



drumasoniC

USER MANUAL

**Неофициальный перевод
официального руководства пользователя**

TRANSLATED BY

Minusmaker

Введение от переводчика

В первую очередь, я хотел бы обратить Ваше внимание на определение «Неофициальное руководство». Переведенный мной мануал – это не 100%-я локализация оригинального руководства, означая, что некоторые, на мой взгляд, маловажные детали я по своему усмотрению мог пропустить или несущественно изменить. Весь материал, который касается непосредственного управления я, конечно же, постараюсь осветить в полной мере, минимально отходя от оригинального контекста.

Во-вторых, как переводчик, я имею свое представление о некоторых общепринятых терминах, и я волен переводить их по своему усмотрению. Для некоторых терминов я на всякий случай в скобках буду давать английские обозначения. Этот же принцип касается оформления мануала.

И последнее - создание данного мануала не имеет под собой никакой коммерческой основы. По окончании перевода мануал будет выложен бесплатно, в свободном доступе и для общего пользования.

Содержание

1. Введение	2
2. Подготовка к работе	2
2.1. Режимы функционирования drumasonic 2	2
2.2. Конфигурация выходных аудио портов	2
2.3. Основные pki инструменты библиотеки drumasonic 2	3
3. Краткий обзор и общие функции	3
3.1. Рабочие среды “А” и “В”	3
3.2. Пресеты	3
3.3. Автоматический выбор компонентов (функция "Follow MIDI")	4
3.4. Тонкая настройка или сброс значений слайдеров/регуляторов	4
4. Страница “Instruments”	5
4.1. Структура и концепция Drumasonic'2	5
4.2. Микрофоны	6
4.3. Канальные модули	6
4.4. Панель инспектора слота	8
4.5. Режимы привязки	8
5. Страница “Articulations”	9
5.1. Концепция артикуляций	10
5.2. Загрузка, сохранение, удаление назначений или клавиш и функция «Learn»	10
5.3. "Слоеные" звуки	11
5.4. Панель инспектора артикуляции	11
5.5. Секции «Beater», «Sn. Wires» и опция «Round Robin»	11
5.5.1. Секция «Beater»	11
5.5.2. Функция «Round Robin»	12
5.5.3. Секция «Sn. Wires»	12
5.6. Отключение артикуляций и дополнительная страница “Remapping”	12
5.7. Дополнительная страница “Control”	13
6. Страница “Effects”	14
6.1. Шины & Панель инспектора шин	14
6.2. Параметры шины	15
6.3. Режимы привязки «Link» и «Split link»	15
6.4. Параллельные эффекты	16
6.4.1. Секция «Reverb»	16
6.4.2. Секция «Delay»	16
6.5. Мастер шина	16
6.6. Опции «Copy», «Paste», «Reset», и «Bypass»	16
7. Страница “Grooves”	17
7.1. Браузер грувов: фабричные или сторонние грувы	17
7.2. Контроллеры секции «Transport»	18
7.3. Секция Time base	19
7.4. Секция «Mapping»	19
7.5. Контроллеры «Shuffle», «Quantize», «Delay», «Velocity», «Stretch»	19

1. Введение

Drumasonic 2 - одна из лучших сэмплированных современных и универсальных ударных установок с незатронутыми программами обработки звука. Все сигналы сконвертированы на оборудовании последнего поколения непосредственно с микрофонных предусилителей. Реализация библиотеки DRUMASONIC© явилась результатом более чем десятилетнего опыта записи ударных инструментов, приправленного страстью к многогранному звуку барабанов. Основная цель библиотеки заключается в том, чтобы предоставить музыканту ударную установку с ее подлинным микрофонным звучанием, с фазово-когерентным, свободно комбинируемым распределением сигналов, записанных в двух отличающихся друг от друга помещениях. Усилия разработчиков были сфокусированы на тональной достоверности, натуральности и гибкости микширования. Для записи библиотеки мы выбрали лучшие инструменты, которые должны были быть настолько универсальны, чтобы можно было применить их к широкому спектру музыкальных стилей. Мы выбрали два совершенно разных по строению и звучанию помещения в графстве Вестфалия (Westphalia) в Германии, о которых у нас остались хорошие впечатления с наших предыдущих сессий. Основываясь на продолжительном и всестороннем тестировании и дифференциации тестов, мы использовали наиболее проверенное и качественное записывающее оборудование: высококачественные предусилители, динамические и конденсаторные микрофоны (современные и классические, с маленькой и большой диафрагмой), современные A/D конвертеры. С интегрированными эффектами высочайшего класса и мощным движком грувов, функциями записи и воспроизведения, модульной системы пресетов, и многими другими более сложными функциями, Drumasonic 2 представляет собой всесторонний программный барабанный продукт. Нельзя недооценивать важность максимальной фазовой корреляции - особенно для записанных мультисканальных барабанов: если фазы таких богатых переходными процессами сигналов будут взаимно отменять друг друга, даже самые превосходные записи будут звучать тускло и бедно. Скрупулезно оптимизированная фазовая корреляция каждой комбинации сигналов микрофонных предусилителей является одним из главных секретов выдающегося звука drumasonic 2.

2. Подготовка к работе

2.1. Режимы функционирования drumasonic 2

Библиотека drumasonic 2 представлена в оболочке сэмплера KONTAKT, которую можно использовать как в автономном режиме, так и в режиме плагина в хосте. В первом случае, основные аудио и MIDI параметры настраиваются при первом запуске KONTAKT или на более поздней стадии в меню **"Options"** в Kontakt. В режиме плагина, аудио и MIDI параметры конфигурируются непосредственно в хосте.

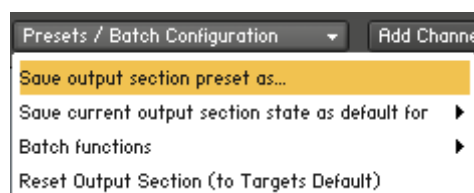
2.2. Конфигурация выходных аудио портов

Хотя drumasonic 2 включает мощный интегрированный микшер с профессиональными эффектами, любой сигнал можно направить - до или после применения эффектов - на любой выходной аудио порт KONTAKT. Давайте

остановимся на этом более подробно. На панели управления KONTAKT нажмите кнопку **"Output"** . После этого внизу интерфейса появится панель с представлением всех доступных выходных аудио портов, представленных канальными модулями.



Теперь Вы можете добавить дополнительные порты (кнопка "Add Channels"), сконфигурировать существующие (щелкнув на кнопке внизу канального модуля) или удалить порт (кнопка "Delete Channel").



После этого можно сохранить текущую конфигурацию в пресет или использовать как ее в качестве установки по умолчанию. Для этого перейдите в меню "Presets/Batch Configuration" и выберите соответствующую опцию "Save. . .".

Чтобы задействовать все выходные порты Kontakt в качестве отдельных каналов микшера в Вашем хосте, выходные порты должны быть активированы в хосте. В некоторых хостах это делается через добавление так называемых **Aux** каналов. Проконсультируйтесь с документацией Вашего хоста для получения более детальной информации об этом.

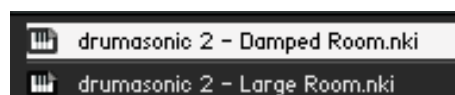


Примите во внимание: после каждого изменения конфигурации выходных портов в KONTAKT, Ваш проект необходимо сохранить и перезагрузить.



Важно: После каждого изменения выходных портов Kontakt необходимо закрыть и перезагрузить drumasonic 2 в пределах KONTAKT, чтобы обновленные выходные порты отображались в drumasonic 2. Если Вы используете KONTAKT/drumasonic в пределах хоста, достаточно сохранить и перезагрузить сессию.

2.3. Основные nki инструменты библиотеки drumasonic 2



Библиотека drumasonic 2 состоит из двух инструментов Kontakt - **Damped Room** (где запись проводилась в демпфированном помещении) и **Large Room** (где запись проводилась в пустом помещении), каждый из которых включает свой набор микрофонов и используется в зависимости от

музыкальных потребностей. Версии **Limited Edition (LE)** отличаются от полной версии количеством компонентов и соответственно количеством сэмплов.

3. Краткий обзор и общие функции

Интерфейс drumasonic 2 разделен на четыре основные страницы (**Instruments**, **Articulations** (с тремя дополнительными страницами), **Effects**, и **Grooves**), доступ к которым осуществляется щелчком на соответствующей вкладке сверху интерфейса.



3.1. Рабочие среды "А" и "В"

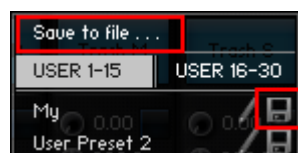


С помощью кнопок **A** и **B** можно переключиться между двумя независимыми рабочими средами (т.е. между двумя независимыми состояниями), в которых каждый параметр drumasonic 2 сохраняется на временной основе. Схожий подход используется в плагинах **Waves**. Щелчком по стрелкам между литерами **A** и **B** можно скопировать или другими словами перенести параметры текущей рабочей среды в другое состояние в зависимости от направления стрелок.

3.2. Пресеты



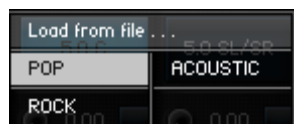
Текущее состояние drumasonic 2 можно сохранить на постоянной основе, т.е. в пресет, щелкнув на пиктограмме дискеты в верхнем правом углу интерфейса.



Состояние сохраняется либо в отдельный файл (опция **Save to File**), либо в один из 30 пользовательских слотов (щелчком на пиктограмме дискеты соответствующего слота). Перед сохранением в пользовательский слот, можно изменить имя текущего пресета. Для этого выделите предыдущее имя (проведя с нажатой кнопкой мыши на имени, справа налево), напечатайте новое имя и нажмите "Enter".



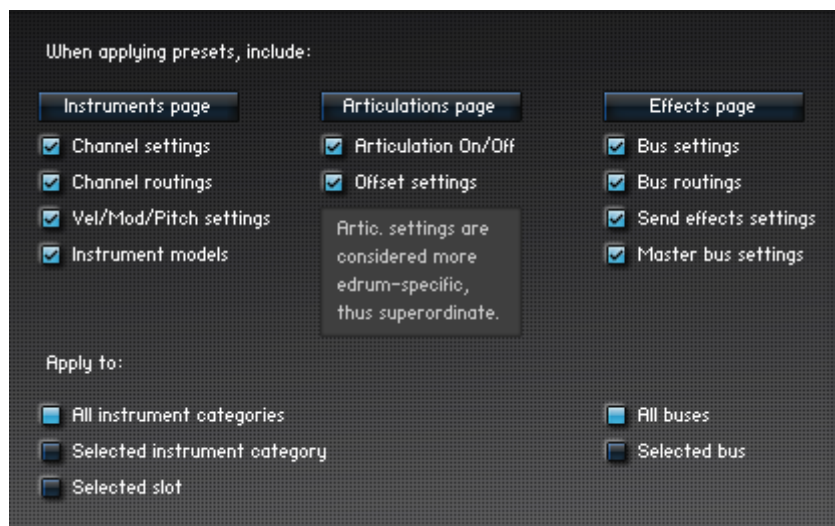
Чтобы загрузить сохраненный пресет, щелкните на пиктограмме папки (рядом с пиктограммой дискеты) и выберите пресет из списка слотов, или загрузите файл пресета с жесткого диска (опция **Load from File**).



Так как пресеты основаны на модульной концепции, при загрузке пресета можно выбрать определенные элементы определенной страницы, например, только некоторые компоненты или эффекты. Таким образом, можно легко создавать новые звуки, комбинируя различные элементы различных пресетов. Схожий модульный подход используется в библиотеках *Superior Drummer* и называется «комбинированные пресеты».



Чтобы выбрать элементы для загрузки, в меню загрузки выберите опцию "**Show settings. . .**" внизу меню.



Чтобы выйти из меню, либо щелкните повторно на пиктограмме папки, либо в любом другом свободном месте интерфейса.

3.3. Автоматический выбор компонентов (функция "Follow MIDI")



Если символ **MIDI** в верхнем правом углу интерфейса активирован, выбор компонентов и/или артикуляций будет следовать за входящими MIDI нотами (другими словами, за нажатием клавиш на MIDI клавиатуре). Если входящая нота будет назначена на несколько артикуляций или компонентов, при каждом нажатии на соответствующую клавишу drumasonic будет переключаться между этими артикуляциями или компонентами. Другими словами, когда опция **Follow MIDI** активирована, становятся доступны две функции:

- 1) щелчком на клавише воспроизводится звук артикуляции (на странице **Articulations**)
- 2) включается индикация всех переназначенных артикуляций.

Однако в целях оптимизации быстродействия рекомендуется отключить графически-нагружаемую функцию "**Follow MIDI**", особенно перед закрытием окна KONTAKT в хосте.

3.4. Тонкая настройка или сброс значений слайдеров/регуляторов

В drumasonic есть некоторые дополнительные, или альтернативные функции при перемещении слайдеров или поворотах регуляторов. Для ввода более точных значений, при редактировании слайдеров/регуляторов удерживайте клавишу **[Shift]**. Чтобы сбросить слайдеры/регуляторы в их значение по умолчанию, щелкните на контроллере с нажатой клавишей **[Ctrl]**. Если активен любой режим привязки (**Link**), привязанные значения можно изменить одновременно, удерживая клавишу **[Alt]** при редактировании контроллера. Кроме того, щелчок с нажатыми клавишами **[Alt]+[Ctrl]** сбрасывает все привязанные контроллеры в их значения по умолчанию.

4. Страница “Instruments”

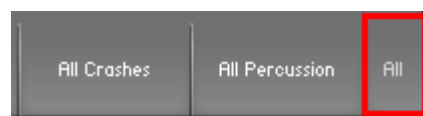
Страница **Instruments** в drumasonic объединяет функции конфигурации ударной установки и функции микшера. Здесь Вы можете создать Вашу собственную ударную установку, выбрать микрофоны для каждого компонента, отрегулировать их общую громкость, сконфигурировать огибающую громкости, отрегулировать панораму, установить ширину стерео поля и назначить роутинг сигналов. Кроме того, для каждого отдельного экземпляра компонента, в терминологии drumasonic называемого “слотом” доступны определенные параметры, например, силы давления на клавишу (**velocity**), опции изменения высоты тона (**pitch**), или задержки (**delay**), которые объединены на панели инспектора слота.



4.1. Структура и концепция Drumasonic'2

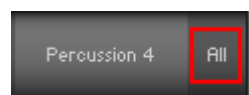
Важно усвоить мощную, но в то же время простую концепцию структуры drumasonic, которая выстроена в следующую иерархию:

➤ **Категории (Categories):** Внизу страниц **Instruments** и **Articulations**, расположен навигатор компонентов с семью инструментальными категориями: **1. Бочки (Kicks)**, **2. Малые барабаны (Snares)**, **3. Томы (Toms)**, **4. Хэты (HiHats)**, **5. Райд тарелки (Rides)**, **6. Крэш тарелки (Crashes)**, **7. Перкуссия (Percussion)**.



Можно выбрать все категории сразу, активировав кнопку “All” в навигаторе или два раза щелкнуть на любой категории с нажатой клавишей [Alt]. В терминологии drumasonic этот режим называется “big all”.

➤ **Слоты (Slots):** Каждая категория, в свою очередь, может включать до восьми независимых слотов, переключаться между которыми можно щелчком по названию категории или щелчком непосредственно на одном из доступных порядковых номеров слота.



Чтобы скорректировать параметры для всех слотов текущей категории одновременно, выделите все слоты категории щелчком на кнопке “All”, расположенной рядом с порядковыми номерами слотов или щелкните на выбранной категории с нажатой клавишей [Alt]. В терминологии drumasonic этот режим называется “little all”.

➤ **Модели (Models):** Каждый слот в свою очередь представляет определенную инструментальную модель (разновидность определенного инструмента), которую можно выбрать в выпадающем меню со стрелкой направленной вниз или с помощью кнопки со стрелкой направленной вправо рядом. Если в меню выбрана опция "none", память, выделенная для этого слота, будет освобождена, т.е. будут выгружены все сэмплы этой модели.



Примите во внимание: одну модель в несколько слотов сразу загрузить нельзя.

➤ **Артикуляции (Articulations):** Каждая модель, в свою очередь, содержит свой уникальный набор артикуляций.

4.2. Микрофоны

У каждого помещения и соответственно у каждого **nki** инструмента своя индивидуальная установка микрофонов. Различия, главным образом, касаются методов захвата специфического звука помещения. Первые три канальных модуля представляют "ближние" микрофоны (**Close Mics**). Ниже перечисляются и объясняются все доступные микрофоны:

- ✓ **Close:** ближние микрофоны без корреляции громкости для захвата прямого звука каждого компонента по отдельности, обеспечивающие так называемый "вес" барабанов.
- ✓ **Boom:** этот микрофон выполняет функцию внешнего микрофона бочки, который помещается снаружи для захвата объема
- ✓ **Sn. Reso:** микрофон, помещенный под малый барабан для захвата "дребезжания" т.е. резонанса пружины малого барабана, которое производится бочкой и томами.
- ✓ **Overhead:** два стерео микрофона инструмента **Damped Room** с корреляцией громкости, помещенные на уровне головы для захвата общего звука ударной установки с акцентом на тарелки.
- ✓ **Trash:** микрофон инструмента **Damped Room**, предварительно пропущенный через ламповый сатуратор для фронтальной записи установки, обеспечивая агрессивный, "lo-fi" звук.
- ✓ **Room M: mono room** микрофон окружения инструмента **Large Room**, который можно объединить с соответствующим **stereo room** микрофоном. С помощью этих микрофонов окружения коррелируется индивидуальная громкость всех компонентов.
- ✓ **Room S: stereo room** микрофон инструмента **Large Room**. Отдельно, этот микрофон фактически бесполезен. Он имеет значение только когда объединяется с соответствующим **mono room** микрофоном.
- ✓ **5.0 L/R:** ближние левые и правые стерео микрофоны установки **Surround 5.0** инструмента **Large Room**.
- ✓ **5.0 C:** центральный микрофон установки **Surround 5.0** инструмента **Large Room**.
- ✓ **5.0 SL/SR:** дальние левый и правый стерео микрофоны установки **Surround 5.0** инструмента **Large Room**.

4.3. Канальные модули

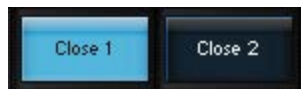


Секция канальных модулей отражает фактический слот и инструментальную модель, выбранную в навигаторе компонентов.



Примите во внимание: количество каналов изменяется от модели к модели. При переключении от текущей инструментальной модели в другую, параметры инспектора текущего слота не изменяются, а применяются к новой модели.

Таким образом, можно сравнить различные инструментальные модели (в том же самом слоте), применив схожие параметры микшера. Давайте рассмотрим эти параметры для каждого канала более подробно (сверху вниз):



Кнопки активирования/отключения микрофонов: Наверху каждого канального модуля, на большой кнопке отображено название типа микрофона этого канального модуля. В активном состоянии кнопка подсвечивается синим цветом. В целях сохранения ресурсов памяти, ненужные с Вашей точки зрения микрофоны можно отключить.



Секция Огибающей (стадии атаки, поддержки, затухания): Здесь Вы можете сформировать простую трехфазную огибающую громкости каждого канала в миллисекундах. Синяя квадратная кнопка активирует/отключает огибающую каждого канала. Касание любого из трех регуляторов автоматически активирует режим редактирования огибающей.



Контроллер ширины стерео поля (Width): Если канал является стереоканалом, он включает регулятор

"Width" для управления воспринимаемой шириной стерео поля в значении от «моно» (-100) и «типичного стерео» (0) до «расширенного стерео» (100). Кнопка "RL" используется для инвертирования (другими словами, обмена) стереоканалов.



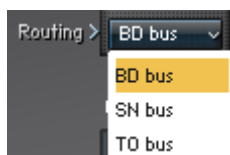
Регулятор панорамирования (Panning/balance): Каждый моноканал можно панорамировать в крайнюю левую и крайнюю правую позиции стерео поля. Два сигнала каждого стереоканала можно балансировать от значения "только левый канал" до "только правый канал". Кнопка с круговыми стрелками используется для инвертирования (другими словами, обмена) панорамы/баланса.



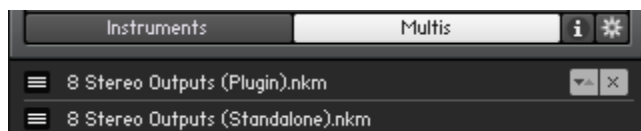
Кнопки «Mute & Solo»: С помощью этих кнопок каждый канал может быть мьютирован и солирован соответственно. Чтобы солировать несколько каналов, нажмите кнопку **Solo** одного канала, а затем отключите кнопку **Mute** других каналов, добавляя их к группе солируемых каналов. Чтобы активировать/отключить функции солирования/мьютирования на "уровне всего инструмента" (т.е. для всех каналов текущей категории/слота/модели), используйте кнопки **Mute/Solo** (они же лейблы секции) слева от канальных модулей.



Слайдер управления громкостью канала (Volume): Перемещение слайдера регулирует громкость канала до уровня 0 dBFS. Текущие значения отображаются в области ниже слайдера.



Меню роутинга (Routing): В этом меню Вы можете направить каждый канал на отдельный выходной аудио порт. Помимо десяти шин и мастер шины на странице эффектов, доступна также опция роутинга сигналов на любой доступный выходной аудио порт хоста.



В библиотеку drumasonic включены два мультиинструмента, которые в зависимости от режима функционирования Kontakt удобно устанавливают соответствующий роутинг. Таким образом, избавляя пользователя от необходимости самостоятельно назначать и конфигурировать каналы в микшере Kontakt. Мультиинструменты рекомендуется загружать перед загрузкой nki инструмента.

4.4. Панель инспектора слота

Ниже секции канальных модулей расположена панель инспектора со специфическими для данного слота параметрами, например, контроллерами силы давления на клавишу (секция **Velocity**), контроллерами управления громкостью и тональной модуляцией (секция **Modulation**), параметрами изменения высоты тона (секция **Pitch**), а так же контроллером задержки и параметром формирования звуковых характеристик, объединенных в секцию **Misc**.

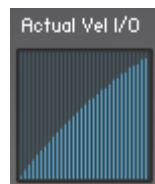


Как упоминалось выше, при переключении на другую инструментальную модель, текущие параметры инспектора слота будут применены к новой модели.



Примите во внимание: эти специфические для слота параметры могут применяться на уровне артикуляции.

➤ **Секция «Velocity»:** С помощью регуляторов **Maximum** и **Minimum**, можно определить верхний и нижний пороги значений силы давления на клавишу в пределах от **0** до **127**. С помощью регулятора **Curve** можно изогнуть кривую velocity на сэмплы с более жесткими или более мягкими ударами. Регулятор **Random** используется для рандомизации значений параметра velocity.



Все изменения секции **Velocity** отражаются на экране слева от секции.

➤ **Секция «Modulation»:** С помощью регулятора **Vel->Vol** можно повлиять на громкость воспроизведения каждой ноты в зависимости от входящих значений velocity. С помощью регулятора **Vel->Pitch** можно повлиять на высоту тона каждой ноты в зависимости от входящих значений velocity.

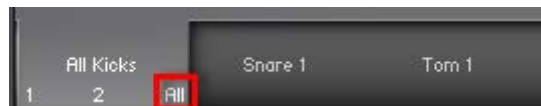
➤ **Секция «Pitch»:** Контроллеры этой секции позволяют изменить высоту тона в полутонах текущей категории/слота/модели на постоянной основе (регулятор **Constant**) или в случайном порядке (регулятор **Random**).

➤ **Секция «Misc»:** С помощью регулятора **Delay** все ноты текущей категории/слота/модели можно задержать на указанное временное значение в миллисекундах. С помощью регулятора **Shape** можно тонко настроить характер звука компонента с точки зрения "остроты/мягкости".

4.5. Режимы привязки

В завершении главы «Страница Instruments» давайте рассмотрим функцию привязки в drumasonic версии 2, которая несколько усложнена по сравнению с другими программами и имеет многоуровневую структуру. Для начала вспомним, что собой представляет функция привязки в общем смысле. В этом режиме, однотипные контроллеры, например фейдеры громкости всех канальных модулей привязываются друг к другу и при редактировании одного из этих фейдеров все привязанные фейдеры перемещаются соответственно. В терминологии drumasonic каждый параметр канальных модулей слота и панели инспектора слота можно привязать "по горизонтали" и/или "по вертикали". Причем контроллеры канальных модулей и контроллеры панели инспектора слота в разных режимах ведут себя по-разному. Для начала рассмотрим функцию привязки «по вертикали», которая обеспечивается так называемыми режимами **"little all/big all"**. Давайте вспомним:

В режиме **"Little all"** выбираются все слоты текущей инструментальной категории.



В режиме “big all” выбираются все инструментальные категории и все их слоты.



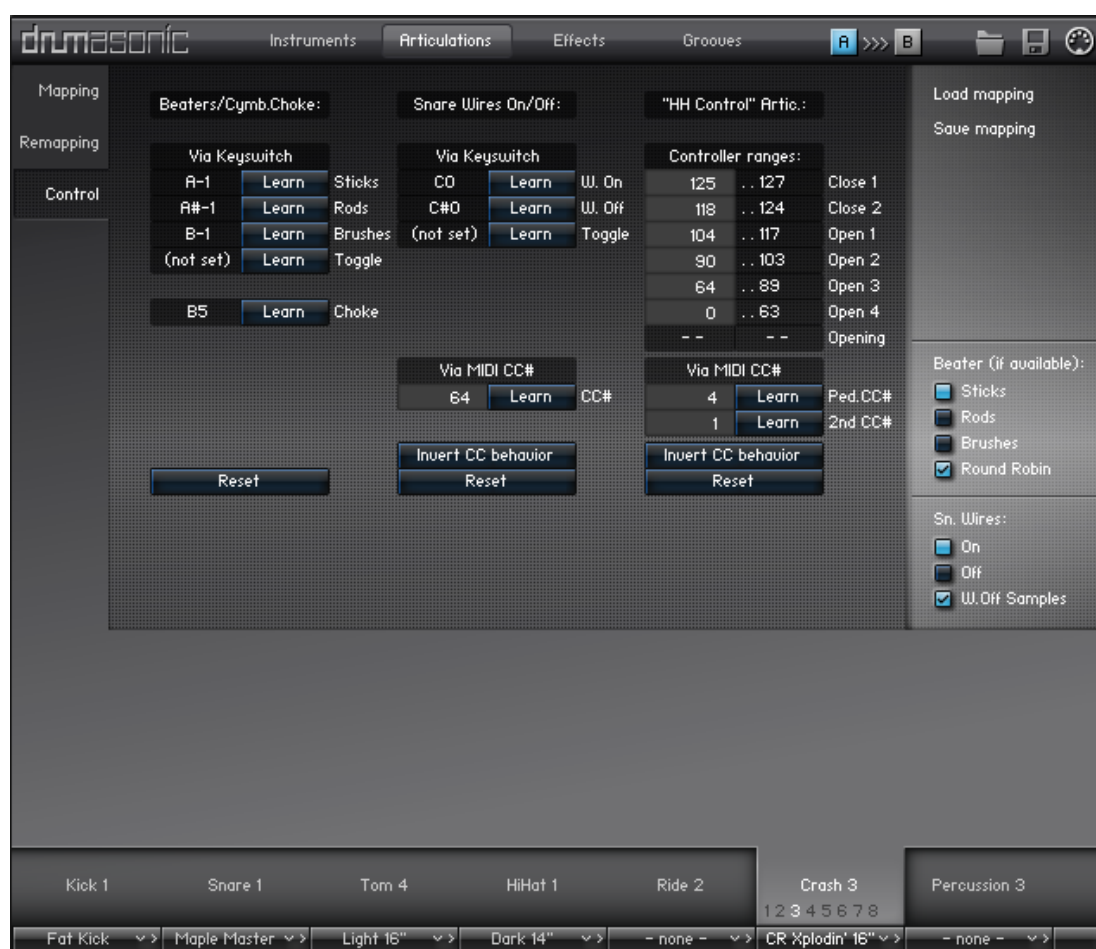
Режимы привязки «по горизонтали» активируются одним щелчком на кнопке “Link” в верхнем левом углу интерфейса (= режим “Link”) или двойным щелчком (повторным щелчком) на той же кнопке

(= режим “Split link”) **Split link**. В режиме **Split link** параметры секции ближних микрофонов и параметры секции микрофонов окружения разделяются желтой вертикальной полосой.



Кроме того, режимы привязки «по горизонтали» и «по вертикали» можно объединить. И последнее - функция Link работает двумя способами привязки - относительным, когда контроллеры будут изменяться одновременно, оставаясь на своих ранее установленных позициях и абсолютным, когда все привязанные контроллеры будут изменяться одновременно, но примут позицию редактируемого контроллера. Абсолютный способ активируется с нажатой клавишей [Alt]. В отличие от слайдеров и регуляторов, все переключаемые кнопки будут всегда привязываться абсолютным способом. Выход из режима привязки осуществляется третьим щелчком на кнопке Link.

5. Страница “Articulations”



На странице **Articulations** Вы можете сделать следующее:

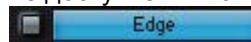
- 1) назначить MIDI ноту (т.е. клавишу на MIDI клавиатуре) на любую артикуляцию любого инструментального слота
- 2) отрегулировать параметры артикуляции на ее панели инспектора
- 3) выбрать аксессуар для малого барабана (палочки, пруты, щетки)
- 4) включить/отключить пружину малого барабана.

Кроме того, страница **Articulations** включает две дополнительные страницы **“Remapping”** и **“Control”** с некоторыми расширенными функциями.

5.1. Концепция артикуляций

Как упоминалось ранее, артикуляции представляют собой последний элемент в иерархии drumasonic. Они отражают технику исполнения (способы звукоизвлечения) инструментальной модели и у каждой артикуляции есть ряд соответствующих параметров. Чтобы выбрать определенную артикуляцию для редактирования, сначала необходимо выбрать инструментальную категорию и слот (модель не важна) в навигаторе компонентов. После этого отобразится список артикуляций данной категории/слота.

 В зависимости от выбранной инструментальной модели некоторые артикуляции могут быть доступны (кнопка с названием артикуляции подсвечивается темно синим цветом) и не доступны (кнопка с названием артикуляции затенена серым цветом). Важно отметить, что даже в случае, если артикуляция не доступна или отключена в целях сохранения ресурсов памяти (чебокс слева от ее названия снят)

, эту артикуляцию все еще можно воспроизвести. В этом случае drumasonic перенаправит (“переназначит”) входящую ноту на другую артикуляцию согласно установкам параметров переназначения. Если

это так и если опция **“Follow MIDI”**  активирована, повторно назначенная артикуляция (и) переключится и отобразится соответственно. Кроме того, с активированной опцией **“Follow MIDI”** щелчок на артикуляции на странице **Articulations** воспроизведет звук этой артикуляции.

5.2. Загрузка, сохранение, удаление назначений или клавиш и функция «Learn»

После того, как Вы выбрали артикуляцию, кнопка с ее названием освещается ярко синим цветом и на правой стороне страницы становятся доступными несколько опций:

Load mapping

Save mapping

Learn new key

Delete C1

C1 also triggers:

PC 4, Standard x

Щелчком на кнопке **Learn new key** drumasonic переходит в режим ожидания входящей ноты, на которую будет присвоена выбранная артикуляция. Если новая назначаемая клавиша уже присвоена на другую артикуляцию, активируются опции добавления (**Add**) или замены (**Repl.**) этой клавиши .



Примите во внимание: на одну артикуляцию можно присвоить до четырех клавиш. А одна клавиша может запускать до четырех артикуляций в структуре наложения звуков.

Щелчком на кнопке **Delete** [с названием клавиши] выбранная клавиша будет отсоединена от выбранной артикуляции.



Если Вы хотите удалить все клавиши текущего инструмента/слота, выберите кнопку **“Link/All”** ниже списка артикуляции, а затем выберите опцию **“Delete all keys”** на правой стороне страницы.



Если активирована виртуальная клавиатура KONTAKT, все клавиши, используемые текущей категорией/слотом, будут отмечены на ней, синим цветом, а все клавиши выбранной артикуляции отмечаются бирюзовым цветом.

Как только Вы создали свои собственные назначения, Вашу схему можно сохранить в файл пресета, щелкнув на кнопке **Save mapping**. Кроме того, можно загрузить клавиатурные схемы некоторых самых распространенных программных и электронных драм модулей, поставляемых с drumasonic' 2 или даже импортировать схемы, созданные в drumasonic версии 1.5. Для этого щелкните на кнопке **Load mapping** и выберите клавиатурную схему.



Примите во внимание: параметры переназначения сохраняются только вместе с пресетом клавиатурной схемы. Они не включаются в пресеты рабочих пространств или в звуковые пресеты.

5.3. "Слоеные" звуки

По умолчанию, клавиатурный пресет "drumasonic" включает несколько клавиш назначенных на бочку и несколько клавиш назначенных на малый барабан, схематизированные также на слоты перкуссии № 4 и № 5. Благодаря этому звуковые пресеты могут использоваться в качестве «слоеных» звуков, т.е. нажатием одной клавиши можно воспроизвести до четырех различных инструментов/артикуляций. Если Вы хотите отключить функцию наложения, которая активирована по умолчанию, просто отсоедините клавишу от нежелательной артикуляции или загрузите другой клавиатурный пресет. Альтернативно, если Вы не хотите, чтобы drumasonic каждый раз переключался на разные представления схем, при щелчке, скажем, на клавише малого барабана, просто отключите опцию **"Follow**

MIDI"



5.4. Панель инспектора артикуляции

Наподобие панели инспектора слота, есть и панель инспектора артикуляций со схожими контроллерами редактирования, но на уровне артикуляций.



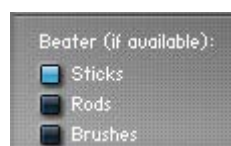
Например, можно повысить высоту тона малого барабана на 1 полутона на панели инспектора слота на странице **Instruments**, а затем изменить высоту тона артикуляций **"Center LH"** и **"Center RH"** на **-0.2** и **+0.2** (секция **Pitch Offset**). Помимо редактирования высоты тона, можно изменить силу давления на клавишу (секция **Velocity Offset**), отредактировать параметры модуляции (секция **Mod Offset**), а так же изменить панораму и громкость каждой артикуляции (секция **Pan/Vol Offset**). На уровне артикуляций доступен даже режим привязки. Выберите **"Link /All"** ниже списка артикуляций, а затем либо включите/отключите все артикуляции, отметив/сняв соответствующие чебоксы, либо отредактируйте параметры определенного компонента относительным способом.



Примите во внимание: настройки панели инспектора артикуляции сохраняются со звуковыми пресетами и/или с пресетами рабочих пространств и не включаются в пресеты клавиатурных схем.

5.5. Секции «Beater», «Sn. Wires» и опция «Round Robin»

5.5.1. Секция «Beater»



В секции **Beater** Вы можете выбрать аксессуар для малого барабана: палочки, прутья, или щетки.



Примите во внимание: сэмплы трех аксессуаров доступны только для следующих моделей малого барабана версии 2: **SN: "Maple Master"** и **"Lina Cat"**, также для некоторых инструментов перкуссии. Выбором аксессуара можно управлять через клавиши переключения.

5.5.2. Функция «Round Robin»



Если чекбокс «Round Robin» отмечен, активируются *round robin* сэмплы (т.е. сэмплы как для правой, так и левой руки) для каждого слоя velocity.



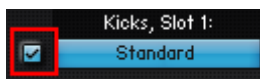
Примите во внимание: *Round Robin* сэмплы доступны только для следующих моделей версии 2: BD: «Fat Kick», «Lina Cat» и SN: «Maple Master» и «Lina Cat», а также для некоторых инструментов перкуссии.

5.5.3. Секция «Sn. Wires»



Все модели бочек, томов, а также модели малого барабана № 1, 5, и 6 включают сэмплы со снятой пружиной малого барабана. Чтобы активировать эти сэмплы, отметьте чекбокс «Sn. Wires: Off». Управлять этим поведением можно двумя способами: через клавиши переключения и через непрерывные MIDI контроллеры (*MIDI CC*).

5.6. Отключение артикуляций и дополнительная страница «Remapping»



Каждая артикуляция может быть активирована/отключена с помощью чекбокса рядом с ее названием. Отключение артикуляции подразумевает выгрузку соответствующих сэмплов из памяти. Но даже если артикуляция отключена или не доступна с текущей инструментальной моделью, ее можно воспроизвести. При этом drumasonic перенаправит ("переназначит") входящую ноту на другую, идеально подходящую по звучанию артикуляцию. Чтобы отредактировать параметры переадресации (переназначения) выберите вкладку «Remapping» на левой стороне страницы.

Mapping	Incoming articulation:	If N/A or off, play:	In rods mode, play:	In brushes mode, play:
Remapping	☐ Center LH	Center RH	Rods Center	Brushes Center
	☒ Center RH	Center LH	Rods Center	Brushes Center
	Center Alternating			
Control	☒ Halfway LH	Center LH	Rods Center	Brushes Center
	☒ Halfway RH	Center RH	Rods Center	Brushes Center
	Halfway Alternating			
	Cntr/Halfw.Alt.			
	☒ Rimshot	Center LH	Rods Center	Brushes Center
	☒ Sidestick Open	Sidestick Muted	Sidestick Open	Sidestick Open
	☒ Sidestick Muted	Sidestick Open	Sidestick Muted	Sidestick Muted
	☒ Mini Roll	Halfway LH	Rods Center	Brushes Center
	☒ Flam	Center LH	Rods Center	Brushes Center
	☒ Rods Center	Halfway LH	Rods Center	Brushes Center
	☒ Brushes Center	Halfway LH	Rods Center	Brushes Center

Страница **Remapping** состоит из четырех столбцов: Первый (левый) столбец - это общий, специфический для данной категории список артикуляций, остальные столбцы представлены выпадающими меню. Давайте разберемся, как это работает: если в первом столбце выбрана артикуляция, которая не доступна или отключена, она будет переназначена на артикуляцию, выбранную во втором столбце. Если выбран аксессуар прутья или щетки, вместо этого входящая артикуляция будет переназначена на артикуляцию, выбранную в третьем или четвертом столбце. Запрос будет повторяться рекурсивно, пока не будет найдена доступная и активированная артикуляция. Если поиск определит опцию **none**, никакой звук воспроизводиться не будет.

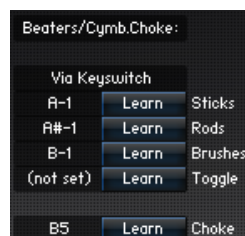


Примите во внимание: параметры переназначения сохраняются с пресетами клавиатурной схемы и не включаются в пресеты рабочих пространств или в звуковые пресеты.

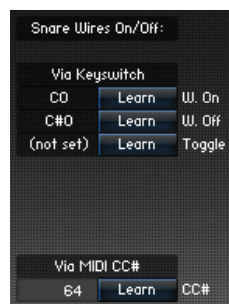
5.7. Дополнительная страница "Control"



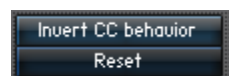
Выше я упомянул, что выбор аксессуара для малого барабана и активирование/отключение сэмплов пружины малого барабана можно осуществлять через клавиши переключения или непрерывные MIDI контроллеры. На странице "Control" Вы можете назначить эти клавиши переключения или MIDI контроллеры. Кроме того, здесь же можно точно настроить поведение хэта электронного модуля. В основном, доступны три столбца:



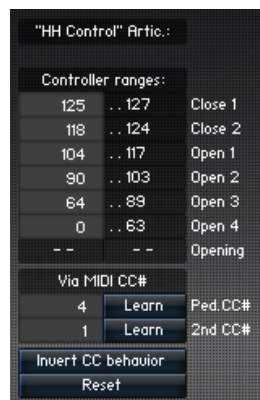
Секция «Beaters/Cymb Choke»: С помощью кнопок **learn** в секции **Via Keyswitch** можно назначить три различные клавиши для переключения аксессуаров (палочки, пруты, или щетки) соответственно. Можно также назначить и четвертую клавишу для переключения всех перечисленных аксессуаров циклически. Дополнительно, на все крэш и райд тарелки можно назначить клавишу переключения для заглушки тарелки пальцами в строке **Choke**.



Секция «Snare Wires On/Off»: Для управления пружиной малого барабана можно назначить три клавиши с помощью все тех же кнопок **learn** в секции **Via Keyswitch**: одну на состояние активировано, другую на состояние отключено и третью на переключение обоих состояний. Альтернативно, пружиной можно управлять через назначенный непрерывный MIDI-контроллер (**MIDI CC#**) в секции **Via MIDI CC#**. По умолчанию, присваивается контроллер сустейн педали (**CC#64**).



С помощью контроллеров в секции ниже можно инвертировать поведение педали, а точнее поведение значений MIDI контроллера.



Секция "HH Control" Arctic: Когда хэт воспроизводится через виртуальную артикуляцию "HH Control", по умолчанию, степень его открывания определяется значениями MIDI контроллеров #4 и #1. С помощью шести редактируемых значений Вы можете точно настроить поведение отрывания хэта под Ваш аппаратный модуль. Здесь же можно инвертировать поведение педали хэта, а точнее поведение значений контроллеров #4 и #1.



Для всех трех столбцов доступна кнопка **Reset** для сброса значений всех параметров.



Примите во внимание: настройки параметров страницы **Control** сохраняются с пресетами клавиатурной схемы и не включаются в пресеты рабочих пространств или в звуковые пресеты.

6. Страница “Effects”

На странице **Effects** Вы можете создать полный, высококачественный готовый микс Ваших барабанов, используя встроенные эффекты drumasonic.



6.1. Шины & Панель инспектора шин

Верхняя область страницы **Effects** состоит из десяти стерео шин (по количеству микрофонов) и одной мастер стерео шины. Каждая из этих шин представлена виртуальным каналным модулем, который включает:

- ✓ секцию четырехполосного эквалайзера (секция **EQ**),
- ✓ секцию различных динамических эффектов (секция **DYN**),
- ✓ секцию параллельных эффектов (секция **FX**)
- ✓ контроллеры панорамы и расширения стерео поля, кнопки **Solo/Mute** и регулятор громкости шины

В нижней части страницы **Effects** расположена панель инспектора шин, которая включает более детальные параметры выбранной в настоящий момент шины. В то время как каналные модули шин включают только основные параметры с маленькими регуляторами, панель инспектора выбранной шины включает вторичные параметры с большими регуляторами.



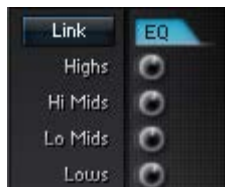


Примите во внимание: панель инспектора шины всегда привязывается к выбранной в настоящий момент шине, или к мастер шине.

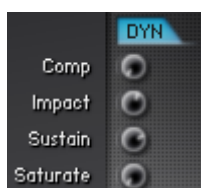
Как только Вы затронете любой из контроллеров шины, произойдет следующее:

- 1) активируется соответствующая секция, например секция **EQ**.
- 2) шина будет выбрана и выделена.
- 3) панель инспектора шины отобразит все соответствующие значения, связанные с этой шиной.

6.2. Параметры шины



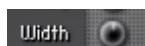
Секция «EQ» представляет собой 4-х полосный эквалайзер. Диапазоны частот можно редактировать на панели инспектора шины. Кроме того, с помощью кнопок **Bell** можно изменить тип кривой высоких и низких частот, а полосы средних частот включают контроллеры управления шириной полосы.



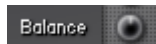
Секция «DYN» включает модули динамической обработки. На панели инспектора шины можно отрегулировать дополнительные параметры компрессора: коэффициент сжатия (**ratio**), время атаки (**attack**), освобождения (**release**) и определить направление потока сигнала, другими словами порядок динамической обработки (перед или после эквалайзера).



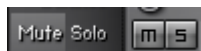
В секции **«FX»** с помощью соответствующих регуляторов можно настроить уровни посыла реверберации или задержки. Эти сигналы запитываются в параллельные эффекты.



Регулятор «Width» доступен только на стерео шинах и позволяет управлять воспринимаемой шириной стерео образа шины.



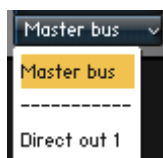
Регулятор «Balance» представляет собой контроллер панорамы шины.



С помощью кнопок **Mute & Solo** каждую шину можно мьютировать или солировать. Чтобы солировать несколько шин, активируйте кнопку **Solo** одной шины, а затем отключите кнопки **Mute** остальных шин. Чтобы переключиться в режим солирования или мьютирования глобально, используйте кнопки **Mute/Solo** (они же лейблы секции) слева от канальных модулей шин.



Регулятор «Volume» - это контроллер громкости шины с диапазоном значений до **+12 дБ**. Текущее значение отображается ниже регулятора.



С помощью меню **«Output routing»** на панели инспектора шины сигнал с каждой шины можно направить либо на любой из доступных выходных аудио портов, либо на мастер-шину.

6.3. Режимы привязки «Link» и «Split link»



Как и страница **Instruments**, страница **Effects** также обеспечивает два горизонтальных режима привязки **«Link»** и **«Split link»**, доступ к которым можно получить одиночным или двойным (повторным) щелчком на кнопке **«Link»** в верхнем левом углу страницы. Когда любой из режимов активирован, значения всех горизонтально привязанных регуляторов будут изменяться относительным способом. Если Вы хотите отредактировать значения абсолютным способом, при редактировании контроллера удерживайте клавишу **[Alt]**. В отличие от регуляторов, все кнопки вкл/выкл всегда "синхронизируются" абсолютным способом.

6.4. Параллельные эффекты

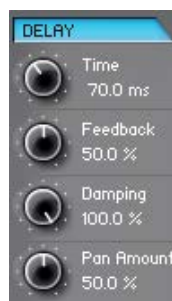
Чтобы получить доступ к параметрам параллельных эффектов, просто затроньте любой связанный с ними контроллер. При этом вместо панели инспектора шин появится панель параметров параллельных эффектов.

6.4.1. Секция «Reverb»



В выпадающем меню можно выбрать импульсную характеристику реверберации, которые перечислены по категориям от «короткой» до «длинной» реверберации. С помощью семи регуляторов можно отредактировать типичные, специфичные для реверберации параметры.

6.4.2. Секция «Delay»



С помощью контроллеров этой секции сигналы можно задержать на определенный отрезок времени (регулятор **Time**), а также управлять параметром обратной связи (регулятор **Feedback**), демпфированием высоких частот (регулятор **Damping**) и панорамированием (регулятор **Pan Amount**).

6.5. Мастер шина



Некоторые контроллеры мастер шины отличаются от контроллеров остальных шин. Тогда как контроллеры секций EQ и DYN у мастер шины и остальных шин одинаковы, регулятор громкости в мастер шине представлен в виде слайдера, а посылы ревербератора и задержки имеют отдельные большие регуляторы.

6.6. Опции «Copy», «Paste», «Reset», и «Bypass»

В нижнем правом углу страницы **Effects** доступны несколько дополнительных функций:

- ✓ **Copy:** Копирует параметры выбранной шины в буфер обмена drumasonic.
- ✓ **Paste:** Вставляет скопированные параметры с буфера обмена в выбранную шину.
- ✓ **Reset bus:** Сбрасывает все параметры выбранной шины: эквалайзер и модули динамической обработки в значение выключено (**off**), громкость в значение 0 дБ, роутинг всех шин в мастер шину.
- ✓ **Reset all:** Сбрасывает все параметры микшера.
- ✓ **Bypass all:** отключает все эффекты и временно устанавливает громкость мастер шины в значение -6 дБ.

7. Страница “Grooves”



На странице **Grooves** Вы можете загрузить или записать MIDI грувы, отредактировать их, и сохранить, используя значок “**Drag MIDI**”  в любую папку, на рабочий стол, или перенести непосредственно на MIDI трек в хосте.

7.1. Браузер грувов: фабричные или сторонние грувы

В браузере грувов отображаются все доступные MIDI файлы, организованные в структуру столбцов. Перейдите к файлу, обозначенному пиктограммой ноты, который Вы хотите воспроизвести и загрузите его, дважды щелкнув на этом файле. Если Вы хотите использовать Ваши собственные MIDI файлы или грувы сторонних библиотек, просто скопируйте эти файлы (однотрековые MIDI файлы с расширением “.mid”) в папку **Grooves** в корневой директории drumasonic 2, а затем перезапустите drumasonic. Даже если у сторонних грувов будет другая клавиатурная схема, drumasonic переконвертирует любые клавиатурные схемы в режиме реального времени.



На правой стороне страницы **Grooves** Вы увидите панель, разделенную на три секции: **Transport**, **Time base**, и **Interpretation mapping**.

7.2. Контроллеры секции «Transport»



Кнопки Транспортной панели: После того, как грув будет загружен или записан, его можно воспроизвести/остановить с помощью кнопки **Play**. Чтобы перейти к началу грува

используйте кнопку **Rewind**. После того, как Вы установили музыкальный размер и темп (см. ниже), Вы

можете записать Ваш собственный грув, нажав кнопку **Record**. Чтобы остановить запись повторно нажмите кнопку **Record**.



Примите во внимание: drumasonic начнет запись с момента Вашего исполнения. Пустые такты перед первой нотой Вашего исполнения и после последней ноты будут обрезаны автоматически.



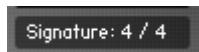
Примите во внимание: В случае, если drumasonic используется в режиме плагина в хосте опции записи деактивируются.



Кнопки перемотки тактов: После того, как Вы загрузили или записали грув, Вы можете перейти на любой такт этого грува, используя кнопки **<** и **>**. Внизу страницы Вы увидите графический дисплей всех нотных событий текущего такта.



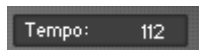
Кнопка «Enabled bars only»: Каждый такт можно активировать/деактивировать с помощью чекбокса рядом с его номером. Чтобы воспроизвести только активированные такты, нажмите кнопку **«Enabled bars only»**, а затем нажмите кнопку **Play**. Эта опция является неразрушающей, т.е. не затрагивает фактические данные файла.



В области «Signature» Вы можете установить музыкальный размер, щелкнув на числителе и знаменателе, используя соответствующие выпадающие меню. В режиме плагина, музыкальный размер изменить нельзя. Установка точного музыкального размера полезна в следующих ситуациях:

- ✓ Во-первых, для того, чтобы подогнать музыкальный размер записываемого Вами грува.
- ✓ Во-вторых, чтобы правильно отобразить нотные события тактов внизу страницы.

Хотя различные музыкальные размеры, в общем, не оказывают никакого эффекта на "интерпретацию" и воспроизведение грува непосредственно, а только приводят к изменению общего количества тактов и т.д., когда числитель музыкального размера, т.е. **2** из **2/4**, устанавливается в значение **6** или **9** или **12**, опция **Shuffle detection** деактивируется. Все музыкальные размеры **6/8** библиотеки грувов drumasonic понимаются как триольные грувы в размере **4/4** (например, музыкальный размер **4/4**, который содержит 4 группы триолей). Преимущество заключается в следующем - устанавливая регулятор **Quantize** в значение **100 %** и устанавливая регулятор **Shuffle** «на 12 часов», их можно изменить на двоичное представление. Однако если необходимо использовать их в качестве правильных грувов в размере **6/8** (например, музыкальный размер **6/8**, содержащий правильные 8-ые ноты), просто нажмите кнопку **«2/3»** в секции **Stretch**, и грув расширится до "настоящего" музыкального размера **6/8**.



Область «Tempo»: Здесь Вы можете установить темп при записи или воспроизведении. При воспроизведении темп можно изменить в реальном времени. В режиме плагина, темп изменить нельзя.

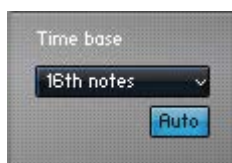


Контроллеры метронома «Click»: В drumasonic, Вы можете определить свой щелчок метронома. Во-первых, с помощью двух выпадающих меню (с кнопками со стрелкой, направленной вниз) выберите первичный звук щелчка (на сильную долю) и вторичный звук щелчка (на слабую долю). Затем, настройте их громкость с помощью соответствующих регуляторов, расположенных рядом. Чтобы изменить громкость основного и вторичного звука независимо, при повороте у любого регулятора удерживайте клавишу **[Alt]**.



Если кнопка **«Sync to host»** активирована, drumasonic будет считывать информацию о текущем темпе и музыкальном размере с хоста. Транспортные контроллеры (кнопки **Start**, **Stop**, **Forward**, **Rewind**, **Position change** и т.д.) будут привязаны к транспортным контроллерам хоста. К тому же, изменения темпа будут адаптироваться, и изменяться в реальном времени.

7.3. Секция Time base

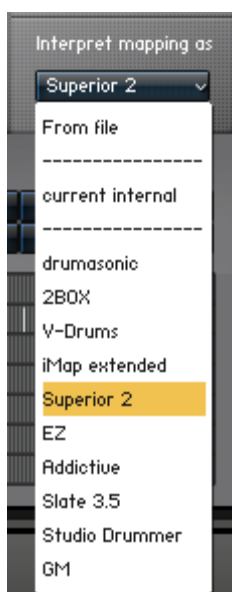


В качестве координаты времени любого грува drumasonic различает 8-е, 16-е и 32-е длительности нот. Эти ноты могут отображаться "перетасованными", в зависимости от их позиций.



Совет: интеллектуальный алгоритм автоматического обнаружения drumasonic "слушает" грув точно так же, как это сделал бы музыкант, и автоматически устанавливает координату времени и степень смещения партий компонентов грува.

7.4. Секция «Mapping»



Интегрированный конвертор клавиатурных схем drumasonic позволяет загружать грувы сторонних производителей, позволяя переключиться на соответствующую клавиатурную схему в реальном времени. Выберите клавиатурную схему грува-источника до или во время воспроизведения грува в выпадающем меню **Interpret mapping as**, и drumasonic тут же сконвертирует клавиатурную схему загруженного MIDI файла под выбранную схему в меню. Поэтому, когда Вы перетащите загруженный (и сконвертированный) грув из drumasonic в секвенсор, он будет воспроизведен правильно.

7.5. Контроллеры «Shuffle», «Quantize», «Delay», «Velocity», «Stretch»

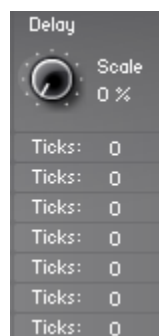
В зависимости от выбранной клавиатурной схемы, музыкально интеллектуальный движок грувов drumasonic разделяет загруженный или записанный грув на семь строк, представленных семью инструментальными категориями согласно компонентам ударной установки. Давайте будем называть эти строки партиями, тем более так оно в принципе и есть. Наряду со столбцами "**shuffle**", "**quantize**", "**delay**", и "**velocity**", различные параметры категорий отображаются в табличном представлении.



Секция «Shuffle»: Для каждой партии Вы можете активировать/отключить функцию смещения (или перетасовки). С помощью регулятора **Shuffle** можно установить глобальную степень смещения для всех компонентов. Drumasonic всегда анализирует степень смещения текущего грува, основываясь на выбранной координате времени в меню **Time Base**. Если кнопка "**auto**" активирована, Вы будете всегда слышать грув в его исходном состоянии с точки зрения параметра **Shuffle**. Если Вы хотите изменить порядок смещения в любом направлении, просто переместите регулятор вправо или влево. Кроме того, drumasonic распознает и не изменяет реальные триоли.



Секция «Quantize»: Для каждой партии, можно активировать/отключить функцию квантизации (выравнивания). С помощью регулятора **Quantize** можно установить глобальную степень квантизации для всех компонентов. При этом все ноты будут постепенно выровнены согласно текущему значению параметра смещения. Кроме того, drumasonic распознает и не изменяет реальные триоли.



Секция «Delay»: С помощью контроллеров "ticks", можно задержать партию каждого компонента по отдельности, как на положительные, так и на отрицательные значения. Как только Вы затронете любой из контроллеров "ticks", регулятор "scale" примет значение **100 %**. После этого с помощью регулятора "scale" можно скорректировать общее значение задержки в диапазоне от **0 %** до **200 %**.



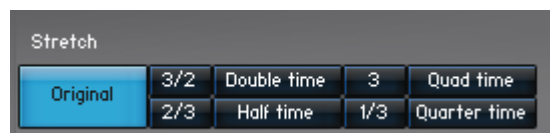
Совет: попробуйте следующие настройки: Бочка **-10**, Малый барабан **18**, Тома **0**, Хэты **40**, Райд тарелки **40**, Крэш тарелки **40**, Перкуссия **30**, а затем поверните регулятор **scale** с **0 %** до значения, которое Вам больше всего понравится.



Секция «Velocity»: С помощью регулятора можно изогнуть глобальное значение силы давления на клавишу. С помощью параметров "max" можно установить верхний предел значений силы давления на клавишу партии каждого компонента.



Примите во внимание: значение силы давления не просто отсекается, а изменяется крутизна изгиба отдельной кривой каждого компонента.



Секция «Stretch»: Измененный грув, а точнее его скорость воспроизведения можно растянуть или сжать вплоть до 4-х кратного изменения.