

## MusicLab SlicyDrummer Version 2.0

SlicyDrummer - простой, но очень мощный драм-конструктор для быстрого создания барабанных лупов, состоящий из набора индивидуальных барабанных инструментов.

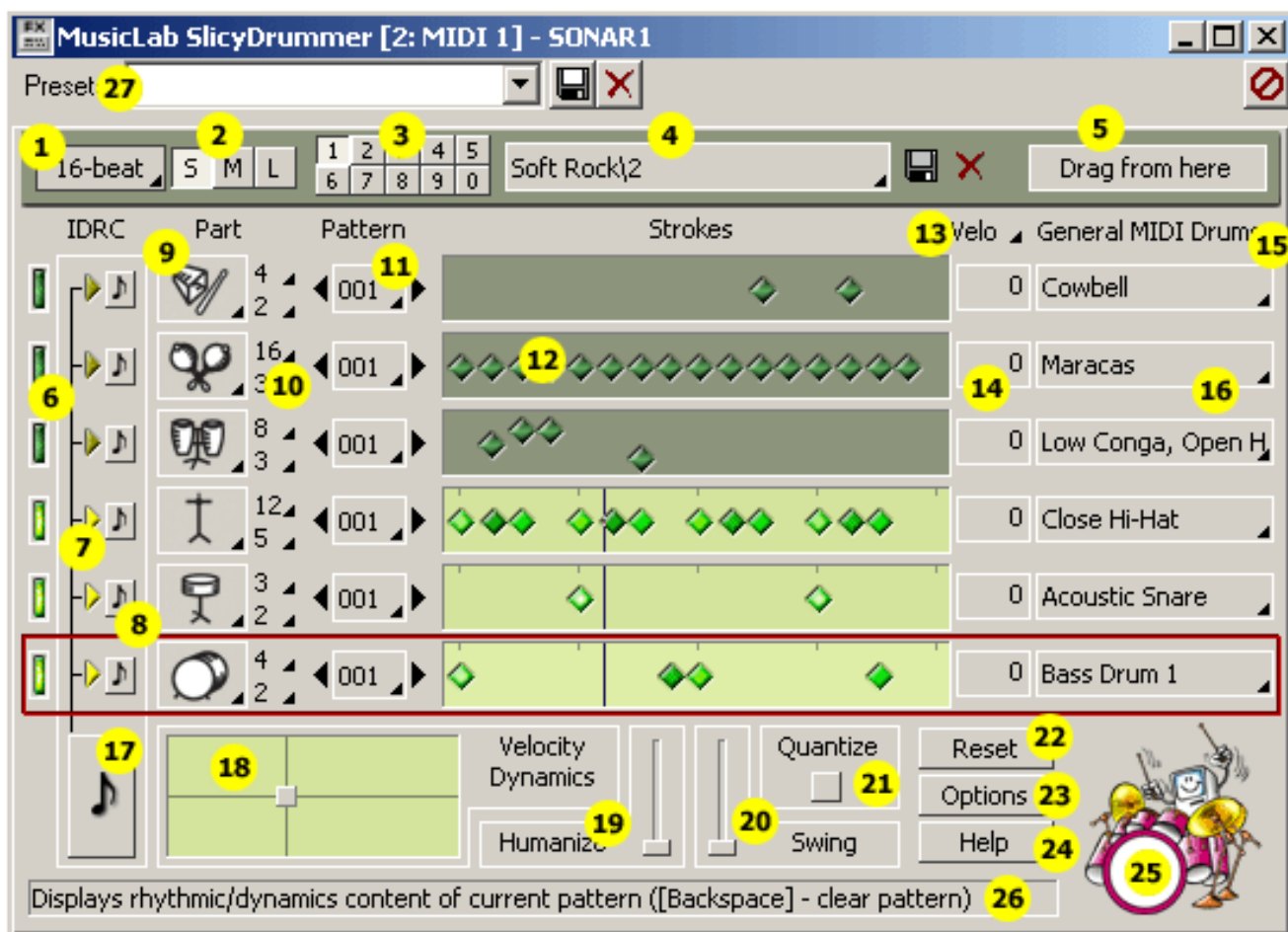
Это даёт пользователю уникальную возможность быстро сконструировать барабанные лупы, выбрав соответствующие, записанные заранее образцы звуков и мини-партий (лупов) для каждого индивидуального барабанного инструмента из библиотеки.

Плагин включает большую библиотеку, содержащую сотни образцов MIDI партий для целого ряда барабанных инструментов (kick, snare, hi-hat, ride cymbal) и перкуссии (conga, cowbell, tambourine, maracas, hand clap и т.п.). Образцы предварительно записаны таким образом, что они могут легко комбинироваться, чтобы составить профессионально звучащие барабанные партии.

Пользовательский интерфейс Slicy Drummer\_а исключительно простой и легкий. Выбирать из списков предлагается записанные заранее стили и миди партии, принадлежащие этим стилям. Выбор возможен как для всего набора инструментов в целом, так и отдельно (независимо) для любого из ваших барабанных инструментов. А далее, возможна корректировка отдельных нот партии (лупа): перемещение, удаление и добавление (функция EDIT). Вы можете быстро создавать барабанные лупы и целые партии в различных стилях, подобно созданию изображения лица с помощью «фото-робота». Количество вариаций в этом случае практически бесконечно.

Также, упрощает работу функция «Автокомпозитор» (алгоритм IDRC). Особенность работы алгоритма «Автокомпозитора» позволяет пользователю немедленно создавать различные, и достоверные по звучанию, «случайные» комбинации на основе выбранного лупа.

### Внешний Вид



1. **Mode box** – выбор метода включения в луп набора барабанных частей и выбор специального алгоритма IDRC
2. **Variation buttons** – выбор из трёх вариантов: малое (S), среднее (M) и полное (L) число изменений для выбранного метода
3. **Quick Pad Panel** – панель сменных паттернов. Позволяет быстро назначать и выбирать лупы
4. **Tree combo box** – окно для выбора и загрузки, а также сохранения готовых Лупов. Библиотека стилей.
5. **Drag from here** – панелька для «ытаскивания» (перемещения) готовой барабанной Петли. Используйте её для переноса с последующим высвобождением вашей Петли на MIDI трек SakeWalker или в окно Cubase SX, или же экспортируйте готовый луп в Windows explorer как стандартный MIDI файл
6. **LEDs (green)** – переключатели mute/unmute/solo/unsolo для каждой дорожки инструментов
7. **IDRC LEDs (yellow)** – переключатель (вкл/выкл) алгоритма IDRC для каждой отдельной дорожки инструмента
8. **Small Note button** - часть auto-compose барабанной партии инструмента (активизирует алгоритм IDRC для инструментов, присвоенных отдельным дорожкам)
9. **Part box** – выбор вариантов из группы инструментов
10. **Strokes boxes** – установка минимального и максимально возможного числа ударов при смене индивидуальных паттернов (позиция 11) для установленного инструмента
11. **Pattern selector** – «перелистывание» индивидуальных паттернов для каждой дорожки инструментов
12. **Strokes view** – основное окно плагина, отображающее расположение нот и динамику текущего паттерна инструмента (яркость цвета ромбиков-нот отражает разницу в значениях Velocity)
13. **Controls box** – выбор контрольные показатели для барабанных партий (Velocity, Dynamic & Time)
14. **Control value box** – задаёт контрольное значение в соответствующих единицах, выбранного показателя для партии
15. **Note Names Definition box** – выбор определённого названия (звука) Drumset из стандартного списка
16. **Note Name box** - выбор исходящего звука барабанного инструмента для каждой дорожки
17. **Big Note button** – «авто-композитор» (активизирует алгоритм IDRC)
18. **Dynamics** – главный 2D контроллёр динамики (x - значение изменения динамики, y - центр изменения динамики). Результат мониторится прямо в основном окне плагина, изменяется цветовой тон нот-ромбиков
19. **Humanize slider** – «очеловечивание звучания» лупа с помощью изменения уровня Velocity для нот
20. **Swing slider** – добавляет «свинговое» (тасованное) звучание, даже к парам 8-х или 16-х нот (при 50% значения – наступает триолеобразное звучание)
21. **Quantize button** – устанавливает точный выбор (привязку ко) времени для всех нот в брейке
22. **Options button** – открывает диалог настроечных Параметров
23. **Help button** – открывает файл Помощи
24. **Reset button** - устанавливает все параметры и редактирования к значениям по умолчанию
25. **SlicyDrummer Logo** – открывает Окно информации с регистрационной информацией
26. **Status Bar** – показывает текущие значения и вспомогательную информацию
27. **Presets** - сохранение текущих настроек (в том числе глобальные опции) в виде нового пресета

## Горячие клавиши

**F1** – открывает файл помощи

**Up/Down arrow keys** – выбор дорожек

**Left/Right arrow keys** – изменение («перелистывание») паттернов для выбранной дорожки

**<Ctrl>+Left/Right arrow keys** – паттернов для выбранной дорожки, с применением алгоритма IDRC

**<Tab>, <Shift>+<Tab>** – выбор среди контрольных показателей

**+/- (numpad), mouse wheel** – выбор значений контрольных показателей

**<Enter>** – включение «авто-композитора» для всего лупа

**P** – «авто-композитора» для отдельной дорожки

**<Ctrl>+P** – включение/выключение режима «авто-композитор» для каждой выбранной дорожки инструмента

**M** – переключение mute/unmute выбранной дорожки

**<Ctrl>+M, right-click LED** – переключение solo/unsolo выбранной дорожки инструмента

**1, 2, 3, 4..0** – переключение паттернов (позиция 3)

**<Backspace>** - очистка паттерна от партии выбранного инструмента

**<Ctrl>+<Backspace>** - очистка паттернов от партий всех инструментов лупа

**<Insert>** - автоматическое сохранение нового лупа в библиотеку

**<Delete>** - удаление лупа из библиотеки

**S** – "save as" – сохранить выбранный луп

**<Shift>+S** – save (overwrite) – повторно пересохранить выбранный луп

## Работа с SlicyDrummer

### Запуск плагина SlicyDrummer

#### В Cakewalk

1. Запустите Cakewalk.
2. Создайте MIDI трек.
3. Подсоедините SlicyDrummer к треку и открытый его:
  - в Sonar\_e - щелкают правой кнопкой в Effect Bin и выбирают MusicLab/SlicyDrummer;
  - в Cakewalk 9 - двойной щелчок в Effect Bar, щелкнуть правой кнопкой и выбрать MusicLab/SlicyDrummer, щелкнуть дважды на имя SlicyDrummer;
  - в Cakewalk 8 - откройте Console view, щелкните правой кнопкой в зоне Эффектов трека и выберите MusicLab/Fill-in Drummer, щелкнуть дважды на имени SlicyDrummer.
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 SlicyDrummer 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](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 SlicyDrummer из всплывающего меню эффектов (это автоматически открывает окно SlicyDrummer).
5. Щелкните кнопку Options в плагине SlicyDrummer, чтобы установить нужный канал MIDI в Output секции открытого диалогового окна.

#### Slices and Parts

В открытом окне SlicyDrummer, Вы видите шесть горизонтальных Слайсов (треков/дорожек), представляющих индивидуальные барабанные инструменты. Каждый слайс/трек имеет доступ к своей собственной ритм библиотеке, содержащей один или больше вариантов, записанных заранее для входящих в список инструментов: барабаны/перкуссия.

3 нижних дорожки используются для базовых инструментов: - Bass drum, Snare drum, and Cymbal, и содержат соответствующие варианты: Kick, Snare, Close Hi-Hat, Open Hi-Hat и Ride.

3 верхних трека предназначены для перкуSSIONНЫХ инструментов, состоящих из целого ряда соответствующих вариантов: Conga, Maracas, Tambourine, Cowbell, Hand Clap, а также «универсальный» вариант, который содержит полный набор вариантов и может использоваться для любого вида перкуSSIONНОГО/барабанного инструмента.

#### Выбор Метода

Mode Box находится в верхнем левом углу окна SlicyDrummer\_a. Здесь Вы можете выбрать глобальный метод формирования барабанных партий среди трёх доступных:

- 16-beat - используйте этот метод для R&B, Funk, Fusion, Rap loops в низких темпах (80 -110 bpm.)
- 8-beat - используйте для Rock & Roll, Rock, Pop loops в более быстрых темпах (100 – 200 bpm.)
- Dance – используйте для Dance, Club loops при темпах (120 – 140 bpm.)

Каждый Метод включает в себя свой собственный набор вариантов индивидуальных барабанных инструментов, а также определенный алгоритм для автоматизированного «конструирования» multi-инструментальных барабанных петель (Drum Loops) **IDRC** (Интеллектуальный Барабанный Конструктор Ритма). Три кнопки, находящиеся правее от Mode Box (S (мало), M (средне), или L (много)), позволяют Вам выбрать уровень сложности при формировании вариаций для выбранного метода.

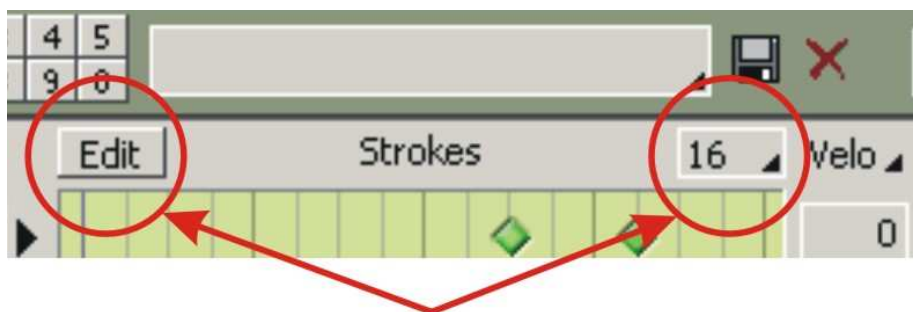
## Отбор вариантов инструментов для каждого слайса/дорожки

Щелкните Part Box (позиция 9) и выберите вариант инструмента из выскакивающего меню. Он будет загружен на дорожку и его «иконка» будет показана в окошке с левой стороны дорожки-трека. ПеркуSSIONные треки (три верхних) включают "универсальную" подгруппу (иконка - «мешочек»), содержащую варианты, которые могут использоваться с любым перкуSSIONным или барабанным звуком. Выбирая этот вариант, Вы можете вручную выбрать нужный вариант звука для него в Note Name Box в правой стороне от трека (позиция 16).

## Редактирование Барабанной Петли (Editing Drum Loop)

1. Запустите Play в своём секвенсоре. Барабанная Петля будет повторяться снова и снова, пока ваш секвенсор находится в режиме «плэй».
2. Щелкните зеленые переключатели LEDs (позиция 6), чтобы включить/выключить режим mute/unmute для каждой отдельной дорожки. Вы можете также быстро менять режим solo/unsolo для каждой дорожки, щелкая правой кнопкой по LEDs (или <Ctrl>+left-clicking).
3. Используйте стрелки слева и справа от кнопки Pattern Selector (позиция 11) для выбора (перелистывания) индивидуальных паттернов (вариантов партий) для каждой отдельно взятой дорожки инструмента
4. Изменяйте и конструируйте барабанную петлю, используя алгоритм IDRC:
  - Щелкните большую кнопку с изображением ноты (позиция 17), чтобы активизировать алгоритм «Auto-compose» (авто-композитор). SlicyDrummer автоматически сконструирует новую барабанную Петлю (в рамках выбранного стиля), грамотно меняя варианты комбинации паттернов отдельных инструментов для всех дорожек одновременно.
  - Щелкните маленькую кнопку с изображением ноты «Small Note Button» (позиция 8), чтобы сконструировать новый паттерн (новую партию инструмента) для отдельно взятой дорожки. Другие дорожки останутся неизменными.
  - Щелкните жёлтую кнопку LED (позиция 7) в колонке IDRC, чтобы выключать/включать алгоритм IDRC для каждой дорожки в отдельности. Если эту жёлтую кнопку выключить на какой-нибудь дорожке, то при нажатии большой кнопки с изображением ноты (позиция 17) (авто-композитор) не будет производиться автосмена партии на этой дорожке, в то время как партии на других дорожках будут автоматически изменены.
  - Вы можете вручную найти нужный вариант для любой дорожки инструмента (например, дорожка Kick) и позволить SlicyDrummer\_u, автоматически найти самые соответствующие (наиболее подходящие к выбранной партии Kick\_a) варианты партий для других барабанных инструментов, используя большую кнопку с изображением ноты (17). Для этого Вам придется заранее заблокировать алгоритм «автокомпозитора» для выбранной дорожки «Kick», выключив жёлтую кнопку LED (позиция 7). Щелкая большой кнопкой (позиция 17), Вы то и дело можете получать большое разнообразие барабанных Петель, логически соответствующих схеме партии инструмента, вами выбранного за «неизменяемую основу» (в данном примере, схеме партии Kick\_a).

\*В последней версии SlicyDrummer 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 Strokes View (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 лупа), в зависимости от значения BPM (ритма) и соображений «благозвучности» и индивидуальности драм-партии Вашего проекта.

## Контролёры

### Главные Контролёры

#### Изменение Динамики

Используйте контроллёр Dynamics 2D (позиция 18), 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).

#### Настройка режима Humanize («очеловечивание звучания партии»)

Используйте регулятор Режима имитации живого исполнения (позиция 19), чтобы беспорядочно изменять значения Velocity для нот партии.

#### Настройка режима Swing

Используйте Swing Slider (позиция 20), чтобы добавить свинговое (тасованное) звучание к исполнению брейка (50% значения создаёт триолеобразное звучание).

#### Квантизация (выравнивание)

Нажмите кнопку Quantize (позиция 21), чтобы установить точную привязку к «временной сетке» для всех нот.

Примечание: изменённые значения Главных контролеров не сохраняются в паттернах панели Quick Pad Pannel (позиция 3) и в файле (\*.sdl) SlicyDrummer\_a, но они могут быть сохранены в пресетах плагина.

#### Индивидуальные контроли треков (дорожек)

Регулируйте звучание инструментов на каждой дорожке, используя индивидуальный драм-инспектор (позиция 13), находящийся справа от каждой дорожки инструмента:

- Выберите контроль Velo, чтоб повысить/снизить 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 <+>/<-> (numpad) клавиши, чтобы заменить значения для выбранного контролёра из Drum Bar.

Примечание: индивидуальные контрольные значения дорожек сохраняются в паттернах (Quick Pad Pannel) и файлах SlicyDrummer\_a (\*.sdl).

#### Изменение выходного звука инструментов для отдельных инструментальных дорожек

Наименование звука, принадлежащего каждой отдельной дорожке инструмента, выбирается и доступно для обзора справа от основного окна, содержащего треки (дорожки), в поле Note Name Box (позиция 16). Вы можете легко заменить выходной звук каждого инструмента, щёлкнув 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 15). Выбор группы Drumset, который вы делаете, определяет группу наименований барабанных звуков, которые вы видите в выскакивающем меню Note Name box (позиции 16) для каждой отдельной дорожки инструмента.

## 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 SakeWalker или Cubase/Nuendo).
- Instant/Buffered mode switch - переключает между мгновенной (в реальном времени) и буферизованной (использование буфера MIDI регулируемого в Глобальных настройках SakeWalker/Cubase/Nuendo) реакцией (методом) редактирования плагина.
- Limit Velocity – устанавливает ряд выходных значений Velocity для главного контролёра Динамики (main Dynamic controller).

Опции Drag'n'Drop Options:

- Measures – устанавливается количество тактов для последующего «перетягивания» (экспортирования) барабанного лупа на миди трек секвенсора. Вы можете задавать от 1 до бесконечности тактов для выбранных лупов.
- Single Track/Multiple Tracks – выбирают формат MIDI клипа, получающегося в результате экспортирования на трек Вашего секвенсора. Соответственно, Single и Multiple форматы. При выборе формата Single, на треке вашего секвенсора будет создаваться один миди клип с набором всех барабанных инструментов, участвующих в формировании партии лупа. При выборе режима Multiple, в секвенсоре появятся 6 дорожек, соответствующих инструментам, участвующим в лупе.

## Сохранение Барабанных Петель (Лупов)

Используйте tree combo box (позиция 4), чтобы сохранить текущую Барабанную Петлю и все редактирования как файл SlicyDrummer (\*.sld):

Щелкните иконку сохранения (изображение дискеты), находящуюся справа от tree combo box (позиция 4) (или нажмите клавишу «S»). В открытом диалоговом окне вы можете создать папки и подпапки, чтобы сформировать и сохранить Ваши Барабанные петли/лупы.

Быстрое сохранение - <Shift>+ щелчок левой кнопкой мыши (или сочетание клавиш <Shift>+S).

Щелкните иконку удаления (или нажмите клавишу <Delete>), чтобы удалить Барабанную Петлю из списка.

Нажмите <Insert>, чтобы автоматически присвоить «имя» и сохранить новую Петлю.

## Использование Паттернов

В левом верхнем углу окна SlicyDrummer\_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 луп из Библиотеки, или скопируйте из другого места хранения ваших пресетов (если таковое имеется). Лупы и все их редактирования сохраняются в паттернах, только 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 (перелистывать) паттерны.

## Сохранение пресетов

Используйте директорию сохранения пресетов Вашего секвенсора, чтобы сохранить все редактирования, а также и настроечные параметры в меню Опции и содержимое паттернов SlicyDrummer для будущего использования.

Целый ряд фабричных предварительных установок (пресетов) включено в пакет SlicyDrummer\_a. Предложены лупы в различных стилях (Dance, Funk, Pop, etc.).

## Экспорт брейка на миди-трек

### В SakeWalk/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 5), которая находится в правом углу окна SlicyDrummer. Также, Вы можете, с помощью этой кнопки, перетащить выбранный брейк в любую папку Windows (например, на Рабочий Стол), как стандартный файл MIDI. Миди файл будет состоять из такого количества тактов, которое предварительно задано в Options/Drag'n'Drop Options/Measures (по умолчанию стоит значение – 4 такта). А также формат миди файла будет соответствовать выбранному значению формата в Options/Drag'n'Drop Options/Single Track/Multiple Track.

## 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 плагином SlicyDrummer 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 SlicyDrummer.

### Использование принципа Drag and Drop (перетягивание мышью)

1. Перетащите текущий луп, захватив и удерживая кнопку «Drag from here» плагина SlicyDrummer, в ПУСТОЕ место окна Cubase /Nuendo, или в любое место существующего проекта.
2. Cubase откроет новый проект (с вашим лупом на MIDI-треке), или создаст новый миди трек в существующем проекте, соответственно.
3. Перетащите образовавшийся MIDI клип, содержащий брейк, из нового миди-трека в трек, где вы составляете партию барабанов.
4. Закройте (удалите) новый проект, или новый трек, соответственно.

### Запись лупа в реальном времени

Данный способ записи лупа на трек имеет смысл использовать только вместе с Fill-in Drummer\_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.