

Vintage Humbucker Guitar LE 1.5
for Kontakt
ユーザーズ・マニュアル

Vintage Humbucker Guitar LEの構成

Vintage Humbucker Guitar LEは、ポリフォニックモード、モノフォニックモード、コードモード（リアルサンプル版）の計3つから構成されています。

ポリフォニックモード・・・従来のギター音源の操作性に最も近いモード。多彩な奏法をキースイッチによって切替が可能。リアルな演奏を簡単に再現できる機能もある。最も基本的なモード。

モノフォニックモード・・・ギター・ソロやリフの入力に適したモード。ポリフォニックモードよりも収録されている奏法が多く、かつ表現力も高い。モノフォニックであるために制約もあるが、打ち込みの手間を省く機能も充実している。

コードモード（リアルサンプル版）・・・ギターのコードストロークをそのままサンプリングしたサンプルを使用し、コードストロークを簡単に再現できるようになっているモード。和音をおさえると自動でコードを認識し、ダウン・アップのストロークを入力するだけでコードストロークを再現できる。

ポリフォニックモードについて

ポリフォニックモードは、ノートオフにより音が止まります。

ピッキングの指定方法

ノートナンバー	
6(F#-2)	Auto Alternate (自動でダウン・ピッキング、アップ・ピッキングを切替えます)
7(G-2)	Always Down (常にダウン・ピッキングになります)
8(G#-2)	Always Up (常にアップ・ピッキングになります)

ポリフォニックモードのキースイッチ

ノートナンバー	
12(C-1)	スライドアップ(GUI、もしくはCC16でフレット数を設定可能)
13(C#-1)	スライドダウン(GUI、もしくはCC17でフレット数を設定可能)
14(D-1)	トレモロ
15(D#-1)	トリル (半音)
16(E-1)	トリル (全音)
17(F-1)	ユニゾンベンド
18(F#-1)	クォーターベンド
19(G-1)	チョップ奏法
20(G#-1)	ナチュラルハーモニクス
21(A-1)	ピッキングハーモニクス
22(A#-1)	ピック・スクラッチ
23(B-1)	グリスアップ・グリスダウン
24(C0)&25(C#0)	サステイン
26(D0)	ハードミュート
27(D#0)	ソフトミュート
28(E0)	ブラッシング

その他

ノートナンバー	
29(F0)	ビブラート（ノートオンでピッチベンドアップ、ノートオフでピッチベンドダウン）
30(F#0)	スライドダウン（自動選択）
31(G0)	ハンドストップノイズ（ランダム再生）
32(G#0)	ピックストップノイズ（ランダム再生）
33(A0)	ハンマリング・オン、もしくはプリング・オフ（A0のベロシティ0-64 プリング・オフ、65-127 ハンマリング・オン）（A0を押している間だけ）
34(A#0)	ブラッシング（自動選択）
88(E5)	ハンドノイズ（ランダム再生）

GUI

パーツ名	
PB Range	ピッチベンドレンジの設定（CC6で設定可）
Vib Range	29(F0)のビブラートの変化幅の設定。ピッチベンドレンジに対するパーセンテージで変化幅が決まる。
VibTime	29(F0)のビブラートにおけるビブラートの速度
Tremolo	トレモロのスピード（CC18で設定可）
Trill H	半音トリルのスピード（CC19で設定可）
Trill W	全音トリルのスピード（CC20で設定可）
Slide Up	スライドアップのフレット数（CC16で設定可）
Slide Down	スライドダウンのフレット数（CC17で設定可）

モノモードについて

モノモードは、最大同時発音数が1のモードです。

OneShotがオンの状態では、ノートオフでは音が止まりません。ストップノイズにより音が止まります。

ピッキングの指定方法

ノートナンバー	
6(F#-2)	Auto Alternate (自動でダウン・ピッキング、アップ・ピッキングを切替えます)
7(G-2)	Always Down (常にダウン・ピッキングになります)
8(G#-2)	Always Up (常にアップ・ピッキングになります)

モノモードのキースイッチ

ノートナンバー	
9(A-2)	オクターブ奏法 (レガート入力でスライド)
10(A#-2)	4th ミュート
11(B-2)	4th サステイン (レガート入力でスライド)
12(C-1)	5th ミュート
13(C#-1)	5th サステイン (レガート入力でスライド)
14(D-1)	トレモロ
15(D#-1)	トリル (半音)
16(E-1)	トリル (全音)
17(F-1)	ユニゾンベンド
18(F#-1)	クォーターベンド
19(G-1)	チョップ奏法
20(G#-1)	ナチュラルハーモニクス
21(A-1)	ピッキングハーモニクス
22(A#-1)	ピック・スクラッチ
23(B-1)	グリスアップ・グリスダウン
24(C0)	サステイン (レガート入力でハンマリング&プリング)
25(C#0)	サステイン (レガート入力でスライド)
26(D0)	ハードミュート

ノートナンバー	
27(D#0)	ソフトミュート
28(E0)	ブラッシング

その他

ノートナンバー	
29(F0)	ビブラート（ノートオンでピッチベンドアップ、ノートオフでピッチベンドダウン）
30(F#0)	スライドダウン（自動選択）
31(G0)	ノイズレスストップ
32(G#0)	ピックストップノイズ（ランダム再生）
33(A0)	リピートキー（直前に入力した音程のミュート、もしくはサステインが再生される）
34(A#0)	ブラッシング（自動選択）
88(E5)	ハンドノイズ（ランダム再生）

GUI

パーツ名	
PB Range	ピッチベンドレンジの設定（CC6で設定可）
Vib Range	29(F0)のビブラートの変化幅の設定。ピッチベンドレンジに対するパーセンテージで変化幅が決まる。
VibTime	29(F0)のビブラートにおけるビブラートの速度
Tremolo	トレモロのスピード（CC18で設定可）
Trill H	半音トリルのスピード（CC19で設定可）
Trill W	全音トリルのスピード（CC20で設定可）
OneShot	オンにするとノートオフが無視されます。オフにするとノートオフで音が止まります。
NoteOff_NoteOn	ノートオンでダウン・ピッキング、ノートオフでアップ・ピッキングの音が鳴ります。（強制的にOneShotがオンになります）
H or S	オンにすると、キースイッチでサステインを選択時に、指定したベロシティ以上でレガートに入力すると、もう片方の奏法になります。（例：ハンマリング&プリングを選択時に、指定したベロシティ以上の強さでレガートに入力するとスライドになります）

また、一部のスライドではCC5で速度が変更可能になっています。

コードモード（リアルサンプル版）について

コードモード（リアルサンプル版）ではコードストロークを簡単に再現できます。コードの指定は、緑色の鍵盤の領域で和音をおさえると、和音を自動で認識します。緑色の領域で和音をおさえたまま、青色の鍵盤でストロークを再現します。

青色の鍵盤の役割

ノートナンバー	
72(C4)	ダウン（ファースト）低域
73(C#4)	ダウン（スロウ）低域
74(D4)	アップ（ファースト）低域
75(D#4)	アップ（スロウ）低域
77(F4)	ダウン（ファースト）高域
78(F#4)	ダウン（スロウ）高域
79(G4)	アップ（ファースト）高域
80(G#4)	アップ（スロウ）高域
81(A4)	ブラッシング・ダウン
82(A#4)	ブラッシング・アップ
83(B4)	ハンドノイズ（ランダム）
84(C5)	ハンドストップノイズ
85(C#5)	ピックストップノイズ

GUI

C Major	和音を指定していない時にCメジャーが選択されます。
Brushing	和音を指定していない時にブラッシングが選択されます。
All Open	和音を指定していない時に全ての弦の開放弦が選択されます。
Fret Noise	緑色の鍵盤を全てリリースした時に、フレットノイズを再生するかどうかとその音量を設定します。