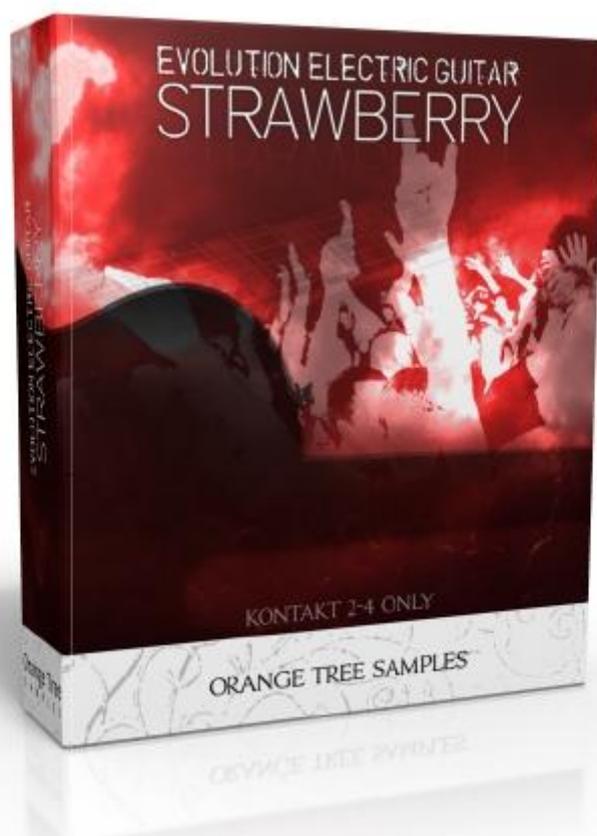


# EVOLUTION ELECTRIC GUITAR STRAWBERRY

Руководство пользователя



## Orange Tree Samples

2010 Orange Tree Samples

# Оглавление

---

Вступление .....	3
Инструмент в деталях .....	3
О руководстве пользователя.....	3
Ведущая “Lead” Гитара - Функционал.....	4
Схематизация .....	4
Руководство по игре .....	4
Ведущая “Lead” Гитара – Внешний вид .....	6
Вкладка “Mapping” .....	6
Вкладка “Performance” .....	6
Вкладка “Controllers” .....	10
Вкладка “Tuning” .....	10
Вкладка “Tone” .....	10
Ритм “Rhythm” Гитара - Функционал.....	11
Схематизация .....	11
Руководство по игре .....	11
Ритм “Rhythm” Гитара – Внешний вид .....	13
Вкладка “Strum Pattern” .....	13
Вкладка “Chord Definitions” .....	13
Вкладка “Preferences” .....	13

# Вступление

---

Спасибо Вам за приобретение библиотеки сэмплов **“Evolution Electric Guitar – Strawberry”!** Библиотека **“Strawberry”** представляет свыше 3.4 гигабайта 24-битных сэмплов электрогитары, на базе обширного скриптового движка – **“NI KONTAKT”**.

## Инструмент в деталях

Корпус гитары, сэмплированной для этой библиотеки, сделан из древесины тропических пород красного дерева [tropical Mahogany wood], что придает мощный и теплый звук. Верхняя часть и основание грифа созданы из Северо-Американского Хард Рокового клена [North American Hard Rock Maple], который обеспечивает четкий тон. Гриф сделан из обычной композитной древесины (которая дает тон, очень похожий на черное эбеновое дерево [ebony]), что предназначено для устранения любых «горячих точек» [“hot spots”] или других неровностей тона. Струнодержатель (бридж) и колки, вместе, специально рассчитаны так, чтобы дать гитаре максимальный сустейн. Датчики Алнико оптимизированы для жирного, винтажного тона. Струны используются со специальным покрытием для стальных струн (11s), известным не только своей долговечностью, но и их яркостью тона и пронзительностью, которые характерны для струн без покрытия.

Комплекс гитарной библиотеки включает два распространенных движка: один для ведущей игры, другой для треков ритм гитары. Оба эти компонента включают пресеты, которые Вы можете загружать для непосредственного исполнения. Конечно же, библиотека дает Вам большие возможности управления над звуком и играбельностью, в случае Вашего желания изменить библиотеку под свои потребности.

В следующих двух главах, тщательно рассмотрим играбельность компонентов ведущей и ритм гитары.

## О руководстве пользователя

Данное руководство состоит из двух основных частей, компоненты ведущей гитары и компоненты ритм гитары. Каждая часть начинается с практической главы - как вызывать и чередовать сэмплы библиотеки, а также дополнение к главе, объясняющее каждый элемент управления интерфейса библиотеки сэмплов.

# Ведущая “Lead” гитара - Функционал

---

## Схематизация

### MIDI Ноты

Так как схематизация в ведущей гитаре полностью изменяемая, основанная на настройке струн, она не может быть постоянной схемой для ведущей гитары. Тем не менее, есть две постоянные клавиши-переключатели, которые находятся с обоих концов основного игрового диапазона. Полутон, под нижней нотой, клавиша-переключатель которая, когда нажата, повторяет последнюю сыгранную ноту. Полутон над верхней нотой, клавиша-переключатель эффекта рычага тремоло. При нажатии которой, применяется эффект тремоло, к звучащим в настоящее время нотам. Этот гроулинг эффект (рычание) чаще всего используется в рок и металл гитарных соло, придавая особое акцентирование ноты.

Вот стандартная схема для большинства основных пресетов:

D#1: Повторяет последнюю сыгранную ноту

E1 - D5: Основной игровой диапазон

D#5: Рычаг тремоло

### Непрерывные контроллеры MIDI

Все непрерывные контроллеры MIDI можно назначать. Фактически, используя основанную на слое систему схематизации, Вы можете назначать контроллеры, даже для изменения других параметров управления. В любом случае, вот список схемы контроллеров по умолчанию.

CC#1 (mod wheel): Вибрато.

CC#4 (expression pedal): Рычаг тремоло (для глубокого понижения тона)

CC#64 (sustain pedal): Включает/отключает режим игры перебором [Strum], который действует аналогично сустейн педали.

CC#88 (secondary pedal): Включает/выключает режим Слайда (скольжение), который превращает наложение нот в Слайд, если это применимо.

## Руководство по игре

“Evolution Electric Guitar – Strawberry”, преобразовывает MIDI данные с Вашей MIDI-клавиатуры, так что по большей части, Вы можете только играть. Если Вы работаете в секвенсоре, Вы просто должны ввести ноты, которые Вы хотите сыграть. Специфические гитарные факторы, все, управляются автоматически, так что Вам не придется беспокоиться о каком-то элементе. Тем не менее, вот несколько важных специфично-исполняющихся особенностей для рассмотрения.

### **Артикуляции Легато [Legato articulations]**

Чтобы вызвать артикуляцию легато, все, что Вам нужно сделать, это создать две ноты на одной и той же струне, с частичным наложением внахлест друг на друга. Этим будет запущена соответствующая артикуляция легато, то есть хроматический Слайд вверх (Хаммер “hammer-on”) или вниз (Пул “pull-off”). Характерная гитарная артикуляция, из этих двух, определяется сама.

### **Режим Арпеджио [Strumming mode]**

“Sustain pedal” (CC64), по умолчанию, элемент управления режимом Арпеджио. Ведет себя точно так же, как и сустейн педаль на пианино, но с учетом ограничений и правил исполнения на гитаре.

### **Режим Слайда [Slide mode]**

“Secondary pedal” (CC88) по умолчанию, элемент управления режимом Слайда. Когда режим Слайда включен, все наложенные внахлест, друг на друга ноты, будут проигрываться именно как Слайд (скольжение), между этими нотами, а не как запуск обычной артикуляции легато. Скорость Слайда определяется значением velocity, конечной ноты в Слайде.

### **Рычаг тремоло [Whammy bar (Floyd Rose)]**

“Expression pedal” (CC4) элемент управления рычагом тремоло, который в своей основе способен глубоко смещать вниз, тон всех струн на гитаре. Это может быть использовано для разнообразия эффектов. Тремоло, которое специализировано на технике рычага тремоло, может быть исполнено при помощи клавиши-переключателя тремоло (D#5).

# Ведущая “Lead” гитара – Внешний вид

---

Как только Вы загрузите патч NK1 ведущей гитары, там будет находиться выпадающее меню, под названием “Menu”. Которое позволит Вам, перемещаться по различным вкладкам интерфейса ведущей гитары.

## Вкладка “Mapping”

“Evolution Electric Guitar – Strawberry” представляет новую, особенную, полностью настраиваемую систему схематизации, основанную на слоях.

Вкладка “mapping” отображается первой, после загрузки патча NK1.

В этой вкладке интерфейса, Вы можете назначить схематизацию для патча. Для использования слоев, Вы можете назначать диапазон “velocity”, диапазон контроллера, и многое другое. После этого Вы можете установить, какие параметры будут изменяться, когда все условия для слоев выполнены. Параметрами могут быть, к примеру, что-то вроде артикуляции в игре, или диапазон изменения высоты тона “Pitch Bend”.

Вы можете просматривать установленные параметры для других слоев, вращая регулятор под названием “Layer”.

Вот список условий для слоя, которые могут использоваться для настройки схематизации:

**Note** – Это условие ограничивает слой в диапазоне нот. Если нота внутри этого диапазона, слой используется.

**Velocity** – Вы можете создавать “velocity” слои при помощи этого условия.

**Controller** – Использование этого условия привязывает слой к диапазону контроллера.

**Keyswitch** – Здесь выбирается обычная клавиша-переключатель, которая работает в режиме без фиксации, это означает, что слой будет использован только при нажатой в настоящий момент, клавише.

**Pitch Wheel** – Если указанный диапазон значений встретится на колесе тона “pitch wheel”, слой будет использован.

**Speed** – Это заставляет слой, отвечать на диапазон значений, принадлежащих к средней длительности нот. Эти значения идут от 0 (очень быстро) до 127 (очень медленно).

**Random** – Выставляет внутри выполнения условий, рандомизировать или нет.

## Вкладка “Performance”

После установки условий для слоя, Вы можете назначить, какие параметры будут задействованы. Первый клик по регулятору выделяет его, выводя на передний план полное наименование регулятора, а также кнопку, позволяющую Вам включать/отключать регулятор на задействованном слое. Когда регулятор выделен указанным способом, его значения могут быть изменены.

Первый слой под названием "Default", выступает в качестве слоя по умолчанию, в случае отсутствия других слоев, отвечающим требуемым условиям. Именно поэтому значения всех регуляторов - "всегда включено", когда кнопка слоя находится в положении "Default".

Вот информация о имеющихся в распоряжении регуляторах:

## Артикуляция



### SUSTAIN

*Выбирает текущую артикуляцию.*

*(Soft Sustain, Sustain, Hard Sustain, Strike, Half Palm Mute, Palm Mute, Mute, Squeal, Pinch Harmonic, Effects, Trill m2, Trill M2, Trill m3, Aggressive Squeal, Tapping, Blues Strum, Blues Muted, Natural Harmonic)*

Для каждого слоя можно назначить собственную артикуляцию. Этот регулятор используется для настройки "velocity" слоев, которые вычисляются артикуляцией или для контроллеров, которые выбирают текущую артикуляцию.



### RELEASE

*Выбирает текущий сэмпл послезвучия.*

*(Normal, Hard Release, Half Muted, Soft Mute, Slide Mute, Palm Mute, Pick Mute, Open Release, None)*

Этот регулятор выбирает, какой сэмпл послезвучия будет использован в конце сэмпла "sustain".



### PRE-ROLL

*Устанавливает количество "pre-roll".*

*(0-100%)*

Используя этот регулятор, можно задать количество "pre-roll". Сэмпл "pre-roll" это призвук медиатора, задевающего струну, прямо перед звукоизвлечением. Если отображается "N/A", это означает, что для этой артикуляции, сэмпл "pre-roll" отсутствует.



### V. CURVE

*Устанавливает кривую "velocity".*

*(0-100%)*

Используя этот регулятор, Вы можете настроить чувствительность слоя к "MIDI velocity". При значении 0%, velocity будет постоянной, не реагируя на то, как громко Вы играете ноту. При значении 100%, нота будет реагировать на velocity, как обычно.

## Фреттинг



### THRESHOLD

*Устанавливает порог для исполнения легато.*

*(Off, 1/32nd, 1/16th, 1/8th, Always)*

Устанавливает, какие из нот будут интерпретированы как живое исполнение легато, иначе говоря, синхронизирует на основе длительности, относительно других.



### POSITION

*Выбирает позицию лада.*

*(0 - 16)*

Устанавливает для текущих нот, лад на гитаре. Аккорды и игра боем, обычно имеют нижние ладовые позиции, тогда как ведущие ноты играют выше к основанию грифа.



#### **RANGE**

*Устанавливает диапазон легато.*

*(Off, m2, M2, m3, M3, P4, Always)*

Этот регулятор устанавливает, насколько тянется артикуляция легато. Имейте в виду, если диапазон установлен слишком низко и текущая нота не найдет какую либо другую из струн, это звучать не будет.



#### **USE OPEN**

*Устанавливает предпочтение открытым струнам.*

*(Off, On)*

Открытые струны, непосредственно доступны из любой ладовой позиции. Тем не менее, для примера, некоторые гитаристы намеренно избегают использование открытых струн, при игре ведущей партии.

### **Игра медиатором**



#### **STYLE**

*Выбирает технику игры медиатором.*

*(Alternate, Economy, 8th Notes, 16th Notes, Downstroke Only, Upstroke Only)*

Изменяет технику, в которой заранее определяется направление удара медиатором.



#### **STRING**

*Устанавливает какая струна(ы) будет использована.*

*(Automatic, MIDI Guitar, E String, A String, D String, G String, B String, High E String)*

Для каждого слоя можно назначить собственную артикуляцию. Этот регулятор используется для настройки velocity слоев, которые вычисляют артикуляцию или для контроллеров, которые выбирают текущую артикуляцию.



#### **LOCK**

*Фиксирует выбранную струну.*

*(Off, On)*

Когда выбранная струна зафиксирована, это значит, что пока нота удерживается нажатой, все прочие ноты будут играть на той же самой струне.

### **Подтяжка Тона**



#### **RANGE +**

*Назначает положительный диапазон подтяжки тона.*

*(Off, m2, M2, m3, M3, P4)*

Подтяжка тона может иметь отдельные диапазоны для положительных и отрицательных значений колеса тона "pitch wheel". Этот регулятор выставляет положительный диапазон.



#### **RANGE -**

*Назначает отрицательный диапазон подтяжки тона.*

*(Off, m2, M2, m3, M3, P4)*

Подтяжка тона может иметь отдельные диапазоны для положительных и отрицательных значений колеса тона “pitch wheel”. Этот регулятор выставляет отрицательный диапазон.



#### **MODE**

*Выбирает, на какие ноты будет воздействовать подтяжка тона.*

*(Normal, Latest, First, Highest, Lowest)*

Подтяжка тона может затрагивать отдельные ноты, притом, что в качестве стандарта затрагиваются все играемые в этот момент ноты.



#### **LOCK**

*Фиксирует подтяжку тона текущих в данный момент нот.*

*(Off, On)*

Фиксатор подтяжки тона проверяет – изменена ли или нет тональность при помощи подтяжки тона, и в соответствии подгоняет послезвучие ноты.

### **Вибрато [Vibrato]**



#### **SPEED**

*Устанавливает скорость вибрато.*

*(0 – 100%)*

Этот регулятор изменяет частоту вибрато.



#### **DEPTH**

*Устанавливает глубину вибрато.*

*(0 – 100%)*

Регулятор насыщения вибрато.

### **Резонанс [Resonance]**



#### **AMOUNT**

*Устанавливает степень резонанса.*

*(0 – 100%)*

Этот регулятор определяет общий объем, вызванного ответно-отраженного резонанса между струнами.



#### **MUTING**

*Устанавливает скорость резонанса в приглушении.*

*(0 – 100%)*

Регулирует длительность резонанса в конце звучания приглушенной ноты.

## Вкладка “Controllers”

**Strum Mode** – Режим Арпеджио, действует аналогично тому, как обычно работает сустейн педаль. Когда Вы играете ноту, она длится до тех пор, пока включен режим Арпеджио. Однако, все функции, такие как легато, фреттинг и слайды по прежнему применяются.

**Slide Mode** – Когда включен режим слайда, использоваться будет именно слайд (скольжение), вместо стандартных артикуляций легато, таких как хаммер или Пулл.

**Whammy** – Это, регулятор рычага тремоло, который используется для создания эффекта глубокого изменения тона. Эффект рычага тремоло, автоматически добавлен в схематизацию, как постоянная нота выше верхней ноты на гитаре.

**Vibrato** – Регулятор количества вибрато, используемого на нотах. Ноты, на которые воздействует вибрато, определяются точно так же, как и в режиме подтяжки тона.

## Вкладка “Tuning”

**E, A, D, G, B, E2** – Каждый из этих регуляторов настраивает отдельные струны, относительно стандартного строя. Отрицательные значения указывают на понижение тона по полутонам, а положительные значения на повышение. Альтернативные настройки влияют не только на строй гитары, но также и на диапазон.

**Tuning Presets** – Этот список включает как стандартный так и редкие альтернативы строя гитары.

## Вкладка “Tone”

**Pickup** – Этот регулятор выбирает различные параметры звукоснимателя: между “bridge”, “neck” и комбинацией звукоснимателей “bridge+neck”.

**Double Track** – Когда включена, все что Вы играете, будет дублировано на две гитары, вместо одной. Этот эффект применяется для расширения объема гитарного тона.

**Width** – Регулирует стерео ширину “Double Track”. При значении 100%, одна гитара будет панорамирована полностью влево, а другая полностью вправо. Это разделение на две гитары, позволяет обрабатывать их по отдельности.

**Fret vol.** – Этот регулятор изменяет громкость ладовых шумов, которые возникают, когда отпускается нота и рука, относительно ладов грифа, возвращается в исходное положение, как определено текущим слоем. При установке значения 0%, шумы лада отключены.

# Ритм “Rhythm” Гитара - Функционал

---

## Схематизация

### MIDI Ноты

C1 - B1: Выбор паттерна игры боем (удерживайте для воспроизведения паттерна)  
C2: Клавиша-переключатель приглушения ладонью (удерживайте, чтобы играть “palm muted”)  
C#2 - B4: Зона обнаружения аккорда (удерживает аккорд)  
C5: Вручную послезвучие  
D5: Вручную остановка приглушением ладонью  
E5: Вручную струна E  
F5: Вручную струна A  
G5: Вручную струна D  
A5: Вручную струна G  
B5: Вручную струна B  
C6: Вручную высокая струна E

### MIDI Непрерывные Контроллеры

CC #64 (sustain pedal): Включает/отключает приглушение ладонью, альтернативный вариант клавише-переключателю “palm mute”. На самом деле контроллер может быть назначен на любой другой из MIDI контроллеров, а не только CC #64. Используйте ручку “Palm CC” во вкладке “Preferences”, чтобы выбрать контроллер по Вашему предпочтению.

## Руководство по игре

Исполнять и работать в секвенсоре с патчем ритм гитары, очень похоже на использование арпеджиатора. Основным отличием является то, что триггеры аккорда и действующего паттерна разделены. Это позволяет Вам изменять аккорды в середине паттерна или даже останавливать, начинать или переключать паттерны в середине размера.

В основном, зона обнаружения аккорда, действует как рука гитариста на грифе, выбирая созвучие аккорда. Аккорды, которые Вы играете в этой зоне, переводятся в реальные гитарные созвучия, которые определены во вкладке “chord definitions”.

Паттерн, выбирающий последовательность нот, похож на играющую боем руку гитариста. Текущий паттерн, который будет проигран, и будет создан во вкладке “strum pattern”, будет являться паттерном с клавишами-переключателями, которые действуют как макро-ячейки, для воспроизведения этих паттернов.

Используя режим в две руки, Вы можете создавать реалистичные паттерны игры боем. Сверху диапазона клавиш, также имеется каждый удар в бое по нотам вручную, в случае предпочтения играть боем в реальном времени, вместо того, чтобы удерживать нажатой клавишу-переключатель выбора паттерна.

Очень важным моментом при исполнении ритм гитары и при работе в секвенсоре при помощи библиотеки семплов, является то, что Вам необходимо опережать аккорды и клавиши-переключатели паттернов игры боем. Аккорды должны опережаться, потому что фреттинг занимает доли секунды, когда рука виртуального гитариста отпускает текущий аккорд и перемещается к следующему созвучию аккорда. А вот клавиши-переключатели паттерна игры боем, Вам необходимо опережать, потому что выбранный бой, фактически начинается до начала точного ритма, как играет боем реальный гитарист.

Также помните, поскольку ритм гитара синхронизируется по MIDI, и если ритм гитара загружена в Вашу DAW, Вам необходимо нажать кнопку "play" для корректной последовательной синхронизации. Если Вы используете ритм гитару когда Ваша DAW остановлена, паттерны игры боем будут постоянно начинаться с одного и того же удара.

# Ритм “Rhythm” Гитара – Внешний вид

---

Как только Вы загрузите патч NK1 ритм гитары, на интерфейсе будет находиться выпадающее меню. Которое позволит Вам, перемещаться по различным вкладкам интерфейса ритм гитары.

## Вкладка “Strum Pattern”

**RESET PATTERN** – Стирает выбранный в настоящее время паттерн.

В патче NK1, в целом имеется 12 паттернов. При помощи выпадающего меню, Вы можете выбрать какой паттерн редактировать. Основная таблица отображает окна, где размещаются и указана громкость каждого удара в игре боем. Удар при игре Боем, который Вы редактируете в основной таблице, выбирается для дальнейшего редактирования, вместе с элементами управления, которые расположены ниже, а именно регулятор скорости удара при игре боем “strum speed” и регулятор ограничения струн “limit strings”. Чтобы отредактировать все удары боя одновременно, кликните переключатель паттерна в выпадающем меню и повторно выберете тот же самый паттерн.

**Swing** – Устанавливает степень ритмического отклонения (рандомизации) в паттерне.

**Division** – Выбирает деление такта на 8-е ноты или на 16-е.

**Strum speed** – Устанавливает насколько быстрее или медленнее будет проигрываться, выбранный в настоящий момент каждый удар при игре боем.

**Limit strings** – Это значение переключателя, устанавливает какие струны будут играть, в выбранном в настоящий момент ударе при игре боем. При игре боем не всегда охватываются все шесть струн. Множественные удары вниз, ударяют только по некоторым первым нижним струнам, а удары вверх играют несколько из верхних струн. Конечно же, в действительности это зависит от того, какой удар боя акцентирован и других факторов.

## Вкладка “Chord Definitions”

**RESET CHORD** – Стирает выбранный в настоящее время аккорд.

В этом отображении, Вы можете установить, определенные ноты в каждый аккорд, в качестве фреттинга на гитаре. Верхнее выпадающее меню, позволяет Вам выбрать тонику аккорда, а подменю ниже позволяет Вам выбрать тип аккорда для редактирования. Затем Вы можете настроить аккорд на виртуальном грифе, используя расположенные справа, редакторы значений для каждой струны. Отрицательное значение указывает, что струна будет приглушена на этом ладу.

## Вкладка “Preferences”

**Pickup** - Этот регулятор выбирает различные параметры звукоснимателя: между “bridge”, “neck” и комбинацией звукоснимателей “bridge+neck”.

**Double Track** - Когда включена, все что Вы играете, будет дублировано на две гитары, вместо одной. Этот эффект применяется для расширения объема power-аккордов “powerchords”.

**Width** - Регулирует ширину стереопанорамы дабл трекинга. При значении 100%, одна гитара будет панорамирована полностью влево, а другая полностью вправо. Это разделение на две гитары, позволяет обрабатывать их по отдельности.

**Noises** - Этот регулятор, изменяет громкость ладовых шумов и других звуков, которые возникают, когда Вы отпускаете аккорд. При установке значения 0%, шумы лада отключены.

**Detune/Capo** – Это не только смещает диапазон гитары, также этот регулятор позволяет использовать последовательное достижение требуемого аккорда.

**Timing** – Это настраивает, где будет происходить каждый удар боя относительно ритма, что позволяет настраивать, когда произойдет удар боя – преждевременно, запоздало или идеально в ритм.

**Palm CC** – “Palm mute” Приглушение ладонью управляется не только клавишей-переключателем (C2), также можно управлять при помощи MIDI контроллера. “Sustain pedal” элемент управления приглушением ладонью по умолчанию, но Вы можете назначать любой по Вашему предпочтению контроллер, например, такой как колесо модуляции “mod wheel”.