

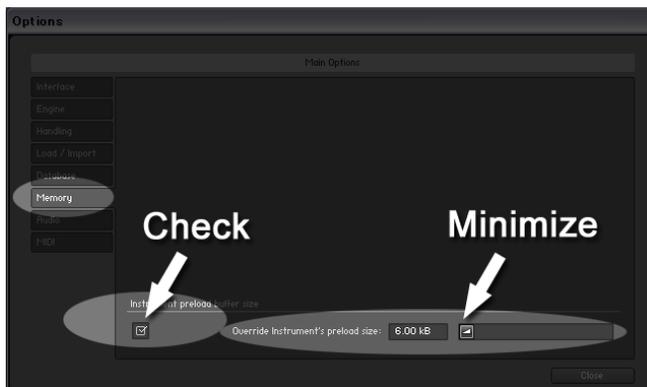


update ver.1.20

[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

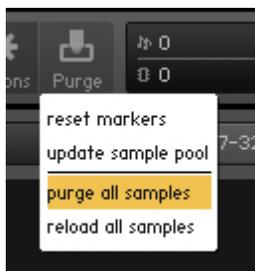


をクリックして 'Memory' のタブをクリックしてください。

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。

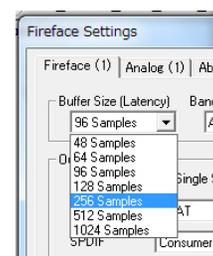
Purge All Samples



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、「小さく」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。

ver. 1.20 新機能および変更点：

- ミュートのサンプルの長さを調節する機能の追加（ミュートをルーズにしたりタイトにすることができます）
- MIDI CC# 43によるレガート・スライドおよびグリスダウンのサンプルの音量を調節する機能の追加
- その他バグ修正

[Kontakt Playerのバージョンをご確認ください]

このアップデートにはKontakt Player（またはKontakt）5.3.0以降のバージョンが必要となります。最新のKontakt Playerを以下のurlにてダウンロードしてください。

<http://co.native-instruments.com/index.php?id=kontaktplayerdl>

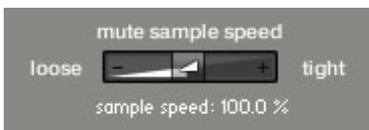
（Native Instruments Service Centerアプリケーション経由でダウンロードすることも可能です）

ミュートのサンプルの長さ (mute sample speed) を調節する

(この機能は liteバージョンには含まれません)



Global Controller の ‘options…’ メニューをクリックしてプルダウンメニューから ‘misc.’ を選択してください。

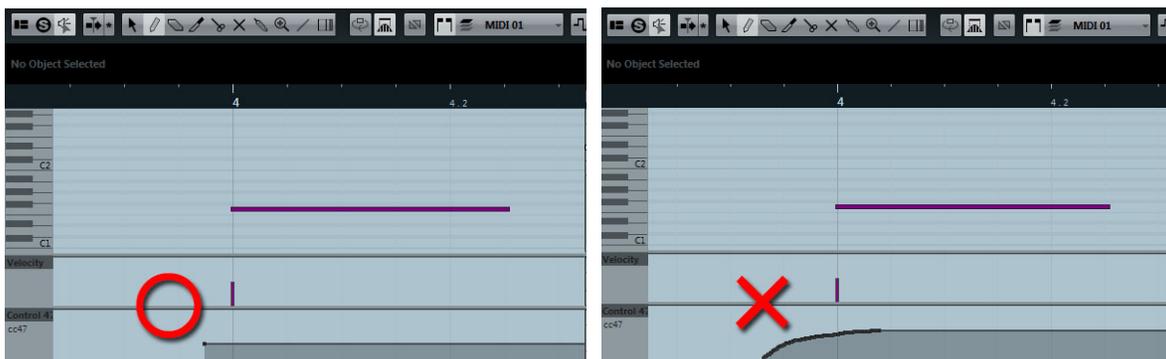


スライダーで値を変更することにより、ミュートのサンプルの長さを調節し、ミュートの音をルーズにしたりタイトにすることが可能です。50% (ルーズ) から200% (タイト) の範囲で設定することができます。このスライダーで設定した値は現在選択

されているインストゥルメントにのみ対して有効です。(グローバル・コントローラは各インストゥルメントの設定値を記憶します。例えば、5th-dayad chordを選択し、値を80%に設定します。次に、4th-dyad chordを選択します。このインストゥルメントのスライダー値が変更されたことがなければ100%と表示されます。再度5th-dyad chordを選択すると、スライダー値は先程設定した設定が記憶されているので、80%になります。) このスライダーの値はMIDI CC# 47でもコントロール可能です。

* この機能はKontaktのタイム・コンプレス/ストレッチ機能を利用していますが、極端な値に設定すると不自然なサウンドになることがあります。状況によっても異なりますが、70% - 180%の範囲内で使用することを推奨いたします。状況に応じて値を最適な値を設定してください。

[重要] タイム・コンプレス/ストレッチはCPUに高い負荷がかかります。一つの変更に対し、1つのデータのみを送信することをおすすめいたします。



Mute sample speedのリセット



このボタンをクリックするとマルチ内のミュートサンプルを持つすべてのインストゥルメントのmute sample speed の設定値をリセットされ、100%に戻ります。また、MIDI CC# 26を使用してリセットを行うことも可能です。MIDI CC# 26の値を64

以上にしてマルチに送信するとこのボタンをクリックした時と同様のリセット処理が実行されます。

ミュートのサンプルの長さ調節機能の無効化.

ミュートのサンプルの長さ調節機能を使用する場合、それを使用しない場合に比べていくぶんかRAM使用量が大きくなります。もしミュートのサンプルの長さを調節必要がない場合は、各インストゥルメントのインターフェイスでこの機能を無効化しRAM使用量を節約することができますが、すでに無効化済みのマルチが'mute_sample_length_control_OFF' という名前のフォルダ内に用意されています。

('V-METAL_mslc_off.nkm' および 'V-METAL_double_track_mslc_off.nkm')

もし自分でこの機能を無効化する場合は各インストゥルメント' options...'メニューから'mute mode'を選択しすと、画面にあるボタンをクリックして機能のON / OFFを行うことができます。マルチ内のミュートサンプルを持つすべてのインストゥルメントに対してこれを繰り返します。(single_note_str1-6, 4th_dyad_chord, flat_5th_dyad_chord, 5th_dyad_chord, sharp_5th_dyad_chord, 6th_dyad_chord, add9, power_chord, sus4, octave, minor_3rd_dyad_chord, major_3rd_dyad_chord, other_chords) * double trackの場合は_L, _Rの両方を設定する必要があります。

レガート・スライドおよびグリスダウンのサンプルの音量調節

MIDI CC# 43を使用してレガート・スライドおよびグリスダウンのサンプルの音量を調節することができます。

MIDI CC# 43:

0 (最大音量) - 127 (無音)

* MIDI CC# 43が127の場合、レガート・スライドおよびグリスダウンのサンプルの音量はゼロになり、無音になります。

ver. 1.10 アップデート

- Auto SustainがONでも、DAW（シーケンサー）が停止状態になると音が止まるようになりました。
- サンプル再生時の音程をGlobal ControllerまたはMIDI CC# 27で、-5（drop Gと同じ低さ）まで変更することが可能になりました。
- 4th-dyad chordに'key = top note' モードが追加されました。
- 実物大（1オクターブ幅 165 mm）の「Play Key & Instrument Select Key Switch チャート」（「Documentation」フォルダ内の「V-METAL_full_size_key_switch_chart_default.pdf」および「V-METAL_full_size_key_switch_chart_user.pdf」）
- その他バグ修正

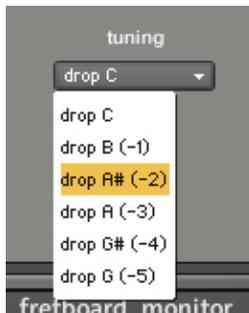
サンプルのチューニングを下げる（より低い音を鳴らす）

サンプル再生時の音程をGlobal ControllerまたはMIDI CC# 27で、-5（drop Gと同じ低さ）まで変更することが可能です。

midi CC# 27	tuning
0 - 22	0: drop C (original pitch)
23 - 43	-1: drop B
44 - 65	-2: drop A#
66 - 87	-3: drop A
88 - 99	-4: drop G#
100 - 127	-5: drop G



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



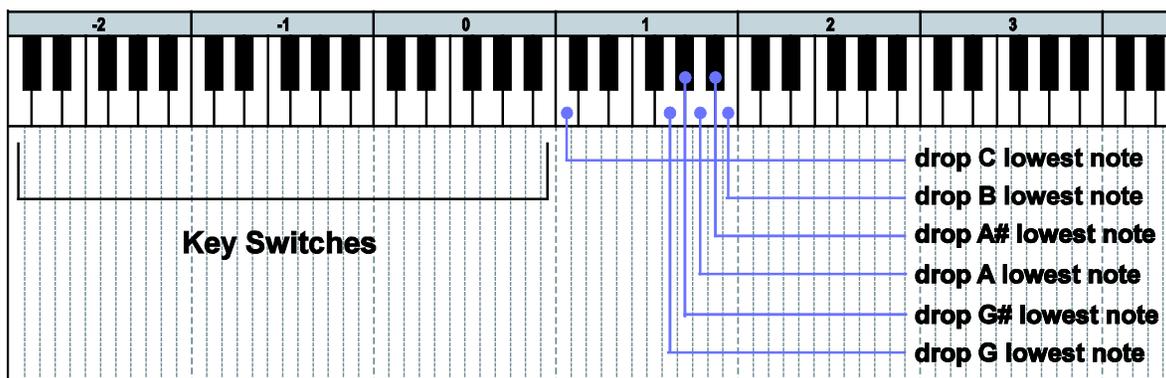
チューニングを選択してください

* この機能はKontaktのシンプルなピッチシフト機能を使用しており、drop Cよりも低いチューニングを選択すると、ピッチシフトによりサンプルの再生スピードが遅くなります。（この現象はチューニングが低ければ低いほど、またtrillやtremoloのサンプルで顕著に現れます）このような場合、または状況によってはdrop Cで作成したギター・パートをお使いのDAWでオーディオ・ファイルとしてエクスポートし、DAWまたは波形編集ソフトウェア等のタイム・コンプレッション機能付きのより高度なピッチ・シフト機能でチューニングを下げるとより良い結果が得られるかもしれません。

tremoloはPlay Key (repeat same note)で、trillはRealtime Hummer-on&Pull-offで演奏することも可能です。（詳細はユーザーマニュアル、V-METAL_User_Manual_Japanese.pdfをご参照ください。）

[最低音について]

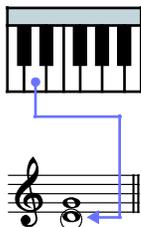
C1より低いキー・レンジはキー・スイッチで使用されるため、drop Cよりも低いチューニングを選択した場合は最低音の場所が1オクターブ高い位置になります。例えば、drop Cが選択されている時は最低音の場所はC1ですが、drop Bが選択されている時はC1のとなりのB0ではなくB1になります。(B0およびそれ以下の範囲はキー・スイッチで使用されるため)



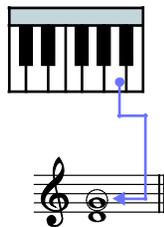
'key = root' と 'key = top note' (4th-dyad chord)

4th-dyad chord(4度コード)を使用時、2種類のマッピング・モード、「key = root」モード(初期設定)または「key = top note」モードのどちらかを選択することが可能です。

'key = root' mapping



'key = top note' mapping



4度コードは、時にはそのまま「4度コード」(key = root)として使われ、また時には「反転5度コード」(key = top note)としても使われます。「key = top note」モードは4度コードでメロディ的なリフやフレーズ(例えばDeep Purpleの「Smoke on the Water」や「Burn」など)を演奏する時に適しています。「key = root」モードは6th、#5th、5th、 \flat 5th、4th、major 3rd、minor 3rdといったコードを互いにスムーズに切り替える場合に適しています。



Global Controller の 'options...' メニューをクリックしてプルダウンメニューから 'misc.' を選択してください。



マッピング・モードを選択してください

V-METAL update ver. 1.20

Written by AKIHITO OKAWA

January 21 2014

Copyright © 2004 – 2014 Prominy, Inc / AKI Sound

All rights reserved



URL: <http://prominy.com>

Email: info@prominy.com