SOLID WAVE TECHNOLOGY

Ver 1.0.0 ユーザーズマニュアル

イントロダクション

この度は INTELLIGENT WIRE SOLVE をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

SOLVE は攻撃的なシンセリードに特化したサウンドライブラリです。

ユーロビートを主軸とし、レイヴサウンドの即戦力となる 101 種類 のウェーブフォーム 計7000 以上のオーディオサンプルが収録されています。

また、キーボード操作をサポートする様々なキースイッチ・パフォーマンスが搭載されており フレーズの試行錯誤が手元で行いやすいよう設計されています。

インスピレーションを手早くカタチ作ることのアシストが、SOLVEのコンセプトです。 瞬間的なアイデアを逃さない軽快なフットワークを体験してください!

使用上の注意

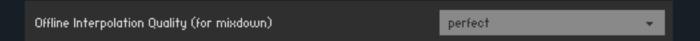
SOLVEに収録されているオーディオサンプルは サンプリングレート 96kHz / ビットレート 24bit フォーマットであり その再生クオリティを維持するため HQI(High Quality Interpolation)を最高設定の perfect にしています。

使用中にCPU負荷が高く、作業に支障が出てしまう場合は、HQIの設定を high へ変更してください。



また、HQIを standard に変更した場合は発音負荷が大きく軽減されますが、音質の劣化が顕著に表れてしまいます。 この場合は『バウンス時のみ、定められたHQIクオリティで、サウンドを出力する設定』を Kontakt本体のオプションで行う必要があります。

Options > Engine > Offline Interpolation Quality (for Mixdown)





- Waveformセレクター
 3つのスロットに、演奏するWaveformをスタンバイさせ キースイッチ C-1 / D-1 / E-1 で切り替えが可能
- ② Editor 上エリア
 ④で押されたボタンの項目が表示される
 エリア内の背景部分を左右にドラッグすることでも表示変更が可能
- ③ Editor 下エリア ⑤ で押されたボタンに対応

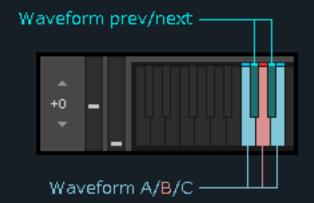
- ⑥ モニタ 操作情報の表示
- ⑦ KILLSWITCH 中心パネルに隣接したFXボタン、上部 COMP~AMP FX・下部 CABINET~REVERB 以上のエフェクトを全てバイパスする
- ⑧ SYSTEM インターフェースの操作に関わる設定、その他

キースイッチ

C-1 ~ D#1にキースイッチが割り当てられています。E1より右の鍵盤は通常演奏領域 Play area です。



Waveform $t \nu \rho \rho - (C-1 \sim E-1)$



C-1 ~ E-1はWaveformセレクターの操作に対応したキースイッチです。

白鍵にあたる3つのキーは、使用スロットの指定に

黒鍵にあたる2つのキーは、選択中スロットのWaveform変更に使用します。(RAPID ACCESS MODE 有効時のみ)





選択中スロットのWaveform変更



メニューからスロットのWaveformを選択



クリックで点灯、対象スロットを有効化

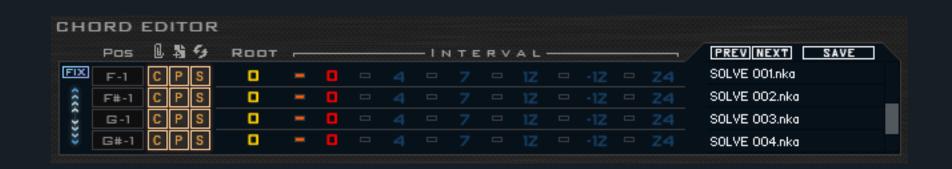


上下ドラッグで、選択中スロットのWaveform変更

Chord Select (F-1 ~ E0)



キースイッチF-1 ~ E0は、Chord Editorのスロットを選択・解除します。 選択されたスロットの和音構成に従ったコード演奏が可能な状態になります。 Chord Editorでは12パターンのコードを設定できます。



FIX

キースイッチでコードの選択・解除を行うとき Choed Editorの該当スロットが最上段に移動



最大6音の和音構成と全体のトランスポーズ設定 各ボイスのON・OFFスイッチ

上下ドラッグでスロットの表示を変更



スイッチがオンのときスロットが有効化される

PREV NEXT SAVE SOLVE 001.nkg SOLVE 002.nkg SOLVE 003.nkg SOLVE 004.nkg

プリセットのセーブ・ロード

C P S

スロット間のコピー・ペースト・スワップが可能

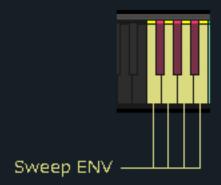
COPY → **PASTE**

COPY → PASTE → PASTE...

COPY → SWAP

COPY → SWAP → SWAP...

Sweep ENV (F0 / G0 / A0 / B0)



発音中に押すことで、SWEEP EDITORで設定されたエンベロープ効果がかかります。



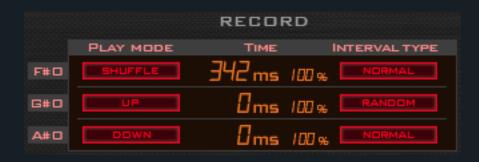


Record Play (F#0 / G#0 / A#0)



F#0 / G#0 / A#0 の Record playキーには、Play area 内で演奏されたキーが常に記録・更新されています。 Record playキーを押すことで、直前に鳴らした音のリピート演奏が可能です。

RECORD画面では、キーごとの挙動(主に和音再生時)を設定します。



PLAY MODE

Record play に記録された和音を再生するときの 発音順を以下の4タイプから設定します

NORMAL

演奏された順番通りに再生

HE

音程を 低→高 の順に再生

DOWN

音程を 高→低 の順に再生

SHUFFLE

再生毎にシャッフル

TIME

和音再生時の発音間隔を設定します。ms × % で算出。

INTERVAL TYPE

TIMEで算出された発音間隔の適用タイプ

NORMAL = 算出された間隔をそのまま適用 RANDOM = 0 ~ 算出値の間でランダムな値が発音毎に適用される

PORTAMENT / LEGATO (C1 / D1)



C1 / D1キーを押している間 Play area 内での演奏はそれぞれ、ポルタメント、レガート演奏となります。 両方押している場合は両方の効果がかかります。

レガート演奏中は、キースイッチを離してもレガート奏法が途切れない限りレガート効果は継続します。

レガート演奏中は Record play が無効化されます。



[KNOB·NOTE VELO·SWITCH VELO]スイッチ

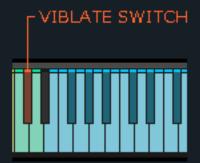
PORTAMENT / LEGATO演奏における音程変化の時間は、ノブの値を元にどのように適用されるか以下の3タイプから選択できます。

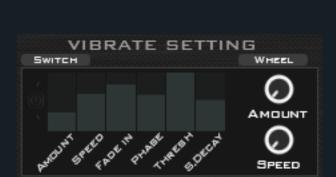
KNOB = 常にノブの値が反映

NOTE VELO = ノブの現在値を最大として、Play areaでの演奏ベロシティによって変化する

SWITCH VELO = ノブの現在値を最大として、キースイッチ 押下時のベロシティによって変化する

VIBRATE SWITCH (C#1)





SOLVEには2系統のビブラートが搭載されています。 ひとつはモジュレーションホイール(CC#)で動作する一般的なタイプ もうひとつはキースイッチで動作するタイプです。ここではキースイッチタイプの解説をします。

VIBRATE SWITCHがオンのとき、ビブラートを発動させるトリガーキーとなるのは Record play / SweepENV / Play area の3種類です。

トリガーキーを打鍵したときのベロシティが、設定したスレッショルド値以上のときビブラート効果がかかります。

VIBRATE SETTING 画面では、SWITCH / WHEEL 両系統の設定項目があります。 以下はSWITCHタイプの解説となります。

AMOUNT

ビブラートの振動幅を設定。この値はENVEROPEで制御できるため 強く弾いたときだけアタックのピッチを揺らすという設定も可能です。

SPEED / FADE IN / PHASE Kontaktに準拠

THRESH

ビブラートが発動するベロシティの閾値

S.DECAY

Sweep ENVをトリガーキーとしてビブラートを発生させる場合 ビブラートが掛かり始めるまでの遅延時間を設定。 (スウィープ後にビブラートを発生させたい場合などに)

PANIC (D#1)

異常が発生した際に押すと発音が停止します。もし治らない場合はKontakt本体のスイッチ

をクリックしてください。

SYSTEM設定

RAPID ACCESS MODE							
KEY SWITCH HIGHLIGH							
INIT LOADLING OF AUTO	•						
ILLUMINATION MODE	OFF	-					

RAPID ACCESS MODE

SOLVEは通常時、Waveformセレクターの3スロットに選択されたウェーブフォームの オーディオサンプルのみメモリに読み込ん<u>でいます。</u>

RAPID ACCESS MODE 有効時は全てのウェーブフォームのサンプルが読み込まれます これによりWaveformの切り替えがスムーズになると同時に、キースイッチ(C#-1 / D#-1)にて選択中スロットのWaveform変更が可能になります。

メモリ使用量が大きくなるため、Waveformのブラウジングが目的でないときはオフにすることを推奨します。

• KEY SWITCH HIGHLIGHT

キースイッチに関連したノブ・ボタン操作時に、対応するキースイッチのカラーが一時的に変化します。

INIT LOADING OF AUTOMATION ID

SOLVE起動時、自動的にオートメーションの割り当てを登録するか設定します。 オンの場合は自動登録処理が行われるため、SOLVEの読み込み時間が少し長引きます。

ILLUMINATION MODE

Play Areaで演奏時に演奏キーのカラー変化を OFF, PRISM, RANDOM, BLACK, WHITEの5パターンから選択します。

その他の機能

STEPWIDTH FILTER



Stepwidthの数値分、CUTOFFの変化が段階化します。

TUNE

TUNEカテゴリでは音程変化などが設定できます。BEND RANGE以外の項目は Waveformスロット個別のステータスとして保持されます。



OCT / SEMI

再生音程をオクターブ・半音移動します。

BEND RANGE

ピッチベンドレンジの幅を最大4オクターブまで変更します。

TRANS ROOT

オーディオ・MIDIの対称的なトランスポーズにより、ローファイ・ハイファイ またルーズ・タイトな質感調整が可能です。設定により高負荷になります。

SAMPLE OFFSET

サンプル波形の再生初期位置を変更します。

STEP PANNER



※ STEP PANNERを有効にするには、通常のエフェクトをオンにするように、PHASE/POSボタン上のパワーアイコンを点灯させてください。

STEP PANNER は打鍵ごとにPANを変化させます。ボイス単位での変化であるため、発音された音のサスティーン・リリースが 後続発音のPAN変化に影響を受けることはありません。

MONO / POLY ボタンはステップの進行条件を変更します。例えば和音が押されたとき MONO の場合はすべての音が同じステップから POLYの場合はボイス数ぶん連続するステップから、個別にPANの値を取得します。

RESTART ステップ位置のリセット

STEPS ステップのテーブルサイズ

RANGE PANの変動範囲

RANDOMIZE、INVERT、RESET は、ステップテーブルを不規則化、反転、初期化します。

アップデート・ログ

SOLVE 0.9.5

・SOLVE リリース

SOLVE 1.0.0

- ・ウェーブフォームを22種類追加
- ・マニュアルを改訂
- ・TRANS ROOTのUIタイプをvalue_editからsliderへ変更し、オートメーションの登録に対応。



CREDITS

Sound design
Graphic and UI design

KSP scripting

Product Artwork

works by Masashi Yamazaki a.k.a/ DEBUG_MODE

Thanks to

Fujiya Instruments (KSP coaching) , R-KOUBOU (VS Code Extension)

SOLVE ユーザーマニュアル Ver 1.0.0

Written by MASASHI YAMAZAKI

Feb,2019

Copyright © 2017 - 2019 INTELLIGENT WIRE

All rights reserved

URL: http://intelligentwire.jp/ Email: info@intelligentwire.jp