



[ПРОДУКЦИЯ](#)

[РАЗРАБОТЧИКИ](#)

[ФОРУМ](#)

[ЛП](#)

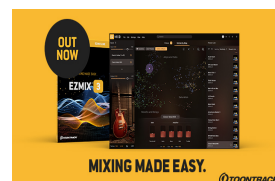
[ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА](#)

[СДЕЛКИ](#)

[ВИДЕО](#)

[Авторизоваться](#)

[Завести аккаунт](#)



[ПРОДУКЦИЯ](#)[РАЗРАБОТЧИКИ](#)[ФОРУМ](#)[ЛП](#)[ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА](#)[СДЕЛКИ](#)[ВИДЕО](#)

## Ранние дни программных секвенсоров

20 декабря 2010 г.

Это вторая часть моих взглядов, и она посвящена началу перехода от ленточных и аппаратных устройств к компьютерам.

Технологии движут музыкой. Как только талантливый человек овладевает новой технологией и создает с ее помощью прекрасную музыку, технологии будут быстро развиваться. Так, безусловно, было с компьютером. Была очевидная потребность в этих программных продуктах. Секвенирование музыкальных событий набирало обороты, и новые технологии позволили создавать музыку, которая не могла бы быть создана без этих

62%  
Выключенный

**My**  
Компрессор  
от Pulsar Audio

МойKVR

49,00 \$

Купить

43%  
Выключенный

Программный **синтезатор Mercury-6**  
Synthesizer от Cherry Audio

Что нового @ KVR Audio

[АГИНЫ](#) [НОВОСТИ](#) [СДЕЛКИ](#) [ОБЗОРЫ](#)



ПРОДУКЦИЯ РАЗРАБОТЧИКИ ФОРУМ ЛП ТОРГОВАЯ ПЛОЩАДКА СДЕЛКИ ВИДЕО

посредственных музыкантов звучать хорошо, хороших музыкантов — великолепно, а великих музыкантов — невероятно производительно.

Все изменилось для музыкантов и звукозаписывающих инженеров в 1982 и 1984 годах со стандартизацией MIDI и появлением компьютера *Macintosh*. Это также положило начало кардинальным переменам в индустрии музыкальных инструментов. MIDI позволил стандартизировать способ передачи музыкальных данных между устройствами. Изначально Mac имел графический пользовательский интерфейс, а экран Mac размером 512 x 342 мог отображать значительно больше информации, чем любой ЖК-дисплей того времени.

В 1984 году уже существовало несколько программных продуктов для секвенирования MIDI для ПК под управлением DOS, но отсутствие графического пользовательского интерфейса ПК делало их непригодными для использования слабонервными. Windows появился позже и не использовался музыкантами в какой-либо профессиональной среде до Windows 2.0. Всегда будучи новатором, под руководством Икутаро Какехаши [Роланд](#) создал раннее программное

**Ample China TP** от Ample Sound  
*Drums Перкуссия гонг тарелка*

**Фортепиано EARTH** от Roland  
*Acoustic Piano*

**String Contours** от Strezov  
*Sampling*  
*Strings (Контакт)*

**BlizzVerb** от Wire Grind  
*Reverb*

**Braam MIDI Processor** от Core  
*Audio Studio*  
*Инструмент - Плееер*

**LANDR Synth X** от LANDR Audio  
*Synth*

**SpecCraft** от Three-Body Technology  
*EQ*

**Усилитель басов** от zazz  
*Усилитель басов*

**Bx\_Refinement (M4L WRAPPER)**  
от Dope Samples  
*Мах для живого выступления*

**Evolution Mellow Mando** от Orange  
*Tree Samples*  
*Mandolin*

**Просмотреть последние плагины**

**Просмотреть последние звуковые программы**

**KVR**

ПРОДУКЦИЯ

РАЗРАБОТЧИКИ

ФОРУМ

ЛП

ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА

СДЕЛКИ

ВИДЕО

командной строки, что делало его очень громоздким.

Одним из инженеров Кремниевой долины, который сразу заметил потенциал MIDI и Mac, был *Дэйв Оппенгейм*, который недавно уволился из *Androbot* (ранняя компания по производству персональных роботов с венчурным капиталом) и думал о том, что делать дальше. Дэйв и я были соседями по квартире, пока мы оба учились в Стэнфордском университете в Пало-Альто, Калифорния. Дэйв был специалистом по музыке/электротехнике (также был пианистом с классическим образованием и абсолютным слухом!), а я был специалистом по музыке/искусству (Хм! Нет, правда. Я не шучу).

Дэйв возился с синтезаторами с тех пор, как я его знал. Фактически, он создал свой собственный интерфейс для игры на Oberheim SEM с клавиатуры органа Vox Continental в конце 70-х. (Неприятным побочным эффектом стало аннулирование гарантии.) Более поздним проектом было аппаратное устройство, которое перехватывало разъем клавиатуры внутри Oberheim OBXa. В его коробке было несколько кнопок, каждая из которых записывала или воспроизводила небольшую

**Это последний день, когда можно поддержать великое дело и поучаствовать в розыгрыше потрясающего приза.**

28 октября 2024 г.



ПРОДУКЦИЯ

РАЗРАБОТЧИКИ

ФОРУМ

ЛП

ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА

СДЕЛКИ

ВИДЕО

Идея Дэйва состояла в том, чтобы использовать Mac для замены специализированного оборудования, которое люди вроде меня использовали в сессиях записи. В ноябре 1984 года он купил Macintosh и, научившись программировать в среде GUI, написал первую версию «Sequencer» (программную версию вышеупомянутого устройства) за шесть месяцев. Я одолжил ему свой DSX на пару недель, чтобы он мог убедиться, что его программное обеспечение сможет делать все, что может DSX.

Для подключения к Mac он разработал простой интерфейс MIDI, который можно было подключить к портам принтера и модема (RS-422), и в гениальном начинании сделал корпус достаточно узким, чтобы можно было прикрутить два отдельных интерфейса к портам на задней панели Mac и получить в общей сложности 32 канала MIDI.



В  
1985  
году  
он

познакомился с *Гэри Брайбером* ,

**IMSTA FESTA Toronto: однодневный  
праздник музыкальных технологий —  
23 ноября 2024 г.**

23 октября 2024 г.



ПРОДУКЦИЯ

РАЗРАБОТЧИКИ

ФОРУМ

ЛП

ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА

СДЕЛКИ

ВИДЕО

меня принять участие в начале, я был слишком занят попытками стать рок-звездой и вместо этого решил помогать раз в неделю с технической поддержкой и написанием руководств пользователя. Брайбер потерял интерес примерно через год, поэтому Дэйв попросил меня принять полное участие. Это было легкое решение, учитывая импульс, который создала компания. Новая категория в индустрии музыкальных инструментов росла очень быстро, и Opcode была ее частью.

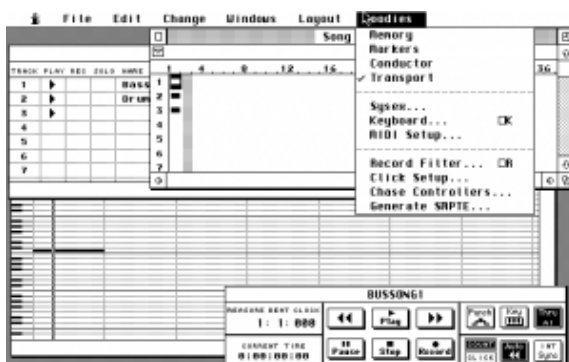
Первые три продукта: *MIDIMAC Sequencer*, *MIDIMAC Patch Librarian* и *MIDIMAC Interface* были анонсированы на выставке NAMM 1985 года в Новом Орлеане. Вскоре после этого мы получили неприятное письмо от Apple, поэтому названия пришлось изменить.

Opcode был не единственным игроком в этой новой категории. Было еще несколько известных компаний. [Mark of the Unicorn \(MOTU\)](#), создавшая *Performer*, также опубликовала программу *Personal Composer*, которая была первой программой для записи нот, доступной на Mac. (Комета Галлея?) *Passport Designs*, основатель которой Дэйв Кусек получил еще большую известность, запустив онлайн-школу



ПРОДУКЦИЯ РАЗРАБОТЧИКИ ФОРУМ ЛП ТОРГОВАЯ ПЛОЩАДКА СДЕЛКИ ВИДЕО

первым интерфейсом редактирования в стиле «пиано-ролл».



**Мастертреки Pro**



**Атари**

Также были две успешные немецкие компании, [Steinberg](#) и *C-Lab*, которые разрабатывали Atari. Atari была разработана в первую очередь как игровая платформа, но у нее были встроенные разъемы MIDI. Она была более популярна в Европе, где Mac были слишком дороги для музыкантов в то время.

Операционная система Atari была в лучшем случае рудиментарной, поэтому разработчикам музыки Atari приходилось писать вокруг нее или заполнять пробелы. Atari удерживала цену низкой, жертвуя качеством. На



ПРОДУКЦИЯ

РАЗРАБОТЧИКИ

ФОРУМ

ЛП

ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА

СДЕЛКИ

ВИДЕО

музыкантов держали запасную под рукой.

Несмотря на то, что *Дэйв Оппенгейм* был моим другом и будущим партнером, я начал использовать *Mark of the Unicorn's Performer*, а не *MIDIMAC Sequencer* Дэйва по одной ключевой причине. Performer давал вам доступ к данным MIDI, чтобы вы могли редактировать каждую ноту. Это было критически важно для гитариста, не особо искусного в игре на клавишных, но также и потому, что данные, поступающие с гитарного контроллера, всегда нужно было фильтровать и редактировать.

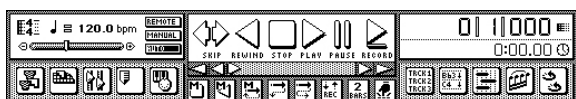
Дэйв был опытным инженером, возившимся с новым протоколом, поэтому не было никаких установленных правил, и его инстинкты взяли верх. Он посмотрел на клавиатуру QWERTY компьютера и спросил себя, почему бы не использовать все эти клавиши для различных задач. Имея это в виду, он приступил к назначению всех клавиш на что-то. Например, каждая последовательность могла быть вызвана клавишей с буквой. Это стало визионерской функцией под названием «Players». *Герхард Белс* (основатель [Ableton](#)) скажет вам, что функция Players в Opcode оказала важное влияние, когда он проектировал [Ableton Live](#).





ПРОДУКЦИЯ РАЗРАБОТЧИКИ ФОРУМ ЛП ТОРГОВАЯ ПЛОЩАДКА СДЕЛКИ ВИДЕО

конкурентом *Opcode* и владел крупнейшей долей рынка секвенсоров на платформе Mac, имел другой подход к графическому интерфейсу. *Performer* использовал транспорт, который эмулировал транспорт магнитофона. В то время как графический интерфейс Дейва был более функциональным, интерфейс *Performer* был более интуитивным для музыкантов.



### Транспорт исполнителя

В конечном итоге тот факт, что я использовал *Performer*, стал преимуществом при разработке *Vision*, поскольку я мог показать Дэйву, как он работает и почему он нравится людям.

MIDI-запись была не единственным, для чего можно было использовать компьютеры. Другой большой категорией был звуковой дизайн. MIDI был разработан для соединения нескольких аппаратных устройств, и компании, которые производили эти продукты, также учились использовать новый протокол. Вместо множества коммутационных шнуров, кнопок и ручек, которые ранее использовались для изменения звуков синтезаторов, производители



ПРОДУКЦИЯ

РАЗРАБОТЧИКИ

ФОРУМ

ЛП

ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА

СДЕЛКИ

ВИДЕО

параметры в маленькие ЖК-дисплеи, но это все больше усложняло редактирование звуков. Кроме того, внутренняя память чрезвычайно популярного *DX* могла хранить только 32 различных звука. Если вам нужно было больше, вам приходилось покупать дорогой звуковой картридж, и даже они могли добавлять только 32 звука.

В то же время, когда Дэйв писал секвенсор, он создал еще одно приложение для Macintosh под названием *Librarian*, которое могло хранить звуки его *OB8*, модернизированного по MIDI, *Casio CZ-101* и *Yamaha DX7*. *Librarian* мог хранить неограниченное количество звуков (или так мы думали, пока не наткнулись на выдающегося студийного пианиста из Лос-Анджелеса *Майка Лэнга*), чтобы решить проблему хранения. Он также позволял пользователю организовывать звуки и передавать их туда и обратно на свой MIDI-синтезатор. Он даже имел встроенные алгоритмы, которые музыкант мог использовать для создания новых звуков.

*Дэвид Зикарелли* и *Дэвид Оппенгейм* встретились на небольшой ярмарке музыкальных технологий, организованной Стэнфордом. Дэйву

О продолжении разработки своих MIDI

**KVR**

ПРОДУКЦИЯ

РАЗРАБОТЧИКИ

ФОРУМ

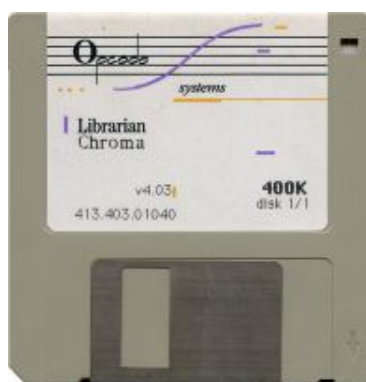
ЛП

ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА

СДЕЛКИ

ВИДЕО

З. случайно оказался рядом и купил один. Несколько месяцев спустя, как раз перед тем, как Дэйв О отправился на летнюю выставку NAMM 1985 года в Новый Орлеан, чтобы представить продукты *Opcode*, Дэвид З. показал ему созданную им программу — элегантное графическое представление системы редактирования Yamaha DX7. Редактор DX7 Дэйва З. позволял музыканту видеть все важные параметры одновременно, что облегчало музыкантам создание новых звуков на их синтезаторах, и нам нравилось думать, что это помогло зародить новые музыкальные стили, снизив барьер входа в звуковой дизайн. Он предположил, что *Opcode* также может это показывать, и он был немедленно лицензирован для распространения.



Вскоре после этого мы объединили библиотекаря Дейва О с редактором DX7 Дэвида З. Они стали важнейшей частью успеха *Opcode*, а также

**KVR**

ПРОДУКЦИЯ

РАЗРАБОТЧИКИ

ФОРУМ

ЛП

ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА

СДЕЛКИ

ВИДЕО

кнопках. С тех пор *Зикарелли* стал важной частью истории технологии музыкального программного обеспечения, разработав ранние алгоритмические продукты, такие как «*M*» и «*Jam Factory*», и разработав новаторский графический компилятор *Миллера Пакетта* «*Мах*» (названный в честь пионера цифровой музыки *Макса Мэтьюза* ).

Можно спросить, почему сообщество KVR-плагинов должно беспокоиться об этом. Одна из самых поучительных встреч, которые у меня были за последние 10 лет, состоялась в студии известного художника, у которого была большая студия, полная современного оборудования, мощный компьютер и сетевой звук, работающий по всей студии. Он использовал несколько плагинов со своей DAW, но когда мы начали подключать *Receptor* к его системе, идея подключения интерфейса MIDI показалась ему довольно чуждой. Хотя программные плагины делают MIDI более прозрачным, некоторые из этих людей и компаний заслуживают признания. Для историков в группе я старался быть точным, и я уверен, что вы укажете, если я не прав или что-то упустил.

Я хотел бы поблагодарить *Дэйва Оппенгейма* , основателя *Opcode* ,

[ПРОДУКЦИЯ](#)[РАЗРАБОТЧИКИ](#)[ФОРУМ](#)[ЛП](#)[ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА](#)[СДЕЛКИ](#)[ВИДЕО](#)

на протяжении 13 лет, а также за то, что он уделил время этому посту и помог обеспечить определенный уровень точности.

**Теги:** [KVR Аудио](#) [Окна](#) [Mac OS X](#)



## Обсуждение

Обсуждение: **Активно**

Пожалуйста, войдите в систему, чтобы присоединиться к обсуждению

## Новости и предложения, связанные с этим товаром

**Это последний день, когда можно поддержать великое дело и поучаствовать в розыгрыше потрясающего приза**

28 окт. 2024 г.

**Премия «Выбор читателей KVR» 2024: голосование открыто**

10 октября 2024 г.

**Обзор расширения Toontrack State of the Art SDX**

27 сентября 2024 г.

**Премия «Выбор читателей KVR» 2024: прием заявок открыт**

20 сентября 2024 г.

**История звукозаписи: интервью с дизайнером продукции Universal Audio Уиллом Шэнксом**

17 сент. 2024 г.

[ПРОДУКЦИЯ](#)[РАЗРАБОТЧИКИ](#)[ФОРУМ](#)[ЛП](#)[ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА](#)[СДЕЛКИ](#)[ВИДЕО](#)

28 авг. 2024 г.

**Раздача KVR Audio и Waves MetaFilter — осталось  
два дня до участия**

08 июля 2024 г.

**Интервью с Шоном Макмэхоном. Часть 2:  
Техническая сторона.**

31 мая 2024 г.

**KVR Studio Manager обновлен до версии 0.1.9.3  
(бета)**

23 мая 2024 г.

**Открыта регистрация на Международный  
симпозиум AES «Искусственный интеллект и  
музыкант»**

15 мая 2024 г.

**10 часто используемых оркестровых  
артикуляций и когда их использовать**

09 мая 2024 г.

**Победители розыгрыша призов Native  
Instruments Complete 14 объявлены**

06 мая 2024 г.

**Со сцены на экран: интервью с Шоном  
Макмэхоном, председателем кафедры экранной  
озвучки в Беркли**

22 апреля 2024 г.

**Utopia от Native Instruments бесплатна с KVR,  
плюс выиграйте Complete 14 Ultimate CE и  
многое другое**

03 апр. 2024 г.

**Интервью с Тимом Кэрроллом, новым  
президентом Ассоциации MIDI**

30 марта 2024 г.

**Представляем KVR Studio Manager: ваше  
решение для управления плагинами**

01 марта 2024 г.

**NAMM 2024: Возвращение Buzz**

22 февр. 2024 г.

**Обзор сверточного движка Heavyocity VAST**

02 февр. 2024 г.



ПРОДУКЦИЯ

РАЗРАБОТЧИКИ

ФОРУМ

ЛП

ТОРГОВАЯ  
ПЛОЩАДКА

СДЕЛКИ

ВИДЕО

менее **250 долларов**

01 февр. 2024 г.

**AES объявляет Лесли Гастон-Бёрд президентом**

09 января 2024 г.

[Показать больше...](#)

[Отправить: Новости, плагины, хосты и приложения](#) | [Реклама на KVR](#) | [Аккаунт разработчика](#) | [О KVR](#) / [Свяжитесь с нами](#) | [Заявление о конфиденциальности](#)

© KVR Audio, Inc. 2000-2024