

Spectrasonics Stylus RMX

Часть 1



Введение

Когда-то я был маленьким-маленьким (а это было не так уж и давно) и использовал встроенный вавтабловый синтезатор звуковой карты, один мой знакомый рассказал мне, как подключить VSTi к кубейсовскому миди-треку, и я прозрел...

Этот же знакомый дал мне интернет-адрес пиратской конторы и поучительным голосом сказал: «Если хочешь быть крутым, купи себе спектрасоникс».

Так у меня появилась неразлучная тройка «стилус», «атмосфера» и «трилогия».

Честно сказать, стилус был в этой троице «гадким утенком». Дело в том, что я воспитан на рок музыке и к лупам (даже с использованием технологии грув контролл) отношусь с подозрением. Да и сами стилусовские звуки отпугивали меня своей «виниловой рафинированностью».

И если «атмосферу» с ее психоделическими завываниями и «трилогию» со сверхкачественными басами я использовал довольно часто, то стилус применил раза два: один раз, когда писал «демку» девочке, которая решила поехать на «Фабрику звезд», второй раз, когда ради любопытства решил попробовать записать рэп.

Однако со STYLUS RMX я подружился сразу. Этот потрясающе гибкий инструмент впечатлил меня качественным звуком, гибкостью в управлении и огромными возможностями по синтезу драм-партий, ритмических звуковых текстур и подкладок.

Но окончательно в этом достаточно непростом инструменте я смог разобраться только после просмотра фильма-обучалки. Дело в том, что некоторые возможности «Стилуса» запрятаны глубоко в интерфейс и не вполне интуитивно понятны.

Собственно, просмотр этого фильма и сподвиг меня на написание этой статьи, т. к. возможность посмотреть фильм есть не у всех, к тому же он на английском, да и рассказывает дядька (по-моему, генеральный директор Спектрасоника) местами довольно путано.

1. Краткий обзор

Итак, что такое Spectrasonics Stylus RMX?

Стилус — это восьмиканальный друм-модуль, в основе которого лежат лупы. Модуль может использоваться как собственно управляемый по МИДИ проигрыватель драм-лупов, так и в качестве драм-модуля, отыгрывающего записанную на МИДИ-дорожку партию.

Для тех, кто не знает: луп (от английского loop — петля) — это кусок барабанной партии, записанный таким образом, что при его циклическом воспроизведении создается ощущение непрерывной игры. Подобные куски, содержащие не ударную, а мелодическую партию, иногда называют грув (от англ. Groove). В простонародье (особенно среди музыкантов-реперов) подобные зацикленные партии также называют «битами». Трекерщики называют такие куски паттернами (от англ. Pattern — образец). В данной статье все эти понятия равнозначны.

Вот краткое описание модуля, выуженное мною в Интернете:

- * Модуль имеет 8-частную мультитембральность и 8 стереофонических аудио-выходов.
- * В звуковую библиотеку Stylus RMX входят тысячи Kit-модулей, а также пользовательский конструктор барабанных наборов. Звуковые меню содержат более 10 000 отдельных семплов, распределенных по категориям. Пользователь имеет возможность составлять свои собственные грувы и барабанные наборы, сохранять их в плагине и экспортировать для обмена с другими пользователями.
- * Stylus RMX — первый расширяемый виртуальный инструмент Spectrasonics. Для него выпущена специальная серия из 5 модулей расширения «S.A.G.E. Xpanders». Кроме того, Stylus RMX может быть расширен за счет существующих на CD библиотек Groove Control и файлов REX.
- * Chaos Designer™ — одно из главных нововведений Stylus RMX — функция Chaos Designer, позволяющая бесконечно варьировать проигрывание аудио-грувов, вплоть до ощущения полной импровизации. Степень вариативности задается простым набором регуляторов. С помощью функции Capture можно экспортировать запись исполнения в секвенсор в виде файла MIDI.
- * Автоматическая синхронизация в реальном времени — грувы не отклоняются от ритмической сетки даже во время живого исполнения.
- * Многостраничный пользовательский интерфейс с браузером для быстрого поиска и сортировки грувов.
- * Встроенные блоки эффектов FX Racks с 24 эффектами: Tube Limiter, Tape Slammer, Modern and Vintage Compressors, Wah-Wah, Power Filter, 6 различных Vintage/Parametric/Graphic EQs, Flame Distortion, Valve Radio, EZ-Verb, Gate Expander, Stereo Imager, Flanger, 2 различных Phasers, 3 BPM Delays, Retroplex Tape Delay.
- * Функции Edit Groups позволяют гибко управлять звучанием отдельных частей аудио-лупа, обрабатывать эффектами, регулировать высоту тона и проигрывание отдельных семплов в груве.
- * Меню Favorites для пользовательских наборов грувов.
- * Встроенный 8-канальный микшер с функциями mute/solo, level, meters, 4 Aux sends, назначением выходов.
- * Функция перетаскивания мышью для MIDI-файлов (любой грув можно вытащить в виде МИДИ-потока на МИДИ-дорожку для дальнейшего редактирования).
- * Создание пользовательских барабанных наборов из звуков корневой библиотеки, экспорт патчей.
- * Управление по MIDI любыми параметрами при помощи функции MIDI Learn.
- * Многорежимный Power Filter, 3 синхронизируемых генератора LFO, 3 генератора огибающих AHDR, Reverse и др. функции.
- * Шаблоны Edit Templates для быстрого прослушивания грувов с заданными стандартными настройками параметров.
- * Страница быстрого редактирования Easy Edit для легкой настройки ключевых параметров.

В общем-то, это описание взято с сайта, на котором все программы расхваливают (сами наверное догадываетесь почему).

Все там у них супер-пупер. Но в данном случае реклама почти соответствует действительности...

А теперь давайте обо всем по порядку.

1.1 Groove Control

Основная «фишка» этого модуля, которая, собственно, превращает этот инструмент из обычного проигрывателя лупов в суперинструмент — это технология Groove Control. Так как эта технология лежит в основе работы большинства функций модуля, то следует остановиться на ней подробно.

Допустим, у нас есть ритмический луп, как на рис.2.а, записанный со скоростью 120 ВМР, и мы хотим засунуть его в композицию с темпом 80 ВМР. Самый логичный вариант, это просто замедлить скорость его воспроизведения (так, в частности, поступают многие сэмплеры). При этом, естественно, произойдет понижение частоты (тона) звуков, а у сэмплов сместятся фазы атаки и затухания, в общем звук получится покоруженным, как с заедающей пластинки (рис 2.б).

Технология грав-контрол заключается в разрезании ритмического лупа на кусочки (они называются «слайсы»). Причем нарезка происходит таким образом, чтобы начало слайса попало на начало звука (удара), а его конец на момент, когда звук уже затих.

При этом слайсы можно двигать, таким образом изменяя темп.

Если слайсы «раздвинуть», то темп станет более медленным, если наоборот «стянуть» — более быстрым (рис 2.в и 2.г).

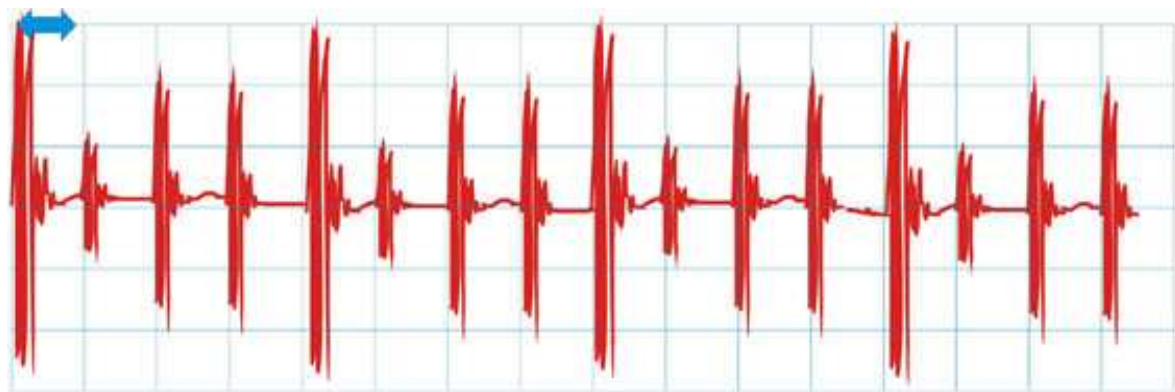


Рис. 2.а. Ритмический луп.



Рис. 2.б. Растянутый по времени ритмический луп. Даже на рисунке видно, что звук стал ниже.

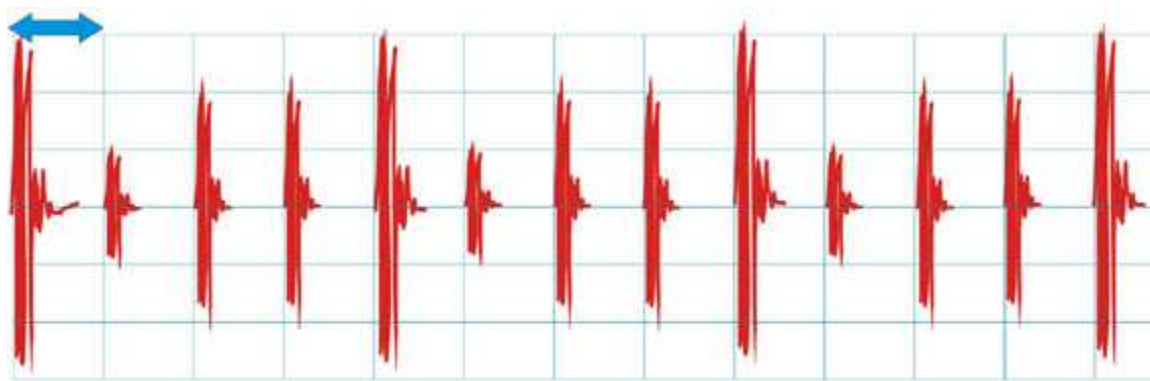


Рис. 2.в. Ритмический луп, собранный по технологии «грув контролл». Темп замедлился, но звук не исказился.

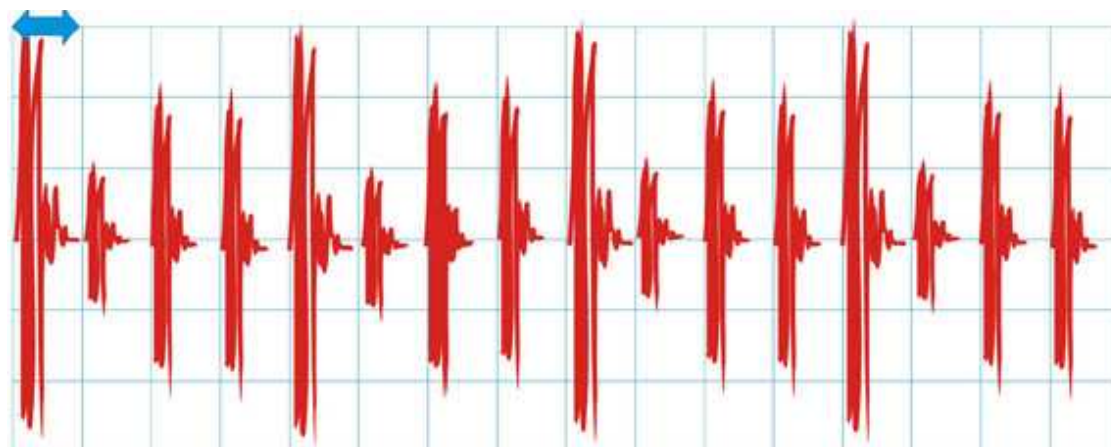


Рис. 2г. С использованием технологии «грув контролл» можно не только замедлять, но и убаыстрять.

В общем то, идея казалась — бы достаточно простая, но на практике реализовать ее не так то просто... Во-первых, лупы надо правильно порезать, что в случае, если ритм не «прямой» бывает затруднительно, а во-вторых, если необходимая скорость существенно выше базовой скорости исходного лупа, то слайсы начнут налезать друг на друга, в общем получится каша.

Надо сказать, что стилус (здесь и далее, если не оговорено иначе, имеется в виду Stylus RMX) справляется с этой задачей на пятерку. И если уж вы загнали скорость так, что слайсы «слиплись», то стилус смикширует их таким образом, чтобы «слипание» было менее заметно.

Надо заметить, что в стилусе «грув контролл» используется не только для изменения темпа.

Например, с помощью реализованного в «стилусе» механизма групп можно обработать разные слайсы (удары) разными эффектами и даже направить их на разные выходы виртуального микшера.

Например, можно навесить на бочку ревер и квакер, а на рабочий дисторш, вот и готов индастрил...

Кроме того в стилус встроен «импровизатор» названный создателями Chaos Designer. Реализуется эта функция за счет изменения порядка следования слайсов в лупе по достаточно хитрому алгоритму. При полностью выдвинутых движках хаос-дизайнера создается впечатление что виртуальный барабанщик дунул хорошей травы и погрузился в бесконечную медитативно-психоделическую барабанную импровизацию. Среднее положение движков соответствует средней тяжести джазовой импровизации, а если движки выдвинуть чуть-чуть, то получится барабанный «брейк».

Движки можно двигать в реалтайме. При этом программа осуществляет «захват» генерируемой партии, после чего весь этот импровиз можно сохранить в виде МИДИ-файла или вытащить на кубейсовскую МИДИ-дорогу и довести все это дело методом Деда Онания, т.е. вручную.

2. Установка

Создатели фильма-обучалки отвели установке программы отдельный видео-ролик. И это не случайно. Дело в том, что установка у стилуса достаточно своеобразная.

Во первых, стилус по автомату зашарашивает *.dll — файл в папку Vstplugins.

И это не есть удобно. Я например, во избежании путаницы держу VST-плагины VSTi-инструменты в разных папках.

Во вторых он независимо от вашего желания создает в папке ProgramFiles папку Spectrasonik. После этого весь контент (банки, сэмплы и проч.) плагин будет искать именно там. Очевидно, предполагается, что юзерь (т.е. ты) сольешь туда вест контент сам. Но это очень не удобно. Дело в том, что папка ProgramFiles по умолчанию находится на системном диске (обычно C:ProgramFiles). Диск этот, как правило имеет размер 10-15 Гб (а зачем больше???). Так вот: весь контент стилуса (вместе с доп. банками) занимает почти 13Гб!

Естественно, шарашить его на системный диск дело неблагодарное. Спасают в этом случае ярлыки: т.е. банки (папка SAGE) сливаются на любой где есть место, а в папку C:ProgramFilesSpectrasonics скидывается ярлык для этой папки.

Если кто не знает: в Виндовозе если перетягивать объект из папки в папку при нажатой клавише Alt, то в папке — приемнике автоматически создается ярлык для перетаскиваемого объекта). Обратите внимание на то, что Винда добавляет к названию объекта фразу «Ярлык для». «Ярлык для» естественно надо удалить.

Итого, пошаговый алгоритм установки стилуса выглядит так:

1. Запускаем файл Setup (название может отличаться. Я например видел варианты Stilus_RMX_Setup и Windows_Setup).
2. Взламываем (если у вас лицензионный стилус, этот шаг можно пропустить). Способ взлома может быть разным. Это может быть кейген, или патчик, в общем какая то таблетка от жадности.
3. Сливаем банки с обоих DVD в одно место (в папку SAGE)
4. Создаем для папки SAGE ярлык и кидаем его в C:ProgramFilesSpectrasonics.
5. Запускаем приложение — хост и смотрим, что из всего этого получилось.
6. Если получилось — радуемся, иначе начинаем все по новой.

Для установки дополнительных банков необходимо просто слить их в папку SAGESAGE LibrariesEXP Libraries, которая находится внутри папки SAGE.

Совет: Заведите отдельный диск большого размера (можно логический, но лучше отдельный физический) где вы будете хранить все крупные банки. Диск должен быть не менее 80 Гб, т.к. здоровенные банки — это «беда» всех более-менее продвинутых сэмплеров, а их вероятнее всего потребуется вам несколько штук (если, конечно, вы планируете заниматься компьютерным музицированием на более-менее высоком уровне).

Если вы решитесь завести для хранения сэмплов отдельный диск, то не вешайте его на тот же шлейф, что и основной (системный) диск. Хотя большого выигрыша от этого не будет, тем не менее сэмплы будут читаться чуть-чуть пошустрее.

3. Основы работы.

Сразу после запуска плагина его рабочее окно как бы накрыто слоем защитной пленки (вот производители понторезы-таки..). Для начала работы надо по ней кликнуть мышой.



Ура!!! Запустилось.

3.1 Режим EDIT (краткий обзор).

Теперь рассмотрим окно стилуса поподробнее...

Сразу после загрузки плагин загружается в режим, который называется EDIT. В этом режиме создатели плагина попытались уместить все функции редактирования сразу, в результате чего получилась изрядная каша (см. рис).



Режим EDIT. Основные функции.

Вот такая вот получилась схема со стрелочками. Честно говоря, самому страшно... Вообще, интерфейс у стилуса достаточно дурацкий и интуитивным его может назвать только человек с богатой фантазией... Некоторые (причем не всегда самые важные) функции плагина отдублированы по несколько раз, а некоторые запрятаны в очень неожиданных местах...

Ну да ладно. Для того мы с вами все это и затеяли, чтобы во всем постепенно разобраться. Первое, чего вам несомненно захочется — заставить плагин воспроизвести какой-нибудь звук. По умолчанию в плеер первого канала загружен звук под названием «саунд чек» (в переводе с буржуйского — проверка слуха), который представляет из себя пиииии-пиииии-пиииии. Запустите воспроизведение первого канала (маленький треугольничек под подсвеченной кнопочкой с цифрой «1» в нижней средней части плагина) и наслаждайтесь. Но думаю, это пиканье вам быстро надоест, и вы возмущенно спросите: «А где же собственно обещанные драм-лупы? Не ужели, ради этого писка мы отъели 12 Гб винта?».

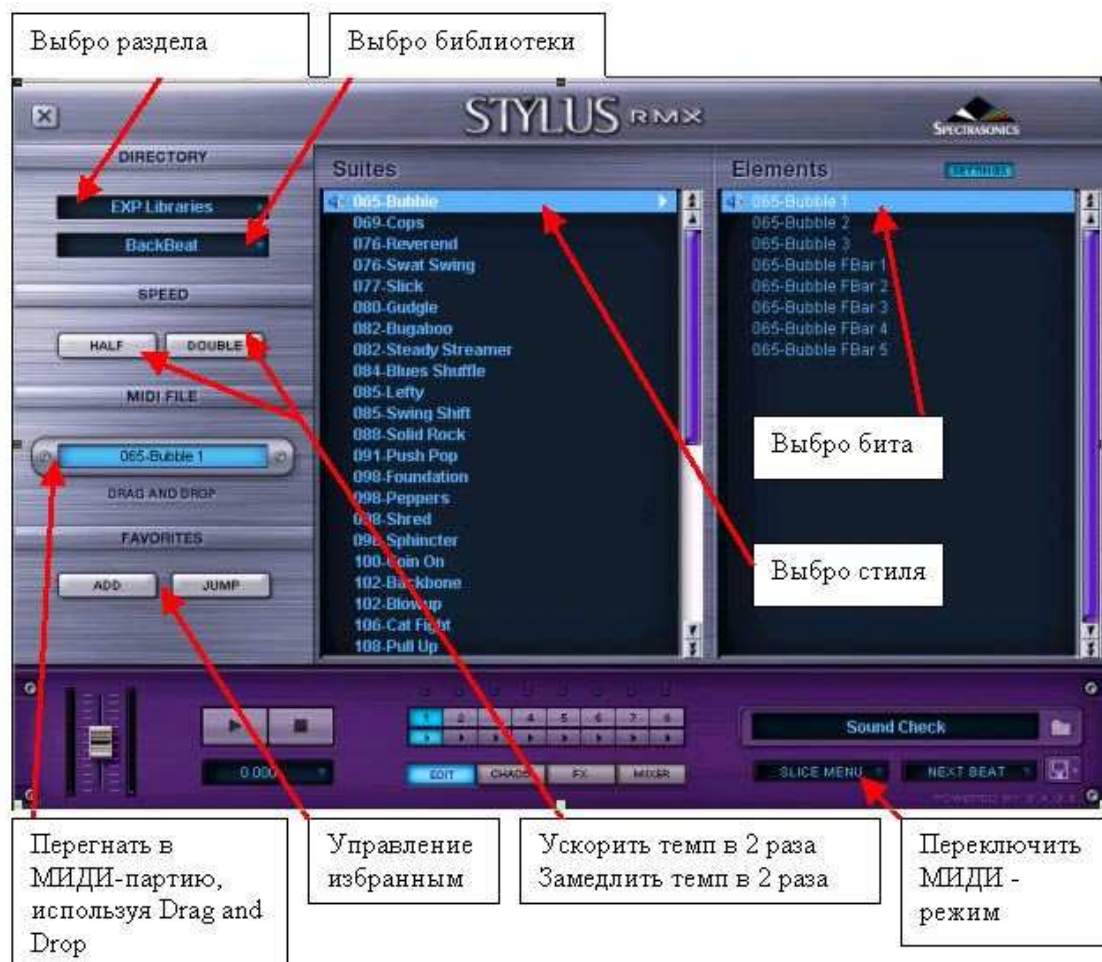
Не отчаивайтесь. Чтобы услышать драм-луп, его надо загрузить в плеер соответствующего канала. Вот для этой цели нам и понадобится браузер (в переводе с буржуйского — просмотровик).

3.2 Браузер.

Собственно браузер, это именно то место, где вы можете определить, какой канал какой луп будет воспроизводить.

Включается окно броузера нажатием на кнопочку в виде папки, которая находится в окна EDIT, прямо под красивой надписью Stylus RMX (непонятно зачем, эта кнопка отдублирована в правой нижней части плагина).

Вот что предстанет перед вашим взором.



Окно браузера.

Библиотеки стилуса организованы по древовидному четырехступенчатому принципу.

Первым делом выбирается раздел. Всего разделов четыре:

- **Core Library** — основная библиотека.
- **EXP Library** — библиотека расширений.
- **User Favore** — избранное.
- **User Library** — библиотеки пользователя.

Если у вас стандартный комплект стилуса (безо всяких расширений), то что-то искать имеет смысл только в разделе Core Library (ядрёЁная библиотека). Остальные разделы вероятнее всего будут пустыми.

Следующий шаг — это выбор библиотеки.

Библиотек тоже не так много:

- **RMX Grooves** — основной банк стилуса RMX
- **Classic Stylus** — материал, заимствованный из классического (не RMX) стилуса
- **Groove Elements** — кусочки партий, предназначенные для построения более сложных партий. Эдакий драм-лег.
- **Sound Menus** — коллекция одиночных звуков, для создания виртуальных ударных установок
- **Example Grooves Menus** — образцы грувов
- **Utility** — всякие тестовые звуки (белый шум, розовый шум, синусоида, треугольник, пила, нота ля и т.д.)

После этого, можно выбирать стиль и, собственно, бит.

После того, как вы выберете нужный вам бит, он сразу же будет назначен на текущий канал и начнет воспроизводиться.

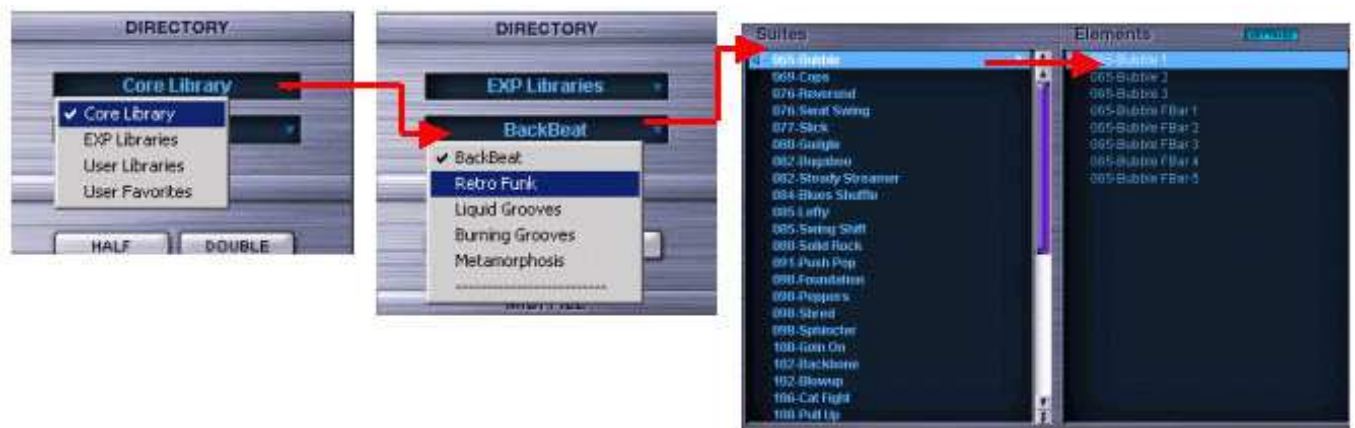


Рис.3 Этапы большого пути: выбор нужного бита.

Собственно поиск и выбор нужных вам лупов и является основной функцией браузера. Но кроме этого у него есть много полезных «фишек».

3.1.1. Изменение скорости лупа

Сразу после подгрузки лупа в стилус он автоматически подстраивается под темп вашей композиции.

Причем, если темп композиции изменить, то соответствующим образом изменится и скорость воспроизведения лупа...

Кроме этого, используя кнопки «Half» и «Double» можно изменять скорость в кратное количество раз.

Так, при нажатии на кнопку «Half» темп воспроизведения уменьшается в 2 раза, при повторном нажатии на ту же кнопку — в четыре раза и так далее...

Соответственно с помощью кнопки «Double» темп можно ускорять (опять же с шагом x2). В общем «грувконтролл!!!»



Рис.4 Ускорить — замедлить темп в 2 раза.

3.1.2. Экспорт лупа на миди — дорожку

Одной из особенностей стилуса является возможность конвертировать любой имеющийся в инструменте драм-луп в миди-партию. После того, как луп будет выбран, его название появится в синем окошечке в разделе MIDI FILE (в левой части плагина, средняя секция). Под этой кнопкой написано «DRAG AND drop», что переводится как «хватай и тащи». Вот собственно это и надо делать: т.е. схватить название вашего лупа и перетащить его на предварительно подготовленную миди-дорожку вашего редактора (кубейса, ньюендо, или что у вас там).

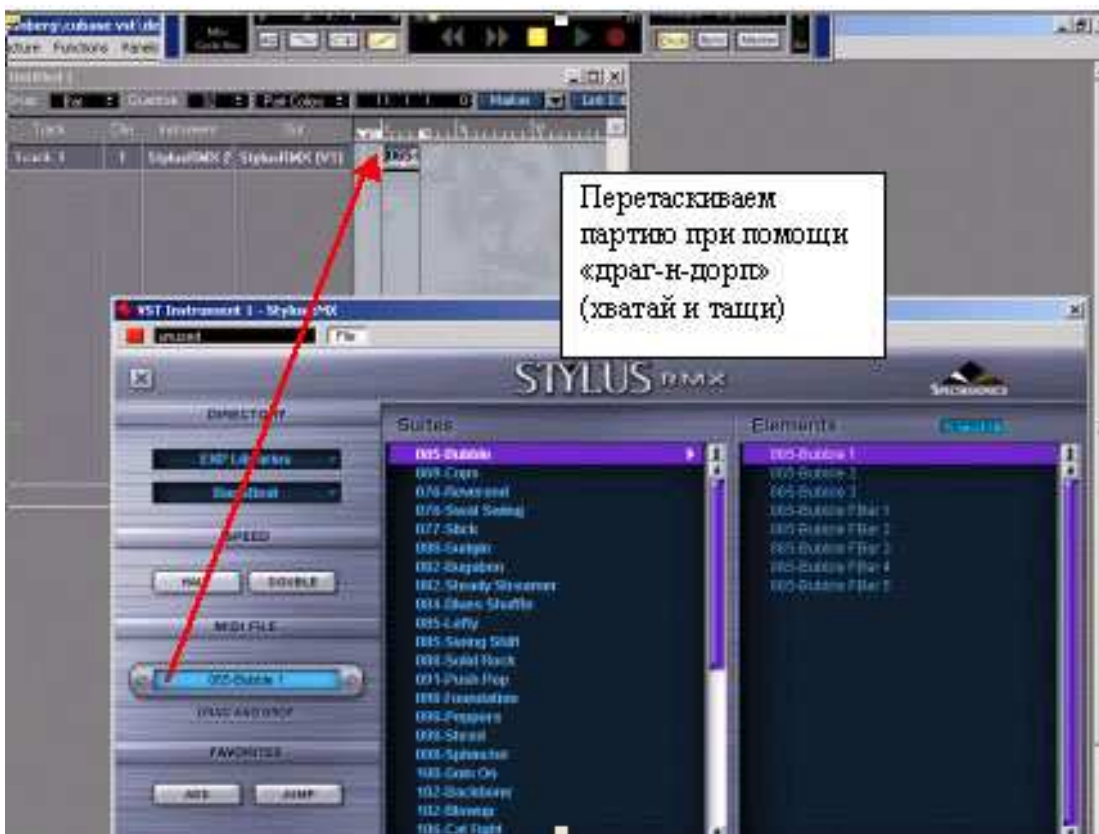


Рис.5 Вытаскиваем луп на МИДИ-дорожку кубейса.

После того, как луп будет вытянут на миди-дорожку, его можно открыть для редактирования (см. рис 5.б). Здесь каждой ноте соответствует один слайс. Переставляя ноты мы таким образом можем переставлять слайсы внутри лупа.

Более того, если нам этого захочется, мы можем стереть все нотки нафиг, и написать заново, получив таким образом новый, свой собственный, эксклюзивный ритм.

Надо сказать, что в разделе Groove Elements стандартной библиотеки стайлуса вы найдете очень большое количество «строительных кирпичиков» — отдельно записанных партий хэта, бочки, перкуссии, различные варианты брейков и отбивок, из которых, с помощью функции перетаскивания лупов на МИДИ-дорожки можно буквально в несколько щелчков мыши собирать ритмические конструкции высокой сложности.

Еще одна прикольная «фишка» заключается в применении к вытященной на МИДИ-дорожку партии квантизации. При этом, в зависимости от шаблона квантизации можно добавить в луп триольную пульсацию, свинг, или наоборот, «выпрямить» сложный ритмический рисунок.

В общем, благодаря технологии Groove Controll возможности по созданию драм-партий открываются просто необозримые.

Внимание!

1. При использовании технологии «Drag and drop» надо четко понимать, что на дорожку вы перетягиваете только МИДИ-ноты, а не саму партию. Из этого следует, что если на канале, с которого вы утянули МИДИ-партию вы поменяете звук (напр. выберете другой бит в браузер), то звук партии, вытянутой на МИДИ-дорожку тоже соответствующим образом изменится.

2. При использовании функции «драг н дроп» особое внимание следует обратить на положение переключателя миди — режима.

Этот переключатель может находиться в одном из двух положений

1. Slice menu — режим при котором на миди-дорожку будет вытящен набор нот, каждая из которых соответствует своему слайсу (как это было описано выше)

2. Groove menu — при перетаскивании ноты на дорожку будет вытящена ОДНА нота, длинной в такт. Эта нота соответствует ноте, на которую откликается бит в выбранном банке. Этот режим полезен, если вы не планируете менять внутреннюю структуру

вашего лупа и планируете прописать партию, используя лупы «как есть.»



Рис.6 Переключение миди — режима.

3.1.3. Использование каталога любимых лупов

Как вы уже поняли, количество лупов, включенных даже в базовую поставку стилуса подбирается к 10000.

А ведь есть еще и дополнительные банки.

В результате может получиться следующая ситуация: вы ищите подходящий к композиции ритм, перебирая биты в разных категориях. Несколько ритмов вам понравилось. Но где они находятся, вы уже не помните. Поэтому, поиск приходится начинать заново. И так до бесконечности...

Вот в этом то случае нам и понадобится функция «Favorites» (избранное).



Рис.7 Управление избранным.

Собственно, для управления избранным предусмотрено всего две кнопки:

- Add — добавить в каталог «избранное». Тут собственно все понятно.
- Jump — перейти к разделу «избранное» — отображает в браузере все отображенные до этого биты.

Надо заметить, что в «избранное» можно попасть не только через кнопку JUMP но и через браузер (раздел User Favore) .

Кроме того, из этого раздела можно удалять разонравившиеся лупы (при этом из основной библиотеки они не удаляются).

Вот собственно и весь браузер. Аналогичным образом можно выбрать луп для любого из восьми каналов. Например, на рис. 8 выбран второй канал. Естественно, луп, найденный в браузере будет загружен именно в него.



Рис.8 Выбор активного канала.

3.2 Easy

Интерфейс стайлуса загадочен и непредсказуем. Иногда под решеточной, которая кажется просто декоративной деталью скрываются элементы управления, иногда, непонятно зачем появляются панели, дублирующие уже имеющиеся настройки, в общем Алиса в стране чудес объелась волшебного гриба...

Одним из таких «волшебных грибов» является панель Easy.

По утверждению создателей плагина «панель **Easy** является средством для быстрого доступа к основным параметрам синтеза».



Рис.9 Режим Easy.

Эта замечательная панель открывается, если нажать на кнопку Easy, которая находится рядом с названием текущего пресета в верхней части плагина. Открывается она прямо посередине плагина. В принципе, все что есть на этой панели, можно накрутить и в обычном режиме Edit .

Единственный плюс: ручек на панели Изи меньше и они крупнее. В связи с этим эта панель просто необходима людям с ослабленным зрением.

Надо четко понимать, что крутя ручки на панели Изи вы меняете параметры не всего плагина, а только того канала, который в данный момент активен.

Итак, с панели Изи можно управлять следующими параметрами:

Слайдеры:

- **Level** — громкость канала
- **Pan** — панорама
- **Tone** — частота среза мастер-фильтра
- **Emph** — «глубина» среза мастер-фильтра

Ручки:

- **Pitch** — сдвиг высоты тона
- **Decay** — параметр затухания огибающей

Под ручками находятся переключатели, которые, собственно, и определяют, каким параметром данная ручка будет управлять.

При их переключении параметр Pitch меняется на Fine Tune — параметр, отвечающий за точную подстройку высоты тона, а Decay на Release — параметр, отвечающий за длительность послезвучия (время восстановления).

Продолжение следует...

Вечно ваш,
Юра СуЕцЫд!