

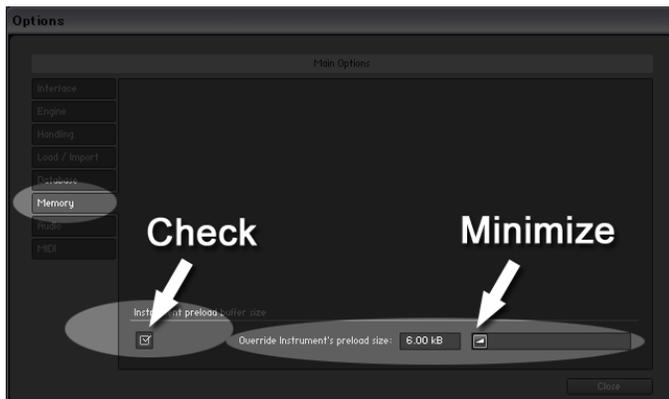
SC SPM All Strings Multi with Fretboard Monitor



[重要] プリロード・バッファ・サイズの設定

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

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



1. 'Options' ボタン

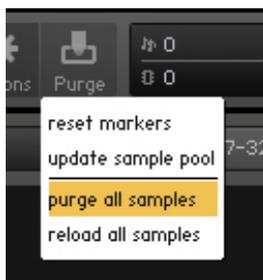


をクリックして 'Memory' のタブをクリックしてください。

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

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

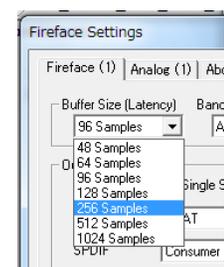
Purge All Samples



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

マルチを使用時、打鍵時にノイズが発生する場合

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



ヒント

[他のSPMインストゥルメントをAll Strings Multiに追加する]

All Strings Multiに含まれていない他のSPMインストゥルメントはFretboard Monitorには表示されませんが、All String Multiに加えて未使用のキースイッチを割り当てることによって使用することが可能です。

[未使用インストゥルメントの削除によるRAMスペース節約]

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

[キースイッチ、ハイ・ベロシティ・スレッショルドなどのカスタマイズ]

すべてのキースイッチ（ホールド・キー、ストップ・キー、リリース・インストゥルメント、ハイ・ベロシティ・インストゥルメント）、やハイ・ベロシティ・スレッショルドなどやすべてのカスタマイズ可能です。詳細はユーザーマニュアル、‘SC_user_manual_J.pdf’をご参照ください。

[SPMのカスタマイズにMIDIコントロールチェンジを使用する]

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

[ソロ / ミュート・ボタンは使用しないでください]



このマルチが正常に動作するために、マルチ内のすべてインストゥルメントは同一のMIDI情報を受信する必要があるため、インストゥルメントのソロ/ミュート・ボタンは使用しないでください。

[まず、‘SC_user_manual.pdf’をお読みください]

このマニュアルの中ではSPMのすべての機能に関する説明はしておりません。（新機能についてのみ説明されています。）‘SC_user_manual_J.pdf’（特に‘SPM (Super Performance Multi)’のセクション）をご一読されることをお勧めいたします。

Multi: SC_SPM_All_Strings

ファイル名: *_SC_SPM_All_Strings.nkm ('*' = 'b' または 'm' または 'n')

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

SC SPM All Strings Multi with Fretboard Monitor v1.0

このマルチは状況に応じて最適な弦とフレット・ポジションを自動的に選択します。キー・スイッチ（後述）または MIDI CC #53 を使用して手動で弦を選択することも可能です。フレットボード・モニターは現在演奏されているフレット・ポジションおよび奏法を表します。



All Strings Multiに含まれるもの

SPM フレットボード・モニター

シングル・ノート リアルタイム・レガート・スライド

シングル・ノート リアルタイム・ハンマリング&プリング

シングル・ノート ビブラート (deep & light)

シングル・ノート ミュート&ピッキング・ノイズ

シングル・ノート グリス・ダウン&グリス・アップ

ピッキング・トレモロ

トリル (半音トリル&全音トリル)

ピッキング・ハーモニクス

5度コード リアルタイム・レガート・スライド

5度コード ビブラート

5度コード ミュート&ピッキング・ノイズ

5度コード アーム・ダウン ピッキング・ハーモニクス付き

5度コード グリス・ダウン (fast & slow)

4度コード リアルタイム・レガート・スライド

4度コード ビブラート

4度コード ミュート&ピッキング・ノイズ

4度コード グリス・ダウン

オクターブ リアルタイム・レガート・スライド

オクターブ ピッキング・ノイズ

フィードバック

ノイズ (フレット・ノイズ、ピック・ストップ・ノイズ、ブリッジ・ミュート・ノイズ、ポジション・チェンジ・ノイズ)

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ (初期設定)

G0: シングル・ノート リアルタイム・レガート・スライド

F#0: シングル・ノート リアルタイム・ハンマリング&プリング

F0: シングル・ノート レガート・スライド無し

E0: シングル・ノート repetition (連打用)

D#0: ピッキング・トレモロ

D0: 全音トリル

C#0: 半音トリル

C0: 5度コード リアルタイム・レガート・スライド

B-1: 5度コード repetition (連打用)

A#-1: 4度コード リアルタイム・レガート・スライド

A-1: 4度コード repetition (連打用)

G#-1: オクターブ リアルタイム・レガート・スライド

G-1: オクターブ repetition (連打用)

*インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチはカスタマイズ可能です。

Single note (シングル・ノート)

キー・スイッチ [G0]: リアルタイム・レガート・スライド

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

キー・スイッチ [F#0]: リアルタイム・ハンマリング&プリング

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

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

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

キー・スイッチ [E0]: レガート・スライド無し

キー・スイッチ [D#0]: ピッキング・トレモロ

レコーディングされた本物のトレモロのサンプルが鳴ります。

キー・スイッチ [D0]: 全音トリル

キー・スイッチ [C#0]: 半音トリル

5th-dyad chord (5度コード)

キー・スイッチ [C0]: リアルタイム・レガート・スライド

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

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

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

4th-dyad chord (4度コード)

キー・スイッチ [A#-1]: リアルタイム・レガート・スライド

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

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

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

Octave-dyad (オクターブ)

キー・スイッチ [G#-1]: リアルタイム・レガート・スライド

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

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

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

Mute / Picking noise (CC# 1 or Velocity switch)

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

初期設定

ミュート・モード: モジュレーション・ホイール (MIDI CC# 1)

ミュート MIDI CC# 1 スレッシュホールド: 31

ピッキング・ノイズ MIDI CC# 1 スレッシュホールド: 126

ミュート・モードの確認および変更の方法

‘options...’ ボタンをクリックして設定画面に入ります。



‘mute mode’ ボタンをクリックしてください。



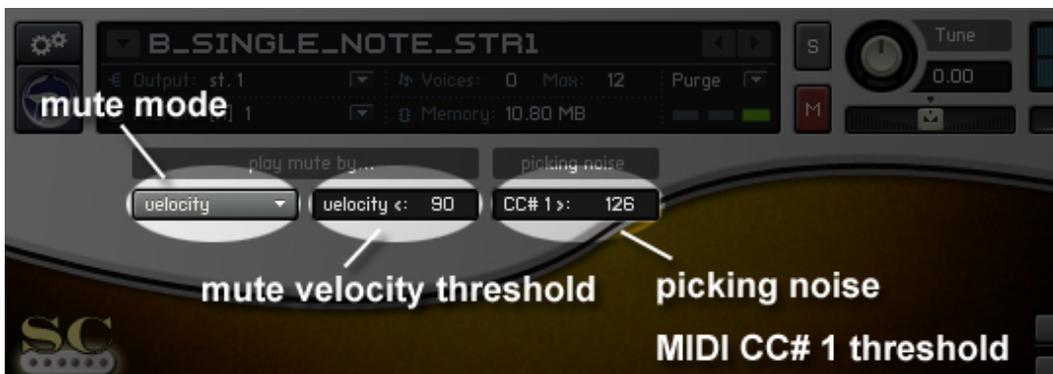
ミュート・モード: mod wheel (モジュレーション・ホイール MIDI CC# 1)

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: 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 / velocity switch)や各スレッシュヨルド・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

[ヒント]

SPMインストゥルメントのほとんどのパラメータはMIDIコントロールチェンジで設定や変更が可能です。ミュート・モードの設定を変更する場合は、特定のインストゥルメントのみを変更したい場合を除いて、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。(各パラメータの設定は各インストゥルメントのインターフェイスでも行うことができますが、その過程を各インストゥルメントで繰り返さなくてはなりません。共通のパラメータを変更する場合はMIDIコントロールチェンジを使用することにより、一度にすべてのインストゥルメントの設定が可能です。)

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。

1. ‘options...’ ボタンをクリック
2. ‘play keys’ ボタンをクリック
3. この画面でHold KeyやStop Keyにピッキング・ノイズを割り当てることができます。

Vibrato (Aftertouch)

ビブラート (Aftertouch)

アフタータッチを使用してビブラートの音を出すことができます。(もしお使いのMIDIキーボードの鍵盤がアフタータッチ機能を持たない場合は、コントローラが割り当て可能なスライダーやノブがあればそれらにアフタータッチをアサインし、ビブラートをコントロールすることができます。(お使いのMIDIキーボードにアサインابل・スライダー/ノブがない場合は、シーケンサーからアフタータッチのデータを送信することによってコントロールすることも可能です。)

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

もしシングル・ノート・インストゥルメントのいずれかが選択されている場合、MIDIコントロールチェンジ5を使用してビブラートの深さを選択することができます。

ビブラート・タイプ (MIDI CC# 5)

0 - 63: deep (深いビブラート)

64 - 127: light (浅いビブラート)

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

ハイ・ベロシティ・インストゥルメント

Pinch Harmonics (ピッキング・ハーモニクス)



P.H.---

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

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



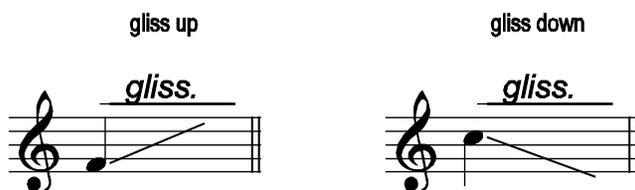
w/bar

キー・スイッチ ; C0が選択された状態でノート・ベロシティが125より高い場合、5度コード アーム・ダウン (ピッキング・ハーモニクス付き) が鳴ります。

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

リリース・インストゥルメント

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



キー・スイッチ; G0, F#0, F0, E0, D#0, D0, C#0, G#-1, G-1 のいずれかのインストゥルメントが選択された状態でホールド・キー; A0を押さえたままノート・オフするとシングル・ノートのグリス・ダウンまたはグリス・アップが鳴ります

MIDI CC# 4

0 - 63: グリス・ダウン

64 - 127: グリス・アップ

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



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

MIDI CC# 4

0 - 63: グリス・ダウン (速い)

64 - 127: グリス・ダウン (遅い)

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



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

Fret noise (フレット・ノイズ)

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

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

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

Bridge mute noise (ブリッジ・ミュート・ノイズ)

ストップ・キー；A#0またはB0を打鍵するとブリッジ・ミュート・ノイズ（ブリッジに手を置いた時に鳴るノイズ）が鳴り、音が止まります

Pick stop noise (ピック・ストップ・ノイズ)

ストップ・キー；G#0 を打鍵するとピック・ストップ・ノイズ（弦の振動を弦に当てて止める時になるノイズ）が鳴り、音が止まります。

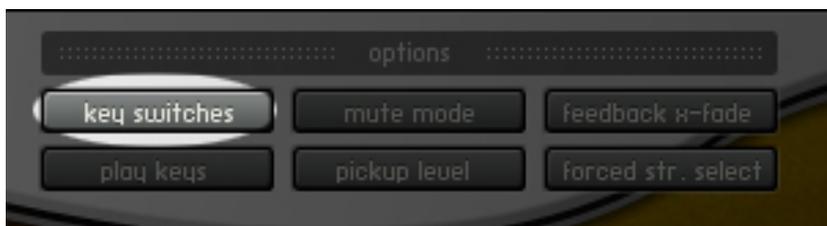
[MIDI CCによる Instrument Select Key Switchのカスタマイズ]

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの確認および変更方法

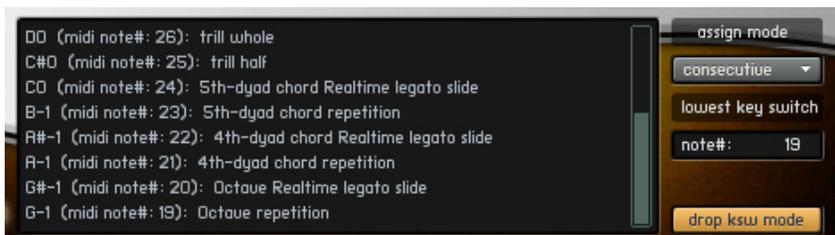
‘options…’ ボタンをクリックしてください。



‘key switches’ ボタンをクリックしてください。



インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの一覧が表示されます。



assign mode (MIDI CC# 45)

MIDI CC# 45を使用して、インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチを割り当てる方法を選択します。

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチのノート番号指定 (MIDI CC# 44)

MIDI CC# 44を使用して、インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチのノート番号を各インストゥルメントに割り当てます。

MIDI CC# 45	select mode	Inst. #	target instrument
0	consecutive	0	マルチ内のすべてのインストゥルメント
1	separate	1	シングル・ノート リアルタイム・レガート・スライド
2	separate	2	シングル・ノート リアルタイム・ハンマリング&プリング
3	separate	3	シングル・ノート レガート・スライド無し
4	separate	4	シングル・ノート repetition (連打用)
5	separate	5	ピッキング・トレモロ
6	separate	6	全音トリル
7	separate	7	半音トリル
8	separate	8	5度コード リアルタイム・レガート・スライド
9	separate	9	5度コード repetition (連打用)
10	separate	10	4度コード リアルタイム・レガート・スライド
11	separate	11	4度コード repetition (連打用)
12	separate	12	オクターブ リアルタイム・レガート・スライド
13	separate	13	オクターブ repetition (連打用)

MIDI CC# 45 = 0 連番自動割り当て (consecutive mode);

インストゥルメント・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、(すなわち inst. #13: オクターブ repetition (連打用) に使用するキー・スイッチのMIDIノート番号)をMIDI CC# 44を使用して送信してください。これにより、他のインストゥルメントに連続したキー・スイッチのMIDIノート番号が自動的に割り当てられます。一番低いキーのMIDIノート番号を指定する時、MIDIノート番号23; B-1 (‘drop ksw mode’ 選択時はMIDIノート番号19; G-1)より上のMIDIノート番号は指定できません。これは、インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチとして使用できるキー・レンジの上限はMIDI MIDIノート番号35; B0 (‘drop ksw mode’ 選択時はMIDIノート番号31; G0)となっているためです。

MIDI CC# 45 = 1 to 13 個別割り当て (separate mode);

変更したいインストゥルメントのinst. # (上の表を参照) をMIDI CC# 45を使用して送信してください。その後、そのインストゥルメントのインストゥルメント・セレクト・キー・スイッチとして使用したいキーのMIDIノート番号をMIDI CC# 44を使用して送信してください。例えば、もし ‘5: ピッキング・トレモロ’ を C0 (MIDIノート番号24) に設定したい場合、MIDI CC# 45を使用してinst. #と同一の値、 「5」を送信し、MIDI CC# 44を使用してノート番号と同一の値、 「24」を送信してください。Consecutive mode選択時同様、インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチとして使用できるキー・レンジの上限であるMIDIノート番号35; B0 (‘drop ksw mode’ 選択時はMIDIノート番号31; G0)より高いキーを指定することはできません。

【重要】 インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの設定は各インストゥルメントのインターフェイス行う事も可能ですが、上記のMIDI CCを使用して行うことを強く推奨します。これは、インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの設定はマルチ内のすべてのインストゥルメントで同一でなければならないためです。MIDI CCによる設定なら、同じ過程を各インストゥルメントで繰り返す必要がなく、一度ですべてのインストゥルメントの設定を完了することができます。

[MIDI CCによる string select key switchesのカスタマイズ]

String select key switch (初期設定)

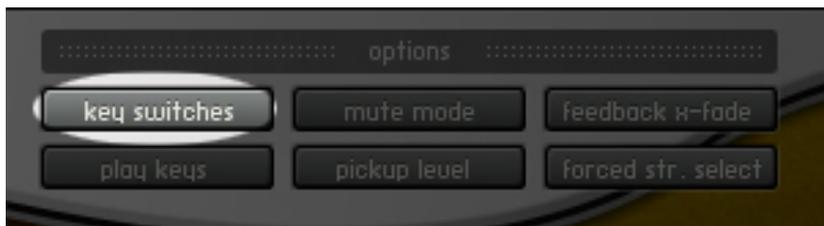
String 1 (1弦) : F-2 (MIDIノート番号 5)
String 2 (2弦) : E-2 (MIDIノート番号 4)
String 3 (3弦) : D#-2 (MIDIノート番号 3)
String 4 (4弦) : D-2 (MIDIノート番号 2)
String 5 (5弦) : C#-2 (MIDIノート番号 1)
String 6 (6弦) : C-2 (MIDIノート番号 0)

ストリング・セレクト・キー・スイッチ (弦選択) の確認および変更方法

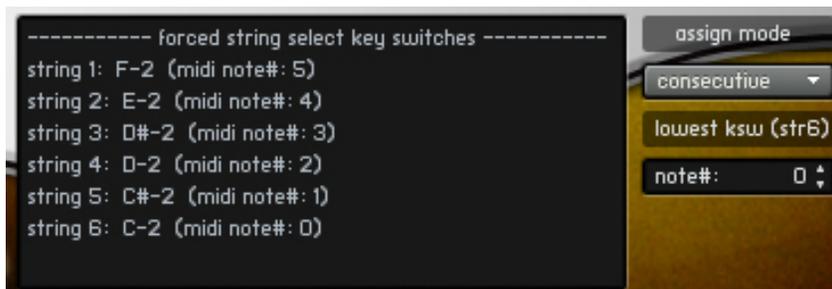
‘options...’ ボタンをクリックしてください。



‘forced str. select’ ボタンをクリックしてください。



ストリング・セレクト・キー・スイッチの一覧が表示されます。



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をマニュアルで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# 53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。

[重要] ストリング・セレクト・キー・スイッチの設定は各インストゥルメントのインターフェイス行う事も可能ですが、上記のMIDI CCを使用して行うことを強く推奨します。これは、ストリング・セレクト・キー・スイッチの設定はマルチ内のすべてのインストゥルメントで同一でなければならないためです。MIDI CCによる設定なら、同じ過程を各インストゥルメントで繰り返す必要がなく、一度ですべてのインストゥルメントの設定を完了することができます。

Multi: SC_SPM_All_Strings_DoubleTrack

ファイル名: *_SC_SPM_All_Strings_DoubleTrack.nkm (‘*’ = ‘b’ または ‘m’ または ‘n’)

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

‘SC_SPM_All_Strings’ のダブル・トラッキング・バージョンです。

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

[ヒント]

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

DAWのミキサー



ダブル・トラッキングは、ギタープレイヤーが同じパートを2つの異なるテイクでレコーディングし、それらを左右に振り分けるというレコーディングおよびミックスの手法ですので、あくまで「1本のギターに対してひとつのアンプ」ということになります。ひとつのアンプシミュレータに2本のギターを同時に送ると、本来別々に処理されるべき音が混ざり、正常な効果は得られません。(2人のギタープレイヤーがひとつしかないギターアンプを同時に使うのと同様の現象になります。)したがって、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別々にアンプシミュレータを挿入する必要があります。このため、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、ダブルトラック用のインストゥルメントは最初から異なるアウトプットから出力される設定にしています。各チャンネルの信号がアンプシミュレータを通過した後、お使いのDAW/シーケンサー (またはハードウェア) のミキサーで2つのギターを左右に振り分けてご使用ください。

* Kontakt3以降、Kontakt3/4のアウトプットの仕様がkontakt2と異なるため、DAW上では st.2は ‘aux 1’ になります。

SC SPM All String MIDI controllers	
MIDI CC# 44	instrument select key switch (MIDI note number)
MIDI CC# 45	instrument select select mode 0: consecutive mode (All the key switches for all the instruments in the multi can be set at once) 1 – 13: separate mode 1: single note realtime legato slide 2: single note realtime hammer-on & pull-off 3: single note no legato 4: single note repetition 5: single note tremolo 6: single note trill (whole tone) 7: single note trill (semi tone) 8: 5th-dyad chord realtime legato slide 9: 5th-dyad chord repetition 10: 4th-dyad chord realtime legato slide 11: 4th-dyad chord repetition 12: Octave-dyad realtime legato slide 13: Octave-dyad repetition
MIDI CC# 46	history clear key switch (MIDI note number)
MIDI CC# 47	history (for auto string / fret select) ON / OFF 0 - 63: ON / 64 - 127: OFF
MIDI CC# 48	mute mode 0 - 63: modulation wheel (MIDI CC# 1) / 64 - 127: velocity
MIDI CC# 49	picking noise MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level
MIDI CC# 50	mute MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level
MIDI CC# 51	mute velocity threshold level
MIDI CC# 52	string select key switch (MIDI note number for the lowest string select key switch)
MIDI CC# 53	string select (by MIDI CC values) 1 - 21: string 6 23 - 43: string 5 44 - 65: string 4 66 - 87: string 3 88 - 99: string 2 100 - 127: string 1
MIDI CC# 54	auto sustain ON / OFF 0 - 63: ON / 64 - 127: OFF
MIDI CC# 55	high velocity threshold level
MIDI CC# 57	auto alternation (auto stroke detection) resolution 0 - 25: 8th 26 - 50: 8th triplet 51 - 75: 16th 76 - 100: 16th triplet 101 - 127: 32nd
MIDI CC# 58	auto alternation (auto stroke detection) mode 0 - 31: auto 32 - 63: forced 64 - 95: down only 96 - 127: up only

SC Controller Chart - SPM All Strings MIDI controllers

MIDI CC# 59	tone control (neck pick-up)	
MIDI CC# 60	tone control (middle pick-up)	
MIDI CC# 61	tone control (bridge pick-up)	
MIDI CC# 62	release time adjust	
MIDI CC# 86	feedback pitch (semitone)	
MIDI CC# 87	feedback fade out time (ms) for Main Instruments	
MIDI CC# 88	feedback fade in time (ms) for Feedback Instrument	
MIDI CC# 89	feedback cancellation time (ms)	
MIDI CC# 90	feedback switch ON / OFF	
MIDI CC# 105	tone control MIDI CC # select 0 - 42: Tone control MIDI CC # = 59 43 - 85: Tone control MIDI CC # = 60 86 - 127: Tone control MIDI CC # = 61	
MIDI CC# 106	pickup select key switch Send the MIDI note number you would like to use for the first Pickup Select key switch (= neck position) through MIDI CC# 106, and five consecutive numbers are assigned to the number boxes automatically.	
MIDI CC# 109	volume of the pickup when the neck position is active	
MIDI CC# 110	volume of the pickup when the neck-middle position is active	
MIDI CC# 111	volume of the pickup when the middle position is active	
MIDI CC# 112	volume of the pickup when the bridge-middle position is active	
MIDI CC# 113	volume of the pickup when the bridge position is active	
MIDI CC# 114	drop key switch mode ON / OFF 0 - 63: ON / 64 - 127: OFF	
MIDI CC# 115	Hold Key 1	0: All OFF 1: Picking noise - ON 2: Pick stop noise - ON 3: Finger release noise - ON 4: Picking noise + Pick stop noise - ON 5: Picking noise + Finger release noise - ON 6: Pick stop + Finger release noise - ON 7: All ON
MIDI CC# 116	Hold Key 2	
MIDI CC# 117	Stop Key 1	
MIDI CC# 118	Stop Key 2	

SC Electric Guitar SPM All String

Programmed and Scripted by

AKIHITO OKAWA

Copyright © 2004 – 2011 Akihito Okawa / Prominy, Inc. All rights reserved.



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

Email: info@prominy.com