

L.R. Bagge

VOICEPRINT

始めに

そもそも、ピックアップを付けたアコースティックギターには2つの「音」がある。

1.生音

2.ピックアップ音

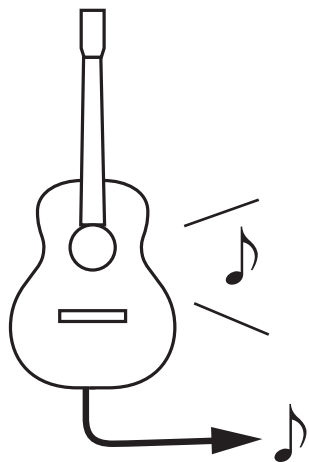
ライブやレコーディングの場合、この2つをどう使うかが重要。
ピックアップ音はそのままPAに送る事ができるが、問題は生音。

多くの場合、特にライブでは生音を使うことは諦め、ピックアップ音を使う。

その際、生音が無い代わりに、ピックアップ音を生音に近いナチュラルな音に近づけるか、あるいはピックアップ音の個性を活かすかという選択が取られる。

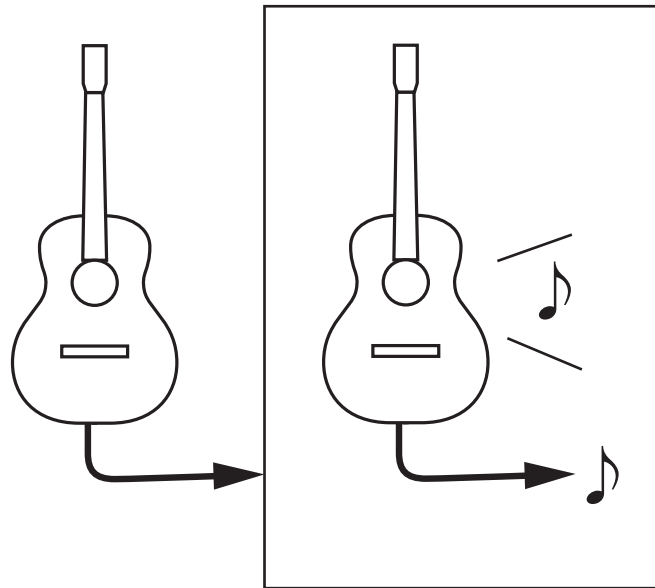
(ちなみにL.R.Baggのピックアップは、生音に近いナチュラルさが評価されている)

レコーディングでは、外部マイクで集音し、生音を使う事も多いが、セッティングや環境、機材など難易な作業を伴う。



VOICEPRINTが、この問題を解決する。

VOICEPRINT を使うと



Voice Print

ピックアップ音から、生音（正確には生音をマイクで収録した音）が生成される。

この音は、すでに最適に整えられた音として出力されるので、iphoneアプリを通してアンチフィードバックやイコライザ、コンプなど簡単に調整ができる
元のピックアップ音が変わってしまう訳ではなく、もう一つの音として生成される。

<その結果>

外部マイクを使わず、生音を再現できる。
元のピックアップ音とのミックスも自由。
難しいセッティングなど不要。

<例えば>

M-1ピックアップのガッツのある音に、生音のやわらかさをミックス
生音を主体として、Elementピックアップの明瞭さを少し加える
生音だけを使い、中音域を強調し、かつフィードバックしにくい音にする

などが、簡単にできる。

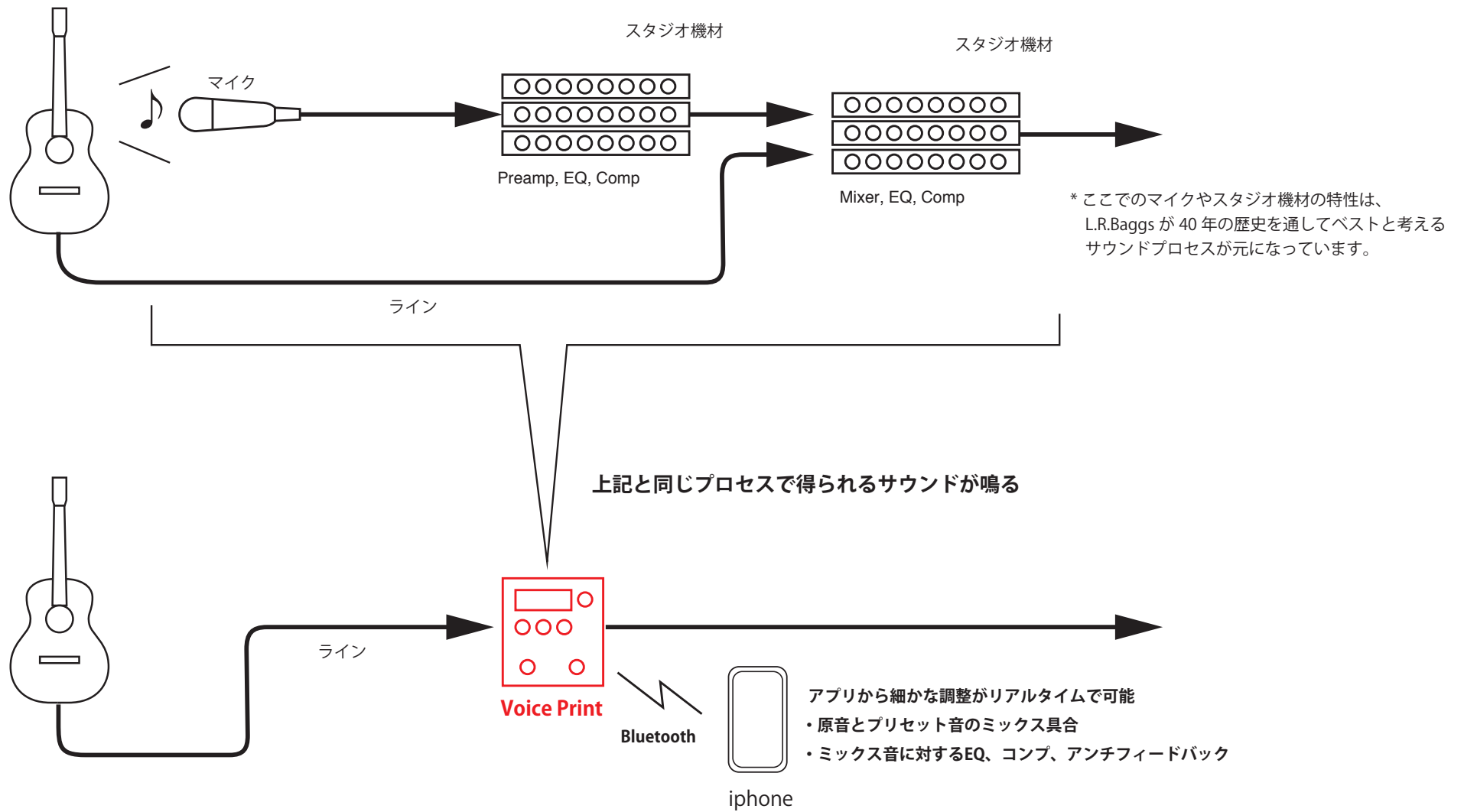
VOICEPRINT の特徴

- 特徴 1** ギターの生鳴りを、Voiceprint データ (IR データ) * を元に再現する。
- 特徴 2** Voiceprint データは、iphone のマイクと専用アプリを使って作成する。
- 特徴 3** 生鳴り音とライン音のミックス、EQ、コンプ、アンチフィードバックを、iphone からコントロールできる。

* IR データ：特定の機材 (あるいは環境) の音響特性を記録したデータ。

L.R.Baggs ではこれを Voiceprint データと呼ぶ。

一般的なレコーディングと比較



他の器材との違い

IR 技術を使っていますが、色々な機材のシミュレーションではなく、そのギター本来の鳴りを再現するために使われています。

下記のような事はできません。

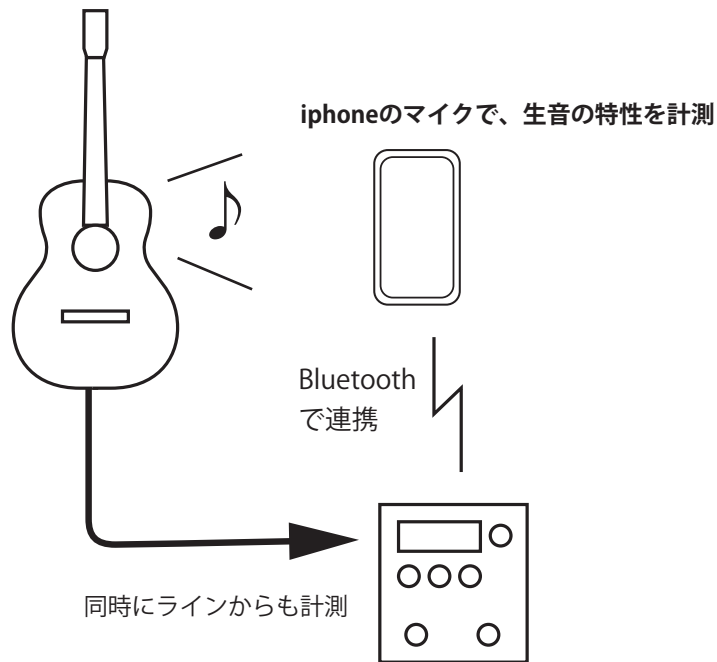
他社のモデリング、シミュレーターとは違います。

- X** 著名なギターで集音して、他のギターでソレっぽい音にできる (D-28 風とか J-45 風とか)
- X** 集音に使うマイク、プリアンプなどを、著名な機材のプラグインや IR から選べる。

プレイ前のセッティング（トーンキャプチャ作業）

iphone アプリを使ってギターの特徴をキャプチャーします。

STEP 1 アプリ“Acoustic Live”を使い“Voice Print”データを作成。



“Voice Print”データとは

ラインの音を、一流マイクで録った音に変化させるための元となるデータ。
IRデータの一つでL.R.Baggs独自の規格。

STEP 2 “Voice Print”データを元にプリセットを作成。



以下をセッティング可能

- EQ
- コンプ
- アンチフィードバック

プリセットについて

* 同じVoice Printデータを使ってもEQなどの調整の違いで、別のプリセットとしてメモリー可能。

* Voice Printを使わない素のライン音に対しても、EQなどを調整したプリセットとしてメモリー可能。

* プリセットは100パターンまでメモリー可能。

<プリセット例>

プリセット 1：Aギターのコンプ強め、キラっとした音

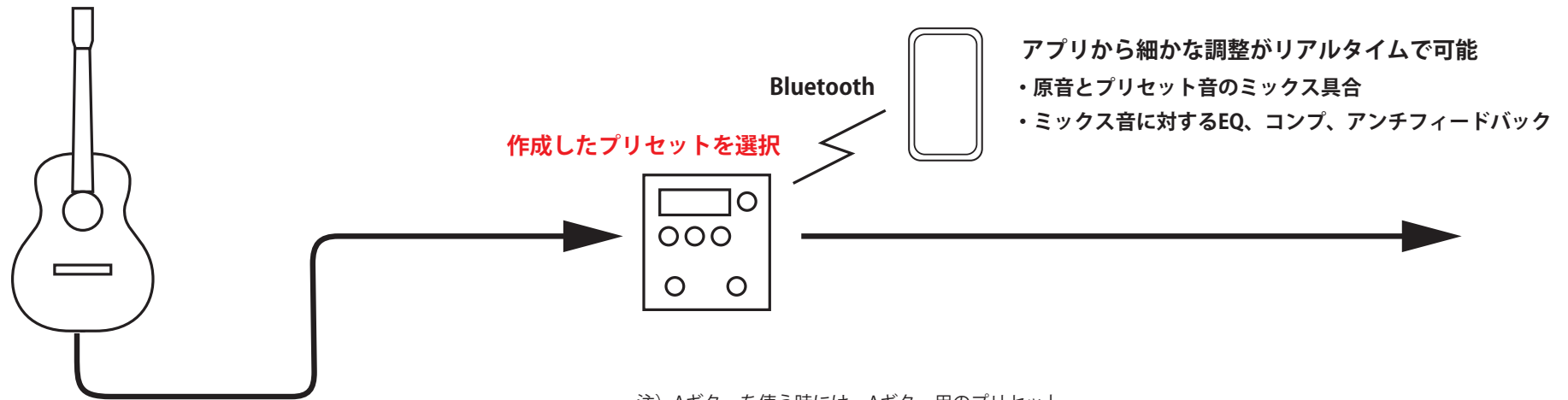
プリセット 2：Aギターの暗めの音

プリセット 3：Aギターのライン音だけ、暗めの音

プリセット 4：Bギターのコンプ強め、明るい音

プリセット 5：Bギターのナチュラルな音

プレイ時



注) Aギターを使う時には、Aギター用のプリセット、
Bギターを使う時には、Bギター用のプリセットを使います。

Aギターを使って、Bギター用のプリセットを使うと望んだ結果は得られません。