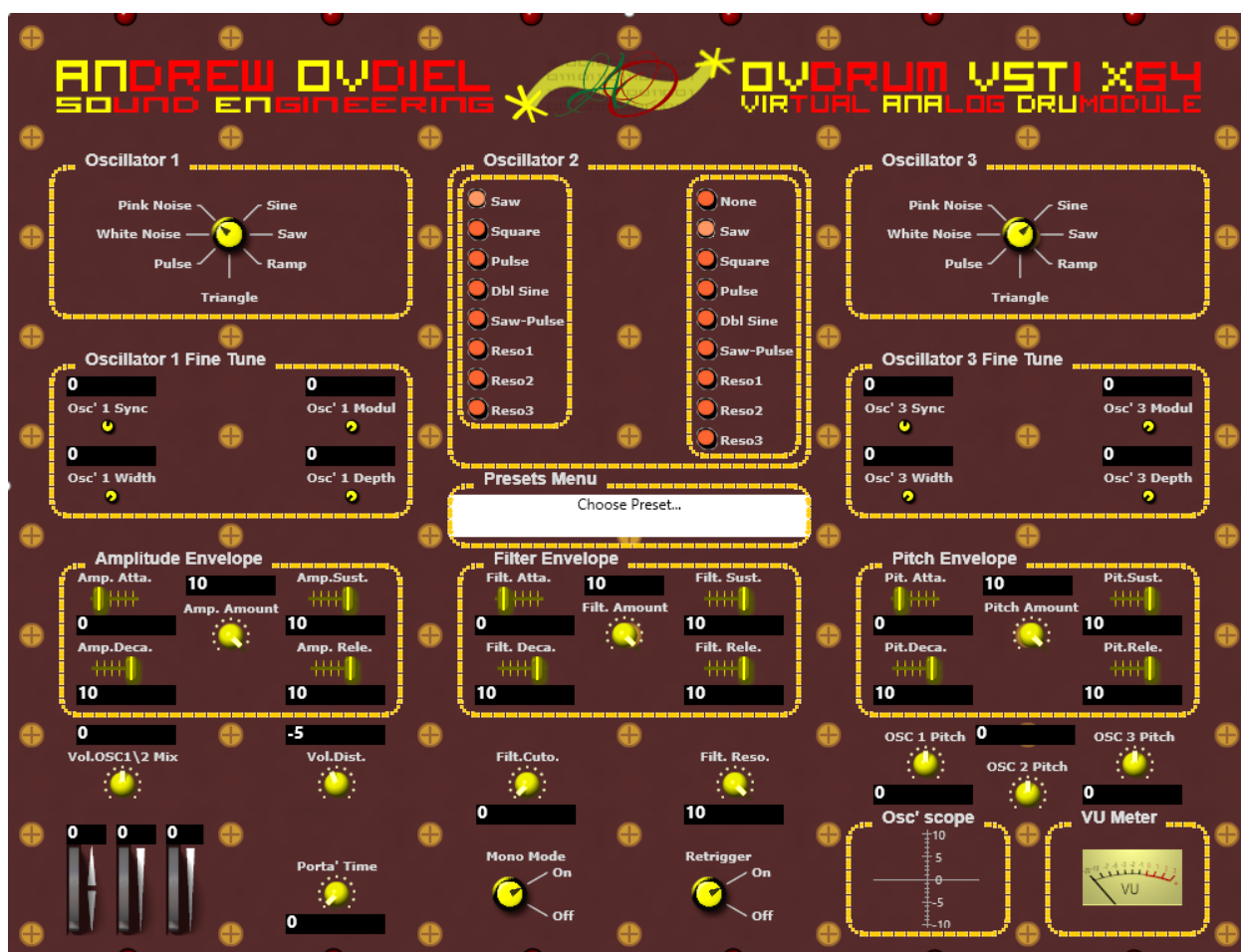


# ОВДРАМ

Программный аналоговый субтрактивный синтезатор перкуSSIONных и ударных инструментов.



Овдрам – это виртуальный студийный технологичный синтезатор, созданный для записи и воспроизведения всевозможных перкуSSIONных и ударных инструментов. Это настоящая аналоговая лаборатория для имитации басовых барабанов, малых барабанов, там-там барабанов, хай-хэт тарелок, крэш-тарелок, рэйд-тарелок, коровьих колокольчиков и другой кожаной, деревянной и металлической перкуSSIONии. Превосходно подходит для музыки в стиле 70'х и 80'х годов, а также для экспериментов в области аналогового барабанного и перкуSSIONного синтеза. За счёт того, что этот синтезатор представляет собой обычный аналоговый инструмент, а не кнопочную барабан-машину, каждая нажатая клавиша на MIDI-контроллере, подключённом к нему, может выдавать всё новые и новые звуки, в том числе, и не являющиеся теми, которые были названы в заголовке прилагающихся предустановок. Овдрам создан в программной среде разработки SynthEdit, бесплатен, распространяется свободно – однако, вы можете перевести его автору любую свободную сумму, отправив её на кошельки звукового инженера Андрея Овдиэла.

# ДОСТОИНСТВА:

- Абсолютно бесплатен (ну, пока его создатель не придумает выгодный способ его продавать?..)
- Разрядность: x64 бит.
- Распространяется в форматах VST2 (\*.dll) и VST3 (\*.vst3).
- Средний размер рабочей панели, занимает чуть менее 1\6 UHD монитора.
- 3 аналоговых осциллятора, включая осциллятор на основе фазовых искажений.
- 2 типа шумовых пилообразных кривых + множество разновидностей других волновых форм.
- Тонкие настройки 1 и 3 осцилляторов: синхронизация, ширина, модуляция и глубина.
- Огибающие амплитуды, частотного среза фильтра и тональности, с регулятором силы.
- Выпадающее меню с предустановками, входящими в комплект поставки (42 предустановки).
- Регулятор смешивания сигналов от 1 и 3 осциллятора.
- Регулятор громкости (ниже нуля) с возможностью сильной перегрузки сигнала (выше нуля).
- Регуляторы частотного среза и резонанса низко пропускного Moog® фильтра.
- Регуляторы тональности каждого отдельного осциллятора, +/- ~24 октавы.
- Стандартное колесо изменения тональности (левое, в нижнем углу, 12 полутонов), а также 2 колеса модуляции для изменения частотного среза (центральное) и резонанса (правое) Moog® фильтра.
- Регулятор портаменто, тумблер моно режима и повторного запуска.
- Осциллограф (звучащая волновая форма) и вольтметр (уровень напряжения).

# НЕДОСТАТКИ:

- Этот синтезатор произведён в модульной среде разработки SynthEdit®. В связи с чем он мало чем отличается от множества других VST-синтезаторов, созданных когда либо в этой программе, и не может быть назван в кой-либо мере уникальным... Кроме того: у этой среды разработки имеются многочисленные неисправности (и просто странности поведения), способные вызвать проблемы с использованием. Используя данный синтезатор, вы полностью согласны с тем, что используете его на свой страх и риск, и, в случае возможных неисправностей, в первую очередь вы обратитесь к создателям SynthEdit, и лишь только потом уже к звуковому инженеру Эндрю Овдизль. Автор данного синтезатора не является обученным электриком или конструктором, синтезатор создан любителем электронной музыки.
- В связи с выше замеченными неисправностями данного синтезатора, колесо тональности при загрузке в DAW или HOST может быть зажато в нижнее положение. На звук это никак не влияет, колесо работает нормально, если его поворачивать. После вращения колесо встаёт в стандартную среднюю позицию.
- Только x64 бит!!! Выпуск x32 битной версии этого синтезатора больше не планируется, в связи с тем, что большинство DAW (Cubase, Reason и прочие популярные великие программы) на сегодняшний день больше не поддерживают 32-битные подключаемые модули...
- Этот синтезатор эмулирует звучание аналоговых физических синтезаторных систем, поэтому, как и все подобные VST-синтезаторы, может ОЧЕНЬ СИЛЬНО перегружать ваш центральный процессор. Автор рекомендует ЦП Intel i9 Unlocked для более комфортной работы со множеством экземпляров этого синтезатора в вашей DAW\вашем HOST приложении.

# СОВЕТЫ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ:

- Хай-Хэт. Автор этого барабанного и перкуссионного синтезатора постарался сделать как можно более реалистичный звук хай-хэт тарелок, но, к сожалению, ему не удалось создать достаточно правдоподобный звук открытой хай-хэт тарелки... Но решение этого есть: используя курсор мыши или заранее прописанную автоматизацию (или слайдер на MIDI-контроллере) вы можете динамически изменять уровень сустейна огибающей амплитуды (в левой средней части инструмента) – это позволит имитировать открытый хай-хэт даже при живой игре (и, по сути, в общем-то и эмулирует принцип его звучания).
- Том-том. Автор старался сделать как можно более реалистичные там-там барабаны, однако, будучи любителем диско \ фанк \ соул музыки, он создал в этом барабанном и перкуссионном синтезаторе патчи томтом бочек С ОЧЕНЬ ДЛИННЫМ РЕЛИЗОМ. Что поделать, это дань уважения звуковым инженерам, настраивавшим оборудование музыкантам, играющим такую музыку. Но вы можете придать патчам томтом бочек в этом синтезаторе большую правдоподобность, если уменьшите значения Decay и Release в настройках огибающей амплитуды (слева от центра) и огибающей высоты тона (справа от центра). Придётся немного поупражняться, но в итоге можно получить звук томтом барабанов из какой-нибудь популярной аналоговой драм-машины 80'х годов.
- Крэш. Автор, опять-таки в силу своей большой симпатии к электронной клубной музыке (в частности, к Евро Диско) сделал тарелки Крэш довольно специфическими: очень шумными, с применением огибающей, гасящей частотный срез Moog© фильтра, и даже с некоторой долей тех тональных спецэффектов, которые часто используются для озвучивания «космических» звуков (тональная вибрация с медленным уменьшением тональности). Автор понимает, что эти крэш-цимбалы звучат противоестественно и слишком стилизованно, но, для имитации обычных крэш-цимбал тарелок вы можете использовать райд-тарелки: по своему звучанию они очень приближены к реальным райд-тарелкам, поэтому всё, что требуется – это увеличить уровень слайдера релиз, находящегося на панели амплитудной огибающей (слева от середины).
- У некоторых патчей (в основном, у тарелочных, но и у коровьих колокольчиков тоже) могут возникать странные призвуки, вроде железного звона или металлического бряцанья. Они могут быть вызваны повышенным уровнем резонанса у Moog© фильтра. Пожалуйста, если эти призвуки мешают вашему сведению, то просто попробуйте уменьшить резонанс на 2-4 значения (поворот против часовой стрелки).
- Будьте предельно осторожны при перегрузке исходящего сигнала от осцилляторов и фильтра!!! Мало того, что он может испортить вам слух, так ещё и может начать гудеть при слишком высоких, предельных, значениях! Поскольку перегрузка осуществляется примитивным способом (подача на VCA завышенного уровня громкости, чем его изначальный уровень), вместе с уровнем сигнала от осцилляторов и фильтра также ПОВЫШАЕТСЯ УРОВЕНЬ ОТ ГЕНЕРАТОРА ОГИБАЮЩЕЙ АМПЛИТУДЫ – в связи с чем, на предельно высоком уровне, начинает звучать чистый сигнал от осцилляторов и фильтров, на который генератор ADSR уже не может влиять! Автор признаёт этот конструктивный недостаток, и попытается исправить его в будущем...

# ОБ АВТОРЕ:

Эндрю Овдиэль Звуковая Инженерия,  
Зелёная Волна Студии, Рус. Екб.  
Творческий Холдинг «ОАЮ Творения»,  
24.12.2020.

# УСЛОВИЯ:

- Распространяйте этот VST синтезатор любым способом, кроме способов, которые позволяют получать любую прибыль за его распространение.
- Не присваивайте себе авторство и не модифицируйте данный синтезатор!
- При публикации где - либо данного синтезатора, указывайте ниже следующую ссылку на блог его автора рядом с ним:

<https://ovdielengineering.blogspot.com/>

# ДОТАЦИЯ:

Автор просит вас перечислить ему любую сумму на его ЭПС-кошельки, если этот виртуальный синтезатор вам очень пригодился и нравится.

PayPal:

[paypal.me/ovchiandrey](https://paypal.me/ovchiandrey)

QiwiWallet:

[qiwi.com/n/OVCHIANDREY](https://qiwi.com/n/OVCHIANDREY)

BitCoin:

17fUsW8jEuXQTAFxH1FvRUhTg3NomYUKi

Ethereum:

0x6bf375A5422c249fbf832303BE7690a20500Ecc

