

# Sonica Instruments SANSHIN

Virtuoso Japanese Series

User's Manual

この度は Sonica Instruments Virtuoso Japanese Series SANSHIN 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





#### はじめに

#### 三線とは

三線は沖縄音楽を表現する上で欠かすことの出来ない楽器です。15世紀頃の沖縄が琉球と呼ばれていた時代に宮廷内で歌の伴奏楽器として使われ始め、その後庶民の間にも広がっていき、数々の民謡や民俗芸能の伴奏として音楽の中心的存在になりました。日本本土の三味線のルーツとされる楽器でもあります。本土の三味線に比べて小ぶりで、丸みを帯びた胴と柄、太い弦から生み出される独特の温かみのある素朴な音色は、民謡や民俗芸能にとどまらず現代ではポップスやロック、ダンスミュージックなど幅広い音楽ジャンルに用いられています。

#### Virtuoso Japanese Series

# SANSHIN について

この製品は三線のリアルな再現を目標に開発されました。

三線の演奏はかじくあつし氏。三線の持つ多彩な表情を余すことなく奏でていただきました。

さらに妥協のないレコーディング、Kontakt プログラミングによって、まるで目の前で演奏されている様な、最も三線に近いソフトウェア音源として完成しました。 ぜひ SANSHIN をお使いになり沖縄、八重山の風を音楽の中に取り入れてください。

そしてなにより私達は本物の邦楽器と演奏者をリスペクトしています。この製品が、皆様が本物の三線の魅力を知るきっかけになれば幸いです。

#### 製品の特長

#### 新旧2台の三線モデルと指笛を収録

サウンド傾向の異なる新旧2種類の三線と、沖縄音楽に欠かせない要素としてエイサーやカチャーシーに多用されている指笛を収録しました。これらを組み合わせることで、多彩で生々しい演奏表現が可能です。

#### 豊富なアーティキュレーション、スライドノイズを収録

表情豊かな三線のサウンドを再現する9のアーティキュレーション、スライドノイズやミュートノイズを収録。MIDI 鍵盤上で表現力豊かなリアルタイム演奏が可能です。

#### ストリングモード・メカニズム

三線には3本の弦がありますが、基本的にギターのような和音演奏はあまりせずに、単音フレーズを中心に演奏します。この演奏方法を再現するために、SANSHINでは3本の弦を独立した楽器として挙動させ、弦を選択して発音させるストリングモード・メカニズムを搭載しました。演奏時は、キースイッチでストリングモードを瞬時に選択可能。これによって、本物と同じように3本の弦を縦横無尽に行き来する演奏表現が可能となりました。

#### 3種類の調弦とキートランスポーズ

本調子、二上げ、三下げのスタンダードな三線の調弦を用意しました。調弦を変えると、鍵盤上では音程はクロマチックに並んだままですが、開放弦の音程が変わり、その調弦独特の響きが再現されます。

#### 楽器のサウンドキャラクターを操る Instrument Editor

各弦ごとの音量調整やファインチューニングに加え、弦を弾く際に使用するバチやピックの素材(プレクトラム)、弦の太さ(ストリング) を選択することで、楽曲にマッチする理想のサウンドを追求することができます。

#### 連続したピッキングを再現するオルタネート奏法機能

キーオンでダウンピッキング、キーオフでアップピッキングを交互に発音可能なオルタネートピッキング機能を搭載しました。この機能はサスティンペダルを踏んでいる間だけアクティブになり、どのアーティキュレーションで演奏していても、キースイッチの変更なく瞬時にこの奏法を差し込むことができます。

• X • X • X • X





#### 弦楽器特有の演奏を瞬時に演奏可能な、鍵盤レガート機能

ハンマリングオンやプリングオフといった弦楽器特有の演奏表現や、三線特有のタッピング奏法の一種「はじき」。鍵盤レガート機能を使うと、MIDI 鍵盤をレガート演奏時のみアーティキュレーションを自動的に切り替えることができます。レガートモードはキースイッチでリアルタイムに切り替えることができます。

#### 沖縄・八重山の古典・民謡をベースにした 257 の MIDI Groove を収録

沖縄・八重山地方で古くから親しまれてきた古典・民謡をベースにした 72 曲分、257 の三線伴奏パターンを MIDI Groove(MIDI フレーズ)として収録しました。 KONTAKT 内のブラウザ画面から MIDI データとして、DAW 上にドラッグしてそのまま使用できるほか、 MIDI 鍵盤にアサインして演奏することもできます。

#### 高精細な 24bit、96kHz のマルチマイク収録

レコーディングは8本以上の様々なマイクと色付けのないマイクアンプを使用、高精細な24bit、96kHz レコーディングされました。 製品では Direct Mic、Overhead Mic、Room Mic、Stereo Mix の使いやすい4種類のマイキングでミキシングが可能です。

#### NKS に対応

NKS に対応し、Kontakt Player / Kontakt (ver. 5.7.3 以上) / KOMPLETE KONTROL 上で使用することができます。KOMPLETE KONTROL キーボードなど NKS 対応ハードウェアとの連携時には、音色を素早くプレビューしたり、ハードウェアのノブやコントローラーをフル活用することができます。

#### 製品仕様

Native Instruments KONTAKT 5.7.3 以上 KONTAKT PLAYER 対応 NKS 対応

#### 動作環境

Mac OSX 10.10 以降 Windows 7, 8, 10 Intel Core 2 Duo または AMD Athlon 64 X2 Mac、Windows ともに 4GB RAM(16GB 推奨)

データ容量:NCW 約29 GB 相当(WAV 約57 GB 相当)

- ・このライブラリーをお使いになるためには、Native Instruments KONTAKT 又は KONTAKT PLAYER 5.7.3 以上が必要になります。
- ・製品のインストールには 29 GB 以上のディスク空き容量が必要です。
- ・PC 環境、動作環境は Native Instruments KONTAKT 及び KONTAKT PLAYER の推奨動作環境に準じます。
- ・ライブラリーを快適に動作させるためには、より高速な CPU と、余裕のある RAM メモリーを搭載したコンピュータに製品をインストールすることをお奨めします。

※ご使用時にインターネットを経由したユーザー登録が必要になります。

• X • X • X





# 製品をお使いいただくにあたって

本製品をお使い頂くには NATIVE ACCESS アプリケーションで「**シリアルコードの登録**」と「**ライブラリデータのダウンロード**」を 行う必要があります。なおインストール作業の詳細な操作や最新の情報は Sonica Instruments のウェブサイトでご確認ください。

# 1.NATIVE ACCESS のインストール

※ NATIVE ACCESS をすでにお使いの方は、この操作は不要です。

Native Instruments 社の WEB サイト(<a href="https://www.native-instruments.com/jp/specials/native-access/">https://www.native-instruments.com/jp/specials/native-access/</a>)よりお使いのパソコン OS に合わせた「NATIVE ACCESS インストーラー」をダウンロードし、以下の手順でインストールを行ってください。



#### **EVERYTHING IN ONE PLACE**

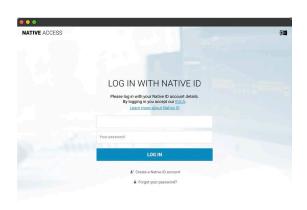
- ▶ 最も簡単な方法で、全ての音楽制作ツー ルを使用可能な状態にします。
- ソフトウェアのダウンロード、インストール、アクティベート、アップデートを 総合的行うことができます。
- ▶ 製品管理が統合化され、音楽制作により 集中することができます。



# 2.NATIVE ID でログイン

インストールした NATIVE ACCESS を起動してログインします。

NATIVEINSTRUMENTS のアカウントをお持ちでない場合、画面内の「Createa Native Instruments account」をクリックし、アカウント作成画面を開き、必要事項を入力してアカウントを作成(無料)してください。

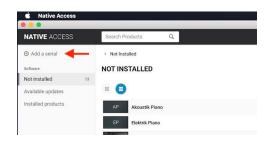






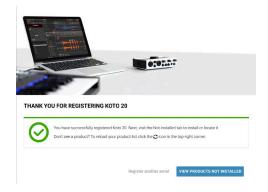
# 3. シリアルコードの登録

NATIVE ACCESS を起動し、画面左上にある「Add a serial」ボタンをクリックして表示されるウィンドウの赤枠内に、製品購入時に発行されたシリアルコードを入力します(シリアルコードは、購入時にEメールでお送りしています)。

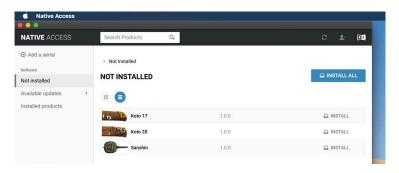




ADD SERIAL ボタンをクリックすると、製品のシリアルコードが登録されます。画面内に表示される「VIEW PRODUCTS NOT INSTALLED」ボタンをクリックし、インストール画面を開いてください。



Not Installed リストに登録した製品が追加されます。インストールしたい製品名の右側にある「**Install**」ボタンをクリックすると、ダウンロードとインストールが開始されます。



以上でライブラリのインストールは完了です。

 $\bullet$  X  $\bullet$  X  $\bullet$  X

ダウンロードの完了後に KONTAKT/KONTAKT PLAYER を起動すると、画面左側の Libraries タブに自動的に製品が追加されます。 同様に、KOMPLETE KONTROL でも使用することができます。





# 製品の基本概念

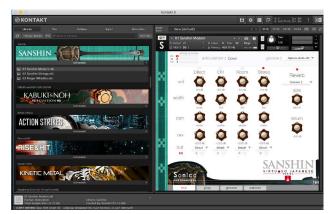
**SANSHIN** にはサウンド傾向の異なる 2 種類の**三線**と、沖縄音楽に欠かせない「**指笛**」が収録されています。KONTAKT の Library Browser より使用したいモデルをお選びください。

01 Sanshin Modern: 近年に製造された個体で、程よく明るい音色を持ち、楽曲を選ばず使えます。

02 Sanshin Vintage: 50 年以上前の個体で、落ち着きのある深い音色が特徴です。

**03 Finger Whistles**:指笛のサウンドで、ショートからロングまで多彩なバリエーションを収録しています。

#### 音色の選択



アクティベーションが完了すると、KONTAKT の Library Browser に SANSHIN のライブラリパネルが追加されます。使用したい音色を読み込んでお使いください。

#### KOMPLETE KONTROL・KONTAKT Player での使用が可能です



本製品は KONTAKT Player にも対応しています。

また、NKS に対応しているため、KOMPLETE KONTROLや KOMPLETE KONTROLキーボードと連携し、音色をプレビューしたり、設定をプリセットとして保存する事も可能です。
KOMPLETE KONTROLキーボードのノブコントローラーやブラウザ機能と共に、快適にお使いいただけます。詳しくは P.23 「KOMPLETE シリーズのコントローラーパラメータ」をご覧ください。





#### ロード時間の最適化

お使いの環境によっては、音色の読み込みに数分程度かかる場合があります。その場合は下記の手順で操作を行って頂くことで、ロード時間を短縮することができます。この操作は初回のみで毎回行う必要はありません。

- ① KONTAKT もしくは KONTAKT Player を起動し、目的の音色 をロードします。
- ② KONTAKT もしくは KONTAKT Player の「Files」メニューから「Batch re-save」を選択します。
- ③確認メッセージが表示されます。「YES」を選択してください。

④ライブラリのフォルダを指定します。ライブラリフォルダ(製品名が付けられたフォルダ)を選択します。

以上で完了です。処理が完了したら、再度音色を読み込んでくだ さい。







# ■ 01 Sanshin Modern、02 Sanshin Vintage

# 3つのモニター表示





ウインドウ上部にあるこの 3 つの表示は、mix・play・groove・control 全てのページで常に表示され、キースイッチで選択されている内容が常にモニター出来るようになっています。

# string monitor

三線には3本の弦がありますが、基本的にギターのような和音演奏はあまりせずに、単音フレーズを中心に演奏します。この演奏方法を再現するために、SANSHINでは3本の弦を独立した楽器として挙動させ、弦を選択して発音させるストリングモード・メカニズムを搭載しました。

演奏時は、キースイッチでストリングモードを瞬時に選択可能です。これによって、本物と同じように3本の弦を縦横無尽に行き来する演奏表現が可能となりました。

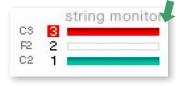
下図は string monitor の様子です。今どの弦が選択され演奏しているのかがリアルタイムに表示されます。



開放弦の音程を表示。キートランスポーズに 追従して変化します。



選択された弦の番号が赤く囲まれます。



発音している弦が点灯します。開放弦は 赤、ネック部分の押弦は緑で点灯します。

三線には、3本の弦(絃/ちる)が張られていますが、それぞれ名前が付けられています。演奏する体勢で三線を構えたときに、奏者(手前)側に来る弦から男弦(うーじる)、中弦(なかじる)、女弦(みーじる)と呼びます。 SANSHIN では、それぞれ 1st string、2nd string、3rd string と表現しています。

#### 収録内容と Key Switch

Key Switch	String Mode	弦名
F#1	1st String Mode	女弦 (みーじる)
G#1	2nd String Mode	中弦(なかじる)
A#1	3rd String Mode	男弦(うーじる)





# articulation



キースイッチで選択されたアーティキュレーション(奏法)名が表示されます。

# 収録内容と Key Switch

Key Switch	Articulation Name	奏法名
CO	Down	ダウン・ピッキング
C#0	Up	アップ・ピッキング
D0	Vibrato	ビブラート
D#0	Staccato	スタッカート
E0	Mute	ミュート
FO	Hajiki	ハジキ
F#O	Hammering On	ハンマリングオン
G0	Pulling Off	プリングオフ
G#0	Тар	タップ

# groove



合計 257 種類の MIDI Groove を MIDI キーボードにアサインして、鳴らすことができます。 メニューには、現在選択中の調弦 (p.14) に合った楽曲が表示されます。

MIDI グルーヴは楽曲ごとにいくつかのパターンで構成されており、楽曲を選ぶと対応するパターンが **C#7** から MIDI キーボード上に並べられます (パターン数は楽曲により異なります)。

パターンの再生を停止する場合には C7 キーを押してください。





# MIDI キーボードのレイアウト

CO ~ G#O: アーティキュレーション Key Switch Zone

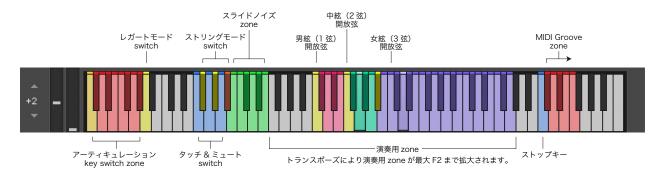
**A0**: レガートモード switch

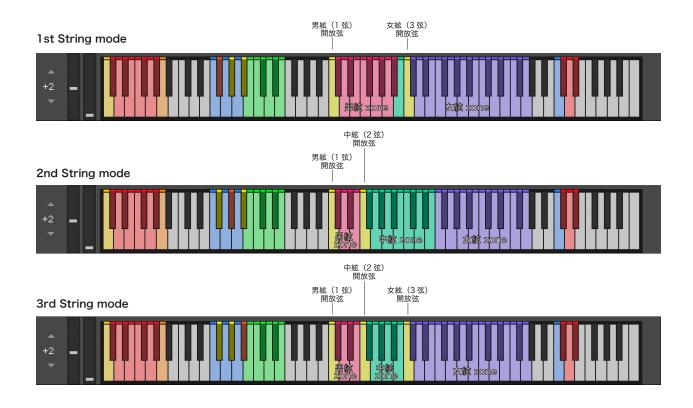
**F1,G1,A1**: ミュート・タッチノイズ switch **F#1,G#1,A#1**: ストリングモード key switch

**B1 ~ E2**: スライドノイズ

F2~G6: 演奏用 zone (黄色は開放弦、赤は男絃、緑は中絃、紫は女絃)

**C7**: ストップキー **C#7**: MIDI Groove



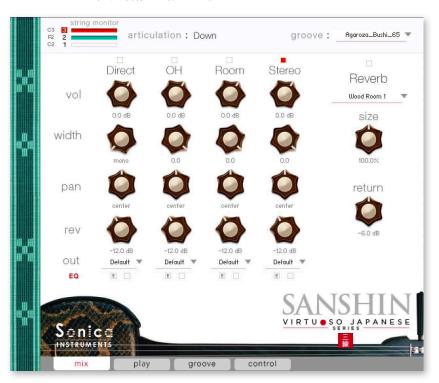






mix

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、Stereo** 3 種類のステレオマイクポジションと、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。

width: ステレオマイキングの広がりを調整します。100% でオリジナルの広がりに、0% でモノラルになります。

pan: 各チャンネルの panpot 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 ヘマルチ・チャンネルの状態で取り込む時に便利です。

# ○各マイクのサウンドを、マルチアウトする



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

※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。





**EQ**: 各チャンネルに搭載された 4band Equalizer を調整します。左ボタン [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。



#### Reverb



能楽堂の IR( インパルスレスポンス )2 種を含む全 30 種類のコンボリュ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 成分の音量を調整します。

# MIDI CC# Learning 機能

すべてのコントロールノブは MIDI CC(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. コントロールノブを右クリックし "Learn MIDI CC# Automation" を表示する
- 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

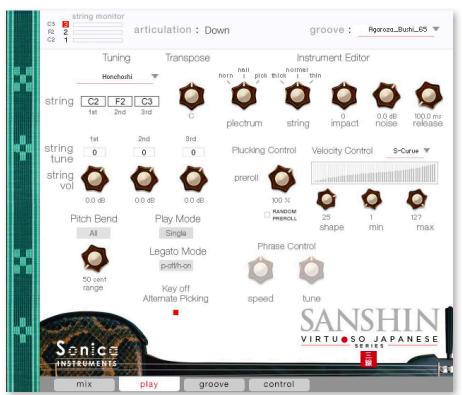
設定を削除するには、該当のコントロールノブを右クリックし "Remove MIDI Automation CC# xx" を選択してください。





#### play

このページでは三線の調弦(チューニング)と音色のニュアンスを設定します。





**Tuning**: 「Honchoshi(本調子)」「Ni-age(二上げ)」「San-sage(三下げ)」の調弦を選択でき、下に各弦の開放弦が表示されます。

**Transpose**: 半音単位でキーを変更します。設定範囲は F (-7) ~ E (+4) で、キーを変更すると開放弦の表示も追従します。

string tune: 各弦のファインチューンを 1 セント単位 ±100 の間で調整します。

string vol: 各弦の音量を個別に調整します。



Pitch Bend: ピッチベンドの挙動を設定します。

・Mode: 演奏中の(ストリングモードで設定されている)弦だけにピッチベンドがかかる「Solo」と、全体にかかる「All」の切り替えをします。なお、いずれのモードでも開放弦にはピッチベンドはかかりません。

・range:ピッチベンドの変化量を調整します。

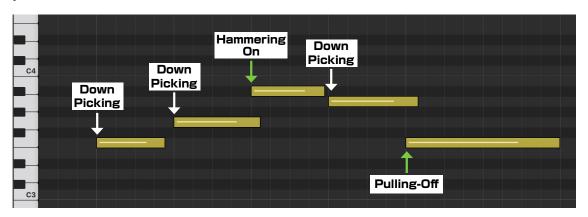
**Play Mode**: リアリティーを追求する「Single」と、コード楽器として演奏可能な「Poly」の切り替えをします。





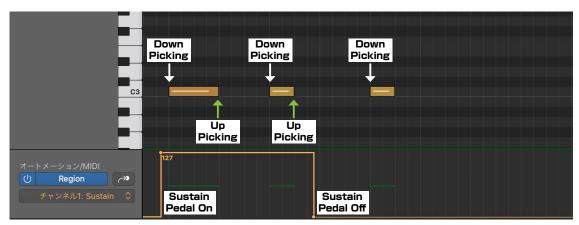
**Legato Mode**:同一弦内をレガート演奏させる際に発音させる奏法音を選択します。動作モードは **AO** キーで MIDI キーボード から切り替えることもできます。

- ・p-off/h-on: 上昇レガート時にハンマリングオン、下降レガート時にプリングオフの奏法音が発音します。
- ・Hajiki: 上昇・下降レガート時に弦を指で弾く奏法音が発音します。



「p-off/h-on」モードでの挙動。アーティキュレーションが変わる以外の基本的な挙動は、Hajiki モードでも共通です。

Key off Alternate Picking: サスティンペダルを踏んでいる間のオルタネートピッキングの ON/OFF を選択します。



Key off Alternate PickingがONのときの挙動。CC#64がONのときに、ノートオフでアップピッキングを発音します。



#### **Instrument Editor**

plectrum:弦を弾く際のバチやピックの素材を選択できます。

・horn:水牛の角製のバチ・nail:人差し指の爪・pick:ギターピック

string: 弦のキャラクターを選択できます。

・thick:太い ・normal:中位 ・thin:細め

impact: 演奏中の弦に対してのアタック成分の音量を調整します。

noise: 各種ノイズの音量を調整します。

release: 演奏中の弦に対してのリリースタイムを調整します。







**Plucking Control**: 弦がバチで弾かれて音を出すまでの挙動をコントロールします。 Plucking Control は「Down」、「Up」、「Vibrato」、「Staccato」、「Mute」 でのみ使用可能なパラメーターです。

- ・preroll:バチが弦に触れた瞬間から、弦が撥に弾かれるまでの最大時間を調整します。
- ・RANDOM PREROLL: ON にすると、キーオンごとに preroll がランダムに発音します。



# **Velocity Control**

- ・curve type : Velocity カーブを「Linear」「S-Curve」「Compound」「Fixed」から選択します。
- ・curve:選択したカーブに変化をつけます。
- ・min: 発音する Velocity の最小値を設定します。
- ・max: 発音する Velocity の最大値を設定します。



# **Phrase Control**

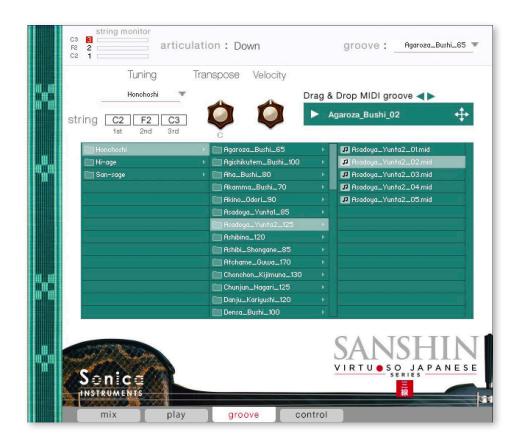
Phrase Control は「**03 Finger Whistles**」でのみ使用可能なパラメーターです。「01 Sanshin Modern」および「02 Sanshin Vintage」では動作しません。





groove

このページでは付属の MIDI Groove を検索・試聴したり、DAW ソフト上にエクスポートすることができます。





**Tuning**: 調弦を選択します。play ページの Tuning と連動します。

**Transpose**: 半音単位でキーを変更します。play ページの Transpose と 連動します。

**Velocity**: MIDI Groove の再生ベロシティを調整します。

SANSHIN には、沖縄・八重山地方で古くから親しまれてきた古典・民謡をベースにした 72 曲分、257 パターンの三線伴奏パターンが収録されています。楽曲はちんだみ(調弦)ごとにフォルダ化されています。また曲名フォルダの数字は大まかなテンポの目安を表しています。

※再生時のテンポはホスト DAW ソフトのテンポに追従します。

すべてのグルーヴは Transpose C に合わせて作成されています。必要に応じて編集してお使いください。



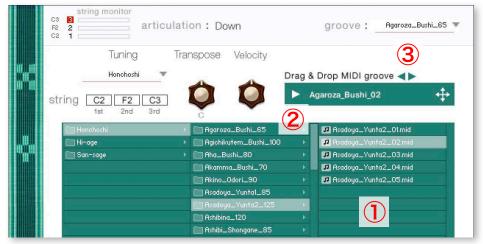


# MIDI Groove を使う

画面内のブラウザで使用したい MIDI Groove を選んだら(①)ダブルクリックすると Player に読み込まれます。 

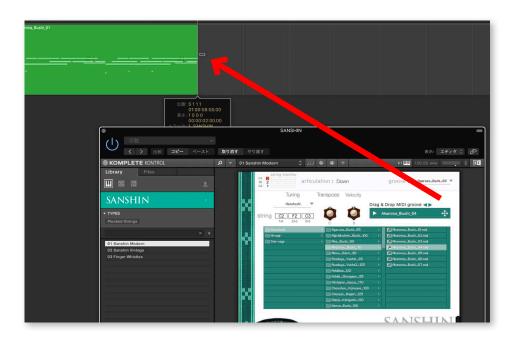
ボタン(②)をクリックするとプレビューが行えます。 MIDI Groove の再生中にパターンをダブルクリックすれば、再生を止めることなくパターンを切り替えることができます。また、Player 部の 

トー(③)で前後のパターンに切り替えることもできます。



ブラウザ内での再生時には、Plucking Control の preroll (p.15) はかかりません

# MIDI Groove をお使いの DAW ソフトウェアに取り込む

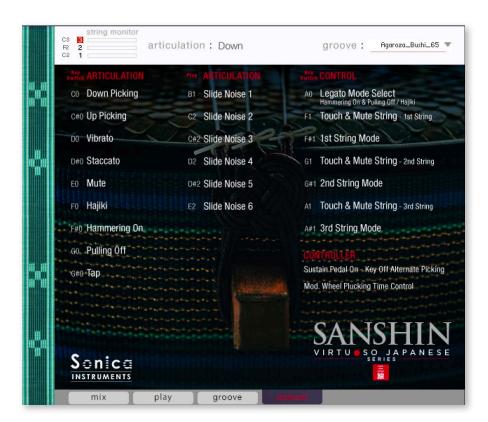






# control

このページでは、全アーティキュレーションとストリングモードセレクターなど各種キースイッチのキーナンバーを表示してあります。







#### **SANSHIN Groove List**

#### Honchoshi(本調子)

• Agaroza\_Bushi\_65 Agaroza\_Bushi\_01 Agaroza\_Bushi\_02 Agaroza\_Bushi\_03

Agichikutem\_Bushi\_100
 Agichikutem\_Bushi\_01
 Agichikutem\_Bushi\_02
 Agichikutem\_Bushi\_03
 Agichikutem\_Bushi\_04

• Aha\_Bushi\_80
Aha\_Bushi\_01
Aha\_Bushi\_02
Aha\_Bushi\_03

• Akamma\_Bushi\_70

Akamma\_Bushi\_01

Akamma\_Bushi\_02

Akamma\_Bushi\_03

Akamma\_Bushi\_04

Akamma\_Bushi\_05

Akamma\_Bushi\_06

Akamma\_Bushi\_06

• Akino\_Odori\_90 Akino\_Odori\_01 Akino\_Odori\_02 Akino\_Odori\_03

• Asadoya\_Yunta1\_85 Asadoya\_Yunta1\_01 Asadoya\_Yunta1\_02

Asadoya\_Yunta2\_125
 Asadoya\_Yunta2\_01
 Asadoya\_Yunta2\_02
 Asadoya\_Yunta2\_03
 Asadoya\_Yunta2\_04
 Asadoya\_Yunta2\_05

Ashibi\_Shongane\_85
 Ashibi\_Shongane\_01
 Ashibi\_Shongane\_02
 Ashibi\_Shongane\_03
 Ashibi\_Shongane\_04

• Ashibina\_120 Ashibina\_01 Ashibina\_02 Ashibina\_03

• Atchame\_Guwa\_170
Atchame\_Guwa\_01
Atchame\_Guwa\_02

Chonchon\_Kijimuna\_130
 Chonchon\_Kijimuna\_01
 Chonchon\_Kijimuna\_02

Chonchon\_Kijimuna\_03

Atchame Guwa 03

Chunjun\_Nagari\_125
 Chunjun\_Nagari\_01
 Chunjun\_Nagari\_02
 Chunjun\_Nagari\_03

• Danju\_Kariyushi\_120
Danju\_Kariyushi\_01
Danju\_Kariyushi\_02
Danju\_Kariyushi\_03
Danju\_Kariyushi\_04

• Densa\_Bushi\_100 Densa\_Bushi\_01 Densa\_Bushi\_02

• Esa\_Bushi\_110 Esa\_Bushi\_01 Esa\_Bushi\_02 Esa\_Bushi\_03 Esa\_Bushi\_04

• Hanjo\_Bushi\_105 Hanjo\_Bushi\_01 Hanjo\_Bushi\_02 Hanjo\_Bushi\_03

• Hatoma\_Bushi\_115 Hatoma\_Bushi\_01 Hatoma\_Bushi\_02 Hatoma\_Bushi\_03

• Honen\_Ondo\_120 Honen\_Ondo\_01 Honen\_Ondo\_02 Honen\_Ondo\_03 Honen\_Ondo\_04 Honen\_Ondo\_05

• Ichihanari\_Bushi\_110 Ichihanari\_Bushi\_01 Ichihanari\_Bushi\_02 Ichihanari\_Bushi\_03 Ichihanari\_Bushi\_04

• Ichubiguwa\_Bushi\_110 Ichubiguwa\_Bushi\_01 Ichubiguwa\_Bushi\_02 Ichubiguwa\_Bushi\_03

• Isa\_Heiyo\_100 Isa\_Heiyo\_01 Isa\_Heiyo\_02 Isa\_Heiyo\_03 Isa\_Heiyo\_04

• Itta\_Ammama\_Kaiga\_75 Itta\_Ammama\_Kaiga\_01 Itta\_Ammama\_Kaiga\_02 Itta\_Ammama\_Kaiga\_03

• Iwai\_Bushi\_110 Iwai\_Bushi\_01 Iwai\_Bushi\_02 Iwai\_Bushi\_03 Iwai\_Bushi\_04

• Kadeiku\_145

Kadeiku\_01

Kadeiku\_02

Kadeiku\_03

Kadeiku\_04

Kadeiku\_05

• Kagiyadefu\_Bushi\_65 EKagiyadefu\_Bushi\_01 EKagiyadefu\_Bushi\_02 EKagiyadefu\_Bushi\_03 EKagiyadefu\_Bushi\_04 EKagiyadefu\_Bushi\_06 EKagiyadefu\_Bushi\_06 EKagiyadefu\_Bushi\_07 • Kaisho\_Bushi\_85 Kaisho\_Bushi\_01 Kaisho\_Bushi\_02 Kaisho\_Bushi\_03

• Kanzeku\_130 Kanzeku\_01 Kanzeku\_02 Kanzeku\_03

• Katami\_Bushi\_100 Katami\_Bushi\_01 Katami\_Bushi\_02 Katami\_Bushi\_03 Katami\_Bushi\_04

Kayoi\_Bune\_100
 Kayoi\_Bune\_01
 Kayoi\_Bune\_02
 Kayoi\_Bune\_03
 Kayoi\_Bune\_04

Kuinupana\_Bushi\_90
 Kuinupana\_Bushi\_01
 Kuinupana\_Bushi\_02
 Kuinupana\_Bushi\_03
 Kuinupana\_Bushi\_04

• Kumoma\_Bushi\_100

Kumoma\_Bushi\_01

Kumoma\_Bushi\_02

Kumoma\_Bushi\_03

Kumoma\_Bushi\_04

Kumoma\_Bushi\_04

Marumabunsan\_Bushi\_100
 Marumabunsan\_Bushi\_01
 Marumabunsan\_Bushi\_02
 Marumabunsan\_Bushi\_03
 Marumabunsan Bushi\_04

• Medetai\_Bushi\_90 Medetai\_Bushi\_01 Medetai\_Bushi\_02 Medetai\_Bushi\_03

Menta\_Bushi\_130
 Menta\_Bushi\_01
 Menta\_Bushi\_02
 Menta\_Bushi\_03
 Menta\_Bushi\_04

• Mimura\_Odori\_100 Mimura\_Odori\_01 Mimura\_Odori\_02 Mimura\_Odori\_03

Minatokuri\_Bushi\_105
 Minatokuri\_Bushi\_01
 Minatokuri\_Bushi\_02
 Minatokuri\_Bushi\_03
 Minatokuri\_Bushi\_04

• Musume\_Jintoyo\_90 Musume\_Jintoyo\_01 Musume\_Jintoyo\_02

Nanyou\_Hamachidori\_120
 Nanyou\_Hamachidori\_01
 Nanyou\_Hamachidori\_02
 Nanyou\_Hamachidori\_03

Nanyou\_Hamachidori\_04 Nanyou\_Hamachidori\_05

• Nishinjo\_Bushi\_100 Nishinjo\_Bushi\_01 Nishinjo\_Bushi\_02 Nishinjo\_Bushi\_03 Nishinjo\_Bushi\_04

• Nubuikudouchi\_100 Nubuikudouchi\_01 Nubuikudouchi\_02 Nubuikudouchi\_03

• Shinabinu\_Hama\_85 Shinabinu\_Hama\_01 Shinabinu\_Hama\_02 Shinabinu\_Hama\_03 Shinabinu\_Hama\_04

• Sunsami\_120 Sunsami\_01 Sunsami\_02 Sunsami\_03

• Suriagari\_Bushi\_110 Suriagari\_Bushi\_01 Suriagari\_Bushi\_02 Suriagari\_Bushi\_03

• Toshin\_Doi\_130

Toshin\_Doi\_01

Toshin\_Doi\_02

Toshin\_Doi\_03

• Tsuindara\_Bushi\_60 Tsuindara\_Bushi\_01 Tsuindara\_Bushi\_02 Tsuindara\_Bushi\_03 Tsuindara\_Bushi\_04

• Tsukinukaisha1\_65 Tsukinukaisha1\_01 Tsukinukaisha1\_02 Tsukinukaisha1\_03

• Umiyakara\_115 Umiyakara\_01 Umiyakara\_02 Umiyakara\_03

• Watarizau\_90 Watarizau\_01 Watarizau 02

Yakina\_Kuwadeisa\_115
 Yakina\_Kuwadeisa\_01
 Yakina\_Kuwadeisa\_02
 Yakina\_Kuwadeisa\_03
 Yakina\_Kuwadeisa\_04

Yamasakinu\_Abujama\_105
 Yamasakinu\_Abujama\_01
 Yamasakinu\_Abujama\_02
 Yamasakinu\_Abujama\_03

Yonaguni\_Numayaguwa\_90 Yonaguni\_Numayaguwa\_01 Yonaguni\_Numayaguwa\_02 Yonaguni\_Numayaguwa\_03



# Ni-age (二上げ)

· Mamitoma\_Bushi\_100 Mamitoma\_Bushi\_01

Mamitoma\_Bushi\_02 Mamitoma\_Bushi\_03

Mamitoma\_Bushi\_04

#### · Rokucho\_Bushi\_140

Rokucho\_Bushi\_01

Rokucho\_Bushi\_02

# Rokucho\_Bushi\_03

• Tobarama\_75 Tobarama\_01

Tobarama\_02

Tobarama\_03

#### · Tsukinukaisha2 50

Tsukinukaisha2 01

Tsukinukaisha2 02

Tsukinukaisha2\_03

#### · Ukishima Bushi 100

Ukishima\_Bushi\_01

Ukishima Bushi 02

Ukishima\_Bushi\_03 Ukishima\_Bushi\_04

Ukishima\_Bushi\_05

Ukishima Bushi 06

Ukishima\_Bushi\_07

#### · Yagujama\_Bushi\_95

Yagujama\_Bushi\_01

Yagujama\_Bushi\_02 Yagujama\_Bushi\_03

 Yoshiyainau\_Bushi\_110 Yoshiyainau\_Bushi\_01

Yoshiyainau\_Bushi\_02

Yoshiyainau\_Bushi\_03

Yoshiyainau\_Bushi\_04 Yoshiyainau\_Bushi\_05

#### San-sage (三下げ)

#### · Akata\_Shundounchi\_80

Akata\_Shundounchi\_01

Akata\_Shundounchi\_02 Akata\_Shundounchi\_03

#### · Asadoya\_Bushi\_60

Asadoya\_Bushi\_01

Asadoya\_Bushi\_02

Asadoya\_Bushi\_03 Asadoya\_Bushi\_04

#### Ashimiji\_Bushi\_110

Ashimiji\_Bushi\_01

Ashimiji\_Bushi\_02

#### Ayagu\_Bushi\_110

Ayagu\_Bushi\_01

Ayagu\_Bushi\_02

Ayagu\_Bushi\_03

Ayagu\_Bushi\_04 Ayagu\_Bushi\_05

#### · Chichinuyu\_Bushi\_120

Chichinuyu\_Bushi\_01

Chichinuyu\_Bushi\_02 Chichinuyu\_Bushi\_03

#### · Hantabaru 85

Hantabaru\_01

Hantabaru\_02

• Kaisare\_115

Kaisare\_01

Kaisare\_02 Kaisare\_03

# · Kanayo\_125

Kanayo\_01

Kanayo\_02 Kanayo\_03

# Kunjan\_Sabakui\_130

Kunjan\_Sabakui\_01

Kunjan\_Sabakui\_02 Kunjan\_Sabakui\_03

Kunjan\_Sabakui\_04 Kunjan\_Sabakui\_05

# Mashunku\_Bushi\_105

Mashunku\_Bushi\_01

Mashunku Bushi 02

Mashunku\_Bushi\_03

#### · Mimichiri\_Bozi\_80

Mimichiri\_Bozi\_01

Mimichiri Bozi 02

#### · Tanchame\_Bushi\_120

Tanchame\_Bushi\_01

Tanchame\_Bushi\_02 Tanchame\_Bushi\_03

Tanchame\_Bushi\_04

#### · Teinsagunu\_Hana\_80

Teinsagunu\_Hana\_01

Teinsagunu\_Hana\_02 Teinsagunu\_Hana\_03

#### · Uminu\_Chimbora\_105

Uminu\_Chimbora\_01

Uminu\_Chimbora\_02

Uminu\_Chimbora\_03





# ■ 03 Finger Whistles

# MIDI キーボードのレイアウト

C2~A6:演奏用 zone



mix

このページでは基本的な音作りを行います。パラメーターの詳細は Sanshin と同様です。p.12 をご参照ください。



play

Finger Whistles では、Velocity Control と Pharase Control パラメーターのみ使用可能です。



# **Phrase Control**

• speed:指笛フレーズのスピードを調整します。

• tune:指笛フレーズのファインチューンを調整します。

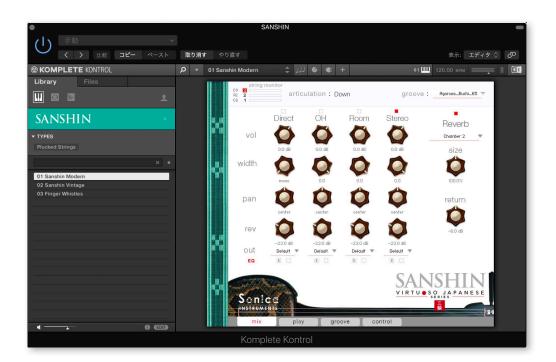




# KONTROL シリーズのコントローラーパラメーター

KOMPLETE KONTROL や KONTROL S シリーズ (MIDI キーボード ) では、より直感的にコントローラーパラメーターを調整可能です (各パラメーターについては、前述の項目をご参照ください )。

KOMPLETE KONTROL ではコントロールボタンをクリックすると、パラメーターが表示されます。



# **Inst Editor**

Instrument Editor (p.15) のパラメーターをコントロールします。各パラメーターの詳細は、該当ページをご覧ください。



# **String**

各弦ごとのファインチューンとボリュームをコントロールします。







#### Mixer Mic/Vol

Audio Mixer (p.12) のパラメーターをコントロールします。使用するマイクチャンネルの選択と、チャンネルの音量を調整します。



#### Mixer Width/Pan

Audio Mixer (p.12) のパラメーターをコントロールします。各チャンネルの width pan を調整します。



# Reverb

各チャンネルからリバーブへのセンド量と、Reverb (p.13) のパラメーターコントロールします。



#### **EQ Editor**

EQ (p.13) のパラメーターをコントロールします。"  $\sim$  Edit" で各チャンネルの EQ ウィンドウがポップアップし、"  $\sim$  EQ" で EQ の ON/OFF が行えます。



#### **EQ** Param

EQ (p.13) の各バンドのゲインと中心周波数をコントロールします。







#### Credits

Executive Producer: Tomohiro Harada

Production, Kontakt Development and Recording: Sonica Instruments

Instrument Played by Atsushi Kajiku

GUI Designer: Yujin Ono

Kontakt Programming: Rataro. M (Think Master Inc.)

Marketing & Translation: Craig Leonard

Photography : Kaito Sonoda Music Video : Yoshitaka Koayama

Audio Editing & Kontakt Mapping : Hiromi Toriyama MIDI Groove Programming & User's Manual : Yuhei Suzuki

Sanshin music supervision & appearing in trailer movie : Tetsuhiro Daiku

Appearing in trailer movie : Naeko Daiku

Copyright © 2021 Sonica Inc. All rights reserved. Sonica Instruments https://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 copyrights and various intellectual property rights associated with the information contained in this document are owned and controlled by Sonica Inc. Copyrights and various intellectual property rights laws expressly prohibit the reproduction, public distribution, alteration, revision, or publication of this document on any other Web site or in other medium.

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

