VSEG ENGINE v1.3.7

USER GUIDE

by **VERSUS** AUDIO

VSEG ENGINE USER GUIDE

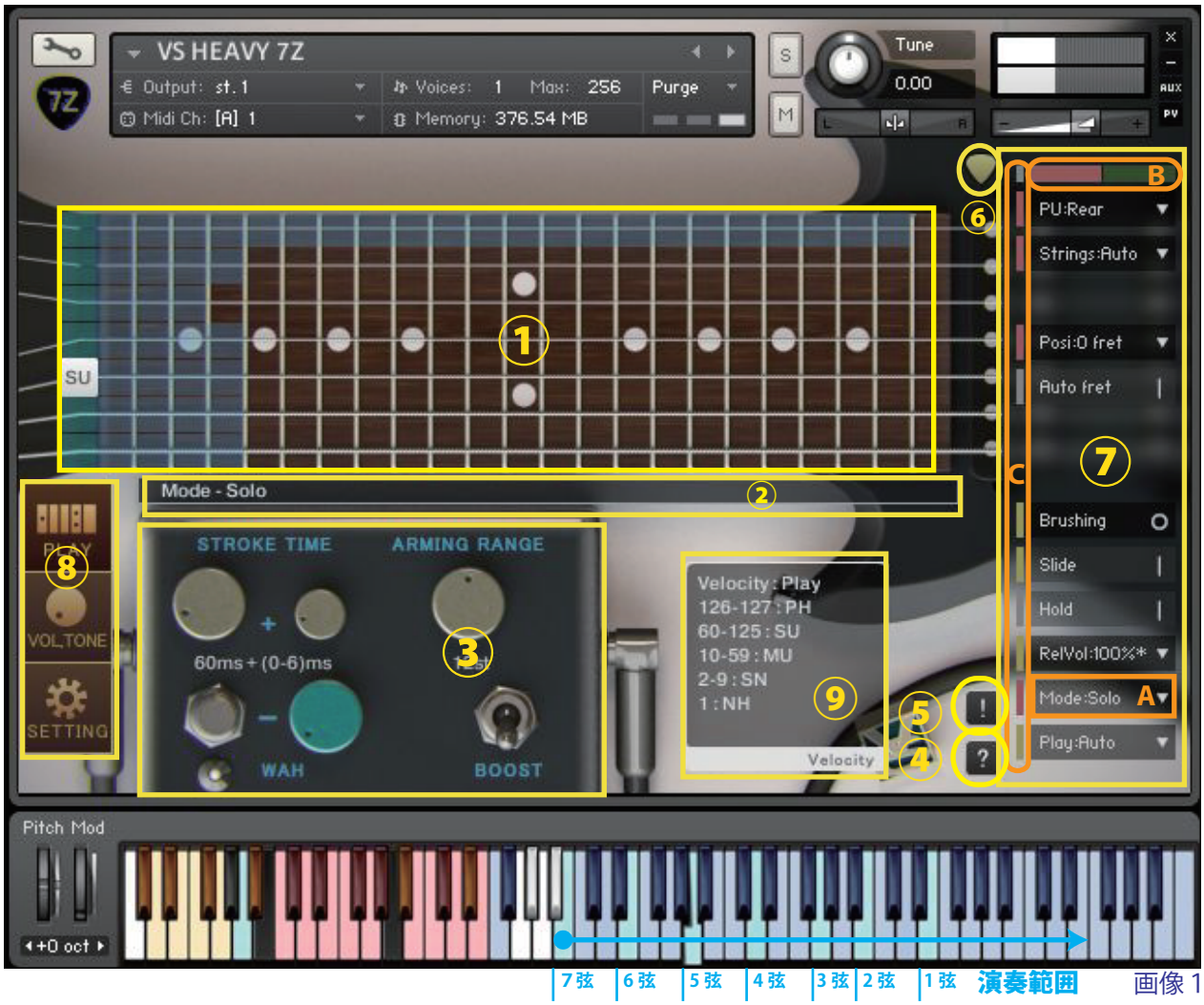
■ユーザーガイド概要 ――― 03
■ＰＬＡＹ画面の見方 ――― 04
■キースイッチとメインメニューの機能 ――― 07
■ノブ・スイッチの機能 ――― 15
■コード検索機能 ――― 16
■コード編集機能 ――― 17
■ＶＯＬＴＯＮＥ画面 ――― 18
■ＳＥＴＴＩＮＧ画面 ――― 19
■Ｋｅｙｂｏａｒｄインストゥルメント ――― 23
■クレジット、お問い合わせについて ――― 24

■ユーザーガイド概要

VSEG ENGINE USER GUIDE（以下「当ガイド」）は、Versus Audio 製品の、ピック弾きエレクトリック・ギターおよびピック弾きエレクトリック・ベース用スクリプトエンジン「VSEG」についての説明をするものであり、Versus Audio 製品中の VSEG エンジンを搭載する全ての音源を対象として説明を行います。
当ガイドでは、例として「VS HEAVY 7Z.nki」を使用して説明していますが、その他の音源であってもVSEG エンジンを搭載している音源であれば同じように解釈できるものとしています。
対象となるお持ちの音源を起動してこのガイドをご覧頂くことをお薦めします。
（※搭載する機能の有無や数や範囲については音源およびバージョンによって異なる場合があります。また、当ガイドの記述はバージョンアップや修正などによって予告なく変更される場合があります。当ガイドは、動作内容を保障するものではありません。当ガイドでは、母体となる「NI KONTAKT」本体そのものの機能等に関する説明は致しません。）

VSEG 搭載音源を含む製品：「VS TEXAS ST」「VS MONSTER RD」「VS BURST LP」「VS HEAVY 7Z」「VS SKINNY MZ」「VS BASS AS」）

■ＰＬＡＹ画面の見方



画像１

①フレットボード

画像１は、【Mode:Solo/Poly/Power/Power2/Octave/Octave2】の状態での表示例です。音源を起動すると、まず始めにＰＬＡＹ画面が表示されます。ＰＬＡＹ画面では、フレットボードの上に、演奏範囲となる青色のマーカーと一番低い音を示すシアン色のマーカーが表示されます。マーカーは画像１の演奏範囲の鍵盤の色と同期してフレット上を移動します。シアン色の鍵盤を押すと、フレットボード上のシアン色のフレットの音を鳴らします。(※一部の奏法で物理的に不可能なフレットの場合は別のフレットを自動指定します。)【Mode:Power/Power2】や【Mode:Octave/Octave2】では同時に複数の弦を鳴らすため、構成音の中で最も低い音の演奏範囲をマーカーで表示します。(【Mode】とは、画像１ **A**のことを指します。)演奏範囲の鍵盤を押して音が鳴ると、フレットボード上に白いブロックを表示します。ブロックの中に実際に鳴っている音の種類（ＳＵ：サステインなど）を表示します。

②情報表示バー

主にキースイッチが操作された時に、押されたキースイッチに関する情報を表示します。画像１②の状態は、【Mode:Solo】のキースイッチが押されたことを示しています。

③ノブ・スイッチ類

（※別項「■ノブ・スイッチの機能」参照）

④ヘルプスイッチ

音源の状態に合わせたヘルプを表示します。操作がわからない場合やキースイッチの確認などに使用します。

⑤パニックスイッチ

音源の動作が不安定なときやリリースキーを押しても音が鳴りやまないときにパニックスイッチを押すと、全ての音を停止し、発音や発音停止に関する内部変数を初期化します。

⑥ストローク方向表示

ピックの尖った方が下向きならばダウンストローク、上向きならばアップストロークを意味します。（表示のみの機能で、操作はできません。）

⑦メインメニュー

奏法や弾き方、フレットポジションなど、音源をセッティングする上で最も重要な項目が並んでいます。
一番上の緑色のバー（画像１**B右**）を押すとメインメニューの項目の一部が変化します。赤色のバー（画像１**B左**）を押すと元に戻ります。
メインメニューにあるものは全て、キースイッチやＣＣ（コントロールチェンジ）での操作に対応しています。
メニューのすぐ左にある小さいバー（画像１**C**）の色は対応したキースイッチの色を表しています。灰色はキースイッチではなくＣＣで操作可能なものです。この小さいバーを押すと対応したキースイッチが黒色になり、キースイッチ等での操作を無効化します。もう一度押すと復帰します。小さいバーが明るい色のときはキースイッチが有効に、暗い色のときは無効になっています。キースイッチの位置確認として利用することも可能です。
（※メインメニューの機能については、別項「■キースイッチとメインメニューの機能」参照）

⑧画面変更スイッチ

ＰＬＡＹ画面やＳＥＴＴＩＮＧ画面やＶＯＬＴＯＮＥ画面に切り替えます。画像１はＰＬＡＹ画面が選択されている状態です。
（※ＳＥＴＴＩＮＧ画面については、別項「■ＳＥＴＴＩＮＧ画面」参照）
（※ＶＯＬＴＯＮＥ画面については、別項「■ＶＯＬＴＯＮＥ画面」参照）

⑨ベロシティ情報表示欄

現在の設定でのベロシティ情報を表示します。【Play:Auto】【Play:Auto2】時にはベロシティにより奏法を選択できる為、各奏法が鳴るベロシティ範囲を表示します。ベロシティにより音量を指定する奏法では「Velocity to Volume」と表示されます。

画像２は、【Mode:Chord】にした状態です。　演奏範囲　画像２

①フレットボード

画像２は、【Mode:Chord/Form】の状態での表示例です。【Mode:Chord/Form】では、演奏範囲となる青色のマーカーは表示されません。代わりに【CHORD EDIT】ボタンと、１オクターブ分の鍵盤を模したコード検索機能（画像２の**D**）が表示されます。コード検索機能左側のシアン色のスイッチで検索条件を指定し、適合する演奏範囲の鍵盤をシアン色にします。（※コード検索機能については、別項「■コード検索機能」参照）

【CHORD EDIT】ボタンを押すと、コード編集機能（画像２の**E**）が表示されます。（※コード編集機能については、別項「■コード編集機能」参照）

②情報表示バー

主にキースイッチが操作された時に、押されたキースイッチに関する情報を表示します。画像２の表示「Mode - Chord (Vel<64:Form Mode - 64<=Vel:Chord Mode)」は、【Mode:Chord】に対応するキースイッチが押されたときに表示されるものです。ベロシティが６４未満のときは【Mode:Form】、ベロシティが６４以上のときは【Mode:Chord】となることを示しており、他のキースイッチでも同様に情報を表示します。

■キースイッチとメインメニューの機能

画像３は、【Mode:Solo】の状態でヘルプを表示したものです。

画像３

ヘルプ上段①奏法選択【Play:●●】（C-2 ～ G-2）

奏法を選択します。【Play:Auto】【Play:Auto2】の状態では、演奏範囲内の鍵盤のベロシティの数値によって奏法を指定します。（【Mode:Chord/Form】の場合はピッキングハーモニクスは鳴りません。）

一定の奏法に固定したい場合は、ヘルプ上段①の黄色のキースイッチを操作して奏法を切り替えます。音源内に記載される奏法の略字は、ＳＵ：サステイン、ＭＵ：ミュート、ＨＯ：ハンマリングオン、ＰＯ：プリングオフ、ＰＨ：ピッキングハーモニクス、ＮＨ：ナチュラルハーモニクス、ＳＮ：ストップノイズ、ＢＮ：ブラッシングノイズ、ＰＳ：ピックストップノイズ、ＰＮ：ピックノイズを意味します。【Play:HO/PO】の状態では、演奏順序や演奏フレットの位置関係等からハンマリングオンとプリングオフのどちらかを自動的に選択します。【Play:PH】の状態では、ピッキングハーモニクスの音色をベロシティで指定します。音量の指定はできません。

【Play:HO/PO,HO,PO,NH,SU,MU,SN,BN】では、ベロシティの強弱で音量の強弱を指定します。

（【Mode:Chord/Form】での【Play:PH】【Play:Auto2】は【Play:Auto】と同じ動作になります。）

ヘルプ上段②ピックスクラッチ他（A-1）

長さや音色の違うピックスクラッチやグリッサンドなどが１つのキーに集約されています。音色はベロシティで指定します。

ヘルプ上段③フレット・ポジション選択【Posi:●fret】（C-1 ～ G#-1）（ＣＣ操作可能：初期設定 CC#63）

演奏範囲の各弦（最低音弦以外）の最低音フレットの位置を指定します。「最低音フレットの位置」とは、実物のギターでいうと「ネックを持った手の人差し指の位置」にあたります。ローポジション、ハイポジションなどの指定はここで行います。【Auto fret】がＯｎのとき、スライド奏法や演奏状況によって、自動的にポジションを変更します。ポジションを固定したい場合は【Auto fret】をＯｆｆにしてください。
【Mode:Chord/Form】ではポジションを指定する必要がなくなる為、この場所のキースイッチは各弦演奏に切り替わります。

ヘルプ上段④演奏モード選択【Mode:●●●】

- **【Mode:Solo】（C0）**
  各弦をモノフォニックで弾くモードです。演奏範囲の鍵盤を押すと、全ての先行音を自動停止します。
- **【Mode:Poly】（C#0）**
  各弦をポリフォニックで弾くモードです。同弦の先行音は自動停止しますが、異弦の先行音は維持します。アルペジオなどを弾くときに使用します。
- **【Mode:Power】（D0 のベロシティ６４以上）**※１※２
  パワーコードを弾くモードです。演奏範囲の鍵盤を押すと、指定されたコードに対応する音も同時に鳴らします。C5 ～D5 にコード指定キースイッチが表示されます。（C5：5ｔｈ、C＃5/D♭5：5ｔｈ+ オクターブ上、D5：4ｔｈ）
- **【Mode:Power2】（D0 のベロシティ６４未満）**※１※２
  【Mode:Solo】と【Mode:Power】を合わせたモードです。【Mode:Power】との違いは、演奏キーでのベロシティによる奏法指定が違いがあります。ベロシティ２～９が単音ミュートに、ベロシティ １ が単音サステインになります。
- **【Mode:Octave】（E0 のベロシティ６４以上）**※２
  オクターブ奏法を弾くモードです。演奏範囲の鍵盤を押すと、２つ高い弦のオクターブ上と、１つ高い弦のストップノイズまたはブラッシングノイズも同時に発音します。
- **【Mode:Octave2】（E0 のベロシティ６４未満）**※２
  【Mode:Solo】と【Mode:Octave】を合わせたモードです。【Mode:Octave】との違いは、演奏キーでのベロシティによる奏法指定が違いがあります。ベロシティ２～９が単音ミュートに、ベロシティ １ が単音サステインになります。
- **【Mode:Chord】（B0 のベロシティ 64 以上）**※２
  コード等を弾くモードです。コード選択キー ＋ 演奏範囲の鍵盤毎に設定されたコードを鳴らします。演奏範囲内の全ての鍵盤にバラバラのコードを設定可能です。スライド奏法はできません。

・**【Mode:Form】（B-1 のベロシティ 64 未満）**※２
コード等を一定したフォームで弾くモードです。演奏範囲内の最も低い鍵盤に割り当てられたフォームを維持したままフレット上をブリッジ側にスライドしたコードが割り当てられています。
（※１：演奏範囲はＳＥＴＴＩＮＧ画面の【PowercodeLimit】の制限を受けます。）
（※２：ストロークのスピードはノブ【STROKE TIME】で調整します。）

ヘルプ上段⑤スライド・モード【Slide】（A#0）
Ｏｎのとき、演奏範囲内において１つの鍵盤を押したままもう１つの鍵盤を押すことで、後に入力された鍵盤の音程になるフレットまで全ての弦の音を連続的にスライドします。スライド速度は後に入力された鍵盤のベロシティの強さが弱いほど遅く、強いほど速くなります。複数回重ねて入力することで、スライド中の速度変化の表現も可能です。（フレット数の上限および下限を超える場合や、【Mode:Chord】時や、【Hold】Ｏｆｆ且つ【Mode:Poly】の場合はスライドは実行されません。）

ヘルプ上段⑥ブラッシング・モード【Brushing】（D#0）
ブラッシングやカッティングなどの入力に適した奏法に切り替えます。ＳＥＴＴＩＮＧ画面で【BrushingMode:All】に設定されていると、画像３ヘルプ中央右側の［］内の奏法に切り替わります。「サステイン［ブラッシング］」時や「［ブラッシング全］」時には、奏法を指定された弦以外は自動的にブラッシングノイズとなり、全ての弦がストロークされます。【BrushingMode:Solo】に設定されていると、指定した弦のみをストロークします。
ＳＥＴＴＩＮＧ画面で【FastBrushing】がＯｎになっていると、ノブ【STROKE TIME】の設定が最速設定となりロックされます。
ブラッシング・モードで鳴るブラッシングノイズの音量は、ＳＥＴＴＩＮＧ画面での【Brushing:Vel】で指定した音量になります。（※各機能の詳細については、別項「■ＳＥＴＴＩＮＧ画面」参照）

ヘルプ上段⑦繰り返し演奏（F0）
直前に弾かれた演奏範囲内の鍵盤を、もう一度弾く効果があります。同じ音程を何度も連続して高速に処理したい場合などに使用します。

ヘルプ上段⑧オクターブ上演奏（F#0）
直前に弾かれた演奏範囲内の鍵盤の１オクターブ上の音を弾きます。ポジションチェンジを最小限にするため２つ高い弦を優先指定して鳴らします。

ヘルプ上段⑨リリース
鳴っている音を全て停止し、以下のリリースノイズを発生させます。
・（G0）フレットノイズを発生させます。ベロシティ値が小さい程短いフレットノイズを、大きい程長いフレットノイズを発音します。ノイズ音の音量は指定できません。
・（G#0）デッドノイズを発生させます。ノイズ音の音量はベロシティの強弱で指定します。
・（A1）ストップノイズを発生させます。ノイズ音の音量はベロシティの強弱で指定します。
・（A#1）ミュートノイズを発生させます。ノイズ音の音量はベロシティの強弱で指定します。

ヘルプ上段⑩自動挿入リリースノイズ音量選択【RelVol:●%】（A#-1　ベロシティ選択）

弦の音が停止するときにリリース音が自動挿入されますが、長いサステインの後サステイン音とリリースノイズの音量の差が大きく不自然になる場合があります。そのようなときに【RelVol:●%】で手動で音量を設定できます。【RelVol:OldType】にすると v1.3.0 以前の自動挿入リリースノイズ機能と同じ動作をします。

画像４

画像４は、【Mode:Chord】の状態でヘルプを表示したものです。

ヘルプ上段③各弦演奏（白鍵盤全弦演奏）（C-1 ～ G-1）

【Mode:Chord/Form】特有のキースイッチです。各弦演奏範囲の青色の鍵盤は、各弦に割り当てており、メインメニューの２つの【Chord】および【Form】によって指定されているコードに対応するフレットの音を鳴らします。途切れるように弾くとモノフォニックで発音し、全ての先行音を停止します。各弦演奏範囲の鍵盤を押したまま続けて弾くとポリフォニックで発音し、同弦上の先行音は停止し異弦上の音は維持します。白色の鍵盤は全ての弦をストロークします。

ヘルプ中段①クイックコード・モード【Quick Chord】（C3）

Ｏｎにすると、演奏範囲内の鍵盤を押すと同時に発音します。コードの指定のみで発音させたくない場合は【Quick Chord】Ｏｆｆにしてください。

ヘルプ中段②コード選択【Chord:●●】（コード：C4 ～ D5）（基音：C1 ～ B3）

②の赤色の鍵盤でコード【Chord:●●(,m,7,M7,m7,mM7,dim,m7-5,aug,sus4,7sus4,6,m6,add9,user)】を指定し、演奏範囲として示されている青色およびシアン色の鍵盤（【Quick Chord】Ｏｆｆのときは赤色およびシアン色の鍵盤）で基音【Chord:●●(C ～ B)】を指定します。例えば、【Chord:m】と【Chord:C】を組み合わせると Cm になります。コードのフレット位置などは自由に編集可能です。

画像５

ヘルプ下段①各弦フレットノイズ（F5 ～ B6）

各弦のフレットノイズを鳴らします。低い鍵盤から順に７弦～１弦まで割り当てられています。
ベロシティの値が小さければ短く、値が大きければ長いノイズを発音します。

ヘルプ下段②弦選択【Strings:●●str】（C6 ～ G6）

指定した弦の全てのフレットが演奏可能になるように演奏範囲が調整されます。【Strings:auto】の場合は【Posi:●fret】のポジションを優先します。【Posi:●fret】を操作すると自動的に【Strings:auto】になります。

ヘルプ下段③ＰＵ選択【PU:●●】（C7 ～ D7※範囲は各音源の搭載ＰＵ数により異なります。）

ＰＵを選択します。切り替え時に音色が変わるわけではなく、切り替え後の演奏から音色が変わります。使用するＰＵはＳＥＴＴＩＮＧ画面【LoadPU:●●】でロードされている必要があります。ロードされていない音は発音しません。

ヘルプ下段④赤メニュー（B8）、⑤緑メニュー（C8）

キースイッチの配置およびメインメニューを、赤メニューや緑メニューに切り替えます。赤メニューとは、前述の画像５の②と③のことを指します。緑メニューとは、後述の画像６の②と③を指します。

画像 6 は、緑メニューを選択した状態でヘルプを表示したものです。

画像 6

ヘルプ下段②ストローク弦選択（白鍵盤：全弦選択）【Stroke:○-●str】（C6 ～ C7）

低い弦のみ、または高い弦のみを弾くときに使用します。例えば【Stroke:4-7str】だと 4 ～ 7 弦のみ、【Stroke:1-3str】だと 1 ～ 3 弦のみ音が鳴ります。3 弦～ 5 弦など真ん中の弦だけに制限することはできません。真ん中の白色の鍵盤で【Storoke:1-7】になり制限がなくなります。

ヘルプ下段③ストローク方向選択【Down/Up/Alternate/Alternate2】（E7 ～ G7）

ストローク方向を指定します。ダウンストローク、アップストローク、オルタネイト、オルタネイト 2（自動復帰）から選択します。オルタネイトはダウンストロークとアップストロークを交互に行うものです。オルタネイト 2（自動復帰）はオルタネイトの機能に加え、一定以上の時間が経過すると自動的にダウンストロークから始めるようになっています。「一定以上の時間」の指定は、Ｓｅｔｔｉｎｇ画面【StrokeTiming:●/●】で指定します。

メインメニュー⑥ホールド・モード【Hold】（初期設定 CC#64）

【Hold】Ｏｎの状態では演奏範囲の鍵盤を離しても音が鳴り続けます。【Hold】Ｏｆｆにすると鍵盤を離すと同時に音も止まり、リリースのイズを発生させます。【Hold】Ｏｆｆの状態では鍵盤を押し続けていないと音が鳴らないため、スライド奏法の扱いが難しくなるという欠点があります。また、押し続けていないと音が鳴らないという特性上、【Mode:Poly】では、複数の弦をポリフォニックに鳴らす入力とスライド奏法の入力方法が同じになってしまうため、【Mode:Poly】でのスライド奏法は無効化され、使うことができません。

■ノブ・スイッチの機能

画像７

画像７はＰｌａｙ画面に表示されるものです。

①ノブ【STROKE TIME】、②【STROKE TIME 2(Random)】（初期設定 CC#3,CC#4）

１回の全弦ストロークの弾き始めから弾き終わりまでに何ｍｓかかるかを指定します。７弦音源で６０ｍｓの設定だと１つの弦当たりに１０ｍｓかかっていることになります。①で基準となるスピードを決め、②でランダム性を与えます。例えば、①６０ｍｓ②（０～６）ｍｓの場合、６０ｍｓ～６６ｍｓのランダムな秒数でストロークスピードが変化します。②（０～０）ｍｓにすると、ランダム性はなくなり、６０ｍｓ固定となります。

ＳＥＴＴＩＮＧ画面の【FastBrushing】がＯｆｆ以外の設定の場合、メインメニュー【Brushing】Ｏｎにすると①が【FastBrushing】の設定した値で固定となります。②は固定されません。

③ノブ【ARMING RANGE】or【P.BEND RANGE】（初期設定 CC#5）

ピッチベンド操作では、アーミングと同じように全ての弦の音をベンドします。【ARMING RANGE】or【P.BEND RANGE】では、そのピッチベンドのレンジを指定します。

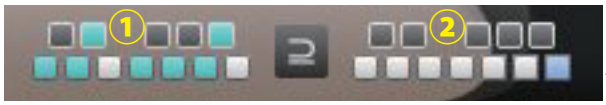
④スイッチ【WanOn】、⑤ノブ【WAH】（初期設定 CC#12,CC#13）

④をＯｎにすると、ワウがかかります。ワウの係り具合は⑤で調整します。

⑥スイッチ【BoostOn】（初期設定 CC#14）

ワウの効果を高めるためのブースターです。⑥をＯｎにすると、音量がアップします。（内部のインサートエフェクトの「skrm.」エフェクトを設定変更することで効き具合を調整できます。）

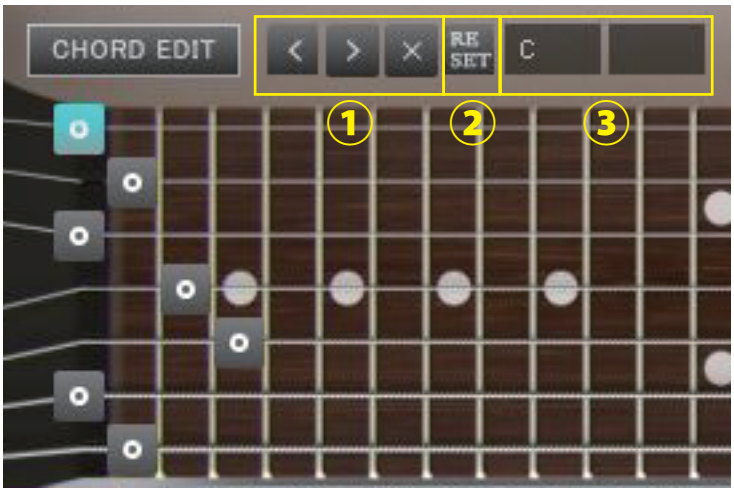
■コード検索機能



画像８　画像８は、【ModeChord/Form】で表示されるものです。

【Mode:Chord/Form】時には、コードの検索機能が表示されます。
①にて検索キーを指定します。②は直前に弾かれた音の構成音（C ～ B）を表示するものです。
記号：「⊇」とは、部分集合（含む）を意味し、①が②を含む場合適合とみなします。
記号：「⊆」とは、部分集合（含まれる）を意味し、①が②に含まれる場合適合とみなします。
画像９における「⊇」の部分は、クリックして「⊆」に変更可能です。
検索に適合するコードが格納されている演奏範囲の鍵盤を、シアン色で表示します。

■コード編集機能



画像９

画像９は、【ModeChord/Form】の状態で【CHORD EDIT】を押したときに表示されるものです。

【Mode:Chord/Form】の状態で【CHORD EDIT】を押すと、コード編集モードになります。
フレットボード上に灰色のポインタが表示されており、ポインタを選択すると一番上のように青色になります。選択されたポインタは、画像９①「<」「>」で位置を変更できます。画像９①「×」を押すとポインタも × になりフレットボード外に移動し、編集中のコードでは発音しないことを示す表示となります。
②「Reset」を押すと、編集中のコードの全ての弦のポインタが初期値にリセットされます。
③の黒い部分は、コードプリセット機能（インサート機能）になります。編集中のコードに、選択したコードプリセットを適用します。③の左側メニューで基音（C～B）を指定し、③の右側メニューでコード（,m,7,M7,m7,mM7,dim,m7-5,aug,sus4,7sus4,6,m6,add9）を指定します。
【mode:Chord】時のコード編集は、メインメニューの２つの【Chord】によって指定されたコードに個別に適用されます。よって、【Chord:m】【Chord:C】の鍵盤であっても、コード編集をすることで「Cm」の表記とは異なる内容のコードを格納することも可能です。（表記を変えることはできません。）
【mode:Form】時のコード編集は、メインメニューの【Form】によって指定されたフォームの演奏範囲内の最も低い鍵盤のコードフォームに適用され、演奏範囲の各鍵盤の基準となります。フレット範囲を超える場合は、フレット上限に自動調整されます。

■ＶＯＬＴＯＮＥ画面

画像１０は、ＶＯＬＴＯＮＥ画面を表示したものです。

画像１０

画像１０左下の「VOL,TONE」ボタンを押すと、ＶＯＬＴＯＮＥ画面が表示されます。

①スイッチ【各 PU PHASE】

各ピックアップの位相を反転します。「Normal」は通常の位相で「Reverse」は反転位相です。
主にフェイズアウト効果を得るために使用します。

②ノブ【各 PU VOL】 ③ノブ【各 PU TONE】

各ピックアップのボリューム、トーンを調整します。

④ノブ【各弦 VOL】

各弦のボリュームを調整します。

⑤メニュー【カーブ選択（Linear/Light）】

ベロシティに対するボリューム変化のカーブを変更します。Linear はベロシティに対して直線的に音量が変化しますが、Light は軽いタッチでも大きい音量になります。

⑥ノブ【VEL-VOL】

ベロシティに対するボリューム変化量を調整します。

⑦ノブ【RELEASE】

リリースの長さを調整します。

⑧ノブ【MASTER VOL】（初期設定 CC#11） ⑨ノブ【MASTER TONE】（初期設定 CC#8）

マスターボリューム、マスタートーンを調整します。

■ＳＥＴＴＩＮＧ画面

画像１１は、ＳＥＴＴＩＮＧ画面を表示したものです。

画像１１

画像１１左下の「SETTING」ボタンを押すと、ＳＥＴＴＩＮＧ画面が表示されます。
黄色枠内のメニューでは、パラメーターを操作するＣＣ（コントロールチェンジ）のナンバーを指定できます。列毎に、左が各弦のチョーキング（ベンド）用、中央がノブ操作用、右がメインメニュー操作用のＣＣ設定メニューになります。
メニュー内の「*」が付いている値は初期設定値であることを意味しています。

◎各弦チョーキング

当エンジンでは、演奏範囲の鍵盤を弾く度にチョーキングすべき弦を自動的に選択しています。１つの弦しか音が鳴っていない場合はその弦を自動選択し、２つ以上の弦が鳴っている場合は高い方から数えて２つ目の弦を自動選択します。この自動的に選択された弦をチョーキングするＣＣは、画像１１左上の【BendAuto】で選択します。初期設定ではＣＣ＃１に設定されており、一般的なＭＩＤＩキーボードであればモジュレーションホイール等で操作可能になっています。自動選択が上手くいかない場合、【BendAuto】で設定されているＣＣの値を一度０にすることで自動選択しなおします。
自動選択とは異なり、各弦を個別にチョーキングしたい場合は、【Bend1str ～ 7str】で指定したＣＣを入力してください。各弦毎のチョーキング数値が【BendAuto】と【Bend1str ～ 7str】で重なった場合は、数値の高い方が優先されます。

①【BendRange:●fret】
チョーキングのベンドレンジをフレット数で指定します。

②【BendCurve】
チョーキング時のベンドカーブを指定します。Linear：リニア、Quadratic：２次曲線的カーブ

③【BendingNoise】（※音源によってはこの機能がないものもあります。）
Ｏｎにすると、チョーキング時にフレットと弦が擦れたときに発生するチョーキングノイズを発音します。チョーキングノイズは、高速にチョーキングした場合に発音し、低速にチョーキングした場合は発音しません。

③【SlideNoise】
Ｏｎにすると、スライド奏法時にフレットと弦がぶつかったときに発生するスライドノイズを発音します。

⑤【WahType:●】
ワウのタイプを選択します。

⑥【FastBrushing】
Ｏｎにすると、メインメニュー【Brushing】Ｏｎ時にノブ【STROKE TIME】を最速設定に固定します。カッティングなどにより綺麗なブラッシング音を出すには高速にストロークする必要があること考慮し、自動的に最適設定にする機能です。Ｏｆｆにすると【STROKE TIME】の変更や固定をしません。

⑦【BrushingVol:Vel●●】
メインメニュー【Brushing】Ｏｎ時のブラッシングノイズの音量を指定します。（メインメニュー【Play:BN】時のベロシティでの音量変化と同一であるため、ベロシティ表記しています。）
メインメニュー【Play:BN】時は、ベロシティにて音量変化を指定するため、この設定は適用されません。

⑧【BrushMode:All/Solo】
メインメニュー【Brushing】Ｏｎ時、⑧【BrushMode:All】では、サステインなどでは奏法を指定されていない弦をブラッシングノイズに置き換えて全ての弦をストロークしますが、⑧【BrushMode:Solo】では、全ての弦をストロークしません。
【BrushMode:All】時に全ての弦をストロークする条件は、以下のとおりです。
・【Brushing】Ｏｎ且つ【Mode:Solo/Power/Power2/Octave/Octave2】且つ【Play:Auto】【Play:Auto2】且つ【FullPickharm:off】でのベロシティ１０～１２５（【FullPickharm:on】時はベロシティ１０～９９）
・【Brushing】Ｏｎ且つ【Mode:Chord/Form】且つ【Play:Auto】【Play:Auto2】でのベロシティ１０～５９
・【Brushing】Ｏｎ且つ【Mode:Solo/Power/Power2/Octave/Octave2/Chord/Form】且つ【Play:BN】

⑨【StrokeTiming:●/●】

スクリプト内の判定に利用されるタイミングを指定します。⑮【AutoHO/PO】のタイミング逸脱判定とメインメニュー（緑メニュー）【Arternate2】での復帰タイミングの判定に利用されています。

⑩【SlideSpeed:x●.●】

スライド奏法の速度レンジの倍率を指定します。最低速度は変化せず、最高速度が変化します。

⑪【SlideVel127:HOPO/Slide】

スライド奏法の入力で、後に入力されたベロシティが１２７のときの動作を指定します。【SlideVel127:HO/PO】では、ハンマリングやプリングの動作をシミュレートします。（【Play:HO/PO】の動作とは異なり、シミュレート時に鳴っている音色を使用します。）【SlideVel127:Slide】は、最高速度でのスライドを実行します。

⑫【7stringsChord】

Ｏｎにすると、メインメニュー【Mode:Chord/Form】時に７弦も鳴らします。Ｏｆｆのときは７弦は弾かず、１～６弦のみでコードを弾きます。

⑬【FullPickharm】

Ｏｎにすると、演奏範囲のベロシティによる奏法指定のピッキングハーモニクス（ＰＨ）のベロシティ範囲を１２６～１２７から１００～１２７に広げ、その範囲内に複数のピッキングハーモニクスを配置します。（ピッキングハーモニクスの種類は各弦各フレット毎に設定されています。）

⑭【PowercodeLimit】

【Mode:Power/Power2】のときに、演奏範囲を低音弦のみに制限します。【PowercodeLimit:full】に設定すると制限が解除され、高音弦（１弦＋２弦など）での 5th や 4th が可能になります。

⑮【AutoHO/PO】（※【Brushing】Ｏｎ時には機能しません。）

Ｏｎにすると、【Mode:Solo/Poly】且つ【Play:Auto】での演奏範囲内の入力において、ストロークのタイミングから外れる素早い入力を自動的にハンマリングやプリングに置き換えます。ストロークのタイミングは⑨【StrokeTiming】で指定します。

⑯【Humanizer(ms)】

ランダムに選択された時間（ｍｓ）、演奏範囲内の入力を遅延させてタイミングをずらします。例えば【Humanizer(ms):10ms】を選択した場合は、０～１０ｍｓの間のランダムな遅延時間を発生させます。

⑰【Humanizer(dB)】

ランダムに選択された音量（ｄＢ）を全ての音に適用します。例えば【Humanizer(dB):1dB】を選択した場合は、０～１ｄＢの間のランダムな音量変化を全ての音に与えます。

⑱【LoadRR】（※FREE 版では制限があり、この機能を使用できません。）

ラウンドロビン数を制限してメモリの使用量を抑えます。【LoadRR】で指定したラウンドロビン数内の音色をロードし、【LoadRR】を超えている分の音色をパージします。

【LoadRR:2-1】はラウンドロビン数を２以下に制限します。【LoadRR:2-2】も同様にラウンドロビン数を２以下に制限しますが、ラウンドロビン４のサンプルを使用して、奏法（サステイン、ハンマーオン、プリングオフ、ミュート、ストップノイズ、ブラッシングノイズ、チョーキングノイズ）が選択されたときに【LoadRR:2-1】とは異なる音色を選択します。【LoadRR:2-1】と重複して選択する音色（ピッキングハーモニクス、ナチュラルハーモニクス）もあるので、【LoadRR:2-2】でロードされる音色の容量は【LoadRR:4】と同じ容量になります。【LoadRR:2-1】と【LoadRR2-2】は主にダブルトラックとして使用します。

⑲【LoadPU】（※FREE 版では制限があり、この機能を使用できません。）

ＰＵを制限してメモリの使用量を抑えます。【LoadPU】で指定したＰＵの音色をロードし、それ以外の音色をパージします。

⑳【Front/RearCH】

ＰＵ毎にアウトプットチャンネルを指定します。ＰＵ毎にパラアウトする場合に使用します。音源起動前に、ＫＯＮＴＡＫＴ側でアウトプットチャンネルの設定を行っておくことが条件となります。設定が完了していれば、音源起動時にメニュー内にチャンネルが追加されます。【Front/RearCH:-】にすると、デフォルトの設定に戻ります。アウトプットチャンネルを変更すると、ワウやブースターなどのインサートエフェクトの前段の出力が指定したチャンネルに出力されます。

各弦チューニング

各弦ごとにチューニングを変更します。チューニングを変更すると、コードデータが選択したチューニングに合わせて初期化されます。演奏範囲がリリースキースイッチに被る場合、演奏キーが優先され、リリースキースイッチが使用できなくなります。

■Ｋｅｙｂｏａｒｄインストゥルメント

「VS HEAVY 7Z Keyboard」等の「Keyboard」インストゥルメントは、キーボードライクな演奏感になるように当エンジンの仕様を変更したものです。
通常のインストゥルメントと異なる点は以下の通りです。

・スライド機能、同弦上の先行音自動停止機能、自動ハンマリングオン・プリングオフ機能、チョーキングノイズ機能の撤廃
・ソロ・モードとポリフォニック・モードの動作が同じものになる為、ポリフォニックモードを削除
・ホールド機能やチョーキング機能の制御を独自のものから KONTAKT 標準機能に変更
・ＣＣ＃１での自動弦指定チョーキングを、全ての弦をチョーキングに変更
・チョーキングＣＣナンバー、ホールドＣＣナンバーの変更不可
・初期設定でホールドオフ、ホールドＯｎにするとＯｎの間だけ全ての音が鳴り続け、Ｏｆｆにすると停止します。
・設定画面に自動挿入リリースノイズ選択メニュー「AutoRelNoise」追加（off、各種フレットノイズ等）
・設定画面に自動挿入リリースノイズボリューム指定メニュー「AutoRelVol」追加
・リリースキースイッチ [白] を、リリースノイズ変更キースイッチ [黄] に変更、リリースキーを押したまま演奏範囲をリリースするとキースイッチに対応したノイズが鳴ります
・奏法指定「HO/PO」でプリングオフ優先指定化

■クレジット、お問い合わせについて

アートワーク（パッケージやＧＵＩの３Ｄ/２ＤＣＧ）、プレーヤー、レコーディング、スクリプト、エンジニア：渡部浩成

※「KONTAKT」は Native Instruments 社の製品です。

製品の不具合等のお問い合わせは Versus Audio サイトの「SUPPORT」>「お問い合わせ」内のメールフォームから受け付けております。

また、デモソング [※] やご使用頂いた感想などもお待ちしております、ユーザーの皆様より頂きましたご意見ご感想等の各種情報につきましては、今後の運営の参考とさせて頂きます。

[※：当メールフォームにはファイル送信機能がついておりません。必須ではありませんが該当する音源のみのトラックもありますと幸いです。]

Versus Audio

URL:　https://versusaudio.com/

mail:　info@versusaudio.com