|4 はモジュレーションが 1 つの 4 分音符の後にそのサイクルを繰り返すことを意味し、3|2T はモジュレーションが 3 つの 2 分の 3 連符の後にそのサイクルを繰り返すことを意味します。
- **Rate**: Pitch に適用されるモジュレーションの周波数を調整します。 モジュレーション効果は、この値が増加するにつれてより顕著になります。
- **Chord**: 4 つのボイス間のハーモニーを定義するコードを設定します。
- **Pitch**: 最初のフランジャー ボイスの基本周波数を半音単位で調整し、周波数スペクトル内のすべてのフランジャー ボイスのピークとノッチをシフトします。
- **Amount**: Pitch に適用されるモジュレーションの量を調整し、フランジャー効果に動きを加えます。
- **Voice**: Mode が Standard または Thru Zero に設定されている場合、最大 4 つのフランジャー ボイスを設定します。この設定によって追加されたフランジャーボイスは Chord で設定されたコードの構成音で追加されます。Mode が Scan に設定されている場合、Voices は 1 番目と 2 番目のフランジャー ボイス、次に 2 番目と 3 番目のフランジャー ボイスをブレンドする、といった具合に、最大 4 つのフランジャー ボイスを次々にスキャンします。
- **Detune**: 個々のフランジャー ボイスの音程を約 +/- 60 セントの範囲で変更します。
- **Feedback**: フランジャーボイスの出力から入力へのフィードバック信号のレベルを調整し、より共鳴す

る金属的なサウンドを作成します

- **Damping**: フランジャーボイスの出力から入力へのフィードバック信号の高周波成分を減衰させ、高いフィードバック設定でもソフトなサウンドを可能にします。
- **Width**: 音像の広さを調整します。
- **Mix**: 入力信号とエフェクト信号をブレンドします。
- **Invert**:



エフェクト信号の位相を反転させます。

- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Phaser



- **Depth**: LFO モジュレーションの量を調整します。値が高いと、フェイザー・エフェクトが広い周波数帯域にスウィープします。
- **Speed**: LFO モジュレーションの速度を調整します。
- **Phase**: （0 度から 90 度）: 左右のステレオ・チャンネル間の LFO の位相差を伝えます。
- **Feedback**: このコントロールは、くし形フィルターがシグナルに伝えるピークとノッチの強調を調整します。
- **Dry / Wet**: もともとのシグナルと、加工されたシグナルのそれぞれのレベルを調整します。

Phaser Pro



- **Ultra**: Rate と Center のパラメーター範囲を拡張し、より広い周波数範囲にわたってより強烈なモジュレーション周波数を可能にします。 Rate を可聴周波数まで上げると、FM シンセシスで可能なサウンドと同様に、入力信号に新しい倍音成分を追加できます。
- **Sync**: N にすると、モジュレーションがホストに同期され、Rate ノブが SYNC コントロールに置き換えられます。分子 ('COUNT') と分母 ('NOTE') は、ホストのテンポに対する音符でのモジュレーション速度を設定します。分子は音符の数を設定し、分母は音価を設定します。 たとえば、1|4 はモジュレーションが 1 つの 4 分音符の後にそのサイクルを繰り返すことを意味し、3|2T はモジュレーションが 3 つの 2 分の 3 連符の後にそのサイクルを繰り返すことを意味します。
- **Rate**: センターとスプレッドに適用されるモジュレーションの周波数を調整します。
- **Amount**: Center と Spread に適用されるモジュレーションの量を調整し、フェージング エフェクトに動きを加えます。 モジュレーションは、Mod Mix スライダーを使用して 2 つのパラメータ間で分配できます。
- **Center**: フェージング エフェクトを作成するフィルターの周波数を変更することにより、周波数スペクトルのピークとノッチをシフトします
- **Spread**: 周波数スペクトルのピークとノッチの密度を調整します。
- **Mod Mix**: センターとスプレッドの間でモジュレーションを分配します。 スライダーを左に動かすと、Center に適用されるモジュレーションの量が増加し、スライダーを右に動かすと、Spread に適用されるモジュレーションの量が増加します。 中央の位置では、センターとスプレッドの両方に適用されるモジュレーションの量は同じになります。
- **Invert (ModMix)**:



ModMix のエフェクト信号を反転します。

- **Notch**: 周波数スペクトルのピークとノッチの数を設定します。
- **Feedback**: フェージング エフェクトを作成するフィルターに適用されるフィードバックまたはレゾナンスの量を調整します。 フィードバックを上げると、周波数スペクトルのピークとノッチがより顕著になります。
- **Stereo**: 左右のステレオ チャンネル間の Center と Spread に適用されるモジュレーションに位相オフセットを追加することで、ワイドで生き生きとしたステレオ イメージを作成します。 中央の位置では、位相効果はステレオ イメージを変更しません。 ノブを左に回すと、フェージング効果が右から左に移動するような効果を与えます。ノブを右に回すと、フェージング効果が左から右に移動するような効果を与えます、Amount が 0 に設定されている場合、Stereo は無効となり効果はありません。
- **Mix**: 入力信号とエフェクト信号をブレンドします。 ノブを左いっぱいに回すと、ドライ入力信号のみが聞こえます。

- **Invert (Mix):**



Spread に適用されるモジュレーションの極性を反転します。これにより、Spread に適用されるモジュレーションの極性は Center に適用されるモジュレーションの極性とは反対の極性になります。

- **Output:** モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Rotator



- **Fast/Slow:** 回転のスピードを切り替えます。このスイッチングによりローターの加速やブレーキがリアルにシミュレートされます。
- **Bass / Treble:** これらのノブは、キャビネットの高音域（TREBLE）と低音域（BASS）のロータがどれくらい素早く速度変化に反応するかを調整します。フェーダーの右端の位置では、それぞれのスピーカーが速度を瞬時に変えます。左端の位置では、所定の速度に到達するのに時間がかかります。
- **Balance:** キャビネットの高音域と低音域の相対レベルをコントロールします。
- **Distance:** キャビネットとピックアップ・マイクの間のシミュレートされた距離をコントロールします。距離が近くなると、ステレオ・パノラマが広がります。
- **Wet:** もともとのシグナルと、加工されたシグナルの音量バランスを調整します。
- **Output:** モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Wah / EQ（ワウ / EQ）

Cry Wah



- **Pedal**: ペダルコントロールでワウワウの周波数をコントロールします。
- **Mono**: ON にすると、このモジュールはモノエフェクトとして機能し、ステレオシグナルをモノシグナル処理します。 OFF にするとステレオチャンネル処理を施します。
- **ON / OFF スイッチ**



PEDAL と OUTPUT の間の位置にマウスカーソルを合わせるとこのワウ・ペダルを ON/OFF するフット・スイッチが半透明で表示されます。

- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Analog EQ



- **LF Bell**: 低周波数帯域の EQ の形状切り替えます。 ON でベル形状、オフにするとシェルフ形状になります。
- **LF Gain**: 低周波数帯域のブースト、またはカットを行う量を調整します。
- **LF Hz**: ブーストまたはカットが発生する低周波数帯域の中心周波数を調整します。
- **LMF Gain**: 中低周波数帯域のブースト、またはカットを行う量を調整します。
- **LMF Hz**: ブーストまたはカットが発生する中低周波数帯域の中心周波数を調整します。
- **HMF Gain**: 中高周波数帯域のブースト、またはカットを行う量を調整します。
- **HMF kHz**: ブーストまたはカットが発生する中高周波数帯域の中心周波数を調整します。
- **Q (LMF / HMF)**: 周波数帯域の幅を制御します。 ほとんどの EQ は、Q の値が高いほど周波数帯域が狭くなりますが、この EQ では、このモジュールのモデルとなったハードウェアに合わせてコントロールが逆になり、値が大きいと帯域幅が大きくなります。

- **HF Bell**: 高周波数帯域の EQ の形状切り替えます。 ON でベル形状、オフにするとシェルフ形状になります。o
- **HF Gain**: 高周波数帯域のブースト、またはカットを行う量を調整します。
- **HF kHz**: ブーストまたはカットが発生する高周波数帯域の中心周波数を調整します。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

EQ3



- **Frequency**: ブーストやカットが起こる中心周波数を調整します。
- **Bandwidth**: オクターブで影響を受ける周波数帯域の帯域幅を調整します。
- **Gain**: 中心周波数で、ブーストの量（プラス値）やカットの量（マイナス値）を調整します。

Filter



- **Type (pull-down menu)**: フィルタの種類を選択します。
- **Filter (pull-down menu)**: フィルタを選択します。
- **High quality**: エフェクトのオーバーサンプリングの切り替えです。これにより音質は向上しますが、同時に CPU 付加も高まります。
- **Cutoff**: カットオフ周波数を設定します。
- **Resonance**: 0 よりも大きい値で、このコントロールはカットオフ周波数の回りの小さな周波数帯域をブーストします。
- **Gain**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。
- **Amount (3x2 Versatile filter)**: 各フィルター・バンドが全体の結果に影響する量を調整します。値が 0 の時、各フィルターは非アクティブになります。
- **Shift 2 (3x2 Versatile filter)**: 2 つめのフィルター・バンドのカットオフ・フリークエンシーを、1 つめのフィルターとの関連でオフセットとして調整します。値が 0 の時、両方のフィルターのカットオフ周波数は同一になります。値を大きくすると、2 つめのフィルターのカットオフ周波数が 1 つめのものよりも大きくなります。
- **Shift 3 (3x2 Versatile filter)**: 3 つめのフィルター・バンドのカットオフ周波数を、2 つめのフィルターとの関連でオフセットとして調整します。

- **Talk (Formant filters)**： フィルターの周波数レスポンスをコントロールします。母音音声のモーフィングに適用可能です。
- **Sharp (Formant filters)**： 各レスポンスのピークとノッチの加減調整をそれぞれ行います。他のフィルターのレゾナンスコントロールと似ています。
- **Size (Formant filters)**： 周波数レスポンスの中心周波数をコントロールします。他のフィルターのカットオフ・コントロールに似ています。
- **Bandwidth (SV Par. / SV Sar. filters)**： 2 つのフィルターのカットオフ周波数間の幅を調節します。この幅はカットオフ周波数の中心周波数の設定によって生成されます。

Dynamics（ダイナミクス）

Compressor



- **Mode:** モードには、Classic、Enhanced、Pro の 3 つがあります。各モードで、コンプレッサーの効果が異なるので、このメニューの各モードを試して最適な設定を探してください。
- **Threshold:** このレベルを超えると、コンプレッサーが動作を開始するスレッショルド・レベルを設定します。
- **Ratio:** ここで圧縮量を(インプットレベルに対するアウトプットベルの変更値を)比率でコント
- ロールします。
- **Attack:** インプット・シグナルがスレッショルド・レベルを超えてから、コンプレッサーが圧縮
- 率の値に到達するのにかかる時間を調節します。
- **Output:** モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

FB Comp:



- **Input:** インプットレベルとスレッショルドを同時に調節します。このノブを時計回りに回すことでコンプレッション効果を多く得ることができます。
- **Output:** モジュールのアウトプット・レベルを調整します。
- **Attack:** インプット・シグナルのボリュームエンベロープのアタックをコントロールします。このパラメータ値を上げるとパンチが加わり、値を下げるとアタックが弱まります。
- **Release:** シグナルインプットがスレッショルド・レベルを下回ってから圧縮を終えるまでの時間を設定します。標準的な設定値は 50 から 250 ms までです。
- **Makeup:** controls the output gain of the compressed signal. Used to compensate for the gain reduction of the effect.
- **Mix:** コンプレッサーのドライ/ウェット率をコントロールします。
- **Ratio:** 圧縮率を設定します。
- **High Quality:** エフェクトのオーバーサンプリングの切り替えです。これにより音質は向上しますが同

時に CPU 負荷も高まります。

- **Stereo link**: 起動時にコンプレッサーは左右のチャンネルに揃って動作するため、ステレオ・イメージが損なわれません。 オフの場合フィードバックコンプレッサーはデュアルモノプロセッサとなり、左右のチャンネルはそれぞれ別々に処理されます。

SB Comp



- **Threshold**: このレベルを超えると、コンプレッサーが動作を開始するスレッショルド・レベルを設定します。
- **Makeup**: 圧縮されたシグナルの出力レベルをコントロールします。圧縮後の音量をここで調整します。
- **Ratio**: ここで圧縮量を(インプットレベルに対するアウトプットベルの変更値を)比率でコントロールします。
- **Attack**: インプット・シグナルがスレッショルド・レベルを超えてから、コンプレッサーが圧縮率の値に到達するのにかかる時間を調節します。
- **Release**: インプット・シグナルがスレッショルド・レベルを下回ってから、コンプレッサーが圧縮を止めるまでにかかる時間を調節します。
- **Stereo Link**: これがオンになっている時、コンプレッサーは左右のチャンネルに揃って動作するため、ステレオ・イメージが損なわれません。 無効の場合は、コンプレッサーはデュアルモノプロセッサとなり、左右のチャンネルはそれぞれ別々に処理されます。
- **Mix**: コンプレッサーのドライ/ウェット率をコントロールします。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

GT Comp



- **Link**: コンプレッサーをステレオチャンネルに適用する方法を決定する 3 つのステレオモード (Stereo Link、Dual Mono、MS) から選択します。 Stereo Link は、左右のチャンネルの両方に等しいゲイン リダクションを適用します。 これは、ステレオ イメージを損なうリスクを排除する、最も一般的なモードです。 Dual Mono では、各チャンネルを個別に圧縮し、ミックスを広げるために使用できます。 MS モードでは、入力信号は左右のチャンネルに分割されず、ミッド信号とサイド信号として処理されます。 MS モードはサイド信号をある程度強調するため、このモードを使用して処理された信号はより広く聞こえる

場合があります。

- **Input**: コンプレッサーへの入力ゲインを dB 単位で調整します。
- **High Pass**: 入力信号にハイパス フィルターを適用するかどうかを決定する 3 つのオプション（オフ、100Hz、300Hz）のいずれかを選択します。 100Hz または 300Hz に設定すると、ハイパス フィルターは選択した周波数以下の入力信号をカットします。
- **Saturation**: 信号にサチュレーションを適用します。
- **Mode**: 信号に適用されるサチュレーションのタイプを決定する 3 つのモード（Mild, Moderate, Hot）から選択します。 Mild モードは、クリーンなサウンドを維持しながら、信号に色付けを加えます。 Moderate モードでは、より目立つ倍音を追加し、Hot モードでは最大のサチュレーションを適用し、可聴歪みを生成します。
- **Compress**: 入力信号に適用される圧縮の量を決定します。
- **Attack**: コンプレッサーが入力信号に反応する速さを決定します。 このパラメータを大きくするとパンチが増し、小さくすると鋭いアタック成分が減ります。
- **Release**: コンプレッサーのリリース・タイムの長さを調整します。これにより、入力信号がスレッショルド・レベルを下回ってから圧縮が停止するまでの時間が決まります。 一般的な値の範囲は 50 ～ 250 ミリ秒です。
- **Character**: 信号にイコライズを適用することにより、圧縮効果のサウンド特性を変化させます。
- **Type**: 適用されるイコライゼーションのタイプを決定する 3 つのモード（Fat、Warm、Bright）から選択します。 Fat モードは低域と高域を強調します。 Warm モードは、高周波数をロールオフし、低周波数を強化します。 Bright モードは、信号の高周波数を強調し、低周波数を減衰させます。
- **Mix**: コンプレッサーのドライ/ウェット率をコントロールします。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Limiter



- **In Gain**: インプット・シグナルのゲインを設定します。
- **Release**: インプット・レベルがスレッショルドを下回ってから、リミッターが未処理のシグナルへ戻るまでの時間を調節します。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Transient Master



- **Input**: エフェクトへのインプットゲインをコントロールします。
- **Attack**: インプット・シグナルのボリュームエンベロープのアタックポジションをコントロールします。このパラメータ値を上げるとパンチが加わり、値を下げるとアタックが弱まります。
- **Smooth**: ギターに使う場合は ON にすることをお勧めします。
- **Sustain**: インプット・シグナルのボリュームエンベロープのサステインポジションをコントロールします。このパラメータ値を上げるとピークサウンドが鳴っている時間が長くなり、値を下げるとピークサウンドの継続時間が少なくなります。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Transparent Limiter



- **Threshold**: リミッターが入力信号に影響を与え始めるしきい値(Threshold)を決定します。 信号のクリッピングを防ぐためにリミッターを使用している場合は、しきい値を 0dB のままにします。 信号を大きくするには、コントロールを左に回してしきい値を下げます。
- **Release**: リミッターのリリース フェーズの長さを調整します。これにより、入力信号がスレッショルドレベルを下回ってからリミッターが停止するまでの時間が決まります。 リリース値を長くすると、リミッターが通常の状態に戻るまでに時間がかかります。
- **Ceiling**: リミッターの最大出力レベルを dB で設定します。 再生時の歪みのリスクを避けるために、-0.3dB の値に設定することをお勧めします。
- **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Utility（ユーティリティ）

Gainer



◆ **Gain**: シグナルにかけられる増幅係数や減衰係数です。dB で表示されます。

Inverter



◆ **Invert phase**: シグナル位相極性を反転させます。
◆ **Swap L / R**: ステレオ・チャンネルの左右を逆にします。
◆ **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Stereo Modeller



◆ **Pseudo Stereo**: 起動時にモジュールは疑似ステレオアルゴリズムを使って、モノラルソースからステレオ・シグナルを作成します。 この機能は、モノラルシグナルの場合に使ってください。この機能はモノラルに対応しないサウンドを生成する傾向があり、モノラルでプレイバック中に、ミックスから消えることがあります。
◆ **Spread**: シグナルのステレオ・ベースを折り畳んだり（反時計回り）、開いたり（時計回り）します。左端の位置では、ステレオ・シグナルはモノラルへ集められます。プラスの値では、スピーカーを超えて拡張するような傾向のあるステレオ・ソースが人工的に広がります。しかし、注意が必要です。Pseudo Stereo 機能のように、これは、ミックスの中でモノラルに対応しない場合が生じます
◆ **Pan**: このコントロールで、シグナルを音場内に置くことができます。Amplifier モジュールの Pan コントロールとちょうど同じように機能します。
◆ **Output**: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

エフェクトの設定、エフェクトのプリセット管理

エフェクト・モジュールの順番を変更する



エフェクト・モジュールを移動したい場所（エフェクト・モージュール間のスペースまたはエフェクト・モジュールのとなり）にドラッグ&ドロップします。エフェクト・チェーンが再構築され、エフェクト・モジュールが各スロットに再ロードされます。

スロットのエフェクト・モジュールを入れ替える



1. エフェクト・モジュールのアイコンをクリック



2. エフェクト交換のアイコンをクリック



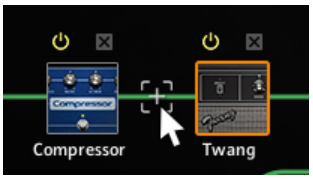
3. エフェクト・モジュールのカテゴリを選択



4. そのスロットに読み込みたいエフェクト・モジュールをクリック

エフェクト・モジュールを追加する

最大 14 のエフェクト・モジュールをシグナル・チェーンに追加することが可能です。



1. 大マウスカーソルをエフェクト・モジュール間のスペース（またはエフェクト・モジュールのとなり）に合わせるとエフェクトを追加する「+」ボタンが表示されます。



2. エフェクト・モジュールのカテゴリを選択



3. そのスロットに読み込みたいエフェクト・モジュールをクリック



そのスロットにエフェクト・モジュールが追加されます。

エフェクト・モジュールを削除する



エフェクト・モジュールを削除する「X」ボタンをクリック



エフェクト・モジュールが削除されます。

エフェクトエクト・モジュールをOFFにする

エフェクト・モジュールをOFFにする方法は２つあります。



- エフェクトスロットアイコンのON/OFFボタンを使用する



- エフェクト・モジュールのインターフェイスの電源スイッチを使用する
電源スイッチはMIDI CCでON / OFFをコントロールすることも可能です。

すべてのエフェクトエクト・モジュールをバイパスする



バイパス OFF
電源がONになっているエフェクト・モジュールのエフェクトが信号に適用され、エフェクトがかかります。

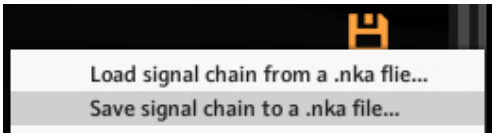


バイパス ON
各エフェクト・モジュールの電源が ON/OFF の状態は維持されますが、信号はすべてのエフェクト・モジュールを迂回し、エフェクトはかかりません。

シグナル・チェーン・プリセットをファイルに保存する



このアイコンをクリック



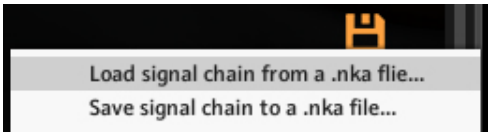
「Save signal chain to a .nka file…」を選択

シグナル・チェーン・プリセットを保存する場合はシグナル・チェーン・プリセット専用のフォルダを作成しその場所に保存することをお勧めします。(エフェクト・モジュールのプリセットのファイルなど、他の目的の.nka ファイルとの混同を避けるため)

シグナル・チェーン・プリセットをファイルからロードする



このアイコンをクリック

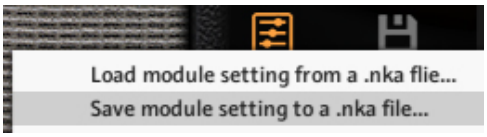


「Load signal chain from a .nka file…」を選択

エフェクト・モジュール単体のプリセットをファイルに保存する



このアイコンをクリック



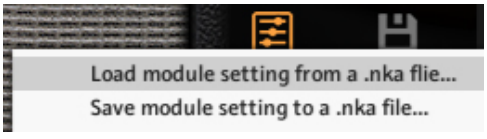
「Save module setting to a .nka file…」を選択

エフェクト・モジュール・プリセットを保存する場合はエフェクト・モジュール・プリセット専用のフォルダを作成しその場所に保存することをお勧めします。(シグナル・チェーンのプリセットのファイルなど、他の目的の.nka ファイルとの混同を避けるため)

エフェクト・モジュール単体のプリセットをファイルからロードする



このアイコンをクリック



「Load module setting from a .nka file…」を選択

エフェクトのパラメータをMIDI CCでコントロールする

MIDI CC を使用して最大５つのパラメータをリアルタイムに MIDI で同時にコントロールすることが可能です。



MIDI 端子のアイコンをクリック

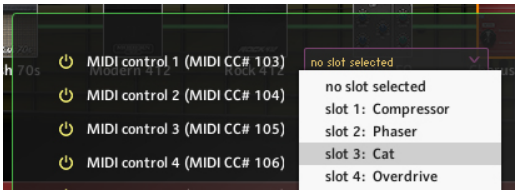


エフェクトの MIDI コントロール設定の画面が表示されます。

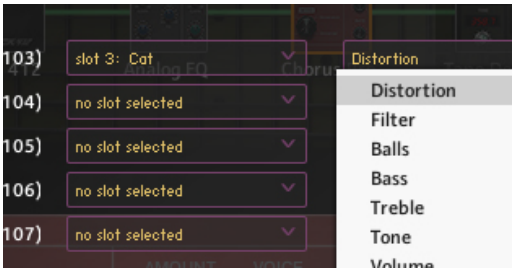
各 MIDI コントロールはそれぞれ固有の MIDI CC 番号が割り当てられています。

Control	MIDI CC 番号
MIDI control 1	103
MIDI control 2	104
MIDI control 3	105
MIDI control 4	106
MIDI control 5	107

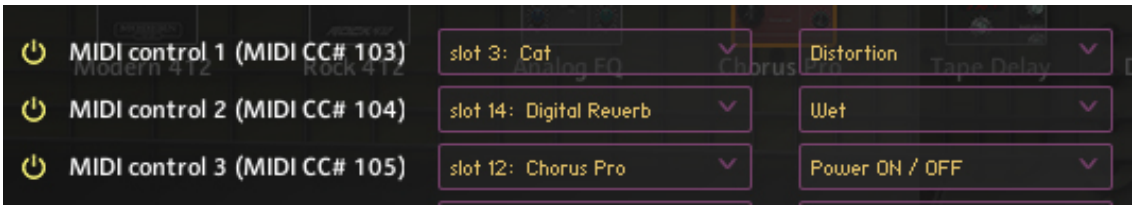
エフェクト・パラメータを MIDI コントロールへ割り当てる方法



1. エフェクト・モジュールのスロットを選択



2. そのスロットのエフェクト・モジュールのパラメータがプルダウンメニューに表示されます。その中からコントロールしたいパラメータを選択

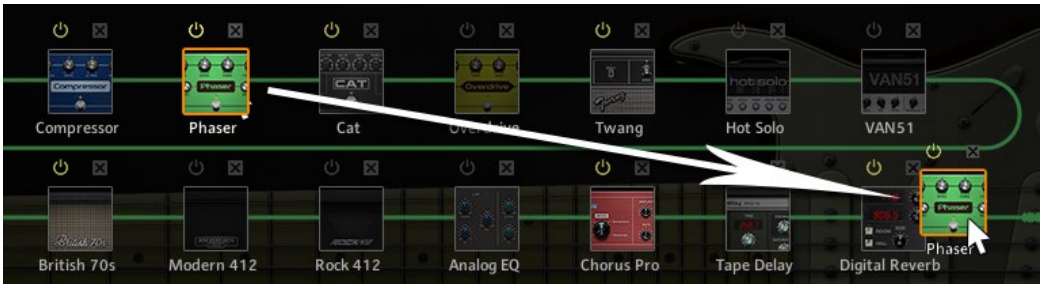


上の写真の設定例では、

- MIDI CC# 103 でスロット 3 の CAT の Distortion をコントロール
- MIDI CC# 104 でスロット 14 の Digital Reverb の Wet をコントロール
- MIDI CC# 104 でスロット 12 の Chorus Pro の Power ON / OFF をコントロール

ということが可能です。

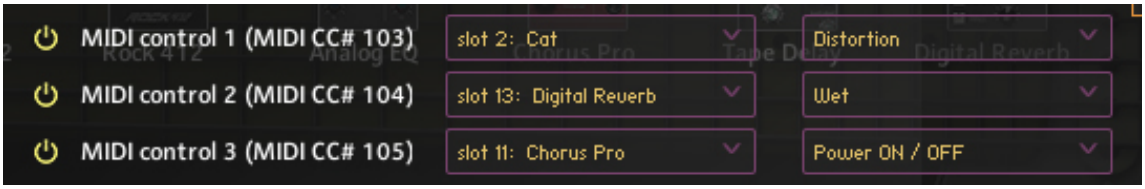
もしエフェクトの順番の変更や追加、削除が行われ、



以下のような状態になり各エフェクト・モジュールのスロット番号が変わった場合、



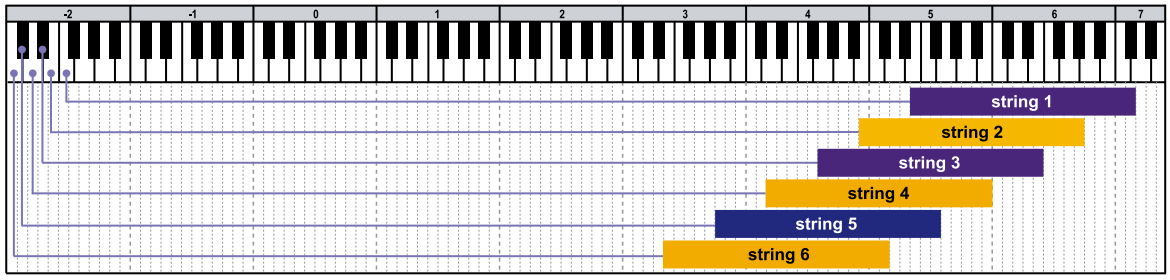
MIDI コントロール設定のスロット番号は自動的に割り当て直されるので、自分で割り当てをやり直す必要はありません。





マッピングおよびキー・レンジ

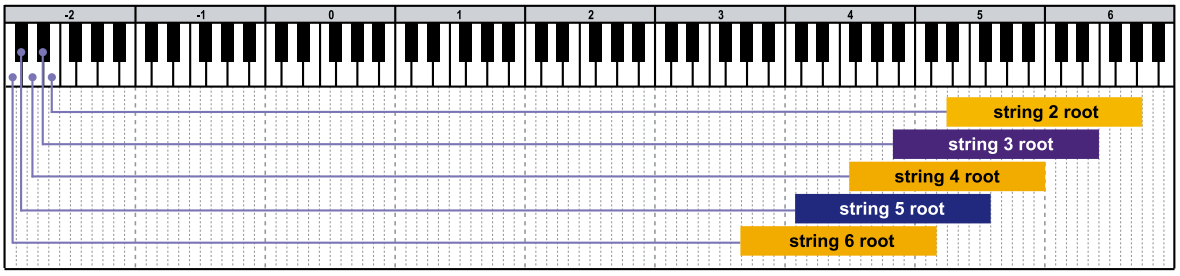
single note

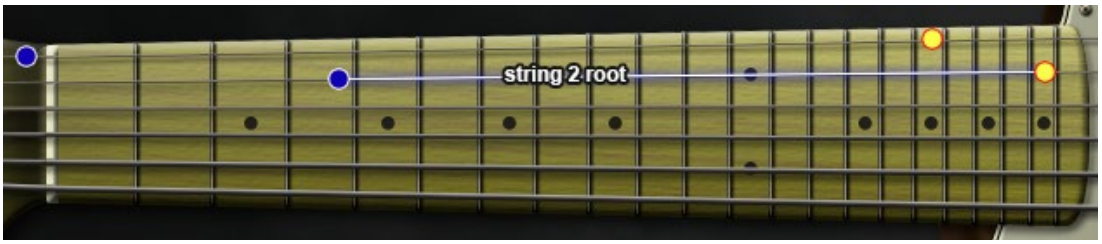


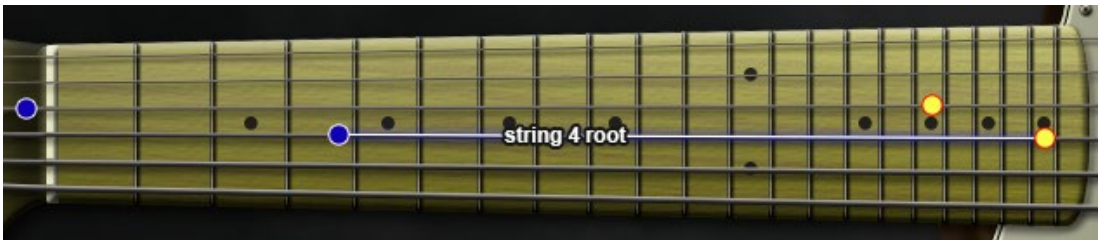


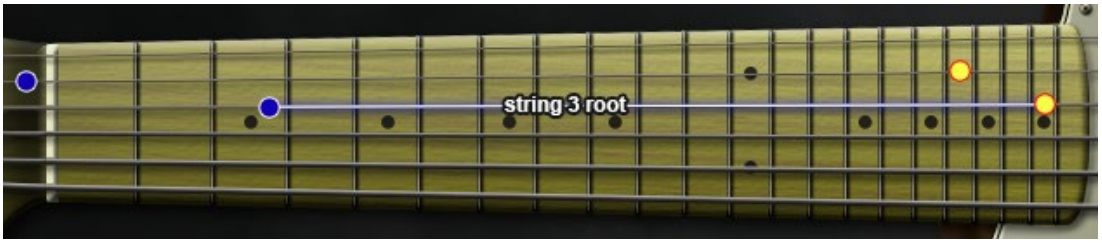
= lowest position = highest position

minor 2nd-dyad chord







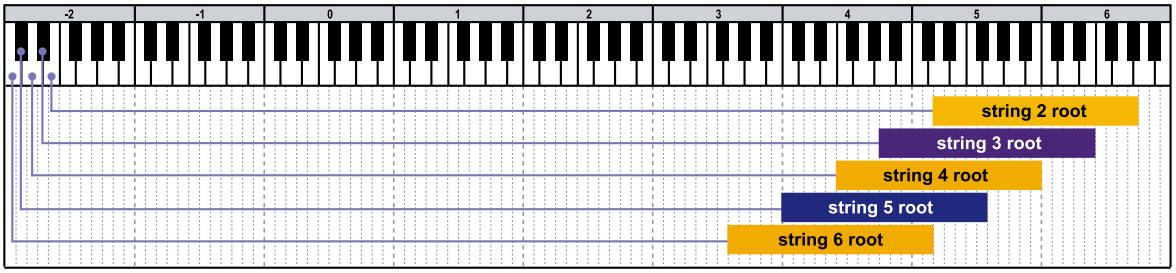


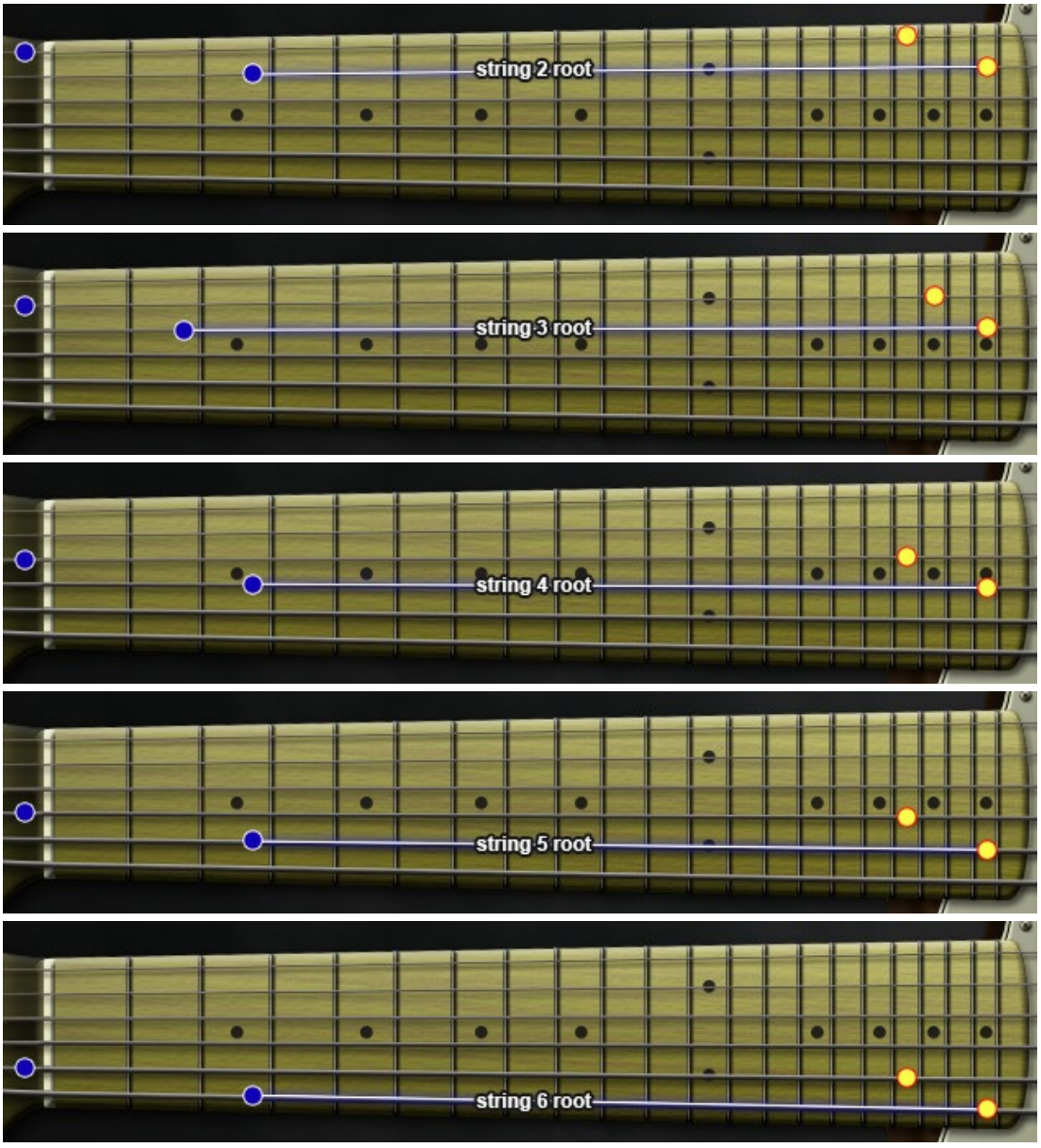




= lowest position = highest position

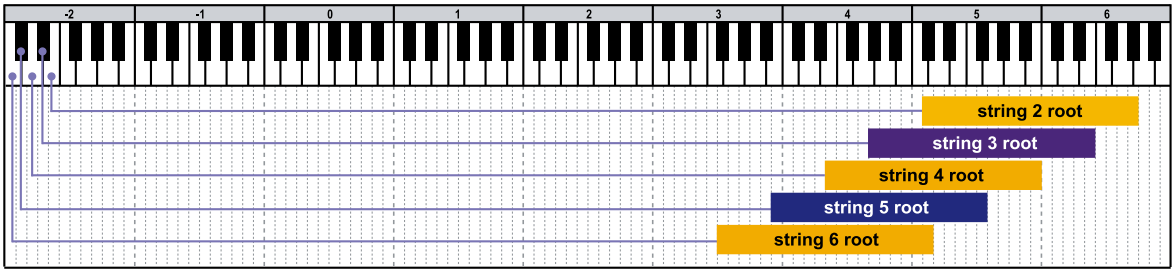
major 2nd-dyad chord

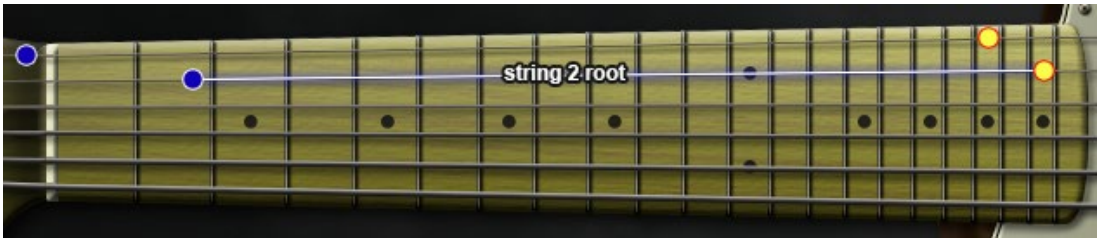


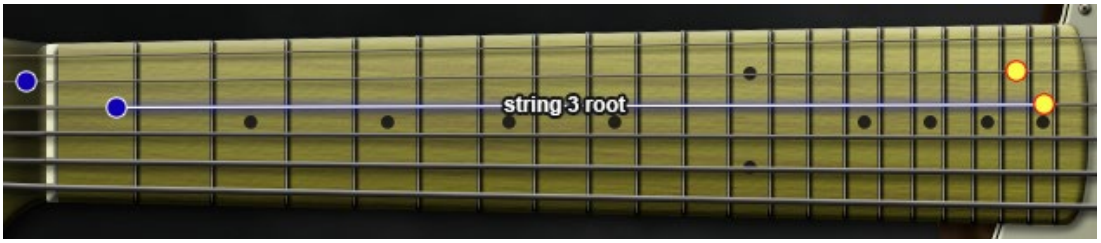


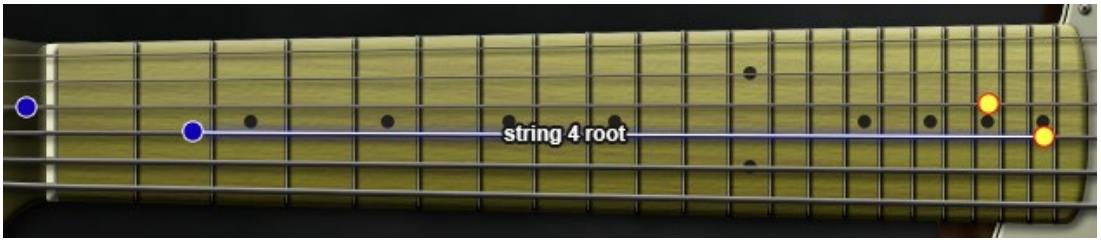
= lowest position = highest position

minor 3rd-dyad chord







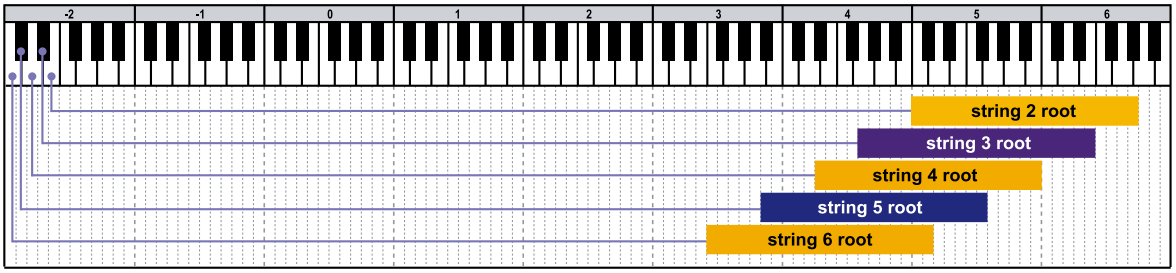


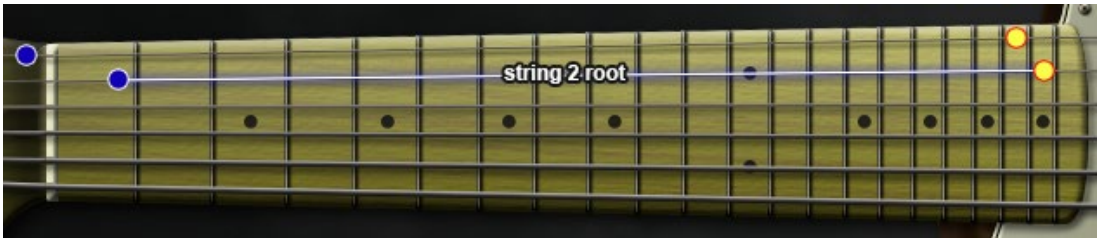


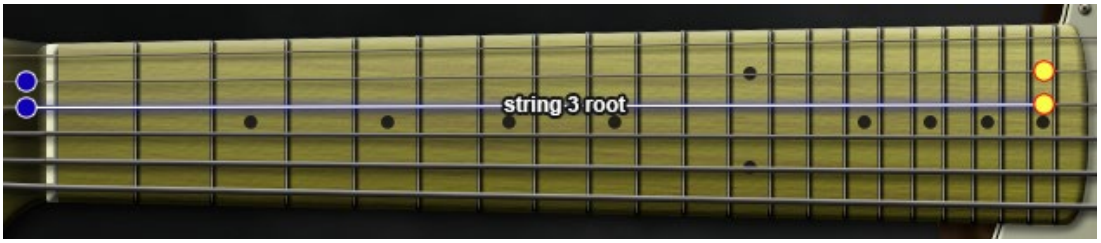


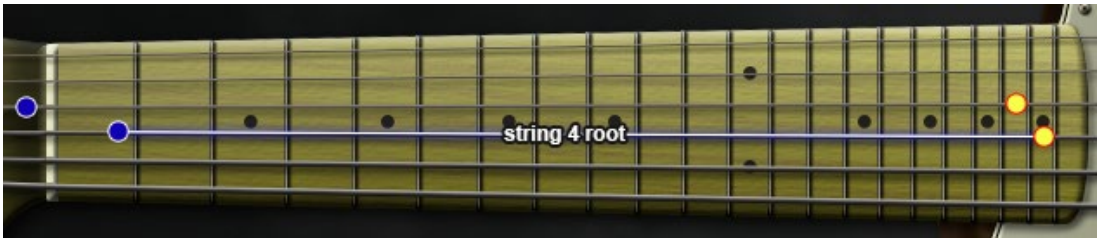
= lowest position = highest position

major 3rd-dyad chord







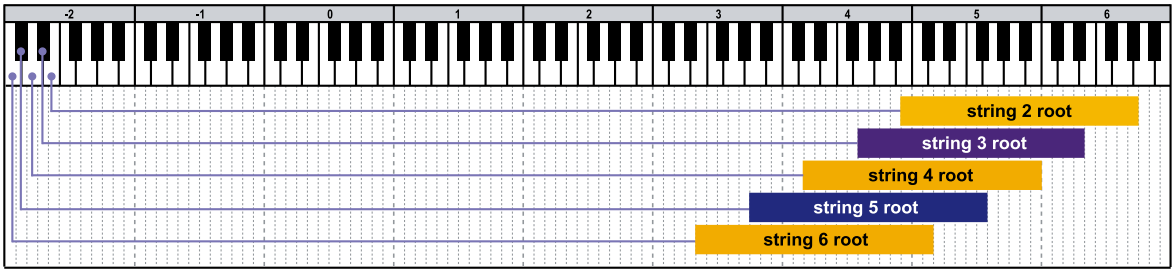


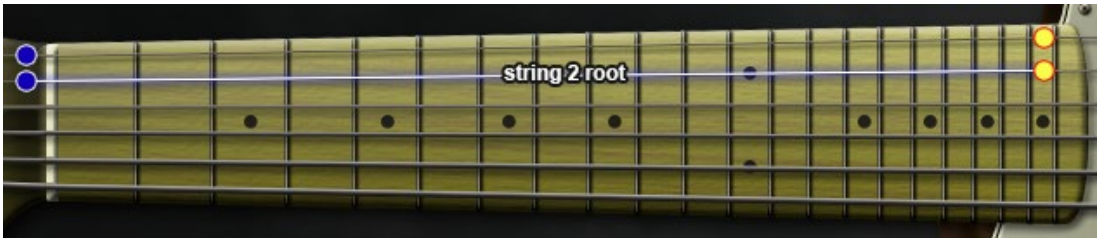


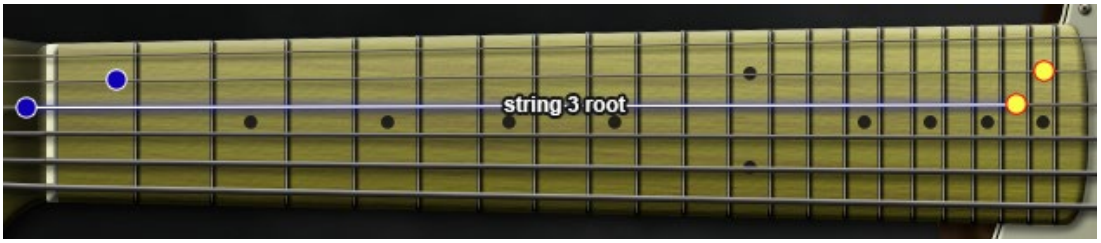


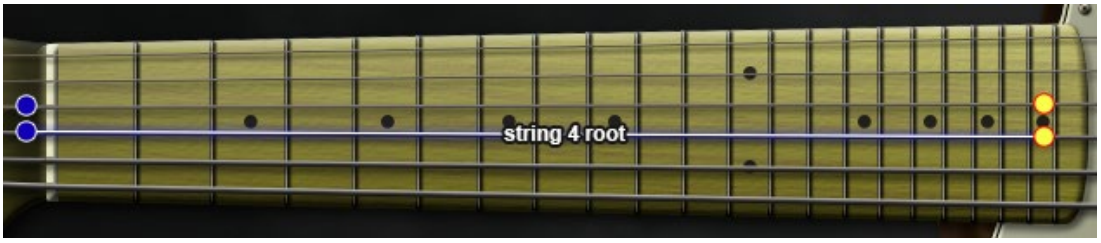
= lowest position = highest position

4th-dyad chord







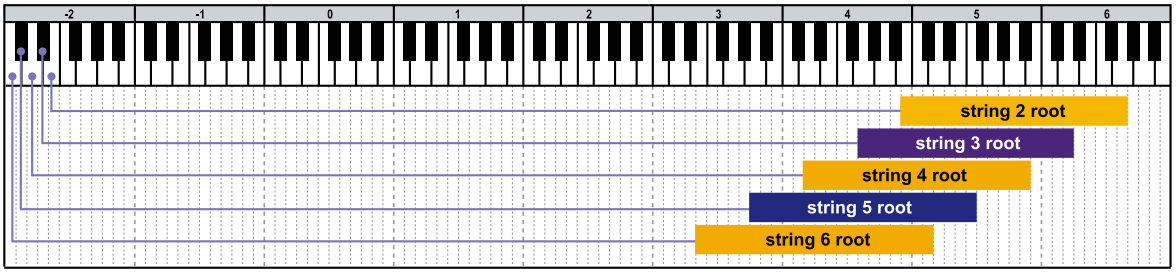


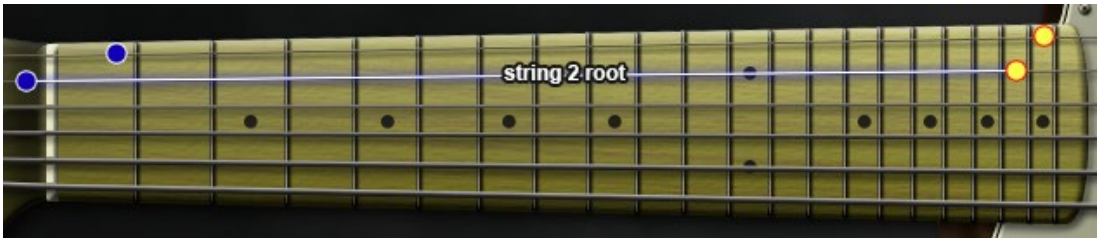


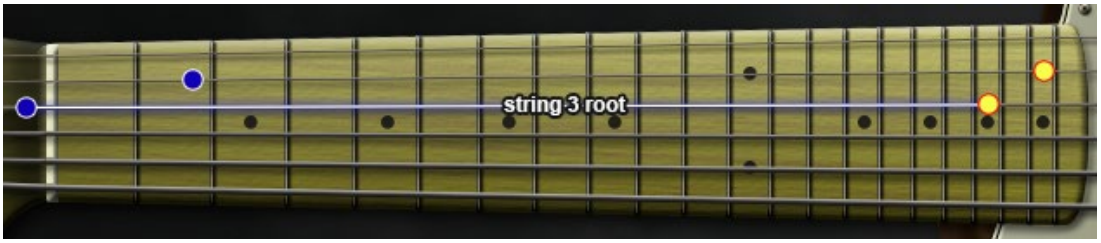


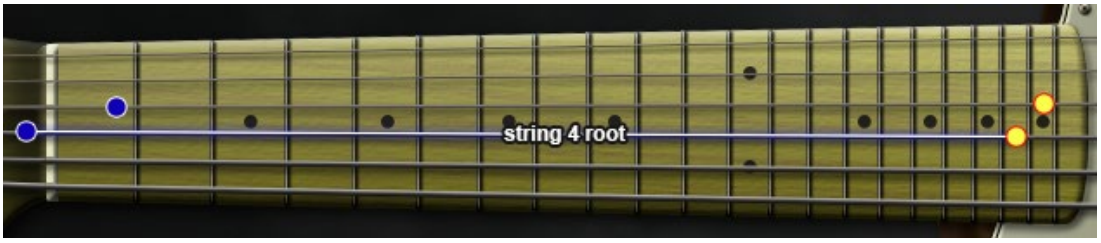
= lowest position = highest position

flat 5th-dyad chord







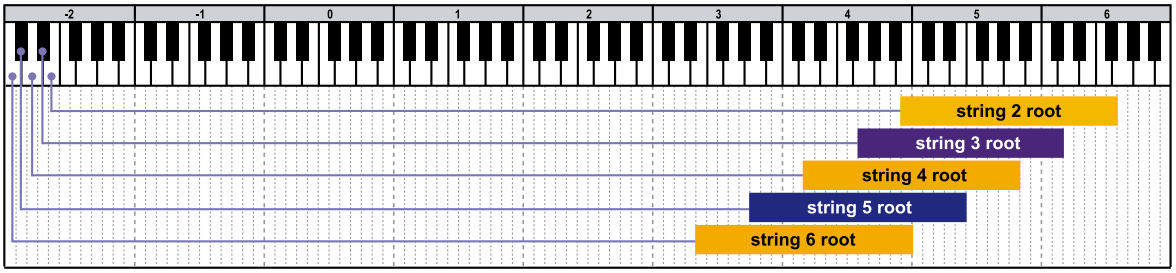


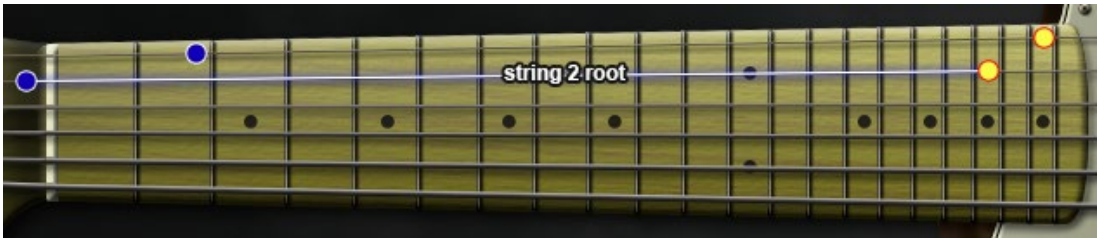


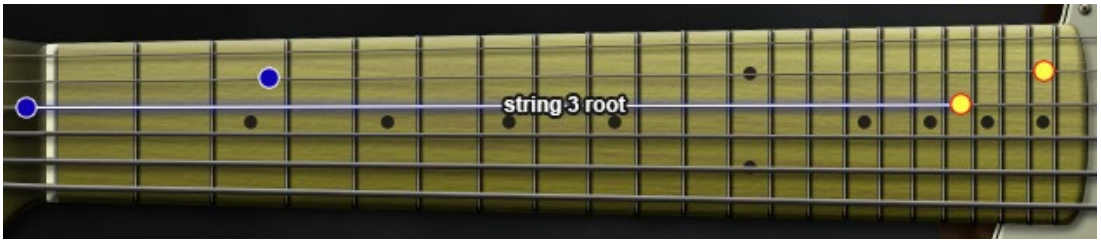


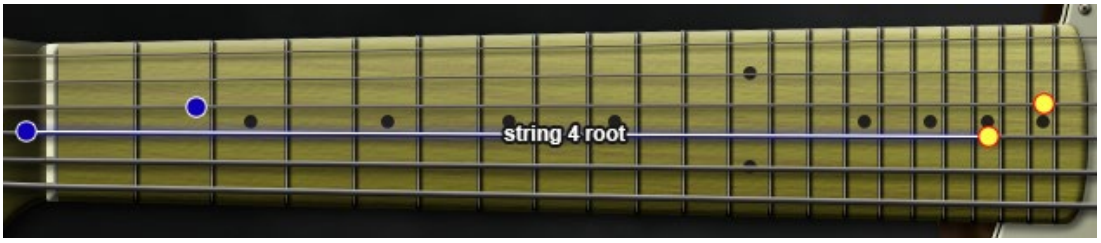
= lowest position = highest position

5th-dyad chord







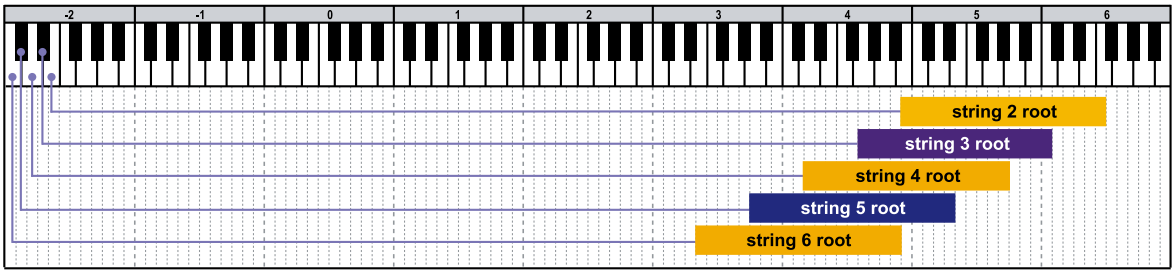


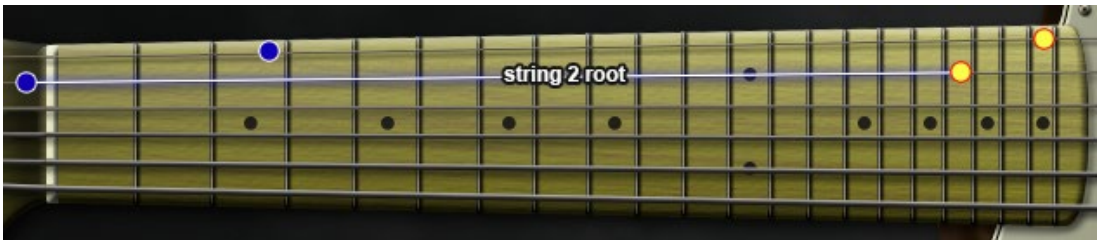


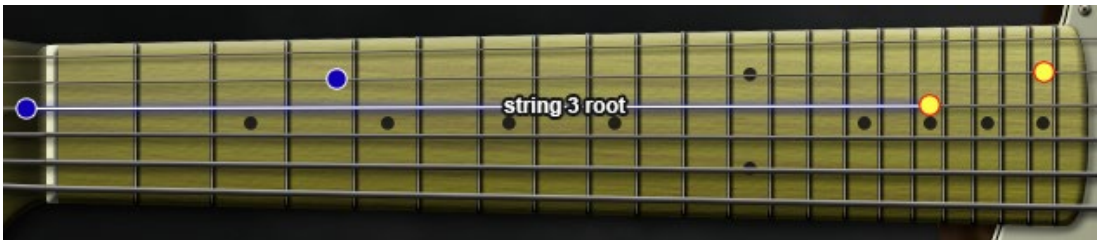


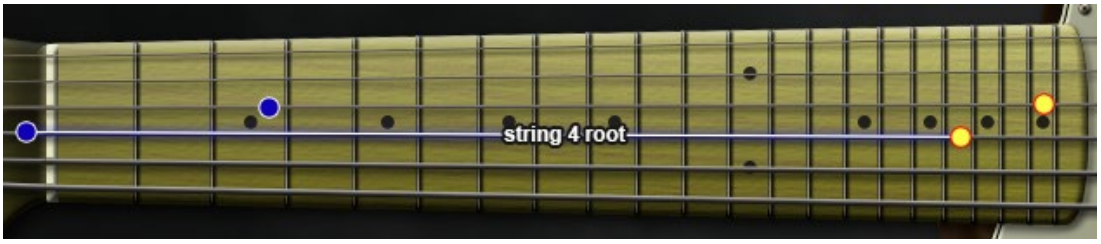
= lowest position = highest position

#5th-dyad chord







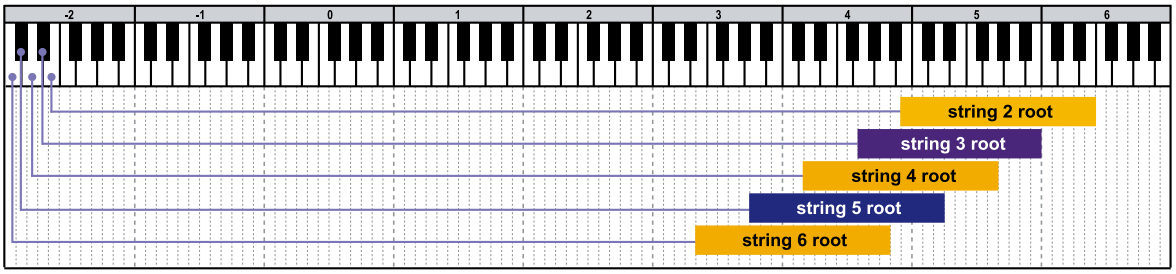


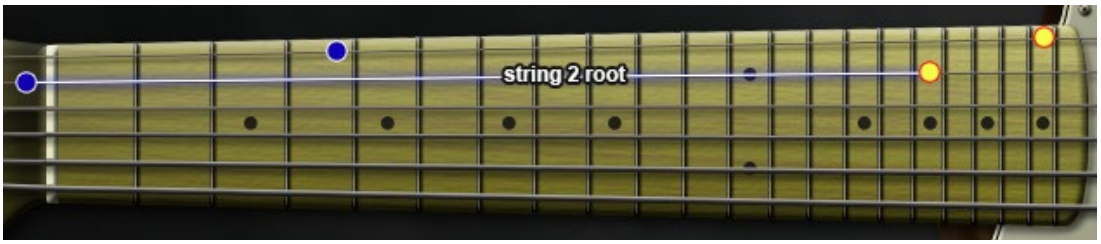


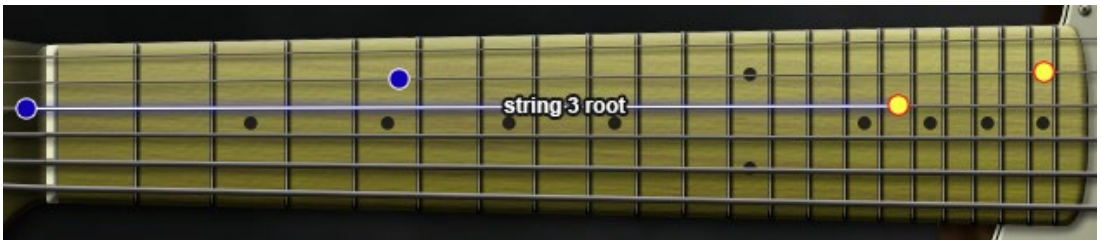


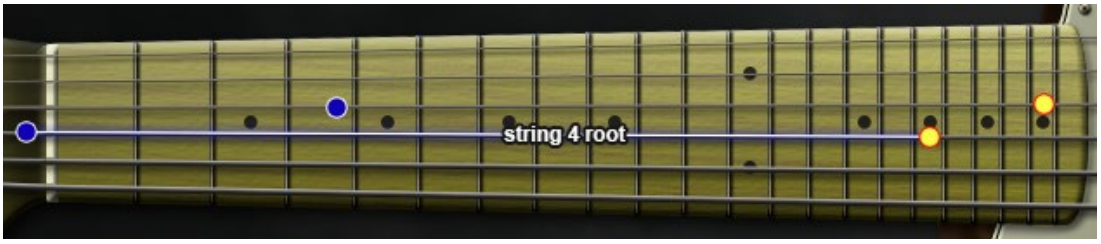
= lowest position = highest position

6th-dyad chord









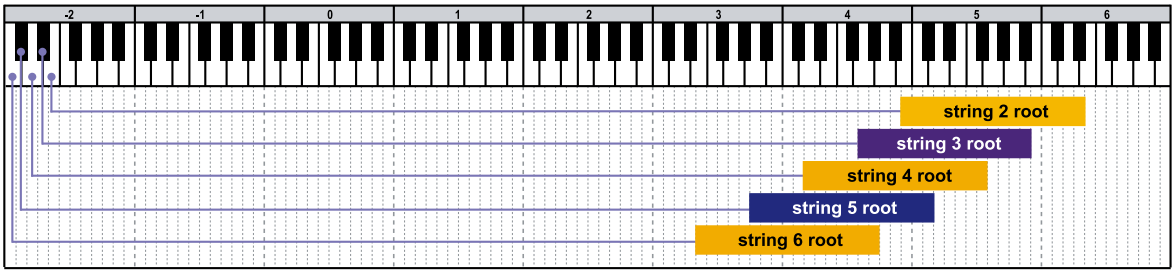




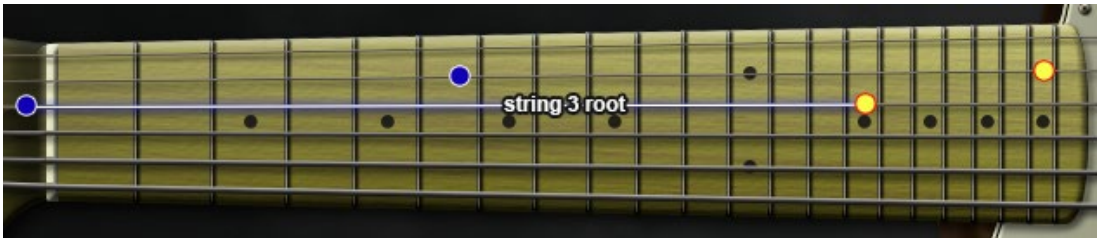
= lowest position = highest position

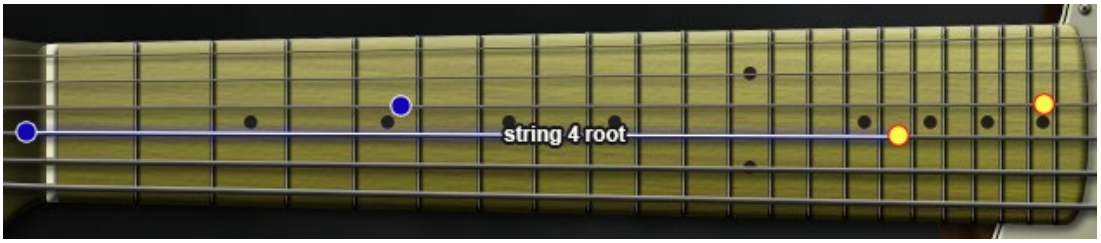
7th-dyad chord

7th-dyad chord: Shape A (MIDI CC# 2: 0 - 63)

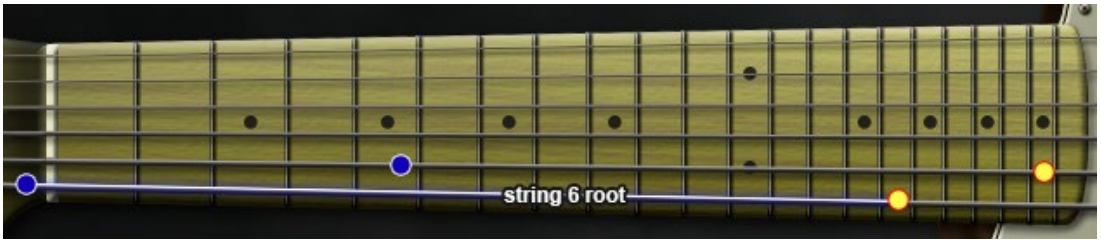






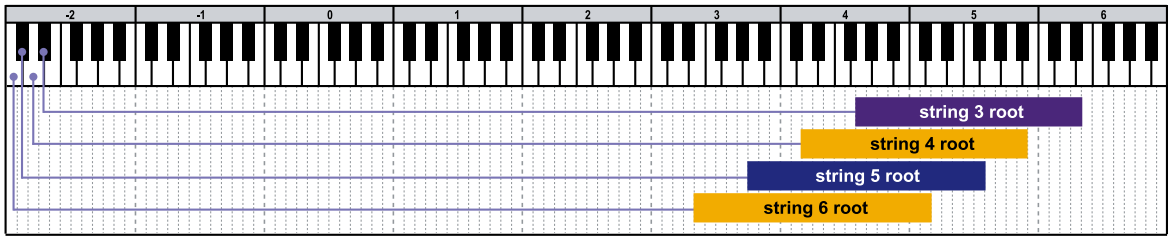


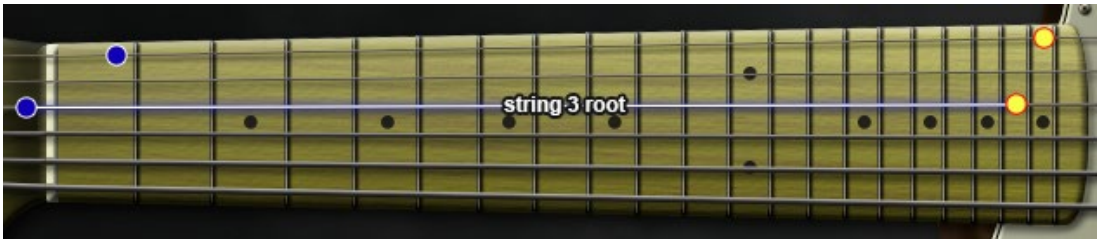




= lowest position = highest position

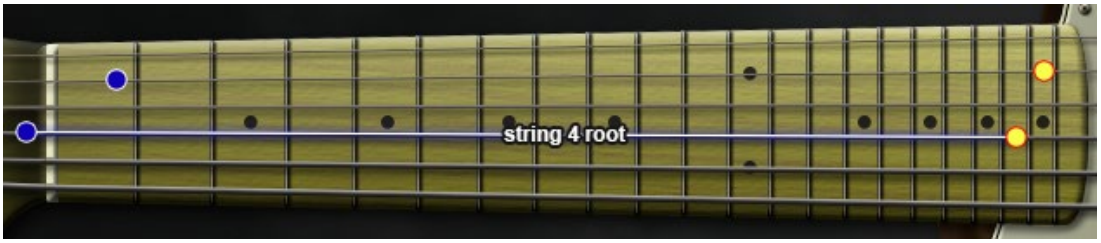
7th-dyad chord: Shape B (MIDI CC# 2: 64 - 127)





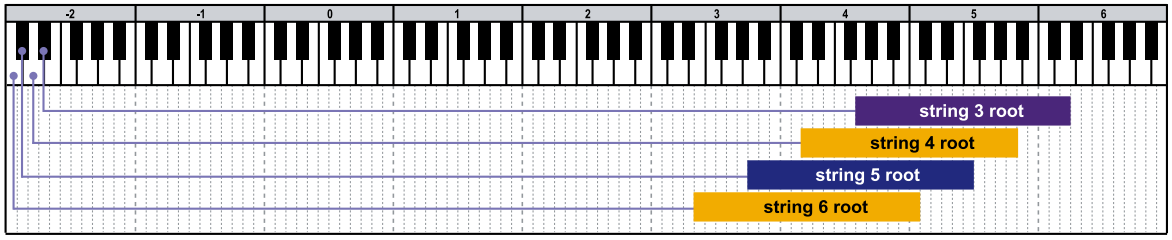


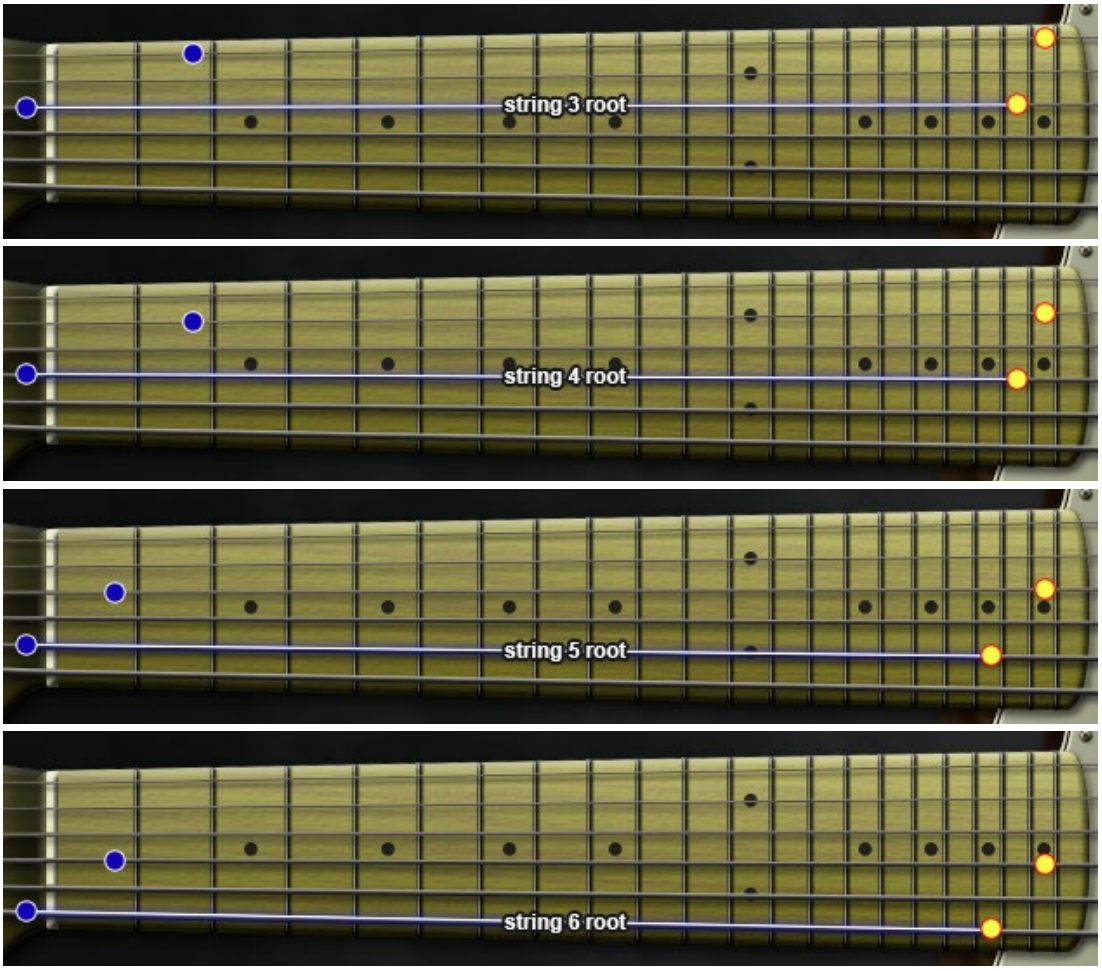




= lowest position = highest position

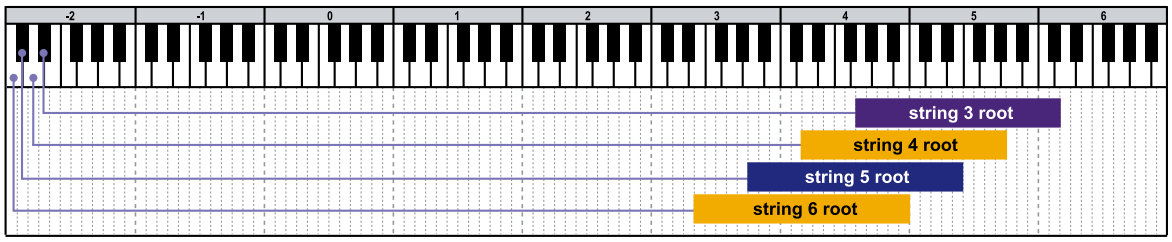
major 7th-dyad chord

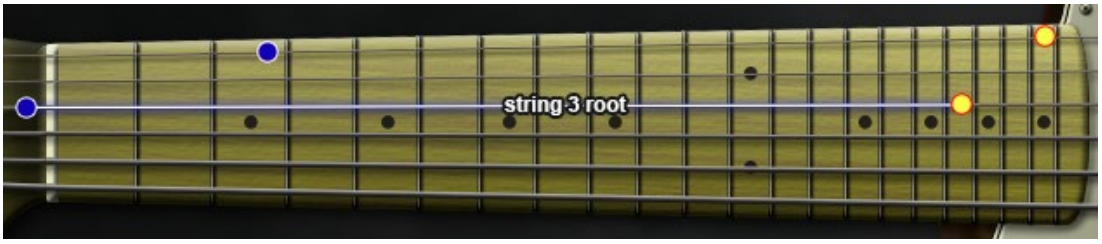




= lowest position = highest position

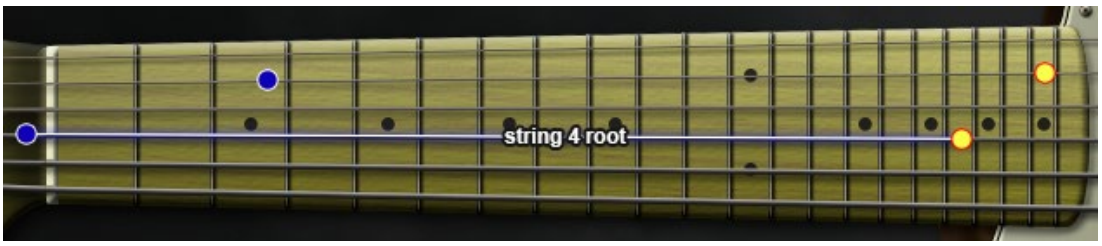
octave





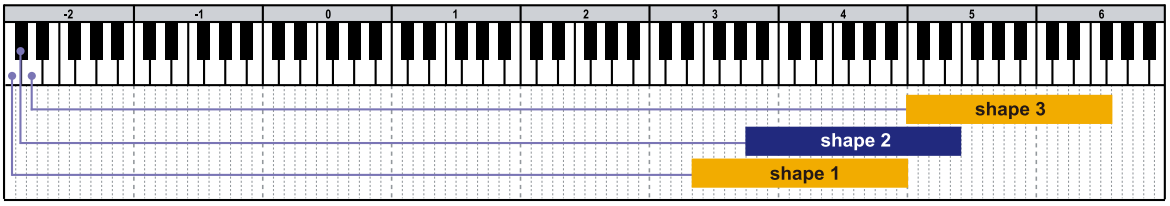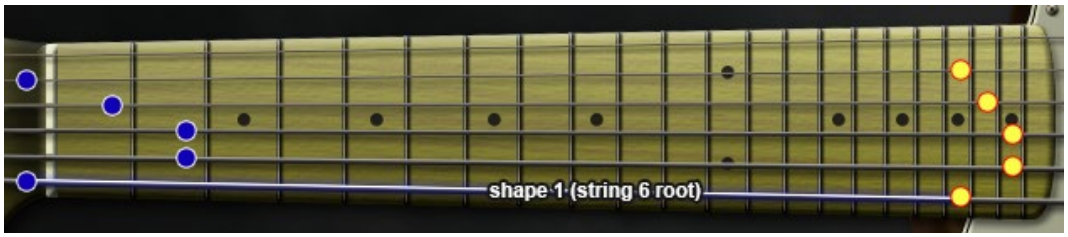






= lowest position = highest position
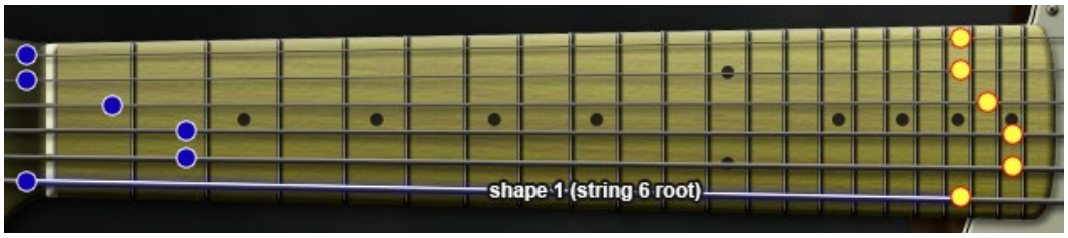
major
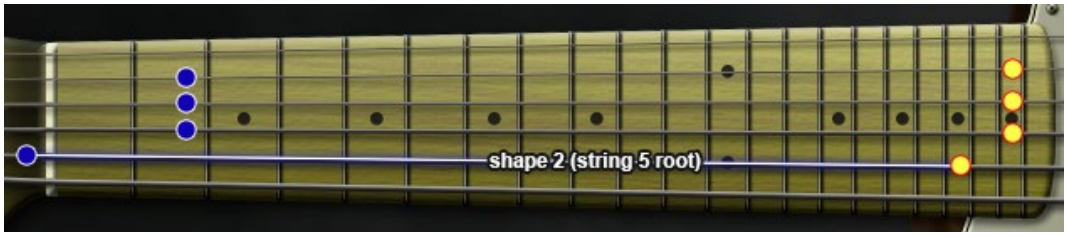


Major shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
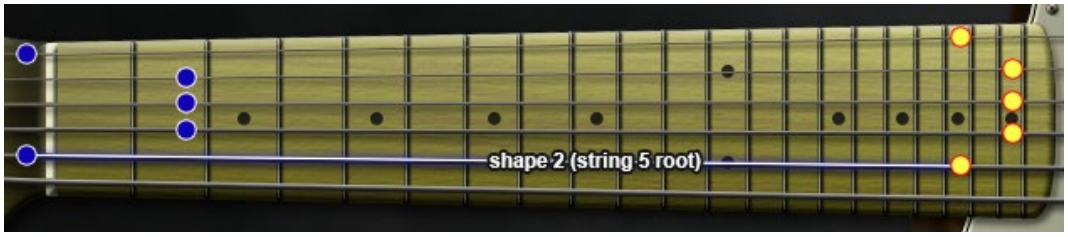


Major shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)
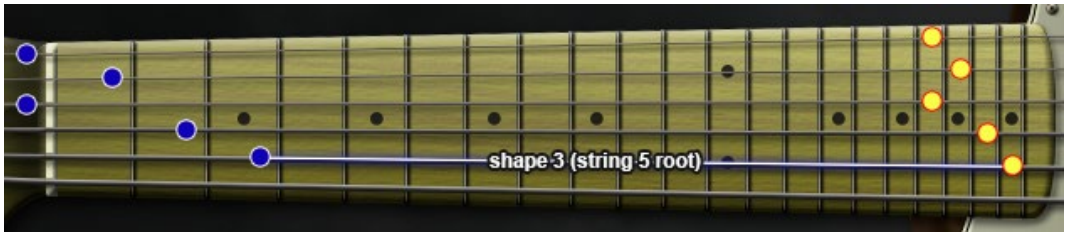


Major shape 2 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



Major shape 2 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)

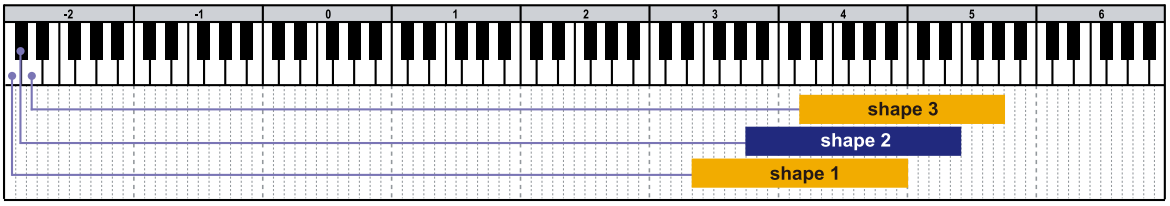


Major shape 3
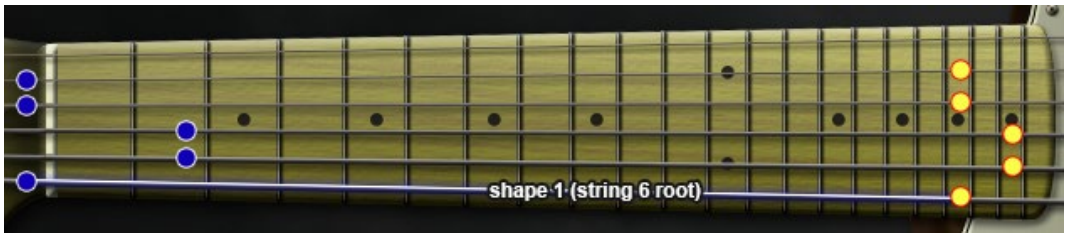


= lowest position = highest position
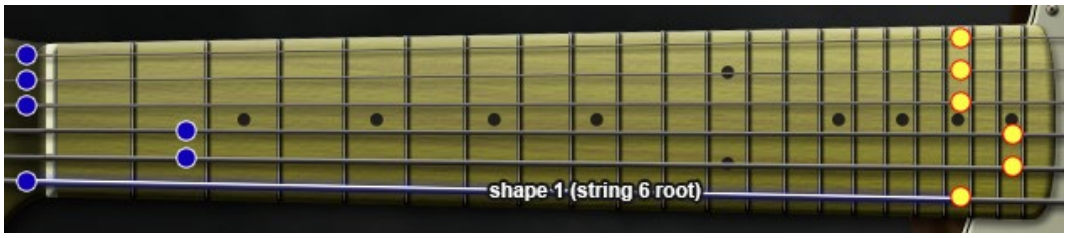
minor
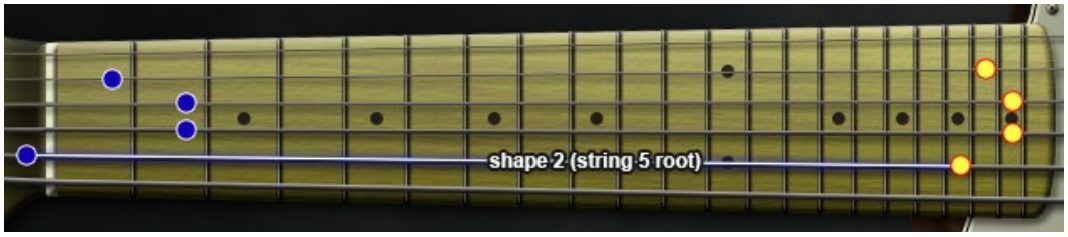


Minor shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
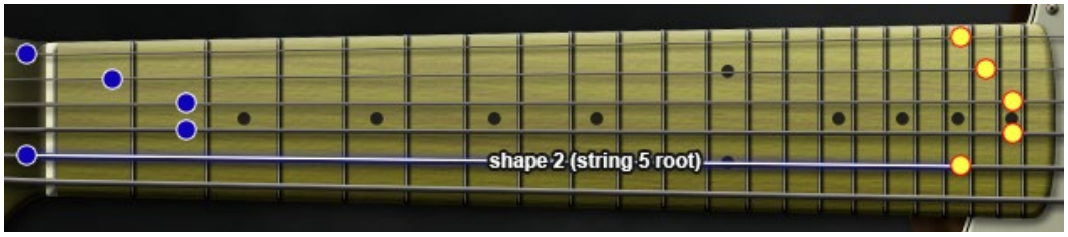


Minor shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



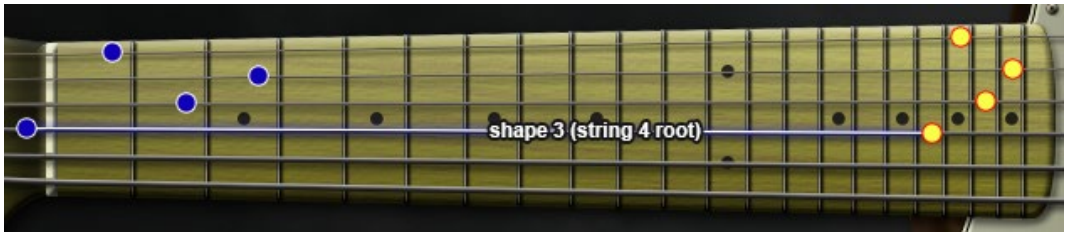
Minor shape 2 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



Minor shape 2 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)

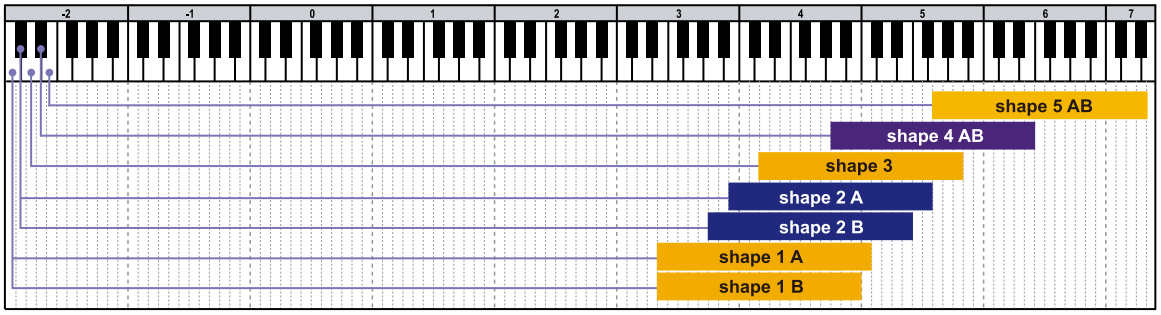


Minor shape 3
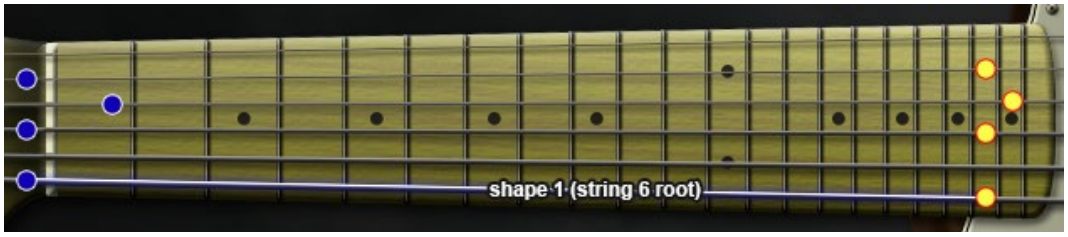


= lowest position = highest position
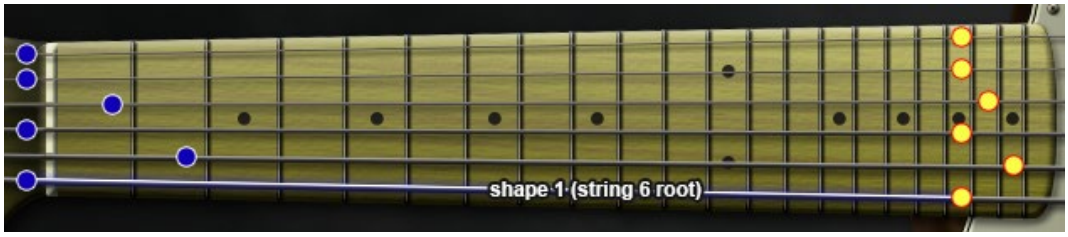
7th
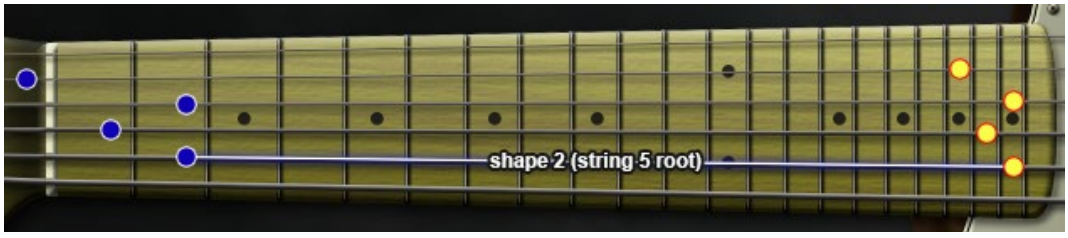


7th shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
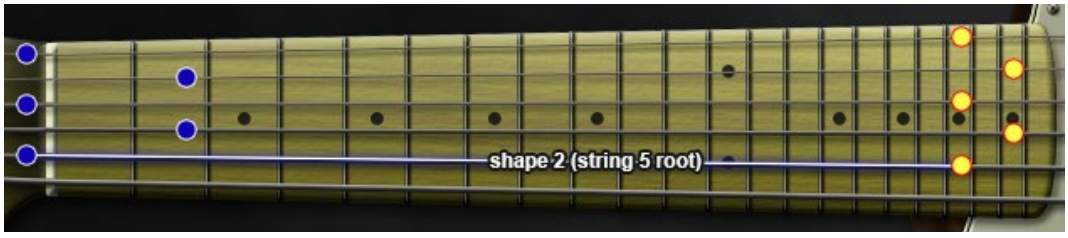


7th shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



7th shape 2 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)

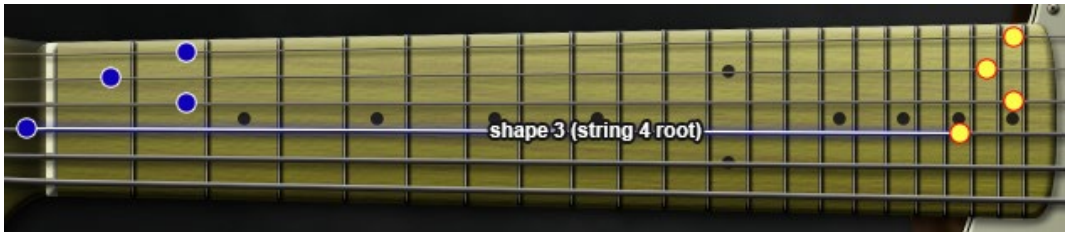


7th shape 2 B (MIDI CC# 2: 64 - 127) / shape 4A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
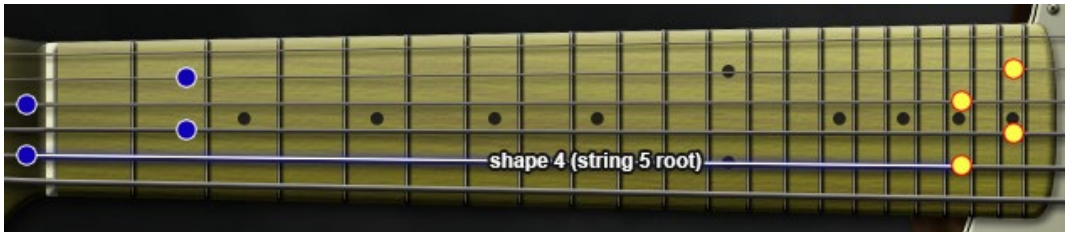


= lowest position = highest position

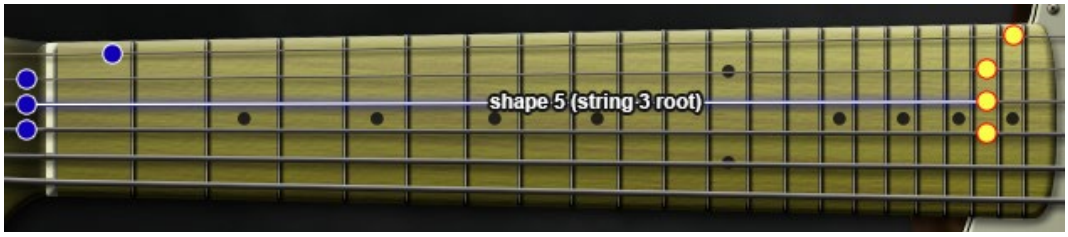
7th shape 3



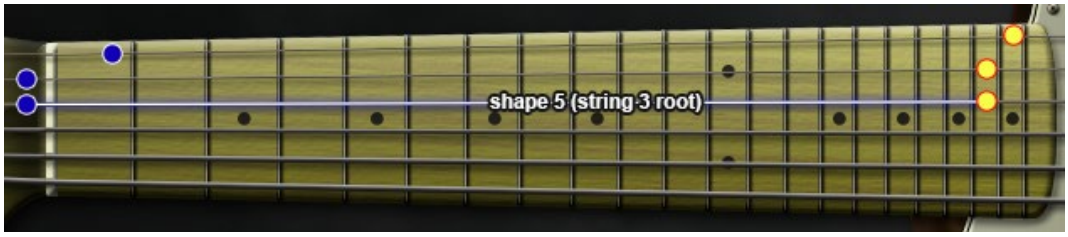
7th shape 4 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



7th shape 5 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)

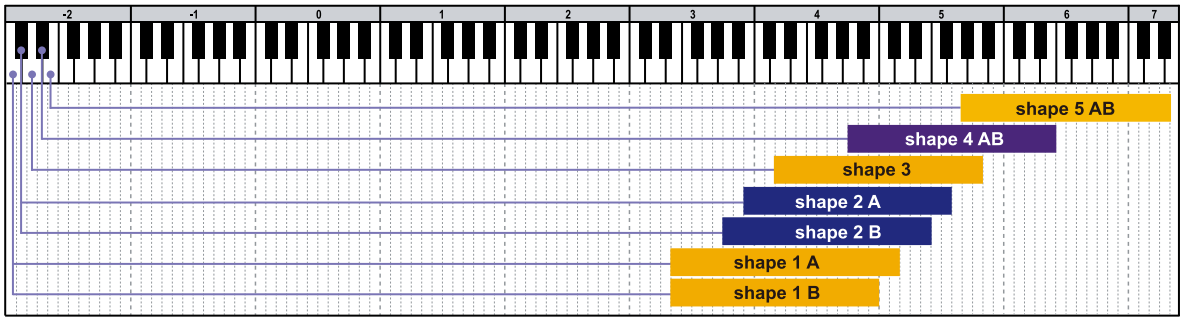


7th shape 5 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)
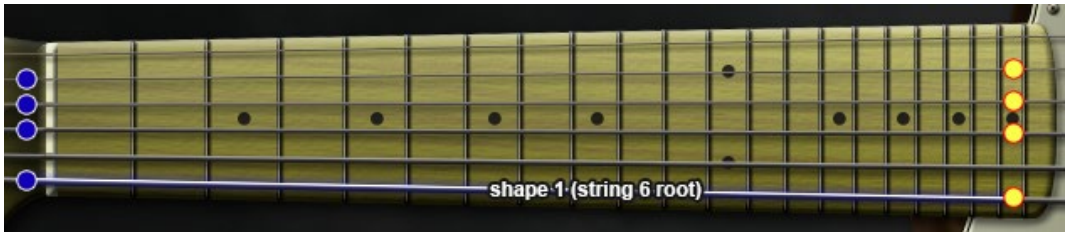


= lowest position = highest position
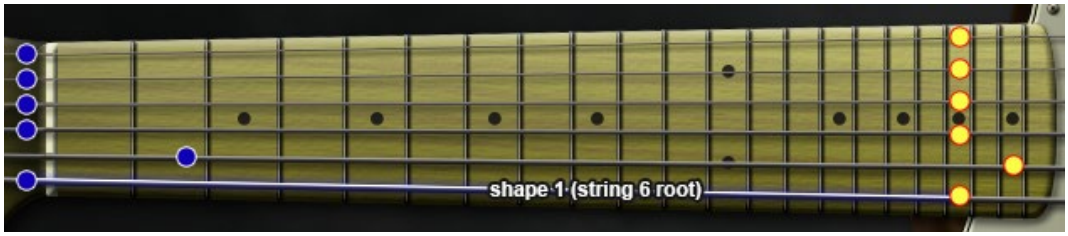
m7



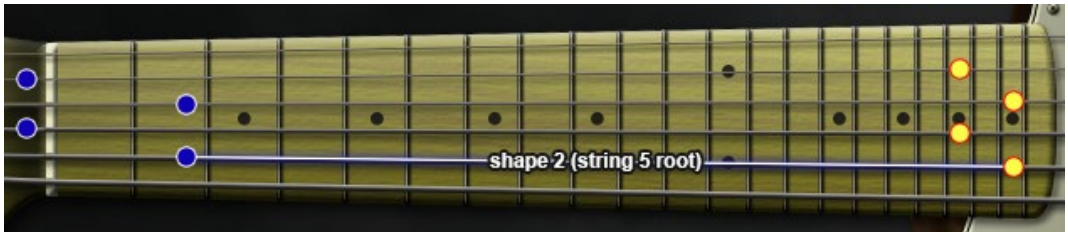
m7 shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



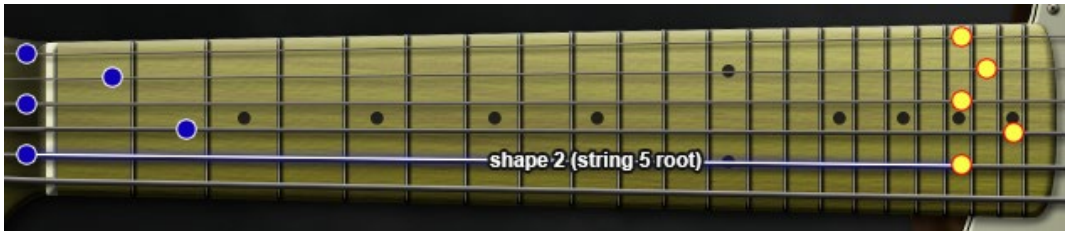
m7 shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



m7 shape 2 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)

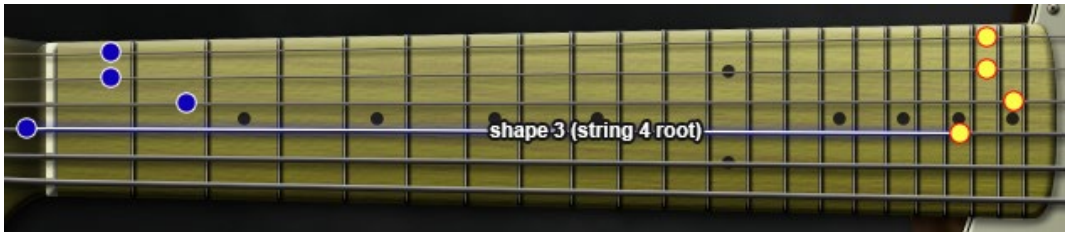


m7 shape 2 B (MIDI CC# 2: 64 - 127) / shape 4A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
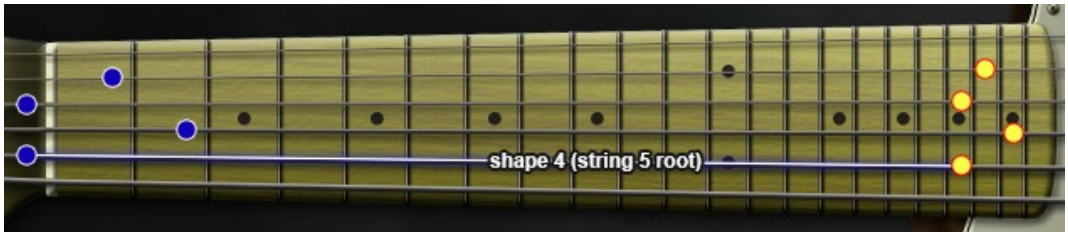


= lowest position = highest position

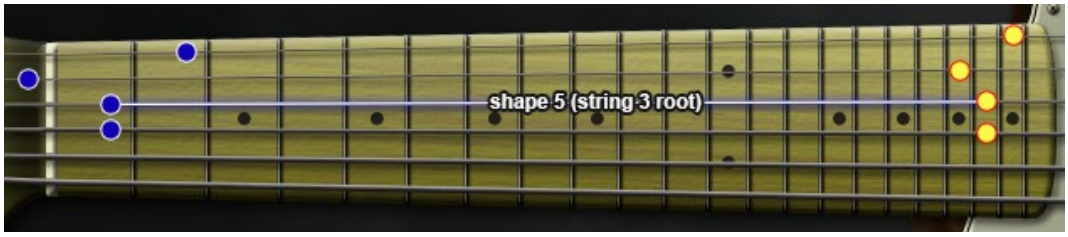
m7 shape 3



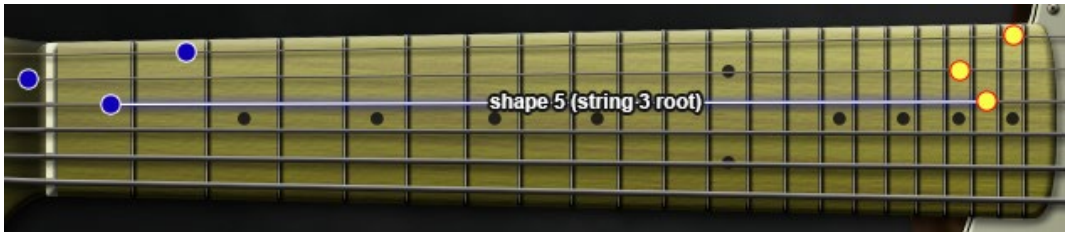
m7 shape 4 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



m7 shape 5 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)

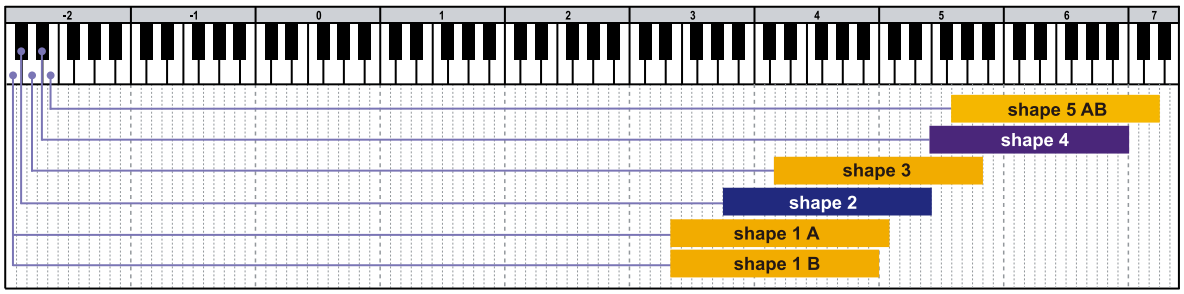


m7 shape 5 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)
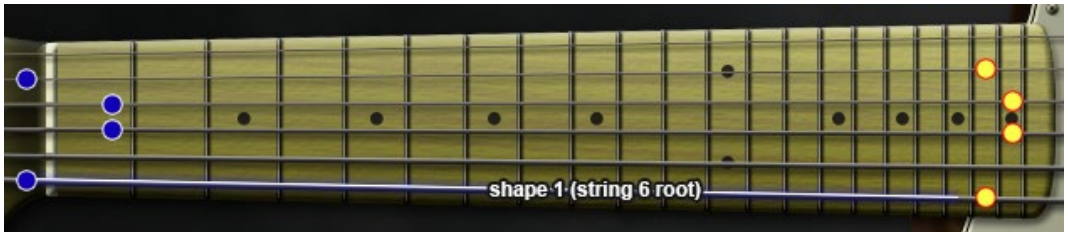


= lowest position = highest position
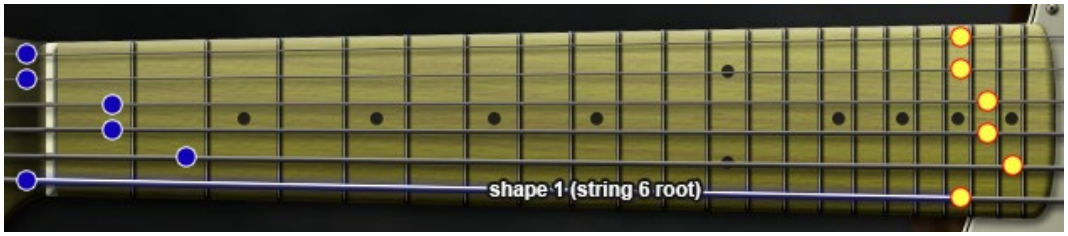
maj7
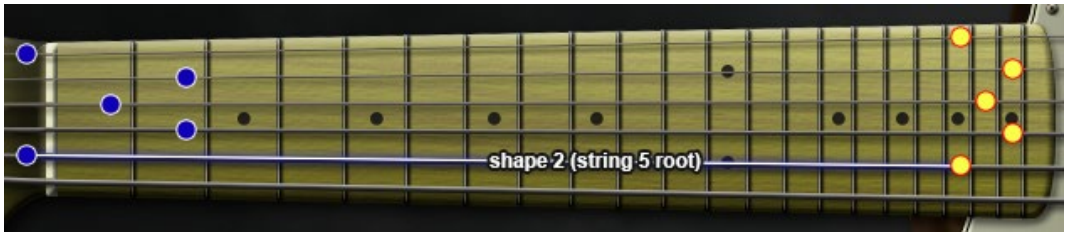


maj7 shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



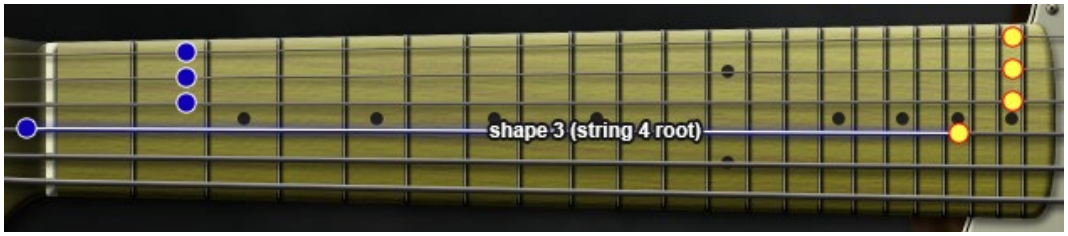
maj7 shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



maj7 shape 2

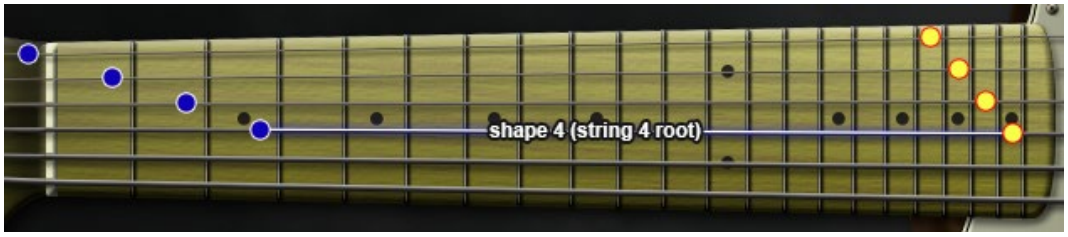


maj7 shape 3

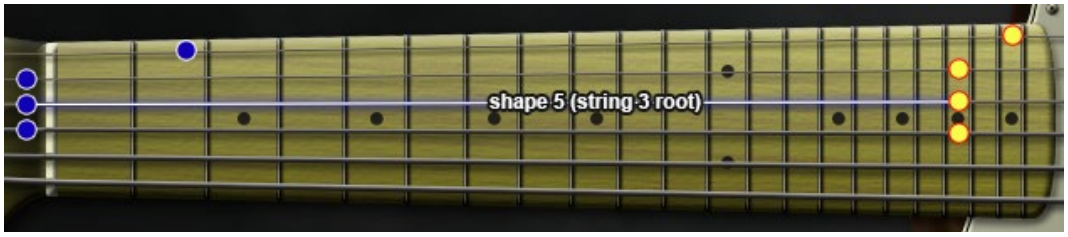


= lowest position = highest position

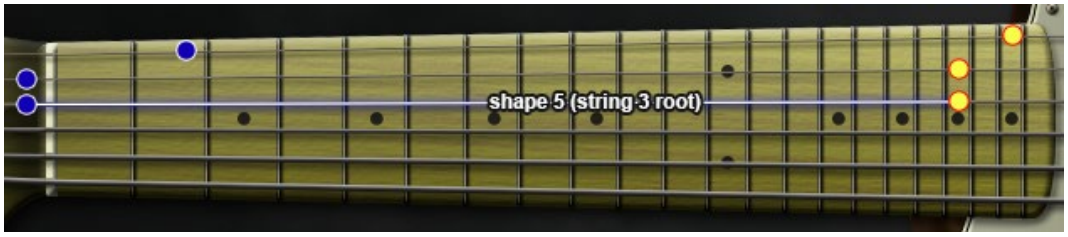
maj7 shape 4



maj7 shape 5 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)

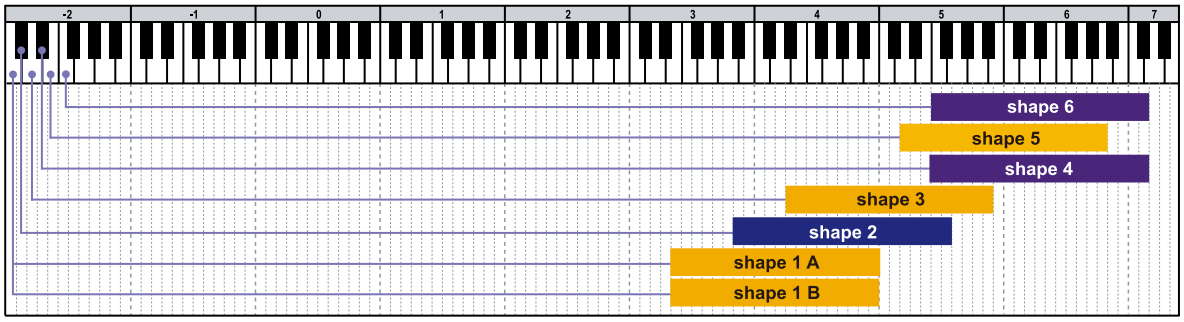


maj7 shape 5 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)
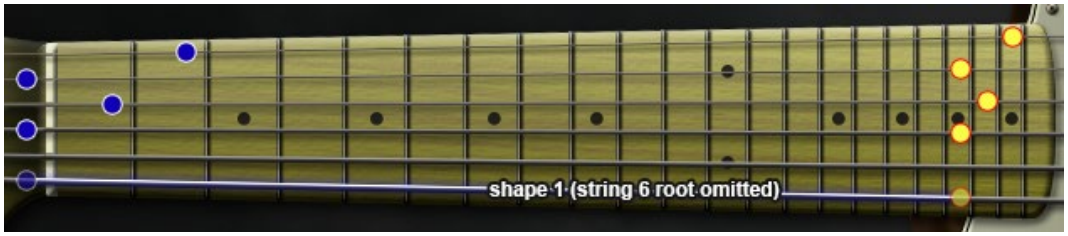


= lowest position = highest position
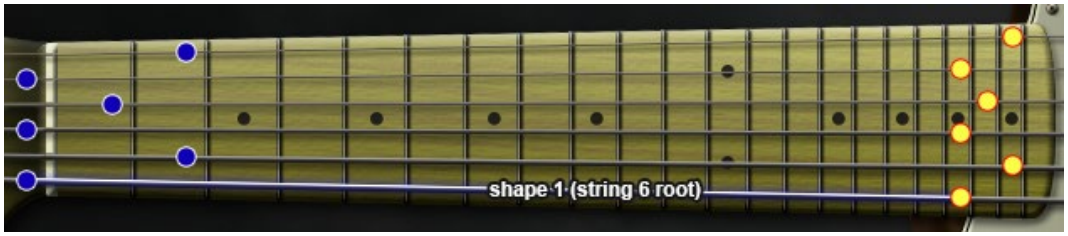
9th
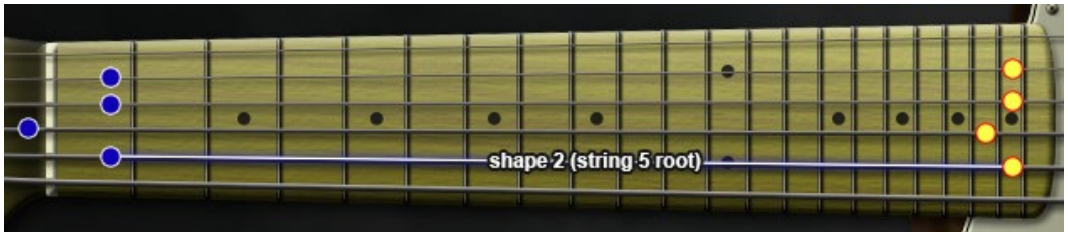


9th shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



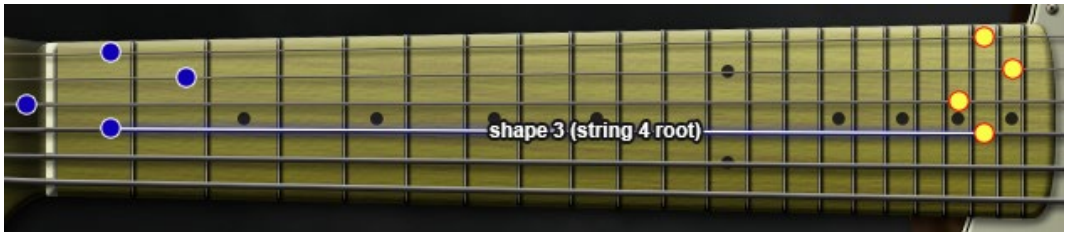
9th shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



9th shape 2
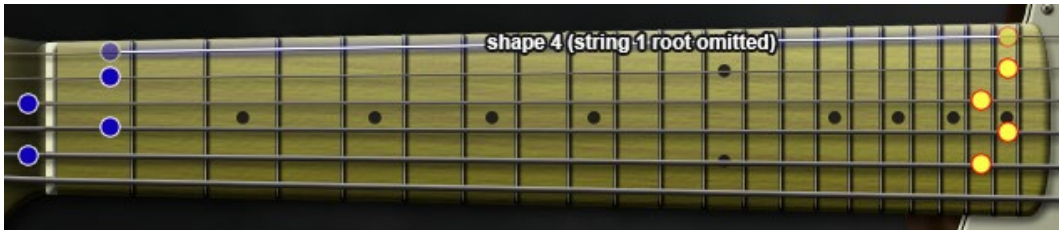


9th shape 3

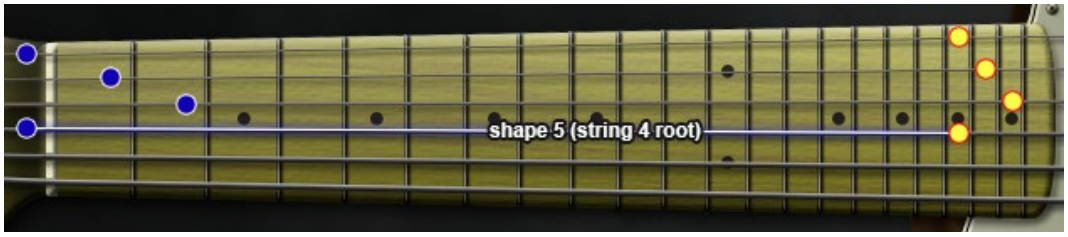


= lowest position = highest position

9th shape 4



9th shape 5

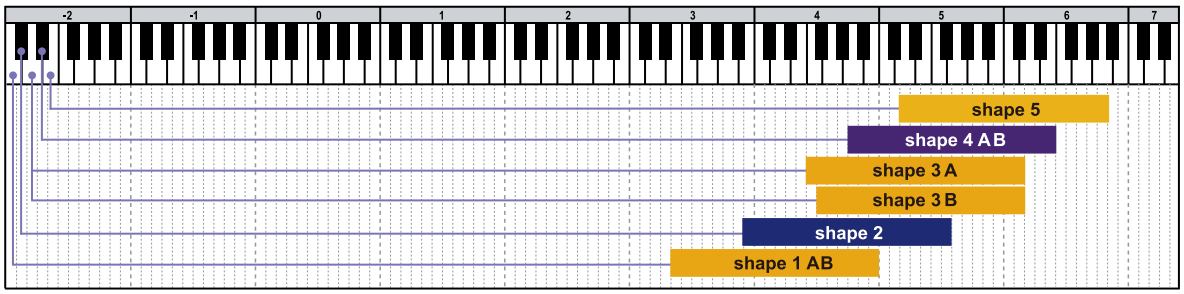


9th shape 6
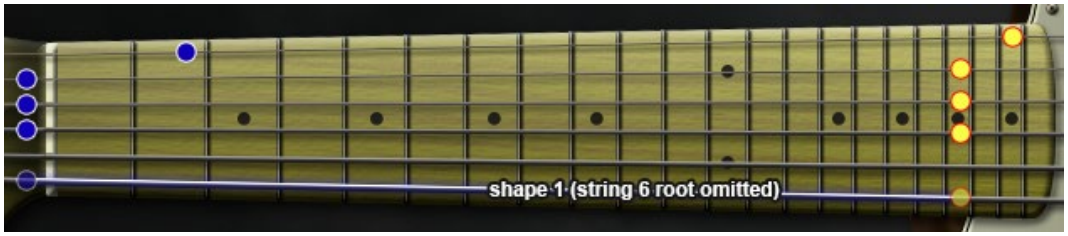


= lowest position = highest position
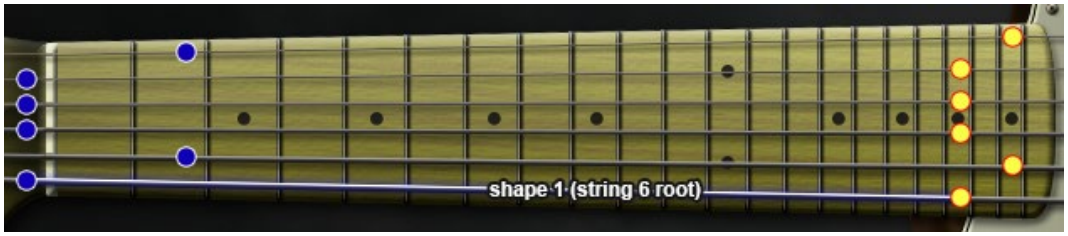
m9
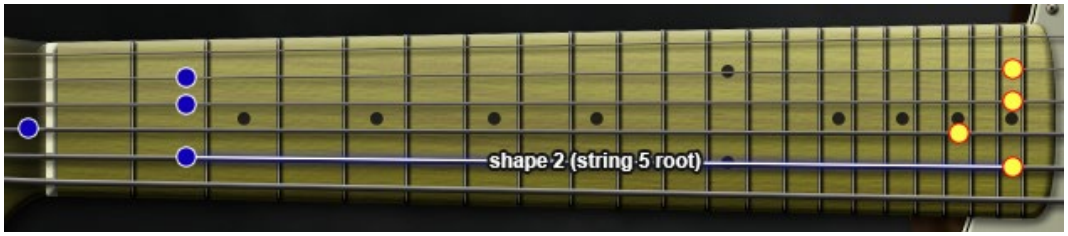


m9 shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



m9 shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)
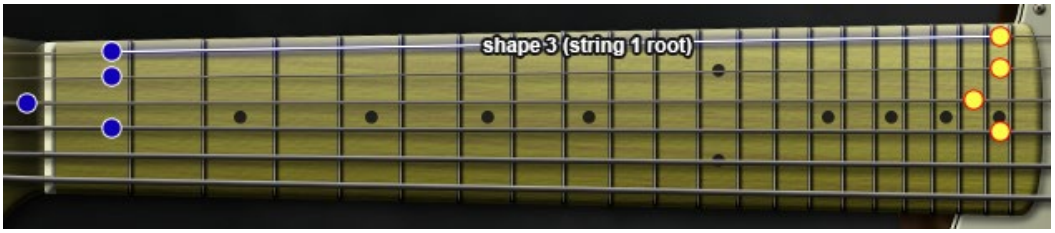


m9 shape 2
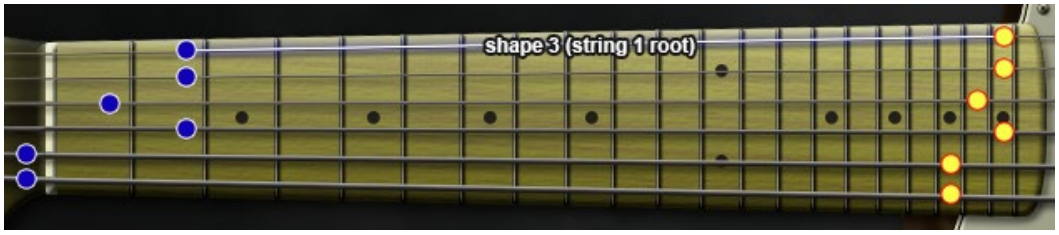


= lowest position = highest position
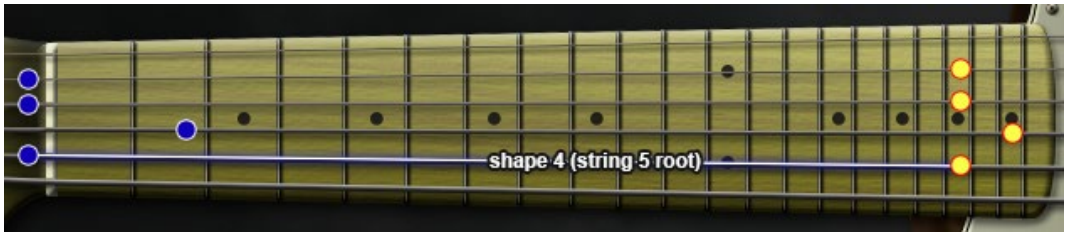
m9 shape 3 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
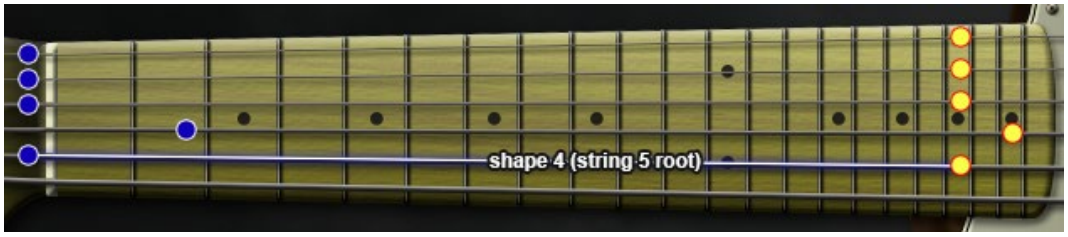


m9 shape 3 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



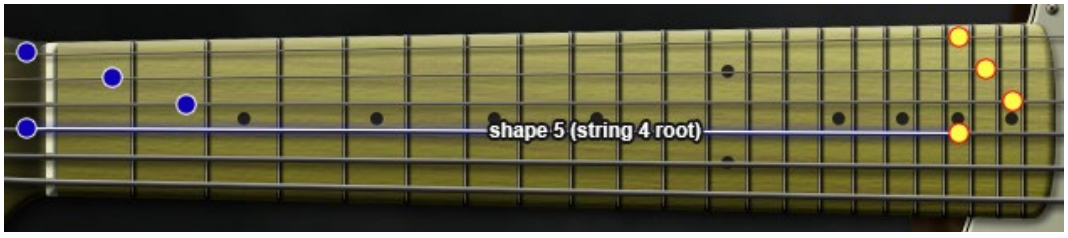
m9 shape 4 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



m9 shape 4 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)

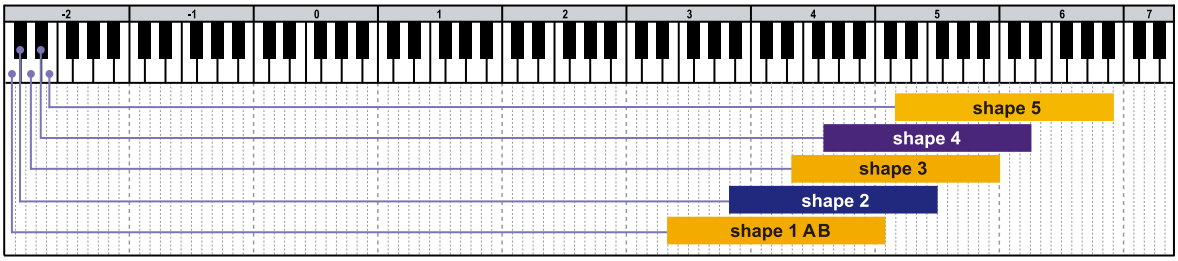


m9 shape 5
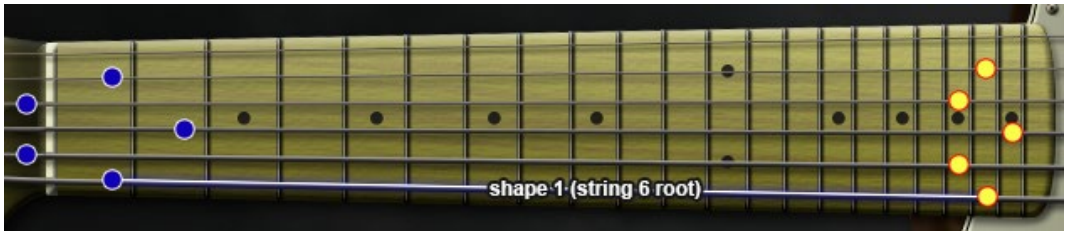


= lowest position = highest position
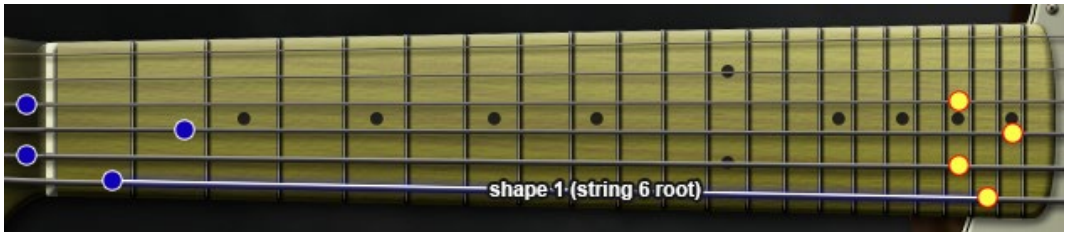
maj9
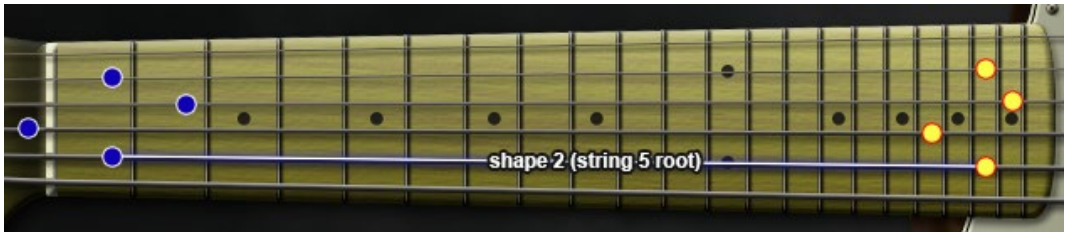


maj9 shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
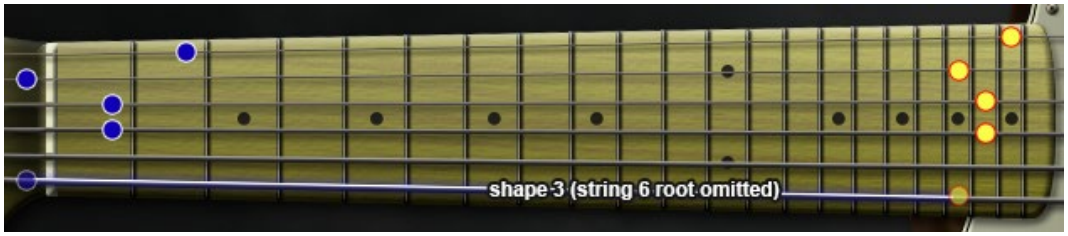


maj9 shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



maj9 shape 2

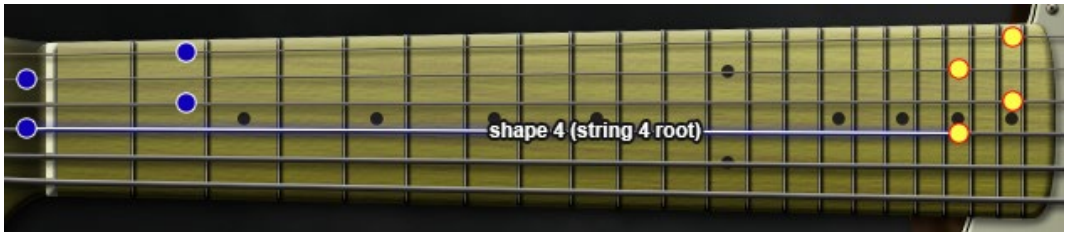


maj9 shape 3

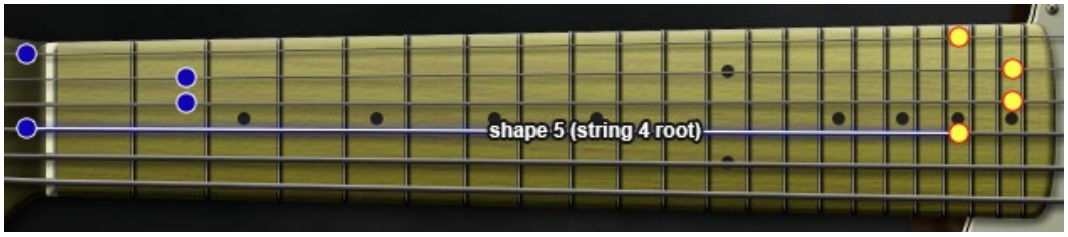


= lowest position = highest position

maj9 shape 4

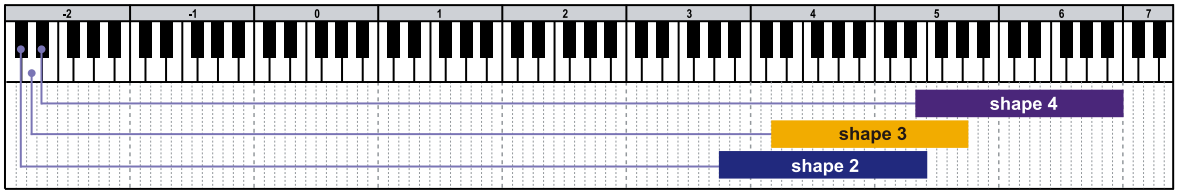


maj9 shape 5
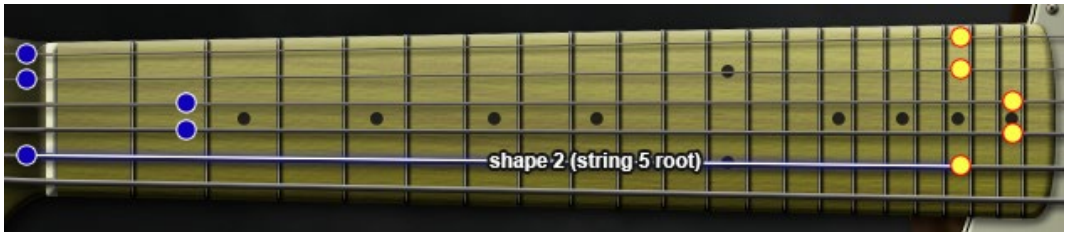


= lowest position = highest position

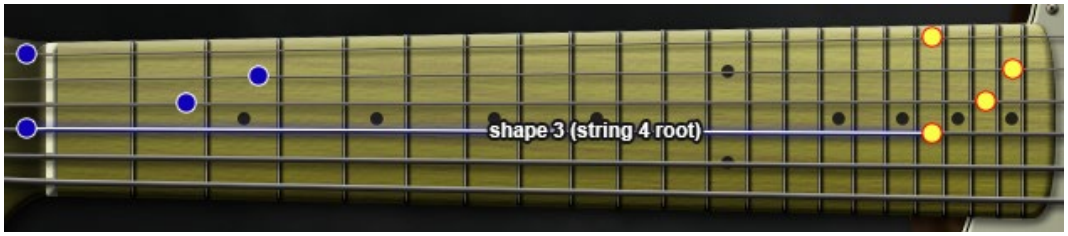
add9



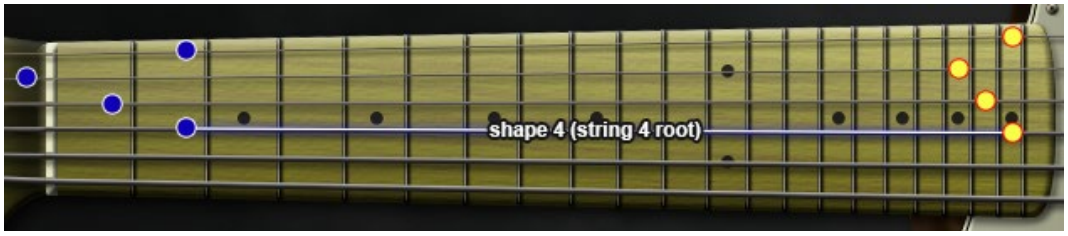
add9 shape 2



add9 shape 3

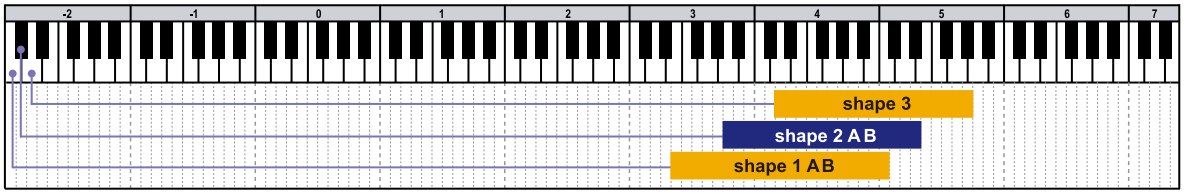


add9 shape 4
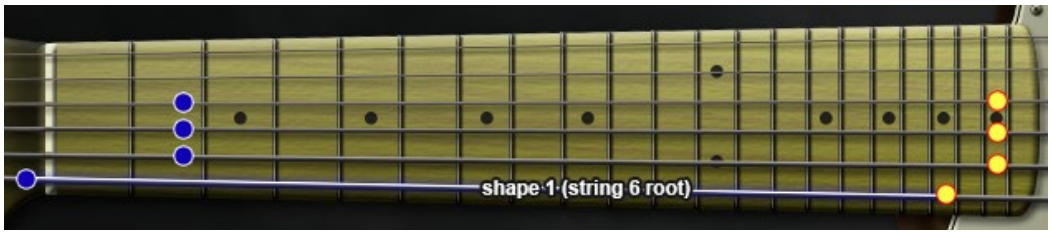


= lowest position = highest position

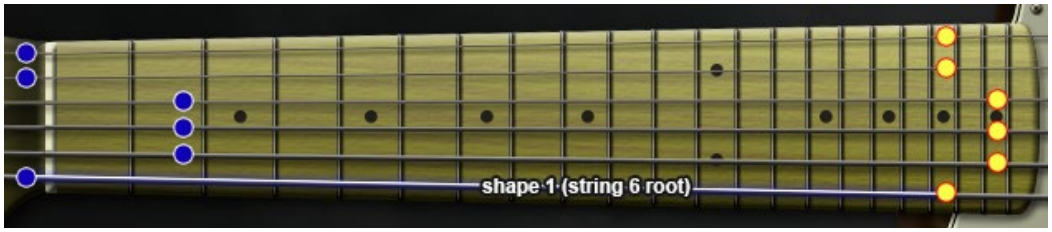
sus4
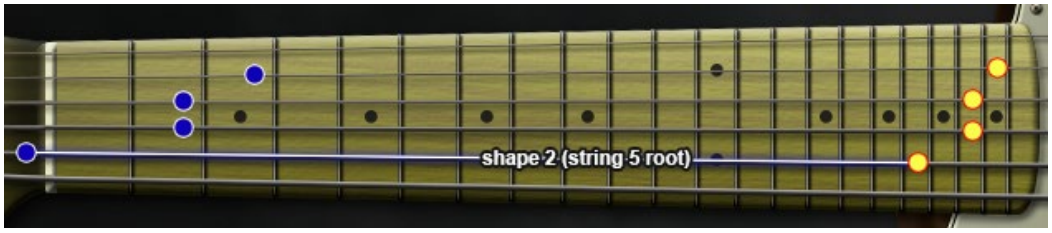


sus4 shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
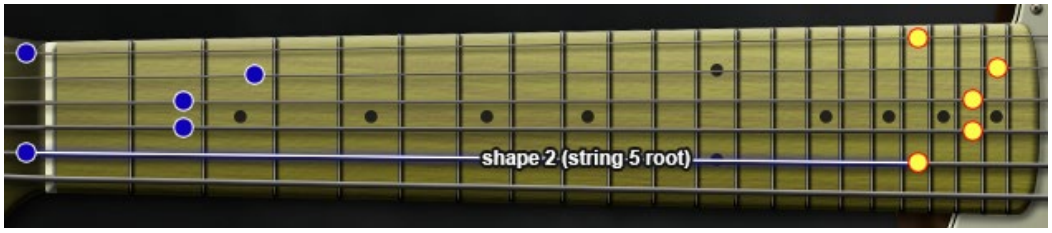


sus4 shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



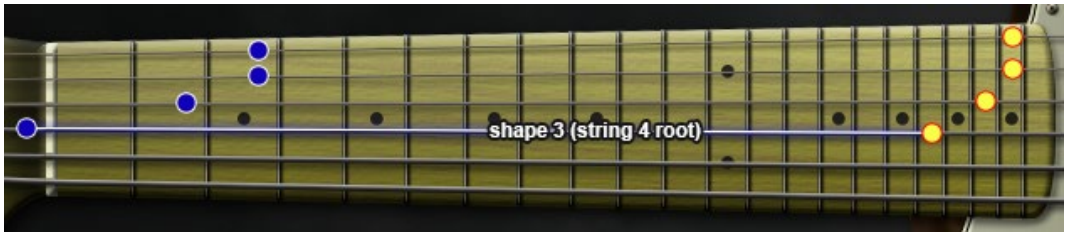
sus4 shape 2 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



sus4 shape 2 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)

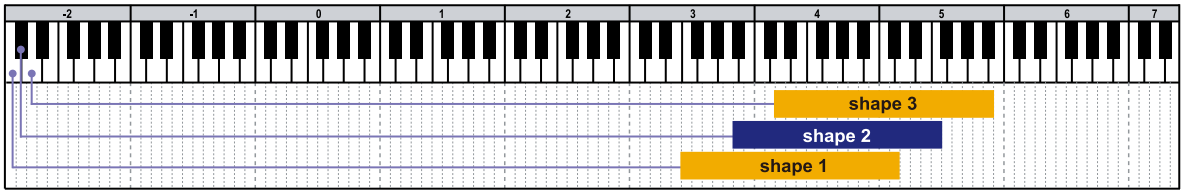


sus4 shape 3
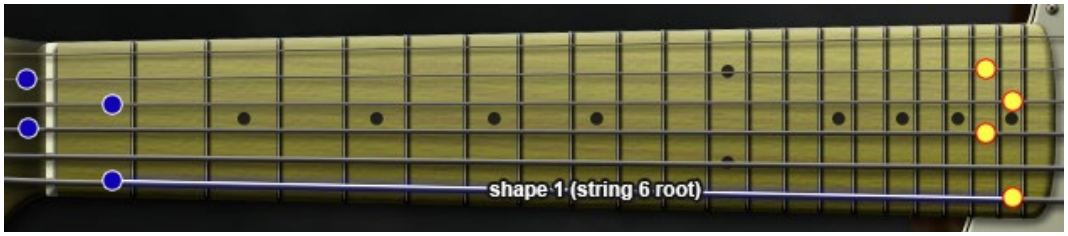


= lowest position = highest position
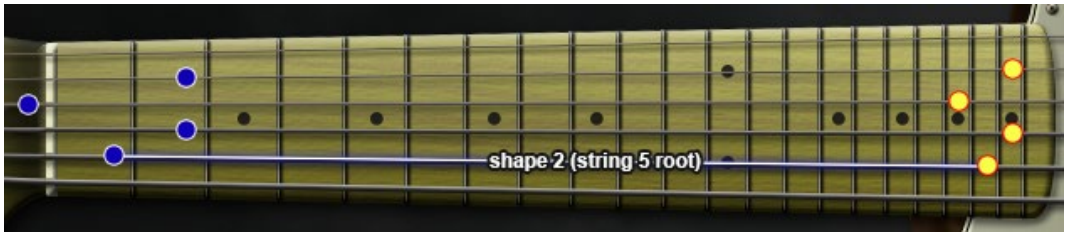
dim7



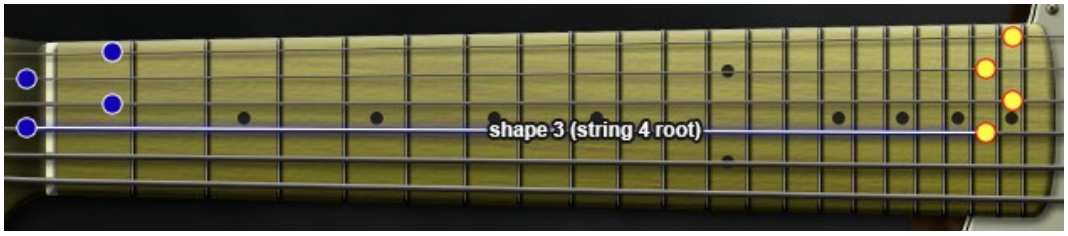
dim7 shape 1



dim7 shape 2

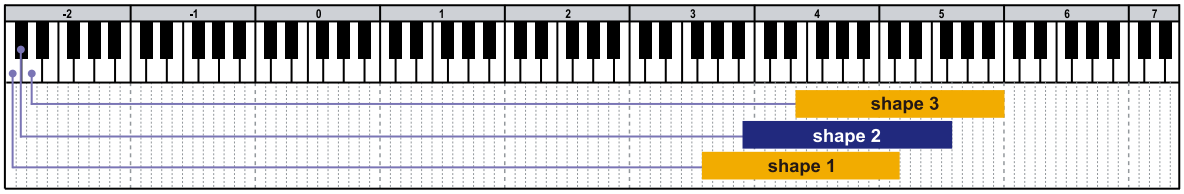


dim7 shape 3
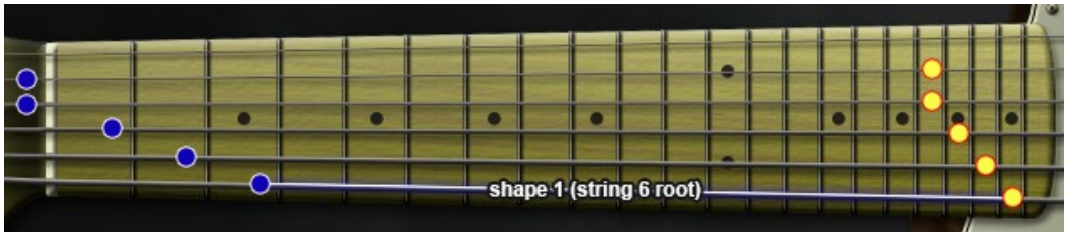


= lowest position = highest position
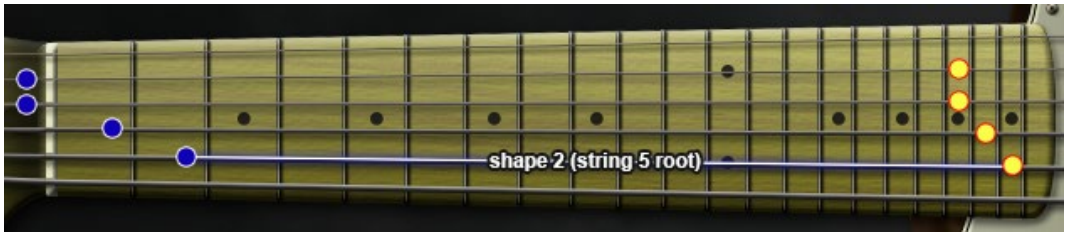
aug



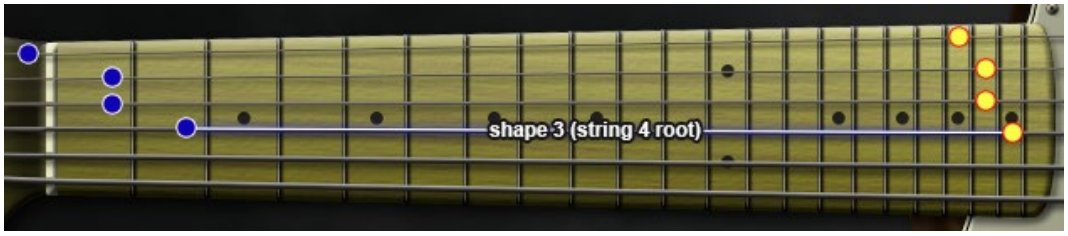
aug shape 1



aug shape 2

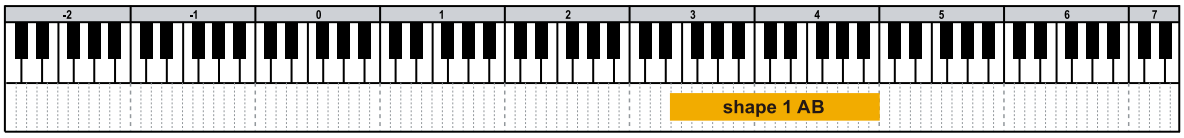


aug shape 3
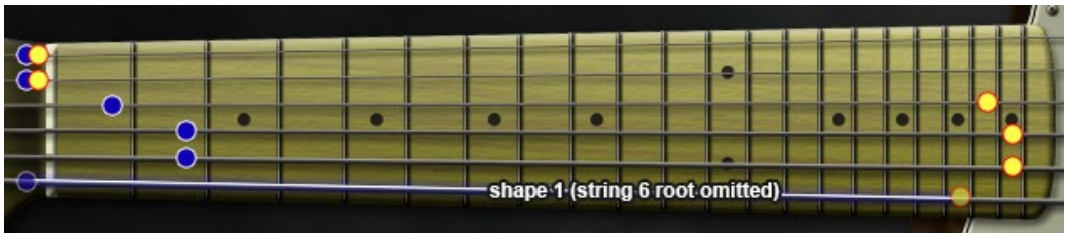


= lowest position = highest position
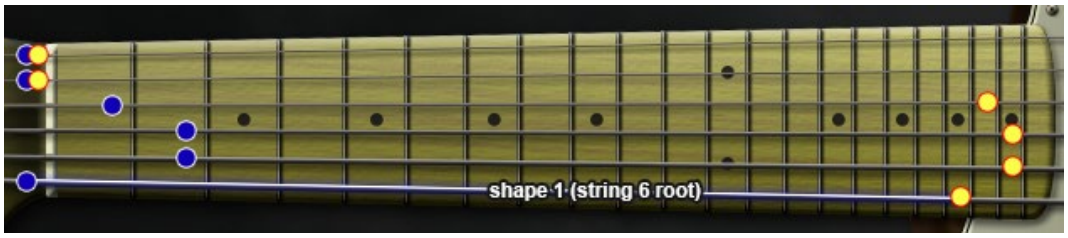
'RUSH' chords



RUSH 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)

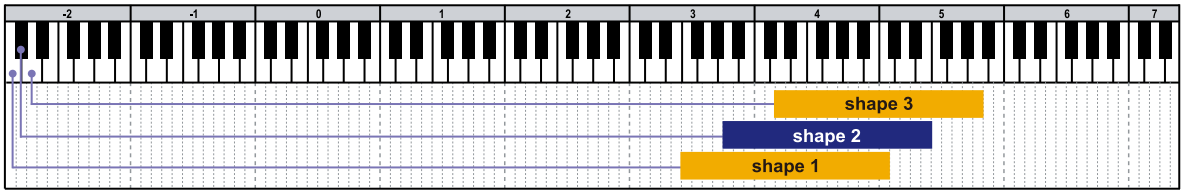


RUSH 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)
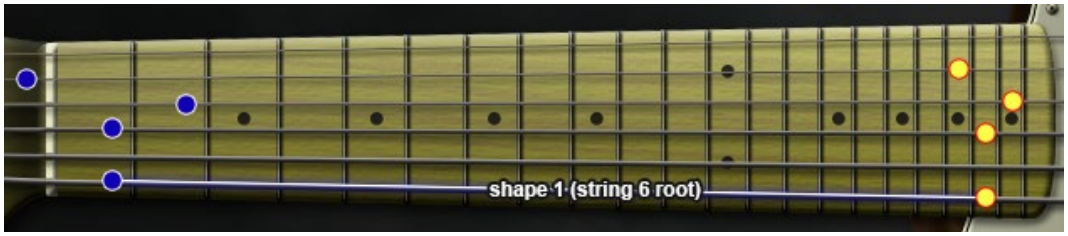


= lowest position = highest position
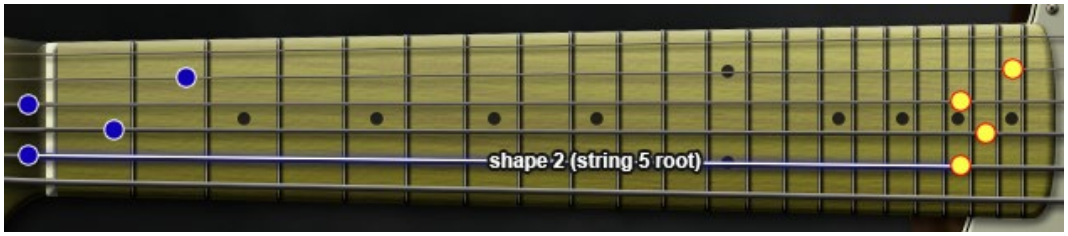
7 (b5)



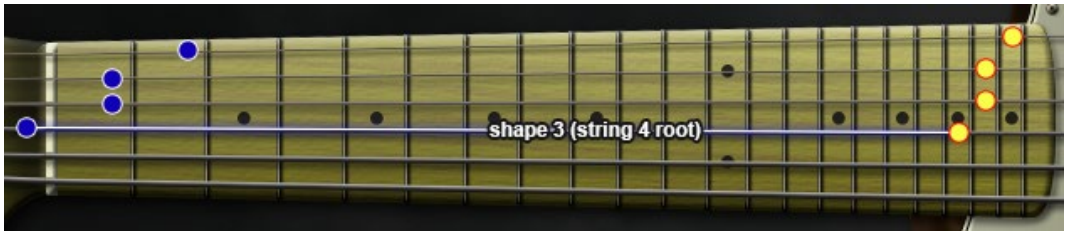
7 (b5) shape 1



7 (b5) shape 2

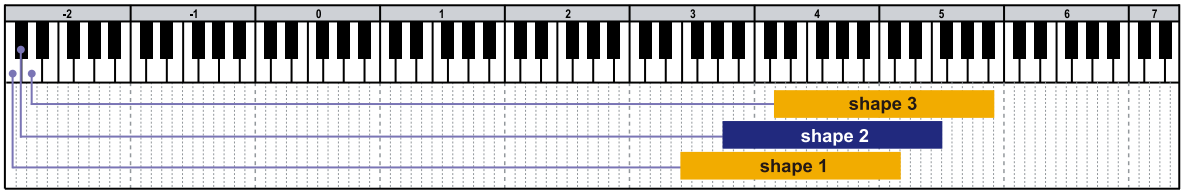


7 (b5) shape 3
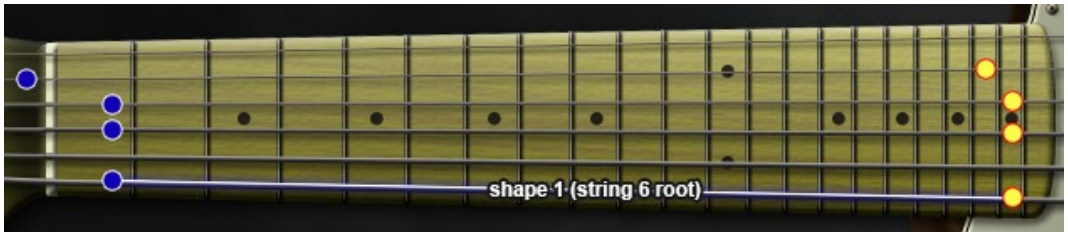


= lowest position = highest position
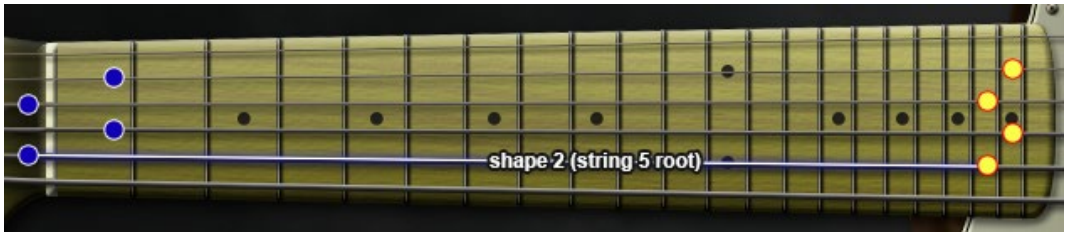
m7 (b5)



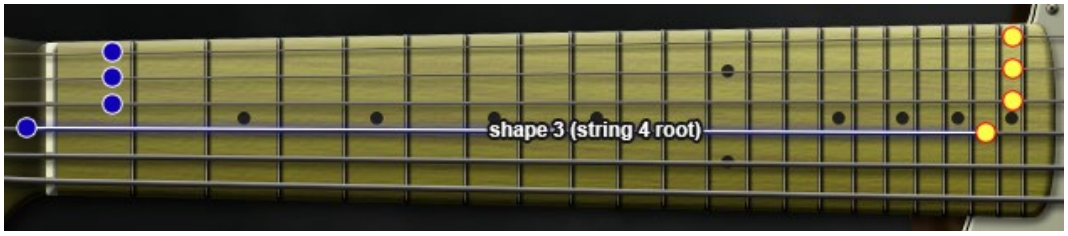
m (b5) shape 1



m (b5) shape 2

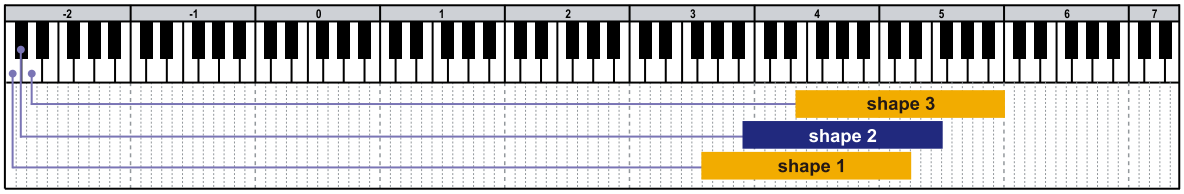


m (b5) shape 3

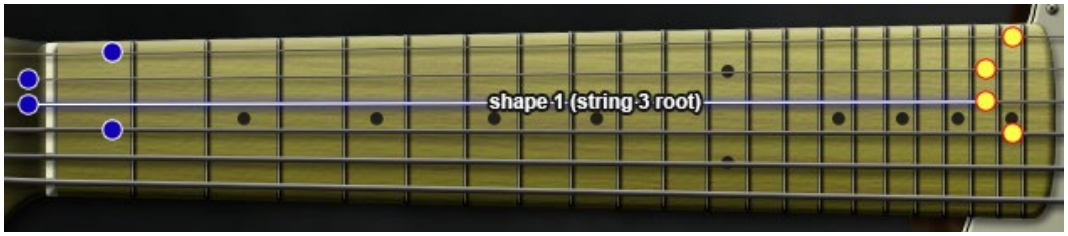


= lowest position = highest position

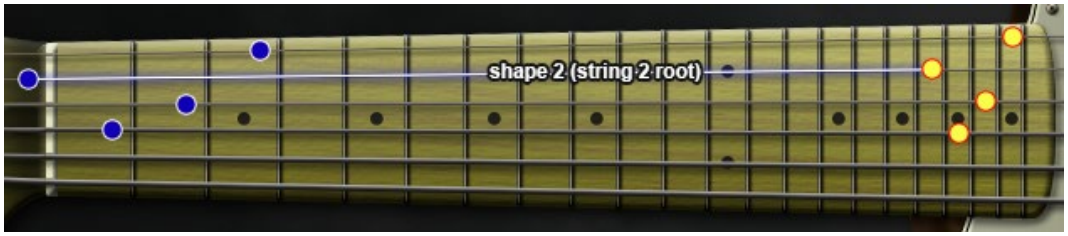
7 (#5)
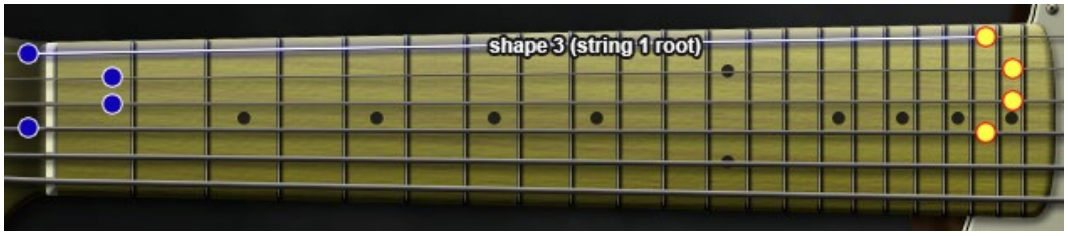


7 (#5) shape 1



7 (#5) shape 2

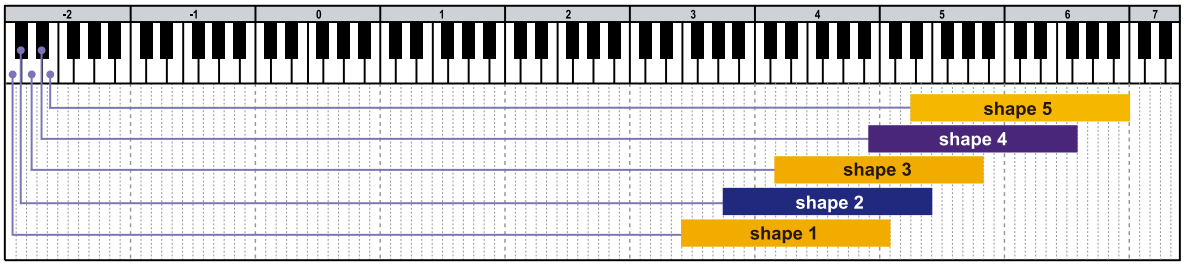


7 (#5) shape 3
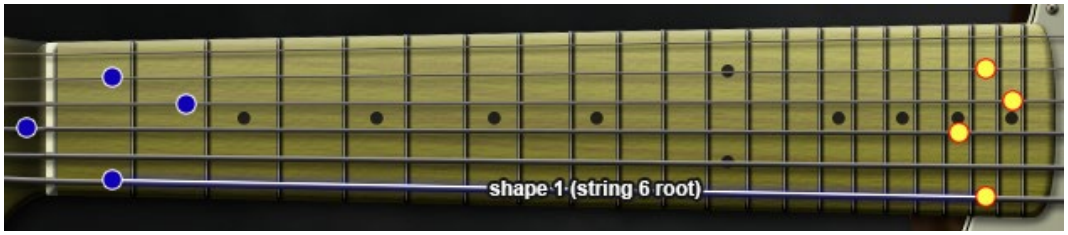


= lowest position = highest position
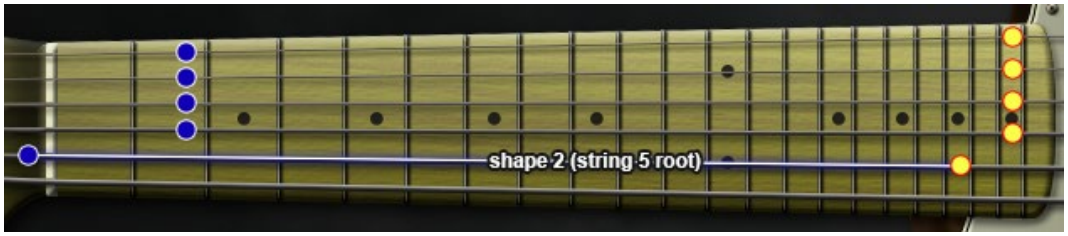
6th



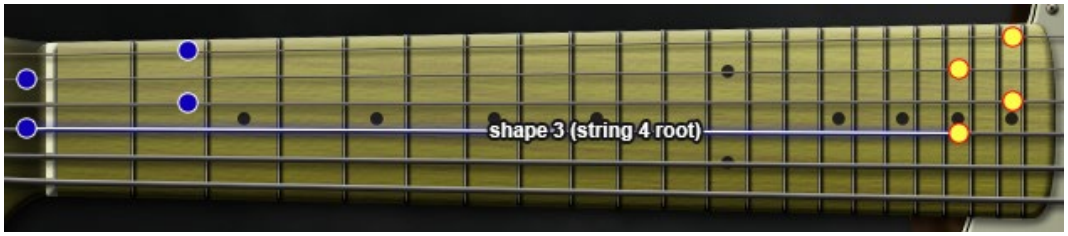
6th shape 1



6th shape 2
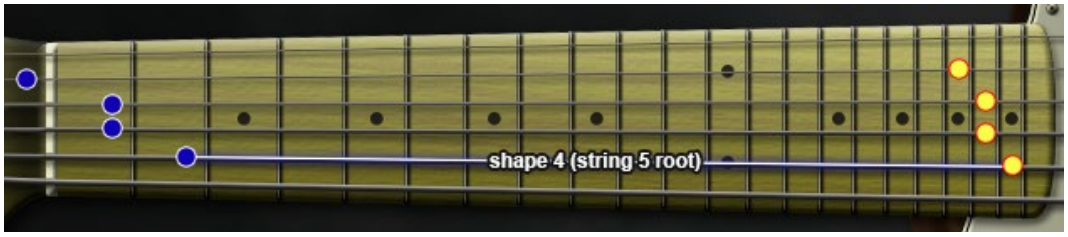


6th shape 3

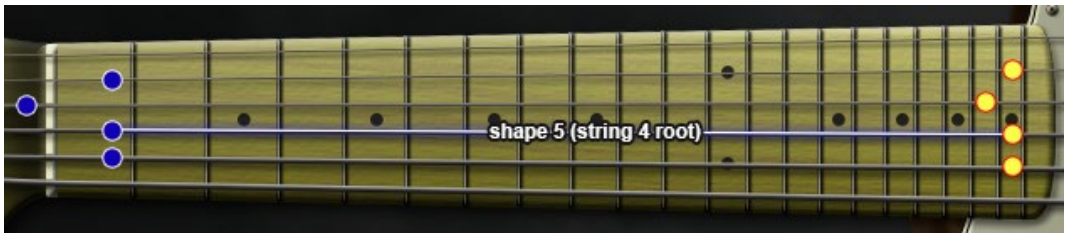


= lowest position = highest position

6th shape 4

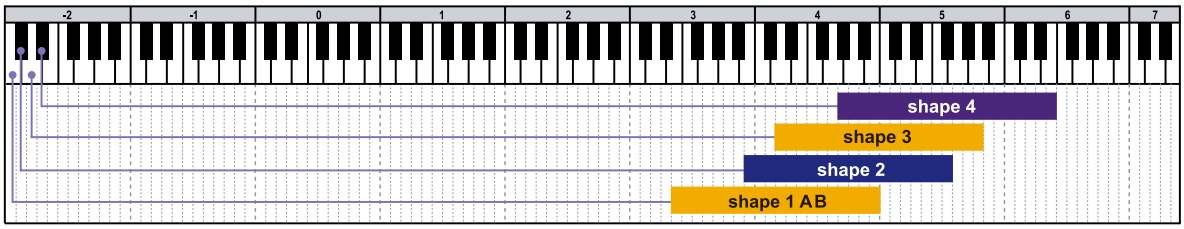


6th shape 5
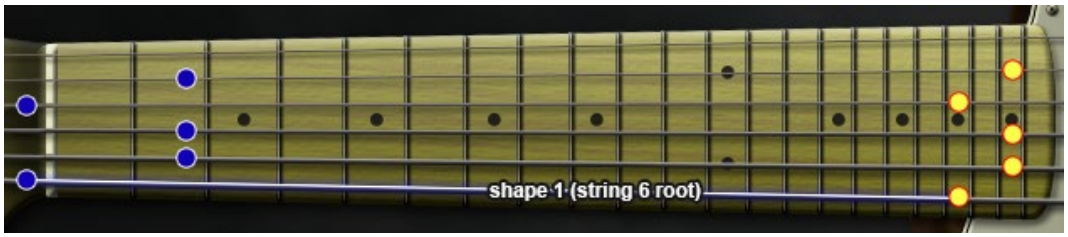


= lowest position = highest position
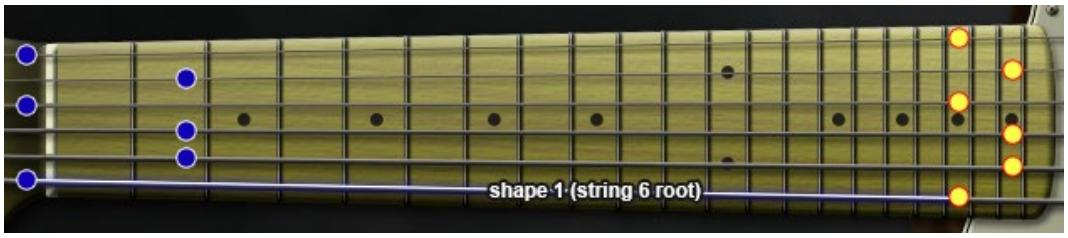
m6
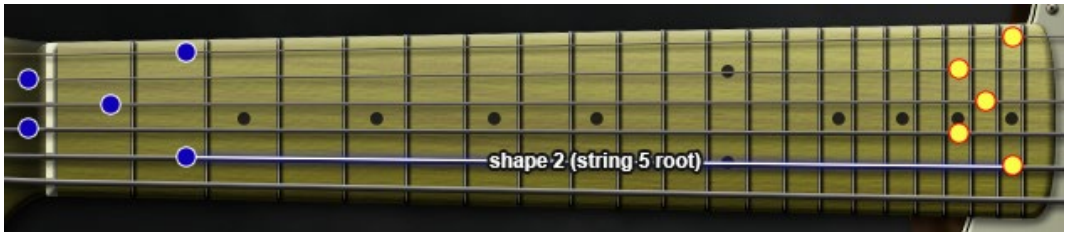


m6 shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



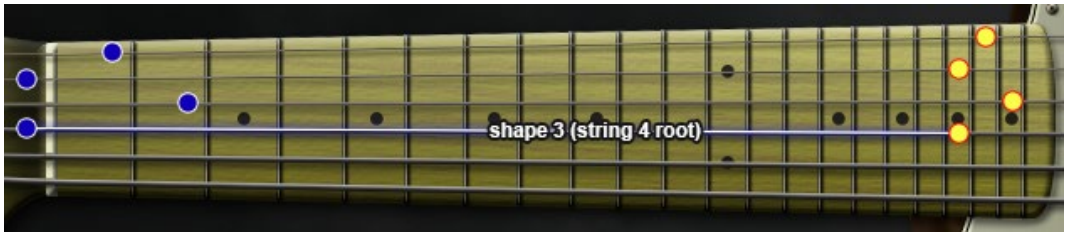
m6 shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



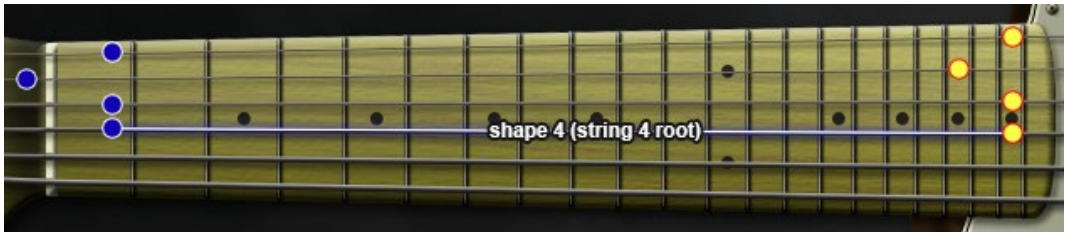
m6 shape 2



m6 shape 3

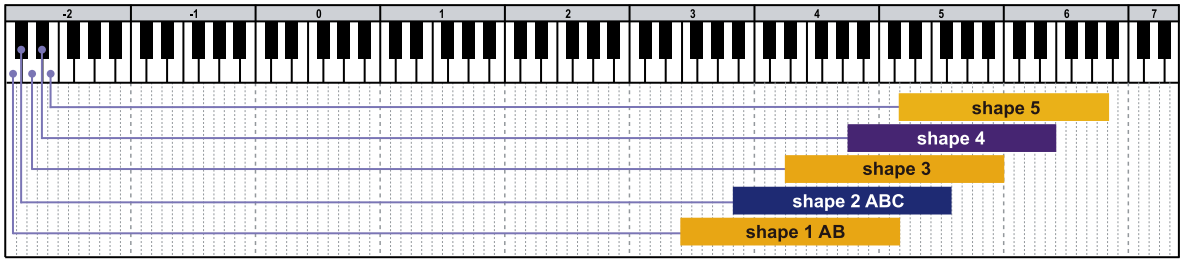


m6 shape 4
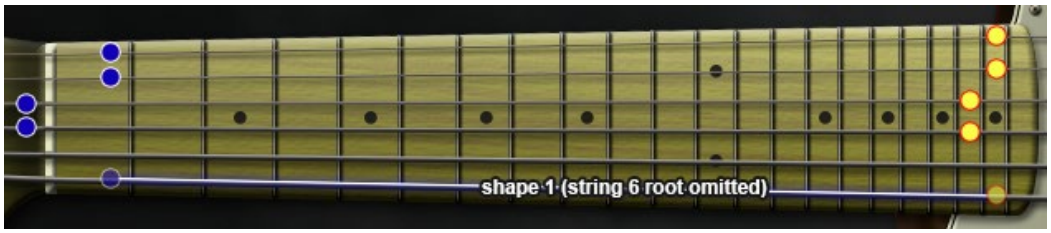


= lowest position = highest position
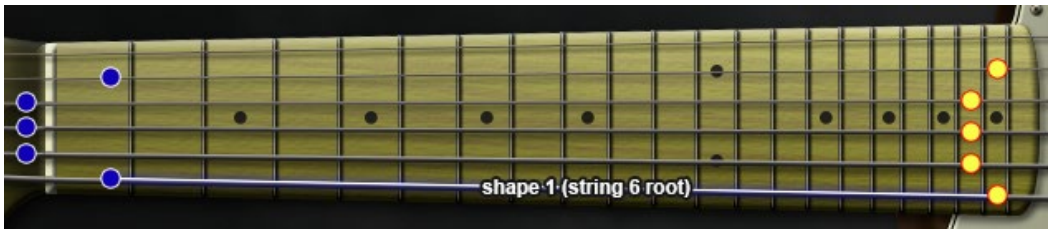
6 (9)
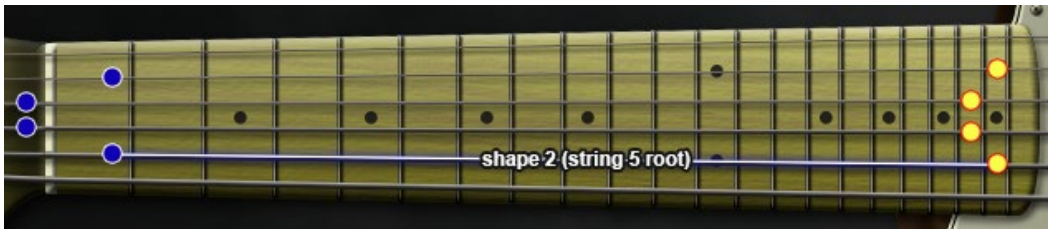


6 (9) shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
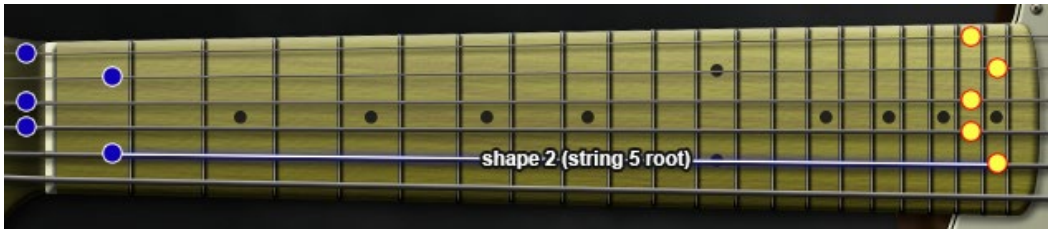


6 (9) shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)
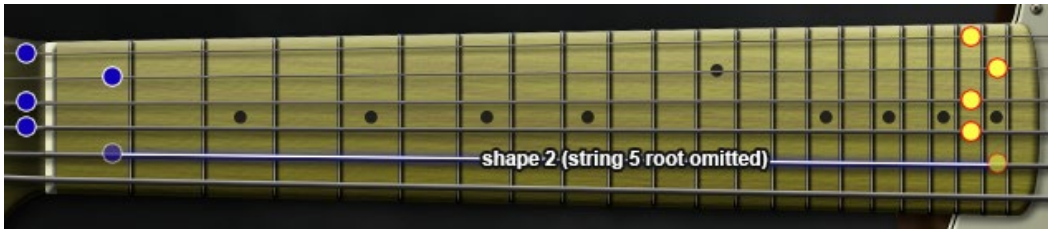


6 (9) shape 2 A (MIDI CC# 2: 0 - 42)



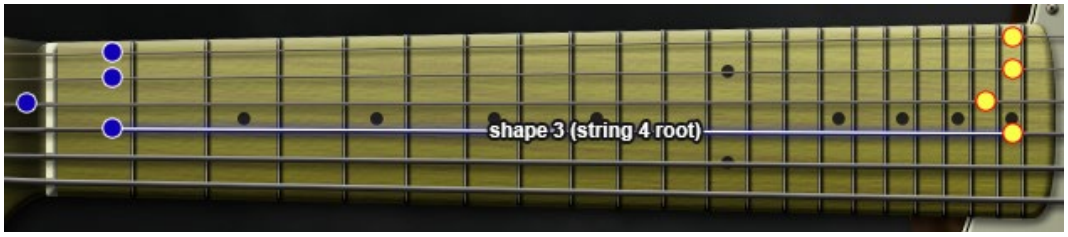
6 (9) shape 2 B (MIDI CC# 2: 43 - 85)



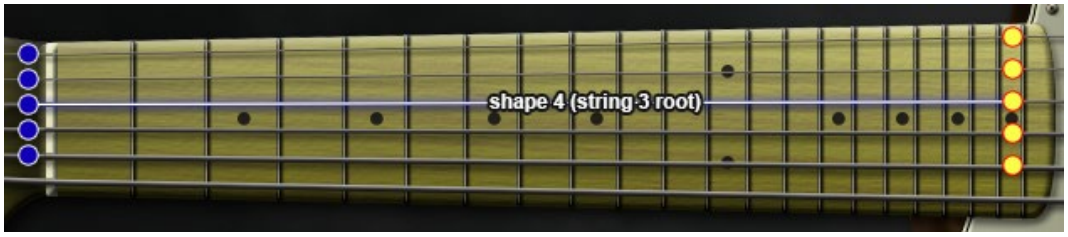
6 (9) shape 2 C (MIDI CC# 2: 86 - 127)



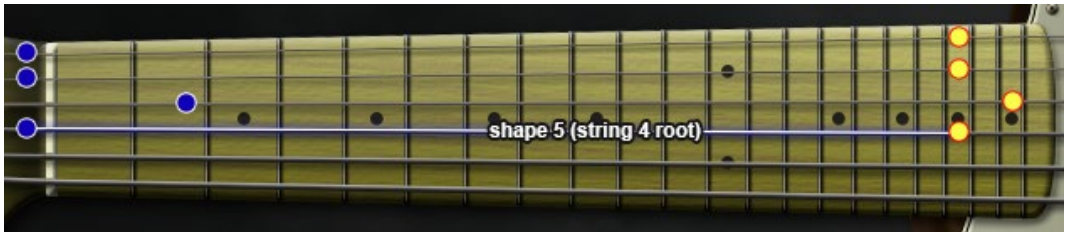
6 (9) shape 3



6 (9) shape 4

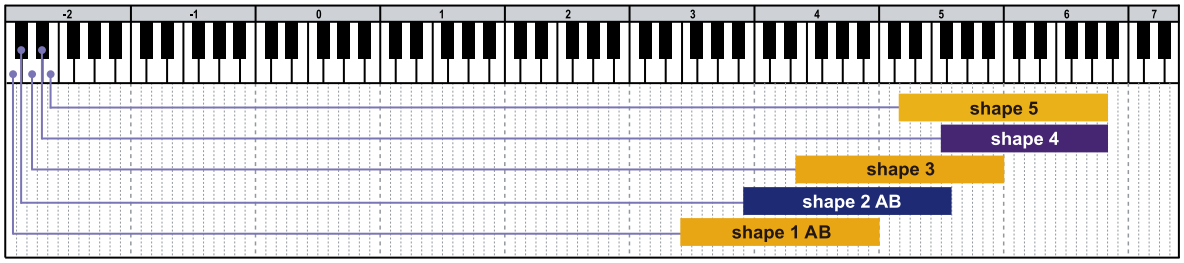


6 (9) shape 5
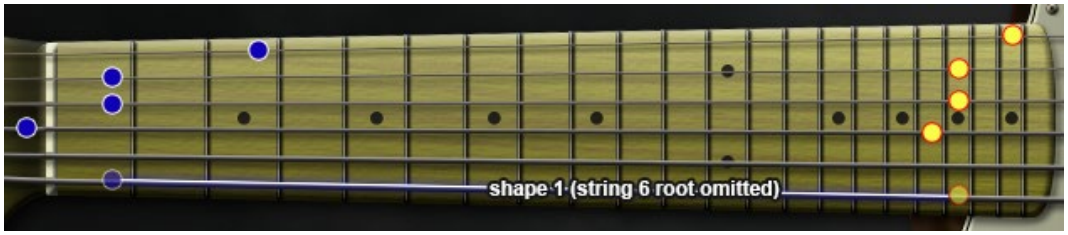


= lowest position = highest position
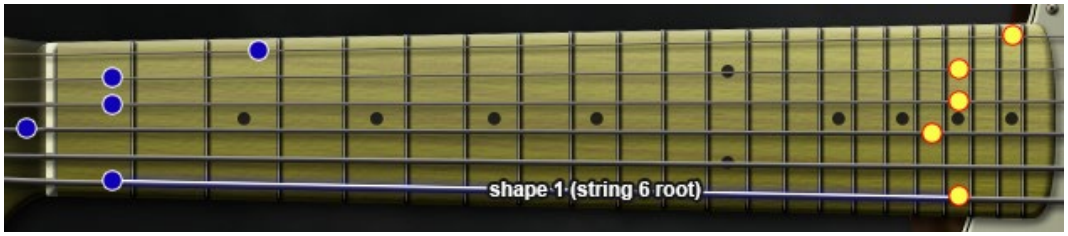
m6 (9)
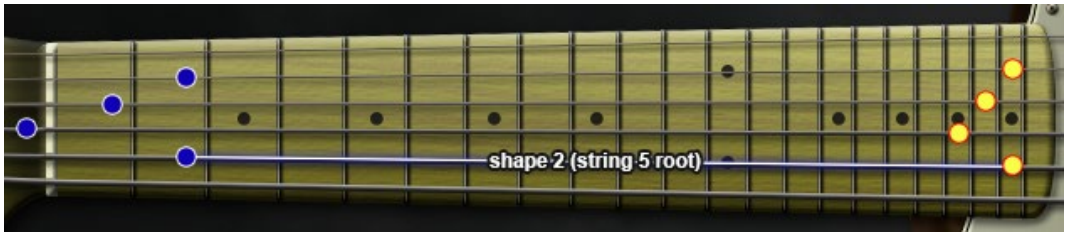


m6 (9) shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
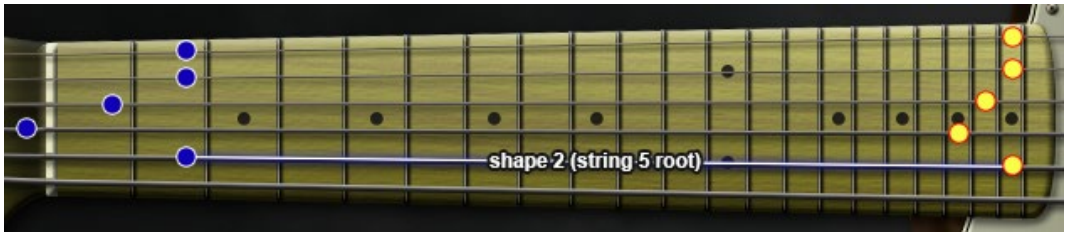


m6 (9) shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)



m6 (9) shape 2 A (MIDI CC# 2: 0 - 42)

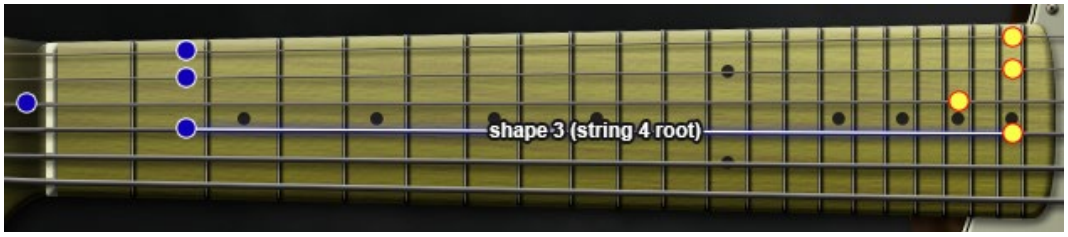


m6 (9) shape 2 B (MIDI CC# 2: 43 - 85)

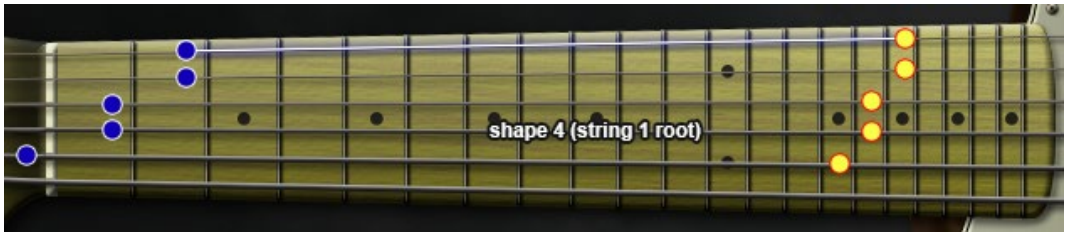


= lowest position = highest position

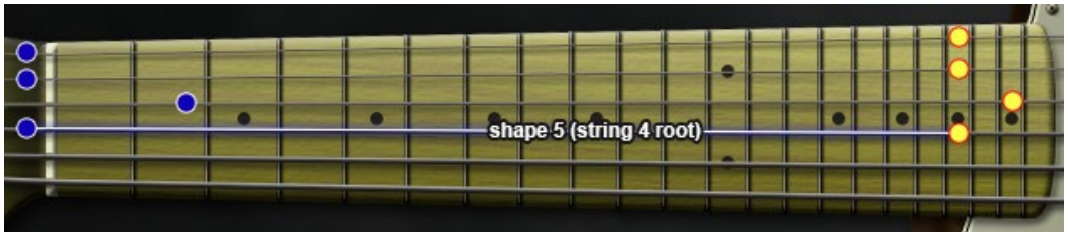
m6 (9) shape 3



m6 (9) shape 4

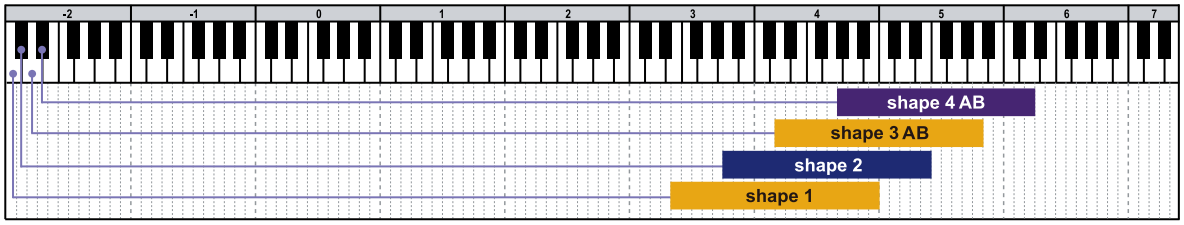


m6 (9) shape 5
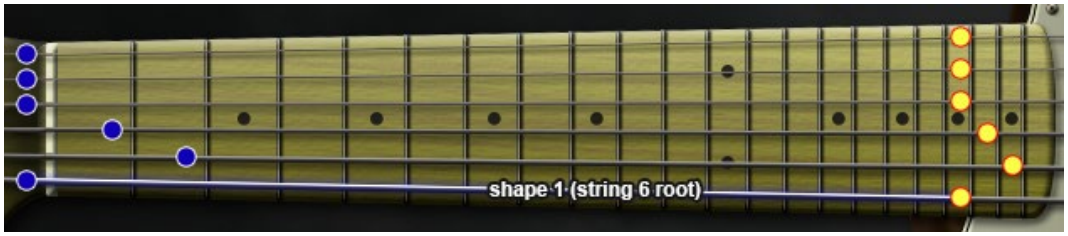


= lowest position = highest position
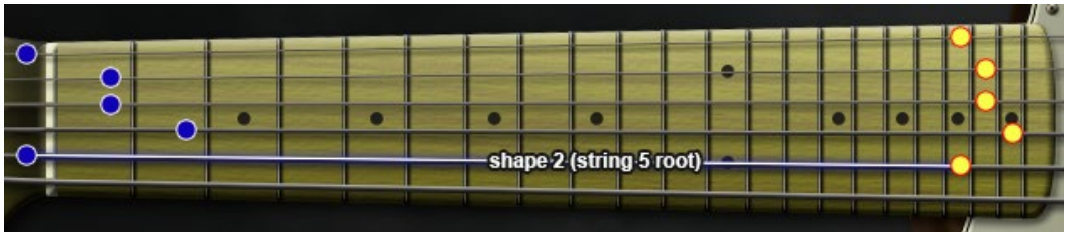
mMaj7



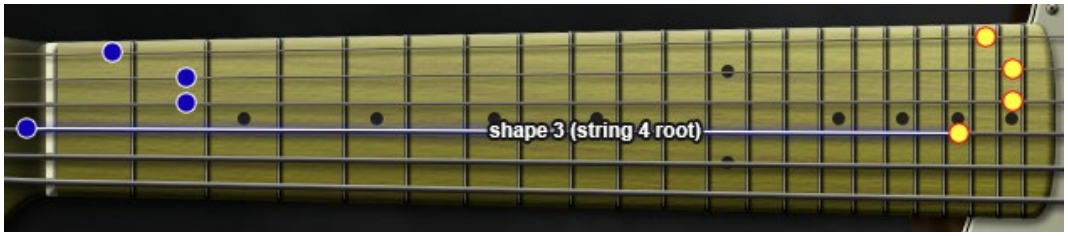
mMaj7 shape 1



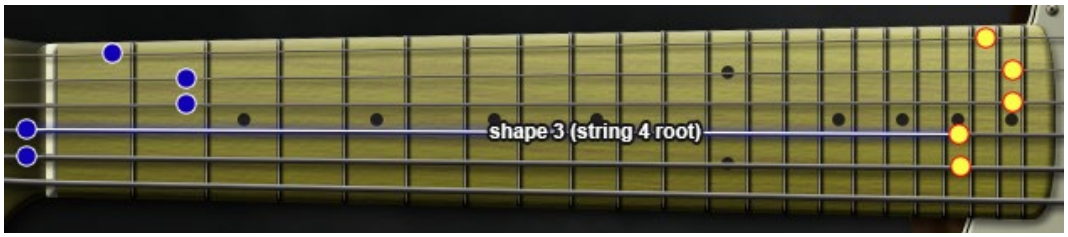
mMaj7 shape 2



mMaj7 shape 3 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)

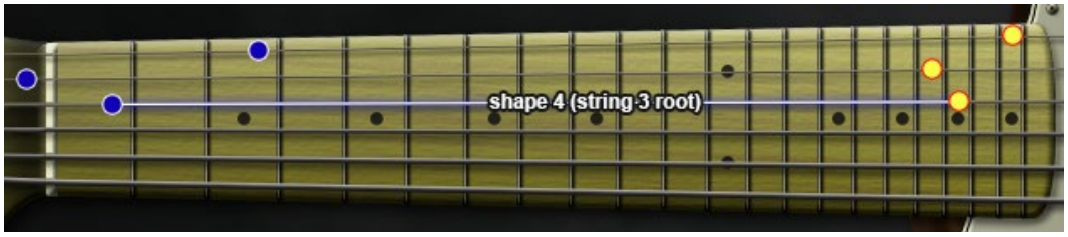


mMaj7 shape 3 B (MIDI CC# 2: 64 – 127)

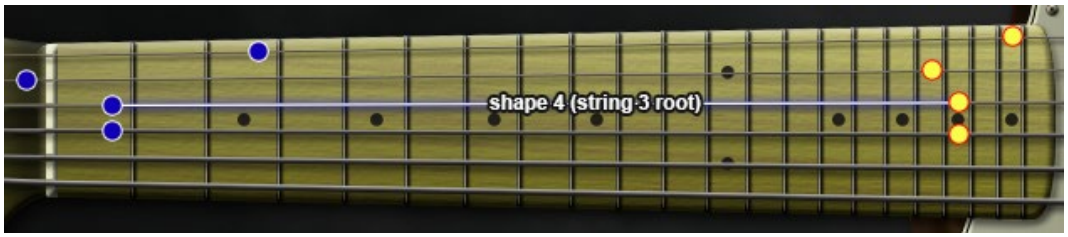


= lowest position = highest position

mMaj7 shape 4 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)

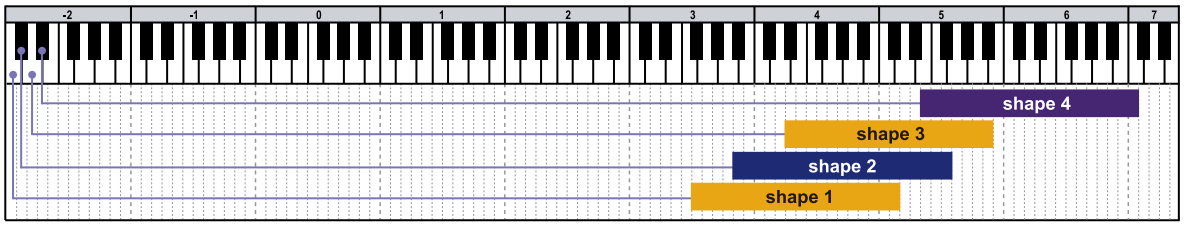


mMaj7 shape 4 B (MIDI CC# 2: 64 - 127)
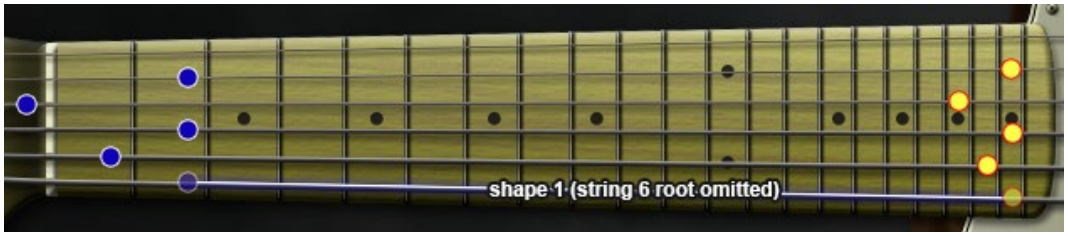


= lowest position = highest position
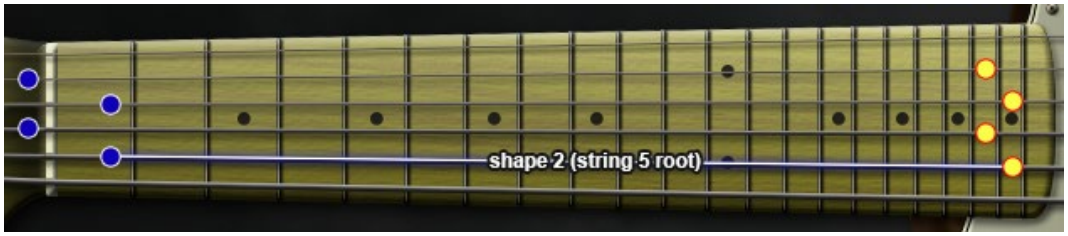
7 (b9)



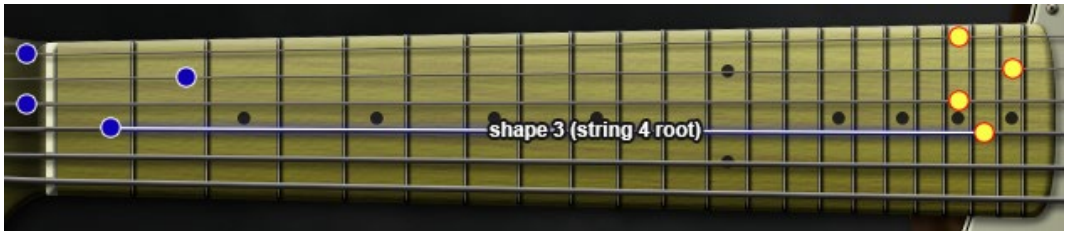
7 (b9) shape 1
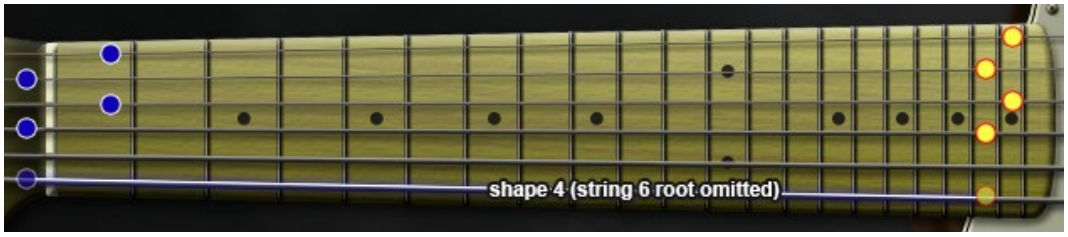


7 (b9) shape 2



7 (b9) shape 3

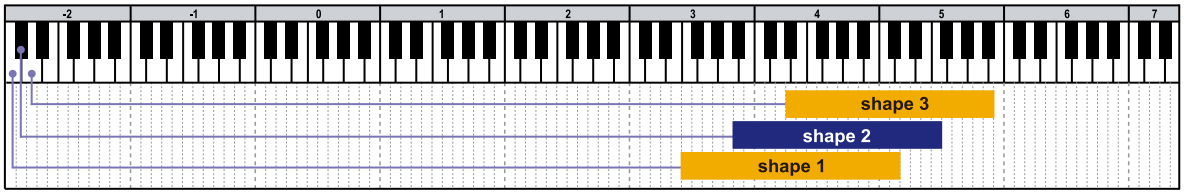


7 (b9) shape 4
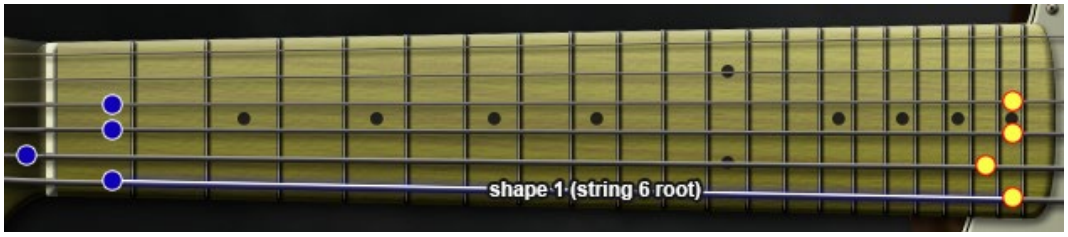


= lowest position = highest position
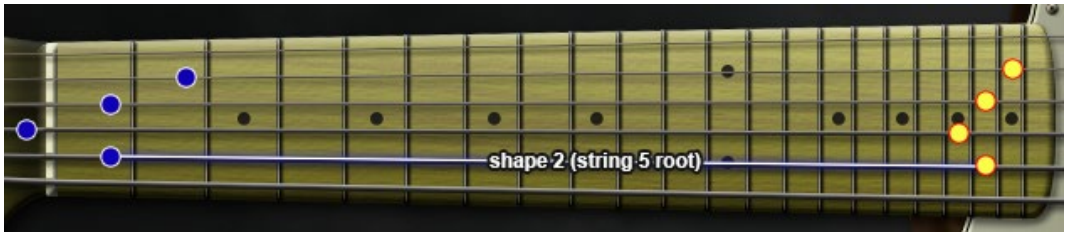
7 (#9)



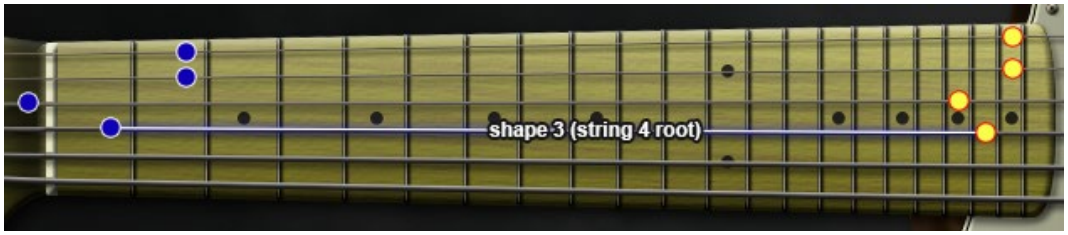
7 (#9) shape 1



7 (#9) shape 2

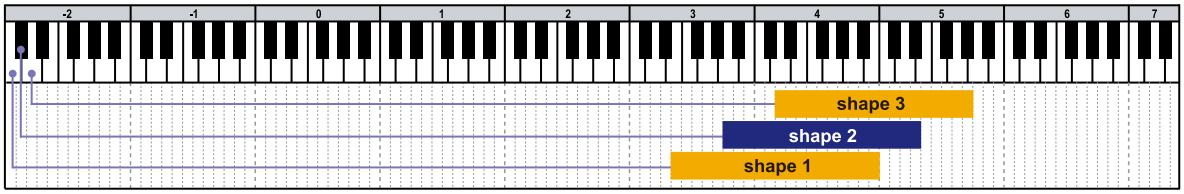


7 (#9) shape 3
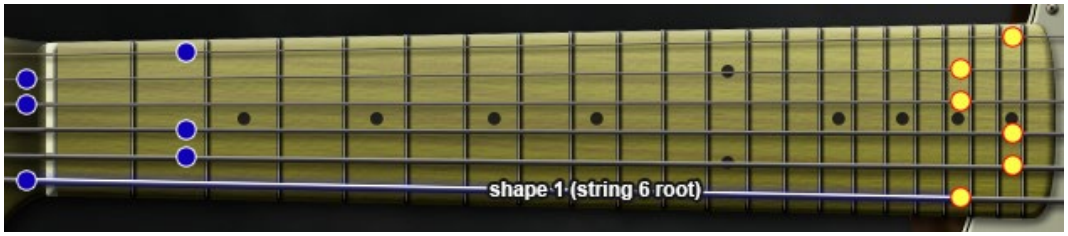


= lowest position = highest position
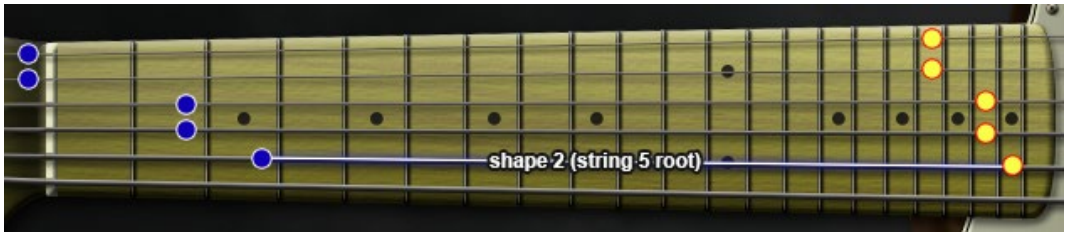
madd9



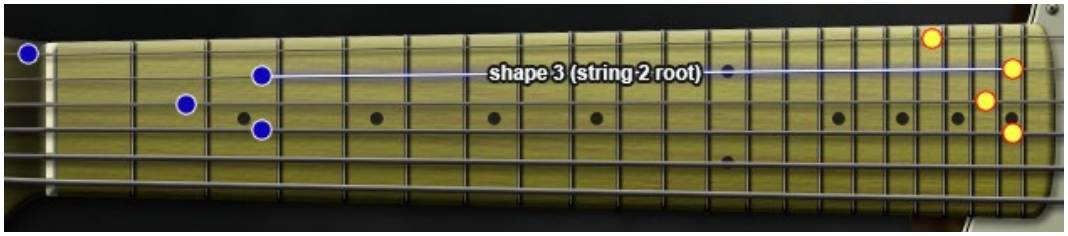
madd9 shape 1



madd9 shape 2

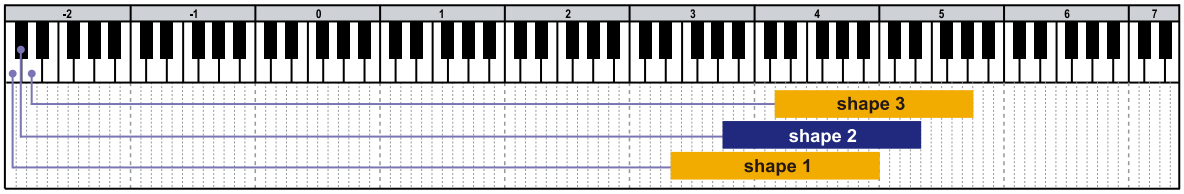


madd9 shape 3
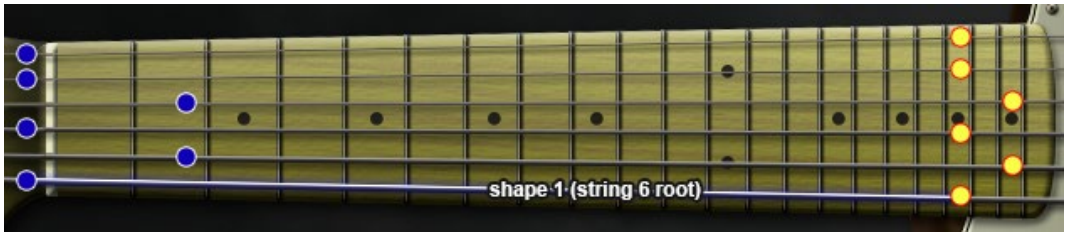


= lowest position = highest position
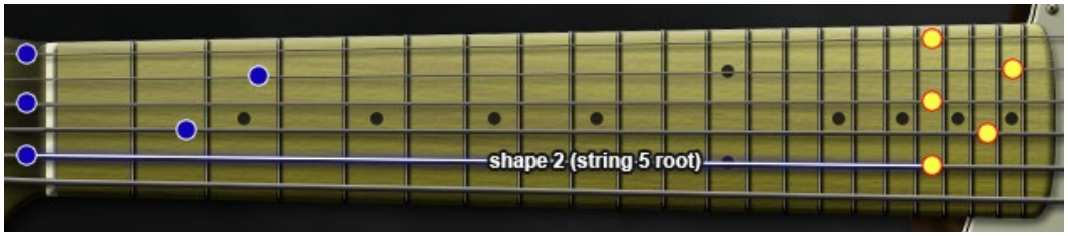
7sus4



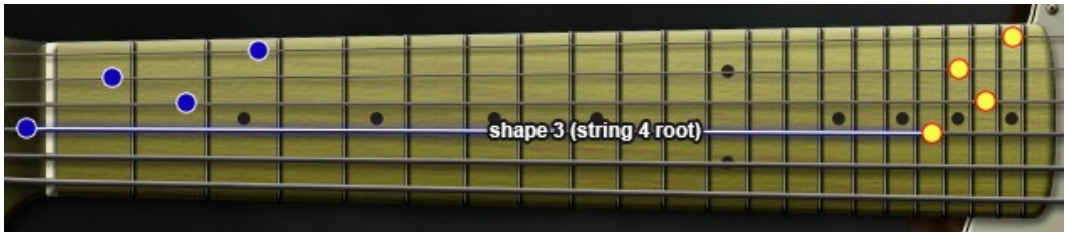
7sus4 shape 1



7sus4 shape 2

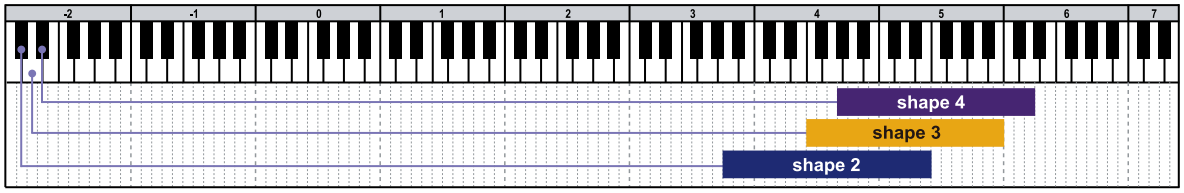


7sus4 shape 3
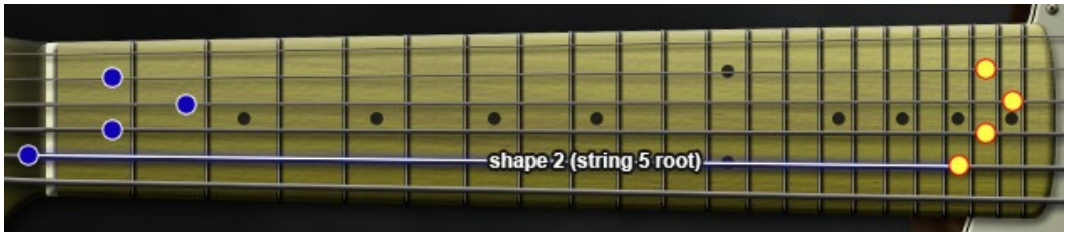


= lowest position = highest position

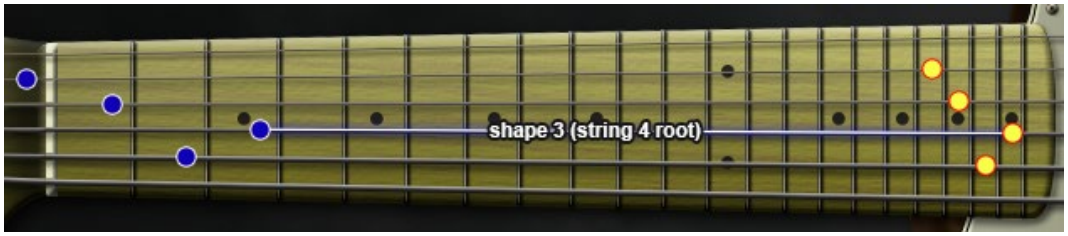
dim



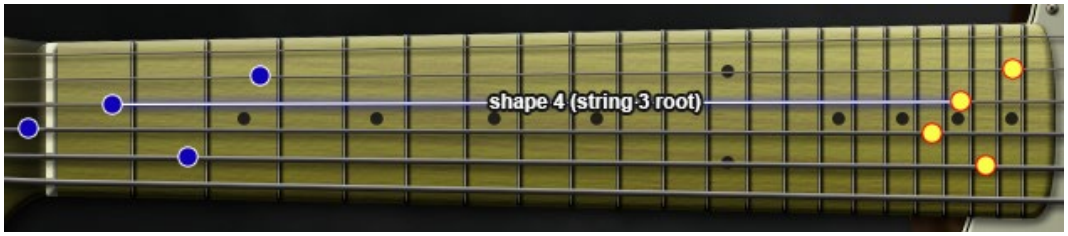
dim shape 2



dim shape 3

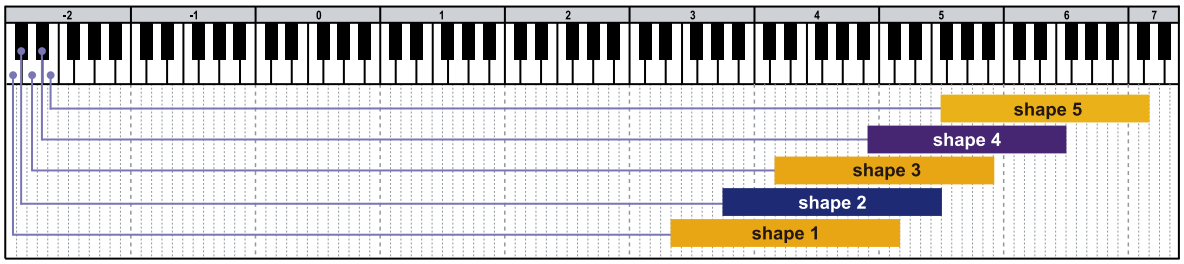


dim shape 4
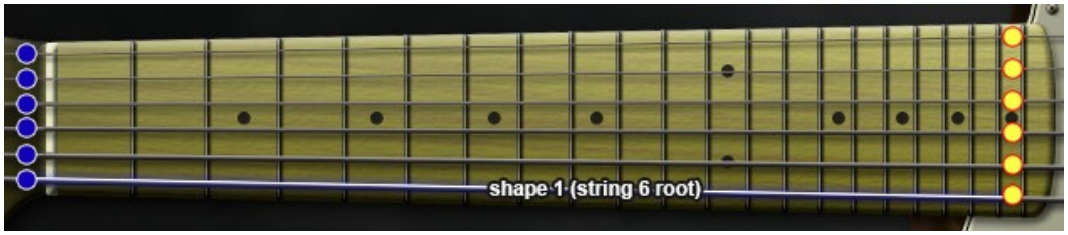


= lowest position = highest position
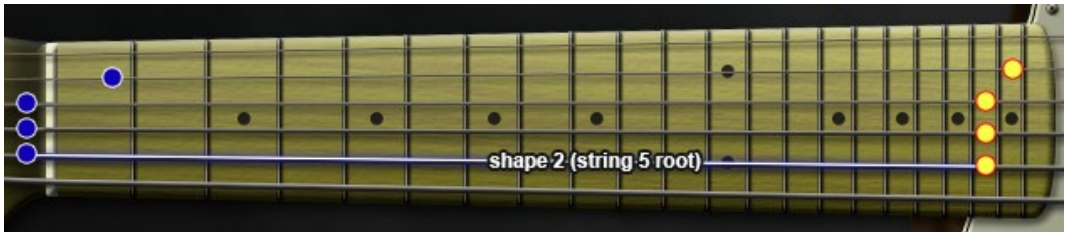
m7(11)



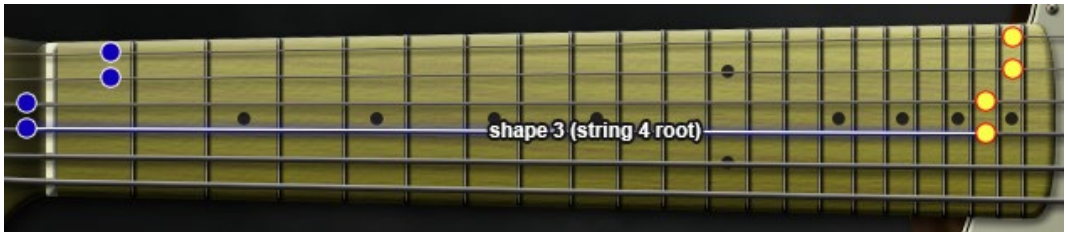
m7(11) shape 1



m7(11) shape 2
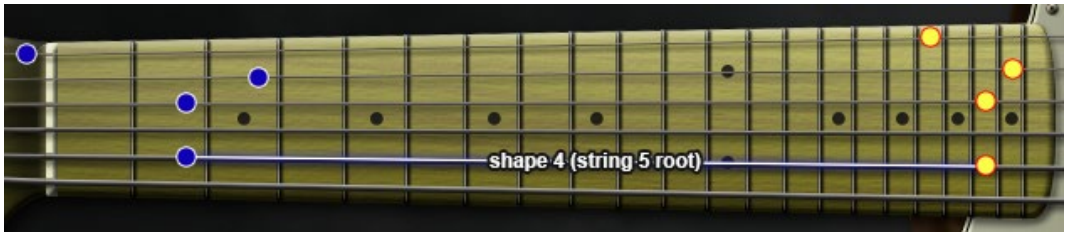


m7(11) shape 3
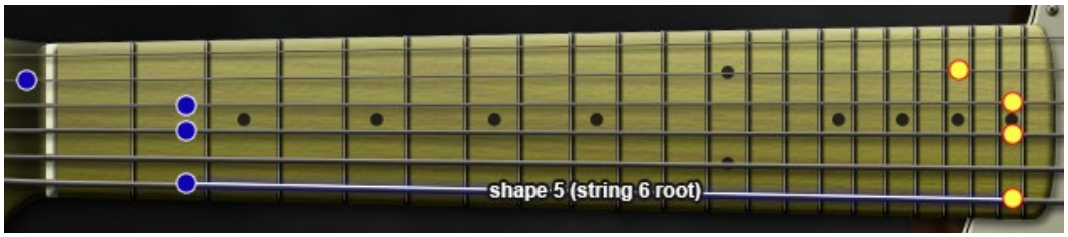


= lowest position = highest position

m7(11) shape 4

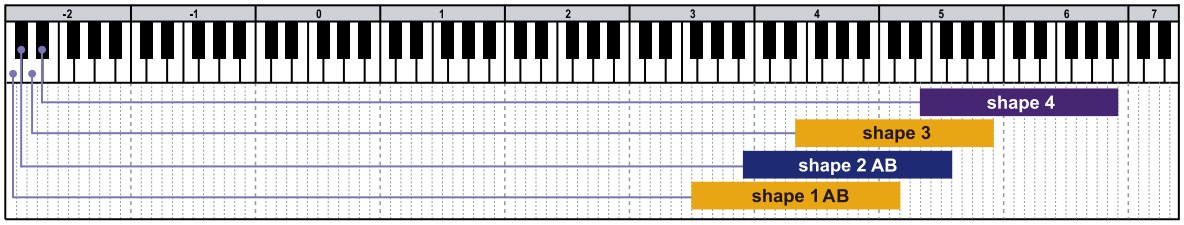


m7(11) shape 5
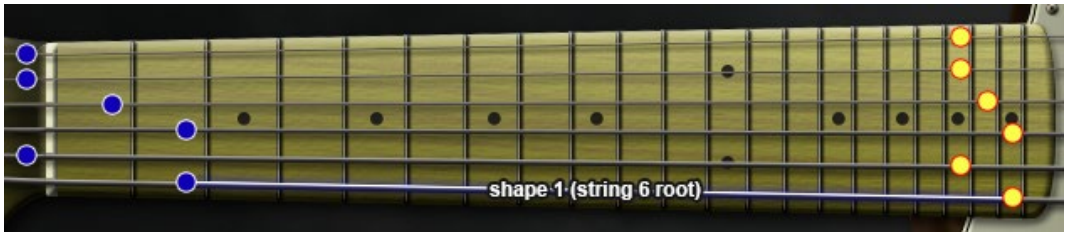


= lowest position = highest position
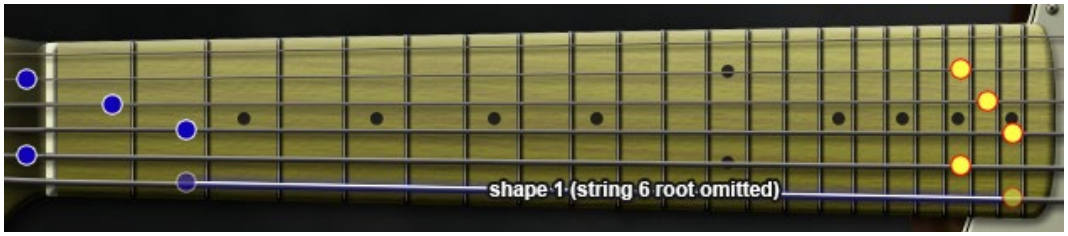
m9(11)
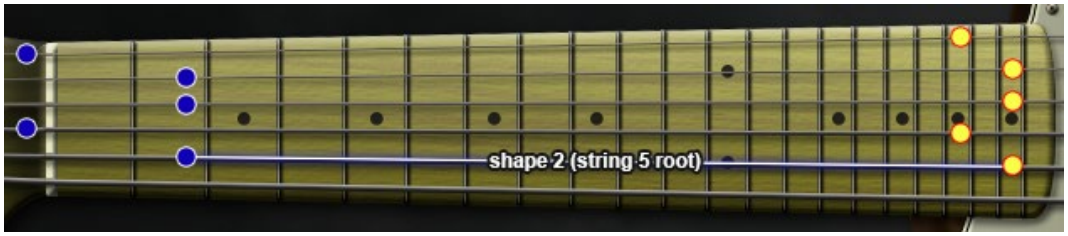


m9(11) shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
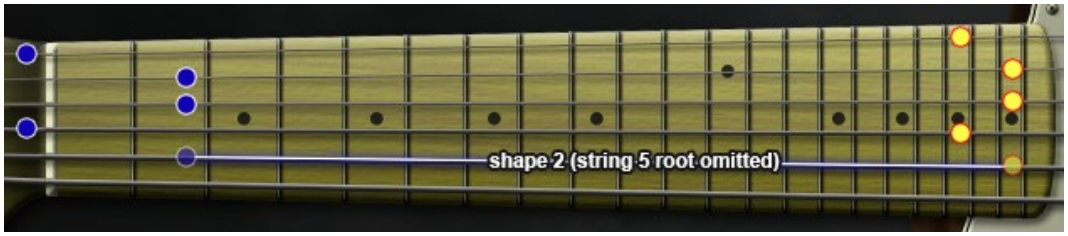


m9(11) shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 – 127)



m9(11) shape 2 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
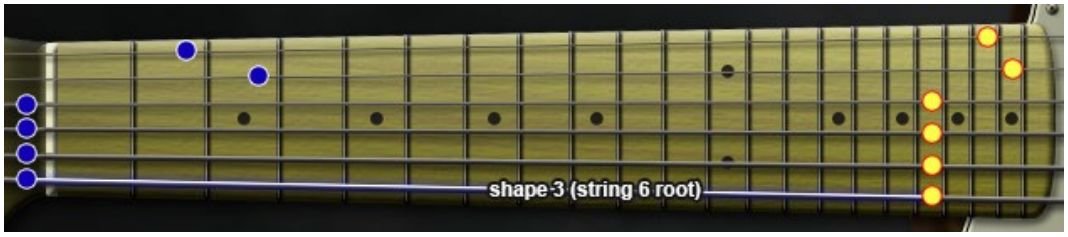


m9(11) shape 2 B (MIDI CC# 2: 64 – 127)
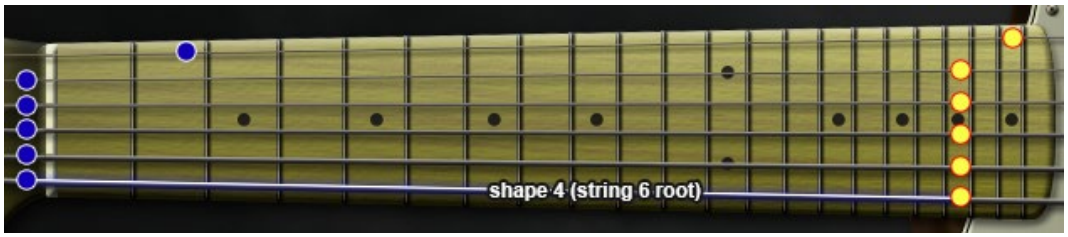


= lowest position = highest position

m9(11) shape 3

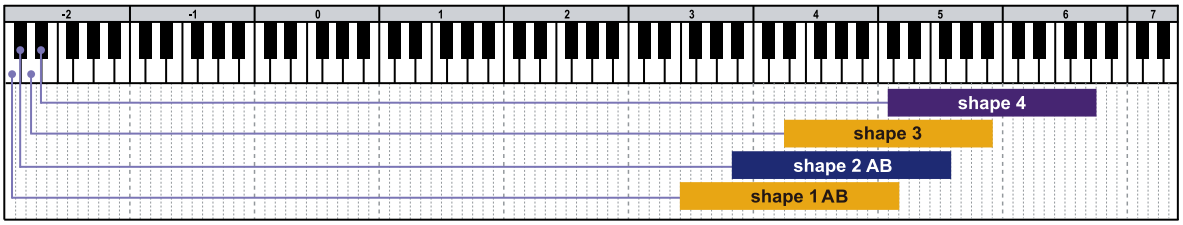


m9(11) shape 4
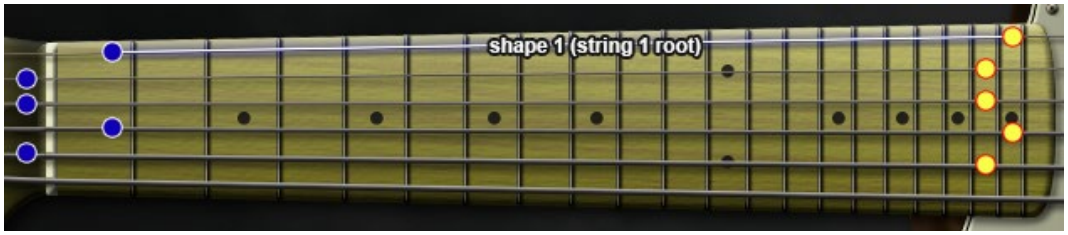


= lowest position = highest position
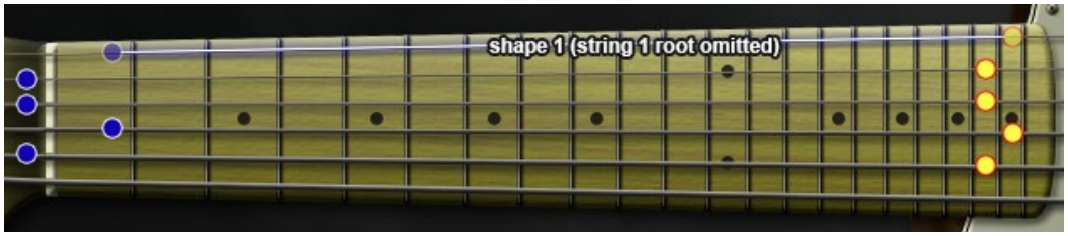
9(#11)
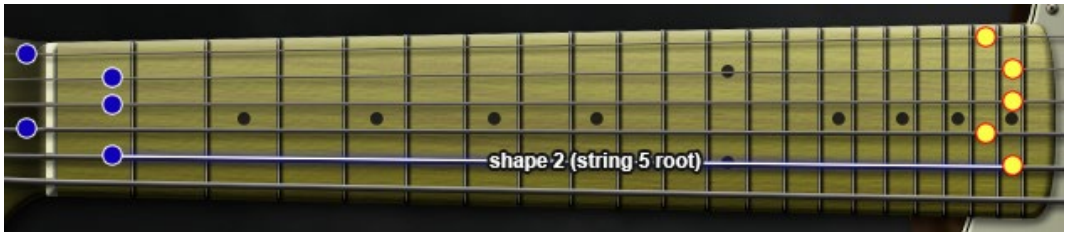


9(#11) shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
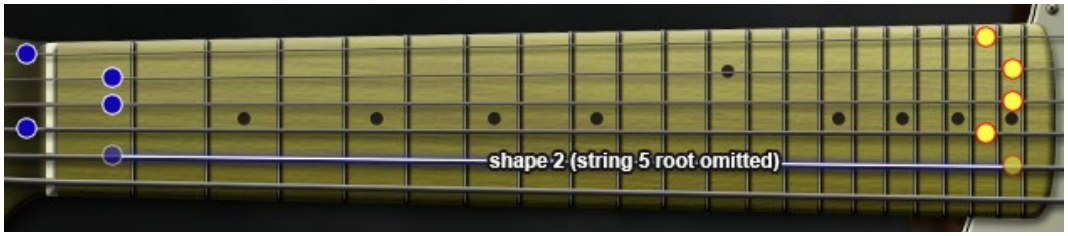


9(#11) shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 – 127)



9(#11) shape 2 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)

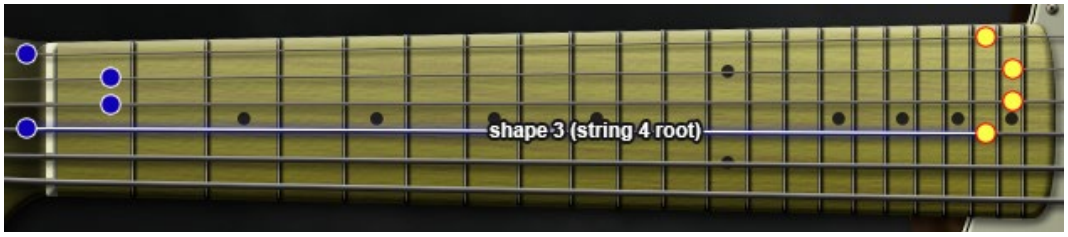


9(#11) shape 2 B (MIDI CC# 2: 64 – 127)
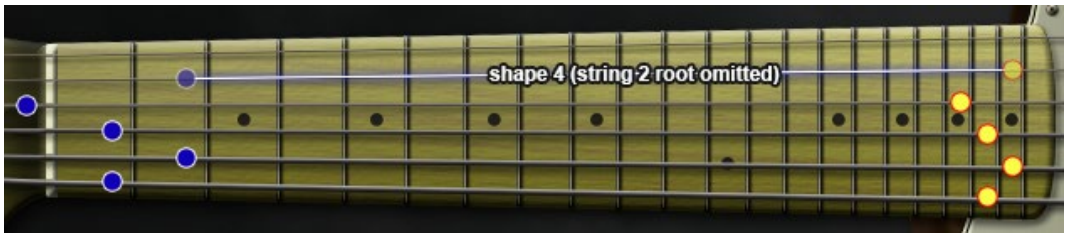


= lowest position = highest position

$9^{(\#11)}$ shape 3

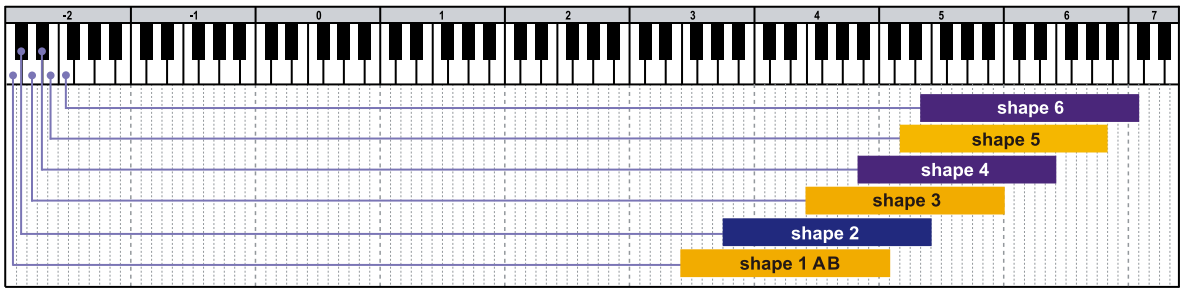


$9^{(\#11)}$ shape 4
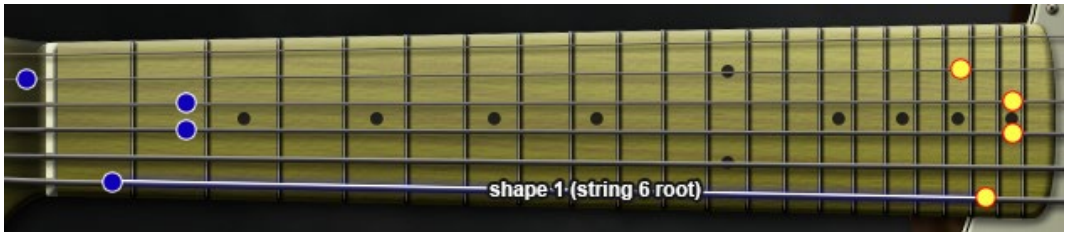


= lowest position = highest position
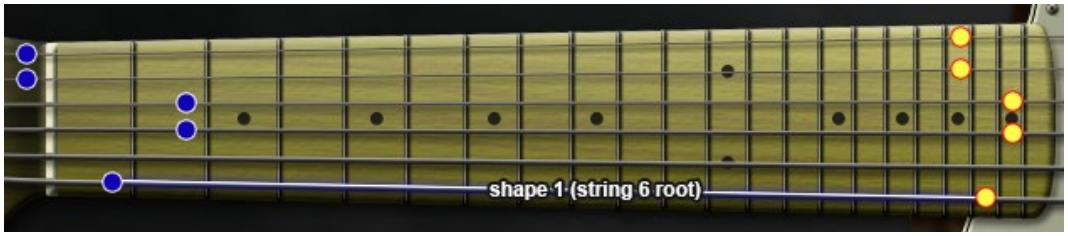
maj7(#11)
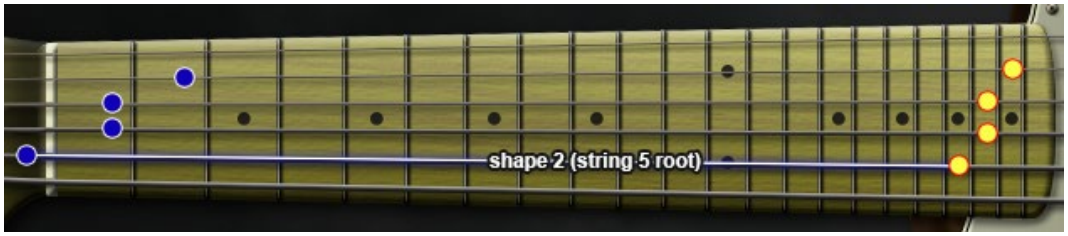


maj7(#11) shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



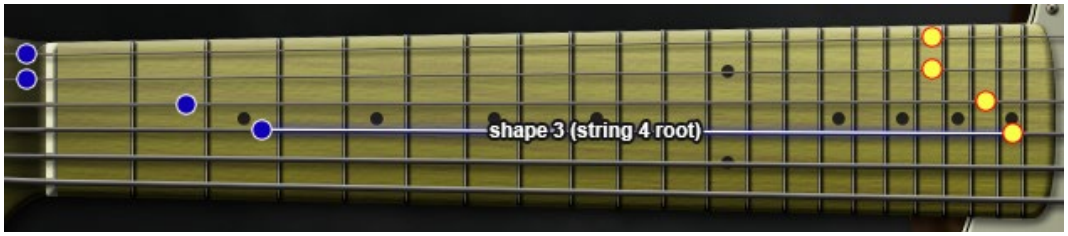
maj7 (#11) shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 – 127)



maj7 (#11) shape 2
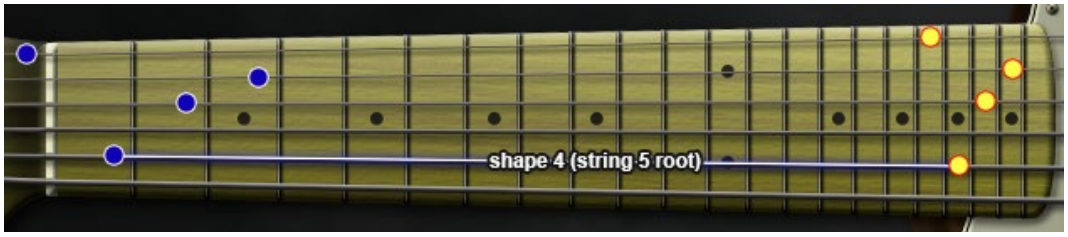


maj7 (#11) shape 3

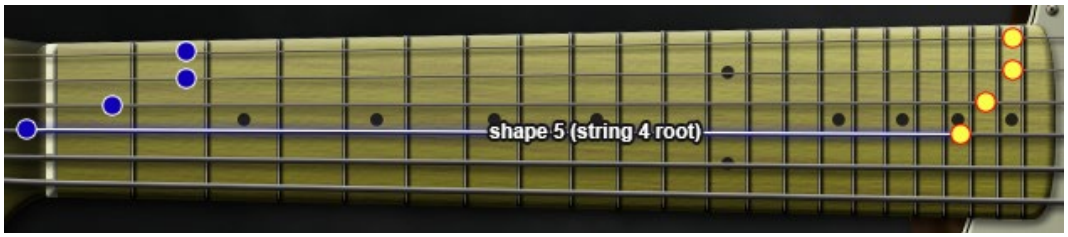


= lowest position = highest position
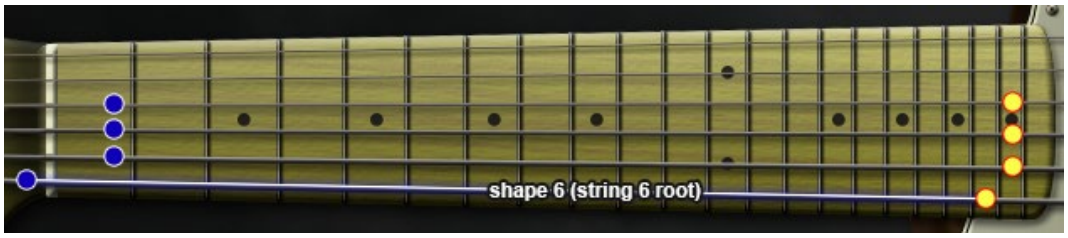
maj7 (#11) shape 4



maj7 (#11) shape 5

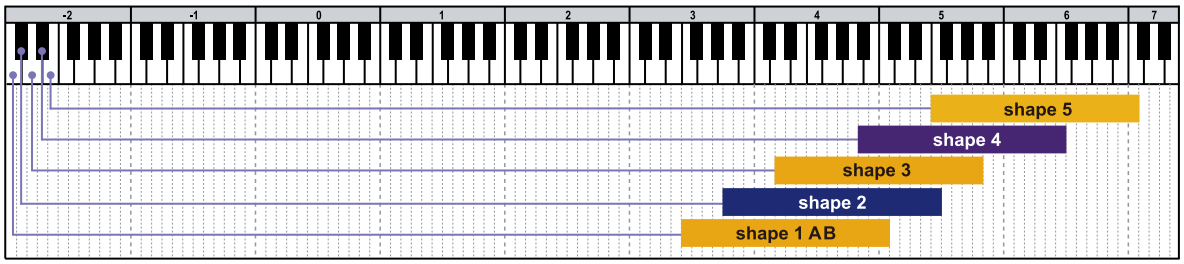


maj7 (#11) shape 6
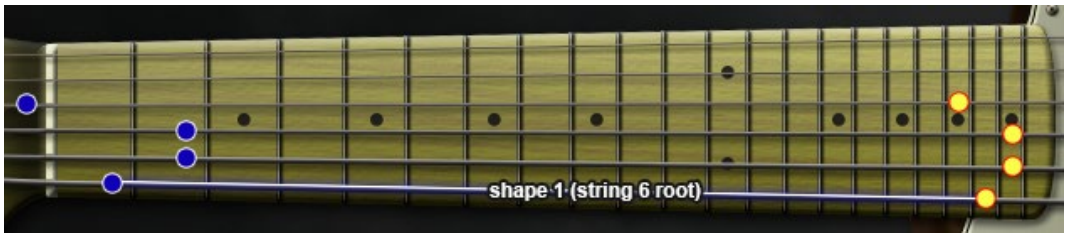


= lowest position = highest position
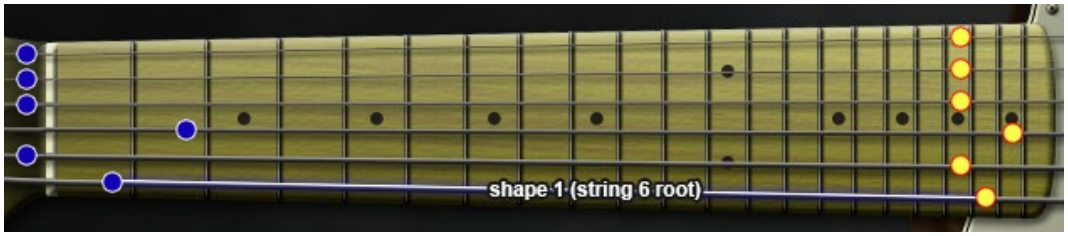
maj9(#11)
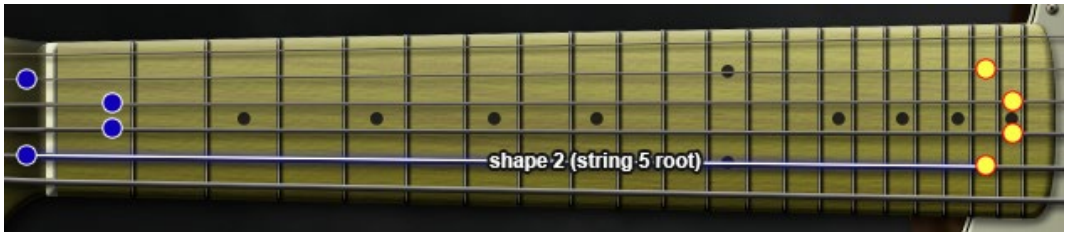


maj9 (#11) shape 1 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)



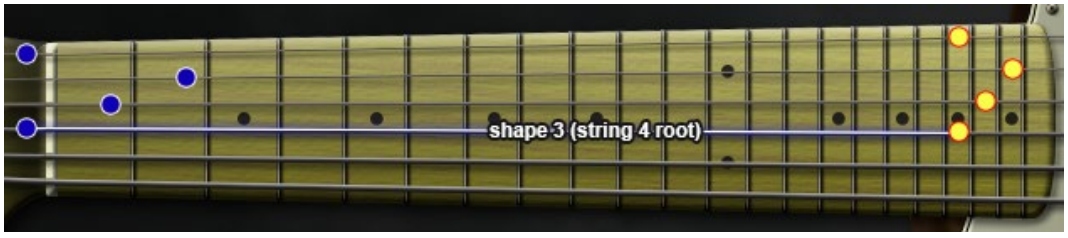
maj9 (#11) shape 1 B (MIDI CC# 2: 64 – 127)



maj9 (#11) shape 2
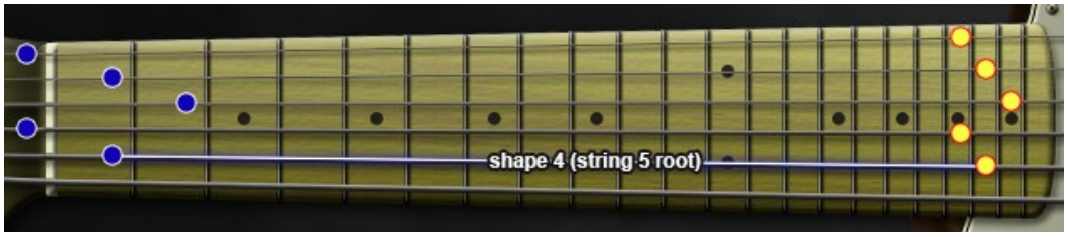


maj9 (#11) shape 3
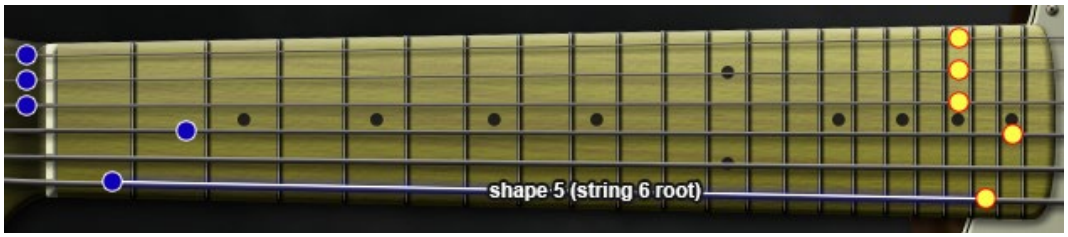


= lowest position = highest position

maj9 (#11) shape 4

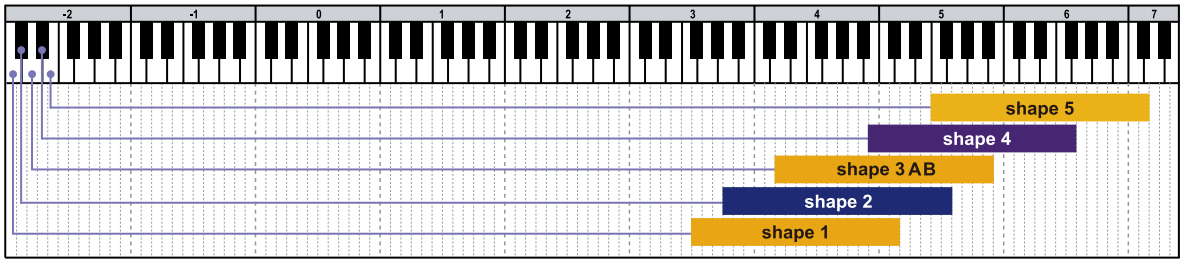


maj9 (#11) shape 5
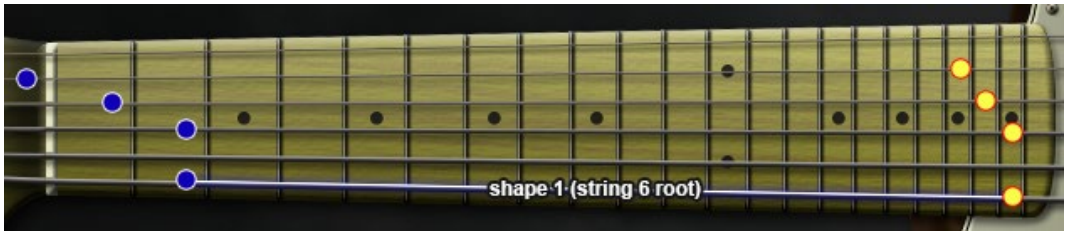


= lowest position = highest position
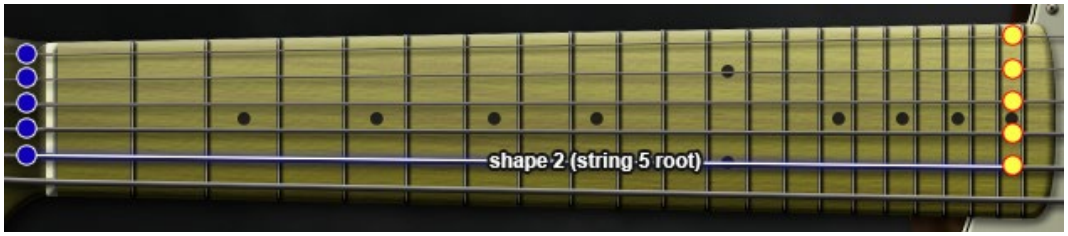
9sus4



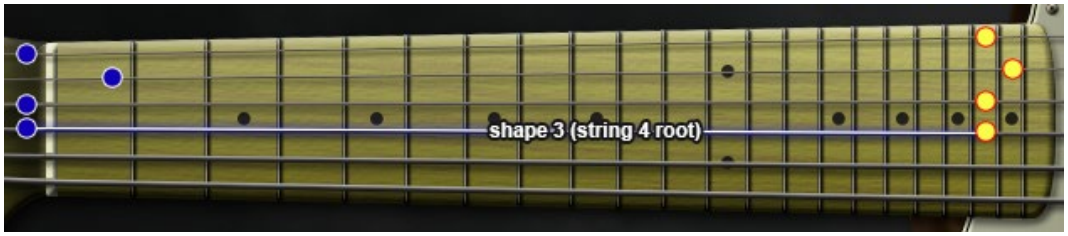
9sus4 shape 1



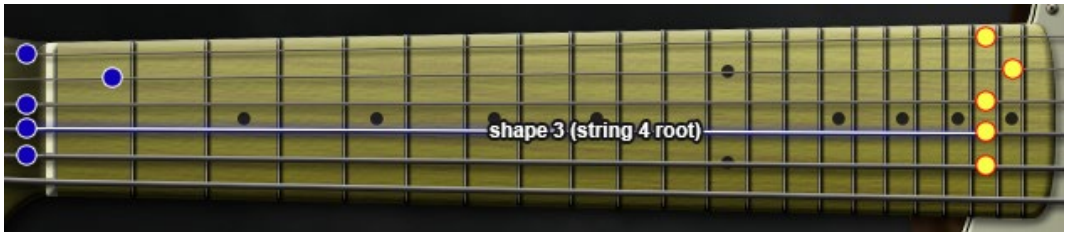
9sus4 shape 2



9sus4 shape 3 A (MIDI CC# 2: 0 - 63)
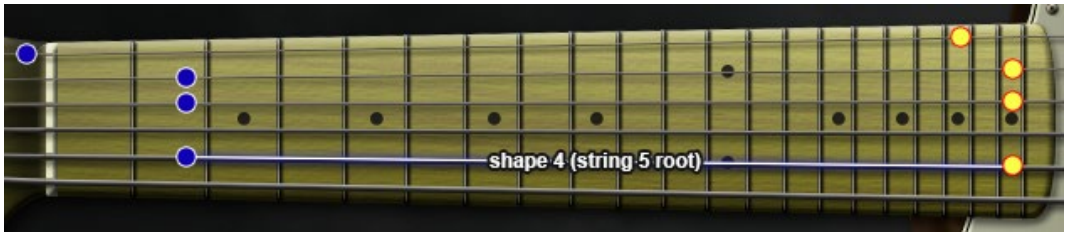


9sus4 shape 3 B (MIDI CC# 2: 64 – 127)
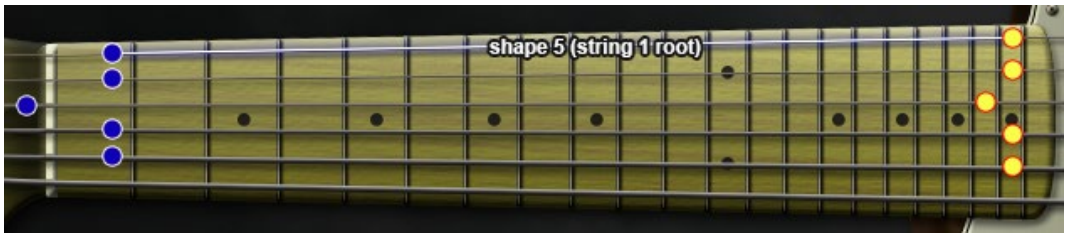


= lowest position = highest position

9sus4 shape 4

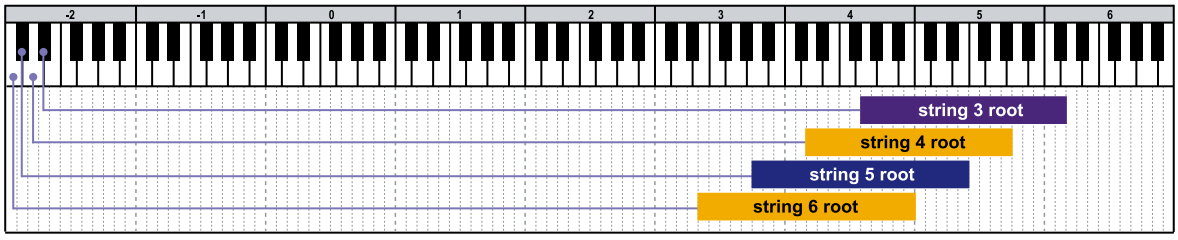


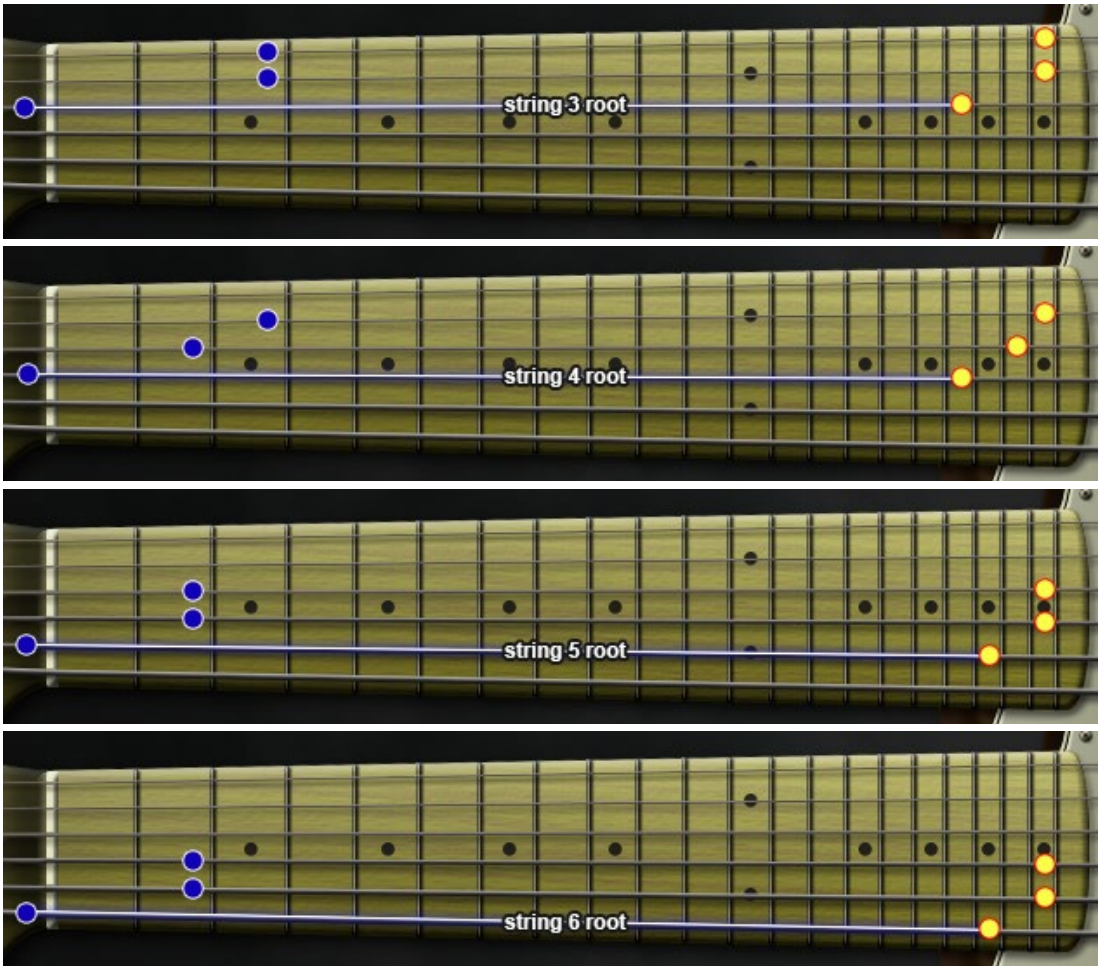
9sus4 shape 5



= lowest position = highest position

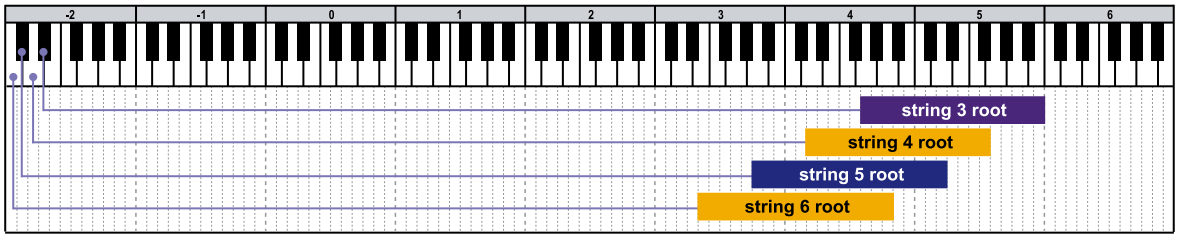
power chord

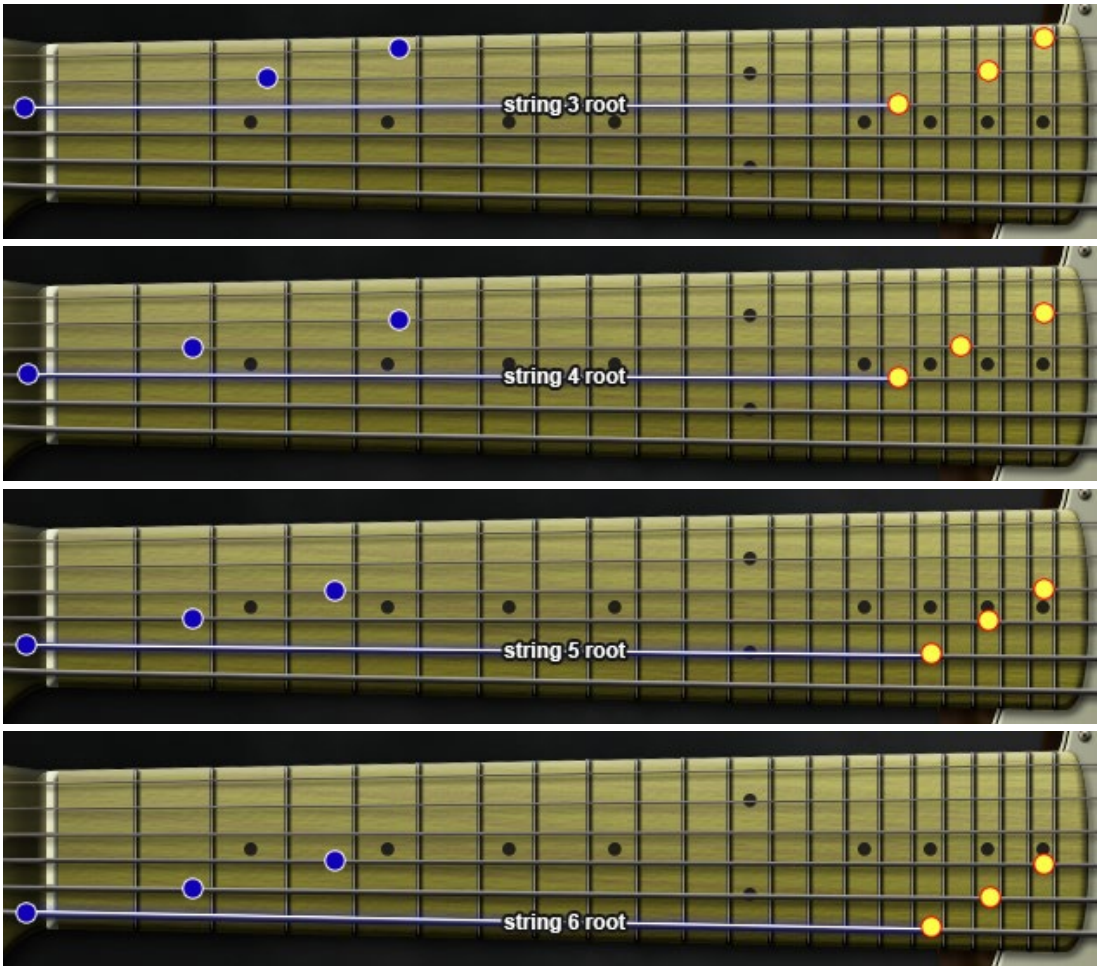




= lowest position = highest position

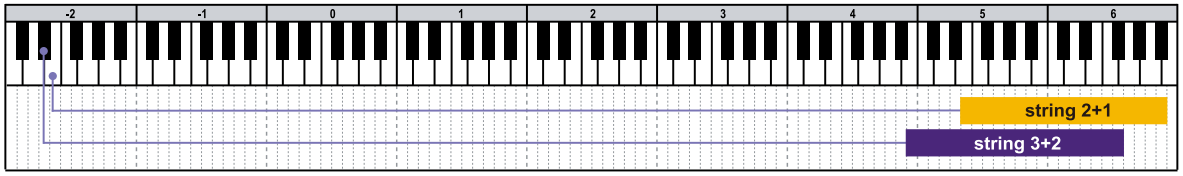
power 9th
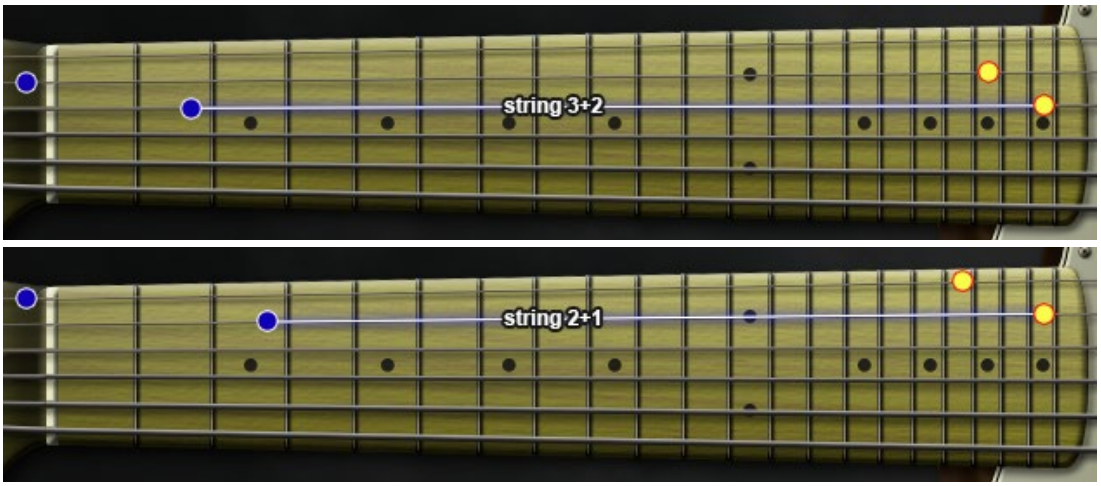




= lowest position = highest position

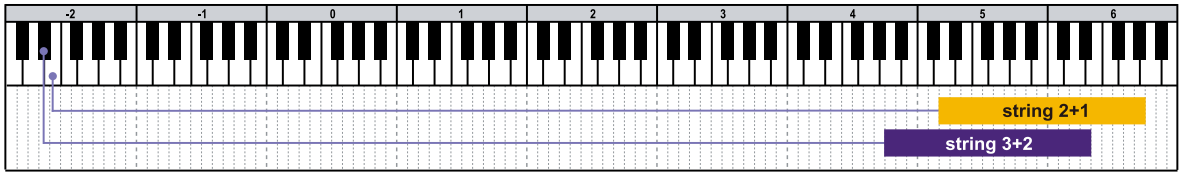
unison bend
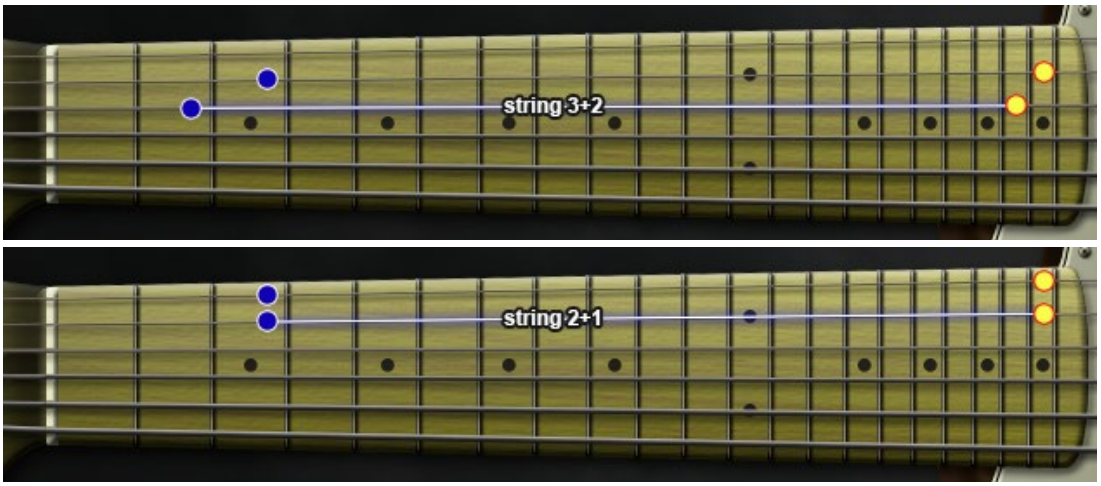




= lowest position = highest position

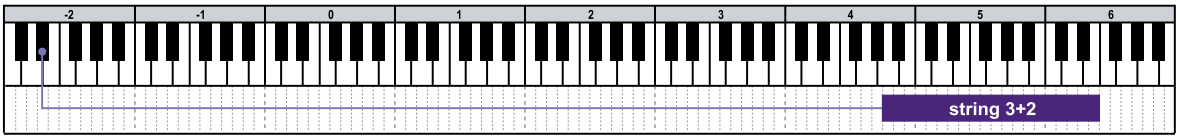
stationary bend

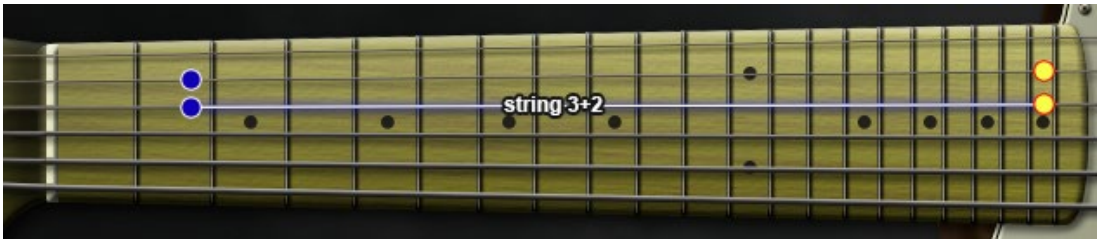




= lowest position = highest position

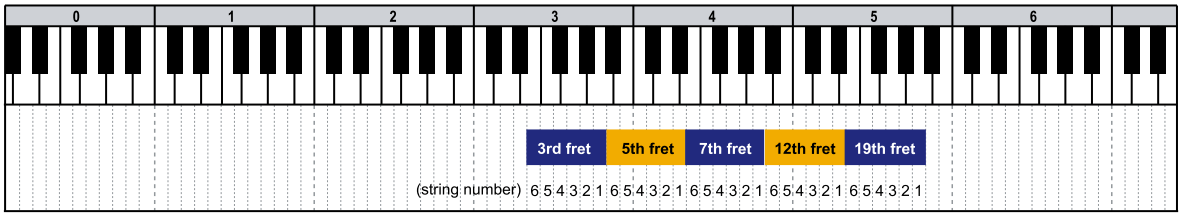
double bend



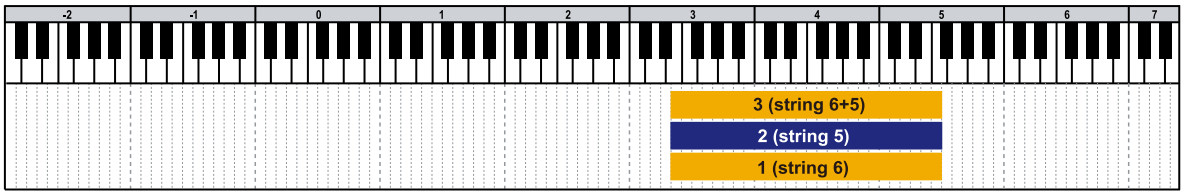


= lowest position = highest position

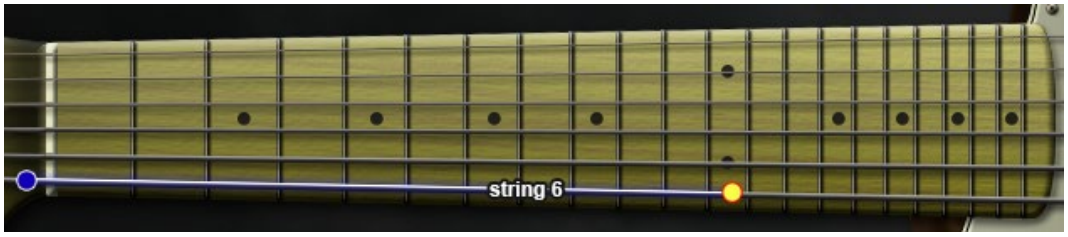
natural harmonics



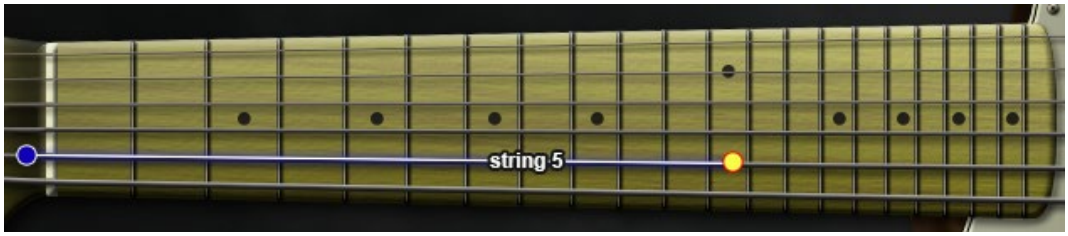
moving harmonics



moving harmonics 1 (string 6)



moving harmonics 2 (string 5)

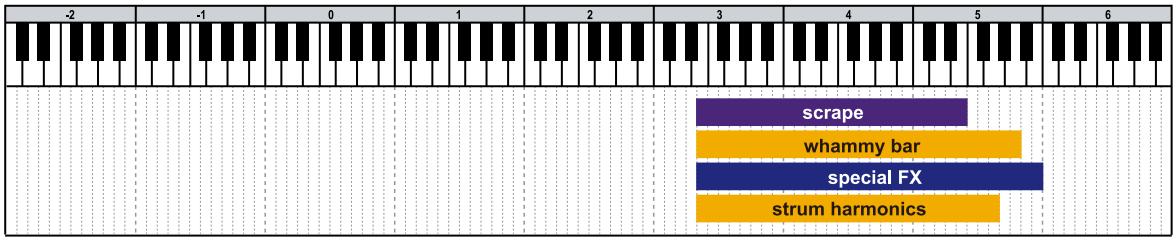


moving harmonics 3 (string 6+5)

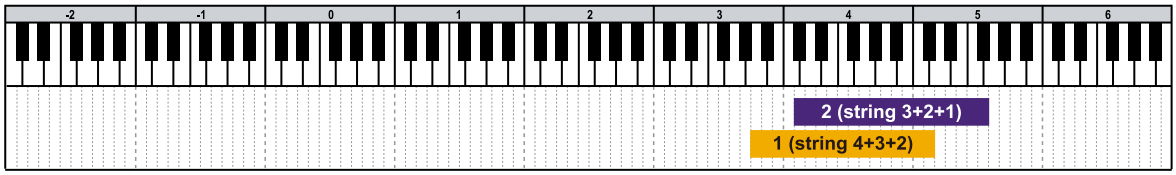


= lowest position = highest position

FX (scrape, whammy bar, special FX, strum harmonics)



major 3rd vibrato

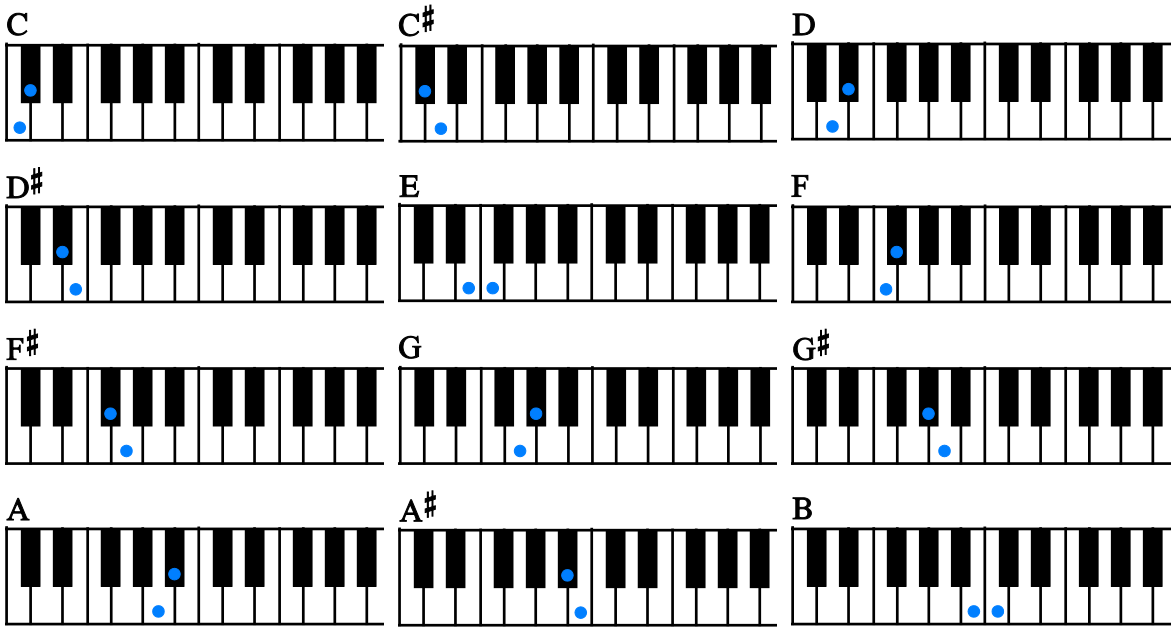




コード認識コマンド

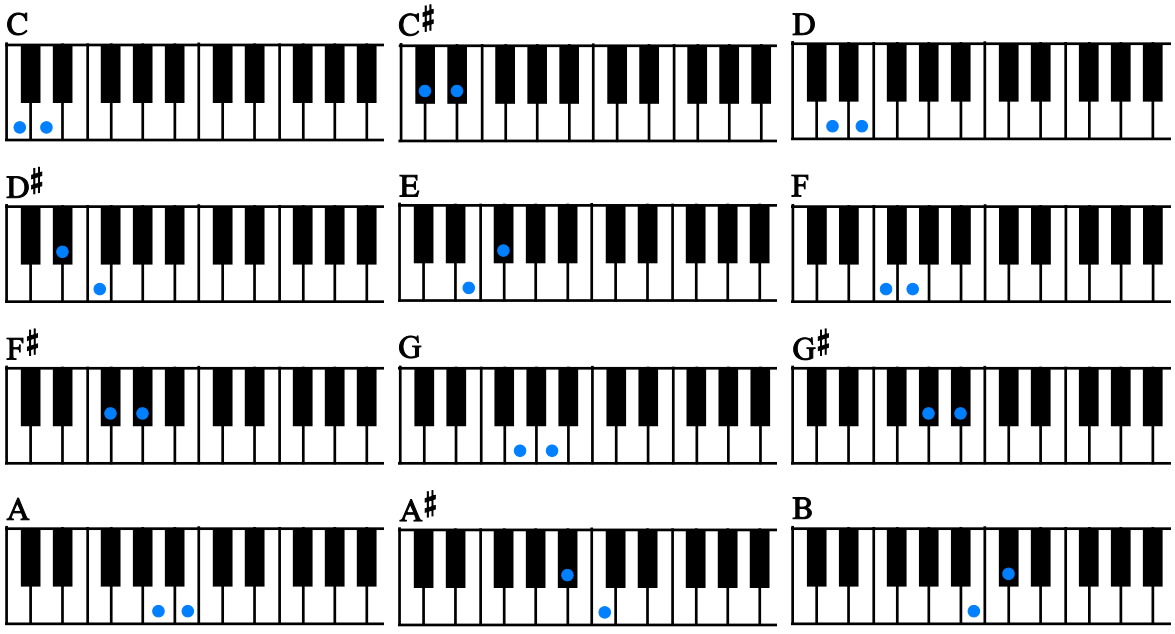
minor 2nd-dyad chord

root + minor2nd



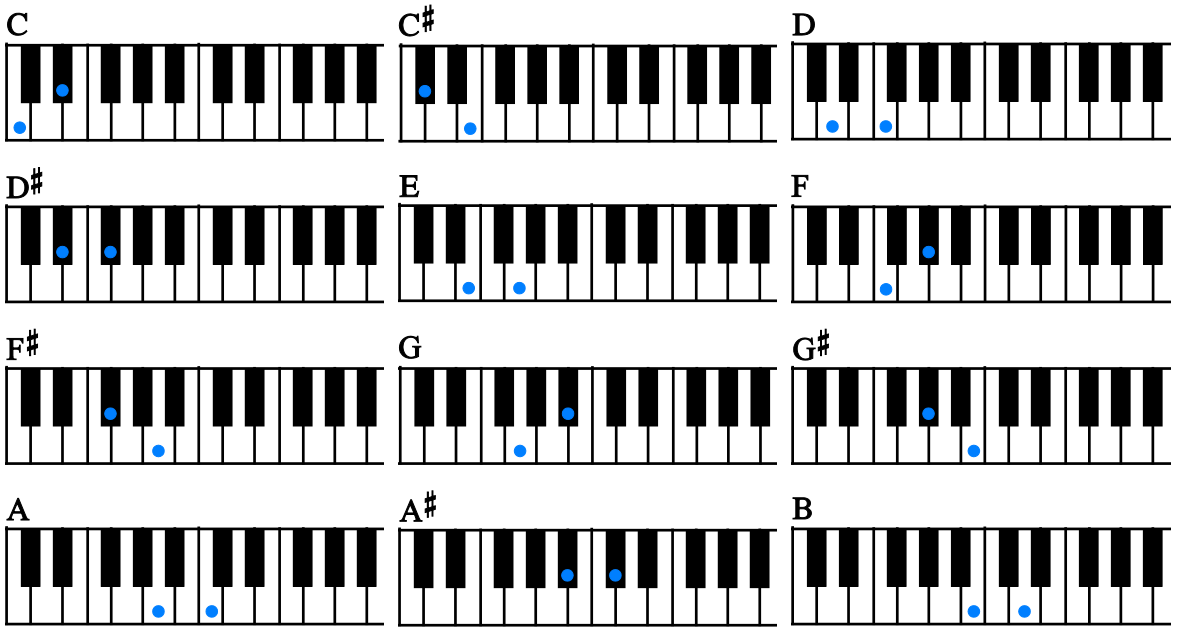
major 2nd-dyad chord

root + major2nd



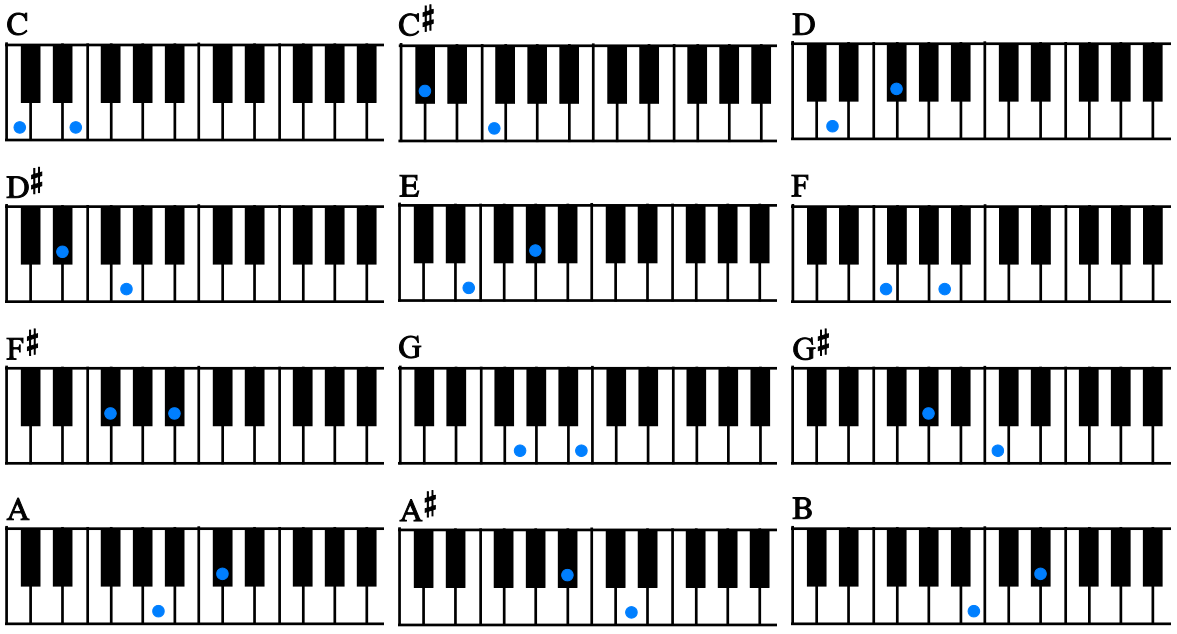
minor 3rd-dyad chord

root + minor3rd



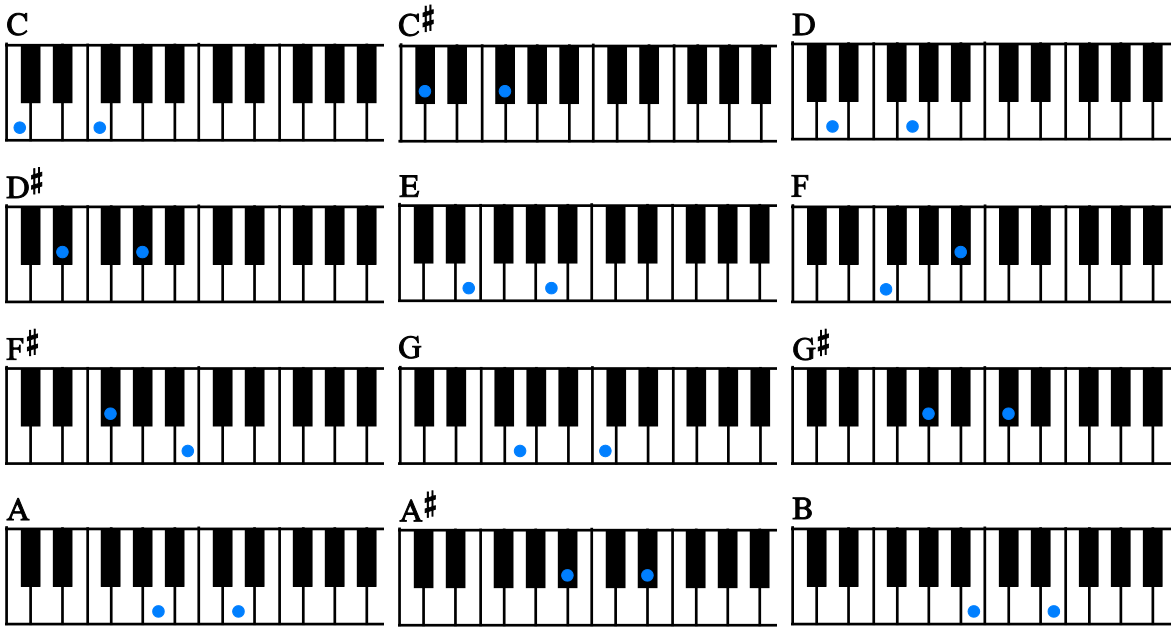
major 3rd-dyad chord

root + major3rd



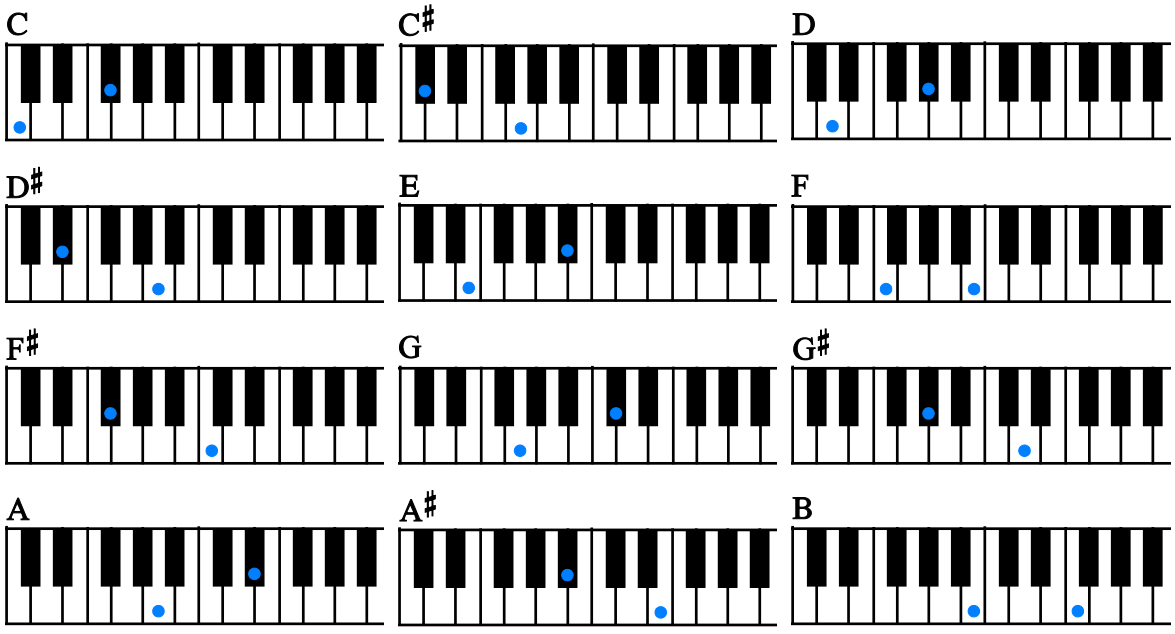
4th-dyad chord

root + 4th



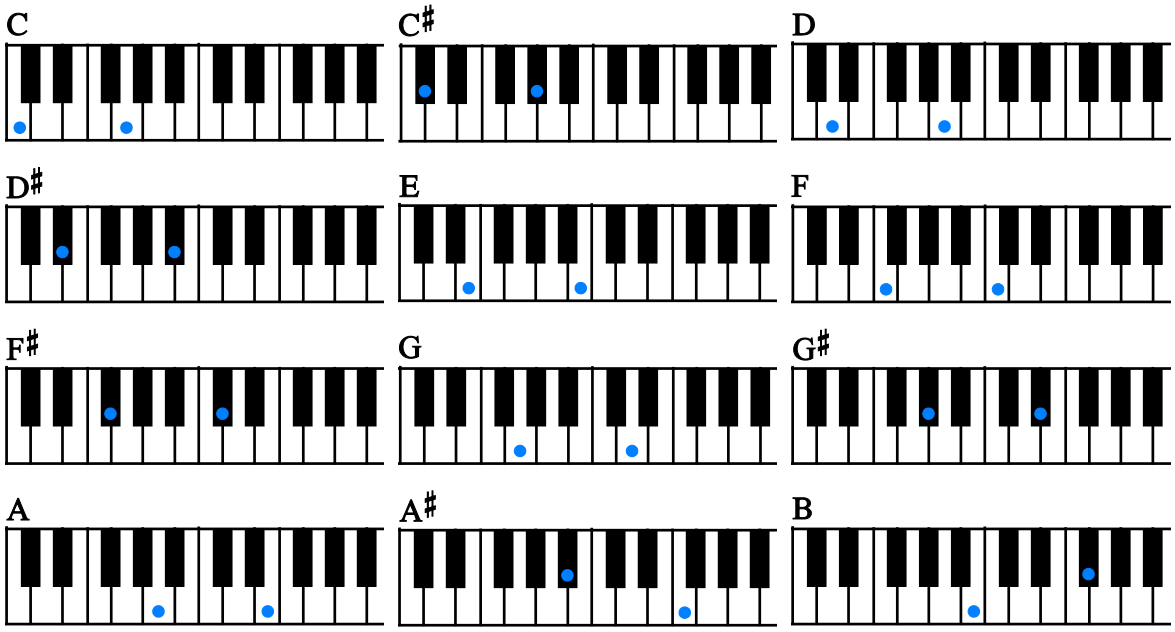
flat 5th-dyad chord

root + flat5th



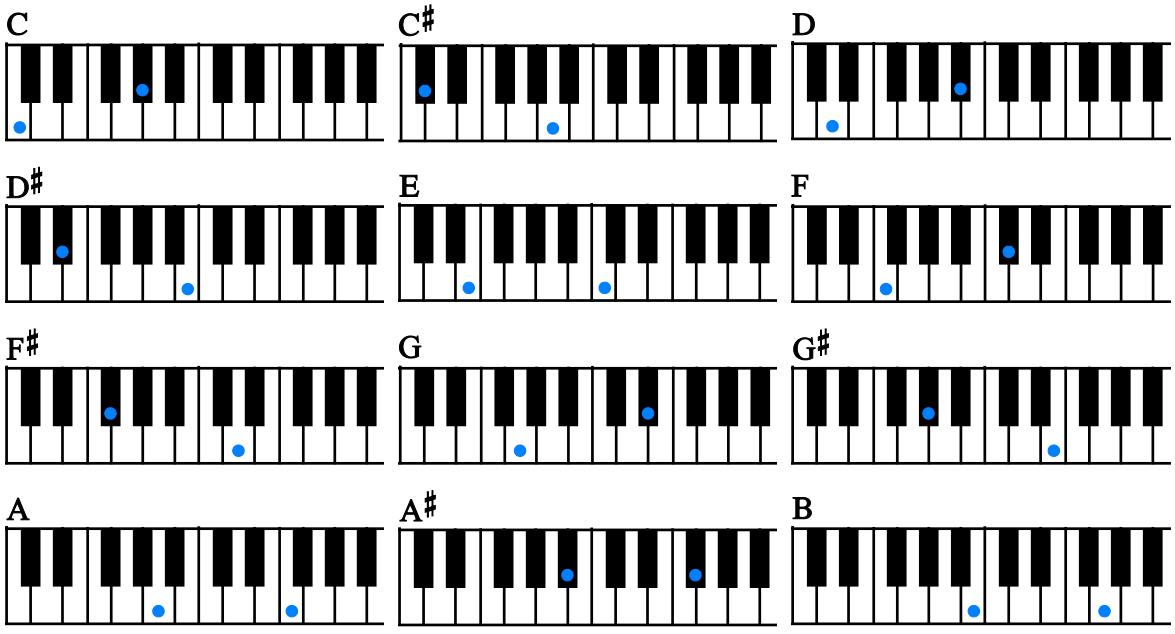
5th-dyad chord

root + 5th



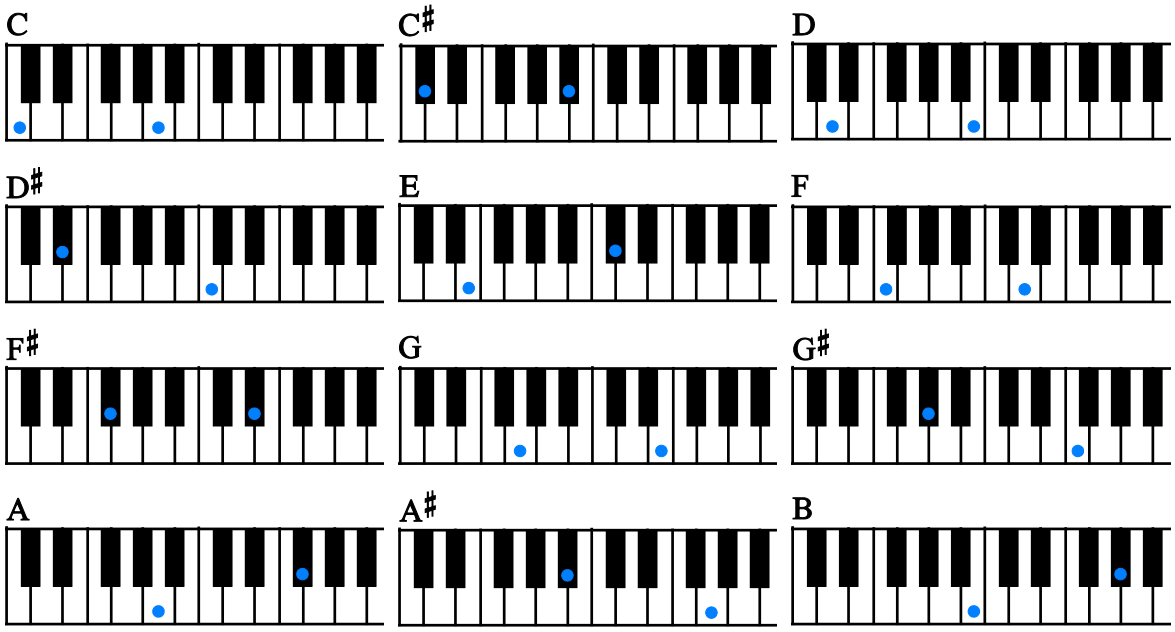
#5th-dyad chord

root + #5th



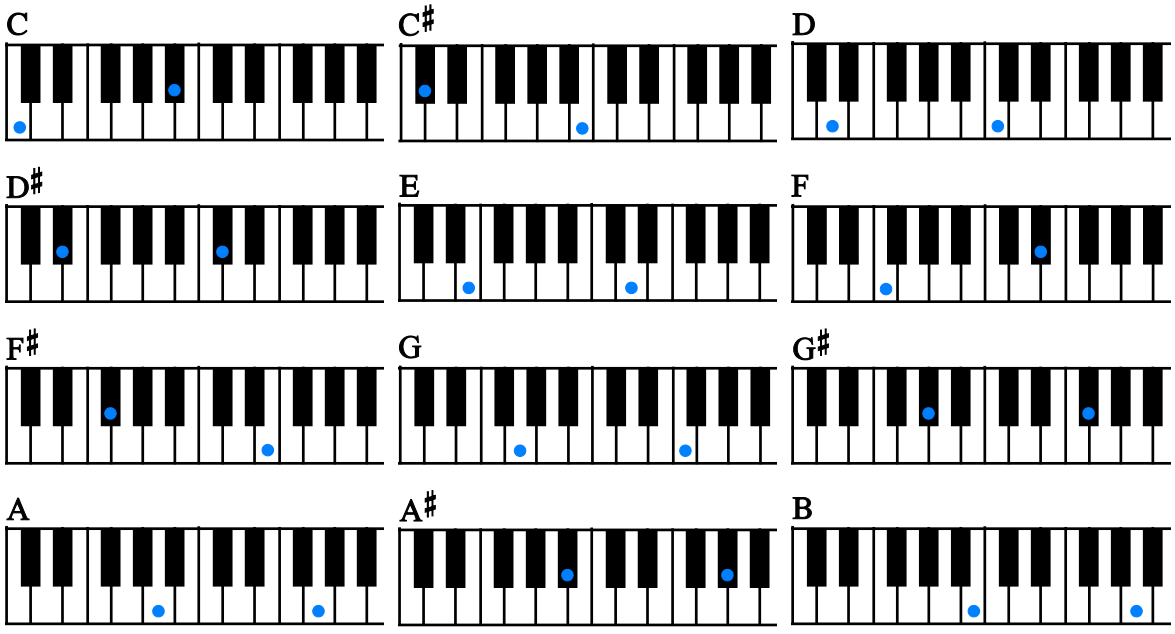
6th-dyad chord

root + 6th



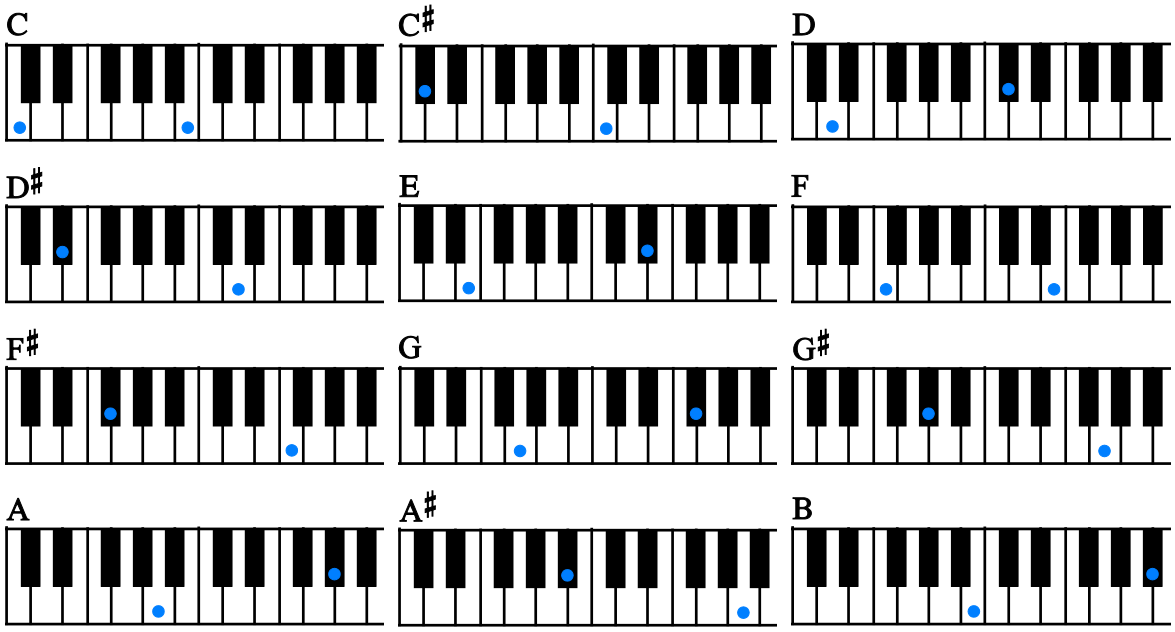
7th-dyad chord

root + 7th



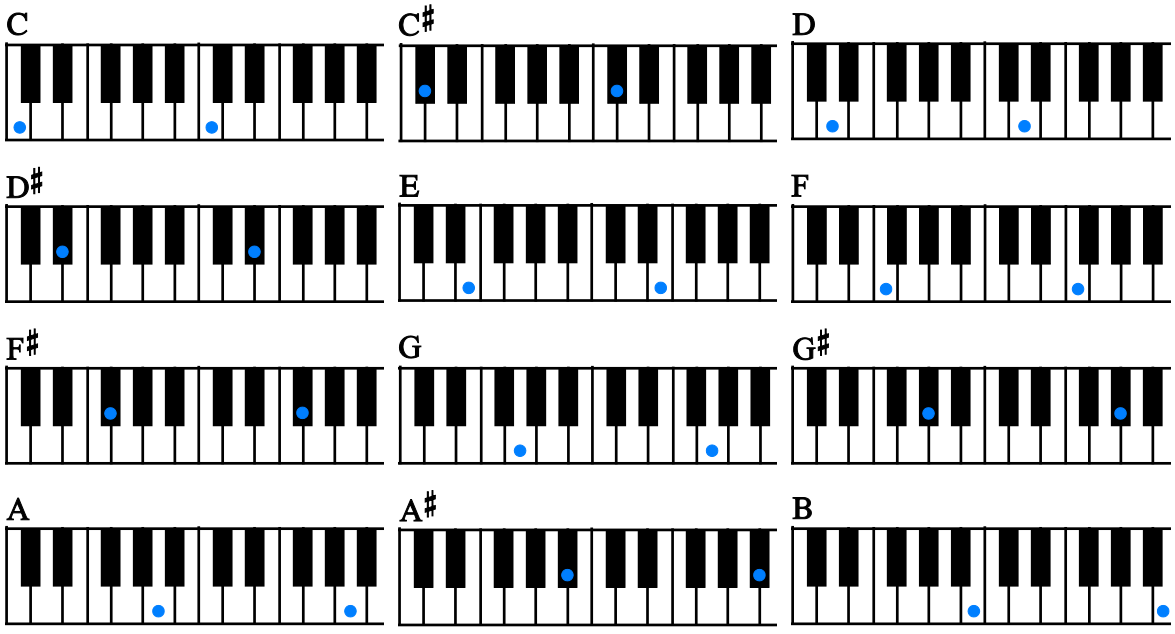
major 7th-dyad chord

root + major7th



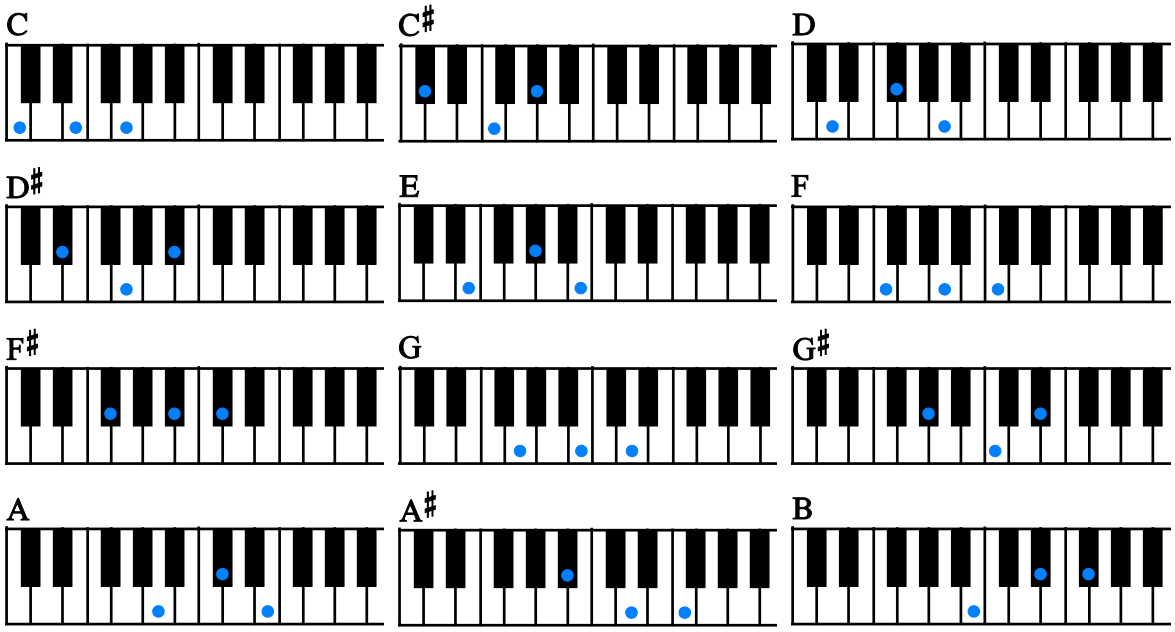
octave

root + octave



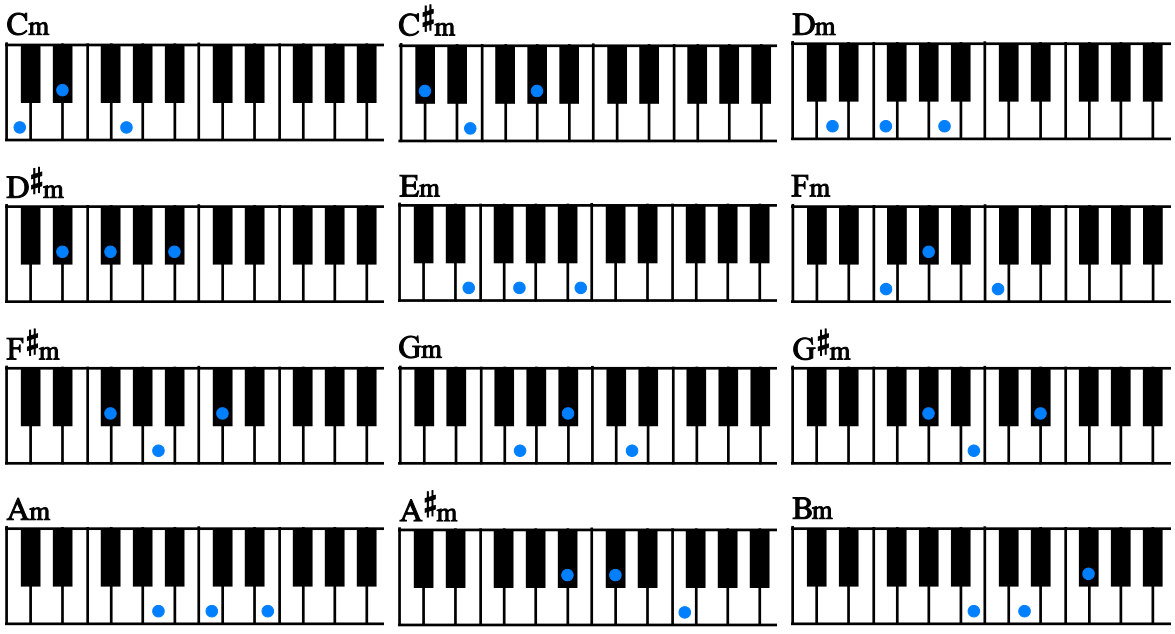
major

root + major3rd + 5th



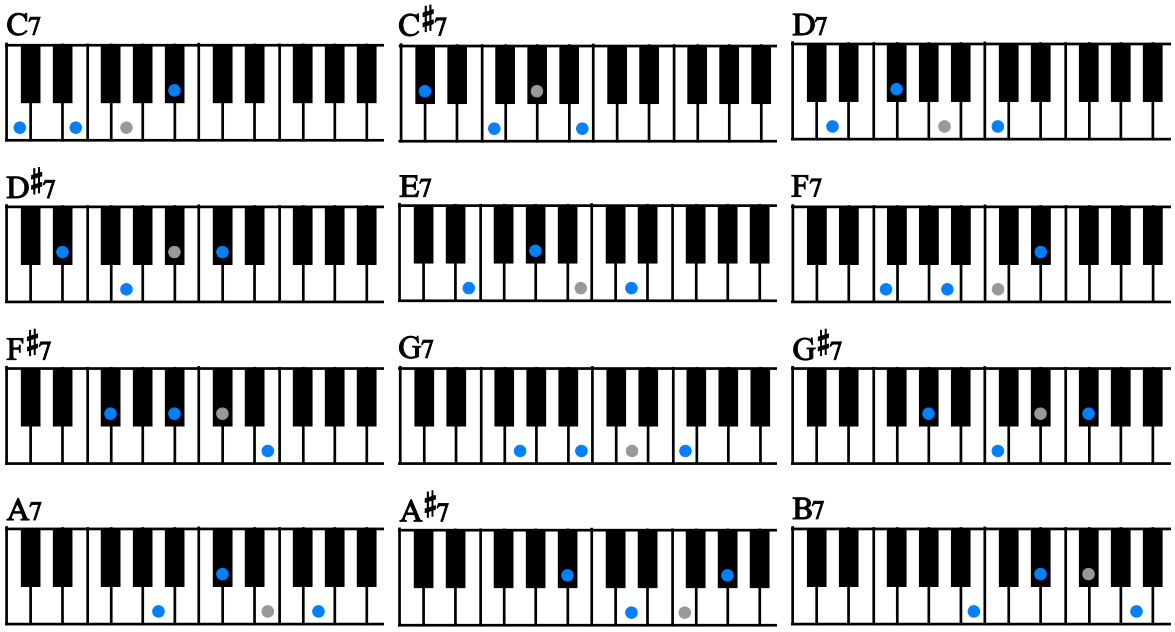
minor

root + minor3rd + 5th



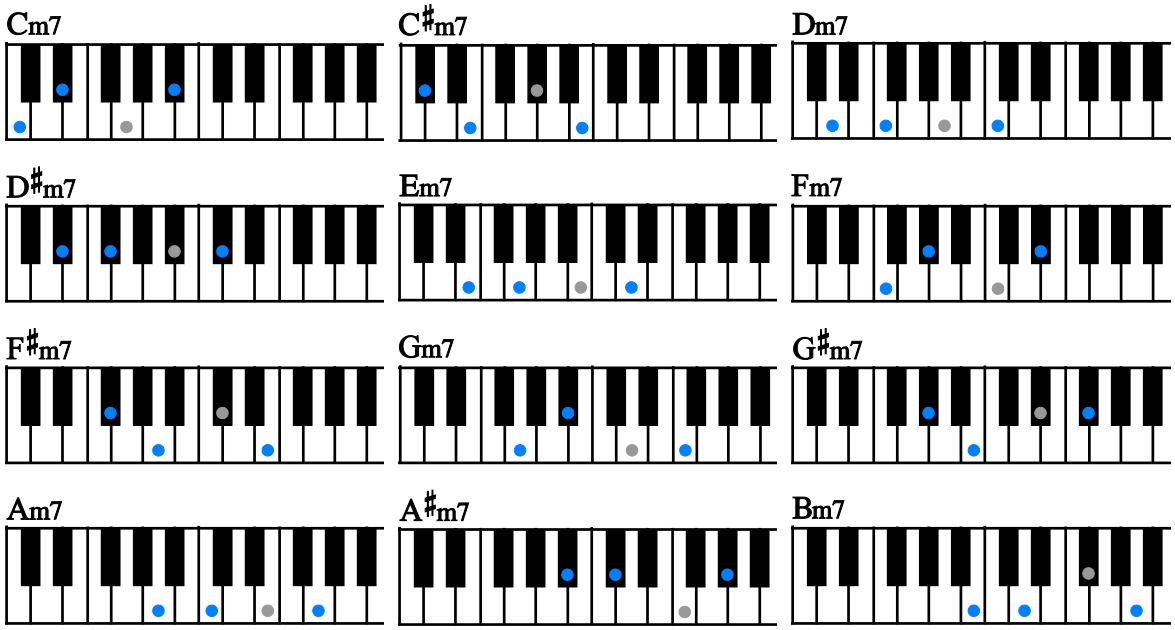
7th

root + major3rd + 7th（5 度は省略可能）



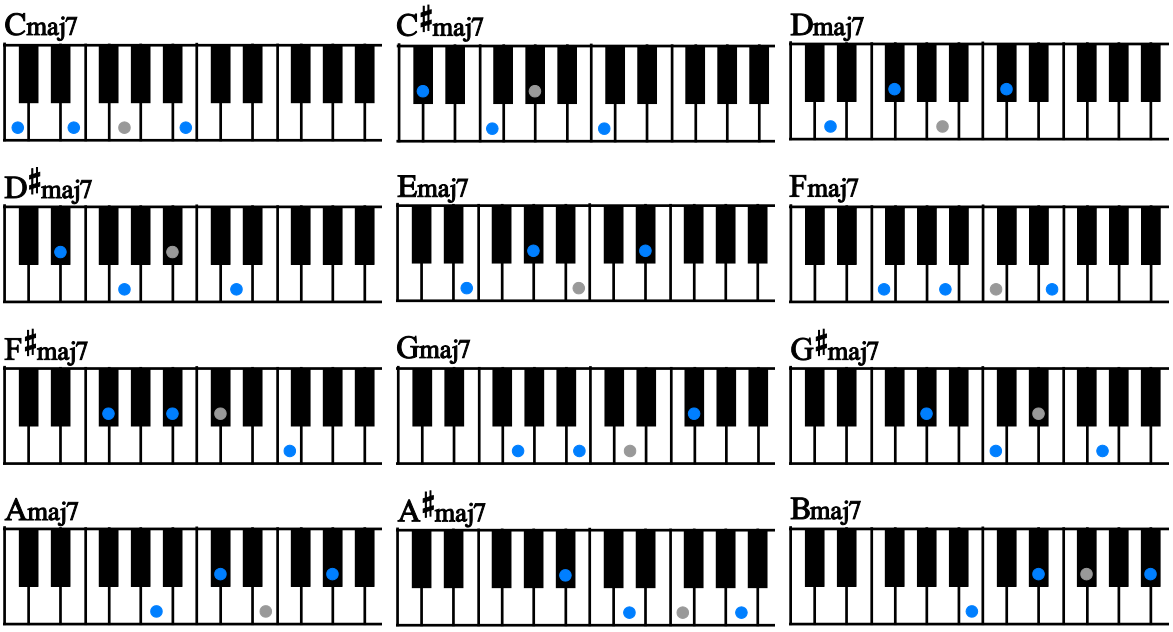
m7

root + minor3rd + 7th（5 度は省略可能）



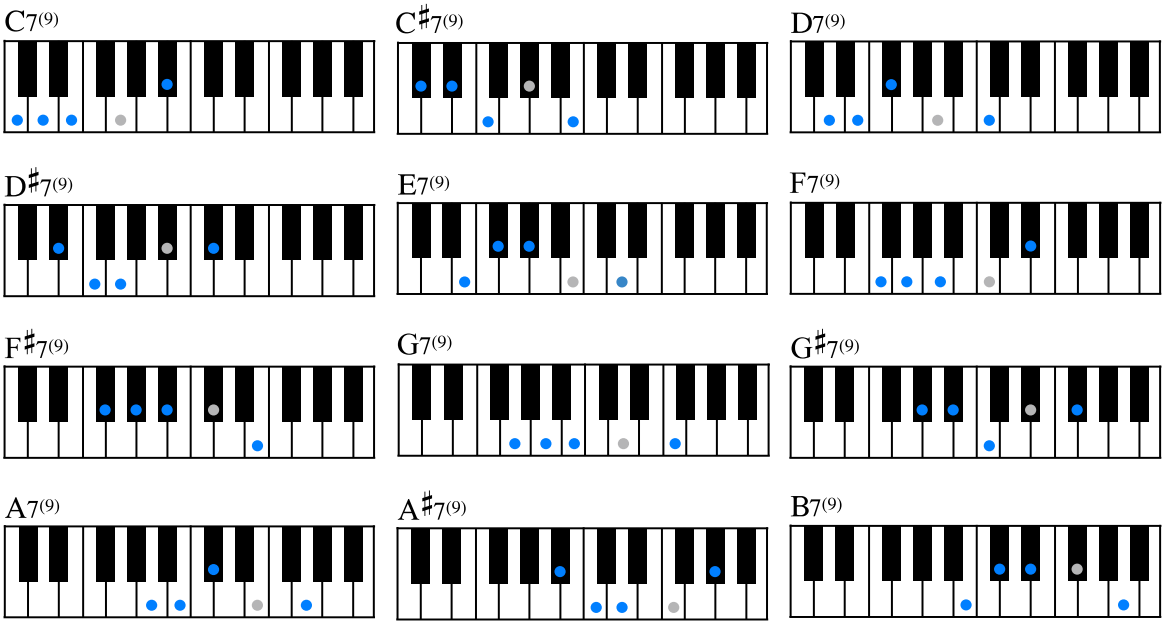
maj7

root + major3rd + major7th（5 度は省略可能）



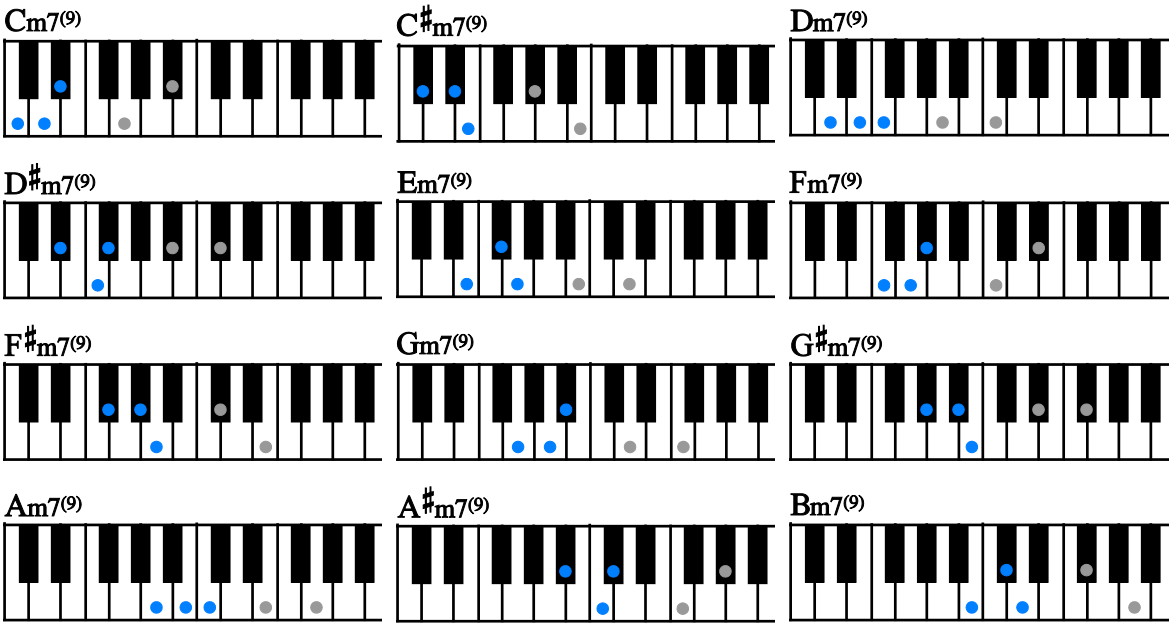
9th

root + 9th(2nd) + major3rd + 7th （5 度は省略可能）



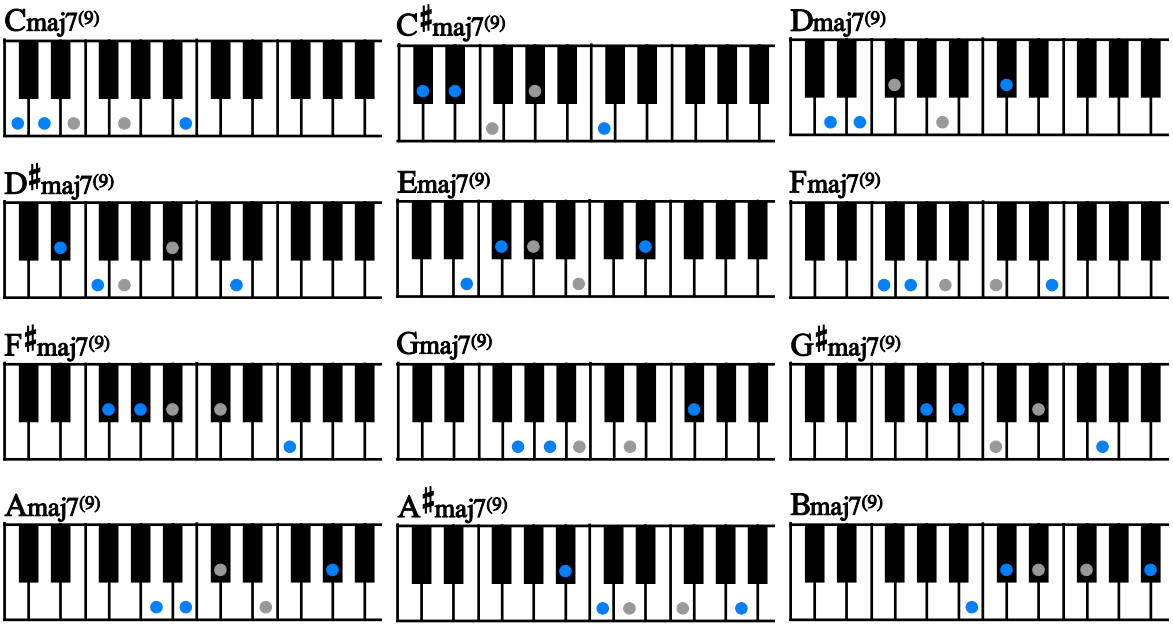
m9

root + 9th(2nd) + minor3rd（5 度、7 度は省略可能）



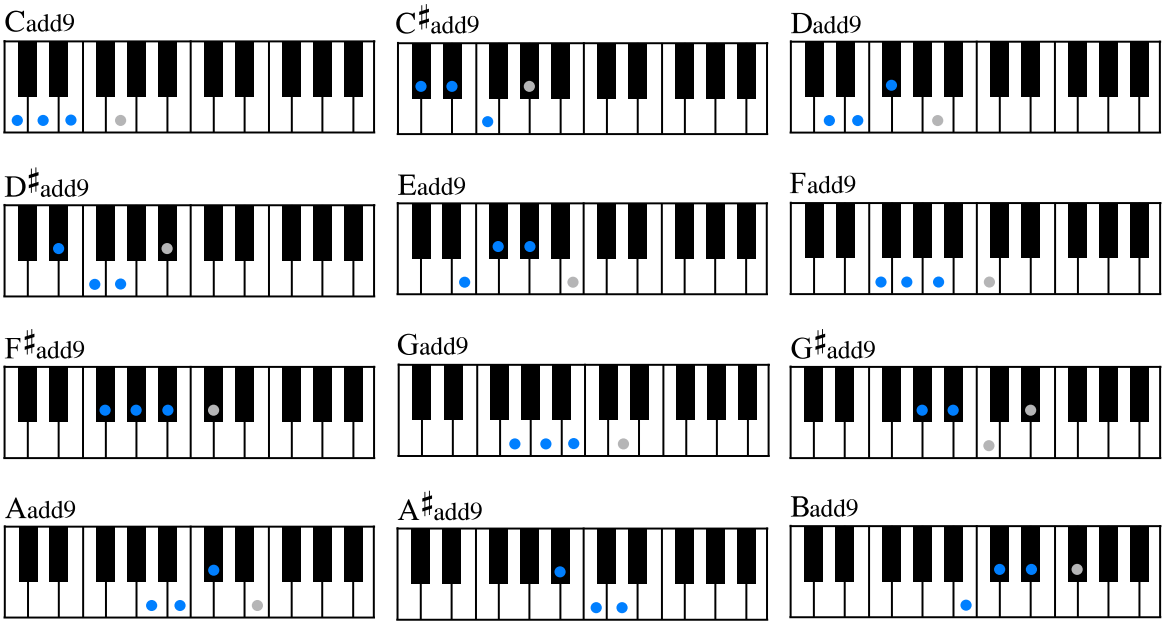
maj9

root + 9th(2nd) + major7th（3 度、7 度は省略可能）



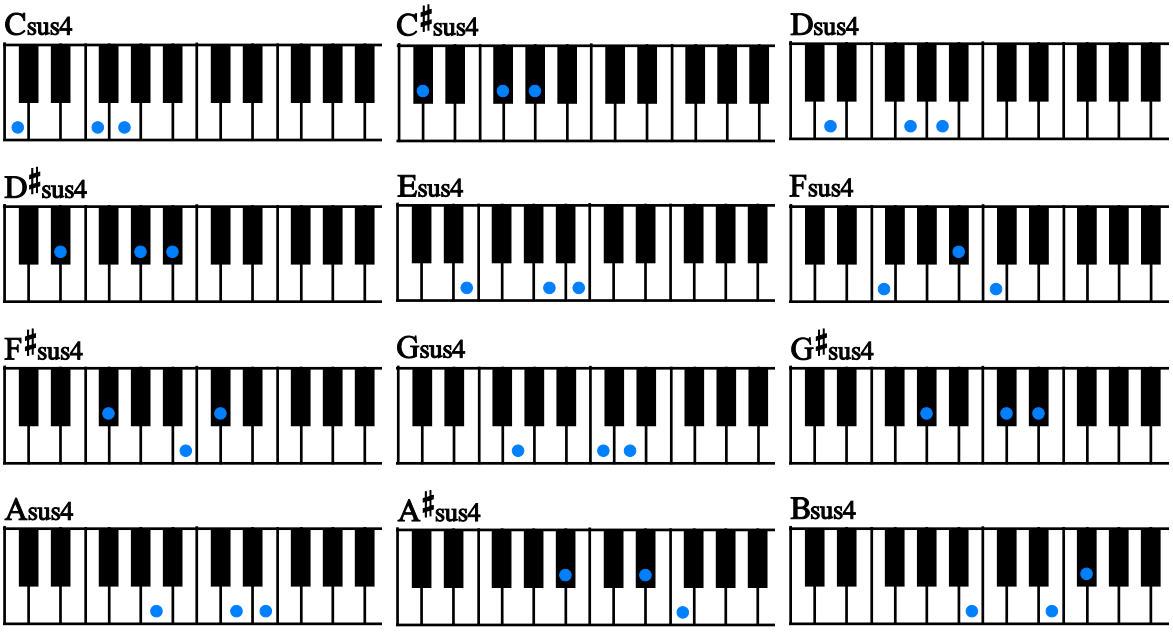
add9

root + 9th(2nd) + major3rd （5 度は省略可能）



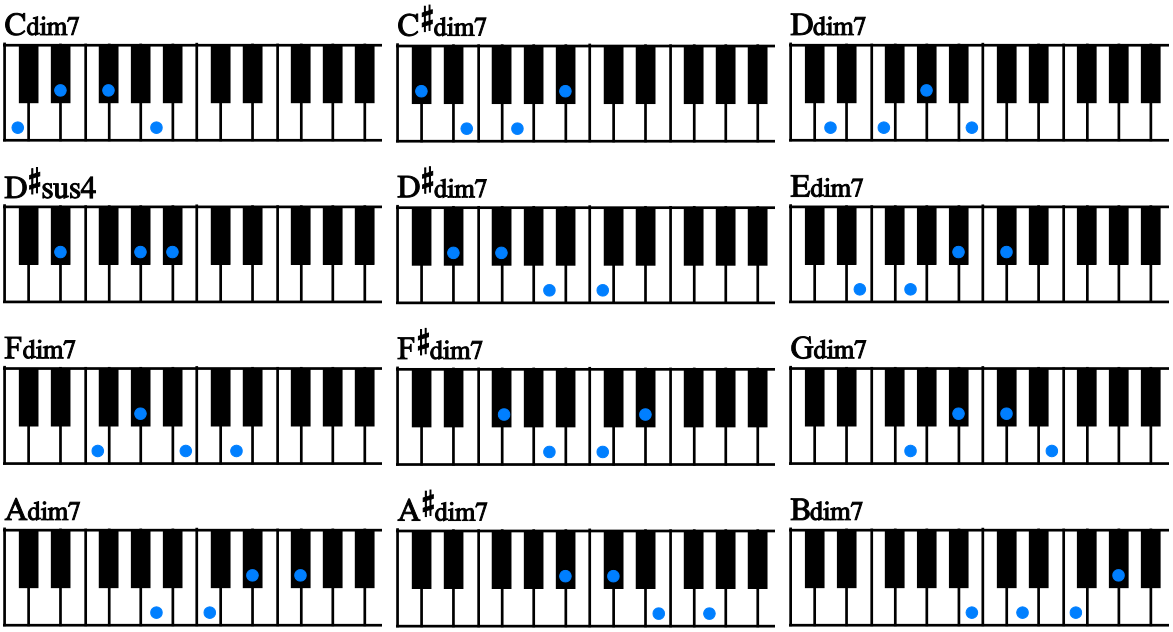
sus4

root + 4th + 5th



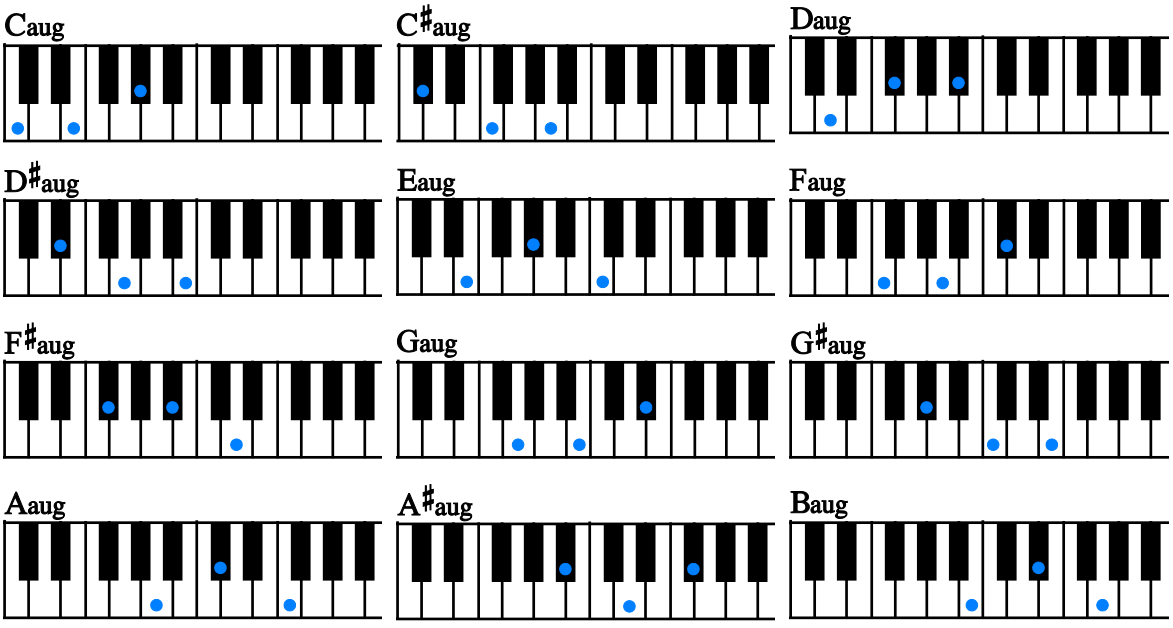
dim7

root + minor3rd + dim5 + dim7



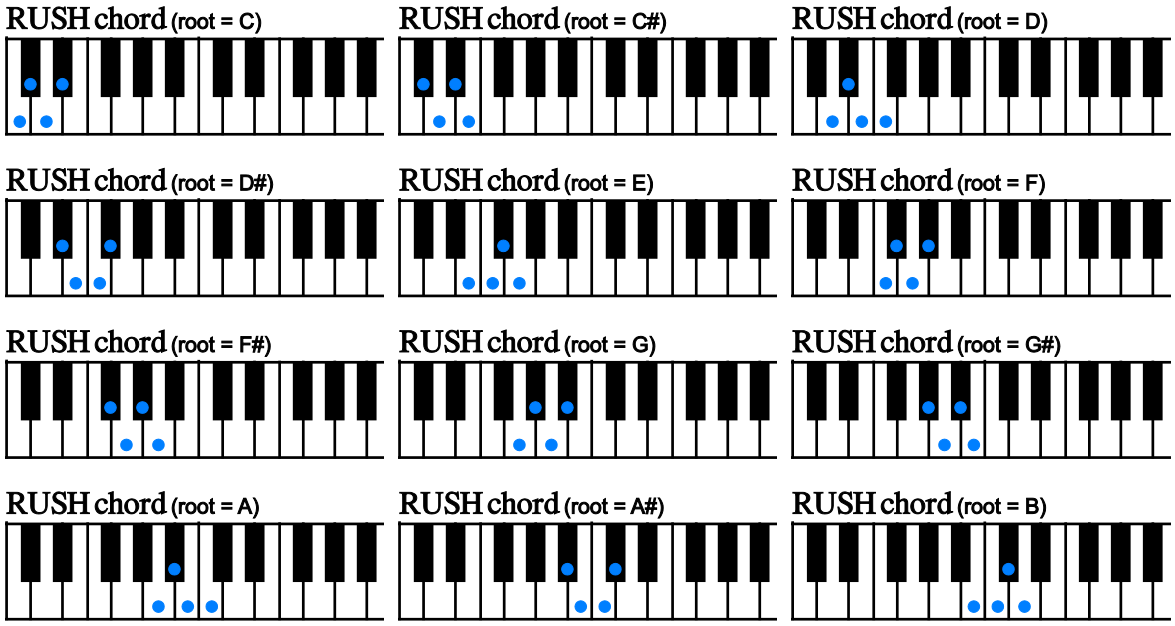
aug

root + major3rd + aug5



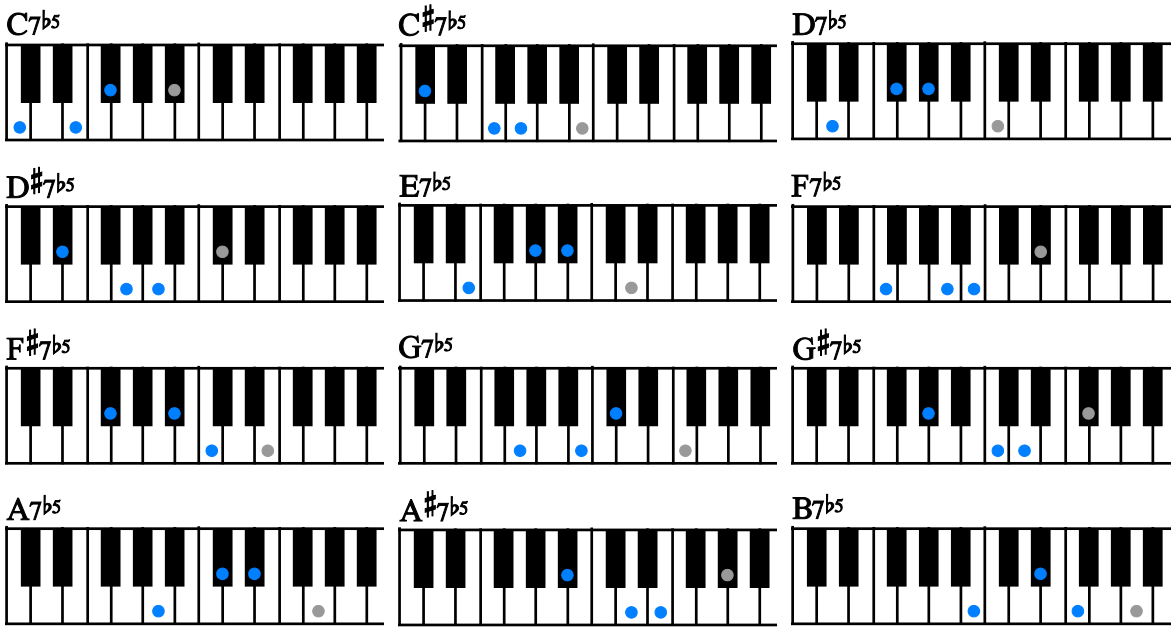
'RUSH' chords

root + minor2nd + minor3rd + major3rd（実際のコード構成音とは異なります）



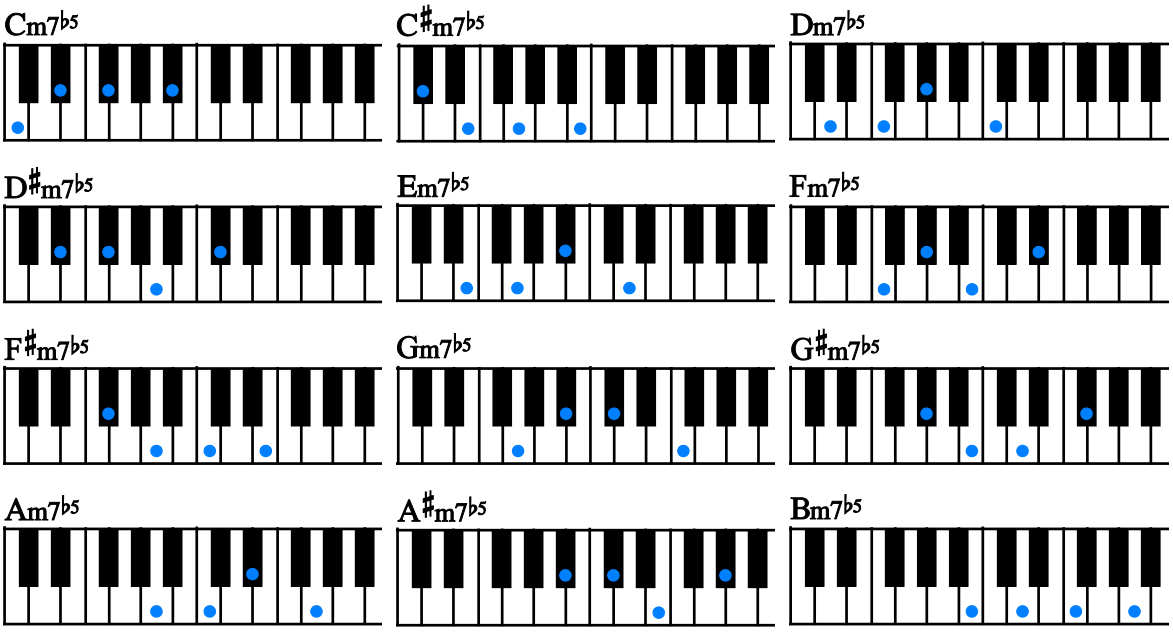
7 (b5)

root + major3rd + flat5th （7 度は省略可能）



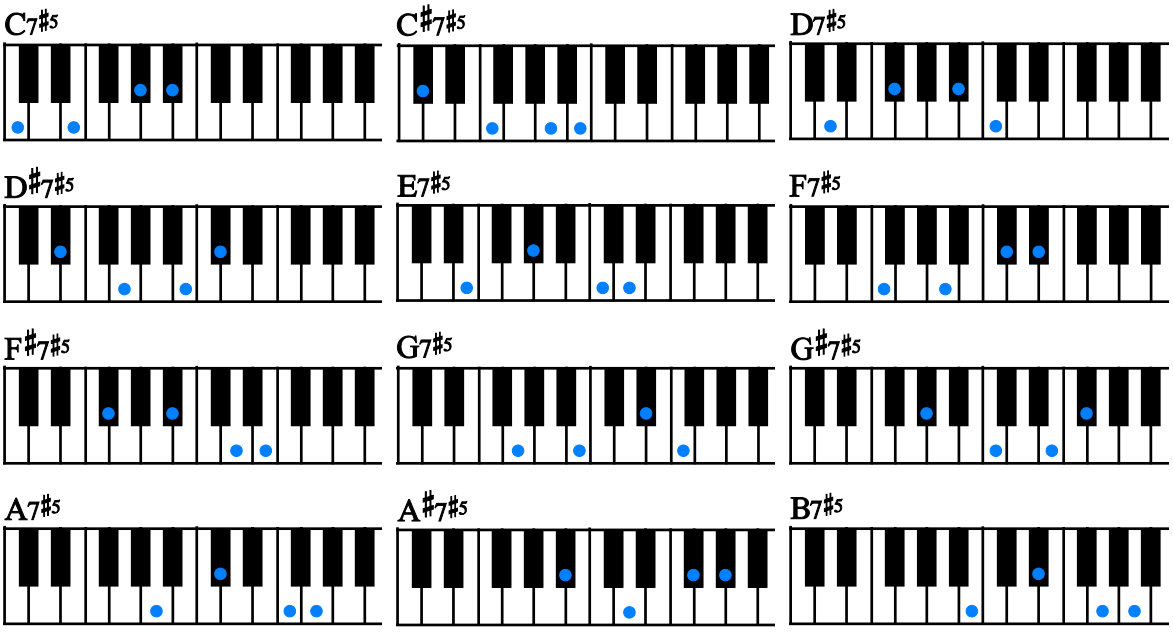
m7 (b5)

root + minor3rd + flat5th + 7th



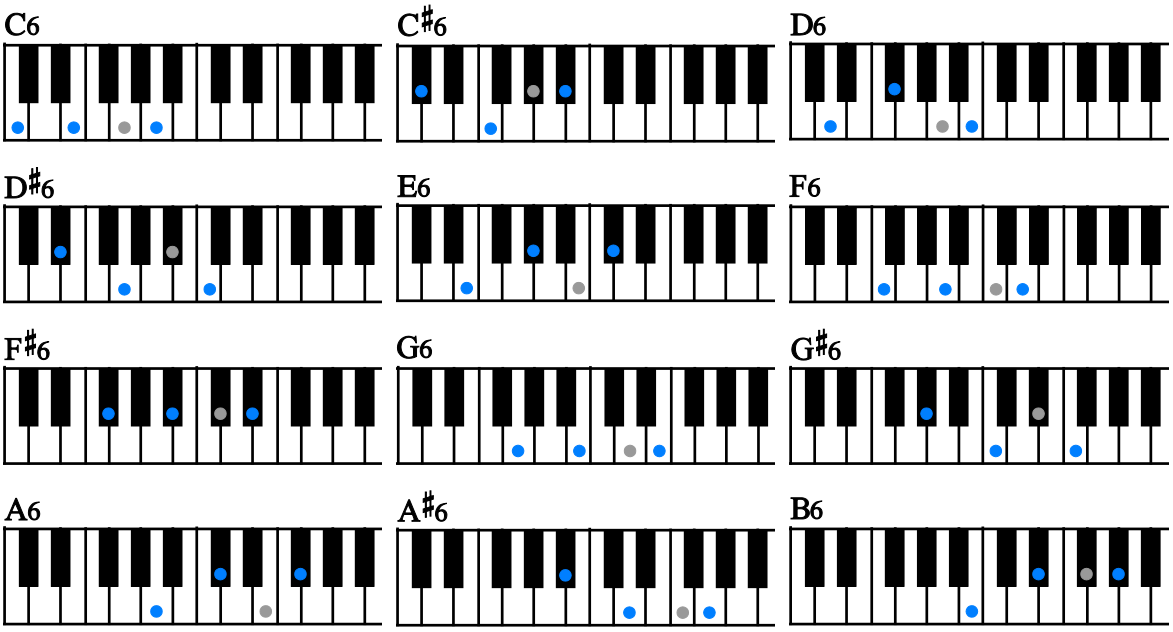
7 (#5)

root + major3rd + #5th + 7th



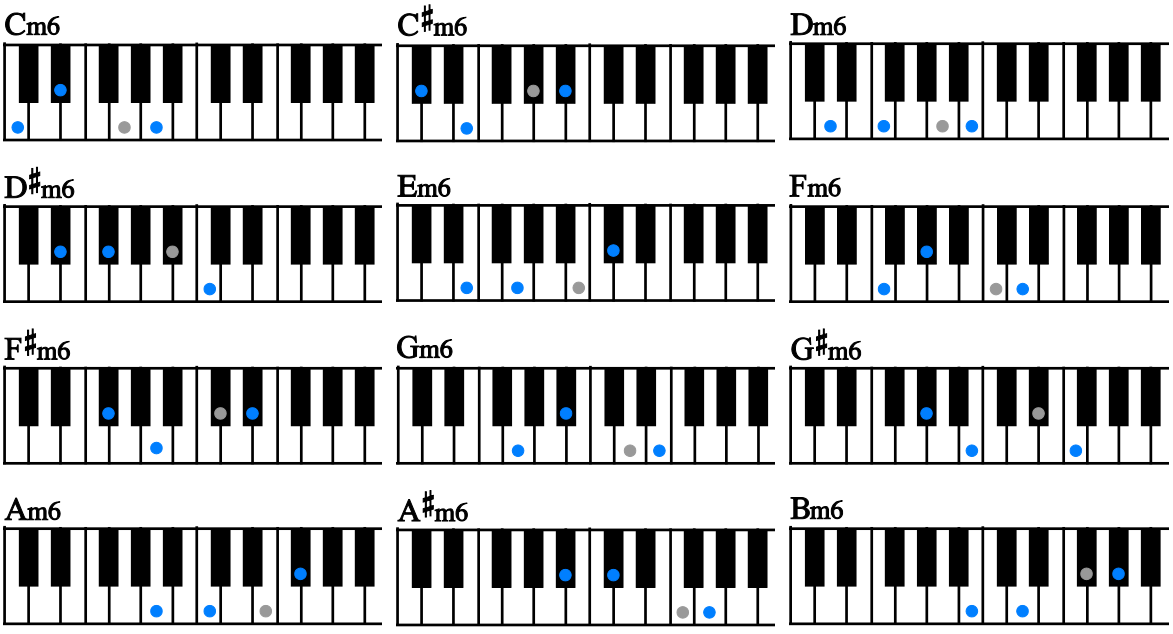
6th

root + major3rd + 6th （5 度は省略可能）



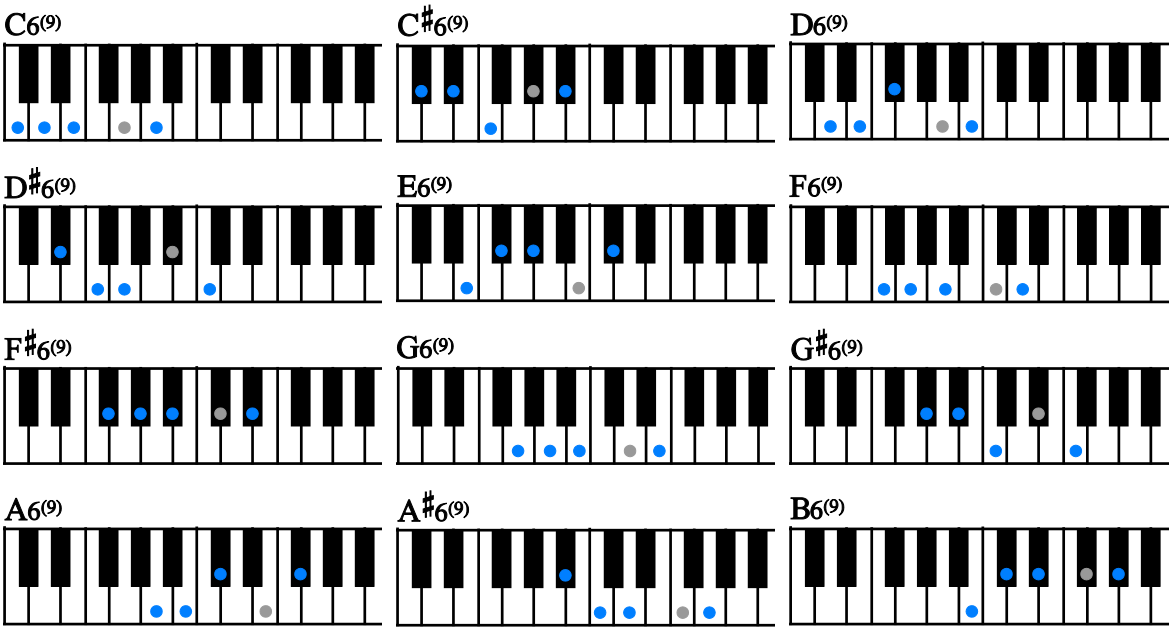
m6

root + minor3rd + 6th （5 度は省略可能）



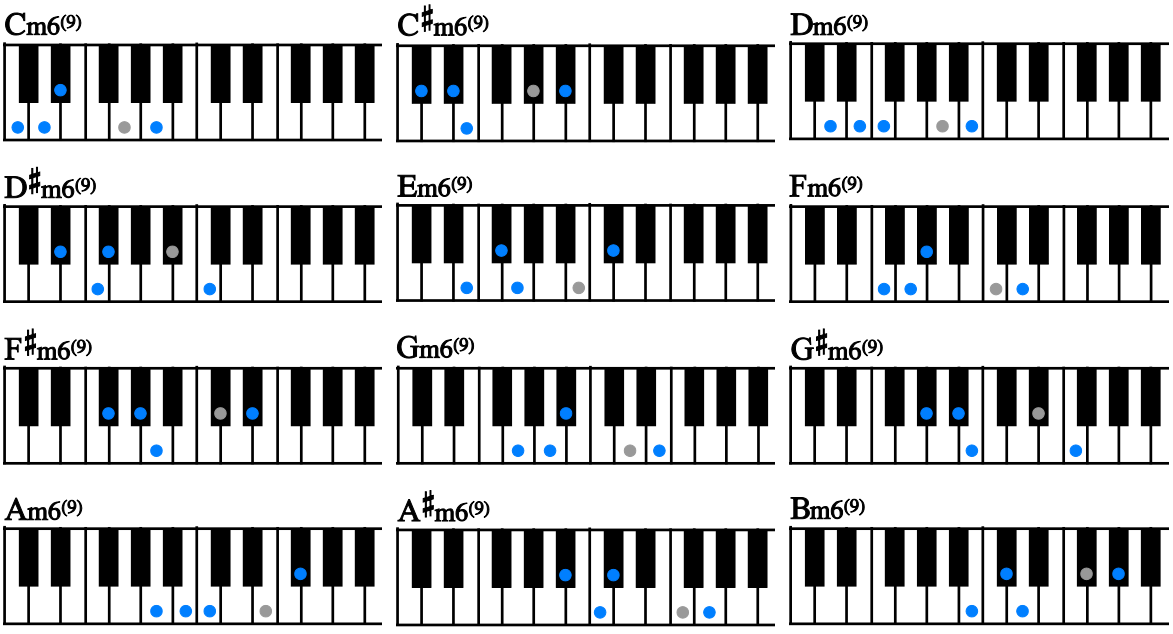
6 (9)

root + 9th(2nd) + major3rd + 6th （5 度は省略可能）



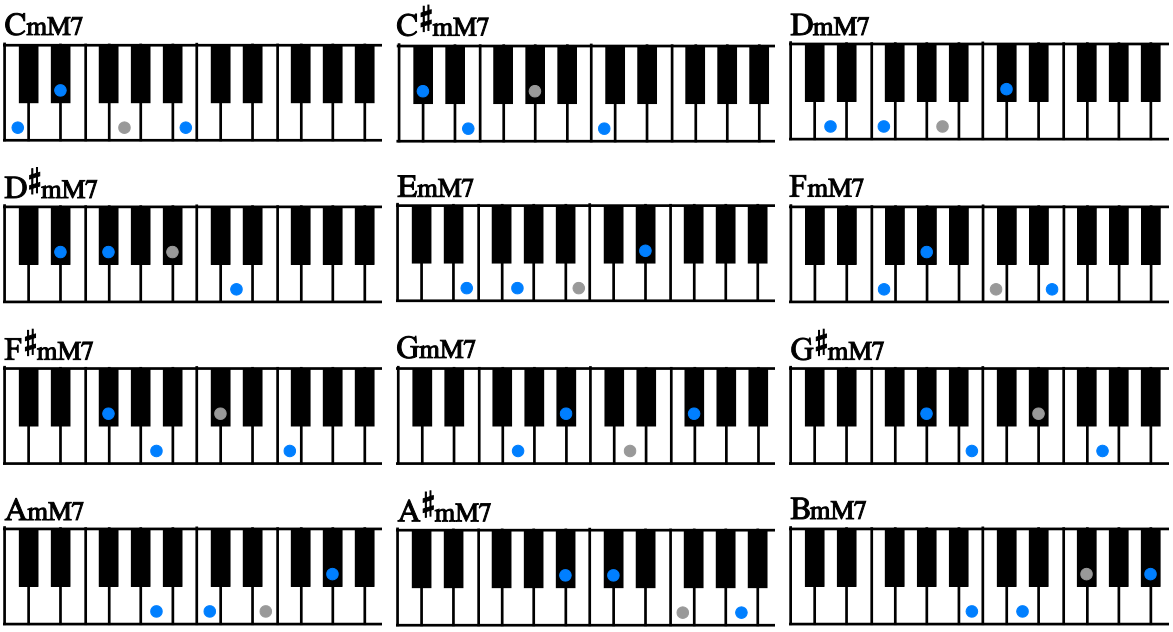
m6 (9)

root + 9th(2nd) + minor3rd + 6th （5 度は省略可能）



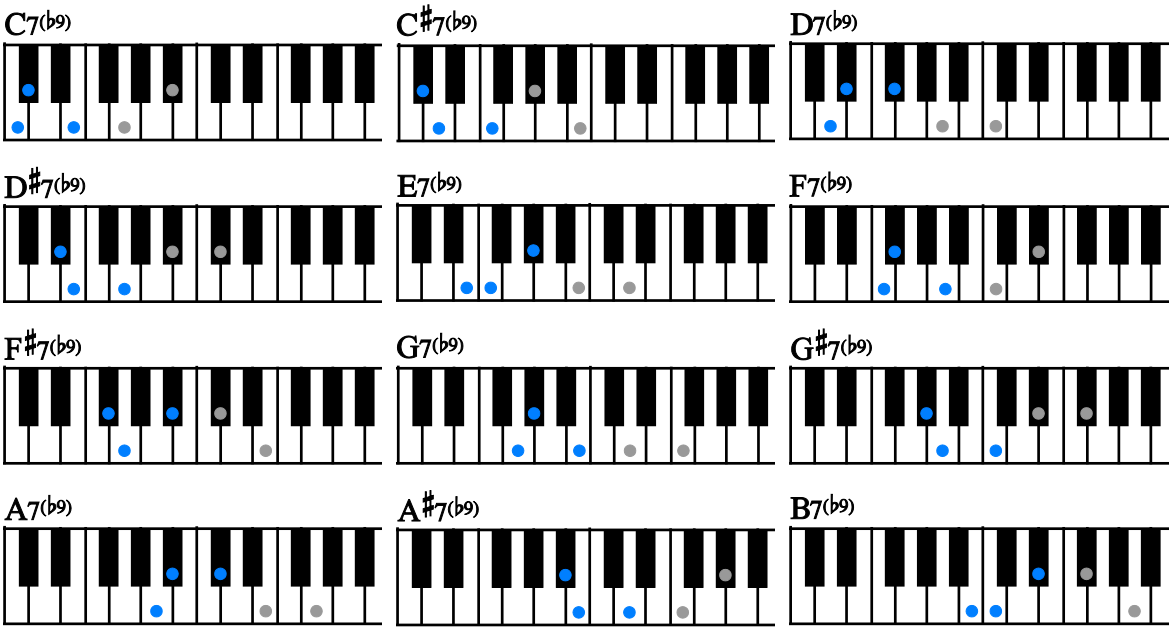
mMaj7

root + minor3rd + major7th（5 度は省略可能）



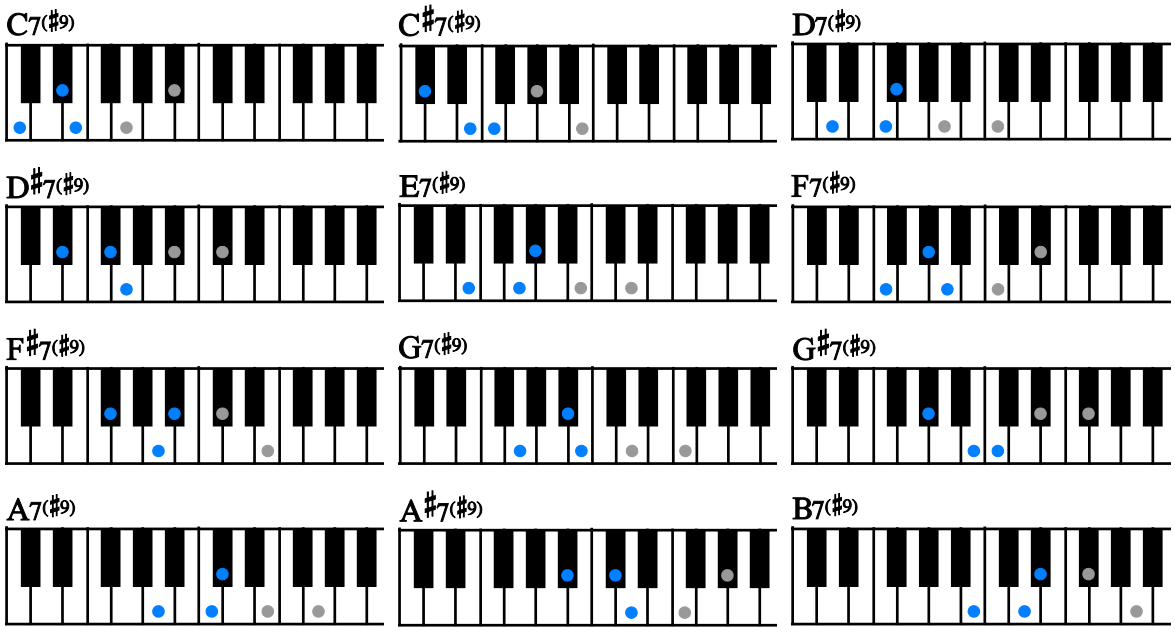
7 (b9)

root + flat9(minor2nd) + major3rd（5 度、7 度は省略可能）



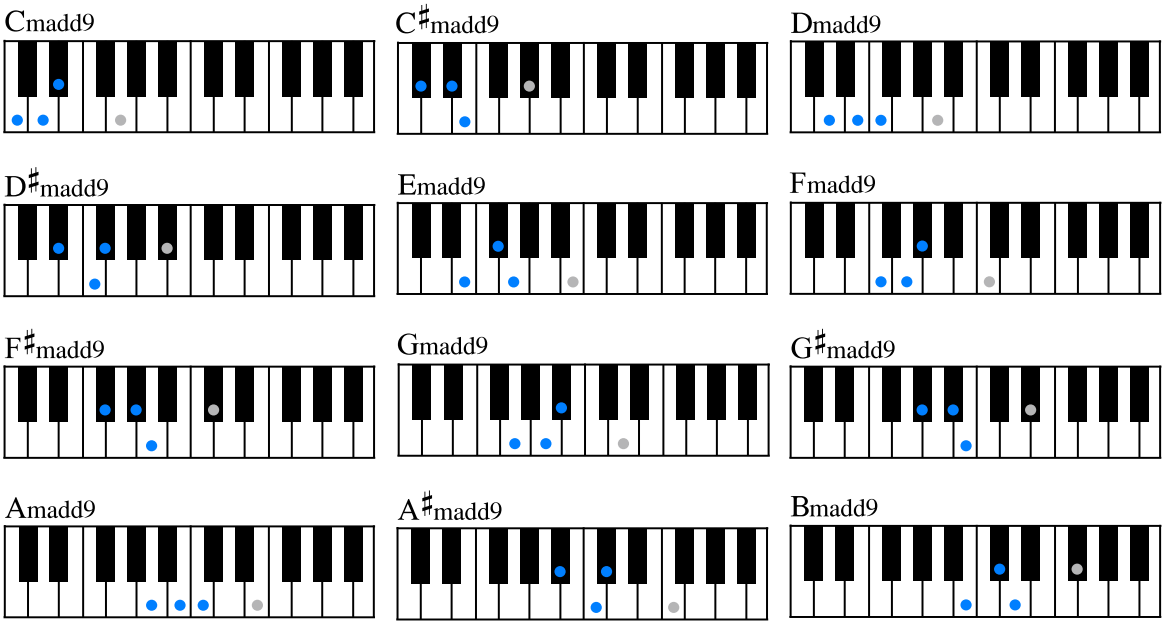
7 (#9)

root + #9th(#2nd) + major3rd（5 度、7 度は省略可能）



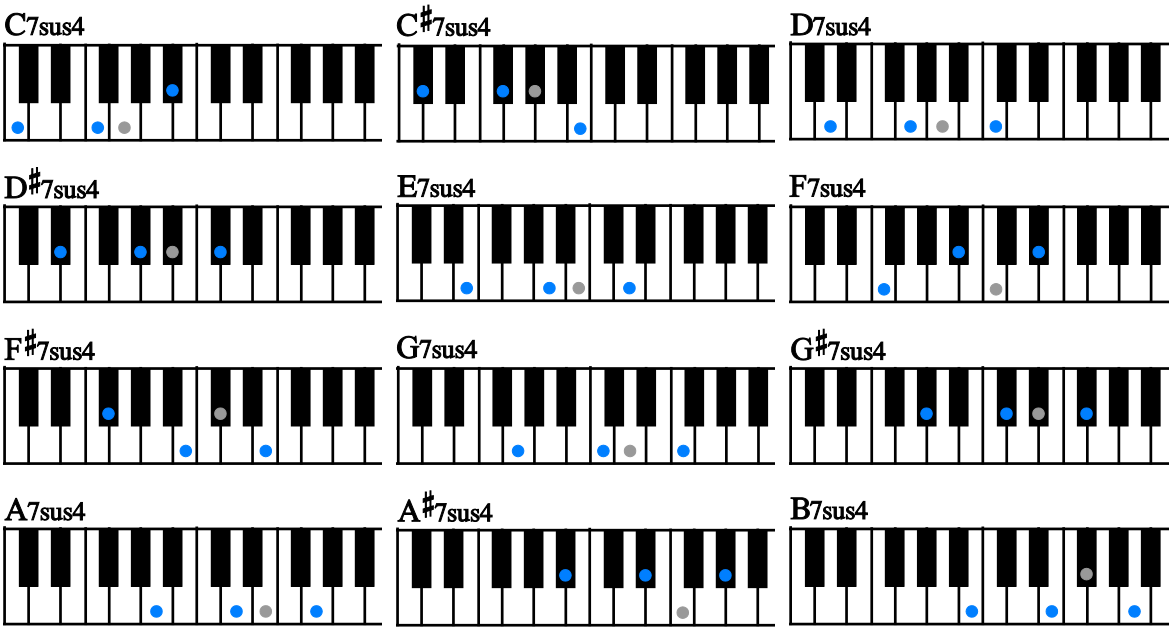
madd9

root + 9th(2nd) + minor3rd（5 度は省略可能）



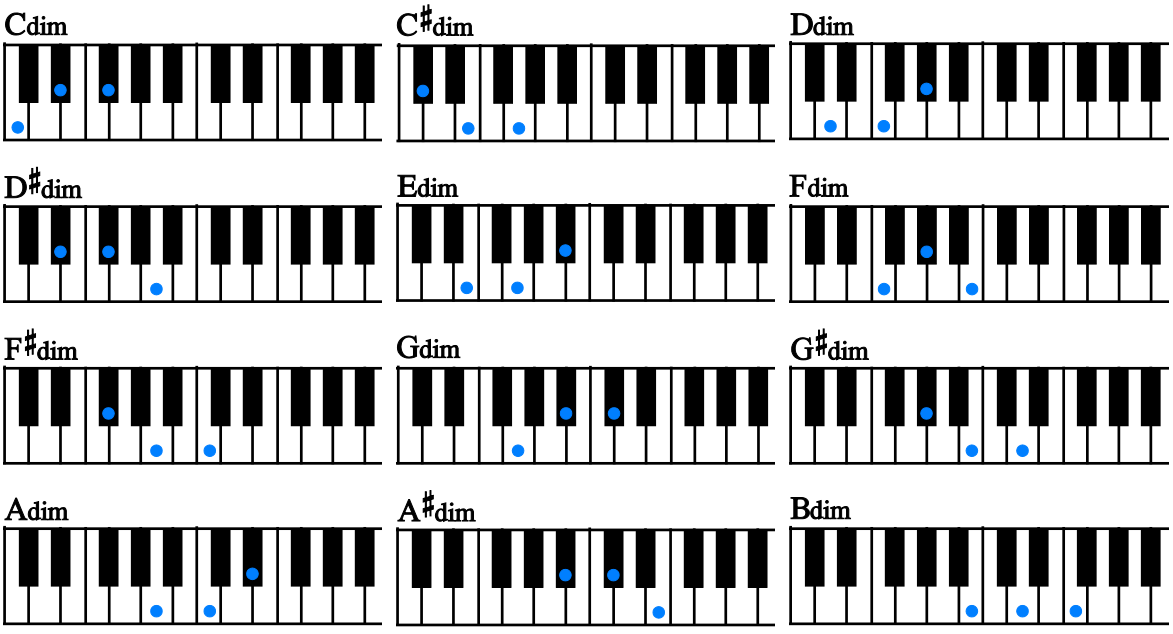
7sus4

root + 4th + 7th（5 度は省略可能）



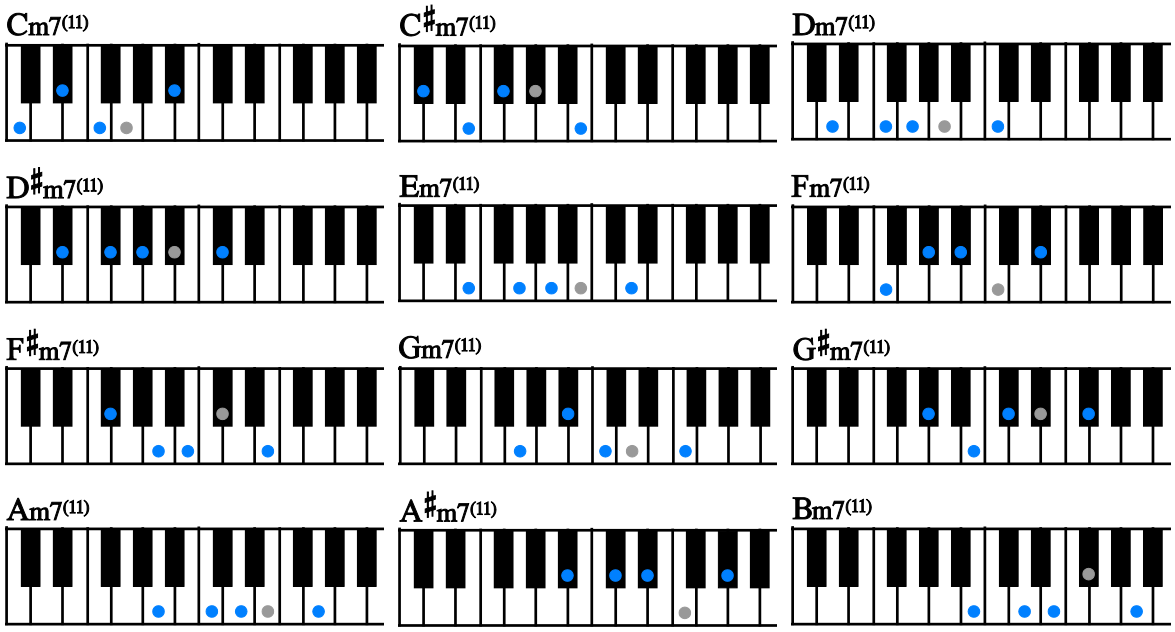
dim

root + minor3rd + dim5



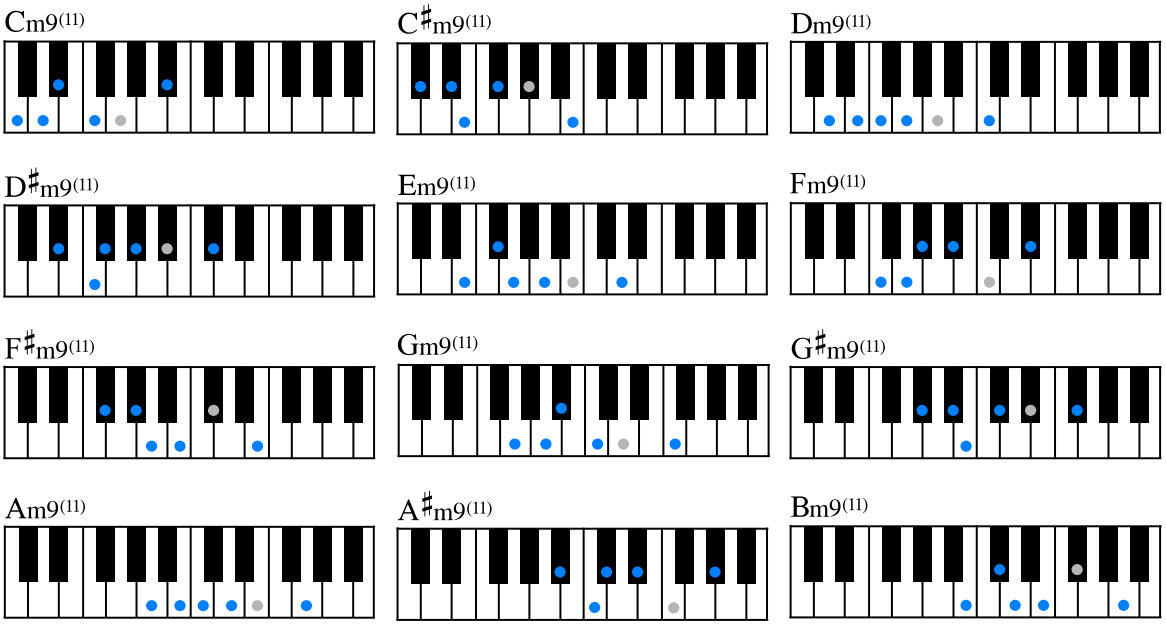
m7(11)

root + minor3rd + 11th(4th) + 7th（5 度は省略可能）



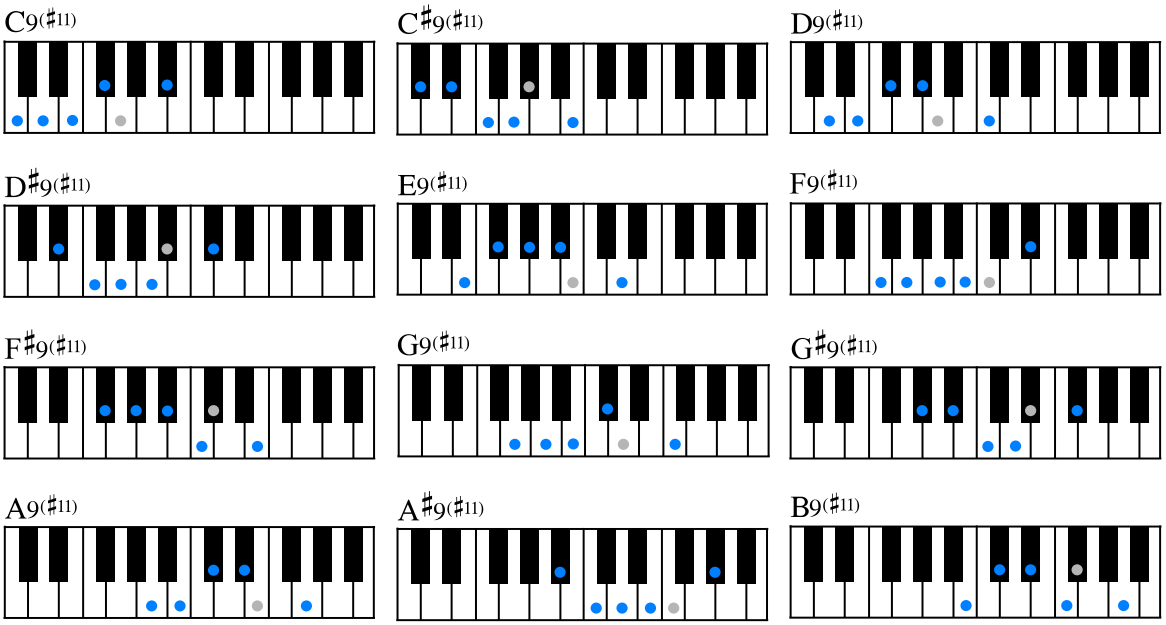
m9(11)

root + 9th(2nd) + minor3rd + 11th(4th) + 7th（5 度は省略可能）



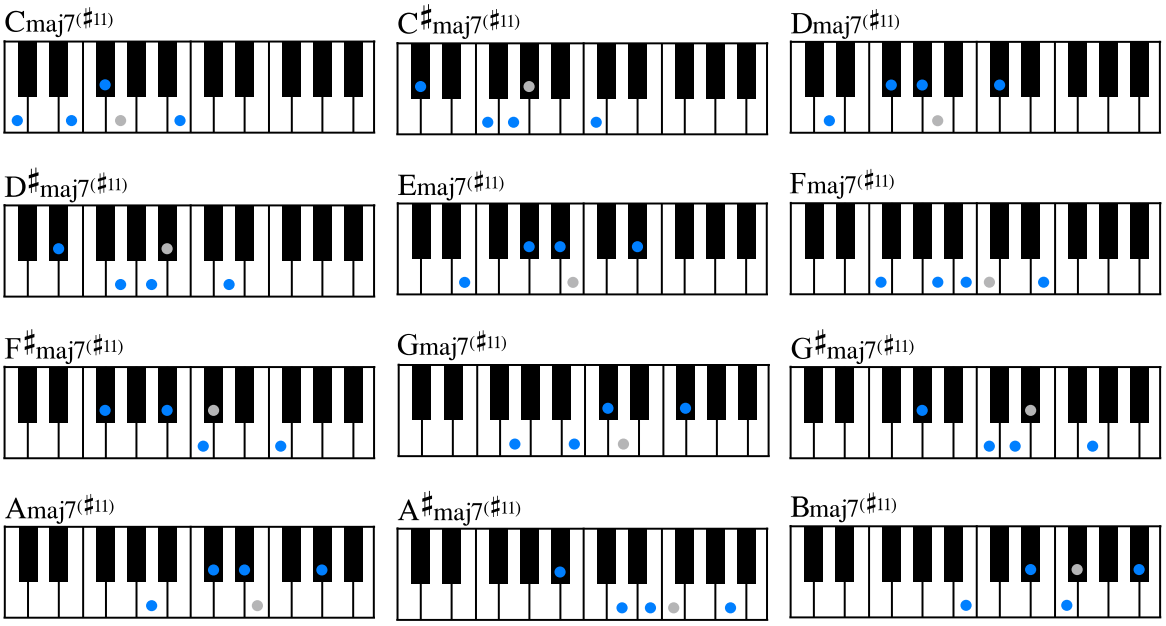
9 (#11)

root + 9th(2nd) + major3rd + #11th (#4th) + 7th （5 度は省略可能）



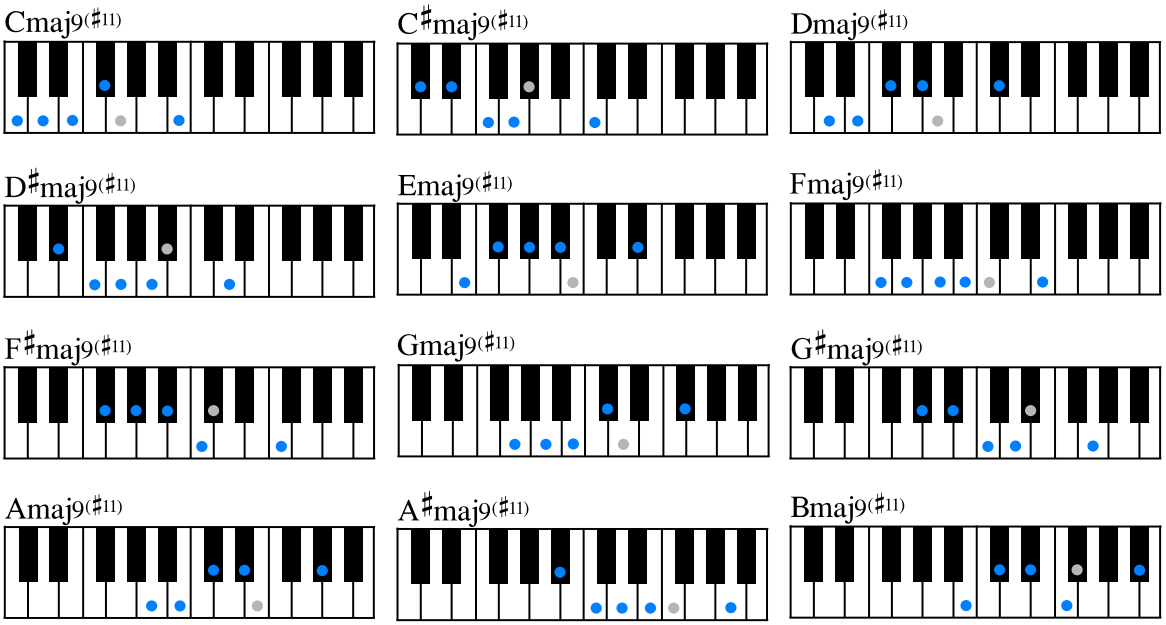
maj7 (#11)

root + major3rd + #11th (#4th) + major7th （5 度は省略可能）



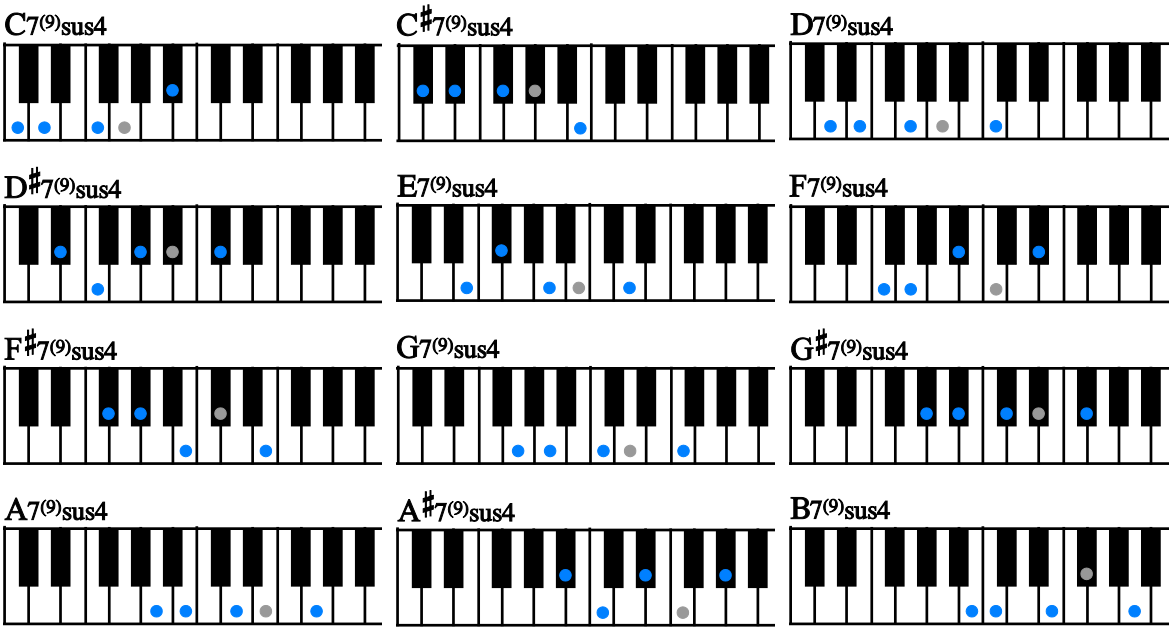
maj9 (#11)

root + 9th(2nd) + major3rd + #11th(#4th) + major7th（5 度は省略可能）



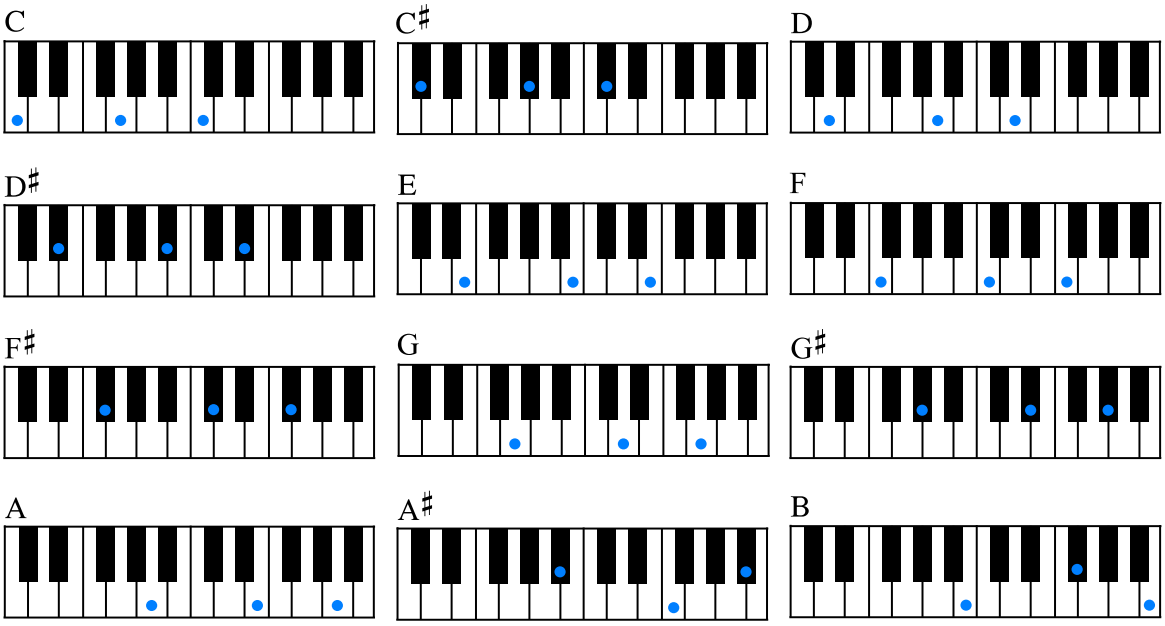
9sus4

root + 9th(2nd) + 4th + 7th（5 度は省略可能）



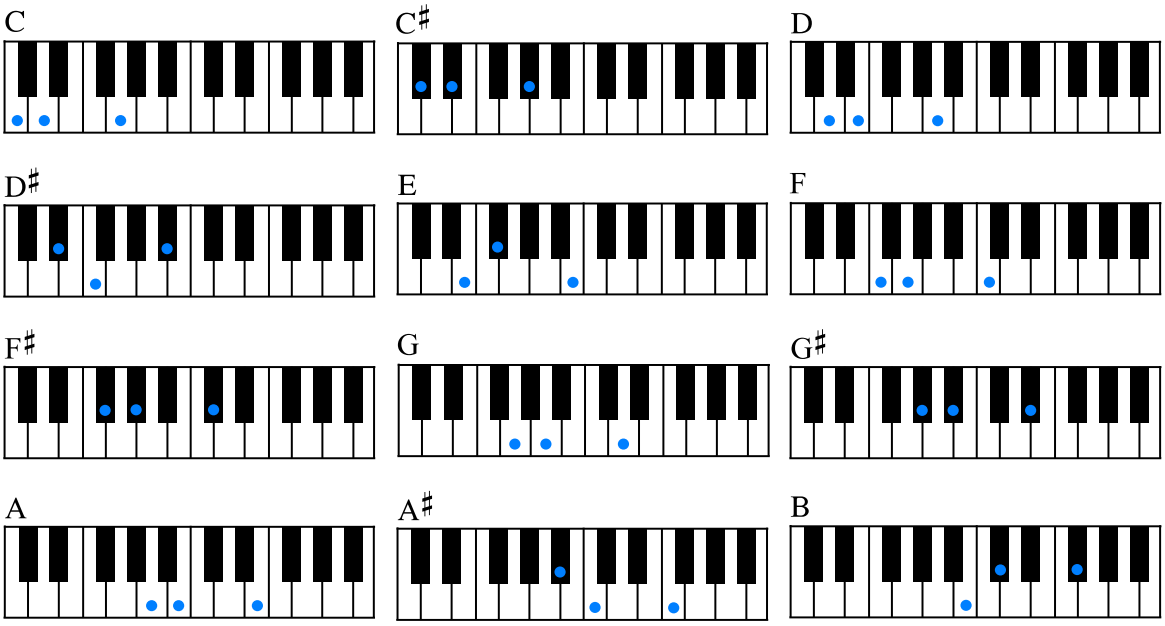
power chord

root + 5th + octave



power 9th

root + 9th(2nd) + 5th



user chord 1

root + 9th(2nd) + minor3rd + major3rd（実際のコード構成音とは異なります）

user chord 1 (root = C)



user chord 1 (root = C#)



user chord 1 (root = D)



user chord 1 (root = D#)



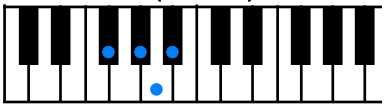
user chord 1 (root = E)



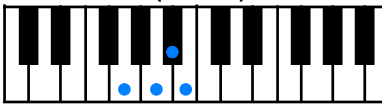
user chord 1 (root = F)



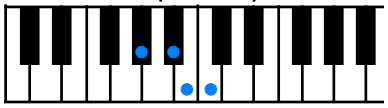
user chord 1 (root = F#)



user chord 1 (root = G)



user chord 1 (root = G#)



user chord 1 (root = A)



user chord 1 (root = A#)



user chord 1 (root = B)



user chord 2

root + minor3rd + major3rd + 4th（実際のコード構成音とは異なります）

user chord 2 (root = C)



user chord 2 (root = C#)



user chord 2 (root = D)



user chord 2 (root = D#)



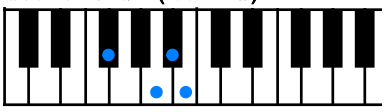
user chord 2 (root = E)



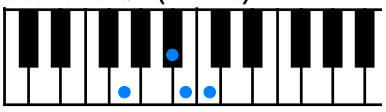
user chord 2 (root = F)



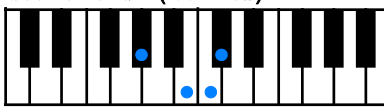
user chord 2 (root = F#)



user chord 2 (root = G)



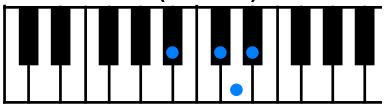
user chord 2 (root = G#)



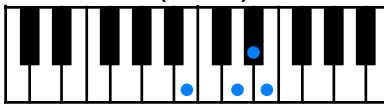
user chord 2 (root = A)



user chord 2 (root = A#)



user chord 2 (root = B)



user chord 3

root + major3rd + 4th + flat5（実際のコード構成音とは異なります）

user chord 3 (root = C)



user chord 3 (root = C#)



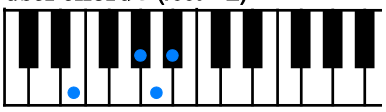
user chord 3 (root = D)



user chord 3 (root = D#)



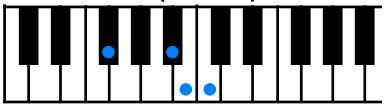
user chord 3 (root = E)



user chord 3 (root = F)



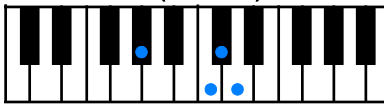
user chord 3 (root = F#)



user chord 3 (root = G)



user chord 3 (root = G#)



user chord 3 (root = A)



user chord 3 (root = A#)



user chord 3 (root = B)



user chord 4

root + 4th + flat5 + 5th（実際のコード構成音とは異なります）

user chord 4 (root = C)



user chord 4 (root = C#)



user chord 4 (root = D)



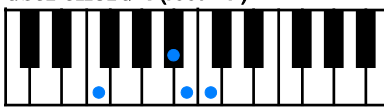
user chord 4 (root = D#)



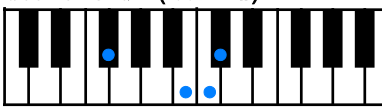
user chord 4 (root = E)



user chord 4 (root = F)



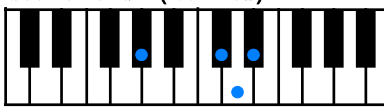
user chord 4 (root = F#)



user chord 4 (root = G)



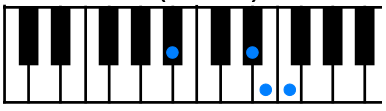
user chord 4 (root = G#)



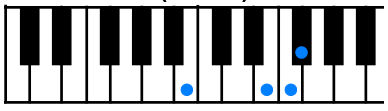
user chord 4 (root = A)



user chord 4 (root = A#)

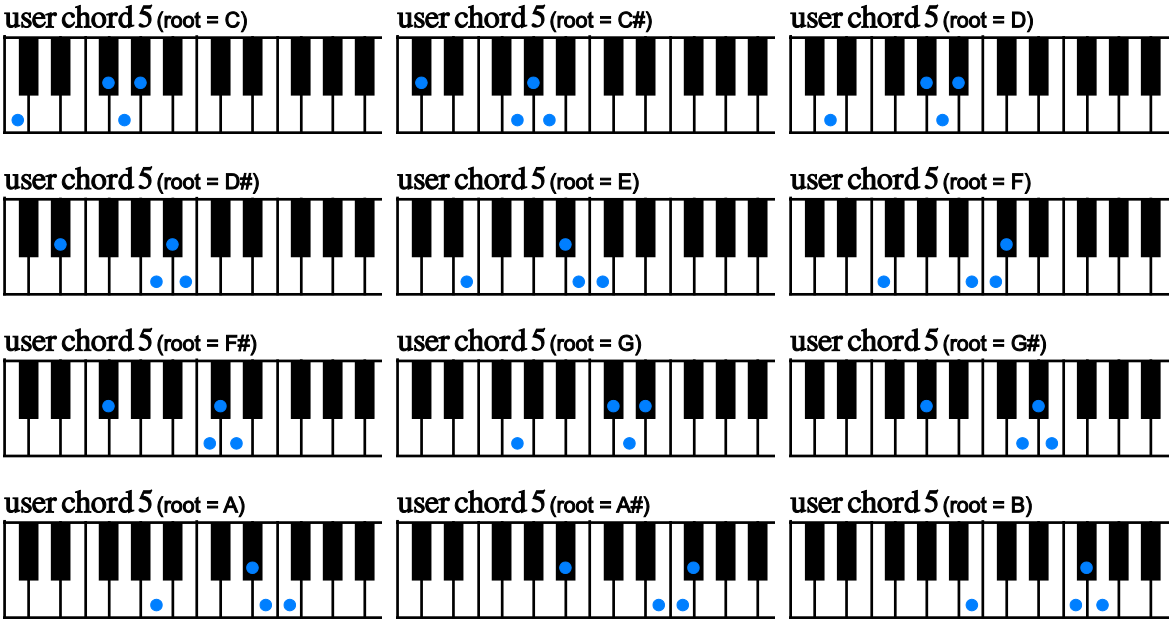


user chord 4 (root = B)



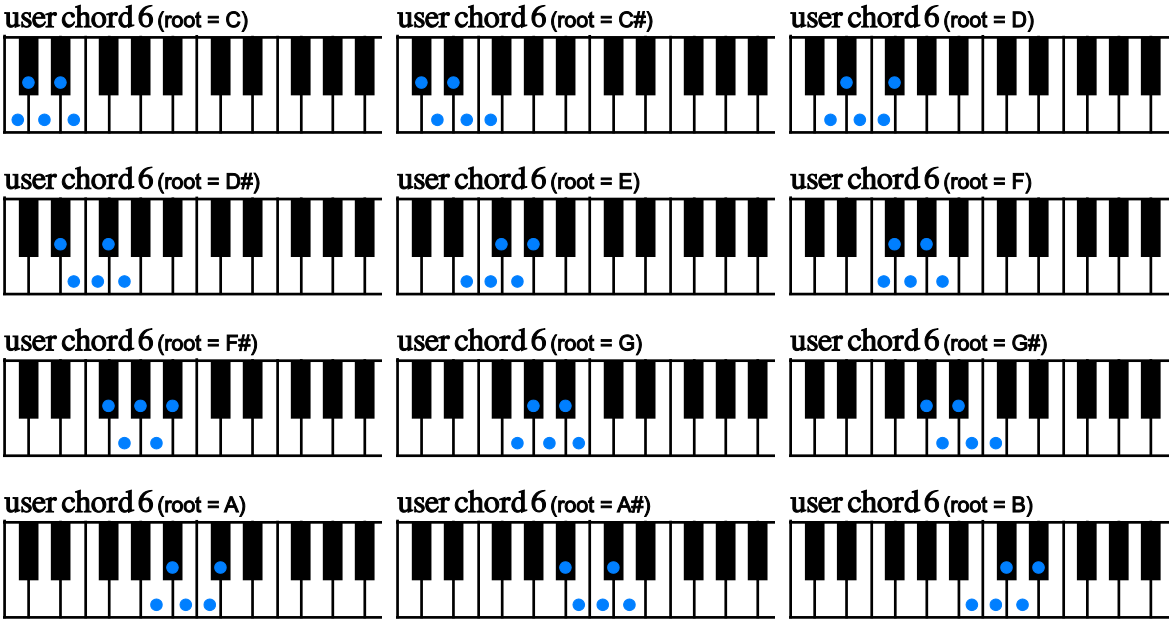
user chord 5

root + flat5 + 5th + #5th（実際のコード構成音とは異なります）



user chord 6

root + flat9(minor2nd) + 9th(2nd) + m3rd + maj3rd（実際のコード構成音とは異なります）



user chord 7

root + 9th(2nd) + minor3rd + major3rd + 4th（実際のコード構成音とは異なります）

user chord 7 (root = C)



user chord 7 (root = C#)



user chord 7 (root = D)



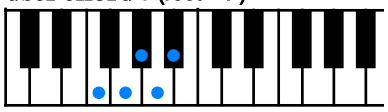
user chord 7 (root = D#)



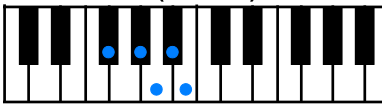
user chord 7 (root = E)



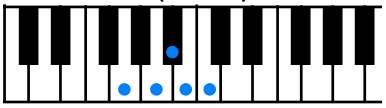
user chord 7 (root = F)



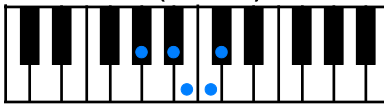
user chord 7 (root = F#)



user chord 7 (root = G)



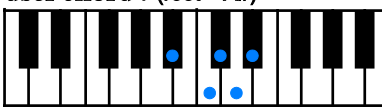
user chord 7 (root = G#)



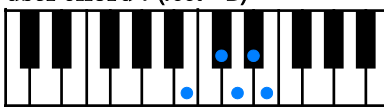
user chord 7 (root = A)



user chord 7 (root = A#)



user chord 7 (root = B)



user chord 8

root + minor3rd + major3rd + 4th + flat5（実際のコード構成音とは異なります）

user chord 8 (root = C)



user chord 8 (root = C#)



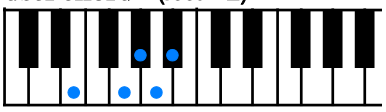
user chord 8 (root = D)



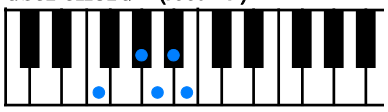
user chord 8 (root = D#)



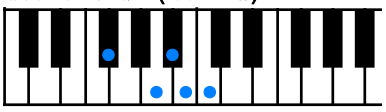
user chord 8 (root = E)



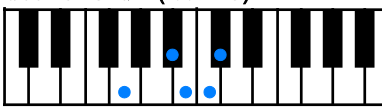
user chord 8 (root = F)



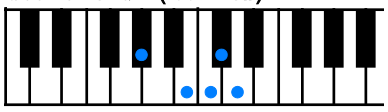
user chord 8 (root = F#)



user chord 8 (root = G)



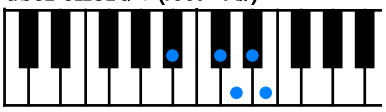
user chord 8 (root = G#)



user chord 8 (root = A)



user chord 8 (root = A#)



user chord 8 (root = B)



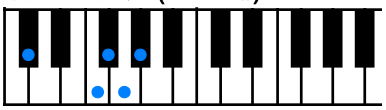
user chord 9

root + major3rd + 4th + flat5 + 5th（実際のコード構成音とは異なります）

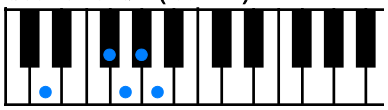
user chord 9 (root = C)



user chord 9 (root = C#)



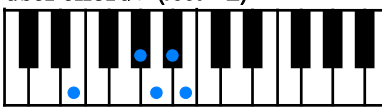
user chord 9 (root = D)



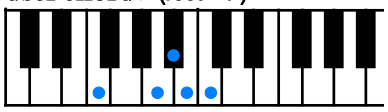
user chord 9 (root = D#)



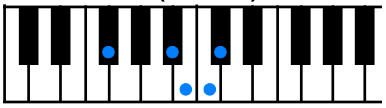
user chord 9 (root = E)



user chord 9 (root = F)



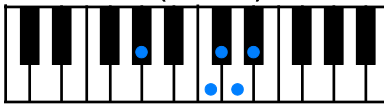
user chord 9 (root = F#)



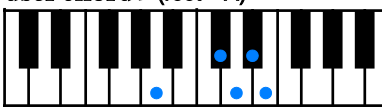
user chord 9 (root = G)



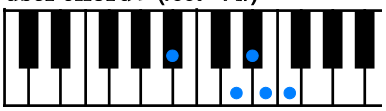
user chord 9 (root = G#)
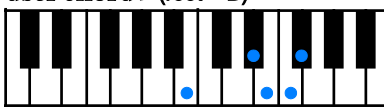


user chord 9 (root = A)



user chord 9 (root = A#)



user chord 9 (root = B)



user chord 10

root + 4th + flat5 + 5th + #5（実際のコード構成音とは異なります）

user chord 10 (root = C)



user chord 10 (root = C#)



user chord 10 (root = D)



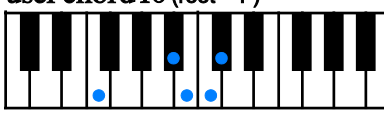
user chord 10 (root = D#)



user chord 10 (root = E)



user chord 10 (root = F)



user chord 10 (root = F#)



user chord 10 (root = G)



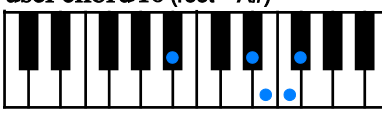
user chord 10 (root = G#)



user chord 10 (root = A)



user chord 10 (root = A#)



user chord 10 (root = B)





MIDI コントローラ・チャート

SC Electric Guitar 2 MIDI controllers

MIDI CC# 1	**mute / picking noise** (active only when the mute mode is 'mod wheel')
MIDI CC# 2	**additional variations**
MIDI CC# 3	**chord stroke speed (fast or slow)** 0 – 63: fast stroke 64 – 127: slow stroke * Each stroke speed can be changed via MIDI CC# 22 (fast) and 23 (slow).
MIDI CC# 4	**gliss up / down speed** 0 – 19: down fast 20 – 39: down mid 40 – 59: down slow 60 – 79: up fast 80 – 99: up mid 100 – 127: up slow
MIDI CC# 5	**vibrato type** 0 - 63: deep 64 - 127: light
MIDI CC# 14	**high vlocity instrument** 0: not assigned 1: pinch harmonics 1 (with vibrato) 2: pinch harmonics 2 3: 5th-dyad whammy bar 1 (with pinch harmonics) 4: 5th-dyad whammy bar 2 5: half bend pinch harmonics 6: whole bend pinch harmonics 7: 1.5 bend pinch harmonics
MIDI CC# 15	**forced hammer-on / pull-off** 0: OFF 1 - 63: Forced hammer-on 64 - 127: Forced pull-off
MIDI CC# 18	**note off cancel key switch** (MIDI note number for the lowest note off cancel key switch)
MIDI CC# 19	**PlayKey chord strum noise type** 0 – 63: tight 64 – 127: loose
MIDI CC# 20	**position change noise mode** 0 – 42: soft 43 – 85: mid 86 – 127: loud
MIDI CC# 21	**prefer open / low chord** 0 - 63: OFF 64 - 127: ON
MIDI CC# 22	**strum speed 1 (2 - 30 ms) fast**
MIDI CC# 23	**strum speed 2 (30 - 199.9 ms) slow**
MIDI CC# 24	**sampled chord mode** 0 – 63: hybrid (play sampled chord if available) 64 – 127: emulated (play only emulated chord)
MIDI CC# 25	**pick buzz ON / OFF** 0 - 63: OFF 64 - 127: ON
MIDI CC# 27	**tuning** 0 - 25: 0 26 - 50: -1 51 - 75: -2 76 - 100: -3 101 - 127: -4

<table>
<tr><td>MIDI CC# 28</td><td>target string to edit
* Use with MIDI CC# 29 (pitch bend range) or MIDI CC# 77, 78, and 79 (strumkey setting)
0 : all strings
1: string 1
2: string 2
3: string 3
4: string 4
5: string 5
6: string 6</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 29</td><td>pitch bend range (all strings)</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 30</td><td>custom pitch bend range (per string) * Use with MIDI CC# 28</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 31</td><td>direct select instrument via MIDI CC * Use with MIDI CC# 45
(single note)
1: single legato slide
2: hammer-on&pull-off / trill
3: no legato
4: picking tremolo
5: whole step trill
6: half step trill
7: pick stop noise
8: half step bend
9: whole step bend
10: 1.5 step bend
11: whole step bend + vibrato

(dyad chord)
1: minor2nd
2: major2nd
3: minor3rd-dyad
4: major3rd-dyad
5: 4th-dyad
6: flat5th-dyad
7: 5th-dyad
8: #5th-dyad
9: 6th-dyad
10: 7th-dyad
11: maj7th-dyad
(chord)
1: major
2: minor
3: 7th
4: m7th
5: maj7th
6: 9th
7: m9th
8: maj9
9: add9
10: sus4
11: dim7
12: aug
13: rush
14: 7flat5
15: m7flat5
16: 7sharp5
17: 6th
18: m6th
19: 69th
20: m69th
21: mMaj7
22: flat9
23: sharp9
24: madd9
(chord)
26: dim
27: m7 (11)
28: m9 (11)
29: 9th (#11)
30: maj7 (#11)
31: maj9 (#11)
32: 9sus4
33: power chord
34: power 9th

51: user chord 1
52: user chord 2
53: user chord 3
54: user chord 4
55: user chord 5
56: user chord 6
57: user chord 7
58: user chord 8
59: user chord 9
60: user chord 10
(FX)
1: unison bend
2: stationary bend
3: double bend
4: natural harmonics
5: moving harmonics 1
6: moving harmonics 2
7: moving harmonics 3
8: scrape
9: whammy bar
10: special FX
11: strum harmonics
12: major 3rd vibraro 1
13: major 3rd vibraro 2</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 34</td><td>palm mute gate type
0 - 31: off
32 - 63: fast
64 - 95: middle
96 - 127: fast</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 41</td><td>finger release noise mode (Play Key)
0 - 63: tight
64 - 127: loose</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 42</td><td>roundrobin mode
0-9: Off A
10-19: 2 RoundRobin A
20-29: 3 Random
30-39: 4 Random A
40-49: Off B
50-59: 2 RoundRobin B
60-69: 3 Random B
70-79: 4 Random B
80-89: 4 Random AB
90-99: 6 Random AB
100-127: 8 Random AB</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 43</td><td>legato slide, hammer-on&pull-off, gliss up / down sample volume
(0: max, 127:min)</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 44</td><td>target instrument select key switch (MIDI CC value = MIDI note number) * Use with MIDI CC# 45 & 46
12: C-1
13: C#-1
14: D-1
15: D#-1
16: E-1
17: F-1
18: F#-1
19: G-1
20: G#-1
21: A-1
22: A#-1
23: B-1
24: C0
25: C#0
26: D0
27: D#0
28: E0
29: F0
30: F#0
31: G0
32: G#0
33: A0
34: A#0
35: B0
36: C1
37: C#1
38: D1
39: D#1
40: E1</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 45</td><td>Instrument type * Use with MIDI CC# 44 or 46
0: single note
1: dyad chord
2: chord
3: FX</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">MIDI CC# 46</td><td colspan="3">instrument number * Use with MIDI CC# 45</td></tr>
<tr><td>If MIDI CC# 45 = 0 (single note);
1: single legato slide
2: hammer-on&pull-off / trill
3: no legato
4: picking tremolo
5: whole step trill
6: half step trill
7: pick stop noise
8: half step bend
9: whole step bend
10: 1.5 step bend
11: whole step bend + vibrato

(dyad chord)
1: minor2nd
2: major2nd
3: minor3rd-dyad
4: major3rd-dyad
5: 4th-dyad
6: flat5th-dyad
7: 5th-dyad
8: #5th-dyad
9: 6th-dyad
10: 7th-dyad
11: maj7th-dyad
12: octave</td><td>If MIDI CC# 45 = 2 (chord);
1: major
2: minor
3: 7th
4: m7th
5: maj7th
6: 9th
7: m9th
8: maj9
9: add9
10: sus4
11: dim7
12: aug
13: rush
14: 7flat5
15: m7flat5
16: 7sharp5
17: 6th
18: m6th
19: 69th
20: m69th
21: mMaj7
22: flat9
23: sharp9
24: madd9
25: 7sus4
26: dim
27: m7 (11)
28: m9 (11)
29: 9th (#11)
30: maj7 (#11)
31: maj9 (#11)
32: 9sus4
33: power chord
34: power 9th

51: user chord 1
52: user chord 2
53: user chord 3
54: user chord 4
55: user chord 5
56: user chord 6
57: user chord 7
58: user chord 8
59: user chord 9
60: user chord 10</td><td>If MIDI CC# 45 = 3 (FX, etc.);
(FX)
1: unison bend
2: stationary bend
3: double bend
4: natural harmonics
5: moving harmonics 1
6: moving harmonics 2
7: moving harmonics 3
8: scrape
9: whammy bar
10: special FX
11: strum harmonics
12: major 3rd vibraro 1
13: major 3rd vibraro 2</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 48</td><td colspan="3">mute mode
0 - 63: modulation wheel (MIDI CC# 1)
64 - 127: velocity</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 49</td><td colspan="3">picking noise MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 50</td><td colspan="3">mute MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 51</td><td colspan="3">mute velocity threshold level</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 52</td><td colspan="3">string / chord shape select key switch (MIDI note number for the lowest string select key switch)</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 53</td><td colspan="3">forced string select by MIDI CC 53
0: forced string select OFF
1 - 21: string 6 / chord shape 1
22 - 43: string 5 / chord shape 2
44 - 65: string 4 / chord shape 3
66 - 87: string 3 / chord shape 4
88 - 99: string 2 / chord shape 5
100 - 127: string 1</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 54</td><td colspan="3">auto sustain ON / OFF
0 - 63: ON
64 - 127: OFF</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 55</td><td colspan="3">high velocity threshold level (min. 100, max: 127)</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 56</td><td colspan="3">poly mode ON / OFF (This feature is available only with single note instruments.)
0 - 63: OFF
64 - 127: ON</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 57</td><td colspan="3">auto alternation (auto stroke detection) resolution
0 - 25: 8th
26 - 50: 8th triplet
51 - 75: 16th
76 - 100: 16th triplet
101 - 127: 32nd</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 58</td><td colspan="3">stroke direction
0 - 31: auto
32 - 63: forced
64 - 95: down only
96 - 127: up only</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 59</td><td colspan="3">volume knob</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 60</td><td colspan="3">tone 1 knob</td></tr>
<tr><td>MIDI CC# 62</td><td colspan="3">release time</td></tr>
</table>

MIDI CC# 74	**target strum key to edit** 0: normal keys (E3 - C7) 1: strum key 1 (C2) 2: strum key 2 (C#2) 3: strum key 3 (D2) 4: strum key 4 (D#2) 5: strum key 5 (F#2) 6: strum key 6 (G#2) 7: strum key 7 (A#2) 8: strum key 8 (C#3)
MIDI CC# 75	**strum key: stroke direction** (* Use with MIDI CC# 74) 0 – 42: auto (time recognition) 43 – 85: down 86 – 127: up
MIDI CC# 76	**strum key: string ON / OFF** (* Use with MIDI CC# 74 & 28) 0 - 63: OFF 64 - 127: ON
MIDI CC# 77	**strum key: string velocity rate** (* Use with MIDI CC# 74 & 28) 1 (min) - 100 (max)
MIDI CC# 78	**strum key: string strum type** (* Use with MIDI CC# 74 & 28) 0 - 31: do nothing 32 – 63: normal sustain 64 – 95: mute 96 – 127: picking noise
MIDI CC# 80	**extra strum noise ON / OFF** (* Use with MIDI CC# 74) 0 – 63: OFF 64 – 127: ON
MIDI CC# 81	**extra strum noise type** (* Use with MIDI CC# 74) 0 - 31: all strings A 32 - 63: all strings B 64 - 95: lower strings 96 - 127: upper strings
MIDI CC# 82	**extra strum noise volume** (0: max / 127: min)
MIDI CC# 83	**pickup position selector** 0 - 25: neck 26 - 50: neck-middle 51 - 75: middle 76 - 100: bridge-middle 101 - 127: bridge
MIDI CC# 90	**feedback ON / OFF** 0 – 63: OFF 64 – 127: ON
MIDI CC# 91	**Effect ON / OFF (bypass all effects ON / OFF)** 0 – 63: Effect ON (bypass all effect OFF) 64 – 127: Effect OFF (bypass all effect ON)
MIDI CC# 103	**Effect control 1**
MIDI CC# 104	**Effect control 2**
MIDI CC# 105	**Effect control 3**
MIDI CC# 106	**Effect control 5**
MIDI CC# 107	**Effect control 5**

MIDI CC# 108	**wah (Fretboard) ON / OFF** 0 - 63: OFF 64 - 127: ON
MIDI CC# 109	**wah (Fretboard) pedal**
MIDI CC# 110	**wah (Fretboard) auto**
MIDI CC# 111	**wah (Fretboard) rate Frequency (**available if sync is OFF)
MIDI CC# 112	**wah (Fretboard) sync ON / OFF** 0 - 63: OFF 64 - 127: ON
MIDI CC# 113	**wah (Fretboard) rate Note** (available if sync is ON)
MIDI CC# 114	**target play key to edit** 1: hold key 1 2: hold key 2 3: hold key 3 4: stop key 1 5: stop key 2 6: stop key 3
MIDI CC# 115	**target play key button to turn ON / OFF** 1: picking noise 2: pick stop noise 3: finger release noise 4: repeat same note 5: gliss up / down 6: bridge mute noise 7: fret noise 8: position change noise
MIDI CC# 116	**ON / OFF the play key button** * Use with MIDI CC# 114 & 115 0 – 63: OFF 64 – 127: ON

SC Electric Guitar 2 MIDI CC# 2 variations	
Instrument	**MIDI CC# 2**
Main Instrument	
single note	
trill whole trill half	0 - 63: continuous trill 64 - 127: 1 time trill
half step bend whole step bend 1.5 step bend	0 - 63: bend speed = fast 64 - 127: bend speed = medium
whole step bend + vibrato	0 - 63: bend speed = fast 64 - 127: bend speed = slow
dyad chord	
major 3rd dyad	(When the root string is 3) 0 - 42: normal 43 - 85: whammy bar 86 - 127: gliss down
7th dyad	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
maj7 dyad	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
chord	
major shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
major shape 2	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open D	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 42: shape A (D on A) 43 - 85: shape B 86 - 127: shape C (D on F#)
open F	(When Prefer Open/Low is ON and root = F) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (F on C)
open G	(When Prefer Open/Low is ON and root = G) 0 - 42: shape A 43 - 85: shape B 86 - 127: shape C (G on B)
minor shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
minor shape 2	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open Dm	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (Dm on A) 64 - 127: shape B ()
7th shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
7th shape 2	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
7th shape 4	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
7th shape 5	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open D7	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (D7 on A) 64 - 127: shape B

m7 shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
m7 shape 2	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
m7 shape 4	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
m7 shape 5	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open Dm7	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (Dm on A) 64 - 127: shape B
maj7 shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
maj7 shape 5	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open Dmaj7	0 - 63: shape A (Dmaj7 on A) 64 - 127: shape B
9th shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open D7(9)	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (D9 an A) 64 - 127: shape B
m7(9) shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
m7(9) shape 3	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
m7(9) shape 4	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
maj7(9) shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open Dadd9	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (Dadd9 on A) 64 - 127: shape B
open Eadd9	(When Prefer Open/Low is ON and root = E) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
sus4 shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
sus4 shape 2	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open Dsus4	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (Dsus4 on A) 64 - 127: shape B
RUSH	0 - 31: shape A 32 - 63: whammy bar (available when root = E, F F#, G, A, B, C, D) slow version is also available when MIDI CC# 3 > 63 64 - 95: arpeggio + whammy bar available when root = F or F# or C 96 - 127: shape B
open D6	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (D6 on A) 64 - 127: shape B

m6 shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open Dm6	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (Dm6 on A) 64 - 127: shape B
6(9) shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
6(9) shape 2	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open D6(9)	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (D69 on A) 64 - 127: shape B
m6(9) shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
m6(9) shape 2	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
mMaj7 shape 3	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
mMaj7 shape 4	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open DmMaj7	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (DmMaj7 on A) 64 - 127: shape B
open D7sus4	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (D7sus4 on A) 64 - 127: shape B
open Dm7(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (Dm11 on A) 64 - 127: shape B
m9(11) shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
m9(11) shape 2	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open Cm9(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = C) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (Cm9 11 on D#)
open C#m9(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = C#) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (C#m9 on E)
open Dm9(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (Dm9 11 on F)
open D#m9(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = D#) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (D#m11 on F#)
open F#m9(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = F#) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (F#m9 11 on A)
open Gm9(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = G) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (Gm9 11 on A#)

open G#m9(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = G#) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (G#m9 11 on B)
open Am9(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = A) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (Am9 11 on C)
open A#m9(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = A#) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (A#m9 11 on C#)
open Bm9(11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = B) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (Bm9 11 on D)
9(#11) shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
9(#11) shape 2	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open C9(#11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = C) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (C9 #11 on E)
open C#9(#11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = C#) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (C#9 #11 on F)
open F#9(#11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = F#) 0 - 63: shape A (F#9 #11 on A#) 64 - 127: shape B (F#9 #11 on A#)
open G9(#11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = G) 0 - 63: shape A (G9 #11 on B) 64 - 127: shape B (G9 #11 on B)
open G#9(#11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = G#) 0 - 63: shape A (G#9 #11 on C) 64 - 127: shape B (G#9 #11 on C)
open A9(#11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = A) 0 - 63: shape A (A9 #11 on C#) 64 - 127: shape B (A9 #11 on C#)
open A#9(#11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = A#) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (A#9 #11 on D)
open B9(#11)	(When Prefer Open/Low is ON and root = B) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (B9 #11 on D#)
maj7(#11) shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
maj9(#11) shape 1	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
	0 - 63
9sus4 shape 3	0 - 63: shape A 64 - 127: shape B
open D9sus4	(When Prefer Open/Low is ON and root = D) 0 - 63: shape A (D9sus4 on A) 64 - 127: shape B
open D#9sus4	(When Prefer Open/Low is ON and root = D#) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (D9sus4 on A#)
open E9sus4	(When Prefer Open/Low is ON and root = E) 0 - 63: shape A 64 - 127: shape B (E9sus4 on B)

FX, etc.	
unison bend	0 - 42: bend length = long, bend speed = fast 43 - 85: bend length = long, bend speed = slow 86 - 127: bend length = short, bend speed = fast
stationary bend double bend	0 - 42: bend length = long 43 - 85: bend length = long 86 - 127: bend length = short
whammy bar	0 - 31: whammy bar 1 32 - 63: whammy bar 2 64 - 95: whammy bar harmonics 2 96 - 127: whammy bar harmonics 2
major 3rd vibrato 1	0 - 63: without pinch harmonics 64 - 127: with pinch harmonics
High Velocity Instrument	
pinch harmonics 1 (with vibrato) pinch harmonics 2	0 - 63: harmonics A 64 - 127: harmonics B
bend half pinch harmonics bend whole pinch harmonics bend 1.5 pinch harmonics	0 - 31: bend speed = fast, harmonics A 32 - 63: bend speed = fast, harmonics B 64 - 95: bend speed = medium, harmonics A 64 - 95: bend speed = medium, harmonics B

Credits

Produced and Programmed by
Akihito Okawa

Demo music
Akihito Okawa, Hozo Okazaki

Graphic design / Artwork
Akihito Okawa

Thanks to;
Native Instruments GmbH, Nick Magnus, Garth Hjelte (Chicken Systems, Inc.), Patrick Djivas, Allen Morgan, Mistheria, Guy Allison, Gary Rottger, Eddie Wohl, Greg Bieck, Martin Nessi, Steve Mann, Akihito Kinoshita, Toshiyuki Sasaki, Akira Ishiguro, Yusuke Shirato, Akira Sato, Hozo Okazaki, Takeshi Ito, best service GmbH, Prima Gakki, all international and domestic dealers, and my family

SC Electric Guitar 2 User's Manual

Written by AKIHITO OKAWA

Ver.2.00
September, 2022

Copyright © Prominy, Inc / AKI Sound
All rights reserved

https://prominy.com
Email: info@prominy.com