



ORCHESTRAL
TOOLS

HENDRIK SCHWARZER
ORCHESTRAL STRING RUNS

MANUAL

musicmanuals.ru

МАНУАЛ

TRANSLATED BY

Minusmaker

Введение

Orchestral String Runs - скрипичная библиотека нового поколения, основанная на движке Kontakt Player 4. Библиотека сфокусирована на создание коротких, энергичных струнных партий и базовых пассажей. OSR включает артикуляции, не доступные в других скрипичных библиотеках для создания натурально звучащих комплексных коротких струнных оркестровок. Я молодой композитор из Германии, и делаю свои оркестровки на компьютере, используя сэмпловые библиотеки. Зачастую звучание коротких скрипичных партии моих сочинений с применением компьютерных струнных эмуляторов казались настолько выщеголены, и нереалистичны, что я начал искать другой путь их реализации. Моя идея воплотилась в инновационный RUNS-BUILDER (формирователь пассажей) для Kontakt 4, который позволяет создавать пассажи из нескольких групп нот. Я убедил своего лучшего друга и партнера пойти новым путем с новой концепцией и мы наняли известный Белорусский Симфонический оркестр в Минске для сэмплирования OSR.

Пассажи, украшения и блоки движка RUNS-BUILDER

Мы детально изучили скрипичную нотную оркестровку многих классических композиторов за прошедшие 200 лет, и собрали мажорные и минорные пассажи, фактуры и украшения. Все пассажи и украшения, используемые при создании OSR, достаточно распространены, и использовались многими композиторами. Для индивидуальных и специальных звукорядов мы спроектировали патч Runs Transition (с возможностью исполнения пассажей), который основан на залигованных переходах для создания пользовательских пассажей. Патч функционирует в двух различных режимах повторения, которые также идеальны для быстрых остинато.

Инструменты & Запись

Мы записывали OSR с известным Белорусским Симфоническим оркестром с использованием следующих инструментов:

- ✓ 14 Первых скрипок
- ✓ 12 Вторых Скрипок
- ✓ 10 Альтов
- ✓ 8 Виолончелей
- ✓ 6 Контрабасов

OSR-патчи включают следующие инструменты:

- ✓ Скрипки (Violins): Первые и Вторые Скрипки = 26 музыкантов
- ✓ Скрипки и Альты (Violins&Violas): Первые, Вторые Скрипки и Альты = 36 музыкантов
- ✓ Виолончели и Контрабасы (Celli&Basses): = 14 музыкантов
- ✓ Весь Ансамбль (Whole Ensemble): Первые и Вторые Скрипки, Альты, Виолончели и Басы = 50 музыкантов

Мы делали запись со всех 3 позиций микрофонов, которые управляются соответствующими регуляторами в интерфейсе OSR. Все сэмплы имеют свою собственную естественную стереопозицию, справа налево: Первые Скрипки, Вторые Скрипки, Альты, Виолончели, Басы. При записи использовались high-end микрофоны Schoeps и Neumann.

Синхронизация с темпом хоста & NI TimeMachine 2

Все предварительно записанные пассажи, патч **RUNS-BUILDER**, украшения и ритмические короткие трели синхронизируются с темпом хоста. Мы записали все синхронизированные с темпом пассажи в нескольких значениях темпа, а скрипт OSR решает в реальном времени, какой сэмпл наиболее подходит для растяжения в правильное значение темпа. Для реализации функции **time-stretching** используется встроенный движок **TimeMachine 2** от Native Instrument, который включен в Kontakt 4 и Kontakt Player 4. При экстремальных значениях темпа вносятся искажения, а воспроизведения становится не четким. Если Вы используете автоматический режим распознавания темпа в OSR, наш скрипт предложит разделить темп наполовину или удвоить темп. Например, пассаж 16 нот в темпе 200 bpm не исполняем реальными музыкантами - поэтому мы не включили этот сэмпл в диапазон значений темпа. TimeMachine 2 растянет самый быстрый сэмпл пассажи до 200 bpm, и в результате Вы получите не качественный звук. "Автоматический режим темпа" воспроизведет пассаж в половину указанного темпа (100 bpm), и результат будет улучшен. Выбирайте темп пассажи внимательно! Не каждый пассаж совместим с любым значением темпа. Если Вы будете использовать наши пассажи и патч RUNS-BUILDER в естественном диапазоне значений темпа (т.е. в диапазоне играемости струнных инструментов), это произведет наилучшие результаты.



Совет: Рекомендуется использовать все позиции микрофонов сразу. Это скроет некоторые аудио искажения при растяжении, и Вы получите более широкий звук.

Интеграция с другими скрипичными библиотеками

1. Правильное применение окружения реверберации

В OSR окружением можно управлять с помощью трех позиций микрофонов. Увеличение значения регулятора **Tree** = больше мягкости, широты. Увеличение значения регулятора **Close** = больше детализации, больше смычкового шума.



Совет: можно использовать различные установки реверберации

2. Использование артикуляций

Мы записали основные артикуляции (**sustains** и **staccato** с применением функции **roundrobin**). С помощью этих основных артикуляций Вы сможете интегрироваться с другими скрипичными библиотеками.

Организация патчей

Организация патчей OSR достаточно эргономична. Мы не стали использовать большое количество патчей, так как они не применимы в действительности. В одном единственном патче мы поместили максимальное количество сэмплов и артикуляций. В результате доступно несколько патчей, а артикуляции, звукоряды и позиции микрофонов можно изменять посредством клавиш переключения, колеса модуляции, регуляторов или слотов. Используя наш скрипт, ресурсы памяти выделяются только для тех сэмплов, которые Вы действительно используете. Патчи отсортированы по различным инструментам:

- ✓ Violins
- ✓ Violins+Violas
- ✓ Celli+Basses
- ✓ Whole Ensemble

Позиции микрофонов

Окружением можно управлять посредством 3 позиций микрофонов в реальном времени: **TREE**, **ORTF** и **CLOSE**. Если Вы отключите позиции микрофонов (**0%**), сэмплы выгружаются. Рекомендуется использовать все позиции микрофона сразу.

Движок *Runs-Builder* (формирователь пассажей)



Движок **RUNS-BUILDER**, который доступен для инструментов **Violins** и **Celli+Basses**, позволяет создавать индивидуальные пассажи из нескольких групп нот.

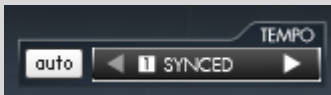
Выбор Слотов & Артикуляций

Если патч **RUNS-BUILDER** загружен в качестве патча по умолчанию, все слоты будут пусты, а сэмплы не загружены в оперативную память. Щелкните по пустому слоту, который активируется белой рамкой вокруг слота. Чтобы заполнить слот артикуляцией, щелкните на ее соответствующей кнопке ниже.



Выбранная артикуляция отображается в слоте в нотном написании и ее можно воспроизвести на MIDI клавиатуре. Слоты можно менять в реальном времени с помощью клавиш переключения (красного цвета). Каждому слоту соответствует своя собственная клавиша переключения, которая отображается под слотом. Содержимое слота сохраняется с файлом проекта.

Слайдер Tempo



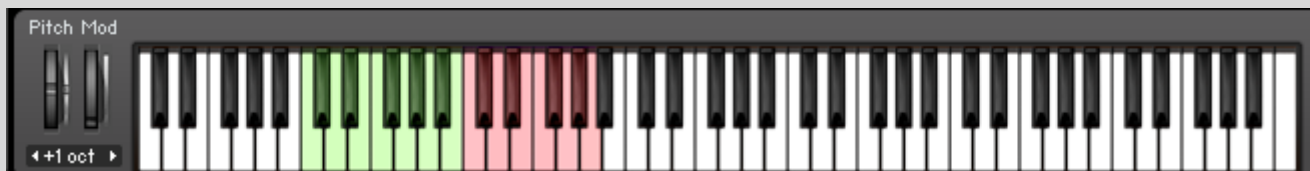
Этот слайдер управляем (назначаем) по MIDI и изменяется на значения **Synced 1/2** (темп наполовину), **Synced x2** (удвоенный темп) и **Synced** (нормальный темп). Если активирована кнопка **Auto**, OSR изменит значение этого слайдера автоматически.

Чтобы управлять слайдером вручную, отключите кнопку **Auto**.



Внимание: Слайдер **Tempo** - это не кнопка. Чтобы установить значение, щелкните на слайдере и переместите мышь в сторону светлого треугольника на слайдере!

Клавиши переключения



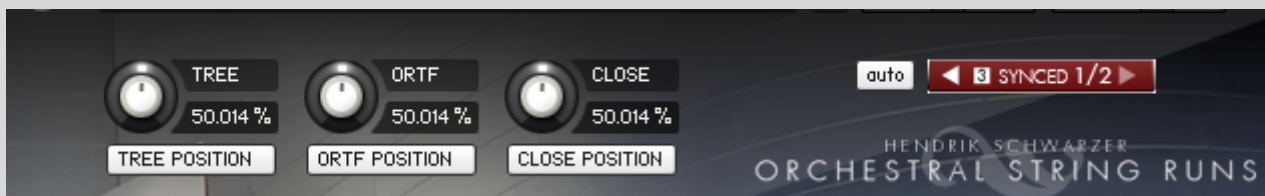
Клавиши **C0 – B0** (зеленого цвета) изменяют тональность (например, фа-мажор, до-мажор, и т.д.). Клавиши **C1-A1** (красного цвета) активируют слоты.

Использование движка RUNS-BUILDER

Сначала необходимо выбрать лад через клавишу переключения ладов, затем выбрать слот посредством клавиши переключения слотов. Если кнопка **Auto** отключена, необходимо выбрать режим темпа посредством слайдера **Tempo**.

Описание различных патчей

Патч Violins Figures



Используйте клавиши переключения **C1-F1** для изменения украшений. Патч синхронизирован с темпом.

Патч Runs Transitions



Патч **Runs Transitions** основан на технологии заливованных переходов и повторений. Исполняя пассажи на MIDI клавиатуре, Вы услышите естественные "переходы" между нотами. С помощью двух режимов повторения (**Repetitions**) можно создать великолепно звучащие *ostinatos*! Патч **Runs Transition** - монофонический инструмент!

Регуляторы *Attack & Curve*



С помощью этих регуляторов Патч **Runs Transition** можно оптимизировать под Ваш пассаж, изменяя скорость и эффект переходов.

Режим повторения (меню *Repetitions*)



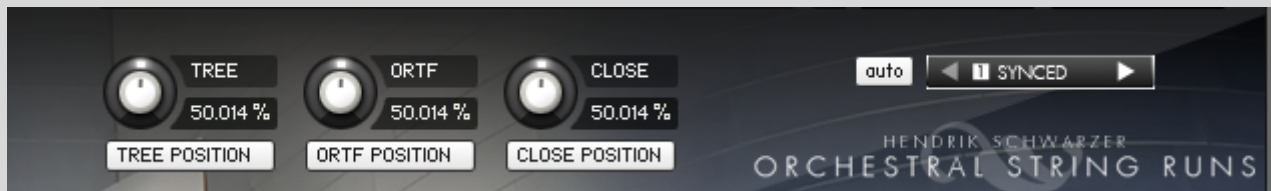
Доступные опции "**random**" и "**switch**". Если выбрана опция "**switch**", первый тон будет первым, второй тон будет тоном повторения, третий тон будет опять первым тоном, и так далее... (**a-b-a-b-a...**). Если выбрана опция "**random**", выбор будет происходить в случайном порядке. Мы рекомендуем использовать опцию "**random**", так как опция "**switch**" не работает, например, с *ostinatos* четвертными нотами.

Регулятор *Auto De-Tuner*



Этот регулятор - инструмент внесения "оживления" в Ваши пассажи. С помощью этого скрипта, скрипки приобретают человеческую интонацию, а тоны звучат не так стерильно. В основе этой функции специальный скрипт и специальные правила исполнения, обеспечивающие реализм. Если регулятор устанавливается в позицию "0", эффект не реализуется.

Патч Short Trills



Патч **Short Trills** включает два различных типа трелей:

- ✓ **short sfz trills** (короткие sfz трели)
- ✓ **measured short trills** (ритмичные короткие трели)

Ритмичные короткие Трели синхронизированы с темпом, короткие *sfz* трели не синхронизированы с темпом.

Переключение режимов *Whole-Tone & Half-Tone*

С помощью Колеса модуляции можно переключиться между полутоновым и тоновым режимом трелей. Клавиши переключения: **C1** = короткие sfz трели, **C# 1** = короткие ритмичные трели.