

FXpansion GURU. Скорая помощь...

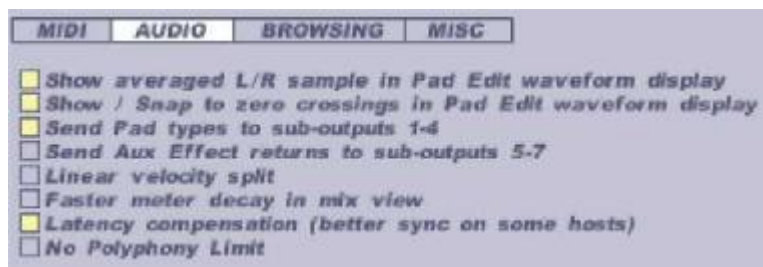
FXpansion GURU представляет собой не просто драм-машину типа Battery, а целый мини-секвенсор, который позволяет создавать достойные партии ударных в кратчайшие сроки. И, в отличие от такого монстра, как Stylus RMX, имеет продуманный движок, который бережёт ресурсы Вашей машины. Впрочем, расхваливать данный инструмент можно довольно долго, поэтому сразу приступим к знакомству.

Объяснять всё буду на 2-х примерах создания партий ударных.

Пример первый. Работа ТОЛЬКО в первом ENGINE.



Настройки аудио выглядят так:



Простым drag-and-drop'ом перетягиваем звуки ударных в ячейки пэда.

Также можно подгрузить кит из вкладки KITS или же закинуть петлю из вкладки LOOPS. Для этого достаточно найти на винте какой-нибудь драм-луп в формате WAVE или REX, а всё остальное сделает GURU, просто разделив Ваш луп на составляющие. Как только он это сделает, в верхней части браузера замигает кнопка OK, после нажатия на которую все составляющие звуки лягут в ячейки пэда.

Раскидывать каждую ячейку на отдельный аудиоканал вам не потребуется, все уже выставлено в настройках и каждый тип ударных направлен на отдельный канал.

Приступим к редактированию. Нажимаем на ячейку, содержащую сэмпл, требующий изменений, и жмём EDIT. Тут всё понятно. Ничего сверхсложного создатели сюда не запилили. Радует наличие очень удобной функции Audition, которая позволяет слышать изменения в звучании сэмпла, постоянно его проигрывая. В левом верхнем углу находится кнопка Layer, которая даёт возможность загрузить несколько сэмплов в одну ячейку пэда.



Теперь приступим непосредственно к созданию нашего бита.



«Нарисовав» наши барабаны, попробуем их немного «оживить». Для этого воспользуемся GROOVE, кликнув правой кнопкой мыши по окошку с названием груга. С настройками, я думаю, всё понятно: их тут всего две.

Теперь займёмся творческим издевательством над нашим художеством. Кликаем GRAPHS и видим:



Хочу заметить, что каждая из этих четырех функций содержит в себе ещё 1 или 2 вкладки. Больше всего меня радует наличие «SHIFT», с помощью которой можно сдвинуть один звук в партии на пару-тройку миллисекунд.



Теперь, когда у нас есть одна петля, мы можем без проблем наклепать еще с десяток вариаций и сбивок. Возвращаемся в окно PATTERN.

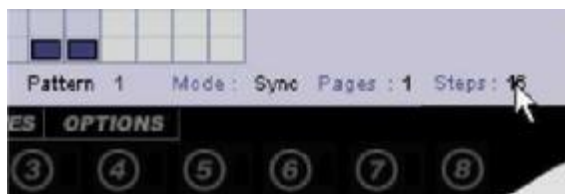
Щёлкаем правой кнопкой мыши по уже заполненной Pattern key и копируем её. Потом так же щёлкаем по соседней Pattern key и жмём Paste. Далее увеличим партию, как захотим.



Теперь нам нужно как-то управлять всем этим через секвенсор.

Ставим GURU в миди-ауте на первом канале. В кей-эдиторе октавы C-1 и C0 будут являться управляющими. Достаточно нарисовать небольшой отпечаток в том месте, откуда должен играть нужный вам паттерн и гуру будет крутить его до тех пор, пока не встретит следующий нарисованный вами отпечаток кей-эдитора. Чтобы звучание драмов на время остановилось, достаточно поставить отпечаток на той клавиши, которая адресована пустому паттерну.

Пример второй. Работа с несколькими ENGINE.

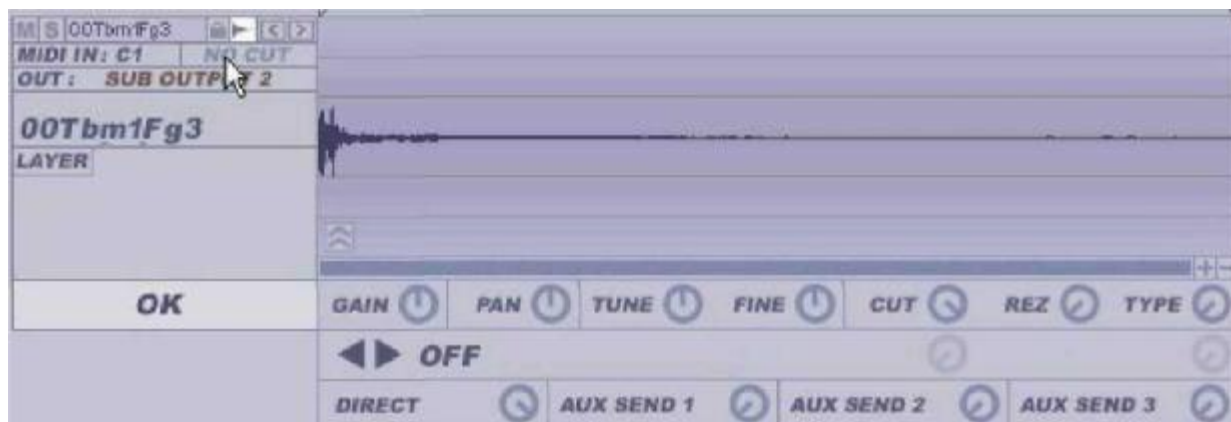


У нас уже есть сделанная нашими руками партия ударных. Но что делать если Вы, к примеру, хотите, чтобы на заднем плане играла ещё одна партия, и ещё одна... Для этого в аудио настройках GURU желательно убрать галочку «Send pad types to sub outputs 5-7». Жмём на кнопку 2-го ENGINE,

и начинаем всё с чистого листа. Кстати, здесь я использовал паттерн с шестнадцатью стэпами. Это можно сделать, кликнув нужное количество раз по числу, показывающему количество стэпов.



Теперь у нас есть две партии ударных и нам нужно, чтобы каждый или не каждый звук играл на отдельном аудиоканале. Делается это очень просто: в окне PAD EDIT жмём по наименованию OUT'a и тянем мышь вверх или вниз.



Так же можно изменять громкость и другие некоторые параметры каждого ENGINE в окне MIX. При этом каждый звук, который Вы направляли на нужный Вам аудио-канал, по прежнему будет звучать через этот канал.



Приступим к созданию Scenes. В одноимённом окне при нажатом SHIFT щёлкаем по пустой ячейке. Теперь если в кэй-эдиторе отпечаток будет стоять на клавише, адресованной этой ячейке, то будет играть именно то сочетание паттернов каждого ENGINE, которое было в момент её (ячейки) «программирования».



Для управление через секвенсор делаем всё тоже самое, что и в первом примере. Разница вся только в том, что теперь Вы можете еще работать и со Scenes, что даёт возможность не создавать отдельный миди трек для каждого Engine.

Кстати, спешу обрадовать счастливых обладателей Sonar 5. Драм-мэп здесь сразу выглядит родным для GURU. Картинка говорит сама за себя.

