



ROCK BASS

ULTRA REALISTIC VIRTUAL ELECTRIC BASS

ユーザーマニュアル



目次

目次	2
ライセンス - 使用規約	6
イントロダクション	7
必要環境	11
[重要] プリロード・バッファ・サイズの設定	12
インストゥルメント	13
インターフェイス	14
キー・レンジ	15
インストゥルメント	16
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ	17
リアルタイム・レガート・スライド / ハンマリング&プリング	19
ピッキング・ノイズ	19
ミュート	19
グリス・ダウン (Hold Key 使用)	20
Fast / Slow (ストロークの速度)	20
ストラム・キー	21
アルペジオ・キー	22
プレイ・キー	23
ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ	24
MIDI CC による強制弦指定	24
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	25
ストリング・スキップ・キー・スイッチ(string skip key switch)	27
Forced hammer-on / pull-off (強制ハンマリング/プリング機能)	29
インストゥルメントのカスタマイズ	31
フレットボード	32
Instrument (インストゥルメント)	33
Auto sustain (オート・サスティン)	33
Poly mode (ポリ・モード)	33
Prefer open/low (オープン・コード/ロー・コード、ロー・ポジション優先)	34
Roundrobin mode (ラウンドロビン・モード)	34
Stroke speed (ストローク・スピード)	34
3 Band EQ (3バンドEQ)	34
Stroke direction (ストローク方向)	35
Resolution (レゾリューション)	35
Release time (リリース・タイム)	36
Tuning (チューニング)	36
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ	38
ストラム・セッティング	41
Target strum key (ターゲット・ストラム・キー)	42
Stroke direction (ノーマル・キーのストローク方向)	42
Stroke direction (ストラム・キーのストローク方向)	42

String ON / OFF (各弦の ON/OFF)	42
Vel. Rate (%) (ベロシティ・レート)	42
Type (タイプ)	43
Extra strum noise (エクストラ・ストラム・ノイズ)	43
Reset (リセット)	43
プレイ・キー (ホールド・キー&ストップ・キー)	45
Finger release noise (フィンガー・リリース・ノイズ)	47
Gliss down (グリス・ダウン)	48
Position change noise (ポジション・チェンジ・ノイズ)	48
Pat stop noise (パット・ストップ・ノイズ)	48
Bridge mute noise (ブリッジ・ミュート・ノイズ)	49
Strum noise (ストラム・ノイズ)	49
ユーザー・コード	50
Target user chord (ターゲット・ユーザー・コード)	51
Rename (リネーム)	51
Always open (強制オープン・ストリング)	51
Chord shape (コード・シェイプ)	51
Type (タイプ)	51
Root (ルート)	51
Preview (プレビュー)	52
Reset (リセット)	52
その他の設定	53
ミュート/ピッキング・ノイズ (CC# 1 またはベロシティ・スイッチ)	53
Pitch bend range (ピッチベンド・レンジ)	54
String / chord shape select key switches	55
(ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ)	55
String skip key switches (ストリング・スキップ・キー・スイッチ)	55
Pickup hit noise (ピックアップ・ヒット・ノイズ)	55
エフェクト / アンプ・シミュレータ	56
COMP (コンプレッサー)	56
OVERDRIVE (オーバードライブ)	57
MODULATION (コーラス/フランジャー/フェイザー)	57
AMP (アンプ)	60
CABINET (キャビネット)	61
LIMITER (リミッター)	61
Bypass all effects (バイパス)	62
Save / Load	62
マッピングおよびキー・レンジ	63
single note	64
minor 2nd-dyad chord	65
major 2nd-dyad chord	66
minor 3rd-dyad chord	67
major 3rd-dyad chord	68
4th-dyad chord	69

flat 5th-dyad chord	70
5th-dyad chord	71
#5th-dyad chord	72
6th-dyad chord	73
7th-dyad chord	74
major 7th-dyad chord	75
octave	76
major	77
minor	78
7th	79
m7	80
maj7	81
9th	81
m9	82
maj9	82
add9	83
sus4	84
dim7	85
aug	85
7 ^(b5)	86
m7 ^(b5)	86
7 ^(#5)	87
6th	87
m6	88
6 ⁽⁹⁾	88
m6 ⁽⁹⁾	89
mMaj7	89
7 ^(b9)	90
7 ^(#9)	90
7sus4	91
dim	91
FX	92
コード認識コマンド	93
minor 2nd-dyad chord	94
major 2nd-dyad chord	94
minor 3rd-dyad chord	95
major 3rd-dyad chord	95
4th-dyad chord	96
flat 5th-dyad chord	96
5th-dyad chord	97
#5th-dyad chord	97
6th-dyad chord	98
7th-dyad chord	98
major 7th-dyad chord	99

octave	99
major	100
minor	100
7th	101
m7	101
maj7	102
9th	102
m9	103
maj9	103
add9	104
sus4	104
dim7	105
aug	105
7 ^(b5)	106
m7 ^(b5)	106
7 ^(#5)	107
6th	107
m6	108
6 ⁽⁹⁾	108
m6 ⁽⁹⁾	109
mMaj7	109
7 ^(b9)	110
7 ^(#9)	110
7sus4	111
dim	111
user chord 1	112
user chord 2	112
user chord 3	113
user chord 4	113
user chord 5	114
user chord 6	114
user chord 7	115
user chord 8	115
user chord 9	116
user chord 10	116
MIDI コントローラ・チャート	117
Credits	118

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とします。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なりません。

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。

【ダウンロードコードを使用する製品について】

1つのダウンロードコードは使用できる回数に上限があります。上限を超えた回数でのダウンロードは新たなダウンロードコードの発行が必要となります。短期間に通常の範囲を超える回数のダウンロードによって使用回数上限に達した場合、ダウンロードコードの再発行は有料となりますのでご注意ください。(複数のユーザーでの共有等と判断した場合は再発行をお断りし、ライセンス使用規約違反としてダウンロードコードおよびシリアルナンバーをロックします)

ダウンロード後はハードディスクの故障などに備えて、ダウンロードしたデータのバックアップを必ず作成してください。ダウンロードの再発行の申し込みはテクニカルサポート・フォームよりお願い致します。ダウンロードコード再発行希望の旨をご明記の上、フォームを送信してください。

(この使用規約は予告なしに変更される場合があります)

イントロダクション

SR5 Rock Bass 2

新たな進化を遂げたベース音源 - 約26GB*、21,700サンプルを含むヴァーチャル・MusicMan® StingRay®

1. 究極のリアルタイム操作性・柔軟性 - SR5 SPI (Super Performance Instrument)

SR5 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ベース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「SR5SPI」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、ベーシ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

リアルタイム・トリル

リアルタイム。ピッキング・トレモロ

ミュートおよびピッキング・ノイズ

グリス・ダウン

ナチュラル・ハーモニクス

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、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コードが作成可能)

etc.

2. 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。

3. エフェクト&アンプ・シミュレータ

コンプレッサー、オーバードライブ、モジュレーション（コーラス、フランジャー、フェイザー）およびアンプ・シミュレータ（'Modern' , 'Smooth' , 'Heavy' の3つのアンプモデルが使用可能）が製品に内蔵されSR5 Rock Bass 2のみで様々なベースのサウンドが再現可能です。内蔵エフェクトおよびアンプ・シミュレータのみでも幅広い音作りが可能

ですが、内蔵エフェクトおよびアンプ・シミュレータはOFFにして持ちのお気に入りのエフェクトやアンプ・シミュレータのプラグインを使用してさらなる音のバリエーションを得ることも可能です。

4. Heavy buzz sustain

弦をかなり強くピッキングし意図的に「ビビリ」を加えたサスティン音を収録し、弦が暴れる感じを出して生々しい、ワイルド感溢れるリアルな演奏表現が可能です。

5. Heavy hammer-on

通常のハンマリング音に加え、ハンマリングの際に強めにハンマリングして弦がフレットに当たる音を強調したハンマリング音を新たに追加しました。例えば、通常のハンマリング音はレガート奏法的に用いる場合が多いのに対して、このHeavy hammer-onは、例えば開放弦を鳴らした直後に弦の振動を利用しながら強くハンマリングしてアクセントを付けた「バチン」という感じのハンマリング音を再現する、などといったことが可能です。

6. ナチュラル・ハーモニクスが全弦、全フレットで演奏可能

全弦、全フレットのナチュラル・ハーモニクスの音を収録し、ハーモニクス奏法などの奏表現力が可能です。

7. 本物のダウン・チューニングのサンプルを追加

SR5 Rock Bassで使用されているベースは5弦ベースなのでスタンダード・チューニングでも4弦ベースよりも低い4セミトーン低いBまで鳴らすことができ、SR5Rock Bass (ver. 1)ではスタンダード・チューニングのサンプルをピッチ変換することでGまでのダウン・チューニングの音を再現することが可能でしたが、SR5Rock Bass 2ではこれらの音域の本物のサンプルを新たに収録し、さらにリアルな低音域の再現が可能になりました。ギター全般において、ロー・フレット・ポジションでは硬質で輪郭のはっきりした音得られ、のハイ・フレット・ポジションになるにつれて音は丸くなり、音の輪郭はぼやけていきます。特に低音弦にこの現象が顕著に表れます。例えば、4弦の開放弦のEは5弦の5フレットでも鳴らすことができますが、4弦の開放で鳴らしたほうがより硬質でくっきりしたロックなサウンドが得られます。SR5Rock Bass 2ではスタンダード・チューニングよりも最大で4セミトーン低いCまでを4弦で、かつ本物のダウン・チューニングのサンプルで鳴らすことができます。

8. リアルタイム・レガートスライド / ハンマリング&プリング

実際のベース・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・スライドおよびリアルタイム・ハンマリング&プリングはFXインストゥルメント以外のすべて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。

9. バリエーション豊富なコード・プリセット

SR5 Rock Bass 2 では多数のコード・プリセットを演奏可能です。シングル・ノートのサンプルを使用して鳴らすエミュレート・コードでありながらも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、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。

10. ユーザー・コード

ユーザー・コード・エディターを使用して独自の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、通常のス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。

11. プレイ・キーで演奏可能なノイズ、その他FX（効果音）などのサンプル追加

ギターという楽器において、音を止める時は弦に手やピックで触る必要があるので必ず何かしらの「止める時に鳴る音」が発生します。これらのノイズはリアルな打ち込み結果を得るために欠かせません。このようにしてベースの演奏時に発生する様々なノイズはSR5 Rock Bass (ver. 1)においてもPlayKeyで演奏可能でしたが、SR5 Rock Bass 2ではposition change noise, pat stop noiseなどPlayKeyで演奏可能な多数のノイズ・サンプルが新たに追加されました。また、FX（効果音系）インストゥルメントにおいてもノイズや効果音系の音が多数追加されました。

12. ベース・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

SR5に内蔵のアンプ・シミュレータまたはお持ちのアンプ・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です。

13. コード認識機能が備わったインテリジェント・アサインブル・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）。

14. 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、ス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。

15. 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「アルペジエーター」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。

16. 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。

17. ピッキングノイズも複数のフォームで全ての弦、全てのフレットを収録

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

18. NKS (Native Kontrol Standard ®) に対応

Native Kontrol Standard (NKS) を公式サポートし、Native Instruments製のハードウェアとの統合環境でより快適な操作性を実現。COMPLETE KONTROL Sシリーズキーボード、MASCHINE ハードウェアおよびソフトウェアから主要パラメータをコントロール、COMPLETEKONTROL SシリーズキーボードのLight Guide（鍵盤一つ一つについたLED）でキースイッチや演奏可能レンジの確認が可能です。

必要環境

最新の OS 対応状況に関して

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, AU (Mac), AAX

Mac

Mac OS X 10.12, 10.13 or 10.14 (最新アップデート), i5

Windows

Windows 7, Windows 8, or Windows 10 (最新 Service Pack), Intel Core i5 または同等の CPU

RAM

4 GB

ハードディスク/SSD

15.2 GB* 空きディスクスペース

(ライブラリのデータサイズ 14.2 GB に加えて、Kontakt Player 用に 1 GB の空き容量が必要となります)

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に必要)

* インストールの際のみ、28.5 GB の空き容量が必要となります。製品のデータサイズ 14.2 GB の他に、インストールファイル (インストール時に一時的に使用される圧縮ファイル) の領域として 14.2 GB 必要となります。インストールに使用される圧縮ファイルはインストール終了時に消去するか将来の再インストールのために保存しておくかを選択することができます。

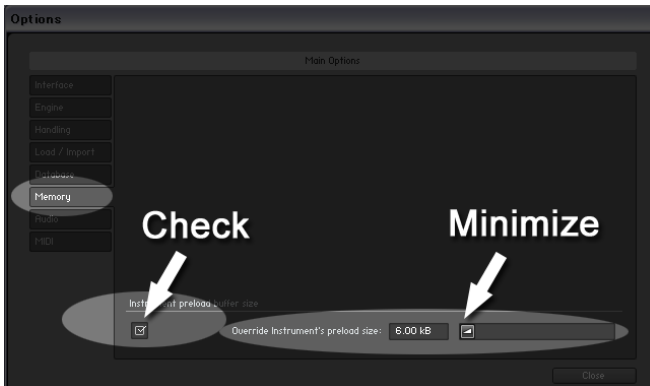
* この製品にはインストールディスクは付属しておりません。インストーラー、「Continuata Connect」を使用し、製品の最新バージョンをダウンロードしインストールしてご使用いただけます。パッケージには以下のものが含まれています。

- ダウンロード&インストール・マニュアル (CD-ROM ディスクに .pdf ファイルが収録されています)
- ダウンロードコード (インストールファイルのダウンロードに使用します)
- シリアルナンバー (製品のアクティベートに使用します)

[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。

Hummingbird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なくてはなりません。



1. 'Options' ボタン

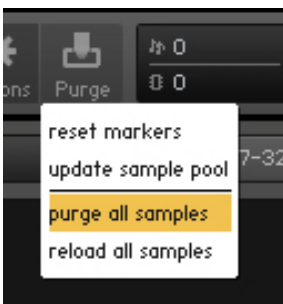


をクリックして 'Memory' のタブをクリックしてください。

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

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

Purge All Samples 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ため、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

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



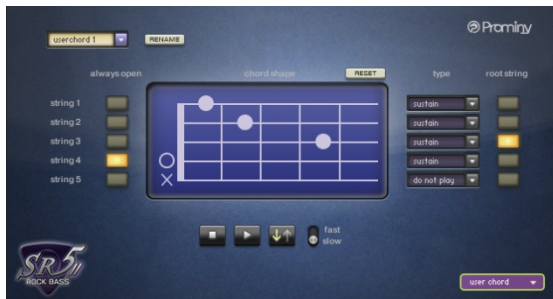
プレイ・キー (ホールド・キー&ストップ・キー)



ストラム・セッティング



ユーザー・コード



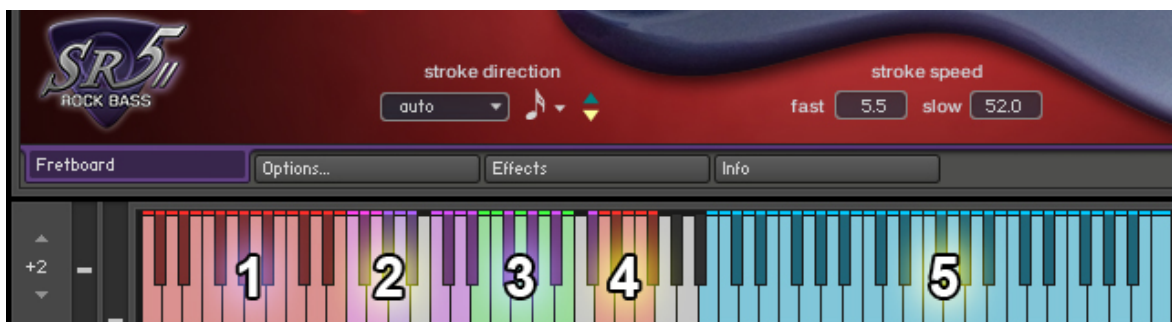
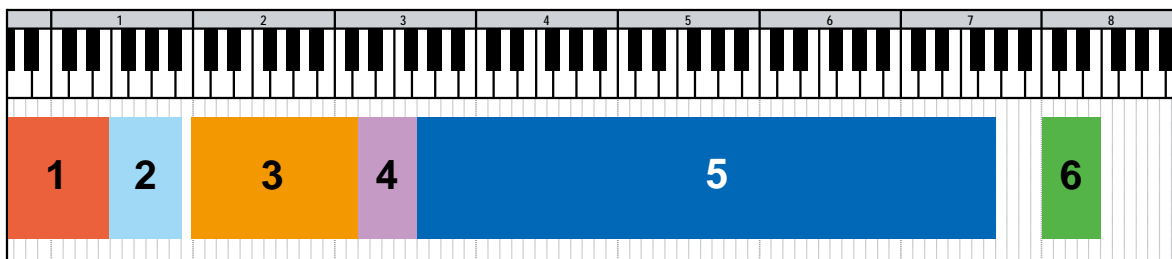
その他の設定



エフェクト / アンプ・シミュレータ



キー・レンジ



1: インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ [C-2 - E1]

インストゥルメント（奏法）を選択します。

2: プレイ・キー（ホールド・キー & ストップ・キー） [F1 - A#1]

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、リピート・キーとして使用することも可能です。

3: 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きます。

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。

4: ストリング / コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチ [D3 - F#3]

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。

5: ノーマル・キー [G3 - G7]

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。

6: ストリング・スキップ・キー・スイッチ [C8 - E8]

どの弦を鳴らす・鳴らさない、どの弦を鳴らしたままにする・しないを選択することができます。

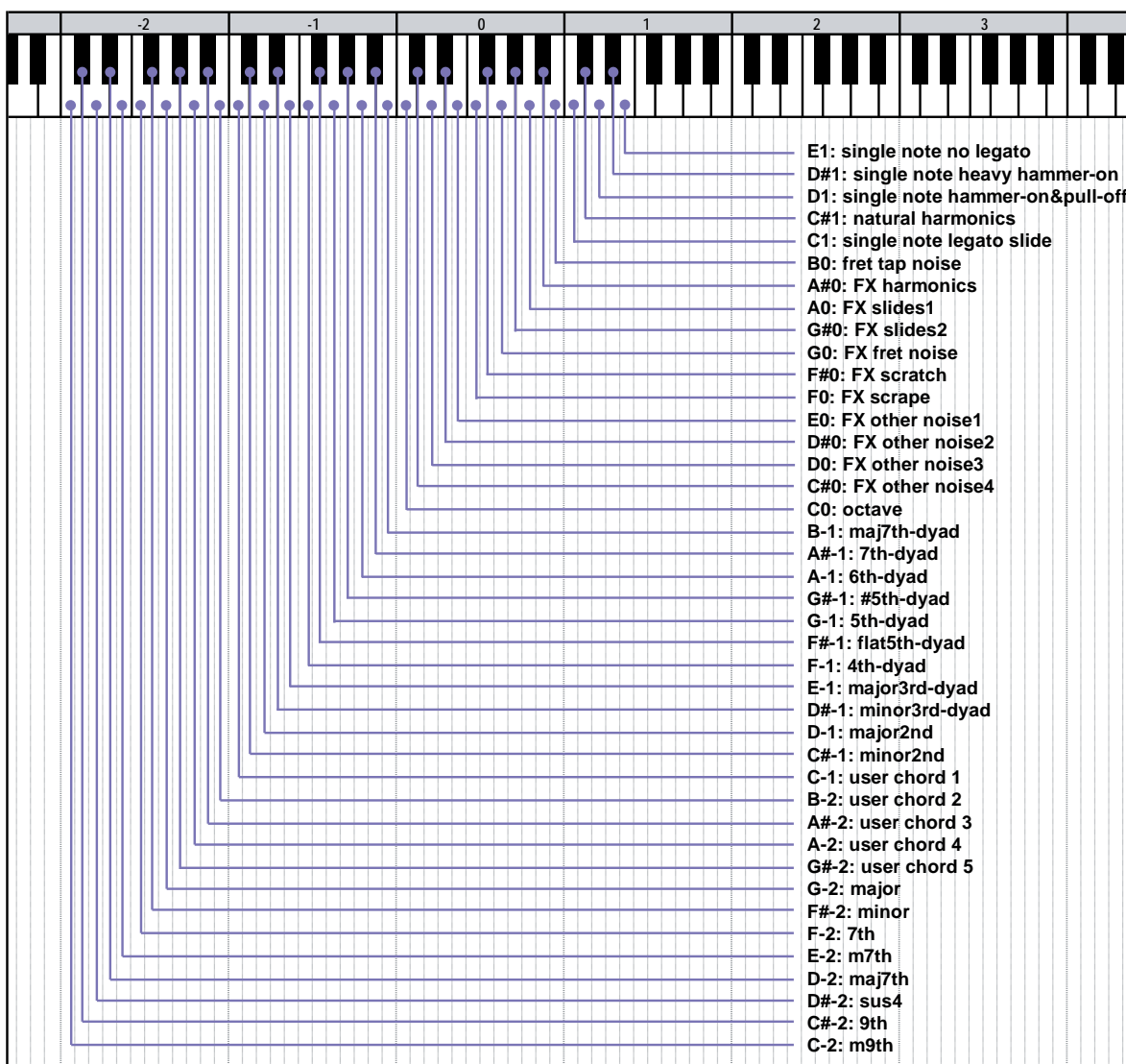
インストゥルメント

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		
heavy hammer-on ヘヴィ・ハンマリング		
natural harmonics ナチュラル・ハーモニクス		
fret tap noise フレット・タップ・ノイズ		
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	7 ^(b5) (flat5)	user chord 1
minor	m7 ^(b5)	user chord 2
7th	7 ^(#5) (7sharp5)	user chord 3
m7	6th	user chord 4
maj7	m6th	user chord 5
7 ⁽⁹⁾ (9th)	6 ⁽⁹⁾ (69th)	user chord 6
m7 ⁽⁹⁾ (m9)	m6 ⁽⁹⁾ (m69th)	user chord 7
maj7 ⁽⁹⁾ (maj9)	mMaj7	user chord 8
add9	7 ^(b9) (flat9)	user chord 9
sus4	7 ^(#9) (sharp9)	user chord 10
dim7	7sus4	
aug	dim	
FX 効果音、パーカッション、ノイズなど		
FX natural harmonics ナチュラル・ハーモニクス		
FX harmonics ハーモニクスによる効果音		
FX slides1 スライドによる効果音		
FX slides2 スライドによる効果音		
FX fret noise フレットノイズ系効果音		
FX scratch スクラッチ		
FX scrape スクレイプ		
FX other noise1 その他様々なノイズ		
FX other noise2 その他様々なノイズ		
FX other noise3 その他様々なノイズ		
FX other noise4 その他様々なノイズ		

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ

(初期設定)

assigned	not assigned
E1: single note no legato	add9
D#1: single note heavy hammer-on	dim7
D1: single note hammer-on&pull-off	aug
C#1: natural harmonics	flat5
C1: single note legato slide	mflat5
B0: fret tap noise	sharp5
A#0: FX harmonics	6th
A0: FX slides1.	m6th
G#0: FX slides2	69th
G0: FX fret noise	m69th
F#0: FX scratch	mMaj7
F0: FX scrape	flat9
E0: FX other noise1	sharp9
D#0: FX other noise2	7sus4
D0: FX other noise3	dim
C#0: FX other noise4	user chord 6
C0: octave	user chord 7
B-1: maj7th-dyad	user chord 8
A#-1: 7th-dyad	user chord 9
A-1: 6th-dyad	user chord 10
G#-1: #5th-dyad	
G-1: 5th-dyad	
F#-1: flat5th-dyad	
F-1: 4th-dyad	
E-1: major3rd-dyad	
D#-1: minor3rd-dyad	
D-1: major2nd	
C#-1: minor2nd	
C-1: user chord 1	
B-2: user chord 2	
A#-2: user chord 3	
A-2: user chord 4	
G#-2: user chord 5	
G-2: major	
F#-2: minor	
F-2: 7th	
E-2: m7th	
D-2: maj7th	
D#-2: sus4	
C#-2: 9th	
C-2: m9th	



インストゥルメントの選択方法

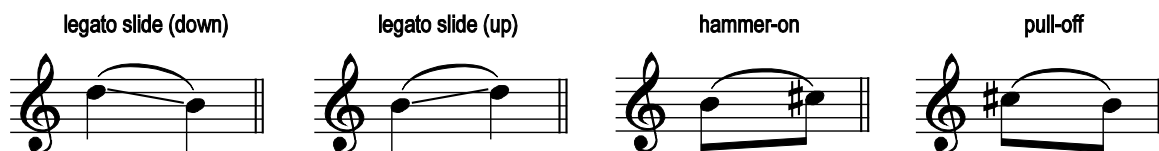
上記のキー・スイッチのうちのどれかを押します。例えば「single note legato slide」を選択したい場合、C0のキーを押すとそのインストゥルメントが選択され演奏可能な状態になります。(各インストゥルメントの演奏可能なキー・レンジは[こちら](#)をご参照ください。)

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 (C-2 - 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 - G7) でルート音だけ弾くとそのコードが鳴ります。

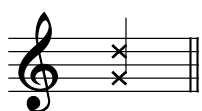
[ヒント] いくつかのインストゥルメント (dyadコードやユーザー・コード) が上記のリストに入っていないからといってそれらが選択不可という事はありません。初期設定ではコードは上記の認識機能で選択可能なので、基本的なコード以外はキー・スイッチ割り当てに含まれていないか、インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの範囲の中で下のほうに割り当てられています。

リアルタイム・レガート・スライド / ハンマリング&プリング



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。この機能は以下のインストゥルメントにて使用可能です。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）

ピッキング・ノイズ



[プレイ・キー](#); A#1 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



P.M.:----|

モジュレーション・ホイール (CC#1) またはペロシティ・スイッチ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g:

[mute mode](#): mod wheel

mute MIDI CC# 1 threshold: 31

picking noise MIDI CC# 1 threshold: 126

MIDI CC# 1 の値が 31 以上の状態で打鍵するとミュート、127 の状態で打鍵するとピッキング・ノイズが鳴ります。

グリス・ダウン (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・ダウンが鳴った後、音が止まります。

グリス・ダウンはFX系以外のインストゥルメントにて使用可能です。

グリス・ダウンは他のプレイ・キーに割り当てすることもできます。詳細は [プレイ・キー \(ホールド・キーとストローク・キー\)](#) を参照してください。

グリス・ダウンの速度

3つのグリス・ダウンの速度が選択可能です (fast, mid, slow)。 [プレイ・キー](#) の設定画面やMIDI CC# 4でも選択可能です。

*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。

MIDI CC# 4	gliss down speed
0 - 42	fast
43 - 85	mid
86 - 127	slow

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

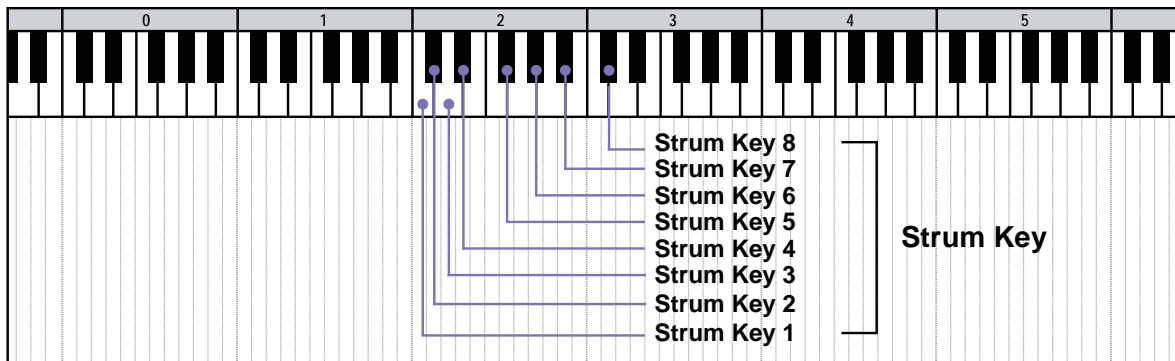
0 - 63: fast (速いストローク)

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

3、4、5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弦は弾かず、前の音で弾かれた1、2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

3、4、5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弦は弾かず、前の音で弾かれた1、2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

3、4、5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弦は弾かず、前の音で弾かれた1、2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

3、4、5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弦は弾かず、前の音で弾かれた1、2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。3、4、5弦は弾かず、前の音で弾かれた3、4、5弦の音は止めずにそのままにします。

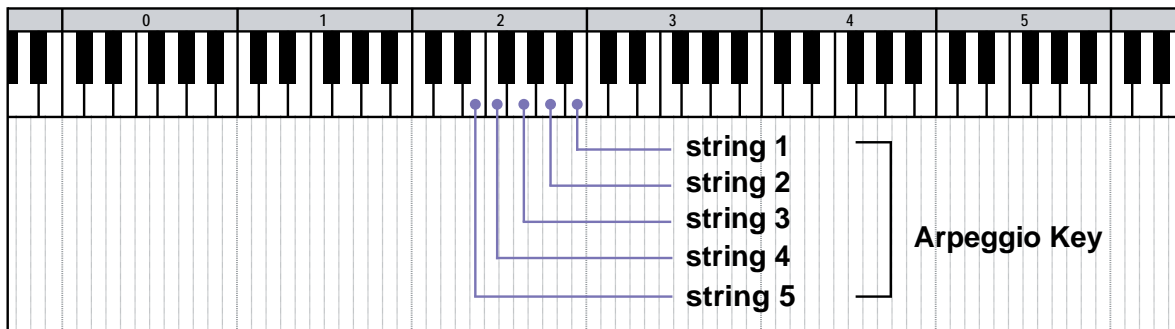
Strum Key 8 [C#3]: 高音弦のみ アップ・ストローク

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。3、4、5弦は弾かず、前の音で弾かれた3、4、5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はストラム・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、Em7（ルート：4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。

B2 (string 1): G

A2 (string 2): D

G2 (string 3): B

F2 (string 4): E

E2 (string 5): no sound

ルートが3弦のCのオクターヴ奏法の場合は、

C3 (string 1): C

B2 (string 2): ピッキング・ノイズ

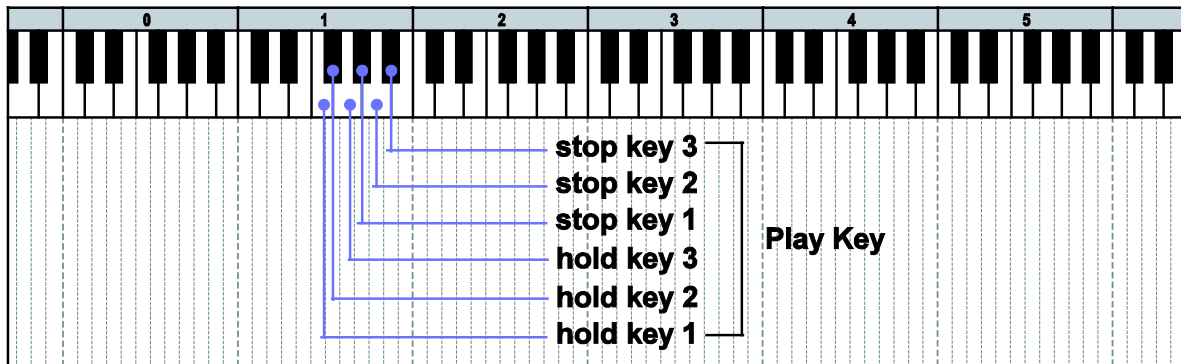
A2 (string 3): C

G2 (string 4): 無音

F2 (string 5): 無音

*この機能は、いわゆる「アルペジエーター」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]: 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、F1 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（ピックを弦に当てて弦の振動を止める時に発生するノイズ）とフィンガー・リリース・ノイズが鳴り、音が止まります。

Hold Key 2* [F#1]: グリス・ダウン

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・ダウンが鳴った後、音が止まります。

Hold Key 3 [G1]: フレット・ノイズ&フィンガー・リリース・ノイズ&ポジション・チェンジ・ノイズ

ホールド・キー、G1 を押さえたままノート・オフするとフレット・ノイズ、フィンガー・リリース・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。

Stop Key 1 [G#1]:

ストップ・キー；G#1 を打鍵するとパット・ストップ・ノイズ（弦に手を当てて弦の振動を止める時に発生するノイズ）が鳴った後、音が止まります。

Stop Key 2 [A1]:

ストップ・キー；A1 を打鍵するとブリッジ・ミュート・ノイズ（ベースギターのブリッジに手を置いて弦の振動を止める時に発生するノイズ）が鳴った後、音が止まります。

Stop Key 3 [A#1]:

ストップ・キー；A#1 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。

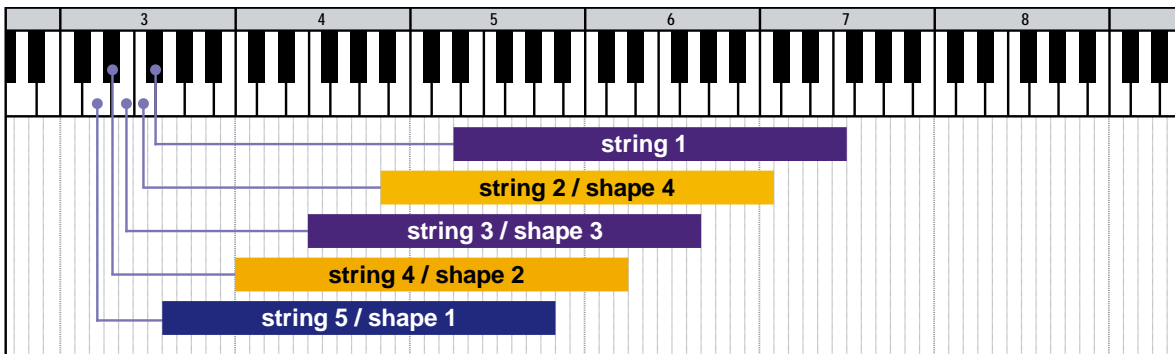
* FXインストゥルメントが選択されている時は何も鳴らずに音が止まります。

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。

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)



* 各弦の演奏可能なキー・レンジは[チューニング](#)によって変わります。

MIDIノート名とノート番号

key switch	MIDI note #	string
F#4	66	String 1
F3	65	String 2 / chord shape 4
E3	64	String 3 / chord shape 3
D#3	63	String 4 / chord shape 2
D3	62	String 5 / 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 - 21: forced string select OFF

22 - 43: string 5 / chord shape 1

43 - 65: string 4 / chord shape 2

66 - 87: string 3 / chord shape 3

88 - 99: string 2 / chord shape 4

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ができます。

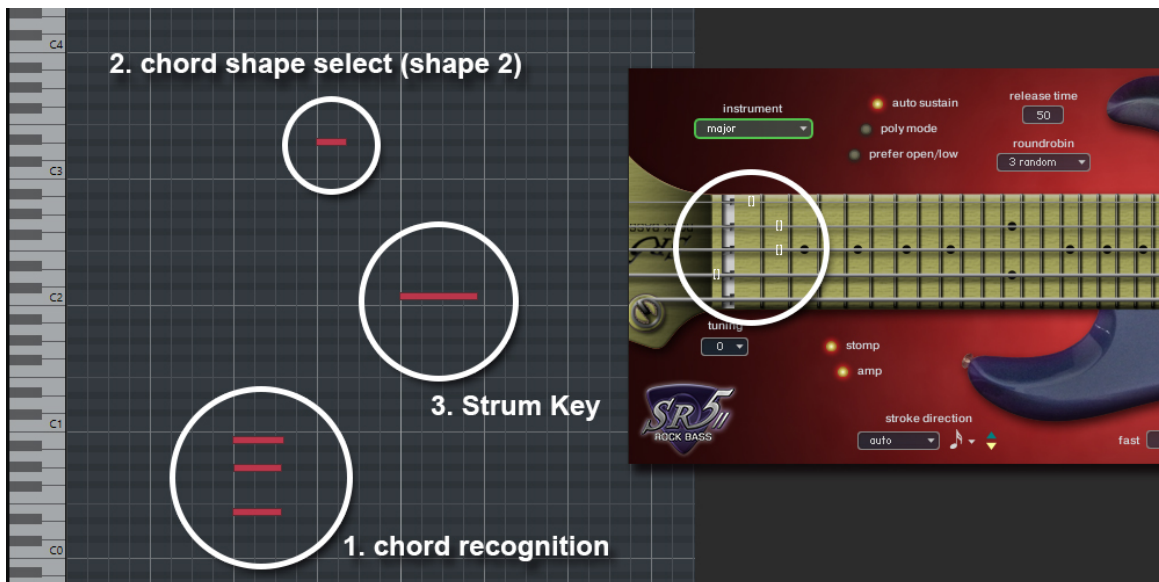
ストラムキー/アルペジオキー使用時のコードシェイプセレクト

ストラムキーまたはアルペジオキー使用時でもノーマル・キーを弾くことなく任意のコードフォームを選択することができます。

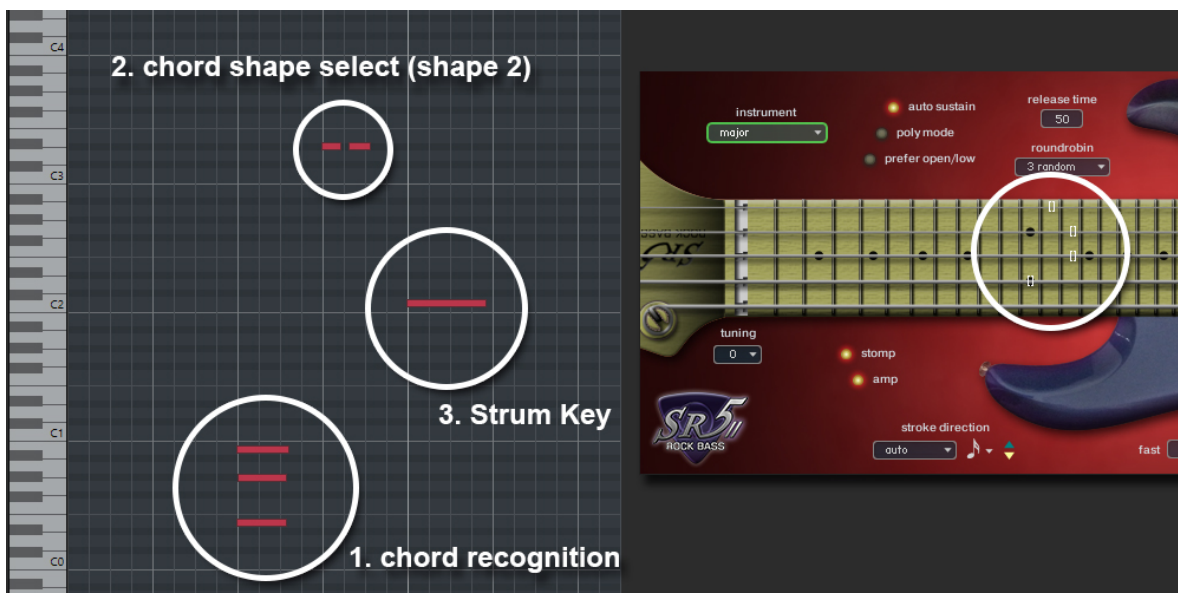
コードシェイプ (コードフォーム) の選択方法

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

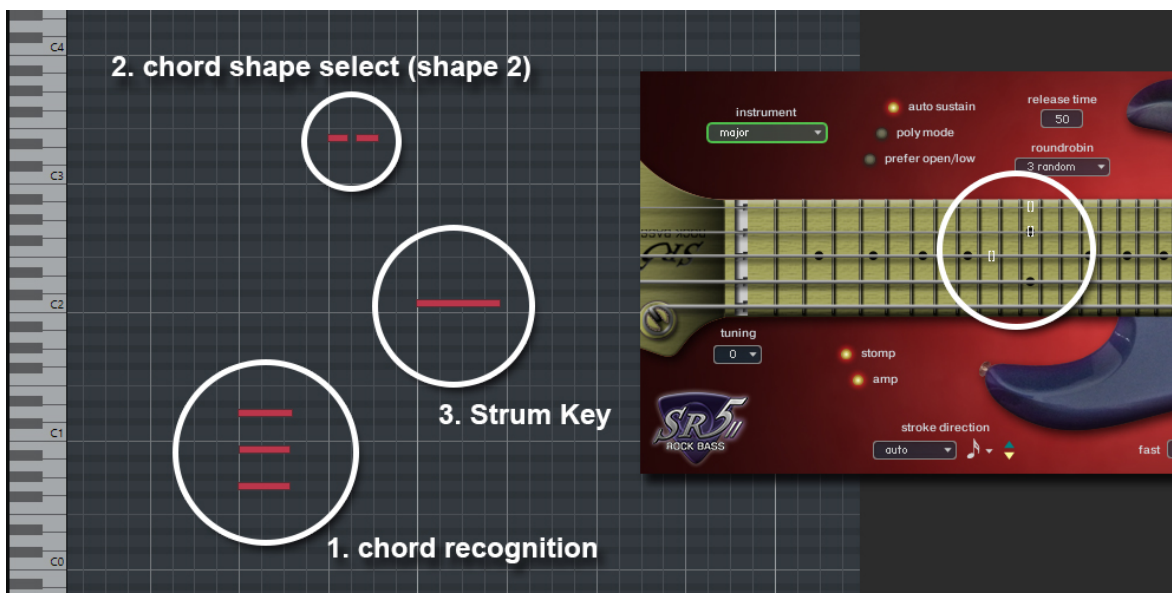
コードシェイプセレクト・キースイッチを一回だけ押すと、そのコードフォームの演奏可能な一番低いポジション (同ルート弦上の1番目のオクターブ内のポジション) が選択されます。



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 (同ルート弦上の2番目のオクターブ) 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。（SR5 Rock Bass は 2 2 フレットのベース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からです）

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

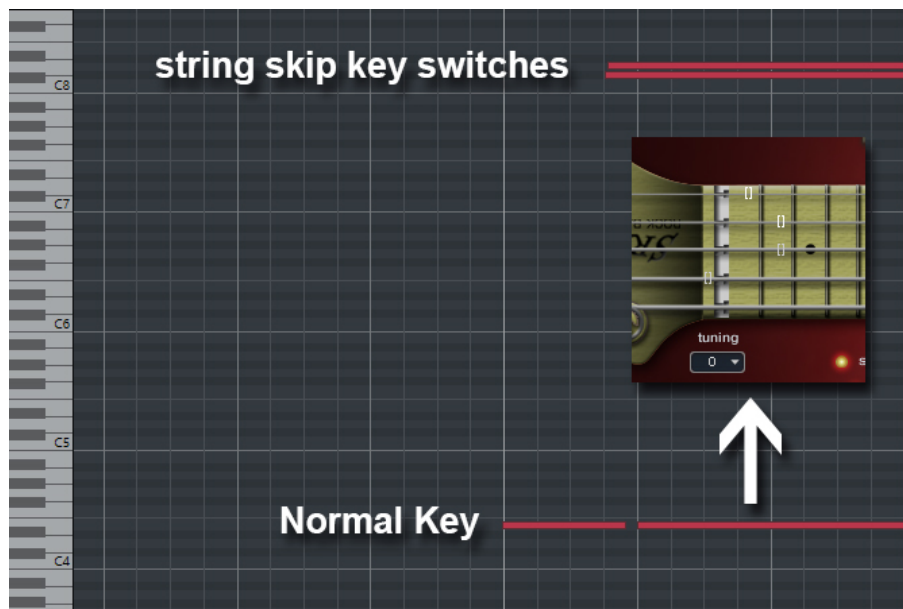
特定の弦のみ弾かない、特定の弦のみを鳴らしたままにするといった指定をキー・スイッチで行うことが可能になりました。指定したい弦のストリング・スキップ・キー・スイッチを押さえた状態で次の音を弾くと、その弦はストローク（ピッキング）の対象外となります。つまり、その弦は、キー・スイッチを押す前に鳴らした音がそのまま鳴り続けます。元々鳴っていなければピッキング対象から除外されているので鳴りません。これは Strum Settingの「do nothing」機能に似ていますが、より柔軟で自由度の高い使用方法が可能です。例えば、

- ・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弦はコードの音を鳴らしたまま1、2、3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

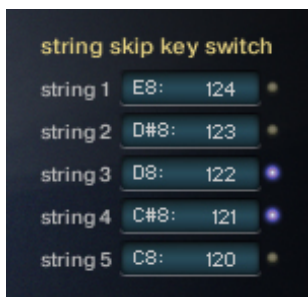
などといったことができます。

MIDIノート名とノート番号（初期設定）

string	key switch	MIDI note #
String 1	E8	124
String 2	D#8	123
String 3	D8	122
String 4	C#8	121
String 5	C8	120



例) キースイッチを押している間（この例では4弦用のC8、5弦用のC#8、3弦用のD8）、フレットボード・モニター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の色がグレーになります。



（' Options...' タブの 'other settings' ページの画面）

この例では 4弦用のC8、5弦用のC#8、3弦用のD8のキースイッチが押されている間、そのキースイッチの入力値の右にあるLEDが点灯します。

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。(=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/無効化できます。

MIDI CC# 15

0: OFF

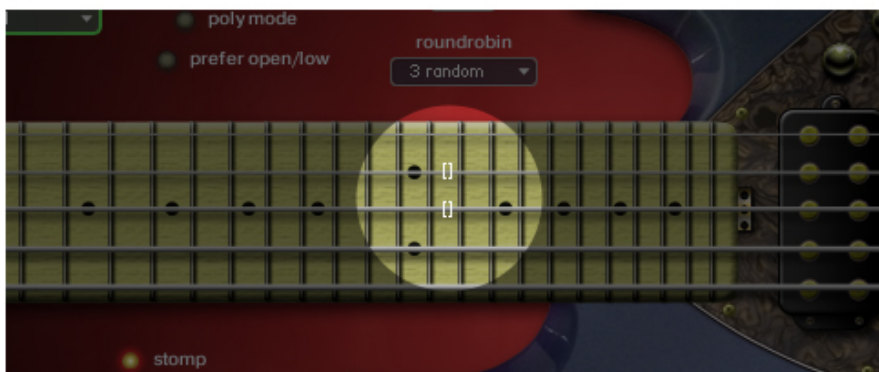
1 - 63: Forced hammer-on

64 - 127: Forced pull-off

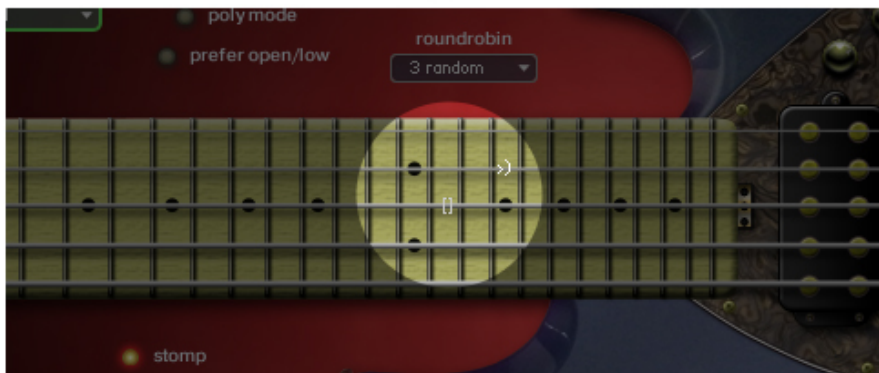
使用例

以下の例ではハンマリング付きの5度コードを鳴らします。最初のコード、4度コード(4th-dyad chord)を鳴らしてから3弦はそのまま鳴らしたまま2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5度コード(5th-dyad chord)になります。

1



2



打ち込み方の例

The screenshot displays a MIDI piano roll with a vertical axis for strings (C8 to C0) and a horizontal axis for time. Red horizontal bars indicate MIDI events. Labels include: 'string skip' (C8-C7), '4th-dyad chord' (C6-C5), '5th-dyad chord' (C6-C5), 'Normal Key' (C6-C5), 'string / chord shape select' (C4-C3), and 'instrument select with chord recognition' (C1-C0). A MIDI CC# 15 event is shown at the bottom, labeled 'forced hammer-on / pull off', with a value of 1 for the first chord and 2 for the second. Arrows point from the chord labels to the corresponding MIDI events.

1 番目のコード (4th-dyad chord) を鳴らした後、2 番目のコードを鳴らす前に MIDI CC# 15 の値を1-63の間の値にして Forced hammer-on を有効にします。

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチで次のコード (5th-dyad chord) を選択します。

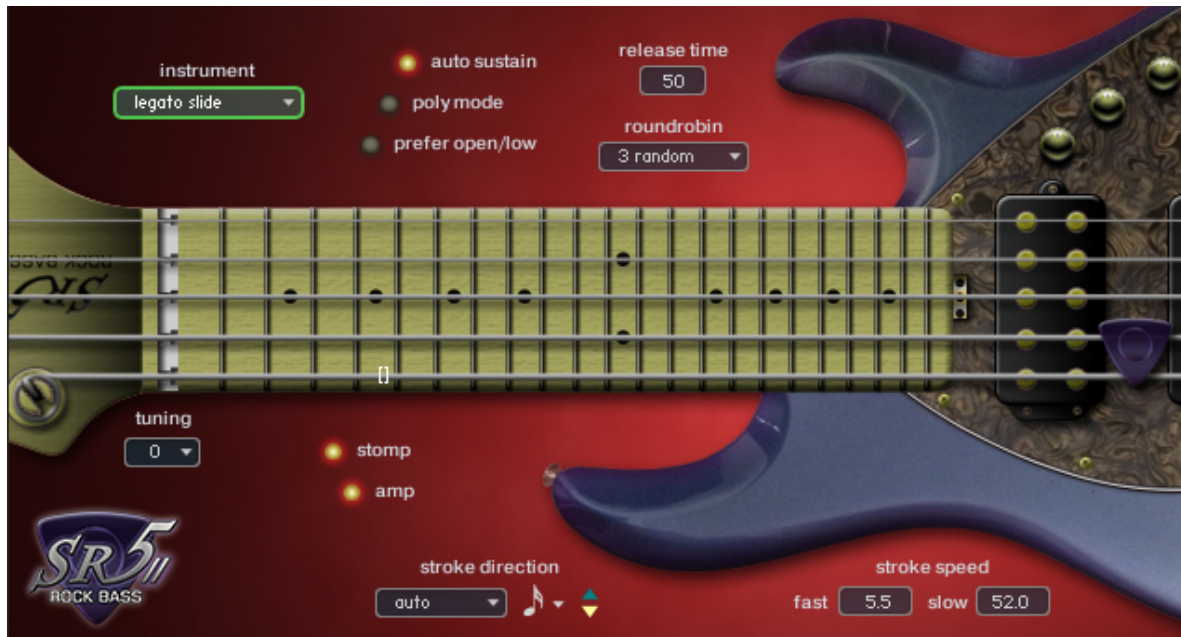
2 番目のコードでは3に関しては最初のコードで鳴らした音をそのまま鳴らしておきたいので [ストリング・スキップ・キー・スイッチ](#) のD8 (3弦用) を入れます。

2 番目のコード (5th-dyad chord) を演奏すると、3弦はそのまま鳴らしたまま、2弦のみがハンマリングされます。

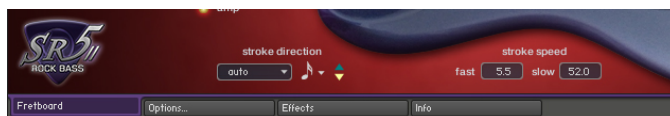


インストゥルメントのカスタマイズ

フレットボード

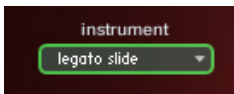


フレットボードは現在演奏されているピッキング方向（ダウンまたはアップ）、フレット・ポジション、奏法を表示します。SPIは状況に応じて最適な弦およびフレット・ポジション、コード・シェイプを自動的に選択します。また、ストリング/コード・シェイプ・セレクト・キー・スイッチやMIDI CC# 53を使って手動で弦を選択することも可能です。



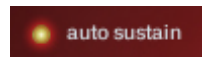
フレットボードを表示するには、「Fretboard」のタブをクリックしてください。

Instrument (インストゥルメント)



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・スイッチを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。

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

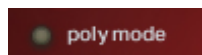
次のノート・オンまで音は鳴り続けるので、次の音を打鍵するまでは両手は自由に使えます。これにより、演奏をストップする事無くキー・スイッチを押したりコントローラを動かしたりして次の音に備えるための時間を得ることができます。これもSPIが様々なコントロールや多彩な奏法を単一のMIDIチャンネルでスムーズに行うことのできる理由のひとつです。

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) また、この時ポリフォニック(和音)での演奏ができます。

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。

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)

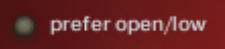


ポリ・モードがONの時にポリフォニック演奏が可能になります。この機能のON/OFFはMIDI CC# 56でも行うことができます。

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):

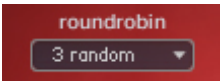
アルペジオ・キーを使用する方法のほかに、サスティンペダル(MIDI CC# 64)を使用してアルペジオ演奏を行うことができます。サスティンペダルがONの時、ポリ・モード(poly mode)が一時的に有効となり、瞬時にポリフォニックの演奏が可能になります。また、サスティンペダルを踏んでいるので、鍵盤から手を離れた後も音は鳴り続けます。新しい次の音が前の音と同じ場合には前の音は自動的にキャンセルされ、通常のサスティンペダルのように音が2重に鳴ることが無いようにプログラムされています。サスティンペダルがOFFになった瞬間にポリ・モードは自動的に解除されます。

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

 If the 'prefer open/low is ON, a fret position lower than the 8th fret is 「prefer open/low」がONの時、コード演奏時は 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に選択されます。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、レガート・スライドは無効になります)

Roundrobin mode (ラウンドロビン・モード)

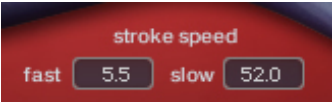
 4つのラウンドロビン・モードが選択可能です。(「ラウンドロビン」とは、同じペロシティで音を連打しても連続して同じサンプルを再生させないことにより「マシンガン・エフェクト」を防ぐ再生方法です)

MIDI CC# 42を使用して選択することもできます。

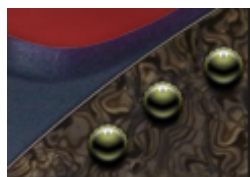
MIDI CC# 42	Roundrobin mode
0 - 31	OFF
32 - 63	2 roundrobin
64 - 95	3 random
96 - 127	4 random

Stroke speed (ストローク・スピード)

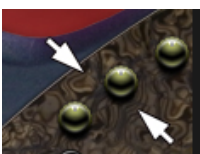
(コード演奏時のみ有効)

 「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。

3 Band EQ (3バンドEQ)

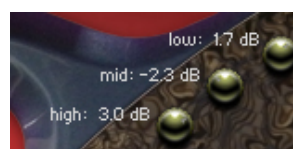


高音域、中音域、低音域のボリューム調整ができます。これらのノブはMIDI CC# 59 (low)、CC# 60 (mid)、CC# 61 (high)でもコントロール可能です。

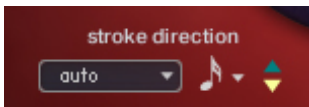


ノブの近くをクリックすると各ノブの現在の設定値を表示・非表示することができます。

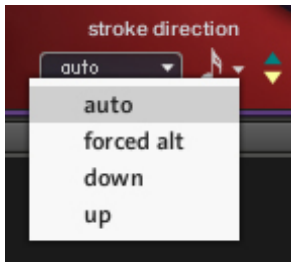
>>>



Stroke direction (ストローク方向)



Auto alternation modes (オート・オルタネーション・モード)

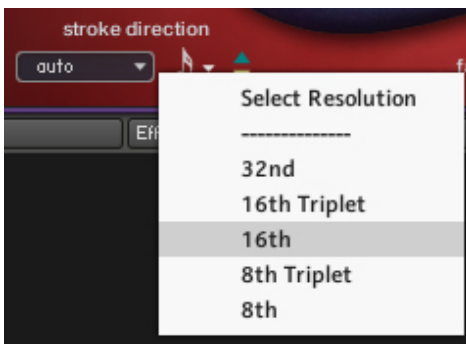


4つのストロークモードがあります。MIDI CC# 58でも変更可能です。

Autoを選択時、Resolutionで設定された解像度でストローク方向を自動的に検出します。

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

Resolution (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。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

ストローク方向



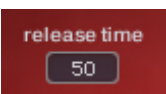
‘ダウン・ストローク’が検出されている（または‘down only’モードが有効になっている）



‘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。

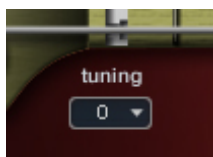
Release time (リリース・タイム)



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ズにつながります。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。

Tuning (チューニング)

最低で-4まで低いチューニング (low G) を選択することができます。



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

MIDI CC# 27で選択することも可能です。

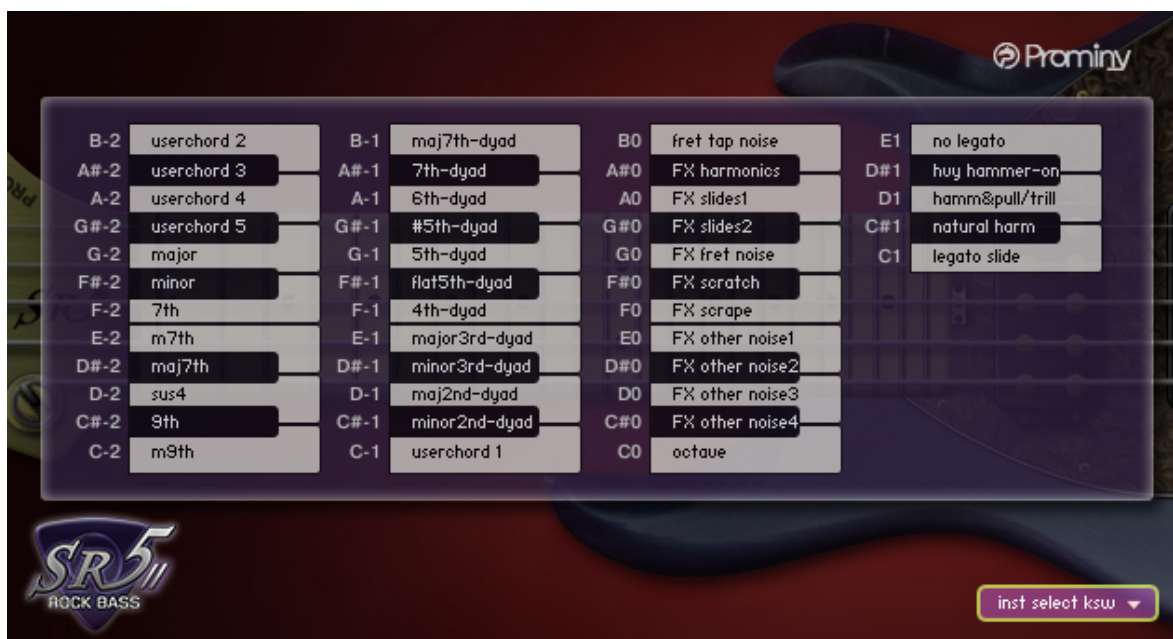
midi CC# 27	tuning
0 - 25	0
26 - 50	-1
51 - 75	-2
76 - 100	-3
101 - 127	-4

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	G5 (91)	F7 (113)
	2	D5 (86)	C7 (108)
	3	A4 (81)	G6 (103)
	4	E4 (76)	D6 (98)
	5	B3 (71)	A5 (93)
-1	1	F#5 (90)	E7 (112)
	2	C#5 (85)	B6 (107)
	3	G#4 (80)	F#6 (102)
	4	D#4 (75)	C#6 (97)
	5	A#3 (70)	G#5 (92)
-2	1	F5 (89)	D#7 (111)
	2	C5 (84)	A#6 (106)
	3	G4 (79)	F6 (101)
	4	D4 (74)	C6 (96)
	5	A3 (69)	G5 (91)
-3	1	E5 (88)	D7 (110)
	2	B4 (83)	A6 (105)
	3	F#4 (78)	E6 (100)
	4	C#4 (73)	B5 (95)
	5	G#3 (68)	F#5 (90)
-4	1	D#5 (87)	C#7 (109)
	2	A#4 (82)	G#6 (10)
	3	F4 (77)	D#6 (99)
	4	C4 (72)	A#5 (94)
	5	G3 (67)	F5 (89)

[マッピングおよびキー・レンジ](#)もご参照ください。

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ

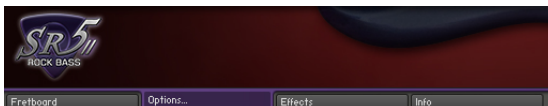


インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ（コード認識機能付き）

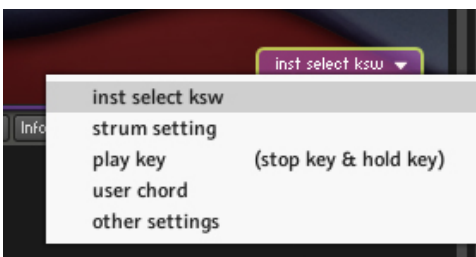
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチを使用して演奏したいインストゥルメント（奏法）を瞬時に切り替えることができます。インストゥルメントに自由にキー・スイッチ割り当て、独自のキー・レンジ設定を作ることができます。インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの範囲（C-2からE1）にはコード認識機能が備わっています。あるインストゥルメントが割り当てられている一つのキー・スイッチを押してそのインストゥルメントを選択する、という通常のスイッチング方法に加えて、インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの範囲でコードの構成音（＝‘[コード認識コマンド](#)’）を押さえてコードを検出させてコード・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。

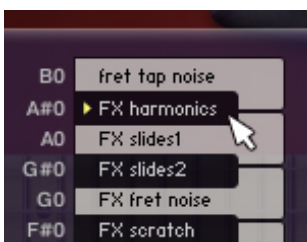
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの確認および設定方法



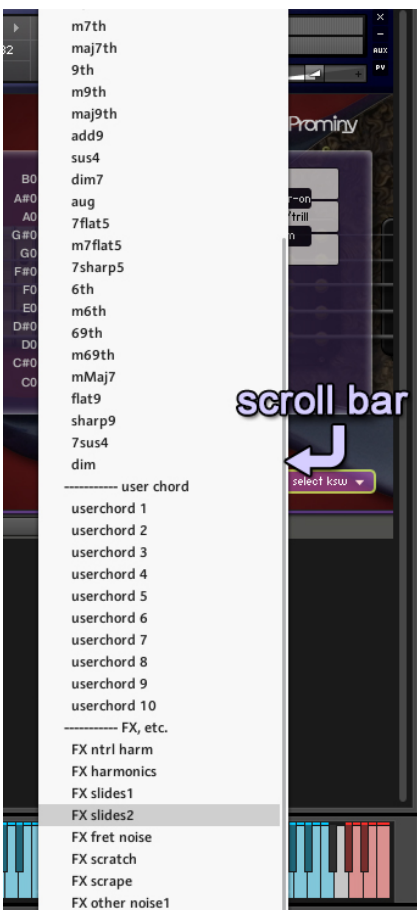
‘options...’ タブをクリック



インターフェイス右下部分にあるプルダウンメニューをクリックして ‘inst select ksw’ を選択



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

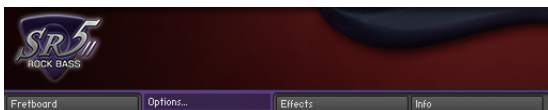
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチはMIDI CC# 44、45、46を使用してカスタマイズすることも可能です。例えば、'no legato' をE1のキースイッチに割り当てたい場合、MIDI CC# 44に40 (=E1のMIDIノート番号)を送信し、次にMIDI CC# 45に0 (=インストゥルメントの種類: single note)を送信、最後にMIDI CC# 46に3 (=インストゥルメント番号を送信します)。

MIDI CC# 44	キー・スイッチのMIDIノート番号 0 - 40																																																																				
MIDI CC# 45	インストゥルメントの種類 0: single note / 1: dyad chord / 2: chord / 3: FX																																																																				
MIDI CC# 46	<p>変更の対象とするインストゥルメント番号 (inst. #)</p> <p>(single note)</p> <table> <tr> <td>1: single legato slide</td> <td>5. natural harmonics</td> </tr> <tr> <td>2: hammer-on&pull-off / trill</td> <td>6. fret tap noise</td> </tr> <tr> <td>3: no legato</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4: heavy hammer-on</td> <td></td> </tr> </table> <p>(dyad chord)</p> <table> <tr> <td>1: minor2nd</td> <td>7: 5th-dyad</td> </tr> <tr> <td>2: major2nd</td> <td>8: #5th-dyad</td> </tr> <tr> <td>3: minor3rd-dyad</td> <td>9: 6th-dyad</td> </tr> <tr> <td>4: major3rd-dyad</td> <td>10: 7th-dyad</td> </tr> <tr> <td>5: 4th-dyad</td> <td>11: maj7th-dyad</td> </tr> <tr> <td>6: flat5th-dyad</td> <td>12: octave</td> </tr> </table> <p>(chord)</p> <table> <tr> <td>1: major</td> <td>14: 7flat5</td> <td>51: user chord 1</td> </tr> <tr> <td>2: minor</td> <td>15: m7flat5</td> <td>52: user chord 2</td> </tr> <tr> <td>3: 7th</td> <td>16: 7sharp5</td> <td>53: user chord 3</td> </tr> <tr> <td>4: m7th</td> <td>17: 6th</td> <td>54: user chord 4</td> </tr> <tr> <td>5: maj7th</td> <td>18: m6th</td> <td>55: user chord 5</td> </tr> <tr> <td>6: 9th</td> <td>19: 69th</td> <td>56: user chord 6</td> </tr> <tr> <td>7: m9th</td> <td>20: m69th</td> <td>57: user chord 7</td> </tr> <tr> <td>8: maj9</td> <td>21: mMaj7</td> <td>58: user chord 8</td> </tr> <tr> <td>9: add9</td> <td>22: flat9</td> <td>59: user chord 9</td> </tr> <tr> <td>10: sus4</td> <td>23: sharp9</td> <td>60: user chord 10</td> </tr> <tr> <td>11: dim7</td> <td>25: 7sus4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12: aug</td> <td>26: dim</td> <td></td> </tr> </table> <p>(FX)</p> <table> <tr> <td>3: FX ntrl harm</td> <td>7: FX scrape</td> <td>11: other noise 4</td> </tr> <tr> <td>4: FX harmonics</td> <td>8: other noise 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5: FX slides 1</td> <td>9: other noise 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6: FX slides 2</td> <td>10: other noise 3</td> <td></td> </tr> </table>	1: single legato slide	5. natural harmonics	2: hammer-on&pull-off / trill	6. fret tap noise	3: no legato		4: heavy hammer-on		1: minor2nd	7: 5th-dyad	2: major2nd	8: #5th-dyad	3: minor3rd-dyad	9: 6th-dyad	4: major3rd-dyad	10: 7th-dyad	5: 4th-dyad	11: maj7th-dyad	6: flat5th-dyad	12: octave	1: major	14: 7flat5	51: user chord 1	2: minor	15: m7flat5	52: user chord 2	3: 7th	16: 7sharp5	53: user chord 3	4: m7th	17: 6th	54: user chord 4	5: maj7th	18: m6th	55: user chord 5	6: 9th	19: 69th	56: user chord 6	7: m9th	20: m69th	57: user chord 7	8: maj9	21: mMaj7	58: user chord 8	9: add9	22: flat9	59: user chord 9	10: sus4	23: sharp9	60: user chord 10	11: dim7	25: 7sus4		12: aug	26: dim		3: FX ntrl harm	7: FX scrape	11: other noise 4	4: FX harmonics	8: other noise 1		5: FX slides 1	9: other noise 2		6: FX slides 2	10: other noise 3	
1: single legato slide	5. natural harmonics																																																																				
2: hammer-on&pull-off / trill	6. fret tap noise																																																																				
3: no legato																																																																					
4: heavy hammer-on																																																																					
1: minor2nd	7: 5th-dyad																																																																				
2: major2nd	8: #5th-dyad																																																																				
3: minor3rd-dyad	9: 6th-dyad																																																																				
4: major3rd-dyad	10: 7th-dyad																																																																				
5: 4th-dyad	11: maj7th-dyad																																																																				
6: flat5th-dyad	12: octave																																																																				
1: major	14: 7flat5	51: user chord 1																																																																			
2: minor	15: m7flat5	52: user chord 2																																																																			
3: 7th	16: 7sharp5	53: user chord 3																																																																			
4: m7th	17: 6th	54: user chord 4																																																																			
5: maj7th	18: m6th	55: user chord 5																																																																			
6: 9th	19: 69th	56: user chord 6																																																																			
7: m9th	20: m69th	57: user chord 7																																																																			
8: maj9	21: mMaj7	58: user chord 8																																																																			
9: add9	22: flat9	59: user chord 9																																																																			
10: sus4	23: sharp9	60: user chord 10																																																																			
11: dim7	25: 7sus4																																																																				
12: aug	26: dim																																																																				
3: FX ntrl harm	7: FX scrape	11: other noise 4																																																																			
4: FX harmonics	8: other noise 1																																																																				
5: FX slides 1	9: other noise 2																																																																				
6: FX slides 2	10: other noise 3																																																																				

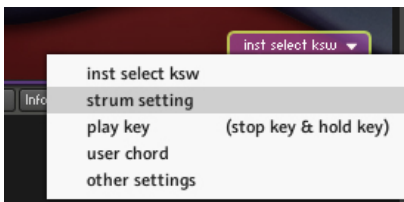
ストラム・セッティング



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



インターフェイス右下部分にあるプルダウンメニューをクリックして
‘strum setting’ を選択

Target strum key (ターゲット・ストラム・キー)



プルダウンメニューから、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。

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。

Stroke direction (ストラム・キーのストローク方向)



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' のどちらかを選択できます。'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。

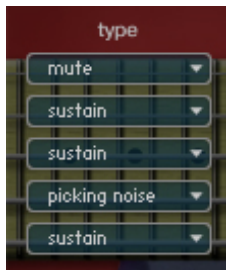
Vel. Rate (%) (ペロシティ・レート)



ノート・オンのペロシティに対して、各弦を実際に鳴らす時にどのくらいの比率でペ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・オンのペロシティが100でペロシティ・レートが90%であればその弦は90のペロシティで鳴ります。ノート・オンのペロシティが127でペロシティ・レートが100%であればその弦は127のペ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)



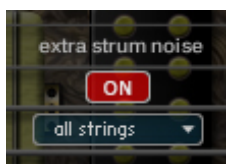
各弦をどのように鳴らすかを設定することができます。

‘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、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3種類あります。

all strings: 全ての弦をピッキングしたピッキング・ノイズ

lower strings: 3、4、5弦をピッキングしたピッキング・ノイズ

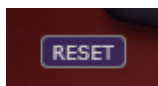
upper strings: 1、2、3弦をピッキングしたピッキング・ノイズ

midi CC# 81	extra strum noise type
0 - 42	all strings
43 - 85	lower strings
86 - 127	higher strings

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。

この設定はコードに対してのみ有効です。Dyad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。

MIDI CCによるストラム・キーのカスタマイズ

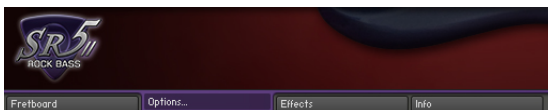
ストラム・キーの設定はMIDI CC# 28, 74, 75, 76, 77, 78, 80, 81を使用して行うことも可能です。例えばストラム・キー5の1弦をOFFにしたい場合、MIDI CC# 74 に5(=エディット対象となるストラム・キー番号)を送信し、MIDI CC# 28 に1(=弦の番号)を送信、MIDI CC# 76 に0 (0-63: OFF)を送信します。

MIDI CC# 74	エディット対象となるストラム・キー番号 0: normal key (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# 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	ペロシティー・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 - 42: all strings 43 - 85: lower strings 86 - 127: upper strings

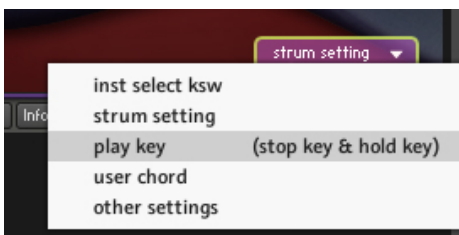
プレイ・キー（ホールド・キー&ストップ・キー）



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



インターフェイス右下部分にあるプルダウンメニューをクリックして ‘play key’ を選択

	Hold Key			Stop Key		
	F1	F#1	G1	G#1	A1	A#1
picking noise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pick stop noise	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
finger rel. noise	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
repeat same note	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
gliss down	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bridge mute noise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
fret noise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
posi. change noise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pat stop noise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
strum noise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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ッス・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 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場合

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。

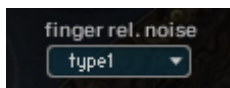
MIDI CC# 114でエディット対象となるプレイ・キーを選択します。

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	
pat stop noise	13	
strum noise	14	

Finger release noise (フィンガー・リリース・ノイズ)



フィンガー・リリース・ノイズ(演奏時、弦を押さえている指の力を抜いた際に発生する‘ビビリ’のようなノイズ)の種類を選択できます。MIDI CC# 41で選択することも可能です。

midi CC# 41	Finger release noise type
0 - 63	type 1
64 - 127	type 2 (looser than type 1)

Gliss down (グリス・ダウン)



グリス・ダウンの速さを選択します。MIDI CC# 4 で選択することもできます。

MIDI CC# 4	Gliss down speed
0 - 42	fast
43 - 85	mid
86 - 127	slow

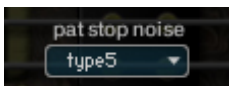
Position change noise (ポジション・チェンジ・ノイズ)



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 - 14	type 1
15 - 29	type 2
30 - 44	type 3
45 - 59	type 4
60 - 74	type 5
75 - 89	type 6
90 - 104	type 7
105 - 119	type 8
120 - 127	type 9

Pat stop noise (パット・ストップ・ノイズ)



パット・ストップ・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	Pat stop noise type
0 - 25	type 1
26 - 50	type 2
51 - 75	type 3
76 - 100	type 4
101 - 127	type 5

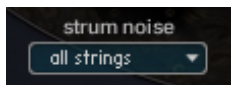
Bridge mute noise (ブリッジ・ミュート・ノイズ)



ブリッジ・ミュート・ノイズの種類を選択します。MIDI CC# 12で選択することもできます。

midi CC# 12	Bridge mute noise type
0 - 19	type 1
20 - 39	type 2
40 - 59	type 3
60 - 79	type 4
80 - 99	type 5
100 - 127	type 6

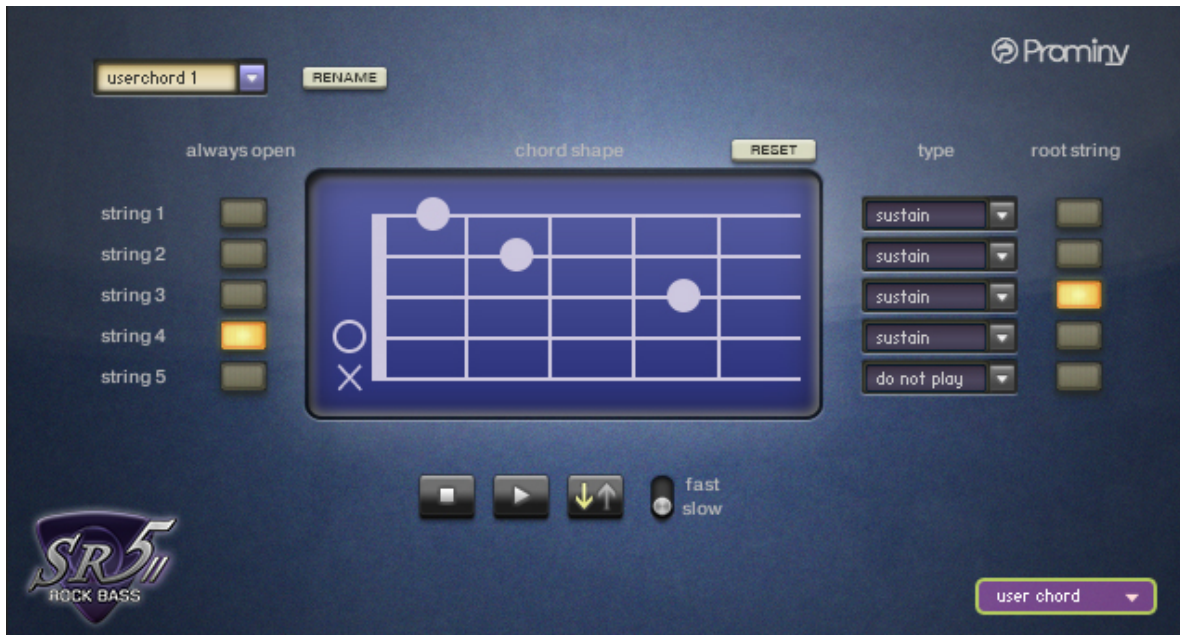
Strum noise (ストラム・ノイズ)



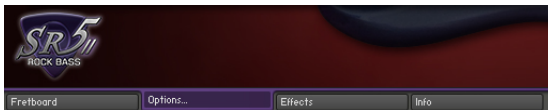
ストラム・ノイズの種類を選択します。MIDI CC# 19で選択することもできます。

midi CC# 19	Strum noise type
0 - 42	all strings
43 - 85	lower strings
86 - 127	higher strings

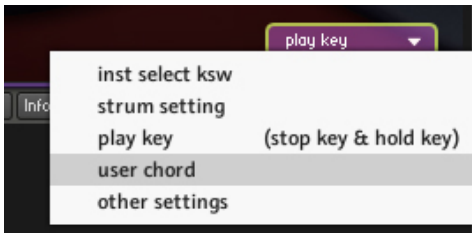
ユーザー・コード



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



インターフェイス右下部分にあるプルダウンメニューをクリックして ‘user chord’ を選択

Target user chord (ターゲット・ユーザー・コード)



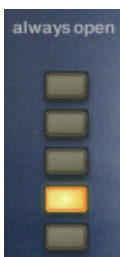
プルダウンメニューから、エディット対象とするユーザー・コードを選択します。

Rename (リネーム)



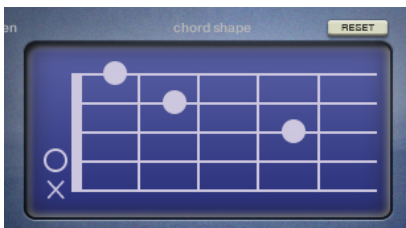
ユーザー・コードに独自の名前を付けることができます。ボタンを一度クリックすると名前の変更が可能な状態になります。変更終了後もう一度ボタンをクリックすると変更が確定します。

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。

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。

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。

Preview (プレビュー)



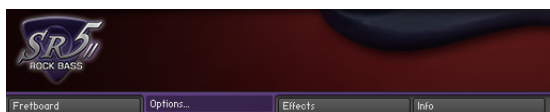
作成したコードを鳴らして確認することができます。

Reset (リセット)

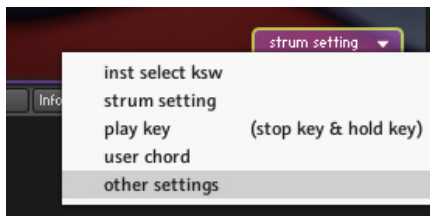


エディット対象となっているユーザー・コードの設定をリセットします。

その他の設定



‘options…’ タブをクリック



インターフェイス右下部分にあるプルダウンメニューをクリックして ‘other settings’ を選択

ミュート/ピッキング・ノイズ (CC# 1 またはベロシティ・スイッチ)

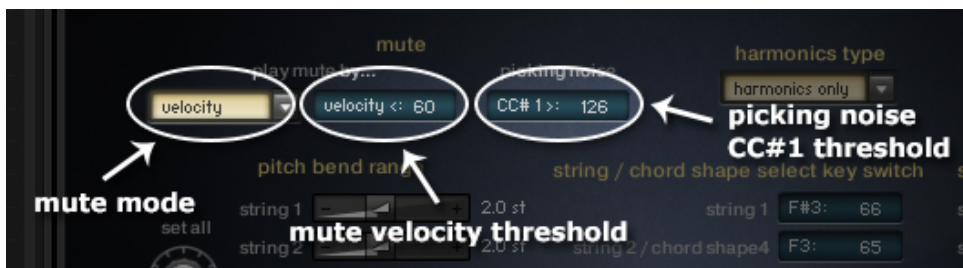
ミュート・モード: mod wheel (モジュレーション・ホイール MIDI CC# 1)

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

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

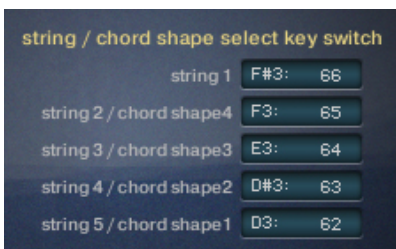
各弦のピッチベンド幅の設定はMIDI CC# 28と30を使用して行うことも可能です。例えば2弦のベンド幅を変更したい場合、MIDI CC# 28 に2(=弦の番号)を送信、MIDI CC# 30 に設定したいベンド幅になるように適切な値を送信します。

MIDI CC# 28	エディット対象となる弦番号 1: string 1 2: string 2 3: string 3 4: string 4 5: string 5
MIDI CC# 30	ベンド幅 0 (0 ベンドなし) - 127 (12 セミトーン)

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 switches

(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#3 (MIDIノート番号: 66)

String 2 (or string 2 root or chord shape 4): F3 (MIDIノート番号: 65)

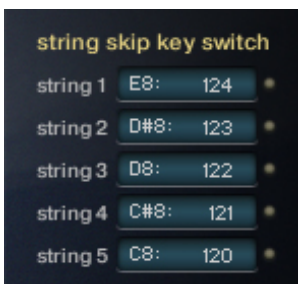
String 3 (or string 3 root or chord shape 3): E3 (MIDIノート番号: 64)

String 4 (or string 4 root or chord shape 2): D#3 (MIDIノート番号: 63)

String 5 (or string 5 root or chord shape 1): D3 (MIDIノート番号: 62)

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 switches (ストリング・スキップ・キー・スイッチ)



初期設定:

String 1: E8 (MIDIノート番号: 124)

String 2: D#8 (MIDIノート番号: 123)

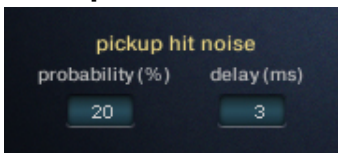
String 3: D8 (MIDIノート番号: 122)

String 4: C#8 (MIDIノート番号: 121)

String 5: C8 (MIDIノート番号: 120)

ストリング・スキップ・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 5用のストリング・スキップ・キー・スイッチのMIDIノート番号)をMIDI CC# 18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。

Pickup hit noise (ピックアップ・ヒット・ノイズ)



ピックアップ・ヒット・ノイズはピックが弦に当たる前にピックアップに当たった時に発生するノイズです。「probability」はピックアップ・ヒットが発生する確率、「pickup hit delay」はピックアップ・ヒット・ノイズが鳴ってからピックが弦に当たって実音が鳴るまでのタイムラグを設定します。「pickup hit delay」がゼロの時はピックアップ・ヒット・ノイズは実音と同時に鳴ります。ゼロ以上の値の場合、ピックアップ・ヒット・ノイズが鳴り、設定したディレイタイム経過後に実音が鳴ります。(この機能はノーマル・キー演奏時のみ有効です)

MIDI CC# 65	probability = MIDI CC# 65 (MIDI CC# 65 の値が 100 を超えた場合、the probability は 100)
MIDI CC# 66	delay = MIDI CC# 66 の値 x 2

エフェクト / アンプ・シミュレータ



‘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。

COMP (コンプレッサー)



コンプレッサーはシグナル内の音量の大きいパッセージのレベルを自動的に下げるツールです。コンプレッサーを使用することにより、クリップ音を生じさせることなく、シグナルの平均ボリュームを上げることなく、シグナルの全体のボリュームを上げることができます。アタック・タイムとリリース・タイムを調節することにより、弱々しいドラム・サウンドにパンチを加えたり、パーカッション・サウンドの過剰なクリック音を弱めたりすることができます。コンプレッサーをかけすぎるとやせた音になってしまいますのでご注意ください。

Threshold: コンプレッサーが動作を開始するスレッシュホールド・レベルを設定します。

Ratio: 圧縮量を(インプットレベルに対するアウトプットレベルの変更値を)比率でコントロールします。レシオ(比率/Ratio)が 1:1 で圧縮が何も起きないことを意味します。2:1 のレシオでインプットレベルが 2 dB となりアウトプットレベルが 1 dB (スレッシュホールドの設定値に対応して圧縮します)となります。4:1 のレシオで圧縮は更に大きくなり、インプットが 4 dB の状態でもアウトプットが 1 dB となります。通常は、2:1 から 4:1 までの圧縮率が一般的です。

Attack: インプット・シグナルがスレッシュホールド・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ュホールド・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。標準的な設定値は 50 から 250 ms までです

Output: モジュールのアウトプット・レベルを制御します。このノブはメイクアップ・ゲイン・コントロールとして動作するため、圧縮後に、アウトプット・シグナルをインプット・シグナルと同じピーク・レベルまで上げることができます。圧縮の設定を確認した後、インプット・シグナルとアウトプット・シグナルを調節して両方のシグナルのレベルが同程度になるようにし、Bypass ボタンで比較することで、シグナルの音量を変えるだけでなく、シグナルのサウンドが実際に改良されたことを確認することができます。

OVERDRIVE (オーバードライブ)



温かみのある滑らかなサウンドの歪みを加えます。

TONE: サウンドの明るさをコントロールします。このノブを時計回りに回すと高域が際立ちます。明るくエッジの効いたリードや鋭いリズムに最適です。反時計回りに回すと、まるやかでダークなサウンドになります。

DRIVE: ディストーションの量を調整します。

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信号をブレンドします。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。

MODULATION (コーラス/フランジャー/フェイザー)



3つのタイプのモジュレーション系エフェクト(Chorus / Flanger / Phaser)が選択可能です。

Chorus は信号を分割し、一方の音声をデチューンすることで音声の厚みを増します。位相調整可能な各 LFO によって、独立した各ステレオチャンネルをステレオフィールド内でデチューンさせます。

Flanger はオーディオ・信号を分割し、オリジナルの信号との関連で1つのバージョンをディレイします。ディレイ・タイムをモジュレートすることで、また、調整可能な量のアウトプット・信号をインプットへ送り返すことで、Flanger は特徴的な「シュー」というサウンドを生成します。Phaser モジュールと同様に、Flanger は各ステレオ・チャンネルに対し別々の LFO を使います。両方の LFO 間の位相関係は調整可能です。

Phaser はオールパス・フィルターで、信号の位相関係を絶えず変化させます。この結果、ある周波数を減衰して他の周波数をブーストする、くし形フィルターの効果が生まれます。生成されるサウンドは、フラ

ンジャーのサウンドに似ていますが、より繊細な印象です。

Modulation 共通パラメータ (Chorus / Flanger / Phaser)

SPEED: LFO スピードを調節します。

PHASE: Phase (0 度から 90 度) : 左右のステレオ・チャンネル間の LFO の位相差を与え、ステレオの広がり幅を調節します。

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。典型的な効果トは両方のシグナルを組み合わせて生成されます。このため、両方のシグナルを同じレベルに設定すると、非常に際立った効果を得られます。

[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。

[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イープします。

COLOUR: 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。

FB (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。

[Phaser]

DEPTH: LFO モジュレーションの量です。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イープします。

FB (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。

MIDI CC による Comp、Overdrive、Modulation の ON / OFF

MIDI CC#	Effect
68	comp (0-63: OFF / 64-127: ON)
69	overdrive (0-63: OFF / 64-127: ON)
70	modulation (0-63: OFF / 64-127: ON)

MIDI CC でこれらのエフェクトの ON / OFF をコントロールすることができます。

AMP (アンプ)



3つのタイプ (Modern / Smooth / Heavy) のアンプ・モデルが選択可能です。

Amp 共通パラメータ (Modern / Smooth / Heavy)

GRAPHIC EQ (ボタン): 9バンドグラフィック EQ を ON にします。

9バンドグラフィック EQ (スライダー): 各帯域のレベルをコントロールします。

BRIGHT: 2kHz の帯域を+6dB ブーストします。

ULTRAHI: 高域をブーストします。

ULTRALO: 低域をブーストし、中低域をカットします。

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。

PRESENCE: 中高域成分をブーストします。

VOLUME: アンプ・シミュレータ全体のアウトプット・レベルを調整します。

[Modern]

CLEAN / DRIVE: Clean と Overdrive チャンネルの切り替えをします。

CLEAN: Clean チャンネルのプリアンプゲインを設定します。

DRIVE: Overdrive チャンネルのプリアンプゲインを設定します。

MASTER: アウトプット・レベルをコントロールします。

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。

[Smooth]

HIGAIN: プリアンプのゲインを増幅します。歪んだ音声、ざらついた音声を生成する場合には HiGain モードに切り替えてください。

GAIN: 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。

MASTER: アンプのマスターボリュームを設定します。

[Heavy]

HIGAIN: 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。

DRIVE: ディストーションを追加します。

PREGAIN: プリアンプオーバードライブ量をコントロールします。

POSTGAIN: 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。

RES (Resonance): パワーアンプの低域をコントロールします。

GABINET (キャビネット)

パワーアンプの低域をコントロールします。マイクでレコーディングされたベースギター・キャビネットのサウンドをシミュレートします。

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。

LIMITER (リミッター)

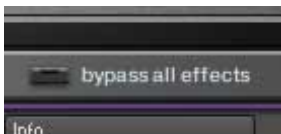
リミッターは特殊な形のコンプレッサーです。圧縮率は 1 対無限で、スレッショルドは最高レベルのすぐ下です。アタック・タイムは非常に短くなっています。リミッターは、短いシグナルのピークがシステムに負担をかけ過ぎてクリップ音が発生しないようにするセーフティ・ネットとして機能します。コンプレッサーは音楽的な要因のために使われることが多いのですが、リミッターは通常、技術的なことが理由で使われます。リミッターであれば、シグナル全体のボリュームを下げることなく、アウトプットに負担をかけ過ぎてしまうピークのあるシグナルを弱めることができます。

INPUT: インプット・シグナルのゲインを設定します。リミッターは、スレッショルドが固定されており、この点がコンプレッサーとは異なるところです。ピークを無理なく下げるには、時折生じるレベル・ピークのみ

に Attenuation メーターが応答していることが確認できるまで、このコントロールを使ってインプット・ゲインを調節してください。

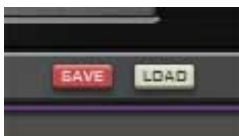
OUTPUT: モジュールのアウトプット・レベルを調整します。

Bypass all effects (バイパス)



ONの時、すべてのエフェクトがバイパスされ、元の音そのまま出力されます。

Save / Load



エフェクト画面のすべて設定をファイル(.nkaファイル)にセーブおよびロードすることができます。



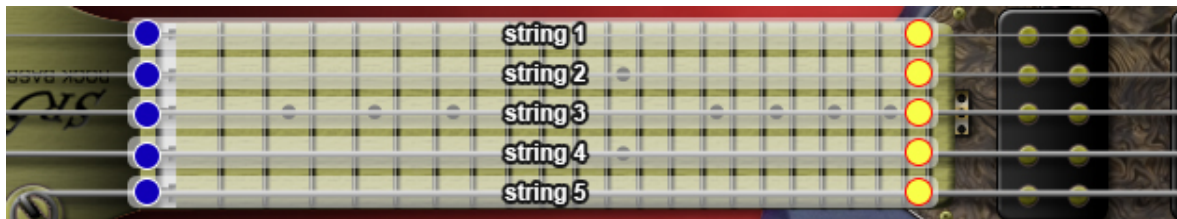
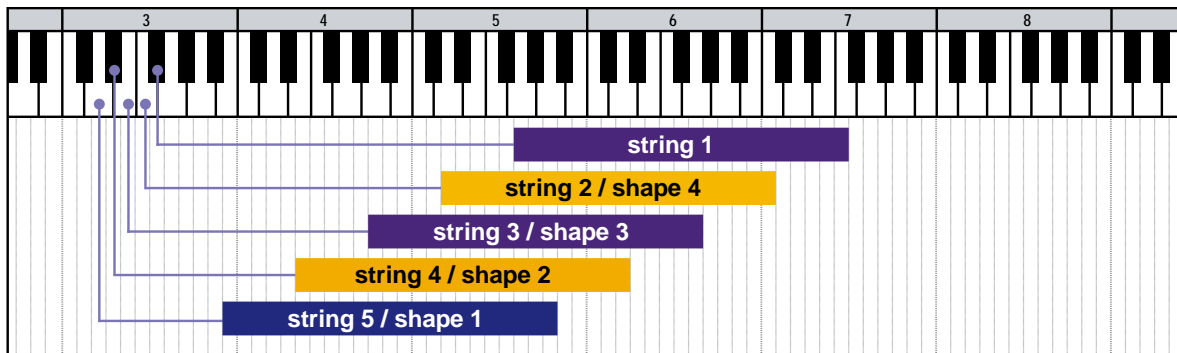
マッピングおよびキー・レンジ

[NOTE]

以下のすべてのキー・レンジは「tuning」の設定が「0」のときのレンジです。「0」以外の低いチューニングが選択されている場合、そのチューニングによってレンジがシフトします。例えば、「tuning」が「0」の時は5弦のレンジはB3 - A5です。「tuning」が「-1」の時は5弦のレンジはA#3 - G#5になります。

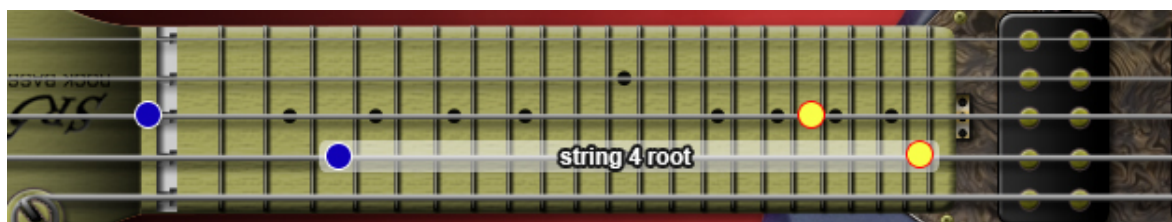
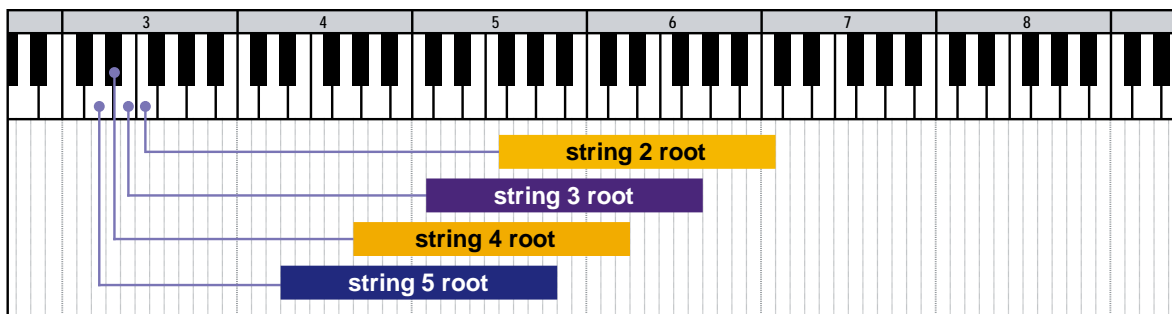
(FX インストゥルメントのレンジは「tuning」が「0」以外の時でもレンジはシフトしません。)

single note



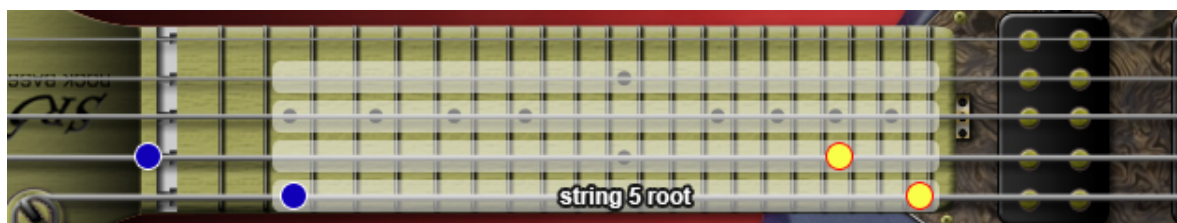
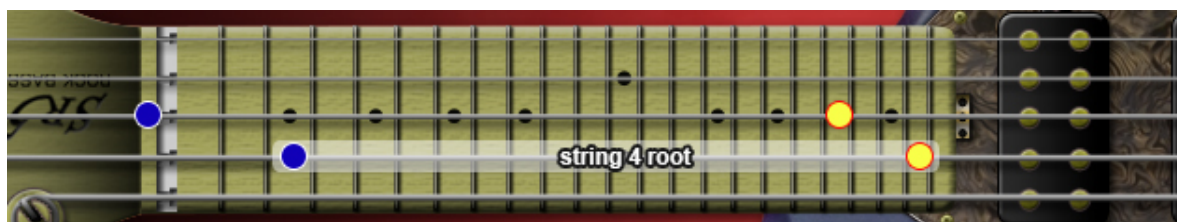
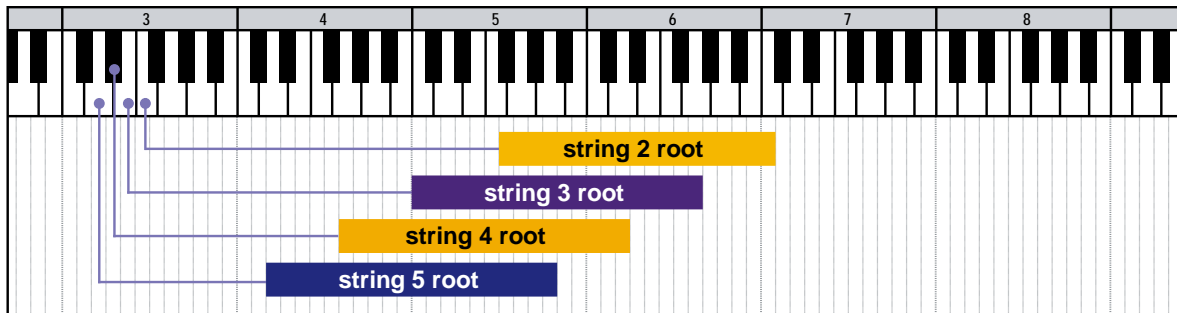
● = lowest position ● = highest position

minor 2nd-dyad chord



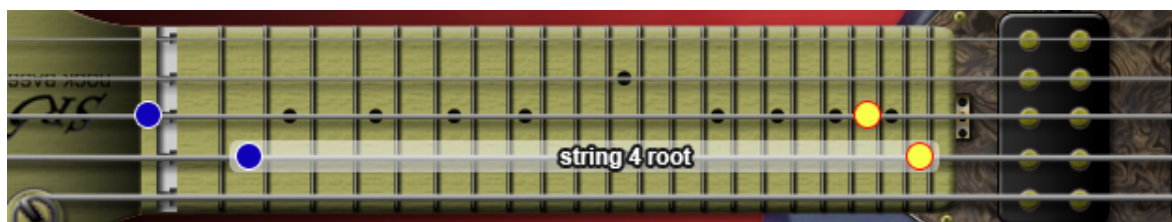
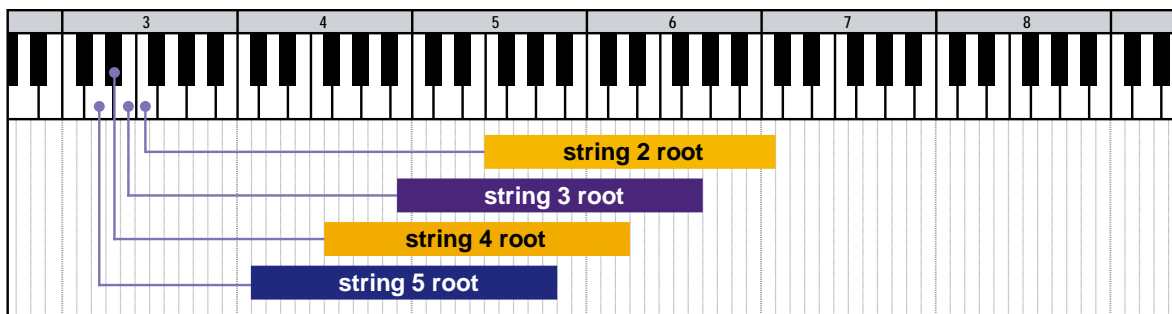
● = lowest position ● = highest position

major 2nd-dyad chord



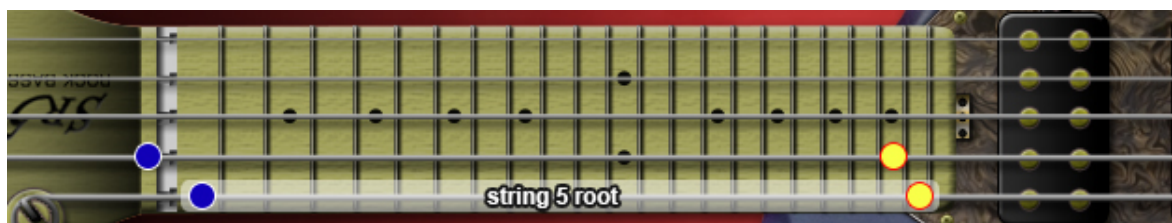
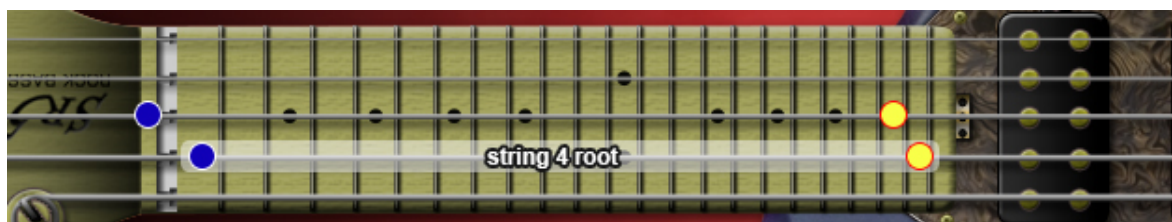
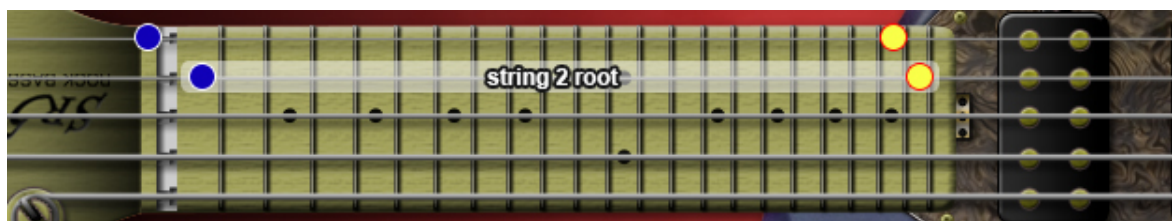
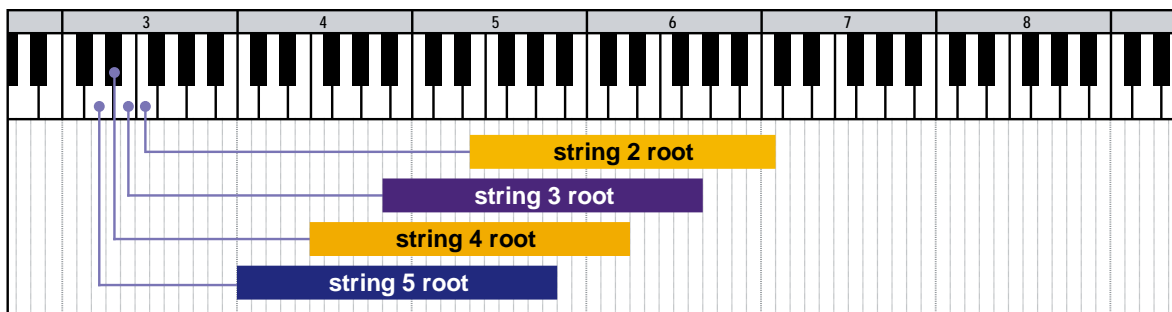
● = lowest position ● = highest position

minor 3rd-dyad chord



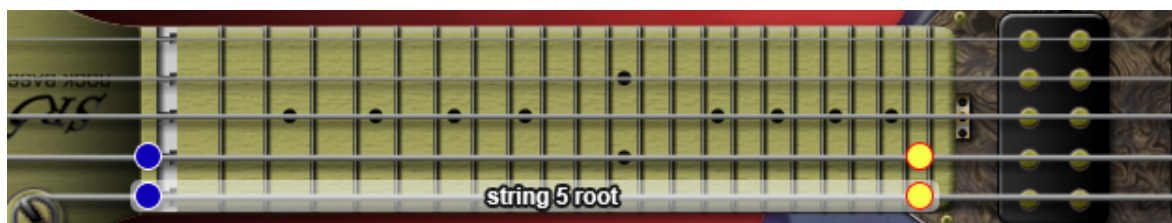
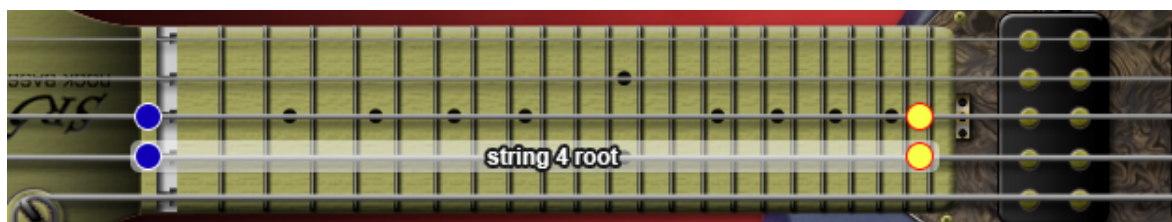
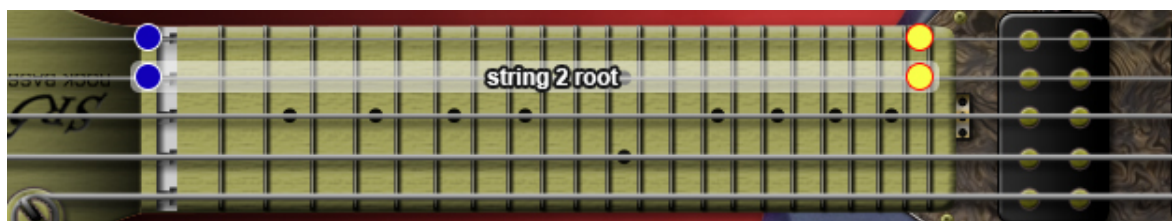
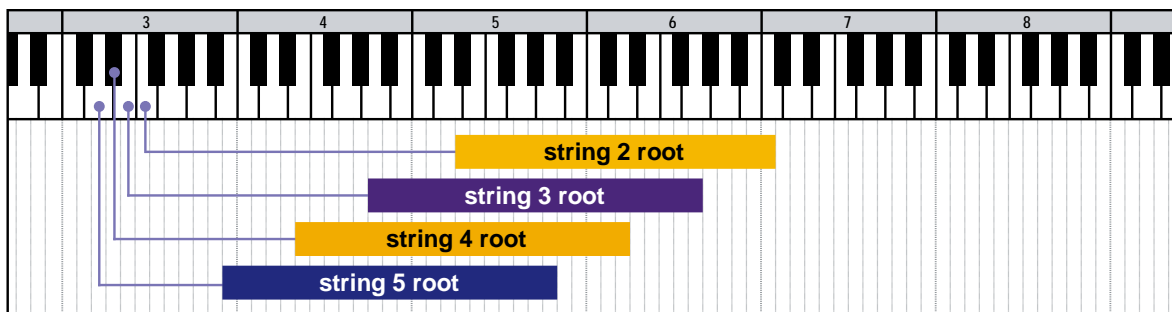
● = lowest position ● = highest position

major 3rd-dyad chord



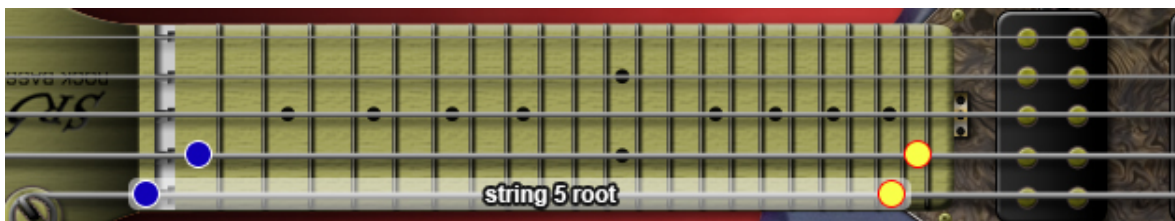
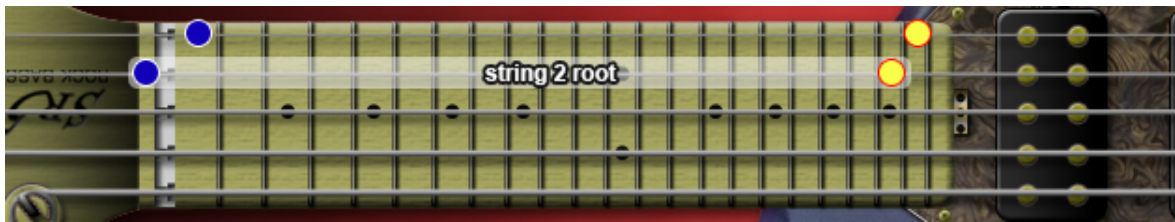
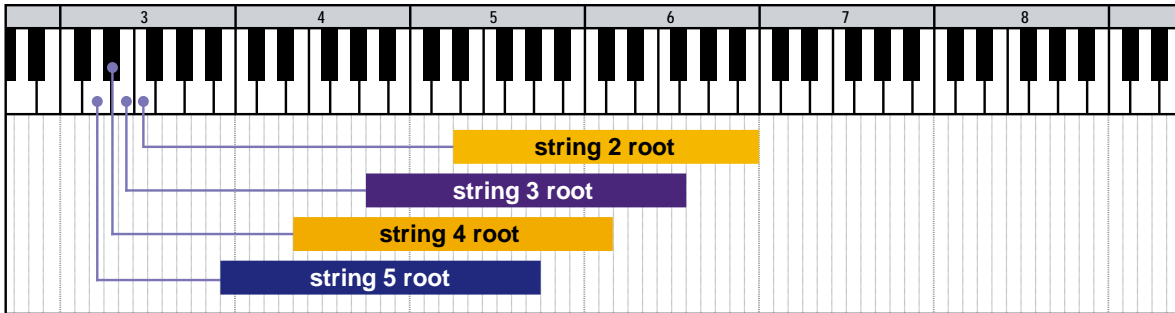
● = lowest position ● = highest position

4th-dyad chord



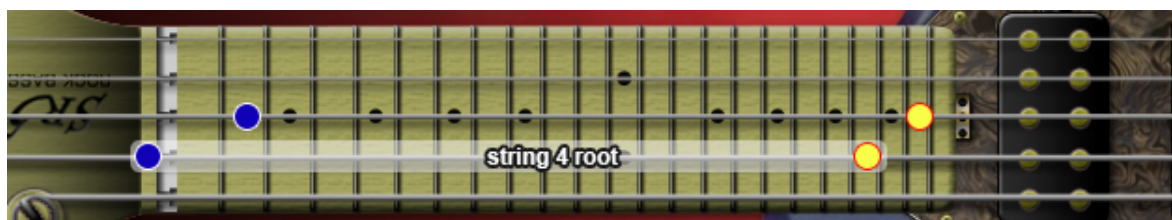
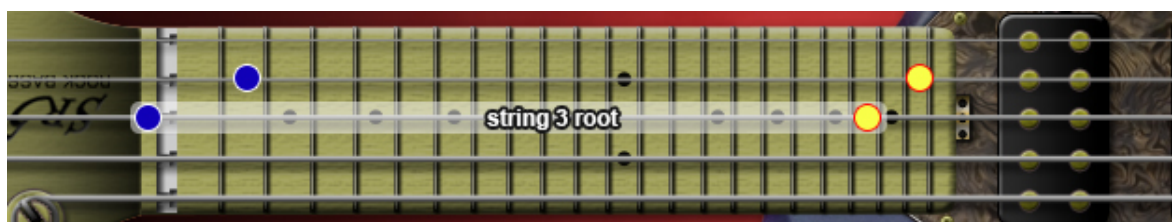
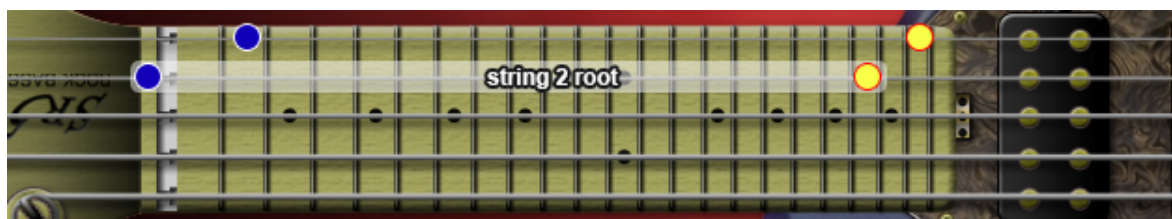
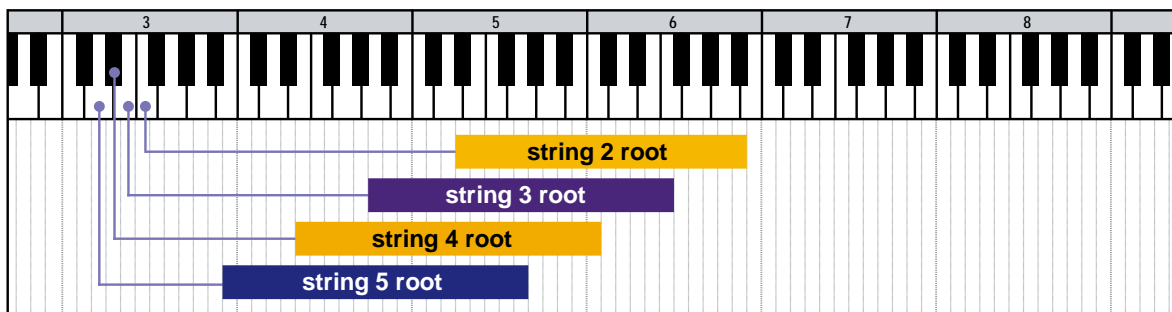
● = lowest position ● = highest position

flat 5th-dyad chord



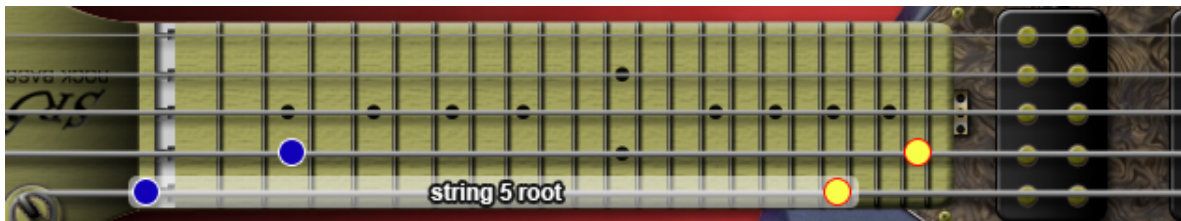
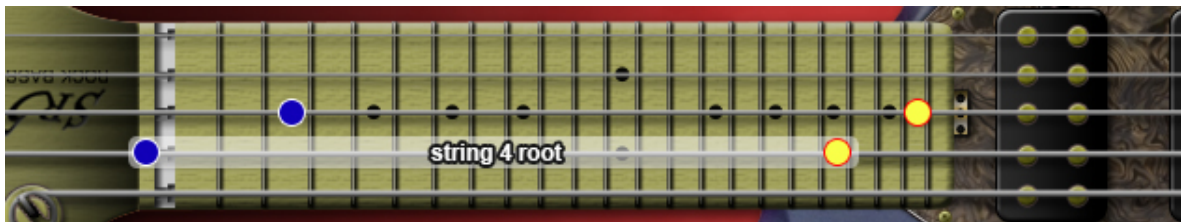
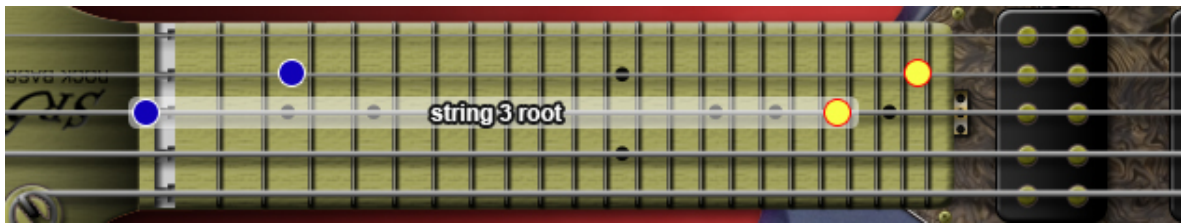
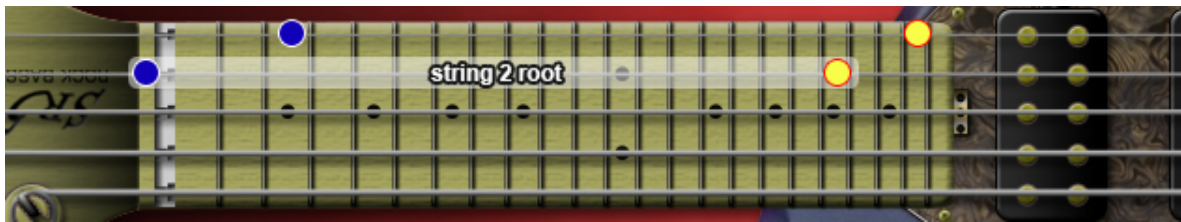
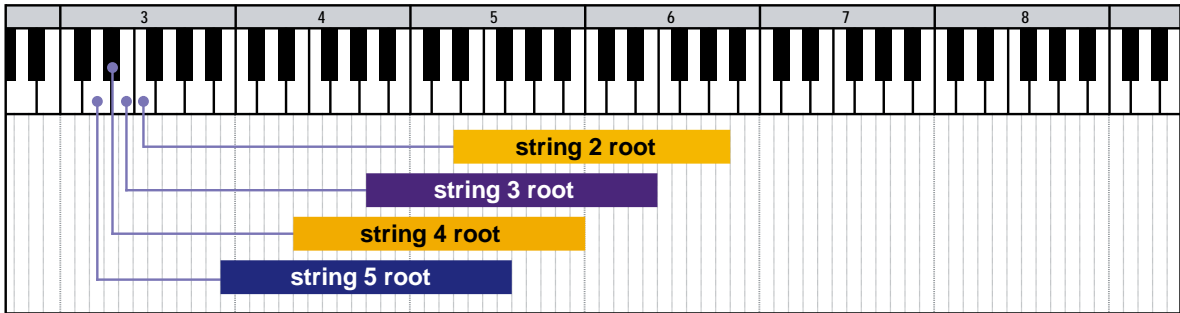
● = lowest position ● = highest position

5th-dyad chord



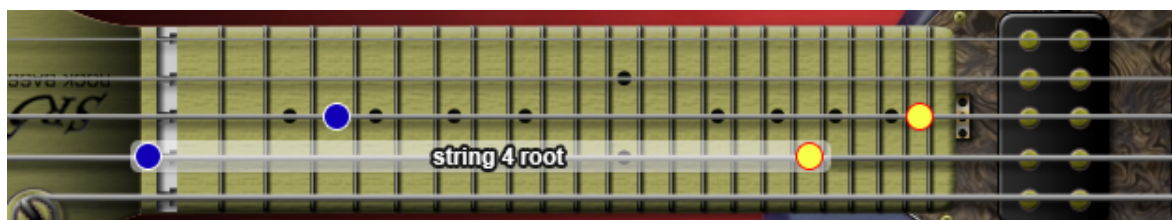
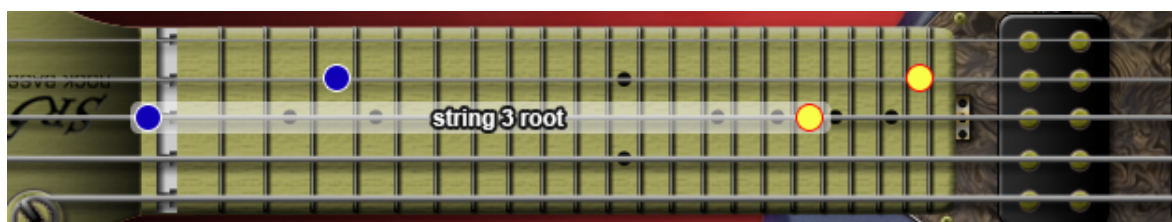
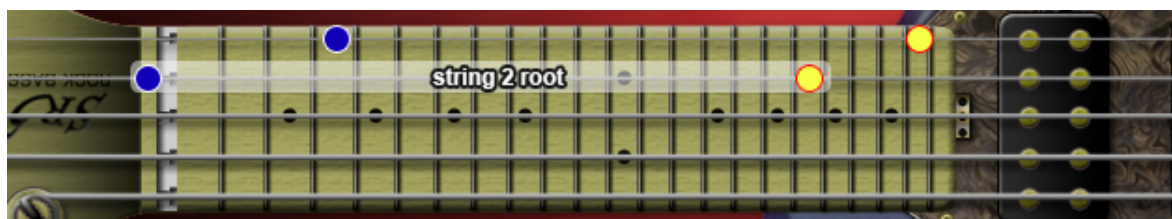
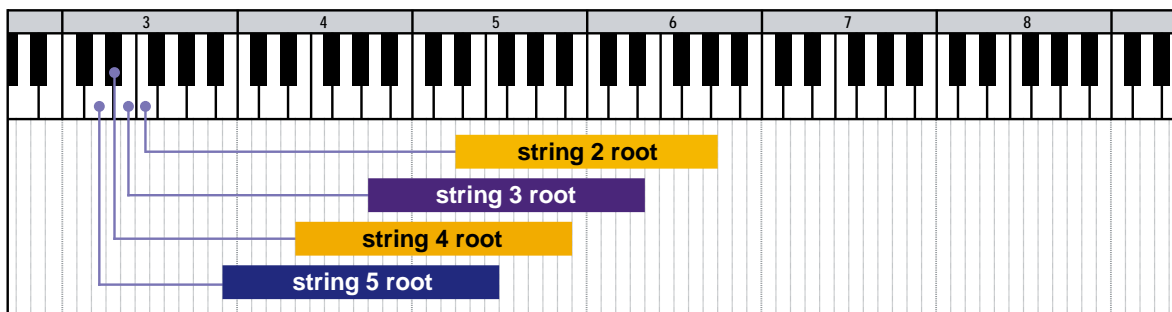
● = lowest position ● = highest position

#5th-dyad chord



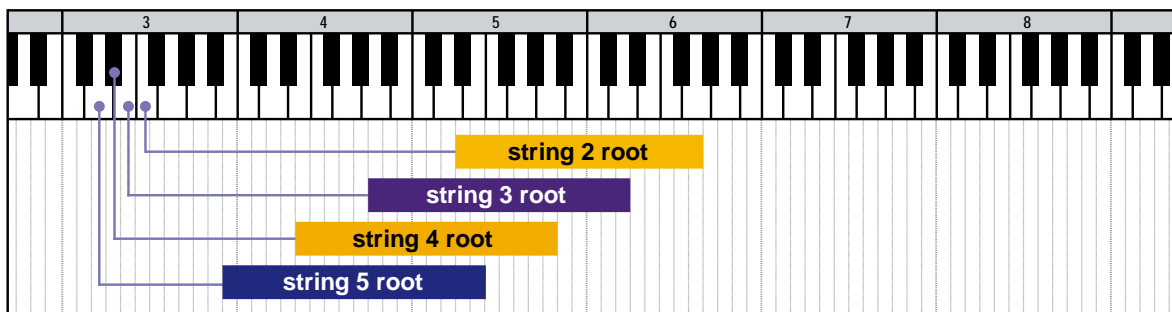
● = lowest position ● = highest position

6th-dyad chord



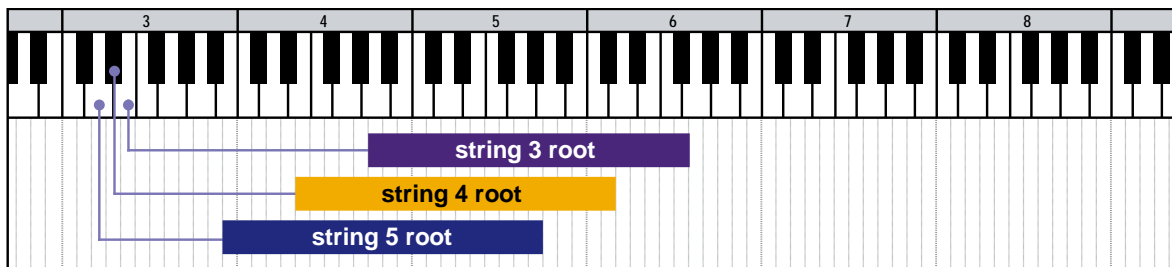
● = lowest position ● = highest position

7th-dyad chord



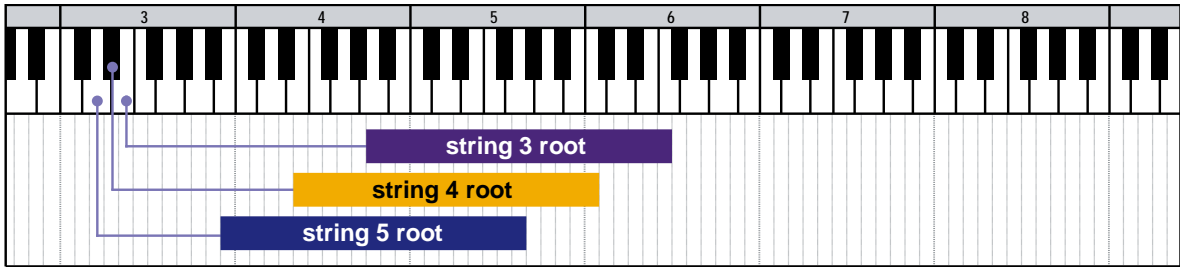
● = lowest position ● = highest position

major 7th-dyad chord



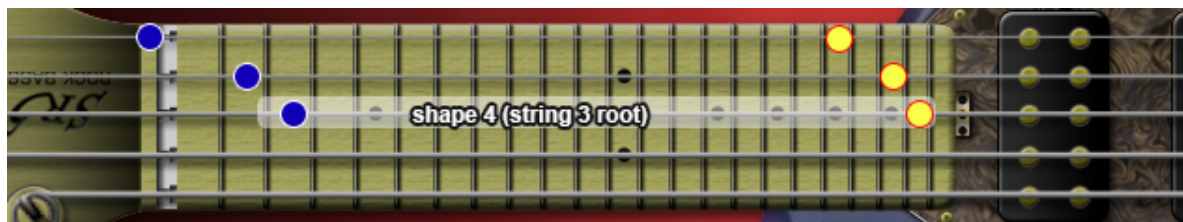
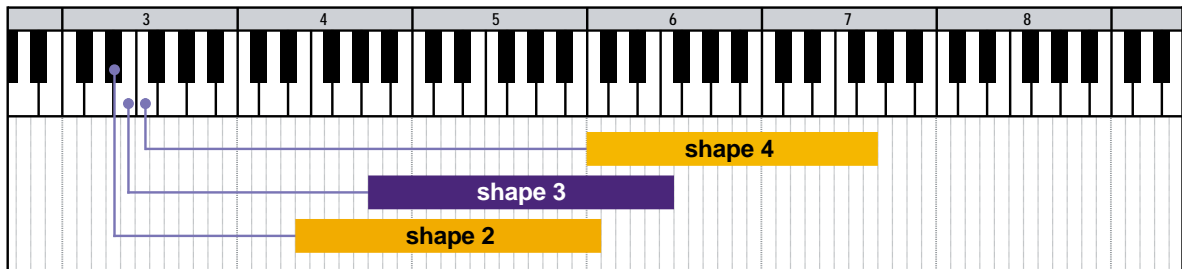
● = lowest position ● = highest position

octave

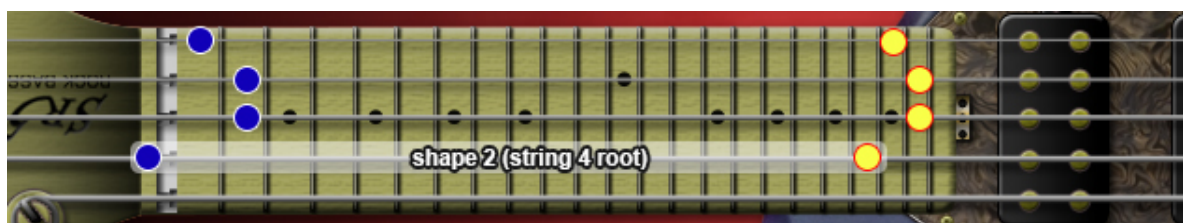
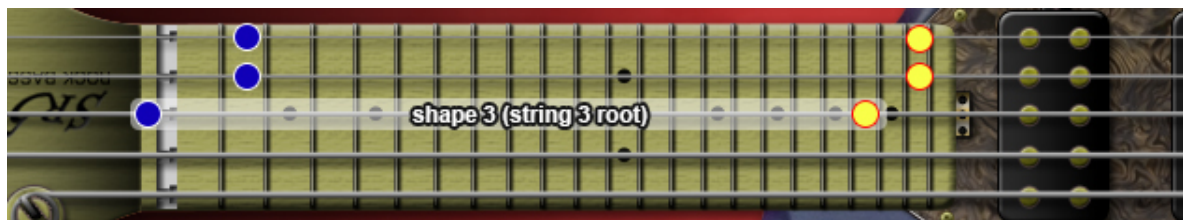


● = lowest position ● = highest position

major

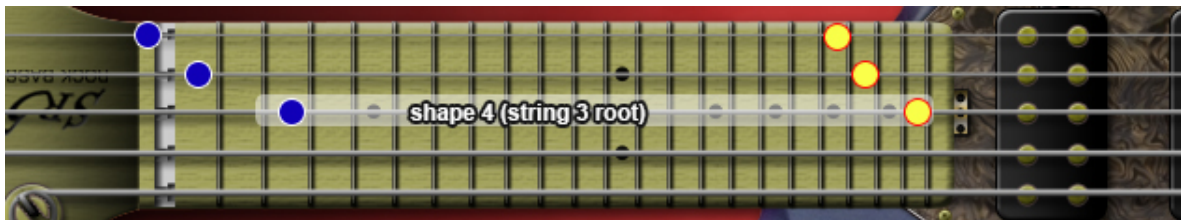
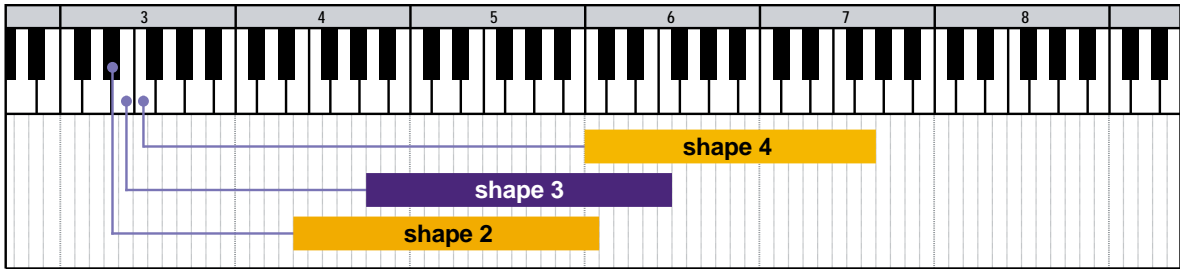


(shape3: omit 3)

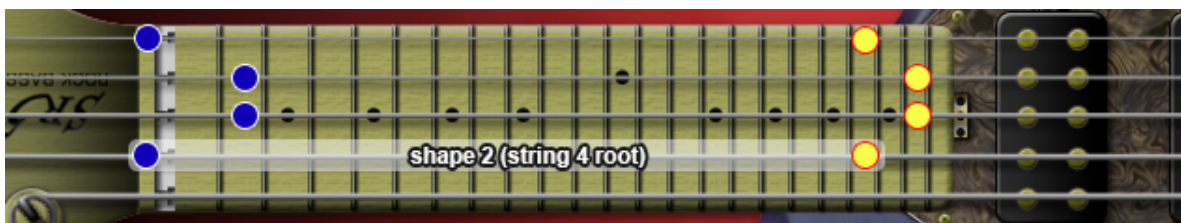


● = lowest position ● = highest position

minor

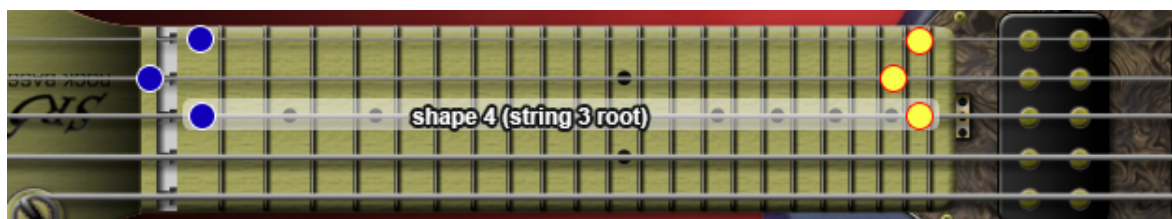
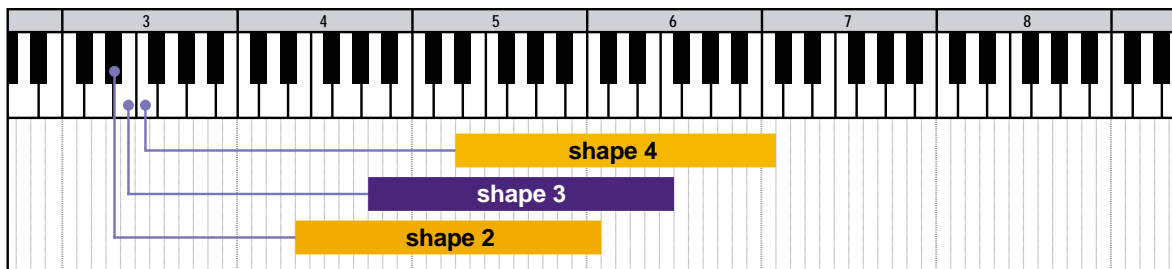


(shape3: omit 3)

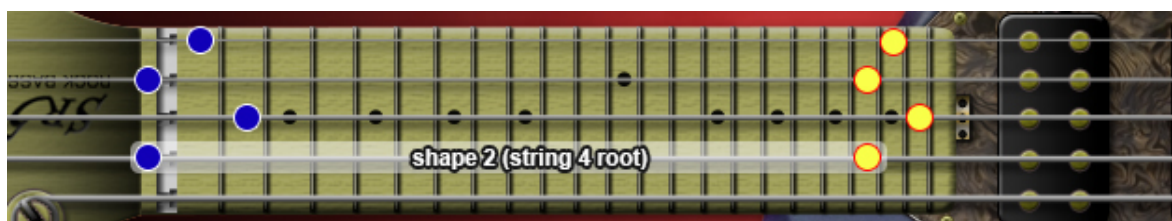
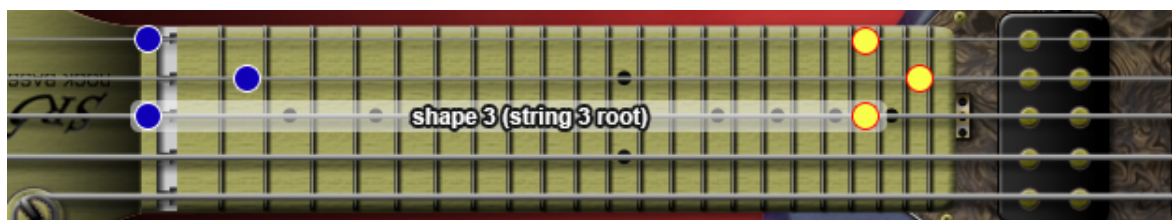


● = lowest position ● = highest position

7th

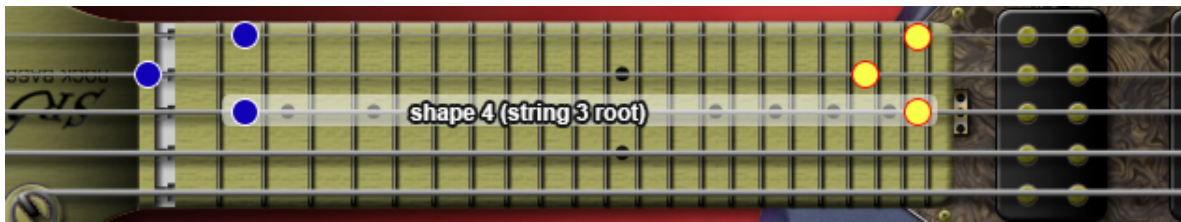
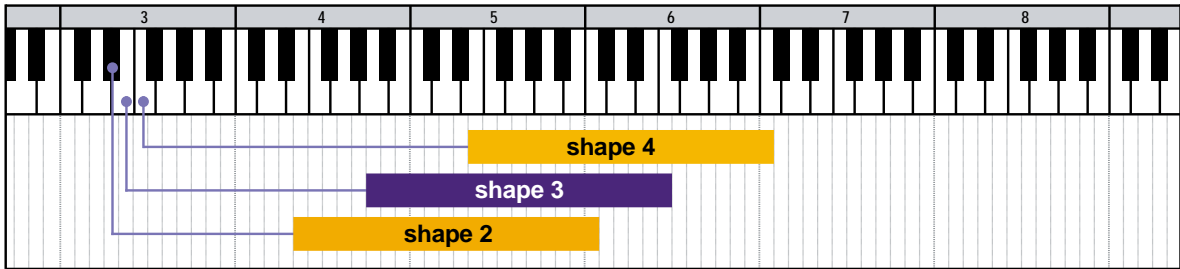


(shape3: omit 3)

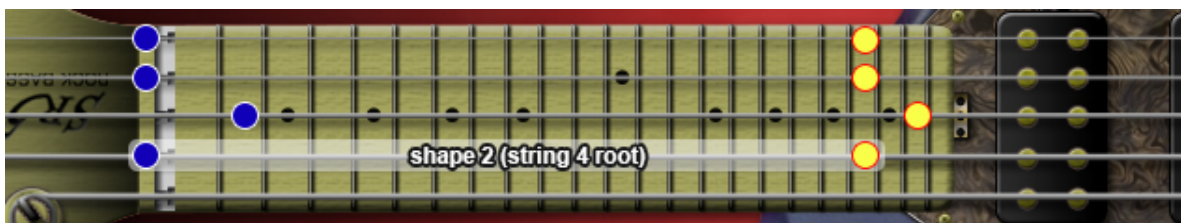
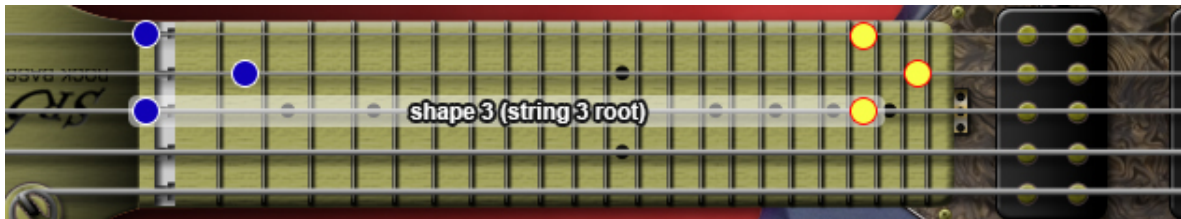


● = lowest position ○ = highest position

m7

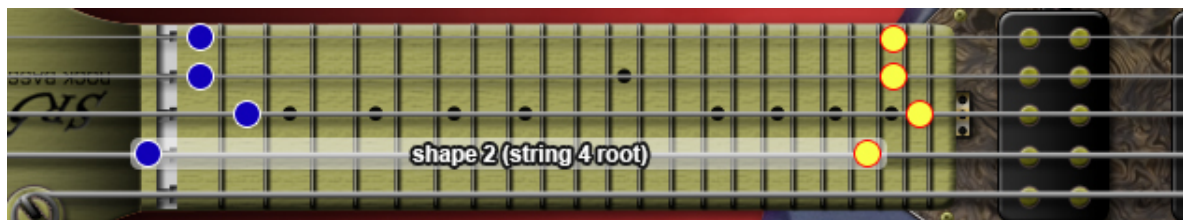
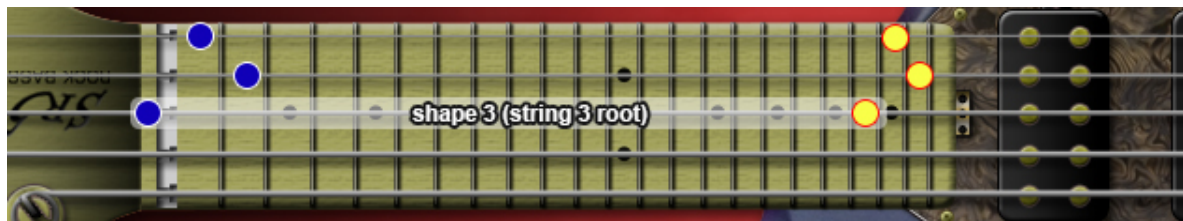
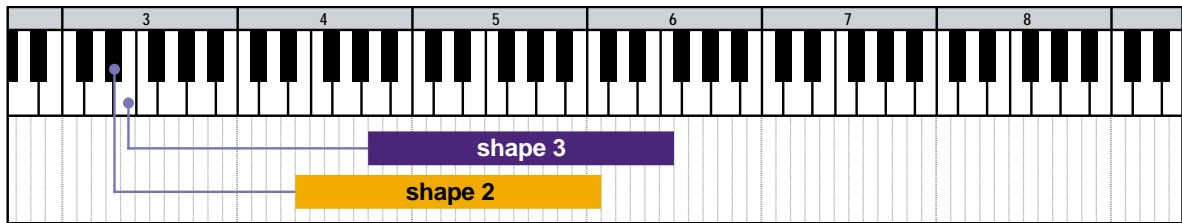


(shape3: omit 3)

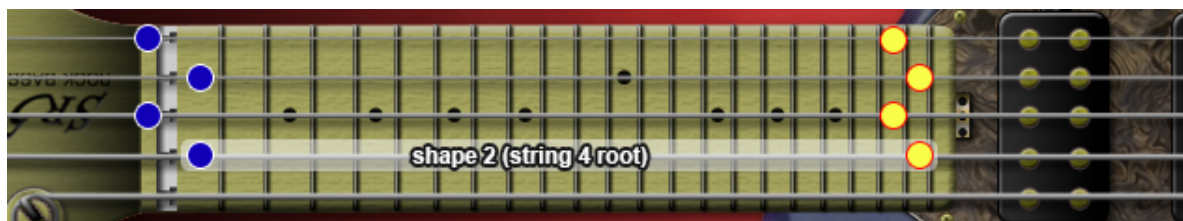
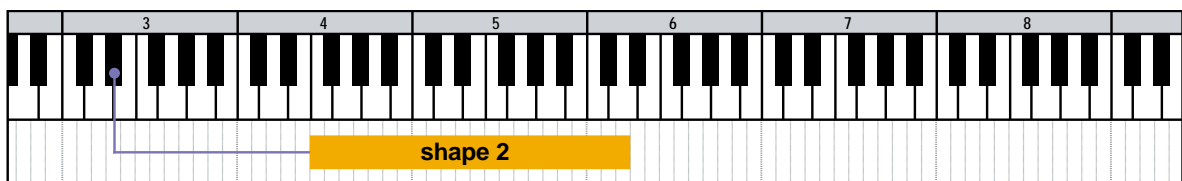


● = lowest position ● = highest position

maj7

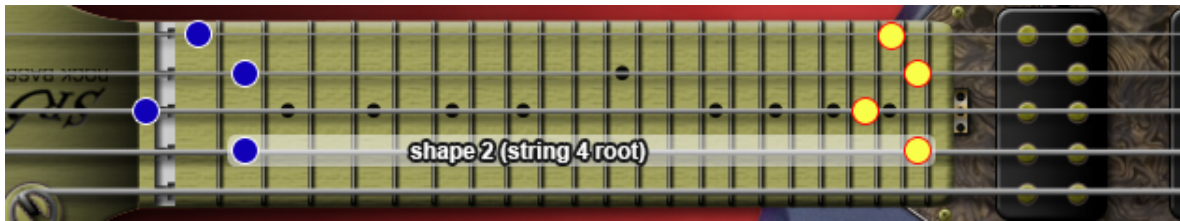
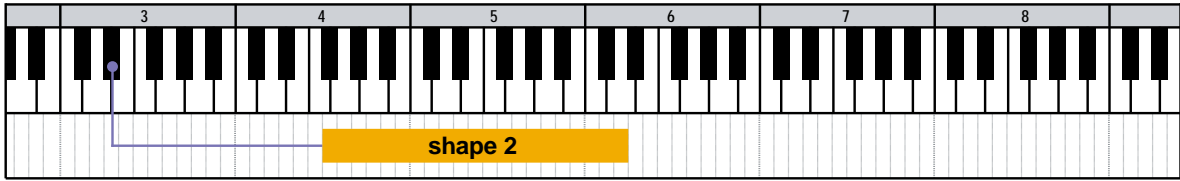


9th

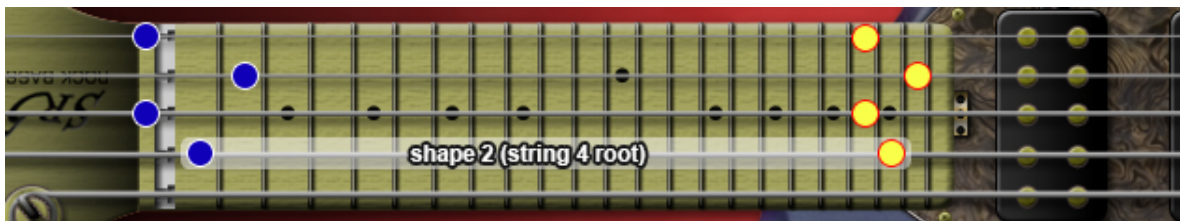
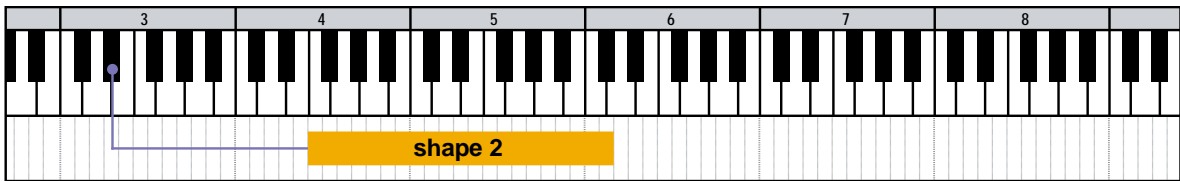


● = lowest position ● = highest position

m9

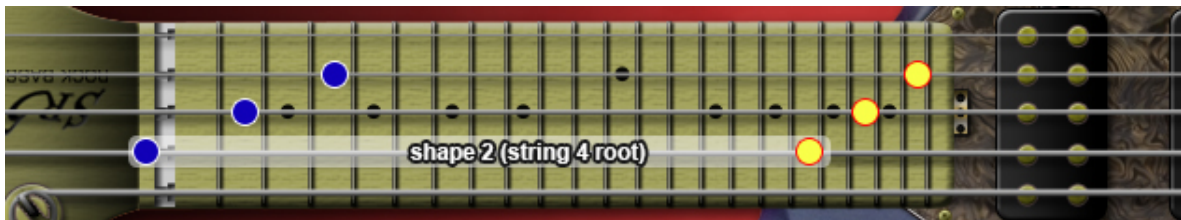
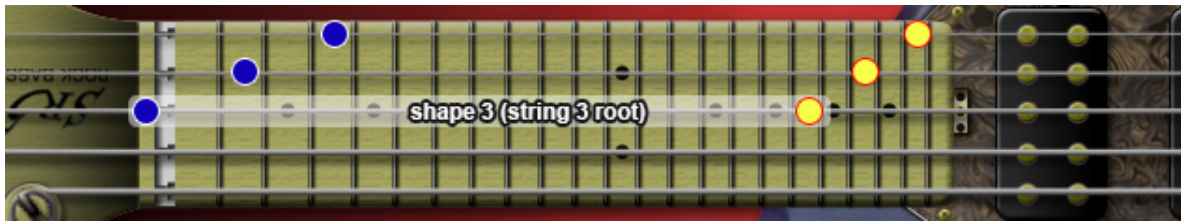
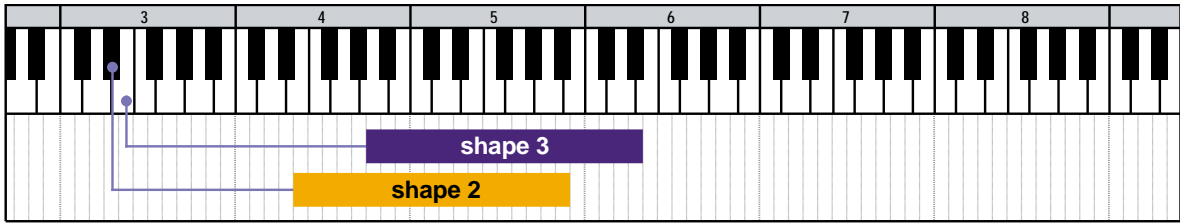


maj9



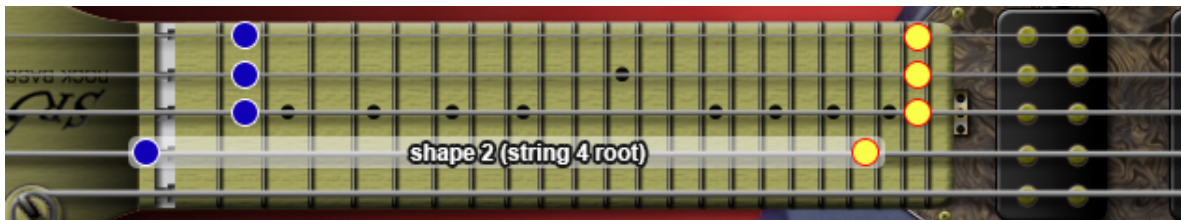
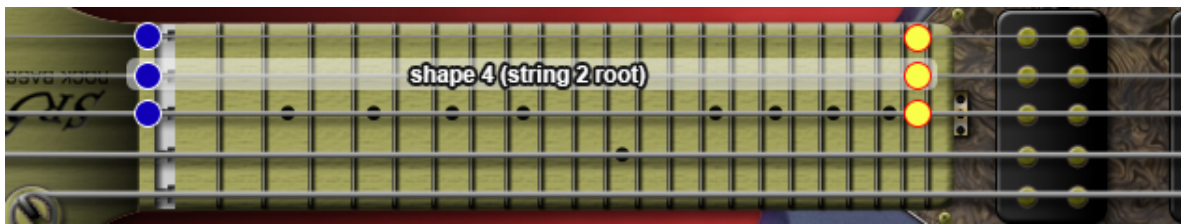
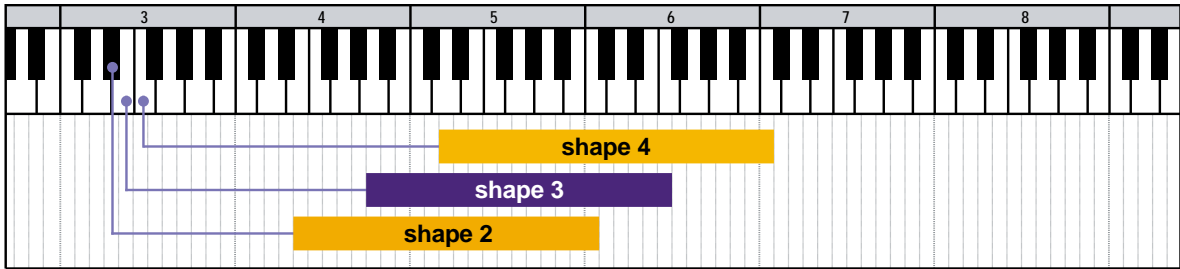
● = lowest position ● = highest position

add9



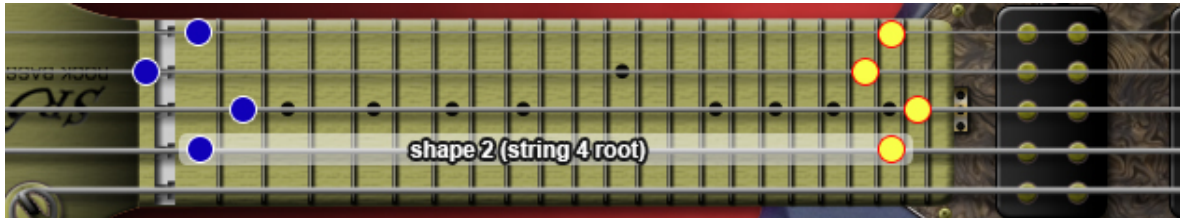
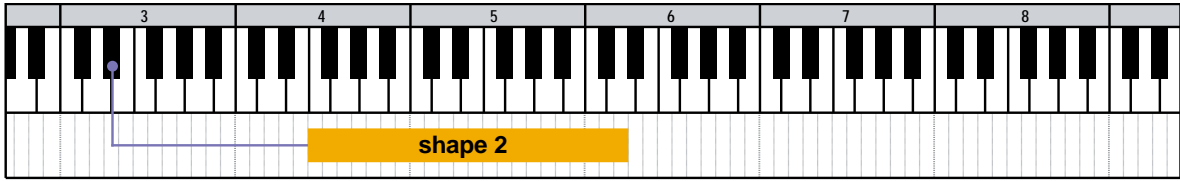
● = lowest position ● = highest position

sus4

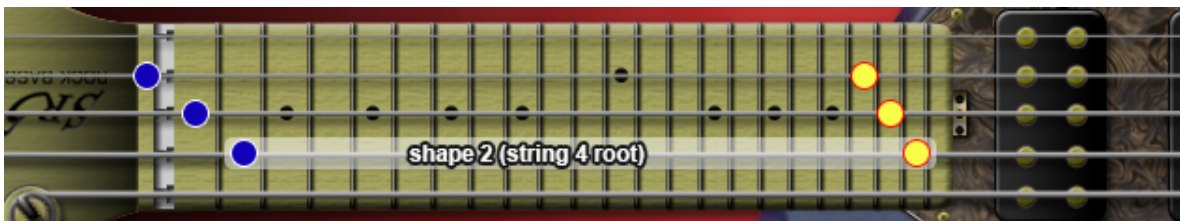
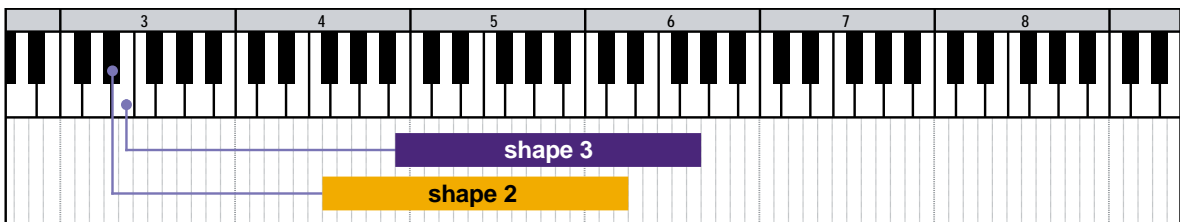


● = lowest position ● = highest position

dim7

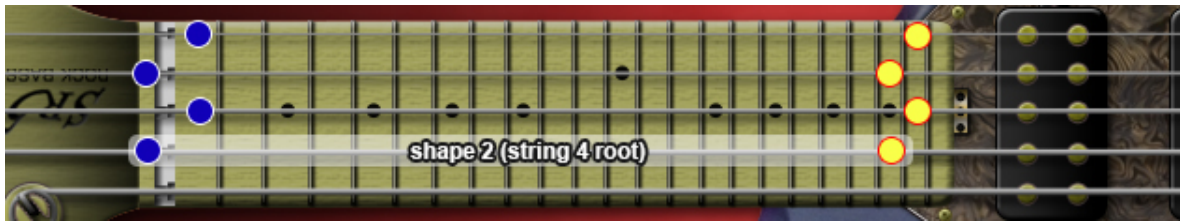
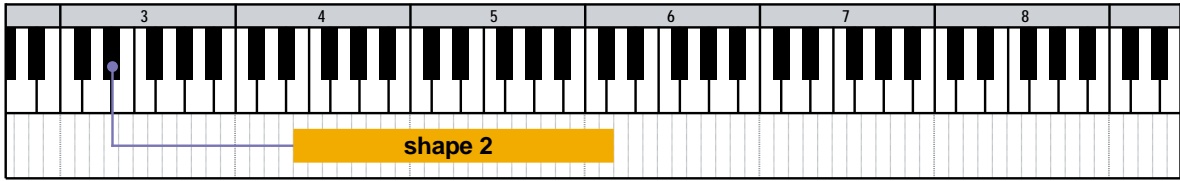


aug

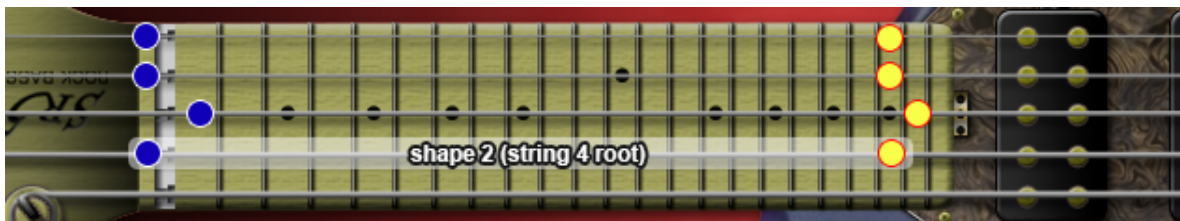
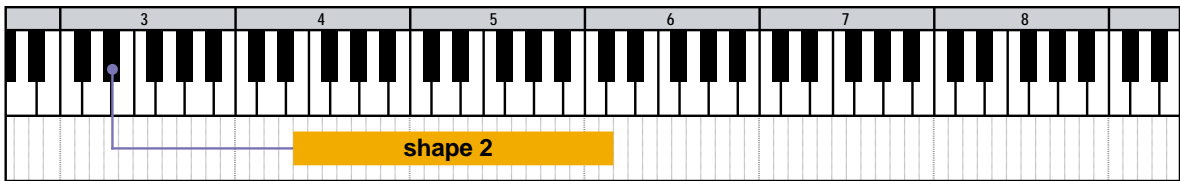


● = lowest position ● = highest position

7^(b5)

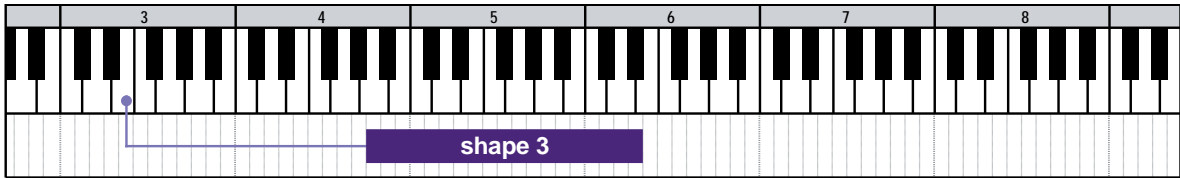


m7^(b5)

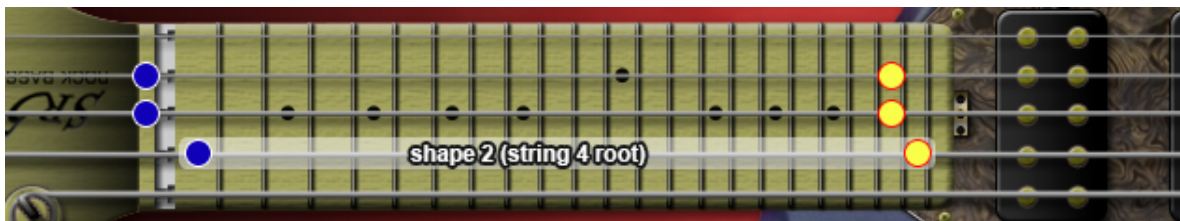
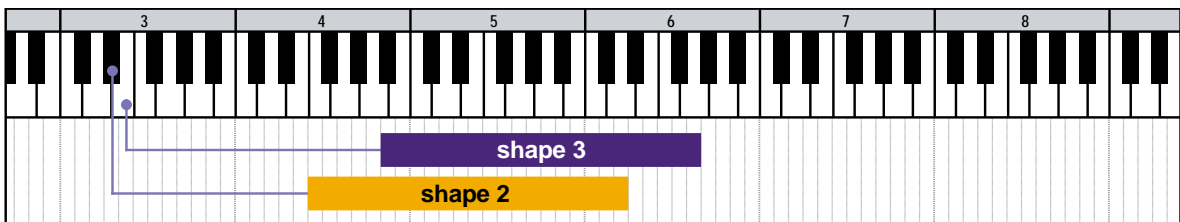


● = lowest position ● = highest position

7(#5)

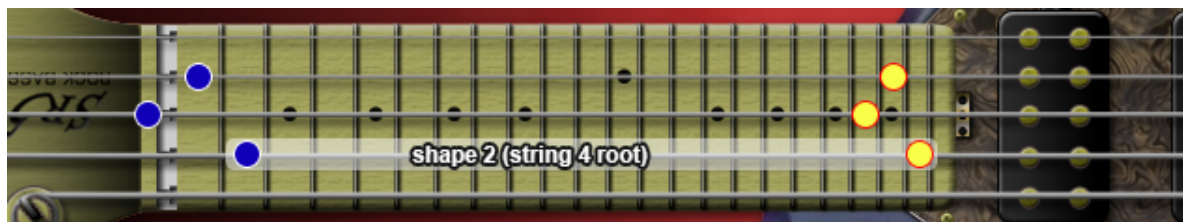
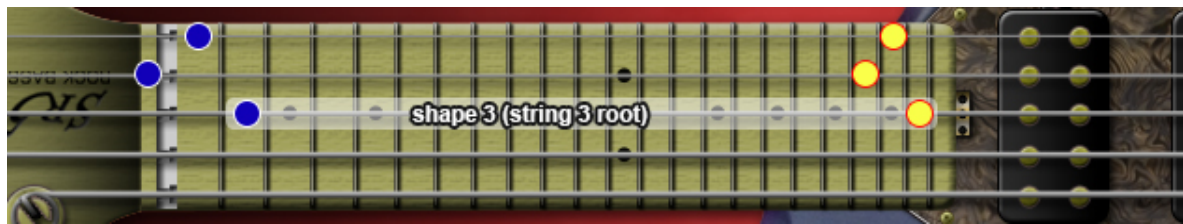
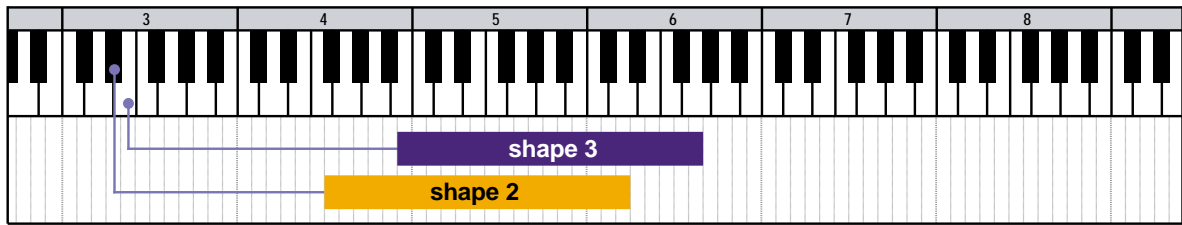


6th

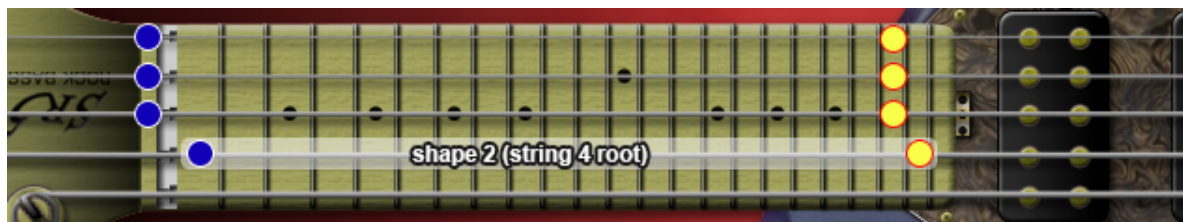
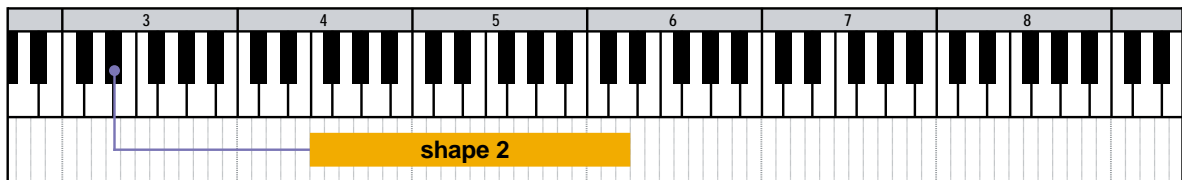


● = lowest position ● = highest position

m6

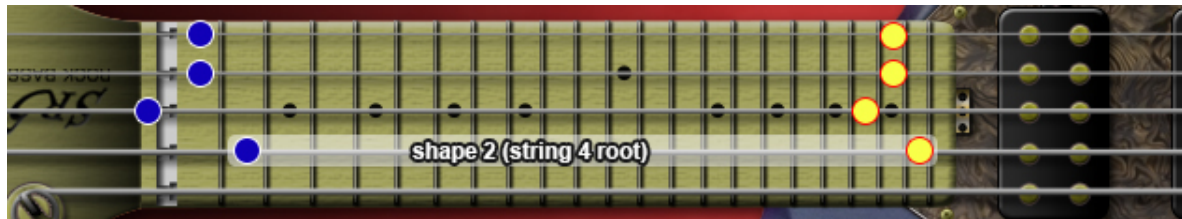
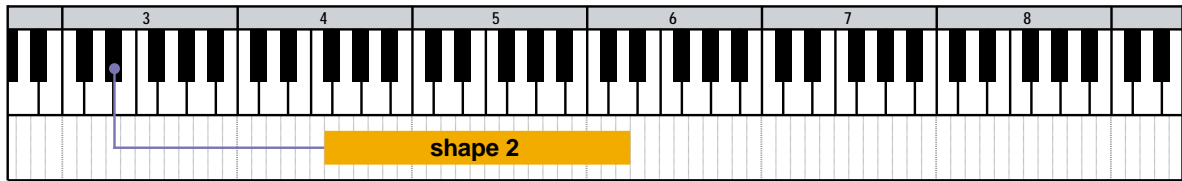


6⁽⁹⁾

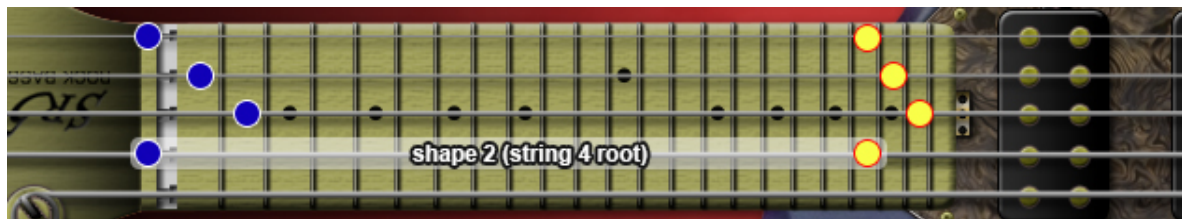
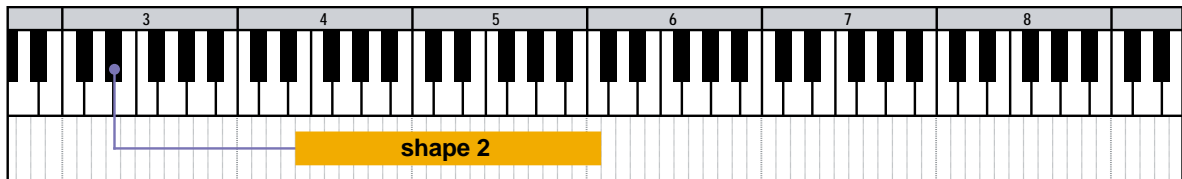


● = lowest position ● = highest position

m6⁽⁹⁾

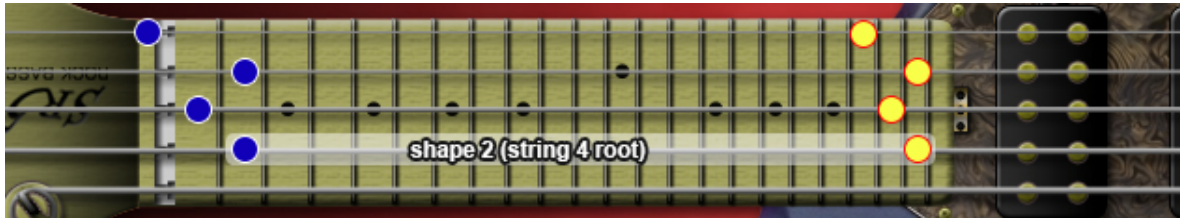
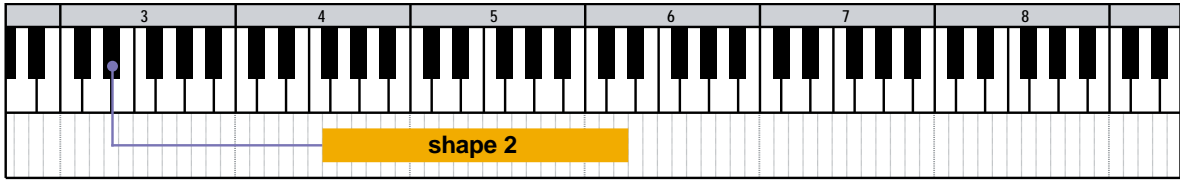


mMaj7

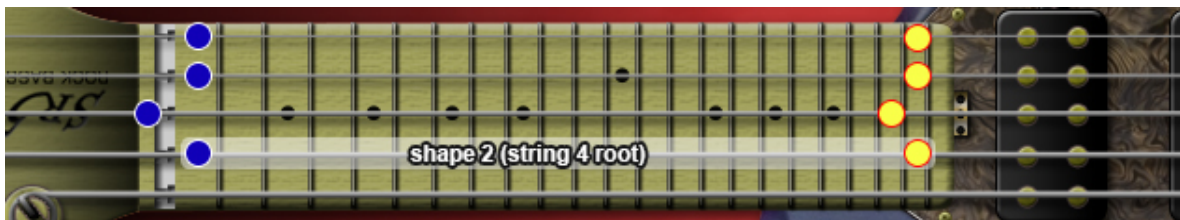
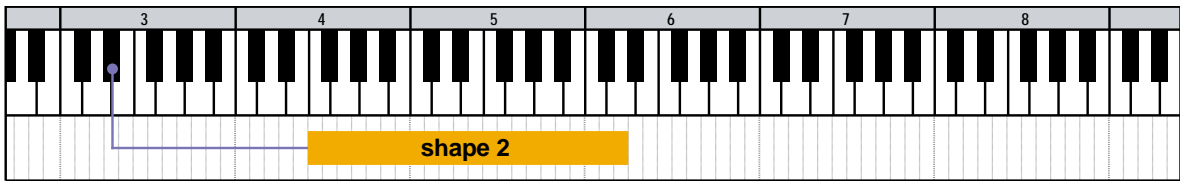


● = lowest position ● = highest position

7^(b9)

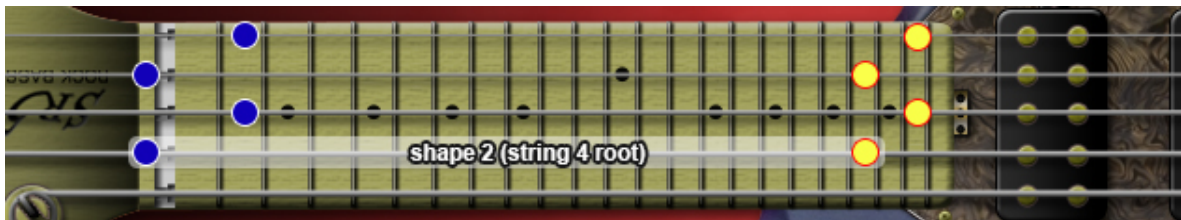
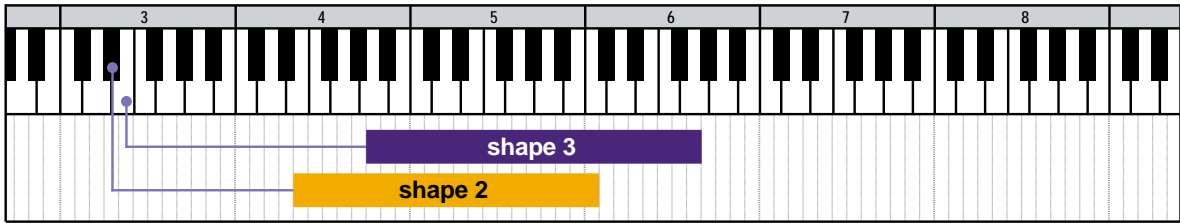


7^(#9)

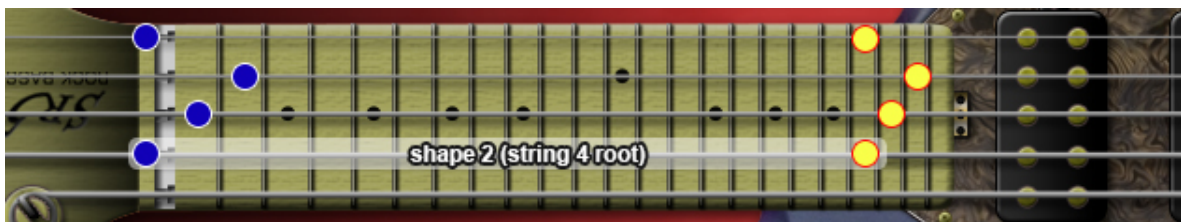
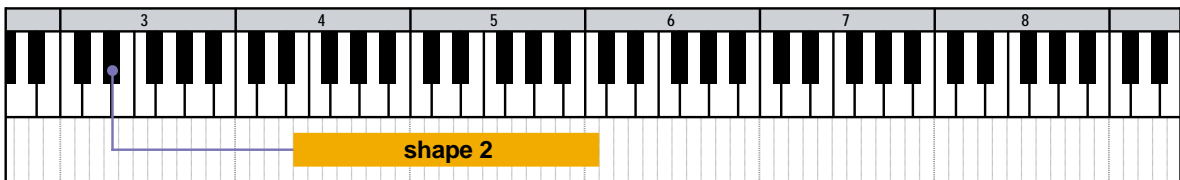


● = lowest position ● = highest position

7sus4

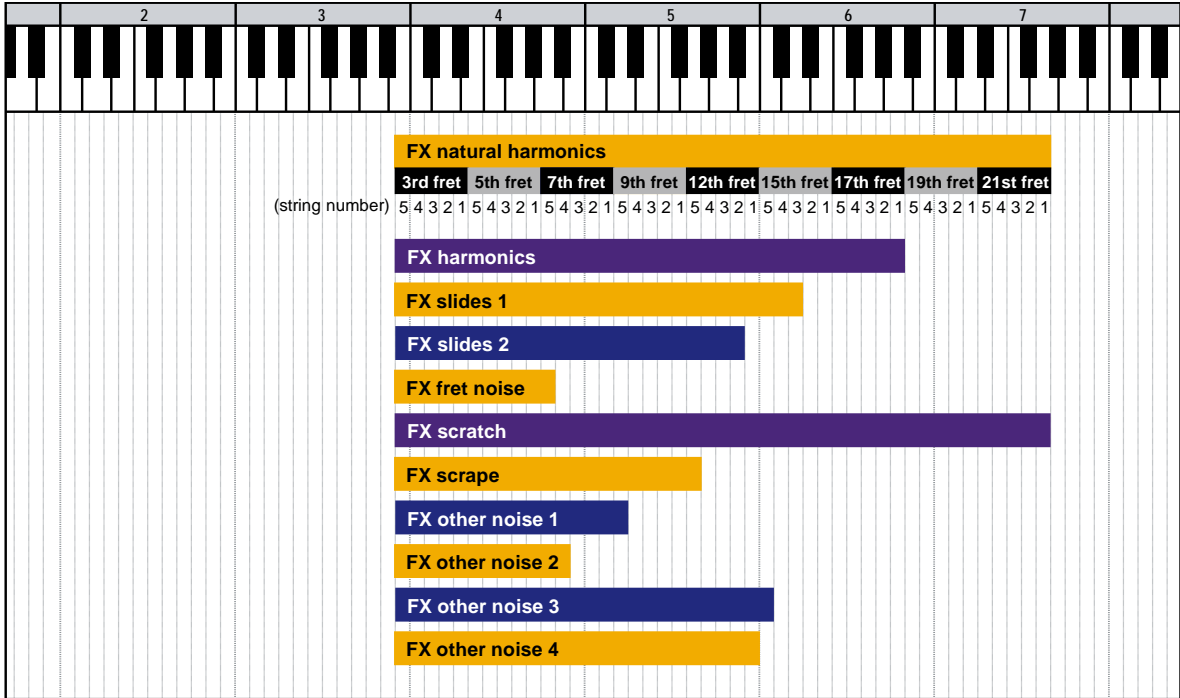


dim



● = lowest position ● = highest position

FX

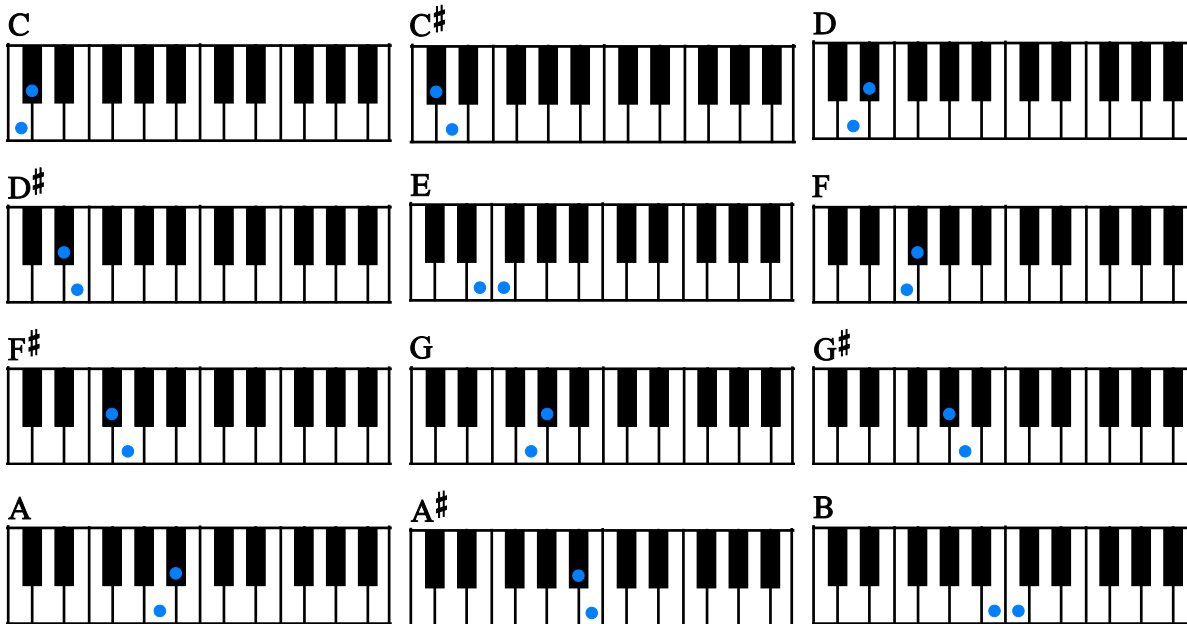




コード認識コマンド

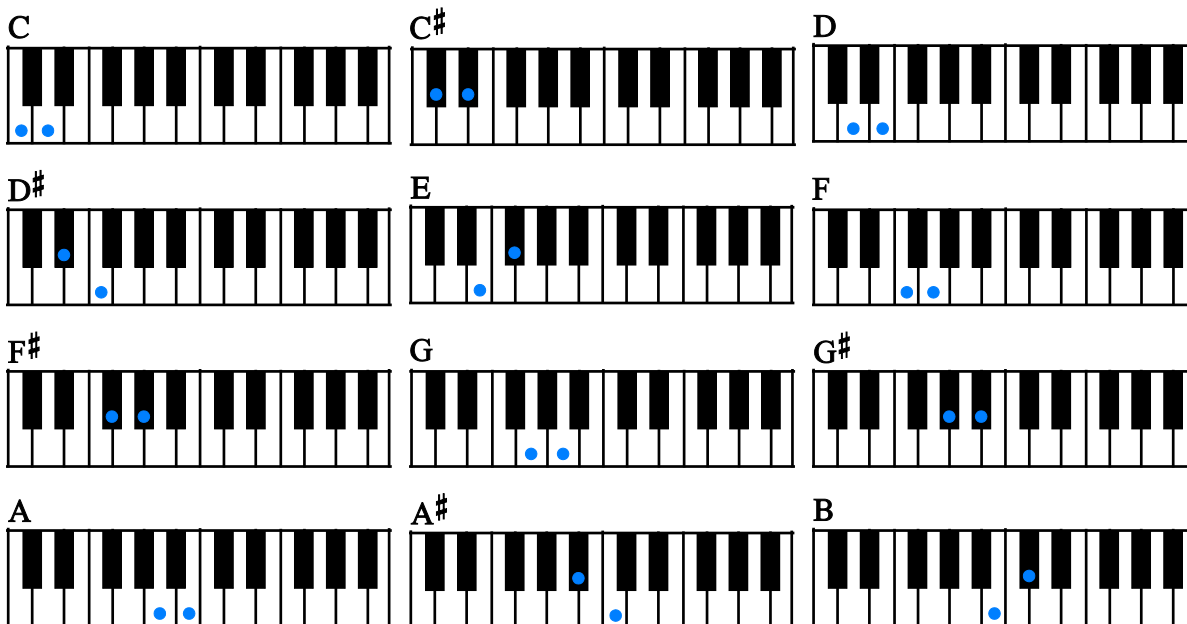
minor 2nd-dyad chord

root + minor2nd



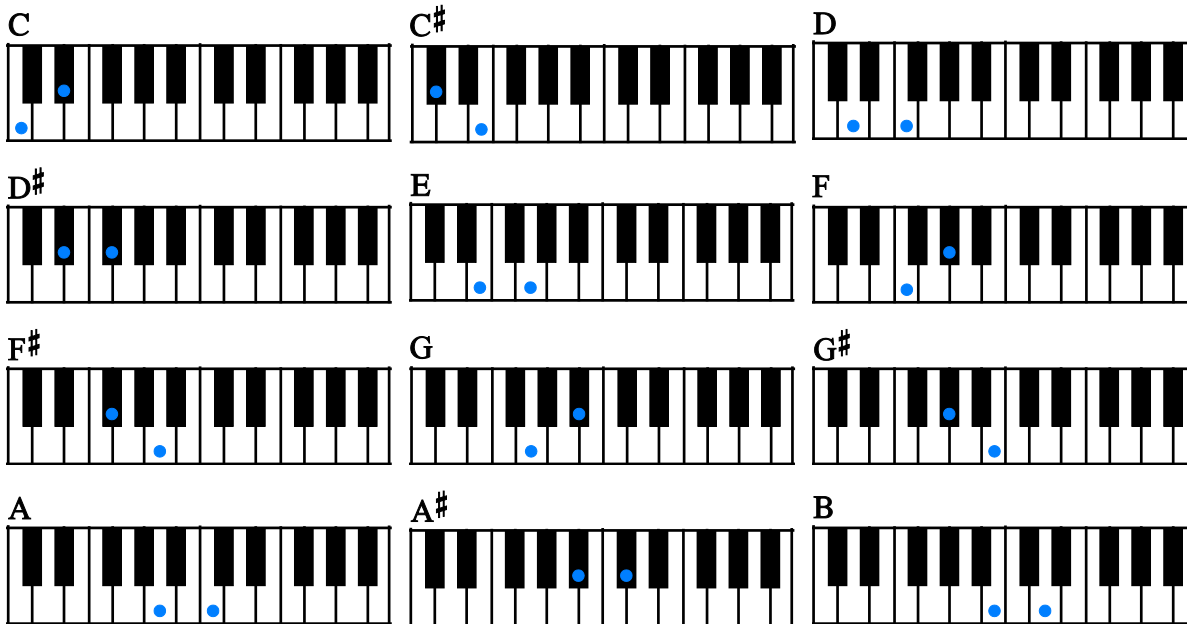
major 2nd-dyad chord

root + major2nd



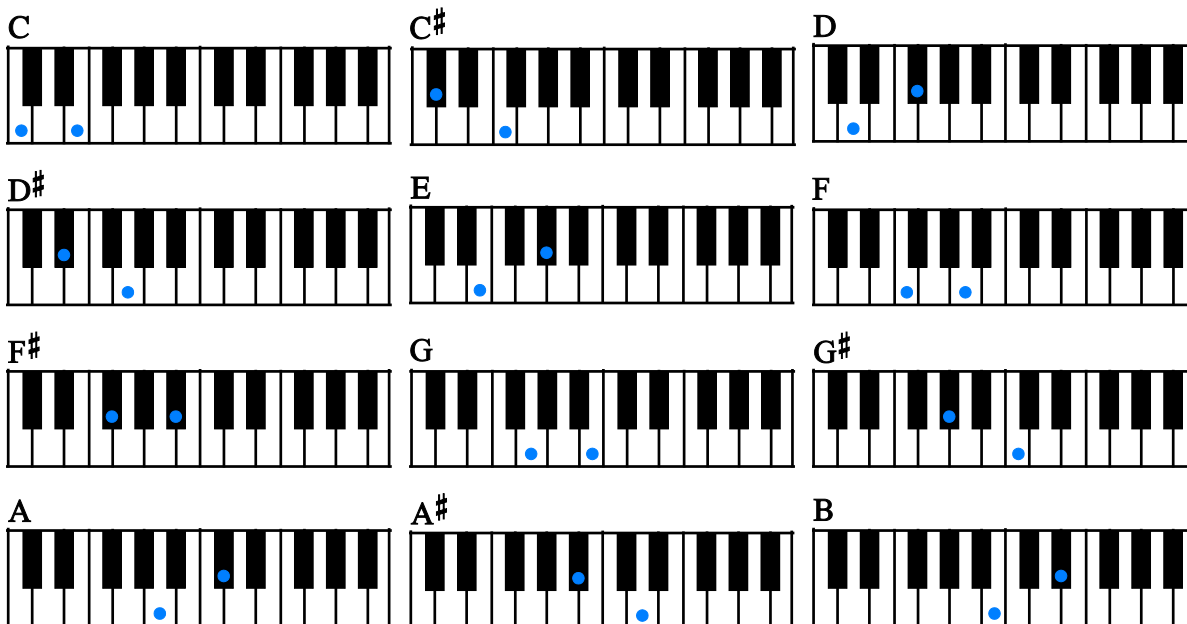
minor 3rd-dyad chord

root + minor3rd



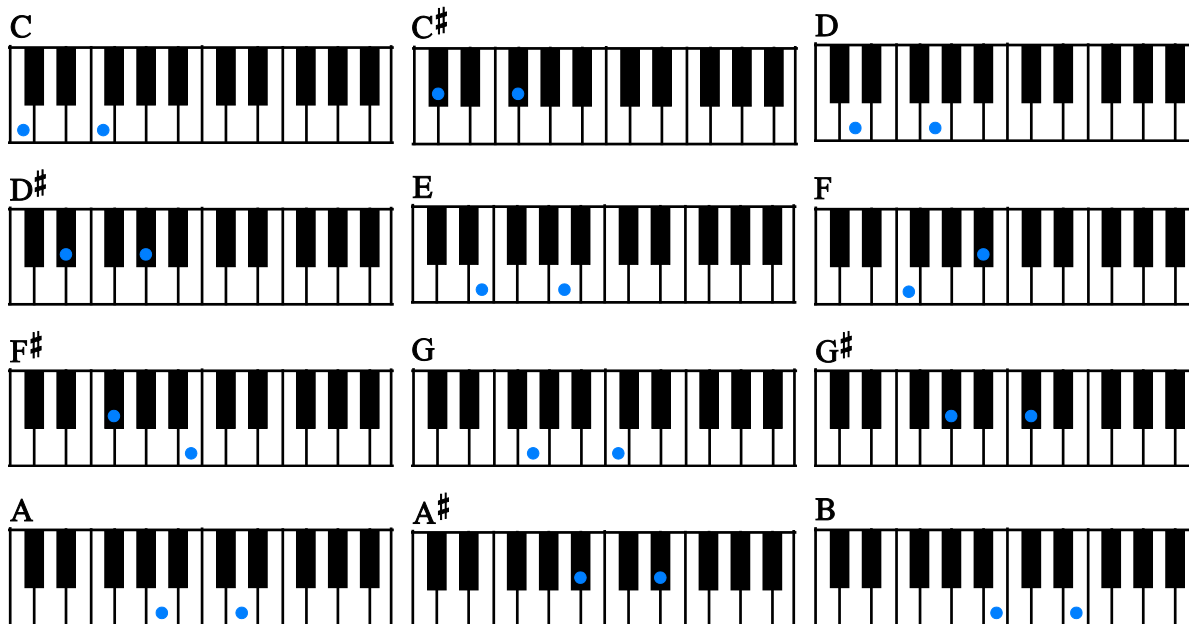
major 3rd-dyad chord

root + major3rd



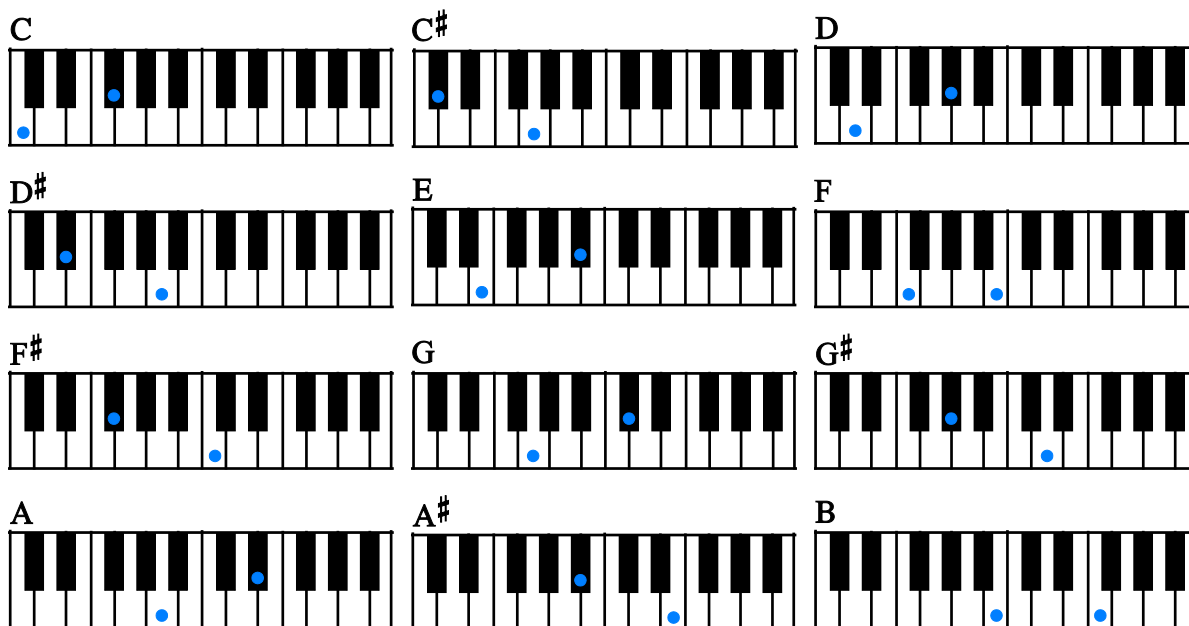
4th-dyad chord

root + 4th



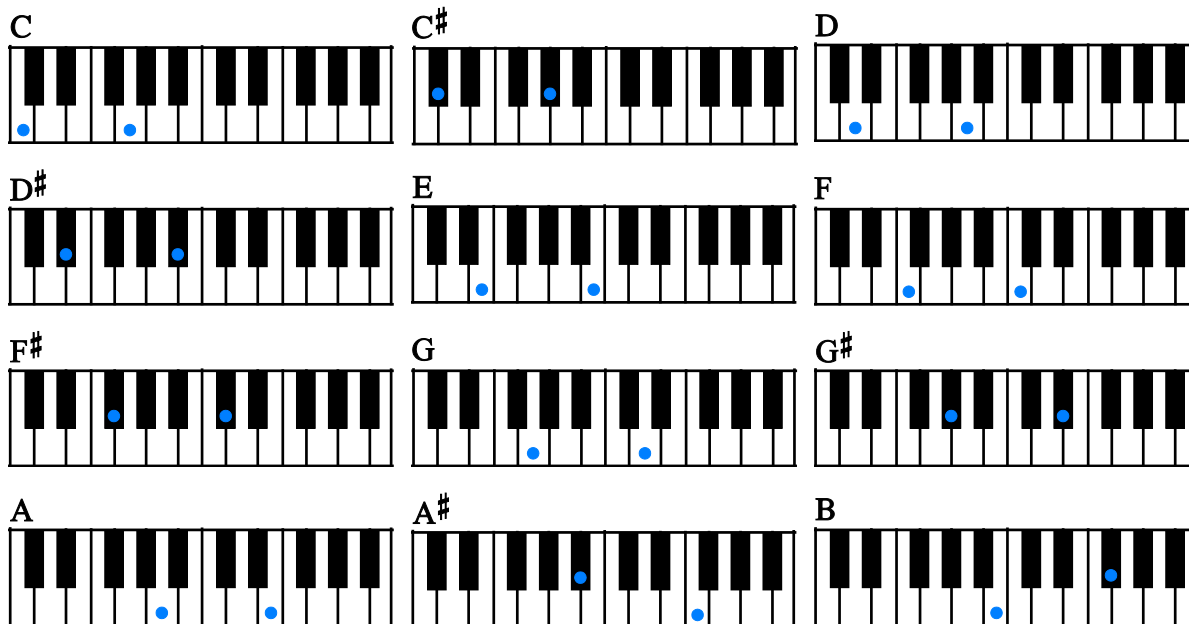
flat 5th-dyad chord

root + flat5th



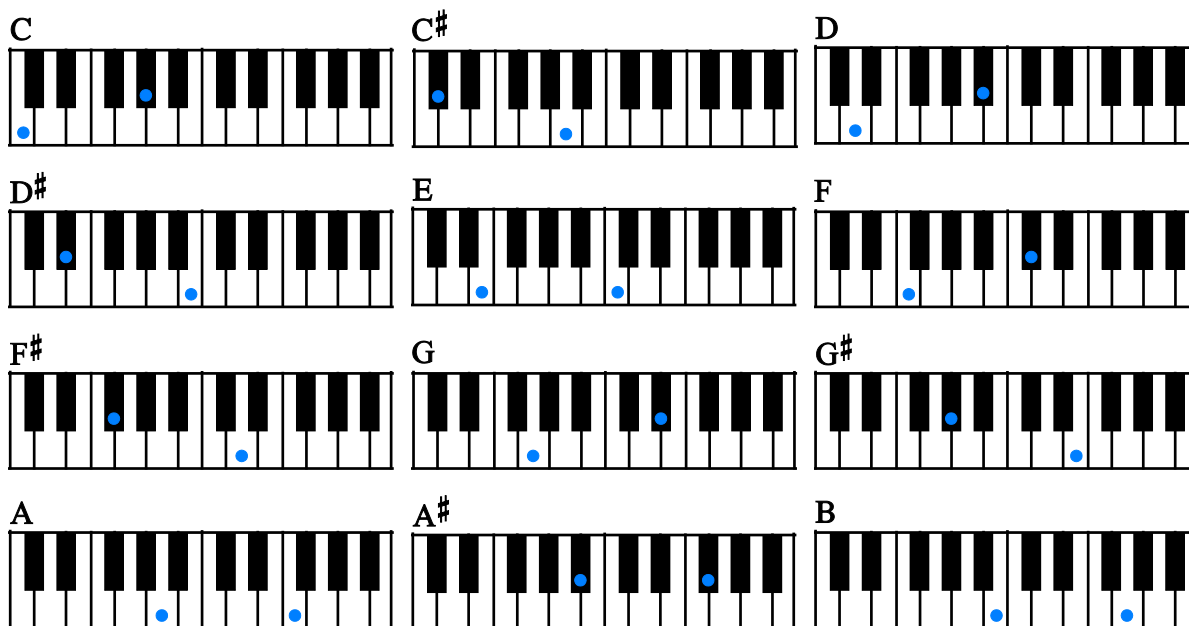
5th-dyad chord

root + 5th



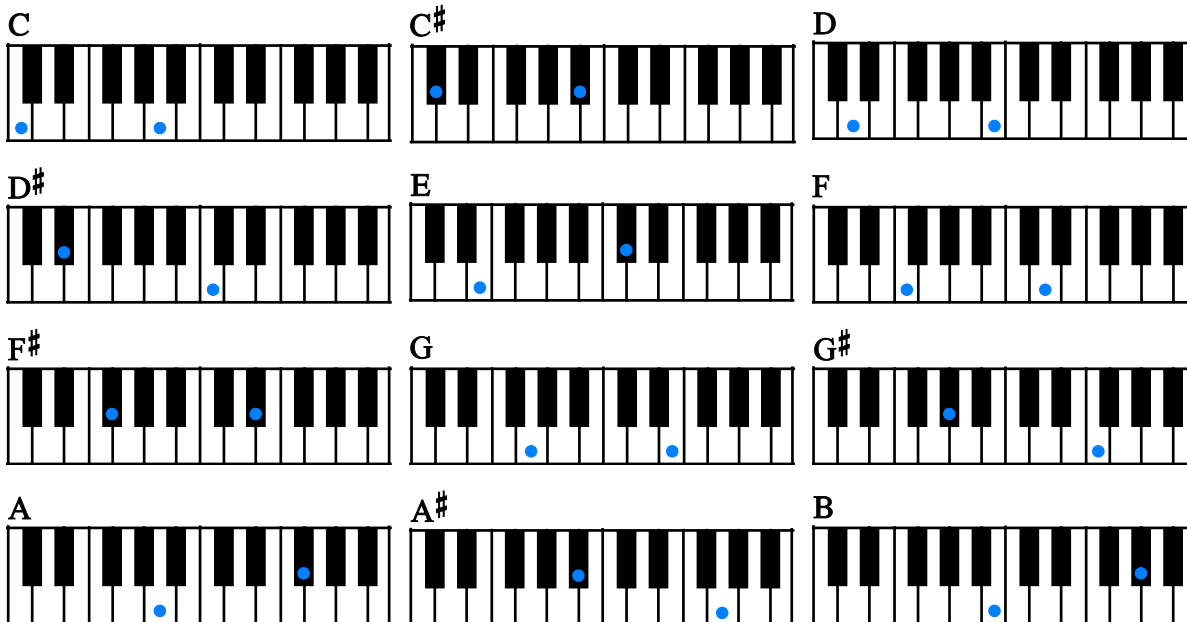
#5th-dyad chord

root + #5th



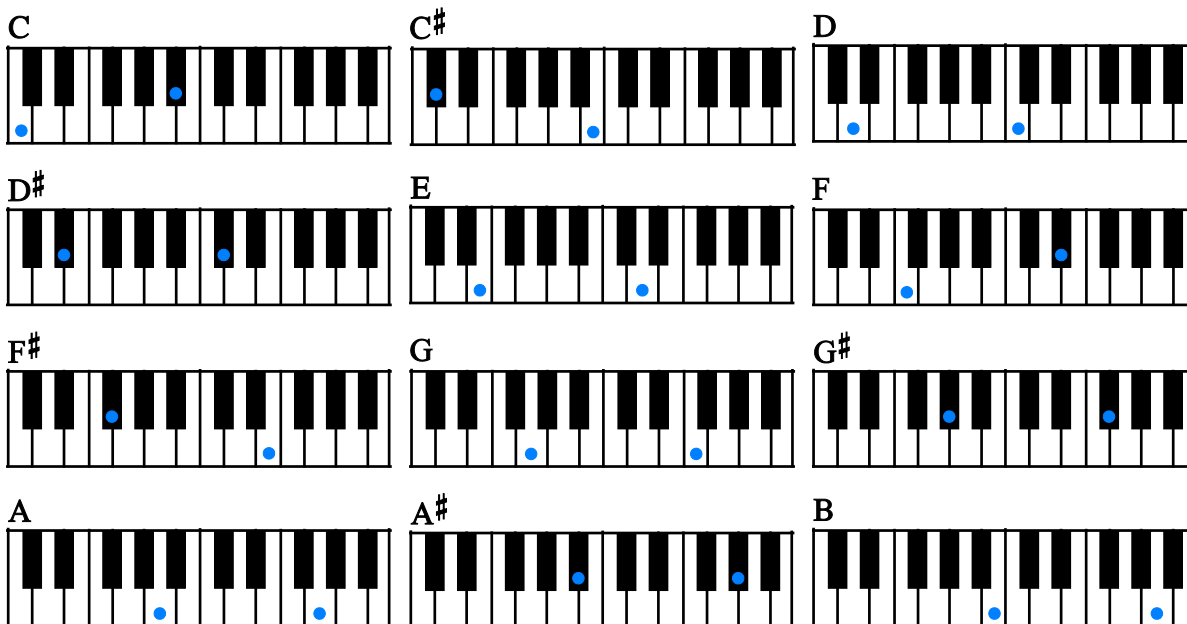
6th-dyad chord

root + 6th



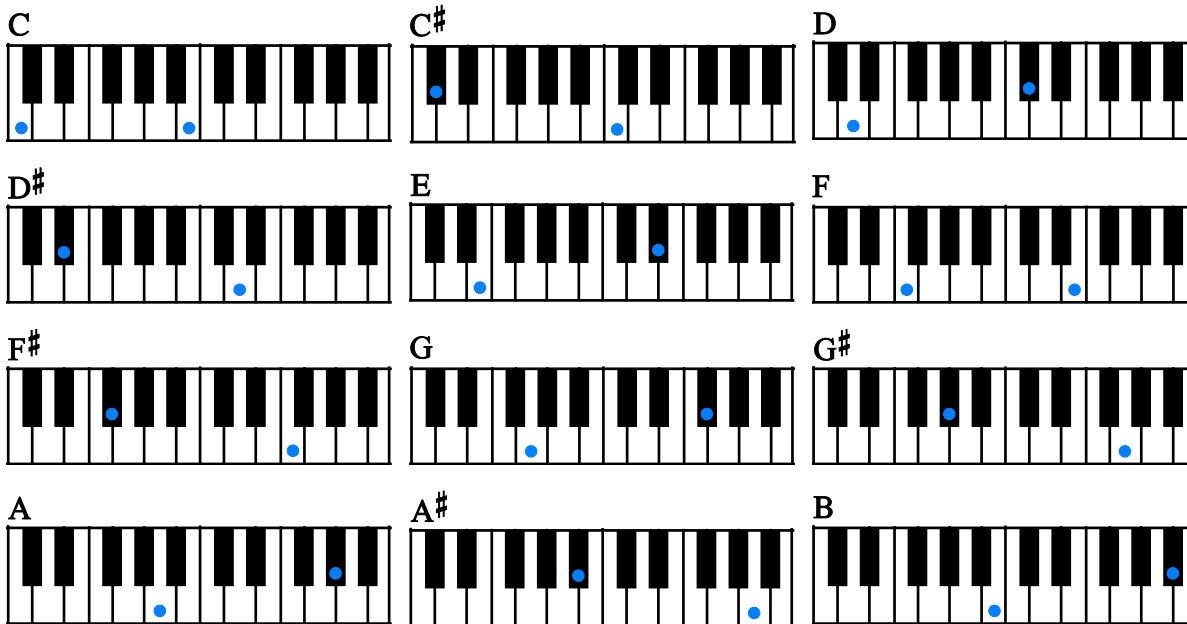
7th-dyad chord

root + 7th



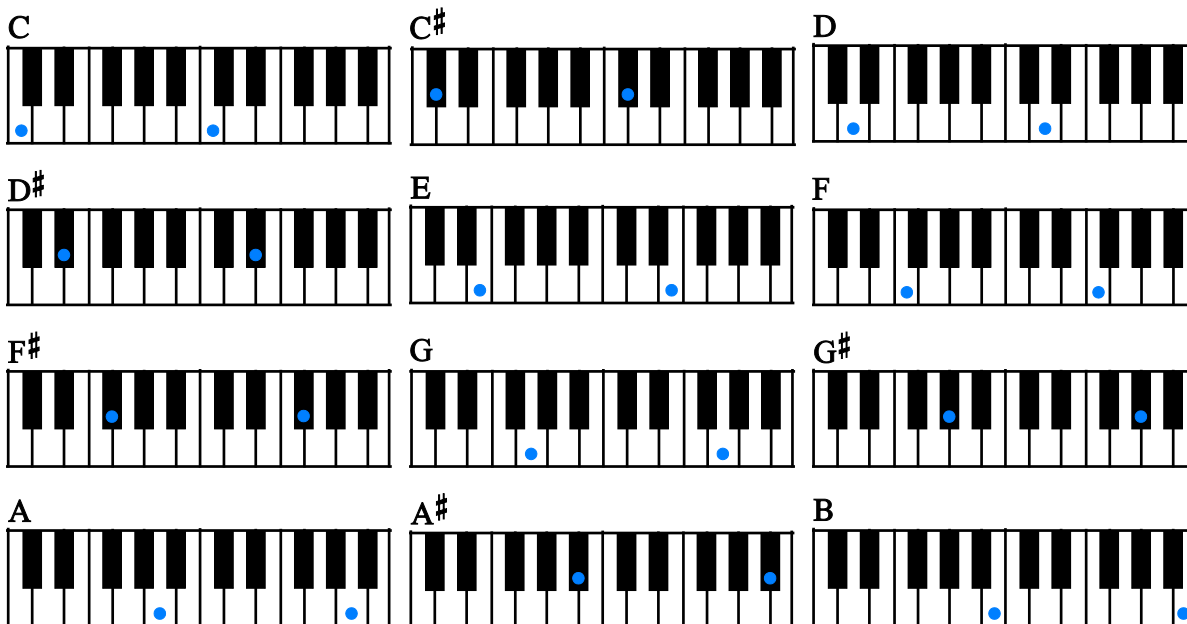
major 7th-dyad chord

root + major7th



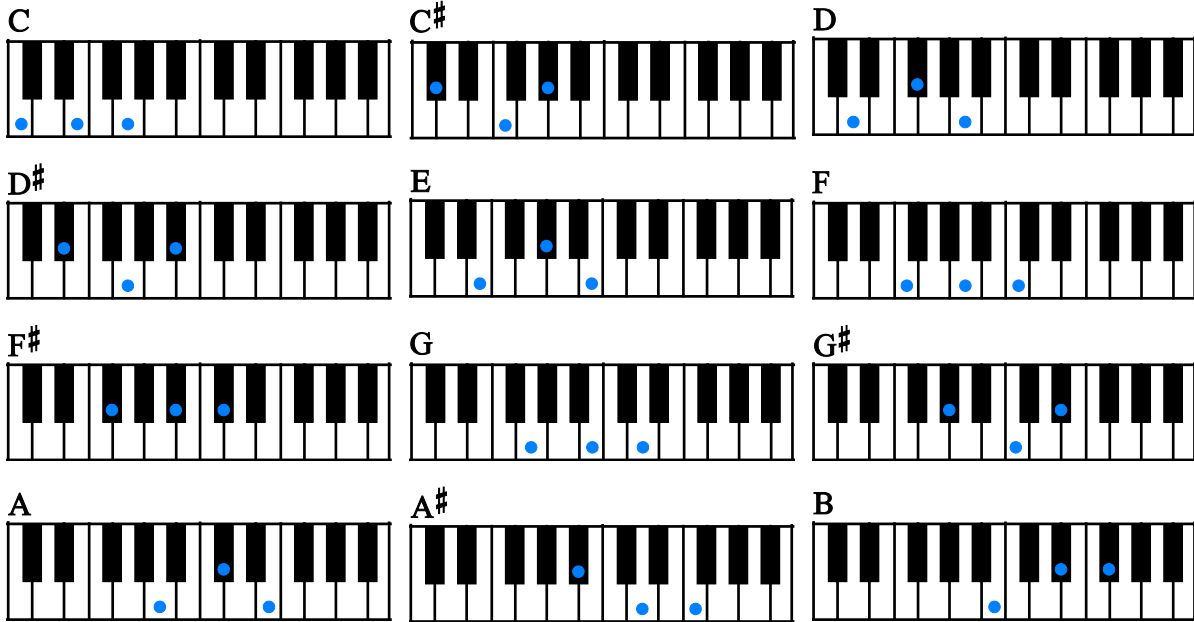
octave

root + octave



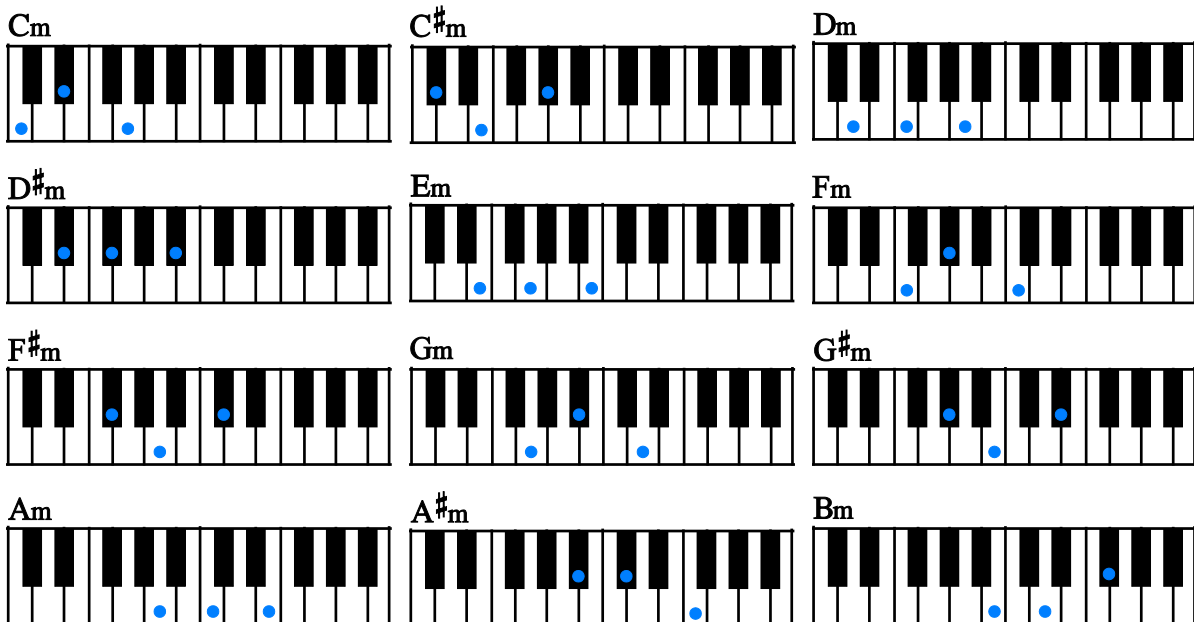
major

root + major3rd + 5th



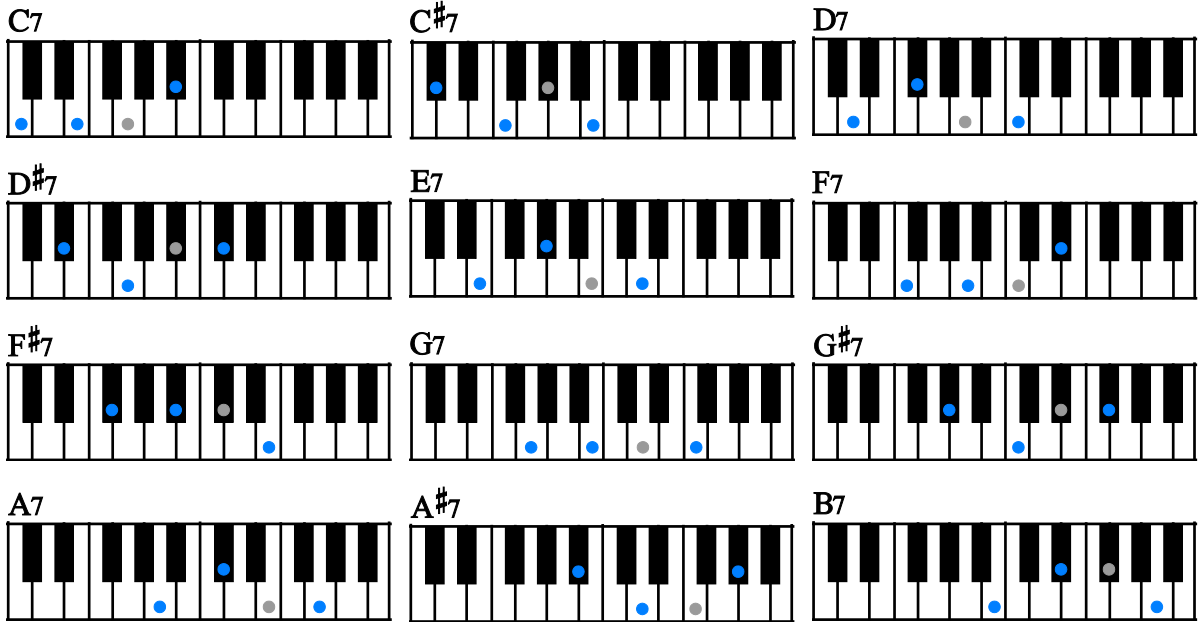
minor

root + minor3rd + 5th



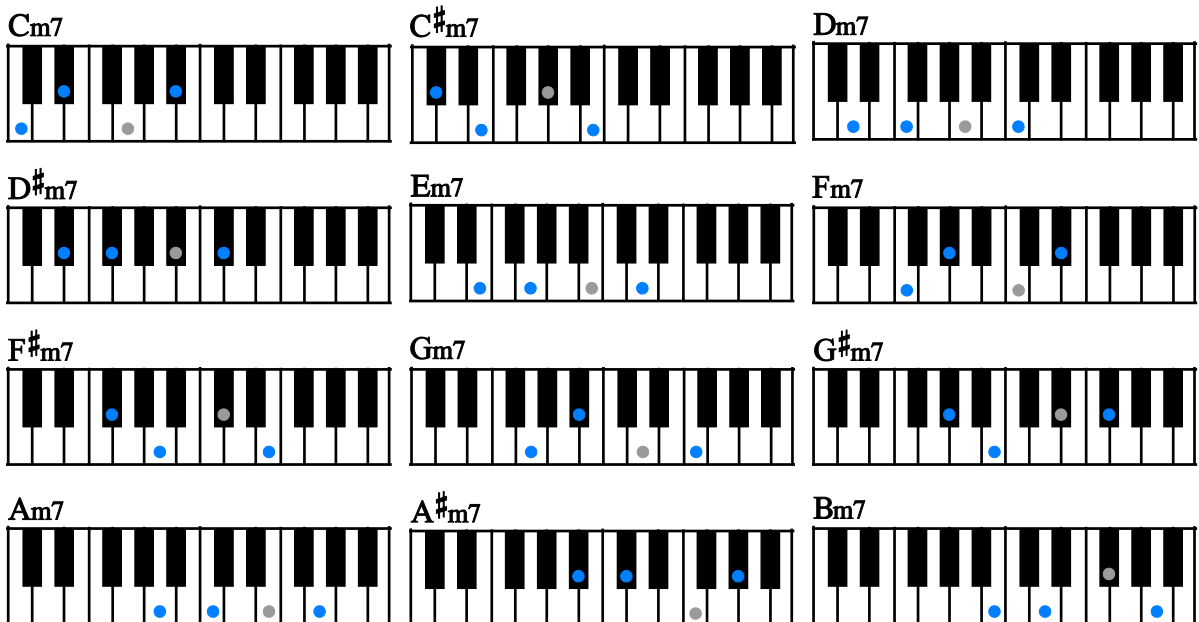
7th

root + major3rd + 7th (5度は省略可能)



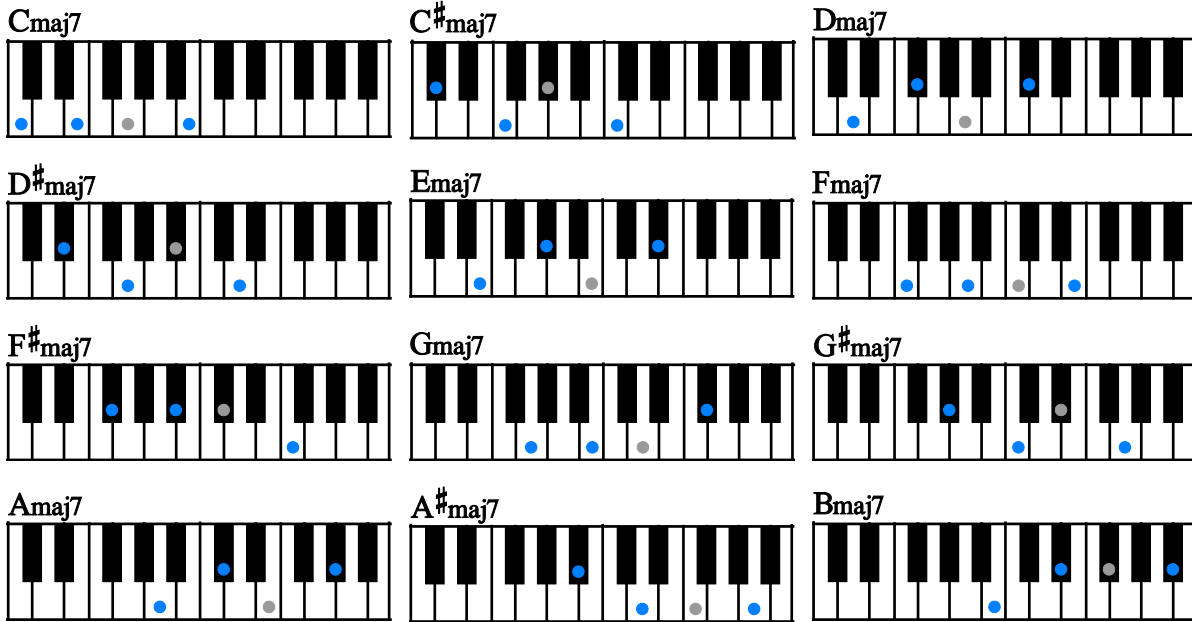
m7

root + minor3rd + 7th (5度は省略可能)



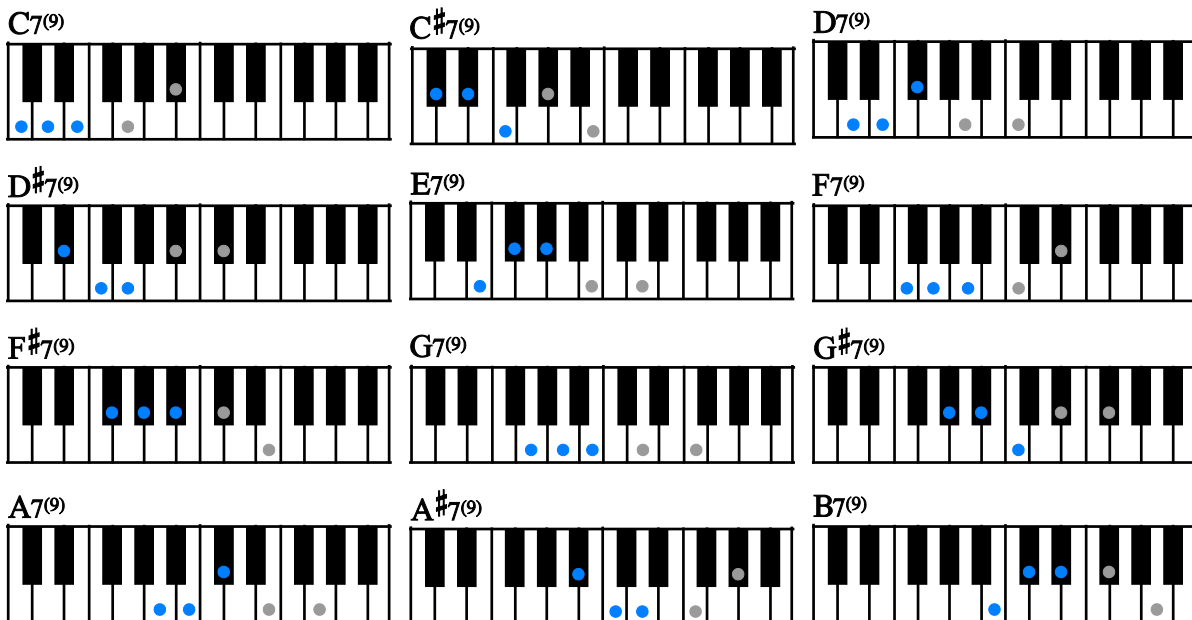
maj7

root + major3rd + major7th (5度は省略可能)



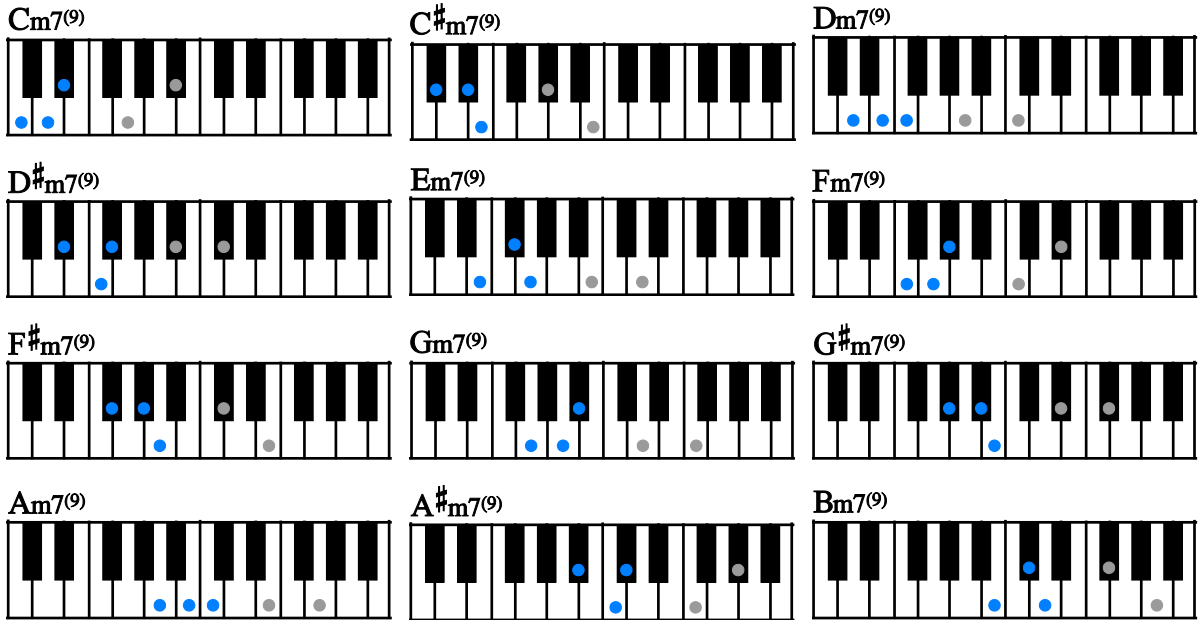
9th

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



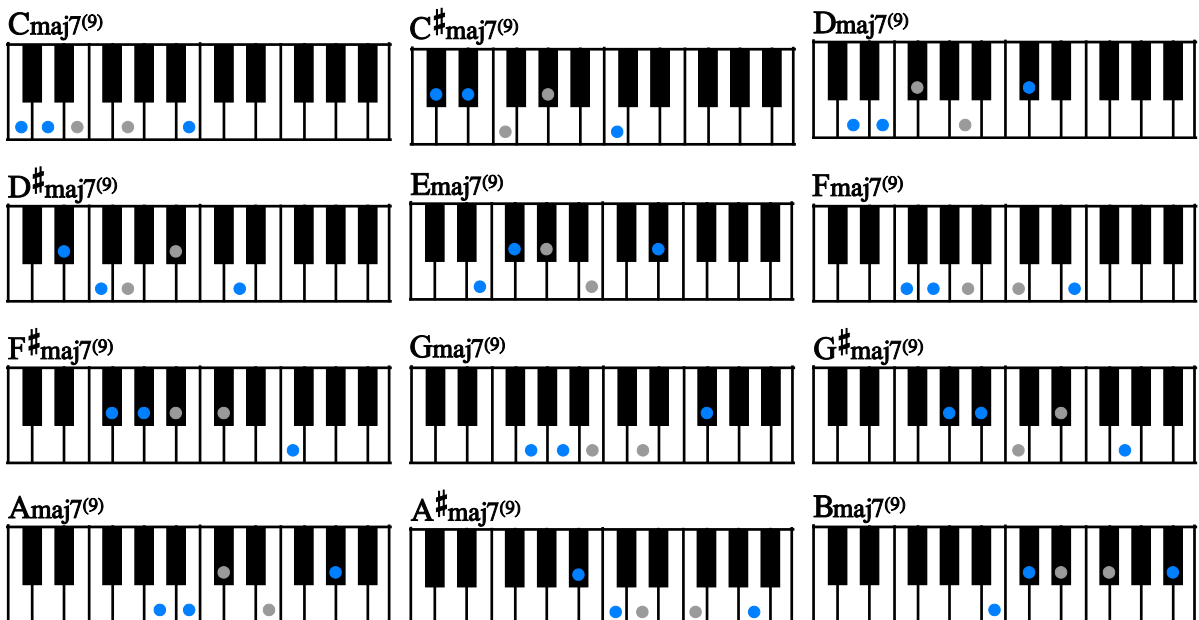
m9

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) + 5th

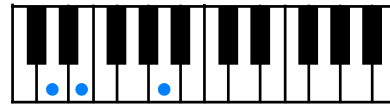
Cadd9



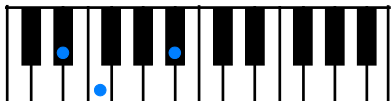
C#add9



Dadd9



D#add9



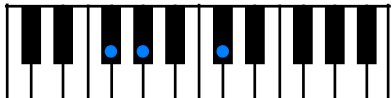
Eadd9



Fadd9



F#add9



Gadd9



G#add9



Aadd9



A#add9



Badd9



sus4

root + 4th + 5th

Csus4



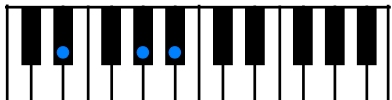
C#sus4



Dsus4



D#sus4



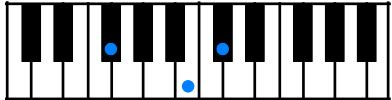
Esus4



Fsus4



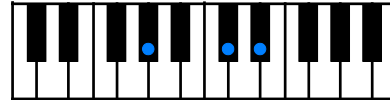
F#sus4



Gsus4



G#sus4



Asus4



A#sus4

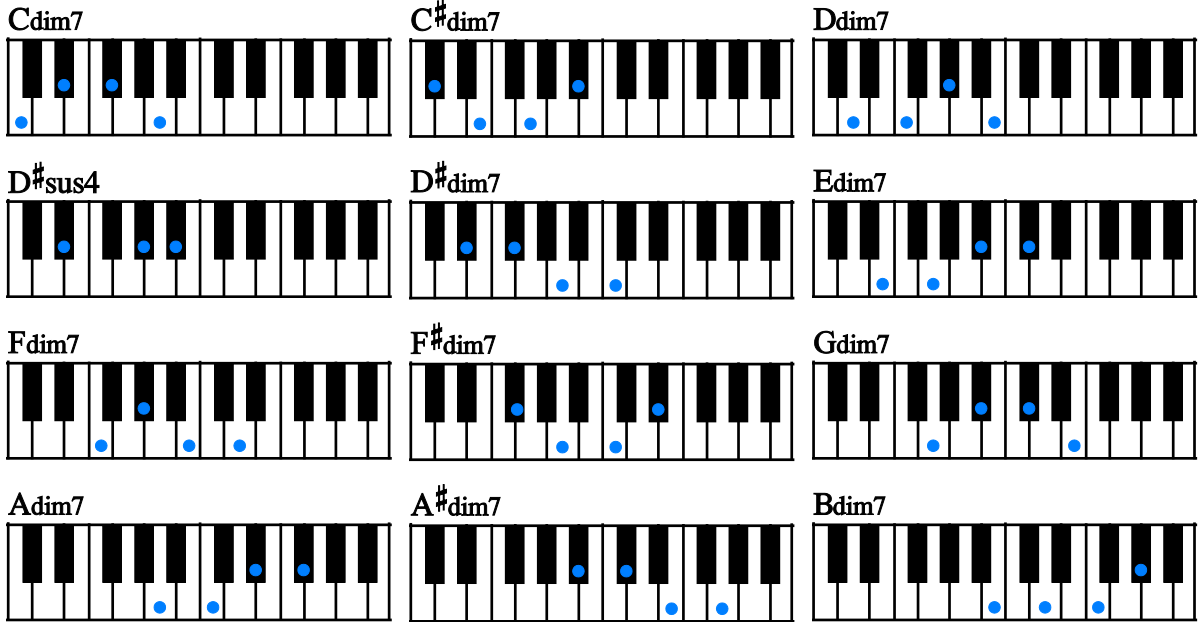


Bsus4



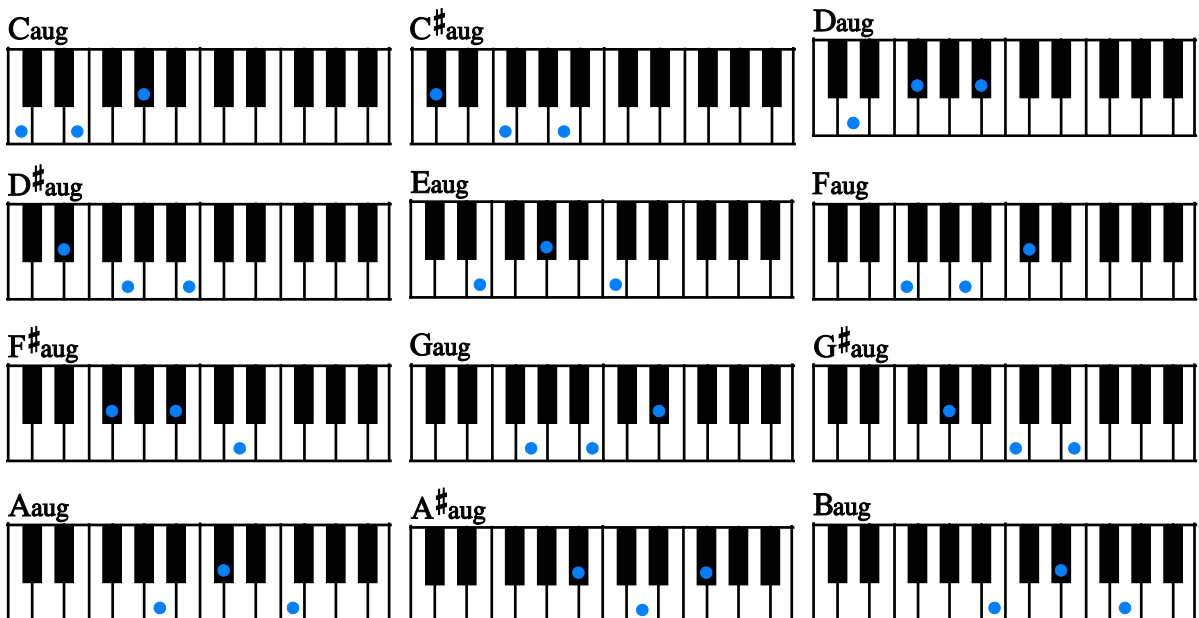
dim7

root + minor3rd + dim5 + dim7



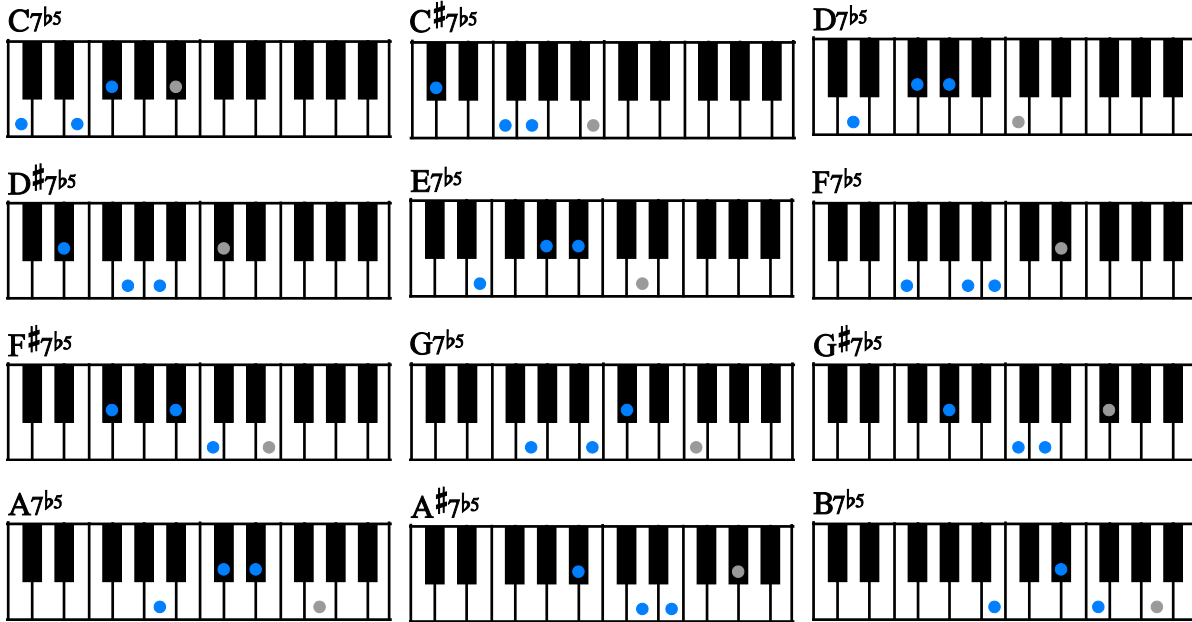
aug

root + major3rd + aug5



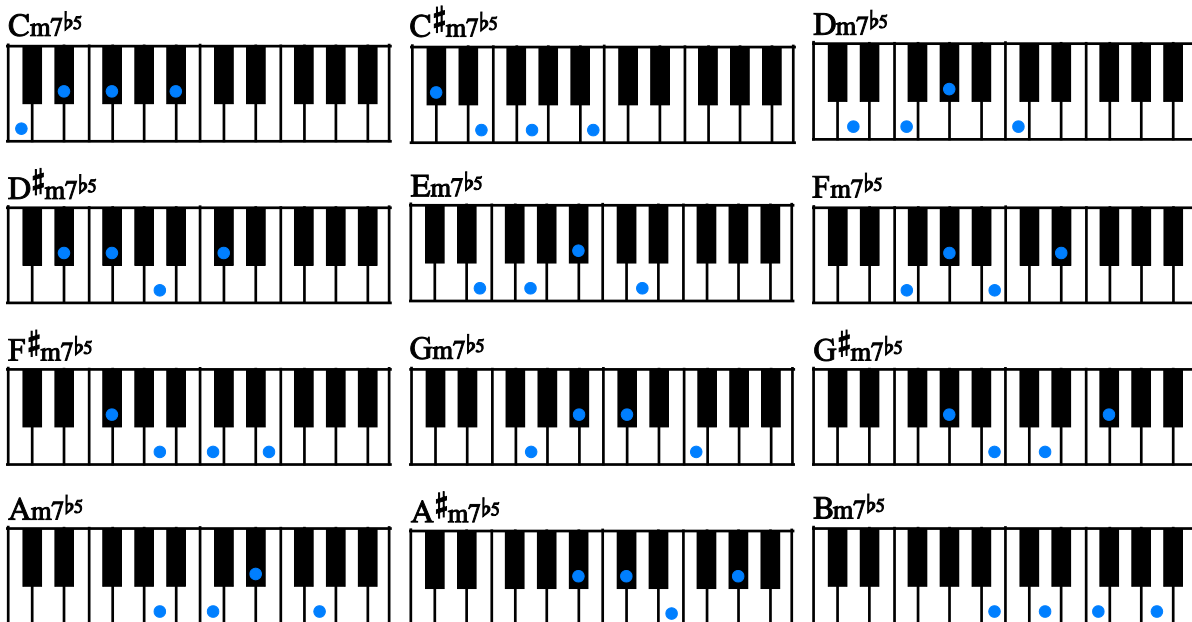
7^(b5)

root + major3rd + flat5th (7度は省略可能)



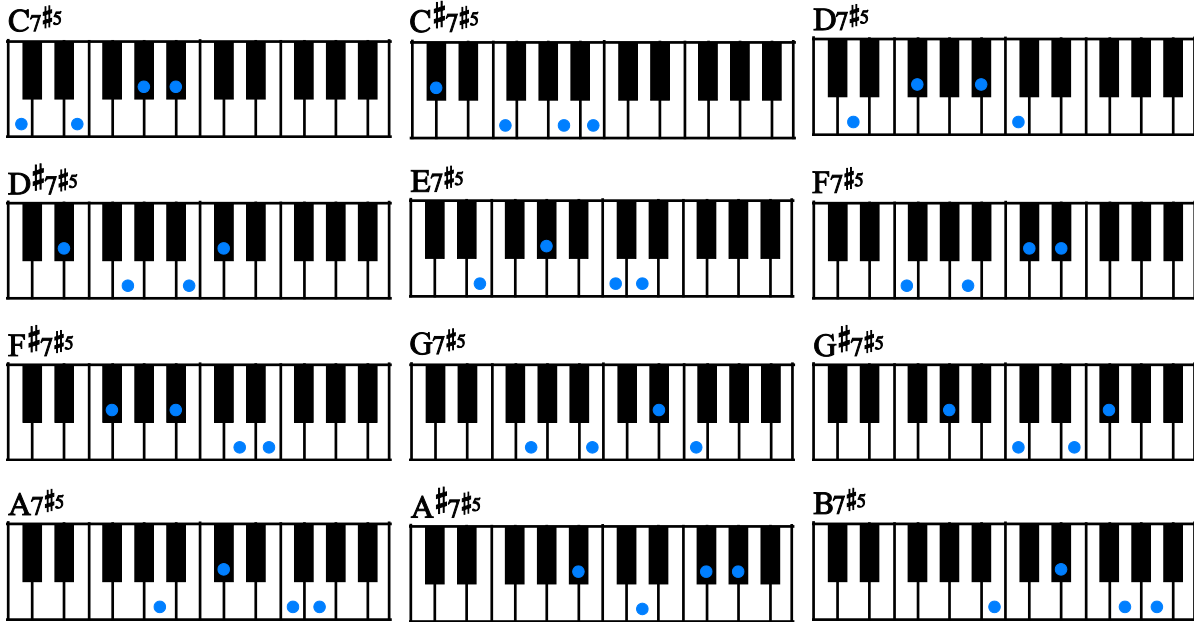
m7^(b5)

root + minor3rd + flat5th + 7th



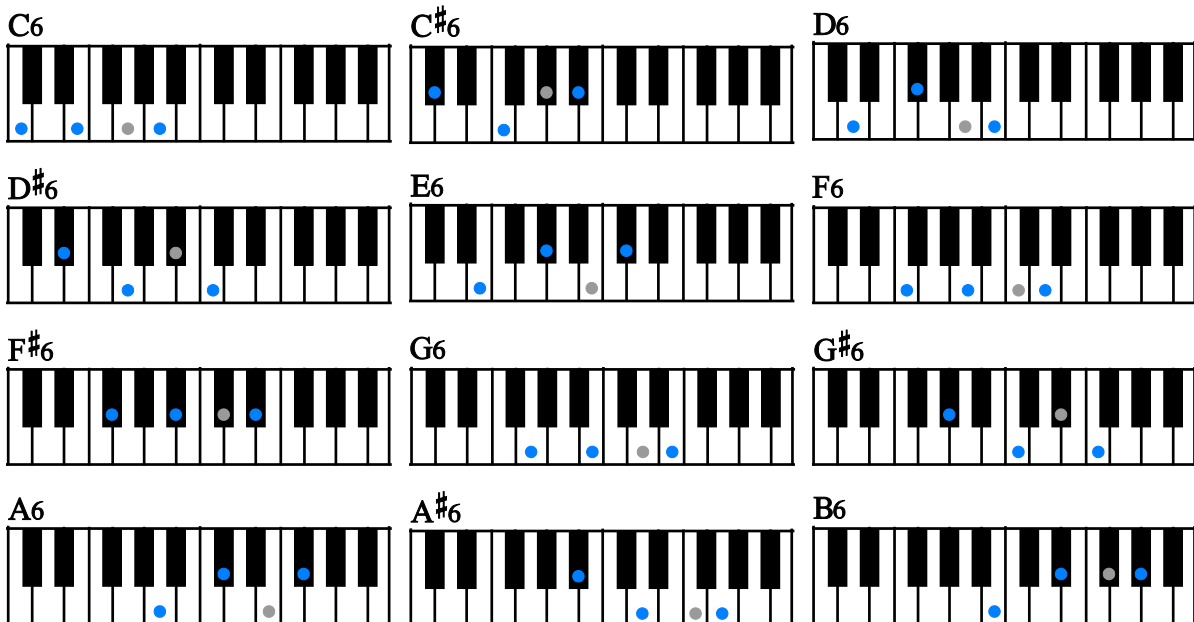
7(#5)

root + major3rd + #5th + 7th



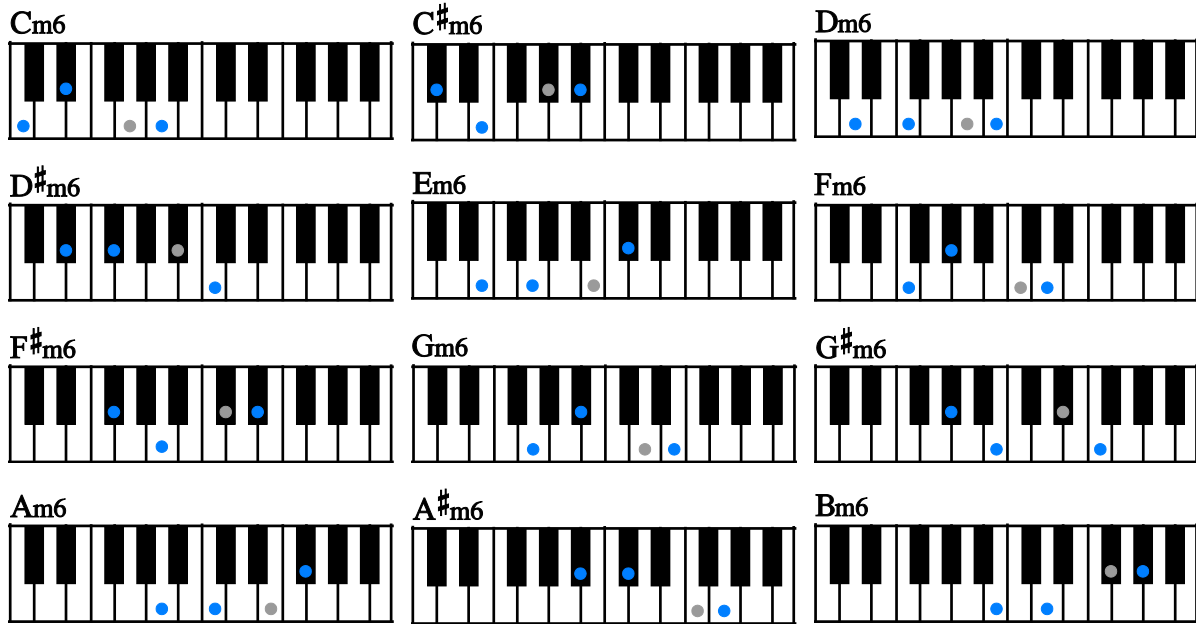
6th

root + major3rd + 6th (5度は省略可能)



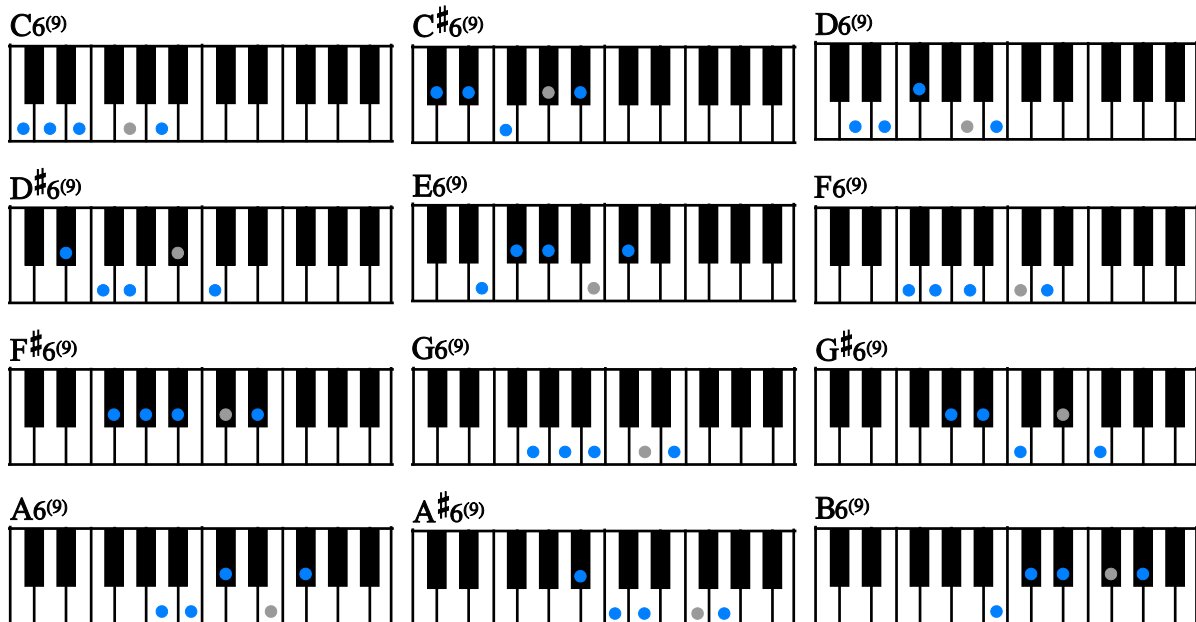
m6

root + minor3rd + 6th (5度は省略可能)



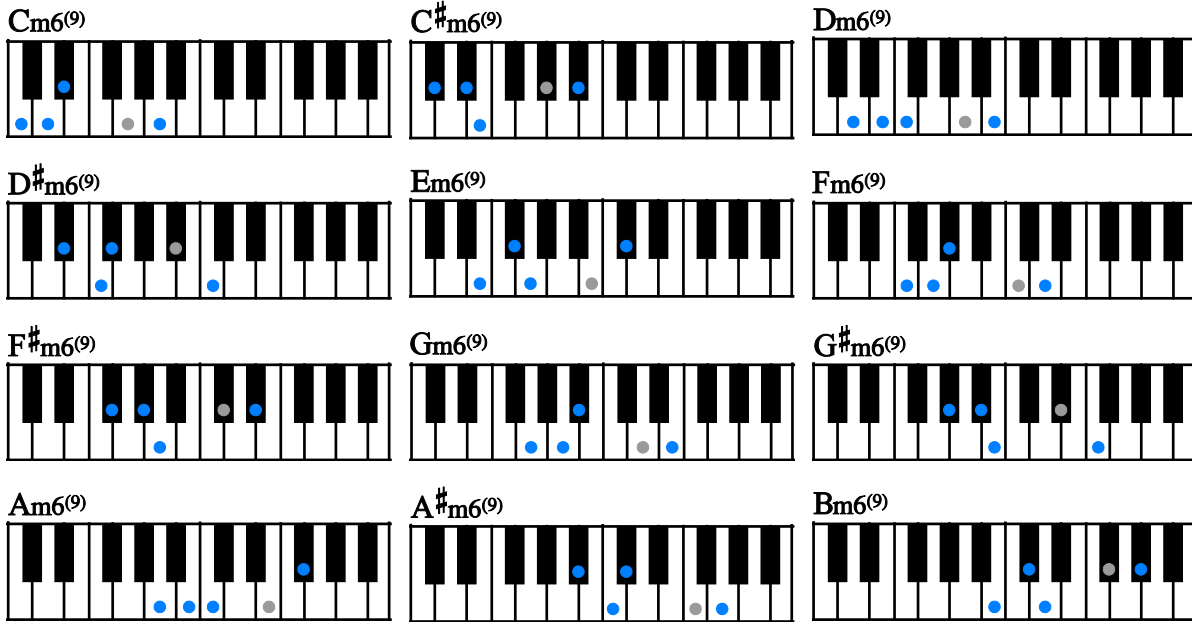
6⁽⁹⁾

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



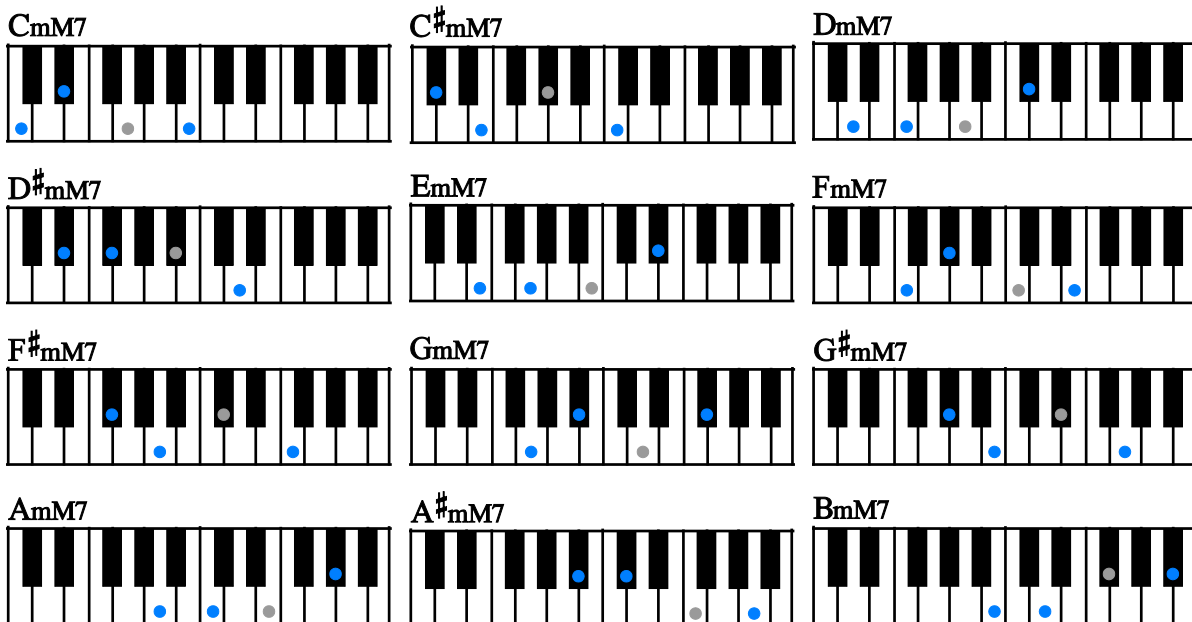
m6⁽⁹⁾

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



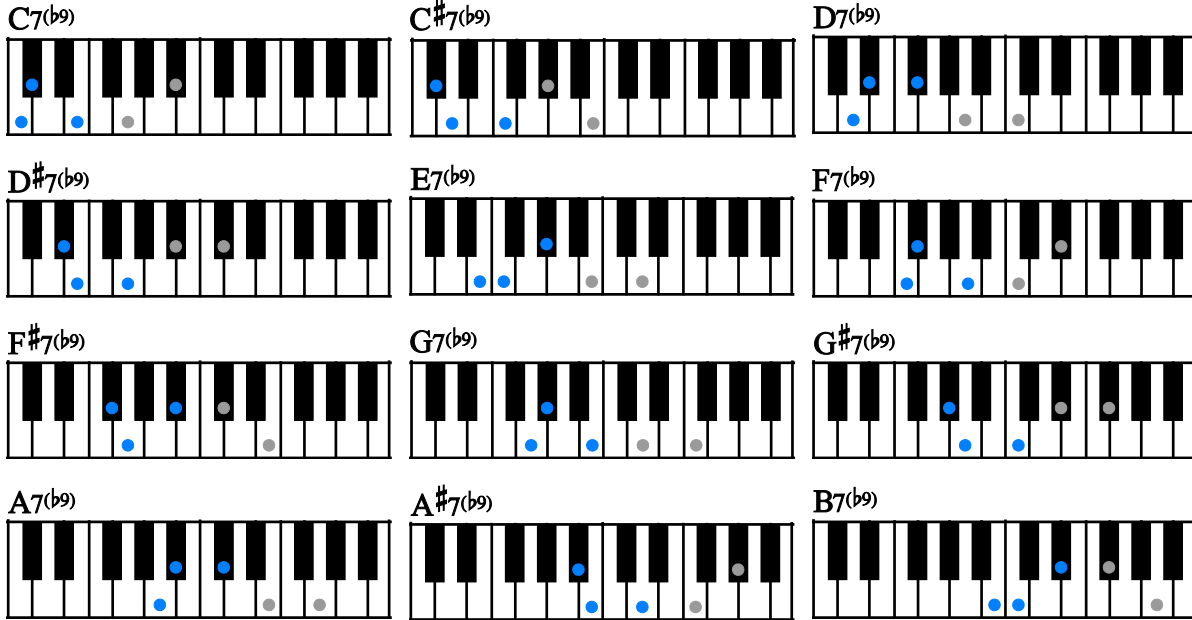
mMaj7

root + minor3rd + major7th (5度は省略可能)



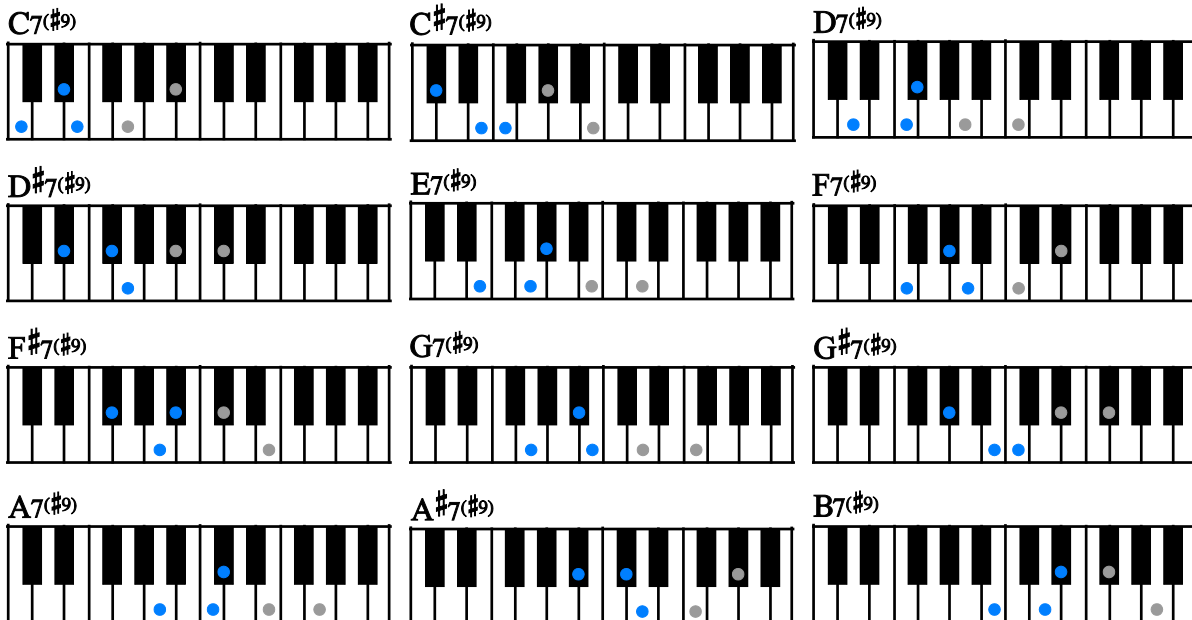
7^(b9)

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



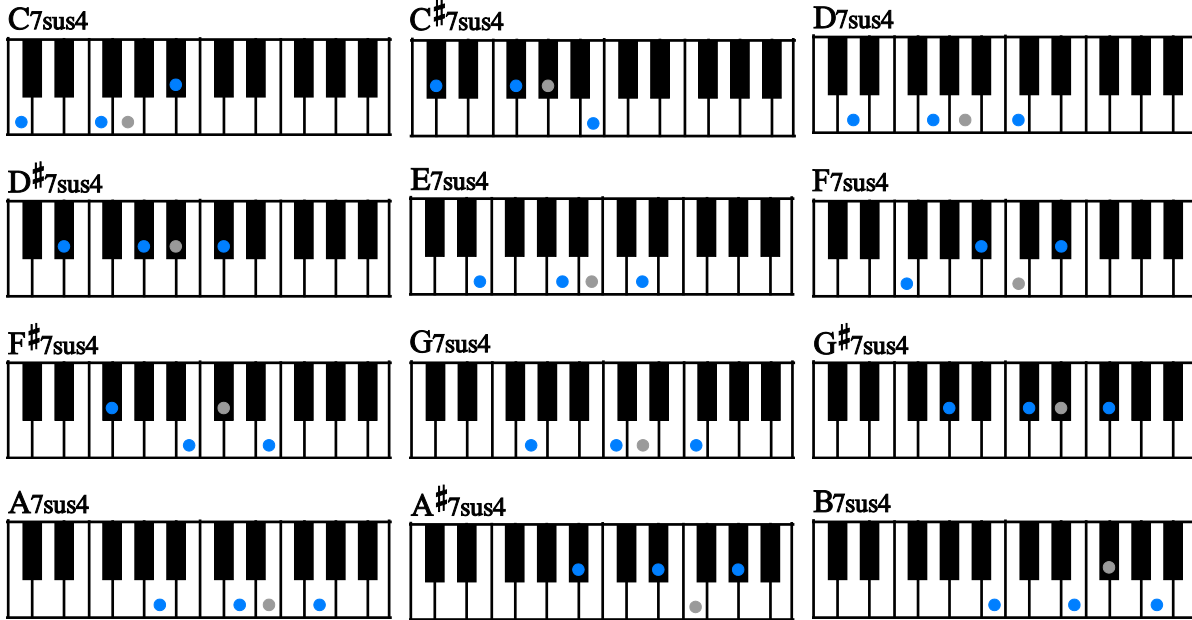
7^(#9)

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



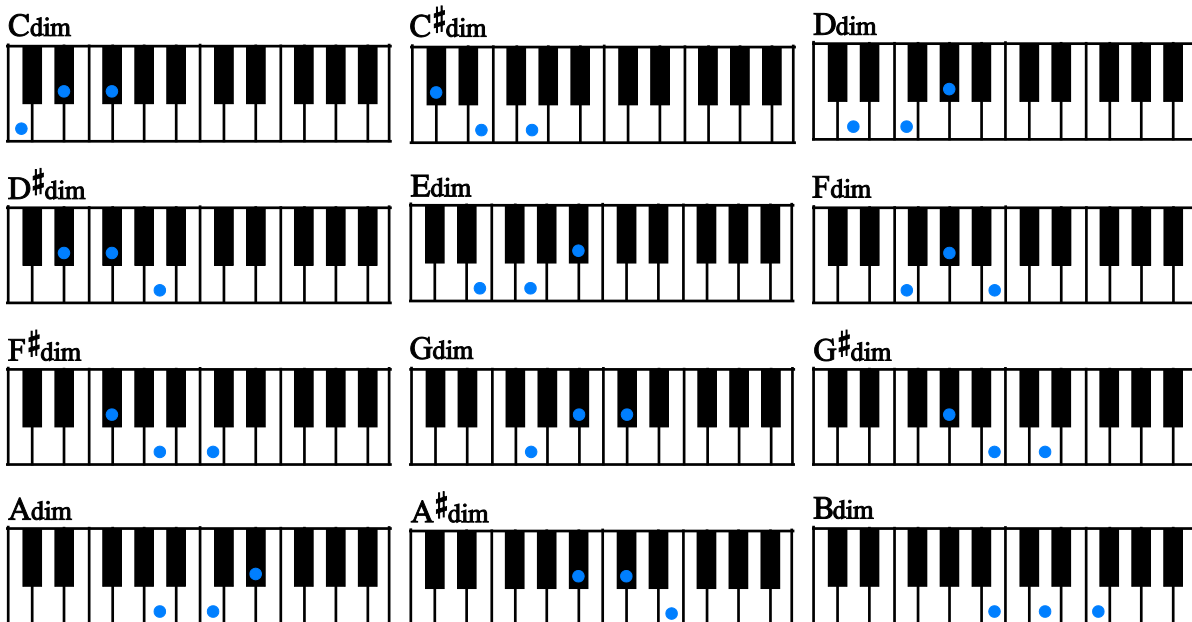
7sus4

root + 4th + 7th (5度は省略可能)



dim

root + minor3rd + dim5



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#)



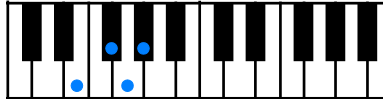
user chord 1 (root = D)



user chord 1 (root = D#)



user chord 1 (root = E)



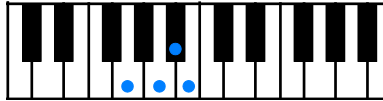
user chord 1 (root = F)



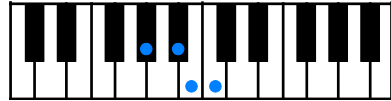
user chord 1 (root = F#)



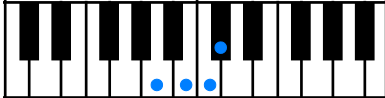
user chord 1 (root = G)



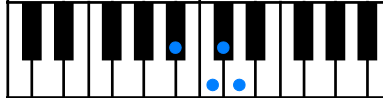
user chord 1 (root = G#)



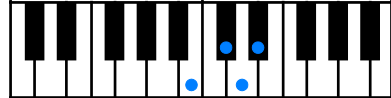
user chord 1 (root = A)



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)



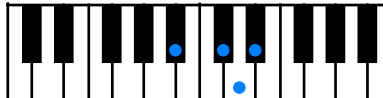
user chord 2 (root = G#)



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#)



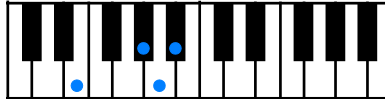
user chord 3 (root = D)



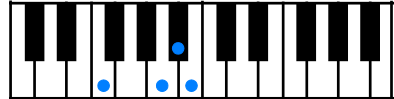
user chord 3 (root = D#)



user chord 3 (root = E)



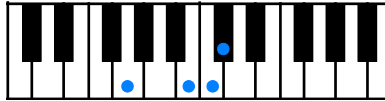
user chord 3 (root = F)



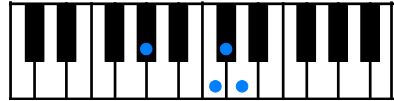
user chord 3 (root = F#)



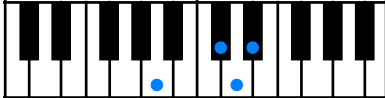
user chord 3 (root = G)



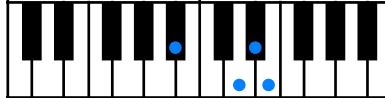
user chord 3 (root = G#)



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)



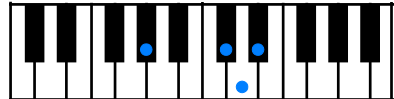
user chord 4 (root = F#)



user chord 4 (root = G)



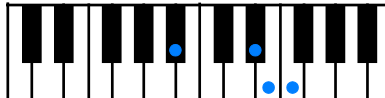
user chord 4 (root = G#)



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 5 (root = C)



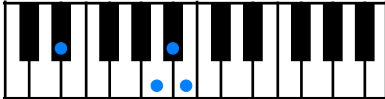
user chord 5 (root = C#)



user chord 5 (root = D)



user chord 5 (root = D#)



user chord 5 (root = E)



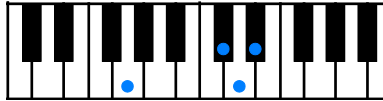
user chord 5 (root = F)



user chord 5 (root = F#)



user chord 5 (root = G)



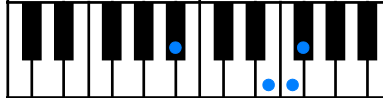
user chord 5 (root = G#)



user chord 5 (root = A)



user chord 5 (root = A#)



user chord 5 (root = B)



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 6 (root = C)



user chord 6 (root = C#)



user chord 6 (root = D)



user chord 6 (root = D#)



user chord 6 (root = E)



user chord 6 (root = F)



user chord 6 (root = F#)



user chord 6 (root = G)



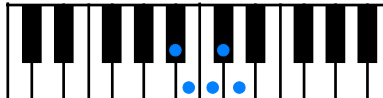
user chord 6 (root = G#)



user chord 6 (root = A)



user chord 6 (root = A#)



user chord 6 (root = B)



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#)



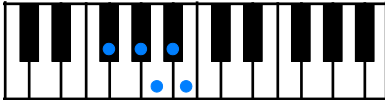
user chord 7 (root = E)



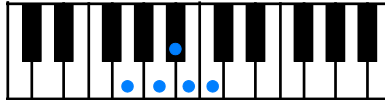
user chord 7 (root = F)



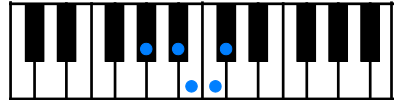
user chord 7 (root = F#)



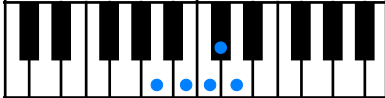
user chord 7 (root = G)



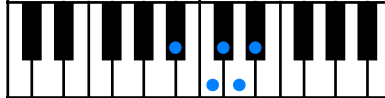
user chord 7 (root = G#)



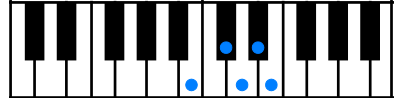
user chord 7 (root = A)



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#)



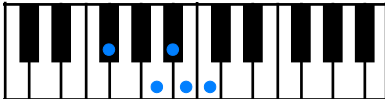
user chord 8 (root = E)



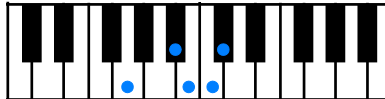
user chord 8 (root = F)



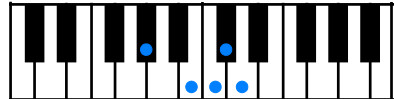
user chord 8 (root = F#)



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)



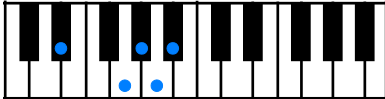
user chord 9 (root = C#)



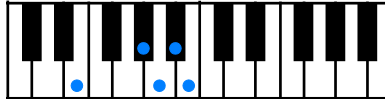
user chord 9 (root = D)



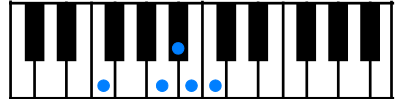
user chord 9 (root = D#)



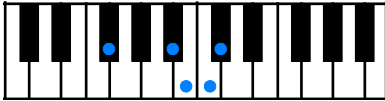
user chord 9 (root = E)



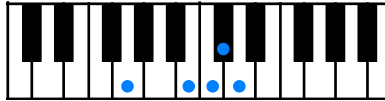
user chord 9 (root = F)



user chord 9 (root = F#)



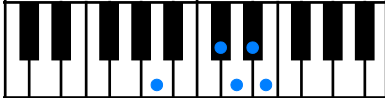
user chord 9 (root = G)



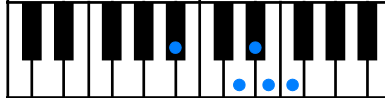
user chord 9 (root = G#)



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)

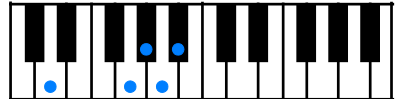
user chord 10 (root = C)



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)



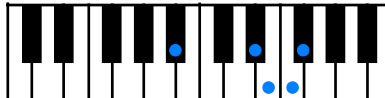
user chord 10 (root = G#)



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

SR5 Rock Bass 2 MIDI controllers

MIDI CC# 1	mute / picking noise (active only when the mute mode is 'mod wheel')
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 down speed 0 – 42: fast 43 – 85: mid 86 – 127: slow
MIDI CC# 12	bridge mute noise type 0 - 19: type 1 20 - 39: type 2 40 - 59: type 3 60 - 79: type 4 80 - 99: type 5 100 - 127: type 6
MIDI CC# 13	pat stop noise type 0 - 25: type 1 26 - 50: type 2 51 - 75: type 3 76 - 100: type 4 101 - 127: type 5
MIDI CC# 14	high velocity instrument 0 - 63: heavy buzz sustain 64 - 127: natural 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 strum noise mode 0 – 42: all strings 43 – 85: lower strings 86 – 127: upper strings
MIDI CC# 20	position change noise type 0 - 14: type 1 15 - 29: type 2 30 - 44: type 3 45 - 59: type 4 60 - 74: type 5 75 - 89: type 6 90 - 104: type 7 105 - 127: type 8
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# 27	tuning 0 - 25: 0 26 - 50: -1 51 - 75: -2 76 - 100: -3 101 - 127: -4																																																																											
MIDI CC# 28	target string to edit <i>* Use with MIDI CC# 27 (pitch bend range) or MIDI CC# 29 (pitch bend range) or MIDI CC# 30 (bend range per string) or MIDI CC# 77, 78, and 79 (strumkey setting)</i> 0 : all strings 1: string 1 2: string 2 3: string 3 4: string 4 5: string 5																																																																											
MIDI CC# 29	pitch bend range																																																																											
MIDI CC# 30	custom pitch bend range (per string) * Use with MIDI CC# 28																																																																											
MIDI CC# 31	direct select instrument via MIDI CC * Use with MIDI CC# 45 <table border="0"> <tr> <td>(single note)</td> <td>(chord)</td> <td>(chord)</td> </tr> <tr> <td>1: single legato slide</td> <td>1: major</td> <td>51: user chord 1</td> </tr> <tr> <td>2: hammer-on&pull-off / trill</td> <td>2: minor</td> <td>52: user chord 2</td> </tr> <tr> <td>3: no legato</td> <td>3: 7th</td> <td>53: user chord 3</td> </tr> <tr> <td>4: heavy hammer-on</td> <td>4: m7th</td> <td>54: user chord 4</td> </tr> <tr> <td>5: natural harmonics</td> <td>5: maj7th</td> <td>55: user chord 5</td> </tr> <tr> <td>6: fret tap noise</td> <td>6: 9th</td> <td>56: user chord 6</td> </tr> <tr> <td></td> <td>7: m9th</td> <td>57: user chord 7</td> </tr> <tr> <td></td> <td>8: maj9</td> <td>58: user chord 8</td> </tr> <tr> <td></td> <td>9: add9</td> <td>59: user chord 9</td> </tr> <tr> <td>(dyad chord)</td> <td>10: sus4</td> <td>60: user chord 10</td> </tr> <tr> <td>1: minor2nd</td> <td>11: dim7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2: major2nd</td> <td>12: aug</td> <td>(FX)</td> </tr> <tr> <td>3: minor3rd-dyad</td> <td>14: 7flat5</td> <td>3: FX ntrl harm</td> </tr> <tr> <td>4: major3rd-dyad</td> <td>15: m7flat5</td> <td>4: FX harmonics</td> </tr> <tr> <td>5: 4th-dyad</td> <td>16: 7sharp5</td> <td>5: FX slides 1</td> </tr> <tr> <td>6: flat5th-dyad</td> <td>17: 6th</td> <td>6: FX slides 2</td> </tr> <tr> <td>7: 5th-dyad</td> <td>18: m6th</td> <td>7: FX scrape</td> </tr> <tr> <td>8: #5th-dyad</td> <td>19: 69th</td> <td>8: other noise 1</td> </tr> <tr> <td>9: 6th-dyad</td> <td>20: m69th</td> <td>9: other noise 2</td> </tr> <tr> <td>10: 7th-dyad</td> <td>21: mMaj7</td> <td>10: other noise 3</td> </tr> <tr> <td>11: maj7th-dyad</td> <td>22: flat9</td> <td>11: other noise 4</td> </tr> <tr> <td>12: octave</td> <td>23: sharp9</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>25: 7sus4</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>26: dim</td> <td></td> </tr> </table>	(single note)	(chord)	(chord)	1: single legato slide	1: major	51: user chord 1	2: hammer-on&pull-off / trill	2: minor	52: user chord 2	3: no legato	3: 7th	53: user chord 3	4: heavy hammer-on	4: m7th	54: user chord 4	5: natural harmonics	5: maj7th	55: user chord 5	6: fret tap noise	6: 9th	56: user chord 6		7: m9th	57: user chord 7		8: maj9	58: user chord 8		9: add9	59: user chord 9	(dyad chord)	10: sus4	60: user chord 10	1: minor2nd	11: dim7		2: major2nd	12: aug	(FX)	3: minor3rd-dyad	14: 7flat5	3: FX ntrl harm	4: major3rd-dyad	15: m7flat5	4: FX harmonics	5: 4th-dyad	16: 7sharp5	5: FX slides 1	6: flat5th-dyad	17: 6th	6: FX slides 2	7: 5th-dyad	18: m6th	7: FX scrape	8: #5th-dyad	19: 69th	8: other noise 1	9: 6th-dyad	20: m69th	9: other noise 2	10: 7th-dyad	21: mMaj7	10: other noise 3	11: maj7th-dyad	22: flat9	11: other noise 4	12: octave	23: sharp9			25: 7sus4			26: dim	
(single note)	(chord)	(chord)																																																																										
1: single legato slide	1: major	51: user chord 1																																																																										
2: hammer-on&pull-off / trill	2: minor	52: user chord 2																																																																										
3: no legato	3: 7th	53: user chord 3																																																																										
4: heavy hammer-on	4: m7th	54: user chord 4																																																																										
5: natural harmonics	5: maj7th	55: user chord 5																																																																										
6: fret tap noise	6: 9th	56: user chord 6																																																																										
	7: m9th	57: user chord 7																																																																										
	8: maj9	58: user chord 8																																																																										
	9: add9	59: user chord 9																																																																										
(dyad chord)	10: sus4	60: user chord 10																																																																										
1: minor2nd	11: dim7																																																																											
2: major2nd	12: aug	(FX)																																																																										
3: minor3rd-dyad	14: 7flat5	3: FX ntrl harm																																																																										
4: major3rd-dyad	15: m7flat5	4: FX harmonics																																																																										
5: 4th-dyad	16: 7sharp5	5: FX slides 1																																																																										
6: flat5th-dyad	17: 6th	6: FX slides 2																																																																										
7: 5th-dyad	18: m6th	7: FX scrape																																																																										
8: #5th-dyad	19: 69th	8: other noise 1																																																																										
9: 6th-dyad	20: m69th	9: other noise 2																																																																										
10: 7th-dyad	21: mMaj7	10: other noise 3																																																																										
11: maj7th-dyad	22: flat9	11: other noise 4																																																																										
12: octave	23: sharp9																																																																											
	25: 7sus4																																																																											
	26: dim																																																																											
MIDI CC# 35	harmonics type 0 - 63: harmonics only 64 - 127: harmonics + key note																																																																											
MIDI CC# 41	finger release noise mode (Play Key) 0 - 63: tight 64 - 127: loose																																																																											

MIDI CC# 42	roundrobin mode (works only with single note instruments) 0 – 31: OFF 32 – 63: 2 roundrobin 64 – 95: 3 random 96 - 127: 4 random
MIDI CC# 43	legato slide & gliss sample volume (0: max, 127:min)
MIDI CC# 44	target instrument select key switch (MIDI CC value = MIDI note number) * Use with MIDI CC# 45 & 46 0: C-2 12: C-1 24: C0 36: C1 1: C#-2 13: C#-1 25: C#0 37: C#1 2: D-2 14: D-1 26: D0 38: D1 3: D#-2 15: D#-1 27: D#0 39: D#1 4: E-2 16: E-1 28: E0 40: E1 5: F-2 17: F-1 29: F0 6: F#-2 18: F#-1 30: F#0 7: G-2 19: G-1 31: G0 8: G#-2 20: G#-1 32: G#0 9: A-2 21: A-1 33: A0 10: A#-2 22: A#-1 34: A#0 11: B-2 23: B-1 35: B0
MIDI CC# 45	Instrument type * Use with MIDI CC# 44 or 46 0: single note 1: dyad chord 2: chord 3: FX
MIDI CC# 46	instrument number * Use with MIDI CC# 45 If MIDI CC# 45 = 0 (single note) ; 1: single legato slide 2: hammer-on&pull-off / trill 3: no legato 4. heavy hammer-on 5. natural harmonics 6. fret tap noise If MIDI CC# 45 = 1 (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 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 14: flat5 15: mflat 16: sharp5 17: 6th 18: m6th 19: 69th 20: m69th 21: mMaj7 22: flat9 23: sharp9 25: 7sus4 26: dim If MIDI CC# 45 = 2 (chord); 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 If MIDI CC# 45 = 3 (FX, etc.); 3: FX ntrl harm 4: FX harmonics 5: FX slides 1 6: FX slides 2 7: FX scrape 8: other noise 1 9: other noise 2 10: other noise 3 11: other noise 4
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 / chord shape select key switch (MIDI note number for the lowest string select key switch)
MIDI CC# 53	forced string select by MIDI CC 53 0 - 21: OFF 22 - 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# 56	poly mode ON / OFF 0 - 63: ON 64 - 127: OFF
MIDI CC# 57	auto alternation (auto stroke detection) resolution 0 - 25: 8th 26 - 50: 8th triplet 51 - 75: 16th 76 - 100: 16th triplet 101 - 127: 32nd
MIDI CC# 58	auto alternation (auto stroke detection) mode 0 - 31: auto 32 - 63: forced 64 - 95: down only 96 - 127: up only
MIDI CC# 59	EQ low
MIDI CC# 60	EQ mid
MIDI CC# 61	EQ high
MIDI CC# 62	release time
MIDI CC# 64	temporary poly mode (by sustain pedal) ON / OFF 0 - 63: OFF 64 - 127: ON
MIDI CC# 65	pickup hit noise probability
MIDI CC# 66	pickup hit delay
MIDI CC# 68	stomp effect: comp 0 - 63: OFF 64 - 127: ON
MIDI CC# 69	stomp effect: overdrive 0 - 63: OFF 64 - 127: ON
MIDI CC# 70	stomp effect: modulation 0 - 63: OFF 64 - 127: ON

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 – 42: all strings 43 – 85: lower strings 86 – 127: upper strings
MIDI CC# 82	extra strum noise volume (0: max / 127: min)
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 down 6: bridge mute noise 7: fret noise 8: position change noise 13: pat stop noise 14: strum noise
MIDI CC# 116	ON / OFF the play key button * Use with MIDI CC# 114 & 115 0 – 63: OFF 64 – 127: ON

Credits

Produced and Programmed by

Akihito Okawa

Demo music

Akihito Okawa, Hozo Okazaki

Graphic design / Artwork

Akihito Okawa

Additional graphic materials on the disc case sleeve

© Fotosearch.com

Buena Vista Images, Eman_on, 3quarks, raywoo, macniak, Otohime, ksuxsa, 3quarks, TNCPHOTOGRAPHY, victoriacravenphoto, chayathonwong, Saaaaa, asado, cynoclub, meinzahn, Catmando, andreykuzmin, MitchellRaman, 3DSculptor, rfcansole, gkuna, CarolinaSmith, homeriscool, tonelonar, Andaman, shaunwilkinson, DivaS, stephankerkhofs

Thanks to;

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

SR5 Rock Bass 2 User's Manual

ver. 2.01

April 22, 2019

Copyright © 2004 – 2019 Prominy, Inc / AKI Sound

All rights reserved



<http://prominy.com>

Email: info@prominy.com