



SAMPLE DICER

Руководство пользователя

Четырехслойный one-shot семплер для вариативного саунд-дизайна, музыки и медиа.

Версия плагина: 1.5.0
Форматы: VST3, Audio Unit, Standalone
Автор: Ilya Orange
Редакция руководства: июль 2026



Содержание

Это руководство построено от первого запуска к углубленной работе с рандомизацией и MIDI.

Содержание	2
1. Что такое Sample Dicer	3
2. Установка и первый запуск	4
3. Быстрый старт	5
4. Интерфейс	6
5. Управление слотами	7
6. Редактирование на форме волны	8
7. Параметры каждого слота	9
8. DICE и контролируемая рандомизация	10
9. MIDI и режимы воспроизведения	11
10. Options, Glitch Mode и внешний вид	12
11. Практические рецепты	13
12. Решение проблем	14
13. Краткая памятка	15
14. Версия, лицензия и поддержка	16

Быстрый маршрут

Если плагин уже установлен, начните с раздела «Быстрый старт», затем изучите работу с формой волны и блок RANDOM AMOUNT.

1. Что такое Sample Dicer

Sample Dicer - четырехслойный one-shot семплер. Одна MIDI-нота обычно запускает все загруженные слои одновременно. Каждый слой может использовать свой файл, громкость, высоту тона, точку старта, задержку и точку окончания.

Главная идея

Вместо ручной подготовки десятков почти одинаковых эффектов вы задаете допустимые пределы изменений, а Sample Dicer создает контролируемые варианты. Большая кнопка DICE может одновременно менять файлы и параметры всех незаблокированных слотов.

Основные области применения

- Геймдев: выстрелы, взрывы, удары, магия, существа и foley без заметных повторов.
- Кино, видео и подкасты: шаги, толпы, канонада, механизмы и фоновые текстуры.
- Музыка: глитч, IDM, перкуссионные слои, fills, переходы и вариативные one-shot партии.
- Саунд-дизайн: поиск новых сочетаний из нескольких исходных слоев.
- Лайв: управляемая непредсказуемость, Burst и Round Robin без подготовки каждой вариации.

Поддерживаемые аудиофайлы

WAV, AIFF/AIF, FLAC и MP3. Для предсказуемого результата в профессиональных проектах предпочтительны WAV или AIFF.

One-shot логика

Отпускание MIDI-клавиши не обрывает уже запущенный семпл. Note Off только прекращает создание новых повторов в режиме Burst.

2. Установка и первый запуск

Выберите формат под вашу систему и DAW. macOS-релиз содержит VST3, Audio Unit и standalone. Windows-релиз содержит VST3 x64.

macOS

Параметр	Диапазон	Назначение
VST3	Cubase, Ableton Live, Reaper и другие	Скопируйте Sample Dicer.vst3 в ~/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/.
Audio Unit	Logic Pro, GarageBand и другие AU-хосты	Скопируйте Sample Dicer.component в ~/Library/Audio/Plug-Ins/Components/.
Standalone	Запуск без DAW	Переместите Sample Dicer.app в Applications или другую удобную папку.

После копирования перезапустите DAW или выполните повторное сканирование плагинов. При первом запуске macOS может попросить подтвердить открытие приложения в настройках безопасности.

Windows

Скопируйте папку Sample Dicer.vst3 в:

```
C:\Program Files\Common Files\VST3
```

Затем перезапустите DAW или запустите повторное сканирование VST3.

Создание инструментального трека

- Создайте Instrument Track и выберите Sample Dicer как виртуальный инструмент.
- Убедитесь, что MIDI-вход трека получает данные от клавиатуры или MIDI-клипа.
- Для проверки отправьте любую Note On. Если KEY выключен, номер ноты не меняет высоту семпла.
- В standalone-версии выберите аудио- и MIDI-устройства в стандартных настройках JUCE-приложения.

Cubase
На macOS Cubase использует VST3-версию. Компонент Audio Unit предназначен прежде всего для Logic Pro и других AU-хостов.

3. Быстрый старт

Минимальный рабочий процесс занимает меньше минуты.

1. Загрузите семплы

Перетащите аудиофайл из Finder, Explorer или другого источника в область формы волны нужного слота. Повторите для остальных слотов. Использовать все четыре слота необязательно.

2. Отправьте MIDI-ноту

По умолчанию одна нота запускает все загруженные слоты. Настройте общий баланс ручками VOLUME и MASTER.

3. Задайте степень изменений

В блоке RANDOM AMOUNT установите диапазоны для VOLUME, PITCH, START и SHIFT. Значение 0% сохраняет параметр, 100% допускает максимальное отклонение. Значение по умолчанию - 15%.

4. Нажмите DICE

DICE выбирает другие файлы из папок текущих семплов и изменяет параметры. Число на грани кубика меняется при каждом нажатии, но не является отдельной настройкой.

5. Вернитесь при необходимости

Кнопка << BACK возвращает предыдущую генерацию. После возврата повторное нажатие может переключать текущее и предыдущее состояния.

Пустые слоты

Sample Dicer запоминает последнюю использованную папку. Если нажать DICE при пустых слотах, плагин попытается заполнить их случайными файлами из этой папки.

Безопасная отправная точка

Начните с 10-20% для VOLUME, PITCH, START и SHIFT. После того как комбинации стабильно звучат хорошо, увеличивайте отдельные диапазоны.

4. Интерфейс

Интерфейс разделен на четыре одинаковых слота, глобальный блок рандомизации и блок запуска.



Верхняя строка

Options открывает масштаб, цветовую схему и Glitch Mode. Доступны размеры 60%, 100%, 120%, 150% и 200%. About показывает версию, ссылки автора и реквизиты поддержки. MASTER регулирует финальную громкость плагина.

Нижний блок

Слева находятся RANDOM AMOUNT и параметры воспроизведения. Справа - BACK, большая DICE и отдельные действия SAMPLES и PARAMS. В версии 1.5.0 переключатель RR расположен рядом с KEY и PTE; на иллюстрации показана общая компоновка интерфейса.

5. Управление слотами

Каждый слот хранит один аудиофайл и собственный набор параметров.

Параметр	Диапазон	Назначение
<	Предыдущий файл	Загружает предыдущий поддерживаемый файл из той же папки.
>	Следующий файл	Загружает следующий поддерживаемый файл из папки.
Мини-Dice	Случайный файл	Выбирает случайный другой файл из папки текущего семпла. Грань кубика меняется случайно.
X	Очистить	Удаляет семпл из слота, не удаляя исходный файл с диска.
LOCK	Защита	Исключает слот из глобального DICE и из PTE.

Навигация по папке

Кнопки < и > перебирают поддерживаемые файлы в папке. Благодаря этому удобно положить набор похожих выстрелов, шагов или ударов в отдельную директорию и переключать их без повторного drag-and-drop.

Как работает LOCK

LOCK защищает текущий файл и его рандомизируемые параметры от большой кнопки DICE. Он также запрещает изменение параметров этого слота через PTE. Ручные крутилки, кнопки < и >, мини-Dice и очистка остаются доступны.

Форма волны и playhead

Форма волны показывает содержимое файла, диапазон воспроизведения, огибающие и текущее положение активного голоса. Playhead обновляется плавно в реальном времени. Визуальная амплитуда волны связана с VOLUME.

Файлы проекта
Состояние DAW хранит пути к семплам. Если файл перемещен, переименован или недоступен на другом компьютере, его потребуется загрузить заново.

6. Редактирование на форме волны

Основные границы можно менять прямо на изображении, не используя крутилки.

Маркеры START и FADE

- Наведите курсор на маркер: он подсветится.
- Перетащите левый маркер, чтобы изменить START.
- Перетащите правый маркер, чтобы изменить FADE - точку окончания.
- START не может оказаться правее FADE, а FADE - левее START.
- Если маркеры совпадают, верхняя половина области выбирает START, нижняя - FADE.

Перемещение выбранного диапазона

Наведите курсор между START и FADE. Область слегка подсветится. Перетаскивание перемещает весь диапазон с сохранением длины. При упоре в край файла диапазон автоматически сокращается настолько, насколько требуется.

Колесо мыши

Действие	Жест или клавиша
Изменить громкость слота	Колесо над областью между START и FADE
Изменить длину fade-in	Колесо над левым маркером или линией входного фейда
Изменить длину fade-out	Колесо над правым маркером или линией выходного фейда
Изменить форму fade-in	Alt/Option + колесо над входным фейдом
Изменить форму fade-out	Alt/Option + колесо над выходным фейдом

SHIFT на форме волны

SHIFT добавляет задержку до начала слоя. Чтобы это было видно, изображение волны сдвигается вправо относительно общей временной шкалы. Сам аудиофайл при этом не редактируется.

Не путайте
Крутилка FADE задает точку окончания в процентах файла. Колесо над линией фейда задает продолжительность плавного затухания перед этой точкой.

7. Параметры каждого слота

Параметр	Диапазон	Назначение
VOLUME	-60...+6 dB	Громкость слоя. Изменяет также визуальную амплитуду формы волны.
PITCH	-24...+24 st	Высота тона в полутонах. Обычное движение идет по целым значениям; Shift дает точность 0,1 полутона.
START	0...99%	Точка начала чтения файла.
SHIFT	0...250 ms	Положительная задержка слоя относительно остальных слотов.
FADE	1...100%	Точка окончания воспроизведения. Не может находиться раньше START.

Точная настройка PITCH

Без модификатора крутилка фиксируется на целых полутонах. Удерживайте Shift при перетаскивании или работе колесом для значений с точностью до десятых. Автоматизация DAW при этом может оставаться непрерывной.

Создание многослойного эффекта

- Слот 1: основной транзиент или тело звука.
- Слот 2: низкочастотная масса с небольшим отрицательным PITCH.
- Слот 3: щелчок или механика с коротким SHIFT.
- Слот 4: хвост, пространство или дополнительная текстура.

Согласование START и FADE

При редактировании маркеры автоматически ограничивают друг друга. Это исключает отрицательную длину диапазона. Fade-in и fade-out дополнительно ограничиваются фактически доступным участком между START и FADE.

Сброс

Большинство ручек JUCE можно вернуть к значению по умолчанию двойным щелчком. Для MASTER значение по умолчанию равно 0 dB.

8. DICE и контролируемая рандомизация

Sample Dicer разделяет выбор файлов и изменение параметров. Это позволяет менять только нужную часть комбинации.

Параметр	Диапазон	Назначение
DICE	Файлы + параметры	Меняет семплы и VOLUME, PITCH, START, SHIFT во всех незаблокированных слотах.
SAMPLES	Только файлы	Выбирает другие семплы, сохраняя текущие значения параметров.
PARAMS	Только параметры	Меняет VOLUME, PITCH, START и SHIFT, сохраняя файлы.
<< BACK	Предыдущее состояние	Восстанавливает предыдущую генерацию файлов и рандомизируемых параметров.

RANDOM AMOUNT

Четыре глобальных ползунка определяют максимальную глубину отклонения от текущего значения. Они влияют и на DICE/PARAMS, и на PTE.

Параметр	Диапазон	Назначение
VOLUME	0...100%	Глубина изменения громкости.
PITCH	0...100%	Глубина изменения высоты тона.
START	0...100%	Глубина изменения точки начала.
SHIFT	0...100%	Глубина изменения задержки.

Практическая стратегия

- Для естественного Foley держите PITCH и VOLUME в районе 5-20%.
- Для оружия полезны 5-15% PITCH, 10-30% VOLUME и небольшой SHIFT.
- Для экспериментальной музыки можно поднять все диапазоны до 40-80%.
- Если конкретный слой уже идеален, включите LOCK перед следующей генерацией.

Что не рандомизируется
FADE, длины и формы фейдов, MASTER, VOICES, RATE и переключатели режимов не входят в RANDOM AMOUNT.

9. MIDI и режимы воспроизведения

Параметр	Диапазон	Назначение
VOICES	1...16	Максимальное число одновременно звучащих голосов в каждом слоте. При нехватке голос переиспользуется.
BURST	Вкл./выкл.	Пока MIDI-нота удерживается, создает повторные триггеры.
RATE	1...30 Hz	Частота повторов Burst.
KEY	Вкл./выкл.	Хроматический keytrack относительно MIDI-ноты 60.
PTE	Вкл./выкл.	Создает новую вариацию параметров при каждом Note On, не меняя файлы.
RR	Вкл./выкл.	На каждом триггере запускает один случайный загруженный слот без немедленного повтора.

KEY

При выключенном KEY любая клавиша запускает семпл с высотой, заданной PITCH. При включенном KEY нота 60 воспроизводит базовую высоту, нота 61 добавляет +1 полутона, нота 59 -1 полутона и так далее.

PTE

Per-trigger randomization применяет новую вариацию VOLUME, PITCH, START и SHIFT непосредственно к каждому голосу. Значения файлов не меняются, а LOCK исключает соответствующий слот. Режим рассчитан на безопасную работу в аудиопотоке.

Round Robin

RR полезен для наборов похожих вариантов: четыре слота могут содержать четыре выстрела или удара, но на каждом Note On прозвучит только один случайный слот. Если доступно больше одного слота, один и тот же не выбирается два раза подряд.

Сочетание режимов

KEY, PTE, RR и BURST можно включать одновременно. Например, RR + PTE выбирает один слой и дополнительно варьирует его параметры; BURST повторяет эту логику с частотой RATE.

10. Options, Glitch Mode и внешний вид

Окно Options управляет интерфейсом и экспериментальным режимом.

Масштаб интерфейса

Кнопки - и + переключают 60%, 100%, 120%, 150% и 200%. Выбранный масштаб сохраняется между запусками. Окно также можно менять вручную, сохраняя пропорции.

Цветовые схемы

Стрелки < и > перебирают 20 встроенных тем: темные, светлые и цветные варианты. Выбор темы сохраняется глобально.

Glitch Mode

Glitch Mode - намеренно непредсказуемый режим. Каждый MIDI Note On может временно менять цветовую схему, исказить подписи и добавлять артефакты на формы волн. Звук также получает случайные глитч-вариации.

Рекомендации

- Перед включением уменьшите MASTER или громкость канала DAW.
- Используйте Glitch Mode для IDM, переходов, fills и поиска неожиданных текстур.
- Для повторяемого саунд-дизайна записывайте удачные исполнения в аудио, поскольку режим намеренно непредсказуем.
- Если визуальные вспышки мешают работе, выключите Glitch Mode в Options.

Проверка обновлений

Плагин не чаще одного раза в сутки проверяет наличие нового релиза на GitHub. Если версия новее установленной, появляется уведомление со ссылкой на страницу Releases.

Автоматизация

Глобальные и слотовые параметры находятся в APVTS и могут сохраняться и автоматизироваться хостом. Масштаб и цветовая тема являются настройками интерфейса, а не параметрами автоматизации.

11. Практические рецепты

Вариативная очередь выстрелов

- Загрузите четыре похожих выстрела или четыре слоя одного оружия.
- Для вариантов включите RR; для многослойного дизайна оставьте RR выключенным.
- Установите VOLUME 10-20%, PITCH 5-12%, START 3-8%, SHIFT 5-15%.
- Включите PTE и сыграйте MIDI-последовательность.

Шаги и foley

- Разложите разные поверхности или варианты шага по слотам.
- Включите RR, чтобы на каждой ноте звучал один вариант без немедленного повтора.
- Используйте небольшой PITCH и VOLUME; START оставьте минимальным, чтобы не потерять атаку.
- Сыграйте ритм вручную или MIDI-клипом.

Кинематографический impact

- Слой 1 - транзиент, слой 2 - низ, слой 3 - металл или обломки, слой 4 - хвост.
- Оставьте RR выключенным, чтобы звучали все слои.
- Разведите слои SHIFT на несколько десятков миллисекунд.
- LOCK удачные слои, а затем используйте SAMPLES или PARAMS для остальных.

IDM и глитч

- Загрузите короткие перкуссионные и текстурные one-shot файлы.
- Включите BURST, установите RATE 8-20 Hz и активируйте PTE.
- Добавьте KEY для мелодической игры и RR для разреженной фактуры.
- Включите Glitch Mode и записывайте результат в аудио.

Фиксация результата

Когда найдена удачная комбинация, сохраните проект DAW и при необходимости выполните bounce/render.
Для переноса проекта держите исходные семплы вместе с проектом.

12. Решение проблем

Плагин не появляется в DAW

- Проверьте, что выбран правильный формат: VST3 для Cubase и большинства DAW, AU для Logic Pro.
- Убедитесь, что bundle скопирован целиком в стандартную папку плагинов.
- Перезапустите DAW и выполните повторное сканирование.
- На Windows используйте только 64-битную DAW.

Нет звука

- Убедитесь, что хотя бы один слот содержит файл.
- Проверьте MIDI-вход инструментального трека и активность мониторинга.
- Проверьте VOLUME слота, MASTER и громкость канала DAW.
- Проверьте, не находится ли START вплотную к FADE.

DICE не меняет файл

- Выключите LOCK для соответствующего слота.
- Убедитесь, что в папке есть другие поддерживаемые аудиофайлы.
- Для пустого слота сначала загрузите файл, чтобы запомнить рабочую папку.

После открытия проекта семпл отсутствует

- Проверьте, существует ли файл по прежнему пути.
- Подключите внешний диск или верните папку на место.
- Загрузите файл повторно, если проект был перенесен на другой компьютер.

Щелчки или перегрузка

- Уменьшите MASTER и VOLUME отдельных слоев.
- Увеличьте аудиобуфер DAW.
- Уменьшите VOICES или RATE в тяжелых проектах.
- Проверьте результат с выключенным Glitch Mode.

13. Краткая памятка

Действие	Жест или клавиша
Загрузить семпл	Перетащить файл на форму волны
Предыдущий/следующий файл	Кнопки < и > в слоте
Случайный файл одного слота	Мини-Dice
Удалить семпл из слота	Кнопка X
Защитить слот от DICE и PTE	LOCK
Изменить START или FADE	Перетащить соответствующий маркер
Сдвинуть выбранный диапазон	Перетащить область между маркерами
Громкость через waveform	Колесо между START и FADE
Длина fade-in/fade-out	Колесо над линией фейда
Форма кривой фейда	Alt/Option + колесо над фейдом
Точный PITCH	Shift при движении крутилки или колеса
Случайные файлы и параметры	DICE
Только случайные файлы	SAMPLES
Только случайные параметры	PARAMS
Вернуть прошлую генерацию	<< BACK
Повторять звук при удержании	BURST + RATE
Хроматическая игра	KEY
Рандомизация на Note On	PTE
Один случайный слот	RR

Базовая нота KEY

MIDI note 60. При включенном KEY она воспроизводит высоту PITCH без дополнительной транспозиции.

14. Версия, лицензия и поддержка

Это руководство описывает Sample Dicer 1.5.0.

Ссылки

Сайт: ilyaorange.tilda.ws

Bandcamp: ilyaorange.bandcamp.com

Gumroad: ilyaorange.gumroad.com

Релизы: [GitHub Releases](#)

Контакты

Facebook: facebook.com/orange303

X: x.com/ilyaorangee

Telegram: t.me/orange303

Лицензия

Sample Dicer можно бесплатно использовать в некоммерческих целях по PolyForm Noncommercial License 1.0.0. Коммерческое использование, коммерческая разработка и применение в продуктах или услугах, приносящих доход, требуют отдельной платной лицензии. Для ее приобретения свяжитесь с автором.

Поддержать проект

PayPal: paypal.me/ilyaorange303

BTC: 3PZSPAqXpLUtnH2LH9TmxjizVUETHPa9cW

ETH: 0x6144548f3f6071136fdf18134a99345cf12ae6b5

USDT ERC20: 0x0f49f2cddf673214646a3154f60aa0c63a414ad3

Спасибо за использование Sample Dicer.