

CAGEBRASS
Custom Aleatoric Group Effects



User Manual / Brass Vol.2

Translated By

Minusmaker

Содержание

1. Введение в библиотеку	2
2. Интерфейс и контроллеры	2
2.1. Страница ARTICULATIONS	2
2.2. Секвенсор	3
2.3. Микшер	4
2.4. Страница Options	5
2.4.1. Секция Envelope	5
2.4.2. Вкладка VELOCITY CURVE	5
2.4.3. Вкладка MARKERS	6
2.4.4. Вкладка ROUND ROBIN	6
2.4.5. Вкладка STACKING	6

1. Введение в библиотеку

Добро пожаловать в библиотеку CAGE - самую обширную коллекцию оркестровых эффектов, когда-либо созданную. Библиотека CAGE (Custom Aleatoric Group Effects) создана Трельсом Фолманом и Колином О'Мэлли и поставляется в трех томах: Strings, Brass и Woodwinds до 9 микрофонных позиций на каждый том. Микрофоны разделены на две основные группы: Ensemble (Close, Mixed, Decca, Far, Wide) и Divisi (Spot Mic 1, 2, 3), позволяющих создать беспрецедентный звук. CAGE Brass Edition включает тысячи артикуляций и эффектов, невероятная глубина которых обеспечивается нашим фирменным движком CAGE Chaos Engine с множеством управляемых пользователем параметров. Движок CAGE Chaos Engine обеспечивает полный контроль над сэмплами, управление сотней параметров одним щелчком. Кроме того, доступны и встроенные плагины эффектов, которые можно свободно комбинировать. Весь пользовательский интерфейс (UI) выполнен в трехмерном отображении и доступен для управления как новичкам, так и экспертам. В CAGE используются множество компонентов нашей эксклюзивной серии V8P, обеспечивая предельную гибкость. Кроме того, CAGE включает множество сверточных эффектов. В CAGE используется множество фирменных скриптов нашей эксклюзивной библиотеки 8W. Одна из самых заметных опций - способность создавать последовательность артикуляций, выстраивая таким образом сложные цепочки эффектов в пределах различных пресетов. Движок Chaos Engine - возможно, самая значимая функция в CAGE. Мы хотели взять концепцию Алеаторики (Chance/Randomisation) и привнести ее в наш код и пользовательский интерфейс. Движок Chaos Engine CAGE позволяет взять любой параметр и рандомизировать его одним щелчком. Самое важное, что касается движка Chaos Engine - возможность точного управления хаотичностью - от небольшого косметического изменения до создания абсолютно новой вселенной звуков - и все это одним щелчком.

2. Интерфейс и контроллеры

2.1. Страница ARTICULATIONS



Открывается при загрузке любого патча. Интерфейс страницы **Articulations** достаточно прост и состоит из нескольких, но важных контроллеров, самым важным из которых является окно артикуляций посередине страницы, в котором можно выбрать активную артикуляцию.

Кнопка **SETTINGS**: Щелчок на символе  позволяет выбрать с какими параметрами будет запускаться каждая артикуляция:



диапазон velocity



клавиша активирования артикуляции



диапазон значений управления определенным непрерывным MIDI контроллером.



Кнопка **PURGE**: Любую артикуляцию можно загрузить и разгрузить из памяти щелчком на светодиоде слева от названия артикуляции.

Кнопка **CHAOS**: Щелчок на символе  позволяет рандомизировать все активированные эффекты и параметры в назначенном диапазоне, который можно определить с помощью регулятора **Range** на странице параметров

щелчком на символе  каждого эффекта на странице **Effects**. Можно получить абсолютную хаотичность и создать новые эффекты нажатием одной лишь кнопки (примечание: рандомизируются только активированные параметры),

Кнопка **RESET**: Щелчок на символе  сбрасывает любые активные эффекты и параметры в их значение по умолчанию. (примечание: рандомизируются только активированные параметры),

Кнопка **STACKING**: Щелчок на символе  позволяет накладывать артикуляции одну на другую. В отключенном состоянии выбор новой артикуляции автоматически отключит предыдущую. Примите во внимание, что при активировании кнопки **STACKING**, выбор новой артикуляции просто наложит новую артикуляцию на старую, обеспечивая построение более плотных и сложным структур. Если эта кнопка активирована, функция "**Chaos**" будет также рандомизировать комбинированные артикуляции, а также их соответствующие параметры.

2.2. Секвенсор

Секвенсор активируется щелчком по лейблу **SHOW SEQUENCER** и позволяет определить порядок смены артикуляций.



Идеально подходит для построения цепочек эффектов без необходимости исполнять эти цепочки вживую. Порядок построения:

1. С помощью стрелок   перейдите к нужному слоту, который помечается символом треугольника под номером слота .
2. Щелкните по названию артикуляции наверху окна.

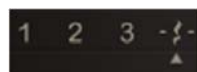
Можно сохранить и загрузить до 4 цепочек (последовательностей).

Порядок действий:

1. Чтобы сохранить созданную цепочку, нажмите кнопку 

2. Чтобы загрузить сохраненную цепочку, нажмите одну из четырех кнопок внизу окна 

 С помощью кнопки **Rest** можно вставить пробел в последовательность.



 Кнопка **Random**: рандомизирует каждый слот в последовательности.

 Кнопка **Clear**: очищает всю последовательность.

 Кнопка **Reset**: сбрасывает последовательность в начало. Используйте соседнюю кнопку **Settings** для управления запуском последовательности

 Кнопка **Settings**: идентична одноименной кнопке на странице **Articulations**, описанной выше.

2.3. Микшер



Страница **Mixer** имеет типичный вид с контроллерами громкости/панорамы/солирования/мьютирования для каждой микрофонной позиции.



Чтобы настроить роутинг выходного сигнала, просто нажмите на название микрофонной позиции и выберите выходной порт из выпадающего меню.

Выпадающее меню дополнительных контроллеров: По умолчанию обозначено лейблом **Stereo Field**. Здесь Вы можете получить доступ к контролерам **Stereo Field**, **EQ Presence**, и **Reverb Send** каждой отдельной микрофонной позиции, которые настраиваются регуляторами ниже.



По умолчанию эти контроллеры обходятся автоматически для сохранения ресурсов процессора.



Кнопка **PURGE**: с помощью этой кнопки можно загрузить и выгрузить каждую отдельную микрофонную позицию из памяти.



Обеспечивает доступ к дополнительным параметрам настройки играбельности и звука патча.

Регулятор **DYNAMICS** [CC1]: обеспечивает кроссфейдинг (динамическую связь) между различными значениями velocity и фильтрами.

Регулятор **EXPRESSION** [CC11]: общая громкость патча.

 Кнопка LINK: привязывает контроллеры **DYNAMICS** и **EXPRESSION** друг к другу.

Регулятор **RELEASE TRIG**: громкость естественного затухания звука.

Регулятор **OFFSET** [CC16]: смещает начало каждого сэмпла в звуке. Если светодиод освещен, параметр **OFFSET** рандомизирует каждую новую нажатую клавишу, делая изменения еще заметнее.

2.4.1. Секция Envelope

Слайдер **ATTACK**: изменяет отрезок времени, необходимый для достижения полного звука ноты после того, как клавиша была нажата.

Слайдер **RELEASE**: затухание ноты после того, как клавиша будет отпущена.

2.4.2. Вкладка VELOCITY CURVE



Контроллеры этой вкладки используются для изменения значений velocity патча.

2.4.3. Вкладка MARKERS



Маркеры позволяют отметить определенный звук для того, чтобы впоследствии было легко его найти. Для этого нажмите клавишу и отметьте **"Mark"**. Здесь же можно дать оценку (приоритет) звуку с помощью контроллера **«Rank»**. Чтобы очистить список Маркеров, отметьте **"Reset"**.

2.4.4. Вкладка ROUND ROBIN



Если отмечена опция **"RR ON"**, функция Round robin будет работать как обычно, с возможностью сброса, используя кнопку **RESET** или контроллера **SETTINGS** (символ шестеренки). Можно также рандомизировать последовательность выбрав опцию **RANDOM**.

Если отмечена опция **"RR OFF"**, повторения можно настроить с помощью регулятора **CURRENT**, или создать Вашу собственную цепочку повторений, используя вышеупомянутое окно секвенсора.

2.4.5. Вкладка STACKING



Выбрав в окне ниже артикуляцию Вы можете настроить такие параметры, как **GAIN**, **PAN**, и **TUNE** для выбранной артикуляции. Чтобы рандомизировать эти параметры, просто нажмите соответствующий светодиод.

Тема плагинов эффектов в рамках данного мануала не затрагивается.