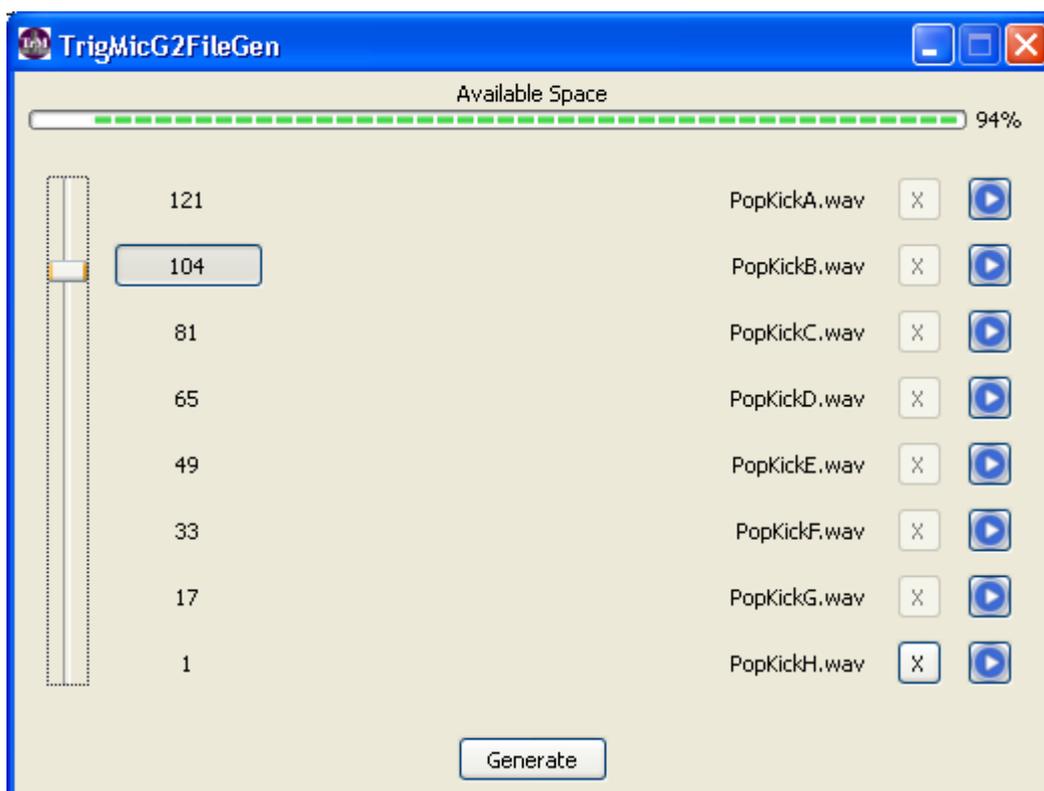


Генератор файлов

TrigMic™ G2 File Gen for Windows

Инструкция пользователя



Скачайте с официального сайта файл

<http://trigmic.com/downloads/soft/TrigMic%20G2%20File%20Gen%20for%20Windows.zip>

В архиве zip лежит инсталляционный файл msі для ОС Виндовз

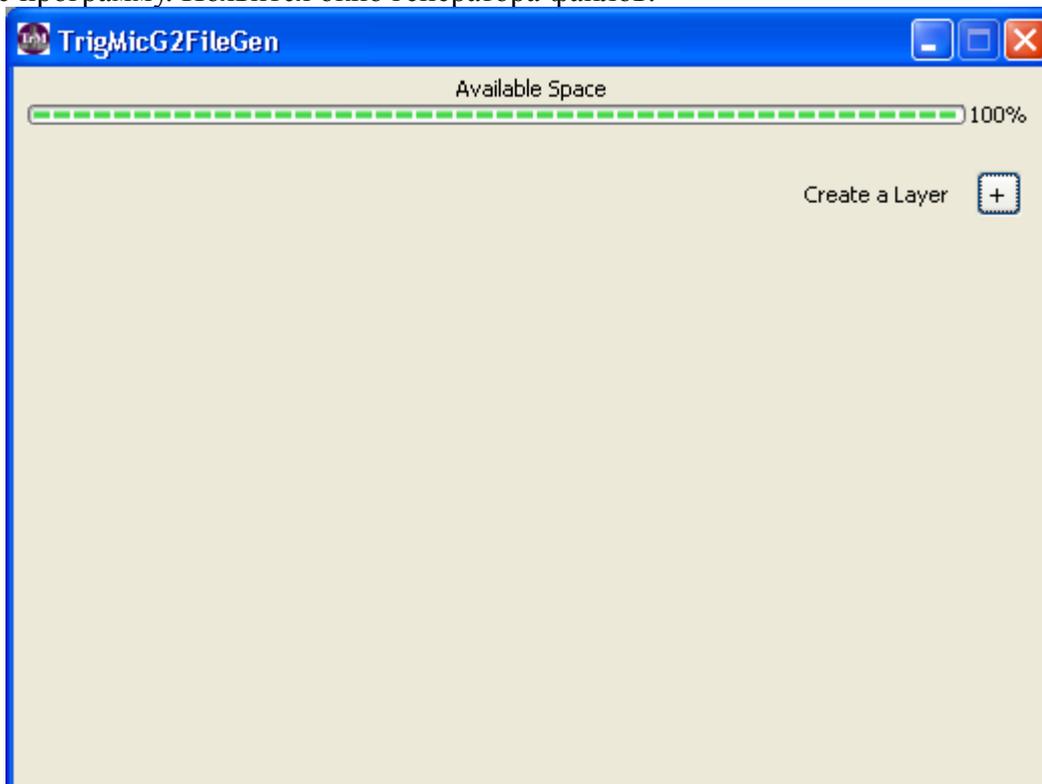
Надо сделать инсталляцию.



После инсталляции должна появиться иконка в меню Пуск



Запустите программу. Появится окно генератора файлов.



Суть генерации файлов состоит в том, чтобы упаковать один или несколько wav-файлов в специальный файл tms, пригодный для загрузки в триггеры TrigMicGen2. Программа позволяет создавать многослойные звуковые файлы. Это означает, что при различной силе удара будет меняться не только громкость звучания сэмпла (как происходит в однослойном звуке), но и будет переключаться воспроизводимый сэмпл. Программа позволяет упаковать в один звук до восьми сэмплов. Такие сэмплы обычно представляют собой записанные wav-файлы одного и того же инструмента, извлеченные с различной силой удара.

Теперь немного практики:

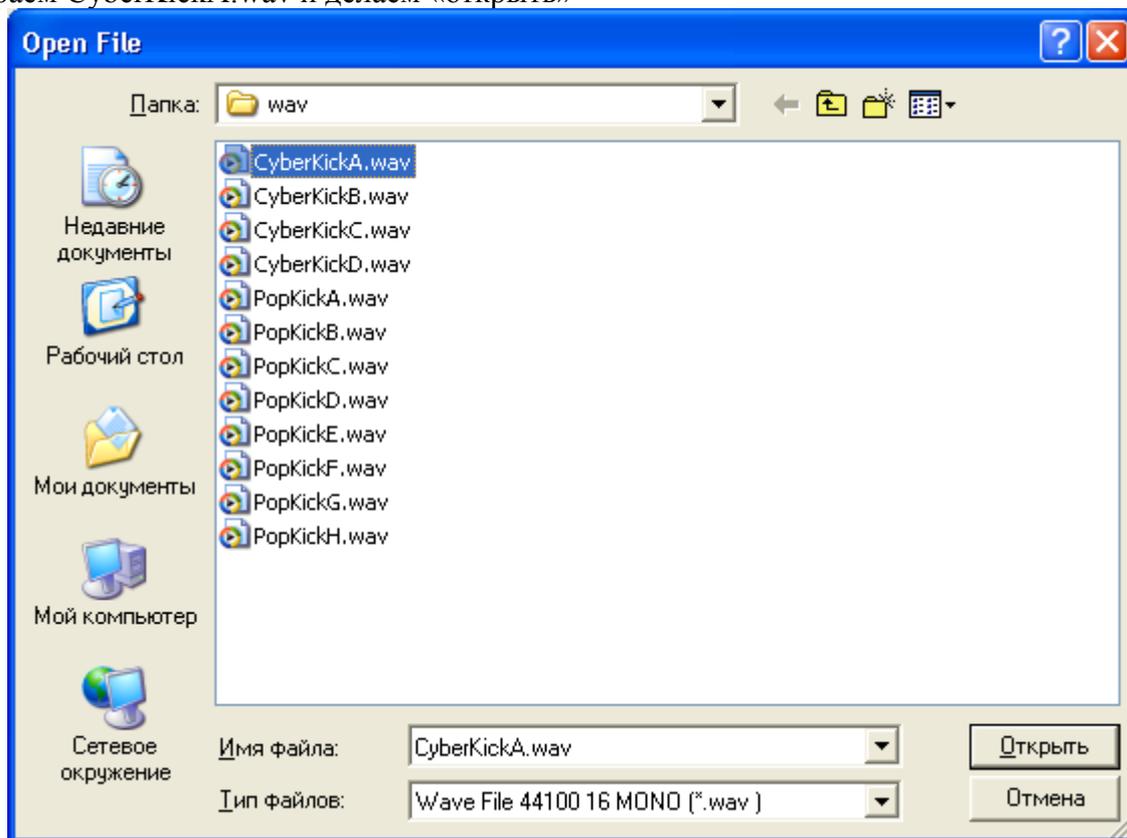
Первым делом надо создать слой. Нажмите кнопку с плюсом возле надписи Create Layer. Появится навигатор.

При инсталляции программы создана папка с демонстрационными wav-файлами, на которых можно потренироваться. В качестве примера возьмите wav-файл из этой папки.

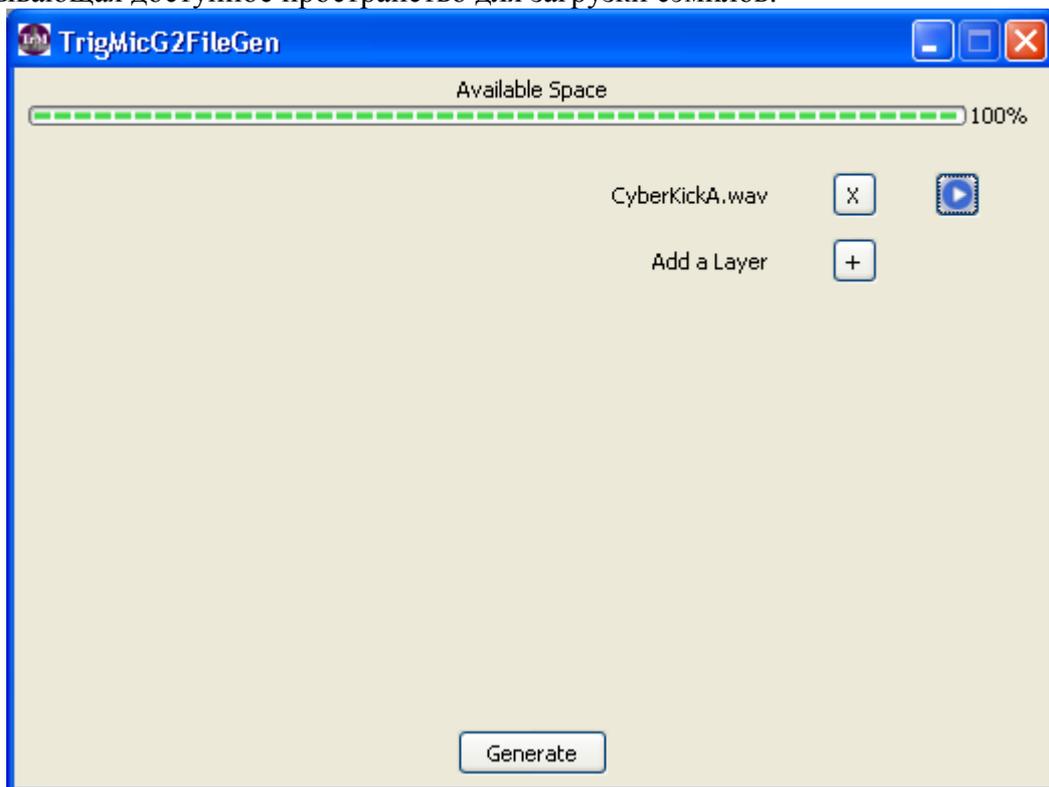
Буквенные суффиксы A-B-C итд означают силу удара, с которой сэмплировались звуки.

Наиболее мощный звук с самой сильной артикуляцией представлен с суффиксом A.

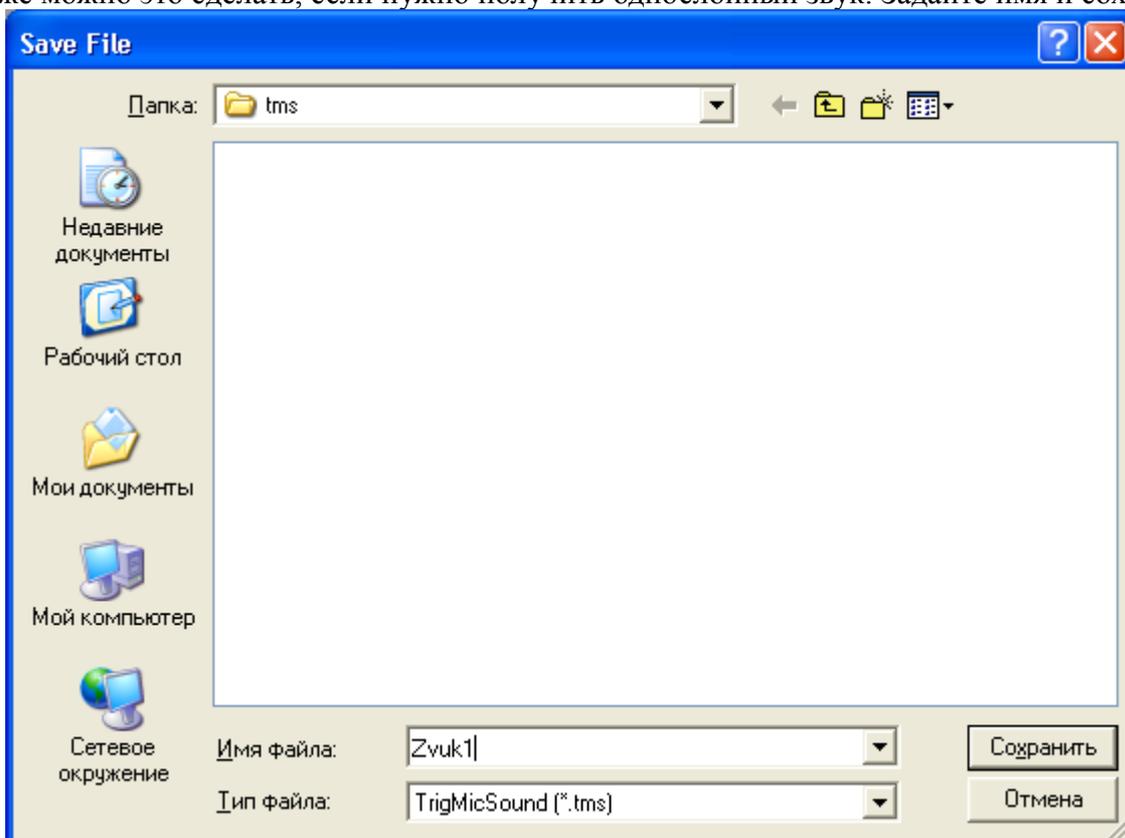
Выбираем CyberKickA.wav и делаем «открыть»



Появится первый слой. Можно видеть название сэмпла и кнопку прослушивания. Если слой надо удалить, есть кнопка с крестиком (Delete Layer). Наверху имеется горизонтальная шкала показывающая доступное пространство для загрузки сэмплов.



Внизу появилась кнопка Generate. Если нажать её, то программа предложит сохранить файл tms. Уже можно это сделать, если нужно получить однослойный звук. Задайте имя и сохраните.

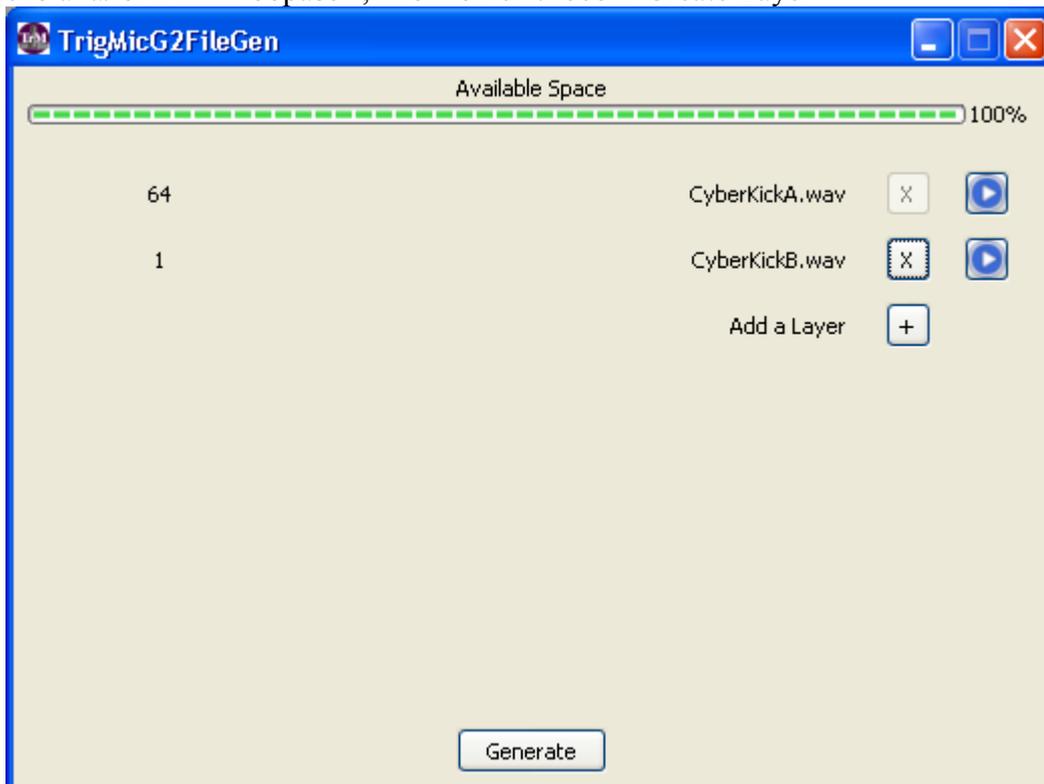


Появится файл tms, который можно скопировать на телефон или планшет с Андроидом и оттуда по Блютус загрузить в память триггера. Пока слой единственный, триггер будет выдавать заданный сэмпл во всём диапазоне силы удара.

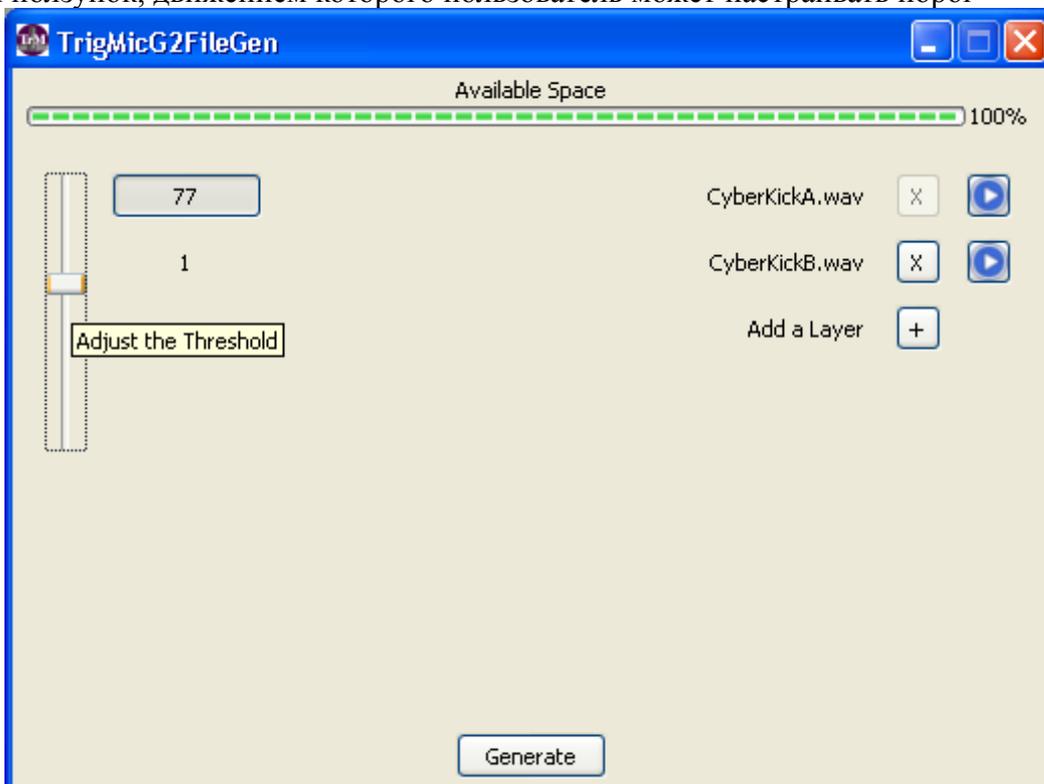
Если Вы желаете работать с многослойными звуками, то перед генерацией надо будет создать ещё слой (или слои) и загрузить туда звуки wav с меньшей артикуляцией.

Демонстрационные звуки имеют суффиксы от A до H по мере убывания артикуляции.

Делается это аналогичным образом, кнопкой с плюсом Create Layer



Когда слоев несколько, слева можно видеть числовые значения порогов силы удара (так называемые velocity). Представляемые по умолчанию значения распределяются равномерно и в большинстве случаев этого достаточно. Но при желании можно скорректировать соотношение порогов. Для этого нажмите на число порога, который хотите поменять. Появится ползунок, движением которого пользователь может настраивать порог



Но, как сказано ранее, в большинстве случаев этого не требуется, так как обычно хватает равномерного распределения порогов. Самый нижний порог подстройке не подлежит.

Итак, у Вас имеется программный инструмент для генерации звуковых файлов TrigMic™Gen2, с помощью которого Вы можете создавать свои звуковые файлы tms. Вот краткие рекомендации по подготовке сэмплов wav. Перед загрузкой Ваших wav-файлов в генератор рекомендуем открывать каждый сэмпл в волновом редакторе (например в Sound Forge) и делать следующие операции:

Вырезайте паузы в начале! Убедитесь, что в начале сэмпла нет паузы. Если там окажется пауза, то сгенерированный звук будет работать с задержкой. **Вырезайте паузы в начале!**

Отрезайте слишком длинные хвосты! Если в выбранной сэмпле имеется длинный «хвост» из шумов, которые не обязательны для звучания, то рекомендуется такой «хвост» отрезать. Это уменьшит размер файла. **Отрезайте слишком длинные хвосты!**

Нормализуйте уровень по максимуму! Если исходный wav при воспроизведении не «достаёт» до нуля dB, то скорректируйте громкость используя функцию «Normalize to 0dB». Это обеспечит более корректный баланс между слоями и оптимизирует работу триггера.
Нормализуйте уровень по максимуму!

Плавно вводите конец сэмпла «на нет»! Выделите финальный фрагмент Вашей волны и сделайте "Fade Out to -∞". Это даст гарантированное отсутствие щелчка в конце воспроизведения сэмпла. **Плавно вводите конец сэмпла «на нет»!**

Сохраните файл в формате 44100Гц 16Бит Моно! Только такой формат пригоден для генератора. Если Ваши исходные сэмплы представлены в другом формате, то пересохраните их. **Сохраняйте файлы в формате 44100Гц 16Бит Моно!**

Удачи!