

www.freshsound.org - сайт для электронных музыкантов,
обучающие статьи и программы для написания
музыки, биографии, история электронной музыки, клипы, музыка

FILL-IN DRUMMER

MusicLab Fill-in Drummer версия 2.0

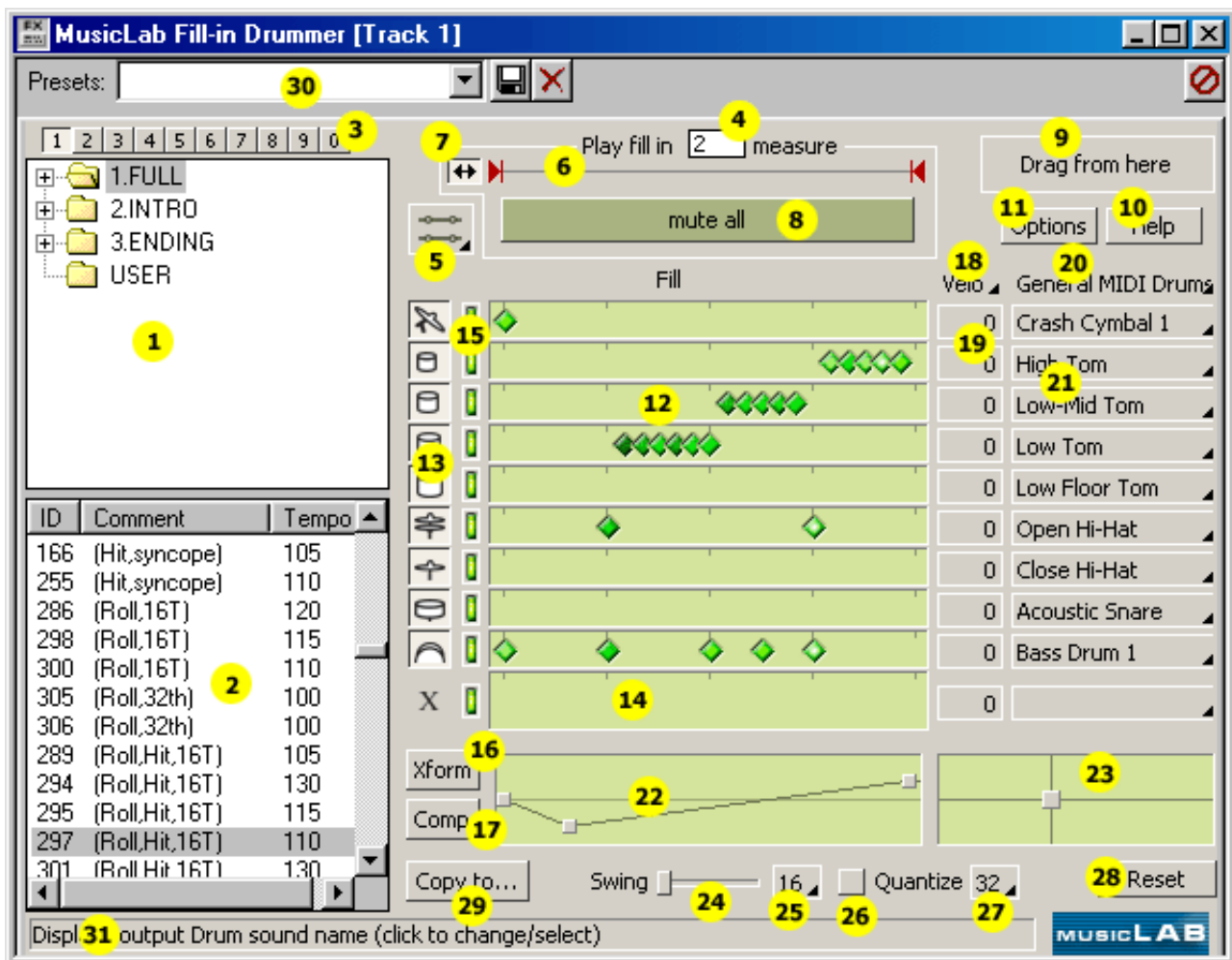
Барабанный «переход» (далее брейк) – это короткий (длительностью в один такт или более), но очень важный музыкальный фрагмент. Без барабанных брейков, выполняемых в соответствующих местах, любая основная ритм партия, даже самая искушенная, одна, звучала бы монотонно и неинтересно. Брейки работают как «мосты» между отдельными партиями драм-трека, как 4-х или 8-и мерные ритмические вставки (партии), и как вступления или окончания.

Создание барабанных брейков в MIDI-треке (на практике короткая сольная партия с уймой различных барабанных инструментов) - весьма сложная задача, даже для опытного музыканта, требующая весьма много ручной работы и времени.

Fill-in Drummer – это мощный MIDI-инструмент (MIDI FX Plugin), специально созданный для работы с барабанными брейками. Он включает массивную библиотеку фабричных, предварительно записанных, барабанных брейков вступлений, переходов и окончаний, а также позволяет вам использовать Ваши собственные библиотеки брейков.

Специальная Микшерная Система была реализована в этой программе, которая позволяет вам интуитивно просто и гармонично комбинировать барабанные брейки с основной ритм-партией, легко контролировать in/out время и избегать нежелательных ритмических 'промежутков' и двойных барабанных нот в конечном треке барабанной партии.

Внешний Вид



www.freshsound.org - сайт для электронных музыкантов, обучающие статьи и программы для написания музыки, биографии, история электронной музыки, клипы, музыка

Сергей НЕЧИТАЙЛ
Музыкальное Оборудование
май 200

Новая версия программы.

Предыдущая статья о замечательной программе Samplitude была опубликована на страницах М почти год назад (см. статью [Samplitude 6](#)). Как в хорошем многосерийном триллере, она заканчивалась зловещим пророчеством о предстоящей смене издателя, которым должна была стать известная компания Emagic. Однако время расставило все по своим местам — Emagic стал подразделением Apple, а Magix как издавала Samplitude раньше, так и продолжает вполне успешно это делать по сей день. Давайте посмотрим, насколько благотворно прошедший год отразился на самой программе.

Как известно, Samplitude работает с данными несколько иначе, чем это делают многие другие аналогичные программы. "Свой путь", с одной стороны, позволяет добиться большей производительности, а с другой — усложняет процесс освоения. Стоит, правда, отметить: разработчики сделали все возможное, чтобы интерфейс программы был максимально прозрачен. Поэтому при знакомстве с Samplitude достаточно понять лишь несколько основополагающих моментов, и можно уже начинать работать. Подробное описание программы было опубликовано в ноябрьском номере МО аж за 1998 год ([статья о Samplitude 2496 версии 5.0](#)). Также настоятельно рекомендуется прочитать и прошлогоднюю статью (про Samplitude 6), поскольку далее я буду говорить главным образом о новых функциях и возможностях этой программы.

Вкратце напомним азы. Почти вся работа в Samplitude осуществляется не с физическими аудиофрагментами (например, с WAV-файлами), а со ссылками на них. Эти ссылки помещаются в многоканальный виртуальный проект (VIP) в качестве объектов (Objects), которые и отображаются в рабочем окне. Помимо "картинки" волны, объекты содержат различную служебную информацию, управляющую воспроизведением файлов. Работая с объектами (то есть осуществляя операции монтажа, редактирования и т. п.), вы изменяете лишь эту служебную информацию — исходные файлы остаются в неприкосновенности. Сам же результат операций просчитывается Samplitude в реальном времени, прямо при воспроизведении. Иными словами, объекты виртуального проекта говорят программе, каким образом и когда воспроизводить звуковые файлы (или их части, так как объект может содержать не обязательно файл целиком, но и его фрагмент). Дальнейшие манипуляции с объектами, а именно фейды, обработка эффектами, микширование и т. п., также обсчитываются в реальном времени. Samplitude позволяет выполнять всю работу от начала и до конца полностью в неdestructивном режиме. Это дает возможность не только свободно использовать одни и те же файлы в нескольких проектах сразу, но и (самое главное) избежать транкейта, возникающего при постоянном сохранении материала в формат низшей разрядности между операциями пересчета. Destructивное же редактирование аудиоданных хоть и поддерживается на должном уровне, но с развитием функциональных возможностей программы и увеличением вычислительной мощности компьютеров становится все менее и менее востребованным.

Вообще, с момента выхода своей знаменитой четвертой версии программа Samplitude "упростилась" до такой степени, что на "бытовом уровне" все эти высокоумные заморочки проявляются лишь наличием нескольких типов файлов в папке проекта. Пользователю-новичку для начала работы стоит подробно познакомиться, пожалуй, только с RAM- и HD-способами размещения аудиоинформации — остальное программа сделает сама. Я имею в виду возможность хранить (и записывать) звук не только на жесткий диск (HD), но и в оперативную память компьютера (RAM). Смысл последнего способа заключается в том, что скорость доступа RAM значительно выше, чем к диску, и при проигрывании аудио прямо из памяти существенно уменьшается время буферизации воспроизведения. Конечно, за это приходится расплачиваться сокращением ресурсов под вычислительные операции (например, эффекты реального времени

1.

- Fill Library tree view** – выберите папку, содержащую наборы записанных заранее брейков
- 2. **Fill List view** – выберите брейки из списка
- 3. **Quick Pad Panel** – позволяет быстро назначать и выбирать брейки, назначая их на разные паттерны
- 4. **Measure box** – назначьте номер такта для брейка, чтобы играть отобранный брейк в конкретно заданном такте проекта (или отрезке трека). Удобен при совместном использовании с SlicyDrummer_ом
- 5. **Track+Plugin Mixer**– выберите метод для смешивания трека и брейка, чтобы включить проигрыш (брейк) в общую партию. Очень важная функция для согласованной работы плагина с треком (основной партией).
- 6. **Time Locators** – управляет «маскировкой» областей времени в пределах брейка, а также для того, чтобы упорядочить брейк с самого начала и/или конца. для согласованной работы с основной партией
- 7. **Auto Locate button** – переключение между автоматическим и мануальным методом управления Локаторами Времени. Брейки вступления и финала, как правило, имеют длительность меньшую, чем один такт. Поэтому, во избежание, заполнения естественной паузы в такте брейка основным битом, можно вручную «растянуть» время до размера такта.
- 8. **Track Masking Panel** – переключатель фильтров, задающих метод обработки нот основной партии, проходящих через плагин
- 9. **Drag from here** – опция для «перетягивания» текущего барабанного брейка на миди-трек или для сохранения в выбранную папку в виде миди файла.
- 10. **Help button** – открывает файл Помощи
- 11. **Options button** – открывает диалог настроечных Параметров
- 12. **Drum Instrument bar** – показывает ноты индивидуальной барабанной партии текущего брейка
- 13. **Drum Button** – исключите/включите барабанный инструмент в барабанный сет
- 14. **Extra drum bar** – показывает/скрывает все не включённые в брейк ноты
- 15. **LEDs** – mute/unmute/solo отдельного инструмента, участвующего в брейке
- 16. **Transform button** – преобразование инструментария (распределения нот на инструменты) брейка
- 17. **Compare button** – сравнение с оригинальной настройкой, возврат к предыдущей установке
- 18. **Controls box** – выберите контрольные показатели для барабанных партий (Velocity, Dynamic & Time)
- 19. **Control value box** – задаёт контрольное значение в соответствующих единицах, выбранного показателя для партии
- 20. **Note Names Definition box** – выбор определённого названия Drumset из стандартного списка
- 21. **Note Name box** – выберите исходящий вид звучания (инструмент) барабана для каждой дорожки
- 22. **Velocity Envelope** – создайте автоматизацию нарастания (усиления)/затухания (ослабления) для всего брейка
- 23. **Dynamics** – главный 2D контроллер динамики (x - значение изменения динамики, y - центр изменения динамики). Результат мониторится прямо в основном окне плагина, изменяется цветовой тон нот-ромбиков
- 24. **Swing slider** – добавляет «свинговое» (тасованное) звучание, даже к парам 8-х или 16-х нот (при 50% значения – наступает триолеобразное звучание)
- 25. **Swing duration box** – выберите продолжительность (8-е или 16-е ноты), чтобы применить свинговое «расширение» партии брейка.
- 26. **Quantize button** – устанавливает точный выбор (привязку ко) времени для всех нот в брейке
- 27. **Quantize resolution box** – выберите сеточную привязку нот (продолжительность нот), чтобы применить квантизацию
- 28. **Reset button** – устанавливает все параметры редактирования к значениям по умолчанию
- 29. **Copy to.. button** – щелкните, чтобы копировать текущий брейк в ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ папку (USER)
- 30. **Presets** – сохранение текущих настроек (в том числе глобальные опции) в виде нового пресета.
- 31. **Status bar** – показывает текущие значения и вспомогательную информацию

Горячие клавиши

F1 - открыть файл Помощи

Up/Down arrow keys - выбор такта

+/- (numpad), mouse wheel – смена контрольного значения (Velocity & others)

Enter - авто-трансформация брейка

M, left click LED – mute/unmute отобранного барабанного такта

Ctrl+M, right-click LED – сольный/несольный отобранный барабанный такт

1, 2, 3, 4... - 0 - Быстрый выбор паттернов

Работа с миди-плагином Fill-in Drummer

Запуск плагина Fill-in Drummer

В Cakewalk

1. Запустите Cakewalk.
2. Создайте трек MIDI с основной барабанной ритм-партией (вы можете использовать MusicLab's SlicyDrummer, подключённый к тому же треку (в реальном времени), где находится источник барабанный лупа)
3. Подсоедините Fill-in Drummer к треку и открытый его:
 - в Sonar_e - щелкают правой кнопкой в Effect Bin и выбирают MusicLab/Fill-in Drummer;
 - в Cakewalk 9 - двойной щелчок в Effect Bar, щелкнуть правой кнопкой и выбрать MusicLab/Fill-in Drummer, щелкнуть дважды на имя Fill-in Drummer;
 - в Cakewalk 8 - откройте Console view, щелкните правой кнопкой в зоне Эффектов трека и выберите MusicLab/Fill-in Drummer, щелкнуть дважды на имени Fill-in Drummer.
4. Плагин открывает свое окно и сейчас готов к работе

Примечание: Если вы используете SlicyDrummer и Fill-in Drummer одновременно на одном треке, важно знать – сначала должен стоять SlicyDrummer, а затем – Fill-in Drummer.

В Cubase SX/Nuendo

Изначально Fill-in Drummer был разработан для Cakewalk. Но сейчас его можно использовать в Cubase SX и Nuendo. Для этого необходимо установить специальный файл **mfxwrapper.dll** в папку Steinberg/Cubase SX/Components или в папку Steinberg/Nuendo/Components.

Данный файл можно свободно скачать отсюда: ftp://ftp.musiclab.com/steinberg/mfx_wrapper_108.zip

1. Откройте проект. Создайте трек MIDI.
2. Откройте Inspector MIDI трека, щелкая икону Инспектора на панели окна инструментов проекта.
3. Щелкните Insert Tab, чтобы открыть секцию Вставок (inserts) Инспектора.
4. Выберите MusicLab Fill-in Drummer из всплывающего меню эффектов (это автоматически открывает окно Fill-in Drummer).
5. Щелкните кнопку Options в плагине Fill-in Drummer, чтобы установить нужный канал MIDI в Output секции открытого Диалогового окна.

Выбор барабанных брейков

Библиотека брейков

С левой стороны окна плагина находится Библиотека (Fill Library), состоящая из списка папок и Брейков. Три верхних папки содержат несколько наборов фабричных записанных заранее барабанных брейков:

1. Full measure – «полные» брейки, длительностью на один такт.
2. Intro – брейки вступления, с некоторой паузой в начале.
3. Ending – брейки окончания, с некоторой паузой в конце.
4. USER – пользовательские (собственные) пресеты брейков.

Пользовательская папка (USER) пуста. Вы можете копировать туда любые любимые брейки из Библиотеки, используемой по умолчанию, а также создавать ваши собственные библиотеки импортируя брейки в стандартном MIDI формате (вы можете создать брейки в миди-треке и перетянуть (drag'n'drop) их в Библиотеку, или разместить соответствующие файлы MIDI непосредственно в Пользовательской папке в Windows explorer).

Выбор брейка

1. Выберите соответствующую папку или подпапку в каталоге Библиотеки брейков. Список доступных брейков откроется.
2. Выберите брейк из Списка щелчком на его имени. Все ноты появятся на Барабанных инструментальных тактах в центральном окне плагина.

Выбор такта для проигрывания брейка

Назначьте номер такта в «окошке» Measure Box, расположенного в верхней части окна плагина. Заметьте, что при старте секвенсора плагин будет играть отобранный брейк только однажды, в определенном такте песни (или отрезка, обозначенного локаторами), который вы заранее назначили в Measure Box.

Проигрывание брейка

Запустите свой секвенсер и Fill-in Drummer будет играть выбранный брейк в назначенном такте проекта.

Прослушивание брейков из библиотеки

Вы можете легко прослушать все брейки из Библиотеки по одному:

1. Назначьте «1» в Measure box плагина.
2. Сформируйте (заиклите) луп на участке Cakewalk/Cubase/Nuendo между тактами 1 и 2.
3. В Cubase/Nuendo настройте правильно выход (OUT) миди трека, иначе звук не будет слышен. Если на выходе миди трека назначено какое-либо устройство воспроизведения миди, то Вы будете слышать партию, сформированную из банка миди звуков выбранного устройства. Но также можно выход миди трека, на котором активирован плагин Fill-in Drummer, направить на какой-либо VSTi (драм-машина или сэмплер с набором барабанных звуков), предварительно активизировав этот VSTi в проекте и создав для него новый миди трек. В этом случае, включив на новом треке мониторинг или REC, Вы услышите партию брейка в исполнении VSTi.
4. Выбирайте (листайте) различные папки и брейки в библиотеке вместе с воспроизведением заикленного участка, чтобы в реальном времени прослушивать результат.

Использование Track Masking Panel

В верхней части сменного окна есть Track Masking Panel, которая позволяет вам маскировать (фильтровать) ноты (доли) основной ритм-партии, проходящей через Fill-in Drummer, направляя эту партию различными путями, в то время как играется брейк.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эффект Track Masking Panel действует только в момент проигрывания брейка. В остальное время эффект не действует, и вы только можете использовать Локаторы Времени для настройки такта брейка.

Контроль-эффект in/out Time Points

С помощью Time Locators (позиция 6) можно задавать место, где основная партия переходит в брейк и где брейк переходит снова в основную партию. Важно понимать, что брейки вступления и окончания могут иметь заполнение не на весь такт, т.е. имеют «паузы» вначале и в конце такта соответственно. В этом случае, если вам надо, чтобы эти естественные паузы в брейках были сохранены, необходимо сдвинуть локаторы до упора влевую и вправую стороны, в противном случае, основная партия заполнит эти пустоты (получится эффект непрерывной игры барабанщика, даже после сыгранного финального брейка будут слышны несколько долей от основной партии). Другое дело с «внутренними» полными брейками, вставленными внутри барабанной партии. Как правило, в этих брейках, пустоты незначительные и здесь нужно, в каждом отдельном случае, выбирать более правдоподобную картину звучания, передвигая временные локаторы. Хотя, положение локаторов «по умолчанию», в данном случае, как правило, соответствует «натуральности» игры живого барабанщика. Имеются 2 режима: авто и ручной регулировки. По умолчанию стоит авто режим, т.е. режим отражающий заданные параметры.

Управление соединением брейка и основной партии

Track Masking Panel (позиция 8) также позволяет вам качественно соединить основную партию и партию брейка. Эти фильтры позволяют вам избегать 'промежутков' в основной ритм-партии, если вы просто «заглушили» основной трек, в то время как брейк играет, и в то же время, чтобы избежать двойной барабанной игры плагина, которая может вызвать нежелательный эффект 'хора'. Это может быть сделано автоматически, используя специальную регулируемую фильтрацию – Mask Mod. Вы можете назначить метод фильтрации на каждую Область Времени индивидуально. Щелкайте мышью по выбранному промежутку Области Времени, переключаясь тем самым между различными доступными фильтрами :

1. mask all (темное цветовое окно) – все ноты основной ритм-партии заглушаются в момент проигрыша брейка.
2. mask drumset (окно затемнено ровно наполовину) – фильтруются (заглушаются) все ноты инструментов основной партии, соответствующие выбранным инструментам в окне Fill-in Drummer_a (все нажатые Барабанные кнопки (позиция 13)). Если в наборе барабанов основной партии присутствуют инструменты, которые не выбраны в наборе инструментов брейка, то звук от них будет слышен в момент проигрыша брейка. Если предварительно провести идентичную настройку инструментов в плагине Fill-in Drummer с инструментами, участвующими в основной партии, то фактически получится вариант 1, когда будут отфильтрованы все ноты основной партии.
3. mask instrument («полосатое» разноцветное окно) – фильтруются (заглушаются) только те барабанные ноты основной партии, которые используются в текущем брейке. Остальные ноты основного трека продолжают звучать.
4. through (светлое цветовое окно) – все ноты основной партии проигрываются вместе с нотами брейка (может возникать эффект «эха», вызванный двойной игрой одних и тех же нот).

Track+Plugin Mixer

Слева от Track Masking Panel находится маленькое окошко Track+ Plug-in Mixer, позволяющее Вам контролировать результаты действия Track Masking Panel и редактора брейков. Вы можете заглушить или основной трек, или брейк, или позволить им играть вместе (выбрав один из вышеперечисленных алгоритмов). Доступны следующие режимы:

1. Track+Plug-in – совместное проигрывание основной партии и брейка.
2. Track Only – брейк заглушен
3. Plugin Only – основная партия заглушена

Редактирование брейка

В центре окна плагина Вы видите 10 горизонтальных дорожек, представляющих индивидуальные дорожки барабанных инструментов. Слева от окна дорожек такта расположены кнопки с барабанными иконками, показывающими, какой инструмент проецируется на дорожку: Bass Drum, Snare Drum, Close Hi Hat, Open Hi Hat, 4 Toms, and Crash Cymbal. Иконка X представляет все, не внесенные в карту барабанного сета, ноты. При выборе брейка, его ноты появляются в центральном окне плагина, как цветные ромбы, яркость которых зависит от их значений Velocity (ярче ромб – значит выше значение Velocity ноты).

Преобразование инструментария брейка

Fill-in Drummer позволяет Вам изменять стандартные (или записанные Вами ранее) брейки различными способами. Даже без добавления/удаления индивидуальных нот. Это позволяет Вам производить, практически бесконечное количество изменений существующего материала, а также, позволяет Вам быстро адаптировать (изменить) брейк к вашим музыкальным потребностям.

Ручное преобразование (изменения Drum set)

Чтобы заменить текущий Drumset для брейка, щелкните Drum Button (позиция 13), чтобы сделать ее бездействующей. Это исключит соответствующий барабанный инструмент из Барабанного набора, используемого для формирования барабанной «карты» брейка. Брейк будет перестроен автоматически таким образом, что все ноты исключенного инструмента (инструментов) перейдут к относительному барабану (барабанам). Щелкните Drum Button еще раз, чтобы сделать инструмент снова активным.

Щелкайте правой кнопкой мыши на Drum Button и выбранный инструмент будет переходить в режим «соло». Повторный щелчок снимает режим «соло».

Замена Барабанного набора (Drum Set) позволяет Вам «вынудить» плагин играть брейк другими барабанными инструментами, не теряя целостности ритмической формулы оригинального (первоначального) брейка и не меняя настроечных параметров. Вы можете легко преобразовать инструментарий брейка, вплоть до единственного барабанного инструмента, чтобы создать многочисленные изменения существующего материала.

Нажмите кнопку «COMP» (Сравнение), чтобы услышать оригинальный набор инструментов; отожмите её, чтобы вернуться к последним редактированиям.

Автоматическое преобразование

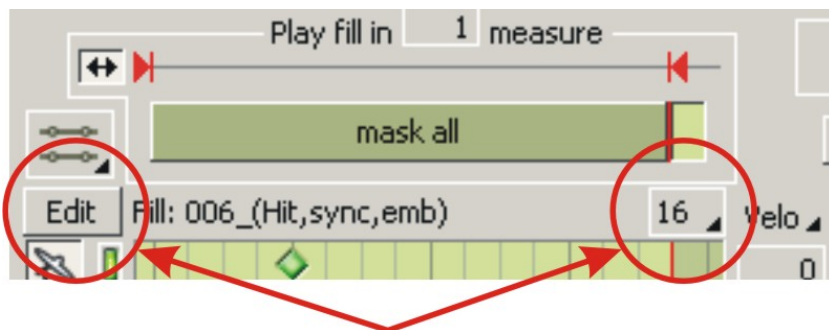
Щелкните кнопку Xform (Трансформация). Это автоматически перестроит полностью инструментарий брейка и создаст вариацию брейка с приближенным к оригиналу ритмом, полифонией, мелодией и динамикой. Следующие нажатия кнопки Xform снова и снова позволят Вам немедленно создавать множество вариаций того же брейка.

Нажмите кнопку «COMP» (Сравнение), чтобы услышать оригинальный набор инструментов брейка; отожмите её, чтобы вернуться к последним редактированиям.

Преобразование брейка с помощью локаторов времени

Вы можете также изменить любой брейк, с помощью левого и правого Локаторов Времени, перемещая их к началу или к концу такта. В этом случае, ноты брейка, лежащие за пределами Локаторов (область затемняется), не будут звучать. Это позволяет, Вам легко создавать много новых вариаций брейка, играющего в различных «секциях» такта.

*В последней версии Fill-in drummer появились две дополнительные опции (кнопки) для редактирования партии брейка, которые сделали практически неограниченным количество вариаций, создаваемых в процессе редактирования. Это кнопки Edit - редактирование и Grid Resolution Value (note duration) – привязка к временной сетке (длительность звучания нот).



Включив кнопку Edit Вы получите возможность добавлять или убирать ноты с дорожек инструментов в окне Drum Instrument Bar (позиция 12). Для этого надо произвести двойной щелчок левой кнопкой мыши в нужном месте дорожки или по выбранной для удаления ноте.

С помощью кнопки Grid Resolution Value вы можете изменять привязку нот к временной сетке (фактически менять длительность звучания нот брейка), в зависимости от значения BPM (ритма) и соотношений «благозвучности» и индивидуальности драм-партии Вашего проекта.

Настройки изменяемых значений контролёров

Изменение Динамики

Используйте контроллёр Dynamics 2D (позиция 23), чтобы изменить разницу в Velocity между громкими и тихими нотами для всех частей одновременно. Воспользуйтесь мышью, чтобы изменить динамику (с помощью графика). Перемещение (увеличение/уменьшение) x-направления даёт изменение динамики, в то время как y-направление изменяет центр динамики (порог между самым низким и самым высоким значением Velocity нот).

Создание нарастания (усиления)/затухания (ослабления) динамики

Создайте автоматизацию нарастания (усиления)/затухания (ослабления) динамики для всего брейка, изменяя график Velocity (позиция 22), перемещая любой из трех узлов к любому участку графика. Кликните правой кнопкой мыши на поле графика «Velocity Envelope» (позиция 22), чтобы заблокировать/разрешить конверт или переключить между режимами Velo+ и Реальным Velocity.

Настройка режима Swing

Используйте Swing Slider (позиция 24), чтобы добавить свинговое (тасованное) звучание к исполнению брейка (50% значения создаёт триолеобразное звучание). В **Swing duration box** (позиция 25) выберите продолжительность 8-е или 16-е ноты, чтобы задать свинговое звучание.

Квантизация (выравнивание)

Нажмите кнопку Quantize (позиция 26), чтобы установить точную привязку к «временной сетке» для всех нот. В окошке «Quantize Resolution box» (позиция 27) выберите соответствующее сеточное значение (продолжительность нот), чтобы применить квантизацию.

Individual Drum bar controls

Bar Inspector

Регулируйте звучание инструментов брейка, используя индивидуальный драм-инспектор (позиция 18), находящийся справа от каждой дорожки инструмента:

- Выберите контроль Velo, чтобы добавить/убавить уровень Velocity для нот дорожки.
- Выберите Time Control, чтобы применить время начала звучания к нотам дорожки инструмента.
- Выберите Dyn Control, чтобы установить начальный уровень (в процентах) для диспетчера Динамики (Dynamics 2D) для партии.

Используйте <+>/<-> (numrad) клавиши, чтобы заменить значения для выбранного контроллера из Drum Bar.

Изменение выходного звука инструментов для отдельных инструментальных дорожек

Наименование звука, принадлежащего каждой отдельной дорожке инструмента, выбирается и доступно для обзора справа от Drum Instrument Bar в поле Note Name Box (позиция 21). Вы можете легко заменить выходной звук каждого инструмента, щелкнув по Note Name Box и выбрав соответствующий звук из выскакивающего меню.

Вы можете назначить группу нужных звуков (Drumset Note Names), выбрав их из списка в Note Names Definition Box, в верхнем правом углу окна плагина (позиция 20). Выбор группы Drumset, который вы делаете, определяет группу наименований барабанных звуков, которые вы видите в выскакивающем меню Note Name box (позиции 21) для каждой отдельной дорожки инструмента.

Использование Паттернов

В левом верхнем углу окна Fill-in Drummer_a находится панелька паттернов Quick Pad Pannel (позиция 3), которая позволяет вам быстро назначать и выбирать (вплоть до 10 различных брейков или их вариаций). Щелкните для активации любой паттерн. Выберите брейк из Библиотеки, или скопируйте из другого места хранения ваших пресетов (если таковое имеется). Брейки и все их редактирования сохраняются в паттернах, пока плагин открыт. Поэтому, чтобы сохранить эти настройки паттернов, необходимо сохранить Ваш проект (песню), в котором использован данный плагин.

Используйте компьютерные клавиши (1, 2, 3.- 0), чтобы выбирать паттерны.

Copying Fill to User Folder

Щелкните кнопку «Copy to...», чтобы копировать текущий брейк в ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ папку (USER).

Экспорт брейка на миди-трек

В Cakewalk/SONAR

Использование принципа Drag and Drop (перетягивание мышью)

Чтобы экспортировать текущий брейк на миди-трек, просто перетащите его туда, нажав и удерживая кнопку " Drag from here" (позиция 9), которая находится в правом углу окна Fill-in Drummer. Также, Вы можете, с помощью этой кнопки, перетащить выбранный брейк в любую папку Windows (например, на Рабочий Стол), как стандартный файл MIDI.

Использование команды Apply MIDI Effects

1. Откройте проект.
2. Выберите Трек.
3. в консоле (Console) щелкните кнопку FX (В Сонаре выберите: Apply MIDI Effects from Edit menu)
4. Появляется диалоговое окно с вопросом. Нажимаем ОК. И текущий брейк добавлен к треку.

В Cubase SX

Конвертация в MIDI clip

1. Убедитесь, что MIDI-трек с Fill-in Drummer находится в режиме «SOLO» (на других треках MIDI нужно включить режим «MUTE»).
2. Установите левый и правый локаторы, выделив область, куда вы хотите переместить партию брейка. Только события, находящиеся в пределах этой области, будут включены.
3. Выберите трек, на котором вы хотите, чтобы новая партия брейка была создана. Это может быть новый трек или существующий трек. Если на выбранном треке есть данные в области, выделенной локаторами, вы можете выбрать, нужно ли это сохранить или удалить (посмотрите ниже).
4. Выберите Merge MIDI in Loop из меню MIDI.
5. В диалоге, который появляется, активизируйте выбор Вставок (Include Inserts option).
6. Щелкните ОК.

Новая партия создается между локаторами на выбранном треке, и будет содержать текущий брейк, открытый в окне плагина Fill-in Drummer.

Использование принципа Drag and Drop (перетягивание мышью)

1. Перетащите текущий брейк, захватив и удерживая кнопку «Drag from here» плагина Fill-in Drummer, в ПУСТОЕ место окна Cubase /Nuendo.
2. Cubase откроет новый проект (с вашим брейком на MIDI-треке).
3. Перетащите образовавшийся MIDI клип, содержащий брейк, из нового миди-трека в трек, где вы составляете партию барабанов.
4. Закройте новый проект.

Запись партии брейка в реальном времени

Данный способ записи брейка на трек имеет смысл использовать только вместе с SlicyDrummer_ом (соблюдая последовательность включения плагинов: вначале SlicyDrummer, затем Fill-in Drummer). Для этого нужно воспользоваться виртуальным миди кабелем MusicLab MIDIoverLANPlus (или каким-либо другим), создав дополнительные миди порты в Cubase SX/Nuendo (в данном случае понадобится только одна миди пара in/out). Выход миди трека, с подключенными SlicyDrummer и Fill-in Drummer, назначить на OUT нового миди порта, затем создать другой миди трек и в опциях назначить вход на IN нового миди порта. Таким образом, при нажатой кнопке RECORD на новом миди треке будет в реальном времени прописываться совместная партия двух плагинов.

Импорт брейков в библиотеку Fill-in Drummer_a

Вы можете создать свои собственные библиотеки брейков в ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ папке (USER) и использовать их в дальнейшем в Fill-in Drummer (! Только стандартный MIDI формат файла !). Чтобы импортировать брейки в ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОУ папку (USER):

1. Создайте брейк в треке Cubase/Nuendo и перетащите его из этого MIDI-трека в окошко Fill Library (позиция 1) плагина Fill-in Drummer_a.
2. Внутри плагина перемещение осуществляется простым перетягиванием созданного брейка, удерживая кнопку «Drag from here», в поле библиотеки в папку «USER» (позиция 1) .
3. Третий способ: просто разместите Стандартные файлы MIDI, с заранее созданными брейками, в ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ папке (USER) в Windows explorer.

Опции

Щелкните кнопку **Option**, чтобы настроить параметры в открывшемся диалоговом окне:

- Drum Map - создаёт ваши Output Maps (наборы выходящих барабанных звуков). Все Барабанные карты с наборами звуков будут автоматически сохранены в пределах плагина для будущего использования.
- Установите нужный Порт Выхода и Канал (если заблокировано (Disabled), то Fill-in Drummer будет использовать канал и настроечные параметры выхода из трека Sawkalker или Cubase/Nuendo).
- Instant/Buffered mode switch - переключает между мгновенной (в реальном времени) и буферизованной (использование буфера MIDI регулируемого в Глобальных настройках Sawkalker/Cubase/Nuendo) реакцией (методом) редактирования плагина.
- Limit Velocity – устанавливает ряд выходных значений Velocity для главного контролёра Динамики (main Dynamic controller).