

PROJECTSAM
symphonia

SYMPHONIC ENSEMBLES & EFFECTS
REFERENCE MANUAL

Version 1.2

Version 2



musicmanuals.ru

МАНУАЛ

TRANSLATED BY

Minusmaker



Концепция SYMPHONIA

Кинематографические Ансамбли

SYMPHONIA - это не традиционная оркестровая сэмпловая библиотека. Вместо отдельных инструментальных мультисэмплов, SYMPHONIA включает мультисэмплы ансамблей с богатым выбором инструментовок и артикуляций. Ансамбли охватывают как отдельные оркестровые секции, так и секцию всего оркестра. Нота **staccato**, сыгранная скрипками, альтами, валторнами и трубами вместе, которые правильно расположены на сцене, будет звучать намного связаннее, чем смешение отдельных сэмплов этих четырех инструментальных секций. Это делает SYMPHONIA идеальным инструментом для создания больших оркестровых аранжировок и инструментовок. Доступны также отдельные инструментальные артикуляции, например, скрипичные флажолеты (**flageolets**) и валторновые маркато (**marcatos**).

Кинематографические Эффекты

Звуки ансамбля составляют приблизительно половину библиотеки SYMPHONIA. Другая половина включает кинематографические эффекты: перфомансы, которые невозможно воссоздать, используя отдельные мультисэмплы. Как и ансамблевые перфомансы, эффекты доступны в различных инструментовках, играемые различными секциями. Каждый эффект доступен во множестве вариаций и артикуляций.

Структура библиотеки

О микрофонах

SYMPHONIA записывалась в концертном зале. Поскольку оркестр записывался с несколькими установками микрофонов, большинство инструментов этой библиотеки доступны с двух позиций микрофонов, каждая со своим собственным уникальным звучанием.

Инструменты папки "Stage"

Инструменты в папке **Stage** записывались на относительно расстоянии от оркестра. Для создания иммерсивного и кинематографического звучания различные установки микрофонов смешивались между собой. Это наиболее приемлемая установка для большинства пользователей.

Инструменты папки "Close"

Инструменты в папке **Close** записывались с отдельными микрофонами, для каждого пюпитра в оркестре. Это придает сэмплам более яркое, сфокусированное, но и менее классическое звучание. Звуки категории **Full Orchestra** доступны только с одной позиции микрофонов: своеобразный микс из микрофонов **close** и **stage**. Категория **Dystopia II** включает обработанные эффектами звуки SYMPHONIA, поэтому наборы микрофонов не применялись.

Инструменты

Папки "Instruments" составляют основу структуры библиотеки SYMPHONIA. Ниже приведен краткий обзор инструментов:

Папка "Instruments"

1 Stage

1 String Section

1 Ensemble (Скрипичный ансамбль с основными артикуляциями: sustain, marcato, tremolo, pizzicato, и т.д.)

2 Effects (Скрипичный ансамбль с артикуляциями эффектов: cluster, glissando, wild textures, и т.д.)

3 Keyswitches Набор программ из двух вышеописанных папок, артикуляции которых меняются с помощью клавиш переключения. Клавиши переключения начинаются с клавиши C6

4 Modswitches (Набор программ из папки Ensemble, артикуляции которых меняются Колесом модуляции)

2 Brass Section

3 Woodwind Section

4 Strings and Brass Section

5 Solo String Ensemble (Струнный квартет с основными артикуляциями)

Папка "Additional Content"

1 Ethnic Flute Phrases (Фразы, исполняемые на инструментах duduk, shakuhachi и Native American flute)

2 Gran Cassa II (Бесплатный бонус инструмента Bass Drum, известный пользователям библиотеки True Strike)

7 Bonus Content (Программы с дополнительными сэмплами, включенными в апдейт 1.1)

2 Close [идентична папке Stage]

1 Full Orchestra (Оркестровые фразы и другие эффекты с позиции смешанных микрофонов)

2 Dystopia II (Обработанные эффектами сферы, пэды и текстуры, основанные на звуках SYMPHONIA)

Папка "Multis"

Папка «Multis» включает комбинации программ, составных ансамблей, эффектов и артикуляций в комбинированных пресетах в различных музыкальных жанрах. Название каждого Мультиинструмента служит подсказкой для его применения. Всего доступно 40 мультиинструментов.

Сокращения, используемые в библиотеке

Чтобы лучше понять различные инструменты и артикуляции, внимательно изучите следующий список сокращений, или сохраните его в качестве ссылки при работе с SYMPHONIA.

Сокращения, касающиеся микрофонов

S - Набор микрофонов установки Stage (в конце названия патча)

C - Набор микрофонов установки Close (в конце названия патча)

Сокращения, касающиеся Инструментов

Bcl - Бас-кларнет

Brs - Полная группа медных духовых инструментов

Brs Comb - Комбинированные перфомансы различных групп медных духовых инструментов

Cb - Секция Контрабасов

Cbn - Контра фагот

Fl Pfl - Флейта и Малая флейта, играющие вместе

Hn / Hrn - Валторны, используемые в инструментровке

Hn Sect - только секция Валторн

Low - ноты нижнего диапазона, исполняемые в октавах

Str - Полная струнная группа оркестра

StrBrs - Струнные и медные духовых группы инструментов, играющие вместе

Tbn - Тромбоны, используемые в инструментровке

Trp - Трубы, используемые в инструментровке
Vcl - Секция Виолончелей, используемая в инструментровке
Vln (Sect) - Только секция Скрипок
Vla - Секция Альтов, используемая в инструментровке
Ww - Полная секция деревянных духовых инструментов

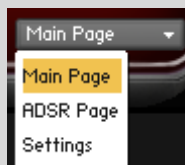
Сокращения, касающиеся Артикуляций

acc - Accented attack
bend - Notes slowly bending up and downwards
clus - Cluster
credim - Crescendo diminuendo articulation
cresc - Crescendo
div - Diverse articulation, see reference chapter for mapping
esp - Espressivo
flag - Flageolet
gliss - Glissando
maj - Major scale
mid - Mid-range available only
min - Minor scale
mu - Mute
nonvib - Without vibrato
ntb - No trombones playing
notrp - No trumpets playing
port - Portato
spec - Special articulations
stac, stc - Staccato
sus / su - Sustained note
text - Ad lib or slowly evolving textures
trem - Tremolo
tu - Tutti (all playing together)
vib - With vibrato

Технические сокращения

BS - Басовый синтезатор, добавленный к нижнему диапазону
DYN - Динамические слои, управляемые Колесом модуляции
KEY - Программы, артикуляции которых меняются клавишами переключения.
MOD - Программы, артикуляции которых меняются Колесом модуляции
MRC - атака Marcato (редактирование)
PNO - Ф-но, добавленное к нижнему диапазону
PRC - Добавленный слой перкуSSIONного элемента: литавры или ксилофон
SH. Short - Дополнительная short версия оригинального штриха staccato
ST. Stacked - Значения Velocity или чередования, скомбинированные для удвоения объема оркестра.

Интерфейс



Интерфейс библиотеки Symphobia включает три страницы: **Main**, **ADSR**, и **Settings**, которые переключаются с помощью кнопки-меню в правом нижнем углу интерфейса.

Страница "Main"



Для каждого патча доступны определенные функции и контроллеры. Например, патч **staccato** не содержит опции **Legato**, а у пресетов программ эффектов нет кнопки **Repetition**. Ниже описываются все контроллеры и функции, с которыми Вы встретитесь в различных программах SYMPHOBIA. На все кнопки назначен свой номер MIDI контроллера для их автоматизации. Эти номера также перечислены ниже. Нота "До" средней октавы = **C3**.

Область Program info



Доступна для всех программ, и отображает информацию о загруженном в настоящий момент патче, и доступных контроллерах. Если загружен **keyswitched** патч, область **Program Info** отображает активную в настоящий момент клавишу переключения, а также общее количество доступных клавиш переключения. Здесь же отображается артикуляция/эффект, привязанный к этой клавише переключения.

По умолчанию клавиши переключения в SYMPHOBIA начинаются с ноты **C6**, первой "свободной" ноты "До" направо от полного играемого диапазона ансамбля (клавиши синего цвета).

Кнопка Octaver



Доступна для всех **ensemble** программ. Если эта кнопка активирована, к сыгранной ноте или нотам добавляется октава, т.е. если Вы нажали ноту **D2**, звучать будут ноты **D2** и **D3**. При этом **Octaver** обеспечивает порядок, при котором двойные сэмплы одновременно не запускаются, что могло привести бы к фазированию или другим искажениям.

№ MIDI контроллера: **22**.

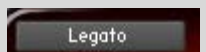
Кнопка Repetition



Доступна для всех коротких артикуляций. Все артикуляций **staccato** и **pizzicato** в SYMPHOBIA включают автоматическое чередование методом **round robin**. Это означает, что при каждом нажатии ноты будет воспроизводиться различная записанная копия, устраняя известный эффект "пулемета" (механическое повторение одного и того же сэмпла). Функция **round robin** всегда активирована, и не может быть отключена. Опция **Repetition** - дополнительный способ чередования, который может быть добавлен к чередованию методом **round robin**. Если эта кнопка включена, соседние зоны будут чередоваться в произвольном порядке. В результате повторяющиеся ноты будут немного отличаться по оттенку или тону. Кнопка **Repetition** для некоторых программ активируется по умолчанию, и может быть отключена.

№ MIDI контроллера: **21**.

Кнопка Legato



Доступна для всех **sustain** артикуляций и **keyswitch** программ, которые включают артикуляции **sustain**. Если эта кнопка активирована, загруженный патч переключается в монофонический режим (одновременно может звучать только одна нота). При лиговании двух нот, между ними создается моделируемое программой **legato**. При этом триггеры послезвучия не задействуются.

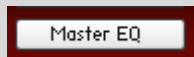
№ MIDI контроллера: **20**.

Кнопка *Reverb*



Доступна для всех программ. Библиотека SYMPHONIA записывалась в концертном зале, поэтому у каждого сэмпла присутствует естественный эффект окружения и теплый, натуральный хвост реверберации. В дополнение к этому, можно подключить встроенный DSP эффект **Reverb** для добавления реверберации, без необходимости установки сторонних плагинов.
№ MIDI контроллера: **24** (вкл/выкл).

Кнопка *Master EQ*



Доступна для всех программ. Все программы в SYMPHONIA тонко обработаны эквалайзером. Встроенный эквалайзер применяется в реальном времени и активируется по умолчанию. Если Вы предпочитаете использовать необработанные эквалайзером звуки, отключите кнопку **Master EQ**.
№ MIDI контроллера: **25**.

Кнопка *Learn Cluster*



Доступна для **ensemble** программ. Кроме предварительно записанных в SYMPHONIA кластеров, можно создавать свои собственные, используя генератор кластеров Kontakt. Если кнопка **Cluster** активирована, вокруг каждой нажатой ноты, создается сгенерированный в произвольном порядке кластер. Для редактирования кластера доступны два параметра. Параметр **Cluster Number** определяет количество нот, сгенерированных в кластере. Чем больше значение, тем более утолщается кластер. Параметр **Cluster Range** определяет диапазон (или ширину) сгенерированного кластера. Чем больше значение, тем дальше от нажатой ноты будет сгенерирована другая нота. Сгенерированные кластеры можно сохранить в определенной клавише. Это делается на странице **Settings**, и будет объяснено ниже. Примите во внимание: эта функция не может быть использована в комбинации с живыми, записанными заранее в SYMPHONIA кластерами.
№ MIDI контроллера: **23** (вкл/откл. режима кластера).

Страница "ADSR"



Эта страница обеспечивает контроллеры **Attack-Decay-Sustain-Release** стандартной **ADSR**-огибающей. Текстовые области **ADSR** отображают абсолютные значения в миллисекундах, которые обновляются при повороте соответствующего регулятора. Группы триггеров послезвучия (**Release trigger**) игнорируются, позволяя скорректировать **ADSR**-огибающую **sustain** нот, не удаляя их послезвучия. Программы, которые содержат группы с полностью различающимися значениями **ADSR**, например, **Keyswitch** и **Modswitch** программы, страницу **ADSR** не содержат. По умолчанию, установки параметров **ADSR** сохраняются с проектом в секвенсоре (оставляя оригинальные **nk1** программы в целостности), но при желании можно сохранить текущую отредактированную программу в отдельный **.nki** файл для дальнейшего использования. На странице **ADSR** также доступна кнопка **Release Trigger**, которая идентична кнопке **Release Trigger** на странице **Settings**.

Страница "Settings"



Область *Velocity*



С помощью регулятора **Curve** и двух меню **Min & Max** можно изменить кривую **velocity** и диапазон допустимых значений **velocity** для загруженного в настоящий момент патча. По умолчанию устанавливается полный диапазон значений **velocity** 1-127.

Кнопка *Release trigger*

Release Trigger

Все **sustain** артикуляции в SYMPHONIA включают сэмплы послезвучия для воспроизведения естественного хвоста реверберации концертного зала. Триггеры послезвучия по умолчанию активированы, поскольку это увеличивает реализм, и устраняет использование сторонних ревербераторов. Если Вы действительно хотите деактивировать триггеры послезвучия, отключите кнопку **Release trigger**. Это приведет к абсолютно необработанному звучанию окончаний нот.

Регулятор *Cluster*



Используя этот регулятор, на клавиатуре можно назначить регион (до одной октавы) для хранения кластеров, которым создаются Генератором кластеров (**Cluster Generator**). Каждая клавиша этого региона может хранить один кластер. Для начала удостоверьтесь, что Генератор кластеров активирован на странице **Main**. Если Вам понравился результат, его можно сохранить, удерживая ноту и нажав клавишу в пределах региона, используя регулятор. После этого кластер будет храниться в этой клавише, и может быть активирован нажатием этой клавиши. Примите во внимание: эта функция не может использоваться в комбинации с предварительно записанными в SYMPHONIA живыми кластерами.

Кнопка *Learn Keyrange*

Learn Keyrange

Range: C-2 - G8

По умолчанию, все программы охватывают полный играемый диапазон сэмплированного инструмента. Используя функцию Range, можно ограничить или отключить этот диапазон. Это может быть полезно при создании Ваших собственных банков мультиинструментов, комбинируя различные инструментальные секции или артикуляции. Чтобы изменить диапазон, нажмите кнопку **Learn Keyrange**. После этого, на MIDI клавиатуре, сначала нажмите клавишу для назначения нижнего диапазона, затем нажмите клавишу для назначения верхнего диапазона. Например, нажатие клавиши **C2**, а затем клавиши **G3** установит новый инструментальный диапазон **C2-G3**, а ноты будут воспроизводиться только в пределах этого диапазона. Чтобы сбросить значение в полный диапазон, дважды щелкните по кнопке **Learn Keyrange**.

Меню *Transpose*

Transp: 0

Используя меню **Transpose**, можно транспонировать загруженный в настоящий момент патч вверх или вниз, в полутонах.

Цветовая схема идентификации программ

Для облегчения идентификации, все программы разделены на цвета. Полоска определенного цвета отображается в интерфейсе. Ниже приведен список идентификторов.

- String Ensemble / Solo String Ensemble
- Brass Ensemble
- Woodwind Ensemble
- String + Brass Ensemble / Full Orchestra
- Dystopia / Ethnic Flute Phrases / Other





После установки SYMPHONIA 2 и перед тем, как прочитать остальную часть мануала, попробуйте загрузить, и воспроизвести Мультиинструменты - комбинации нескольких инструментов, обладающих несколькими музыкальными функциями в клавиатурном диапазоне 88 клавиш: аккорды, партии legato, эффекты и даже ударные инструменты. Каждый Мультиинструмент разработан под специфический музыкальный контекст или кинематографический жанр.

Общие сведения

В то время как библиотеку SYMPHONIA 2 можно использовать наряду с оригинальной SYMPHONIA, это мощная и самостоятельная библиотека. Ниже перечислены основные нововведения.

Абсолютно новый интерфейс

Библиотека SYMPHONIA 2 основана на сэмплере Kontakt 4, и включает совершенно новый интерфейс. В центре отображаются инструмент и его артикуляции. Слева перечислены все переключаемые опции, например, Master EQ, release trails и microphone mode. Справа перечислены все опции управления, например ADSR, reverb и DSP эффекты.

Режим переключения позиций микрофонов

Как и оригинальная SYMPHONIA, библиотека SYMPHONIA 2 записывалась в концертном зале, и была отредактирована, и запрограммирована в двух установках микрофонов: close и stage. Каждая программа включает обе установки, которые удобно переключаются кнопкой. Обе установки были тщательно смикшированы для правильного размещения в Вашем миксе. При переключении установок, сэмплы неиспользованных микрофонов выгружаются из оперативной памяти.

Legato Ансамбли

Концепция Legato Ансамблей SYMPHONIA 2: только реальные legato переходы различных инструментов. Legato интервалы, исполненные в унисон или в октаву, записывались с различными, и по-разному расположенными ансамблями, и были скрупулезно отредактированы и заскриптованы. При этом не использовалось никакое наложение - каждый из ансамблей записывался в специфическом диапазоне, в зависимости от инструментовки или музыкального контекста этой инструментовки. Кроме Legato Ансамблей доступны несколько солирующих legato инструментов. Большинство Мультиинструментов SYMPHONIA 2, используют Legato Ансамбли в различных вариациях.

Новые артикуляции

Библиотека SYMPHONIA 2 значительно расширяет возможности оригинальной SYMPHONIA. Например, в SYMPHONIA 2, в струнную группу добавлены минорные и мажорные трели, различные ноты crescendo-decrescendo, новые артикуляции crescendos и spiccatos. В группе full orchestra добавились новые мощные артикуляции sustain и staccato, и красивая артикуляция "Wide Octaves", управляемая Колесом модуляции. Отдельная группа horn section оригинальной SYMPHONIA была расширена ансамблем с 8 исполнителями.

Новые эффекты

Если Вам понравились исполнительские эффекты оригинальной SYMPHONIA, Вы еще больше полюбите эффекты SYMPHONIA 2! Обеспечив базовые пресеты, мы углубились в мир оркестровых исполнительских эффектов, и нашли новые интересные звуки и более специфические способы исполнения. Добавились банки эффектов, отдельно выделенные под ponticello эффекты, flageolet эффекты и другие. Здесь же Вы найдете красивые лупированные текстуры, схематизированные на различные клавиши.

Dystopia III

Популярная секция **Dystopia III** выглядит более привлекательной с новыми различными ударами, сферами, и другие специфическими текстурами, основанными на звуках SYMPHOBIA 2 и звуках некоторых других наших библиотек.

Структура библиотеки SYMPHOBIA 2

Библиотека SYMPHOBIA 2 состоит из пяти инструментальных банков. Поскольку две позиции микрофонов переключаются внутри инструментов, SYMPHOBIA 2 включает только одну структуру папок вместо двух.

1 FULL ORCHESTRA

Часть секции **Main Instruments**. Сэмплы полного оркестра, расположенного и исполняющего в нескольких группах и/или вместе. Наш любимый патч - **Full Orchestrator**.

2 INDIVIDUAL SECTIONS

Часть секции **Main Instruments**. Сэмплы отдельных групп оркестра, например, секция струнных, валторн и т.д. Наш любимый патч **Grace Note Performer**.

3 LEGATO ENSEMBLES

Двенадцать патчей с реальными **legato** переходами обеих оркестровых секций, исполняющих вместе и групп сольных инструментов. Режим **Legato** монофонический. Доступны соответствующие полифонические артикуляции **sustain** и **staccato**.

4 DYSTOPIA

Третья редакция серии **DYSTOPIA**. Оригинальная SYMPHOBIA включает номер редакции **2**, а наша библиотека TRUE STRIKE 2 включает номер редакции **1**. Для производства **DYSTOPIA** звуки SYMPHOBIA 2 и некоторые других наших продуктов, были обработаны, и искажены для создания новых, потусторонних звуков и форм.

5 MISCELLANEOUS

Папка **miscellaneous** содержит дополнительные звуки библиотеки, например звуки настройки оркестра и лупированный шум окружения концертного зала. Кроме пяти инструментальных банков, SYMPHOBIA 2 включает серию Мультиинструментов: комбинации пресетов различных инструментов.

Секция "Main Instruments"

Интерфейс SYMPHOBIA 2 изменяется в зависимости от загруженной секции: Эта глава описывает функции и контроллеры инструментов секции **MAIN**: банки **Full Orchestra** и **Individual Sections**, которые содержат множество артикуляций и оркестровых эффектов SYMPHOBIA 2, переключаемых с помощью клавиш переключения.

Интерфейс



Дисплей *Instrument*





FULL ORCHESTRATOR
Pre-orchestrated articulations

Включает две текстовые строки, отображающие общую информацию о загруженном инструменте.

Staccato variation with pizzicato
in softest layer

При смене артикуляции, показания дисплея обновляются, и отображают дополнительную информацию об активной артикуляции. Через несколько секунд, дисплей возвращается к нормальному отображению.

Дисплей *Articulation*

Staccato variation A C 0 
Staccato variation B C# 0 
Sustains in octaves D 0 
Wide octaves DXF D# 0 

Отображает артикуляции, доступные для загруженного инструмента. Артикуляции можно переключить щелчком по их названию на дисплее или используя соответствующую клавишу переключения. Клавиши переключения каждой артикуляции, отображающиеся на дисплее, могут быть переназначены. Щелкните по названию клавиши и выберите другую клавишу переключения из выпадающего меню. Рядом с каждой клавишей переключения присутствует кнопка, нажав которую, можно выгрузить эту артикуляцию из оперативной памяти. Чтобы снова загрузить артикуляцию, повторно нажмите кнопку.

Кнопка переключения позиций микрофонов

CLOSE  STAGE

Библиотека SYMPHOBIA 2 записывалась в концертном зале с несколькими установками микрофонов. Каждый инструмент доступен в двух позициях микрофонов - **close mic & stage mic** - каждый со своим собственным отличительным звучанием. Позиция **close mic**

подразумевает расположение микрофонов на каждый инструмент оркестра и добавления немного общего окружения помещения при их смешивании. Позиция **stage mic** - это смесь различных микрофонов окружения для придания мощного, кинематографического звучания. Поменять позицию можно прямо с интерфейса, щелкнув на кнопке переключения позиций. Сэмплы неиспользованной позиции автоматически выгружаются от оперативной памяти. Позиция **stage mic** активируется по умолчанию для большинства инструментов.

Кнопка *Master EQ*

Master EQ 

Активированная по умолчанию для большинства инструментов, кнопка **Master EQ** тоноко выделяет высокие и/или низкие частоты инструмента, обеспечивая более отполированное звучание. Если Вы предпочитаете использовать сэмплы в их необработанном виде, отключите кнопку **Master EQ**.

Меню *Transpose*

Transpose: 10 


Позволяет транспонировать инструмент вверх или вниз в полутонах. Опция **Transpose** может быть активирована или отключена нажатием кнопки.

Кнопка *KeySwitch Move*

Keyswitch Move 


Если эта кнопка активирована, секция клавиш переключения перемещается в альтернативную позицию на клавиатуре. Например, в верхний диапазон клавиатуры с нижнего диапазона или, другими словами: на правую сторону от игаемого диапазона.

Кнопка *Release Trails*

Release Trails 

Поскольку SYMPHOBIA 2 записывалась в концертном зале, каждый сэмпл включает естественный хвост реверберации. Присутствие этих сэмплов послезвучия важно для достижения реализма, поскольку они не только включают хвост реверберации зала, но и обеспечивают натуральное музыкальное окончание ноты. Тем не менее, сэмплы послезвучия для каждого инструмента можно отключить нажатием этой кнопки. При этом окончание сэмпла будет резко прерываться.

Кнопка *Round Robin*

Round Robin 

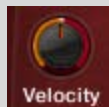
Все артикуляции **staccato** и другие короткие артикуляции SYMPHOBIA 2 записывались с несколькими копиями, которые чередуются автоматически, позволяя избежать так называемый эффекта "пулемета". Функция **Round Robin** значительно увеличивает реализм. Если эта кнопка отключена, воспроизводиться, и повторяться будет только первая копия сэмпла.

Кнопка *Octaver*

Octaver

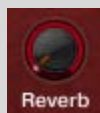
Функция **Octaver** автоматически прибавляет ноту октавой вверх к играемой ноте с использованием правильного сэмпла.

Регулятор *Velocity*



Этот регулятор позволяет управлять смещением значений **velocity**.

Регулятор *Reverb*



Позволяет добавлять дополнительную сверточную реверберацию к инструменту. Если регулятор повернут до конца вниз, сверточная реверберация отключается.

Регуляторы *Attack, Decay, Sustain, Release*



Используя эти регуляторы можно скорректировать время атаки, спада, поддержки и затухания выбранной артикуляции соответственно. Каждая артикуляция хранит свои собственные значения **ADSR**, поэтому при загрузке артикуляции контроллеры **ADSR** обновляются.

Меню *DSP Effects*



Это меню включает пресеты встроенных **DSP** эффектов, и каждый пресет использует комбинацию встроенных эффектов Kontakt. При выборе пресета DSP эффекта отображаются основные контроллеры этого эффекта. Если необходимо отобразить дополнительные контроллеры, нажмите серую кнопку «E», чтобы активировать Режим **Expert**. Чтобы отключить все эффекты, выберите опцию «**DSP FX off**» из меню.

Секция «*Legato Ensembles*»

Концепция **Legato** Ансамблей SYMPHOBIA 2: только реальные **legato** переходы различных инструментов. **Legato** интервалы, исполненные в унисон или в октаву, записывались с различными, и по-разному расположенными ансамблями, и были скрупулезно отредактированы, и заскриптованы. Также был записан основной тон (в основном повторение ноты). Для каждого **Legato** Ансамбля была выбрана специфическая динамика (**piano, mezzoforte, forte** и т.д.), и специфический диапазон, в зависимости от инструментовки или музыкального контекста этой инструментовки. **Legato** Ансамбли разработаны для использования в темпе приблизительно до 150 ударов в минуту (при исполнении четвертными нотами) и лучше всего подходят для драматических, выразительных партий. Каждый ансамбль включает соответствующую артикуляцию **staccato**. **Sustain** артикуляции также могут использоваться в стандартном полифоническом режиме. Как и инструменты **Main**, все **Legato** Ансамбли доступны в двух позициях микрофонов. Большинство Мультиинструментов в SYMPHOBIA 2 - комбинируют различные **Legato** Ансамбли, позволяя воспроизводить полифонические аранжировки с различными инструментами, в реальном времени.

Интерфейс



Регуляторы и кнопки интерфейса **Legato** Ансамблей выполняют идентичные функции контроллеров секции инструментов **Main**. Кроме того, интерфейс **Legato** Ансамблей включает дополнительные контроллеры:

Кнопка *Autospeed*

Autospeed Если эта кнопка активирована, **legato** переходы при воспроизведении быстрых нот будут немного обрезаны для наилучшего функционирования инструмента. Если эта кнопка отключена, будут использоваться оригинальные полные **legato** переходы, независимо от исполняемого темпа.

Кнопка *DXF Control*

DXF Control С помощью этой кнопки можно выбрать режим управления фильтром/динамикой инструмента - по velocity или используя Колесо модуляции. Если кнопка **DXF Control** отключена, активируется режим управления инструментом по velocity. Если кнопка **DXF Control** активирована, инструментом можно управлять Колесом модуляции.

Регулятор *Attack*

Attack Позволяет управлять скоростью атаки выбранной в настоящий момент артикуляции (**legato**, **poly sustain** или **poly staccato**). Для артикуляции **legato**, контроллер **Attack** затрагивает только начальную ноту фразы, и не затрагивает **legato** переходы.

Регулятор *Dynamic*

Dynamic Доступен только в режиме управления по velocity, т.е. когда кнопка **DXF Control** отключена, и определяет скорость, с которой громкость и фильтрация будут следовать за Вашим исполнением. Значение по умолчанию 2 секунды. Это означает, что, если Вы нажали громкую ноту вслед за тихой нотой, инструменту потребуется 2 секунды для плавного перехода к уровню и интенсивности тихой ноты.

Регулятор *Velocity*

Velocity Доступен только в режиме управления по velocity, т.е. когда кнопка **DXF Control** отключена, и управляет смещением значений velocity.

Лупированные и нелупированные сэмплы

Все **sustain** сэмплы в секциях **Full Orchestra** и **Individual Sections** лупированы. Для **Legato** Ансамблей мы решили лупировать только те патчи, где лупирование не затронуло бы звук и музыкальность исполнения. Скрипты обеспечивают воспроизведение сэмпла послезвучия после окончания нелупированного сэмпла.



Важно: MIDI-контроллеры **CC30** и **CC31** используются внутренним **legato** скриптом SYMPHONIA 2. Не отправляйте, не назначайте и не автоматизируйте эти контроллеры при работе с **Legato** Ансамблями.

Секция "Dystopia"

Третья редакция серии **DYSTOPIA**. Оригинальная SYMPHOBIA включала номер редакции 2, а наша библиотека TRUE STRIKE 2 включала номер редакции 1. Для производства **DYSTOPIA** звуки SYMPHOBIA 2 и некоторые других наших продуктов, были обработаны, и искажены для создания новых, потусторонних звуков и форм. В виду неоркестровой природы, интерфейс **DYSTOPIA** совершенно другой и сфокусирован на контроллерах фильтрации и других эффектах для управления звуковыми сэмплами.

Интерфейс

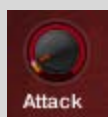


Колесо модуляции



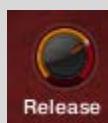
Управление **low pass** и **high pass** фильтрацией для всех инструментов **Dystopia** осуществляется Колесом модуляции. Текущее значение фильтрации представлено в интерфейсе изображением колеса. Средняя позиция означает отсутствие фильтрации. Поворот колеса вверх означает **high pass** фильтрацию, и немного усиливает высокие частоты. Поворот колеса вниз означает **low pass** фильтрацию, и усиливает низкие частоты. Примите во внимание: управлять колесом на дисплее интерфейса нельзя. Необходимо использовать внешний соответствующий MIDI-контроллер.

Регулятор Attack



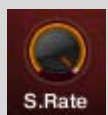
Управляет скоростью атаки инструмента.

Регулятор Release



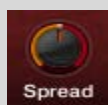
Управляет скоростью затухания инструмента.

Регулятор S.Rate



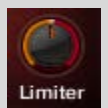
Этот контроллер позволяет уменьшить скорость дискретизации инструмента для реализации специфического эффекта.

Регулятор Spread



Этот контроллер управляет стерео образом инструмента. Средняя позиция означает отсутствие расширения стерео базы. Поворот регулятора влево суживает стерео образ. Поворот регулятора вправо расширяет стерео образ.

Регулятор Limiter



Позволяет ограничить динамику на выходе инструмента.