



Sonica Instruments SANSHIN

Virtuoso Japanese Series

User Manual Version 2.0 — July 2022

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。

The Sonica Instruments Team

-0-





# バージョン履歴

# Release Update 2.0

- ・ Groove Browser 機能を追加
- 動作環境の変更(KONTAKT 6.6 以降)





## 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。



#### 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すること ができます。

#### 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 / 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 6.6 以降 KONTAKT PLAYER 対応 NKS 対応

## システム要件

・Mac: Intel Macs (i5 以降に対応する): macOS 10.15、10.15、11、または 12 (最新アップデート)

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

・Win : Windows 10、または 11 (最新 Service Pack)、Intel Core i5 または同等の CPU、2 GB RAM

・OpenGL 2.1 以降に対応するグラフィックハードウェア

・4GB RAM (6GB 以上推奨)

・データ容量: NCW 約 29 GB 相当(WAV 約 57 GB 相当)

・・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

• \* • \* • \*



-6- 30

# 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 2 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 <u>Sonica Instruments のウェブサ</u> <u>イト</u>でご確認ください。

# 1.NATIVE ACCESS 2 のインストール

※ NATIVE ACCESS 2 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(<u>https://www.native-instruments.com/jp/specials/native-access-2/</u>)よりお 使いのパソコン OS に合わせた「NATIVE ACCESS 2 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。



# <u>2.NATIVE ID でログイン</u>

インストールした NATIVE ACCESS 2 を起動してログインします。

Native Instruments のアカウントをお持ちでない場合、画面内の「Sign up」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。



## <u>3. シリアルコードの登録</u>

NATIVE ACCESS 2 を起動し、メニューから「**Add Serial**」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 25 桁のシリアルコード(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)を入力し「Enter」 ボタンをクリックします。



画面に「**Success**」と表示されたら登録は完了です。新たに登録された製品は「New」タブに表示されます。製品の「**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。

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。

# KONTAKT および KONTAKT Player で使用する場合

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。



# <u>KOMPLETE KONTROL で使用する場合</u>

本製品は 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 <u>P.23「KONTROL シリーズのコントローラーパラメータ」</u>をご覧ください。



# Sonica INSTRUMENTS

## <u>ロード時間の最適化</u>

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。

- 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。

-0-

-0-

34





# ■ 01 Sanshin Modern、02 Sanshin Vintage

# <u>2つのモニター表示</u>

string mon	itor	articula	ation			
	CS S F2 2 C2 1	nonitor artic	ulation : D	own		
342	vol	Direct	он Ф	Room	Stereo	Reverb Chamber 2

ウインドウ上部にあるこの2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。

		string monitor
B2	3	
E2	2	
B1	1	

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。	

		string monitor
CS	3	
F2	2	
C2	1	

選択された弦の番号が赤く囲まれます。

		strina	monitor
CS	3		
F2	2		
C2	1	-	

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

-6 X

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

articulation : Down rect OH Roo 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。

# <u>収録内容と Key Switch</u>

• \* • \*

-Q-

-0-

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
EO	Mute	ミュート
FO	Hajiki	ハジキ
F#O	Hammering On	ハンマリングオン
GO	Pulling Off	プリングオフ
G#0	Тар	タップ



# MIDI キーボードのレイアウト

**C0~G#0**:アーティキュレーション Key Switch Zone

AO: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

-0-

10

-0-

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





-Ö-

-





#### 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。

-0-

34

- 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 ★ 10.68 ★

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。





-6- X

-0-



# <u>EQ</u>

各チャンネルに搭載された 4 band 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。



# <u>Reverb</u>

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。



# 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



-0-

34

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

- **3**4

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。

-ð-





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。

-0-

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 Modeler

三線のサウンドに大きな影響を与える「バチやピック」と「弦」によるサウンド変化をモデリングします。これらのパラメーターを調 整することで、リアルで生々しい演奏表現から、三線の枠に捕らわれないアグレッシブで先進的なサウンドまで、自在に作り上げるこ とができます。





## 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:太い弦 normal:中位の弦 thin:細めの弦

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

-0-



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。

-0-

- 24





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。



**Velocity**: MIDI Groove の再生ベロシティを調整します。 **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。 **Tuning**:調弦を選択します。play ページの Tuning と連動します。



- X

Swing : MIDI Groove にスゥイング感を与えます。
Grid : Swing のクォンタイズ値を 8 分音符もしくは 16 分音符で切り替えます。
Tempo : 再生テンポを指定します。Sync が ON のときには変更できません。
Sync : MIDI Groove の Tempo をホスト DAW ソフトに同期します。
Feel : フレーズの再生テンポを x1.0 (オリジナル)、x2.0 (2 倍のテンポ)、x0.5 (半分の テンポ) で切り替えます。
Process : Swing を Grid 適用前に掛ける (pre) か、適用後に掛ける (post) かを切り替 えることができます。この調整により、同じフレーズ / 設定値でも異なる演奏

フィールを表現することができます。

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。

-0-

34

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。

-0-





# <u>MIDI Groove を使う</u>

-0-

- 34

画面内のブラウザ [1] で使用したい MIDI Groove をダブルクリックすると Player に読み込まれます。 NATA ボタン [2] をクリック するとプレビュー再生がスタートします。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 **イ**ト キー [3] で前後のパターンに切り替えることもできます。



MIDI Groove のフォルダ名末尾に書かれた数字が、そのフレーズ作成時のテンポを表しています。

# MIDI Groove をお使いの DAW ソフトウェアに取り込む

MIDI Groove は、MIDI データとして DAW ソフトウェアに取り込むことができます。 <table-cell-rows> キー [4] を DAW ソフト上にドラッグ & ドロップしてお使いください。







## control

-0-

- 22

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\_06 Akamma\_Bushi\_07

• 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 Atchame\_Guwa\_03

Chonchon\_Kijimuna\_130
 Chonchon\_Kijimuna\_01
 Chonchon\_Kijimuna\_02
 Chonchon\_Kijimuna\_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
 Kagiyadefu\_Bushi\_01
 Kagiyadefu\_Bushi\_02
 Kagiyadefu\_Bushi\_03
 Kagiyadefu\_Bushi\_04
 Kagiyadefu\_Bushi\_05
 Kagiyadefu\_Bushi\_06
 Kagiyadefu\_Bushi\_06
 Kagiyadefu\_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\_05

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



# Sonica INSTRUMENTS

# Sonica INSTRUMENTS

## 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

 Voshiyainau\_Bushi\_110 Yoshiyainau\_Bushi\_01 Yoshiyainau\_Bushi\_02 Yoshiyainau\_Bushi\_03 Yoshiyainau\_Bushi\_04 Yoshiyainau\_Bushi\_05

-0-

# 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。

	Tuning		Transpose	pall		strument Ed	litor	
				horn I pick t	hick I	thin	-	-
string					Q			Ų
	1st 2nd	3rd	÷	plectrum	string	g impad	t noise	release
	1st	2nd	3rd					
string				Plucking C	ontrol	Velocity Co	introl Li	near 🔻
string	-	-		ananali 1	-			
vol		$\mathbf{v}$		preroll		-	-	-
				2003		Ų		Q
P	tch Bend	PI	ay Mode		PREROLL	0	1	127 max
				Dha	on Cont			THAT
	T)	Leg	gato Mode	Phile A	156 CUII			
	$\sim$							
	range		Key off	100.0 %		O st		
		Alterr	nate Picking	speed				TNT
19575	TON TOWN					SAN	SH	IN
Cont.					V		O JAPA	NESE
							=	-
	mix	play						

play

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

-Ce

# Phrase Control

-0-



**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。

-0-



# KONTROL シリーズのコントローラーパラメーター

KOMPLETE KONTROLやKONTROL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。



## <u>Inst</u>

Instrument Editor のパラメーターをコントロールします。



## <u>String</u>

• X • X

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。



-0- X

-0-

.....





## Mixer Mic/Vol

Audio Mixer 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 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 と pan を調整します。



## <u>Reverb</u>

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



## EQ Editor

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



# EQ Param

EQ 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。



# <u>Groove</u>

Groove Browser のパラメーター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 © 2022 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.