



Sonica Instruments  
**SHAKUHACHI**  
Virtuoso Japanese Series

**User Manual**

Version 2.0 — July 2022

この度は Sonica Instruments Virtuoso Japanese Series SHAKUHACHI を  
ご購入いただき、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

## バージョン履歴

### Release Update 2.0

- ・ Groove Browser 機能を追加
- ・ EQ ウィンドウにステータス LED を追加
- ・ 動作環境の変更（KONTAKT 6.6 以降）

### Release Update 1.5

- ・ NKS および NATIVE ACCESS に対応

## はじめに

### 尺八とは

「真竹」という種類の竹の根元から 7 個の節を含むようにして作られている、とてもシンプルな和楽器です。息を吹き付ける音や息づかいまでも包み込む幽玄な音色は、海外においてもその魅力に関心が集まっています。基準管の長さが一尺八寸 (約 54.5cm) であることから尺八と呼ばれ、長短一寸刻みで半音ずつ異なる様々な管があります。リードはなく、管の外側を斜めに削り落として作った歌口に息を直接吹きつけて音を出します。一般的に指孔は前面に 4 つ、背面に 1 つあり、指孔の開閉だけではなく、息の圧力、角度の変化によって出される多彩な音色が魅力で、近年ではクラシックやポップミュージックなど様々な音楽に取り入れられることも多くなりました。

Virtuoso Japanese Series

### SHAKUHACHI について

朗々と唄い上げる節回し、深くも繊細な息づかい、余白までも聴かせる日本の音の美学。そんな尺八の魅力をリアルに再現する事を目標に開発されました。尺八演奏家による珠玉の演奏を丁寧にキャプチャーし、あらゆる奏法を網羅。音程ごとに細やかに収録しました。一般的な一尺八寸の D 管と、低域をカバーする二尺三寸の A 管を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、最も尺八に近いソフトウェア音源として完成しました。ぜひ SHAKUHACHI をたくさんの音楽の中でお使いください。

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。この製品をお使いになっていただくことが、皆様が本物の尺八の魅力を知るきっかけになれば幸いです。

### 製品の特長

**尺八特有の演奏表現を生き生きと再現する、邦楽管楽器の発音メカニズムとインターフェースを開発**

**演奏が途切れることなく奏法の変化が可能なキートリガーコネクションを搭載**

管楽器である尺八は、ロングトーンからユリ (ビブラート)、ユリから激しい息づかいにするなど、音を持続しながら刻々と奏法を変化させながら演奏します。このような尺八ならではの表現を実現するために新たにキートリガーコネクション機構を開発しました。キートリガーコネクションは演奏中に割り当てられた鍵盤を弾くだけで多彩なユリ (ビブラート)、スフォルツァンド、ムラ息、打ち & 押しの指づかい、玉音 (たまね) へと、ごく滑らかにアーティキュレーションを接続することができます。この動作は鍵盤を押している間は任意のアーティキュレーションへ何回でも接続することができ、まるで生きた楽器のように飽きることなく演奏することが可能です。

**豊富なアーティキュレーション、5 つのフレーズバンク、息継ぎ音を収録**

縦ゆり、横ゆりなどのビブラート、スフォルツァンド、多数のムラ息表現、玉音 (たまね)、コロコロ、カラカラなどをはじめとする 25 のアーティキュレーション、多彩なレガート奏法、音階上に用意されたショートインプロビゼーションなど、あらゆるアーティキュレーションを網羅し、それらをキースイッチでコントロール、MIDI 鍵盤上で表現力豊かなリアルタイム演奏が可能です。

**高精細な 24bit、96kHz のマルチマイク収録**

様々なマイクと色付けのないマイクアンプを使用し、高精細な 24bit、96kHz でレコーディングされました (製品では 24bit、44.1kHz で収録)。

製品では DirectMic、OverheadMic、RoomMic、StereoMix 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。

**ブローコントロール**

音が出ないリードの息音のみの状態から力強い実音までコントローラーとアフタータッチでコントロールできます。

サンプルベースでありながらも、滑らかでダイナミックな息づかいを表現することができるため、さながらウィンドコントローラーのような感覚で鍵盤演奏が可能です。

**オルタネート・レガート奏法機能**

レガート演奏時、上昇音と下降音に対応するレガート音を自動で生成。尺八特有のレガート音を再現します。

**アタリレガート奏法機能**

レガート演奏時、音程が変わる瞬間に指づかいで音程をジャンプさせる「アタリ」のついたレガートを表現可能です。

**押し、打ち奏法機能**

ひとつの吹き音の途中で速い指使いを加えてアクセントやこぶしをつける押し、打ちを自由に加えられます。

**スケールチューニング機能**

尺八の演奏可能音域について、全クロマチックピッチを個別にチューニングできます。邦楽器本来のスケールピッチや各演奏者固有のピッチ感覚を使用することができます。設定した値はもちろん保存して使うことが可能です。

**幅広い音域をカバーする一尺八寸と二尺三寸のハイブリッド化**

代表的な一尺八寸のD管の尺八(D3~G6)と共に、低域をカバーする二尺三寸のA管(A2~B4)のサンプルを収録しており、G2からB4までA管のカバー音域を調整することができます。これにより2種類の楽器間のキャラクターバランスを調整することが可能です(ロングトーン、タンギング、レガート奏法のみ)。

**Groove Browser**

定番フレーズをGroove (MIDI フレーズ) として収録。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。

**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 5.71 GB 相当 (WAV 約 11.4 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。

## 必要な MIDI コントローラー

サスティンペダルを用意することで、より SHAKUHACHI の機能を最大限に生かし、リアルな演奏を再現出来ます。

### Sustain Pedal CC#64

よりリアルな演奏を可能にするために新たに開発された Key Trigger Connection 機能の ON-OFF に使います。  
キースイッチで既に選ばれているアーティキュレーションから多彩なユリ ( ピブラート )、スフォルツァンド、ムラ息、打ち & 押しの指づかい、玉音 ( たまね ) へと、ごく滑らかにアーティキュレーションを接続することができ、よりエモーショナルな演奏が可能になります。

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

尺八には特有の演奏方法、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薦めします。

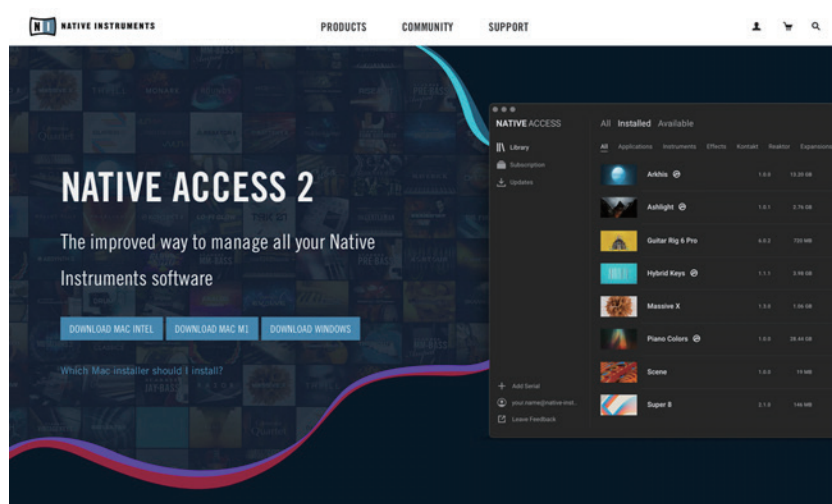
## 製品をお使いいただくにあたって

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 [Sonica Instruments のウェブサイト](https://www.native-instruments.com/jp/specials/native-access-2/) 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。

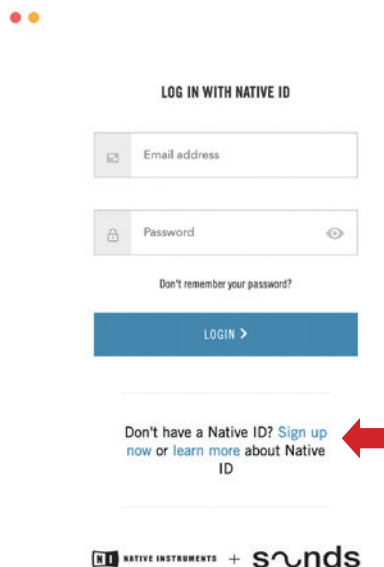
Native Instruments 社の WEB サイト (<https://www.native-instruments.com/jp/specials/native-access-2/>) よりお使いのパソコン OS に合わせた「NATIVE ACCESS 2 インストーラー」をダウンロードし、以下の手順でインストールを行ってください。



### 2.NATIVE ID でログイン

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

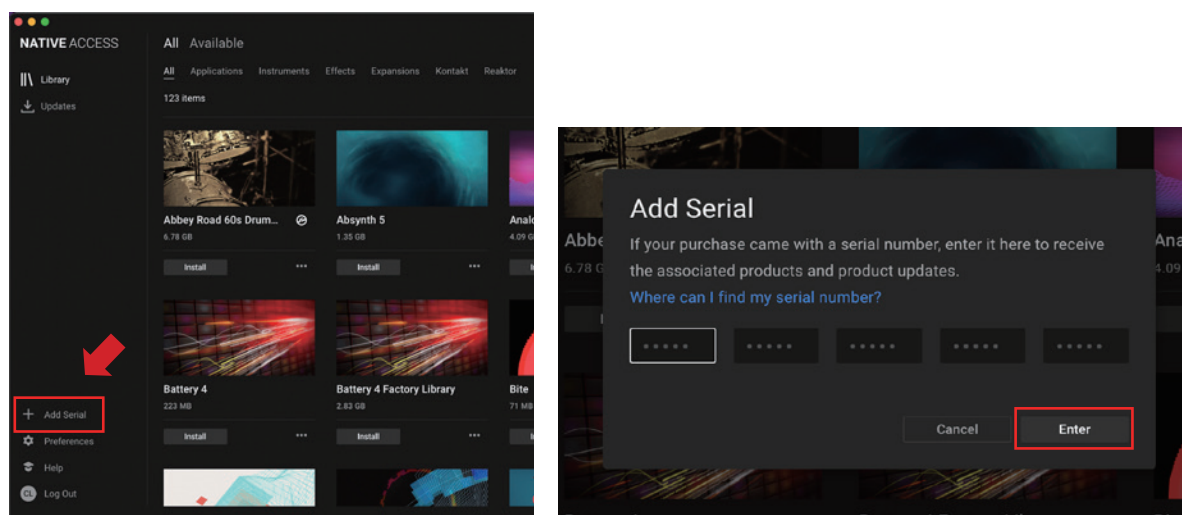
Native Instruments のアカウントをお持ちでない場合、画面内の「Sign up」をクリックし、アカウント作成画面を開き、必要事項を入力してアカウントを作成（無料）してください。



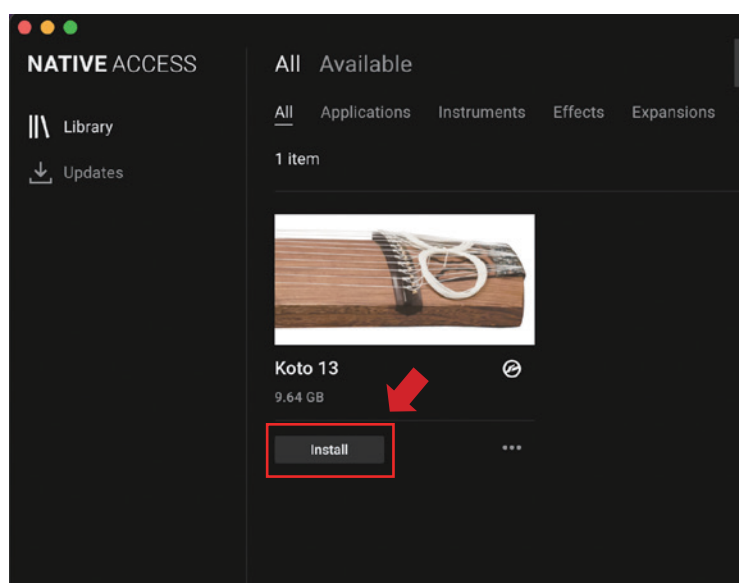


### 3. シリアルコードの登録

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。

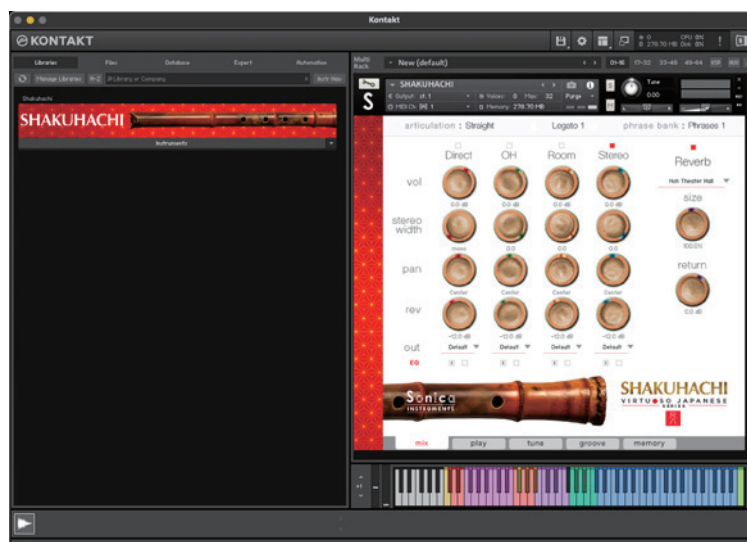
ダウンロードの完了後に KONTAKT / KONTAKT PLAYER を起動すると、画面左側の Libraries タブに自動的に製品が追加されます。同様に、KOMPLETE KONTROL でも使用することができます。

## 製品の基本概念

SHAKUHACHI は KONTAKT および KONTAKT PLAYER、COMPLETE KONTROL ソフトウェアで使用することができます。

## KONTAKT および KONTAKT PLAYER で使用する場合

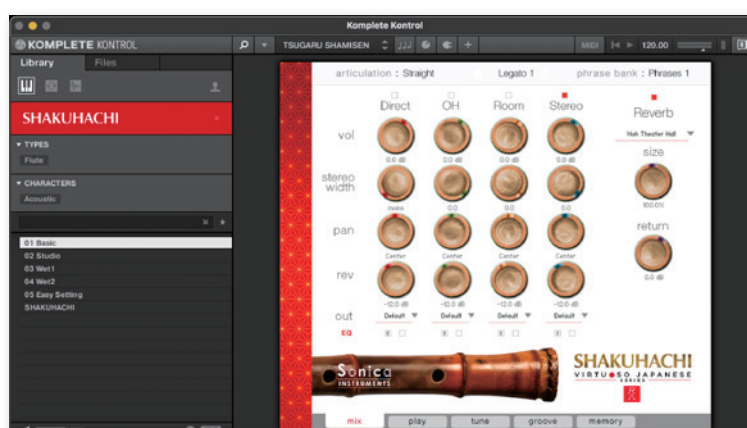
アクティベーションが完了すると、KONTAKT の LibraryBrowser に SHAKUHACHI のライブラリパネルが追加されます。音色を読み込んでお使いください。



## KOMLETE KONTROL で使用する場合

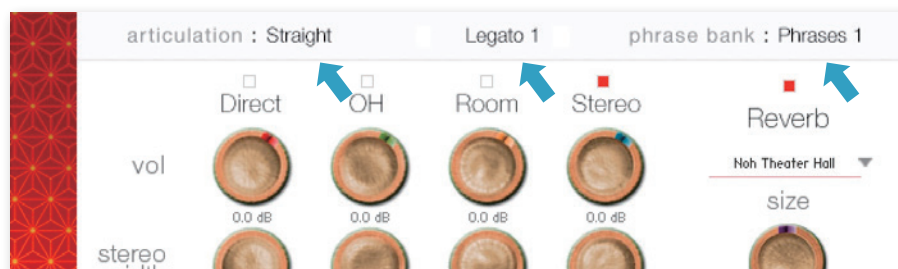
本製品は NKS に対応しているため、KOMLETE KONTROL や KOMLETE KONTROL キーボードと連携し、音色をプレビューしたり、設定をプリセットとして保存する事も可能です。KOMLETE KONTROL キーボードのノブコントローラーやブラウザ機能と共に、快適にお使いいただけます。

詳しくは [P.21 「KONTROL シリーズのコントローラーパラメータ」](#) をご覧ください。





### 3つのモニター表示



ウィンドウ上部にあるこの3つの表示は全てのページに表示され、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) 名が表示されます。key switch は KONTAKT のキーボードで確認できます。

### 収録内容と Key Switch

| Key Switch | Articulation Name                     | 奏法名           | Key Trigger Connection                 |
|------------|---------------------------------------|---------------|--|
| C0         | Straight                              | ロングトーン        |  |
| C#0        | Tonguing                              | タンギングつきロングトーン |  |
| D0         | Grace Note                            | 装飾音つきロングトーン   |  |
| D#0        | Portamento Up                         | ポルタメント        |  |
| E0         | Straight and Atari                    | アタリつきロングトーン   |  |
| F0         | Sforzando                             | スフォルツァンド      | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| F#0        | Uchi and Oshi                         | 打ち & 押し       | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| G0         | Yuri 1 (Vibrato Horizontal)           | 縦ユリ 1         | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| G#0        | Yuri 2 (Vibrato Vertical)             | 横ユリ 2         | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| A0         | Yuri 3 (Vibrato Vertical Long)        | 横ユリ 3         | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| A#0        | Iki-Yuri 1 (Vibrato with Breath)      | 息ユリ 1         | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| B0         | Iki-Yuri 2 (Vibrato with Breath Fast) | 息ユリ 2         | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| C1         | Muraiki 1 (Breath FX1)                | ムラ息 1         | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| C#1        | Muraiki 2A (Breath FX2A)              | ムラ息 2A        | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| D1         | Muraiki 2B (Breath FX2B)              | ムラ息 2B        | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| D#1        | Muraiki 3 (Breath FX3)                | ムラ息 3         | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |
| E1         | Tamane (FX with Tongue Trill)         | 玉音            | ○サスティンペダル (CC#64) で ON/OFF をコントロール設定可能 |

| Key Switch | Articulation Name         | 奏法名            | Key Trigger Connection |
|------------|---------------------------|----------------|------------------------|
| F1         | Karakara (FX with Finger) | カラカラ           |                        |
| G1         | Korokoro (FX with Finger) | コロコロ           |                        |
| A1         | Improvisation             | インプロビゼーションフレーズ |                        |

## Legato

key switch で選択されたレガートの種類が表示されます。key switch は KONTAKT のキーボードで確認できます。

| KeySwitch | ArticulationName | 奏法名               |
|-----------|------------------|-------------------|
| F#1       | Slow Legato      | スローレガートアップ / ダウン  |
| G#1       | Fast Legato      | ファストレガートアップ / ダウン |
| A#1       | Atari Legato     | アタリつきレガート         |

## phrase bank

key switch で選択されたフレーズバンク名が表示されます。key switch は KONTAKT のキーボードで確認できます。

| Key Switch | Phrase Bank Name | 奏法名     | フレーズ数 |
|------------|------------------|---------|-------|
| C6         | Short Phrase 1   | フレーズ集 1 | 8     |
| C#6        | Short Phrase 2   | フレーズ集 2 | 8     |
| D6         | Short Phrase 3   | フレーズ集 3 | 8     |
| D#6        | Short Phrase 4   | フレーズ集 4 | 6     |
| E5         | Short Phrase 5   | フレーズ集 5 | 5     |

## MIDI キーボードのレイアウト

C0 ~ A1 : アーティキュレーション Key Switch Zone

F#1, G#1, A#1 : レガート Key Switch

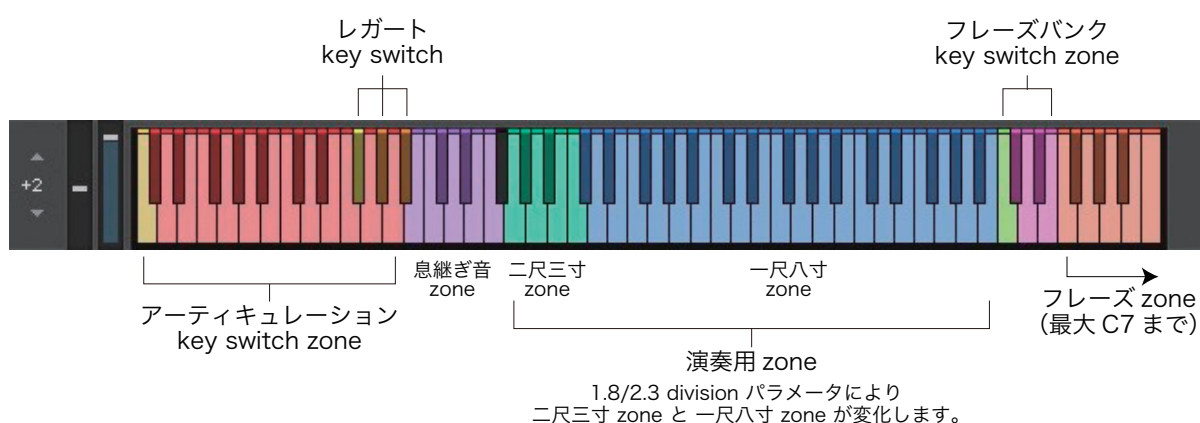
B1 ~ F2 : 息継ぎ音 zone

G2 ~ B5 : 演奏用 zone

C6 ~ E6 : フレーズバンク key switch zone

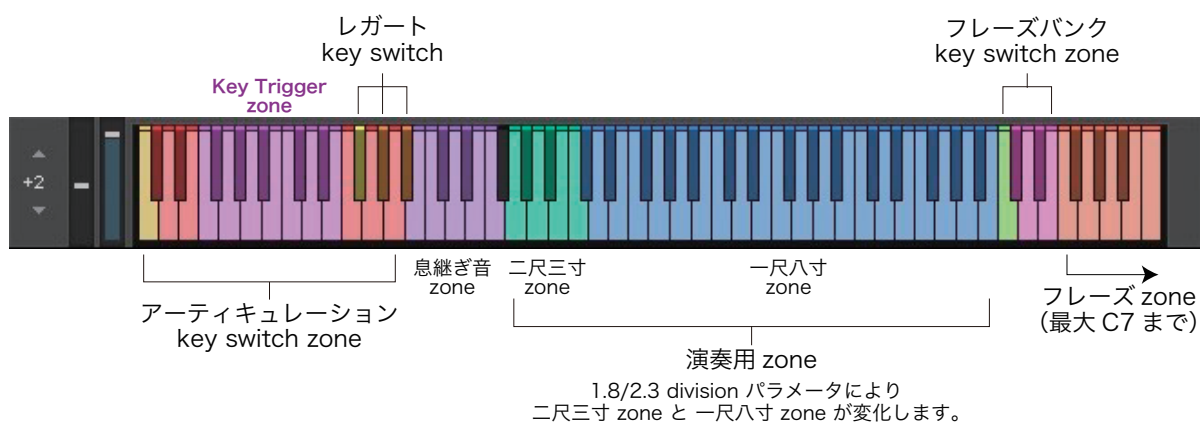
F6 ~ C7 : フレーズ zone

F1 ~ E2 : Key Trigger zone ( Key Trigger Connection ON 時 )



## Key Trigger Connection ON 時

Key Trigger Connection について詳しくは [P.15](#) をご覧ください。



## mix

このページでは基本的な音作りを行います。



## AudioMixer

Direct、OH(OverHead)、Room3 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 StereoMix 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。

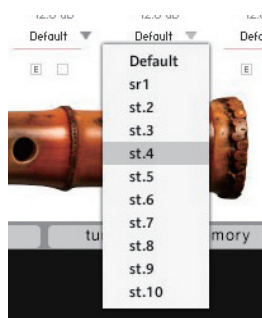
**width** : ステレオマイキングの広がり調整します。100% でオリジナルの広がり、0% でモノラルになります。

**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 へマルチ・チャンネルの状態に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

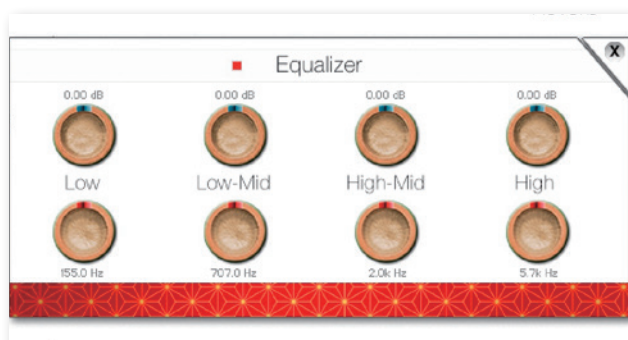


アウトプットを作成した後 (※)、KONTAKT のインターフェース右上の「!」ボタンをクリックすると、SHAKUHACHI の out メニューに作成したアウトプットが反映されます。

※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。

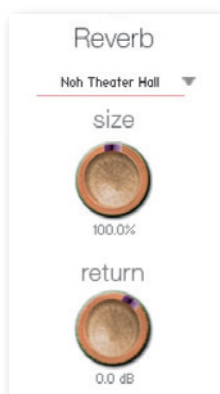
## EQ

各チャンネルに搭載された4バンドEQを調整します。右のボタンでEQのON/OFFを行います。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。ポップアップ内のボタンでもEQのON/OFFを切り替えることができます。



## Reverb

能楽堂のIR(インパルスレスポンス)2種を含む全30種類のコンボリバーションリバーブを選択できます。



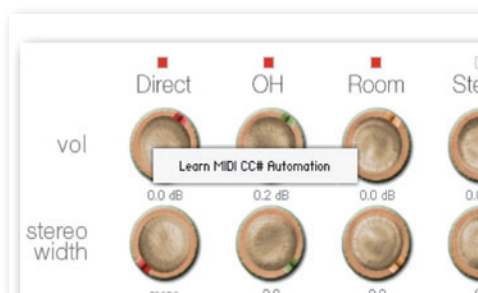
**size** : ReverbTime を調整します。

**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



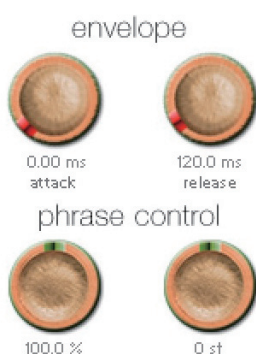
1. コントロールノブを右クリックし “Learn MIDI CC# Automation” を表示する
2. コントロールに使いたい MIDI コントローラーの操作子を動かす
3. 設定完了

### 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**

このページでは尺八の演奏コントロールと音色のニュアンスを設定します。



## envelope

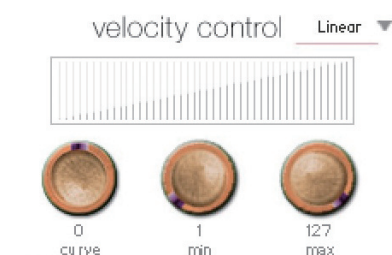
アタックタイムとリリースタイムを調整します。

## phrase control

5つのフレーズバンクから選択されたフレーズのスピードとファインチューンを調整します。

## VelocityControl

ペロシティに対するサウンド変化をコントロールします。



**curve type** : Velocity カーブを「Linear」「S-Curve」「Compound」「Fixed」「User」から選択します。

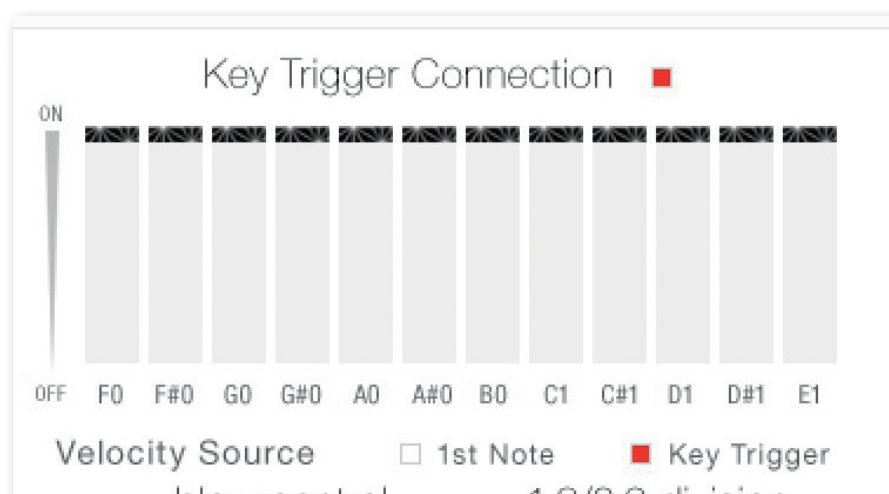
**curve** : 選択したカーブに変化をつけます。

**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。



## Key Trigger Connection

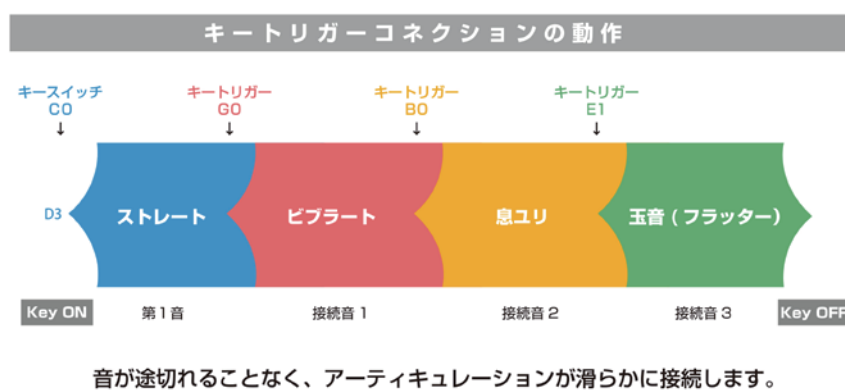


Key Trigger Connection はこの製品の最も重要な機構といえます。

Key Trigger Connection は、従来のキースイッチでの表現を遥かに凌ぐ、ごく滑らかなアーティキュレーションコントロールを可能にします。弾いた音を途切れさせることなく、ビブラートやムラ息など多彩なアーティキュレーションへと自由に変化させていくことができるのです。

この動作は鍵盤を押している間、任意のアーティキュレーションへ何回でも接続することが出来ます。

またこの機能の ON-OFF はサスティンペダル (CC#64) に連動しており、Key Trigger Connection を使いたい時に瞬時にアクティブにすることができ、エモーショナルな演奏表現に役立ちます。



## Velocity Source

Key Trigger Connection によって接続されたアーティキュレーションのペロシティのソースを選択します。

**1st Note** : 最初のキーオン時のペロシティを受け継いで次のアーティキュレーションへ接続します。

**Key Trigger** : 接続するアーティキュレーションを Key Trigger のペロシティで発音します。接続時のニュアンスを付けるのに適しています。

## blow control



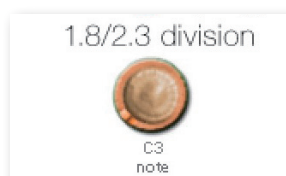
リードの息音のみの状態から力強い実音までコントローラーで変化させます。初期設定では Modulation Wheel(cc#1) と Breath Control(CC#2) が割り当てられています。Breath Control(CC#2) はアサインを外すことができません。

サンプルベースでありながらも、滑らかでダイナミックな息づかいを表現することができるため、さながらウィンドコントローラーのような感覚で鍵盤演奏が可能です。

**noise level** : 吹きノイズ量の調整

**balance** : 実音と吹きノイズのバランス調整

## 1.8/2.3 Division



低域をカバーする二尺三寸 (A 管) の尺八と代表的な一尺八寸 (D 管) の尺八の音域切り替えを調整します。(ロングトーン、タンギング、レガート奏法のみ)。二尺三寸の最高音域のノート名が表記されています。

## Pitch Bend



ピッチベンドの幅をアップ・ダウン個別に調整出来ます。

## Expression

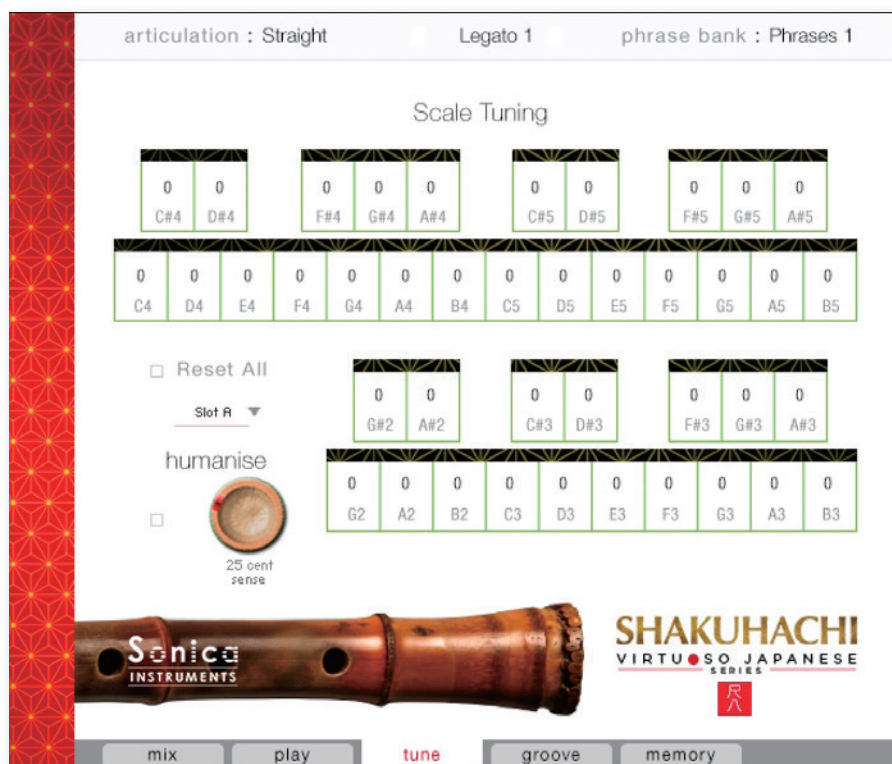


音色の抑揚を調整します。

## Tune

尺八の演奏可能音域について、全クロマチックピッチを個別にチューニングでき、チューニングプリセットファイルとして保存出来ます。

保存したプリセットは Slot A, B, C 3つのスロットに Load することが出来ます。

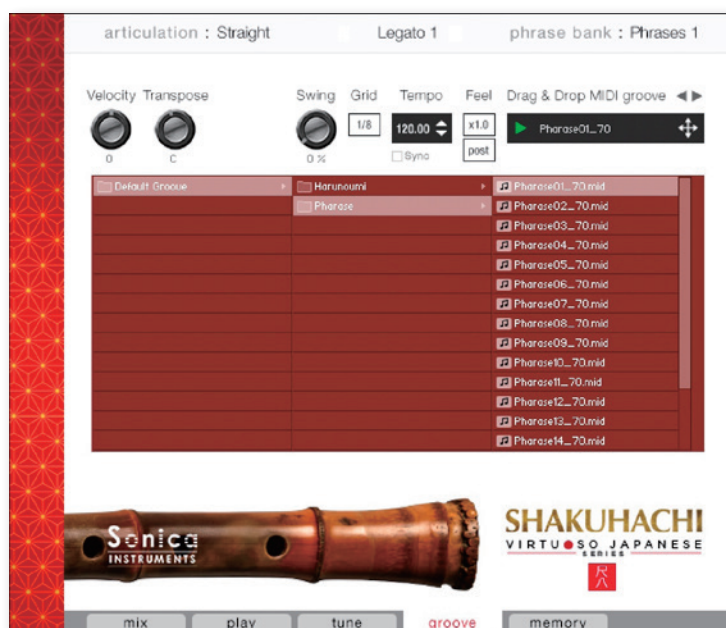


**Reset All** : 設定したチューニング値を全てクリアします。

**Humanise** : ノブを調整し、左隣のボタンを押すと、設定された数値内でランダム化されたチューニング値が瞬時に割り当てられます。

## 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。

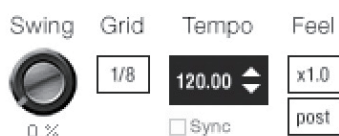


Velocity Transpose



**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。



**Swing** : MIDI Groove にスウィング感を与えます。

**Grid** : Swing のクオンタイズ値を 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。

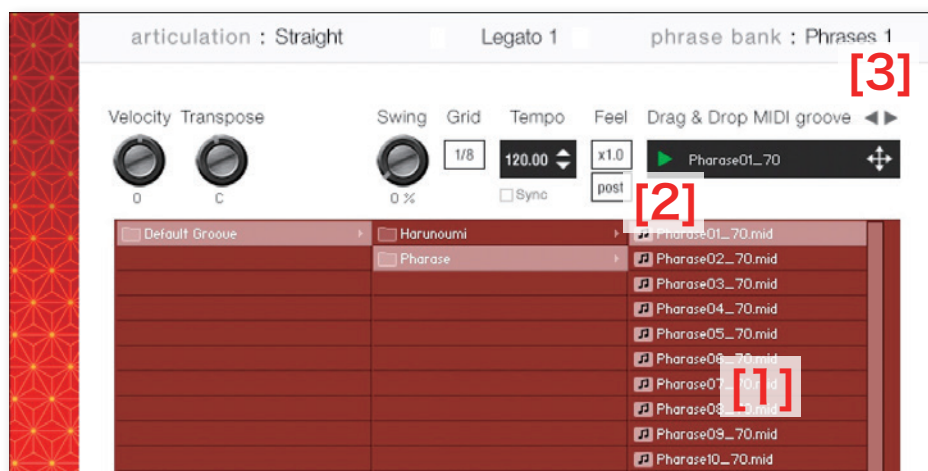
**Sync** : MIDI Groove の Tempo をホスト DAW ソフトに同期します。

**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。

## MIDI Groove を使う

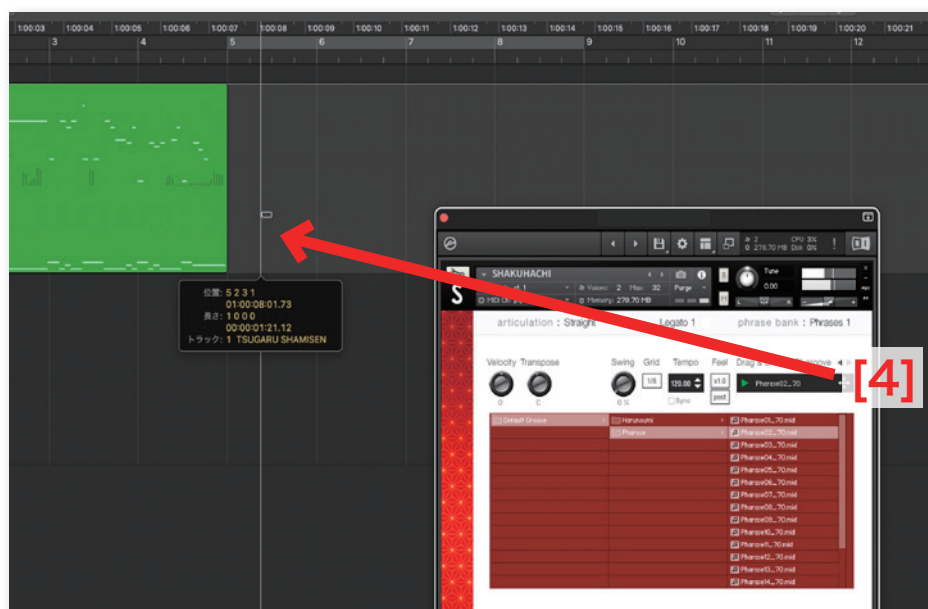
画面内のブラウザ [1] で使用したい MIDI Groove をダブルクリックすると Player に読み込まれます。▶ ボタン [2] をクリックするとプレビュー再生がスタートします。MIDI Groove の再生中にパターンをダブルクリックすれば、再生を止めることなくパターンを切り替えることができます。また、Player 部の ◀▶ キー [3] で前後のパターンに切り替えることもできます。



MIDI Groove のファイル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。⌘ 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。





## 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個別に設定することができます。リストの Load ボタンをオフ（消灯）させることで、そのアーティキュレーションが無効になりメモリーサイズが軽減されます。

下段には使用頻度の高い MIDI コントロールチェンジナンバー、レガートセクターのキーナンバーを表示してあります。

articulation : Straight    Legato 1    phrase bank : Phrases 1

| Load  | ARTICULATION                | Load  | ARTICULATION                          | Load    | PHRASE BANK    |
|-------|-----------------------------|-------|---------------------------------------|---------|----------------|
| ■ C0  | Straight                    | ■ A#0 | Iki-Yuri 1 (Vibrato with Breath)      | ■ C7    | Short Phrase 1 |
| ■ C#0 | Tonguing                    | ■ B0  | Iki-Yuri 2 (Vibrato with Breath Fast) | ■ C#7   | Short Phrase 2 |
| ■ D0  | Grace Note                  | ■ C1  | Muraiki 1 (Breath FX1)                | ■ D7    | Short Phrase 3 |
| ■ D#0 | Portamento up               | ■ C#1 | Muraiki 2A (Breath FX2A)              | ■ D#7   | Short Phrase 4 |
| ■ E0  | Straight and Atari          | ■ D1  | Muraiki 2B (Breath FX2B)              | ■ E7    | Short Phrase 5 |
| ■ F0  | Sforzando                   | ■ D#1 | Muraiki 3 (Breath FX3)                |         |                |
| ■ F#0 | Uchi & Oshi (Finger Effect) | ■ E1  | Tamane (FX with Tongue Trill)         | Load    | NOISE FX       |
| ■ G0  | Yuri 1 (Vibrato Horizontal) | ■ F1  | Karakara (FX with Finger)             | ■ B1-F2 | Breath Noise   |
| ■ G#0 | Yuri 2 (Vibrato Vertical)   | ■ G1  | Korokoro (FX with Finger)             |         |                |
| ■ A0  | Yuri 3 (Vib. Vertical Long) | ■ A1  | Improvisation                         |         |                |

Blow Control — Mod Wheel (CC#1)  
Breath Controller (CC#2)

Legato Selector  
Slow Legato - F#1  
Fast Legato - G#1  
Atari Legato - A#1

**Sonica**  
INSTRUMENTS

**SHAKUHACHI**  
VIRTUOSO JAPANESE SERIES

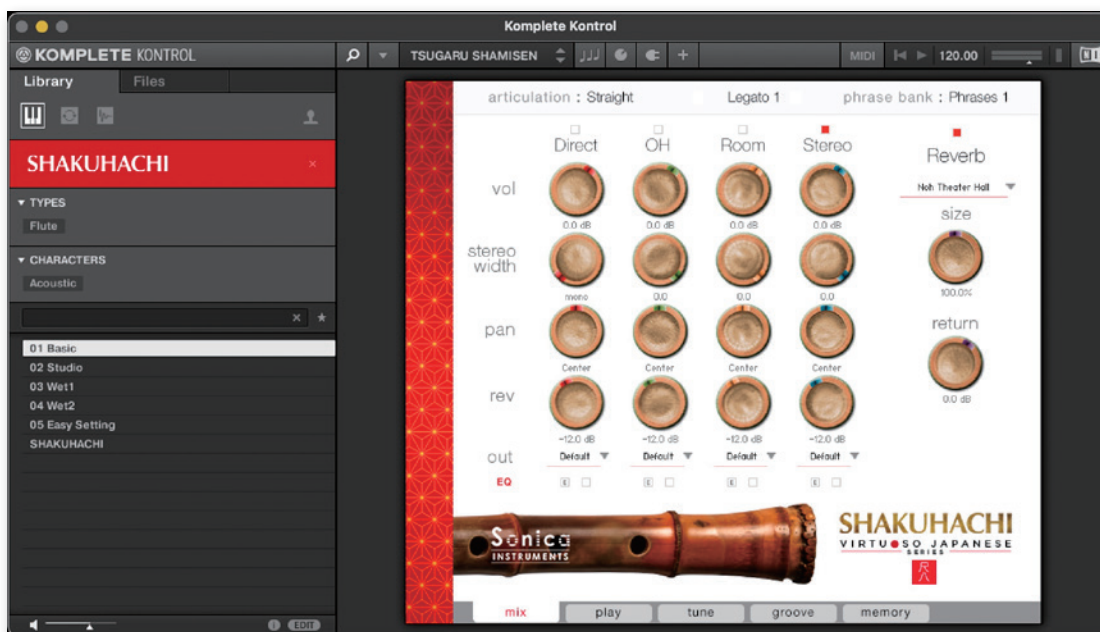
mix    play    tune    groove    **memory**



## KONTROL シリーズのコントローラーパラメーター

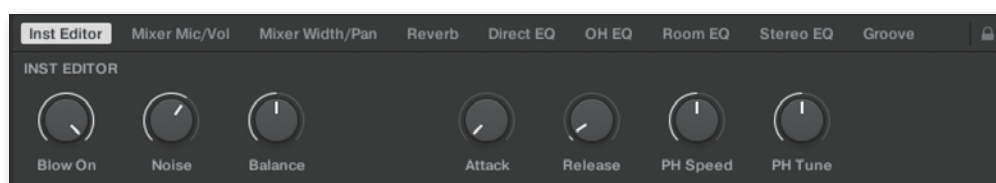
KOMLETE KONTROL や KONTROL シリーズ (MIDI キーボード) では、より直感的にコントローラーパラメーターを調整可能です (各パラメーターについては、前述の項目をご参照ください)。

KOMLETE 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。



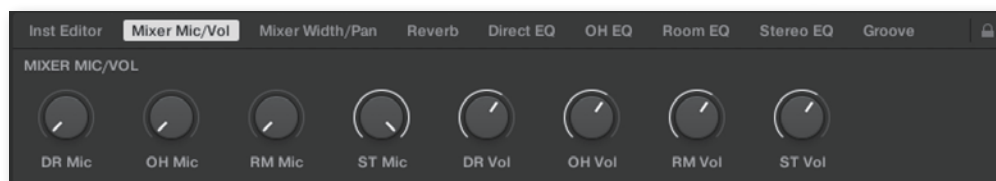
## Inst Editor

Instrument Editor のパラメーターをコントロールします。



## 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。



## Reverb

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。



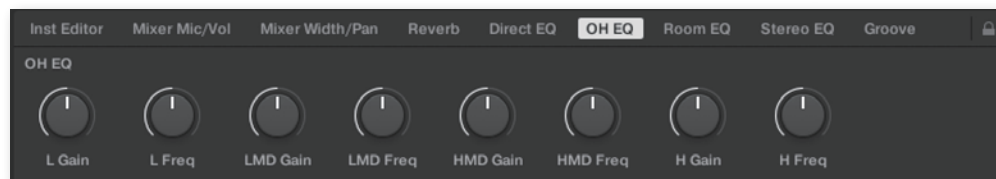
## Direct EQ

Direct チャンネルの EQ パラメーターをコントロールします。



## OH EQ

OH チャンネルの EQ パラメーターをコントロールします。



## Room EQ

Room チャンネルの EQ パラメーターをコントロールします。



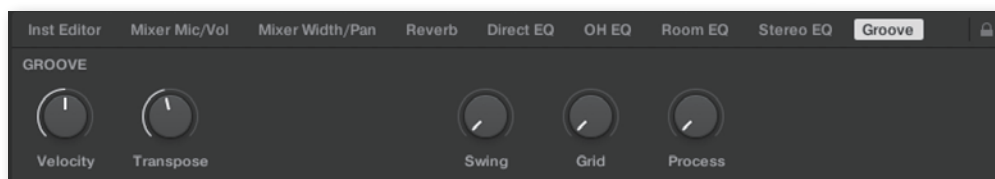
## Stereo EQ

Room チャンネルの EQ パラメーターをコントロールします。



## Groove

Groove Browser のパラメーターをコントロールします。





## Credits

Production, Recording, Editing and KONTAKT Development: Sonica Instruments  
Shakuhachi Played by Ray Jin

Executive Producer: Tomohiro Harada  
KONTAKT Programming: Rataro. M (Think Master Inc.) Marketing, Translation & Production Consulting:  
GUI Designer: Yujin Ono  
Craig Leonard Audio Editing: Yoshitaka Koyama

Recording Engineer: Keigo Sonoda (Pastoral Sound) Photography: Takashi Matsuda  
Music Video: Yasuhiro Nakashima  
User's Manual: Yoshifumi Yamaguchi (LRCOT)

Copyright © 2022 Sonica Inc. All rights reserved.  
SonicaInstruments  
<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 (SonicaInc.) 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.

