

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Cubase SX. Ćwiczenia

Autorzy: Piotr Chlipalski, Marcin Dzwonowski

ISBN: 83-7361-033-2

Format: B5, stron: 92



Coraz nowocześniejszy sprzęt komputerowy i coraz bardziej zaawansowane programy sprawiają, że tworzenie muzyki w domu przy pomocy komputera daje coraz lepsze rezultaty. Jedną z najpopularniejszych aplikacji służących do tego celu jest Cubase SX firmy Steinberg. Korzystają z niej zarówno amatorzy, jak i profesjonaliści.

Książka „Cubase SX. Ćwiczenia” pozwoli także Tobie tworzyć muzykę za pomocą tego programu. Kolejne ćwiczenia odkryją przed Tobą ogromne możliwości Cubase'a. Nawet, jeśli nie jesteś zbyt zaawansowanym użytkownikiem komputera, możesz wykorzystać ten program do realizacji swoich muzycznych marzeń.

Dzięki tej książce:

- Poznasz podstawowe elementy systemu do tworzenia muzyki
- Nauczysz się korzystania z interfejsu Cubase'a SX
- Dowiesz się jak edytować ścieżki dźwiękowe
- Nauczysz się nagrywać i odtwarzać dźwięk
- Poznasz sposoby ustawiania tempa utworu
- Poznasz techniki obróbki dźwięku i tworzenie efektów dźwiękowych
- Nauczysz się nagrywać i obrabiać pliki MIDI
- Samodzielnie zmiksujesz swoje nagrania



Spis treści

0 Autorach	6
Przedślowie	7
Rozdział 1. Zagadnienia wstępne	9
Sprzęt	9
Komputer	9
Karta muzyczna	10
Instrument MIDI	11
System odsłuchowy	11
Zaczynamy	12
Rozdział 2. Twoje miejsce pracy — interfejs	15
Projekt	15
Cofnij (Undo)	16
Interfejs użytkownika — krótkie wprowadzenie	16
Ścieżki (Track)	17
Pool	19
Linia i linia czasu	20
Znaczniki i ich szczególna forma	21
Transport Panel	22
Powiększamy, pomniejszamy	24
Rozdział 3. Zabawa klockami	25
Kolorowanie	25
Przenoszenie z wyrównywaniem	26
Kopiowanie	28
Kasowanie	29
Nożyczki, gumka, klej	29
Loop	31
Rozdział 4. 0 prostym nagrywaniu	33
Nagrywanie audio	33
Ustawienia audio	33
Rejestracja właściwa	34

	Nagrywanie MIDI.....	36
	Ustawienia MIDI.....	36
	Nagranie „z instrumentu”.....	37
	„Zapis na taśmie perforowanej”.....	38
Rozdział 5.	Odtwarzanie.....	41
	Solo.....	41
	Głośność ścieżek.....	42
	O markerach raz jeszcze.....	42
Rozdział 6.	Tempo i klikanie.....	47
	Kalkulacja tempa.....	47
	Ustawianie ręczne i Tempo Track.....	48
	Wystukiwanie rytmu.....	49
Rozdział 7.	Zaawansowane nagrywanie audio.....	51
	Monitorowanie wejścia.....	51
	Dogrywanie ścieżki do istniejącego już projektu.....	53
	Nagrywanie na kilku ścieżkach równocześnie.....	53
	Automatyczne nagrywanie z lokatorami.....	55
	Regiony.....	56
	Wcinki.....	57
	Wstawka ręczna.....	57
	Wstawka z wykorzystaniem lokatorów.....	58
Rozdział 8.	Obróbka audio.....	59
	Online? Offline?.....	59
	Edycja w oknie projektu.....	59
	Fade In, Fade Out.....	59
	Crossfade.....	61
	Zmiany za pośrednictwem okna edycyjnego.....	62
	Cięcie, kopiowanie.....	62
	Menu Process.....	63
	Normalizacja.....	65
	Offline Process History.....	65
Rozdział 9.	Zaawansowane nagrywanie MIDI.....	67
	Automatyczna kwantyzacja.....	67
	Instrumenty VST.....	68
	Dogrywanie do istniejącego śladu.....	68
Rozdział 10.	Obróbka MIDI.....	71
	Import pliku MIDI.....	71
	Edycja kontrolerów MIDI.....	71
	Kwantyzacja post factum.....	72
	Transpozycja.....	73
	Bębny MIDI (Drum Editor).....	73
	Zapis nutowy.....	74

Rozdział 11. Mix	77
Stół mikserski.....	77
Obsługa miksera.....	78
Różnice pomiędzy kontrolerami MIDI, Audio a VST.....	78
Regulacja głośności za pomocą tłumików.....	79
Korektor.....	80
Kopiowanie ustawień danego kanału.....	80
Grupowanie kanałów.....	81
Automatyzacja.....	82
Write — zapisanie zmian pozycji suwaka.....	82
Read — wywołujemy trzęsienie.....	82
Zapis sejsmografu — Automation Track.....	83
Poprawiamy naturę.....	83
Master Automation.....	83
Efekty w czasie rzeczywistym.....	84
Panorama.....	86
Rozdział 12. Eksport	87
Eksport ścieżek audio.....	87
Eksport ścieżek MIDI do plików *.MID.....	88
Eksport ścieżek MIDI do plików audio.....	88
Eksport całości do jednego pliku audio.....	89
Posłowie	91

Rozdział 4.

0 prostym nagrywaniu

Poznałeś już podstawy obsługi interfejsu Cubase, pora wziąć się do prawdziwej pracy. Na początek stworzymy sobie własny materiał wejściowy — rozpoczynamy prostą sesję nagraniową. Niniejszy rozdział podzieliliśmy na dwie części — audio i MIDI, w obydwu opisując tylko najprostsze funkcje. Zagadnieniami bardziej zaawansowanego nagrywania zajmiemy się w rozdziałach 7. i 8.

Ponieważ poprzednio stworzone dzieło może nam odrobinę zaciemnić ogląd rzeczywistości, nie będziemy go już wykorzystywać. Jeśli jesteś doń emocjonalnie przywiązany — zapisz projekt, zamknij go i utwórz nowy; jeśli jest Ci on obojętny — zamknij projekt, nie zapisując go.

Nagrywanie audio

Ustawienia audio

By móc cokolwiek nagrać, musisz przebrnąć przez gąszcz ustawień audio, aby poinformować program, z którego źródła i w jakiej jakości ma nagrywać. Przeprowadzimy Cię przez tajniki tych ustawień krok po kroku.

Urządzenie wejściowe

Jeżeli dysponujesz prostym mikrofonem, możesz podłączyć go do wejścia mikrofonowego karty. W innym wypadku zalecamy wejście *line-in* — przedwzmacniacz w wejściu mikrofonowym większości kart jest, powiedzmy, nie najlepszy.

Mikser karty muzycznej

Pierwszym krokiem będzie wybranie źródła dźwięku w samej karcie muzycznej — w tym celu uruchamiamy mikser Windows i ustawiamy, co następuje:

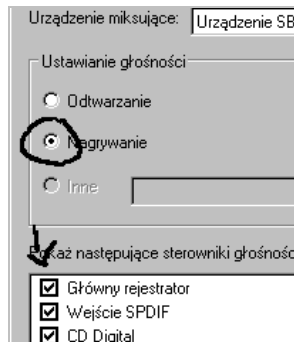
Ćwiczenie 4.1.

Ustawiamy mikser karty muzycznej tak, by móc coś nagrać.

1. W *Opcje/Właściwości*, w ramce *Ustawieniach głośności* wybierz *Nagrywanie*.

Rysunek 4.1.

Opcje nagrywania



2. Zaznacz wszystkie dostępne sterowniki i kliknij *OK*.



3. Zaznacz pole *Zaznacz* dla wejścia, z którego chcesz nagrywać.

Rysunek 4.2.

Nagrywanie z wejścia mikrofonowego karty



Rejestracja właściwa

Co prawda o zaawansowanej rejestracji napiszemy w dalszej części, jednak jedną „zaawansowaną” opcję powinniśmy poznać. Niebagatelną informacją dla Cubase jest to, czy chcesz dokonać nagrania mono () czy stereo (.

Rysunek 4.3.

Ustawienie
rodzaju ścieżki
— mono lub stereo

**Ćwiczenie 4.2.**

Nagrywamy próbkę audio.

1. Stwórz ścieżkę audio.
2. Nagrywać będziesz w stereo.
3. Upewnij się, że przycisk aktywacji nagrywania ścieżki jest włączony.

Rysunek 4.4.

Jeżeli przycisk będzie
wyłączony, na ścieżce
nic się nie nagra



4. Ustaw obydwa lokatory na początku ścieżki. (Zapomniałeś, jak to zrobić? Ustaw więc linię czasu na początku ścieżki i naciśnij *Ctrl+1* oraz *Ctrl+2*).
5. Upewnij się, że wszystkie przyciski na panelu *Transport Panel* są wyłączone.
6. W *Transport Panel* kliknij *Rec* lub naciśnij * na klawiaturze numerycznej.

Rysunek 4.5.

Proces nagrywania



7. Powiedz „Grzegorz Bręczyszczkiewicz”.
8. Naciśnij *Spację*, wspomnianą gwiazdkę (*) lub kliknij *Stop*.

Kontrola jakości

Pozostaje odsłuchać rezultat Twojego nagrania. Udało się? Gratulacje!

Nagrywanie MIDI

Ponieważ nie wiemy, czy dysponujesz instrumentem MIDI, opiszemy dwa sposoby „wprowadzania danych” MIDI:

- ❖ za pomocą tegoż instrumentu;
- ❖ za pomocą myszy — zapisem „taśmy perforowanej”.

Nawet jeśli posiadasz instrument MIDI, zalecamy lekturę drugiej części — wiedza ta najprawdopodobniej okaże się przydatna.

Ustawienia MIDI

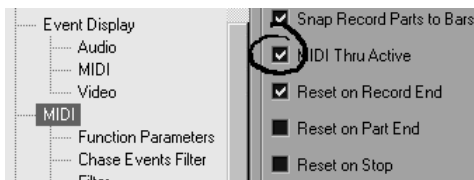
By cokolwiek nagrać, należy poinformować program, skąd otrzymywać będzie komunikaty MIDI oraz jakiego wyjścia ma użyć. Ograniczymy się do podania mu tych dwóch informacji; bardziej zaawansowane ustawienia opiszemy w rozdziale 11.

Ćwiczenie 4.3.

Przygotowujemy ustawienia MIDI.

1. Otwórz menu *File/Preferences*.
2. Wybierz zakładkę *MIDI* (rysunek 4.6).

Rysunek 4.6.
Konfiguracja MIDI



3. Upewnij się, że opcja *MIDI Thru Active* jest włączona.

Nie stresując się zbyttnio, otwórz panel *Inspector* — pierwsza ikona z lewej strony paska narzędziowego (🔍). Na obecnym etapie nauki wystarczy nam wiedzieć, iż dzieli się on na sekcje, z których interesuje nas pierwsza (zawierająca nazwę ścieżki).

4. Jeśli jest zamknięta — otwórz wspomnianą sekcję.

Rysunek 4.7.
Panel *Inspector*
dla *MIDI 01*



5. W polu *chn*: wybierz jeden z 16 kanałów MIDI.



Kanał 10 w standardzie GM to instrumenty perkusyjne — nie kontrolujesz wtedy wysokości dźwięku, ale za to każdemu klawiszowi przypisany jest inny instrument.

6. W polu *in*: wybierz z listy port MIDI Twojej karty.

7. Dla sprawdzenia poprawności wyboru uderz parę razy w klawisze instrumentu MIDI. (Jeżeli przypadkiem Twoim instrumentem MIDI jest gitara, przyjmij, iż każde wystąpienie słowa „klawisz” w kontekście MIDI dotyczyć będzie strun...).

Jeśli wszystko poszło po naszej myśli, w *Transport Panel* pojawi się sygnał wejściowy:

Rysunek 4.8.

Sygnał wejściowy MIDI



Ten sam sygnał pojawi się w monitorze ścieżki (o ile uaktywniony jest przycisk *Rec*).



Bywa, że Cubase „utraci kontakt” z systemem. Wówczas w odzyskaniu kontroli nad programem pomaga m.in. włączenie i wyłączenie jakiejś opcji (np. monitorowania wejścia — por. rozdział 7), zresetowanie ustawień MIDI (w menu programu *MIDI/Reset.*) bądź ponowny wybór wejść i wyjść. Gdyby więc coś nagle przestało działać (lub — nie daj Bóg — nie działało od początku), wykonanie kilku, z pozoru nie wnoszących nic nowego, zmian może uratować sytuację. Oczywiście zawsze można ponownie uruchomić komputer...

Poza „widzeniem” dźwięku w oknie programu wiele nam ułatwi jego usłyszenie...

8. W polu *out*: wybierz urządzenie wyjściowe MIDI — jeden z sekwencerów Twojej karty. (Jeśli wybierzesz port MIDI, komunikaty powrócą do Twojego instrumentu. O ile ten jest poprawnie skonfigurowany, dźwięki MIDI będą wydobywać się z niego podczas gry).

9. Z pola *bnk*: wybierz bank instrumentów (oczywiście o ile Twoja karta oferuje więcej niż jeden).

10. W polu *prg*: wybierz program banku (np. *piano*, *bass* itd.).

11. Uderz w stół... tzn. w klawisze. Jeśli los Ci sprzyjał, usłyszysz wybrane przez siebie brzmienie.

Jeśli nie ma żadnego efektu — zmieniaj powyższe wartości aż do skutku.


Naprawdę bardzo chcielibyśmy (zwłaszcza Marcin) opisać dokładnie, co z czego wynika, a wręcz zarzucić Cię teorią — lecz nie czas i miejsce na to. Jeśli więc wystąpiły jakieś problemy, nie zniechęcaj się. Potraktuj to jako przygodę i rodzaj wyzwania!

Nagranie „z instrumentu”

Skoro przebrnąłeś już przez konfigurację, pozostaje stworzyć ślad MIDI, ustawić linię czasu (ewentualne dziwne zachowanie linii czasu najprawdopodobniej wynika z włączonej opcji *Snap*) i rozpocząć nagrywanie.

Ćwiczenie 4.4.

Nagrywamy ślad MIDI za pomocą zewnętrznego instrumentu.


1. Utwórz ślad MIDI.
2. Ustaw lewy lokator w pozycji za nagranyym śladem audio (nie chcemy, by nam przeszkadzał).
3. Upewnij się, że przełącznik nagrywania śladu () jest włączony.
4. Wciśnij gwiazdkę (*) na klawiaturze numerycznej.
5. Graj, graj...

Udało się!

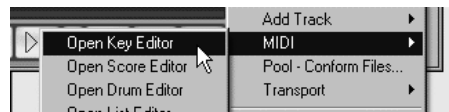
„Zapis na taśmie perforowanej”

Ćwiczenie 4.5.

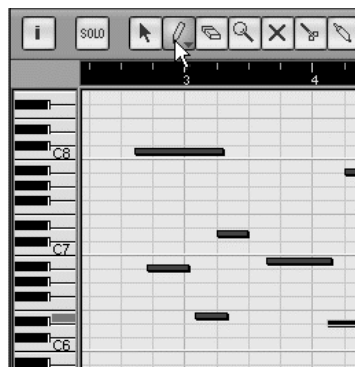
Nagrywamy ślad MIDI za pomocą myszki i „zapisu na taśmie perforowanej”.

1. Utwórz ścieżkę MIDI.
2. Skonfiguruj ją wedle uznania (brzmienia, banki).
3. Z przybornika wybierz ikonę ołówka ()
4. „Narysuj” dowolnej (czyt. rozsądnej) długości ślad w stworzonej ścieżce
TU ZNÓW VMWARE!
5. Z paska narzędziowego wybierz ikonę kursora.
6. Wybierz narysowany ślad (kliknij go).
7. Kliknij ślad prawym klawiszem myszy, a następnie z menu *MIDI* wybierz *Open Key Editor*.

Rysunek 4.9.
Uruchamiamy
Key Editor



Rysunek 4.10.
Key Editor



Być może przypominać Ci to będzie katarynkę — w istocie, zasada działania jest dość podobna.

W pionie (klawiatura) ustalasz wysokość dźwięku, a w poziomie miejsce jego rozpoczęcia i czas trwania. Ustawienia dynamiki oraz pozostałe kontrolery znajdują się w oknie na dole — zajmiemy się nimi w rozdziale 10.

8. Za narzędzie obierz ołówek.

9. Upewnij się, że *Snap* jest wyłączony.

10. Kliknij w dowolnie wybranym punkcie i — przytrzymując klawisz myszy — przesunij mysz w prawo.

Stworzyłeś Dźwięk!

Ćwiczenie 4.6.

Dla spostrzegawczych — wypróbujemy automatyczną kwantyzację.

1. Włącz *Snap*.

2. Ustaw *Quantize* na *1/4 Note*.

3. Spróbuj teraz.

Oczywiście pamiętasz o powiększaniu i pomniejszaniu pola widzenia. Wiemy, że pamiętasz.

4. Zamknij okno *Key Editor*.
