

dblue Glitch VST - 8 в одном

VST-плагин, который не похож ни на один из всех существующих. Выдает потрясающие по звучанию и эффектности звуки, обладает достаточным количеством настроек и идеально подходит для преобразования ударных.



Общие характеристики

Состоит из 8-ми встроенных эффектов:

1. *Modulator*
2. *Retrigger*
3. *Shuffler*
4. *Reverser*
5. *Crusher*
6. *Gater*
7. *Flanger*
8. *Strecher*

Обладает встроенным секвенсором на 16 паттернов длиной до 62 step'ов, общим фильтром, фильтром для каждого из 8-ми основных интегрированных эффектов, встроенным Overdrive-эффектом.

Glitch поддерживается следующими программами:

- *Ableton Live (4 и 5)*
- *ACID Pro 5*
- *Aodix 4*
- *Audiomulch*
- *Bidule*
- *BuzzTracker (Polac VST Adapter v1.1)*
- *Cakewalk Project 5 v2*
- *Cubase (VST5, SX2)*
- *Energy XT (v1.3.5 and v1.4 beta)*
- *Fruityloops Studio 5 и выше*
- *Logic Platinum 5.5*
- *MadTracker 2*
- *Orion Platinum 6.1*
- *Renoise 1.5*
- *Sonar 4*
- *Tracktion 1.6*

Минимальный рекомендуемый темп для *Glitch* - 80 bpm.

Управление Glitch

Плагин визуально и функционально разделен на 3 основных зоны:

1. **Основная** (управление настройками, применяемыми ко всем эффектам)
2. **Зона секвенсора** (установки последовательности эффектов в каждом из 16-ти паттернов, длины полосы секвенсора)
3. **Зона эффектов** (управление настройками эффектов и их фильтров)

Основная зона



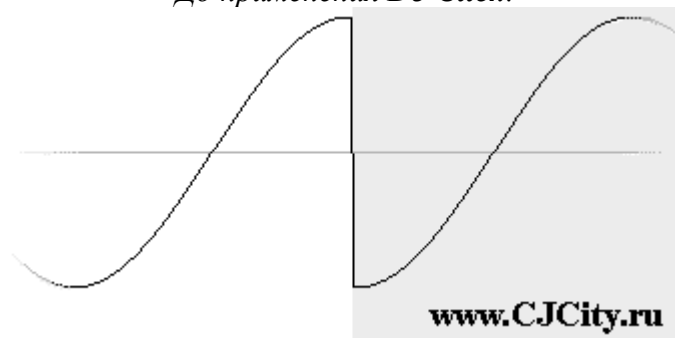
Кнопка Initialize - сбрасывает параметры секвенсора в значения по умолчанию.

Регулятор Seed - изменяет случайные значения каждого эффекта. При использовании одних и тех же настроек на всех эффектах, звук можно полностью изменять, просто регулируя уровень Seed.

Регулятор Timing. В некоторых программах (FL Studio) *Glitch* может не совсем корректно синхронизировать темп своего секвенсора и темп трека (причина, видимо в буфере, который он использует при добавлении эффектов). Поэтому приспособить плагин к Вашему треку позволит этот регулятор. Изменяя значения от -100 до 100, Вы как бы сдвигаете темп секвенсора *Glitch*. Разработчики уверяют, что большинству программ этот регулятор не требуется.

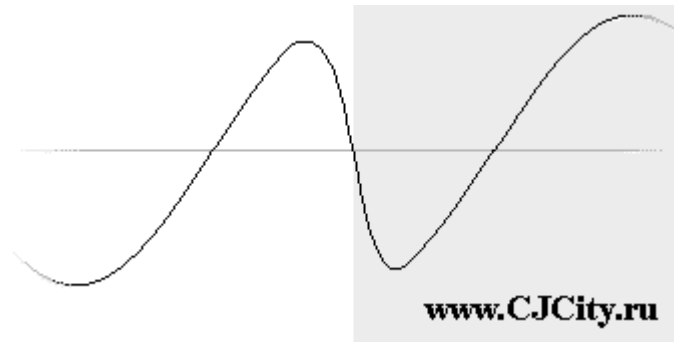
De-click. Этот регулятор определяет, насколько плавно происходит переключение от одного эффекта к другому. Особенно важен регулятор для эффектов типа Retrigger и Shuffler (смотри ниже), в основе которых лежит разрезание аудио на части (переход между ними в этом случае получается резкий и в моментах таких переходов слышны щелчки). Щелчки слышны особенно отчетливо тогда, когда эффект *Glitch* накладывается на низкочастотные инструменты (басы и Kick-барабаны).

До применения *De-Click*:



Здесь виден резкий переход от одной части к другой, что и создает нежелательные щелчки при воспроизведении.

После применения *De-Click*:



De-Click позволяет создавать более гладкий переход из окончания звучания одной части в начало звучания следующей.

Envelope. Может применяться к каждому из 8-ми эффектов, установленных в секвенсоре *Glitch*. Фактически, это Fade Out, состоящий из двух регуляторов:

Len - управляет шириной шага;

Vol - устанавливает уровень громкости, в который переходит звук к концу шага, установленного в *Len*. Можно, к примеру, создать полное затухание воспроизведения после проигрывания 8-ми шагов секвенсора, задав параметры *Len=8*, *Vol=0*. Странно лишь то, что максимальное значение *Len* равно 8, в то время как максимальное количество шагов в паттерне - 64...

Overdrive. - обычный Overdrive-эффект. Регуляторы:

DRV - уровень Overdrive;

MIX - уровень включенности эффекта в аудио.

Filter. Общий программный фильтр, применяется ко всем эффектам (в дополнение к фильтрам на каждом из 8-ми эффектов *Glitch*). Типы фильтров переключаются кликом по пиктограмме (*LP* - фильтр высоких частот, *HP* - фильтр низких частот, *BP* - фильтр высоких и низких частот, *BS* - фильтр средних частот).

Регуляторы:

Cut - уровень сокращения выбранной частоты;

Res - уровень резонанса;

Mix - уровень наложения фильтра на звуковой поток.

Output - выходное звучание.

Регуляторы:

Mix - уровень наложения всех эффектов и фильтров;

Vol - уровень громкости звука.

Зона секвенсора (Sequencer)



Секвенсор в *Glitch* - зона, где редактируется последовательность эффектов. **Редактирование**

Левый клик - включение/выключение эффекта для каждого шага (step). Удерживая левую кнопку и передвигая курсор можно включить сразу несколько областей.

После того, как Вы включили нужные Вам области секвенсора, правым кликом выбираете для каждой из них любой эффект из 8-ми. Выбирая "?", Вы включаете случайный выбор эффекта.

Sequencer Leight

Устанавливает длину секвенсора (от 4 до 64). Применяется ко всем паттернам.

Совет: При удерживании мыши с нажатой левой кнопкой на прибавлении/убавлении длины секвенсора, вы не добьетесь быстрого его увеличения/уменьшения. Но немного ускорить этот процесс можно - правый клик изменяет длину секвенсора на 4 позиции.

Clear Pattern

Сброс текущего секвенсора, установка случайных эффектов через 16/8/4/2/0 ступеней.

Pattern Selector

Выбор одного из 16-ти паттернов.

Совет: Правым кликом можно переписывать содержание секвенсора одного паттерна в другой. Например, чтобы копировать содержание 1-ого паттерна во 2-й, правым кликом щелкаем по первому, затем по второму.

Зона эффектов



Randomise

Установка случайных основных параметров для каждого эффекта.

Overall Probability

Регулятор общей вероятности появления эффектов при выборе случайных эффектов в секвенсоре.

Пример: устанавливаем в секвенсоре все значения на "?" (Randomize). Когда установлено 100 % все эффекты будут вести себя как обычно, когда установлено 50 %, вероятность появления всех эффектов будет разделена на два, и т.д.

Probability

Кроме общего уровня вероятности (*Overall Probability* - полная вероятность), такой регулятор существует для каждого из 8-ми эффектов и Passthru (см. ниже), который определяет "шансы" на появление этого эффекта в случайном ряду.

Пример: Если для всех 9-ти (включая Passthru) эффектов установлены одинаковые значения *Probability*, это означает, что каждый эффект имеет 1 из 9 "шансов" на то, что он будет включен в случайный ряд. Или если, к примеру, уровень *Probability* для Retrigger установлен на 50 %, а для всех остальных эффектов - на 100 %, то Retrigger имеет в два раза меньшую вероятность появления, чем остальные эффекты, то есть 1 шанс из 17.

Solo Effect

Включает/выключает соло на выбранном эффекте (при включенном *Solo* работает только этот

эффект). Может пригодиться, чтобы прослушать отдельный эффект, не изменяя секвенсор.
Совет: правый клик на кнопке *Solo* задает значение данного эффекта для всех включенных областей в секвенсоре.

Global Effect

При установке *Global* на выбранном эффекте, он применяется вместе с другими, смешиваясь с ними.

Пример: установив *Global* для *Flanger*, последний может применяться вместе с *Reverser*, *Gater* и т.д.

Filter

Кроме общего фильтра, существует фильтр для каждого из 8-ми эффектов и *Passthru*. Переключение между типами фильтра - левый клик по пиктограмме.

Регуляторы:

Cut - уровень сокращения выбранной частоты (с приблизительным диапазоном 20Hz - 20,000Hz).

Res - уровень резонанса.

Output

Группа из трех осцилляторов, регулирующих общие параметры звучания эффекта:

Pan (stereo panning) - распределение по каналам;

Mix (dry/wet) - уровень включенности эффекта;

Vol - регулирует уровень громкости каждого эффекта (до 200 % от общего уровня).

Эффекты.

Passthru

По своей сути не является эффектом, хотя включен в их ряд, имеет свой фильтр и output-осцилляторы. Предназначен для установки звучания в первоначальном виде, без применения эффектов *Glitch*, чтобы в каждом паттерне могли сочетаться и эффекты и обычное звучание, сменяя друг друга.

Modulator

Частотные модуляции. Осцилляторы:

Freq управляет главной частотой генератора (0Hz - 10,000Hz);

Fine - подстройка частоты (0Hz - 100Hz)*.

Spread распространение звука по каналам в градусах.

* *Полный частотный диапазон - 0Hz - 10,100Hz.*

Retrigger

Повторяет звучание каждого степа секвенсора (в отличие от *Delay* - перекрывает все последующие шаги, создает "заикающийся" звук). Регуляторы:

Speed - скорость повторения;

Env - длина повторяемого звука (0-100%);

Spd. Change - изменение скорости повторения (от -100 до -1 - замедление, от +1 до +100 - ускорение).

Shuffler

Беспорядочно повторяет шаги во время воспроизведения, "перемешивает" звук.

Значения *Min* и *Max* определяют пределы размера повторяемого звука .

Range определяет, сколько шагов из буфера воспроизведения будут повторяться.

Reverser

Реверс звука, "разворачивает" аудио-волну каждого степа и проигрывает её в определенном

порядке.

L. Trim и *R. Trim* - определяют диапазон реверса.

- *Ping Pong* - поток проигрывается в обычном направлении, пока не достигнет уровня, заданного в *R.Trim*, после чего звуки "переворачиваются". Реверсированный поток играет до уровня, заданного в *L.Trim*, после чего звук воспроизводится снова в обычном направлении, и т.д.
- *Half Reverse* - поток проигрывается в обычном направлении, пока не достигнет уровня, заданного в *R.Trim*. Затем звук терпит реверс, а после достижения уровня, заданного в *L.Trim*, реверсированный звук повторяется циклично до появления в секвенсоре *Glitch* следующего эффекта.
- *Full Reverse* - полный реверс потока.

Примечание: т.к. *Glitch* - эффект реального времени, важно обратить внимание на то, что фактически невозможно сразу реверсировать аудио-поток, сначала необходимо, чтобы в буфере было достаточно звуков. Поэтому, когда эффект *Reverser* стоит в секвенсоре первым, реверса сразу не происходит и сначала воспроизведение идет в обычном направлении.

Crusher

LoFi-эффект ("*Crusher*" - "дробилка").

Amount - уровень редукции звука;

Quantise - амплитуда редукции;

Smoothing (сглаживание) - плавный переход.

Gater

Гейтер, сокращает звуки, ритмично их повторяя.

Speed - скорость повторения;

Env - устанавливает меру сокращения звука;

Vol - уровень звука в его первоначальном виде (при 100 % *Vol* эффект *Gater* не применяется).

Flanger

Обычный *Flanger*, волновые частотные модуляции.

Freq - частотный уровень;

Delay - уровень задержки;

Feedback - уровень возврата звука.

Stretcher

Этот эффект "растягивает" звук во времени (разрезает звук каждого степа и повторяет каждую его часть).

Divisor - размер отрезков;

Amount - уровень "растяжения" - от 1x (нормальная скорость) до 8x (8-микратное замедление);

Blend - количество соединенных между собой отрезков, сглаживание звука.

Итак, *dblue.Glitch* - полифункциональный комбо-эффект, фильтр и секвенсор одновременно. Звучание музыки с грамотным применением плагина действительно впечатляет. Так что, если Вам удастся его приручить, Вы, возможно, откроете для себя новые границы и возможности в музыкальном творчестве.

Успехов Вам и вдохновения!

Максим Бугров, 02.04.2006