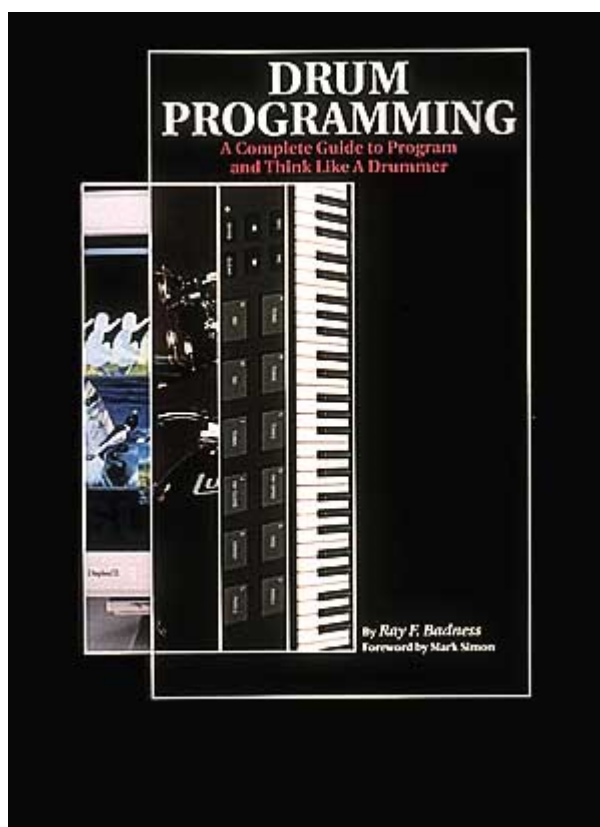


Программирование ударных.

Как научиться программировать и мыслить как барабанщик.

Автор: Ray F. Budness.

Перевод: Zvukopedia.ru



От переводчика:

Хочу выразить благодарность за помощь в переводе первоклассному барабанщику, и искреннему ненавистнику midi-программирования, товарищу Matimur, за то, что преодолел свою ненависть и оказал неоценимую помощь и консультации.

Советы, комментарии, пожелания, исправления, информацию об ошибках и неточностях, а также конструктивную критику пишите в комментариях темы: <http://zvukopedia.ru/drumprogramming.html>, или на страницах соответствующих разделов.

С уважением, @ndrews.

[Zvukopedia.ru](http://zvukopedia.ru)

Содержание

От автора.....	5
Вступление.....	5
Глава 1. Основы.....	6
Барабанная установка.....	6
Драм-машина.....	7
Структура песни.....	9
Программирование в реальном времени и пошаговое программирование.....	10
Темп и размер.....	10
Квантование.....	11
Табулатура драм-машины.....	12
Глава 2. Большой и малый барабаны.....	13
Основы.....	13
Программирование первого паттерна.....	15
Глава 3. Хай-хет.....	17
Основы.....	17
Еще хай-хет ритмы.....	20
Тарелка Райд.....	24
Что же выбрать?.....	25
Глава 4. Том-томы.....	26
Основы.....	26
Что такое наполнение?.....	26
Создание ритмического наполнения.....	28
Создание наполнение томами.....	28
Игра с квантованием.....	34

Глава 5. Еще тарелки.....	36
Крэш, чайна и сплэш.....	36
Вступление, бридж и финал.....	38
Вступление.....	38
Бридж.....	39
Финал.....	40
Все вместе.....	41
Заключение.....	45

От автора.

Программирование драм-машин далеко не у всех сразу получается. Мой первый опыт не исключение. Как бы я ни старался, у меня не получалось создать тот ритм который я слышал в своей голове. Частично причиной тому было то, что я не умел играть на настоящей барабанной установке, и частично потому, что у меня не было шести лет обучения в колледже за спиной. Полностью разбитый, я все же поступил в колледж, чтобы решить свою проблему.

Во время своего обучения в колледже я искал книгу подобную этой. Книгу, которая сможет объяснить новичку основы игры на барабанах и программированию драм-машин. Я по-прежнему ищу такую книгу. Вам же повезло, вы ее нашли.

Вступление.

Сложность большинства драм машин делает их трудными к освоению. Что еще хуже, создатели инструкций пользователя считают, что читатель уже знаком с музыкальными основами, техниками структурирования песни, и основами игры на барабанах. Большинство же владельцев драм-машин являются самоучками, которые не могут играть по нотам или на настоящей ударной установке. Дальнейший материал будет представлен с учетом того, что читатель слабо знаком с музыкальной теорией или игрой на барабанах.

В каждой главе будет рассмотрен различный компонент барабанной установки, то как на нем играют, и как программируют. На протяжении всей книги будут присутствовать короткие упражнения которые будут иллюстрировать концепции, рассмотренные в этой книге. Возможно, наиболее важным аспектом этой книги является то, что вам не обязательно уметь набивать барабанный ритм своими руками. Программирование будет изучаться с использованием системы чисел, которая настолько проста, что каждый может научиться. Все необходимые основные инструкции, которые понадобятся вам, чтобы овладеть искусством программирования ударных находятся в этой книге.

Глава 1.

Основы.

Барабанная установка

Барабан, тарелки, палочки... Что еще? Когда смотришь на барабанщиков, все кажется таким простым. Создается впечатление, что они окружены волшебной аурой. Впрочем, хороший коньяк тоже кажется волшебным. В действительности, методы, используемые для овладения не так уж сложны. Но стоит понимать, что наиболее сложным является отработка физических движений. На оттачивание этого «компонента» уходит много лет.

Игра на барабанах может показаться сложной, из-за количества движений и объема используемого оборудования. Но при более пристальном осмотре, вы обнаружите одни и те же вновь и вновь повторяемые действия. Когда вы хотите акцентировать ноту или аккорд, ударьте по большому барабану и тарелке одновременно. Если вы хотите ускорить музыку, играйте быстрее. Думаю, картина ясна. Честно говоря, единственной сложной частью игры на барабанах является приучить руки и ноги играть различные ритмы одновременно.

Современные музыканты по этой причине столкнулись с дилеммой, быть или не быть настоящим барабанщиком. На овладение настоящей установкой уйдут годы. Одновременно играть с помощью всех четырех конечностей и при этом хорошо выглядеть весьма сложная задача. Еще одной проблемой будет найти место для практики. С другой стороны, эти проблемы можно решить за несколько сотен долларов, этой книги и наушников. Лишь за часть стоимости настоящего комплекта можно приобрести драм-машину, которая позволит овладеть любым компонентом барабанной установки. Но хотя цена на драм-машину вполне доступна, еще ни одна из существующих моделей не способна полноценно заменить настоящего барабанщика. Тем не менее, машины с каждым днем становятся все лучше и лучше.

Большинство из современных барабанщиков пользуются ритмами, позаимствованными из прошлого. В этом смысле, половина вашей работы уже была сделана. Все что вам нужно сделать, это повторить историю. По этой же причине, думаю, вы узнаете многие примеры, приведенные в этой книге. Что в очередной раз доказывает, что программирование ударных не такое уж и тяжелое занятие.

На рисунке 1 показана типичная барабанная установка. Давайте рассмотрим, из чего она состоит. Каждая установка содержит по меньшей мере один большой барабан (Kick-drum, кик-драм, бас-барабан, кик-бас, бочка), малый барабан (Snare, снэйр, рабочий), тарелки (Cymbals), и том-томы. Большой и малый используются для создания основного ритма. Хай-хет (hi-hat), которым некоторые программисты пренебрегают, все же важно задействовать, т.к. он добавляет реалистичности общему звуку. Упомянутые тарелки (Крэш (Crash), Чайна (China), Сплэш (Splash), Райд (Ride) и т.д.) часто используются для подчеркивания пиков и спадов в музыке. И, наконец, том-томы или томы, используются для насыщения, что будет детально обсуждаться в главе 4. Помните, что это не очередной грубый путеводитель, и информация должна восприниматься соответственно. Как было сказано раньше, каждая часть установки имеет свое музыкальное предназначение. Очень важно помнить, что у барабанщика всего две руки и две ноги. Так что в вашем распоряжении всего четыре конечности, соответственно, существует ограничение на количество элементов, на которых вы можете одновременно играть.

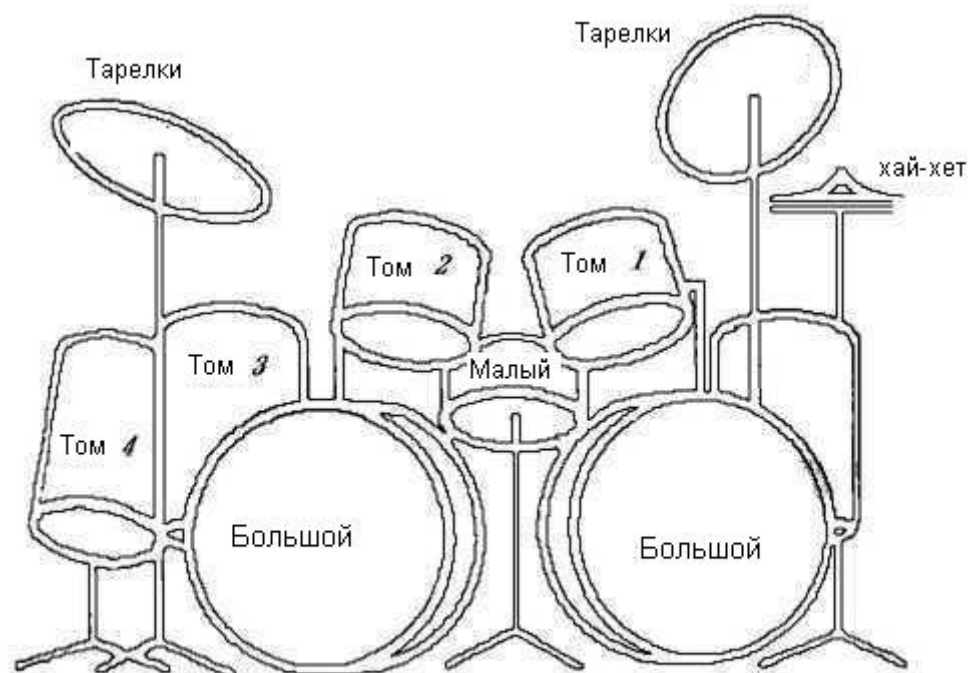


Рис.1. Барабанная установка

В общем случае, длительность звучания хай-хета управляется левой ногой, большой барабан — правой. Ваша левая рука бьет по малому барабану, а правая по хай-хету. Важно уяснить, что малый барабан находится справа, а хай-хет слева (правая рука перекрещивается над левой для удара по хай-хету). Только три части установки используются. Большой барабан, малый и хай-хет. Также обратите внимание, что задействованы все четыре конечности. Хотя ваши руки и ноги не замкнуты в этой конфигурации. Возможно все. Как вы увидите в третьей главе, правая рука также может использоваться для удара по райду вместо хай-хета. Я предлагаю вам экспериментировать с расстановкой оборудования. Рисунок 1 поможет вам представить реалистичные движения рук.

Помните, что ваш ритм должен соответствовать вашей музыке. Если это утверждение вас смутило, то внимательно прослушайте ваши любимые записи. Послушайте как большой и малый барабаны подчеркивают музыку. Вы обнаружите, что существует ясная связь между звуками гитары и ритмом, производимым с помощью большого и малого барабанов. Если в вашей музыке нет гитары, вы обнаружите, что это связь возникает с другим инструментом. В рэп-музыке, например, слоги в тексте совпадают с ритмом большого и малого барабанов. Пока просто запомните это. Подробно мы рассмотрим это во второй главе.

Драм-машина.

Современные драм-машины поддерживают 16-битное качество звука и обладают функциями, о которых еще не мечтали каких-нибудь десять лет. Плохой звук в первых драм-машинах был простителен. Сегодня же плохое программирование вам никто не простит.

За последнее десятилетие использование драм-машин нашло применение практически в каждом жанре музыки. От музыки, которую мы слышим по радио и по ТВ, до музыки в

ночных клубов. Оно используется везде. Тех, кто занимается программированием, такой факт не может не радовать. Но некоторые считают, что это сулит вымиранием настоящим барабанщикам.

К счастью никто вымирать не будет, в том числе и живой барабанщик. Так как его преимуществом перед нами, программистами, являются не только его техника игры и методы. Он обладает тем, что современная электроника никогда не заменит – его человеческой сущностью. Заплатите ли вы деньги за то чтобы увидеть и услышать группу, в которой нет людей? Безусловно, слушать и смотреть на людей приятней, чем на заранее запрограммированную коробку. С другой стороны, если вы продюсер, заинтересованный в минимизации стоимости записи, вы, скорее всего, выберите коробку. К чему я клоню? В мире найдется место и барабанщикам и драм-машинам. И то и другое крайне необходимо.

Что такое драм-машина? Драм-машина - это компьютер, предназначенный только для записи и воспроизведения барабанных ритмов. Он отличается от ПК по двум причинам: звуки хранятся в ее памяти, и она обладает встроенным секвенсором. Это не значит, что ПК не может быть сконфигурирован для воспроизведения барабанных ритмов. Это вполне возможно. Но это вам придется потратить значительную сумму денег на покупку программного секвенсора, MIDI-интерфейса и источника звука. Если ваш денежный ресурс ограничен, драм-машина позволит вам неплохо сэкономить. (Не забываем, что автор – американец. Наши реалии значительно отличаются. Тем не менее материал вполне подойдет для программирования на ПК. – прим. Zvukopedia).

Что делает секвенсор, и откуда извлекаются звуки? Если просто, секвенсор позволяет композитору расставлять звуки в нужном порядке, и затем воспроизводить их. Используемые звуки барабана, это заранее записанные цифровые сэмплы, которые хранятся в памяти машины.

Что такое цифровой сэмпл? Цифровой сэмпл – это непродолжительная запись аналогового звука. Под аналоговым звуком понимается звук, издаваемый барабаном, когда по нему бьют. Цифровой сэмпл стоит воспринимать как детский пазл. С помощью различных частей вы можете создать общую звуковую картину. Эта картина не является реальностью, но она настолько похожа, что многие скажут, что это так и есть. Сэмплирование – это процесс схожий с собиранием пазла... Во время воспроизведения, этот пазл звучит очень близко к оригиналу, настолько близко, что очень тяжело, если вообще возможно указать разницу.

Первые коммерческие драм-машины значительно отличались от тех, что доступны сегодня. У барабанщиков они вызвали отвращение. Не только потому, что фальшиво звучали, но и из-за отсутствия достаточного количества памяти для программирования нескольких неповторяющихся песен. Пользователю приходилось повторять паттерны, или делать перерыв, чтобы перезагрузить память машины. Это все усложнялось тем фактом, что стоимость памяти была высока, и доступна только для некоторых моделей. К тому же первые драм-машины заслужили репутацию очень ненадежных устройств. Очень часто происходили зависания и сбои системы. На улучшение технологии понадобилось время.

Современные машины близки к идеалу. Не только потому, что большинство из них звучат более реалистично, чем ранее, но также потому, что они поддерживают различные MIDI-функции.

Эти функции позволяют им «общаться» друг с другом и другими устройствами. Этому есть множество применений, в том числе синхронизация с уже записанной музыкой,

запуск сэмплов записанных на других машинах, передача и хранение памяти машин на других носителях, удаленный запуск других машин. Более подробную информацию о MIDI легко можно найти в сети. Но глубокое знание MIDI- технологии не обязательно для программирования вашей драм-машины.

Структура песни.

Если вы собираетесь работать в жанре поп, то ваша песня должна длиться от 3 до 4 минут. Более длинные композиции заставят слушателя скучать. Как говорится, слишком много тоже плохо. Сделайте так, чтобы слушателю хотелось еще раз услышать вашу песню. Инструментальные секции – это очень хорошо, но 12-ти минутное соло также заставит слушателя скучать.

Все песни состоят из блоков, которые могут выстраиваться разными способами. Эти блоки известны как куплет, припев, вступление, финал, и переход. Вступление является началом песни, а финал соответственно окончанием. Часть песни, которая снова и снова повторяется, называется припевом. Неповторяемая часть, рассказывающая какую-нибудь историю, называется куплетом. Переход используется между припевом и куплетом и наоборот. Возможно, ваша песня в нем не нуждается. Но если отрезок между куплетом и припевом не очень удачный, то видимо вам все-таки, лучше его создать.

Музыкальный термин ТАКТ используется для определения длины музыкального блока. Длительность такта может быть различной, в зависимости от темпа и размера. При размере 4/4, что мы обсудим позже, один такт состоит из четырех ударов, каждый длительностью $\frac{1}{4}$ ноты. Не беспокойтесь, если вы не знаете музыкальной теории, драм-машины и секвенсоры «знают», сколько длится такт. Они автоматически определяют его длину, когда вы указываете темп и размер.

В наиболее удачно структурированных песнях, вы обнаружите, что длина припева или куплета кратна восьми тактам. Например, 16 тактов куплет, и 8 тактов припев – это очень распространенный вариант. Почему кратно 8 тактам? Просто, сейчас считается, что так лучше всего звучит. Но вовсе не обязательно строго придерживаться этого правила. Я поощряю творчество, и новое мышление. Вступление и финал могут быть короткими (1 или 2 такта) или длинными (8 или 16 тактов), просто помните, не делайте так, чтобы слушателю было скучно, и постарайтесь сделать так, чтобы длительность вашей песни была в пределах 4 минут. Длина перехода дело сугубо личное, но обычно используется один или два такта.

Солирующая партия обычно проигрывается во время куплета. Но может проигрываться и во время припева, или на любом участке, стандартной длительностью 8, 16, 32 и т.д. в зависимости от ваших навыков и ситуации. Хорошим правилом является ограничивать продолжительность соло длительностью куплета.

Помните, что создание песни это не мгновенный процесс. Понадобится время на исследование различных идей и структур. Экспериментируйте с порядком, и не сдавайтесь. Ваше терпение вам обязательно воздастся.

Существует множество удачных структур песен. Вот некоторые из них.

Таблица 1. Варианты структуры.

Структура А	Структура Б	Структура В	Структура Г
Вступление	Вступление	Вступление	Вступление
Куплет 1	Куплет 1	Припев	Припев
Припев	Переход	Куплет 2	Куплет 1
Куплет 2	Куплет 2	Припев	Переход
Припев	Припев	Куплет 2	Припев
Вступление	Куплет 3	Припев	Куплет 2
Соло	Припев	Переход	Переход
Припев	Соло	Соло	Припев
Припев	Припев	Припев	Соло
Финал	Припев	Припев	Переход
	Финал	Припев	Припев
		Затухание	Припев
			Финал

Существует множество других возможных вариантов и комбинаций. Пробуйте. Кроме того, никто не запрещает заканчивать песню двумя или более припевами.

Программирование в реальном времени и пошаговое программирование.

Существует два способа программирования драм-машины: в реальном времени и пошагово. Программирование в реальном времени более сложное, чем пошаговое и требует навыков игры. В этом случае, вы проигрываете желаемый ритм, в то время как машина их записывает. Для не барабанщика данный метод вряд ли можно назвать подходящим. Новичку этот метод покажется слишком сложным, поэтому я рекомендую сначала обучиться пошаговому программированию. А позже, когда появится понимание и чувство, можно будет экспериментировать с программированием в реальном времени. При пошаговом программировании такт разбивается на равные отрезки времени, на которых потом размещаются звуки. Это очень просто и позволит создавать паттерны без навыков игры. В конце концов, я думаю, вы поймете, что самым лучшим способом программирования является совмещение двух этих методов.

Внимание: у различных производителей эти режимы могут называться по-разному.

Темп и размер.

У драм-машин существует ограничение на максимальную и минимальную скорость воспроизведения. Нижний предел обычно составляет 50 ударов в минуту, а верхний около 250. Темп определенного стиля музыки зависит непосредственно от создателя песни. В таблице 2 отображены приблизительные темпы нескольких стилей музыки. Вы смело можете увеличить или уменьшать темп согласно своим нуждам.

Таблица 2.

СТИЛЬ МУЗЫКИ	ТЕМП (ударов в минуту)
Медленный рок и кантри	50-100
Рок, металл, поп, катри, хип-хоп, хаус, фанк и индастриал.	100-150
Быстрый рок и кантри	150-200
Медленный панк-рок	250

Большинство музыки, крутящейся по радио и телевизору, имеет размер 4/4. Это наиболее популярный размер на сегодняшний день. Несмотря на это, большинство драм-машин позволяют работать и с другими размерами, но 4/4 скорее всего вам покажется самым простым. По этой причине, все паттерны в этой книге написаны для размера 4/4.

Что значит 4/4? Числитель указывает количество ударов в такте, а знаменатель показывает длительность ноты. В этом размере за один такт происходит четыре удара, каждый из которых длительностью 1/4 ноты. Полное понимание этой концепции не критично, но если вы поищете в сети более подробную информацию, вам самим будет от этого лучше. Что важно, так это то, что размер вашей драм-машины должен быть установлен в 4/4 для того, чтобы воспроизвести паттерны, показанные в этой книге.

Квантование (Quantization).

Наверняка вам приходилось слышать это слово раньше. Квантование это слово, которым описывают разделение одного такта на несколько равных временных отрезков. Если такт разбит на 8 отрезков, значение квантования равно 1/8. Если на 16, то 1/16. Думаю, вам понятно.

В этом материале будет использоваться квантование 1/16. Таблица 3 содержит список стандартных значений квантования для большинства драм-машин. Помните, что если вы программируете с квантованием 1/8 и меняете его на 1/16, то ячейки, в которых расположены ноты, соответственным образом тоже поменяются. Например, если малый барабан расположен в ячейках 3 и 7 при квантовании 1/8, то при квантовании 1/16 они переместятся в ячейки 5 и 13 соответственно. Паттерн при этом звучит точно также. Изменится количество отрезков, на которые разбит такт. Я говорю об этом по той причине, что при смене значения квантования, вы можете растеряться, когда увидите, что ноты переместились в другие ячейки. Пример рассмотрим в главе 4.

Таблица 3.

КВАНТОВАНИЕ	ОДИН ТАКТ															
	1				2				3				4			
1/4																
1/8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1/16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1/32	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1/96	[Grid of 16 columns and 3 rows of small cells]															

Табулатура драм-машины.

Табулатура драм-машины используемая в этой книге может показаться непонятной, но не переживайте. Она очень проста и представлена в формате, понятном любому. Вот как она работает.

Таблица 4 состоит из двух тактов. Используемые барабанные компоненты отображаются в левой колонке. Номера ячеек, в которых размещаются ноты находятся сверху. В зависимости от значения квантования, вы увидите количество ячеек в такте. Например, при 1/8 вы увидите 8 ячеек в такте. При 1/16 вы увидите 16 ячеек. Колонка под номером 1 обозначает начало такта, а номер 16 — конец. В ячейках используются три разные буквы для обозначения того, когда играть и как играть.

Это: **A** – акцентированный удар, **F** – форшлаг (flam, флем), и **X** – обычный удар. Ячейки, в которых необходимо разместить обычные удары обозначаются X. Другими словами, когда вы видите X, разместите одну ноту в указанной ячейке. A – обозначает акцентированную ноту. В этом случае, надо не только разместить в ячейке ноту, но также незначительно увеличить ее громкость (обычно +6 на шкале от 1 до 100). Некоторые машины оснащены кнопкой ACCENT именно для этих целей. Просто нажмите эту кнопку, когда вводите ноту, которую необходимо акцентировать. Не все машины оснащены этой кнопкой, поэтому обратитесь к инструкции пользователя, чтобы убедиться в наличии этой функции. Если такой кнопки у вас нет, громкость отдельной ноты может быть изменена путем увеличения параметра громкости в режиме редактирования паттерна (pattern edit). (Этот режим используется для редактирования параметров усиления любого звука после того, как он был размещен в паттерне. Опять же, не у всех производителей эта функция называется именно так. Загляните в инструкцию пользователя). Если ваша драм-машина не обладает возможностью акцентировать ноту, просто замените A на X и продолжайте дальше. Буквой F обозначают форшлаг. В сети можно найти следующее описание форшлага: *Flam (форшлаг) звучит как слово fl-lam. Это одиночный (двойной, тройной и т.д.) удар одной рукой, играемый почти одновременно другой рукой. Лучший способ научиться играть форшлаг такой: Для исполнения форшлага правой рукой, расположите кончик левой палочки на 1-3 дюйма от поверхности пластика, а кончик правой на 6-8 дюймов от поверхности пластика. Теперь ударьте одновременно обеими палочками. Так как левая палочка была ближе к пластику. Она произведет удар тише и раньше, чем правая. Так у Вас получится форшлаг (Flam).*

Это очень распространенная и важная техника, используемая почти во всех стилях игры, хотя некоторые машины еще не обладают такой функцией. Если у вашей машины ее нет, есть способ сделать это самостоятельно. Мы обсудим эту технику позднее в главе 4, т.к. она требует изменения квантования и сейчас об этом еще рано говорить. Почитайте инструкцию пользователя, и если этой функции все же нет, то замените F на X.

Следующий паттерн приведен для примера. Его вводить в драм-машину не надо.

Таблица 4. Табулатура драм-машины.

00	1st Measure																2nd Measure															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kick Bass	A					X				X			X		X	X	X	X		X	X									X		
Snare				X								X						X				F		F		X	X	X				

Глава 2.

Большой и малый барабаны.

Давайте обсудим некоторые фундаментальные концепции относительно большого и малого барабанов. Если вы уже знаете, что это, и как на них играют, можете пропустить два параграфа.

Большой барабан бывает различных размеров и располагается на полу, лежа на боку, рабочей поверхностью к барабанщику. Барабанщик ногой нажимает педаль, которая приводит в движение молоточек, который и бьет по барабану. Тональность зависит от размера, настройки, сигнальных процессоров, и от того, что находится внутри барабана. Обычно барабаны с большим диаметром обладают более низким тоном, чем более маленькие.

На малом барабане играют с помощью палочки или щетки. Но использовать можно все что угодно, руки, голову, ногу. Большинство сэмплов драм-машин используют записи звуков сделанных палочкой. Тональность малого барабана зависит от места удара палочки, настройки и сигнальных процессоров.

Поскольку малый и большой барабаны являются основой любого ритма, при создании паттернов в первую очередь необходимо «выставлять» именно их. Как это делать? Более детально мы обсудим это позже, малый барабан размещается в одни и те же ячейки каждого такта (5 и 13 при квантовании 1/16). Большой барабан более мощный. Метод проб и ошибок будет лучшим учителем. Основной задачей является найти ритм соответствующий вашей музыке. Например, если вы программируете реп, вам необходимо сделать так, чтобы ритм совпадал со слогами вашего текста. Следует понимать, что это условные правила, и предназначены только для того, чтобы вы могли стартовать.

Перед созданием ритма необходимо решить, какие сэмплы из множества доступных использовать. Этот процесс схож с подбором цвета одежды, которую вы собираетесь одеть. Водолазка вместе с полиэстеровыми штанами выглядит потрясающе, но этот же свитер вместе с шортами является верхом безвкусицы. Поэтому подбирайте сэмплы большого и малого барабанов, которые не просто хорошо звучат друг с другом, но и соответствуют вашей музыке.

В начале подбор правильного ритма скорее всего будет процессом состоящим из проб и ошибок. Фактически, проще сначала создать ритм, а затем уже накладывать на него музыку.

Давайте обсудим несколько правил, которые следует запомнить во время создания паттернов. Во-первых, **не делайте паттерны длиннее двух тактов**. Проблема в том, что драм-машина имеет ограниченную память, и вы израсходуете ее очень быстро. Производители делают так потому что, во-первых, память дорогая, а во-вторых, они хотят, чтобы вы покупали дорогие картриджи памяти. По этой причине, оптимизируйте использование памяти. Паттерн длительностью два такта отлично справится с этой задачей. В этом материале будут использоваться только такие паттерны. Также помните, что почти все части песни кратны двум тактам. По этой и множеству других причин, вы избежите многих ошибок, соблюдая это правило. Во-вторых: **малый барабан всегда размещается в ячейках 5 и 13 каждого такта при квантовании 1/16**. Изменение квантование может привести к тому, что вы растеряетесь, если вы не полностью

понимаете концепцию. Малый барабан, и все другие звуки, изменяют номера ячеек в соответствии с новым значением квантования. Каждый паттерн при этом будет звучать также, хотя номера ячеек с нотами изменятся. Например, если малый барабан расположен в 3 и 7 ячейках при квантовании 1/8, он переместиться в ячейки 5 и 13 при квантовании 1/16. Точно также, он переместится в ячейки 9 и 25 при квантовании 1/32. Просмотрите таблицу 5, и обратите внимание, что эти пары чисел обозначают один и тот же момент времени.

Таблица 5. Таблица Квантования.

Квантование	Один такт															
	1				2				3				4			
1/4	1				2				3				4			
1/8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1/16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1/32	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1/96	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Т.к. малый барабан повторяется через равные интервалы, по этой причине большой барабан используется для создания разнообразных ритмов. Именно так подбираются соответствующие вашей музыке барабаны. В пошаговом режиме, уйдет совсем немного времени на подбор ритма, который вы слышите в голове. С появлением опыта, вы сможете делать это с первого раза.

Размещение малого барабана в ячейки 5 и 13 является хорошим началом для большинства ритмов. Тем не менее, у вас может возникнуть желание добавить еще малого, особенно если вы создаете ритмы для репа. В этом случае, попробуйте 8 и/или 10 ячейки в дополнение к 5 и 13, в результате получится более фанковый ритм.

На сегодняшний день распространенной практикой является использование двух больших барабанов в барабанной установке. Большинство установок в прошлом имели всего один. Имея в своем распоряжении всего один большой барабан, музыканты были ограничены в ритме и в скорости. Двойной кик, или два больших барабана, позволяют барабанщику создавать более быстрые, более разнообразные ритмы, потому что в его распоряжении два барабана, по одному на каждую ногу. К несчастью, это также создает дилемму. Эта техника требует убрать ногу с педали хай-хета, чтобы сыграть на втором большом. Поэтому вы обнаружите, что некоторые барабанщики используют два хай-хета. Один зафиксирован в открытом положении, а второй в том же положении, что и раньше. Такое решение позволяет барабанщику играть по закрытому хай-хету без необходимости убирать ногу с педали второго кик-баса. Конечно, в целом процесс усложняется, да и стоимость оборудования возрастает, но эти жертвы стоят получаемого результата.

Двойной кик-бас совсем не сложно реализовать с помощью драм-машины. Даже если бы я вам ничего не сказал об этой технике, вы бы сами к ней пришли. Для этого, при квантовании 1/16, нужно разместить большой барабан в соседних ячейках и увеличить темп. Не советую заполнять 16 ячеек в ряд большим барабаном. Размещайте группами, тут и там, или любым другим способом как вам нравится. Экспериментируйте. Например, разместите бас-барабан в ячейках 7, 9, 10 и 11 и увеличьте темп до 150, результат вам

понравится. Вы поймете насколько это просто в следующей секции, когда мы создадим наши первые паттерны.

Настоящий барабанщик каждый удар делает с разной силой. Это можно легко исправить легким увеличением громкости некоторых ячеек. Прочтите инструкцию пользователя, чтобы разобраться с тем как редактируются параметры ноты. Обычно, увеличение громкости на +6 на шкале от 1 до 100 отлично придает реальности. Здесь тоже следует поэкспериментировать.

Возможно, вам захочется изменить высоту тона большого барабана. Настоящий барабанщик не может идеально одинаково настроить оба больших барабана, в отличие от драм-машины. По этой причине, если вы слегка изменить высоту одного из ваших больших барабанов, реальность звука увеличиться еще больше.

Программирование первого паттерна.

Если вы все еще плохо знакомы со своей драм-машиной, прочтите инструкцию к ней. Все паттерны в книге созданы для размера 4/4. (В большинстве драм-машин этот размер стоит по умолчанию). Темп установите в значение 115 ударов в минуту.

Упражнение 1: Наш первый паттерн будет очень простой. Песне совсем не обязательно быть сложной, чтобы быть хорошей. С другой стороны, слишком упрощенное программирование может привести к монотонности.

Паттерн 01 настолько простой, чтобы вы могли все понять. В каждом такте большой барабан размещается в ячейках 1 и 9, а малый в 5 и 13. Перед тем как ввести это в машину, убедитесь, что квантование установлено в значение 1/16.

01	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X							X								X								X							
Малый				X								X							X								X					

После ввода паттерна 01, прослушайте ваше творение. Паттерн очень простой, все, что вам нужно сделать, это настроить темп. Дальше находятся еще 12 других паттернов разного уровня сложности.

Упражнение 2: Введите каждый из следующих паттернов в драм-машину. Таким образом, у вас появится чувство того, как следует размещать большой барабан, чтобы получить тот ритм, который вы хотите. Если увеличить темп до 150 ударов в минуту, то паттерны 4, 6, 7 и 11 будут похожи. Ваши усилия не будут потрачены в пустую, т.к. эти паттерны будут использованы в упражнениях с хай-хетом в главе 3.

02	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X							X								X								X	X		X				
Малый				X								X							X								X					

03	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X							X	X							X					X			X							
Малый					X							X									X							X				

04	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X	X				X				X			X					X			X		X	X	X	X					
Малый					X							X									X							X				

05	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X	X				X	X			X			X			X	X				X		X	X	X				X		
Малый					X							X									X							X				

06	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X							X					X			X	X	X			X		X	X	X				X		
Малый					X							X									X							X				

07	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X	X	X			X	X			X			X					X	X			X	X	X	X	X			X		
Малый					X							X									X							X				

08	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X	X						X	X							X	X				X				X						
Малый					X							X									X							X				

09	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X							X					X					X			X		X								
Малый					X							X									X							X				

10	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X							X								X	X			X				X							
Малый				X								X							X								X					

11	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X					X	X	X		X			X					X	X			X	X	X			X			X	
Малый				X								X							X								X					

12	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X	X				X				X			X			X	X				X				X				X		
Малый				X								X							X								X					

13	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X					X				X								X					X	X							
Малый				X								X							X								X					

Глава 3.

Хай-хет.

Важность хай-хета для достижения реалистичного результата трудно переоценить. Он не только влияет на темп песни, но также добавляет реалистичности и ритма. В зависимости от того, как вы играете, можно достичь широко разнообразия эффектов, некоторые из которых вы увидите в этой главе. Наши паттерны сначала могут звучать несколько банально, но изменив атаку, затухание и громкость каждой индивидуальной ноты, можно добиться большой разницы в общем звучании. Ваша машина может не иметь всех этих возможностей. Читайте инструкцию пользователя.



Не барабанщику освоение хай-хета может показаться затруднительным. Более того, многие драм-машины имеют ужасно неправдоподобные сэмплы. По этой причине, многие избегают использования хета. Хотя в большинстве случаев, проблема решается сменой драм-машины на более новую.

В идеале, используется, по меньшей мере, четыре хай-хет сэмпла. В некоторых случаях, вы будете использовать меньше. Эта четверка состоит из: игра педалью (hi-hat pedal), закрытый хай-хет (closed hi-hat), приоткрытый хай-хет (1/4 open hi-hat), и открытый хай-хет (open hi-hat). Рассмотрим каждый по отдельности.

Игра педалью: при нажатии на педаль тарелки ударяются друг о друга и остаются на маленьком расстоянии друг от друга, продолжая шуршать. Нога при этом удерживает тарелки на этом маленьком расстоянии.

Закрытый хай-хет. при нажатии на педаль тарелки плотно сжимаются, ударяясь друг о друга. Нога при этом как бы продолжает давить на педаль, а не удерживать

Удар по внешнему краю двух тарелок находящихся в нормальном спокойном состоянии (широко открытом) создает звук **открытого хай-хета**. Нога удерживает тарелки на расстоянии.

И, наконец, **приоткрытый хай-хет**. Для извлечения звука, необходимо нажать педаль до тех пор, пока тарелки не будут открыты приблизительно на $\frac{1}{4}$ при открытом хете. В этот момент по внешнему краю наносится удар палочкой

Понимание того, что и когда использовать приходит с практикой. Если вы уделите этому время, результат будет хорошим.

На хай-хете можно играть с различным темпом. В зависимости от того как вы играете, паттерн звучит быстро или медленно. Обычно играют четвертями (хардрок), восьмыми (поп), шестнадцатыми (двумя руками по хету, диско).

Для начала необходимо выбрать сэмпл. Выберите приоткрытый хай-хет, если у вас есть, если нет, то используйте закрытый. Для большого и малого барабанов выберем паттерн 02 из предыдущей главы.

Упражнение 3. Давайте начнем с четвертей. За основу возьмем паттерн 02. Разместите приоткрытый хай-хет (если его нет, то закрытый) везде как показано.

14	1st Measure																2nd Measure															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Kick Bass	X							X								X								X	X		X					
Snare				X							X									X							X					
Hi-hat Pedal																																
Closed Hi-hat																																
1/4 Open Hi-hat	X			X				X			X				X				X				X				X					
Open Hi-hat																																

Обратите внимание, что хай-хет располагается на позициях 1,5,9 и 13. Все четыре части. Почему? Потому что $\frac{1}{4} = \frac{4}{16}$. Так как четвертая нота равна четырем ячейкам при квантовании 1/16.

Упражнение 4. Теперь давайте создадим ритм из восьмых нот. Скопируйте паттерн 02 и измените его, как показано ниже.

15	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X							X								X								X	X		X					
Малый					X							X									X							X				
Педаль хета																																
Закр. хет																																
Приоткр. хет	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Открытый хет																																

Обратите внимание, что хай-хет располагается в позициях 1,3,5,7,9,11,15 и 15. Потому что $1/8$ ($1/8$ ритм) $= 2/16$. Таким образом восьмая нота эквивалентна двум ячейкам при квантовании $1/16$. Думаю, суть вы поняли.

Упражнение 5. Наконец, давайте создадим хай-хет ритм из шестнадцатых нот. Скопируйте паттерн 02. При желании можно скопировать 15. Это уменьшит количество ячеек, которые надо заполнить. Измените паттерн таким образом, чтобы он соответствовал показанному ниже.

16	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X							X								X								X	X		X					
Малый					X							X									X							X				
Педаль хета																																
Закр. хет																																
Приоткр. хет	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Открытый хет																																

Думаю вы понимаете, почему хай-хет расположен в каждой ячейке. Также думаю, вы заметили разницу между этими тремя паттернами. Обратите внимание, на то, что позиции большого и малого барабанов не менялись, при этом изменение темпа хай-хета сделало паттерн 16 быстрее, чем паттерн 14.

В реальности, настоящий барабанщик использует множество различных звуков хай-хета во время игры. В следующей секции мы рассмотрим три других сэмпла и их использование.

При квантовании $1/16$, в $1/16$ нотном хай-хет ритме, хай-хет расположен в каждой ячейке. В $1/8$ нотном ритме, через одну. В $1/4$ нотном, каждые четыре.

Еще хай-хет ритмы.

Давайте создадим несколько новых ритмов, скомбинировав все хай-хет сэмплы. Помните, что хай-хет паттерны будут звучать немного неестественно, но если вы поработаете над атакой, затуханием, и громкостью каждой индивидуальной ноты в паттерне, вы будете удивлены результатом.



В создании песен нет правил, только хорошо звучащие паттерны. Не ограничивайте себя представленными здесь паттернами. Это только основа, с которой нужно начинать развивать свою технику. Анализируйте их, и экспериментируйте.

Упражнение 6. В следующих паттернах вы заметите, что **открытый хай-хет почти всегда подчеркивается ударом большого барабана**. Это не значит, что на каждый удар большого, должен быть размещен хай-хет. Проще говоря, при использовании открытого хай-хета, у вас может возникнуть желание разместить большой барабан в ячейку с тем же номером.

Скопируйте паттерн 02 в паттерн 17, затем добавьте хай-хет как показано.

17	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X							X								X								X	X			X				
Малый				X							X									X							X					
Педаль хета																																
Закр. хет																																
Приоткр. хет		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Открытый хет	X							X							X									X	X			X				

Скопируйте паттерн 03 в паттерн 18, затем добавьте хай-хет как показано.

18	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X							X	X						X					X			X		X							
Малый				X							X								X							X						
Педаль хета																																
Закр. хет																																
Приоткр. хет		X	X	X	X					X	X					X	X			X			X		X		X	X				
Открытый хет	X									X					X					X			X		X							

Скопируйте паттерн 04 в паттерн 19, затем добавьте хай-хет как показано.

19	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X	X					X				X				X			X				X	X	X	X							
Малый					X							X									X							X				
Педаля хета																																
Закр. хет	X				X				X			X				X				X				X	X					X		
Приоткр. хет																																
Открытый хет			X				X				X			X				X				X						X				

Скопируйте паттерн 05 в паттерн 20, затем добавьте хай-хет как показано.

20	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X	X					X	X			X			X		X	X			X	X	X	X	X					X			
Малый					X							X								X							X					
Педаля хета																																
Закр. хет																																
Приоткр. хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Закр. хет	X				X				X					X						X				X	X					X		

Скопируйте паттерн 06 в паттерн 21, затем добавьте хай-хет как показано.

21	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X							X					X		X	X	X			X	X	X	X					X				
Малый					X							X							X								X					
Педаля хета																																
Закр. хета	X	X	X	X	X	X	X	X									X	X					X	X	X							
Приоткр. хет																																
Открытый													X		X							X							X			

Скопируйте паттерн 07 в паттерн 22, затем добавьте хай-хет как показано.

22	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X	X			X	X			X		X					X	X			X	X	X	X		X		X			
Малый					X							X								X							X					
Педадь хета																																
Закр.хет																																
Полуоткр.хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X					X	X	X			
Открытый хет	X				X				X					X						X		X	X	X		X						

Скопируйте паттерн 08 в паттерн 23, затем добавьте хай-хет как показано.

23	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X					X	X							X	X			X				X								
Малый					X							X								X						X						
Педадь хета																																
Закр.хет																																
Приоткр.хет	X				X			X			X				X				X			X			X							
Открытый хет																												X				

Скопируйте паттерн 09 в паттерн 24, затем добавьте хай-хет как показано.

24	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X							X					X					X			X	X		X								
Малый					X							X								X						X						
Педадь хета																																
Закр.хет																																
Полуоткр.хет		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X				
Открытый хет	X							X					X				X			X							X					

Скопируйте паттерн 10 в паттерн 25, затем добавьте хай-хет как показано.

25	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X							X								X	X			X				X							
Малый				X							X								X								X					
Педадь хета																																
Закр. хет		X	X	X					X	X	X						X	X			X					X	X					
Приоткр.хет																																
Открытый хет	X							X							X					X				X								

Скопируйте паттерн 11 в паттерн 26, затем добавьте хай-хет как показано.

26	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X					X	X	X	X			X			X			X	X			X	X	X			X			X	
Малый				X							X							X								X						
Педадь хета																																
Закр. хет																																
Полуоткр. хет		X	X				X	X	X	X			X			X	X			X	X	X	X			X			X			
Открытый хет	X			X							X				X			X								X						

Скопируйте паттерн 12 в паттерн 27, затем добавьте хай-хет как показано.

27	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X	X			X				X			X			X	X	X			X				X			X			X	
Малый				X							X							X								X						
Педадь хета																																
Закр.хет	X			X				X			X				X			X			X			X			X					
Полуоткр.хет																									X	X			X			
Открытый хет		X			X			X			X				X			X			X						X	X				

Скопируйте паттерн 13 в паттерн 28, затем добавьте хай-хет как показано.

28	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X					X			X									X					X	X								
Малый				X							X								X								X					
Педадь хета																																
Закрытый хет																																
Приоткр.хет																																
Открытый хет	X			X				X			X				X			X			X			X			X					

Скопируйте паттерн 05 в паттерн 29, затем добавьте хай-хет как показано.

29	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X	X				X	X		X		X		X			X	X			X	X	X	X	X			X			X		
Малый				X							X								X								X					
Педадь хета																																
Закрытый хет																																
Приоткр.хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X			X			X			X			X				
Открытый хет	X			X				X					X																			

Тарелка «Райд»

Райд – это название одной из тарелок. Она имеет другую форму и звук. Удар можно наносить по всей поверхности райда, но есть два участка, по которым наиболее часто наносятся удары: центр, и край. Центр имеет форму купола, и когда удар приходится в эту область, звук похож на колокольчик. По этой причине, на некоторых драм-машинах эта область называется **Bell** (колокольчик) или **Cup** (от cupola — купол).



Другая область, внешний край тарелки, выдает звук схожий с тем, который возникнет при постукивании антенной по кузову автомобиля. (Это лучше не повторять.) Этот звук называется **Edge** (край) или **Ride**. Игра по райду обычно осуществляется с тем же ритмом, что и по хай-хету. Хай-хет и райд редко играютя одновременно.

В следующем упражнении мы используем новый ритм.

Упражнение 7. Введите следующие три паттерна в драм-машину. Как и в случае с хай-хетом сравните разницу.

30	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X		X	X			X			X								X				X	X	X					X		
Малый					X						X									X							X					
Педадь хета																																
Закр. хет																																
Приоткр. хет																																
Открытый хет																																
Райд (купол)	X				X				X			X			X				X			X			X			X				
Райд (край)																																

31	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X		X	X			X			X							X				X	X	X					X			
Малый					X						X								X							X						
Педадь хета																																
Закр. хет																																
Приоткр. хет																																
Открытый хет																																
Райд (купол)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
Райд (край)																																

32	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X		X	X			X			X							X				X	X	X					X			
Малый					X						X								X							X						
Педадь хета																																
Закр. хет																																
Приоткр. хет																																
Открытый хет																																
Райд (купол)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
Райд (край)																																

Что же выбрать?

Как же решить, что выбрать? Берите то, что по вашему мнению звучит наилучшим образом. Очень простое правило. В припеве используйте открытый хай-хет и/или райд. В куплете используйте любые хай-хеты, но не райд. Хотя это правило не является жестким. Экспериментируйте. Чаще всего райд используют как апофеоз брейков, переходов. Для придания композиции развития партию хета переносят на райд, или на креш — по желанию.

Глава 4.

Том-томы.

Том-томы, или просто томы, имеют некоторое сходство с малым барабаном. Сходство формы не значит сходство звука. Напротив, их звучание очень непохожее. Из-за разницы толщины материала и конструкции, том-томы звучат более объемно. Кроме того, том-томы имеют множество размеров. Диаметр может быть от размеров вашего кулака до размера автопокрышки. Большой диаметр позволяет извлечь более низкий звук. Звук том-тома зависит от его размеров, настройки, и используемых процессоров обработки. По этой причине, существует огромное количество сэмплов том-томов. Некоторые являются записью реальных инструментов, некоторые полностью синтезированные.

В разных установках может использоваться разное количество томов, окончательное количество зависит от финансовых возможностей и мастерства барабанщика. Большинство драм-машин имеют около четырех сэмплов томов. Каждый сэмпл получил свое название от положения слева направо. Например: Том1, Том2, Том3, Том4, где Том 1 обладает самым высоким тоном и расположен с левого края. Том 4 обладает самым низким тоном и находится с правого края. Некоторые драм-машины используют обратное расположение, т.е. Том1 обладает самым низким тоном. Проверьте свою машину. В этом тексте подразумевается, что Том1 обладает самым высоким тоном и расположен с левого края. Если ваша машина обладает обратной нумерацией (т.е. Том1 обладает низким тоном) просто измените соответствующим образом нумерацию.

Большинство настоящих барабанщиков содрогнутся от мысли отказаться от том-томов. Но большинство пользователей драм-машин с легкостью от них отказываются. Это происходит по множеству причин, вот некоторые из них:

- 1) Создание хорошего наполнения томами затруднительно, если не знаешь как оно создается.
- 2) Качество многих сэмплов томов оставляет желать лучшего.
- 3) Некоторые стили музыки, такие как рэп, хаус, хип-хоп или индастриал, почти не используют томы. Неслучайно в этих стилях музыки доминирует программирование ударных.

Все вышесказанное соответствует действительности, но по этим же причинам и стоит подучиться. Эта глава посвящена использованию том-томов в их основном предназначении, созданию наполнения.

Что такое наполнение?

Наполнение – это короткая секция, которая отличается от основного паттерна. Что это значит? Вместо повторения паттерна из 2 тактов на протяжении 4 минут, вставляются короткие ритмические секции. Таким образом, удастся избавиться от монотонности повторения и сформировать насыщение и разрежение фактуры. Наполнение может быть простым, например, изменение ритма бочки или хай-хета (ритмическое наполнение). Или сложным, путем нанесения ударов по каждому компоненту установки в течение полутора минут (соло). Уровень сложности выбирать вам. Я думаю, что вы сами найдете положительные стороны как у простого, так и сложного варианта. Главное правило,

музыка должна быть приоритетом над демонстрацией ваших навыков. С другой стороны, чем сложнее вы запрограммируете, тем менее это результат будет похож на программирование.

Как долго оно длится? Это решать вам и зависит от того, что лучшим образом подходит к в вашей песне. **В основном, наполнение длится 1/8, 1/4, 1/2 такта или 1 такт.** Наполнение размещается в последнем такте куплета и припева (при квантовании 1/16, наполнение длительностью 1/8 такта начинается в ячейках 15 и 16; наполнение длительностью 1/4 такта начинается в ячейке 13 и заканчивается в 16½ такта — с 9 по 16 ячейки; и наполнение длительностью один такт – с 1 по 16 ячейки). Размер наполнения не играет большой роли. Важно насколько хорошо оно звучит в песне.

Приходилось ли вам когда-нибудь слышать, чью-то монотонную речь? Именно так звучат ваши барабаны, если вы не используете наполнение. Для придания экспрессии вам необходимо менять тон, с которым вы говорите, и акцентировать важные моменты. Акцентируйте и меняйте различные блоки песни путем различных барабанных приемов. Например, **при переходе между куплетом и припевом, и т.п., разместите наполнение в конце последнего такта.** Т.е. если куплет длится 16 тактов, разместите наполнение в конце 16-го такта. Оно может состоять из малого барабана, бочки, томов, хетта, тарелок, или всего вместе, или вообще из ничего, если вы того желаете. Даже тишина может добавить хороший эффект, но размещая какое-либо наполнение в конце последнего такта, вы внесете разнообразие, и поможете войти в следующую секцию песни.

Конец последнего такта не единственное место, где размещается наполнение. В простейшем случае, оно размещается в конце каждого четвертого такта. Если вы не хотите, чтобы ваша песня звучал как одно большое соло, то ответственно подойдите к выбору размера и тона вашего наполнения. **Используйте «большое» наполнение для основных песенных блоков, таких как куплет и припев, а маленькие для припевов, «полу-куплетов», и т.д.**

«Маленькие» наполнения длятся или 1/8 длительности такта. Это могут быть дополнительные удары малого барабана. Также это могут быть изменения в ритме большого барабана (ритмическое наполнение) или хета. Это может быть комбинация из ударов большого барабана и крэша (подробней об этом в главе 5). Наполнение может быть всем, что вы пожелаете, или ничем (тишиной). Используйте воображение, но если вы создаете маленькое наполнение, пусть оно будет простым.

Если вы в конце второго куплета используете то же наполнение, что и в конце первого, это нормально. Но помните, что настоящий барабанщик на протяжении песни использует различные наполнения. Это не абсолютное правило, но если вы обладаете таким навыком, вы определенно постигли искусство программирования ударных.

Ритмическое наполнение размещается в конце 4-го и 12-го тактов в 16-ти тактном куплете. Наполнение малым и/или томами (наполнение в которых преобладают ноты малого или томов) размещаются в конце 8-го и 16-го. Это относится к тому наполнению, неважно насколько малому, которое расположено каждые 4 такта. По этой причине, если другое наполнение не используются, размещайте ритмическое в конце каждого четвертого такта.

Создание ритмического наполнения.

Еще раз, ритмическое наполнение – это внесение измерений в ритм кик-баса или хай-хета в конце такта. Как уже говорилось, не будет ошибкой если вы разместите его в конце каждого четвертого такта, т.к. это избавляет от ощущения повторяемости и добавляет реалистичности. Я покажу вам, что имею в виду.

Упражнение 8. Создадим ритмическое наполнение для паттерна 29 из главы 3. Скопируйте паттерн 29. Заметьте, наш паттерн будет содержать ритмическое наполнение (после редактирования, конечно). Измените паттерн в соответствии с тем, что показано на рисунке.

33	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X				X	X			X			X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Малый					X							X								X							X					
Педаль хета																																
Закр.хет																																
Приоткр.хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X			X				X				X					
Открытый хет	X				X			X					X																			
Райд (купол)																																
Райд (полотно)																																
Том 1																																
Том 2																																
Том 3																																
Том 4																																

После этого проиграйте паттерны 29 и 33. Слышите разницу? Если проиграть оба паттерна друг за другом, получится немонотонный 4-тактный ритм. Хотя ритмическое наполнение едва различимо, результат получился более реалистичным.

Паттерны 29 и 33 будут использоваться в качестве основы куплета нашей песни. Почему в куплете? Как мы обсуждали в третьей главе, приоткрытый хай-хет будет лучше звучать в куплете. Опять же, вы не обязаны строго соблюдать это правило. Это всего лишь общая рекомендация.

Наполнение томами.

Ритмическое наполнение хорошо справляется с задачей внесения разнообразия, но если вы хотите получить что-то более энергичное, сложное, и экспрессивное, лучше воспользоваться наполнением томами. В следующем упражнении мы создадим наполнение длительностью ½ такта, состоящее из малого барабана и томов. Как мы уже говорили, наполнение может длиться столько сколько вы хотите. Тем не менее, в куплете и в припеве, оно должно находиться в конце последнего такта.

Упражнение 9: Еще раз задействуем паттерн 29. Скопируйте его и измените так как показано ниже.

34	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X				X	X		X			X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Малый				X							X								X				X	X		X	X	X				
Педадь хета																																
Закр. хет																																
Приоткр.хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X				X												
Открытый хет	X			X				X					X																			
Райд (купол)																																
Райд (полотно)																																
Том 1																																
Том 2																																
Том 3																										X	X					
Том 4																											X	X				

Как мы уже говорили, наполнение длительностью 1/2 такта начинается с ячейки 9 и длится до конца такта, т.е. до ячейки 16. (С 9 по 16 = 8 ячеек, 1/2 такта). Теоретически, наполнение может содержать ноты, размещенные в любых ячейках. Подойдите к этому процессу творчески.

Хоть вы того скорее всего и не осознали, но мы создали половину 16-ти тактного куплета. Воспроизведите следующие паттерны в указанной последовательности и прослушайте результат.

Паттерн 29

Паттерн 33

Паттерн 29

Паттерн 34

Во время создания куплета и припева для собственной песни подход должен быть таким же. Сначала создаете два паттерна, потом копируете их и добавляете наполнение.

В скором времени мы соединим все паттерны.

Вы обратили внимание на изменения в паттерне 34? Вы должны были заметить, что приоткрытый хай-хет в ячейках 9 и 13 был удален. Почему? Т.к. барабанщику для того, чтобы ударить по малому барабану и тому двумя палочками, необходимо убрать правую руку с хай-хета. По этой причине, единственный возможный звук хай-хета в этой ситуации, игра с помощью педали. В паттерне 34 я решил полностью убрать хет в этих ячейках. Если вы хотите, можете разместить педаль хетта в ячейках 9, 11, 13 и 15. Таким образом, будет получен паттерн 35.

Это очень важно, поэтому я повторю. Т.к. обе руки задействованы для игры на томах и малом барабане, физически невозможно бить в этой время по хай-хету.

35	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X				X	X			X			X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X			
Малый					X							X							X				X	X			X	X	X			
Педаль хета																							X	X	X	X						
Закр. хет																																
Приоткр.хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X			X			X												
Открытый хет	X				X				X					X																		
Райд (купол)																																
Райд (полотно)																																
Такт 1																																
Такт 2																																
Такт 3																									X	X						
Такт 4																											X	X				

Ленивый программист просто дважды повторит секцию из 8 тактов и получит 16-тактный куплет. Но мы пойдем другим путем. Мы ускорим вторую половину куплета используя знания полученные о хай-хете в третьей главе.

Упражнение 10. Для того, чтобы вторая половина куплета звучала быстрее, мы запрограммируем хай-хет ритм шестнадцатыми нотами. Т.е. разместим в каждой ячейке такта.

Второй такт паттерна 29 использует четвертной хай-хет ритм (хай-хет в каждой четвертой ячейке). Это приводит к замедлению паттерна. Обратите внимание, что паттерн 20 из главы 3 идентичен 29-ому паттерну за исключением того, что второй такт состоит из 16-ых нот. Задействуем паттерн 20 в качестве основы для второй половины куплета.

По причинам обсуждаемым ранее нам необходимо добавить ритмическое наполнение в конце 12-го такта. Скопируйте паттерн 20 и измените его так, как показано ниже.

36	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X				X	X			X			X					X	X			X	X			X			X		
Малый					X							X								X							X					
Педадь хета																																
Закр. хет																																
Приоткр.хет		X	X	X			X	X	X			X	X	X	X	X			X	X	X	X	X					X	X	X	X	
Открытый хет	X				X				X						X				X		X	X	X	X								
Райд (купол)																																
Райд (полотно)																																
Том 1																																
Том 2																																
Том 3																																
Том 4																																

Первый такт паттерна 36 идентичен первому такту паттерна 20. Второй такт отличается бочкой и хай-хетом. Это именно то, что называется ритмическим наполнением.



Упражнение 11. В конце куплета давайте создадим наполнение малым и томами в конце 16-го такта. На этот раз длительностью в такт.

Паттерн 37 содержит наполнение длительностью в 1 такт. Скопируйте паттерн 20 и измените его как показано ниже.

37	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X				X	X			X			X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Малый					X							X				X	X						X				X					
Педаль хета																X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Закр. хет																																
Приоткр.хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X																		
Открытый хет	X				X				X					X																		
Райд (купол)																																
Райд (полотно)																																
Том 1																	X	X														
Том 2																		X	X					X								
Том 3																			X	X				X	X							
Том 4																					X		X	X	X	X	X	X	X	X		

5 главных особенностей паттерна 37:

1) **Томы воспроизводятся по порядку от обладающего самым высоким тоном (том 1) до обладающего самым низким (том 4).** Например, если вы начали наполнение с тома 2, и не знаете по какому ударить дальше, неплохим вариантом будет том 3 и затем том 4. (Помните, некоторые драм-машины используют обратный порядок. Том 1 обладает самым низким тоном. В таком случае сделайте все наоборот).

2) Проанализировав паттерн вы заметите, что наполнение начинается с двух ударов по малому барабану, двух ударов по тому 1, двух по тому 2, двух по тому 3 и заканчиваются на томе 4. **Два – это магическое число при квантовании 1/16.** Вышеуказанный метод – распространенный путь создания наполнения томами.

3) Также заметьте, что **нет такого момента времени, когда задействовано больше двух рук и ног одновременно.**

4) Что касается хай-хета. Единственным доступным человеку во время наполнения способ игры – игра педалью. Хет может быть размещен через одну ячейку (ритм восьмыми), или там где вы пожелаете. Экспериментируйте, и подберите то, что вам больше нравится.

5) **Заметьте, что человек может одновременно нанести удар по малому и том-тому. А также по двум томам одновременно.** Оба случая являются типичными для настоящего барабанщика и должны применяться при программирование, например, как в паттерне 37.

В упражнении 13 мы создадим 8-ми тактный припев. Он будет отличаться от куплета, т.к. будет использоваться квантование 1/32 в одном из наполнений. Если вы задумывались над тем как увеличить скорость удара без увеличения темпа драм-машин, вот вам решение.

Упражнение 12. Создайте трек, назовите ее Куплет 1. Установите темп 115, и разместите следующую последовательность паттернов.

Куплет 1.

Паттерн 29

Паттерн 33

Паттерн 29

Паттерн 34

Паттерн 20

Паттерн 36

Паттерн 30

Паттерн 37

Упражнение 13. Приступим к припеву. Ограничим его длительность восемью тактами. Помните, что длительность припева может быть такой, какой вы пожелаете, тем не менее, 8 тактов – наиболее частый случай. Как упоминалось в главе 3, мы также используем открытый хай-хет или райд. Паттерн 31 из главы 3 станет основой ритма, т.к. он отвечает всем критериям.

Мы не будем повторять паттерн 31 четыре раза, чтобы получить 8 тактов. Как и ранее, мы добавим наполнение в конце каждого четвертого такта. Можно использовать ритмическое наполнение как раньше, но ради практики создадим наполнение малым и томами длительностью в 1/2 такта.

Скопируйте паттерн 31. Внесите изменения, как показано ниже.

38	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X	X			X				X							X				X	X	X		X		X		X		
Малый					X							X								X				X			X	X	X			
Педаль хета																																
Закр. хет																																
Приоткр.хет																																
Открытый хет																																
Райд (купол)	X		X		X		X		X		X		X		X	X		X		X		X		X		X		X				
Райд (полотно)																																
Том 1																																
Том 2																																
Том 3																																
Том 4																																

Игра с квантованием.

В начале своей работы над этой книгой я хотел сделать все материалы для квантования 1/16. Когда я достиг этой главы, я понял, что я должен кратко показать пример программирования с другим значением квантования. Если честно, это не так уж и трудно. Квантование 1/32 очень похоже на квантование 1/16, с одной лишь разницей, что вместо 16 ячеек, каждый такт содержит 32.

Упражнение 14. Создадим финальное наполнение для нашего припева. Как и в случае с финальным наполнением куплета, мы сделаем его длиной в такт. Скопируйте паттерн 31. Учтите, что следующая табулатура создана с квантованием 1/32. Если вы не знаете, как переключится на квантование 1/32, обратитесь к инструкции пользователя. После смены квантования, введите следующий паттерн.

Если у вас возникают затруднения, обратитесь к таблице 1 в первой главе. Вы поймете связь между квантованием 1/16 и 1/32. Почти каждая нота в нашем паттерне расположена в четной ячейке. Это обусловлено тем, что основная часть была запрограммирована при квантовании 1/16. Это нормально. Вот что мы получим.

39	1ый такт																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
Большой	X				X	X						X									X												
Малый									X																X								
Педаль хета																																	
Закр. хет																																	
Приоткр. хет																																	
Открытый хет																																	
Райд (купол)	X				X				X				X				X				X				X					X			
Райд (полотно)																																	
Топ 1																																	
Топ 2																																	
Топ 3																																	
Топ 4																																	

Добавим наполнение.

39	2ой такт																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
Большой	X				X				X			X				X				X		X	X							X				
Малый	X		X	X	X		X																			X								
Педадь хета																																		
Закр. хет																																		
Приоткр.хет																																		
Открытый хет																																		
Райд (купол)																																		
Райд (полотно)																																		
Том 1									X	X	X	X		X																				
Том 2																	X	X																
Том 3																						X												
Том 4																							X	X						X				

Обратите внимание, что малый барабан расположен в ячейках 3,4 и 5 второго такта. Также обратите внимание, что том расположен в ячейках 11,12 и 13. Скорость наполнению была придана в результате использования архитектуры «три подряд» (один в четной ячейке, и два в нечетных). При квантовании 1/32 использование трех ударов подряд позволит добавить искомой скорости.

Упражнение 15. Давайте прослушаем полный припев. Воспроизведите следующие паттерны в указанном порядке.

Припев.

Паттерн 31.

Паттерн 38.

Паттерн 31.

Паттерн 39

Вот и все. Создать куплет и припев оказалось очень просто. Единственная сложная часть, это подобрать наполнение, соответствующее вашей музыке. Немного практики, и с этим вы тоже легко справитесь.

Еще раз, два полезных правила, которые рекомендуется соблюдать до того, как вы выработаете собственную технику наполнения.

1) Играйте на томах по порядку (с Том 1 до Том4) .

2) Если удары в наполнении происходят не так часто, как хотелось бы, измените квантование на 1/32, и разместите ноты по три в ряд (две в нечетных ячейках, и одну в четной). Подобное решение увеличит скорость ударов без увеличения темпа драм-машины.

Я хочу еще раз объяснить разницу между квантованием 1/32 и 1/16, для ясности. Представьте 32 ячейки. 16 из них исчезнут, если вы переключитесь обратно на 1/16. Паттерн при этом будет звучать также, несмотря на внесенные изменения. Останутся 16 ячеек: 1,3,5,7,9, 11, 13,15,17,19,21,23,25,27,29,31. Только нечетные номера. Любые ноты, которые были расположены в ячейках с четными номерами вы видеть не сможете, но драм-машина по-прежнему будет их воспроизводить.

По этой же причине, если вы программируете машину в реальном времени, вам будут видны не все ноты. Потому что при записи в реальном времени используется квантование 1/96. Если запись проходила при квантовании 1/96, и вы переключились на 1/16, то вы не сможете видеть 80 ячеек ($96-16=80$), пока не переключитесь обратно на 1/96. Ноты по-прежнему на месте, все что нужно сделать, это изменить квантование, и вы их увидите.

В главе 1 я говорил, что существует другой путь создания форшлага, на тот случай, если ваша машина не имеет такой возможности. Нужного результата можно легко достичь, понизив квантование машин и разместив в двух ячейках подряд малый барабан. Например, переключитесь в квантование 1/96 и разместите малый в ячейках 73 и 74. Воспроизведите паттерн с темпом 100. То, что вы услышите, известно как форшлаг. Во-первых, форшлаг зависит от темпа паттерна, т.е. если вы переключитесь на темп 250, то он будет звучать как один удар. В этом случае попробуйте увеличить расстояние между ячейками. Например, разместив малый барабан в ячейках 73 и 75. Во-вторых, настоящий барабанщик первый удар делает слабее, чем второй. Это решается путем незначительно уменьшения громкости первого удара.

Глава 5.

Еще о тарелках.

Крэш, чайна и сплэш.

В предыдущих четырех главах было рассказано много полезной информации, которая позволяет более реалистично запрограммировать ударные. В этой, финальной главе, мы обсудим еще несколько решений.

Мы еще не обсуждали такие тарелки как крэш (Crash), чайна (China, иногда говорят «чина») и сплэш (Splash). Если вам так и не удалось достичь желаемой реалистичности, вам на помощь придут эти тарелки. Кроме того они помогут получить более широкое тональное разнообразие. Многие программисты не используют тарелки, в результате получаются весьма унылые песни. Это равносильно прослушиванию речи человека с монотонным голосом. Через десять минут вы уже будете дремать, а через двадцать впадете в кому. Результат работы некоторые программистов приводит к такому же результату. С другой стороны, многие все-таки используют тарелки, но делают это неудачно. Чтобы избежать типичных ошибок, используйте три основных правила, каждое из которых мы обсудим в этой главе, и самое главное, экспериментируйте. Эксперименты приведут помогут получить результат наиболее подходящий вашей музыке. Давайте подробнее рассмотрим, что делает каждую из этих тарелок уникальной.



Крэш бывает разного диаметра и толщины, в результате чего каждая с разной высотой тона. Имеет форму перевернутого блюда. Если вы слышали, как на параде лидер марширующий впереди оркестра ударяет двумя тарелками, значит вы знаете как звучит крэш.

Чайна имеет схожий с крэшем размер, но отличается толщиной, формой и тоном. Взглянув более внимательно, вы увидите, что внешний край выгнут. Благодаря форме и тонкой конструкции и получается такой характерный тон.



Сплэш по своей сути, это мини-крэш. Из-за маленького диаметра эта тарелка выдает более высокий тон, чем обе предыдущие. К сожалению, большинство драм-машин не воспроизводят сплэш, по этой причине в этой главе о ней мы говорить не будем. Тем не менее, информация поданная в этой главе, вполне применима к сплэшу.



Большинство драм-машин содержат очень мало сэмплов тарелок. Единственная тарелка, которая есть в большинстве драм-машин – это крэш. Даже современные модели имеют гораздо большее количество сэмплов, их по-прежнему очень мало (по сравнению с тем, что можно извлечь из полноценной установки).

Большинство настоящих барабанщиков имеют целый массив из тарелок различных диаметров. Что позволяет использовать наиболее подходящий тон тарелки. Большинство современных машин позволяют изменять высоту тона сэмплов. Зачастую результат получается очень нереалистичным.

Чтобы правильно разместить эти тарелки, вам придется немало поэкспериментировать. Ускорить процесс можно следующим образом. Сходите в ближайший ночной клуб, в котором играют в живую. И понаблюдайте за барабанщиком, за тем как он акцентирует ноты и аккорды с помощью крэшей. Понаблюдайте как он/она использует тарелки для крещендо (постепенное увеличение интенсивности). Как вариант, несколько часов просмотра MTV также могут помочь.

Как и с любой другой частью ударной установки, существуют определенные закономерности. Существует три основных правила.

- 1) **Крэш почти всегда сопровождается акцентированной бочкой.** Несмотря на это, вам решать где размещать бочку, но думаю вы заметите, что так звучит лучше.
- 2) **Вполне стандартным является размещение крэша в первой ячейке первого такта каждого куплета или припева.** Обычно используется больше, но это будет неплохой стартовой точкой.
- 3) **Крэш почти всегда размещается в первой ячейке такта следующего сразу вслед за наполнением.**

Все это будет рассмотрена в этой главе.

Вступление, бридж, и финал.

Вступление, бридж и финал являются очень важными частями песни. Они создают плавное «перетекание» между куплетом и припевом, припевом и куплетом, началом и концом. Без них ваша песня будет звучать механически, скучно и недоделанной. Даже если у вас очень хорошие куплет и припев, без этих составляющих песня не будет такой хорошей, какой может быть. Длина вступления, бриджа и финала может составлять 1,2 такта и более и содержит любые звуки, какие вы пожелаете. Единственное условие, они должны создавать мягкое «перетекание» между различными частями.

Вступление.

Как я уже говорил, вступление может содержать все что угодно. Оно должно ввести слушателя в песню. Паттерн 40 содержит двухтактное наполнение. Его мы используем в качестве вступления нашей песни.

Упражнение 16. Создадим вступление длительностью два такта. Введите паттерн 40 в вашу драм-машину.

40	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	А		Х	Х			Х		А			А			А	Х		Х	Х			А		Х	А			А				
Малый					Х							Х									Х			Х		Х	Х	Х				
Педаль хета																																
Закр. хет																																
Приоткр.хет			Х	Х			Х	Х		Х					Х		Х	Х														
Открытый хет				Х																	Х											
Райд (купол)																																
Райд (полотно)																																
Том 1																																
Том 2																																
Том 3																																
Том 4																																
Крэш	Х							Х		Х											Х						Х					
Чайна																								Х								

Почему тарелки были размещены именно там? Тарелки должны размещаться на слух, инстинктивно и согласно трем правилам описанным ранее в этой главе. Обратите внимание, что каждый крэш или чайна акцентируется бочкой (правило 1). Как упоминалось ранее, это обычная практика.

Бридж (переход).

Хороший бридж соединяет две секции песни так, что переход получается плавным и без грубых границ. Как и вступление, бридж может иметь разные размеры и звучание. Хороший бридж тяжело выделить, т.к. их часто по ошибке принимают за часть куплета или припева. Если ваши куплет и припев плавно перетекают один в другой, возможно бридж вам и не нужен. С другой стороны, если у вас есть вокальная секция, не вписывающая ни в куплет ни в припев, возможно, вам лучше задействовать его. Бридж также может использоваться для придания дыхания пространству между куплетом и припевом и т.п.

Следующий бридж имеет длительность один такт и призван «склеить» куплет с началом припева.

Упражнение 17. Бридж очень легко создается, особенно длительностью в один такт. Для этого необходимо лишь немного практики.

41	1ый такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		A		X		X		A		X				A	
Малый	X	X					X	X					X			
Педадь хета																
Закр. хет																
Приоткр.хет																
Открытый хет																
Райд (купол)																
Райд (полотно)																
Тот 1																
Тот 2																
Тот 3					X											
Тот 4	X						X			X						
Крэш			X						X						X	
Чайна																

Финал.

Финал, как и вступление и бридж, может длиться столько сколько вы пожелаете. Я обычно делаю его коротким (менее 8 тактов). Он тоже может содержать любые звуки, какие вы пожелаете, главное, чтобы слушатель «вышел» из песни, четко осознав, что она закончена.

Создание финала песни с помощью драм-машины не всегда самое простое занятие. Например, создание крещендо или декрещендо с помощью сэмплов большинства машин весьма затруднительно. Если, конечно, драм-машины не содержат сэмплов крещендо и декрещендо. Тем не менее, существует множество способов завершить песню. Один из них будет показан далее.

Упражнение 18. Введите этот двухтактный финал. Это короткий и наиболее эффективный способ окончить песню с помощью драм-машины.

42	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой			X		X				X	X							A															
Малый	X						X					X																				
Педадь хета																																
Закр. хет																																
Приоткр.хет																																
Открытый хет																																
Райд (купол)																																
Райд (полотно)																																
Тот 1																																
Тот 2																																
Тот 3																																
Тот 4	X						X					X																				
Крэш																	X															
Чайна																																

Все вместе.**Песня 1. Структура Г.**

Мы готовы объединить все вместе. Помните, что нам по-прежнему необходимо добавить тарелки в куплет и припев, но с помощью трех правил, описанных ранее, с этим не должно возникнуть проблем. Наша песня использует структуру Г, как описывалось в первой главе.

С помощью следующей таблицы введите песню как последовательность паттернов. Выберите темп 115 и размер 4/4.

Часть песни	Паттерн
Припев (без вокала)	31, 38, 31, 39
Куплет 1	29, 33, 29, 34, 20, 36, 20, 37
Бридж	41
Припев (с вокалом)	31, 38, 31, 39
Куплет 2	29, 33, 29, 34, 20, 36, 20, 37
Бридж	41
Припев (с вокалом)	31, 38, 31, 39
Куплет (соло)	29, 33, 29, 34, 20, 36, 20, 37
Бридж	41
Припев (с вокалом)	31, 38, 31, 39
Припев (с вокалом)	31, 38, 31, 39
Финал	42

Упражнение 19.

Для того, чтобы добавить тарелки в куплет и припев, воспользуемся тремя правилами.

- 1) **Крэш почти всегда сопровождается акцентированной бочкой.** Несмотря на это, вам решать где размещать бочку, но думаю вы заметите, что так звучит лучше.
- 2) **Вполне стандартным является размещение крэша в первой ячейке первого такта каждого куплета или припева.** Обычно используется больше, но это будет неплохой стартовой точкой.
- 3) **Крэш почти всегда размещается в первой ячейке такта следующего сразу вслед за наполнением.**

Применив эти правила к песне, мы разместим крэш в первой ячейке первого такта куплета и припева (правило 2). Во-вторых, мы разместим акцентированную бочку в той же ячейке, где используется крэш (правило 1). И в третьих, мы разместим крэш в первой ячейке такта следующего за наполнением (правило 3).

Согласно правилам 2 и 3, в паттернах 29,20 куплета необходимо в первую ячейку добавить крэш. Тоже необходимо сделать в паттерне 31 припева. Это значит, что нам необходимо применить правило 2 везде, где возникает крэш. Табулатуры с исправлениями показаны ниже. Внесите соответствующие изменения. Иногда хай-хет удаляется, т.к. физически на нем не было бы возможности сыграть. Внесите изменения и прослушайте результат.

Старый паттерн 20.

20	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X		X				X	X			X			X			X	X			X	X			X					X	
Малый					X							X									X							X				
Педадь хета																																
Закр.хет																																
Приоткр.хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X			X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X		X	
Закр.хет	X				X				X					X							X				X	X			X			

Измененный паттерн 20.

20	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Большой	X		X				X	X			X			X			X	X			X	X			X					X	
Малый					X							X									X						X					
Педадь хета																																
Закр.хет																																
Приоткр.хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X			X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X		X	
Закр.хет	X				X				X					X							X				X	X			X			
Райд (купол)																																
Райд(полотно)																																
Тот 1																																
Тот 2																																
Тот 3																																
Тот 4																																
Крэш	X																															
Чайна																																

Старый паттерн 29.

29	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X				X	X			X			X			X	X		X	X		X	X					X			
Малый					X							X								X							X					
Педадь хета																																
Закрытый хет																																
Приоткр.хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X			X			X			X				X					
Открытый хет	X				X				X						X																	

Измененный паттерн 29.

29	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X				X	X			X			X			X	X		X	X		X	X					X			
Малый					X							X								X							X					
Педадь хета																																
Закрытый хет																																
Приоткр.хет		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X			X			X			X				X					
Открытый хет	X				X				X						X																	
Райд (купол)																																
Райд (полотно)																																
Топ 1																																
Топ 2																																
Топ 3																																
Топ 4																																
Крэш	X																															
Чайна																																

Старый паттерн 31.

31	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X	X			X				X							X				X	X	X				X				
Малый					X							X								X							X					
Педаль хета																																
Закр. хет																																
Приоткр. хет																																
Открытый хет																																
Райд (купол)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Райд (край)																																

Измененный паттерн 31.

31	1ый такт																2ой такт															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Большой	X		X	X			X				X							X				X	X	X				X				
Малый					X							X								X							X					
Педаль хета																																
Закр. хет																																
Приоткр. хет																																
Открытый хет																																
Райд (купол)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Райд(полотно)																																
Тот 1																																
Тот 2																																
Тот 3																																
Тот 4																																
Крэш	X																															
Чайна																																

Заключение

Поздравляю! Вы прочли эту книгу и можете создавать хорошие ритмы. Как вы уже поняли, барабанные рудименты не такие уж и сложные. Теперь ваша задача – изучить все функции вашей драм-машины. Упражнения, данные в этой книге, являются хорошей основой для построения собственной техники программирования. Экспериментируйте. Нарушайте правила! Используйте эту книгу только в качестве стартовой точки, и подсматривайте в нее только в моменты нерешительности. Таким образом, вы разовьете собственный стиль и будете выделяться среди других. Если у вас нет возможности пригласить настоящего барабанщика, чтобы проиграть ваши ритмы, то воспользуйтесь сэмплами.