

SESSION GUITARIST

Strummed Acoustic

TRANSLATED BY

Minusmaker

В первую очередь, я хотел бы обратить Ваше внимание на определение на титульном листе - «**Неофициальное руководство**». Это означает, что переведенный мной мануал – **НЕ** является 100%-ной локализацией оригинального руководства. Другими словами, некоторые детали и даже главы я по своему усмотрению мог пропустить или изменить. Весь материал, касающийся непосредственного управления я, конечно же, постараюсь осветить в полной мере, минимально отходя от оригинального контекста.

Во-вторых, я хотел бы обратить Ваше внимание на одну очень важную особенность моей работы над мануалами, в частности над этим мануалом. Все, что описываю, перевожу и сочиняю по ходу сам – проходит через мои руки. Другими словами, все, что предлагает оригинальный мануал, и программа я сначала пробую сам и только после этого вношу русскоязычный текст в документ. Поверьте, нестыковок, как в самой программе, так и в мануале бывает очень много.

В-третьих, как переводчик, я имею свое представление о некоторых общепринятых терминах, и я волен переводить и преподносить их по своему усмотрению. Для некоторых спорных терминов я на всякий случай в скобках буду давать английский эквивалент. Принцип собственного видения касается и оформления моего документа.

И последнее - создание данного мануала не имеет под собой никакой коммерческой основы. Перевод я затеял по собственному желанию, для поддержки сайта musicmanuals.ru и по просьбе многочисленных русскоязычных пользователей данного продукта. По окончании перевода документ будет выложен бесплатно, в свободном доступе и для общего пользования.

Любые коммерческие операции лежат на совести распространителя.

Содержание


О библиотеке	2
1. Использование STRUMMED ACOUSTIC	2
1.1. Выбор паттернов и воспроизведение	2
1.2. Использование концовок и затактов	3
1.3. Смешивание ладовых позиций аккордов	3
1.4. Управление акцентированием паттернов	4
1.5. Загрузка/сохранение звуковых пресетов	4
1.5.1. Привязка звукового пресета к пресету Сонга	4
1.6. Фиксирование параметров при загрузке сэмпшотов или Сонгов	5
1.7. Определение сильной доли после изменения музыкального размера	5
2. Страница Patterns	6
2.1. Браузер Сонгов	6
2.2. Браузер Паттернов	7
2.3. Информационная Панель	9
2.3.1. Вкладка Pattern	9
2.3.2. Вкладка Mapping	9
2.4. Панель Auto Chords	10
3. Страница Sound	10
4. Страница Playback	11

О библиотеке

SESSION GUITARIST - STRUMMED ACOUSTIC - основанная на паттернах гитарная страм (strum) библиотека. Сэмплировалась винтажная гитара *Martin D-35* 1973 года. Благодаря тщательному выбору и размещению микрофонов, превосходной акустики помещений и высококачественному звуковому оборудованию, не потребовалась никакая дополнительная обработка сигнала. Вы найдете, что звук STRUMMED ACOUSTIC отлично вписывается практически в любой микс. Паттерны можно выбрать через клавиши переключения, а сами аккорды нажимать на MIDI клавиатуре. Воспроизведение всегда синхронизируется с темпом проекта в хосте. Из звуковых опций STRUMMED ACOUSTIC можно отметить режим стерео, режим удвоения (doubling), а также возможность в реальном времени смешивать низкую и высокую ладовые позиции. Библиотека STRUMMED ACOUSTIC включает 102 паттерна, которые были исполнены вживую профессиональным студийным гитаристом Флорианом Кербером (Floryan Koerber). Дополнительно STRUMMED ACOUSTIC включает 31 сонг, каждый из которых представляет группу из нескольких подходящих и связанных между собой паттернов. Тем не менее главное в STRUMMED ACOUSTIC - это ее революционный движок страмминга: Вы можете легко переключаться между различными паттернами, создавая связные музыкальные перформансы и изменять динамику в реальном времени. В отличие от большинства паттерных библиотек, количество доступных типов аккордов фактически бесконечно. Поскольку все нюансы оригинальной исполнительности, такие как метр и динамика сохраняются, Вы заметите, что инструмент кажется естественным и органичным. Наконец, но не в последнюю очередь, движок не использует традиционное растяжение по времени (*time stretching*), а основан на куда более сложной технологии и записях в нескольких значениях темпа. В результате все интегрированные паттерны могут воспроизводиться в огромном диапазоне значений темпа с выдающимся качеством звука.

1. Использование STRUMMED ACOUSTIC

Инструмент STRUMMED ACOUSTIC разработан для воспроизведения с MIDI клавиатуры. Паттерны запускаются и выбираются по MIDI, обеспечивая аранжировку на лету. Паттерны автоматически синхронизируются с мастер темпом (в автономном режиме Kontakt) или с темпом хоста (в режиме плагина). Паттерны могут воспроизводиться в любом темпе в диапазоне приблизительно от **60-65 bpm** до **180 bpm** и даже выше. Так как движок не использует растяжение по времени (*time stretching*), Вы всегда будете слышать паттерны в максимально возможном качестве.

 Тем не менее паттерны основаны на фактических записанных профессиональным студийным гитаристом перформансах, поэтому они звучат лучше в типичном диапазоне темпа.

1.1. Выбор паттернов и воспроизведение



На клавиши переключения красного цвета **C1-G1** можно назначить до восьми паттернов (этот процесс описывается в секции "[Браузер паттернов](#)"). Если паттерн не назначен, соответствующая клавиша не окрашивается в цвет. Желтые клавиши представляют "концовки" (*endings*) - финальные перформансы, использующиеся для завершения воспроизведения, а зеленые клавиши представляют затакты (*pickups*) - затактовые перформансы, с которых обычно начинается исполнение. Аккорды, которыми будут воспроизводиться паттерны берутся в диапазоне синих клавиш. Чтобы выбрать паттерн, нажмите клавиши на MIDI клавиатуре, соответствующие красным клавишам на виртуальной клавиатуре Kontakt (**C1-G1**) или щелкните на названии паттерна в Браузере Паттернов на странице **Patterns**.



Чтобы воспроизвести паттерн, возьмите аккорд на синих клавишах клавиатуры (**E2-D4**).



Продолжительность паттерна и поведение воспроизведения зависит от выбранного режима в меню **Latch Mode** на странице **Playback** (см главу «[Страница Playback](#)»).



Об аккордах: STRUMMED ACOUSTIC распознает огромное количество аккордов: минорные, мажорные, пауэр-аккорды, уменьшенные, увеличенные, полууменьшенные, различные аккорды с задержаниями, включая даже составные (слэш) аккорды, например, *G/C*, *Gmi/C*, *G7/C*, *Gmi7/C*, *Bb/C*. Можно удерживать аккорд или квинту левой рукой, и нажимать высокую ноту партии мелодии правой рукой. Таким образом, доступны по крайней мере два различных тональных варианта скажем, простого мажорного или минорного аккорда, относительно того, в какой октаве Вы берете аккорд.

Чтобы остановить воспроизведение, используйте любую клавишу концовки (см. главу "[Использование концовок и затактов](#)") или отпустите клавиши аккорда, если режим **Latch** установлен в опцию **Stop Instantly** (см. главу "[Страница Playback](#)").



Переход от паттерна или аккорда к другому паттерну или аккорду всегда выполняется способом легато, позволяя сменить паттерн или аккорд в любое время во время воспроизведения текущего паттерна. Воспроизведение гладко переключится на новый паттерн или аккорд в ближайшей позиции.

Рекомендуется брать аккорды или паттерн немного перед намеченной позиции, чтобы движок смог добавить шум скольжения ладов перед фактической сменой паттерна или аккорда. При наличии в настройках хоста опция "**chase note events**" должна быть активирована, чтобы гарантировать, что Strummed Acoustic получит правильную информацию о нотах при запуске секвенсора.

1.2. Использование концовок и затактов

В дополнение к фактическим паттернам STRUMMED ACOUSTIC включает несколько звуков концовок и затактов, а также дополнительные звуки ударов ладонью по корпусу/струнам гитары. Чтобы воспроизвести концовку текущего аккорда, нажмите любую из пяти желтых клавиш переключения **G#1-C2** с нужной силой удара по клавише. При этом текущее воспроизведение паттерна будет остановлено. Чтобы воспроизвести концовку другого аккорда, возьмите новый аккорд прежде, чем нажать нужную клавишу переключения концовки. В результате будет воспроизведена концовка со звучанием нового аккорда.



В зависимости от текущего паттерна затакты и концовки будут различаться в зависимости от стиля текущего паттерна. Если Вам нужна определенная концовка, которая не включена в текущий выбранный паттерн, выберите другой паттерн прежде, чем запустить нужную концовку или затакт, а потом переключитесь на другой паттерн.

Чтобы воспроизвести затакт, нажмите любую из трех зеленых клавиш переключения **C#2-D#2** с нужной силой удара по клавише.



Через силу удара по клавише изменяется только громкость концовок или затактов. Чтобы изменить динамику паттернов, используйте Колесо **Pitch** на MIDI клавиатуре (см. главу "[Управление акцентами паттернов](#)").

1.3. Смешивание ладовых позиций аккордов

Для STRUMMED ACOUSTIC все паттерны по умолчанию были записаны как в низкой ладовой позиции, так и в высокой. Вы можете легко смешать эти позиции, эмулируя исполнение двух гитаристов, играющих одновременно, но на разных позициях. Альтернативно, можно достигнуть изменения характера исполнения эмулируя исполнение одного гитариста, но со сменой ладовых позиций.



Опции Voicing, Accent и Chord в верхнем левом углу интерфейса



Для любой ладовой позиции доступны универсальные опции **stereo**, **doubling** и **panning** на странице **Sound** см. главу "[Страница Sound](#)")

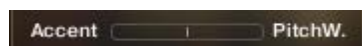
Чтобы изменить ладовую позицию мышью, захватите слайдер **Voicing** и переместите его вправо/влево. Точную позицию по центру (**50 %x50 %**) можно установить щелчком на слайдере с нажатой клавишей **[Ctrl]** **[Cmd]** на Mac]. Чтобы изменить ладовую позицию по MIDI, переместите колесо модуляции (**MIDI CC#1**) на MIDI клавиатуре.



Позиция слайдера **Voicing** всегда отражается позицией одноименного слайдера на странице **Sound** (см. главу "[Страница Sound](#)") и наоборот.

1.4. Управление акцентированием паттернов

STRUMMED ACOUSTIC игнорирует информацию о силе нажатия на клавишу. Вместо этого динамикой исполнения можно управлять с помощью биполярного (т.е. +/-) слайдера **Accent**.



Слайдер Accent

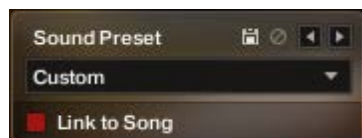
При положительных значениях слайдера, исполнение гитариста будет более интенсивным, тогда как при отрицательных значениях исполнение гитариста будет более мягким. Используя эту функцию, можно эффективно внести музыкальность в Ваше исполнение. Чтобы изменить акцент исполнения мышью, захватите слайдер **Accent** и переместите его влево/вправо. Точную позицию по центру (**50 %x50 %**) можно установить щелчком на слайдере с нажатой клавишей **[Ctrl]** **[Cmd]** на Mac]. Чтобы изменить акцент исполнения по MIDI, переместите колесо **Pitchbend** на MIDI клавиатуре.



Слайдер **Accent**, и соответственно автоматизация колеса **Pitchbend** в хосте могут использоваться для сглаживания переходов между паттернами с разной динамикой, эмулируя более натуральное исполнение.

1.5. Загрузка/сохранение звуковых пресетов

Звук библиотеки STRUMMED ACOUSTIC можно настроить легко и эффективно. Все звуковые параметры сосредоточены на странице **Sound** (см. главу "[Страница Sound](#)"). Даже, фактически не изменяя параметры звука, можно загрузить различные звуковые пресеты из меню **Sound Preset** в верхнем правом углу интерфейса инструмента.



Меню Sound Preset в верхнем правом углу интерфейса инструмента

Чтобы загрузить фабричный или пользовательский звуковой пресет, либо выберите пресет из выпадающего меню, либо щелкните на кнопках . Чтобы сохранить новый пользовательский звуковой пресет, введите имя пресета в области и щелкните на символе . С пресетом сохраняются текущие параметры страницы **Sound** (см. главу "[Страница Sound](#)"), включая позиции слайдеров **Voicing** и **Accent**. Чтобы перезаписать пользовательский звуковой пресет, не меняя его имени, после изменения настроек еще раз щелкните на символе . Чтобы удалить пользовательский звуковой пресет, выберите его из меню, и щелкните на кнопке .


1.5.1. Привязка звукового пресета к пресету Сонга

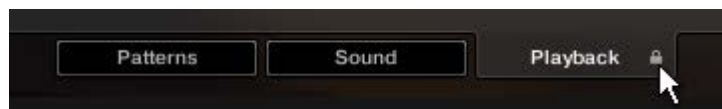
Если флажок **Link to Song** отмечен (красного цвета), при загрузке пресета Сонга (см. главу "[Браузер Сонгов](#)") будет загружаться и применяться определенный фабричный звуковой пресет.



Любое изменение или удаление пользовательского звукового пресета выполняется на глобальном уровне. Это означает, что все эти изменения будут постоянными, даже если Вы закроете инструмент, не сохраняя его.

1.6. Фиксирование параметров при загрузке сэпшотов или Сонгов

Обычно при загрузке сэпшотов или Сонгов (см. главу "Браузер Сонгов"), все параметры устанавливаются соответственно. Таким образом, сэпшоты и Сонги сохраняются и загружаются глобально. Чтобы предотвратить изменение параметров страницы **Playback** и параметров **Auto Chords**, при загрузке сэпшота или Сонга, щелкните на символе  на вкладке **Playback**. Когда параметры страницы **Playback** будут фиксированы, они не будут изменены сэпшотами или Сонгами.



1.7. Определение сильной доли после изменения музыкального размера

Так как нет способа распознать изменения музыкального размера или вставки половины такта и т.д. в хосте, воспроизведение паттерна может оказаться не синхронным. Чтобы решить эту проблему, можно использовать глобальную функцию смещения для компенсации изменений музыкального размера или продолжительности такта при воспроизведении. Чтобы определить глобальное смещение в тиках, отошлите MIDI сообщение **CC#111**. Значение, которое Вы отправляете (в пределах от **0** до **127**) будет умножено **80** тиками и добавлено как смещение воспроизведения в хосте. 80 тиков - это 32-я триоль, и является самым большим общим делителем для всех нотных длительностей, доступных в инструменте. Двенадцать 32-ых триолей равно четвертной ноте. Поэтому, чтобы вставить половину такта в размере 4/4 (т.е. переместить воспроизведение на две четверти, или 2 x 12 32-ых триолей), необходимо отослать MIDI сообщение **CC#111** со значением **24** и т.д. Следующая таблица иллюстрирует типичные значения, необходимые для наиболее распространенных смещений:



Offset	CC#111 value
No offset	0
One quarter	12
Two quarters	24
Three quarters	36
Four quarters (= one 4/4 bar)	48
Five quarters	60
Six quarters	72
Seven quarters	84
Two 4/4 bars (= no offset)	96
Minus one quarter	84
Minus two quarters	72
Minus three quarters	60
One eighth note	6
One triplet	4

2. Страница Patterns

Щелчок на вкладке **Patterns** (внизу интерфейса инструмента) не только отобразит текущие загруженные паттерны, но и контроллеры, позволяющие изменить параметры паттерна, или загрузки других паттернов или Сонгов.




Страница Patterns

Чтобы выбрать паттерн для воспроизведения, щелкните на соответствующем слоте паттерна или нажмите соответствующую клавишу переключения на Вашей MIDI клавиатуре. Чтобы загрузить другой паттерн в слот, нажмите на символ  текущего слота или дважды щелкните на слоте. Откроется Браузер Паттернов (см. главу "[Браузер Паттернов](#)"). Чтобы просмотреть все паттерны текущего слота, щелкните на кнопках  в текущем слоте. Чтобы удалить паттерн (т.е. очистить слот), щелкните на слоте с нажатой клавишей **[Alt]**.

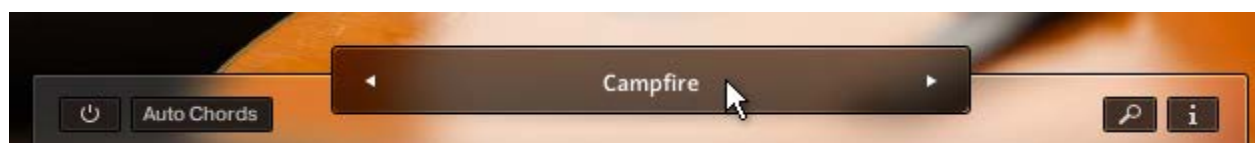
2.1. Браузер Сонгов

В STRUMMED ACOUSTIC Сонг - это пресет, который может включать до восьми связанных между собой паттернов наряду с фабричным звуковым пресетом (см. главу "[Загрузка/сохранение звуковых пресетов](#)"), а также некоторые параметры страницы **Playback** (см. главу "[Страница Playback](#)"). Паттерны Сонга загружаются в слоты паттернов.

 Если Вы хотите, чтобы Сонги загружались со своими определенными звуковыми параметрами, активируйте опцию **Link to Song** (кнопка красного цвета) в верхнем правом углу интерфейса (см. главу "[Загрузка/сохранение звуковых пресетов](#)"). Если эта опция отключена (кнопка серого цвета), то текущие звуковые параметры не будут изменяться при загрузке Сонга.



Чтобы выбрать, а затем загрузить Сонг:


1. Щелкните на текущем названии Сонга. Откроется Браузер Сонгов. Альтернативно, можно нажать на символ лупы направо от названия Сонга.



2. Используйте три кнопки атрибутов наверху браузера, чтобы оптимизировать список Сонгов. Чтобы отобразить все Сонги, снимите флажки со всех кнопок атрибутов.

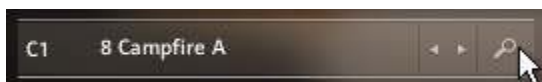


3. Чтобы загрузить Сонг, дважды щелкните на его названии или щелкните на кнопке . Если Вы хотите выйти из Браузера Сонгов, ничего не изменяя, нажмите на кнопку .

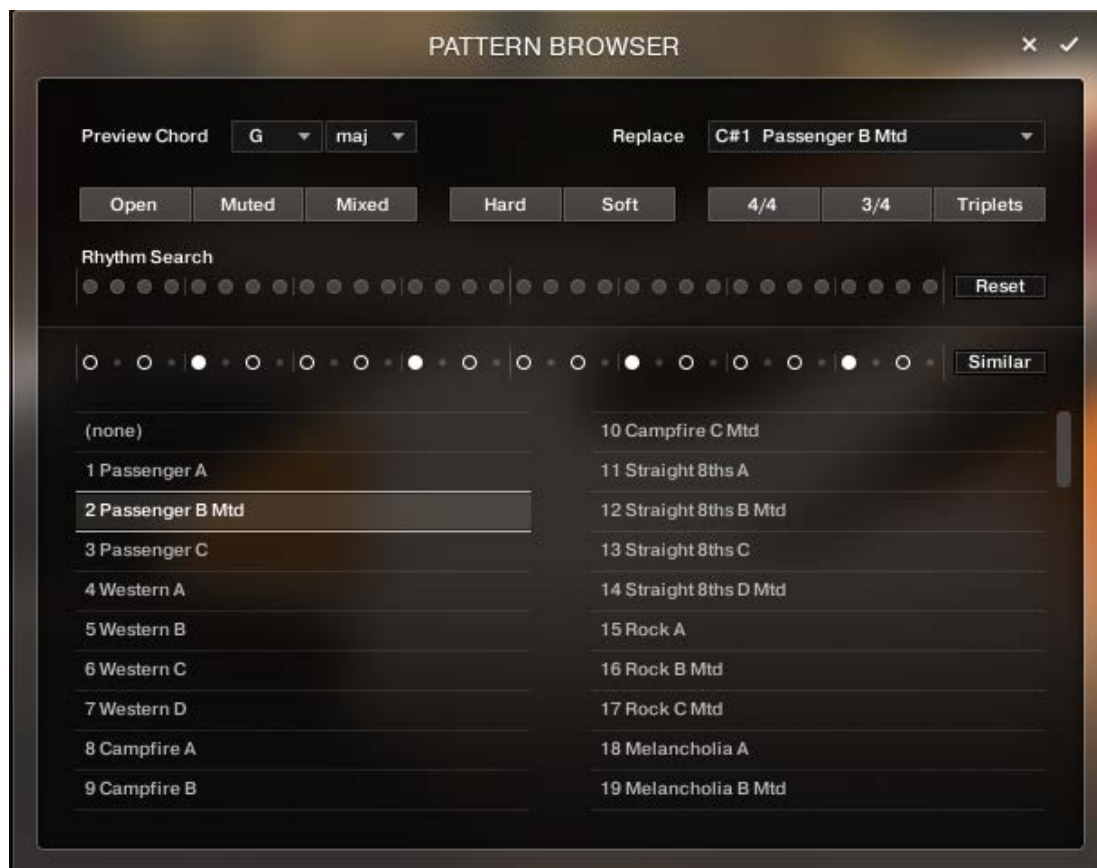
 Альтернативно, можно пролистывать Сонги, не входя в Браузер Сонгов, щелчком на треугольных кнопках текущего названия Сонга.

2.2. Браузер Паттернов


Если Сонга, не удовлетворяет Вашим потребностям, можно изменить его паттерны или загрузить дополнительные паттерны в определенные слоты. Чтобы открыть Браузер Паттернов, дважды щелкните на слоте паттерна или щелкните на его символе лупы.




Щелчок на символе лупы открывает Браузер Паттернов



Верхняя область Браузера Паттернов включает серию кнопок, которые можно использовать для оптимизации Вашего поиска. Область **Rhythm Search** - очень мощный инструмент поиска паттернов, соответствующие Вашему ритму. Браузер Паттернов содержит список всех паттернов, соответствующих текущим критериям поиска. Если список слишком длинный, можно прокрутить его, захватив хэндл на правой стороне.

 Область **Rhythm Search** - это просто инструмент для поиска паттернов в библиотеке паттернов. Технически создать Ваши собственные паттерны нельзя. Несмотря на схожий вид, не путайте область **Rhythm Search** с Пошаговым Секвенсором.

- Чтобы найти паттерн по атрибутам (а не по ритму), убедитесь, что область **Rhythm Search** очищена. Если это не так, щелкните на кнопке **Reset** рядом с областью. Затем оптимизируйте поиск, выбрав любой из атрибутов: **Muted**, **Soft**, **4/4** и т.д. Активированный атрибут подсвечивается красным цветом. Чтобы отобразить все паттерны, деактивируйте все вкладки атрибутов.
- Чтобы найти паттерн по атрибутам и ритму, сначала отметьте/снимите галочки с нужных атрибутов, как описано выше. Затем, введите ритм в 16 -х нотах в области **Rhythm Search**. С каждым новым значением ритма, список паттернов будет обновляться в реальном времени, и будет отсортирован по ритму в порядке убывания.

 Есть более легкий и удобный путь ввести повторяющийся паттерн в области **Rhythm Search**: введите начало паттерна, а затем щелкните на позиции первого повторения с нажатой клавишей **[Alt]**. Кроме того, если Вы нажали на первом фрагменте с нажатой клавишей **[Alt]**, все остальные повторения будут активированы/отключены соответственно.

Алгоритм поиска по ритму достаточно мощный. Он сравнивает ритм, введенный в области **Rhythm Search**, не только с ритмом других паттернов с начала, но и с любой возможной перемещенной начальной позиции.

Этим способом, можно раскрыть паттерны со смещенной начальной позицией, которые в противном случае бы просто пропускались. Если начальная позиция в паттерне была смещена, это значение прилагается к имени паттерна.

После загрузки паттерна, это смещение будет автоматически применено и отобразится на Информационной панели (см. главу "[Информационная Панель](#)"). Кроме того, алгоритм поиска по ритму оценивает акценты выше чем неакцентированные фрагменты. Поэтому, если Вы ищете акценты, следующие после определенного ритма, попробуйте ввести только акценты.



Если сразу найти желаемый ритм не удалось, можно создать этот определенный ритм, отдельно найти первую и вторую половину ритма нужного паттерна, загрузить эти две половинки в два разных слота и комбинировать их при воспроизведении. Альтернативно, можно загрузить тот же самый паттерн в два различных слота и настроить параметр **Start Shift** (см. главу "[Информационная Панель](#)") одного из них, чтобы сместить акценты в нужные позиции.

Чтобы найти паттерны, схожие с выбранным, необходимо искать паттерны с ритмом, схожим с ритмом выбранного паттерна. Вместо того, чтобы ввести и скопировать ритм вручную, можно просто передать ритм выбранного паттерна в область **Rhythm Search** щелчком на кнопке **Similar**.



После этого начнется поиск, а выбранный паттерн будет помещен поверх списка результатов, если этот паттерн соответствует его собственному ритму на 100 %. Далее будут перечислены ритмически схожие паттерны.

Чтобы предварительно прослушать паттерн, нажмите на любой из них в списке. При этом во второй области отобразится структура ритма паттерна. Предварительное прослушивание также синхронизируется с темпом хоста и позицией воспроизведения. Одновременно для предварительного прослушивания можно выбрать только один аккорд и тональную позицию. Все входящие MIDI аккорды будут проигнорированы.

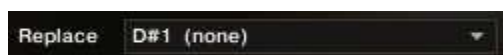


При более высоких значениях темпа качество предварительного прослушивания будет хуже, чем качество паттерна, загружаемого фактически. Поэтому, в целях уменьшения загрузки памяти, при предварительном прослушивании используется минимальный набор сэмплов.

Чтобы остановить предварительное прослушивание, нажмите на паттерне или остановите воспроизведение в хосте. Чтобы изменить аккорд предварительного прослушивания, выберите ноту и тип аккорда в верхних выпадающих меню. При этом загружаются новые сэмплы и удаляются старые.



1. Чтобы загрузить паттерн, выберите один из восьми слотов паттерна, в который Вы хотите загрузить паттерн.



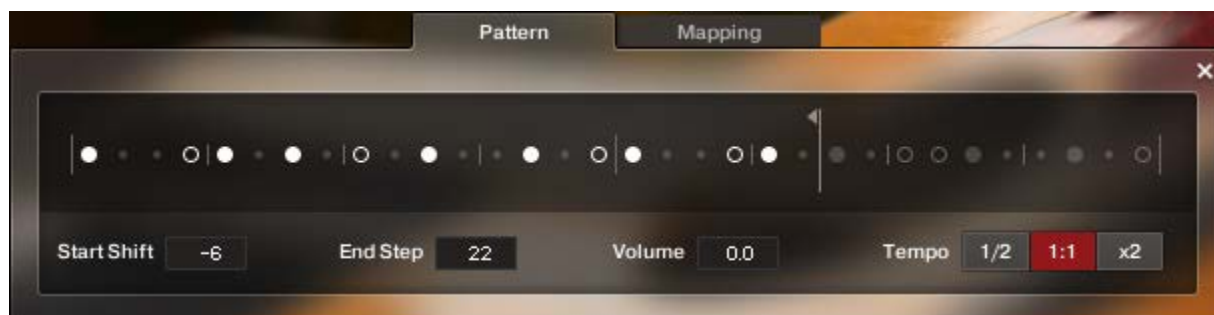
2. Дважды щелкните на имени любого паттерна или щелкните на кнопке . Если Вы хотите отменить процесс, щелкните на кнопке . Выбранный паттерн загрузится в выбранный слот, заменив предыдущий паттерн в этом слоте. Браузер Паттернов будет закрыт.

2.3. Информационная Панель

Информационная панель обеспечивает доступ к различным параметрам изменения продолжительности, начальной позиции, громкости или темпа любого паттерна. Значения параметров Информационной панели всегда относятся к выбранному паттерну. Другими словами, если Вы выберете другой паттерн, Информационная панель изменит контент согласно новому паттерну.



Чтобы отобразить или скрыть Информационную панель, щелкните на кнопке **i**. Наверху панели расположены вкладки **Pattern** и **Mapping**.



Информационная Панель, Вкладка Pattern

2.3.1. Вкладка Pattern

Start Shift: Используйте этот параметр для смещения начальной позиции выбранного паттерна. Альтернативно, можно перетащить отображение ритма паттерна влево/вправо.

End Step: Используйте этот параметр для смещения окончания паттерна так, чтобы он лупировался раньше. Альтернативно, можно перетащить хэндл влево/вправо.



Параметр **End Step** можно использовать творчески. Например, можно сократить паттерн с размером **4/4** до паттерна с размером **3/4**. Можно даже сократить любой паттерн до нечетных размеров, таких как **5/8** или **7/8**. В совокупности с параметром **Start Shift**, у Вас под рукой очень мощные инструменты создания новых паттернов и вариаций!

Volume: Используйте этот параметр для настройки громкости выбранного паттерна в диапазоне от **-12 dB** до **+6 dB** в шагах по **0.1 dB**.

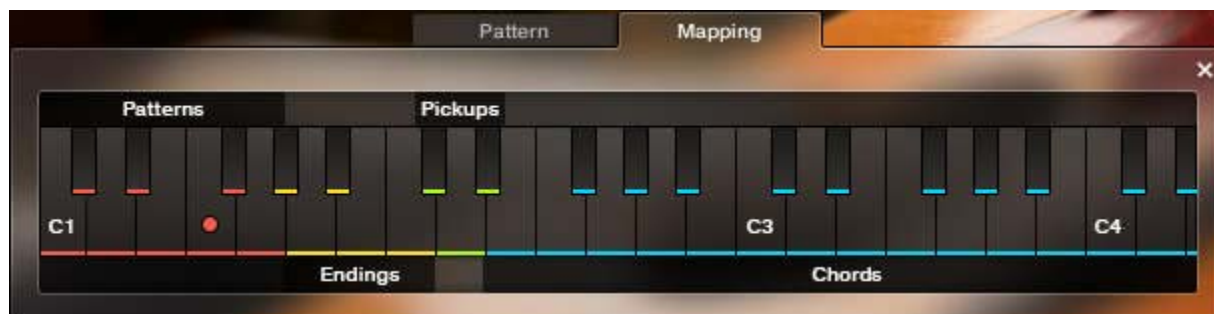
Tempo: Три кнопки позволяют переключить темп выбранного паттерна от нормального (**1:1**) до половины нормального (**1/2**) или удвоенного нормального (**x2**). Примите во внимание: на странице **Playback** доступна глобальная функция изменения темпа (см. главу "[Страница Playback](#)"). Фактор темпа на этой странице будет умножен индивидуальным фактором темпа каждого паттерна.



С некоторыми значениями темпа в хосте, переключение паттерна на половину нормального темпа не работает, если фактический темп падает ниже порога приблизительно **60 bpm**.

2.3.2. Вкладка Mapping

Вкладка **Mapping** представляет собой графическое представление виртуальной клавиатуры. Выбранный слот паттерна подсвечивается красной точкой. Если Вы нажмете клавишу концовки или затакта, желтая или зеленая точка вспыхнет на соответствующей клавише.



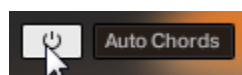
Информационная Панель, Вкладка Mapping

2.4. Панель Auto Chords


STRUMMED ACOUSTIC распознает огромное количество аккордов: минорные, мажорные, пауэр-аккорды, уменьшенные, увеличенные, полуменьшенные, различные аккорды с задержаниями, включая даже составные (слэш) аккорды, например, *G/C*, *Gmi/C*, *G7/C*, *Gmi7/C*, *Bb/C*. Можно удерживать аккорд или квинту левой рукой, и нажимать высокую ноту партии мелодии правой рукой. Таким образом, доступны по крайней мере два различных тональных варианта скажем, простого мажорного или минорного аккорда, относительно того, в какой октаве Вы берете терцию. Тем не менее, если Вы не знакомы с тем, как брать аккорды на фортепьяно или клавиатуре, можно переключиться в режим **Auto Chords**, который включает наиболее распространенные аккорды (мажорные и минорные, а также некоторые их вариации), автоматически назначенные и автоматически транспонированные на белые клавиши.



Панель Chords с выбранным аккордом *D minor*. Таким образом, базовый тон *D* назначен на клавишу *D*; все остальные клавиши назначены (транспонированы) последовательно.



Чтобы отобразить/скрыть Панель **Auto Chords**, щелкните на одноименной кнопке. Чтобы активировать/отключить режим **Auto Chords**, щелкните на кнопке "**power**". Чтобы установить тональность Вашего Сонга, выберите ноту и лад из выпадающих меню. Чтобы воспроизвести аккорды в режиме **Auto Chords**, просто нажмите одну белую клавишу в любом месте диапазона аккордов. Чтобы добавить варианты аккордов, нажмите белую клавишу аккорда и удерживая ее, нажмите черную клавишу с вариацией основного аккорда. Чтобы исключить параметры **Auto Chords** из Сонга или снэпшота, щелкните на символе замка в верхнем левом углу Панели **Auto Chords** (см. главу "[Фиксирование параметров при загрузке снэпшотов или Сонгов](#)").

 В отличие от более мощного стандартного режима аккордов, где можно взять аккорд полностью, в режиме **auto chords** можно нажать максимум две клавиши.


3. Страница Sound

Щелкните на Вкладка Sound (внизу интерфейса инструмента), чтобы отобразить одноименную страницу. Эта страница включает параметры настройки звука STRUMMED ACOUSTIC и разделена на несколько секций.




Страница Sound

Секция VOICING: слайдер **Balance** регулирует баланс между ладовыми позициями (см. главу "[Смешивание ладовых позиций аккордов](#)"). Чтобы сбросить слайдер в центральную позицию (**50 %x50 %**), щелкните на нем с нажатой клавишей **[Ctrl]** **[Cmd]** на Mac]. Для любой ладовой позиции можно выбрать режим: **Stereo** или **Doubling** щелчком на соответствующих кнопках. В режиме **Stereo** можно отрегулировать баланс между левым (L) и правым (R) каналами. Дополнительно, для высокой ладовой позиции, можно щелкнуть на кнопке инвертирования каналов. Чтобы достигнуть очень богатого звука (четырёх!) гитаристов, установите обе ладовые позиции в режим **Doubling**, и установите их значение в **50 %**. Щелкните на кнопке инвертирования каналов. Это еще более обогатит звук. Чтобы создать специальный **low/high** режим удвоения, установите обе ладовые позиции в режим **Stereo**, панорамируйте одну ладовую позицию до конца влево, другую до конца вправо и смешайте их **50 %**. Чтобы уплотнить припев, запишите и автоматизируйте процесс переключения с режима **Stereo** в режим **Doubling** в самом начале припева в хосте. Можно также автоматизировать слайдер **Accent** (см. главу "[Управление акцентами паттернов](#)"). Чтобы изменить ладовую позицию, ничего больше не изменяя, запишите и автоматизируйте процесс переключения со **100 %** низкой позиции до **100 %** высокой позиции, или наоборот. Чтобы достигнуть наиболее сглаженного перехода, убедитесь, что каналы высокой позиции не инвертированы. После этого Ваше исполнение будет походить на одного гитариста, играющего в разных ладовых позициях. Чтобы добавить немного глянца к низкой ладовой позиции, чуть-чуть добавьте высокой позиции. В зависимости от Вашего сценария, выберите режим **Stereo** или **Doubling** для высокой ладовой позиции.

 Позиция слайдера **Balance** на странице **Sound** всегда отражается позицией слайдера **voicing** в верхнем левом углу интерфейса (см. главу "[Смешивание ладовых позиций аккордов](#)"), и наоборот.

FRET NOISES: Используйте этот регулятор для настройки громкости шумов ладов, которые автоматически добавляются в исполнение между сменой аккордов.

EQ: Активируйте или отключите эквалайзер с помощью его небольшой квадратной кнопки. Выберите пресет из выпадающего меню, и установите степень эквалайзера регулятором **Amount**.

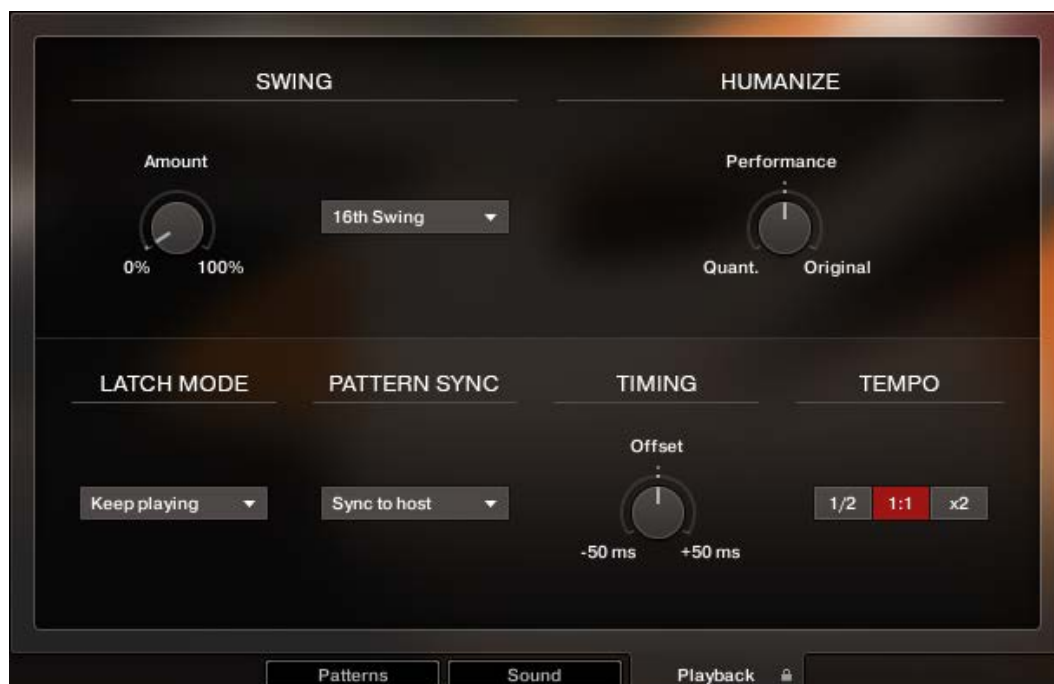
 Регулятор **Amount** определяет уровень усиления различных диапазонов частот (повышение или ослабление) в постоянном соотношении друг к другу.

COMP: Активируйте или отключите компрессор с помощью его небольшой квадратной кнопки. Выберите пресет из выпадающего меню, и установите степень компрессии регулятором **Amount**.

REVERB: Вы можете поместить гитариста в несколько виртуальных помещений, каждое из которых обеспечивает свои уникальные звуковые характеристики. Активируйте или отключите ревербератор с помощью его небольшой квадратной кнопки. Выберите импульс реверберации из выпадающего меню, и отрегулируйте степень реверберации регулятором **Volume**.

4. Страница Playback

Щелчок на вкладке **Playback** (внизу интерфейса инструмента) открывает одноименную страницу. Эта страница содержит параметры, затрагивающие поведение воспроизведения паттернов и разделена на несколько секций. Чтобы исключить параметры страницы **Playback** из Сонгов или снэпшотов, щелкните на символе замка на вкладке **Playback** (см. главу "[Фиксирование параметров при загрузке снэпшотов или Сонгов](#)").



Страница Playback

Секция SWING: Используйте регулятор **Amount**, чтобы отрегулировать степень колебания ритмической сетки, добавленную к каждому паттерну, на основании либо 8-ой ноты, либо на 16-й. Значение **0 %** соответствует исходному состоянию паттернов.



Если регулятор **Amount** не затрагивает воспроизведение, вероятно, что-либо выбран триольный паттерн, либо изменился нотный базис с **8th** в **16th**.

Секция HUMANIZE: Используйте регулятор **Performance**, чтобы отрегулировать степень квантизации, добавляемой ко всем паттернам. В крайней правой позиции будет воспроизведено оригинальное исполнение (с некоторыми недостатками исполнения гитаристом). В крайней левой позиции будет применено полная квантизация исполнения.

Секция LATCH MODE: Используйте выпадающее меню для выбора режимов продолжительности воспроизведения паттерна:

Keep playing: воспроизведение Паттерна продолжится, даже если Вы отпустили клавиши. Как только Вы взяли новый аккорд, воспроизведение гладко перейдет на новый аккорд. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите клавишу с концевкой. Преимущество этого режима заключается в том, что воспроизведение не будет прерываться пока Вы готовитесь к взятию нового аккорда. Этот режим также упоминается как режим **Latch**.

Stop ...: воспроизведение Паттерна остановится после того, как Вы отпустили клавиши. Единственное преимущество этого режима заключается в том, Вам необязательно для остановки паттерна нажимать клавишу концевки. Дополнительно, можно использовать сустейн педаль (**MIDI CC#64**) при смене аккордов, чтобы временно переключиться в режим **Latch**.



Когда выбираются режимы **Stop ...**, нужно быть осторожными при отпуске клавиш: если Вы отпустите их слишком рано, то воспроизведение будет прерываться перед каждым новым аккордом; возможно Вы даже этого не заметите. Проблема заключается в том, что, в этом случае, Вы лишитесь звуков скольжения по ладам, автоматически вставляемых между сменой аккорда, и тем самым снизите реализм исполнения.

Секция PATTERN SYNC: Используйте выпадающее меню для выбора режима синхронизации:

Sync to host: В этом режиме воспроизведение паттерна начнется с определенной начальной позиции смещения (точка входа), чтобы соответствовать текущей позиции воспроизведения в хосте, обеспечивая синхронизацию, независимо от позиции, с которой Вы начали воспроизведение в хосте.

Start on key: В этом режиме воспроизведение паттерна начнется с начала, как только будет взят первый аккорд, игнорируя текущую позицию воспроизведения в хосте. До тех пор, пока воспроизведение не прервется (см. описание в секции **LATCH MODE**), это смещенное исполнение будет сохранено, даже если Вы взяли аккорды последовательно.

Секция TIMING: Используйте регулятор **Offset**, чтобы установить степень смещения, добавленную к воспроизведению.

Секция TEMPO: Здесь Вы можете выбрать между тремя соотношениями **1/2** (половина оригинального темпа), **1:1** (оригинальный темп), или **x2** (удвоенный оригинальный темп). Эти параметры глобально затрагивают скорость воспроизведения паттерна относительно темпа хоста. Примите во внимание: для каждого паттерна доступен также свои параметры темпа (см. главу "[Информационная Панель](#)"). Факторы темпа отдельных паттернов будут умножены глобальным фактором темпа.