



# vi-elements CORE KIT

Translated By

*Minusmaker*

# ***Содержание***

<b>1. Введение .....</b>	<b>2</b>
<b>2. О библиотеке .....</b>	<b>2</b>
<b>3. Интерфейс .....</b>	<b>3</b>
3.1. Страница Map .....	3
3.2. Страница Mix .....	4
3.3. Интерфейс Kontakt .....	5
3.4. Модуль Reverb .....	6
<b>4. Инструменты &amp; Артикуляции .....</b>	<b>7</b>
4.1. Бочки .....	7
4.2. Малые барабаны .....	8
4.3. Томы .....	8
4.4. Крэш тарелки .....	9
4.5. Райд тарелки .....	10
4.6. Хэт The Zildjian New Beat Hi-Hats .....	10
4.7. Wuhan Wind Gong .....	11
4.8. Альпийский колокольчик Meinl .....	11
<b>5. Клавиатурная MIDI схема артикуляций .....</b>	<b>12</b>
<b>6. Расположение компонентов ударной установки Core Kit в стереополе с позиции барабанщика .....</b>	<b>13</b>

# 1. Введение

**Vi Elements Core Kit** - оригинальная барабанная сэмпловая библиотека, цель которой получить лучший звук и функциональность по сравнению с любой другой доступной до этого барабанной сэмпловой библиотекой. Это высокая цель, учитывая, что есть несколько невероятно звучащих барабанных библиотек за несколько прошедших лет. Несомненно, некоторые лучшие продюсеры, звукорежиссеры и барабанщики сэмпловируют удивительно звучащие барабаны. Но проблема заключается в том, что они не сделали запись достаточного количества сэмплов! Даже близко к нашим стандартам. Создавая Core Kit, мы не пошли путем записи типичных 7 альтернативных ударов на слой velocity, которыми довольствуются другие звукорежиссеры. У большинства наших инструментов это количество увеличено в 3 раза. У некоторых наших малых барабанов целых 30 альтернативных ударов на слой velocity! Мы записали различные изменения резонансных колебаний, которые затем были наложены на оригинальные сэмплы с использованием техники, которую мы называем shuffling. Конечный результат - инструмент, который, кажется, «живет и дышит». Другой важный аспект Core Kit - способ тональной настройки и записи наших барабанов. Поскольку мы хотели добиться мощного, современного рокового звука, мы настроили наши тома на получение максимально возможного "мяса". При самых высоких значениях velocity удары по барабанам были нанесены невероятно мощно. По некоторым причинам, многие другие библиотеки, даже претендующие на рок, звучат так, как будто Бадди Рич сделал запись всех ударов с артикуляцией rim shot. Джаз — это конечно великолепно, но это все же рок – есть рок! Можно с уверенностью сказать, что мы потратили столько же времени на настройку, сколько и на саму запись. Мало того, что мы записали каждый нюанс 30-ти отборных барабанов, мы записали 32 импульса самого помещения с его изменчивой акустикой и звездным звуком.

## 2. О библиотеке

В Core Kit использовался другой подход для получения невероятно звучащих барабанов в вашем производстве. Большинство других библиотек пытаются упаковать тонны барабанов в один приятный и лаконичный плагин со встроенным микшером и модулем эффектов с выходом сигналов на 2 или более каналов в хосте. Это неплохо для получения быстрого результата; тем не менее, этот подход имеет тенденцию приводить к своего рода «консервированному» или поддельному звучанию. В реальной барабанной сессии с реальными барабанами на каждый барабан отводится свой собственный канал в хосте с его собственным набором плагинов, посылов и т.д. Большинство звукорежиссеров любят настраивать свои барабаны именно этим способом, поскольку у большинства хостов есть лучшие плагины и возможности роутинга, чем в каком-либо отдельном сэмплере. Наш же интерфейс спроектирован для управления отдельными инструментами, а не целыми ударными установками. Мы считаем, что хост - это на самом деле микшер, и приложили все усилия на создание инструментов, заслуживающих их собственного канала! Несомненно, у многих инструментов в Core Kit разные микрофонные каналы, и на странице «**Mix**» эти каналы можно обработать прямо в Kontakt! Мы полагаем, что это - лучшее использование двух мощных инструментов: отдельные контроллеры уровня, панорамы, эквалайзера, компрессора и посылы ревербератора микрофонного канала обрабатываются в Kontakt на уровне инструмента, а хост используется для микширования инструментов непосредственно на треке. Таким образом, ваш хост куда меньше загромождается, чем если бы он использовался при «живом» сведении барабанов. Кроме того, так как инструменты сфокусированы на собственном звуке, а не на ударной установке в целом, это дает пользователю возможность редактирования звука в пределах изящного и простого интерфейса.

## 3. Интерфейс

Интерфейс Core Kit разделен на две страницы редактирования: страницу **Map** и страницу **Mix**, доступ к которым можно получить через одноименные вкладки внизу интерфейса.



### 3.1. Страница Map



Страница **Map** - страница по умолчанию для каждого инструмента, включающая контроллеры редактирования клавиатурной схемы артикуляций, высоты тона и velocity, наряду с некоторой основной информацией об инструменте (его основная высота тона, артикуляции, набор микрофонов) на левой стороне страницы. Главные контроллеры страницы **Map**:

- Секция **Mapping**
- Секция **Randomize Pitch**
- Секция **Velocity range**
- Секция **Velocity contrast**

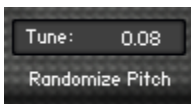


**Клавиатурная схема артикуляций:** секция **Mapping** - простой, но в то же время эффективный способ получения нужного вам звука. У большинства инструментов в Core Kit несколько артикуляций, которые можно назначить на любые MIDI ноты. Есть два способа изменить MIDI ноту: во-первых, выберите артикуляцию, которую Вы хотите назначить. Затем вы можете либо выбрать ноту в меню

**Note**, либо нажать кнопку «**MIDI Select**» и потом нажать нужную клавишу MIDI клавиатуры или триггер MIDI пэда, подключенного к Kontakt. Клавиатурная схема по умолчанию Core Kit обеспечивает собственную клавишу для каждого звука, обеспечивая простую одноканальную конфигурацию. Это эффективно для быстрого начала работы и мгновенного прослушивания звуков. Более сложная конфигурация будет включать размещение нескольких инструментов на их собственные MIDI каналы для более продвинутого управления.



**Примечание:** артикуляции для **New Beat Hi-Hats** необходимо назначать как группу. Изменение порядка артикуляций создаст проблемы со своей схемой приглушения. Подробнее об этом позже.



**Функция Randomize Pitch:** позволяет рандомизировать высоту тона артикуляции при каждом ее запуске. Степень колебания высоты тона можно установить с помощью контроллера **Tune**. Мы полагаем, что Core Kit - невероятно реалистично звучит без какого-либо вмешательства в параметр высоты тона, но только крошечная доля рандомизации малого барабана или тома может иметь большое значение. Не стесняйтесь экспериментировать с этой функцией!

В зависимости от инструмента с функцией **Randomize Pitch** можно сделать некоторые действительно интересные и полезные вещи. Попробуйте эту функцию с инструментом **Wuhan Wind Gong** в инструментальной папке **Others**.

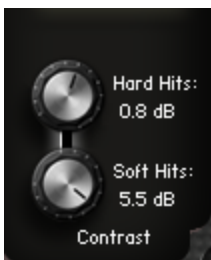


**Диапазон Velocity:** секция **Velocity Range** позволяет ограничить динамический диапазон инструмента.

Контроллеры этой секции затрагивают все артикуляции инструмента. Эта секция принимает поступающие MIDI данные и изменяет их в зависимости от установленных параметров.

Регулятор «**Max**» устанавливает максимальный порог velocity, а регулятор «**Min**» устанавливает минимальный порог. Этот контроллер существует давно и показал свою эффективность. Важно отметить, однако, что эта функция, в отличие от аудио компрессора, ограничивает динамический диапазон ограничением количества воспроизводимых сэмплов. Если вы устанавливаете регулятор «**Max**», например, в значение **126** вы никогда не услышите самых громких сэмплов, которые запускаются только в значении **127**. Возможно это именно

то, чего вы хотите, но как вы убедитесь ниже, есть другой способ достигнуть схожего управления динамикой, не ограничивая количество воспроизводимых сэмплов.



**Секция Contrast:** контроллеры секции **Contrast** обеспечивают дополнительный способ изменения звука и динамики инструмента, не принимая во внимание аудио компрессор.

Регулятор «**HardHits**» затрагивает только те сэмплы, которые назначены на самый высокий порог velocity, который устанавливается регулятором «**Max**» в секции **Velocity Range**.

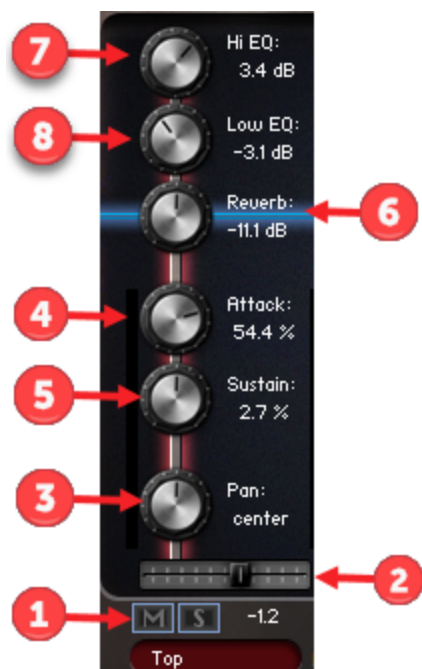
Например, в значении **127** регулятора «**Max**» вы можете настроить громкость сэмплов, которые запускаются в значении **127** с помощью регулятора «**Hard Hits**». Если регулятор «**Max**» установлен в значение **85**, регулятор «**Hard Hits**» затронет только те сэмплы, которые назначены на значение velocity **85**. Автоматизировать этот контроллер легко, и это - лучший способ сохранить правильный звук малого барабана в песне, где есть большой контраст между

запевом и припевом, например. Регулятор «**SoftHits**» затрагивает только те сэмплы, которые назначены на значение velocity **50** и ниже. Это позволяет вам отрегулировать уровень призрачных нот, не ограничивая воспроизводимые сэмплы. Регулятор «**Soft Hits**» зависит от регулятора «**Min**» в секции **Velocity Range**.

### 3.2. Страница Mix



Страница **Mix** включает контроллеры управления различными наборами микрофонов инструмента. Большинство инструментов в **Core Kit** были записаны с использованием двух или более наборов микрофонов, таких как *close* микрофон и ряд *overhead* микрофонов. Каждому набору микрофонов соответствует собственный канал в микшере. Давайте подробнее взглянем на каналный модуль:



**Кнопки Mute и Solo (1):** мьютируют/солируют канал соответственно. Кнопка **Solo** мьютирует все остальные каналы и позволяет сфокусироваться на одном наборе микрофонов. Примите во внимание: посыл ревербератора в микшере префейдерный и *pre-mute/solo* в виду ограничений в Kontakt. Не беспокойтесь - у нас есть способ — это обойти.

**Слайдер Volume (2)** управляет громкостью канала. Но будьте осторожны: когда загружены все наборы микрофонов, комбинированный сигнал может перегрузить выходной канал Kontakt.

**Регулятор Pan (3)** управляет панорамой канала.

**Регуляторы Attack (4) и Sustain (5):** как барабанщик и звукарь, я считаю компрессоры и такие прибаамбахи как **Transient Designer** от **SPL**, невероятно полезными. Я был поражен звуком модуля **Transient Master Kontakt** и хотел, чтобы он присутствовал у всех наборов микрофонов в каждом инструменте! Лучший способ услышать, как функционируют регуляторы **Attack** и **Sustain** - солировать канал, воспроизвести записанную часть инструмента и начать поворачивать эти регуляторы. Более высокие значения регулятора **Attack** увеличивают уровень самой первой части звука сэмпла, добавляя «остроту» и «панч». Более низкие значения подходят для сглаживания атаки и позволяют приподнять микрофоны без риска перегрузки. Иногда я хочу приподнять нижний микрофон для достижения дополнительной «воздушности» малого барабана, но атака становится слишком агрессивной. Именно тогда я немного поворачиваю регулятор **Attack** вниз нижнего

микрофона и это работает великолепно! Регулятор **Sustain** затрагивает звучание сэмпла после атаки. Более высокие значения обеспечивают эффект компрессии, а более низкие значения могут также использоваться для уплотнения звука, при чрезвычайных значениях, превращаясь в жесткий гейтинг. Экспериментирование с контроллерами **Attack** и **Sustain** с различными наборами микрофонов - безошибочный способ придумать сотни дополнительных звуков.

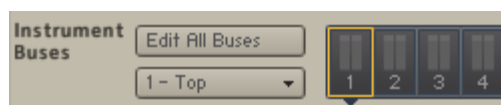
Посыл ревербератора (**регулятор Reverb (6)**): у каждого канала есть свой собственный посыл в модуль ревербератора на левой стороне страницы **Mix**. Этот посыл префейдерный, поэтому если вы поднимите этот регулятор, а слайдер **Volume** повернете полностью вниз, вы все же услышите сигнал, проникающий через

ревербератор, если конечно, он не будет в состоянии обхода (кнопка **Bypass** в изображении микрофона на левой стороне страницы). На момент написания данного руководства нет способа установить этот контроллер в постфейдер, где громкость посылы ревербератора регулируется после регулирования громкости канала.

Давайте загрузим инструмент малого барабана **Ludwig Black Beauty** и перейдем на страницу **Mix** (что я и сделал на рисунке выше). Убедитесь, что ревербератор находится не в режиме обхода. Далее: мьютируйте все каналы кроме канала верхнего микрофона. Далее: убедитесь, что все регуляторы **Reverb** повернуты полностью вниз. Далее: поднимите регулятор **Reverb** канала нижнего (**Bottom**) микрофона и послушайте эффект. Теперь отключите регулятор **Reverb** нижнего микрофона (нажав кнопку **Bypass**) и попробуйте приподнять регулятор **Reverb** каналов *overhead* микрофона и *room* микрофона. Регуляторы **Hi EQ (7)** и **Low EQ (8)** управляют уровнем высоких и низких частот эквалайзера Kontakt. Частоты предварительно установлены в «зоны наилучшего восприятия» для облегчения редактирования, но эти параметры можно изменить в интерфейсе Kontakt. Зоны наилучшего восприятия для канала верхнего микрофона малого барабана могут быть на уровне 200 Гц для параметра **Low EQ** и 7k параметра **Hi EQ**. На том же самом малом барабане частоты эквалайзера для канала *overhead* микрофонов могут быть установлены на уровне 125 hz для параметра **Low EQ** и 10k для параметра **Hi EQ**.

### 3.3. Интерфейс Kontakt

Щелкните по символу гаечного ключа  и в секции **Instrument Buses** щелкните по шине (которая окантуется оранжевой рамкой), которую вы хотите отредактировать.



Ниже списка шин вы увидите кнопки **EQ2**, **Trans** и **Sends**. Нажмите на кнопку **EQ**, и ниже откроется секция контроллеров эквалайзера.



Ниже секции **Instrument Buses** Вы найдете секцию **Send Effects**, где вы можете отрегулировать некоторые параметры реверберации, не доступные в основном интерфейсе.



### 3.4. Модуль Reverb



Любой звукорежиссер, работающий с барабанами знает, что акустика комнаты играет огромную роль в общем звуке барабанов. Мало того, что в Студии G высокие потолки и твердые деревянные полы; акустику можно было менять на лету, используя передвижные экраны, которые демпфируют комнату. Эта функция помогла Студии G создать некоторые удивительные барабанные звуки, и мы приложили все усилия, чтобы вывести этот звук из комнаты в ваш хост! Всего доступно 32 импульса (IRS), которые были получены с 3-х пар стереомикрофонов, размещенных в позициях **Close**, **Mid**, и **Far**. Диаграмма выше модуля отображает тип используемого микрофона, позицию микрофонов относительно источника звука и общий уровень демпфирования комнаты. Чуть ниже вы увидите меню выбора импульса. Для последовательного выбора можно также использовать маленькие стрелки справа от меню. Импульсы именованы согласно используемому набору микрофонов и уровня демпфирования комнаты во время записи. Уровень демпфирования оценивается буквами от **A** до **H**. Буква **A** указывает на максимальное демпфирование, а буква **H** указывает на отсутствие демпфирования вообще.

Окно выше модуля показывает какой набор микрофонов выбран и обеспечивает визуальную обратную связь касательно комнаты.



**Регулятор Size:** изменяет размер импульса. Диапазон для этого параметра составляет **50% -150%**, где **100%** - истинный размер импульса.

**Регулятор Pre Delay:** управляет временем между тем, когда модуль получает входной сигнал и когда применяется эффект реверберации.

**Регулятор Level:** громкость импульса

**Кнопка Bypass:** обход (временное отключение) модуля.

## 4. Инструменты & Артикуляции

Различные звуки, которые может издавать инструмент, называются артикуляциями. У большинства инструментов в Core Kit две или более артикуляций, которые активируются нажатием определенных клавиш на вашей MIDI клавиатуре. У некоторых инструментов, таких как томы, есть дополнительные артикуляции, доступ к которым можно получить при помощи данных MIDI контроллеров. В последующих параграфах мы рассмотрим различные артикуляции для различных типов инструментов и поговорим о том, как обеспечивается доступ к ним.

### 4.1. Бочки



Относительно артикуляций бочка самый простой компонент ударной установки, так как в действительности есть только одно место пластика, по которому ударяет колотушка. В Core Kit пять различных бочек, которые были сэмплированы в двух различных тональных позициях. У всех инструментов бочки всего одна главная артикуляция.



## 4.2. Малые барабаны



У всех инструментов малого барабана в Core Kit две артикуляции, которые активируются нажатием двух клавиш на MIDI клавиатуре. У некоторых есть дополнительные артикуляции, доступ к которым можно получить при помощи MIDI контроллера #16. Это MIDI контроллер, данные которого могут отсылаться современными электронными ударными установками, такими как Roland TD-30. Примечательно то, что вам не нужно назначать эти артикуляции. Они автоматически следуют за назначением артикуляции «**Middle**». Далее следует описание различных артикуляций малого барабана, которые вы найдете в Core Kit:

**Middle** - звук малого барабана, вызываемый ударом прямо в середине барабана. На этой артикуляции также исполняется барабанщиком большинство тихих нот.

**Rim** - звук, вызываемый ударом палочки одновременно по пластику и ободу барабана. Мы записали эту артикуляцию с разной силой удара.

**X-Stick** или **Cross Stick**: звук, вызываемый ударом палочки только по ободу, в то время как другой конец палочки не отрывается от пластика. Вместо того, чтобы сэмплировать несколько различных ударов для артикуляции X-Stick по всем нашим малым барабанам, мы решили создать только один инструмент с этой артикуляцией - **The Ludwig Supraphonic B X-stick** или **'LS B X-stick'**. У малого барабана Craviotto также есть артикуляция X-Stick в виду ее уникальной необработанной записи. Красота инструмента **LS B X-stick'** заключается в том, что мы сэмплювали его в трех различных положениях палочки, создав таким образом три различных тембра. Колесо модуляции (MIDI контроллер #1) является контроллером по умолчанию для доступа к этим трем положениям палочки.

## 4.3. Томы



Компилируя инструменты для этой библиотеки, мы знали, что будем записывать только одну установку томов и поэтому выбрали тома **Yamaha Recording Custom**. Наряду с непосредственным сэмплированием томов, мы хотели, чтобы резонансные колебания томов были слышны на всем остальном записанном материале точно так же, как и в реальной сессии.

В некотором смысле, установка **Yamaha Custom Recording** является связующим звеном, которое скрепляет все барабаны в этой библиотеке, и кажется, что они одно целое, вне зависимости от того, как вы их комбинируете. Давайте подробнее рассмотрим артикуляции томов. Все томы в **Core Kit** включают артикуляции **Middle**, **Edge**, **Rim**, и **Rim click**. Артикуляция **Rim click** должна быть загружена как отдельный инструмент.

**Middle** - звук, вызываемый ударом прямо в середине барабана.

**Edge** - звук, вызываемый ударом в любом месте пластика, кроме середины. Быстро переключаясь между артикуляциями **Middle** и **Edge**, например, при исполнении сбивок - способ добавить музыкальность и реализм. Современные электронные установки, такие как Roland TD-30 оснащены технологией **positional sensing**, которая позволяет определить на каком расстоянии от середины был произведен удар. Эта информация отсылается в хост, как и любые другие MIDI данные. Kontakt получает эту MIDI информацию, и мы решили использовать и здесь эту мощную функцию. Точно так же, как и в случае с хэтом, вы можете отослать MIDI данные контроллера #16 (для малого барабана) и контроллера #18 (для томов) на любой слайдер или колесо модуляции. Кроме того, после того, как было записано исполнение на инструменте или после его программирования, легко и забавно перезаписать некоторую MIDI информацию с любого контроллера, назначенного на MIDI контроллер #18.

Артикуляции **Edge** для томов приближены только к значению **velocity 90** или около того. Это вызвано тем, что, если вы ударяете по краю тома сильнее, все чего вы добьетесь - дефект пластика. В пределах значения **velocity 90**, даже если вы поднимаете значение контроллера #18, вы услышите только артикуляцию **Middle**. Мы подумали об этом заранее. Когда мы делали запись более сильных ударов по краю томов, мы перемещались ближе и ближе к середине так, чтобы переход между артикуляциями был сглажен.

**Click** - звук, вызываемый ударом по ободу тома, и только по ободу.

#### 4.4. Крэш тарелки



В **Core Kit** четыре крэш тарелки - 14, 15, 18, и 20-дюймовые тарелки **Zildjian A Custom**. Для всех этих тарелок доступны артикуляции **Edge**, **Bow**, **Bell** и **Grab**.

**Edge** - столь знакомая всем артикуляция, когда плечо палочки ударяет по внешнему краю тарелки. Низкие значения **velocity** создают мягкий звук с большим количеством низкочастотных обертонов. Высокие значения **velocity** создают взрыв высокочастотных гармоник, и как следствие приводят к уменьшению низкочастотных обертонов.

**Bow** - звук, вызываемый ударом наконечника палочки по части тарелки между краем и цоколем. Обычно это создает приятный звук, который великолепен для добавления изюминки. Эта артикуляция создает более расплывчатый звук при более высоких значениях **velocity**.

**Bell** - звук, вызываемый ударом наконечника палочки по цоколю тарелки. Более высокие значения **velocity** создают не только более громкий звук, но и более густой. Попробуйте использовать цоколь 18-дюймовой или 20-дюймовой крэш тарелки в качестве альтернативного звука райд тарелки.

#### 4.5. Райд тарелки



В Core Kit две райд тарелки - **Zildjian A Rock Ride** и **Istanbul Sultan Ride** - обе 21 дюймовые. Для обеих тарелок доступны артикуляции **Edge**, **Bow**, **Accent** и **Bell**. У тарелки **Istanbul** есть дополнительная артикуляция **Fast**.

**Edge** - звук, вызываемый ударом наконечника палочки по части тарелки в 2-3 дюйма от ее центра. Это не похоже на артикуляцию **Edge** крэш тарелки, где плечо палочки ударяет по внешней части тарелки. Эта артикуляция приятна при более низких значениях *velocity*, но может сгенерировать больше низкочастотных обертонов, чем артикуляция **Bow** при более высоких значениях *velocity*. С райд тарелкой артикуляция **Bow** в значительной степени точно такая же, как для крэш тарелки. В роке цоколь райд тарелки используется часто, но это также артикуляция, которая чаще всего используется вместе с артикуляцией **Bell**

при исполнении райд паттернов.

**Accent** - звук, вызываемый ударом стороны палочки, поражающей большую площадь поверхности цоколя райд тарелки. Это создает звук, похожий на крэш тарелку и великолепен для общего акцентирования. В барабанной партии, которая включает паттерн цоколя райд тарелки, и которая переходит в сбивку, попробуйте изменить последний удар райд тарелки на артикуляцию **Accent** перед началом сбивки. Подобно артикуляции **Bell** крэш тарелки версия райд тарелки становится более густой по мере того, как становится сильнее удар. Цокль райд тарелки играет особенно важную роль в рок-музыке. Это основная причина, по которой мы записали такое количество альтернативных ударов наших райд тарелок.

Заключительная артикуляция райд тарелки - таинственная артикуляция **Fast**, которая включает 90 беспорядочных альтернативных ударов на цикл. Это означает, что каждый раз, когда вы нажимаете одну и ту же самую клавишу несколько раз, у вас будет только 1 шанс из 90 активировать тот же самый сэмпл 2 раза подряд. Недостаток заключается в том, что эти сэмплы короткие и нуждаются в артикуляции-помощнике при переходе к другой партии. Так, почему мы сделали это? В основном это звук наконечника палочки, ударяющего по цоколю райд тарелки в средних значениях *velocity*, много раз, пока не появится боль в запястьях. Артикуляция **Fast** - это своего рода палочка-выручалочка для такого исполнения. Когда такие партии присутствуют в ваших аранжировках, переключитесь с нормальной партии с артикуляциями **Bow** или **Edge** на артикуляцию **Fast**.

#### 4.6. Хэт The Zildjian New Beat Hi-Hats



Возможно, наиболее сложный инструмент в Core Kit - хэт **Zildjian New Beat Hi-Hat**. Он включает 1 953 сэмпла для одних только стереомикрофонов! К счастью сложность этого инструмента аккуратно спрятана под капотом, и поэтому работать с ZNB HH легко и интуитивно. Доступ к артикуляциям можно получить нажатием различных клавиш на вашей MIDI клавиатуре или пэдов аппаратного контроллера. Уровнем открываемости управляет MIDI контроллер #4, который является MIDI контроллером по умолчанию, управляемый всеми MIDI сообщениями ножной педали. Вы можете также легко назначить этот контроллер на слайдер или колесо модуляции вашего контроллера. Большинство хостов уже настроено на отсылку и получение сообщений MIDI контроллера #4 без привлечения дополнительных шагов. У ZNB HH 9 различных уровней открываемости. Чем выше значение контроллера с#4, тем более закрывается хэт, в значении 127 хэт полностью открыт. Если вы назначили этот контроллер на слайдер или колесо модуляции, попробуйте изменить полярность слайдера так, чтобы,

когда вы будете опускать слайдер вниз, хэт закрывался, а поднятие слайдера вверх открывало бы хэт. Это может показаться более естественным.



У хэтов **New Beat** есть дополнительный набор контроллеров, которые позволяют изменять поведение педали хэта. В секции **Pedal Range** регулятор **Min** устанавливает порог минимально допустимой открытости, а регулятор **Max** устанавливает порог максимальной допустимой закрытости. Установка регулятора **Min** в значение 1 и установка регулятора **Max** в значение 127 позволит получить доступ ко всем 9 слоям. Автоматизация этих контроллеров может иметь большое значение для сглаживания бешеной партии хэта, без необходимости вносить дополнительные исправления.

#### 4.7. Wuhan Wind Gong



У **Wuhan Wind Gong** есть несколько артикуляций, которые уникальны для этого инструмента.

**Mallet** - звук мягкой колотушки, ударяющей в область середины гонга.

**Stick edge** - таинственный звук, который создается ударом по самому краю гонга стороной палочки.

**Stick smack** - удар всей палочкой, поражающей как можно больше площади поверхности гонга. Это агрессивный звук, который обычно слышен во время поединков ниндзя.

#### 4.8. Альпийский колокольчик Meinl



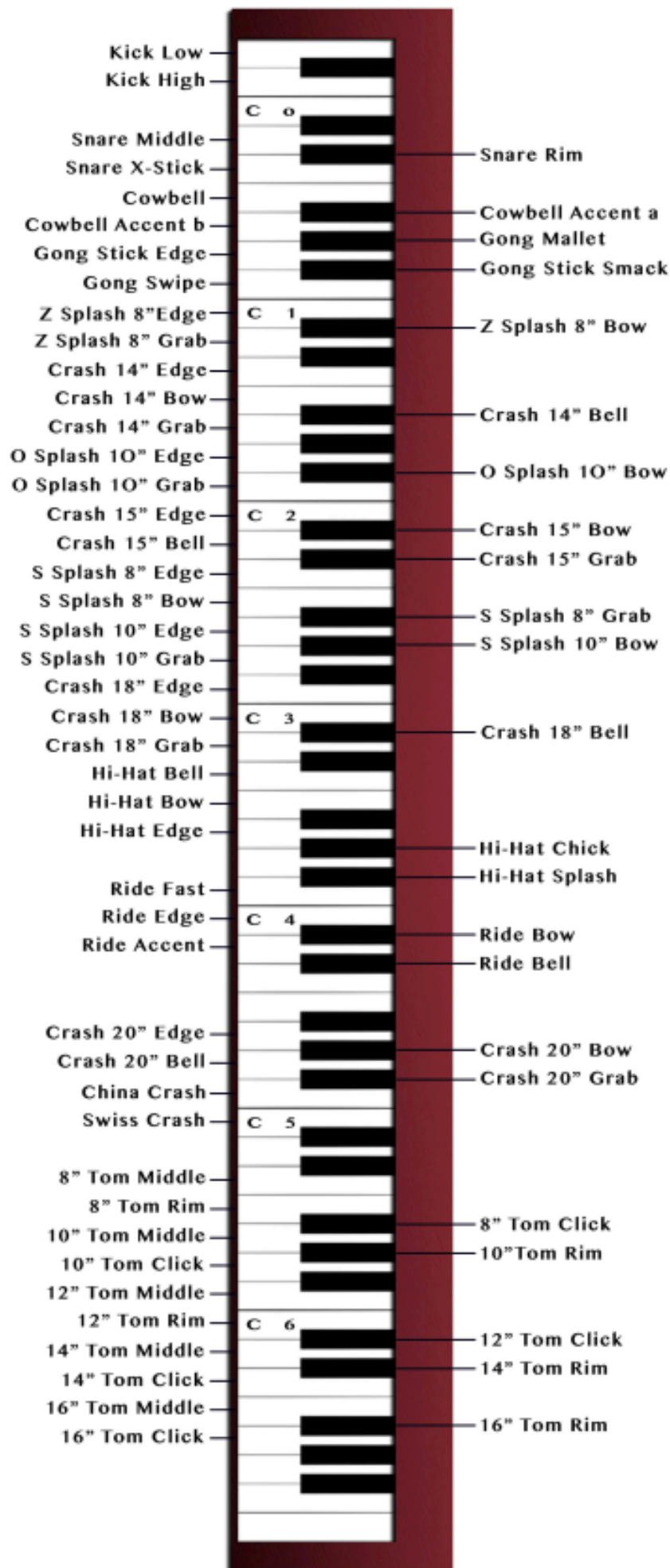
Включает 3 артикуляции:

**Main** - артикуляция, которую все мы знаем и любим благодаря телешоу '**Saturday Night Live**'. Это более типичный звук.

**Accent A**: звук альпийского колокольчика, с ударом наверху, ближе к раструбу.

**Accent B** звук альпийского колокольчика, с ударом наверху, но ближе к задней части колокольчика.

## 5. Клавиатурная MIDI схема артикуляций



**6. Расположение компонентов ударной установки Core Kit в стереополе с позиции барабанщика**

