

Session Strings PRO

オペレーション マニュアル



この説明書に含まれる情報は、予期せぬ変更を含み、Native Instruments GmbH の側で責任を代理するものではありません。この説明書によって記述されるソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒介に複製してはなりません。Native Instruments GmbH が事前に書面で許可しない限り、どのような目的においても、この出版物のいかなる部分も複製、複写、またはその他の方法での伝達や記録することは許されません。全ての製品・会社名は各所持者の登録商標です。加えて、これを読む人は、このソフトを正規に購入したものであるとします。お客様のおかげで私達はより良いツールを製作していくことが可能になるので、ここに謝辞を惜しむものではありません。

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

著作・校正: musicandtext.com, Holger Brauns, Native Instruments

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

資料バージョン: 1.0 (05/2011)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

Germany

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2011. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	イントロダクション	7
2	クイックスタート	8
2.1	プリセット 構造	8
2.2	ユーザーインターフェイス	11
2.2.1	Main ウィンドウ	11
2.2.2	アニメーター(Animator) ウィンドウ	12
2.2.3	Keyswitch (キースイッチ) ウィンドウ	14
2.2.4	Articulation (アーティキュレーション) ウィンドウ	16
2.2.5	FX ウィンドウ	18
3	ユーザーインターフェイス詳細	20
3.1	Main ウィンドウ	20
3.1.1	Volume エリア — Section1 と Section 2 各コントロールノブ	21
3.1.2	Contour エリア	21
3.1.3	Envelope エリア	23
3.2	Animator ウィンドウ	24
3.2.1	Animator スイッチと Step LED	25
3.2.2	Step コントロールスライダー	25
3.2.3	Retrigger/Continuous 切り替えスイッチ	26
3.2.4	Pattern トグルスイッチ	26
3.2.5	Steps トグルスイッチ	26
3.2.6	Dynamic コントロールノブ	27
3.2.7	Groove コントロールノブ	28

3.2.8	Swing コントロールノブ	28
3.2.9	Length コントロールノブ	29
3.2.10	Phrase ドロップダウンメニュー	29
3.2.11	Articulation ドロップダウンメニュー	31
3.2.12	Animator Mode ドロップダウンメニュー	31
3.3	Keyswitch (キースイッチ) ウィンドウ	33
3.3.1	Round Robin On/Off スイッチ	34
3.3.2	Articulation ドロップダウンメニュー	34
3.3.3	Key フィールド	34
3.3.4	Keyswitch ウィンドウにある各アーティキュレーションタイプ	35
3.3.5	Velocity	38
3.4	Articulation ウィンドウ	40
3.4.1	Articulation ウィンドウにある各アーティキュレーションタイプ	41
3.4.2	Main ドロップダウンメニューと Additional コントローラー	45
3.4.3	Round Robin On/Off スイッチ	45
3.4.4	Velocity コントロールドロップダウンメニューと Value と Key コント ロールノブ	46
3.4.5	Sustain コントロールドロップダウンメニューと Animator Articulation コントロールノブ	47
3.4.6	Expression Control ドロップダウンメニューと Short Notes コント ロールノブ	48
3.4.7	Pitchbend Mode トグルスイッチ	49
3.4.8	Velocity	50

3.5	FX ウィンドウ	51
3.5.1	イコライザー	52
3.5.2	コンプレッサー	53
3.5.3	リバーブ (Reverb)	54
4	実用的なヒント	56
4.1	操作各部がどのように機能するか	56
4.2	正常に動作しない場合への対処	58
5	FAQ	59
6	クレジット	62
	索引	63

1 イントロダクション

Session Strings Pro をお買い上げいただき、ありがとうございます。Session Strings Pro は様々なプレイスタイルに対応した非常に高品質なサウンドを備えた、一流のストリングアンサンブルです。Session Strings Pro の開発時に特に力を入れた 2 つの点があります。

一点目はソフトウェアの操作性をシンプルかつ直感的にすること、二点目は音色をポップミュージック、クラシック、映画音楽等に最適な表現力豊かで、暖かみがあるダイレクトなストリングサウンドを実現することでした。Session Strings Pro 用音声の録音に参加したストリング奏者はヨーロッパで活躍するトップミュージシャンで、彼らの演奏を完璧な録音環境で収録しました。各楽器の選択についても私たちは妥協を許しませんでした。Session Strings Pro 用に使用された全ての楽器は、18 世紀から 19 世紀の間にイタリアの楽器職人の手によって作られたものです。暖かくバランスの取れたアンサンブルサウンドはこの綿密な楽器の吟味選択によるものです。

Session Strings Pro は 4 種のストリンググループで構成されており、各パートでバイオリンは 4 挺、ビオラは 3 挺、チェロが 2 挺、ダブルベースが 2 挺となっています。各楽器グループの音量はノブで簡単に調節可能です。弓の摩擦音もごく自然な弦楽器音声の一部として存在します。ですが音楽的に考えると、この摩擦音をコントロールしたい場合があります。サンプルによる音楽作成において、初の試みである Bow Noise コントロールを含んだ Session Strings Pro を用いることで、ユーザーによるアンサンブルサウンドの摩擦音 (Bow Noise) の直接コントロールを可能にしました。

プログラム可能なアニメーター (Animator) 機能でコードをリズミカルなスタッカート、スピッカート、ピチカートに変化、この機能を創造的な作曲ツールとして使用することも可能です。

Session Strings Pro を用いて、多彩で表現力のある膨大なストリングアーティキュレーションのセレクションに触れることが可能です。このアーティキュレーションを使い分ける為にプリセットを随時ロードする必要もありません。ソフトウェアの設定により、アーティキュレーションをフリーの状態のアサインし、ライブパフォーマンスで活用したり、設定したキーを押すことで特定のアーティキュレーションにアクセスすることが可能です。

Session Strings Pro の開発には多くのミュージシャン、サウンドデザイナー、ソフトウェア開発者が携わっています。私たちは一般的なストリングライブラリ以上のものを完成させたと自負しています。この製品はミュージシャンが音楽そのものに集中できる生きた楽器です。

Session Strings Pro を存分に楽しんでください。あなたの感想やアイディアもお待ちしております。e-instruments オンラインは <http://www.e-instruments.com> です。


敬具

Thomas Koritke

2 クイックスタート

この章では Session Strings Pro をすぐに使用するために各機能の内容を紹介します。↑3, [ユーザーインターフェイス詳細](#) 章では全機能の詳細を記載しています。

Session Strings Pro のユーザーインターフェイスは各機能を備えた各プログラムウィンドウを備えています。これらの機能にアクセスするにはプログラムウィンドウの下タブをクリックします。

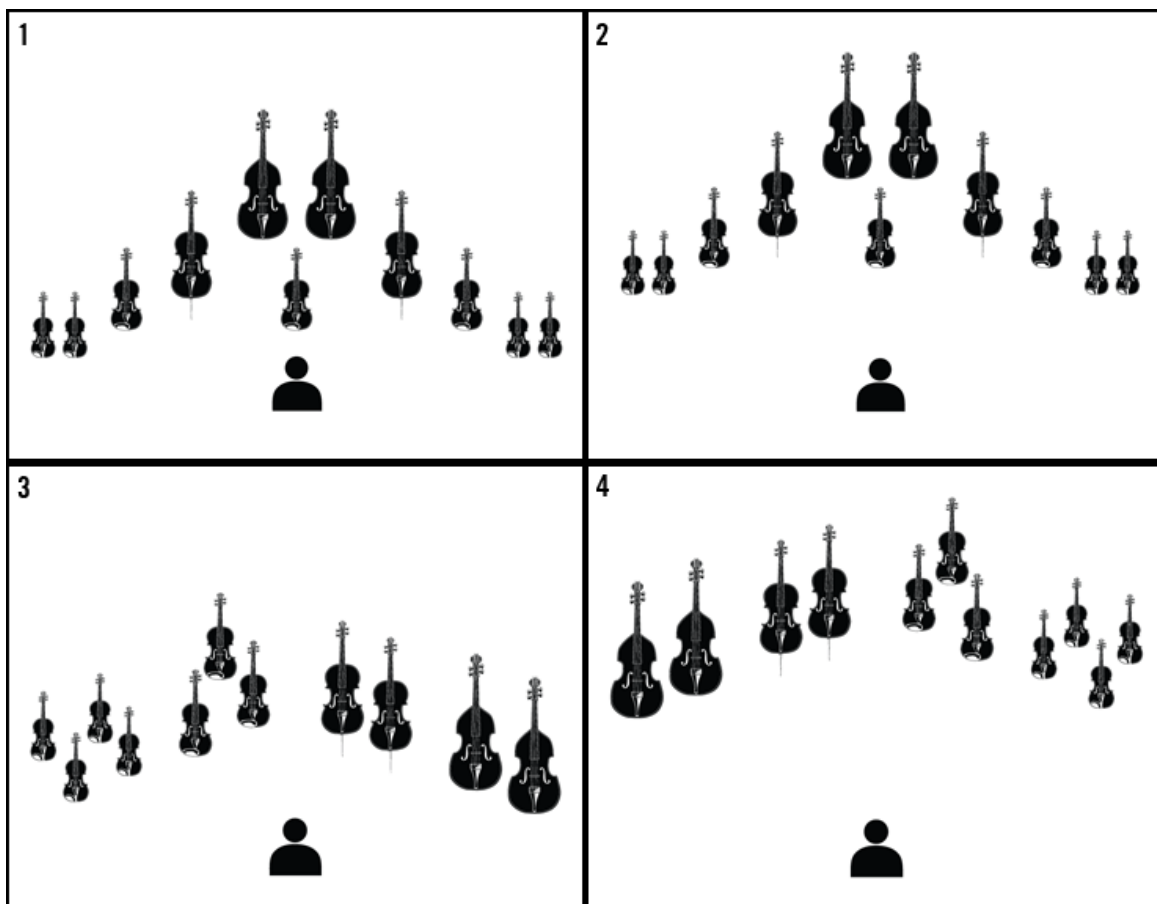
 ユーザーインターフェイスに表示されるプログラムウィンドウの総数は使用するプリセットタイプによって異なります。

2.1 プリセット 構造

Session Strings Pro は 4 種のストリングセクションで構成されており、各パートでバイオリンは 4 挺、ピオラは 3 挺、チェロが 2 挺、ダブルベースが 2 挺となっています。セクション 1 と 2、セクション 3 と 4 は KONTAKT インストゥルメントブラウザの最上部のプリセットグループに属します。次のレベルは Contemporary と M-Town プリセットグループに分かれます。最後のレベルが Performance、Production、Animator プリセットとなります。

各セクション

- **Section 1 and 2** はダイレクトでドライなサウンドです。ポップ、ロックに最適で、セクション 1 はセクション 2 よりもリスニングポジションが近くなっています。
- **Section 3 and 4** はよりクラシカルな音色となっています。この音声はリスニングポジションよりも若干離れた位置で録音されており、セクション 3 は伝統的なオーケストラシートを想定してあります。



2.1 セクション 1-4 のストリングアレンジメント図です。

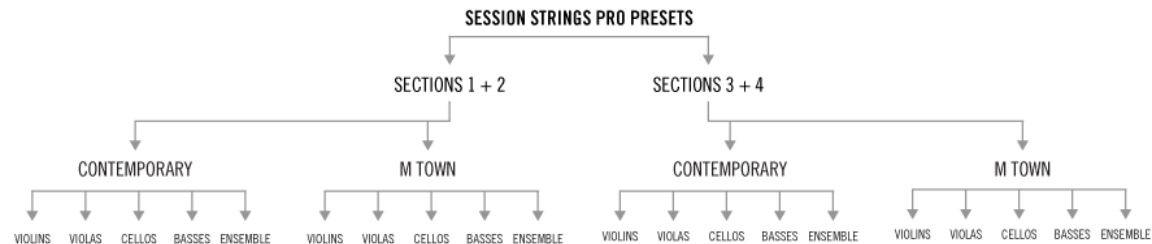
Contemporary と M-Town

- **Contemporary** プリセットはオリジナル音声を最も忠実に再現するように、ニュートラルなアコースティック環境下のレコーディングルームで録音しました。その結果現代の音楽全般で活用可能なストリングサウンドを得ることができました。
- **M-Town** は中域の音声が目立つ 60 年代、70 年代のソウル、ディスコサウンドに向けた音質となっています。

Performance、Production、Animator プリセット

- **Performance** プリセット はライブでの使用に特に向いています。このプリセットタイプには 4 つのウィンドウ、Main (↑2.2.1, Main ウィンドウ)、Animator (↑2.2.2, アニメーター(Animator) ウィンドウ)、Articulation (↑2.2.4, Articulation (アーティキュレーション) ウィンドウ)、FX (↑2.2.5, FX ウィンドウ)があります。
- **Production** プリセット は録音、プロダクションに向いています。このプリセットタイプでは 3 つのウィンドウ Main (↑2.2.1, Main ウィンドウ)、Keyswitch (↑2.2.3, Keyswitch (キースイッチ) ウィンドウ)、FX (↑2.2.5, FX ウィンドウ) を使用します。
- **Animator** プリセット にはアニメーター (Animator) 機能があり、コードをリズムミクナフレーズに置き換えます (スタッカート、スピッカート、ピチカートを用います)。

↑2.2, ユーザーインターフェイス 章では全プログラムビューを包括的に紹介します。↑3, ユーザーインターフェイス詳細 章では全プログラム機能詳細を解説しています。



2.2 Session Strings Pro のプリセット構成図です。

2.2 ユーザーインターフェイス

2.2.1 Main ウィンドウ



2.3 Session Strings Pro の Main ウィンドウです。

Main は両方のプリセットタイプのコンポーネントです([↑ 2.1, プリセット 構造](#) 参照)。Main ウィンドウでプログラム主要機能を設定します。

- Volume エリアで、ストリングアンサンブル全体の音量を調整します。コントロールノブ Section1 と Section2 で両方の有効なストリングアンサンブルの音量をコントロールします。これら 2 つのストリングアンサンブルの編成詳細に関しては [↑ 3.1.1, Volume エリア — Section1 と Section 2 各コントロールノブ](#) を参照してください。

- Contour エリアで、サウンドの調和と鳴り方を調節します。ここではストリングアンサンブル全体の摩擦音の音量調節と、音場での配置を設定します。詳細は [↑ 3.1.2, Contour エリア](#) を参照してください。
- Envelope エリアでアタックとリリースタイムの設定を行います。詳細は [↑ 3.1.3, Envelope エリア](#) を参照してください。

2.2.2 アニメーター(Animator) ウィンドウ



2.4 Session Strings Pro の Animator ウィンドウです。

アニメーター(Animator) は performance プリセット ([↑ 2.1, プリセット 構造参照](#)) の一部です。このウィンドウには アニメーター(Animator、ステップシーケンサー/アルペジエーター)機能があり、この機能でコードをリズムカルなスタカート、スピッカート、ピチカートフレーズを生成します。この機能のダイナミクスとステップ数は素早く、そして柔軟に設定することが可能です。レガートメロディーや他のコードを

演奏しながらアニメーター(Animator)を使用することも可能です。この機能には各プリセット、また自身で作成したプリセットを保存する為のスロットも用意してあります。これらの機能の詳細解説は [↑ 3.2, Animator ウィンドウ](#)に記載してあります。

- Animator ウィンドウで Animator 機能のオンオフ切り替えを行います([↑ 3.2.1, Animator スイッチと Step LED](#) 参照)。
- 垂直に伸びるステップコントロールスライダーで各ステップのダイナミクスを個別に調節します。詳細は [↑ 3.2.2, Step コントロールスライダー](#)を参照してください。
- コントロールスライダーエリアの下の 3 つの切り替えボタン(Retrigger/Continuous、Pattern 1/2、8/16 Steps) でフレーズの開始モードの設定、使用可能なパターンの表示/非表示の手動切り替えの設定、単一のパターンを使用するか、両方のパターンを使用するかを設定します。演奏中にこの設定内容を変更することが可能です。詳細は [↑ 3.2.3, Retrigger/Continuous 切り替えスイッチ](#)を参照してください。
- Dynamic コントロールノブで Animator フレーズのダイナミクスに限度を設定します。この際ステップコントロールスライダーの設定内容は無視されます。詳細は [↑ 3.2.6, Dynamic コントロールノブ](#)を参照してください。
- Groove コントロールノブで Animator によるノート演奏値をコントロールします。ここで使用可能な設定値は 4 分の 1 ノートから 16 分の 1 ノートとなっており、各ノートは 3 連音符にも対応しています。詳細は [↑ 3.2.7, Groove コントロールノブ](#)を参照してください。
- Swing コントロールノブを使用してフレーズにスイング、またはシャッフル感を与えます。詳細は [↑ 3.2.8, Swing コントロールノブ](#)を参照してください。
- Length コントロールノブでステップ数(フレーズ全体の長さ)を設定します。設定ステップ数は 5 ステップから 16 ステップとなっています。詳細は [↑ 3.2.9, Length コントロールノブ](#)を参照してください。
- Phrase (フレーズ) ドロップダウンメニューで Animator ファクトリー/ユーザープリセットをロードします。詳細は [↑ 3.2.10, Phrase ドロップダウンメニュー](#)を参照してください。
- Articulation (アーティキュレーション) ドロップダウンメニューで Animator で使用する演奏スタイルを選択します。詳細は [↑ 3.2.10, Phrase ドロップダウンメニュー](#)を参照してください。
- Animator Mode ドロップダウンメニューでの内容を選択することで、Animator がコードを演奏するか、または各アルペジオパターンを再生するかを選択します。詳細は [↑ 3.2.12, Animator Mode ドロップダウンメニュー](#)を参照してください。

2.2.3 Keyswitch (キースイッチ) ウィンドウ



2.5 Session Strings Pro の Keyswitch ウィンドウです。

Keyswitch ウィンドウは production プリセットの一部です([↑2.1, プリセット 構造](#)参照)。
このウィンドウを用いて表現力豊かなアレンジを作成する全てのアーティキュレーションにアクセスします。キーボードの特定のキーを使用することで選択した各アーティキュレーションタイプ を切り替えます。ここでアーティキュレーションの切り替えに用いるキーボードショートカットを指定します。

- Round Robin スイッチを起動してサウンド全体を生き生きとしたものにします。この機能で弓を上下することで発生する音声サンプルの使用を適用します。この機能により Session Strings Pro による演奏がより実際の楽器演奏による音質に近づき、この製品の本領を発揮することとなります。詳細は [↑3.3.1, Round Robin On/Off スイッチ](#)を参照してください。

- 6 つの Articulation ドロップダウンメニューで 29 種類のアーティキュレーションタイプの一つを選択してください。アーティキュレーションタイプ全容は [↑ 3.3.4, Keyswitch ウィンドウにある各アーティキュレーションタイプ](#)に記載してあります。
- Key フィールドで、マウス、またはコンピュータのキーボードを用いてショートカットとして使用するキーを設定します。詳細は [↑ 3.3.3, Key フィールド](#)を参照してください。
- ウィンドウの右下にある Velocity エリアで全ダイナミックレンジに制限をかけることで、キーボード演奏時のダイナミクスの変化に Session Strings Pro が対応します。このエリアは Velocity スイッチで有効/無効の状態に切り替えることができます。



Velocity を無効の状態にすると、キーボードのモジュレーションホイール でアタックダイナミクスをコントロールすることが可能となります。

- Min と Max コントロールノブを調節することで、変動するベロシティダイナミックレベルの上限、下限を設定します。
- Curve ノブコントロールで使用しているマスターキーボードのタッチ感度を調節します。

Velocity エリアと関連機能の詳細は [↑ 3.3.4, Keyswitch ウィンドウにある各アーティキュレーションタイプ](#)に記載してあります。

2.2.4 Articulation (アーティキュレーション) ウィンドウ



2.6 Session Strings Pro の Articulation ウィンドウです。

Articulation ウィンドウは performance プリセットの一部です ([↑2.1, プリセット 構造](#)参照)。このウィンドウから様々な演奏形態 (アーティキュレーションといいます) にアクセスします。更にこのウィンドウでは各アーティキュレーション、またはモードをキーボードの各演奏補助コントロール(ベロシティー、サステイン、ピッチベンド、エクスプレッション)にアサインすることができます。この機能の無数の組み合わせにより、ライブ演奏やスタジオで活用できる表現力豊かな演奏スタイルを作成することが可能となります。更にこのウィンドウにある 3 つのベロシティーコントロールノブにより Session Strings Pro 全体のダイナミクスをコントロールすることが可能です。

- Main ドロップダウンメニューに使用できる全ての演奏スタイルがあります。全てのアーティキュレーション詳細は [↑3.4.1, Articulation ウィンドウにある各アーティキュレーションタイプ](#)に記載してあります。

- Round Robin スイッチを起動してサウンド全体を生き生きとしたものにします。この機能で弓を上下することで発生する音声サンプルの使用を適用します。この機能により Session Strings Pro による演奏がより実際の楽器演奏による音質に近づき、この製品の本領を発揮することとなります。詳細は [↑ 3.4.3, Round Robin On/Off スイッチ](#) を参照してください。
- Velocity Control ドロップダウンメニューであるベロシティ値を超えると適用されるアーティキュレーションタイプを選択します。詳細は [↑ 3.4.4, Velocity コントロールドロップダウンメニューと Value と Key コントロールノブ](#) を参照してください。
- Velocity Control ドロップダウンメニューの左にある Value コントロールノブで、メインドロップダウンメニューで選択したアーティキュレーションから、Velocity Control ドロップダウンメニューで選択したアーティキュレーションに切り替わる値となるベロシティを設定します。
- Sustain Control ドロップダウンメニューでサステインコントローラーによって起動するアーティキュレーションを選択します。詳細に関しては [↑ 3.4.5, Sustain コントロールドロップダウンメニューと Animator Articulation コントロールノブ](#) を参照してください。
- Expression Control ドロップダウンメニューにも多くのアーティキュレーション選択肢があり、こ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起動します。詳細に関しては [↑ 3.4.6, Expression Control ドロップダウンメニューと Short Notes コントロールノブ](#) を参照してください。
- Pitchbend Mode で Session Strings Pro がピッチベンド操作に対してどのように反応するか設定します。選択肢は Scoop/Fall と Normal です。詳細に関しては [↑ 3.4.7, Pitchbend Mode トグルスイッチ](#) を参照してください。
- 使用可能なアーティキュレーションの全リストは [↑ 3.4.1, Articulation ウィンドウにある各アーティキュレーションタイプ](#) に記載してあります。

! Articulation ウィンドウのドロップダウンメニューで 2 つの同じアーティキュレーションを選択することはできません。

! Session Strings Pro は可能な限りコンピュータメモリーを節約使用します。このためドロップダウンメニューで新たなアーティキュレーションを選択するにはそこまでの演奏音声完全に鳴り止んでいる必要があります。

- ウィンドウの右下にある Velocity エリアで全ダイナミックレンジに制限をかけることで、キーボード演奏時のダイナミクスの変化に Session Strings Pro が対応します。このエリアはスイッチで有効/無効の状態に切り替えることができます。

! Velocity を無効の状態にすると、キーボードのモジュレーションホイールでアタックダイナミクスをコントロールすることが可能となります。

- Min と Max コントロールノブを調節することで、変動するベロシティーダイナミックレベルの上限、下限を設定します。
 - Curve ノブコントロールで使用しているマスターキーボードのタッチ感を調節します。
- Velocity エリアと関連機能の詳細は [↑ 3.4.8, Velocity](#) に記載してあります。

2.2.5 FX ウィンドウ



2.7 Session Strings Pro の FX ウィンドウです。

このウィンドウは両方のプリセットタイプの一部です ([↑ 2.1, プリセット 構造参照](#))。FX ウィンドウにはサウンド編集の為に 3 つの重要な部分があります。それらは、周波数を編集するイコライザー、レベルピーク用コンプレッサー、空間的な音場を演出する高品質コンボリレーションリバーブとなっています。これら 3 つは全てスイッチによるオンオフ切り替えが可能で、Session Strings Pro 演奏時の更なる演出が可能となります。

- Equalizer はセミパラメトリック設計となっています。イコライザーには Lo Freq (低域)、Mid Freq (中域)、Hi Freq (高域) の各コントローラーがあります。これらのコントロールノブを使用することで各周波数帯域の調整帯域を設定することが可能です。その後各帯域の音量を調整します。Lo Gain、Mid Gain、Hi Gain コントロールノブを使用して設定した周波数帯域のピークを加減調節します。詳細に関しては [↑3.5.1, イコライザー](#) を参照してください。
- Compressor の操作は非常に簡単で、コントローラーは Amount コントロールノブのみとなっています。このコントローラーでサウンドが出力される前に大きすぎるシグナルのピークをどの程度圧縮処理するか設定します。シグナル全体に突出したダイナミクスがある場合、コンプレッサーはこのピークを押さえるために機能します。この機能によってボリューム全体を均一に大きくする効果を得ることが可能となります。この機能を使用するかしないかはユーザーの嗜好によります。近年のポップミュージックではコンプレッサーを多用しダイナミクス (音楽要素の中でも重要な要素の一つです) を抑える傾向が目立ちます。また楽器を個別にコンプレッサー処理することでアンサンブル内の楽器音声を際立たせる為に活用することも可能です。臨機応変に自分の耳でコンプレッサーを使用する場面に対応してください。
- FX ウィンドウの Reverb エリアには Type ドロップダウンメニューと Mix コントロールノブがあります。ドロップダウンメニューでホール、またはルーム各タイプを選択します。Mix コントロールノブを使用してエフェクト前とエフェクト後のシグナルバランスを調整します。Compressor と Reverb の詳細は [↑3.5.2, コンプレッサー](#) に記載してあります。

これらの機能で様々な可能性を探索して Session Strings Pro を存分に堪能してください。

この章で紹介した内容の詳細解説は [↑3, ユーザーインターフェイス詳細](#) に記載してあります。

3 ユーザーインターフェイス詳細

この章では全てのプログラムに関する詳細情報を記載しています。



ドロップダウンメニュー以外の全ての Session Strings Pro コントローラーとスイッチはオートメーションが可能となっています。

3.1 Main ウィンドウ

このプログラムウィンドウは performance と production プリセットの両方に設置してあります。



3.1 Session Strings Pro の Main ウィンドウです。

3.1.1 Volume エリア — Section1 と Section 2 各コントロールノブ

Volume エリアの 2 つの Section コントロールノブで各ストリングアンサンブルグループの音量をコントロールします。設定値幅は $-\infty$ dB から +3 dB です。ノブを調整すると、その下に設定値が表示されます。



3.2 Main ウィンドウの Volume エリアにある Section コントロールノブです。

両方のストリングアンサンブルグループはバイオリンが 4 挺、ビオラが 3 挺、チェロが 2 挺、ダブルベースが 2 挺の構成となっています。両方のセクションを使用する場合は、合計でバイオリンを 8 挺、ビオラを 6 挺、チェロを 4 挺、ダブルベースを 4 挺使用することが可能です。

3.1.2 Contour エリア

Bow Noise コントロールノブ



3.3 Main ウィンドウの Contour エリアの Bow Noise コントロールノブです。

サンプルを使用した音楽プロダクションの歴史上初めての試みとして、Bow Noise コントロールノブを使用して楽器全体の音量に含まれるボウノイズ(摩擦音)を調節します。ボウノイズ(摩擦音)は弦楽器が発する音声です。弓に張ってある馬髪が弦に触れて弦が振動することで発生する音声です。このときに起きる摩擦抵抗が引っ掻くようなノイズを発生させます。このノイズは弦楽器を ピアノ (静かに演奏) または メゾフォルテ (やや強く演奏) で演奏すると発生しやすい音声です。Bow Noise コントロールノブは以下のアーティキュレーションタイプで使います。

Legato	Portamento	Glissando
Sustain	Accent	Fortepiano
Diminuendo	Gliss Down	Gliss Up

- Bow Noise コントロールノブの設定を変えると、コントロールノブの下に値が パーセントで表示されます。設定値幅は 0% から 200% です。
- 100% Bow Noise 設定が各楽器を録音した際のそのままのノイズ音量となります。
- コントロールノブを 0% から 100% の間で設定すると、この摩擦音を減少させることになります。
- コントロールノブを 100% から 200% の間で設定すると、この摩擦音を増幅させることになります。コントロールノブの位置を大きく変更したとしても、楽器音声の質感を損なうことはありません。

Stereo Width コントロールノブ



3.4 Main ウィンドウの Contour エリアの Stereo Width コントロールノブです。

Stereo Width コントロールノブはステレオ幅を調節する場合に使用します。この調節で空間的な反響音が変わることはなく、反響音を調節するには FX ウィンドウの Reverb エリアを調節します。

- Stereo Width コントロールノブの設定を変えると、コントロールノブの下にディスプレイが表示されます。
- コントロールノブを左端に設定すると、(mono) モノ音声となります。ステレオシステムを使用するとこの時の音声は両脇に設置してあるスピーカーのちょうど真ん中でストリング音声を発音するはずですが。
- コントロールノブを真ん中に設定 (100%) することで、各楽器の録音時の音場を再現します。
- コントロールノブを右端に設定 (200%) すると、ストリング音声スピーカーの両端に広がります。

3.1.3 Envelope エリア

Attack コントロールノブ



3.5 Main ウィンドウの Envelope エリアにある Attack コントロールです。

Attack コントロールノブを使用することで、演奏ノートのアタック(attack/response) を調節します。設定値幅は 0 ミリセカンド (ms) から 1.5 秒 (s) となっています。

- Attack コントロールノブの設定を変更すると、コントロールノブの下にディスプレイが表示されます。このディスプレイでアタックタイムをミリセカンド、または秒で表示します。
- ここでの設定値を 0 ms 以外の設定値にした場合、各楽器の反応が遅れます。即ち、設定値によって音が最大音量に達するまで時間がかかります。
- 0 ms に設定することでストリング音声は録音時と同じ状態で発音します。
- 1.5 s に設定すると、音声が最大音量に到達するまで 1.5 秒の時間を要します。

Release Samples スイッチと Release コントロールノブ



3.6 Main ウィンドウの Contour エリアにある Release コントロールノブと Release Samples スイッチです。

この 2 つのコントロール部で Session Strings Pro 音声のリリース/ディケイの性質を調節します。

- Release Samples スイッチを起動すると、全てのサンプルは録音した状態のままのリリースタイムを保ちます。この時 Release コントロールノブは自動的に無効の状態となり、灰色表示されます。

- Release Samples スイッチを無効の状態にすると、Release コントロールノブでリリースタイムを調節できるようになります。Release コントロールノブで音楽的用途に合わせてリリースタイムを調節します。リリースタイムの設定値幅は 0 ミリセカンド (ms) から 1.5 セカンド (s) です。この機能で音楽的用途やアーティキュレーションにもよりますが、大きなホールにいるような自然な音声の移り変わりを表現します。
- Release コントロールノブの設定を変えると、コントロールノブの下にディスプレイが表示され、リリースタイムをミリセカンド、または秒表示します。
- ここでの設定を 0 ms にするとノート音声は鍵盤から手を放すのと同時に鳴り止みます。コントロールノブを右端に設定すると、鍵盤から手を放してからノートが鳴り止むまでに 1.5 秒かかります。

3.2 Animator ウィンドウ



3.7 Session Strings Pro の Animator ウィンドウです。

このプログラムウィンドウは performance プリセット([↑2.1, プリセット 構造参照](#))の一部です。選択したモードによって、Animator はコード用ステップシーケンサー、またはアルペジエーターとして機能します。ここで生成されるシーケンスをフレーズと呼びます。ここでは最低で 5、最高で 8 ステップを含んだ 1 つか 2 つのパターンを使用することが可能です。

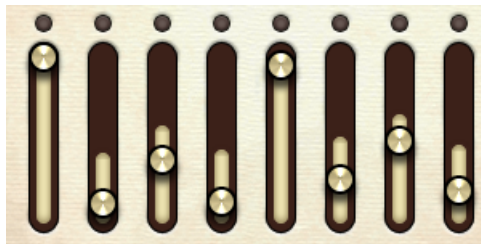
3.2.1 Animator スイッチと Step LED



3.8 Animator ウィンドウの Animator スイッチと Step LED です。

Animator とある場所の右にあるスイッチでこの機能をオン/オフ切り替えます。Animator を起動した状態で 1 つ以上のキーを演奏すると Animator がすぐに機能します。鍵盤を押している間はこの機能が継続します。任意のパターンやフレーズを最後まで演奏すると、Animator はパターン、またはフレーズの最初に戻って再生します。ステップコントロールスライダーの上の LED で現在再生しているステップの位置を表示します。

3.2.2 Step コントロールスライダー



3.9 Animator ウィンドウ内の Step コントロールスライダーです。

これらのコントロールスライダーで各ステップの音量をコントロールし、任意のダイナミクス、リズム、間を生成します。

この機能と共に、[↑3.2.6, Dynamic コントロールノブ](#) 章で解説している Dynamic コントロールでダイナミックレンジを制限します。

ステップコントロールスライダーを完全に下げると、このステップは聞こえなくなり、リズム内の間を作ることになります。

3.2.3 Retrigger/Continuous 切り替えスイッチ



3.10 Animator ウィンドウ内の Continuous/Retrigger 切り替えスイッチです。

この切り替えスイッチでアニメーターフレーズの起動の仕方を設定します。

- Retrigger 機能を選択すると、キーボードの鍵盤を押すと Animator はフレーズをステップ 1/パターン 1 から開始します。この機能を使用して例えば曲の途中に挿入されるイレギュラーな各拍子に対応させることが可能となります。
- Continuous 機能を選択した場合、Animator は一つの鍵盤を押している間は他の鍵盤を演奏してもフレーズ、またはパターンの演奏を続けます。鍵盤を全て話すことで Animator はフレーズの最初の位置からの演奏を開始します。

3.2.4 Pattern トグルスイッチ

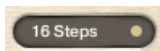


3.11 . Animator ウィンドウの Pattern トグルスイッチです。

Animator では 8 つのステップを含んだパターンを 2 つまで使用可能です。Pattern トグルスイッチを使用することでこれら 2 つのパターンを切り替えます。

Steps トグルスイッチ (下記参照) を 16 ステップにするとパターン 1 と 2 は自動的に起動します。パターンの長さを Length (↑ [3.2.9, Length コントロールノブ](#)参照) で例えば 5 ステップにすることも自動的に起動します。上記の設定のままで最初のパターンの 5 ステップの後 Animator は自動的に 2 番目のパターンに移行し、5 ステップ演奏してから、最初のパターンに戻ります。

3.2.5 Steps トグルスイッチ



3.12 Animator ウィンドウの Steps トグルスイッチ

この トグルスイッチで演奏内容を 1 つのパターンのみにするか、手動でパターントグルスイッチを操作することなく自動的に 2 つのパターンを行き来するかを設定します。

- 8 Steps を選択すると、パターントグルスイッチで選択したパターン内容のみを演奏します。例外として、再生中に Pattern トグルスイッチをクリックすることで他のパターンに切り替えることが可能です。再度違うパターンを選択するか、演奏を停止するまでこの内容の演奏が続きます。
- 16 Steps を選択すると、Animator は自動的に 2 つのパターンを行き来します。Length コントロール (↑ 3.2.9, [Length コントロールノブ](#)参照) でパターンの長さを短くしてもこの性質が変わることはありません。

3.2.6 Dynamic コントロールノブ



3.13 Animator ウィンドウの Dynamic コントロールノブです。

この コントロールノブで Animator フレーズのダイナミクスに制限をかけます。このノブを使用することで全ての Step コントロールスライダーでの設定を無視します。

- Dynamic コントロールノブの設定を変更すると、ノブの下に値がパーセントで表示されます。設定値幅は 0% から 100% です。
- ノブを左にまわして 0% にすることでステップコントローラーによるフレーズ用設定をキャンセルし、ステップボリュームピークを平坦にします。これで全ての音量差を取り去ることとなり、同時に音楽フレーズの全ダイナミクスを取り払うことになります。ステップコントロールスライダー表示部分でも視覚的にこの設定を確認することができ、金色のラインが全て同じ高さとなります。ここでのダイナミクスは鍵盤を演奏したときのペロシティーダイナミクスレベルに従順となります。鍵盤を強く演奏すると、全てのステップはそのときの音量によって演奏されます。鍵盤を弱く演奏すると、全てのステップはそのときの音量によって演奏されます。
- ノブを右いっぱい、100% の状態にすると、ステップコントロールスライダーでのダイナミクス設定内容がそのまま反映されます。



Articulation ウィンドウの Velocity を起動すると、選択内容が Animator のダイナミクスに影響します。Articulation ウィンドウの Velocity を無効の状態にすると、鍵盤のモジュレーションホイールを操作して Animator のダイナミクスをコントロールすることが可能となります。

3.2.7 Groove コントロールノブ



3.14 Animator ウィンドウの Groove コントロールノブです。

Groove コントロールノブを使用することで Animator がホストアプリケーション (KONTAKT、Cubase、Logic) にあわせて演奏される際のリズムを設定します。 以下のリズムから選択してください。

設定値	対応するノート値
1/4	4 分音符
1/4 tr	4 分音符トリプレット
1/8	8 分音符
1/8 tr	8 分音符トリプレット
16	16 分音符
16 tr	16 分音符トリプレット



シーケンサーで三連符(トリプレット)を演奏する場合、6 ステップ目をレングスコントロールノブで短くするといいいでしょう。

3.2.8 Swing コントロールノブ



3.15 Animator ウィンドウの Swing コントロールノブです。

Swing コントロールノブで平坦なリズムにシャッフル感やスイング感を付加することができます。

- Swing コントロールノブを調整するとノブの下に値がパーセント表示されます。 設定値幅は -100% から (+)100% となります。
- Swing を増加させると、ステップ 2、4、6、8 がステップ 3、5、7、1 に近づきます。

3.2.9 Length コントロールノブ



3.16 Animator ウィンドウの Length コントロールノブです。

Length コントロールノブで、パターンごとのステップ数を設定します([↑ 3.2.3, Retrigger/Continuous 切り替えスイッチ](#)章参照)。Length コントロールノブでの設定はフレーズの両方のパターンに適用されます。5 から 8 のステップを設定します。拍子としては 4/4、3/4、5/4、6/4、7/8 設定を行うこととなります。

3.2.10 Phrase ドロップダウンメニュー



3.17 Animator ウィンドウの Phrase ドロップダウンメニューです。


Phrase ドロップダウンメニューの Factory エリアには Animator 用 36 のフレーズプリセットがあります。User Load エリアには 10 個のユーザースロットがあります。プリセットを何も保存していない場合、ここで選択できる項目はありません。

▶ プリセットの一つを選択するには Phrase ドロップダウンメニューをクリックし、任意のプリセットを選択します。Animator を使用している最中でもこの機能を使用することが可能です。フレーズプリセットを選択すると、Animator は瞬時に反応し、フレーズを切り替えます。


以下がユーザーフレーズプリセットの作成方法です。

1. Steps スイッチと Length コントロールノブを使用してフレーズ内のステップ数を設定します。
2. Pattern スイッチを使用してパターン 1 と 2 を表示し、他のスライダーコントロールスライダーとノブを使用して任意の設定にします。
3. Articulation ドロップダウンメニューで任意のアーティキュレーションを選択します。
4. Animator Mode ドロップダウンメニューで Animator がコード、またはアルペジオを演奏するか選択します。
5. Retrigger/Continuous スイッチを使用して鍵盤を弾いたときにどのようにフレーズが反応するか設定します。


6. Phrase ドロップダウンメニューを開いて Write User エリアの 10 個のユーザー用スロットのうちの
一つを選択します。
7. ここまでの作業で Read User エリアでプリセットを選択することが可能となります。




プリセットはホストアプリケーションのセッションとして保存されます。他のセッションでもフレーズ
プリセットを使用するには、KONTAKT で .nki として保存した後任意のセッションでロードしてくださ
い。




注意、Write User エリアで既に自分のプリセットがあるスロットを選択した場合、このプリセットに上
書き保存されます。



キーボードの鍵盤 C0、C#0、D0、D#0、E0、F0、F#0、G0、G#0、A0 を使用して自身で作成した
プリセットにアクセスすることが可能です。この機能によりフレーズプリセットを表現力豊かにコント
ロールすることが可能となります。任意の鍵盤を押してフレーズを組み合わせてください。



注意、Write User エリアで既に自分のプリセットがあるスロットを選択した場合、このプリセットに上
書き保存されます。



キーボードの鍵盤 C0、C#0、D0、D#0、E0、F0、F#0、G0、G#0、A0 を使用して自身で作成した
プリセットにアクセスすることが可能です。この機能によりフレーズプリセットを表現力豊かにコント
ロールすることが可能となります。任意の鍵盤を押してフレーズを組み合わせてください。

Key	ユーザープリセッ ト
C0	1
C#0	2
D0	3
D#0	4
E0	5
F0	6
F#0	7
G0	8
G#0	9
A0	10

3.2.11 Articulation ドロップダウンメニュー

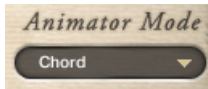


3.18 Animator ウィンドウの Articulation ドロップダウンメニューです。

このメニューには Animator と組み合わせて活用可能なアーティキュレーションを含んでいます。Articulation ドロップダウンメニューをクリックして任意のプリセットを選択してください。

- Pizzicato (plucked): この奏法は弦指で弾くように演奏します。この奏法の途中で通常の演奏方法と組み合わせることがあるので、この奏法を用いるときも弓を持った状態で行います。
- Spiccato (bouncing): この奏法は各音をはねるように演奏し、その都度弓を弦の上に軽く置きます。各ストロークの後弓はばねのように弦の上にに戻ります。一連の音をこの奏法を用いて出すとき、演奏する弓の進行方向によって、Spic Down または Spic Up と呼びます。
- Staccato (separated): スタッカートは各音を短くはっきりと強調して演奏する奏法です。この奏法は進行方向を変えても、弓の進行歩行が同じでも演奏することが可能です。一定の進行方向を用いる場合はそれぞれの方向を Stac Down または Stac Up と呼びます。

3.2.12 Animator Mode ドロップダウンメニュー



3.19 Animator ウィンドウの Animator Mode ドロップダウンメニューです。

このドロップダウンメニューの選択を行うことで、Animator をステップシーケンサーとして使用するか、またはアルペジエーターとして使用するかを指定します。

▶ Animator をステップシーケンサーとして使用する場合、コード、またはノートはリズムカルに演奏されます。設定にはドロップダウンメニューで Chord オプションを選択します。

- Animator のリズムは Groove と Length コントロールノブで設定した内容が反映されます。その他の内容はステップコントロールスライダーで行います。設定は任意のステップのスライダーを完全に下げることで行います。Swing コントロールノブを使用して各ステップをリズムの範疇でずらすことで、フレーズにスイング感が加わります。
- 他の設定項目を変更することで大きく内容を音楽的に変化させることができます。Articulation ドロップダウンメニューで任意のアーティキュレーションを選択します。ステップコントロールスライダーと Dynamic コントロールノブでダイナミクスを設定を変更することができます。

- Animator をアルペジエーターとして使用した場合、コードはアルペジオ演奏され、各ストリングノート
を順番に演奏します。
- ドロップダウンメニューで Arpeggio オプションをクリックし、任意のアルペジオを選択します。

Animator Mode ドロップダウンメニューには以下のモードがあります。

- Chord: このモードで 1 つ以上の鍵盤を演奏すると、このコードに属する全てのノートが同時に発音し、
選択したリズムとアーティキュレーションで演奏されます。
- Arp Order: このモードで演奏すると、コードは鍵盤を弾いた順番で Animator によりアルペジオ演奏し
ます。この機能で独創的なアルペジオ演奏を行うことが可能です
- Arp Up: このモードで Animator は演奏した全てのコードノートを用いて音階上昇するアルペジオ演奏
を行います。演奏ノートの順番は常に下からとなります。
- Arp Down: このモードで Animator は演奏した全てのコードノートを用いて音階下降するアルペジオ
演奏を行います。演奏ノートの順番は常に上からとなります。
- Arp Up/Down: Arp Down: このモードで Animator は演奏した全てのコードノートを用いて音階を上
下するアルペジオ演奏を行います。



コードの代わりに単一のノートを演奏した場合、Animator モードで選択した内容とは関係なくなりま
す。その他の要素は機能します。



Animator の各機能をいろいろと試してください。ここに表示している全モードはライブ中に
Animator ウィンドウの各項目、オプションを選択/設定すると反応が異なる場合があります。様々な可
能性を試してください。

詳細に関しては [↑ 3.4.5, Sustain コントロールドロップダウンメニューと Animator Articulation コントロ
ールノブ](#)を参照してください。

3.3 Keyswitch (キースイッチ) ウィンドウ



3.20 Session Strings Pro の Keyswitch ウィンドウです。

Keyswitch ウィンドウは production プリセットのみにあります(参照)。performance プリセットのもう一方は Articulation ウィンドウで、各機能を備えています。Keyswitch ウィンドウでは効率よく作業を進めるために以下のパラメーターの設定を行います。

- ここで単一のボイス内で複数のサンプルを使用するか、単一のサンプルを使用するかを設定します。
- ライブパフォーマンス用アーティキュレーションタイプもここで選択します。
- キーボード上の鍵盤でアーティキュレーションタイプの瞬時の切り替えを実現します。
- ダイナミクス用パラメーターも装備しています。

3.3.1 Round Robin On/Off スイッチ



3.21 Keyswitch ウィンドウの Round Robin スイッチです。

Round Robin を起動すると、ストリングアンサンプルの up-bows と down-bows が最大 4 種類の異なるサンプルを鍵盤ごとにアサインします。このツールで平坦なサウンドをリアルで生き生きとさせます。このボタンを無効にすると、最初の 4 つのサンプルのみが使用されます。

3.3.2 Articulation ドロップダウンメニュー

6 つのドロップダウンメニューにある、29 種のアーティキュレーションタイプの内の一つを選択します。キーボードの鍵盤を押すと、Key フィールド用ショートカットキーを指定したことになり、素早いアーティキュレーションの選択が可能となります。



3.22 Keyswitch ウィンドウのアーティキュレーションタイプです。

3.3.3 Key フィールド

Key フィールドで選択したアーティキュレーションをキーボードの鍵盤にアサインすることが可能です。ショートカットキーの指定方法にはいくつかのやり方があります。

- フィールドをダブルクリックしてコンピューターのキーボードを使用してキーを指定する。
- フィールドをダブルクリックして MIDI ノート番号を使用してキーを指定する。
- フィールドをクリックしてマウスボタンを押したままカーソルを上下に動かす。

3.3.4 Keyswitch ウィンドウにある各アーティキュレーションタイプ

アーティキュレーション	説明	ノート
Empty	ドロップダウンメニューでアーティキュレーションを何も選択していない状態です。	必要ないスロットは空にしておき、不要な RAM 消費を避けます。
Legato	イタリア語で "つなげて" という意味です。 このアーティキュレーションを使用すると、メロディー内のノート同士に間がなくなり、休みなく滑らかに次の音符へと移動します。	最初のノート末尾と次のノートの先頭部分が 1 オクターブ内で重なっている必要があります。
Portamento (di voce)	イタリア語で、直訳すると、ノート/ボイスを運ぶという意味です。 これは一種の装飾技法で、ある音から他の音へなめらかに移ります。サイレンはこの技法を用いた音声といえます。	この技法を使用する際にも、最初のノートと次のノートがオクターブ内で重なっている必要があります。
Glissando	イタリア語で滑ることを意味します。この技法は大きな幅を持つノート同士をつなげる為の橋渡しとして用います。この技法の間ノートは常に変化し続けます。ロマン派音楽では 2 つのノート間の各クロマチック音階を演奏します。現代音楽ではグリッサンドは滑らかな変化を演出する為にレガートと共に使用される技法として活用されています。	グリッサンドを使用するには、最初のノートと次に演奏されるノートが重なっている必要があります。 2 番目のノートを演奏する前に最初のノートの演奏をやめると、グリッサンドは機能しません。 マルチボイスグリッサンドを演奏するには、以下で解説する Gliss Down/Gliss Up 機能を使用する必要があります。
レガート、ポルタメント、グリッサンドはモノ演奏/ノート同士が重なっていることで実現可能で、オクターブ内で演奏することでソロ演奏においてその効果を十分に発揮します。これらの機能を使用する際に、ノート同士をつなげたくない場合は "sustain" アーティキュレーションタイプが自動的に適用されます。2 つのノートの幅がオクターブを超える場合、これらの音声はポリフォニックで発音します。ソロセクションで演奏されるコードも 1 オクターブを超える場合はポリフォニックとなります。		
Sustain	一つ以上のノートを伸ばします。このアーティキュレーションで音声の厚みや空気感を演出します。	このアーティキュレーションは短い音を演奏しているときに使用し、ノート間をほぼ継ぎ目なく演奏することが可能となります。

アーティキュレーション	説明	ノート
Accent	このアーティキュレーションの使用中は演奏しているノートの先頭部にアクセントがつき、その後のサステイン音は若干ソフトに鳴ります。	このアーティキュレーションはサステインと似ていますが、音程の最初の部分に大きくアクセントが附加します。
Fortepiano	イタリア語で大きく/静かにという意味です。このアーティキュレーションの使用中は演奏しているノートの先頭部にアクセントがつき、その後のサステイン音は非常に小さく鳴ります。	トランジエントエフェクトとノートのサステインとの違いはコードの演奏時に非常に顕著に現れます。
Diminuendo	イタリア語で次第に弱くという意味です。	ノートの先頭部分で素早く音量が上がリ、鍵盤を放すまで持続音を保ちつつ、徐々に音量が下がります。
Fortepiano と diminuendo はサステインとアクセントに関係する演奏スタイルです。これらを使用することで音楽の表現力が増します。		
Tremolo	イタリア語で震えるという意味です。弦楽器でこの奏法を行うには、一定の音程で素早く弓の上下動作を行います。	
Trill Semi	半音違う 2 つのノートにより継続的、かつ速く変化します。ミュージシャンは弦楽器の指板の上で指を速く動かすことでこのトリル演奏を行います。	
Trill Whole	全音違う 2 つのノートにより、継続的かつ速く変化します。ミュージシャンは弦楽器の指板の上で指を速く動かすことでこのトリル演奏を行います。	
Tremolo と trill を用いることで音楽中のテンションを効果的に演出することができます。		

アーティキュレーション	説明	ノート
Gliss Fast Down	<p>上記で解説した様に、グリッサンド (glissando) はノートを次のノートに滑らかに移動する為のテクニックです。</p> <p>Gliss Fast Down、Gliss Fast Up、Gliss Slow Down、Gliss Slow Up の各アーティキュレーションでは、グリッサンドを全音単位で行います。</p> <p>使用するアーティキュレーションの種類によって (Down または Up) 異なりますが、演奏内容は上からの演奏、下からの演奏、そしてゆっくりした演奏、または速い演奏の組み合わせとなります。</p>	
Gliss Fast Up		
Gliss Slow Down		
Gliss Slow Up		
Cresc Fast	<p>イタリア語でだんだん大きくという意味です。このアーティキュレーションで継続的な音量の増加を演出します。このアーティキュレーション各種ではクレッシェンド (crescendo) が終わるとすぐに音声 that 止みます。</p>	<p>音量が最高点に達するまでの速さは速くすることも (Cresc Fast) 遅くすること (Cresc Slow) も可能です。これらの速さは変更することはできません。</p>
Cresc Slow		
FoPiCre Fast (FortePianoCrescendo)	<p>イタリア語で大きく/静かに/だんだんという意味です。FoPiCre アーティキュレーションでは大きく (forte) 始まり、急に静か (piano) になり、急に音声 that 鳴り止むまで音量が徐々に上がります (crescendo)。</p>	<p>音量を速く最高点に到達させたい場合は、FoPiCre Fast アーティキュレーションを使用します。ゆっくりと音量を上げたい場合は、FoPiCre Slow を使用します。最高点に到達するまでの速さを変更することはできません。</p>
FoPiCre Slow (FortePianoCrescendo)		
Fall Fast	<p>ピッチを速く、またはゆっくりと下げます。同じピッチのノートを鳴らす代わりに、音程が全音分速く (Fast) またはゆっくりと (Slow) 下がります。</p>	<p>この奏法はジャズやポップで活用されています。</p>
Fall Slow		
Scoop Fast	<p>音程を速く、またはゆっくりと上げます。同じピッチのノートを鳴らす代わりに、音程が全音分速く (Fast) またはゆっくりと (Slow) 上がります。</p>	<p>この奏法はジャズやポップで活用されています。</p>
Scoop Slow		

アーティキュレーション	説明	ノート
Pizzicato	イタリア語で、爪弾くことを意味します。 このアーティキュレーションでは弓を使用することなく、指で弦を弾きます。 この奏法の途中で通常の演奏方法と組み合わせることがあるので、この奏法を用いるときも弦を弾く手に弓を持った状態で行います。	以下のアーティキュレーションの種類は Animator のものと同様です。
Spiccato	イタリア語ではねることを意味します。 この奏法では各音をはねるように演奏し、その都度弓を弦の上に軽く置きます。 各ストロークの後弓はばねのように弦の上に戻ります。	
Spic Down	このアーティキュレーションは弓を下げながら演奏するスピッカートです。	
Spic Up	このアーティキュレーションは弓を上げながら演奏するスピッカートです。	
Staccato	イタリア語で、歯切れよくという意味です。 スタッカートは各音を短くはっきりと強調して演奏する奏法です。 この奏法は弓の進行方向を気にせずに演奏することが可能です。	
Stac Down	このアーティキュレーションは弓を下げながら演奏するスタッカートです。	
Stac Up	このアーティキュレーションは弓を上げながら演奏するスタッカートです。	

3.3.5


Velocity



3.23 Keyswitch ウィンドウ内の Velocity エリアです。

Keyswitch ウィンドウのこのエリアで Session Strings Pro 全体をコントロールします。ここで鍵盤を操作によるダイナミクス情報に Session Strings Pro がどう反応するか設定します。音楽にダイナミクスを与えるには以下の 2 通りの方法があります。

- 鍵盤のタッチセンシティブ機能を用いる。
- モジュレーションホイールを使用する。

 Velocity 機能を無効にすると、鍵盤のタッチセンシティブ機能は Session Strings Pro に対して作用しなくなります。代わりにダイナミクスをキーボードのモジュレーションホイールを使用して操作します。

Min と Max コントロールノブ

Velocity を起動した場合、これら 2 つの コントロールノブで有効なダイナミクスレンジを設定します。この機能により Session Strings Pro のタッチ感度を制限し、鍵盤が発するダイナミクスレベルを制限します。

- Min コントロールの値を 0 (ノブを左いっぱいに戻します) にすると、鍵盤を軽く演奏すると静かに音声がなります。
- Max コントロールノブを右いっぱいに戻して値を 127 にすると、一番大きな音を鳴らすためには鍵盤を強く演奏する必要があります。
- 両方のコントロールノブを 64 (中心です) にすると、各ノートベロシティ値はどのように演奏しても 64 (メゾフォルテ) と一定となります。

Curve コントロールノブ

このコントロールノブで Session Strings Pro 上で鍵盤の感度、即ちダイナミックカーブを調節します。

3.4 Articulation ウィンドウ



3.24 Session Strings Pro の Articulation ウィンドウです。

Articulation ウィンドウは performance プリセットのみにあります ([↑2.1, プリセット 構造](#)参照)。このプリセット内のもう一方には上記の Keyswitch ウィンドウがあります。Articulation ウィンドウにあるドロップダウンメニュー、ボタン、コントロールノブを用いて異なる演奏スタイルとアーティキュレーションを選択することができます。

- このウィンドウの Main ドロップダウンメニューで、Session Strings Pro にある全てのアーティキュレーションを選択できます。
- Velocity Control、Sustain Control、Expression Control ドロップダウンメニューで Main ドロップダウンメニューにある各アーティキュレーションはもとより、それらの更なる機能にアクセスします。

コントローラーメニューを使用して、5 つの異なるアーティキュレーションにリアルタイムで切り替えることが可能です。この機能により音楽に動きを付加することができます。

- !

Articulation ウィンドウの各ドロップダウンメニュー内で同じアーティキュレーションタイプを選択することはできません。
- !

Session Strings Pro は可能な限りコンピュータメモリーを節約使用します。 このためドロップダウンメニューで新たなアーティキュレーションタイプを選択するにはそこまでの演奏音声完全に鳴り止んでいる必要があります。

3.4.1 Articulation ウィンドウにある各アーティキュレーションタイプ

以下の表では 4 つの各ドロップダウンメニュー Main、Velocity Control、Sustain Control、Expression Control にある全てのアーティキュレーションタイプを記載、解説しています。

- !

ドロップダウンメニューにある追加機能については各メニューで個別に解説しています。

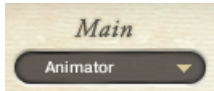
アーティキュレーション	説明	Session Strings Pro での使用方法
Legato	イタリア語で "滑らかに" という意味です。このアーティキュレーションを使用すると、メロディー内のノート同士に間がなくなり、休みなく滑らかに次の音符へと移動します。	最初のノート末尾と次のノートの先頭部分が 1 オクターブ内で重なっている必要があります。
Portamento (di voce)	イタリア語でノート/ボイスを続けてという意味です。これは一種の装飾技法で、ある音から他の音へなめらかに移ります。サイレンはこの技法を用いた音声といえます。	この技法を使用する際にも、最初のノートと次のノートがオクターブ内で重なっている必要があります。
Glissando	イタリア語で滑ることを意味します。この技法で大きな幅を持つノート同士をつなげます。この技法の間ノートは常に変化し続けます。ロマン派音楽では 2 つのノート間の各クロマチック音階を演奏します。現代音楽ではグリッサンドは滑らかな変化を演出する為にレガートと共に使用される技法として活用されています。	グリッサンドを使用するには、最初のノートと次に演奏されるノートが重なっている必要があります。2 番目のノートを演奏する前に最初のノートの演奏をやめると、グリッサンドは機能しません。 マルチボイスグリッサンドを演奏するには、以下で解説する Gliss Down/ Gliss Up 機能を使用する必要があります。

アーティキュレーション	説明	Session Strings Pro での使用方法
レガート、ポルタメント、グリッサンドはモノ演奏/ノート同士が重なっていることで実現可能で、オクターブ内で演奏することでソロ演奏においてその効果を十分に発揮します。これらの機能を使用する際に、ノート同士をつなげたくない場合は "sustain" アーティキュレーションタイプが自動的に適用されます。2 つのノートの幅がオクターブを超える場合、これらの音声はポリフォニックで発音します。ソロセクションで演奏されるコードも 1 オクターブを超える場合はポリフォニックとなります。		
Sustain	一つ以上のノートを伸ばします。このアーティキュレーションでダイナミクスを大きく変えることなく音声の厚みや空気感を演出します。	このアーティキュレーションは短い音を演奏しているときに使用し、ノート間をほぼ継ぎ目なく演奏することが可能となります。
Accent	このアーティキュレーションの使用中は演奏しているノートの先頭部にアクセントがつき、その後のサステイン音は若干ソフトに鳴ります。	このアーティキュレーションはサステインと似ていますが、音程の最初の部分に大きくアクセントが付加します。
Fortepiano	イタリア語で大きく/静かにという意味です。このアーティキュレーションの使用中は演奏しているノートの先頭部にアクセントがつき、その後のサステイン音は非常に小さく鳴ります。	トランジエントエフェクトとノートのサステインとの違いはコードの演奏時に非常に顕著に現れます。
Diminuendo	イタリア語で次第に弱くという意味です。	ノートの先頭部分で素早く音量が上がり、鍵盤を放すまで持続音を保ちつつ、徐々に音量が下がります。
Fortepiano と diminuendo はサステインとアクセントに関係する演奏スタイルです。これらを使用することで音楽の表現力が増します。		
Tremolo	イタリア語で震えるという意味です。弦楽器でこの奏法を行うには、一定のノートで素早く弓の上下動作を行います。	トレモロはペロシティーをオフにし、モジュレーションホイールを使用してダイナミクスに抑揚をつけることで効果的に機能します。

アーティキュレーション	説明	Session Strings Pro での使用方法
Trill	全音または半音違う 2 つのノートにより、継続的かつ速く変化します。ミュージシャンは弦楽器の指板の上で指を速く動かすことでこのトリル演奏を行います。トリル時の 2 つのノートの音程差はメジャーキー、またはマイナーキーを使用するかで異なります。	このアーティキュレーションを選択すると表示されるキーコントロールを使用してキーを設定したあとは Session Strings Pro がその後の処理を行います。
Tremolo と trill を用いることで音楽中のテンションを効果的に演出することができます。		
Gliss Down Gliss Up	上記で解説したように、グリッサンドはピッチを滑らかに移動する為の技法です。Gliss Down と Gliss Up はピッチ移動を全音単位で行うグリッサンドを演奏する為に用います。選択した内容 (Down または Up) によって、下降するグリッサンド、または上昇するグリッサンドを演奏します。	これら 2 つのアーティキュレーションタイプのどちらかを選択した後、ドロップダウンメニューの下にパーセントコントロール部が現れここでピッチ移行の速さを調節します。0% にすると音程は素早く変化するので、Gliss Fast Up または Gliss Fast Down の内容と同等と考えることが可能です。100% にすると、ピッチ変化はゆっくりと行われるので、Gliss Slow Down または Gliss Slow Up と同等の内容と考えることができます。
Cresc Fast Cresc Slow	イタリア語でだんだん大きくという意味です。このアーティキュレーションで連続的な音量の増加を演出します。このアーティキュレーション各種ではクレッシェンド (crescendo) が終わるとすぐに音声が止みます。	音量が最高点に達する速度は速い場合と (Cresc Fast) 遅い場合 (Cresc Slow) を選択可能です。これらの速さは変更することはできません。
FoPiCre Fast (FortePianoCrescendo) FoPiCre Slow (FortePianoCrescendo)	イタリア語で大きく/静かに/だんだんという意味です。FoPiCre アーティキュレーションでは大きく (forte) 始まり、急に静か (piano) になり、急に音声が鳴り止むまで音量が徐々に上がります (crescendo)。	音量を速く最高点に到達させたい場合は、FoPiCre Fast アーティキュレーションを使用します。ゆっくりと音量を上げたい場合は、FoPiCre Slow を使用します。最高点に到達するまでの速さを変更することはできません。

アーティキュレーション	説明	Session Strings Pro での使用方法
Fall Fast Fall Slow	ピッチレベルを速く、またはゆっくりと落とします。同じピッチのノートを鳴らす代わりに、音程が全音分速く (Fast) またはゆっくりと (Slow) 下がります。	この奏法はジャズやポップで活用されています。
Scoop Fast Scoop Slow	音程を速く、またはゆっくりと上げます。同じピッチのノートを鳴らす代わりに、音程が全音分速く (Fast) またはゆっくりと (Slow) 上がります。	この奏法はジャズやポップで活用されています。
Short Notes	<p>このメニューエントリーを選択すると、ドロップダウンメニューの下に各コントローラーが現れ、以下のアーティキュレーションを選択することが可能となります。</p> <p>Pizzicato (イタリア語で、爪弾くことを意味します)</p> <p>このアーティキュレーションでは弓を使用することなく、指で弦を弾きます。この奏法の途中で通常の演奏方法と組み合わせることがあるので、この奏法を用いるときも弓を持った状態で行います。</p> <p>Spiccato (イタリア語ではねることを意味します)</p> <p>この奏法では各音をはねるように演奏し、その都度弓を弦の上に軽く置きます。各ストロークの後弓はばねのように弦の上にに戻ります。一連の音をこの奏法を用いて出すとき、演奏する弓の進行方向によって、Spic Down または Spic Up と呼びます。</p> <p>Staccato (イタリア語で、歯切れよくという意味です)</p> <p>スタッカートは各音を短くはっきりと強調して演奏する奏法です。この技法は進行方向を変えても、弓の進行歩行が同じでも演奏することが可能です。後者を Stac Down または Stac Up として考えることもできます。</p>	これらのアーティキュレーションは Animator のものと同様です。

3.4.2 Main ドロップダウンメニューと Additional コントローラー



3.25 Articulation ウィンドウの Main ドロップダウンメニューです。

このドロップダウンメニューで メインアーティキュレーションを選択します。 このアーティキュレーションは Velocity (ダイナミック)、Sustain (ペダル)、Expression、Pitchbend (ペダル、ホイール、ジョグスティック等) 等の他のコントローラーを使用しない場合に用います。 各アーティキュレーションの詳細は [↑ 3.4.1, Articulation ウィンドウにある各アーティキュレーションタイプ](#) を参照してください。

特定のアーティキュレーションタイプを選択すると、ドロップダウンメニューの下に追加コントローラーが現れ、ここで各パラメーターを設定します。 このコントローラーの詳細に関しても上記した表を参照してください。

最も簡単に Main ドロップダウンメニューの各アーティキュレーションの内容を確認する方法は各アーティキュレーションを一つ一つ選択して音声を確認することです。

Articulation ウィンドウの他のドロップダウンメニューはコントローラーにアーティキュレーションをアサインするために使用します。



Main ドロップダウンメニューの Animator エントリーを選択すると、その他 3 つのドロップダウンメニューと Pitchbend Mode スイッチは灰色表示され無効の状態となります。 これにより Animator 機能のみを使用する場合はソフトウェアの RAM 消費を節約できます。

3.4.3 Round Robin On/Off スイッチ



3.26 Articulation ウィンドウの Round Robin スイッチです。

この機能を起動すると、ストリングアンサンブルの up-bows と down-bows が最大 4 種類の異なるサンプルを鍵盤ごとにアサインします。 このツールで平坦なサウンドをリアルで生き生きとさせます。 このスイッチを無効にすると、最初の 4 つのサンプルのみが使用されます。 この機能は時としてスペシャルエフェクトとしての使用に便利です。

3.4.4 Velocity コントロールドロップダウンメニューと Value と Key コントロールノブ



3.27 Articulation ウィンドウの Velocity Control エリアです。

再生中に Velocity Control エリアを使用してアーティキュレーションタイプを変更することが可能です。Velocity Control ドロップダウンメニューで演奏中やシーケンサーの再生中に設定したベロシティー値を超えてしまった場合に切り替わるアーティキュレーションタイプを指定します。Animator 機能は例外として、同様のアーティキュレーションが Main ドロップダウンメニューにもあります。



このドロップダウンメニューの追加エントリーは Off です。このオプションを選択した場合、ベロシティー値によるアーティキュレーションの切り替え機能は無効となります。

Velocity Control ドロップダウンメニューで Off 以外を選択した場合、メニューの左に Value コントロールノブが起動し、ベロシティー値のスレッシュホールドを設定することができるようになります。演奏中にこのベロシティー設定値を超えた場合、Main ドロップダウンメニューで選択したアーティキュレーションの代わりに Velocity Control ドロップダウンメニューで選択したアーティキュレーションが機能します。

以下は例です。

- Main ドロップダウンメニューで Legato アーティキュレーションを選択します。
- Velocity Control ドロップダウンメニューで Trill アーティキュレーションを選択します。
- Value コントロールを使用してスレッシュホールドを 100 にします。
- 鍵盤を操作し、ベロシティー値が 100 以下の全てのノートはレガート演奏します。
- ベロシティー値が 100 を超える全てのノートはトリル演奏となります。

3.4.5 Sustain コントロールドロップダウンメニューと Animator Articulation コントロールノブ



3.28 Articulation ウィンドウの Sustain Control ドロップダウンメニューです。

このメニューの機能はキーボードのサステインペダルと接続している場合、非常にクリエイティブに活用することが可能です。別の方法として外部ハードウェア、またはソフトウェア (ハードウェアコントローラー、またはシーケンサー) から MIDI コントローラーデータ (64) を Session Strings Pro に送信する方法もあります。

- ペダルを踏む、または Session Strings Pro が MIDI コントローラーデータ (64) を受信すると、Main ドロップダウンメニューで選択したアーティキュレーションから Sustain Control ドロップダウンメニューで選択したアーティキュレーションへと切り替わります。
- ペダルを放して新しくノートを演奏する際には元のアーティキュレーションに戻ります。

このメニューは Main ドロップダウンメニューと同様です。このメニューの追加機能は Normal と Animator です。

- **Normal:** Normal を選択すると、サステインペダルを通常の使用目的 (ノートを持続させる) で使用することが可能となります。
 - **Animator:** Animator を選択すると、サステインペダルを介して Animator 起動させることが可能となり、他のドロップダウンメニューで選択したアーティキュレーションタイプと Animator を使用することが可能となります。設定方法は以下です。
1. Animator ウィンドウで任意の設定を行います。
 2. Articulation ウィンドウのドロップダウンメニューで任意の設定を行い、Sustain Control ドロップダウンメニューで Animator 機能を選択します。コントロールノブがメニューの下に現れるので、演奏中に Animator で使用する新規アーティキュレーションを選択します。3 つのスピーカートと 3 つのスタッカートがこのアーティキュレーションの選択肢となります。コントロールノブでアーティキ

ュレーションを選択しても少しの違いしか聞き取れなかった場合、似たようなアーティキュレーションを選択したということになります。



3. サステインペダルを押し、コードを演奏します。Animator が起動し、Animator ウィンドウで選択したアーティキュレーションでコードを演奏します。
4. コードを弾いたまま、ペダルを放すと、メロディ演奏に切り替わります。演奏しているベロシティ値によってこのメロディは Main または Velocity Control ドロップダウンメニューで選択したアーティキュレーションで演奏され、Animator によるフレーズもバックグラウンドで共に演奏されます。
5. ステップ 3、4 で解説したようにサステインペダルを使用して Animator コードを変化させながらメロディを演奏します。

3.4.6 Expression Control ドロップダウンメニューと Short Notes コントロールノブ



3.29 Articulation ウィンドウの Expression Control ドロップダウンメニューと、Short Notes コントロールノブです。

キーボードに エクスプレッションペダル (音量用フットペダルです) がある場合、このドロップダウンメニューでアーティキュレーションを選択し、ペダルによるアーティキュレーションの切り替え操作が可能です。MIDI コントローラーデータ (11) を Session Strings Pro に送信することでも同様の操作が行えます。このコントローラーデータは外部ハードウェア、またはソフトウェア (ハードウェアコントローラー、またはシーケンサー) を用いて送信可能です。

! エクスプレッションペダルは通常音楽のボリュームをコントロールする為に使用します。また、選択したアーティキュレーションを起動する為の on/off スイッチとして使用することも可能です。

- ペダルを踏んで値を 64 以上にすると、Session Strings Pro のアーティキュレーションが Main ドロップダウンメニューで選択したものから Expression Control ドロップダウンメニューで選択したアーティキュレーションへと切り替わります。
- ペダルをもう一度そっと踏んで値を 64 以下にすると、Session Strings Pro はアーティキュレーションを Expression Control ドロップダウンメニューで選択したものから、Main ドロップダウンメニューで選択したアーティキュレーションに切り替えます。

Short Notes コントロールノブ

Short Notes アーティキュレーションタイプを選択すると、メニューの下に Short Notes コントロールノブが現れます。このコントロールノブを使用して任意のアーティキュレーションを選択します。


Main ドロップダウンメニューと同じ内容の各アーティキュレーションタイプに加えて、Expression Control メニューには Normal と Dynamic 機能があります。

Normal

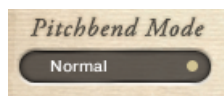
この機能を選択すると、エクスプレッションペダルは通常通りボリュームコントロール用に機能します。

Dynamic

この機能を Expression Control ドロップダウンメニューで選択すると、エクスプレッションペダルを使用して Session Strings Pro の各ダイナミクスを通過させることが可能となります。ベロシティを無効の状態にすると (Velocity エリア、以下参照) ペダルはモジュレーションホイールとして機能します。

 Velocity 機能は自動的に無効の状態となり、キーボードのタッチセンシティブ機能も無視されます。

3.4.7 Pitchbend Mode トグルスイッチ



3.30 Articulation ウィンドウの Pitchbend Mode トグルスイッチ

鍵盤のピッチベンドコントローラーはこのトグルスイッチで選択した機能をコントロールする為に使用します。使用できる設定項目は以下となっています。

- **Normal:** このオプションを選択すると、ピッチベンドは通常通りの音程変更に使用することができます。

- **Scoop/Fall:** このオプションを選択すると、ピッチベンドコントローラーを上動かすことでスクープエフェクト (ピッチが捻るように上がり、急に音声が止みます) を使用することができます。コントローラーを下動かすことでフォール (ピッチが捻るように下がり、音声が急に止みます) エフェクト効果を得ることが可能です。鍵盤を演奏することで、ベロシティのダイナミクスを用いてこのスクープとフォールのタイミングをコントロールすることが可能です。低いベロシティ値でゆっくりとした音程変化、高いベロシティ値で素早く音程が変化します。

! まずコントローラーを動かして演奏してください。Scoop/Fall オプションはベースプリセットにはありません。

3.4.8 Velocity



3.31 Articulation ウィンドウの Velocity エリアです。

Articulation ウィンドウの Velocity エリアで Session Strings Pro で作成する音声の全体のダイナミクスを設定します。このエリアで鍵盤での操作情報に対して Session Strings Pro がどう反応するかをコントロールします。音楽にダイナミクスを与えるには以下の 2 通りの方法があります。

- 鍵盤のタッチセンシティブ機能を用いる。
- モジュレーションホイールを使用する。

! Articulation ウィンドウの Velocity 機能を有効にすると、Session Strings Pro に対してこの機能が優先的に適用されます。Min、Max、Curve ノブを設定すると、この設定内容が Animator にも影響を及ぼします。Velocity 機能を無効にすると、鍵盤のタッチセンシティブ機能は Session Strings Pro に対して作用しなくなります。代わりにダイナミクスをキーボードのモジュレーションホイールを使用して操作します。

Min と Max コントロールノブ

Velocity を起動した場合、これら 2 つのコントロールノブで有効なダイナミクスレンジを設定します。この機能により Session Strings Pro のタッチ感度を制限し、鍵盤が発するダイナミクスレベルを制限します。

- Min コントロールの値を 0 (ノブを左いっぱいに戻します) にすると、鍵盤を軽く演奏すると静かに音声がなります。

- Max コントロールノブを右いっぱい回して値を 127 にすると、一番大きな音を鳴らすためには鍵盤を強く演奏する必要があります。
- 両方のコントロールノブを 64 (中心です)にすると、各ノートベロシティ値はどのように演奏しても 64 (メゾフォルテ) と一定となります。

Curve コントロールノブ

このコントロールノブ で Session Strings Pro 上で鍵盤の感度、即ちダイナミックカーブを調節します。

3.5 FX ウィンドウ



3.32 Session Strings Pro の FX ウィンドウです。

FX ウィンドウには Session Strings Pro の全体のサウンドを変更する各オプションを備えています。このウィンドウは両方のプリセットタイプの一部です ([↑2.1, プリセット 構造参照](#))。

- Equalizer でシグナルの各周波数帯域のレベルを調整します。
- Compressor でダイナミックピークを下げ、音量レベルを整えた音声を生成します。コンプレッサー処理によって突出したシグナルピークが整えられるので、音楽全体の音量を上げることが可能となります。更にシグナルをミックス内で馴染ませやすくなります。
- Reverb 機能で異なる反響空間 (ルームやホール) をシミュレートし、Session Strings Pro の音声と他の楽器音声にコントラストをつけることができます。

Reverb 機能は Session Strings Pro の初回起動時に自動的に起動しますが、この機能はいつでも無効の状態に設定することが可能です。Equalizer と Compressor は無効の状態です。

3.5.1 イコライザー



3.33 FX ウィンドウの Equalizer エリアです。

Equalizer で 3 つの重なり合う各周波数帯域にアクセスします。

コントロールノブ名称	設定項目	周波数帯域	コントロールレンジ
Lo Freq	基本周波数	低周波数帯	45.2 Hz から 1.1 kHz
Mid Freq	基本周波数	中周波数帯	270.3 Hz から 7.2 kHz
Hi Freq	基本周波数	高 周波数帯	3.0 Hz から 20.0 kHz

Equalizer はセミパラメトリック設計となっています。3 つの各周波数帯域で、対応する Freq コントロールノブで基本周波数を設定し、この基本周波数 を Gain コントロールノブを用いてピークを上下にコントロールします。

コントロールノブ名称	設定項目	コントロールレンジ
Lo Gain	設定した基本周波数帯域のピークを調節します。	-6 dB から +6 dB
Mid Gain	設定した基本周波数帯域のピークを調節します。	-6 dB から +6 dB
Hi Gain	設定した基本周波数帯域のピークを調節します。	-6 dB から +6 dB

Gain コントロールノブを真ん中に設定(0.00 dB) すると、ピークがフラットの状態になります。以下がイコライザーの実践的な使用方法です。

1. 各 Freq コントロールノブを使用してピークの上下調節に使用する基本周波数を設定します。
2. 対応する Gain コントロールノブを使用して、選択した周波数帯域のピークを調節します。



周波数帯域のピークを大きく上げると、このピークのカーブがベルの形のピークになります。周波数帯域のピークを大きく下げると、このピークのカーブがベルを逆さまにした形のピークになります。

3.5.2 コンプレッサー

↑3.5, FX ウィンドウ章で Compressor について既に解説しています。 オン/オフスイッチの他に操作できる部分は 1 つしかなく、操作は非常に簡単です。

Amount コントロールノブ



3.34 FX ウィンドウの Compressor エリアです。

FX ウィンドウの左下には Compressor エリア と Amount コントロールノブがあります。 このコントロールノブを使用して、ダイナミクスをどの程度圧縮するか設定します。

- ノブを左に回しきると (0%)、コンプレッサーの効果がない状態となります。
- 20% にすることでサステイン音声に特に効果的となります。
- 80% の設定は Animator と、短く発音するアーティキュレーションタイプに向いています。
- ノブを右に回しきると (100%)、コンプレッサーの効果フルの状態となります。

3.5.3 リバーブ (Reverb)



3.35 FX ウィンドウの Reverb エリアです。

この機能で Session Strings Pro の音声に自然なコンサートホールの鳴りを追加し、その結果楽曲内でストリングに空間的設定を施すことが可能となります。 このエフェクトは非常に使いやすい高品質コンボリューションリバーブです。

Type ドロップダウンメニュー

このドロップダウンメニューには 10 種類のホール、ルーム設定があり、リバーブ使用時にはそのうちの一つを選択します。 選択肢は 以下となっています。

名称	ルームタイプ
Concert Hall A	大きなコンサートホールのタイプ A です。
Concert Hall B	大きなコンサートホールのタイプ B です。
Cathedral	教会です。
Small Room	小さめの部屋のタイプ A です。
Strings Room	小さめの部屋のタイプ B です。
Vintage Room	小さめの部屋のタイプ C です。
Studio 1-4	短く反響する非常に小さな部屋です。

Mix コントロールノブ

このコントロールノブは FX ウィンドウの Reverb エリアにあります。 ここでリバーブ処理前とリバーブ処理後の音声バランスをコントロールします。



3.36 FX ウィンドウの Reverb エリアにある Mix コントロールノブです。

設定値幅は 0% から 100% です。

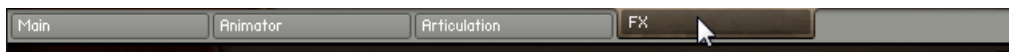
4 実用的なヒント

4.1 操作各部がどのように機能するか

4 つのプログラムウインドウで、Session Strings Pro 破格コントロールノブ、ボタン、ドロップダウンメニューを使用します。この章では実際にこの操作部をどのように使用するか簡単に解説します。

! 全てのノブとボタンはホストアプリケーションでオートメーションすることが可能です。各プログラムウインドウ自身とドロップダウンメニューの各選択肢に対してオートメーションを施すことはできません。

Program タブ

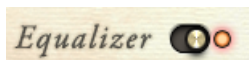


4.1 Session Strings Pro の プログラムウインドウタブです。

4 つのタブは Session Strings Pro の下部に設置しており、対応する 4 つのプログラムウインドウにアクセスします。

▶ 任意のタブをクリックして対応するプログラムウインドウを開きます。

On/Off スイッチ



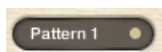
4.2 Session Strings Pro の on/off スイッチです。

▶ スイッチをクリックして対応する機能を有効、または無効にします。

Toggle スイッチ

トグルスイッチは 2 つある設定オプションの切り替えに使用します。

▶ トグルスイッチをクリックしてどちらかのオプションを起動します。



4.3 Session Strings Pro のトグルスイッチです。

ドロップダウンメニュー

ドロップダウンメニューは 下向きの矢印が右側にある長方形のフィールドです。



4.4 Session Strings Pro で開いた状態のドロップダウンメニューです。

▶ クリックでドロップダウンメニューを開きます。メニューを開き、マウスを使用して任意の選択肢を選択します。

コントロールノブ



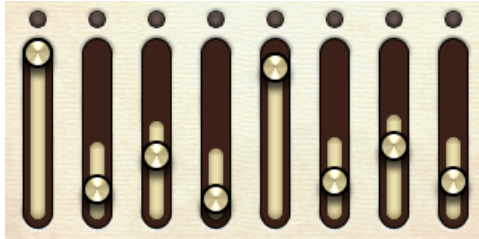
4.5 Session Strings Pro のコントロールノブです。

Session Strings Pro で最も一般的なコントローラーです。

▶ コントローラー値を設定するには左マウスボタンでノブをクリックし、マウスボタンを押したままマウスを上下に動かします。コントロールノブをクリックして新しい値を設定すると、ノブの下にその値が表示されます。

コントローラースライダー

Animator ウィンドウには Animator のダイナミクスをコントロールする為に、垂直方向に伸びるコントロールスライダーを設置してあります。



4.6 Session Strings Pro の Animator ウィンドウにあるコントロールスライダーです。

▶ スライダーの値を設定するには、スライダーのハンドル部分をクリックしたままマウスを上下に動かします。

コントローラーをオリジナルの状態にリセットする

Session Strings Pro の全コントローラーは簡単にオリジナルの状態にリセットすることが可能です。

- ▶ Mac の場合はコマンドキーを押したまま左マウスボタンでコントローラーをクリックします。
- ▶ Windows PC の場合は、コントロールキーを押したまま左マウスボタンでコントローラーをクリックします。

4.2 正常に動作しない場合への対処



4.7 KONTAKT のアラームボタンです。

▶ Session Strings Pro が KONTAKT 内で正常に機能しない場合は、アラームボタン (感嘆符が表示してある小さなボックス部分) をクリックします。MIDI がうまく機能しない場合もこの機能を使用してください。

5 FAQ

質問	回答
e-instruments にコンタクトを取るには？	オンラインによる以下の各方法でコンタクトを取ることができます。 At www.kvraudio.com/forum/viewforum.php?f=175 こちらが e-instruments の公式フォーラムです。 要望によっては以下のメールアドレスを使用してください。 info@e-instruments.com または support@e-instruments.com .
Session Strings Pro をホストアプリケーション内でプラグインとして直接選択できない。	Session Strings Pro は KONTAKT 用インストゥルメントですので、まず KONTAKT をプラグインとして選択し、KONTAKT 内で Session String Pro を選択する必要があります。
ドロップダウンメニューがアーティキュレーション選択時に時折反応しない。	Session Strings Pro はコンピュータの処理に要する負荷に対してできるだけ節約するように設計されています。ですのでアーティキュレーションの新規選択にはノートが完全に鳴り止んでいる必要があります。
Animator ボタンを起動できないときがある。	Animator 機能は Articulation ウィンドウの Main または Sustain Control ドロップダウンメニューで選択します。ここを選択するとその選択が優先事項となります。
ではなぜ特定のアーティキュレーションが選択できないのでしょうか？	それは同じアーティキュレーションを他のドロップダウンメニューで選択しているからです。
Main ウィンドウの Envelope エリアのリリースタイムを変更できない。	Release Samples スイッチを起動しているためです。この機能でサンプルは録音時のそのままの状態 (リリースタイムも含む) で再生されます。リリースタイムを変更するには Release Samples 機能を無効にする必要があります。

質問	回答
アーティキュレーションの選択後に再生が中断されるのはなぜでしょうか？	Session String Pro は SINGLE プリセット内に全アーティキュレーションを保管しており、これらを必要に応じてバックグラウンドでロードします。このため再生が中断されることがあります。
Velocity ボタンを起動できないときがある。	Expression Control ドロップダウンメニューで Dynamic 機能を使用しているからです。この機能は優先的に機能します。
Velocity Value コントロールノブを設定できない。	Velocity Control ドロップダウンメニューをオフの状態にしているからです。
古いコンピューターを使用しています。使用楽器総数を減らしてコンピュータ負荷を軽減する方法がありますか？	1. Main ウィンドウの Volume エリアの Section 2 または Section 4 のコントロールノブを 0 にすることで無効にし、ポリフォニーを減らす。 2. Velocity 機能は有効な状態にする。Velocity を無効にすると、Session Strings Pro のクロスフェード機能が有効になり (モジュレーションホイールを使用)、使用音声総数が増えます。
Animator 起動時に遅れがある。	遅れは 13.5 ms です。必要であればホストアプリケーションのトラックディレイ機能を使用して調整してください。アニメータートラックをバウンスしてオーディオファイルにして遅れを解消する方法もあります。
サステインペダル、エクスプレッションペダルを持っていない。これらの機能を使用するには？	対応するコントローラーデータを、MIDI コントローラーデータを送ることができるコントローラーキーボードを用いて送信する方法や、ホストアプリケーションで直接データを入力することで同様の機能を使用することが可能です。Sustain の MIDI コントローラーナンバーは 64 で、expression の MIDI コントローラーナンバーは 11 です。
ホストアプリケーションで Session Strings Pro コントローラーをオートメーション処理できますか？	ドロップダウンメニュー以外の全てのコントローラーとスイッチはオートメーションが可能となっています。Animator ユーザープリセットはキーボードの C-2 から A-2 を用いてアクセスすることが可能です。

質問	回答
ピッチベンドが機能しないときがある。	1. Pitchbend ドロップダウンメニューで Scoop/Fall を選択している場合、ピッチベンドが起動します。 2. Animator を起動している場合は、Pitchbend は自動的に無効の状態となります。
コードを演奏したまま Section 2 / Section 4 ボリュームレベルを Off 以上にしても何も変化がありません。なぜでしょうか？	Section 2 / Section 4 のインストゥルメントはコントロールノブが Off の状態の場合起動しません。コントロールノブを調整してからノートを演奏することで起動します。この機能により使用音声 (ポリフォニー) を最大限活用できるように設計されています。使用音声総数を節約したい場合は、Section 2 / Section 4 コントロールノブを Off より少しだけ上の値に設定してください。
Bow Noise コントロールノブが機能しない。	短く演奏するアーティキュレーションを選択している。 Bow Noise コントロールノブは以下のアーティキュレーションタイプに対して機能します。 Legato Portamento Glissando Sustain Accent Fortepiano Diminuendo Gliss Down Gliss Up

6 クレジット

- Produced, engineered and mixed by Thomas Koritke
- Sound design / sample editing: Sascha Haske, Holger Brauns, Lars Dahlke, Tim Grunwald
- Script programming / product development: Sebastian Bretschneider
- Musical recording coordination: Wolfgang Meier zu Eissen
- Interface design: Shaun Ellwood, Gösta Wellmer, Mirko Wannemacher
- Impulse responses: Studiotoools, e-instruments
- Manual: musicandtext.com, Holger Brauns
- Special thanks to Jürgen Klever, Gerhard Groth, Johannes Waehnelde and all the fantastic musicians for their patience and devotion.

索引

演奏スタイル

選択 [16]

間

Animator フレーズ [25]

基本周波数 [52]

周波数

高域の調節 [52]

中域の調節 [52]

低域の調整 [52]

周波数帯域 [52]

周波数帯域レベル [52]

操作各部

使用方法 [56]

突出したピーク

抑制 [52]

連絡方法

e-instruments [59]

アーティキュレーションタイプ [14]

アーティキュレーションの切り替え

エクスプレッションコントローラーの使用
[17]

キーボードエクスプレッションによる [17]

キーボードショートカットの使用 [14]

アラームボタン [58]

エクスプレッション

演奏補助コントロール [16]

キーボードベロシティ

機能しない? [39] [50]

コントローラー

デフォルトセッティングへのリセット [58]

コンボリューションリバーブ [54]

サウンド全体

変更 [51]

サステイン

演奏補助コントロール [16]

ステップコントロールスライダー [13]

ステップシーケンサー [12]

ストリングアンサンブル

構成 [21]

セミパラメトリック [52]

デフォルトセッティング

コントローラー [58]

トリプレット

Animator [28]

ドロップダウンメニュー [57]

ノートがつまり、うまく再生されない [58]

ピアノ [21]

ピッチベンド [61]

演奏補助コントロール [16]

ピッチベンドホイール [49]

プリセット

Hall (Reverb) [54]

フレーズプリセット

Animator [29]

ベロシティ

演奏補助コントロール [16]

ベロシティ

キーボードエクスプレッションによる調整
[15] [16]

包括的な調整 [15]

ポップアップメニュー

ドロップダウンメニュー [57]

メゾフォルテ [21]

モジュレーションホイール [15] [17]

リズム

Animator フレーズ [25]

8/16 Steps [13]

Accent [22] [36] [42]

Amount コントロールノブ [19] [53]

Animator

アーティキュレーションの変更 [47]

オン/オフ [25]

ステップ音量の調節 [25]

ダイナミクス [25]

パターンの数 [26]

フレーズプリセット [29]

リズム [25]

間 [25]

機能 [31]

Animator Mode [32]

Animator Mode ドロップダウンメニュー [13]

Animator ウィンドウ [12]

Animator プリセット [10]

Animator フレーズプリセット

キーボード鍵盤からのアクセス [30]

Arpeggiator [12]

Articulation [40]

Main [45]

Velocity Control エリアの使用による変更
[46]

エクスプレッションペダルを使用した切り替え
[48]

サステインペダルによる変更 [47]

ベロシティによる切り替え [48]

Articulation ウィンドウ [16]

Articulation ドロップダウンメニュー

Animator ウィンドウ [13]

Keyswitch ウィンドウ [15] [34]

Attack/Response スピード

調節 [23]

Bow Noise コントロールノブ

Contour エリア [\[21\]](#)

ボウノイズ音量の調節 [\[21\]](#)

Celli

構成内で使用可能な総数 [\[21\]](#)

Compressor [\[19\]](#) [\[52\]](#) [\[53\]](#)**Compressor エリア [\[53\]](#)****Continuous [\[13\]](#)**

Animator 起動時の状態 [\[26\]](#)

Cresc Fast [\[37\]](#) [\[43\]](#)**Cresc Slow [\[37\]](#) [\[43\]](#)****Curve コントロールノブ**

Articulation ウィンドウ [\[51\]](#)

Keyswitch ウィンドウ [\[39\]](#)

Keyswitch ウィンドウの Velocity エリア
[\[15\]](#) [\[18\]](#)

Diminuendo [\[22\]](#) [\[36\]](#) [\[42\]](#)**Double basses**

構成内で使用可能な総数 [\[21\]](#)

Dynamic peaks [\[52\]](#)**Dynamic コントロールノブ [\[13\]](#)****Dynamics [\[39\]](#) [\[50\]](#)**

Animator フレーズ [\[25\]](#)

Animator フレーズ用 Dynamics エリア [\[27\]](#)

Expression Control ドロップダウンメニュー
内の機能 [\[49\]](#)

キーボードのモジュレーションホイールの使用
[\[39\]](#)

モジュレーションホイールによるコントロール
[\[50\]](#)

Dynamics エリア

包括的な調整 [\[16\]](#)

Empty [\[35\]](#)**Envelope エリア**

Attack コントロールノブ [\[23\]](#)

Release コントロールノブ [\[23\]](#)

Equalizer [\[19\]](#) [\[52\]](#)

Hi/Mid/Lo Freq [\[19\]](#)

Hi/Mid/Lo Gain [\[19\]](#)

セミパラメトリック [\[52\]](#)

ピークの調節 [\[52\]](#)

**Expression Control ドロップダウンメニュー
[\[17\]](#)**

Fall [50]
Fall Fast [37] [44]
Fall Slow [37] [44]
FoPiCre Fast [37] [43]
FoPiCre Slow [37] [43]
Fortepiano [22] [36] [42]
FX ウィンドウ [18]

Gain [52]
Gliss Down [22] [43]
Gliss Fast Down [37]
Gliss Fast Up [37]
Gliss Slow Down [37]
Gliss Slow Up [37]
Gliss Up [22] [43]
Glissando [22] [35] [41]
Groove コントロールノブ [13]
 Animator 内のリズムの設定 [28]

Hall
 プリセット [54]
Hi Freq [52]
Hi Gain [52]
Hi/Mid/Lo Gain [19]

Key フィールド [15]
Keyswitch ウィンドウ [33]

Legato [22] [35] [41] [46]
Length コントロールノブ [13]
 Animator フレーズのステップ数 [29]
Lo Freq [52]
Lo Gain [52]

Main ドロップダウンウィンドウ [40]
Main ドロップダウンメニュー [45]
 Articulation ウィンドウ [16]
Max コントロールノブ
 Articulation ウィンドウ [50]
 Keyswitch ウィンドウの Velocity エリア
 [15] [18]
 キースイッチウィンドウ [39]
Mid Freq [52]
Mid Gain [52]
Min コントロールノブ
 Articulation ウィンドウ [50]
 Keyswitch ウィンドウの Velocity エリア
 [15] [18]
 キースイッチウィンドウ [39]
Mix コントロールノブ
 FX ウィンドウ [19]
 オリジナルサウンドとリバーブ処理された音声
 の比率 [54]
Mono [22]

Normal
 Articulation ウィンドウ [49]

Off [46]

Pattern

使用できる Animator の数 [26]

Pattern 1/2 [13]

Peak の調節

Equalizer [52]

Performance presets [12] [20]

Performance プリセット [10] [16] [40]

Phrase ドロップダウンメニュー [13]

Pitchbend [45]

Pitchbend Mode control knob [45]

Pitchbend Mode トグルスイッチ [49]

Pizzicato [31] [38] [44]

Portamento [22] [35] [41]

Presets

Types [8]

Production presets [14] [20]

Production ウィンドウ [33]

Production プリセット [10]

Ratio

設定 [54]

Read User

Animator フレーズプリセット [30]

Release Samples スイッチ

Release コントロールノブ [23]

Release/Decay の性質 [23]

Retrigger [13]

Animator 起動時の状態 [26]

Reverb [52]

FX ウィンドウ [19]

Hall [54]

Round Robin ボタン

Articulation ウィンドウ [45]

Keyswitch ウィンドウ [14] [17] [34]

Scoop [50]

Scoop Fast [37] [44]

Scoop Slow [37] [44]

Section 1 と 2

 ストリングアンサンプルの構成 [21]

Short Notes [44]

Short Notes コントロールノブ [49]

Shuffle

 Animator [28]

Spic Down [31] [38]

Spic Up [31] [38]

Spiccato [31] [38] [44] [47]

Stac Down [31] [38]

Stac Up [31] [38]

Staccato [31] [38] [44] [47]

Step コントロールスライダー

 ステップのピーク調節 [25]

Steps

 1 つ、または 2 つのパターン [26]

Sustain [22] [35] [42]

Sustain Control ドロップダウンメニュー [17]

Sustain ペダル

 アプリケーションの応用 [47]

Swing コントロールノブ [13]

 Animator [28]

Switch アーティキュレーション

 サステインコントローラーの使用 [17]

Tremolo [36] [42]

Trill [43] [46]

Trill Semi [36]

Trill Whole [36]

Type ドロップダウンメニュー

 FX ウィンドウ [19]

Up-bow and down-bow サンプル

 ストリングアンサンプル [14] [17]

Up-bows と down-bows

 ストリングアンサンプル [34] [45]

Value コントロールノブ [17]**Velocity**

キーボードエクスプレッションを介した調整
[17]

全体の調整 [50]

包括的な調整 [17]

Velocity Control エリア [46]**Velocity Control ドロップダウンメニュー**

Articulation ウィンドウ [17]

Velocity エリア

Articulation ウィンドウ [17] [50]

Keyswitch ウィンドウ [15] [39]

Velocity コントロールドロップダウンメニュー
[46]**Violas**

構成内で使用可能な総数 [21]

Violins

構成内で使用可能な総数 [21]

Volume コントロールノブ 1 と 2 [21]**Write User**

Animator フレーズプリセット [30]