



Fruity loops

Учебное пособие

специально для DJ Kolan и ему подобных

Fruity Plugins

Генераторы | Fruity Granulizer

Общая идея плагина Fruity Granulizer такова: любой wav-сэмпл можно разбить на много маленьких кусочков, "гранул". Потом эти кусочки проигрываются в соответствии с генератором. Установка длины и "заполнения" "гранул" приводит к различным эффектам на выходе. Это также может быть использовано при "растяжке сэмпла во времени" без изменения его питча. Но круче всего использовать Fruity Granulizer для получения разных эффектов.

Параметры настройки секции Grains

ATT - устанавливает время "атаки" и "затухания" звука каждой "гранулы" (так называемое время атаки (fade in)/ время затухания (fade out)).

HOLD - устанавливает длину "гранулы".

G.SP - управляет "заполнением" гранул в проигрывании. Крайнее правое положение - лучшее "заполнение" между "гранулами", проигрывание идет медленнее, крайнее левое положение - меньшее "заполнение" между "гранулами", проигрывание идет быстрее.

W.SP - этот параметр контролирует количество генерируемых из сэмпла "гранул" (от -300% до +300%). Маленькие значения означают больше генерируемых "гранул" из сэмпла (меньше "заполнения" между гранулами). Использование отрицательных значений для этой настройки приводит к "реверсному" проигрыванию "гранул", (всех, а не каждой в отдельности).

Loop - когда включено, сэмпл играет по кругу.

Hold (кнопка) - когда нажата, позиция проигрывания не меняется, "замораживается". Та же возня при установке W.SP в 0%.

Параметры настройки Effects:

PAN - настройка панорамы.

FX.D - устанавливает амплитуду LFO, применяемую к "заполнению".

FX.S - устанавливает скорость LFO, применяемую к "заполнению". Крутим вправо - LFO быстрее, влево - медленнее.

FX.D - применение генератора случайных чисел к проигрыванию "гранул".

Генераторы | Fruity Sound Font Player

Проигрыватель SF2-банков, прост, как двери. Выглядит так:

Кнопка с папкой открывает файл SF2. Потом идет название инструмента, потом идет кнопка, при нажатии на которую вызывается внешнее приложение, которое редактирует банки SF2.



Patch - номер инструмента в SF2-банке.

Bank - номер SF2-банка.

Длинная строчка после Patch и Bank - своего рода "вызывалка" инструмента :) При нажатии на нее на экран вываливается окно, в котором можно выбрать инструмент:

Естественно, если вы загрузите нормальный банк, то там будет много инструментов :)

Reverb - реверберация - если нажата кнопка built-in, то используется внутренняя реверберация для этого плагина. Send to - на какой трек направлять звук. Крутилка рядом - соответственно уровень посылы.

Chorus - хорус - параметры те же, что и в Reverb.

Секция "Envelope 2" - стандартный "ADSR".

Секция "LFO 2" - три крутилки - задержка, амплитуда и скорость LFO.

HQ Rendering - высококачественный рендеринг звука.

Секция "MISC" - две крутилки - фильтр "Cutoff" и модуляция.

Fruity Sound Font Player входит в стандартный пакет плагинов для Fruity Loops 3.4.



Весь материал взят с сайта
www.mixgalaxy.ru

вёрстка, оформление - Till Ulenspiegel

сразу трех зайцев!

- 1) Имеем две абсолютно неконфликтующие версии Фрукта.
- 2) Все плагины прекрасно работают.
- 3) Решается проблема несовместимости сэмплов (все старые треки со старыми сэмплами прекрасно работают).

* Помните, что это должен быть специальный релиз, объёмом 22 и более Mb, с зарегистрированными плагинами.

Второй способ: Воспользуйтесь Plug-In Fix-ом для FL Studio 4.0.1. Его можно найти в разделе "Download". Однако, если у Вас есть вышеописанный релиз FruityLoops 3.5.6, то, несомненно, первый вариант предпочтительнее.

FL Studio 4.0.1 от ArCTiC не работает под Win98, WinME и при этом глючит под WinXP. Что посоветуете делать? Существуют ли какие-нибудь исправления и где их взять?

Ответ: Для исправления известных и описанных ошибок под WinXP можно пока воспользоваться специальным патчем (Fix), который Вы сможете найти в нашем разделе "Download".

Для нормальной работы FL Studio 4.0.1 в Win98/Me необходимо скачать файл FLengine.dll (взять его можно здесь), распаковать и поместить в директорию с FL Studio 4.0.1.

Результаты тестирования пре-релиза FruityLoops Studio 4.0.1 Producer Edition от ArCTiC

	WinXP	WinXP + Fix
Операционная система	WinXP	WinXP + Fix
Установка	OK	-
Запуск FL Studio	OK	OK
Подключение DX10	OK	OK
Сохранение DX10 Presets	Записанный preset-файл будет повреждён	OK
Сохранение *.FLP-файла	OK	OK*
Загрузка сохранённого *.FLP-файла	OK	OK

* Установки некоторых плагинов могут привести к некорректному сохранению файлов.

	Win98/ME	Win98/ME + FLengine.dll
Операционная система	Win98/ME	Win98/ME + FLengine.dll
Установка	OK	OK
Запуск FL Studio	OK	OK
Подключение DX10	OK	OK
Сохранение DX10 Presets	Записанный preset-файл будет повреждён	OK
Сохранение *.FLP-файла	Сохранённый *.FLP-файл будет повреждён	OK
Загрузка сохранённого *.FLP-файла	Сообщение об ошибке	OK

Где можно скачать последнюю версию FruityLoops?

Ответ: Работющую ссылку на последнюю или предпоследнюю версию FruityLoops всегда можно найти на странице "Download" раздела "Всё о FruityLoops", а также в разделе "Soft" на MixGalaxy.ru.

Встроенные во FruityLoops 3.x плагины не сохраняют пресеты. Почему это происходит? Что мне делать, чтобы они работали как надо?

Ответ: Это возможно. Большинство встроенных во FruityLoops плагинов не сохраняют пресеты, так как они демо-версии.

Чтобы они нормально работали, необходимо установить полные версии, ссылки на которые всегда можно найти на странице "Download" раздела "Всё о FruityLoops", а также в разделе "Soft" на MixGalaxy.ru.

При проигрывании лупов, FruityLoops ужасно тормозит, слышен треск, а индикатор CPU зашкаливает. Говорят, что дело в оперативной памяти. Правда ли это и что мне делать?

Ответ: Оперативная память тут не причём. Чтобы избавиться от всего вами перечисленного, надо во-первых, в настройках Wave Settings подвинуть ползунок Buffer Length до упора вправо, во-вторых, включить Use Polling и Use Hardware Buffer.

Где брать сэмплы?

Ответ: Существует очень много путей добычи сэмплов. Самый простой из них, это, конечно, сходить на ближайший рынок и купить сборник сэмплов (конечно, очень желательно one-shot samples).

Также можно скачать их из Интернета. Есть ещё более сложные пути, - скажем, скачать SF2-банки и перекодировать их в WAV-формат (например, с помощью программы Awave Studio).

У меня есть старая версия FruityLoops. Можно ли её как-нибудь проапдейтить до последней версии?

Ответ: Такой возможности нет. Вернее есть, но проапдейтить можно только лицензионную версию. Пиратскую же обновить нельзя никакими способами, так что придётся скачивать каждую новую версию заново...

Генераторы | Fruity DX10

Производители Fruity Loops пихают во Fruity DX10 все, что может пригодиться под руку в плане синтеза звука: аналоговый синтез (3xOSC, SimSynth Live!, WASP); синтез, основанный на цветовых составляющих изображения (BeerMap); не знаю, как называется этот вид синтеза (Plucked!); гранулярный синтез (Fruity Granulizer), теперь добрались и до FM-синтеза.

Fruity DX10 является 8-голосным полифоническим синтезатором, основанным на FM-синтезе и был разработан для получения высокого качества при малых затратах процессора. Этот плагин является расширенной версией плагина Пола Каллетта (Paul Kellet) "DX10 FM".

Вот как он выглядит:

Секция MISC:

WAVE - вращение этой крутилки вправо добавляет "яркости" к генерируемому звуку.

COARSE - смещение октавы, в которой генерируется звук.

LFO RATE - установка скорости эффекта "вibrato".

VIB - установка амплитуды эффект "вibrato".

Секция AMPLITUDE - стандартный "ADSR" для звука.

Секция MODULATION:

COARSE - используется для установки скорости модуляции (pitch).

FINE - используется для подстройки (расстройки) питча.

VEL.SENS - установка velocity для модуляции.

THRU - поворот вправо приводит к модуляции звука выходным сигналом. Есть только в первом модуляторе.

INIT - установка стартовой амплитуды модуляции.

TIME - установка времени, необходимого для того, чтобы модуляция достигла уровня "sustain".

SUS - уровень "sustain" для модуляции.

REL - время, необходимое для того, чтобы эффект модуляции достиг нуля.

Вообще, не вдаваясь в подробности, параметры INIT, TIME, SUS, REL - это тоже самое, что и ADSR, но для модуляции.

Не знаю, не знаю, что там написано сверху про качество и малую загрузку процессора... может так и есть, но я не питаю доверия к этому плагину. Предпочитаю Native Instruments FM7.

Fruity DX10 входит в стандартный пакет плагинов Fruity Loops 3.4.



Генераторы | 3xOSC

Этот плагин является генератором, то есть из него можно выжать какой-то звук. Представляет собой "три-в-одном": три генератора звука в одной упаковке. Каждый генератор (OSC 1, OSC 2 и OSC 3) имеет следующие настройки:

Настройки OSC 1, OSC 2 и OSC 3

INV - инвертирует форму волны для каждого генератора.

SP - смещает стереофазы для генератора.

SD - стерео "расстройка" (detune). *

PAN - регулировка стерео панорамы.

CRS - питч (высота) базового звука.

Fine - подстройка питча базы звука.

OSC3-AM - в переводе amplitude modulation.

* А что этим хотели сказать производители, я так и не понял.



Генераторы | Fruity Granulizer

Этот плагин разлагивает картинку на частоты и играет их.

Как все знают, любой цвет состоит из комбинации трех основных цветов: красного, зеленого и голубого, а также, что звук можно представить как комбинацию синусоидных волн.

BeerMap, преобразовывает красный цвет в синусоиду в левом канале, а зеленый цвет в синусоиду в правом канале. В результате желтый цвет - звук в обоих каналах. Частота каждой синусоиды определяется ее вертикальной позицией на рисунке. Дополнительно, голубой цвет определяет частототный диапазон применительно к пикселям.

Настройки

Freq - выбирает частотный диапазон для всей длины картинку.

Length - устанавливает длительность пиксель/звук. Чем выше, тем длиннее звук.

Linear - переключатель между линейными частотами (Hz) и шкалой питча в центах (1/100 semitone).



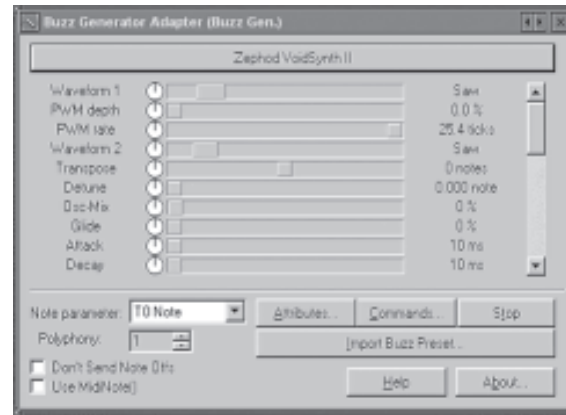
Use blue - включает использование голубой компоненты.
 Grainy - звук будет слышаться, как состоящий из маленьких кусочков.
 Loop - проиграло всю картинку и начало заново.
 Max Bitmap Height - устанавливает максимальную обрабатываемую высоту картинку (число добавляемых синусоид).

Дополнительная информация
 Хотя в плагине нет встроенного графического редактора, тем не менее имеются кнопки "copy/paste", через которые можно вставлять кусочки рисунков. Рисунки, вставленные таким образом, сохраняются внутри FLP-проекта (или FST-настройки).
 BeeperMap встраивается во FruityLoops канал "sampler", т.е. остаются активными все настройки envelopes/LFO, в любых комбинациях!

Генераторы | Buzz Generator Adapter

Генератор Buzz Generator Adapter позволяет загружать во Fruity Loops пресеты из Buzz'a. В данном случае - генераторы. Выглядит он так:

Длинная кнопка сверху открывает диалог открытия файлов, в котором нужно выбрать *.DLL, в котором находится генератор. После загрузки у Вас есть возможность обработать звук многими эффектам. В общем, кто имеет дело с Buzz'ом, я думаю, разберётся сам.



Генераторы | Fruity Slicer

Этот плагин позволяет загружать loop, разбитый на части и как угодно работать над частями. Fruity Slicer выглядит так:



Fruity Slicer использует алгоритм определения битов в loop'e, как и в программах BeatSlicer/BeatCreator для разбиения loop'a на части и с последующим возможным перерасположением частей в Piano Roll.

Параметры настройки

1 - кнопка открытия файла, в котором BeatSlicer/BeatCreator сохраняют информацию об отредактированном loop'e - открывает файл (*.ZGR), созданный в BeatSlicer/BeatCreator; сам файл не содержит сэмпла, и в связи с этим Fruity Slicer не откроет сэмпл, а предложит указать его расположение.

2 - кнопка открытия и "нарезки" сэмпла, открывает файлы формата *.WAV и нарезает их автоматически.

3 - кнопка открытия BeatSlicer или BeatCreator (в зависимости от того, какая программа зарегистрирована); посылает туда сэмпл и груз-файл для обработки. После обработки нужно перезагрузить груз в генератор, используя кнопку 4.

4 - кнопка загонки нарезанного на биты loop'a в Piano Roll для написания "секвенции", состоящей из слайсов. Опции: Normal (располагает слайсы так же, как и в исходном сэмпле), Reversed (располагает слайсы в обратном порядке), Random (случайный порядок слайсов), Flat (длина слайсов остается такой же, как и в груз-файле).

Animate - Когда включено, то подсвечивается тот слайс, который в данный момент играет.

ATT - Применяет недеструктивный Fade для слайсов, в данном случае атака звука. В основном применяется для удаления щелчков в начале сэмпла, но можно применять и для эффектов.

DEC - Применяет недеструктивный Fade для слайсов, в данном случае затухание звука. В основном применяется для удаления щелчков в конце сэмпла, но можно применять и для эффектов.

Дополнительная информация

Темп загружаемого loop'a автоматически приравнивается к темпу Вашего проекта.

Можно как угодно перерасположить части в Piano Roll. Из этого вытекает вывод, что к слайсам можно применять

Сэмплы

Где брать сэмплы под FruityLoops? Где угодно! Можно походить по рынку, купить диски с сэмплами. Можно выкачать из Интернета. Можно переписать у друзей. Я вообще иду другими путями. На рынке в основном один-два нормальных диска с one-shot сэмплами, остальные - либо лупы, либо копии с первых двух дисков, но в другой упаковке. Потому неактуальные. Для добычи сэмплов можно использовать следующие варианты:

Выкачать из Интернета МОД'ы под ReBirth, распаковать их утилитой (в наличии нет) в понравившуюся папку, выбрать звуковые файлы (wav или aiff форматы), если aiff - перекодировать чудесной программкой AWave Studio в формат *.WAV, записать в папку сэмплов и радоваться жизни. Некоторые МОД'ы содержат весьма некие сэмплы.

Выкачать из Интернета SF2-банки (либо любые другие форматы банков инструментов), перекодировать чудесной программкой AWave Studio в формат *.WAV, записать в папку сэмплов и радоваться жизни.

Насэмплировать самому. Но с другой стороны, сэмплинг производится при помощи хорошей и качественной аппаратуры, а если она есть - значит есть и деньги на нее, а если есть деньги на нее - нафиг нужен Fruity Loops?

Проще купить железной аппаратуры. Я бы так и сделал :)

Fruity FAQ

часто задаваемые вопросы

Я работаю с демо-версией программы FL Studio 4.1.2, но для принятия решения о покупке :) этой программы, мне необходима возможность сохранять проект. Что мне делать?

Для того, чтобы это сделать, Вам нужно скачать вот этот файл, распаковать и запустить.

В Loops List'е есть ограничение на размер посылаемых треков в 800 Kb, а мои композиции в zip-формате зачастую превышают его. Как уменьшить размер проекта?

Размер архива с треком определяется главным образом размером всех используемых Wav-сэмплов. Поэтому, стоит в первую очередь обратить внимание на них.

Попробуйте выполнить последовательно следующие пункты:

В Step Sequencer'е удалите все неиспользуемые каналы с сэмплами

Очень часто в конце сэмплов бывают длинные куски тишины. Их необходимо обрезать (это можно сделать в любом аудио-редакторе, например Sound Forge или WaveLab)

Если Вы используете лупы (loops), посмотрите, может быть, они уже содержат повторы внутри себя, тогда луп вполне можно сократить в целое количество раз

Переведите длинные сэмплы в формат 16-Bit Mono 22kHz

Все операции над сэмплами лучше проводить уже "внутри" созданного zip-файла, в этом случае вы сразу будете видеть текущий размер, а используемые сэмплы останутся нетро-нутыми там, откуда они загружались во FruityLoops.

Хмм. Неужели это не помогло?

Раньше мы рекомендовали переводить сэмплы в формат MP3 перед отправкой zip-архива на MixGalaxy. Этот совет оказался ошибочным, так как создавал очень большие неудобства при прослушивании тем, кто скачивал треки. FruityLoops пока не поддерживает сэмплы в MP3-формате и их приходилось вручную конвертировать после скачивания zip-архива. Кроме того, короткие сэмплы после конвертации в MP3 часто звучали, мягко говоря, иначе.

Поэтому было найдено и протестировано другое решение - сжимать сэмплы кодеком OGG Vorbis, входящим в поставку FL Studio 4.xx. Было найдено также удобное средство для этого - бесплатно распространяемый QCD Player, последнюю версию которого всегда можно скачать с сайта разработчиков.

Эта технология подробно описана в статье "Уменьшение размеров сэмплов для треков, участвующих в интернет-проектах MixGalaxy.ru".

Как под Windows 98 заставить нормально работать DrumSynth Live и SoundFont Player в FL Studio 4.1.0?

Казалось бы в чем тут проблема? Все уже давно описано, как и что делать. А проблема в том, что Win98 не хочет понимать тот Reg.key, что идет вместе с FL4.All.Plugins.Fix.Working-ProgWareZ, хотя WinXP понимает. Я и сам не понял, в чем тут дело, однако, решил проэкспериментировать.

Схема та же ? нужно взять DrumSynth Live и SoundFont Player из FL4.All.Plugins.Fix.Working-ProgWareZ, и зарегистрировать их моими ключами. У меня все теперь работает, проекты с этими плагинами сохраняются в Win98.

Чтобы зарегистрировать эти плагины, нужно распаковать архивы и запустить файлы с расширением *.reg.

Ключи брать здесь: DrumSynth Live | SoundFont Player

Прислал Delirious

Некоторые сэмплы в FL Studio не проигрываются. Что делать?

Ответ: Необходимо установить кодек VorbisACM, который находится в папке FLStudio4\System\Installers\VorbisACM.

Для этого нужно щелкнуть правой кнопкой мыши на файле VorbisACM.inf и выбрать "Установить".

Некоторые встроенные плагины в FL Studio 4.1.0 работают как демо-версии. Как это исправить?

Ответ: Можно поступить так: установите в папку с FL Studio 4.x FruityLoops 3.5.6*. Таким способом можно убить

Import MIDI Data Dialog

" диалог импорта MIDI-данных

Диалог импорта MIDI данных в Piano Roll и Event Editor из MIDI-файла или MIDI-буфера обмена. Контролеры в MIDI-файле используются для записи многих значений, например Cutoff & Resonance.

Which Tracks to Import - какие MIDI-треки импортировать из MIDI-файла.

Which Channels to Import - каналы для импорта.

Which Controller to Import - номер импортируемого контролера.

Blend with Existing Data - если включить, то все импортируемые MIDI-данные добавятся к уже имеющимся. При выключенном состоянии старые данные уничтожаются.

Краткое описание FruityLoops

Автор: gard

Что такое FruityLoops

Это сложный вопрос... Будем и писать и вставлять кое-что из разных текстов, начитанных в Интернете :)

Fruity Loops, прежде всего, это великолепная программа для создания лупов (loops), которые потом можно запихивать в любую сводильную программу для получения полностью готовой песни.

По большому счету FruityLoops - своеобразный драм-бокс, но с такой кучей фичек, какой нет ни в одном железном драм-боксе. Да в принципе, я не видел ни одного программного драм-бокса, который бы мог приблизиться к уровню Fruity Loops. Steinberg Beat-Box и Master Beat - отдыхают по всем понятиям.

Но вернемся к FruityLoops. Изготовленные в ней лупы могут быть как аудио, так и MIDI, когда получаемый файл содержит не аудио информацию, а набор команд MIDI. Этот файл можно загрузить в любом секвенсоре, отредактировать, подаранжировать, можно назначить другие инструменты, ну, в общем MIDI есть MIDI :)

FruityLoops можно использовать для получения полностью готовой песни, все необходимые компоненты в ней присутствуют. Можно понакидывать сэмплов, каждый сэмпл пустить на свой канал обработки, потом через Master Effects обработать все вместе, понаписывать паттернов (patterns), нарисовать их в PlayList и выгнать готовый трек.

Из выше прочитанного вытекает вывод: прогу сию можно использовать и как драм-бокс, и как полную студию, да-да, именно студию. Это утверждение взято из статьи, опубликованной в Computer Music в апреле 2001 года. В той же статье Fruity Loops получила 10 баллов по 10 бальной шкале. Вырезка из статьи (учите английский):

"FruityLoops has always been a popular choice with desktop musicians; its intuitive interface and unrivalled parameter tweaking have earned it the reputation of being one of the best loop creation tools available. This was a reputation we found difficult to disagree with, and we duly awarded FruityLoops 2 our Ultimate Buy award in issue 18."

Системные требования

Во всех обзорах FruityLoops, а также на официальном сайте, обозначены следующие системные требования:

о Система: Windows 95/98/Me/XP. Пишут также, что под Windows NT и Windows 2000 некорректно работает. Не знаю, почему так пишут. У меня Fruity Loops стояла под Windows 2000 Server'ом - все относительно неплохо работало, если не учитывать того, что 2000 Сервер грузил сильно систему. А так работала.

о Процессор: P1-133.

о Память: 32 Mb.

о Видео: 800x600, True Color.

о Аудио: DigextX совместимая аудио-карта.

о Hard Drive: 30 Mb (в смысле сама программа занимает 30 Mb).

Интересно, а что с такой конфигурацией можно сделать? Кто-нибудь пробовал?

Потому нужно ориентироваться на рекомендуемые системные требования.

Системные требования (рекомендуемые)

о Система: Windows 98.

о Процессор: P3-1000. Но чем больше герц, тем лучше. Больше инструментов, больше плагинов.

о Память: 256 Мб, читай то же, что и к процессору написано.

о Видео: Ну тут кому что нравится: 1024x768 - минимум, да и то все на экране не уместить. У меня стоит 19", 1600x1200 - и то все не умещается на экране. Неплохим выходом было бы попробовать подключить еще один монитор, это было бы круче всего: на одном мониторе - собственно Fruity Loops, а на другом - все эффекты и прочая лабуда. Тем более, что можно работать с двумя мониторами. Fruity Loops это понимает.

о Аудио: DigextX совместимая аудио-карта. А там уж как деньги позволяют.

о Hard Drive: Чем больше, тем лучше! Сама-то Fruity Loops немного места занимает, а вот сэмплы... Да еще учтите, что вряд ли стоит пользоваться плагинами, которые поставляются с ней. Нужно использовать другие, посерьезнее. Я предпочитаю фирмы TC Native :) А если еще использовать VST-инструменты - тогда вообще разговора нет. Как минимум 10 Gb. Это при условии, что эти 10 Gb будут заняты под Fruity Loops.

те же замути, что и к нотам.

Если Ваш грув-файл содержит неверное расположение маркеров слайсов, то не бойтесь надавить на кнопку 3, открыть BeatSlicer или BeatCreator и нормально настроить маркеры.

Demo - ограничения

Если у Вас не установлен зарегистрированный BeatSlicer v1.05x или зарегистрированный BeatCreator 1.43x, то Fruity Slicer автоматически переключается в демо-режим, в котором невозможно сохранить свою работу. Та же проблема возникает при установленных (пусть даже зарегистрированных) ранних версиях этих программ.

Генераторы | MIDI Out

Этот плагин представляет собой расширенное управление MIDI.

MIDI Out является мощным плагином для работы с MIDI-устройствами, а также он поддерживает 8 страниц с 9 свободно перенастраиваемыми контроллерами на каждой.

Настройки

Channel - номер выходного MIDI-канала.

Bank - номер банка (MSB & LSB).

Patch - номер патча (или инструмента).

Reset - посылает событие CC # 121, а потом обновляет данные о всех доступных контроллерах.

Page - текущая страница с контроллерами. Каждая страница поддерживает 9 свободно переназначаемых контроллеров (всё автоматизируется), правый щелчок мыши позволяет визуальнo посмотреть на них.

Дополнительная информация

MIDI Out был сделан для замены старых MIDI-каналов во Fruity Loops версии 2.0 и выше, и он не по всем параметрам совместим с ними. При открытии старых проектов каналы "MIDI Out" создаются автоматически.

"Panning", "Filter Cutoff" и "Resonance" применительно к ноте (в Graph Edit или Piano Roll) не поддерживаются, так как MIDI-стандарт поддерживает только "Velocity".

Перевод понятия "уровня" (0..127) в db (децибелы) затруднен, значения уровня в MIDI Out не совпадают со значением уровня в программе.



Генераторы | Plucked!

Незамысловатый плагин, является генератором звука струны.

Настройки

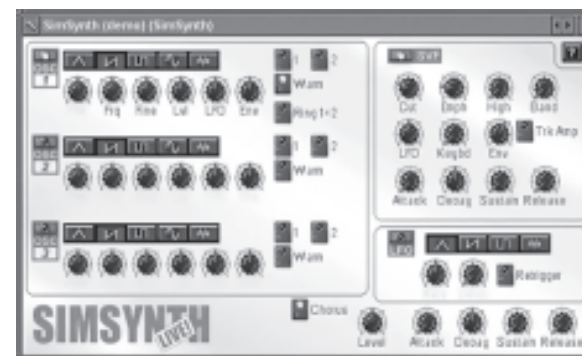
Normalize - нажатие этой кнопки делает длину "fade out" звука струны одинаковым для любой ноты. В противоположном случае - те ноты, которые выше, имеют меньшую длину "fade out" звука струны, чем те, которые ниже.

Gate - останавливает звучание после окончания звучания ноты.

Widen - добавляет больше "стерео" к звуку. По моему личному пониманию, просто добавляет эффект chorus'а или сдвига фазы.

Color - обыкновенный фильтр.

Decay - этот эффект позволяет регулировать время fade out. Чем больше Decay, тем длиннее будет звук.



Генераторы | SimSynth Live!

Этот плагин является мощным программным синтезатором с огромным количеством настроек. Выглядит так:

Настройки

Для начала, рассмотрим секцию генераторов (слева):

PW - Pulse Width. Технически - смещение от четных гармоник к нечетным. PW - параметр имеет значение только для "синусоидных" форм волны.

Frq - смещение частоты генератора. Тот же самый базовый питч. Диапазон в 2 октавы, от -12 до +12.

Fine - точная подстройка базового питча в "центах". Цент=1/100 от полутона. Диапазон от -100 до +100.

Lvl - громкость генератора, от 0 до 100%.

LFO - модулирование генератора LFO. Диапазон в две октавы, от -100% до +100%.

Env - модуляция огибающей. Тоже 2 октавы, от -100% до +100%.

1 - добавляет одну октаву к базовому питчу.

2 - добавляет две октавы к базовому питчу.

W - добавляет к генератору еще один звук, точно такой же, но немного расстроенный относительно первого.

Ring 1*2 - ring-модуляция первого генератора вторым.

Секция SVF Filter:

Cut - частота среза фильтра. Все остальные настройки в этой секции применяются к этому параметру.

Emph - тот же самый резонанс.

High - применение фильтра High Pass.

Band - применение фильтра Band Pass.

LFO - модулирование значения фильтра по LFO, отрицательное или положительное.

Pitch - модуляция питча.

Env - модуляция генератора огибающей.

Trk Amp - включает модуляцию фильтра генератором огибающей.

Attack - время атаки фильтра (или Fade In).

Decay - время Fade Out фильтра.

Sustain - время "поддержки" после атаки.

Release - время восстановления стартового значения фильтра.

Секция LFO:

Rate - скорость LFO.

Delay - LFO Delay. Устанавливает время, за которое LFO приводит к эффекту, LFO нарастает на протяжении этого периода.

Retrigger - когда нажата, LFO стартует с нулевого значения после нажатия ноты, если не нажата, LFO работает сама по себе и не привязывается к началу ноты.

Дополнительная информация

Для того, чтобы загрузить стандартные пресеты, следует нажать на две стрелочки (слева от кнопки закрытия окна) правой кнопкой мыши.

В демо-версии SimSynth Live! у Вас не будет возможности сохранять свои пресеты.

Генераторы | WASP

WASP является 3-х генераторным программным синтезатором с двумя LFO и двумя генераторами огибающих (ADSR), Ring-модулятором, FM, PWM и модулем дисторшена. Выглядит так:

Настройки фильтра (панель Filter)

CUT - изменение частоты среза фильтра (или Cutoff).

KB TRACK - нажатие кнопки делает частоту среза фильтра зависимой от текущей проигрываемой ноты - чем выше нота, тем выше частота среза и наоборот.

RES - резонанс фильтра. Резонанс (в данном случае) происходит так: часть выходного сигнала после фильтра подается снова на вход. Эта ручка и регулирует, сколько сигнала подается.

ENV - привязывает фильтр к ADSR-фильтрам.

Filter Type - 6 зеленых переключателей - позволяют выбрать тип фильтра: LP FAT = 24 dB Lowpass Filter, LP+NOTCH = 12 dB Lowpass + Notch Cascade, DBL NOTCH = double notch filter, BP = 24 dB Bandpass Filter, HP = 24 dB High Pass Filter. Советую посмотреть в Интернете, что эти аббревиатуры обозначают. Они очень часто применяются в любых генераторах и VSTi.

Настройки секции генераторов (посередине сверху)

Первые две настройки, CRS и FINE, являются настройкой и точной подстройкой питча для первого генератора. Настройка идет в диапазоне -3/+3 октавы, подстройка идет в диапазоне -1/+1 полутона. Зеленые кнопки снизу - форма волны генератора. Второй генератор имеет те же параметры, что и первый.

Слайдер между первыми двумя генераторами изменяет параметры микширования между собой этих двух генераторов (посередине - оба генератора работают с равным уровнем звука, а если подвигать в стороны - то либо первый либо второй дает больше. Если до упора в какую-либо из сторон, то генератор с противоположной стороны вообще молчит). Третий генератор генерирует звук на октаву ниже, чем первый. AMT - установка громкости этого генератора. Имеет только 2 формы генерируемой волны.

RING MOD - при нажатии этой кнопки, сигнал становится более металлическим, в зависимости от форм волн на



Для создания перехода между событиями можно использовать режим интерполяции (3). При нахождении в этом режиме нажмите на левую клавишу мышки и не отпуская ее чего-то выделите. Все это будет выделяться голубым цветом. Когда будет отпущена клавиша мышки, все выделенные события подкорректируются с использованием линейной интерполяции (сгладятся).

Для стирания событий используйте Erase Mode (2).

Для выделения части событий в любом режиме (drawing, erase, interpolate), два раза щелкните на временной полоске и потяните в нужном направлении. Можно также использовать специальный Select Mode (4), для выделения одиночным щелчком и тасканием. Выделение используется когда вырезается кусок событий и использования LFO-фички.

Использование Event Editor с эффектами

Редактировать события можно и для параметров подключаемых эффектов. Аналогично - либо правый щелчком мышки на автоматизируемой ручке и выбор из меню пункта Event Editor, либо левый щелчок на левом верхнем крае окна эффекта, выбор из меню Edit event... \ нужного параметра для редактирования его событий.

Меню Event Editor

Вызывается через кнопку Event Editor (8).

1. Edit

Cut (Ctrl+X) - вырезать момеченные события

Delete All - удалить все

Select All (Ctrl+A) - пометить (выделить) все

Init With Current Position (Ctrl+A) - Инициализирует Event Editor с текущей позиции и текущего значения параметра для дальнейшего их редактирования.

LFO (Ctrl+L) - вызывает LFO Dialog в котором можно рисовать графики LFO в Event Editor.

2. MIDI

Import MIDI (Ctrl+M) - показывает Import MIDI Data Dialog, в котором можно импортировать данные MIDI (cutoff, resonance) из MIDI-файла для последующего их редактирования в Event Editor.

Paste from MIDI clipboard (Shift+Ctrl+V) - точно то же, что и верхнее, но вставляет данные из буфера обмена. Вставка из Cakewalk Pro Audio (TM) стопудово работает.

3. Settings

Grid Color - выбор цвета растра на Event Editor...

Raster Effect - рисует растр (сетку)... Зачем?! :0)

4. Snap Mode (Ctrl+M)

Когда включено, то ноты, события и слайды выравниваются по значению, установленному в Recording Panel (прилепляются к сетке). Когда включено, то рисуемые события интерполируются по отпусканию клавиши мышки.

5. Auto Locate Channel

Когда включено, Piano Roll автоматически переключается на первый не пустой канал для изменения текущего паттерна.

6. Zoom (Alt+Z)

Ну простой зум - больше/меньше.

LFO Tool

"LFO-фичка

LFO позволяет рисовать графики LFO в Event Editor.

LFO рисуется только на выделенном временном промежутке. Если ничего не выделено, то она рисуется начиная с первого бара.

1. Секция Start (начальная фаза)

Value - устанавливает значение LFO.

Range - устанавливает разброс между высшей и нижней точками LFO.

Speed - устанавливает частоту (скорость).

Правый щелчок мышкой вызывает меню с пресетами, установленными под скорость (удобно для синхронизации колебаний с темпом композиции).

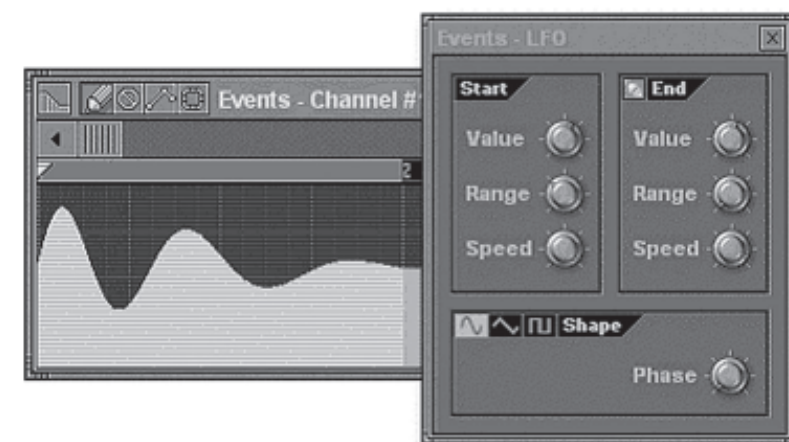
2. Секция End (конечная фаза)

Содержит те же параметры, что и секция Start.

Когда включен светодиодик сверху, то параметры устанавливаются от Старта до Конца, а когда выключен, то используются параметры только Старта.

3. Shape

Устанавливает форму LFO - синусоида, треугольник или прямоугольник. Phase устанавливает начальную фазу LFO.



Соединение с MIDI-устройством

Щелкните правой клавишей мышки на автоматизируемой ручке и из выпавшего меню выберите Link to MIDI Controller. Появится диалог MIDI Remote Control.



Настройки

Channel - канал, к которому прилинковывается (привязывается) устройство.

Controller - контроллер, по которому прилинковывается выбранный канал.

This Channel Only - если эта фичка включена, FruityLoops прилинкует только ручку этого канала к MIDI-контроллеру. Если эта опция выключена, то FruityLoops привяжет аналогичные контроллеры всех каналов к выбранному MIDI-контроллеру (например, в данный момент привязываем ручку громкости к MIDI-контроллеру, то к этому контроллеру привяжутся все ручки громкости всех других каналов).

Auto Detect - автоматическое определение контроллера

Очень удобная возможность. Нужно лишь покрутить ручку контроллера на внешнем устройстве - FruityLoops автоматически свяжет этот контроллер с нашей ручкой.

Remove Conflicts - удаление конфликтов

Может случиться, что вы попытаетесь привязать ручку к контроллеру, к которому уже привязали ранее другую ручку. Если включить опцию Remove conflicts, то FruityLoops позволит вам управлять с помощью внешнего контроллера ручкой, привязанной вами в последнюю очередь. Например, вы по ошибке привязали сначала ручку громкости к контроллеру, а теперь пытаетесь привязать ручку стерео расположения рап к этому же контроллеру. FruityLoops в этом случае позволит вам управлять только ручкой рап. Если отключить опцию Remove conflicts, FruityLoops будет пытаться поворачивать все ручки, привязанные к этому контроллеру (независимо от того - одинаковые это ручки или разные). В нашем примере вы одним контроллером будете поворачивать ручки и volume и рап. Иногда таким образом можно добиться интересных результатов :)

Привязка к контроллерам ручек эффектов, подключаемых инструментов проводится аналогично.

Если эффект или инструмент не имеет своего графического интерфейса, все его свойства (как и возможность привязки ручек) доступны через меню (верхний левый угол окна плагина).

Не все VST плагины имеют возможность привязки своих параметров к MIDI-контроллерам. DirectX эффекты имеют возможность привязки очень редко. Это зависит исключительно от производителей плагинов.

Event Editor

" редактор событий

Event Editor позволяет редактировать записанные и рисовать самим события для соответствующей крутилки. Практически для каждой ручки можно открыть окно редактора событий и нарисовать как должна двигаться наша ручка.

Draw Mode (P) (1) - режим рисования кривой событий.

Erase Mode (D) (2) - режим стирания.

Interpolate Mode (I) (3) - режим автоматического сглаживания кривой между двумя точками.

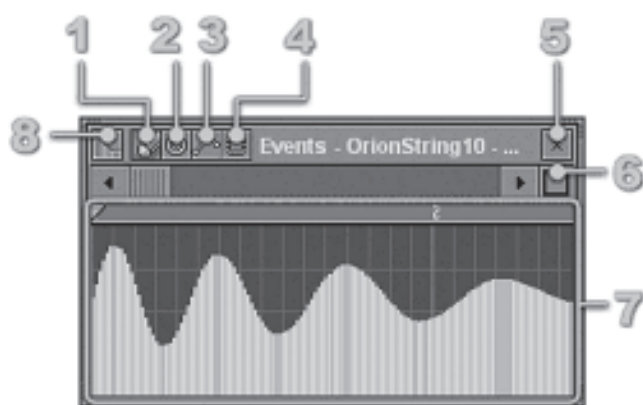
Select Mode (E) (4) - режим пометки.

Close (5) - кнопка закрытия.

Zoom Time (Alt+Z) (6) - изменение масштаба.

Grid Area (7) - область отображения событий.

Event Editor Menu Button (8) - меню.



Event Editor выглядит как график - горизонтальная ось показывает время, а вертикальная - значения крутилки, для которой мы редактируем события. Сверху окно редактора событий подписано - для какого канала и для какой ручки мы сейчас редактируем события.

Для открытия Event Editor, щелкните правой клавишей мышки на любом автоматизируемом параметре (на крутилке) и из выпавшего меню выберите "Edit Events" - открытие окна редактирования Event Editor. Или щелкните на левом верхнем углу окна генератора, в меню Edit event... \ выберите нужный параметр, для которого вы хотите отредактировать (написать) события.

Есть ручки не позволяющие редактировать события.

DX-инструменты и DX-эффекты не позволяют автоматизировать свои параметры. Это связано с поголовной дубовостью программистов из Microsoft, которые нифига не шарят в аудио-пругах и во всем, что может к ним относиться (прим. gard).

Рисование графика Event Editor

Для создания графика событий в Event Editor нужно включать Draw Mode (1) и левыми щелчками нарисуйте изменения параметра на сетке Event Editor (7). Также можно создавать события в виде кривых и линий - используйте для этого мышку: щелкните левой кнопкой и не отпуская ее, нарисуйте что-то. А можно поставить событие, потом правым щелчком мышки в другом месте нарисовать линию от левого щелчка до правого.

генераторах.

PW - эффект получается только в том случае, если в каком-либо генераторе установлена квадратная форма волны. Рассказать, как выглядит сам эффект - невозможно, нужно слушать.

FM (Frequency Modulation) - модулирование частоты второго генератора выходом первого. Чтобы услышать этот эффект, поставьте слайдер баланса между генераторами (<>) до упора вправо. Классический FM использует синусоиды, другие формы волн могут привести к возникновению шума или других странных результатов.

Настройки секции LFO

LFO-1 - может модулировать питч выхода (OSC1+2), частоту среза фильтра, рассмотренного выше, или PW. Кнопка SYNC синхронизирует частоту LFO с текущим темпом песни. Кнопка RESET устанавливает LFO в начало LFO-цикла (Фаза=0), когда на вход поступает нота. Под крутилками AMT (амплитуда) и SPD - скорость изменения параметра, есть формы волны LFO.

LFO-2 - может модулировать питч первого генератора (OSC1), коэффициент микширования первого и второго генераторов между собой OSC MIX и финальную громкость AMP. Опции SYNC и RESET работают также, как и в LFO-1.

Секция ADSR

LINK - линкует секции Amp ADSR и Filter ADSR для совместной работы. Когда кнопка LINK нажата и крутилки AMP ADSR крутят, то точно так же крутятся крутилки секции Filter ADSR.

Filter ADSR - Генератор огибающей для Filter.

Секция Dist

DIST - Зеленая кнопка включает/выключает дисторшен.

DRV - Изменяет драйв. Больше драйва - тяжелее дисторшен.

ТОНЕ - Изменяет "тоновую насыщенность" дисторшена. До упора влево - звук дисторшена получается тяжелее и грязнее, до упора вправо - звук дисторшена получается светлее и чище.

Дополнительная информация

Для того, чтобы загрузить стандартные пресеты, следует нажать на две стрелочки (слева от кнопки закрытия окна) правой кнопкой мыши.

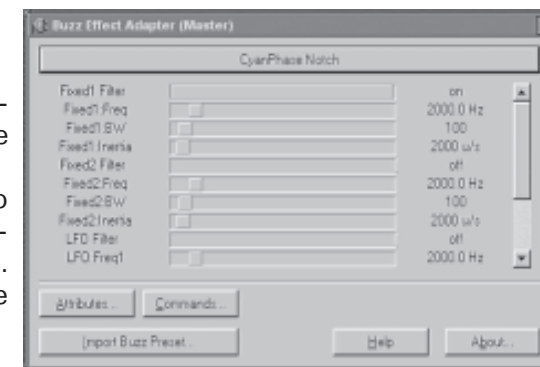
В демо-версии WASP у Вас не будет возможности сохранять свои пресеты.

Эффекты | Buzz Effect Adapter

Плагин Buzz Effect Adapter, как видно из названия, позволяет загружать во Fruity Loops Buzz Machines, в данном случае эффекты, в отличие от Buzz Generator Adapter. Выглядит так:

Верхняя длинная кнопка открывает стандартное диалоговое окно открытия файлов, в котором нужно выбрать необходимый файл с расширением *.DLL, в который втиснут модуль эффектов из самого Buzz'a. А потом, если Вы знакомы с программой Buzz, думаю, Вам будет не сложно самим разобраться в этом плагине.

Качество - хорошее.



Эффекты | Fruity Delay 2

Плагин представляет дальнейший видоизмененный Fruity Delay.

Выглядит так:



Настройка секции INPUT
o PAN - устанавливает панораму для входящего сигнала.
o VOL - устанавливает громкость входящего сигнала.

Настройка секции FEEDBACK
Тут различные опции для обратной положительной связи в эхо.

o Normal - сохраняет стерео-данные такими, как и в входящем сигнале.

o Inverted - переключает левый и правый канал (если звук в левом, то эхо в правом и т.д.).

o Ping-Pong - то же, что и Inverted, но переключение каналов происходит для каждого сгенерированного эха, это называется "ping-pong-эффект".

o VOL - устанавливает громкость обратной положительной связи. Установка в максимум приводит к такой возне: нарастание обратной положительной связи без затухания, установка в минимум приводит к тому, что в выходном сигнале обратная положительная связь отсутствует.

o CUT - устанавливает частоту среза фильтра Cutoff для обратной положительной связи.

Настройка секции TIME

о TIME - устанавливает время задержки. Это базируется на темпе. Если возникло желание привязать этот параметр к какому-то количеству шагов, нажмите правой кнопкой мыши на этой крутилке и выберите из выпавшего меню необходимый параметр.

о OFS - устанавливает время задержки между возникновением эха в правом и левом канале. Крайние положения ручек (до упора влево и до упора вправо) соответственно приводит к эху только в правом или левом канале. Что бы убрать задержку при возникновении эха между каналами, нажимаем правой кнопкой мыши на крутилке и выбираем из выпавшего меню "Reset".

Настройка секции DRY

о VOL - устанавливает соотношение между обработанным и сухим (необработанным) звуком. Если этот эффект кидается на канал посылы на обработку, то нужно бы поставить "Dry" в 0, а количество эффекта регулировать крутилкой посылы на эффект.

Если до кого-то не дошли некоторые терминов, которые встретились в этом описании, то советую посмотреть в Интернете книжку Пола Уайта (Paul White) "Творческая звукозапись". Идеи, изложенные в ней, очень полезны, причем не только во Fruity Loops.

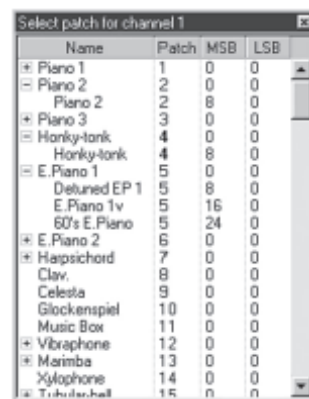


Эффекты | Fruity LSD

Fruity LSD позволяет играть звуками MIDI, зашитыми в файлы .DLS, за неимением которых - стандартными звуками убогого драйвера Microsoft.

Выглядит так:

Звук выбирается при нажатии на его название. Выпадает следующее:



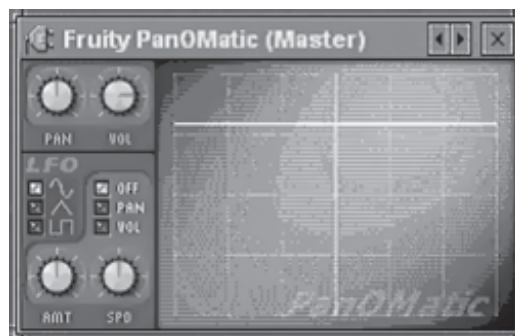
В этом окне можно выбрать сам звук.

Мне непонятно, почему производители Fruity Loops додумались отнести этот плагин к эффектам. Бредовая идея, так сказать.

Эффекты | Fruity PanOMatic

Fruity PanOMatic - это навороченная установка панорамы. Можно двигать по панораме громкость или собственно панораму.

Выглядит так:



Настройки

PAN - Настройка стерео панорамы.

VOL - Регулятор громкости.

Формы LFO - синус, треугольник, прямоугольник.

OFF - Отключить LFO.

PAN - Изменяет по LFO панораму.

VOL - Громкость по LFO.

AMP - Амплитуда LFO.

SPD - Скорость изменения LFO.

Интересные эффекты получаются, знаете ли.



Эффекты | Fruity Parametric Equalizer

Fruity Parametric Equalizer - это параметрический эквалайзер, как видно из названия.

Выглядит так:

Настройки

Сверху над слайдерами - форма волны на данной частоте.

Снизу крутилки - частота, на которой стоит форма волны, и ширина полосы для этой формы волны.

Ниже - график.

Крутилка снизу - общий уровень.

(clipboard). Сюда можно поместить текст из Word, Wordpad и т.д.).

URL - здесь можно указать URL (адрес в интернете) вашей странички или ваш (не ваш :0) адрес электронной почты (e-mail).

Show it on Open - опция - показывать окно с информацией при загрузке композиции.

Automation

Automation & Recording

Live Recording

Live Recording using MIDI Controller

Event Editor

LFO Tool

Import MIDI Data Dialog

Automation & Recording

" автоматизация и запись

Движения и перемещения (события - events) большинства крутилок, переключателей и движков в FruityLoops могут быть записаны. При следующих воспроизведениях композиции, FruityLoops будет крутить ручки также, как крутили их вы во время записи. Мало того, что события можно записать, их еще можно и редактировать, рисуя кривые - графики движения нужной ручки (см. Event Editor).

Если имеется в наличии внешнее MIDI-устройство, а на нем есть крутилки (контроллеры) и т.д., то можно привязать эти контроллеры к соответствующим ручкам FruityLoops и, затем, управлять и крутить ручки FruityLoops при помощи ручек (контроллеров) на вашем MIDI-устройстве.

Если подвести курсор мыши к какой-либо ручке FruityLoops, то в строке подсказок на Main Panel будут появляться такие иконки:

Значения этого параметра можно автоматизировать без каких-либо проблем или нарисовать в Event Editor.

Значения этого параметра можно изменять через внешнее MIDI устройство.

А вообще есть несколько различных путей для "живой записи крутилок":

Live Recording

Event Editor

Live Recording Using MIDI Controller

Live Recording

" живая запись

Паттерны во FruityLoops могут содержать не только ноты с их свойствами, но и много другой информации. Например: события изменения громкости канала, события изменения фильтра cutoff в TS404 и т.д., т.е. могут содержать команды изменения параметров любого (почти любого) элемента управления. Если перед воспроизведением композиции в FruityLoops включить специальный режим записи (кнопка Record на панели Transport Panel), то можно записать "в живую" все изменения, производимые с параметрами, все повороты ручек и разных других контроллеров. Сразу стоит заметить, что часть ручек и контроллеров не поддерживает такую запись (автоматизацию). Связано это, в основном, непосредственно с самими свойствами, которые контролируются этими ручками. Запись событий "прикреплена" к каждому паттерну. Т.е. в первом паттерне можно ручка покрутить так, во втором ту же самую ручку - иначе. При дальнейших воспроизведениях паттерна, содержащего запись поворотов ручек, FruityLoops будет вращать эти ручки так, как вращали из вы.

В версиях FruityLoops 2.x автоматизация была организована немного иначе - автоматизация записывалась непрерывно для всей композиции. (Если бы вы захотели что-либо вставить с середины композиции при уже записанной автоматизации... в общем, автоматизацию нужно было переписывать заново).

В версиях 3.x автоматизация, как уже было сказано, разделена на паттерны. Тем не менее, если есть необходимость написать глобальную автоматизацию сразу для всей композиции, то нужно просто выделить для этой цели отдельный паттерн, написать в нем все нужные глобальные события и поместить этот паттерн один раз в первый бар Playlist (в первый квадратик Playlist). Проекты FruityLoops 2.x импортируются в 3.x именно так: создается один паттерн, который называется Main Automation.

Можно отменить произведенную запись автоматизации двумя способами:

1) Cancel Current Recording в Help Menu - отмена записи, но!!! это нужно сделать до нажатия кнопки Stop. Но если все-таки такая лажа произошла, то:

2) Можно отменить запись: выбрать Undo из Edit Menu.

Live Recording using MIDI Controller

" живая запись с MIDI-контроллера

Для контроля кучек можно использовать MIDI-устройства. Если у вас есть, например, MIDI-клавиатура, то можно привязать ручки и регуляторы FruityLoops к реальным ручкам и регуляторам MIDI-устройства. При управлении ручками через внешние MIDI-устройства, FruityLoops позволяет записывать события изменений параметров (события поворотов ручек) также, как если бы вы двигали эти ручки обычным образом.

Первое, что нужно сделать для использования MIDI-контроллера или MIDI-клавиатуры во FruityLoops, это выбрать драйвер для удаленного устройства в Control Input combo box, расположенном в MIDI Settings. Потом включить Enable MIDI Remote control в меню Options.

Piano Roll.

Auto Scroll Long Patterns - окно Step Sequencer будет прокручиваться при воспроизведении, если количество шагов в паттерне больше количества отображаемых в окне шагов.

Ultrasmooth Visual Feedback - более плавная прорисовка курсора позиции воспроизведения.

Use Both Mouse Buttons - когда отключена - левый щелчок мыши добавляет/удаляет ноту в Step Sequencer. Включена, левая - добавляет, правая - стирает ноты.

Auto maximize window - автоматически расширять окно Step Sequencer при добавлении нового канала.

Stop at Screen Bottom - не позволяет Step Sequencer выходить за рамки экрана.

Don't Limit Windows to Screen - для пользователей с многомониторной конфигурацией. Нужно выключить для ... нормальных людей.

Startup Splash Screen - лого при загрузке. No Directories in Sample Browser - не показывать директории в Browser.

Directories (директории)

Установка директории для поиска VST плагинов (подключаемых генераторов и эффектов VST типа). Установка директорий поиска сэмплов, пресетов (preset - файл с настройками для генератора, эффекта и т.д.), которые будут отображаться в окне браузера Browser.

Song Settings

" параметры композиции

Окно Song Settings содержит настройки для загруженной (создаваемой) композиции. Эти настройки не сохраняются для других композиций, они сохраняются в файле композиции (FruityLoops Loop File (*.FLP)).

Song Settings - параметры композиции.

Song Info - дополнительная информация о композиции.

Song Settings (параметры композиции)

Song Settings - параметры композиции (для каждой композиции эти параметры свои).

Time (временная шкала):

Bar Length - количество шагов (step) в одном баре (bar).

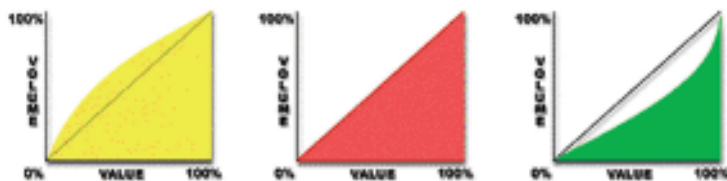
Beat Length - количество шагов в одном такте (beat).

Timebase (PPQ) - установка временной базы для текущего проекта. Более высокие установки PPQ позволяют программировать более точно события, слайды (slide), кривые огибающих (envelopes, LFO). Однако, более высокие установки PRQ отнимают больше ресурсов процессора.

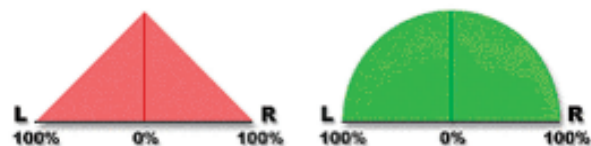
Sound (звук):

Logarithmic Levels - опция включает логарифмическую компенсацию (зеленый график) для кривых изменения громкости (volume) звука. Так как человеческое ухо не воспринимает линейное изменение громкости звуков, то человек будет воспринимать такое прямолинейное изменение громкости, как логарифмическое (см. желтый график). Для исправления такого эффекта FruityLoops (при включенной опции Logarithmic levels) будет генерировать изменения громкости так, как показано на зеленом графике. В результате, человек воспримет сигнал "правильным" в виде (см. красный график). При выключенной опции, FruityLoops будет генерировать сигнал обычным образом.

Circular Panning - при включенной опции, FruityLoops будет использовать - круговое изменение стерео расположения (зеленый график), при выключенной - пирамидальное (см. красный график).



Circular Panning - при включенной опции, FruityLoops будет использовать - круговое изменение стерео расположения (зеленый график), при выключенной - пирамидальное (см. красный график).

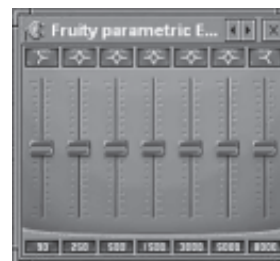


Song Info - информация о композиции

Содержит поля заголовка и дополнительной информации о композиции.

Title - заголовок.

Info - дополнительные данные. Это поле может содержать текст в RTF-формате (Rich Text Format). Т.е. это поле хранит установки шрифта, цвета и др. характеристики текста, который можно сюда поместить из RTF-клипборда



Если подвести мышку к низу плагина, то она превратится в двойную стрелочку. Нажали. Потянули вверх. Получили такой вид:

Очень полезный плагин.

Эффекты | Fruity Peak Controller

Этот эффект позволяет творить уникальные вещи: в зависимости от звука, подаваемого на него, крутить те или иные ручки в программе. Выглядит Fruity Peak Controller так:

Fruity Peak Controller работает с внутренними MIDI-контроллерами.

Настройки внутренних контроллеров

Peak Ctrl - LFO - это контроллер LFO.

Peak Ctrl - Peak - значение этого контроллера базируется на пиках громкости аудио сигнала, поступающего на этот плагин.

Peak Ctrl - Peak+LFO - этот контроллер является суммой LFO-контроллера и Peak-контроллера.

Для использования этого плагина, его нужно поставить на трек эффектов того звука, сигнал с которого будет управлять им, т.е. сигнал готового будет источником пиков (Peak Source). Если хочется, чтобы звук еще и обрабатывался перед этим какими-либо эффектами, то этот плагин ставится последним (самым верхним) в окошке эффектов.



Настройки секции PEAK, для Peak Controller

BASE - устанавливает базу, а именно смещение (offset) для peak controller.

VOL - установка громкости "пиков" звука, влияющих на peak controller. Значения могут устанавливаться в диапазоне от -200% (до упора влево) до 200% (до упора вправо).

Использование положительных значений громкости: большее значение громкости обозначает большее значение peak controller. Отрицательные значения приводят к обратному эффекту.

TNS - двигается вверх/вниз для установки "карты пиков" в значениях "peak controller". Проще говоря, не выражаясь словами производителей - "чувствительность".

DEC - "затухание" (или Fade Out) - поворот вправо обозначает быстрое "затухание" прыжков или большее количество обрабатываемых пиков, влево - наоборот.

Настройки секции LFO, для LFO Controller

LFO Shape - формы волны.

VOL - амплитуда LFO.

Значения устанавливаются в диапазоне от -100% (до упора влево) до 100% (до упора вправо). При использовании положительных значений, значение LFO слагивается с базовым значением, отрицательных - наоборот, вычитается из базового значения.

TNS - "чувствительность", см. выше.

SPD - устанавливает скорость изменения значений LFO.

PHS - установка смещения фазы LFO. Можно использовать для установки начального значения LFO.

Мониторы

I - показывает значения пиков громкости на входе.

P - показывает результирующее значение на выходе.

L - показывает значение LFO-контроллера.

Исключительно полезный плагин, однозначно.

Эффекты | Fruity Stereo Enhancer

Представляет собою что-то, типа расширителя стереобазы.

Помните, на старых советских магнитофонах была такая кнопка "расширитель стереобазы". Так вот это, по сути дела, тоже самое.

Выглядит так:

Настройки

Stereo SEP - эта крутилка влияет на параметр, который увеличивает или уменьшает стерео-разделение, или "stereo separation" входящего сигнала. Значения от 0% (до упора вправо) до 200% (до упора влево). На 0%



сигнал превращается в моно-сигнал, на 100% в стерео.

PRE/POST переключатель - изменение смещения фазы сигнала. Кнопка PRE - смещение фазы происходит перед фильтром, кнопка POST - после фильтра.

Invert - инвертирование фазы для одного из аудио-каналов. NONE выключает эффект, LEFT инвертирует левый канал, RIGHT, соответственно правый.

PAN - устанавливает панораму для выходного сигнала.

VOL - громкость выхода.

В некоторых случаях применение этого плагина приводит к уменьшению или увеличению уровня сигнала, потому и придумана эта ручка.

Эффекты | Fruity XY Controller

Fruity XY Controller позволяет контролировать параметры "внутренних контролеров" через XY-координаты точки на панели.

Выглядит так:

Работает с двумя "внутренними контроллерами":
XY Ctrl - X - значение этого контроллера определяется горизонтальной позицией (X) прицела (маленький кружок с крестиком) на 2D-плоскости.

XY Ctrl - Y - значение этого контролера определяется вертикальной позицией (Y) прицела (маленький кружок с крестиком) на 2D-плоскости.

Для использования этого плагина его нужно кинуть на трек эффектов. Кинули? Смотрим! Видим прицел посередине. Потянули кружок! Логично, что меняется X и Y? Точно так же меняется их значения применительно к контролерам, названным выше. А вот еще прикол: положение прицела можно ставить джойстиком!

Настройки X-Y осей
Переключатель X/Y - если выбрать X, то все действия в этой секции будут относиться к оси X, если выбрать Y, то к оси Y.
LVL - устанавливает X или Y (в зависимости от переключателя X/Y) позицию прицела, куда он будет двигаться.
MIN - минимальное значение X или Y (в зависимости от переключателя X/Y).
MAX - максимальное значение X или Y (в зависимости от переключателя X/Y).
TNS - "чувствительность".
Дополнительные настройки
SPD - скорость изменения параметра.
ACC - ускорение изменения параметра.
Enable Joystick Controller - разрешает управление с джойстика.
X и Y - свойства для джойстика, относящиеся к осям X и Y.
SPD - установка скорость джойстика.

Косим под живые инструменты во Fruity

Автор: ColoBack
о Темп
о Ударные
о Басы
о Фортепиано
о Гитара
Привет дружище!
Я не буду делать долгих лирических вступлений... Как там называлась статья? Правильно! "Косим под живые инструменты во фруктах". Начнём косить.
Давай-ка заделаем что-нибудь рок'н'рольное. Нет, не надо кидать в меня тухлыми помидорами! Рок'н'ролл - это круто! Даже Paul Oakenfold любит рок'н'рол! Ты ведь знаешь, кто такой Paul Oakenfold? Ну так вот.
? Темп
Самое первое - это темп. Темп поставь 120. Почему? Хм... Ну вот смотри, когда ты делаешь какой-нить Jungle или Drum'n'Bass ты ставишь темп где-то 160- 180 когда делаешь забойное Techno 150 - 160, когда попсу или Trance 130 - 150, когда крутой Hip-Hop - 90 - 100. Почему? Так принято. Ну вот и тут так же.
? Ударные

Теперь самое родное и любимое тебе - биты. Тока теперь будем называть это ударными инструментами! В меню File выбираем DrumKits и в самом конце списка видим Realistic. Это нам и нужно. Ты, наверное, уже не раз использо-вал эти сэмплы когда делал свой супер прогрессивный Jungle или какой-нибудь Melodic Trance. Теперь мы применим их по прямому назначению. Итак, делаем крутой бит! Тьфу, блин! Делаем красивую партию ударных инструмен-тов. Делаем красивые переходы... Кстати, о переходах, обрати внимание на инструменты "D_Tom", может приго-

Settings

Environment Settings

Song Settings

Environment Settings
" глобальные настройки
Окно Environment Settings содержит глобальные настройки FruityLoops. Эти настройки FruityLoops сохраняет сам (не в файле композиции FruityLoops Loop File (*.FLP)).
MIDI Settings (установки MIDI-интерфейса).
Wave Settings (установки аудио).
General Settings (общие).
Directories (директории).
MIDI Settings (установки MIDI-интерфейса)
MIDI Drivers:
Remote Control Input - программа или устройство, посылающее MIDI команды (MIDI клавиатуры (keyboard)) и внешние MIDI контроллеры (external MIDI controllers), например PhatBoy@.
Playing Output - программа или устройство, которому FruityLoops посылает MIDI команды.
Master Sync Output - FruityLoops будет посылать сигнал синхронизации данному устройству (включение генера-ции сигнала - Enable MIDI Master Sync в меню Options). Можно синхронизировать как реальные устройства (синтеза-торы и т.д.), так и виртуальные и программные (используется виртуальный MID кабель, например, MIDI Yoke).
Keyboard Input (обработка сигналов нот):
Ignore Velocities - FruityLoops будет игнорировать значения velocity, посылаемые некоторыми MIDI клавиатурами (keyboard).
Record to Step Sequencer - записывать ноты MIDI класиатуры в Step Sequencer вместо Piano Roll.
Multichannel Preview - позволяет задать канал MIDI клавиатуры, для которого каждой клавише будет воответство-вать канал генератора во FruityLoops. Удобно для быстрого тестирования звучания и выбора генератора.
Channel Used to Preview - устанавливает MIDI канал, в котором каждая клавиша сопоставлена каждому генератору.
Нажатие клавиши включает / отключает этот генератор.
Toggle on Release - отключает канал пока соответствующая клавиша удерживается нажатой.
Remote Control:
Auto Accept Controller - включает возможность автоматического определения комптоллера. Чтобы контроллер автоматически привязать в ручке, нужно, в момент выбора контроллера, просто покрутить ручку.
Delete Mapping - убирает все привязки MIDI контроллеров.

Wave Settings (установки аудио)
Wave Settings (установки аудио выхода FruityLoops):
Output - устройство, используемое для аудио вывода. Лучше избегать выбора устройств, которые помечены, как"(emulated)" (эмулированный). Использование таких устройств ведет к ухудшения производительности.
Auto Close Device - освобождает устройство для использования его другими программами, когда окно FruityLoops теряет фокус (когда вы переключаетесь) на другое приложение.

Mixing buffer (буфер микширования):
Buffer Length - размер сросчитываемого наперед звука. Чем больше буфер, тем мень вероятность, что процес-сор при перегрузке не успеет обрабоать все команды и возникнет "дыра" (задержка underrun) в звуке. Однако боль-шой буфер приводит к серьезным задержкам (latency) между реальными событиями нажатия ноты и ее воспроизве-дением (после предварительной генерации звука). Размер буфера равен задержке. Очевидная вещь - чем быстрее ваш процессор, тем меньше вы можете поставить буфер, тем меньше будет задержка.
Use Polling - технология Polling управления DirectSound аудио буфером позволяет обычно уменьшить длину буфе-ра без "дыр" underruns. На некоторых компьютерах этот параметр приводит к обратному эффекту...
Use Hardware Buffer - использование аппаратного буфера звуковых карт DirectSound. Также позволяет умень-шить длину буфера.
Underruns - счетчик "дыр" underruns.
Mixer:
Linear Interpolation - линейная интерполяция улучшает качество растянутых/сжатых сэмплов в Sampler генерато-рах, но требует больше ресурсов процессора. Рекомендуются все-таки эту опцию включать.
Reset Plugins on Transport - перезапуск всех плагинов при смене проиграваемой позиции.

General Settings (общие настройки)
Настройки среды FruityLoops.
Skin - выбор кожи (графического оформления) FruityLoops.
System:
Associate FLP files - установить связь FLP-файлов.
Miscellaneous:
Auto Set Channel Name - автоматическое присвоение имени канала.
Auto Zip Empty Channels - FruityLoops будет сворачивать пустые каналы не содержащие нот в Step Sequencer или в

тернов отображаются слева(6). Правый щелчок - редактирование имени.

Каждый столбец в Playlist соответствует одному бару (bar). Бары - это "единицы измерения" времени в Playlist. Текущая позиция воспроизведения помечается маркером (3). Левый щелчок добавляет в Playlist квадратик - команда воспроизведения в этом баре соответствующего паттерна (горизонталь), правый щелчок удаляет такую команду воспроизведения.

Длинные паттерны (multibar) в Playlist

При размещении паттерна имеющего длину более одного бара Playlist (не важно содержит он события автоматизации или ноты), вы должны делать так: (correct - ПРАВИЛЬНО, wrong - НЕПРАВИЛЬНО).

Т.е. для полного проигрывания длинного (мультибарового) паттерна, его нужно нарисовать лишь один раз, оставив дальше пустыми столько клеточек, сколько занимает по длине ваш паттерн.



Меню Playlist

Клавиша (1) открывает меню, содержащее множество полезных команд Playlist.

1. Edit - редактирование

Cut (Ctrl+X) - вырезает выделенные позиции Playlist, помещая их в буфер clipboard.

Copy (Ctrl+C) - копирует выделенные позиции Playlist в буфер clipboard.

Paste (Ctrl+P) - вставляет данные из буфера clipboard в Playlist, начиная с текущей позиции маркера.

Insert Bar (Ins) - вставляет пустую колонку в текущей позиции маркера.

Delete Bar (Del) - удаляет колонку в текущей позиции маркера.

Можно вставлять и удалять паттерны - см. меню Tools.

2. Settings - установки

Содержит единственную команду - выбор цвета сетки Playlist.

3. Center Grid - центрирование позиции отображения Playlist (Backspace)

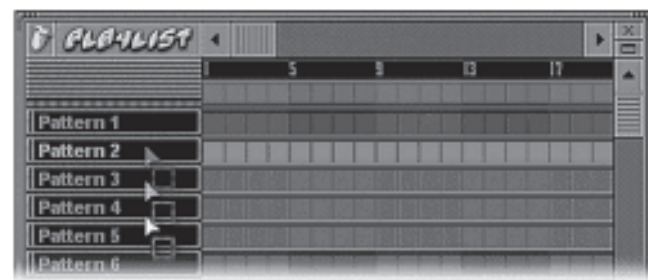
Прокручивает окно Playlist так, что текущая позиция воспроизведения (3) оказывается в центре окна.

Выбор (пометка) позиций (клеточек) в Playlist

1. Для выбора колонок (баров - bar):

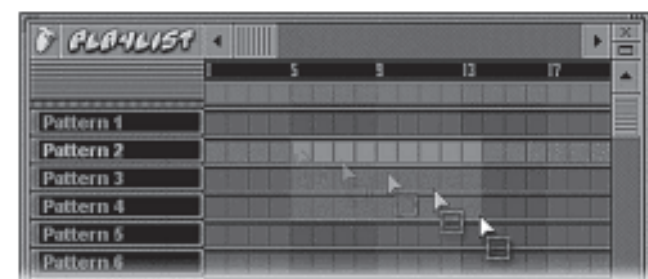


2. Для выбора рядов (паттернов):



Либо двойной щелчок, либо Ctrl+щелчок на линейке Playlist, затем - не отпуская клавиши мышки, пометить нужные колонки.

3. Для выбора прямоугольной области:



диться.

В файле step_1.zip ты можешь посмотреть, что получилось у меня. Да, кстати, я там добавил один инструмент, не входящий стандартно в Realistic DrumKit - это тоже реально звучащий ударный, который мне очень нравится. Оставьте себе - пригодится.

? Басы

Басы. Сразу напомним, что мы делаем "живые" басы, по этому тема типа "туц-туц-туц" нам не подойдет. Нам надо закосить под бас-гитару. Знаешь что такое бас-гитара, или вообще гитара? Знаешь? Даже играть умеешь? Ну тогда всё отлично! Не знаешь? мдя... Ну ладно. Вспоминай как ты смотрел по MTV или Муз-ТВ или на видео концерт Metalic-и и вспоминай, что там чуваки с гитарами делают. Рвут струны? Нет! Они играют перебором или боем. Бой на компьютере вообще, не то, чтобы во фруктах, сделать трудно. Да он нам сейчас и не нужен, боем мы займёмся позже. На басы играют перебором. И ты тоже будешь "играть" на басы перебором. Смотрим в Browser/Channel Presets/3x OSC тянем оттуда Pure Bass 3 (он более или менее похож на реальную басуху) и чего-нибудь "наиграваем". Смотри что получилось. Круто? А как же! Что, не круто? Значит ты что-то не так делал. Попробуй ещё раз.

Вот, что вышло у меня: step_2.zip

Теперь о том, как сделать ещё круче. Ты ведь крутой мюзик-мейкер, ты ведь знаешь что такое Cubase? Или хотя бы что такое VST? Отлично! Так вот, бас круче делать VST Plug-in'ом Steinberg Virtual Bass-1. Он симулирует акустический бас используя физическое моделирование. Взять его можно в разделе "Download". Басовую партию будем "исполнять" на нём. У этого плагина, естественно, есть предустановленные настройки. Выбираем sustain bass - в самый раз.

Смотри что теперь получается: step_3.zip

? Фортепиано

Чего-то не хватает. Наверно фортепиано! Как ты думаешь? А! Не будем долго думать и пихнём в трек уже приевшийся сэмпл GrandPiano. И рисуем либо какую-нибудь мелодию либо просто ставим аккордики. Надо сказать, что GrandPiano - не лучшим образом имитирует пианино. Но и не худшим. Других сэмплов, входящих в стандартную поставку фруктов и достойно звучащих (похоже на пианино) мне не попадалось. Лучше всего использовать SF2 банки! Там можно найти всё что угодно и по душе. Самое обидное, что в настоящий момент у меня неисправен CD-ROM и диск с огромным количеством SF2 банков пылится без дела в ящике. По этому показать тебе, как сделать крутое пианино я не смогу. Кстати, фича с SF2 банками применима ко всем инструментам.

Смотрим, что получилось: step_4.zip

? Гитара

И ещё раз вернёмся к гитаре. Гитару очень трудно синтезировать на компьютере. И гитарный бой изобразить тоже почти не реально. Тому, кто подсказет, как круто заделать гитару во фруктах поставлю пиво, может быть... может быть даже много! Ну на данный момент это не главное. Отдалённо напоминает гитару фруктовый plug-in Plucked! Нам сгодится и отдаленное - мы пустим гитару в фон. Типа ритм-гитара будет. "Играть" будем боем. Тоже не похоже на оригинал но в фоне не особо слышно. Да, не забудь покрутить движки Decay и Color чтобы добиться оптимального звучания.

Такая ерунда получилась у меня: step_5.zip

Ну вот, мы примерно и разобрались. как сев на компьютер и запустив FruityLoops заделаться по Вокально-Инструментальный Ансамбль. Кому не нравится, как я закосил под "живое" - закосите лучше и присылайте на MixGalaxy с пометкой "живое" , вместе порадуемся.

"Секреты SimSynth"

Автор: DJ White

Долгое время я считал сэмплы в папке SimSynth one-shot сэмплами, но потом случайно оказалось, что это уже синтезированные куски мелодий, как в eJay-e. А об этом много пользователей FruityLoops не знает, поэтому я решил написать, как ими пользоваться.

? В браузере откройте папку Channel Presets/Sampler и перетащите сэмпл "Default" на Step Sequencer.

? В Piano Roll сделайте длинную полосу (извините, муз. образования нет, объясняю как умею) длиной на весь бит на уровне C5.

? Выберите понравившийся сэмпл (к примеру "A1 Acid Glis") и НАЖАТИЕМ ПРАВОЙ КНОПКИ МЫШИ (а не перетаскиванием!!!) поместите сэмпл на место "Default".

? Зацените результат.

Что важно при этом знать:

о Во-первых, синтезированные мелодии находятся только в папках Extra (и 2.7 в придачу), Instruments 2 и Riffs, причем не все они там такие, есть и one-shot-ы. Может, они есть где-нибудь еще, я искал, но не нашел, может вы найдете...

о Во-вторых, если мелодия вдруг перестала играть и стала one-shot сэмплом, тогда правой кнопкой мыши скиньте на нее сэмпл "Default" и потом тем же методом - сам сэмпл (что-то я намурил, но именно так все делать и надо, поверьте моему опыту).

о В третьих, все сэмплы автоматически подстраиваются под темп, с которым их загрузили, и с одинаковой тональностью играют как при 90, так и при 180 BPM. Но если вы вдруг решили изменить темп всего микса после загрузки SimSynth, то темп сэмпла останется неизменным. Надо его заново загрузить, причем удалить канал нафиг, и повторить всю процедуру (а иначе работать не будет).

о Все сэмплы имеют длительность 1, 2 (таких большинство) и 4 бита. Ну а как с длинными паттернами обращать-

ся, я думаю, вы знаете.

О Если вы хотите изменить темп сэмпла (ну не знаю, зачем, вдруг приспичило) то делать это можно в Piano Roll. Сдвиг полосы вверх на один шаг увеличивает темп на 10 BPM, вниз - уменьшает на столько же.

О Если надо изменить тональность - лезете в настройки сэмпла, и на вкладке Misc сразу над "пианоно" увидите три кнопки. Так вот, Sampler - изменяет темп, только почему-то наоборот - сдвиг к ноте C6 - замедляет, к C4 - ускоряет. SimSynth - изменяет тональность, сдвиг вправо - она выше, влево - ниже.

"Default" - сбрасывает все, что вы напортили в нотах к исходному варианту. Только помните, что средней нотой здесь C5 является далеко не всегда...

Ну вот, в принципе, и все - вам этого будет вполне достаточно.

Дополнение к статье "Секреты SimSynth"

Автор: DJ Harry

Привет! Мой творческий псевдоним Dj Harry. Я прочитал статью Dj White. Она мне очень понравилась, поскольку эта фишка с SimSynth`ами просто потрясает.

Одно замечание - у каждого синта в Сэмплере на первой страничке есть такая фигня под названием SimSynth Preset, расположенная в самом низу странички; её можно увидеть только с помощью перетаскивания вертикального ползунка, расположенного справа.

Так вот. Там есть два элемента управления синтами. Это кнопка включения режима Riff, т.е. режима звуковой петли. Когда она горит, то включен режим Riff, а когда нет - режим One-Shot. Если при импортировании какого либо синша эта кнопка не включается, т.е. не активирована, значит данный синт не поддерживает режим Riff (звуковой петли).

Другим элементом управления синтами является крутилка Tempo, отвечающая за темп, в котором будет проигрываться данный синт. При импортировании синта она автоматически ставится так, что темп синта становится равен темпу композиции. Если Вы изменили темп композиции, то темп синта останется прежним. Чтобы изменить темп синта и подстроить его в ритм композиции необходимо подкрутить крутилку Tempo, глядя в окошечко подсказок, расположенное в верхнем левом углу, где появится цифирное значения данной крутилки. Таким образом, можно легко изменять темп синта, получая интересные эффекты.

Ещё один момент. Если, допустим, при настройке длинного синта Вам не особо хочется слушать его полностью, то можно использовать комбинацию клавиш Ctrl+N, которая прекращает звучание сразу всех звуков: синтов, эхо, самовозбуждение Арпеджиатора.

Желаю творческих успехов!

"Создаём и обрабатываем бас"

Автор: Delirious

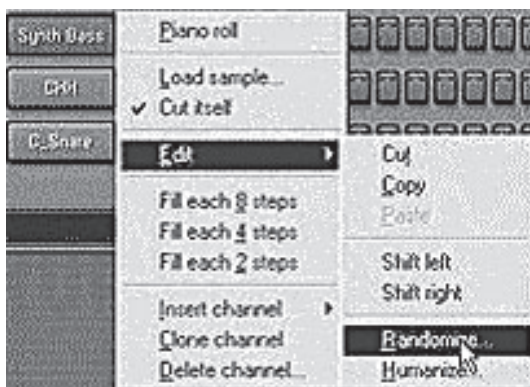
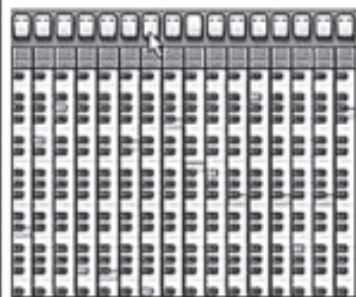
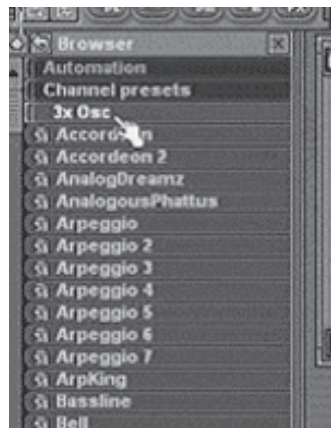
Как всегда, при начале работы с Фрути нужно выбрать инструменты, (хорошо звучащие), для нашего примера нужны две фишки: ударник, т.е. Kick и линия баса 3xOsc. Колбасим мелодию, если это можно будет так назвать :) Ритм желательно сделать ровным, чтобы потом не тратить лишнее время, подстраивая под него мелодию баса. 3xOsc вы найдете в самом верху браузера: Channel Presets -> 3xOsc. Выбираем понравившийся бас из немаленького появившегося списка. Лично я издевался над Synth Bass.

3xOsc ? это генератор содержащий три осциллятора с набором фильтров, огибающих кривых и LFO.

Чтобы быстро построить мелодию мы воспользуемся встроенными прибабасами Фрути: нажимаем правую клавишу мыши на нашем басы в появившемся окне выбираем Edit, далее Randomize (случайная генерация нот).

Нас интересует верхняя часть появившегося окошка Randomize, где находится ручка Amount - количество нот, которые будут участвовать в нашем случае в 1 дорожке, крутим как хотим, жмем ОК и слышим мелодию, если не слышим, лишь по причине, что те звуки мелодией не назовешь, проходим выше-описанный цикл еще раз и о чудо ... зазвучала дивная мелодия!

Теперь откроем Channel Settings баса 3xOsc вкладку FUNC.



эффекта)

Open Event Editor - открывает Event Editor для автоматизируемых ручек данного эффекта. Многие VST эффекты имеют свой собственный интерфейс и вы можете открыть Event Editor правым щелчком мыши на нужной ручке. Некоторые VST не сообщают FruityLoops не корректные данные о собственно автоматизации, что может привести в "вылетанию" или "зависанию" системы.

Link to MIDI controllers - привязка ручки настройки к MIDI контроллеру, чтобы ею можно было управлять при помощи внешних устройств, ручек и контроллеров (см. Live Recording Using MIDI Controller - живая запись с использованием MIDI контроллеров).

Smart Disable - при включенной этой опции FruityLoops будет отключать эффект, если эффект-дорожка, к которой прикреплен данный эффект, не получает звукового сигнала в течение 4-х секунд. Эта опция хорошо работает. Не дает ни щелчков, ни задержек при включении эффекта, если звуковой сигнал снова стал поступать на эффект-трек. Эту опцию не стоит включать лишь при использовании, например, Fruity Reeverb. Может возникнуть следующая ситуация: на эффект-канал в какой-то момент могут уже не поступать исходные звуковые сигналы, но reeverb будет еще воспроизводить затухающее эхо полученного ранее сигнала. По истечению 4-х секунд FruityLoops выключит эффект, но ведь это не нужно :). Эту опцию хорошо использовать с всевозможными equalizer, flanger, phaser, compressor эффектами. Значительно можно снизить загрузку процессора.

Move Up - Перемещает эффект выше.

Move Down - перемещает эффект ниже.

То же самое меню открывается при щелчке в левом верхнем углу окна рекактора настроек эффекта:

Supported Effects Standards

" поддерживаемые типы эффектов

FruityLoops поддерживает подключаемые VST, VST2, DirectX и Buzz плагины как и свои собственные Fruity Plugin.

DirectX

FruityLoops поддерживает DirectX эффект-плагины, разработанные Microsoft(R). DirectX плагины регистрируются при установке непосредственно в среде Windows, поэтому FruityLoops может находить их независимо от того, куда они установлены (в какую директорию). Кроме того, для работы DirectX плагинов необходимо иметь установленной (желательно, последнюю версию) компоненту DirectXMedia версии 5.0 или выше (она входит в комплект DirectX 8. Можно скачать с www.microsoft.com).

VST Plugins

VST плагины разработаны компанией Steinberg(R). Большинство эффектов FruityLoops являются плагинами стандарта VST. VST генераторы - это DLL файлы, которые должны располагаться в директории <FruityLoops Folder>\Plugins\VST, либо в дополнительной директории, указанной в настройках FruityLoops (VST folder в окне Directories).

VST2 Plugins

VST2 плагины поддерживаются во FruityLoops при помощи специальной оболочки Fruity Wrapper для эффектов. VST2 эффекты - это DLL файлы, которые должны располагаться в директории <FruityLoops Folder>\Plugins\VST, либо в дополнительной директории, указанной в настройках FruityLoops (VST folder в окне Directories).

Fruity Plugin Standard

В FruityLoops версии 3.0 появился свой новый стандарт эффектов Fruity. Они имеют свой собственный интерфейс, их ручки и настройки автоматизируемы (automate). Для всех событий доступен редактор событий Event Editor.

Playlist

" список воспроизведения

Playlist позволяет задать последовательность воспроизведения паттернов во FruityLoops. Можно проигрывать несколько паттернов одновременно (но будьте внимательнее - нельзя воспроизводить одновременно два паттерна, оба содержат ноты для одного и того же генератора TS404 - монофонический генератор).

Меню.

Loop Indicator - Точка возврата (точка зацикливания композиции).

Текущая позиция воспроизведения.

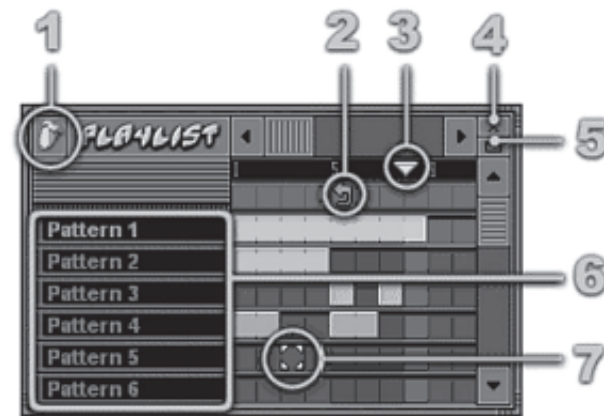
Кнопка закрытия окна Playlist.

Развернуть/Свернуть.

Имя паттерна (Pattern).

Курсор Playlist.

Каждая линия в Playlist соответствует паттерну. Имена пат-



Shuffled - при включенной опции на эхах будет сказывается действие shuffle эффекта установленного в Step Sequencer.

2. Arpeggiator

Генератор арпеджио в реальном времени на основе нот партитуры. Сначала нужно установить тип перебора (левый верхний угол области).

Arpeggio Time (TIME) - время между генерируемыми нотами. Правый щелчок - меню с готовыми настройками.

Arpeggio Gate (GAT) - Применение gate-эффекта для создания отрывистого (staccato) звучания.

Slide (Slide) - включает slide эффект при переборе нот (Непрерывное изменение тона, подтяжка одной ноты до другой). Работает только с генераторами, поддерживающими slide.

Arpeggio Range (RANGE) - устанавливает диапазон перебора в октавах.

Arpeggio Chord (CHORD) - выбор типа аккорда для перебора. Если аккорд не выбран, производится перебор 12 полутонов в диапазоне октавы относительно оригинальной ноты. .

3. Shift

Задержка между событием ноты в партитуре и реальным ее воспроизведением ноты. Правое значени равно задержке 1/16 длины ноты.

Effects

Effects

Effects Track Window

Supported Effects Standards

Effects

" эффекты

Во FruityLoops аудио-сигнал, синтезированный генераторами, может быть пропущен через различные эффекты. FruityLoops поставляется с многими эффектами (reverb, phaser, flange, delay line и т.д.). FruityLoops также поддерживает многие стандарты эффектов третьего поколения (DX, VST, VST2, Buzz-effect). Эффекты устанавливаются на эффект-треки (эффект-каналы). Каждый генератор посылает свой выходной аудио сигнал в один из эффект-треков.

Effects Tracks Window

" окно эффект-треков

Окно Effects Tracks служит для привязки и конфигурации всех эффектов, которые вы используете в композиции.

Master FX Track (главная дорожка)

FX Tracks (инсерт-эффект дорожки)

FX Send Tracks (сэнд-эффект дорожки)

Solo FX (включение режима соло для выбранного эффекта)

Close

FX Pop-up Menu Button (меню выбора эффекта)

FX Buttons (кнопка включения/отключения эффекта)

FX On/Off LED (индикатор включения/отключения)

FX Send Buttons (регуляторы сэнд-эффекта)

Любой из 16 эффект-треков может быть привязан к неограниченному числу каналов (см. Main Channel Settings). Каждый эффект-трек может иметь по 8 подключенных эффектов - каждый подключенный эффект соответствует кнопке (7). Master FX track (1) - главная эффект-дорожка - это эффекты применяемые ко всему выходному аудио сигналу FruityLoops.

Отдельно от обычных 16 дорожек, FruityLoops имеет 4 сэнд-дорожки (3). Эти эффект-треки не могут быть привязаны к каналам. В место этого, действие каждой из сэнд-дорожек можно добавить к действию эффектов, прикрепленных к обычной эффект-дорожке.

Например, часто используется эффект Fruity Reeverb. Мы хотим его использовать в нескольких эффект-треках, но с разными настройками. Можно сэкономить ресурсы процессора. Вместо того, чтобы подключать к каждой дорожке копию Fruity Reeverb с разными настройками, можно поступить иначе. Повесить Fruity Reeverb на один из сэнд-эффект-треков (например, первый), а у желаемых эффект-каналов просто покрутить ручку (9) (соответственно первую). Так получим всего лишь одну копию Fruity Reeverb, которая "рассылает" эффект реверба по многим эффект-каналам.

Кнопка (4) - временное отключение действия других эффектов.

Щелчок на индикаторе (8) - временное отключение действия плагин-эффекта.

Всплывающее меню (6) :

Select - выбор эффекта из списка. Пункт More... открывает окошко выбора из списка всех плагинов. Двойной щелчок - загрузка ывыбранного плагин-эффекта. Щелчок на чек-боксе (квадратик левее имени плагина) помечает плагин, как favorite. Теперь этот плагин будет отображаться в меню выбора select.

Presets - открывает подменю с настройками для данного эффекта.

Save Preset as - запись настроек эффекта в файл. Настройки (пресеты) сохраняются в FST файлах. Лучше сохранять настройки в директории по умолчанию, чтобы FruityLoops при следующих загрузках находил эти файл этих настроек и отображал в Presets меню.

Editor - открывает/закрывает окно редактирования настроек эффекта. (Аналогично - правый щелчок на имени

Сейчас нас интересует панель Time и Tracking.

Time (TIME) ? это установка промежутка между эхами.

Установка позволяет синхронизировать эхо эффект с темпом композиции. Устанавливаем колесико Gate на 12 или 6, по умолчанию оно установлено в крайне правое положение, что означает, что Gate фильтр отключен.

Gate ? является аудио процессором, который "режет звук" если его уровень падает ниже данного порога (границы). Gate-процессоры используются для ряда целей, как например, чтобы устранить шум в течение речевых пауз, или для специальных эффектов, как в генераторе TS404 (смотрим TS404 Channel Settings), где Gate может быть использован для создания коротких, стаккато звуков.

Далее включаем Full Porta checkbox, portamento time (Slide) и Porta в закладке (MISC)



должно быть отключено. На панели Tracking настраиваем Cut и Res, уже поинтересней звук стал, не так ли, а если их автоматизировать... Теперь последний штрих ? выбираем Fruity Delay 2 в так называемом Effects Tracks Window.

Звучит!!! У меня это так получилось...

Пожалуй все, здесь я оставляю вас в духе экспериментов!



Совместимость FruityLoops и ACID Pro

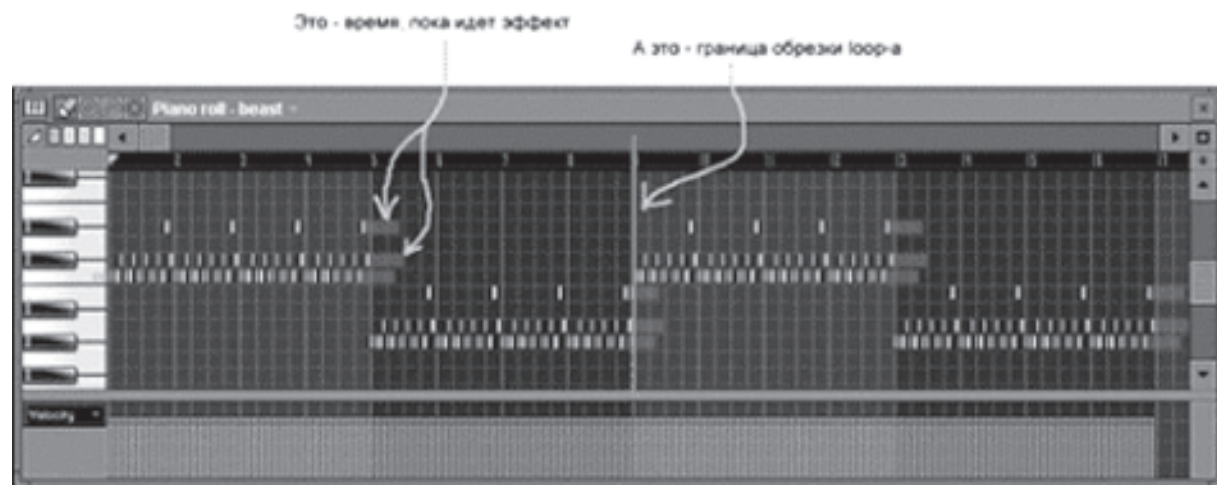
Автор: DJ White

Наверное, каждый из тех, кто работал в программе FruityLoops (далее просто FL или "фрукты") заметил, что хоть и музыку в ней писать можно, но для сведения всех loop-ов в уже готовую композицию "фруктовый" Playlist мало подходит. Но, как говорится, свято место пустым не бывает, и специально для этих целей существует такая программа, как Sonic Foundry ACID Pro (она же Acid Music или DJ Style). Эта программа, невзрачная на первый взгляд (если после красочных "фруктов" смотреть), на самом деле является мощным инструментом сведения, и на самом деле очень удобная. Но при ее использовании вместе с нашим любимым "фруктом" существует ряд тонкостей, которые не мешало бы знать, а то потом некоторые будут жаловаться что, мол, "звук плохой" и т.д.

Первое, и самое главное ? темп loop-а. Обычно ACID довольно неплохо определяет темп того, что вы насочиняли, но бывают здесь и косяки такие, что аж за голову хватаешься ? к примеру, если сделать loop из hat-ов, в котором первый удар не сначала, а где-то между первыми двумя kick-ами (попробуйте сами).

Конечно, во "фруктах" есть при рендеринге такая опция, как "Save ACIDized", которая по идее должна указывать темп и все остальное, но я вам по секрету скажу - не работает она ни фига. Поэтому, если косяк уж очень серьезный, надо использовать "кислотный" Beatmarker, где можно указать темп (вы ж его знаете, сами ваш loop писали!). Вещь это хорошая, вот только с loop-ом работать становится посложнее.

Во-вторых, проблема с "обрезкой звука". Объясню ситуацию ? вот вы сделали какой-нибудь loop в FL, и применили к нему несколько эффектов ? задержку, или ревербацию. Что мы имеем ? нормальный сэмпл, пригодный (почти) к дальнейшему использованию. Но при экспортировании его в wav-файл происходит "обрезка" звука, получающегося в результате действия эффектов (см. скриншот).



Красным цветом здесь показаны границы действия эффектов последних трех нот loop-а. Соответственно, они обрежутся при экспорте. Более того, при повторении сэмпла во "фруктах" повтор начинается с действием эффектов предыдущего воспроизведения (справа от красной черты), а при экспорте такого нет. Да и синтезаторы типа Native Instruments FM7 требуют первые три-четыре ноты как бы "на разгон" (попробуйте использовать пресет eurosynth ? он первые четыре ноты, вне зависимости от их длины, играет отрывисто, а остальные плавно). Все это даст не сильно хорошо звучащие искажения. Из этого есть два выхода. Один из них - это сделать сэмпл на всю композицию. Но

память "харда" ? это такая странная штука, которая кончается внезапно и всегда некстати, а такие файлы будут очень много места занимать. Поэтому надо сделать loop, состоящий из двух его повторений, как на рисунке, а там, где должно заканчиваться третье повторение сделать ноту с нулевой громкостью.

При использовании в ACID надо начинать loop с первого повтора, а продолжать - со второго. При завершении надо сделать второй и третий повтор (тот самый, который с не звучащей нотой). Что это нам даст? А то, что при начале игры этой синтезаторной партии начнется все нормально, без эффектов, продолжаться будет с "перекрытием", а закончится вся ваша мелодия плавным затуханием эффектов. Все это будет звучать гораздо красивее, а точнее, качественнее, чем просто повтор обрезанных loop-ов.

Вот, в принципе, и все, о чем я хотел вам сегодня поведать. С пожеланиями, предложениями, критикой и если просто хочется пообщаться, просьба писать на DJWhite503@yandex.ru.

Создаём скрэтчи

Автор: DJ White

Скрэтч (scratch) - это специфический звук, получающийся в результате ди-джейских издевательств над винилом, когда его рукой тормозят во время пригрывания, и немного "шевелят" вперед и назад. Естественно, что винилы от этого долго не живут , и чтобы не губить тонны пластика, создатели "фруктов" предусмотрели создание скрэтчей в своей замечательной проге. Ведь если вы пишете хип-хоп, то без них вообще никуда, да и хаус они могут немного разнообразить, если не злоупотреблять...

Скрэтч в FL можно сделать разными способами - у каждого есть свои преимущества и недостатки. Мы рассмотрим их все.

? Первый способ

Необходимые плагины:

Стандартный фруктовый плагин Fruity Scratcher

Специально для скрэтчей в FL есть плагин, который так и называется - скрэтчер. Находится он в эффектах.

Основные кнопки управления:

? Четыре штуки в группе Smooth ? изменяют "сглаживание" звука, то есть плавность того самого "рывка", который дает скрэтч. С ними надо довольно долго поэкспериментировать, чтобы понять, как они работают.

? Pan и Vol ? без комментариев

? Hold ? если он не включен, то никакого звука нет

? Mute ? наоборот, звука нету, если включен

? Back, Pause и Forward ? проигрывает звук, который вы загрузили. По умолчанию стоит пауза.

? SPD ? скорость этого самого воспроизведения.

? ACC ? ускорение при проигрывании (скорость начинается с нуля и плавно возрастает, пока не разгонится, так вот - это время этого самого разгона)

? SEN ? чувствительность вашего компьютерного грызуна

? Иконка папки - загружает для последующего скрэтча любой звук, кроме *.mp3

? Винил ? нажмите на него курсором, держите и пошевелите мышу (только после открытия файла!!! Ну как, чувствуете себя ди-джеем?)

? Нижняя панель ? показывает, какой момент вашего файла сейчас воспроизводится

Итак, с управлением разобрались. А теперь - собственно запись скрэтча. Если вы умеете записывать automation для чего-либо, то у меня для вас хорошая новость. Ваши издевательства над винилом можно записать, как эту самую automation! Сначала щелкните правой кнопкой мыши (RMB, левая кнопка - LMB) на индикаторе темпа и если вы пишете хаус, нажмите twice slower, если хип-хоп - тогда не надо, там и так темп 90 bpm-ов. Это позволит вам точнее записать ваше творение. Затем установите винил в нужную позицию, и с помощью RMB установите флажок "init song with this position". После этого можно нажимать на кнопки record и play (не на скрэтчере!), и записывать. Главное ? чтобы у вас стоял включенным hold, иначе ? вся запись насмарку.

Достоинства:

Такой метод дает самый "живой" звук, со всеми маленьким искажениями которые еле-заметны, но без них звук "не тот".

Недостатки:

При записи самой главной проблемой является попадание "в такт". Нельзя редактировать скрэтч после записи. Да и начало скрэтча очень трудно синхронизировать его началом в композиции ? всегда получается небольшое расхождение. Наконец, процесс записи гемморойный, хотя у меня есть кореш, который на фруктовом скрэтчере такие темы вытворяет ? реальный скрэтч отдыхает, хотя больше он ничего не умеет в этой проге, и учиться не желает.

? Второй способ

Необходимые плагины:

Стандартный фруктовый плагин Fruity Scratcher

Можно и не заниматься всякой фигней с записью, а щелкнуть RMB на виниле, и выбрать в меню "Edit Events". В открывшемся редакторе можно сделать график изменения позиции винила и привязать это все к beat-ам и step-ам.
Левой кнопкой мыши тут рисуется позиция винила в данной точке, RMB - если держать, то можно провести линию между двумя точками. Казалось бы, все прикольно и удобно, однако надо помнить, что при рисовании одного "выступа" произойдет не один, а два звука - когда "выступ" начинается и когда он заканчивается.

Достоинства:

Miscellaneous Settings - дополнительные настройки

Закладка Miscellaneous Channel Settings содержит разные дополнительные настройки генераторов.

Riff опция включает использование riff данных (пульсация, ритм) в sumsynth-инструменте (если таковые есть).

Ручка Tempo устанавливает темп генерируемого риффа.

1. Cut / Cut By

Cut - устанавливает ноты какого канала обравает нота данного канала. Cut by - ноты какого канала обрывают ноты данного. Кнопка Cut Itself устанавливает параметры так, что каждая нота воспроизводимая в данном канале, обрывает предыдущую ноту этого же канала (Cut и Cur by устанавливаются равными номеру данного канала).

Нужно понимать, что параметры Cut просто устанавливают envelope ноты в состояние release (см. envelope). Так что, если время release (время "отпускание" затушания ноты) установили долгим, то ноты, даже после команды cut, будут продолжать затухая звучать.

Для генератора TS404 эти установки невозможны - он использует другой подход к синтезу и воспроизвежению нот.

3. Polyphony

Polyphony устанавливает ограничение максимально числа одновременно воспроизводимых нот (полифонию). Чем меньше полифония, тем меньше загружается процессор.

Mono - переключает генератор в моно режим (в один момент может звучать только одна нота). В этом случае, если ноты в партитуре Piano Roll перекрываются, то само перекрытие не имеет значения. Как только встречается следующая нота, предыдущей посылается команда cut. Можно установить время перехода от одной ноты к другой с помощью ручки portamento time (slide). TS404, DXi и VSTi генераторы и некоторые другие не поддерживают portamento и slide.

4. DrumSynth Preset (настройки DrumSynth инструментов)

Следующие настройки появдяются только для инструментов DrumSynth. Они идентичны настройкам в самом редакторе DrumSynth.

Tone (TONE) - Громкость волнового генератора (осциллятора).

Overtone (OVER) - громкость второго осциллятора.

Noise (NOISE) - уровень "белого" шума, добавляемого к звуку.

Noise Band (BAND) - громкость шумового генератора.

Time (TIME) - длительность генерируемого звука (сэмпла).

5. Testing Keyboard (клавиатура для пробы)

Служит для предварительного прослушивания звучания генератора. You can also preview using your typing or MIDI keyboard.

Правый щелчок на нужной ноте устанавливает базовую ноту для генератора. Далее FruityLoops будет воспроизводить ноты партитуры Step sequencer или Piano Roll относительно этой установленной базовой ноты. Например, если оригинальный сэмпл ищет питч C5 (нота до пятой октавы :0)), и вы установите базовое значение на test keyboard в C6, FruityLoops будет рассматривать сэмпл C5, как сэмпл C6, поэтому все ноты будут звучать на октаву ниже.

Над testing keyboard расположены дополнительные опции:

Enable Main Pitch - если эта опция отключена, то pitch канала не будет меняться, во время изменения общего main pitch всей композиции (см. Main panel).

Default - восстанавливает настройки базовой ноты.

Fine tuning (FINE) - точная настройка тона относительно установленной базовой ноты (в процентах). 100 процентов - один полутон.

Time Settings - настройки времени задержки и т.д.

Это настройки эхо задержек, времени поспроизведения сэмпла, параметры арпеджатора (недоступны для TS404).

- Echo Delay - генерация эхо эффекта

Генерируется не "настоящее" эхо, а множество нот, имитирующих эхо-эффект. Имеет некоторые преимущества, например, позволяет генерировать "эхи" разного питча. Но, т.к. генерируются именно события нот, то данный эффект забирает много ресурсов процессора. Для создания обычного эхо-эффекта, лучше использовать стандартный эффект Fruity Delay.

Следующие опции применяются к каждому сгенерированному эху. Например, если установить ручку pitch на +10 процентов, то первое эхо будет иметь питч на 10 процентов выше оригиральной ноты, второе эхо - на 20 процентов выше и т.д..

Feedback (FEED) - Громкость эх :0). Центральное значение - громкость равная оригинальной. Крайнее левое положение - отключение эхо-эффекта.

Pan (PAN) - стерео расположение эх.

Cutoff (CUT) - фильтр эх.

Resonance (RES) - резонанс для эх.

Pitch (PITCH) - изменение питча для каждого последующего эха.

Time (TIME) - установка промежутка между эхами. Установка позволяет синхронизировать эхо эффект с темпом композиции.

Number of Echoes (# ECH) - количество эх генерируемых для каждой оригинальной ноты. Лучше не использовать большие числа чтобы не загружать процессор.

Ping Pong - при включенной опции, стерео расположение "отражается", достигнув правого или левого канала.

рования. Есть 4 envelope кривых и 5 LFO для каждого параметра указанного на закладках. Envelope применяется только если включен оранжевый индикатор в верхнем левом углу окна envelope.

Окно Envelope

Envelope аналогичен стандартному ADSR envelope. Кратко, envelope для параметра - это сценарий изменения этого параметра с течением времени. Во FruityLoops к стандартным элементам envelope добавлены несколько дополнительных параметров delay, hold и amount.

Delay (DEL) - задержка - используется для задания некоторого интервала между событием начала ноты и началом применения envelope.

Attack (ATT) - задает скорость возрастания envelope до максимального значения.

Hold (HOLD) - задает длительность применения максимального значения.

Decay (DEC) - задает скорость затухания envelope.

Sustain (SUS) и

Release (REL) - задают параметры остаточного эффекта применения.

Amount (AMT) - envelope предназначена для контролирования какого-либо параметра инструмента. Amount контролирует степень влияния кривой envelope этот параметр. Громкость не содержит amount регулятора, т.к. envelope для громкости присоединяется непосредственно к громкости ноты (нижнее значение на кривой envelope соответствует нулевой громкости, вышнее - максимальной громкости. Значения cutoff, resonance и pitch уже установлены в свойствах Sampler (см. далее). Поэтому их envelope применяется относительно установленного значения. Если регулятор Amount установлен в центральное положение, envelope не применяется к значениям. Если он повернут вправо, то кривая envelope увеличивает значение контролируемого ею параметра. Если amount повернут влево, то кривая envelope уменьшает значение контролируемого параметра.

Tempo Based (TB) - включив эту опцию получаем синхронизацию значений attack, hold, decay и др. с общим темпом. Они будут изменяться пропорционально изменениям темпа. При этой включенной опции, вы можете правым щелчком на всех ручках в окне envelope (кроме параметров Amount и Sustain, которые не задают временного периода) установить predetermined значения, связанные с темпом.

Log Attack - включает логарифмическую кривую возрастания эффекта применения параметров envelope (логарифмическая кривая не отображается графически). Выключенная опция означает линейное возрастание.

Log Decay - логарифмическая кривая для параметра затухания (графически не отображается).

LFO

Эффект LFO служит для задания периодических изменений значений параметра. Применяется к rap (стерео баланс), volume (громкость), cutoff (фильтр), resonance (резонанс) и pitch параметрам. Есть три вида LFO колебаний - sine (синусоида), triangle (треугольный), square (квадратный).

Delay (DEL) - установка задержки перед применением кривой LFO к ноте.

Attack (ATT) - скорость возрастания эффекта применения LFO.

Amount (AMT) - степень влияния кривой LFO на исходное установленное значение. Среднее значение Amount означает нулевое влияние кривой на контролируемый параметр. Крайние левое и правое значения - максимальное влияние.

Speed (SPD) - скорость колебаний LFO.

Tempo Based (TB) - синхронизация LFO с ритмом.

Global - включает глобальное применение LFO, т.е. LFO колебания применяются для всех нот непрерывно. Если параметр Global выключен, LFO действует на каждую ноту отдельно.

2. Filter

Эта секция контролирует cut/reso filter (фильтр и резонанс). Чуть ниже есть список типов фильтров.

3. Testing Keyboard (клавиатура для пробы)

Служит для предварительного прослушивания звучания генератора. You can also preview using your typing or MIDI keyboard.

Правый щелчок на нужной ноте устанавливает базовую ноту для генератора. Далее FruityLoops будет воспроизводить ноты партитуры Step sequencer или Piano Roll относительно этой установленной базовой ноты. Например, если оригинальный сэмпл имеет pitch C5 (нота до пятой октавы :0)), и вы установите базовое значение на test keyboard в C6, FruityLoops будет рассматривать сэмпл C5, как сэмпл C6, поэтому все ноты будут звучать на октаву ниже.



Хорошая синхронизация с композицией, а также возможность редактирования "в процессе".

Недостатки:

Качество звука такое, что лучше бы его совсем и не было. Да и сложности с пониманием, чего и как тут работает (это не объяснить, с этим надо помучаться).

? Третий способ

Необходимые плагины:

Стандартный фруктовый плагин Fruity Scratcher и Fruity Peak Controller

Данный способ, вообще-то уже рассматривался создателями программы, но кого я про него не спрошу - никто не знает, поэтому приходится объяснять.

Итак, запускаем Scratcher и Peak Controller. Про первый я вам уже объяснял, теперь про второй.

Группа параметров PEAK:

? BASE ? показывает начальный уровень Peak-а (на графике с буквой "P" его видно)

? VOL ? громкость, то есть амплитуда Peak-ов

? TNS (tension) ? как будет выглядеть Peak, плавно или отрывисто

? DEC (decay) ? задержка, т.е. смещение Peak-а относительно его начала

Группа параметров LFO:

? Переключатели формы волны

? BASE, VOL и TNS ? аналогично параметрам Peak

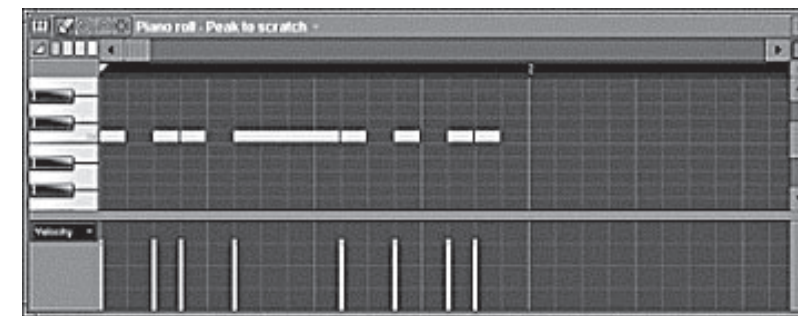
? SPD ? скорость LFO

? PHS ? фаза LFO

Переключатели:

? RAMP ? не знаю, не пользовался

? MUTE ? "глушит" канал, который привязан к контроллеру. Должен быть включен.



А теперь переходим к самому процессу создания того самого, про который я вам тут уже минут десять объясняю. Делаем в эффектах скрэтчер и контроллер, и привязываем винил при помощи RMB к (по умолчанию, если вы название вашего контроллера не меняли) "Peak ctrl (номер дорожки эффектов) -Peak". После этого надо в Step Sequencer создать какой-либо канал (лучше brass), переименовать его, скажем, в "Peak to scratch" и присвоить ему ту дорожку эффектов, где лежит ваш родимый пик-контроллер. И вот теперь, если взять да и сделать что-нибудь в piano roll-е этого канала:

Ваш винил будет шевелиться в полном соответствии с тем, какие ноты вы там нарисовали. От тональности тут ничего не зависит, поэтому все ноты идут на C5. Опять же - одна нота - два звука (на начале и конце).

Достоинства:

Самый прикольный метод во фруктовом скрэтчере. Высокая точность, нормальный звук, редактировать удобно, в общем - не жизнь, а сказка.

Недостатки:

Чтобы сделать скрэтч с голосом (например как в хип-хопе, сначала идет голос нормально, а потом скрэтч) надо быть просто мазохистом. Потому что нормальному человеку это не под силу.

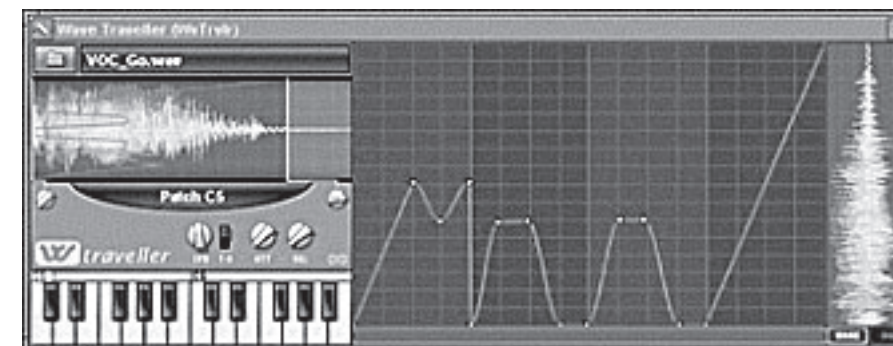
? Четвёртый способ

Необходимые плагины:

Стандартный (с версии FL Studio 4.0.1) плагин Wave Traveller

Это дополнение к "фруктам" позволяет делать все на основе готовых звуковых файлов при помощи простых графиков, причем можно сделать так, чтобы сначала с нормальной скоростью проигрывался звук (например, голос), а затем на основе его же получался скрэтч.

Итак, запускаем наш Wave Traveller. Вообще-то, это не эффект, как скрэтчер, а генератор. Поэтому, если он уже установлен, делается это с помощью меню Channel -> Add one... -> Wave Traveller.



Если в меню его нет, то надо нажать Channel -> Add one... -> More... -> Fast Scan ? он должен будет появиться (если вы его устанавливали).

А теперь про управление:

? Про иконку открытия файла и рисунок формы волны объяснять, я думаю, не стоит

? Две "крутилки" с двух сторон от рисунка ? показывает начало и конец редактируемой области звуковой волны

? Надпись (Patch C5) - показывает, какой нотой в Piano Roll-е будет обозначен данный скрэтч

? SPD ? скорость воспроизведения

? T-R ? включить/выключить привязку к битам

? ATT ? скорость, с которой будет возрастать громкость при проигрывании скрэтча (если равна нулю, то громкость не изменяется)

? REL ? то же самое, но в конце скрэтча и громкость убывает

? Пианино ? переключает ноты скрэтчей

А теперь правее:

? Сетка ? область редактирования

? Полоса под сеткой ? при "рисовании" на ней в рисованной области звука не будет

? WAVE/VOL ? переключатель графиков воспроизведения и громкости

Как видите, все просто. Теперь, собственно говоря, сам скрэтч. Загружаем звуковой файл, ограничиваем нужную область с помощью регуляторов, и начинаем рисовать график. Для того, чтобы поставить новую точку, надо нажать LMB в любом месте. Соответственно, там появится точка, соединенная с двумя предыдущими. Если нажать правой кнопкой на точку, то появится следующее меню:

? **Delete** ? удалить точку

? **Locked** ? зафиксировать точку

Остальные параметры регулируют кривизну графика в этой точке. Для тех, кто работал с графикой и так называемыми "сплайнами" (например, в программах Adobe Photoshop и 3DS Max), ничего нового тут не будет. А для остальных:

? **Half COSINE** ? полу-косинус. Типичная линия с закруглением в начале и конце. Должна стоять по умолчанию.

? **Linear** ? простая линия без плавных переходов

? **Bezier** ? линия Безье. Кривизна линии регулируется с помощью дополнительных точек.

? **Tension** ? что-то вроде Безье и косинуса

? **Quarter SINE** ? четверть синуса

? **Quarter COSINE** ? четверть косинуса

Извините, если я вас геометрией загрузил, но от формы графика будет зависеть и звук, так что не обессудьте...

Итак, после того, как вы изрядно помучаетесь в первый раз с графиком, у вас должно получиться что-то вроде того, что на предыдущем скриншоте. Помните, что горизонтальная линия дает паузу в этом месте (равную длине линии), а вертикальная же - мгновенный переход от одной точки к другой. Чтобы понять, как это все работает, сделайте что-то наподобие моего графика и если у вас есть четвертые "фрукты", загрузите файл VOC_go.wav. из папки Samples/Packs/Vocals/, и послушайте. Только не забудьте, пожалуйста, ограничить конец волны, как на скриншоте.

Достоинства:

Удобно. Очень. Можно делать скрэтч "с голосом" и всячески издеваться над звуком.

Можно для каждой ноты сделать скрэтч, а потом в Piano Roll'е их менять (т.е. каждая нота в PR ? это отдельный скрэтч, от длины ноты зависит, как будет обрезан скрэтч, или не обрезан вообще).

Недостатки:

Нет такого большого количества настроек звучания, как в скрэтчере.

Итак, все описанные методы подходят для создания скрэтчей. Самые лучшие ? третий и четвертый, хотя о вкусах не спорят. Надеюсь, что вам это хоть немного поможет при написании хип-хопа или просто хауса.

Основы создания композиций во FruityLoops

Автор: DJ LeXX

? Введение

Итак, как же сочинять музыку при помощи обычного домашнего компьютера?

Этим вопросом заинтересованы многие пользователи ПК. В этом разделе Вы узнаете, как сочинять музыку при помощи простой, но в то же время очень функциональной программы FruityLoops.

Эти уроки были написаны для версии FruityLoops 3.55. В данный момент большинство пользователей перешли на новую и более совершенную версию программы FruityLoops ? FL Studio 4. Но несмотря на это, эти уроки остаются актуальными и до сих пор, ведь основы создания композиций во FruityLoops не изменились.

Если у Вас ещё нет программы FruityLoops или FL Studio 4, то Вы можете заказать её на официальном сайте www.FruityLoops.com по цене от \$49 до \$149.

Ссылки для скачивания FruityLoops и FL Studio Вы можете найти в разделе Download.

Итак, мы приобрели всё необходимое, чтобы начать учиться. Теперь садимся за компьютер и очень внимательно читаем все мои уроки.

? Знакомство с интерфейсом. Создание партии ударных.

Сначала мы должны немного разобраться с интерфейсом самой программы. В верхней части экрана Вы видите примерно такую картину:



Resonance (RES) - устанавливает значение эффекта резонанса.

Envelope Follow (ENV) - определяет спетень, до которой применяется значение envelope resonance.

5. LFO

LFO может периодически менять значения следующих настроек: громкости осцилляторов (OSC), резонанса (RES), заглушки cutoff (CUT) или длины пульса первого осциллятора (PW). Можно выбрать тип кривой LFO - кривая по которой буду меняться соответствующие значения. Есть синусоида (sine), квадрат (square) и треугольник (triangle).

Amount (AMT) - степень влияния LFO на контролируемое значение.

Speed (SPD) - скорость (период колебаний) LFO.

6. Distortion

Эффект искажения (distortion). Есть два типа искажения (A и B).

Amount (AMT) - степень искажения.

Threshold (THR) - выбор диапазона частот, подвергающихся искажению. Чем правее ручка, тем шире диапазон.

7. Delay Echo

Эхо-эффект. Установки стерео расположения (panning), громкости эх (feedback) и другие - общие для всех TS404 каналов. См. TS404 Delay panel.

Plugin Settings - настройки подключаемых генераторов

Plugin Channel Settings появляется только для каналов, которые содержат подключенный внешний плагин-генератор. Закладка PLUGIN обычно открывает отдельное окно, в котором отображается интерфейс самого генератора.

Поддерживаемые типы генераторов:

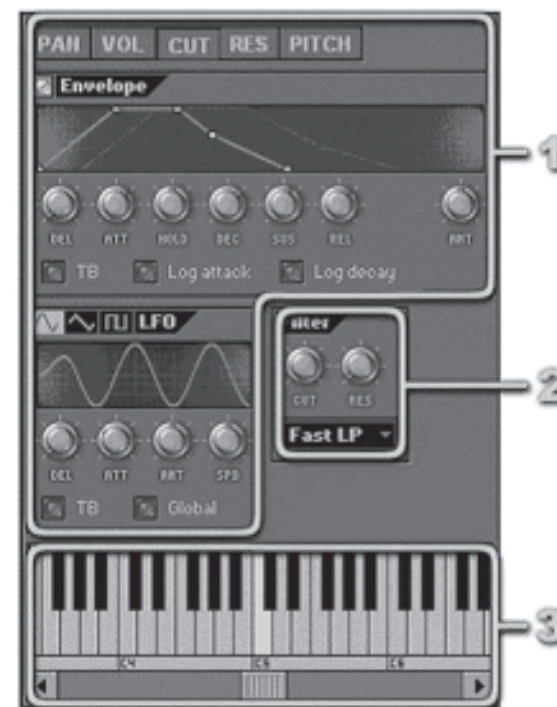
FruityLoops поддерживает VSTi, DXi и Buzz генераторы. Имеет свой собственный тип генераторов Fruity.

DirectX Instruments (DXi)

Стандарт DirectX генераторов разработан компаниями Twelve Tone Systems (R) и Microsoft (R). DirectX плагины регистрируются при установке непосредственно в среде Windows, поэтому FruityLoops может находить их независимо от того, куда они установлены (в какую директорию). Кроме того, для работы DirectX плагинов необходимо иметь установленной (желательно, последнюю версию) компоненту DirectXMedia (она входит в комплект DirectX 8. Можно скачать с www.microsoft.com).

VST2 Instruments (VSTi)

VST2 инструменты поддерживаются во FruityLoops при помощи специальной оболочки Fruity Wrapper для генераторов. VSTi генераторы - это DLL файлы, которые должны располагаться в директории <FruityLoops Folder>\Plugins\VST, либо в дополнительной директории, указанной в настройках FruityLoops (VST folder в окне Directories).



Fruity Plugin Generator

В FruityLoops версии 3.0 появился свой новый стандарт генераторов Fruity. Они имеют свой собственный интерфейс, их ручки и настройки автоматизируемы (automate). Для всех событий доступен редактор событий Event Editor.

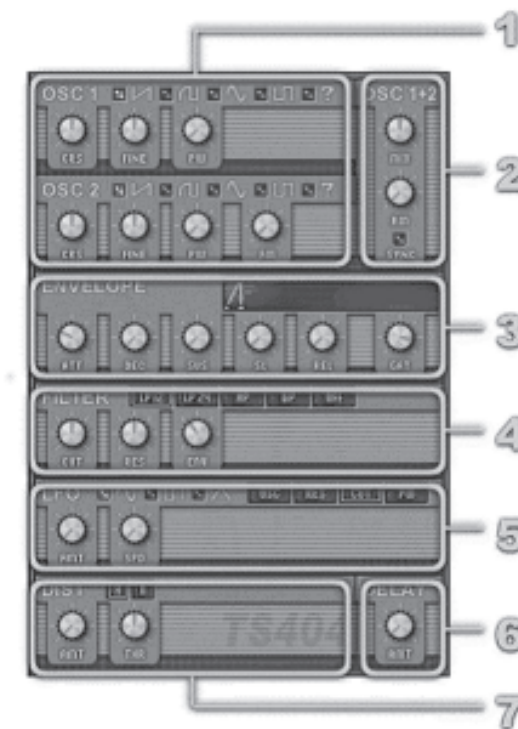
Некоторые генераторы поддерживают произвольные волновые кривые для гсинтеза звука (wave samples / oscillator shapes). У таких генераторов в свойствах Sampler Channels Settings можно загружать аудио файл для дальнейшего его использования генератором в качестве прототипа волны или какой-либо огибающей (sample/shape).

Instrument Settings - настройки инструмента

Закладка Instrument Channel Settings (INS) содержит дополнительные настройки воспроизведения каждой ноты. Закладка появляется в Sampler генераторе и Sampler плагинах - подключаемых sample-генераторах (которые заменяют реальный сэмпл сгенерированным).

1. Раздел Envelope & LFO

Содержит envelopes и LFO-s для pan (стерео баланс), volume (громкость), cutoff (фильтр), resonance (резонанс) & pitch значений. Щелкая по закладкам выбираете envelope/LFO для редакти-



4. Precalculated effects

Эти эффекты применяются непосредственно к временной копии сэмпла в оперативной памяти. Они хороши тем, что не требуют дополнительных затрат времени процессора при воспроизведении. Однако эти настройки нельзя автоматизировать (Automation). Нельзя применять в сэмплам, оставляемым на диске.

Center DC - убирает все DC смещения в сэмпле.

Reverse Stereo - меняет местами правый и левый каналы стерео сэмпла.

Reverse - выворачивает сэмпл в обратную сторону.

Fade left to right - создает затухание из левого канала в правый.

Boost (FX1) - эффект перегрузки.

Sine FX - применяет синусоидную модуляцию к сэмплу. Первая ручка - степень влияния, вторая - частота.

Pitch bend (FX3) - применяет pitch к сэмплу.

Attack & Decay (ATT & DEC) - создает начальные и конечные возрастания/затухания громности (см. еще envelope в Instrument Settings). Данные эффект преобразую сэмпл.

Reverb - добавляет эхо. Есть два типа, ручка речулирует уровень. Но лучше использовать эффект реверба (эхо) применяемый в реальном времени, см. Effects.

Cutoff & Resonance (CUT & RES) - применяет к сэмплу фильтры cutoff и resonance.

Amplify (AMP) - усиление громкости сэмпла.

Stereo Delay (S.DEL) - создание псевдо стерео эффекта. (Не рекомендуется для петель)

Порядок применения Precalc Effects:

Stereo Delay -> Reverse -> FX3-Sine -> Cutoff & Resonance -> Attack -> Decay -> Amp -> FX1-Pan/Fading -> Final Clipping -> Reverb -> Rev. Stereo -> End Silence Removal

5. Stretch (застыжка/сжатие сэмпла)

Эффективный способ синхронизации ударных петель (drum loop) и темпа композиции. Число на LCD индикаторе определяет количество шагов StepSequencer за которые сэмпл будет проигран. Допустим, у нас длина паттерна 16, установив stretch параметр тоже равным 16, мы получим время воспроизведения растянутого(сжатого) сэмпла равное времени воспроизведения паттерна. . Технология растяжки изменяет питч (pitch) сэмпла. Поэтому такой способ очень эффективен для ударных и плох для сэмплов инструментов. Правый щелчок на индикаторе - меню с несколькими предопределенными настройками. Для отключения действия эффекта, нужно установить на индикаторе вместо числа четыре точки.

6. Sample View

Просмотр загруженного сэмпла (с примененными к нему пресалс эффектами, точками начала и конца лупа). Левый щелчок - воспроизведение сэмпла.

TS404 Settings - настройки встроенного генератора TS404

1. Oscillators (OSC 1 & OSC 2)

Опции генераторов волн (осцилляторов). Осциллятор имеет переодическую волну определенного типа (определенной формы).

TS404 имеет два осциллятора (OSC1 & OSC2). Каждый из них имеет одну из возможных типов волн: saw(треугольная), rounded square (закругленно-квадратная), sine (синусоида), square (квадратная) и произвольная custom (прототипом для нее является какой-либо сэмпл). В папке TS404 Shapes имеется несколько таких произвольных макетов волн (custom shape). Для задания макета волны можно воспользоваться из банка сэмплов загруженных в данный момент в память.

Coarse Pitch Tune (CRS) - установка питка осциллятора в пределах двух октав.

Fine Pitch Tune (FINE) - точная настройка питча.

Pulse Width (PW) - пульсатор, который заставляет осциллятор запускать воспроизведение волны заново, до прохождения ее полного периода.

Frequency modulation (FM) - применяет частотные модуляции ко второму осциллятору (основывается на сигнале первого генератора).

2. Oscillators Mixer (OSC 1+2) (микширование)

Mix (MIX) - баланс между двумя осцилляторами OSC 1 и OSC 2.

Ring Modulation (RM) - добавление общей частотной модуляции к выходному сигналу.

Synchronize (SYNC) - синхронизация фаз осцилляторов.

3. Envelope

Применяет envelope огибающую к фильтрам и громкости нот, генерируемых TS404. Envelope практически аналогичен стандартным ADSR огибающим, имеет дополнительные параметры sustain и gate.

Attack (ATT) - скорость возрастания громкости.

Decay (DEC) - скорость затухания громкости.

Sustain Hold (SUS) - время удержания в положении sustain перед "отпусанием" клавиши (ноты).

Sustain Level (SL) - уровень громкости в момент удержания "клавиши" (ноты).

Release (REL) - скорость угасания звука ноты.

Gate (GAT) - gate-эффект TS404 выхода. Устанавливает нижнее допустимое значение громкости перед полным ее погашением. Эффективен для создания коротких (staccato) звуков.

4. Filter (фильтр)

Установки cutoff & resonance фильтра (заглушающий и резонирующий фильтры). Есть несколько типов фильтров.

Cutoff (CUT) - устанавливает степень заглушки звука.

Слева расположены два регулятора (левее ? громкость, правее ? Pitch).

Три кнопки, которые чуть правее регуляторов громкости и Pitch (там изображены треугольник, квадрат и круг) ? это Play, Stop и Recording (запись).

Цифра "140" обозначает темп (скорость) композиции (чем больше значение, тем быстрее играет твой трек). Панель, на которой расположены цифры от 1 до 9 ? это паттерны (с ними мы разберёмся чуть позже). Остальные кнопки нас пока не интересуют (с ними разберёмся в следующих уроках).

Немного разобравшись с интерфейсом программы FruityLoops, можно приступить к самым элементарным вещам.

Обратим внимание на маленькое окошечко слева (Browser), там много всяких названий. Это папки с различными инструментами (начиная от ударников и заканчивая синтезаторами). Нажми на слово Pads (здесь в основном расположены все ударники), там откроется ещё 4 папки, нажми Vintage, вот теперь уже ты видишь инструменты. Понажимай левой кнопкой на все названия и услышишь различные звуки.

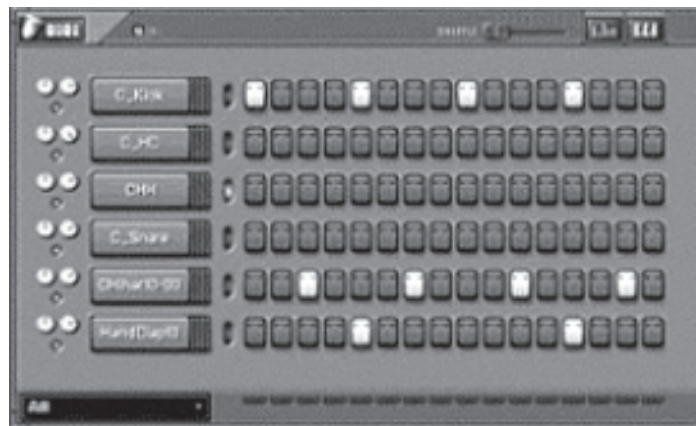
Найди инструмент OHihat 10-00. Нажми левой кнопкой на него и, не отпуская, перетащи чуть правее (видишь маленькое окошечко, где есть 4 инструмента). Когда курсор будет над этим окошком, можно отпустить кнопку мыши и инструмент появится.

Есть второй способ "перетаскивания" инструментов: надо нажать правой кнопкой на инструменте в окошке Browser (в нашем случае OHihat 10-00) и выбрать из меню пункт Open in new channel. Итак, мы перенесли инструмент в основное окно.

Теперь найди инструмент Handclap 10 (он находится в этой же папке) и перетащи его в основное окно, как делал это в первый раз.

Теперь уже есть всё основное, чтобы написать партию ударных инструментов.

Расставь квадратики, так как указано на рисунке и получишь самую простую партию ударных. Чтобы поставить квадратик, надо нажать левой кнопкой мыши в том месте, где хочешь, чтобы звучал этот звук.



Чтобы услышать то, что ты нарисовал, надо нажать кнопку Play (кстати, во FruityLoops в паттерне всё играет циклически, т.е. не останавливаясь). Теперь можешь поэкспериментировать и создать что-нибудь новое.

Примечание:

В программе FruityLoops существует достаточно много функций, которые позволяют сделать работу удобней и быстрее. Сейчас я приведу некоторые функции, которые пригодятся нам и в этом и последующих уроках.

? Как вы видите, основное окошко состоит из 16-ти пустых квадратиков для каждого инструмента, т.е. у нас партия ударных не может быть длиннее этих 16-ти квадратов. Чтобы сделать основное окно длиннее, надо зайти в меню опции (Options) и там выбрать раздел Song Settings.

Здесь можно поменять длину (лично я чаще всего пользуюсь длиной 32).

? Вторая удобная вещь ? это расстановка самих квадратиков. Вы ставили каждый квадратик мышкой отдельно, но это можно сделать проще. Надо нажать правой кнопкой на инструмент в основном окне и выбрать Fill each 4 steps (это например для Kick).

? Создание баса и мелодии. Эффекты, фильтры и Piano Roll.

Итак, у нас уже есть партия ударных и теперь нам нужны для неё басы (это во всех песнях надо, поверьте мне).

В браузере (Browser) откроем папку Instruments, а там папку Andrew и выберем самый простенький бас Saw Test. Расставь квадратики в этом инструменте точно так же, как в инструменте OHihat 10-00. Теперь у нас уже есть начало песни. Но басы с ударниками ? это не так сложно, поэтому перейдём к более сложным вещам.

Сейчас мы начнём делать мелодию, но с начала нам надо найти подходящий инструмент. Сразу скажу: из готовых инструментов очень мало тех, которые хорошо звучат, и именно поэтому мы будем изменять готовый инструмент разными фильтрами. Вот об этом и пойдёт речь в этом уроке.

Для начала откроем новый файл, где нет Вашей партии ударных. В браузере найдём папку Channel presets (это в самом верху), там откроем папку 3x Osc и выберем инструмент TranceLead.

Сразу скажу, что мелодию удобней писать в Piano roll (для того, чтобы его открыть, нажми правой кнопкой на инструменте в основном окне и выбери строку Piano roll). Чтобы сделать это окно на весь экран, нажми два раза на слове Piano roll (это в самом верху этого окна). Теперь можно уже рассказывать об этом редакторе.

Редактор Piano Roll состоит из трёх основных частей:

? Клавиши (они находятся слева, если на них нажимать, то ты услышишь звук)

? Основное окно расстановки квадратиков (именно там мы будем писать саму мелодию)

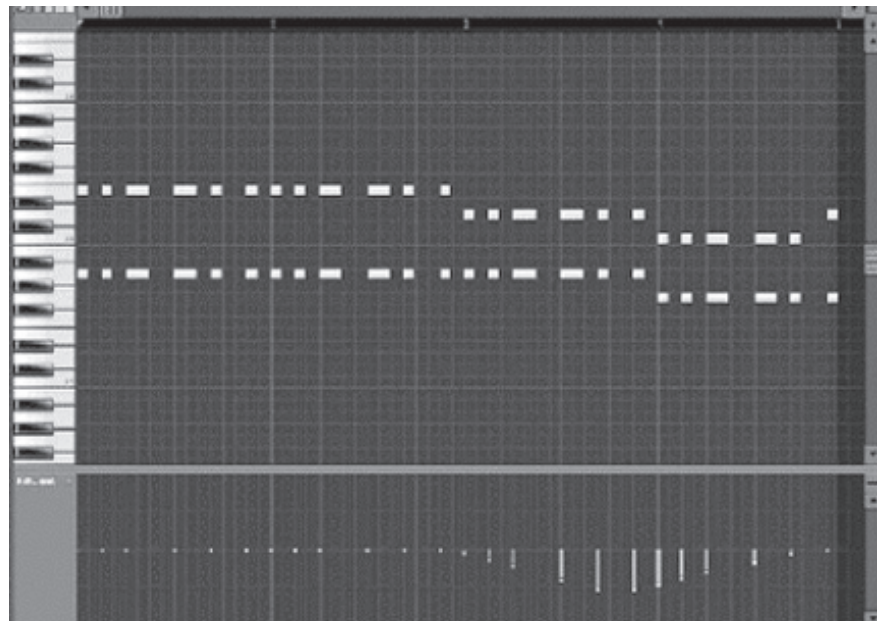
? Окно фильтров (громкость, cut, resonance, pitch, баланс)

Расскажу немного об основном окне, где мы будем расставлять ноты. Ноты (квадратики) ставятся с помощью левой кнопкой мыши, а удаляются правой. Чтобы сделать ноту короче или длиннее, надо навести курсор к правому краю квадратика, пока не появится значок стрелки в правую и левую стороны, затем надо нажать левую кнопку мыши и тянуть в какую-нибудь сторону. Но как Вы видите, ноты нельзя сделать очень короткими, для этого существует кнопка Snap, она находится в верхней части экрана (смотри рисунок с первой страницы). По умолчанию, там стоит Auto. Поменяй это значение на какое-нибудь другое и потыкай ноты, поизменяй их длину. Ну а с остальными функци-

ями этого окна, Вы должны разобраться сами.

Теперь обратим внимание на окно фильтров в редакторе Piano Roll.

По умолчанию здесь стоит редактор громкости. Нарисую одну ноту, и внизу появится вертикальная линия, чем она выше, тем громче играет нота. Линию эту можно изменять левой кнопкой мыши. Чуть ниже клавиш есть надпись Velocity (громкость), если нажать на неё левой кнопкой, то там появится меню, где можно выбрать различные параметры, изменять которые можно так же, как и громкость. Вы сами поэкспериментируете с этими параметрами, а пока мы выберем слово Filt.cut. Нарисуй всё, что видишь на рисунке:



Теперь послушай, звучит не очень хорошо, правда? Вот для этого и нужны разные плагины, фильтры. Окно редактора Piano Roll можно закрыть.

Во FruityLoops есть 16 каналов, на каждый из которых можно добавлять разные эффекты. Я советую синтезатору посылать на 16-й канал. Для этого нажми левой кнопкой на инструменте TranceLead в основном окне и в маленьком окошке справа сверху поменяй цифру 1 на 16. Теперь нажми на кнопку FX (в самом верху, справа):

Здесь тоже выбери 16-й FX-канал. Чтобы загрузить эффект, надо нажать левой кнопкой на стрелочку, показывающую вниз и из меню выбрать раздел Select. Теперь ты видишь перед собой разные эффекты, нажми левой кнопкой по какому-нибудь названию и увидишь новое окно настроек этого эффекта. Ты можешь экспериментировать с разными

ми эффектами и настроить их так, как тебе больше нравится.

Примерно так и идёт настройка звучания синтезатора. Вдобавок хочу лишь посоветовать Вам книгу Пола Уайта (Paul White) "Творческая звукозапись", там подробно написано об эффектах.

? Знакомство с паттернами и Playlist. Сведение трека.

Теперь мы уже многому научились: как выбирать инструменты, добавлять эффекты, уже сделали партию ударников и мелодию. Но как же сделать полноценную композицию. В этом уроке речь пойдёт о паттернах и плей-листе.

Начнем с паттернов. Паттерн ? это основное окно, где мы рисуем мелодии, ударники и т.д. Но ты, наверное, заметил, что в этом окне мало места, чтобы нарисовать все нужные квадратики и в одном этом окне никак не создать полноценную композицию. Для этого и существуют паттерны, их в программе целых 999! Переключать паттерны можно, нажав левую кнопку мыши на цифре (это вверху).

Теперь мы знаем, что такое паттерны. Я дам несколько советов, которые сам использую. Я на каждом отдельном паттерне делаю разные партии разных инструментов.

Например, на первом паттерне пишу мелодию, на втором басы, на третьем ударники и т.д. Ну а когда, Вы всё сделали, остается только всё это свести в одну композицию. Для этого здесь нам и понадобится Playlist.

Слева в этом окне указаны паттерны (они подписаны, но чтобы было удобнее, можно их переименовать, нажав правую кнопку над названием паттерна). Для того, чтобы играл Ваш паттерн надо поставить квадратик напротив его левой кнопкой (правой кнопкой удалять). Если у Вас есть партия ударных и басы, то Вы можете сделать так, чтобы они играли вместе, для этого надо поставить квадратик напротив паттерна с ударниками и напротив паттерна с басами. Но прежде чем нажать на кнопку Play надо переключить режим:



Видишь, горит лампочка напротив слова Pat (Pattern), то есть сейчас ты прослушиваешь один паттерн, а если переключить на Song, то будет играть то, что нарисовано в плей-листе.

Примерно так и происходит сведение трека. Но ещё надо учесть, что если паттерн (например, как у нас мелодия) имеет длину более одного паттерна (мелодия у нас имеет длину 4), то в плей-листе надо ставить квадратик через каждые четыре.

Если у Вас возникли вопросы, пишите мне на djlexx2002@bk.ru, я постараюсь ответить.

Sampler Settings - настройки сэмпла.

TS404 Settings - настройки встроенного генератора TS404.

Plugin Settings - настройки подключаемых генераторов.

Instrument Settings - настройки инструмента.

Miscellaneous Settings - дополнительные настройки.

Time Settings - настройки времени задержки и т.д.

Щелчок на левом верхнем углу окна открывает дополнительное меню

Команды меню Channel Settings:

Set Name - редактирование имени канала.

Set Color - выбор цвета для отображения канала в Step Sequencer.

Save Channel State as - сохранение настроек канала в preset файле (FST формат). Лучше сохранять настройки канала в директории, предлагаемой по-умолчанию, чтобы FruityLoops потом находил эти настройки и отображал в списке возможных настроек для канала или генератора.

Assign Free FX Track - выбор для канала свободного эффекта-трека. FX selector (номер эффект-трека) в окне Main Channel Settings указывает на текущий выбранный для канала эффект-трек. Эта команда недоступна для MIDI генератора и для других генераторов, негенерирующих звуковых данных wave (только wave сигналы могут быть обработаны эффектами). См. описание окна Effects Tracks.

Interpolate All TS404 Events - интерполяция всех специальных настроек канала TS404, содержащихся на закладке TS404 Channel Settings.

Save Modified Sample as - пресалс эффекты изменяют временную копию загруженного в память сэмпла. Измененный этими эффектами сэмпл можно сохранить новым файле (см. Sampler Channels Settings).

Record New Sample - Для нового сэмпла-канала можно быстро записать короткий сэмпл. Открывает окно записи Quick Recording Box.

Reload Sample - Повторная загрузка сэмпла в память. Полезна в случае, если вы изменили сэмпл какими-либо внешними средствами.

Main Channel Settings - основные настройки

Channel Panning - параметр стерео расположения канала.

Channel Volume - громкость для канала.

Channel Pitch - точная настройка питча для канала. Поворот ручки изменяет настройку в процентах от установленного диапазона. Для установки диапазона служит цифровой индикатор LCD (его значения - количество полутонов).

FX Selector - Выбор FX track (эффект-дорожки) из 16 возможных.

Sampler Settings - настройки сэмпла

Sampler Channel Settings - свойства для Sampler генератора. Эти свойства доступны также для генераторов, поддерживающих custom shape (произвольная функция для генерации волны).

1. Sample Bank (банк звуков)

Левый щелчок - раскрытие списка загруженных в данный момент в память сэмплов.

2. Wave

Keep on Disk - оставлять сэмпл на диске не загружая его в оперативную память. Сэмпл должен быть в формате 44100 kHz 16 bit стерео, чтобы его можно было оставить на диске.

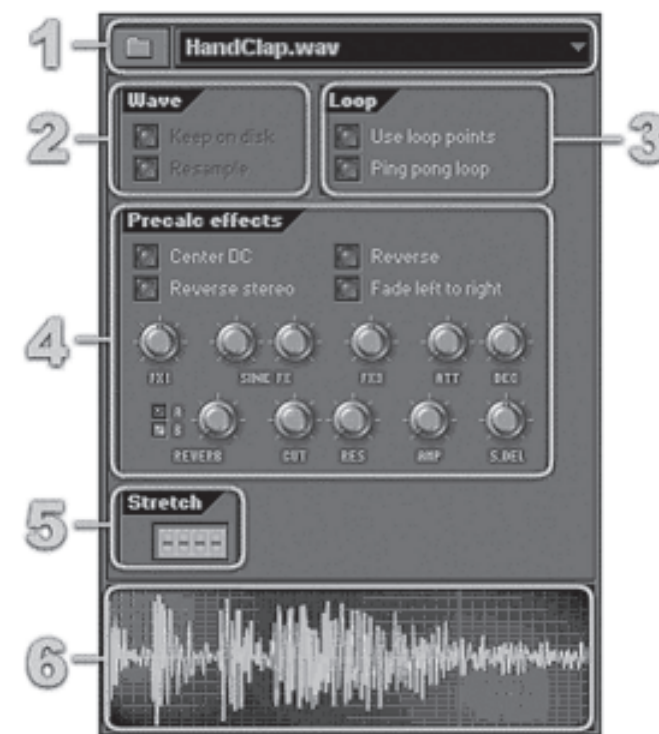
Resample - конвертация сэмпла в формат 44100 kHz 16 bit Stereo. Но это не рекомендуется, т.к. такая конвертация для петель (зацикленных сэмплов ритма) (loop sample) может привести к появлению щелчков. Это также приводит к возрастанию нагрузки на процессор и занимают больше оперативной памяти. И еще, если экспортировать композицию в аудио файл (export wave/mp3) с использованием hermite curve interpolation или лучшего параметра, то качество неконвертированных сэмплов не уменьшится.

3. Loop (петля)

Use Loop Points - использование установок зацикливания (если такие настройки сэмпл содержит).

Ping Pong Loop - тип зацикливания - "пинг-понг". Сэмпл проигрывается от начала к концу, от конца к началу и т.д.

Для редактирования точек зацикливания (loop points) можно использовать звуковые редакторы (BeatSlicer, SoundForge). Например, чтобы добавить точки цинка к сэмплу в SoundForge, нужно: 1) выделить фрагмент сэмпла, 2) меню Special / Create Sample Loop, 3) записать сэмпл, соержащий теперь точки цикла, 4) использовать теперь в FruityLoops :0)



FruityLoops State File (*.FST)

Служат для записи настроек генераторов и эффектов. См. Save Channel State As в описании Channel Settings Menu и Save Preset As в описании Effects Tracks Menu.

FruityLoops Score File (*.FSC)

FruityLoops Score файлы используются для записи партитур (нот) из Piano Roll. Потом можно импортировать партитуры (события нот) из score файла в Piano Roll выбранного канала. См. Save Score As в описании Piano Roll.

Humanize Preset File (*.FPR)

Настройки "очеловечивания" (humanize) содержат свойства для нот в Step Sequencer (их можно устанавливать вручную, используя Graph Editor). На данный момент настройки humanize не могут быть созданы средствами FruityLoops. Для этого можно использовать любой редактор текста (например, Notepad). Файлы "очеловечивания" - обычные текстовые файлы, содержащие списки значений для каждого свойства.

MIDI File (*.MID)

FruityLoops может импортировать события нот и контроллеров из стандартного MIDI файла. Для импорта нот выберите пункт Import MIDI File из меню для Piano Roll (для импорта событий - из меню для Event Editor). Можно воспользоваться drag and drop механизмом и перетаскивать MIDI файлы из Browser прямо на окна Piano Roll или Event Editor.

Generators

Generator Basics
 Sampler Generator
 TS404 Generator
 Other Included Generators
 Channel Settings
 Generators Basics

Каждый канал FruityLoops содержит один генератор. Генератор - это виртуальный синтезатор, который, собственно, и создает звук. Генераторы - это и басс-линии, и струнные, и цимбалы и т.д.

FruityLoops поставляется с несколькими встроенными генераторами. Также поддерживает подключаемые (plugin) генераторы третьего поколения в VSTi, DXi, Buzz-machine формате. На данный момент FruityLoops имеет несколько генераторов в собственном формате.

Sampler Generator

Sampler использует wave сэмпл (sample) для генерации звука. Настройки содержат 4, вычисляемых в реальном времени, огибающие кривые envelope и 5 LFO для контроля громкости (volume), стерео расположения (panning), базовой настройки нот (pitch), фильтров cutoff и resonance. См. Sampler Channel Settings и Instruments Channel Settings.

TS404 Generator

TS404 - синтезатор бас линий. Может имитировать звук многих классических синтезаторов, таких как, TB-303. Но главное - его собственный уникальный звук TS404. Состоит из двух осцилляторов (генераторов звуковых колебаний), cut/res фильтры, огибающие envelope, LFO, эффект генерации искажений (distortion) и встроенный эхо-эффект (delay line). См. TS404 Channel Settings.

Other Included Generators

FruityLoops поставляется с несколькими мощными подключаемыми генераторами: 3xOSC, Plucked!, BeerMap, Wasp (demo), SimSynth Live (demo), MIDI Out and JX10.

3xOSC - это сэмпл-плагин, это означает, что он заменяет собой функцию звукового сэмпла в Sampler-канале. Имя генератора говорит само за себя - это три осциллятора с набором фильтров, огибающих кривых и LFO. С помощью этого генератора можно создавать очень разнообразные звуки: SID-подобные синтетические звуки (synths), органы (organs), басовые звуки (bass), имитировать звуки струнных (strings) и т.д.

Plucked! - синтезатор имитирующий Karplus-Strong - струнный инструмент.

BeerMap - генерирует звук на основе загружаемого графического файла.

Wasp - генератор, имеющий 3 осциллятора, две кривые LFO, две кривые ADSR, ринг-модулятор, эффекты FM, PWM и distortion.

SimSynth Live - специальная версия для FruityLoops известного генератора SimSynth.

MIDI Out - специальный генератор для вывода МИДИ-данных. Поддерживает 8 страниц по 9 свободно привязываемых контроллеров.

DX10 - генератор типа VSTi созданный Maxim Digital Audio.

Заметим: FruityLoops включает только ДЕМО версии генераторов Wasp и SimSynth Live.

Channel Settings

" настройки канала

Main Channel Settings - основные настройки канала.

Работа с Zero-X BeatCreator и Fruity Slicer

Автор: DJ KvaS

Сегодня мы будем учиться "нарезать" драмлупы и использовать их во FruityLoops при помощи вышеназванного софта.

Заранее извиняюсь за кривое изложение мыслей (орфографию, слава богу, Word проверяет).

В Интернете, на CD, да и в Вашей личной коллекции, я думаю, очень много всевозможных Drum Loops (далее ? драмлупов). Причем иногда попадаются очень сочные и красивые, и хочется ими воспользоваться, особенно таким ленивым как я. Использование такого лупа через обычный фруктовый сэмплер накладывает некоторые ограничения на композицию. Во-первых, битрейт (BPM) Вашего трека будет привязан к битрейту лупа, а во-вторых, бит будет слишком однообразен. Первую проблему можно решить при помощи питча, но это неизбежно ведет к искажениям. Вторую, при помощи использования дополнительных ударных сэмплов, что тоже не очень хорошо. Поэтому "нарезка" лупов иногда оказывается очень удобным способом для создания драм-партии Вашего хита! Итак, приступим.

Первое что Вам нужно ? это скачать Zero-X BeatCreator, если еще не успели. В разделе Download Вы сможете найти нужные ссылки. Второе ? понравившийся драмлуп, ? наверняка есть.

Если оба условия выполнены, то запускаем BeatCreator и сразу открываем наш луп. Для этого лезем в меню File > Open.

Задача заключается в том, чтобы отделить каждый ударный сэмпл один от другого, поэтому желательно, чтобы драмлуп не был "перегружен" звуками, был прозрачным для зрительного восприятия. Программа при открытии файла сама пытается разрезать луп. Смотрим, что у нее получилось, и чешем затылок.

Как-то криво. Маркеры (это вертикальные полосы, разбросанные по всему лупу) кое-где лишние, а где-то не хватает. Берем в руки мышку, нажимаем левой кнопкой на ненужный маркер, а потом клавишу delete. И точно также поступаем со всеми. Потом добавляем маркеры, там, где их не хватает, через контекстное меню. Для этого правой кнопкой щелкаем в нужной области и выбираем пункт Slice markers > Add marker. А в самом конце выравниваем каждый маркер по началу каждого сэмпла.

В результате должно получиться что-то подобное:

Чем точнее Вы "разрезали" луп, тем лучше он будет звучать в дальнейшем.

Для большей точности рекомендую использовать Zoom (увеличение), как в обычных редакторах.

Теперь нам надо свой нарезанный сервелат как-то сохранить. Лезем в меню File > Export > Groove и выбираем "Slice Markers (*.zgr Grid/Groove) As". Вот тут важный момент: файл *.zgr, хранящий маркеры, должен лежать в том же каталоге, что и луп, и должен иметь то же самое имя. По умолчанию программа так и предложит сделать.

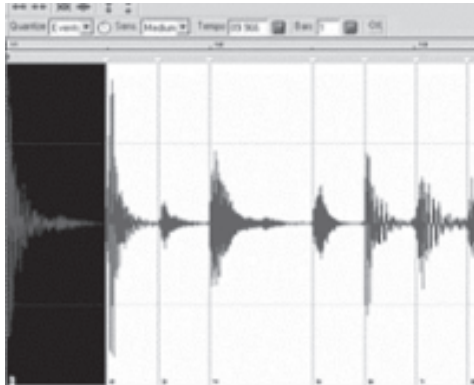
Очень странно, что разработчики не использовали возможность хранения маркеров в wav-формате, ? но это так, мысли вслух, наверное, причины были. Идем дальше.

Запускаем FruityLoops (далее ? просто FL). Удобно будет, если Ваш каталог, в котором лежат эти два файла, можно открыть из браузера FL. Тогда, соответственно, открываем его и, щелкая правой кнопкой мыши на нашем лупе, выбираем пункт Open in new slicer channel. Заметьте, что в браузере виден только wav-файл. Fruity Slicer сразу же расставит в пианоролле (Piano Roll) все куски в соответствии нашей нарезке. В общем то основная часть закончена. Можно уже нажать кнопку play и послушать.

Должно звучать, если текущий bpm трека не отличается от оригинального BPM лупа больше чем на 30-40 единиц в плюс и 10- 15 в минус. Цифры эти получены экспериментальным путем, и могут сильно варьироваться в зависимости от структуры лупа.

Например, если в лупе есть длинный открытый хет (Hat), который накрывает следующий ударный сэмпл, то при уменьшении BPM, появиться разрыв, звучать будет нехорошо. От этого можно избавиться, просто убрав нужные куски в пианоролле, поставив вместо них соответствующие сэмплы из другой части лупа, но уже без этого хета. Также при сильном изменении битрейта сгладить звучание поможет крутилка "dec" в настройках канала во вкладке plugin. Она реализует fade out (затухание), в конце каждого сэмпла.

Ну вот и всё, рутинная работа закончилась, и теперь можно переставлять как угодно наши куски, создавая полноценную драм-партию. Экспериментируйте.



Запись вокала с помощью недорогого микрофона

Автор: Dj Yes

Задумался я как-то над проблемами некоторых начинающих музыкантов, записывающих фонограмму и сводящих вокал.

Обычно, если музыкант имеет хороших спонсоров или достаточно раскручен, у него нет проблем со студийной записью на хорошем оборудовании, и звукопоглощение в такой студии бывает на должном уровне. Но бывает, что мы пытаемся записать фонограмму без студийных услуг (ну, допустим Вы начинающий музыкант и это лишь ваше временное увлечение, или Вы бедный студент...) Тогда достаточно трудно добиться приемлемого конечного результата.

Итак, наскребли еле-еле на средненький компьютер, и вот, уже минусовка готова! Текст придумали, ну и решили

сами, как бы это лучше сказать, спеть, спеть в микрофон.

А вот какой микрофон выбрать? Ну, можно посоветовать Shure Proloque стоимостью порядка 100 долларов, подходит почти что для любой крутизны исполнителя и из самых дешёвых, или, скажем Shure SM7.

Ну, а можно ли ещё проще, если на вышеописанный микрофон денег пока нет, а вы, скажем, решились записаться из принципиальных соображений? Что может помочь тогда?

Проще может быть, пожалуй, только гарнитура (микрофон с наушниками). Дело в том, что мне приходится иног-да по роду своей деятельности проводить запись у компьютера и иногда заменять звукорежиссера. Вот тут я и попробовал записывать свой вокал.

Давайте теперь посмотрим, что же происходит при записи чувствительным микрофоном типа Shure proloque в домашних условиях:

Студийной (а часто и просто нормальной) тишины в обычной квартире просто так не добиться.

Микрофон настолько чувствителен, что посторонние звуки просто поглощают ваше пение.

Находясь практически в метре от системного блока, микрофон заглатывает ещё и все его шумы, а это треск винчестера, звуки охлаждающих системный блок вентиляторов.

Требует наличия предусилителя, а иначе приходится просто ОПАТЬ! Какое тут пение, сипение получается, вот и предусилитель уже прибавьте.

Если пойти на крайности, обеспечить звукоизоляцию и подальше в уголок забиться, может и получится что-то приличное. Но нужен ещё один человек, звукорежиссер, работающий в паре с вокалистом, а вот таково, как обычно, нет.

А теперь посмотрим, чего можно добиться в аналогичных условиях, но используя простенькую гарнитуру. На эксперимент я пошёл, воспользовавшись гарнитурой AP-300VR производства весьма непонятного (MADE IN CHINA).

Цена её такова, что даже ребёнок, экономя на мороженом в течение месяца, может ее приобрести, ну а взрослый студент ещё быстрее, подумаешь, один раз на дискотеку не сходите.

Сразу сделаю оговорку: всё, что описано ниже, тестировалось при соединении этого комплекта гарнитуры со звуковой платой Sound Blaster Live! Value. Про использование этой звуковой платы я уже писал, рекомендую ознако-миться всем, кто еще не прочитал.

Итак, что лично мне понравилось в этом девайсе:

Ну, естественно цена, сто пятьдесят деревянных.

Классная посадка наушников, а вернее форма оголовья. Единственно, хрящики ушей устают примерно после ПЯТИ часов работы.

Приятно удивили сочность и прозрачность звука, исходящего из головных телефонов. Сам же микрофон разме-щен на спуско-подъемном ручном механизме. Когда надо работать с микрофоном, выдаёте его вниз, и поехали.

Никакого предусилителя, естественно, не нужно, микрофон и соответствующий вход карты Sound Blaster Live! Value оказались отлично сбалансированы.

При записи вокала, даже в метре от компьютера, посторонние шумы не лезут в дорожку вокального трека, полу-чается очень чисто. Результат - почти не хуже, чем у дорогого микрофона, а удобств просто море.

Ну вот, можно делать вывод. Впрочем, я не прошу вас уж так сильно кидаться бежать за гарнитурами и балдеть от них. Просто я сам, на своём опыте убедился, что и на простом микрофоне в сочетании с карточкой Sound Blaster Live можно сделать вполне достойную запись фонограммы, а позже сделать сведение в достаточно приличном каче-стве.

Единственный недостаток таких комплектов гарнитур это то, что звук минусовки может быть слышен в записи, но при дальнейшей обработке от этого можно полностью избавиться.

Но вот сама идея, думаю, проста и удобна в реализации, да и не требует больших вложений.

FruityLoops RUference

FruityLoops Basics

What is FruityLoops?

General Notes About the Interface

Notes to FruityLoops 2.x Users

What is FruityLoops?

" Что из себя представляет FruityLoops?

FruityLoops - это многофункциональный секвенсор для создания полноценных музыкальных композиций и корот-ких драм-лупов (петель). FruityLoops имеет свой внутренний микшер и поддерживает MIDI интерфейс. Композиция или луп могут быть экспортированы в MIDI формате или быть записанными в WAV/MP3 аудио файле.

Композиция FruityLoops может содержать неограниченное количество каналов (каждый канал - инструмент/гене-ратор синтезирующий или воспроизводящий звук). Ноты партитуры для каналов записываются в отдельных паттер-нах. Это основные составляющая нотной композиции во FruityLoops. Полная композиция "собирается" из таких кусочков. Паттерн имеет конечную длину. Для редактирования каждого паттерна используется Step Sequencer и/или Piano Roll. Паттерны располагают в нужном порядке в Playlist. Используемые в композиции инструменты могут быть пропущены через огромное количество подключаемых эффектов (effects). Это, например, reverb, phaser, flanger и т.д.

Основные параметры:

Внутренний 32-х битный микшер с плавающей точкой, 44Khz стерео.

ASIO output, Direct Sound - поддержка технологий ASIO и Direct Sound.

256) метод дает высшее качество, но очень медленную скорость. Рекомендуется только для записи финального микса.

Tiny Slices - при включенной опции все события, кривые Envelope и LFO вычисляются с большим аудиоразреше-нием, что дает более высокое качество выходного аудио сигнала. Также очень замедляет процесс генерирования. Рекомендуется только для финальных миксов.

Dithering - преобразование 32- > 16 бит для 16-ти битовых wave файлов.

Alias-free TS404 - предотвращает резкие скачки и щелчки для TS404's. Также замедляет скорость записи.

HQ for all plugins - устанавливает HQ режим (высшее качество) для всех плагинов, эффектов и генераторов.

Disable Max Poly - игнорирование установки max poly (максимальное число одновременно звучащих нот, полифо-нии) в окне Miscellaneous Channel Settings. Эта опция не отключает Mono опцию для генераторов.

4. Output

Тип выходного файла.

5. Wave

Установка битовой разрядности wave файла. Возможны либо стандартный 16-ти битовый файл, либо два типа 32-хбитовых файлов (позволяет дальнейшее более точное редактирование файла в аудио редакторах , поддержи-вающих 32-е wave файлы, но, как правило, такой файл нельзя проигрывать в обычных аудио плэйерах). 32-х битный, с плавающей точкой (0.24) - родной формат внутреннего миксера FruityLoops, 32-х битный, с плавающей точкой (16.8) - формат редактора Cool Edit (TM).

5. MP3

Установка битрэйта для MP3 файлов. Более высокий битрэйт означает более высокое качество MP3, но, есте-ственно требует большего места на диске.

6. Options (опции)

Mono - создание mono файла (моно файлы занимают в два раза меньше места).

Save NFO File - записывает *.NFO информационный файл в котором хранится информация для Domus Music Machine™ и FruityTracks.

Save ACIDized - запись дополнительной информации для Sound Foundry ACID™.

Background Rendering - генерация файла в бэкграунд режиме (background mode).

Go - старт генерации (записи) файла.

Sample File Formats
" файловые форматы сэмплов
Форматы, из которых FruityLoops может извлечь данные для создания (или просто загрузки) сэмпла для Sampler канала (см. Sampler Channel Settings).
MS Waveform File (*.WAV) - звуковой wave-файл.
SimSynth Preset (*.SYN) - настройки (пресет) синтезатора SimSynth.
DrumSynth Preset (*.DS) - настройки синтезатора ударных, или DrumSynth.
FastTracker's Extended Instrument (*.XI) - инструмент редактора FastTracker (грузится лишь первый из набора сэмплов).

MS Waveform File (*.WAV)
Sampler может использовать MS Waveform формат для сэмплов. В таком файле могут содержаться данные PCM Waveform и ACM waveform, если у вас установлен соответствующий codec.

SimSynth Preset (*.SYN)
Sampler может загружать настройки для SimSynth 1 и 2 - автоматически зоздается wave сэмпл. SimSynth - это программный синтезатор, автор - David Billen (http://ellisdee.onestop.net/SimSynth.html). Можно найти SimSynth на официальном сайте www.fruityloops.com (SimSynth 1 теперь распространяется бесплатно!). При загруженном SYN файле доступны некоторые дополнительные настройки на закладке Miscellaneous Channel Settings.

DrumSynth Preset (*.DS)
Sampler канал может загружать настройки (preset) DrumSynth (при загрузке сразу генерируется звуковой wave файл). DrumSynth - это freeware (бесплатная) программа для синтеза ударных. Ее можно найти на страничке автора (Paul Kellett) http://www.abel.co.uk/~maxim. Если загружать DS файл вместо обычного звукового wave файла, можно получить некоторые дополнительные настройки Miscellaneous Channel Settings.

FastTracker's Extended Instrument (*.XI)
XI - формат инструментов редактора FastTracker. Sampler может загружать первый из набора wave сэмплов XI файла. Из XI файла также импортируются Envelope и LFO-настройки.

Other File Formats
" другие форматы файлов
FruityLoops State File (*.FST)
FruityLoops Score File (*.FSC) - партитура Piano Roll.
Humanize Preset File (*.FPR) - настройки эффекта Humanize.
(*.MID) - стандартный MIDI-файл.

FruityLoops может импортировать композиции ReBirth RB-338™, сохраняя максимальное количество настроек. Два 303 генератора заменяются TS404 каналами, ударные - Sampler каналами.

Beat to Slice (*.WAV)

Эта функция позволяет импортировать wave файлы как несколько отдельных слайсов (slice) (кусочков), используя технологию редактора BeatSlicer (автор - Peter Segerdahl) (см. <http://surf.to/zero-x>). FruityLoops поставляется с демо-версией этого редактора. Демо сильно ограничивает его возможности.

Начиная с версии FruityLoops 3.3.0 для этих целей лучше использовать новый генератор Fruity Slicer, обладающий более широкими и удобными возможностями.

How many bars is this loop made of - устанавливает на какое количество кусков разбивать исходный файл.

Use standalone editor - использовать BeatSlicer. Запуск непосредственно редактора для редактирования, разбивания и т.д. исходного файла.

Save/Export File Formats

" файловые форматы для сохранения/экспорта

Форматы файлов, в которых FruityLoops может сохранять или экспортировать. Доступны Save и Export команды в File Menu.

FruityLoops Loop File (*.FLP)

Zipped Loop File (*.ZIP)

Wave / MPEG Layer 3 / MIDI (*.WAV; *.MP3; *.MID)

FruityLoops Loop File (*.FLP)

Это базовый формат самого редактора FruityLoops. В этом формате записывается сама музыкальная композиция (loop). Здесь записываются все ноты, настройки и т.д. Однако файл не содержит непосредственно wave (сэмпл), DrumSynth и SimSynth-пресетов (preset). Для записи композиции вместе со всеми сэмплами, используйте Zipped Loop Package.

Zipped Loop File (*.ZIP)

Композицию можно сохранять в стандартном архивном ZIP файле. Такой файл будет содержать FruityLoops Loop File, сэмплы и пресеты (настройки) используемые в композиции. FruityLoops может читать сразу из такого архива (см. Zipped Loop File из Open/Import File Formats).

Wave / MPEG Layer 3 / MIDI (*.WAV; *.MP3; *.MID)

Генерация аудио файла композиции (render). В Wav и MP3 файлы экспортируется весь выходной аудио сигнал вашей композиции. Звук, воспроизводимый средствами MIDI, сюда записаным быть не может! Для экспортирования MIDI данных (нот и событий контроллеров) можно воспользоваться экспортом в MIDI файл.

1. Info

Информация о проекте.

Tempo - темп композиции.

Total Time - общее время звучания композиции.

Disk Space - объем, требующийся для записи файла выбранного формата

Bar # - текущий паттерн в PlayList, для которого проводится генерация звука в данный момент / общее количество паттернов.

2. Looping Mode

устанавливает тип лупа (looping mode) (тип зацикливания). Применяется только для wave и mp3 файлов. Если после записи последний паттерн в PlayList продолжает затухая звучать, эта опция определяет что делать с оставшимся звуком:

Cut Remainder - отрезать звук после последней позиции в PlayList.

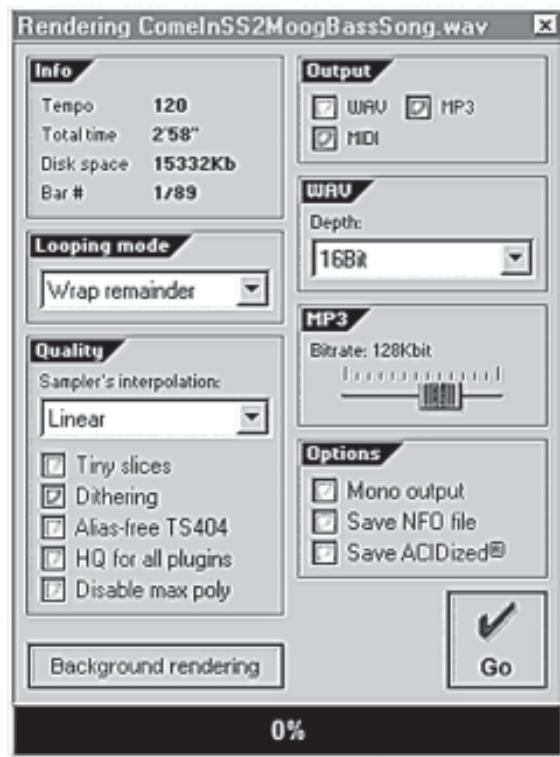
Leave Remainder - в выходной файл записывается весь оставшийся звук до полного его угасания.

Wrap Remainder - накладывает остаток звука на место, начиная с точки зацикливания (полезно для записи зацикленных брам лупов, в которых есть эффект эхо и т.д.).

3. Quality

Качество генерируемого звука.

Sampler's Interpolation - интерполяция (interpolation) для Sampler каналов при экспорте в wave/mp3. None - применяет "квадратный" фильтр (так называемая интерполяция по ближайшему значению), который наиболее быстр, но дает низкое качество (в реальном времени этот же фильтр применяется, если отключить Linear Interpolation в Wave Settings). Linear interpolation - линейная интерполяция дает неплохую скорость и хорошее общее качество (доступно в реальном времени Linear Interpolation в Wave Settings). Hermite Curve применяет высококачественную криволинейную интерполяцию, но заметно снижает скорость записи. Sinc (глубины 64 и



Линейная интерполяция в реальном времени, лучшие интерполяции при записи в аудио файл (render).

Автоматическое устранение щелчков и перепадов громкости для устранения "дыр" в звуке.

Открытая архитектура генераторов третьего поколения (собственный стандарт Fruity генераторов, VSTi, DXi и Buzz-machine), эффектов (собственный стандарт Fruity эффектов плюс VST, VST2, DirectX и Buzz-effect).

Фильтры: reverb, 7 band equalizer, delay line, distortion (иска), phaser, flanger, compressor, bass boost и др.

16 эффект трэков с 4 сэнд-эффект трэками, поддерживающими по 8 фильтров в каждом.

Форматы сэмплов *.WAV, *.SYN (SimSynth 1 & 2), DS (DrumSynth).

Загрузка MIDI файлов нот и событий контроллеров.

Встроенный сэмплер и синтезатор бас линии TS-404.

Поставляемые генераторы: 3xOSC, Plucked!, BeepMap, Wasp (demo), SimSynth Live (demo), MIDI Out, JX10, Slicer, Granulizer, Vibrator, Plucked String.

"Живая" запись кучек и контроллеров.

Внешний MIDI контроль основных параметров.

Контроль параметров при помощи специальных effect controller плагинов.

Экспорт в zip-файл (композиция + сэмплы) и MIDI. Запись (render) в аудио WAV файл в формате 16Bit или 32Bit.

Запись (render) в аудио mp3 файл.

" Общие заметки об интерфейсе FruityLoops

Ручки, "крутилки" и LCD ("жидко-кристаллические" дисплеи):

Все ручки и LCD во FruityLoops одинакового типа. Чтобы установить значение, нужно прижать левую клавишу мыши на ручке и движением мыши "повернуть" ручку. Для более точного изменения значения, нужно, в момент поворота ручки, прижимать клавишу Ctrl. Нажав Alt и щелкнув левой клавишей мыши, можно установить у ручки исходное значение.

Полосы прокрутки:

Полосы прокрутки во FruityLoops имеют специальную возможность - если передвигать их правой клавишей мыши (вместо обычной левой), то включается специальный режим прокрутки, который позволяет перемещать вид во всех направлениях одновременно.

Notes to FruityLoops 2.x Users

" Вниманию пользователей FruityLoops 2.x

Интерфейс FruityLoops 3 полностью перестроен. Step Sequencer теперь является отдельным, изменяющим свои размеры, окном. Sample browser (теперь просто Browser) - также независимое окно. Вы можете пристыковать его к левому краю экрана.

Новое окно Piano Roll позволяет вам программировать полифонические мелодии и слайды нот.

Effects System (система эффектов) во FruityLoops также сильно изменена. Теперь есть 16 FX дорожек. 4 FX send дорожки с помощью которых вы можете посылать эффекты сразу на несколько каналов. Новая Smart Disable опция отключает плагины, не используемые в композиции. Это снижает загрузку CPU.

MIDI поддержка удалена из Sampler канала. Но теперь FruityLoops имеет MIDI out генератор - более мощный инструмент для поддержки MIDI.

Events (события) во FruityLoops теперь записываются для каждого pattern отдельно. Теперь нет одного глобального трека автоматизации. Старые FruityLoops 2.x проекты импортируются путем создания одного дополнительного pattern, называемого Main Automation (главная автоматизация), который заменяет трек глобальных событий из FruityLoops 2.x.

В FruityLoops 3 возможна автоматизация большего числа параметров: the mute/unmute switch (переключатель включения/отключения канала) и FX selector (выбор номера дорожки эффектов) в Main Channel Settings (основные настройки канала) теперь тоже автоматизированы.

DrumSynth's генератор обновлен. Вы можете теперь редактировать некоторые настройки DrumSynth непосредственно из FruityLoops (смотрите Miscellaneous Channel Settings).

Menu Bar

Menu Bar

File Menu

Edit Menu

Channels Menu

View Menu

Options Menu

Tools Menu

Help Menu

Tools Dialog

Favorites Section

Light Show

Menu Bar

" Окно меню

Главное окно меню находится на главной панели (Main Panel) обеспечивает доступ к главным настройкам FruityLoops.

File (файлы)
Edit (редактирование)
Channels (каналы / генераторы)
View (окна)
Options (опции)
Tools (инструменты)
Help (помощь)

File Menu

" Файловое меню

File меню содержит команды манипулирования файлами:

New - создание нового пустого проекта композиции. В проект автоматически добавляются сэмплы последнего выбранного сборника ударных (drumkit).

Open (Ctrl+O) - открытие файла проекта композиции.

DrumKits - содержит подменю с настройками каналов для быстрого старта нового проекта.

Save (Ctrl+S) - сохранение поекта композиции на диск. См. File Formats - описание возможных форматов.

Save As (Shift+Ctrl+S) - запись текущего проекта с новым именем или в другом формате.

Import - октрытие "неродных" для FriuityLoops файлов. См. File Formats.

Export - преобразование или запись композиции в различных других форматах. См. File Formats.

Collect Samples - запись используемых в данный момент сэмплов, настроек (пресетов) и т.д. в отдельную папку.

Exit - выход из FruityLoops.

History List (Alt+ 1-8) - список последних откытых файлов проекта.

Edit Menu

" Меню редактирования

Edit меню содержит команды для выбора и редактирования каналов и нот:

Undo/Redo (Ctrl+Z) - Undo - отменяет последнее действие. Redo - отменяет полдедную отмену Undo :). Далеко не все действия FruityLoops можно отменить!

Cut (Ctrl+X) - удаляет ноты из всех выбранных каналов Step Sequencer и помещает их в clipboard. Automation events (события) не могут быть удалены таким образом.

Copy (Ctrl+C) - копирует все ноты из выбранных каналов Step Sequencer в clipboard. События не могут быть скопированы таким образом.

Paste (Ctrl+V) - записывает нот из clipboard в каналы, начиная в первого из выбранных в Step Sequencer.

Select All - выбирает все каналы в Step Sequencer.

Copy Whole Pattern (Ctrl+W) - копирует все ноты всех каналов Step Sequencer в текущем паттерне (pattern). События не могут быть скопированы таким образом.

Shift Left (Shift+Left) - перемещает ноты в выбранных каналах Step Sequencer на один шаг влево.

Shift Right (Shift+Right) - ...вправо. Последние становятся первыми.

Randomize/Humanize (Alt+R / Alt+H) - открывает окно настроек Randomize, которое позволяет заполнить случайными нотами партитуру, добавить нотам эффект "очеловечивания" humanize.

Send to Piano Roll - для выбранных каналов перемещает ноты из Step Sequencer в Piano Roll. Эффект Shuffle сохраняется (см. Step Sequencer).

Channels Menu

" Меню каналов/генераторов

Channels меню содержит команды для управления каналами/генераторами.

Add One - открывает список генераторов. Выбор генератора приводит к добавлению нового канала, соержжащего это генератор. Выбор пункта More... - открытие окна с полным списком генераторов подключаемых во FruityLoops (здесь Fruity, VSTi и DXi генераторы) (для загрузки Buzz шенераторов, нужно сначала добавить пустой канал Fruity Buzz-generator Wrapper, затем, через меню wrapper’а выбрать нужный генератор). Двойной щелчок на имени генератора - добавление этого генератора в композицию. Щелчок на прямоугольнике рядом с именем - пометка генератора, как favorite (такие генераторы будут отображаться сразу в меню Add one). TS404 и Sampler - внутренние генераторы FruityLoops, они также появляются в этом списке.

Clone Selected - дублирование выбранного канала. Копия создается с такими же настройками, но не содержит нот и событий.

Delete Selected - удаление генератора и соответствующих нот и событий из композиции.

Move Selected Up (Alt+Up) - перемещает выбранные каналы выше в окне Step Sequencer.

Move Selected Down (Alt+Down) - перемещает вниз.

Zip Selected (Alt+Z) - отобращает выбранные каналы в компактном "свернутом" zipped виде. Правый щелчок "разворачивает" канал.

Unzip All (Alt+U) - "разворачивает" все каналы.

View Menu

" Меню окон

Каждый файл, показывается в Browser со специальной иконкой:

- FruityLoops композиция (луп) (*.FLP)

- Zipped loop - композиция (луп) вместе с используемыми сэмплами и настройками генераторов, заархивированный ZIP архиватором (*.ZIP)

- Wave sample (звук в формате wav) / TS404 shape (настройка для TS-404 генератора) (*.WAV)

- SimSynth настройка (*.SYN)

- DrumSynth настройка (*.DS)

- Generator/Effect настройка (*.FST)

- FruityLoops Score - файл, содержащий только непосредственно ноты (*.FSC) или MIDI файл с нотами(*.MID)

- Humanize настройки (*.FPR)

- FastTracker extended instrument - инструмент в формате редактора FastTracker (*.XI)

Также Browser содержит ряд дополнительных папок:

<FruityLoops Folder>/Samples/Instruments

Содержит подборку настроек для генераторов;

<FruityLoops Folder>/Samples/TS404 Presets

Содержит подборку настроек для генераторов TS404;

<FruityLoops Folder>/Samples/TS404 Shapes

Содержит подборку настроек для генераторов TS404;

<FruityLoops Folder>/Samples/FX Presets

Содержит подборку настроек для эффектов;

<FruityLoops Folder>/Samples/Channel Presets

Содержит подборку настроек для каналов;

<FruityLoops Folder>/Samples/Scores

Содержит подборку нот;

<FruityLoops Folder>/Samples/Humanize Presets

Содержит подборку настроек Humanize (для "очеловечивания" композиций - создания более живого звучания);

Все другие папки <FruityLoops Folder>/Samples

содержат wave сэмплы, SimSynth, DrumSynth и другие настройки (пресеты);

<FruityLoops Folder>/Loops

Содержит подборку композиций (FLP файлов).

Можно добавлять свои папки для просмотра в Browser (это делается в окне настроек Directories).

File Formats

Open/Import File Formats

Save/Export File Formats

Sample File Formats

Other File Formats

Форматы файлов, поддерживаемые FruityLoops.

Open/Import File Formats

" файловые форматы для открытия/импорта

Форматы файлов, которые FruityLoops может открывать и импортировать (open/import).

FruityLoops Loop File (*.FLP) - файл композиции (петли) FruityLoops.

Zipped Loop File (*.ZIP) - архивный файл композиции (петли) вместе с используемыми сэмплами.

BeatCreator/BeatSlicer Grid File (*.ZGR) - файл с данными редактора BeatCreator/BeatSlicer.

ReBirth RB-338 Song File (*.RBS) - файл редактора Propellerhead’s ReBirth.

Beat to Slice (*.WAV) - стандартный wav-файл.

FruityLoops Loop File (*.FLP)

Это базовый формат самого редактора FruityLoops. В этом формате записывается сама музыкальная композиция (loop). Здесь записываются все ноты, настройки и т.д. Однако файл не содержит непосредственно wave (сэмплов), DrumSynth и SimSynth-пресетов (preset). При открытии FLP-файла FruityLoops выполняет поиск сэмплов и пресетов сначала в папке, где находился раньше сэмпл, затем во всех папках сэмпл-броузера. (Чтобы пропустить поиск, удерживайте при загрузке нажатой клавишу "ESC").

Zipped Loop File (*.ZIP)

FruityLoops может открывать и декомпрессировать стандартные ZIP-файлы автоматически. FruityLoops ищет внутри ZIP-файла FruityLoops Loop File и открывает его. Все сэмплы будут также загружены из zip файла, если они в нем присутствуют. Такой метод хранения позволяет создавать единственный файл, содержащий и композицию и сэмплы (см. Zipped Loop File из Save/Export File Formats).

BeatCreator/BeatSlicer Grid File (*.ZGR)

ZGR-файлы создаются редакторами BeatSlicer или BeatCreator. Они содержат схемы разбиения лупов (сэмплов) на части. Можно визуально редактировать точки разбиения (slice point) в BeatCreator. См. BeatCreator на сайте http://surf.to/zero-x.

ReBirth RB-338 Song File (*.RBS)

При включенной опции все вводимые ноты, слайды и другие события будут привязываться к сетке согласно установкам в Recording Panel.

7. Auto Locate Channel - автоматический выбор канала

При включенной этой опции, Piano Roll, в момент переключения между паттернами, будет автоматически показывать партитуру первого непустого канала.

8. Zoom (Alt+Z) - масштаб

Увеличить/уменьшить горизонтальный масштаб (шкала времени).

Import MIDI Data Dialog

Это окно появляется при попытке импортировать ноты в Piano Roll из MIDI-файла или из MIDI-clipboard'a (буфера обмена).

Which Tracks to Import - выбор треков для импортирования.

Which Channels to Import - позволяет выбрать, какие каналы импортировать. Левый щелчок мыши включает канал для импортирования, правый выключает.

Blend with Existing Data - когда включено, импортированные ноты смешаются с уже существующими в Piano Roll нотами. Когда выключено, импортированные ноты заменят старые.

LFO Tool

Позволяет рисовать кривые изменения параметров (LFO) в Event Editor.

LFO рисуется только на выделенном отрезке времени. Если ничего не выделено, то LFO рисуется автоматом с первого бара.

1. Start

Value - установка значения LFO.

Range - разброс между нижним и верхним значением.

Speed - частота LFO (скорость). Правый щелчок вызовет менюшку с предустановленными настройками и привязкой к темпу.

2. End

Те же параметры, что и выше, но если квадратик не горит, то эта секция использоваться не будет.

3. Shape

Формы волны. Phase - фаза волн.

Browser

"сэмпл-броузер"

Browser - это удобный способ исследования директорий с сэмплами, настройками плагинов и проектами непосредственно из FruityLoops. Окно браузера может быть пристыковано к левому или правому краю экрана.

Верхнее меню:

Свернуть структуру - сворачивает все раскрытые директории в Browser окне.

Перечитать структуру всех директорий для обновления содержимого.

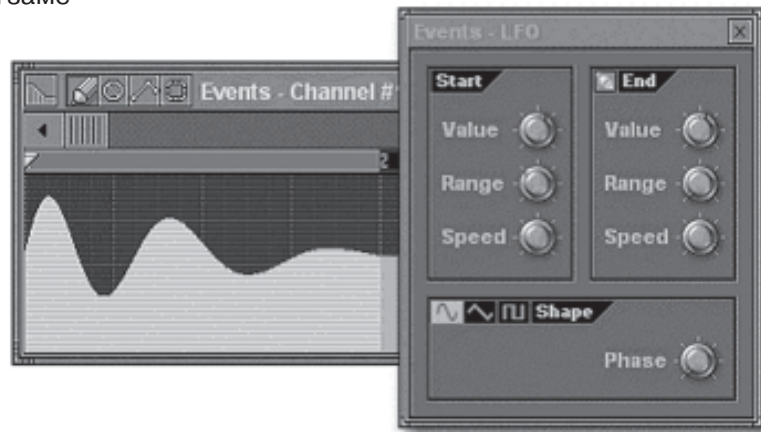
Закреть Browser.

Левый щелчок для каскрытия содержимого директории. Повторный щелчок сворачивает содержимое директории. Левый щелчок на wave сэмплах, DrumSynth, SimSynth и Sampler настройках - это preview-воспроизведение данного сэмпла. Правый щелчок - загрузка данного сэмпла или пресета в первый из выпранных (помеченных) каналов (если это Sampler или генератор поддерживающий данный тип пресета). Правый щелчок на FruityLoops loop файле (*.flp) загружает данный файл. Правый щелчок на a MIDI файле импортирует события нот в первый из выбранных каналов.

Все композиции (flp), сэмплы, SimSynth, DrumSynth и другие пресеты, могут быть также загружены посредством стандартных операций перетаскивания мышкой (drag and drop).

Project Browser

Начиная с версии FruityLoops 3.1, Browser содержит специальную папку в броузере - Current Project. В развернутом виде эта папка показывает список паттернов, в которых была произведена запись или редактирование событий для какого-нибудь автоматизированного контроллера или ручки. Левый щелчок открывает Event Editor для выбранного контроллера или ручки. Правый щелчок открывает меню, которое позволяет открыть Event Editor в новом окне или привязать ручку или контроллер к желаемому MIDI controller для remote controlling (управления ручками с помощью внешних контроллером, например, ручек на миди-клавиатуре).



View меню содержит команды типа показать/скрыть одно из окон FruityLoops.

Playlist (F5) - показать/скрыть окно Playlist.

Step Sequencer (F6) - показать/скрыть окно Step Sequencer.

Piano Roll (F7) - показать/скрыть окно Piano Roll.

Browser (F8) - показать/скрыть окно Browser.

Effects (F9) - показать/скрыть окно Effects Tracks.

Channel Settings - показать/скрыть окно Channel Settings.

Light Show - показать/скрыть окно Light Show.

Background Wallpaper - выбор рисунка для фона.

Arrange Windows (Shift+Ctrl+H) - команда упорядочивания окон FruityLoops.

Close All Windows - закрывает все окна FruityLoops.

Options Menu

" Меню опций

Options Menu - опции и настройки.

MIDI Settings (F10) - окно MIDI Settings.

General Settings - окно General Settings.

Wave Settings - окно Wave Settings.

Directories - окно Directories.

Song Settings - окно Song Settings.

Song Info (F11) - окно Song Info.

Enable MIDI Remote Control - если отключить, FruityLoops не будет принимать MIDI данные от внешнего устройства. Но оно будет освобождено для использования в данный момент с другими программами.

Enable MIDI Output - если отключить, FruityLoops не будет посылать MIDI данные устройству/программе, но оно/она будут свободны для использования в данный момент другими устройствами/программами.

Enable MIDI Master Sync - если включить, то FruityLoops будет синхронизирован (как главный) с внешним MIDI устройством или секвенсором. Для выбора внешнего устройства - окно MIDI Settings.

Typing Keyboard to MIDI (Ctrl+T) - использование символьной клавиатуры для записи нот так, словно у вас настоящий MIDI Keyboard.

Metronome (Shift+Ctrl+M) - метроном.

Blend Recorded Notes (Ctrl+B) - если включить, то новые ноты не будут затирать старые.

Start on Input - нажатие клавиши воспроизведения (Play) будет переключать FruityLoops в режим ожидания. Запись и воспроизведение начнутся только в момент получения какой информации (нажатия ноты на клавиатуре, получения MIDI ноты через MIDI input (вход) и т.д.)

Tools Menu

" Меню инструментов

Tools меню - команды и инструменты для работы с каналами, паттернами.

Channels (каналы):

Select Unused - выбор каналов, которые не содержат ни одной ноты во всех паттернах ни в Step Sequencer, ни в Piano Roll.

Patterns (паттерны):

Go To Next Empty (F4) - переход к следующему паттерну, который не содержит ни одной ноты ни в Step Sequencer, ни в Piano Roll.

Insert Blank (Shift+Ctrl+Ins) - вставить чистый паттерн перед текущим (производит все необходимые изменения в Playlist).

Clone Current (Shift+Ctrl+C) - копирование текущего паттерна (вставляет копию сразу после текущего).

Delete Current (Shift+Ctrl+Del) - удаление текущего паттерна.

Misc (разное):

Smart Disable for all Effects - включает опцию Smart Disable для всех эффектов (см. Effects Tracks Window)

Keep Notes Continuous (Shift+Ctrl+K) - опция, при которой длительность всех нот в Step Sequencer получается такой, что одна нота длится до начала другой (полезна для получения длинных нот в TS404 каналах).

Other (другое):

Configure - открывает Tools Dialog - конфигурация внешних средств, редакторов и т.д.

Custom Tools List - список внешних средств.

Help Menu

" Меню помощи

Help Menu - помощь:

Help (F1) - открывает справочную систему.

Download In-depth Manual - ссылка на файл полной документации.

About - информация об авторах FruityLoops.

Register - как зарегистрироваться.

Other Products From Image-Line - ссылки на страницу компании Image-Line.

Plugins:

About Plugins - описание плагинов FruityLoops.

Find Plugins Online - ссылка на страницу с другими плагинами для FruityLoops.

Online Community:

Интернет страничка, где общаются пользователи FruityLoops. Можно закачивать, выкачивать свои и чужие композиции и т.д..

BeatSlicer & Zero-X BeatCreator Homepage - страничка создателя BeatSlicer.

TS404 Homepage - страничка создателя TS404 генератора.

SimSynth Homepage - страничка создателя SimSynth.

DrumSynth Homepage - страничка создателя DrumSynth.

LAME MP3 Encoder - страничка LAME MP3 Encoder.

Stop Sound (Panic) (Ctrl+H) - обрывает оставшийся звучать аудио и MIDI сигнал.

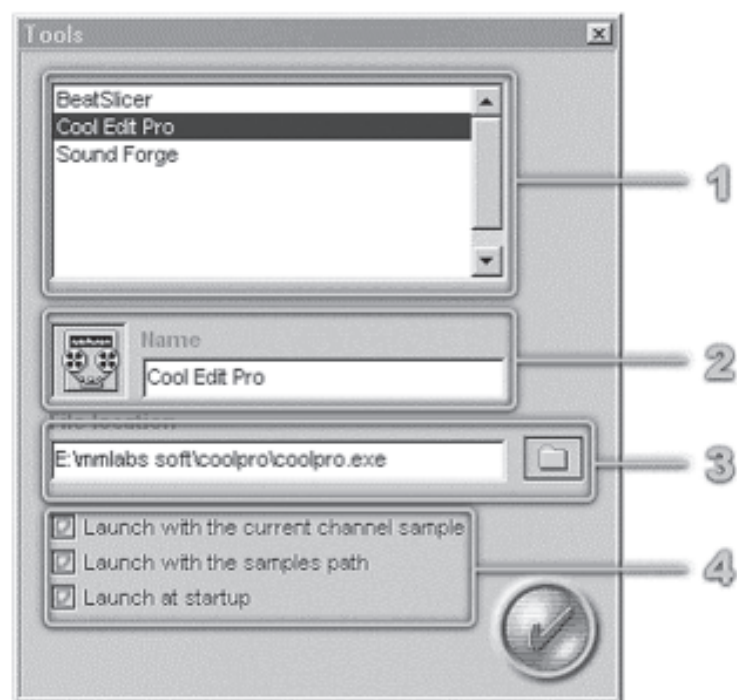
Cancel Current Recording - отмена записанных нот и событий (в момент, когда процесс записи еще не остановлен).

После остановки нужно использовать функцию Undo.

Tools Dialog

"Диалоговое окно инструментов"

Tools открывает окно настройки внешних средств (wave редакторов, сэмпл браузеров и т.д.) для их использования с FruityLoops.



Список установленных ссылок на внешние средства (инструментов).

Имя и иконка программы.

Путь и файл приложения.

Опции запуска инструмента: Launch with the Current Channel Sample - запуск инструмента с сэплом текущего канала (для аудио редакторов, при желании использования данного редактора для корректировки сэмпла, загруженного в выбранный канал). Launch with the Samples Path - запускать с путем к сэмплу (для сэмпл-браузеров и т.д.). Launch at Startup - запускать инструмент (программу) при запуске FruityLoops (например, запускать программный синтезатор, который хотите использовать одновременно с FruityLoops).

Favorites Section

"Секция "избранных"

Все окна открытия/импорта и сохранения/экспорта во FruityLoops были дополнены секцией Favorites (любимые), которая позволяет быстро перемещаться к часто используемым папкам.

Favorites комбо-бнок - список ссылок часто используемых директорий.

Set As Favorite - добавляет текущую директорию в список часто используемых "любимых" папок.

Remove From Favorites - убирает директорию из списка.

Light Show

"Визуальный эффект"

Light Show - это красивый визуальный эффект, иллюстрирующий выходной аудио сигнал FruityLoops.

Правый щелчок позволяет переключиться в режим меньшего разрешения (для медленных компьютеров). Для выхода - правый щелчок, пункт Close.

Panels

Panels

Main Panel

Transport Panel

Pattern Panel

Output Monitor Panel

CPU Panel

TS404 Delay Panel

Shortcut Panel

Recording Panel

Panels

События slide имеют все атрибуты нормальной ноты (громкость (velocity) (volume), стерео расположение (panning), значение фильтров cutoff и resonance). В момент "подтяжки" все эти атрибуты для подтягиваемых нот также плавно меняются до атрибутов slide события.

Цветовые группы для Slide

Каждая нота может иметь цветовой атрибут. Это удобно для объединения нот в группы. Цвет, естественно, не влияет на звучание ноты. Slide события также действуют только на ноты одного со slide-событием цвета. Например, событие slide зеленого цвета проигнорирует ноты других веток, подействует лишь на ноты того же зеленого цвета. Таким образом можно применять slide эффект для разных групп одновременно в разных направлениях. (12) - выбор цвета.

Slide эффект применяется также при Mono режиме (см. установки полифонии polyphony в Miscellaneous Channel Settings). Для разных цветовых групп slide применяется отдельно.

Встроенный редактор событий Event Editor (10)

Позволяет быстро редактировать некоторые события (громкость (volume), стерео расположение (panning) и тон (pitch)) и некоторые свойства каждой ноты (индивидуальную громкость ноты (velocity), стерео расположение (panning), фильтры cutoff и resonance) непосредственно внутри Piano Roll.

Note Properties - окно свойств ноты

Это другой путь установки индивидуальных атрибутов ноты. Удобно для установки свойств нот, начало которых совпадает по времени (отображающие их свойства графики в event editor накладываются). Двойной щелчок открывает окно свойств ноты.

1. Атрибуты времени Time

Установка позиции и длины ноты в. Три числа - это такт:шаг:тик (bars:steps:ticks).

2. Атрибуты уровней Levels

Pan - стерео расположение, vol - громкость ноты, cut и res - фильтр. Кнопка reset возвращает значения атрибутов ноты до открытия окна свойств.

Piano Roll меню

Команды редактирования для Piano Roll (копирование, перемещение и т.д.). Меню открывается щелчком на (1).

1. Edit - редактирование

Cut (Ctrl+X) - Вырезает все выбранные ноты и слайд-события, помещая их в клипборд (clipboard). Жанная команда выполняет удаление событий из встроенного редактора событий.

Copy (Ctrl+C) - Копирует ноты и слайды в клипборд.

Paste (Ctrl+V) - Вставляет в текущую позицию содержание клипборда.

Delete All - Удаляет помеченные ноты и слайды.

Select All (Ctrl+A) - Выбирает (помечает) все ноты и события в Piano Roll.

Select By Color - Помечает все ноты и слайды, которые имеют текущий цвет.

Invert Selection - инвертирует выбор.

Slice up - Режет длинные ноты на много коротких, основываясь на установке global snap в Recording Panel.

Colorize (Shift+C) - Окрашивает выбранные ноты в текущий цвет.

Init With Current Position (Ctrl+A) - инициализирует встроенный редактор событий с текущими параметрами редактируемого автоматизируемого контроллера.

LFO (Ctrl+L)- открывает окно LFO, которое позволяет рисовать огибающие кривые LFO.

2. MIDI

Import MIDI (Ctrl+M)- открывает диалог импорта МИДИ данных в Piano Roll (Import MIDI Data). Выбор данной команды из окна Piano Roll импортирует только события нот. Для импорта из МИДИ файла событий контроллеров нужно запускать Import MIDI Data из отдельного окна Event Editor.

Paste from MIDI clipboard (Shift+Ctrl+V)- работает аналогично предыдущей команде, только производит импорт из буфера MIDI clipboard data, а не из MIDI файла. В МИДИ буфер можно скопировать данные нот и событий, находясь в любом МИДИ редакторе (например, в Sakewalk Pro Audio (TM), Sakewalk SONAR и т.д.).

3. Save Score as...

Запись всех нот текущего окна Piano Roll как FSC файла для дальнейшего использования пратитуры в других мелодиях. Следует помнить, что только ноты и их свойства сохраняются в FSC файлах.

4. Settings - установки

Grid Color - выбор активного цвета для рисования.

Raster Effect - тип сетки Piano Roll.

5. Chord - аккорд

Открывает подменю с некоторыми predefined типами аккордов. Выбирайте тип аккорда и рисуйте ноту в Piano Roll - FruityLoops автоматически добавит в партитуру весь аккорд. Выбор None (Shift+N) переключает в режим ввода отдельных нот.

6. Snap Mode (Alt+S)

Fill Each 8 Notes - делает активными 1-й, 9-й, 17-й и т.д. шаги в Step Sequencer. Все другие шаги устанавливаются неактивными.

Fill Each 4 Notes - аналогично для 1-ого, 5-ого, 9-ого и т.д..

Fill Each 2 Notes - 1, 3, 5 и т.д.

Insert Channel - добавление в проект нового канала. Содержит список всех установленных подключаемых генераторов. Пункт More... открывает окно выбора всех доступных плагинов (генераторов). Это Fruity, VSTi, DXi генераторы. Двойной щелчок на имени генератора добавляет его в проект композиции. Щелчок на чек-боксе - помечает этот генератор как favorite (такие генераторы будут показываться в списке "любимых" генераторов в меню при добавлении нового канала). TS404 и Sampler - любимы всегда :), т.к. они встроены в FruityLoops.

Clone Channel - создает в проекте копию активного канала. Копия полусчается с теми же настройками, что и оригинал. Нотные партитуры Step Sequencer и Piano Roll не копируются.

Delete Channel - удаляет канал из проекта.

Piano Roll

Piano Roll

Import MIDI Data Dialog

LFO Tool

Piano Roll

Piano Roll - серьезная, мощная и удобная вещь появившаяся во FruityLoops 3.

Позволяет программировать сложные мелодии.

Piano Roll Menu Button - меню команд Piano Roll.

Draw Mode Button (P) - режим редактирования (ввода) нот.

Erase Mode Button (D) - режим стирания нот.

Interpolate Mode Button (I) - режим интерполяции.

Select Mode Button (E) - режим выбора (пометки).

Close Button - кнопка закрытия.

Time (Horizontal) Zoom - полоса прокрутки шкалы времени

Slide Event - событие slide.

Note Events - ноты.

Integrated Event Editor - встроенный редактор событий (позволяет редактировать свойства каждой ноты).

Slide Toggle (S) - режим ввода slide событий.

Color Group Selector - выбор цвета нот для их быстрой группировки.

Preview Keyboard - клавиатура для предварительного прослушивания.

Property/Event Selector - выбор свойств/событий для отображения в редакторе событий.

Основы

Ноты в Piano Roll представлены как прямоугольники (9), slide события, как прямоугольники с треугольным значком (8). Можно быстро искать нужную ноту, нажимая на плашиши "клавиатуры" (13). Нижние ноты - ноты более низкого тона, верхние, соответственно, - более высокого. Горизонталь - это временная шкала. Партитура Piano Roll "прикрепляется" к паттерну, но может быть длиннее его. Если наш паттерн будет включен в Play List, то ноты, записанные в Piano Roll между числами 1 и 2, будут воспроизводиться одновременно с нотами Step Sequencer и будут соответствовать одной клеточке в Play List, во второй клеточке Play List (если ее оставить пустой для данного паттерна) будут воспроизведены ноты из Piano Roll, лежащие в Paino Roll между числами 2 и 3, в третьей клеточке Play List - ноты между 3 и 4. (Не увлекайтесь написанием длинных партитур Piano Roll - гораздо удобнее писать партии в Piano Roll равные по длине паттернам Step Sequencer - просто напроосто не запутаетесь!)

Щелчок на имени канала в верхней части Piano Roll - переключение к Piano Roll для другого канала.

Операции с нотами

Каждая нота в Piano Roll имеет собственную длину (в отличие от Step Sequencer).

Если пометить сразу несколько нот, то их можно будет одновременно перемещать и изменять длину. Помечать ноты можно прижав клавишу Ctrl, либо в режиме пометки прижав левую клавишу мыши охватить нужные ноты прямоугольником. Ctrl+щелчок или двойной щелчок на временной шкале в Piano Roll - пометка всех нот в выделяемом временном промежутке. Shift вместе с Ctrl - для добавления в текущей пометке. Для отмены пометки нажмите Ctrl и щелкните по пустой области Piano Roll. Вместо нажимания клавиши Ctrl, можно переключится в режим пометки (5).

В Piano Roll есть возможность ввода целого аккорда. Правым щелчком на клавише режима ввода нот (2) открываете меню выбора типа аккорда. Теперь если вы попытаетесь добавить ноту, FruityLoops автоматически запишет целый аккорд. Для обратного перключения в режим ввода одиночных нот, в меню аккордов выберете None (нет аккорда) (Shift+N).

Понятие Slide

Piano Roll вы можете плавно изменить ("подтянуть") тон звучания группы нот. Для этого в партитуру добавляются специальные slide события, которые говорят FruityLoops как "подтягивать" ноты. Событие Slide отображается прямоугольником в треугольной пометкой (8). (11) - включает/отключает режим ввода событий slide. Slide события сами не означают ноты, они не звучат. FruityLoops, встретив такое событие, "подтягивает" тон звучания группы нот до тех пор, пока верхняя нота группы не будет звучать той нотой, на которой расположено slide событие (см. рис.). Slide события не меняют настроек тона (питча) (pitch) самого инструмента.

" панели

Панели FruityLoops находятся в верхней части экрана и обеспечивают быстрый доступ ко многим свойствам и командам. Панели можно таскать мышкой, стыковать друг с другом, убирать с экрана. Правый щелчок на пустой верхней части экрана - меню для включения/отключения панелей.

Main Panel

" главная панель

Main panel содержит некоторые основные элементы - заголовок композиции, главное меню, панель вывода подсказки, кнопки свертывания/развертывания основного окна FruityLoops. Содержит глобальные (для всей композиции) регуляторы громкости (volume) и питча (pitch).

Главное меню FruityLoops. См. Menu Bar.

Поле вывода подсказок - если подвести указатель мыши к какому-либо контроллеру или ручке FruityLoops, здесь высвечивается его краткое описание. При вращении/перемещении ручки, здесь выводится соответствующее числовое значение.

Название композиции открытой сейчас во FruityLoops.

Свертывает главное окно.

Развертывает главное окно на весь экран.

Выход (Alt+F4).

Sync LED - индикатор синхронизации. Он мигает оранжевым цветом для каждого бита (beat) и желтым - для каждого бара (bar) (если включена опция Enable MIDI Output в меню Options).

MIDI LED - индикатор поступления MIDI данных через вход MIDI input (см. Live Recording Using MIDI Controller - живая запись с помощью MIDI контроллеров).

Глобальная громкость всей композиции (Main Volume).

Глобальный питч всей композиции (Main Pitch).

Transport Panel

" панель контроля воспроизведения

Transport Panel - панель управления воспроизведением/записью, темпом и текущей позицией в песне.

Pattern/Song Mode (L) - переключатель между режимами повспроизведения текущего паттерна / всей композиции в соответствии с Playlist. .

Play/Pause (Space) - старт/пауза воспроизведения или записи.

Stop (Space) - стоп воспроизведения или записи.

Record (R) - кнопка режима записи.

Tempo - установка темпа композиции. Правый щелчок - дополнительное меню с несколькими готовыми настройками темпа. Настройка: Twice Slower (в два раза медленнее) не устанавливает действительно другого темпа (не меняет значение на LCD-дисплее). Просто FruityLoops воспроизводит композицию в два раза медленнее (Например удобно для записи событий и т.д.) После записи, темп вновь восстанавливается.

Song Position Slider - ползунок текущей позиции воспроизведения/записи в композиции.

Pattern Panel

" панель переключения между паттернами

Pattern Panel - панель переключения между паттернами.

Quick Pad- быстрое переключение между первыми 9-ю паттернами.

Pattern Selector - выбор паттерна (+ /следующий паттерн;/ - /предыдущий паттерн/). Можно программировать до 999 паттернов.

Output Monitor Panel

" монитор выходного звукового сигнала

Output Monitor Panel - панель контроля выходного звукового сигнала FruityLoops.

Oscilloscope - осциллоскоп - отображает генерируемый FruityLoops звук. Правый щелчок - меню выбора типов отображения

Peak Meter - индикатор громкости звукового сигнала FruityLoops. Красный цвет соответствует сильным перегрузкам громкости.

Monitor Switch - включает/отключает oscilloscope и peak meter.

CPU Panel

" монитор загрузки процессора

Панель CPU показывает полифонию (количество воспроизводимых в данный момент нот) и загрузку процессора (CPU).

CPU - загрузка процессора. Левый щелок - более частое обновление индикатора.

CPU Meter % - проценты загрузки процессора.

Polyphony - количество нот микшируемых в данный момент.

TS404 каналы не учитываются счетчиком 3.

TS404 Delay Panel

" параметры эхо для TS404

TS404 Delay Panel - панель установки параметров эхо-эффекта для синтезатора TS404.

Feedback - скорость затухания эхо для TS404.

Panning - стерео расположение "эх" TS404.

Volume - громкость "эх" TS404.

Time - задержка между экземплярами "эх" TS404.

Shortcut Panel

" панель переключения между окнами

Shortcut Panel - панель быстрого переключения

Save Project As (Ctrl+Shift+S) - сохранить проект под новым именем (Save As команда в File Menu).

Open Project (Ctrl+O) - открыть проект (Open в File Menu).

Save Project (Ctrl+S) - сохранить проект (Save в File Menu).

Export to Wave File (Ctrl+R) - экспорт проекта в звуковой файл (Export Wave в File Menu).

Playlist (F5) - окно Playlist.

Step Sequencer (F6) - окно Step Sequencer.

Piano Roll (F7) - окно Piano Roll.

Browser (F8) - окно Browser.

Effects Tracks Window (F9) - окно Effects Tracks.

Recording Panel

" панель подключения/отключения устройств ввода нот

Recording Panel - панель параметров записи, выбор режимов global snap (привязки нот и событий к сетке ритма).

Metronome (Shift+Ctrl+M) - Метроном. Включение звукового сигнала "метронома", синхронизированного с установленным ритмом композиции. Опция удобна при для записи игры "вживую" через MIDI клавиатуру.

Typing Keyboard to MIDI (Ctrl+T) - Использование буквенной клавиатуры компьютера в качестве "заменителя" клавиатуры MIDI keyboard.

Blend Recorded Notes (Ctrl+B) - добавление новых нот при записи к уже запрограммированным ранее. При выключенной опции, новые ноты будут затирать старые.

Start on Input - начинать при нажатии - При включении записи FruityLoops будет дожидаться первого нажатия нотной клавиши и лишь потом начинать воспроизведение (и запись) композиции.

Snap Selector - Выбор snap режима - режима привязки нот к "сетке" темпа в Piano Roll и Event Editor. Выбор режима Auto - привязка нот в соответствии уровнем увеличения в Piano Roll/Event Editor. Правый щелчок открывает меню выбора.

Step Sequencer

Step Sequencer

Keyboard Edit

Graph Edit

Channel Menu

Step Sequencer

" пошаговый секвенсер

Step Sequencer - основа интерфейса FruityLoops. Он содержит кнопку для каждого канала, которая открывает окно настроек канала Channels Settings, окно редактирования партитур Piano Roll и т.д. Также Step Sequencer содержит сетку для удобного программирования ударных и простых монофонических мелодий.

Main Shuffle - если передвинуть этот ползунок правее, то к нотам записанным в Step Sequencer добавится "свинг"- эффект (swing).

Graph Editor Button (G) - показать/скрыть окно Graph Edit.

Keyboard Editor (K) - показать/скрыть окно Keyboard Editor.

Channels Area - область отображения каналов и сетки паттерна.

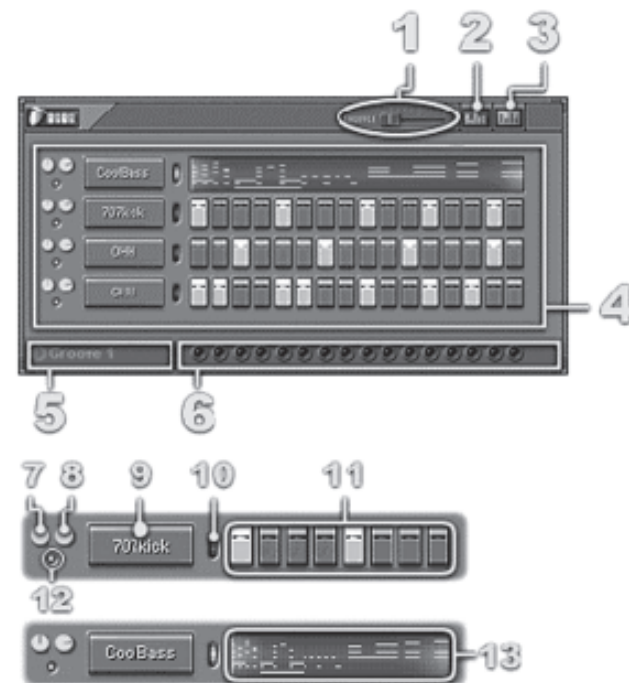
Pattern Title - название паттерна. Правый щелчок - редактирование

Playing Step Leds - при воспроизведении сигнализирует о текущей позиции в паттерне.

Channel Panning Wheel - стерео баланс канала (panning).

Channel Volume Wheel - громкость канала (volume).

Channel Settings Button - кнопка с именем канала. Показать/скрыть окно настроек канала Channel Settings.



Channel Selector - Индикатор пометки канала (используется для копирования, удаления и т.д., см. Edit Menu).

Sequence Steps - каждый шаг (step) представляет 16-ю ноту в паттерне (16 - это длительность ноты).

Mute switch - выключение канала (0-9 - выкл/вкл; Ctrl+0-9 - соло)

Piano Roll Preview- если вы не запрограммировали нот в Step Sequencer и запрограммированы их в Piano Roll, то здесь будет отображено приблизительное представление партитуры Piano Roll. Это просто эскиз. Для редактирования нот нужно открывать окно редактора Piano Roll.

Каждая линия в Step Sequencer соответствует каналу. Каждый шаг соответствует 16-й ноте. Изначально длина паттерна - 16 шагов, но можно поменять эту настройку (см. Song Settings). Левый щелчок делает шаг активным; правый щелчок - делает неактивным. Можно менять питч (pitch) каждого активного шага при помощи Keyboard Editor. Каждый шаг (нота) имеет некоторые дополнительные свойства (стерео расположение (panning), громкость (volume) и т.д.), которые вы можете устанавливать при помощи Graph Editor. Правый щелчок на кнопке параметров канала (9), открывает меню с некоторыми командами работы с каналами (см. Channel Menu). Через это меню также можно открывать редактор Piano Roll. См. также Edit Menu - оно содержит другие команды работы с каналами и Step Sequencer.

Keyboard Edit

Окно Keyboard Editor позволяет устанавливать питч активных нот в Step Sequencer (записывать простые монофонические мелодии). Keyboard Editor состоит из множества копий клавиатур пианино, расположенных вертикально. Каждая копия клавиатуры соответствует шагу в Step Sequencer.

Keyboard Editor button - открыть/закрыть окно Keyboard Editor.

Slide Line - применяется только для каналов TS404. Команда для TS404 - плавно "подтянуть" одну ноту до другой. Левый щелчок включает эффект "подтяжки", правый - отключает. Для других типов генераторов смотрите slides в Piano Roll.

Активная нота - так, которая будет звучать при воспроизведении. Левый щелчок устанавливает питч (ноту) в соответствующем шаге Step Sequencer.

Неактивная нота (ее почти незаметно). Для установки питча неактивных нот, нужно использовать правую кнопку мыши. Неактивные ноты нужны только для генератора TS404 - он их использует для эффектов "подтяжки".

Прижав Ctrl можно менять питч всех нот одновременно.

Graph Edit

Graph Editor позволяет редактировать дополнительные свойства нот в Step Sequencer. Для каждой ноты можно устанавливать стерео расположение (Pan), громкость (velocity = vol для отдельной ноты), cutoff (фильтр), резонанс (resonance), питч (Pitch) и смещение (Shift). Смещение задает небольшую задержку между событием ноты и реальным ее воспроизведением. 100% означают задержку воспроизведения ноты равную полной длительности 16-й ноты.

Кнопка Graph Editor (рядом с Keyboard Editor) - показать/скрыть окно Graph Editor.

Ползунок выбора свойств для редактирования. Некоторые генераторы и TS404 не поддерживают часть этих дополнительных установок для нот.

Левый кнопкой мыши устанавливается значение свойства. Можно одновременно изменять свойства, прижав клавишу Ctrl. Прижав правую клавишу мыши, передвиньте курсор мыши в сторону - FruityLoops заполнит все промежуточные между двумя этими точками шаги свойств.

Важно понимать, что в Graph Editor вы редактируете свойства активных нот (активные ноты - прямоугольники в Step Sequencer, выделенные более светлым цветом). Graph Editor не служит для редактирования событий.

Channel Menu

" меню канала

Содержит некоторые команды редактирования каналов.

Piano Roll - показать/скрыть Piano Roll. Доступно только если в Step Sequencer не запрограммировано ни одной активной ноты.

Send to Piano Roll - прересылает ноты из Step Sequencer в Piano Roll. Step Sequencer несколько устарел, гораздо удобнее использовать Piano Roll (обладает намного большим количеством возможностей).

Load Sample - загрузить сэмпл для Sampler-канала.

Cut Itself - устанавливает режим, при котором воспроизведение каждой последующей ноты обрывает воспроизведение предыдущей. На самом деле FruityLoops устанавливает уникальные значения для параметров Cut и Cut By в Miscellaneous Channel Settings.

Edit - содержит некоторые команды из Edit Menu.

