

Translated By

Minusmaker

Содержание

1. Введение	2
2. Использование библиотеки	2
2.1. Воспроизведение мелодических партий	3
2.2. Комбинирование мелодий и паттернов	3
2.3. Выбор и воспроизведение паттернов	4
2.4. Воспроизведение аккордов в ручном и автоматическом режимах	4
2.4.1. Генератор гармонизаций и режим Auto Chords	5
2.5. Исполнение концовок и слайдов	6
2.6. Управление динамикой исполнения	6
2.7. Загрузка/сохранение звуковых пресетов	7
2.8. Предотвращение изменений параметров при загрузке снэпшотов или сонгов	7
2.9. Сброс чередования RR сэмплов	7
2.10. Определение сильной доли при изменении музыкального размера	7
3. Панель инспектора	8
4. Браузер сонгов	9
5. Браузер паттернов	10
6. Страница Guitar Settings	12
7. Страница Effects	13
8. Страница Playback	14
9. Советы и рекомендации	15
9.1. Используйте инструмент Melody для усовершенствования воспроизведения паттерна	15
9.2. Варьируйте количество нажатых нот в паттернах перебором	15
9.3. Создавайте естественные переходы между аккордами	15
9.4. Креативно комбинируйте паттерны	16
9.5. Создавайте ваши собственные вариации грува	16
9.6. Используйте больше реализма	16
9.7. Используйте слайдер акцента в качестве “контроллера экспрессии”	16
9.8. Используйте несколько сессий одновременно	16

1. Введение

SESSION GUITARIST – PICKED ACOUSTIC – симбиоз библиотеки гитарных паттернов и набора мультисэмплов для создания подлинно звучащих мелодий, паттернов исполнения перебором и паттернов брэнчания для сочинения и производства музыки. Сэмпловый базис - винтажная гитара Martin 00-21 со стальными струнами. Для обеспечения максимального звукового разнообразия, весь сэмпловый контент был записан с использованием трех отдельных установок стереомикрофонов, которые можно выбрать в интерфейсе:

- Установка «**Condenser (AB)**»: два расположенных на определенном расстоянии друг от друга конденсаторных микрофона, обеспечивающие натуральный и современно звучащий стереообраз.
- Установка «**Dynamic (MS)**»: один винтажный динамический микрофон для воссоздания приземленного звука винтажных рок и фолк записей 70-х годов. Для получения непрерывного настраиваемого стереосигнала добавлен ламповый конденсаторный микрофон.
- Установка «**Ribbon (Blumlein)**»: два винтажных ленточных микрофона для воссоздания богатого и теплого звука голливудской эпохи. Мягкость этого сигнала оставляет достаточно пространства для вокала или диалога в кинопроизводстве.

Сигналы записаны через комбинацию винтажных предусилителей Neve и предусилителя SPL Crescendo, сконвертированы через аналого-цифровой конвертор SPL Madison и запитаны в RME MADiface XT через интерфейс MADI. Библиотека PICKED ACOUSTIC состоит из двух инструментов KONTAKT (**nki**) с огромным количеством паттернов, охватывающих широкий спектр музыкальных жанров и стилей исполнения, таких как брэнчание и исполнение арпеджированных аккордов на открытых струнах (**Open**), приглушенных струнах (**Mute**) и флажолетами (**Flageolet**). Инструмент **Melody** обеспечивает артикуляции **Open**, **Muted**, **Flageolet** и **Tremolo**. Каждую артикуляцию можно воспроизвести пальцами или медиатором. Дополнительный монофонический режим позволяет воспроизводить мелодии с беспрецедентным реализмом. Расширенные функции, такие как слайды, автоматическое добавление шума ладов и автоматическое подключение на *hammer-on* и *pull-off* позволяют мгновенно получить достоверные результаты. Паттерны и сэмплы исполнены студийным гитаристом Андреасом Домбертом (Andreas Dombert), а библиотека паттернов разработана с участием гитаристов Андреаса Домберта (Andreas Dombert), Йоханнеса Фейджа (Johannes Feige) и Кристофа Берневица (Christoph Bernewitz). Паттерны сгруппированы в вариационные пресеты по 4–6 родственных паттернов. Паттерны можно выбирать через клавиши переключения и воспроизводить их, нажимая аккорды на MIDI-клавиатуре. Воспроизведение паттернов всегда синхронизируется с вашим хостом или мастер темпом в автономной версии Kontakt. PICKED ACOUSTIC также включает набор профессиональных студийных эффектов. В цепочку эффектов можно объединить до семи плагинов, а встроенные звуковые пресеты охватывают широкий спектр музыкальных применений. Как и акустическая предшественница (STRUMMED ACOUSTIC 2) библиотека PICKED ACOUSTIC включает реалистичный режим удвоения (Doubling). В зависимости от выбранного паттерна его можно воспроизвести в диапазоне почти до четырех октав. Ключевой особенностью PICKED ACOUSTIC является ее революционный движок. Вы можете легко переключаться между различными паттернами, а также изменять динамику в реальном времени, создавая тем самым реалистичное музыкальное исполнение. В отличие от большинства инструментов на основе паттернов, количество доступных типов аккордов практически бесконечно. Поскольку были сохранены все нюансы оригинального исполнения, вы заметите, насколько инструмент звучит естественно и органично. Все паттерны можно воспроизвести в широком темповом диапазоне с выдающимся качеством звука.

2. Использование библиотеки


PICKED ACOUSTIC - первая библиотека серии Session Guitarist, включающая отдельный инструмент «**Melody**» для исполнения мелодических партий. В то время как инструмент Picked Acoustic предназначен для воспроизведения исключительно паттернов, инструмент **Melody** позволяет комбинировать мелодии и паттерны в одном инструменте. Паттерны запускаются и выбираются через клавиши MIDI клавиатуры, облегчая процесс аранжировки. Паттерны автоматически синхронизируются с мастер темпом (в Kontakt) или темпом хоста. Паттерны можно воспроизвести в любом темпе от 60-65 до 160 ударов в минуту и даже выше. Так как в процесс не включена функция растяжения по времени (**Time-Stratching**), паттерны всегда звучат максимально качественно.

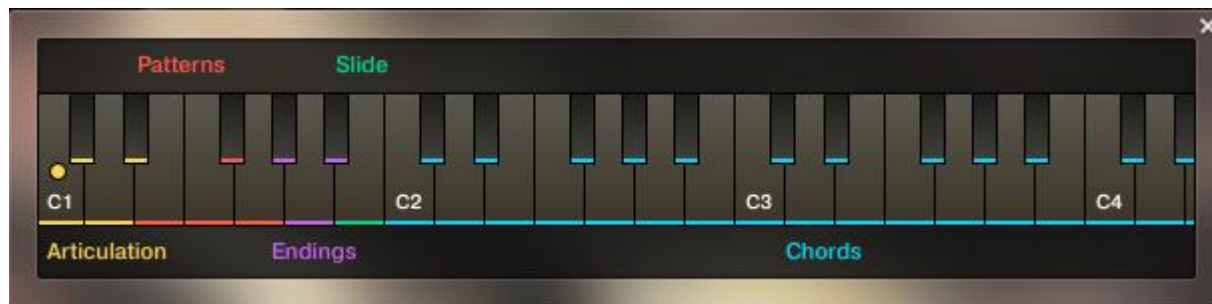


Паттерны основаны на реальном исполнении профессионального студийного гитариста, поэтому более естественно они звучат в типичном темпе, предпочитаемом большинством гитаристов.

На экранной клавиатуре KONTAKT все соответствующие клавиши и клавиатурные диапазоны имеют цветовую кодировку:

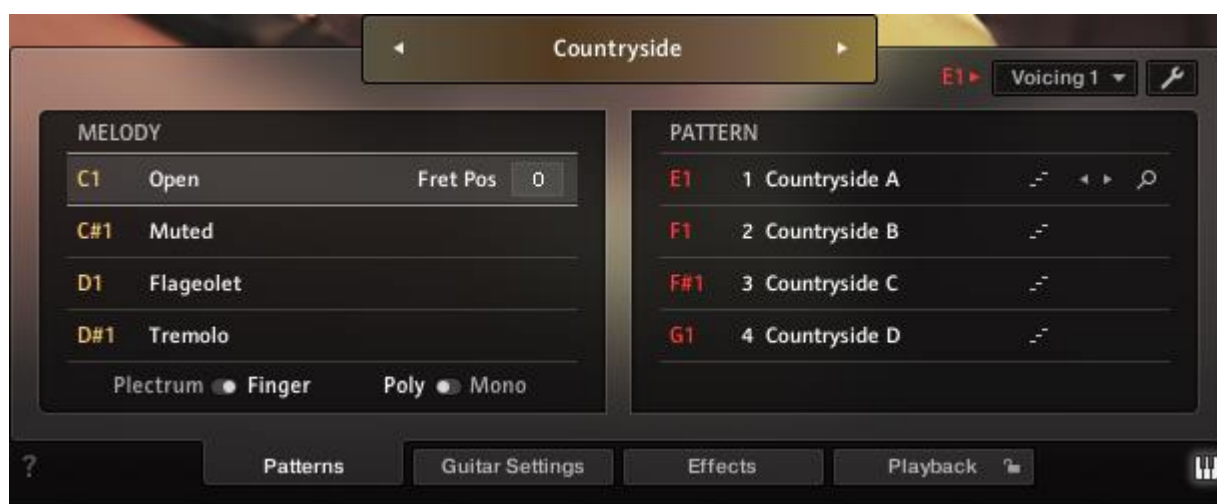


клавиши мелодических артикуляций желтого цвета, паттерны красного цвета, концовки фиолетового цвета и слайды зеленого цвета. Мелодии или аккорды можно исполнять в диапазоне синих клавиш. Альтернативное представление клавиатурного диапазона обеспечивается панелью схематизации щелчком по значку  в правом нижнем углу интерфейса инструмента.



2.1. Воспроизведение мелодических партий

После загрузки инструмента **Melody** вы увидите секцию **Melody** слева и секцию **Pattern** справа.



От того, какой режим по умолчанию выбран на вкладке **Playback** (меню **Default Mode**), синие клавиши будут воспроизводить либо сыгранную вами мелодическую партию (**Melody**), либо паттерны (**Pattern**).

- Чтобы изменить мелодическую артикуляцию, используйте клавиши **C1-D#1** (желтого цвета), соответствующие артикуляциям **Open**, **Muted**, **Flageolet** и **Tremolo**.
- Переключатель **Plectrum/Finger** позволяет воспроизвести все вышеупомянутые артикуляции медиатором или пальцами соответственно.
- Переключатель **Poly/Mono**: режим **Mono** обеспечивает плавные переходы между нотами, поэтому предназначен и лучше всего звучит для исполнения одноголосных мелодий. Режим **Poly** позволяет воспроизводить несколько нот одновременно. Этот режим идеально подходит для исполнения непрерывных аккордов или для исполнения ваших собственных арпеджио. Однако переходы между отдельными нотами лучше всего звучат именно в монофоническом режиме. В обоих режимах вы можете использовать сустейн педаль, как на пианино.
- Чтобы применить вибрато или питчбэнд, используйте колесо модуляции и тональное колесо на вашей MIDI клавиатуре соответственно. Кроме того, при воспроизведении паттернов тональное колесо используется и в качестве контроллера акцентирования, изменяя *velocity* и интенсивность акцентирования исполняемых паттернов (подробнее об этом в главе «[Управление динамикой исполнения](#)»).

При воспроизведении смежных открытых нот автоматически добавляются *hammer-on* и *pull-off* сэмплы, если *velocity* следующей ноты значительно ниже, чем у ранее сыгранной. Это работает только для перекрывающихся (легато) нот в интервале до малой терции.

2.2. Комбинирование мелодий и паттернов

Инструмент **Melody** обеспечивает два различных режима: режим мелодии и режим паттернов. По умолчанию выбран режим мелодии.

- Чтобы переключиться с режима мелодии на режим паттернов, нажмите и удерживайте одну из клавиш **E1-G1** (красного цвета) левой рукой, нажимая синие клавиши правой рукой. Пока вы держите клавиши паттернов инструмент временно воспроизведет паттерны. Если для паттерна выбрана одна из опций гармонизации (параметр **Voicing**), паттерн воспроизведется с нотами этой гармонизации, а не нотами, которые вы нажали.

- Чтобы вернуться к режиму мелодии, отпустите клавишу паттерна. Если на этот момент вы все еще удерживаете синие клавиши, инструмент попытается добавить еще одну ноту, которая последовала бы, если бы вы продолжили воспроизведение паттерна. Например, если вы отпустите клавишу паттерна непосредственно перед следующей сильной долей, продолжая удерживать синие клавиши, инструмент переключится обратно в режим мелодии с одной последней нотой на этой сильной доле.
- Если в качестве режима по умолчанию выбран режим паттернов, удержание одной из клавиш режима мелодии (**C1-D#1**) временно активирует режим **Melody**.



Для достижения музыкально убедительных результатов желательно использовать инструмент в секвенсоре вместе с метрономом.



Библиотека паттернов идентична в инструментах **Picked Acoustic** и **Picked Acoustic (Melody)**, а процедуры загрузки, изменения и воспроизведения паттернов аналогичны. Однако, чтобы вместить мелодические артикуляции, в инструменте **Picked Acoustic (Melody)** количество слотов паттернов было уменьшено с восьми до четырех.

2.3. Выбор и воспроизведение паттернов

В данной главе мы подробно рассмотрим инструмент **Picked Acoustic**. Хотя большая часть информации в этой главе также относится и к инструменту **Picked Acoustic (Melody)**, для получения подробной информации о функциях, характерных для инструмента **Picked Acoustic (Melody)** обратитесь к главе «[Воспроизведение мелодий](#)» и «[Комбинирование мелодий и паттернов](#)».

- Чтобы выбрать паттерн, нажмите соответствующую клавишу красного цвета на MIDI клавиатуре или щелкните по имени паттерна, который вы хотите использовать.
- Чтобы воспроизвести паттерн, возьмите аккорды на MIDI-клавиатуре. После того, как вы отпустите клавиши воспроизведение будет остановлено в пределах указанной нотной длительности (параметр **Latch Mode** на странице **Playback**). По умолчанию каждый паттерн основан на подходящей по исполнению гармонизации (порядок и последовательность взятых нот на определенных струнах). Чтобы отключить функцию гармонизации (т.е. чтобы аккорд был сыгран именно теми нотами, которые вы нажали) выберите опцию **As played** в меню **Voicing** для соответствующего слота паттерна.
- Чтобы остановить воспроизведение паттерна, нажмите одну из трех фиолетовых клавиш концевок (подробности в главе «[Воспроизведение концевок и слайдов](#)») или отпустите все клавиши на клавиатуре.
- Чтобы загрузить другой паттерн в текущий слот, щелкните по значку лупы этого слота (при наведении курсора мыши на имя паттерна) и в браузере выберите паттерн (подробности в главе «[Браузер паттернов](#)»).



- Чтобы пролистать все доступные паттерны в одном слоте, нажмите маленькие кнопки со стрелками влево/вправо в текущем слоте.



- Чтобы удалить паттерн (то есть очистить слот), щелкните по слоту с нажатой клавишей **Alt**.



Рекомендуется брать аккорды или запускать паттерны чуть ранее доли, чтобы дать время движку для подготовки к гладкому переходу.



Если доступно, рекомендуется активировать опцию **Chase Events** в настройках хоста. Это обеспечит подачу правильной информации движку о запуске секвенсора.


2.4. Воспроизведение аккордов в ручном и автоматическом режимах


PICKED ACOUSTIC включает два разных типа паттернов, каждый из которых реагирует на входящие MIDI ноты немного по-разному:

- **Паттерны бренчания (Strumming patterns):** основаны на заранее записанных лупах. Если вы нажимаете более одной ноты, поверх оригинального записанного лупа добавляются дополнительные ноты. Для достижения наиболее правдоподобных результатов не нажимайте слишком много нот одновременно.

• **Паттерны перебора:** при воспроизведении паттернов перебора, движок анализирует входящий или сгенерированный аккорд и распределяет отдельные ноты по разным струнам гитары. Чем больше нот вы нажимаете на клавиатуре, тем сложнее будет звучать полученный паттерн. Поэтому одновременное нажатие до шести нот может привести к интересным вариациям. В зависимости от выбранного паттерна, несколько нот будут исполнены как *hammer-on and pull-off*.

PICKED ACOUSTIC распознает все интервалы, а также большое разнообразие аккордов, включая мажорные, минорные, нетерцовые, уменьшенные, увеличенные, полууменьшенные, различные задержанные, альтернативные и альтерированные, и даже аккорды с дополнительным басом (например, C/E, D/C, Dmi7/F, Ami/E и т.д.). Вы также можете взять аккорд или интервал левой рукой, и поверх добавлять ноты правой рукой, или наоборот: скажем, вы взяли квинту правой рукой, а левой рукой нажимаете различные басовые ноты, что особенно хорошо подходит для паттернов перебора. Как правило, инструмент попытается воспроизвести все ноты в том же тональном диапазоне, в котором вы сыграли. Это приводит к практически бесконечному количеству доступных аккордов и гармонизаций.

 Движок распознавания аккордов не любит перекрывающиеся ноты, поскольку технически это означает, что два разных аккорда берутся одновременно. Чтобы избежать этих перекрытий, полностью отпустите аккорд или некоторые его ноты незадолго до того, как сыграть новые.

 При воспроизведении паттернов перебора вы можете активировать слайды между различными аккордами или нотами, жестко нажимая добавленные клавиши: следующая подходящая нота паттерна начнется со слайда, если она нажалась с velocity, превышающей 110. Чтобы использовать слайды при воспроизведении мелодий, удерживайте нажатой клавишу **B1** во время исполнения мелодий.

2.4.1. Генератор гармонизаций и режим Auto Chords

Если вы плохо знакомы с исполнением типичных гитарных гармонизаций на фортепиано или клавиатуре, вы можете воспользоваться двумя дополнительными опциями: встроенным генератором гармонизаций и/или режимом **Auto Chords**.

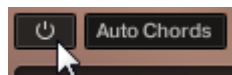
• Чтобы активировать генератор гармонизаций, выберите паттерн, а затем в меню **Voicing** выберите один из пяти пресетов.

As played	= no voicing generator
Voicing 1	= root, third, fifth, *octave, *ninth, *tenth
Voicing 2	= root, third, fifth, octave
Voicing 3	= root, fifth, octave, ninth
Voicing 4	= root, fifth, ninth, min. tenth, eleventh, 12+fifth
Voicing 5	= root, fifth, min. tenth, eleventh

Количество нот, содержащихся в гармонизации, может повлиять на ритмическую структуру паттерна. Если вы нажмете только одну клавишу, вы услышите неизменный пресет. Если вы нажмете «терцию», «сексту», «септиму» и/или другие интервалы, пресет будет соответствующим образом изменен. Таким образом, вы можете легко трансформировать мажорный аккорд в минорный или наоборот. Чтобы отключить генератор гармонизаций, выберите опцию **As played**. Гармонизация будет точным представлением нажатых клавиш.

• Чтобы полностью управлять вашей гармонизацией, отключите генератор, выбрав опцию **As played** для каждого паттерна, а также отключите режим **Auto Chords**.

• Чтобы активировать/отключить режим **Auto Chords**, нажмите кнопку питания рядом с кнопкой **Auto Chords**.



Режим **Auto Chords** всегда комбинируется с генератором гармонизации и обеспечивает наиболее распространенные аккорды (мажорные и минорные, а также некоторые другие), автоматически назначенные и автоматически транспонированные на белые клавиши.



На рисунке выше панель **Auto Chords** изображена с параметром **Key**, установленным в тональность соль мажор (**G maj**). Следовательно, базовый тон **G** назначен на исходную клавишу «**C**»; все остальные тоны назначены (транспонированы) последовательно.

- Чтобы отобразить/скрыть панель **Auto Chords**, нажмите одноименную кнопку.
- Чтобы установить тональность вашей песни, выберите тонику и лад в соответствующих меню. Компоновка аккордов будет транспонирована то транспонирует/смещена таким образом, чтобы в случае мажорной тональности основной тон всегда был назначен на исходную клавишу «**C**»; в случае минорной тональности основной тон всегда был назначен на исходную клавишу «**A**».
- Чтобы воспроизвести аккорды в режиме **Auto Chords**, просто нажмите одну белую клавишу в любом диапазоне синих клавиш. Другими словами, независимо от того, какую тонику и лад вы выберете, вы всегда можете воспроизвести семь диатонических тонов (плюс уменьшенную септиму) на белых клавишах от **C** до **B** (плюс клавиша Си бемоль, которая также белого цвета).
- Чтобы добавить альтерированные аккорды, нажмите или удерживайте любую из соответственно помеченных черных клавиш. Чтобы отменить альтерацию, повторно нажмите соответствующую клавишу или отпустите эту клавишу на клавиатуре MIDI.
- Чтобы исключить параметры режима **Auto Chords** из сонгов или снэпшотов, щелкните по символу замка в верхнем левом углу панели **Auto Chords** (подробнее об этом в главе «[Предотвращение изменений параметров при загрузке снэпшотов или сонгов](#)»).

Интервалы, содержащиеся в гармонизации, перечислены в меню **Voicing**. Звездочка (*) рядом с интервалом означает, что этот интервал определяется относительно тональности песни, как определено на панели **Auto Chords**, а не относительно базовой ноты аккорда.

Voicing 1	= root, third, fifth, *octave, *ninth, *tenth
Voicing 2	= root, third, fifth, octave

Например, если на панели **Auto Chords** выбрана тональность **D major**, а гармонизация включает интервал «*octave», всегда будет звучать высокая нота ре, независимо от того, какой взят аккорд. Эта функция эмулирует открытые струны в открытых гитарных строях, таких как **open C** или **DADGAD**.

Хотя на панели **Auto Chords** отображается только одна октава, вы можете играть в полном диапазоне инструмента даже в режиме **Auto Chords**. Однако наиболее убедительным режимом является стандартный режим аккордов (функция **Auto Chords** отключена, гармонизация отключена), где аккорды и интервалы воспроизводятся так, какие клавиши вы нажимаете.

2.5. Исполнение концовок и слайдов

В дополнение к типичным паттернам PICKED ACOUSTIC включает сэмплы концовок, слайдов и перкуSSIONНЫХ звуков. Соответствующие клавиши отмечены фиолетовым и зеленым цветом на экранной клавиатуре KONTAKT. Приведенная ниже таблица описывает функциональность каждой клавиши как для инструмента **Pattern**, так и для инструмента **Melody**:

Инструмент Pattern	Инструмент Melody
G#1 (длинная концовка)	Слайд вверх: концовка со восходящим слайдом. Если нет звучащих нот, вы услышите типичный слайд (просто скольжение пальцев по струнам). Скорость слайда зависит от силы удара по клавише.
A1 (нисходящий слайд): концовка с нисходящим слайдом. Если нет звучащих нот, будет исполнена длинная концовка, и слайд будет исполнен только при отпускании клавиши.	Нисходящий слайд: концовка с нисходящим слайдом. Если нет звучащих нот, вы услышите типичный слайд. Скорость слайда зависит от силы удара по клавише.
Bb1 (приглушение струн): → удар по барабану гитары костяшками пальцев → слэп струны большим пальцем.	
B1 (нисходящий слайд медиатором)	Модификатор слайда: удержание этой клавиши позволяет начать исполнение мелодических парий со слайда. Если предыдущая нота была ниже, вы услышите восходящий слайд, и наоборот.

2.6. Управление динамикой исполнения



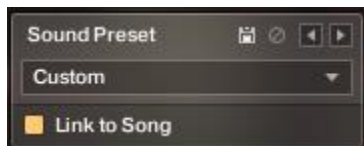
Паттерны библиотеки PICKED ACOUSTIC игнорируют силу нажатия на клавиши вашей MIDI клавиатуры или поступающие значения с хоста. Вместо этого непрерывно управлять динамикой исполнения можно с помощью тонального колеса (слайдер акцента). Поскольку инструмент **Melody** - velocity-чувствительный, при исполнении мелодических партий в режиме мелодии, тональное колесо дублирует

стандартную функцию изменения тональной позиции. В режиме паттернов тональное колесо MIDI клавиатуры управляет акцентом исполнения. Нейтральная позиция по умолчанию - центральная, которая устанавливается через **[Ctrl]+щелчок**.

Функция акцентирования может использоваться для сглаживания переходов между паттернами с разной общей динамикой.

В то время как сила нажатия на клавиши не затрагивает динамику исполнения, тональное колесо можно использовать для запуска переходов слайда при воспроизведении паттернов перебором. При исполнении аккордов, попробуйте нажать клавиши сильнее значения **110**. Переход со слайдом будет добавлен к следующему подходящему аккорду.

2.7. Загрузка/сохранение звуковых пресетов

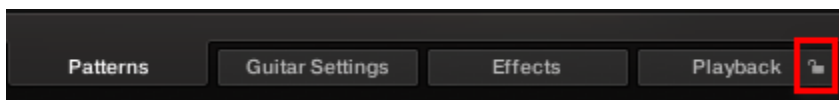


С PICKED ACOUSTIC вы можно легко настраивать звучание. Каждый звуковой пресет включает все параметры страницы **Guitar Settings** и страницы **Effects**. (подробности в главах "[Страница Guitar Settings](#)" и "[Страница Effects](#)"). Звуковые пресеты можно загрузить из выпадающего меню **Sound Preset** в правом верхнем углу интерфейса инструмента.

- Чтобы загрузить фабричный или пользовательский звуковой пресет, либо
 - выберите пресет из выпадающего меню, либо
 - используйте кнопки со стрелками влево/вправо.
- Чтобы сохранить новый пользовательский звуковой пресет, вводите имя пресета в текстовой области и нажмите на кнопку с символом дискеты. Это сохранит текущие звуковые параметры (см. главу "[Страница Guitar Settings](#)"), включая позицию слайдера акцента и параметры гармонизации в новый пользовательский пресет.
- Чтобы перезаписать пользовательский пресет, не изменяя его имя, повторно нажмите на кнопку с символом дискеты после изменения параметров звука.
- Чтобы удалить пользовательский пресет, выберите его из выпадающего меню и нажмите кнопку **Delete** (перечеркнутый кружок).
- Привязка звукового пресета к пресетам сонга: если переключатель **Link to Song** активирован, выбор пресета песни (подробности в главе "[Браузер сонгов](#)") также загрузит соответствующий звуковой пресет.

2.8. Предотвращение изменений параметров при загрузке снэпшотов или сонгов

В типичной ситуации, когда вы загружаете снэпшоты или сонги (подробности в главе "[Браузер сонгов](#)») инструмента, все параметры устанавливаются соответственно. Поэтому снэпшоты и сонги сохраняются и загружаются глобально. Чтобы препятствовать изменению параметров воспроизведения и/или параметров функции автоаккордов при загрузке снэпшотов или сонгов, щелкните по символу замка на странице **Playback**.



2.9. Сброс чередования RR сэмплов

В целях усовершенствования реализма библиотеки Picked Acoustic, весь сэмпловый контент привязан к режиму **Round Robin**: каждый сэмпл был записан несколько раз и, если одна и та же нота сыграна с тем же самым значением velocity несколько раз подряд, Picked Acoustic автоматически чередует эти разные записанные сэмплы данной ноты и значение velocity. Как результат - повторения кажутся менее механическими и более реалистичными, поскольку немного варьируется тон. Поскольку инструмент автоматически циркулирует RR сэмплы, исполнение будет отличаться каждый раз, когда вы воспроизведете его в своем секвенсоре. В то время как исполнение всегда должно стремиться к реализму, вы могли обнаружить, что определенный RR сэмпл подходит к нужной фразе больше, чем другой RR сэмпл. Поэтому пул чередования RR сэмплов можно сбросить, отослав сообщение непрерывного контроллера **CC#3** в инструмент в начале сонга. Таким образом вы услышите те же самые сэмплы при каждом воспроизведении сонга.

При экспортировании/баунсе вашего сонга, помещение сообщения контроллера **CC#3** в начало вашей аранжировки приведет к детерминированному результату: в каждом сеансе баунса будут использоваться те же самые сэмплы, а не случайное их чередование.

2.10. Определение сильной доли при изменении музыкального размера

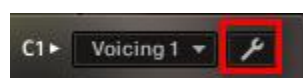
Так как инструмент не может распознать изменение размера или вставку половины такта, и т.д. в вашей сессии в хосте, воспроизведение паттернов в этих случаях может выйти из синхронизации. Чтобы решить эту проблему, можно использовать глобальную функцию смещения и компенсировать изменение размера или длины такта во время воспроизведения. Чтобы определить глобальное смещение в тактах, отошлите сообщение MIDI контроллера **CC#111**. Отсылаемое значение (в пределах от **0** до **127**) будет умножено на 80 тиков и добавлено как смещение в транспортных функциях хоста. 80 тиков - 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 ввести половину такта с размером 4/4 (т.е. сместить воспроизведение на две четверти или 2×12 32-х триолей), необходимо отослать сообщение MIDI контроллера **CC#111** со значением **24** и т.д. Таблица ниже перечисляет типичные значения, необходимые для типичных смещений:

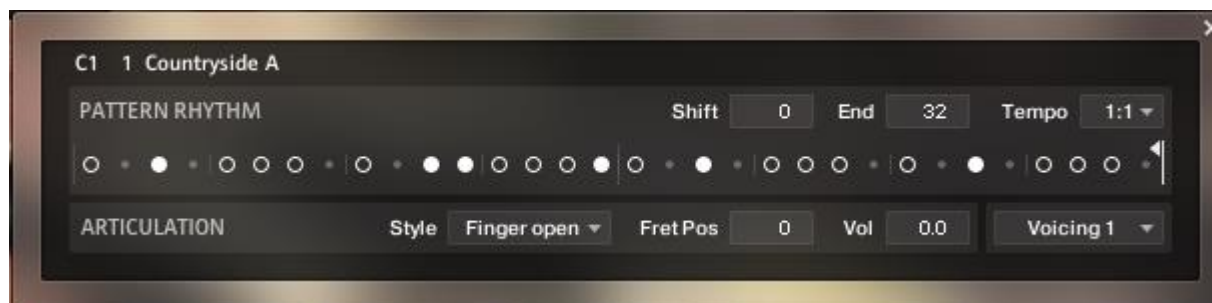
Смещение на длительность ноты	Значение MIDI контроллера CC#111
Нет смещения	0
Одна четвертная нота	12
Две четвертные ноты	24
Три четвертные ноты	36
Четыре четвертные ноты (= один такт в размере 4/4)	48
Пять четвертных нот	60
Шесть четвертных нот	72
Семь четвертных нот	84
Два такта в размере 4/4 (= нет смещения)	96
Минус одна четвертная нота	84
Минус две четвертные ноты	72
Минус три четвертные ноты	60
Одна восьмая нота	6
Одна восьмая триоль	4

3. Панель инспектора

Панель инспектора обеспечивает доступ к различным параметрам изменения продолжительности, начальной позиции, громкости и темпа любого паттерна. Значения панели инспектора всегда относятся к выбранному паттерну. Другими словами, если вы выберете другой паттерн, панель инспектора адаптируется под новый паттерн.



Чтобы отобразить или скрыть панель инспектора, нажмите на кнопку с символом гаечного ключа.



- **Shift**: смещает начальную позицию выбранного паттерна. Альтернативно, можно перетащить дисплей ритма паттерна влево/вправо.
- **End**: уменьшает продолжительность выбранного паттерна так, чтобы цикл начинался раньше.



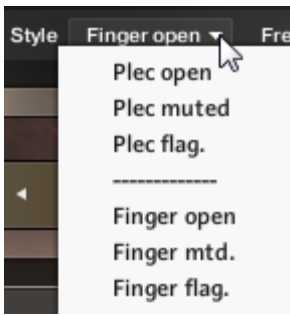
Альтернативно, можно перетащить флажок влево/вправо.

Функцию **End** можно использовать достаточно креативно. Например, можно разделить паттерн в размере 4/4 восемью частями 16-ми нотами так, чтобы он подходил под размер 3/4. Можно также обрезать любой паттерн до нестандартных размеров, таких как 5/8 или 7/8. Комбинируя функции **Shift** и **End**, у вас в руках достаточно мощные инструменты для создания новых паттернов.

- **Tempo**: изменяет темп выбранного паттерна в трех значениях - нормальное (1:1), темп наполовину (1/2) или ускоренный вдвое темп (×2).



Обратите внимание, что доступна также глобальная функция изменения темпа на странице **Playback**. Ее фактор будет умножен на фактор темпа каждого паттерна.



▪ **Style** (только для паттернов перебором): стиль исполнения: на открытых струнах (**open**), на приглушенных струнах (**muted**) и флажолет (**flageolet**), каждый из которых можно исполнить пальцами (**fingers**) и медиатором (**plectrum**). Для некоторых паттернов доступен смешанный режим (**mixed**).

- **Fret Pos** (только для паттернов перебором): изменение ладовой позиции гитариста.
- **Vol**: громкость выбранного паттерна (от -24 дБ до +24 дБ) в приращениях по 0.1 дБ.
- **Voicing**: пресеты гармонизации для выбранного паттерна. Количество нот, содержащихся в гармонизации может затронуть ритмическую структуру паттерна. Если вы нажмете только одну клавишу, вы услышите неизменный пресет гармонизации. Если вы нажмете терцию, сексту, септиму и/или другие интервалы, пресет будет адаптирован соответственно. Таким образом можно легко транспонировать мажорный аккорд в минорный или наоборот. Чтобы деактивировать генератор гармонизации, выберите значение **As played**. При этом гармонизация будет точным представлением входящих MIDI нот.

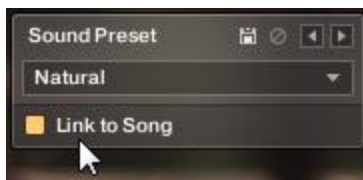
⚠ В медленных темпах хоста, переключение паттерна на значение темпа (1/2) может не сработать, если фактический относительный темп упадет ниже предела (приблизительно 65 bpm).

4. Браузер сонгов



В PICKED ACOUSTIC сонг - это пресет, который содержит до восьми связанных друг с другом паттернов с фабричным звуковым пресетом (подробности в главе "[Загрузка/сохранение звуковых пресетов](#)"), а также некоторые параметры страницы **Playback** (подробности в главе "[Страница Playback](#)"). Паттерны сонга загружаются в слоты.

⚠ Если вы хотите, чтобы сонги загружались с их рекомендуемыми звуковыми параметрами, активируйте кнопку **Link to Song** в правом верхнем углу интерфейса инструмента. Если эта функция деактивирована, текущие звуковые параметры изменены не будут при загрузке сонга.



Чтобы найти, а затем загрузить сонг:

1. Щелкните по текущему имени сонга.
2. Используйте три кнопки атрибутов наверху браузера, чтобы усовершенствовать список сонгов. Чтобы отобразить все сонги, отключите все кнопки атрибутов.
3. Чтобы загрузить сонг, дважды щелкните по его имени или нажмите кнопку подтверждения. Чтобы выйти из браузера сонгов, ничего не изменяя, нажмите на кнопку отмены.

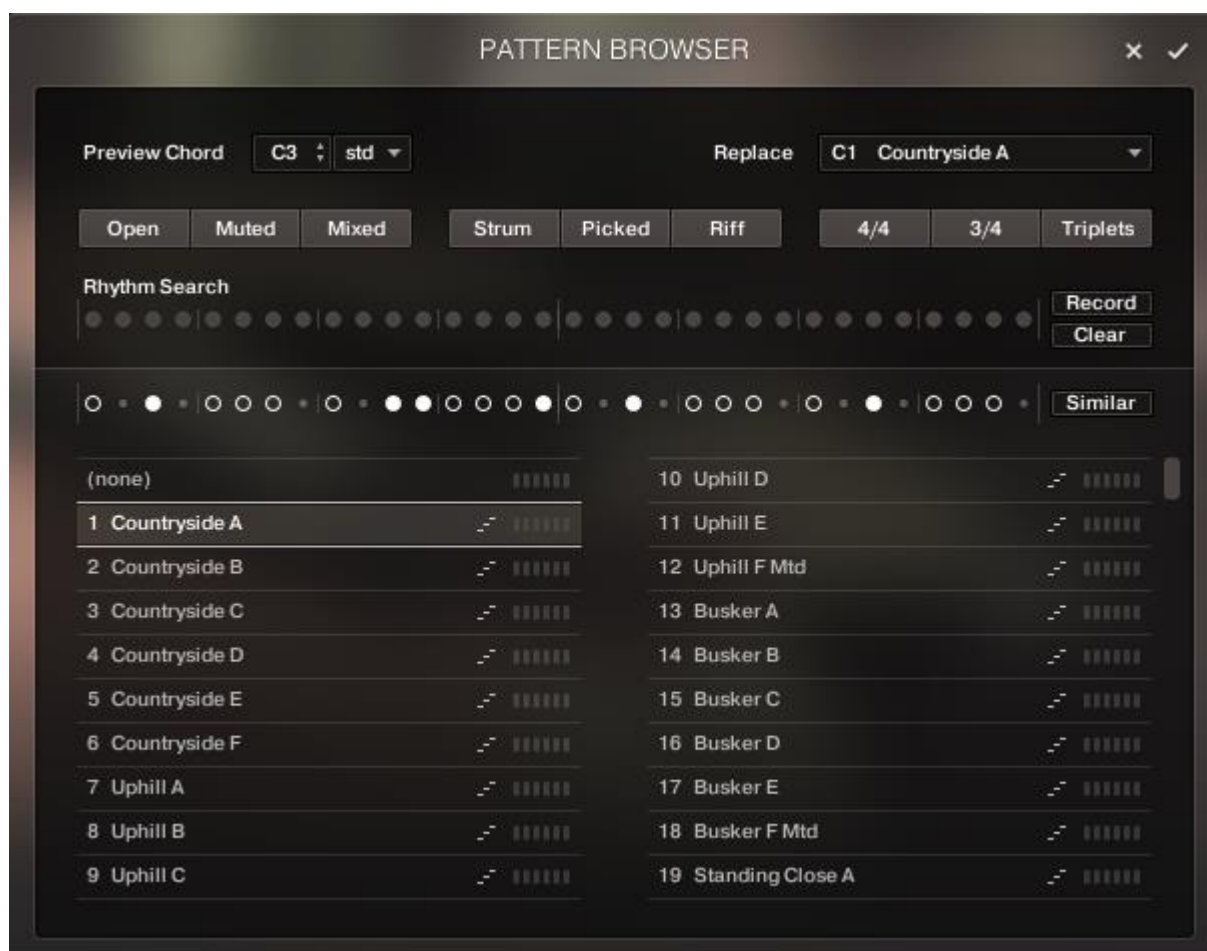


Альтернативно, чтобы не открывать браузер сонгов можно использовать кнопки с треугольными стрелками влево/право на текущем имени сонга.



5. Браузер паттернов

Так как сонг в целом может удовлетворить вас не до конца, можно изменить паттерн в слоте или загрузить дополнительные паттерны в определенные слоты.



В верхней области браузера паттернов расположен ряд кнопок, которые можно использовать для рафинирования поиска, включая область **Rhythm Search**, которая является очень мощным инструментом поиска паттернов, соответствующих выбранному ритму. Посредине браузера расположен список всех паттернов, соответствующих текущим критериям поиска.



Если список слишком длинный, его можно пролистать с помощью хэндла прокрутки на правой стороне списка.



Во избежание недоразумений: область **Rhythm Search** – это всего лишь инструмент поиска заранее записанных паттернов в библиотеке. Технически нельзя создать ваши собственные паттерны через ввод определенного ритма, поэтому, несмотря на ее вид, не путайте ее с пошаговым секвенсором.

- Чтобы найти паттерн по атрибутам (а не по ритму), убедитесь, что область **Rhythm Search** очищена. Если это не так, нажмите кнопку **Clear** на правой стороне области. Затем используйте атрибуты для рафинирования поиска.
- Чтобы найти паттерн по атрибутам и ритму, сначала выберите нужные атрибуты, как описано выше. Затем введите ритм, основанный на 16-х нотах в области **Rhythm Search**.
С каждым новым введенным фрагментом ритма, список паттернов будет обновляться в реальном времени, сортированный схожестью нужного ритма с ритмом всех доступных в библиотеке паттернов в порядке убывания.



Для быстрого ввода повторяющегося паттерна в области **Rhythm Search** доступна горячая клавиша: перейдите к началу паттерна, и щелкните по позиции первого повторения с нажатой клавишей **[Alt]**. Кроме того, если вы щелкните по первому фрагменту с клавишей **[Alt]**, все остальные фрагменты будут активированы/деактивированы.

- Чтобы 'настучать' нужный ритм: сначала нажмите кнопку **Record** и прислушайтесь к отсчету метронома. затем настучите ритм на MIDI клавиатуре или щелкайте по кнопке **Tap**. Начать можно в любое время, даже со слабой доли. После 2 тактов запись остановится автоматически, а результаты поиска будут перечислены ниже.

Алгоритм поиска по ритму очень мощный. Он сравнивает ритм, введенный в области **Rhythm Search** не только с ритмом других паттернов с их начальной позиции, но и с любой возможной смещенной начальной позицией паттерна. Таким образом паттерны с определенными смещениями начальной позиции могли бы быть обнаружены как музыкально-соответствующие паттерны, которые в противном случае могли быть проигнорированы. Если точное смещение начальной позиции отличается от значения **0**, это значение добавляется к имени паттерна. После загрузки паттерна, это смещение будет автоматически применено и введено на панель инспектора (подробности в главе "[Панель инспектора](#)"). Кроме того, алгоритм поиска по ритму оценивает акценты выше, чем неакцентированные фрагменты. Поэтому если вы ищете акценты в определенном ритме, попробуйте ввести только акценты.



Если вы не можете сразу найти нужный ритм, можно попробовать создать особенный ритм, отдельно найдя первую и вторую половину ритма нужного паттерна, загрузив эти две половины в два различных слота и объединив их во время воспроизведения. Альтернативно, можно загрузить один и тот же паттерн в два различных слота и отредактировать параметр **Start Shift** одного из них, чтобы сместить акценты в нужные позиции.

- Чтобы найти паттерны, схожие с выбранным, необходимо было бы найти паттерны с ритмом, схожим с ритмом выбранного паттерна. Вместо того, чтобы ввести и скопировать ритм вручную, можно просто перенести ритм выбранного паттерна в область **Rhythm Search**, нажав кнопку **Similar**. Результатом поиска будет размещение выбранного паттерна на самом верху перечисленных результатов, так как этот паттерн будет соответствовать его собственному ритму на 100 процентов. Ритмически схожие паттерны будут перечислены последовательно.
- Чтобы воспроизвести паттерн, щелкните по нему. При этом ритмическая структура паттерна будет отображаться в области ниже области **Rhythm Search**. Воспроизведение будет синхронизироваться с темпом хоста и транспортной позицией, если активированы транспортные контроллеры. Одновременно воспроизвести можно только один выбранный аккорд и тональную позицию; входящие MIDI аккорды будут проигнорированы.
- Чтобы остановить воспроизведение, просто повторно щелкните по паттерну или, если активированы транспортные контроллеры в хосте, остановите их.
- Чтобы изменить аккорд при воспроизведении, выберите тональную позицию и тип аккорда в меню **Preview Chord**.
- Чтобы загрузить паттерн дважды щелкните по нему или нажмите кнопку подтверждения. Если вы хотите отменить процесс, нажмите кнопку отмены.)
- Чтобы загрузить паттерн в другой слот, а не в текущий выбранный, выберите один из восьми доступных слотов в меню **Replace**. Подтвердите выбор нажатием кнопки подтверждения или дважды щелкните по соответствующему паттерну. Выбранный паттерн заменит предыдущий паттерн в этом слоте, а браузер будет закрыт.

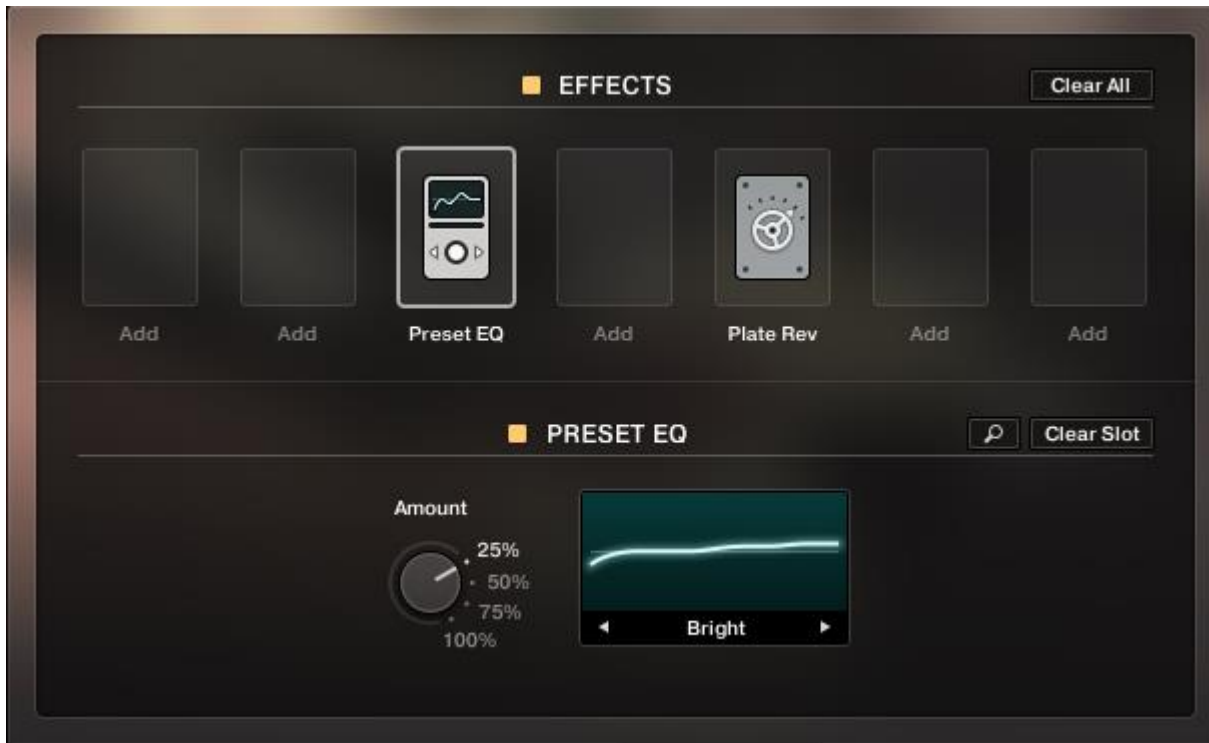
6. Страница Guitar Settings

Эта страница включает контроллеры настройки звука самой гитары, тогда как страница **Effects** включает виртуальные эффекты, такие как эквалайзер или ревербератор. Страница разделена на несколько секций:



- **MICROPHONES:** все сэмплы записывались через три различные микрофонные стереоустановки:
- **“Condenser (AB)”** включает два расположенных на определенном расстоянии винтажных конденсаторных микрофона для создания свежего и современно звучащего стереообраза.
- **“Dynamic (MS)”** включает один винтажный динамический микрофон для воссоздания приземленного звука старых рок и фолк записей 70-х годов. Ламповый конденсаторный микрофон в установке Figure-Of-Eight был добавлен для получения непрерывно настраиваемого стереосигнала.
- **“Ribbon (Blumlein)”** включает два винтажных ленточных микрофона для воссоздания богатого и теплого звука голливудской эры. Мягкость этого сигнала оставляет много пространства для вокала или диалога в музыкальном кинематографе.
- **Кнопка Doubling:** активирует режим удвоения сигнала для создания очень широкого стереообраза.
- **STEREO WIDTH:** с помощью этого регулятора можно настроить стереообраз от моно (**0%**) до оригинального стереообраза (**100%**) и вплоть до “экстраширокого” (**150%**). Обратите внимание, что этот эффект является пост удвоением и лучше подходит для стереосигналов, так что вы можете установить его на **100%**, когда у вас включен режим удвоения.
- **VELOCITY Reduction (инструмент Melody):** с помощью этого контроллера можно ограничить исполняемый диапазон velocity мелодических партий и паттернов перебора. Важно отметить, что компрессия диапазона относится только к уровню velocity, а не к уровню аудиосигнала.
- **FRET NOISE:** громкость ладовых шумов, которые автоматически добавляются при смене аккордов.
- **TUNING:** контроллер детонирования гитары.

7. Страница Effects



Верхняя часть страницы представляет цепочку текущих загруженных эффектов. Щелчок по слоту эффекта открывает его параметры на панели инспектора в нижней части страницы.

- Чтобы изменить порядок эффектов в цепочке, захватите и перетащите соответствующий слот влево/вправо.
- Чтобы обойти эффект, на панели инспектора нажмите желтую квадратную кнопку рядом с именем эффекта.
- Чтобы обойти всю цепочку эффектов, нажмите желтую квадратную кнопку наверху страницы рядом с ее названием. Примите во внимание: пока слоты эффектов не очищены эффекты в обойденном состоянии все еще задействуют ресурсы системы.
- Чтобы очистить всю цепочку эффектов, нажмите кнопку **Clear All** в правом верхнем углу и подтвердите выбор.

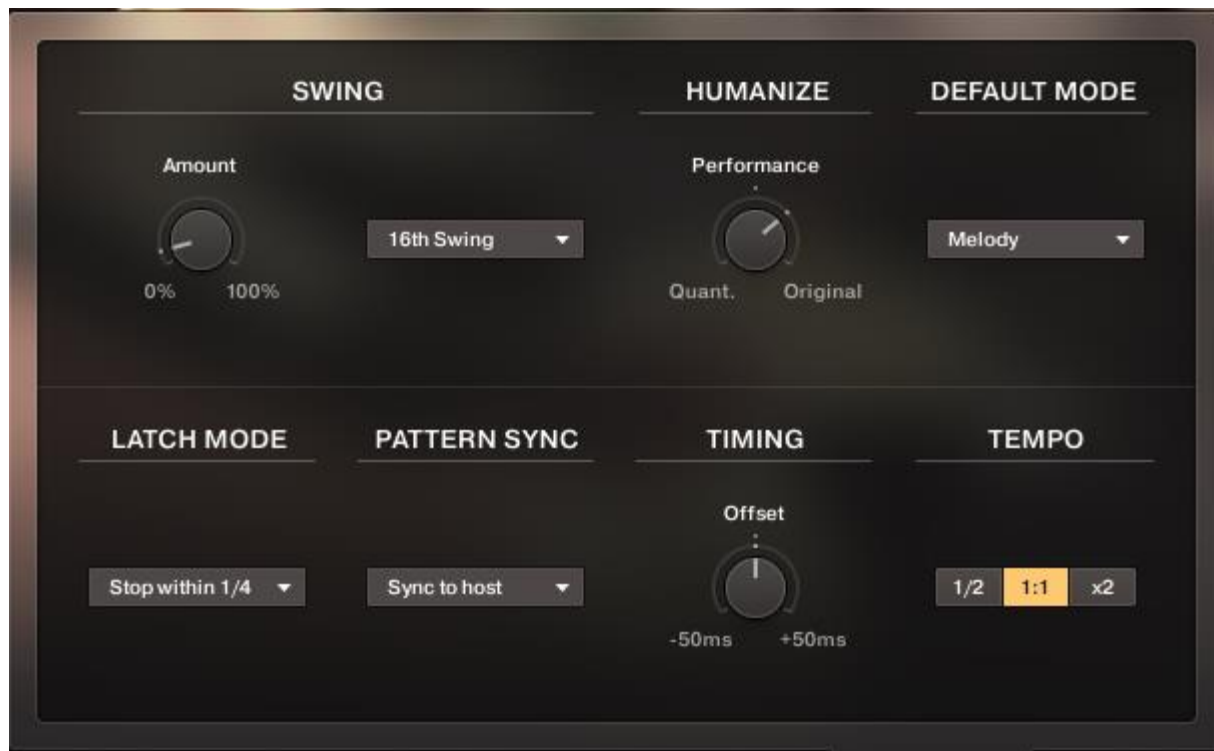


Если вы хотите обработать неизменный записанный сигнал внешними плагинами, в целях сохранения ресурсов компьютера, очистите всю цепочку эффектов вместо того, чтобы просто обойти их. Имейте в виду, что с технической точки зрения выходной сигнал всегда стерео, независимо от того активировали ли вы или отключили опцию **“Doubling”** на странице **Guitar Setting**.

- Чтобы удалить эффект, нажмите кнопку **Clear Slot** в верхнем правом углу панели инспектора.
- Чтобы автоматизировать параметры эффектов, запишите движения регуляторов как данные автоматизации через функцию **“write automation”** в вашем секвенсоре. Альтернативно, можно назначить MIDI контроллеры через щелчок правой кнопкой мыши по регулятору. Однако, если вы впоследствии изменили загруженные эффекты, рекомендуется удалить ранее записанную автоматизацию во избежание случайной произвольной модуляции параметров.
- Чтобы загрузить другой эффект в текущий слот, нажмите кнопку с символом лупы рядом с кнопкой **Clear Slot** на панели инспектора или нажмите аналогичную кнопку, которая появляется при наведении мыши на пустой слот. Этими действиями открывается браузер эффектов, где вы можете нажать на нужный эффект чтобы загрузить его в выбранный слот. Если слот не был пуст, загруженный эффект автоматически заменит ранее загруженный.

8. Страница Playback

Эта страница включает параметры, затрагивающие способ воспроизведения паттернов. Страница разделена на несколько секций:



Playback Чтобы исключить параметры страницы **Playback** из сонга и снэпшота, нажмите кнопку с символом замка на вкладке **Playback** (подробнее об этом в главе «Предотвращение изменений параметров при загрузке снэпшотов или сонгов»).

- **SWING**: регулятор **Amount** устанавливает степень колебания ритмической сетки, добавленного к каждому паттерну, а в меню справа можно выбрать базис колебания (8-я нота или 16-я). Значение **0%** представляет исходное состояние всех паттернов.

⚠ Если регулятор **Amount** не влияет на воспроизведение, вероятно, что выбран либо триольный паттерн, либо необходимо изменить базис колебания с 8-й на 16-ю ноту.

- **HUMANIZE**: регулятор **Performance** устанавливает степень квантизации, добавленной ко всем паттернам. В крайней правой позиции ритмичность оригинального исполнения остается оригинальной. В крайней левой позиции исполнение будет предельно механическим.

- **DEFAULT MODE** (инструмент **Melody**): в инструменте **Melody** можно объединить исполнение мелодических партий и воспроизведение паттернов в одно связное исполнение. В значении "**Melody**", по умолчанию активируется режим мелодий, а нажатие и удерживание клавиши переключения паттернов временно запускает паттерн. В значении "**Pattern**", по умолчанию активируется режим паттернов, а нажатие и удерживание клавиши переключения мелодии временно активирует режим мелодий (подробности в главе "**Комбинирование мелодий и паттернов**").

- **LATCH MODE**: здесь вы можете выбрать длительность, после которой будет остановлен паттерн, когда вы отпустите все клавиши.

💬 Немного задержанная остановка воспроизведения позволяет движку выполнить плавные переходы от одного аккорда к следующему, даже если входящие MIDI ноты не сыграны легато. Однако, если вы хотите остановить исполнение на определенной позиции в аранжировке, желательно использовать одну из клавиш "концовок" (**G#1, A1, Bb1**) в нужной позиции.

- **PATTERN SYNC**: здесь вы можете выбрать режим синхронизации.

- **Sync to host**: режим синхронизации с хостом. Поскольку паттерны PICKED ACOUSTIC двухтактные, убедитесь, что вы начали воспроизведение вашего сонга с первого такта или любого другого нечетного такта (например, 3, 5, 17).

- **Start on a key**: в этом режиме воспроизведение паттерна начнется с начала, как только будет взят первый аккорд, игнорируя текущую позицию воспроизведения хоста. До тех пор, пока воспроизведение не остановится (см. описание параметра **LATCH MODE** выше), это смещенное исполнение будет сохранено, даже если вы последовательно берете аккорды.

- **TIMING**: увеличение значения этого параметра приводит к ощущению более расхлябанного исполнения, тогда как уменьшение значения приведет к ощущению более собранного исполнения.
- **ТЕМПО**: режим темпа воспроизведения паттерна: 1/2 (темп наполовину от оригинального), 1:1 (оригинальный темп), или ×2 (ускоренный вдвое темп), который глобально затрагивает скорость воспроизведения паттерна относительно темпа хоста. Обратите внимание, что режим темпа доступен и для каждого паттерна (подробности в главе "[Панель инспектора](#)"). Фактор темпа отдельных паттернов умножается на глобальный фактор темпа.



В медленных темпах хоста, переключение глобального темпа на значение 1/2 может не сработать, если фактический относительный темп ниже 65 bpm.

9. Советы и рекомендации

Последнее, но не менее важное: разработчики хотели бы поделиться несколькими рекомендациями, чтобы помочь вам получить максимум от PICKED ACOUSTIC:

9.1. Используйте инструмент Melody для усовершенствования воспроизведения паттерна

Новый режим мелодий позволяет комбинировать мелодические партии и паттерны: загрузите инструмент **Melody** и переключите режим по умолчанию на странице **Playback** в "**Pattern**". Теперь, можно воспроизводить паттерны точно так же, как в инструменте PICKED ACOUSTIC, а нажатие клавиши мелодии позволяет добавить монофонические или полифонические мелодические вставки или вариации к воспроизведению паттерна. Инструмент создает плавные переходы между паттернами и нотами мелодии, если это возможно. Используйте функцию ограничения исполняемого диапазона velocity на странице **Guitar Settings**, чтобы выровнять динамические различия между воспроизведением мелодий и паттернов. Это приведет к более связному исполнению. Если в меню **Voicing** выбран режим "**As played**", гармонизация будет точным представлением входящих MIDI нот. Таким образом воспроизведение в режиме мелодий и в режиме паттернов будет основано на тех же самых нотах, что помогает создать плавные переходы между паттернами и мелодиями.

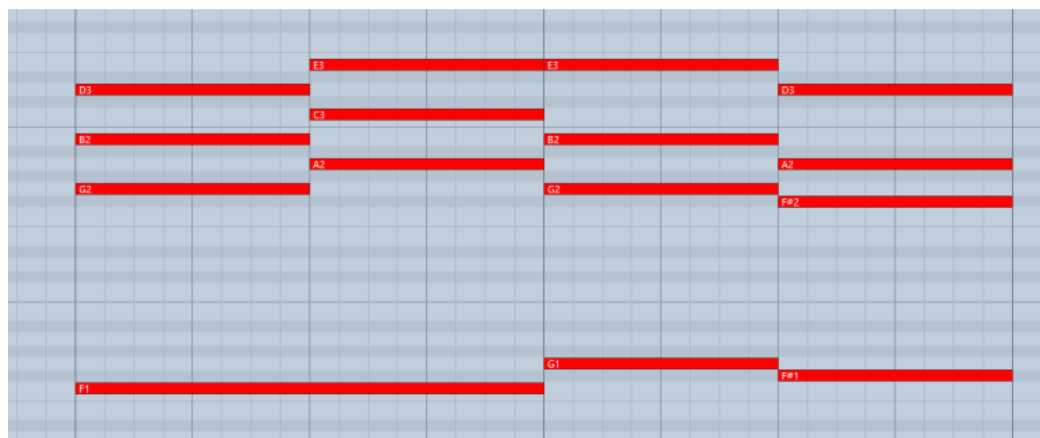
9.2. Варьируйте количество нажатых нот в паттернах перебором

Большинство паттернов перебором включает куда больше вариабельности, чем кажется на первый взгляд: в зависимости от количества нот, содержащихся в гармонизации, ритмическая структура, а также распределение поступающих нот значительно варьируются. Чтобы получить общее представление о возможностях паттерна, рекомендуется послушать его с несколькими гармонизациями. Для максимальной гибкости, попробуйте деактивировать функцию гармонизации выбрав опцию "**As played**" в меню **Voicing**. После этого можно гладко переходить между паттернами, просто изменив количество нот, которые вы нажимаете одновременно.

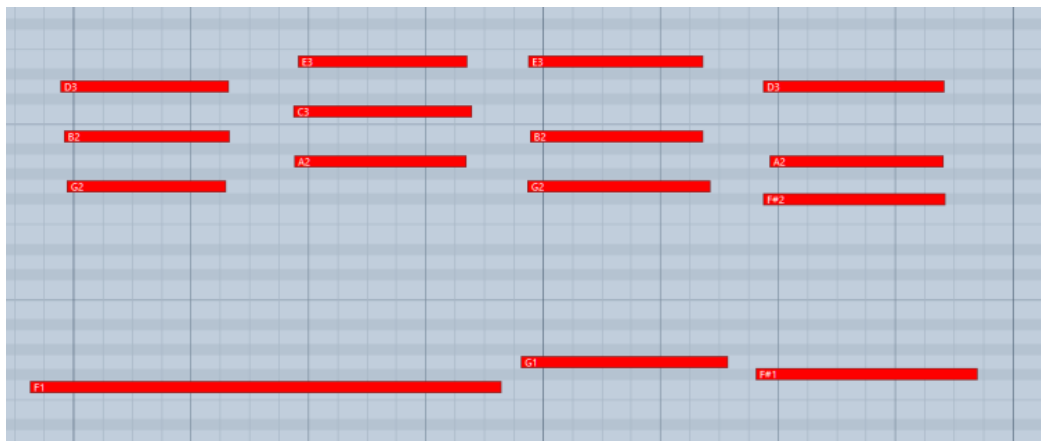
9.3. Создавайте естественные переходы между аккордами

Чтобы создать реалистично звучащие переходы между аккордами, не выравнивайте исполнение на клавиатуре. Вместо этого нажимайте аккорд и изменения паттерна как можно раньше. Таким образом PICKED ACOUSTIC сможет заранее перестроиться на изменение аккорда или изменение паттерна и выполнить переходы между паттернами и аккордами наиболее естественно. В зависимости от последовательности аккордов соответствующий шум ладов добавляется автоматически. Эти естественные переходы были бы невозможны, если бы вы выравнивали ваши MIDI данные. Не беспокойтесь о нарушении ритмичности - запуск паттернов перед долей не выведет исполнение из ритмичности, поскольку ритмичность связана с внутренним метрономом вашего секвенсора. Также убедитесь, что аккорды не накладываются, так как технически наложение означало бы, что два аккорда исполняются одновременно.

Плохо: Выровненные MIDI данные инициируют смену аккорда слишком поздно для воспроизведения шума ладов; что не способствует реалистичности переходов.



Хорошо: MIDI ноты, размещенные перед точной позицией, приведет к реалистично звучащим переходам. Обратите внимание, что нажатие клавиши переключения также нажаты немного перед фактическими аккордами.



9.4. Креативно комбинируйте паттерны

Мы потратили кучу времени, чтобы сделать переходы между паттернами и аккордами максимально сглаженными и естественными. Поэтому, если вы переключаетесь между паттернами со схожим стилем исполнения, но разными ритмами, переходы вероятнее всего будут звучать гладко, как будто бы получившийся ритм был на самом деле сделан именно так. Таким образом вместо того, чтобы постоянно использовать один повторяющийся паттерн и увеличить реализм, комбинируйте разные паттерны. В большинстве случаев добавлением незначительных ритмических изменений в конце второго такта вы можете добиться цели.

9.5. Создавайте ваши собственные вариации грува

Если вы собрались добавить вариации к груву, используя способ, описанный выше, вы можете оказаться в ситуации, когда начало паттерна включает часть ритмической вариации, которую вы бы хотели использовать в конце другого паттерна. Чтобы переместить эту вариацию, нажмите кнопку с символом "i" (подробнее об этом в главе «[Панель Инспектора](#)»), чтобы открыть панель инспектора и сместить паттерн в нужную позицию. Альтернативно, используйте функцию **End Step**: сократите паттерн, например, на 4 шага (= одна четвертная нота). Несмотря на то, что получившейся паттерн будет очень коротким и поэтому будет слышаться часто повторяющимся, он будет включать предсказуемый стрим паттерн, на который можно переключиться в любое время, чтобы добавить вариацию к другому паттерну.

9.6. Используйте больше реализма

Регулятор **Humanize** не добавляет случайные смещения в целях создания некоторого истинного реализма. Вместо этого он воссоздает точную ритмичность гитариста, когда он записывал все паттерны в студии. Это означает, что, хотя различия могут быть достаточно тонкими, опция **Original** более приближена к реальному исполнению гитариста, потому что она олицетворяет фактическую ритмичность реального гитариста. То, что можно услышать, установив значение приблизительно в 5-15% поверх создает достаточно привлекательные результаты.

9.7. Используйте слайдер акцента в качестве «контроллера экспрессии»

Если в вашем произведении есть спокойная часть - переместите этот слайдер влево. По мере приближения к припеву (более экспрессивной части песни), медленно перемещайте слайдер вправо. Если применять этот контроллер корректно, это сделает виртуальное исполнение гитариста более экспрессивным и тем самым более реалистичным. Также можно использовать тональное колесо для сглаживания переходов между паттернами, которые воспроизводятся с разной громкостью в определенной степени.

9.8. Используйте несколько сессий одновременно

Вместо того, чтобы использовать только один единственный паттерн, попробуйте следующее: откройте два экземпляра PICKED ACOUSTIC. В то время как первый экземпляр воспроизводит типичную последовательность аккордов в низкой гармонизации, второй экземпляр можно вставить как квинт аккорд как сообщение педали в более высоком регистре. Объединение нескольких различных гитар и/или паттернов таким способом может действительно раскрыть вашу аранжировку. Попробуйте поэкспериментировать с панорамой и/или удвоением.