

V_METAL_fretboard_monitor

Output: st. 1 # Voices: 0 Max: 32 Purge
Midi Ch: [A] 1 Memory: 0

Tune 0.00

[-] [0] [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12]

[M] [S]

instrument: 5th-dyad stroke: down

V-METAL

ULTRA DARK-POWERED VIRTUAL GUITAR

release time 20 time recog. stroke auto sustain feedback

16th poly mode options...

pinch_harmonics

Output: st. 1 # Voices: 0 Max: 8 Purge
Midi Ch: [A] 2 Memory: 0

Tune 0.00

[-] [0] [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12]

[M] [S]

ユーザー・マニュアル

high vel. tremolo
velocity >: 125

auto sustain feedback

poly mode

release time 20

low mid high

key switch range 1 key switch range 2

from: to: from: to:

C-1 F#-1 G#-1 E0

key switch range 3 key switch range 4

from: to: from: to:

OFF OFF

cur. position instrument: legato slide

string: options...

fret:



目次

目次	2
ライセンス - 使用規約	4
イントロダクション	5
必要環境	8
[重要] プリロード・パッファ・サイズの設定	9
ヒント	10
SPM (Super Performance Multi)	11
マルチ: V_METAL	12
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ	13
SPM インストゥルメント	14
ミュート / ピッキング・ノイズ	15
グリス・ダウン	16
クリケット	16
プレイ・キー	18
キー・スイッチ [E0]: Power chord Real time legato slide	19
キー・スイッチ [D#0]: sus4 chord Real time legato slide	19
キー・スイッチ [D0]: add9 chord Real time legato slide	19
キー・スイッチ [C#0]: sampled picking tremolo	19
キー・スイッチ [C0]: octave Real time legato slide	20
キー・スイッチ [B-1]: sampled trill (whole step) 全音トリル	20
キー・スイッチ [A#-1]: sampled trill (half step) 半音トリル	20
キー・スイッチ [A-1]: 6th-dyad chord Real time legato slide	20
キー・スイッチ [G#-1]: #5th-dyad chord Real time legato slide	20
キー・スイッチ [G-1]: 5th-dyad chord Real time legato slide	20
キー・スイッチ [F#-1]: flat 5th-dyad chord Real time legato slide	21
キー・スイッチ [F-1]: 4th-dyad chord Real time legato slide	21
キー・スイッチ [E-1]: major 3rd-dyad chord Real time legato slide	21
キー・スイッチ [D#-1]: minor 3rd-dyad chord Real time legato slide	21
キー・スイッチ [D-1]: single note no legato slide mode	21
キー・スイッチ [C#-1]: single note Real time Hammer-on&Pull-off / Trill	22
キー・スイッチ [C-1]: single note Real time legato slide	22
キー・スイッチ [B-2]: unison bend ユニゾン・チョーキング	22
キー・スイッチ [A#-2]: double bend ダブル・チョーキング	22
キー・スイッチ [A-2]: other chords ('Rush chord')	23
キー・スイッチ [G#-2]: major 3rd vibrato	25
キー・スイッチ [G-2]: natural harmonics	26
キー・スイッチ [F#-2]: FX1 - scrape, slides, noises	26
キー・スイッチ [F-2]: FX2 - whammy bar	26
キー・スイッチ [E-2]: FX3 - whammy bar	26
キー・スイッチ [D#-2]: FX4 - whammy bar	26
ストリング・セレクト・キー・スイッチ (弦選択)	27

マルチ: V_METAL_double_track.....	28
インストゥルメント: V_METAL_lite.....	29
SPM のカスタマイズ	30
SPM の機能.....	31
Global Controller (グローバル・コントローラ).....	31
- Main Instrument (メイン・インストゥルメント).....	34
Auto sustain (オート・サスティン).....	34
Poly mode (ポリ・モード).....	35
Release time (リリース・タイム).....	35
3 Band EQ (3 バンド EQ).....	35
Gliss down (グリッス・ダウン).....	35
High Velocity Threshold (ハイ・ベロシティ・スレッショルド).....	36
Auto alternation (ストローク自動検出).....	36
Feedback (フィードバック).....	38
プレイ・キー (ホールド・キーおよびストップ・キー).....	39
ミュート/ピッキング・ノイズ.....	41
Pitch bend range (ピッチベンド・レンジ).....	42
インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ.....	43
ストリング・セレクト・キー・スイッチ.....	45
- High Velocity Instrument (ハイ・ベロシティ・インストゥルメント).....	46
- Release Instrument (リリース・インストゥルメント).....	47
- Feedback Instrument.....	48
マッピングおよびキー・レンジ	50
single note.....	51
minor 3rd- dyad chord.....	52
major 3rd-dyad chord.....	52
4th-dyad chord.....	53
flat 5th-dyad chord.....	54
5th-dyad chord.....	54
#5th-dyad chord.....	55
6th-dyad chord.....	55
add9.....	56
power chord.....	56
sus4.....	57
octave.....	57
unison bend.....	58
double bend.....	58
other chords ('RUSH chords').....	59
major 3rd vibrato.....	59
natural harmonics.....	60
FX.....	60
MIDI コントローラ・チャート	61
Credits	62

ライセンス - 使用規約

すべてのサンプル、ファイル、データはプロミニー株式会社の所有です。製品の購入者は、本使用規約に同意し、かつ音楽演奏および製作または映像に関連する音楽制作における使用を目的とした前提により、製品を使用するライセンス（使用許可権）をプロミニー株式会社より与えられます。

このライセンスは本製品のデータを編集加工する、しないにかかわらず再販することを固く禁止します。またこのライセンス第三者に有料、無料にかかわらず転売または譲渡することも禁止します。またいかなる媒体（本製品がインストールされたコンピュータ、ハードディスク、DVD/CD ディスク、ブルーレイディスク、インターネットなどのあらゆる媒体）を介しての再販または譲渡も禁止します。

この製品を第三者から転売または譲渡を受けた者はプロミニー株式会社によるサポートを受ける権利は一切持たないものとします。プロミニー株式会社は転売または譲渡された製品のユーザー登録は受け付けません。転売を行った時点で元の所有者のライセンスは消滅し、ライセンスに関連する一切の権利は直ちに失効します。

本製品のインストールおよび本製品に含まれるデータの使用に起因するいかなる問題もすべて使用者の責任において処理されるものとし、プロミニー株式会社はそれに関し一切の責任を負わないものとします。

（この使用規約は予告なしに変更される場合があります）

Copyright © 2004-2011 Prominy Inc. All rights reserved.
All sounds created by and property of Prominy Inc.

イントロダクション

V-METAL

EMG®ハムバッカー・ピックアップ搭載ESP® Alexi Blackyの約19GB*、26,000サンプルに及ぶアグレッシブな超リアル・サウンド！

1. 究極のリアルタイム操作性・柔軟性 - V-METAL SPM (Super Performance Multi)

V-METAL SPM (Super Performance Multi)はリアルタイム演奏時にいまだかつて無い素晴らしいリアルなギターサウンドを提供します。歴代のProminy製品に搭載されてきたSPMをさらに進化させた第4世代のSPM、「V-METAL SPM」はさらなるリアルタイム操作性、柔軟性、拡張性を実現し、ギタリストが行う様々な奏法（以下参照）に、演奏をストップすること無く瞬時にアクセスすることが可能です。

シングル・ノート、リアル・コード（実際にギターで弾いたコード； minor 3rd, major 3rd, 4th, flat 5th, 5th, #5th, 6th, octave, add9, sus4, power chord その他いわゆる'Rushコード'）、ユニゾン・チョーキング (unison bend)、ダブル・チョーキング (double bend)、リアルタイム・レガート・スライド / ハンマリング&プリング / トリル / ピッキング・トレモロ、ビブラート、ミュート、ピッキング・ノイズ、クリケット奏法、グリス・ダウン、ピッキング・ハーモニクス、ナチュラル・ハーモニクス、フレット・ノイズ、ピック・ストップ・ノイズ、ブリッジ・ミュート・ノイズ、フィンガー・リリース・ノイズ、ポジション・チェンジ・ノイズ、フィードバック、スクラッチ、アーム (whammy bar) やハーモニクスなどによる様々な特殊効果音など

2. フレットボード・モニター

状況に応じて最適な弦およびフレット・ポジションを自動的に選択し、フレットボード・モニターに表示します。弦はキー・スイッチを使用してマニュアルでも選択が可能です。

3. ストローク自動検出機能 (Auto Stroke Detection)

テンポおよび現在の拍子位置を自動的に検出し、自動的に最適なストローク方向（ダウン・ストロークまたはアップ・ストローク）を決定します。また、強制オルタネート、強制ダウン・ストローク、強制アップ・ストロークなどのモードも選択可能です。MIDIコントロールチェンジによりモードを曲の途中で変更することも可能です。）

5. クリケット奏法

「クリケット奏法」とはヘヴィ・メタルやロックのギタリストがアームを使ってソロなどで行う奏法です。弦をピッキングした後、アームを叩いて揺らすことにより、コオロギ (cricket) の鳴き声のような独特のトレモロ・サウンドを出すことができます。V-METALはこのクリケット奏法までも再現します。

6. フィードバック

ギターをアンプの前で大音量で鳴らした時のフィードバックを再現します。フィードバックの音程やフェードタイムも設定可能です。

7. リアルタイム・レガート・スライド

実際にギターで演奏されたレガート・スライドが録音された本物のレガートスライド・サンプルを使用したリアルタイム・レガート・スライドにより、多くの他社製品に見られるピッチ変換（ポルタメント）による擬似レガート・スライドでは到底実現出来ないリアルなレガート・スライドをリアルタイム演奏で行うことができます。フレット上を指が移動し、弦をこすりながら音程が変化するギター独特のサウンドを忠実に再現します。（single note, minor 3rd, major 3rd, 4th, flat 5th, 5th, #5th, 6th, octave, add9, sus4, power chordにてレガート・スライドが演奏可能）

8. リアル・コード

V-METALには本物のコード・サンプルを使用した様々なコードが収録されています。他社製品の多くは、シングル・ノートのサンプルを演奏時にプログラムで組み合わせて鳴らしているため、ギター特有の「コード」サウンドとは違うものになり、やはり単にバラバラの音を組み合わせて鳴らしている感じがしてしまいます。特に、エレクトリック・ギターにおいてはその違いは顕著に現れます。

V-METALは実際に演奏された膨大な数のコード・サンプルを独自のプログラミングにより容易に演奏することができます。音を出した瞬間、それがすぐに「本物」であるとわかります。これだけの種類のコードをすべて本物のサンプルで収録しているのは現時点においてProminyだけです。

minor 3rd, major 3rd, 4th, flat 5th, 5th, #5th, 6th, octave add9, sus4, major 3rd vibrato（ピッキング・ハーモニクス付き/無し）、power chords（5thコードとは別）、その他（いわゆる'Rush コード'）など、

これらはすべてSPMインストゥルメントとして他のすべてのSPMインストゥルメントに組み合わせて使用でき、様々なギター・コードに瞬時に切り換えて演奏できます。先述のストローク方向自動検出機能（Auto Stroke Detection）により、SPMのプログラムがテンポおよび現在の拍子位置を自動的に検出し、自動的に最適なストローク方向（ダウン・ストロークまたはアップ・ストローク）を決定します。

9. ダブル・トラッキング

ギターの演奏をレコーディングおよびミックスする際、音楽ジャンルを問わず頻繁に使われる手法が「ダブル・トラック」です。これは同じ演奏を2回弾き、それぞれのテイクを左右別々のチャンネルにパンニングし、音に広がりや厚みを与えます。V-METALはショート・ディレイなどを使用した‘擬似’ダブル・トラックではない、本物のダブル・トラッキングを容易に再現します。

10. ドロップC チューニング

近年のロックでは、最低音がEのスタンダードチューニングではなくドロップDやドロップCなどのドロップ・チューニング（ダウン・チューニング）を使用し、より低く重い音が出される傾向にあります。V-METALに使用されたギターは、ヘヴィ・メタルのギタリストの多くが好んで使用するドロップCにチューニングされているので、現代のメタルやロックなど、さまざまな音楽ジャンルに対応可能です。

11. ギターからダイレクトにレコーディングされたクリーンサウンド

お好みのアンプ・シミュレータを通して好みのサウンドを作り様々な音楽ジャンルへの対応、幅広い音作りが可能です。

12. アサイナブル・キー・スイッチ

すべてのインストゥルメントはユーザーが任意のキー・スイッチをアサインすることが可能です。頻繁に使用する奏法を一番押しやすいキーに割り当てるなど、様々な状況に合わせた最適なセッティングを作ることができます。SPMのカスタマイズは自由です。好きなインストゥルメントを組み合わせ、それぞれに任意のキー・スイッチをアサインし、独自のSPMのセッティングを構築することができます。

13. ピッキング・ノイズ等、様々なノイズを収録

リアルなギタートラックを作る上で、ピッキング・ノイズをはじめとするさまざまなノイズは非常に重要な役割を果たします。V-METALには様々なノイズが収録されています。（ピッキング・ノイズ、フレット・ノイズ、ピック・ストップ・ノイズ、ブリッジ・ミュート・ノイズ、フィンガー・リリース・ノイズ、ポジション・チェンジ・ノイズ等）これらのノイズは、演奏されている弦やフレットに応じて正しいポジションのノイズ・サンプルが自動的に選択されるので、違和感の無い、リアルなギタートラックの作成を容易に行うことが可能です。

必要環境

Mac

Mac OS X 10.6 (最新アップデート)、または 10.7, Intel Core Duo, 2 GB RAM

Windows

Windows 7 (最新サービス・パック、32/64 Bit), Intel Core Duo または AMD Athlon 64、2 GB RAM

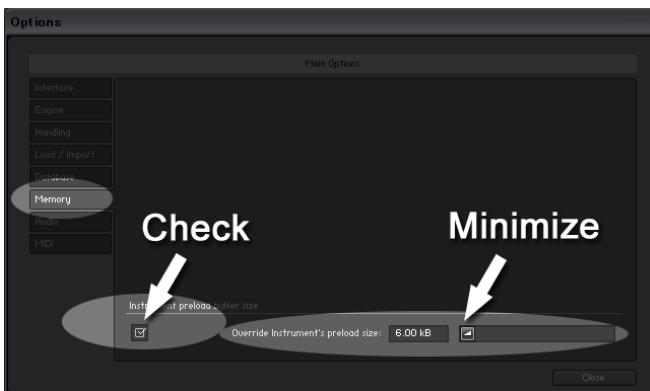
11 GB のハードディスク空容量, DVDドライブ

Kontakt 5 Player 付属 (別途サンプラーは必要ありません)

[重要] プリロード・バッファ・サイズの設定

マルチやインストゥルメントをロードする前に必ずpreload buffer sizeの確認を行ってください。

V-METALはロード時に膨大な数のサンプルが読み込まれるため、まずKontaktのオプション画面でプリロードの設定を行うことをお勧めします。Kontaktのプリロードの初期設定はストリーミングの安定度を優先させるためにプリロードのサイズがかなり大きく設定されています。(通常の使用では大きすぎる値が設定されています。)数多くのサンプルを読み込む際に生じるメモリ不足を回避するためには、プリロードのサイズを小さくしなくてはなりません。



1. 'Options' ボタン

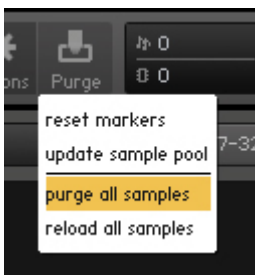


をクリックして 'Memory' のタブをクリックしてください。

2. チェックボックスにチェックを入れ、'Override Instrument's preload size' の値を最小にするか、12kbにしてください。

上の写真では、'Override Instruments preload size' の値は6kbになっていますが、もしサンプルのストリーミングがスムーズに行われず音切れ等が発生するようであれば、値を12kbにしてください。最適な値はお使いのコンピュータの性能によって異なりますが、一般的には12kbのプリロードバッファがあればストリーミングは問題なく行われます。それでもまだストリーミングが追いつかず音切れする場合には必要に応じて値を大きくしてください。

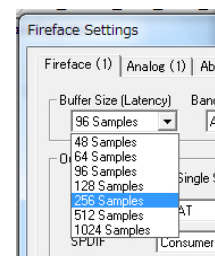
Purge All Samples



RAMを節約するもうひとつの有効な手段として、Kontakt / Kontakt Player 'purge all samples' という機能を使う方法もあります。マルチやインストゥルメントをロードした後に、'Purge' アイコンをクリックし、'purge all samples' を選択します。古いコンピュータでない限り、演奏時にKontakt PlayerはPurge機能に「よってメモリから除外されたサンプルを瞬時に読み込み、音切れすることなくストリーミングすることが期待できます。

マルチを使用時、打鍵時にノイズが発生する場合

多くのインストゥルメントを含むマルチはインストゥルメント単体使用時に比べてある程度の処理能力がオーディオ・システムに必要とされます。もし打鍵時にノイズが発生する場合は、オーディオ・インターフェイスのレイテンシーの値を「大きく」してください。(Kontaktのオプションのpreload buffer sizeとは違い、「大きく」してください。) レイテンシーの変更に関する詳細はお使いのオーディオ・インターフェイスのマニュアルをご参照ください。



ヒント

[未使用インストゥルメントの削除によるRAMスペース節約]

もし現在取り掛かっているプロジェクト(曲)で使用していないインストゥルメントがある場合は、それらをマルチから取り除き、違う名前で(プロジェクト名や曲名など)マルチを再セーブすることをお勧めします。これにより、使用していないインストゥルメントで占有していたRAMスペースの節約とロード時間の短縮ができます。

[SPMのカスタマイズにグローバル・コントローラまたはMIDIコントロールチェンジを使用する]

SPMインストゥルメントのほとんどのパラメータは[グローバル・コントローラ](#)またはMIDIコントロールチェンジで設定の変更が可能です。パラメータの設定は各インストゥルメントのインターフェイスでも行うことができますが、マルチ内のインストゥルメントで共通のパラメータを設定する場合は[グローバル・コントローラ](#)またはMIDIコントロールチェンジで行うことをお勧めします。これにより一度にすべてのインストゥルメントの設定が可能です。

[ソロ / ミュート・ボタンは使用しないでください]



マルチ (.nkm) 使用時、マルチ内のすべてインストゥルメントは同一のMIDI情報を受信する必要があるため、インストゥルメントのソロ/ミュート・ボタンは使用しないでください。

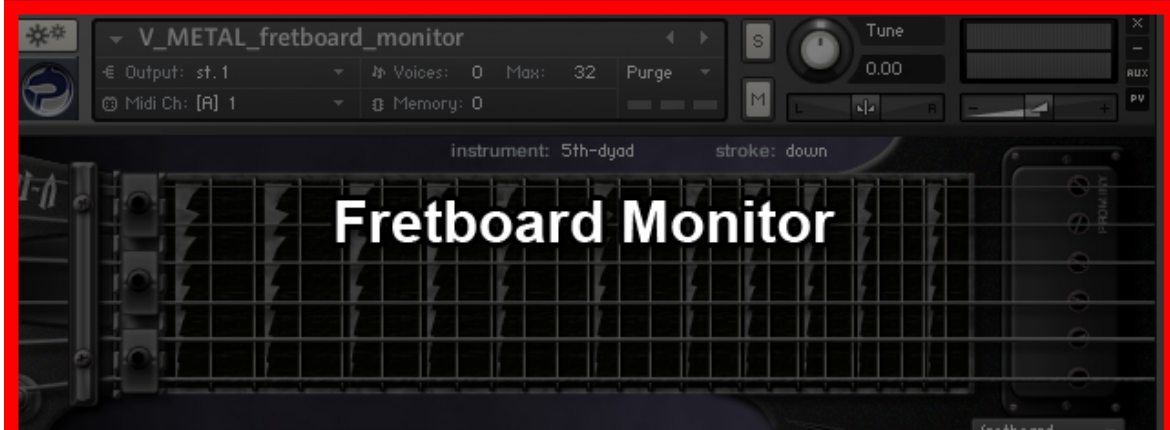
SPM (Super Performance Multi)



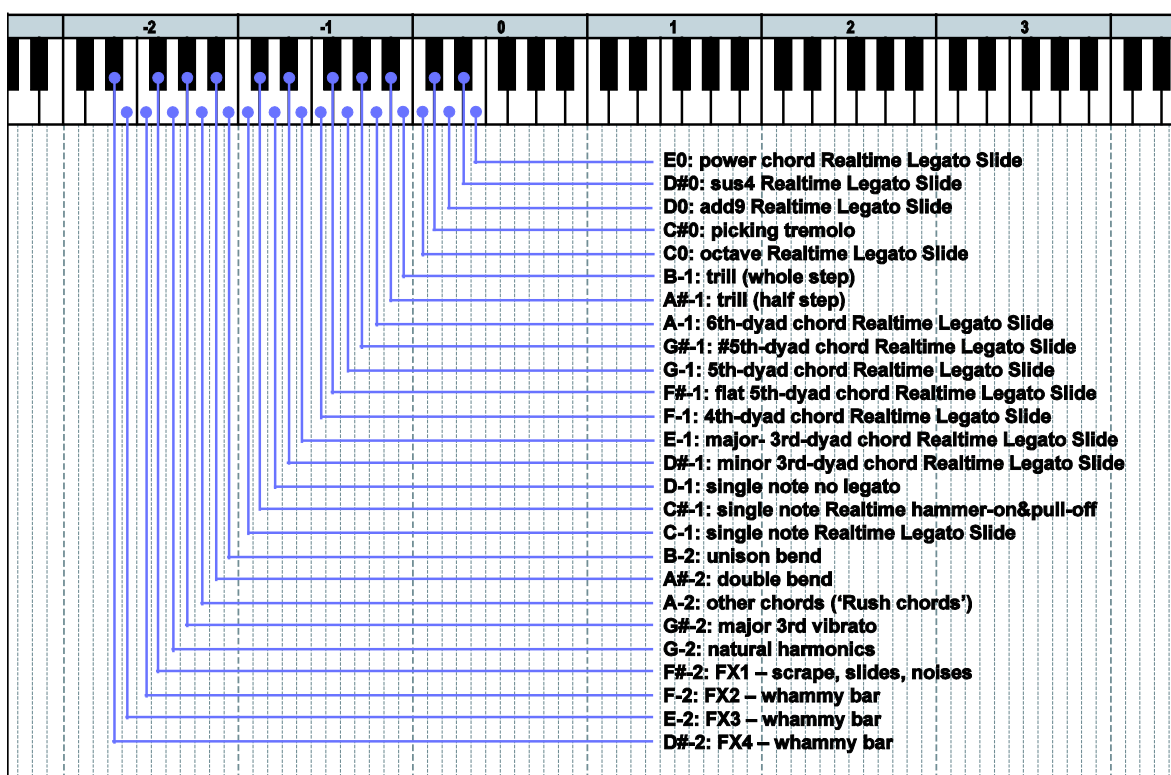
マルチ: V_METAL

/Multis/に収録

V-METAL.nkm



インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ



インストゥルメントの選択方法

上記の図のキー・スイッチのうちいずれかを押すことにより、そのキー・スイッチに割り当てられたインストゥルメントが選択された状態になります。例えばパワー・コードを選択したい場合、E0のキーを押してください。（各インストゥルメントの演奏可能なキー・レンジについては[こちら](#)をご参照ください）もしこれらのキー・スイッチがお使いのキーボードの範囲外である場合は[グローバル・コントロール](#)を使用して最大+/-3オクターブまでキー・トランスポートを行うことができます。（お使いのキーボードのトランスポート/オクターブ・シフト機能を使用して行うことも可能です）

‘ギター的’なキー・スイッチ方法

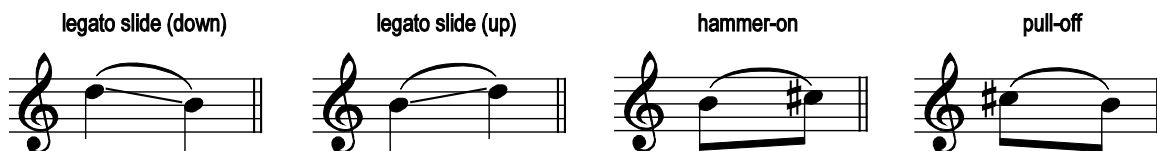
初期設定のキー・スイッチは覚えやすいように配列されています。例えば、C1はシングル・ノートを選択します。G-1は5度コードを選択します。C1とG1間の音程は5度コードの音程と同一です。同様に、D#-1でマイナー3度、E-1でメジャー3度、F-1で4度コード、F#-1でb5度、G#-1で#5度、G-1で6度コード、C0でoctave、D0でadd9が選択可能です。

加えて、複数のキー・スイッチが同時に押されている場合、一番高いキー・スイッチが優先されます。これを利用し、例えばF-1を押して4度コードを選択した後、F-1を押さえたままG-1を押して5度コードを選択します。その後（F-1を押さえたまま）G-1をリリースするとF-1をもう一度打鍵しなくても4度コードが選択された状態になります。このように、実際のギター演奏で行うように、高いほうのフレットの指を離す（または押さえる）だけでコード・チェンジする、という形に非常に近い動作で複数のコードやシングル・ノートの切り替えが可能です。

SPM インストゥルメント

E0: power chord リアルタイム・レガート・スライド
D#0: sus4 Realtime リアルタイム・レガート・スライド
D0: add9 リアルタイム・レガート・スライド
C#0: picking tremolo
C0: octave リアルタイム・レガート・スライド
B-1: trill (whole step) 全音トリル
A#-1: trill (half step) 半音トリル
A-1: 6th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
G#-1: #5th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
G-1: 5th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
F#-1: flat 5th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
F-1: 4th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
E-1: major- 3rd-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
D#-1: minor 3rd-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
D-1: single note no legato レガート無し
C#-1: single note リアルタイム・ハンマリング&プリング
C-1: single note リアルタイム・レガート・スライド
B-2: unison bend ユニゾン・チョーキング
A#-2: double bend ダブル・チョーキング
A-2: other chords ('Rush chords')
G#-2: major 3rd vibrato
G-2: natural harmonics
F#-2: FX1 – scrape, slides, noises
F-2: FX2 – whammy bar
E-2: FX3 – whammy bar
D#-2: FX4 – whammy bar

リアルタイム・レガート・スライド



前の音を押さえたまま次の音を打鍵するとレガート・スライドやハンマリング/プリングを演奏することができます。この機能は以下のインストゥルメントにて使用可能です。

single note, minor 3rd-dyad chord, major- 3rd-dyad chord, 4th-dyad chord, flat 5th-dyad chord, 5th-dyad chord, #5th-dyad chord, 6th-dyad chord, octave, add9, sus4, power chord

ビブラート



アフタータッチを使用してビブラートの音を出すことができます。（もしお使いのMIDIキーボードの鍵盤がアフタータッチ機能を持たない場合は、コントローラが割り当て可能なスライダーやノブがあればそれらにアフタータッチをアサインし、ビブラートをコントロールすることができます。（お使いのMIDIキーボードにアサイン可能・スライダー/ノブがない場合は、シーケンサーからアフタータッチのデータを送信することによってコントロールすることも可能です。）

アフタータッチの送信方法についての詳細は、お使いのMIDIキーボードまたはシーケンサーのマニュアルでご確認ください。

ビブラートは以下のインストゥルメントにて使用可能です。

single note, minor 3rd-dyad chord, major- 3rd-dyad chord, 4th-dyad chord, flat 5th-dyad chord, 5th-dyad chord, #5th-dyad chord, 6th-dyad chord, octave, add9, sus4, power chord

ミュート / ピッキング・ノイズ



P.M.----|

サステイン音とミュートおよびピッキング・ノイズの切り替えはベロシティ・スイッチまたはモジュレーション・ホイール (MIDI CC# 1) により、以下のインストゥルメント使用時に行うことができます。

single note, minor 3rd-dyad chord, major- 3rd-dyad chord, 4th-dyad chord, flat 5th-dyad chord, 5th-dyad chord, #5th-dyad chord, 6th-dyad chord, octave, add9, sus4, power chord, other chords

初期設定

[ミュート・モード](#) : velocity (ベロシティ・スイッチ)

ミュート・ベロシティ・スレッシュョルド: 70

ピッキング・ノイズ MIDI CC# 1 スレッシュョルド: 126

初期設定ではノート・ベロシティが70以下の場合、ミュートの音が鳴ります。また、ノート・ベロシティが70以下かつMIDI CC# 1 の値が127の場合、ピッキング・ノイズの音が鳴ります。

[Play Key](#)を使用してピッキング・ノイズを鳴らすことも可能です。

グリス・ダウン (Hold Key使用)



Hold Key: F#0

ホールド・キー、F#0 を押さえたままノート・オフするとグリス・ダウンが鳴った後、音が止まります。グリス・ダウンは以下のインストゥルメントにて使用可能です。

single note, minor 3rd-dyad chord, major- 3rd-dyad chord, 4th-dyad chord, flat 5th-dyad chord, 5th-dyad chord, #5th-dyad chord, 6th-dyad chord, octave, add9, sus4, power chord, other chords
unison bend, double bend, major 3rd vibrato

グリス・ダウンは他のプレイ・キーに割り当てることができます。詳細は [‘プレイ・キー \(ホールド・キーとストップ・キー\)’](#) を参照してください。

グリス・ダウンの速度

3つのグリス・ダウンの速度が選択可能です (fast, mid, slow)。インターフェイスで選択可能ですが、[グローバル・コントローラ](#)またはMIDI CC# 4を使用して選択することもできます。

*グリス・ダウンのサンプルは各弦の
2フレット以下では鳴りません。

MIDI CC# 4	gliss down speed
0 – 42	fast
43 – 85	mid
86 – 127	slow

クリケット (B0キー使用)

「クリケット奏法」とはヘヴィ・メタルやロックのギタリストがアームを使ってソロなどで行う奏法です。弦をピッキングした後、アームを叩いて揺らすことにより、コオロギ (cricket) の鳴き声のような独特のトレモロ・サウンドを出すことができます。クリケット奏法は、シングル・ノートが選択されている状態であつ1、2、3弦のうちいずれかが選択されている時に演奏可能です。通常のサスティン・サンプル打鍵した後、B0キーを押すことでクリケットのサンプルがトリガーされます。

([ストップ・キー](#)で行う動作と同様です。)

もしクリケット奏法を行いたい場合に弦自動選択機能により4、5、6弦のいずれか選択されてしまっている場合は、[ストリング・セレクト・キースイッチ](#)を使用して強制的に1、2、3弦のうちのいずれかを選択し直すことによりクリケット奏法を行うことができます。(但し、3弦の最低音、すなわちF2よりも低い音では無効となり、状況に応じて4、5、6弦のいずれか選択され、クリケット奏法は行うことはできません。)

Pinch Harmonics (ピッキング・ハーモニクス)

<ハイ・ベロシティ・インストゥルメント>



P.H.---

以下のいずれかのインストゥルメントが選択された状態でノート・ベロシティが125より高い場合、ハイ・ベロシティ・インストゥルメントのpinch_harmonics' がトリガーされます。

single note, minor 3rd-dyad chord, major- 3rd-dyad chord, 4th-dyad chord, flat 5th-dyad chord, #5th-dyad chord, 6th-dyad chord, octave, add9, sus4, power chord, other chords unison bend, double bend, major 3rd vibrato

2つのピッキング・ハーモニクスのバリエーションがMIDI CC# 2を使用して切り替え可能です。

MIDI CC# 2

0 – 63: type 1

64 – 127: type 2

5th-dyad chord whammy bar (5度コード アーム・ダウン)

<ハイ・ベロシティ・インストゥルメント>

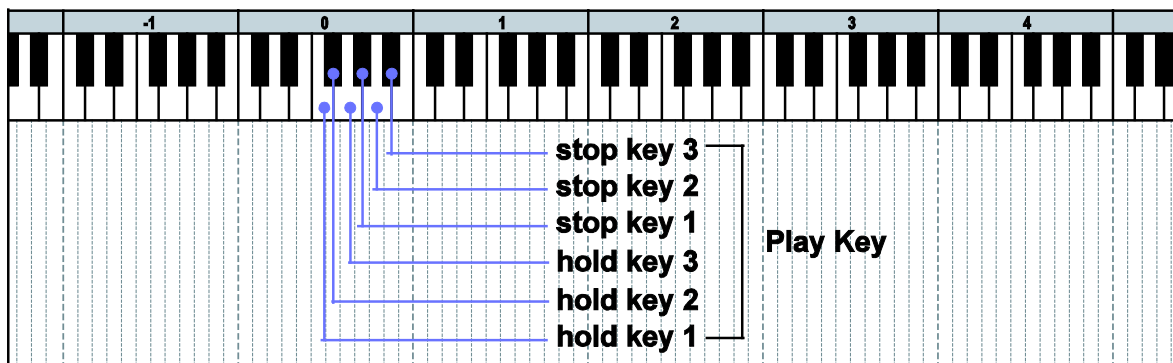


w/bar

キー・スイッチ: G-1 (5th-dyad chord) が選択された状態でノート・ベロシティが125より高い場合、ハイ・ベロシティ・インストゥルメントの '5th_whammy_bar_p_harm' がトリガーされます。

各インストゥルメントのハイ・ベロシティ・インストゥルメントに対する割り当てはカスタマイズ可能です。詳細は、['ハイ・ベロシティ・インストゥルメント'](#) のセクションをご参照ください。

プレイ・キー



Hold Key 1* [F0]: ピック・ストップ・ノイズ&フィンガー・リリース・ノイズ

ホールド・キー、; F0 を押さえたままノート・オフするとピック・ストップ・ノイズ（弦の振動を弦に当てて止める時になるノイズ）およびフィンガー・リリース・ノイズ（弦を押さえた指を浮かせる時に鳴るノイズ）が鳴り、音が止まります。

Hold Key 2* [F#0]: グリス・ダウン

ホールド・キー、F#0 を押さえたままノート・オフするとグリス・ダウンが鳴った後、音が止まります。

Hold Key 3 [G0]: フレット・ノイズ&ポジション・チェンジ・ノイズ ([リリース・インストゥルメント](#))

ホールド・キー、G0 を押さえたままノート・オフするとフレット・ノイズおよびポジション・チェンジ・ノイズ（ネックを握り直した時などに発生するノイズ）が鳴った後、音が止まります。

Stop Key 1* [G#0]: ピッキング・ノイズ

ストップ・キー ; G#0 を打鍵するとピッキング・ノイズが鳴った後、音が止まります。

Stop Key 2 [A0]: ブリッジ・ミュート・ノイズ ([リリース・インストゥルメント](#))

ストップ・キー ; A0を打鍵すると、ブリッジ・ミュート・ノイズ（ブリッジに手を置いた時に鳴るノイズ）が鳴った後、音が止まります

Stop Key 3* [A#0]: リピート・キー

ストップ・キー ; A#0を打鍵すると、直前に弾いた音と同じ音が鳴ります。

* *natural harmonics, FX1 - scrape, slides, noises, FX2 - whammy bar, FX3 - whammy bar, FX4 - whammy bar*のうちのいずれかのインストゥルメントが選択されている時はプレイ・キーにより音はリリースされますが、新たなサンプルはトリガーされません。

プレイ・キーはカスタマイズ可能です。詳細は、'[プレイ・キー（ホールド・キーとストップ・キー）](#)' のセクションをご参照ください。

キー・スイッチ [E0]: Power chord Real time legato slide

root = string 6

root = string 5

>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [D#0]: sus4 chord Real time legato slide

root = string 6

root = string 5

>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

MIDI CC# 2 (stroke speed)

0 – 63: fast stroke

64 – 127: slow stroke

キー・スイッチ [D0]: add9 chord Real time legato slide

root = string 6

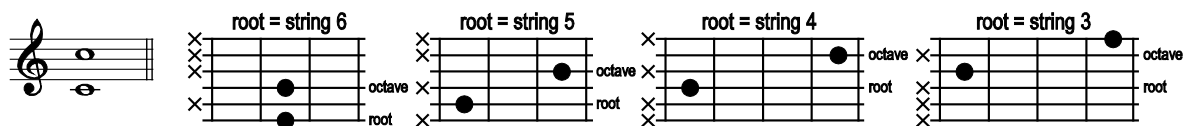
root = string 5

>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [C#0]: sampled picking tremolo

>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [C0]: octave Real time legato slide



>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

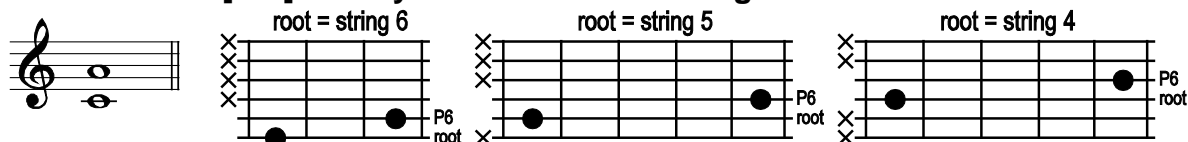
キー・スイッチ [B-1]: sampled trill (whole step) 全音トリル

キー・スイッチ [A#-1]: sampled trill (half step) 半音トリル



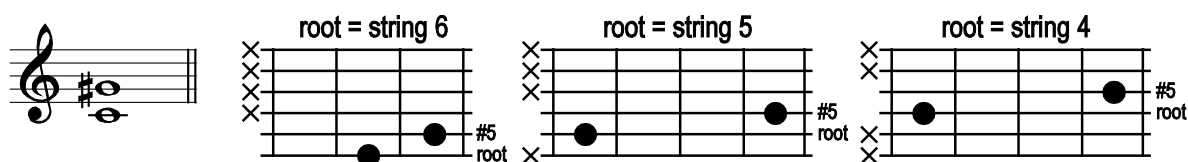
>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [A-1]: 6th-dyad chord Real time legato slide



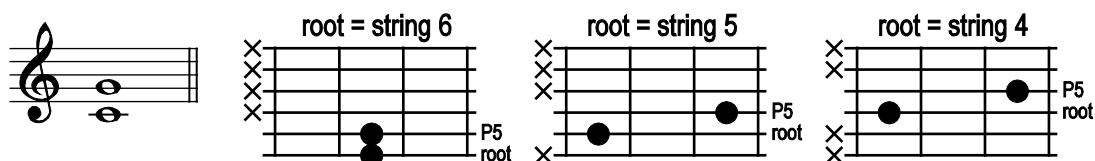
>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [G#-1]: #5th-dyad chord Real time legato slide



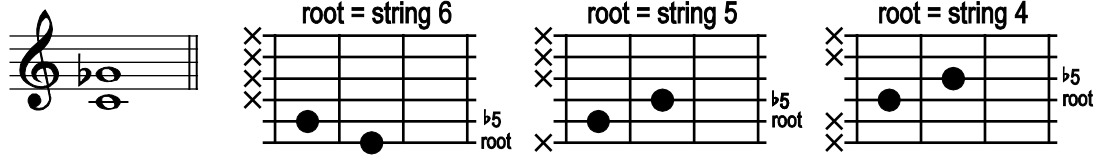
>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [G-1]: 5th-dyad chord Real time legato slide



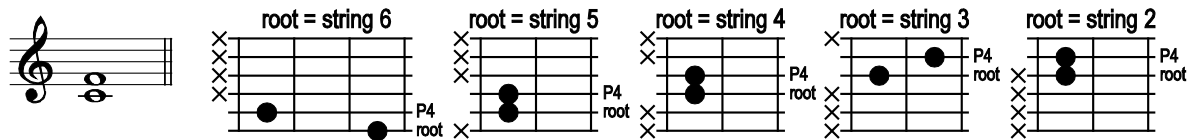
>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [F#-1]: flat 5th-dyad chord Real time legato slide



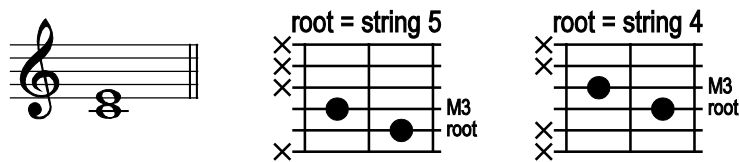
>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [F-1]: 4th-dyad chord Real time legato slide



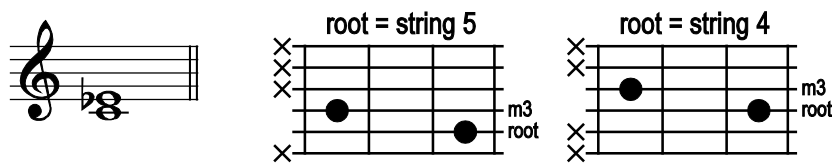
>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [E-1]: major 3rd-dyad chord Real time legato slide



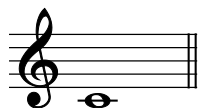
>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [D#-1]: minor 3rd-dyad chord Real time legato slide



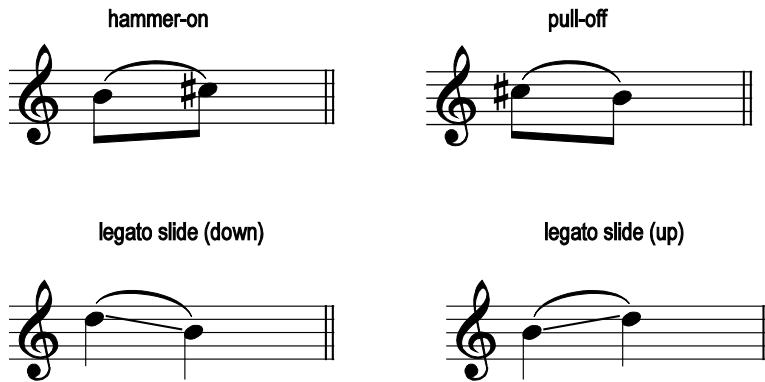
>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [D-1]: single note no legato slide mode



>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

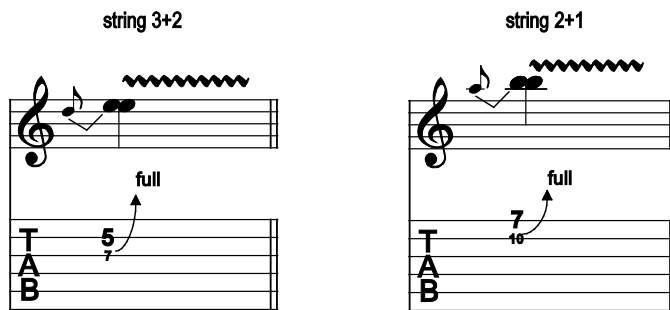
キー・スイッチ [C#-1]: single note Real time Hammer-on&Pull-off / Trill
 キー・スイッチ [C-1]: single note Real time legato slide



前の音を押さえたまま次の音を打鍵するとレガート・スライドやハンマリング/プリング、トリルを演奏することができます。

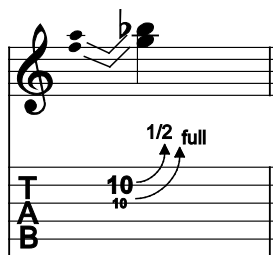
[>>> このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [B-2]: unison bend ユニゾン・チョーキング



[>>> このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [A#-2]: double bend ダブル・チョーキング



MIDI CC# 2 (ベンドの長さ)

0 – 42: short

43 – 85: mid

86 – 127: long

[>>> このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

キー・スイッチ [A-2]: other chords ('Rush chord')

いわゆる 'RUSH コード' を含む、9つのコードが含まれています。

chord 1:

D = **A6 sus4(omit5)**

Labels for D chord: root, P5, M3, root, P5

Labels for A6 sus4(omit5) chord: P4, root, M6, P4, root

chord 2:

D#maj7(#11) = **A#maj7(13)(omit5)**

Labels for D#maj7(#11) chord: M7, #11, M3, root, P5

Labels for A#maj7(13)(omit5) chord: M3, M7, #13, #11, root

chord 3:

E11 = **Bm13(omit5)**

Labels for E11 chord: m7, #11, M3, root, P5

Labels for Bm13(omit5) chord: m3, m7, #13, #11, root

chord 4:

F6 = **C6(9)sus4(omit5)** = **Dm7**

Labels for F6 chord: M6, M3, root, P5

Labels for C6(9)sus4(omit5) chord: #9, root, M6, P4, root

Labels for Dm7 chord: root, P5, P5, m3, m7

chord 5:

Gadd9 = **D6sus4**

Diagram 1 (Gadd9): P5, ♭9, M3, root, P5

Diagram 2 (D6sus4): root, P5, M6, P4, root

chord 6:

A11 = **E13 sus4(omit5)**

Diagram 1 (A11): ♭11, root, M3, root, P5

Diagram 2 (E13 sus4(omit5)): m7, P4, ♭13, P4, root

chord 7:

A[♯]maj7 = **F13(omit5)**

Diagram 1 (A#maj7): M3, M7, M3, root, P5

Diagram 2 (F13(omit5)): ♭13, M3, ♭13, P4, root

chord 8:

C6⁽⁹⁾ = **G6⁽⁹⁾ sus4** = **Am11**

Diagram 1 (C6(9)): ♭9, M6, M3, root, P5

Diagram 2 (G6(9) sus4): P5, ♭9, M6, P4, root

Diagram 3 (Am11): ♭11, root, P5, m3, root

chord 9:

- chord 9: D = A6sus4(omit5)
- chord 8: C6⁽⁹⁾ = G6sus4 = Am11⁽⁹⁾
- chord 7: A[#]maj7 = F13(omit5)
- chord 6: A11 = E13sus4(omit5)
- chord 5: Gadd9 = D6sus4
- chord 4: F6 = C6⁽⁹⁾sus4(omit5) = Dm7
- chord 3: E11 = Bm13(omit5)
- chord 2: D[#]maj7^(#11) = A[#]maj7⁽¹³⁾(omit5)
- chord 1: D = A6sus4(omit5)

>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

MIDI CC# 2 (stroke speed)

0 – 63: fast stroke
64 – 127: slow stroke

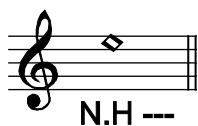
キー・スイッチ [G#-2]: major 3rd vibrato

>>> [このインストゥルメントの演奏可能なキー・レンジ](#)

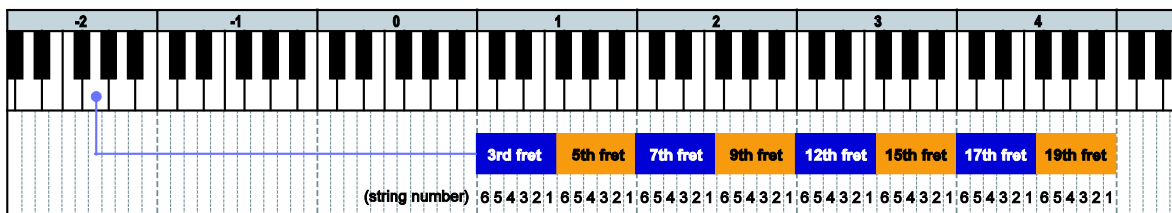
MIDI CC#2

0 – 63: ピッキング・ハーモニクス付き
64 – 127: ピッキング・ハーモニクス無し

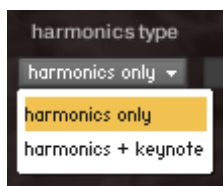
キー・スイッチ [G-2]: natural harmonics



各弦の3、5、7、9、12、15、17、19、21フレットのナチュラル・ハーモニクスが以下のようにマッピングされています。



harmonics type (ハーモニクスの種類)



2つのナチュラル・ハーモニクスの種類が用意されています。

(ハーモニクスのみ、またはハーモニクス+基音)

インターフェイスのプルダウンメニューより選択することができます。

ハーモニクスの種類は[グローバル・コントローラ](#)またはMIDI CC# 35を使用して選択することもできます。

-MIDI CC# 35	Harmonics type
0 – 63	harmonics only
64 – 127	harmonics+ key note

キー・スイッチ [F#-2]: FX1 – scrape, slides, noises

キー・スイッチ [F-2]: FX2 – whammy bar

キー・スイッチ [E-2]: FX3 – whammy bar

キー・スイッチ [D#-2]: FX4 – whammy bar

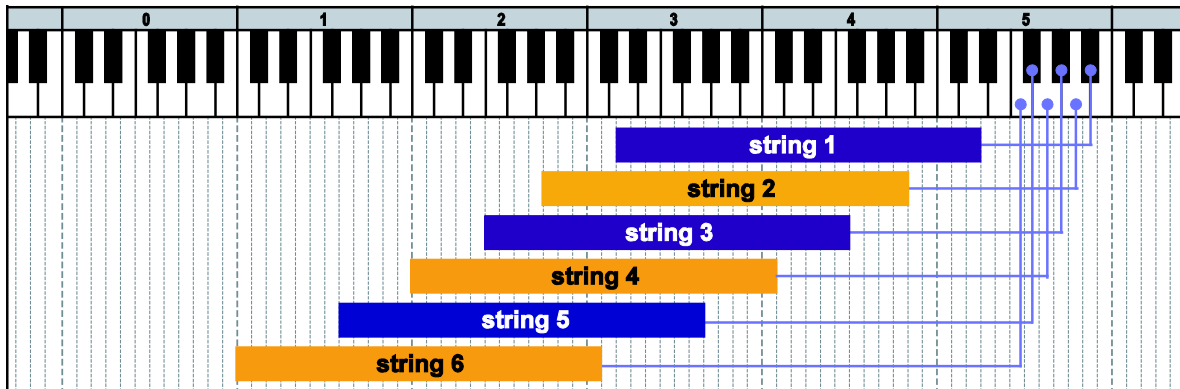
スクラッチ、スライド、ハーモニクス、アーミング等による様々な効果音や特殊なノイズが演奏可能です。

* FX関連のインストゥルメント選択時はフレット・ボードにポジションは表示されません。

ストリング・セレクト・キー・スイッチ (弦選択)

SPMIは状況に応じて自動的に弦およびフレット・ポジションを自動的に選択しますが、キー・スイッチを使用することにより強制的に任意の弦を選択することができます。ストリング・セレクト・キー・スイッチは次のノート・オンのみ効力を持ちます。(ストリング・セレクト・キー・スイッチはカスタマイズ可能です。詳細は '[ストリング・セレクト・キー・スイッチ](#)' のセクションをご参照ください)

ストリング・セレクト・キー・スイッチ (初期設定)



MIDIノート名とノート番号

key switch	MIDI note #	string
A#5	94	String 1
A5	93	String 2
G#5	92	String 3
G5	91	String 4
F#5	90	String 5
F5	89	String 6

マルチ: V_METAL_double_track

/Multis/に収録

マルチ ; ‘V-METAL’ のダブル・トラッキング・バージョンです。

‘ダブル・トラッキング’ とはギターのリコーディングの際によく使われる手法で、ギタリストは同一のパートを2回演奏し、そのうちのひとつを左端に、もうひとつを右端にパンニングします。これによりギターサウンドにコーラスやショート・ディレイでは得ることのできない、大きく広がったステレオ・イメージと厚みを与えることができます。このリコーディング・テクニックは‘SPMダブルトラッキング・インストゥルメント’を使用して簡単に再現することができます。

ヒント : マルチ ; ‘V_METAL_double_track’ にはあらかじめ左チャンネル用と右チャンネル用の両方のインストゥルメントが含まれています。また、DAW上で別々各チャンネルを扱えるよう、左がKontaktのアウトプット ; ‘st.1’ に、右が ‘st.2’ に割り当てられています。

DAWのミキサー



ダブル・トラッキングは、ギタープレイヤーが同じパートを2つの異なるテイクでリコーディングし、それらを左右に振り分けるというリコーディングおよびミックスの手法ですので、あくまで「1本のギターに対してひとつのアンプ」ということになります。ひとつのアンプ・シミュレータに2本のギターを同時に送ると、本来別々に処理されるべき音が混ざり、正常な効果は得られません。(2人のギタープレイヤーがひとつしかないギターアンプを同時に使うのと同様の現象になります。)したがって、Kontaktのアウトプットのst.1、st.2からのそれぞれのオーディオ信号に別々にアンプ・シミュレータを挿入する必要があります。このため、st.1、st.2*からのそれぞれのオーディオ信号 (= 2本のギター) を別々に処理できるよう、左右のインストゥルメントは最初からそれぞれ異なるアウトプットから出力される設定にしています。各チャンネルの信号がアンプ・シミュレータを通過した後、お使いのDAW/シーケンサー (またはハードウェア) のミキサーで2つのギターを左右に振り分けてご使用ください。

* DAWのミキサー上では ‘aux 1’ と表示されます。

インストゥルメント: V_METAL_lite

/Instruments/に収録

このインストゥルメントはマルチ; 'V_METAL' のライト・バージョンです。マルチよりも少ないRAMで使用することができます。マルチと異なり、各弦の全フレットのサンプルを含んではいませんが、ひとつのインストゥルメントにすべての奏法が含まれています。

キー・スイッチ (初期設定)

E0: power chord リアルタイム・レガート・スライド
D#0: sus4 Realtime リアルタイム・レガート・スライド
D0: add9 リアルタイム・レガート・スライド
C#0: picking tremolo
C0: octave リアルタイム・レガート・スライド
B-1: trill (whole step) 全音トリル
A#-1: trill (half step) 半音トリル
A-1: 6th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
G#-1: #5th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
G-1: 5th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
F#-1: flat 5th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
F-1: 4th-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
E-1: major- 3rd-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
D#-1: minor 3rd-dyad chord リアルタイム・レガート・スライド
D-1: single note no legato レガート無し
C#-1: single note リアルタイム・ハンマリング&プリング
C-1: single note リアルタイム・レガート・スライド
B-2: unison bend ユニゾン・チョーキング
A#-2: double bend ダブル・チョーキング
A-2: other chords ('Rush chords')
G#-2: major 3rd vibrato
G-2: natural harmonics
F#-2: FX1 – scrape, slides, noises
F-2: FX2 – whammy bar
E-2: FX3 – whammy bar
D#-2: FX4 – whammy bar

このインストゥルメントの各機能の詳細については ['マルチ: V_METAL'](#) のセクションを参照してください。

SPM のカスタマイズ



SPMの機能

Global Controller (グローバル・コントローラ)

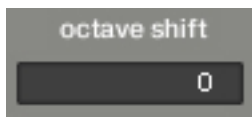


SPMのほとんどの機能はこのグローバル・コントローラまたはMIDIコントロールチェンジを使用して設定することができます。SPM共通のパラメータを設定する時、特定のインストゥルメントのみを設定したい場合を除いて、グローバル・コントローラ (またはMIDIコントロールチェンジ) を使用して行うことをお勧めします。それにより、マルチのインストゥルメントの共通のパラメータの設定を一括して行うことができます (各インストゥルメントのインターフェイスを使用して行うこともできますが、その場合、マルチのすべてのインストゥルメントに対して同じ変更を繰り返し行わなくてはなりません)



グローバル・コントローラはマルチ・スクリプトのアイコン (左の画面写真を参照) をクリックして表示または非表示にすることができます。

Octave shift (オクターブ・トランスポーズ)



このナンバー・ボックスでMIDIキーボード・コントローラのオクターブ・トランスポーズを使用することなく、最大 +/- 3オクターブトまでトランスポーズすることができます。(MIDIキーボード・コントローラにトランスポーズ機能がない場合にもこの機能を使用してトランスポーズを行うことができます。)

MIDI controllers (MIDIコントローラ)

(このページを表示するには プルダウンメニューの 'options...' をクリックして 'MIDI CC#' を選択してください)

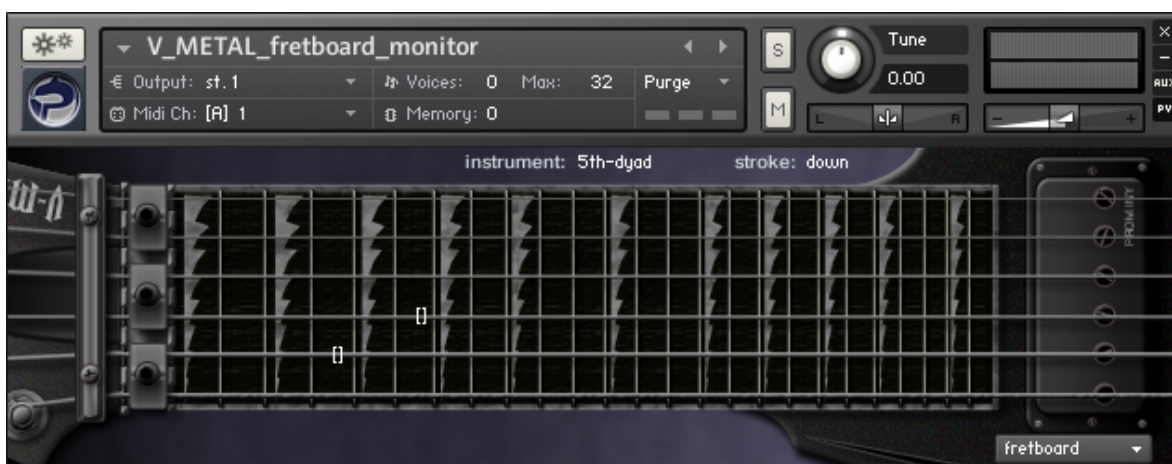


この画面で様々な機能をコントロールする MIDI コントロールチェンジ番号を変更できます

※特別な理由がない限り、設定を変更しないでそのまま使用することをお勧めします

その他の設定項目に関しては以下に続くセクションを参照してください

Fretboard Monitor (フレットボード・モニター)



SPMは状況に応じて最適な弦およびフレット・ポジションを自動的に選択します。また、ストリング・セレクト・キー・スイッチを使って手動で弦を選択することも可能です。フレットボード・モニターは現在演奏されているピッキング方向（ダウンまたはアップ）、フレット・ポジション、奏法を表示します。

【重要】 フレットボード・モニターのプルダウンメニューから様々な機能の設定を確認することができますが、設定の変更は[グローバル・コントロール](#)またはMIDIコントロールチェンジを使用して行うことをお勧めします。それらを使用することによりマルチにロードされているすべてのインストゥルメントの設定を一括して行うことができます。（フレットボード・モニターと他のインストゥルメントで設定が異なるとフレットボード・モニターの表示が実際の演奏と一致せず、マルチが正常に機能しなくなる場合があります。）

SPM インストゥルメント

SPMインストゥルメントには4つのタイプがあります。

Main instrument (メイン・インストゥルメント)



High Velocity instrument (ハイ・ベロシティ・インストゥルメント)



Release instrument (リリース・インストゥルメント)



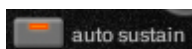
Feedback (フィード・バック)



- Main Instrument (メイン・インストゥルメント)



Auto sustain (オート・サスティン)



これはより実際のギター演奏に近い感覚でギターのサウンドをキーボード上で演奏するための機能です。ピックで弦を弾くと、意図的に音を止めるまで音は鳴り続けます。SPMインストゥルメントの使用時は同じ音を繰り返し演奏する際、(一般的に実際のギター演奏においては、キーボード演奏時よりも同じ音の繰り返しが行われます) ノート・オフした時の音切れを避けることができます。ノート・オンの後、音は以下の事が起こるまで鳴り続けます。

- 次の音がノート・オンされる
- ホールド・キーまたはストップ・キーがトリガーされる
- サンプルが最後まで再生される

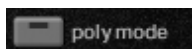
次のノート・オンまで音は鳴り続けるので、次の音を打鍵するまでは両手は自由に使えます。これにより、演奏をストップする事無くキー・スイッチを押したりコントローラを動かしたりして次の音に備えるための時間を得ることができます。これもSPMが様々なコントロールや多彩な奏法を単一のMIDIチャンネルでスムーズに行うことのできる理由のひとつです。

オート・サスティンがオフの場合、ノート・オフ時に音はストップします。(通常のキーボード演奏のように) また、この時ポリフォニック(和音)での演奏ができます。[グローバル・コントローラ](#)または MIDI CC# 54にてオート・サスティンのオン・オフが行えます。

ヒント - サスティンペダルを使用してアルペジオを演奏する(一時的なポリ・モード):

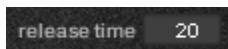
SPMインストゥルメントでアルペジオを演奏したい場合、サスティンペダル(MIDI CC# 64)を使用してそれを行うことができます。サスティンペダルがONの時、ポリ・モード(poly mode)が一時的に有効となり、瞬時にポリフォニックの演奏が可能になります。また、サスティンペダルを踏んでいるので、鍵盤から手を離れた後も音は鳴り続けます。新しい次の音が前の音と同じ場合には前の音は自動的にキャンセルされ、通常のサスティンペダルのように音が2重に鳴ることが無いようにプログラムされています。サスティンペダルがOFFになった瞬間にポリ・モードは自動的に解除されます。

Poly mode (ポリ・モード)



ポリ・モードがオンの時にポリフォニック演奏が可能になります。この機能はシングル・ノート・のインストゥルメントが選択されている時のみ使用可能です。この機能のオン・オフは[グローバル・コントローラ](#)または MIDI CC# 56 で行うことができます。

Release time (リリース・タイム)



オート・サスティン機能がオンの状態で次の音が打鍵された時、前の音は自動的にノート・オフされます。その時リリースされる前の音のリリース・タイムをこの機能で調節することができます。この値を適切に設定することによって前の音と次の音がスムーズにつながります。推奨値は0 - 30msの範囲内ですが、これはインストゥルメント、テンポ、使用されるエフェクターやアンプ等によって異なります。リリース・タイムは[グローバル・コントローラ](#)または MIDI CC# 62により変更できます。

3 Band EQ (3バンドEQ)



ハイ、ミドル、ローの音量の調整が可能です。[グローバル・コントローラ](#)または MIDI CC# 59 (ロー), CC# 60 (ミドル), CC# 61 (ハイ) を使用してコントロールすることも可能です。

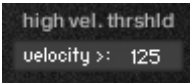
Gliss down (グリス・ダウン)



[プレイ・キー](#)を使ってグリス・ダウンを演奏することができます。3つのグリス・ダウン・スピード(fast, mid, slow)が選択可能です。[グローバル・コントローラ](#)または MIDI CC# 4 を使用して選択することもできます。

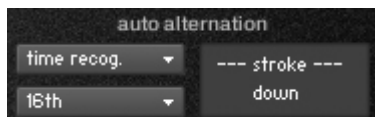
MIDI CC# 4	gliss down speed
0 - 42	fast
43 - 85	mid
86 - 127	slow

High Velocity Threshold (ハイ・ベロシティ・スレッショルド)

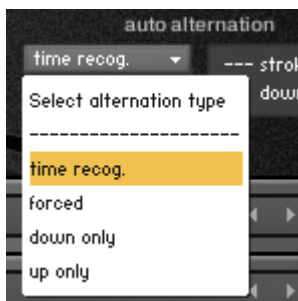
 このナンバー・ボックスでマルチ内にロードされている[ハイ・ベロシティ・インストゥルメント](#)をトリガーするためのベロシティのスレッショルド（しきい値）を設定することができます。打鍵された時のベロシティの値が設定されたスレッショルド・レベルよりも高い場合、現在選択されているメイン・インストゥルメントに代わってハイ・ベロシティ・インストゥルメントがトリガーされます。このスレッショルド・レベルは[グローバル・コントローラ](#)またはMIDI CC# 55でも変更可能です。

重要: この値はマルチにロードされているハイ・ベロシティ・インストゥルメントのスレッショルド・レベルの値と同一でなくてはなりません。もしそのメイン・インストゥルメントにハイ・ベロシティ・インストゥルメントが割り当てられていない場合はこの値は127である必要があります。(ハイ・ベロシティ・インストゥルメントを使用しない状態でスレッショルドより強いベロシティで打鍵した場合は何も音が鳴りません。) この機能を使用しない場合は値を127にしてください。

Auto alternation (ストローク自動検出)



オート・オルタネーション・モード



4つのストロークモードがあります。プルダウンメニューより選択、または[グローバル・コントローラ](#)またはMIDI CC# 58により変更可能です。

time recognition (MIDI CC# 58: 0 - 31)	自動認識モード：SPMが現在のテンポと拍子位置および設定された検知解像度から最適なストローク方向（ダウンまたはアップ）を自動的に割り出します。
forced (MIDI CC# 58: 32 - 63)	強制オルタネート・モード：強制的にダウン・ストローク/アップ・ストロークを交互に繰り返します。
down only (MIDI CC# 58: 64 - 95)	強制ダウン・モード：強制的にダウン・ストロークが行われます。
up only (MIDI CC# 58: 96 - 127)	強制アップ・モード：強制的にアップ・ストロークが行われます。

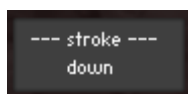
Resolution (レゾリューション)



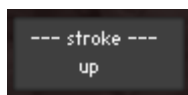
‘time recognition’ (自動認識モード)が選択されている場合の検知解像度です。プルダウンメニューより選択、または[グローバル・コントロール](#)、またはMIDI CC# 57により変更可能です。

MIDI CC# 57	resolution
0 - 25	8分
26 - 50	8分 (3連)
51 - 75	16分
76 - 100	16分 (3連)
101 - 127	32分

Stroke information window (ストローク・インフォメーション・ウインドウ)



‘ダウン・ストローク’が検出されている (または ‘down only’ モードが有効になっている)



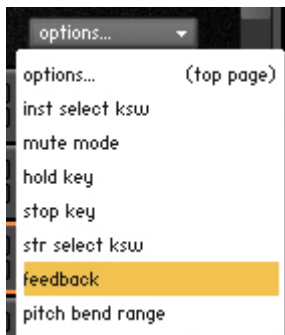
‘アップ・ストローク’が検出されている (または ‘up only’ モードが有効になっている)

重要: ストローク自動検出機能はシーケンサーがストップ状態の時は、参照すべき拍の位置情報が存在しないため機能しません。また、ストローク・インフォメーション・ウインドウの表示はそのインストゥルメントが選択されている場合のみに更新されます。(例えば、シングル・ノートの4弦が演奏されている時には、6, 5, 3, 2, 1弦のシングル・ノートのインストゥルメントのストローク情報は更新されません。)

Feedback (フィードバック)



フィードバックを有効/無効にします。



‘options…’メニューをクリックし、プルダウン。メニューより‘feedback’を選択するとフィードバックに入る時のフェード・インの時間、フェード・アウトの有効/無効、フェード・アウトをキャンセルするための猶予時間を設定する画面が表示されます。

それぞれのラメータは[グローバル・コントロール](#)または以下のMIDI CCナンバーでコントロールできます。

オプション	機能	MIDI CC#
ON / OFF button	フェード・アウトを有効/無効にする	90
cancel フィードバック・キャンセル・タイム (ms)	この機能により、打鍵後に設定した時間が経過する前にノート・オフすると、フィードバックに入る際のメイン・インストゥルメントのフェード・アウトをキャンセルできます。反対に、打鍵した後に設定時間を過ぎるとフィードバックに入るためにメイン・インストゥルメントがフェード・アウトします。言い換えると、設定した時間内にノート・オフするとフィードバックしないこととなります。この値は フィードバック・インストゥルメント のキャンセル・タイムと同一でなければなりません。	89
fade fade-out time (ms)	フィードバックが始まった時、メイン・インストゥルメントはここで設定された時間に沿ってフェード・アウトします。もしフィードバック・キャンセル・タイム内にノート・オフした場合にはフェード・アウトは開始されません。	87

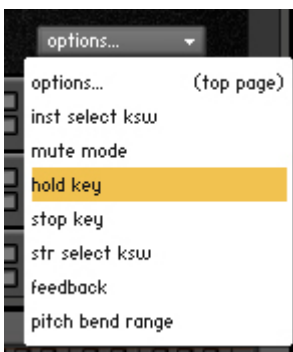
重要: この機能を使用するには、[フィードバック・インストゥルメント](#)がマルチにロードされている必要があります。フィードバック・インストゥルメントがロードされていない場合はメイン・インストゥルメントがフェード・アウトした後でフィードバック音が鳴らずに無音になります。また、フィードバック インストゥルメントのキー・スイッチ・レンジが正しく設定されている必要があります。

参考: このフィードバックは主にヘヴィなディストーションをかけた状態で使われるべき機能です。クリーン・アンプでの使用は不自然なサウンドにある場合があります。

プレイ・キー（ホールド・キーおよびストップ・キー）

（メイン・インストゥルメントのみが効果の対象となります）

プレイ・キーの設定確認および設定方法



‘options...’メニューをクリックしてプルダウンメニューから‘hold key’または‘stop key’を選択してください。

Hold keys（ホールド・キー）



演奏中にホールド・キーを押さえたままその音をノート・オフすると、その音はリリースされホールド・キーで設定された音が鳴ります。左の写真の場合、F#0を押さえながらノート・オフすると、元の音はリリースされてグリッサ・ダウンの音が鳴ります。F0を押さえながらノート・オフすると、元の音はリリースされてピック・ストップ・ノイズとフィンガー・リリース・ノイズが鳴ります。また、また、G0が押されると元の音は止まりますが、G0には5つのうちのどれも選択されていないので、元の音がリリースされた後は何も鳴りません。

Stop keys（ストップ・キー）



演奏中にストップ・キーを押した瞬間、元の音はリリースされ、ストップ・キーで設定された音が鳴ります。左の写真の場合、G#0が押された時に元の音はリリースされ、ピッキング・ノイズが鳴ります。また、A0が押されると元の音は止まりますが、A0には5つのうちのどれも選択されていないので、元の音がリリースされた後は何も鳴りません。

A#0が押されると直前に弾いた音がもう一度鳴ります。

ヒント： ホールド・キーに‘repeat same note’の機能を割り当てることも可能です。リピート・キーとしてアサインされているホールド・キーが押されている状態でノート・オフすると、元の音が止まり、同じ音がもう一度鳴ります。これにより、これにより、速いスピードで音を途切れさせることなく同じ音を連打することができます。速いテンポに合わせた同音連打のみならず、速度可変のトレモロ演奏用としても使用することができます。

プレイ・キーの設定をMIDIコントロールチェンジで行う場合

ホールド・キーおよびストップ・キーのボタンはMIDI CC# 114、115、116、117、118、119を使用し、ON/OFFを行うことができます。

まず、変更したいプレイ・キーをMIDI CC# 114で選択します。

Play Key	MIDI CC # 114
hold key 1	1
hold key 2	2
hold key 3	3
stop key 1	4
stop key 2	5
stop key 3	6

MIDI CC# 114で変更対象となるプレイ・キーを選択した後、以下のMIDI CC#で各ボタンのON/OFFを行ってください。

button	MIDI CC#	value
position change noise*	111	0 – 63: OFF
fret noise*	112	
bridge mute noise*	113	
picking noise	115	64 – 127: ON
pick stop noise	116	
finger rel. noise	117	
repeat same note	118	
gliss down	119	

* = リリース・インストゥルメント

[重要] 設定の変更は[グローバル・コントローラ](#)またはMIDIコントロールチェンジを使用して行うことをお勧めします。（なぜならすべてのメイン・インストゥルメントおよびフレットボード・モニターのプレイ・キーの設定は同じである必要があるためです）

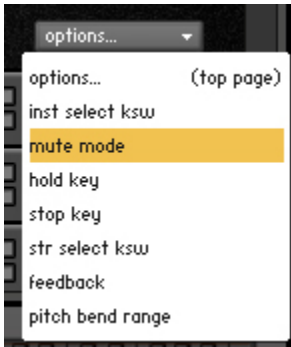
参考: Poly-detect time (ポリフォニック認識時間)

ポリ・モードがONの時、ストップ・キーはある状況下において複数のノートと同時に止め、それらを再度鳴らします。（フレット・ノイズ、ブリッジ・ミュート・ノイズ、ポジション・チェンジ・ノイズの場合を除く）前の音がノート・オンされてから 20ms 以内にノート・オンされた音はすべてストップ・キーの対象となります。言い換えれば、前の音が打鍵されてから 20ms 以降に打鍵された音のみがストップ・キーの対象となります。

ミュート/ピッキング・ノイズ（ベロシティ・スイッチまたはCC# 1）

サスティン音とミュートおよびピッキング・ノイズの切り替えはベロシティ・スイッチまたはモジュレーション・ホイール(MIDI CC# 1)により行うことができます。

ミュート・モードの確認および変更の方法



‘options...’ をクリックしてプルダウンメニューから ‘mute mode’ を選択してください。

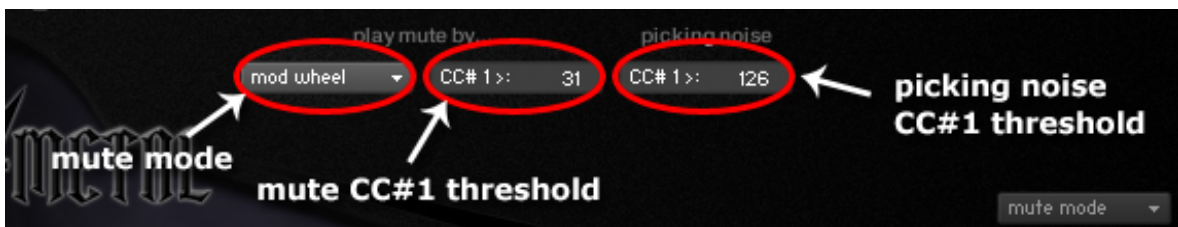
ミュート・モード: velocity（ベロシティ）

このモードではミュートとピッキング・ノイズの音はベロシティ・スイッチにより演奏することができます。打鍵時のベロシティが ‘mute velocity threshold’ の値より低い場合にミュートの音が鳴ります。また、打鍵時のベロシティが ‘mute velocity threshold’ の値より低くなかつMIDI CC# 1の値が ‘picking noise MIDI CC# 1threshold’ を超えた状態で打鍵するとピッキング・ノイズが鳴ります。



ミュート・モード: mod wheel（モジュレーション・ホイール MIDI CC# 1）

このモードでは、ミュートとピッキング・ノイズの音はモジュレーション・ホイール（MIDI CC# 1）を使用して演奏することができます。MIDI CC# 1の値が ‘mute CC#1 threshold’ の値を超えた状態で打鍵すると場合にミュートの音が鳴り、‘picking noise MIDI CC# 1threshold’ を超えた状態で打鍵するとピッキング・ノイズが鳴ります。



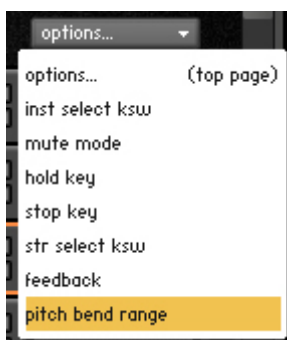
ミュート・モード(mod wheel / velocity switch)や各スレッシュヨルド・レベルは[グローバル・コントローラ](#)または以下のMIDIコントロールチェンジで変更することができます。

MIDI CC# 48	mute mode 0 - 63: modulation wheel (MIDI CC# 1) / 64 - 127: velocity
MIDI CC# 49	picking noise MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level
MIDI CC# 50	mute MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level
MIDI CC# 51	mute velocity threshold level

[重要] 設定の変更は[グローバル・コントローラ](#)またはMIDIコントロールチェンジを使用して行うことをお勧めします。(なぜならすべてのメイン・インストゥルメントおよびフレットボード・モニターのプレイ・キーの設定は同じである必要があるためです) グローバル・コントローラまたはMIDIコントロールチェンジを使用することによりマルチにロードされているすべてのインストゥルメントの設定を一括して行うことができます。(フレットボード・モニターと他のインストゥルメントで設定が異なるとフレットボード・モニターの表示が実際の演奏と一致せず、マルチが正常に機能しなくなる場合があります。各メイン・インストゥルメントのインターフェイスを使用してプレイ・キーの設定を行うことも可能ですが、その場合、各インストゥルメントで同じ設定を繰り返し行わなくてはなりません)

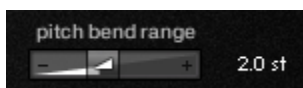
ピッキング・ノイズは[ホールド・キー](#)や[ストップ・キー](#)でも演奏可能です。

Pitch bend range (ピッチベンド・レンジ)



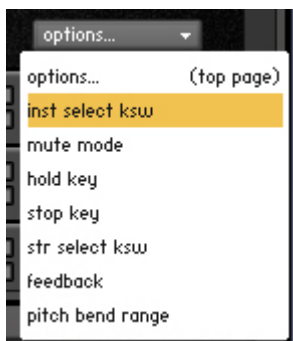
‘options...’メニューをクリックしてプルダウンメニューから‘pitch bend range’を選択してください。

ピッチベンドの効き幅を設定するスライダーが表示されます。(最大 12 セミ・トーン)



インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチ（メイン・インストゥルメント）

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの確認および変更方法



‘options…’ をクリックしてプルダウンメニューから
‘inst select ksw’ を選択してください。

インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチの一覧が表示されます。

legato slide	12	hamm&pull/trill	C#-1: 13	no legato	D-1: 14	repetition/trem	C-2: 0
C-1:							
sampled tremol	25	trill whole	B-1: 23	trill half	A#-1: 22		
C#0:							

[重要] 設定の変更は[グローバル・コントローラ](#)またはMIDIコントロールチェンジを使用して行うことをお勧めします。（なぜならすべてのメイン・インストゥルメントおよびフレットボード・モニターのプレイ・キーの設定は同じである必要があるためです）グローバル・コントローラまたはMIDIコントロールチェンジを使用することによりマルチにロードされているすべてのインストゥルメントの設定を一括して行うことができます。（フレットボード・モニターと他のインストゥルメントで設定が異なるとフレットボード・モニターの表示が実際の演奏と一致せず、マルチが正常に機能しなくなる場合があります。各メイン・インストゥルメントのインターフェイスを使用してプレイ・キーの設定を行うことも可能ですが、その場合、各インストゥルメントで同じ設定を繰り返してはなりません）

MIDI CCによるInstrument Select Key Switchのカスタマイズ

変更したいインストゥルメントのinst. # (上の表を参照) をMIDI CC# 45を使用して送信してください。その後、そのインストゥルメントのインストゥルメント・セレクト・キー・スイッチとして使用したいキーのMIDIノート番号をMIDI CC# 44を使用して送信してください。例えば、もし '3: no legato' をC0 (MIDIノート番号24) に設定したい場合、MIDI CC# 45を使用してinst. # と同一の値、「3」を送信し、MIDI CC# 44を使用してノート番号と同一の値、「24」を送信してください。インストゥルメント・セレクト・キー・スイッチとして使用できるキー・レンジの上限であるMIDIノート番号28; E0より高いキーを指定することはできません。

MIDI CC# 44	instrument select key switch (MIDI note number)
MIDI CC# 45	<p>変更の対象とするインストゥルメント番号 (inst. #)</p> <ul style="list-style-type: none"> 1: single legato slide 2: hammer-on&pull-off / trill 3: no legato 4: repetition / picking tremolo 5: sampled picking tremolo 6: trill whole 7: trill half 8: minor 3rd-dyad 9: major 3rd-dyad 10: 4th-dyad 11: flat 5th-dyad 12: 5th-dyad 13: sharp 5th-dyad 14: 6th-dyad 15: octave 16: add9 17: sus4 18: power chord 19: other chord 20: maj 3rd vibratro 21: unison bend 22: double Bend 23: natural harm 24: FX1 - scrapes, slides, noises 25: FX2 - whammy bar FX 26: FX3 - whammy bar FX 27: FX4 - whammy bar FX

ストリング・セレクト・キー・スイッチ

(メイン・インストゥルメント: string_1, string_2, string_3, string_4, string_5, string_6のみ)

ストリング・セレクト・キー・スイッチ (初期設定)

String 1 (1弦): A#5 (MIDIノート番号 94)

String 2 (2弦): A5 (MIDIノート番号 93)

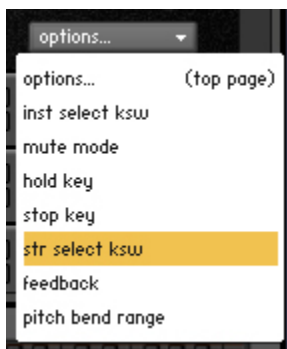
String 3 (3弦): G#5 (MIDIノート番号 92)

String 4 (4弦): G5 (MIDIノート番号 91)

String 5 (5弦): F#5 (MIDIノート番号 90)

String 6 (6弦): F5 (MIDIノート番号 89)

ストリング・セレクト・キー・スイッチ (弦選択) の確認および変更方法



‘options...’ をクリックしてプルダウンメニューから
‘str select ksw’ を選択してください。

string 1	A#5:	94
string 2	A5:	93
string 3	G#5:	92
string 4	G5:	91
string 5	F#5:	90
string 6	F5:	89

ストリング・セレクト・キー・スイッチの一覧が表示されます。
(例: single_note_str1.nki)

ストリング・セレクト・キー・スイッチとして使用したい一番低いキーのMIDIノート番号、(= string 6を強制的に選択する時に使用したいキー・スイッチのMIDIノート番号)をMIDI CC# 52を使用して送信してください。これにより、他の弦に連続したキー・スイッチのMIDIノート番号が自動的に割り当てられます。

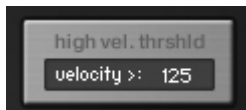
[重要] ストリング・セレクト・キー・スイッチの設定の変更はそれぞれのインストゥルメントのインターフェイスでも行えますが、すべてのメイン・インストゥルメントおよびフレットボード・モニターのプレイ・キーの設定は同じである必要があるため[グローバル・コントローラ](#)またはMIDIコントロールチェンジを使用して行うことをお勧めします。

- High Velocity Instrument (ハイ・ベロシティ・インストゥルメント)

(pinch_harmonics, 5th_whammy_bar_p_harm)



High velocity threshold



ハイ・ベロシティ・インストゥルメントを鳴らすためのベロシティのスレッシュョルド・レベル（しきい値）です。

Key switch ranges



最大4つのキー・スイッチ・レンジを設定できます。例えば左の写真の場合、G#-2からF#-1またはG#-1からE0のいずれかのキー・スイッチにアサインされたメイン・インストゥルメントが125を超えるベロシティで演奏された場合、この

ハイ・ベロシティ・インストゥルメント（ピッキング・ハーモニクス）が鳴ります。キー・スイッチがG-1に設定されたメイン・インストゥルメントを演奏時はベロシティが125（= ベロシティ・スレッシュョルド・レベル）を超えてもこのハイ・ベロシティ・インストゥルメントはなりません。（なぜならG-1はこのハイ・ベロシティ・インストゥルメントのキー・スイッチ・レンジに入っていないからです）キー・スイッチ・レンジを設定することにより、複数のメイン・インストゥルメントで一つのハイ・ベロシティ・インストゥルメントを共有することができます。

このパラメータは[グローバル・コントローラ](#)またはMIDI CC# 55を使用して変更することもできます。

このパラメータの値は、このハイ・ベロシティ・インストゥルメントに割り当てられているメイン・インストゥルメントのハイ・ベロシティ・スレッシュョルド・レベルと同一でなければなりません。

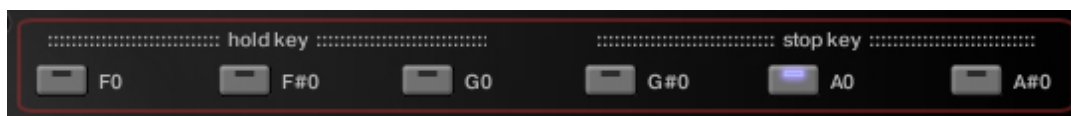
- Release Instrument (リリース・インストゥルメント)

(fret_noise, bridge_mute_noise, position_change_noise)



リリース・インストゥルメントは[プレイ・キー](#)に割り当てて使用することが可能で、メイン・インストゥルメントのプレイ・キーと同じ働きをしますが、リリース・インストゥルメントにはメイン・インストゥルメントには含まれていないサンプルが使用されており、メイン・インストゥルメントから独立したインストゥルメントであると言えます。(プレイ・キーについての詳細は、[‘プレイ・キー \(ホールド・キーおよびストップ・キー\)’](#)のセクションをご参照ください。)

プレイ・キーへの割り当て



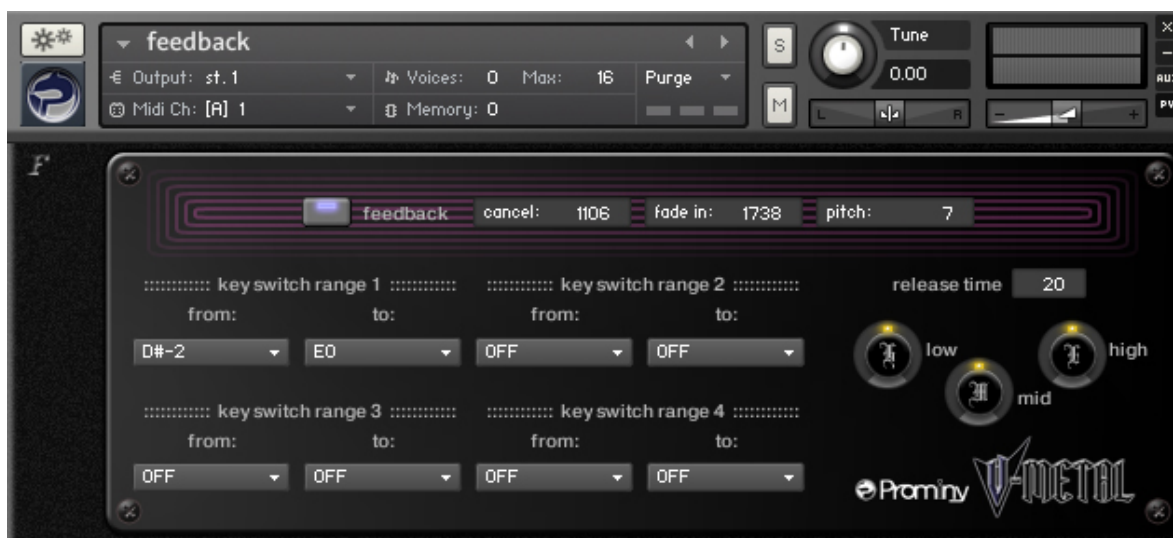
各ボタンをONにすることで任意のプレイ・キーにそのリリース・インストゥルメントを割り当てる事ができます。上の写真の場合、このリリース・インストゥルメントはストップ・キーのA0に割り当てられています。

key switch range (キー・スイッチ・レンジ)

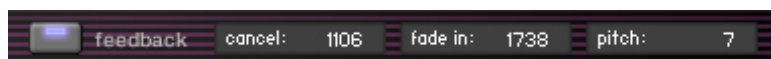


最大4つのキー・スイッチ・レンジを設定できます。例えば左の写真の場合、D#-2からE0のいずれかのキー・スイッチに割り当てられたインストゥルメントのいずれかが選択されている状態でストップ・キー、A0が押された時にこのリリース・インストゥルメントが鳴ります。キー・スイッチがC-2に設定されたインストゥルメントを選択した状態の時にストップ・キー、A0を押してもこのリリース・インストゥルメントは鳴りません。(なぜならC-2はこのリリース・インストゥルメントのキー・スイッチ・レンジに入っていないからです) キー・スイッチ・レンジを設定することにより、複数のインストゥルメントで一つのリリース・インストゥルメントを共有することができます。

- Feedback Instrument



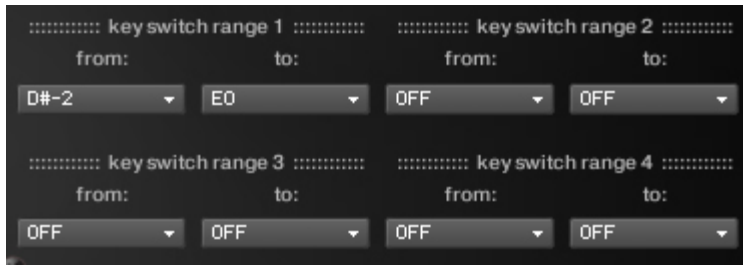
Feedback control



フィードバック・インストゥルメントのON・OFF、フィードバック開始時のフェード・インの長さ、フィードバック・キャンセル・タイムを設定できます。それぞれのパラメータは[グローバル・コントロール](#)または以下のMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーでもコントロール可能です。

option	function	MIDI CC#
ON / OFF button	フィードバックを有効/無効にします。	90
cancel フィードバック・キャンセル・タイム (ms)	この機能により、打鍵後に設定した時間が経過する前にノート・オフすると、フィードバックは開始されません。反対に、打鍵した後に設定時間を過ぎると、ノート・オフ時にフィードバックが開始され、フィードバック音がフェード・インしメイン・インストゥルメントがフェード・アウトします。この値はメイン・インストゥルメントのフィードバック・キャンセル・タイムと同一でなければなりません。	89
fade fade-in time (ms)	フィードバックが始まった時、フィードバック音がここで設定された時間に沿ってフェード・インします。もしフィードバック・キャンセル・タイム内にノート・オフした場合にはフィードバック音は鳴りません。	88

キー・スイッチ・レンジ



最大4つのキー・スイッチ・レンジを設定できます。例えば左の写真の場合、D#-2からE0のいずれかのキー・スイッチに割り当てられたインストゥルメントのいずれかが選択されている状態でノート・オン後にフィードバック・キャンセ

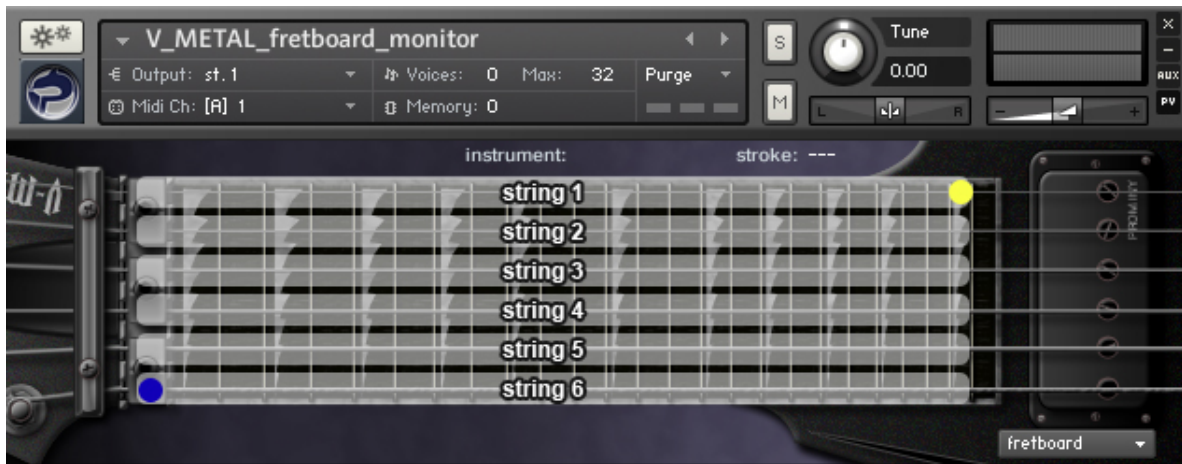
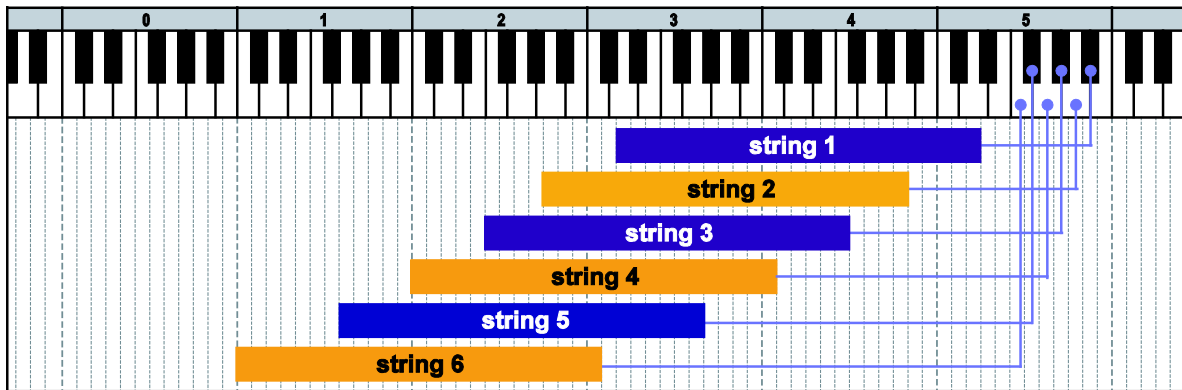
レーション・タイムを超えた時間を経過してからこのフィードバック・インストゥルメントのフェード・インがスタートします。フィードバック・キャンセレーション・タイムの時間内にノート・オフした場合、フィードバック音は鳴りません。

参考：フィードバックはヘヴィなディストーションとともに使用してください。クリーンなアンプ・セッティングでの使用は不自然な結果になる場合があります。

マッピングおよびキー・レンジ

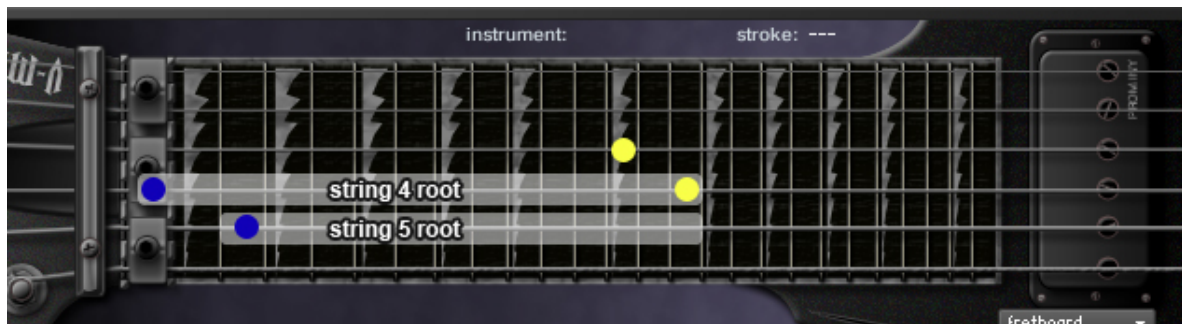
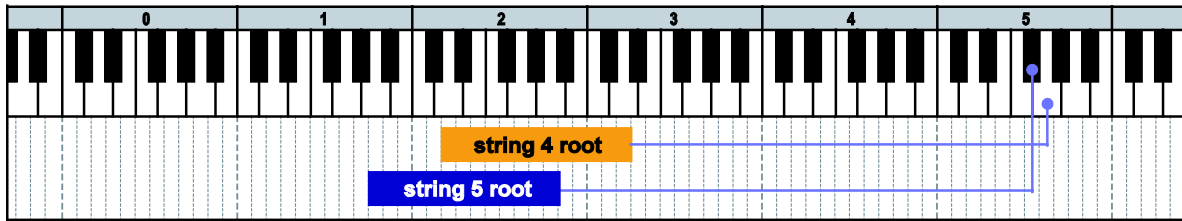


single note



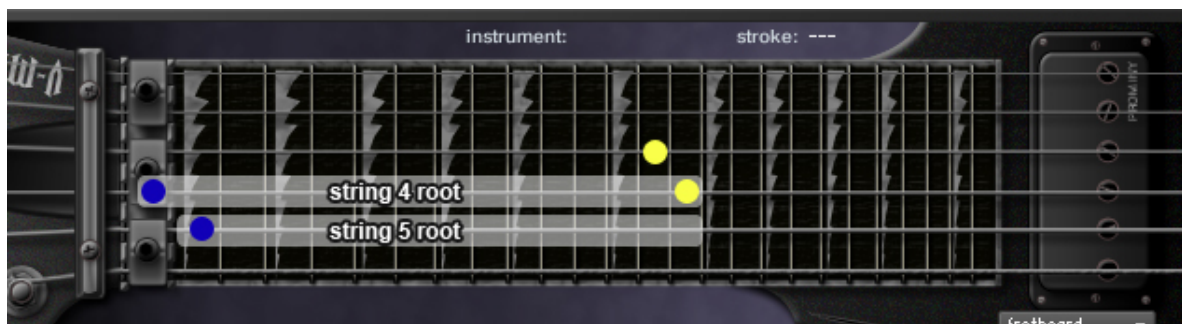
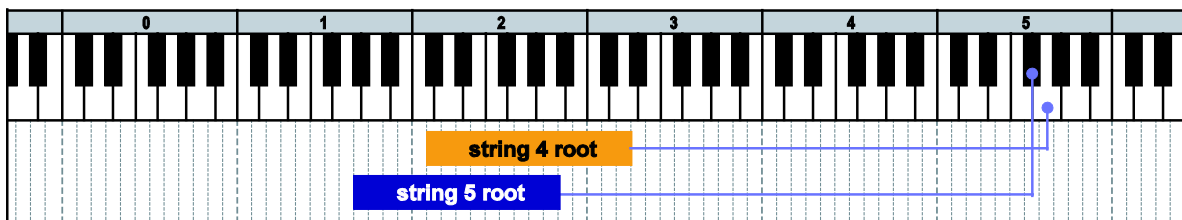
● = lowest position ● = highest position

minor 3rd- dyad chord



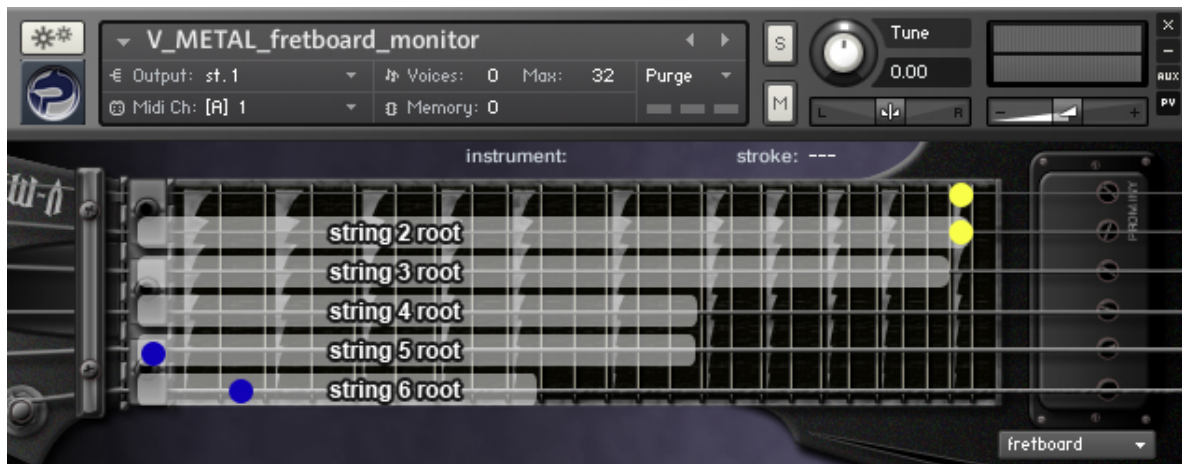
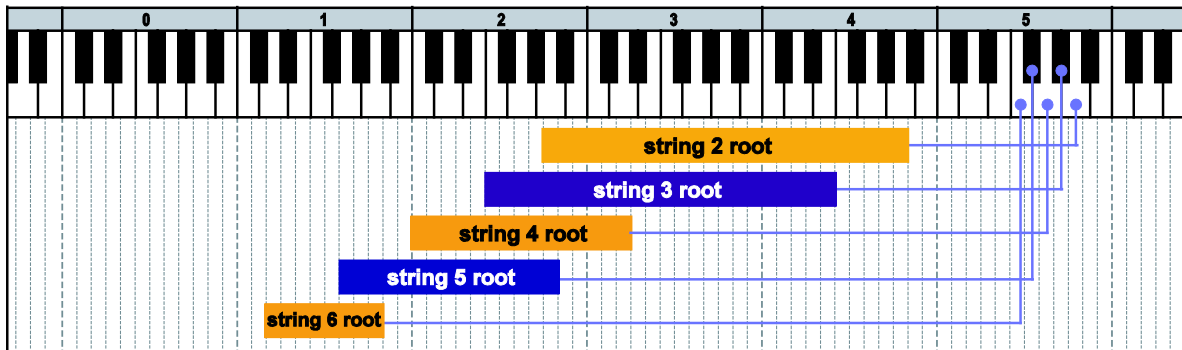
● = lowest position ● = highest position

major 3rd-dyad chord



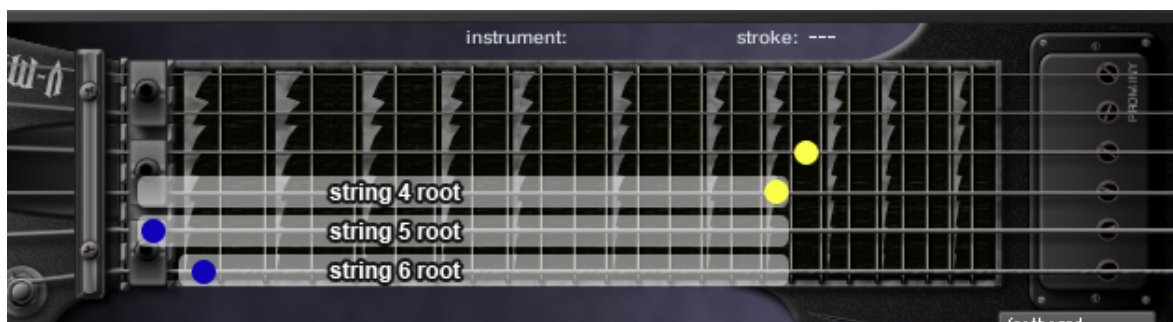
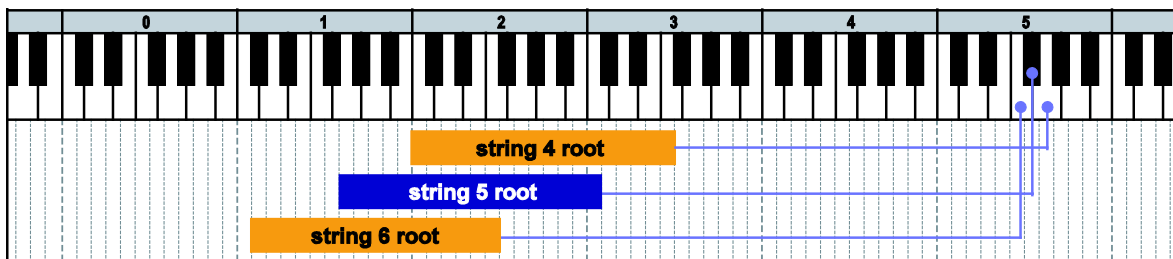
● = lowest position ● = highest position

4th-dyad chord



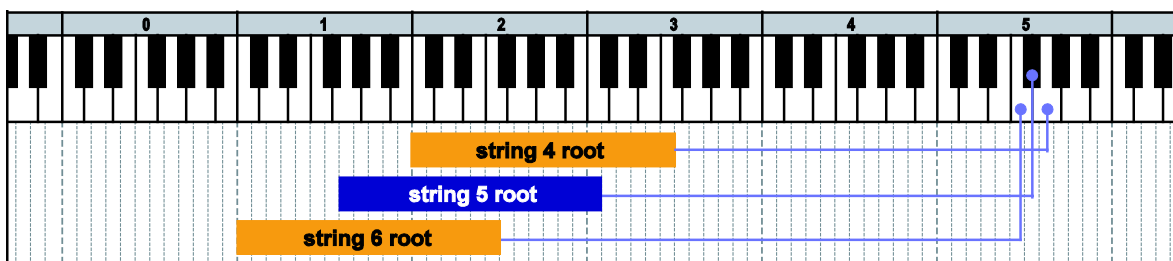
● = lowest position ● = highest position

flat 5th-dyad chord



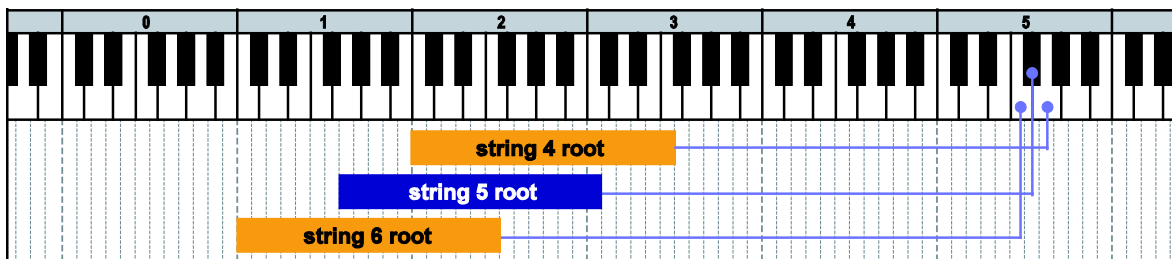
● = lowest position ● = highest position

5th-dyad chord



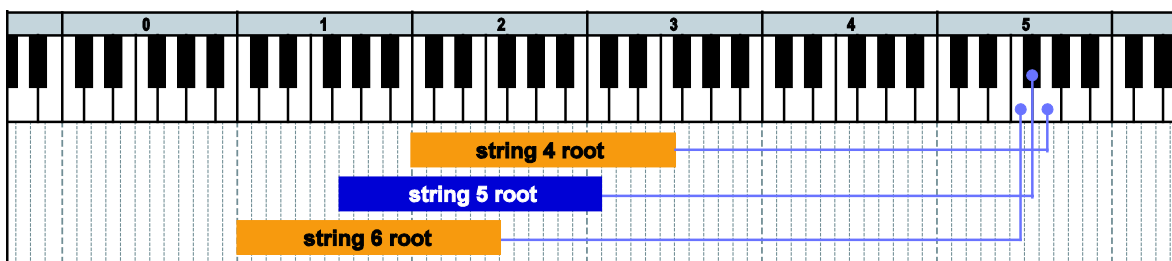
● = lowest position ● = highest position

#5th-dyad chord



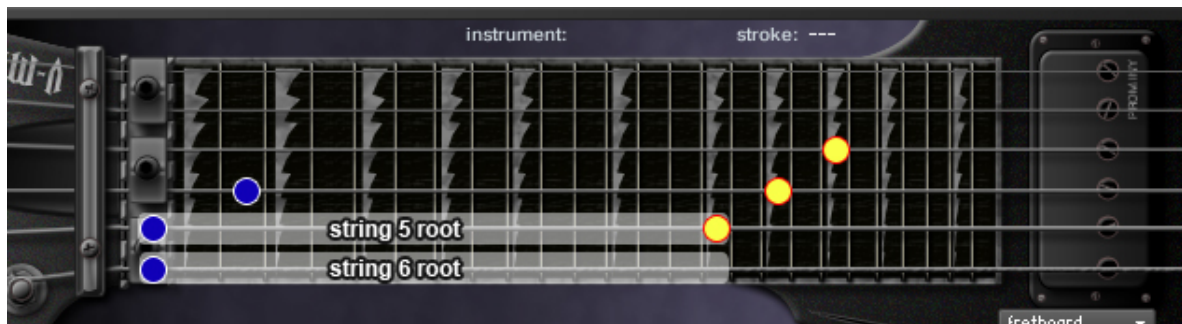
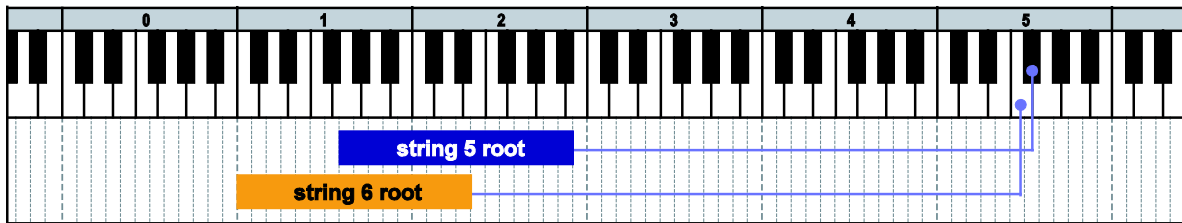
● = lowest position ● = highest position

6th-dyad chord



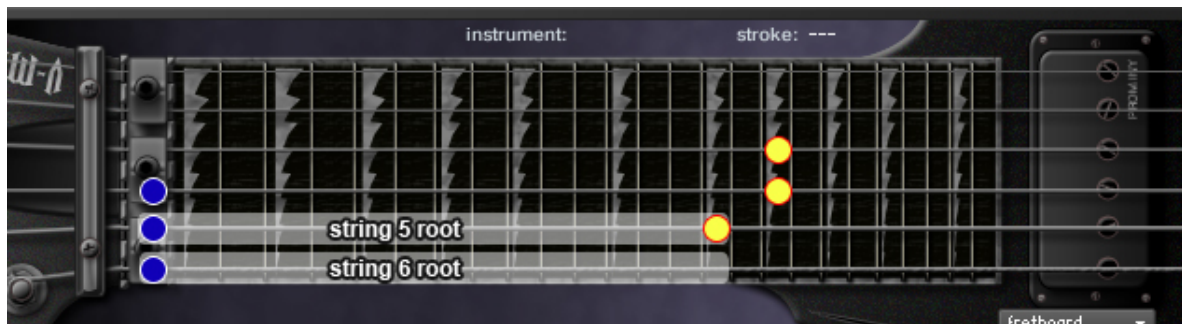
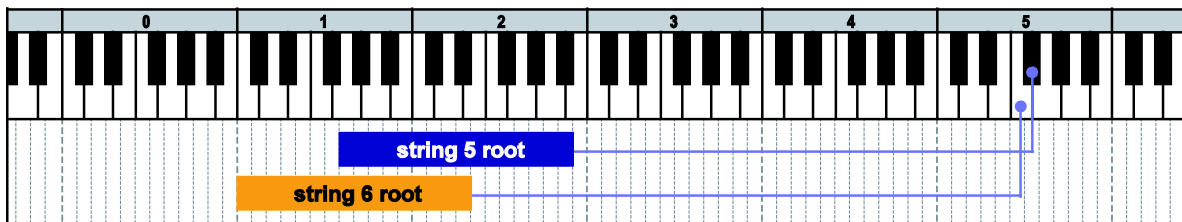
● = lowest position ● = highest position

add9



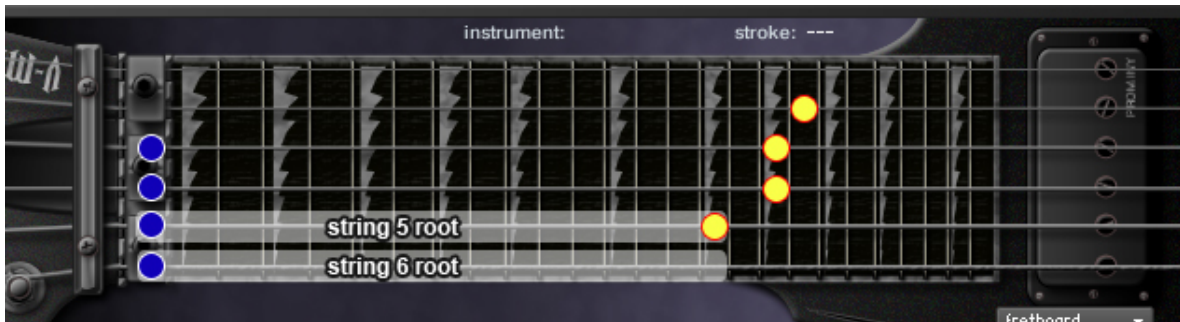
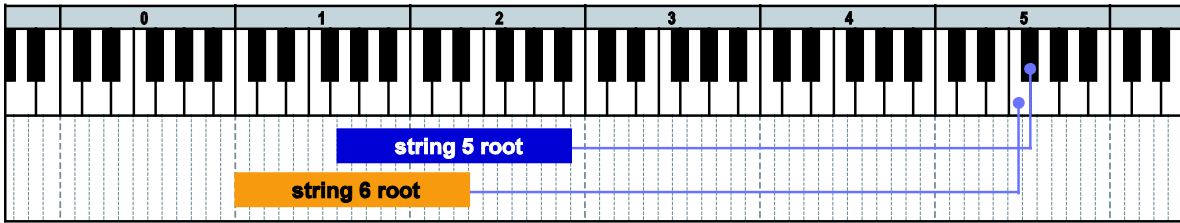
● = lowest position ● = highest position

power chord



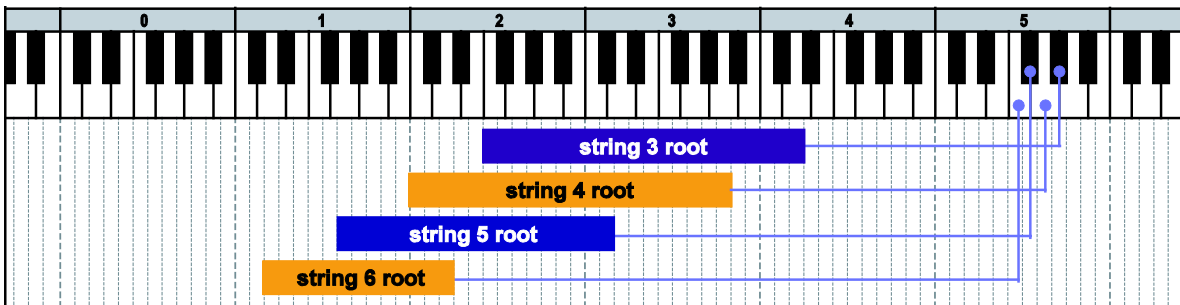
● = lowest position ● = highest position

sus4



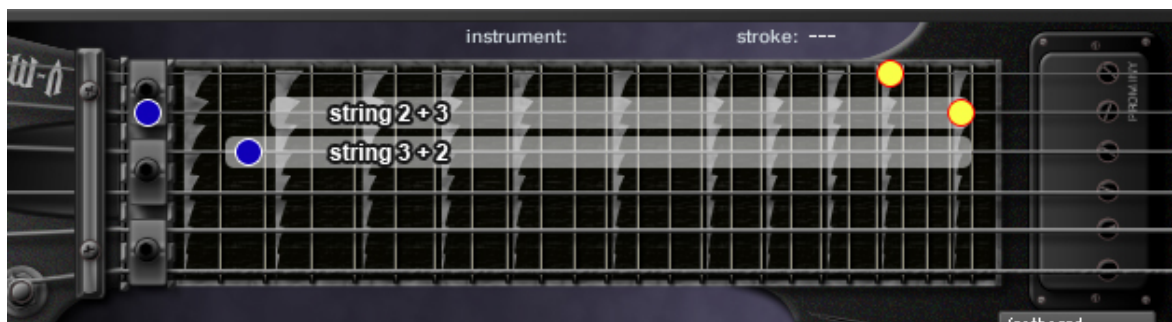
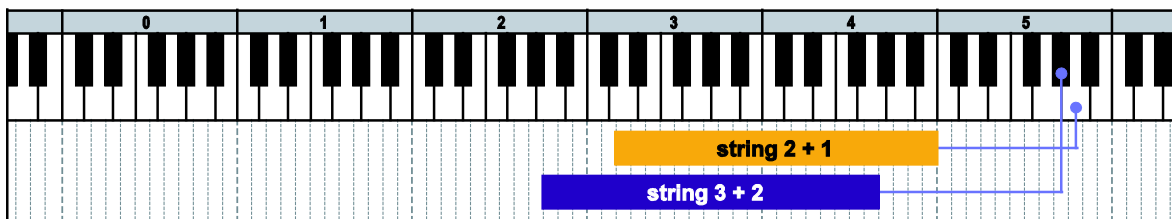
● = lowest position ● = highest position

octave



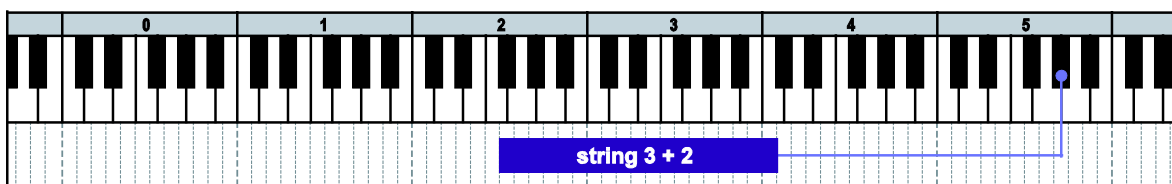
● = lowest position ● = highest position

unison bend



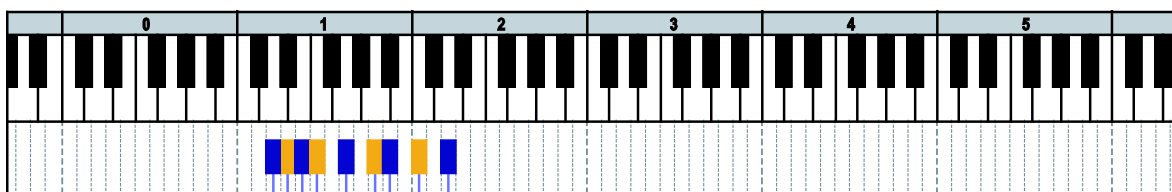
● = lowest position ● = highest position

double bend

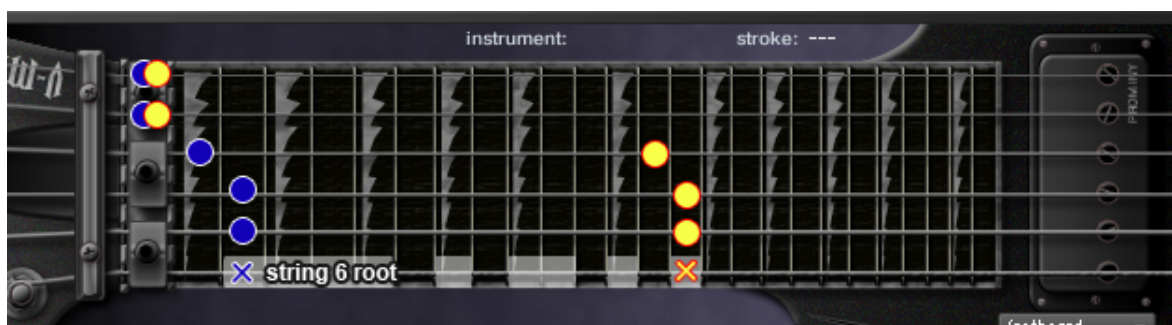


● = lowest position ● = highest position

other chords ('RUSH chords')

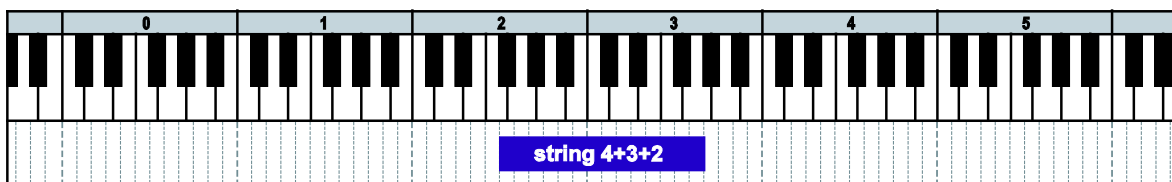


- chord 9: D = A6sus4(omit5)
- chord 8: C6⁽⁹⁾ = G6sus4 = Am11⁽⁹⁾
- chord 7: A#maj7 = F13(omit5)
- chord 6: A11 = E13sus4(omit5)
- chord 5: Gadd9 = D6sus4
- chord 4: F6 = C6⁽⁹⁾sus4(omit5) = Dm7
- chord 3: E11 = Bm13(omit5)
- chord 2: D#maj7(#11) = A#maj7⁽¹³⁾(omit5)
- chord 1: D = A6sus4(omit5)



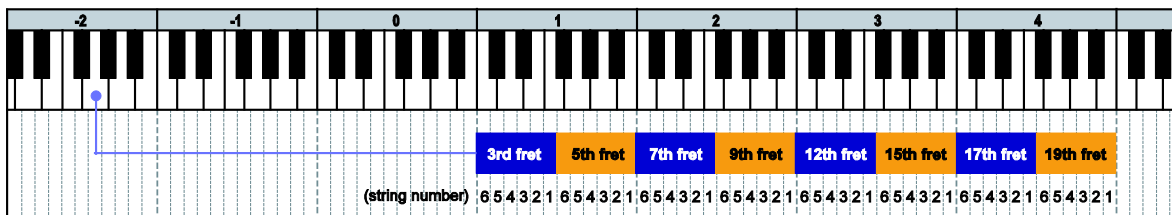
● = lowest position ● = highest position

major 3rd vibrato

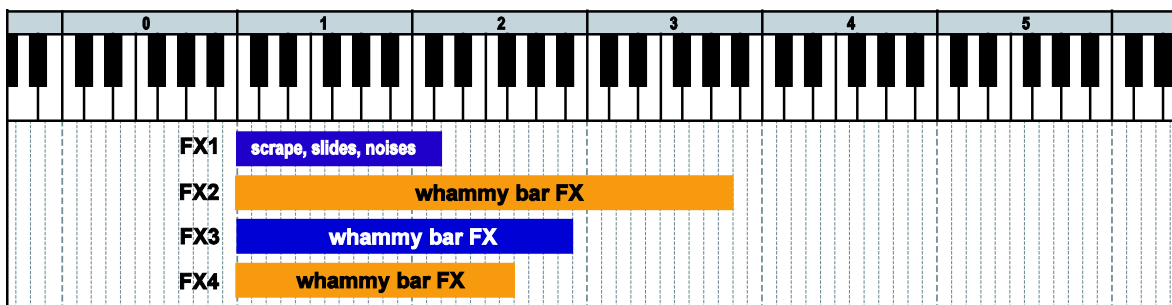


● = lowest position ● = highest position

natural harmonics



FX



MIDI コントローラ・チャート



V-METAL MIDI controllers

MIDI CC# 1	mute / picking noise (active only when mute mode is 'mod wheel')
MIDI CC# 2	<p>harmonics type (instrument: 'pinch_harmonics') 0 – 63: type 1 64 – 127: type 2</p> <p>fast / slow stroke (instrument: 'sus4' and 'other_chords') 0 – 63: fast stroke 64 – 127: slow stroke</p> <p>bend length (instrument: 'double_bend') 0 – 42: short 43 – 85: mid 86 – 127: long</p> <p>with / without harmonics (instrument: 'major_3rd_vibrato') 0 – 63: with pinch harmonics 64 – 127: without pinch harmonics</p>
MIDI CC# 4	<p>gliss down speed 0 – 42: fast 43 – 85: mid 86 – 127: slow</p>
MIDI CC# 27	pitch bend range (via Global Controller) * change pitch bend range of all instruments in the multi
MIDI CC# 28	<p>target string to edit pitch bend range (single note only) * Use with MIDI CC# 29 0 : all strings 1: string 1 2: string 2 3: string 3 4: string 4 5: string 5 6: string 6</p>
MIDI CC# 29	pitch bend range
MIDI CC# 31	<p>select instrument via MIDI CC 1: single legato slide 2: hammer-on&pull-off / trill 3: no legato 4: repetition / picking tremolo 5: sampled picking tremolo 6: trill whole 7: trill half 8: minor 3rd-dyad 9: major 3rd-dyad 10: 4th-dyad 11: flat 5th-dyad 12: 5th-dyad 13: sharp 5th-dyad 14: 6th-dyad 15: octave 16: add9 17: sus4 18: power chord 19: other chord 20: maj 3rd vibrato 21: unison bend 22: double Bend 23: natural harm 24: FX1 - scrapes, slides, noises 25: FX2 - whammy bar FX 26: FX3 - whammy bar FX 27: FX4 - whammy bar FX</p>

MIDI CC# 35	natural harmonics type 0 - 63: harmonics only 64 - 127: harmonics + key note
MIDI CC# 44	instrument select key switch (MIDI note number) * Use with MIDI CC# 45
MIDI CC# 45	target instrument select key switch to edit * Use with MIDI CC# 44 1: single legato slide 2: hammer-on&pull-off / trill 3: no legato 4: repetition / picking tremolo 5: sampled picking tremolo 6: trill whole 7: trill half 8: minor 3rd-dyad 9: major 3rd-dyad 10: 4th-dyad 11: flat 5th-dyad 12: 5th-dyad 13: sharp 5th-dyad 14: 6th-dyad 15: octave 16: add9 17: sus4 18: power chord 19: other chord 20: maj 3rd vibrato 21: unison bend 22: double Bend 23: natural harm 24: FX1 - scrapes, slides, noises 25: FX2 - whammy bar FX 26: FX3 - whammy bar FX 27: FX4 - whammy bar FX
MIDI CC# 48	mute mode 0 - 63: modulation wheel (MIDI CC# 1) 64 - 127: velocity
MIDI CC# 49	picking noise MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level
MIDI CC# 50	mute MIDI CC#1 (mod wheel) threshold level
MIDI CC# 51	mute velocity threshold level
MIDI CC# 52	string select key switch (MIDI note number for the lowest string select key switch)
MIDI CC# 54	auto sustain ON / OFF 0 - 63: ON 64 - 127: OFF

MIDI CC# 55	high velocity threshold level	
MIDI CC# 56	poly mode ON / OFF 0 - 63: ON 64 - 127: OFF	
MIDI CC# 57	auto alternation (auto stroke detection) resolution 0 - 25: 8th 26 - 50: 8th triplet 51 - 75: 16th 76 - 100: 16th triplet 101 - 127: 32nd	
MIDI CC# 58	auto alternation (auto stroke detection) mode 0 - 31: auto 32 - 63: forced 64 - 95: down only 96 - 127: up only	
MIDI CC# 59	EQ low	
MIDI CC# 60	EQ mid	
MIDI CC# 61	EQ high	
MIDI CC# 62	release time	
MIDI CC# 86	feedback pitch (semitone)	
MIDI CC# 87	feedback fade out time (ms) for Main Instruments	
MIDI CC# 88	feedback fade in time (ms) for Feedback Instrument	
MIDI CC# 89	feedback cancellation time (ms)	
MIDI CC# 90	feedback switch ON / OFF	
MIDI CC# 111	position change noise	* Use with MIDI CC# 114 0 – 63: OFF 64 – 127: ON
MIDI CC# 112	fret noise	
MIDI CC# 113	bridge mute noise	
MIDI CC# 114	target play key to edit 1: hold key 1 2: hold key 2 3: hold key 3 4: stop key 1 5: stop key 2 6: stop key 3	
MIDI CC# 115	picking noise	* Use with MIDI CC# 114 0 – 63: OFF 64 – 127: ON
MIDI CC# 116	pick stop noise	
MIDI CC# 117	finger release noise	
MIDI CC# 118	repeat same note	
MIDI CC# 119	gliss gown	

Credits

Produced and Programmed by

AKIHITO OKAWA

Demo Music

AKIHITO OKAWA

Thanks to;

Native Instruments GmbH(Germany), Nick Magnus (UK - Thank you for the sample purge tip!), Nick Batzdorf (Virtual Instruments Magazine, USA), Flavio Gargano CM2 (CM2, ITALY), Matt Bell (Sound on Sound Magazine, UK), Matt Houghton (Sound on Sound Magazine, UK), Thomas Raukamp (Beat Magazine, Germany), Keyboard Magazine (USA), Geary Yelton (Electronic Musician, USA), Gino Robair (Electronic Musician, USA), EQ magazine (USA), Computer Music (UK), Gerhardt Kusche (Amazona.de), Thorsten Walter (Amazona.de), Keyboards (Germany), Kevin Becka (Mix magazine, USA), Garth Hjelte (Chicken Systems, Inc.), Pier Calderan (Audio Video & Music, Italy), Patrick Djivas (Audio Video & Music, Italy), Hans-Jörg Scheffler (Germany), Allen Morgan, Mitheria, Guy Allison, Sound Designer (JAPAN), Sound & Recording Magazine (JAPAN), Akihito Kinoshita, Akira Ishiguro, Yasuyuki Honda, Keyboard Magazine (JAPAN), Northern Sound Source, Sonic Control, VI Control, KVR, Harmony Central, Audio Franzine, Synthtopia, Akira Sato, Hozo Okazaki, Takeshi Ito, best service GmbH(Germany), Prima Gakki (Japan), Yuka Okawa, Tsubasa Okawa, Komomo Okawa

V-METAL User's Manual (Japanese)

Written by AKIHITO OKAWA

Ver.1.0

November, 2011

Copyright © 2004 – 2011 Prominy, Inc / AKI Sound

All rights reserved



URL: <http://prominy.com>

Email: info@prominy.com