

Digidesign Strike

wirtualny automat perkusyjny (PC/Mac)



1.250 zł

PRODUCENT Digidesign
www.digidesign.com

DOSTARCZYŁ Digipark
Warszawa
tel. 022-851-00-01
www.digipark.pl

Brzmienia: oparte na pięciu akustycznych zestawach perkusyjnych, w każdym zestawie znajduje się do 12 instrumentów.

Ilość zagrywek: ok. 1500.

Ilość próbek na instrument: ok. 300.

Objętość biblioteki próbek: 20 GB bez kompresji.

Kompatybilność: Pro Tools HD, LE, M-Powered; PC/Mac.
Format: RTAS.

Autoryzacja: na kluczu iLok.

Krzysztof Maszota

Časy automatów perkusyjnych z początków ery samplingu oraz MIDI już kilka lat temu przeszły do historii za sprawą produktów Rolanda, Yamahy czy d-druma. Obecnie dominującą rolę odgrywają wielonarstwowe kolekcje próbek – doskonale przygotowanych, ujętych różnymi technikami mikrofonowymi – oraz zestawy konstrukcyjne, pozwalające na budowanie własnych partii perkusyjnych. Do grona aplikacji umożliwiających przygotowanie ścieżek perkusji za pomocą klawiatury i myszki komputerowej dołączył Digidesign Strike, program działający w środowisku Pro Tools.

Strike bazuje na próbkach oraz zarejestrowanych fragmentach zagrywek, jednak umożliwia też głęboką ingerencję w materiał wyjściowy w czasie rzeczywistym lub za pomocą automatyki sekwencera. Brzmienia użyte w aplikacji zostały oparte na pięciu wysokiej klasy zestawach perkusyjnych, których spis zamieszczamy w tabeli na sąsiedniej stronie. Każdy z zestawów posiada do dwunastu instrumentów, z wykorzystaniem których przygotowano do dziewięciu zagrywek w różnych stylach, co w sumie dało około 1500 różnego rodzaju zagrań gotowych do dalszej edycji w edytorze stylów. Na każdy instrument przypada około 300 próbek, dzięki czemu progra-

mowa zmiana artykulacji czy tonacji instrumentu ma powiązanie z rzeczywistym dźwiękiem pochodzącym z realnego instrumentu.

Strike oferuje wyjście wielokanałowe, zatem poszczególne instrumenty możemy edytować niezależnie w środowisku programowym Pro Tools. Ponadto posiada on własną konsolę, z pomocą której można wpłynąć na proporcje ujęć mikrofonowych danych próbek, korekcję barwy i dynamikę. Do edycji udostępniono również wiele innych efektów, które możemy zapinać szeregowo w tory poszczególnych instrumentów. Oczywiście wśród tych ujęć nie mogło zabraknąć brzmień z mikrofonów ambientowych, zbierających dźwięk instrumentu wraz

Instrumenty zastosowane do nagrań próbek dla wtyczki Digidesign Strike

Nazwa zestawu	Stopy	Werble	Przejścia (i inne elementy)	Hi-hat	Blachy	Ride
Nu Style Kit	Yamaha RC 9000 15"×16"	Pearl Free Floating brass shell 14×3.5", Ludwig Supersensitive Black Beauty 14"×5.5"	Gretsch 14"×16", Tama Oktoban Lo 6"×22" Tama Oktoban Hi 6"×18", Darbuka 10", Remo Roto Tom 6"	Zildjian Nu Beat Hat Bottom 14", Paiste SF Medium Heavy Hi-Hat 13"	Paiste SF Powercrash 20", Sabian HH Splash on Top 10", Zildjian A Custom Crash Top 14", Zildjian Medium Ride 20", Sabian Thin Crash 17", Paiste SF Full Crash 14"	–
Heavy Kit	Yamaha Power V 22"×16" 1st generation	GMS Maple 14"×8"	Yamaha 9000 RC Floor Tom 16"×16", Yamaha 9000 RC Mid Tom 13"×13", Yamaha 9000 RC Hi Tom 10"×8"	Sabian 14", Zildjian Avedis 15"	Paiste SF Power Crash 18", Zildjian Thin Crash 16", Paiste 2002 Crash 15", Trash China (Sabian/WuHan) 18"	Zildjian Ping Ride 22"
Vintage Kit (1960's Gretsch)	20"	13"×4" Premier piccolo birch shell, naciągi: Remo Ambassador coated	Floor Tom 14", Tom 12"	Paiste 2002 15"	Zildjian Thin Crash 16", Zildjian Thin Crash 20"	Zildjian A Custom Ride 22"
Jazz Kit (Yamaha Maple Custom)	18"	14"×5" 1970's Ludwig Black Beauty Super Sensitive, naciągi: Remo Diplomat coated	Floor Tom 14", Tom 12", naciągi: Remo FA Fiberskin	14" Zildjian New Beat	Bosphorus Jazz Ride 22", UFIP Jazz Ride + rivets 20", Wu Han China Type with Rivets 22"	–
Fusion Kit (Yamaha Maple Custom)	22" MC Absolute	13"×5" Dave Weckl Signature	Floor Tom 14", Lo Tom 12", Mid Tom 10", Hi Tom 8"	Sabian 13"	Sabian Ride 20", Sabian Thin Crash 16", Sabian Crash 15", Sabian China Type 18", Sabian Splash 10", UFIP Splash 8"	–

z akustyką pomieszczenia. Próbkę posiadają łączną objętość 20 GB, jednak dla celów instalacyjnych zostały **bezpłatnie spakowane** do 5 GB.

Strike pracuje z Pro Tools HD, LE oraz M-Powered jako wtyczka RTAS i jak inne produkty tej marki wymaga autoryzacji na kluczu iLok.

Okna programu

Główne okno Strike jest podzielone na kilka sekcji, umożliwiających ogólną kontrolę sposobu odtwarzania próbek i rytmów, sekcję klawiatury oraz okienko przeglądarki banków brzmień i rytmów.

W lewym, dolnym rogu do dyspozycji mamy kontrolery, za pomocą których możemy aktywować inne okna i sekcje wtyczki. Prócz głównego okna możemy aktywować okno stylów, gdzie możemy wpływać na sposób gry na danym instrumencie. W oknie Kit możemy określać sposób zachowania poszczególnych instrumentów w zestawie perkusyjnym, ich barwę, strój etc. W oknie Mix mamy natomiast dostęp

Okno stylu zawiera dwanaście kanałów przypisanych do poszczególnych instrumentów. Nie w każdym stylu wykorzystane są wszystkie instrumenty, dlatego kanały bez przypisanych instrumentów są nieaktywne. W oknie widocznym jest tylko siedem kanałów, dlatego by zobaczyć kolejne należy przesuwać widok kursorami. Okno stylu posiada niektóre parametry podobne do tych, które występują w sekcjach okna głównego, np. **INTENSITY**, **COMPLEXITY**, **PLAYING DYNAMICS**, **HIT VARIANCE** (różnicowanie uderzeń w dany instrument w kolejnych powtórzeniach rytmu), **TIMING** i **GRID**. O ile w oknie głównym parametry te odnoszą się do całego stylu, o tyle w oknie stylu można je regulować wobec poszczególnych instrumentów.

do obróbki sygnałów z poszczególnych instrumentów znajdujących się w zestawie. Z pozycji kontrolera okien możemy też przełączyć się do edytora stylów, gdzie można edytować rytmy, tworzyć na ich bazie własne, zapisywać je lub kasować. W zależności od tego jakie okno aktywowaliśmy, obok włącznika edytora stylów znajdziemy funkcję eksportu w formacie MIDI, natomiast dla okien Style, Kit oraz Mix opcję zapisania zmian jakie w nich wprowadziliśmy.

Opcja Export MIDI generuje dźwięki z rytmów instrumentów ułożonych w sekwencje na ślady MIDI sekwencera Pro Tools, dzięki czemu można je indywidualnie modyfikować na potrzeby konkretnego projektu z pozycji edytora MIDI programu. Charakteryzuje się ona łatwością obsługi, wystarczy odtworzyć we wtyczce te sekwencje, które będziemy chcieli wyeksportować na ślady MIDI, kliknąć opcję Export MIDI, a następnie – przytrzymując przycisk myszy

Bezpłatne pakowanie

Pod pojęciem „pakowania” rozumiemy kompresję pliku pozwalającą zmniejszyć jego rozmiary. Kompresja strata to takie upakowanie danych, w którym ich część zostaje utracona (np. MP3). Kompresja bezstratna pozwala zachować wszystkie informacje i po rozpakowaniu plik jest taki sam jak przed spakowaniem (np. kompresja ZIP lub RAR).



Okno zestawu pod względem formy jest podobne do okna stylu, gdyż każdy instrument ma własny kanał. Tu wybieramy rodzaj próbek każdego instrumentu (ECO, MID oraz XXL), dopasowując je do swoich potrzeb i możliwości obliczeniowych komputera. Tu także stroimy każdy instrument indywidualnie, określamy stopień przesunięcia punktu początkowego odtwarzania próbki, stromość zbrocza narastania, długość wybrzmiewania oraz ogólny charakter brzmieniowy instrumentu.



– przeciągnąć ją na okno programu na konkretny ślad. Podczas tej operacji można również wyeksportować do sekwencera mapę tempa z danej sekwencji perkusyjnej.

Nad przełącznikami widoku okien znajduje się przeglądarka, w której możemy zapisywać i przywoływać ustawienia wspomnianych wyżej okien. W trybie Settings możemy zapisać wszystkie parametry programu, a w trybie Style banki rytmów, przejść,

zestawów rytmów i stylów. Tryb Kit oferuje zapis parametrów okna zestawu, a tryb Mix parametrów okna miksera. W oknie tym pliki są zawarte w czterech głównych folderach posiadających podfoldery. Dane

zebrane w nich można przesłuchać z pozycji przeglądarki bez potrzeby otwierania danego rytmu czy zestawu.

Klawiatura

W oknie głównym mamy do dyspozycji klawiaturę wyzwalającą rytmy i brzmienia instrumentów. Jest ona wyposażona w 72 przyciski korespondujące z dźwiękami MIDI od C0 do B5 oraz w przełącznik warstw. Z pozycji tej klawiatury można sterować pracą instrumentu podobnie jak za pomocą klawiatury zewnętrznej lub innego typu kontrolera MIDI, czy też komunikatów pochodzących ze śladu MIDI w programie Pro Tools. Klawiatura jest dostępna również wtedy, gdy przełączamy widok z okna głównego na inne (prócz widoku okna edytora sty-

łów). Klawiaturze towarzyszy przycisk **LATCH**, który powoduje, że nawet po puszczeniu przycisku wyzwalającego komunikat MIDI dźwięki i sekwencje będą odtwarzane do momentu zatrzymania odtwarzania rytmu lub wyłączenia funkcji Latch. W przypadku, gdy opcja ta jest nieaktywna, grając na klawiaturze zewnętrznej możemy ją czasowo aktywować używając pedału Sustain.

Klawiatura może pracować w trybach Style oraz Kit. W pierwszym z nich sygnały MIDI z kanału pierwszego kontrolują odtwarzanie Strike'a. Klawiatura w tym trybie jest podzielona na trzy części odseparowane od siebie kolorami i oznaczeniami. Kolorem żółtym są oznaczone przyciski pauzy (ich wciśnięcie powoduje wyłączenie korespondujących z nimi instrumentów zestawu perkusyjnego). Sekcja Play Zone (klawisze szare) służy do odtwarzania rytmów wybranych stylów. W grupie przycisków wyróżnia się pierwszy, czerwony, służący do zatrzymywania rytmów. W sekcji tej znajdziemy gotowe typy rytmów odpowiadających danemu stylowi. Przyciski od C#1 do A#1 to wstępy, od D1 do B1 rytmy zwrotek, od C#2 do A#2 przejścia perkusyjne, od C2 do B2 łączniki, od C3 do B3 refreny, a od C#3 do A#3 zakończenia. Przyciski koloru niebieskiego tworzą sekcję Trigger Zone. Służą one do przypisania poszczególnych instrumentów do dowolnych kontrolerów, tak by móc grać w trybie modułu brzmieniowego.

W trybie Kit Strike reaguje na sygnały z drugiego kanału MIDI, reagując na siłę uderzenia. Poszczególne

instrumenty zestawu są rozłożone na klawiszach, a kontrolery umożliwiają wyzwalanie dźwięków z różnymi czułościami, w zależności od tego w jaki punkt klawisza klikniemy myszką. W tym trybie pracy klawiatury również mamy do dyspozycji podział na dwie sekcje. Klawisze od C0 do B3 wyzwalają indywidualne instrumenty rozłożone zgodnie ze schematami General MIDI. Natomiast niebieskie klawisze typu Trigger w zakresie C4 do B5 wyzwalają pojedyncze uderzenia i są programowalne tak samo jak w trybie Style.

Edycja barwy i stylu w oknie głównym

Zasadnicza część głównego okna podzielona jest na trzy sekcje skupione wokół centralnie umieszczonego wizerunku zestawu perkusyjnego. Każdy element zestawu jest podświetlany z chwilą uruchomienia przypisanego do niego dźwięku, a intensywność podświetlenia oddaje dynamikę gry.

W sekcji Style definiujemy gęstość i szybkość gry wirtualnego perkusisty (oczywiście w odniesieniu do tempa sesji), intensywność gry (od łagodnej gry do gry agresywnej – parametr ten możemy zmieniać płynnie np. za pomocą kółka modulacji). Tutaj definiujemy też złożoność gry, rozpiętość dynamiczną głośności poszczególnych instrumentów, różnorodność instrumentów użytych do akcentowania i sposobów samego akcentowania. Regulator **TIMING** definiuje precyzję uderzeń poszczególnych instrumentów w rytmie, a regulator **FEEL** wpływa na sposób gry względem tempa sesji (w opcji Ahead rytm wyprzedza nieco sesję, w opcji Tight podąża za sesją, a w opcji Groove Strike będzie „bujat” tempo z różnymi ustawieniami). Sam groove można zaimportować np. z rytmu zagrane przez żywego perkusistę i przetworzonego za pomocą stosownej funkcji we wtyczce Pro Tools Beat Detective. Nie zabrakło też opcji Jam, która wpływa na humanizację rytmu.

W sekcji Kit możemy zestroić cały zestaw w zakresie pięciu półtonów w górę lub w dół, zdefiniować charakter brzmieniowy (od ciepłego i miękkiego, po jaskrawe i agresywne) oraz zmieniać brzmienie samego werbla. Możemy też zdefiniować stopień rozwarcia pomiędzy dolną a górną blachą hi-hatu oraz ustalić brzmienie talerza ride (od barwy przypominającej



Chcesz wiedzieć więcej na temat pracy z oprogramowaniem Pro Tools? Szukasz porad odnośnie remiksowania materiału? Firma Digidesign na stronie internetowej www.digidesign.com/acceleratedvideos publikuje szereg filmów z serii „Remixing with Pro Tools”. Ich treścią jest opis całego procesu remiksu – od pracy nad ścieżką rytmiczną aż do finalnych zabiegów. Przedmiotem remiksu jest utwór „Prepare for the Fight” zespołu The Lovemakers.

Na naszej płycie znajdziecie wchodzący w skład tej serii film w formacie FLV (do jego odtwarzania potrzebny będzie bezpłatny program FLV Player), z prezentacją i możliwościami zastosowania programu Digidesign Strike.

Konfiguracja



W prawym górnym rogu okna przeglądarki znajdziemy ikonę przypominającą klucz płaski, po kliknięciu której włączany jest widok okna konfiguracji programu. Możemy tam określić ile próbek Strike będzie ładował do pamięci RAM (150, 250, 400, 800 MB oraz bez ograniczeń), ustawić tryb nadpróbkowania (oversampling – większa precyzja oznacza większe obciążenie procesora komputera, stąd możliwość wyłączenia tej opcji lub użycia jedynie dla blach) i polifonię (od 6 do 35 głosów lub bez ograniczeń). Możemy też zdefiniować sposób, w jaki wtyczka będzie synchronizować się do projektu Pro Tools. W ustawieniu Off rytmy synchronizują się do mapy tempa sesji, ale nie do początku taktu (po uruchomieniu odtwarzane są momentalnie, bez synchronizacji siatki). Opcja Bar powoduje, że odtwarzane rytmy po uruchomieniu będą korespondowały z pozycją taktu (jeśli kursor programu będzie znajdował się w części czwartej taktu, to rytm ruszy również z tego miejsca). W opcji Beat po uruchomieniu sekwencji rytmicznej ruszy ona zawsze od swego początku, ale w momencie wystąpienia najbliższego punktu taktu siatki tempa i metrum sesji.

Kolejna opcja dostępna w menu konfiguracyjnym to Pattern Change Grid, gdzie określa się pozycję w takcie, w jakiej jeden rytm będzie się zmieniał w kolejny (Off, Bar, 1/2 lub 1/4 nuty – dla przykładu, jeśli będzie to 1/2, to rytm zmieni się na inny dopiero w momencie, gdy kursor osiągnie drugą nutę w takcie). Po aktywowaniu następnej opcji – Pattern Retrigger – zmiana na kolejny rytm powoduje bezwzględne zastąpienie starego rytmu nowym. Jeśli opcja ta jest wyłączona, to nowy rytm zacznie grać dopiero po zakończeniu sekwencji poprzedniego w czasie określonym przez parametr Pattern Change Grid. Fill Triggering określa sposób, w jaki przejścia perkusyjne będą komponowały się z rytmami. Do dyspozycji mamy tu trzy opcje: Next, A.S.A.P. i While Held. Pierwsza z nich spowoduje, że przejście wejdzie w najbliższym punkcie określonym przez Pattern Change Grid, będzie odtworzone w całości, a po nim nastąpi powrót do rytmu podstawowego. W trybie A.S.A.P. przejście wejdzie w pierwszym, najdogodniejszym rytmicznie miejscu i zakończy się w momencie puszczenia przycisku przejścia. Wybranie While Held powoduje, że przejście zacznie grać natychmiast po uruchomieniu stosownego komunikatu i zakończy się w momencie jego zaniku (np. z chwilą puszczenia klawisza, przycisku myszy, itd.). Kolejną funkcją związaną z przejściami jest Crash After Fill. Jej aktywowanie spowoduje zaakcentowanie blachą początku kolejnego taktu od wejścia przejścia.

W oknie konfiguracji możemy także aktywować trzy tryby paazy (Pause Mode). W trybie Toggle instrument przestaje grać rytm po wciśnięciu paazy i zaczyna grać po jej ponownym wciśnięciu. W przypadku wyboru opcji Held przerwa będzie trwać tak długo, jak długo będziemy przytrzymywać przycisk paazy. Wybór Released spowoduje, że po wciśnięciu przycisku paazy dla jakiegoś instrumentu reszta zostanie wyciszona do momentu zwolnienia przycisku. W menu narzędziowym możemy jeszcze aktywować wyświetlanie podpowiedzi do każdej kontrolki. Wszystkie ustawienia możemy zapisać. Będą one wówczas dostępne dla nowych instancji wtyczki w tej sesji. Ustawienia wtyczki są zapisywane z sesją, co daje pewność, że po jej otwarciu na innym komputerze instrument otworzy się z identycznymi nastawami roboczymi.

uderzenie w kopolkę do uderzenia bliżej zewnętrznej krawędzi).

Sekcja Mix jest ściśle powiązana z oknem miksera i jest swego rodzaju skrótem do kilku najważniejszych jego funkcji. Znajdziemy tu korektor i kompresor dla całościowego sygnału wychodzącego z miksera oraz regulatory poziomów sygnału z mikrofonów ujęć bliskich, nadgłównych, ambientowych oraz mikrofonu toru zleceniowego (można ten sygnał wykorzystać do różnego typu eksperymentów brzmieniowych). Z pomocą wszystkich tych regulatorów możemy szybko i bez zagłębiania się w szczegółową edycję uzyskać oczekiwany charakter brzmieniowy zestawu.

Mikser

Mikser Strike zawiera kanały poszczególnych instrumentów oraz sekcję Master, której widok można ukryć. W każdym z kanałów mamy do dyspozycji szereg ustawień, w tym 3-pasmowy korektor i dwa efekty szeregowe (można je włączyć przed lub po korektorze). Możemy przekierować sygnały z mikrofonów nadgłównych przez efekty szeregowe oraz tłumik danego kanału na jego wyjście. Do dyspozycji mamy też kilka typów kompresorów oraz bramki szumów,

ogranicznik, modyfikator obwiedni, dynamicznie kluczowany korektor, symulację nasycenia toru lampowego, zniekształcenie, destrukcyjną redukcję rozdzielczości, exciter, modelowanie brzmienia różnego typu mikrofonów, filtr modulacyjny, modulator pierścieniowy, modulator wysokości tonu, linię opóźniającą, pogłos, chorus, płynny modulator fazy i oscylator. Każdy typ efektu oferuje stosowne regulatory parametrów, a procesory dynamiczne posiadają dodatkowo miernik redukcji wzmocnienia.

W każdym kanale znajduje się także sekcja udostępniająca, w zależności od typu sygnału, szereg różnego typu regulatorów. Są one odpowiedzialne za poziom sygnału mikrofonu umieszczonego centralnie naprzeciwko instrumentu, np. w stopie perkusyjnej, albo mikrofonu ustawionego nieco w bok od osi bębna. W przypadku werbla możemy ustawić natężenie sygnału z mikrofonu zbierającego od spodu i od góry, ponadto w każdym kanale możemy ustawić ilość sygnału z danego instrumentu, który będzie się pojawiać w sygnale z mikrofonów nadgłównych i ambientowych. Każdy z torów posiada też regulację panoramy, tłumik poziomu sygnału oraz przyciski solo i wyciszenia, a także możliwość wyboru wyjścia,

W oknie edytora rytmów, które przypomina edytor Drum Track z programu Cubase, możemy edytować paternity z uwzględnieniem głośności poszczególnych uderzeń oraz z pomocą klasycznych narzędzi służących do edycji poszczególnych dźwięków (w tym także przyciąganie do siatki kwantyzacji i wprowadzenie małych przesunięć czasowych). Dla każdego instrumentu możemy wybrać typ próbki (menu Type). W edycji rytmów przydają się też przyciski COPY, PASTE, CLEAR oraz REVERT. Możemy też skopiować całe zestawy zagrywek oraz wkleić je w miejsce innych.



- + zaawansowane możliwości kreowania brzmienia
- + bogata paleta dołączonych próbek
- + narzędzia, dzięki którym uzyskamy efekt przypominający grę perkusisty
- + perfekcyjna współpraca z Pro Tools

- dostępny tylko na platformę Pro Tools
- wysytki instrumentów na wejścia indywidualne nie odcinają wysytki na sumę

Okno miksera nie daje się skalować, zatem by mieć dostęp do wszystkich kanałów oraz toru sumy należy skorzystać z kursorów przewijania w poziomie.

na którym pojawi się sygnał (osiem wyjść indywidualnych oraz Master).

Sekcja Master w mikserze składa się z czterech kanałów: sum torów Overhead, Room, Talkback oraz stereofonicznej sumy głównej. W każdym z nich możemy aktywować dwa szeregi torów efektyw i korektor; mamy też szereg dodatkowych regulatorów. W przypadku toru Overhead są to: regulator mikroopóźnienia (od 0 do 20 ms – symulującego odległość mikrofonów od instrumentu), szerokości bazy stereo dla blach oraz szerokości rozstawienia mikrofonów. W torze Room regulujemy odległość mikrofonów od perkusji (tym razem do 50 ms), szerokość rozstawienia mikrofonów i wielkość pomieszczenia ustawiając czas pogłosu (od 0,2 s do 2 s). Dla uzyskania efektów przestrzennych można wysłać dedykowanym przyciskiem SURROUND syg-

nał z toru mikrofonów ambientowych do nadgłównych, dzięki czemu uzyskujemy możliwość korzystania z dwóch stereofonicznych wyjść indywidualnych, które można w sekcji torów Aux przekierować do miksu przestrzennego. Ponadto samo przekierowanie nawet w trybie stereo powoduje uprzedzienie sygnału z mikrofonów ambientowych wprowadzając wzajemnie przesunięcie ich w planach, także ze względu na użyte opóźnienia. Sygnał z toru mikrofonu komunikacyjnego (Talkback) jest monofoniczny, charakteryzuje się przybrudzonym brzmieniem i lekką kompresją. Na sumie Talkback znajdziemy też regulator Drive, z pomocą którego można uzyskać efekt pompowania dźwięku.

W torze Master, na który kierowane są wszystkie sygnały, znajdziemy regulatory poziomu głośności wszyst-

kich ujęć bliskich mikrofonów, a także przesłuchów. Mamy też możliwość regulacji głośności szumu sprężyn werbla podczas uderzenia w inne elementy perkusji.

Podsumowanie

Digidesign Strike to narzędzie, które może pracować jako moduł brzmieniowy z wielowarstwowymi próbkami oraz jako zaawansowany, najwyższej klasy automat perkusyjny oferujący próbki rzeczywistego zestawu ujęte w wielu aspektach artykulacyjnych i dynamicznych. Ponadto rytmy zawierają wiele niuansów z gry perkusisty. Rytm zwrotkowe, refrenowe, przejściowe, łączeniowe, wstępy i zakończenia można kopiować w ramach zestawów zagrywek w tym samym stylu, jak i w innych, zatem do dyspozycji mamy naprawdę wiele opcji tworzenia na ich bazie własnych podkładów perkusyjnych. Jeśli komuś tego mało, to będzie mógł stworzyć własny rytm lub zmodyfikować już istniejący w edytorze stylów. A jeśli chcemy zrobić to z pozycji programu Pro Tools, to możemy wygenerować komunikaty na jego ślad MIDI. Dzięki całej gamie regulatorów mamy wpływ na specyfikę gry wirtualnego perkusisty, a korzystając z pokładowych efektów oraz korektora w sekcji miksera możemy mikсовать zestaw perkusyjny niemal tak, jak w zawodowym studiu. Jeśli dodamy do tego możliwość równoległej wysyłki sygnałów z instrumentów na separowane kanały sekwencera Pro Tools, umożliwiające ich dalszą, indywidualną obróbkę wtyczkami programu, to zaczyna tworzyć się obraz bardzo rozbudowanego narzędzia do kreowania ścieżki perkusyjnej. **EIS**

