



SampleTank 3

A whole new world of sounds at your fingertips

TRANSLATED BY

Minusmaker



Введение от переводчика (Disclaimer)

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 отклоняясь 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

1. Введение	4
1.1. Основные характеристики SampleTank 3	7
1.2. Изменения в версии 3.0.1.	7
2. Начало работы с SampleTank 3	8
2.1. SampleTank 3 как автономное приложение	8
2.1.1. Вкладка AUDIO/MIDI	8
2.1.2. Вкладка PREFERENCES	9
2.1.3. Клавиши компьютерной клавиатуры	9
2.1.4. Монитор активности процессора	10
2.2. SampleTank 3 как плагин	10
2.2.1. Синхронизация с темпом хоста	10
3. Страница Play	11
3.1. Три типа инструментов	11
3.2. Назначение лупов на кнопку Global Play	12
3.2.1. Синхронизация лупов	12
3.3. Вкладка MULTI	13
3.3.1. Меню мультиинструментов	13
3.3.2. Поиск мультиинструментов	13
3.3.3. Ре-сканирование мультиинструментов	13
3.4. Вкладка INSTRUMENTS	14
3.4.1. Меню инструментов	14
3.4.2. Кнопка INFO	15
3.4.3. Поиск инструментов	15
3.4.4. Ре-сканирование инструментов	16
3.5. Вкладка PATTERNS	16
3.5.1. Назначение паттернов на клавиши виртуальной клавиатуры	16
3.5.2. Выбор паттернов	16
3.5.3. Удаление паттернов	17
3.5.4. Кнопка GLOBAL Play	17
3.5.5. Слайдер INTENSITY	17
3.5.6. Контроллер Pattern KEY	17
3.5.7. Меню QUANTIZE	17
3.5.8. Кнопка Pattern Audition Play	18
3.5.9. Кнопки Octave Shift	18
3.5.10. Поиск паттернов	18
3.5.11. Ре-сканирование паттернов	18
3.6. Вкладка LIVE	18



3.6.1. Списки сэтов	19
3.6.2. Колонка Song	19
3.6.3. Колонка Multi	19
3.6.4. Управление памятью в режиме LIVE	19
3.7. Панель быстрого доступа	20
4. Страница Mix	20
4.1. Краткий обзор	21
4.1.1. Меню INSTRUMENT и MULTI	21
4.1.2. Кнопка Instrument Icon Display	21
4.2. Канальные модули (Channel strips)	21
4.2.1. Слоты эффектов	22
4.2.2. Блокировка эффектов	22
4.2.3. Пресеты эффектов. Загрузка и сохранение	22
4.2.4. Посылы	22
4.2.5. Слайдер панорамирования	22
4.2.6. Кнопки Mute и Solo	22
4.2.7. Слайдер громкости	23
4.2.8. Мастер канал	23
5. Страница Edit	23
5.1. Краткий обзор	23
5.1.1. Меню INSTRUMENT и MULTI	24
5.2. Секция PART	24
5.2.1. Выпадающее меню MIDI Channel	24
5.2.2. Регулятор Polyphony	24
5.2.3. Регулятор Transpose	24
5.2.4. Регуляторы –Note-	24
5.2.5. Регуляторы –Velocity-	24
5.2.6. Регулятор Pan	25
5.2.7. Регулятор Volume	25
5.2.8. Кнопки Mute и Solo	25
5.2.9. Кнопка Zone	25
5.3. Секция SAMPLE	25
5.3.1. Регулятор Pitch	25
5.3.2. Регулятор Fine	25
5.3.3. Регулятор Bend	26
5.3.4. Регулятор Sample Pan	26
5.3.5. Методы Синтеза	26
5.3.6. Воспроизведение сэмплов в режиме Round Robin	26
5.3.7. Селектор Element/Articulation	27
5.4. Секция FILTER	27
5.4.1. Меню Filter Type	27
5.4.2. Регулятор Freq	27
5.4.3. Регулятор Res	27
5.4.4. Регулятор Overdrive	27
5.5. Секция VELOCITY	28
5.5.1. Регулятор Amp	28
5.5.2. Регулятор Pitch	28
5.5.3. Регулятор Res	28
5.5.4. Регулятор Filter	28
5.5.5. Регулятор LF01 Depth	28
5.5.6. Регулятор Env2 Sustain	28
5.6. Секция LFO	29
5.6.1. Селектор LFO	29
5.6.2. Кнопка Sync	29
5.6.3. Кнопка LFO Free	29
5.6.4. Регулятор LFO Rate	29
5.6.5. Регулятор LFO Depth	29
5.6.6. Регулятор LFO Phase	29
5.6.7. Регулятор LFO Fade	29
5.6.8. Кнопки выбора волновой формы LFO	30
5.6.9. Регулятор LFO to Pitch	30
5.6.10. Регулятор LFO to Filter	30
5.6.11. Регулятор LFO to Level	30
5.6.12. Регулятор LFO to Pan	30



5.7. Секция ENVELOPE	30
5.7.1. Регулятор Envelope 1 to Level	31
5.7.2. Регулятор Envelope 2 to Filter	31
5.7.3. Регулятор Envelope 2 to Pitch	31
5.8. Секция KEY	31
5.8.1. Меню Keyboard Mode	31
5.8.2. Регулятор Portamento	31
5.8.3. Регулятор Curve	31
6. Управление SampleTank 3 по MIDI	32
6.1. Кнопка LEARN	32
6.2. Кнопка CONTROL	32
6.2.1. Меню Controller PART	32



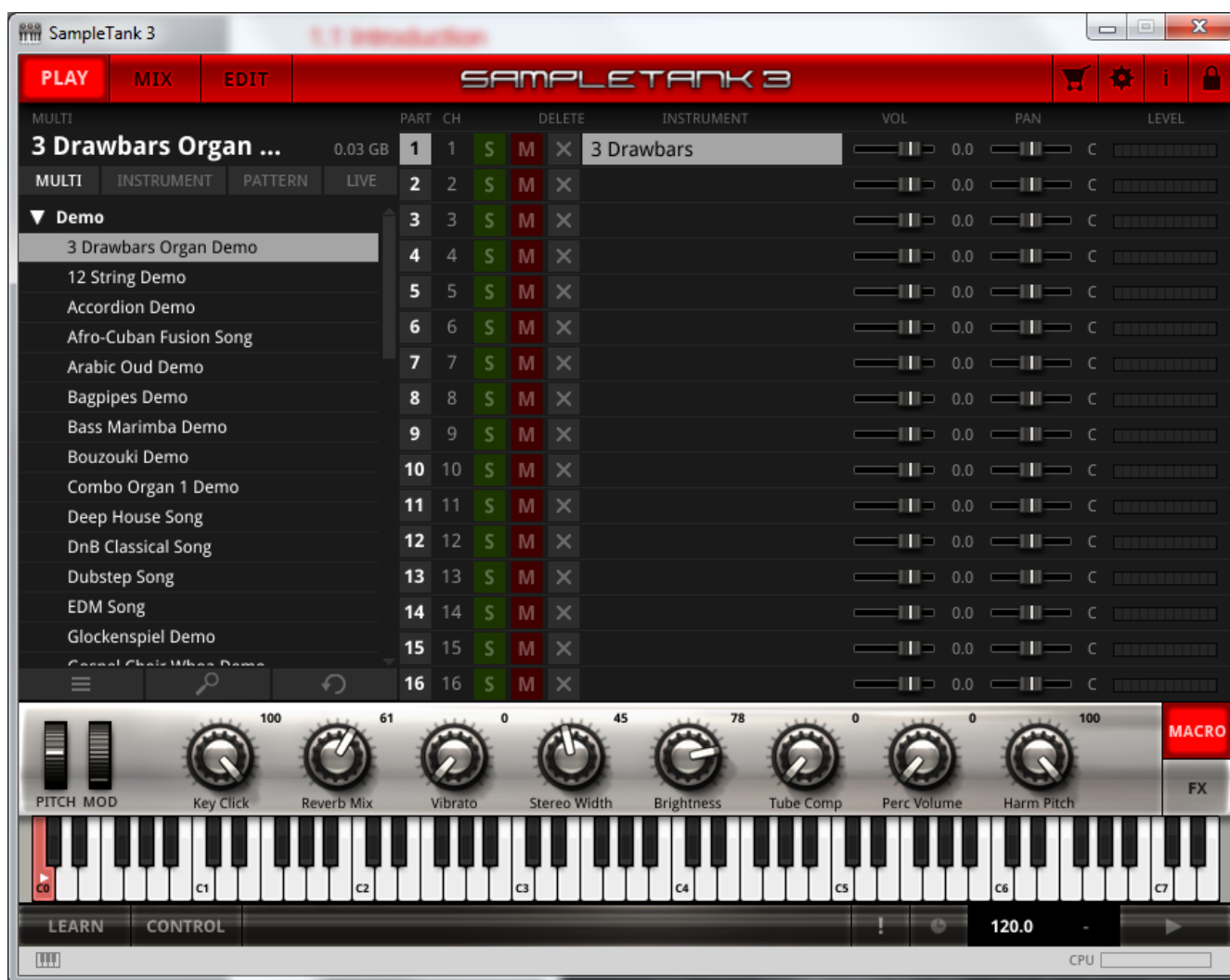
1. Введение

SampleTank 3 - 16-ти частный виртуальный инструмент с собственными сэмплами акустических, электрических и электронных инструментов и дополнительным контентом ритмических и мелодических грувов.

Интегрированный MIDI секвенсор позволяет воспроизводить MIDI паттерны через виртуальную клавиатуру или кнопку **Global Play** . MIDI паттерны можно перетащить непосредственно на временную шкалу Вашего хоста, а затем воспроизвести их и отредактировать. SampleTank 3 имеет чрезвычайно легкий в использовании сгруппированный интерфейс, позволяющий просматривать и быстро загружать необходимые звуки.

Основных страниц три: **PLAY**, **MIX** и **EDIT**. С помощью этих страниц Вы можете быстро настроить и отредактировать звуки SampleTank 3, а затем сохранить их в мультиинструмент (**MULTI**).

Страница **PLAY** включает браузер для загрузки инструментов, паттернов, мультиинструментов и сетов для живого исполнения (**Set Lists**). Каждая из 16 частей содержит один инструмент с его коллекцией паттернов, которые назначаются на клавиши виртуальной клавиатуры. В пределах части можно быстро скорректировать громкость, панораму и выбрать MIDI канал.



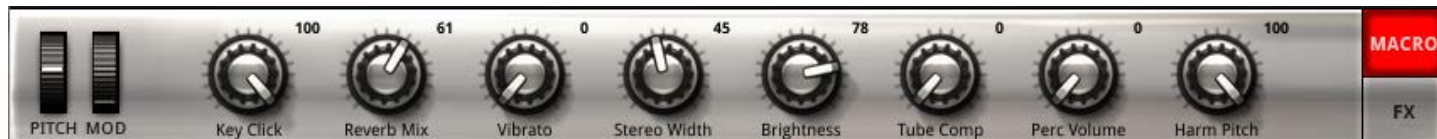
Страница **MIX** представляет собой интерфейс консоли микшера в стиле музыкальной рабочей станции с одним канальным модулем, представляющим каждую часть, с собственным фейдером громкости и слайдером панорамирования плюс 5 слотами эффектов и 4 посылами. Наряду с мастер каналом доступно также 4 канала возврата эффекта, куда можно загрузить такие глобальные эффекты как ревербератор и дилей. У каналов возврата, и мастер канала есть также 5 слотов эффектов.



Страница **EDIT** включает панель программируемого синтезатора с более расширенными параметрами фильтров, огибающих и LFO. Здесь можно рассмотреть текущие параметры инструмента и детально их настроить.



На всех трех страницах доступна панель с двумя представлениями: **MACRO** и **FX**. Представление **MACRO** включает 8 контроллеров для каждого инструмента, обеспечивающих быстрый доступ к часто используемым параметрам или наборам параметров. Это своего рода панель быстрого редактирования, которая позволяет производить быстрые изменения, без необходимости переходить на фактическую страницу **EDIT**.



Представление **FX** позволяет выбрать и рассмотреть 5 слотов эффектов для выбранной части и раскрыть каждую группу эффектов со всеми их доступными параметрами.



А теперь рассмотрим ряд кнопок сверху интерфейса слева направо.

Кнопка  позволяет перейти в онлайн магазин, где можно приобрести обновления, расширения библиотек и соответствующие аппаратные продукты. Кнопка  открывает окно Глобальных параметров, где Вы можете выбрать аудио и MIDI устройство, выходные порты и указать путь к библиотеке звуков. Кнопка  открывает окно с обозначением текущей установленной версии SampleTank 3 наряду с информацией об авторских правах. И наконец, кнопка  позволяет авторизовать и зарегистрировать Вашу копию SampleTank 3 в IK Multimedia.

Нижний ряд контроллеров интерфейса SampleTank 3 обеспечивает различные служебные функции. Кнопка **LEARN**  позволяет назначать параметры SampleTank на непрерывные MIDI контроллеры. Кнопка **CONTROL**  открывает окно с опциями просмотра и редактирования назначений MIDI контроллеров.

Кнопка **Panic**  останавливает воспроизведение всех MIDI нот и паттернов в случае залипания нот или других проблем с быстродействием. Кнопка **SYNC**  привязывает мастер темп SampleTank к темпу хоста. Индикатор **Tempo** **120.0**  позволяет установить мастер темп SampleTank 3, когда кнопка **SYNC** отключена.



Рядом с индикатором **Tempo** расположен контроллер **Key Match**, с помощью которого можно выбрать единую тональность, в которой будут звучать все загруженные MIDI паттерны, без необходимости транспонировать каждый из них по отдельности.

И наконец, кнопка **Global Play**  позволяет начать и остановить воспроизведение нескольких MIDI паттернов и аудио лупов инструмента одним нажатием.



1.1. Основные характеристики SampleTank 3

- ✓ Интуитивный интерфейс с 3 основными страницами: **Play**, **Mix**, **Edit**, с сохранением удобства выполнения операций, которое всегда было характерно для SampleTank
- ✓ 16-ти канальный мультискантный интерфейс с упрощенным микшером и наглядным иерархическим представлением, браузером звуков с функциями поиска по ключевым словам и интегрированным MIDI плеером/микшером
- ✓ Универсальная страница редактирования звуков с 3 движками сэмплов (включая функции **formant preserving pitch-shift/time-stretch**), 14 типов фильтров, функция чередования сэмплов **round robin** и переключение артикуляций плюс 8 макросов на инструмент для быстрого редактирования сразу нескольких параметров
- ✓ Типичный консольный интерфейс микшера, с 5 эффектами на канал, 4 стерео эффектами возврата с 5 эффектами на каждый, мастер канал с 5 эффектами (до 30 эффектов на инструмент)
- ✓ Новый режим **Live** обеспечивающий фоновую загрузку сэмплов и мгновенное переключение звуков в структуру, основанную на сетах (**Set Lists**) и сонгах (**Songs**).
- ✓ Интегрированные мультитексты с более чем 50 высококачественными процессорами таких продуктов, как T-RackS и AmpliTube.
- ✓ Точное трехмерное представление инструментов для мгновенной идентификации и загрузки
- ✓ Доступна как автономная версия модуля, так и 64-битный плагин форматов AAX, VST и AU на платформах MacOS и Windows
- ✓ Совместимость со всеми предыдущими звуковыми модулями и звуками SampleTank

1.2. Изменения в версии 3.0.1.

- ✓ Исправлено: возможное аварийное завершение работы при открытии диалога **Settings** (кнопка ) в автономном режиме с недоступным выбранным аудиоустройством
- ✓ Исправлено: возможное аварийное завершение работы при запуске с некоторыми ASIO драйверами
- ✓ Исправлено: аварийное завершение работы при отсутствии носителя с корневой директорией
- ✓ Папка **Effects Presets** перемещена в корневую директорию
- ✓ Теперь все папки с контентом создаются автоматически, если они не существуют
- ✓ Исправлена ошибка: MIDI контроллер назначенный на элемент и зональные параметры сохранялся и восстанавливался некорректно
- ✓ Исправлена ошибка: при импортировании сэмплов, данные редактируемых областей не отражали последнее назначение, сделанное пользователем
- ✓ Исправлено: возможная ошибка "boost: filesystem: remove" при импортировании инструментов предыдущих версий
- ✓ Исправлено: возможное несоответствие между описанием макроса на информационной панели и макросом **enabled/disabled** на панели макросов после загрузки инструментов предыдущих версий
- ✓ Исправлено: импортирование модуляций с инструментов предыдущих версий библиотеки **Xpansion Tank Vocal**
- ✓ Исправлено: возможная проблема с синхронизацией темпа с некоторыми хостами
- ✓ Исправлено: ошибка при импортировании некоторых типов WAV файлов
- ✓ Исправлено: возможная проблема при записи параметров автоматизации в определенных хостах



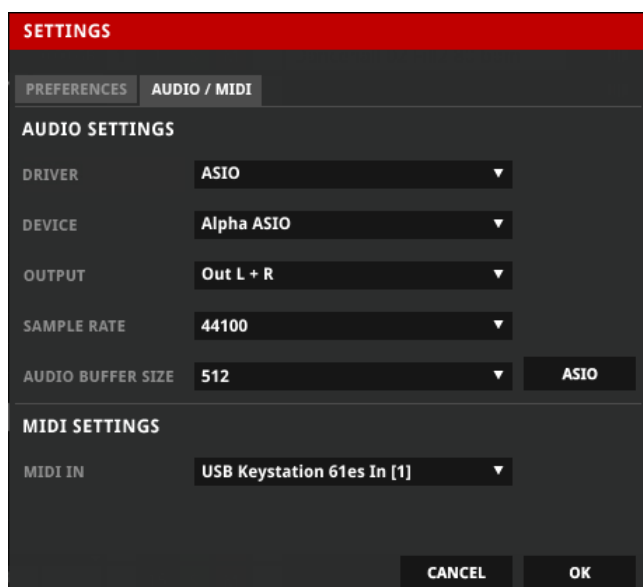
2. Начало работы с SampleTank 3

SampleTank 3 может использоваться как в качестве автономного приложения, так и в качестве плагина.

2.1. SampleTank 3 как автономное приложение

В автономном режиме, SampleTank 3 запускается щелчком на ярлыке  SampleTank 3 в корневой директории. Автономное приложение можно использовать для живых выступлений, когда нет необходимости в применении секвенсора или на втором компьютере, который отводится под виртуальные инструменты, поскольку каждая часть может быть воспроизведена с отдельного входного MIDI порта. При первом запуске SampleTank 3 необходимо сконфигурировать аудио и MIDI параметры, а также указать путь к папке, где хранится контент библиотеки (корневая директория). Для этого откройте окно **Settings** щелчком на кнопке , которое включает две вкладки: **AUDIO/MIDI** и **PREFERENCES**.

2.1.1. Вкладка AUDIO/MIDI



В этой вкладке Вы можете выбрать выходной аудио порт и MIDI устройство. SampleTank 3 совместим с любым ASIO или *Direct Sound* аудио интерфейсом на Windows и любым *Core Audio*-совместимым аудио интерфейсом на Mac OS X.

Device: Выберите доступный аудио интерфейс для использования с SampleTank 3. На Windows доступно два выпадающих меню для выбора аудио драйвера. В меню **Driver** выбирается тип драйвера (*ASIO* или *Direct Sound*). В меню **Device** выбирается фактический аудио интерфейс в зависимости от выбранного типа драйвера в меню выше. Совместимая с ASIO звуковая карта имеет приоритет быстрогодействия и пониженное время ожидания чем *Direct Sound* совместимая, поэтому мы настоятельно рекомендуем ASIO драйвер при использовании виртуальных инструментов, таких как SampleTank 3. На Mac OS X SampleTank 3 совместим с аудио интерфейсами *Core Audio*. С SampleTank 3 будет работать любой аудио интерфейс, поддерживаемый операционной системой. Для выбора аудио интерфейса доступно единственное выпадающее меню.

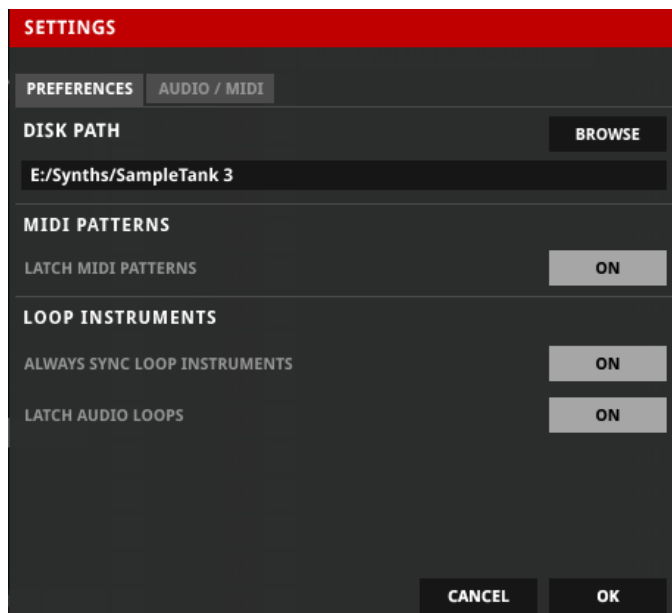
Output Routing: Здесь Вы можете выбрать выход SampleTank 3 на определенную канальную пару Вашего выбранного аудио интерфейса.

Sample Rate и **Audio Buffer Size:** Эти параметры позволяют выбрать частоту сэмплирования и размер аудио буфера соответственно и зависят от выбранного аудио интерфейса, так как не все аудио интерфейсы поддерживают одну и ту же частоту сэмплирования или размер буфера. Для максимального быстрогодействия в автономном режиме SampleTank 3 установите значение буфера максимально низким, без слышимых щелчков и выпадений отчетов. Это обеспечит наименьшее время отклика, т.е. задержку между нажатием MIDI ноты и ее слышимый звуком. Более высокие значения частоты сэмплирования, такие как 96 кГц обеспечивают наилучшее качество звучания, но за счет более высокой нагрузки на процессор.

MIDI Input: Здесь Вы можете выбрать входное MIDI устройство, на которое будет отвечать SampleTank. С SampleTank 3 будет работать любой MIDI интерфейс, поддерживаемый операционной системой.



2.1.2. Вкладка PREFERENCES



Disk Path: Здесь Вы можете указать папку, где будет храниться библиотека SampleTank. Это может быть, как внешний, так и внутренний жесткий диск. Чтобы выбрать местоположение, щелкните на кнопке **BROWSE**. По умолчанию путь к папке с библиотекой - "User/Documents/IK Multimedia/ SampleTank 3".

Always Sync Loop Instruments: Если выбрано значение **On**, все аудио лупы будут синхронизироваться с мастер темпом SampleTank 3, значение которого отображается внизу справа на любой вкладке.



Примите во внимание: если значение темпа аудио лупа изменить слишком радикально, луп может воспроизводиться некорректно.

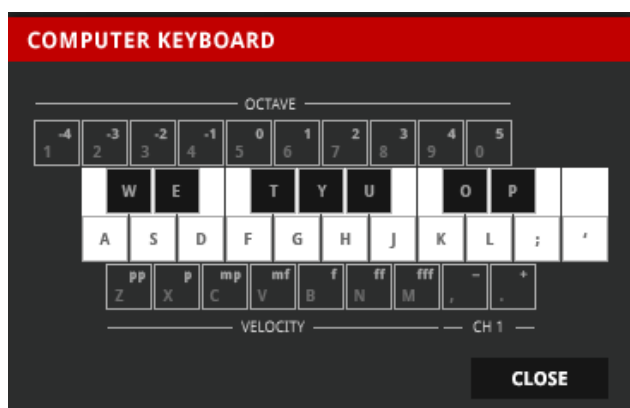
Чтобы аудио лупы всегда воспроизводились в их оригинальном записанном темпе, выберите значение **Off**.

Latch MIDI Patterns: Термин "**Latch**" означает, что когда Вы нажимаете назначенную клавишу для воспроизведения определенного паттерна, он будет играть до тех пор, пока вы не нажмете эту клавишу еще раз. Если этот параметр установлен в значение **On**, MIDI паттерны всегда будут воспроизводиться в режиме **Latch**. Если этот параметр установлен в значение **Off**, паттерны будут играть до тех пор, пока Вы не отпустите назначенную клавишу.

Latch Audio Loop: Тот же параметр, что и в случае с MIDI паттернами, но применяется к аудио лупам.

2.1.3. Клавиши компьютерной клавиатуры

В автономном режиме для воспроизведения инструментов можно использовать компьютерную клавиатуру. Чтобы вывести на экран схему назначений на клавиши компьютерной клавиатуры нажмите кнопку  внизу окна.





2.1.4. Монитор активности процессора

В автономном режиме индикатор  внизу окна отражает активность (загрузку) процессора. Чтобы уменьшить нагрузку на процессор, увеличьте размер буфера, но помните, что увеличение размера буфера увеличивает и время отклика.

2.2. SampleTank 3 как плагин

В дополнение к автономному приложению SampleTank 3 также функционирует в качестве Audio Units, AAX или VST плагина в хост приложениях, таких как Logic, Pro Tools, Cubase, Digital Performer и других.



2.2.1. Синхронизация с темпом хоста

В режиме плагина в пределах хоста SampleTank 3 автоматически синхронизирует свой глобальный темп к темпу хоста. Чтобы отменить это поведение и изменить темп SampleTank 3 независимо от хоста, нажмите кнопку .



3. Страница Play



На странице **PLAY** Вы можете просматривать и загружать инструменты и паттерны для всех 16 частей и вносить быстрые изменения громкости, панорамы, а также выбрать MIDI канал. Каждая часть содержит один инструмент SampleTank - например, фортепьяно, барабанную установку или набор для построения грува (**groove construction kit**) наряду с 5 слотами эффектов на каждый инструмент. Кроме инструментов в каждую часть можно загрузить до 128 паттернов - за цикленных MIDI секвенций, которые назначаются на клавиши клавиатуры.

Все 16 частей с их инструментами, эффектами и паттернами называются Мультиинструментом (**MULTI**). Мультиинструменты выбираются и загружаются так же, как и инструменты и паттерны, из браузера на левой стороне страницы **PLAY**. Правая сторона страницы **PLAY** включает список частей, где Вы можете просмотреть и отредактировать содержимое каждой части мультиинструмента. Наверху страницы **PLAY** слева доступны четыре вкладки для просмотра и загрузки различных типов объектов: Мультиинструменты (**Multi**), Инструменты (**Instrument**), Паттерны (**Pattern**) и Списки живых сетов (**Live**).

3.1. Три типа инструментов

Мультиинструменты в SampleTank 3 могут содержать три различных типа инструментов:

- 1) стандартные инструменты такие как фортепьяно, органы и синтезаторы.
 - 2) мультиартикуляционные инструменты, которые для выбора артикуляций используют систему клавиш переключения, систему переключения по velocity и переключение с помощью колеса модуляции.
- Мультиартикуляционные инструменты обозначаются определенными символами рядом с их названием:

- **KS** для клавиш переключения
- **VS** для переключения по velocity
- **MW** для переключения колесом модуляции.



KS инструменты для изменения артикуляций используют определенные клавиши в нижнем клавиатурном диапазоне. Эти клавиши обозначаются на клавиатуре SampleTank 3 красным цветом.

VS инструменты воспроизводят различные артикуляции в зависимости от силы нажатия на клавишу.

MW инструменты воспроизводят различные артикуляции в зависимости от положения колеса модуляции.

KS инструменты отображают клавиши переключения на клавиатуре SampleTank 3 красным или темно-серым цветом. Красный цвет указывает на активную артикуляцию. Щелчком на любой цветной клавише посередине окна открывается панель, где перечислены все доступные артикуляции и клавиши, на которые они назначены. На примере ниже отображен мультиартикуляционный инструмент **Viola** с выбранной артикуляцией **Detache**.



Наконец, доступны лупы, грувы, которые воспроизводятся в SampleTank 3 нажатием отдельных клавиш. У лупов рядом с их именем присутствует символ лупа серого цвета. Есть два вида лупов: *Drum/Percussion* грувы, которые включают несколько различных перформансов на инструмент в том же самом стиле и темпе, и инструменты *Construction Kit*, которые включают отдельные блоки для построения полного грува с различными лупами на каждую клавишу.

3.2. Назначение лупов на кнопку Global Play

Можно сделать так, чтобы нажатием кнопки **Global Play**  определенные ноты лупа начинали воспроизводиться автоматически. Для этого сначала нажмите кнопку **Global Play**, затем нажмите клавиши для лупов, которые Вы хотите назначить. Нажмите кнопку **Global Play** снова остановить воспроизведение и сохранить текущий мультиинструмент. Впоследствии мультиинструмент будет помнить назначенные ноты лупов и в следующий раз, когда Вы нажмете кнопку **Global Play**, эти ноты будут воспроизводиться автоматически в синхронизации с любыми назначенными MIDI паттернами.

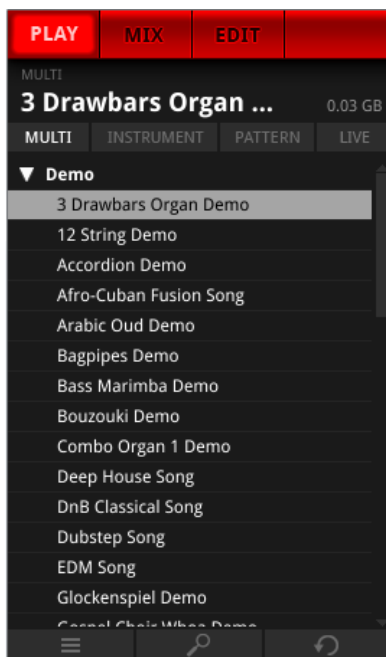
3.2.1. Синхронизация лупов

У инструментов категории "лупы" есть свой оригинальный темп, обозначенный рядом с именем. Например, *"Dubstep 1 140 bpm"*. При загрузке лупа, Вы увидите кнопку  на правой стороне панели **MACRO**. Нажмите эту кнопку чтобы изменить темп лупа и синхронизировать его с глобальным темпом, отображенным на панели внизу страницы. В режиме плагина, это будет темп, установленный в Вашем хосте.



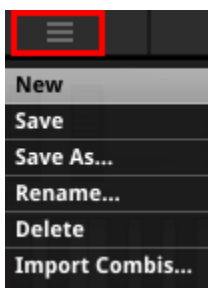
3.3. Вкладка MULTI

Щелчок на вкладке **MULTI** открывает страницу для просмотра и загрузки мультиинструментов SampleTank 3.



Мультиинструмент - это коллекция всех 16 частей с их инструментами, эффектами и паттернами. Когда мультиинструмент загружен, Вы увидите содержимое всех 16 частей в Браузере справа. Список мультиинструментов перечисляется слева. Чтобы загрузить мультиинструмент дважды щелкните на его названии.

3.3.1. Меню мультиинструментов



Щелчок на символе меню на панели внизу браузера мультиинструментов открывает доступ к нескольким командам управления файлами, таким как **Save** (сохранить), **Save As** (сохранить как), **Rename** (переименовать), **Delete** (удалить) и **Import** (импортировать). Последняя команда служит для импортирования мультиинструментов предыдущих форматов SampleTank, таких как SampleTank 2.5 и продуктов, основанных на SampleTank, таких как Miroslav Philharmonik и Sonik Synth 2.

3.3.2. Поиск мультиинструментов

Чтобы найти мультиинструмент в базе данных, щелкните на символе лупы  внизу браузера, и напечатайте ключевое слово или фразу в области поиска.



Щелкните на кнопке  на правой стороне области поиска чтобы закрыть панель и возвратиться к отображению доступных мультиинструментов SampleTank 3 в браузере.

3.3.3. Ре-сканирование мультиинструментов

Если Вы изменили содержимое папки мультиинструментов в корневой директории, необходимо ре-сканировать папку, чтобы SampleTank 3 мог обновить свою базу данных доступных мультиинструментов. Для этого щелкните на символе .

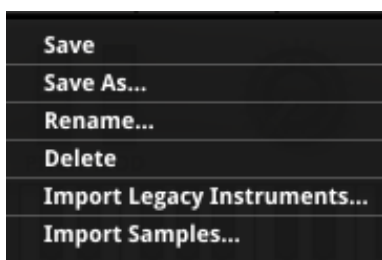


3.4. Вкладка INSTRUMENTS

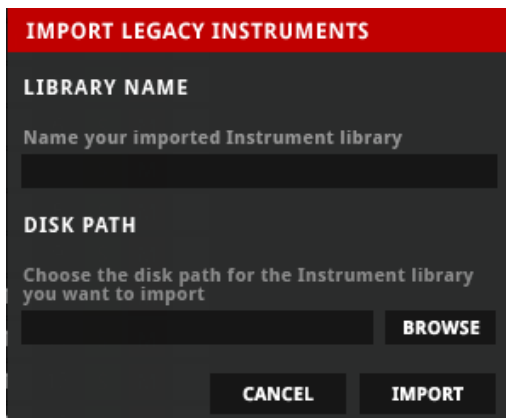
Щелчок на вкладке **INSTRUMENT** открывает страницу для просмотра и загрузки инструментов SampleTank 3 в любую из 16 частей.



3.4.1. Меню инструментов



Щелчок на символе  внизу браузера инструментов открывает доступ к нескольким опциям управления файлами: **Save** (сохранить), **Save As** (сохранить как), **Rename** (переименовать), **Delete** (удалить) и **Import** (импортировать). Опция **Import Legacy Instruments** служит для импортирования инструментов предыдущих форматов SampleTank, таких как SampleTank 2.5 и продуктов, основанных на SampleTank, таких как Miroslav Philharmonik и Sonik Synth 2. Здесь же доступна команда **Import Samples** для загрузки в SampleTank 3 сэмплов в формате **AIFF** или **WAV** в SampleTank 3, чтобы создать Ваши собственные инструменты.



Import Legacy Instruments: Выбор этой опции позволяет импортировать в SampleTank 3 библиотеки предыдущих версий SampleTank и виртуальных инструментов, основанных на технологии SampleTank. В появившемся диалоговом окне необходимо присвоить имя импортируемой библиотеки (**Library Name**). В дальнейшем это название будет отображаться в браузере SampleTank 3 наряду со всеми импортированными инструментами. Щелчок на кнопке **BROWSE** открывает системное диалоговое окно для выбора корневой директории импортируемой библиотеки.



IMPORT SAMPLES

DISK PATH
[] **BROWSE**

NAME
[]

DESTINATION PATH
E:/Synths/SampleTank 3/Imported Instruments **BROWSE**

CATEGORY BPM
Undefined 120

ROOT NOTE SELECTION
NAME CHROMATIC FROM C-2

With this selection, the AIF / WAV sample names must be formatted with the note name first. If any additional text is included, it must be separated by a space. For example:
C1 Electric Bass.aif C#1 Electric Bass.aif etc.

CANCEL **IMPORT**

Import Samples: Выбор этой опции позволяет сконвертировать сэмплы в инструменты SampleTank 3. В диалоговом окне необходимо выбрать путь к корневой директории исходных сэмплов щелчком на кнопке **Browse**.

NAME: название нового инструмента, которое будет отображаться в браузере SampleTank 3.

Область CATEGORY позволяет назначить новый Инструмент на одну из звуковых категорий SampleTank 3. Если у сэмплов общий темп - как например в коллекции лупов грува - ведите этот темп в области BPM.

Наконец, секция **ROOT NOTE SELECTION** позволяет назначить сэмплы на клавиши клавиатуры. Если Вы хотите вручную именовать файлы сэмплов и установить их корневые ноты выберите опцию **NAME**. Сначала необходимо ввести имя без пробелов в имени. После имени ноты можно оставить место для объяснительного текста. SampleTank будет считывать информацию перед первым пробелом в имени файла. Например, *C#1 Electric Bass.aif*. Не пишите так: *C#1-Electric Bass.aif* или *C#1.Electric Bass.aif*. Если у Вас есть коллекция лупов или звуковых эффектов, и Вы хотите назначить сэмплы хроматически, выберите опцию **CHROMATIC FROM** и затем определите клавишу для первой ноты. Остальные сэмплы будут

назначены от этой ноты хроматически. После введения информации в диалоговом окне **Instrument Import**, нажмите кнопку **IMPORT**.

3.4.2. Кнопка INFO

Щелчок на кнопке **INFO** открывает информационную панель текущего выбранного инструмента в браузере.



Эта панель включает уникальную пиктограмму выбранного инструмента наряду с объемом памяти, занимаемым инструментом (**Memory**). Здесь же доступно текстовое описание инструмента и контроллеров области **Macro**.



Примите во внимание: панель **INFO** представляет инструмент, выбранный в браузере, а не инструмент, фактически загруженный в выбранную часть.

3.4.3. Поиск инструментов

Чтобы найти инструмент в базе данных, щелкните на символе 🔍 внизу браузера, и напечатайте ключевое слово или фразу в области поиска.



Щелкните на кнопке ✕ на правой стороне области поиска чтобы закрыть панель и возвратиться к отображению доступных инструментов SampleTank 3 в браузере.



3.4.4. Ре-сканирование инструментов

Если Вы изменили содержимое папки инструментов в корневой директории, необходимо ре-сканировать эту папку, чтобы SampleTank 3 мог обновить свою базу данных доступных инструментов. Для этого щелкните на символе .

3.5 Вкладка PATTERNS

Щелчок на вкладке **PATTERN** открывает страницу для просмотра и загрузки паттернов SampleTank 3 на отдельные клавиши виртуальной клавиатуры в каждую из 16 частей.



Можно поместить каждый паттерн в каждую из 128 клавиш (128 MIDI нот) на часть. Можно также перетаскивать паттерны непосредственно в окно аранжировки Вашего проекта в хосте, со всеми уже отредактированными параметрами.

3.5.1. Назначение паттернов на клавиши виртуальной клавиатуры

Чтобы назначить паттерн на клавишу в текущей выбранной части, просто перетащите его из браузера на выбранную клавишу. Альтернативно, дважды щелкните на имени паттерна, который автоматически загрузится на клавишу **C0** или следующую доступную хроматическую ноту выше, если паттерн уже будет присутствовать на клавише **C0**. Можно также перетащить паттерн прямо на MIDI трек окна аранжировки Вашего хоста, где он появится в качестве новых MIDI данных.

3.5.2. Выбор паттернов

Так как каждая часть может содержать до 128 паттернов, необходимо выбрать паттерн в списке частей справа, чтобы внести изменения в его параметры **Intensity**, **Tranpose** и **Quantize**. Чтобы выбрать уже загруженный паттерн, просто щелкните на его клавише или выберите паттерн из выпадающее меню. Вы увидите его имя и редактируемые значения на панели инструментов части в списке частей.





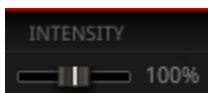
3.5.3. Удаление паттернов

Чтобы удалить паттерн с клавиши, нажмите его клавишу или выберите его из выпадающее меню, а затем нажмите кнопку  в колонке **DELETE**.

3.5.4. Кнопка GLOBAL Play

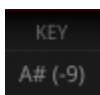
В дополнение к запуску паттерна нажатием MIDI ноты на клавиатуре можно запустить и остановить текущий выбранный паттерн щелчком на кнопке **Global Play**. Выбранный паттерн может присутствовать в нескольких частях одновременно. Это позволяет запустить несколько паттернов так же, как и аудио лупы одновременно. Как назначить аудио луп на кнопку **Global Play**, смотрите в главе 3.2. "[Назначение лупа на кнопку Global Play](#)".

3.4.5. Слайдер INTENSITY



Используйте этот слайдер для изменения MIDI параметра velocity паттерна, чтобы сделать ноты громче или тише. Это значение сохраняется при перетаскивании паттерна на временную шкалу хоста.

3.4.6. Контроллер Pattern KEY

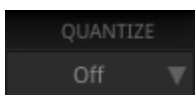


Захватите значение мышью и переместите мышь вверх/вниз чтобы транспонировать текущий выбранный паттерн. Паттерны с установленной высотой тона отображаются с их оригинальной тональностью (C, C#, D, и т.д.), а паттерны с не назначенной высотой тона, такие как паттерны барабанов и перкуссии отображаются полутоновым смещением.

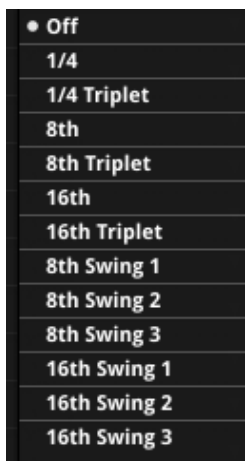
Примите во внимание: когда Вы выбираете тональность с помощью контроллера **Key Match** внизу страницы (рядом с индикатором темпа), все загруженные паттерны будут автоматически воспроизводиться в выбранной здесь тональности.



3.5.7. Меню QUANTIZE

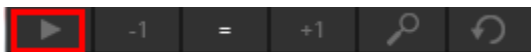


Выберите значение в выпадающее меню **QUANTIZE**, чтобы переквантизировать текущий выбранный паттерн. Можно превратить ритмически выровненный грув в свинговый грув, триольный грув в ритмически выровненный грув и т.д.





3.5.8. Кнопка Pattern Audition Play



Щелчок на этой кнопке позволяет прослушать паттерн. В активированном состоянии кнопки, воспроизводится выбранный в браузере паттерн инструментом, загруженным в текущую выбранную часть.

3.5.9. Кнопки Octave Shift



Кнопки -1, = и +1 позволяют смещать список паттернов в браузере на октаву при прослушивании.

3.5.10. Поиск паттернов

Чтобы найти паттерн в базе данных, щелкните на символе  внизу браузера, и напечатайте ключевое слово или фразу в области поиска.



Щелкните на кнопке  на правой стороне области поиска чтобы закрыть панель и возвратиться к отображению доступных паттернов SampleTank 3 в браузере.

3.5.11. Ре-сканирование паттернов

Если Вы изменили содержимое папки паттернов в корневой директории, необходимо ре-сканировать эту папку, чтобы SampleTank 3 мог обновить свою базу данных доступных паттернов. Для этого щелкните на символе .

3.6. Вкладка LIVE

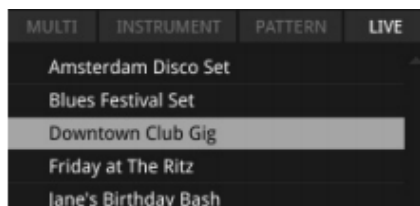
Щелчок на вкладке **LIVE** позволяет рассмотреть и работать со списками сэтов (CC) для живых выступления.





СС используется для управления загрузкой сэмплов групп мультиинструментов, обеспечивая быстрое переключение между мультиинструментами на сцене. Представьте СС как фактический список, который Вы создаете для живого выступления: это - группа сонгов, которые Вы будете исполнять в определенном "сете" на сцене. Каждый СС содержит несколько сонгов. Каждый сонг содержит один или более мультиинструментов - фактические звуки, которые Вы будете исполнять в пределах каждого сонга. Можно изменить как сонги, так и мультиинструменты в пределах СС посредством назначаемого MIDI сообщений **Program Changes** или с простым двойным щелчком на названии.

3.6.1. Списки сэтов



Список сэтов (СС) - это объект, который содержит сонги, а сонги в свою очередь содержат мультиинструменты. Каждый СС может хранить до 64 сонга, а каждый сонг может содержать до 16 мультиинструментов. В браузер вкладки Live СС загружаются вручную, а затем для загрузки сонгов и мультиинструментов в пределах каждого сонга можно использовать MIDI сообщения Program Change или дважды щелкнуть на СС в браузере.

3.6.2. Колонка Song

SONG		SONG MIDI PC
1	Overture	010
2	Blues for Bubba	020
3	42nd Street	024
4	Rhapsody in Red	028
5	Song for Pablo	032
6	Sunday in the Park	037
7	Free Cat	042
8	Espectacular	048

В колонке **SONG** доступно 64 слота. Можно щелкнуть в области Song name и ввести имя для каждого сонга в пределах СС. Номер сонга в левой колонке предназначен только для подсказки, и НЕ соответствует номеру MIDI сообщения Program Change. Номер сообщения Program Change, который будет загружать сонг вводится в колонке **MIDI PC** справа.

3.6.3. Колонка Multi

MULTI	MIDI PC	LEVEL
Atmospheric Scene	033	[Progress bar]
Burning B3s	034	[Progress bar]
Piano and Bass Split	035	[Progress bar]
EP and Strings Layer	036	[Progress bar]

Щелчок на выпадающем меню слева каждого слота позволяет назначить любой мультиинструмент SampleTank на любой из 16 слотов. Затем щелкните в колонке **PC MIDI** справа и введите номер Program Change, который Вы хотите назначить на этот мультиинструмент. Когда SampleTank получит этот номер Program Change, он автоматически загрузит мультиинструмент.

3.6.4. Управление памятью в режиме LIVE

При загрузке сонга, SampleTank загружает сэмплы всех мультиинструментов в пределах этого сонга. Это помогает мультиинструментам грузиться намного быстрее, что важно во время живого выступления, так как сэмплы уже находятся в памяти подобно аппаратному синтезатору. Если Вы используете не слишком много различных мультиинструментов, можно даже использовать один единственный "сонг" для всего сета.



3.7. Панель быстрого доступа

Все 4 основных страницы SampleTank 3 включают панель быстрого доступа внизу страницы, которая обеспечивает доступ к наиболее часто используемым параметрам для текущего загруженного инструмента, а также всех его эффектов.



Щелчок на кнопке **MACRO** открывает представление 8 контроллеров для каждого Инструмента, а щелчок на кнопке **FX** открывает представление 5 слотов эффектов для инструмента. В представлении **FX**, выберите один из 5 слотов эффектов, щелкнув на соответствующем слоте слева. Щелчок на верхней части кнопки слота активирует/отключает эффект. Светоиндикатор указывает на состояние эффекта - освещается, когда эффект активен и затеняется, когда эффект временно отключен (обходится). Выпадающее меню выше номеров слота используется для изменения эффекта в текущем слоте или загрузки нового эффекта в пустой слот.

4. Страница Mix

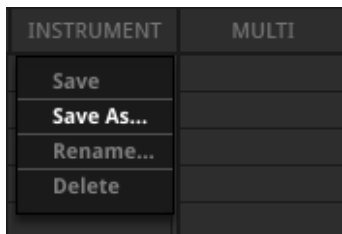




4.1. Краткий обзор

На странице **MIX** Вы можете отрегулировать громкость, панораму и настроить эффекты для инструментов, загруженных в части. Части на странице **MIX** представлены типичными канальными модулями и пронумерованы от 1 до 16. Как и в случае со списком частей на странице **PLAY**, каждый канальный модуль на странице **MIX** может содержать один инструмент SampleTank 3 с его 5 возможными эффектами. Направо от списка канальных модулей расположены 4 канала возврата эффектов, куда можно загрузить более глобальные эффекты, например, ревербераторы и дилеи, которые затем можно направить на несколько инструментов через посылы канальных модулей части. Для каждого канала возврата доступно еще 5 слотов эффектов. Далее следует мастер канал, который соответствует основному выходному порту. Для мастер канала также доступно 5 слотов эффектов. В общей сложности доступно 21 канал, позволяя загрузить 105 эффектов одновременно.

4.1.1. Меню **INSTRUMENT** и **MULTI**



В верхнем правом углу страницы **MIX** расположены два меню: **INSTRUMENT** и **MULTI**. Щелчок на соответствующем лейбле открывает выпадающее меню с опциями управления файлами (*Save, Save As, Rename u Delete*) как для инструментов, так и для текущего загруженного мультиинструмента.

4.1.2. Кнопка **Instrument Icon Display**

Щелчок на символе гитары рядом с меню отображает графический рисунок текущего загруженного инструмента вместо списка эффектов соответствующего канального модуля.



4.2. Канальные модули (Channel strips)

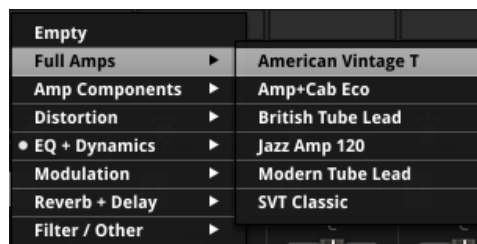


У каждого из 21 канала в SampleTank 3 есть свой собственный канальный стерео модуль. Сверху вниз доступны следующие контроллеры: 5 слотов эффектов, кнопки блокировки и сохранения эффекта, 4 посыла эффекта, слайдер панорамирования, кнопки Mute и Solo, слайдер громкости, селектор выходного порта и область названия инструмента.



4.2.1. Слоты эффектов

Для каждого канального модуля доступно 5 слотов эффектов - процессоров эффектов, которые используются только для определенного канала. Например, если в части #1 у Вас загружено фортепьяно, и Вы загрузите эквалайзер в первый слот эффектов, этот эквалайзер затронет только фортепьяно. Слоты структурированы последовательно сверху вниз, так чтобы эффект в слоте выше запитывался в эффект в слоте ниже. Это особенно важно для эффектов динамики, таких как компрессоры и лимитеры, поведение которых изменится, если в слотах выше будет загружен эквалайзер или сделаны любые изменения.



Чтобы загрузить эффект, щелкните на слоте. В выпадающем меню выберите одну из 7 категорий эффектов, щелкните на категории, чтобы открыть меню доступных эффектов и затем щелкните на определенном эффекте. Чтобы сменить эффект повторите вышеописанную процедуру. Чтобы очистить слот и удалить эффект, щелкните на слоте и выберите опцию "Empty".

4.2.2. Блокировка эффектов

Слот можно заблокировать, чтобы при загрузке другого инструмента текущие параметры эффекта не менялись. Например, Вы настроили цепочку эффектов для гитары, включая педаль эффектов, предусилитель и внешние эффекты, но Вы хотите попробовать другие инструменты гитары с теми же настройками эффектов. Просто щелкните на кнопке с символом замка  чтобы заблокировать эффекты канала.

4.2.3. Пресеты эффектов. Загрузка и сохранение.



Щелчок на кнопке  открывает выпадающее меню с опциями сохранения текущих параметров эффекта в пресет или загрузки сохраненного ранее пресета эффекта.

4.2.4. Посылы

Для каждого канального модуля части доступно 4 посыла, которые представлены кнопками с номерами 1-4. Выберите один из этих посылов, щелкнув на номере, и кнопка отобразит значение для этого посыла. Фейдер посыла определяет количество сигнала, посланного в каждый из 4 каналов возврата в конце цепочки канальных модулей микшера. Каналы возврата могут содержать любые эффекты, но типично они используются для глобальных эффектов, таких как ревербератор и дилей.

Кнопка  для каждого посыла позволяет установить посыл в режим "пре-фейдера", означая, что кнопка посыла не затронется слайдером громкости. Если кнопка  отключена (по умолчанию), посыл будет увеличиваться или уменьшаться слайдером громкости. Например, фортепьяно загружено на канал №1, который запитан в ревербератор. Когда Вы поднимаете слайдер громкости, увеличивается и посыл в ревербератор. Но если Вы хотите, чтобы уровень ревербератора остался тот же, а изменился только необработанный уровень звука, нажмите кнопку .

4.2.5. Слайдер панорамирования



У каждого канального модуля есть слайдер панорамирования, который определяет размещение канала по стерео образу. Значение панорамы отображается выше слайдера и обновляется соответственно движению слайдера.

4.2.6. Кнопки Mute и Solo

Щелчок на красной кнопке  мьютирует канал. Щелчок на зеленой кнопке  солирует канал. Мьютировать и солировать можно несколько каналов одновременно.



4.2.7. Слайдер громкости



Управляет громкостью канала. Значение громкости отображается слева в децибелах (dB).

4.2.8. Мастер канал



Это самый крайний справа каналный модуль микшера, который обеспечивает “шинную обработку” общего микса SampleTank эффектами мастеринга.

5. Страница Edit

5.1. Краткий обзор

Щелчок на кнопке EDIT открывает страницу Редактора, где Вы можете отрегулировать различные параметры синтезатора для инструмента в текущей выбранной части.





Чтобы перейти к другой части, щелкните на соответственном номере на правой стороне страницы. Название инструмента, загруженного в текущую часть, отображается в верхнем левом углу страницы.

5.1.1. Меню *INSTRUMENT* и *MULTI*



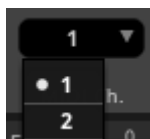
Как и на странице **MIX**, в верхнем правом углу страницы **EDIT** расположено два меню: **INSTRUMENT** и **MULTI**. Щелчок на лейбле разворачивает выпадающее меню с опциями управления файлами как для инструментов, так и для текущего загруженного мультиинструмента: **Save**, **Save As**, **Rename** и **Delete**.

5.2. Секция PART



Верхний ряд контроллеров страницы **EDIT** включает параметры части, которые НЕ сохраняются с файлом инструмента SampleTank 3. Так как эти параметры относятся к взаимодействию инструмента с инструментами других частей, настройки этих параметров сохраняются с мультиинструментом.

5.2.1. Выпадающее меню *MIDI Channel*



Щелчок на области «**MIDI Ch.**» разворачивает выпадающее меню, где Вы можете выбрать MIDI канал для текущей части. На один MIDI канал можно назначить несколько частей для создания разделения клавиатуры и наложения, или назначить части на разные MIDI каналы для создания мультитембральной секвенции или живого перформанса с несколькими клавиатурами или контроллерами.

5.2.2. Регулятор *Polyphony*



Устанавливает максимальное количество нот, которые SampleTank будет воспроизводить для текущей части, что позволяет сохранить ресурсы процессора на слабых компьютерах. Когда количество нот превысит установленный порог полифонии для выбранной части загораются два индикатора предупреждения: На странице **PLAY** индикатор **MIDI CH** для части краснеет в течение одной секунды, и на странице **EDIT**, рядом с регулятором **Polyphony** появляется индикатор “!”. Чтобы сбросить предупреждение, щелкните на индикаторе “!”.

5.2.3. Регулятор *Transpose*



Транспонирует часть до +/-60 полутонов.

5.2.4. Регуляторы *-Note-*



Установите нижнюю (**low**) и верхнюю (**hi**) ноты диапазона, на который будет отвечать текущая часть. Это особенно полезно для создания клавиатурных разделений, с помощью которых можно распределить несколько инструментов по клавиатуре в различных диапазонах, например, бас слева, а фортепьяно справа.

5.2.5. Регуляторы *-Velocity-*



Установите нижний (**low**) и верхний (**hi**) предел диапазона силы давления на клавишу, на который будет отвечать текущая часть. Это позволяет создавать разделения, где каждое установленное значение velocity будет воспроизводить определенный инструмент. Например, Вы можете назначить фортепьяно на полный диапазон velocity в одной части, но оркестровая медная духовая секция в другой части вступит только тогда, когда будет достигнут установленное для этого инструмента значение velocity.



5.2.6. Регулятор Pan



Управляет панорамой части и идентичен слайдеру панорамирования на странице **MIX**.

5.2.7. Регулятор Volume



Управляет громкостью части и идентичен слайдеру громкости на странице **MIX**.

5.2.8. Кнопки Mute и Solo



Позволяют мьютировать или солировать текущую часть и идентичны кнопкам **Mute** и **Solo** на странице **MIX**.

5.2.9. Кнопка Zone



Щелчок на кнопке **Zone** позволяет внести изменения только в одну особую область клавиатуры.

Например, если Вы хотите отрегулировать только время затухания нот верхнего клавиатурного диапазона фортепьяно, щелкните на кнопке **Zone**, а затем выберите соответствующую область клавиатуры. Редактируемые зоны отображаются различными оттенками красного цвета.



5.3. Секция SAMPLE



Эти контроллеры определяют основные параметры движка воспроизведения загруженного инструмента.

5.3.1. Регулятор Pitch



Настройка высоты тона в полутонах в диапазоне +/-36 полутонов.

5.3.2. Регулятор Fine



Настройка высоты тона в центах в диапазоне +/-100 центов.



5.3.3. Регулятор Bend



Устанавливает диапазон действия колеса pitch bend в полутонах в диапазоне +/-24 полутона.

5.3.4. Регулятор Sample Pan



Управляет панорамой инструмента или выбранной зоны в стереообласти. Фактически, это панорама сэмплов в пределах инструмента и отличается от регулятора **Pan** в области **Part**. Регулятор **Sample Pan** позволяет по-разному панорамировать зоны в пределах одного инструмента, например, томы в пределах ударной установки.

5.3.5. Методы Синтеза

SampleTank 3 позволяет выбрать один из трех мощных движков сэмплирования: **Resampling**, **Pitch Shift/Time Stretch** и **STRETCH** (*SampleTank REsynthesis TeCHnology*).

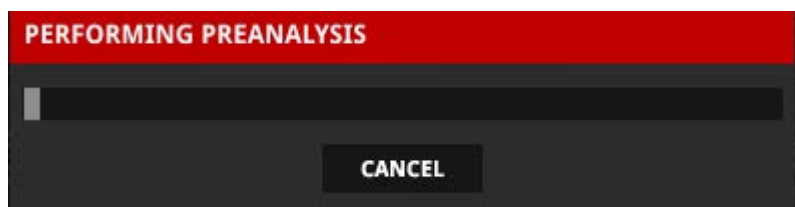
Resampling - метод, используемый обычными сэмплерами, который изменяет как высоту тона, так и темп сэмпла одновременно. Этим достигается наиболее чистый звук, так как движок только воспроизводит сэмпл с различной частотой воспроизведения в зависимости от желаемой высоты тона без применения сложной математики, применяемой к звуку.

Pitch Shift/Time Stretch обеспечивает отдельное управление высотой тона и временем. Этот движок лучше всего подходит для использования с лупами нескольких инструментов или максимально заполненным контентом. При выборе движка **Pitch Shift/Time Stretch**, Вы также получаете доступ к контроллеру **Grain**, который позволяет эффективнее работать со специфическим звуком.

Движок **STRETCH** (*SampleTank REsynthesis TeCHnology*) обеспечивает отдельное управление высотой тона, временем и гармоническим содержанием. Этот движок разработан для смещения сэмпла без изменения его формант. Или наоборот, он позволяет намеренно смещать форманты или продолжительность сэмпла независимо от высоты тона. Например, движок **STRETCH** позволяет редактировать ноты голоса, саксофона, скрипки, медных духовых инструментов, и большинства акустических сэмплов так, чтобы они не казались искусственными. Это может использоваться для того, чтобы заставить звук фортепьяно казаться более приглушенным или более ярким, акустическую гитару сделать более плотной, и т.д. Движок может также использоваться для распределения вокальных сэмплов по клавиатуре, которые будут звучать более естественно, в отличие от традиционного ресэмплирования.



При выборе одного из двух опций движка **STRETCH** (**STRETCH NOTE** или **STRETCH PHRASE**), SampleTank выполняет предварительный анализ содержимого.



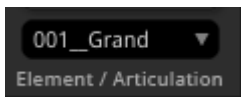
После этого Вы можете отрегулировать как временной, так и гармонический контент звука в реальном времени.

5.3.6. Воспроизведение сэмплов в режиме Round Robin

При воспроизведении сэмплов в этом режиме происходит чередование нескольких "копий" одной и той же ноты для создания более реалистичного звучания инструмента и избежание эффекта "пулемета" при повторении того же самого сэмпла многократно. Особенно этот режим эффективен с барабанными и басовыми сэмплами, где часто повторяется одна и та же нота. Тем не менее, иногда может быть желательно повторить тот же самый сэмпл и отключить воспроизведение в режиме **round robin**. Кнопка **Round Robin** позволяет остановить режим **round robin** и заставить инструмент играть только с текущим активным **round robin** сэмплом. Когда кнопка освещается, режим **round robin** активен. Когда кнопка находится в неосвещенном состоянии, используется только последняя сыгранная копия сэмпла на один диапазон velocity и одну ноту.



5.3.7. Селектор Element/Articulation



Это меню позволяет выбрать определенный элемент инструмента SampleTank для редактирования. Это может быть, например, определенной артикуляцией инструмента или элементом в наложенных инструментах, например, в звуке скрипки+фортепьяно.



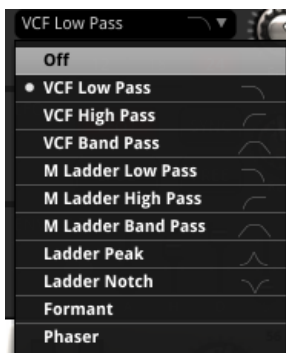
Примите во внимание: изменения параметров на странице **EDIT** относятся только к текущему выбранному элементу, поэтому убедитесь, что Вы выбрали нужный элемент. Отметьте также, что у многих инструментов SampleTank 3 - и особенно инструментов предыдущих версий только один элемент.

5.4. Секция FILTER



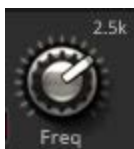
Здесь Вы можете выбрать и отрегулировать параметры фильтра синтезатора. Доступны различные типы фильтров, режимы и наклоны кривых, а также типичные параметры, такие как частота среза (**cutoff frequency**), резонанс (**resonance**) и овердрайв (**overdrive**).

5.4.1. Меню Filter Type



Здесь Вы можете выбрать тип и режим фильтра. Доступно много различных опций фильтра, и каждая придает различную окраску звуку. Фильтры нижних частот (**Low Pass**) удаляют высокочастотную составляющую сигнала и пропускают нижние частоты. Фильтры высоких частот (**High Pass**) удаляют низкочастотную составляющую сигнала и пропускают высокие частоты. Полосовые фильтры (**Band Pass**) удаляют как низкочастотную составляющую, так и высокочастотную составляющую сигнала и пропускают только выбранную полосу. Узкополосные (**Peak**) и режекторные (**Notch**) фильтры узко выделяют и вырезают выбранную частоту, соответственно. Формантный (**Formant**) фильтр придает форму в вокальном стиле, которая изменяется частотой, а фазовый фильтр (**Phaser**) создает гребенчатофильтрованный всечастотный звук, который особенно подходит для синтезируемых звуков.

5.4.2. Регулятор Freq



Управляет частотой среза фильтра и создает различные эффекты в зависимости от выбранного типа фильтра и режима. Фактически регулятор **Freq** управляет точкой спектра, в которой фильтр начнет обработку.

5.4.3. Регулятор Res



Управляет акцентом фильтрации в частоте среза. Чем выше значение, тем больше эффект фильтрации в частоте среза или как модулируемый фильтр проходит через частоту среза. В традиционных фильтрах нижних или высоких частот, высокие значения параметра **Res** могут произвести свистящий эффект, поскольку фильтр модулируется огибающей или LFO.

5.4.4. Регулятор Overdrive



Некоторые типы фильтров, такие как **M Ladder** позволяют исказить входной сигнал по схожей схеме поведения классических аналоговых синтезаторов, когда их уровень смешанного выходного сигнала осциллятора устанавливается в высокие значения перед входом в секцию фильтра.



5.5. Секция VELOCITY



Здесь Вы можете запрограммировать, как сила давления на клавишу (**velocity**) затронет звук.

5.5.1. Регулятор Amp



Определяет, как сила давления на клавишу затронет амплитуду (или громкость) звука. Более высокие значения увеличивают диапазон в зависимости от силы давления на клавишу.

5.5.2. Регулятор Pitch



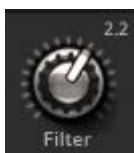
Определяет, как сила давления на клавишу затронет тональную характеристику звука. При повороте регулятора по часовой стрелке, чем сильнее удар по клавише, тем выше высота тона звука. При повороте регулятора против часовой стрелке, чем сильнее удар по клавише, тем ниже высота тона звука.

5.5.3. Регулятор Res



Позволяет модулировать резонанс фильтра, основанный на силе давления на клавишу. При повороте регулятора по часовой стрелке, более сильный удар по клавише будет увеличивать резонанс фильтра. При повороте регулятора против часовой стрелке, более сильный удар по клавише будет уменьшать резонанс фильтра.

5.5.4. Регулятор Filter



Позволяет управлять частотой среза фильтра в зависимости от силы давления на клавишу. При повороте регулятора по часовой стрелке, более сильный удар по клавише будет увеличивать частоту среза фильтра. При повороте регулятора против часовой стрелке, более сильный удар по клавише будет уменьшать частоту среза фильтра. Это отличный способ добавить экспрессию, придавая звуку более яркий или более тусклый оттенок в зависимости от силы давления на клавишу.

5.5.5. Регулятор LFO1 Depth



Управляет амплитудой источника LFO 1 в зависимости от силы давления на клавишу. Чтобы услышать этот эффект, LFO 1 должен быть назначен на модуляцию параметров *Pitch*, *Filter* и/или *Level* в секции **LFO**. Когда это назначение будет сделано, регулятор **LFO1 Depth** будет управлять степенью модуляции LFO на выбранный параметр в зависимости от силы давления на клавишу. Например, можно увеличить вибрато на гитаре сильнее ударяя по клавише.

5.5.6. Регулятор Env2 Sustain



Позволяет управлять стадией **Sustain** Огибающей 2 - обычно огибающей фильтра в зависимости от силы давления на клавишу.

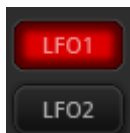


5.6. Секция LFO



Параметры этой секции определяют, как LFO (низкочастотные генераторы) будут модулировать изменения таких секций синтеза, как **Pitch**, **Filter** и **Amplitude**.

5.6.1. Селектор LFO



Нажмите кнопку **LF01** или **LF02** чтобы отобразить параметры соответствующего низкочастотного генератора.

5.6.2. Кнопка Sync



Нажмите кнопку **SYNC**, чтобы синхронизировать выбранный LFO с темпом хоста. После этого с помощью регулятор **Rate** можно выбрать длительность ноты темпа хоста. Если кнопка **SYNC** отключена (не освещена) LFO будет функционировать в своем собственном темпе, установленном в герцах, независимо от хоста.

5.6.3. Кнопка LFO Free



Если эта кнопка отключена, с каждой нажатой нотой будет генерироваться новая волновая форма LFO. Если кнопка **LFO Free** активирована, LFO будет запускаться автономно, независимо от нажатой ноты так, чтобы все ноты разделяли один и тот же LFO как в винтажном аналоговом синтезаторе.

5.6.4. Регулятор LFO Rate



Определяет скорость выбранного LFO. Если кнопка **SYNC** активирована, регулятор **LFO Rate** выбирает длительность ноты, основываясь на темпе хоста. Если кнопка **FREE** активирована, регулятор **LFO Rate** будет отображать значения в герцах - частоту (скорость) автономно запущенного LFO.

5.6.5. Регулятор LFO Depth



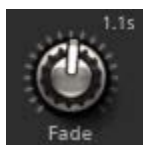
Определяет амплитуду волновой формы LFO и тем самым основную степень модуляции параметров **Pitch**, **Filter**, **Level** и/или **Pan**.

5.6.6. Регулятор LFO Phase



Определяет стартовую позицию фазировки волновой формы LFO и особенно полезен для создания специфических синтезаторных эффектов модуляции. Для максимального эффекта этого параметра убедитесь, что кнопка **FREE** НЕ активирована.

5.6.7. Регулятор LFO Fade



Создает эффект наклона волновой формы LFO в сторону ее усиления (fade in).



5.6.8. Кнопки выбора волновой формы LFO



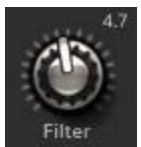
Нажатием соответствующей кнопки выберите тип волновой формы LFO.

5.6.9. Регулятор LFO to Pitch



Определяет степень модуляции высоты тона звука выбранным LFO.

5.6.10. Регулятор LFO to Filter



Определяет степень модуляции частоты среза фильтра выбранным LFO.

5.6.11. Регулятор LFO to Level



Определяет степень модуляции громкости звука выбранным LFO.

5.6.12. Регулятор LFO to Pan



Определяет степень модуляции панорамы звука выбранным LFO.



Примите во внимание: модулировать панораму может только LFO 2.

5.7. Секция ENVELOPE



В SampleTank доступны две огибающие, которые могут использоваться для формирования таких параметров как громкость, тональная настройка и фильтрация частоты звука. У каждой огибающей есть слайдеры **(A)ttack**, **(H)old**, **(D)ecay**, **(S)ustain** and **(R)elease**.



Все параметры основаны на временных значениях кроме параметра **Sustain**, который указывает на уровень, при котором огибающая будет оставаться до тех пор, пока клавиша или *sustain* педаль не будет отпущена.



5.7.1. Регулятор *Envelope 1 to Level*



Определяет уровень выходного сигнала Огибающей 1 для управления громкостью звука. В виду своего положения в потоке сигнала этот регулятор может также использоваться в качестве основного регулятора громкости инструмента до применения эффекта.

5.7.2. Регулятор *Envelope 2 to Filter*



Определяет степень модуляции фильтра частоты среза Огибающей 2. Чем больше значение, тем больше диапазон модуляции фильтра.

5.7.3. Регулятор *Envelope 2 to Pitch*



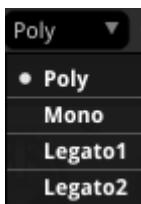
Определяет степень модуляции параметра тональной настройки звука Огибающей 2. Чем больше значение, тем больше диапазон модуляции высоты тона.

5.8. Секция KEY



Параметры этой секции определяют, как клавиатура будет управлять звуком.

5.8.1. Меню *Keyboard Mode*



В этом меню доступны четыре опции: **Poly** - клавиатура будет воспроизводить звук полифонически (возможность воспроизвести несколько нот одновременно), **Mono** - (воспроизвести одновременно можно только одну ноту), и 2 режима легато (**Legato**) для монофонического воспроизведения.

5.8.2. Регулятор *Portamento*



Устанавливает диапазон тонального скольжения (портаменто) между нотами.

5.8.3. Регулятор *Curve*



Устанавливает кривую скольжения портаменто между нотами.



6. Управление SampleTank 3 по MIDI



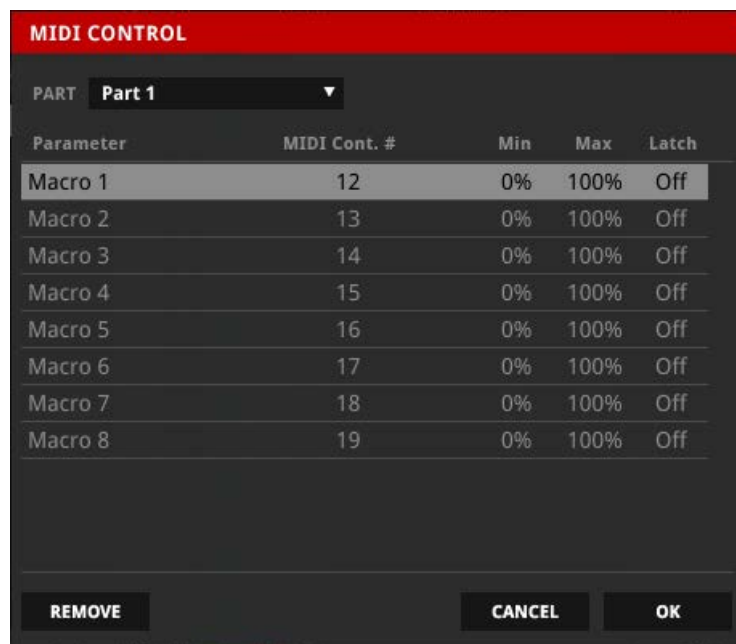
В SampleTank 3 можно назначать непрерывные MIDI контроллеры (**MIDI CC**) для дистанционного управления множеством*- параметров. Используйте кнопку **LEARN**, чтобы назначить новый контроллер, а кнопку **CONTROL** для редактирования списка текущих контроллеров. Если события нот или контроллер дали сбой, можно отключить все ноты, используя кнопку **Panic** !.

6.1. Кнопка **LEARN**

Нажмите кнопку **LEARN**, затем щелкните на регуляторе или слайдере, которым Вы хотите управлять в SampleTank. Затем просто затроньте внешний контроллер, который Вы хотите назначить для управления регулятором или слайдером SampleTank.

6.2. Кнопка **CONTROL**

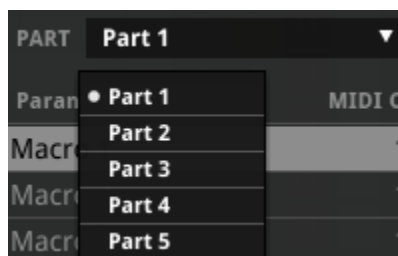
Нажмите кнопку **CONTROL** чтобы открыть список всех текущих назначений MIDI контроллеров и отредактировать их.



Дважды щелкните на контроллере в колонке **MIDI Cont**, чтобы изменить контроллер, который назначается на параметр в левой колонке. Дважды щелкните на параметрах колонок **Min** или **Max**, чтобы установить диапазон контроллера, щелкните на параметре в колонке **Latch**, чтобы активировать (**On**) или отключить (**Off**)

одноименный режим для выбранного параметра. Щелчок на кнопке **REMOVE** в нижнем левом углу удаляет назначение контроллера.

6.2.1. Меню **Controller PART**



Отметьте, что назначения MIDI контроллеров уникальны для каждой части. Используйте выпадающее меню **PART**, чтобы выбрать назначения контроллера части для редактирования.