

SOLWE

SOLID WAVE TECHNOLOGY

Ver 0.9.5 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 0.9.5 はベータ版であり、一部機能や発音において不具合が発生するおそれがあることをご了承ください。

SOLVEとは？

SOLVE は尖鋭感の強い攻撃的なリードサウンドに特化したシンセリード・サンプルライブラリです。
レイブサウンドの即戦力となる 79 種類 5000 サンプル以上の個性的なウェーブフォームを収録
また、キーボード操作の表現力を一歩進める、ユニークなキースイッチパフォーマンスが搭載されています。

インスピレーションを手早く形作るためのアシストがSOLVEのコンセプトです。

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 フォーマットであるため

- ・DAW内での使用
- ・KONTAKTをスタンドアローンで使用
- ・VIENNA ENSEMBLE PRO・NI MASCHINEなどVST HOST機能をもつソフトウェアからKONTAKTを読み込んだでの使用

以上のような使用状況において、オーディオ設定が 44.1kHz / 16bitのようにオーディオサンプルのフォーマットより低い場合は、サンプルが正常に再生されない場合があります。オーディオ設定の変更を行うか、KONTAKTでSOLVEプリセットを読み込んだ後にプリセット左上のレンチマークから内部エディターに進み、HQI(High Quality Interpolation)の設定をHigh もしくは Perfectであることを確認してください。



①Waveformセクター

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で切り替え可能

②Editor 上エリア

④で押されたボタンの設定項目が表示される
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

③Editor 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

⑦KILLSWITCH

パネルに隣接したFXボタン、上部はCOMP ~ AMP FX、下部はCABINET ~ REVERBの
エフェクト効果を全てバイパスする

⑧SYSTEM

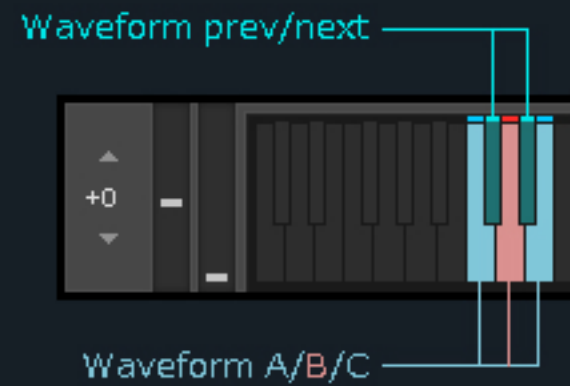
インターフェースの操作に関わる設定、その他。

キースイッチ

C-1~D#1に各種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セクター (C-1 ~ E-1)



C-1~E-1はWaveformセクターの操作に対応したスイッチです。
白鍵にあたる3つのキーは、使用するスロットの指定に
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



クリックで点灯、対象スロットを有効化

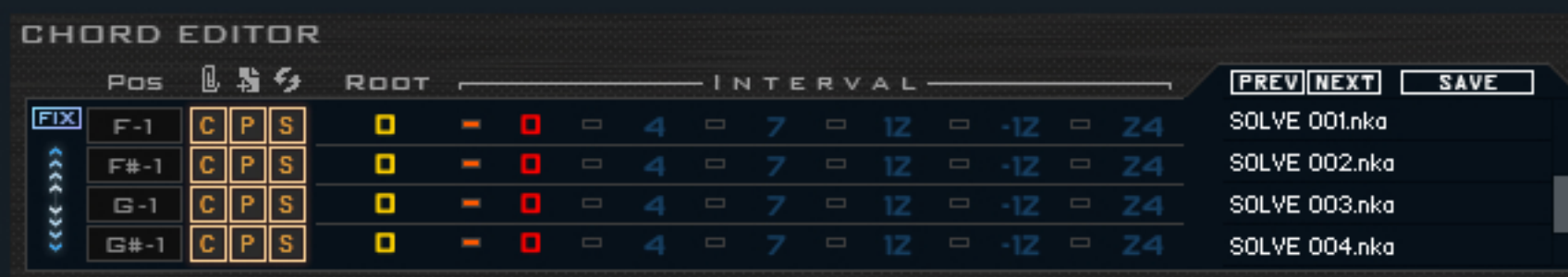
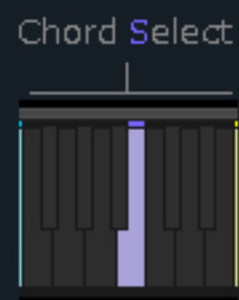


スロットにセットするWaveformをメニューから選択



上下ドラッグで、選択中のスロットのWaveform変更

Chord Select (F-1 ~ E0)



キースイッチF-1 ~ E0は、Chord Editorのロットを選択・解除します。
 選択されたロットの和音構成にしたがい、コード演奏が行われます。
 Chord Editorでは12パターンのコードを設定できます。



キースイッチでコードの選択・解除を行うとき
 Chord Editorの該当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
 各音のON・OFFスイッチ



上下ドラッグでロットの表示範囲を変更



スイッチがオンのときロットが有効化される

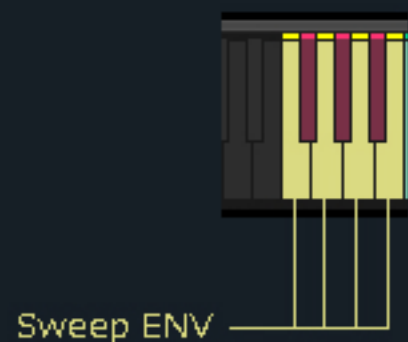


プリセットのセーブ・ロード



他ロットにコピー・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。

プリセットロード プリセットセーブ

◀▶ Sweep 03 Sweep 03 Save to...

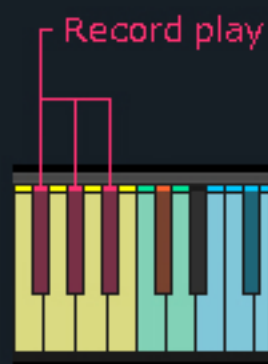
フェードアウトの有効化・無効化

SWEEP EDITOR

DECAY	ENABLE	FADE OUT
ピッチエンベロープディケイ	フェードアウトの有効化・無効化	フェードアウトのリリースタイム
ピッチエンベロープディケイカーブ	ENABLE	フェードアウトリリースタイムのカーブ
対応するキースイッチ	C P	ピッチエンベロープの音程幅
	INTERVAL	
	コピー・ペースト	

0

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



	PLAY MODE	TIME	INTERVAL TYPE
F#0	SHUFFLE	342 ms 100%	NORMAL
G#0	UP	0 ms 100%	RANDOM
A#0	DOWN	0 ms 100%	NORMAL

Play Area 内で演奏される単音・和音は常に記録・更新され続け
F#0 / G#0 / A#0 のRecord playキーを押すことで直前に鳴らした音が
リピート演奏されます。
RECORDでは、再生キーごとの挙動(主に和音再生時)を設定します。

PLAY MODE

和音をRecord playスイッチで再生する際の
音の再生順のタイプを変更します。

NORMAL

演奏された順番通りに再生する

UP

記録された和音の構成音を 低→高 の順に再生

DOWN

記録された和音の構成音を 高→低 の順に再生

SHUFFLE

記録された和音の構成音が毎回シャッフル再生される

TIME

和音再生時、第二音以降の発音間隔を変更するための時間設定。
ms × % で算出。

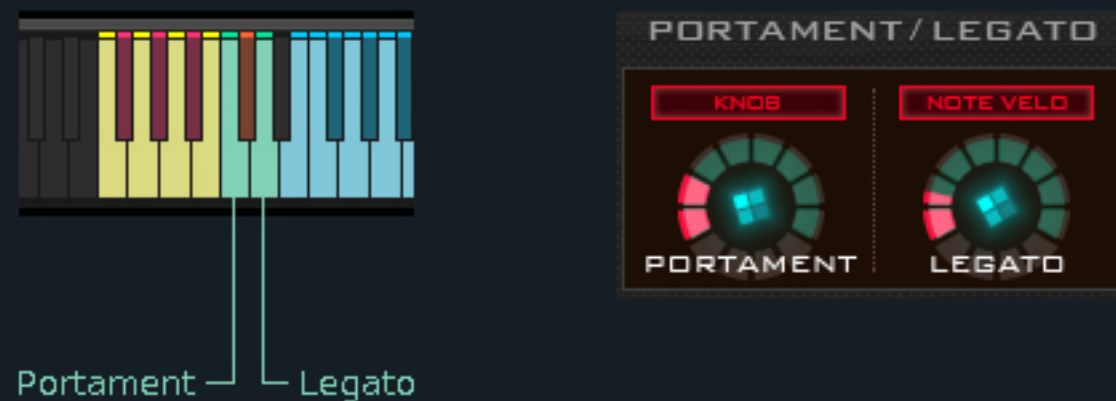
INTERVAL TYPE

TIMEで算出された時間を発音間隔に適用するタイプ

NORMAL = TIMEで算出された間隔をそのまま適用

RANDOM = 0 ~ TIMEの値の間でランダムな値が毎回適用

PORTAMENT / LEGATO (C1 / D1)



C1 / D1キーを押している間Play Area内での演奏はポルタメント効果・レガート演奏となり、両方押した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続きます。

Record play / Play Area間のレガート演奏は出来ず、レガート演奏中Record playは無効化されます。

KNOB・NOTE VELO・SWITCH VELO スイッチ

PORTAMENT / LEGATOの音程変化の時間をどのように適用するかタイプを選択

KNOB = ノブの値が反映される。

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。

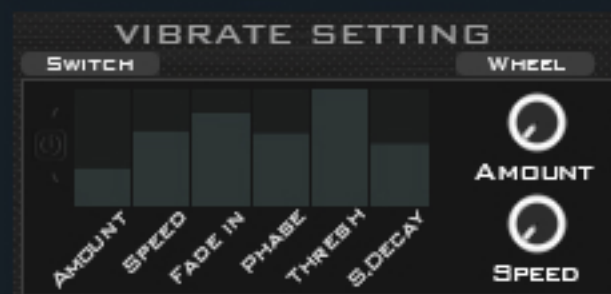
SWITCH VELO = ノブの現在値を最大として、キースイッチ押下時のベロシティによって変化する。

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#)で動作するタイプ
もうひとつはキースイッチで動作するタイプであり、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
トリガーキーのペロシティが、設定したスレッシュド値以上のときビブラート効果がかかります。
トリガーキーとなるのはRecord play / SweepENV / Play areaの3種類です。



Amount
ビブラートの振動幅を設定する。ENVELOPE設定が可能

SPEED / FADE IN / PHASE
Kontaktに準拠

THRESH
設定された値をトリガーキーのペロシティが超えるとビブラートがかかる

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

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、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

SOLVEは通常時、Waveformセレクトター上3スロット分のサンプルのみにアクセスしています。

RAPID ACCESS MODE有効時は常に全てのサンプルにアクセスし、Waveformの切り替えがスムーズに行われます。
このとき、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。

RAM使用量が大きくなるため、Waveformの視聴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

キースイッチパフォーマンスに関連したノブ・ボタン操作時に、対象キーのカラーが一時的に変化します。

・INIT LOADING OF AUTOMATION ID

各ユニットのオートメーションを記録可能な状態にするため
SOLVE起動時、自動的にKONTAKT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。

・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

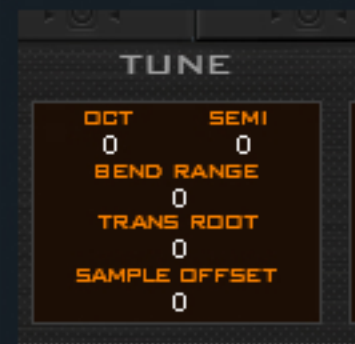
STEPWIDTH FILTER



Stepwidthが0以上のとき、その数値分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。

TRANSROOT
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。

SAMPLEOFFSET
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PHASE/POSボタン上のパワーアイコンを点灯させてください。

打鍵ごとにPANが変動します。ボイスごとの変動であるため、先に発音された音は後続発音のPAN変動に影響を受けません。

MONO/POLYボタンはステップの進行条件を変更します。
RESTARTでステップ位置のリセット
STEPSでステップのテーブルサイズ変化、RANGEでPANの変動範囲を変更
RANDOMIZE、INVERT、RESETはそれぞれステップテーブルを不規則化、反転、初期化します。



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 0.9.5

Written by MASASHI YAMAZAKI

June,2018

Copyright © 2017 – 2018 INTELLIGENT WIRE

All rights reserved

URL : <http://intelligentwire.jp/>

Email : info@intelligentwire.jp