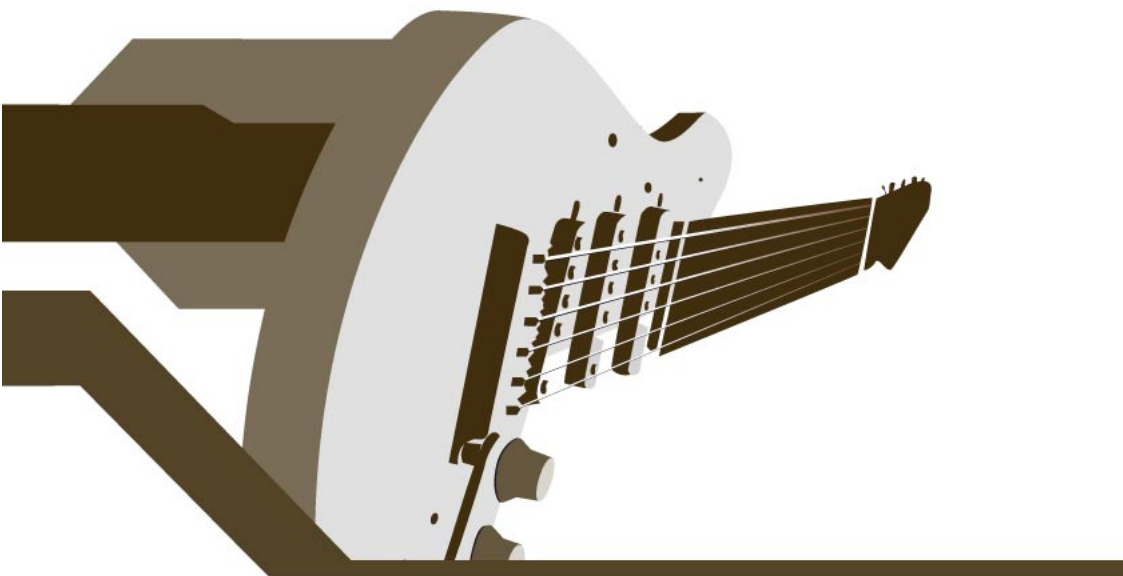




VIRTUAL GUITARIST₂

Your Perfect Rhythm Guitarist For VST



The information in this documentation is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of Steinberg Media Technologies GmbH. The software described by this document is subject to a License Agreement and may not be copied to other media. No part of this publication may be copied, reproduced, or otherwise transmitted or recorded, for any purpose, without prior written permission by Steinberg Media Technologies GmbH.

All product and company names are ™ or ® trademarks of their respective owners. Windows XP is a trademark of Microsoft Corporation. The Mac logo is a trademark used under license. Macintosh is a registered trademark. Mac OS X is a registered trademark. Cakewalk SONAR is a registered trademark of Twelve Tone Systems. ReWire is a trademark of Propellerhead Software AB. Logic is a trademark of Apple Computer, Inc. registered in the U.S. and other countries.

© Steinberg Media Technologies GmbH & Wizoo Sound Design GmbH, 2005. All rights reserved.

Table of Contents

4	Congratulations!
5	Virtual Guitarist 2 - What's The Deal?
6	Register Your Software!
7	The Steinberg Key
8	Minimum System Requirements (PC version)
9	Installing Virtual Guitarist 2 (PC version)
9	Minimum System Requirements (Mac version)
10	Installing Virtual Guitarist 2 (Mac version)
11	Activating the Steinberg Key
12	Preparations
17	Using a MIDI Keyboard
19	First Test
19	How to Play Virtual Guitarist 2
20	Virtual Guitarist 2 Terminology
22	Chord recognition
24	Sustain pedal
26	The Play Page
27	Loading and Saving Styles
28	Auditioning Styles
29	The Parts Browser
30	The Play Page Controls
35	The Riff Page
36	The Riff Editor
41	Groove Settings
43	The FX Page
44	The Amp Section
46	FX Section
47	The Effects
55	The Output Section
57	FX Management
59	Plug-in Version of the Effect Board
60	MIDI Controller Default Assignments
62	Assigning MIDI Controllers in Virtual Guitarist 2
63	The Setup Page
68	Additional Phrasings
70	Reference

Congratulations!



Virtual Guitarist 2 is the new all-round rhythm guitar specialist for your computer based studio. Delivering 87 Styles that cover every genre in the history of guitar music you can think of, Virtual Guitarist 2 is a perfectionist in every way: perfect sound, perfect timing, and the ability to flexibly adapt to your music.

Virtual Guitarist 2 will add professional rhythm guitar tracks to your songs, without the need for a real player. You will get a perfect take every time. Even if you use real guitarists in your music as well, Virtual Guitarist 2 has the big advantage of enabling you to experiment with rhythm guitar parts at any time, and in any place, without the need for special recording equipment like a recording booth, preamps or microphones.

Virtual Guitarist 2 - What's The Deal?

Virtual Guitarist 2 is a multi-format plug-in instrument providing a variety of rhythm guitar Styles. Each Style is ready-to-go with the correct guitar, microphone and amp, and a selection of phrasing controls.

In the figurative sense, Virtual Guitarist 2 comes to your studio, brings a truck full of guitars, amps and FX and plays whatever you tell it to play, perfectly and without complaining. All you have to do is play the chord and key progressions via a MIDI keyboard. You can control the phrasing, sound, and many other play parameters, using the mouse, or by triggering them in real time using a MIDI controller or your software host. This enables you to adapt the rhythm guitar to seamlessly work within your song, and in any given musical style.

Virtual Guitarist doesn't use common single-note samples or synthesis to imitate guitars. The result would be extremely artificial, and if you've ever tried to simulate guitar playing on a MIDI keyboard, you'll know exactly what we're talking about.

Perhaps surprisingly, the Virtual Guitarist concept is actually much simpler. Virtual Guitarist is based on a huge library of audio tracks recorded by real guitar players. This means the result really is a genuine guitar recording—and not an artificial approximation.

Virtual Guitarist's approach makes it possible to select from these recordings in real time when you change a chord or any other parameter. Tempo changes are no problem as the guitar recordings have been processed in a way that enables all the beats to be triggered individually. And, in addition, you can manually shuffle and edit the individual beats to create your own Parts - thanks to the spoon-throwing, ground-breaking Riff Page.

The output signal of Virtual Guitarist 2 is fed into the Amp/FX section. Here the sound gets beefed up using several Amp, Cabinet, microphone set-ups – and an array of stomp box effects – just like in a real guitarist's rig.

Using Virtual Guitarist 2 is simple, especially if you think of the plug-in as a real rhythm guitar player—tell it what to play and it will play it. The playing is precise.

Despite all of these advantages, it is important to remember that Virtual Guitarist is a computer program and will inevitably have some disadvantages when compared to a real player. It would be impossible for Virtual Guitarist to provide everything a real guitarist might theoretically be able to offer.

Register Your Software!

Before getting carried away with the software, which we're sure you will be, please take a moment to complete and return the registration card enclosed with Virtual Guitarist. This will entitle you to technical support, and we'll also keep you up to date with the latest news and updates.

The Steinberg Key

Please read this section before installing the Virtual Guitarist software.

Included with the Virtual Guitarist 2 package, you will find an activation code for the Steinberg Key (sometimes referred to as a “dongle”), a hardware copy protection device that is part of the Virtual Guitarist copy protection scheme. Virtual Guitarist 2 will not run if there is no Steinberg Key and if this key hasn’t been properly activated. You can either separately purchase a new Steinberg Key for use with Virtual Guitarist 2, or use a key previously bought for use with a different Steinberg application.



The Steinberg Key

The Steinberg Key is, in fact, a little computer on which your Steinberg software licenses are stored. All hardware-protected Steinberg products use the same type of key, and you can store more than one license on one key. Also, licenses can (within certain limits) be transferred between keys – which is helpful, e.g. if you want to sell a piece of software.

- If you have a Windows PC, the installation routine will initiate a restart of Windows after installation of the key drivers and the program software. After the restart, you can plug the key into the USB port to proceed with the key activation.
- If you have an Apple Macintosh computer, there will be no automatic restart. Be sure to read the information regarding the Steinberg Key that is displayed during the installation process.
- If you already own copy-protected Steinberg software, remove any existing Steinberg Keys from the computer’s USB port during the Virtual Guitarist 2 installation routine.

The Steinberg Key must not be plugged in before or during the installation of Virtual Guitarist. Otherwise the operating system of your computer will register it as new USB hardware and try to find drivers that won't be present before Virtual Guitarist 2 installation.

If you already own a Steinberg Key (e.g. for Cubase or Nuendo), you can load your Virtual Guitarist license onto that one, using the activation code supplied with Virtual Guitarist. This way you need only one USB key for both your host application and Virtual Guitarist 2 (see below).

Minimum System Requirements (PC version)

- 500 MHz Pentium III or AMD 7 processor (1 GHz or faster recommended)
- 256 MB of RAM (1 GB recommended)
- 8 GB of hard disk space
- Windows® XP Home or Professional
- Windows MME compatible audio hardware (an ASIO compatible audio card is recommended).
- If you want to use Virtual Guitarist 2 as a plug-in or ReWire slave device, you'll need Cubase or Nuendo or another VST 2.0, ReWire or DXi 2 compatible host application
- A Steinberg Key and an available USB port
- A DVD-ROM drive for installation
- Monitor and graphics card supporting at least 1024 x 768 resolution.
- A working internet connection for the activation of the Steinberg Key.
- Please also observe the system requirements of your host application.

Please note that some features may not be supported in some host applications.

Installing Virtual Guitarist 2 (PC version)

1. Make sure the Steinberg Key is NOT plugged in.
2. Insert the Virtual Guitarist 2 DVD and – if this doesn't happen automatically – open the DVD window.
3. Locate the Virtual Guitarist 2 Installer, launch it and follow the instructions on the screen.
4. After you have completed the installation successfully, plug in the Steinberg Key and follow the instructions of the driver installer.
5. Next, you'll have to activate the Virtual Guitarist 2 license on your dongle (see [“Activating the Steinberg Key”](#) on page 11).

After installing the Virtual Guitarist 2 software, the dongle drivers, and the Virtual Guitarist 2 license on the dongle, Virtual Guitarist 2 is ready to use.

Removing Virtual Guitarist 2 (PC version)

1. Open the “Add or Remove Programs” control panel of Windows XP.
2. Select Virtual Guitarist 2 and click “Add/Remove.”
3. Follow the on-screen instructions.

Minimum System Requirements (Mac version)

- Power Mac G3 500 MHz computer (G4 or faster recommended)
- 256 MB of RAM (1 GB recommended)
- 8 GB of hard disk space
- Mac OS X version 10.3.9
- CoreAudio compatible audio hardware
- If you want to use Virtual Guitarist 2 as a plug-in or a ReWire slave, you'll need Cubase or Nuendo or another VST 2.0, ReWire or AU compatible host application.
- A Steinberg Key and an available USB port
- A DVD-ROM drive for installation
- Monitor and graphics card supporting at least 1024 x 768 resolution.

- A working internet connection for the activation of the Steinberg Key.
- Please also observe the system requirements of your host application.

Please note that some features may not be supported in some host applications.

Installing Virtual Guitarist 2 (Mac version)

1. Switch on your computer and insert the Virtual Guitarist 2 DVD.
2. If the DVD window doesn't open automatically, double-click on the Virtual Guitarist 2 DVD icon on your desktop.
3. Double-click the "SyncrosoftLicenseControl.mpkg" file (in the Copy Protection Driver folder) to run the copy protection installation program and follow the on-screen instructions.
4. Double-click the "Virtual Guitarist 2 Setup.mpkg" file to run the plug-in installation program and follow the on-screen instructions.
5. After installing the plug-in, copy the folder "Virtual Guitarist 2 Content" to your system hard drive in the folder "Library/Application Support/Steinberg/Virtual Guitarist 2".

If you move the content to another directory on your hard drive you will have to run the "Set Content Location" application in the "Virtual Guitarist 2 Content" folder on your hard drive, otherwise Virtual Guitarist 2 will not find its data!

Do not move the Virtual Guitarist 2 plug-in itself – it must stay in the VST plug-ins folder so the host application(s) can find it.

6. Next, you'll have to activate the Virtual Guitarist 2 license on your dongle (see "[Activating the Steinberg Key](#)" on [page 11](#)).

After installing the Virtual Guitarist 2 software, the Syncrosoft drivers and the Virtual Guitarist 2 license on the key, Virtual Guitarist 2 is ready to use.

Activating the Steinberg Key

Whether you bought a new key when you bought Virtual Guitarist 2, or if you want to use one you previously bought with a different Steinberg product: your Steinberg Key does not yet contain the license required for Virtual Guitarist 2. You must download this license before you can launch Virtual Guitarist 2!

Use the activation code supplied with the program in order to download the license for Virtual Guitarist 2 to your Steinberg Key. This process is the same both for existing and new keys. Proceed as follows:

1. After installation of the dongle drivers and the program software (and, on a Windows PC, after restarting your computer), plug the Steinberg Key into the USB port.
If you are unsure of which port this is, consult the documentation of your computer.
2. If this is the first time a copy protection device is plugged in, it will be registered as a new hardware device. On a Mac, drivers are found automatically without further user interaction. Windows will display a dialog asking you whether you would like to find drivers for the device manually or automatically.
Under Windows, choose to find drivers automatically. The dialog closes, and you may have to reboot your computer.
3. Make sure that your computer has a working internet connection.
License download is made “online”. If the computer on which you installed Virtual Guitarist 2 is not connected to the internet, it is possible to use another computer for the online connection – proceed with the steps below and see the help for the License Control Center application.
4. Launch the “License Control Center” application (found in the Windows Start menu under “Syncrosoft” or in the Macintosh Applications folder). This application allows you to view your Steinberg Keys and load or transfer licenses.
5. Use the License Control Center “Wizard” function and the activation code supplied with Virtual Guitarist 2 to download the license for Virtual Guitarist 2 to your Key. Simply follow the on-screen instructions.
If you are uncertain about how to proceed, consult the help for LCC.

When the activation process is completed, you are ready to launch Virtual Guitarist 2!

Preparations

The following sections describe how to set up Virtual Guitarist 2 for use with different interface formats.

Setting up Virtual Guitarist 2 as a VST Instrument in Cubase

The following information refers to the use of Virtual Guitarist within Cubase SX. We assume that you have correctly set up both Cubase SX and your MIDI and audio hardware.

Should you wish to use Virtual Guitarist within another VST host application such as Nuendo, please refer to its documentation.

Proceed as follows to activate Virtual Guitarist:

1. Make sure that Cubase SX receives MIDI data that you generate with your external MIDI master keyboard.
2. In Cubase SX, open the “VST Instruments” window from the Devices menu, and select “Virtual Guitarist 2” from the pop-up menu of a free VST Instrument slot.
3. Clicking the “Power” button in the rack will activate/deactivate Virtual Guitarist 2.
By default this is automatically activated when a VST Instrument is loaded.
4. Click on the “Edit” button (“e”) to open the Virtual Guitarist 2 window.
 - Make sure that the currently selected Cubase SX track is set to MIDI channel 1 or ANY.

When set, you are ready to start using Virtual Guitarist 2!

Setting up Virtual Guitarist 2 as a DXi2 Instrument

The following information refers to the use of Virtual Guitarist 2 within Cakewalk SONAR 1. We assume that you have correctly set up both SONAR and your MIDI and audio hardware. Should you wish to use Virtual Guitarist 2 within another DXi2 compatible host application, please refer to its documentation.

Proceed as follows to activate Virtual Guitarist 2:

1. Make sure that SONAR receives MIDI data that you generate with your external MIDI master keyboard. You can check this visually with the “MIDI In/Out Activity” tray icon.
2. In SONAR, open the “Synth Rack” window from the View menu.
3. Click the Insert button (or select the Insert option on the main menu).
4. Open the DXi Synth submenu and select “Virtual Guitarist 2” from the pop-up menu.
5. By default, the “Insert DXi Synth Options” dialog appears. To create one MIDI track and connect an audio track to the outputs 1 and 2 of Virtual Guitarist, activate the options “MIDI Source Track” and “First Synth Output (Audio)”. To create all available Virtual Guitarist outputs, activate “All Synth Outputs (Audio)”.
Refer to your host application’s documentation for further details.
6. Clicking the “Connection State” button in the Synth Rack will activate/deactivate Virtual Guitarist 2. By default this is automatically activated when DXi SoftSynths are loaded.
7. Double-click on the “Virtual Guitarist 2” entry or click the “Synth Properties” button in the toolbar of the Synth Rack to open the Virtual Guitarist 2 window.
8. In SONAR, select the previously created MIDI track “Virtual Guitarist 2”. Virtual Guitarist 2 will now receive MIDI data from the selected track. Make sure that the MIDI channel of the currently selected SONAR track is set to the channel on which Virtual Guitarist 2 is to receive MIDI data.

When set, you are ready to start using Virtual Guitarist!

Using Virtual Guitarist in an AU compatible application

You can use Virtual Guitarist in an AU host application (e.g. Logic).

The Virtual Guitarist 2 AU version is installed in the folder “Library/Audio/Plug-ins/Components”.

For Logic Pro 7 proceed as follows:

1. Open the Track Mixer and choose the desired Instrument channel.
2. Click the I/O field and, in the pop-up menu that appears, choose Stereo, AU Instruments, Steinberg and finally, Virtual Guitarist 2. Now Virtual Guitarist 2 is loaded and ready to play.

Virtual Guitarist stand-alone and ReWire

Virtual Guitarist can be used as a stand-alone application, independently of any host application. This makes it possible to use Virtual Guitarist in sequencer applications that do not support one of the provided plug-in formats of Virtual Guitarist (i.e. VST, DXi and AU), but allow for data exchange using ReWire.

ReWire 2 is a special protocol for streaming audio and MIDI data between two computer applications. When using ReWire, the order in which you launch and quit the two programs is very important, as the first audio application launched will capture the audio card resources.

Proceed as follows:

1. First, launch the sequencer application you wish to use (e.g. Ableton Live, ProTools).
If your sequencer supports ReWire, it will provide a way to assign audio and MIDI channels for the exchange of data. See the documentation of your sequencer application for details.
2. Now, launch Virtual Guitarist as a stand-alone application.
You can launch the program just like any other application on your computer through the Start menu or desktop icon (Win) or by double-clicking the application symbol in the Applications folder (Mac). You can also double-click the Virtual Guitarist program file in the installation folder.

When you now play with Virtual Guitarist, the sound is streamed via ReWire to the assigned mixer channels in your host.

Note that you are now running two completely separate applications. When you save your sequencer project, this will include the overall channel and bus configuration, but none of the settings in Virtual Guitarist! To retain your Virtual Guitarist settings, choose the Save Bank command (which can be found in the File menu for Windows or the Virtual Guitarist menu for Macintosh). You may want to choose a file name that indicates that the file contains settings created for a particular sequencer project.

Similarly, when you re-open a project in your sequencer application and have launched Virtual Guitarist, use the Load Bank command in Virtual Guitarist to reload the Virtual Guitarist settings pertaining to this particular project.

The Preferences dialog

When running Virtual Guitarist as a stand-alone application, you will find a Preferences item in the File menu in the top left corner of the application window (Win) or in the Virtual Guitarist menu in the top left of the display (Mac). When selected, a dialog with a number of options opens.

- Select an audio card driver from the ASIO Device pop-up.
- In the table below the ASIO device pop-up, click one of the entries in the ASIO Output column to change the assignment of virtual outputs of your VST Instrument to the physical outputs on your audio hardware. Click the ASIO Control Panel button to open a dialog with advanced settings for your ASIO device.
- Use the MIDI Input pop-up to specify a MIDI input. Click the Reset MIDI button to reset all MIDI controllers. Clicking Reset MIDI is similar to pressing the Panic button on a MIDI keyboard.
- The Tempo and Time Signature fields provide Virtual Guitarist with tempo and time signature information. In stand-alone mode, such information is not available from a host application.

The other items on the File menu (Save/Load Bank and Save/Load Program) are the same as on the VSTi's rack menu.

Latency

Although Virtual Guitarist is practically latency-free, high latency times (the delay between pressing keys on your MIDI keyboard and hearing a sound) can occur when you play Virtual Guitarist via your MIDI keyboard in real time.

This is often caused by the audio card or the MIDI interface, although it won't be an issue when playing back a song with a Virtual Guitarist 2 MIDI track. To get rid of annoying real-time latency, we recommend you to replace your current audio card with a professional audio card for which an ASIO driver is available. Most soundcards built into off-the-shelf computers don't use an ASIO driver and usually produce large latencies of up to several hundred milliseconds.

Tempo

Virtual Guitarist automatically adapts itself to the tempo of the current song, which is set up in the host application (such as Cubase). Virtual Guitarist 2 will also automatically follow tempo changes during playback, like an *accelerando*, for example.

However, the slowest song tempo that Virtual Guitarist plays correctly at is 70 bpm (beats per minute). With high shuffle values (see below), the minimum tempo played back correctly is slightly higher. The slowest tempo for perfect triplets (Shuffle at 100%) is 85 bpm. However, there are no upper limits to the tempo of Virtual Guitarist 2 – except for taste!

Multiple Virtual Guitarists

You can use as many Virtual Guitarists simultaneously as your host application and computer allow. There's nothing wrong in using two rock guitar tracks at the same time with different phrasing, and then throwing in an additional riff from a third instance of Virtual Guitarist 2 here and there.

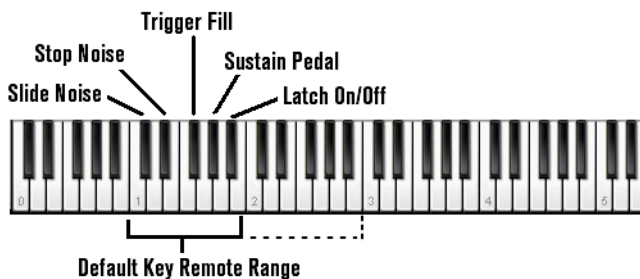
Virtual Guitarist 2 - Compatibility to Earlier Versions

Please note that Virtual Guitarist 2 is not backwards compatible to Virtual Guitarist 1 and Virtual Guitarist 1 Electric Edition. Although all Styles and Parts included in former versions of Virtual Guitarist are included in the current version of the program, older projects using Virtual Guitarist 1 or Virtual Guitarist 1 Electric Edition will not play correctly when simply trying to substitute version 1 with version 2 of Virtual Guitarist.

Using a MIDI Keyboard

When using a MIDI keyboard to play Virtual Guitarist 2 there are two ranges (or zones) used for different purposes:

The Key Remote Range



The keyrange between C1 and B2 is called the Key Remote Range and triggers Parts and Fills as well as a few other useful features. Only the white keys from C1 to B1 are assigned to Parts by default, but the white keys in the octave from C2 to B2 can be freely filled up with Parts by the user, on the Riff Page. The function of each key can be seen in the Parts Browser which is explained below.

By default the Key Remote Range is assigned as follows:

Key	Function	Description
C1 - B1 (white keys)	Trigger Default Parts 1-8	Part selection
C2 - B2 (white keys)	Trigger User Parts 9-16 (if available)	Part selection
C#	Fret noise	Triggers a fret noise
D#	Stop noise	Triggers a stop noise
F#	Fill trigger	Triggers a fill
G#	Sustain pedal	Same effect as using the sustain pedal (double-click to lock sustained mode)
A#	Latch	Enables/disables Latch mode

You can select which range on your MIDI keyboard is used as the Key Remote Range on the Setup Page.

The Pitch Range

The keyrange outside the Remote Range on your MIDI keyboard is called the Pitch Range and controls the pitch of the played Parts or Fills. In this range you can play notes or chords and Virtual Guitarist 2 will intelligently follow your playing. Playing any note in the Pitch Range with a high velocity (>125) produces an syncopated eighth or a quarter note, depending to the Style. This so called Accent is handy for varying your performance in real-time.

First Test

Now everything is set up for a hands-on approach to Virtual Guitarist 2, so:

1. Activate Virtual Guitarist 2 (as described in the section “**Preparations**” on [page 12](#)) and load a Style from the blue Style list on the right by double-clicking it. Click the Latch button on the Play Page to activate latched play mode.
2. Play a chord or note on your MIDI keyboard in the region above C3, and Virtual Guitarist 2 will start to play. Because we activated the Latch button, playback will continue when you release the key(s).
3. If you have a sustain pedal connected to your MIDI keyboard, press it to stop Virtual Guitarist 2.
If you don't have a sustain pedal, you can also press the G#1 key on your MIDI keyboard.

The MIDI symbol in the chord display lights up when Virtual Guitarist 2 receives MIDI-Events.

How to Play Virtual Guitarist 2

There are several ways of playing Virtual Guitarist 2:

- You can play chords and vary the expression using keyboard velocity, MIDI controllers, the sustain pedal, and program changes.
- If you're not familiar with a keyboard, you can enter chords and other MIDI events using one of the editors provided by your sequencer software.
- You can use Virtual Guitarist to dub the chord tracks of existing songs and MIDI files to improve the way they sound. Many commercial MIDI files include special chord tracks, although duplicating a typical "Pad sound" track (such as strings) with Virtual Guitarist 2 will usually produce good results.

Virtual Guitarist 2 Terminology

Style

In the terminology of Virtual Guitarist 2, a Style is a set of riffs and fills (called Parts) suiting a unique musical style. However, it is more than just a sound or rhythm, each Virtual Guitarist 2 Style refers to a particular guitar, sound (amp, speaker, etc.), and dedicated playing style. Each Style consists of 16 preassigned Parts (basic Part + particular Fill) triggered by the white Keys between C1 to B1. You can build your own Parts and Fills and assign them to the white keys from C2 to B2. You can load a Style by double-clicking it in the Style Browser.

When a Style is selected, up to 200 MB of sounds are loaded into your computer's RAM, which may take a while. You can use the Chord Set option to decrease loading time and RAM usage, although this reduces the number of chords available.

Parts

A Part is a riff, groove or phrase varying in rhythmic and melodic structure triggered by the white keys in the Remote Range of your MIDI keyboard. The Parts from C1 to B1 are preassigned. You can edit Parts on the Riff Page and assign them to the white keys from C2 to B2. When playing Parts, Virtual Guitarist 2 will quantize the changes to the nearest 16th note by default. You can change this quantize setting on the Setup Page of Virtual Guitarist 2.

Each Style offers up to 16 different Parts. A Part is a riff varying in rhythmic phrasing and note structure (e.g. single notes, chords, octaves). You can either play the same Part all the time, or switch Parts while playing to add variation to a track.

Fills

While Virtual Guitarist is playing, you can trigger a Fill (a little variation of the current Part) by using the modulation wheel on your MIDI keyboard. Simply turn the modulation wheel forwards and back, and Virtual Guitarist will play a fill before carrying on with the normal groove.

You can also trigger a fill by pressing the F# key on the remote octave of your MIDI keyboard. In the Part list on the Riff Page, Fills are marked with an asterisk (*).

A Fill will repeat as long as the Modwheel is held up or the F# key is held. If, e.g., you want a Fill to play over three bars, hold the Fill key or the Modwheel up for three bars.

If you want to trigger Fills by another MIDI controller, go to the Setup Page and select one from the Fill Trigger menu.

Sustained Chords

You can also use Virtual Guitarist 2 to play long (sustained) chords.

- To play long chords, press the sustain pedal and play the chords as normal on your MIDI keyboard.

There are two types of long chords, triggered by different MIDI note velocities:

- A light key stroke produces a slowly strummed chord (not available in all Styles).
- A stronger key stroke produces a heavy chord.

This function is also assigned to the G# key of your MIDI keyboard's remote octave. Double-click this key to lock the sustain mode, click again to unlock.

Accents

Playing a MIDI note in the Pitch Range with a high velocity (125 and above) will start the Part (depending on the Style) with an syncopated eighth or quarter length "Accent" note. This Accent is handy for varying your performance in real-time.

Remote Keys

Remote Keys are special functions assigned in the Key Remote Octave that influence the performance of Virtual Guitarist 2. These keys include: Slide Noise (C#), Stop Noise (D#), Fill trigger (F#), Sustain (G#) and Latch On/Off (A#).

Aftertouch Vibrato

Applying aftertouch will automatically produce vibrato in Virtual Guitarist 2. To set the Vibrato rate, depth and delay adjust the knobs on the Setup Page.

Chord recognition

Virtual Guitarist 2 features an intelligent chord recognition system, which always plays the correct chord based on the MIDI input from a sequencer or MIDI keyboard in real time. The MIDI input can consist of a complete chord or simple one-finger notes—you don't need to make any special settings because Virtual Guitarist will always know what to do.

Playing chords

If you play a complete chord (for example, the notes C, F, and G for a Csus chord), Virtual Guitarist will automatically recognize it.

- **For the best possible chord recognition, *all* the notes of a chord must be played. Playing three notes is sufficient for major, minor or sus4 chords, but for other chord types (maj7, 7, 6, dim, mmaj7, m7, m6, m7-5, sus2 and 7sus4) you need to play all four notes.**

Chord inversions

In most cases, it doesn't matter what inversion of a chord you play. However, there are some exceptions where the bass note has to be the root or tonic note:

- m7: For example, in Am7 the A must be the bass note because Virtual Guitarist would otherwise interpret the chord as a sixth (C6, in this case)—although the chord uses the same notes on the keyboard, it sounds totally different on the guitar.
- dim chords (for example, Adim uses the same notes as Cdim, Eb-dim and Gb-dim).
- +5 chords (A+5 uses the same notes as C#+5 and F+5).
- m6 chords (Am6 shares the same notes as F#m7-5).

One-finger chords

For the chord types major, 7, minor, and m7, you don't actually need to play all the notes in the chord. Although playing a single note always indicates a major chord, you can indicate a different chord type by playing an additional key.

Additional key	Chord
None	major
Next left white key	7
Next left black key	minor
Next left white and black keys	minor7

For keyboard schemes, see [“Chord reference”](#) on page 70.

Chord display



The chord display shows the currently playing or pre-selected chord. If the chord you play can't be found or is missing in the current chord set, Virtual Guitarist will automatically choose the most appropriate replacement chord (indicated in the chord display). This will also be the case when the chord isn't available because you've selected the MID or ECO chord set.

Styles and Chords

You'll soon discover that the selection of available chords depends on which Style you have selected. Some Styles only offer neutral chords. But it is no problem to control this type of Style from a MIDI track containing more complex chords—Virtual Guitarist automatically selects the most appropriate chords from the available selection.

Sustain pedal

The sustain pedal has an important function in Virtual Guitarist, and it works differently depending on whether Latch mode is activated or not. Using a combination of Latch settings and sustain pedal with Virtual Guitarist will give you a lot of flexibility when arranging and performing.

If you don't have a sustain pedal, you can simulate it by using the G#-key in the Key Remote Range instead.

Try experimenting with the functions described in the table below to get an understanding of how you can use the sustain pedal.

Latch Mode On	While Virtual Guitarist 2 is running	Virtual Guitarist 2 will stop playing if you press the sustain pedal during playback. Latch mode is disabled for the time the sustain pedal is pressed. While the sustain pedal is held any notes or chords played in the Pitch Region will produce sustained chords. Virtual Guitarist 2 will return to playing normal Parts when the sustain pedal is released and a pitch key is pressed.
Latch Mode Off	While Virtual Guitarist 2 is running	Virtual Guitarist 2 will stop playing as soon as you release the keys played on the MIDI keyboard, unless you release the keys while the sustain pedal is down. (This is similar to how the sustain pedal works when playing a piano instrument on a keyboard, for example.) Latch mode is enabled for the time the sustain pedal is pressed. Any Parts held will play until you release the sustain pedal.
Latch Mode On/ Off	While Virtual Guitarist 2 is stopped	If Virtual Guitarist 2 is not playing and you hold down the sustain pedal, notes played on the keyboard will result in single long chords, instead of starting the rhythm playing of Virtual Guitarist 2 as usual.

The Play Page



The Play Page is the main interface in Virtual Guitarist. Here you can set all of the general playing parameters of the instrument, load and save Styles and Parts, and modify its general sound and rhythmic behavior.

Loading and Saving Styles

On the right hand side of the Play Page of Virtual Guitarist 2, you find a blue browser, listing the available Styles.

Load

There are three ways to load a Style:

- Double-click its name in the list.
- Select the desired Style and click the Load button on the bottom left of the Browser.
- Right-click (Win)/[Ctrl]-click (Mac) the Load button and select the desired Style from the Load Style dialog.

Save

To save a Style click Save in the lower left of the Browser and use the standard Save dialog to enter a name and location for the saved Style.



Depending on the speed of your computer a Style may take a few seconds to load.

Auditioning Styles

Each Factory Style comes with an audio preview. There are two ways of previewing:

Listen



Click a Style from the Style Browser (it becomes highlighted). Click Listen and Virtual Guitarist 2 will play a preview for as long as you hold the mouse button.

Auto

Clicking Auto activates the automatic preview mode. With Auto active a Style preview will play any time you click a Style in the Browser. The preview will play for as long as you hold the mouse button.

The Parts Browser



Clicking on the Parts button in the Play Page Browser displays the key assignments of all Parts and remote keys used in the selected Style. All Parts in the key remote range can be renamed. The assignments of certain keys to certain Parts or remote functions cannot be changed.

When a Part, Fill or Remote Key is played it will become highlighted in the Parts Browser.

The Play Page Controls

Speed



You can set Virtual Guitarist to play at half-, normal- or double-speed, independently from the tempo of the current song, by clicking on the buttons in the tempo section:

Option	Description
Half (x 1/2)	The tempo of Virtual Guitarist 2 is half that of the current song.
Normal (x1)	Normal tempo, which is the same as the tempo of the current song.
Double (x2)	The tempo of Virtual Guitarist 2 is twice that of the current song.

Volume



The Volume knob controls the output volume of Virtual Guitarist 2.

Decay



The Decay dial sets the decay time of the individual beats, which enables the guitar track to sound more “staccato” with shorter delay times, or more fluid and “legato” with longer decay times.

Note that the decay dial controls an envelope that shapes the play-back of the originally recorded guitar tracks. Some dial positions sound more natural than others, depending on the selected style.

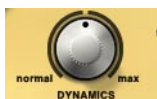
Low Cut



To avoid frequency masking between your guitar tracks and other tracks in the mix, it is often a good idea to slightly reduce the low frequency content of the guitar signal.

By turning the Low Cut knob clockwise, you move the highpass filter cutoff frequency from 0 Hz up to 800 Hz. When Virtual Guitarist 2 is used within a complex mix, the best position is somewhere between 9 and 10 o'clock. At higher positions the sound will become thin and artificial, but we've provided this option for creative sound design.

Dynamics



The dynamics control is used to increase the amount of random volume and tonal change per beat, similar to a real musician who just cannot deliver perfect dynamics.

Presence



A presence dial is found on most guitar amps, and its function is to emphasize the upper-mid frequencies of the sound spectrum. Turning it upwards from the neutral middle position increases the bite, while turning down produces a warmer guitar sound.

Timing



One of the great advantages of Virtual Guitarist is that the timing is always perfect and reliable. However, given that these two words are rarely used to describe the timing of a real guitarist, Virtual Guitarist 2 also allows you to add some slight timing variations to make the guitar track sound slightly more human. To alter the timing of Virtual Guitarist, you can adjust the timing dial to set a timing deviation.

The maximum timing deviation is very modest and will hardly be audible if only Virtual Guitarist 2 is playing. However, in conjunction with other tracks, especially those that have been quantized, it will become clearly noticeable.

Inversion



This control changes the playback parameters of the guitar recordings to produce a sound variation without effecting pitch, effectively changing the scale length or body size of the guitar. Play around with this control to make Virtual Guitarist 2 sound unnatural but interesting.

Shuffle



The Shuffle parameter adjusts the feel of the performance of Virtual Guitarist 2. Technically speaking, Shuffle allows you to move the offbeats of a bar to an earlier or later position. Turning Shuffle to the left moves the offbeats earlier, turning it to the right makes them later. You can get Virtual Guitarist 2 to play exact triplets by setting Shuffle to -100% or +100%.

Shuffle on the Play Page and the Depth parameter in the Groove section on the Riff Page are actually the same control.

If your music has a mostly triplet-based rhythmic feel, Virtual Guitarist will sound better if you set shuffle to a slightly lower value than 100%.

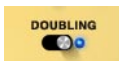
Stereo Width



The Stereo Width dial controls a DSP effect that sets the stereo width of the output signal. With the dial in the normal position, the sound remains unchanged. If the dial is set to the full left position, it produces a monophonic signal, and if it is set to the full right position, the stereo width is increased using a comb filter effect.

Sound engineers will be happy to note that the stereo width effect of Virtual Guitarist 2 is fully mono compatible.

Track Doubling



In a recording studio, guitar tracks are often doubled as another way to enhance the stereo image, and to produce a richer sound. To do this, the guitar player must record the same track twice onto two separate tracks, which are panned left and right.

Virtual Guitarist doesn't need two recordings to achieve this. Simply activate the Doubling switch and, as if by magic, two guitar players will play in unison.

The doubling feature is not a DSP effect like the stereo width feature because Virtual Guitarist literally plays back two different tracks. This means that the doubling produced by Virtual Guitarist sounds exactly the same as the conventional, but more cumbersome, doubling method.

Be careful not to overdose on stereo width and doubling. It might be tempting to let each guitar track sound rich and fat, but it can lead to a bad final mix.

Latch Mode



With latch mode On, Virtual Guitarist will play Parts continuously from the moment you play the first key until you press the stop button in your host application or play the A# (Latch on/off) remote key.

If you only want to play a lick here and there, set latch mode to Off and Virtual Guitarist 2 will only play while the keys on your MIDI keyboard are held.

Fret Noise



When a guitarist moves from one hand position to another, the hand slides over the strings and frets creating a squeaking sound. This fret noise is an important part of a natural guitar sound. Virtual Guitarist 2 gives you control over the fret noise in your track. Select Off to disable automatic playback of fret noises when chords are changed. You can still add fret noises manually by playing C# in the Remote Range.

The Riff Page

On this page you can adapt existing grooves and rhythms, freely edit Parts and Fills in the Macro Groove Display and set the micro timing with the Groove Settings.

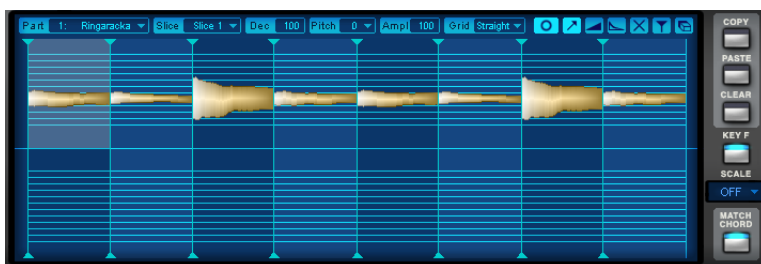
To switch to the Riff Page, click the Riff tab at the top of Virtual Guitarist.



The Riff Editor

The Riff Editor display shows a timeline of the two channels of the currently selected Part or Fill. It is designed to function like a mixture of a wave editor and a piano roll editor. The beige waveforms show the pitch, position and length of each individual slice in the Part or Fill. Parts are always one bar long and are constructed from several individual Slices marked by the light blue, vertical lines. You can move a slice's position by clicking the light blue triangle on the top. The vertical position of the waveforms represents the true pitch of each slice in semitone steps relatively to the current root note.

Under the Riff Editor display you will find a white line showing the progress of the Part while Virtual Guitarist 2 is playing.



Key Follow



When the Key Follow button is active, any Part or Fill played via MIDI will automatically be selected in the Part Browser and its rhythmic structure will be shown in the Riff Editor. Turn Key Follow off to manually select the Part you want to edit.

Changing the Timing of Individual Slices

The timing of all individual slices in a Part or Fill can be changed by dragging the timelines left or right. Click on the light blue triangle on top of the insertions to drag them.

When you move a slice and it overlaps with another, Virtual Guitarist 2 automatically removes or shortens the previous slice to maintain a realistic Part.

Part Selection Menu



The name of the currently selected Part is displayed here. Click the down arrow to bring up a list from which you can select all Parts and Fills of the current Style. The first 16 entries are the default Parts and Fills, the last 16 are empty. They can be freely edited and are saved with the Style. You can for example select Part 3, copy and paste it to Part 9, and then freely edit it. Part 9 will be triggered on C2. In this list Fills are marked with an asterisk (*) and for every Part there's one particular Fill. You can also rename Parts here: double-click the name and type in a new one, pressing [Enter] to confirm your change. The new name will also appear in the Parts browser on the Play Page.

Slice Selection Menu



When you select a slice by clicking in the Riff Editor display, its name is displayed here. Click the down arrow to bring up a list where you can select from all slices of the current Part. These Slices include stop, body, mute, and fret noises. If you own a wheel mouse, you can also change a slice by pointing at it in the Riff Editor display and using the scroll-wheel of your mouse.

Multiple Slices

You can select two or more slices for one position in a Part when checking the Multiple Slices option. Virtual Guitarist 2 will then alternate randomly between these while playing. Alternatively you can hold the [Shift] key down while selecting Slices from the menu, which automatically activates Multiple Slices.

Decay/Pitch/Amplitude



Decay

Click and drag up/down to adjust the selected slice's decay. You can also use the decay tool for this (see below).

Pitch

Click here to bring up a list where you can set the selected slice's pitch relative to the root note in half tone steps. Alternatively, you can use the pointer tool to change the slice's pitch (see below).

Amplitude

Click and drag up/down to adjust the selected slice's volume. You can also use the volume tool for this (see below).

Grid Display



The Grid parameter refers to the different shades of blue displayed in the background. Use grids to let the time lines snap to a certain rhythmic structure. Change the grid structure here, if you want for example let the timelines snap to a triplet based (Shuffle activated) timing.

Tools



Click on one of these buttons to select the corresponding tool, described below. Right-click (Win)/[Ctrl]-click (Mac) a slice and keep the mouse button pressed to audition it.

Mono / Stereo

You can change a Part's channel configuration by switching between mono and stereo mode. The mono setting will mix down both channels to mono, stereo will play the upper channel on the left and the lower on the right. Note that the doubling feature on the Play page affects this setting. Virtual Guitarist 2 will only sound mono when doubling is turned off on the Play Page.

Pointer

Use the pointer tool to change a slice's vertical position and therefore its pitch by dragging it up and down in the Riff Editor display.

Volume

Use the volume tool to change a slice's volume by clicking the slice and dragging up/down in the Riff Editor display.

Decay

Use the decay tool to change a slice's decay by clicking the slice and dragging up/down in the Riff Editor display.

Mute

Use the mute tool to mute a slice by clicking on it in the Riff Editor display. Muted slices will appear grey. Click again to unmute.

Timeline

Use the timeline tool to add new timeline insertions to the Part by clicking at the particular position in the Riff Editor display. Of course new slices can be selected at inserted timelines.

Eraser

Use the eraser tool to delete a slice by clicking on it in the Riff Editor display. Delete timeline insertions by clicking on the light blue triangle on the top.

Copy/Paste/Clear



Use the Clear button to delete all slice and timeline information from a Part.

Here's an example explaining the Copy and Paste function. Use this function to copy the information of factory Parts into empty Parts.

1. Select a Part from the Part selection menu or by activating Key Follow mode and pressing the corresponding key on your MIDI keyboard.
2. Press the Copy button.
3. Select an empty Part from the Part selection menu.
4. Press the Paste button to insert the copied Part content into the empty Part.

As soon as you fill an empty Part, it will be assigned to its particular key and its name will be shown in the Parts Browser on the Play Page.

Undo

Press [Ctrl]+[Z] (Win) or [Command]+[Z] (Mac) on your keyboard to undo your last step in the Riff Editor.

Revert

If you have edited a Part and want to undo all the changes, press [Ctrl]+[Shift]+[Z] (Win) or [Command]+[Shift]+[Z] (Mac) on your keyboard to revert the Part or Fill to the last version saved.

Scale

Click here to select a scale from the pop-up list. This will force Virtual Guitarist to use only the selected scale.

Match Chord

This feature intelligently selects the best chord to play when a slice has been pitched up or down in the Riff Editor. For example, if you are playing C major, a slice pitched up 4 semitones will play E major but a better fit to C major would be E minor. When Match Chord is enabled, the best matching chord is selected from up to 180 available (15 chords by 12 pitches), instead of simply shifting the currently played chord up and down.

Groove Settings

The Groove Section of the Riff Page allows you to adjust the timing or feel of Virtual Guitarist 2. The intensity of the timing changes is controlled by the Depth knob. The Depth knob on the Riff Page is also controlled by the Shuffle knob found on the Play Page.



Swing

Technically speaking, Swing is the process of moving the timing of offbeats of a bar to a later position. This will change the timing of Virtual Guitarist 2 when it plays and may also be useful to help you adapt the performance to an existing recording.

The three Swing buttons (1/16 Swing, 1/8 Swing and 1/4 Swing) next to the Micro display allow you to select whether sixteenth, eighth or quarter note off-beats will be moved. The Depth knob allows you to adjust how far they will be moved and whether they are moved forward or backward in time.

Virtual Guitarist 2 will play triplets when the Depth knob is set to + or - 100%.

Bar Stretch

Selecting Bar Stretch moves all notes except the first beat of a bar in a Part or Fill to earlier or later positions, to accentuate the downbeat.

From MIDI

When From MIDI is activated, Virtual Guitarist 2 will analyze its MIDI input and adapt the Micro Timing to the incoming MIDI information. The adapted offset will be shown in the Groove Display.

Click From MIDI again to stop analyzing the MIDI input when you are happy with the result.

Reset

Clicking Reset will reset the Micro Timing settings and Virtual Guitarist 2 will play with its usual timing unaffected.

The FX Page

To switch to the FX Page, click the FX tab at the top of Virtual Guitarist 2.



The FX Page of Virtual Guitarist 2 provides you with endless sound design possibilities: the amp has authentic Solid State or Tube modes and the stomp box collection includes everything a guitarist needs on stage or in the studio. We've focussed on getting the best possible sound and feel.

Since the amp sound and effects are an important part of an electric guitar sound, the multi-effect board in Virtual Guitarist 2 is seamlessly integrated into the instrument. But the same multi-effect board can also be used as an effect plug-in in your host application on any instrument or track you choose, see [“Plug-in Version of the Effect Board”](#) on [page 59](#) for more information.

The Amp Section

At the top of the FX Page you will see the Virtual Guitarist 2 amplifier. In fact it is three amplifiers in one.

Amplifiers



There are three types of amps:

- 1 = Solid State
- 2 = Tube
- 3 = Rectifier.

Solid State

The transistors in a solid state amp deliver high volume with a fast transition from clean to distorted (turning up the Gain), adding odd harmonics to the signal. If you are looking for high power and a pure, bright sound, switching to Solid State will probably serve your needs perfectly.

Tube

Tube amps are famous for their warm and refined amplification. Turn up Gain and the amount of distortion rises gradually. If you want a warm and smooth crunched sound, switching to Tube is your choice.

Rectifier

This is the amp of choice for metal and its relatives. Turn up the Gain control to raise enough distortion for a whole bunch of headbanging bands.

Gain



The Gain knob controls the boost of the preamp. Turning it to the right means your signal will get louder but will also start to distort. As mentioned above the behavior of the Gain knob depends on which amp model you use.

Equalizer



This high quality four band equalizer gives you powerful frequency control and features a semi-parametric Mid band. It was specially designed for the Virtual Guitarist 2 to give you exactly the tools you need to tweak your guitar sound.

FREQ

Use this slider to adjust the frequency of the mid band.

Presence

The function of the Presence dial is to emphasize or dampen the upper-mid frequencies of the sound spectrum. Turning it up from the neutral middle position increases the bite, while turning it down produces a warmer guitar sound by reducing presence.

Master



The Master level knob controls the output volume of Virtual Guitarist 2.

FX Section

The following section will give you an introduction to the effect features of Virtual Guitarist 2. As you read on, you should try out the parameters described here to better understand what they do.

Switching Effects On or Off



Every effect device has its own On/Off switch. All switches are classic metal switches with a blue indicator LED.

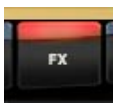
Effects are active when the blue LED is lit.

Tempo-syncing effects

Wah, Modulation, Delay and Tremolo can all be synchronized to your song tempo so that they modulate exactly at the right speed for your song. To synchronize an effect unit to the song tempo simply click the Speed/Time field on the effect and choose a speed from the drop down menu. T stands for triplets, * for dotted.

To set tempo-synced effects back to an unsynced speed just move the Speed or Time knob in the effect section.

Bypass All FX



You can bypass all FX by right-clicking (Win)/[Ctrl]-clicking (Mac) the FX Page button. The button will turn red. Right-click (Win)/[Ctrl]-click (Mac) the button again to undo the bypass.

The Effects

Wah Pedal



The Wah effect was named after its sound and is a special lowpass filter with a resonance control that amplifies the frequency band around the cutoff frequency. The pedal controls the cutoff frequency by opening and closing the filter. Just like in real life, the Wah pedal in Virtual Guitarist 2 is inserted between the guitar and the amp.

Reso

The Resonance knob in the top right corner of the Wah section controls the intensity of the effect. Turning this knob up amplifies the frequency band around the cutoff frequency. Higher Resonance values make the Wah effect more intense. From “Wa” to “Uuuah”.

Wah Control

When the Wah Speed is set to zero you can manually control the pedal with your mouse or the modulation wheel of your MIDI keyboard. Of course this movement can be recorded as automation information in your host application project.

The wah pedal can be controlled by any MIDI CC. See [“Assigning MIDI Controllers in Virtual Guitarist 2”](#) on [page 62](#).

Auto Wah

Turning up the speed control in the top left corner of the Wah section activates Auto Wah, a Wah that automatically modulates at the speed you set. The foot pedal now controls the center frequency of the Wah.

Set the Auto Wah rate by moving the speed control. The following table gives some examples of how long one filter movement or Wah will take at different speed settings:

Speed (Hz)	Seconds per "Wah"
0.1	10
0.5	2
10	0,1

Of course you can synchronize the speed of the Wah to your host's tempo. Select a note resolution from the Speed/Sync drop down menu next to the speed knob. T stands for triplets, * for dotted.

Envelope

When you set the Speed knob to maximum, the Wah Pedal will be controlled by an envelope analysis method called "envelope follower". This means that the filter cutoff will be controlled by the input signal. In this Auto Mode the Speed knob's display reads "Env".

Compressor



A compressor is a tool for controlling the dynamic range of an audio signal. Technically speaking, it consists of an envelope detector controlling a voltage controlled amplifier. Practically it limits volume peaks and allows you to lift the volume of the quieter parts of the signal. Use it to accentuate attacks or increase the sustain of your sound.

Proceed as follows to set up the Compressor:

1. Use the Amount knob to set the level of compression from 1 (gentle) to 6 (hard).
2. The Speed knob determines how fast the compressor reacts to a signal from 1 (quickly) to 6 (slowly).

Fuzz/Crush

Fuzz



The name Fuzz box refers to the fuzzy sounds it generates. The genuine sound comes from a distorted transistor amplification that cuts the waveform's peaks and changes them towards a square wave. If you're not after the natural drive of your solid state amp, give this one a try. The fuzz box is standard issue for modern Heavy and Industrial music.

Proceed as follows to set up the Fuzz box:

1. Turn the Drive knob to the right to increase distortion.
2. Turning the Tone knob towards the left produces a softer sound. Turning it to the right produces a brighter, thinner sound.
3. Use the Envelope control to make the amount of Drive depend on the signal level, so the attack phase of a signal is more fuzzy than the sustain phase.

Crush

The Bitcrusher is an effect that reduces the bit depth of your sound. It adds grit and bite up to incredible “technoid” distortion. Handle with care!



Proceed as follows to set up the Bitcrusher:

1. Turn the Bit control to the right to increase distortion.
2. The Divider reduces the sampling rate. Turn it to the left to increase the level of distortion.
3. Use the Envelope to make the Bit amount depend on the signal level, so the attack phase of a signal is more “bit-crushed” than the sustain phase.

Modulation

This a four-in-one stomp box. Use the switch to change between Phaser, Flanger, Chorus and Detune.



Phaser

The Phaser is the absolutely typical effect of the 1970ties. Apart from being used with guitar sounds, it added the characteristic gargling and bubbling to keyboard and synthesizer sounds—even drums weren't exempted. No funk, electronic or progressive rock album and no crime score of the 70ties would be imaginable without the phaser.

The phaser effect—as the name suggests—is created by adding a phase shifted signal to the original. Modulating the phase shift amount creates the typical swirling. Unlike the flanger or chorus, the phaser just adds movement without making the sound thicker.

The quickest way to get the right phaser setting is to match the Speed and Depth controls to each other. The Depth control determines the sharpness of the effect. A slow phasing with a high Depth setting creates a beautifully swirling space effect, while a high Speed setting with a lower Depth setting creates a “harmonic vibrato”.

Flanger

A Flanger produces a whirling, glassy sound. It is created by slightly delaying the effect signal, modulating the delay time and feeding a portion of the effect back to the input to sharpen the effect.

Proceed as follows to set up the Flanger:

1. Use the Speed control to adjust the modulation speed. Higher settings make the Flanger sound like a vibrato.
2. Now turn up the Feedback (FBK) control until the effect has the desired contour (from subtle to glassy to sharp swirling).

Chorus

As the name suggests, a Chorus seemingly multiplies the signal, livening up the sound, making it wider and thicker. The principle of the Chorus is similar to the Flanger except for the fact that the modulation is unsynced for the left and right channels and the pre-delay time is longer making the Chorus fatter and less glassy.

Proceed as follows to set up the Chorus:

By matching Speed and Depth to each other, you can create a wealth of effects. As a rule of thumb: The higher you set Speed, the lower you need to set Depth and vice versa, otherwise the detuning becomes too strong. A high Speed setting creates vibrato-like effects.

Detune

This effect is a relative of the chorus. The main difference is that it produces two steady pitches (lower on the left, higher on the right), whereas the chorus varies the pitch up and down. The Detune effect thickens like a chorus without any unwanted pitch-modulation, but by using extreme values, you can make the guitar sound very unnatural and out of tune.

Tremolo

Tremolo (also called amplitude vibrato) is commonly used to liven up clean or slightly overdriven sounds. It was most popular before Chorus became an alternative and it is typical for many classic songs – “Bang Bang, he shot me down...”.



Programming the tremolo is pretty straightforward: You can only control Speed, Intensity and (Stereo) Width. Unlike traditional hardware tremolo effects this one can be synchronized to the song tempo. This allows you to use it as a “Chopper” effect, e.g. for Metal guitars.

Delay

The Delay unit combines three types of a delay. It creates all types of echoes and delays from ultra-modern space effects to dusty, shimmering 70ties delay clouds.



Proceed as follows to set up the Delay:

1. First select the effect type with the effect switch.
 - Mono: The signal is repeated at the interval set with the time knob.
 - 3 tap: A delay with 3 separate circuits, forming a complex rhythmic pattern.
 - Multi: This is the typical tape echo effect simulating multiple playback heads. Within the time interval the signal is played back by four separate tape heads.
 - Stereo: The echoes alternate between left and right in the stereo panorama
2. Set the delay time with the Time knob. When Sync is deactivated, the display unit is seconds.
3. The Mix knob determines the balance between the dry and the effect signal.
4. The Feedback (FBK) knob sets the number of delay repetitions (technically this is the amount of the effect signal that is fed back to the input). Very high feedback values can lead to an increasing delay level and finally create distortion—this can be wanted, however, for dub or psychedelic delay effects.
5. Vintage controls the “age” of the effects unit (between ultra-clean digital delay and worn-out tape echo). Higher values introduce a loss of frequency response accompanied by tape flutter, leading to a slightly detuned and less brilliant effect signal. Even pseudo reverb effects are possible.

Reverb

This device is a dedicated guitar reverb rather than a reverb unit for general mixing purposes.



Set the reverb length with the Time knob and adjust the effect balance with the Mix control. You can equalize the reverb tail with the Tone knob. The sound gets duller turning it to the left and more bright and open turning it to the right.

The most interesting control is the Type switch. It selects between three totally different reverb characteristics:

Spring

The typical spring reverb found in guitar amps. The typical metallic shattering is characteristic for the classic guitar sounds of the 50ties and 60ties.

Plate

The reverb plate effect common in the 70ties—a classic studio reverb covering a range of classic sounds from Philly to Deep Purple.

Hall

This is a neutral hall ambience. Use it for adding ambience, width and dimension rather than coloring the sound.

FX Routing

The routing of the signal through the chain of effects is shown in the FX Routing display. You can switch effects on and of by clicking their icons, and you can also change the order of the effects by dragging them around in the display.



Activated effects are highlighted in the Routing Display.

The Output Section

The Output Section of Virtual Guitarist 2 allows you to choose between several recording setups to polish the sound of your track. Our ultra realistic algorithms put you in the chair of the producer, creating recording conditions just like in a real studio situation.

When you switch off the On/Off switch in this section, Virtual Guitarist 2 will sound “pure” and “unprocessed”.

Speaker Cabinets

Virtual Guitarist 2 has four types of speaker cabinets available which cover most speaker configurations used by guitarists and offer many possibilities to shape your sound.



The following cabinets are selectable from the drop down menu:

1 x 12"	A cab with a single 12 inch speaker
2 x 12"	A cab with two 12 inch speakers
4 x 12"	Four 12 inch speakers in a cabinet
Radio	Thin and buzzy radio speaker-like cabinet

Microphone Type

The Virtual Guitarist 2 speaker cabinet is recorded using either a dynamic or a condenser microphone. The microphone can be placed on axis, meaning directly in front of the speaker cone, or off axis meaning that it is pointed more towards the speaker edge than the cone.



Click the blue triangle to bring up a menu from where you can select the following set-ups:

Option	Microphone position	Description
Dynamic on-axis	Dynamic microphone pointed directly towards the speaker cone of the cabinet.	Produces a more cutting sound with an accentuated mid range.
Dynamic off-axis	Dynamic microphone pointed towards the speaker edge.	Produces a slightly warmer sound than the above setting.
Condenser on-axis	Condenser microphone pointed directly towards the speaker cone of the cabinet.	Produces a clearer less colored sound than the dynamic microphones.
Condenser off-axis	Condenser microphone pointed towards the speaker edge.	Produces a slightly less bright sound than the above setup.

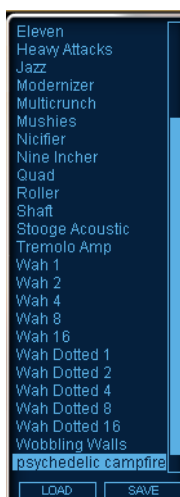
The above microphone descriptions should be treated as a general overview. The many combinations of microphone and speaker types will give you a broad choice of tones for every Virtual Guitarist 2 Style.

FX Management

Effect Programs

When you load a Style in Virtual Guitarist 2, all effects settings for the Style are automatically loaded. In addition to this, Virtual Guitarist 2 can independently save and load Effects Programs which include only the settings for the FX Page.

Virtual Guitarist 2 comes with 32 preset Effects Programs, displayed in the FX Page Browser on the right hand side of the FX Page. In addition to this, a virtually unlimited number of user Effects Programs can also be saved and loaded.



Loading Effects Programs

Proceed as follows to load Effects Programs:

- Double-click the Effects program name in the Browser on the right hand side of the FX Page, or select a name in the Browser and click the Load button at the bottom of the Browser.

Saving Effects Programs

Since a Style loads and saves its effects settings automatically it is not necessary to save Effects Programs for the Styles you create. Virtual Guitarist 2 however allows you to load and save Effects Programs that you find particularly useful.

1. Edit the FX Page settings to your liking.
2. Click the Save button at the bottom of the Browser on the right hand side of the FX Page.
3. Set a name and location for the Effects Program using the standard Save dialog.

Be careful to use different names for your Effect Programs as files with the same names will be overwritten.

Plug-in Version of the Effect Board

The FX Page of Virtual Guitarist 2 is also available as a separate effect plug-in for the following formats: VST, DirectX, Audio Units.

You can use this plug-in on any mixer channel in your host application, for example for your keyboards, vocals or drums tracks. The plug-in version offers all of the functionality of the integrated effect board.

All knobs and switches can be remote controlled using any MIDI controller (see “[Assigning MIDI Controllers in Virtual Guitarist 2](#)” on page 62 for more information).



You may have to assign a MIDI input to the plug-in in your host application.

Effect presets created and saved in Virtual Guitarist 2 can be loaded into the effect plug in (and vice versa) via the Effects Programs Browser.

MIDI Controller Default Assignments

In addition to parameter automation by your host sequencer, many of the parameters of Virtual Guitarist 2 can be controlled by MIDI controllers. The following table shows the assignment of Virtual Guitarist 2 parameters to MIDI controller numbers.

Cc#	Name	Virtual Guitarist Parameter
1	Modwheel	Trigger Fill
4	Foot Control	Wah Pedal
7	Volume	Volume
11	Expression	Expression
64	Sustain Pedal	Sustain Pedal
67	Soft Pedal	Fret Noise
70		Fill (if assigned in setup)
71	Reso	Doubling on/off
72	Release	Latch on/off
73	Attack	Tempo half/normal/double
74	Cutoff	Stereo Width
75	Decay	Decay
76	Vibrato Rate	Vibrato Rate
77	Vibrato Depth	Vibrato Depth
78	Vibrato Delay	Vibrato Delay
79		Dynamics
80		Low Cut
81		Presence
82		Inversion
83		Timing
84		Shuffle/Depth
85		Compressor on/off

Cc#	Name	Virtual Guitarist Parameter
86		Wah on/off
87		Cabinet on/off
88		Delay on/off
89		Delay Mix
90		Reverb on/off
91	Reverb Level	Reverb Mix
92		Tremolo on/off
93		Modulation on/off
94		Modulation Mix
102		Fuzz on/off
103		Fuzz Mix
104		Amp Gain
105		EQ Bass
106		EQ Mid
107		EQ Mid FREQ
108		EQ High
109		EQ Presence

Depending on the capabilities of your host application, you can automate the dials and switches in Virtual Guitarist with your sequencer's automation features, instead of using MIDI Controller numbers. This type of automation is available in Steinberg's own host applications, Cubase SX/SL and Nuendo, for example.

Assigning MIDI Controllers in Virtual Guitarist 2



As well as the preassigned MIDI Controllers listed in the previous section, you can assign many features of Virtual Guitarist 2 to MIDI controllers for automation or real-time control via, for example, the control elements of your MIDI keyboard.

There are two ways to assign a Virtual Guitarist 2 knob or parameter to a MIDI controller:

1. Right-click (Win)/[Ctrl]-click (Mac) the parameter and choose a controller number from the CC pop-up list.
2. Right-click (Win)/[Ctrl]-click (Mac) the parameter, select Learn from the pop-up menu and move the desired knob or controller on your MIDI keyboard or sequencer host. Virtual Guitarist 2 will set this MIDI controller to the parameter you have chosen.

The Setup Page

To switch to the Setup Page, click on the Setup tab at the top of Virtual Guitarist.



The Virtual Guitarist 2 Setup Page provides access to all global parameters that affect how the instrument will play.

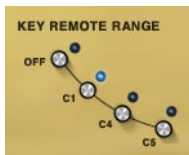
When you save a Virtual Guitarist 2 Style, all information on the Setup Page is also saved. This means that if you exchange your project files with another Virtual Guitarist 2 user, then it will perform in exactly the same way on their computer as it did on your system.

Save Setup



Click the Save Setup button to save all setup parameters including the MIDI controller assignments. These settings will be used each time you load a new instance of Virtual Guitarist 2.

Key Remote Range



The Key Remote Range selector lets you set which octave on your MIDI keyboard will be used to remote control the Virtual Guitarist 2 functions. Disable the remote keys facility altogether by selecting Off. Each of the displayed note values indicates the lowest note of the chosen octave, so if you select C1, the octave between C1 and B1 will be reserved for remote control.

Chord Set



The Chord Set parameter is used to limit the number of chords loaded into RAM when a Style is selected. The XXL set loads all available chords, the MID set is limited to ten, the ECO set to the six most important chords.

The loading times of MID and ECO sets are significantly shorter, and require 30% and 60% less RAM, respectively.

XXL

All available chords—up to 15 for each key, depending on the Style.

- Major, Maj7, 7, 6, +5, -5, dim, minor, mMaj7, m7, m6, m7-5, sus4, 7sus4, sus2

MID

Only the ten most common chords are loaded, which reduces RAM requirements to approximately two thirds of the XXL set.

- Major, Maj7, 7, dim, minor, mMaj7, m7, sus4, 7sus4, sus2
- These will not be loaded: 6, +5, -5, m6, m7-5

ECO

Only the six most common chords are loaded—RAM requirements and loading times will be reduced by two thirds, compared to the XXL set, and by half compared to the MID set.

- Major, 7, Maj7, minor, sus4, sus2

If you use several Virtual Guitarists in one song, you can use different chord sets for each Virtual Guitarist by changing the ECO, MID, XXL settings before you load the Style.

If you work with the MID or ECO chord set and play a chord that's not included in the set, Virtual Guitarist will automatically select the most appropriate replacement chord.

When you've changed the chord set parameter, you need to reload the currently selected Style for the changes to take effect.

Vibrato



Some Styles were recorded with vibrato by the original guitarist. Other Styles let you control the amount of vibrato by using a MIDI controller, which can be configured with these parameters:



Fill Trigger



The Fill Trigger parameter sets the MIDI controller to be used for triggering Fills. For information about playing Fills with Virtual Guitarist 2, take a look at the section [“Sustain pedal”](#) on [page 24](#).

Velocity Switch



The Accent switch sets the velocity value where Virtual Guitarist will play syncopations or accents. Normally, a value between 90 and 110 will work best, but this depends on your playing style and MIDI keyboard.

When you play the keyboard, there's always the possibility of playing a wrong note. Although such a mistake will often go unnoticed in keyboard parts, when playing the Virtual Guitarist a wrong note could lead to the misinterpretation of a chord.

Because wrong notes tend to have lower velocities than intended notes, Virtual Guitarist lets you set a Minimum velocity threshold where notes are ignored if they fall below this level. We recommend a Minimum setting of between 10 and 30.

Master Tune



The tuning dial sets the master tuning of Virtual Guitarist by cents of a semitone.

Setting the Chord Change Quantize value



The Chord Change Quantize function sets the position in the bar where Virtual Guitarist will make a chord change. For example, if you set this parameter to half notes ($1/2$), the chord change will only happen when the next half note position in the bar is reached, regardless of when you actually played the chord.

This makes real time chord input much easier and prevents unwanted chord changes.

Accents, syncopations, and long chords are not affected by this function.

Sync Settings



By default, Virtual Guitarist is set to First Note. This means that Virtual Guitarist synchronizes to the host tempo, but not to the host bar position. This is generally the best setting when you are working with Virtual Guitarist.

When Sync is set to Beat, Virtual Guitarist synchronizes to the host tempo and to the host bar position. This means a riff that is triggered on the last quarter of a bar will not play from its starting position but from the position in the riff that corresponds to the host bar position.

Additional Phrasings

You can control Virtual Guitarist 2 via any MIDI channel except for channel 16. This channel is a special feature for advanced programming.

Triggering on MIDI channel 16 starting from C1 and above, all the slices making up the currently selected Part can be accessed individually, note by note. This allows you to create and record additional phrasings. The pitch selection in this case is still carried out on MIDI channel 1.

Handling this seems complicated at first glance, but your patience will be rewarded.

Playing Slices Via MIDI Channel 16

Example

1. Select a Style and set up two tracks in your host application triggering Virtual Guitarist 2. Set one track to MIDI channel 1 and the other to channel 16.
2. If you want to add phrasings to a certain Part, select the part you want to use. If you want to create individual riffs on channel 16, select an empty Part from the Part pop-up on the Riff Page.
3. Use channel 1 to set the pitch: Play a note or chord in the Pitch Range.
4. Use channel 16 to trigger the slices: Play single notes starting from C1.

This function comes in handy for varying and thickening Parts without having to create a new Part and edit it.

Reference

Chord reference

The chord reference table below lists all the chord types (based on the key of C) as an overview. It includes the notes, one-finger, and chord set reference.

- It might be a good idea to make a copy of this page and display it somewhere near to your keyboard.

Chord	Notes	One Finger Scheme	In Chord Set		
			ECO	MID	XXL
C	C-E-G	Root note	x	x	x
CMaj7	C-E-G-B		x	x	x
C7	C-E-G-Bb	+ next lower white key	x	x	x
C6	C-E-G-A				x
C+5	C-E-G#				x
C-5	C-E-Gb				x
Cm	C-Eb-G	+ next lower black key	x	x	x
CmMaj7	C-Eb-G-B			x	x
Cm7	C-Eb-G-Bb	+ next lower white and black keys		x	x
Cm6	C-Eb-G-A				x
Cm7-5	C-Eb-Gb-Bb				x
Csus4	C-F-G		x	x	x
C7sus4	C-F-G-Bb			x	x
Cdim	C-Eb-Gb-A			x	x
Csus2	C-D-(E)*-G C-D-(Eb)*-G		x	x	x

***Csus2: You need to press E or Eb for the chord recognition although this note is not sounding in the chord.**

Style Reference

This table provides detailed info on Styles, available chords and recommended bpm.

Name	Description	Rhythm Base	Chords	bpm Range
Acoustic Guitars				
Steel String Rhythm				
Power Pop Chops	Powerful and rhythmic Rock and Pop	8/16	full	>65
Power Pop Open	More complex and more exotic than Power Pop Chops	16	full	>65
Chopped Steel	Accentuated and headstrong, for high tempo	16	full	>70
Muted Rock	Muted 8ths, for thickening and doubling	8/16	full	>65
Light Strumming	Shiny, multi-purpose accompaniment	8	full	>60
12-String Strumming	Bright and shiny standard accompaniment	16	full	>60
Single Note Funk	Funky octave based licks	16	neutral only	>60
Ringaracka	The standard accompaniment style	8	full	100 -140
Ringaracka Hi String	Ringaracka, brighter	8	full	100 -140
Teenie	Modern	16	full	90 -110
Sixteen	As above, with a stronger 16th orientation.	16	full	90 -110
Mellow	Modern—same as Teenie, but with a stronger rhythmic emphasis.	16	full	90 - 120
Melancholy	Ballad accompaniment with strong rhythmic accents.	16	full	70 - 100
Boogie	Rudimentary blues accompaniment	8	neutral only	>70

Name	Description	Rhythm Base	Chords	bpm Range
Folk 1-5-8	Folk		neutral only	>70
Country	Universal accompaniment, inspired by country and western music.	8	full	Depending on Song
Steel String Picking				
Bright Picking	folky Pop, traditional picking	16	full	>50
Folk Picking	American singer/songwriter picking	16	full	>50
Modern Arp 8th	easy ambient arpeggios	8	full	>65
Modern Arp 16th	Pop and Folk picking (same sound as Modern Arp 8th)	16	full	>60
Arpeggio	One- and two-voice plucking, especially well suited as a supplement.	8	full	>70
Fingerpicking	A syncopated finger-picking style that's popular in the USA (Travis picking).	8	full	80 - 120
Rolling	Blues	8	Neutral only	80 - 140
Nylon Acoustic				
Gypsy Grooves	spanish gypsy and flamenco grooves	16	full	>75
Concert Grooves	the Pop version of Gypsy	16	full	>75
Summer Grooves	the Reggae version of Gypsy	16	full	>75
Light Arpeggios	8th arpeggios for ballads	8	full	>55
Traditional	basic style on a nylon string guitar, played with fingers.	8	full	>70
Mandolin				
Ringin' Mandolin	rhythm mandolin, complements 8 steel strings very well	8	full	>60
Groovy Mandolin	staccato grooves, complement-8 Ringin' Mandolin	8	full	>60

Name	Description	Rhythm Base	Chords	bpm Range
Dobro				
Mean Reso	Like Sweet Chords, less harmonic, more desert dust.	8	Blues	>70
Sweet Chords	One- and two-voice chords played with a steel bar.	8	Major, Minor	>70
Electric Guitars				
Crunch Chords				
Brit Pop 1	Singer/songwriter guitars	8	full	>70
Brit Pop 2	Like Brit 1, more pop-oriented and 16-based	16	full	>70
Muted Fifth	Standard single notes	8	neutral only	>70
Rock'n'Roll	Fifties Rock	8	neutral only	120 - 200
Singer Songwriter	American singer/songwriter grooves	8	full	>60
Energy	Pop	16	full	95 -130
Reggae Chops	THE Reggae rhythm guitar	8	full	>50
Crunch Riffs				
Dream Chords	Singer/songwriter guitars, arpeggiated and chords	8	full	>70
White Soul	Soul and blues rhythms, Chicago style	8	maj/min (plays 7 and m7)	80 - 145
Blues Boogie	Finger style rock'n'roll, pretty fat sound	8	neutral (plays maj and blues)	80 - 140
Blues	Country picking, finger style	8	neutral only	90 - 190
70ties	Happy summer funk groove	16	maj/min	90 - 130
Rock And Roll	Fifties Rock	8	neutral only	120 - 200

Name	Description	Rhythm Base	Chords	bpm Range
Distorted Chords				
Fat Indie	Modern crunch	8	full	>65
Indie Grit	Modern crunch, additional	8	full	>65
Pop	Basic, driving pop rock	8	neutral only	90 - 140
80s Rock	Heavily distorted, accentuated 8ths	8/16	neutral only	>65
Classic	Smokey classic rock grooves	8	neutral only	80 - 150
Modern	Modern rock grooves	16	neutral only	70 - 130
Heavy 1-5-8	British rock	8	neutral only	100 - 160
Lowrider	Louder alternative, or supplement, for Muted Fifths	8	neutral only	>70
Distorted Riffs				
Indie Pop	Hi riffs, eighties style	8	neutral only	80 - 130
80s Riffs	Melodic riffs for Pop/Rock	8	no 7, maj7	>65
Riffs	Super fat riffs with power chords	8	neutral only	80 - 140
Freaky Funk	Octave riffs complementing chord versions	16	neutral only	>70
Heavy Chords				
Hard	Hard, cutting-through rock riffs	8	neutral only	80 - 140
Ultra I	Super heavy	8	neutral only	>70
Dark 8th	Basic Nu Metal phrases, drop tuning	8	neutral only	80 - 140
Dark 16th	Power and octave riffs, drop tuning	16	neutral only	70 - 110
Metal	More aggressive variants than Hard	16	neutral only	80 - 140
Heavy Low Tunes	Bad ass, dropped tuning 8ths	8	neutral only	>65
Monster	Driving power chord riffs	8	neutral only	90 - 140

Name	Description	Rhythm Base	Chords	bpm Range
Heavy Chords	Noisy punk style	16	Major, Minor	80 - 120
Heavy Riffs				
Ultra II	As Ultra I, but more add-ons (Noise, Scratch, Squeaking)	16	neutral only	>70
Nu Riffs	Drop tuning (strings tuned down for darker sound character), power riffs and Nu Metal phrases	16	neutral only	70 - 110
Hi Fives	Riffs in high range, great complement for other Heavy styles	8	neutral only	90 - 140
Clean Chords				
Complex Funk	Significantly more complex than Funk: Basic	16	full	>70
Medium Funk	Slightly more complex than Funk: Basic	16	full	>70
Basic Funk	Funky, clean pop rhythm guitar	8	full	>70
Big Band Swing	Broad chords and tones for Swing	8	full	>60
Triplets	For 6/8 Songs	Triplets	Major, Minor	>70
Backbeat	Ska and Reggae	8	Major, Minor	>70
Whacko	As Energy, but with a stronger 'Four on the Floor' character	8	full	>70
Clean Riffs				
Ballad Arpeggio	Sequencing lines, loves delays	8	full	>70
Soul	Jazzy, funky, cool riffs with a warm sound color	16	neutral (plays m / m7 riffs)	>70
Funk Octaves	Octave riffs complementing chord versions	16	neutral only	>70
Funk Single Notes	Single-note funk grooves complementing chord versions	16	neutral (plays maj or min)	>70
Smooth	Smooth-Jazz accompaniment with muted single notes	16	Major	>70

Name	Description	Rhythm Base	Chords	bpm Range
Reggae Lines	Single note lines, complementing the Reggae Chops	8	full	>60
Wah				
Single Note	Collection of funky single-note wah phrases	16	neutral only	>70
Wah Complex	More complex variants of Wah: Soul	16	neutral only	>70
Soul Wah	Wah chords for pop and RnB	16	maj/min	>70
Wah Wah	Classic seventies 'Cry Baby' sound	16	7, 9	>70
Crazy				
Pig	Squealing distortion			
Agrolines	Heavy sequenced feel			
Trancelines	Techno arpeggio			

Credits

Musical Director/Producer: Detlef Blanke / www.D-Tone.de
Interface Design: Shaun Ellwood / Decoder Design

@Wizoo:

Software Engineering: Paul "Beans" Kellett, Mario "Frantic" Reinsch,
Ben "Technisch nicht möglich!" Wendelstein, Joachim "Chefkoch"
Schröder, Axel "Techno" Hensen

Sound Design: Mark "Känguhuhn" Ovenden, Eddi "Chicken" Hettinger
Quality Assurance: Götz "Topkick" Kretschmann, Jan "Röhre" Schmidt,
Malte Bieler

Audio Preparation: Sascha "Schnippel" Haske

Operation Manual: Wolfram "Hä?" Knelangen

Executive Producer: Peter "Chefchen" Gorges

Project Manager: Lars "Telefonkonferenz!" Slowak

@Steinberg:

Project Manager: Ralf Kürschner

Virtual Guitarist 2

Handbuch

von Wolfram Knelangen

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die Software, die in diesem Dokument beschrieben ist, wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf ausschließlich nach Maßgabe der Bedingungen der Vereinbarung (Sicherheitskopie) kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch die Steinberg Media Technologies GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden.

Alle Produkt- und Firmennamen sind [™] oder [®] Warenzeichen oder Kennzeichnungen der entsprechenden Firmen. Windows XP ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Das Mac-Logo ist eine Marke, die in Lizenz verwendet wird. Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen. Mac OS X ist ein eingetragenes Warenzeichen. Cakewalk SONAR ist ein eingetragenes Warenzeichen von Twelve Tone Systems. ReWire ist eine Marke von Propellerhead Software AB. Logic ist eine Marke von Apple Computer, Inc., registriert in den USA und anderen Staaten.

© Steinberg Media Technologies GmbH & Wizoo Sound Design GmbH, 2005.
Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

82	Herzlichen Glückwunsch!
83	Virtual Guitarist 2 – worum geht es?
84	Lassen Sie Ihre Software registrieren!
85	Der Steinberg Key
86	Systemanforderungen (PC-Version)
87	Installation (PC-Version)
88	Systemanforderungen (Mac-Version)
88	Installation (Mac-Version)
89	Aktivieren des Steinberg Key
91	Einrichten des Systems
97	Verwenden eines MIDI-Keyboards
98	Erster Test
99	Wie spielt man Virtual Guitarist 2?
99	Virtual Guitarist 2 – Terminologie
102	Akkorderkennung
104	Sustain-Pedal
105	Die Play-Seite
105	Laden und Speichern von Styles
106	Anhören von Styles
107	Der Parts-Browser
108	Die Bedienelemente der Play-Seite
113	Die Riff-Seite
114	Der Riff-Editor
120	Groove-Einstellungen
122	Die FX-Seite
123	Der Verstärkerbereich
125	Der Effektbereich
126	Die Effekte
135	Der Ausgabebereich
137	Effektverwaltung
139	Die PlugIn-Version der FX-Seite
140	Standardzuweisungen für MIDI-Controller
142	Zuweisen von MIDI-Controllern in Virtual Guitarist 2
143	Die Setup-Seite
148	Zusätzliche Phrasen
150	Referenz
157	Credits

Herzlichen Glückwunsch!



Virtual Guitarist 2 ist der neue Rhythmusgitarriest für Ihr computergestütztes Studio. Er beherrscht 87 Styles, die jedes Genre der Gitarrenmusik abdecken, und er ist ein echter Perfektionist: einzigartiger Klang, perfektes Timing und gleichzeitig so flexibel, dass er sich jederzeit an Ihre Musik anpassen kann.

Mit Virtual Guitarist 2 können Sie Rhythmusgitarren in Profiqualität für Ihre Songs einspielen, ohne auf einen »echten« Gitarristen zurückgreifen oder Aufnahmen wiederholen zu müssen. Und selbst wenn Sie für die eigentliche Aufnahme live eingespielte Gitarren verwenden, bietet Virtual Guitarist 2 den großen Vorteil, zu jeder Zeit und an jedem Ort mit verschiedenen Rhythmusgitarren-Arrangements experimentieren zu können, auch wenn kein Studio, Verstärker oder Mikrofone vorhanden sind.

Virtual Guitarist 2 – worum geht es?

Virtual Guitarist 2 ist ein Software-Instrument, das mehrere Plug-In-Formate unterstützt. Virtual Guitarist 2 beherrscht eine große Anzahl von Rhythmusgitarren-Styles, d.h. bestimmte Spielweisen, zu denen Sie zusätzlich noch Einstellungen an Gitarre, Mikrofon, Verstärker und Phrasierung vornehmen können.

Bildlich gesprochen kommt Virtual Guitarist 2 in Ihr Studio, packt eine Ladung Gitarren, Verstärker und Effekte aus und spielt alles, was Sie möchten – immer perfekt und ohne zu klagen. Sie müssen lediglich den Akkord und die Akkordfolgen über ein MIDI-Keyboard vorgeben. Phrasierung, Klang und weitere Wiedergabeparameter können mit der Maus oder in Echtzeit über MIDI-Controller oder Ihren Software-Host gesteuert werden. Dadurch können Sie die Rhythmusgitarre an jedes Stück und jeden Musikstil anpassen.

Virtual Guitarist verwendet keine gewöhnlichen Samples oder Synthese, um eine Gitarre zu simulieren, denn das Ergebnis würde einfach zu künstlich klingen. Wer schon einmal probiert hat, Gitarrenklänge mit einem MIDI-Keyboard zu simulieren, weiß genau, wovon hier die Rede ist.

Nein, das Konzept von Virtual Guitarist ist tatsächlich ganz einfach: Virtual Guitarist greift auf eine umfangreiche Bibliothek von Audioaufnahmen zu, die mit echten Gitarristen eingespielt wurde. Sie hören also immer eine echte Gitarrenaufnahme und keine Simulation.

Virtual Guitarist 2 kann in Echtzeit bestimmte Aufnahmen aus dieser Bibliothek auswählen, sobald Sie den Akkord wechseln oder einen anderen Wiedergabeparameter verändern. Tempowechsel sind ebenfalls kein Problem, da die Gitarrenaufnahmen so bearbeitet wurden, dass alle Zählzeiten eines Taktes einzeln angespielt werden können. Und Sie können die Zählzeiten so verschieben und bearbeiten, dass eigene Parts entstehen – dazu dient die neue Riff-Seite.

Das Ausgangssignal von Virtual Guitarist 2 wird schließlich noch durch den Verstärker- und Effektbereich geschickt. Hier können Sie den Klang durch verschiedenste Verstärker-, Lautsprecher- und Mikrofon-einstellungen sowie eine ganze Batterie von Effektpedalen anpassen – genau wie mit einer echten Gitarrenanlage.

Die Arbeit mit Virtual Guitarist 2 ist sehr unkompliziert, vor allem, wenn Sie das PlugIn wie einen Gitarristen behandeln – sagen Sie Ihm, was er spielen soll, und er wird es genau so spielen.

Trotz all dieser Vorteile sollten Sie nicht vergessen, dass Sie ein Computerprogramm verwenden, das im Vergleich mit einem echten Gitarristen auch Nachteile hat. Virtual Guitarist kann natürlich nicht alles, was ein echter Gitarrist theoretisch zu bieten hat.

Lassen Sie Ihre Software registrieren!

Bitte füllen Sie die beiliegende Registrierungskarte aus und senden Sie sie ein. Damit haben Sie Anspruch auf technische Unterstützung und wir können Sie stets über die neuesten Nachrichten und Updates auf dem Laufenden halten.

Der Steinberg Key

Bitte lesen Sie den folgenden Abschnitt, bevor Sie die Software für Virtual Guitarist 2 installieren.

Im Lieferumfang von Virtual Guitarist 2 ist der so genannte »Activation Code« für den Steinberg Key enthalten. Der Steinberg Key ist ein Kopierschutzstecker (auch »Dongle« genannt), durch den unerlaubtes Vervielfältigen der Software verhindert wird. Virtual Guitarist 2 kann nur zusammen mit einem richtig aktivierten Steinberg Key gestartet werden. Dieser ist nicht im Lieferumfang enthalten. Wenn Sie nicht bereits über einen Steinberg Key verfügen, müssen Sie diesen separat kaufen. Wenn Sie bereits über einen Steinberg Key (für ein anderes Steinberg-Produkt) verfügen, können Sie diesen für Virtual Guitarist 2 aktivieren.



Der Steinberg Key

Der Steinberg Key ist eigentlich ein kleiner Computer, auf dem Ihre Steinberg-Software-Lizenzen gespeichert sind. Alle Steinberg-Produkte, die mit Steinberg Keys geschützt sind, verwenden dieselbe Art von Dongle und es ist möglich, mehr als eine Lizenz auf einem Key zu speichern. Außerdem können Lizenzen (innerhalb bestimmter Grenzen) zwischen Keys übertragen werden. Dies ist sinnvoll, wenn Sie z. B. eine bestimmte Software verkaufen möchten.

- Wenn Sie mit einem PC unter Windows arbeiten und zuvor noch keinen Key verwendet haben, startet der Installationsprozess nach der Installation der Key-Treiber Ihr Windows-System neu. Stecken Sie den Key nach dem Neustart des Computers in den USB-Anschluss, um die Key-Aktivierung durchzuführen.
- Wenn Sie mit einem Apple Macintosh arbeiten, kommt es nicht zu einem automatischen Neustart. Lesen Sie unbedingt die während der Installation angezeigten Informationen zum Steinberg Key.

- Wenn Sie bereits einen Steinberg Key für eine andere kopiergeschützte Software von Steinberg besitzen, müssen Sie diesen vor der Installation von Virtual Guitarist vom USB-Anschluss entfernen.

Wenn Sie zum ersten Mal einen Steinberg Key verwenden, schließen Sie diesen nicht vor oder während des Installationsvorgangs von Virtual Guitarist an. Andernfalls registriert das Betriebssystem Ihres Computers ihn als neue USB-Hardware und versucht Treiber zu finden, die erst nach der Installation von Virtual Guitarist bereitstehen.

Wenn Sie bereits einen Steinberg Key besitzen (z.B. für Cubase oder Nuendo), können Sie Ihre Lizenz für Virtual Guitarist mit Hilfe des mitgelieferten Aktivierungskodes auf diesen Key laden. So benötigen Sie nur einen Key für Ihre Host-Anwendung und für Virtual Guitarist (s.u.).

Systemanforderungen (PC-Version)

- 500 MHz Pentium III oder AMD 7 (1 GHz-Prozessor empfohlen)
- 256 MB RAM (1 GB empfohlen)
- 8 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte
- Windows® XP Home oder XP Professional
- Eine mit Windows MME kompatible Audio-Hardware (ASIO-kompatible Audiokarte empfohlen)
- Wenn Sie Virtual Guitarist 2 als PlugIn oder als ReWire-Slave verwenden möchten, benötigen Sie Cubase oder Nuendo oder eine andere mit VST 2.0, ReWire oder DXi2 kompatible Host-Anwendung.
- Ein Steinberg Key und ein freier USB-Anschluss
- Ein DVD-ROM-Laufwerk für die Installation
- Ein Bildschirm und eine Grafikkarte, die mindestens eine Auflösung von 1024 x 768 unterstützen
- Eine Internetverbindung für die Aktivierung Ihres Steinberg Keys
- Beachten Sie auch die Systemanforderungen Ihrer Host-Anwendung

Beachten Sie, dass u.U. einige Funktionen nicht von allen Host-Anwendungen unterstützt werden.

Installation (PC-Version)

1. Stellen Sie sicher, dass der Steinberg Key NICHT angeschlossen ist.
2. Legen Sie die DVD von Virtual Guitarist in Ihr DVD-Laufwerk ein. Wenn die DVD-Inhalte nicht automatisch angezeigt werden, öffnen Sie den Explorer oder das Arbeitsplatz-Fenster und doppelklicken Sie auf das Symbol des DVD-Laufwerks, das die DVD enthält.
3. Doppelklicken Sie zum Starten des Installationsprogramms auf das Installer-Symbol und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Wenn der Installationsvorgang erfolgreich beendet wurde, schließen Sie den Steinberg Key am USB-Anschluss an und befolgen Sie die Anweisungen für die Treiber-Installation.
5. Nun müssen Sie noch die Lizenz für Virtual Guitarist 2 auf Ihrem Steinberg Key aktivieren (siehe »Aktivieren des Steinberg Key« auf Seite 89).

Nach Installation der Software für Virtual Guitarist 2, den Key-Treibern sowie der Lizenz für Virtual Guitarist 2 auf dem Steinberg Key können Sie das Programm verwenden.

Deinstallieren von Virtual Guitarist (PC-Version)

1. Öffnen Sie das Kontrollfeld »Software« aus der Systemsteuerung.
2. Wählen Sie Virtual Guitarist 2 aus und klicken Sie auf »Entfernen«.
3. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Systemanforderungen (Mac-Version)

- Power Mac G3 500 MHz (G4 oder schneller empfohlen)
- 256 MB RAM (1 GB empfohlen)
- 8 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte
- Mac OS X-Version 10.3.9
- CoreAudio-kompatible Audio-Hardware
- Wenn Sie Virtual Guitarist 2 als PlugIn oder als ReWire-Slave verwenden möchten, benötigen Sie Cubase oder Nuendo oder eine andere mit VST 2.0, AU oder ReWire kompatible Host-Anwendung.
- Ein Steinberg Key und ein freier USB-Anschluss
- Ein DVD-ROM-Laufwerk für die Installation
- Ein Bildschirm und eine Grafikkarte, die mindestens eine Auflösung von 1024 x 768 unterstützen
- Eine Internetverbindung für die Aktivierung Ihres Steinberg Keys
- Beachten Sie auch die Systemanforderungen Ihrer Host-Anwendung

Beachten Sie, dass u.U. einige Funktionen nicht von allen Host-Anwendungen unterstützt werden.

Installation (Mac-Version)

1. Legen Sie die DVD von Virtual Guitarist 2 in das DVD-Laufwerk Ihres Computers ein.
2. Wenn der Inhalt der DVD nicht automatisch angezeigt wird, doppelklicken Sie auf dem Desktop auf das Symbol von Virtual Guitarist 2.
3. Doppelklicken Sie auf die Datei »SyncrosoftLicenseControl.mpkg« (im Ordner »Copy Protection Driver«), um den Installer für den Kopierschutz zu starten und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Doppelklicken Sie auf die Datei »Virtual Guitarist 2 Setup.mpkg«, um den Installer zu starten, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

5. Kopieren Sie nach der Installation der Programm-Software den Ordner »Virtual Guitarist 2 Content« auf Ihre Festplatte. Die Dateien müssen im Ordner »Library/Application Support/Steinberg/Virtual Guitarist 2« abgelegt werden.

Wenn Sie den Content in einem anderen Ordner auf Ihrer Festplatte ablegen, müssen Sie die Anwendung »Set Content Location« ausführen, die Sie im Ordner »Virtual Guitarist 2 Content« auf Ihrer Festplatte finden. Andernfalls kann Virtual Guitarist 2 nicht auf seine Daten zugreifen.

Die PlugIn-Datei von Virtual Guitarist 2 darf nicht verschoben werden. Sie muss im Ordner »VSTPlugIns« abgelegt sein, damit die Host-Anwendung sie finden kann.

6. Nun müssen Sie noch die Lizenz für Virtual Guitarist 2 auf Ihrem Steinberg Key aktivieren (siehe »[Aktivieren des Steinberg Key](#)« auf [Seite 89](#)).

Nach Installation der Software für Virtual Guitarist 2, den Key-Treibern sowie der Lizenz für Virtual Guitarist 2 auf dem Steinberg Key können Sie das Programm verwenden.

Aktivieren des Steinberg Key

Ihr Steinberg Key enthält bisher noch keine gültigen Lizenz für Virtual Guitarist 2 (unabhängig davon, ob Sie einen neuen Key zusammen mit dem Programm erworben haben oder ob Sie einen bereits vorhandenen Key nutzen möchten). Sie müssen daher die Lizenz auf diesen Key herunterladen, bevor Sie Virtual Guitarist 2 verwenden können!

Mit dem Aktivierungskode, der im Lieferumfang von Virtual Guitarist enthalten ist, können Sie die benötigte Lizenz auf Ihren Steinberg Key herunterladen. Der Vorgang ist dabei sowohl für neue als auch für bereits vorhandene Steinberg Keys derselbe.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Schließen Sie nach Abschluss der Installation der Dongle-Treiber und der Programmsoftware (und, bei Verwendung eines Windows-PC, nach dem automatischen Neustart des Computers) den Steinberg Key am USB-Anschluss an.

Wenn Sie sich nicht sicher sind, welchen Anschluss Sie verwenden müssen, lesen Sie dies in der Dokumentation zu Ihrem Computer nach.

2. Beim ersten Anschließen wird der Dongle als neue Hardware erkannt. Auf einem Mac werden die benötigten Treiber automatisch gefunden. Auf einem Windows-PC wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie gefragt werden, ob Sie die Treiber für die Hardware manuell oder automatisch suchen möchten.

Verwenden Sie unter Windows die automatische Suche. Der Dialog wird geschlossen und eventuell müssen Sie Ihren Computer neu starten.

3. Stellen Sie eine Verbindung mit dem Internet her.

Das Herunterladen der Lizenz erfolgt »online«. Wenn Sie mit dem Computer, auf dem Sie Virtual Guitarist verwenden, nicht auf das Internet zugreifen können, ist es auch möglich, einen anderen Rechner zu verwenden. Fahren Sie einfach mit den unten beschriebenen Schritten fort und lesen Sie die Hilfe im »Lizenz Kontroll Center«.

4. Starten Sie die Anwendung »Lizenz Kontroll Center« (im Windows-Start-Menü unter »Syncrosoft« bzw. im Anwendungen-Ordner unter Mac OS X).

Über diese Anwendung können Sie die auf dem Steinberg Key vorhandenen Lizenzen überprüfen und weitere Lizenzen darauf übertragen.

5. Verwenden Sie die Funktionen des Assistenten-Menüs und die Aktivierungskodes, die Sie mit Virtual Guitarist erhalten haben, um die Lizenz auf Ihren Key herunterzuladen. Befolgen Sie dabei einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Alle weiteren Schritte werden in der Hilfe der Anwendung beschrieben.

Wenn der Aktivierungsprozess beendet ist, können Sie Virtual Guitarist 2 starten.

Einrichten des Systems

In den folgenden Abschnitten wird beschrieben, wie Sie Virtual Guitarist in verschiedenen Host-Anwendungen verwenden können.

Einrichten von Virtual Guitarist als VST-Instrument in Cubase

Dieser Abschnitt bezieht sich auf die Verwendung von Virtual Guitarist 2 in Cubase SX. Vergewissern Sie sich, dass Sie sowohl Cubase SX als auch Ihre MIDI- und Audio-Hardware richtig installiert haben. Wenn Sie Virtual Guitarist 2 in einer anderen Host-Anwendung verwenden möchten (z.B. Nuendo), lesen Sie die entsprechende Dokumentation.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Virtual Guitarist 2 einzurichten:

1. Stellen Sie sicher, dass Cubase SX MIDI-Daten empfängt, die Sie mit Ihrem externen MIDI-Master-Keyboard erzeugen.
2. Öffnen Sie über das Geräte-Menü in Cubase SX das Fenster »VST-Instrumente«, klicken Sie in eine leere Schnittstelle und wählen Sie im Einblendmenü die Option »Virtual Guitarist 2«.
3. In der Schnittstelle werden jetzt mehrere Schalter angezeigt. Mit dem Ein/Aus-Schalter können Sie Virtual Guitarist 2 ein- bzw. ausschalten. Standardmäßig sind neu geladene VST-Instrumente eingeschaltet.
4. Klicken Sie auf den Bearbeiten-Schalter (»e«), um das Bedienfeld von Virtual Guitarist 2 zu öffnen.
 - Achten Sie darauf, dass die Spur in Cubase SX auf MIDI-Kanal 1 oder ALLE eingestellt ist.

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, können Sie mit Virtual Guitarist 2 arbeiten!

Einrichten von Virtual Guitarist 2 als DXi2-Synth

Dieser Abschnitt bezieht sich auf die Verwendung von Virtual Guitarist in Cakewalk SONAR 1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sowohl SONAR als auch Ihre MIDI- und Audio-Hardware richtig installiert haben. Wenn Sie Virtual Guitarist in einer anderen DXi2-kompatiblen Host-Anwendung verwenden möchten, lesen Sie die entsprechende Dokumentation.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Virtual Guitarist 2 einzurichten:

1. Stellen Sie sicher, dass SONAR MIDI-Daten empfängt, die Sie mit Ihrem externen MIDI-Master-Keyboard erzeugen. Überprüfen Sie dazu die Anzeige »Midi In/Out Activity«.
2. Öffnen Sie in SONAR über das View-Menü das Fenster »Synth Rack«.
3. Klicken Sie auf den Insert-Schalter (oder wählen Sie im Hauptmenü die Insert-Option).
4. Wählen Sie im Untermenü »DXi Synth« den Eintrag »Virtual Guitarist«.
5. Standardmäßig wird der Dialog »Insert DXi Synth Options« geöffnet. Wenn Sie eine MIDI-Spur erzeugen und eine Audiospur an die Virtual Guitarist-Ausgänge 1 und 2 leiten möchten, schalten Sie die Optionen »MIDI Source Track« und »First Synth Output (Audio)« ein. Wenn Sie Spuren für alle verfügbaren Ausgänge von Virtual Guitarist erzeugen möchten, schalten Sie die Option »All Synth Outputs (Audio)« ein. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der Dokumentation Ihrer Host-Anwendung.
6. Mit dem Schalter »Connection State« im Dialog »Synth Rack« können Sie Virtual Guitarist 2 ein- bzw. ausschalten. Standardmäßig sind neu geladene DXi-SoftSynths eingeschaltet.
7. Doppelklicken Sie auf den Eintrag »Virtual Guitarist 2« oder klicken Sie in der Werkzeugzeile des Dialogs »Synth Rack« auf den Schalter »Synth Properties«, um das Bedienfeld von Virtual Guitarist 2 zu öffnen.
8. Wählen Sie in SONAR die neu erstellte MIDI-Spur »Virtual Guitarist 2« aus. Virtual Guitarist empfängt jetzt MIDI-Daten über diese Spur. Stellen Sie sicher, dass der MIDI-Kanal der ausgewählten Spur in SONAR auf den Kanal eingestellt ist, auf dem Virtual Guitarist 2 MIDI-Daten empfangen soll.

Wenn Sie diese Einstellungen vorgenommen haben, können Sie mit Virtual Guitarist 2 arbeiten.

Verwenden von Virtual Guitarist in einer AU-kompatiblen Anwendung

Sie können Virtual Guitarist in einer AU-kompatiblen Host-Anwendung verwenden (z.B. Logic).

Die AU-Version von Virtual Guitarist 2 wird im Ordner »Library/Audio/Plug-ins/Components« installiert.

Gehen Sie in Logic Pro 7 folgendermaßen vor:

1. Öffnen Sie den Track Mixer und wählen Sie den gewünschten Instrument-Kanal aus.
2. Klicken Sie in das I/O-Feld und wählen Sie im angezeigten Einblendmenü nacheinander »Stereo«, »AU Instruments«, »Steinberg« und schließlich »Virtual Guitarist 2« aus.

Virtual Guitarist 2 ist jetzt als AU-Instrument geladen.

Virtual Guitarist 2 als Standalone-Anwendung und ReWire

Virtual Guitarist 2 kann auch als eigenständige Anwendung (»Standalone«) verwendet werden, unabhängig von einer Host-Anwendung. Wenn ein Sequenzer keines der angebotenen PlugIn-Formate von Virtual Guitarist 2 (d.h. VST, DXi oder AU) unterstützt, dafür aber den Datenaustausch über das ReWire-Protokoll ermöglicht, können Sie Virtual Guitarist 2 auch mit diesem Sequenzer zusammen verwenden.

ReWire 2 ist ein Protokoll, mit dem Audio- und MIDI-Daten zwischen verschiedenen Computer-Anwendungen ausgetauscht werden können. Beim Arbeiten mit ReWire ist die Reihenfolge, in der die zwei Programme gestartet werden, von größter Wichtigkeit, da die zuerst gestartete Anwendung die Ressourcen der Audiokarte belegt. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Starten Sie zunächst die gewünschte Sequenzeranwendung (z.B. Ableton Live, ProTools).

ReWire-kompatible Anwendungen ermöglichen das Zuweisen von Audio- und MIDI-Kanälen für den Datenaustausch. Nähere Informationen dazu entnehmen Sie bitte der Dokumentation zu Ihrer Sequenzeranwendung.

2. Starten Sie anschließend Virtual Guitarist 2 als Standalone-Anwendung.

Sie können das Programm wie jede andere Anwendung auf Ihrem Computer über das Start-Menü oder das entsprechende Desktop-Symbol (Win)/über das Anwendungssymbol im Anwendungen-Ordner (Mac) starten. Sie können auch auf die Programmdatei im Installationsordner doppelklicken.

Wenn Sie jetzt mit Virtual Guitarist spielen, werden die entsprechenden Signale über ReWire an die zugewiesenen Mixerkanäle des Sequenzers übertragen.

Beachten Sie, dass jetzt zwei voneinander unabhängige Anwendungen auf Ihrem Computer laufen. Wenn Sie das Sequenzerprojekt speichern, werden die Kanal- und Buskonfigurationen gespeichert, jedoch keine der Einstellungen in Virtual Guitarist 2! Um die Einstellungen von Virtual Guitarist 2 zu speichern, wählen Sie den Befehl »Save Bank« (in Virtual Guitarist 2 im File-Menü für Windows bzw. im Menü »Virtual Guitarist« für Macintosh). Achten Sie beim Eingeben des Dateinamens darauf, einen Namen zu wählen, der darauf hinweist, dass diese Datei Einstellungen enthält, die sich auf ein bestimmtes Sequenzerprojekt beziehen.

Wenn Sie ein bereits vorhandenes Sequenzerprojekt öffnen und auch Virtual Guitarist 2 gestartet haben, müssen Sie die zu diesem Projekt gehörenden Einstellungen für Virtual Guitarist 2 über den Befehl »Load Bank« laden.

Der Preferences-Dialog

Wenn Sie die Standalone-Version von Virtual Guitarist gestartet haben, finden Sie im File-Menü oben links im Programmfenster (Win) bzw. im Menü »Virtual Guitarist« oben links auf dem Bildschirm (Mac) die Preferences-Option. Wenn Sie diese Option auswählen, wird ein Dialog mit einer Reihe von Einstellungen geöffnet.

- Wählen Sie im Einblendmenü »ASIO Device« den Treiber für Ihre Audiokarte aus.

- Unter dem Einblendmenü »ASIO Device« finden Sie eine Tabelle. Klicken Sie auf einen der Einträge in der Spalte »ASIO Output«, um die Zuordnung von virtuellen Ausgängen Ihres VST-Instruments zu den Ausgängen auf Ihrer Audiokarte zu ändern.
Wenn Sie auf den Schalter »ASIO Control Panel« klicken, wird ein Dialog mit zusätzlichen Einstellungen für Ihr ASIO-Gerät geöffnet.
- Im Einblendmenü »MIDI Input« können Sie den MIDI-Eingang auswählen. Klicken Sie auf den Schalter »Reset MIDI«, um alle MIDI-Controller zurückzusetzen.
Die Funktion »Reset MIDI« entspricht dem Drücken eines Panic-Schalters an einem MIDI-Keyboard.
- In den Feldern »Tempo« und »Time Signature« können Sie Tempo- und Taktartinformationen für Virtual Guitarist vorgeben.
Im Standalone-Modus gibt es keine Verbindung zu einer Host-Anwendung, von der das VST-Instrument solche Informationen beziehen könnte.

Die übrigen Optionen des File-Menüs (»Save/Load Bank« und »Save/Load Program«) entsprechen den Optionen im Datei-Menü des Fensters »VST-Instrumente«.

Latenz

Virtual Guitarist 2 selbst arbeitet praktisch ohne Latenz. Lange Latenzzeiten (die Zeitspanne vom Drücken einer Taste auf Ihrem MIDI-Keyboard bis zu dem Moment, an dem man etwas hören kann) können jedoch auftreten, wenn Sie Virtual Guitarist 2 in Echtzeit über Ihr MIDI-Keyboard spielen.

Dies liegt meist an der Audiokarte oder der verwendeten MIDI-Schnittstelle, wirkt sich aber nicht aus, wenn Sie ein Projekt mit einer MIDI-Spur wiedergeben, die Virtual Guitarist 2 als Instrument verwendet. Um Echtzeitlatenzen zu vermeiden, sollten Sie Ihre Audiokarte durch eine professionelle Audiokarte ersetzen, für die es einen ASIO-Treiber gibt. Herkömmliche Soundkarten in gewöhnlichen Computern verwenden in der Regel keine ASIO-Treiber, was zu Latenzzeiten von mehreren hundert Millisekunden führen kann.

Tempo

Virtual Guitarist 2 passt sich automatisch an das Tempo des aktuellen in der Host-Anwendung (z.B. Cubase) geöffneten Projekts an. Auch im Projektverlauf auftretende Tempoänderungen (Accelerando) werden automatisch erkannt und wiedergegeben.

Beachten Sie, dass das langsamste Projekttempo, bei dem Virtual Guitarist 2 korrekt spielen kann, bei 70 bpm (Beats pro Minute) liegt. Hohe Shuffle-Werte (siehe unten) führen dazu, dass das Mindesttempo noch etwas höher liegt. Das geringste Tempo für die Wiedergabe von reinen Triolen (Shuffle-Wert: 100%) ist 85 bpm. Nach oben gibt es nur eine Grenze für das Tempo von Virtual Guitarist 2 – Ihren Geschmack!

Mehrere Instanzen von Virtual Guitarist

Sie können so viele Instanzen von Virtual Guitarist gleichzeitig laufen lassen, wie es Ihre Host-Anwendung und Ihr Computer zulassen. Sie benötigen zwei Rock-Gitarren mit unterschiedlicher Phrasierung sowie eine dritte, die nur hier und da ein Riff einstreut? Kein Problem!

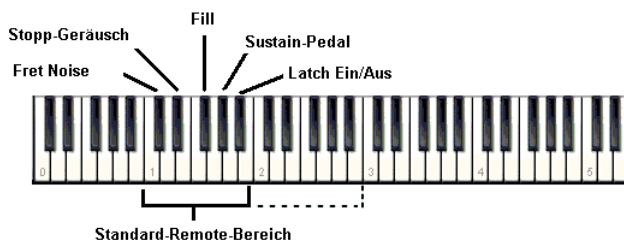
Virtual Guitarist 2 – Kompatibilität mit früheren Versionen

Bitte beachten Sie, dass Virtual Guitarist 2 nicht rückwärtskompatibel zu Virtual Guitarist 1.0 oder Virtual Guitarist 1 »Electric Edition« ist. Obwohl alle Styles und Parts, die Sie auch aus den früheren Versionen von Virtual Guitarist kennen, in der neuen Version enthalten sind, können Projekte, in denen bisher Virtual Guitarist 1.0 oder Virtual Guitarist »Electric Edition« verwendet wurden, nicht richtig wiedergegeben werden, wenn Sie einfach nur Version 1 von Virtual Guitarist durch die Version 2 des Programms ersetzen.

Verwenden eines MIDI-Keyboards

Sie können ein MIDI-Keyboard verwenden, um Virtual Guitarist 2 zu spielen. Das Keyboard ist dabei in mehrere Bereiche unterteilt, deren Tasten für bestimmte Zwecke reserviert sind.

Der Remote-Bereich



Der Tastenbereich zwischen C1 und B2 wird als Remote-Bereich bezeichnet. Mit diesen Tasten werden Parts und Fills sowie weitere nützliche Funktionen angespielt. Nur die weißen Tasten zwischen C1 und B1 sind standardmäßig bestimmten Parts zugewiesen, Sie haben aber die Möglichkeit, über die Riff-Seite weitere Parts den weißen Tasten der Oktave zwischen C2 und B2 zuzuweisen. Die Funktion jeder Taste wird im Parts-Browser angezeigt.

Standardmäßig sind die Tasten im Remote-Bereich wie folgt belegt:

Taste	Funktion	Beschreibung
C1–B1 (weiße Tasten)	Standard-Parts 1 bis 8 spielen	Part-Auswahl
C2–B2 (weiße Tasten)	Benutzerdefinierte Parts 9 bis 16 spielen (falls vorhanden)	Part-Auswahl
C#	Fret Noise (Rutschen über die Bünde)	Erzeugt ein Fret Noise
D#	Stoppgeräusch	Anspielen eines Stoppgeräuschs
F#	Fill	Löst ein Fill aus
G#	Sustain-Pedal	Wie Drücken des Sustain-Pedals (zweimal in schneller Folge drücken hält Sustain-Modus)
A#	Latch	Latch-Modus ein/aus

Auf der Setup-Seite können Sie einstellen, welche Oktave Ihres MIDI-Keyboards als Remote-Bereich verwendet werden soll.

Der Pitch-Bereich

Der Tastenbereich oberhalb des Remote-Bereichs auf Ihrem MIDI-Keyboard wird als Pitch-Bereich bezeichnet und steuert die Tonhöhe der gespielten Parts und Fills. Virtual Guitarist 2 folgt den Noten oder Akkorden, die Sie in diesem Bereich spielen. Wenn Sie im Pitch-Bereich eine Note mit einer Anschlagstärke über 125 spielen, wird (je nach Style) eine synkopierte Achtel- oder Viertelnote ausgegeben. Dieser so genannte Akzent bietet eine weitere Echtzeitvariation.

Erster Test

An dieser Stelle sollten Sie Virtual Guitarist 2 einfach mal ausprobieren:

1. Öffnen Sie Virtual Guitarist 2 (siehe »[Einrichten des Systems](#)« auf [Seite 91](#)) und doppelklicken Sie im Style-Browser auf der rechten Seite auf einen Style, um ihn zu laden. Klicken Sie auf der Play-Seite auf den Latch-Schalter, um ihn einzuschalten.
2. Spielen Sie auf Ihrer MIDI-Tastatur einen Akkord oder eine Note im Tastenbereich über C3. Virtual Guitarist 2 beginnt zu spielen. Da Latch eingeschaltet ist, spielt Virtual Guitarist 2 auch weiter, wenn Sie die Taste(n) loslassen.
3. Wenn an Ihrem MIDI-Keyboard ein Sustain-Pedal angeschlossen ist, drücken Sie es, um Virtual Guitarist 2 zu stoppen. Wenn Sie nicht über ein Sustain Pedal verfügen, können Sie dafür auch die Taste G#1 auf Ihrem MIDI-Keyboard verwenden.

In der Akkordanzeige von Virtual Guitarist 2 wird »MIDI« angezeigt, wenn MIDI-Befehle empfangen werden.

Wie spielt man Virtual Guitarist 2?

Sie haben mehrere Möglichkeiten, Virtual Guitarist 2 zu spielen:

- Sie können Akkorde spielen und die Artikulation durch Anschlagsdynamik, MIDI-Controller, Sustain Pedal und Program-Changes variieren.
- Wenn Sie nicht so keyboard-fest sind, können Sie die Akkorde und die anderen MIDI-Events über einen Editor in Ihrem Sequenzer eingeben.
- Sie können mit Virtual Guitarist 2 Akkordspuren aus vorhandenen Projekten oder MIDI-Files »nachvertonen« und damit klanglich verbessern. Viele kommerzielle MIDI-Files besitzen spezielle Akkordspuren – auch Flächen eignen sich hierfür.

Virtual Guitarist 2 – Terminologie

Style

Unter einem Style verstehen wir eine Zusammenstellung von einem bestimmten musikalischen Genre zugehörigen Riffs und Fills (die Parts genannt werden, siehe unten). Ein Style ist jedoch mehr als nur Klang und Rhythmus, denn dazu gehören auch immer eine Gitarre, der Gesamtklang (aus Verstärker, Lautsprechern, usw.) und eine besondere Spielweise. Jeder Style besteht aus 16 vorgegebenen Parts (ein Part sowie der dazugehörige Fill), die über die weißen Tasten zwischen C1 und B1 angespielt werden können. Zusätzlich können Sie eigene Parts und Fills zusammenstellen und diese den weißen Tasten zwischen C2 und B2 zuweisen. Styles werden geladen, wenn Sie auf den entsprechenden Namen im Style-Browser doppelklicken.

Wenn Sie einen Style laden, können je nach Style bis zu 200 MB an Daten in den Arbeitsspeicher Ihres Computers geladen werden. Dieser Vorgang kann einen Moment dauern. Wenn Sie die Ladezeiten und die Arbeitsspeicherbelastung verringern möchten, verwenden Sie die Funktion »Chord Set«. Beachten Sie, dass dabei u.U. auch die Zahl der verfügbaren Akkorde verringert wird.

Parts

Parts sind Riffs, Grooves oder Phrasen, die sich in ihrer rhythmischen und melodischen Struktur unterscheiden und die durch die weißen Tasten im Remote-Bereich Ihres MIDI-Keyboards angespielt werden. Die Belegung der Tasten C1 bis B1 ist vorgegeben. Sie haben die Möglichkeit, Parts auf der Riff-Seite zu bearbeiten, als benutzerdefinierte Parts zu speichern und diese Parts den Tasten im Bereich zwischen C2 und B2 zuzuweisen. Beim Spielen von Parts werden die Wechsel standardmäßig auf die nächstliegende Sechzehntelnote quantisiert. Diese Quantisierungsvorgabe können Sie auf der Setup-Seite von Virtual Guitarist 2 ändern.

Jeder Style besteht aus bis zu 16 verschiedene Parts. Sie können entweder immer denselben Part spielen oder als Variation beim Spielen zwischen mehreren Parts umschalten.

Fills

Während der Wiedergabe können Sie mit Hilfe des Modulationsrads Ihres MIDI-Keyboards einen Fill einstreuen (eine kleine Variation des aktuellen Parts). Drehen Sie dazu einfach das Rad einmal vor und zurück. Virtual Guitarist 2 spielt dann einen Fill und fährt anschließend mit dem normalen Groove fort.

Sie können einen Fill auch durch Drücken von F# im Remote-Bereich Ihres MIDI-Keyboards anspielen. In der Part-Liste auf der Riff-Seite sind Fills mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Fills werden solange wiederholt, wie das Modulationsrad hochgedreht oder die F#-Taste gehalten wird. Wenn Sie z.B. einen Fill über drei Takte spielen möchten, müssen Sie das Modulationsrad bzw. die Fill-Taste über drei Takte festhalten.

Wenn Sie zum Anspielen von Fills einen anderen MIDI-Controller verwenden möchten, öffnen Sie die Setup-Seite und wählen Sie einen neuen Controller aus dem Einblendmenü »Fill Trigger«.

Sustain-Akkorde

Mit Virtual Guitarist 2 können Sie lange Akkorde (mit Sustain) spielen.

- Drücken Sie dazu das Sustain-Pedal und spielen Sie die gewünschten Akkorde wie gewohnt auf Ihrer MIDI-Tastatur.

Welcher lange Akkord angespielt wird, hängt von der MIDI-Anschlagstärke ab:

- Wenn Sie den Akkord mit wenig Anschlagstärke spielen, spielt Virtual Guitarist 2 einen langsam angeschlagenen Akkord (nicht in allen Styles verfügbar).
- Wenn Sie den Akkord mit hoher Anschlagstärke spielen, spielt Virtual Guitarist 2 einen hart angeschlagenen Akkord.

Diese Funktion ist der G#-Taste im Remote-Bereich Ihres MIDI-Keyboards zugewiesen. Drücken Sie diese Taste zweimal schnell hintereinander, um das Sustain zu halten. Wenn Sie die Taste erneut drücken, wird das Sustain beendet.

Akzente

Wenn Sie im Pitch-Bereich eine Note mit einer Anschlagstärke über 125 spielen, wird der Part (je nach Style) mit einer synkopierten Achtel- oder Viertelnote begonnen. Dieser so genannte Akzent bietet eine weitere Variationsmöglichkeit in Echtzeit.

Remote-Tasten

Einigen Tasten im Remote-Bereich sind besondere Funktionen zugewiesen, die die Wiedergabe von Virtual Guitarist 2 verändern. Dazu gehören: Fret Noise (C#), Stopp-Geräusch (D#), Fill (F#), Sustain (G#) und Latch ein/aus (A#).

Aftertouch Vibrato

Wenn Sie Aftertouch spielen, wird in Virtual Guitarist 2 automatisch Vibrato erzeugt. Die verschiedenen Vibrato-Parameter können Sie auf der Setup-Seite im Vibrato-Bereich ganz rechts einstellen.

Akkorderkennung

Virtual Guitarist 2 verwendet eine intelligente Akkorderkennung, die den richtigen Akkord in Echtzeit aus den eingehenden MIDI-Signalen Ihres Sequenzers oder MIDI-Keyboards ermittelt. Bei den MIDI-Daten kann es sich sowohl um vollständige Akkorde als auch um einzelne Noten handeln: Virtual Guitarist 2 ermittelt den gewünschten Akkord anhand fester Regeln mit allergrößter Verlässlichkeit.

Noten spielen

Wenn Sie einen Akkord spielen (also etwa C, F und G für einen Csus-Akkord), erkennt Virtual Guitarist 2 diesen automatisch.

- **Für eine optimale Akkorderkennung müssen Sie alle beteiligten Noten spielen. Für Dur, Moll und sus4 reichen drei Noten, für die Akkorde maj7, 7, 6, dim, mmaj7, m7, m6, m7-5 und 7sus4 müssen Sie alle vier Noten spielen.**

Umkehrungen

In den meisten Fällen ist es gleichgültig, welche Umkehrung eines Akkordes Sie spielen. Es gibt jedoch Ausnahmen, bei denen die Tonika auch die Bassnote sein muss:

- m7: Bei Am7 muss A Bassnote sein. Anderenfalls würde Virtual Guitarist den Akkord als 6 interpretieren (in diesem Fall C6). Dieser Akkord benutzt zwar auf dem Keyboard dieselben Noten, klingt aber auf der Gitarre völlig anders.
- dim-Akkorde (Adim z.B. benutzt dieselben Noten wie Cdim, Ebdim und Gbdim).
- +5-Akkorde (A+5 benutzt dieselben Noten wie C#+5 und F+5).
- m6-Akkorde (Am6 teilt sich die Noten mit F#m7-5).

Einfinger-Akkorde

Für Dur, 7, Moll und m7 müssen Sie nicht alle Noten des Akkords spielen. Einzelne Noten werden grundsätzlich als Dur-Akkorde interpretiert, aber wenn Sie eine weitere Taste drücken, werden die Noten auch als andere Akkorde interpretiert:

Zusätzliche Taste	Akkord
Keine	Dur
Nächste weiße Taste links	7
Nächste schwarze Taste links	Moll
Nächste weiße und schwarze Taste links	Moll7

Keyboard-Schemata finden Sie unter »[Akkordreferenz](#)« auf [Seite 150](#).

Akkordanzeige



In der Akkordanzeige wird der ausgewählte bzw. gerade gespielte Akkord angezeigt. Wenn der von Ihnen gewünschte Akkord im aktuellen »Chord Set« nicht vorhanden ist, wählt Virtual Guitarist 2 automatisch den Akkord aus, der Ihrem Wunsch am nächsten kommt (und zeigt diesen in der Akkordanzeige an). Das ist auch der Fall, wenn ein Akkord im ausgewählten MID- oder ECO-Akkordset nicht vorhanden ist.

Styles und Akkorde

Welche Akkorde verfügbar sind, hängt vor allem vom ausgewählten Style ab. In einigen Styles gibt es nur neutrale Akkorde, Sie können aber auch solche Styles für MIDI-Spuren verwenden, die eigentlich komplexere Akkorde erfordern. Virtual Guitarist 2 wählt aus den vorhandenen Akkorden immer denjenigen aus, der dem angeforderten Akkord am nächsten kommt.

Sustain-Pedal

Die Funktion des Sustain-Pedals ist abhängig vom Latch-Modus. Wenn Sie beim Spielen mit Virtual Guitarist 2 ein Sustain-Pedal verwenden, ergeben sich daraus viele Variationsmöglichkeiten.

Wenn Sie nicht über ein Sustain-Pedal verfügen, können Sie seine Funktion auch mit der G#-Taste im Remote-Bereich ausführen.

Experimentieren Sie mit den in der nachfolgenden Tabelle beschriebenen Funktionen, um ein Gefühl für die Verwendung des Sustain-Pedals zu bekommen.

Latch-Modus ein	während Virtual Guitarist 2 spielt	Virtual Guitarist 2 stoppt, wenn Sie das Sustain-Pedal während des Spielens drücken. Der Latch-Modus ist aus, solange das Sustain-Pedal gedrückt wird, und alle im Pitch-Bereich gespielten Noten/Akkorde erzeugen Sustain-Akkorde. Virtual Guitarist 2 spielt erst dann wieder normale Akkorde, wenn das Sustain-Pedal losgelassen und eine Pitch-Taste gedrückt wird.
Latch-Modus aus	während Virtual Guitarist 2 spielt	Virtual Guitarist 2 stoppt, wenn Sie die Tasten auf der MIDI-Tastatur loslassen (es sei denn, das Sustain-Pedal ist zu diesem Zeitpunkt gedrückt). Der Latch-Modus ist eingeschaltet und alle gehaltenen Parts spielen weiter, solange das Sustain-Pedal gedrückt wird.
Latch-Modus ein/aus	während Virtual Guitarist 2 nicht spielt	Wenn Virtual Guitarist 2 nicht spielt, Sie das Sustain-Pedal drücken und dann einen Akkord auf dem Keyboard spielen, wird ein einzelner langer Akkord wiedergegeben. Die rhythmischen Vorgaben für den aktuellen Style werden nicht verwendet.

Die Play-Seite



DEUTSCH

Die Play-Seite ist die Standardseite von Virtual Guitarist 2, auf der Sie alle grundlegenden Spielparameter einstellen, Styles laden und speichern sowie den Gesamtklang und das Rhythmusverhalten einstellen können.

Laden und Speichern von Styles

Rechts auf der Play-Seite finden Sie den Style-Browser, in dem alle verfügbaren Styles aufgelistet werden.

Laden

Sie haben zum Laden eines Styles drei Möglichkeiten:

- Doppelklicken Sie auf den Namen im Style-Browser.
- Wählen Sie den gewünschten Style aus und klicken Sie unten links im Browser auf den Load-Schalter.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Win) bzw. mit gedrückter [Ctrl]-Taste (Mac) auf den Load-Schalter und wählen Sie aus dem angezeigten Dialog »Load Style« den gewünschten Style aus.

Speichern

Wenn Sie einen Style speichern möchten, klicken Sie unten links im Browser auf den Save-Schalter. Wählen Sie im angezeigten Dateiauswahldialog einen Namen und den Pfad der Style-Datei aus.



Wie schnell ein Style geladen wird, ist von Ihrem Computer abhängig.

Anhören von Styles

Für jeden mitgelieferten Style gibt es ein Audiobeispiel. Sie haben zwei Möglichkeiten, um sich dieses Beispiel anzuhören:

Mit dem Listen-Schalter



Klicken Sie auf einen Style im Style-Browser (so dass er ausgewählt ist). Wenn Sie anschließend auf den Listen-Schalter klicken, wird das Audiobeispiel gespielt, bis Sie die Maustaste wieder loslassen.

Mit dem Auto-Schalter

Wenn Sie auf den Auto-Schalter klicken, wird der Modus für das automatische Anhören eingeschaltet. In diesem Modus wird das Audiobeispiel für einen Style wiedergegeben, sobald Sie auf einen Style im Browser klicken. Die Wiedergabe stoppt, sobald Sie die Maustaste wieder loslassen.

Der Parts-Browser



Wenn Sie unten im Browser auf den Parts-Schalter klicken, werden die Tastenbelegungen aller Parts und Remote-Tasten des aktuellen Styles angezeigt. Alle Parts im Remote-Bereich können umbenannt werden. Die Zuweisung von bestimmten Tasten zu bestimmten Parts bzw. Remote-Funktionen kann verändert werden.

Im Parts-Browser werden Parts, Fills oder Remote-Tasten, die gerade gespielt werden, hervorgehoben.

Die Bedienelemente der Play-Seite

Speed



Mit dem Speed-Parameter von Virtual Guitarist 2 können Sie die Wiedergabegeschwindigkeit einstellen:

Option	Beschreibung
x 1/2	Virtual Guitarist 2 spielt mit dem halben Tempo des aktuellen Projekts.
x 1	Normales Tempo, entspricht dem Tempo des aktuellen Projekts.
x 2	Virtual Guitarist 2 spielt mit dem doppelten Tempo des aktuellen Projekts.

Volume



Der Volume-Regler steuert den Ausgabepegel von Virtual Guitarist 2.

Decay



Der Decay-Regler steuert die Abklingzeit der einzelnen Zählzeiten, d.h. Virtual Guitarist 2 klingt eher »Staccato«, wenn ein kurzes Decay (»short«) eingestellt und eher »Legato«, wenn ein normales Decay eingestellt ist.

Beachten Sie, dass dieser Parameter eine Hüllkurve für die Wiedergabe der ursprünglichen Gitarrenaufnahmen steuert. Je nach ausgewähltem Style klingen einige Reglerpositionen natürlicher als andere.

Low Cut



Um Frequenzmaskierung zwischen Gitarrensounds und anderen Spuren in Ihrem Projekt-Mix zu vermeiden, sollten Sie den Anteil der tiefen Frequenzen am Gitarrensichtal etwas verringern.

Wenn Sie »Low Cut« im Uhrzeigersinn drehen, wird die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters zwischen 0 und 800 Hz verschoben. Wenn Sie Virtual Guitarist 2 in einem komplexen Mix verwenden, liegt die beste Position zwischen 9 und 10 Uhr. Falls Sie einen dünneren und künstlicheren Klang benötigen, sollten Sie noch höhere Einstellungen versuchen.

Dynamics



Mit dem Dynamics-Regler können Sie pro Zählzeit einen höheren Grad an dynamischen Schwankungen einbauen. Der Gesamteindruck wird dadurch natürlicher, da auch ein menschlicher Gitarrist keine perfekte Dynamik bieten kann.

Presence



Die meisten Gitarrenverstärker verfügen über einen Presence-Regler, mit dem man die oberen Mitten des Frequenzspektrums hervorheben kann. Die Mittelstellung ist neutral, bei höheren Werten nimmt der »Biss« des Klangs zu, während niedrigere Werte einen insgesamt wärmeren Klang ergeben.

Timing



Virtual Guitarist 2 bietet perfektes und verlässliches Timing. Dies kann gegenüber einem menschlichen Gitarristen auch einen Nachteil darstellen, da eine so hohe Präzision einfach unnatürlich klingt. Daher können Sie das Timing mit diesem Regler beeinflussen.

Die Timing-Abweichung ist sehr dezent und bei Solo-Spiel kaum zu hören. Im Zusammenspiel mit anderen, vor allem quantisierten Spuren, wird sie aber schnell sehr deutlich wahrnehmbar.

Inversion



Dieser Parameter verändert die Abspielparameter des Gitarrenklangs, ohne dabei die Tonhöhe zu verändern. Der gehörte Effekt entspricht etwa dem, den man hören würden, wenn man die Größe des Korpus oder des Griffbretts der Gitarre verändern würde. Spielen Sie ein wenig mit diesem Regler, um eher unnatürliche, aber sehr interessante Klangvariationen zu erzielen.

Shuffle



Mit dem Shuffle-Parameter können Sie den Swing-Faktor im Spiel von Virtual Guitarist 2 bestimmen, indem Sie die nicht betonten Zählzeiten eines Taktes nach vorne oder hinten verschieben. Drehen Sie den Regler dazu nach links (Zählzeiten vorgezogen) oder rechts (Zählzeiten verzögert). Virtual Guitarist 2 spielt exakte Triolen, wenn Sie den Shuffle-Wert auf -100% oder +100% einstellen.

Der Shuffle-Regler auf der Play-Seite und der Depth-Parameter auf der Riff-Seite beziehen sich auf denselben Parameter.

Wenn in einem Projekt vor allem Triolen vorkommen, sollten Sie den Shuffle-Wert nicht auf 100%, sondern etwas niedriger einstellen. Virtual Guitarist klingt dann natürlicher.

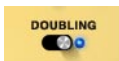
Stereo Width



»Stereo Width« ist ein DSP-Effekt zum Regeln der Stereobreite des Ausgangssignals. In Mittelstellung bleibt der Sound unbeeinflusst. Am linken Anschlag ist der Klang mono, am rechten wird die Stereobreite über einen Kammfilter-Effekt verdoppelt.

Toningenieure werden zu schätzen wissen, dass der Effekt voll mono-kompatibel ist.

Doubling-Modus



Gitarrenspuren werden im Studio oft gedoppelt, um einen breiteren, volleren Klang zu erzielen. Dazu muss der Gitarrist dieselbe Spur zweimal hintereinander spielen, die beiden Spuren werden dann im Klangbild auf die linke und rechte Seite verteilt.

Virtual Guitarist 2 braucht dazu keine zwei Durchgänge – schalten Sie einfach »Doubling« ein und sofort spielen zwei Gitarristen gleichzeitig.

Dies ist kein DSP-Effekt wie »Stereo Width«, sondern es werden wirklich zwei verschiedene Spuren abgespielt, deshalb steht das Doubling dem Ergebnis des herkömmlichen, aber umständlichen Doublings in nichts nach.

Gehen Sie mit Stereo Width und Doubling sparsam um. Obwohl die Versuchung groß ist, jede Gitarrenspur breit und fett klingen zu lassen, kann das den Mix schnell überladen.

Latch-Modus



Wenn der Latch-Modus eingeschaltet ist, spielt Virtual Guitarist 2 Parts von dem Moment, an dem Sie die erste Taste drücken, bis zu dem Moment, an dem Sie den Stop-Schalter in Ihrer Host-Anwendung oder die Remote-Taste A# (Latch-Modus ein/aus) drücken.

Wenn Sie nur hier und da eine Phrase einwerfen möchten, schalten Sie den Latch-Modus aus. In dem Fall spielt Virtual Guitarist 2 nur, solange Tasten gedrückt sind.

Fret Noise

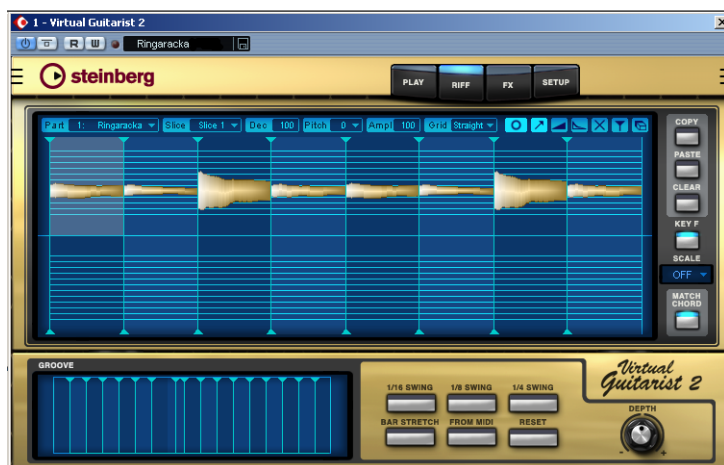


Wenn ein Gitarrist beim Lagenwechsel über die Bünde rutscht, entsteht ein charakteristisches Geräusch, das als »Fret Noise« bezeichnet wird. Virtual Guitarist 2 ermöglicht es Ihnen, solche Geräusche beim Akkordwechsel automatisch dem Klang hinzuzufügen oder generell zu unterdrücken. Sie können auch die Remote-Taste C# drücken, um Fret Noise einzufügen.

Die Riff-Seite

Auf dieser Seite können Sie die vorgegebenen Grooves und Rhythmen überprüfen, Parts und Fills bearbeiten und das Timing mit den Einstellungen des Groove-Bereichs verändern.

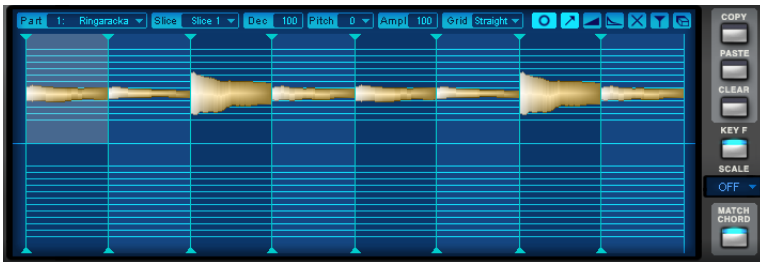
Klicken Sie zum Öffnen der Riff-Seite auf den Riff-Schalter oben im Programmfenster von Virtual Guitarist 2.



Der Riff-Editor

Im Riff-Editor werden die zwei Kanäle des eingestellten Parts oder Fills angezeigt. Die Darstellung ist sowohl an klassische Wave-Editoren als auch an Key- oder Pianoroll-Editoren angelehnt. Die Wellenformen zeigen Tonhöhe, Position und Länge der verschiedenen Slices eines Parts oder Fills an. Parts haben immer eine Länge von einem Takt und bestehen aus mehreren Slices, deren Grenzen durch die senkrechten blauen Linien markiert werden. Die blauen Linien und damit die Position eines Slices im Takt kann verschoben werden. Die Tonhöhe eines Slices wird durch die senkrechte Position der Wellenform markiert und kann in Halbtonschritten relativ zum aktuellen Grundton verschoben werden.

Während Virtual Guitarist 2 spielt, wird unter der Wellenformdarstellung eine weiße Linie angezeigt, die den Verlauf des Parts zeigt.



Key Follow



Wenn der Schalter »Key F« eingeschaltet ist, werden über MIDI angespielte Parts oder Fills sofort im Parts-Browser ausgewählt. Die dazugehörige rhythmische Struktur wird im Riff-Editor dargestellt. Wenn »Key F« ausgeschaltet ist, müssen Sie den zu bearbeitenden Part im Riff-Editor selber auswählen.

Verschieben einzelner Slices im Takt

Sie können das Timing der einzelnen Slices im Takt verändern, indem Sie die entsprechenden blauen Linien nach links oder rechts verschieben. Wählen Sie dazu das Tonhöhe-Werkzeug (siehe unten), klicken Sie auf das kleine Dreieck über der gewünschten Linie und ziehen Sie.

Wenn Sie ein Slice verschieben, so dass es ein anderes Slice überlappt, wird das erste Slice entfernt oder gekürzt, um einen realistischen Spielereindruck zu erhalten.

Part-Auswahlmenü



Hier wird der Name des aktuellen Parts angezeigt. Wenn Sie auf den Pfeilschalter klicken, wird ein Einblendmenü mit allen Parts und Fills des aktuellen Styles angezeigt. Die ersten 16 Einträge im Menü zeigen die vorgegebenen Parts und Fills, die folgenden 16 sind zunächst nicht belegt. Sie können Parts und Fills bearbeiten und diese als eigene Einträge mit dem Style speichern. Sie können z.B. Part 3 wählen, kopieren (»Copy«) und im Eintrag für Part 9 einfügen (»Paste«). Anschließend können Sie diesen neuen Eintrag bearbeiten. Part 9 wird über die C2-Taste angespielt. Fills werden im Einblendmenü mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet. Für jeden Part gibt es einen entsprechenden Fill. Sie können Parts auch umbenennen, indem Sie auf den Namen des aktuellen Parts doppelklicken, einen neuen Namen eingeben und die [Eingabetaste] drücken. Der neue Name wird auch im Parts-Browser auf der Play-Seite angezeigt.

Slice-Auswahlmenü



Wenn Sie ein Slice im Riff-Editor auswählen (indem Sie darauf klicken), wird der Name hier angezeigt. Wenn Sie auf den Pfeilschalter klicken, wird ein Einblendmenü mit allen Slices des aktuellen Parts geöffnet. Dazu gehören alle Stopp-, Body-, Mute- und Fret-Geräusche. Wenn Sie eine Tastenradmaus besitzen, können Sie ein neues Slice einstellen, indem Sie mit dem Mauszeiger auf das Slice zeigen und das Tastenrad drehen.

Multiple Slices

Sie können zwei oder mehr Slices an derselben Position in einem Part verwenden, indem Sie die Option »Multiple Slices« einschalten. Virtual Guitarist 2 wählt dann für diese Position beim Durchlaufen des Parts eines dieser Slices zufällig aus. Wenn Sie beim Auswählen von Slices aus dem Menü die [Umschalttaste] gedrückt halten, wird die Option »Multiple Slices« automatisch eingeschaltet.

Decay/Pitch/Amplitude



Decay

Klicken Sie auf dieses Feld, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie nach oben/unten, um den Decay-Wert des Slices zu ändern. Sie können dazu auch das Decay-Werkzeug verwenden (siehe unten).

Pitch

Wenn Sie auf den Pfeilschalter klicken, wird ein Einblendmenü geöffnet, in dem Sie die Tonhöhe des ausgewählten Slices relativ zum Grundton in Halbtonschritten einstellen können. Sie können dazu auch das Tonhöhe-Werkzeug verwenden (siehe unten).

Amplitude

Klicken Sie auf dieses Feld, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie nach oben/unten, um die Lautstärke des ausgewählten Slices zu ändern. Sie können dazu auch das Lautstärke-Werkzeug verwenden (siehe unten).

Grid-Anzeige



Diese Einstellung bezieht sich auf die Hintergrunddarstellung des Riff-Editors. Wenn Sie ein Raster (Grid) verwenden, rasten die blauen Linien an Positionen ein, die der rhythmischen Struktur des Taktes entsprechen. Möglich ist dabei auch ein triolisches Raster.

Die Werkzeugschalter



Klicken Sie auf einen dieser Schalter, um das entsprechende Werkzeug (siehe unten) auszuwählen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Win) bzw. mit gedrückter [Ctrl]-Taste (Mac) auf ein Slice, um es anzuhören.

Mono/Stereo

Sie können die Kanalkonfiguration eines Parts verändern, indem Sie zwischen Mono- und Stereo-Modus umschalten. Im Mono-Modus werden die Stereokanäle auf einem Monokanal zusammengemischt. Im Stereo-Modus wird der obere Kanal auf der linken Seite und der untere auf der rechten Seite im Stereospektrum ausgegeben. Beachten Sie, dass sich die Einstellung für Doubling (auf der Play-Seite) auf diese Einstellung auswirkt: Virtual Guitarist 2 gibt nur dann ein Mono-signal aus, wenn Doubling auf der Play-Seite ausgeschaltet ist.

Tonhöhe

Wählen Sie das Tonhöhe-Werkzeug aus, wenn Sie die Tonhöhe eines Slices durch Klicken und Ziehen nach oben/unten verändern möchten.

Lautstärke

Wählen Sie das Lautstärke-Werkzeug aus, wenn Sie die Lautstärke eines Slices durch Klicken und Ziehen nach oben/unten verändern möchten.

Ausklingzeit

Wählen Sie das Ausklingzeit-Werkzeug aus, wenn Sie die Länge der Ausklingphase eines Slices durch Klicken und Ziehen nach oben/unten verändern möchten.

Stummschalten

Wählen Sie das Stummschalten-Werkzeug aus und klicken Sie auf ein Slice, um es stummzuschalten. Stummgeschaltete Slices werden grau dargestellt. Klicken Sie erneut auf das Slice, um die Stummschaltung aufzuheben.

Part-Aufteilung

Mit diesem Werkzeug können Sie neue blaue Linien in den Part einfügen, indem Sie an der gewünschten Stelle im Riff-Editor klicken. Wählen Sie anschließend den neu erzeugten Abschnitt aus und fügen Sie ein Slice ein.

Radiergummi

Mit dem Radiergummi-Werkzeug können Sie Slices und blaue Linien aus dem Riff-Editor löschen. Klicken Sie dazu auf das Slice bzw. auf ein kleines blaues Dreieck der zu löschenden Linie.

Copy/Paste/Clear



Wenn Sie auf den Clear-Schalter klicken, werden alle Slices und alle den Part unterteilenden Linien gelöscht.

Die Copy- und die Paste-Funktion werden im Folgenden erläutert. Sie können damit die Daten der mitgelieferten Parts in leere Parts einfügen.

1. Wählen Sie einen Part, indem Sie im Part-Auswahlmenü darauf klicken oder den Schalter »Key F« einschalten und auf Ihrem MIDI-Key-board die entsprechende Taste drücken.
2. Klicken Sie auf den Copy-Schalter.
3. Wählen Sie im Part-Auswahlmenü einen leeren Part (»empty«) aus.
4. Klicken Sie auf den Paste-Schalter. Die Informationen des mitgelieferten Parts werden in den leeren Part eingefügt.

Wenn Sie einen leeren Part mit Daten »füllen«, wird die entsprechende Remote-Taste zugewiesen und im Parts-Browser auf der Play-Seite angezeigt.

Letzte Aktion rückgängig machen

Drücken Sie [Strg]+[Z] (Win) bzw. [Befehlstaste]+[Z] (Mac) auf Ihrer Computertastatur, um den letzten Arbeitsschritt im Riff-Editor rückgängig zu machen.

Zurück zur zuletzt gespeicherten Version

Wenn Sie einen Part bearbeitet haben und alle Änderungen wieder rückgängig machen möchten, drücken Sie [Strg]-Taste+[Umschalttaste]+[Z] (Win) bzw. [Befehlstaste]+[Umschalttaste]+[Z] (Mac) auf Ihrer Computertastatur. Die zuletzt gespeicherte Version des Parts wird dann wiederhergestellt.

Scale

Klicken Sie auf dieses Feld, um ein Einblendmenü zu öffnen, aus dem Sie eine bestimmte Tonleiter auswählen können. Virtual Guitarist 2 verwendet dann nur diese Tonleiter.

Match Chord

Die Funktion »Match Chord« wählt immer den passendsten Akkord für die Wiedergabe aus, wenn die Tonhöhe eines Slices im Riff-Editor verändert wurde. Wenn Sie z.B. C-Dur spielen, wird ein Slice mit einer um vier Halbtöne angehobenen Tonhöhe in E-Dur spielen, obwohl E-Moll besser zu C-Dur passt. Wenn die Option »Match Chord« eingeschaltet ist, wird aus den bis zu 180 verfügbaren Akkorden (15 Akkorde mal 12 Tonhöhen) der passendste ausgewählt und nicht der gerade gespielte Akkord transponiert.

Groove-Einstellungen

Im Groove-Bereich der Riff-Seite können Sie das Timing von Virtual Guitarist 2 einstellen. Der Grad der Timing-Veränderung wird durch den Depth-Regler bestimmt. Beachten Sie, dass der Depth-Regler auf der Riff-Seite und der Shuffle-Regler auf der Play-Seite denselben Parameter steuern.



Swing

Swing bezeichnet das Verschieben der unbetonten Zählzeiten eines Taktes an spätere Positionen. Das Timing-Verhalten von Virtual Guitarist 2 während des Spielens wird dadurch verändert und erleichtert u.U. das Anpassen von Virtual Guitarist 2 an vorhandene Aufnahmen.

Mit den drei Swing-Schaltern (»1/16 Swing«, »1/8 Swing« und »1/4 Swing«) neben der Groove-Anzeige können Sie festlegen, ob unbetonte Sechzehntel-, Achtel- oder Viertelzählzeiten verschoben werden sollen. Mit dem Depth-Regler bestimmen Sie, wie weit die Zählzeiten verschoben werden und ob sie vorgezogen (negative Werte) oder verzögert (positive Werte) werden.

Wenn der Depth-Regler auf +/-100% eingestellt ist, spielt Virtual Guitarist 2 Triolen.

Bar Stretch

Wenn Sie auf »Bar Stretch« klicken, werden alle Noten außer der ersten Zählzeit eines Taktes in einem Part oder Fill an eine frühere bzw. spätere Position verschoben, um die betonte Zählzeit stärker zu betonen.

From MIDI

Wenn Sie die Option »From MIDI« einschalten, analysiert Virtual Guitarist 2 die eingehenden MIDI-Daten und passt das Timing diesen Daten an. Die Groove-Anzeige zeigt das geänderte Timing-Verhalten.

Wenn Sie mit dem Ergebnis der MIDI-Analyse zufrieden sind, klicken Sie erneut auf »From MIDI«, um die Analyse zu beenden.

Reset

Wenn Sie auf »Reset« klicken, werden die Timing-Einstellungen zurückgesetzt. Virtual Guitarist 2 kehrt dann zum ursprünglichen, unveränderten Timing zurück.

Die FX-Seite

Klicken Sie zum Öffnen der FX-Seite auf den FX-Schalter oben im Programmfenster von Virtual Guitarist 2.



Auf der FX-Seite von Virtual Guitarist 2 finden Sie alles, was Sie zur Gestaltung des Gitarrenklangs benötigen. Sie können zwischen Transistor- und Röhrenverstärker umschalten und verfügen über eine Sammlung von Effektpedalen, die keine Wünsche offen lässt.

Sie können die Effekte der FX-Seite nicht nur für Virtual Guitarist 2, sondern als eigenständiges PlugIn auch für andere Instrumente oder Spuren Ihrer Host-Anwendung verwenden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter »[Die PlugIn-Version der FX-Seite](#)« auf [Seite 139](#).

Der Verstärkerbereich

Oben auf der FX-Seite finden Sie die Parameter der drei möglichen Verstärkermodi von Virtual Guitarist 2.

Die Verstärkermodi



Der Verstärker hat drei verschiedene Betriebsmodi:

- 1 = Transistor
- 2 = Röhre
- 3 = Gleichrichter

Transistor

Ein Transistorverstärker bietet große Lautstärke bei schnellem Übergang vom unverzerrten zum verzerrten Klang (Gain-Regler aufgedreht) durch Hinzufügen von ungeraden Harmonischen. Wenn Sie einen druckvollen, reinen und hellen Sound benötigen, ist der Transistorverstärker für Sie am geeignetsten.

Röhre

Röhrenverstärker sind berühmt für ihren einzigartig warmen Klang. Durch Aufdrehen des Gain-Reglers nimmt der Grad der Verzerrung langsam zu. Wenn Sie einen warmen und angenehm verzerrten Klang bevorzugen, ist der Röhrenverstärker erste Wahl.

Gleichrichter

Wenn Sie Metal oder einen artverwandten Musikstil spielen möchten, benötigen Sie diesen Verstärker. Wenn Sie den Gain-Regler aufdrehen, haben Sie genug Verzerrung für ein ganzes Stadion voller Headbanger.

Gain



Der Gain-Parameter steuert den Pegel des Vorverstärkers. Wenn Sie den Regler nach rechts drehen, wird das Signal lauter und zunehmend verzerrter. Die Wirkung des Gain-Reglers richtet sich nach dem ausgewählten Verstärkermodus (siehe oben).

Equalizer



Dieser hochwertige 4-Band-Equalizer ermöglicht eine genaue Frequenzsteuerung. Die Mitten-Frequenzen können zusätzlich präzise eingestellt werden. Dieser EQ wurde speziell für Virtual Guitarist 2 entwickelt, um ein Höchstmaß an Klangkontrolle zu gestatten.

FREQ

Hier können Sie den Frequenzbereich für die Mitten genau einstellen.

Presence

Mit dem Presence-Regler können Sie die oberen Mitten des Frequenzspektrums anheben oder dämpfen. Wenn Sie den Regler über die neutrale Mittelstellung hinaus nach rechts drehen, nimmt der »Biss« des Klangs zu. Wenn Sie den Presence-Regler nach links drehen, klingt die Gitarre wärmer und weniger aggressiv.

Master



Der Master-Regler steuert die Gesamtlautstärke von Virtual Guitarist 2.

Der Effektbereich

Im Folgenden werden die Effekte von Virtual Guitarist 2 vorgestellt. Sie sollten beim Lesen mit den verschiedenen Einstellungen experimentieren, um ein Gefühl für die Effekte zu bekommen.

Ein- oder Ausschalten von Effekten



Jeder Effekt verfügt über einen eigenen Ein/Aus-Schalter. Alle Schalter sind als klassische Fußschalter mit einer blauen LED ausgeführt.

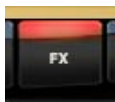
Wenn die LED blau aufleuchtet, ist der Effekt eingeschaltet.

Synchronisieren von Effekten mit dem Projekttempo

Das Wah-Pedal, die Modulationseffekte, Delay und Tremolo können mit dem Tempo des aktuellen Projekts Ihrer Host-Anwendung synchronisiert werden. Klicken Sie dazu auf das Speed- bzw. Time-Feld neben dem entsprechenden Regler des Effekts und wählen Sie eine Geschwindigkeit aus dem Einblendmenü. »T« steht dabei für Triolen, »*« für punktierte Noten.

Bewegen Sie zum Beenden der Synchronisierung und zum Einstellen eines anderen Tempos einfach den Speed- bzw. Time-Regler des Effekts.

Bypass aller Effekte



Sie können alle Effekte übergehen (»Bypass«), indem Sie mit der rechten Maustaste (Win) bzw. mit gedrückter [Ctrl]-Taste (Mac) auf den FX-Schalter klicken. Der Schalter leuchtet dann rot. Wenn Sie den Bypass wieder aufheben möchten, klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste (Win) bzw. mit gedrückter [Ctrl]-Taste (Mac) auf den FX-Schalter.

Die Effekte

Wah-Pedal



Dieser Effekt heißt Wah, weil er so klingt. Es handelt sich um ein Tiefpassfilter mit Resonance-Regler, der den Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz verstärkt. Das Pedal steuert die Cutoff-Frequenz durch Öffnen und Schließen des Filters. Das Wah-Pedal ist zwischen Gitarre und Verstärker eingefügt, wie im wirklichen Leben.

Reso

Der Reso-Regler (steht für »Resonance«) oben rechts im Wah-Bereich steuert die Intensität des Effekts. Wenn Sie diesen Regler nach rechts drehen, wird der Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz verstärkt, was wiederum den Effekt deutlicher macht: vom »Wah« bis zum »Uaaaah«.

Pedalbedienung

Wenn der Speed-Regler nach ganz links gedreht wird, wird im Feld »Pedal« angezeigt. Sie können das Pedal jetzt durch Klicken und Ziehen mit der Maus oder mit dem Modulationsrad Ihres MIDI-Keyboards bewegen. Sie können diese Bewegungen auch als Automationsdaten in Ihrer Host-Anwendung speichern.

Zur Steuerung des Wah-Pedals können Sie einen beliebigen MIDI-Controller verwenden. Siehe [»Zuweisen von MIDI-Controllern in Virtual Guitarist 2«](#) auf [Seite 142](#).

Auto-Wah

Wenn Sie den Speed-Regler nach rechts drehen, wird der Modus »Auto-Wah« eingeschaltet. Dabei moduliert das Wah-Pedal automatisch mit der eingestellten Geschwindigkeit. In diesem Modus steuert die Pedaleinstellung die Mittenfrequenz des Wah-Effekts.

Die Geschwindigkeit des Auto-Wah wird durch den Speed-Regler eingestellt. In der folgenden Tabelle wird für einige Geschwindigkeiten angezeigt, wie lange ein Wah (ein Filterzyklus) dauert:

Geschwindigkeit (Hz)	Sekunden pro Wah
0,1	10
0,5	2
10	0,1

Sie können die Wah-Geschwindigkeit natürlich auch mit dem Tempo Ihres Sequenzerprojekts synchronisieren. Wählen Sie dazu einen Notenswert aus dem Speed-Einblendmenü (neben dem Speed-Regler) aus. »T« steht dabei für Triolen, »*« für punktierte Noten.

Envelope

Wenn Sie den Speed-Regler ganz nach rechts drehen, verwendet das Wah-Pedal einen so genannten »Envelope Follower«, d.h. die Cutoff-Frequenz wird über das Eingangssignal bestimmt. In diesem Modus wird im Feld »Env« angezeigt.

Compressor



Mit einem Compressor beeinflusst man den Dynamikbereich eines Audiosignals. Dabei steuert eine Hüllkurve einen spannungsgesteuerten Verstärker (VCA). Dadurch werden Pegelspitzen gedämpft, so dass Sie den Pegel leiserer Signalanteile, z.B. in Attack- oder Sustain-Phasen, anheben können.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Stellen Sie mit dem Amount-Regler den Kompressionsgrad ein (zwischen 1 = leicht und 6 = stark).
2. Stellen Sie mit dem Speed-Regler ein, wie schnell der Compressor auf ein Signal reagiert (zwischen 1 = schnell und 6 = langsam).

Fuzz/Crush

Fuzz



Der Name »Fuzz Box« für diesen Effekt geht auf das erzeugte Geräusch zurück. Dabei werden die Pegelspitzen eines verzerrten Transistorverstärkersignals in Rechtecksignale gewandelt. Wenn Ihnen die Verzerrung Ihres Transistorverstärkers nicht gefällt, sollten Sie diesen Effekt ausprobieren. In vielen modernen Musikstilen (z.B. Industrial) wird die Fuzz Box sehr oft verwendet.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wenn Sie den Grad der Verzerrung erhöhen möchten, drehen Sie den Drive-Regler nach rechts.
2. Drehen Sie den Tone-Regler nach links, um den Klang weicher zu machen. Wenn Sie den Regler nach rechts drehen, wird der Klang heller und dünner.
3. Mit dem Env-Regler können Sie den Drive-Parameter über den Signalpegel steuern. Dadurch wird die Attack-Phase des Signals stärker verzerrt als die Sustain-Phase.

Crush

Ein Bitcrusher verringert die Bitbreite des Signals und erzeugt dadurch eine fast schon »brutale« Verzerrung. Anwendung auf eigene Gefahr!



Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drehen Sie den Bit-Regler nach rechts, um den Grad der Verzerrung zu erhöhen.
2. Drehen Sie den Divider-Regler nach links, um den Grad der Verzerrung durch Änderung der Samplerate zu erhöhen.
3. Mit dem Env-Regler können Sie den Bit-Parameter über den Signalpegel steuern. Dadurch wird die Attack-Phase des Signals stärker verzerrt als die Sustain-Phase.

Modulation

Dieser Bereich enthält vier verschiedene Effekte. Mit dem Schalter können Sie zwischen Phaser, Flanger, Chorus und Detune umschalten.



Phaser

Der Phaser war der wichtigste Effekt der siebziger Jahre. Er wurde nicht nur für Gitarren, sondern auch für Keyboards, Synthesizer und sogar Schlagzeug verwendet. Es gab wohl keine LP aus den Bereichen Funk, Electronic oder Progressive Rock und keine Filmmusik in jener Zeit, in der der Phaser nicht verwendet wurde.

Der Phaser-Effekt entsteht (wie der Name bereits andeutet) durch Hinzufügen eines phasenverschobenen Signals zum ursprünglichen Signal. Das typische Phaser-Rauschen entsteht durch Modulation der Phasenverschiebung. Der Klang erhält Bewegung, im Gegensatz zu Flanger oder Chorus jedoch wird er durch einen Phaser nicht »fetter«.

Sie erhalten die beste Einstellung durch Abstimmen von Speed- und Depth-Regler. Der Depth-Regler bestimmt den Grad der Wahrnehmbarkeit des Effekts. Ein niedriger Speed-Wert in Kombination mit einem hohen Depth-Wert erzeugt ein schönes, warmes Rauschen. Wenn Sie dagegen einen hohen Speed-Wert und einen niedrigen Depth-Wert einstellen, erhalten Sie ein »harmonisches Vibrato«.

Flanger

Ein Flanger erzeugt einen schwirrenden, »gläsernen« Klang. Er entsteht durch leichtes Verzögern des Eingangssignals, Modulation der Verzögerungszeit und Zurücksenden dieses verzögerten Signals an den Effekteingang.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Mit dem Speed-Regler wird die Modulationsgeschwindigkeit eingestellt. Bei hohen Speed-Werten klingt der Flanger wie ein Vibrato.
2. Mit dem FBK-Regler können Sie die Effektwirkung einstellen (von subtil über gläsern bis zu einem scharfen Rauschen).

Chorus

Beim Chorus wird das Signal »vermehrt«, wodurch es lebhafter, breiter und voller klingt. Der Effekt wird auf ähnliche Weise erzeugt wie beim Flanger, jedoch ist die Modulation der beiden Kanäle nicht synchronisiert und das Pre-Delay ist länger, so dass der Klang insgesamt »fetter« und weniger gläsern wirkt.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

Durch Abstimmung von Speed- und Depth-Regler können Sie die verschiedensten Klangeffekte erzeugen. Hier nur ein genereller Tip: je höher der Speed-Wert, desto niedriger der Depth-Wert und andersherum, sonst nimmt die Verstimmung zu stark zu. Bei hohen Speed-Werten klingt der Chorus vibratoähnlich.

Detune

Dieser Effekt ist mit dem Chorus verwandt. Der wichtigste Unterschied sind die unterschiedlichen Tonhöhen des Detune (niedriger auf der linken Seite, höher auf der rechten Seite), während beim Chorus die Tonhöhe laufend variiert wird. Mit dem Detune-Effekt können Sie ebenfalls einen volleren Klang ohne unerwünschte Tonhöhenmodulation erzeugen. Extreme Einstellungen können allerdings dazu führen, dass die Gitarre unnatürlich und verstimmt klingt.

Tremolo

Ein Tremolo (wird auch als »Amplitude Vibrato« bezeichnet) wird meist verwendet, um unverzerrte oder leicht angezerrte Signale lebendiger zu gestalten. Seine Blütezeit hatte dieser Effekt, bevor der Chorus seinen Siegeszug antrat, und auf vielen klassischen Aufnahmen ist dieser Effekt zu hören – »Bang Bang, he shot me down...«.



Das Verwenden des Tremolo ist sehr einfach: es gibt nur die Parameter »Speed«, »Intensity« und »Width« (Stereobreite). Im Gegensatz zu herkömmlichen Hardware-Tremolos können Sie diesen Effekt mit dem Projekttempo synchronisieren. Damit kann er auch als »Chopper« verwendet werden, z.B. für Metal-Gitarren.

Delay

Der Delay-Effekt bietet drei unterschiedliche Delays. Sie können damit jeden Verzögerungseffekt erzeugen, von modernen Space-Effekten bis hin zu den klassischen Hallwolken der siebziger Jahre.



Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie zunächst den Typ des Delays mit dem Effektschalter aus.
 - Mono: Das Signal wird mit dem über den Time-Regler eingestellten Intervall wiederholt.
 - 3 tap: Delay mit 3 Hallfahnen, die komplexe Rhythmen erzeugen.
 - Multi: Dem klassischen Bandecho nachempfunden; vier Tonköpfe geben das Signal innerhalb des eingestellten Intervalls wieder.
 - Stereo: Die Echos wandern im Stereobild zwischen links und rechts.

2. Stellen Sie mit dem Time-Regler die Delay-Zeit ein. Wenn das Signal nicht synchronisiert ist, zeigt das Time-Feld Werte in Sekunden an.
3. Der Mix-Regler steuert das Verhältnis zwischen dem Effekt und dem ursprünglichen Signal.
4. Mit dem FBK-Regler wird die Zahl der Wiederholungen festgelegt (indem ein bestimmter Anteil des Effektsignals an den Effekteingang zurückgesendet wird). Hohe FBK-Werte können zu immer längeren Verzögerungen und schließlich zu Verzerrungen führen – ein typischer Effekt in einigen Musikstilen.
5. Der Vintage-Regler bestimmt das »Alter« des Effekts (vom modernen Digitaldelay bis zum Bandecho). Durch höhere Werte gehen Frequenzen zunehmend verloren, außerdem wird Bandrauschen hinzugefügt, was insgesamt ein leicht verstimmtes und weniger brillantes Signal erzeugt. Auch Pseudohalleffekte sind möglich.

Reverb

Bei diesem Effekt handelt es sich um ein spezielles Gitarren-Reverb, das für andere Zwecke weniger geeignet ist.



Stellen Sie mit dem Time-Regler die Halllänge ein und regeln Sie das Verhältnis zwischen ursprünglichem und Effektsignal mit dem Mix-Regler. Wenn die Hallfahne dumpfer klingen soll, drehen Sie den Tone-Regler nach links. Wenn die Hallfahne heller und offener klingen soll, drehen Sie den Tone-Regler nach rechts.

Mit dem Type-Regler können Sie drei ganz verschiedene Effekte einstellen:

Spring

Dies entspricht dem typischen Federhall, den man in Gitarrenverstärkern findet und der vor allem auf klassischen Gitarrenaufnahmen aus den Fünfzigern und Sechzigern zu hören ist.

Plate

Der Plattenhall war typisch für die Siebziger und wurde auf Aufnahmen von Philly oder Deep Purple verwendet.

Hall

Dies ist ein neutraler Halleffekt, mit dem Sie dem Klang Atmosphäre und Tiefe verleihen können, der sich aber weniger für die Veränderung der Klangfarbe eignet.

Effekt-Routing

Im Bereich »FX Routing« wird die aktuelle Effektkette angezeigt. Sie können einen Effekt ein- bzw. ausschalten, indem Sie auf sein Symbol klicken. Sie können auch die Reihenfolge der Effekte verändern, indem Sie auf einen Effekt klicken und ihn an eine andere Stelle in der Kette ziehen.



Eingeschaltete Effekte werden in der Routing-Anzeige hervorgehoben.

Der Ausgabebereich

In diesem Bereich können Sie zwischen verschiedenen Ausgabekonfigurationen wählen, um den Klang noch weiter zu verfeinern. Damit sitzen Sie am Platz des Produzenten und bestimmen die Aufnahmebedingungen, wie in einem echten Studio.

Wenn Sie den On/Off-Schalter in diesem Bereich ausschalten, klingt Virtual Guitarist 2 »rein« und »unbearbeitet«.

Cabinet

Virtual Guitarist 2 bietet vier verschiedene Lautsprecherboxen, die die meisten bei Gitarristen gebräuchlichen Kombinationen und Sounds abdecken.



Das Einblendmenü bietet die folgenden Optionen:

Option	Beschreibung
1 x 12"	Box mit einem 12-Zoll-Lautsprecher
2 x 12"	Box mit zwei 12-Zoll-Lautsprechern
4 x 12"	Box mit vier 12-Zoll-Lautsprechern
Radio	Entspricht dem dünnen und unsauberen Klang eines Radiolautsprechers

Mikrofon

Der Klang der Lautsprecherbox von Virtual Guitarist 2 wird entweder mit einem dynamischen oder einem Kondensatormikrofon aufgenommen. Außerdem kann das Mikro »on axis«, d.h. direkt vor der Lautsprechermembran oder »off axis«, d.h. mehr am Rand des Lautsprechers stehen.



Wenn Sie auf den Abwärtspfeil klicken, wird ein Einblendmenü mit den folgenden Optionen geöffnet:

Option	Position des Mikrofons	Beschreibung
Dynamic on-axis	Dynamisches Mikrofon, das direkt vor der Lautsprechermembran steht.	Der Klang ist schärfer und hat ausgeprägtere Mitten.
Dynamic off-axis	Dynamisches Mikrofon, das vor dem Lautsprecherrand steht.	Der Klang ist etwas wärmer als bei der oben beschriebenen Aufstellung.
Cap. on-axis	Kondensatormikrofon, das direkt vor der Lautsprechermembran steht.	Der Klang dieses Mikrofons ist klarer, aber weniger farbig als ein dynamisches Mikro.
Cap. off-axis	Kondensatormikrofon, das vor dem Lautsprecherrand steht.	Der Klang ist etwas weniger hell als bei der oben beschriebenen Aufstellung.

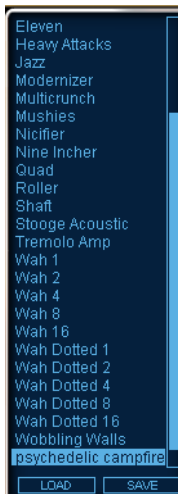
Die Beschreibungen für die Mikrofone können nur einen allgemeinen Eindruck wiedergeben. Die vielen Kombinationsmöglichkeiten von Mikrofonen und Lautsprecherboxen bieten eine große Klangauswahl für die verschiedenen Styles von Virtual Guitarist 2.

Effektverwaltung

Effektprogramme

Wenn Sie einen Style in Virtual Guitarist 2 laden, werden auch alle dazugehörigen Effekteinstellungen automatisch übernommen. Außerdem kann Virtual Guitarist 2 von Styles unabhängige Effektprogramme laden und speichern, die nur die Einstellungen der FX-Seite umfassen.

Mit Virtual Guitarist 2 werden 32 Effektprogramme ausgeliefert, die im Browser rechts auf der FX-Seite angezeigt werden. Zusätzlich können Sie selbst definierte Effektprogramme in unbegrenzter Zahl speichern und laden.



Laden von Effektprogrammen

Gehen Sie zum Laden von Effektprogrammen folgendermaßen vor:

- Doppelklicken Sie auf den Namen eines Effektprogramms im Browser der FX-Seite oder wählen Sie einen Namen aus und klicken Sie auf den Load-Schalter unten im Browser.

Speichern von Effektprogrammen

Wenn Sie einen Style laden, bearbeiten und speichern, werden die Effekteinstellungen automatisch mitgespeichert, Sie müssen also keine eigenen Effektprogramme für Styles definieren. Sie können aber von Styles unabhängige Effektprogramme zusammenstellen und speichern.

1. Nehmen Sie auf der FX-Seite die gewünschten Einstellungen vor.
2. Klicken Sie unten im Browser der FX-Seite auf den Save-Schalter.
3. Ein Dateidialog wird geöffnet, in dem Sie einen Namen und Pfad für das Effektprogramm festlegen und speichern können.

Beachten Sie bitte, dass für Effektprogramme eindeutige Namen vergeben werden müssen. Dateien gleichen Namens werden überschrieben.

Die PlugIn-Version der FX-Seite

Sie können die FX-Seite von Virtual Guitarist 2 als eigenständiges Effekt-PlugIn in Host-Anwendungen verwenden, die mit den Formaten VST, DirectX oder Audio Units kompatibel sind.

Das PlugIn kann auf einem beliebigen Mixerkanal Ihrer Host-Anwendung verwendet werden, z.B. für Keyboards, Vocals oder Schlagzeug. Die Funktionalität ist dieselbe wie bei den Effekten für Virtual Guitarist.

Alle Regler und Schalter können durch MIDI-Controller ferngesteuert werden (siehe »Zuweisen von MIDI-Controllern in Virtual Guitarist 2« auf Seite 142).



Ihre Host-Anwendung erfordert u.U. das Zuweisen eines MIDI-Eingangs für das PlugIn.

Sie können den Browser der FX-Seite von Virtual Guitarist 2 dazu verwenden, Effektprogramme (sowohl mitgelieferte als auch von Ihnen gespeicherte) für das PlugIn zu laden.

Standardzuweisungen für MIDI-Controller

Sie können Parameter von Virtual Guitarist 2 nicht nur mit den Automationsfunktionen Ihrer Host-Anwendung fernsteuern, sondern dazu auch MIDI-Controller verwenden. In der folgenden Tabelle werden die standardmäßig zugewiesenen MIDI-Controller für die Parameter von Virtual Guitarist 2 aufgeführt.

Cc#	Name	Parameter von Virtual Guitarist 2
1	Modwheel	Fill spielen
4	Foot Control	Wah-Pedal
7	Volume	Lautstärke
11	Expression	Ausdruck
64	Sustain Pedal	Sustain-Pedal
67	Soft Pedal	Fret Noise
70		Fill (falls zugewiesen)
71	Reso	Doubling ein/aus
72	Release	Latch ein/aus
73	Attack	Tempo halb/normal/doppelt
74	Cutoff	Stereo Width
75	Decay	Decay
76	Vibrato Rate	Vibrato-Rate
77	Vibrato Depth	Vibrato-Depth
78	Vibrato Delay	Vibrato-Delay
79		Dynamics
80		Low Cut
81		Presence
82		Inversion
83		Timing
84		Shuffle/Depth

Cc#	Name	Parameter von Virtual Guitarist 2
85		Compressor ein/aus
86		Wah ein/aus
87		Cabinet ein/aus
88		Delay ein/aus
89		Delay Mix
90		Reverb ein/aus
91	Reverb Level	Reverb Mix
92		Tremolo ein/aus
93		Modulation ein/aus
94		Modulation Mix
102		Fuzz ein/aus
103		Fuzz Mix
104		Amp Gain
105		EQ Bass
106		EQ Mid
107		EQ Mid FREQ
108		EQ High
109		EQ Presence

Sie können statt MIDI-Controllern auch die Automationsfunktionen Ihrer Host-Anwendung benutzen, um die Regler und Schalter von Virtual Guitarist 2 zu bedienen. So bieten z.B. die Steinberg-Sequencer Cubase SX/SL und Nuendo leistungsfähige Automationsfunktionen für diesen Zweck.

Zuweisen von MIDI-Controllern in Virtual Guitarist 2



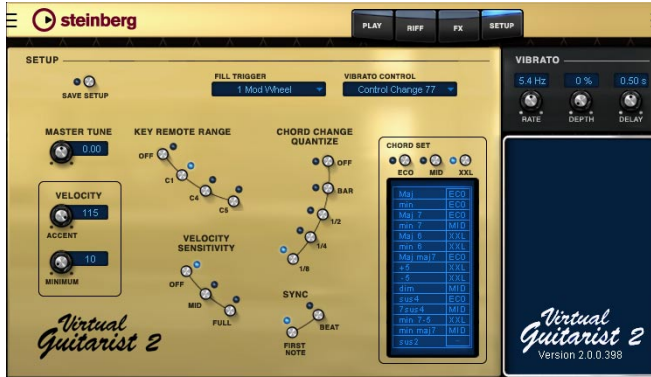
Neben den im vorigen Abschnitt aufgeführten MIDI-Controllern können Sie weitere MIDI-Controller zum Automatisieren oder Fernsteuern fast aller Parameter von Virtual Guitarist 2 definieren.

Sie haben zwei Möglichkeiten, um einem Parameter von Virtual Guitarist 2 einen MIDI-Controller zuzuweisen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Win)/mit gedrückter [Ctrl]-Taste (Mac) auf den Parameter und wählen Sie im Einblendmenü aus dem CC-Untermenü einen Controller.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Win)/mit gedrückter [Ctrl]-Taste (Mac) auf den Parameter und wählen Sie die Learn-Option. Wenn Sie jetzt ein Bedienelement Ihres MIDI-Keyboards bewegen, wird dem Parameter von Virtual Guitarist 2 der entsprechende MIDI-Controller zugewiesen.

Die Setup-Seite

Klicken Sie zum Öffnen der Setup-Seite auf den Setup-Schalter oben im Programmfenster von Virtual Guitarist 2.



Auf der Setup-Seite von Virtual Guitarist 2 finden Sie alle globalen Wiedergabeparameter.

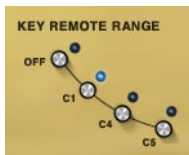
Wenn Sie einen Style von Virtual Guitarist 2 speichern, werden die Parametereinstellungen der Setup-Seite ebenfalls gespeichert. Dadurch wird sichergestellt, dass Virtual Guitarist 2 beim Austausch von Projektdateien zwischen zwei Benutzern bei beiden Beteiligten genau gleich klingt.

Der Schalter »Save Setup«



Klicken Sie auf den Schalter »Save Setup«, um alle Einstellungen der Setup-Seite sowie alle MIDI-Controllerzuweisungen zu speichern. Diese Einstellungen werden geladen, sobald Sie eine neue Instanz von Virtual Guitarist 2 laden.

Key Remote Range



Mit diesen Schaltern können Sie festlegen, welche Oktave auf Ihrem MIDI-Keyboards für die Remote-Tasten von Virtual Guitarist 2 verwendet wird. Wenn Sie »Off« einschalten, stehen die Remote-Tasten nicht zur Verfügung. Die Bezeichnungen der Tasten beziehen sich auf die jeweils niedrigste Note innerhalb der gewählten Oktave. Wenn Sie z. B. den C1-Schalter wählen, wird die Oktave zwischen C1 und B1 für die Remote-Tasten verwendet.

Chord Set



Mit dieser Voreinstellung lässt sich der Umfang der Akkorde begrenzen, die beim Auswählen eines Styles in den Arbeitsspeicher geladen werden. Mit dem XXL-Set laden Sie sämtliche verfügbaren Akkorde, das MID-Set ist auf die zehn wichtigsten, das ECO-Set auf die sechs wichtigsten Akkorde beschränkt.

Die Ladezeiten für die MID- und ECO-Sets sind kürzer. Sie belegen 30% bzw. 60% weniger Arbeitsspeicher.

XXL

Bietet sämtliche verfügbaren Akkorde – je nach Style bis zu 15 für jede Tonart.

- Dur, Maj7, 7, 6, +5, -5, dim, moll, mMaj7, m7, m6, m7-5, sus4, 7sus4, sus2

MID

Es werden nur die zehn gebräuchlichsten Akkorde geladen, so dass der RAM-Bedarf lediglich zwei Drittel des Bedarfs für das XXL-Set beträgt.

- Dur, Maj7, 7, dim, moll, mMaj7, m7, sus4, 7sus4, sus2
- Nicht geladen werden: 6, +5, -5, m6, m7-5

ECO

Es werden lediglich die sechs wichtigsten Akkorde geladen, wodurch RAM-Bedarf und Ladezeiten gegenüber dem XXL-Set um zwei Drittel und gegenüber dem MID-Set um die Hälfte reduziert werden.

- Dur, 7, Maj7, moll, sus4, sus2

Wenn Sie mehrere Instanzen von Virtual Guitarist in einem Projekt benutzen, können Sie unterschiedliche Chord-Sets benutzen, indem Sie vor dem Laden des Styles jeweils die Einstellung ändern.

Wenn Sie mit dem MID- oder ECO-Set arbeiten und einen Akkord spielen, der nicht im Set enthalten ist, wählt Virtual Guitarist 2 automatisch den bestmöglichen Ersatzakkord aus.

Wenn Sie im Bereich »Chord Set« ein anderes Set auswählen, müssen Sie den aktuellen Style erneut laden, damit die Änderung wirksam werden kann.

Vibrato



Einige Styles wurden bereits mit Vibrato aufgenommen. Für die anderen Styles können Sie Vibrato-Einstellungen im Vibrato-Bereich vornehmen und im Bereich »Vibrato Control« einen MIDI-Controller einstellen, über den der Grad des für einen Style verwendeten Vibratos gesteuert werden kann.



Fill Trigger



Im Bereich »Fill Trigger« können Sie den MIDI-Controller einstellen, über den Fills angesteuert werden. Weitere Informationen zu Fills finden Sie unter »Sustain-Pedal« auf [Seite 104](#).

Der Velocity-Bereich

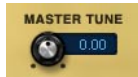


In diesem Bereich stellen Sie ein, wie Virtual Guitarist 2 unterschiedliche Anschlagstärken interpretiert. Mit dem Accent-Regler stellen Sie einen Anschlagstärkewert ein, der die Schwelle für das Anspielen von Akzenten markiert. Wir empfehlen einen Wert zwischen 90 und 110, aber diese Schwelle ist natürlich von Ihrem Keyboard und Ihrer Spielweise abhängig.

Wenn man Keyboard spielt, kommt es immer wieder vor, dass man die falsche Taste anschlägt. Oft gehen solche falschen Noten im Gesamtspiel unter, aber bei Virtual Guitarist 2 kann eine falsche Note zur fehlerhaften Interpretation eines Akkords führen.

Da falsche Noten oft eine niedrigere Anschlagstärke haben als richtig gespielte Noten, können Sie mit dem Minimum-Regler eine Anschlagstärke einstellen, die überschritten werden muss, damit Noten für die Akkordinterpretation herangezogen werden. Wir empfehlen hier einen Wert zwischen 10 und 30.

Master Tune



Hier können Sie Virtual Guitarist 2 um +/- 50 Cent herauf- oder herunterstimmen.

Einstellen von »Chord Change Quantize«

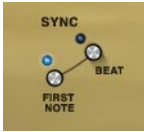


In diesem Bereich können Sie festlegen, an welcher Stelle im Takt Virtual Guitarist 2 den Akkord wechselt. Wenn Sie hier »1/2« einstellen, wird ein Akkord erst gewechselt, wenn im Takt die Position für die nächste halbe Note erreicht wird, unabhängig davon, wann Sie den Akkord tatsächlich angespielt haben.

Dadurch wird das Anspielen von Akkorden in Echtzeit sehr viel einfacher. Ungewollte Akkordwechsel werden vermieden.

Akzente, Synkopen und lange Akkorde bleiben von dieser Funktion unberührt.

Sync-Einstellungen



Standardmäßig ist Virtual Guitarist 2 auf »First Note« eingestellt. Das bedeutet, dass Virtual Guitarist 2 mit dem Host-Tempo synchronisiert ist, nicht aber mit der aktuellen Taktposition der Host-Anwendung. Diese Einstellung ist in den meisten Fällen angemessen.

Wenn Sie hier »Beat« einstellen, läuft Virtual Guitarist 2 synchron mit dem Host-Tempo und der aktuellen Position im Takt der Host-Anwendung. Wenn Sie z.B. ein Riff im letzten Viertel eines Taktes anspielen, beginnt Virtual Guitarist 2 das Riff nicht am Anfang, sondern an der Stelle, die der aktuellen Taktposition der Host-Anwendung entspricht.

Zusätzliche Phrasen

Virtual Guitarist 2 kann über jeden MIDI-Kanal gesteuert werden. nur nicht über Kanal 16. Dieser Kanal ist für komplexere Programmierungen reserviert.

Wenn Sie einen Akkord über MIDI-Kanal 16 ab der Taste C1 anspielen, können Sie auf jedes einzelne Slice des aktuellen Parts Note für Note zugreifen. Damit haben Sie die Möglichkeit, eigene Phrasen zu erstellen und zu speichern. Die Auswahl der Tonhöhe erfolgt auch in diesem Fall über MIDI-Kanal 1.

Auch wenn Ihnen dieses Vorgehen auf den ersten Blick kompliziert erscheint: Die Mühe lohnt sich!

Spielen von Slices über MIDI-Kanal 16

Beispiel

1. Laden Sie einen Style und richten Sie in Ihrer Host-Anwendung zwei Spuren ein, die Virtual Guitarist 2 anspielen. Stellen Sie eine Spur auf MIDI-Kanal 1 und die andere auf Kanal 16 ein.
2. Wenn Sie die Phrasierung eines bestimmten Parts ergänzen möchten, wählen Sie diesen Part aus. Wenn Sie neue Riffs auf Kanal 16 erstellen möchten, wählen Sie auf der Riff-Seite einen leeren Part aus dem Part-Einblendmenü aus.
3. Legen Sie über Kanal 1 die Tonhöhe fest, indem Sie eine Note bzw. einen Akkord im Pitch-Bereich spielen.
4. Spielen Sie die Slices über Kanal 16 an, indem Sie einzelne Noten (beginnend mit C1) auf Ihrem Keyboard spielen.

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie vorhandene Parts variieren und erweitern, ohne einen ganz neuen Part erstellen zu müssen.

Referenz

Akkordreferenz

Die Akkordreferenztafel zeigt alle Akkordtypen auf Basis der Tonart C in der Übersicht, mit Noten, Einfinger- und Chord-Set-Referenz.

- Vielleicht kopieren Sie sich diese Seite und hängen sie in Sichtweite auf.

Akkord	Noten	Ein-Finger-Schema	In Chord Set		
			ECO	MID	XXL
C	C-E-G	Grundton	x	x	x
CMaj7	C-E-G-B		x	x	x
C7	C-E-G-Bb	+ nächste weiße Taste links	x	x	x
C6	C-E-G-A				x
C+5	C-E-G#				x
C-5	C-E-Gb				x
Cm	C-Eb-G	+ nächste schwarze Taste links	x	x	x
CmMaj7	C-Eb-G-B			x	x
Cm7	C-Eb-G-Bb	+ nächste weiße und schwarze Tasten links		x	x
Cm6	C-Eb-G-A				x
Cm7-5	C-Eb-Gb-Bb				x
Csus4	C-F-G		x	x	x
C7sus4	C-F-G-Bb			x	x
Cdim	C-Eb-Gb-A			x	x
Csus2	C-D-(E)*-G C-D-(Eb)*-G		x	x	x

***Csus2: Für eine richtige Akkorderkennung muss E oder Eb gedrückt werden, obwohl diese Noten nicht im Akkord vorkommen.**

Style-Referenz

In dieser Tabelle finden Sie alle Styles, die jeweils verfügbaren Akkorde und den empfohlenen Tempobereich.

Name	Beschreibung	Rhythmus	Akkorde	bpm
Acoustic Guitars				
Steel String Rhythm				
Power Pop Chops	Kraftvoller und rhythmischer Rock und Pop	8/16	alle	>65
Power Pop Open	Komplexer und exotischer als Power Pop Chops	16	alle	>65
Chopped Steel	Akzentuiert und hervorgehoben, für hohes Tempo	16	alle	>70
Muted Rock	Abgestoppte Achtel, für fettere und gedoppelte Gitarren	8/16	alle	>65
Light Strumming	Vielfältig verwendbare Begleitung	8	alle	>60
12-String Strumming	Standardbegleitung mit 12 Saiten	16	alle	>60
Single Note Funk	Funky-Licks, oktavenbasiert	16	nur neutral	>60
Ringaracka	Standardbegleitung	8	alle	100–140
Ringaracka Hi String	Wie Ringaracka, aber heller	8	alle	100 -140
Teenie	Modern	16	alle	90 -110
Sixteen	Wie oben, aber mit mehr Sechzehntelorientierung.	16	alle	90 -110
Mellow	Modern—wie Teenie, aber mehr rhythmischer Betonung.	16	alle	90–120
Melancholy	Balladenbegleitung mit ausgeprägten Akzenten.	16	alle	70–100
Boogie	Rudimentäre Bluesbegleitung	8	nur neutral	>70
Folk 1-5-8	Folk		nur neutral	>70
Country	Universelle Begleitung für Country & Western.	8	alle	je nach Song

Name	Beschreibung	Rhythmus	Akkorde	bpm
Steel String Picking				
Bright Picking	Folky Pop, traditionelles Picking	16	alle	>50
Folk Picking	Typisch amerikanisches Singer/ Songwriter-Picking	16	alle	>50
Modern Arp 8th	Einfaches Arpeggio	8	alle	>65
Modern Arp 16th	Pop- und Folk-Picking (Klang wie für 16 Modern Arp 8th)		alle	>60
Arpeggio	Ein- und zweistimmiges Zupfen, sehr 8 gut geeignet als Zusatz.		alle	>70
Fingerpicking	In USA verbreiteter, synkopierter Fingerpicking-Stil («Travis Picking»).	8	alle	80–120
Rolling	Blues	8	nur neutral	80–140
Nylon Acoustic				
Gypsy Grooves	Spanische Zigeuner- und Flamenco-16 Grooves		alle	>75
Concert Grooves	Pop-Version von Gypsy	16	alle	>75
Summer Grooves	Reggae-Version von Gypsy	16	alle	>75
Light Arpeggios	Achtel-Arpeggios für Balladen	8	alle	>55
Traditional	Auf Nylonsaiten, mit Fingern ge- spielte einfache Begleitung	8	alle	>70
Mandolin				
Ringling Mandolin	Rhythmusmandoline, gute Ergän- zung zu Stahlsaiten	8	alle	>60
Groovy Mandolin	Staccato-Grooves, Erweiterung von 8 Ringling Mandolin		alle	>60
Dobro				
Mean Reso	Wie Sweet Chords, weniger harmo- nisch, staubiger.	8	Blues	>70
Sweet Chords	Ein- und zweistimmige Akkorde mit 8 Bottleneck gespielt.	8	Dur, Moll	>70
Electric Guitars				

Name	Beschreibung	Rhythmus	Akkorde	bpm
Crunch Chords				
Brit Pop 1	Singer/Songwriter-Gitarren	8	alle	>70
Brit Pop 2	Wie Brit 1, aber poppiger und auf Sechzehntelbasis.	16	alle	>70
Muted Fifth	Standardeinzelnoten	8	nur neutral	>70
Rock'n'Roll	Fünfzigerjahre Rock	8	nur neutral	120–200
Singer Songwriter	Amerikanische Singer/Songwriter-Grooves	8	alle	>60
Energy	Pop	16	alle	95–130
Reggae Chops	DIE Reggae-Rhythmusgitarre	8	alle	>50
Crunch Riffs				
Dream Chords	Singer/Songwriter-Gitarren, als Arpeggio und Akkorde	8	alle	>70
White Soul	Soul- und Bluesrhythmen, Chicago-Style	8	maj/min (spielt 7 und m7)	80–145
Blues Boogie	Mit Fingern gespielter Rock'n'Roll mit fettem Klang	8	neutral (spielt maj und Blues)	80–140
Blues	Country-Picking, mit Fingern gespielt	8	nur neutral	90–190
70ties	Funk-Groove, Summer-Feeling	16	maj/min	90–130
Rock And Roll	Fünfzigerjahre Rock	8	nur neutral	120–200
Distorted Chords				
Fat Indie	Moderner Crunch	8	alle	>65
Indie Grit	Komplexerer moderner Crunch	8	alle	>65
Pop	Einfacher, treibender Pop-Rock	8	nur neutral	90–140
80s Rock	Stark verzerrte, akzentuierte Achtel	8/16	nur neutral	>65
Classic	Rauchige, klassische Rock-Grooves	8	nur neutral	80–150
Modern	Moderne Rock-Grooves	16	nur neutral	70–130

Name	Beschreibung	Rhythmus	Akkorde	bpm
Heavy 1-5-8	Britischer Rock	8	nur neutral	100–160
Lowrider	Lautere Alternative oder Ergänzung für Muted Fifths	8	nur neutral	>70
Distorted Riffs				
Indie Pop	Typische Achtziger-Riffs	8	nur neutral	80–130
80s Riffs	Melodische Riffs für Pop/Rock	8	no 7, maj7	>65
Riffs	Superfette Riffs mit Power-Chords	8	nur neutral	80–140
Freaky Funk	Akkordabwandlungen, mit Oktaven ergänzt	16	nur neutral	>70
Heavy Chords				
Hard	Harte und schneidende Rock-Riffs	8	nur neutral	80–140
Ultra I	Super-Heavy	8	nur neutral	>70
Dark 8th	Nu-Metal-Phrasen mit Droptuning	8	nur neutral	80–140
Dark 16th	Power- und Oktaven-Riffs, Droptuning	16	nur neutral	70–110
Metal	Aggressivere Variationen von Hard	16	nur neutral	80–140
Heavy Low Tunes	»Böse« Achtel mit Droptuning	8	nur neutral	>65
Monster	Treibende Riffs mit Power-Chords	8	nur neutral	90–140
Heavy Chords	Krachig und punkig	16	Dur, Moll	80–120
Heavy Riffs				
Ultra II	Wie Ultra I, aber mit mehr Beiwerk (Krach und Nebengeräusche)	16	nur neutral	>70
Nu Riffs	Droptuning (tiefergestimmte Saiten erzeugen dunkleren Klang), Power-Riffs und Nu-Metal-Phrasen	16	nur neutral	70–110
Hi Fives	Riffs in höheren Lagen, ergänzt andere Heavy-Styles.	8	nur neutral	90–140

Clean Chords

Name	Beschreibung	Rhythmus	Akkorde	bpm
Complex Funk	Viel komplexer als Funk: Basic	16	alle	>70
Medium Funk	Etwas komplexer als Funk: Basic	16	alle	>70
Basic Funk	Funky, saubere Rhythmusgitarre für Pop	8	alle	>70
Big Band Swing	Breite Akkorde und Töne für Swing	8	alle	>60
Triplets	Für Songs in 6/8	Triplets	Dur, Moll	>70
Backbeat	Ska und Reggae	8	Dur, Moll	>70
Whacko	Wie Energy, aber mit mehr »Four to the Floor«.	8	alle	>70
Clean Riffs				
Ballad Arpeggio	Sequencer-Linien, mit viel Delay	8	alle	>70
Soul	Jazzy, funky, coole Riffs mit viel Wärme	16	neutral (spielt Riffs m/m7)	>70
Funk Octaves	Oktaven-Riffs ergänzen Akkordversionen	16	nur neutral	>70
Funk Single Notes	Einzelnoten-Funk-Grooves ergänzen Akkordversionen	16	neutral (spielt maj oder min)	>70
Smooth	Smooth-Jazz-Begleitung mit abgestoppten Einzelnoten	16	Dur	>70
Reggae Lines	Einzelnotenlinien ergänzen Reggae-Chops	8	alle	>60
Wah				
Single Note	Funky Einzelnotenphrasen	16	nur neutral	>70
Wah Complex	Komplexere Variationen von Wah: Soul	16	nur neutral	>70
Soul Wah	Wah-Akkorde für Pop und R'n'B	16	maj/min	>70
Wah Wah	Klassischer »Cry Baby«-Klang der Siebziger	16	7, 9	>70
Crazy				

Name	Beschreibung	Rhythmus	Akkorde	bpm
Pig	Schweinisch verzerrt			
Agrolines	Heavy-Sequenzen-Linien			
Trancelines	Techno-Arpeggio			

Credits

Musical Director/Producer: Detlef Blanke / www.D-Tone.de

GUI: Shaun Ellwood / Decoder Design

@Wizoo:

Software-Entwicklung: Paul »Beans« Kellett, Mario »Frantic« Reinsch,
Ben »Technisch nicht möglich!« Wendelstein, Joachim »Chefkoch«
Schröder, Axel »Techno« Hensen

Sound-Design: Mark »Känguhuhn« Ovenden, Eddi »Chicken« Hettinger

QA: Götz »Topkick« Kretschmann, Jan »Röhre« Schmidt, Malte Bieler

Audio Preparation: Sascha »Schnippel« Haske

Handbuch: Wolfram »Hä?« Knelangen

Executive Producer: Peter »Chefchen« Gorges

Projektmanager: Lars »Telefonkonferenz!« Slowak

@Steinberg:

Projektmanager: Ralf Kürschner

Virtual Guitarist 2

Manuel d'utilisation

de Wolfram Knelangen

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'une Licence d'Agrément et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par la Licence d'Agrément. Aucune partie de cette publication ne peut en aucun cas être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Media Technologies GmbH.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées [™] ou [®] de leurs propriétaires respectifs. Windows XP est une marque déposée de Microsoft Corporation. Le logo Mac est une marque déposée utilisée sous licence. Macintosh est une marque déposée. Mac OS X est une marque déposée. Cakewalk SONAR est une marque déposée de Twelve Tone Systems. ReWire est une marque déposée de Propellerhead Software AB. Logic est une marque déposée d'Apple Computer, Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays.

© Steinberg Media Technologies GmbH & Wizoo Sound Design GmbH, 2005.
Tous droits réservés.

Table des Matières

162	Félicitations !
163	Virtual Guitarist 2 – Quoi de neuf ?
164	Enregistrez votre logiciel !
165	La clé Steinberg
166	Système minimum requis (version PC)
167	Installation de Virtual Guitarist 2 (version PC)
168	Système minimum requis (version Mac)
168	Installation de Virtual Guitarist 2 (version Mac)
169	Activation de la Clé Steinberg
171	Préparatifs
176	Utilisation d'un clavier MIDI
178	Premier Test
178	Comment jouer sur Virtual Guitarist 2
179	Terminologie de Virtual Guitarist 2
181	Reconnaissance d'accord
184	Pédale Sustain
185	La page Play (Jouer)
185	Charger et enregistrer des Styles
186	Écouter les styles
187	Le Navigateur de Parts
188	Contrôles de la page Play
193	La page Riff
194	L'éditeur de Riff
199	Réglages de Groove
201	La page FX
202	La section Amp
204	Section FX
205	Les effets
214	La section de sortie
216	Gestion des effets
218	Version plug-in du pédalier d'effets
219	Assignations de contrôleurs MIDI par défaut
221	Assignation de contrôleurs MIDI dans Virtual Guitarist 2
222	La page Setup (Configuration)
227	Phrasés supplémentaires
229	Référence

Félicitations !



Virtual Guitarist 2 est le tout nouveau spécialiste en guitare rythmique tout style de votre studio contrôlé par ordinateur. Riche de 87 Styles couvrant tous les genres de l'histoire de la musique pour guitare, vous pouvez considérer Virtual Guitarist 2 comme un perfectionniste dans tous les sens du terme : sonorité parfaite, timing parfait, il s'adapte volontiers et en souplesse à vos goûts musicaux.

Grâce à Virtual Guitarist 2 vous pouvez enfin ajouter des pistes de guitare d'une qualité sonore professionnelle à vos chansons, sans avoir besoin d'un guitariste. Vous obtiendrez toujours une prise parfaite. Et même si de vrais guitaristes jouent votre musique, Virtual Guitarist 2 a le gros avantage de vous permettre d'essayer à tout moment et en tout lieu des parties de guitare rythmique, sans avoir besoin d'un matériel d'enregistrement spécial tels qu'une cabine d'enregistrement, des préamplis ou des microphones.

Virtual Guitarist 2 – Quoi de neuf ?

Virtual Guitarist 2 est un plug-in d'instrument multi-format disposant d'une grande variété de Styles de guitare rythmique. Chaque Style est prêt à être utilisé avec la bonne guitare, le microphone et l'ampli adéquat ainsi qu'avec une sélection de contrôles du phrasé.

C'est comme si, Virtual Guitarist 2 arrivait dans votre studio, avec un camion plein de guitares, d'amplis et d'effets et jouait ce que vous lui demandiez, à la perfection et sans jamais se plaindre. Vous avez juste à jouer les accords et les changements de tonalités via un clavier MIDI. Vous pouvez contrôler le phrasé, la sonorité et beaucoup d'autres paramètres de jeu, à l'aide de la souris ou en les déclenchant en temps réel à l'aide d'un contrôleur MIDI ou de votre logiciel hôte. Cela vous permet d'adapter les guitares rythmiques à votre chanson, vos goûts musicaux et votre état d'esprit.

Virtual Guitarist n'utilise pas de samples communs ni de synthés pour imiter les guitares. Le résultat serait toujours artificiel d'une certaine façon. Si vous avez déjà essayé d'imiter un jeu de guitare sur un clavier MIDI, vous savez de quoi on parle.

Cela peut paraître surprenant, mais le concept de Virtual Guitarist est beaucoup plus simple : Virtual Guitarist utilise une importante librairie de pistes audio qui ont été enregistrées par de vrais guitaristes. Le résultat est donc un enregistrement de guitare naturel – rien de modélisé ni de synthétisé.

L'approche de Virtual Guitarist rend possible la sélection de l'un des enregistrements de guitare en temps réel ou de tout autre paramètre, lorsque vous changez d'accord. Il n'a aucun problème pour réagir aux changements de tempo car les enregistrements de guitare ont été effectués de façon à ce que chaque "beat" (temps) de la mesure puisse être déclenchée séparément. De plus, vous pouvez réorganiser et éditer tous les beats et créer vos propres Parts – grâce à la révolutionnaire page Riff.

Le signal de sortie de Virtual Guitarist 2 est envoyé vers la section Amp/FX. Là le son est étoffé grâce à plusieurs configurations d'amplis, enceintes, microphones – et toute une panoplie d'effets – comme avec le matériel d'un vrai guitariste.

L'usage de Virtual Guitarist 2 est simple, surtout si vous considérez ce plug-in comme un guitariste rythmique jouant en temps réel – dites-lui quoi jouer et il le joue avec précision.

Comparé à un logiciel, un guitariste réel a aussi naturellement un grand nombre d'avantages qui sont assez évidents. Virtual Guitarist 2 ne peut bien évidemment pas fournir tout ce qu'un vrai guitariste pourrait théoriquement offrir.

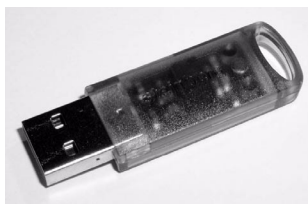
Enregistrez votre logiciel !

Veillez remplir et renvoyer la carte d'inscription que vous avez reçue avec le logiciel. En faisant cela, vous pourrez bénéficier d'un support technique et serez tenu informé des mises à jour et des autres nouveautés concernant Virtual Guitarist.

La clé Steinberg

Veuillez lire cette section avant d'installer le logiciel Virtual Guitarist.

Dans le coffret Virtual Guitarist 2, vous trouverez un code d'activation pour la clé Steinberg (parfois appelée "dongle"), ce dispositif fait partie du système de protection anti-copie de Virtual Guitarist. Virtual Guitarist 2 ne fonctionnera pas tant que vous n'aurez pas correctement installé et activé la clé Steinberg Key. Vous avez la possibilité d'acheter séparément une clé Steinberg afin de l'utiliser avec Virtual Guitarist 2, ou d'utiliser une clé achetée précédemment avec une autre application Steinberg.



La clé Steinberg

La clé Steinberg est en fait un petit ordinateur, sur lequel vos licences logicielles Steinberg sont mémorisées. Tous les produits Steinberg protégés de cette manière utilisent la même clé, et les licences peuvent (dans certaines limites) être transférées d'une clé de protection à une autre – ce qui est pratique lorsque vous désirez par ex. revendre un des logiciels.

- Si vous avez un PC sous Windows, la routine d'installation redémarrera Windows après l'installation des pilotes de la clé. Après le redémarrage, la clé doit être branchée dans le port USB pour procéder avec l'activation de la clé.
- Si vous avez un Apple Macintosh, celui-ci n'est pas redémarré automatiquement. Lisez les informations concernant la clé Steinberg qui sont affichées pendant l'installation.
- Si vous possédez déjà un logiciel nécessitant une clé Steinberg, celle-ci doit être enlevée du port USB de l'ordinateur pendant la routine d'installation d'Virtual Guitarist 2 !

La clé Steinberg ne doit pas être branchée, ni avant, ni durant l'installation de Virtual Guitarist. Sinon le système d'exploitation de votre ordinateur l'enregistrerait comme un nouveau matériel USB et essaierait de trouver des pilotes qui ne seront pas présents avant l'installation de Virtual Guitarist 2.

Si vous avez déjà une clé Steinberg (ex. pour Cubase ou Nuendo), vous pouvez charger votre licence Virtual Guitarist sur celle-ci, en utilisant le code d'activation fourni avec Virtual Guitarist. Ainsi vous n'aurez besoin que d'une seule clé USB pour l'application hôte et pour Virtual Guitarist 2 (voir ci-après).

Systeme minimum requis (version PC)

- Processeur 500 MHz Pentium III ou AMD 7 (à 1 GHz ou plus rapide est recommandé)
- 256 Mo de RAM (1 Go est recommandé)
- 8 Go d'espace libre sur le disque dur
- Windows® XP Home ou Professionnel
- Carte audio compatible Windows MME (une carte audio compatible ASIO est recommandée).
- Si vous désirez utiliser Virtual Guitarist 2 comme un plug-in ou un périphérique ReWire esclave, vous aurez besoin de Cubase ou de Nuendo ou d'une autre application hôte compatible VST 2.0, ReWire ou DXi 2.
- Une Clé Steinberg et un port USB disponible
- Un lecteur de DVD-ROM pour l'installation
- Moniteur et carte graphique supportant une résolution d'au moins 1024 x 768.
- Une connexion internet en état de marche pour l'activation de la Clé Steinberg.
- Veuillez également respecter les exigences système de votre application hôte.

Veillez noter que certaines fonctions ne seront pas supportées par certaines applications hôte.

Installation de Virtual Guitarist 2 (version PC)

1. Vérifiez que la Clé Steinberg N'EST PAS branchée.
2. Insérez le DVD Virtual Guitarist 2 et – si cela ne se fait pas automatiquement – ouvrez la fenêtre du DVD.
3. Repérez l'icône de l'installateur de Virtual Guitarist 2, lancez-le et suivez les instructions à l'écran.
4. Après avoir terminé l'installation avec succès, branchez la Clé Steinberg et suivez les instructions d'installation du pilote.
5. Vous devrez ensuite autoriser Virtual Guitarist 2 sur votre clé (voir ["Activation de la Clé Steinberg"](#) à la [page 169](#)).

Après l'installation du logiciel Virtual Guitarist 2, des pilotes de la clé et de la licence Virtual Guitarist 2 sur votre dongle, Virtual Guitarist 2 est prêt à l'emploi.

Supprimer Virtual Guitarist de votre disque dur (version PC)

1. Ouvrez le Panneau de configuration "Ajouter et Supprimer des Programmes" de Windows XP.
2. Sélectionnez Virtual Guitarist 2 et cliquez sur "Ajouter/Supprimer".
3. Suivez les instructions à l'écran.

Système minimum requis (version Mac)

- Ordinateur Power Mac G3 500 MHz (G4 ou plus rapide recommandé)
- 256 Mo de RAM (1 Go recommandé)
- 8 Go d'espace disque disponible
- Mac OS X version 10.3.9
- Carte audio compatible CoreAudio
- Si vous désirez utiliser Virtual Guitarist 2 comme plug-in ou un périphérique ReWire esclave, vous avez besoin de Cubase ou Nuendo ou d'une autre application hôte compatible VST 2.0, ReWire ou AU.
- Une Clé Steinberg et un connecteur USB disponible
- Un lecteur de DVD-ROM pour l'installation
- Moniteur et carte graphique supportant une résolution d'au moins 1024 x 768.
- Une connexion internet en état de marche pour l'activation de la Clé Steinberg.
- Veuillez également respecter les exigences système de votre application hôte.

Notez que certaines fonctions ne seront pas supportées par certaines applications hôte.

Installation de Virtual Guitarist 2 (version Mac)

1. Démarrez votre ordinateur et insérez le DVD Virtual Guitarist 2.
2. Si nécessaire, double-cliquez sur l'icône du DVD Virtual Guitarist 2 sur le bureau pour ouvrir la fenêtre du DVD.
3. Double-cliquez sur le fichier "Syncrosoft LCC.mpkg" pour lancer le programme d'installation de la protection anti-copie et suivez les instructions à l'écran.
4. Double-cliquez sur le fichier "Virtual Guitarist 2 Setup.mpkg" pour lancer le programme d'installation du plug-in et suivez les instructions à l'écran.
5. Après l'installation du plug-in, copiez le dossier "Virtual Guitarist 2 Content" sur votre disque dur système dans le dossier "Bibliothèque/Application Support/Steinberg/Virtual Guitarist 2".

Si vous déplacez le contenu dans un autre répertoire de votre disque dur, vous devrez lancer l'application "Set Content Location" se trouvant dans le dossier "Virtual Guitarist 2 Content" sur votre disque dur, sinon Virtual Guitarist 2 ne retrouvera plus ses données !

Ne déplacez pas le plug-in Virtual Guitarist 2 lui-même – il doit rester dans le dossier des plug-ins VST afin que votre (ou vos) application(s) hôte puisse(nt) le trouver.

6. Vous devrez ensuite autoriser Virtual Guitarist 2 sur votre clé (expliqué ci-après dans la section "[Activation de la Clé Steinberg](#)" à la [page 169](#)).

Après l'installation du logiciel Virtual Guitarist 2, des pilotes de la clé et de la licence Virtual Guitarist 2 sur votre dongle, Virtual Guitarist 2 est prêt à l'emploi.

Activation de la Clé Steinberg

Que vous ayez acheté une nouvelle clé avec Virtual Guitarist 2, ou que vous en utilisiez une acquise précédemment avec un autre produit Steinberg : votre Clé Steinberg ne contient pas encore de licence valide pour Virtual Guitarist 2. Vous devez télécharger cette licence afin de pouvoir lancer Virtual Guitarist 2 !

Utilisez le code d'activation fourni avec le programme afin de télécharger la licence adéquate Virtual Guitarist 2 sur votre Clé Steinberg. Ce processus est le même pour une ancienne clé ou une nouvelle. Procédez comme ceci :

1. Après l'installation des pilotes de la clé et du programme (et, sur un PC sous Windows, après le redémarrage de l'ordinateur), branchez la clé Steinberg Key dans le port USB.
Si vous n'êtes pas sûr du port à utiliser, consultez la documentation de l'ordinateur.

2. Lors du premier branchement de la clé de protection anti-copie, celle-ci est répertoriée comme un nouveau matériel. Sur un Mac les pilotes sont trouvés automatiquement. Sur un PC sous Windows, un dialogue apparaît vous demandant si vous désirez rechercher les pilotes de ce matériel manuellement ou automatiquement.
Sur un PC, choisissez la méthode de recherche automatique. Le dialogue se referme. Il faudra peut-être redémarrer votre ordinateur.
3. Vérifiez que votre ordinateur dispose d'une connexion internet en état de marche.
Le transfert de licence s'effectue "en ligne". Si votre ordinateur Virtual Guitarist n'est pas connecté à l'internet, il est possible d'utiliser un autre ordinateur pour cette connexion. Suivez les étapes ci-dessous et consultez l'aide de l'application Centre de Contrôle de Licences en cas de besoin.
4. Lancez l'application "Centre de Contrôle de Licences" (se trouvant dans le menu Démarrer de Windows sous "Syncrosoft" ou dans le dossier Applications du Macintosh).
Cette application permet de visualiser vos clés Steinberg et de charger ou de transférer les licences de l'une à l'autre.
5. Utilisez le menu "Assistants" du Centre de Contrôle de Licences et le code d'activation fourni avec Virtual Guitarist 2 pour télécharger la licence sur votre clé. Il suffit de suivre les instructions à l'écran.
Si vous n'êtes pas sûr comment procéder, consultez l'aide du CCL.

Lorsque le processus d'activation est terminé, vous êtes prêt à lancer Virtual Guitarist 2 !

Préparatifs

Les sections suivantes décrivent comment configurer Virtual Guitarist 2 pour l'utiliser avec différents formats d'interface.

Configurer Virtual Guitarist 2 comme un Instrument VST dans Cubase

Les informations figurant dans ce paragraphe font référence à l'utilisation de Virtual Guitarist avec Cubase SX. Nous supposons que vous avez correctement configuré Cubase SX ainsi que votre système MIDI et audio. Si vous souhaitez utiliser Virtual Guitarist avec une autre application hôte VST, telle que Nuendo, veuillez vous reporter à sa documentation.

Procédez comme ceci pour activer Virtual Guitarist :

1. Vérifiez que Cubase SX reçoit les données MIDI qui sont générées par votre clavier maître MIDI.
2. Dans Cubase SX, ouvrez la fenêtre "VST Instruments" depuis le menu Périphériques et sélectionnez "Virtual Guitarist 2" dans le menu local d'une case d'instrument VST libre.
3. Cliquez sur l'interrupteur du rack pour désactiver/activer Virtual Guitarist 2.
Par défaut, il est automatiquement actif lorsqu'un instrument VST est chargé.
4. Cliquez sur le bouton d'édition ("e") pour ouvrir la fenêtre Virtual Guitarist 2.
 - Assurez-vous que la piste sélectionnée dans Cubase SX est réglée sur le canal MIDI 1 ou sur "Tous".

Lorsque c'est fait, vous êtes prêt à utiliser Virtual Guitarist 2 !

Configurer Virtual Guitarist 2 comme un Instrument DXi2

Les informations suivantes font référence à l'usage de Virtual Guitarist 2 à partir de Cakewalk SONAR 1. Nous supposons que vous avez correctement configuré la SONAR et votre matériel MIDI et audio (cartes). Si vous désirez utiliser Virtual Guitarist 2 à partir d'une autre application hôte compatible DXi2, veuillez vous reporter à la documentation de cette application.

Procédez comme ceci pour activer Virtual Guitarist 2 :

1. Vérifiez que SONAR reçoit bien les données MIDI qui sont générées par votre clavier MIDI externe. Vous pouvez vérifier cela à l'aide de l'icône "Activité MIDI In/Out".
2. Dans SONAR, ouvrez la fenêtre "Synth Rack" à partir du menu View.
3. Cliquez sur le bouton Insert (ou sélectionnez l'option Insert du menu principal).
4. Ouvrez le sous-menu DXi Synth et sélectionnez "Virtual Guitarist 2" dans le menu local.
5. Par défaut, c'est le dialogue "Insert DXi Synth Options" qui apparaît. Pour créer une seule piste MIDI et connecter une piste audio aux sorties 1+2 de Virtual Guitarist, activez les options "Midi Source Track" et "First Synth Output (Audio)". Pour créer toutes les sorties Virtual Guitarist possibles, activez "All Synth Outputs (Audio)".
Reportez-vous à la documentation de votre application hôte pour plus de détails.
6. Cliquez sur le bouton "Connection State" dans la fenêtre Synth Rack afin d'activer/désactiver Virtual Guitarist 2. Par défaut, il est automatiquement activé lors du lancement des synthés DXi.
7. Double-cliquez sur la ligne "Virtual Guitarist 2" ou cliquez sur le bouton "Synth Properties" (Propriétés du Synthé) dans la barre d'outils de la fenêtre Synth Rack pour ouvrir la fenêtre Virtual Guitarist 2.
8. Dans SONAR, sélectionnez la piste MIDI "Virtual Guitarist 2" précédemment créée. Virtual Guitarist 2 reçoit désormais les données MIDI de la piste sélectionnée. Assurez-vous que le canal MIDI de la piste SONAR sélectionnée est réglée au canal sur lequel Virtual Guitarist 2 reçoit des données MIDI.

Lorsque c'est fait, vous êtes prêt à utiliser Virtual Guitarist 2 !

Utiliser Virtual Guitarist dans une application AU

Vous pouvez utiliser Virtual Guitarist dans une application hôte AU (par ex. Logic).

La version AU de Virtual Guitarist 2 est installée dans le dossier "Library/Audio/Plug-ins/Components".

Pour Logic Pro 7 procédez comme ceci :

1. Ouvrez la console de pistes et choisissez la voie d'Instrument désirée.
2. Cliquez sur le champ I/O et dans le menu local qui apparaît, choisissez Stéréo, AU Instruments, Steinberg et finalement Virtual Guitarist 2. Virtual Guitarist 2 est alors chargé et prêt à l'utilisation.

Virtual Guitarist indépendant et ReWire

Virtual Guitarist peut être employé comme une application spécifique, indépendamment de toute application hôte. Il est alors possible d'utiliser Virtual Guitarist dans des applications séquenceur qui ne sont pas compatibles avec un des formats de plug-in de Virtual Guitarist (tel que VST, DXi et AU), mais permettent l'échange de données via ReWire.

ReWire2 est un protocole spécial de streaming de données audio et MIDI entre deux applications. Lorsque vous utilisez ReWire, l'ordre dans lequel vous lancez et quittez les deux programmes est très important, car c'est la première application audio lancée qui capturera les ressources de la carte audio.

Procédez comme ceci :

1. Lancez d'abord l'application séquenceur que vous désirez utiliser (par ex. Ableton Live, ProTools).
Si votre séquenceur est compatible ReWire, il dispose d'un moyen d'assigner les voies audio et MIDI pour l'échange des données. Reportez-vous à la documentation de votre application séquenceur pour les détails.
2. Puis lancez Virtual Guitarist en tant qu'application indépendante.
Vous pouvez lancer le programme comme n'importe quelle autre application présent sur votre ordinateur à partir du Bureau et du menu Démarrer (Win) ou en double-cliquant le symbole dans le dossier Applications (Mac). Vous pouvez aussi double-cliquer sur le fichier de programme de Virtual Guitarist dans le dossier d'installation.

Désormais, lorsque vous jouerez avec Virtual Guitarist, le son sera envoyé via ReWire aux voies de la console que vous avez assignées dans votre application hôte.

Notez que vous faites maintenant fonctionner deux applications complètement séparées. Lorsque vous sauvegardez votre projet séquenceur, celui-ci inclut l'ensemble de la configuration des voies et des bus, mais pas les réglages effectués dans Virtual Guitarist ! Pour conserver ces réglages, choisissez la commande Save Bank (dans le menu File sous Windows ou dans le menu Virtual Guitarist sous Macintosh). Vous pouvez choisir un nom de fichier indiquant que ce fichier contient des réglages créés pour un projet séquenceur particulier.

De même, lorsque vous réouvrez un projet dans votre application séquenceur après avoir lancé Virtual Guitarist, utilisez la commande Load Bank dans Virtual Guitarist pour recharger les réglages Virtual Guitarist correspondant à ce projet particulier.

Le dialogue des Préférences

Si vous utilisez Virtual Guitarist en tant qu'application indépendante, vous trouverez l'option "Preferences" dans le menu File (Fichier) dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de l'application (Win) ou dans le menu Virtual Guitarist dans le coin supérieur gauche de l'affichage (Mac). Activez cette option pour afficher le dialogue des Préférences.

- Sélectionnez un pilote pour la carte audio dans le menu local ASIO Device.
- Dans le tableau en-dessous du menu local ASIO Device, cliquez sur une des options de la colonne ASIO Output pour changer l'assignation des sorties virtuelles de votre instrument VST à une des sorties de votre matériel audio.
Cliquez sur le bouton ASIO Control Panel pour afficher un dialogue avec des réglages avancés pour votre dispositif ASIO.
- Utilisez le menu local MIDI Input pour spécifier une entrée MIDI. Cliquez sur le bouton Reset MIDI pour réinitialiser tous les contrôleurs MIDI.
Cliquez sur ce bouton a le même effet que enfoncer le bouton Panic sur un clavier MIDI.

- Les champs Tempo et Time Signature (Mesure) fournissent Virtual Guitarist avec de l'information concernant le tempo et la mesure. Si vous utilisez Virtual Guitarist comme application indépendante, cette information n'est pas livrée d'une application hôte.

Les autres options dans le menu File (Fichier) (Save/Load Bank et Save/Load Program) sont les mêmes que dans le menu de l'instrument VST.

Latence

Même si Virtual Guitarist n'a pratiquement pas de latence, une latence importante (décalage entre l'instant où vous appuyez sur la touche du clavier et celui où vous entendez le son correspondant) peut survenir lorsque vous jouez Virtual Guitarist en temps réel depuis un clavier maître MIDI.

La latence provient souvent de la carte audio ou de l'interface MIDI ; elle ne se produit pas lors de la lecture d'un projet avec une piste MIDI jouant Virtual Guitarist 2. Pour éliminer cette irritante latence du jeu en temps réel, nous vous recommandons de remplacer votre carte audio actuelle par un modèle professionnel, disposant d'un pilote ASIO. La plupart des cartes son incorporées d'office dans les ordinateurs n'utilisent pas de pilote ASIO, et sont de ce fait affligées d'un temps de latence important, pouvant aller jusqu'à plusieurs centaines de millisecondes.

Tempo

Virtual Guitarist s'adapte automatiquement au tempo du morceau en cours, qui a été défini dans l'application hôte (comme Cubase). Virtual Guitarist 2 suivra aussi automatiquement les changements de tempo au cours de la lecture, tel qu'un *accelerando*, par exemple.

Toutefois, le tempo le plus lent que Virtual Guitarist peut jouer correctement est de 70 bpm (battements par minute). Avec des valeurs de Shuffle élevées (voir ci-dessous), le tempo minimum pouvant être relu correctement est légèrement plus rapide. Le tempo le plus lent pour avoir des triolets parfaits (Shuffle à 100%) est de 85 bpm. Par contre, il n'y a pas de limites supérieures au tempo de Virtual Guitarist 2' – c'est juste une question de goût !

Plusieurs Virtual Guitarists

Vous pouvez employer simultanément autant d'occurrences de Virtual Guitarist que votre application hôte et votre ordinateur le permettent. Rien ne vous empêche d'utiliser deux pistes de guitare rock en même temps, avec différents phrasés, puis de rajouter ici et là un riff supplémentaire depuis une troisième occurrence de Virtual Guitarist 2.

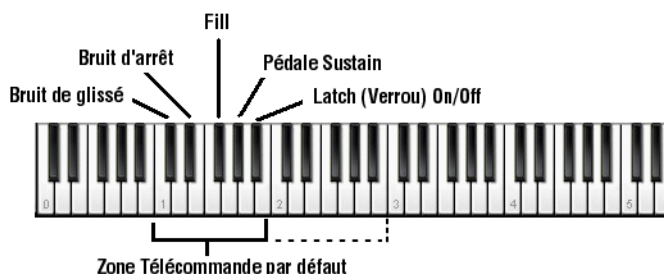
Virtual Guitarist 2 – Compatibilité avec les versions précédentes

Veillez noter que Virtual Guitarist 2 n'est pas compatible avec les versions Virtual Guitarist 1 et Virtual Guitarist 1 Electric Edition. Bien que tous les Styles et les Parts des premières versions soient disponibles dans Virtual Guitarist 2, les projets utilisant une des versions précédentes ne seront pas rejoués correctement, si vous substituez simplement la version 1 par la version 2 de Virtual Guitarist.

Utilisation d'un clavier MIDI

Si vous utilisez un clavier MIDI pour jouer sur Virtual Guitarist 2, ces zones servent à différents usages :

La zone Télécommande (Remote)



La zone allant de C1 à B2 est appelée zone de Télécommande et sert à déclencher les Parts et les Fills ainsi que quelques autres fonctions utiles. Seules les touches blanches C1 à B1 sont assignées à des Parts par défaut, mais les touches blanches de l'octave C2 à B2 peuvent être assignées à d'autres Parts par l'utilisateur, dans la page Riff. La fonction de chaque touche est indiquée dans le navigateur de Parts, décrit ci-dessous.

Par défaut, la zone de Télécommande est assignée comme ceci :

Touche	Fonction	Description
C1 - B1 (touches blanches)	Par défaut, déclenche les Parts 1 à 8	Sélection des Parts
C2 - B2 (touches blanches)	Déclenche les Parts 9-16, (si disponibles) programmées par l'utilisateur	Sélection des Parts
C#	Bruit de frette	Déclenche un bruit de frette
D#	Bruit d'arrêt	Déclenche un bruit d'arrêt
F#	Déclenchement du Fill	Déclenche un fill
G#	Pédale Sustain	Même effet que l'usage d'une pédale sustain (double-clic pour verrouiller le mode Sustain)
A#	Verrou	Marche/Arrêt du mode Latch

Vous pouvez choisir quelle zone de votre clavier MIDI servira de zone de Télécommande dans la page Setup.

La zone de Hauteur (Pitch)

La zone située en dehors de la zone de Télécommande de votre clavier MIDI est appelée zone de Hauteur (Pitch) et contrôle la hauteur des Parts ou des Fills joués. Dans cette zone vous pouvez jouer des notes ou des accords et Virtual Guitarist 2 suivra intelligemment ce que vous jouez. Jouer n'importe quelle note jouée dans la zone de Pitch avec une vélocité élevée (> 125) produira une noire ou une croche syncopée, selon le Style choisi. Cette fonction (aussi appelé "Accent") est très pratique pour faire varier votre interprétation en temps réel.

Premier Test

Maintenant tout est prêt pour une approche pratique de Virtual Guitarist 2, donc :

1. Activez Virtual Guitarist 2 (comme décrit dans “[Préparatifs](#)” à la [page 171](#)) et chargez un Style à partir de la liste de Style bleue à droite en double-cliquant dessus. Cliquez sur le bouton Latch dans la page Play pour activer le mode de jeu bloqué.
2. Jouez un accord ou une note sur votre clavier MIDI dans la zone située au-dessus du Do 3 (C3), et Virtual Guitarist 2 commencera à jouer. Comme nous avons activé le bouton Latch, le jeu continuera lorsque vous relâchez les touches.
3. Si vous avez une pédale de sustain connectée à votre clavier MIDI, appuyez brièvement dessus et Virtual Guitarist 2 s'arrêtera. Si vous n'avez pas de pédale de sustain, vous pouvez aussi jouer la touche SOL#1 (G#1) sur le clavier MIDI.

Le symbole MIDI, dans l'affichage des accords, s'allume lorsque Virtual Guitarist 2 reçoit des événements MIDI.

Comment jouer sur Virtual Guitarist 2

Vous avez plusieurs moyens pour jouer sur Virtual Guitarist 2 :

- Vous pouvez jouer des accords et varier l'expression en utilisant la vélocité, les contrôleurs MIDI, une pédale de sustain ou des messages de changement de programme.
- Si vous n'êtes pas familiarisé avec un clavier, vous pouvez alors entrer les accords et les autres événements MIDI dans l'éditeur de votre séquenceur logiciel.
- Vous pouvez utiliser Virtual Guitarist pour doubler les pistes d'accords de morceaux et de fichiers MIDI existants pour en améliorer la sonorité. De nombreux fichiers MIDI du commerce incluent des pistes d'accords spéciales, bien que la duplication d'une piste de “nappe” typique (telles que des cordes) avec Virtual Guitarist 2 produise habituellement de bons résultats.

Terminologie de Virtual Guitarist 2

Style

Dans la terminologie de Virtual Guitarist 2, un Style est un ensemble de Riffs et de Fills (appelés Parts) convenant à un style musical unique. Toutefois, plus qu'à un son ou à un rythme, chaque Style Virtual Guitarist 2 se réfère à une guitare, et à un son (ampli, HP, etc.) particulier, et est dédié à un style de jeu. Chaque Style comporte 16 Parts préassignées (Part de base + Fill particulier) déclenchées par les touches blanches allant de DO1 (C1) à SI1 (B1). Vous pouvez construire vos propres Parts et Fills puis les assigner aux touches blanches allant de DO2 (C2) à SI2 (B2). Vous pouvez charger un Style en faisant un double-clic dessus dans le Navigateur de Style.

Lorsqu'un Style a été sélectionné, un maximum de 200 Mo de données sonores sont chargées dans la RAM de votre ordinateur, ce qui peut prendre un moment. Vous pouvez utiliser l'option Chord Set pour réduire le temps de chargement et l'usage de la RAM, mais ceci réduira aussi le nombre d'accords disponibles.

Parts

Une Part est équivalente à un riff, un groove ou une phrase faisant varier la structure rythmique et mélodique, déclenchée à l'aide des touches blanches de la zone de Télécommande de votre clavier MIDI. Les Parts déclenchées par les touches DO1 (C1) à SI1 (B1) sont préassignées. Vous pouvez éditer les Parts dans la page Riff et les assigner aux touches blanches allant de DO2 (C2) à SI2 (B2). Lorsque vous jouez ces Parts, Virtual Guitarist 2 fera une quantification par défaut à la double-croche (16th note) la plus proche. Vous pouvez modifier ce réglage de quantification dans la page Setup de Virtual Guitarist 2.

Chaque Style propose 16 Parts différentes. Une Part est un riff faisant varier la structure des notes et le phrasé rythmique (ex. des notes isolées, des accords, des octaves). Vous pouvez soit jouer la même Part tout le temps, soit passer d'une Part à une autre tout en jouant pour ajouter des variations à une piste.

Fills

Pendant que Virtual Guitarist est en train de jouer, vous pouvez déclencher un Fill (une petite variation de la Part actuelle) à l'aide de la molette de modulation de votre clavier MIDI. Actionnez la molette de modulation vers l'avant ou vers l'arrière, et Virtual Guitarist jouera un Fill avant de reprendre avec le Groove normal.

Vous pouvez aussi déclencher un Fill en pressant la touche FA# (F#) de l'octave de Télécommande de votre clavier MIDI. Dans la liste des Parts de la page Riff, les Fills sont repérables à leur astérisque (*).

Le Fill sera répété tant que la molette de modulation ou la touche FA# (F#) sera maintenue. Si vous désirez par exemple, qu'un Fill joue pendant trois mesures, maintenez la touche Fill ou poussez la molette de modulation pendant ces trois mesures.

Si vous désirez déclencher les Fills à l'aide d'un autre contrôleur MIDI, sélectionnez-en un autre dans le menu Fill Trigger de la page Setup.

Accords tenus

Vous pouvez aussi utiliser Virtual Guitarist 2 pour jouer des accords longs (tenus).

- Pour jouer des accords longs, appuyez sur la pédale de sustain et jouez les accords comme d'habitude sur votre clavier MIDI.

Il existe deux types d'accords longs, qui sont déclenchés par des vitesses de note MIDI différentes :

- Une frappe faible des touches produit un accord en arpège lent (qui n'est pas disponible pour tous les Styles).
- Une frappe forte des touches produit un accord fort.

Cette fonction est aussi assignée à la touche SOL # (G#) de l'octave Télécommande de votre clavier MIDI. Double-cliquez sur cette touche pour verrouiller le mode Sustain, un autre clic la déverrouillera.

Accents

Jouer une note dans la zone Pitch avec une valeur élevée de vélocité MIDI (supérieure ou égale à 125) fera démarrer la Part (selon le Style choisi) par une croche ou une noire “d’Accent” syncopée. Cet Accent est pratique pour faire varier votre interprétation en temps réel.

Touches Remote (Télécommande)

Les touches Remote correspondent à des fonctions spéciales assignées à l’octave Télécommande qui agissent sur ce que joue Virtual Guitarist 2. Ces touches incluent : Bruit de Glissé (C#), Bruit d’Arrêt (D#), Fill Trigger (F#), Sustain (G#) et Latch (Verrou) activé/désactivé (A#).

Aftertouch Vibrato

Appliquer un aftertouch génère automatiquement un vibrato dans Virtual Guitarist 2. Pour définir la fréquence, l’ampleur et le délai de ce Vibrato, réglez les potentiomètres de la page Setup.

Reconnaissance d’accord

Virtual Guitarist 2 dispose d’un système intelligent de reconnaissance d’accord, qui joue toujours l’accord correct basé sur les informations MIDI provenant d’un séquenceur ou d’un clavier MIDI reçues en temps réel. Il peut s’agir d’un accord complet ou de notes simples jouées d’un seul doigt – vous n’avez pas besoin de faire de réglage spécial, car Virtual Guitarist sait toujours quoi faire.

Jouer des accords

Si vous jouez un accord complet (par ex. les notes Do, Fa et Sol pour un accord de Do), Virtual Guitarist le reconnaîtra automatiquement.

- **Pour obtenir la meilleure reconnaissance d’accord possible, toutes les notes de l’accord doivent être jouées. Jouer trois notes est suffisant pour les accords majeurs, mineurs ou sus4, mais pour les autres types d’accord (maj7, 7, 6, dim, mmaj7, m7, m6, m7-5, sus2 et 7sus4) vous devez jouer les quatre notes.**

Inversions d'accords

Dans la plupart des cas, il importe peu quelle inversion d'accord vous jouez. Il y a cependant quelques exceptions, où la note basse doit correspondre à la fondamentale ou tonique de l'accord :

- m7 : Par exemple, dans un LAm7, le La doit donc être la note basse car Virtual Guitarist pourrait sinon l'interpréter comme un accord de sixième (DO6, dans ce cas) – bien que cet accord utilise les mêmes notes sur le clavier, il sonnera de façon totalement différente sur la guitare.
- accords diminués (par exemple, LAdim utilise les mêmes notes que DOdim, MIb-dim et SOLb-dim).
- accords +5 (A+5 utilise les mêmes notes que DO#+5 et FA+5).
- accords m6 (Am6 utilise les mêmes notes que FA#m7-5).

Accords à un doigt

Pour les types d'accords majeurs, 7, mineurs et m7, toutes les notes n'ont pas besoin d'être jouées. Bien que le fait de jouer une seule note indique toujours un accord majeur, vous pouvez obtenir un autre type d'accord en jouant une note de plus.

Touche supplémentaire	Accord
Aucune	majeur
Touche blanche voisine à gauche	7
Touche noire voisine à gauche	mineur
Touches noire et blanche voisines à gauche	mineur7

Pour les schémas de clavier correspondant, reportez-vous à la section "Références des accords" à la page 229.

Affichage de l'accord



L'affichage de l'accord montre celui qui est actuellement joué ou est présélectionné. Si l'accord joué est introuvable ou ne fait pas partie de l'ensemble d'accords (Chord Set), Virtual Guitarist choisira automatiquement un accord de remplacement approprié (ceci sera indiqué dans l'affichage de l'accord). Cela arrivera aussi lorsque l'accord n'est pas disponible du fait que vous avez sélectionné l'ensemble d'accords MID ou ECO.

Styles et Accords

Vous découvrirez rapidement que la sélection des accords disponibles dépend du Style que vous avez choisi. Certains Styles n'offrent que des accords neutres. Mais il n'y a aucun problème pour contrôler ce type de Style depuis une piste MIDI contenant d'autres accords complexes – Virtual Guitarist sélectionnera automatiquement les accords les plus appropriés parmi ceux disponibles.

Pédale Sustain

La pédale Sustain joue un rôle important dans Virtual Guitarist, et elle fonctionne différemment selon que le mode Latch (Verrou) est activé ou pas. En utilisant une combinaison des réglages Latch et de Pédale Sustain, Virtual Guitarist vous procurera beaucoup de souplesse dans vos arrangements et dans votre interprétation.

Si vous ne disposez pas d'une pédale Sustain, vous pouvez en simuler une grâce à la touche SOL# de l'octave Télécommande.

Essayez les fonctions décrites dans le tableau ci-dessous pour comprendre comment utiliser la pédale Sustain.

Mode Latch activé	Alors que Virtual Guitarist 2 est en train de jouer	Virtual Guitarist 2 s'arrêtera de jouer si vous appuyez sur la pédale Sustain pendant la lecture. Le mode Latch sera désactivé tant que la pédale Sustain reste enfoncée, et toute note ou accord joué dans la zone Pitch produira alors des accords tenus. Virtual Guitarist 2 reviendra au jeu normal des Parts dès que la pédale Sustain sera relâchée et qu'une note de la zone sera jouée.
Mode Latch désactivé	Alors que Virtual Guitarist 2 est en train de jouer	Virtual Guitarist 2 s'arrêtera de jouer dès que vous relâcherez les notes jouées sur le clavier MIDI, à moins de les relâcher alors que la pédale Sustain est enfoncée. (C'est le comportement habituel d'une pédale Sustain lorsque vous jouez du piano, par exemple.) Le mode Latch est activé tant que la pédale Sustain reste enfoncée. Toute Part tenue continuera à jouer jusqu'à ce que la pédale Sustain soit relâchée.
Mode Latch On/ Off	Alors que Virtual Guitarist 2 est arrêté	Si Virtual Guitarist 2 ne joue pas et que vous appuyez sur la pédale Sustain, les notes jouées au clavier donneront un accord tenu, au lieu de commencer à jouer un rythme dans Virtual Guitarist 2 comme c'est le cas habituellement.

La page Play (Jouer)



La page Play est l'interface principale de Virtual Guitarist 2. Elle permet de définir les paramètres généraux de jeu de l'instrument, de charger et d'enregistrer des Styles et des Parts, de choisir et de modifier la sonorité générale et le comportement rythmique de l'instrument.

Charger et enregistrer des Styles

Sur le côté droit de la page Play de Virtual Guitarist 2 se trouve un Navigateur bleu, dressant la liste des Styles disponibles.

Chargement

Il existe trois manières de charger un Style :

- Double-cliquer sur son nom dans la liste.
- Sélectionner le Style désiré et cliquer sur le bouton Load, en bas à gauche du Navigateur.
- Faire un clic droit (Win)/[Ctrl]-clic (Mac) sur le bouton Load et sélectionner le Style désiré dans le dialogue Load Style (Charger un Style).

Sauvegarde

Pour sauvegarder un Style, cliquez sur Save, en bas à gauche dans la section Navigateur puis utilisez le dialogue standard de sauvegarde pour entrer le nom et l'emplacement désirés pour ce Style.



Selon la rapidité de votre ordinateur, un Style peut mettre quelques secondes à se charger.

Écouter les styles

Chaque Style d'usine est livré avec une fonction de pré-écoute audio. Il existe deux façons de pré-écouter un Style :

Listen



Dans le Navigateur de Styles, cliquez sur un style (il passe en surbrillance). Cliquez ensuite sur Listen, et Virtual Guitarist 2 jouera le fichier tant que vous maintiendrez enfoncé le bouton de la souris.

Auto

Cliquer sur Auto active le mode de pré-écoute automatique. Lorsque le mode Auto est activé, un Style est lu à chaque fois que vous cliquez dessus dans le Navigateur, et aussi longtemps que vous maintenez enfoncé le bouton de la souris.

Le Navigateur de Parts

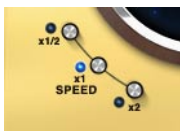


Cliquer sur le bouton “Parts” dans le navigateur de Parts de la page Play affiche les assignations aux touches de toutes les Parts et des touches Remote utilisées dans le Style sélectionné. Toutes les Parts incluses dans la zone Télécommande peuvent être renommées. Les assignations de certaines touches à certaines Parts ou fonctions Remote peuvent aussi être modifiées.

Lorsqu'une Part, un Fill ou une touche Remote est jouée, elle s'allume dans le Navigateur de Parts.

Contrôles de la page Play

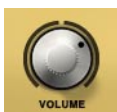
Speed (Vitesse)



Vous pouvez régler Virtual Guitarist pour qu'il joue à moitié, au double de la vitesse ou à la vitesse normale, indépendamment du tempo du morceau, en cliquant sur les boutons de la section Tempo :

Option	Description
Half (x 1/2)	Le tempo de Virtual Guitarist 2 est à la moitié de celui du morceau.
Normal (x1)	Tempo normal, identique à celui du morceau en cours.
Double (x2)	Le tempo de Virtual Guitarist 2 est le double de celui du morceau.

Volume



Ce potentiomètre contrôle le volume en sortie de Virtual Guitarist 2.

Decay



Le potentiomètre Decay règle la durée du Decay (décroissance) de chaque battement, ce qui permet à la piste de guitare de sonner davantage "staccato" avec des temps de Delay courts, ou plus fluide et "legato" avec des temps de Delay plus longs.

Notez que le potentiomètre Decay contrôle une enveloppe qui définit la lecture des pistes de guitare enregistrées. Certains réglages sonneront plus naturels que d'autres, en fonction du style choisi.

Low Cut (Filtre Coupe-Bas)



Pour éviter un effet de masquage des fréquences entre vos pistes de guitare et les autres pistes du mixage, il est souvent intéressant de réduire les fréquences basses du signal de la guitare.

En tournant le potentiomètre Low Cut dans le sens des aiguilles d'une montre, vous déplacez la fréquence de coupure du filtre passe-haut de 0 Hz jusqu'à 800 Hz. Si Virtual Guitarist 2 est utilisé au sein d'un mixage complexe, la meilleure position se trouve entre 9 et 10 heures. Avec des positions plus élevées, le son deviendra maigre et artificiel, mais vous avez ainsi une option pour la conception sonore créative.

Dynamics



Le potentiomètre Dynamics sert à augmenter la quantité de volume et de changement sonore aléatoire par battement, un peu comme un vrai musicien qui ne pourrait pas toujours fournir des nuances parfaites.

Presence



Le potentiomètre Presence se rencontre sur la plupart des amplis de guitare, et sert à accentuer les fréquences moyennes-aiguës du spectre sonore. Le tourner vers Max à partir de la position centrale neutre augmentera le mordant, et le tourner vers Min produira un son de guitare plus chaud.

Timing



Un des grands avantages de Virtual Guitarist est qu'il a toujours un timing parfait et fiable. Mais parfois, vous pouvez souhaiter l'exact contraire : de légères variations de timing pour rendre le son plus humain. Vous pouvez alors utiliser le bouton Timing pour que Virtual Guitarist 2 joue d'une façon plus humaine. Pour modifier le timing de Virtual Guitarist, réglez ce potentiomètre afin d'obtenir une déviation du timing.

La variation de timing maximale est très modeste et sera difficilement audible si Virtual Guitarist 2 est seul à jouer. Par contre, en association avec d'autres Pistes, tout spécialement si elles sont quantisées, elle deviendra clairement décelable.

Inversion



Ce contrôle modifie les paramètres de lecture des enregistrements de guitare afin de produire une variation sonore sans affecter la hauteur, ce qui revient à changer l'échelle ou la taille du corps de la guitare. Amusez-vous avec ce contrôle pour que Virtual Guitarist 2 sonne d'une façon anti-naturelle mais intéressante.

Shuffle



Le paramètre Shuffle sert à modifier le feeling de ce que joue Virtual Guitarist 2. D'un point de vue technique, cette fonction avance (si

vous tournez le contrôle vers la droite) ou retarde (vers la gauche) les temps faibles d'une mesure. Virtual Guitarist 2 joue des triolets exacts lorsque la valeur de Shuffle est réglée sur -100% ou +100%.

Shuffle sur la page Play et le paramètre Depth de la section Groove de la page Riff sont en fait le même contrôle.

Si votre musique est principalement à base de triolets, Virtual Guitarist sonnera beaucoup mieux si le Shuffle est réglé sur une valeur légèrement inférieure à 100%.

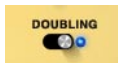
Stereo Width (Ampleur stéréo)



Le potentiomètre Stereo Width contrôle un effet DSP qui définit l'ampleur stéréo du signal de sortie. S'il est en position normale, le son restera inchangé. S'il est réglé complètement à gauche, le signal sera monophonique, et s'il est réglé complètement à droite, la largeur stéréo sera augmentée au moyen d'un effet de filtre en peigne.

Les ingénieurs du son seront heureux de constater que l'effet de largeur stéréo de Virtual Guitarist 2 est entièrement compatible mono.

Doubling (Doublage de piste)



Dans un studio d'enregistrement, les pistes de guitare sont souvent doublées, car c'est un autre moyen d'améliorer l'image stéréo, et de produire un son plus riche. Pour cela, le guitariste doit enregistrer sa piste deux fois, sur des pistes séparées, avec un panoramique à gauche et à droite.

Virtual Guitarist n'a pas besoin de deux enregistrements pour cela. Il suffit d'activer le commutateur Doubling et, comme par magie, deux guitaristes joueront à l'unisson.

La fonction de Doubling n'est pas un effet DSP comme Stereo Width ci-dessus, car Virtual Guitarist relit vraiment deux pistes différentes. Cela signifie que le doublage de Virtual Guitarist sonnera exactement comme la méthode conventionnelle, en moins encombrant.

Attention à ne pas surcharger en employant à la fois Stereo Width et Doubling. Il peut être tentant que chaque piste de guitare ait un son riche et plein, mais cela peut conduire à un mauvais mixage final.

Mode Latch (Verrou)



Lorsque le mode Latch est activé (On), Virtual Guitarist lit les Parts de façon ininterrompue, depuis l'instant où vous appuyez sur la première touche jusqu'à celui où vous cliquez sur le bouton Stop de votre application hôte ou appuyez sur la touche Remote A# (Latch activé/désactivé).

Si vous voulez simplement jouer un motif ici et là, réglez le mode Latch sur Off et Virtual Guitarist 2 ne jouera que lorsque vous enfoncerez des touches sur votre clavier MIDI.

Fret Noise (Bruit de frette)

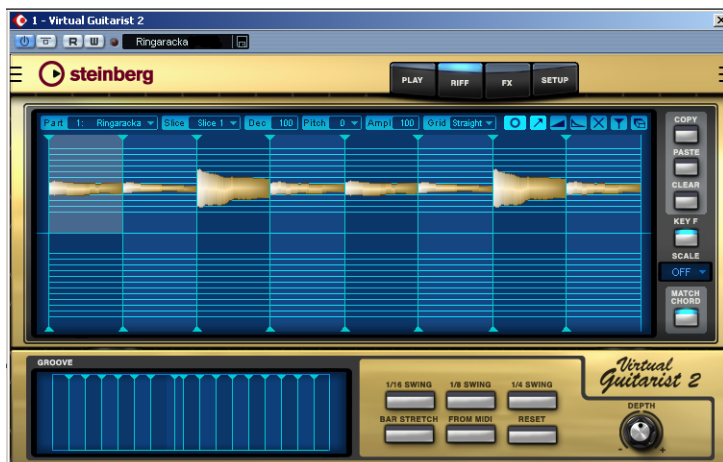


Lorsqu'un guitariste passe d'une position à une autre, sa main glisse sur les cordes et les frettes, ce qui génère un son évoquant un grincement. Ce son de frette constitue une partie importante d'un son de guitare naturel. Virtual Guitarist 2 vous permet de contrôler la dose de bruit de frettes dans votre piste. Sélectionnez Off pour désactiver la lecture automatique des bruits de frettes aux changements de corde. Vous pouvez ajouter des bruits de frettes manuellement en jouant la note DO# dans la zone Télécommande.

La page Riff

Cette page permet d'adapter des grooves et des rythmes existants, de modifier des Parts et des Fills dans l'affichage Macro Groove et de définir le micro-timing à l'aide des paramètres de Groove.

Pour passer à la page Riff, cliquez sur l'onglet Riff situé en haut de Virtual Guitarist.

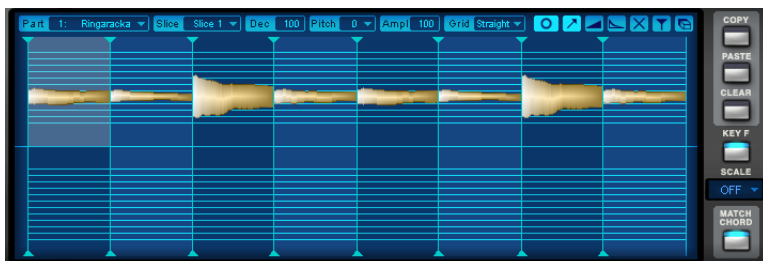


FRANÇAIS

L'éditeur de Riff

L'éditeur de Riff représente une visualisation selon un axe temporel des deux canaux de la Part ou du Fill actuellement sélectionné. Il a été conçu pour fonctionner comme un croisement entre un éditeur d'onde et un éditeur de piano roll. Les formes d'onde beige représentent la hauteur, la position et la durée de chaque tranche (Slice) dans la Part ou le Fill. Les Parts durent toujours une mesure et sont construites à partir de plusieurs tranches séparées délimitées par des lignes verticales bleu clair. Vous pouvez déplacer la position d'une tranche en cliquant sur le triangle bleu clair en haut. La position verticale des formes d'onde représente la vraie hauteur de chaque tranche en demi-tons par rapport à la note fondamentale.

Sous l'affichage de l'éditeur de Riff se trouve une ligne blanche indiquant la progression de la Part lorsque Virtual Guitarist 2 joue.



Key Follow (Suivre les notes)



Lorsque le bouton Key Follow est activé, toute Part ou tout Fill joué via MIDI sera sélectionné automatiquement dans le navigateur de Parts, et sa structure rythmique apparaît dans l'éditeur de Riff. Désactivez Key Follow afin de sélectionner manuellement la Part que vous voulez éditer.

Modifier le timing des tranches (Slices)

Le timing de chaque tranche d'une Part ou d'un Fill peut être modifié en faisant glisser les lignes verticales vers la gauche ou la droite. Cliquez sur le triangle bleu clair en haut des insertions pour les faire glisser.

Si après un déplacement les tranches se chevauchent, Virtual Guitarist 2 supprimera ou raccourcira automatiquement la tranche qui précède afin de conserver tout son réalisme à la Part.

Menu de sélection des Parts



Le nom de la Part actuellement sélectionnée est affiché ici. Cliquez sur la flèche vers le bas pour afficher une liste dans laquelle vous pourrez choisir toutes les Parts et Fills du Style en question. Les 16 premières entrées sont les Parts et Fills par défaut, les 16 dernières sont vides. Elles peuvent être modifiées et sauvegardées à votre convenance avec le Style. Vous pouvez par exemple sélectionner la Part 3, la copier et la coller dans la Part 9, puis la modifier. La Part 9 sera déclenchée par la note DO2 (C2). Dans cette liste, les Fills sont marqués d'un astérisque (*) et pour chaque Part il y a un Fill particulier. Vous pouvez aussi renommer les Parts ici : double-cliquez sur le nom et tapez-en un nouveau, pressez [Enter] pour confirmer le changement. Le nouveau nom apparaîtra aussi dans le Navigateur de Parts sur la page Play.

Menu de sélection des tranches (Slices)



Lorsque vous sélectionnez une tranche dans l'éditeur de Riff, son nom est affiché ici. Cliquez sur la flèche vers le bas pour afficher une liste dans laquelle vous pourrez choisir toutes les tranches de la Part. Ces tranches incluent des bruits d'arrêt, de corps, de Mute et de frettes. Si vous avez une souris à molette, vous pouvez aussi changer de tranche en pointant dessus dans l'éditeur de Riff et en utilisant la molette.

Multiple Slices (Tranches multiples)

Vous pouvez sélectionner deux tranches ou plus pour une même position dans une Part, lorsque l'option Multiple Slices est cochée. Virtual Guitarist 2 passera aléatoirement de l'une à l'autre en cours de jeu. Vous pouvez aussi maintenir la touche [Maj] en sélectionnant les tranches dans le menu, ce qui active automatiquement l'option Multiple Slices.

Decay/Pitch/Amplitude



Decay

Cliquer et faire glisser vers le haut ou le bas pour régler le decay (déclin) de la tranche sélectionnée. L'outil Decay peut aussi être employé pour cela (voir ci-après).

Pitch

Cliquer ici pour afficher une liste dans laquelle vous pouvez régler la hauteur relative de la tranche sélectionnée sur la note fondamentale par pas d'un demi-ton. Vous pouvez aussi utiliser l'outil Pointeur pour changer la hauteur de la tranche (voir ci-après).

Amplitude

Cliquer et faire glisser vers le haut ou le bas pour régler le volume de la tranche sélectionnée. Vous pouvez aussi utiliser l'outil Volume pour cela (voir ci-après).

Affichage de la grille (Grid)



Le paramètre Grid fait référence à différentes ombres de bleu affichées dans le fond. Utiliser ces grilles pour “magnétiser” les lignes temporelles sur une certaine structure rythmique. Changez de grille ici, si vous désirez par exemple que les lignes temporelles soient calées sur un timing ternaire (triolet, option Shuffle activée) .

Outils



Cliquer sur un de ces boutons pour sélectionner l'outil correspondant, décrit ci-dessous. Faire un clic droit (Win)/[Ctrl]-clic (Mac) sur une tranche et garder le bouton de la souris enfoncé pour l'écouter.

Mono / Stéréo

Vous pouvez changer la configuration de canal d'une Part en passant du mode mono au mode stéréo. Le réglage mono mélangera les deux canaux en mono, stéréo jouera la canal supérieur sur le canal gauche et celui du bas sur le droit. Notez que la fonction de doublage de la page Play affecte ce réglage. Virtual Guitarist 2 jouera uniquement en mono si le doublage a été désactivé sur la page Play.

Pointeur

Utilisez l'outil Pointeur pour modifier la position verticale d'une tranche (et donc sa hauteur) en la faisant glisser vers le haut ou le bas dans l'éditeur de Riff.

Volume

Utilisez l'outil Volume pour modifier le Volume d'une tranche en cliquant dessus en la faisant glisser vers le haut ou le bas dans l'éditeur de Riff.

Decay

Utilisez l'outil Decay pour modifier le déclin d'une tranche en cliquant dessus en la faisant glisser vers le haut/bas dans l'éditeur de Riff.

Muet

Utilisez l'outil Muet pour rendre muette une tranche en cliquant dessus dans l'éditeur de Riff. Les tranches muettes apparaîtront en gris. Cliquez dessus à nouveau pour les rendre audibles.

Ligne Temporelle

Utilisez l'outil Ligne Temporelle pour ajouter de nouvelles insertions dans la Part en cliquant sur une position particulière dans l'éditeur de Riff. Bien sûr, de nouvelles tranches pourront être sélectionnées sur les lignes temporelles insérées.

Gomme

Utilisez l'outil Gomme pour effacer une tranche en cliquant dessus dans l'éditeur de Riff. Les insertions de lignes temporelles sont effacées en cliquant sur le triangle bleu clair placé en haut de la ligne.

Copy/Paste/Clear (Copier/Coller/Supprimer)



Utilisez le bouton Clear (Supprimer) pour effacer toutes les informations de tranches et de lignes temporelles d'une Part.

Voici un exemple expliquant la fonction Copier/Coller. Utilisez cette fonction pour copier les informations des Parts d'usine dans les Parts vides.

1. Sélectionnez une Part dans le menu de sélection des Parts ou en activant le mode Key Follow et en pressant la note correspondante sur le clavier MIDI.
2. Pressez le bouton Copy.
3. Sélectionnez une Part vide dans le menu de sélection des Parts.
4. Pressez le bouton Paste pour insérer le contenu de la Part copiée dans la Part vide.

Dès que vous remplissez une Part vide, elle est assignée à une note particulière et son nom apparaît dans le Navigateur de Parts de la page Play.

Undo (Annuler)

Pressez les touches [Ctrl]+[Z] (Win) ou [Commande]+[Z] (Mac) du clavier pour annuler la dernière action effectuée dans l'éditeur de Riff.

Revert (Revenir au départ)

Si vous avez édité une Part et désirez annuler tous les changements, pressez les touches [Ctrl]+[Shift]+[Z] (Win) ou [Commande]+[Maj]+[Z] (Mac) du clavier pour revenir à la dernière version sauvegardée de la Part ou du Fill.

Scale (Gamme)

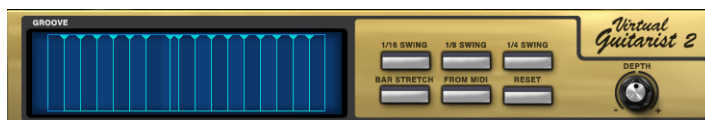
Cliquez ici pour sélectionner une gamme dans la liste pop-up. Ceci forcera Virtual Guitarist à n'utiliser que la gamme choisie.

Match Chord

Cette fonction sélectionne intelligemment le meilleur accord à jouer lorsqu'une tranche a été transposée (vers le haut ou le bas) dans l'éditeur de Riff. Par exemple, si vous jouez en Do majeur, une tranche transposée de 4 demi-tons jouera en Mi majeur mais la tonalité de Mi mineur conviendrait mieux au DO majeur. Si Match Chord a été activé, la meilleure correspondance d'accord sera sélectionnée parmi les 180 disponibles (15 accords x12 hauteurs), au lieu de simplement décaler l'accord joué actuellement vers le haut ou le bas.

Réglages de Groove

La Section Groove de la page Riff permet de régler le timing ou le "feeling" de Virtual Guitarist 2. L'intensité des changements de timing est contrôlée par le potentiomètre Depth. Le potentiomètre Depth de la page Riff est également contrôlé par le potentiomètre Shuffle se trouvant sur la page Play.



Swing

D'un point de vue technique, le Swing est un processus qui retarde (ou avance) légèrement le timing des temps faibles d'une mesure. Ceci change le timing de Virtual Guitarist 2 lorsqu'il joue et peut aussi être utile pour vous aider à adapter une interprétation à un enregistrement existant.

Les trois boutons Swing (1/16 Swing, 1/8 Swing et 1/4 Swing) à côté de l'affichage Micro permettent de choisir quels temps faibles seront déplacés : les double-croches (1/16), croches (1/8) ou noires (1/4). Le potentiomètre Depth permet de régler la valeur du décalage et s'il sera en avance ou en retard.

Virtual Guitarist 2 jouera des triolets si le potentiomètre Depth est réglé sur + ou - 100%.

Bar Stretch

Sélectionner Bar Stretch déplacera (en avant ou en arrière) toutes les notes sauf le premier temps de la mesure dans une Part ou un Fill, afin d'accentuer le temps fort.

From MIDI

Si l'option From MIDI est activée, Virtual Guitarist 2 analysera son entrée MIDI et adaptera le Micro Timing aux informations MIDI reçues. Le décalage résultant sera indiqué dans l'affichage Groove.

Cliquez à nouveau sur From MIDI pour arrêter l'analyse de l'entrée MIDI lorsque vous êtes satisfait du résultat.

Reset

Cliquer sur Reset réinitialisera les réglages de Micro Timing et Virtual Guitarist 2 jouera selon son timing habituel, sans modification.

La page FX

Pour passer à la page FX, cliquez sur l'onglet FX en haut de Virtual Guitarist 2.



FRANÇAIS

La page FX de Virtual Guitarist 2 vous offre d'infinies possibilités de création sonore : l'amplificateur possède deux authentiques modes Solid State (transistors) ou Tube (lampes) et la collection de pédales d'effets inclut toutes celles dont un guitariste peut avoir besoin, sur scène ou en studio. Nous avons tout fait pour obtenir le meilleur son et le meilleur feeling.

Comme le son de l'amplificateur et des effets constitue une partie importante de la sonorité d'une guitare électrique, un "pédalier d'effets" est directement intégré dans Virtual Guitarist 2. Vous pouvez également utiliser ce pédalier comme plug-in d'effet dans votre application hôte sur la piste ou l'instrument de votre choix, voir "[Version plug-in du pédalier d'effets](#)" à la [page 218](#) pour de plus amples informations.

La section Amp

En haut de la page FX apparaît l'amplificateur de Virtual Guitarist 2. Il s'agit en fait de trois amplificateurs en un.

Amplificateurs



Vous disposez de trois types d'amplis :

- 1 = Solid State (à transistors)
- 2 = Tube (à lampes)
- 3 = Rectifier (redresseur).

Solid State

Les transistors d'un amplificateur de type Solid State génèrent un très fort volume sonore, avec une transition très rapide du son clair au son saturé (en tournant le potentiomètre Gain), par ajout d'harmoniques de rang impair au signal. Si vous recherchez une puissance élevée et un son pur et brillant, passer au mode Solid State conviendra probablement parfaitement à vos besoins.

Tube

Les amplificateurs à lampes (Tube) sont célèbres pour leur chaleur et le raffinement de leur son. Montez le potentiomètre de Gain et la quantité de distorsion augmente progressivement. Si vous désirez un son à la fois doux et mordant, plein de chaleur, c'est le mode Tube qu'il faut choisir.

Rectifier

C'est l'ampli à choisir pour le style Heavy Metal et ses acolytes. Montez le potentiomètre de Gain afin d'augmenter suffisamment la distorsion et obtenir une puissance sonore à vous arracher la tête.

Gain



Le potentiomètre Gain permet de “booster” le préampli. Si vous le tournez vers la droite, le signal devient plus fort, mais commence, du coup, à distordre. Comme mentionné ci-dessus, le comportement du potentiomètre Gain dépend du type d'amplificateur utilisé.

Égaliseur



Cet égaliseur quatre bandes de haute qualité offre un puissant contrôle de la fréquence incomparable et dispose d'une bande moyenne semi-paramétrique. Il a été spécifiquement conçu pour Virtual Guitarist 2 et vous offre exactement les outils dont vous avez besoin pour affiner votre son de guitare.

FREQ

Ce curseur sert à régler la fréquence centrale de la bande médium.

Presence

Le rôle du potentiomètre Presence est d'accentuer ou d'atténuer les fréquences médium-hautes du spectre sonore. Le tourner vers la droite à partir de la position centrale neutre donnera davantage de mordant au son, le tourner dans l'autre sens donnera un son de guitare plus chaud mais réduira sa présence.

Master



Le potentiomètre Master contrôle le volume de sortie de Virtual Guitarist 2.

Section FX

La section suivante vous présente les fonctionnalités liées aux effets de Virtual Guitarist 2. Tout en lisant, essayez les réglages de paramètres décrits ici pour mieux comprendre leurs rôles.

Activation/désactivation des effets



Chaque effet possède son propre interrupteur. Tous sont de type métallique classique, avec un témoin à LED bleu.

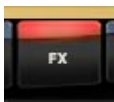
Les effets sont actifs lorsque le témoin à LED bleu est allumé.

Effets synchronisables au tempo

Les effets Wah, Modulation, Delay et Tremolo sont tous synchronisables au tempo de votre morceau – autrement-dit, leur modulation tourne à exactement la bonne vitesse. Pour synchroniser un effet au tempo du morceau, il suffit de cliquer dans le champ Speed/Time de l'effet puis de choisir une vitesse dans le menu local. T signifie “triolet”, et * désigne une valeur pointée.

Pour “désynchroniser” les effets, il suffit d’actionner le potentiomètre Speed ou Time dans la section Effet .

Contourner tous les effets (Bypass)



Vous pouvez contourner (bypass) tous les effets en faisant un clic droit (Win)/[Ctrl]-clic (Mac) sur le bouton de la page FX. Ce bouton deviendra rouge. Un nouveau clic droit (Win)/[Ctrl]-clic (Mac) sur ce bouton annulera le contournement des effets.

Les effets

Wah Pedal



L'effet Wah tire son nom du son qu'il produit (wah-wah) ; il s'agit d'un filtre passe-bas spécial, pourvu d'un paramètre de résonance amplifiant la bande de fréquences située de part et d'autre de la fréquence de coupure. L'action sur la pédale fait varier cette fréquence de coupure, ce qui "ouvre" et "ferme" le filtre. Comme dans la réalité, la pédale Wah de Virtual Guitarist 2 est insérée entre la guitare et l'amplificateur.

Reso

Le potentiomètre Résonance, situé dans le coin supérieur droit de la section Wah dose l'intensité de l'effet Wah. Le tourner vers la droite amplifie la bande de fréquences située autour de la fréquence de coupure ; des valeurs élevées de Résonance rendent l'effet Wah plus intense, le son passant de "wa" à "uuaah".

Potentiomètre Wah

Lorsque la valeur de fréquence Wah est réglée sur zéro, vous pouvez contrôler manuellement la pédale, avec la souris ou la molette de modulation de votre clavier MIDI. Bien sûr, ces mouvements peuvent être enregistrés comme données d'automatisation dans un projet de votre application hôte.

La pédale Wah peut être contrôlée par n'importe quel contrôleur continu (CC#), voir "[Assignation de contrôleurs MIDI dans Virtual Guitarist 2](#)" à la [page 221](#).

Auto Wah

Si vous tournez vers le haut le potentiomètre Speed situé en haut à gauche de la section Wah, vous activez le mode Auto Wah ; dans ce cas, l'effet Wah module automatiquement à la fréquence ainsi réglée, tandis que la pédale définit la fréquence centrale de l'effet Wah.

Pour régler la fréquence de l'Auto Wah, il suffit d'actionner le potentiomètre Speed. Le tableau suivant indique quelques exemples de durées de mouvement de filtre (cycle de Wah) selon différentes valeurs du paramètre Speed :

Speed (Hz)	"Wah" par seconde
0.1	10
0.5	2
10	0,1

Bien sûr, vous pouvez synchroniser la fréquence de l'effet Wah au tempo de l'application hôte. Pour cela, sélectionnez une résolution de note dans le menu local Speed/Sync, situé près du potentiomètre Speed. T signifie "triolet", et * désigne une valeur pointée.

Envelope

Si vous réglez le potentiomètre Speed au maximum, la pédale Wah sera contrôlée via une analyse de l'enveloppe (appelée aussi Envelope Follower). Cela signifie que la fréquence de coupure du filtre sera contrôlée par le signal d'entrée. Dans ce mode l'affichage du potentiomètre Speed indique "Env".

Compressor



Un compresseur est un outil permettant de contrôler la dynamique d'un signal audio. Techniquement, il se compose d'un détecteur d'enveloppe contrôlant un amplificateur commandé en tension. Dans la pratique, il limite les crêtes de niveau et permet d'augmenter le niveau des parties les plus calmes du signal. Il sert à accentuer les attaques ou à augmenter le sustain des notes de la guitare.

Pour régler le Compressor, procédez comme ceci :

1. Utilisez le potentiomètre Amount pour doser l'intensité de la compression, de 1 (assez modérée) à 6 (très prononcée).
2. Le potentiomètre Speed détermine la rapidité de réaction du compresseur face à un signal, de 1 (rapide) à 6 (lente).

Fuzz/Crush

Fuzz



La pédale Fuzz tire son nom du son un peu flou et imprécis qu'elle génère (sens du mot fuzzy en anglais) – une personnalité caractéristique, provenant d'un circuit amplificateur à transistors saturé, écrêtant les formes d'onde du signal, les transformant en signal carré. Si le Drive naturel de votre amplificateur à transistors ne vous satisfait pas, essayez l'effet Fuzz. L'usage de la pédale de fuzz est très répandu dans les styles musicaux modernes, Heavy ou industriel.

Pour régler la Fuzzbox, procédez comme ceci :

1. Tournez le potentiomètre Drive vers la droite pour augmenter la quantité de distorsion.
2. Tourner le potentiomètre Tone vers la gauche produit un son plus doux, le tourner vers la droite crée un son plus brillant, plus "fin".
3. Utilisez le potentiomètre Envelope pour que la quantité de Drive dépende du niveau du signal, afin que la phase d'attaque du signal soit plus "fuzzy" que la phase de sustain.

Crush

Le Bitcrusher est un effet qui réduit la résolution en bits du son. Il ajoute du crissement jusqu'à donner une incroyable distorsion "technoïde". À utiliser avec modération !



Pour régler le Bitcrusher, procédez comme ceci :

1. Tournez le potentiomètre Bit vers la droite pour augmenter la distorsion.
2. Le potentiomètre Divider réduit la fréquence d'échantillonnage. Tournez-le vers la gauche pour augmenter le niveau de distorsion.
3. Utilisez le potentiomètre Envelope pour que la résolution en Bits dépende du niveau du signal, afin que la phase d'attaque du signal soit d'une résolution moindre que la phase de sustain.

Modulation

Cette pédale est de type “quatre en un”. Utilisez le sélecteur pour passer de Phaser, Flanger, Chorus à Detune.



Phaser

Le Phaser est un effet résolument typique des années 70. En plus de son utilisation pour les sons de guitare, il ajoutait un “gargouillis” caractéristique aux sons de clavier et de synthétiseur – même la batterie n’en était pas exemptée. Aucun album Funk, Rock électronique ou progressif ni aucun titre des “seventies” n’était imaginable sans un effet de Phaser.

L’effet de Phaser – comme son nom l’indique – est créé en ajoutant un signal à phase décalée au signal d’origine. En modulant ce décalage de phase plus ou moins prononcé, on obtient ce tournoiement typique. Contrairement aux effets de Flanger ou de Chorus, le Phaser ajoute juste du mouvement sans rendre le son plus épais.

Le moyen le plus rapide d’obtenir le bon réglage de Phaser consiste à faire des réglages Speed et Depth complémentaires. Le potentiomètre Depth détermine l’acuité de l’effet. Un phasing lent avec un réglage Depth élevé créera un superbe effet d’espace tournoyant, alors qu’un réglage Speed élevé avec un réglage Depth bas donnera un “vibrato harmonique”.

Flanger

L’effet de Flanger ajoute un caractère tournoyant au son de basse, avec un côté “son de verre”. Il est créé par un léger retard du signal, de durée modulée, réinjecté en entrée de l’effet pour “aiguiser” le son.

Pour régler le Flanger, procédez comme ceci :

1. Utilisez le potentiomètre Speed pour régler la fréquence de modulation. Plus la valeur est élevée, plus le Flanger sonne comme un vibrato.
2. Tournez ensuite le potentiomètre Feedback (FBK) jusqu'à doter l'effet de la personnalité désirée (du subtil au prononcé).

Chorus

Comme son nom l'indique, l'effet de Chorus (chœur en anglais) multiplie le signal, épaissit le son et l'élargit. Le principe de fonctionnement du Chorus est similaire à celui du Flanger, sauf que la modulation n'est pas synchronisée pour les canaux gauche et droit, et que le pré-délai est plus long, ce qui donne à l'effet de Chorus un son plus "gros", moins "verre".

Pour régler l'effet de Chorus, procédez comme ceci :

En adaptant mutuellement les valeurs des paramètres Speed et Depth, vous pouvez créer une gamme étendue d'effets. De façon générale : plus la valeur de Speed est élevée, plus la valeur de Depth doit être basse, et inversement – sous peine de créer un effet de désaccord trop prononcé, un son trop "faux". Une valeur élevée de Speed crée des effets évoquant le vibrato.

Detune

Cet effet est proche du Chorus. La principale différence étant qu'il produit deux hauteurs stables (plus basse vers la gauche, plus aiguë vers la droite), alors que le Chorus fait varier la hauteur vers le grave ou l'aigu. L'effet de Detune épaissit le son comme le fait le Chorus sans modulation de hauteur indésirable, mais en employant des valeurs extrêmes, vous pouvez rendre le son de guitare très peu naturel et désaccordé.

Tremolo

L'effet de Tremolo (également appelé vibrato d'amplitude) est souvent utilisé pour rendre plus vivants des sons de basse clairs ou légèrement saturés. Il était très répandu avant que le Chorus ne soit devenu une alternative, et on le trouve sur bon nombre de morceaux célèbres – “Bang Bang, he shot me down...”.



Le réglage de l'effet de Tremolo est très facile : on ne peut intervenir que sur les paramètres Speed, Intensity et (Stéréo) Width. À l'inverse des effets de tremolo “hardware” traditionnels, celui de Virtual Guitarist peut se synchroniser au tempo du projet. Vous pouvez donc l'utiliser comme effet “Chopper”, par exemple pour les guitares Metal.

Delay

Cette unité de Delay combine trois types de délais. Elle peut créer tous les types d'échos et de retards allant des effets spaciaux ultra-modernes aux délais nuageux et poussiéreux des années 70.



Pour régler l'effet de Delay, procédez comme ceci :

1. Sélectionnez d'abord le type d'effet à l'aide du sélecteur.
 - Mono : Le signal est répété selon l'intervalle fixé par le potentiomètre Time.
 - 3 tap : Un délai à 3 circuits séparés, formant un motif rythmique complexe.
 - Multi : Effet d'écho à bande typique simulant plusieurs têtes de lecture. Pendant la période spécifiée, le signal est relu par quatre têtes séparées.
 - Stereo : Les échos passent de gauche à droite dans l'image stéréo

2. Réglez la durée du délai à l'aide du potentiomètre Time. Lorsque Sync est désactivée, l'unité d'affichage est en secondes.
3. Le potentiomètre Mix détermine le dosage entre signal sec et avec effet.
4. Le potentiomètre Feedback (FBK) définit le nombre de répétitions du délai (techniquement c'est la quantité de signal avec effet qui est réinjecté dans l'entrée). Des valeurs de Feedback très élevées peuvent conduire à une augmentation du niveau du Delay et finalement créer de la distorsion – ce qui peut être voulu pour créer des effets de dub ou de Delay psychédélics.
5. Le potentiomètre Vintage contrôle "l'âge" de l'unité d'effets (allant d'un délai numérique ultra-propre à un écho à bande usé). Les valeurs les plus élevées introduisent une perte de la réponse en fréquence accompagnée de pleurage, ce qui conduit à un signal d'effet légèrement désaccordé et moins brillant. Vous pouvez même obtenir des effets de pseudo réverb.

Reverb

Il s'agit d'une réverb "spéciale guitare" et non d'une unité de réverb à employer pour un mixage.



Réglez la durée de la Reverb à l'aide du potentiomètre Time et le dosage de l'effet avec le potentiomètre Mix. Vous pouvez égaliser la queue de réverb à l'aide du potentiomètre Tone. Le son obtenu sera plus terne si vous le tournez vers la gauche et plus brillant et ouvert si vous le tournez vers la droite.

Le contrôle le plus intéressant est le sélecteur Type qui permet de choisir parmi trois réverbs aux caractéristiques totalement différentes :

Spring

Réverb à ressort typique que l'on trouve dans tous les amplis de guitare. Ce fracassant effet métallique est typique des sons de guitare des années 50 et 60.

Plate

Effet de réverb à plaque commun des années 70 – une réverb de studio classique couvrant un vaste choix de sons allant de Philly à Deep Purple.

Hall

Une ambiance de salle neutre. Utilisez-la pour ajouter de l'ambiance, de l'ampleur et de la dimension plutôt que pour colorer le son.

FX Routing

Le parcours du signal selon une chaîne d'effets est indiqué dans l'affichage FX Routing. Vous pouvez y activer ou désactiver des effets en cliquant sur leur icône, et aussi changer l'ordre des effets en les faisant glisser dans cet affichage.



Les effets activés sont allumés dans l'affichage FX Routing.

La section de sortie

La section de sortie de Virtual Guitarist 2 vous permet de choisir entre plusieurs configurations d'enregistrement afin d'affiner le son de votre piste. Nos algorithmes ultra-réalistes vous placent dans la chaise du producteur – vous vous retrouvez aux commandes d'un enregistrement, comme dans une vraie séance en studio.

Si vous désactivez cette section, Virtual Guitarist 2 jouera un son "pur" et "non traité".

Enceintes (Section Cabinet)

Virtual Guitarist 2 dispose de quatre types d'enceintes couvrant la plupart des configurations de haut-parleurs utilisées par les guitaristes et offrant de nombreuses possibilités de modelage du son.



Les enceintes peuvent être sélectionnées dans le menu déroulant :

Option	Description
1 x 12"	Enceinte avec un seul HP 12 pouces
2 x 12"	Enceinte avec deux HP 12 pouces
4 x 12"	Quatre HP 12 pouces dans une enceinte
Radio	Petit HP bruyant de type radio

Type de Microphone

Le haut-parleur Virtual Guitarist 2 est enregistré à l'aide d'un microphone dynamique ou à condensateur. Le microphone peut être placé sur un axe situé directement en face du cône du haut-parleur, ou décalé de cet axe, c'est-à-dire pointé davantage vers le bord du haut-parleur que vers son cône.



Cliquez sur le triangle bleu pour afficher un menu local dans lequel vous pourrez sélectionner les configurations suivantes :

Option	Position du microphone	Description
Dynamic on-axis	Microphone dynamique pointé directement vers le cône du haut-parleur.	Produit un son plus découpé avec des médiums accentués.
Dynamic off-axis	Microphone dynamique pointé vers le bord du haut-parleur.	Produit un son légèrement plus chaud que le réglage ci-dessus.
Condenser on-axis	Microphone à condensateur pointé directement vers le cône du haut-parleur.	Produit un son plus propre et moins coloré qu'avec des microphones dynamiques.
Condenser off-axis	Microphone à condensateur pointé vers le bord du haut-parleur.	Produit un son légèrement moins brillant que le réglage ci-dessus.

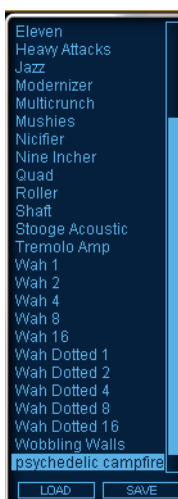
Les descriptions de microphones ci-dessus doivent être considérées comme une présentation générale. Les nombreuses combinaisons de types de microphones et de haut-parleurs vous donnent un vaste choix de sonorités pour tous les styles de Virtual Guitarist 2.

Gestion des effets

Programmes d'effets

Lorsque vous chargez un Style dans Virtual Guitarist 2, tous les paramètres des effets du Style sont automatiquement rappelés. De plus, Virtual Guitarist 2 peut enregistrer/charger indépendamment des programmes d'effets n'incluant que les paramètres de la page FX.

Virtual Guitarist 2 est fourni avec 32 présélections de programmes d'usine, affichées dans le navigateur à droite de la page FX. De plus, vous pouvez enregistrer et charger un nombre virtuellement illimité de programmes d'effets utilisateur (personnalisés).



Chargement de programmes d'effets

Pour charger des programmes d'effets, procédez comme ceci :

- Double-cliquez sur le nom du programme d'effet dans le navigateur, situé à droite de la page FX, ou sélectionnez le nom dans le navigateur et cliquez sur le bouton Load en bas du navigateur.

Sauvegarder les programmes d'effets

Comme un Style charge et sauvegarde automatiquement ses paramètres d'effets, il n'est pas nécessaire de sauvegarder les programmes d'effets relatifs aux Styles que vous créez. Toutefois, Virtual Guitarist 2 vous permet de charger et de sauvegarder les programmes d'effets que vous trouvez particulièrement utiles.

1. Modifiez à votre convenance les paramètres de la page FX.
2. Cliquez sur le bouton Save, situé en bas du navigateur, à droite de la page FX.
3. Entrez un nom et un emplacement pour le programme d'effet, en utilisant le dialogue de sauvegarde standard.

Attention à bien utiliser des noms différents pour vos programmes d'effets : ceux portant le même nom seront remplacés.

Version plug-in du pédalier d'effets

La page FX de Virtual Guitarist 2 est également disponible sous la forme d'un plug-in d'effet séparé aux formats suivants : VST, DirectX, Audio Units.

Vous pouvez utiliser ce plug-in sur n'importe quelle voie de console de votre application hôte, par exemple pour vos pistes de clavier, voix ou batterie. La version plug-in offre toutes les fonctionnalités du pédalier d'effets intégré.

Tous les potentiomètres et les sélecteurs peuvent être télécommandés à l'aide de n'importe quel contrôleur MIDI (voir "[Assignation de contrôleurs MIDI dans Virtual Guitarist 2](#)" à la [page 221](#) pour de plus amples informations).



Il vous faudra peut-être assigner une entrée MIDI au plug-in dans votre application hôte.

Les présélections d'effets créées et sauvegardées dans Virtual Guitarist 2 pourront être chargées dans le plug in d'effet (et vice versa) via le navigateur de Programmes d'Effets.

Assignations de contrôleurs MIDI par défaut

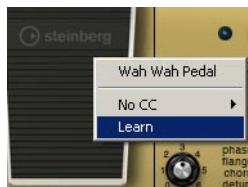
En plus de l'automatisation de paramètres par votre séquenceur hôte, de nombreux paramètres de Virtual Guitarist 2 peuvent être affectés à des contrôleurs MIDI. Le tableau suivant montre l'assignation par défaut des paramètres de Virtual Guitarist 2 aux numéros de contrôleurs MIDI.

Cc#	Nom	Paramètre de Virtual Guitarist
1	Modwheel	Jouer un Fill
4	Foot Control	Wah Pedal
7	Volume	Volume
11	Expression	Expression
64	Sustain Pedal	Pédale Sustain
67	Soft Pedal	Bruit de Frette
70		Fill (s'il est assigné dans la configuration)
71	Reso	Doublage activé/désactivé
72	Release	Latch activé/désactivé
73	Attack	Tempo half/normal/double
74	Cutoff	Ampleur Stéréo
75	Decay	Decay
76	Vibrato Rate	Vibrato Rate
77	Vibrato Depth	Vibrato Depth
78	Vibrato Delay	Vibrato Delay
79		Dynamics
80		Low Cut
81		Presence
82		Inversion
83		Timing
84		Shuffle/Depth

Cc#	Nom	Paramètre de Virtual Guitarist
85		Compressor activé/désactivé
86		Wah activé/désactivé
87		Cabinet activé/désactivé
88		Delay activé/désactivé
89		Delay Mix
90		Reverb activé/désactivé
91	Reverb Level	Reverb Mix
92		Tremolo activé/désactivé
93		Modulation activé/désactivé
94		Modulation Mix
102		Fuzz activé/désactivé
103		Fuzz Mix
104		Amp Gain
105		EQ Bass
106		EQ Mid
107		EQ Mid FREQ
108		EQ High
109		EQ Presence

Si votre application hôte le permet, vous pouvez également automatiser de nombreux potentiomètres et sélecteurs dans Virtual Guitarist, en utilisant les fonctions d'automatisation de votre séquenceur. Par exemple, ce type d'automatisation est disponible dans les applications hôtes Steinberg Cubase SX/SL et Nuendo.

Assignation de contrôleurs MIDI dans Virtual Guitarist 2



Comme pour les contrôleurs MIDI préassignés dont la liste est donnée dans la section précédente, vous pouvez assigner de nombreuses fonctions de Virtual Guitarist 2 à des contrôleurs MIDI pour automatisation ou contrôle en temps réel, par exemple via une surface de contrôle ou les potentiomètres de votre clavier maître MIDI.

Il existe deux méthodes pour assigner un potentiomètre ou un paramètre de Virtual Guitarist 2 à un contrôleur MIDI :

1. Faites un clic droit (Win)/[Ctrl]-clic (Mac) sur le paramètre désiré, puis choisissez un numéro de contrôleur dans la liste qui apparaît.
2. Faites un clic droit (Win)/[Ctrl]-clic (Mac) sur le paramètre désiré, puis sélectionnez Learn dans le menu local et actionnez le potentiomètre ou contrôleur désiré sur votre clavier MIDI ou votre séquenceur hôte. Virtual Guitarist 2 affectera ce contrôleur MIDI au paramètre que vous aurez choisi.

La page Setup (Configuration)

Pour passer à la page Setup, cliquez sur l'onglet Setup en haut de Virtual Guitarist.



La page Setup de Virtual Guitarist 2 vous donne accès à tous les paramètres globaux affectant la manière de jouer de l'instrument.

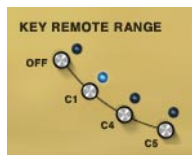
Lorsque vous sauvegardez un Style Virtual Guitarist 2, toutes les informations de la page Setup sont aussi sauvegardées. Cela signifie que si vous échangez des fichiers de projets avec un autre utilisateur de Virtual Guitarist 2, ils seront interprétés exactement de la même manière sur son ordinateur que sur le vôtre.

Save Setup (Enregistrer les réglages)



Cliquez sur ce bouton pour sauvegarder tous les paramètres de réglage, dont les assignations de contrôleurs MIDI. Ces réglages seront appliqués chaque fois que vous chargerez une nouvelle occurrence de Virtual Guitarist 2.

Key Remote Range (Zone de Télécommande)



C'est ici que vous définissez l'octave de votre clavier MIDI que vous voulez utiliser pour télécommander les fonctions de Virtual Guitarist 2. Vous désactivez la fonctionnalité de télécommande en sélectionnant Off. Chaque valeur de note affichée concerne la note la plus basse de l'octave respective. Ainsi, si vous sélectionnez C1, l'octave entre C1 (DO1) et B1 (SI1) sera réservée à la télécommande.

Chord Set (Ensemble d'accords)



Vous pouvez utiliser ce réglage pour limiter le nombre d'accords qui sont chargés dans la RAM lors de la sélection d'un Style. Utilisez l'ensemble XXL pour charger tous les accords disponibles, l'ensemble MID est réduit à dix accords, l'ensemble ECO aux cinq accords les plus importants.

Le temps de chargement des ensembles MID et ECO est notoirement plus court, et ils occuperont respectivement 30% et 60% de RAM en moins.

XXL

Tous les accords disponibles – jusqu'à 15 pour chaque touche, en fonction du Style.

- Majeur, Maj7, 7, 6, +5, -5, dim, mineur, mMaj7, m7, m6, m7-5, sus4, 7sus4, sus2

MID

Seuls les dix accords les plus répandus sont utilisés, ce qui réduit les besoins en RAM d'approximativement un tiers par rapport à l'ensemble XXL.

- Majeur, Maj7, 7, dim, mineur, mMaj7, m7, sus4, 7sus4, sus2
- Ne seront pas chargés : 6, +5, -5, m6, m7-5

ECO

Seuls les six accords les plus répandus sont chargés – les besoins en RAM et le temps de chargement sont réduits de deux tiers, comparé à l'ensemble XXL, et à la moitié, comparé à l'ensemble MID.

- Majeur, 7, Maj7, mineur, sus4, sus2

Si vous utilisez plusieurs occurrences de Virtual Guitarist dans une chanson, vous pouvez utiliser différents ensembles d'accords pour chacun, en changeant les réglage ECO, MID, XXL avant de charger le Style.

Si vous travaillez avec les ensembles d'accords MID ou ECO et jouez un accord qui n'est pas inclus dans l'ensemble, Virtual Guitarist sélectionnera automatiquement le meilleur accord de remplacement possible.

Lorsque vous avez modifié le réglage Chord Set, vous devrez recharger le Style sélectionné pour que les changements soient pris en compte.

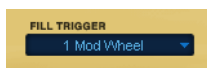
Vibrato



Certains Styles ont été enregistrés avec un vibrato par le guitariste d'origine. D'autres vous permettent de contrôler directement le Vibrato en utilisant un contrôleur MIDI, qui peut être configuré à l'aide de ces paramètres :



Fill Trigger (Déclencheur de Fill)



Le paramètre Fill Trigger définit le contrôleur MIDI que vous souhaitez utiliser pour déclencher des Fills. Pour de plus amples informations sur le jeu des Fills avec Virtual Guitarist 2, reportez-vous à la section "Fills" à la [page 180](#).

Velocity (Vélocité)

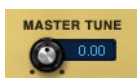


Le paramètre Accent définit la valeur de vélocité à partir de laquelle Virtual Guitarist jouera les syncopes ou les accents. Généralement, une valeur entre 90 et 110 conviendra parfaitement – mais cela bien sûr dépend de votre style de jeu et de votre clavier MIDI.

Lorsque vous jouez un accord au clavier, il peut toujours arriver que vous appuyiez sur la mauvaise touche. Si vous aviez simplement joué avec un clavier instrumental normal, la fausse note aurait été plus ou moins indiscernable. Mais avec Virtual Guitarist, cela peut amener à une interprétation erronée et assez gênante de l'accord.

Comme les fausses notes ont tendance à être jouées plus doucement que les notes voulues, Virtual Guitarist vous permet de définir un seuil de vélocité Minimum en dessous duquel il ignore tout simplement la note. Nous vous recommandons une valeur comprise entre 10 et 30.

Master Tune



Vous pouvez ici définir l'accord général de Virtual Guitarist par pas d'un centième de demi-ton.

Réglage de la valeur Chord Change Quantize



La fonction Chord Change Quantize permet de déterminer la position dans une mesure à laquelle Virtual Guitarist fera réellement un changement d'accord. Si vous réglez par exemple ce paramètre sur des blanches (1/2), le changement d'accord ne se produira que lorsque la prochaine blanche dans la mesure sera atteinte – sans prendre en compte le moment où vous avez réellement joué l'accord.

Cela simplifie l'entrée des accords lorsque vous jouez en direct et évite les changements d'accords intempestifs.

Les accents, syncopes et accords tenus ne sont pas affectés par cette fonction.

Sync (Réglages de synchro)



Par défaut, Virtual Guitarist est réglé en mode First Note (première note). Autrement-dit, Virtual Guitarist se synchronise au tempo, mais pas à l'emplacement dans la mesure, de l'application hôte. C'est généralement le meilleur réglage pour travailler avec Virtual Guitarist.

Lorsque Sync est réglé sur Beat, Virtual Guitarist se synchronise au tempo de l'hôte et à sa position dans la mesure. Cela signifie qu'un riff qui a été déclenché sur la dernière noire d'une mesure ne sera pas joué depuis sa position de départ, mais à partir de la position dans le riff correspondant à la position de la mesure de l'hôte.

Phrasés supplémentaires

Vous pouvez contrôler Virtual Guitarist 2 via n'importe quel canal MIDI sauf le 16. Ce canal dispose d'une caractéristique spéciale pour une programmation plus élaborée.

Si vous envoyez des données MIDI via le canal MIDI 16 à partir du DO1 (C1) et au-dessus, Virtual Guitarist réagira complètement différemment. Sur ce canal, les tranches qui composent une Partie sont accessibles individuellement, note par note. Vous pouvez ainsi créer et enregistrer des phrasés supplémentaires. Dans ce cas, la sélection de la hauteur est toujours effectuée par le canal MIDI 1.

La maîtrise de cette fonction peut sembler compliquée à première vue, mais votre patience sera récompensée.

Jouer des tranches via le canal MIDI 16

Exemple

1. Sélectionnez un Style et définissez deux pistes dans votre application hôte qui déclencheront Virtual Guitarist 2. Réglez une des pistes sur le canal MIDI 1 et l'autre sur le canal 16.
2. Si vous désirez ajouter des phrasés à une certaine Part, sélectionnez-la. Si vous voulez créer des riffs séparés sur le canal 16, sélectionnez une Part vide dans le menu local des Parts de la page Riff.
3. Utilisez le canal 1 pour régler la hauteur : Jouez une note ou un accord dans la zone Pitch (Hauteur).
4. Utilisez le canal 16 pour déclencher les tranches : Jouez des notes séparées en commençant à DO1 (C1).

Cette fonction est très pratique pour faire varier et épaissir des Parts sans avoir à en créer une nouvelle ou à en éditer une.

Référence

Références des accords

Le tableau de référence des accords donne une vue d'ensemble de tous les types d'accords basés sur la touche DO (C). Il inclut les notes, la méthode "à un doigt" et les ensembles d'accords.

- Il peut être utile de le copier et d'en placer une copie bien en vue sur votre clavier.

Accord	Notes	Méthode à un doigt	Dans les ensembles d'accords		
			ECO	MID	XXL
C	C-E-G	Fondamentale	x	x	x
CMaj7	C-E-G-B		x	x	x
C7	C-E-G-Bb	+ touche blanche inférieure	x	x	x
C6	C-E-G-A				x
C+5	C-E-G#				x
C-5	C-E-Gb				x
Cm	C-Eb-G	+ touche noire inférieure	x	x	x
CmMaj7	C-Eb-G-B			x	x
Cm7	C-Eb-G-Bb	+ touches noire et blanche suivantes inférieures		x	x
Cm6	C-Eb-G-A				x
Cm7-5	C-Eb-Gb-Bb				x
Csus4	C-F-G		x	x	x
C7sus4	C-F-G-Bb			x	x
Cdim	C-Eb-Gb-A			x	x
Csus2	C-D-(E)*-G C-D-(Eb)*-G		x	x	x

***Csus2 : Vous devez jouer le MI (E) ou le Mib (Eb) pour la reconnaissance d'accord bien que cette note ne sonne pas dans cet accord.**

Références des Styles

Ce tableau fournit des détails sur les Styles, les accords disponibles et les bpm recommandés.

Nom	Description	Rythme de Base	Accords	bpm
Acoustic Guitars				
Steel String Rhythm				
Power Pop Chops	Rythmique Rock et Pop puissante	8/16	complet	>65
Power Pop Open	Plus complexe et plus exotique que Power Pop Chops	16	complet	>65
Chopped Steel	Accentué et marqué, pour tempo élevé	16	complet	>70
Muted Rock	Croches étouffées, pour épaissir et doubler	8/16	complet	>65
Light Strumming	Accompagnement brillant multi-fonction	8	complet	>60
12-String Strumming	Accompagnement standard brillant	16	complet	>60
Single Note Funk	Frottements basés sur une octave Funky	16	neutre uniquement	>60
Ringaracka	Le style d'accompagnement standard	8	complet	100 -140
Ringaracka Hi String	Ringaracka, en plus aigu	8	complet	100 -140
Teenie	Moderne	16	complet	90 -110
Sixteen	Comme ci-dessus avec une orientation double-croche	16	complet	90 -110
Mellow	Moderne – comme Teenie, mais avec une accentuation rythmique plus forte	16	complet	90 - 120
Melancholy	Accompagnement de balade avec forts accents rythmiques.	16	complet	70 - 100
Boogie	Accompagnement blues rudimentaire	8	neutre uniquement	>70

Nom	Description	Rythme de Base	Accords	bpm
Folk 1-5-8	Folk		neutre uniquement	>70
Country	Accompagnement universel, inspiré de la musique country western.	8	complet	Selon le morceau
Steel String Picking				
Bright Picking	Picking traditionnel Pop Folk	16	complet	>50
Folk Picking	Picking style "American singer/songwriter"	16	complet	>50
Modern Arp 8th	Arpèges d'ambiance simples	8	complet	>65
Modern Arp 16th	Picking Pop Folk (même son que Modern Arp 8th)	16	complet	>60
Arpeggio	Plucking à une et deux voix, convient parfaitement comme supplément.	8	complet	>70
Fingerpicking	Picking au doigt syncopé très populaire aux USA (Travis picking).	8	complet	80 - 120
Rolling	Blues	8	Neutre uniquement	80 - 140
Nylon Acoustic				
Gypsy Grooves	Grooves Espagnols, Gypsy et Flamenco	16	complet	>75
Concert Grooves	Version Pop du Gypsy	16	complet	>75
Summer Grooves	Version Reggae du Gypsy	16	complet	>75
Light Arpeggios	Arpèges de croches pour les balades	8	complet	>55
Traditional	Style de base sur guitare à cor-des nylon, joué avec les doigts.		complet	>70
Mandolin				
Ringin Mandolin	Mandoline rythmique, com-plète à ravir des cordes en acier	8	complet	>60
Groovy Mandolin	Grooves staccato, complétant Ringin Mandolin	8	complet	>60

Nom	Description	Rythme de Base	Accords	bpm
Dobro				
Mean Reso	Comme Sweet Chords, avec moins d'harmoniques, plus poussière du désert.	8	Blues	>70
Sweet Chords	Accords à une et deux voix joués avec barre métallique.	8	Majeur, Mineur	>70
Electric Guitars				
Crunch Chords				
Brit Pop 1	Guitares pour chanteur/songwriter	8	complet	>70
Brit Pop 2	Comme Brit 1, plus orienté pop et basé sur des doubles-croches	16	complet	>70
Muted Fifth	Notes isolées standard	8	neutre uniquement	>70
Rock'n'Roll	Rock des années 50	8	neutre uniquement	120 - 200
Singer Songwriter	Grooves de type "American singer/songwriter"	8	complet	>60
Energy	Pop	16	complet	95 - 130
Reggae Chops	LE rythme Reggae pour guitare	8	complet	>50
Crunch Riffs				
Dream Chords	Guitares "Singer/songwriter", arpèges et accords	8	complet	>70
White Soul	Rythmes Soul et Blues, style Chicago	8	maj/min (joue 7 et m7)	80 - 145
Blues Boogie	Doigté de style rock'n'roll, son assez épais	8	neutre (joue maj et blues)	80 - 140
Blues	Doigté de style Picking Country	8	neutre uniquement	90 - 190
70ties	Groove Funk "Happy summer"	16	maj/min	90 - 130
Rock And Roll	Rock des années 50	8	neutre uniquement	120 - 200

Nom	Description	Rythme de Base	Accords	bpm
Distorted Chords				
Fat Indie	Crunch moderne	8	complet	>65
Indie Grit	Un autre "Crunch" moderne	8	complet	>65
Pop	Pop Rock de base	8	neutre uniquement	90 - 140
80s Rock	Très distordu, doubles-croches accentuées	8/16	neutre uniquement	>65
Classic	Grooves Rock classique enfumés	8	neutre uniquement	80 - 150
Modern	Grooves Rock modernes	16	neutre uniquement	70 - 130
Heavy 1-5-8	Rock britannique	8	neutre uniquement	100 -160
Lowrider	Alternative plus forte ou supplémentaire à Muted Fifths	8	neutre uniquement	>70
Distorted Riffs				
Indie Pop	Riffs aigus, style années 80	8	neutre uniquement	80 - 130
80s Riffs	Riffs mélodiques pour Pop/Rock	8	no 7, maj7	>65
Riffs	Riffs super épais avec accords puissants	8	neutre uniquement	80 - 140
Freaky Funk	Riffs à l'octave complétant les versions accords	16	neutre uniquement	>70
Heavy Chords				
Hard	Riffs Hard Rock tranchants	8	neutre uniquement	80 - 140
Ultra I	Super Heavy	8	neutre uniquement	>70
Dark 8th	Phrases de base Nu Metal, drop tuning	8	neutre uniquement	80 - 140
Dark 16th	Riffs puissants et à l'octave, drop tuning	16	neutre uniquement	70 - 110
Metal	Variantes plus agressives que Hard	16	neutre uniquement	80 - 140

Nom	Description	Rythme de Base	Accords	bpm
Heavy Low Tunes	Croches "dropped tuning" à la sonorité méchante	8	neutre uniquement	>65
Monster	Riffs d'accords puissants	8	neutre uniquement	90 - 140
Heavy Chords	Style punk bruyant	16	Majeur, Mineur	80 - 120
Heavy Riffs				
Ultra II	Comme Ultra I, avec plus d'ajouts (Bruit, Scratch, hurlement)	16	neutre uniquement	>70
Nu Riffs	Drop tuning (cordes accordées plus grave pour donner un caractère sonore sombre), riffs puissants et phrasés Nu Metal	16	neutre uniquement	70 - 110
Hi Fives	Riffs dans l'aigu, merveilleux complément pour les autres styles Heavy	8	neutre uniquement	90 - 140
Clean Chords				
Complex Funk	Beaucoup plus complexe que Basic Funk	16	complet	>70
Medium Funk	Légèrement plus complexe que Basic Funk	16	complet	>70
Basic Funk	Funky, pop guitare pop rythmique claire	8	complet	>70
Big Band Swing	Grands accords et larges sonorités Swing	8	complet	>60
Triplets	Pour les morceaux en 6/8	Triplets	Majeur, Mineur	>70
Backbeat	Ska et Reggae	8	Majeur, Mineur	>70
Whacko	Comme Energy, mais avec un caractère "Four on the floor" plus marqué	8	complet	>70
Clean Riffs				
Ballad Arpeggio	Lignes de séquences, jolis délais	8	complet	>70

Nom	Description	Rythme de Base	Accords	bpm
Soul	Riffs Jazzy, Funky, Cool avec une sonorité chaude	16	neutre (joue les riffs m / m7)	>70
Funk Octaves	Riffs à l'octave complétant les versions en accords	16	neutre uniquement	>70
Funk Single Notes	Grooves Funk à une seule note complétant les versions en accords	16	neutre (joue en maj ou min)	>70
Smooth	Accompagnement Jazz doux avec notes isolées atténuées	16	Major	>70
Reggae Lines	Lignes de note seules, complétant Reggae Chops	8	complet	>60
Wah				
Single Note	Collection de phrases wah funky en notes séparées	16	neutre uniquement	>70
Wah Complex	Variantes plus complexes de Soul Wah	16	neutre uniquement	>70
Soul Wah	Accords Wah pour Pop et RnB	16	maj/min	>70
Wah Wah	Son "Cry Baby" classique des années 70	16	7, 9	>70
Crazy				
Pig	Distorsion hurlante			
Agrolines	Feeling Heavy séquencé			
Trancelines	Arpèges Techno			

Crédits

Directeur Musical/Réalisateur : Detlef Blanke / www.D-Tone.de

Design de l'Interface : Shaun Ellwood / Decoder Design

@Wizoo:

Ingénierie logicielle : Paul "Beans" Kellett, Mario "Frantic" Reinsch,
Ben "Technisch nicht möglich!" Wendelstein, Joachim "Chefkoch"
Schröder, Axel "Techno" Hensen

Sound Designer : Mark "Känguhuhn" Ovenden, Eddi "Chicken"
Hettinger

Assurance Qualité : Götz "Topkick" Kretschmann, Jan "Röhre"
Schmidt, Malte Bieler

Préparation Audio : Sascha "Schnippel" Haske

Mode d'emploi : Wolfram "Hä?" Knelangen

Producteur exécutif : Peter "Chefchen" Gorges

Gestion du Projet : Lars "Telefonkonferenz!" Slowak

@Steinberg:

Gestion du Projet : Ralf Kürschner