



**Неофициальный перевод
официального руководства пользователя**

TRANSLATED BY

Minusmaker

Содержание

Введение (от переводчика)	2
Вступительное слово (от создателя библиотеки)	2
1. Введение и описание библиотеки	2
1.1 Системные требования	3
2. Подготовка к работе	3
2.1 Steven Slate Drums 3.5 в Автономном режиме	3
2.1.1 Конфигурация аудио параметров	4
2.1.2 Оптимизация параметра “Latency”	4
2.1.3 Конфигурация midi параметров	5
2.2 Steven Slate Drums 3.5 в режиме плагина	5
3. Работа с библиотекой	5
3.1 Замена компонентов	6
3.2 Добавление компонентов	6
3.3 Замена компонентов томов и тарелок	6
4. Интерфейс и контроллеры	7
4.1 Универсальные контроллеры для всех компонентов	7
4.1.1 Контроллеры группы “Overhead Mics” (Кнопка “Overheads”) - Управление overhead микрофонами	7
4.1.2 Выпадающего меню “Room” – Выбор помещения	7
4.1.3 Контроллеры группы “Character” – Управление дополнительной динамикой	7
4.1.4 Контроллеры группы “Direct Mics” - Управление ближними микрофонами	7
4.1.5 Контроллеры группы “Room Mics” - Управление room микрофонами	8
4.2 Страницы “Effects” и “Envelope”	8
4.3 Специфические параметры компонентов	8
4.3.1 Бочка (Kick Drum)	8
4.3.2 Малый барабан (Snare Drum)	8
4.3.3 Хэт (Hi-Hat)	9
4.3.4 Райд тарелка (Ride)	9
4.3.5 Крэш тарелка (Crash Cymbal)	9
4.4 Именованые и различие слотов сплэш, китайских и райд тарелок	9
4.4.1 Сплэш тарелка (Splash Cymbal) и Китайская тарелка (China Cymbal).....	9
4.4.2 Райд тарелка (Ride)	9
4.5 Инструменты папки “Snare Articulations”	10
5. Интеграция SSD с параметрами Kontakt	10
5.1 Микшер выходных каналов Kontakt	10
5.2 Панель “Master Editor” в Kontakt	10
5.3 Сохранение Инструментов и Мультиинструментов	10
6. Поканальный роутинг в секвенсорах	11
6.1 Поканальный роутинг в Pro-Tools 8	11
6.2 Поканальный Роутинг в Cubase 5	13
6.3 Поканальный роутинг в Logic 8-9	15
7. Дополнительные параметры и опции компонентов	17
7.1 Секция “Humanizer”	17
7.1.1 Меню “Advanced AMG” (Anti Machine Gun)	17
7.1.2 Контроллеры “Velocity Random”	17
7.2 Секция “Options”	18
7.2.1 Меню “Mapping Options”	18
7.2.2 Меню “Velocity Curves”	18
7.2.3 Кнопки “Reset Settings”	18
7.3 Дополнительные опции переназначения клавиш	18
7.3.1 Бочка (Kick)	18
7.3.2 Малый барабан (Snare)	18
7.3.3 Тома (Toms)	19
7.3.4 Крэш тарелка (Crash)	19
7.3.5 Райд тарелка (Ride)	20

8. Настройка и оптимизация модулей V-Drum	20
8.1 Проблемы натяжения пластика	20
8.1.1 Когда пластик слишком ослаблен	20
8.1.2 Когда пластик слишком натянута	20
8.2 Места нанесения ударов по пэду	21
8.2.1 Пэды Roland PD-100/105/120/125 с датчиком артикуляции Rim-Shot	21
8.2.2 Пэды тарелок с датчиком цоколя	21
8.3 Ошибочный мониторинг электронных установок	21
8.4 Советы по настройке модуля "Roland TD-20"	21
9. Клавиатурная схема артикуляций библиотеки "Steven Slate Drums Platinum 3.5"	22
10. Список артикуляций SSD Steven Slate Drums Platinum 3.5	23
11. Перевод классификации микрофонов	23

Введение (от переводчика)

В первую очередь, я хотел бы обратить Ваше внимание на определение «Неофициальное руководство». Данный мануал – это не 100%-я локализация оригинального руководства, означая, что некоторые, на мой взгляд, маловажные для российского пользователя детали я по своему усмотрению мог пропустить или несущественно изменить или наоборот, определенный материал я мог дополнить с других источников, посчитав его интересным. Все, что касается непосредственного управления библиотекой я, конечно же, постараюсь освятить в полной мере, минимально отходя от оригинального контекста.

Во-вторых, по своему усмотрению, как переводчик, я имею собственное представление о некоторых общепринятых терминах, и я волен переводить их по своему усмотрению. Для некоторых терминов я на всякий случай, в скобках буду давать английские обозначения. Это же касается оформления.

И последнее - создание данного мануала не имеет под собой никакой коммерческой основы. По окончании перевода мануал будет выложен бесплатно, в свободном доступе и для общего пользования.

Вступительное слово (от создателя библиотеки)

В ваших руках – плод более шести лет тяжелой работы, преданности делу, страсти к работе, упорства в преодолении целей, и решимости достичь совершенства... с одной лишь целью: подарить Вам наилучшую программную драм библиотеку на планете. Я надеюсь, вскоре Вы убедитесь, что мы достигли поставленной цели. Но, несмотря на присутствие моего имени на коробке, я далеко не единственный человек, ответственный за создание этой библиотеки. Вот только некоторые люди, которые способствовали появлению сего продукта на свет божий: Dan Kirk, Alex Simechev, Alex Siegel, Marty Long, Joel Adkins, Jay Baumgardner, The NRG Recording Staff, Scott Reinwand, Jeff Juliano, Andy Sneap and the Sneap forum boys, Joel Adkins, Jerry Lyons, Adrian Ost, Chris Lord Alge, John Shepherd, Nathanael Lew, а также все преданные моему делу клиенты и поклонники за все эти годы. Именно благодаря Вашей поддержке стало возможным развитие этого продукта. Я надеюсь, что данная библиотека поможет Вам в производстве великой музыки, и я благодарю Вас за покупку, а не за пиратское скачивание моего продукта.

Steven Slate

1. Введение и описание библиотеки

Библиотека **Steven Slate Drums Platinum (SSD)** содержит более 40 ударных установок, включая 13 подлинных моделей классических артистов и альбомов, а так же 10 новых гибридных установок с несколькими различными компонентами бочек и малых барабанов для создания новых и уникальных звуков. Комплект **Platinum** - самый полный виртуальный инструмент ударных инструментов на рынке, доступный в режиме плагина, в форматах **RTAS, VST, DX** и **AU**, а также в автономном режиме, включая пресеты для модулей электронных установок **V-Drum** от компании Roland, и сотни удобных в использовании MIDI грувов. В основе любой библиотеки ударных инструментов лежат фактические записанные сэмплы. Недаром Стивена Слэйта называют мастером барабанного звука. В начале 2000-х годов его диск с оригинальными сэмплами был высоко востребован среди многих топовых голливудских продюсеров и звукорежиссеров. В 2006 году, когда Стивен публично выпустил свой первый официальный диск с сэмплами, его звуки можно было услышать уже в большинстве топовых хитов журнала Billboard.

Сегодня, радиостанции заполнены сэмплами Стивена, поскольку они используются многими известными звукорежиссерами, такими как *Mike Shipley, Chris Lord Alge, Ben Grosse, Jeff Juliano, Jay Baumgardner, Dave Way*, и многими другими! Стивен записал только лучшие инструменты, отстроенные до совершенства.

Каждый барабан и тарелка сначала записывались на 2-х дюймовую магнитную ленту, подчеркивая их уникальный богатый звук. Каждый компонент ударной установки был записан с несколькими слоями velocity и несколькими ударами на слой, обеспечивая наиболее естественную эмуляцию оригинального звука.

Затем сэмплы конвертировались в цифру через высококачественные A/D конвертеры с характеристиками 24 bit/44.1kHz. После этого сэмплы обрабатывались с использованием как современного, так и винтажного классического аналогового оборудования. SSD включает типичные клавиатурные схемы артикуляций, а также универсальную клавиатурную схему для всех моделей модуля Roland V-drums. В SSD версии 3.5 появился новый режим **Advanced AMG** от компании Yellow Matter's, эффективно устраняющий эффект "пулемета".

При работе с библиотекой Steven Slate Drums Вы, вероятно, обнаружите, что звук многих ударных установок напоминает звучание известных коллективов прошлых лет. Тринадцать установок, включенные в библиотеку были подлинно смоделированы с ударных установок таких знаменитых групп, как *Led Zeppelin, Steely Dan, Motley Crue, Metallica, Greenday, Deftones, AC/DC, Foo Fighters, Pantera, Nirvana, Red Hot Chili Peppers, и Dream Theater*. Однако примите во внимание - эти ударные установки моделируют мастеринговый смикшированный звук, а не просто необработанные барабанщиком записи ударных установок. Коллекция Steven Slate Drums содержит два набора гоом микрофонов, двух уникальных помещений. Первый набор со звуком большого помещения с бетонными стенами, сигналы с микрофонов которого были интенсивно подвергнуты компрессии, эквализации и даже модуляции.



Барабаны сэмплировались в студии NRG Recording STUDIO A, известной как одна из главных помещений для записи барабанов в Лос-Анджелесе и которая является родиной таких исполнителей, как *Linkin Park, Foo Fighters, Billy Joel*, и других. Эти **room** микрофоны были оставлены необработанными и эмулируют подлинную глубину и пространство этого помещения с красивым звуком.

1.1 Системные требования

Mac: OS 10.4.x, G4 2 GHz или выше, 2 Гб RAM - сэмплы должны храниться на жестком диске с параметрами, по крайней мере, 5400 RPM, eSATA, рекомендуется Firewire 800

PC: Windows XP SP2, 2 GHz или выше, 2 Гб RAM - сэмплы должны храниться на жестком диске с параметрами, по крайней мере, 5400 RPM, eSATA, рекомендуется Firewire 800

2. Подготовка к работе

2.1 Steven Slate Drums 3.5 в Автономном режиме

Чтобы использовать SSD для исполнения вживую, например, подключив MIDI интерфейс (клавиатуру или электронную установку **v-drums**), необходимо использовать **Автономную версию Kontakt**, которая запускается:

(PC): двойным щелчком на ярлыке на рабочем столе, который помещается при инсталляции Kontakt.

(MAC): двойным щелчком на ярлыке Kontakt в папке "**Application**" в Вашей директории пользователя.

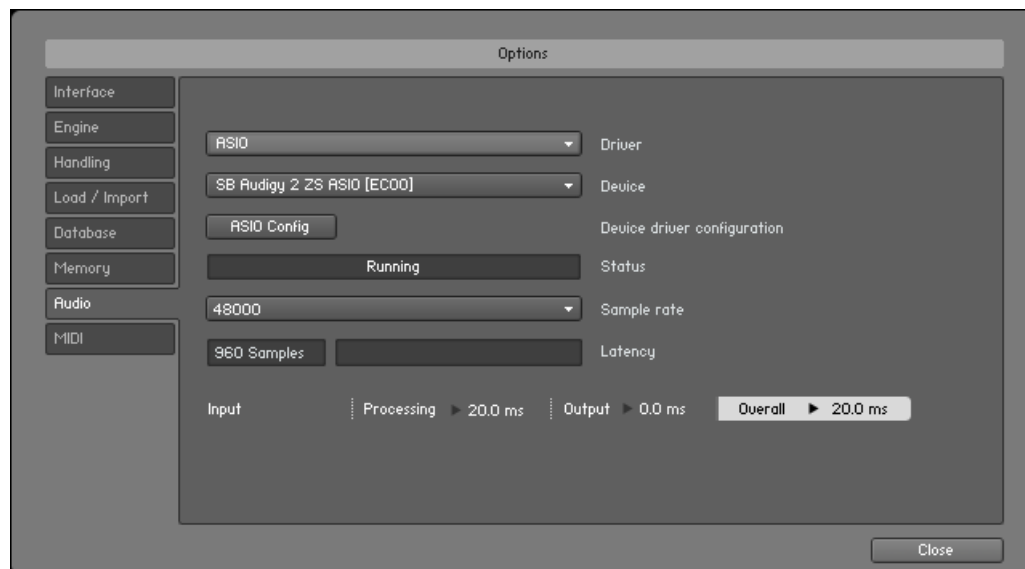
При первоначальном запуске KONTAKT в автономном режиме, аудио и MIDI параметры будут не сконфигурированы, предоставляя выбор параметров за Вами. Конфигурация аудио и midi параметров осуществляется посредством диалогового окна **Options**, которое отображается автоматически при первом запуске.



Это окно также можно открыть в любое время нажатием кнопки **Options** наверху интерфейса KONTAKT. В этой главе мы опишем только вкладки **Audio** и **MIDI**. Описание остальных опций будут объяснены по ходу руководства.

2.1.1 Конфигурация аудио параметров

Вкладка **Audio** диалогового окна **Options** включает опции определения аудиоустройства, которое KONTAKT будет использовать для воспроизведения, а также глобальные параметры воспроизведения.



Меню Driver: Здесь Вы можете выбрать драйвер Вашего аудио интерфейса. Большинство профессиональных аудио интерфейсов поддерживают драйверы *ASIO*, *CoreAudio (Mac)* или *WASAPI (Windows)*.

Меню Device: Здесь перечислены все аудиоинтерфейсы, соответствующие выбранному выше драйверу. Выберите аудиоинтерфейс, который будет использоваться для воспроизведения.

Меню Sample rate: Здесь Вы можете установить глобальную частоту сэмплирования при воспроизведении KONTAKT.



Примите во внимание: Этот параметр частоты дискретизации не имеет никакого отношения к частоте дискретизации записанных сэмплов. Если скорость воспроизведения не будет соответствовать скорости записи сэмпла, KONTAKT незаметно для Вас выполнит все необходимые шаги конвертирования в фоновом режиме.

Параметр Latency: Размер аудио буфера в сэмплах. Чем меньше значение параметра **Latency**, тем меньше задержка (**latency**) между нажатием на клавишу и слышимым звуком, но если используется одновременно много голосов, это может вызвать выпадения сигнала и заикание при воспроизведении. И наоборот, более высокие значения сохраняют непрерывность воспроизведения за счет увеличения времени задержки.

2.1.2 Оптимизация параметра "Latency"

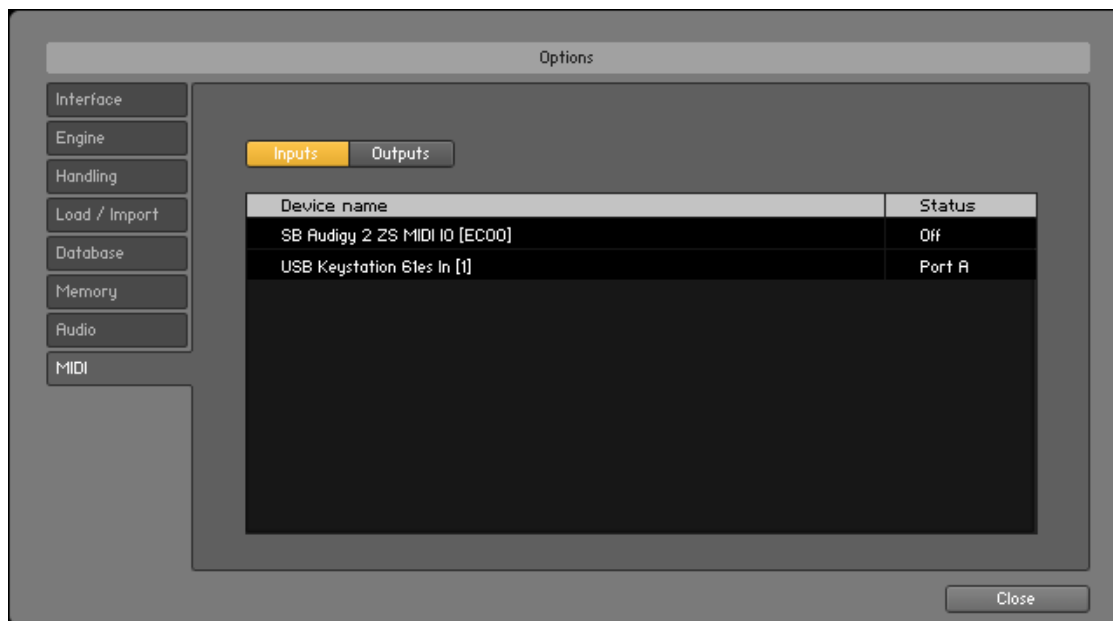
Нагрузка на процессор, генерируемая при вычислении цифровых аудио данных часто не постоянна и не предсказуема. Изменения определенного параметра, добавленные голоса или другие процессы могут вызвать мгновенные пики, которые в свою очередь могут привести к выпадению сигнала или другим аудио искажениям. Именно поэтому аудио программы не отправляют генерируемые аудиосигналы напрямую в аудио интерфейс, а помещают их в небольшой буфер памяти, а затем аудиосигналы из буфера отсылаются непосредственно в аудио интерфейс. Эта концепция позволяет программе преодолеть короткие перепады в вычислении потока и более эффективно подходить к обработке пиков.

Однако эта "страховка" имеет и обратную сторону - буферизация вызывает задержку (**latency**) между нажатием на клавишу и фактическим звуком и с увеличением размера буфера увеличивается и задержка. Следовательно, очень важно установить размер буфера так, чтобы найти приемлемый компромисс между надежностью воспроизведения и задержкой. Оптимальное значение зависит от различных факторов: мощность процессора, объем доступной виртуальной памяти, время доступа к жесткому диску, драйвер Вашего аудио интерфейса, и Ваша операционная система. Чтобы установить оптимальный размер буфера для Вашей системы, мы рекомендуем начать с установки слайдера **Latency** в среднее значение между **384** и **512** сэмплами, а затем постепенно уменьшать значение во время работы с KONTAKT. Как только Вы начнете замечать выпадение сигнала, немного увеличьте значение буфера.



Примечание: В некоторых аудио интерфейсах слайдер **Latency** заменяется кнопкой **ASIO Config**.

2.1.3 Конфигурация *mid*i параметров



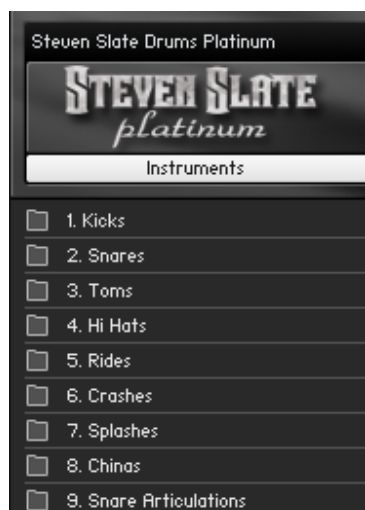
Вкладка **MIDI** диалогового окна **Options** содержит список всех входных (**Inputs**) и выходных (**Outputs**) MIDI портов, доступных на Вашей системе. Это порты аппаратных MIDI интерфейсов (например, *mid*i клавиатуры), подсоединенных к Вашему компьютеру, а также любые виртуальные MIDI порты, которые устанавливаются драйверами приложений. Чтобы KONTAKT распознал поступление MIDI-данных с аппаратного *mid*i устройства, необходимо активировать один или более портов в списке **Inputs**. Убедитесь, что кнопка **Inputs** подсвечена, и выберите порт (ы), который Вы намереваетесь использовать в качестве входного MIDI порта. Если область **Status** на правой стороне элемента списка отображает значение **Off**, щелкните по этому значению и выберите один из идентификаторов MIDI порта (**A-D**).

2.2 Steven Slate Drums 3.5 в режиме плагина

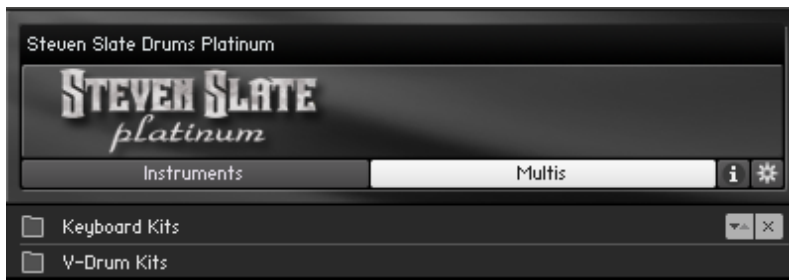
Режим плагина позволяет использовать KONTAKT в качестве виртуального инструмента в Вашем секвенсоре. Способ интеграции виртуальных инструментов в хост зависит от Вашего секвенсора. Обратитесь к соответствующей документации Вашего хоста. Способ роутинга всех выходных каналов по отдельности из SSD в Ваш хост, можно посмотреть на видео, посетив официальный веб-сайт stevenslatedrums.com. Поканальный роутинг также объясняется и в данном мануале.

3. Работа с библиотекой

Как и большинство драм библиотек, SDD включает два общих типа *Kontakt*-инструментов:



Собственно, сами инструменты "**INSTRUMENTS**" - пресеты отдельных компонентов ударной установки, перечисленные по категориям - бочки (**kick**), хэты (**hi-hats**) и т.д.



Мультиинструменты "**MULTIS**" - пресеты полных (укомплектованных) ударных установок, созданных Стивеном Слэйтом, каждая со своим уникальным звуком, набором компонентов (инструментов) и настройками. Мультиинструменты в свою очередь разделены на два типа пресетов - **V-drum** и **Keyboard**. Пресеты **V-drum** унифицированы для работы с модулями **Roland V-drum** любой модели.

3.1 Замена компонентов

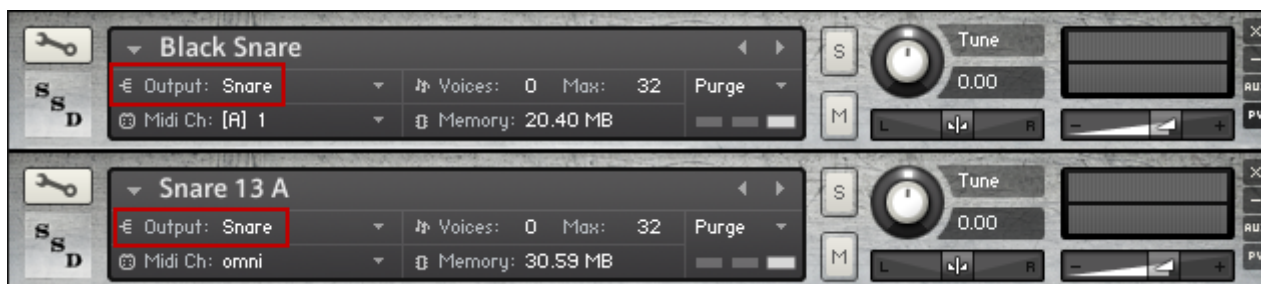
В текущую загруженную ударную установку, можно добавлять или заменять компоненты из библиотеки.



Чтобы заменить компонент, сначала нажмите кнопку **Delete** с символом "x" в верхнем правом углу компонента. Затем перейдите в библиотеку SSD и во вкладке "**INSTRUMENTS**" выберите соответствующий тип инструмента и дважды щелкните по названию компонента.

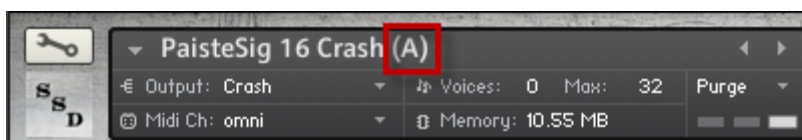
3.2 Добавление компонентов

SSD поддерживает функцию создания гибридных звуков с использованием нескольких компонентов одного типа, для конфигурации нового звука. Для этого, сделайте так, как описано в предыдущем параграфе, но, не нажимая кнопку **Delete**. При этом новый компонент добавится в конец списка инструментов в мультиинструменте. После этого, два однотипных компонента необходимо назначить на один выходной канал, например, как на рисунке ниже.



3.3 Замена компонентов томов и тарелок

Тома пронумерованы, согласно их высоте тона. При замене томов, убедитесь, что Вы заменяете компонент с таким же соответствующим номером. Например, инструмент **Birch Tom 1**, инструментом **Maple Tom 1**. Для тарелок предусмотрено два слота - слот «**A**» и слот «**B**». Тарелка, помещенная в слот "**A**" всегда панорамируется влево, а тарелка, помещенная в слот "**B**" всегда панорамируется вправо. Помещаемый в слот компонент, имеет соответствующий лейбл в конце его названия.



Важно: При замене тарелок важно соблюдать буквенное обозначение слотов. В одной ударной установке может быть только по одному типу слотов - **A** и **B**.

4. Интерфейс и контроллеры

4.1 Универсальные контроллеры для всех компонентов

В меню **Page** выберите опцию **Mixer**. Для каждого компонента на странице **Mixer** доступно 5 универсальных групп контроллеров, которые могут использоваться для изменения звука компонентов:

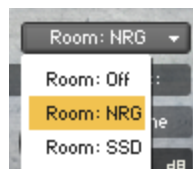


4.1.1 Контроллеры группы "Overhead Mics" (Кнопка "Overheads") – Управление overhead микрофонами

Overheads: On Если эта кнопка активна, т.е. приняла значение "On", к ближнему микрофону добавляется **overhead** микрофон, придавая компоненту ощущение пространственности и теплоту. Эта кнопка доступна для компонентов **бочки, малого барабана, томов, и райд тарелок**. Для **крэш тарелок, китайских тарелок, хэта и сплэш тарелок** доступны только ближние микрофоны, поэтому кнопка **Overheads** в этих компонентах не переключается. Если необходим плотный и чистый звук, кнопку **overhead** можно отключить. В большинстве пресетов ударных установок кнопка **overheads** по умолчанию активирована.

4.1.2 Выпадающего меню "Room" – Выбор помещения

В комплект библиотеки SSD включены два пресета уникального звучания двух различных помещений.



Опция "Room: Off": оставляет включенным только ближний микрофон (а также **overhead** микрофон, если соответствующая кнопка активирована), отключая **room** микрофон.

Опция "Room: NRG": знаменитый звук помещения студии **NRG Recording's studio A**. Особенность этого помещения – трехмерный, объемный звук, среднее время затухания и сглаженные высокие частоты.

Опция "Room: SSD": звук особого "SSD" помещения, особенность которого заключается в повышенной отражаемости стен с ярким звучанием, которое дополнительно обработано интенсивной компрессией и экваларизацией. Результат - особенно насыщенный и глубокий звук, который несколько напоминает патч ревербератора **Lexicon**. Эта опция идеально подходит для пресетов компонентов тарелок и малого барабана.

4.1.3 Контроллеры группы "Character" – Управление дополнительной динамикой



Регулятор Dynamics: Управляет дополнительной динамикой компонента. Чем выше значение регулятора, тем слышнее различие в громкости ударов от самого высокого значения **velocity** до ударов самого низкого значения **velocity**. Действие этого регулятора можно сравнить с действием динамического компрессора. Если, например, фантомные ноты малого барабана становятся слишком громкими, повышение значение регулятора может уменьшить их громкость.

4.1.4 Контроллеры группы "Direct Mics" - Управление ближними микрофонами



Регулятор Direct Mic Volume: Управляет громкостью сэмплов ближнего микрофона компонента, включая громкость **overhead** микрофона, если соответствующая кнопка активирована. Регулятор **Direct Mic Volume** независим от регулятора **Room Mic Volume**.

Регулятор Direct Mic Panning: Управляет панорамированием ближних микрофонов компонента, а также панорамированием **overhead** микрофонов, если кнопка **Overheads** активирована.

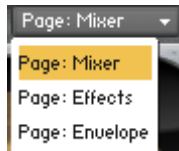
4.1.5 Контроллеры группы "Room Mics" - Управление room микрофонами



Регулятор Room Mic Volume: Если в меню **Room** текущего компонента выбрана одна из опций, кроме опции **OFF**, этот регулятор управляет уровнем **room** микрофонов выбранного помещения.

Регулятор Room Mic Panning: Если в меню **Room** текущего компонента выбрана одна из опций, кроме опции **OFF**, этот регулятор управляет панорамированием **room** микрофонов выбранного помещения в пределах стерео образа всей ударной установки.

4.2 Страницы "Effects" и "Envelope"



Для каждого отдельного компонента в меню **Page** доступны страницы **Effects** и **Envelope**, которые позволяют настроить различные звуковые характеристики выбранного компонента.

Страница **Effects** включает контроллеры двух встроенных эффектов: **Distortion** и **EQ**.



Страница **Envelope** включает контроллеры простой трехфазной огибающей для ближних и **room** микрофонов. Опции страницы **Envelope** полезны, например, для настройки затухания инструментов.



4.3 Специфические параметры компонентов

Интерфейс каждого типа компонента включает свои уникальные параметры, присущие только этому типу, позволяющие подчеркнуть определенные характеристики выбранного компонента. Эти параметры отображаются ниже регулятора **Dynamic** на странице **Mixer**.

4.3.1 Бочка (Kick Drum)



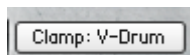
Регулятор Deep: Управляет низкочастотными характеристиками бочки. Этот эффект относится к тонким настройкам, и может оказаться полезным в различных миксах.

4.3.2 Малый барабан (Snare Drum)

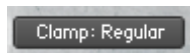


Регулятор Tune: Управляет высотой тона малого барабана.

4.3.3 Хэт (Hi-Hat)



- Кнопка *Clamp*: значение **V-Drum**



- Кнопка *Clamp*: значение **Regular**

Если Вы используете хэт электронного модуля **V-Drum**, например, **Roland VH-11** или управляете открыванием хэта и функцией педали с помощью педали модуля **V-Drum**, например, **PD-7** или **PD-8**, выберите опцию **V-Drum**. Если Вы используете MIDI клавиатуру, можно выбрать опцию **Regular**, хотя опция **V-Drum** будет работать аналогично. Попробуйте обе опции, чтобы узнать, которая из них наиболее функциональна конкретно с Вашей MIDI клавиатурой.



Регулятор Clamp: управляет громкостью закрытия педали при любых значениях **velocity**.

4.3.4 Райд тарелка (Ride)

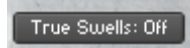


Регулятор Bell: Управляет громкостью артикуляции **Ride's Bell** (удар по цоколю райд тарелки)

4.3.5 Крэш тарелка (Crash Cymbal)



- Кнопка *True Swells*: значение «**On**» (кнопка активирована)



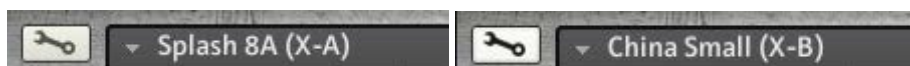
- Кнопка *True Swells*: значение «**Off**» (кнопка отключена)

При выборе опции **On** Вы заметите более естественное поведение артикуляции **Swell** (нарастающая дробь по тарелке)

4.4 Именованние и различие слотов сплэш, китайских и райд тарелок

4.4.1 Сплэш тарелка (Splash Cymbal) и Китайская тарелка (China Cymbal)

В конце названий компонентов **Splash** и **China** Вы заметите четыре разных префикса, которые обозначают определенный **X**-слот.



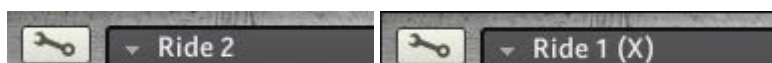
Каждый **X**-слот назначается на определенную midi ноту. Для компонентов **Splash** и **China**, доступно четыре взаимозаменяемых слота для объединения и сравнения различных вариаций этих компонентов.



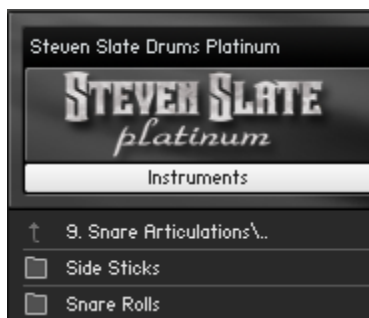
Важно: Один **X**-слот может вмещать только один тип тарелки. Таким образом, в одном инструменте не может быть двух компонентов, например, **Splash 8A (X-A)** и **China Small (X-A)**.

4.4.2 Райд тарелка (Ride)

Одно из главных отличий между установками типов **V-Drum** и **Keyboard** - ударные установки **Keyboard** всегда содержат две райд тарелки. Вторая, дополнительная райд тарелка имеет префикс (**X**).



4.5 Инструменты папки “Snare Articulations”




Инструмент **Sidestick** - это универсальный сэмпл удара палочки по ободу малого барабана. Каждый инструмент малого барабана в пресетах **Keyboard** включает артикуляцию **Snare Rolls**. Эта артикуляция записывалась барабанщиком вживую конкретно для каждого сэмплированного инструмента малого барабана.


5. Интеграция SSD с параметрами Kontakt

5.1 Микшер выходных каналов Kontakt

В Steven Slate Drums 3.5, Вы можете не только модифицировать и изменять различные контроллеры каждого отдельного компонента ударной установки, но и легко микшировать выходные каналы каждой ударной установки, используя панель консоли микшера Kontakt.

 Чтобы открыть Консоль, нажмите кнопку **Output** на Главной панели контроллеров наверху интерфейса Kontakt. Используя этот микшер, можно управлять общим уровнем громкости каждого компонента ударной установки и громкостью **room** микрофонов помещения. Особенно полезно управлять глобальной громкостью окружения помещений (**NRG** и **SSD**). У каждого канального модуля есть четыре слота для вставки эффектов.


5.2 Панель “Master Editor” в Kontakt

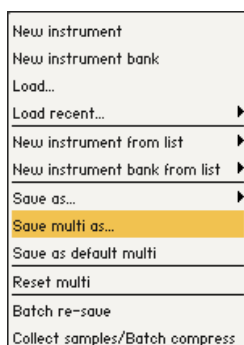
 Откройте панель **Master Editor**, нажав кнопку **Master** на Главной панели контроллеров наверху интерфейса Kontakt.



Чтобы изменить общую громкость всей ударной установки, используйте регулятор **Vol**. Помимо прочих полезных контроллеров и опций, панель **Master Editor** содержит также контроллер для изменения высоты тона всей ударной установки - регулятор **Master Tune**.

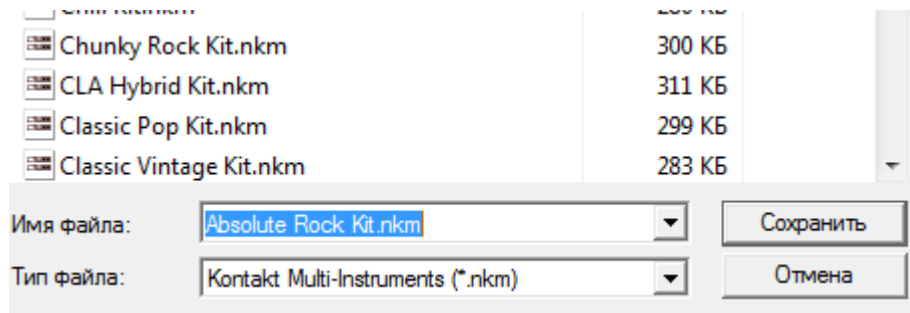
5.3 Сохранение Инструментов и Мультиинструментов

 Чтобы сохранить Мультиинструмент (т.е. всю ударную установку), нажмите кнопку **Files** с изображением дискеты, на Главной панели контроллеров, наверху интерфейса Kontakt.



В выпадающем меню выберите опцию **save multi as...**.

В диалоговом окне будет отображено текущее название загруженного мультинструмента, подсвеченное в текстовой области **Save As**.



Внимание: На данном этапе не нажимайте кнопку «Сохранить».



Если сейчас Вы нажмете «Сохранить», последует запрос на замену текущего мультинструмента и в случае подтверждения, оригинальный фабричный пресет будет заменен (удален). Чтобы этого не произошло, переименуйте сохраняемый мультинструмент, а уже потом нажмете кнопку "Сохранить". Все вышеописанные шаги относятся и к отдельным компонентам.

6. Поканальный роутинг в секвенсорах

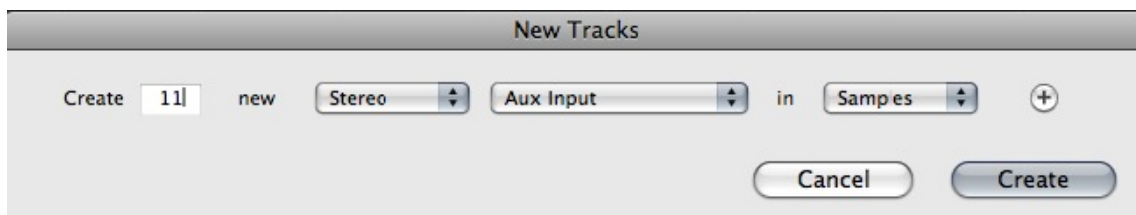
В большинстве случаев, Вам понадобится маршрутизировать в секвенсоре каналы по отдельности таким образом, чтобы можно было использовать параметры автоматизации, плагины, и опции роутинга секвенсора. Все вышеперечисленные функции поддерживаются всеми секвенсорами, но методы, с помощью которых достигается поканальный роутинг, в каждом секвенсоре отличаются. В данной главе мы рассмотрим поканальный роутинг в нескольких наиболее популярных секвенсорах. Глава сопровождается видео примерами на странице www.stevenslatedrums.com/video.html.

6.1 Поканальный роутинг в Pro-Tools 8

1. Загрузите Steven Slate Drums 3.5 Library на MIDI трек и выберите пресет ударной установки.



2. В Kontakt на Главной панели управления нажмите кнопку **Output**. Внизу интерфейса Kontakt появится консоль микшера с 12 выходными каналами, которые будут маркированы: **Kick, Snare, Tom 1, Tom 2, Tom 3, Tom 4, Hi Hat, Rides, Crashes, Splash/Chinas, NRG Room, SSD Room**. Это пресет конфигурации выходных каналов для всех доступных ударных установок в Steven Slate Drums 3.5.
3. В Pro-Tools 8, создайте 11 входных **Aux** треков через опцию **Add Track** в меню Pro-Tools, во вкладке **Track** и промаркируйте первый канал **Snare, затем Tom1, Tom2, Tom3**, и т.д. Канал **INSTRUMENT** назовите **Kick**.



4. Откройте интерфейс Kontakt, в меню **Presets/Batch Configuration** выберите опцию **Reset Output Section**



Внимание! Это важно! Удалите Kontakt из вкладки **Insert** и повторно вставьте Kontakt на канал **Instrument**.

5. Выберите любую ударную установку библиотеки, в меню **Presets/Batch Configuration** выберите опцию **Reset Output Section**.
6. Маршрутизируйте **INPUT** каждого **Aux** трека в Kontakt и выберите соответствующий канал, например, для Малого барабана это будет: **Kontakt/Snare**, для Том1 - **Kontakt/Tom1**.



Примите во внимание: Бочка всегда остается на канале **Instrument**.



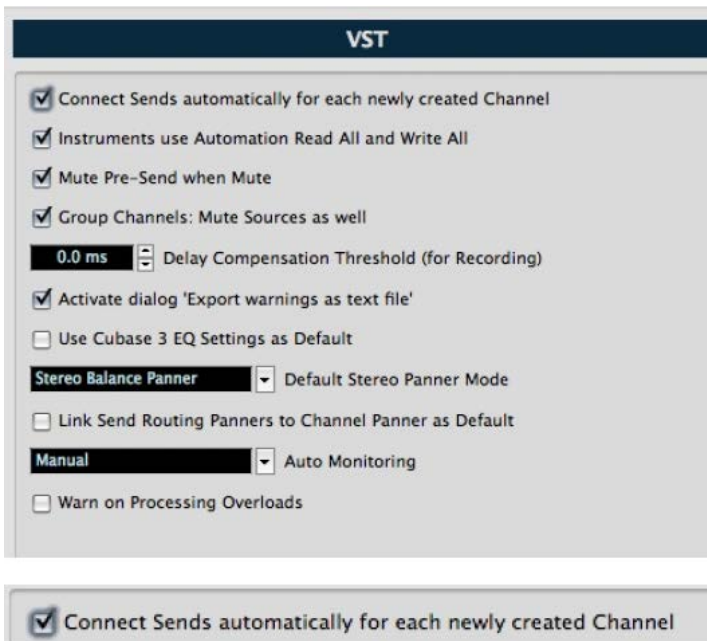
После того, как Вы вручную выбрали входной порт для каждого **AUX** канала, консоль будет выглядеть примерно так:



Заметка: Вышеописанная процедура должна быть выполнена один раз, а для другой ударной установки, загруженной в Pro Tools, просто используйте опцию **RESET** в микшере в Kontakt и выполните необходимый рутинг.

6.2 Поканальный Роутинг в Cubase 5

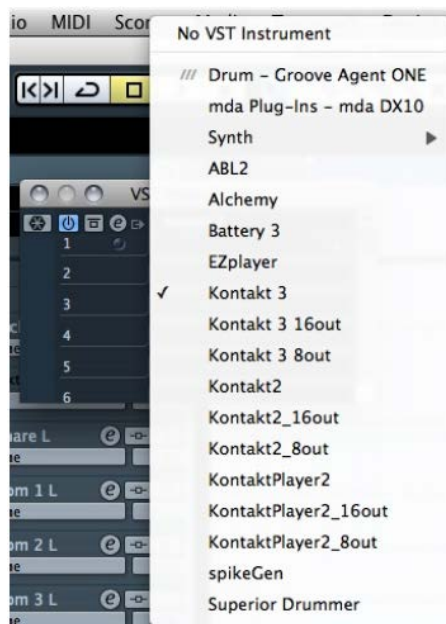
1. Убедитесь, что чекбокс "**Connect Sends Automatically for each newly created Channel**" в меню **VST Preferences**, отмечен.



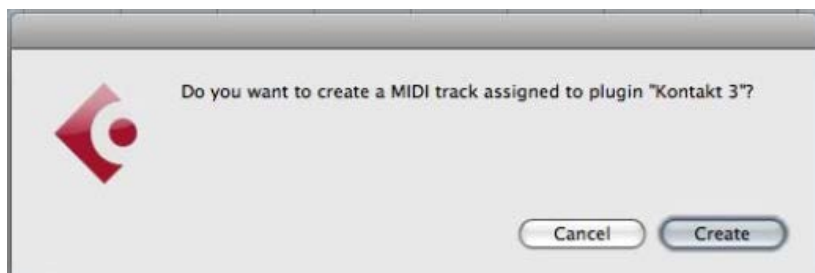
2. Создайте новый MIDI трек в проекте Cubase 5, перейдя на вкладку **Devices**, расположенную наверху интерфейса, и выберите опцию "**VST Instruments**" из выпадающего меню. Панель **VST Instruments** можно вызвать нажатием клавиши **F11**.



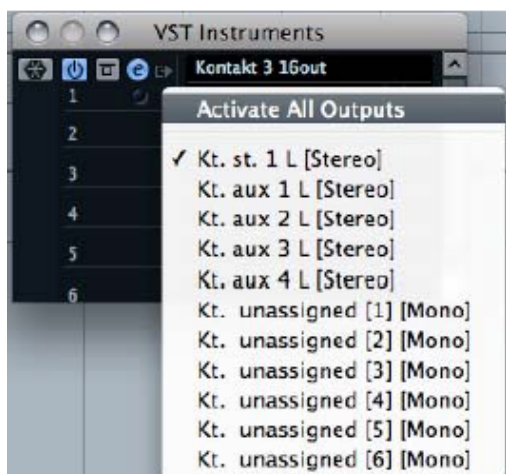
3. На панели **VST Instruments** щелкните в области вставки инструмента и в диалоговом окне выберите плагин “**Kontakt**” из списка.



4. В следующем диалоговом окне нажмите кнопку **Create**.



5. Нажмите кнопку, слева от названия Kontakt и выберите из выпадающего меню опцию “**Activate All Outputs**”.



6. Откройте интерфейс Kontakt и загрузите ударную установку.

7. В Kontakt на Главной панели управления нажмите кнопку **Output**. Внизу интерфейса Kontakt на консоли микшера, в меню **Presets/Batch Configuration** выберите опцию **Reset Output Section**.

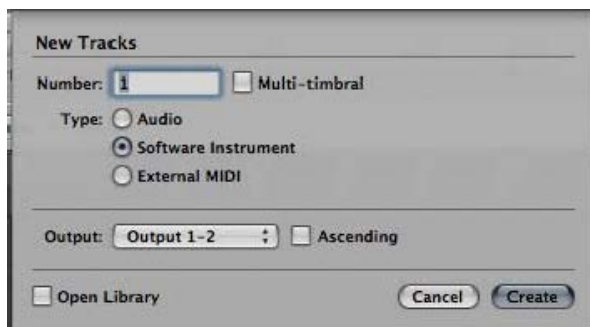
8. Удалите Kontakt с панели **VST Instruments**, а затем вставьте его снова, и повторите шаги пункта 4. Теперь Вы увидите, что Cubase автоматически сконфигурировал новые выходные каналы, маркированные **Kick, Snare, Tom1, Tom2**, и т.д.

9. Нажмите кнопку “**CONFIG**” каждого канального модуля в микшере Kontakt. Это позволит Вам маршрутизировать каждый канал на канал микшера Cubase.

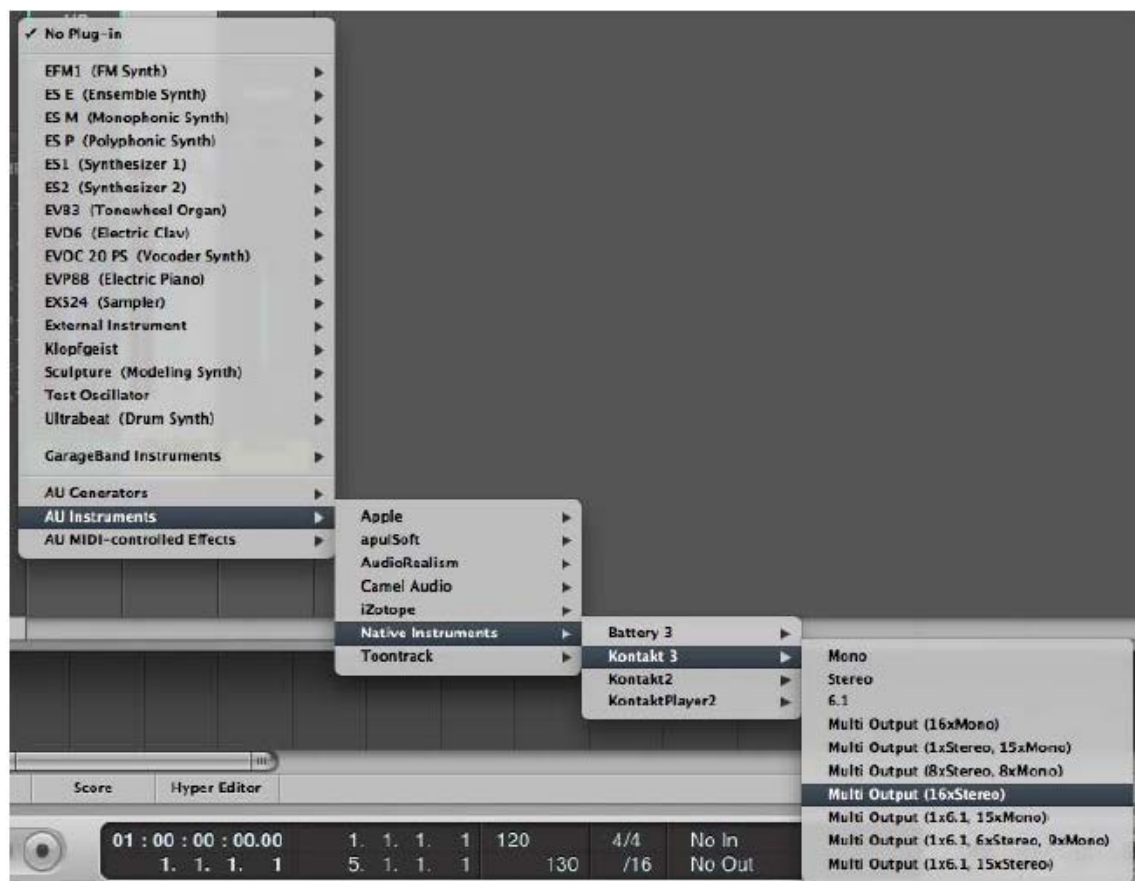
10. Выполните поканальный роутинг по своему усмотрению.

6.3 Поканальный роутинг в Logic 8-9

1. Добавьте новый MIDI трек в текущий проект.



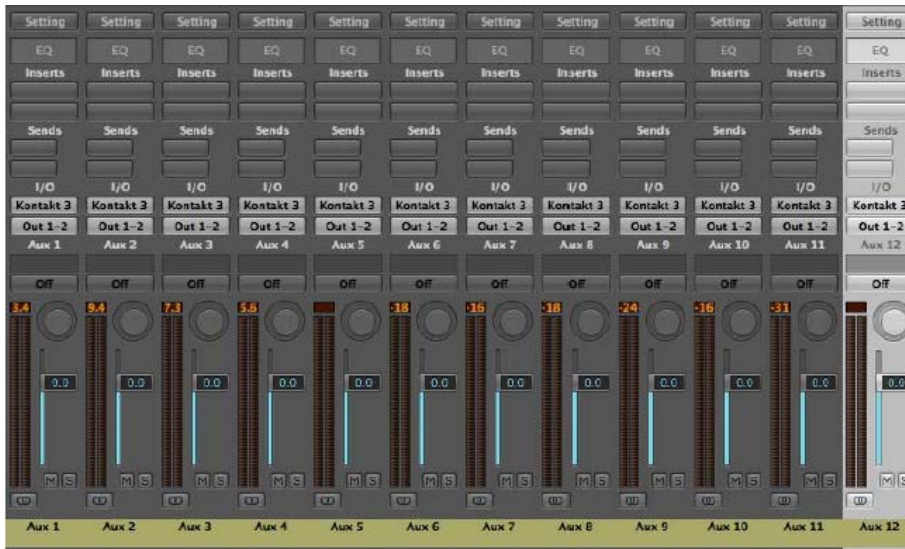
2. Загрузите версию Kontakt "Multi-Output (16xStereo)".



3. Загрузите ударную установку, которую Вы хотите использовать в Kontakt.
4. В Kontakt на Главной панели управления нажмите кнопку **Output**. Внизу интерфейса Kontakt на консоли микшера, в меню **Presets/Batch Configuration** выберите опцию **Reset Output Section**.
5. Удалите Kontakt с панели **VST Instruments**, а затем вставьте его снова и загрузите другую ударную установку.
6. Перейдите в Микшер Logic и в нижнем правом углу панели нажмите кнопку "+" 11 раз.



При этом будет создано 11 **aux** каналов, которые будут соответствовать выходным каналам Kontakt, которые уже должны быть сконфигурированы правильно.



7. Дополнительные параметры и опции компонентов

У каждого компонента библиотеки Steven Slate Drums есть свои дополнительные опции для более детальной настройки их звука и функционирования.



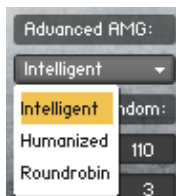
Чтобы получить доступ к этим параметрам, нажмите кнопку **Settings** в нижней части страницы **Mixer** любого компонента.

В зависимости от типа компонента меняется количество и типы опций. Тем не менее, страница **Settings** любого компонента включает секции **“Humanizer”** и **“Options”**.

7.1 Секция “Humanizer”

7.1.1 Меню “Advanced AMG” (Anti Machine Gun)

В библиотеке SSD версии 3.5 появился новый режим Advanced AMG от компании Yellow Matter's, эффективно устраняющий эффект "пулемета". Этот режим представлен тремя опциями одноименного меню.

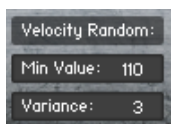


Опция Intelligent: Это физически смоделированный режим с уникальным алгоритмом подбора наилучших сэмплов, основанный на выборе наиболее важных для использования сэмплов. Этот режим применяется для эмуляции ощущения "живости" исполнения.

Опция Humanized: Более традиционный алгоритмом подбора сэмплов, при котором сэмплы выбираются в случайном порядке, основываясь на значениях **velocity** и артикуляциях при исполнении серии ударов (например, дробь малого барабана). Алгоритм гарантирует, что Вы никогда не услышите одинаковых, последовательно сыгранных сэмплов. Этот режим можно использовать в том случае, если режим **Intelligent** Вам не подошел.

Опция Round Robin: В этом режиме движок SSD будет циклически перебирать все сэмплы, согласно значению **velocity** и выбранной артикуляции.

7.1.2 Контроллеры “Velocity Random”



Область Min Value: Минимальное значение **velocity**, при котором активируется функция **Humanizer**.

Область Variance: Определяет, насколько функция **humanizer** будет влиять на громкость или силу давления на клавишу.

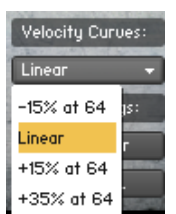
7.2 Секция “Options”

7.2.1 Меню “Mapping Options”



Позволяет выбрать ноту для определенного компонента (артикуляции).

7.2.2 Меню “Velocity Curves”



Определяет минимальный и максимальный порог значений **velocity**. Эта опция полезна для настройки чувствительности различных клавиатур к силе нажатия на клавишу.

7.2.3 Кнопки "Reset Settings"

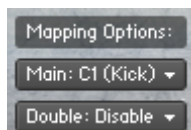


Кнопка Reset Mixer: сбрасывает в фабричные установки параметры микшера
Кнопка Reset All: сбрасывает в фабричные установки все параметры компонента.

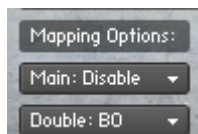
7.3 Дополнительные опции переназначения клавиш

7.3.1 Бочка (Kick)

Используя опции переназначения бочки, можно легко сделать двойную бочку с двумя различными компонентами. Для этого опции для первого компонента можно назначить так:



А для второго компонента так:



7.3.2 Малый барабан (Snare)

Опции переназначения малого барабана позволяют назначить на разные клавиши некоторые артикуляции малого барабана из папки **Snare Articulations**. Приведем пример. Загрузите инструмент малого барабана и загрузите инструмент **Side Stick** из папки **Snare Articulations**. Один из вариантов назначения опций может выглядеть примерно так:



7.3.3 Тома (Toms)

Опции переназначения томов позволяют активировать и отключить основную ноту тома и назначить дополнительную ноту тома. Таким образом, можно использовать до 6 различных томов одновременно. Например, можно создать установку из 5 томов, используя набор **Maple Toms** со следующими установками назначения для компонента **Tom 1**:



А для добавленного компонента **Tom 1** из набора **Maple Toms** использовать следующие установки:



7.3.4 Крэш тарелка (Crash)

Опции переназначения крэш тарелок также предоставляют Вам огромные возможности. Рассмотрим некоторые полезные настройки клавиатурной схемы крэш тарелок:

1. С помощью опций переназначения крэш тарелок можно схематизировать артикуляцию **Choke** (заглушка рукой крэш тарелки) на артикуляцию **Crash Bow**. Параметры такого назначения могут выглядеть так:



2. Если Вам нужно больше тарелок, можно назначить крэш тарелки на ноты томов



7.3.5 Райд тарелка (Ride)

Для переназначения райд тарелки доступно несколько полезных опций. Например, если Вы являетесь пользователем модуля TD-3, можно назначить артикуляцию **Ride Edge** на артикуляцию **Crash Bow**

8. Настройка и оптимизация модулей V-Drum



Библиотека Steven Slate Drums 3.5 включает пресеты оптимизированных установок в папке **V-drum Kits** для использования с аппаратными модулями **Roland V-drums**. Большинство пользователей найдет звучание ударных установок определенным образом обработанными эффектами и готовыми к применению. Но даже в этом случае невозможно получить наилучший отклик по умолчанию модуля **v-drum**, который бы удовлетворил потребности всех пользователей. Этому есть множество причин, включая очевидные примеры личных настроек, разные уровни чувствительности, или пороговые значения **velocity**. Однако, есть некоторые “не очевидные примеры”, которые могут вызвать проблемы как для установки **V-Drum** за 500 долларов, так и для установки за 5000 долларов. В следующем параграфе будут объяснены эти, так называемые, “не очевидные примеры” и способы их решения.

8.1 Проблемы натяжения пластика

Данный параграф будет полезен только тем пользователям, у которых пэды модуля **V-Drums** с кевларовыми пластиками. К сожалению, одно из главных преимуществ использования кевларового пластика - наличие множества проблем, связанных с играемостью модулей **V-Drum**, вызываемых способностью подтягивать кевларовые пластики. Если Вы столкнулись с ситуацией, где, как Вам кажется, Вы не можете добиться нужного отклика одного из пэдов модуля, даже после многочисленных настроек чувствительности, порога и других параметров, одной из наиболее вероятных причин, вызвавших эту проблему - неправильная натяжка пластика пэдов модуля **V-Drum**.

8.1.1 Когда пластик слишком расслаблен

При ослаблении натяжения пластика пэдов модулей **v-drum**, снижается чувствительность встроенного датчика пэда на удары палочкой. Если пластик слишком расслаблен, Вам приходится сильнее бить по пэду, что может вызвать ложные срабатывания, которые значительно снижают реализм исполнения и вследствие чего можно повредить сам датчик. Трудно узнать, когда датчик действительно становится поврежденным, и, пытаясь выяснить причину плохого отклика пэдов, Вы, в конечном счете, можете повредить сам пластик.

8.1.2 Когда пластик слишком натянут

Альтернативно, если пластик слишком натянут, при ударе палочкой, датчик может просто не сработать. Это встречается, главным образом, на новых пэдах или при замене пластика.

8.2 Места нанесения ударов по пэду

Наиболее распространенная проблема, влияющая на играемость и отклик пэдов модулей **V-Drums** - неправильное место нанесения ударов по определенным пэдам. Это не значит, что человек играет неправильно, скорее пропускаются датчики, расположенные в определенных местах пэда, или когда случайно нажимаются датчики, о существовании которых человек не знает. Давайте более подробно рассмотрим эту проблему.

8.2.1 Пэды Roland PD-100/105/120/125 с датчиком артикуляции Rim-Shot

Некоторые из этих пэдов малого барабана/томов имеют датчик артикуляции **Rim-Shot** только на одной стороне и вызывают соответствующую артикуляцию только при точном попадании на них. Чтобы Вам было удобнее использовать датчик **Rim-Shot**, можно покрутить сам пэд на его стойке. И пусть эмблема на пластике будет перевернута, но зато на датчик **Rim-Shot** Вы будите попадать правильно.

8.2.2 Пэды тарелок с датчиком цоколя

У некоторых пэдов райд тарелки и крэш тарелки есть датчик цоколя, расположенный только в определенной части, обычно непосредственно перед Вами. Это может вызвать проблемы исполнения для некоторых людей, у которых свой стиль исполнения или которые привыкли к особому размещению тарелок. Одна вещь, которую нужно помнить - в основном, датчик цоколя располагается на другой стороне пэда крэш тарелки напротив эмблемы **Roland**.

8.3 Ошибочный мониторинг электронных установок

И последнее, о чем следует упомянуть - это мониторинг. То, как Вы слышите звуки, исходящие с Вашего модуля **V-Drums**, очень важно и часто забывается. Звуки, издаваемые модулями **V-Drum**, обычно кажутся тише, нежели при исполнении на стандартной акустической ударной установке. Из-за этого некоторые люди, перешедшие с акустической установки на установку **V-Drums**, невольно начинают ударять сильнее, чем необходимо. Поэтому об этой особенности электронных установок также следует помнить.

8.4 Советы по настройке модуля "Roland TD-20"

Для начала, мы рекомендуем воспользоваться опцией "**Reset to Factory Settings**" в модуле **TD-20**. Ниже перечислены наиболее эффективные настройки, оптимизирующие исполнение библиотеки Steven Slate Drums, используя модуль **TD-20**. И помните - это только советы. Полагайтесь по большей части на Ваши уши.

GLOBAL SETTINGS

SETUP

- GLOBAL (F2)
- Local Control (OFF)

SETUP

- CTRL (F3)
- HH Note# Border (80)

HI-HAT SETTINGS

TRIGGER

- ADVANCE (F5)

- HH Retrig - (10)

- Mask Time - (8)

TRIGGER

- BASIC (F2)

- Threshold - (12)

TRIGGER

- HI-HAT (F3)

- Foot Splash Sens (-10)

- Noise Cancel (2)



Заметка: Для модуля **TD-9**, установите параметр **hi hat** в значение "**EXTERNAL**".

9. Клавиатурная схема артикуляций библиотеки “Steven Slate Drums 3.5”

Key Mapping

Steven Slate Drums 3.5

	G#4	G4	
Ride Edge (X) [KB] -	F#4	F4	Ride Edge (X) [KB]
		E4	Ride Bell (X) [KB]
Ride Bell (X) [KB] -	D#4	D4	Ride Tip (X) [KB]
Ride Tip (X) [KB] -	C#4	C4	Hi-Hat Open Shank [KB]
		B3	Hi-Hat Semi Open Shank [KB]
Hi-Hat Closed Shank [KB] -	A#3	A3	Hi-Hat Semi Closed Shank [KB]
Hi-Hat Closed Shank [KB] -	G#3	G3	Hi-Hat Shank [KDC]
Hi-Hat Clamp [KB] -	F#3	F3	Hi-Hat Open Tip [KB]
		E3	Hi-Hat Semi Open Tip [KB]
Hi-Hat Closed Tip [KB] -	D#3	D3	Hi-Hat Semi Closed Tip [KB]
Hi-Hat Closed Tip [KB] -	C#3	C3	Hi-Hat Tip [KDC]
		B2	Ride Edge [KB, VD]
Tom 3 Rim [KB, VD] -	A#2	A2	Crash Bow (B) [KB, VD]
Crash Choke (B) [KB] -	G#2	G2	Crash Edge (A) [KB, VD]
Crash Choke (A) [KB] -	F#2	F2	Ride Bell [KB, VD]
		E2	Crash Edge (B) [KB, VD]
Ride Tip [KB] -	D#2	D2	Tom 1 Rim [KB, VD]
Crash Bow (A) [KB] -	C#2	C2	Tom 1 Head [KB, VD]
		B1	Tom 2 Rim [KB, VD]
Hi-Hat Semi Closed - Open Tip [VD] -	A#1	A1	Tom 2 Head [KB, VD]
Hi-Hat Clamp [KB, VD] -	G#1	G1	Tom 3 Head [KB, VD]
Hi-Hat Closed Tip [KB, VD] -	F#1	F1	Tom 4 [KB, VD]
		E1	Snare Rim-Shot [KB, VD]
Snare Rolls [KB], Tom 4 Rim [VD] -	D#1	D1	Snare (Head + Rim-Shot) [KB, VD]
Snare Side-Stick [KB, VD] -	C#1	C1	Kick [KB, VD]
		B0	Kick [KB, VD]
X-Slot Cymbals Edge (D) [KB, VD] -	A#0	A0	X-Slot Cymbals Bow (D) [KB, VD]
X-Slot Cymbals Edge (C) [KB, VD] -	G#0	G0	X-Slot Cymbals Bow (C) [KB, VD]
X-Slot Cymbals Edge (B) [KB, VD] -	F#0	F0	X-Slot Cymbals Bow (B) [KB, VD]
		E0	X-Slot Cymbals Edge (A) [KB, VD]
X-Slot Cymbals Bow (A) [KB, VD] -	D#0	D0	Hi-Hat Semi Closed - Open Shank [VD]
	C#0	C0	
		B-1	
Hi-Hat Closed Shank [KB, VD] -	A#-1	A-1	
	G#-1	G-1	

[KB] – для пресетов Keyboard

[VD] – для пресетов V-Drums

10. Список артикуляций SSD

Ride Edge – Удар телом палочки по краю райд тарелки
Ride Bell – Удар по цоколю райд тарелки
Ride Tip – Удар головкой палочки по райд тарелке
Hi-Hat Closed Shank – Удар стволом палочки/закрытый хэт
Hi-Hat Clamp - Звук закрытия хэта педалью
Hi-Hat Closed Tip - Удар головкой палочки/закрытый хэт
Hi-Hat Semi Closed Tip - Удар головкой палочки/полузакрытый хэт
Hi-Hat Open Shank - Удар стволом палочки/открытый хэт
Hi-Hat Semi Open Shank - Удар стволом палочки/полуоткрытый хэт
Hi-Hat Semi Closed Shank - Удар стволом палочки/полузакрытый хэт
Hi-Hat Shank - Удар стволом палочки по хэту
Hi-Hat Open Tip - Удар головкой палочки/открытый хэт
Hi-Hat Semi Open Tip - Удар головкой палочки/полуоткрытый хэт
Hi-Hat Tip - Удар головкой палочки по хэту
Tom Rim – Удар по краю пластика тома
Tom Head - Удар в центр пластика тома
Crash Choke – Заглушка пальцами тарелки
Crash Bow – Удар в середину тарелки
Crash Edge - Удар по краю тарелки
Snare Rolls - Дробь
Snare Side-Stick - Удар по ободу палочкой, лежащей на пластике
Snare Rim-Shot - Одновременный удар по ободу и пластику малого барабана

11. Перевод классификации микрофонов

- *Overhead* - пара микрофонов, которые располагаются над головой барабанщика и записывают общее звучание барабанной установки и ближайшие к ним тарелки, причем сигналы с обоих этих микрофонов смешиваются в один стереосигнал.
- *Room* - микрофоны общего плана. С их помощью снимается акустика помещения, которая добавляется к звуку собственно установки.
- *Kick Out* – прямонаправленный микрофон, помещенный снаружи бочки на короткое расстояние и направленный на задний пластик
- *Kick In* - прямонаправленный микрофон, помещенный внутрь бочки и направленный на передний пластик
- *Snare Top* - прямонаправленный микрофон, помещенный над малым барабаном и направленный вниз
- *Snare Bottom* - прямонаправленный микрофон, помещенный под малым барабаном и направленный вверх
- *Direct (Close)* - прямонаправленный (ближний) микрофон