



TAIKO THUNDER
THE ULTIMATE COLLECTION
ユーザーマニュアル

この度は Virtuoso Japanese Series TAIKO THUNDER: THE ULTIMATE COLLECTION
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。

目次

1. ライブラリのインストール

1.1 製品をお使いいただくにあたって	4
1.2 NATIVE ACCESS 2 のインストール	4
1.3 NATIVE ID でログイン	4
1.4 シリアルコードの登録	5
1.5 ライブラリデータのダウンロード	5

2. TAIKO THUNDER の概要

2.1 TAIKO THUNDER: THE ULTIMATE COLLECTION の収録内容	6
2.2 Single と Multi	6
2.3 各ページの働き	6
2.4 Play Mode	8
2.5 Hitting Position	9
2.6 ミキサーとマルチマイク	9
2.7 MIDI Grooves	11

3. 太鼓

3.1 収録内容とアーティキュレーション	13
3.2 各 PLAY MODE でのキー配置	18
3.3 Main ページのパラメーター	21
3.4 Instrument ページのパラメーター	22
3.5 Grooves ページのパラメーター	23
3.6 Settings ページのパラメーター	24

4. 鉦鼓

4.1 収録内容とアーティキュレーション	26
4.2 各 PLAY MODE でのキー配置	26
4.3 Main ページのパラメーター	29
4.4 Instrument ページのパラメーター	30
4.5 Grooves ページのパラメーター	31
4.6 Settings ページのパラメーター	32

5. チャッパ

5.1 収録内容とアーティキュレーション	34
5.2 各 PLAY MODE でのキー配置	35
5.3 Main ページのパラメーター	37
5.4 Instrument ページのパラメーター	38
5.5 Grooves ページのパラメーター	39
5.6 Settings ページのパラメーター	40

6. 神楽鈴

6.1 収録内容とアーティキュレーション	42
6.2 各 PLAY MODE でのキー配置	42
6.3 Main ページのパラメーター	45
6.4 Instrument ページのパラメーター	46
6.5 Grooves ページのパラメーター	47
6.6 Settings ページのパラメーター	48

7. かけ声

7.1 収録内容とアーティキュレーションとキー配置	49
7.2 Main ページのパラメーター	50
7.3 Instrument ページのパラメーター	51
7.4 Settings ページのパラメーター	52

8. Roland TAIKO-1 で使用する

8.1 TAIKO-1 を使って TAIKO THUNDER を演奏する	53
8.2 TAIKO THUNDER の演奏感を調整する	55
8.3 TAIKO THUNDER をさらに活用するヒント	56

9. Native Instruments 社製ハードウェアで使う

9.1 KONTAROL シリーズのコントローラーパラメーター	58
---------------------------------------	----

10. 資料

10.1 MIDI Grooves	59
10.2 Multi Instruments (Taiko Kit)	60
10.3 Ensemble Grooves	62



1 ライブラリのインストール

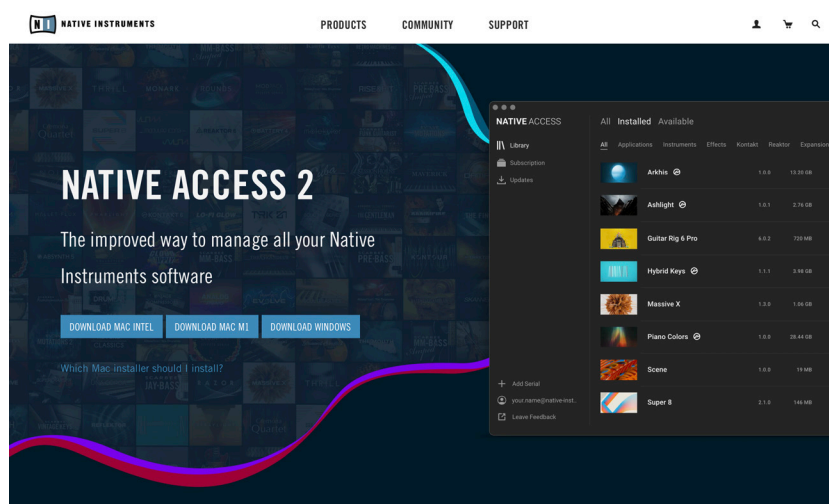
1.1 製品をお使いいただくにあたって

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（初回のみ）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。

1.2 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。



1.3 NATIVE ID でログイン

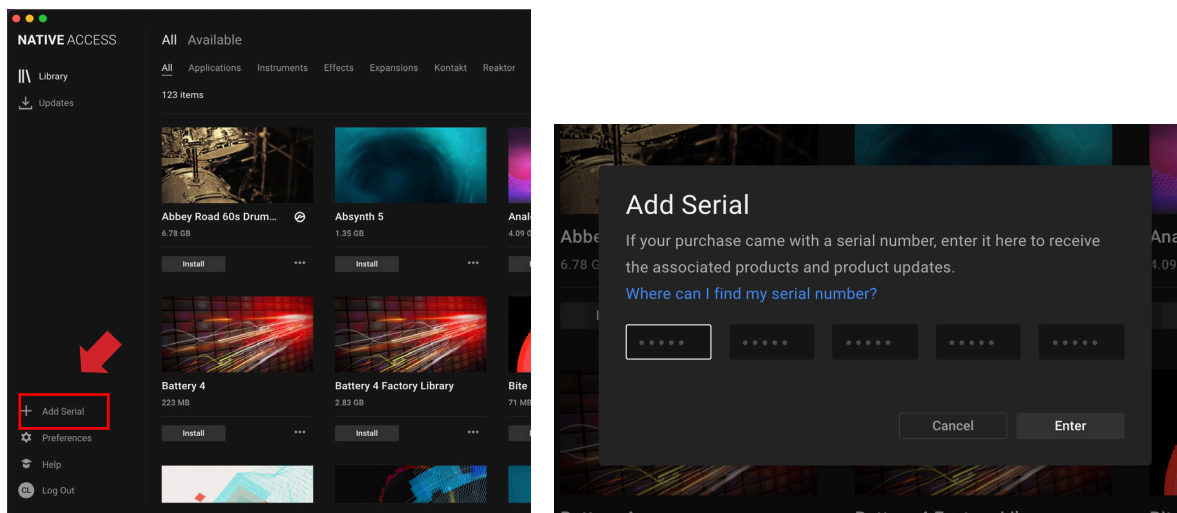
インストールした NATIVE ACCESS 2 を起動してログインします。
Native Instruments のアカウントをお持ちでない場合、画面内の **Sign up** をクリックし、アカウント作成画面を開き、必要事項を入力してアカウントを作成（無料）してください。

The screenshot shows the login interface for Native Instruments. It features a 'LOG IN WITH NATIVE ID' section with input fields for 'Email address' and 'Password'. Below these fields is a 'LOGIN >' button. At the bottom, there is a link for users who don't have a Native ID: 'Don't have a Native ID? Sign up now or learn more about Native ID'.

NATIVE INSTRUMENTS + sounds

1.4 シリアルコードの登録

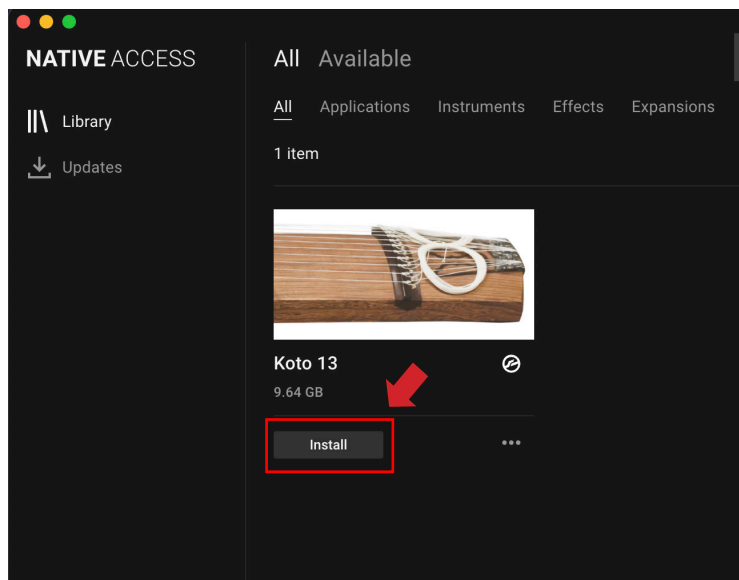
NATIVE ACCESS 2 を起動し、メニューから **Add Serial** をクリックして表示されるウィンドウの赤枠内に、製品購入時に発行された **25桁のシリアルコード**（シリアルコードは、購入時に E メールでお送りしています）を入力し **Enter** ボタンをクリックします。シリアルコードの登録は、初回ご利用時のみ必要です。再インストールの場合はそのままダウンロードを行ってください（すでにお使いのシリアルコードを入力してもエラーが表示されません）。



画面に **Success** と表示されたら登録は完了です。

1.5 ライブラリデータのダウンロード

NATIVE ACCESS の画面内の **Kontakt** タブから目的の製品を見つけてください。製品項目の **Install** ボタンをクリックすることで、ダウンロードとインストールが開始されます。
* お使いのインターネット環境によっては、ダウンロードまでにお時間がかかる場合があります。



以上でライブラリのインストールは完了です。

2 TAIKO THUNDER の概要



2.1 TAIKO THUNDER: THE ULTIMATE COLLECTION の収録内容

TAIKO THUNDER: THE ULTIMATE COLLECTION (以下、TAIKO THUNDER) は、本来の楽器が持っているダイナミックで多彩なサウンドと演奏ニュアンスを極限まで追求した音源コレクションです。16種類の太鼓、3種類の金属パーカッション（チャップパ、鉦鼓、神楽鈴）、かけ声の合計 20 種類の楽器を、それぞれの楽器に特化し、楽器の振る舞いに至るまで忠実に再現した専用音源として収録しています。Kontakt / Kontakt Player / Komplete Kontrol 上に読み込んでお使いください。

2.2 Instruments と Multi Instruments

TAIKO THUNDER には、各楽器ごとを単体で使用。自由に組み合わせて演奏できる Instruments に加えて、アンサンブル演奏時によく用いられる楽器の組み合わせをプリセットした Multi Instruments も収録しました。Multi Instruments は、Kontakt の Library 内の **Multi** や **Combined** の項目 (Kontakt 8 以降のみ) より読み込み、必要に応じて MIDI チャンネルを設定してお使いください。

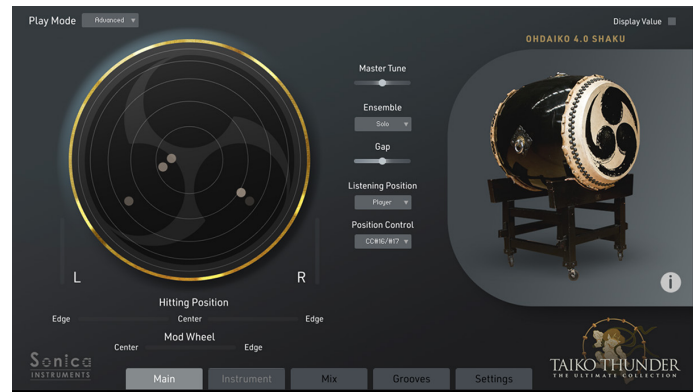
2.3 各ページの動き

各楽器は、それぞれの楽器に最適化された専用の画面デザインが用いられていますが、基本の構造は共通です。画面下部のタブボタンでページを切り替えることで、様々なパラメーターにアクセスすることができます。楽器ごとの各ページの詳細については、本マニュアルの楽器ごとのセクションをご覧ください。

Main ページ

使用中のアーティキュレーションや演奏位置の確認など、重要度の高い情報がまとめられた画面です。

画面デザインやパラメーターは、楽器によって変化します。



Instrument ページ

楽器の音色を変化させるパラメーターや、演奏感に関連する要素がまとめられた画面です。

画面デザインやパラメーターは、楽器によって変化します。



Mix ページ

マルチマイク収録された 8 本のマイクのサウンドをミックスするための画面です。

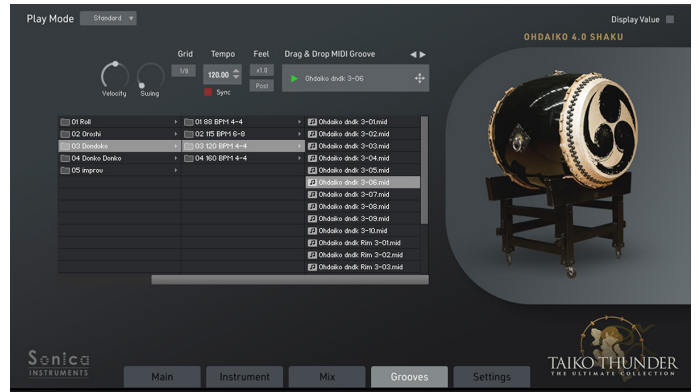
全楽器でほぼ共通のデザインです。



Grooves ページ

収録されている MIDI Groove の試聴や編集、DAW ソフトへのエクスポートを行う画面です。

全楽器でほぼ共通のデザインです。



Settings ページ

MIDI パッドを使って演奏する際の MIDI ノートや MIDI コントロールチェンジの設定等を行う画面です。

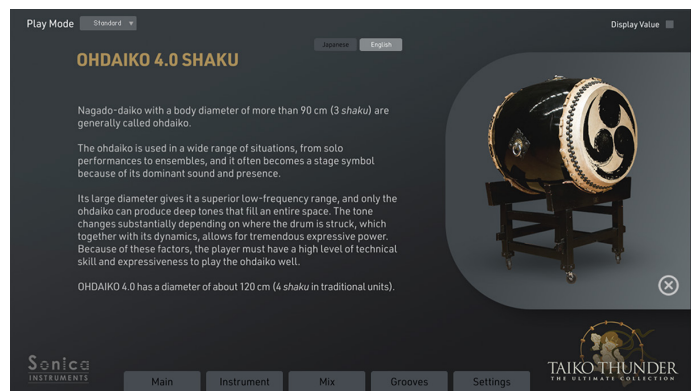
デザインはほぼ同じですが、設定可能な項目や一部のパラメーターは、楽器によって変化します。



Info ページ

楽器の情報を表示するページです。Info ページは、Main ページの楽器写真右下の i ボタンで開くことができます。Japanese / English ボタンで、日本語 / 英語表示を切り替えることができます。

本ページは掛け声にはありません。

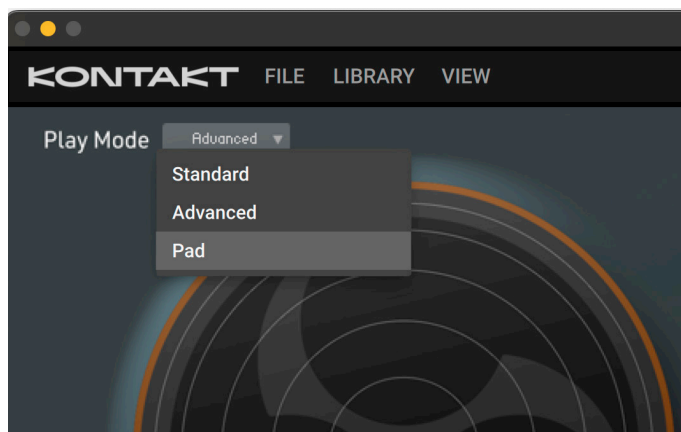


2.4 Play Mode

KAKEGOE 以外の TAIKO 類、CHAPPA、KAGURA SUZU には 3 種類の Play Mode が用意されています。Play Mode は、各画面左上の Play Mode セレクターで切り替えることができます。

選択した Play Mode によってキー配列や一部の機能が異なりますので、用途や制作スタイルに合わせてお選びください。

キー配列やアーティキュレーションについて、詳しくは各楽器の項目をご覧ください。

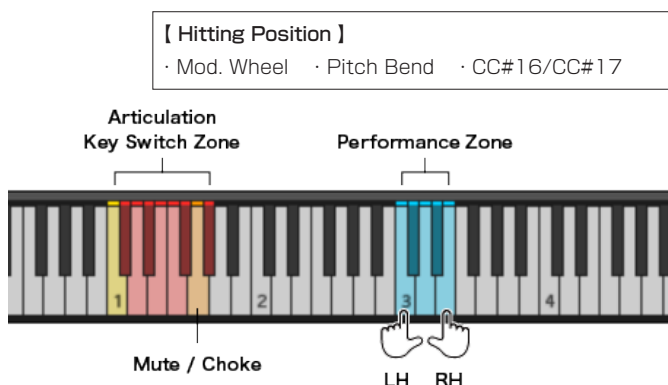


Standard Mode

最大 5 つの鍵盤 (初期設定では C3 ~ E3) とキースイッチを使用することで、片手だけのトリル演奏で本物の楽器のように滑らかに打ち鳴らすことができる演奏モードです。

キー割り当ては楽器によって異なりますが、収録されている太鼓類では Hit のアーティキュレーションを選択した場合、白鍵キーで Hit (C3: 左手, D3: センター, E3: 右手) を発音し、打点位置の変化はモジュレーションホイール、ピッチベンドまたはコントロールチェンジでのいずれかでコントロールすることができます。

最低限の鍵盤で演奏できるため、鍵盤演奏のテクニックを使った高速な演奏・MIDI 入力に最適です。



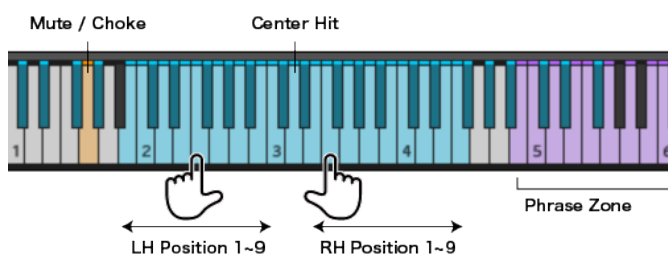
▲太鼓の例

Advanced Mode

すべての打点位置やアーティキュレーションを、MIDI キーボード上に配置した演奏モードです。MIDI コントロールやキースイッチを使うことなく、様々な演奏表現を再現することができます。

太鼓の場合は白鍵を鼓面を見立て、D3 を中心に低音 (左) 側にいくほど左手の打点位置が中心から外側 (縁側) へ変化していきます。同様に D3 を中心に高音 (右) 側では右手の打点位置が中心から外側 (縁側) に変化します。

黒鍵も同様に D3 を中心に、左手と右手の各種奏法を発音します。



▲太鼓の例

実際の太鼓の打ち方を模した演奏や、ピアノロール等での MIDI プログラミング作業に特に最適です。

Pad Mode

汎用 MIDI パッド、電子ドラム等でのパフォーマンスにも便利な演奏モードです。パッドごとにアーティキュレーションと MIDI ノートを設定することで、幅広い入力デバイスに対応する他、Roland 社の TAIKO-1 にも最適化されています。

パッドへの割り当てや設定は、Settings ページ内の Pad Mode Settings で行うことができます。



2.5 Hitting Position

太鼓類の演奏表現において、とても重要なものに打点位置を変化させることによる音色変化があります。

Hit アーティキュレーションでは、太鼓面の打点位置（パチで皮面を打つ位置）を 19 ポジション（左手 9 ポジション、中央、右手 9 ポジション）の中で自由に鳴らし分けることができます。発音中の打点位置は、Main ページの Hitting Monitor に表示されます。Standard Mode や Pad Mode 選択時には **Position Control** で指定したコントロール情報で打点位置をリアルタイムに指定することができます。

Standard Mode の設定は Main ページ、Pad Mode の設定は Settings ページで行います。

【Standard Mode で設定可能なコントローラー】

Mod.Wheel(CC#1)

両手の打点位置を一斉に変化させます。

MIDI CC#17/CC#17

CC#16：右手の打点位置を変化させます。

CC#17：左手の打点位置を変化させます。

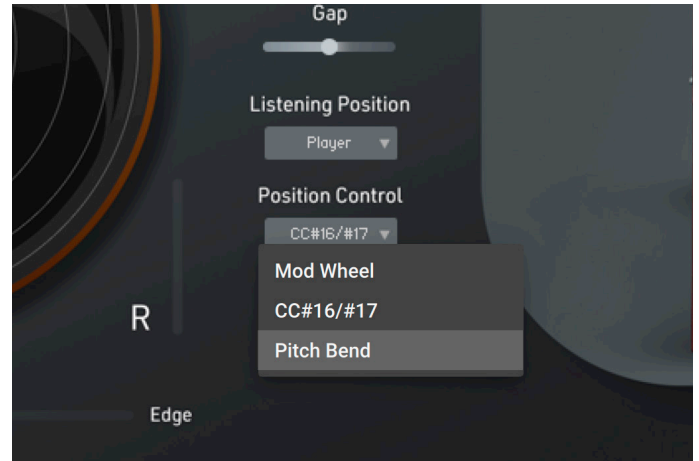
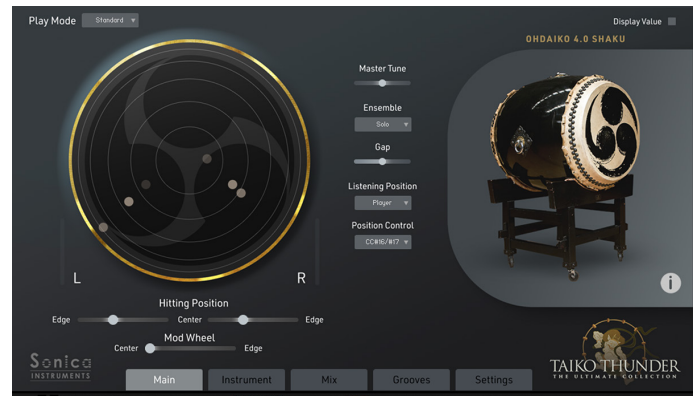
Pitch Bend

+ 方向：右手の打点位置を変化させます。

- 方向：左手の打点位置を変化させます。

【Pad Mode で設定可能なコントローラー】

MIDI CC



2.6 ミキサーのパラメーターとマルチマイク

TAIKO THUNDERには、7ポジションのマイク位置で収録されたサウンドと、それらをバランスよくミックスして制作されたステレオミックスの計 8 チャンネルのサウンドが収録されています。



1. Audio Mixer

7種類のマイクポジションと、マルチマイク音源をバランスよくミックスした St.Mix が使用可能です。

各マイクチャンネルは、チャンネル名上部のボタンによって個別に ON/OFF が行えます。不要なマイクチャンネルは OFF にすることでパソコンのリソースを節約することができます。

*SHOKO, CHAPPA, KAGURA SUZU には Rear チャンネルがありません。

*KAKEGOE には、Front と Rear チャンネルがありません。

*マルチマイクと St.Mix を同時に使用することはできません。マルチマイクのチャンネルが ON のときには St.Mix は自動的に無効化され、St.Mix を ON にするとマルチマイクが無効になります。

1-1. EQ

各マイクチャンネルに搭載された 4 バンド EQ を使用します。ボタンで ON/OFF を切り替え可能です。EQ のパラメーターは EDIT ボタンをクリックすると、該当するマイクチャンネルの EQ 設定が Ch.EQ セクションに表示され、編集が行えます。

1-2. Width

ステレオの広がり具合を調整します。最大値で収録時のサウンドに、最小値でモノラルになります。ステレオマイクのチャンネルのみ調整可能です。

1-3. Pan

各チャンネルの定位を調整します。

1-4. Rev

各チャンネルから Reverb へのセンド量を調整します。

1-5. Mute / Solo

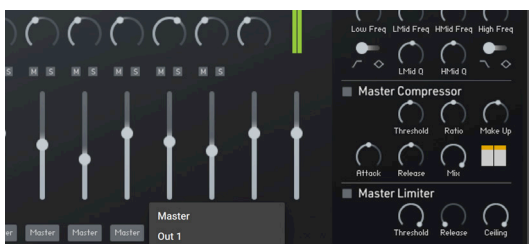
各チャンネルをミュート / ソロ再生します。
ソロボタンの挙動は Settings ページで変更できます。

1-6. Fader

各チャンネルの音量ボリュームを調整します。

1-7. Output

各チャンネルのサウンドの出力バスを指定します。Output の設定を変更することで、マイクごとに DAW ソフトにマルチアウトしてミックスを行うことができます。



マルチアウトについては、KONTAKT やお使いの DAW ソフトのマニュアルをご覧ください。

【収録マイクチャンネルについて】

- ・ **Front:** 太鼓の表側（打面側） / 楽器前面から収録した、ダイレクトマイクのサウンド（モノラル）です。
- ・ **Rear:** 太鼓の背面側の皮 / 楽器後方から収録した、ダイレクトマイクのサウンド（モノラル）です。
- ・ **Dir.St.:** ステレオミックスした、ダイレクトマイクのサウンド（ステレオ）です。
- ・ **O.H.:** オーバーヘッドのマイクポジションのサウンド（ステレオ）です。
- ・ **Stage F:** ステージ前方（客席側）のマイクポジションのサウンド（ステレオ）です。
- ・ **Stage B:** ステージ後方のマイクポジションのサウンド（ステレオ）です。
- ・ **Hall:** ホールの響きを含んだマイクポジションのサウンド（ステレオ）です。
- ・ **St.Mix:** マルチマイク音源をバランス良くミックスしたサウンド（ステレオ）です。

2. Ch.EQ

各マイクチャンネルに搭載された 4 バンド EQ のパラメーターを表示 / 変更します。

表示するマイクチャンネルは、チャンネル名の左右に付けられた矢印アイコン、もしくは Audio Mixer の EDIT ボタンで切り替えることができます。

また、Settings ページの **Link EQ to Touch Console** を ON にすることで、Audio Mixer のいずれかのパラメーターに触れることで、Ch.EQ の選択を自動的に同期させることもできます。

3. X-Y Pad

マルチマイクチャンネルの音量と定位を、1 パラメーターで調整することができます。St.Mix では使用できません。

4. Reverb

コンボリューションリバーブを設定します。

4-1. Type

IR（インパルスレスポンス）タイプを選択します。能楽堂の IR を含む、全 30 種類を収録しています。

4-2. Size

Reverb Time を調整します。

4-3. Return

リバーブ成分のリターン量を調整します。

5. Master EQ

Master Bus にインサートされた 4 バンドの Master EQ を調整します。Master Compressor とのルーティングが変更可能です。

Pre 設定時

Master EQ > Master Compressor > Master Limiter

Post 設定時

Master Compressor > Master EQ > Master Limiter

6. Master Compressor

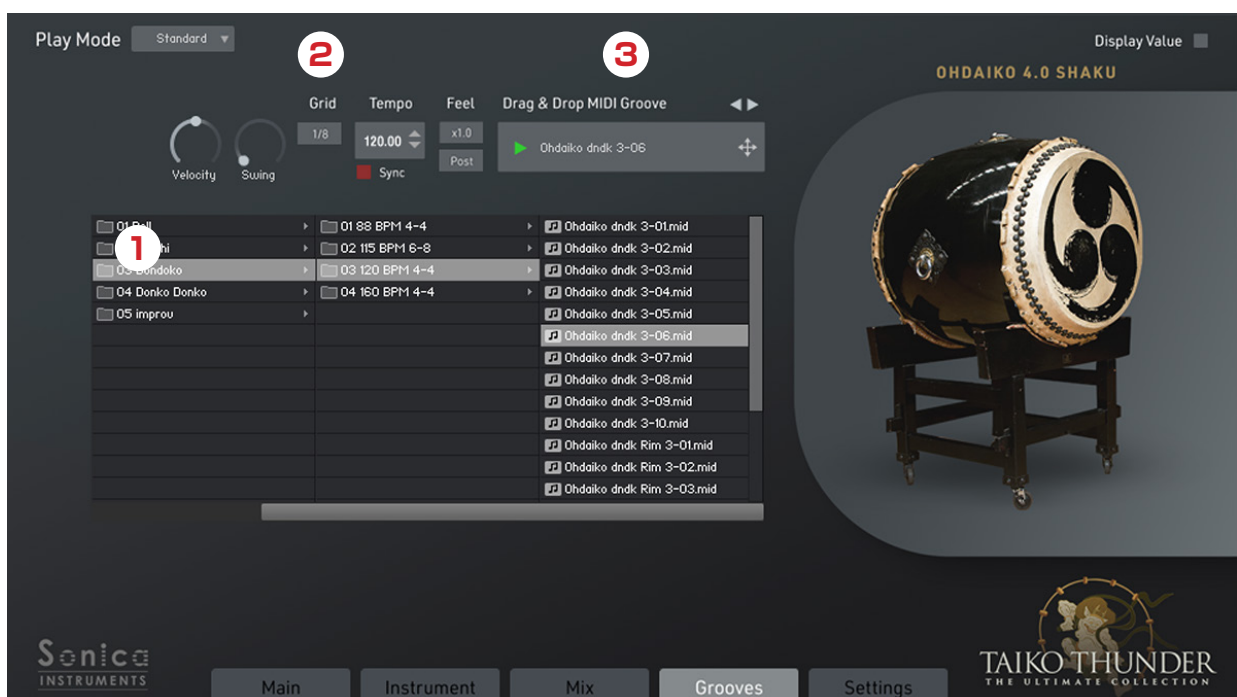
Master Bus にインサートされた Master Compressor を調整します。

7. Master Limiter

Master Bus にインサートされた Master Limiter を調整します。

2.7 MIDI Groove

Grooves ページでは、収録されている MIDI Groove を使用することができます。TAIKO THUNDER には、プロの太鼓演奏者の演奏を中心とした合計 1,400 以上の MIDI Groove を収録しており、本画面から検索や試聴したり、DAW ソフトに MIDI データとして直接取り込むことができます。



1. Browser

収録されている MIDI Groove を検索します。
使用したい MIDI Groove をダブルクリックすることで、Player に読み込まれます。

2. Groove Control

2-1. Velocity

MIDI Groove の再生ベロシティを調整します。

2-2. Swing

MIDI Groove にスウィングを与えます。

2-3. 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。

2-4. Tempo

Groove Browser の再生テンポを指定します。Sync ボタンが ON のときには変更できません。

2-5. Sync

ON にすることで、Groove Browser の再生テンポがホスト DAW ソフトに同期します。


2-6. Feel

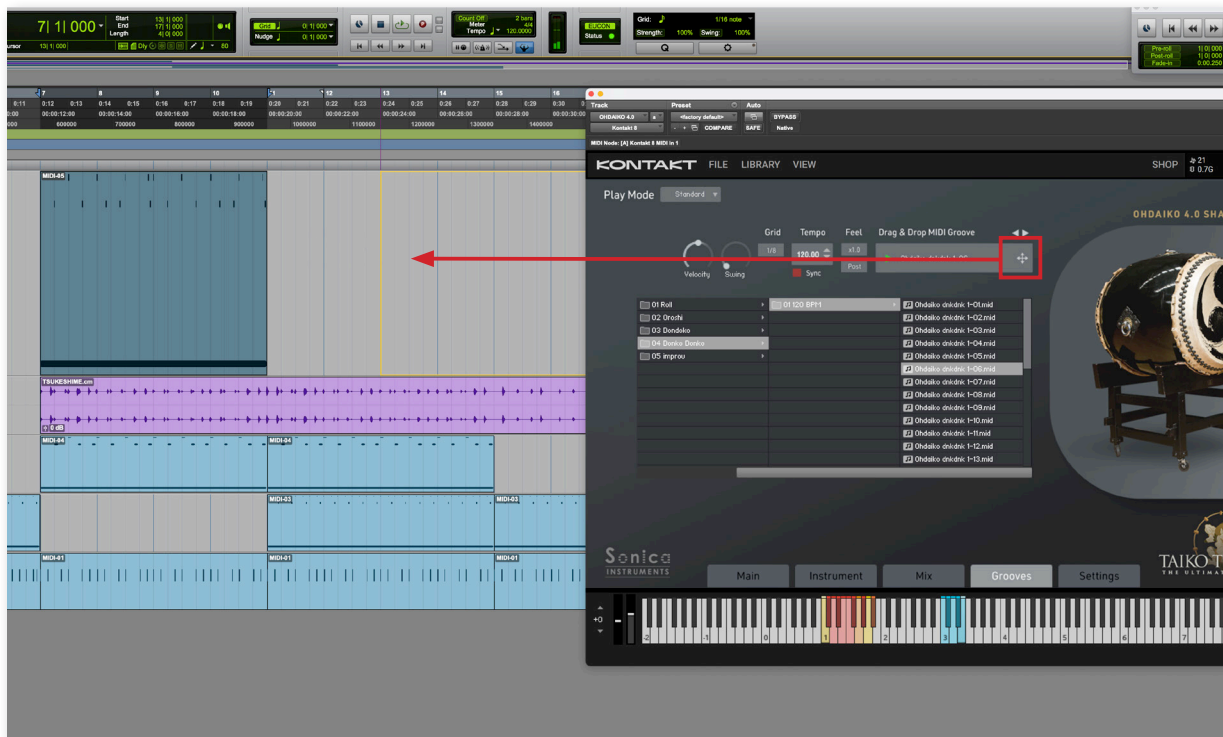
MIDI Groove の再生テンポを x1.0 (オリジナル)、x2.0 (2 倍)、x0.5 (1/2 倍) で切り替えます。

2-7. Swing Pre / Post Selector

Swing を Grid の適用前に掛ける (pre) か、適用後に掛ける (post) かを切り替えます。これにより、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。

2. Player / Export

Groove Browser で選択した MIDI Groove の表示や再生、切り替えを行います。また  ボタンを DAW ソフトのトラック上にドラッグ & ドロップすることで、Player に読み込まれた MIDI Groove を MIDI ファイルとしてお使いの DAW ソフト上にエクスポートすることができます。



【MIDI Groove 使用時の Play Mode について】

MIDI Groove を再生すると、Play Mode が **Standard** に。Hitting Position Control の割り当てが **CC#16/#17** に自動的に変更されます。

本製品に収録されている MIDI Groove も Standard Mode かつ Hitting Position Control が CC#16/#17、MIDI ノートも初期設定の仕様で作成されています。

Ensemble Grooves について

TAIKO THUNDER には、Groove Browser で使用できる MIDI Groove に加え、Multi Instruments 用に制作されたアンサンブル・グループを収録しています。

アンサンブル・グループは「Data < Ensemble Grooves」に SMF 形式のマルチトラックの MIDI データとして収録されています。対応する Ensemble Kit と組み合わせでお使いください。

3 太鼓



3.1 太鼓の収録内容とアーティキュレーション

TAIKO THUNDER には、サイズバリエーションを含む 16 種類の太鼓を、豊富なアーティキュレーションで収録しています。

・附締太鼓（4 種類）



鉄輪に張った革を紐（ロープ）やボルトを使って結び締めるのが「附締太鼓（つけしめだいこ）」です。キレが良く華やかな高音が魅力で、締め方によって音色チューニングを変化させることができます。音が強いためにリズムを取るのにも最適で、曲のテンポ感を決め、同時にリズムキープの要としてアンサンブルの中で重要な役割を担っています。

革の厚みによるバリエーションが存在し、一番薄い並附から二丁掛～五丁掛と数字が大きくなるにつれて革が厚くなり、サウンドも硬質になります。

太鼓口径は 1 尺 1 寸（33cm）、1 尺 2 寸（36cm）、1 尺 2 寸 2 分（36.6cm）、1 尺 3 寸（39cm）の 4 サイズを収録しています。

・長胴太鼓（3 種類）

鼓面の直径よりも胴が長いことから長胴太鼓（ながどうだいこ）と呼ばれています。舞台や盆踊りなど様々な場面で見かけることもあって、日本で和太鼓といえば長胴太鼓をイメージすることが多いでしょう。神社などで使われることも多く「宮太鼓（みやだいこ）」とも呼ばれます。

1 本の木をくり抜いて作られており、胴の中で音が共鳴することで力強く深みのあるサウンドが特徴です。

面を打つ場所によって大きくサウンドが変化し、様々な打法と組み合わせることで 1 台でも多彩な音表現が可能です。

太鼓口径は 1 尺 2 寸（36cm）、1 尺 6 寸（48cm）、2 尺 7 寸（81cm）の 3 サイズを収録しています。



・平胴太鼓

鼓面に対して胴が短く、平たいのが平胴太鼓（ひらどうだいこ）です。

胴の長さ以外は素材も構造も同じため、サウンド傾向も長胴太鼓に近く低音域が強いですが、胴の部分が短いために余韻が短くキレの良さと深みを兼ね備えたサウンドが特徴。

立ち台に置いて打つだけでなく、吊り台を使って吊るされる場合もあります。

太鼓口径は 2 尺（60cm）です。



・大平太鼓

太鼓口径が 3 尺（90cm）以上の平胴太鼓のことを、一般に「大平太鼓（おおひらだいこ）」と呼びます。ソロからアンサンブルまで広いシーンで使われ、迫力のあるサウンドと存在感でステージの象徴になっていることも少なくありません。

口径が大きくなることで低域に優れ、空間全体を包み込むような深みのある音色は大平太鼓ならではの。縦置きして正面から打つ、伏せ置きにし上方から打つなど打ち方にバリエーションがあります。

太鼓口径は 3 尺 3 寸（99cm）です。



・大太鼓（2種類）

太鼓口径が 3 尺（90cm）以上の長胴太鼓のことを「大太鼓（おおだいこ）」と呼びます。

ソロからアンサンブルまで広いシーンで使われ、迫力のあるサウンドと存在感でステージの象徴になっていることも少なくありません。

口径が大きくなることで低域に優れ、空間全体を包み込むような深みのある音色は大太鼓ならではの。打つ場所による音色変化も大きく、ダイナミクスも含めて抜群の表現力を誇ります。その分、打ちこなすには打ち手にも高い技術力と表現力が求められます。

太鼓口径は 3 尺 4 寸（102cm）、4 尺（120cm）の 2 サイズを収録しています。



・桶胴太鼓

桶のように、細長い板材をつなぎ合わせて作られているのが桶胴太鼓（おけどうだいこ）です。胴と打面は紐で締め上げて固定しており、紐の締め具合で音程をチューニングすることができます。

チューニングによるサウンドの幅に加え、様々なサイズバリエーションを組み合わせる等の工夫により、自由度の高いサウンドと演奏スタイルで用いられています。

太鼓口径は 2 尺 8 寸（84cm）、胴の長さ 5 尺（90cm）です。



・かつぎ桶胴太鼓（2種類）

桶胴太鼓にストラップを付け、肩に担ぎながら演奏するのが「かつぎ桶胴太鼓（かつぎおけどうだいこ）」です。

自由に動きながらの演奏が可能のため、パフォーマンスやビジュアル的にも優れ現代のステージに欠かせない太鼓のひとつで、今では多くの演奏団体が曲の中にかつぎ桶胴太鼓を取り入れています。

中でも演奏中に太鼓の位置をずらし、2本のばちで両方の面を打つ「両面打ち」はかつぎ桶胴太鼓ならではの奏法です。

太鼓口径は 1 尺 4 寸（42cm）、1 尺 7 寸（51cm）の 2 サイズを収録しています。



・英哲型桶胴太鼓

佐渡・鬼太鼓座や鼓童の創設に参加し、和太鼓の新たな可能性を切り開いてきた和太鼓奏者、林英哲氏が考案したのが英哲型桶胴太鼓（えいてつがたおけどうだいこ）です。

桶胴太鼓を舞台演奏用に改良したもので、通常の桶胴太鼓に比べて革面の直径と胴の長さの比率が小さいのが特徴。ロープの締め付けを調整することでチューニングを変更することができます。

太鼓口径は 1 尺 8 寸（54cm）です。



・締獅子太鼓

太鼓芸能集団、鼓童のステージから生まれた太鼓で、附締太鼓の胴を伸ばし片面に牛革。もう片面には馬皮と両面に異なる革を採用しているのが大きな特徴です。

存在感溢れる鋭く乾いたサウンドが持ち味で、重厚なアンサンブルの中でも埋もれず際立った個性を放ちます。



収録アーティキュレーション

Articulation Name	演奏内容
Hit	面を打ったサウンドです。
Tsuke & Drag	ツケ、もしくはドラッグ奏法のサウンドです。太鼓によっては2種類のバリエーションが用意されています。
Rimshot	面とフチを同時に打ったサウンドです。
Rim Tip	バチの先端部分を使い、フチを打ったサウンドです。
Rim Side	バチの腹部分を使い、フチを打ったサウンドです。
Yukibai	雪ばい（バチの先端部分を布などで覆ったもの）で面を打ったサウンドです。
Buzz	片面のバチを面に押し付けた状態で打つバズ奏法のサウンドです。
Flam	装飾音を打つ奏法です。
Stick	バチ同士を打ち鳴らしたサウンドです。
Bamboo Stick	竹バチ（竹で作られたバチ）で面を打ったサウンドです。
Bamboo Drag	竹バチを使ったドラッグ奏法のサウンドです。
Rivet Roll	バチを使って太鼓の鉞を擦ったサウンドです。太鼓によっては2種類のバリエーションが用意されています。

収録モデルの対応アーティキュレーション

Instrument	Hit	Tsuke & Drag 1	Tsuke & Drag 2	Rim shot	Rim Tip	Rim Side	Yukibai	Buzz	Flam	Stick	Bamboo Hit	Bamboo Drag	Rivet Roll 1	Rivet Roll 2	Phrases
TSUKESHIME 1.1 SHAKU	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	-	2
TSUKESHIME 1.2 SHAKU	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	-	2
TSUKESHIME 1.2.2 SHAKU	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	-	1
TSUKESHIME 1.3 SHAKU	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	-	1
NAGADO 1.2 SHAKU	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	RH only	-	1
NAGADO 1.6 SHAKU	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	RH only	RH only	2
NAGADO 2.7 SHAKU	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
HIRADO 2.0 SHAKU	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-	-	-	-	4
OHIRA 3.3 SHAKU	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	RH only	-	-	1
OHDAIKO 3.4 SHAKU	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	RH only	RH only	RH only	2
OHDAIKO 4.0 SHAKU	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4
EITETSUGATA OKEDO 1.8 SHAKU	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	-	-	-	3
OKEDO 2.8 SHAKU	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	-	-	2
KATSUGI OKEDO 1.4 SHAKU	✓	✓	RH only	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-	-	-	-	1
KATSUGI OKEDO 1.7 SHAKU	✓	✓	RH only	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-	-	-	-	-
SHIMEJISHI	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	✓	-	-	-	-	-

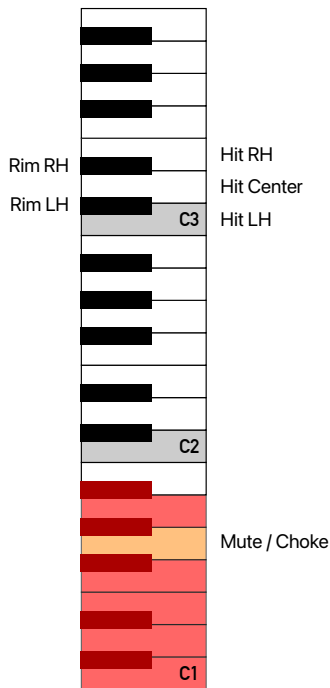
* 収録されていないアーティキュレーションに対応するキーを演奏すると、Hit を発音します。ただし Bamboo Drag や Rivet Roll で左右どちらかに奏法が用意される場合、その奏法がもう片手でも発音します（例：OHIRA 3.3 SHAKU の左手 Bamboo Drag キーでは右手 Bamboo Drag を発音）。

3.2 各プレイモードでのキー配列

Standard Mode のキースイッチとキー配置

Standard Mode では、Performance Zone に割り当てる奏法を Articulation Zone (C1 ~ A#1) のキースイッチで指定します。

* 未収録のアーティキュレーションが選択された場合は Hit が発音されます

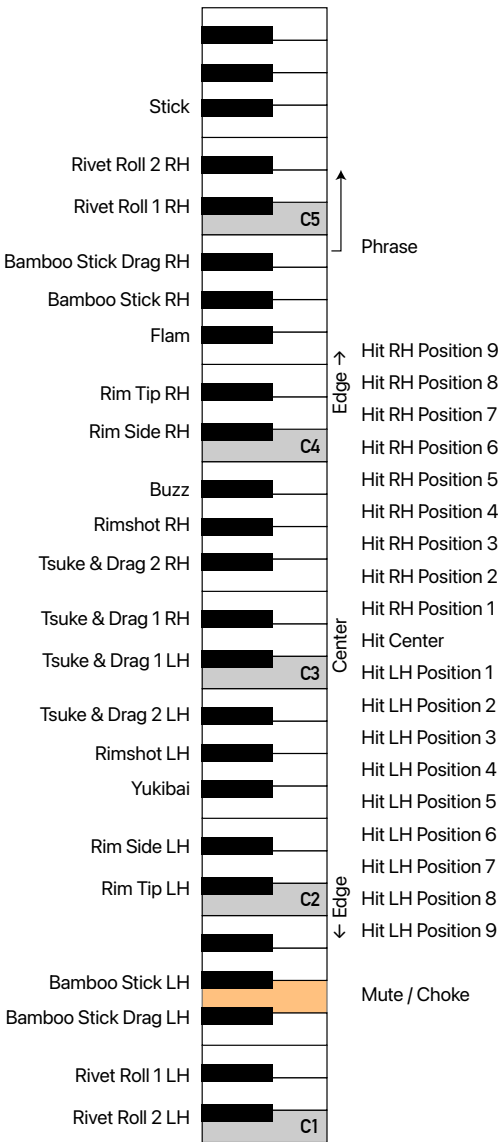


Zone	Note	内容
Performance	C3	Key Switch で指定した左手ヒットの奏法を発音します。
	C#3	Key Switch で指定した左手リムの奏法を発音します。
	D3	打面の中央を打ったサウンドを発音します。
	D#3	Key Switch で指定した右手リムの奏法を発音します。
	E3	Key Switch で指定した右手ヒットの奏法を発音します。
Key Switch	C1	Hit
	C#1	Tsuke & Drag
	D1	Rimshot
	D#1	Buzz / Flam
	E1	Yukibai
	F1	Bamboo Stick
	F#1	Stick
	G1	Mute / Choke
	G#1	Rivet Roll
	A1	Rim Side
	A#1	Rim Tip

各キースイッチ選択時の割り当て奏法と、Hitting Position 操作時の挙動

Performance Key	Key Switch	Articulation Name	Hitting Position Control	Mod Wheel (CC# 1)
Hit LH (C3)	C1	Hit LH	Hit Position 1 → 9	-
	C#1	Tsuke & Drag LH	Tsuke & Drag 1 → 2	-
	D1	Rimshot LH	-	-
	D#1	Buzz	-	-
	E1	Yukibai	-	-
	F1	Bamboo Stick	Hit → Drag	-
	F#1	Stick	-	-
	G#1	Rivet Roll LH	Rivet Roll 1 → 2	-
Hit Center (D3)	-	Hit Center	-	-
Hit RH (E3)	C1	Hit RH	Hit Position 1 → 9	-
	C#1	Tsuke & Drag RH	Tsuke & Drag 1 → 2	-
	D1	Rimshot RH	-	-
	D#1	Flam	-	-
	E1	Yukibai	-	-
	F1	Bamboo Hit RH	-	-
	F#1	Stick	-	-
	G#1	Rivet Roll RH	Rivet Roll 1 → 2	-
C#3	A1	Rim Side LH	-	Rim Side → Tip
	A#1	Rim Tip LH	-	-
D#3	A1	Rim Side RH	-	Rim Side → Tip
	A#1	Rim Tip RH	-	-

Advanced Mode のキーボード配置とキースイッチ



Key Switch	Articulation Name
G1	Mute / Choke

Mute / Choke キーの挙動について

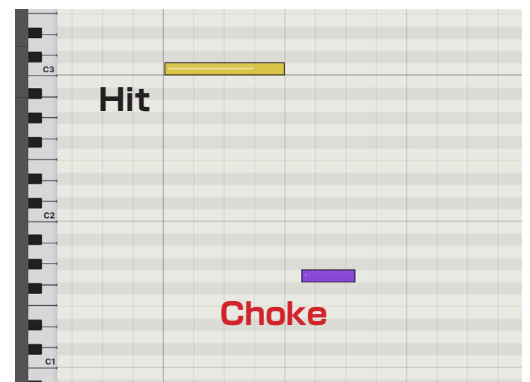
G1 の Mute/Choke キー (Standard/Advanced 共通) を使うことで、発音中に音を止めたり (チョーク奏法)、打面に触れたまま太鼓を打つミュート奏法を表現することができます。

チョーク奏法

発音中に Mute /Choke キー (G1) を入力することで、発音を止めることができます。チョーク奏法を行う場合は、Performance Zone の音をノートオフした状態で Mute /Choke キー (G1) を入力して音を止めてください。Performance Zone で MIDI Note が発音している状態でチョークを行うと、ノートオフ時に Ghost Noise が発音されます。

ミュート奏法

Mute /Choke キー (G1) キーを入力しながら、Performance Zone を演奏してください。ミュートの強さ (発音の長さ) は、[Instrument ページ内の Muffling \(p.22\)](#) で調整が行えます。



Pad Mode で割り当て可能なアーティキュレーション

合計 8 つの Pad に、任意のアーティキュレーションを割り当てることができます。太鼓によって未収録のアーティキュレーションは表示されません。なお、1 つのアーティキュレーションを複数の Pad に割り当ててはできません。

Articulation	Hitting Positon Control
Hit LH	Hit LH Position 1 → 9
Hit RH	Hit RH Position 1 → 9
Tsuke & Drag 1 LH *	-
Tsuke & Drag 1 RH *	-
Tsuke & Drag 2 LH *	
Tsuke & Drag 2 RH *	
Rimshot LH	-
Rimshot RH	-
Rim Tip LH	-
Rim Tip RH	-
Rim Side LH	-
Rim Side RH	-
Yukibai	-
Buzz *	-
Flam *	-
Stick	-
Bamboo Hit LH *	-
Bamboo Hit RH *	-
Bamboo Drag LH *	-
Bamboo Drag RH *	-
Rivet Roll 1 LH *	-
Rivet Roll 1 RH *	-
Rivet Roll 2 LH *	-
Rivet Roll 2 RH *	-

* 未収録の太鼓では表示されません。

Pedal Control Assign の挙動と、割り当て可能なアーティキュレーション

Rim Side もしくは Hit のアーティキュレーションでは、任意 (Pedal CC) で設定した MIDI Control を使って、CC 値に応じて 3 つのアーティキュレーションを切り替えることができます。太鼓によって未収録のアーティキュレーションは表示されません。

Rim Side LH / Rim Side RH の場合

CC Value	Articulation
0 - 39	Rim Side (Cannot be changed)
40 - 99	Rim Tip (Cannot be changed)
100 - 127	Stick Rivet Roll*

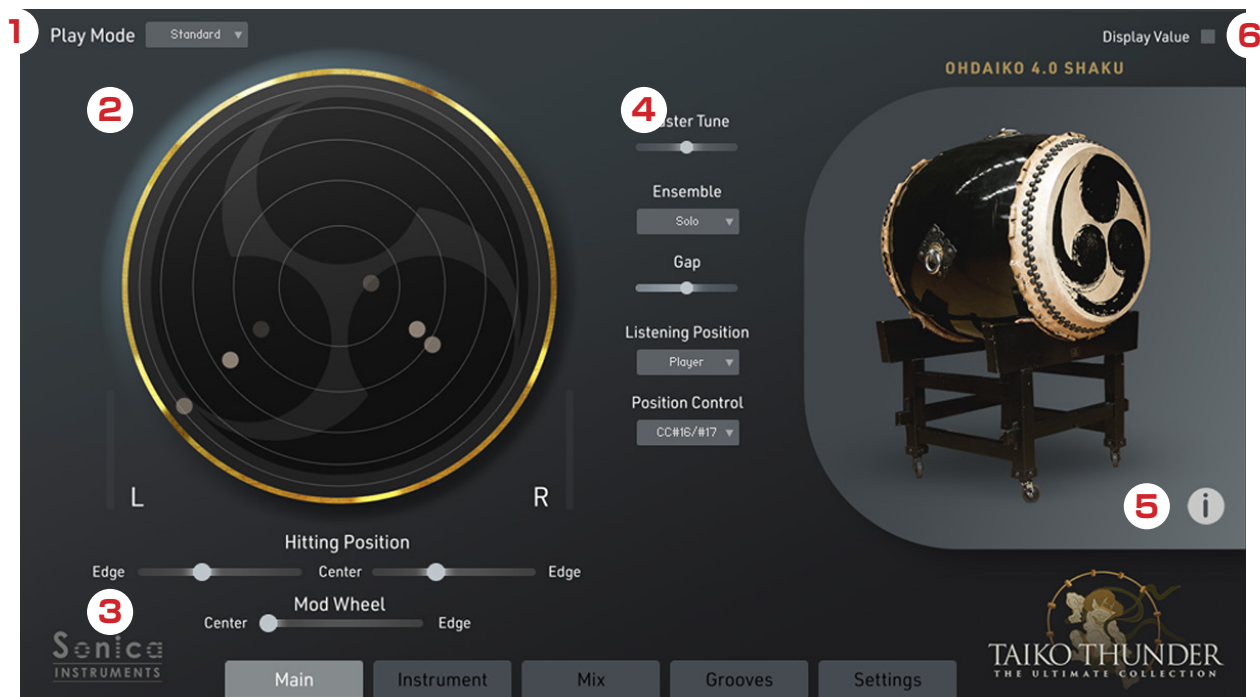
Hit LH / Hit RH の場合

CC Value	Articulation
0 - 39	Hit (Cannot be changed)
40 - 99	Tsuke & Drag 1 * Tsuke & Drag 2 * Bamboo Drag * Mute / Choke Hit (OKEDO 2.8 のみ)
100 - 127	Rimshot Yukibai Bamboo Hit * Mute / Choke

* 未収録の太鼓では表示されません。

3.3 Main ページ

Main ページでは、演奏ポジションの確認や Play Mode など TAIKO-THUNDER の基本的な設定を行うことができます。



1. Play Mode

演奏モードを選択します。Play Mode によって、MIDI キーボードの割り当てと一部の機能が変化します。Play Mode はすべてのページに表示されます。

2. Hitting Monitor

発音中の演奏位置（Hit のみ）や、Rim、Stick の発音状態を表示します。

3. Hitting Position

[Play Mode \(p.8 参照\)](#) が **Standard** に設定されているときに、Hit および Rim アーティキュレーションの演奏ポジションを表示 / 調整します。

演奏ポジションは **Main Settings** または **Settings** ページの **Hitting Position Control** で指定された MIDI コントロール情報を使うことで、リアルタイムに変更することもできます。

* 本パラメーターは Advanced Mode および Pad Mode 選択時には使用できません。

4. Main Settings

発音や演奏モードに関するセッティングを行います。

4-1. Master Tune

太鼓のチューニングを変更します。

4-2. Ensemble

複数の TAIKO THUNDER を同時に鳴らし、同じ太鼓をレイ

ヤーしてアンサンブル演奏を行う際に、演奏者による自然な演奏のばらつきを再現します。Solo から 4th Player までの 4 タイプから選択可能です。

4-3. Gap

Ensemble 機能を使用する際に、各奏者ごとのばらつき具合を調整します。スライダーを右に操作するほど、ばらつきが大きくなります。Ensemble で **Solo** が選択されている場合は効果が掛かりません。

4-4. Listening Position

サウンドの定位を **Player**（演奏者視点）と **Audience**（観客視点）で変更します。

4-5. Hitting Position Control

Hit および Rim の演奏ポジション切り替えに使用するコントロールローラーを選択します。本パラメーターは Play Mode で **Standard Mode** を選択しているときのみ使用可能です。

5. Info

太鼓の情報を表示する Info ページを表示します。

6. Display Value

ON にすると、画面上のパラメーターの数値を常時表示します。OFF のときはパラメーターの操作後、一定時間が経過すると表示が OFF になります。パラメーター値の表示時間は、**Settings** ページの **Display Value Time** で 3 段階から調整することができます。

Display Value はすべてのページに表示されます。

3.4 Instrument ページ

Instrument ページでは、太鼓の様々なパラメーターによって理想のサウンドを追求することができます。楽器のリアルな振る舞いをモデリングによって再現するだけでなく、新たな楽器を創造することも可能です。パラメーターは、右手と左手を個別に調整することができます。



1. STICK & RIM

バチ (スティック) やフチ (Rim) に関するアーティキュレーションのサウンドを調整します。

1-1. Impact

バチで打った瞬間に生じる、インパクト成分を調整します。

1-2. Length

バチの長さによるサウンド変化を調整します。

1-3. Thickness

バチの太さによるサウンド変化を調整します。

2. HEAD

打面を打ったアーティキュレーションに関するサウンドを調整します。

2-1. Impact Volume

バチで打った瞬間に生じる、インパクト成分の音量を調整します。

2-2. Impact Speed

打面を打ったスピードによるサウンド変化を調整します。

2-3. Impact Color

バチで打った瞬間に生じる、インパクト成分の音色を調整します。

2-4. Impact Attack

打面を打った瞬間のアタック成分のサウンドを Soft / Hard の2段階で切り替えます。

2-5. Tension

鼓面の張り具合によるサウンド変化を調整します。

2-6. Body Size

太鼓のボディーサイズによる音色変化を調整します。

2-7. Muffling

ミュート奏法時 (Mute/Choke キーを押しながら発音) の余韻の長さを調整します。通常演奏時には影響を与えません。Mute/Choke について詳細は「[Mute / Choke キーの挙動について \(p.19\)](#)」をご参照ください。

2-8. Release

ボディー成分のリリースタイムを調整します。

2-9. Ghost Noise

ノートオフ時に発音する、ゴーストノイズの音量を調整します。

3. Pitch Bend Range

ピッチベンドを操作した時の音程の変化量を調整します。変化幅は 50 ~ 1,200 セントで、Stick & Rim、Head とともに左手と右手を個別に設定することができます。

4. Velocity Control

ベロシティに対するサウンド変化を調整します。
Standard/Advanced Mode 使用時と、Pad Mode 使用時
で個別のベロシティカーブを設定することができます。Pad
Mode が選択されている時には、画面上に **Pad Mode** の文字が
表示されます。

<Standard/Advanced Mode 時> <Pad Mode 時>



4-1. Curve type

ベロシティカーブを4つのタイプ (Linear / S-Curve /
Compend / Fixed) から選択します。

4-2. Curve

選択したベロシティカーブを設定します。

4-3. Min

発音するベロシティの最小値を設定します。

4-4. Max

発音するベロシティの最大値を設定します。

5. Phrase Control

フレーズの演奏スピードと音程を調整します。Standard Mode
/ Pad Mode では表示されません。

5-1. Pitch

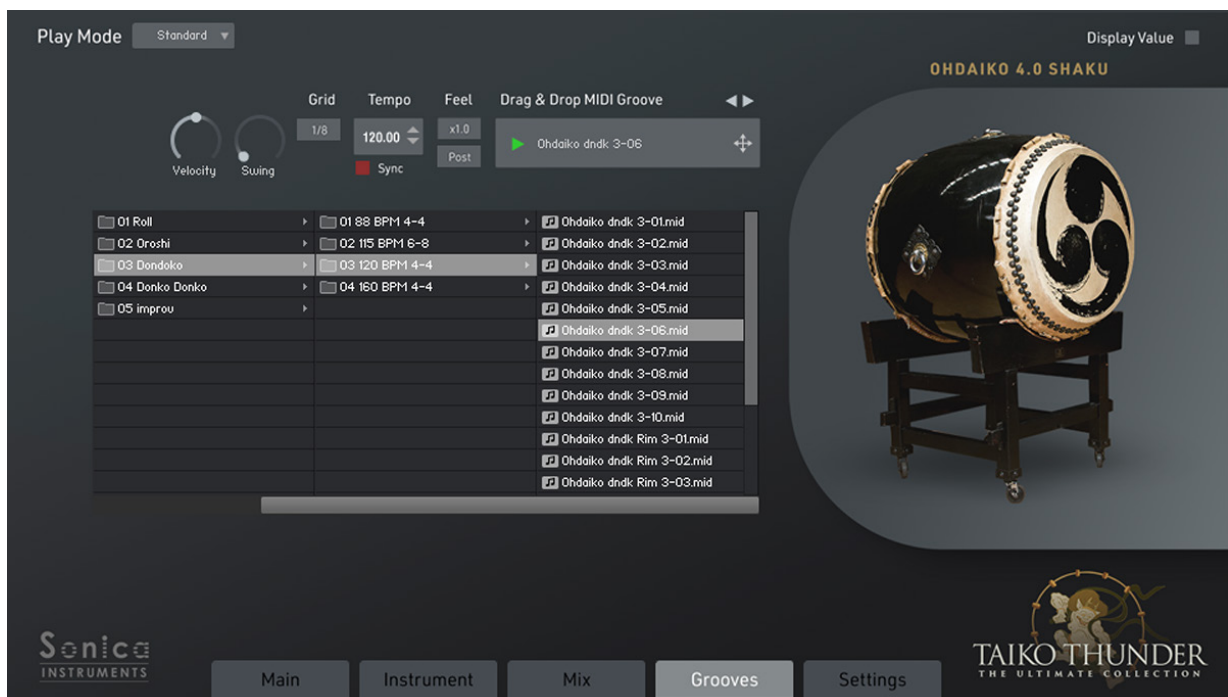
フレーズの音程を半音単位、±7の範囲で調整します。

5-2. Speed

再生スピードを70%～130%の範囲で調整します。

3.5 Grooves ページ

収録されている 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。詳しくは「[2.7 MIDI Groove\(p.11\)](#)」を参照してください。



3.6 Settings ページ

Settings ページでは、Standard Mode および Pad Mode での MIDI マッピング設定や挙動をカスタマイズすることができます。



1. Standard Mode Settings

Standard Mode の MIDI マッピングを設定します。

1-1. Left Rim

左手リム・キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は C#3 です。

1-2. Right Rim

右手リム・キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は D#3 です。

1-3. Left Head

左手ヘッド・キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は C3 です。

1-4. Right Head

右手ヘッド・キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は E3 です。

1-5. Function

Function キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は D3 です。
太鼓では、打面中央ポジションの Hit を発音します。

2. Pad Mode Settings

Pad Mode の設定を変更します。Pad Mode では、最大 8 つの Pad にそれぞれ異なるアーティキュレーションと MIDI Note を指定することができます。

2-1. Mapping Preset

Pad Mode の設定プリセットを読み込んだり、ユーザー設定として保存します。Pad Assign や Pedal Control の設定をまとめてプリセット化することができます。

2-2. Pad Assign

Midi Note

各パッドに割り当てる MIDI Note を設定します。同じ MIDI Note を複数のパッドにアサインすることはできません。

Articulation

各パッドに割り当てるアーティキュレーションを設定します。なお、割り当て可能なアーティキュレーションは楽器によって異なります。

Hitting Position

演奏ポジションをコントロールする MIDI CC を設定します。

CC Sensitivity

演奏ポジションのコントロールに使用する MIDI CC の感度を設定します。お使いの MIDI パッドやコントローラーに合わせて設定してください。

2-3. Pedal Control Assign

Hit と Rim Side のアーティキュレーションは、エクスプレッションペダル等を使用することで、MIDI CC の値に応じて任意のアーティキュレーションへ切り替えながら演奏することができます。

Pedal (CC)

Pedal Control に使用する MIDI CC を選択します。
また ON/OFF スイッチを消灯させることで、Pedal Control 機能を OFF にすることもできます。

Rim

Rim Side のアーティキュレーションの Pedal Control に割り当てるアーティキュレーションを指定します。
太鼓では、CC 値が 100-127 のときに発音させるアーティキュレーションのみ指定可能です。割り当て可能なアーティキュレーションについて、詳細は「[Pedal Control Assign の挙動と、割り当て可能なアーティキュレーション \(p.20\)](#)」をご覧ください。

Head

Hit のアーティキュレーションの Pedal Control に割り当てるアーティキュレーションを指定します。
太鼓では、CC 値が 40-99 のとき、100-127 のときに発音させるアーティキュレーションが指定可能です。割り当て可能なアーティキュレーションについて、詳細は「[Pedal Control Assign の挙動と、割り当て可能なアーティキュレーション \(p.20\)](#)」をご覧ください。

3. Mixer Settings

Mix ページのパラメーターに関する設定を変更します。

3-1. Link EQ to Touch Console

Audio Mixer のいずれかのパラメーターを操作時に、Ch.EQ のチャンネル選択を連動させるかを選択します。ON にすると連動し、OFF で非連動になります。

3-2. Mixer Last Solo

Solo ボタンの挙動を変更します。ON にすると最後に操作したマイクチャンネルのみがソロになり、常に 1 チャンネルのサウンドを確認したいときに便利です。OFF では複数チャンネルを同時にソロ再生します。

4. Parameters Settings

Display Value が OFF のときに、任意のパラメーター操作後にパラメーター値が表示され続ける時間を 3 段階で切り替えます。



4 鉦鼓

4.1 収録アーティキュレーション

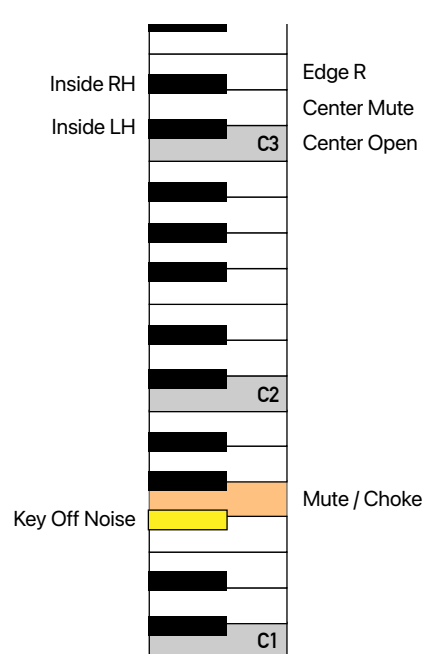
TAIKO THUNDER では、持ち手のついた枠に取り付けた阿波踊りの鳴り物として使われる鉦を収録しています。

Articulation Name	内容
Center Hit	鉦の中央を打ったサウンドです。
Center Mute	鉦の中央をミュートして打ったサウンドです。
Hit & Stop L	左内側のフチを止め打ちしたサウンドです。
Hit & Stop R	右内側のフチを止め打ちしたサウンドです。
Edge L Alt.	左内側のフチを打ったサウンドです。
Edge R	鉦の右下を打ったサウンドです。
Edge R Alt.	右内側のフチを打ったサウンドです。
Slide Noise L1	内側のフチを往復させる時に生じる擦れノイズです。
Slide Noise L2	内側のフチを往復させる時に生じる擦れノイズのバリエーションサウンドです。
Slide Noise R1	内側のフチを往復させる時に生じる擦れノイズです。
Slide Noise R2	内側のフチを往復させる時に生じる擦れノイズのバリエーションサウンドです。

4.2 各プレイモードでのキー配列

Standard Mode のキースイッチとキー配置

Standard Mode では、Performance Zone (C3 ~ E3) のキーと Mod Wheel (CC#1) の組み合わせで、様々な奏法を発音します。

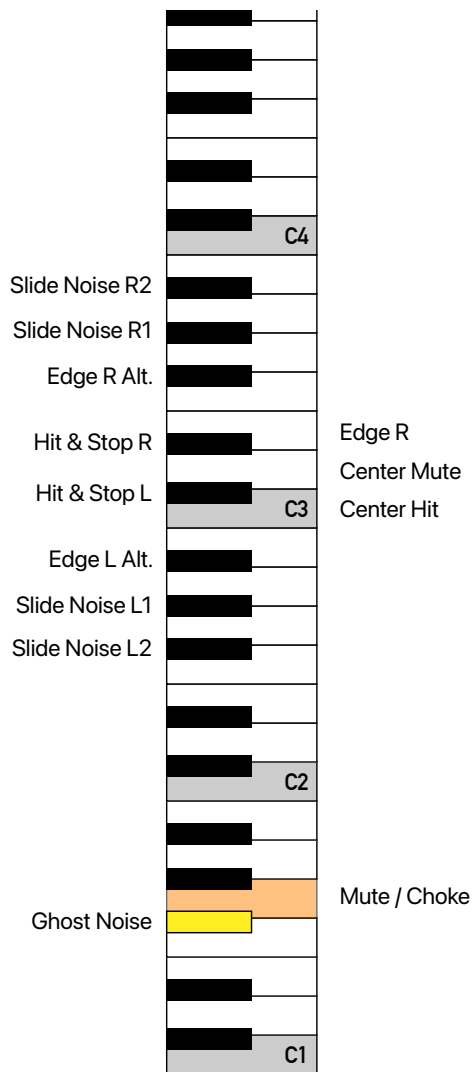


Zone	Note	内容	Mod Wheel (CC#1)
Performance	C3	Center Open	-
	C#3	Inside LH を発音します。	Hit & Stop L → Edge L Alt.
	D#3	Center Mute を発音します。	-
	E3	Inside RH を発音します。	Hit & Stop R → Edge R Alt.
Key Switch	F#1	ON の間ノートオフ時に Ghost Noise を発音します。	
	G1	Mute / Choke	

Mod Wheel 操作時の挙動 (Standard Mode のみ)

Standard Mode で使用時に、Mod Wheel (CC#1) を操作することで、C#3 および D#3 キーのアーティキュレーションを切り替えることができます。

Advanced Mode のキーボード配置とキースイッチ



Key Switch	内容
F#1	このキースイッチを ON にしている間のみ、ノートオフ時に Ghost Noise を発音します。
G1	Mute / Choke

Pad Mode で割り当て可能なアーティキュレーション

合計 8 つの Pad に、各アーティキュレーションが割り当てられています。SHOKO では割り当てを変更することができません。

Pad	Articulation Name
1	Center Hit
2	Center Mute
3	Edge R
4	-
5	Hit & Stop L
6	Hit & Stop R
7	Edge L Alt.
8	Edge R Alt.

Pedal Control Assign の挙動と、割り当て可能なアーティキュレーション

Center Hit および Hit & Stop では、任意 (Pedal CC) で設定した MIDI Control を使って、CC 値に応じてサウンドバリエーションを切り替えることができます。

Hit & Stop L / Hit & Stop R の場合

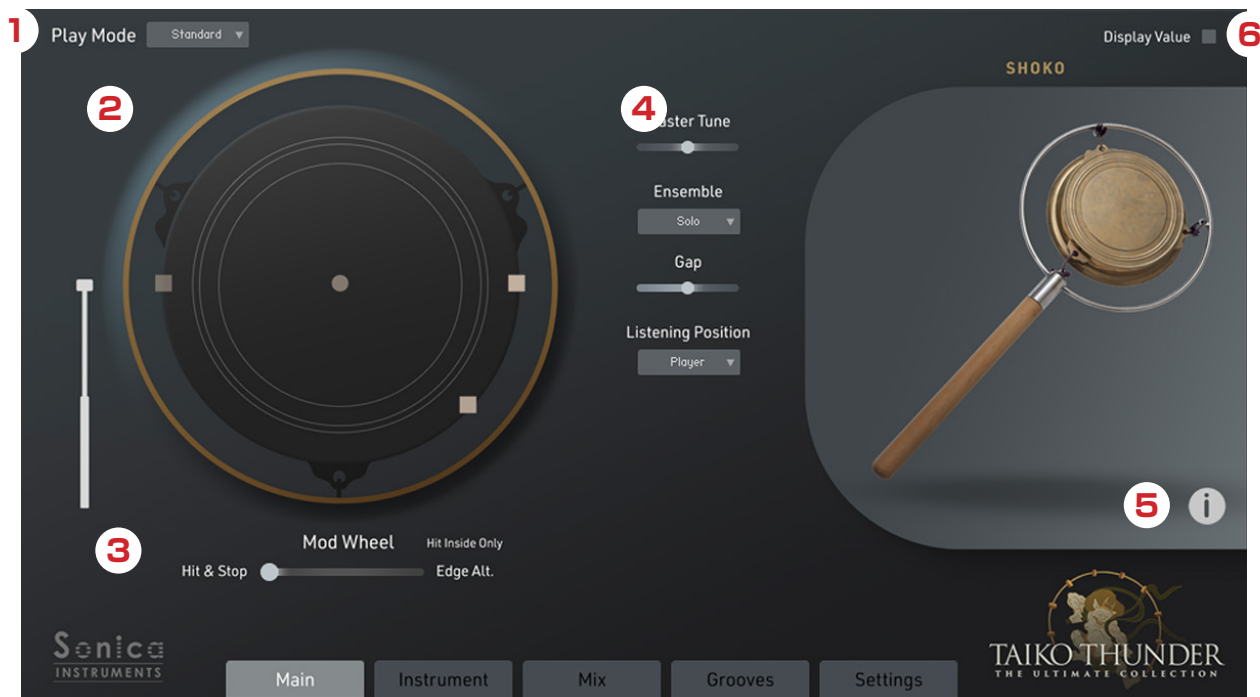
CC Value	Articulation
0 - 42	Hit & Stop
43 - 127	Edge Alt.

Center Hit の場合

CC Value	Articulation
0 - 42	Center Hit
43 - 86	Center Mute
87 - 127	Edge R

4.3 Main ページ

Main ページでは Play Mode の選択や、発音中の奏法表示など鉦鼓の基本的な設定を行うことができます。



1. Play Mode

演奏モードを選択します。Play Mode によって、MIDI キーボードの割り当てと一部の機能が変化します。Play Mode はすべてのページに表示されます。

2. Articulation Monitor

発音中のアーティキュレーション（奏法）を表示します。

3. Mod Wheel

Hit Inside のアーティキュレーションを発音中に操作することで、サウンドバリエーションを変化します。

* 本パラメーターは Pad Mode 選択時には使用できません。

4. Main Settings

発音や演奏モードに関するセッティングを行います。

4-1. Master Tune

鉦鼓のチューニングを変更します。

4-2. Ensemble

複数の TAIKO THUNDER を同時に鳴らし、同じ鉦鼓をレイヤーしてアンサンブル演奏を行う際に、演奏者による自然な演奏のばらつきを再現します。

Solo から 4th Player までの 4 タイプから選択可能です。

4-3. Gap

Ensemble 機能を使用する際に、各奏者ごとのばらつき具合を調整します。スライダーを右に操作するほど、ばらつきが大きくなります。Ensemble で Solo が選択されている場合は使用できません。

4-4. Listening Position

サウンドの定位を Player（演奏者視点）と Audience（観客視点）で変更します。

5. Info

鉦鼓の情報を表示する Info ページを表示します。

6. Display Value

ON にすると、画面上のパラメーターの数値を常時表示します。OFF のときはパラメーターの操作後、一定時間が経過すると表示が OFF になります。パラメーター値の表示時間は、Settings ページの Display Value Time で 3 段階から調整することができます。

Display Value はすべてのページに表示されます。

4.4 Instrument ページ

Instrument ページでは、様々なパラメーターによって理想の鉦鼓サウンドを追求することができます。楽器のリアルな振る舞いをモデリングによって再現するだけでなく、新たな楽器を創造することも可能です。



1. Instrument Modeler

独自のモデリング技術により、鉦鼓の様々な要素を変化させサウンドバリエーションを生み出します。

1-1. Impact

鉦鼓を打った瞬間に生じる、インパクト成分を調整します。

1-2. Impact Speed

鉦鼓を打つスピードによるサウンド変化を調整します。

1-3. Gong

鉦鼓の口径によるサウンド変化を調整します。

1-4. Character

鉦鼓のサウンドキャラクターを3段階（Normal / Fat / Hard）から切り替えます。

1-5. Tone

鉦鼓のサウンドキャラクターを3段階（Vintage / Modern 1 / Modern 2）から切り替えます。

1-6. Ghost Noise

ON にすることで、ノートオフで撞木で鉦を擦ったサウンドを発音させます。また、擦れ音の音量を調整することができます。

2. Pitch Bend Range

ピッチベンドを操作した時の音程の変化量を調整します。変化幅は50～1,200セントです。

3. Velocity Control

ベロシティに対するサウンド変化を調整します。

Standard/Advanced Mode 使用時と、Pad Mode 使用時で個別のベロシティカーブを設定することができます。Pad Mode が選択されている時には、画面上に **Pad Mode** の文字が表示されます。

<Standard / Advanced Mode 時>

<Pad Mode 時>



3-1. Curve type

ベロシティカーブを4つのタイプ（Linear / S-Curve / Compand / Fixed）から選択します。

3-2. Curve

選択したベロシティカーブを設定します。

3-3. Min

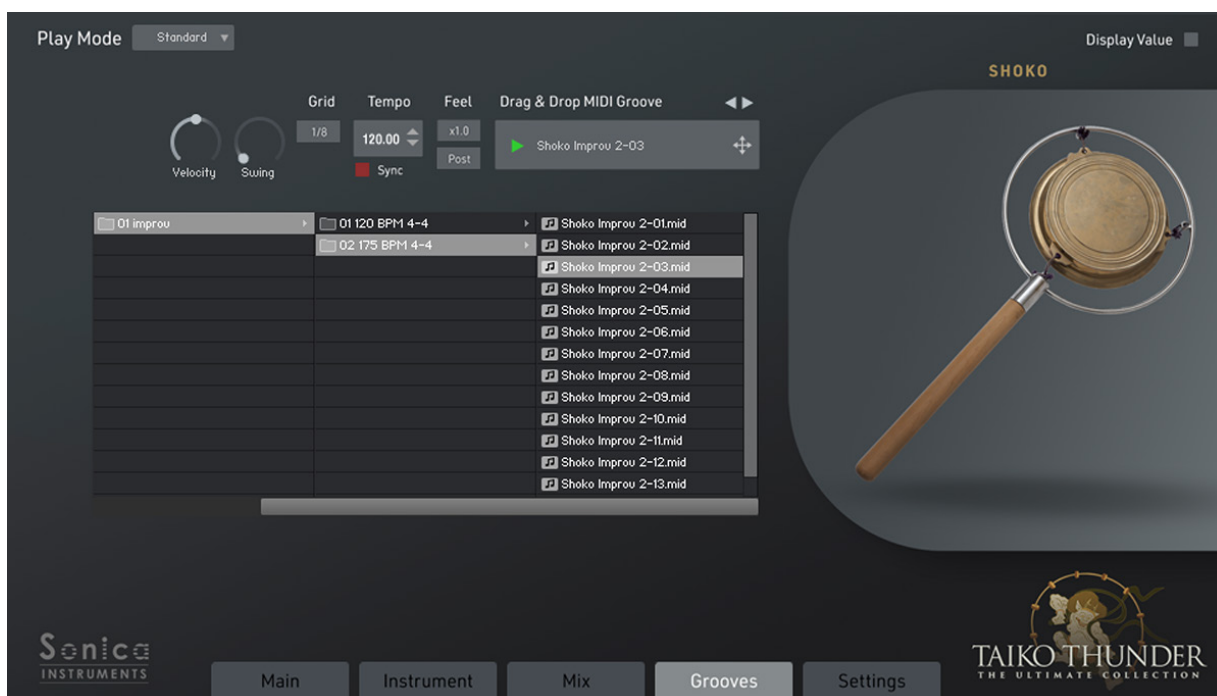
発音するベロシティの最小値を設定します。

3-4. Max

発音するベロシティの最大値を設定します。

4.5 Grooves ページ

収録されている 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。詳しくは「[2.7 MIDI Groove\(p.11\)](#)」を参照してください。



4.6 Settings ページ

Settings ページでは、Standard Mode および Pad Mode での MIDI マッピング設定や挙動をカスタマイズすることができます。



1. Standard Mode Settings

Standard Mode の MIDI マッピングを設定します。

1-1. Inside LH

Inside LH キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は C#3 です。

1-2. Inside RH

Inside RH キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は D#3 です。

1-3. Center Open

Center Open キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は C3 です。

1-4. Edge R

Edge R キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は E3 です。

1-5. Center Mute

Center Mute キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は D3 です。

2. Pad Mode Settings

Pad Mode の設定を変更します。Pad Mode では、最大 8 つの Pad にそれぞれ MIDI Note を指定することができます。

2-1. Mapping Preset

Pad Mode の設定プリセットを読み込んだり、ユーザー設定として保存します。Pad Assign や Pedal Control の設定をまとめてプリセット化することができます。

2-2. Pad Assign

Midi Note

各パッドに割り当てる MIDI Note を設定します。同じ MIDI Note を複数のパッドにアサインすることはできません。

Articulation

各パッドに割り当てられているアーティキュレーションを表示します。鉦鼓では割り当てを変更することができません。

2-3. Pedal Control Assign

Center Hit および Hit & Stop のアーティキュレーションは、エクスプレッションペダル等を使用することで、MIDI CC の値に応じて鉦鼓の奏法をリアルタイムにコントロールすることができます。

Pedal (CC)

Pedal Control に使用する MIDI CC を選択します。
また ON/OFF スイッチを消灯させることで、Pedal Control 機能を OFF にすることもできます。

Hit & Stop

Hit & Stop のアーティキュレーションでは、MIDI CC の値によって Edge Alt. を発音させることができます。画面上で設定可能なパラメーターはありません。

Center

Center Hit のアーティキュレーションでは、MIDI CC の値が大きくなるにつれ、Center Mute、Edge R を発音させることができます。画面上で設定可能なパラメーターはありません。

3. Mixer Settings

Mix ページのパラメーターに関する設定を変更します。

3-1. Link EQ to Touch Console

Audio Mixer のいずれかのパラメーターを操作時に、Ch.EQ のチャンネル選択を連動させるかを選択します。ON にすると連動し、OFF で非連動になります。

3-2. Mixer Last Solo

Solo ボタンの挙動を変更します。ON にすると最後に操作したマイクチャンネルのみがソロになり、常に 1 チャンネルのサウンドを確認したいときに便利です。OFF では複数チャンネルを同時にソロ再生します。

4. Parameters Settings

Display Value が OFF のときに、任意のパラメーター操作後にパラメーター値が表示され続ける時間を 3 段階で切り替えます。

5 チャツパ



5.1 収録アーティキュレーション

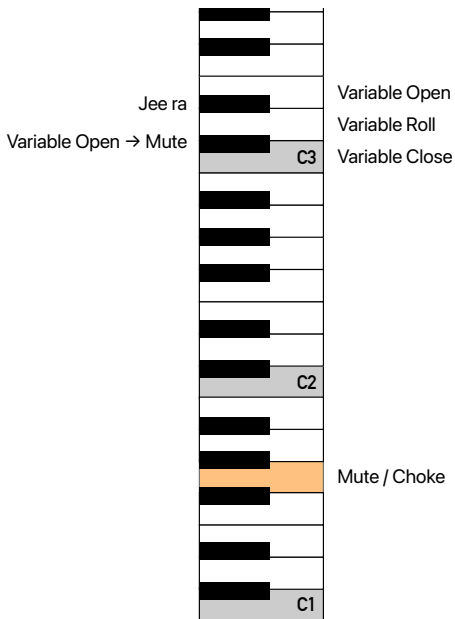
TAIKO THUNDER では、現代のチャツパ奏法を開発、体系化した金子竜太郎氏による奏法に基づいて収録しています。

Articulation Name	内容
Open	シンバル同士を打ち鳴らしたオープン奏法のサウンドです。
Jan	ジャン。オープン奏法のサウンドです。
Jan Alt.	ジャンのバリエーションサウンドです。
Jan Mute 1	片方をミュートした状態で打ったジャンのサウンドです。
Jan Mute 2	片方をミュートした状態で打ったジャンのバリエーションサウンドです。
Jan Swing	オープンからスウィングさせたジャンのサウンドです。
Chan	チャン。右手をツイストさせながら打った、オープン奏法のサウンドです。
Chan Mute	片方をミュートした状態で打ったチャンのサウンドです。
Chin	チン。2枚のシンバルを点で打ったサウンドです。
Chin Mute	片方をミュートした状態で打ったチンのサウンドです。
Chi	チ。シンバル同士を閉じた状態で打ち鳴らしたクローズ奏法のサウンドです。
Chi Alt.	チのバリエーションサウンドです。
Ka	カ。クローズ奏法のサウンドです。
Ka Alt.	カのバリエーションサウンドです。
Ko	コ。クローズ奏法のサウンドです。
Ko Alt.	コのバリエーションサウンドです。
Ke	ケ。クローズ奏法のサウンドです。
Ki	キ。クローズ奏法のサウンドです。
Ku	ク。クローズ奏法のサウンドです。
Po	ポ。クローズ奏法のサウンドです。
Po Alt.	ポのバリエーションサウンドです。
Jee	ジー。ハーフオープンのサウンドです。
Jee ra	ジーラ。ハーフオープンからオープンに変化するサウンドです。
Double Stroke 1	ダブルストロークフラムで打ったサウンドです。
Double Stroke 2	ダブルストロークフラムで打ったバリエーションサウンドです。
Closed Roll	クローズ状態でのロール奏法のサウンドです。
Half Open Roll	ハーフオープン状態でのロール奏法のサウンドです。
Open Roll	オープン状態でのロール奏法のサウンドです。
Open → Mute	オープンからミュートするサウンドです。
Open → Mute Short	オープンからミュート（ショート）するサウンドです。
Open → Mute Medium	オープンからミュート（ミディアム）するサウンドです。
Open → Mute Long	オープンからミュート（ロング）するサウンドです。
Rub Down	シンバル同士を下方方向に擦り合わせたサウンドです。
Rub Up	シンバル同士を上方向に擦り合わせたサウンドです。
Rub Swing Slow	シンバル同士を擦り合わせたサウンドです。
Rub Swing 1	シンバル同士を擦り合わせたサウンドです。
Rub Swing 2	シンバル同士を擦り合わせたサウンドです。
Rub Swing 3	シンバル同士を擦り合わせたサウンドです。
Rub Strt. 1	シンバル同士を擦り合わせたサウンドです。
Rub Strt. 2	シンバル同士を擦り合わせたサウンドです。
Variable Roll	ノートオンとノートオフの組み合わせでストローク奏法を再現するサウンドです。

5.2 各プレイモードでのキー配列

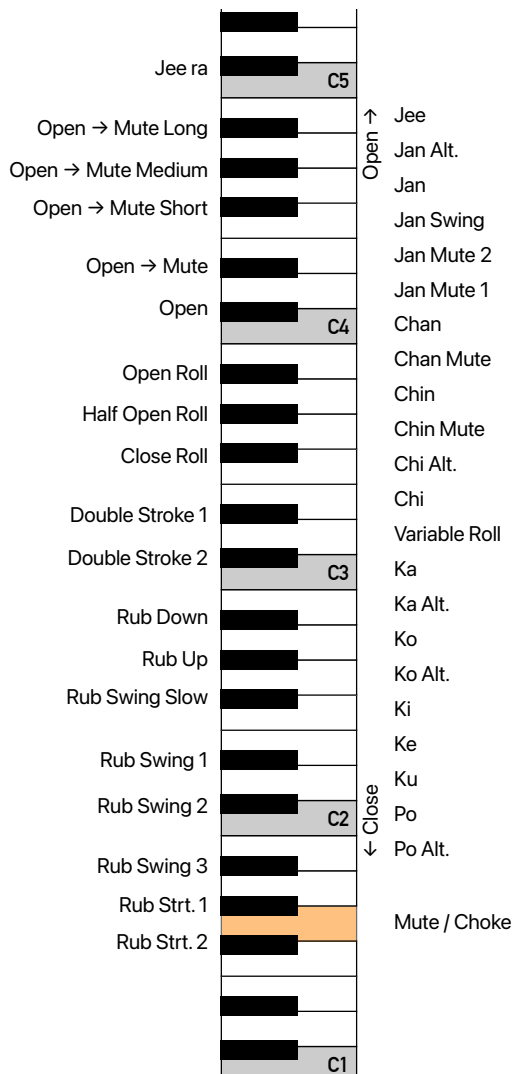
Standard Mode のキースイッチとキー配置

Standard Mode では、Performance Zone (C3 ~ E3) のキーと Mod Wheel (CC#1) の組み合わせで、様々な奏法を発音します。



Zone	Note	内容	Mod Wheel (CC#1)
Performance	C3	Close を発音します。	シンバルの開き具合が変化します。
	C#3	Open → Mute を発音します。	バリエーションが変化します。
	D3	Variable Roll を発音します。	シンバルの開き具合が変化します。
	D#3	Jee ra を発音します。	-
	E3	Open を発音します。	シンバルの開き具合が変化します。
Key Switch	G1	Mute / Choke	-

Advanced Mode のキーボード配置とキースイッチ



Key Switch	Articulation Name
G1	Mute / Choke

Pad Mode で割り当て可能なアーティキュレーション

合計 8 つの Pad に、任意のアーティキュレーションを割り当てることができます。なお、1 つのアーティキュレーションを複数の Pad に割り当ててはできません。

-- Variable --

Articulation Name
Variable Open
Variable Close

-- Close --

Articulation Name
Chi
Chi Alt.
Ka
Ka Alt.
Ko
Ko Alt.
Ki
Ke
Ku
Po
Po Alt.

-- Open --

Articulation Name
Jan
Jan Alt.
Jan Mute 1
Jan Mute 2
Jan Swing
Chan
Chan Mute
Chin
Chin Mute

-- Half Open --

Articulation Name
Jee
Jee ra

-- Open > Mute --

Articulation Name
Open
Open > Mute
Open > Mute S
Open > Mute M
Open > Mute L

Pedal Control Assign の挙動

Variable Open と Variable Close では、任意 (Pedal CC) で設定した MIDI Control を使って、CC 値に応じてサウンドバリエーションを切り替えることができます。

・ Variable Close の場合

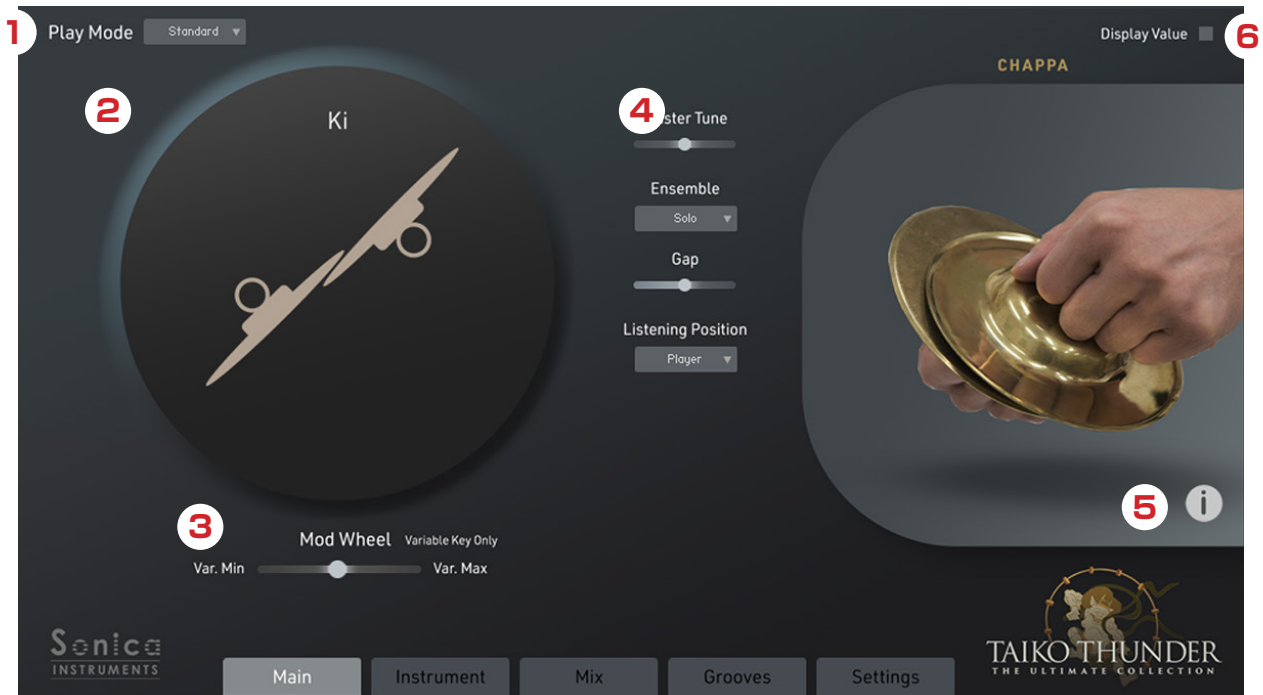
CC Value	Articulation Name
0 - 14	Ka
15 - 28	Ka Alt.
29 - 42	Ko
43 - 56	Ko Alt.
57 - 70	Ki
71 - 84	Ke
85 - 98	Ku
99 - 112	Po
113 - 127	Po Alt.

・ Variable Open の場合

CC Value	Articulation Name
0 - 10	Chi
11 - 21	Chi Alt.
22 - 32	Chin Mute
33 - 43	Chin
44 - 54	Chan Mute
55 - 65	Chan
66 - 76	Jan Mute 1
77 - 87	Jan Mute 2
88 - 98	Jan Swing
99 - 109	Jan
110 - 120	Jan Alt.
121 - 127	Jee

5.3 Main ページ

Main ページでは Play Mode の選択や、発音中の奏法表示などチャッパの基本的な設定を行うことができます。



1. Play Mode

演奏モードを選択します。Play Mode によって、MIDI キーボードの割り当てと一部の機能が変化します。Play Mode はすべてのページに表示されます。

2. Articulation Monitor

発音中のアーティキュレーション（奏法）を表示します。

3. Mod Wheel

Variable Close や Variable Open (Standard Mode 選択時のみ)、Variable Roll を発音中に操作することで、シンバルの開き具合によるサウンドバリエーションをシームレスに変化します。

* 本パラメーターは Pad Mode 選択時には使用できません。

4. Main Settings

発音や演奏モードに関するセッティングを行います。

4-1. Master Tune

チャッパのチューニングを変更します。

4-2. Ensemble

複数の TAIKO THUNDER を同時に鳴らし、同じチャッパをレイヤーしてアンサンブル演奏を行う際に、演奏者による自然な演奏のばらつきを再現します。

Solo から 4th Player までの 4 タイプから選択可能です。

4-3. Gap

Ensemble 機能を使用する際に、各奏者ごとのばらつき具合を調整します。スライダーを右に操作するほど、ばらつきが大きくなります。Ensemble で Solo が選択されている場合は使用できません。

4-4. Listening Position

サウンドの定位を Player (演奏者視点) と Audience (観客視点) で変更します。

5. Info

チャッパの情報を表示する Info ページを表示します。

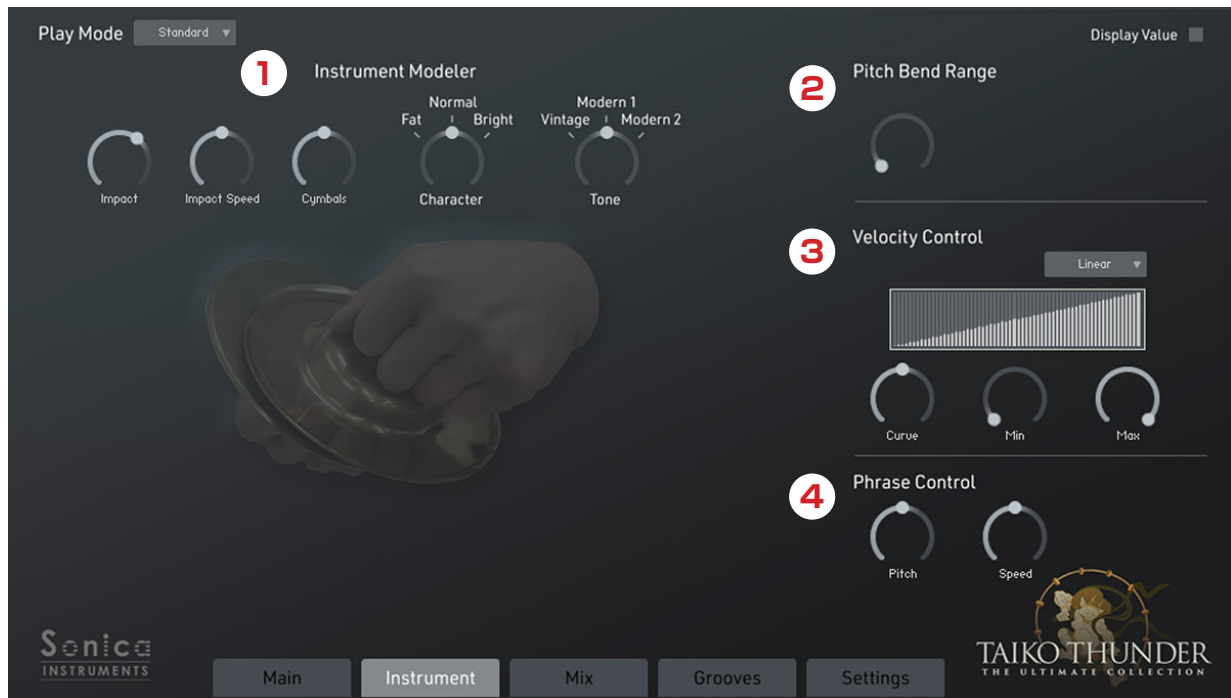
6. Display Value

ON にすると、画面上のパラメーターの数値を常時表示します。OFF のときはパラメーターの操作後、一定時間が経過すると表示が OFF になります。パラメーター値の表示時間は、Settings ページの Display Value Time で 3 段階から調整することができます。

Display Value はすべてのページに表示されます。

5.4 Instrument ページ

Instrument ページでは、様々なパラメーターによって理想のチャップパサウンドを追求することができます。楽器のリアルな振る舞いをモデリングによって再現するだけでなく、新たな楽器を創造することも可能です。



1. Instrument Modeler

独自のモデリング技術により、チャップパの様々な要素を変化させサウンドバリエーションを生み出します。

1-1. Impact

チャップパを打った瞬間に生じる、インパクト成分を調整します。

1-2. Impact Speed

チャップパを打つスピードによるサウンド変化を調整します。

1-3. Cymbals

チャップパの口径によるサウンド変化を調整します。

1-4. Character

チャップパのサウンドキャラクターを3段階 (Normal / Fat / Bright) から切り替えます。

1-5. Tone

チャップパのサウンドキャラクターを3段階 (Vintage / Modern 1 / Modern 2) から切り替えます。

2. Pitch Bend Range

ピッチベンドを操作した時の音程の変化量を調整します。変化幅は50～1,200セントです。

3. Velocity Control

ベロシティに対するサウンド変化を調整します。

Standard/Advanced Mode 使用時と、Pad Mode 使用時に個別のベロシティカーブを設定することができます。Pad Mode が選択されている時には、画面上に **Pad Mode** の文字が表示されます。

<Standard/Advanced Mode 時>

<Pad Mode 時>



3-1. Curve type

ベロシティカーブを4つのタイプ (Linear / S-Curve / Compand / Fixed) から選択します。

3-2. Curve

選択したベロシティカーブを設定します。

3-3. Min

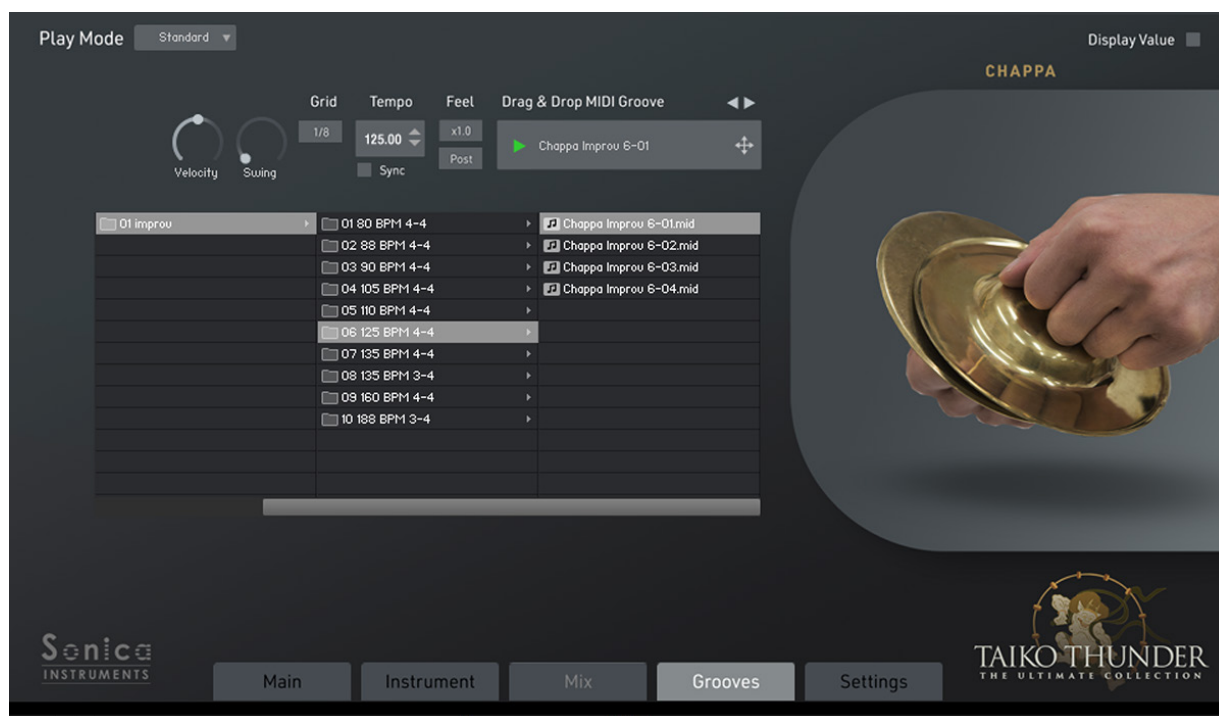
発音するベロシティの最小値を設定します。

3-4. Max

発音するベロシティの最大値を設定します。

5.5 Grooves ページ

収録されている 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。詳しくは「[2.7 MIDI Groove\(p.11\)](#)」を参照してください。



5.6 Settings ページ

Settings ページでは、Standard Mode および Pad Mode での MIDI マッピング設定や挙動をカスタマイズすることができます。



1. Standard Mode Settings

Standard Mode の MIDI マッピングを設定します。

1-1. Open → Mute

Open → Mute キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は C#3 です。

1-2. Jee ra

Jee ra キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は D#3 です。

1-3. Variable Close

Variable Close キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は C3 です。

1-4. Variable Open

Variable Open キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は E3 です。

1-5. Variable Roll

Variable Roll キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は D3 です。

2. Pad Mode Settings

Pad Mode の設定を変更します。Pad Mode では、最大 8 つの Pad にそれぞれ異なるアーティキュレーションと MIDI Note を指定することができます。

2-1. Mapping Preset

Pad Mode の設定プリセットを読み込んだり、ユーザー設定として保存します。Pad Assign や Pedal Control の設定をまとめてプリセット化することができます。

2-2. Pad Assign

Midi Note

各パッドに割り当てる MIDI Note を設定します。同じ MIDI Note を複数のパッドにアサインすることはできません。

Articulation

各パッドに割り当てるアーティキュレーションを設定します。同じアーティキュレーションを複数のパッドにアサインすることはできません。

2-3. Pedal Control Assign

Variable Close および Variable Open のアーティキュレーションは、エクスプレッションペダル等を使用することで、MIDI CC の値に応じてチャッパの開き具合をリアルタイムにコントロールすることができます。

Pedal (CC)

Pedal Control に使用する MIDI CC を選択します。
また ON/OFF スイッチを消灯させることで、Pedal Control 機能を OFF にすることもできます。

Variable Close

Variable Close アーティキュレーションでは、MIDI CC の値が大きくなるにつれ、閉じ具合が大きなサウンドに変化します。
画面上で設定可能なパラメーターはありません。

Variable Open

Variable Open アーティキュレーションでは、MIDI CC の値が大きくなるにつれ、開き具合が大きなサウンドに変化します。
画面上で設定可能なパラメーターはありません。

3. Mixer Settings

Mix ページのパラメーターに関する設定を変更します。

3-1. Link EQ to Touch Console

Audio Mixer のいずれかのパラメーターを操作時に、Ch.EQ のチャンネル選択を連動させるかを選択します。ON にすると連動し、OFF で非連動になります。

3-2. Mixer Last Solo

Solo ボタンの挙動を変更します。ON にすると最後に操作したマイクチャンネルのみがソロになり、常に 1 チャンネルのサウンドを確認したいときに便利です。OFF では複数チャンネルを同時にソロ再生します。

4. Parameters Settings

Display Value が OFF のときに、任意のパラメーター操作後にパラメーター値が表示され続ける時間を 3 段階で切り替えます。

6 神楽鈴

6.1 収録アーティキュレーション

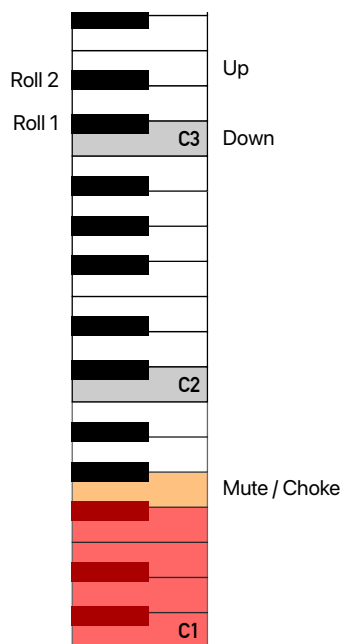
TAIKO THUNDER では、神事で巫女が神楽舞を舞う時や能や歌舞伎でも用いられる神楽鈴を収録しています。

Articulation Name	内容
Shake Down	縦方向に振り下げて鳴らしたサウンドです。
Shake Up 1	縦方向に振り上げて鳴らしたサウンドです。
Shake Up 2	縦方向に振り上げて鳴らしたサウンドのバリエーションです。
Shake Alt.	ノートオンで左捻り、ノートオフで右捻りのサウンドを発音します。
Left Twist	左に捻らせて鳴らしたサウンドです。
Right Twist	右に捻らせて鳴らしたサウンドです。
Strike Hand	楽器を持った手を打って鳴らしたサウンドです。
Roll Short	ロール奏法（ショート）のサウンドです。
Roll Long	ロール奏法（ロング）のサウンドです。
Twist and roll	楽器を回しながら振ったサウンドです。
CresRoll_S	クレッシェンドさせたロール奏法（ショート）のサウンドです。
Cresc. Roll 1	クレッシェンドさせたロール奏法のサウンドです。
Cresc. Roll 2	クレッシェンドさせたロール奏法のバリエーションサウンドです。
Cresc. Roll 3	クレッシェンドさせたロール奏法のバリエーションサウンドです。

6.2 各プレイモードでのキー配列

Standard Mode のキースイッチとキー配置

Standard Mode では、Performance Zone (C3 ~ E3) のキーと Mod Wheel (CC#1) の組み合わせで、様々な奏法を発音します。



Zone	Note	内容
Performance	C3	Key Switch で指定した Down の奏法を発音します。
	C#3	Key Switch で指定した Roll を発音します。
	D3	-
	D#3	Key Switch で指定した Up の奏法を発音します。
Key Switch	G1	Mute / Choke

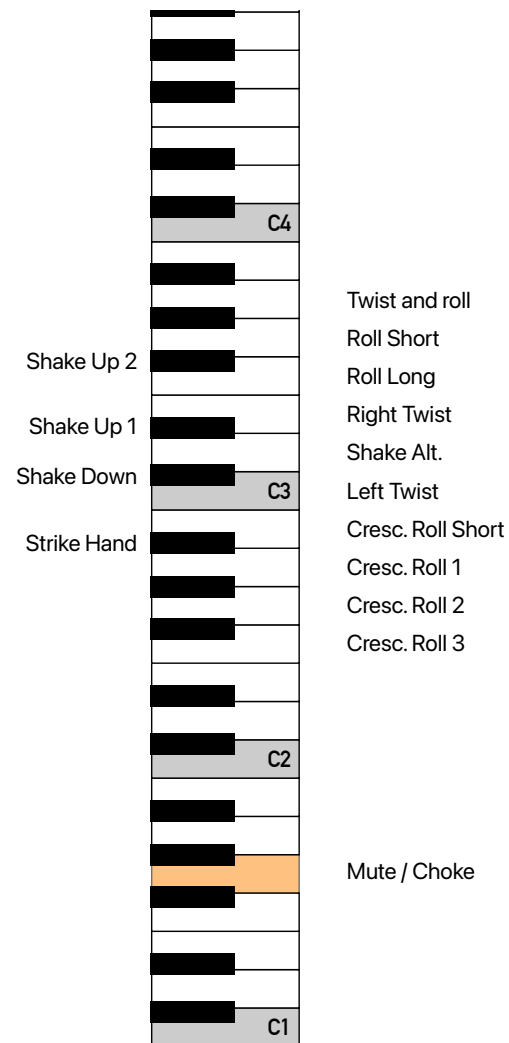
Mod Wheel 操作時の挙動

Mod Wheel (CC#1) を操作することで、楽器に付けられた鈴の数を増やすことができます。追加された鈴の音色は、Instrument ページの「Bell Size」で調整することができます。

各キースイッチ選択時の割り当て奏法

Performance Key	Key Switch	Articulation Name
Down (C3)	C1	Left Twist
	D1	Shake Down
	E1	Shake Alt. Down
	F1	Strike Hand
Up (E3)	C1	Right Twist
	D1	Shake Up1
	E1	Shake Alt. Up
	F1	Strike Hand
Roll 1 (C#3)	C#1	Roll Long
	D#1	Cresc. Roll Short
	F#1	Twist and roll
Roll 2 (D#3)	C#1	Roll Short
	D#1	Cresc. Roll 1
	F#1	Twist and roll

Advanced Mode のキーボード配置とキースイッチ



Key Switch	Articulation Name
G1	Mute / Choke

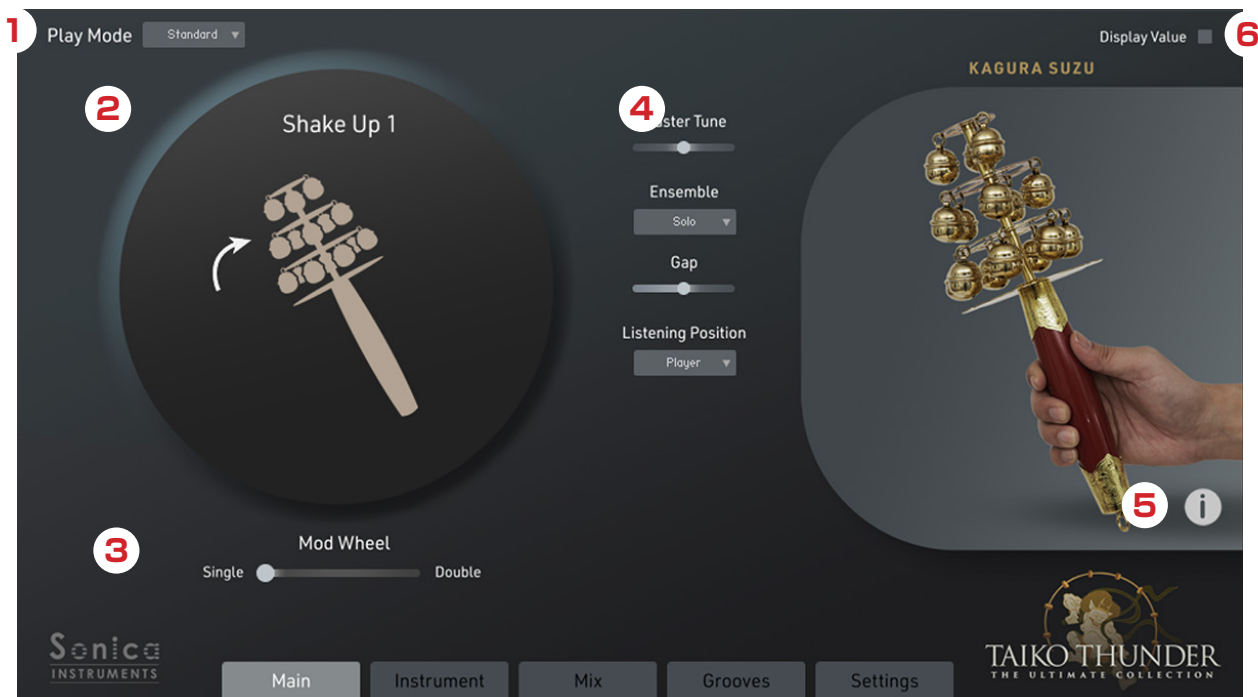
Pad Mode で割り当て可能なアーティキュレーション

合計 8 つの Pad に、各アーティキュレーションが割り当てられています。KAGURA SUZU では割り当てを変更することができません。

Pad	Articulation Name
1	Left Twist
2	Right Twist
3	Shake Down
4	Shake Up 1
5	Shake Up 2
6	Twist and roll
7	Strike Hand
8	Mute

6.3 Main ページ

Main ページでは Play Mode の選択や、発音中の奏法表示など神楽鈴の基本的な設定を行うことができます。



1. Play Mode

演奏モードを選択します。Play Mode によって、MIDI キーボードの割り当てと一部の機能が変化します。Play Mode はすべてのページに表示されます。

2. Articulation Monitor

発音中のアーティキュレーション（奏法）を表示します。

3. Mod Wheel

Mod Wheel (MIDI CC#1) によって、鈴の量を最大 2 倍まで拡張することができます。

4. Main Settings

発音や演奏モードに関するセッティングを行います。

4-1. Master Tune

神楽鈴のチューニングを変更します。

4-2. Ensemble

複数の TAIKO THUNDER を同時に鳴らし、同じ神楽鈴をレイヤーしてアンサンブル演奏を行う際に、演奏者による自然な演奏のばらつきを再現します。

Solo から 4th Player までの 4 タイプから選択可能です。

4-3. Gap

Ensemble 機能を使用する際に、各奏者ごとのばらつき具合を調整します。スライダーを右に操作するほど、ばらつきが大きくなります。Ensemble で **Solo** が選択されている場合は使用できません。

4-4. Listening Position

サウンドの定位を **Player**（演奏者視点）と **Audience**（観客視点）で変更します。

5. Info

神楽鈴の情報を表示する Info ページを表示します。

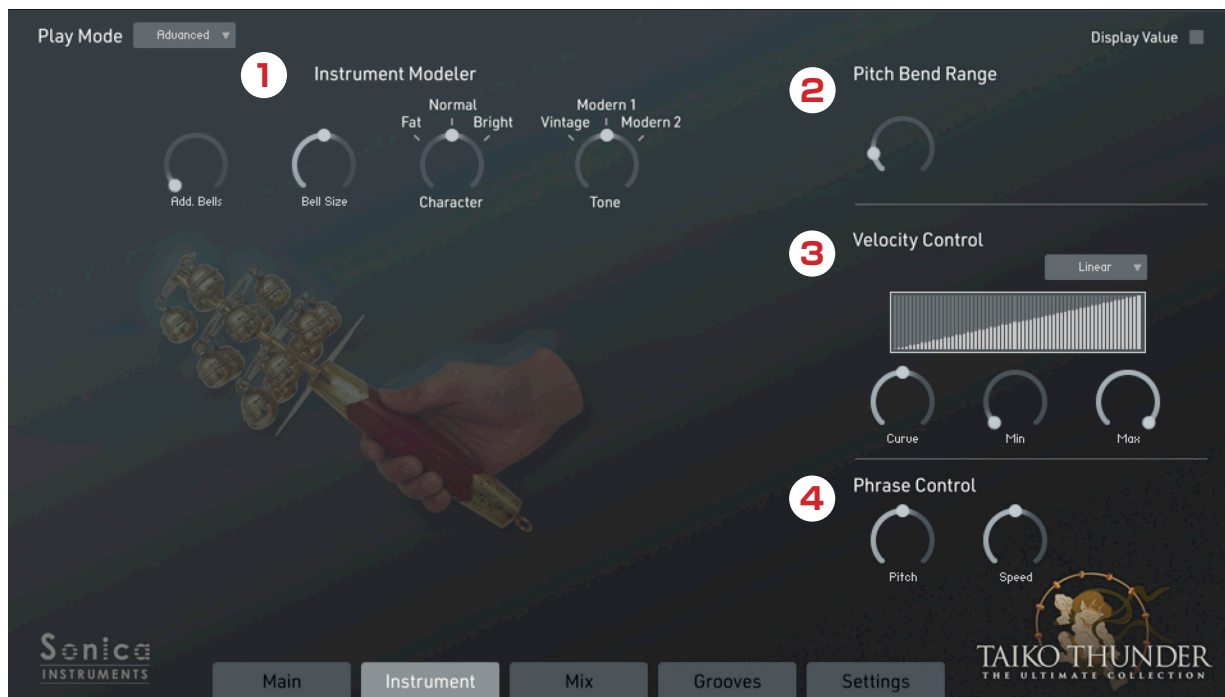
6. Display Value

ON にすると、画面上のパラメーターの数値を常時表示します。OFF のときはパラメーターの操作後、一定時間が経過すると表示が OFF になります。パラメーター値の表示時間は、**Settings** ページの **Display Value Time** で 3 段階から調整することができます。

Display Value はすべてのページに表示されます。

6.4 Instrument ページ

Instrument ページでは、様々なパラメーターによって理想の神楽鈴サウンドを追求することができます。楽器のリアルな振る舞いをモデリングによって再現するだけでなく、新たな楽器を創造することも可能です。



1. Instrument Modeler

独自のモデリング技術により、神楽鈴の様々な要素を変化させサウンドバリエーションを生み出します。

1-1. Add. Bells

追加する鈴の量を調整します。

1-2. Bell Size

Add. Bells で追加する鈴のサイズによるサウンド変化を調整します。

1-3. Character

神楽鈴のサウンドキャラクターを3段階 (Normal / Fat / Bright) から切り替えます。

1-4. Tone

神楽鈴のサウンドキャラクターを3段階 (Vintage / Modern 1 / Modern 2) から切り替えます。

2. Pitch Bend Range

ピッチベンドを操作した時の音程の変化量を調整します。変化幅は50～1,200セントです。

3. Velocity Control

ペロシティに対するサウンド変化を調整します。

Standard/Advanced Mode 使用時と、Pad Mode 使用時に個別のペロシティカーブを設定することができます。Pad Mode が選択されている時には、画面上に **Pad Mode** の文字が表示されます。

<Standard/Advanced Mode 時>



<Pad Mode 時>



4-1. Curve type

ペロシティカーブを4つのタイプ (Linear / S-Curve / Compand / Fixed) から選択します。

4-2. Curve

選択したペロシティカーブを設定します。

4-3. Min

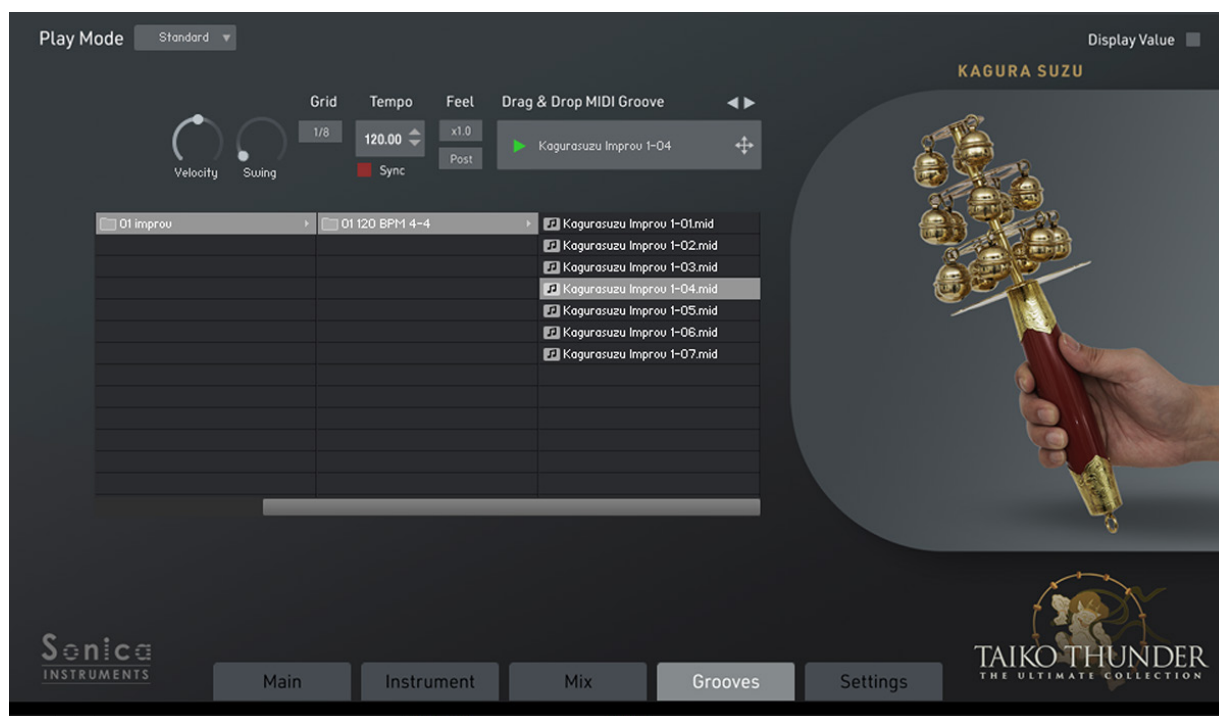
発音するペロシティの最小値を設定します。

4-4. Max

発音するペロシティの最大値を設定します。

6.5 Grooves ページ

収録されている 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。詳しくは「[2.7 MIDI Groove \(p.11\)](#)」を参照してください。



6.6 Settings ページ

Settings ページでは、Standard Mode および Pad Mode での MIDI マッピング設定や挙動をカスタマイズすることができます。



1. Standard Mode Settings

Standard Mode の MIDI マッピングを設定します。

1-1. Roll 1

Roll 1 キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は C#3 です。

1-2. Roll 2

Roll 2 キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は D#3 です。

1-3. Hit Down

Hit Down キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は C3 です。

1-4. Hit Up

Hit Up キーに割り当てる MIDI Note を設定します。
初期設定は E3 です。

2. Pad Mode Settings

Pad Mode の設定を変更します。Pad Mode では、最大 8 つの Pad にそれぞれ異なる MIDI Note を指定することができます。

2-1. Mapping Preset

Pad Mode の設定プリセットを読み込んだり、ユーザー設定として保存します。Pad Assign の設定をプリセット化することができます。

2-2. Pad Assign

Midi Note

各パッドに割り当てる MIDI Note を設定します。同じ MIDI Note を複数のパッドにアサインすることはできません。

Articulation

各パッドに割り当てるアーティキュレーションを設定します。神楽鈴では割り当てを変更することができません。

3. Mixer Settings

Mix ページのパラメーターに関する設定を変更します。

3-1. Link EQ to Touch Console

Audio Mixer のいずれかのパラメーターを操作時に、Ch.EQ のチャンネル選択を連動させるかを選択します。ON にすると連動し、OFF で非連動になります。

3-2. Mixer Last Solo

Solo ボタンの挙動を変更します。ON にすると最後に操作したマイクチャンネルのみがソロになり、常に 1 チャンネルのサウンドを確認したいときに便利です。OFF では複数チャンネルを同時にソロ再生します。

4. Parameters Settings

Display Value が OFF のときに、任意のパラメーター操作後にパラメーター値が表示され続ける時間を 3 段階で切り替えます。

7 かけ声

7.1 収録アーティキュレーション

TAIKO THUNDER では、4 人の太鼓奏者による様々なバリエーションのかけ声を収録しています。

Voice	Note	Articulation Name	内容
Male Solo 1	C1	Ha!	はっ
	C#1	Hei	へい
	D1	Yo!	よっ
	D#1	Rassei Rassei	らっせーらっせー
	E1	Seiya	せいや
	F1	So're	そーれ
	F#1	Sei Sei	せいせい
	G1	Wasshoi	わっしょい
Male Solo 2	C2	Ha!	はっ
	C#2	Essa 1	えっさ 1
	D2	Yo!	よっ
	D#2	Essa 2	えっさ 2
	E2	Seiya	せいや
	F2	So're	そーれ
	F#2	Essa 3	えっさ 3
	G2	Wasshoi	わっしょい
	A2	Dokkoi Dokkoi	どっこいどっこい
A#2	Uttay Uttay	うってーうってー	
Male Solo 3	C3	Ha!	はっ
	C#3	Ha! Ha!	はっはっ
	D3	Yo!	よっ
	D#3	Soiyassa	そいやっさ
	E3	Soiya	そいや
	F3	So're	そーれ
	G3	Wasshoi	わっしょい
Female Solo	C4	Ha!	はっ
	C#4	Hai	はい
	D4	Yo!	よっ
	D#4	Essa 1	えっさ
	E4	Soiya	そいや
	F4	So're	そーれ
	G4	Wasshoi	わっしょい
	G#4	Essa 2	えっさ
Male Ensemble	C5	Ha!	はっ
	D5	Yo!	よっ
	E5	Seiya	せいや
	F5	So're	そーれ
	G5	Wasshoi	わっしょい
	A5	Soh're	そおーれ
	B5	Hei, Sora Sora	へい! そらそら
Male & Female Ensemble	C6	Ha!	はっ
	D6	Yo!	よっ
	E6	Seiya	せいや
	F6	So're	そーれ
	G6	Wasshoi	わっしょい
	A6	Soh're	そおーれ

7.2 Main ページ

Main ページでは Play Mode の選択や、ボイスグループごとの音量バランスなどかけ声の基本的な設定を行うことができます。



1. Play Mode

演奏モードを選択します。Play Mode によって、MIDI キーボードの割り当てと一部の機能が変化します。Play Mode はすべてのページに表示されます。

2. Voice Mixer

ボイスグループごとの音量とパンを調整します。

3. Main Settings

発音や演奏モードに関するセッティングを行います。

3-1. Master Tune

かけ声全体のチューニングを変更します。

3-2. Ensemble

複数の TAIKO THUNDER を同時に鳴らし、同じかけ声をレイヤーしてアンサンブル演奏を行う際に、演奏者による自然な演奏のばらつきを再現します。

Solo から 4th Player までの 4 タイプから選択可能です。

3-3. Gap

Ensemble 機能を使用する際に、各奏者ごとのばらつき具合を調整します。スライダーを右に操作するほど、ばらつきが大きくなります。Ensemble で **Solo** が選択されている場合は使用できません。

3-4. Listening Position

サウンドの定位を **Player**（演奏者視点）と **Audience**（観客視点）で変更します。

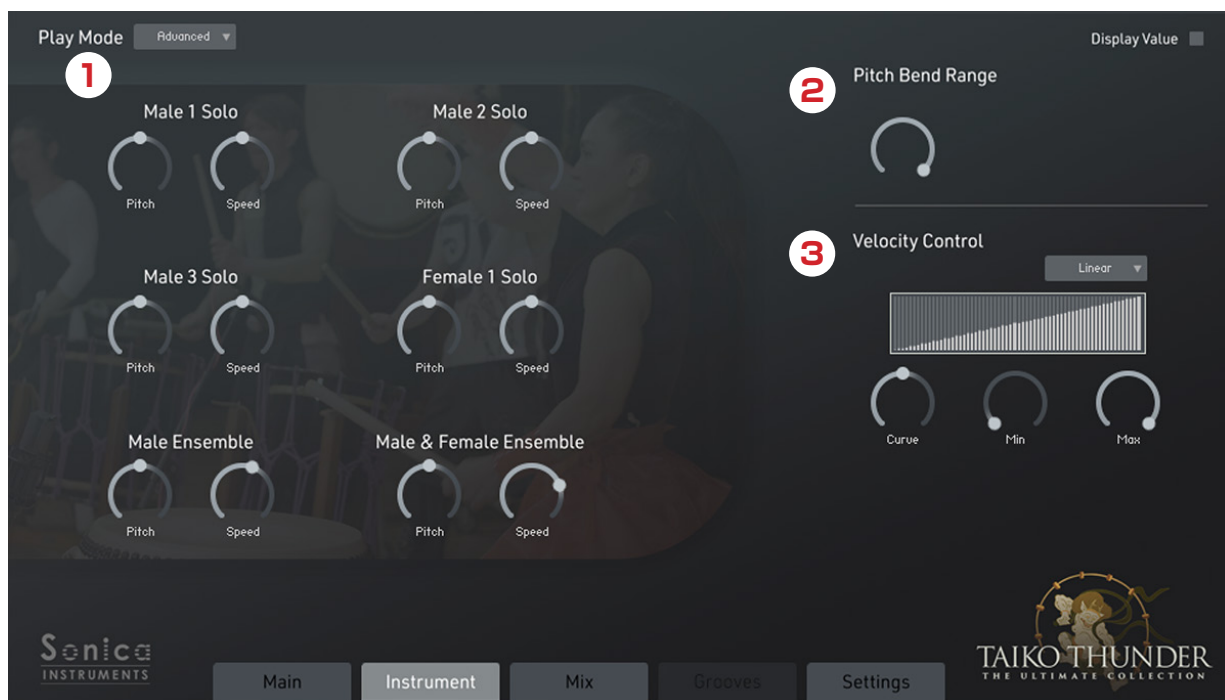
4. Display Value

ON にすると、画面上のパラメーターの数値を常時表示します。OFF のときはパラメーターの操作後、一定時間が経過すると表示が OFF になります。パラメーター値の表示時間は、**Settings** ページの **Display Value Time** で 3 段階から調整することができます。

Display Value はすべてのページに表示されます。

7.3 Instrument ページ

Instrument ページでは、様々なパラメーターによって理想のかけ声サウンドを追求することができます。



1. Voice Editor

ボイスグループごとに、音程とスピードを調整します。

2. Pitch Bend Range

ピッチベンドを操作した時の音程の変化量を調整します。変化幅は 50 ~ 1,200 セントです。

3. Velocity Control

ベロシティに対するサウンド変化を調整します。

Standard/Advanced Mode 使用時と、Pad Mode 使用時で個別のベロシティカーブを設定することができます。Pad Mode が選択されている時には、画面上に **Pad Mode** の文字が表示されます。

<Standard/Advanced Mode 時>

<Pad Mode 時>



3-1. Curve type

ベロシティカーブを 4 つのタイプ (Linear / S-Curve / Compand / Fixed) から選択します。

3-2. Curve

選択したベロシティカーブを設定します。

3-3. Min

発音するベロシティの最小値を設定します。

3-4. Max

発音するベロシティの最大値を設定します。

7.4 Settings ページ

Settings ページでは、Pad Mode での MIDI マッピング設定や挙動をカスタマイズすることができます。



1. Pad Mode Settings

Pad Mode の設定を変更します。Pad Mode では、最大 8 つの Pad にそれぞれ異なるかけ声と MIDI Note を指定することができます。

1-1. Mapping Preset

Pad Mode の設定プリセットを読み込んだり、ユーザー設定として保存します。Pad Assign の設定をプリセット化することができます。

1-2. Pad Assign

Midi Note

各パッドに割り当てる MIDI Note を設定します。同じ MIDI Note を複数のパッドにアサインすることはできません。

Articulation

各パッドに割り当てるかけ声を設定します。同じかけ声を複数のパッドにアサインすることはできません。

2. Mixer Settings

Mix ページのパラメーターに関する設定を変更します。

2-1. Link EQ to Touch Console

Audio Mixer のいずれかのパラメーターを操作時に、Ch.EQ のチャンネル選択を連動させるかを選択します。ON にすると連動し、OFF で非連動になります。

2-2. Mixer Last Solo

Solo ボタンの挙動を変更します。ON にすると最後に操作したマイクチャンネルのみがソロになり、常に 1 チャンネルのサウンドを確認したいときに便利です。OFF では複数チャンネルを同時にソロ再生します。

3. Parameters Settings

Display Value が OFF のときに、任意のパラメーター操作後にパラメーター値が表示され続ける時間を 3 段階で切り替えます。

8 Roland 社 TAIKO-1 で使用する

8-1 TAIKO-1 を使って TAIKO THUNDER を演奏する

TAIKO THUNDER は、Roland 社の電子和太鼓 TAIKO-1 を使って演奏することもできます。DAW ソフトを使った楽曲制作やステージパフォーマンスに活用いただけます。

1. TAIKO-1 を接続する

お使いのパソコンと TAIKO-1 を USB ケーブルで接続し、電源を ON にします。

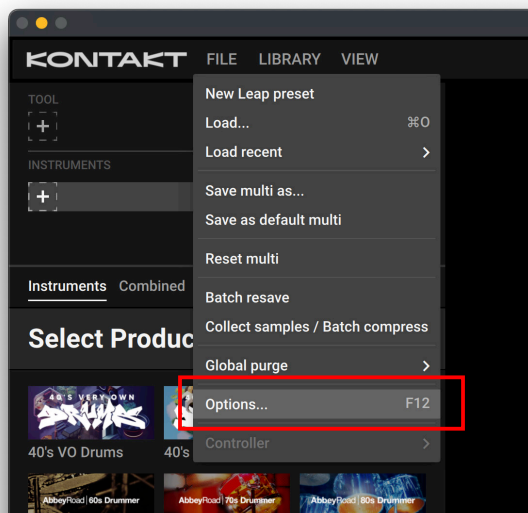
2. Kontakt / DAW ソフトを設定する

Kontakt で TAIKO-1 から出力される MIDI データを受信できるように設定を行います。

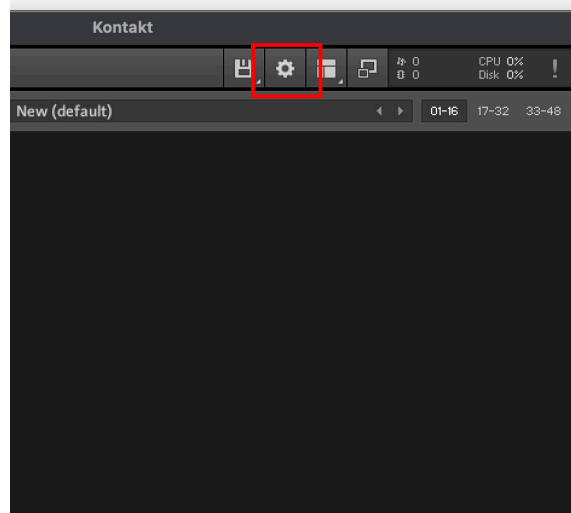
* 以下の操作は Kontakt をスタンドアロンで使用する場合に必要です。DAW ソフト上で使用する場合は、TAIKO-1 を DAW ソフトで使用できるように設定を行ってください。MIDI の設定方法はお使いの DAW ソフトのマニュアル等をご参照ください。

1. Kontakt の FILE メニューから **Options...** を選択 (Kontakt 6 をお使いの場合は Options アイコンをクリック) し、**Options** 画面を開きます。

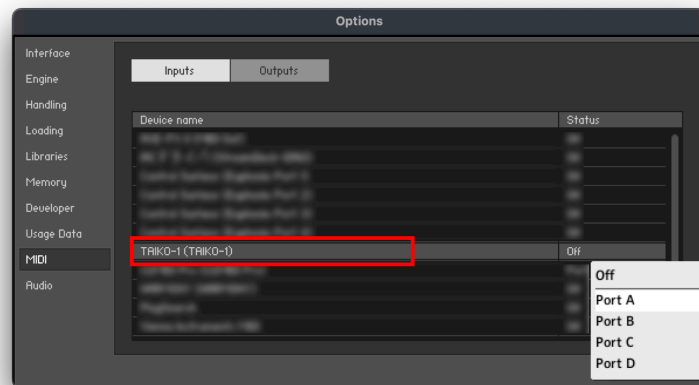
< Kontakt 8, Kontakt 7 の場合 >



< Kontakt 6 の場合 >



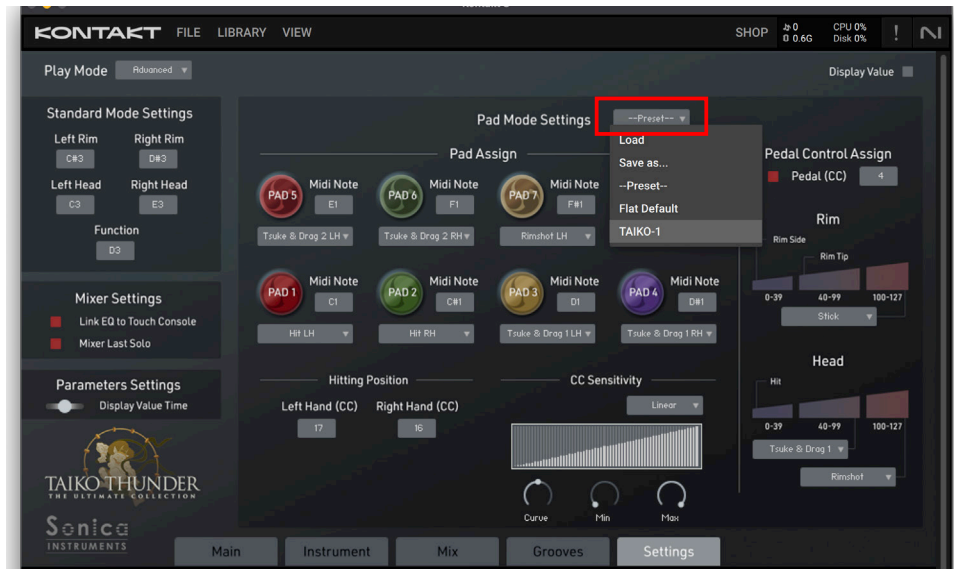
2. 画面左側のリストより MIDI タブを選択し、上部の **Inputs** タブを開きます。Device name 項目の TAIKO-1 の Status をクリックして、Kontakt 上で割り当てたい MIDI ポートを選択します。通常は **Port A** を使用してください。



* このリストに TAIKO-1 が表示されていない場合は、TAIKO-1 とパソコンが正常に接続されていない可能性があります。使用している USB ケーブルやパソコンの接続ポートを変更してみてください。

3. TAIKO THUNDER を設定する

1. Kontakt に TAIKO THUNDER の音色を読み込んで、Play Mode で **Pad Mode** を選択します。
2. TAIKO THUNDER には、あらかじめ TAIKO-1 ですぐに音を鳴らすことのできるプリセット設定が用意されています。Pad Mode Settings の項目にある **--Preset--** メニューから **TAIKO-1** を選択してください。



楽器の種類によって、下記のように割り当てられます。

太鼓の場合

TAIKO-1		TAIKO THUNDER	
PAD	MIDI Note	PAD	Articulation
PAD1H	D1	PAD 1	Hit RH
PAD1R	E1	PAD 2	Rim Side RH
PAD2H	C2	PAD 3	Hit LH
PAD2R	D2	PAD 4	Rim Side LH

Hitting Position	MIDI CC
Left Hand	17
Right Hand	16

鉦鼓の場合

TAIKO-1		TAIKO THUNDER	
PAD	MIDI Note	PAD	Articulation
PAD1H	D1	PAD 1	Center Hit
PAD1R	E1	PAD 5	Hit & Stop L
PAD2H	C2	PAD 2	Center Mute
PAD2R	D2	PAD 6	Hit & Stop R

チャップパの場合

TAIKO-1		TAIKO THUNDER	
PAD	MIDI Note	PAD	Articulation
PAD1H	D1	PAD 1	Jan
PAD1R	E1	PAD 2	Jee
PAD2H	C2	PAD 3	Chi
PAD2R	D2	PAD 4	Ko

神楽鈴の場合

TAIKO-1		TAIKO THUNDER	
PAD	MIDI Note	PAD	Articulation
PAD1H	D1	PAD 1	Left Twist
PAD1R	E1	PAD 3	Shake Down
PAD2H	C2	PAD 2	Right Twist
PAD2R	D2	PAD 4	Shake Up 1

かけ声の場合

TAIKO-1		TAIKO THUNDER	
PAD	MIDI Note	PAD	Articulation
PAD1H	D1	PAD 1	A - Ha!
PAD1R	E1	PAD 2	A - Yo!
PAD2H	C2	PAD 3	A - Seiya!
PAD2R	D2	PAD 4	A - So-re

TAIKO-1 の PAD に設定されている MIDI Note を変更されている場合、Pad Assign 項目の **MIDI Note** メニューから割り当てる MIDI Note 変更することができます。なお、複数の PAD に同じ MIDI Note を割り当てることはできません。



8-2 TAIKO THUNDER の演奏感を調節する

TAIKO-1 や TAIKO THUNDER の設定を変更することで、演奏感を調整することもできます。

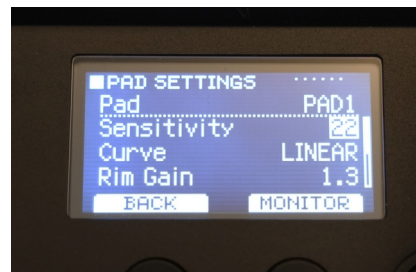
1. 演奏感度の調整

TAIKO-1 の PAD を打ったときの TAIKO THUNDER の音色の反応を変更することができます。

・ TAIKO-1 の設定を変更する場合（推奨）

1. TAIKO-1 の TRIGGER メニューで「Pad Settings」を選び「SELECT」ボタンを押して PAD SETTINGS 画面を表示します。

2. パッドを叩いて設定するパッドを選択し **Sensitivity** の値を調整します。実際に TAIKO THUNDER を演奏しながら程よい数値（18～28 を推奨）を設定してください。この操作を、すべてのパッドに対して行ってください。



・ TAIKO THUNDER の設定を変更する場合

Instrument 画面にある **Velocity Control** を調整します。

Curve を上げることで弱い演奏でも強い音が。反対に Curve を下げること、強い演奏でも弱い音を発音させることができます。

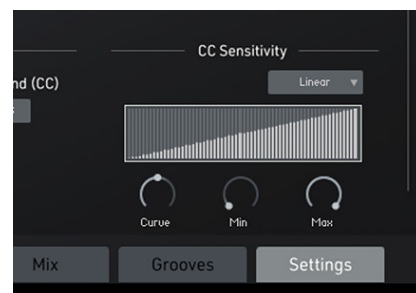
また Min で発音する最小値、Max で最大値に制限をつけることもできます。



2. Hitting Position の感度

Settings 画面の **CC Sensitivity** を調整することで、TAIKO-1 の打面位置に対する TAIKO THUNDER の Hitting Position の反応感度を調整することができます。

演奏感と同じ要領で、Curve や Min、Max を調整してください。



8-3 TAIKO THUNDER をさらに活用するヒント

TAIKO-1 と TAIKO THUNDER の設定をカスタマイズすることで、より柔軟な使い方が可能になります。ここでは 2 種類の活用例をご紹介します。

Expression Pedal を使って奏法を切り替える

太鼓、鉦鼓、神楽鈴の一部の奏法では、TAIKO-1 に接続した Expression Pedal を使って最大 3 つの奏法を切り替えることができます。この機能を使用する場合、TAIKO-1 側の設定を変更する必要があります。

* この例では Pedal1 端子に Expression Pedal を接続しますが、Pedal2 端子でもお使いいただけます。その場合は、以下 Pedal1 の部分を、Pedal2 と読み替えて設定してください。



1. TAIKO-1 の EXP PEDAL1 端子に、エクスプレッションペダルを接続します。

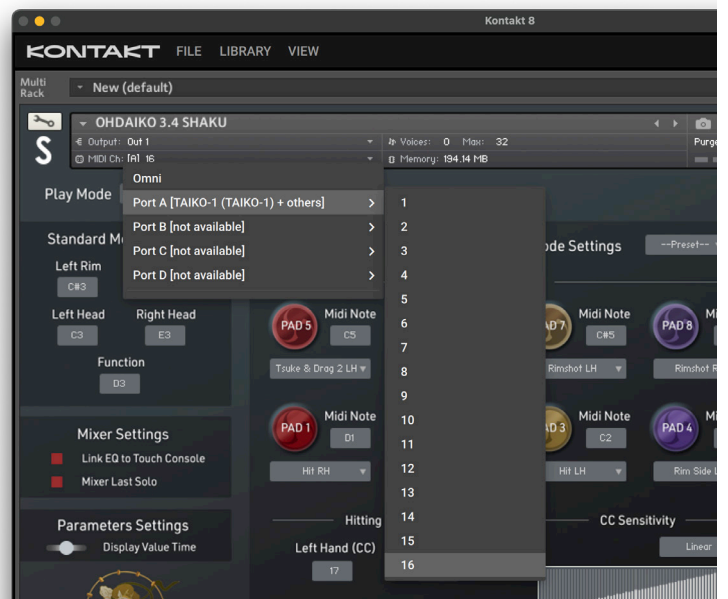
2. TAIKO-1 の OTHERS メニューで「Control Settings」を選び「SELECT」ボタンを押して CONTROL SETTINGS 画面を表示します。画面内の Pedal1 の項目で Pitch を選択します。



3. OTHERS メニューで「Global MIDI」を選び「SELECT」ボタンを押して GLOBAL MIDI 画面を表示します。MIDI Channel の項目で CH16、Pitch Ctrl CC の項目で 4 を選択します。



4. TAIKO THUNDER の MIDI CH を Omni もしくは Port A < 16 に設定してください。



以上で設定は完了です。TAIKO THUNDER の Settings 画面にある Pedal Control Assign で切り替えたい奏法を指定します。

割り当て可能な奏法は楽器によって異なります。詳しくは、各楽器項目の「Pedal Control Assign の挙動と、割り当て可能なアーティキュレーション」項目をご覧ください。

複数の TAIKO-1 を使用する

2 台の TAIKO-1 を使用することで、TAIKO THUNDER の 8 つの PAD を同時に使用することができます。

そのままでは 2 台の TAIKO-1 で同じ音を発音してしまうため、2 台目の TAIKO-1 の PAD から出力される Midi Note を変更しておく必要があります。

1. MIDI Note は、TAIKO-1 の KIT MIDI 画面にある **Note Number** の設定で変更することができます。1 台目の TAIKO-1 と異なる Note を選択してください。

それぞれ初期設定から 2 オクターブ上の MIDI Note に設定（例：D2 → D4）することで、TAIKO THUNDER に TAIKO-1 用の Preset を読み込んだときに PAD5 ～ 8 に設定された MIDI Note と一致させることができます。



2. TAIKO THUNDER の PAD 5 ～ 8 に MIDI Note と奏法を割り当てます。(1) の手順で設定した MIDI Note に合わせ、Pad Assign の **Midi Note** と **Articulation** の項目を設定してください。



MIDI Ch や MIDI Note を組み合わせることで、Kontakt 内に複数の異なる Instrument を読み込み PAD ごとに異なる太鼓を鳴らし分けたり、3 台以上の TAIKO-1 を組み合わせる等、柔軟な設定が可能です。

9 Native Instruments 社製ハードウェアで使う

TAIKO THUNDER は、Native Instruments 社の NKS (Native Kontrol Standard) に対応しています。Kontrol S-Series キーボードや Maschine などの対応ハードウェアと組み合わせてお使いいただくことで、TAIKO THUNDER のパラメーターをハードウェアからダイレクトに操作することができます。以下のようなパラメーターが割り当てられています。

太鼓の場合

Page	Knob 1	Knob 2	Knob 3	Knob 4	Knob 5	Knob 6	Knob 7	Knob 8
Inst Edit 1	ImpVol L	ImpVol R	ImpSpd L	ImpSpd R	ImpCol L	ImpCol R	ImpAtk L	ImpAtk R
Inst Edit 2	Tens L	Tens R	BodSiz L	BodSiz R	Muff L	Muff R	Rel L	Rel R
Inst Edit 3	GhoNiz L	GhoNiz R	RimImp L	RimImp R	RimLng L	RimLng R	RimThk L	RimThk R
Mix Volume	Vol Frnt	Vol Rear	Vol DrSt	Vol O.H.	Vol StgF	Vol StgB	Vol Hall	Vol St.
Mix Width	Wid Frnt	Wid Rear	Wid DrSt	Wid O.H.	Wid StgF	Wid StgB	Wid Hall	Wid St.
Mix Pan	Pan Frnt	Pan Rear	Pan DrSt	Pan O.H.	Pan StgF	Pan StgB	Pan Hall	Pan St.
Mix RevSend	Rev Frnt	Rev Rear	Rev DrSt	Rev O.H.	Rev StgF	Rev StgB	Rev Hall	Rev St.

鉦鼓の場合

Page	Knob 1	Knob 2	Knob 3	Knob 4	Knob 5	Knob 6	Knob 7	Knob 8
Inst Edit	Impact	ImpSpeed	Gong	-	Chara	Tone	GhoNoise	-
Mix Volume	Vol Frnt	-	Vol DrSt	Vol O.H.	Vol StgF	Vol StgB	Vol Hall	Vol St.
Mix Width	Wid Frnt	-	Wid DrSt	Wid O.H.	Wid StgF	Wid StgB	Wid Hall	Wid St.
Mix Pan	Pan Frnt	-	Pan DrSt	Pan O.H.	Pan StgF	Pan StgB	Pan Hall	Pan St.
Mix RevSend	Rev Frnt	-	Rev DrSt	Rev O.H.	Rev StgF	Rev StgB	Rev Hall	Rev St.

チャップパの場合

Page	Knob 1	Knob 2	Knob 3	Knob 4	Knob 5	Knob 6	Knob 7	Knob 8
Inst Edit	Impact	ImpSpeed	Cymbals	-	Chara	Tone	-	-
Mix Volume	Vol Frnt	-	Vol DrSt	Vol O.H.	Vol StgF	Vol StgB	Vol Hall	Vol St.
Mix Width	Wid Frnt	-	Wid DrSt	Wid O.H.	Wid StgF	Wid StgB	Wid Hall	Wid St.
Mix Pan	Pan Frnt	-	Pan DrSt	Pan O.H.	Pan StgF	Pan StgB	Pan Hall	Pan St.
Mix RevSend	Rev Frnt	-	Rev DrSt	Rev O.H.	Rev StgF	Rev StgB	Rev Hall	Rev St.

神楽鈴の場合

Page	Knob 1	Knob 2	Knob 3	Knob 4	Knob 5	Knob 6	Knob 7	Knob 8
Inst Edit	Size	Bells	-	-	Chara	Tone	-	-
Mix Volume	Vol Frnt	-	Vol DrSt	Vol O.H.	Vol StgF	Vol StgB	Vol Hall	Vol St.
Mix Width	Wid Frnt	-	Wid DrSt	Wid O.H.	Wid StgF	Wid StgB	Wid Hall	Wid St.
Mix Pan	Pan Frnt	-	Pan DrSt	Pan O.H.	Pan StgF	Pan StgB	Pan Hall	Pan St.
Mix RevSend	Rev Frnt	-	Rev DrSt	Rev O.H.	Rev StgF	Rev StgB	Rev Hall	Rev St.

かけ声の場合

Page	Knob 1	Knob 2	Knob 3	Knob 4	Knob 5	Knob 6	Knob 7	Knob 8
Inst Edit 1	Vol M1	Pan M1	Pch M1	Spd M1	Vol M2	Pan M2	Pch M2	Spd M2
Inst Edit 2	Vol M3	Pan M3	Pch M3	Spd M3	Vol F	Pan F	Pch F	Spd F
Inst Edit 3	Vol MEn	Pan MEn	Pch MEn	Spd MEn	Vol MFEn	Pan MFEn	Pch MFEn	Spd MFEn
Mix Volume	-	-	Vol DrSt	Vol O.H.	Vol StgF	Vol StgB	Vol Hall	Vol St.
Mix Width	-	-	Wid DrSt	Wid O.H.	Wid StgF	Wid StgB	Wid Hall	Wid St.
Mix Pan	-	-	Pan DrSt	Pan O.H.	Pan StgF	Pan StgB	Pan Hall	Pan St.
Mix RevSend	-	-	Rev DrSt	Rev O.H.	Rev StgF	Rev StgB	Rev Hall	Rev St.

10 資料

10-1 MIDI Grooves

TAIKO THUNDER には [Groove Browser \(p.11 参照\)](#) で使用可能な楽器ごとの MIDI Groove を収録しています。楽器の種類やフレーズのテンポや拍に基づいて分類されていますが、違う太鼓（特に近い口径の太鼓）や異なるテンポで使うこともできますので、お試しください。

Instruments	Category	Song	Phrases
01 Tsukeshime	01 Roll	01 120 BPM 4-4	6
	02 Oroshi	01 120 BPM 4-4	8
	03 Dondoko	01 88 BPM 4-4	13
		02 115 BPM 6-8	10
		03 120 BPM 4-4	11
		04 160 BPM 4-4	11
	04 DonkoDonko	01 120 BPM 4-4	11
		02 120 BPM 4-4	11
	05 Improv	01 88 BPM 4-4	18
		02 110 BPM 4-4	20
		03 125 BPM 4-4	10
		04 135 BPM 3-4	31
		05 135 BPM 4-4	30
		06 135 BPM 4-4	20
		07 160 BPM 4-4	11
08 175 BPM 4-4		20	
09 188 BPM 3-4		46	
02 Nagado	01 Oroshi	01 120 BPM 4-4	8
	02 Dondoko	01 88 BPM 4-4	11
		02 115 BPM 6-8	27
		03 120 BPM 4-4	21
		04 160 BPM 4-4	15
	03 DonkoDonko	01 120 BPM 4-4	26
	04 Improv	01 80 BPM 4-4	2
		02 105 BPM 4-4	10
		03 125 BPM 4-4	3
		04 135 BPM 4-4	9
		05 135 BPM 3-4	48
		06 138 BPM 4-4	5
		07 160 BPM 4-4	39
08 175 BPM 4-4		12	
09 188 BPM 3-4		33	
03 Ohira	01 Improv	01 80 BPM 4-4	2
		02 88 BPM 4-4	32
		03 105 BPM 4-4	10
		04 110 BPM 4-4	40
		05 125 BPM 4-4	9
		06 135 BPM 4-4	28
		07 135 BPM 4-4	19
		08 135 BPM 4-4	40
		09 140 BPM 4-4	4
		10 188 BPM 3-4	43

Instruments	Category	Song	Phrases
04 Ohdaiko	01 Roll	01 120 BPM 4-4	6
	02 Oroshi	01 120 BPM 4-4	8
	03 DonkoDonko	01 88 BPM 4-4	11
		02 115 BPM 6-8	20
		03 120 BPM 4-4	19
		04 160 BPM 4-4	16
	04 DonkoDonko	01 120 BPM	31
	04 Improv	01 88 BPM 4-4	15
		02 110 BPM 4-4	12
		03 125 BPM 4-4	3
		04 135 BPM 4-4	41
05 135 BPM 4-4		20	
06 160 BPM 4-4		20	
05 Okedo	01 Improv	01 125 BPM 4-4	8
		02 135 BPM 4-4	1
		03 140 BPM 4-4	2
		04 186 BPM 4-4	10
06 Katsugi Okedo	01 Improv	01 90 BPM 4-4	6
		02 105 BPM 4-4	6
		03 105 BPM 4-4	8
		04 125 BPM 4-4	8
		05 135 BPM 4-4	46
		06 140 BPM 4-4	1
		07 168 BPM 4-4	53
07 Shimejishi	01 Improv	01 125 BPM 4-4	8
		02 135 BPM 4-4	6
08 Shoko	01 Improv	01 120 BPM 4-4	5
		02 175 BPM 4-4	14
09 Chappa	01 Improv	01 80 BPM 4-4	2
		02 88 BPM 4-4	25
		03 90 BPM 4-4	3
		04 105 BPM 4-4	3
		05 110 BPM 4-4	18
		06 125 BPM 4-4	4
		07 135 BPM 4-4	17
		08 135 BPM 3-4	15
		09 160 BPM 4-4	13
		10 188 BPM 3-4	24
10 Kagurasuzu	01 Improv	01 120 BPM 4-4	7

10-2 Multi Instruments (Taiko Kits)

TAIKO THUNDERには複数の太鼓を組み合わせた6種類のKit(nkm)を収録しています。各Kitの構成楽器とMIDI Chは以下の通りです。

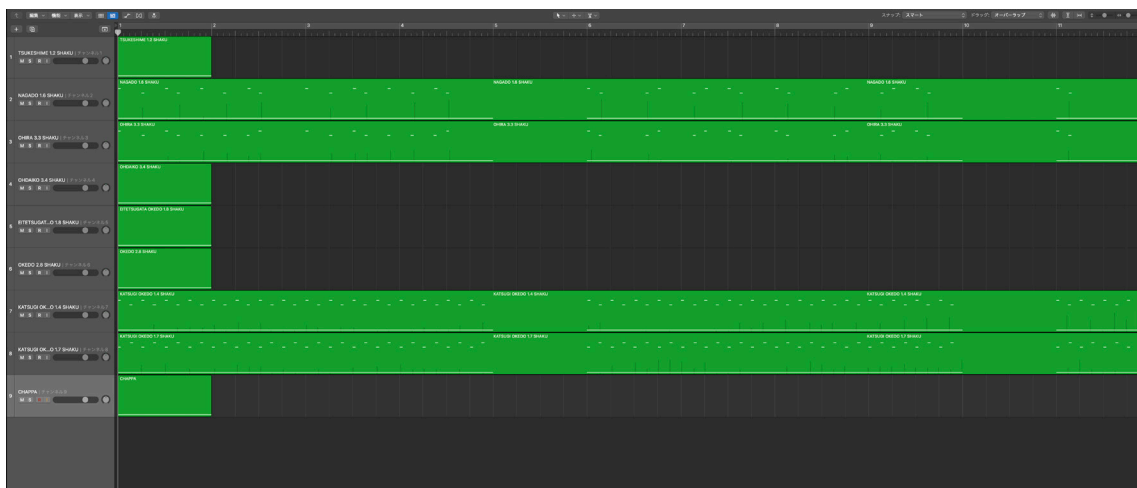
Kit Name	Instrument	MIDI Ch
01 Kit1	TSUKESHIME 1.1 SHAKU(1)	1
	TSUKESHIME 1.1 SHAKU(2)	2
	TSUKESHIME 1.2 SHAKU(1)	3
	TSUKESHIME 1.2 SHAKU(2)	4
	TSUKESHIME 1.2.2 SHAKU(1)	5
	TSUKESHIME 1.2.2 SHAKU(2)	6
	TSUKESHIME 1.3 SHAKU(1)	7
	TSUKESHIME 1.3 SHAKU(1)	8
	SHIMEJISHI	9

02 Kit2	TSUKESHIME 1.2 SHAKU	1
	TSUKESHIME 1.3 SHAKU	2
	NAGADO 1.6 SHAKU	3
	NAGADO 2.7 SHAKU	4
	EITETSUGATA OKEDO 1.8 SHAKU	5
	OKEDO 2.8 SHAKU	6
	SHOKO	7
03 Kit3	TSUKESHIME 1.2.2 SHAKU	1
	NAGADO 1.6 SHAKU	2
	OHIRA 3.3 SHAKU	3
	OHDAIKO 3.4 SHAKU	4
	EITETSUGATA OKEDO 1.8 SHAKU	5
	OKEDO 2.8 SHAKU	6
	KATSUGI OKEDO 1.4 SHAKU	7
	KATSUGI OKEDO 1.7 SHAKU	8
	CHAPPA	9
04 Kit4	TSUKESHIME 1.2 SHAKU	1
	TSUKESHIME 1.3 SHAKU	2
	NAGADO 1.2 SHAKU	3
	NAGADO 1.6 SHAKU(1)	4
	NAGADO 1.6 SHAKU(2)	5
	NAGADO 2.7 SHAKU(1)	6
	NAGADO 2.7 SHAKU(2)	7
	OHIRA 3.3 SHAKU(1)	8
	OHIRA 3.3 SHAKU(2)	9
	OHDAIKO 4.0 SHAKU	10
	EITETSUGATA OKEDO 1.8 SHAKU	11
	OKEDO 2.8 SHAKU	12
	SHIMEJISHI(1)	13
	SHIMEJISHI(2)	14
	CHAPPA	15
	KAKEGOE	16
05 Kit5	TSUKESHIME 1.1 SHAKU	1
	TSUKESHIME 1.2 SHAKU	2
	TSUKESHIME 1.2.2 SHAKU	3
	TSUKESHIME 1.3 SHAKU	4
	NAGADO 1.2 SHAKU	5
	NAGADO 2.7 SHAKU	6
	OHIRA 3.3 SHAKU	7
	OHDAIKO 3.4 SHAKU	8
	OHDAIKO 4.0 SHAKU	9
	OKEDO 2.8 SHAKU	10
	SHOKO	11
	KAGURA SUZU	12
06 Solo Kit	TSUKESHIME 1.2.2 SHAKU	1
	KATSUGI OKEDO 1.4 SHAKU	2
	EITETSUGATA OKEDO 1.8 SHAKU	3
	NAGADO 2.7 SHAKU	4

10-3 Ensemble Grooves

TAIKO THUNDER をインストールしたフォルダ内「Data<Ensemble Grooves」に、Multi Instruments に対応したアンサンブル形式の MIDI Groove を収録しています。

MIDI Groove は SMF 形式で保存されており、各 Kit と MIDI Ch に合わせて制作されています。お使いの DAW ソフトにマルチティンバーで Kontakt を起動し、Multi Instruments を読み込んだ状態で、Ensemble Groove データをインポートしてお使いください。なお、MIDI データは複数のフレーズで構成されています。フレーズの区切りごとに 1 小節の無音が挿入されていますので、必要に応じてカットしてお使いください。



Kit	Category	Song	Phrases
01 Kit1	01 Traditional	Chichibu yataibayashi 175 BPM	10
	02 Improv	01 140 BPM 4-4	6
02 Kit2	01 Traditional	Chichibu yataibayashi 175 BPM	9
		Kokura gion 138 BPM	4
		Nishimonai yosedaiko 186 BPM	8
	02 Improv	02 130 BPM 4-4	4
		03 170 BPM 4-4	5
03 Kit3	01 Traditional	Gezanbayashi 105 BPM	3
		Nebuta 80 BPM	2
		Tozanbayashi 90 BPM	3
	02 Improv	04 105 BPM 4-4	10
		05 125 BPM 4-4	4
		06 125 BPM 4-4	1
		07 125 BPM 4-4	1
		08 125 BPM 4-4	1
		09 125 BPM 4-4	2
		10 135 BPM 4-4	26
		11 140 BPM 4-4	4
		12 168 BPM 4-4	27
04 Kit4	02 Improv	13 125 BPM 4-4	2
		14 135 BPM 4-4	2
05 Kit5	02 Improv	15 120 BPM 3-4	4
		16 150 BPM 4-4	5
	03 Oroshi	Nagado x Nagado 120 BPM	1
		Nagado x Tsukeshime 120 BPM	1
		Odaiko x Odaiko 120 BPM	4
		Ohdaiko x Tsukeshime 120 BPM	1
06 Solo Kit	02 Improv	01 100 BPM 4-4	8
		02 110 BPM 4-4	16
		03 138 BPM 4-4	16
		04 150 BPM 4-4	15



Credits

Executive Producer: Tomohiro Harada

Production, KONTAKT Development and Recording: Sonica Instruments

Instruments Played by Ryutaro Kaneko, Machiko Asano, Kan Hayashi and Jun Takada

MIDI Grooves Played by Ryutaro Kaneko and Masayuki Sakamoto

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

Development Direction and Kontakt Mapping: Yuhei Suzuki

GUI Designer: Yujin Ono

Marketing & Transration : Craig Leonard

Recording Engineer: Masato Tobisawa

Mixing Engineer: Tomohiro Harada

Recording Assistant Director: Yoshifumi Yamaguchi

Audio Editing: Hiromi Toriyama, Satoko Arita and Masashi Miyata

Music Video: Yoshitaka Koyama

Photography: Takashi Matsuda

楽器監修：一般財団法人 浅野太鼓文化研究所

楽器提供：株式会社浅野太鼓楽器店

機材協力：株式会社メディアインテグレーション MI 事業部

録音協力：白山市鶴来総合文化会館クレイン

Copyright 2025 © Sonica Inc. All Rights Reserved.

Sonica Instruments

<https://sonica.jp/instruments/>

Sonica
INSTRUMENTS