



Guitar Rig 5



クイックスタートマニュアル



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: Jeffrey Fisher

資料バージョン: 1.0 (07/2011)

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. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com



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

目次

1	GUITAR RIG へようこそ!	7
1.1	GUITAR RIG とは?	7
1.2	GUITAR RIG 5 の新機能	7
1.3	KOMLETE Effects Powered by GUITAR RIG	8
1.4	安全上のご注意	9
2	セットアップ	10
2.1	GUITAR RIG の起動	10
2.2	概観	10
2.2.1	オペレーションモード	10
2.2.2	表示モード	11
3	GUITAR RIG (各オペレーションモード)の使用	15
3.1	スタンドアローンアプリケーションとして GUITAR RIG を使用する方法	15
3.1.1	オーディオと MIDI の設定	15
3.1.2	MIDI コントロールデバイスの選択	16
3.1.3	レイテンシーの最適化	16
3.2	プラグインとして Guitar Rig を使用する。	19
4	チュートリアル	21
4.1	ラックプリセットの活用	21
4.1.1	ロードしたプリセットの演奏	23
4.1.2	ロードしたプリセットの編集	24
4.2	コンポーネントの変更	24
4.2.1	ドラッグ アンド ドロップ	25

4.2.2	コンポーネントのホットスワップ	26
4.2.3	ラックモジュールカラム	26
4.3	ラックの構築	27
4.3.1	概要	27
4.3.2	アンプの設定	31
4.3.3	ラック作成の基本	32
5	ユーザーインターフェイスリファレンス	34
5.1	ユーザーインターフェイス(概要)	34
5.1.1	グローバル ヘッダ	34
5.1.2	メインエリア	35
5.1.3	ツールバーとラック	37
5.1.4	バーチャル RIG KONTROL	38
5.1.5	SideKick	39
5.2	ラックツール	41
5.2.1	テープデッキプレ/ポスト	41
5.2.2	チューナー	41
5.2.3	メトロノーム	42
5.2.4	プリセットボリューム	42
5.2.5	マスター F X	43
5.3	Rig Kontrol でパラメーターをコントロールする	44
5.4	プリセット	44
5.4.1	プリセットブラウザ	44
5.4.2	タグの作成方法	46

5.4.3	コンポーネントプリセットの使用	47
5.4.4	Component プリセットの作成	49
6	次は?	51

1 GUITAR RIG へようこそ!

GUITAR RIG をご購入頂き、ありがとうございます。製品を存分にお楽しみください。

このセットアップ・ガイドでは、GUITAR RIG の主な使用方法をご説明します。

他にも以下の資料があります。

- セットアップガイドでは GUITAR RIG のインストール、起動、設定について解説しています。
- GUITAR RIG の機能を更に掘り下げるには、GUITAR RIG アプリケーションリファレンス (Application Reference) を参照してください。そこで全機能についての詳細を解説しています。
- アンプコントロール用、ディストーションペダル、GUITAR RIG のサウンドを調節する為のコンポーネントの全パラメーターの解説は、コンポーネントリファレンス (Components Reference) を参照してください。
- GUITAR RIG をハードウェアバンドルの一部として購入した場合は、(MOBILE/SESSION/KONTROL) ハードウェアリファレンス (Hardware Reference) を参照してハードウェアとソフトウェアを正確に設定してください。

全てのマニュアルは *Help > Open Manual* と進んで参照することが可能です。

<http://www.native-instruments.com/forum> のコミュニティーフォーラムで Native Instruments 製品に関する情報を閲覧、収集することも可能です。

それでは早速はじめましょう!

1.1 GUITAR RIG とは？

GUITAR RIG はギターとベース音声を生成する為の強力なソフトウェアで、更に複雑なエフェクトチェーンによる独自のサウンドの追求も可能です。これは伝説的なアンプ、終わることない無数のキャビネット、異なるマイク、ループマシンやその他のサウンド生成機器を部屋中に設置してあるのと同じ状況です。

GUITAR RIG には 4 種類あり (Factory Selection、LE、Elements Selection、Pro) それぞれコンポーネントの総数が異なります。以上の GUITAR RIG のどれを使用しても、これらの Powered by GUITAR RIG 製品を簡単に起動することが可能で、ギタリスト、プロデューサー、または DJ の可能性を広げます。GUITAR RIG 製品は、今後も定期的に新製品のリリースを予定しています。最新情報に関しては Native Instruments のウェブサイトをご覧ください。

1.2 GUITAR RIG 5 の新機能

GUITAR RIG 5 ソフトウェアには複数の改良を施しました。以下が旧バージョンと新規バージョンの機能比較内容です。

- 高ゲインリードサウンド用新規アンプ: **Hot Solo+** と **Van 51** も追加しています。

- 新規 **Control Room Pro** キャビネットコンポーネントも追加しました。このコンポーネントは **Control Room** とオリジナルの **Cabinets & Mics** 機能を発展させたものです。
- Filters セクションには新規機能である **Filterbank** を搭載しており、楽器でシンセのような音色を作成することが可能です。
- **Resochord** は元々 Native Instruments 製 Maschine のエフェクトです。このエフェクトにはコームフィルターを搭載しており、オーディオ信号に倍音を付加することが可能です。
- **Stereo Tune** で信号のステレオフィールドを広げます。
- 2 種類の新規 Reverb コンポーネントとして **Little Reflektor** と **Vintage Verb** も用意しています。
- 新規 **Container** は GUITAR RIG ラック内のラックとして機能します。簡単に使用可能なコントロールインターフェイスにより、複雑なマルチエフェクトチェーンが構築可能ですので、Guitar Rig のセットアップを新しい可能性の領域へと導きます。
- **Sidechaining** は Guitar Rig をスタジオで更に便利に活用できる新機能です。
- プリセットをユーザー、ファクトリープリセットに分けて保存することが可能となりました。ユーザープリセットは *Documents > Native Instruments > Guitar Rig 5 > Sounds* フォルダに保存されます。Factory Presets を上書きすることはできませんが、プリセットブラウザから削除することが可能となりました。

1.3 KOMPLETE Effects Powered by GUITAR RIG

KOMPLETE Effects powered by GUITAR RIG は 無料の FACTORY SELECTION エディションを含んだ GUITAR RIG 全エディションで使用することが可能です。これらの製品は使用する前に Service Center で製品起動しておく必要があります。製品起動 (アクティベーション) 後、新規コンポーネントは関連する製品ライブラリタブ内、または関連するコンポーネントカテゴリ内の Component Pool (コンポーネントプール) で表示されます。



使用しているコンピュータで上位機種の GUITAR RIG を既に製品起動している場合は、KOMPLETE Effects powered by GUITAR RIG 製品を購入した後、GUITAR RIG FACTORY SELECTION を起動する必要はありません。



KOMPLETE Effects powered by GUITAR RIG コンポーネントの詳細に関しては、製品の資料を参照してください。

1.4 安全上のご注意

GUITAR RIG はヘッドフォン、またはアンプシステムと併用する為、聴覚に障害を及ぼすアウトプット音量を生成する場合があります。過度な音量再生を防ぐ為に、GUITAR RIG を使用する際には全ボリュームをまず最小値に絞ってから使用をはじめめることを強く推奨します。その後、音量を最適な音量に設定してください。聴力低下や耳鳴りがおさまらない等の症状が現れた場合には、すぐに医師の診察を受けてください。最適な音量の設定方法の詳細は、セクション [↑4.1.1, ロードしたプリセットの演奏](#) を参照してください。

2 セットアップ

この章では GUITAR RIG を音楽製作、パフォーマンスで使用するための基本設定を解説します。インストールと製品機動を終えると、ハードドライブ上に GUITAR RIG ディレクトリが表示されます。そこには GUITAR RIG アプリケーションと資料が収納してあります。



GUITAR RIG の様々な機能の詳細を得る場合は、アプリケーションリファレンスを参考にしてください。

2.1 GUITAR RIG の起動

使用制限なく GUITAR RIG ソフトウェアを使用するにはソフトをアクティベーションする必要があります。初めて GUITAR RIG を立ち上げる場合は、スプラッシュスクリーンが開き起動に関する情報を表示します。スプラッシュスクリーンの **起動 (Activate)** ボタンをクリックしてください。この動作で NI Service Center アプリケーションが開きます。起動手続き中に NI Service Center 上で GUITAR RIG のシリアルナンバーを入力する様に促されます。GUITAR RIG を NATIVE INSTRUMENTS のウェブサイトからダウンロードした場合、または KOMPLETE Effects powered by GUITAR RIG 製品を購入した場合はこのシリアルナンバーを既にお持ちのはずです。GUITAR RIG を含む製品を購入した場合はシリアルナンバーはレジストレーションカードに記してあります。GUITAR RIG 用シリアルナンバーを持っていない場合は、NATIVE INSTRUMENTS ウェブサイトで問い合わせてください。



アクティベーションに関する詳細情報に関しては、Service Center のインストール時に追加されるサービスセンターセットアップガイドを参照してください。

2.2 概観

2.2.1 オペレーションモード

GUITAR RIG を初回起動する前に、基本的に二つの操作モードがあることを理解してください。

- **Stand-alone mode** (スタンドアローンモード) で GUITAR RIG のみを起動、ソフトウェアの単体操作が可能です。
- **Plug-in mode** (プラグインモード) で GUITAR RIG はホストアプリケーション上で起動します。

デスクトップの Guitar Rig 5 ショートカットをダブルクリックし、スタンドアローンアプリケーションを起動します。他にもインストールフォルダのプログラムファイルをダブルクリックすることでも起動可能です。

2.2.2 表示モード

GUITAR RIG のスタンドアローン、プラグインモードの両方で、2種類の表示モードを使い分けることが可能です。

- **Standard** ビュー: Standard ビューでは、GUITAR RIG は全てのオプションを使用可能で、プリセットの作成、管理を行うことができます。エフェクトユニットを無限に組み合わせてライブの準備をしたり、トラックを録音、またはエフェクトによる独自のサウンドの追求等が可能です。
- **Live** ビュー: Live ビューでは、GUITAR RIG は利便性を追求し、サウンド作成に必要なツールの殆どを隠し、重要な機能だけを表示します。
- グローバルヘッダの **LIVE** ボタンをクリック、または F1 を押して各表示の切り替えを行います。各モードの使い分けに慣れておくとよいでしょう。

Standard ビュー



Standard ビューの GUITAR RIG です。

スタンダードビューの GUITAR RIG には 5 つの主要エリアがあり、グローバルヘッダ (1) でメインインプットとアウトプット、システムの各調節を行います。SideKick (2) では選択する各タブボタン (Browser、Components、Options) によって表示される内容が異なります。ツールバー (3) で各ラックツールと頻繁

に使用する機能にアクセスします。ラック (4) ではサウンドを加工する全コンポーネントをシグナルフローと共に明確に表示します。Virtual Rig Kontrol (5) は RIG KONTROL フットコントローラーをコンピュータ上で表示する画面で、各ボタンやフットペダルにどの機能をアサインしたか確認することができます。

Live ビュー



Live ビューの Guitar Rig です。

Live ビューでは、GUITAR RIG のメインエリアは最高 5 画面で構成され、その内容はメインインプットとアウトプットコントロールとシステムパフォーマンス用コントロール部を含んだグローバルヘッダ (1)、プリセットブラウザで設定を行った内容を表示するプリセットリスト (2)、プリセットの全アサインを含んだ Virtual Rig Kontrol (3)、各情報を含んむ選択したプリセット (4) の表示部分、メトロノーム、チューナー、ループマシン (オプション) (5) となっています。

3 GUITAR RIG (各オペレーションモード)の使用

以下の各副章ではスタンドアロン、プラグインの GUITAR RIG の使用に関する情報を紹介します。

3.1 スタンドアロンアプリケーションとして GUITAR RIG を使用する方法

スタンドアロンモードで GUITAR RIG を起動すると、使用しているコンピュータがコンポーネントの変更、プリセットの設定、演奏の練習、アイデアの録音、ライブでの使用と様々な場面で最適なラックシステムへと変貌します。

スタンドアロンバージョンの GUITAR RIG を初回起動する際、オーディオデバイスを選択し、使用する MIDI 機器を全て有効な状態にする必要があります。



この章で解説した内容はスタンドアロンバージョンの GUITAR RIG で有効な設定です。GUITAR RIG がプラグインとして起動している時は、ホストソフトウェアが全てのオーディオと MIDI 信号の送受信を制御します。使用しているホストソフトウェアのマニュアルを参照し、オーディオと MIDI の設定を行ってください。

3.1.1 オーディオと MIDI の設定

GUITAR RIG が生成する音声を視聴できる状態にするには、GUITAR RIG を使用するためのオーディオハードウェア機器(サウンドカード、または外部オーディオインターフェイス)を設定する必要があります。

低レイテンシードライバの使用

GUITAR RIG を使用する際には低レイテンシードライバを使用してください。GUITAR RIG 推奨ドライバは以下の 2 種類です。

- ASIO
- Core Audio (Mac OS X)

これらの技術はソフトウェアとオーディオハードウェア間のデータ伝達を効率よく行うために開発されたので、ライブでの使用にも適しています。



Native Instruments はオーディオハードウェア用に常に最新のドライバを使用することを推奨します。詳細については製造元にお問い合わせください。

オーディオと MIDI の各設定

スタンドアロンバージョンの GUITAR RIG を初回起動する際に、オーディオと MIDI セットアップ ダイアログが自動的に表示されます。

オーディオデバイスの設定方法は以下です。

1. *File* メニュー (Windows XP/Vista)、または *Guitar Rig 5* メニュー (Mac OS X) を開きます。
2. *Audio and MIDI Settings...* (Windows XP/Vista) または *Preferences...* (Mac OS X) に進みます。
3. 各ドロップメニューからオーディオデバイスとドライバを選択します。
4. **OK** をクリックして適用します。

3.1.2 MIDI コントロールデバイスの選択

使用している MIDI 機器にノブやフェーダー等の各コントロール部が付属している場合、これらで各コンポーネントをコントロールするのに用いることが可能です。GUITAR RIG は自動的に MIDI 機器を検出し、コントロールメッセージを受信します。

オーディオと MIDI セットアップダイアログの MIDI タブにはシステム内の MIDI インプットとアウトプットの全てを表示します。これらはコンピュータへ接続されている物理的な MIDI インターフェイスのポートですが、この他にも、アプリケーション間の MIDI 使用を円滑にするため、ドライバや他のアプリケーションにより提供されている仮想的な MIDI インターフェイスのポートがあります。

MIDI コントロールデバイスを選択する方法は以下となっています。

1. *File* メニュー (Windows XP/Vista)、または *Guitar Rig 5* メニュー (Mac OS X) を開きます。
2. *Audio and MIDI Settings...* (Windows XP/Vista) または *Preferences...* (Mac OS X) に進みます。
3. **MIDI** タブを選択します。
4. **In** タブを選択します。
5. 使用したい MIDI コントロール機器を **On** にします。
6. **Ok** をクリックして適用します。

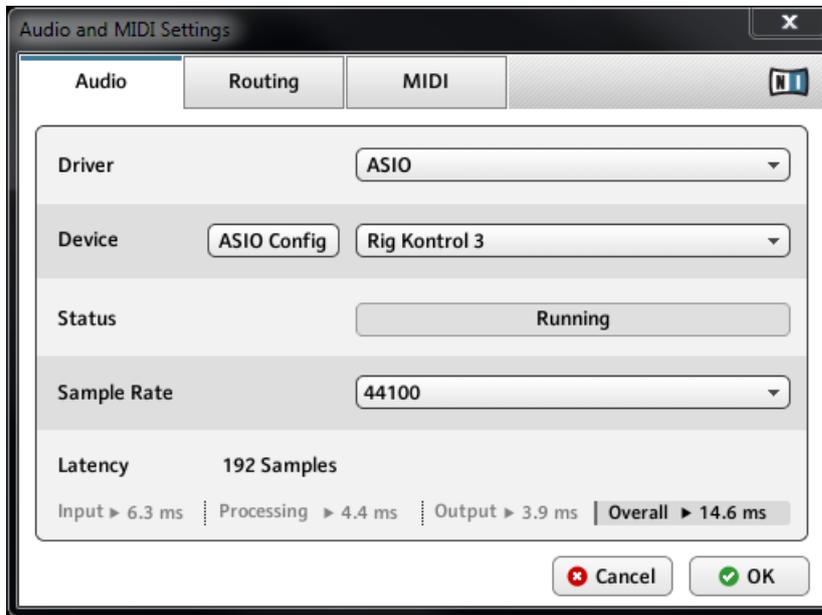
3.1.3 レイテンシーの最適化

GUITAR RIG を使用してギター音声をコンピュータに録音する等のリアルタイムオーディオプロセッシング技術を用いる場合、オーディオデバイスを使用してアナログシグナルを瞬時にデジタル音声に変換する必要があります。いくつかのコンピュータの内蔵オーディオデバイスは、高速音声処理用に最適化されていないので、この作業に適していません。結果、顕著な音声のずれが演奏中に生じてしまいます。ミリ秒単位で表示するこの遅れをレイテンシーと呼びます。

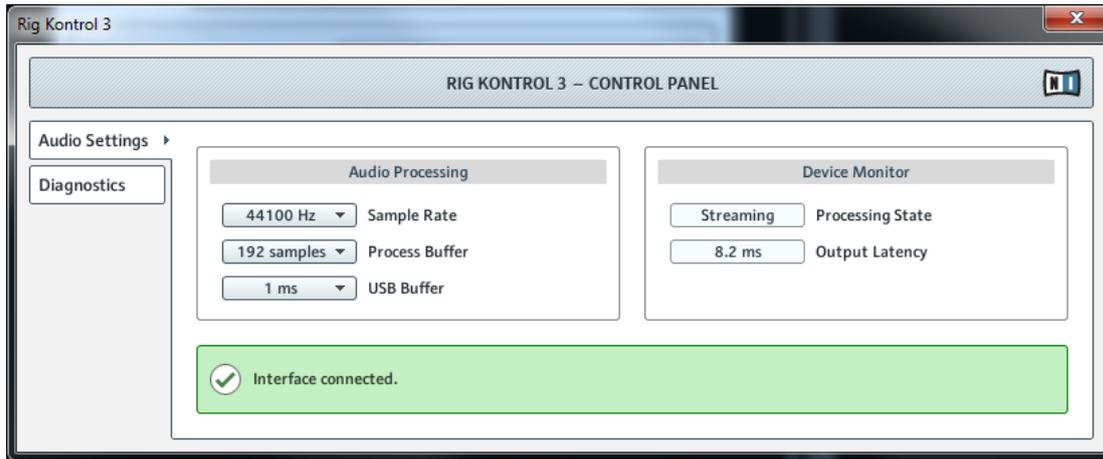
レイテンシーが大きすぎると演奏に支障が生じる場合があります。オーディオハードウェアのアウトプットレイテンシーを調節することで、楽器の演奏によって GUITAR RIG が音声を生成するまでの速さを調整します。ノイズやクリック音を生成することがないレイテンシーの最小値は使用している CPU パワーがどれだけオーディオ生成に割り当てられるかによります。近年のコンピュータでは正しく設定されれば耳で確認できるような音声の遅れが生じることはありません。旧型のコンピュータではレイテンシー設定を十分にとる必要があります。GUITAR RIG のレイテンシーの調整最適値は使用しているシステムによって異なります。

Windows

1. **Audio and MIDI Settings**… ダイアログで **ASIO Config** をクリックしてオーディオハードウェアのコントロールパネルを表示します。

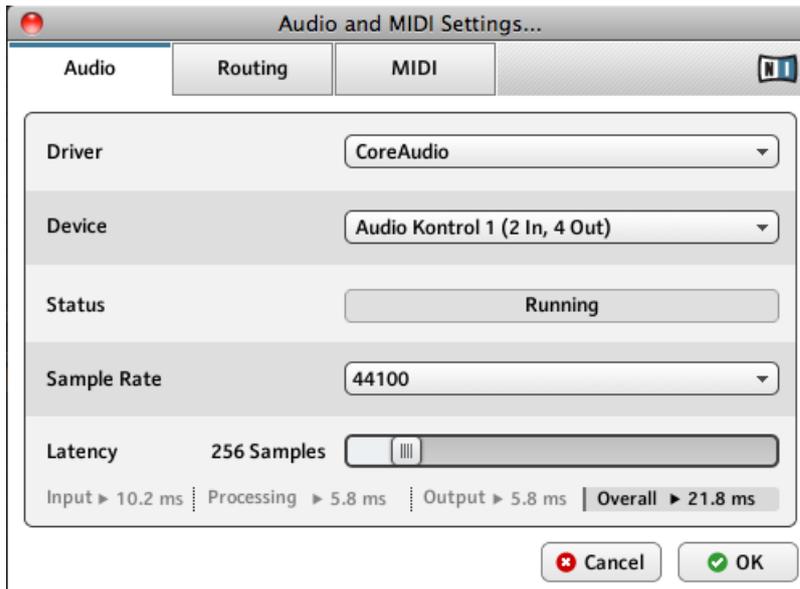


- オーディオハードウェアのコントロールパネルでアウトプットレイテンシーを 10 ms または 192 サンプル程度にします。この設定値は殆どのコンピュータシステムで有効な値です。



Mac OS X

1. **Audio and MIDI Settings...** ダイアログの下部にある **Latency** スライダーの値を 192 サンプル程度にし、最適な値に調節してください。



2. 設定が終わったら、**OK** をクリックして値を適用します。



PC または Mac のアウトプットレイテンシーの調節を行うとき、最小オーディオバッファサイズで低いレイテンシー値となりますが、CPU とオーディオドライバ性能による影響が生じる場合があります。低すぎるオーディオバッファサイズは CPU に付加が生じて支障が出る場合があります。この設定値は様々な値で試して、使用しているコンピュータに最適な値を設定してください。その値に応じてアウトプットレイテンシーを設定してください。

3.2 プラグインとして Guitar Rig を使用する。

プラグインバージョンの GUITAR RIG を GarageBand、Cubase、Logic、Pro Tools、Live、Sonar 等の DAW (Digital Audio Workstation) 上でバーチャルインストゥルメントとして使用することが可能です。プラグインとしてインサート、FX プラグインとして機能します。このモードでは、GUITAR RIG の複数のインスタンスを他のサウンド・ジェネレータとエフェクト・プラグインと一緒に起動し、それらを DAW にある MIDI トラックのデータでトリガーし、これらのオーディオ・アウトプットをバーチャル・ミキサーのシ

ゲナル・フローへ直接出力することができます。オペレーションシステムとインストール内容に対応して、GUITAR RIG は VST、Audio Units、RTAS プラグイン各を備えています。使用している DAW の資料を参照してどの形式を使用できるか確認してください。



GUITAR RIG がプラグインとして起動している時は、ホストソフトウェアが全てのオーディオと MIDI 信号の送受信を制御します。使用しているホストソフトウェアのマニュアルを参照し、オーディオと MIDI の設定を行ってください。

4 チュートリアル

この章ではプリセットとコンポーネントの使用方法、ラックの作成方法を解説します。

4.1 ラックプリセットの活用

GUITAR RIG の左側はアシスタント機能となっています。ここでサウンドを検索し、システム内にある全ての GUITAR RIG プリセットとコンポーネントを表示します。



Rack プリセットを検索、ロードします。

ブラウザの左上 (1) では有効なアトリビュートを表示し、左下には GUITAR RIG のサーチリザルトリスト (2) があります。サーチリザルトリストは選択したアトリビュートの内容によって自動的に表示内容を更新します。希望するサウンドを見つけるにはそのサウンドに関係する全てのアトリビュートをクリックしてください。他にもプリセット名称、またはプリセットの特徴となるキーワードを入力して検索を行うことも可能です。サーチリザルトリストでは検索結果を絞り込むたびに表示内容が少なくなるはずですが。

▶ サーチリザルトリストからラックプリセットをロードするには、プリセットの名称部をダブルクリックします。

4.1.1 ロードしたプリセットの演奏



インプットとアウトプットメーターを設定します。

最適なボリュームの設定

ラックプリセットをロードした後演奏を直ちに開始することはできますが、念のため音量を最適値に設定します。まず全ての音量フェーダーを最小値に下げてください。Input Meter **IN** (1) ではインプット信号の音量を表示し、インプットレベルをコントロールする内蔵ボリュームフェーダーを機能させます。このフェーダーの最適な音量設定を行うには、Input Meter の赤表示部分に限りなく近づき、歪みを防ぐ為に赤部分に音量が到達しないように調整してください。音声を確認できない場合は、Output Meter **OUT** (3) を確認してください。ここではソフトウェアのアウトプット音量を表示し、アウトプットレベルをコントロールする内蔵ボリュームフェーダーを機能させます。アウトプットメーター (Output Meter) が赤いエリアに到達しないように調整すると、リミッターの起動を避けることができます。

アウトプットメーターが何も表示しない場合は、GUITAR RIG のオーディオと MIDI 設定 (Audio and MIDI Settings) を確認する必要があります (GUITAR RIG をスタンドアロンで使用している場合)。またはホストソフトウェアのオーディオ設定を確認してください (GUITAR RIG をプラグインとして使用している場合)。

ゲート (Gate) ボタン (2) でノイズゲートを起動し、演奏していない間のヒスノイズに対応します。ボタンをクリックして有効/無効化し、右にあるノブでスレッシュホールドを調節します。スレッシュホールドノブをダブルクリックすると、自動的に最適なスレッシュホールドを設定します。この間 GUITAR RIG を演奏すると、最適なスレッシュホールド値検出の妨げとなるので演奏はしないでください。

ここまでの設定を終えれば、GUITAR RIG の使用準備は万全です。様々なプリセットを試し、異なるコンポーネントに慣れ親しんでください。ここまですべてを把握しているようであれば、コンポーネントを調節して自身のサウンドを試しに作成してください。



録音の際には事前にギターをチューニングしておくのが賢明です。GUITAR RIG にはチューナーを内蔵してあります。詳細はチューナーの章を参照してください。

4.1.2 ロードしたプリセットの編集

GUITAR RIG のサウンド編集は全てラック内で行います。個々のパラメーターを変更することでロードしたラックプリセットを好みのサウンドに編集します。またコンポーネント自体を交換して全く新しいラックを組み、独自のサウンドを追求するのもよいでしょう。自由に編集し過ぎて收拾がつかなくなっても編集内容は自動的に保存されることは無いので、存分に奇抜なセッティングを試してください。好みのサウンドが鳴るようになったらツールバーの **Save As** をクリックして内容を保存します。



各コンポーネントのパラメーターに関してはコンポーネントリファレンス (Component Reference) を参照してください。

4.2 コンポーネントの変更

オーディオシグナル はパラレルプロセス処理を行わない限り (例 **Split**)、ラックの各モジュールを上から下へと通過します。各ツールの詳細に関してはコンポーネントリファレンスを参照してください。

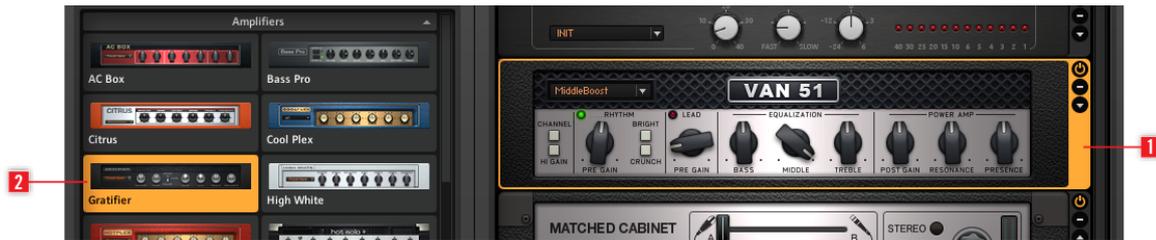
4.2.1 ドラッグ アンド ドロップ



プールからコンポーネントをドラッグしてラックにドロップします。

- ラックへのコンポーネントの追加はコンポーネントプールからコンポーネントをドラッグし、ラックの任意の位置にドロップすることで追加することも可能です。ぼやけた黄色の線はマウスを放したときにコンポーネントが配置される位置を意味します。
- プールからラック内のコンポーネントに直接コンポーネントをドロップすることでも交換することが可能です。
- ラックモジュール内の配置変更もドラッグアンドドロップで行います。コンポーネントの空のエリアをクリックし、マウスをホールドしたままドラッグしてください。コンポーネント配置先を示すぼやけたオレンジのラインが表示されます。
- 事前に設定したコンポーネントであるコンポーネントプリセットをラック内にドラッグして配置することも可能です。
- ラックからコンポーネントを削除するにはコンポーネントをハイライト表示し、[Del] (Windows) または [Backspace] (Mac OS) キーを押します。ラックの外側にコンポーネントをドラッグアンドドロップしても同様の作業が行えます。3つ目のオプションとしてコンポーネントを右クリック (またはコントロールクリック) し、メニューから Delete を選択することも可能です。
- ラックツール (チューナー等) の位置は固定されており、移動や削除はできませんが、ツールバーを使用して隠すことは可能です。

4.2.2 コンポーネントのホットスワップ



コンポーネントのホットスワップ

- ラック内の空の部分をクリックすると(ノブやスイッチではなく)、オレンジ色 (1) にハイライト表示され選択されたことを示します。
- ハイライト表示したラックモジュールはコンポーネントプール (2) 内のアイテムをダブルクリックすることで交換可能です。もしラックモジュールがハイライト表示されていない場合は、ダブルクリックすると、コンポーネントがラック部の最後に追加されます。

4.2.3 ラックモジュールカラム

ラックの全てのモジュールには右側に小さな操作列(カラム)があります。



ラックカラムです。

- On/Off ボタン (1) でモジュールのバイパスのオンオフ切り替えを行います。オフの状態でも CPU パワーは消費されます。
- マイナスボタン (2) でモジュールのディスプレイを最小化します。
- 詳細設定パネルがある場合は、三角の矢印 (3) で画面を切り替えます。

4.3 ラックの構築

4.3.1 概要

GUITAR RIG の初回起動の時点ではラックは空の状態です。演奏すると、ドライな音声を発音するのみなので、いろいろなコンポーネントを試してください。次回の起動からは、作業を終了した状態のラックを再現した状態で起動します。

- ラックを空にするには、ツールバーの **X** をクリックします。
- ツールバーの小さな矢印ボタン (プリセット名称の左です) または F2 を押すと、SideKick (アシスタントエリア) 部分が表示されます。 ツールバーの詳細に関してはセクション [↑5.1.3, ツールバーとラック](#) を参照してください。



ラックが空の状態のコンポーネントプールです。

コンポーネント・プール

再設計が施された Components Pool はカテゴリによるエフェクト検索だけでなく、どの KOMPLETE Effects powered by GUITAR RIG 内に探しているエフェクトが収納されているかによって検索することが可能となりました。

- SideKick のコンポーネント (Components) をクリックしてコンポーネントプールを開きます。

コンポーネントプールには 2 つ以上のタブがあります。これらのタブでコンポーネントの表示を切り替えます。

- Categories
- Products



サイドキック内のコンポーネントプールです。

Components (1) でコンポーネントプールを表示します。 **Categories (2)** でアルファベット順で全コンポーネントを表示します。 **Products (3)** でインストールしてある GUITAR RIG と COMPLETE Effects powered by GUITAR RIG 製品各にアクセスします。 **Category タブ (4)** で選択し

たカテゴリ内のコンポーネントの表示/非表示を切り替えます。スクロールバー (5) でカテゴリのリストをスクロールします。コンポーネントリスト (6) では各カテゴリにインストールしてあるコンポーネントのリストをアルファベット順で表示します。カテゴリアローボタン (7) で各カテゴリに素早くアクセスします。プリセットボタンが点灯している場合、コンポーネントプリセットリスト (8) では選択したコンポーネントの全プリセットリストを表示します。

Categories (2)

この表示画面では全てのコンポーネントとプリセットをカテゴリ分けし、アルファベット順で表示します。カテゴリラベルをクリックするとインストールしてあるコンポーネントのリストを表示します。有効なコンポーネントのリストは GUITAR RIG の各エディションと KOMPLETE Effects powered by GUITAR RIG 製品のインストール状況によって異なります。

- **AMPLIFIERS:** ギターとベースアンプです。
- **CABINETS:** キャビネットセット、Cabinets & Mics、Control Room、Control Room Pro です。
- **DELAY / ECHO:** ディレイとエコーユニットです。
- **DISTORTION:** ディストーションとオーバードライブ、ファズペダルです。
- **DYNAMICS:** コンプレッサーとリミッターとゲートです。
- **EQUALIZER:** シェルビング、パラメトリック、グラフィック、カスタム EQ です。
- **FILTERS:** フィルターとワウワウペダルです。
- **MODIFIERS:** アサイン可能なパラメーター変調用モディファイアです。
- **MODULATION:** タイムとピッチベースのモジュレーションエフェクトです。
- **PITCH:** ピッチに関連するエフェクトとシンセサイザーです。
- **REVERB:** 各高品質リバーブです。
- **SPECIAL FX:** 各スペシャルエフェクトです。
- **TOOLS:** ループ、マスター FX、コンテイナーとパラレルシグナルプロセッシング用ツールです。

コンポーネントのどれかをクリックすると、有効な全てのコンポーネントプリセットがハイライト表示されます。(リストが表示されていない場合はプリセットボタンをクリックします) コンポーネントプリセットの詳細についてはセクション [↑5.4, プリセット](#) を確認してください

Products (3)

この表示画面で各製品単位でコンポーネントを検索します。Products ビューはインストールしてあるコンポーネント製品をアルファベット順にリスト表示します。表示内容には各 GUITAR RIG エディションに含まれるコンポーネント製品と、購入、インストールした KOMPLETE Effects powered by GUITAR RIG が含まれます。

カテゴリーアローボタン (Category Arrow Buttons)

コンポーネントプールのスクロールバーの下には 2 つの小さな矢印ボタンがあり、これらでカテゴリ間を素早く移動します。これらのボタンでスクロールによるカテゴリ間の移動時間を短縮し、ラックの作成時、または特定のコンポーネントを見つけるときに活用します。

特定のコンポーネントの追加情報を参照する場合はコンポーネントリファレンスを参照してください。

Guitar Rig でコンポーネントリファレンスを開く方法は以下です。

1. *Help* メニューを開きます。
2. *Open Manual...* を選択します。
3. ドロップダウンメニューから *Component Reference* を選択します。

4.3.2 アンプの設定

GUIAR RIG において、典型的なサウンド作成のスタート地点はラックにアンプを追加することでしょう。ギターサウンドを作成する場合は、手始めに Jump アンプを試してみましょう。

1. コンポーネントプールの **Amplifier** カテゴリをクリックしてアンプのリストを表示します。
2. ラックに **Jump** アンプリファァアイコンをドラッグします。

アンプとキャビネットが同時にラックに追加されます。ここまでの設定で演奏すると、プリティッシュアンプサウンドとなります。全てのノブとスイッチは本物のアンプと同様にアンプのサウンド調整用です。マウスをクリックしてスイッチを切り替え、マウスをクリックしたまま上下にドラッグすることでノブを回します。サウンドデザイナーによるサウンドをチェックしたい場合は、コンポーネントプリセットの **Jump** を試してください。



コンポーネントプリセットをロードします。

- コンポーネントプリセットボックスの小さな矢印 (1) をクリックしてコンポーネントプリセットリストを表示します。
- ドロップダウンメニューの Component Presets (2) の一つを選択します。他にもコンポーネントプールのプリセットブラウザからプリセットをロードすることも可能です。

4.3.3 ラック作成の基本

ご自分でアンプの調節、ディストーションモジュール/モジュレーションエフェクトの追加、任意のエフェクトを追加する前に、知っておくべき基本ポイントがあります。

- オーディオシグナルはパラレルプロセス処理を行わない限り (例 [Split](#))、ラックの各モジュールを上から下へと通過します。
- ラックへのコンポーネントの追加はコンポーネントプールからコンポーネントをドラッグし、ラックの任意の位置にドロップすることで追加することも可能です。事前に設定したコンポーネントをコンポーネントプリセット内に配置することも可能です。

-
- ハイライト表示しているラックモジュール各を切り替えるには、コンポーネントプール内で他のコンポーネントをダブルクリックします(またはコンポーネントプリセット)。もしラックモジュールがハイライト表示されていない場合は、ダブルクリックすると、コンポーネントがラック部の最後に追加されます。
 - コンポーネントを削除するにはラックのコンポーネントを選択し、DEL キーを押す、またはラックの外側にドラッグアンドドロップします。

5 ユーザーインターフェイスリファレンス

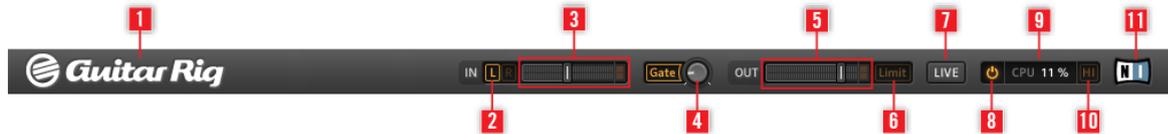
各部の詳細は本セクションのユーザーインターフェイス を参照してください。

5.1 ユーザーインターフェイス(概要)

各部の詳細は本セクションのユーザーインターフェイス を参照してください。

5.1.1 グローバル ヘッド

グローバルヘッドは重要な各コントロール部を装備しています。GUITAR RIG はこのヘッドを常に表示します。



グローバルヘッドです。

グローバルヘッドはさほど刺激的なエリアではありませんが、このエリアの機能を理解しなければ GUITAR RIG を使いこなすことは不可能です。

- **IN** と **OUT** はインプット 及びアウトプット メーターで、内蔵ボリュームフェーダー で音量の入出力をコントロールします。
- **L/R** ボタン (2) でインプットルーティングをコントロールします。ギターを 1 本使用する場合は、右チャンネルを無効にし (R をクリック)、モノシグナルを両方のチャンネルインプット (3) にルーティングします。
- **ゲート (Gate)** ボタン (4) でノイズゲートをコントロールし、演奏していない時に生じるヒスノイズを発生しないようにします。ボタンをクリックしてオンオフ切り替えし、スレッシュホールドをノブで調節します。ノブをダブルクリックするとラン機能が有効になり、自動的にゲート調整を行うので調整中は他の作業を行わないでください。
- アウトプットメーター **OUT** (5) でソフトウェアのアウトプット音量を表示し、内蔵ボリュームフェーダーでアウトプットレベルをコントロールします。
- **リミット (Limit)** ボタン (6) でリミッターを起動し、過度なボリュームの出力をこの機能により抑えます。ボタンが点灯するとこの機能が起動していることを意味します。
- **LIVE** ボタン (7) または F1 を押してライブビューとスタンダードビューの表示を切り替えます。

- **Power ボタン (8)** をクリックして (CPU 表示部 が “BYP” と表示されます) GUITAR RIG 8 上の音声を完全にバイパスします。
- **CPU ロード (9)** はコンピュータのプロセッサ稼働率を表示し、この数値は常時計測、更新されます。クリック等サウンドへの支障を回避するには、70% 以下に維持することを推奨します。
- 使用する各コンポーネント数を削減せずに **CPU** パワーを節約するには、**HI ボタン (10)** を押して高品質モード (High Quality Mode) を無効にします。高品質モードは、オーバーサンプリングを用いて現在のサンプルレートを倍にし、音声の”解像度”を向上させる機能です。
- GUITAR RIG ロゴ (1) と NI ロゴ (11) をクリックすると、バージョンナンバー とどのエディションの GUITAR RIG を使用しているかを表示するアバウトスクリーンを表示します。

5.1.2 メインエリア

グローバルヘッダの下はメインエリアです。表示方法は基本的に 2 種類です。

- **Standard** ビュー
- **Live** ビュー



Standard ビューです。

Standard ビューでは、GUITAR RIG の全オプションを使用して独自のプリセットを構築することが可能です。エフェクトユニットを無限に組み合わせてライブの準備をしたり、トラックを録音、またはエフェクトによる独自のサウンドの追求等が可能です。

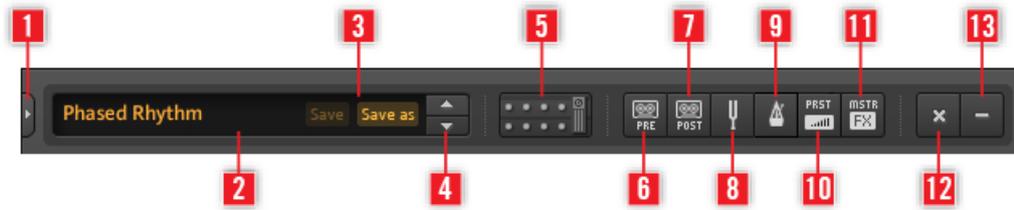
Live ボタンまたは F1 を押してライブビューとスタンダードビューの表示切替を行います。Live ビューでサウンド生成用のツールを隠し、演奏の為に重要な部分のみを表示してライブ用に活用することが可能です。



Live ビューです。

5.1.3 ツールバーとラック

Live ボタンをもう一度クリックして Standard ビューに戻してください。Standard ビューでは、ラックは画面の右側に表示されます。上部にツールバーがあります。



ツールバーです。

ここからバーチャル Rig Kontrol、ラックツールといくつかの便利な機能にアクセスします。

- 矢印ボタン (1) をクリック、または F2 を押してサイドキックを表示します。SideKick では選択する各タブボタン (Browser、Components、Options) によって表示される内容が異なります。
- 現在起動しているプリセット (2) はここに表示されます。
- Save と Save as ボタン (3) を使用してプリセットの変更内容を保存します。Save で現在使用しているプリセットに上書きします。Save as で現在の設定を新規保存します。
- 上下矢印をクリックして現在のプリセットリストを移動してください (4)。
- Virtual Rig Kontrol (5) または F3 を押して表示を切り替えます。バーチャル Rig Kontrol は RIG KONTROL フットコントローラーをソフト内で表示する部分です。
- 各ラックツールである、Tapedeck Pre (6)、Tapedeck Post (7)、Tuner (8)、Metronome (9)、PRST (10) (プリセットボリューム)、MSTR FX (11) (Master FX セクション) をクリックしてラック内での表示/非表示を切り替えます。
- x (12) をクリックして全コンポーネントのラックを空にします。
- - (マイナス) (13) をクリックして全ラックモジュールを最小化します。+ (プラス) をクリックすると、元に戻ります。

ラックにはサウンド構築に必要な全てのコンポーネントを備えており、それらは非常に見やすいデザインとなっています。そこが GUITAR RIG の心臓部といえるでしょう。↑5.4, プリセット に進んで使用方法を確認してください。

5.1.4 バーチャル RIG KONTROL

ラックの下部には Virtual Rig Kontrol があります。ツールバー内の Rig Kontrol アイコンを押すか、F3 を押すことで非/表示を切り替えます。バーチャル Rig Kontrol は RIG KONTROL フットコントローラーをソフト内で表示する部分です。RIG KONTROL のボタンとフットペダルにアサインした各機能をここで確

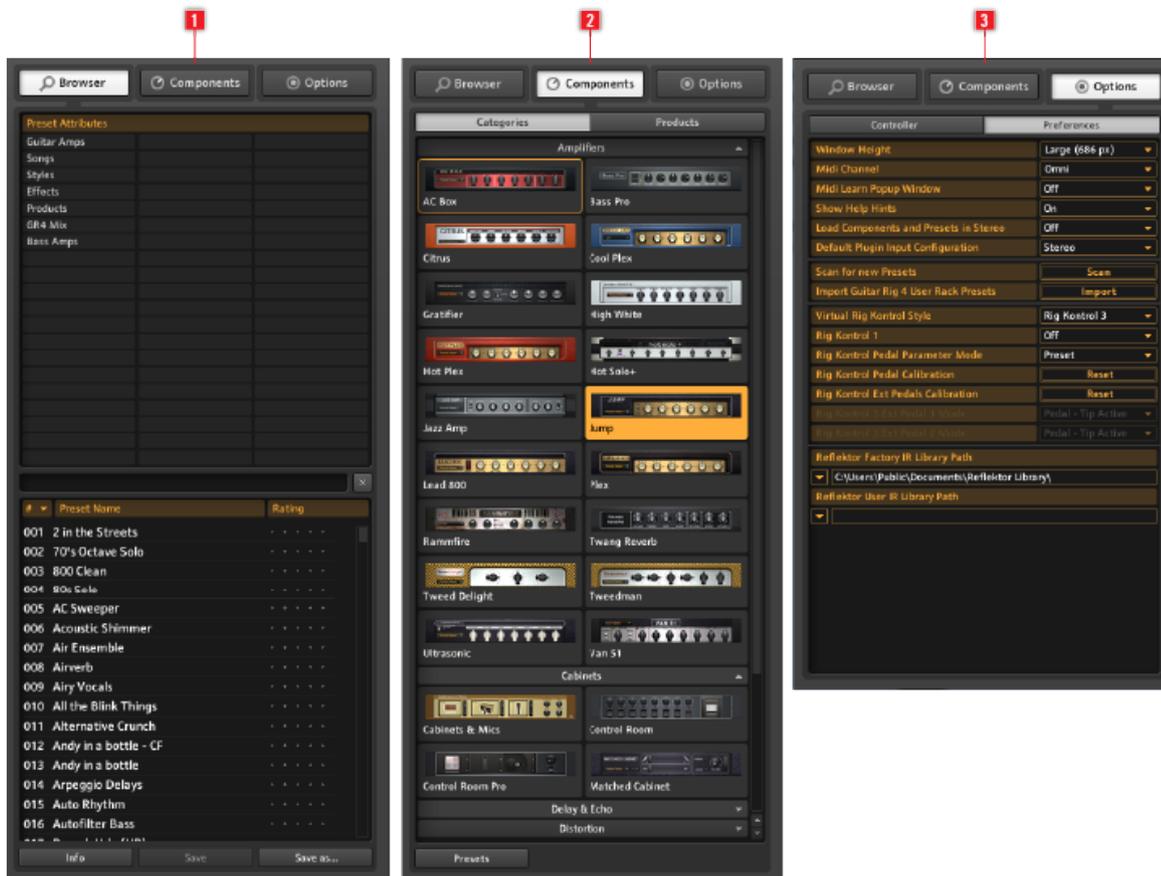
認可能です。ハードウェアの RIG KONTROL を操作しなくても、特にライブビューで容易に外部コントローラーをバーチャル Rig Kontrol にアサインすることが可能です。詳細はアプリケーションリファレンスを参照してください。



Virtual Rig Kontrol

5.1.5 SideKick

SideKick は多機能エリアで、起動したタブボタンによって異なる各機能を表示します (Browser、Components、Options)。常時必要な機能ではないのでタブボタンの右にある矢印ボタン、または F2 ボタンを押すことで非表示の状態にすることも可能です。



サイドキックには 3 種の表示画面があります。

Browser (1) をクリックしてサイドキック内のプリセットブラウザを表示します。ここでプリセットを整理しておくことで、テキスト検索やタグ検索で簡単に探すことが可能となります。

Components (2) をクリックしてコンポーネント格納部を開きます。ここでは全てのコンポーネントと対応するプリセットを収納しています。ここからコンポーネントをドラッグし、ラックにドロップします。コンポーネントリファレンスを参照して各コンポーネントの内容詳細を確認してください。

Options (3) をクリックしてオプションメニューを開きます。ここで外部コントローラーの設定とアサインを行ったり、ウィンドウサイズ等の詳細調整を行います。詳細はアプリケーションマニュアルを参照してください。

5.2 ラックツール

5.2.1 テープデッキプレ/ポスト



テープデッキラックツールです。

Pre/Post 各デッキは同等に機能しますが、ラック内での配置により果たす機能が異なります。

- Tape Deck Pre で GUITAR RIG のシグナルチェーンの最初で再生と録音を行います (Play at output を有効にした場合は除く)。これによりドライシグナルを録音し、音声をラック内にある全モジュールに送ります。
- Tape Deck Post で GUITAR RIG のシグナルチェーンの最後で再生と録音を行います。ラック内での音声加工後のアウトプット音声録音されます。
- Guitar Rig で録音した音声を他のプログラムで使用する場合は Tape Deck Post を使用します。
- Sync を有効にすると、テープデッキポストがテープデッキプレと同期します。
- 録音したファイルを保存するには、save ボタン(左下にあるディスクアイコンです)をクリックします。その後ファイル名称と保存場所を指定します。

5.2.2 チューナー

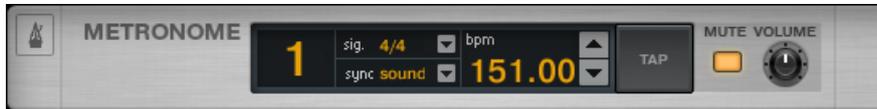


チューナーラックツールです

は通常のチューナー機能の他に、左上にあるドロップダウンメニューで様々なチューニングスタイルを選択することが可能です。

- **CENT / STROBE** ボタンで 2 種類の表示モード切り替えを行います。
- **MUTE** ボタンは名前の通りインプットシグナルのミュート機能で、チューナーをライブで使用する際に便利です。

5.2.3 メトロノーム



メトロノームラックツールです。

メトロノームはテンポのガイドで、同時にモジュレーションやディレイ等の同期機能を備えたラックモジュールのマスタークロックとして機能します。

- テンポ選択範囲は 20 から 400 BPM までとなっています。BPM ディスプレイをクリックしマウスを上下にドラッグ、またはダブルクリックして数値を入力してテンポを指定します。
- テンポを指定するもう一つの方法は **TAP** ボタンを任意の速度で何回かクリックすることです。メトロノームが平均値を割り出し BPM を算出します。
- **Signal** ディスプレイのドロップダウンメニューで拍子を選択することも可能です。
- **sync** 設定でメトロノームが他のテンポに同期します。ドロップダウンメニューにある同期の内容は以下の 3 種です。
 - *Ext.* スタンドアロンモードではメトロノームが MIDI を介して外部テンポと同期、プラグインモードではホストシーケンサーのテンポに同期します。
 - *Sound.* 現在のテンポが保存され、ラックプリセットと共にロードされます。
 - *Free.* メトロノームを任意のテンポに指定できる状態です。

5.2.4 プリセットボリューム



プリセットボリュームラックツールです。

GUITAR RIG コンポーネントの多くは本物のアンプと同様に過度なオーバードライブに備えてインプットシグナルレベルとボリューム設定に非常に敏感です。各サウンドデザインの性質上、各プリセットに大きな音量差が生じます。ですから、ラック全体の音量を調節して異なるプリセットでも均等なアウトプット音量に

設定する必要があります。プリセットボリューム(Preset Volume) はまさにその調節の為の機能で、音声の編集を終えたらフェーダーで音量を調節してください (このボリューム設定はプリセットの保存の際に保存されます)。

- **Learn** ボタンでプリセットボリュームを自動的に最適な値に設定します。クリックした後、ボリュームが調整されるまで通常の音量で演奏し続けてください。

5.2.5 マスター FX



Twin Delay と Octaverb をロードした状態の Master FX ラックツールです。

プリセットを変更する際に ディレイサウンドを加えて間を持たせたい場合、プリセット全般に EQ 処理を行う場合、FX チェーンはそのまま、アンププリセットのみを変更する場合等、Master FX の使い方は様々です。

Master FX にはミックス全体に使用するエフェクトを備えており、ラック内に新規コンポーネントを追加してもここでのエフェクト設定内容が変化することはありません。このセクションを含めた全体をラックの中にラックがある構図として考えると便利でしょう。

- コンポーネントプール、またはラックへのドラッグアンドドロップでコンポーネントを追加します。配置位置を示すオレンジのラインが Master FX ヘッドの下に表示されてからドロップしてください。Master FX 内のコンポーネントの周りに灰色の境界線が表示されます。
- コンポーネントは簡単に削除、移動、交換が可能です。
- コンポーネントプリセットを使用して自分に合った Master FX チェーンを設定してください。
- **x** をクリックして Master FX セクション全体を空にします。

- 矢印をクリックして Master FX セクションを最小化します。

5.3 Rig Kontrol でパラメーターをコントロールする

GUITAR RIG KONTROL を使用している場合、RIG KONTROL フットペダルで GUITAR RIG をコントロールすることは非常に簡単です。コントローラーアサインの詳細と他のコントローラーの使用方法に関しては、アプリケーションリファレンスを参照してください。Rig Kontrol を USB 2.0 を使用して接続し、リグコントロールツールバーの **CONNECT** ボタンをクリックしてバーチャルリグコントロールを起動します。

- バーチャル Rig Kontrol で各ボタンは LED でオンオフの状態を表示します。フットペダルの左の LED バーでペダルを踏み込んだ角度を表示します。各ボタンとフットペダルはマウスでの操作も可能です。
- ボタンの下とフットペダルの左でアサインした機能を表示します。play/record または on/off 等のコントロール機能にラベルをドラッグアンドドロップします。
- RIG KONTROL のボタンはラックのモジュールのスイッチのオンオフ切り替えに使用するのに適しており、ペダルはボリュームやワウワウ、スライダー等の各パラメーターを扱うのに適しています。

5.4 プリセット

タグを用いたプリセットブラウザと強力な検索機能でプリセット管理は簡単です。コンポーネントプリセットはプリセット構築の手がかりとして便利です。

GUITAR RIG の 2 種類のプリセットのコンセプトを把握しておくとう便利です。

ラックプリセット

ラックプリセットでラックの設定を非常に簡単に保存、呼び出すことが可能です。GUITAR RIG は様々な種類の膨大なラックプリセットを搭載しており、それらは簡単に好みの設定にすることが可能です。

コンポーネントプリセット

コンポーネントプリセットは単一のコンポーネント用の全設定情報を備えています。例えば、アンプのノブポジションがそれに該当します。コンポーネントプールのアイテムの一つをハイライト表示すると、全ての有効なプリセットがリスト表示されます。

5.4.1 プリセットブラウザ

SideKick で、Browser ボタンをクリックしてプリセットブラウザを開きます。



プリセットブラウザです。

- 3 種のカラムからなるプリセットアトリビュート (タグとも呼びます) でプリセットリストに表示するプリセットを指定します。
- タグを何も選択していない場合は、(オレンジ) 全てのプリセットを表示します。
- プリセットリスト上部にはテキスト検索バーがあり、現在表示しているリスト内から検索テキストに当てはまるプリセットを割り出します。
- リスト番号、名称、レーティングでプリセットリストを整頓できます。
- レーティング は増大していくアーカイブを管理するのに有効で、5 段階評価の表示機能となっています。

- SideKick 下部のボタンでプリセットの保存、プリセットのインフォページの切り替えを行います。

ラックプリセットの保存

- **Save** ボタンを押すと現在ロードしているプリセット内容に現在の内容を上書きします。
- **Save As** ボタンを押すと、新規プリセットを作成する為の保存ページを開きます。同時に現在ハイライト表示しているプリセット属性と共に自動的にタグ化されます。
- **SAVE** をクリックして保存するまでに、これらを更に変更することも可能で、プリセットに追加情報を加えることも可能です。
- 変更したファクトリープリセットは新規 Sounds フォルダに保存されます。名称を変更することも可能ですが、変更しないで保存すると元の名称に加えて番号が付きます。

3 段階のタグ使用法

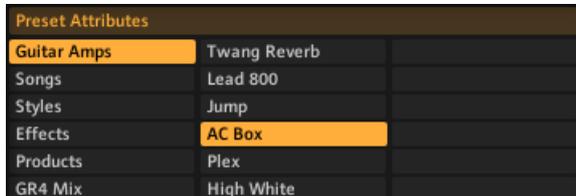
プリセットリスト内のタグは階級があり、左から右へと分類詳細が細分化されていきます。この機能はプリセット検索に最適です。最初のタグと2番目のタグにはサブタグがあり、検索内容を絞り込むことが可能です。例えば“Guitar Styles” (1番目) タグは“Rock” タグ (2番目) を含んでいます。“Rock” タグは“80s Punk Heros” (3番目) 等のタグを含んでいます。

タグを作成、または関連付けて、プリセット構造を満足いく構造へと進化させてください。各プリセットは異なる階級での複数のタグに反応するので、検索内容管理能力が増します。

5.4.2 タグの作成方法

ここではバンドがステージで使用するためのプリセット用タグを作成します。ここで必要なタグ分類例は“My Presets – The Band – Live”といった具合になります。

- まず新規タグを作成します。最初のカラムを右クリックし、Create a new tag (または空の項目欄をダブルクリックしてください) をクリックします。テキストを入力 (“My Presets”) し、エンターを押します。
- 新規作成したタグをクリックして選択すると、ハイライト表示されます。2番目のカラムをダブルクリックして新規タグを作成します (“The Band”)。これが最初のサブタグです。
- 3番目で新規サブタグを作成する方法も同様で、“The Band” をハイライト表示し、新規タグ “Live” を一番右のカラムで作成します。

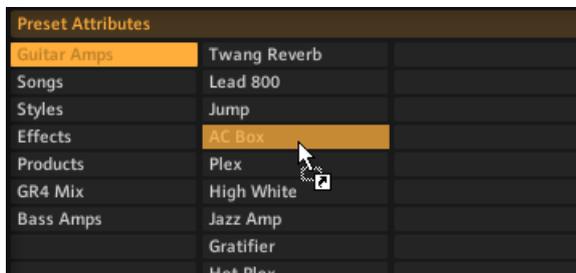


Preset Attributes	
Guitar Amps	Twang Reverb
Songs	Lead 800
Styles	Jump
Effects	AC Box
Products	Plex
GR4 Mix	High White

プリセットアトリビュートです。

プリセットのタグ処理

プリセットにタグを追加するにはドラッグアンドドロップで行います。プリセットリストでプリセットをクリックし、プリセットブラウザの左のカラムのタグの一つにドロップします



Preset Attributes	
Guitar Amps	Twang Reverb
Songs	Lead 800
Styles	Jump
Effects	AC Box
Products	Plex
GR4 Mix	High White
Bass Amps	Jazz Amp
	Gratifier
	Hot Plex

プリセットのタグ処理

ここまでで、プリセットをドロップしたタグと、ドロップする以前にすでにタグ分類されていた場所にプリセットが表示されます。タグを削除するには、リストからプリセットを削除します。この作業によってプリセット自体が削除されることはありません

5.4.3 コンポーネントプリセットの使用

GUITAR RIG には多数のコンポーネント用ファクトリープリセットが装備されています。これらを活用してサウンド作成に費やす時間を節約することも可能です。コンポーネントプールからアイテムを選択すると、全ての有効なコンポーネントプリセットが SideKick の下部に表示されます。



コンポーネントプリセットの使用

リスト内のコンポーネントをダブルクリックすることと、コンポーネントブラウザ内の基本コンポーネントをダブルクリックすることは同等です。

- ラックモジュールを何もハイライト表示していない場合は、コンポーネントは保存されたセッティングと共にラックの最下部に追加されます。
- 異なるコンポーネントをハイライト表示している場合は、新しく調節したコンポーネントに切り替わりません。
- ラック内の同じコンポーネントがハイライト表示されている場合は、この設定はコンポーネントプリセットと共に更新されます。これは現在使用しているラックのコンポーネントを異なる設定で試したい場合に便利です。
- ラック内の任意の場所にコンポーネントプリセットをドラッグアンドドロップすることも可能です。

5.4.4 Component プリセットの作成

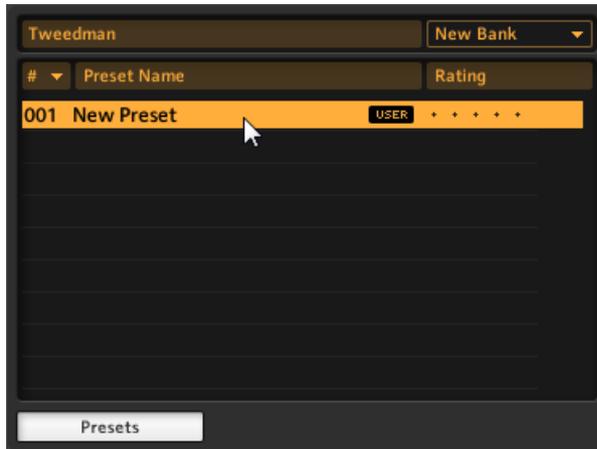


プリセットを保存します。

頻繁に使用するコンポーネントの完璧な設定を終えたら、このコンポーネントプリセットを保存することも可能です。Bank 機能で各コンポーネントのプリセットのセットをカスタマイズすることが可能です。

1. まずコンポーネントプールでコンポーネントを選択します。
2. プリセットセクションのプルダウンウィンドウを使用して Add Bank を選択します。
3. 新規 Bank 名称を入力します。

4. コンポーネント内のプルダウンウィンドウを使用して *SaveAs* を選択します。



5. SideKick ウィンドウ内のプリセットに名称を入力することで、自身の Bank 内の特定のコンポーネントに対していつでも使用することが可能となります。コンポーネント内で異なるスタイルのプリセットに合わせて多くのバンクを作成することが可能です。

6 次は？

ここまでで、GUITAR RIG の主要部分の解説は終わりです。更にソフトウェアを理解するには、以下の各リファレンスマニュアルを参照してください。

- アプリケーションリファレンス (Application Reference) では、本マニュアルを読み進んでいる間に浮かんだ質問の答えを見つけることが可能です。MIDI でソフトウェアをコントロールする方法は(セクション 8.1) に、プリセットブラウザの完全解説は(セクション 3.1) に、テープデッキの更なる使用方法は (セクション 5) で解説、更に他の項目の解説もしてあります。
- コンポーネントリファレンス (Components Reference) では GUITAR RIG の全てのコンポーネントを紹介しており、全てのパラメーターの解説と、それらの使用方法を解説しています。素早くラックを作成するには各モジュールを理解することが必要ですので、このマニュアルの内容を十分に理解することを推奨します。

GUITAR RIG の使用を存分に楽しんで、完璧なカスタムサウンドを作成してください。