

MANUAL

SESSION GUITARIST

# *Strummed Acoustic 2*

**NI** NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

Translated By

*Minusmaker*

# Содержание

1. Введение .....	2
2. Особенности использования STRUMMED ACOUSTIC 2 .....	2
2.1. Выбор и воспроизведение паттернов .....	
2.2. Воспроизведение аккордов и отдельных басовых партий .....	3
2.3. Клавиши концовок и пикапов, а также специальная клавиша Open String .....	4
2.3.1. Использование клавиши Open String для создания переходов между аккордами .....	4
2.4. Низкий и высокий диапазоны звучания аккордов и функция кроссфейда между ними .....	4
2.5. Управление акцентами паттернов .....	5
2.6. Загрузка/сохранение звуковых пресетов .....	5
2.7. Блокировка параметров при загрузке сэмплов или песен .....	6
2.8. Определение первой доли после изменения музыкального размера .....	6
3. Страница Patterns .....	7
3.1. Браузер песен .....	7
3.2. Браузер паттернов .....	8
3.3. Панель Info .....	10
3.3.1. Вкладка Pattern .....	10
3.3.2. Вкладка Mapping .....	10
3.4. Режим Auto Chords .....	11
4. Страница Sound .....	11
5. Страница Playback .....	13
6. Советы и рекомендации .....	14
7. Изменения в версии 2 по сравнению с версией 1 .....	15

# 1. Введение

SESSION GUITARIST - STRUMMED ACOUSTIC 2 или как мы ее называем STRUMMED ACOUSTIC 2 – гитарная strum библиотека на паттерной основе на платформе KONTAKT, разработанная для удобства использования гитарных strum партий при написании музыки.

Для библиотеки сэмплировались две тщательно подобранные винтажные гитары – 6-струнная гитара из красного дерева Martin O-17 1934 года и 12-струнная гитара Guild F-412 1960 года.

Гитара Martin O-17 записывалась с использованием специально выбранного винтажного конденсаторного микрофона с широкой диафрагмой Gefell UM70 и винтажного Schoeps/Strässer cm060. Гитара Guild F-412 записывалась через раритетный винтажный конденсаторный микрофон Schoeps 221b с узкой диафрагмой и ленточный микрофон AEA R84. Для записи гитары Martin O-17 использовался ламповый предусилитель SPL GainStation 8 чтобы обеспечить некоторую степень резкости, в то время как гитара Guild F-412 записывалась исключительно через полупроводниковое оборудование для достижения более чистого звука. Затем сигналы обеих гитар были сконвертированы через аналого-цифровой преобразователь SPL Madison и пропущены через RME MADiface XT по MADi.

Благодаря качеству и правильному размещению микрофонов, превосходной акустике помещений и высококлассному оборудованию, для достижения истинной уникальности инструментов никакая дополнительная обработка сигналов не потребовалась - лишь ленточный микрофон AEA R84, используемый при записи Guild F-412 использовался для подчеркивания высоких частот, компенсируя немного тусклый звук гитары.

Вы не без удивления обнаружите, что библиотека STRUMMED ACOUSTIC 2 отлично вписывается в любой микс и нуждается только лишь в эквализации или компрессии.

Библиотека STRUMMED ACOUSTIC 2 состоит из двух отдельных инструментов KONTAKT. Инструмент 12-струнной гитары Guild F-412 включает 51 паттерн, в то время как инструмент 6-струнной гитары Martin O-17 включает 112 паттернов. Все паттерны сыграны вживую профессиональными студийными гитаристами: Florian Kørber, Viktor Derksen и Andreas Dombert. Паттерны сгруппированы в "песни" (songs), каждая из которых включает 6-8 схожих по стилю и исполнению паттернов. Паттерны можно выбирать через клавиши переключения или просто взятием аккорда на MIDI клавиатуре. Паттерны всегда синхронизируются с темпом проекта в хосте.

Из звуковых опций STRUMMED ACOUSTIC 2 обеспечивает режим стерео (Stereo), натуральный режим удвоения (Doubling), а также возможность балансировки между низким и высоким диапазоном звучания аккордов.

С простыми в использовании звуковыми эффектами вы быстро можете настроить звук под себя. Главная особенность STRUMMED ACOUSTIC 2 - ее революционный движок воспроизведения. Вы можете беспрепятственно переключаться между различными паттернами, а также изменять динамику в режиме реального времени, обеспечивая таким образом дополнительный реализм исполнения.

В отличие от большинства основанных на паттернах инструментов, в этой библиотеке количество доступных видов аккордов фактически безгранично. Поскольку сохранены все нюансы оригинального исполнения, вы заметите, что звук инструмента достаточно естественен и органичен.

Все паттерны можно воспроизвести в широком темповом диапазоне с превосходным качеством звука. Часть паттернов STRUMMED ACOUSTIC 2, которые обозначены значком басового ключа рядом с названием паттерна, позволяют воспроизвести как отдельные басовые партии, так и слэш аккорды (аккорды с альтернативным басом): просто возьмите нужный аккорд правой рукой и нажмите альтернативную басовую ноту левой рукой.

## 2. Особенности использования STRUMMED ACOUSTIC 2

Инструмент STRUMMED ACOUSTIC 2 разработан для исполнения на MIDI клавиатуре.

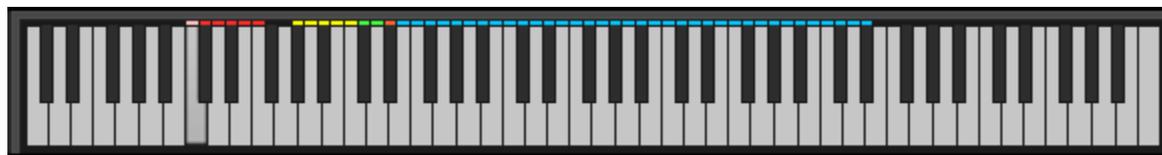
Паттерны выбираются и запускаются нажатием соответствующих нот, что обеспечивает быстрое построение аранжировки. Паттерны автоматически синхронизируются с темпом хоста или мастер темпом.

Паттерны можно воспроизвести в любом темпе со значениями приблизительно от 60-65 bpm и до 180 bpm и даже выше. Так как в библиотеке не используется технология растяжения по времени (**time stretching**), вы всегда будете слышать паттерны с максимально возможным качеством.



Паттерны записывались вживую профессиональными студийными гитаристами, поэтому они лучше всего звучат в типичном темповом диапазоне, предпочитаемом большинством гитаристов.

### 2.1. Выбор и воспроизведение паттернов



На клавиши переключения красного цвета (**C1-G1**) можно назначить до восьми паттернов (этот процесс описан в главе «[Браузер паттернов](#)»). Если паттерн не назначен на слот, соответствующая клавиша в красный цвет не окрашивается.

На виртуальной клавиатуре KONTAKT клавиши переключения обозначены следующим образом:

красные - слоты для паттернов;

желтые - концовки (окончания или завершения воспроизведения основных паттернов),

зеленые – **pickup** (пикапы) – это могут быть как вступительные аккордовые эффекты, так и

промежуточные аккорды (исходя из контекста и цели исполнения)

оранжевая – специальная клавиша **Open Strings**, имитирующая игру гитариста, который на мгновение убирает пальцы со струн при переходе от аккорда к аккорду.

Сами аккорды берутся в диапазоне «синих» клавиш.

*Чтобы выбрать паттерн, используя MIDI клавиатуру:* просто нажмите соответствующую красную клавишу переключения.

*Чтобы выбрать паттерн через интерфейс:* щелкните по имени соответствующего паттерна.



*Чтобы воспроизвести паттерн:* возьмите аккорд на MIDI клавиатуре. Если активирован режим **Latch** (см. главу «[Страница Playback](#)»), воспроизведение будет продолжаться даже в том случае, если вы отпустите клавиши на клавиатуре. В этом случае продолжительность паттерна будет зависеть от выбранного значения режима **Latch**.



*Чтобы остановить воспроизведение:* либо нажмите одну из пяти клавиш концовок (см. главу «[Клавиши концовок и пикапов, а также специальная клавиша Open String](#)») или, если режим **Latch** отключен (см. главу «[Страница Playback](#)»), просто отпустите клавиши на клавиатуре.

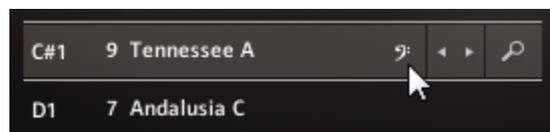
Поскольку переход от одного паттерна/аккорда к другому всегда происходит гладко (без прерывания), рекомендуется нажимать следующий паттерн/аккорд чуть раньше следующей намеченной позиции чтобы движок смог предвидеть переход и применить нужный эффект (например, шум скольжения пальцев по ладам). Если все получится, смена аккордов/паттернов произойдет естественно в естественно ближайшей позиции. Подробнее об этом в главе «[Советы и рекомендации](#)».



При наличии в вашем хосте опции “**Chase Events**” она должна быть активирована. Это гарантирует, что движок получит надлежащую информацию о нотах при запуске секвенсора или перехода на циклическое воспроизведение.

## 2.2. Воспроизведение аккордов и отдельных басовых партий

Библиотека STRUMMED ACOUSTIC 2 способна распознать огромное количество аккордов, кроме прочих включая и некоторые слэш аккорды (аккорды с альтернативным басом) (например, G/C, Gmi/C, G7/C, Gmi7/C, Bb/C). Можно взять аккорд или даже квинту левой рукой, а правой рукой либо изменять мелодическую линию верхней ноты аккорда, либо изменять мелодическую линию басовой ноты. Инструмент попытается воспроизвести верхние ноты, а также терции и добавочные ноты в том же самом регистре, в котором вы их нажимаете. Этим достигается выбор огромного количества доступных аккордов и интервалов.



Библиотека STRUMMED ACOUSTIC 2 включает особый тип паттернов, обозначенных басовым ключом справа от имени паттерна. Эти паттерны позволяют вам воспроизводить басовые ноты левой рукой независимо от аккордов, взятых правой рукой. Нет никакой фиксированной точки, которая разделяла бы клавиатуру на басовый диапазон и strum диапазон слэш аккордов. Вместо этого взяв аккорд правой рукой, на виртуальной клавиатуре Kontakt подсвечивается диапазон нот для исполнения отдельной басовой партии фиолетовым цветом.



Если вы воспроизводите отдельный басовый паттерн только правой рукой, соответствующая басовая нота добавляется автоматически, обычно это и есть основной тон (тоника) аккорда. Некоторые из этих паттернов также генерируют переменный бас, например, басовые вариации между основным тоном и квинтой. После того, как вы добавите другую басовую ноту левой рукой, паттерн сразу же перейдет от автоматически сгенерированного баса к басовой ноте, нажатой на клавиатуре.

 С использованием отдельных басовых нот можно создать все обращения трезвучий и септаккордов. Вы можете даже наиграть хроматические басовые партии левой рукой в сопровождении аккордов, взятых правой рукой.

 При использовании басовых паттернов не приветствуется наложение басовых нот, поскольку такое наложение означало бы, что две разные басовые ноты берутся одновременно. Легкий способ избежать такого наложения заключается в том, чтобы воспроизвести басовые ноты только одним пальцем. Альтернативно, чтобы использовать больше пальцев левой руки для воспроизведения басовых партий, убедитесь, что ноты, которые вы нажимаете, также не накладываются.

### 2.3. Клавиши концовок и пикапов, а также специальная клавиша Open String

В дополнение к типичным паттернам библиотека STRUMMED ACOUSTIC 2 включает несколько типов концовок, промежуточных аккордов и дополнительных ударов ладонью по корпусу/струнам гитары (пикапы). Соответствующие группы клавиш отмечены желтым и зеленым цветами на виртуальной клавиатуре KONTAKT.

*Чтобы запустить концовку текущего аккорда*, нажмите любую из пяти желтых клавиш переключения от **G#1** до **C2** с нужной силой. Концовка естественно останавливает воспроизведение текущего паттерна.

*Чтобы запустить концовку другим аккордом*, возьмите новый аккорд перед нажатием клавиши концовки.

*Чтобы воспроизвести пикап*, нажмите соответствующие зеленые клавиши переключения **C#2** или **D2** с нужной силой.

 Посредством силы нажатия на клавиши можно изменить только громкость (силу удара по струнам) пикапов и концовок. Чтобы изменить динамику непосредственно самих паттернов, используйте колесо PitchBend (см. главу "[Управление акцентами паттернов](#)").

#### 2.3.1. Использование клавиши Open String для создания переходов между аккордами

Чтобы переходы между аккордами звучали более натурально, используйте оранжевую клавишу **Open String (D#)**, которая воспроизводит звук удара гитариста по открытым 5-ти струнам (**E D G B E**) при переходах с аккорда на аккорд. Необходимо нажать эту клавишу чуть раньше взятия следующего аккорда. Это заменит последний удар по струнам перед сменой аккорда типичным звуком удара по открытым струнам, когда левая рука гитариста на мгновение отнимается от струн перед взятием следующего аккорда. Например, гитарист берет аккорд Ля минор, отнимает пальцы от грифа и берет аккорд Фа мажор. В то время как его левая рука меняет аккорд, его правая рука продолжает брэнчать в промежутке между фактически взятыми аккордами.

 Если вы нажали клавишу **Open String (D#)** непосредственно перед последним ударом по струнам первого аккорда, движок автоматически заменит его звуком открытых струн точно в той позиции, где она имела бы место. Как и в случае с любой другой сменой аккорда или паттерна, убедитесь, что вы нажали клавишу **Open String** чуть раньше намеченной доли, чтобы обеспечить надлежащий переход. Как и все клавиши пикапов и концовок, эта клавиша также velocity-чувствительна, что помогает обеспечить более сглаженный переход между аккордами. Поскольку эта функция актуальна при коротких ударах по струнам, брэнчание дольше длительности 8-й ноты не будет заменено эффектом применения клавиши **Open String**.

### 2.4. Низкий и высокий диапазоны звучания аккордов и функция кроссфейда между ними

В библиотеке STRUMMED ACOUSTIC 2 все паттерны записаны как (по умолчанию) в низком диапазоне звучания (далее – низкий диапазон) (**Low**), так и в высоком диапазоне звучания (далее – высокий диапазон) (**High**). Можно беспрепятственно смешивать эти два диапазона, позволяя имитировать исполнение двух гитаристов, играющих одновременно, но в разных диапазонах. Альтернативно, можно резко менять диапазон, имитируя игру только одного гитариста, в разных диапазонах.

 Для обоих диапазонов доступны режимы воспроизведения **Stereo**, **Doubling** и опции панорамирования на странице **Sound** (см. главу "[Страница Sound](#)"),

Чтобы отрегулировать кроссфейд мышью, переместите зеленый слайдер **Voicing** в верхнем левом углу интерфейса в нужном направлении

Чтобы отрегулировать слайдер **Voicing** по MIDI используйте колесо модуляции на MIDI клавиатуре. Чтобы установить центральную позицию слайдера (50%х50%), щелкните по слайдеру с нажатой клавишей **Ctrl**.



Чтобы отрегулировать баланс по MIDI, используйте колесо модуляции (**Mod Wheel, MIDI CC#1**) на MIDI клавиатуре.

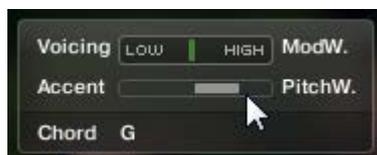
 Позиция колеса модуляции всегда зеркально отражается на позиции слайдера **Voicing** на странице **Sound** и наоборот (см. главу «[Страница Sound](#)»).

## 2.5. Управление акцентами паттернов

Паттерны библиотеки STRUMMED ACOUSTIC 2 игнорируют информацию о силе нажатия на клавишу с MIDI клавиатуры или с хоста. Вместо этого, динамикой можно управлять с помощью слайдера **Accent**.

Слайдер работает биполярно: с положительными значениями слайдера **Accent** гитарист ударяет по струнам более жестко, тогда как отрицательные значения приведут к более мягкому исполнению.

Чтобы отрегулировать слайдер **Accent** мышью, перетащите его в нужном направлении. Чтобы установить центральную позицию слайдера (50%х50%), щелкните по нему с нажатой клавишей **Ctrl**.

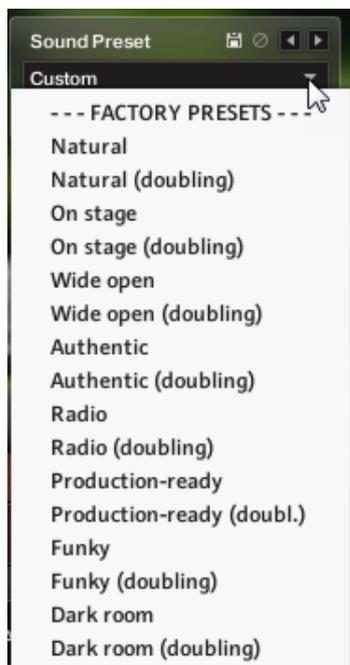


Чтобы отрегулировать слайдер **Accent** по MIDI, используйте колесо **PitchBend** на MIDI клавиатуре.

 Слайдер **Accent** и соответственно автоматизация колеса **PitchBend** в секвенсоре может также использоваться для сглаживания переходов между паттернами с разным динамическим диапазоном для обеспечения более натурального исполнения.

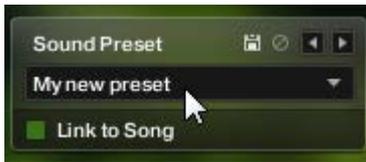
## 2.6. Загрузка/сохранение звуковых пресетов

В библиотеке STRUMMED ACOUSTIC 2 звук настраивается легко и эффективно. Все звуковые параметры сосредоточены на странице **Sound** (см. главу «[Страница Sound](#)»). Даже, не настраивая фактически звуковые параметры, можно загрузить различные звуковые пресеты из выпадающего меню **Sound Preset** в правом верхнем углу интерфейса инструмента.



Чтобы загрузить фабричный или пользовательский звуковой пресет, либо щелкните по имени пресета в меню, либо последовательно щелкайте по кнопкам с треугольниками влево/вправо.

Чтобы сохранить новый пользовательский звуковой пресет, введите имя пресета в области ввода



и щелкните по значку . В пресет сохраняются все текущие настройки звуковых параметров (см. главу «[Страница Sound](#)»), включая позиции слайдеров **Voicing** и **Accent**.

Чтобы перезаписать пользовательский звуковой пресет, после дальнейших изменений звуковых параметров щелкните по значку дискеты еще раз, но не по имени пресета.

Чтобы удалить пользовательский звуковой пресет, выберите его из меню, а затем щелкните по кнопке .



**Объединение звукового пресета с песенным пресетом:** Если отмечен (горит зеленым цветом) флажок **Link to Song**, при каждой загрузке песенного пресета (см. главу «[Браузер песен](#)»), будет загружаться и применяться определенный

фабричный звуковой пресет.

 Любое изменение или удаление пользовательского пресета выполняются на глобальном (постоянном) уровне, даже если вы закроете инструмент, не сохраняя его.

## 2.7. Блокировка параметров при загрузке снимков или песен

Обычно, когда вы загружаете снимок (**Snapshot**) или песню (см. главу «[Браузер песен](#)») все параметры инструмента устанавливаются соответственно. Таким образом снимки и песни сохраняются и загружаются на глобальном уровне.

Чтобы препятствовать изменению параметров страницы **Playback** и/или режима **Auto Chords** при загрузке снимков или песен, щелкните по значку  на вкладке **Playback**.

## 2.8. Определение первой доли после изменения музыкального размера

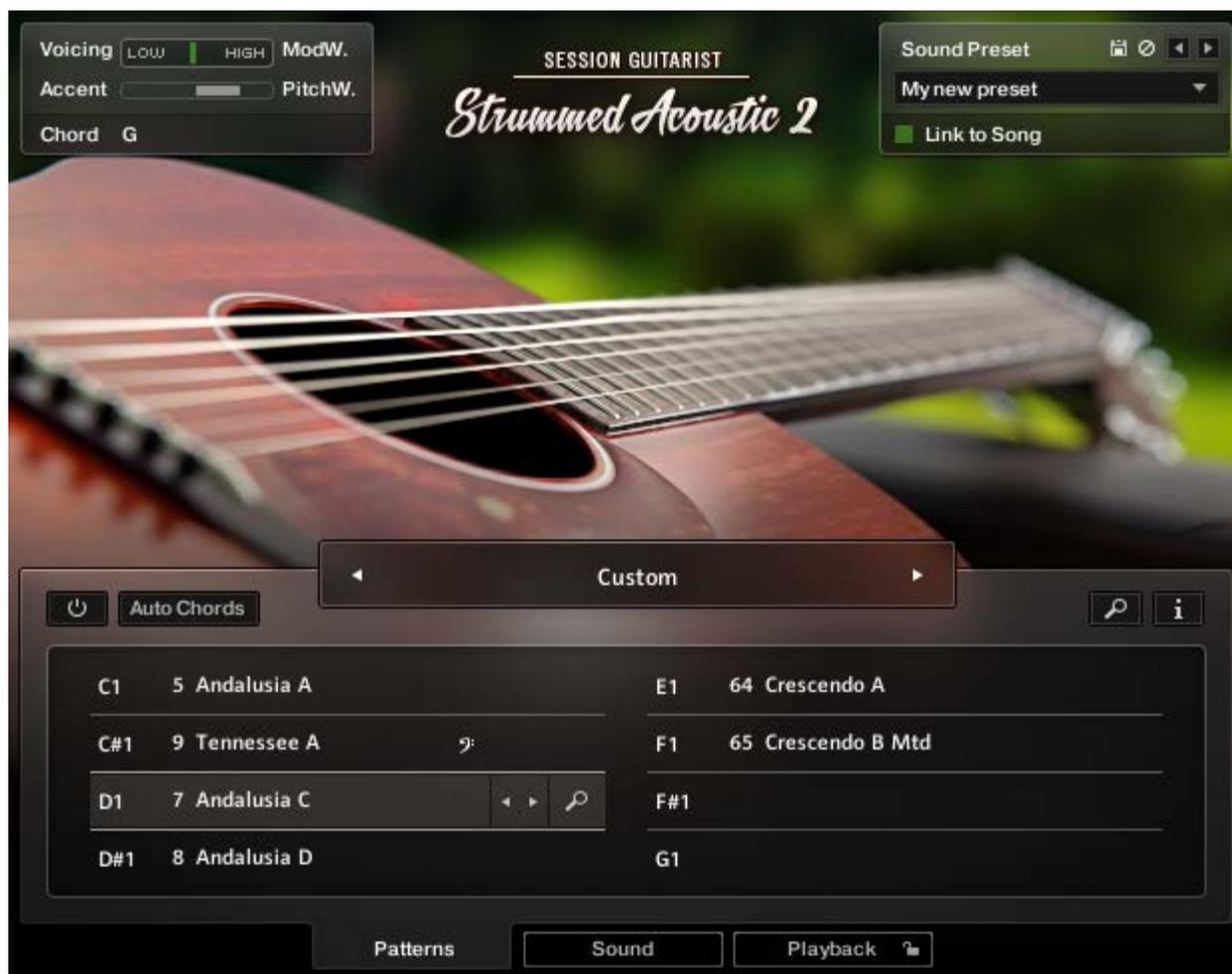
Так как нет никакого способа для инструмента распознать изменения музыкального размера или вставку половины такта, и т.д. в сеансе хоста, в таких случаях воспроизведение паттерна может потерять синхронизацию. Чтобы решить эту проблему, можно использовать глобальную транспортную функцию смещения для компенсации этих изменений во время воспроизведения.

Чтобы определить глобальное транспортное смещение в тактах, отошлите сообщение MIDI контроллера **CC#111**. Отсылаемое значение (в пределах от **0** до **127**) будет умножено на 80 тиков и добавлено в виде смещения к транспортным функциям хоста. 80 тиков – это длительность 32-й триоли, которая является наибольшим общим делителем для всех длительностей нот, доступных в инструменте. Двенадцать 32-х триолей равняются четвертной ноте. Поэтому, чтобы вставить половину такта в размере 4/4 (т.е. сместить воспроизведение на две четверти или  $2 \times 12$  32-е триоли), необходимо отослать сообщение MIDI контроллера **CC#111** со значением 24 и т.д. Следующая таблица иллюстрирует типичные значения, необходимые для смещения:

Offset	CC#111 value
No offset	0
One quarter	12
Two quarters	24
Three quarters	36
Four quarters (= one 4/4 bar)	48
Five quarters	60
Six quarters	72
Seven quarters	84
Two 4/4 bars (= no offset)	96
Minus one quarter	84
Minus two quarters	72
Minus three quarters	60
One eighth note	6
One triplet	4

### 3. Страница Patterns

Щелчок по вкладке **Patterns** (внизу интерфейса) не только отображает текущие загруженные паттерны, но и контроллеры управления параметрами паттернов и опции загрузки других паттернов или песен.



Чтобы выбрать паттерн для воспроизведения, щелкните по соответствующему слоту паттерна или нажмите соответствующую красную клавишу переключения на MIDI клавиатуре.

Чтобы загрузить другой паттерн в слот, щелкните по значку 🔍 текущего слота или дважды щелкните по слоту и в Браузере выберите паттерн (см. главу «[Браузер паттернов](#)»).

Чтобы последовательно воспроизвести все паттерны в одном слоте, щелкайте по кнопкам со стрелками влево/вправо ⬅️/➡️ текущего слота.

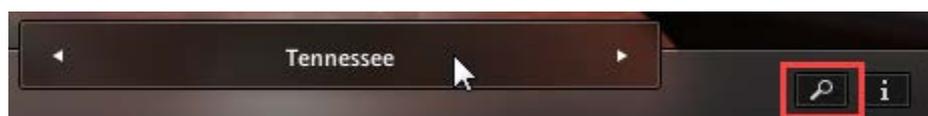
Чтобы удалить паттерн (т.е. очистить слот), щелкните по слоту с нажатой клавишей **Alt**.

#### 3.1. Браузер песен

В библиотеке STRUMMED ACOUSTIC 2 песня - это пресет, который включает до восьми схожих по типу и рисунку паттернов вместе с фабричным звуковым пресетом (см. главу «[Загрузка/сохранение звуковых пресетов](#)»), а также некоторые настройки параметров страницы **Playback** (см. главу «[Страница Playback](#)»). Паттерны, включенные в песню, загружаются в слоты.

⚠️ Если вы хотите, чтобы в пресеты песен были включены ваши пользовательские настройки звуковых параметров, отметьте флажок **Link to Song** в верхнем правом углу интерфейса (см. главу «[Загрузка/сохранение звуковых пресетов](#)»). Если эта опция не отмечена, текущие настройки звуковых параметров не будут изменены при загрузке песни. Чтобы найти песню и загрузить ее:

1. Щелкните по текущему названию песни, чтобы открыть браузер песен. Альтернативно, можно щелкнуть по значку лупы направо от заголовка песни.



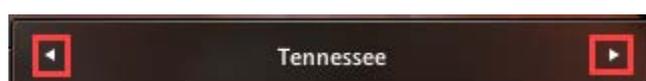
2. Используйте три кнопки атрибутов наверху браузера, чтобы оптимизировать список отображенных песен. Чтобы отобразить все песни, снимите все флажки атрибутов.



3. Чтобы загрузить песню, дважды щелкните по ее названию в браузере или щелкните по названию и нажмите кнопку  в верхнем правом углу браузера. Если вы хотите выйти из браузера песен, ничего не изменяя, нажмите кнопку  там же.



Альтернативно, можно последовательно прослушать все песни, не используя браузер песен щелчком по кнопкам с треугольниками влево/вправо справа и слева от текущего названия песни.



### 3.2. Браузер паттернов

Так как пресет песни может не до конца удовлетворять вашим конкретным потребностям, можно изменить паттерны в текущих слотах или загрузить дополнительные паттерны в определенные слоты.

Чтобы открыть Браузер паттернов, дважды щелкните по слоту или щелкните по значку  слота.



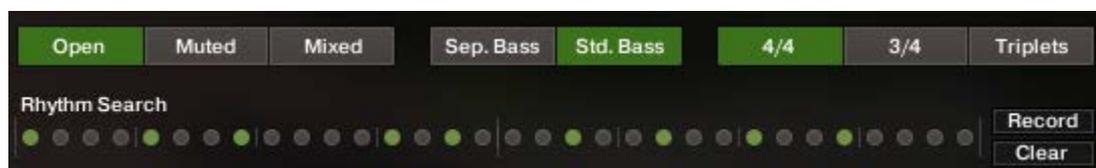
Верхняя область браузера паттернов включает серию кнопок, которые можно использовать для оптимизации поиска, включая область **Rhythm Search**, которая является очень мощным инструментом для поиска паттернов, соответствующих выбираемому ритму.

Браузер паттернов включает список всех паттернов, соответствующих текущим критериям поиска. Если список слишком длинный и не помещается на экране, его можно прокрутить, используя хэндл прокрутки справа.

 **Избегайте неправильного представления:** область **Rhythm Search** - это всего лишь инструмент поиска записанных заранее паттернов в библиотеке паттернов. Технически невозможно создать ваши собственные паттерны путем ввода определенного ритма и поэтому, несмотря на схожий вид, не путайте область **Rhythm Search** с пошаговым секвенсором.

*Чтобы найти паттерн по атрибутам (а не по ритму), убедитесь, что область **Rhythm Search** пуста. Если это не так, нажмите кнопку **Clear** рядом с областью. После этого возобновите поиск, выбрав атрибут (нажав соответствующую кнопку, которая подсвечивается зеленым цветом) в трех категориях. Если вы хотите обойти категорию (например, **Open/Muted/Mixed**), снимите соответствующие флажки со всех ее атрибутов. Следовательно, чтобы отобразить все записанные паттерны, необходимо снять флажки со всех атрибутов всех категорий.*

*Чтобы найти паттерн по атрибутам и по ритму, сначала отметьте/снимите нужные атрибуты, как описано выше, а затем введите ритм, основанный на 16-тых нотах в области **Rhythm Search**.*



С каждым новым фрагментом ритма, который вы вводите, список паттернов будет обновляться в режиме реального времени, сортируя все паттерны со схожими значениями ритма, доступные в библиотеке, в порядке убывания.

 Доступна мощная функция для быстрого ввода повторяющегося паттерна в области **Rhythm Search**: введите ритм начала паттерна, а затем щелкните в позиции первого намеченного повторения с нажатой клавишей **Alt**.

*Чтобы отстучать нужный ритм, нажмите кнопку **Record**; вы услышите отсчет метронома. Отстучите ритм на MIDI клавиатуре или щелчком по кнопке **Tap**. Стучать можно начать в любое время. После 2 тактов отстукивания автоматически остановится запись, и будут перечислены результаты поиска.*

Алгоритм поиска по ритму очень мощный. Он сравнивает ритм, введенный в области **Rhythm Search** не только с ритмом других паттернов в их начале, но и с любой возможной смещенной стартовой позицией. Таким образом, в списке могут перечисляться паттерны со смещенной начальной позицией. Если смещение начальной позиции отличается от значения 0, это значение добавляется к имени паттерна. После загрузки смещенного паттерна, будет автоматически применена и отображена панель **Info** (см. главу «[Панель Info](#)»).

Кроме того, алгоритм поиска по ритму оценивает акценты выше, чем неакцентированные фрагменты. Поэтому, если вы ищете акценты после введенного ритма, попробуйте ввести только акценты.

 Если вы не можете сразу найти нужный ритм, можно создать этот особенный ритм, отдельно найдя первую и вторую половину ритма нужного паттерна, загрузив эти две половины в два других слота и комбинируя их во время воспроизведения. Альтернативно, можно загрузить тот же самый паттерн в два других слота и отрегулировать параметр **Start Shift** (см. главу «[Панель Info](#)») одного из них, чтобы сместить акценты в нужные позиции.

*Чтобы найти паттерны схожие с выбранным, необходимо найти паттерны с ритмом, схожим с ритмом выбранного паттерна. Вместо того, чтобы ввести и скопировать ритм вручную, можно просто передать ритм выбранного паттерна в область **Rhythm Search**, нажав кнопку **Similar**. Это запустит поиск и поместит выбранный паттерн в самом верху перечисленных результатов, так как этот паттерн соответствует своему собственному ритму на 100 процентов. Ритмически схожие паттерны будут перечислены ниже.*

*Чтобы воспроизвести паттерн, щелкните по любому из перечисленных паттернов. Это также отобразит ритмическую структуру паттерна в области **Similar**. Воспроизведение будет синхронизироваться с темпом хоста и транспортными функциями хоста. Однако таким образом можно прослушать только один выбранный аккорд в одной тональной позиции; все входящие по MIDI аккорды будут проигнорированы.*

 При более высоких значениях темпа качество предварительного прослушивания не будет таким же качественным, как фактически загруженный паттерн. Поэтому, при предварительном прослушивании в целях уменьшения потребления ресурсов, в память сохраняется только минимальный набор сэмплов.

*Чтобы остановить воспроизведение в режиме предварительного прослушивания, просто щелкните по паттерну, который воспроизводится еще раз или, если активны транспортные функции хоста, остановите их.*

*Чтобы изменить аккорд в режиме предварительного прослушивания, выберите ноту и тип аккорда в выпадающих меню секции **Preview Chord**. Это загрузит новые сэмплы и удалит старые из памяти, поэтому это может занять некоторое время.*

**1.** Чтобы загрузить паттерн, выберите один из восьми слотов в выпадающем меню **Replace** в верхнем правом углу.

2. Дважды щелкните по имени любого паттерна или нажмите кнопку . Если вы хотите отменить процесс, нажмите кнопку . Выбранный паттерн будет загружен в выбранный слот с заменой предыдущего паттерна на странице **Patterns**. Браузер паттернов будет закрыт.

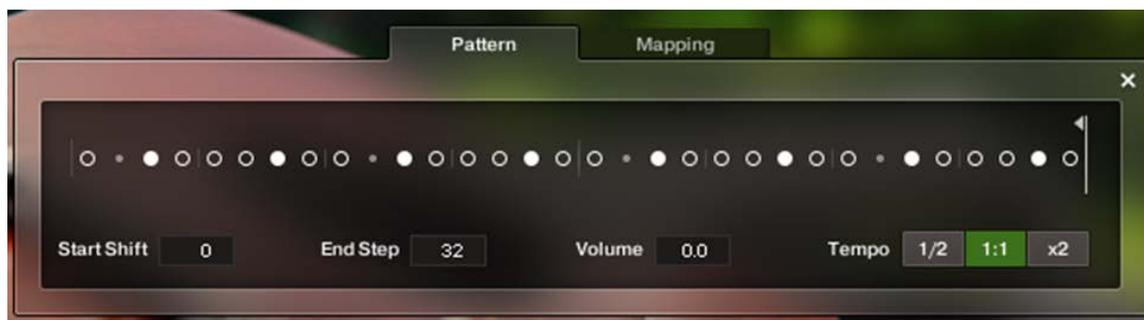
### 3.3. Панель Info

На панели **Info** у вас есть доступ к различным параметрам, позволяющим изменить продолжительность, начальную позицию, громкость или темп любого паттерна. Изменения на панели **Info** будут всегда относиться к выбранному паттерну. Другими словами, если вы выберете другой паттерн, панель **Info** изменит свое содержимое под новый паттерн.

Чтобы отобразить или скрыть панель **Info**, щелкните по кнопке .

Наверху панели **Info** расположены вкладки **Pattern** и **Mapping**.

#### 3.3.1. Вкладка Pattern



**Start Shift:** используйте эту область для смещения начальной позиции выбранного паттерна. Альтернативно, можно перетащить область ритма паттерна выше влево или вправо.

**End Step:** используйте эту область для сокращения продолжительности выбранного паттерна. Паттерн будет зацикливаться раньше. Альтернативно, можно перетащить завершающий флажок в области ритма влево или вправо.

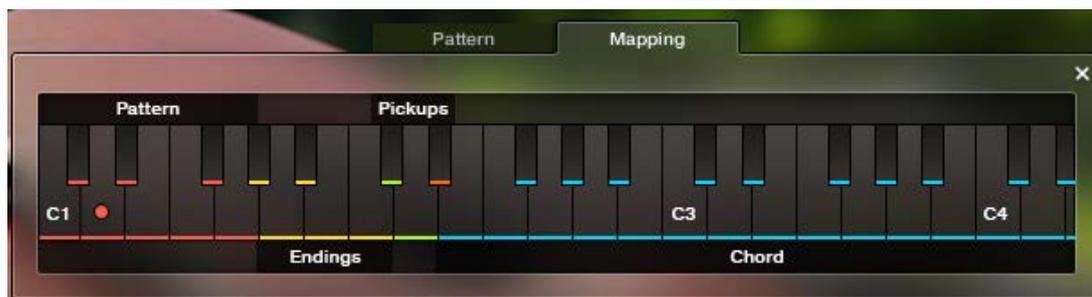
 Область **End Step** можно использовать творчески. Например, можно обрезать паттерн с размером 4/4 на восемь фрагментов в 16-тых нотах так, чтобы он подошел для исполнения в размере 3/4. Можно даже обрезать и подогнать любой паттерн к нечетным размерам, например, к 5/8 или 7/8. Вместе с областью **Start Shift**, у вас в распоряжении очень мощные инструменты для создания новых паттернов.

**Volume:** громкость выбранного паттерна в пределах от **-12 dB** до **+6 dB** в шагах по **0.1 dB**.

**Tempo:** с помощью этих трех кнопок темпа можно изменить режим темпа выбранного паттерна: **normal (1:1)** – оригинальный темп, **(1/2)** – в половину оригинального темпа, **(x2)** – режим удвоения оригинального темпа. Обратите внимание, что есть также и параметр глобального изменения режима темпа на странице **Playback** (см. главу «[Страница Playback](#)»). Значение этого параметра будет умножено на отдельные значения темпа каждого паттерна.

 С медленными темпами в хосте, переключение глобального темпа на режим 1/2 может не работать, если измененный темп стал ниже приблизительно **60 bpm**.

#### 3.3.2. Вкладка Mapping



Вкладка **Mapping** предоставляет собой графическое представление клавиатурной схемы инструмента. Выбранный слот обозначается красной точкой на клавише. Если вы нажимаете клавиши концовок, пикапов или клавишу **Open Strings**, цветная точка соответствующей клавиши начнет мигать.

Библиотека STRUMMED ACOUSTIC 2 способна распознать и воспроизвести огромное разнообразие аккордов, которые можно запросто воспроизвести на MIDI клавиатуре. Можно также взять аккорд или просто квинту левой рукой, и наиграть мелодическую линию верхней ноты аккорда правой рукой. Таким образом, доступны по крайней мере две разные тональные вариации скажем, простого мажорного или минорного аккорда, относительно регистра третьей.

Однако, если вы не знакомы с тем, как играть аккорды на фортепьяно или на MIDI клавиатуре, можно переключиться в режим **Auto Chords**, который включает самые основные аккорды (мажорные и минорные, а также некоторые с добавочными нотами), автоматически назначенные и транспонированные на белые клавиши.

Чтобы отобразить или скрыть панель **Auto Chords**, щелкните по одноименной кнопке в левом верхнем углу списка слотов на странице **Patterns**.

Чтобы активировать или отключить режим **Auto Chords**, щелкните по кнопке .

Чтобы выбрать тональность вашей песни, выберите тонику и лад в выпадающих меню секции **Key**. При этом будет транспонирована/смещена аккордовая схема, поэтому в случае мажорной тональности тоника на графическом изображении клавиатуры будет всегда клавиша **C**; в случае минорной тональности тоника всегда будет назначена на клавишу **A**.

Чтобы воспроизвести аккорды в режиме **Auto Chords**, просто нажмите соответствующую белую клавишу в диапазоне взятия аккордов (см. клавиатурную схему в главе «Выбор и воспроизведение паттернов»). При этом будет воспроизведен аккорд, маркированный этой клавишей. Другими словами, независимо от выбранной тоники и лада, можно воспроизвести семь диатонических тональных позиций (плюс популярная уменьшенная септа) с помощью белых клавиш от клавиши **C** до клавиши **B** (плюс клавиша си-бемоль, которая также представлена как белая клавиша).

Чтобы добавить дополнительные ноты или ноты задержания, нажмите и держите любую из маркированных черных клавиш. Чтобы удалить дополнительные ноты или ноты задержания, щелкните по соответствующей клавише снова или отпустите эту клавишу на MIDI клавиатуре.

Чтобы исключить параметры режима **Auto Chords** из песен или снэпшотов, щелкните по значку блокировки в верхнем левом углу панели **Auto Chords** (см. главу «Блокировка параметров при загрузке снэпшотов или песен»).

 В отличие от более мощного стандартного режима аккордов, где можно воспроизвести терции или дополнительные ноты в определенном регистре, режим **Auto Chords** не получает информацию о регистре от вас простым нажатием восьми белых клавиш. Таким образом регистр по умолчанию будет применен к терциям и дополнительным нотам.

## 4. Страница Sound

Щелчок по вкладке **Sound** (внизу интерфейса инструмента) открывает одноименную страницу с контроллерами настройки звука STRUMMED ACOUSTIC 2. Эта страница разделена на несколько секций:



**Секция VOICING:** слайдер **Balance** используется для кроссфейдинга между низким и высоким диапазоном звучания. Чтобы установить слайдер в центральную позицию (50%х50%), щелкните по нему с нажатой клавишей **Ctrl**. Как низкий, так и высокий диапазон может быть установлен в любой из двух режимов воспроизведения – **Stereo** или **Doubling** щелчком по одноименным флажкам. В режиме **Stereo** можно также отрегулировать панораму влево (**L**) и вправо (**R**) с помощью дополнительного слайдера. Кроме того, можно инвертировать каналы высокого диапазона, нажав кнопку **Flip** ниже слайдера панорамирования. Далее представлены некоторые типичные варианты использования секции **VOICING**:

*Чтобы достичь достаточно богатого звука (четырех!) исполнителей, установите, как низкий, так и высокий диапазон в режим **Doubling** и установите их в 50%-м отношении. Убедитесь также, что нажата кнопка **Flip** для достижения еще более объемного звука.*

*Чтобы создать особый режим удвоения низкого/высокого диапазонов, установите оба диапазона в режим **Stereo**, панорамируйте один диапазон в крайнюю левую позицию, а другой в крайнюю правую позицию в режиме **Stereo**, и установите их в 50%-м отношении.*

*Чтобы увеличить объем звука припева песни, запишите и автоматизируйте процесс переключения от режима **Stereo** в режим **Doubling** в начале припева в секвенсоре. Можно также автоматизировать слайдер **Accent** (см. главу «Управление акцентами паттернов»).*

*Чтобы изменить диапазон, не изменяя больше ничего, запишите и автоматизируйте процесс полярного переключения диапазонов. Чтобы достигнуть наиболее сглаженного перехода, убедитесь, что кнопка **Flip** не активирована. Таким образом, это будет походить на игру одного гитариста, исполняющего в разных диапазонах.*

*Чтобы добавить немного блеска к низкому диапазону, чуть сместите слайдер в направлении высокого диапазона. В зависимости от вашего отдельного сценария выберите режим **Stereo** или **Doubling** для высокого диапазона.*



Позиция слайдера **Balance** на странице **Sound** всегда зеркально отражается на позиции слайдера **Voicing** в верхнем левом углу интерфейса и наоборот.

**FRET NOISES:** Используйте этот контроллер для регулирования громкости шума скольжения пальцев по ладам, который автоматически добавляется к исполнению в промежутках между сменой аккордов.

**EQ:** Активируйте эквалайзер нажатием соответствующего флажка. Выберите пресет из выпадающего меню и установите степень эквалазации с помощью регулятора **Amount**.



С технической точки зрения регулятор **Amount** эквалайзера управляет уровнем усиления различных частотных полос (повышая или понижая их) в постоянном соотношении друг к другу. Кроме того, автоматически применяется глобальная компенсация громкости для поддержания субъективной громкости.

**COMP:** Активируйте компрессор нажатием соответствующего флажка. Выберите пресет из выпадающего меню и установите степень компрессии с помощью регулятора **Amount**.



С технической точки зрения регулятор **Amount** компрессора - это контроллер *dry/wet* баланса микса в пределах значений от **0%** до **100% wet**. Среднее снижение усиления (и согласно компенсирующему усилению), главным образом применяется к каждому пресету компрессии так, чтобы, независимо от степени и выбора пресета компрессии, общая субъективная громкость была примерно одинаковой.

**REVERB:** «гитариста» можно поместить в несколько виртуальных пространств, каждое из которых обеспечивает свои уникальные звуковые характеристики. Ревербератор активируется соответствующим флажком. Выберите пресет из выпадающего меню и отрегулируйте громкость реверберации с помощью регулятора **Volume**. Чтобы последовательно выбрать пресеты ревербератора, можно использовать кнопки с треугольниками влево/вправо слева от текущего имени пресета.

## 5. Страница Playback

Щелчок по вкладке **Playback** (внизу интерфейса инструмента) открывает одноименную страницу с контроллерами, которые затрагивают способ воспроизведения паттернов. Эта страница разделена на несколько секций:



Чтобы исключить параметры воспроизведения из песни или сэмпла, щелкните по значку блокировки вкладки **Playback** внизу интерфейса (см. главу «[Блокировка параметров при загрузке сэмплов или песен](#)»).

**Секция SWING:** регулятор **Amount** используется для определения степени колебания ритмической сетки каждого паттерна, основанном либо на 8-й ноте, либо на 16-й ноте. Значение **0%** обозначает исходное состояние всех паттернов.

 Если регулятор **Amount** не затрагивает воспроизведение, вероятно, что, либо выбран паттерн триоли, либо основание для временных параметров должно быть изменено с 8-й ноты в 16-ю ноту.

**Секция HUMANIZE:** регулятор **Performance** используется для определения степени квантизации (выравнивания ритмического рисунка), примененной ко всем паттернам. В крайней правой позиции сохраняется исходное исполнение (с некоторыми погрешностями естественного исполнения). В крайней левой позиции будет применено точно выровненное (и поэтому несколько машинное) исполнение.

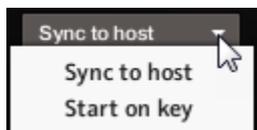
**Секция LATCH MODE:** выпадающее меню используется для выбора режима продолжения воспроизведения паттерна:



**Keep playing:** воспроизведение паттерна продолжится даже в том случае, если вы отпустите клавиши. Как только вы возьмете новый аккорд, воспроизведение гладко перейдет на этот новый аккорд. Чтобы остановить воспроизведение, необходимо нажать одну из клавиш концовок. Преимущество данного режима заключается в том, что воспроизведение не будет прервано при подготовке к взятию нового аккорда. Вам необязательно стараться брать аккорды, не отрывая пальцев от клавиш (что не так-то и легко для большинства не пианистов) чтобы достичь эффекта гладкого перехода. Этот режим кратко упоминается как режим **Latch**.

**Stop within:** воспроизведение паттерна остановится после того, как вы отпустите клавиши. Преимущество этого режима заключается в том, что необязательно нажимать клавиши концовок, чтобы остановить воспроизведение паттерна. Кроме того, можно нажать sustain педаль (**MIDI CC#64**) при смене аккордов, чтобы временно переключиться на режим **Latch**.

**Секция PATTERN SYNC:** выпадающее меню используется для выбора режима синхронизации:



**Sync to host:** в этом режиме воспроизведение паттерна запустится вместе с воспроизведением в хосте. Поскольку библиотека STRUMMED ACOUSTIC 2 основана на двухтактовых паттернах, убедитесь, что начало песни начинается с такта №1 или с любого другого нечетного такта (такта 3, такта 5, такта 17 и т.д.).

**Start on key:** в этом режиме воспроизведение паттерна начнется с первого взятого вами аккорда, игнорируя текущую позицию воспроизведения в хосте. Пока не будет прервано воспроизведение (см. описание режима **LATCH** выше), будет сохранено это смещенное исполнение, даже если вы впоследствии возьмете другой аккорд.

**Секция TIMING:** регулятор Offset используется для управления степенью задержки (назад или вперед), добавленной к воспроизведению. Положительные значения, например, приведут к размеренному ритму, тогда как отрицательные значения приведут к чувству запаздывания.

**Секция TEMPO:** Здесь вы можете выбрать глобальный режим темпа. Эти режимы затрагивают скорость воспроизведения всех паттернов относительно темпа хоста. Обратите внимание, что доступна также функция изменения темпа для каждого паттерна (см. главу «Панель Info»). Значения темпа отдельных паттернов будут умножены на значение глобального фактора темпа.



С медленными темпами в хосте, переключение глобального темпа на режим 1/2 может не работать, если измененный темп стал ниже приблизительно **60 bpm**.

## 6. Советы и рекомендации

Наконец, что не менее важно, разработчики хотели бы поделиться с вами некоторыми советами и рекомендациями и тем самым помочь вам извлечь максимум из библиотеки STRUMMED ACOUSTIC 2:

### Создавайте естественные переходы между аккордами

Чтобы создать реалистичные переходы между аккордами, старайтесь брать аккорды на клавиатуре не точно в долю, а приблизительно на одну 32-ю ноту раньше. Таким образом, STRUMMED ACOUSTIC 2 будет способна обработать информацию о смене аккорда/паттерна правильно и сделает переход между паттернами и аккордами максимально натурально. В зависимости от последовательности аккордов соответствующий шум скольжения пальцев по ладам будет добавлен автоматически. Эти натуральные переходы невозможны, если вы используете квантизацию MIDI данных в хосте. Не беспокойтесь о метре - запуск паттернов перед следующим аккордом не расшатывает метр, поскольку синхронизация связана с внутренним метрономом вашего секвенсора. Также убедитесь, что аккорды не накладываются, потому что технически наложение означало бы, что вы взяли два аккорда одновременно.

### Сделайте переходы еще более реалистичными с клавишей Open Strings

Нажмите клавишу Open Strings (D#) чуть раньше следующего аккорда. Вы услышите звук, который гитарист воспроизводит коротким ударом по открытым струнам (E D G B E). Движок автоматически заменит последний удар по струнам предыдущего аккорда открытыми струнами, которые будут звучать именно в той позиции, где это имело бы место. Опять же, убедитесь, что нажали эту клавишу перед намеченной долей, чтобы обеспечить натуральность перехода. Клавиша Open Strings - velocity-чувствительная, поэтому можно регулировать громкость (силу удара по струнам) перехода.

### Комбинируйте паттерны творчески

Мы потратили много времени и сил, чтобы сделать переходы между паттернами и аккордами максимально сглаженными и натуральными. Поэтому, при переключении между паттернами со схожим стилем исполнения, но с другим ритмом, переходы вероятнее всего будут звучать достаточно сглажено. Таким образом вместо того, чтобы использовать один повторяющийся паттерн, можно добавить реализм переключением на другие схожие паттерны. В большинстве случаев добавление небольших ритмических вариаций в конце второго такта приведет к достижению этой цели.

### Создайте свои собственные вариации грува

Если необходимо добавить вариации к определенному паттерну, используя технику, описанную выше, вы можете оказаться в ситуации, когда начало паттерна включает небольшие ритмические изменения, которые вы бы хотели использовать в конце другого паттерна. Чтобы переместить изменение на место, нажмите кнопку **i**, чтобы открыть панель Info и сместите паттерн в нужную позицию. Другой способ - использовать область "End Step": Сократите паттерн до, скажем, 4 шагов (= одна четвертная нота). Хотя получившийся паттерн укоротится и поэтому будет звучать часто повторяющимся, он будет включать strum паттерн, на который можно переключиться в любое время, чтобы добавить изменение к другому паттерну.

## Исполняйте разной техникой брэнчания

---

Если вам нужны отдельные арпеджированные или strum аккорды в аранжировке, которые не являются частью ритмического паттерна, можно использовать желтые клавиши концовок (G#1. B1). Поскольку эти клавиши зависят от последнего взятого аккорда, убедитесь, что нужный аккорд был сыгран перед нажатием клавиши концовки. Обычно, взятие аккорда автоматически запускает воспроизведение выбранного паттерна. Чтобы изменить аккорд "тихо», т.е. не запуская воспроизведение паттерна, выберите пустой слот паттерна через клавишу переключения. Затем возьмите нужный аккорд и нажмите желтую клавишу концовки. Если нет доступного пустого слота, можно остаться на загруженном паттерне и воспроизвести нужный аккорд сразу перед нажатием желтой клавиши. Это оставит текущий паттерн как бы играемым, но создает нужный переход к другому аккорду. Пикапы и концовки - velocity-чувствительны, поэтому можно их громкостью можно управлять индивидуально.

## Оптимизируйте первую долю паттерна

---

Можно оживить исполнение, заменив самую первую долю паттерна одной из желтых клавиш концовок. Таким образом, можно начать с хорошего арпеджио или акцента на первой доле. Затем запустить следующий паттерн и аккорд после этой первой доли.

## Используйте исходную натуральность

---

Регулятор Humanize не добавляет случайных смещений для создания некоторого фиктивного реализма. Вместо этого он воссоздает точный метр гитариста, когда он записывал все паттерны в студии. Это означает, что, хотя различия могут быть очень тонкими, значение "Original" более ближе к исполнению реального гитариста. По нашим ощущениям, добавляя значение приблизительно в 5-15% обеспечивает достаточно привлекательные результаты.

## Используйте слайдер Accent в качестве "драматического контроллера"

---

Ближе к тихим фрагментам в вашей песне, переместите слайдер Accent влево. По мере приближения к припеву, медленно перемещайте его вправо. При правильном применении, это сделает виртуальное исполнение гитариста ближе к соответствующему музыкальному событию, например, к припеву или проигрышу. Можно использовать колесо PitchBend, чтобы до некоторой степени сгладить переход между паттернами с разной динамикой.

## Разнообразьте диапазоны звучания аккорда

---

Не просто используйте кроссфейд низкого и высокого диапазонов для дополнительного реализма, но и переключайтесь между диапазонами полярно, чтобы имитировать исполнение одного гитариста в разных ладовых позициях. Таким образом, если вы комбинируете колесо модуляции с разными диапазонами, вы можете получить дополнительное разнообразие аккордов. Непрерывное перемещение колеса модуляции может использоваться для моделирования исполнения, когда гитарист бьет больше по нижним или верхним струнам, в то время как его левая рука остается в одном диапазоне.

## Используйте два инструмента в одном сеансе в хосте

---

Вместо того, чтобы использовать всего один отдельный паттерн, попробуйте следующее: откройте два экземпляра STRUMMED ACOUSTIC 2 в хосте. В то время как один экземпляр воспроизводит типичную последовательность аккордов песни в низком диапазоне, панорамированном вправо, второй экземпляр исполняет только квинту (квint аккорд) в качестве педали в высоком диапазоне, панорамированном влево. Объединение двух разных гитар и/или паттернов таким способом может действительно помочь раскрыть вашу аранжировку.

## 7. Изменения в версии 2 по сравнению с версией 1

1. Добавлена клавиша **Open Strings** и соответствующая функция.
2. Изменено содержимое меню **Latch** на странице **Playback**
3. Появился новый тип паттернов, обозначенных басовым ключом справа от названия, которые позволяют менять не только мелодическую линию верхней ноты аккорда, но и менять мелодическую линию басовой ноты аккорда.
4. Добавлены звуковые пресеты
5. Браузер паттернов:
  - изменилась вторая категория атрибутов поиска
  - изменились названия некоторых кнопок
  - добавлена функция настукивания ритма
6. Улучшен движок воспроизведения