



MusicLab RealStrat

第一版



用户手册

(福富熊翻译版 v1.02)

版权所有 © 2000-2007 MusicLab公司

目 录

关于程序.....	1
安装 RealStrat	3
安装 RealStrat PC 版本.....	3
安装 RealStrat Mac 版本.....	3
启动 RealStrat	4
虚拟指板.....	5
虚拟键盘.....	5
用户键盘布局.....	6
演奏模式.....	7
Solo 模式.....	7
控制选项	7
效果.....	8
踏板效果	8
力度分层效果.....	9
Key Switch 效果	9
MIDI 控制器面板 (Solo 模式)	10
Solo 模式中的 Hold 按钮.....	11
Harmony 模式.....	11
Chords 模式.....	11
控制选项	12
Bass & Chord 模式.....	12
控制选项	12
Bass & Pick 模式.....	13
控制选项	13
力度分层效果（Harmony, Chords, Bass&Chord, Bass&Pick 模式）	14
MIDI 控制器面板 (Chords, Bass&Chord, Bass&Pick).....	14
主控制选项	15
左菜单条	15
Output 面板（输出面板）	15

Tune 面板（调音面板）	15
Setup 面板（设置面板）	15
右菜单条	16
Mixer 面板	16
FX Mixer 面板	16
Wah-Wah 面板	16
其他选项	17
RealStrat 效果列表及描述	18
Pedal Switch additional FXs	20
MIDI controller additional FXs	20
Chords, Bass&Chords, Bass&Pick 模式中的附加效果	20
和弦对应图	21
使用 MusicLab 节奏音型库和音型管理器	24
音型管理器	24
音型管理器窗口	24
在 MusicLab 音型管理器里查找音型	25
试听音型	26
控制音型的播放	26
将音型转录到 MIDI 音轨	27
在 MIDI 音轨里使用节奏音型	27
控制音型的播放	27
为音型库创建自定义风格	28
将现有音型组织成自定义风格	28
定制音型	28
RealStrat 拨弦方式对应表	29
MIDI CC 和 VST 参数自动化控制对应表	30
联系福富熊	32

关于程序

RealStrat 是一种基于采样音色的吉他插件,独创的音色建模技术使我们可以在标准 **MIDI** 键盘上演奏出全部的吉他演奏技巧。

基于独特的演奏模式、易用的键盘布局和高級的鍵盤、踏板、力度切换系统, **RealStrat** 为键盘手提供了惊人的演奏手感,从而让键盘手弹奏吉他的拟真度达到了一个新的境界。

RealStrat 实际上涵盖了吉他手能用一把 **Strat** 电琴弹出的所有音色和技巧,包括闷音、琴桥闷音、自然泛音、人工泛音、击弦、同音推弦、扫弦、拨片、**Chord Choking**、刮弦等。直接从 **Stratocaster** 电琴拾取的高质量干声采样让您随心所欲的选用自己喜爱的效果器来创造吉他音色。

RealStrat 的革命性:

- 多通道分层技术, 包括一个从真实吉他的六根弦以及各个把位分别录制的采样库。
- 独一无二的把位浮动技术, 模仿吉他手左手在琴颈上把位的变换。这样一来就可以在标准键盘上仅用 46 个键弹出 140 种吉他把位。
- 音色人性化技术使得音符重现时(震音、扫弦等)的“机关枪效果”彻底消失。
- 吉他触摸技术使得您可以用标准 **MIDI** 键盘和控制器(如弯音轮、调制轮、延音踏板和触后)轻松的模拟吉他的基本技巧(扫弦、弹奏、滑音、推弦、闷音等)。

RealStrat 包含了一个强大的音型管理器,内置一套完整的 **MusicLab** 吉他音型库来方便创作吉他伴奏。您只需从音型管理器的树状视图里找到合适的节奏音型并复制数个,打开音序器即可用 **MIDI** 键盘来演奏和弦变化,或者通过音序编辑器来在 **MIDI** 音轨里增加和弦。



安装 RealStrat

安装 RealStrat PC 版本

双击 **RealStrat** 安装文件，然后按照屏幕上的说明来做。

安装进程结束后，**RealStrat** 音色库管理器会打开并按照特定的采样率来优化并解压音色库，以便实现快速加载模式。在 **RealStrat** 音色库管理器对话框里选中您干活时常用的采样率，然后点击“**Select**”来选择音色库安装的目标文件夹。点击“**Apply**”按钮开始解压音色库。音色库安装完毕后，关闭音色库管理器。说明：选择的采样率越高，安装生成的目标音色库就越大。

重要声明！如果在安装进程中，音色管理器窗口没有自动打开，您必须从开始菜单->程序->MusicLab->RealStrat 打开，或者在 **RealStrat** 的安装文件夹（默认是：C:\Program Files\MusicLab\RealStrat）双击 **StgMan.exe** 文件。

请注意，如果想更改您干活的采样率，您必须启动 **RealStrat** 音色库管理器来创建为新采样率优化的音色库。

如果您的 **VSTplugins** 文件夹没有正确的注册，**RealStrat** 安装程序将不会自动将 **RealStrat.dll** 安装到正确的文件夹。所以如果让您的 **VST** 宿主程序找到 **RealStrat**，就必须手动将 **RealStrat.dll** 从安装文件夹拷贝到您的 **VSTplugins** 文件夹。

安装 RealStrat Mac 版本

双击 **RealStrat** 安装程序的图标，然后按照屏幕的说明来做。

安装进程结束后，**RealStrat** 音色库管理器会打开并按照特定的采样率来优化并解压音色库，以便实现快速加载模式。在 **RealStrat** 音色库管理器对话框里选中您干活时常用的采样率，然后点击“**Select**”来选择音色库安装的目标文件夹。点击“**Apply**”按钮开始解压音色库。音色库安装完毕后，关闭音色库管理器。说明：选择的采样率越高，安装生成的目标音色库就越大。

重要声明！如果在安装进程中，音色管理器窗口没有自动打开，您必须手动运行它。打开 **RealStrat** 安装文件夹（默认是：HD->Applications->RealStrat），然后双击“**StgMan**”图标。

如果您的 **VSTplugins** 文件夹没有正确的注册，**RealStrat** 安装程序将不会自动将 **RealStrat.dll** 安装到正确的文件夹。所以如果让您的 **VST** 宿主程序找到 **RealStrat**，就必须手动将 **RealStrat.dll** 从安装文件夹拷贝到您的 **VSTplugins** 文件夹。

启动 RealStrat

将 RealStrat 作为 VST 虚拟乐器来启动:

1. 打开 VST 虚拟乐器窗口。
2. 点击 “No Instruments” 标签并在下拉菜单里选择 RealStrat。
3. 点击 RealStrat 一栏上的编辑按钮打开 RealStrat 窗口。
4. 在 VST 宿主程序里选择 RealStrat 作为一个 MIDI 音轨的输出。

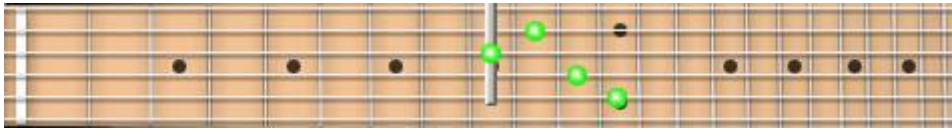
将 RealStrat 作为独立程序来启动:

在开始菜单里打开程序/MusicLab/RealStrat 文件夹并选择 RealStrat 图标。

虚拟指板

在 RealStrat 里我们通过实现“浮动把位”来模仿吉他手左手在琴颈上把位的变换。这样一来就绝不仅有的实现了在标准键盘上仅用 46 个键弹出 140 种吉他把位！另外，RealStrat 所有的音色都分别按照六根弦和 22 品进行录制。所有这些保证了 RealStrat 能够最大程度的精确模拟吉他演奏。

RealStrat 的中间部分就是本插件的重要组成部分：虚拟指板，在弹奏时用来形象的表示浮动把位的控制。



1. **试听** -简单的在弦上点击即可试听加载的吉他音色
2. **显示音符**
显示演奏的音符，并使指板上的所见和实际所听保持一致。
3. **把位自动控制 (按下 Auto 键)**
根据弹奏的音序沿着指板移动变调夹，实现 Solo 与 Harmony 模式中自动的把位控制。
4. **把位手动控制 (未按下 Auto 键)**
允许通过右击任意琴品来手动改变把位。指板上会出现一个变调夹，用来禁止低于变调夹把位的音（6 弦除外）。

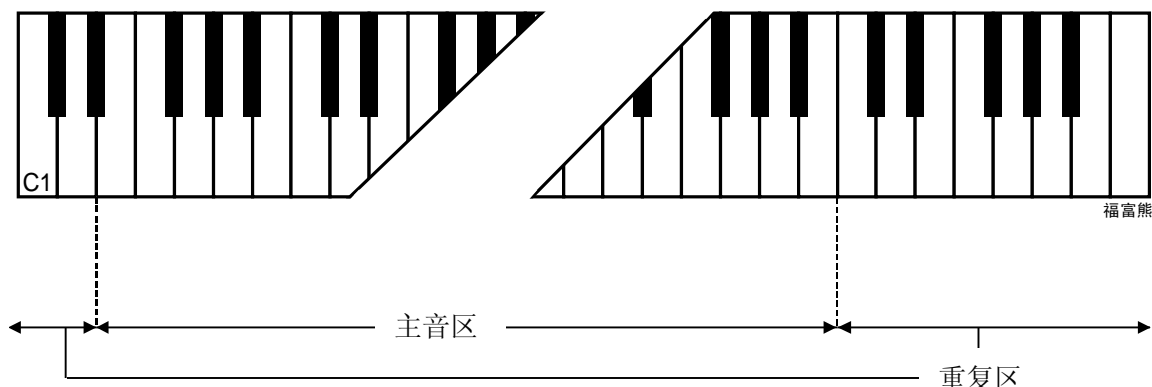
虚拟键盘

RealStrat 窗口的下部可以看到一个用来显示 RealStrat 键盘布局的虚拟键盘，它显示了 Solo 模式里激活的 Key Switch 以及 RealStrat 所接收到的所有的 MIDI 音符。



用户键盘布局

当 MIDI 键盘作为 RealStrat 的 MIDI 输入时，会被分为 3 个区：主音区（E1-B4）、左重复区（C0-D#1）和右重复区（C5-C7）。



Solo 模式中主音区扩展到 D1-D5。

主音区用来演奏旋律（Solo 和 Harmony 模式）以及输入和弦（Chord、Bass&Chord 和 Bass&Pick 模式）。重复区里的所有键都用来重复主音区中已演奏的音符和和弦。

这样的键盘布局方式让您可以用两只手来弹吉他：用一只手在主音区中弹奏各种音符和和弦，用另一只手在重复区里通过弹那些预设的键来重复这些音。弹奏重复区的手可以保持不动，这对于精准的弹奏节奏音型并保持好的韵律感非常重要。

您可以用这样的弹奏技巧在键盘上轻松模仿最富个性的吉他演奏细节，譬如颤音、扫弦、bass and strum，拨片等，听起来就像把真吉他一样。

重复区的功能：

- Ÿ 在 Solo、Harmony、Chords 和 Bass & Chord 模式中，您可以重复在主音区中弹奏过的音符和和弦（所有白键重复原音，所有黑键重复闷音）。重复区中这些键还能改变向上/向下/闷音的拨弦方式，从而产生扫弦和震音的技巧（C/E/G 向上拨弦；D/F/A 向下拨弦；C#/F#/A#向上闷音拨弦；D#/G#向下闷音拨弦）。这无论对单音还是双音或和弦都有效。
- Ÿ 在 Bass & Chord 模式中，您可以在触发低音 I（根音）和低音 II（副低音）的同时触发高音弦。
- Ÿ 在 Bass & Pick 模式中，重复键能够分别单独触发组成在主音区中弹奏的和弦的每根弦。
- Ÿ 在 Solo 模式中，重复键在 Key Switch 面板中被激活后，用来开启各种特效。

演奏模式

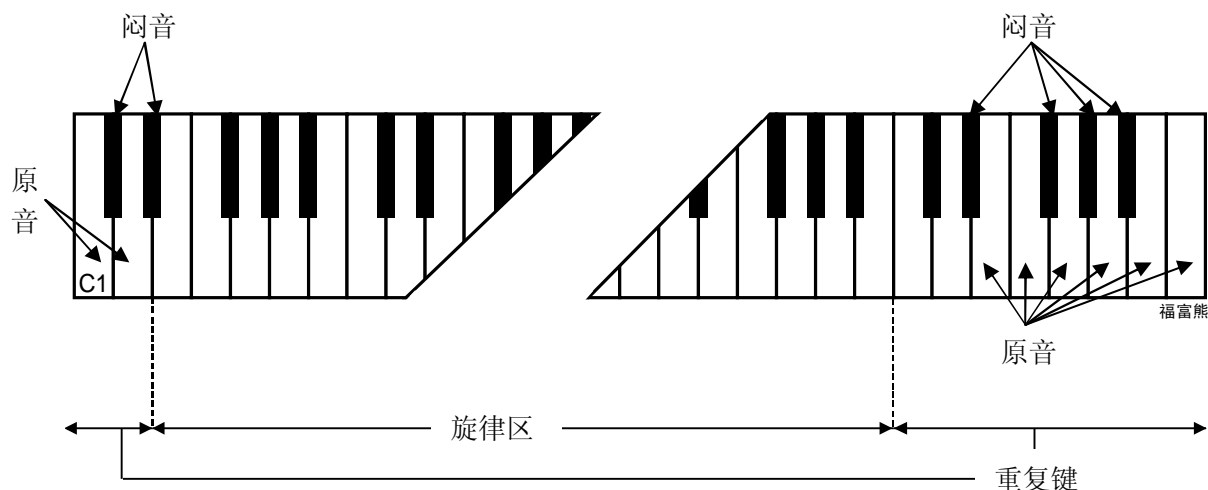
RealStrat 包含了五种吉他演奏模式，，每种模式都用来模仿特定的吉他演奏风格：

1. Solo: 复音模式，用来演奏一般的旋律。
2. Harmony: 单音模式，用来演奏平行进行的重叠音。
3. Chords: 和弦模式，用来演奏扫弦伴奏。
4. Bass & Chord: 和弦模式，用来演奏低音+扫弦的风格。
5. Bass & Pick: 和弦模式，用来演奏拨片+指弹的风格。

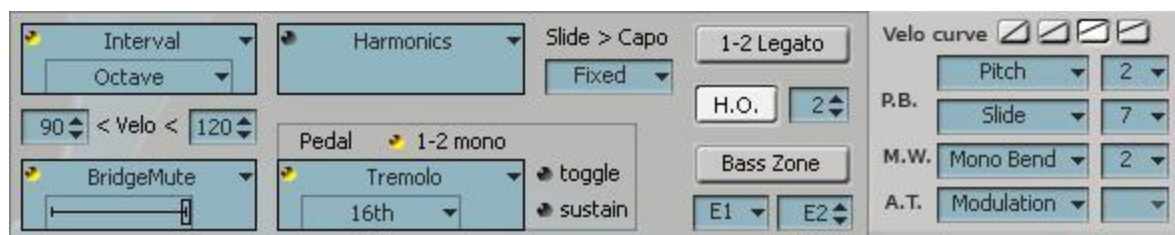
可以通过点击虚拟指板下方的按钮来选择模式。

Solo 模式

在这种模式中，键盘的主音区（E1-D5）和普通的复音键盘没什么两样，左重复区（C0-D#1）和右重复区（D#5-C7）用来重复主音区中弹奏的音符（白键重复原音，黑键重复闷音）。

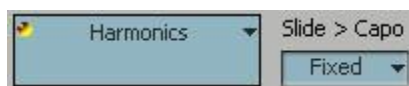


控制选项



RealStrat 的 Solo 模式提供多种控制器，让您轻松的在演奏里加入各种吉他音色和效果。这些控制器有的是固定的，有的可以自由设置。

效果



效果选项框：允许在下拉菜单中选择效果，并且通过点击左上角小灯来激活效果。

Slide > Capo：在演奏滑音或捶弦效果时，控制变调夹在指板上的移动。有以下三个选项可以选择：

- Y **Fixed：**变调夹的位置不会受影响。所有弦的发音都会被限制在变调夹右方的音域内。(不受变调夹影响的 6 弦上的音除外)。
- Y **Ignore：**变调夹的位置不会受影响。滑音将会忽略变调夹的位置。所有的音会限制在同弦上，除非手指位置超过了第一品或最后一品。
- Y **Move：**变调夹的位置跟随滑音或捶弦的音符移动。



1-2 Legato：在演奏相距半音或全音的连音时去掉音头。这种效果好像所有音符都在一根琴弦上奏出，而且第一个音是拨片弹的，后面的音都靠左手来完成。

H.O.：演奏捶弦效果时，松开键自动进行勾弦。自动勾弦的有效音程（以半音为单位）可在数字框里设定。

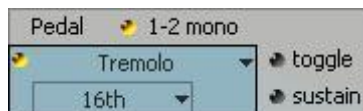
Bass Zone：把主音区划分为弹奏技巧不同的两个部分。**Bass Zone** 按钮是触发开关，下面两个选框用来确定低音区的上下限。低音区的力度更强，而且不受下面这些影响：

- Y **闷音键：**让闷音和重复的音限制在低音区之外，这样就不会把低音给破坏掉。
- Y **Velocity Switch FX：**这让力度开关在低音区不起作用。
- Y

只设置低音区下限选框的作用是在 **Solo** 模式里做 **Drop D** 调弦（将 6 弦调成由 **E1** 降到 **D1** 音，其他弦不变）。

踏板效果

各种 **RealStrat** 效果都可以设为踏板效果，这样踩下延音踏板时就可以触发设定的效果。



踏板效果选框有五个控制选项：

- Y **1-2 Mono** 灯（开/关）
- Y **效果开启**灯（开/关）
- Y **效果选择**下拉菜单
- Y **Toggle** 灯（开/关）
- Y **Sustain** 灯（开/关）

1-2 Mono:

开：延长除了相距半音或全音的音之外的所有音 (step-wise melodic run)：相距 1 到 2 品的的下一个音奏响的同时，上一个音即消失，好像在同一根琴弦上弹奏一样。相距 3 品或以上音程的情形中，上一个音仍然正常延音。

关：踏板将所有的音都延长，不管是否连音(这种情况里捶弦和连音效果消失)。

效果开启：表明效果是否处于开启状态。踏板踩下时，灯亮，效果开启。

效果选择下拉菜单：选择指定到延音踏板上的效果。

Toggle:

开：延音踏板每踩一下，改变一次效果的开关状态。

关：只有在延音踏板踩下时，效果才起作用；放开延音踏板，效果消失。

Sustain:

开：延音踏板不仅控制设定在其上的效果，还具有原有延音功能。

关：延音踏板只控制设定在其上的效果，屏蔽原有延音功能。

力度分层效果

Solo 面板的左下部分是力度开关效果的选项，包括两个效果选框：



使用力度分层效果控制器，两种效果可以根据 MIDI 音符的弹奏力度来动态变化。左边的数字选框用来设置正常力度范围的下限，低于此力度的弹奏将带有下面选框中选中的效果；右边的数字选框用来设置正常力度范围的上限，高于此力度的弹奏将带有上面选框中选中的效果。当弹奏的音符力度超过正常力度范围时，相应的上下限选框会变成浅蓝色，显示此效果正在起作用。对于所有的效果选项，两个效果选框均可以通过小灯来分别控制开启和关闭。

Key Switch 效果

RealStrat 的多种吉他效果可以在 Solo 模式里通过先进的 Key Switch 系统来触发。在 Key Switch 面板里可以为重复区里的键分配各种效果，并轻松保存属于自己的预置分配方式。

点击 RealStrat 窗口左下方的 KS 按钮就可以打开 Key Switch 面板：



您可以看见两栏效果，分别对应左右重复区的各个键（左重复区 C0-D#1，右重复区 D#5-G6）。

在一个键位的下拉菜单里选中一个效果并点击左上角的小灯就可以激活它。现在在 MIDI 键盘的重复区里弹奏相应的键即可开启此效果，此时 **Key Switch** 面板里对应的框会变成浅蓝来指示此效果开启。激活中的效果灯同时会在 **RealStrat** 的虚拟键盘上显示。还有虚拟键盘上相应的键也会变色，给您完整的视觉化控制。每个效果选框左边都有三个小控制灯（可点击开关），用来控制 **Key Switch** 效果：



左灯（Toggle）

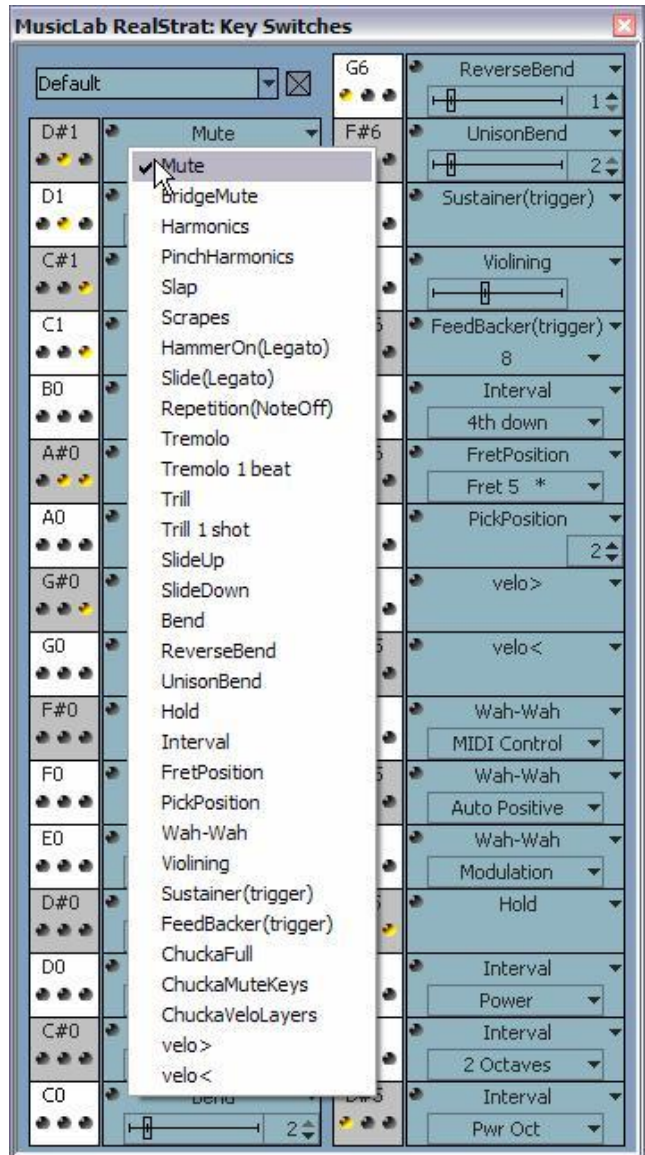
开：开关键每弹一下，效果开关状态改变一次（释放该键时没有任何）。

关：效果只在开关键按下并保持时开启（释放该键则效果关闭）。

中灯（Through）：让重复键在做效果开关同时保持原有重复的功能（白键重复原音，黑键重复闷音）。

右灯（Sustain）：给效果也能延音，用延音踏板控制。

右边的开关键（右重复区）默认处于 **toggle** 状态，左边的开关键（左重复区）默认处于 **toggle** 关闭状态。



您可以将 **Key Switch** 面板里所有的设置保存下来以便以后调用。若要创建一套预置参数，点击预置框激活编辑模式，键入预置名称并回车。这套预置参数便保存在 **RealStrat** 里并添加到预置列表里。



若要删除一套预置参数，则点击右边的删除按钮。

MIDI 控制器面板 (Solo 模式)



力度曲线：在四个按钮中选按一个来设定输出的力度曲线。

您可以将各种吉他效果分配到标准 MIDI 控制器上：

Y P.B. Up（弯音轮，上框）：静音，弯音，滑音，力度增加，单弦推弦，延音（触发延音效果的同时弯音）。

Y P.B. Down（弯音轮，下框）：同“P.B Up”

Y M.W.（调制轮）：弯音，滑音，调制。

Y A.T.（触后）：弯音，调制，延音，回授。

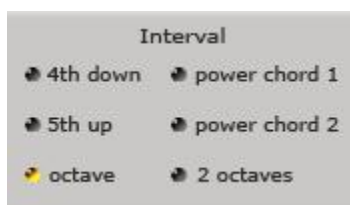
每个控制器选框右边的数字框用来设置弯音和滑音的最大音程（以半音为单位）。

调制效果的包络参数在 **Tune** 面板里调整（**RealStrat** 窗口左上角的菜单条）。

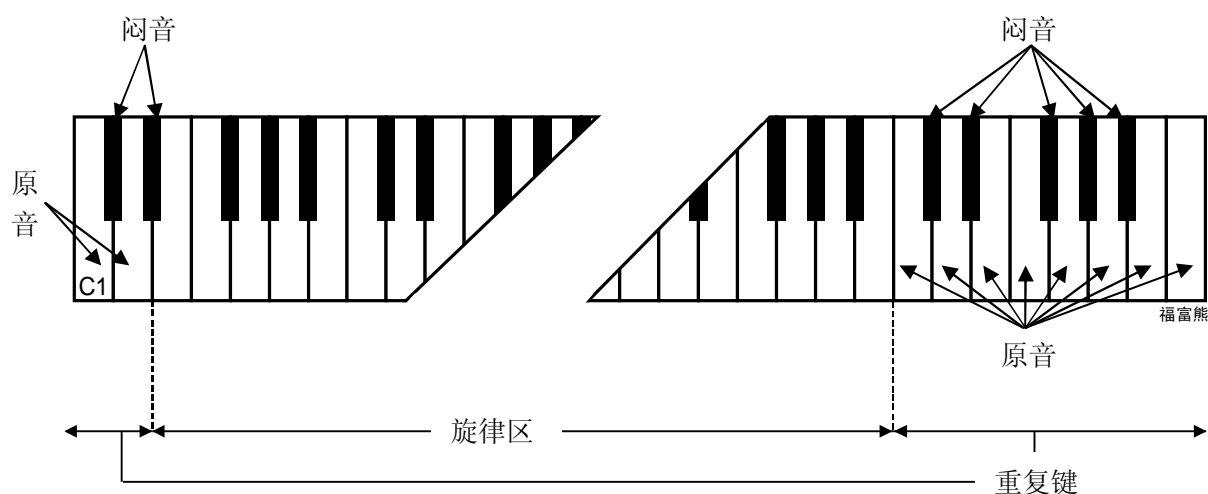
Solo 模式中的 Hold 按钮

Solo 模式中 Hold 按钮的工作方式和其他模式不同。在其他模式中 Hold 按钮代替了延音踏板，而在 Solo 模式中当 Hold 按钮开启时，任何一个按下并保持的键都对下一个音起延音作用。

Harmony 模式

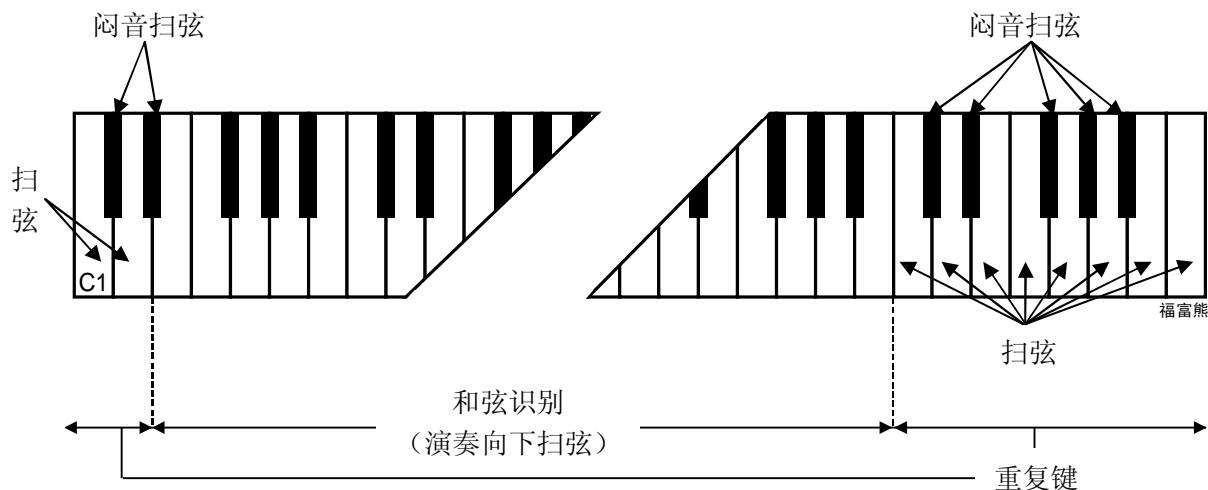


这种单音模式中，主音区中任何单键按下都可以触发一组重叠双音或和弦。触发什么样的音组在下面这个框里可以选择：向下平行四度，向上平行五度，向上平行八度，金属和弦 1（1 度+5 度+8 度），金属和弦 2（1 度+4 度+8 度）向上两个平行八度。左右两个重复区里的键可以用来重复主音区中弹奏的音组（白键重复原音，黑键重复闷音）。



Chords 模式

这种模式中，RealStrat 识别 MIDI 键盘主音区中弹奏的和弦（识别出的和弦的名称会显示在黑色的信息区里），并根据已选的把位以及变调夹的当前位置将其转换为吉他和弦的手型，并以扫弦的形式演奏出来。重复区里的键都可以用来重复主音区中弹奏的完整和弦：黑键重复闷音扫弦；白键在主音区和弦键仍按下的情况下重复扫弦，在和弦键放开的情况下重复闷音扫弦。上下扫弦的动作通过弹奏相邻的白键或相邻的黑键来产生。例如 C1 是向上扫弦，D1 是向下扫弦，C6 是向下扫弦，B5 是向上扫弦等。



控制选项

和弦把位：为创建的和弦选择合适的旋律位置

- I 和弦的最高音在 E3 和 G#3 之间。
- II 和弦的最高音在 G3 和 B3 之间。
- III 和弦的最高音在 A#3 和 D4 之间。
- IV 和弦的最高音在 C#4 和 F4 之间。

KBD 和弦的把位取决于在 MIDI 键盘上弹奏的音符的八度音区（以 E 音为界划分）。



Strings：允许选择不扫某几根弦。在上下两个数字选框里分别指定允许扫的第一根弦和最后一根弦，这样就可以做到只扫 5 根、4 根、3 根、2 根弦甚至只扫 1 根单弦（例如选择 2/5 就会不扫 1 弦和 6 弦）。

Chord/Bass：切换到 X/Y 和弦识别模式，即在大小三和弦的基础上添加一个任意的低音来实现转位和弦。X 键用来指定三和弦的根音，Y 键用来指定低音。例如：A/G（A 和弦，低音为 G）表示 G-A-C#-E，D/F#（D 和弦，F#用来转位）表示 F#-A-D，F/G（F 和弦，低音为 G）表示 G-A-C-F 等。

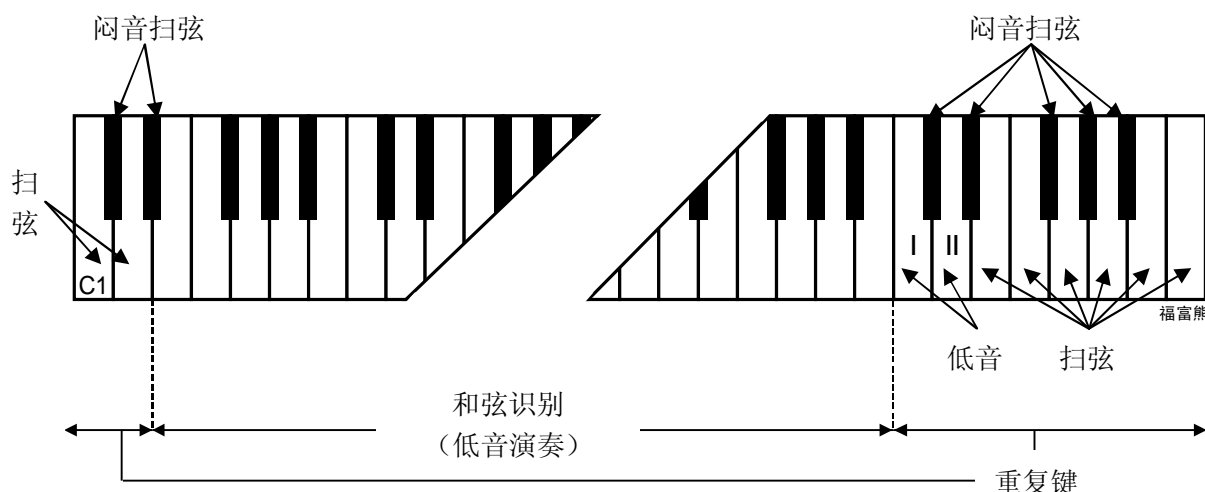
Bass & Chord 模式

这种模式中，RealStrat 识别 MIDI 键盘主音区中弹奏的和弦，并将其转换为吉他和弦的手型，但仅奏响根音（低音 I）。这时重复区里的键具有以下功能：

Y C5 用来触发低音 I（根音）。

Y D5 用来触发低音 II（次要低音，一般是和弦的五音）。

左右重复区里的其他键都用来上下扫和弦里的其他弦，黑键用来在同弦上作闷音扫弦。



控制选项

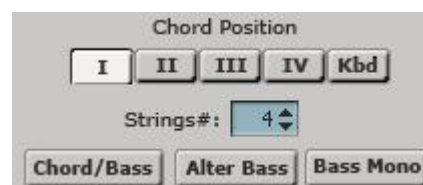
Chord position：选择和弦的把位。

Strings#：指定由重复键触发的和弦中发音的弦数。

Chord/Bass：切换到 X/Y 和弦识别模式，即在大小三和弦的基础上添加一个任意的低音来实现转位和弦。

Alter Bass：当相同的和弦在主音区重复弹奏时，自动在低音 I 和低音 II 之间切换。

Bass Mono：后面的低音 II 奏响的同时，前面的低音 I 静音。



Bass & Pick 模式

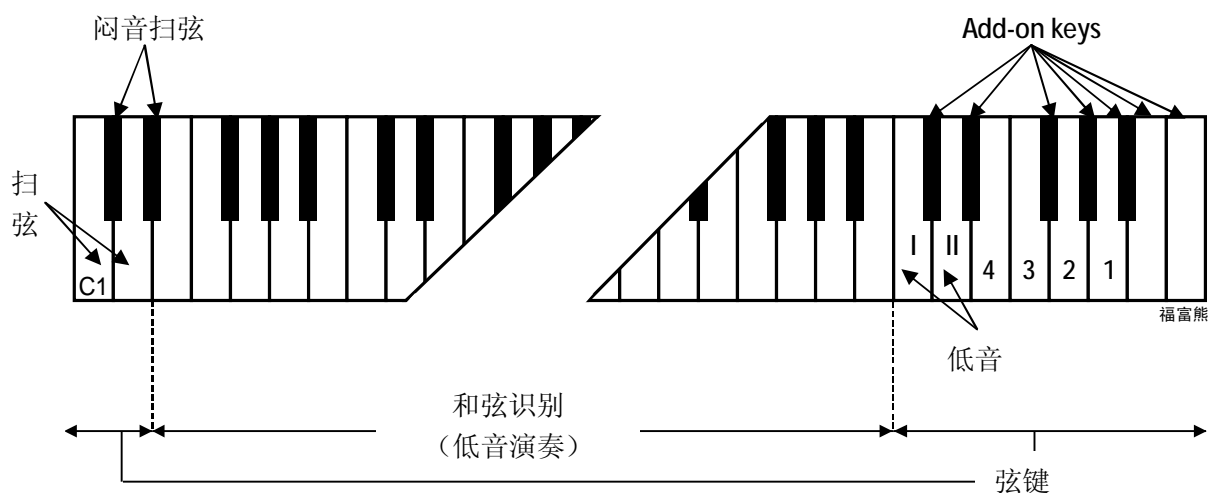
这种模式中，RealStrat 识别 MIDI 键盘主音区中弹奏的和弦，并将其转换为吉他和弦的手型，但仅奏响根音（低音 I）。

重复键可以分别触发和弦中的每一根弦，就好像在一把真吉他上弹奏分解和弦一样。以下是特定重复键的作用：

- Ÿ C5 用来触发低音 I（根音）。
- Ÿ D5 用来触发低音 II（次要低音）。
- Ÿ E5 用来触发 4 弦。
- Ÿ F5 用来触发 3 弦。
- Ÿ G5 用来触发 2 弦。
- Ÿ A5 用来触发 1 弦。

其他的键的功能作为 **Add-on string keys**（附加弦键位）在选框里设置。

左重复区里的键用来扫和弦最上面四个音（黑键用作闷音扫弦）。



控制选项



Chord position: 选择和弦的把位。

Add-on string keys:

- Ÿ **Unison:** 为了便于演奏，让 **Add-on string keys** 作为控制各根弦的备份键：C#5-低音 II，D#5-4 弦，F#5-2 弦，G#5/A#5/B5/C6-1 弦。
- Ÿ **Chromatic:** 让 **Add-on string keys** 分别对应比各和弦音低半音的音：
C#5 对应比低音 II 低半音的音，D#5 对应比 4 弦低半音的音，F#5 对应比 2 弦低半音的音，G#5 对应比 1 弦低半音的音，A#5 到 C6 以 1 弦音为基准依次递增半音。
- Ÿ **Mute:** 让 **Add-on keys** 触发闷音和弦。

Chord/Bass: 切换到 X/Y 和弦识别模式，即在大小三和弦的基础上添加一个任意的低音来实现转位和弦。

Alter Bass: 当相同的和弦在主音区重复弹奏时，自动在低音 I 和低音 II 之间切换。

Bass Mono: 后面的低音 II 奏响的同时，前面的低音 I 静音。

力度分层效果(Harmony, Chords, Bass&Chord, Bass&Pick 模式)



一些吉他效果可以由音符的力度值来自动触发：

- Ÿ **Slow Strum on Higher Velo:** 在所有的和弦模式中都可以设一个力度值，当在主音区弹奏一个和弦的力度大于该值时程序会控制慢扫弦。
- Ÿ **Slow Strum on Lower Velo:** 同样的可以设置一个力度值，主音区弹奏和弦的力度低于设定值时控制慢扫弦。
- Ÿ **Slide up :** 向所弹奏的音符推弦。
- Ÿ **Slide down (Fall) :** 从所弹奏的音符释放推弦。

您可以为每个效果设置以下参数：

- Ÿ **Velocity** (力度阈值)
- Ÿ **Time** (效果持续时间)
- Ÿ **Steps** (与效果相关的音程)

MIDI 控制器面板 (Chords, Bass&Chord, Bass&Pick)



力度曲线: 在四个按钮中选按一个来设定输出的力度曲线。

您可以将各种吉他效果分配到标准 MIDI 控制器上：

- Ÿ **P.B. (Pitch Bender) :** 弯音，滑音，力度增加。
- Ÿ **M.W. (调制轮) :** 弯音，滑音，调制。
- Ÿ **A.T. (触后) :** 弯音，调制。

每个控制器选框右边的数字框用来设置弯音和滑音的最大音程（以半音为单位）。

调制效果的包络参数在 Tune 面板里调整（RealStrat 窗口左上角的菜单条）。

- Ÿ **Pedal:** 您可以用延音踏板来开启这些效果：

- w **Sustain:** 普通延音模式。
- w **ChuckaFull:** 开启 ChuckaFull 效果。
- w **ChuckaMutes:** 开启 ChuckaMutes 效果。
- w **ChuckaMute Sust:** 开启 ChuckaMutes 效果，同时延音。
- w **Open Strings Lock:** 和弦中未被按下的弦在下一个和弦仍保持发音，直到此效果关闭。
- w **4 Wah-Wah 模式:** 每个模式中的参数都可以单独在哇音设置面板（RealStrat 窗口的右上角的菜单条里）里设置。

主控制选项

左菜单条



在左菜单条里您可以打开 3 个面板来进行全局设置：Output panel、Tune panel 和 Setup panel。

Output 面板（输出面板）

Volume (+10/-30db)： 调节输出音量。

EQ： 调节内部均衡器的参数：

• **High**（高频：范围为 ±10db）。

• **Low**（低频：范围为 ±10db）。



Tune 面板（调音面板）

Pitch： 调节总体音调：

• **Coarse**（粗调：范围为 12 个半音）。

• **Fine**（细调：范围为 100 个音分）。

Modulation： 调节由调制轮（MIDI CC#1）所控制调制效果的包络：

• **Depth**（调制深度：范围为 0-100%）。

• **Freq** 频率（调制频率：范围为 0.2 – 8.0 Hz）。

Sync 灯（开/关）： 激活时，调制效果的速率和宿主程序的速度保持同步。

时值选框： 在下拉菜单里选择音符的时值来匹配您所需调制效果的速率。



Setup 面板（设置面板）

Display chords (#/b)： 选择和弦名称是用升号还是降号表示。

Chord Detect time (0-50ms)： 设置合适的延迟时间以识别和弦模式里弹奏的和弦。

Keyboard range (C0- C7)： 设置键盘的范围。

P.B. and M.W. on pressed keys： 此选项被激活时，允许将弯音轮、调制轮和触后控制器和延音踏板以复音的方式一起使用。也就是说这些控制器只有在真正弹奏的音符上起作用，其余的那些正被延音但事实已经释放的音符不会受控制器的影响。此选项关闭后，所有的控制器正常工作。

Reset： 将所有模式中设定的所有参数还原到出厂状态。



右菜单条



在右菜单条上有两个混音面板和一个哇音效果面板：

Mixer 面板

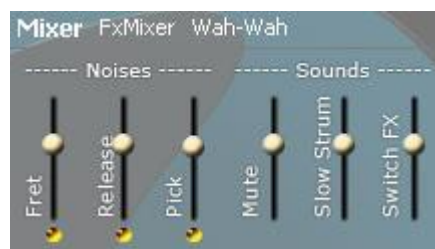
Mixer 的左右两部分允许调节各种噪音及附加声音的成分，这些都是吉他声音的组成部分。

Noises（噪音）：

- Y Fret：调节琴品噪音的音量大小以及开关。
- Y Release：调节释弦噪音的音量大小以及开关。
- Y Pick：调节拨片噪音的音量大小以及开关。

Sounds（声音）：

- Y Mute：调节由重复键触发的或作为效果的闷音音量的大小。
- Y Slow Strum：调节慢扫弦音量的大小（和弦模式中的力度分层效果）。
- Y Switch FX：调节所有附加声音音量的大小（Solo 模式中的开关键效果以及踏板开关效果）。



FX Mixer 面板



FX Mixer 面板用来独立调节所有效果音和噪音的音量。

Wah-Wah 面板

Wah-Wah 面板用来开启哇音效果，可选择 Realstrat 支持的四种哇音模式，并在调节每种模式的参数。

点亮左上角的小灯就可开启哇音效果。

在此选框里选择哇音模式：

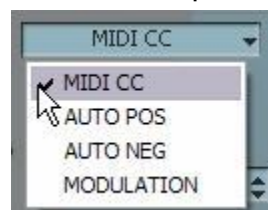


MIDI CC：哇音的中心频率由 MIDI 控制器来控制（在数字框里选择用来控制的控制器号）。此模式下可调节滤波器质量（Qual）、频率下限（Freq）和上限（Freq（max））。

Auto Positive：由正包络滤波器自动产生哇音效果。此模式下可调节质量（Qual），频率（Freq）和调制深度（Depth）。

Auto Negative：由负包络滤波器自动产生哇音效果。此模式下可调节质量（Qual），频率（Freq）和调制深度（Depth）。

Modulation：此模式下可调节滤波器质量（单位 db）、低频（单位 Hz）、调制深度（单位%）、调制相位（单位度）、调制速率（单位 Hz，可选择是否将调制速率与宿主程序的速度同步，以及可在下拉菜单中指定音符的时值），还可通过控制 Trig 灯来选择触发模式。



其他选项

Hold（开/关）：在除 **Solo** 模式外的其他所有模式里代替延音踏板的作用。

而在 **Solo** 模式中当 **Hold** 按钮开启时，任何一个按下并保持的键都对下一个音起延音作用。

Strum time（20-60ms）：调节扫弦中几根弦依次发音的时间间隔（**Harmony**、**Chords** 和 **Bass & Chord** 模式），以及在 **Solo** 模式和 **Bass & Pick** 模式中同时弹奏多个音符的延迟时间。

Attack time（0-100%）：允许调节音头的长短。最短的音头造成的延迟更短，但声音会显得不自然。

Release time（50-200%）：允许调节音尾的长短。

Auto（开/关）：在浮动把位的自动和手动模式之间切换。自动模式仅在旋律模式（**Solo** 和 **Harmony**）中起作用。手动模式允许通过右击任意琴品来手动改变把位。

Accent High（0-127）：调节“用力”和“最用力”这两种吉他弹奏力度之间的键盘力度阈值。

Accent Low（0-127）：调节“轻轻”和“用力”这两种吉他弹奏力度之间的键盘力度阈值。

Alter samples（1-5）：在演奏重复的音符时，提供 5 级随机变化的采样（1 级提供 3 套不同的采样，5 级提供 10 套不同的采样）。

Direct：这个按钮让 **RealStrat** 变成一个简易的吉他采样器，即在通过一个已选的 **MIDI** 通道播放吉他采样，并关闭所有智能化功能。

Pattern：开启音型演奏模式。注意此按钮按下时，在主音区里弹奏将什么都听不到。只有重复键和音型可以在音型模式中触发声音。

PM – 打开音型管理器窗口。

KS：打开 **Key Switch** 面板。

RealStrat 效果列表及描述

Mute	闷音	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Bridge Mute	琴桥	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Harmonics	人工泛音	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Pinch Harmonics	自然泛音	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Slap+Slap Noises	击弦	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Scrapes	刮弦	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Legato (1-2 Steps)	连音	Effect
HammerOn (Legato)	捶弦	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Slide (Legato)	滑音	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Repetition (NoteOff)	重复音	Key/Pedal/Velocit Switch
Tremolo	震音	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Tremolo 1-beat	震音（同步）	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Trill	勾捶弦颤音	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Trill 1-shot	波音	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Slide Up	向上滑音	Key/Pedal/Velocit Switch*, P.Bender, Mod.Wheel
Slide Down (Fall)	向下滑音	Key/Pedal/Velocit Switch*, P.Bender, Mod.Wheel
Bend	推弦	Key/Pedal/Velocit Switch
Reverse Bend	推弦释放	Key/Pedal/Velocit Switch
Unison Bend	同音推弦	Key/Pedal/Velocit Switch
Hold (1-2 Steps Mono)	延音	Effect, Key Switch
Interval	重叠音	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
Fret Position	变调夹位置	Mouse*, Key/Pedal Switch
PickPosition	拨片位置	Mouse*, Key/Pedal Switch
Wah-Wah	哇音	Effect*, Key/Pedal Switch*
Violining	模拟小提琴	Effect, Key/Pedal Switch
Sustainer (trigger)	延音器	Key/Pedal Switch, P.Bender
FeedBacker (trigger)	回授	Key/Pedal Switch, P.Bender, AfterTouch
Chucka FullRange	横按制音	Effect, Key/Pedal* Switch
Chucka MuteKeys	横按制音	Effect, Key/Pedal* Switch
Chucka VeloLayers	横按制音	Effect, Key/Pedal/Velocit Switch
velo>	强力度分层	Key/Pedal/Velocit Switch
velo<	弱力度分层	Key/Pedal/Velocit Switch
MonoBend (Lower note bend)	单弦推弦	P.Bender, Mod.Wheel
VeloAdd (Velocity +/- control)		P.Bender
Open Strings Lock**		Pedal Switch
Slow Strum**		Velocit Switch

除了标有*号的以外，其他所有效果都在 **Solo** 模式中有效：

* -同样在 **Chords**、**Bass&Chord** 和 **Bass&Pick** 模式中有效。

** -只有在 **Chords**、**Bass&Chord** 和 **Bass&Pick** 模式中有效。

Mute FX：主音区的左手闷音效果。左手闷音的音量靠 **Mixer->Sound** 中的 **Mute** 推子控制。

BridgeMute FX：主音区的琴桥闷音效果。声音效果和左手闷音很相似，但有些细微差别。琴桥闷音的音量由 **FXMixer** 中的 **Bridge Mute** 推子控制。

Harmonics FX: 主音区的人工泛音效果。人工泛音的音量由 **FxMixer** 中的 **Hrmnx** 推子控制。

PinchHarmonics FX: 主音区的自然泛音效果。自然泛音的音量由 **FxMixer** 中的 **Pinch Hrmnx** 推子控制。

Slap FX: 主音区的击弦音。**E1** 到 **D#2** 是左手拍弦音。**E2** 到 **A4** 是慢速弹奏时的短暂击弦以及快速弹奏时的长击弦。**A#4** 到 **D5** 是右手拍弦音。击弦效果的音量由 **FxMixer** 里的 **Slap** 推子控制。

Scrapes FX: 46 种不同的刮弦声音，分别对应主音区中从 **E1** 到 **C#5** 的每个键。刮弦的音量由 **FxMixer** 中的 **Scrapes** 推子控制。

HammerOn (Legato) FX: 产生勾捶弦技巧。捶弦与勾弦技巧可以只拨一下弦就能演奏装饰音、波音、颤音（几个音共用一个音头）。勾捶弦效果开启时，按下并按住一个音，当另一个音按下时，此音的音头被去掉，同时上一个音消失。这时保持第一个音仍按住，松开第二个音时，第一个音又奏响，但没有音头。第二个音高于第一个音时，叫做捶弦；第二个音低于第一个音时，叫做勾弦。勾捶弦效果有一个数字框可供用户选择勾捶弦两个效果音之间允许的最大音程。

Slide (Legato) FX: 产生两个连续音之间的滑音（只播放第一个音的音头）。滑音效果数字框控制产生滑音效果的两个连续音之间最大音程（单位为半音）。推子用来控制滑音的速度。

Repetition (NoteOff) FX: 在松开键的时候自动播放一个相同的音，便于动态控制产生半自动的震音。

Tremolo FX: 以一个速率（与宿主程序的速率同步）重复的奏响一个音。实际震音速率为宿主基准速率的一个倍数，此倍数（时值）可在下拉菜单中选择，有 **4th/4T/8th/8T/16th/16T/32nd/32T/64th/64T** 可供选择（**nth** 表示 **n** 分音符，**nT** 表示 **n** 分音符的三分音）。

Tremolo 1-beat FX: 和上面的震音效果类似，但在在一小节中保持每拍颤一下，直到延音为止。震音速率与宿主程序保持一致。

Trill FX: 在按下并保持键时，连续演奏颤音（连续勾捶弦）。数字框指定了勾捶弦颤音的音程。颤音的速率与宿主程序同步，但倍数（时值）在下拉菜单中选择，有 **4th/4T/8th/8T/16th/16T/32nd/32T/64th/64T** 可供选择（**nth** 表示 **n** 分音符，**nT** 表示 **n** 分音符的三分音）。

Trill 1-shot FX: 在弹奏的音之前添加一个波音。数字框指定了波音距弹奏音的音程。波音的速度与宿主程序同步，但倍数（时值）在下拉菜单中选择，有 **4th/4T/8th/8T/16th/16T/32nd/32T/64th/64T** 可供选择（**nth** 表示 **n** 分音符，**nT** 表示 **n** 分音符的三分音）。

SlideUp FX: 自动从起始音向按下的音（结束音）作滑音。数字框指定了滑音起始音与结束音的音程。推子用来控制滑音的速度。

SlideDown FX: 自动从按下的音（起始音）向结束音作滑音。数字框指定了滑音起始音与结束音的音程。推子用来控制滑音的速度。

Bend FX: 自动从向按下的音作推弦。数字框指定了推弦的音程（半音或全音）。推子用来控制推弦的速度。

ReverseBend FX: 自动从推起的弦向按下的音作推弦释放。数字框指定了推弦释放的音程（半音或全音）。推子用来控制推弦释放的速度。

UnisonBend FX: 产生两个音，一个音是在主音区弹奏的音，另一个音是从下方半音或全音的音程向弹奏的音推弦的效果音。数字框用来指定是半音还是全音。推子用来控制推弦的速度。

Hold FX: 提供和延音踏板相似的延音效果。

Interval FX: 在主音区弹奏的音的基础上增加一个重叠音。下拉菜单的选项有：向下平行四度，向上平行五度，向上平行八度，金属和弦 1（1 度+5 度+8 度），金属和弦 2（1 度+4 度+8 度），向上两个平行八度。八度重叠金属和弦 1，八度重叠金属和弦 2。重叠音模式开启时，键盘进入单音模式，即同时只能奏响一个键。

FretPosition FX: 控制指板上变调夹的位置。下拉菜单选项中的“**D#5...C6**”允许用 10 个右重复键（**D#5-C6**）来控制变调夹的位置，最高可以到 18 品（**C6**）。选项中“**Open**”的作用是让变调夹自由移动。其他的选项则分贝对应 18 个琴品位置（标有星号或双星号的选项对应虚拟指板上的圆点和双圆点标记）。

PickPosition FX: 控制拨片在弦上的位置（远离或靠近琴桥）来产生不同的音色。数字框的选择范围从 -7 到 +7。拨片位置也可以通过在主界面里拖拽高音 **E** 弦上的圆点来改变。

Wah-Wah FX: 提供传统吉他上的哇音效果。下拉菜单里的四个选项分别是：**MIDI-Control**、**Auto Positive**、**Auto Negative** 和 **Modulation**。哇音效果参数可以在 **RealStrat** 窗口右上角的菜单条上的哇音面板里调整。

Violining FX: 提供渐强的平滑音头效果。推子控制渐强时间。

Sustainer (trigger) FX: 触发主音区里的音的延音器效果。每个键按下时声音都会渐强，此效果保持多长时间，声音就延长多长时间。

FeedBacker (trigger) FX: 触发主音区中弹奏的音的泛音回授效果（for the last in time pressed note in case of a chord）。下拉菜单提供了几种泛音选项：8 度泛音、5 度泛音、高 8 度泛音、高 5 度泛音、高高 8 度泛音、高高 5 度泛音。

ChuckaFull FX: 将主音区弹奏的四度叠置和弦进行制音，用来模拟横按制音的吉他演奏技巧。主音区处于单音模式，每个键都会奏响单独的和弦/琴品组合。当弹奏高于 E3 的音时，被制音的和弦会每键在指板上依次升高一个半音。右重复键会重复主音区弹奏的和弦，并可在两组弦之间变换：D#5 到 F#5 分别触发三根低音弦（5-4-3 弦），G5 以及更高的键触发三根高音弦（3-2-1 弦）。左重复区（D#1 和更低）的键重复右重复区最后产生的弦组。

ChuckaMuteKeys FX: 用重复区里的黑键来产生四度叠置和弦的制音效果（主音区的键以及重复区的白键正常工作）。右重复区的制音键会在两组弦之间变换：D#5 到 F#5 分别触发三根低音弦（5-4-3 弦），G5 以及更高的键触发三根高音弦（3-2-1 弦）。左重复区（D#1 和更低）的键重复右重复区最后产生的弦组。

ChuckaVeloLayers FX: 与 ChuckaFull 效果类似，对四度叠置和弦进行制音，但是通过三层力度变化来控制不同的弦组。弱力度为扫 5-4-3 弦，中力度为扫 4-3-2 弦，强力度为扫 3-2-1 弦（力度越强，弦组位置越高）。

Velo > FX: 激活在力度分层效果选项的上框里设定的强力度分层效果。

Velo < FX: 激活在力度分层效果选项的下框里设定的弱力度分层效果。

Pedal Switch additional FXs

To Chords FX: 在 Solo 模式和 Chords 模式之间切换。

To Bass&Chord FX: 在 Solo 模式和 Bass&Chord 模式之间切换。

To Bass&Pick FX: 在 Solo 模式和 Bass&Pick 模式之间切换。

MIDI controller additional FXs

MonoBend FX（弯音轮和调制轮）：音域上仅对同时按下的音中的最低音起作用，时间上仅对最先被弯音的音起作用，这样来模拟在一根弦上的推弦技巧：单音推弦以及推弦音和被延音的音同时奏响等情况。

例 1: 将 MonoBend 分配到弯音轮，在主音区按下 2 到 3 个键，然后转动弯音轮。这时只有最低的音被弯音（如果再将弯音轮转到原位，还是只有刚才那个音受影响）。

例 2: 将 MonoBend 分配到弯音轮，弹一个音，转动弯音轮对这个音进行弯音，然后再弹另一个音，此时仍然是先弹的音被弯音（如果再将弯音轮转到原位，还是只有刚才那个音受影响）。

VeloAdd FX（弯音轮）允许连续的为弹奏的音增减力度值。

Slide FX（弯音轮和调制轮）允许手动弹奏向上和向下的滑音。

Chords, Bass&Chords, Bass&Pick 模式中的附加效果

Slow Strum on Higher Velo（力度分层效果）：在所有的和弦模式中都可以设一个力度值，当在主音区弹奏一个和弦的力度大于该值时程序会控制慢扫弦。

Slow Strum on Lower Velo（力度分层效果）：同样的可以设置一个力度值，主音区弹奏和弦的力度低于设定值时控制慢扫弦。

Slide up（力度分层效果）：向所弹奏的音符推弦。

Slide down（力度分层效果）：从所弹奏的音符释放推弦。

Open Strings Lock（踏板效果）：有时一个和弦里会包含空弦（如低把位的 A 和弦和 E 和弦），当其他弦将在下个和弦里被弹奏时，该空弦会被锁住。当此效果被开启时，后面比 E3 高的和弦会自动转到高把位。

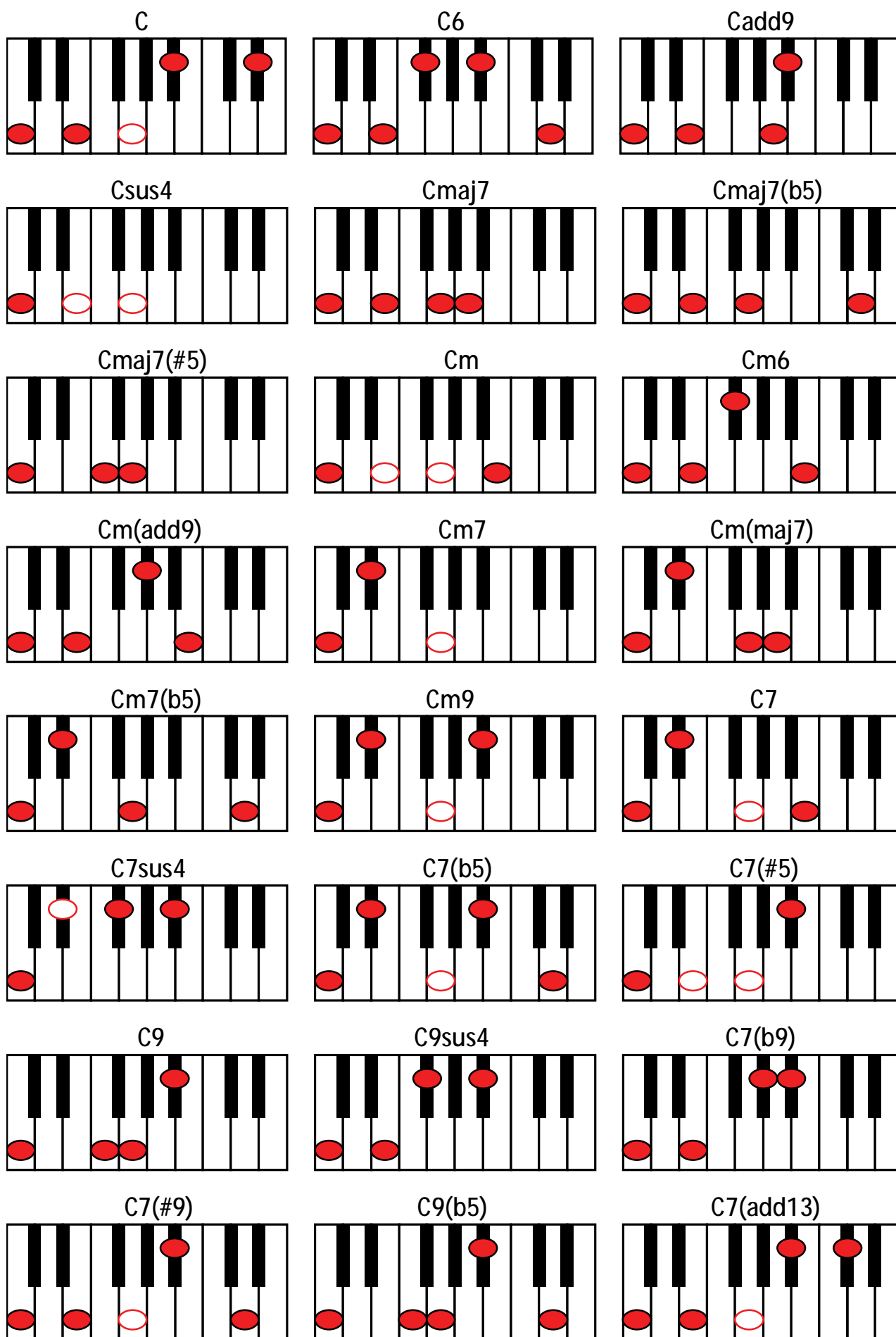
和弦对应图

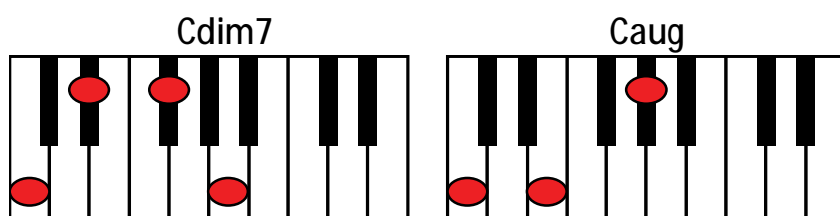
RealStrat 能够识别 26 类和弦。

下面的图标列出了所有可以识别的和弦类别，以及在弹奏这些和弦时可以省略的音。

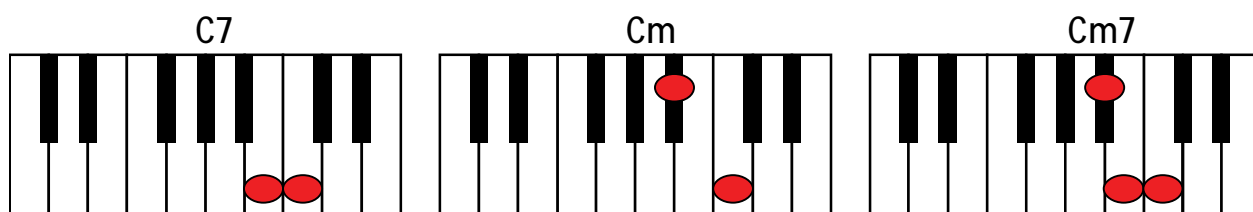
和弦类别	可以省略的音
C	V, III
C6	-
Cadd9	-
Csus4	-
Cmaj7	V, V+III
Cmaj7(b5)	-
Cmaj7(#5)	-
Cm V	
Cm6	-
Cm(add9)	-
Cm7	V
Cm(maj7)	V
Cm7(b5)	III,
Cm9	V
C7	V, III+V
C7sus4	-
C7(b5)	-
C7(#5)	-
C9	V
C9sus4	V
C7(b9)	V
C7(#9)	V
C9(b5)	-
C7(add13)	V
Cdim7	III, VII, III+VII
Caug	-

除了大六和小六和弦以外，其他所有和弦的所有转位和组合方式都能被识别。





也包括单指和弦系统:



● - 必须按下的键
○ - 可省略的键

使用 MusicLab 节奏音型库和音型管理器

MusicLab 节奏音型库特别收录了 1250 种吉他伴奏节奏音型，并按多种分类方式进行检索，如：拍型、音乐风格、吉他技巧、节奏感、速度范围。

使用 MusicLab 预先录制好的节奏音型，您可以快速的为您的歌曲创作听起来极专业的吉他伴奏音轨。您只需在 RealStrat 音型管理器里选择合适的音型，拷贝到宿主音序器的 MIDI 音轨里，打开音序器即可用 MIDI 键盘来控制弦的变换，或者用音序编辑器编辑 MIDI 音轨里的和弦变换。

音型管理器

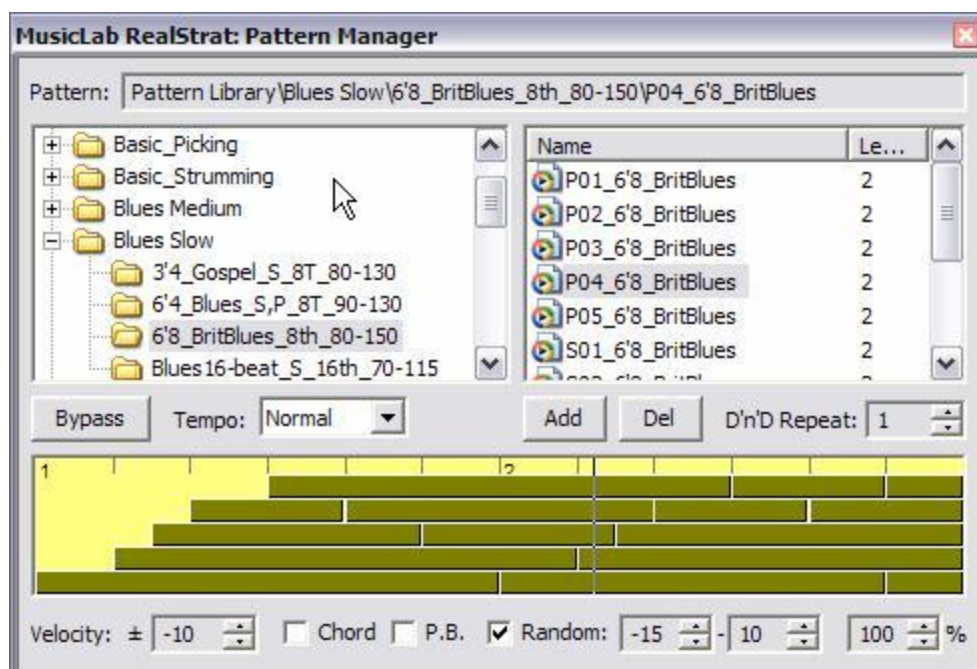
RealStrat 内置强大的多功能音型管理器，它允许方便的试听并快速的找到适合您音乐的节奏音型，还允许通过简单拖拽的方式将选中的音型直接导到您宿主音序器中的 MIDI 音轨中。

音型管理器窗口

打开 RealStrat 加载吉他音色包，选择一种和弦模式（Chord、Bass&Chord 或 Bass&Pick）。您可以在所有演奏模式中用节奏音型，用什么模式取决于您想用节奏音型来演奏什么样的声部。

- Ÿ 选择 Chords、Bass&Chord、Bass&Pick 来自动创建吉他和弦。
- Ÿ 选择 Harmony 模式来用扫弦音型演奏重叠音。
- Ÿ 选择 Solo 模式来用扫弦和拨片音型演奏您自己的和弦。

点击 PM 按钮打开音型管理器窗口。点 Pattern 按钮激活 RealStrat 音型演奏模式：

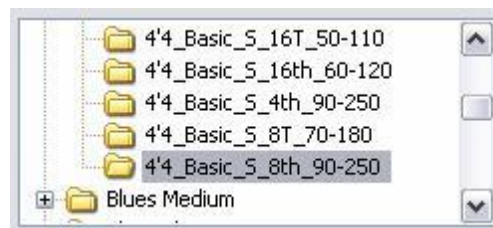


在 MusicLab 音型管理器里查找音型

在音型库里，节奏音型用树状视图来组织，有分类目录和音乐风格子目录两级，子目录里又包含一组组 MIDI 音型。每个目录/子目录的命名都包含简短的相关信息，便于您快速查找适合自己歌曲的音型。如：

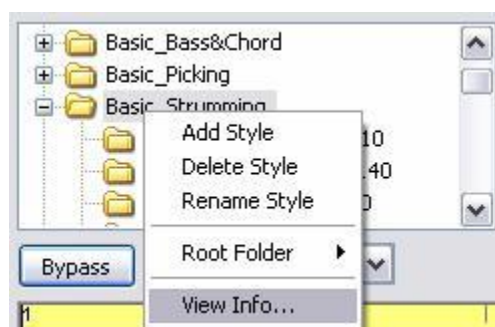
分类名-Basic Strumming: 包含多种吉他扫弦风格

风格名-4'4_Basic_S_8th_90-250: 包含使用扫弦技巧（_S_）的 4/4 拍（_4'4_Basic_）基本节奏音型，8 分音符（_8th_）节奏感，速度在 90-250bpm（_90-250）之间。



音型库树状视图—风格目录

右击音型管理器的根目录，在弹出菜单里选择 **View Info**，即可阅读 MusicLab 音型管理器的详细说明。
右击分类目录，在弹出菜单里选择 **View Info**，即可阅读有关该风格的详细说明：



选择分类和风格

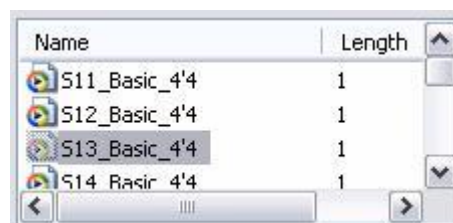
若要在音型管理器树状视图里选择合适的音型，请选择分类目录，点击目录下边的“+”号展开其下的子目录，点击合适的风格子目录来将这组音型加载到音型列表面板。

MusicLab 音型管理器中所有的音型同样都具有明确易懂的命名方式，这样您即使没有风格目录也能很容易辨认。

例如：

音型名-S13_Basic_4'4:

-标明了扫弦（S），音型编号（13_），以及风格名称（Basic_4'4）。

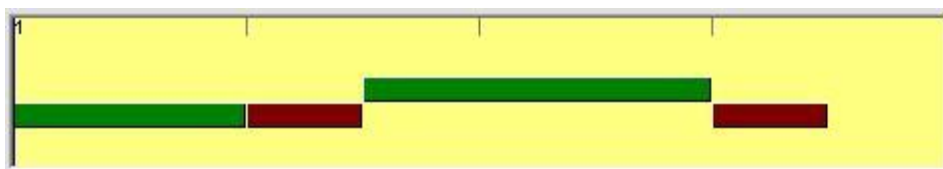


音型列表

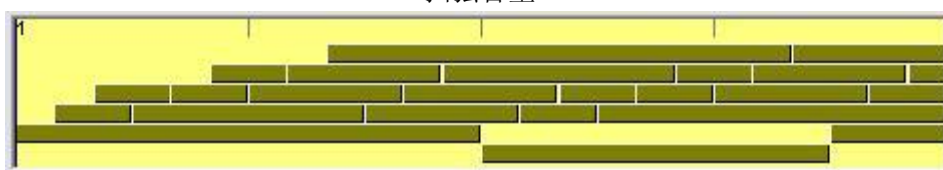
选择音型

选中列表中的音型名称，音型的节奏信息就会在音型视图里显示出来，这时就可以演奏了。

音型视图形象的表示出了选中节奏音型的小节、节拍以及拨弦方式。类似钢琴卷帘窗的不同彩条以及它们的纵向位置用来便于识别拨弦方式：绿条表示扫所有弦，红条表示闷音扫弦，蓝条表示慢扫弦，浅绿条表示扫高音弦，棕色条表示单独拨弦（上下拨弦的颜色相同，表示向上拨弦的彩条在视图中位置较高）：



扫弦音型



拨弦音型

试听音型

宿主音序器的停止模式（或独立运行 RealStrat）

在 MIDI 键盘上弹奏和弦就会触发音型的演奏，同时在音型视图中会以移动的光标来显示播放进度。音型会一直演奏下去直到键松开。再次弹一个和弦，音型又会从头演奏。如果无缝的变换和弦（任何时候至少有一个键被按下）音型会持续的演奏。

按下 Hold 按钮或踩下延音踏板，会转到 Latch 模式来演奏音型。即中途松开所有的键，也会将一个完整的节奏音型演奏完毕。

宿主音序器的播放模式

打开宿主音序器，在 MIDI 键盘上弹奏和弦（或在 MIDI 音轨里写好和弦并播放），音型就会演奏。放开和弦键则演奏停止。再按键则音型继续演奏。

按下 Hold 按钮或踩下延音踏板，会转到 Latch 模式来演奏音型。即中途松开所有的键，也会将一个完整的节奏音型演奏完毕。

您可以预先在 MIDI 轨里写好和弦后在音序器里播放，然后到音型管理器里随时现换音型，这样来选出最适合您歌曲的音型。

控制音型的播放

动态控制

音型管理器里强大的实时力度控制选项能够极大的改变音型演奏方式：



±：力度的增减

Chord：勾选此项，则和弦弹奏力度会决定音型的演奏力度（±力度）

P.B.：勾选此项，则弯音轮用来连续的控制音型力度的强弱变化。

Random (velocity):

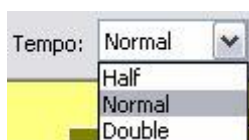
Y on/off：勾选此框，会部分音符的力度会随机产生。

Y +velo：随机产生力度的最大值。

Y -velo：随机产生力度的最小值。

Y strength (%)：随机产生力度的音符所占的比例，达到 100%时音型包含的所有音符的力度都会随机产生。

音型管理器从宿主音序器里获取速度值，在 Tempo 选框里选择合适的选项可以把音型速度设为宿主的一半或两倍：



直通模式

按下 Bypass 按钮，音型将不会从管理器读取，音序器里的 MIDI 音轨也不会演奏节奏音型。在直通模式里，音型视图会变灰，表明不演奏音型。

将音型转录到 MIDI 音轨

如果在您的歌曲里不止用到一种节奏音型，可以将选中的几种音型从音型管理器里拷贝到宿主音序器的 MIDI 音轨里。方法有两种：

拖拽音型

最简便的做法就是直接从音型视图里直接将选中的音型拖拽到音序器里。具体做法是点击音型视图中的音型，然后将其拖到 MIDI 音轨里所需的小节上，然后放开鼠标。

拷贝的音型可以设为自动重复若干个循环，循环次数需要在 D'n'D Repeat 框里设好：

D'n'D Repeat:

注意：Velo+和随机参数也会应用到导出的音型（MIDI 文件）中。

将音型导入到 MIDI 音轨

如果您的宿主程序不支持拖拽 MIDI 数据，那么就把音型先拖拽到 Windows 系统里，它会导出成一个 MIDI 文件，然后再将这个文件导入到音序器里。在 Mac 版本里右击音型视图并在弹出菜单里选择“Export to Desktop”。

还可从 RealStrat 安装文件夹里导入音型（默认路径：C:/ProgramFiles/MusicLab/RealStrat/Loops/Pattern Library），但这样只能得到一份原始的音型，在 MIDI 音轨里使用时需要手动复制。

在 MIDI 音轨里使用节奏音型

当在音型管理器中找到适合您的歌曲的节奏音型并拷贝至 MIDI 音轨后，必须点击 Bypass 按钮禁用音型管理器，只使用 MIDI 音轨里的音型（否则音型管理器和音轨里的音型会同时发声）。注意确保 Pattern 按钮处于按下状态。借助 MIDI 音轨里演奏的 RealStrat 节奏音型，可以有两种方法来创建吉他声部：

1. 非实时的方法

✎ 创建 MIDI 音轨并将其输出到 RealStrat，然后为吉他声部输入和弦变换（以单步的方式用 MIDI 键盘输入或者通过钢琴卷帘窗手动输入）。

✎ 启动音序器来欣赏写好的声部。

2. 实时的方法

✎ 创建 MIDI 音轨并将其输出到 RealStrat。

✎ 启动音序器并用 MIDI 键盘实时录入和弦变换。

实时的方法更加凭直觉，而且将音型演奏的控制调节得更加富有情绪化。

控制音型的播放

在 MIDI 键盘上用琴键、Hold 按钮（延音踏板）及慢扫弦的触发（力度分层效果）来弹奏和弦，就能够控制 MIDI 音轨中音型的演奏。

Hold 按钮（延音踏板）

Hold 按钮未按下时，只有在 MIDI 键盘上按下和弦，才能演奏音型。松开和弦时，音型停止演奏。Hold 按钮（或延音踏板）按下时即使松开和弦键，音型也会延音演奏。

慢扫弦

使用慢扫弦的力度分层效果来为音型演奏添加切分音和重音：

✎ 通过触发慢扫弦来临时将音型静音（自动化参数“SlowZone”能够调节）。

✎ 通过触发慢扫弦后快速释放琴键来彻底将音型静音（按左重复区的黑键可停止慢扫弦音）。再次弹奏和弦则继续演奏音型。

在延音模式下，无法通过触发慢扫弦或松开琴键来完全停止音型的演奏。

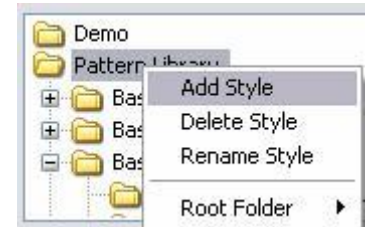
为音型库创建自定义风格

将现有音型组织成自定义风格

您可以创建自己的音型组合，只需将音型库中您喜爱的音型拷贝出来并以自己的风格来组织树状视图以备以后使用：

- ✎ 选择想要拷贝到新风格中的音型（会在音型视图里显示）。
- ✎ 在树状视图中右击一个分类目录或风格子目录并在弹出菜单中选择“Add Style”。为新创建的空文件夹命名（音型列表栏暂时为空）。
- ✎ 按音型列表栏下面的“Add”按钮将当前音型拷贝到新的风格目录。
- ✎ 寻找并试听其他音型并如法逐个拷贝到新风格中。

您也可以通过右击风格文件夹并在弹出菜单中选择删除或重命名。



定制音型

RealStrat 节奏音型其实就是一个单轨标准 MIDI 文件(SMF format 0), 由对应拨弦方式的特殊音符构成。所以高级用户可以编辑已有的音型，或者在 MIDI 音轨里画出属于自己的音型，然后将生成的 SMF format 0 格式的 MIDI 文件保存/导出到音型库的文件夹（默认是 C:\Program Files\MusicLab\RealStrat\Loops）里以供以后使用。

RealStrat 里的吉他拨弦方式对应表允许用键盘上最低的 22 个音符（从 C#-2 到 A#-1）在节奏音型里模拟各种吉他技巧（拨弦）。这样您就可以用对应拨弦方式的音符创造自己的节奏音型，包括各种吉他拨弦方式，例如上下扫弦、上下慢扫弦、单独拨弦、Bass note pick、上下闷音扫弦、chord slides（using chromatic strums）等。

RealStrat 拨弦方式对应表

音号	键名	拨弦名	释义
22	A#	"Slow Upstrum"	慢扫弦（向上）
21	A	"Slow Downstrum"	慢扫弦（向下）
20	G#	"Muted Upstrum"	闷音扫弦（向上）
19	G	"Muted Downstrum"	闷音扫弦（向下）
18	F#	"Full Upstrum"	扫弦（向上）
17	F	"Full Downstrum"	扫弦（向下）
16	E	"Full Downstrum 1 semi-tone lower"	扫弦（向下，降 1 个半音）
15	D#	"Full Downstrum 2 semi-tones lower"	扫弦（向下，降 2 个半音）
14	D	"Full Downstrum 3 semi-tones lower"	扫弦（向下，降 3 个半音）
13	C#	"1st string"	1 弦
12	C	"2nd string"	2 弦
11	B	"3rd string"	3 弦
10	A#	"4th string"	4 弦
09	A	"Bass I"	低音 I
08	G#	"Bass II"	低音 II
07	G	"Muted Top Upstrum"	闷音扫弦（向上，扫高音弦）
06	F#	"Muted Top Downstrum"	闷音扫弦（向下，扫高音弦）
05	F	"Top Upstrum"	扫高音弦（向上）
04	E	"Top Downstrum"	扫高音弦（向下）
03	D#	"Top Downstrum 1 semi-tone lower"	扫高音弦（向下，降 1 个半音）
02	D	"Top Downstrum 2 semi-tones lower"	扫高音弦（向下，降 2 个半音）
01	C#	"Top Downstrum 3 semi-tones lower"	扫高音弦（向下，降 3 个半音）
00	A#		

Top strum: 扫 3-4 根高音弦（不扫低音弦）。

MIDI CC 和 VST 参数自动化控制对应表

RealStrat	MIDI CC #	VST name	释义
Output（输出）			
Volume 7		Volume	音量
EQ, High	29	EQ-High	高频
EQ, Low	30	EQ-Low	低频
Tune（调音）			
Pitch, Coarse	12	PtchCrse	音调（粗调）
Pitch, Fine Tune	13	PtchFine	音调（细调）
Modulation, Depth	14	ModDepth	调制（深度）
Modulation, Freq	15	ModFreq	调制（频率）
Mixer（调音台）			
Mixer_Muted_sound, Volume	20	MxMuted	调音台-闷音（音量）
Mixer_Slow_Strum, Volume	21	MxSlStrm	调音台-慢扫弦（音量）
Mixer_Switch_FX, Volume	22	MxKeyFx	调音台-力度分层效果（音量）
Mixer_FretNoise, on/off,	23	MxFrtN_	调音台-琴品噪音（开/关）
Mixer_FretNoise, Volume	24	MxFrtNse	调音台-琴品噪音（音量）
Mixer_ReleaseNoise, on/off	25	MxRelN_	调音台-释弦噪音（开/关）
Mixer_ReleaseNoise, Volume	26	MxRelNse	调音台-释弦噪音（音量）
Mixer_Pick/Noise, on/off	27	MxPckN_	调音台-拨片噪音（开/关）
Mixer_Pick/Noise, Volume	28	MxPckNse	调音台-拨片噪音（音量）
Wah-Wah（哇音）			
Wah-Wah, On/Off	47	WahOnOff	哇音（开/关）
Wah-Wah_mode, select	46	WahMode	哇音（模式选择）
Common（常规）			
Alter_sample,	52	AltSmple	采样变换级别
Accent_High_Threshold		VelTrshH	强奏判定阈值
Accent_Low_Threshold	53	VelTrshL	弱奏判定阈值
Performance_Mode,	54	Mode	演奏模式
Release_Time		RlseTime	音尾长度
Attack_Time	49	AtckTime	音头长度
Strum_Time	56	StrmTime	扫弦音长
Pick_Position, select	50	PickPos	拨片位置（选择）
Fret_Position, select	78	FretPos	琴品位置（选择）
Auto_Fret_Position, on/off	79	AutoFret	自动把位（开/关）
Hold, on/off	64	Hold	Hold 延音（开/关）
Controllers（控制器）			
Pitch_BenderUp	57	PBupMode	弯音轮（向上）
Pitch_BenderDown	48	PBdnMode	弯音轮（向下）
PBender_to_Slide	58	PBSldRng	弯音轮控制滑音
PBender_to_Pitch	59	PBPtcRng	弯音轮控制音调
Modulation_Wheel	60	WhMode	调制轮
ModWheel_to_Slide	61	WhSldRng	调制轮控制滑音

ModWheel_to_Pitch	62	WhPtcRng	调制轮控制音调
Aftertouch	75	AtchMode	触后
Aftertouch_to_Pitch	76	AtchRng	触后控制音调
Velocity_Curve	77	VelCurve	力度曲线
Velocity Switch FX (non-Solo) (力度分层效果)			
Velo_Switch_Slide_mode, select	85	VelSlide	力度分层-滑音模式 (选择)
VelSw_SlideUp, Velo	86	SldUpVel	力度分层-向上滑音 (力度)
VelSw_SlideUp, Steps	87	SldUpStp	力度分层-向上滑音 (音距)
VelSw_SlideUp, Time	88	SldUpTim	力度分层-向上滑音 (时间)
VelSw_SlideDown, Velo	89	SldDnVel	力度分层-向下滑音 (力度)
VelSw_SlideDown, Steps	90	SldDnStp	力度分层-向下滑音 (音距)
VelSw_SlideDown, Time	102	SldDnTim	力度分层-向下滑音 (时间)
Slow_Strum_on_high_velo, select	112	SlStrmHi	慢扫弦开启-强力度分层 (选择)
Slow_Strum_HighVel, Velo	113	SlStrHVe	慢扫弦-强力度分层 (力度)
Slow_Strum_HighVel, Speed	114	SlStrHSp	慢扫弦-强力度分层 (速度)
Slow_Strum_on_low_velo, select	115	SlStrLow	慢扫弦开启-弱力度分层 (选择)
Slow_Strum_LowVel, Velo	116	SlStrLVe	慢扫弦-弱力度分层 (力度)
Slow_Strum_LowVel, Speed	117	SlStrLSp	慢扫弦-弱力度分层 (速度)
Mode Controls (模式控制)			
Chord Position, select	111	ChordPos	和弦位置 (选择)
Chords/Bass, on/off	80	ChrdBass	和弦/低音 (开关)
Alter_Bass, on/off	118	ChdAltBs	副低音 (开/关)
Bass_Mono, on/off	119	ChdMnoBs	单低音模式 (开/关)
Chords_Strings, Upper, select	6	ChdStrU	和弦-高音弦
Chords_Strings, Lower, select	3	ChdStrL	和弦-低音弦
Bass&Chord_mode_Strings#, select	9	BnCStr#	Bass&Chord 模式-选弦
Harmony_Mode_Interval, select	31	HrmlIntr1	Harmony 模式重叠方式 (选择)
Solo_FX_HammerOn, select	35	SolFxHO	Solo 效果-勾捶弦 (选择)
Solo_FX_HammerOn, Steps	36	HOSteps	Solo 效果-勾捶弦 (音距)
Solo_BassZone, on/off	40	BassZone	Solo 低音区 (开/关)
Solo_BassZone, rangeHigh	41	BasRngUp	Solo 低音区 (高位)
Solo_BassZone, rangeLow	44	BasRngDn	Solo 低音区 (低位)
Slow Strum time zone (Pattern)	120	Slowzone	慢扫弦时间区域 (音型)
Pattern_mode_On/Off	110	Pattern	音型模式 (开/关)

注：参数的中文释义以忠实原英文的简洁性为原则，有疑惑的请参考前面正文相应的章节。

联系福富熊

QQ: 22848927

E-mail: guagooon@yahoo.com.cn

Mobile: 13871346201

Blog:

<http://fufubear.blog.hexun.com/>

翻译中发现有错误或欠妥帖之处的请联系福富熊，以便在新的译本中更正。

