

# SSG7 V

ユーザーマニュアル

Version 2.0.0

*Studio Major7th*

(C) 2022 Studio Major7th

SSG7V をご利用頂きありがとうございます。  
こちらは SSG7V のマニュアルです。

SSG7V は Windows 版 VST3 の 64bit 版です。  
32bit 版では動作いたしません。

SSG7V は、商用利用可能です。  
しかし、二次配布等は禁じられております。

ルールを守って楽しい音楽活動にしましょう。

Studio Major7th

# インストール方法

同梱の「SSG7V.vst3」を、ご使用の PC の **VST3 フォルダにコピー**してください。DAW を立ち上げると、VSTi として読み込まれるはずです。

アンインストールする場合は、最初にダウンロードしたファイアー式と、「C:¥User¥{ユーザー}¥Documents¥Studio Major7th¥SSG7V」ディレクトリを削除するだけです。

## (注意)

ご使用の DAW が、64bit VST3 に対応しているかご確認ください。

インストールは、VST3 のディレクトリにファイルをコピーするだけです。インストールについてはサポート対象外とさせていただきます。

# SSG7 V GUI

SSG7V には 3 つの GUI があります。

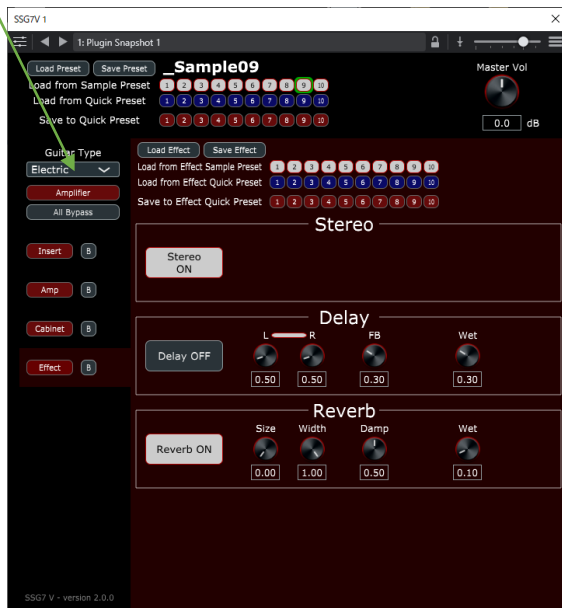
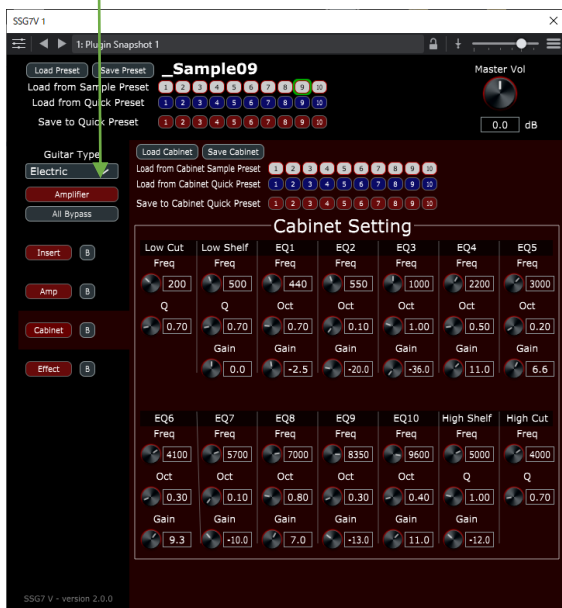
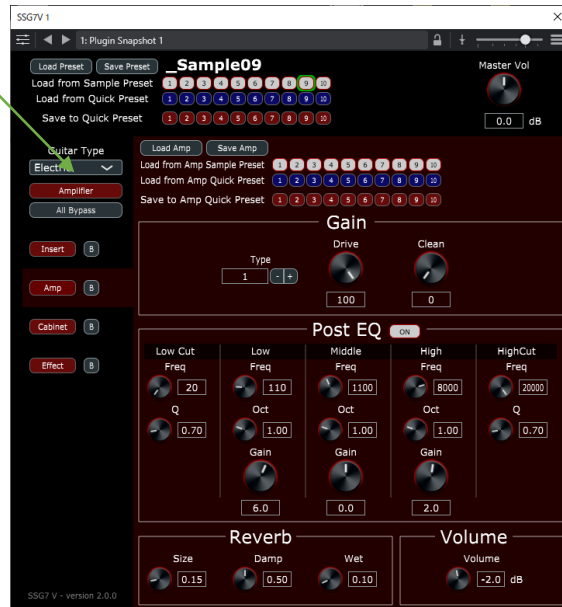
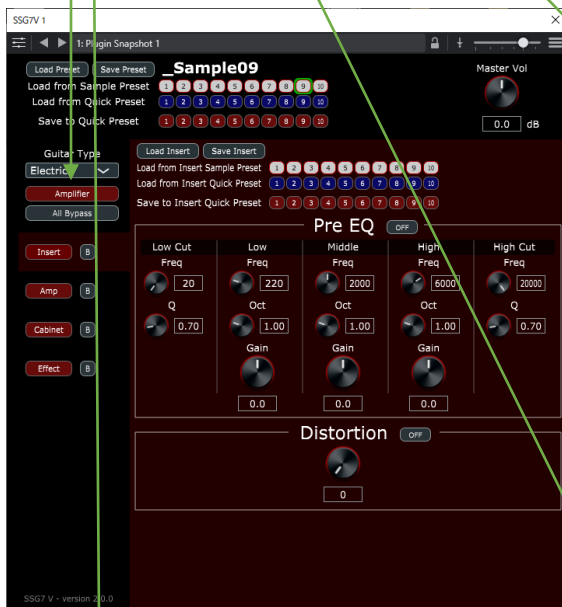
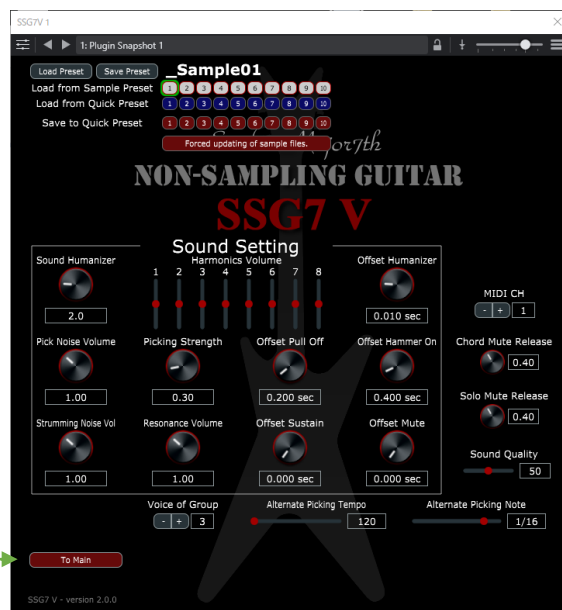
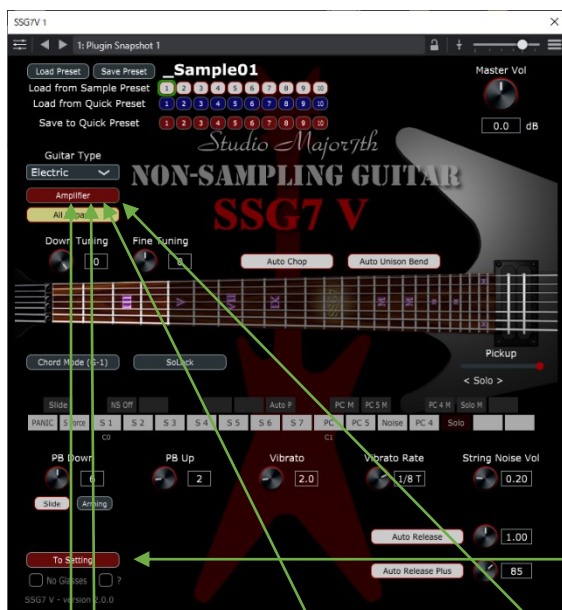
1 つは「**Main**」。

2 つ目は「**Setting**」。

3 つ目は「**Amplifier**」です。

**Main** は最初に表示される画面、**Setting** は左下の赤いボタンで表示できます。**Amplifier** は左上の赤いボタンです。

**Amplifier** は、さらに 4 つの画面に分かれます。



# GUI の設定方法

**Main 画面**には、SSG7V の操作に関わるパラメーターと、演奏している音が目でわかるようにフレットボードが配置されています。

**Setting 画面**では、音の細かい設定ができます。

**Amplifier 画面**では、演奏される音を歪ませたり、イコライザーをかけたり、加工することができます。それぞれの画面は、「**Insert**」、「**Amp**」、「**Cabinet**」、「**Effect**」となっています。

これらの設定は、画面左上の、Load Preset と Save Preset で読み込みと保存ができます。

Load Preset と Save Preset はツリー表示され、Save Preset では、Overwrite、Rename、Delete が選択できます。

プリセットを読み込んだり保存すると、プリセットの名前が表示され、パラメーターを変更すると、その表示がイタリックになります。

また、Load Sample Preset と Load Quick Preset と Save Quick Preset がそれぞれ 10 個あります。

Quick Preset を使用すると、ボタンを押すだけで Save と Load ができます。

開いているプリセットボタンは、周りが緑色になります。関係するパラメーターを変更すると緑色は消えます。

# Main 画面

Main 画面では、上から、**Master Volume**、**Amplifier**、**Down Tuning**、**Fine Tuning**、**Auto Chop**、**Auto Unison Bend**、フレットボード表示、**Chord Mode**、**SoLock**、**Pickup**、キースイッチ表示、**PB Down**、**PB Up**、**Vibrato**、**Vibrato Rate**、**Slide Arming**、**String Noise Volume**、**Auto Release**、**Auto Release Plus** ボタン、最後に **Setting** 画面へのボタンがあります。

**Master Volume** は SSG7V の最終的なボリュームを調節できます。

**Guitar Type** はギターの種類を選択できます。

**Amplifier** は別画面へ移動し、音の加工を行います。後で説明いたします。

**Down Tuning** は、音源全体のピッチを半音単位で 7 半音下まで下げることができます。

**Fine Tuning** は、半音の 100 分の 1 の細かいピッチを調節できます。

**Auto Chop** は、ON にしておくと、ベロシティによって自動で Chop 奏法が入力されます。



**Auto Unison Bend** は、ON にしておくと、キーを 2 つ同時に押すことで、ユニゾンチョーキングができます。

**フレットボード表示** は、現在選択されているフレットや弦を表示したり、演奏中のフレットを X で表示します。

**Chord Mode** は、演奏スタイルをコード用にします。

**SoLock** は、ON にすると、ソロサウンドとノイズサウンドのキースイッチのみが有効になります。

**Pickup** は、左に移動するとフロントピックアップ、右に移動するとリアピックアップをシミュレートします。

**キースイッチ表示** は、現在選択されているキースイッチ等を表示します。

**PB Down** と **Up** はピッチベンド操作の音程を調節します。

**Vibrato** は、モジュレーションホイールやアフタータッチによるビブラート時の音程を調節します。

**Vibrato Rate** は、ビブラートの速さを調節します。

**Slide Arming** は、どちらか一方を選択できます。Slide を選んだ場合はピッチベンドダウン時に

弦をスライドするように、階段状に音程が変化します。Arming の場合は滑らかに変化します。

**String Noise Volume** は、キーオフ時に鳴るノイズ音のボリュームを調節します。

**Auto Release** は、キースイッチ C2、D2、F2、G2 で有効で、鍵盤のタッチをスタッカートにすることで、ブリッジミュートサウンドになります。**横のノブ**はサウンドのリリースの長さを調節します。

さらに **Auto Release Plus** を ON にすれば、**横のノブ**の値から下のベロシティの時に、ブリッジミュートが単音（ソロサウンド）になります。

**Setting** ボタンは、さらに細かい調節をする画面に移動します。

# Setting 画面

Setting 画面は、音を操作する、**Sound Setting**、ミュートサウンドのリリースタイムを調節する **Chord Mute Release** と **Solo Mute Release**、音の処理の増減で音のクオリティを操作する **Sound Quality**、同時発音数を設定する **Voice of Group**、オルタネイトピッキングのテンポ **AlterNate Picking Tempo**、オルタネイトピッキングの音符 **Alternate Picking Note**、があります。

**Sound Setting** ではオフセットやボリュームを調節して、音色を操作します。左上の **Sound Humanizer** は、様々な設定をランダムで動かします。右上の **Offset Humanizer** は、前後に再生タイミングをランダムにずらします。

**Release ノブ** は、絶対値ではなく、あらかじめ決められているリリースタイムを調節します、1.00 を 100%とします。

**Sound Quality** は、値を上げると処理が重くなりますが音色がきれいになります。逆に下げると音色が粗くなります。大きな変化はないので 50 のままでよいでしょう。

**Voice of Group** は、各弦ずつの同時発音数ですが、あまり大きくすると処理速度が追いつかず、ノイズが発生したり、最悪時にはクラッシュする

場合もあります。小さすぎると同時発音数が足りずにノイズが発生することがあります。丁度よい値を探ってみてください。(4~8 くらいがお勧めです。)

**Alternate Picking Tempo** と **Note** は、この速さを超えたとき、連続した音符が自動的にオルタネイトピッキングになります。おおよその値ですので、BPM200 の 8 分音符でオルタネイトピッキングにしたい場合は、テンポを 200 より少し下げておくといいでしょう。また、スライダーを一番左にすると、現在のホストのテンポとなります。

# Amplifier 画面

Amplifier 画面は、大きく 4 つの項目に分かれています。その中にさらに細かく項目が分かれています。下のようになります。

## Insert

**Pre EQ**



**Distortion**

## Amp

**Drive** and **Clean**



**Post EQ**



**Amp Reverb**



**Volume**

## Cabinet

**Cabinet** (14 個の EQ)

## Effect

**Stereo**



**Delay**



**Reverb**

このような順で音が加工されます。

**Pre EQ** では、歪となる Drive を通る前の、クリーンなギターサウンドのイコライザーとなります。ギターの音作りといえるでしょう。

**Distortion** は、音を歪ませることができます。

**Drive** は、さらに大きく音を歪ませることができます。Distortion と組み合わせて使うとよいでしょう。いくつかのタイプが選択できます。

**Clean** は、クリーントーンです。Drive を通る前の音のボリュームを調整できます。

**Post EQ** は、Drive で歪ませた後のイコライザーとなります。

**Amp Reverb** はアンプ部でのリバーブを生成できます。モノラルです。

**Volume** は、アンプで加工した音のボリュームを調節できます。

**Cabinet** は、キャビネットを通したようなサウンドになります。10 個のサンプルプリセットが用意されています。

**Stereo** は、ON にすると、音が左右に分かれるので、ダブリングのような効果が生まれます。

**Delay** は、音が繰り返し、ディレイ効果を得ることができます。各ノブの効果は左から、L のタイム、R のタイム、フィードバック、Wet となっています。LR の下のバーは、ON にすると、LR をリンクさせることができます。

**Reverb** は、音に響きを得ることができます。各ノブの効果は左から、部屋のサイズ、広がり、ダンプ、Wet となっています。

**All Bypass** または **B** ボタンは、ON にすると黄色になり、この画面で設定した音の加工をバイパスします。外部アンプシミュレーターを使用するときは、この **All Bypass** ボタンを ON にしておくことをお勧めします。

# 操作方法

SSG7V の操作は、MIDI キーボードまたは DAW から、**キースイッチ**を操作して行います。

**キースイッチ**は、ピアノ鍵盤の最低音である **A-1** から **G#1** に配置されています。

実際に**音を鳴らすキー**は、**A1** から **E7** に配置されています。

音を鳴らすキーを**サウンドキー**と呼びます。**サウンドキー**を演奏すると、**自動でフレットや弦が選択**されるようになっています。もちろん、**キースイッチを使用して自分で弦を指定**することもできます。

Chord 系は 0 から 12 フレット付近まで、Solo 系は 0 から 24 フレットまで鳴らすことができます。



# キースイッチ

まずは、音色を切り替えるキースイッチから説明します。

音色は、大きく分けて 9 種類あります。

音色	キースイッチ
8 度 Power Chord	C1
8 度 Power Chord Mute	C# 1
5 度 Power Chord	D1
5 度 Power Chord Mute	D# 1
Slide Noise	E1
4 度 Power Chord	F1
4 度 Power Chord Mute	F# 1
Solo	G1
Solo Mute	G# 1

それぞれで A2 を鳴らすとこのようになります。

8 度 Power Chord 	5 度 Power Chord 
4 度 Power Chord 	Solo 

ここでいうミュートというのは、ブリッジミュートやパームミュートと呼ばれる奏法のことです。実際に音を鳴らして確かめてみてください。

Chord と Solo、および Mute にはそれぞれ特徴があります。それを説明します。

Chord は、ベロシティが大きくなるほど、ピッキングノイズが強くなります。

Solo は 1~100 までは、ベロシティが大きくなるほど、ピッキングノイズが強くなります。

101~110 は、徐々にチョップ奏法が入ってくるため、アタック感がさらに強くなります。110 でチョップが最大になります。**111~127 にかけてはピッキングハーモニクスが混ざるようになってきます**。127 で完全なピッキングハーモニクスになります。

下の図を参考にしてください。

Chord	Solo
ベロシティ 1~127 値が大きいほどピッキングノイズが強い	111~127 ピッキングハーモニクス
	101~110 徐々にチョップ
	ベロシティ 1~100 値が大きいほどピッキングノイズが強い

キースイッチ E1 には、スライドノイズが割り当てられています。モジュレーションホイール（CC1）が 0 のとき、2 小節の長さで鳴らされます。127 でのとき、1 拍となります。実際に演奏して試してみてください。

Chord を選択時は、モジュレーションホイールを操作することで、ストロークスピードをコントロールできます。

次に、**B-1～B0 のキースイッチ**を説明します。  
これらは、弦を選択するキースイッチです。

まず、**C0～B0 に順番に、1 弦～7 弦**が割り当てられています。例えば、E0 を押すと、次に演奏される音は、3 弦になります。その音が 3 弦で演奏できない場合は、その弦に近い弦で演奏されます。

これらのキースイッチと**同時に B-1** を押すと、**弦を固定**できます。例えば G0 と B-1 を同時に押すと、解除されるまで、優先的に 5 弦で演奏されます。弦固定の解除は、もう一度弦選択キーを押すか、B-1 を押すことで可能です。

**他にもキースイッチ**があります。

**C#0** は、**Noise OFF** スイッチで、このキーを押している間は、サウンドキーをオフにしたときに鳴る、ノイズサウンドが鳴らなくなります。

**A#1** は、ベロシティ **64～127** で押したとき、押している間は、Solo ミュートサウンドが全て**ダウンピッキング**になります。ベロシティ **1～63** で押している間は、全て**アップピッキング**になります。通常時は、ダウンピッキングから始まり、**Alternate Picking** で設定された値を超えて音符が連続すると、ダウンピッキングとアップピッキングが交互に繰り返されます。

**A#-1** は、**スライドスイッチ**です。このキーを押した状態で、サウンドキーを重ねて配置すると、2つの音がスライドされます。後から重ねる音のベロシティによってスライドの速さを調節できます。スライドキーを放すと、スライドが中断しますので、スライド後も音を鳴らしたい場合は、スライドキーを押したままに配置してください。

**A-1** は、**強制停止スイッチ**です。何らかの原因で、音が鳴りっぱなしになった場合に、このキーを押すと、音を止めることができる場合があります。どうしても止まらない場合は、音が消えるまで待つか、プラグインを立ち上げなおしてください。

# ユニゾンチョーキング

Solo サウンドで、高いほうの音が 1 弦、または 2 弦の場合に、半音を同時に押すことで、高いほうの音で**ユニゾンチョーキング**ができます。この時、自動で下の音がチョーキングされます。

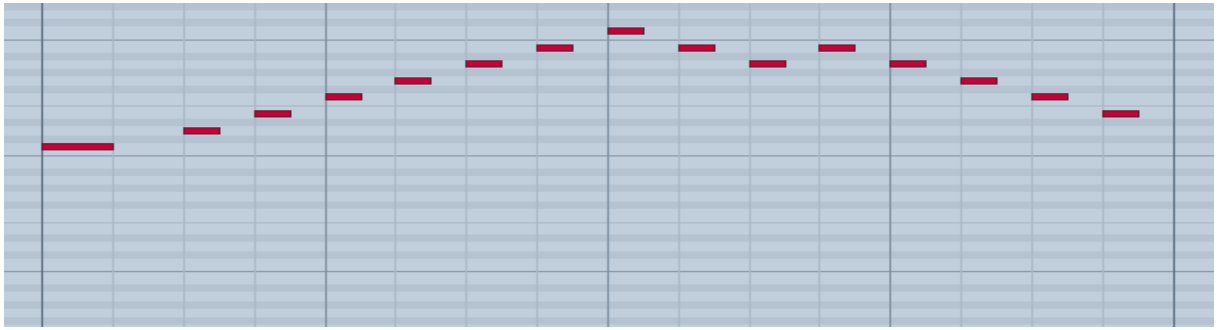
通常時は、ベンドは、指定した値でベンディングできますが、ユニゾンチョーキング時は、Up が 1、Down が 2 に設定され、**ベンドでも下の音にチョーキング効果を追加**できます。また、**モジュレーションホイール（CC1）でも下向きに半音でビブラート**がかけられます。同じように、**短 3 度と長 3 度のハーモナイズドチョーキング**にも対応しています。

ユニゾンチョーキングを使うには、**Auto Unison Bend** ボタンが ON になってないといけません。

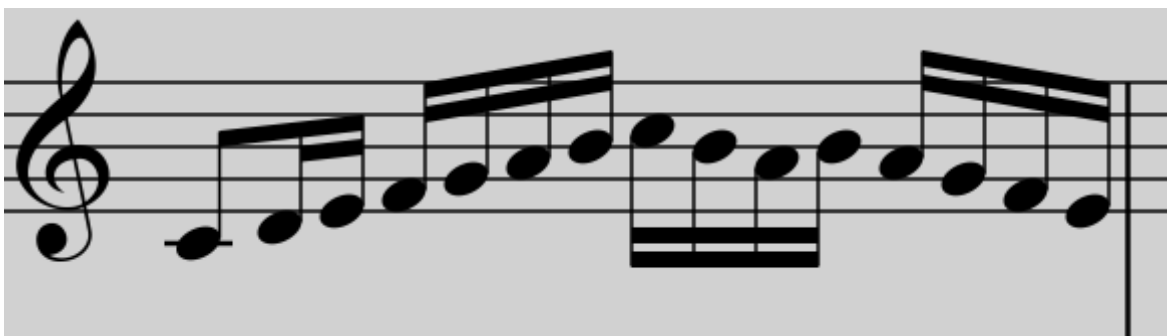
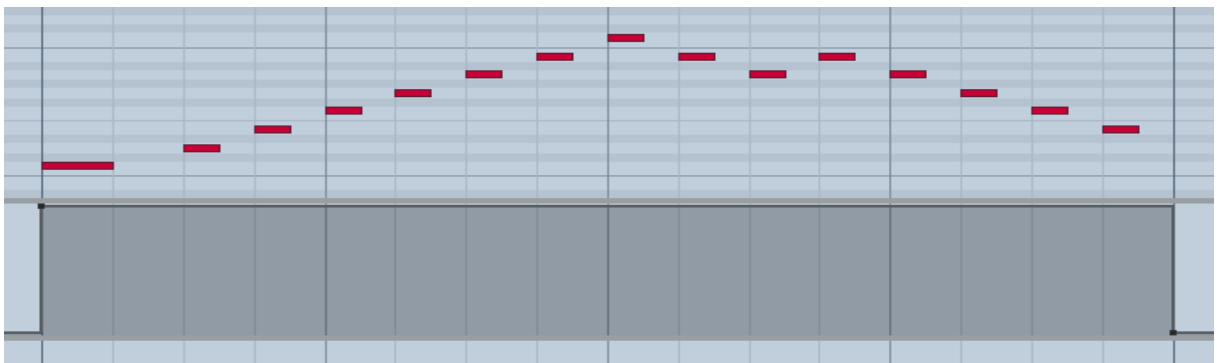
# レガート

滑らかに 2 つの音を繋げるのが、レガート奏法です。方法は 2 つあり、ひとつは、音色選択のキースイッチ（C1~G#1）を押した状態でサウンドキーを重ねて配置することです。もうひとつは、キースイッチの代わりに、サスティンペダルを ON の状態で 2 つの音を重ねて配置することです。どちらも効果は同じですが、サスティンペダルの効果がありますので、若干違いがあります。

(1)



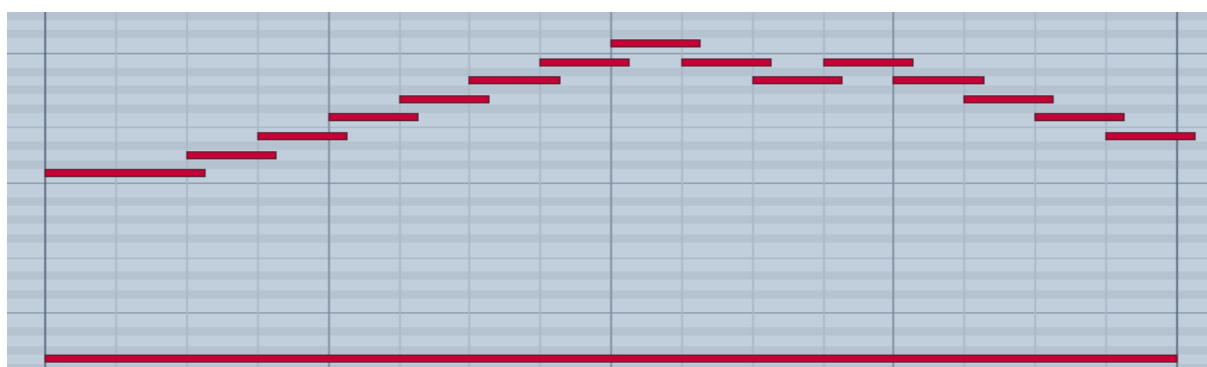
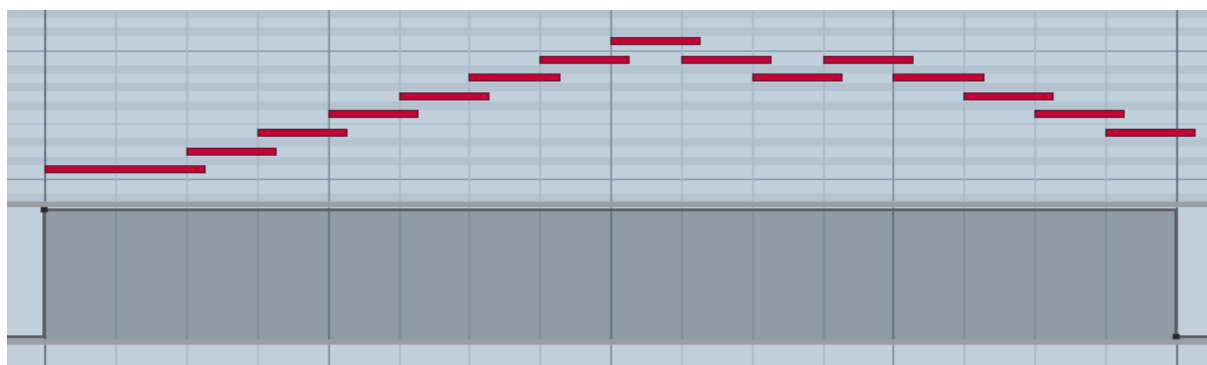
(2)



上の二つは、どちらも、レガートではありません。しかし、(2) はサスティンペダルが ON になっているので、音が普通につながって聞こえます。そして、ピアノのように音は重ならず、次の音が鳴ると、前の音は止まります。



(3)

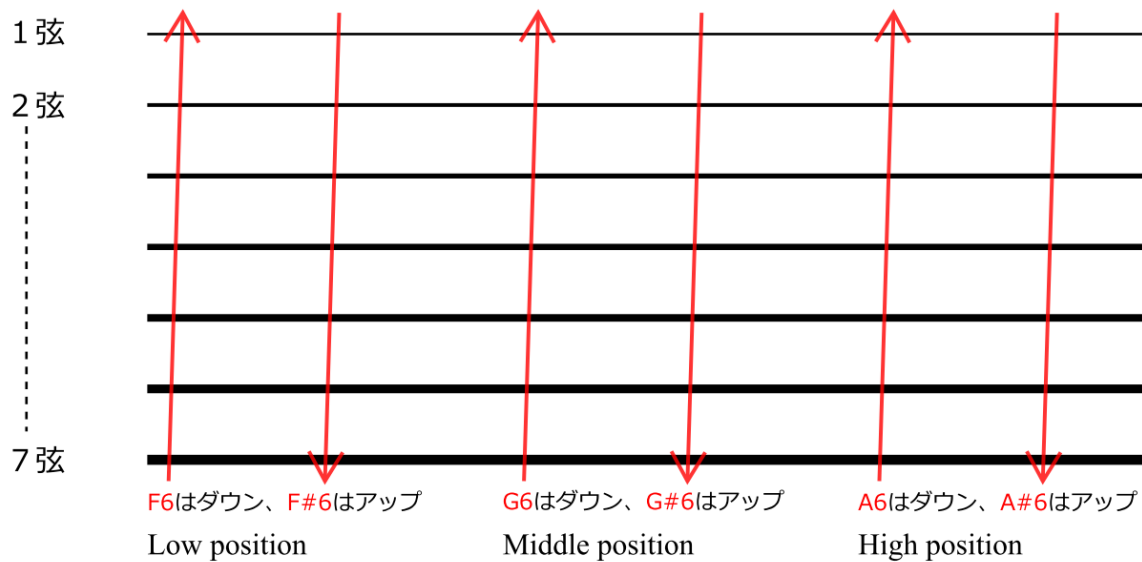


(3) の例では、サスティンペダル、またはキー  
スイッチが ON の状態なので、音が重なって配置  
された状態で、レガートとなります。

SSG7V ではレガートを優先していますので、アル  
ペジオは前提とされていません。ピアノのように  
音を重ねながら演奏したい場合は、サスティンペ  
ダルを ON にすると、音が逆に重ならなくなるの  
で注意しましょう。

# ブラッシング

SSG7V には簡単なブラッシング演奏が可能です。  
8 度パワーコードミュート（C#1）の F6~A#6  
に配置されています。



上の図のようになっています。

# チョップ

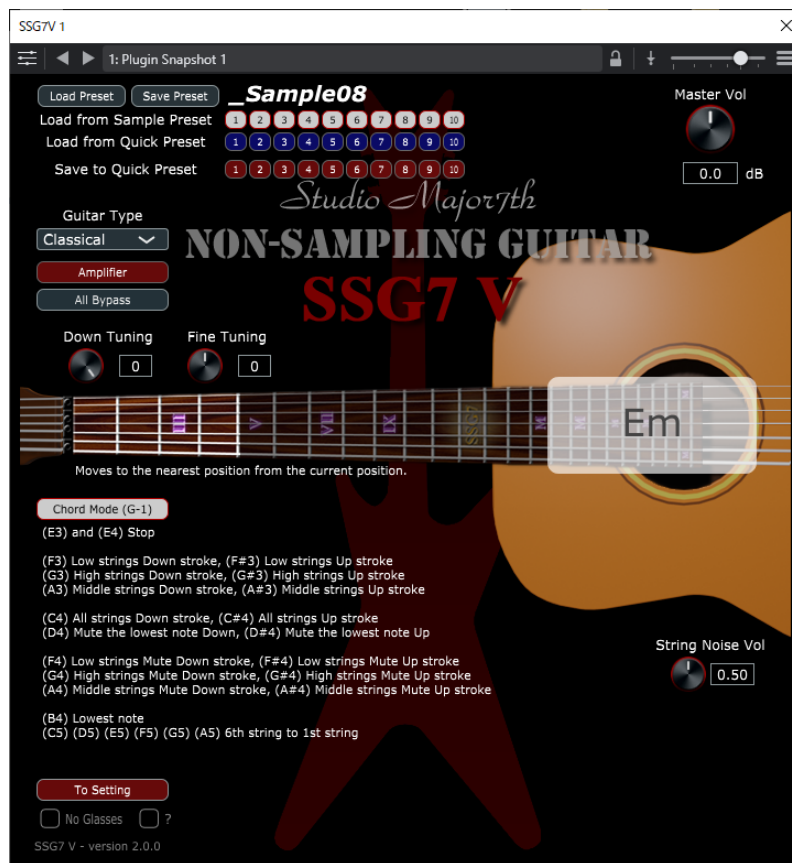
ソロ（G1）の F6~E7 にチョップが配置されています。F6、G6、A6 は 7 フレット、12 フレット、15 フレット付近の 3 弦に到達するチョップ、F#6、G#6、A#6 は同じように 2 弦に到達するチョップ、C7、D7、E7 は 1 弦に到達するチョップです。Auto Chop を ON にしておくと、7 フレット以上で 3 弦より高い弦に到達するとき、ペロシティが 101~110 でチョップが自動的に入力されます。

チョップを使うには、**Auto Chop** ボタンが ON になってないといけません。

# Chord Mode

メイン画面の SoLock ボタンの横に、**Chord Mode** ボタンがあります。

このボタンを押すか、キーボードの G-1 をベロシティ 63 以下で入力すると、コードモードになります。通常のモードに戻す場合はボタンをもう一度押すか、G-1 をベロシティ 64 以上で入力します。



コードモードは上に様な画面になります。右の大きな白い枠に、現在のコードが表示されます。何も選択されていないときは「No」が表示されます。

コードモードはキーボードに大きくわけて 3 つの入力種類があります。

まず、フレットやコードタイプの選択キーです。  
B-1 から B0 を使用します。

次に、コードを入力するキーです。C1 から D3 を使用します。コードは 3 音以上でなければなりません。転回形を入力して、オンコードを指定することもできます。しかし、和音は密集していなければなりません。

最後に、E3 から A5 にギターのストロークにあたる、実際に演奏をするキーが配置されています。演奏の停止と、コードの演奏と、各弦の演奏に分かれています。

# フレット選択キー

B-1 から B0 でフレットやコードタイプを選択します。

**B-1** は通常時と同じで、その選択を固定します。再度押すことで解除できます。

**C0、C#0、D0、D#0、E0** の5つは、低いほうから、0 フレット、2 フレット、5 フレット、8 フレット、11 フレットに設定されており、抑えるフレットの中で低いフレットがその付近で演奏されるようになっています。ただし、B-1 を同時押しして固定していなければ、コード進行によって、自動にフレットが選ばれていきますので、ずっと0 フレット付近というわけにはいきません。ずっと0 フレット付近で演奏させたい場合は、B-1 とC0 を同時押しして、フレット選択を固定させておきましょう。

**F0、G0、A0、B0** は、コードの形からコードを選択します。SSG7V では4種類のコードの形を基本にしています。それぞれが、コードタイプ1、2、3、4として、選択できます。ただし、形だけで選択すると、突然大きくフレットが移動する場合があります。画面を見ながら納得のいくよう操作してください。

# コード入力キー

**C1 から D3** で、コードを入力できます。  
コードは、C で例えると、メジャーとマイナー、  
オーグメントとディミニッシュ、sus4、6th、  
7th、9th、-5、-9、+9 などがあります。  
3 音以上を同時押しすることで正しく認識しま  
す。

# 演奏キー

**E3 から A5** で、実際に音を鳴らします。

このモードでは、音程を演奏するのではなく、選択されたコードに対してキーボードの入力でストロークをする形で演奏します。

**E3** と **E4** は鳴っている音を停止させるキーです。

**F3** と **F# 3** は低音弦を重視したストロークです。ベロシティを強くすると全弦演奏されますが、弱くすると低い弦だけしか演奏されません。F3 がダウンストロークで、F#3 がアップストロークです。

**G3** と **G# 3** は高音弦を重視したストロークです。ベロシティを強くしても演奏されるのは4弦から1弦までです。弱くすると低い弦だけしか演奏されません。G3 がダウンストロークで、G#3 がアップストロークです。

**A3** と **A# 3** は中域弦を重視したストロークです。ベロシティを強くすると全弦演奏されますが、弱くすると中央の弦しかありません。A3 がダウンストロークで、A#3 がアップストロークです。

**C4** と **C#4** はベロシティに関係なく全弦を演奏しベロシティは音の強弱のみとなります。

**D4** と **D#4** は最低弦のブリッジミュートとなります。



**F4** から **A#4** は F3 から A#3 と同じで、低域、高域、中域と分けられています。ただし、サウンドがミュートとなります。カッティングの時などに使用できます。

**B4** はその時のコードの最低弦を演奏します。

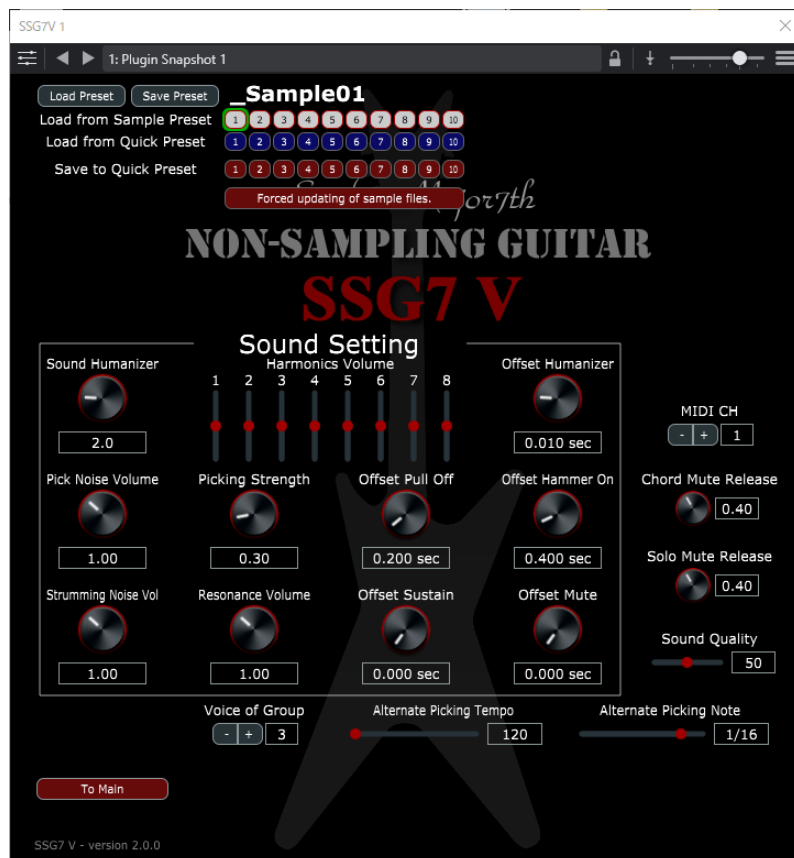
**C5** から **A5** はその時選択されたコードの弦をそれぞれ演奏することができます。C5 が 6 弦で、A5 が 1 弦です。自由なアルペジオなどに使用できます。B4 を使用すると便利に演奏できます。

モジュレーションホイールの値を上げると、ストロークのスピードが落ち、遅いストロークとなります。値が 127 の時は全ての弦が同時に再生されます。B4 から A5 の時はモジュレーションホイールの値が 64 以上でブリッジミュートになります。

コードのルートが半音で上行、下行するとき、コードはできるだけ同じタイプで半音移動しようとします。

# Harmonics Volume

ギター2 では、第 1 倍音から第 8 倍音の各倍音のボリュームを操作できます。



これにより、歪ませたときのサウンドに、大きな変化をつけることができます。

# FAQ

**音にノイズが入ります。**



SSG7V はサンプルを使用しないので、CPU の力を必要とします。お使いの PC の能力が追いついていないとき、音にノイズが入ります。**Sound Quality** スライダーを下げても直らない場合は、申し訳ありませんが、お使いの PC では使用できないと思われます。

**コードを選択しましたが鳴らない弦があります。**



コードタイプ 1 は 6 弦、タイプ 2 は 4 弦、タイプ 3 と 4 は 5 弦を使用する形となっており、6 弦と 5 弦を使用しない形があります。その時は演奏しようとしてもその弦は鳴りません。

SSG7V は 2022 年に Studio Major7th により制作されました。

**(C) 2022 Studio Major7th**