

rayzoon  
*just play with it™*

# JAMSTIX

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ВИРТУАЛЬНЫЙ 3D БАРАБАРАННИК

Версия 4.3.0



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

VST — зарегистрированная торговая марка Steinberg Media Technologies GmbH. AAX — зарегистрированная торговая марка Avid Technology.

AU является зарегистрированным товарным знаком Apple Inc.

Изображения и логотипы тарелок Sabian используются с разрешения компании Sabian Cymbals. Изображения и логотипы пластиков барабанов Aquarian используются с явного разрешения Aquarian. Изображения барабанной пластины и логотипы Evans используются с явно выраженного разрешения Evans.

Все другие торговые марки являются собственностью их владельцев.

Модели барабанщиков являются вымышленными и не одобрены настоящими барабанщиками с таким же именем.

© 2001-2019 Rayzoon Technologies LLC, Все права защищены.

## Оглавление

1	Что такое Джамстикс? .....	6
2	Технические характеристики.....	6
3	Требования .....	6
4	Совместимость .....	6
5	Монтаж .....	7
6	Инструкция по началу работы .....	7
7	Обновление/добавление новых покупок .....	7
8	Техническая поддержка.....	7
9	Рабочий процесс.....	8
9.1	Как Jamstix работает на моем хосте?.....	8
9.2	Концепция «Песня -> Партия -> Такт» .....	9
9.3	Автоматическая и ручная композиция .....	9
9.4	Взаимодействие с застреванием .....	9
10	Обзор.....	10
10.1	Главное меню .....	10
10.2	Транспорт/время .....	10
10.3	Лист песни .....	10
10.4	График .....	11
10.5	Виртуальный комплект/Мозг/Опции.....	11
10.6	Kit Editor/Bar Editor/Mixer .....	11
10.7	Режим джема/динамика .....	11
10.8	Статус бар.....	11
10.9	Внешний вид пользовательского интерфейса.....	11
11	Создатель песни .....	12
12	Виртуальный 3D-комплект .....	14
12.1	Замена деталей комплекта.....	15
12.2	3D Kit — поддержка двух мониторов .....	16
12.3	3D Kit — сочетания клавиш .....	16
12.4	Панель инструментов комплекта .....	16
12.4.1	Меню комплекта .....	17
12.5	Загрузка и сохранение наборов .....	18
12.6	Редактор наборов .....	19
12.6.1	Отображение скорости .....	20
12.6.2	Огибающая объема .....	20
12.7	Использование MIDI-выхода .....	21
13	Смеситель .....	21
13.1	Эффекты эквалайзера .....	22
13.2	Компрессор FX .....	22
13.3	Эффекты задержки.....	22
13.4	Дистанционное управление микшером.....	22
14	Режимы джема .....	23
14.1	Обычное застревание.....	23
14.2	MIDI-джем.....	23
14.3	Аудиоджем.....	23
14.4	Режим воспроизведения MIDI .....	24
15	Уровень мощности/динамика .....	24
15.1	МИН./МАКС. мощность.....	24
16	Транспортный контроль.....	25
16.1	Список песен .....	26
16.1.1	Меню песни .....	26
16.2	Редактирование партии .....	27
16.3	Длина партии/сбивки/триггеры.....	28
16.4	Редактор партий .....	28
16.5	Партийный тайминг .....	29
16.6	Партия Swing/Shuffle .....	29
16.7	Меню партии .....	29
17	Хронология бара .....	30

18	Мозг .....	31
18.1	Элементы мозга .....	33
18.1.1	Процессор ощущений.....	34
18.1.2	Перенаправление .....	35
18.1.3	Силовая рука .....	35
18.1.4	Автоматический малый барабан .....	35
18.1.5	Редукция .....	35
18.1.6	Призраки малого барабана .....	35
18.1.7	Том Грув.....	36
18.1.8	Импортер канавок .....	36
18.1.9	Ползунки смещения .....	36
18.1.10	Генератор рудиментов .....	37
18.2	Генератор заполнения .....	38
18.2.1	Начать сбой .....	38
18.2.2	Завершить сбой.....	38
18.2.3	Без паза .....	38
18.2.4	Стиль/барабанщик .....	38
18.2.5	Длина .....	38
18.2.6	Фокус .....	38
18.2.7	Томы .....	38
18.2.8	Однородность .....	39
18.2.9	S/T Emph .....	39
18.2.10	Крушение малого барабана.....	39
18.2.11	Призраки .....	39
18.2.12	Перемешивание .....	39
18.2.13	Режим мощности .....	39
18.2.14	Модуляция .....	39
18.2.15	Тип заполнения .....	39
18.2.16	Двойной удар .....	40
18.2.17	Удар ногой .....	40
18.2.18	Звонки.....	40
18.2.19	Окончание шляпы .....	40
18.2.20	Раннее.....	40
18.2.21	Введение в открытую шляпу.....	40
18.2.22	Лапка для хай-хэта .....	40
18.2.23	Завершить сбой .....	40
18.2.24	Быстрая загрузка/сохранение .....	40
18.3	Акценты.....	40
18.3.1	Дистанционное MIDI-управление .....	41
19	Бар-редактор .....	42
19.1	Контекстное меню редактора баров.....	44
19.1.1	Значки событий .....	44
19.2	Барное меню .....	45
19.3	Меню конечностей .....	46
19.4	Меню галочек .....	46
19.4.1	.....	46
19.5	Что такое «основной стержень»?.....	47
19.6	Блокировка стержня .....	47
19.7	Использование элементов управления «Композиция» .....	47
19.8	Барный редактор — сочетания клавиш .....	48
20	Модели стилей и барабанщиков.....	48
20.1	Загрузка стилей.....	48
20.2	Специальные стили .....	49
20.2.1	ИМПОРТ.....	49
20.2.2	ДЖАМСТИКС КЛАССИК .....	50
20.2.3	ТИХИЙ.....	50
20.2.4	СВОБОДНЫЙ СТИЛЬ .....	50
20.2.5	ВСТУПЛЕНИЕ.....	51
20.2.6	ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ .....	51

20.2.7	ЯЩИК ДЛЯ ИНСТРУМЕНТОВ .....	51
20,3	Загрузка барабанщиков .....	51
20,4	Специальные барабанщики .....	52
20.4.1	Животное .....	52
20.4.2	Джеймс Стикс .....	52
20.4.3	Машина .....	52
20.4.4	Тихий .....	52
21	Информация о состоянии .....	52
22	Панель большого времени .....	53
23	Джамстикс и ЗрдПлагин для вечеринок .....	53
23.1	Добавление недостающих элементов .....	54
23.2	Сохранить перкуссию .....	54
23.3	Удаление неотображенных фрагментов .....	54
23.4	Принудительный вывод только MIDI .....	54
23.5	Набор шаблонов MIDI-выхода .....	54
24	Электронная игра на барабанах .....	54
24.1	Настройка Jamstix Up для игры на электронных барабанах .....	55
24.2	Поддержка Roland V-Drums TD20.....	55
25	Поддержка необычных тактовых размеров .....	55
25.1	Изменение тактового размера .....	55
25.2	MIDI-выход на хост .....	56
25.3	Экспорт MIDI-файла / перетаскивание .....	56
25.3.1	Ярлыки для экспорта MIDI.....	56
26	Джеминг с помощью Jamstix .....	57
26.1	Заглушение аудио .....	57
26.2	Джеминг с помощью MIDI .....	57
27	Живые петли .....	58
28	Точки восстановления.....	58
29	Непрерывное открытие хай-хэта (CC4).....	59
30	Параметры .....	59
30,1	Общие настройки.....	59
30,2	Варианты заклинивания .....	62
30.2.1	Отображение входной скорости .....	62
30.2.2	MIDI-канал и триггеры .....	62
30.3	Пользовательский интерфейс и опции 3D Kit.....	63
31	Автоматизация параметров .....	66
32	Лог-файлы.....	66
33	Поиск неисправностей .....	67
34	Приложение А. Справочник по типам партий в SongBuilder .....	68
34.1	I=Введение .....	68
34.2	V=Стих .....	68
34.3	P=Pre-Chorus .....	68
34.4	C=Хорус .....	68
34.5	B=Мост .....	68
34.6	E=Окончание.....	68
34.7	D=Drum Solo .....	68
34.8	S=Соло (другой инструмент).....	69
34,9	M=Средний 8.....	69
34.10	Q=Безмолвие .....	69
34.11	X=Разбивка.....	69
34.12	L=Ссылка .....	69
34.13	T=Стоп .....	69
35	Приложение В – Идентификаторы компонентов комплекта .....	70

# 1 Что такое Джамстикс?

Jamstix — это инструментальный плагин, который имитирует барабанщика внутри вашей DAW. В отличие от большинства других модулей ударных, которые либо предоставляют статические MIDI-паттерны, либо движок, объединяющий предварительно записанные MIDI-паттерны, Jamstix предлагает современную симуляцию человека-барабанщика в реальном времени вплоть до расчета времени, затрачиваемого на это. барабанщик перемещает руку с барабана А на барабан В. Это означает, что аранжировки, созданные с помощью Jamstix, всегда могут воспроизводиться человеком (никаких десятиричных барабанщиков), а также всегда уникальны и разнообразны, поскольку создаются на основе правил, а не статических шаблонов.

Независимо от того, являетесь ли вы любителем или профессионалом, нуждаетесь ли вы в партнере по джему или инструменте для аранжировки ударных, студенте, желающем узнать больше о стиле игры на барабанах, или авторе песен, которому необходимо быстро создать сложную и уникальную барабанную дорожку, независимо от того, есть ли у вас Если у вас нет барабанного модуля или у вас есть все высококачественные барабанные библиотеки на рынке, и вы хотите получить от них максимально реалистичные грувы, Jamstix — это ответ на все эти вопросы.

Мы надеемся, что вам понравится пользоваться им так же, как мы его создавали! Если у вас есть какие-либо проблемы или вопросы, связанные с использованием Jamstix, немедленно свяжитесь с нами на нашем форуме поддержки по адресу <http://www.rayzoon.com> так что мы можем помочь вам быстро.

## 2 Технические характеристики

- Доступные интерфейсы:
  - VSTi (32-разрядная и 64-разрядная версии) — Windows
  - 64-разрядная версия VSTi — macOS
  - Pro Tools AAX (64-разрядная версия) — Windows и macOS
  - 64-разрядная версия AUx — macOS
- 1xMIDI-вход/1xMIDI-выход
- 8 стерео аудиовыходов (1 в режиме AAX)
- встроенный микшер с 3-полосным эквалайзером, компрессором и эффектом
- стереозадержки, обширное отображение MIDI-контроллера
- поддерживаемые частоты дискретизации: 44,1-96 кГц защита
- от копирования: файл лицензионного ключа

## 3 Требования

- ПК: Windows 7 или выше (32- или 64-разрядная версия)
- MAC: macOS 10.8.5 или выше (64-разрядная версия)
- DAW/Хосты:
  - ПК: любой хост с поддержкой VSTi или Pro Tools/AAX-64
  - MAC: любой хост с поддержкой VSTi или AUx или Pro Tools/AAX

## 4 Совместимость

Jamstix был успешно протестирован на многих хостах. Однако, поскольку хосты и Jamstix можно использовать множеством способов, а версии хостов часто меняются, обязательно протестируйте демонстрацию в своей среде и рабочем процессе.

## 5 Установка

Загрузите инструмент Jamstix Manager по ссылке, указанной в электронном письме с доставкой, или с нашего веб-сайта (загрузка бесплатной версии) и запустите его.

Если вам нужна бесплатная версия, нажмите «Установить бесплатную версию», а затем «Подключиться». При появлении запроса выберите нужные папки и нажмите «Начать установку».

Если вы приобрели полную версию Jamstix, нажмите «Установить полную версию», а затем «Подключиться». При появлении запроса выберите нужные папки и нажмите «Начать установку».

Обратите внимание, что пользователи полной версии, у которых установлен Jamstix 3, могут использовать звуки своей установки Jamstix 3, чтобы сэкономить время загрузки и место на диске.

Когда закончите, загрузите Jamstix на свой хост, как и любой другой подключаемый инструмент.

## 6 Краткое руководство

Меню «ПОМОЩЬ» Jamstix содержит ссылку на краткое онлайн-руководство по началу работы, которое поможет вам ознакомиться с основными функциональными областями Jamstix.

## 7 Обновление/добавление новых покупок

После установки Jamstix вы можете в любое время получить доступ к инструменту управления из следующих областей:

- меню ПОМОЩЬ
- Диалог О КОМПАНИИ (нажмите на логотип Jamstix)
- панель ОПЦИИ

Это позволяет вам обновить вашу установку и/или добавить новые расширения, купленные всего за несколько кликов.

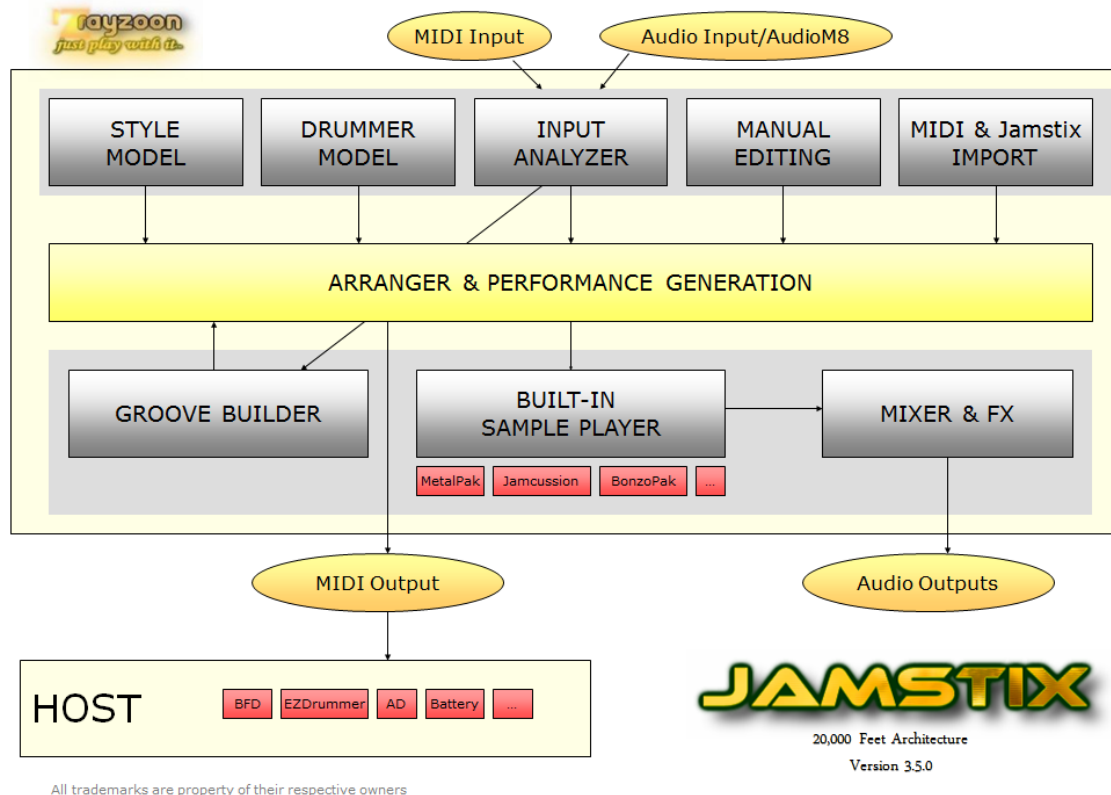
## 8 Техническая поддержка

Предпочтительным способом запроса технической поддержки является использование функции «Электронная техническая поддержка» в меню «ПОМОЩЬ» Jamstix. Этот инструмент подготавливает шаблон электронной почты и позволяет вам прикрепить заархивированный файл различных файлов журналов, собранных из Jamstix, чтобы помочь нам решить вашу проблему. Никакая личная информация не будет передаваться с этими журналами.

В качестве альтернативы, или если Jamstix не запускается в вашей системе, вы можете использовать ту же функцию в инструменте управления Jamstix.

Наконец, вы также можете публиковать вопросы или проблемы на форуме «Поддержка» на нашем веб-сайте или просто отправить нам электронное письмо по адресу [support@rayzoon.com](mailto:support@rayzoon.com).

## 9 Рабочий процесс



### 9.1 Как Jamstix работает на моем хосте?

Давайте поговорим о том, как именно Jamstix работает с вашим хостингом, поскольку это такой уникальный плагин. Jamstix загружается на хост, как и любой другой инструмент, а также может использоваться как любой другой традиционный модуль ударных, отправляя ему MIDI-ноты ударных (см. *Режим воспроизведения MIDI* для подробностей).

Однако при использовании в режиме джема Jamstix становится виртуальным барабанщиком, который играет сам по себе, синхронно с позицией, темпом и тактовым размером песни вашего хоста. Когда хост играет, играет Jamstix. Полученная аранжировка сохраняется в Jamstix, поэтому нет необходимости записывать ее исполнение на хосте. Просто загрузите/сохраните ваш хост-проект, и аранжировка Jamstix будет автоматически сохранена и вызвана.

В Jamstix у вас есть различные способы повлиять на то, что играет барабанщик. Вы можете выбирать стили и барабанщиков, изменять настройки мозга, импортировать MIDI-паттерны, создавать свои собственные паттерны или делиться работой с мозгом и т. д. -автоматическое «позвольте Jamstix делать свое дело» для ручного редактирования паттернов и возложения на Jamstix рутинной работы.

Кроме того, Jamstix позволяет экспортировать такты, партии или всю песню на хост с помощью перетаскивания MIDI для дальнейшего редактирования Jamstix.

Таким образом, Jamstix может выполнять множество ролей в вашей студии, начиная от простого модуля воспроизведения барабанных сэмплов и заканчивая интерактивным партнером по джему.



## 9.2 Концепция «Песня -> Партия -> Такт»

Вам важно понимать, как мозг Jamstix представляет себе песню. Песня состоит из любого количества частей (т.е. куплет, припев, проигрыш). Каждая часть имеет несколько уникальных тактов и может повторяться несколько раз. Каждый такт имеет аспект грува (основной ритм), аспект акцента (украшения, которые отличаются для каждого такта) и аспект заполнения (используется только в том случае, если такту назначено заполнение).

Когда ведущий входит в такт во время его воспроизведения, Jamstix ищет, к какой части аранжировки относится этот такт. Если эта полоса уже была составлена, Jamstix просто воспроизводит ее содержимое. В противном случае он проверит, является ли такт основным тактом, то есть в пределах первого прохождения части. Если это так, то панель создается с нуля на основе текущих настроек мозга. Если это не основной стержень, то рисунок канавки копируется из его родителя основного стержня, а остальное (акценты и аспекты заполнения) составляется с нуля.

По умолчанию процесс композиции находится в режиме FULL, что означает, что любое изменение в части приводит к компоновке всей части. Если вы решите использовать MIDI-контроллеры в реальном времени для композиции, вы можете переключить Jamstix в режим AUTO, и он будет сочинять «по ходу дела»; два 16й ноты одновременно с воспроизведением такта.

## 9.3 Автоматическая и ручная композиция

Ключевым аспектом Jamstix является его гибкость, которая позволяет использовать его в самых разных рабочих процессах. Некоторые пользователи позволяют Jamstix сочинять все самостоятельно и просто определяют части песни и настраивают настройки мозга по своему вкусу. Другие расширяют это, редактируя вручную несколько аспектов грувов, акцентов и сбивок, которые Jamstix сочинил в редакторе тактов. Другая группа пользователей любит создавать все эти элементы с нуля с помощью редактора полос.

Независимо от того, какой подход вы используете, Jamstix предоставляет инструменты, которые сделают ваш рабочий процесс более эффективным, а также упростят обслуживание игры на ударных по мере развития и изменения вашей песни.

## 9.4 Взаимодействие с джемом

Jamstix имеет возможность взаимодействовать с MIDI и аудиовходом в режиме реального времени. Это может быть полезно для создания музыкальной идеи, создавая ощущение игры с барабанщиком-человеком, а не со статической драм-машиной. Основная информация, которую Jamstix извлекает из аудио- и MIDI-входа, — это усредненная громкость. Затем это используется для регулировки мощности (скорости) игры на барабанах, а также запускает различные правила игры мозга, которые зависят от громкости песни, такие как переключение с малого барабана на сайдстик, с хай-хэта на райд или упрощение (редукция) ритмы на очень низкой громкости.

## 10 Обзор

Вот краткий обзор основных элементов интерфейса Jamstix:



### 10.1 Главное меню

Главное меню позволяет переключать отображаемую информацию с GROOVE (мозговой дисплей и редактор полос) на KIT (виртуальный набор и редактор наборов), MIXER (виртуальный набор и микшер) или BUILD (построитель песен).

Вы также можете переключаться между режимами редактирования DRUMS (набор ударных) и PERC (Jamcussion) и получать доступ к ОПЦИЯМ Jamstix, а также к различным вспомогательным средствам в меню HELP.

Значки динамиков рядом с кнопками DRUMS и PERC позволяют включать/выключать звук этих модулей.

### 10.2 Транспорт/время

Эта панель показывает текущую позицию в песне и позволяет блокировать/разблокировать Jamstix от времени хоста, а также переключать режим Liveoор и замораживание аранжировки. Панель также сигнализирует об активности аудиовхода, MIDI-входа и MIDI-выхода и включает голосовой счетчик для индикации текущей нагрузки на звуковой движок.

Кроме того, вы можете переключать отображение «Big Time», нажимая на счетчики тактов/ударов.

### 10.3 Список песен

Это аранжировка вашей песни. В нем перечислены отдельные части вашей песни (вступление, куплет, припев и т. д.) в последовательном порядке. Вы можете называть части, изменять их длину и количество

повторения, их заполняющее поведение и выбор определенного стиля и барабанщика для каждой части. Вы также можете настроить синхронизацию, перетасовку (свинг) и уровень мощности для всей песни или отдельных частей.

## 10.4 Хронология

Временная шкала представляет собой горизонтальное отображение всех тактов вашей аранжировки, что позволяет легко и быстро прокручивать песню. Полосы чередуются между прямоугольниками и кругами с изменениями деталей, чтобы было легче увидеть переходы частей. Полосы с переходной заливкой окрашены в оранжевый цвет, а повторяющиеся заливки — в светло-розовый. Заливки, составленные вручную, отображаются бирюзовым цветом.

## 10.5 Виртуальный комплект/мозг/опции

В этой области отображается виртуальный 3D-набор, мозг, конструктор песен или страницы параметров, в зависимости от вашего выбора в главном меню.

## 10.6 Редактор наборов/редактор тактов/микшер

В этой области отображается редактор набора, редактор баров или микшер в зависимости от вашего выбора в главном меню.

## 10.7 Режим джема/динамика

Есть четыре кнопки режима джема, позволяющие выбрать обычный режим джема или режимы джема, которые используют MIDI или аудиовход от хоста, а также режим воспроизведения MIDI, в котором Jamstix воспроизводит входящие MIDI-ноты ударных, как и любой другой плагин ударных.

## 10.8 Строка состояния

В строке состояния отображается справочная информация об элементах управления и других элементах экрана, когда вы наводите на них указатель мыши.

**ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ** ▼ **СИМВОЛЫ В НЕСКОЛЬКИХ ЭЛЕМЕНТАХ ИНТЕРФЕЙСА, КОТОРЫЕ ПРЕДОСТАВЛЯЮТ ВАЖНЫЕ КОНТЕКСТНЫЕ МЕНЮ.**

## 10.9 Внешний вид пользовательского интерфейса

Под **ОПЦИИ/ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС И 3D КОМПЛЕКТ**, вы найдете **широкоэкранный интерфейс** вариант. Этот режим позволит вам одновременно видеть барабанную установку и набор Jamcussion, а также эквалайзер и компрессор в микшере и уменьшит потребность в прокрутке в интерфейсе мозга.



Кроме того, вы также можете **шкали** интерфейс по своему вкусу от 80% до 160%, чтобы найти идеальное соответствие для вашего размера экрана и предпочтений зрения.



- попробуйте отредактировать с помощью переключателя «PREVIEW» в редакторе панели. Это заставит Jamstix повторять текущий такт, чтобы вы могли отредактировать один такт и постоянно слышать свои изменения. Ваш хост должен быть остановлен для этого.

Song Builder — это быстрый способ создать сложную аранжировку песни в Jamstix. Никогда прежде не было так легко получить полный барабанный трек с куплетом, припевом, бриджем и т. д. (даже соло на барабанах!) всего за несколько секунд.

Вот как это работает: Jamstix хочет, чтобы вы указали последовательность частей вашей песни, соединяя части вместе с помощью перетаскивания или двойного щелчка в списке частей в списке (*Подробную информацию о типах деталей см. в Приложении А.*) или нажав клавишу клавиатуры, назначенную для каждой части. Вы также можете использовать существующие части песни, показанные в меньшем списке слева внизу. Кнопка «Presets» дает вам меню предопределенных структур песен в качестве отправной точки.

Справа вы можете указать Jamstix, какой стиль, барабанщика и установку использовать для ударной установки и Jamcussion, если они установлены. Вы также можете определить длину частей куплета и припева. Jamstix выберет длину и повторения для других частей, которые наиболее подходят. Он также изменит настройки барабанщика, чтобы они соответствовали характеру партии (например, Power hand для припева). Все, что вам нужно сделать, это прослушать его, а затем внести любые дополнительные изменения деталей, которые вы хотите в отдельных частях.

Обратите внимание на необязательные пресеты на панелях «Стиль» и «Ударник», которые позволяют указать любой доступный пресет для выбранного стиля и/или барабанщика. Поскольку вы можете сохранять свои собственные пресеты, эта функция позволяет вам использовать собственные стили и барабанщиков в конструкторе песен. Кроме того, когда для пресета стиля установлено значение «По умолчанию», но Jamstix находит пресеты, начинающиеся с буквы, обозначающей тип партии (например, «[X] Keep It Cool» в разделе Breakdown), тогда он случайным образом выбирает один из этих пресетов. Это означает, что везде, где это возможно, компоновщик песен автоматически выбирает пресеты стиля, разработанные специально для текущего типа партии. Опция предустановки «Случайный выбор» заставит сборщика случайным образом выбирать разные предустановки для каждой создаваемой детали.

Если вы хотите использовать один MIDI-паттерн, который вы сохранили на жестком диске из другого продукта, вы можете использовать эти простые шаги для создания пользовательской песни из этого **один** шаблон в секундах, дополненный заливками, символами соответствующих частей и т. д.:

- загрузить стиль «Импорт» из папки «@Специальные стили»
- щелкните элемент мозга «Groove», чтобы открыть диалоговое окно импорта MIDI.
- выберите нужный файл и сопоставление ввода
- используйте «Сохранить предустановку стиля» в меню мозга и дайте ему краткое описательное имя
- нажмите «СОЗДАТЬ», выберите «Импорт» в качестве стиля, и вы увидите сохраненный пресет в списке справа от выбранного стиля.
- выберите все остальные параметры по желанию и нажмите «Создать песню».

На рынке просто нет другого продукта, который дает вам такие возможности для разработки сложных структур песен за считанные секунды из любого совместимого файла MIDI-паттерна.

Обратите внимание, что Jamstix рассматривает длину частей (стих и т. д.) как музыкальные единицы по сравнению с общей длиной части. Например: типичный куплет может содержать последовательность из 4 аккордов, охватывающих 4 такта, которые повторяются дважды. Jamstix видит это как часть длины = 4 и повторения = 2 для общей длины части  $4 \times 2 = 8$  тактов. Поэтому, **не** введите Длина стиха = 8 за такой стих. Вместо этого используйте Verse Length=4 и дважды выберите Verse для двух повторений. Это не относится к одноповторным партиям (Middle-8, Pre-Chorus, Silence, Drum Solo, Link).

Если вы хотите, чтобы Jamstix всегда создавал отдельную часть для каждого вашего выбора, а не сжимал или объединял последующие части одного и того же типа, снимите флажок **Конденсировать части**.

Вы можете использовать флажки «Keep Current» для включения/выключения загрузки набора, что полезно, если у вас загружен модифицированный набор и вы не хотите, чтобы он был заменен компоновщиком песен.



Флажок **Ссылка на понравившиеся части** определяет, должны ли части одного типа быть связаны или нет. Связанная часть всегда будет точной копией своей родительской части (первой части своего типа). Это полезно для композиций, в которых части полностью повторяются.

Если установлен флажок NO DRUMS, партия ударных в песне будет отключена, а модуль ударных будет отключен. Это полезно для песен, в которых желательно играть только Jamcussion. Аналогично, поле NO JAMCUSSION отключит звук модуля Jamcussion.

## 12 Виртуальный 3D комплект



Jamstix — первый крупный ударный инструмент **виртуальный 3D комплект в реальном времени**.

Сначала вы можете подумать, что это всего лишь уловка, но использование ее в течение короткого времени, вероятно, сделает ее бесценной для вас, потому что наблюдение за тем, как ваши барабанные партии исполняются с реалистично движущимися барабанными палочками, шарнирными педалями и колотушками, раскачивающимися тарелками, подпрыгивающими пластиками барабанов и т. п. плавно покачивающиеся томы делают исполнение вашей музыки более интуитивным и усиливают погружение во время работы над песней, точно так же, как это происходит при работе с барабанщиком-человеком.

Кроме того, вы улучшите свое понимание механики игры на барабанах, просто наблюдая за установкой, и, если вы изучаете игру на барабанах, вы можете использовать 3D-установку в качестве наставника по игре на ударных, наблюдая, как она исполняет простые или даже очень сложные грувы и сбивки в более медленные или более высокие скорости.



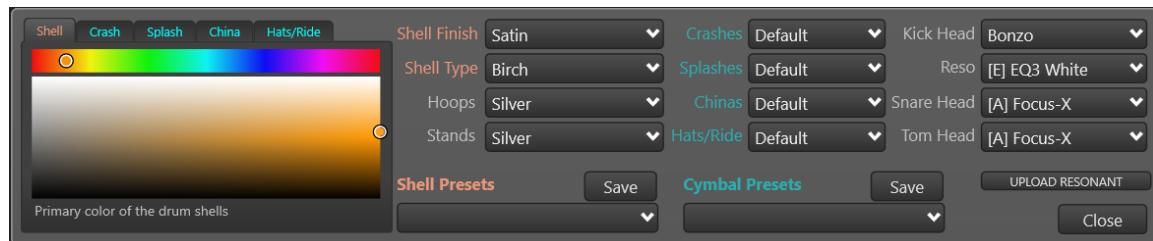
Средняя/верхняя панель редактора комплекта позволяет управлять внешним видом 3D-комплекта. Первый значок переключает «режим показа». В этом режиме камера будет случайным образом перемещаться и масштабироваться. Если ваша DAW играет, нарезки будут синхронизированы со сменой тактов.

Следующие восемь значков переключаются между различными положениями камеры, но вы всегда можете изменить положение камеры, щелкнув / перетаскив, когда курсор мыши над набором показывает четырехсторонние стрелки. Масштабирование осуществляется колесиком мыши.

Четырехсторонний значок на панели переключает полноэкранный режим для комплекта 3D.

Значок малярного валика открывает редактор внешнего вида комплекта, в котором можно изменить следующие атрибуты комплекта:

- цвет корпуса барабана
- цвета тарелок по типу
- Текстура корпуса барабана (материал) и материал
- отделки обручей
- цвет стоек и стоек для тарелок материал/
- покрытие тарелок по типу пластики большого барабана (баттер и резонансный) пластик
- малого барабана
- барабанная голова Тома Бэттера



Вы даже можете использовать свое собственное изображение в качестве логотипа на резонаторном пластике бочки, нажав кнопку «ЗАГРУЗИТЬ РЕЗОНАНТ». Изображения должны быть в квадратном соотношении.

**ИЗМЕНЕНИЯ ВНЕШНЕГО ОБРАЗА КОМПЛЕКТА ДО НЕ ИЗМЕНЯЙТЕ ЗВУКИ ДЛЯ КАЖДОЙ ЧАСТИ КОМПЛЕКТА.**

Режим освещения 3D-комплекта показан справа от значка малярного валика. Нажмите на нее, чтобы перейти к различным сценариям освещения, включая некоторые специальные режимы, такие как «Неон» с мерцающими неоновыми огнями, «Свеча» с теплым мерцающим желтым светом и, наконец, что не менее важно, режим «Сцена», где свет реагирует по цвету и интенсивности играемых барабанов.

**Переключение между режимами шоу, полноэкранным комплектом и режимом освещения «Сцена» обеспечивает самую живую и интересную презентацию комплекта 3D во время игры. Вы даже можете записать его для видеоклипов на свои песни или показать его на большом экране, если вы используете Jamstix для живого выступления.**

Элементы комплекта будут показаны полностью красным, если назначенные звуковые файлы отсутствуют в вашей системе. Если вы решили установить Jamstix без звуковых файлов, все звуки будут загружаться как «Только вывод MIDI» и поэтому не будут отображаться красным цветом.

## 12.1 Замена деталей комплекта

Вы можете прослушать барабан или тарелку, щелкнув по ним левой кнопкой мыши. Если вы сохраните **CTRL** нажатой во время щелчка, вы будете солировать звук, а все остальные будут отключены, и если вы удержите кнопку **СДВИГ** включ

нажимая во время нажатия, вы можете отключить звук. Обратите внимание, что приглушенные звуки будут казаться полупрозрачными.

Щелчок правой кнопкой мыши на элементе комплекта открывает контекстное меню с различными параметрами:

**ИЗМЕНИТЬ ЗВУК** позволяет выбрать новый звук для элемента установки.

**УСТАНОВИТЬ ТОЛЬКО ДЛЯ ВЫВОДА MIDI** удаляет назначение звука, так что часть установки будет запускать только выходной MIDI-сигнал для воспроизведения с Зрдплагин для вечеринки.

**УДАЛИТЬ ИЗ КОМПЛЕКТА** удаляет часть комплекта. Обратите внимание, что искусственный интеллект барабанщика разумно приспосабливается к вашим изменениям раскладки. Например, без хай-хэта барабанщик переключится на райд. Если убрать и это, то он будет играть ноты на томе 5.

**УБРАТЬ ВСЕ И УСТАНОВИТЬ ВСЕ НА ВЫХОД ТОЛЬКО MIDI** работайте так же, как описано выше, но работайте со всеми частями комплекта одновременно.

**УДАЛИТЬ ВСЕ НАЗНАЧЕНИЯ СМЕЩЕНИЯ** удаляет смещения звука тома и малого барабана, что полезно при маршрутизации на Зрдплагин для вечеринки.

**ИЗМЕНИТЬ ТЕКСТ БАРАБАНА** позволяет отображать любой текст на резонаторном пластике бочки.

Щелчок правой кнопкой мыши в пространстве за пределами элементов набора показывает то же контекстное меню, но теперь вы можете добавить новый элемент в набор. Обратите внимание, что Jamstix автоматически переключится со стойки для тарелок на стойку для ударных, если вы используете либо два бочки, либо превышаете определенное количество тарелок.

## 12.2 3D Kit — поддержка двух мониторов

Если вы используете два монитора, вы можете определить, как работает полноэкранный комплект в **ОПЦИИ -> ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС И 3D KIT -> 3D Kit Multi-Monitor** следующее:

Тот же монитор	- 3D Kit открывается на том же мониторе, где в данный момент отображается Jamstix.
Другой монитор	- 3D Kit открывается на мониторе, где Jamstix в данный момент НЕ отображается.
Другое/Авто	- То же, что и выше, но комплект автоматически открывается в полноэкранном режиме.

## 12.3 3D Kit — сочетания клавиш

Следующие сочетания клавиш поддерживаются для быстрого переключения некоторых параметров 3D-набора:

<b>SHIFT-L</b>	изменить режим освещения
<b>SHIFT-S</b>	переключить режим показа
<b>SHIFT-K</b>	переключиться в полноэкранный режим
<b>SHIFT-R</b>	переключение между медленным вращением и полным панорамированием/масштабированием в
<b>SHIFT-E</b>	режиме изменения среды показа
<b>SHIFT-I</b>	переключает отображение информации в полноэкранный режим
<b>ESC</b>	завершает полноэкранный режим

### 12.4 Панель инструментов комплекта

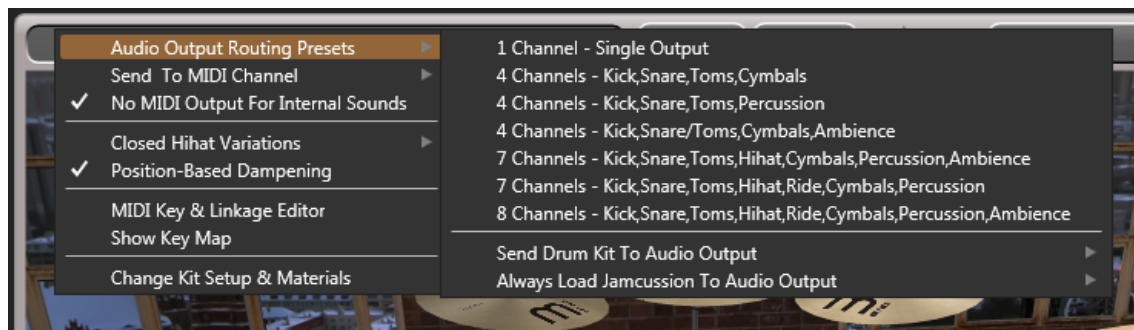
В верхней части панели 3D-наборов отображается панель инструментов, где вы можете загружать и сохранять наборы, а также получать доступ к меню НАБОР. Значок со стрелкой справа от кнопки СОХРАНИТЬ рандомизирует части комплекта.



Правая часть панели инструментов показывает сопоставление входа и выхода MIDI. Эти сопоставления определяют, как Jamstix интерпретирует входящие MIDI-данные и импортированные MIDI-файлы, а также формат, в котором MIDI-данные отправляются на выход.

### 12.4.1 Меню набора

Меню комплекта предоставит вам несколько часто используемых выходных шаблонов, которые можно выбрать одним щелчком мыши вместо того, чтобы устанавливать каждый звук вручную. Имейте в виду, что большинство пресетов набора, которые поставляются с Jamstix, настроены для определенной конфигурации вывода. Изменение маршрутизации может кардинально изменить эффекты компрессоров и эквалайзера.

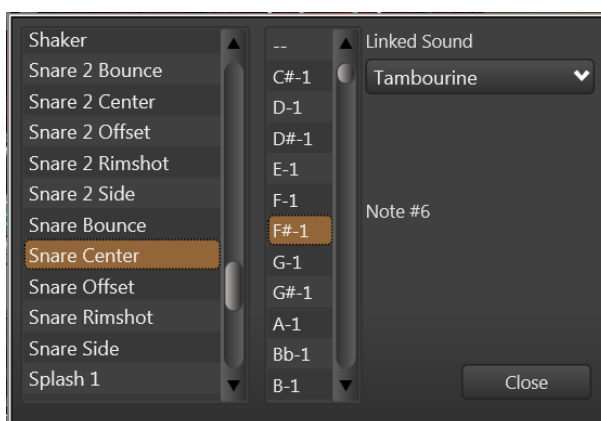


**Обратите внимание, что вы должны настроить свой хост для поддержки нескольких аудиовыходов, иначе вы не будете слышать звуки, назначенные для выходов № 2 и выше.** Некоторые хосты делают это автоматически, а другие требуют определенных действий. Подробную информацию см. в документации вашего хоста.

**Отправить на MIDI-канал** Функции позволяют назначать MIDI-канал сразу для всех звуков набора.

**Всегда загружать Jamcussion Top** позволяет переопределить аудиовыход, на который назначены звуки Jamcussion, когда вы загружаете набор.

**MIDI Key & Linkage Editor** открывает экран, где вы можете быстро отредактировать MIDI-клавиши, назначенные каждой части набора, а также связать один звук с другим (связанные звуки). Вы можете использовать такие связи, чтобы откормить малый барабан, активировав оба барабана одновременно или добавив бубен в малый барабан и т. д.



**Нет выхода MIDI для внутренних звуков** следует проверить, если вы используете смесь звуков Jamstix и Задпартия барабанных звуков так, что последний не воспроизводит ноты уже звучащего Jamstix. В редакторе наборов также есть значок MIDI для переключения этой функции.

**Варианты закрытой шляпы** включает в себя три уровня колебаний открытости хай-хэтов на закрытых хай-хэтах. Некоторые высококачественные звуковые библиотеки и внешние аппаратные звуковые модули предлагают гораздо больше степеней открытости хай-хэта, чем 5 уровней в Jamstix. С такими библиотеками небольшие колебания открытости на закрытых шляпах могут давать очень реалистичные результаты.

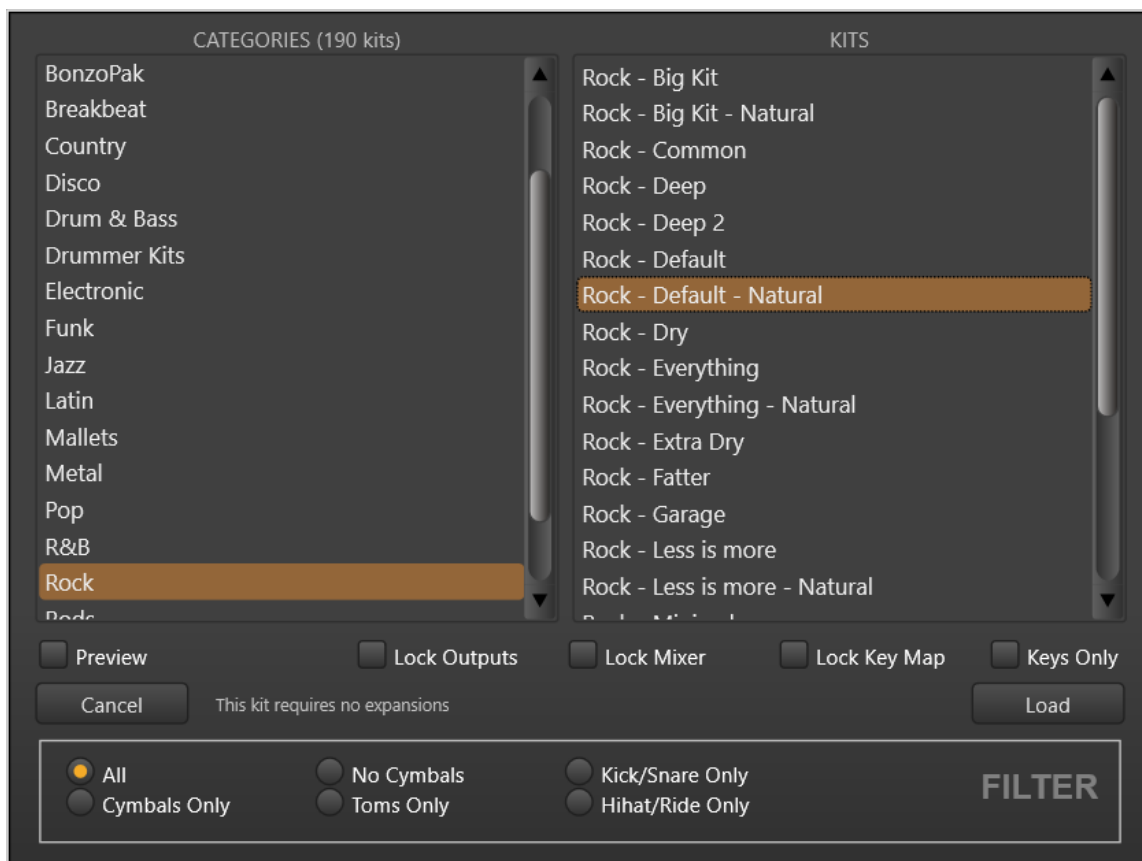
**Позиционное демпфирование** влияет на то, как гасятся звуки. Если флажок установлен, начальная точка демпфирования связана с длиной стороны (длиннее звук->позднее демпфирование). Если флажок не установлен, все звуки гасятся одинаково независимо от размера.

**Показать ключевую карту** откроет текстовый файл с вкладками со всеми звуками, используемыми текущим набором, и их назначениями MIDI-клавиш, что полезно для сравнения наборов или при отправке данных MIDI-ударных в режиме воспроизведения MIDI.

**Изменить настройки комплекта и материалы** открывает редактор внешнего вида комплекта так же, как значок валика в редакторе комплектов.

## 12.5 Загрузка и сохранение комплектов

Вы можете загружать и сохранять наборы с помощью соответствующих кнопок. Вы также можете загрузить новый комплект, нажав на его название.



Щелчок по набору отобразит его содержимое с правой стороны, и, если **Предварительный просмотр** подсвечивается, набор будет предварительно воспроизводиться с текущим ритмом.

Если комплект показан красным, он в настоящее время не установлен в вашей системе и потребует приобретения расширения (расширений), показанного справа от кнопки ОТМЕНА.

The **Блокировка выходов** позволяет заблокировать текущие назначения выходных звуков, чтобы загрузка нового набора не изменила их. Это отлично подходит для ситуаций, когда у вас есть собственное разделение звуков по выходам, но вам нужно изменить комплект.

The **Блокировка микшера** позволяет заблокировать настройки микшера от изменения новым набором.

The **Карта ключей блокировки** Опция не позволит новому набору изменить назначенные MIDI-клавиши.

The **Только ключи** Опция заставляет Jamstix извлекать назначения клавиш только из загруженного набора, а не звуки или настройки микшера. Это очень полезно, когда вы хотите только изменить назначение клавиш вашего текущего набора, чтобы оно соответствовало определенному модулю ударных.

The **ФИЛЬТР** Раздел определяет, какая часть файла комплекта загружается. Иногда вам может понадобиться загрузить хай-хэт или томы другой установки в вашу текущую установку, и это позволит вам сделать это.

## 12.6 Редактор наборов



Ты можешь **щелчок левой кнопкой мыши** барабан, чтобы проверить его звук и увидеть данные набора на нижней панели, или вы можете выбрать нужный элемент из списка КОМПЛЕКТАЦИЯ. Если произведение имеет более одного звука, они будут показаны в списке ARTICULATION.

Нажать на **имя** звука, чтобы загрузить для него другой набор сэмплов.

The **MIDI KEY/КАНАЛ** Параметр определяет MIDI-клавишу и канал, назначенный для этого конкретного звука.

The **АУДИО** list определяет, какой аудиовыход используется для звука внутренним звуковым движком. Это отлично подходит для распределения набора по нескольким каналам, поэтому звуки могут обрабатываться по-разному либо встроенными эквалайзерами и компрессорами, либо цепочкой обработки эффектов хоста.

The **РАЗМЕР** Элементы управления влияют не на звук компонента, а на размер его виртуального представления в 3D-наборе.

The **ОБЪЕМ** **ПАНОРАМИРОВАНИЕ** ручки говорят сами за себя. **АТМОСФЕРА** Ручка регулирует количество сигнала окружения, используемого звуком и **СМЫВАТЬ** можно использовать для сокращения сустейна звука. **ТЮНИНГ** Ручка управляет высотой тона или настройкой звука.

The **ДИНАМИКА** ручка регулирует диапазон громкости между легкими и мощными ударами для этой части установки, что может использоваться как естественная и полностью прозрачная форма сжатия.

The **СВЯЗАННОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ** Кнопка позволяет редактировать несколько звуков одновременно. Когда флажок установлен, изменение любого элемента данных повлияет на связанные с ним инструменты-партнеры, что отлично, если вам нужно, например, отрегулировать громкость на всех томах одновременно. Кнопка доступна только на томах и тарелках.

### 12.6.1 Отображение скорости

The **карта скоростей** позволяет отображать входную и выходную скорость звука в соответствии с вашим конкретным звуком и миксом. Например, если вы нажмете «Сжатый», более низкая входная скорость приведет к использованию более высокой выходной скорости, что приведет к более громкому сжатому воспроизведению. Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши на карте скорости, чтобы проверить звук на этой скорости.

The **МИН ОБЪЕМ и МАКС ОБЪЕМ** Ручки позволяют управлять громкостью звука по всему спектру скоростей. Если уровень MIN повышен, звуки из слоев велосити ниже или на этом уровне будут выравниваться по громкости, что может быть полезно, когда удары звука низкой мощности слишком тихие. Если поднять уровень MAX, звуки из уровней скорости выше или на этом уровне будут выравниваться по громкости, что может быть полезно, когда мощные удары звука слишком громкие.

Вы также можете думать о MIN как об «расширителе», а MAX как о «компрессоре», без артефактов атаки и освобождения этих сигнальных процессоров.

### 12.6.2 Огибающая объема

Огибающая громкости — это сложный инструмент для радикального изменения характера звука ударных. Это чем-то похоже на оболочку ASDR, используемую в большинстве синтезаторов.

The **КОМПЕНСИРОВАТЬ** Ручка используется для подавления начальной переходной части звука барабана. Это сделает звук «мягче», с меньшей атакой и подчеркнет естественную часть сустейна аудиосэмпла.

The **АТАКА** Регулятор регулирует скорость нарастания громкости при запуске семпла. Его действие похоже на действие регулятора OFFSET, но без запуска воспроизведения семпла прошло начальную позицию.

The **ПОДДЕРЖИВАТЬ** Регулятор определяет продолжительность воспроизведения, при котором громкость остается неизменной после окончания секции ATTACK.

The **РАЗЛАГАТЬСЯ** Регулятор управляет скоростью ослабления громкости после окончания секции DECAУ. Вы также можете контролировать уровень затухания, с которым заканчивается секция.

The **ХВОСТ** Это секция, которая следует за DECAУ и завершает воспроизведение звука. Более короткие хвосты затухают звук до того, как завершится его естественное затухание.

Вы можете управлять этой огибающей отдельно для части звука микрофона ближнего и окружающего звука или использовать **СИНХРОНИЗИРОВАНО** чтобы связать огибающую окружения с огибающей близкого сигнала.

Предлагаем вам поиграть с **ПРЕДУСТАНОВКИ** список, чтобы увидеть все различные тембры, которые вы можете получить из одного звука, используя огибающие громкости.

## 12.7 Использование MIDI-выхода

Jamstix выводит все свои ноты в формате MIDI на хост. Это означает, что если ваш хост поддерживает маршрутизацию вывода MIDI VSTi, вы можете записать вывод Jamstix на дорожку MIDI в вашем хосте и отредактировать его или отправить на другой модуль ударных для воспроизведения. Это также означает, что вы можете направить MIDI-выход Jamstix на MIDI-вход другого модуля в режиме реального времени.

## 13 Миксер

Микшер управляет аудиовыходами Jamstix, и к нему можно получить доступ через «Микшер» в главном меню.



Jamstix предоставляет 8 стереофонических аудиовыходов. Каждый канал можно включать и выключать с помощью его метки. Есть ползунок громкости и связанный с ним светодиодный индикатор уровня, включая небольшой красный светодиод, который сигнализирует об активности ограничителя кирпичной стены. Под ползунком находится стандартная кнопка переключения SOLO.

Секция канала справа от ползунка усиления меняется в зависимости от выбора эффектов и отображает элементы управления эквалайзером, компрессором или задержкой.

**ФЛИП СТЕРЕО** перевернет стереопозицию с точки зрения барабанщика на точку зрения слушателя.

The **МИКШИРОВАНИЕ** опция направит все выходы для объединения на выходе № 1, что делает другие выходы эффективными шинами для обработки эффектов и дополнительного микширования. Эта опция также очень полезна для хостов, которые не поддерживают несколько аудиовыходов VST.

The **ТОЛЬКО МИДИ** кнопка заставит Jamstix выгрузить семплы и не воспроизводить их вообще, вместо этого просто отправляя ноты на выход MIDI. Это полезно, когда вы управляете другим модулем ударных с помощью Jamstix через выход MIDI.

**АМБ до #8** это переключатель, который направляет все сигналы окружения на выход 8, что очень полезно, если вы хотите подвергнуть все окружение, независимо от источника, дополнительной обработке эффектами в Jamstix или хосте.

The **АТМОСФЕРА** Регулятор позволяет вам управлять общим уровнем окружения для активного в данный момент набора (ударная установка или установка Jamcussion). Ambience — это стереофонический сигнал помещения, сопровождаемый большинством звуков Jamstix (кроме звуков CS).

The **АМБ ВЛАЖНОСТЬ** Ручка укорачивает сустейн для атмосферы, имитирующей меньшую или более демпфированную комнату для записи.

The **СТЕРЕО%** Ручка регулирует размер стереополя с помощью ручки, полностью повернутой влево, что дает монофонический сигнал. Это очень важный элемент управления, поскольку барабаны традиционно микшируются с широким спектром ширины стереобазы в зависимости от жанра и аранжировки. Например: если барабаны подавляют микс, уменьшите ширину стерео, чтобы разместить барабаны более узко.

### 13.1 Эффекты эквалайзера

Эквалайзер имеет три полосы с выбором центральной частоты для диапазона LO и HI.

### 13.2 Эффекты компрессора

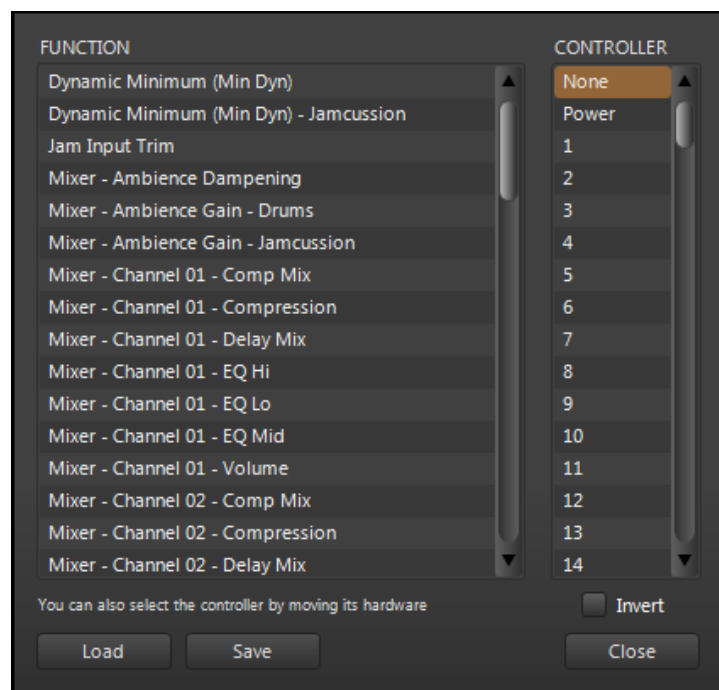
Компрессоры имеют настраиваемый порог, атаку, релиз и микширование сухого/мокрого звука. Обратите внимание, что ручка dry/wet позволяет вам работать как с встроенной компрессией, так и с параллельной (NY) компрессией.

### 13.3 Эффект задержки

Длина задержки выбирается в длительности музыкальных нот (48-яна всю ноту) и всегда синхронизируется с текущим темпом. Вы можете выбрать режим стерео (центр, медленное панорамирование, быстрое панорамирование) и настроить скорость обратной связи, фильтр нижних частот и сухой/мокрый микс.

### 13.4 Дистанционное управление микшером

Очень интересной особенностью микшера Jamstix является возможность дистанционного управления им с помощью MIDI-контроллеров. Просто щелкните правой кнопкой мыши элемент управления в микшере, и вы увидите окно MIDI-контроллера с выделенным элементом управления.



Выберите нужный номер MIDI-контроллера или, если у вас уже есть подключенный аппаратный MIDI-контроллер, переместите этот контроллер для Jamstix, чтобы изучить контроллер. Вы можете использовать **инвертировать** переключатель, чтобы перевернуть диапазон регулирования таким образом, чтобы низкие значения контроллера приводили к высоким значениям функций.

Многие современные хосты позволяют вам рисовать/записывать огибающие MIDI-контроллеров в вашей песне, чтобы вы могли использовать хост или ваш аппаратный MIDI-контроллер для удаленного управления аспектами микшера в определенных частях вашей песни, например, открывая ширину стерео во время вступление или уменьшение высоких частот эквалайзера в конце.

## 14 режимов джема



Кнопки режима джема контролируют способ взаимодействия ИИ. Ваши варианты следующие:

### 14.1 Обычное замятие

В этом режиме мозг Jamstix активен, но на него не влияют входные MIDI-данные или данные аудиоанализа. Это идеально, если вы хотите вручную контролировать все аспекты исполнения. Мы также рекомендуем начать изучение Jamstix в этом режиме.

### 14.2 MIDI-джем

Используйте этот режим, если вы хотите играть с Jamstix, используя MIDI-инструмент. Jamstix будет анализировать полученные MIDI-данные, чтобы отрегулировать уровень мощности. Кроме того, MIDI-анализ также позволяет некоторым стилям и моделям барабанщиков приспосабливать свое «мышление» к конкретным характеристикам вашей игры, таким как мгновенные удары, когда вы играете стаккато.

Использовать **Входная обрезка** в **Параметры** страницы, чтобы настроить Jamstix на ваш конкретный уровень мощности. Ваша самая громкая игра должна привести к тому, что ручка мощности достигнет максимума. Вы также должны посмотреть на **Входная карта скорости** в **Параметры** экране, чтобы отрегулировать отклик, например, создать золотую середину, где уровень мощности довольно постоянный, если только вы не играете **ОЧЕНЬ** тихо или **ОЧЕНЬ** громко.

### 14.3 Аудиоджем

Этот режим идентичен предыдущему, но, кроме того, Jamstix будет регулировать уровень мощности (скорость) на основе анализа аудиоданных, отправленных ему подключаемым модулем audioM8, который поставляется с Jamstix для использования в качестве вставного эффекта на аудиодорожках. Уровень мощности влияет на различные решения мозга, такие как автоматическое использование боковых стиков, уменьшение ритма и правила переключения хай-хэта/райда, поэтому этот режим позволит вам использовать гитару или бас для джема с Jamstix и почувствовать, как он реагирует на вашу динамику.

Использовать **Входная обрезка** в **Параметры** страницы, чтобы настроить Jamstix на ваш конкретный уровень мощности. Ваша самая громкая игра должна привести к тому, что ручка мощности достигнет максимума. Вы также должны посмотреть на **Входная карта скорости** в **Параметры** экране, чтобы отрегулировать отклик, например, создать золотую середину, где уровень мощности довольно постоянный, если только вы не играете **ОЧЕНЬ** тихо или **ОЧЕНЬ** громко.

Существует также '**Скорость отклика**' возможность контролировать, насколько быстро мощность песни падает в аудиоджеме, когда громкость звука уменьшается.

## 14.4 Режим воспроизведения MIDI

Этот режим отключает мозг и заставляет Jamstix работать как любой другой традиционный звуковой модуль ударных. Отправьте ему MIDI-данные ударных с вашего хоста на его MIDI-вход, и Jamstix воспроизведет их.

Вы должны установить отображение входа MIDI на панели инструментов набора в формат, в котором вы будете отправлять MIDI-данные в Jamstix, чтобы они воспроизводились правильно.

В этом режиме вы увидите, что лист песни заменяется различными вариантами режима модуля ударных:

### Автоматический звонок для езды

Если этот флажок установлен, любые ноты о поездке со скоростью 127 (полная) переводятся в события с колокольчиком. Это полезно при использовании электронной ударной установки с райд-пэдом с одной зоной, который может отправлять только райд-ноты.

### Используйте расширения TD-20

Этот вариант предназначен для тех, кто хочет играть в Jamstix с электронной ударной установкой Roland TD-20 (или аналогичной). Это позволяет следующее поведение:

- ☐ изменяет логику хай-хэта внутреннего движка для получения реалистичных ответов, когда TD-20 отправляет изменение CC4 ПОСЛЕ взятия ноты
- ☐ автоматически направляет ноты обода хай-хэта TD-20 на соответствующие ноты наконечника и хвостовика
- ☐ позволяет брызгать хай-хэтом
- ☐ позволяет заглушать тарелку с помощью послекасания
- ☐ включает определение положения малого барабана, направляя удары со смещением в звуковой слот смещения

## Вариации тарелок

Это очень полезно при использовании электронной ударной установки только с одним или двумя пэдами для тарелок. Вы можете деактивировать эту функцию, использовать ее только для Crash 1 или для всех тарелок.

## 15 Уровень мощности/Динамика

Ручка мощности регулирует общий уровень мощности, используемый мозгом для регулировки уровня мощности игры на барабанах, а также для принятия определенных решений по стилю игры. Вы можете вручную установить эти элементы управления или дистанционно управлять ими с помощью MIDI-контроллера с хоста или аппаратного MIDI-контроллера. Кроме того, если вы используете MIDI или аудио джем, уровень мощности будет регулироваться Jamstix в ответ на этот ввод.

Если у вас установлен Jamcussion, вы можете изменить воспринимаемый уровень мощности для Jamcussion, удерживая ALT, а затем изменив ручку питания. Это позволяет настроить взаимосвязь динамических характеристик ударных и перкуссии.

Обратите внимание, что вы также можете определить предустановленные значения мощности для каждой партии, используя **мощность** странице листа песни, если у вас довольно простые требования к изменению мощности и вы не хотите создавать огибающую контроллера в DAW.

### 15,1 мин./макс. мощность

The **МИН.** ползунок слева от регулятора мощности устанавливает минимально допустимый уровень мощности, что означает, что набор не будет воспроизводиться тише, чем это значение. Это отлично подходит для композиций с довольно постоянным уровнем мощности, поэтому слишком мягкая игра в низкодинамических областях сделает установку слишком тихой. Использование более высокого уровня на этом ползунке сделает звуки достаточно громкими, но мозг по-прежнему будет использовать



силовое мышление, соответствующее текущему уровню власти. Обратите внимание, что элемент управления влияет только на текущий набор (ударные или Jamcussion), так что оба они могут быть установлены по-разному.

То же самое относится к **МАКС** ползунок, который управляет максимальным уровнем мощности, допустимым для воспроизведения звука ударных.

## 16 элементов управления транспортом



Значок замка позволяет вам контролировать, будет ли Jamstix привязан к позиции основной песни или нет. По умолчанию блокировка закрыта, то есть Jamstix всегда следует за хостом.

На некоторых хостах вам необходимо разблокировать Jamstix, если вы хотите использовать функцию предварительного просмотра Jamstix, а хост не запущен.

Значок петли со стрелкой переключает зацикливание в реальном времени, что является захватывающим режимом для использования с живыми выступлениями. Когда живые петли активны, каждая партия в листе песни соответствует изменениям патча (1 для партии 1, 2 для партии 2 и т. д.), а также указанному **TRG** MIDI-клавиша. Jamstix будет нормально воспроизводить песню, но если будет получено изменение патча, он переключится на соответствующую партию, как только текущая часть будет завершена (за исключением повторов). Затем он будет повторять новую часть до следующего изменения патча. Это очень полезно, если у вас есть песня с определенными частями, но вы хотите контролировать последовательность и количество повторений на лету во время живого выступления с Jamstix. Используя ножной контроллер, который может отправлять изменения патчей, или MIDI-клавиатуру, вы можете легко указать Jamstix менять части песни во время игры. Это будет обсуждаться далее в разделе «Liveloops» данного руководства.

The **ЗАМОРОЗКА** Кнопка позволяет заморозить/разморозить Jamstix, что очень удобно, когда у вас есть сложная аранжировка с джемом в реальном времени на аудио или MIDI и вам нужно отскочить или заморозить Jamstix на хосте. Замораживание заставляет Jamstix повторять ноты, которые он играл для каждого такта, точно так же, как и в прошлый раз, независимо от контроллеров реального времени и т. д. Это также сокращает использование памяти внутренними сэмплами, удаляя все те, которые не нужны.

Лучший способ заморозить — позволить хосту проиграть всю песню, а затем нажать кнопку заморозки.

## 16.1 Лист песни

Лист песни показывает вам общую структуру вашей песни, которая представляет собой последовательность частей, таких как вступление, куплет и припев. Когда ваш хост играет, Jamstix будет воспроизводить части сверху вниз, поэтому, когда одна заканчивается, начинается следующая. Каждая часть начинается с определенного такта в хосте, поэтому они всегда синхронизируются.

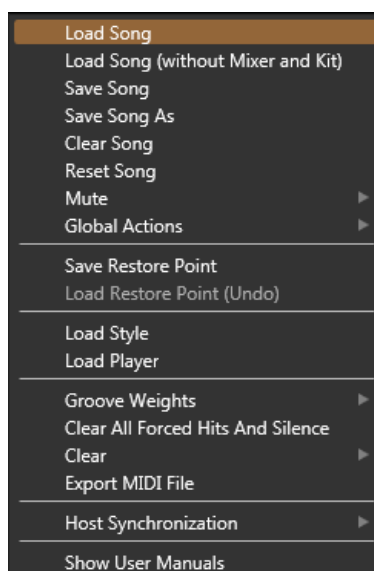
Вы можете использовать **SHIFT+щелчок левой кнопкой мыши**, чтобы выбрать несколько партий, чтобы использовать функции меню партий сразу для всех из них.

Части окрашены, чтобы указать связь между частями. Связанные части имеют тот же цвет, что и основная часть, но более темный оттенок.

SONG ▼ EDIT PWR SWING TIME				
[Gari Funk]				
PART	Bars/Reps	RF	TF	Trg
Intro	2 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	—
Verse 1	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	D-1
Chorus 1	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	E-1
Verse 2	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	F-1
Chorus 2	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	G-1
Verse 3	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	A-1
Chorus 3	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	B-1
Ending	1 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C0

### 16.1.1 Меню песни

Меню SONG в верхней левой части листа песен позволяет получить доступ к следующему меню:



**Загрузить песню**

Позволяет загрузить песню так же, как работает быстрый запуск. Каждая песня имеет свой собственный лист песни, набор и настройки микшера. Пункт меню под ним позволяет загрузить песню без настроек микшера и набора.

**Сохранить песню**

Позволяет сохранить всю сессию (аранжировку, микшер и набор) в файл песни. **Очистить песню** Очищает лист песни и создает одну партию по умолчанию.

**Сбросить песню**

Это оставляет аранжировку песни нетронутой, но перекомпоновывает все части и сбрасывает вес грува по умолчанию.

**Немой**

Это подменю позволяет вам приглушать заливки и акценты, что может быть очень удобно в процессе создания грува.

**Глобальные действия**

Несколько функций для изменения параметров по умолчанию для всех частей одновременно.

**Загрузить/сохранить точку восстановления**

Эта функция загружает или сохраняет безопасную копию вашей текущей песни в/из папки «revisions».

**Загрузить стили** **Загрузить плеер** позволяют выбрать эти элементы для всех частей одновременно.

**Вес канавки**

Вес канавки отмечает каждый отдельный удар каждого такта (на 16<sup>ю</sup> обратите внимание на разрешение). Возможные варианты **Тяжелый**, **Нейтральный**, **Синкопированный**. Эти веса влияют на процесс композиции мозга, и их изменение может быть способом заставить мозг думать в желаемом направлении для конкретной песни, особенно если в ней используются необычные размеры.

Подменю веса грува в меню песни позволяет загрузить формат веса и применить его ко всем тактам песни или сбросить все такты до весов по умолчанию.

**Очистить все принудительные удары и тишину**

Редактор тактов позволяет вам помечать удары как хиты или заставлять их замолчать. Этот пункт меню очищает все эти маркеры на всех полосах.

**Экспорт MIDI-файла**

Эта опция экспортирует MIDI-файл для песни для тех, кто не может перетаскивать в проводник.

**Синхронизация хоста**

Это подменю позволяет удвоить или уменьшить вдвое темп, посылаемый хостом. Иногда вам, возможно, придется работать с песней, которая была записана с неправильным BPM (например, 60 вместо 120), и единственный возможный обходной путь — это компенсировать это, уменьшив или удвоив темп для Jamstix. Обратите внимание, что это неизбежно приведет к рассинхронизации счетчика тактов/ударов Jamstix с хостом, поэтому к этому следует прибегать только в крайнем случае.

**16.2 Редактирование партий**

В листе песни есть четыре аспекта редактирования партий. Если EDIT активен, вы увидите данные длины, заполнения и триггера. PWR показывает вам ползунки для управления уровнями мощности по умолчанию для каждой партии. Аспекты SWING показывают функции перемешивания (качания) для каждой части, а аспект TIME позволяет вам увеличивать или уменьшать синхронизацию.

Вы также можете переключить имя партии на имя стиля или имя проигрывателя, щелкнув заголовок столбца PART на листе песни.

## 16.3 Длина партии/сбивки/триггеры

Лист песни представляет собой аранжировку вашей песни. Он имеет вертикальный список частей, составляющих вашу песню. **БАРЫ** в столбце указана музыкальная продолжительность каждой части и **ПРЕДСТАВЛЕНИЯ** столбец указывает, сколько раз часть повторяется.

Нажмите на **Наименование** чтобы перейти к этой части, и дважды щелкните имя части, чтобы отредактировать ее имя. Если вы удерживаете клавишу CTRL, вы можете перетаскивать части, чтобы изменить их порядок. Вы также можете перетащить партию, удерживая клавишу CTRL, на хост (или Проводник/Finder) для экспорта MIDI.

The **РФ** означает «Повторение заполнения», что означает, что Jamstix будет воспроизводить сбивку всякий раз, когда часть будет повторяться. **ТФ** означает «Переходная заливка», который представляет собой сбивку, воспроизводимую в последнем такте партии прямо перед тем, как Jamstix переключится на следующую партию. Установите нужные флажки, чтобы заливки воспроизводились там, где и когда они вам нужны.

The **ТРГ** столбец имеет дело с клавишами, которые запускают партию, которая будет воспроизводиться в режиме LiveLoop. Пожалуйста, обратитесь к разделу LiveLoop этого руководства для получения дополнительной информации.

## 16.4 Редактор партий

Двойной щелчок на имени детали или одиночный щелчок на его дисплее тактов/повторений откроет этот редактор:

The screenshot shows a dark-themed dialog box titled 'Party Editor'. It contains the following elements:

- Name:** A text field containing 'Verse 2'.
- Length:** A numeric spinner set to '4'.
- Repetitions:** A numeric spinner set to '2'.
- Time:** Two numeric spinners, both set to '4', separated by a slash.
- Linked To:** A dropdown menu showing 'Verse 1' with a downward arrow.
- Part Type:** A dropdown menu showing 'VERSE'.
- Reset:** An unchecked checkbox.
- Use 2nd Kick and Snare:** An unchecked checkbox.
- Suppress Sound Linkage:** An unchecked checkbox.
- Buttons:** 'Cancel' and 'OK' buttons at the bottom.

Здесь вы можете отредактировать имя, длину и количество повторений для части.

Если в ОПЦИЯХ включен параметр «Разрешить изменение тактового размера», вы можете указать тактовый размер для партии.

Элемент Linked To позволяет вам связать часть с другой частью или разъединить ее.

Если партии назначен специальный тип (например, куплет, припев и т. д.), вы можете сбросить тип партии обратно на «Нормальный».

Если «Использовать 2» флажок «Большой и малый» отмечен, часть мозга направит все события рабочего барабана и бочки на вторичный малый и рабочий барабан, если он присутствует в вашей установке. Это быстрый способ, например, сделать партию более легкой бочкой и малым барабаном для партии куплета.

Если флажок «Подавить звуковую связь» установлен, мозг части будет подавлять любые связанные звуки, назначенные с помощью параметра меню KIT (MIDI Keys & Linkage Editor). Это полезно, если, например,

вы наложили бочку на второй звук бочки, но не хотите, чтобы это наложение применялось во время партии куплета.

### 16.5 Неполный тайминг

Этот ползунок управляет общей позицией времени Jamstix по отношению ко времени хоста. Если ползунок находится по центру, они оба идеально синхронизированы. Если ползунок находится дальше влево, Jamstix будет опережать хост, и наоборот, правая область заставит Jamstix отставать от хоста.

Вы можете использовать ползунок песни, чтобы изменить все части одновременно, или ползунок части, чтобы повлиять только на эту партию.

## 16.6 Партия Swing/Shuffle

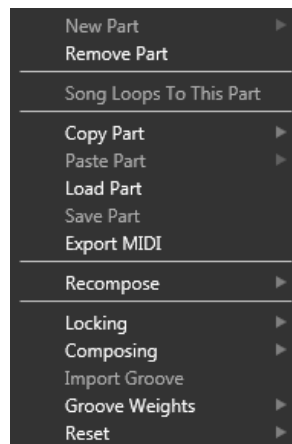
Перетасовка — это термин, который относится к выравниванию нот по структурам триоли в тактовом размере с основанием 4. Наиболее распространенным применением тасования является качание. Jamstix применяет перетасовку к воспроизведению на лету, поэтому вы можете взять прямой рок-ритм 4/4 и превратить его в перетасовку, просто используя элементы управления перетасовкой, фактически не меняя ритм.

Вы активируете/деактивируете перетасовку с помощью **8-й** и **16-й** кнопки. В большинстве случаев вам понадобится 8-я перетасовки, но некоторые песни (например, фанк и современные мелодии в стиле госпел) требуют 16-й перетасовки.

Вы можете контролировать глубину перемешивания с помощью ползунка перемешивания.

## 16.7 Меню партии

Щелкнув правой кнопкой мыши по детали, вы получите доступ к следующему меню:



#### Новая часть

Подменю с различными опциями для создания новой детали.

#### Удалить часть

Удаляет часть из песни.

#### Циклы песни к этой части

Если в параметрах выбрано за цикливание песни, вы можете использовать эту функцию, чтобы сообщить Jamstix, к какой части вернуться, когда будет достигнут конец песни.

#### Копировать вставить

Эти элементы позволяют копировать и вставлять всю часть. Обратите внимание, что вставка не создает новую часть, а изменяет ту, на которой она выполняется. Вы также увидите варианты копирования стиля или барабанщика этой части во все остальные части песни.

#### Загрузить деталь / сохранить деталь

Эти элементы позволяют загружать и сохранять детали на диск для использования в других проектах.

#### Копировать стиль и барабанщик / Вставить стиль и барабанщик

Эти элементы позволяют вставлять настройки мозга (стиль и барабанщик) из одной партии в другую.

#### Перекомпоновать

Это подменю дает вам множество вариантов принудительной перекомпоновки текущей партии.

#### Блокировка

Блокировка части означает, что все полосы детали заблокированы, что предотвращает изменение этих полос мозгом. Это полезно, если вы хотите защитить всю часть от случайного изменения композиции.

#### Составление

Это подменю позволяет установить флаг «Составлено» сразу для всех тактов партии. Составленная полоса не будет изменена мозгом, если не будут изменены настройки мозга.

#### Импортировать

Это подменю позволяет импортировать **канавки** (группы Jamstix 2/3, сохраненные через барное меню), **MIDI-паттерны** (такие, которые предоставляются многими модулями ударных или наборами MIDI-группов), а также **Jamstix 1 Ритмы** (требует установки Jamstix 1). При импорте MIDI-паттерна Jamstix автоматически регулирует длину партии и повторение так, чтобы общая длина оставалась неизменной, а музыкальная длина равнялась количеству тактов в импортированном MIDI-паттерне.

#### Вес канавки

Вес канавки отмечает каждый отдельный удар каждого такта (на 16-й обратите внимание на разрешение). Возможные варианты **Тяжелый**, **Нейтральный** и **Синкопированный**. Эти веса влияют на процесс композиции мозга, и их изменение может быть способом заставить мозг думать в желаемом направлении для конкретной песни, особенно если в ней используются необычные размеры.

Подменю веса канавки в меню детали позволяет загрузить формат веса и применить его ко всем стержням детали или сбросить все стержни до весов по умолчанию.

#### Сброс - Подменю

##### Очистить все принудительные удары и тишину

Редактор тактов позволяет вам помечать удары как хиты или заставлять их замолчать. Этот пункт меню очищает все эти маркеры на всех полосах детали.

##### Сбросить игровые фильтры

Эти опции будут сбрасывать временные смещения и смещения скорости, которые назначаются логикой «ощущения» мозга для всех событий части.

## 17-тактная временная шкала



Шкала времени предлагает горизонтальное отображение всех тактов песни. Вы можете использовать колесико мыши для быстрого перемещения по песне, а также можете щелкнуть левой кнопкой мыши на полосе, чтобы перейти к ней. Щелчок правой кнопкой мыши на панели открывает меню панели, которое будет подробно обсуждаться в разделе «Редактор панелей».

Оранжевые полосы означают, что они содержат переходную заливку. Светло-розовый означает, что полоса имеет повторяющуюся заливку, а цвет цвета морской волны будет использоваться, если вы вручную поместили заливку в полосу.

Формы полос чередуются между кругами и прямоугольниками, чтобы визуализировать изменения деталей. При перемещении мыши по такту отображается соответствующее название партии, номер повторения, а также номер такта в части и повторения в строке состояния.

## 18 Мозг



Это сердце поколения ритмов Jamstix. Мозг дает вам доступ к стилю и барабанщику текущей партии. Оба аспекта смешиваются в списке элементов управления, которые к ним применяются. Эти элементы меняются от стиля к стилю и от барабанщика к барабанщику. Элементы стиля имеют белую рамку, а элементы ударника имеют оранжевую рамку.

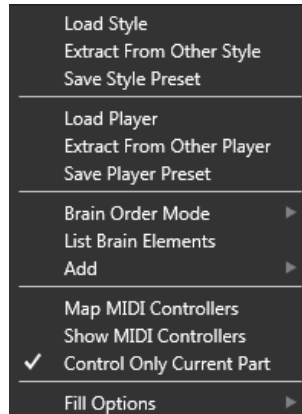
Обратите внимание на кнопки GROOVE, ACCENT и FILL над дисплеем мозга. Эти кнопки определяют, на какой участок мозга вы смотрите. Изменение этого аспекта изменит отображение мозга и отображение панели редактора.

Списки пресетов STYLE и PLAYER содержат пресеты с различными настройками мозга. Вы также можете сохранить свои собственные конфигурации в качестве пресетов через меню мозга.

Вы можете использовать значок пересекающейся стрелки, чтобы случайным образом изменить настройки мозга, если вы находитесь в авантюрном настроении. Слева от этого значка находится **Режим отображения** мозга. В **PRO** показаны все мозговые элементы стиля и модели барабанщика. В **НОРМАЛЬНЫЙ** режим, менее используемые элементы

свернуты. **ВЛЕГКИЙ** режиме отображаются только самые важные элементы, а все остальные полностью скрыты, а предустановленные списки расширяются для облегчения выбора.

Вы также заметите кнопку BRAIN, которая отображает меню мозга:



#### Загрузить стиль

Открывает экран, позволяющий выбрать стиль для этой партии.

#### Извлечение из другого стиля

Открывает экран, позволяющий выбрать один или несколько элементов из другого стиля для объединения с текущим стилем. Это отлично подходит для объединения различных элементов, которые вам нравятся в нескольких стилях, в единый стиль. Единственным ограничением является ваше воображение (например, попробуйте добавить элементы «босса-нова» в стиль «трэш-метал»).

#### Сохранить предустановку стиля

Это сохраняет вашу текущую настройку стиля как вариант исходного стиля. Вы можете вспомнить его в любом проекте, используя тот же стиль из списка «Стиль» в верхней части мозга.

#### Загрузить плеер

Открывает экран, позволяющий выбрать исполнителя для текущей партии.

#### Извлечение из другого игрока

Открывает экран, позволяющий выбрать один или несколько элементов другого барабанщика для объединения с текущим барабанщиком. Это отлично подходит для объединения различных элементов, которые вам нравятся в нескольких барабанщиках, в одном плеере.

#### Сохранить предустановку плеера

Это сохраняет вашу текущую установку барабанщика как вариацию исходного барабанщика. Вы можете вспомнить его в любом проекте, используя того же барабанщика из списка «Игрок» в верхней части мозга.

#### Режим порядка мозга

Контролирует порядок элементов мозга.

#### Список элементов мозга

Создает HTML-страницу со всеми элементами мозга всех стилей и плееров, которые вы установили для удобства.

#### Добавлять

Это подменю предлагает различные основные элементы мозга, которые вы можете добавить к мозгу по мере необходимости.



**Сопоставление MIDI-контроллеров**

Это открывает тот же экран, который вы видите, когда щелкаете правой кнопкой мыши элемент управления мозгом. Мы подробно обсудим это, когда будем говорить о «MIDI Remote Control».

**Показать MIDI-контроллеры**

Открывает HTML-список всех назначенных в данный момент MIDI-контроллеров для удобства.

**Управление только текущей частью**

Если этот флажок установлен, полученные MIDI-контроллеры будут отправляться только в текущую партию; в противном случае их получают все части.

**Параметры заполнения**

*Начать заполнение с аварии*—Если эта функция активна, сбивки будут начинаться с удара тарелки на последнем такте тяжелого грува перед сбивкой.

*Завершить заполнение крахом*—Если эта функция активна, сбивки всегда будут заканчиваться ударом тарелки на первой доле следующего такта.

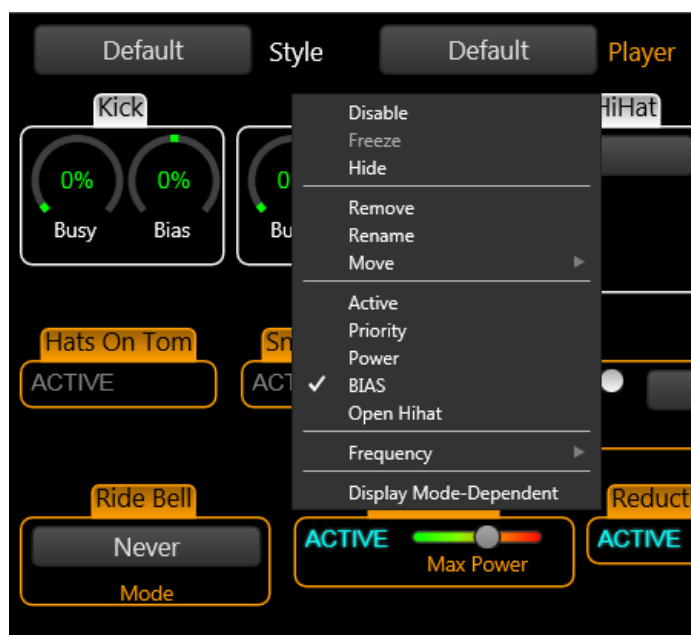
*Подавить грув во время заполнения*—Если канавка активна, во время заполнения она игнорируется. В противном случае Jamstix попытается воспроизвести сбивку и грув одновременно, конечно, с учетом системы управления конечностями.

*Нет 16-го перемешивания*—Если активно, заливки не будут использовать 16-е перемешивание, если только 8-е перемешивание также активно.

Вы также можете загрузить/сохранить настройки заливки из этого меню.

## 18.1 Элементы мозга

Ползунки, списки и ручки мозга создаются динамически на основе определения стиля и модели барабанщика. Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши по этим меткам, чтобы открыть для них подменю:



**Запрещать** заглушит элемент. Это здорово, если вы хотите разместить свои собственные ноты, т.е. бочки, через редактор панели, но пусть мозг позаботится о других звуках.

**Заморозить** приводит к исключению элемента из любой перекомпоновки.

**Скрывать** свернет отображение элементов, чтобы не загромождать экран мозга. Отлично подходит для использования на элементах, которые вы не используете или которые не нужно менять.

**Удалять** навсегда удалит элемент из мозга.

**Переименовать** полезно, когда вы загружаете несколько одинаковых элементов и хотите их различить.

**Двигаться** позволяет изменить положение элемента мозга.

The **Активный... Открытый хай-хэт** пункты меню позволяют переключать отображение этих элементов управления внутри элемента.

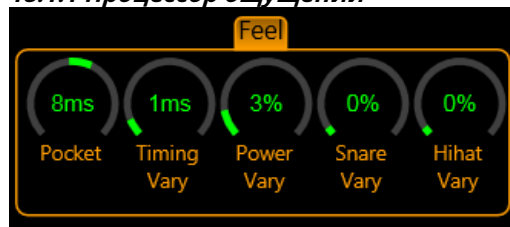
**Частота** определяет, активен ли элемент на всех тактах или на чередующихся тактах (четных или нечетных). Например, у вас может быть открытый элемент шляпы, который вы хотите использовать только на каждом втором баре.

Вы должны потратить некоторое время на изменение элементов управления различных стилей и барабанщиков, чтобы почувствовать их и то, как они влияют на производство ударных. Наведите указатель мыши на элементы управления и прочитайте подсказки в строке состояния, чтобы узнать больше о том, что конкретно делают элементы управления. Удерживая нажатой клавишу SHIFT, регулируйте ручку, чтобы использовать точную настройку.

**Отображение в зависимости от режима** переключает отображение элемента мозга. Если выключено, элемент всегда будет отображаться независимо от настройки PRO/NORMAL/EASY.

Давайте поговорим немного подробнее о некоторых наиболее распространенных элементах управления мозгом:

### 18.1.1 Процессор ощущений



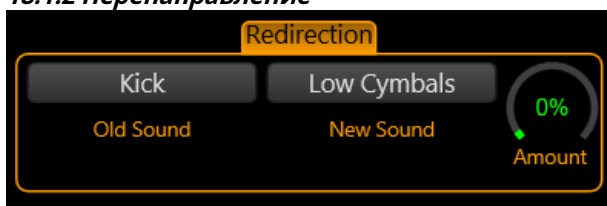
У каждого барабанщика есть чувство, которое влияет на ритмичность и силу сочиняемых ударов.

**Карман** Ползунок определяет, играет ли барабанщик до, после или после такта. Этот термин обычно относится к задержке (игра за битом), но для простоты он также применяется здесь к игре перед битом. Каждая модель барабанщика по-разному применяет настройку кармана для разных звуков. Например, барабанщик может изменить размер ноты хай-хэта в большей степени, чем ноты бочки.

Результатом является то, что обычно называют «ощущением грува», которое играет важную роль в обеспечении реалистичного и профессионального звучания игры на барабанах по сравнению с драм-машинами, которые играют точно в такт, или функциями рандомизатора, которые просто изменяют время без какого-либо музыкального анализа.

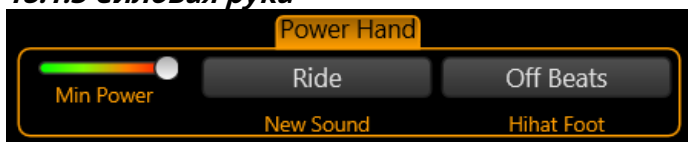
The **Сроки различаются** **Мощность варьируется** ползунки вызывают колебания синхронизации и мощности поверх вышеупомянутой модели канавки.

### 18.1.2 Перенаправление



Перенаправление — это мощная функция, предлагаемая большинством моделей ударных, которая позволяет вам пересылать все события с одного звука (или группы звуков) на другой. Обычным применением этого является отправка нот хай-хэта на Том 5 в сильных роковых грувах. Другая идея состоит в том, чтобы отправить все ноты на «Light Cymbals» во время более тихого вступления или бриджа.

### 18.1.3 Силовая рука



Когда уровень мощности песни превышает настройку «Мин. мощность», все звуки хай-хэта правой руки будут направлены на «Новый звук». Барабанщики часто делают это во время частей повышенной мощности или значимости, таких как припев.

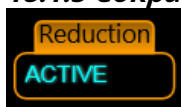
Вы можете выбрать, чтобы ваш барабанщик переключился на райд, полуоткрытые хэты, полностью открытые хэты или тарелки крэш 1 или 2. Последнее распространено в агрессивных стилях, таких как панк и металл.

#### 18.1.4 Автоматический малый барабан



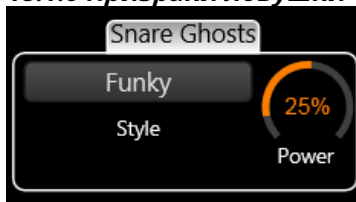
Этот удобный элемент автоматически переключается на использование боковой ручки малого барабана/перекрестной палочки по сравнению с пластиком барабана, когда уровень мощности песни падает ниже «Max Power».

### 18.1.5 Сокращение



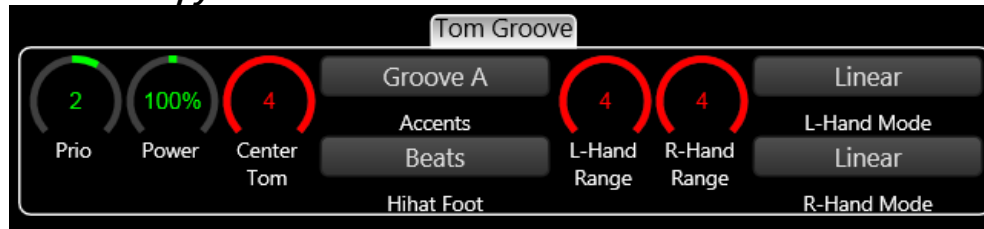
Большинство моделей барабанщиков имеют функцию «Reduction», которая подавляет определенные удары по мере снижения уровня мощности песни. Это прогрессивный процесс, который зависит от модели барабанщика. Обычно барабанщик переключается на кросс-стик, когда мощность падает, затем сбрасывает ноты малого барабана или превращает их в бочки и, наконец, на нулевом уровне продолжает играть только хай-хэт.

### 18.1.6 Призраки ловушки



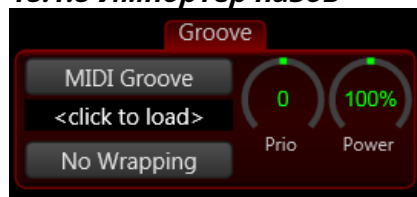
Некоторые стили предлагают акцентные ноты «Snare Ghosts», которые представляют собой слегка сыгранные (а иногда и отскакивающие) ноты малого барабана, которые придают ритму занятость и / или синкопацию. Если стиль не предлагает эту функцию, и вы хотите добавить ее, используйте для этого подменю «Добавить» в меню мозга.

### 18.1.7 Том Грув



Элемент канавки тома дает вам возможность добавить паттерн двухручного тома в любую канавку через подменю «Добавить» в меню мозга. Используйте ползунок приоритета, чтобы смешать канавку с другими элементами канавки, начиная от фона с низким приоритетом до переднего плана с наивысшим приоритетом, где он может подавлять многие другие звуки. Поэкспериментируйте с другими элементами управления, чтобы понять, на что способна эта штука. Вы можете получить что угодно, от одного удара джангла тома до монструозного грува, который обеими руками случайным образом пробегает по всем томам.

### 18.1.8 Импортёр пазов



Импортёр канавок находится в центре внимания стиля «Импорт», но его также можно добавить в любой стиль через подменю «Добавить» в меню мозга. Это позволяет вам загружать MIDI-паттерн ударных, ритм Jamstix 1 или сохраненный грув Jamstix и использовать его в процессе композиции. Если присутствуют другие элементы грува, вы получите смесь импортированного грува и их. Пожалуйста, посмотрите видео «Создание собственной базовой канавки» для более подробной информации.

Используйте ручку «Power», чтобы ослабить или усилить скорость импортированных нот по желанию.

Обратите внимание, что импортёр может обрабатывать многотактовые файлы MID, а также последовательные файлы грувов Jamstix для многотактовых ритмов. Последние представляют собой файлы с тем же именем, но с суффиксом \_Vx, где x>=1. Эти файлы генерируются, когда вы сохраняете такт и указываете более 1 такта для сохранения.

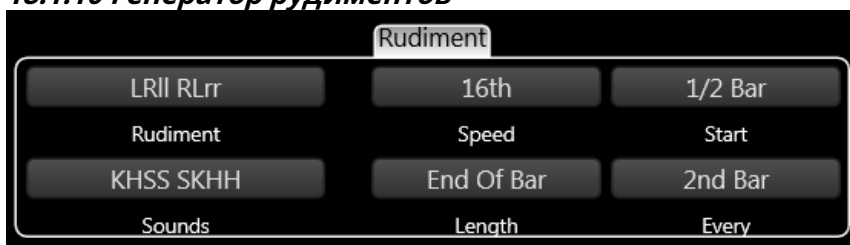
Если размер вашей партии отличается от размера исходного грува, вы можете использовать **оберточная бумага** чтобы Jamstix повторил канавку, чтобы заполнить такт, выбрав количество 16-х в sour канавке на такт. Кроме того, вы можете использовать разные значения обтекания, чтобы поэкспериментировать с интересной «нарезкой» вашего исходного грува.

Средство импорта грувов — это потрясающий инструмент, позволяющий вдохнуть жизнь в те сотни статических MIDI-паттернов, которые могут храниться на вашем жестком диске!

### 18.1.9 Ползунки смещения

Многие элементы мозга имеют ползунок BIAS, который действует как фильтр, ограничивающий, где элемент может размещать заметки в такте. Если ползунок BIAS находится в центре, ничего не будет фильтроваться. Чем дальше влево перемещается ползунок, тем меньше более высоких временных подразделений (или тиков) полосы доступно для фильтра. И наоборот, перемещение ползунка вправо уменьшает количество ранних тиков, разрешенных для использования элементом. Обратите внимание, что это не меняет способ создания нот в разрешенных тиках, а просто отфильтровывает начало или конец такта.

### 18.1.10 Генератор рудиментов



Генератор рудиментов — это мощный инструмент, генерирующий определенные шаблоны попаданий. Вы можете использовать эти паттерны, чтобы оживить грув, а также в качестве замены заливок, если это необходимо.

Барабанщики обычно учат играть так называемые «основные рудименты» — последовательность определенных ударов левой и правой рукой. Они были чрезвычайно важны для традиционной игры на малых барабанах в военных и школьных оркестрах. По мере развития барабанной установки барабанщики начали использовать эти рудиментарные паттерны на томах и тарелках, а не только на малом барабане, в конечном итоге даже добавив к этому новому арсеналу звуков бочку.

Рудименты чрезвычайно важны для сложных заполняющих кластеров, в которых используется нечетное время по прямой основной канавке и/или необычные акценты (нестандартные). Хорошие примеры 16й шаффл-сбивки, исполняемые современными госпел-барабанщиками, которые практически невозможно сыграть, не применяя зачаточные навыки.

Jamstix предлагает вам возможность воспроизведения рудиментов, которая включает в себя традиционные паттерны, но позволяет вам даже выйти за рамки этого и создать свои собственные рудименты.

Рудимент определяется как последовательность букв, обозначающих используемую конечность:

L = громкий левый удар  
R = громкий правый удар  
l = мягкий левый удар  
r = мягкий удар справа  
F = пламя

Звук представляет собой аналогичную последовательность, указывающую звук, который будет воспроизводиться для каждого удара:

K = Удар  
S = малый барабан  
T = Том  
1..5=Том 1..Том 5  
H = хай-хэт

R=случайная бочка/малый барабан/том/хай-хэт  
D=случайная бочка/малый барабан/том  
V=случайная бочка/малый барабан/хай-хэт

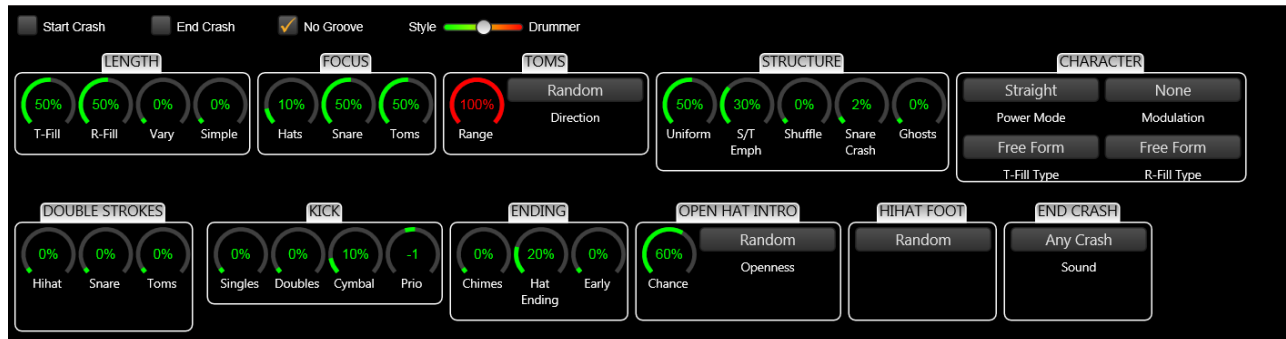
**Скорость** — скорость, с которой воспроизводится каждая нота. **Начинать** определяет, когда в такте начинает играть рудимент. **Длина** — длина зачатка (обратите внимание, что «неограниченный» заставляет зачаток продолжаться до тех пор, пока часть не закончится). **Каждый** list контролирует, как часто рудимент выполняется внутри части.

Рудименты воспроизводятся слева направо по всей последовательности. Если последовательность заканчивается до конца рудиментов, она продолжится с самого начала. Вы можете добавить пробелы, чтобы вам было легче читать рудимент. Это особенно полезно для рудиментов нечетного времени. Например: такой рудимент, как LRL RLR добавит ощущение 3 к 4 долям (т.е. 4/4), особенно при игре в формате 16.й рудимент тасовки. Получайте удовольствие, экспериментируя с 5- и 7-битными рудиментами.

Если вы **выделите правой кнопкой мыши** поле редактирования рудиментов вы увидите список предустановленных паттернов рудиментов. Вы можете добавить свой собственный, отредактировав rudiments.ini в папке данных Jamstix.

## 18.2 Генератор заполнения

Jamstix имеет невероятно мощный генератор заливки, который создает уникальные и реалистичные заливки в реальном времени. Оно **НЕ** просто использует MIDI-клипы, как подавляющее большинство модулей ударных на рынке сегодня. Это реальное моделирование поведения барабанщика во время заполнения, и вы можете влиять на него с помощью различных элементов управления в соответствии с вашими конкретными потребностями.



### 18.2.1 Начать сбой

Если этот флажок установлен, заполнению будет предшествовать сбой на последней тяжелой доле перед началом заполнения. Вы можете установить значение по умолчанию для этой опции в контекстном меню мозга.

### 18.2.2 Завершить сбой

Если этот флажок установлен, заполнение закончится сбоем на сильной доле следующего такта. Вы можете установить значение по умолчанию для этой опции в контекстном меню мозга.

### 18.2.3 Нет канавки

Если этот флажок установлен, грув будет подавляться во время воспроизведения сбивки. В противном случае барабанщик попытается воспроизвести грув-ноты везде, где это возможно, во время сбивки. Вы можете установить значение по умолчанию для этой опции в контекстном меню мозга.

### 18.2.4 Стил/барабанщик

Модели стилей и барабанщиков имеют свои собственные внутренние настройки для генератора заполнения, помимо тех, которые вы видите. Они придают генератору сбивки идиосинкразию, типичную для стиля и барабанщика. Этот ползунок позволяет определить «баланс сил» между двумя сторонами.

### 18.2.5 Длина

The **T-заполнение** Ручка определяет, сколько ударов будет длиться заполнение перехода. Точно так же **R-заполнение** Ручка регулирует длину заполнения повторения. **Отличаться** ручка добавляет случайные колебания к этим длинам, и у вас также есть **Простой** регулятор, который можно использовать для уменьшения сложности воспроизводимых риффов.

### 18.2.6 Фокус

Панель фокуса имеет дело с типом барабанов, на которых барабанщик сосредоточится во время заливки. Вы можете контролировать соотношение использования хай-хэта, малого барабана и томов.

### 18.2.7 Томы

Эта панель позволяет вам управлять диапазоном томов, используемых во время заполнения. Это варьируется от минимальной настройки тома 5 до максимальной настройки всех томов. **Направление** настройка дает вам контроль над направлением, в котором барабанщик играет на томах.

### 18.2.8 Однородность

Этот ползунок влияет на «творчество» барабанщика во время заполнения. Низкие уровни дают барабанщику свободу действий, в то время как более высокие уровни заставляют его повторять меньшую подструктуру (рифф) на протяжении всей партии.

### 18.2.9 S/T-Эмф

Акцент дает указание барабанщику добавлять удары малого барабана к ударам низких томов и наоборот, что добавляет мощи сбивке, что часто встречается в сбивках более жесткого рока.

### 18.2.10 Сбой малого барабана

Этот ползунок управляет вероятностью того, что малые барабаны левой руки будут подчеркнуты ударом правой рукой.

### 18.2.11 Призраки

Ghosting заставляет барабанщика играть легкие призрачные ноты малого барабана на любых 16-ти обратите внимание, что у него нет других событий левой или правой руки. Это заполняет ткань заполнения, а также придает ему что-то вроде рудиментарного/парадидного ощущения.

### 18.2.12 Перемешивание

Этот ползунок определяет, насколько вероятно, что барабанщик будет использовать триоли во время сбивки, что создает ощущение перетасовки. Это относится только к структурам заполнения, которые не перемешиваются по своей природе. Ползунок никак не повлияет на исходные комбинации триолей, используемые некоторыми моделями барабанщиков.

### 18.2.13 Режим мощности

Профиль мощности управляет уровнем мощности барабанщиков, играющих во время сбивки, следующим образом:

Прямой	Уровень мощности не меняется во время заливки
Власть	Уровень мощности повышается на 20% во время заполнения
20 0	Уровень мощности начинается на 20% выше нормы, а затем снижается до нормального уровня в конце заполнения.
20-20	Уровень мощности начинается на 20 % выше нормы, а затем снижается до 20 % ниже нормального уровня в конце заполнения.
- 40 20	Уровень мощности начинается на 40% ниже нормы, а затем повышается до 20% выше нормы в конце заполнения.
Акцент	Уровень мощности колеблется в пределах 8-миллиметровые интервалы

### 18.2.14 Модуляция

Модуляция относится к дополнительным колебаниям мощности в подструктурах заполнения. Вы должны поэкспериментировать с настройками, чтобы почувствовать их.

### 18.2.15 Тип заполнения

«Свободная форма» дает указание генератору сбивки генерировать сбивку, полностью независимую от грува, тогда как «Грув» создает более ритмичные сбивки / брейки, используя только бочку, малый барабан и томы, оставляя элемент хай-хэта грува, играющий на протяжении всего сбивки. Вы можете установить тип заливки отдельно для заливки перехода и повторения. По умолчанию повторные заполнения представляют собой заполнения грувов, а переходные заполнения имеют свободную форму, но это также контролируется конкретной выбранной вами моделью барабанщика.

Есть также 3 заполнения: томы, томы и бочка и малый барабан и том. это прогрессив 8-й последовательности заметок, которые заполняют всю полосу (независимо от настроек длины и фокусировки).

Опция «Groove/Free» будет воспроизводить 80% заполнений грувов и 20% заполнений свободной формы.

### **18.2.16 Двойные удары**

Двойные удары — прием, при котором к удару на расстоянии 32-й ноты той же рукой добавляется удар меньшей силы. Обычно это достигается с помощью отскока палки. Эта панель позволяет вам контролировать вероятность того, что барабанщик будет использовать двойное касание.

### **18.2.17 Удар**

Эта панель позволяет добавлять одинарные и двойные ноты бочки по всей заливке. Вы также можете контролировать, сколько из этих нот бочки будет сопровождаться ударом тарелки.

### **18.2.18 Куранты**

Этот ползунок управляет вероятностью воспроизведения звуковых сигналов непосредственно перед окончанием такта.

### **18.2.19 Концовка со шляпой**

Этот ползунок определяет вероятность того, что открытая шляпа будет размещена за одну восьмую до конца заливки.

### **18.2.20 Раннее**

Этот ползунок определяет вероятность того, что заполнение закончится ранней сильной долей на 4+.

### **18.2.21 Введение в открытую шляпу**

Управляет хай-хэтом, который медленно раскрывается во время грува перед заполнением, чтобы перейти в него.

### **18.2.22 Нога хай-хэта**

Этот элемент управления определяет поведение ноги хай-хэта во время заполнения.

### **18.2.23 Конец сбоя**

Управляет тем, какие тарелки используются для завершения сбивки.

### **18.2.24 Быстрая загрузка/сохранение**

Когда вы работаете над идеальной заливкой для определенного бара, вы можете оставить несколько заливок на выбор. Вместо того, чтобы сохранять и загружать заливки с жесткого диска, вы можете использовать хранилище быстрых заливок, доступное из меню панели. Это позволяет сохранять до пяти вариантов заливки для каждой заливки. Обратите внимание, что эти заливки специфичны для стержня и не используются для стержней или частей.

## **18.3 Акценты**

Акцентная страница мозга очень похожа на страницу грува. В зависимости от используемой модели барабанщика вы увидите множество ползунков для добавления различных украшений грува. Некоторые стили также вносят элементы.

Акценты оживляют грув, когда он воспроизводится снова и снова. Более высокие уровни акцента сделают грув более загруженным и сложным, в то время как низкие уровни сделают грув более простым и статичным.

Вы можете использовать ползунок «Общие» сверху, чтобы ослабить или усилить настройки всех ползунков одновременно. Это очень полезно, если вы установили тщательный баланс ползунков, но вам нужен общий контроль для экспериментов.



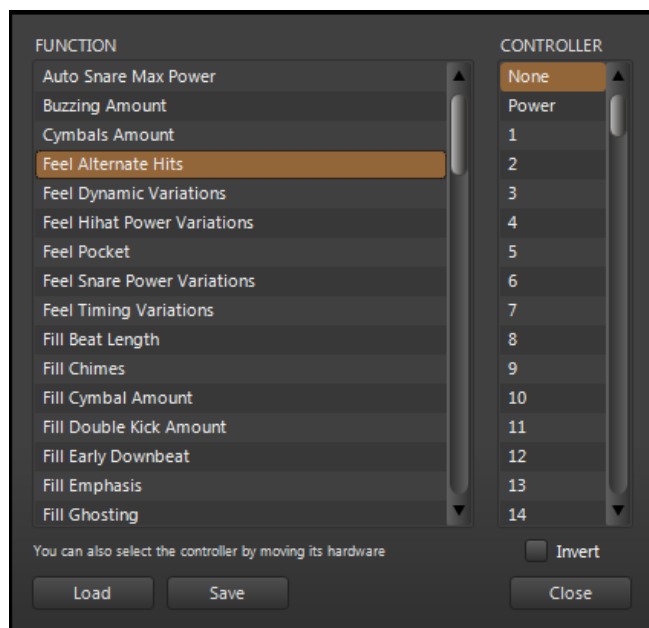


Элемент управления Bar позволяет вам добавлять акценты только каждый n-й такт.

### 18.3.1 MIDI-пульт дистанционного управления

Как и в случае с микшером и основными элементами управления, Jamstix позволяет вам подключать элементы управления мозгом к определенным элементам управления мозгом, чтобы динамически изменять их с хоста или аппаратного MIDI-контроллера во время песни.

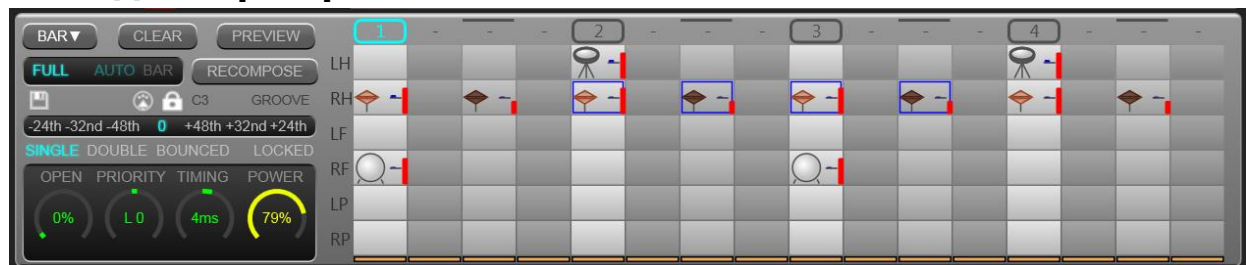
Просто щелкните правой кнопкой мыши элемент управления мозгом, и вы увидите окно MIDI-контроллера с выделенным элементом управления.



Выберите нужный номер MIDI-контроллера или, если у вас уже есть подключенный аппаратный MIDI-контроллер, переместите этот контроллер для Jamstix, чтобы изучить контроллер. Вы можете использовать **инвертировать** переключатель, чтобы перевернуть диапазон регулирования таким образом, чтобы низкие значения контроллера приводили к высоким значениям функций.

Многие современные хосты позволяют вам рисовать/записывать огибающие MIDI-контроллера в вашей песне, чтобы вы могли использовать хост или ваш аппаратный MIDI-контроллер для удаленного управления аспектами микшера в определенных частях вашей песни, например, для перемещения временного кармана вперед во время крендо.

## 19 Редактор бара



Редактор тактов — это окно в каждый отдельный такт выступления в форме пошагового секвенсора, ориентированного на конечности. Колонки редактора тактов представляют доли такта в 16й (обратите внимание на разрешение). Ряды представляют конечности барабанщика (и перкуссиониста). Все заметки, созданные мозгом, отображаются в этой сетке и поэтому могут быть изменены вами по мере необходимости. Вы даже можете разделить нагрузку с мозгом, например, назначив бочки и малый барабан вручную, а затем позволяя мозгу создавать другие ноты. Возможности безграничны!

Обратите внимание, что редактор тактов реагирует на кнопки GROOVE, ACCENT и FILL в области мозга, так что вы всегда видите только этот конкретный аспект такта. Во время игры мозг объединит три части панели и решит проблемы с конечностями по приоритету.

Строки редактора столбцов имеют сокращенные названия конечностей слева (LF = левая нога, RF = правая нога, LH = левая рука и т. д.).

**Ажелтое затенение** ячейки указывает на наличие аварии в начале заполнения или аварии в конце заполнения в этом положении и конечности. Эти заметки генерируются мозгом на лету и не могут быть отредактированы напрямую. Используйте флажки аварийного заполнения в соответствующей заливке, чтобы управлять их наличием и выбором.

Ты можешь **Двойной клик** на пустой ячейке, чтобы ввести новую заметку. Звук по умолчанию будет самым распространенным звуком для этой конечности или последним звуком, который вы выбрали для этой конечности в текущем сеансе. Если дважды щелкнуть занятую ячейку, примечание внутри нее будет удалено. Вы также можете использовать **УДАЛИТЬ** кнопку, чтобы сделать это.

Редактирование заметки выполняется щелчком левой кнопки мыши по ней, а затем регулировкой ручек в левой области редактора полос или щелчком правой кнопкой мыши по заметке, чтобы открыть контекстное меню редактирования. Вы также можете выбрать сразу несколько событий двумя способами:

- Для прямоугольного выделения щелкните верхнюю/левую ячейку, удерживайте SHIFT и щелкните нижнюю/правую ячейку.
- Для множественного выбора произвольной формы щелкните первую ячейку, удерживайте клавишу CTRL, а затем щелкните все остальные нужные ячейки.

**Перетаскивание** заметка с зажатой клавишей CTRL копирует заметку в другую ячейку. Если вместо этого вы удерживаете клавишу SHIFT, нота перемещается.

Если у тебя есть **колёсико мыши**, вы можете использовать его для увеличения или уменьшения скорости всех выбранных нот. Если вы удерживаете клавишу CTRL, вы можете настроить уровень открытия хай-хэта.

The **ВЛАСТЬ** Регулятор регулирует скорость выбранных нот.

The **ПРИОРИТЕТ** ручка определяет, насколько важна нота. Движение влево увеличивает приоритет. Это важно, когда мозг сочетает ритм и акцент во время воспроизведения и должен разрешать конфликты конечностей, когда более высокий приоритет побеждает более низкий.

The **СРОКИ** Регулятор перемещает ноту на 47 мс до или после такта, что является основой обработки грува в Jamstix как части моделирования барабанщика.

The **ОТКРЫТЬ** ручка влияет только на ноты хай-хэта и устанавливает уровень открытия его тарелок.

The **ОДИНАРНЫЙ, ДВОЙНОЙ** и **ОТКАЧАЛСЯ** кнопки решают, как нота воспроизводится.

- **ОДИНОКИЙ** – Один хит
- **ДВОЙНОЙ** – Удар, за которым последовал более тихий удар 32<sup>я</sup> заметьте позже. Это обычно называют двойным ударом.
- **ПОДПРЫГИВАТЬ** – Три удара, образующие 32-й триоль убывающей силы, похожий на естественный отскок барабанной палочки.

В зависимости от компрессии и огибающей громкости двойные удары малого барабана иногда могут быть скрыты секцией эффектов. Если это произойдет, откройте меню элемента мозга в эффекторе «Чувство», щелкнув правой кнопкой мыши по его заголовку и включив «Затухание стиля удара», что позволит вам увеличить силу второго удара по мере необходимости.

Над этими кнопками находятся селекторы смещения времени в диапазоне от -24<sup>я</sup> до +24<sup>я</sup> нота не по центру, которую можно использовать для создания музыкального (по сравнению с хронологическим) временного смещения на 24 часа.и, 32<sup>я</sup> или 48<sup>я</sup>

примечание.

The **ЗАКРЫТО** Кнопка позволяет заблокировать ноту аналогично блокировке такта, но влияет только на эту единственную ноту. Когда вы добавляете заметки вручную в панельном редакторе, они всегда заблокированы по умолчанию, чтобы мозг не стирал и не перезаписывал их при составлении.

Если **УЧИТЬСЯ** Кнопка (значок MIDI) активирована, Jamstix будет прослушивать входящие MIDI-данные, интерпретировать их и вводить в панель редактора. Это отличная альтернатива ручному размещению событий, если вам удобно играть желаемый грув на MIDI-клавиатуре или электронной ударной установке. Обратите внимание, что рассматривается автоматическая блокировка событий, описанная в разделе «Панельное меню», а также настройка «Квантование импорта» в «Опциях».

Во время игры вы можете заметить появление красных крестов на некоторых нотах редактора баров. Это говорит о том, что нота была подавлена во время последнего воспроизведения. Если вы наведете указатель мыши на заметку, вы увидите больше информации о причине в строке состояния.

## 19.1 Контекстное меню редактора полос



**Изменить звук** позволяет выбрать новый звук для события(й).

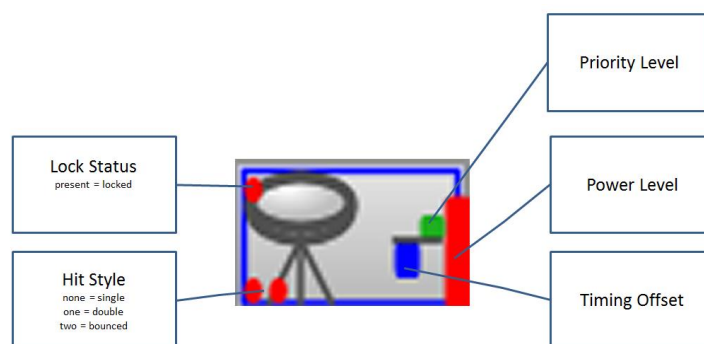
Стандартные функции выбора помогут вам с копированием, вырезанием и вставкой заметок по мере необходимости.

Функции **ДОБАВЛЯТЬ** предназначены для быстрого создания кластеров из нескольких нот, которые было бы утомительно делать вручную, например, смык тарелок или крещендо. Просто используйте SHIFT + щелчок, чтобы выбрать положение и размер кластера, а затем выберите нужную функцию ДОБАВИТЬ.

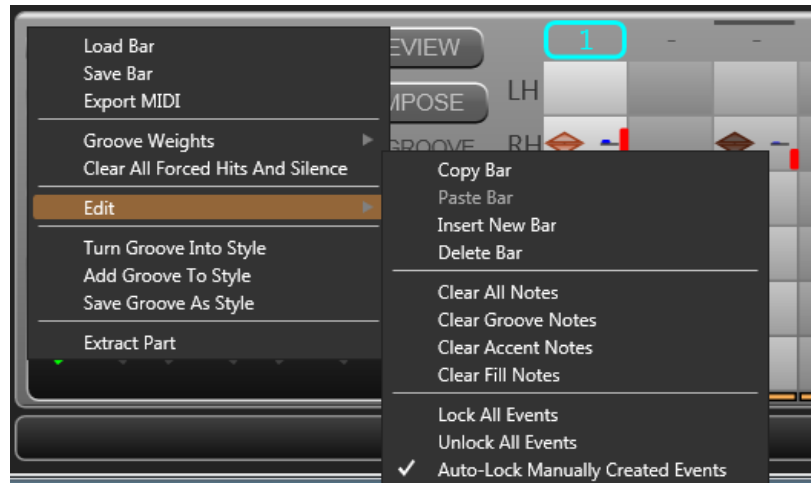
Параметры **ПЕРЕМЕШАТЬ** позволяют вам перемешивать определенные ноты, не переводя весь такт в режим перемешивания.

### 19.1.1 Значки событий

Значки в редакторе тактов визуально представляют, какой барабан или тарелка он использует. Они также отображают другую информацию о попадании:



## 19.2 Барное меню



Барное меню работает с текущим баром, отображаемым в редакторе баров. Ты можешь **нагрузить** и **сохранить** бар на диск для будущего использования в других проектах. Вы можете загрузить, сохранить и сбросить **канавочные грузы** похоже на меню части, но влияет только на эту единственную полосу.

Если мозг находится в аспекте FILL, вы увидите варианты загрузки и сохранения заполнения этой панели. Также предусмотрена быстрая загрузка и сохранение заливок во время сеанса. Вы можете загружать и сохранять в слоты до 5 версий заполнения на такт. Это быстрый способ сохранить до 5 кандидатов конкретной заливки без необходимости создавать имена файлов и проходить через диалоги. Помните, что эти сохраненные заливки будут удалены при закрытии Jamstix и не будут сохранены в файле проекта. Вы также увидите возможность **Импортировать** заливку Jamstix 1 или MIDI-файл в эту полосу.

Если мозг находится в аспекте АКЦЕНТ, вы увидите опции меню для загрузки и сохранения акцентов этой панели.

**Удалить, копировать и вставить** достаточно очевидны. **Прозрачный** параметры предлагают вам точный контроль над каждым аспектом панели, поэтому вы можете, например, очистить только акценты панели. Это та же функция, что и у кнопки CLEAR на значке редактора полос, но она также помечает полосу для переконфигурации.

The **Блокировка** параметры связаны с блокировкой определенных событий, чтобы на них не влияла переконфигурация мозга. По сравнению с блокировкой всей полосы, это позволяет использовать смешанный режим, в котором одни события заблокированы, а другие генерируются мозгом. Существует также переключатель, который определяет, будут ли немедленно заблокированы события, размещенные вручную, или нет.

**Извлечь часть** позволяет создать новую деталь из подмножества существующей детали.

**Превратите грув в стиль** возьмет данные стержня и сохранит их в 'Bar Groove'. Затем он загружает стиль «Импорт» в текущую партию и загружает данные «Bar Groove». Это быстрый способ превратить такт в стиль для грува.

**Сохранить грув как стиль** делает то же самое, но попросит вас назвать грув и сохранить его как файл стиля, чтобы вы могли использовать его в SongBuilder.

**Добавить грув в стиль** делает то же самое, но не очищает мозг от других элементов стиля, что отлично, если вы хотите **ДОБАВИТЬ** шаблон заметки к существующей логике стиля.

### 19.3 Меню конечностей

Щелчок по метке ветви слева от редактора тактов (LH, RH, LF и т. д.) предлагает вам меню для очистки (удаления) всех событий этой ветви для текущего такта, части или даже всей песни. Также есть аналогичный вариант, который заглушает конечность. Вы также можете скопировать и вставить все события конечности в другой бар.

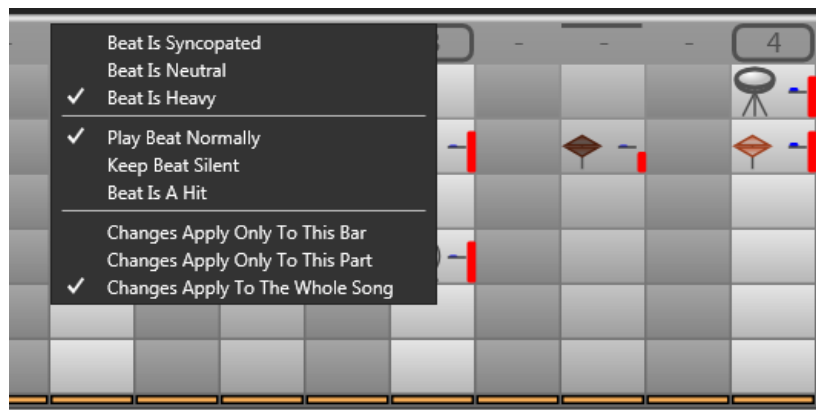


### 19.4 Отметьте меню

Щелчок правой кнопкой мыши по галочке (номер удара в верхней части редактора тактов) дает вам множество вариантов. Вы можете определить вес канавки тика, который мозг Jamstix использует для принятия решений при составлении такта. Например: 8йРок-стиль размещает основные ловушки на каждом втором встречающемся такте «Beat». Вручную изменяя эти веса, вы можете существенно повлиять на то, как мозг сочиняет. Это особенно полезно, если ваша песня имеет необычный тактовый размер и вы хотите использовать определенный паттерн.

Возможные веса канавки:

Тяжелый	помечает галочку как ту, которая традиционно подчеркнута
Нейтральный	отмечает галочку как середину пакета
Синкопированный	отмечает галочку как обычно не подчеркнутую



#### 19.4.1

Средние опции меню управляют специальными режимами галочки:

**Бит - это хит** вызывает удар/сбой на галочке, чтобы подчеркнуть ее, если в стиле есть элемент акцента «Хиты».

**Держите ритм в тишине** заставляет Jamstix молчать в этом такте.

### 19.5 Что такое «основной стержень»?

Вы можете заметить букву С или R с числом, отображаемым в левой нижней части над панелью редактора. Это сигнализирует о том, является ли такт основным или повторяющимся, а также его положение в последовательности повторения. Основная полоса означает, что текущая полоса находится в пределах первого прохождения части, а не повторения. Это важно учитывать при ручном редактировании тактов, потому что изменения основного такта повлияют на все его партнерские такты при повторении одной и той же части, тогда как изменения неосновных тактов не повлияют ни на какие другие такты.

Если стержень не является основным стержнем, метка в редакторе стержней будет отображать R плюс номер основного стержня, который влияет на стержень, и при нажатии на метку произойдет переход к этому стержню.

### 19.6 Блокировка стержня

Заблокируйте панель, щелкнув значок **значок замка** кнопку, если вы хотите, чтобы мозг не менял планку, несмотря ни на что.

### 19.7 Использование элементов управления «Композиция»

Между листом песни и мозгом есть несколько кнопок, которые отвечают за то, как мозг сочиняет музыку. Рассмотрим их подробно:



**ПОЛНЫЙ**— это режим композиции по умолчанию, в котором Jamstix реагирует на любое изменение элемента мозга, перекомпоновывая всю часть сразу.

Если вы выключите FULL, рекомпозиция управляется двумя параметрами:

**АВТО**помечает всю партию для повторной композиции, которая затем выполняется Jamstix при каждом воспроизведении такта. Если этот параметр отключен, пометки не происходит, и вы можете сделать это вручную по желанию.

Когда **BAR**кнопка выделена, перекомпоновка в режиме AUTO повлияет только на текущий бар.

**ПЕРЕСОСТАВИТЬ**очень полезно, когда вы не хотите менять какие-либо настройки мозга, но хотели бы услышать альтернативную композицию или если вы используете Jamstix с отключенными параметрами FULL и AUTO.

**ПРОЗРАЧНЫЙ**очистит текущий аспект (грув, акцент или заливка) такта, а также пометит его как составленный. Это означает, что мозг не заменит удаленные события, пока не будет запущена перекомпоновка. Обратите внимание, что заблокированные события не будут удалены, если вы не удерживаете клавишу CTRL при нажатии кнопки CLEAR.

## 19.8 Барный редактор — сочетания клавиш

В редакторе панели поддерживаются следующие сочетания клавиш:

<b>CTRL-C</b>	скопировать выбранные события
<b>CTRL-V</b>	вставить выбранные события
<b>CTRL-X</b>	вырезать выбранные события
<b>SHIFT-П</b>	переключение функции ПРЕДПРОСМОТРА
<b>SHIFT-C</b>	запускать рекомпозицию
<b>SHIFT-Z</b>	циклический переход между режимами редактирования GROOVE, ACCENT и
<b>CTRL-B</b>	FILL; отображение редактора полос из других режимов, таких как
<b>SHIFT-H</b>	представление 3D-Kit; переключение синхронизации хоста между
<b>ПРОБЕЛ</b>	нормальной и половинной скоростью;

## 20 моделей стилей и барабанщиков

Jamstix использует сеть сложных элементов для создания ударных, которые сгруппированы в модель стиля и модель барабанщика, работающие в унисон.

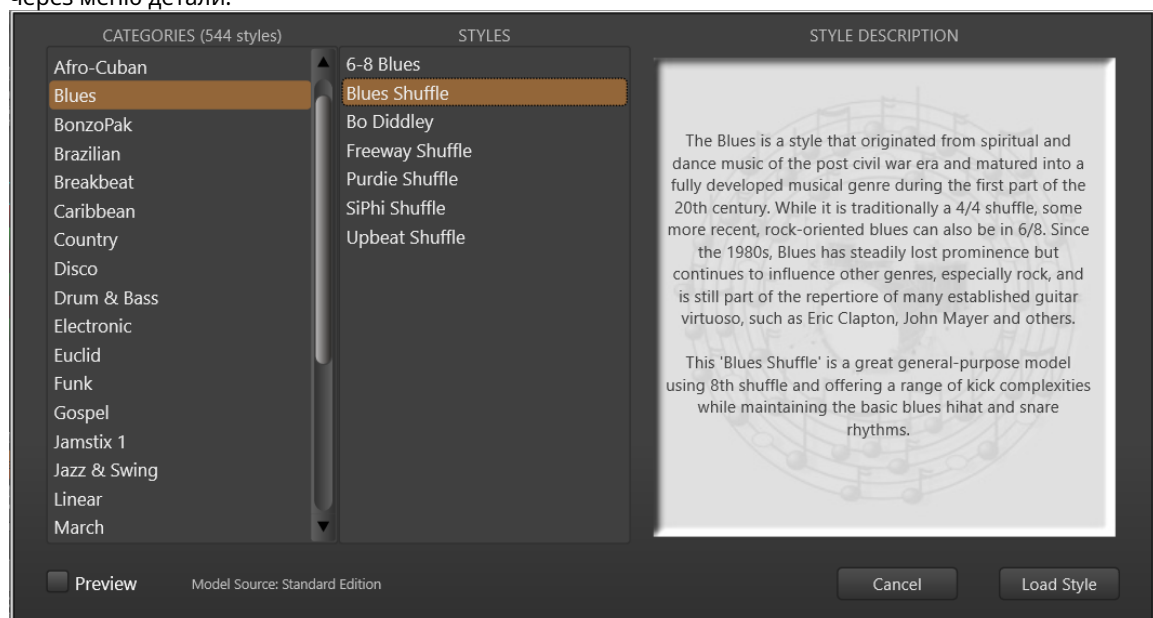
Модель стиля создает грувовые ноты, а иногда также может создавать акценты. Он также имеет специальные инструкции для генератора заполнения.

Модель барабанщика начинается после того, как модель стиля выполнила свою работу. Некоторые модели барабанщиков добавляют в грув больше событий, но большинство этого не делают. Вместо этого они будут влиять на ноты, созданные моделью стиля, различными способами, такими как синхронизация и уровень мощности, и даже перенаправляя их на другие звуки. Большинство моделей барабанщиков создают акценты, а также имеют специальные настройки для генератора заполнения.

После того, как обе модели созданы, мозг выполняет проверку конечностей, отфильтровывая ноты, которые сталкиваются друг с другом из-за времени, расположения конечностей и т. д. Это обеспечивает реалистичное исполнение.

### 20.1 Загрузка стилей

Вы можете загрузить модель стиля в деталь, щелкнув имя стиля в верхней части панели мозга или через меню детали.





Стили сгруппированы по жанрам с двумя специальными папками вверху. Папка «Пользовательские стили» содержит все ваши изменения, созданные с помощью «Сохранить грув как стиль» в меню панели, а папка «Специальные стили» будет описана в следующем разделе.

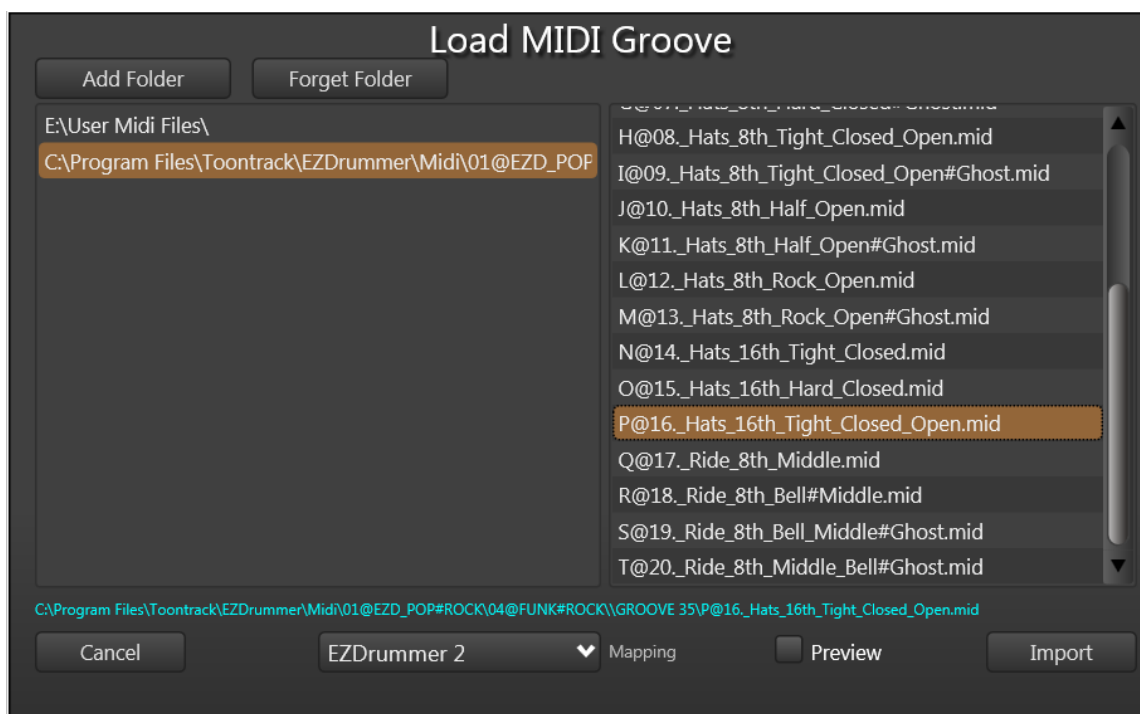
Если стиль показан красным, он в настоящее время не установлен в вашей системе и требует приобретения расширения, показанного справа от флажка ПРЕДПРОСМОТР.

## 20.2 Специальные стили

### 20.2.1 ИМПОРТ

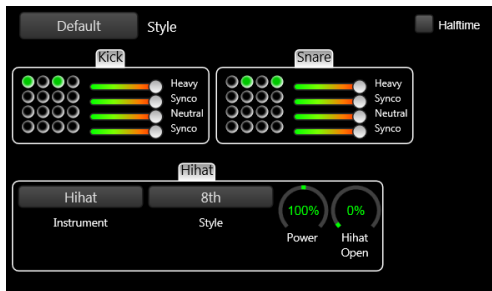
Этот стиль дает вам средство импорта грувов для использования MIDI-паттернов или сохраненных грувов. Это означает, что вы можете взять крутой, но стерильный грув, скачанный из Интернета, и воспроизвести его своим любимым барабанщиком Jamstix с акцентами, сбивками, ощущением грува, вариациями мощности и так далее!

Вы также можете добавить средство импорта грува в любой другой стиль, используя подменю добавления мозга.



### 20.2.2 ДЖАМСТИКС КЛАССИК

Этот стиль дает вам элементы управления сеткой флажков для программирования основных паттернов бочки/малого барабана, подобных ритм-движку Jamstix 1.



Сетки работают следующим образом: каждый тик «тяжелого» веса запускает новый столбец. Таким образом, чтение столбцов слева->справа/сверху->вниз похоже на последовательное прохождение такта в 16-х нотах. Нажмите на ячейку, чтобы добавить попадание. Вы также можете щелкнуть правой кнопкой мыши/удерживать/скользить вверх-вниз по удару, чтобы отрегулировать скорость. Ползунки справа управляют вероятностью того, что любой удар в этом ряду действительно прозвучит (отлично подходит для создания вариативности).

Стиль имеет предустановку с двумя полосами, а также расширенную предустановку с сетками томов и хай-хэта.

Обратите внимание, что вы также можете добавить сетки бочки и малого барабана в любой другой стиль, используя подменю ADD в меню мозга. Это меню также предлагает сетки хай-хэта и тома для полного ручного редактирования базового паттерна.

Сетка хай-хэта поддерживает изменение степени открытости, удерживая нажатой клавишу CTRL при использовании колесика мыши.

Сетка томов поддерживает смену тома нажатием кнопок с 1 по 5 по желанию.

### 20.2.3 ТИХИЙ

Если вы хотите полностью вручную управлять грувами, используемыми в вашей песне, используйте стиль «Silent» и барабанщик «Silent». Вы также должны установить флажок «Блокировать события, созданные вручную» в меню панели.

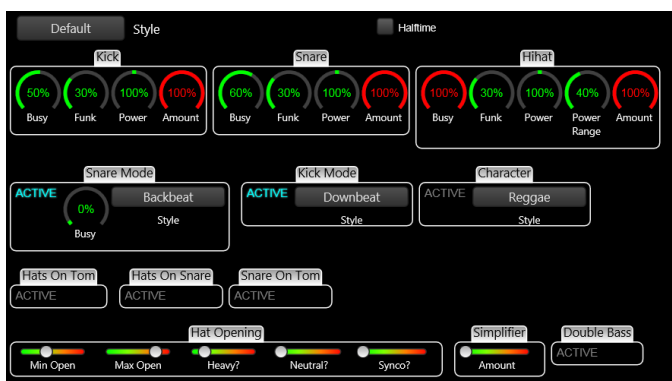
Теперь вы можете размещать свои заметки по желанию в барном редакторе.

Несмотря на то, что вы не пользуетесь преимуществами стиля и моделирования барабанщика, вы все равно экономите много времени, используя редактор тактов, аранжировщик и встроенную проверку конечностей.

Вы также можете перейти на другую модель барабанщика и интерпретировать созданный вручную грув.

### 20.2.4 СВОБОДНЫЙ СТИЛЬ

Этот стиль приближается к поведению Jamstix 1 в стиле «свободного джема». Он может генерировать огромное количество ритмов, охватывающих различные жанры, а также способен создавать очень необычные паттерны.



Вы выбираете основной грув, выбирая сложность, фанковость и количество бочки, малого барабана и хай-хэта. Помимо этого базового грува, вы можете применить определенный режим малого барабана, например, бэкбит или паттерн малого барабана Motown. Еще одной важной функцией является «Персонаж», который является третьим фильтром, который может усилить жанр в текущей канавке.

### 20.2.5 ВВЕДЕНИЕ

Используйте этот стиль во вступительных частях. У вас может быть вступление тарелки райд, счет барабанных палочек, а также счет хай-хэта. Конструктор песен автоматически выбирает этот стиль для вступления.

### 20.2.6 СТОП

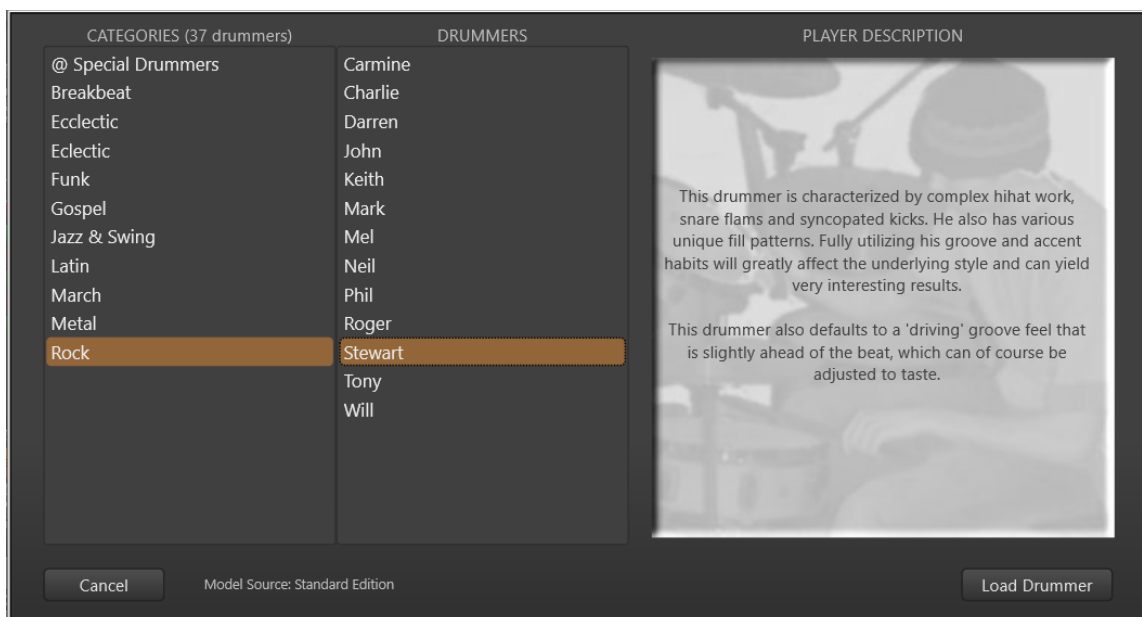
Этот стиль создает остановку игры на ударных с бочкой или малым барабаном на сильной доле, которую можно подчеркнуть ударом тарелки или несколькими событиями хай-хэта.

### 20.2.7 ЯЩИК ИНСТРУМЕНТОВ

Папка панели инструментов содержит несколько стилей с множеством пресетов, предназначенных для быстрого доступа к наиболее распространенным стилям.

## 20.3 Загрузка барабанщиков

Вы можете загрузить модель барабанщика в партию, щелкнув имя барабанщика в верхней части панели мозга или через меню партии.



Барабанщики сгруппированы по жанрам плюс папка «Особые барабанщики», о которой будет рассказано в следующем разделе. Если барабанщик показан красным, он в настоящее время не установлен в вашей системе и требует покупки расширения, показанного справа от кнопки ОТМЕНА.

## 20.4 Специальные барабанщики

### 20.4.1 Животное

Эта модель может напомнить вам о внушающих благоговейный трепет и безнадежно заигранных выступлениях некоего пушистого барабанщика. Удивительно, но он может дать именно то, что вы ищете в некоторых ваших песнях.

### 20.4.2 Джеймс Стикс

По сути, это стандартная модель Jamstix с универсальным студийным барабанщиком, который подходит практически для любого проекта.

### 20.4.3 Машина

Эта модель очень полезна для электронных песен, потому что она отключает управление конечностями и по существу действует как драм-машина.

### 20.4.4 Без звука

Если вы хотите полностью вручную управлять грувами, используемыми в вашей песне, используйте стиль «Silent» и барабанщик «Silent». Вы также должны установить флажок «Блокировать события, созданные вручную» в меню панели.

Теперь вы можете размещать свои заметки по желанию в барном редакторе.

Несмотря на то, что вы не пользуетесь преимуществами стиля и моделирования барабанщика, вы все равно экономите много времени, используя редактор тактов, аранжировщик и встроенную проверку конечностей.

Вы также можете перейти на другую модель барабанщика и интерпретировать созданный вручную грув.

## 21 Информация о состоянии

Строка состояния находится в левой нижней части Jamstix и отображает полезные подсказки, а также контрольные значения во время редактирования. Слева от такта/счетчика ударов также есть три мигающих значка. **MIDI-IN** значок загорается всякий раз, когда принимаются MIDI-данные. **АУДИОВХОД** значок загорается, когда данные аудиоанализа от плагина audioM8 или аудиовхода получены и **MIDI-ВЫХОД** значок загорается, когда Jamstix отправляет данные на свой MIDI-выход.

Числовой дисплей под этими значками показывает текущее количество активных звуковых голосов, что соответствует общему использованию ЦП.

## 22 Группа большого времени

При нажатии на дисплей тактов/долей открывается панель «большое время», которая очень полезна в живых ситуациях, когда исполнитель может находиться слишком далеко от дисплея, чтобы легко увидеть позицию песни, название текущей партии и (если активен LIVELOOP) следующую часть, которую нужно сыграть.

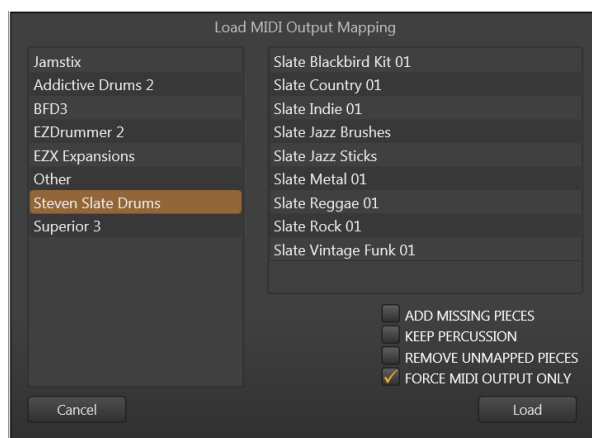


## 23 Джамстикс и ЗрдПлагины для вечеринок

Искусственный интеллект Jamstix для игры на барабанах можно использовать с любым из существующих Зрдплагина для вечеринок, чтобы дать вам максимальную гибкость, когда дело доходит до выбора правильной ударной установки/звука для конкретного проекта.

В зависимости от вашей DAW вы либо размещаете Зрдparty plugin позади Jamstix на той же дорожке, установите MIDI-вход плагина ударных на «Jamstix» или создайте отдельный MIDI-трек с input=Jamstix и output=Drum Plugin. Какой бы способ вы ни выбрали, цель состоит в том, чтобы направить MIDI-выход Jamstix на MIDI-вход плагина ударных.

Вторая необходимая корректировка — это сопоставление клавиш, используемое Jamstix, чтобы оно соответствовало тому, что ожидает получить ваш плагин ударных. Это делается в окне KIT с отображением вывода, указанным в конце панели инструментов набора:



При выборе выходного сопоставления вам предоставляется несколько вариантов того, как сопоставление влияет на текущий комплект:

### 23.1 Добавить недостающие части

Если сопоставление указывает на элемент комплекта, которого в данный момент нет в вашем комплекте, он будет добавлен автоматически.

### 23.2 Сохранить перкуссию

Это приводит к тому, что Jamstix сохраняет все перкуссионные инструменты набора (ковбелл, тамбурин, джем-блоки и т. д.), которые в настоящее время находятся в вашем наборе, чтобы вы могли комбинировать звуки 3-х инструментов. плагин для вечеринок со звуками перкуссии Jamstix, поскольку многие плагины для ударных не могут легко предлагать такие звуки в настройках акустических барабанов.

### 23.3 Удаление неотображенных фрагментов

Если текущий элемент комплекта не найден в сопоставлении, он будет удален из комплекта. Обратите внимание, что это не повлияет на перкуссию набора, если установлен флажок «Сохранить перкуссию».

### 23.4 Принудительный вывод только MIDI

Все сопоставленные фрагменты будут установлены на «Только MIDI-выход», а любой назначенный внутренний звук будет удален. Обычно вы проверяли это на Зрдсторонние плагины, если вы не хотите складывать звуки Jamstix и других плагинов.

### 23.5 Набор шаблонов MIDI-выхода

Вы можете использовать любой комплект Jamstix в качестве отправной точки для ЗрдИспользование плагина party через выходное сопоставление. Тем не менее, в папке «Специальные наборы» есть набор «Шаблон вывода MIDI», который может быть полезен, поскольку в него загружены все доступные элементы набора Jamstix и уже установлено значение «Только вывод MIDI».

.

## 24 Электронная игра на барабанах

Jamstix можно использовать с любой электронной ударной установкой, аналогичной барабанным семплерам/библиотекам, которые можно запускать через MIDI. Качество и выразительность звучания Jamstix превосходят практически любую электронную ударную установку, представленную сегодня на рынке. Возможно, вы потратили тысячи долларов на этот убойный комплект, но всего за 99 долларов или около того вы можете позволить Jamstix значительно улучшить качество звука при игре на электронных барабанах.

Более того, MIDI-выход Jamstix и возможности трансляции GM делают его идеальным «хабом» для всех ваших барабанных семплов/библиотек. Давайте рассмотрим это более подробно.

## 24.1 Настройка Jamstix для игры на электронных барабанах

Просто нажмите кнопку текущего джема, чтобы перевести Jamstix в режим модуля ударных. Вы увидите, что лист песни заменяется различными вариантами:

### Автоматический звонок для езды

Если этот флажок установлен, любые ноты о поездке со скоростью 127 (полная) переводятся в события с колокольчиком. Это полезно при использовании электронной ударной установки с однозонным райд пэдом, который не может посылать отдельные ноты смычка и колокольчика.

### Вариации тарелок

Это очень полезно при использовании электронной ударной установки только с одним или двумя пэдами для тарелок. Вы можете деактивировать эту функцию, использовать ее только для Crash 1 или для всех тарелок.

## 24.2 Поддержка Roland V-Drums TD20

Jamstix делает все возможное, чтобы поддерживать потрясающие возможности высококлассных V-Drums. Просто проверьте **Используйте расширения TD-20** в параметрах воспроизведения MIDI, и вступят в силу следующие функции:

- изменяет логику хай-хэта внутреннего движка для получения реалистичных ответов, когда TD-20 отправляет изменение CC4 ПОСЛЕ того, как нота взята
- автоматически направляет ноты обода хай-хэта TD-20 на соответствующие ноты наконечника и хвостовика
- позволяет брызгать хай-хэтом
- позволяет задуть тарелку с помощью послекасания (захват тарелки)
- включает определение положения малого барабана, поэтому, когда вы нажимаете на малый барабан не по центру, Jamstix будет воспроизводить «смещенный» звук вместо «центрального» звука.

Мы призываем вас найти любой другой продукт в этом ценовом диапазоне, который обеспечивает такой же уровень функциональной поддержки и качества звука для ваших V-Drums!

## 25 Поддержка необычных тактовых размеров

Jamstix — один из немногих виртуальных барабанщиков, способных сочинять со странным или необычным размером. Вот все поддерживаемые подписи:

$x/4$  с  $x=1,2,3,4,5,6,7,8,9$

$x/8$  с  $x=1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18$

### 25.1 Изменение тактового размера

Если в вашей песне используется изменение тактового размера, вам необходимо сделать следующее:

- включите «Изменение временных меток» на экране «Параметры»
- нажмите на длину каждой части и выберите правильный размер для каждой части

Если изменения тактового размера в вашем хосте не совпадают с указанными для партий, вы можете столкнуться с проблемами синхронизации.

В идеале вам не нужно было бы сообщать Jamstix свой тактовый размер, поскольку он может видеть их через интерфейс VST, но, к сожалению, информация о позиции песни VST не предназначена для обработки изменений тактового размера, и для обеспечения точной синхронизации с хостом мы требуем, чтобы вы установили каждую часть вручную.

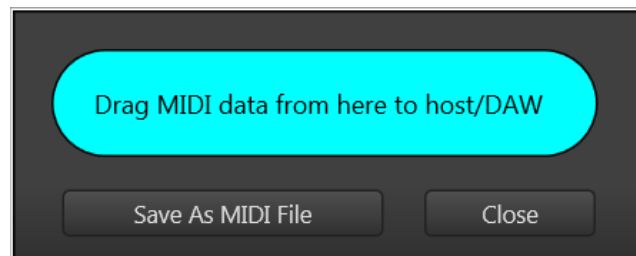
## 25.2 MIDI-выход на хост

Jamstix отправляет все свои ноты на свой MIDI-выход, чтобы вы могли записывать или маршрутизировать данные на своем хосте (если это поддерживается хостом). Например, вы можете записать данные на MIDI-дорожку, установить для Jamstix режим «MIDI Playback Mode», а затем отправить MIDI-данные обратно в Jamstix (или какой-либо другой модуль ударных) для воспроизведения.

**Только MIDI** режим предотвратит загрузку внутренних звуков Jamstix. Это может быть полезно, если вы хотите иметь возможность переключаться между комплектом Jamstix и сторонним плагином, управляемым Jamstix, через MIDI.

## 25.3 Экспорт файлов MIDI / перетаскивание

Меню панели, партии и песни предлагают вам параметры EXPORT MIDI для сохранения MIDI-данных в файл и подготовки к перетаскиванию на хост / DAW. Экспортируется только текущий активный мозг (барабаны или Jamcussion).



### 25.3.1 Ярлыки для экспорта MIDI

Эти сочетания клавиш вызывают инструмент экспорта напрямую:

Один бар:	CTRL+Нажмите на ЗНАЧОК ПОЛОСЫ на временной шкале
Целая часть:	CTRL+ALT+Нажмите на НАЗВАНИЕ ЧАСТИ на листе песни
Вся песня:	CTRL+Нажмите на НАЗВАНИЕ ПЕСНИ на листе песни
Структура песни:	Удерживая SHIFT, щелкните и перетащите НАЗВАНИЕ ПЕСНИ на лист песни.

Экспорт структуры песни содержит только названия частей и отлично подходит для сценариев DAW или визуального справочника в DAW. Он не открывает инструмент экспорта, а перетаскивает прямо на хост.

**Если вы НЕ используете ПОЛНЫЙ режим композиции, вы должны воспроизвести песню, партию или такт хотя бы один раз, прежде чем использовать ПОЛОСЫ ЭКСПОРТ, ЧАСТЬ или ПЕСНЯ (или перетаскивание).  
или вы можете получить пустые или неполные бары.**



## 26 Джеминг с Jamstix

Как упоминалось ранее, Jamstix может отслеживать MIDI- или аудиовходы для игры на вашем инструменте и взаимодействовать с ним.

Основная информация, которую Jamstix извлекает из аудио- и MIDI-входа, — это усредненная громкость. Затем это используется для регулировки мощности (скорости) игры на барабанах, а также запускает различные правила игры мозга, которые зависят от громкости песни, такие как переключение с малого барабана на сайдстик, с хай-хэта на райд или упрощение (редукция) ритмы на очень низкой громкости.

В качестве альтернативы вы можете использовать огибающую автоматизации параметров на своем хосте для управления уровнем мощности песни по мере необходимости.

Из-за огромного количества хостов, доступных для использования с Jamstix, и их изменений в более новых версиях, мы можем дать вам только общие инструкции о том, как настроить аудио или MIDI-джем с помощью Jamstix. Если вам нужна подробная помощь по конкретному хосту, воспользуйтесь нашим форумом поддержки.

### 26.1 Джеминг со звуком

- 1) Добавьте Jamstix в свой проект в качестве подключаемого инструмента.
- 2) Добавьте audioM8 в качестве инсерт-эффекта к выбранной вами звуковой дорожке.
- 3) Если звуковая дорожка несет живые данные, включите для нее «Входное эхо» или «Входной мониторинг».
- 4) Установите для Jamstix значение «Аудиоджем».

Теперь вы должны увидеть, как красный светодиод «Аудио» в нижней части Jamstix загорается, когда вы играете на своем аудиоинструменте или воспроизводите аудиодорожку. Когда ваш хост играет на барабанах Jamstix, вы увидите, как ручка питания поворачивается в зависимости от усредненной громкости аудиоданных.

Вы можете использовать **входная обрезка** на экране параметров, чтобы уменьшить или повысить чувствительность входа, и/или вы можете использовать кнопку '**Входная карта скорости**', чтобы определить наилучшую кривую отклика для вашего инструмента и стиля игры. Это также '**Задержка нарастания звука**' и '**Задержка спада звука**' ручки для управления скоростью увеличения или уменьшения мощности песни в аудиоджеме при изменении громкости звука.

Вы можете добавить более одного плагина audioM8 в свой проект, и Jamstix будет использовать все их данные, используя стратегию «победы с наивысшей ценностью».

### 26.2 Джеминг с помощью MIDI

- 1) Добавьте Jamstix в свой проект в качестве подключаемого инструмента.
- 2) Убедитесь, что у вас есть MIDI-трек с output=Jamstix.
- 3) Установите вход этой дорожки на желаемый источник данных MIDI.
- 4) Включите «Входное эхо» или «Входной мониторинг» MIDI-трека.
- 5) Установите для Jamstix значение «MIDI Jam».

Теперь вы должны увидеть, как желтый светодиод «MIDI» в нижней части Jamstix загорается, когда вы играете на своем MIDI-инструменте. Пока ваш хост играет на барабанах Jamstix, вы увидите, как ручка питания поворачивается в соответствии со средней громкостью вашего MIDI-инструмента.

Вы можете использовать **MIDI-обрезка** на экране параметров, чтобы уменьшить или повысить чувствительность входа, и/или вы можете использовать кнопку '**Входная карта скорости**', чтобы определить наилучшую кривую отклика для вашего инструмента и стиля игры.

## 27 Liveloops

Liveloops — отличный способ использовать Jamstix во время живых выступлений. Вы можете активировать его, щелкнув значок LIVELOOP на листе песни. В двух словах, это превращает каждую часть песни в луп и назначает ей номер смены программы (Part 1=1, Part 2=2 и т. д.). Jamstix будет воспроизводить текущую партию до тех пор, пока не получит номер изменения программы другой партии. Если это произойдет, текущая часть будет завершена, и Jamstix перейдет к запрошенной части.

Это простое управление производительностью в сочетании с триггером fill MIDI и другими MIDI-контроллерами в реальном времени позволяет вам управлять Jamstix во время живого выступления, когда вы можете продолжать играть припев дольше, чем обычно, или иметь импровизированную сольную партию неопределенной длины и заполнения. Это дает вам надежность фиксированной структуры песни и гарантированное воспроизведение частей, а также гибкость одновременного перехода между частями песни.

Если вы предпочитаете использовать MIDI-клавиши, а не события Program Change для переключения партий, укажите желаемую MIDI-клавишу в столбце TRG для каждой партии на листе песни.

Обратите внимание, что части повторяются бесконечно в режиме liveloop независимо от их настройки повторения. Тем не менее, тип части «Вступление» будет двигаться к следующей части в любом случае. Точно так же тип партии Ending приведет к остановке воспроизведения.

Некоторые плагины ударных позволяют создавать несколько ритмов, сохранять их в «слотах», а затем запускать их с помощью MIDI-клавиш. Режим Liveloop делает то же самое для Jamstix, поэтому, если вам нравится этот рабочий процесс, вы можете использовать режим liveloop и размещать изменения партий или MIDI-клавиши на MIDI-дорожке хоста Jamstix, чтобы запускать нужные партии в нужное время. В этом случае вы можете установить флажок Liveloop Bar Jump, чтобы изменения части выполнялись в конце текущего такта, а не в конце текущей части.

Наконец, у вас есть выбор между партиями, которые повторяются бесконечно, или в зависимости от их количества повторений с помощью триггерной клавиши MIDI «Liveloop Advance Part». Например: у вас может быть живое выступление, в котором вы хотите следовать установленной структуре партии/повторения без необходимости смены партии MIDI-триггера. Просто отправьте MIDI-триггер «Advance Part» после запуска песни, и изменения партий произойдут автоматически. Вы можете внезапно захотеть расширить партию (т. е. сольную или с участием публики) и можете сделать это, отправив триггер «Расширенная партия» для переключения на бесконечное повторение. Когда вы закончите, снова отправьте триггер, и изменения деталей возобновятся.

## 28 точек восстановления

Jamstix очень сложен, и вы можете легко вносить изменения, которые вы хотели бы отменить позже. Поэтому мы добавили систему контроля версий, которая очень похожа на «точки восстановления системы» в Windows.

Просто нажмите на значок диска в левой части панели редактора, и ваша текущая песня будет сохранена. Вы можете сохранить до 10 версий. Если вы сохраните больше, самая старая версия будет перезаписана.

Если вы хотите отозвать точку восстановления, перейдите в меню песни и выберите параметр «Загрузить точку восстановления (отменить)». Вы увидите дату и время каждой доступной версии.

Jamstix также имеет функцию автоматического сохранения на вкладке «Параметры», позволяющую автоматически создавать точки восстановления. Автосохранение не работает, если хост играет, поэтому оно не будет мешать вашей работе.

## 29 Непрерывное открытие хай-хэта (CC4)

Jamstix поддерживает непрерывную открытость хай-хэта, сигнализируемую через MIDI-контроллер № 4 (редактируемый в файлах КМАР). Аналогично, любые значения CC4, полученные Jamstix для использования его внутренним движком, будут переведены в соответствующий звук хай-хэта, в зависимости от того, сколько уровней доступно в конкретном наборе (от 3 до 5 уровней).

## 30 вариантов

ПРИМЕЧАНИЕ. Все экраны параметров дают вам возможность быстро и легко открыть инструмент менеджера для обновления вашей установки Jamstix.

### 30.1 Общие параметры



#### ВКЛЮЧИТЬ КОНТРОЛЬ КОНЕЧНОСТЕЙ

Этот параметр управляет расчетом времени перехода конечности в реальном времени, который измеряет, сколько времени требуется конечности барабанщика, чтобы перейти от одного барабана к другому, и подавляет звуки, которые невозможно воспроизвести, на основе этого минимального времени. Он должен быть включен всегда, если вы не ищете особых нечеловеческих характеристик.

#### ЗВУКИ АВТО АУДИТА

Если эта опция включена, звук события будет воспроизводиться всякий раз, когда мышь перемещается по нему в редакторе полос или редакторе ячеек, а хост не воспроизводится.

#### СИНХРОНИЗИРОВАТЬ ПРИ ОСТАНОВКЕ

Если отключено, Jamstix считывает позицию песни с хоста только во время воспроизведения или записи. Если включено, это также будет делаться, когда хост остановлен.

**РАЗРЕШИТЬ ИЗМЕНЕНИЕ ЗНАКА ВРЕМЕНИ**

Если в вашей песне есть изменения тактового размера, вам необходимо включить эту опцию и указать каждой части песни свой надлежащий тактовый размер на экране редактирования части.

**КВАНТИЗАЦИОННЫЙ ИМПОРТ MIDI**

Если включено, MIDI-клипы квантуются во время импорта, что полезно, если вы хотите использовать ощущение грува моделей барабанщиков вместо того, что запрограммировано в MIDI-клипе. Это также влияет на режим MIDI LEARN.

**ВКЛЮЧИТЬ MIDI-ВЫХОД**

Переключает вывод MIDI на хост.

**ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ МИДИ В ДЖЕМЕ**

Если эта функция включена, полученные MIDI-данные будут запускать барабаны так же, как и в режиме модуля ударных.

**КОНТРОЛЛЕР ЗАДНЕГО ХЕТА**

По умолчанию значения MIDI-контроллера давления педали хай-хэта 127 запускают закрытые хай-хэты и 0 полностью открытые хай-хэты. Эта опция меняет это на противоположное, поэтому значение 127 вызывает полностью открытые шляпы.

**НИКОГДА НЕ СМЕШИВАЙТЕ**

Это переопределяет переключатель «Downmix» в микшере для пользователей, которые всегда используют несколько выходов и никогда не хотят микшировать на выход №1.

**ВКЛЮЧИТЬ ЦИКЛ ПЕСНИ**

Когда эта функция включена, Jamstix будет возвращаться к выбранной партии на листе песни, когда песня достигает конца последней части.

**LIVELOOP BAR ПРЫЖКИ**

Если этот параметр включен, Jamstix будет выполнять запросы частей в конце текущего такта, а не в конце текущей части. Если Liveloops отключены, эта опция не действует.

**ОТКЛЮЧИТЬ JAMCUSSION В НОВЫХ ПРОЕКТАХ**

Если этот флажок установлен, Jamcussion будет отключен и отключен в конструкторе песен в новых проектах. Это полезно, если в большинстве ваших проектов не используется Jamcussion. Вы всегда можете включить его вручную и включить в конструкторе песен для проектов, использующих Jamcussion.

**ВЫДЕЛЕННЫЙ ПРОЦЕСС/РЕЖИМ СЕРВЕРА**

Когда Jamstix активен, он будет работать за пределами пространства процесса DAW. Это необходимо только в том случае, если вы работаете с большими проектами в 32-битной DAW.

**ПРОВЕРИТЬ НА ОБНОВЛЕНИЯ**

Когда флажок установлен, Jamstix будет искать обновленную версию на наших серверах один раз в день и спрашивать вас, доступно ли обновление.

**ВКЛЮЧИТЬ ЗАГРУЗКУ ПО ЗАПРОСУ (LoD)**

Система LoD является новой для Jamstix 3 и снижает потребление памяти наборами ударных. Мы рекомендуем отключать этот параметр только в крайнем случае, если у вас есть проблемы с ЦП или дисковым вводом-выводом, которые не могут быть решены с помощью указанных ниже параметров LoD.

**Предварительный буфер LoD:** чем больше буфер, тем больше используется оперативной памяти и тем реже приходится использовать буферы чтения с дисковым вводом-выводом. Увеличьте это значение, если вы получаете потрескивания из-за проблем с дисковым вводом-выводом или постоянно видите сообщение «LoD Overload» в строке состояния Jamstix.

**Приоритет LoD:** влияет на уровень приоритета движка LoD. Попробуйте переключиться между «Нормальным» и «Высшим», если у вас появляются потрескивания и больше ничего не помогает.

**Режим отскока:** Установите этот флажок, если вы столкнулись с искажением звука во время рикошета, микширования или замораживания на вашем хосте.

**Если вы не можете избавиться от потрескивания даже на уровне предварительного буфера 96k, увеличьте задержку звука на вашем хосте до тех пор, пока потрескивание не исчезнет, или отключите LoD.**

#### РЕЖИМ ЖУРНАЛА

Jamstix регистрирует многие свои действия, чтобы помочь в устранении неполадок. Это может повлиять на производительность при сбросе записи на диск. В «минимальном» режиме регистрируется всего несколько действий, практически не влияющих на производительность. Режим «Отладка» собирает много данных и должен использоваться только для помощи нашей технической поддержке в решении конкретных проблем.

#### ПОНИЖЕНИЕ ГОЛОСА

Этот параметр влияет на то, как Jamstix «убивает» голоса, чтобы поддерживать разумную загрузку ЦП. На уровне 1 используется только очень простое сокращение, чтобы поддерживать голосовую нагрузку до максимума около 100. Этот режим отлично подходит, если ваш процессор достаточно мощный, чтобы справиться с ним, или вы используете Jamstix в качестве барабанного мозга для вашей электронной ударной установки. . Во всех остальных случаях выбирайте самый низкий уровень, обеспечивающий удовлетворительную загрузку ЦП. Уровень по умолчанию — 6.

#### ЗАЛ

Эта опция уменьшает общую громкость, посылаемую в DAW, чтобы приспособиться к вашему стилю микширования.

#### ДИНАМИЧЕСКИЙ ДИАПАЗОН

Этот параметр позволяет сократить использование памяти сэмплами. Чем ниже диапазон, тем меньше слоев семпла будет загружено в ущерб реалистичности звука.

#### СМЕЩЕНИЕ БАРА (ФАКТИЧЕСКОЕ)

Если вы столкнулись с разницей между номерами тактов, отображаемыми на вашем хосте и Jamstix, используйте эту опцию, чтобы уравнивать их.

#### СМЕЩЕНИЕ БРУСКА (ВИЗУАЛЬНО)

Некоторые хосты отображают такт/такт, отличный от того, что они отправляют в Jamstix при использовании countins. В этом случае используйте эту опцию для их выравнивания.

#### АВТОСОХРАНЕНИЕ

Этот параметр позволяет автоматически создавать точки восстановления с заданным интервалом. Автосохранение не сработает, если хост играет, поэтому оно не будет мешать вашей работе.

Режим по умолчанию — EXIT, в котором будет сохранена точка ревизии, когда вы закроете проект.

#### СКОРОСТЬ РУКИ

Это скорость, с которой барабанщик может перемещать руки с одного барабана на другой.

#### ЗАДЕРЖКА ВЗЯТИЯ

Это время, когда барабанщику нужно снова ударить руками по тому же барабану.

#### ФУТ ЗАДЕРЖКА

Это время, когда барабанщику нужно снова нажать на ту же педаль ногами.

#### ВРЕМЯ ВЗРЫВА

Люди-барабанщики могут на короткое время ускорять свои движения. Это моделируется как всплески в Jamstix. Здесь вы можете настроить, как долго может длиться всплеск.

#### ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Именно столько времени требуется барабанщику после одного удара, чтобы восстановиться для следующего удара.

#### КОЭФФИЦИЕНТ ВЗРЫВА

Этот параметр определяет, насколько быстрее может двигаться барабанщик во время партии.

## 30.2 Варианты глушения

Доступ к параметрам застревания осуществляется нажатием кнопки «ОПЦИИ ЗАМЯВЛЕНИЯ».



### 30.2.1 Отображение входной скорости

Этот важный элемент управления определяет, как интерпретируется информация о скорости из аудио- и MIDI-входа, и очень полезен для определения оптимального места для вашего конкретного инструмента и стиля игры, когда вы играете с Jamstix.

Концепция проста: по горизонтальной оси отложена скорость, сообщаемая из входных данных, а по вертикальной оси — скорость, интерпретируемая Jamstix. **нагрузка** и **сохранять** кнопки позволяют управлять этими сопоставлениями между проектами. **линейный**, **компресси** и **расширенный** кнопки дают вам быстрые шаблоны для работы.

Загрузите шаблон «Wide Sweet Spot», чтобы понять, как он работает. Вы можете видеть, что средняя часть кривой довольно плоская, что означает, что Jamstix будет воспроизводиться с довольно постоянным уровнем мощности, пока ваш входной сигнал находится в диапазоне от слегка тихого до слегка громкого. Если вы играете очень тихо, Jamstix также снизит уровень мощности и, наоборот, при очень высокой громкости уровень мощности также быстро возрастет.

The **Обрезка звука** можно использовать для установки хорошего базового уровня звукового отклика для работы, а два **Задерживать** ручки определяют, насколько быстро мощность песни падает или увеличивается в ответ на изменение громкости звука. **MIDI-обрезка** Ручка может использоваться для усиления или ослабления принимаемых MIDI-данных о скорости нажатия.

### 30.2.2 MIDI-канал и триггеры

#### Триггер заполнения (групп)

Если этот ключ получен на канале управления, Jamstix вставит групповую заливку в текущий такт. Заполнение канавки основано на основной канавке и является более тонким.

#### Триггер заполнения (свободная форма)

Если этот ключ получен на канале управления, Jamstix вставит свободную форму заполнения в текущую панель. Эти заполнения более отчетливы, чем заполнения канавок.

**Триггер рандомизации**

Если этот ключ получен по каналу управления, Jamstix рандомизирует мозг, как если бы вы нажали кнопку с кубиком.

**Триггер рекомпозиции**

Если этот ключ будет получен на канале управления, Jamstix перестроит композицию, как если бы вы нажали кнопку COMPOSE.

**Джем MIDI-канал**

Этот MIDI-канал будет отслеживаться как входной MIDI-сигнал для джема.

**MIDI-канал управления**

Этот MIDI-канал будет отслеживаться на предмет событий триггера.

**Liveloop Auto-Advance**

Полезно для живых выступлений, чтобы переключаться между последовательностью структуры песни и запуском партии бесконечного цикла при использовании Liveloops.

**30.3 Пользовательский интерфейс и опции 3D Kit****ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС КЭША**

Если этот параметр включен, Jamstix будет кэшировать графический интерфейс при закрытии, чтобы его можно было очень быстро открыть повторно. Вы должны отключить эту функцию, только если у вас есть проблемы с закрытием/повторным открытием графического интерфейса в вашей DAW.

**НИЗКАЯ ЧАСТОТА ОБНОВЛЕНИЯ ИНТЕРФЕЙСА**

Это должно быть отключено, если ваша система не испытывает затруднений при графическом запуске Jamstix.

**FLASH LOGO В ТЕМП**

Когда эта функция включена, логотип JAMSTIX будет мигать в соответствии с темпом хоста, чтобы визуально помочь игроку во время джема.

#### **ИСПОЛЬЗУЙТЕ КОНВЕНЦИЮ YAMANA RITCH**

Если этот параметр включен, Jamstix будет называть ноты в соответствии с соглашением Yamaha (C3=60). Снимите флажок, если вы хотите использовать соглашение Роланда (C4=60).

#### **ВКЛЮЧИТЬ ИНТЕРФЕЙС ТЕНИ И СВЕЧЕНИЕ**

Это следует отключать только в том случае, если вы сталкиваетесь с визуальными артефактами в графическом интерфейсе.

#### **ПОКАЗАТЬ КОМПАКТНЫЙ СПИСОК ДЕТАЛЕЙ**

Когда эта функция активна, вертикальное пространство между партиями на листе песни сжимается, чтобы одновременно видеть больше частей в больших проектах с большим количеством частей.

#### **ЦВЕТНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ МОЗГА ПО КЛАССУ**

Когда активны, мозговые элементы, генерирующие ноты, будут окрашены в красный цвет, элементы фильтрации композиции — в синий, а фильтры воспроизведения — в зеленый.

#### **ДВОЙНОЙ ЩЕЛЧОК, ЧТОБЫ УДАЛИТЬ БАРНЫЙ РЕДАКТОР.**

Когда активна, двойной щелчок по ноте в редакторе тактов удалит ее.

#### **ИСПОЛЬЗУЙТЕ ШИРОКОЭКРАННЫЙ ИНТЕРФЕЙС**

Когда активен, графический интерфейс расширяется по горизонтали, чтобы обеспечить одновременное отображение обоих 3D-наборов (Jamstix, Jamcussion), одновременное отображение эквалайзера и компрессора в микшере и более крупный интерфейс мозга.

#### **ПОКАЖИТЕ ОБА НАБОРА В ШИРОКОМ ЭКРАНЕ**

Когда Jamstix и Jamcussion kit активны, они отображаются рядом в широкоэкранном режиме.

#### **СТОЙКА/СТЕНДА ДЛЯ ОТОБРАЖЕНИЯ БАРАБАНОВ**

Эта функция скрывает подставки и стеллаж из комплекта 3D. Вы должны отключить это только в том случае, если ваша видеокарта не справляется с 3D-комплектom.

#### **ПОКАЗАТЬ АНИМИРОВАННЫЕ БАРАБАНЫЕ ПАЛОЧКИ**

Эта функция скрывает барабанные палочки, если они вам не нравятся по какой-то странной причине.

#### **ПОКАЗАТЬ ТВ**

В трехмерной среде есть экран телевизора, на котором отображаются текущая партия, темп, тактовый размер, стиль, выбор барабанщика и набора ударных. Вы можете переключить его отображение с помощью этой опции.

#### **МАСШТАБ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА**

Эта функция позволяет масштабировать графический интерфейс по вашему личному вкусу от 80% до 160%.

#### **3D КОМПЛЕКТ МУЛЬТИМОНИТОР**

Тот же монитор - 3D Kit открывается на том же мониторе, где в данный момент отображается Jamstix.

Другой монитор - 3D Kit открывается на мониторе, где Jamstix в данный момент НЕ отображается.

Другое/Авто - То же, что и выше, но комплект автоматически открывается в полноэкранном режиме.

#### **3D КОМПЛЕКТ ЧАСТОТА КАДРОВ**

Более высокие значения сглаживают движения 3D-комплекта, но требуют большей мощности видеографики.

#### **3D КОМПЛЕКТ КАЧЕСТВО**

Переключает сложность определенных 3D-форм в наборе или выключает их. Это сильно влияет на частоту кадров, которая может быть достигнута для 3D-набора, и влияет на вычислительную мощность.

#### **КАЧЕСТВО 3D ТЕКСТУР**

Это значение следует оставить на ВЫСОКОМ уровне, если только вы не используете компьютер с очень маломощной видеокартой.



### 3D СРЕДА

Управляет средой или комнатой, в которой отображается 3D-комплект. Среда «Подвал» оказывает наименьшее влияние на производительность, за исключением «Нет». Со временем мы планируем выпускать новые среды, а также предоставим руководство, которое вы сможете использовать для создания своих собственных.

### СКОРОСТЬ ПОЛОЖЕНИЯ БАРАБАННОЙ ПАЛОЧКИ

Этот параметр определяет, насколько рано барабанная палочка начнет двигаться к партии ударной установки, которая будет сыграна в будущем. Отрегулируйте это по своему личному вкусу.

### 3D МИГАЕТ ТРИГГЕР ТИМБАЛЫ

Здесь вы можете контролировать, какие тарелки будут мигать при ударе. Интенсивность вспышек соответствует силе удара.

### МАРКИРОВКА ТИМБ

Этот параметр управляет размером названий слотов для тарелок, наложенных на тарелки, например, CHINA 2.

### Отпечатки пальцев тарелок

Этот параметр управляет размером отпечатков пальцев, отображаемых на тарелках.

### 3D DRUM TRIGGER МИГАЕТ

Эта функция определяет, какие части барабанов будут мигать при ударе. Интенсивность вспышек соответствует силе удара.

**3D ДЕФЕКТЫ ОБОЛОЧКИ БАРАБАНА** Регулирует степень износа корпуса барабана.

### ЦВЕТ БАРАБААННЫХ ПАЛОЧЕК

Выберите свой любимый цвет барабанных палочек.

### БАРАБАННАЯ ПАЛОЧКА В ДВИЖЕНИИ РАЗМЫВАНИЕ

Эта функция добавляет размытие в движении к барабанным палочкам, чтобы упростить отслеживание их движения при более низкой частоте кадров.

### ОТ МАТЕРИАЛА

Этот параметр управляет размером и интенсивностью следов барабанных палочек, отображаемых на пластиках малого барабана и тома.

### ДВИЖЕНИЕ БАРАБАНА/ОБОЛОЧКИ

Когда палочки ударяют по пластику бочки, малого барабана или тома, он будет отражаться вверх и вниз, как настоящий пластик. Точно так же оболочки малого барабана и тома будут покачиваться при ударе по барабану. Вы можете выбрать степень этого эффекта здесь.

### ДЕЙСТВИЕ ПОСЛЕ СОЗДАНИЯ ПЕСНИ

Этот параметр определяет, на какую вкладку Jamstix переключается после того, как вы нажмете «Создать песню» в конструкторе песен.

### УГОЛ АРТИКУЛЯЦИИ ЗАПЯСТЬЯ

Этот параметр определяет максимальный угол и высоту подъема барабанной палочки перед ударом по элементу установки.

## 31 Автоматизация параметров

Jamstix предлагает различные элементы управления в своем мозгу в зависимости от стиля и выбранного барабанщика. Спецификация интерфейса хоста не допускает динамического изменения параметров, поэтому она не может поддерживать такую гибкую систему. Таким образом, Jamstix предлагает расширенное сопоставление MIDI-контроллеров в дополнение к автоматизации параметров. Большинство современных хостов предлагают ту же поддержку конвертов для MIDI-контроллеров, что и для автоматизации параметров. Однако нет имен, связанных с MIDI-контроллерами, как с автоматизацией параметров.

Доступные параметры автоматизации:

### Уровень мощности

Управляет ручкой мощности песни. Это отличная альтернатива MIDI или аудиоджему, так как вы можете легко настроить уровень мощности на протяжении всей песни с помощью огибающей.

### Снижение

Подобно «Уменьшению» на панели мозга, это влияет на уменьшение ритма, но без необходимости изменения мощности песни.

### Сроки

Это управляет ползунком глобального времени.

## 32 лог-файла

Jamstix записывает информацию о состоянии в три файла журнала в этом месте:

[СИСТЕМНЫЙ ДИСК]:\ProgramData\Jamstix4\logs

Журнал «Плагин» отслеживает действия, предпринятые в аудиопотоке.

Журнал «GUI» отслеживает действия, предпринятые в потоке интерфейса.

Журнал «Загрузчик» отслеживает действия, предпринятые в потоке загрузки сэмплов для звуков набора.

Если у вас возникли проблемы с Jamstix, всегда полезно прикрепить файлы журнала к электронному письму с запросом в службу поддержки. Журналы могут быть собраны и заархивированы для вас автоматически с помощью «Электронная техническая поддержка» из меню справки Jamstix или в инструменте менеджера.

## 33 Устранение неполадок

Пожалуйста, используйте таблицу ниже для общих проблем и решений. Если ничего не помогает, свяжитесь с нами на нашем форуме поддержки в Интернете или отправьте нам электронное письмо по адресу [support@rayzoon.com](mailto:support@rayzoon.com)

Проблема	Решение
<b>Я УСТАНОВИЛ JAMSTIX И НЕТ ЗВУКА</b>	Убедитесь, что у вас загружен комплект.
<b>КОГДА Я ИСПОЛЬЗУЮ ДРУГОЙ БАРАБАНИК, КРОМЕ CHARLIE, Я НЕ ПОЛУЧАЮ СНАР ИЛИ КИК</b>	Поверните ручку включения песни над листом песни.
<b>Я ИСПОЛЬЗУЮ КОМПЛЕКТ С НЕСКОЛЬКИМИ ВЫХОДАМИ, НО ВЕСЬ ЗВУК НАПРАВЛЯЕТСЯ НА ВЫХОД №1</b>	Снимите флажок «Downmix» в микшере Jamstix.
<b>ВСЕ, ЧТО Я СЛЫШУ, ЭТО УДАР</b>	Настройте хост так, чтобы он правильно поддерживал все аудиовыходы Jamstix.  ИЛИ  Проверьте «Downmix» в микшере.
<b>МОИ ИЗМЕНЕНИЯ СИГНАТУРЫ ПОКАЗАНЫ НЕ РАБОТАЮТ ПРАВИЛЬНО</b>	Необходимо отметить «Разрешить изменение знака времени» в ВАРИАНТАХ.  И  Для каждого изменения подписи на вашем хосте должно происходить частичное изменение в JS в одно и то же время.  И  Каждая часть в JS должна иметь собственный знак времени, установленный в поле редактирования длины части.
<b>У МЕНЯ ПРОИСХОДЯТ ПОКРЫТИЯ И ПРОСТАВКИ, КОГДА ВКЛЮЧЕНА «Загрузка по требованию» (LoD)</b>	Увеличьте «Предварительный буфер» в «Параметры»  И/ИЛИ  Увеличьте «Уменьшение голоса» в «Параметры»  И/ИЛИ  Увеличьте задержку звука на хосте
<b>МОЙ ХОСТ СБИВАЕТ, КОГДА Я ПЫТАЮСЬ ЗАГРУЗИТЬ JAMSTIX</b>	Пожалуйста, свяжитесь с нами на форуме поддержки или по электронной почте.
<b>JAMSTIX НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ НА МОЕМ ХОСТИ</b>	Убедитесь, что «jamstix4.dll» находится в пути поиска плагинов вашего хоста. Если это так, свяжитесь с нами на форуме поддержки или по электронной почте для получения дополнительной помощи.

## 34 Приложение А – Тип партии SongBuilder Ссылка

### 34.1 Я=Введение

- выбирает стиль «Вступление»
- устанавливает длину части на 2 такта с 1 повторением
- заполнения OFF и включением переходного заполнения

### 34.2 В = стих

- использует выбранный стиль и пресет
- если задана предустановка по умолчанию, а стиль имеет предустановку [V], будет использоваться последняя
- установка длины части в длину куплета с X повторений (X = количество букв в последовательности), повторы
- заполняют и переходы заполняют.

### 34.3 Р=пре-припев

- использует выбранный стиль и пресет
- если установлено предустановленное значение по умолчанию, а стиль имеет предустановку [P], последний будет
- использоваться, установив длину части в половину длины стиха с X повторениями (X = количество букв в последовательности)
- Ручка мощности установлена на 50% хай-хэт с порогом 50%, повторение
- заполнения выключено, а переходное заполнение включено.

### 34.4 С=Припев

- использует выбранный стиль и пресет
- если задана предустановка по умолчанию, а стиль имеет предустановку [C], будет использоваться последняя
- установка длины партии в длину припева с X повторений (X = количество букв части в последовательности), порог
- силы руки установлен на 50%
- повторение заполняет ВКЛ и переход заполняет ВКЛ

### 34.5 В = Мост

- использует выбранный стиль и пресет
- если задана предустановка по умолчанию, а стиль имеет предустановку [B], будет использоваться последняя
- установка длины части в длину куплета с X повторений (X = количество букв части в последовательности),
- мощность, установленная на 50% хай-хэт с порогом 50%
- повторение заполняет ВКЛ и переход заполняет ВКЛ

### 34.6 Е = Конец

- использует выбранный стиль и пресет
- если задана предустановка по умолчанию, а стиль имеет предустановку [E], будет использоваться последняя
- установка длины детали на 1 с 1 повторением
- повторение заполняет OFF и переход заполняет OFF
- Текущая цель состоит в том, чтобы обеспечить окончание сбоя для предыдущей заливки. В будущих версиях будет добавлено конкретное поведение в конце игры.

### 34.7 D = барабанное соло

- использует выбранный стиль и пресет
- если установлена предустановка по умолчанию, а стиль имеет предустановку [D], будет использоваться последняя
- установка длины партии на 1 с повторениями длины куплета
- повторение заливки включено, а переходная заливка включена
- устанавливает обе длины заливки на 100% без изменений
- отключает начало и конец сбоя для заливок

### 34,8 S = Соло (другой инструмент)

- использует выбранный стиль и пресет
- если задана предустановка по умолчанию, а стиль имеет предустановку [S], будет использоваться последняя
- установка длины части в длину куплета с X повторений (X = количество букв в части в последовательности) Повторы
- заполняют и переходы заполняют ВКЛ.

### 34,9 M = Средний 8

- использует выбранный стиль и пресет
- если установлена предустановка по умолчанию, а стиль имеет предустановку [M], будет использоваться последняя
- установка длины части на длину куплета с 2 повторениями.
- повторение заполняет ON, а переход заполняет ON,
- устанавливает «Halftime»

### 34.10 Q=тишина

- использует стиль «Silent», а барабанщик устанавливает длину
- партии на 2 с 1 повторением, заполнение выключено, а
- переходное заполнение выключено.

### 34.11 X = разбивка

- использует выбранный стиль и пресет
- если задана предустановка по умолчанию, а стиль имеет предустановку [X], будет использоваться последняя
- установка длины части в длину куплета с X повторениями (X = количество букв в последовательности), повторы
- заполняют и переходы заполняют.

### 34.12 Л=ссылка

- использует выбранный стиль и пресет
- если установлен пресет по умолчанию и стиль имеет пресет [L], последний будет использоваться, устанавливает
- длину части на половину длины куплета с 1 повторением
- повторение заполняет OFF, а переход заполняет ON
- power hand установлен на 50% хай-хэт с порогом 50%

### 34.13 Т=Стоп

- использует стиль «Стоп»
- устанавливает длину части на 1 с 1 повторением повторения
- заполнения OFF и перехода заполнениями ON

## 35 Приложение В - Идентификаторы компонентов комплекта

В следующей таблице показаны уникальные **УДАРНАЯ УСТАНОВКА** идентификаторы элементов комплекта, используемых в файлах сопоставления:

Часть комплекта	идентификатор	Примечания
Пинать	0	
ловушка	1	Во время игры этот звук разрешается по центру или смещению удара ИИ.
Сторона малого барабана / Крестовина	2	
ловушка отскочила	3	
Малый римшот	4	
Приглушенный малый барабан	5	Это удар кистью без подъема, чтобы заглушить голову.
Snare Brush Sweep	6	
<b>СДЕРЖАННЫЙ</b>	<b>7</b>	
Хай-хэт (динамический открытый)	8	Давление педали контролирует открытый уровень
хай-хэт фут близко	9	
Всплеск ступней хай-хэта	10	
<b>СДЕРЖАННЫЙ</b>	<b>11</b>	
Поездка	12	
Райд Белл	13	
<b>СДЕРЖАННЫЙ</b>	<b>14</b>	
Авария 1	15	
Авария 2	16	
Авария 3	17	
Авария 4	18	
Всплеск 1	19	
Всплеск 2	20	
Всплеск 3	21	
Китай 1	22	
Китай 2	23	
Китай 3	24	
Китай 4	25	
<b>СДЕРЖАННЫЙ</b>	<b>26</b>	
Том 1	27	Во время игры этот звук разрешается по центру или смещению удара ИИ.
Том 2	28	Во время игры этот звук разрешается по центру или смещению удара ИИ.
Том 3	29	Во время игры этот звук разрешается по центру или смещению удара ИИ.
Том 4	30	Во время игры этот звук разрешается по центру или смещению удара ИИ.
Том 5	31	Во время игры этот звук разрешается по центру или смещению удара ИИ.
Джем Блок Привет	32	
Джем Блок Ло	33	
Куранты	34	
Ковбелл	35	
Бубен	36	
барабанные палочки	37	
Удар по центру малого барабана	38	
Удар со смещением малого барабана	39	ИИ будет использовать этот звук в течение 16иЛ/П кластеры
Том 1 Центральный хит	40	
Том 1 Офсетное попадание	41	ИИ будет использовать этот звук в течение 16иЛ/П кластеры
Том 2 Центральный хит	42	
Том 2 Смещенный хит	43	ИИ будет использовать этот звук в течение 16иЛ/П кластеры
Том 3 Центральный хит	44	
Том 3 Офсетное попадание	45	ИИ будет использовать этот звук в течение 16иЛ/П кластеры
Том 4 Центральный хит	46	
Том 4 Офсетный хит	47	ИИ будет использовать этот звук в течение 16иЛ/П кластеры
Том 5 Центральный хит	48	

Том 5 Офсет Хит	49	ИИ будет использовать этот звук в течение 16 ЛП кластеры
Хай-хэт Закрыто	50	Давление педали не учитывается
Хай-хэт 25% Открыто	51	
Хай-хэт 50% Открыто	52	
Хай-хэт 75% Открыто	53	
хай-хэт открытый	54	
Тарелка Дроссель	55	Задует последнюю тарелку, сыгранную той же рукой
яичный шейкер	56	
Металлический шейкер	57	
Бочка (левый барабан)	90	это 2-я бочка (слева в поле зрения барабанщика)
Бочка (правый барабан)	91	Это основная бочка и единственная бочка в установке с одной бочкой.
Nihat хвостовик закрыт	92	
СДЕРЖАННЫЙ	93	
Nihat Shank 50% Open	94	
СДЕРЖАННЫЙ	95	
Nihat Shank Open	96	
2-я ловушка	97	
2-я ловушка	98	
Сторона/крестовина		
2-я ловушка отскочила	99	
2-я Малый римшот	100	
2-я Приглушенный малый барабан	101	
2-я Snare Brush Sweep	102	
2-я Удар по центру малого барабана	103	
2-я Удар со смещением малого барабана	104	

В следующей таблице показаны уникальные **ДЖАМКУССИЯ** идентификаторы элементов комплекта, используемых в файлах сопоставления:

Часть комплекта	идентификатор	Примечания
Барабан 1 Центр	58	
Барабан 1 средний/открытый	59	
Барабан 1 Обод/Слэп	60	
Барабан 1 Hit & Mute	61	
Барабан 2 Центр	62	
Барабан 2 средний/открытый	63	
Барабан 2 Обод/Шлепок	64	
Барабан 2 Hit & Mute	65	
Барабан 3 Центр	66	
Барабан 3 средний/открытый	67	
Барабан 3 Обод/Слэп	68	
Барабан 3 Hit & Mute	69	
Барабан 4 Центр	70	
Барабан 4 средний/открытый	71	
Барабан 4 Обод/Шлепок	72	
Барабан 4 Hit & Mute	73	
Перкуссия 1 Основная	74	
Перкуссия 1 альтернатива	75	
Перкуссия 2 Основные	76	
Перкуссия 2 Альтернатива	77	
Перкуссия 3 Основные	78	
Перкуссия 3 Альтернатива	79	
Перкуссия 4 Основные	80	
Перкуссия 4 Альтернатива	81	
Перкуссия 5 Основные	82	

Перкуссия 5 Альтернатива	83	
Перкуссия 6 Основные	84	
Перкуссия 6 Альтернатива	85	
Перкуссия 7 Основные	86	
Перкуссия 7 Альтернатива	87	
Перкуссия 8 Основные	88	
Перкуссия 8 Альтернатива	89	