



TRANSLATED BY

Minusmaker

Содержание

1. Основы функционирования библиотеки	2
2. Работа с паттернами	3
2.1. Воспроизведение паттернов	3
2.2. Запись паттернов	3
2.2.1. Запись в реальном времени с запущенным паттерном	3
2.2.2. Пошаговая запись	3
2.2.2.1 Использование кнопки Advance	3
3. Интерфейс и контроллеры	4
3.1. Страница Instrument	4
3.2. Страница Mixer	6
3.3. Страница Effects	7
4. Дополнительные патчи и инструменты	7
4.1. Патч Brio Ensemble	7
4.2. Инструменты папки Bar Chimes	8

1. Основы функционирования библиотеки

Библиотека Brío включает два основных инструмента: **Brio** и **Brio Ensemble**, а также два дополнительных: **Bar Chimes GlissMaker** и **Bar Chimes Celesta**. Секвенсор Brío выполнен в стиле секвенсора 8-трековой драм машины и облегчает создание сложных ритмических паттернов. Инструмент **Brio Ensemble** обеспечивает доступ ко всем звукам Brío с их артикуляциями в одной инструментальной карте, без секвенсора. Давайте начнем с обзора секвенсора. Кстати, можно изменить скин интерфейса щелчком на кнопке  в левом верхнем углу страницы **Instrument**. Чтобы воспроизвести паттерны, нажмите любую клавишу в диапазоне от **C1** до **A#1** на MIDI клавиатуре. Всего 3 активных октавы с клавишами разной расцветки:

Черные клавиши - это клавиши переключения, которые запускают паттерны,
Клавиша красного цвета B1 используется в качестве инструмента "ластик" при записи паттернов,
Клавиши двух октав выше используются для воспроизведения звуков перкуссии.
Клавиша красного цвета G0 используется для остановки паттерна, если активирована кнопка **Latch**.



Чтобы выбрать звуки инструмента для воспроизведения или записи щелкните на названии соответствующего трека. В примере выше активирован инструмент **Congas**, который также отображается на дисплее. Дисплей Инструмента показывает анимацию текущего выбранного инструментального трека, в данном случае **Congas**. Когда Вы нажимаете клавиши, на дисплее Вы увидите и название артикуляции. Артикуляции меняются в зависимости от выбранного инструмента, но для барабанов с поверхностью из кожи эти артикуляции следующие:

L = Удар левой рукой.

R = Удар правой рукой.

D = Глубоко, или удар ладонью посередине кожи.

M = Приглушение

FL = Форшлаг

2 = Парный удар. 8-ые или 16-ые ноты в зависимости от значения, выбранного в селекторе **Resolution**.

Синхронизированы с темпом.

3 = Триольный удар, скорость изменяется в зависимости от значения, выбранного в селекторе **Resolution**.

Синхронизированы с темпом.

Контроллеры Hi/Lo Tune соответствуют высокому и низкому Conga, Bongo, или Timbale. Инструмент Djembe включает единственный контроллер **Tune**. Параметр тональной подстройки сохраняется с каждым паттерном.

RR = активирует/отключает **Round Robin** циклирование в 3-х вариациях. Нерегулярный паттерн.

2. Работа с паттернами

2.1. Воспроизведение паттернов

Нажмите любую клавишу переключения паттернов (**C1-Bb1**) или нажмите клавишу активной зоны (**C2-C4**) текущего выбранного инструмента. Чтобы выбрать инструмент для воспроизведения или записи, щелкните на названии соответствующего трека налево от сетки паттернов. Чтобы остановить воспроизведение паттерна, нажмите клавишу **G0**, или просто отключите кнопку **Latch**. Воспроизведение паттерна также останавливается, когда останавливается секвенция в хосте. Если кнопка **KS** активирована, паттерны будут меняться в зависимости от клавиши переключения, которую Вы нажали. Можно назначить свои клавиши переключения, как описано выше. Всего 24 паттерна, но клавиш переключения только 11. Почему, спросите Вы? Идея заключалась в том, чтобы сделать Brio доступной на 3-октавной клавиатуре. Клавиша **B1** используется в качестве инструмента «Ластик». Так или иначе, доступ к любому из паттернов можно получить в любое время, используя меню выбора паттернов. При выборе паттерна из меню, кнопка **KS** отключается. Когда кнопка **Latch** активирована, паттерн будет продолжать воспроизводиться даже после того, как Вы отпустите клавишу. Если Вы выбираете другой паттерн с помощью клавиш переключения или в меню выбора паттернов, новый паттерн продолжит воспроизведение с этого же самого шага без прерывания. Кнопка **Latch** активируется с нажатием кнопки **Record**.

2.2. Запись паттернов

2.2.1. Запись в реальном времени с запущенным паттерном

1. Выберите паттерн для записи. Записать можно поверх любого паттерна, но есть паттерны «с чистого листа» (пресеты **22-24**).
2. Выберите трек щелчком на его названии. Ниже Вы увидите изображение выбранного инструмента. Теперь можно нажать активные клавиши, после чего Вы увидите и услышите артикуляцию, которая подсвечивается.
3. Нажмите кнопку **Record**. Кнопка **Latch** будет активирована, а кнопка **Key Switch** отключится.
4. Нажмите любую клавишу в зоне клавиш переключения паттернов (**C1-Bb1**). Начнется воспроизведение паттерна. Вы услышите щелчок метронома (отрегулируйте громкость с помощью регулятора **Click**), а световые индикаторы пошаговой записи наверху сетки покажут шаги паттерна.
5. Сделайте запись, нажав любую активную клавишу инструмента. Каждый записанный шаг будет подсвечиваться, а фейдеры **velocity** будут двигаться в зависимости от силы удара по клавишам.
6. Чтобы стереть шаг во время воспроизведения паттерна удерживайте клавишу **B1**.
7. Чтобы остановить запись, нажмите кнопку **Record**.
8. Сохраните свой паттерн, используя меню **Copy To**.

2.2.2. Пошаговая запись

1. Выберите трек, щелкнув на его названии.
2. Нажмите кнопку **Step Rec**.
3. Нажмите клавиши в активной зоне инструмента (**C2-C4**). Чтобы пропустить шаг, нажмите клавишу **B1**, или любую не назначенную клавишу в активной зоне инструмента. По окончании паттерна, запись остановится.
4. Сохраните паттерн, используя меню **Copy To**.

2.2.2.1 Использование кнопки Advance

Каждый раз, когда Вы нажимаете кнопку **Advance**, паттерн продвигается на один шаг. Таким образом, можно перейти к шагу, который Вы хотите исправить, активировав кнопку **Step Rec** на этом шаге.

3. Интерфейс и контроллеры

3.1. Страница Instrument



Кнопка выбора инструмента/кнопка активирования/мьютирования трека: Щелкните на названии трека, чтобы выбрать инструмент для воспроизведения на клавиатуре или для записи. Направо от названия трека расположены кнопки (оранжевого цвета) активирования/мьютирования трека.

Кнопка Latch: Когда кнопка **Latch** активирована, паттерн продолжит воспроизводиться даже после того, как Вы отпустите клавишу. Если Вы выбираете другой паттерн нажатием клавиши переключения или используя меню выбора паттернов, новый паттерн продолжит воспроизведение с той же самой позиции без прерывания. Кнопка **Latch** активируется вместе с кнопкой **Record**.

Кнопка Record: служит для активирования режима записи в реальном времени, или для записи в процессе воспроизведения паттерна. Чтобы сделать запись, выберите трек щелчком на его названии, активируйте кнопку **Record**, и воспроизведите паттерн, нажав любую из клавиш переключения паттерна. Кнопка **KS (Key Switch)** отключается автоматически, когда активируется кнопка **Record**, чтобы избежать случайного изменения паттерна. После того, как запустится паттерн, Вы услышите щелчок метронома, громкость которого можно установить регулятором **Click**. После этого нажмите любую клавишу активного диапазона инструмента для записи его звука. Треки монофонические. На одном треке можно записать только одну артикуляцию. Запись новых нот заменяет предыдущие. Для остановки записи повторно нажмите кнопку **Record**.

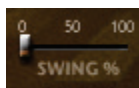
Кнопка Step Record: Используйте пошаговую запись для таких четко повторяющихся паттернов, как, например, шейкеры. Для активирования пошаговой записи, нажмите кнопку **Step Record** и нажмите любую клавишу активного диапазона инструмента. Если Вы хотите пропустить шаг, нажмите клавишу **B1** (или любую не назначенную клавишу в зоне воспроизведения инструмента). Запись остановится, когда Вы достигнете окончания паттерна.

Кнопка KS (Key Switch): активирует/отключает клавиши переключения паттерна. Если кнопка отключена, нажатие на любой черной клавише переключения паттерна запустит выбранный паттерн. Кнопка **KS** автоматически отключается, когда активируются кнопки **Record** или **Step Rec**.

Кнопка Advance: используется для перехода к определенному шагу записанного паттерна, если Вы хотите изменить артикуляцию или звук в этом шаге. Нажмите кнопку **Advance**, чтобы поэтапно перейти к нужному шагу, потом нажмите кнопку **Step Rec**, и сделайте необходимые изменения.

Контроллер Steps: используется для выбора номера шага (1-32) в паттерне.





Слайдер Swing: управляет колебанием ритмической сетки паттерна.



Контроллер Resolution: используется для выбора длительности в артикуляциях **FL** (*Форшлаг*) в качестве разрешения шага.



Дисплей инструмента: показывает анимацию текущего выбранного инструментального трека.



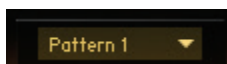
Светоиндикатор пошаговой записи: указывает на позицию шага при воспроизведении или записи.



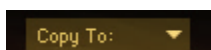
Кнопки активирования/отключения шагов: 256 зеленых кнопок, которые указывают на активность шага. С отключением шага мьютится и его звук. Дополнительные ноты можно добавить только при записи в реальном времени или в пошаговой записи.



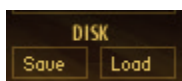
Фейдеры Velocity: с помощью этих фейдеров можно отрегулировать уровень velocity каждого записанного шага в пределах текущего выбранного трека. Убедитесь, что сделанные Вами изменения были сохранены.



Меню выбора паттернов: здесь можно выбрать любой из 24 паттернов. Паттерны можно выбрать также с помощью клавиш переключения.



Меню Copy To: Здесь можно сохранить отредактированный паттерн в любую из 24 ячеек памяти для паттернов.



Кнопки Disk Save и Disk Load: с помощью этих кнопок можно сохранить и загрузить паттерны на диск. Кнопка **Save** позволяет выбрать паттерн для сохранения. Стандартное диалоговое окно позволяет переименовать паттерн и выбрать местоположение для сохранения. Кнопка **Load** позволяет загрузить сохраненные пользовательские паттерны. Паттерн можно загрузить только в ту же самую ячейку памяти, с которой он был сохранен. Другими словами, если Вы сохранили паттерн 15, его можно загрузить только в ячейку 15. Это ограничение Kontakt. Однако, паттерны можно переместить в другую ячейку через меню Copy To.



Контроллер Key Switch Assignment: Чтобы назначить паттерн на одну из клавиш переключения:

1. Нажмите клавишу на которую Вы хотите назначить паттерн.
2. Нажмите на номер справа (1-24), чтобы выбрать паттерн, который будет назначен.

Щелкните на вкладке **Mixer**, чтобы перейти на одноименную панель.

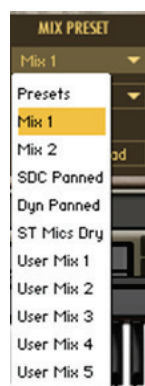


Для записи Brío мы использовали до 4 микрофонов, а точнее 3 микрофона + пара стерео микрофонов, дающих в сумме 5 микрофонов. Микшер позволяет управлять уровнем и панорамой каждого микрофона, и включает посылы на ревербератор и дилей на каждый инструмент.



Здесь же расположены ограниченные основные контроллеры таких эффектов, как например, **Compressor**.

Светодиод зеленого цвета  наверху каждого канала активирует/отключает канал.



В правом нижнем углу страницы расположено меню пресетов микшера. Всего доступно 10 пресетов, пять последних из которых зарезервированы для пользователя. Все пресеты редактируемы и перезаписываемые. Как и в случае с пресетами паттернов, Вы можете сохранить и загрузить в любое время.

У каждого канала есть лейбл, описывающий используемые микрофоны:



ST. = стерео пара микрофонов. Фактически это микрофоны окружения, как например, гоом микрофоны, но установлены достаточно далеко, чтобы придать некоторый стерео эффект.

Dyn = динамический микрофон с маленькой диафрагмой. Установлен ближе к коже барабанов.

SDC = конденсаторный микрофон с маленькой диафрагмой.

LDC = конденсаторный микрофон с большой диафрагмой. Установлен на полу для воспроизведения низких частот в больших барабанах.

Щелкните на вкладке **Effects Lab**, чтобы перейти на одноименную панель.



Страница **Effects Lab** включает 4 глобальных эффекта.

Filter: фильтр нижних частот с контроллерами **Cutoff Frequency**, **Resonance**, и **Vel Amt**, которые позволяют управлять степенью, с которой сила удара по клавишам затрагивает частоту среза, или яркость. Фильтр можно использовать как **LFO** с двумя контроллерами - **Amount** и **Frequency**.

Vintage Bits: Добавляет немного гранжа, обычно ассоциирующего с ранними цифровыми сэмплерами и драм-машинами. Контроллеры - **Bit Depth** и **Sample Rate**. Чем ниже значение, тем сильнее эффект.

Saturation: Моделирует эффект записи на аналоговую ленту. В значении "0" эффект не работает, в то время как положительные значения добавляют аналоговую компрессию.

Stereo: расширяет стерео образ.

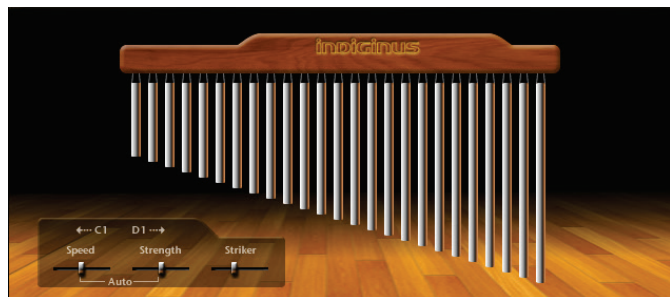
4. Дополнительные патчи и инструменты

4.1. Патч Brio Ensemble



Brio Ensemble обеспечивает все звуки библиотеки Brio, распределенные на клавиши с их артикуляциями. Один инструмент может включать несколько артикуляций, поэтому не стесняйтесь прокручивать Вашу виртуальную клавиатуру, чтобы просмотреть все инструменты и артикуляции. Кнопки **MIDI Map** позволяют отобразить инструментальную карту в названиях MIDI нот или в номерах MIDI нот. Здесь же доступны общие контроллеры Brio - **RR**, **Tune**, **Resolution** плюс те же вкладки **Mixer** и **Effects Lab**.

4.2. Инструменты папки Bar Chimes



В папке **Instruments Bar Chimes** доступно 2 инструмента: **Bar Chimes GlissMaker** позволяет воспроизвести живые глissандо либо проведя пальцем по клавишам активного диапазона (клавиши синего цвета на виртуальной клавиатуре) вверх или вниз, либо просто нажать клавишу переключения **C1** для глissандо вверх или клавишу **D1** для глissандо вниз. Если Вы используете клавиши переключения, можно управлять скоростью глissандо с помощью контроллера **Speed**, интенсивностью глissандо с помощью контроллера **Strength**, и щелчком удара по каждой трубке с помощью контроллера **Striker**. Если Вы запустили глissандо вверх и, например, на пол пути запустили глissандо вниз, последнее начнется с точки переключения, а не с начала глissандо. В активной зоне каждая трубка назначена на белую клавишу клавиатуры для облегчения исполнения глissандо. Если Вы хотите исполнить мелодический перезвон, а не глissандо, можно использовать **Bar Chimes Celesta**. Звуки этого инструмента распределены хроматически, облегчая исполнение мелодических перезвонов. Здесь доступен всего один контроллер **Disturbance**, который управляет добавлением обертонов соседних трубок. Нижняя октава (**C2-B2**) не является частью естественного диапазона этого инструмента и была создана транспонированием сэмплов верхних октав.