

KOTO 13

VIRTUOSO JAPANESE
SERIES



Sonica Instruments
KOTO 13
Virtuoso Japanese Series
User's Manual

この度はSonica Instruments Virtuoso Japanese Series KOTO 13をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。本物の日本の音を追求するこの製品を是非お楽しみください。

Sonica Instruments Team

インストールガイド

【重要】

インストールの前に必ずユーザー登録をしてください。

ユーザー登録をしていない方はサポートの対象外となりますのでご注意ください。

ユーザー登録は製品購入時の通知メールに従って確実に行ってください。

○インストール手順1

ダウンロードしたrarファイルを解凍してください。

.rar圧縮ファイルの解凍には適したアプリケーションで解凍してください。

UnRarX, (Mac OS X), Win RAR (Windows)などを推奨いたします。

※解凍アプリケーションの使い方については、そのアプリケーションの説明書をご覧ください。

解凍を始めるためには、Eメールで通知されたお客様専用のパスワードを入力します。

○インストール手順2

お使いのKontaktライブラリーのためのディレクトリを解凍先に指定し、解凍を実行してください。

○インストール手順3

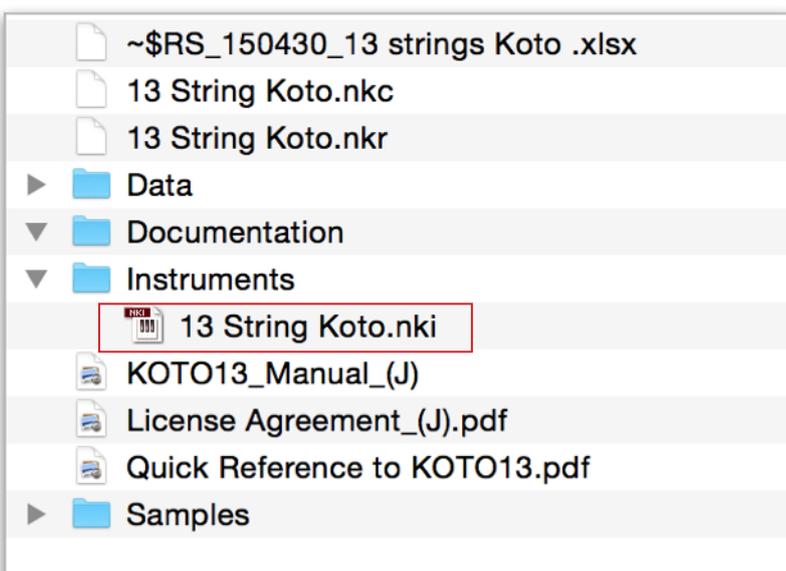
解凍が終わったらSonica KOTO 13 / KOTO 13を開いてください。

解凍が終わったら、License Agreement_J.pdf (日本語)またはLicense Agreement_E.pdf (英語)をよくお読みいただき、内容に同意できない方はこの製品をご利用できません。

○インストール手順4

KOTO 13 / Instrumentsフォルダに入っている13 String Koto.nkiがKOTO 13のプログラムです。

Kontakt 5.1 (Full)以上にドラッグしてお使いください。



はじめに

十三絃箏とは

十三絃箏は文字通り13本の絃を付け爪で撥いて演奏する、日本の古典楽器です。日本では様々な場面で使われ、日本らしい音楽を表現する時には、三味線や尺八と並んで欠かせない楽器です。

13本の絃は木製の胴に張られ、絃と胴の間には箏柱（ことじ）を立てて、この箏柱を動かしてそれぞれの弦を調弦します。13本の弦を工夫して調弦するため楽曲によって音階が異なり、それを調子と呼びます。KOTO 13では伝統的な調子を28種類収録している他、オリジナルの調子を作成できるUser Scale機能を持っています。

KOTO 13について

この製品は十三絃箏のリアルな再現を目標に開発されました。

妥協のないレコーディングとKontaktプログラミングによって、箏らしい振舞いと演奏表現を身につけた、最も箏に近いソフトウェア音源と言えるでしょう。

KOTO 13を使っていただくことで、本物の箏にも興味を持っていただけたら幸いです。

基準ピッチ

A=442Hzがお箏本来の響きを出しやすいチューニングです。

KontaktのMaster Tuneを442 Hzにしてお使いになる箏を推奨します。

必要なMIDIコントローラー

いくつかのコントローラーを用意することで、よりKOTO 13の機能を最大限に生かしリアルな箏の演奏を再現できます。

Sustain Pedal CC#64 十三絃箏の深い余韻まで再現されリアルな演奏が可能になります。

Modulation Wheel CC#1 下記の演奏コントロールが可能です。

Plucking Contro: 絃が爪で撥かれる時のアタック音のニュアンス・コントロール

Tremolo: Tremolo, Sukuizume Tremolo Slow, Sukuizume Tremolo Fastのダイナミクスをコントロール

Control Change #11 (CC#11): 一部のアーティキュレーションにおいてバリエーション・コントロールを行います。（固定）

対象アーティキュレーション

<ご注意>

KOTO 13ではMIDI CC#11 (Expression)を一部アーティキュレーションのバリエーション・コントロール専用にするため（固定）Learn MIDI CC#機能を使って、各ノブにMIDI CC#を割り当てる際は、CC#11を避けてください。

Quick Reference to KOTO 13 (PDF)を利用すると便利です。

十三絃箏には特有の演奏方法、スケール奏法、用語があるため、それらを和名とともに簡単にまとめた同PDFを見ながら作業することをお勧めします。

MIDIキーボードのレイアウト

Key Switch Zone 1 (Articulation)

演奏用Zone1 (クロマチック・スケール使用時)

演奏用Zone2 (スケールモード使用時)

Key Switch Zone 2 (Phrase Bank)

演奏用Zone3 (Phrase Bank 演奏用)

Scale / User Scale

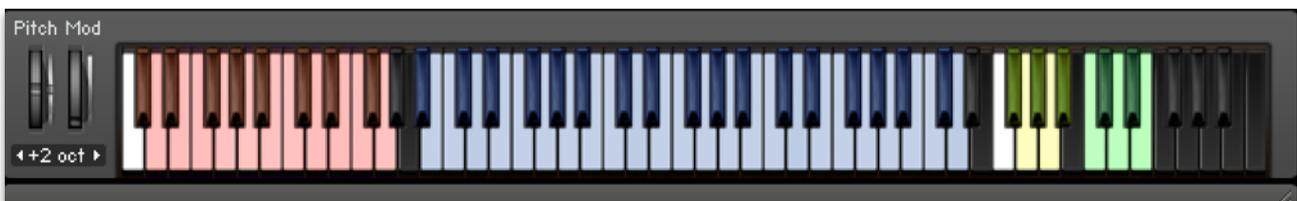


Key Switch Zone 1

White Keys: Scale Tone

Key Switch Zone 2

Chromatic



Key Switch Zone 1

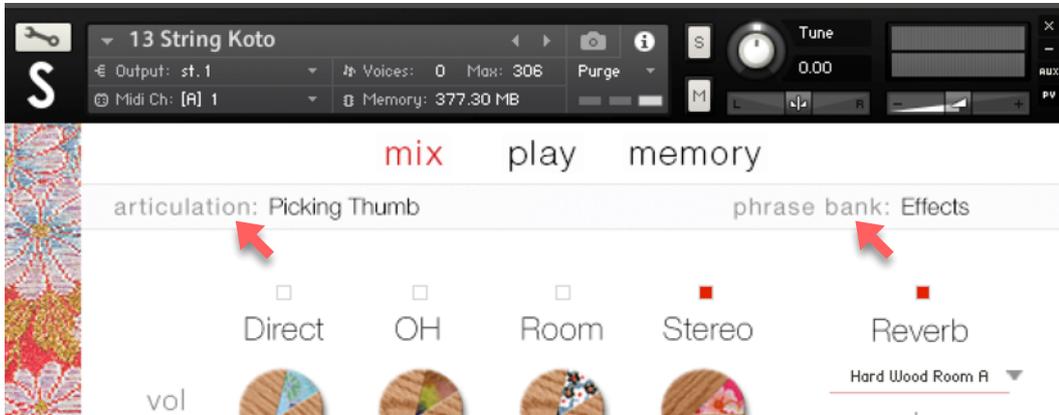
Chromatic Scale

Key Switch Zone 2

KOTO 13の読み込み

Instrumentsフォルダの中にある、13 string koto.nkiをKontaktのメインウィンドウにドラッグして開いてください。

Sonica KOTO 13 / Instruments / 13 String Koto.nki



articulation と phrase bank 表示

この二つの表示はmixページ、playページ、memoryページ全てで常に表示され、Key Switchで選択されている内容が常にモニターできるようになっています。

articulation

Key Switchで選択されたアーティキュレーション（奏法）が表示されます。Key SwitchはKontaktのキーボードで確認できます。

次のKey Switchのアーティキュレーションにはバリエーションがあり、MIDI CC#11でコントロールできます。

D#0: Pizzicato

バリエーション変化：L / R (Left Hand / Right Hand)

F#0: Bend Up

G0: Held Bend Up

G#0: Bend Down,

A0: Bend Up/Down

A#0: Tsuki-Iro

C1: Vibrato Slow

C#1: Vibrato Fast

バリエーション変化：Half Tone（半音） / Whole Tone（全音）

phrase bank

Key Switchで選択された6つのフレーズバンク（奏法）が表示されます。

articulation

収録内容とKey Switch

Key Switch	Articulation Name	奏法名	Control 1	Control 2
C0	Picking Thumb	親指爪	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	
C#0	Picking Index	人差指爪	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	
D0	Picking Middle	中指爪	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	
D#0	Pizzicato (LH / RH)	ピチカート 右手 / 左手		CC# 11 = LH / RH
E0	Double Picking	ダブル		
F9	Keshizume	消し爪	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	
F#0	Bend Up (Half / Whole)	後押し 半音 / 全音	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	CC# 11 = Half / Whole
G0	Held Bend Up (Half / Whole)	弱押し (半音) / 強押し (全音)	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	CC# 11 = Half / Whole
G#0	Bend Down (Half / Whole)	押し放し 半音 / 全音	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	CC# 11 = Half / Whole
A0	Bend Up-Down (Half / Whole)	後押し～押し放し 半音 / 全音	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	CC# 11 = Half / Whole
A#0	Tsuki-Iro (Half / Whole)	突き色 半音 / 全音	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	CC# 11 = Half / Whole
B0	Hiki-Iro	引き色	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	
C1	Vibrato Slow	揺り色 緩	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	
C#1	Vibrato Fast	揺り色 速	CC#1 Mod. Wheel = Plucking Control	
D1	Sukuizume Picking	スクイ爪		
D#1	Chirashizume Slow	散らし爪 緩		
E1	Chirashizume Fast	散らし爪 速		
F1	Tremolo	トレモロ	CC#1 Mod. Wheel = Dynamics	
F#1	Sukuizume Tremolo Slow	スクイ爪トレモロ 緩		
G1	Sukuizume Tremolo Fast	スクイ爪トレモロ 速		

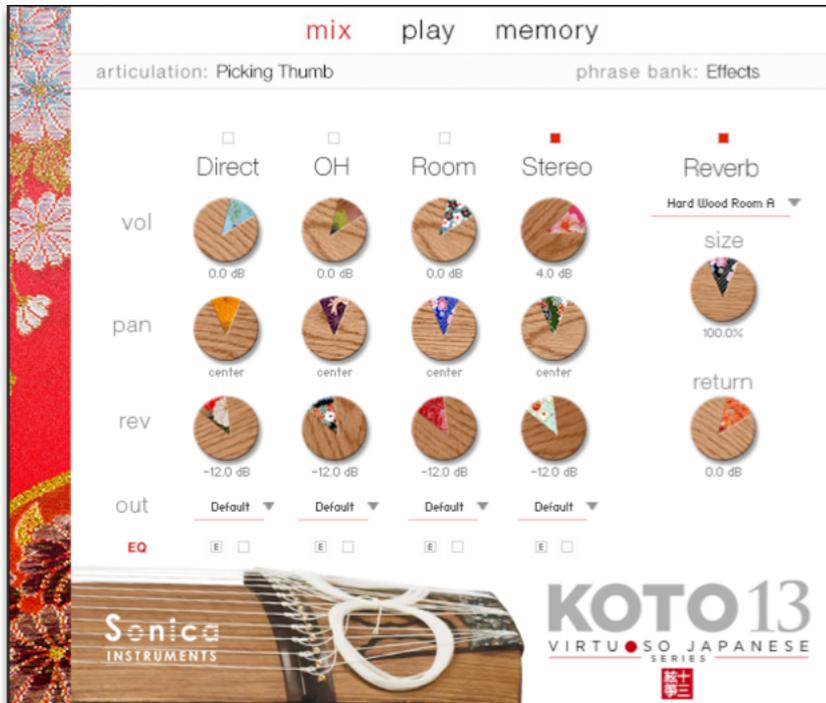
phrase bank

収録内容とKey Switch

Key Switch	Phrase Bank Name	奏法名	Numbers of Phrase / フレーズ数
F5	Sahrarin	さーらりん (裏連)	5
F#5	Glissando Up	グリッサンド上昇	15
G5	Glissando Down	グリッサンド下降	19
G#5	Glissando Performance	グリッサンドフレーズ	6
A5	Various Performance	ショートフレーズ	18
A#5	Effects	効果音、スリ爪	17

mix

このページでは基本的な音作りを行います。



Audio Mixer

Direct, OH (overhead), Roomの3種類のマイクロフォン・ポジションとマルチマイク音源をあらかじめバランスよくミックスされたStereo Mixをミキシングできます。マルチマイクのチャンネルがONの時は”Stereo”はOffになり、逆に”Stereo”がOnの時はマルチマイク・チャンネルはOffになります。

vol: 各チャンネルの音量をコントロールします。

pan: 各チャンネルのpanpotをを調整します。

rev: 各チャンネルのコンボリューション・リバーブへのセンド量を調整します。

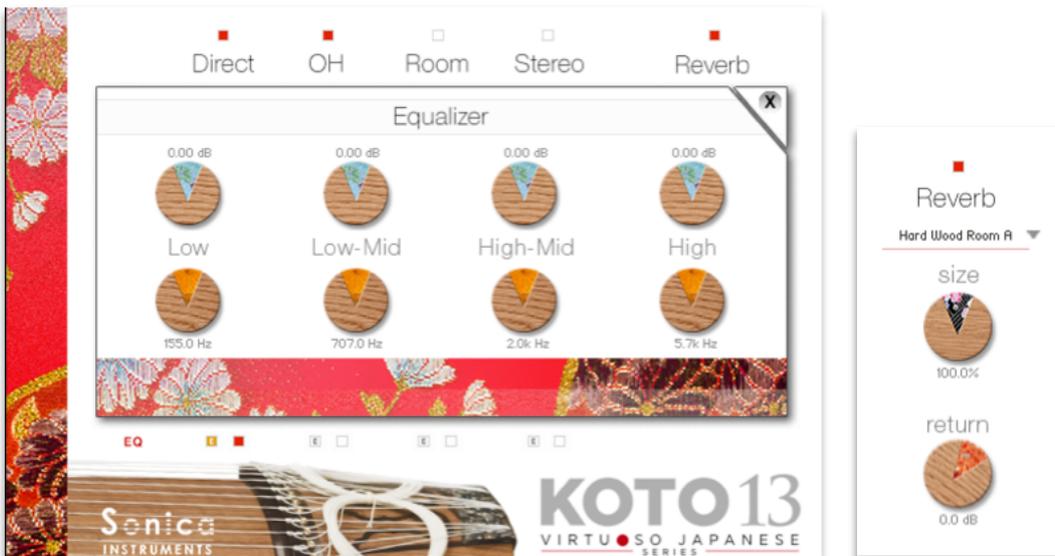
out: 各チャンネルのオーディオ出力先を選択します。お使いのDAWへマルチ・チャンネルの状態に取り込む時に便利です。

EQ: 各チャンネルに搭載された4 band equalizerを調整します。左のボタン[E]をクリックするとEqualizerウィンドウがポップアップされます。右のボタンでEqualizerのON/OFFを行います。

○マルチ・アウトプットの作り方はKontaktのマニュアルをご覧ください。

アウトプットを作成した後、Kontaktのインターフェースの右上の「！」ボタンをクリックすると、KOTO 13のoutメニューに作成したアウトプットが反映されます。

Equalizer Window

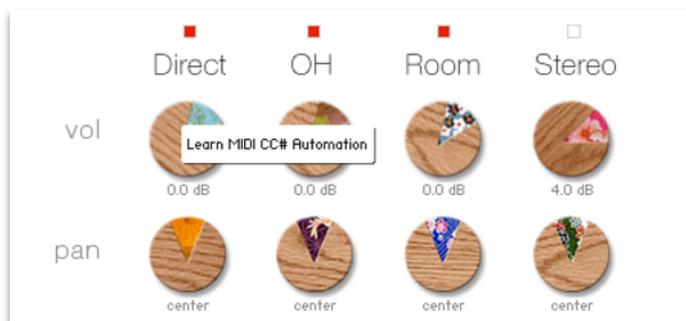


Reverb

48種類のコンボリユーション・リバーブを選択できます。

size: Reverb Timeを調整します。

return: Reverb成分の音量調整



MIDI CC# Learning機能

全てのコントロールノブはMIDI Control Changeで個別にコントロールできます。

Learn MIDI CC#の設定方法

1. ノブを右クリックし”Learn MIDI CC# Automation”を表示
2. コントロールに使いたいMIDIコントローラーの操作子を動かす
3. 設定完了

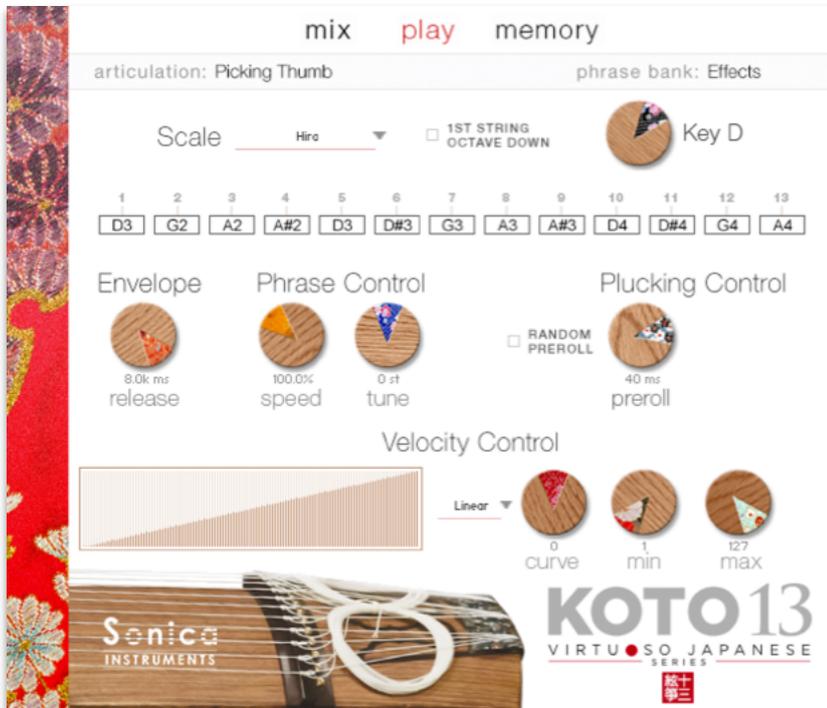
MIDI CC# Automationのリムーブ

設定を削除するには”Remove MIDI Automation CC# nn”を行ってください。

※MIDI CC# 11はアーティキュレーションのバリエーション・コントロール専用ですので、重複して割り当てないでください。誤って割り当てた場合は速やかに”Remove MIDI Automation CC# 11”を行ってください。

play

このページでは箏の調子（スケール）と音色のニュアンスを設定します。



scale

日本の箏特有のスケール（調子）の他、クロマチックスケールを選んで演奏することができます。また、User Scaleを作成して保存、読み込みができるため、どんな楽曲にでも対応できるようになっています。

Chromatic Scale（クロマチック・スケール）

User Scale

オリジナルなスケール、楽曲ごとに異なるスケールなどを作成したものを保存、読み込むことができます。

Load User Scale / Save User Scale

作成したスケールの読み込み、保存を行います。

- User ScaleはDataフォルダ中のUser Scaleフォルダーに格納・保存してください。
- またPreset Scaleフォルダの中にはお箏の代表曲に使われるスケール（調子）を多数用意してあります。

Copy to user scale

28種類のスケールをコピーしたものを編集して新しいスケールを作成することができる、とても便利な機能です。

Preset Scale

古典スケール（28種類）。28種類の箏特有のスケールをプルダウン・メニューから選ぶことができます。

※User Scaleは移調することができません。

1ST STRING OCTAVE DOWN

第1絃の音程を第5絃と同音程にするか、1オクターブ下げた音にするかをコントロールできます。



Scale Indicator

スケールを選択時、またはUser Scaleを選択時に表示され、第1絃から第13絃までの音程を表示します。

十三絃箏の弦名：

一、二、三、四、五、六、七、八、九、十、斗、為、巾

User Scale選択時は各絃の音程を編集することができます。音程を変更するには表示ボックスをクリックしながら上下にドラッグします。

Key

28種類のスケール（調子）を使用時、移調が可能になっています。

移調範囲：G, G#, A, A#, B, C, C#, D, D#, E

※1ST STRING OCTAVE DOWNがONになっている場合、Key=G、G#、Aでは発音範囲を越えるため第1絃の音程は第5絃と同音になります。

KOTO 13のインターフェースにおける”Key”の意味

KOTO 13では13本の弦を調律した箏特有の調子（Scale）が収録され、それらを自由にトランスポーズができるようになっています。箏は基本的に壹越（いちこつ）（D）のいくつかの調子を元に「○弦を○音程上げる／下げる」という方法で調子を作り変えます。その結果、西洋音楽のDスケールから逸脱した、別のキー・スケールになってしまう調子もありますが、箏の場合は、あくまでも壹越（D）を基準にした調弦として考えます。KOTO 13ではその考えに基づいた、28種類の代表的な調子（スケール）を収録しており、“Key”を変えるとそれらの調子がトランスポーズ（平行移動）されるようになっています。

移調名（トランスポーズ名）

G 双調 (Soujou) G# 鳧鐘 (Fushou) A 黄鐘 (Oushiki) Bb 鸞鐘 (Rankei) B 盤涉 (Banshiki)

C 神仙 (Shinsen) C# 上無 (Kamimu) D 壹越 (Ichikotsu) D# 断金 (Tangin) E 平調 (Hyoujou)

Hira (平調子)、Hira Kinjuu (平巾十調子)、Rokuagari (六上り調子)、Yonkyuagari (四九上り)、Kumoi (雲井調子)、Hon Kumoi (本雲井調子)、Han Kumoi (本雲井調子)、Kata Kumoi (片雲井調子)、Nijuu Kumoi (二重雲井調子)、Kumoi Kinjuu (雲井巾十調子)、Nakazora (中空調子)、Han Nakazora (半中空調子)、Akebono (曙調子)、Gaku (楽調子)、Han Gaku (半楽調子)、Nogi (乃木調子)、Hanagumo (花雲調子)、Iwato 1 (岩戸調子1<巾=A>)、Iwato 2 (岩戸調子2<巾=A ♭>)、Han Iwato 1 (半岩戸調子1<巾=A>)、Han Iwato 2 (岩戸調子2<巾=A ♭>)、Natsuyama (夏山調子)、Kokin (古今調子)、Shin Kokin (新古今調子)、Akino (秋野調子)、Ryukyu (琉球調子)、Soufuren (想夫恋調子)、Shin Setsugekka (新雪月花調子)

Envelope

release: 演奏時のリリースタイムを調整します。

KOTO 13 を鍵盤で演奏する際はサスティン・ペダル使って箏本来の弦の余韻を残すのが理想ですがサスティン・ペダルを使わない場合は、このノブを7,000~8,000msに設定してお使いください。



Phrase Control

Phrase Bankのスピードとチューニングを行います。収録されているフレーズは 壱越 (In D)の平調子で録音されています。

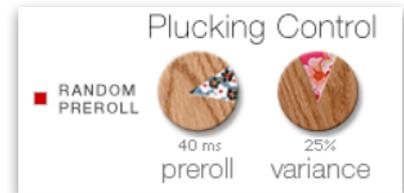
speed: 再生スピードを調整します。

tune: 再生ピッチを半音単位で調整します。

Plucking Control

箏の弦が爪で弾かれて音を出すまでの挙動をコントロールします。

この機能によって撥弦楽器にとって重要な音の立ち上がりのニュアンスを表現し、多彩な演奏表現を弾き分けることができます。



preroll: 爪が弦に触れた瞬間から弦が爪に弾かれるまでの最大時間を調整します。

RANDOM PREROLL: ONの時、上記prerollをKey Onごとにランダム化させます。

variance: RANDOM PREROLLの可変幅を調整します。

○Modulation Wheel (MIDI CC# 1)でprerollをリアルタイムにコントロールできます。

コントロール値 0: preroll最大値 (最長)

コントロール値 127: preroll最小値 (最短)

Velocity Control

Curve Type:

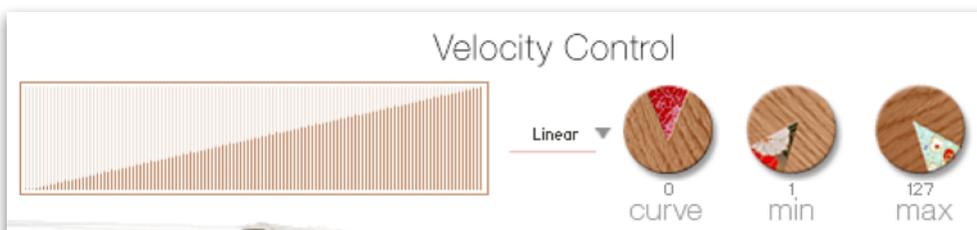
Linear, S-Curve, Compound, Fixed, User

User使用時、"RESET CURVE"ボタンでカーブをリセットできます。

curve: 選択したカーブに変化をつけます。

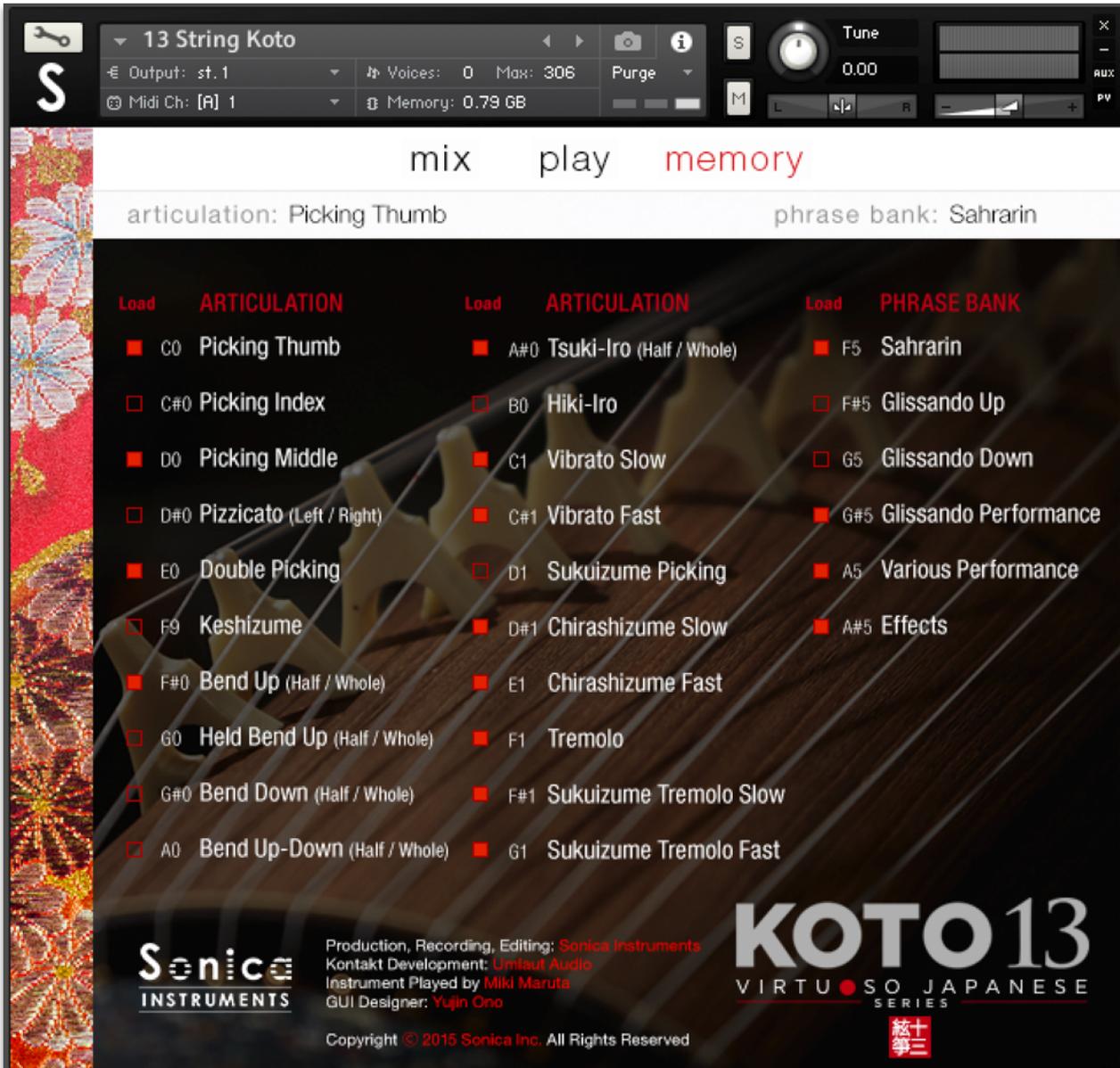
min: 発音するvelocityの最小値

max: 発音するvelocityの最大値



memory

このページでは全アーティキュレーションと全フレーズバンクについて、サンプルの読み込みを設定、Kontaktでの使用メモリーサイズを調整します。リストのLoadボタンをOFF（消灯）させると、そのアーティキュレーションは無効になり、メモリーサイズが軽減されます。



13 String Koto

Output: st.1 Voices: 0 Max: 306 Memory: 0.79 GB Tune: 0.00

articulation: Picking Thumb phrase bank: Sahrarin

Load	ARTICULATION	Load	ARTICULATION	Load	PHRASE BANK
<input checked="" type="checkbox"/>	C0 Picking Thumb	<input checked="" type="checkbox"/>	A#0 Tsuki-Iro (Half / Whole)	<input checked="" type="checkbox"/>	F5 Sahrarin
<input type="checkbox"/>	C#0 Picking Index	<input type="checkbox"/>	B0 Hiki-Iro	<input type="checkbox"/>	F#5 Glissando Up
<input checked="" type="checkbox"/>	D0 Picking Middle	<input checked="" type="checkbox"/>	C1 Vibrato Slow	<input type="checkbox"/>	G5 Glissando Down
<input type="checkbox"/>	D#0 Pizzicato (Left / Right)	<input checked="" type="checkbox"/>	C#1 Vibrato Fast	<input checked="" type="checkbox"/>	G#5 Glissando Performance
<input checked="" type="checkbox"/>	E0 Double Picking	<input type="checkbox"/>	D1 Sukuizume Picking	<input checked="" type="checkbox"/>	A5 Various Performance
<input type="checkbox"/>	F9 Keshizume	<input checked="" type="checkbox"/>	D#1 Chirashizume Slow	<input checked="" type="checkbox"/>	A#5 Effects
<input checked="" type="checkbox"/>	F#0 Bend Up (Half / Whole)	<input checked="" type="checkbox"/>	E1 Chirashizume Fast		
<input type="checkbox"/>	G0 Held Bend Up (Half / Whole)	<input checked="" type="checkbox"/>	F1 Tremolo		
<input type="checkbox"/>	G#0 Bend Down (Half / Whole)	<input checked="" type="checkbox"/>	F#1 Sukuizume Tremolo Slow		
<input type="checkbox"/>	A0 Bend Up-Down (Half / Whole)	<input checked="" type="checkbox"/>	G1 Sukuizume Tremolo Fast		


 Production, Recording, Editing: [Sonica Instruments](#)
 Kontakt Development: [Umbaut Audio](#)
 Instrument Played by [Miki Maruta](#)
 GUI Designer: [Yujin Ono](#)



Copyright © 2015 Sonica Inc. All Rights Reserved



KOTO 13

VIRTUOSO JAPANESE
SERIES



Credits

Production, Recording and Editing: Sonica Instruments

Kontakt Development: Umlaut Audio

Koto Played by Miki Maruta

GUI Designer: Yujin Ono

Executive Producer: Tomohiro Harada

Marketing, Translation & Production Consulting: Craig Leonard

Audio Editing: Yoshitaka Koyama

Recording Engineer: Keigo Sonoda (Pastoral Sound)

Web Design: Masayo Sasaki

Photography: Takashi Matsuda, Keita Ikeda

Production Supervisor: Daichi Yoshida

Production Management: Anne Juenger

Scripting, Programming: Mario Krušelj

Sample Mapping: Anthony Mena

GUI controls layout: Scott Kane

Additional Programming: Cameron MacNair

Audio Consulting: Ross Totino

Assistant Production Management: Jillian Strauss

Copyright 2015 © Sonica Inc. All rights reserved.

Sonica Instruments

www.sonica.jp/instruments/



この書類に記載の情報の著作権は株式会社ソニカ（Sonica Inc.）に帰属します。

複製、公衆送信、改変、切除、ウェブサイトへの転載等の行為は著作権法により禁止されています。

また、この書類の情報は、予告なく変更または削除する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

All copyright and various intellectual property rights associated with the information contained in this document are owned and controlled by Sonica Inc. Copyright and various intellectual property rights laws expressly prohibit the reproduction, public distribution, alteration, revision, or publication on any other Web site or in other medium of this document.

The information contained in this document is subject to change or deletion without prior notice.