

# DRUM FORGE



Translated By

*Minusmaker*

## ***Содержание***

<b>1. Введение</b> .....	<b>2</b>
<b>2. Особенности библиотеки</b> .....	<b>2</b>
<b>3. Структура папок и местоположение файлов</b> .....	<b>3</b>
<b>4. Методика записи и обработки</b> .....	<b>3</b>
<b>5. Артикуляции и Velocity</b> .....	<b>3</b>
<b>6. Список сэмплированных инструментов</b> .....	<b>4</b>
<b>7. Программные аспекты библиотеки</b> .....	<b>9</b>
7.1. Drumagog .....	9
7.2. Trigger .....	9
<b>8. Интерфейс инструментов Kontakt</b> .....	<b>9</b>
8.1. Output Routing .....	10
8.2. Функция Midi-Listen .....	10
8.3. Как сделать установку из четырех и более томов .....	10
8.4. Фабричная MIDI схема .....	11
<b>9. Автоматизация</b> .....	<b>11</b>

# 1. Введение

**Drumforge** - это не только коллекция редких и интересных сэмплированных ударных инструментов, но и гибкий и креативный инструмент для создания уникальных звуков барабанов в вашем творчестве. Для этой библиотеки мы сэмплировали эклектичную коллекцию как винтажных барабанов 40-х-70-х годов так и некоторые образцы современной классики. Библиотека включает как обработанные, так и необработанные инструменты, а также такие функции как multi-mic fader system, midi-listen mapping, и sustain control чтобы помочь вам в создании разнообразной звуковой палитры. Цель Drumforge - обеспечить универсальный набор сэмплов, который может использовать каждый вне зависимости от его уровня профессионализма для легкого создания музыки и предоставить пользователям новый инновационный подход формирования звуков барабанов. По мере знакомства с библиотекой вы поймете, насколько Drumforge полезна и важна в процессе создания вашей музыки. Спасибо от всех разработчиков Drumforge за то, что присоединились к нам по пути к созданию звуков барабанов завтрашнего дня!

*Joey Sturgis  
Joel Wanasek  
Joe Wohlitz*

## 2. Особенности библиотеки

### Особенности (все версии)

---

- Сэмплы классических и современных барабанов высшего класса из коллекции Adam Cargin/Williamson Street Drumworks Мэдисон, Висконсин
- Запись производилась в The Blast House, Мэдисон, Висконсин на оборудовании мирового класса
- Обработка выполнялась через консольные компрессоры высшего класса, эквалайзеры и конвертеры, такие как Shadow Hills Mastering Compressor, Manley Massive Passive Equalizer и Burl Mothership Converters
- Способность сформировать ваш собственный звук барабанов с нуля с необработанными и не микшированными сэмплами инструментов

### Особенности (инструменты Kontakt)

---

- Полностью автоматизированная мультимикрофонная фейдерная система для микширования и обработки уникальных звуков барабанов
- Автоматизация микрофонных фейдеров для динамического изменения вашего звука барабанов на протяжении всей песни
- Переключение между позициями x/y и расположенными парами установок микрофонов нажатием кнопки
- Управление затуханием каждого микрофона с функцией **sustain control**
- Функция **midi-listen** для легкого создания вашей собственной MIDI схемы артикуляций
- Пресеты ударных установок для быстрого начала работы

### Контент

---

- Необработанные и обработанные версии каждого компонента установки
- Wav файлы всех мультисэмплов и слоев velocity каждого микрофона
- Форматы инструментов Trigger, Drumagog и Kontakt
- Подробное и информативное руководство пользователя

### Системные требования

---

- Компьютер с Intel или AMD совместимым процессором, операционная система Windows или MAC OSX и установленный совместимый хост
- Winrar (Windows) или StuffIt Expander (Mac) для извлечения архивов
- Программное обеспечение Trigger 1 или 2, Drumagog 5 или Kontakt 4.22 или выше (полная версия) для использования TCI, GOG или NKI форматов соответственно
- Рекомендовано: библиотеку лучше всего использовать с Kontakt 4.22 или выше (полная версия)
- Kontakt 4.22 или выше (полная версия) необходим для корректного использования тарелок (в виду зашифрованной межсэмпловой взаимосвязи)
- Пользователям Kontakt Player: данная библиотека в плеере Kontakt работает только в режиме Demo!

### 3. Структура папок и местоположение файлов

В Drumforge понятная структура папок:

- ❖ **Drumforge I** - главная папка, включающая весь контент!
- **Kontakt** - контент для Kontakt плюс местоположение wav файлов
- **Drumagog** - контент Drumagog
- **Trigger** - контент Trigger

В папке **Drumforge I** также находится файл **“Read Me.txt”** и данное руководство пользователя **“Drumforge Manual.pdf”**.

Wav файлы расположены в папке: [“Drumforge I\Kontakt\{drum type}\{drum name}\{drum name} Samples”](#).

### 4. Методика записи и обработки

Библиотека Drumforge создавалась с прицелом на универсальность. Цель заключалась в создании коллекции сэмплов барабанов, которые будут великолепно звучать на любом этапе творчества охватывая все жанры. Мы хотели предложить решения, которые работали бы в экстремальном диапазоне жанров от indie rock до death metal. Это было достигнуто посредством записи барабанов через микрофоны и предусилители и последующей обработки их через консольное оборудование для достижения превосходного сочетания тембра и конструкции каждого инструмента. Мы также объединили винтажные и современные способы размещения и использования микрофонов.

Однако мы признаем и то, что не всем может нравиться наш подход к обработке, поэтому мы также оставили и необработанные сэмплы каждого инструмента за исключением тарелок. Тарелки были обработаны только для достижения частотного баланса, и они абсолютно открыты для вашей собственной обработки.

Ракурс панорамирования по умолчанию всех сэмплов - с позиции барабанщика. Это означает, что вы можете панорамировать хэт влево, а напольный том вправо.

### 5. Артикуляции и Velocity

Лучше всего Drumforge проявляет себя с нашими фирменными инструментами Kontakt с нашим собственным скриптом и здесь важно обратить внимание на особенность нашей конфигурации velocity и артикуляций. В целом, самые жесткие удары по любому барабану соответствуют значению velocity **127** (Trigger и Kontakt). Этот слой velocity соответствует только самым сильным ударам по малому барабану, томам, и тарелкам. Удар по малому барабану на этом слое velocity мы назвали **rimshot**. Учитывая стаж и всестороннее тестирование всех типов сэмплирования барабанов, а также оглядываясь на наш собственный опыт, мы пришли к заключению, что будет лучше, если в этом одном слое будут располагаться сэмплы только самых жестких ударов. Если вы используете электронную ударную установку (**Trigger**), один из сценариев заключается в том, чтобы отделить самые жесткие удары и остальные динамические удары. Если 90% трека - это артикуляция rimshot, и остальные - короткие сбивки или фантомные ноты, определите один трек для всех самых жестких ударов, и второй трек для других нот. Первый трек можно отдать только слою velocity с самыми жесткими ударами, а второй трек отдать остальным слоям velocity.

У бочки и томов только одна артикуляция **«hit»**. Это удар в центре пластика барабана. Мы записали удары этих барабанов с разной силой, и автоматически распределили их на различные слои velocity.

У малого барабана 3 артикуляции. Первая - **Rimshot** - т.е. артикуляция **«hit»** в значении velocity 127. Вторая - артикуляция **«hit»** с разной силой в диапазоне velocity между **1** и **126**. Наконец, третья, которую мы называем **«Drag»** - звук, когда палочка подпрыгивает от пластика при низких значениях velocity.

У тарелок разные артикуляции, список которых для каждой тарелки доступен в интерфейсе инструмента Kontakt щелчком на элементе **«Advanced Options»**. Слева, вы увидите список всех артикуляций, которые доступны с этой конкретной тарелкой.

## 6. Список сэмплированных инструментов

### Бочки





**SNARE 1**  
PEARL EXPORT  
5.5" x 14"



**SNARE 2**  
DCDC (MAPLE WOOD)  
6.25" x 12"



**SNARE 3**  
1970s FIBES (ACRYLIC)  
5" x 14"



**SNARE 4**  
1948 WFL RAY KcKINLEY MODEL  
6.5" x 14"



**SNARE 5**  
PDP CONCEPT (MAPLE WOOD)  
5" x 14"



**SNARE 6**  
DCDC VINTAGE (MAHOGANY WOOD)  
6.5" x 14"



**SNARE 7**  
1941 SLINGERLAND RADIO KING  
7" x 14"



**SNARE 8**  
1960s SLINGERLAND  
DELUXE STUDENT MODEL  
5.5" x 14"



**SNARE 9**  
PEARL MASTERWORKS  
(BUBINGA WOOD)  
5.5" x 14"



**SNARE 10**  
1970 LUDWIG JAZZ FESTIVAL  
5" x 14"



**SNARE 11**  
1970s LUDWIG  
SUPRAPHONIC LM400  
5" x 14"



**SNARE 12**  
1959 STUDENT MODEL  
RADIO KING  
5" x 14"



**SNARE 13**  
1967 LUDWIG ACROLITE  
5" x 14"



**SNARE 14**  
GRETSCH FREE FLOATING  
(BRASS & MAPLE WOOD)  
6.5" x 14"



**SNARE 15**  
1960s GRETSCH PROGRESSIVE JAZZ  
4" x 14"



**SNARE 16**  
1950s WFL DELUXE CONCERT  
6.5" x 14"



**SNARE 17**  
MAPEX BLACK PANTHER  
(MAPLE WOOD)  
6" x 14"



**SNARE 18**  
CIRCA 2001 SLINGERLAND  
RADIO KING  
5.5" x 14"



**SNARE 19**  
GRETSCH NEW CLASSIC  
6.5" x 14"



**SNARE 20**  
PEARL JOEY JORDISON  
6.5" x 13"



**SNARE 21**  
1960s LUDWIG PIONEER  
5" x 14"



**SNARE 22**  
TAMA G (MAPLE WOOD)  
6.5" x 14"



**SNARE 23**  
1960s LUDWIG JAZZ FESTIVAL  
5" x 14"



**TOM SET 1**  
PEARL MASTERS STUDIO (QTY: 3)

High Tom: 8" x 10"  
Middle Tom: 9" x 12"  
Low Tom: 11" x 14"



**TOM SET 2**  
1960s GRETSCH (QTY: 2)

High Tom: 8" x 12"  
Low Tom: 14" x 14"



**TOM SET 3**  
TAMA STARCLASSIC MAPLE (QTY: 2)

High Tom: 8" x 10"  
Low Tom: 12" x 14"



**TOM SET 4**  
PEARL MASTERWORKS  
BUBINGA (QTY: 2)

High Tom: 9" x 12"  
Low Tom: 14" x 14"



**TOM SET 5**  
1970s LUDWIG (QTY: 2)

High Tom: 9" x 13"  
Low Tom: 16" x 16"



**TOM SET 6**  
1970s 5-PLY  
MAPLE SLINGERLAND (QTY: 3)

High Tom: 9" x 13"  
Low Tom: 16" x 16"  
Lower Tom: 16" x 18"



**TOM SET 7**  
FIBES ACRYLIC (QTY: 2)

High Tom: 9" x 13"  
Low Tom: 16" x 16"



**TOM SET 8**  
PDP CONCEPT MAPLE (QTY: 3)

High Tom: 8" x 10"  
Middle Tom: 9" x 12"  
Low Tom: 14" x 16"



**TOM SET 9**  
PEARL EXPORT SELECT (QTY: 2)

High Tom: 12" x 9"  
Low Tom: 16" x 16"





## 7. Программные аспекты библиотеки

### 7.1. Drumagog

У Drumagog версии 5 есть определенные строгие ограничения, связанные с его форматом, которые вызывали у нас трудности с совместимостью Drumforge. Для удобства работы с Drumforge мы настоятельно рекомендуем использовать Trigger или Kontakt. Однако, если Вы все же используете Drumforge с Drumagog, мы нашли способ заставить нашу мультимикрофонную систему работать с Drumagog несмотря на ограничения. Чтобы максимально сохранить фазировку сэмплов, мы должны были сложить их в один гог, но с ограниченным количеством стеков. В виду этого некоторые инструменты - это несколько гогов. Чтобы правильно использовать гоги и обеспечить доступ ко всем микрофонам, необходимо создать аудиотрек для каждого гог файла. Далее мы перечислим структуру гогов. Каждый элемент в круглой скобке - это гог файл.

Бочки - (direct микрофоны), (mono room микрофоны), (overhead микрофоны и стерео room микрофоны)

Direct микрофон = микрофон по умолчанию - D112

Моно room микрофоны = микрофон по умолчанию - Rmap

Стерео room микрофоны = микрофоны по умолчанию - пара overhead микрофонов ORTF

Малые барабаны - (direct микрофоны), (room микрофоны)

Direct микрофон = микрофон по умолчанию - SM57 верхний

Стерео room микрофоны = микрофоны по умолчанию - пара overhead микрофонов ORTF

Томы - (Direct микрофоны), (room микрофоны)

Direct микрофон = микрофон по умолчанию - 421 верхний

Стерео room микрофоны = микрофоны по умолчанию - пара overhead микрофонов ORTF

Известная проблема: direct микрофон будет всегда сбрасываться в 100% каждый раз, когда вы открываете новый экземпляр Drumagog, даже если вы сохраняете новый пресет.

### 7.2. Trigger

Trigger достаточно понятен. Один TCI файл на микрофон. Перетащите нужные микрофоны на незанятые фейдеры и начните микшировать.

## 8. Интерфейс инструментов Kontakt



- 1. Мультимикрофонная фейдерная система:** каждый фейдер - это уровень громкости микрофона в соответствии с маркировкой над фейдером. Текст красного цвета указывает на direct микрофон, синего цвета указывает на альтернативный микрофон, черного цвета указывает на микрофон, дистанцированный далеко от источника.
- 2. Кнопка Polarity Flip:** меняет полярность микрофона. Полярность по умолчанию была тщательно продумана, но невозможно знать, с какими комбинациями вы будете работать, чтобы микрофоны были фазово-когерентными друг с другом. Поэкспериментируйте с фазой каждого микрофона в процессе микширования.
- 3. Кнопка Advanced Options:** открывает одноименную страницу с дополнительными контроллерами инструмента.
- 4. Кнопка Logo:** открывает страницу с информацией о разработчиках.
- 5. Меню Output Routing:** это выпадающее меню позволяет выбрать маршрутизацию микрофона в системе выходных каналов Kontakt.
- 6. Регулятор Sustain:** управляет стадиями **sustain** и **decay** микрофона. Если регулятор (по умолчанию) находится в позиции «long» управление стадией sustain отключается полностью, позволяя воспроизвести полную оригинальную запись сэмпла.
- 7. Кнопка Swap R/L:** инвертирует стереообраз так, чтобы левый канал поменялся местами с правым. Все барабаны по умолчанию записаны с ракурса барабанщика. Щелчок по этой кнопке позволяет поменять его на ракурс слушателя.
- 8. Контроллер выбора микрофона:** позволяет выбрать direct микрофон. Эти микрофоны не предназначены для их совместного микширования, поэтому вы должны выбрать один.
- 9. Кнопки Midi-Listen:** позволяет сконфигурировать вашу собственную MIDI схему артикуляций инструментов. Подробнее об этом позже.

## 8.1. Output Routing

Меню **Output Routing** позволяет выбрать определенные выходные каналы Kontakt для маршрутизации сигнала микрофона в хосте. Для получения дополнительной информации обратитесь к руководству пользователя Kontakt.

## 8.2. Функция Midi-Listen

В Drumforge вы можете использовать MIDI схему по умолчанию или используя функцию **Midi-Listen** создать вашу собственную схему артикуляций. Наша MIDI схема максимально близка к схеме **General Midi**, но в то время артикуляции каждого инструмента сгруппированы ближе друг к другу для упрощения исполнения и программирования. Чтобы изменить ячейку любой артикуляции, перейдите на страницу **Advanced Options** инструмента. Нажмите кнопку «Listen» рядом с артикуляцией, которую вы хотите переназначить. Теперь инструмент находится в режиме ожидания. Теперь MIDI нота, которую вы нажмете будет ячейкой выбранной артикуляции. Если вы захотите сбросить артикуляцию назад к настройкам по умолчанию, нажмите кнопку «Reset». Не назначайте две артикуляции инструмента или разных инструментов Drumforge на одну и ту же MIDI ноту. В противном случае эта нота воспроизведет несколько артикуляций/инструментов одновременно.

## 8.3. Как сделать установку из четырех и более томов

Если вы хотите сконфигурировать набор из четырех или более томов, сначала откройте нужный набор томов в Kontakt. Затем, выберите том, который вы продублируете для создания дополнительного тома и добавьте его снова. Если вы хотите более низкий том, добавьте самый низкий том еще раз, если вы хотите более высокий том, добавьте соответственно самый высокий том снова, или просто поэкспериментируйте с любым из томов набора! После добавления тома, выберите его и измените параметры «pitch» или «tune», чтобы поднять или понизить его высоту тона. Наконец, перейдите на страницу **Advanced Options** и измените схему артикуляций так, чтобы продублированный том и оригинальный том не воспроизводились одновременно.

Instrument	Note	Articulation
Misc.	A0 A#0 B0	Drum Stick Click (In air over drummer's head) Snare drum rim tick with sticks Side Stick
Kick	C1	Kick
Snare	D1 D#1	Snare Snare drag
Toms	E1 F1 G1	High Tom Middle Tom Low Tom
Hats	E2 F2 G2 G#2 A2 A#2 F#2	Full open Half open Loose shaft Loose tip Tight shaft Tight tip Pedal
Crash Rides	F3 F#3 G3 G#3 A3 A#3	Crash Choke Ride tip Shoulder Bell Shaft Bell tip
Bell Ride	C4 C#4 D4 D#4	Ride tip Shoulder Bell shaft Bell tip
Crash	C3 C#3 D3 D#3	Left crash Left crash choke Right crash Right crash choke
China	F4 F#4	Crash Choke
Splash	G4 G#4	Crash Choke

## 9. Автоматизация

Любой элемент интерфейса Drumforge полностью автоматизируем в Kontakt! Чтобы автоматизировать фейдер, кнопку, или регулятор следуйте инструкциям ниже:

1. Откройте инструмент
2. Щелкните по вкладке «**Automation**» наверху Браузера в Kontakt
3. Перетащите не назначенный элемент списка на контроллер, который вы хотите автоматизировать. Заметьте, что имя элемента списка изменилось
4. В хосте откройте список автоматизируемых параметров для Kontakt
5. Активируйте функцию **Read/Write**
7. Впишите данные автоматизации по вашему усмотрению
8. Убедитесь, что автоматизация установлена в режим **Read** для получения отклика