

VM12

虚拟乐器 2

PROFESSIONAL KIT



User Manual

用户手册

一、什么是 VMI2

虚拟乐器(VMI)2是一套用计算机模拟各种乐器现场演奏的一套软件,它基于MIDI技术,支持GM,XG标准。整个专业版包括了虚拟吉他,虚拟架子鼓,虚拟键盘和音源服务器控制台,它们可以模拟各种乐器的特征和技巧,使声音听起来更为真实,而动作和网络音源的概念可以使虚拟乐器最大程度上适应现场演奏的需要。

现在就去组成你自己的虚拟乐队,实现你的音乐梦想吧!

二、基本模块介绍

基本模块是VG2,VD2,VK2都具有的一些模块,它们的使用方法都一样。

2.1 主窗口



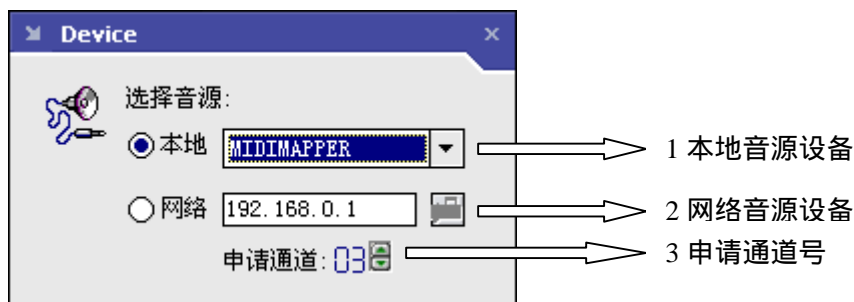
1 图标: 单击出现关于窗口。

2 电平: 如果有MIDI信号发出,此电平会有指示。

3 模块指示灯: 如果指示灯亮表示此功能模块窗口被打开,如果没有打开,此功能模块在工作时指示灯会闪烁。

4 模块图标: 单击该图标会打开或关闭此模块窗口。

2.2 音源设备

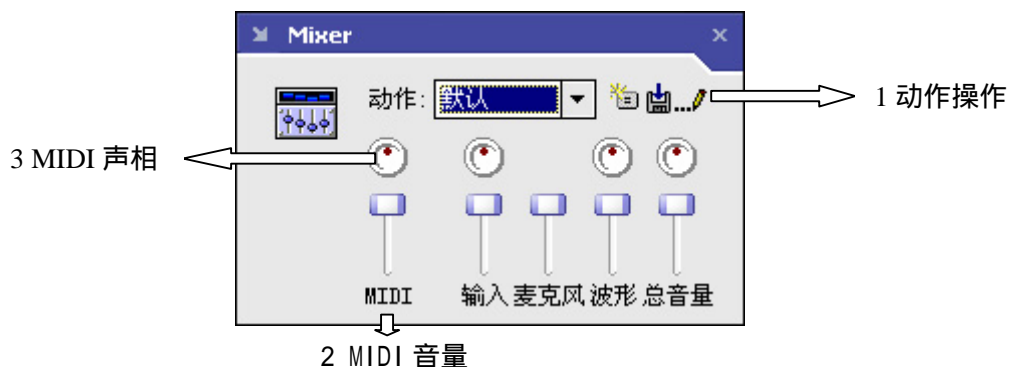


1 本地音源设备: 选用本地MIDI输出设备。

2 网络音源设备: 选用网络上的音源服务器作为音源设备。

3 申请通道号:确定连接到音源服务器上的哪一个 MIDI 通道(1-15)。

2.3 混音器



1 动作操作: 将本模块的所有设置保存为一个方案(动作),以便在需要时可以快速设置。

2 MIDI 音量: 你的演奏音量由此控制,主窗口上将显示出它的值(0-127)。

3 MIDI 声相: 决定你弹奏的声音是偏左还是偏右,主窗口上将显示出它的值(0-127)。

2.4 通道效果



1 动作操作: 将本模块的所有设置保存为一个方案(动作),以便在需要时可以快速设置。

2 各种效果: 混响时声音听起来更饱满,一般都设满(127);合奏听起来像好多同样的乐器一起演奏;颤音一般用于弦乐器;滑音的设置会使你弹的两个音之间用滑音过渡,常用于电吉他。

2.5 播放器

1 MIDI 播放控制



- 1 MIDI 播放控制:打开,播放,停止 MIDI 文件.
- 2 播放时间:如开始播放 MIDI 文件,这里会显示时间.
- 3 通道表:去掉前面的对勾,可以静音此通道.

2.6 键盘设置

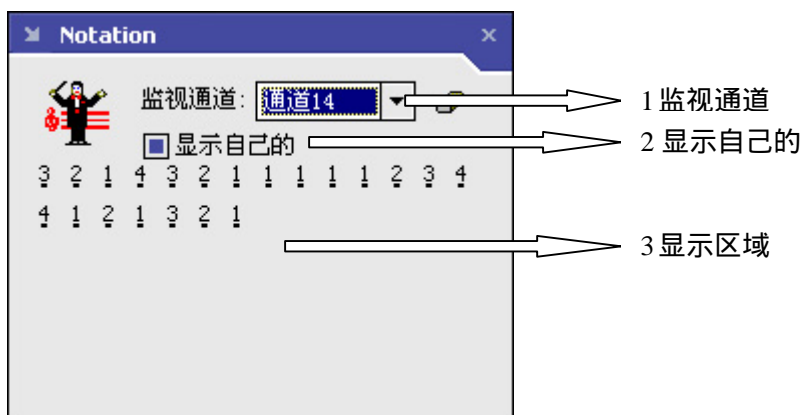


1 配置操作：和其他模块的动作（方案）操作一样，可以将整个键盘配置存为一个配置，以便快速设置。

2 动作设置：这种颜色的键为动作键，它可以对应一个功能模块的一种动作（方案）。如果这个键被按下，则对应模块的配置将设成此方案。

3 音符设置：这种颜色的键为音符键，它对应了一个音符的声音。在相应键上单击鼠标左键使音符增加半音，单击右键使音符降低半音，单击中键将该键设为空。

2.7 简谱显示



1 监视通道：MIDI 文件播放时，可以在这里选一个通道来监视，该通道上弹奏的音符将被在显示区域显示出来。

2 显示自己的：是否将自己弹的音符显示出来。

3 显示区域：简谱将会循环显示，你可以拖动该窗口的大小。

注意：这里显示的简谱是经过调式和音高转换过的。

三、特殊模块设置

3.1 虚拟吉他(VG)

3.1.1 音色选择



1 动作操作：将本模块的所有设置保存为一个方案(动作)，以便在需要时可以快速设置。

2 调式：这里指主音 1 等于什么，如选择 E 调，则全部加 4 个半音即：1=#3 2=#4 3=#5

3 通道：在那个 MIDI 通道上演奏，请注意不要和 MIDI 文件的重复。

4 音高：所有音符升高或降低八度。

5 音色列表：选择乐器，列表里包括了 GM XG GS 的所有吉他和 BASS 类乐器。

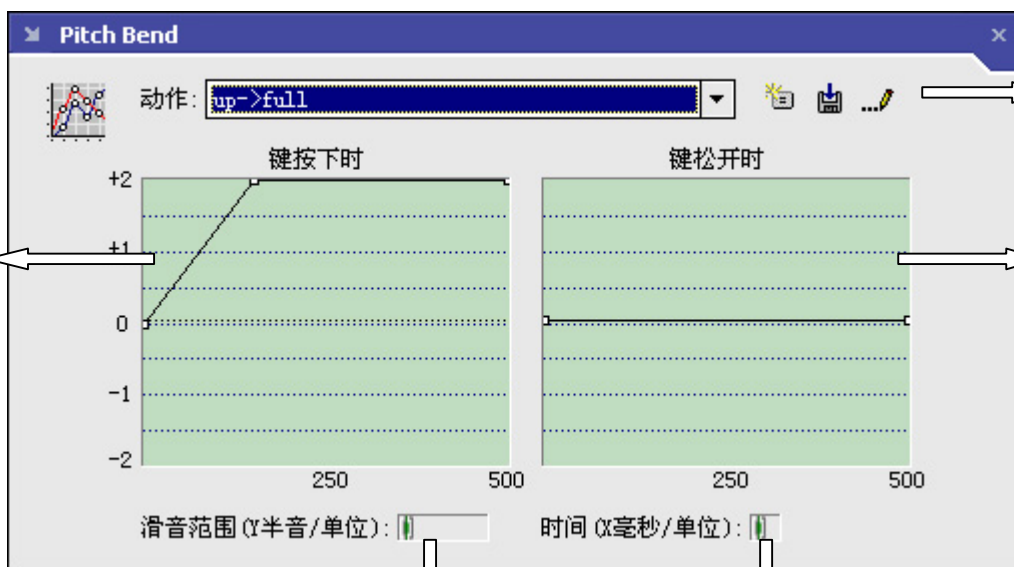
3.1.2 和弦



- 1 动作操作
- 2 是否扫弦
- 3 品数
- 4 弦品噪音

- 1 动作操作：将本模块的所有设置保存为一个方案(动作),以便在需要时可以快速设置。
- 2 是否扫弦：决定此弦的音是否包括在扫弦动作中。
- 3 品数：当前和弦中该弦的第几品被按下。
- 4 弦品噪音：选中本项后，按下和弦动作键时会随机的产生磨擦弦的噪音以模拟木吉他的感觉。

3.1.3 滑音



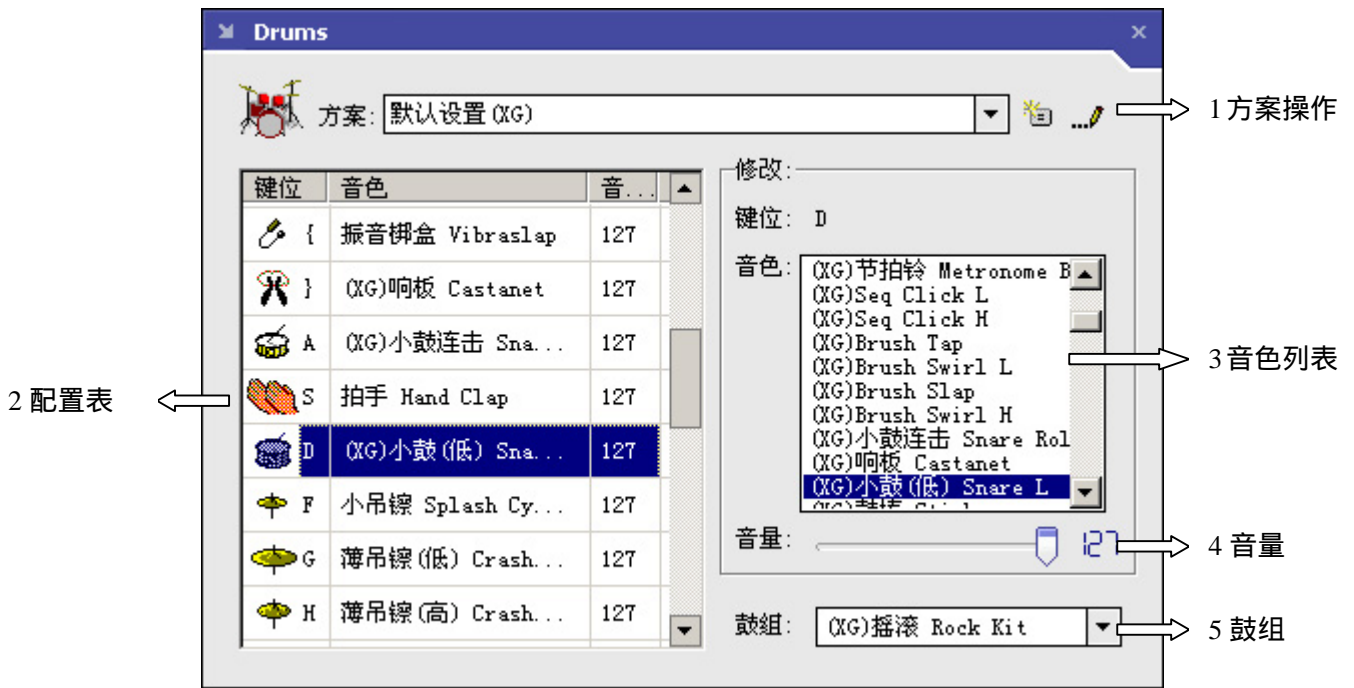
- 1 动作操作
- 2 按键曲线
- 3 松键曲线
- 4 滑音范围
- 5 滑音时间

- 1 动作操作：将本模块的所有设置保存为一个方案(动作),以便在需要时可以快速设置。
 - 2 按键曲线：按下滑音动作键时音调将按照此曲线变化，你可以在本曲线上增加节点，改变节点位置来改变曲线的形状。
 - 3 松键曲线：同按键曲线。
 - 4 滑音范围：曲线纵坐标的范围，一个单位为一个半音，最大 12 个半音，即一个八度。
 - 5 滑音时间：曲线横坐标的范围，单位为毫秒。
- 注意：设置完要记得保存才能存入动作

3.2 虚拟架子鼓(VD)

3.2.1 第一打击乐器

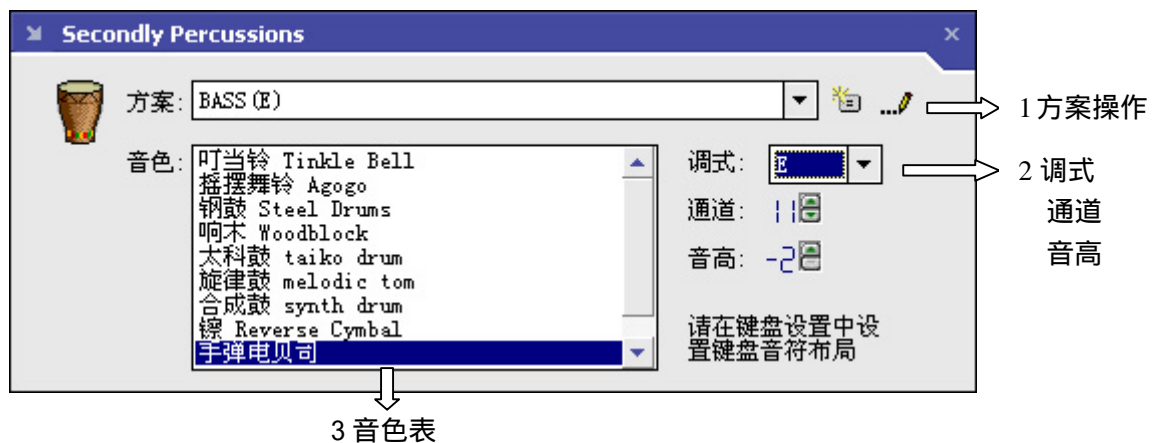
第一打击乐器指 MIDI 第十通道上的打击乐器音色组，键盘上每个键对应了一个打击乐器音色。



- 1 方案操作：将本模块的所有设置保存为一个方案(动作),以便在需要时可以快速设置。
(注意：VD, VK 方案只要有修改就会自动存盘)
- 2 配置表：配置表显示了键盘上的键所对应的音色和音量,选中一项可以在右边修改其内容。
- 3 音色列表：可选的打击乐器音色,包括 GM, XG 和 GS 标准的。
- 4 音量：每个键都可以有自己的音量,这样你就可以把不同的键社为同一音色但音量不同。
- 5 鼓组：为丰富打击乐音色,大多数音源都提供了好几套打击乐器音色,从这里可以选择。

3.2.2 第二打击乐器

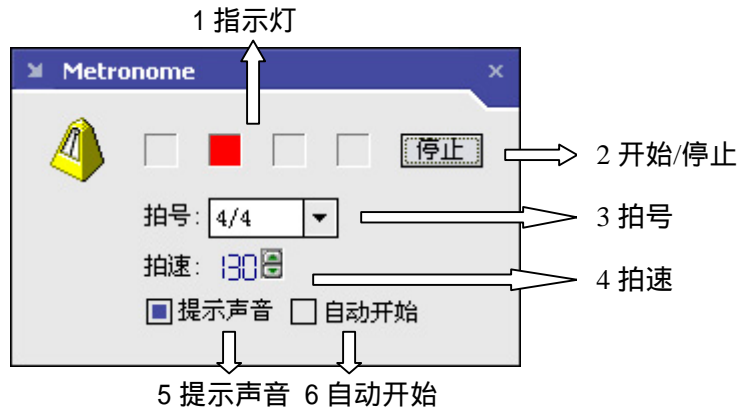
第二打击乐器只在其他通道的一些有音高的打击乐器音色。



- 1 方案操作：将本模块的所有设置保存为一个方案(动作),以便在需要时可以快速设置。
(注意：VD, VK 方案只要有修改就会自动存盘)
 - 2 调式通道音高：因为第二打击乐器只是一个普通的音色,因此它也有调式,音高和通道。
 - 3 音色表：表中有 GM 标准下的打击乐器音色。现场演出中,电脑数量不够时,常用第二打击乐器充当 BASS 的角色,所以这里也提供了 BASS 音色。
- 注意：第二打击乐器是用键盘的小键区部分演奏的,你可以在键盘设置模块中更改它的

配置。

3.2.3 节拍器

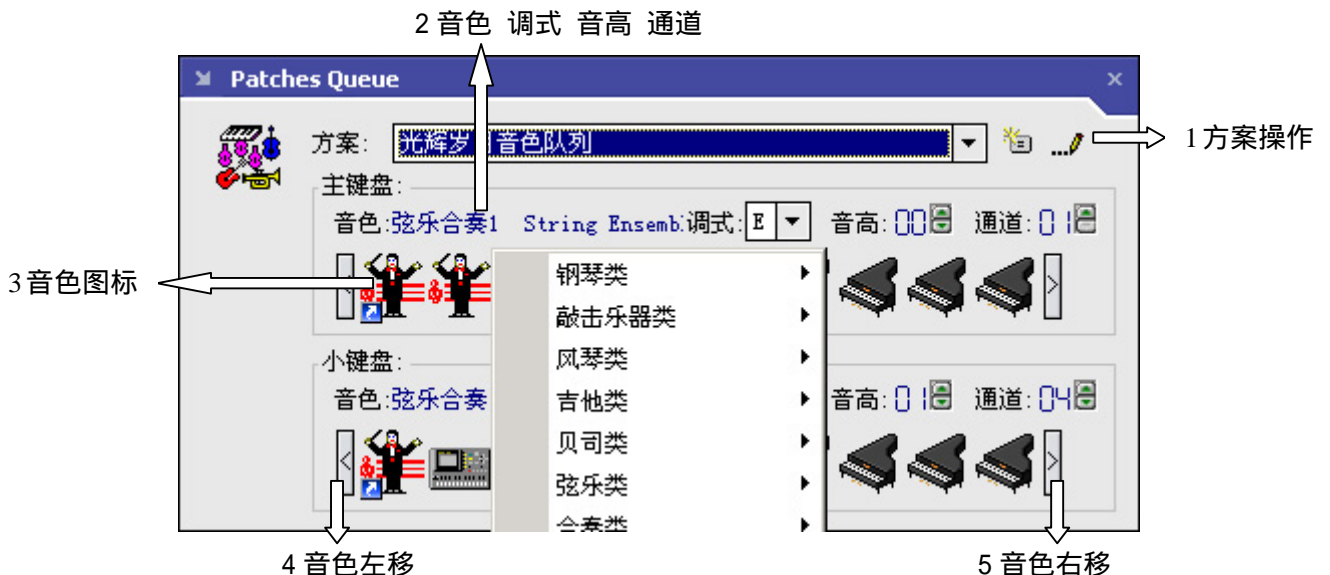


- 1 指示灯：指示拍子。
- 2 开始/停止：开始停止节拍器。
- 3 拍号：可选择 4/4，2/4。
- 5 提示声音：若选择此项，节拍器运行时会有打击乐器的自动节拍音。
- 6 自动开始：若选中此项，只要第一打击乐器有任意键按下，则节拍器自动开始运行。

3.3 虚拟键盘(VK)

3.3.1 音色队列

音色队列指一系列音色按一定顺序排列起来组成的音色组。你可以为主键盘和小键盘分别设置音色队列，将一首歌曲所需要的音色按先后顺序输入对列，在演奏时便可以快速切换音色。



- 1 方案操作：将本模块的所有设置保存为一个方案(动作)，以便在需要时可以快速设置。(注意：VD, VK 方案只要有修改就会自动存盘)
- 2 音色 调式 音高 通道：当前音色队列的调式音高和所在通道。
- 3 音色图标：每一类音色用一个图标表示，单击图标会出现所有音色的菜单，选择一个可以更改。左下角的小箭头表示该音色为当前音色。

4 音色左移：当前音色队列向左移动，即小箭头指向左边的一个音色图标。

5 音色右移：当前音色队列向右移动，即小箭头指向右边的一个音色图标。

3.3.2 和弦

和弦可以让你用一个键就演奏很多音



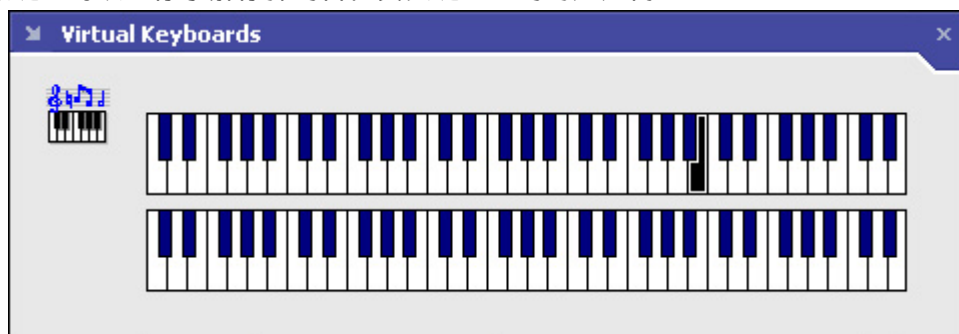
1 方案操作：将本模块的所有设置保存为一个方案(动作),以便在需要时可以快速设置。
(注意：VD, VK 方案只要有修改就会自动存盘)

2 音高：可以把这个和弦所有的音提高或降低八度。

3 简谱：这里显示了当前和弦所包含的音，你可以用鼠标来修改这些音。在音符上单击鼠标左键使音符增加半音，单击右键使音符降低半音，单击中键将该音符设为空。

3.3.3 虚拟键盘

虚拟键盘可以让你了解你弹的音在真实键盘上的对应如何



四、使用 VMI2

在本章我们将通过一个简单的例子教您如何使用 VG2，如果你准备好了，就开始吧！

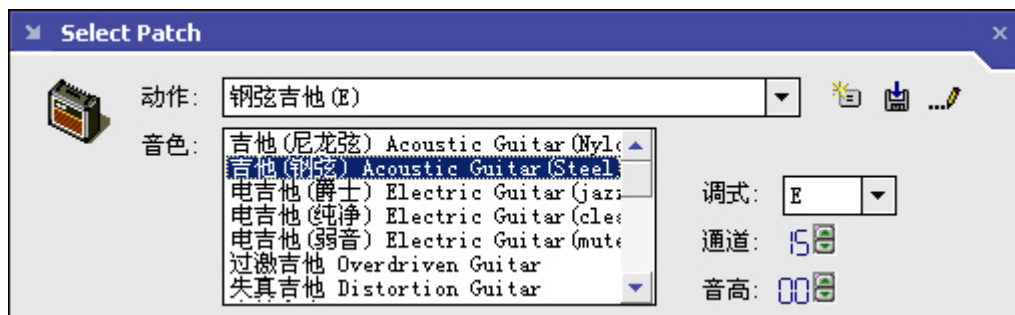
在中国说到乐队就不能不提到 BEYOND 这支经典的乐队，BEYOND 不但创作了很多经典的歌曲，而且他们在演唱会上的现场表现也给观众们留下的极深的印象。下面我就用 VG2 模拟钢弦吉他来演奏一个不插电版本的《光辉岁月》。

我们首先可以在网上或书上得到光辉岁月的吉他谱，得到这首歌有这些基本和弦组成：

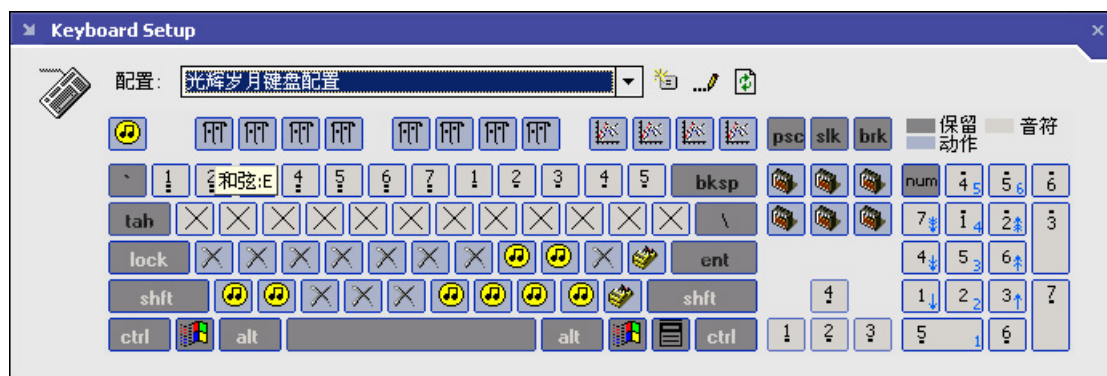
E B #Cm #Gm A B E

打开 VG2 的主程序，选择音色选择功能模块，建立一个新的动作，音色为钢弦吉他，调

式为 E，音高为 0，通道任意（除了第十通道）。然后保存该动作。如下图所示

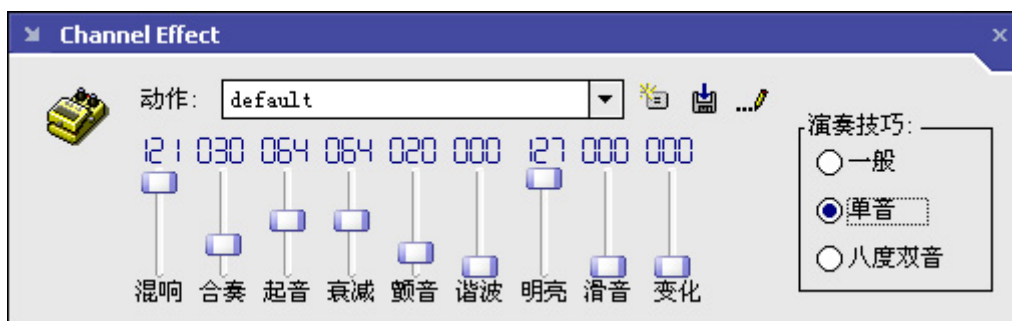


然后选择键盘设置模块，新建一个键盘配置，取名为“光辉岁月键盘配置”，然后将 F1-F7 键分别设置为对应的和弦动作。再将 Insert 键设为刚才建立的钢弦吉他音色动作。如下图：



(请注意键盘设置中小键区的几个键上面标有蓝色的符号，它们是固定的和弦操作键：1, 4, 7 分别为慢速下扫弦，中速下扫弦和快速下扫弦。2, 6, 3 位相应的上扫弦。标有蓝色数字的六个键位当前和弦下吉他的六根弦对应的音)

最后选择通道效果模块，将演奏模式设为单音，它表示在你按下一个音符键后，这个音将持续到你按下另一个音符键。这种效果比较适合吉他。如下图：

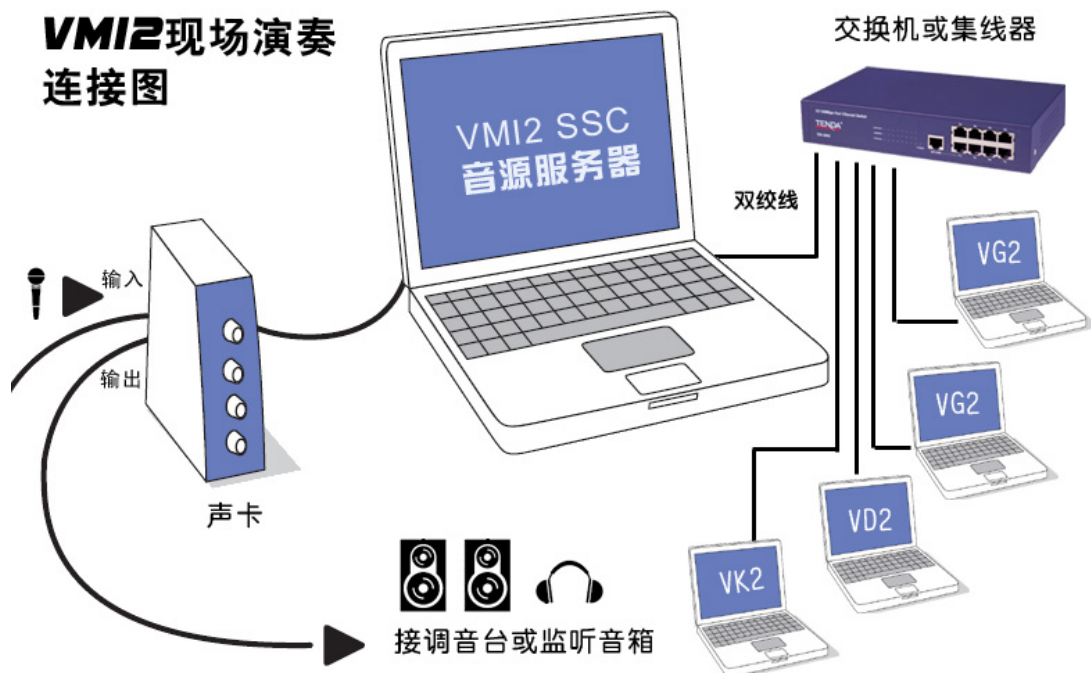


好了，设置完成了，我们可以开始演奏了，抱起键盘，摆好姿势，先按一下 Insert 建设只好音色，然后左手按下某一个和弦动作键(F1-F7)不放，右手按一下小键区的快速下扫键(7)，你就可以听到一个标准的和弦音了。熟悉一下以后，你就可以按照乐谱，自弹自唱了！

五、现场演奏

在前面的介绍中，我们就已提到，VM12 给您提供了一个现场演出的解决方案，现在让我们

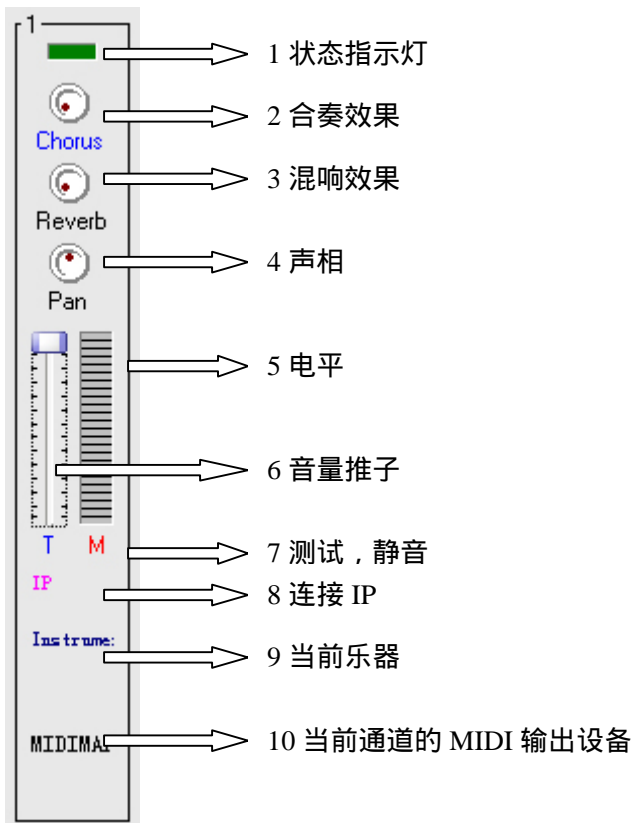
来看看这是怎样实现的。



正如下图所示，要进行整个乐队的现场演奏，首先要组成一个局域网（LAN），让VG2, VK2, VD2 都使用网络音源，即音源服务器上的音源。现在就让我们先了解一下什么是网络音源，怎样使用音源服务器控制台。

5.1 音源服务器控制台 (SSC)

一台计算机如果运行了音源服务器控制台程序，则它就成为了一台音源服务器，可以被其他虚拟乐器所使用。



- 1 状态指示灯：如果有人连入此通道，则指示灯变亮。
- 2 合奏效果：该通道的合奏效果，最右为最大。
- 3 混响效果：该通道的混响效果，最右为最大。
- 4 声相：声音偏左还是偏右。
- 5 电平：如果此通道有 MIDI 消息输入则电平会有指示。
- 6 音量推子：控制此通道的音量。
- 7 测试，静音：点击一下测试按钮 (T)，控制台会向此通道发一个中央 C 的音符消息。点击一下静音按钮 (M)，会使该通道静音，再点一下恢复。
- 8 连接 IP：显示当前连入本通道的机器的 IP 地址，如果此通道由 MIDI 文件占用，则会显示“MIDI FILE”。
- 9 当前乐器：本通道当前乐器的名称 (GM)。
- 10 当前通道的 MIDI 输出设备：这个功能可以让您为不同的通道设置不同的音源



- 1 MIDI 输出设备：选择输出设备。
- 2 防误按锁：按一下防误按锁可以锁定或打开输出设备下拉列表。
- 3 WINDOWS 总音量：WINDOWS 总音量控制，最右边为最大。



- 1 话筒音量：调节 WINDOWS 话筒的音量。

2MIDI 文件控制：可选择一个 MIDI 文件并播放。（MIDI 文件将占用一些通道）

音源服务器控制台有一些快捷键可以使用，现在拿第一通道为例，其他通道以此类推：
“1”：测试 “Q”：增大音量 “A”：减小音量 “Z”：静音

5.2 建立连接

了解了音源服务器控制台的一些功能后，我们就可以开进行网络音源的连接了。

在确保所有电脑在同一局域网后，客户端（VG2, VK2, VD2）可以在各自的设备选择功能模块中，填入音源服务器的 IP 地址，并选择申请通道号，然后选择网络单选框或点击连接按钮。

此时音源服务器控制台就会有指示有机器连入本音源，其通道指示灯会变亮，并会显示出它的 IP 地址。

所有乐器连接完成后，便可以开始演奏了，客户端发出的所有 MIDI 消息将不会再发送到本机的 MIDI 设备，而会发送到音源服务器，由音源服务器负责发声。在演奏过程中，音源服务器可以调节各通道的音量，效果，声相，监视它们的当前乐器等，就像一个调音台一样。

六、常见问题

以下是一些常见的问题，如果您的问题还没有解决或是想获得一些演奏技巧请关注 VMI 官方网站(VMI.AIRZJU.COM)。

Q: 为什么没有声音？

A: 请检查您的声卡是否支持MIDI, 是否有MIDI 输出设备, 并在选择音源模块中设好您的MIDI 输出设备。

Q: 为什么会感觉有延迟？

A: 有些软音源会有一些延迟（硬件音源不会有延迟），我们建议您使用 YAMAHA SXG 软音源，这样可以最大程度的减小延迟，详细信息请关注我们的官方网站(VMI.AIRZJU.COM)。

Q: 为什么有时候小键盘弹奏没有反应？

A: 请确保 NUMLOCK 灯是亮的。

Q: 在使用网络音源时是否可以让每个通道使用不同的输出设备？

A: 最新版本的音源服务器控制台已经可以。

Q: 能否使用 VST 插件音源作为虚拟乐器的音源？

A: 可以，你可以安装 MIDIYORK 这个虚拟输出设备程序，他将会为你虚拟出 N 个 MIDI 输出设备。打开插件宿主，装载 VST 插件，并将宿主的 MIDI 输入设备设为某一个 MIDIYORK 端口。然后打开 VMI2，将 MIDI 输出设备设为刚才那个端口就可以了。

附：参考 VM12 Pro 演出检查单

VM12 Pro 演出准备程序及检查单

演出地点：

演出时间： 年 月 日

演出人员：

调音		主音吉他		节奏吉他	
贝司吉他		打击乐器		键盘乐器	

演出前准备及检查

一、设备存在性检查

1、计算机及配件..... 台

- 音源服务器.....
- 主音吉他.....
- 节奏吉他.....
- 贝司吉他.....
- 打击乐器.....
- 键盘乐器.....
- 电源插排.....

2、键盘..... 个

- 主音吉他.....
- 节奏吉他.....
- 贝司吉他.....
- 打击乐器.....
- 键盘乐器.....

3、交换机.....

4、网线..... 条

- 音源服务器.....
- 主音吉他.....
- 节奏吉他.....
- 贝司吉他.....
- 打击乐器.....
- 键盘乐器.....

5、杂项

- * 反送音箱.....
- 音频线.....
- U S B 延长线.....
- * 音频延长线.....
- * 麦克风.....

二、音源服务器孤立检查

- 引导W i n 9 8 系统.....
- 启动音源服务器控制台.....
- 播放测试乐曲（飞狼）.....

三、物理连接及检查

1、计算机电源.....连接

- 音源服务器.....
- 主音吉他.....
- 节奏吉他.....
- 贝司吉他.....
- 打击乐器.....
- 键盘乐器.....

2、连接网线..... L i n k 灯亮

- 音源服务器.....
- 主音吉他.....
- 节奏吉他.....
- 贝司吉他.....
- 打击乐器.....
- 键盘乐器.....

3、I P 地址设置

- 音源服务器..... . . .
- 主音吉他..... . . .
- 节奏吉他..... . . .
- 贝司吉他..... . . .
- 打击乐器..... . . .
- 键盘乐器..... . . .

4、关闭所有防火墙

- 音源服务器.....
- 主音吉他.....
- 节奏吉他.....
- 贝司吉他.....
- 打击乐器.....
- 键盘乐器.....

5、连接检查..... P i n g 测试

- 音源服务器.....
- 主音吉他.....
- 节奏吉他.....
- 贝司吉他.....
- 打击乐器.....
- 键盘乐器.....

6、音源服务器音频输出连接

- 测试音箱（排练 / 小舞台）.....
- 或 调音台（大舞台）.....
- 调音师监听耳机.....

7、音源服务器音频输入连接

- 话筒（训练 / 小舞台）.....

8、音源服务器重登录.....

四、网络连接

1、分配通道.....通道号

- 主音吉他..... 通道
- 节奏吉他..... 通道
- 贝司吉他..... 通道
- 打击乐器..... 1 0 通道
- 键盘乐器..... 通道

2、登陆音源服务器.....灯亮

主音吉他.....
 节奏吉他.....
 贝司吉他.....
 打击乐器.....
 键盘乐器.....

贝司吉他.....
 打击乐器.....
 键盘乐器.....

五、软件检查

1、调整音色选项.....音色

主音吉他.....
 节奏吉他.....

2、试音.....正确

主音吉他.....
 节奏吉他.....
 贝司吉他.....
 打击乐器.....
 键盘乐器.....

=====
 演出前准备结束
 =====

=====
 演出曲目配置备忘
 =====

1、曲目：

主音吉他	节奏吉他	贝司吉他	打击乐器	键盘乐器
/	/	/	/	/

2、曲目：

主音吉他	节奏吉他	贝司吉他	打击乐器	键盘乐器
/	/	/	/	/

3、曲目：

主音吉他	节奏吉他	贝司吉他	打击乐器	键盘乐器
/	/	/	/	/

4、曲目：

主音吉他	节奏吉他	贝司吉他	打击乐器	键盘乐器
/	/	/	/	/

5、曲目：

主音吉他	节奏吉他	贝司吉他	打击乐器	键盘乐器
/	/	/	/	/

6、曲目：

主音吉他	节奏吉他	贝司吉他	打击乐器	键盘乐器
/	/	/	/	/

7、曲目：

主音吉他	节奏吉他	贝司吉他	打击乐器	键盘乐器
/	/	/	/	/

8、曲目：

主音吉他	节奏吉他	贝司吉他	打击乐器	键盘乐器
/	/	/	/	/

=====
 演出结束
 =====