

Instrukcja obsługi



Zespół dokumentacji Steinberg: Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Tłumaczenie: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Filippo Manfredi, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

Ten dokument zapewnia lepszy dostęp dla osób niewidomych lub niedowidzących. Należy pamiętać, że ze względu na złożoność i liczbę obrazów w tym dokumencie nie jest możliwe zamieszczenie opisów tekstowych obrazów.

Informacje zawarte w tym dokumencie mogą ulec zmianie bez powiadomienia i nie stanowią zobowiązania ze strony Steinberg Media Technologies GmbH. Oprogramowanie opisane w tym dokumencie podlega Umowie licencyjnej i nie może być kopiowane na inne nośniki, z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych w Umowie licencyjnej. Żadna część tej publikacji nie może być kopiowana, powielana lub w inny sposób transmitowana lub nagrywana w jakimkolwiek celu bez uprzedniej pisemnej zgody Steinberg Media Technologies GmbH. Zarejestrowani licencjobiorcy opisanego tutaj produktu mogą wydrukować jedną kopię tego dokumentu do użytku osobistego.

Wszystkie nazwy produktów i firm są znakami towarowymi TM lub ® ich odpowiednich właścicieli. Więcej informacji można znaleźć na stronie www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2020.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Cubase Pro_11.0.0_en-US_2020-11-11

Spis treści

8 Nowe funkcje

11 Wprowadzenie

- 11 Dokumentacja niezależna od platformy
- 11 Dokumenty PDF i Dokumentacja online
- 12 Konwencje
- 13 Skróty klawiaturowe

14 Konfigurowanie systemu

- 14 Okno dialogowe ustawień Studio
- 15 Konfigurowanie dźwięku
- 22 Konfigurowanie MIDI
- 25 Synchronizatory

26 Połączenia audio

- 26 Okno połączeń audio
- 32 Zmiana nazw wejść i wyjść sprzętowych
- 33 Dodawanie szyn wejściowych i wyjściowych
- 33 Dodawanie szyn podrzędnych
- 34 Presety dla szyn wejściowych i wyjściowych
- 35 Dodawanie kanałów grupowych i FX
- 35 Szyna monitorująca
- 35 Zewnętrzne instrumenty i efekty
- 42 Konfiguracje magistrali

44 Okno projektu

- 45 Wyświetlanie/ukrywanie stref
- 45 Strefa Projektu
- 60 Lewa strefa
- 68 Strefa dolna
- 74 Prawa strefa
- 80 Fokuz klawiatury w oknie projektu
- 82 Powiększanie w oknie projektu
- 85 Funkcja przyciągania
- 88 Kursor celownika
- 88 Okno dialogowe edycji historii
- 90 Obsługa kolorów

98 Obsługa projektu

- 98 Tworzenie nowych projektów
- 98 Piasta
- 100 Okno Asystenta Projektu
- 101 Pliki projektu
- 101 Pliki szablonów
- 104 Okno dialogowe konfiguracji projektu
- 107 Otwieranie plików projektu
- 108 Zapisywanie plików projektu
- 109 Powrót do ostatnio zapisanej wersji
- 109 Wybór lokalizacji projektu
- 110 Samodzielne projekty

112 Ścieżki

- 112 Okno dialogowe ustawień inspektora ścieżek
- 115 Okno dialogowe ustawień sterowania ścieżką
- 121 Okno dialogowe Dodaj ścieżkę
- 122 Ścieżki dźwiękowe
- 125 Ścieżki instrumentów
- 129 Ścieżki samplera
- 132 Ścieżki MIDI

136 Ścieżki kanałów grupowych

139 Ścieżki kanałów FX

142 Ścieżka tłumika VCA

144 Ścieżka znaczników

146 Ścieżka linijki

148 Folder ścieżek

151 Więcej utworów

161 Obsługa ścieżek

- 161 Dodawanie torów za pomocą okna dialogowego
Dodaj ścieżkę
 - 161 Dodawanie ścieżek za pomocą ustawień wstępnych ścieżek
 - 162 Dodawanie utworów przez przeciągnięcie plików z MediaBay
 - 162 Ścieżka Import
 - 167 Ścieżka Eksport
 - 168 Eksportowanie ścieżek MIDI jako standardowych plików MIDI
 - 170 Dzielenie wielokanałowych ścieżek audio
 - 171 Scalanie monofonicznych ścieżek audio w wielokanałowe ścieżki
 - 173 Usuwanie wybranych ścieżek
 - 173 Usuwanie pustych ścieżek
 - 173 Przenoszenie utworów na liście utworów
 - 173 Zmiana nazw utworów
 - 174 Automatyczne przypisywanie kolorów do nowych ścieżek / kanałów
 - 174 Wyświetlanie obrazów ścieżek
 - 176 Ustawianie wysokości ścieżki
 - 177 Wybieranie utworów
 - 178 Odznaczanie ścieżek
 - 178 Powielanie ścieżek
 - 178 Wyłączanie ścieżek
 - 178 Organizowanie ścieżek w folderach Ścieżki
 - 179 Obsługa nakładających się dźwięków
 - 180 Menu składania ścieżek
 - 180 Zdarzenia wyświetlane na ścieżkach folderów
 - 181 Modyfikowanie wyświetlania zdarzeń na ścieżkach folderów
 - 181 Ścieżki, ujmowanie nakładających się zdarzeń
 - 184 Definiowanie podstawy czasu ścieżki
 - 185 Wersje ścieżek
 - 192 Presety ścieżek
- ### 199 Części i zdarzenia
- 199 Zdarzenia
 - 203 Części
 - 204 Techniki edycji części i zdarzeń
- ### 223 Edycja zakresu
- 223 Tworzenie zakresu wyboru
 - 225 Edycja zakresów wyboru
- ### 228 Odtwarzanie i transport
- 228 Panel transportu
 - 233 Menu transportu
 - 238 Pasek transportu
 - 243 Wyskakujące okienko transportu
 - 244 Okno wyświetlania czasu
 - 245 Lewe i prawe lokalizatory
 - 247 Ustawianie kursora projektu
 - 248 Menu ustawień automatycznego przewijania

249 Formaty czasu
249 Pre-Roll i Post-Roll
250 Punch In i Punch Out
251 Kliknij metronom
259 Chase (Pościg)
261 Klawiatura ekranowa
261 Nagrywanie MIDI za pomocą klawiatury ekranowej
261 Opcje klawiatury ekranowej
263 Nagrywanie
263 Podstawowe metody nagrywania
268 Monitorowanie
270 Specyfikacja nagrywania dźwięku
275 Szczegóły nagrywania MIDI
283 Pozostały czas nagrywania
283 Zablokuj nagrywanie
284 Importowanie plików audio i plików MIDI
284 Import plików audio
291 Import plików MIDI
293 Kwantyzacja MIDI i audio
293 Funkcje kwantyzacji
294 Rozpoczęcie kwantyzacji zdarzenia MIDI
295 Długości kwantyzacji zdarzeń MIDI
295 Kwantyzacja zakończeń zdarzeń MIDI
295 Rozpoczyna się kwantyzacja zdarzenia audio
296 długości kwantyzacji zdarzeń audio (kwantyzacja AudioWarp)
296 Kwantyzacja wielu ścieżek audio
298 Panel kwantyzacji
307 Zanikanie, przenikanie i obwiednie
307 Zanikanie oparte na zdarzeniach
311 Tworzenie przejść opartych na klipach
312 Przenikania
315 Zanikanie automatyczne i obwiednie
317 Zdarzenie Envelopes
319 Ścieżka Arranger
319 Dodawanie zdarzeń aranżera na ścieżce Arranger
320 Edytor aranżacji
323 Konfigurowanie łańcucha aranżera i dodawanie zdarzeń
325 Tryb Jump
326 Aranżowanie muzyki do wideo
328 Funkcje transpozycji
328 Klucz główny projektu
331 Ścieżka transpozycji
333 Zachowaj transpozycję w zakresie oktaw
334 Transpozycja w linii informacyjnej
335 Wyłączanie poszczególnych części lub zdarzeń z globalnej transpozycji
336 Znaczniki
336 Znaczniki pozycji
336 Znaczniki cykli
337 Pokazywanie / ukrywanie linii znaczników w oknie Project Window
338 Pokazywanie/ukrywanie linii znaczników w edytorze Key Editor
339 Okno znaczników
342 Ścieżka znaczników
344 Importowanie i eksportowanie znaczników
347 MixConsole
347 MixConsole w dolnej strefie
349 Okno MixConsole

419 Suwaki (tłumiki) VCA
419 Ustawienia tłumika VCA
421 Tworzenie suwaków VCA w MixConsole
422 Przypisywanie suwaków VCA do grup połączeń
422 Usuwanie suwaków VCA z grup połączeń
423 Zagnieżdżone suwaki VCA
423 Automatyzacja suwaków VCA
425 Pokój kontrolny (Control Room)
425 Dodawanie kanałów do pokoju kontrolnego
426 Routing wyjściowy
426 Wyłączne przypisanie kanałów monitorujących
426 Kanały w pokoju kontrolnym
427 Pokój kontrolny — zakładka główna
433 Pokój kontrolny — zakładka Wstawek (Inserts)
435 Konfigurowanie Cue Mix
436 Regulacja ogólnego poziomu wysyłania Cue
437 Pomiar i głośność
437 Pomiar
443 Efekty Audio
443 Efekty Insert i efekty Send
445 Efekty Insert
453 Selektor efektów VST
453 Efekty Send
459 Łańcuch boczny (Side-Chaining)
463 Efekty Dither
463 Efekty zewnętrzne
464 Panel sterowania efektami
467 Presety efektów
472 Okno informacji o składnikach systemu
475 Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline
476 Bezpośredni przepływ pracy w trybie offline
477 Okno bezpośredniego przetwarzania w trybie offline
488 Wbudowane procesy audio
497 Skróty klawiaturowe do bezpośredniego przetwarzania w trybie offline
499 Algorytmy Time Stretch i Pitch Shift
499 Elastique
499 MPEX
500 Standard
501 Ograniczenia
502 Funkcje audio
502 Okno dialogowe „Wykryj ciszę”
505 Okno analizatora widma
507 Okno statystyk
509 Edytor próbek
511 Pasek narzędzi edytora próbek
515 Linia informacyjna
516 Linia przeglądowa
516 Inspektor edytora próbek
519 Linijka
520 Wyświetlacz przebiegów
522 Edycja zakresu
526 Lista regionów
528 Punkt przyciągania
531 Punkty uderzenia (Hitpoints)
531 Obliczanie punktów uderzenia
534 Lokalizowanie punktów uderzenia w oknie projektu
534 Kawalki
537 Tworzenie mapy kwantyzacji Groove
537 Tworzenie znaczników
537 Tworzenie regionów

- 538 Tworzenie zdarzeń
- 538 Tworzenie znaczników osnowy
- 538 Tworzenie nut MIDI
- 540 Tempo Matching Audio**
- 540 Presety Algorithm
- 541 Rozciąganie zdarzeń audio do tempa projektu
- 541 Tryb muzyczny (Musical)
- 543 Automatyczna regulacja
- 544 Regulacja ręczna
- 545 Wolna osnowa
- 547 Proces spłaszczania w czasie rzeczywistym
- 548 Okno dialogowe procesu spłaszczania w czasie rzeczywistym

549 Pitch Editing i Time Correction with VariAudio

- 549 VariAudio i procesy offline
- 550 Sekcja Inspektora VariAudio
- 551 Inteligentne sterowanie
- 553 Segmentacja dźwięku monofonicznego
- 554 Segmenty i luki
- 555 Przesłuchanie
- 555 Nawigacja i Zoom
- 556 Edycja segmentów
- 558 Zmiany tonacji
- 565 Modyfikacje timingu
- 566 Wyświetlanie ścieżek referencyjnych MIDI
- 567 Przesunięcie formatu
- 568 Edycja głośności
- 568 Menu funkcji
- 572 głosy harmonii dla Audio

574 Edytor części audio

- 575 Pasek narzędzi edytora części audio
- 580 Linia informacyjna
- 580 Linijka
- 580 Pasy
- 581 Operacje

584 Rozszerzenia w Cubase

- 584 Aktywacja rozszerzeń w Cubase
- 585 Edytor rozszerzeń
- 586 Aktywacja rozszerzenia dla kolejnych zdarzeń audio
- 586 Dezaktywacja rozszerzenia dla zdarzeń audio
- 587 Edycja zdarzeń audio

588 Ścieżki samplera

- 588 Ładowanie próbek audio do sterowania samplerem
- 589 Ładowanie partii MIDI do sterowania samplerem
- 589 Tworzenie ścieżek samplera
- 589 Sterowanie samplerem
- 604 Funkcje edycji i odtwarzania sampli
- 608 Przesyłanie próbek z kontrolera samplera do instrumentów VST

610 Pula (Pool)

- 610 Okno „Pool” (pula)
- 614 Praca z pulą

629 MediaBay i Media Rack

- 629 MrdiaBay w Right Zone
- 640 Okno MediaBay
- 667 Praca z woluminowymi bazami danych
- 669 Ustawienia MediaBay

671 dźwięk przestrzenny

- 671 Przedmioty dostawy
- 672 Dostępne konfiguracje kanałów surround
- 673 Przygotowania do tworzenia mikśów przestrzennych
- 676 VST MultiPanner
- 688 MixConvert V6
- 692 Eksport miksu przestrzennego
- 692 Miksy Ambisonics

705 Automatyzacja

- 705 Krzywe automatyzacji
- 705 Linia wartości statycznej
- 705 Automatyzacja zapisu/odczytu
- 706 Zapisywanie danych automatyzacji
- 708 Edycja zdarzeń automatyzacji
- 712 Ścieżki automatyki
- 713 Virgin Territory a wartość początkowa
- 714 Panel automatyki

726 Instrumenty VST

- 726 Dodawanie instrumentów VST
- 726 Panel kontrolny instrumentu VST
- 728 Selektor instrumentów VST
- 729 Tworzenie ścieżek instrumentów
- 729 Instrumenty VST w Right Zone
- 730 Okno Instrumenty VST
- 730 Pasek narzędzi okna instrumentów VST
- 731 Sterowanie instrumentami VST
- 733 Presety dla instrumentów
- 735 Odtwarzanie instrumentów VST
- 737 Opóźnienie (Latency)
- 738 Opcje importu i eksportu
- 739 Szybkie sterowanie VST
- 741 Strona-Łańcuch dla instrumentów VST
- 742 Instrumenty zewnętrzne

743 Instalowanie i zarządzanie wtyczkami VST

- 743 Wtyczki i kolekcje
- 746 Dodawanie nowych kolekcji wtyczek
- 747 Ukrywanie wtyczek
- 748 Ponowna aktywacja wtyczek z listy zablokowanych

749 Ścieżka „Szybkie Sterowanie”

- 750 Przypisanie parametrów
- 753 Sterowanie automatycznymi parametrami
- 754 Łączenie szybkich sterowań ścieżki ze zdalnym sterowaniem

756 Zdalne sterowanie Cubase

- 756 Łączenie zdalnych urządzeń
- 756 Usuwanie wejścia zdalnego sterowania ze wszystkich wejść MIDI
- 757 Konfigurowanie zdalnych urządzeń
- 759 Urządzenia zdalne i automatyzacja
- 759 Przypisywanie poleceń zdalnym urządzeniom
- 760 Ogólna strona zdalnego sterowania
- 765 Edytor zdalnego sterowania
- 770 Joysticki
- 770 Ścieżka szybkie sterowanie (Quick Controls)
- 770 Szybkie sterowanie VST
- 771 parametrów MIDI w czasie rzeczywistym i efektów MIDI

771 Parametry ścieżki MIDI

- 773 Modyfikatory MIDI
- 778 Efekty MIDI
- 781 Transpozycja i prędkość w linii informacyjnej

782 Korzystanie z urządzeń MIDI

- 782 Komunikaty o zmianie programu i wybór banku Wiadoomości
- 783 Patch Banks
- 783 Menedżer urządzeń MIDI
- 788 Panele urządzeń

792 Funkcje MIDI

- 792 Okno dialogowe konfiguracji transpozycji
- 793 Scalanie zdarzeń MIDI w nową partię
- 795 Okno dialogowe rozpuszczania części
- 796 Odbijające się partie MIDI
- 797 Powtarzanie zdarzeń MIDI niezależnej ścieżki Pętle (Loops)
- 797 Rozszerzanie nut MIDI
- 797 Ustalanie długości nut MIDI
- 798 Naprawianie prędkości nut MIDI
- 798 Renderowanie danych pedału podtrzymującego do długości nut
- 799 Usuwanie nakładek
- 799 Edycja Velocity
- 800 Usuwanie podwójnych nut
- 800 Usuwanie danych kontrolera
- 800 Usuwanie ciągłych danych kontrolera
- 801 Ograniczanie głosów polifonicznych
- 801 Rozrzedzenie danych kontrolera
- 801 Ekstrakcja automatyzacji MIDI
- 802 Odwracanie kolejności odtwarzania zdarzeń MIDI
- 802 Odwracanie kolejności wybranych zdarzeń MIDI
- 802 Tworzenie ścieżki tempa na podstawie stukania

804 Edytory MIDI

- 804 Typowe funkcje edytora MIDI
- 812 Wyświetlacz kontrolera
- 836 Edytor kłucza (Key)
- 854 Operacje edytora kłucza
- 870 Edytor perkusyjny (Drum)
- 881 Operacje edytora perkusyjnego
- 884 Mapy perkusyjne
- 889 Edytor listy (List)
- 898 Operacje edytora list
- 903 Edytor lokalny

906 Mapy wyrażeń

- 907 Artykulacje
- 907 Okno konfiguracji mapy wyrażeń
- 909 Tworzenie i edytowanie map wyrażeń
- 915 Wstawianie artykulacji

918 Wyrażenia nut

- 919 Wyrażenia nut VST
- 920 Kontrolery MIDI
- 924 Sekcja inspektora wyrażeń nut
- 928 Narzędzia do wyrażania nut
- 928 Mapowanie kontrolera
- 930 Nagrywanie
- 933 Edytor zdarzeń wyrażenia nut
- 938 Przycinanie danych wyrażenia nuty
- 939 Usuwanie wszystkich danych wyrażenia nutowego
- 939 Okno dialogowe ustawień wyrażenia nut MIDI

943 Funkcje akordów

- 943 Ścieżka akordowa (Chord)
- 944 Zdarzenia akordowe
- 951 Wydarzenia w skali
- 953 Głosy
- 956 Konwertowanie zdarzeń akordowych na MIDI

- 957 Sterowanie odtwarzaniem MIDI lub audio za pomocą ścieżki akordowej
- 962 Przypisywanie głosów do nut
- 962 Wyodrębnianie zdarzeń akordowych z MIDI
- 963 Nagrywanie zdarzeń akordowych za pomocą klawiatury MIDI

964 Pady akordowe

- 964 Strefa padów akordowych
- 967 Menu funkcji
- 967 Asystent akordów
- 971 Przypisywanie akordów
- 974 Zamiana przypisań akordów
- 975 Kopiowanie przypisań akordów
- 975 Odtwarzanie i nagrywanie akordów
- 978 Konfiguracja odtwarzacza
- 985 Okno dialogowe ustawień padów akordowych
- 990 Ustawienia padów akordowych
- 991 Tworzenie zdarzeń akordowych z padów akordowych
- 991 Tworzenie partii MIDI z padów akordowych

992 Edytor logiczny

- 992 Przegląd okna
- 993 Warunki filtrowania
- 1002 Wybór funkcji
- 1003 Określanie działań
- 1005 Stosowanie zdefiniowanych działań
- 1006 Presety
- 1007 Edytor logiczny projektu**
- 1007 Omówienie okna Edytora logicznego projektu
- 1008 Warunki filtrowania
- 1017 Określanie działań
- 1020 Wybór funkcji
- 1021 Stosowanie makr
- 1021 Stosowanie zdefiniowanych działań
- 1021 Presety

1023 Edycja tempa i metrum

- 1023 Tryby tempa projektu
- 1023 Ścieżka Podstawa czasu
- 1024 Edytor ścieżek Tempo
- 1026 Ścieżka Tempo
- 1028 Zmiany tempa dla projektów
- 1032 Ustawianie stałego tempa projektu
- 1034 Kalkulator uderzeń
- 1035 Wykrywanie tempa
- 1036 Eksportowanie ścieżki tempa
- 1036 Importowanie ścieżki tempa
- 1037 Okno dialogowe procesu tempa
- 1038 Okno dialogowe pasków procesu
- 1038 Osnowa czasu
- 1040 Ustaw definicję z oknem dialogowym Tempo
- 1040 Zdarzenia metrum

1043 Przeglądarka projektów

- 1043 Pasek narzędzi przeglądarki projektów
- 1044 Struktura projektu
- 1044 Wyświetlanie zdarzeń

1047 Renderowanie Audio i MIDI

- 1047 Okno dialogowe renderowania ścieżek
- 1050 Okno wyboru renderowania

1053 Eksport miks audio

- 1053 Okno dialogowe eksportu miks audio
- 1062 Miksowanie do plików audio
- 1063 Miksowanie do plików audio za pomocą kolejek zadań

1067 Dostępne kanały do eksportu

1067 Pliki Formats

1073 Zapisywanie pliku ustawień wstępnych Formats

1074 Synchronizacja

1074 Master i Slave (Zwierzchnik i podwładny)

1075 Formaty kodu czasowego

1077 Źródła Zegara

1078 Okno dialogowe konfiguracji synchronizacji projektu

1083 Panel główny MMC

1083 Zewnętrzna synchronizacja

1084 Konfigurowanie synchronizacji dla osobistego studia muzycznego

1086 Łącze systemowe VST

1086 Konfigurowanie łącza systemowego VST

1091 Aktywacja łącza systemowego VST

1093 Przykłady zastosowań

1097 Wideo (Video)

1097 Zgodność plików wideo

1098 Klatki na sekundę

1099 Urządzenia wyjściowe wideo

1099 Przygotowania do tworzenia projektów wideo

1101 Przygotowania do odtwarzania wideo

1104 Edycja wideo

1105 Eksport wideo

1108 Wyodrębnianie dźwięku z wideo

1109 Wymiana plików z innymi aplikacjami

1109 Pliki OMF

1113 Pliki AAF

1118 ReWire

1118 Włączanie aplikacji ReWire

1119 Start i rezygnacja

1120 Aktywacja kanałów ReWire

1120 Używanie regulatorów transportu i tempa

1121 Jak obsługiwane są kanały ReWire

1122 Routing MIDI przez ReWire

1122 Rozważania i ograniczenia

1123 Skróty klawiaturowe

1123 Okno dialogowe skrótów klawiaturowych

1126 Przypisywanie kluczowych poleceń

1126 Wyszukiwanie kluczowych poleceń

1127 Usuwanie skrótów klawiaturowych

1127 Konfigurowanie makr

1127 Zapisywanie zaprogramowanych skrótów klawiaturowych

1128 Ładowanie ustawień wstępnych poleceń klawiszowych

1128 Resetowanie skrótów klawiaturowych

1128 Domyślne skróty klawiaturowe

1141 Konfigurowanie klawiszy modyfikujących \ narzędzia

1142 Dostosowywanie

1142 Obszary robocze

1145 Opcje ustawień

1147 Profile

1151 Okno dialogowe systemu Windows

1152 Gdzie są przechowywane ustawienia?

1152 Okno dialogowe trybu awaryjnego

1155 Optymalizacja wydajności Audio

1155 Aspekty wydajności

1156 Ustawienia wpływające na wydajność

1156 Okno wydajności audio

1157 ASIO-Guard

1159 Preferencje

1159 Okno dialogowe preferencji

1161 Edycja

1165 Edytory

1166 Wyświetlanie zdarzeń

1169 General

1171 MIDI

1174 MediaBay

1175 Pomiar

1175 Nagrywanie

1177 Partytury

1179 Transport

1180 Interfejs użytkownika

1181 VST

1184 VariAudio

1185 Wideo

1186 Indeks

Nowe funkcje

Poniższa lista informuje o najważniejszych ulepszeniach w Cubase i zawiera linki do odpowiednich opisów.

Nowe funkcje w wersji 11.0.0

Przegląd najważniejszych wydarzeń

Nowe funkcje i czcionki edytora partytury

- Edytor partytury (Score Editor) został wzbogacony o wiele wspaniałych dodatków i ulepszeń. Nowa karta Właściwości umożliwia natychmiastowy dostęp do opcji i ustawień dla określonych elementów wybranych w zapisie nutowym, a dzięki nakładce edycji nut można edytować nuty tak wygodnie, jak w edytorze klawiszy (Key Editor). Jest więcej ulepszeń przepływu pracy, a Score Editor obsługuje teraz również format czcionek SMuFL, który przynosi piękne czcionki Dorico Bravura i Petaluma do Cubase. Zobacz Układ partytury i drukowanie.

Imager

- Ta nowa wtyczka pomaga uzyskać lepszy, czystszy miks. Możesz niezależnie umieszczać ścieżki audio w polu stereo w maksymalnie czterech pasmach, co pozwala rozszerzyć lub zmniejszyć szerokość stereo dźwięku. Indywidualne wyświetlacze oscyloskopu i korelacji pomagają uzyskać absolutnie perfekcyjne panoramowanie. Wtyczka jest opisana w osobnym dokumencie Informacje o wtyczce. Zobacz Imager

Zgniatacz (Squasher)

- Ta dynamiczna wtyczka łączy kompresję w górę i w dół dla maksymalnie trzech pasm. Użyj go, aby pomóc dźwiękom prowadzącym przebić się przez miks, oswoić agresywne linie basowe lub wzmocnić subtelny, przestrzenny pogłos. Wtyczka jest opisana w osobnym dokumencie Informacje o wtyczce. Zobacz Squasher.

Frequency 2 (Frequency)

- Korektor częstotliwości 2 zapewnia osiem pasm, z których każdy można indywidualnie ustawić na dynamiczne filtrowanie w celu uzyskania bardziej dynamicznego miks. Możesz także znaleźć obsługę kanałów środkowych / bocznych i tryb Linear Phase dla każdego pasma, funkcję automatycznego słuchania, aby usłyszeć dokonane regulacje, wyświetlacz widma, a nawet klawiaturę muzyczną, która pomoże Ci znaleźć właściwy ton. Wtyczka jest opisana w osobnym dokumencie Informacje o wtyczce. Patrz Częstotliwość 2.

SpectraLayers One

- Ta kompaktowa wersja uznanego narzędzia do wizualnej edycji dźwięku umożliwia wizualizację i dokładne oczyszczanie dźwięku. Dzięki najnowocześniejszemu silnikowi separacji źródeł możesz oddzielić partię wokalną od dowolnego rodzaju ścieżek audio. Jego zaawansowana technologia ARA umożliwia widok spektrogramu ścieżek audio z idealną równowagą narzędzi do wyboru, edycji i wyświetlania do zadań edycji chirurgicznej, takich jak poprawianie dialogów i dźwięków lokalizacji bezpośrednio z rejestratora terenowego, bez potrzeby stosowania aplikacji innych firm. Narzędzie zostało opisane w osobnym dokumencie SpectraLayers One. Zobacz Spectralayers One.

Ulepszenia ścieżki samplera

- Ścieżka samplera zawiera wiele wspaniałych nowych funkcji. Nowy tryb krojenia dzieli twoje pętle, dzięki czemu są gotowe do gry za pomocą jednego kliknięcia. Dostępne są teraz dwa globalne LFO do dodawania ruchu i interesujących efektów. Możesz wybrać styl vintage lub najwyższą wierność dzięki nowym trybom jakości silnika sampli. A nowy mono legato glide jest idealny dla typowych linii basowych 808 i nie tylko. Zobacz ścieżki samplera (Sampler Tracks).

Ulepszenia edycji Pitchbend i kontrolera

- Możesz wybrać, czy chcesz, aby dla nowych zdarzeń kontrolera domyślnym typem były rampy czy stopnie. Patrz Menu ustawień pasa kontrolera.
- Możesz skopiować wszystkie zmiany CC na inną ścieżkę. Zobacz Menu kontekstowe toru kontrolera.
- Możesz ustawić kroki pitchbendu na półtony, aby zawsze były idealnie dostrojone. Zobacz Pasy kontrolera Pitchbend.
- Możesz tworzyć rampy i krzywe na torach CC i Pitchbend, tak jak jesteś przyzwyczajony do automatyzacji. Zobacz Tworzenie płynnych przejść między ciągłymi zdarzeniami kontrolera.
- Możesz usuwać nuty MIDI za pomocą prostego, szybkiego dwukrotnego kliknięcia. Zobacz Usuwanie zdarzeń nut.

Globalne ścieżki w edytorze Key Editor

- Synchronizacja ze zmianami tempa lub znacznikami ma kluczowe znaczenie podczas komponowania dowolnego rodzaju muzyki. Cubase ułatwia życie dzięki globalnym ścieżkom, które można teraz wyświetlać w edytorze kluczy. Nie musisz już opuszczać Edytora kluczy, to wspaniałe odniesienie wizualne sprawi, że Twoje kompozycje będą poruszały się szybko i kreatywnie. Zobacz ścieżki globalne w edytorze kluczy.

Zarządzanie kolejką zadań

- W większości programów DAW eksport wielu plików jest powtarzalnym i czasochłonnym zadaniem. Cubase sprawia, że ta praca jest znacznie szybsza, mniej podatna na błędy i wygodniejsza. Zsynchronizuj wybór eksportu z wyborem w projekcie i wyeksportuj pełną ścieżkę sygnału, w tym efekty szyny głównej, aby naprawdę odtworzyć miks. Zobacz Okno eksportu miksu audio.
- Cubase umożliwia zbieranie zadań eksportu w celu wyeksportowania całej kolejki zadań za jednym razem, kiedy pijesz kawę. Zobacz Miksowanie do plików audio przy użyciu kolejek zadań.

Predefiniowane formaty plików

- Twórz i przywracaj ustawienia wstępne formatu plików z ulubionych lub najczęściej używanych ustawień formatu plików. Zobacz Zapisywanie predefiniowanych formatów plików.

Zmienne DPI w systemie Windows 10

- Cubase obsługuje teraz więcej ustawień skalowania dla Windows 10, takich jak 125%, 150% i 200%. Nawet wtyczki, które nie obsługują HiDPI, mogą być teraz skalowane na podstawie współczynnika skalowania systemu Windows. Zobacz Ogólne.

Więcej nowych funkcji

Obsługa wielu kanałów MultiTap Delay

- Wtyczka MultiTap Delay, obsługująca teraz dźwięk przestrzenny do 5.1, ma wszystkie kreatywne opcje potrzebne do stworzenia nieziemskiej i przestrzennej atmosfery. Możesz szybko i łatwo stworzyć do ośmiu odczepów opóźniających, wykorzystać dźwięk cyfrowych opóźnień lub klasycznych jednostek echa i dodać efekty do całego wyjścia, pętli opóźniającej, a nawet każdego pojedynczego odbicia. Ta wtyczka jest opisana w osobnym dokumencie Informacje o wtyczce. Zobacz Opóźnienie MultiTap.

Nadzór

- Ta wtyczka to w pełni konfigurowalny multimetrowy analizator dźwięku do profesjonalnych produkcji. SuperVision umożliwia wybór spośród kilku różnych modułów do analizy sygnału, widma, fazy, przestrzeni i kształtu fali. Ten zestaw wtyczek umożliwia stworzenie własnego niestandardowego układu z maksymalnie dziewięcioma gniazdami modułów z indywidualnymi ustawieniami wyświetlania dla każdego modułu, aby zapewnić niezwykle dokładny obraz wizualny dźwięku. Jest to opisane w oddzielnym dokumencie Informacje o wtyczce. Zobacz SuperVision.

Ulepszenia edycji zakresów w trybie Połącz narzędzia do zaznaczania

- Jeśli narzędzia Połącz zaznaczenie są włączone i podzielisz zakres zaznaczenia, nowo utworzone zdarzenia zostaną wybrane automatycznie. Zobacz Dzielenie zakresów zaznaczenia.

Linie znacznikowe

- Możesz włączyć/wyłączyć wyświetlanie pionowych linii znaczników, aby wskazać pozycje znaczników na wszystkich ścieżkach w całym projekcie. Możesz zdecydować, czy linie znaczników mają być wyświetlane tylko dla aktywnego śladu znaczników, czy też dla wszystkich śladów znaczników. Zobacz Znaczniki.

Ulepszone bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline

- Okno Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline umożliwia teraz przypinanie procesów, co ułatwia korzystanie z wtyczek z funkcją uczenia się. Zobacz przepływ pracy bezpośredniego przetwarzania w trybie offline.

Poprawiona obsługa ARA 2.0

- Odbicie nie jest już potrzebne podczas zatwierdzania zdarzenia dźwiękowego w wybranym rozszerzeniu ARA. Zobacz Rozszerzenia w Cubase.

Nie mniej ważne

Wskaźnik fokusa klawiatury dla podzielonych list utworów

- Podczas pracy z funkcją Podziel listę ścieżek, teraz wyraźnie widać, która z list ścieżek ma fokus na klawiaturze. Zobacz Fokus klawiatury w oknie projektu.

Pokaż nazwę wersji na liście utworów

- Nazwę wersji utworu można pokazać / ukryć na liście utworów. Zobacz Nazwy wersji śledzenia.

Widok szczegółów modułu pasków kanałów Maximizer

- Moduł paska kanałów Maximizer oferuje teraz widok szczegółów w oknie Ustawienia kanału. Zobacz Maximizer – Widok szczegółów.

Obsługa wielu wejść łańcuchów bocznych

- W przypadku wtyczek obsługujących wiele wejść łańcucha bocznego, na przykład Częstotliwość 2 i Squasher, można teraz ustawić indywidualny routing łańcucha bocznego dla dowolnego z tych wejść. Pozwala to na sterowanie każdym wejściem łańcucha bocznego wtyczki za pomocą innego źródła łańcucha bocznego. Zobacz Routing łańcucha bocznego.

Ulepszenia obsługi torów policiśnieniowych (Poly Pressure)

- Wybieranie i edytowanie zdarzeń policiśnienia na linii kontrolera jest teraz znacznie bardziej intuicyjne. Zobacz Dodawanie zdarzeń Poly Pressure.

Zdefiniuj widoczne tony w edytorze kluczy (Key Editor)

- Można określić, które tony mają być widoczne w oknie zdarzeń i na klawiaturze fortepianu w edytorze klawiszy. Zobacz Wyświetlanie określonych tonów w edytorze tonacji (Key Editor).

Wyszukaj nuty w akordach

- Nowe zmienne kontekstowe w Edytorze logicznym umożliwiają wyszukiwanie najwyższej lub najniższej nuty w sekwencji akordów (najwyższa w akordzie od co najmniej n nut i najniższa w akordzie od co najmniej n nut) i operowanie na tych nutach. Zobacz filtr akordów.

Wstęp

To jest instrukcja obsługi Cubase Steinberga. Tutaj znajdziesz szczegółowe informacje o wszystkich cechach i funkcjach programu.

Dokumentacja niezależna od platformy

Dokumentacja dotyczy systemów operacyjnych Windows i macOS.

Funkcje i ustawienia specyficzne dla jednej z tych platform są wyraźnie wskazane. We wszystkich innych przypadkach opisy i procedury zawarte w dokumentacji dotyczą systemów Windows i macOS.

Niektóre punkty do rozważenia:

- Zrzuty ekranu pochodzą z systemu Windows.
- Niektóre funkcje dostępne w menu Plik w systemie Windows można znaleźć w menu nazwy programu w systemie macOS.

Dokumenty PDF i dokumentacja online

Dokumentacja składa się z kilku dokumentów. Można je przeczytać online lub pobrać ze strony steinberg.help. Możesz uzyskać dostęp do steinberg.help z poziomu programu, wybierając Pomoc (Help) > Pomoc Cubase (Cubase Help).

Instrukcja obsługi

Główna dokumentacja referencyjna Cubase ze szczegółowymi opisami operacji, parametrów, funkcji i technik.

Układ partytury i drukowanie

Opisuje profesjonalną notację muzyczną, edycję partytury i funkcje drukowania dostępne w edytorze partytury (Score Editor).

Odniesienie do wtyczki

Opisuje funkcje i parametry dołączonych wtyczek VST, instrumentów VST i efektów MIDI.

Urządzenia do zdalnego sterowania

Wyświetla listę obsługiwanych urządzeń zdalnego sterowania MIDI.

Urządzenia MIDI

Opisuje sposób zarządzania urządzeniami MIDI i panelami urządzeń

Groove Agent SE

Opisuje funkcje i parametry dołączonego instrumentu VST Groove Agent SE.

HALion Sonic SE

Opisuje cechy i parametry dołączonego instrumentu VST HALion Sonic SE.

Retrolog

Opisuje funkcje i parametry dołączonego instrumentu VST Retrologue.

Padshop

Opisuje cechy i parametry dołączonego instrumentu VST Padshop.

Menadżer Biblioteki Steinberga

Opisuje sposób rejestracji i zarządzania bibliotekami VST Sound.

Konwencje

W naszej dokumentacji używamy elementów typograficznych i znaczników do strukturyzowania informacji.

Elementy typograficzne

Następujące elementy typograficzne oznaczają następujące cele:

Warunek wstępny

Wymaga wykonania akcji lub spełnienia warunku przed rozpoczęciem procedury.

Procedura

Zawiera listę kroków, które należy wykonać, aby osiągnąć określony wynik.

Ważne

Informuje o problemach, które mogą mieć wpływ na system, podłączony sprzęt lub mogą wiązać się z ryzykiem utraty danych.

Uwaga

Informuje o kwestiach, które należy rozważyć.

Wskazówka

Dodaje dalsze informacje lub przydatne sugestie.

Przykład

Daje ci przykład.

Wynik

Pokazuje wynik procedury.

Po wykonaniu tego zadania

Informuje o czynnościach lub zadaniach, które możesz wykonać po zakończeniu procedury.

Powiązane linki

Wyświetla listę powiązanych tematów, które można znaleźć w tej dokumentacji

Narzut

Tekst pogrubiony wskazuje nazwę menu, opcji, funkcji, okna dialogowego, okna itp.

PRZYKŁAD

Aby otworzyć menu Funkcje (**Functions**), kliknij Menu funkcji (**Functions Menu**) w prawym górnym rogu **MixConsole**.

Jeśli pogrubiony tekst jest oddzielony symbolem większości, oznacza to sekwencję różnych menu do otwarcia.

PRZYKŁAD

Wybierz Projekt (**Select Project**) > Dodaj ślad (**Add Track**)

Skróty klawiaturowe

Wiele domyślnych poleceń klawiszowych, zwanych także skrótami klawiaturowymi, używa klawiszy modyfikujących, a niektóre z nich różnią się w zależności od systemu operacyjnego.

Gdy w niniejszej instrukcji opisane są polecenia klawiszy z klawiszami modyfikującymi, są one oznaczone najpierw klawiszem modyfikującym Windows, a następnie klawiszem modyfikującym macOS i klawiszem .

PRZYKŁAD

Ctrl/Cmd - Z oznacza: naciśnij **Ctrl** w systemie Windows lub **Cmd** w systemie macOS, a następnie naciśnij **Z**

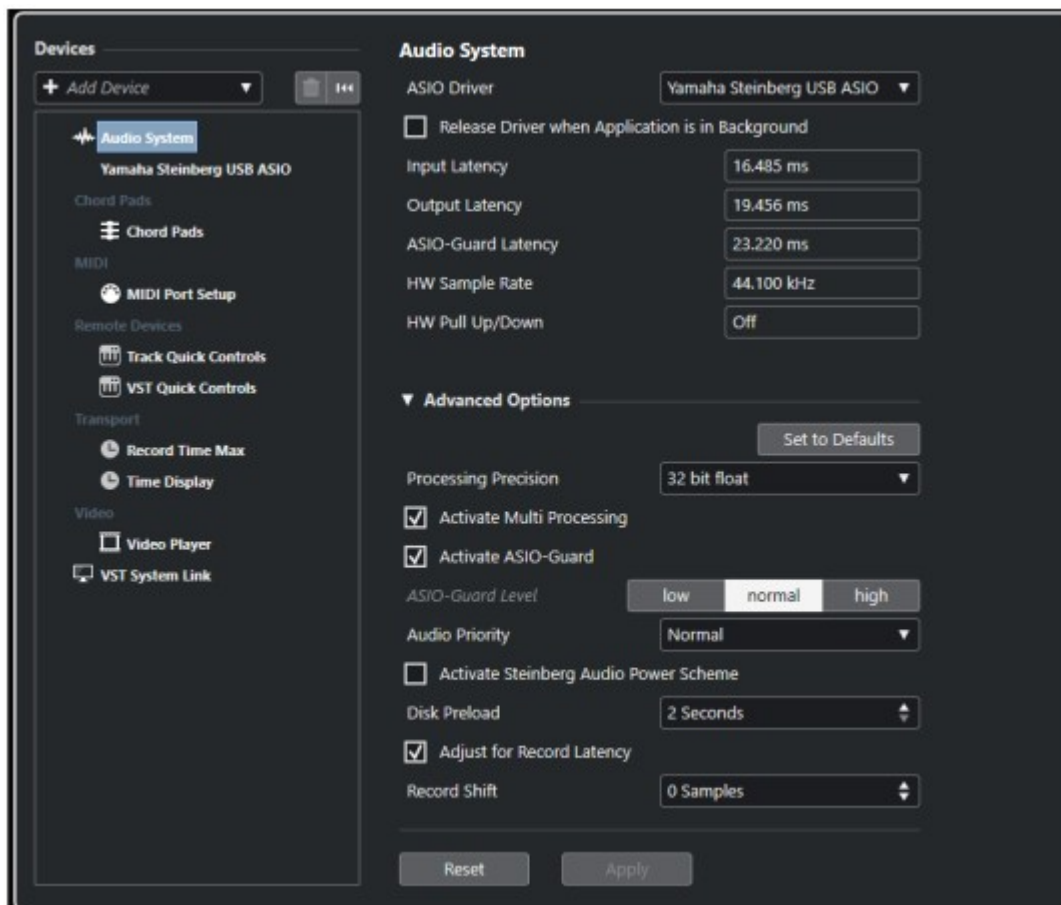
Konfiguracja Twojego systemu

Aby korzystać z Cubase, musisz skonfigurować dźwięk i, jeśli to konieczne, system MIDI.

Okno dialogowe konfiguracji Studio (Studio Setup)

Okno dialogowe Studio Setup umożliwia skonfigurowanie podłączonych urządzeń audio, MIDI i urządzeń zdalnego sterowania.

- Aby otworzyć okno dialogowe Ustawienia Studio (**Studio Setup**), wybierz **Studio** > Ustawienia Studio (**Studio Setup**).



Dostępne są następujące opcje:

Dodaj urządzenie (Add Device)

Umożliwia ręczne dodawanie urządzeń, takich jak urządzenie wejściowe wyrażenia nutowego (**Note Expression Input Device**), dodatkowe urządzenie wyświetlające czas (**Time Display**) lub określone urządzenia zdalnego sterowania.

Usunąć (Remove)

Umożliwia usuwanie ręcznie dodanych urządzeń.

Resetowanie (Reset)

Resetuje wszystkie urządzenia zdalnego sterowania na liście Urządzenia (**Devices**)

Lista urządzeń (Devices list)

Wybierz urządzenie z listy Urządzenia, aby wyświetlić jego ustawienia w prawej sekcji.

Konfigurowanie Audio

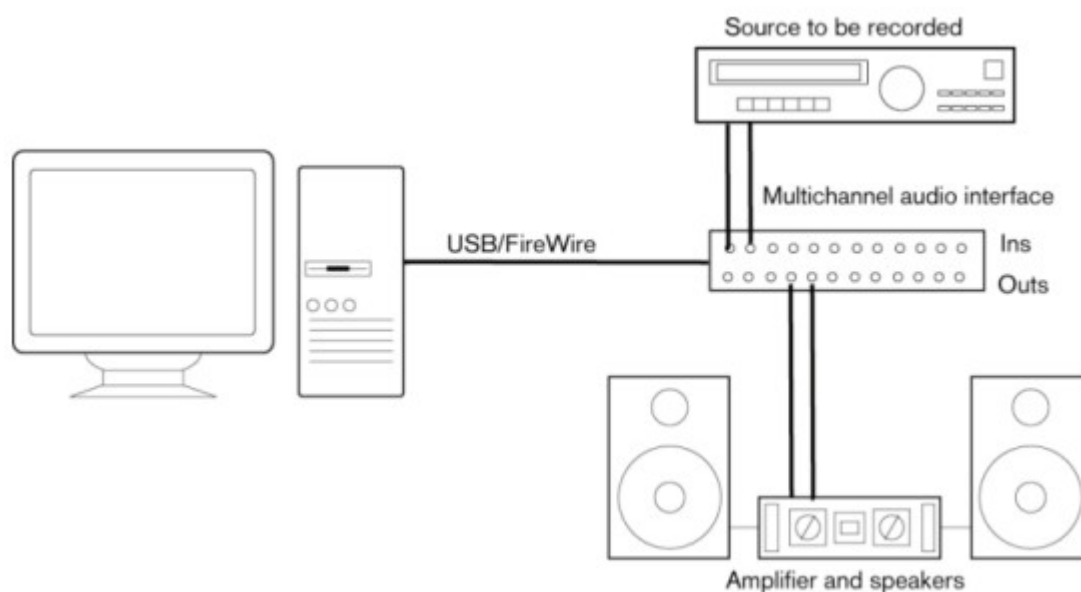
Musisz skonfigurować sprzęt audio, zanim będziesz mógł go używać w Cubase.

WAŻNE

Przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń upewnij się, że wszystkie urządzenia są wyłączone.

Prosta konfiguracja wejścia i wyjścia stereo

Jeśli używasz tylko wejścia i wyjścia stereo z Cubase, możesz podłączyć sprzęt audio, na przykład wejścia karty dźwiękowej lub interfejsu audio, bezpośrednio do źródła wejściowego, a wyjścia do wzmacniacza mocy i głośnika.



Połączenia audio

Konfiguracja systemu zależy od wielu różnych czynników, na przykład rodzaju projektu, który chcesz utworzyć, sprzętu zewnętrznego, którego chcesz użyć, lub dostępnego sprzętu komputerowego. Dlatego poniższe sekcje mogą służyć jedynie jako przykłady.

Sposób podłączenia sprzętu, to znaczy, czy użyć połączeń cyfrowych, czy analogowych, zależy również od konfiguracji.

Poziomy nagrywania i wejścia

Podczas podłączania sprzętu upewnij się, że impedancja i poziomy źródeł dźwięku i wejść są zgodne. Używanie właściwego typu wejścia jest ważne, aby uniknąć zniekształceń lub szumów podczas nagrywania. Na przykład można użyć różnych wejść, takich jak poziom linii konsumenckiej (-10 dBV) lub profesjonalny poziom liniowy (+4 dBu).

Czasami można dostosować charakterystykę wejścia w interfejsie audio lub na jego panelu sterowania. Szczegółowe informacje można znaleźć w dokumentacji dołączonej do sprzętu audio.

WAŻNE

Cubase nie zapewnia żadnych regulacji poziomu wejściowego dla sygnałów przychodzących do twojego sprzętu audio, ponieważ są one obsługiwane inaczej dla każdej karty. Regulacja poziomów wejściowych odbywa się albo w specjalnej aplikacji dołączonej do sprzętu, albo w jego panelu sterowania.

Połączenia Word Clock

Jeśli korzystasz z cyfrowego połączenia audio, może być również potrzebne połączenie Word Clock między sprzętem audio a urządzeniami zewnętrznymi. Szczegółowe informacje można znaleźć w dokumentacji dołączonej do sprzętu audio.

WAŻNE

Skonfiguruj poprawnie synchronizację Word Clock, w przeciwnym razie w nagraniach mogą wystąpić kliknięcia i trzaski.

Wybór sterownika audio

Wybierając sterownik audio, zezwalasz Cubase na komunikację ze sprzętem audio. Zwykle po uruchomieniu Cubase otwiera się okno dialogowe z monitem o wybranie sterownika, ale możesz także wybrać sterownik sprzętu audio, jak opisano poniżej.

UWAGA

W systemach operacyjnych Windows zalecamy dostęp do sprzętu za pośrednictwem sterownika ASIO opracowanego specjalnie dla tego sprzętu. Jeśli żaden sterownik ASIO nie jest zainstalowany, skontaktuj się z producentem sprzętu audio, aby uzyskać informacje na temat dostępnych sterowników ASIO. Jeśli nie jest dostępny żaden określony sterownik ASIO, można użyć sterownika Generic Low Latency ASIO.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz **Audio System**.
3. Otwórz wyskakujące menu **ASIO Driver** (Sterownik ASIO) i wybierz sterownik sprzętu audio.
4. Kliknij **OK**.

Konfigurowanie sprzętu audio

Aby móc z niego korzystać, należy wybrać i skonfigurować sprzęt audio w oknie dialogowym **Studio Setup** (Konfiguracja programu Studio)

WARUNEK WSTĘPNY

Wybrałeś sterownik dla swojego sprzętu audio.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz sterownik sprzętu audio.
3. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby otworzyć panel sterowania sprzętu audio:
 - W systemie Windows kliknij **Control Panel** (Panel sterowania).
 - W systemie macOS kliknij opcję **Open Config App** (Otwórz aplikację konfiguracyjną). Ten przycisk jest dostępny tylko w przypadku niektórych produktów sprzętowych. Jeśli nie jest dostępny w Twojej konfiguracji, zapoznaj się z dokumentacją sprzętu audio.

UWAGA

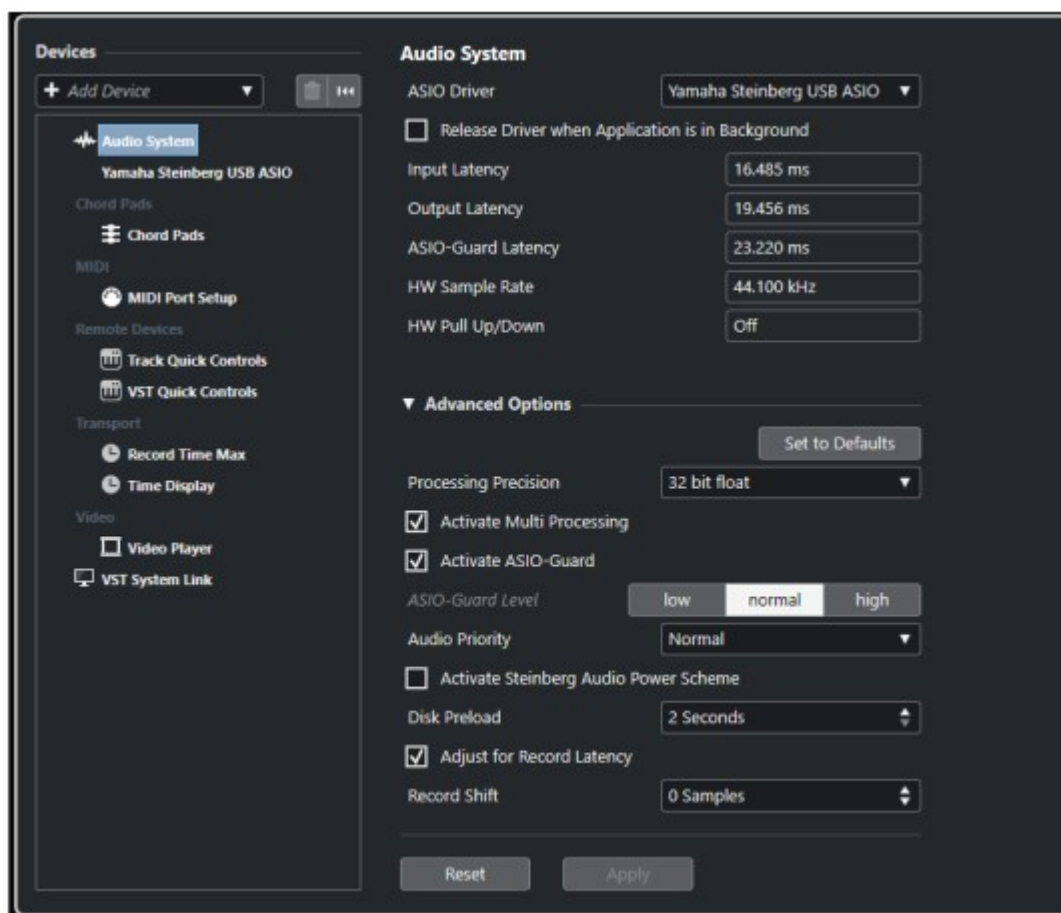
Panel sterowania jest dostarczany przez producenta sprzętu audio i jest inny dla każdej marki i modelu interfejsu audio. Jednak panele kontrolne dla sterownika Generic Low Latency ASIO Driver (tylko Windows) są dostarczane przez firmę Steinberg.

4. Skonfiguruj sprzęt audio zgodnie z zaleceniami producenta.

Strona systemu audio

Na stronie **Audio System** (System audio) możesz wybrać sterownik ASIO dla swojego sprzętu audio.

- Aby otworzyć stronę **Audio System**, wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja Studio) i wybierz System audio na liście **Devices** (Urządzenia).



Dostępne są następujące opcje:

ASIO Driver (Sterownik ASIO)

Umożliwia wybór sterownika

Release Driver when Application is in Background (Zwolnij sterownik, gdy aplikacja działa w tle)

Zwalnia sterownik i pozwala innym aplikacjom na odtwarzanie za pośrednictwem sprzętu audio, nawet jeśli Cubase jest uruchomiony.

Input Latency (Opóźnienie wejścia)

Pokazuje opóźnienie wejściowe sprzętu audio.

Output Latency (Opóźnienie wyjścia)

Pokazuje opóźnienie wyjściowe sprzętu audio

ASIO-Guard Latency

Pokazuje opóźnienie ASIO-Guard.

HW Sample Rate (Częstotliwość próbkowania HW)

Pokazuje częstotliwość próbkowania Twojego sprzętu audio.

HW Pull Up / Down (Podciąganie HW w górę/w dół)

Pokazuje stan podnoszenia / opuszczania sprzętu audio.

W sekcji **Advanced Options** (Opcje zaawansowane) dostępne są następujące opcje:

Set To Defaults (Ustaw na domyślne)

Umożliwia przywrócenie ustawień domyślnych.

Processing Precision (Precyzja przetwarzania)

Umożliwia ustawienie precyzji przetwarzania dźwięku na 32-bitowy zmiennoprzecinkowy lub 64-bitowy zmiennoprzecinkowy.

W zależności od tego ustawienia wszystkie kanały są przetwarzane i miksowane w formacie zmiennoprzecinkowym 32-bitowym lub 64-bitowym.

UWAGA

Precyzja przetwarzania rzędu 64 bitów zmiennoprzecinkowych może zwiększyć obciążenie procesora i zużycie pamięci.

Aby wyświetlić wszystkie wtyczki obsługujące 64-bitowe przetwarzanie zmiennoprzecinkowe, otwórz **VST Plug-in Manager** (Menedżera wtyczek VST) i włącz opcję **Show Plug-ins That Support 64-Bit Float Processing** (Pokaż wtyczki obsługujące 64-bitowe przetwarzanie zmiennoprzecinkowe) w wyskakującym menu **Display Options** (Opcje wyświetlania).

UWAGA

Wtyczki i instrumenty VST 2 są zawsze przetwarzane z 32-bitową precyzją.

Activate Multi Processing (Aktywuj przetwarzanie wielokrotne)

Umożliwia równomierne rozłożenie obciążenia przetwarzania na wszystkie dostępne procesory. W ten sposób Cubase może w pełni wykorzystać połączoną moc wielu procesorów.

Activate ASIO-Guard (Aktywuj ASIO-Guard)

Aktywuje ASIO-Guard. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy włączona jest opcja Aktywuj przetwarzanie wielokrotne.

ASIO-Guard Level (Poziom ochrony ASIO)

Umożliwia ustawienie poziomu ASIO-Guard. Im wyższy poziom, tym wyższa stabilność przetwarzania i wydajność przetwarzania dźwięku. Jednak wyższe poziomy prowadzą również do zwiększonego opóźnienia ASIO-Guard i zużycia pamięci.

Audio Priority (Priorytet dźwięku (tylko Windows))

To ustawienie powinno być ustawione na **Normal** (Normalne), jeśli pracujesz z Audio i MIDI. Jeśli w ogóle nie używasz MIDI, możesz ustawić to na **Boost**.

Activate Steinberg Audio Power Scheme (Aktywuj schemat mocy dźwięku Steinberga)

Jeśli ta opcja jest włączona, wszystkie tryby oszczędzania energii, które mają wpływ na przetwarzanie w czasie rzeczywistym, są dezaktywowane. Należy pamiętać, że jest to skuteczne tylko w przypadku bardzo małych opóźnień i zwiększa zużycie energii.

Disk Preload (Wstępne ładowanie dysku)

Pozwala określić, ile sekund dźwięku ma być wstępnie załadowanych do pamięci RAM przed rozpoczęciem odtwarzania. Pozwala to na płynne odtwarzanie.

Adjust for Record Latency (Dostosuj opóźnienie nagrywania)

Jeśli ta opcja jest włączona, podczas nagrywania uwzględniane są opóźnienia wtyczek.

Record Shift (Rekordowa zmiana)

Umożliwia przesunięcie nagrań o określoną wartość.

W sekcji ogólnej dostępne są następujące opcje:

Reset (Resetowanie)

Resetuje wybrane urządzenie zdalne.

Ap[ply (Zastosuj)

Stosuje ustawienia

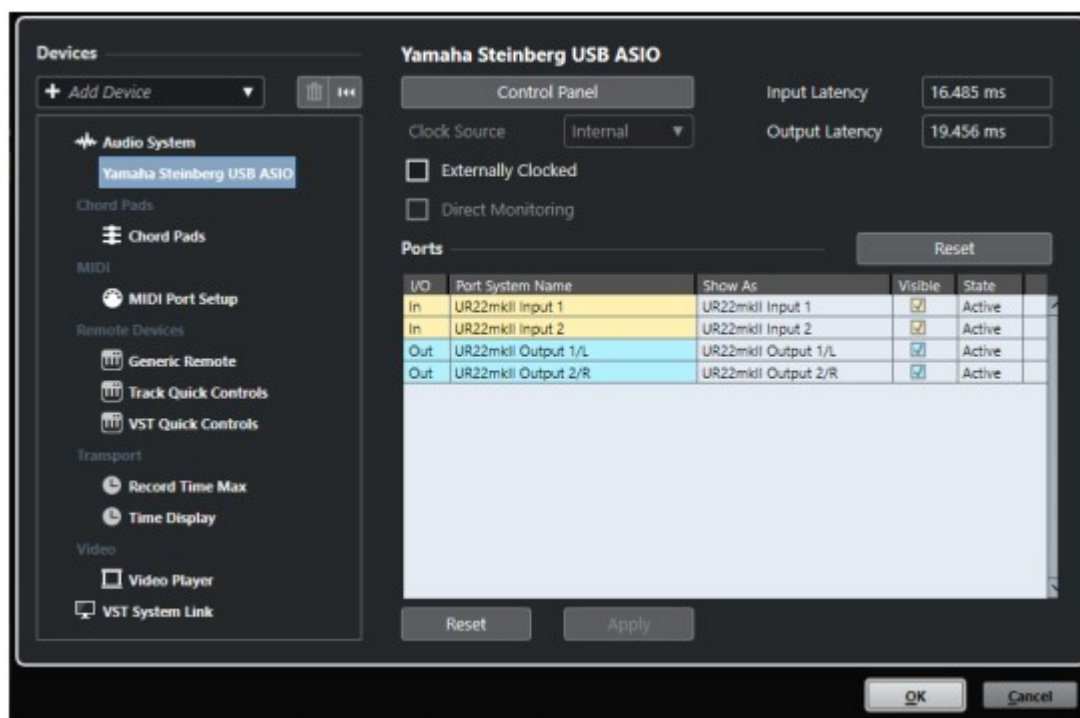
POWIĄZANE LINKI

Okno Manager Window (menedżera wtyczek) VST na stronie 744

Strona konfiguracji sterownika ASIO (ASIO Driver Setup)

Ta strona umożliwi skonfigurowanie sterownika ASIO.

- Aby otworzyć stronę, na której możesz skonfigurować sterownik ASIO, wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja Studio) i wybierz sterownik audio z listy **Devices** (Urządzenia).



Dostępne są następujące opcje:

Control Panel (Panel sterowania)

Otwiera panel sterowania sprzętu audio.

Input Latency (Opóźnienie wejścia)

Pokazuje opóźnienie wejścia sterownika audio.

Output Latency (Opóźnienie wyjścia)

Pokazuje opóźnienie wyjściowe sterownika audio.

Clock Source (Źródło zegara)

Umożliwia wybór źródła zegara.

Externally Clocked (Zewnętrznie taktowany)

Włącz tę opcję, jeśli korzystasz z zewnętrznego źródła zegara.

Direct Monitoring {Monitorowanie bezpośrednie}

Aktywuj tę opcję, aby monitorować przez sprzęt audio i sterować nim z Cubase.

W sekcji **Ports** (Porty) dostępne są następujące opcje:

Reset (Resetowanie)

Umożliwia zresetowanie wszystkich nazw portów i widoczności.

I/O (we/wy)

Stan wejścia/wyjścia portu.

Port System Name (Nazwa systemu portu)

Nazwa systemowa portu.

Show As (Pokaż jako)

Umożliwia zmianę nazwy portu. Ta nazwa jest używana w wyskakujących menu **Input Routing** (Kierowanie wejścia) i **Output Routing** (Kierowanie wyjścia).

Visible (Widoczny)

Umożliwia aktywację/dezaktywację portów audio.

State (Stan)

Stan portu audio.

W sekcji ogólnej dostępne są następujące opcje:

Reset (Resetowanie)

Resetuje wybrane urządzenie zdalne.

Apply (Zastosuj)

Stosuje ustawienia.

Korzystanie z zewnętrznych źródeł zegara

Jeśli używasz zewnętrznego źródła zegara, Cubase musi zostać powiadomiony, że odbiera zewnętrzne sygnały zegara i pobiera swoją prędkość z tego źródła.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz sterownik sprzętu audio.
3. Aktywuj **Externally Clocked** (Zewnętrznie taktowany).

WYNIK

Cubase czerpie teraz swoją prędkość z zewnętrznego źródła.

UWAGA

Aby zapewnić prawidłowe odtwarzanie i nagrywanie dźwięku, należy ustawić częstotliwość próbkowania projektu na częstotliwość próbkowania przychodzących sygnałów zegarowych.

Gdy wystąpi niezgodność częstotliwości próbkowania, pole **Record Format** w linii stanu okna **Project** jest podświetlone innym kolorem. Cubase akceptuje niedopasowanie częstotliwości próbkowania, dlatego odtwarzanie jest szybsze lub wolniejsze.

Korzystanie z kilku aplikacji audio jednocześnie

Możesz zezwolić innym aplikacjom na odtwarzanie przez sprzęt audio, nawet jeśli Cubase jest uruchomiony

WARUNEK WSTĘPNY

Inne aplikacje audio uzyskujące dostęp do sprzętu audio mają ustawione zwalnianie sterownika audio.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz **Audio System** (System audio).
3. Aktywuj **Release Drivers when Application is in Background** (Zwolnij sterownik, gdy aplikacja działa w tle).

WYNIK

Aplikacja, na której znajduje się fokus, uzyskuje dostęp do sprzętu audio.

Konfiguracja sprzętu audio

Większość kart dźwiękowych zawiera jedną lub więcej małych aplikacji, które umożliwiają dostosowanie sprzętu.

Ustawienia są zwykle gromadzone w panelu kontrolnym, który można otworzyć z poziomu Cubase lub oddzielnie, gdy Cubase nie jest uruchomiony. Szczegółowe informacje można znaleźć w dokumentacji sprzętu audio.

Ustawienia obejmują:

- Wybór, które wejścia/wyjścia są aktywne.
- Konfigurowanie synchronizacji Word Clock.
- Włączanie/wyłączanie monitorowania za pomocą sprzętu.
- Ustawianie poziomów dla każdego wejścia.
- Ustawianie poziomów dla wyjść tak, aby odpowiadały sprzętowi używanemu do monitoringu.
- Wybór formatów wejścia i wyjścia cyfrowego.
- Dokonywanie ustawień dla buforów audio.

Konfigurowanie portów wejściowych i wyjściowych

Po wybraniu i skonfigurowaniu sterownika sprzętu audio należy określić, które wejścia i wyjścia mają być używane.

WARUNEK WSTĘPNY

Wybrałeś sterownik dla swojego sprzętu audio.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz sterownik sprzętu audio.
3. Wprowadź zmiany.
4. Kliknij **OK**.

POWIĄZANE LINKI

Strona konfiguracji sterownika ASIO na stronie 19

Konfiguracja magistrali audio

Cubase wykorzystuje system szyn wejściowych i wyjściowych do przesyłania dźwięku między programem a sprzętem audio.

- Szyny wejściowe umożliwiają kierowanie dźwięku z wejść sprzętu audio do Cubase. Oznacza to, że dźwięk jest zawsze nagrywany przez jedną lub kilka szyn wejściowych.
- Szyny wyjściowe umożliwiają kierowanie dźwięku z Cubase do wyjść sprzętu audio. Oznacza to, że dźwięk jest zawsze odtwarzany przez jedną lub kilka szyn wyjściowych.

Po skonfigurowaniu wewnętrznych szyn wejściowych i wyjściowych można podłączyć źródło dźwięku, na przykład mikrofon, do interfejsu audio i rozpocząć nagrywanie, odtwarzanie i miksowanie.

POWIĄZANE LINKI

Połączenia audio na stronie 26.

Monitorowanie

W Cubase monitorowanie oznacza słuchanie sygnału wejściowego podczas nagrywania

Dostępne są następujące sposoby monitorowania:

- Zewnętrznie, słuchając sygnału, zanim dotrze on do Cubase.
- Przez Cubase.
- Za pomocą ASIO Direct Monitoring. Jest to połączenie pozostałych metod.

POWIĄZANE LINKI

Monitorowanie zewnętrzne na stronie 268

Monitorowanie przez Cubase na stronie 268

Bezpośrednie monitorowanie ASIO na stronie 269

Konfigurowanie MIDI

Musisz skonfigurować swój sprzęt MIDI, zanim będziesz mógł go używać w Cubase.

WAŻNE

Wyłącz wszystkie urządzenia przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń.

PROCEDURA

1. Podłącz swój sprzęt MIDI (klawiatura, interfejs MIDI itp.) do komputera.
2. Zainstaluj sterowniki sprzętu MIDI

WYNIK

Możesz używać swojego sprzętu MIDI w Cubase.

Połączenia MIDI

Aby odtwarzać i nagrywać dane MIDI z urządzenia MIDI, na przykład klawiatury MIDI, należy podłączyć porty MIDI.

Podłącz port wyjściowy MIDI urządzenia MIDI do portu wejściowego MIDI sprzętu audio. W ten sposób urządzenie MIDI wysyła dane MIDI do odtwarzania lub nagrywania w komputerze.

Podłącz port wejściowy MIDI urządzenia MIDI do portu wyjściowego MIDI sprzętu audio. W ten sposób możesz przysyłać dane MIDI z Cubase do urządzenia MIDI. Na przykład możesz nagrać własną grę, edytować dane MIDI w Cubase, a następnie odtworzyć je na klawiaturze i nagrać dźwięk wychodzący z klawiatury, aby uzyskać lepszą edycję.

Pokazywanie lub ukrywanie portów MIDI

Możesz pokazać porty MIDI, których chcesz używać, i ukryć te, których nie używasz w wyskakującym menu MIDI w programie.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz **MIDI Port Setup** (Konfiguracja portu MIDI).
3. Aby ukryć port MIDI, dezaktywuj jego kolumnę **Visible** (Widoczne).
4. Kliknij **OK**.

Konfigurowanie wszystkich wejść MIDI

Podczas nagrywania MIDI możesz określić, które wejście MIDI ma być używane przez każdą nagrywaną ścieżkę MIDI. Można jednak również nagrywać dowolne dane MIDI z dowolnego wejścia MIDI. Możesz określić, które wejścia mają być uwzględnione po wybraniu opcji **All MIDI Inputs** (Wszystkie wejścia MIDI) dla ścieżki MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz **MIDI Port Setup** (Konfiguracja portu MIDI).
3. Aktywuj opcję **All MIDI Inputs** (Wszystkie wejścia MIDI) dla portu.

UWAGA

Jeśli masz podłączonego pilota zdalnego sterowania MIDI, pamiętaj o wyłączeniu opcji In „**All MIDI Inputs**” dla tego wejścia MIDI. Pozwala to uniknąć przypadkowego nagrywania danych z pilota, gdy jako wejście dla ścieżki MIDI wybrano opcję **All MIDI Inputs**.

4. Kliknij **OK**.

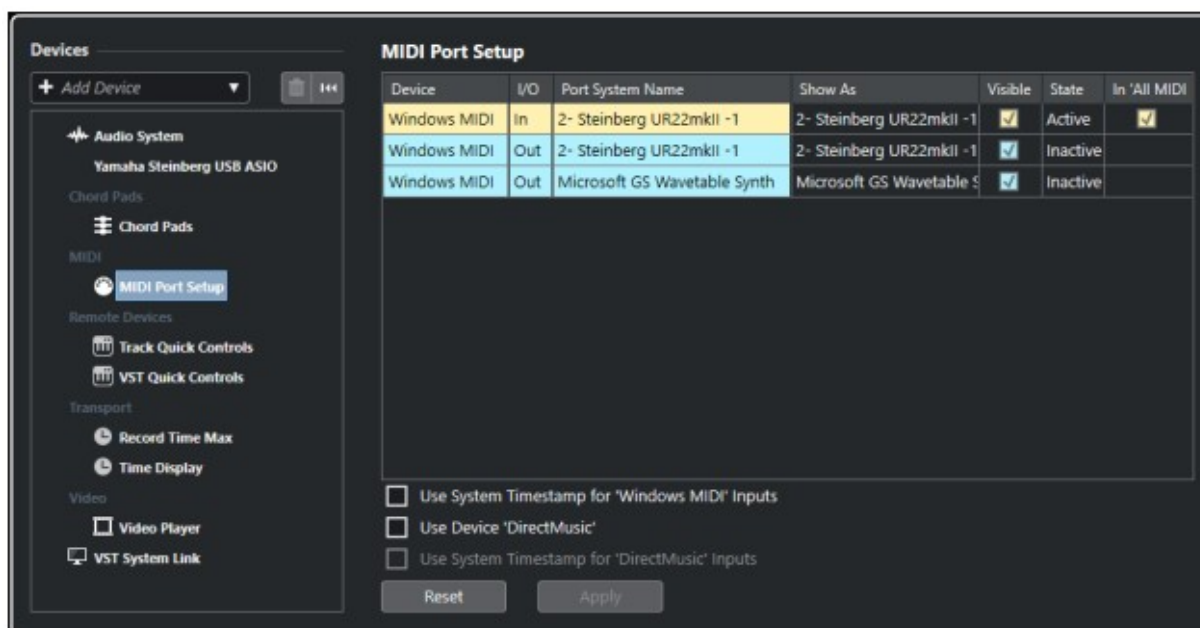
WYNIK

Gdy wybierzesz **All MIDI Inputs** w wyskakującym menu **Input Routing** ścieżki MIDI w **Inspector** (Inspektorze), ścieżka MIDI będzie wykorzystywać wszystkie wejścia MIDI określone w **MIDI Port Setup** (Konfiguracja portu MIDI).

Strona konfiguracji portu MIDI (MIDI Port Setup).

Strona konfiguracji portu MIDI w oknie dialogowym konfiguracji Studio wyświetla podłączone urządzenia MIDI i umożliwia skonfigurowanie ich portów.

- Aby otworzyć stronę konfiguracji portu MIDI (**MIDI Port Setup**), wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia) i aktywuj **MIDI Port Setup** (Konfiguracja portu MIDI) na liście **Devices** (urządzenia).



Wyświetlane są następujące kolumny:

Device (Urządzenie)

Podłączone urządzenia MIDI.

I/O (we/wy)

Stan wejścia/wyjścia portu.

Port System Name (Nazwa systemu portu)

Nazwa systemowa portu.

Show As (Pokaż jako)

Umożliwia zmianę nazwy portu. Ta nazwa jest używana w wyskakujących menu Kierowanie wejścia i Kierowanie wyjścia.

Visible (Widoczny)

Umożliwia aktywację/dezaktywację portów MIDI.

State (Stan)

Stan portu MIDI.

In All MIDI Inputs (We „Wszystkie wejścia MIDI”)

Umożliwia nagrywanie danych MIDI ze wszystkich wejść MIDI.

UWAGA

Wyłącz tę opcję, jeśli korzystasz z urządzeń zdalnego sterowania.

Dostępne są następujące opcje:

Use System Timestamp for „Windows MIDI” Inputs (Użyj systemowego znacznika czasu dla wejść „Windows MIDI”).

Włącz tę opcję, jeśli masz stałe problemy z synchronizacją, takie jak przesunięte nuty. Jeśli ta opcja jest włączona, systemowy znacznik czasu jest używany jako odniesienie czasowe.

Use Device „DirectMusic” (Użyj urządzenia „DirectMusic”).

Jeśli nie używasz urządzenia ze sterownikiem urządzenia DirectMusic, możesz pozostawić tę opcję wyłączoną. Zwiększa to wydajność systemu.

Use System Timestamp for „DirectMusic” Inputs (Użyj systemowego znacznika czasu dla danych wejściowych „DirectMusic”).

Włącz tę opcję, jeśli masz stałe problemy z synchronizacją, takie jak przesunięte nuty. Jeśli ta opcja jest włączona, systemowy znacznik czasu jest używany jako odniesienie czasowe.

W sekcji ogólnej dostępne są następujące opcje:

Reset (Resetowanie)

Resetuje wybrane urządzenie zdalne.

Apply (Zastosować)

Stosuje ustawienia.

Obsługa Plug and Play dla urządzeń USB MIDI

Cubase obsługuje plug and play urządzeń USB MIDI. Urządzenia te można podłączać i włączać podczas działania aplikacji.

Synchronizatory

Używając Cubase z zewnętrznymi transportami taśm, najprawdopodobniej będziesz musiał dodać synchronizator do swojego systemu.

WAŻNE

Przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń upewnij się, że wszystkie urządzenia są wyłączone.

Aby uzyskać informacje na temat podłączania i konfigurowania synchronizatora, zapoznaj się z dokumentacją synchronizatora.

POWIĄZANE LINKI

Synchronizacja na stronie 1074.

Połączenia audio

Aby odtwarzać i nagrywać w Cubase, musisz skonfigurować szyny wejściowe i wyjściowe w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio). Tutaj możesz także skonfigurować kanały grupowe i FX, efekty zewnętrzne, instrumenty zewnętrzne i **Control Room** (pokój kontrolny).

Rodzaje magistrali, których potrzebujesz, zależą od sprzętu audio, ogólnej konfiguracji audio, na przykład konfiguracji głośników surround, oraz projektów, z których korzystasz.

Okno połączeń audio (Audio Connections)

Okno **Audio Connections** umożliwia skonfigurowanie szyn wejściowych i wyjściowych, kanałów grupowych i FX, efektów zewnętrznych i instrumentów zewnętrznych. Ponadto możesz użyć tego okna, aby uzyskać dostęp do pokoju kontrolnego (**Control Room**) i skonfigurować go.

- Aby otworzyć okno **Audio Connections** (Połączenia audio), wybierz **Studio > Audio Connections** (Połączenia audio).

Zakładka Wejścia/Wyjścia (Inputs/Outputs)

Zakładki Wejścia i Wyjścia umożliwiają ustawianie i konfigurowanie szyn wejściowych i wyjściowych.



Nad listą szyn dostępne są następujące opcje:

Add Bus (Dodaj szynę)

Otwiera okno dialogowe **Add Input Bus** (Dodaj magistralę wejściową), w którym można utworzyć nową konfigurację magistrali.

Presets (Presety)

Otwiera wyskakujące menu **Presets** (Ustawienia wstępne), w którym można wybrać ustawienia wstępne konfiguracji magistrali. **Store** umożliwia zapisanie konfiguracji magistrali jako ustawienia wstępnego. **Delete** (Usuń) usuwa wybrane ustawienie wstępne.

Expand All/Collapse (Rozwiń wszystko/zwiń)

Rozwija/zwija wszystkie szyny na liście magistrali.

Dla listy magistrali dostępne są następujące kolumny:

Bus Name (Nazwa szyny)

Wyświetla listę szyn. Kliknij nazwę szyny, aby ją wybrać lub zmienić nazwę.

Speakers (Głośniki)

Wskazuje konfigurację głośników (formaty mono, stereo, surround) każdej szyny.

Audio Device (Urządzenie audio)

Pokazuje wybrany sterownik ASIO.

Device Port (Port urządzenia)

Pokazuje, które fizyczne wejścia/wyjścia sprzętu audio są używane przez magistralę.

Rozwiń wpis magistrali, aby wyświetlić wszystkie kanały głośników. Jeśli wpis magistrali jest zwinięty, widoczny jest tylko pierwszy port używany przez tę magistralę.

Wyskakujące menu **Device Port** wyświetla liczbę magistrali podłączonych do danego portu. Szyny są pokazane w nawiasach kwadratowych obok nazwy portu.

W ten sposób można wyświetlić do 3 przyporządkowań magistrali. Jeśli nawiązano więcej połączeń, jest to wskazywane przez liczbę na końcu nazwy portu.

Na przykład „Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)” oznacza, że port Adat1 jest już przypisany do 3 szyn stereo plus 2 dodatkowe szyny.

Zakładka Group/FX

Ta zakładka umożliwia tworzenie kanałów/ścieżek grupowych i FX oraz przypisywanie im wyjść.



Nad listą magistrali dostępne są następujące opcje:

Add Group (Dodaj grupę)

Otwiera okno dialogowe Dodaj ścieżkę kanału grupowego, w którym można utworzyć nową ścieżkę kanału grupowego.

Add FX (Dodaj efekty)

Otwiera okno dialogowe **Add FX Channel Track** (Dodaj ścieżkę kanału FX), w którym możesz utworzyć nową ścieżkę kanału FX.

Expand All/Collapse (Rozwiń wszystko/zwiń)

Rozwija/zwija wszystkie szyny na liście magistrali

Dla listy magistrali dostępne są następujące kolumny:

Bus Name (Nazwa szyny)

Wyświetla listę szyn. Kliknij nazwę szyny, aby ją wybrać lub zmienić nazwę.

Speakers (Głośniki)

Wskazuje konfigurację głośników (formaty mono, stereo, surround) każdej szyny.

Output Routing (Routing wyjściowy)

Umożliwia wybranie trasowania wyjścia dla odpowiedniej magistrali.

Zakładka External FX (efektów zewnętrznych)

Ta zakładka umożliwia tworzenie szyn efektów wysyłkowych lub zwrotnych. Możesz ich użyć do podłączenia efektów zewnętrznych, które następnie można wybrać za pomocą wyskakujących menu efektów z poziomu programu.

Inputs		Outputs		Group/FX	External FX	External Instruments	Control Room		
Add External FX		Favorites				Expand All		Collapse All	
Bus Name	Speakers	Audio Device	Device Port	Delay	Send Gain	Return Gain	MIDI Device		
External Effect	Stereo/Stereo			0.00 ms (0)	0.00 dB	0.00 dB	No Link		
Send Bus 1	Stereo	Yamaha Steinberg USB #							
Left			UR22mkII Output 1/L						
Right			UR22mkII Output 2/R						
Return Bus 1	Stereo	Yamaha Steinberg USB #							
Left			UR22mkII Input 1						
Right			UR22mkII Input 2						

Nad listą magistrali dostępne są następujące opcje:

Add External FX (Dodaj efekt zewnętrzny)

Otwiera okno dialogowe Dodaj efekt zewnętrzny, w którym można skonfigurować nowy efekt zewnętrzny.

Favorites (Ulubione)

Pozwala przechowywać konfiguracje efektów zewnętrznych jako ulubione, które można przywołać.

Expand All/Collapse (Rozwiń wszystko/zwiń)

Rozwija/zwija wszystkie szyny na liście magistrali.

Dla listy magistrali dostępne są następujące kolumny:

Bus Name (Nazwa szyny)

Wyświetla listę magistrali. Kliknij nazwę szyny, aby ją wybrać lub zmienić nazwę.

Speakers (Głośniki)

Wskazuje konfigurację głośników (formaty mono, stereo, surround) każdej szyny.

Audio Device (Urządzenie audio)

Pokazuje wybrany sterownik ASIO.

Device Port (Port urządzenia)

Pokazuje, które fizyczne wejścia/wyjścia sprzętu audio są używane przez magistralę. Rozwiń wpis magistrali, aby wyświetlić wszystkie kanały głośników. Jeśli wpis magistrali jest zwinięty, widoczny jest tylko pierwszy port używany przez tę magistralę.

Wyskakujące menu **Device Port** wyświetla liczbę magistrali podłączonych do danego portu. Szyny są pokazane w nawiasach kwadratowych obok nazwy portu. W ten sposób można wyświetlić do 3 przyporządkowań magistrali. Jeśli nawiązano więcej połączeń, jest to wskazywane przez liczbę na końcu nazwy portu.

Na przykład „Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)” oznacza, że port Adat1 jest już przypisany do 3 szyn stereo plus 2 dodatkowych szyn.

Delay (Opóźnienie)

Umożliwia wprowadzenie wartości kompensującej nieodłączne opóźnienie (opóźnienie) sprzętowego urządzenia efektów podczas odtwarzania. Możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy kolumnę **Delay** dla efektu i wybrać opcję **Check User Delay** (Sprawdź opóźnienie użytkownika), aby automatycznie określić wartość opóźnienia.

UWAGA

Opóźnienie sprzętu audio jest obsługiwane automatycznie przez Cubase.

Send Gain (Wyślij przyrost)

Umożliwia regulację poziomu sygnału wysyłanego do efektu zewnętrznego.

Return Gain (Zwrot osiągnięcia)

Umożliwia regulację poziomu sygnału wysyłanego przez efekt zewnętrzny.

UWAGA

Nadmierne poziomy wyjściowe z zewnętrznego urządzenia efektów mogą powodować przesterowanie w sprzęcie audio. Nie można użyć ustawienia Return Gain, aby to zrekompensować. Zamiast tego należy obniżyć poziom wyjściowy urządzenia efektowego.

MIDI Device (Urządzenie MIDI)

Gdy klikniesz w tę kolumnę, otworzy się wyskakujące menu, w którym możesz odłączyć efekt od powiązanego urządzenia MIDI, wybrać urządzenie MIDI, utworzyć nowe urządzenie lub otworzyć **MIDI Device Manager** (Menedżera urządzeń MIDI), aby edytować urządzenie MIDI.

Used (Używany)

Za każdym razem, gdy wstawiasz efekt zewnętrzny do ścieżki audio, w tej kolumnie pojawia się znacznik wyboru (x), aby wskazać, że efekt jest używany.

Karta External Instruments (Instrumenty zewnętrzne)

Ta zakładka umożliwia tworzenie szyn wejścia/wyjścia, które mogą być używane do podłączania zewnętrznych instrumentów.

Bus Name	Speakers	Audio Device	Device Port	Delay	Return Gain	MIDI Device	Used
External Instrument	1 Return(s)			0.00 ms (0)	0.00 dB	No Link	
Return Bus 1	Stereo	Yamaha Steinberg USB A					
Left			UR22mkII Input 1				
Right			UR22mkII Input 2				

Nad listą szyn dostępne są następujące opcje:

Add External Instrument (Dodaj instrument zewnętrzny)

Otwiera okno dialogowe Add External Instrument, w którym można skonfigurować nowy instrument zewnętrzny.

Favorites (Ulubione)

Pozwala przechowywać konfiguracje instrumentów zewnętrznych jako ulubione, które można przywołać.

Expand All/Collapse (Rozwiń wszystko/zwiń)

Rozwija/zwija wszystkie szyny na liście magistrali.

Dla listy magistrali dostępne są następujące kolumny:

Bus Name (Nazwa szyny)

Wyświetla listę szyn. Kliknij nazwę szyny, aby ją wybrać lub zmienić nazwę.

Speakers (Głośniki)

Wskazuje konfigurację głośników (formaty mono, stereo, surround) każdej szyny.

Audio Device (Urządzenie audio)

Pokazuje wybrany sterownik ASIO.

Device Port (Port urządzenia)

Pokazuje, które fizyczne wejścia/wyjścia sprzętu audio są używane przez magistralę. Rozwiń wpis magistrali, aby wyświetlić wszystkie kanały głośników. Jeśli wpis magistrali jest zwinięty, widoczny jest tylko pierwszy port używany przez tę magistralę. Wyskakujące menu **Device Port** wyświetla liczbę magistrali podłączonych do danego portu. Autobusy są

pokazane w nawiasach kwadratowych obok nazwy portu.

W ten sposób można wyświetlić do 3 przyporządkowań magistrali. Jeśli nawiązano więcej połączeń, jest to wskazywane przez liczbę na końcu nazwy portu.

Na przykład „Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)” oznacza, że port Adat1 jest już przypisany do 3 szyn stereo plus 2 dodatkowych szyn.

Delay (Opóźnienie)

Umożliwia wprowadzenie wartości kompensującej nieodłączne opóźnienie (latency) sprzętowego urządzenia efektów podczas odtwarzania. Możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy kolumnę **Delay** dla instrumentu i wybrać **Check User Delay**, aby automatycznie określić wartość opóźnienia używaną do kompensacji opóźnienia.

UWAGA

Opóźnienie sprzętu audio jest obsługiwane automatycznie przez Cubase.

Return Gain

Umożliwia regulację poziomu sygnału przychodzącego z instrumentu zewnętrznego.

UWAGA

Nadmierne poziomy wyjściowe z zewnętrznego urządzenia efektów mogą powodować przesterowanie w sprzęcie audio. Ustawienie **Return Gain** nie może być użyte do skompensowania tego. Zamiast tego należy obniżyć poziom wyjściowy urządzenia efektowego.

MIDI Device (Urządzenie MIDI)

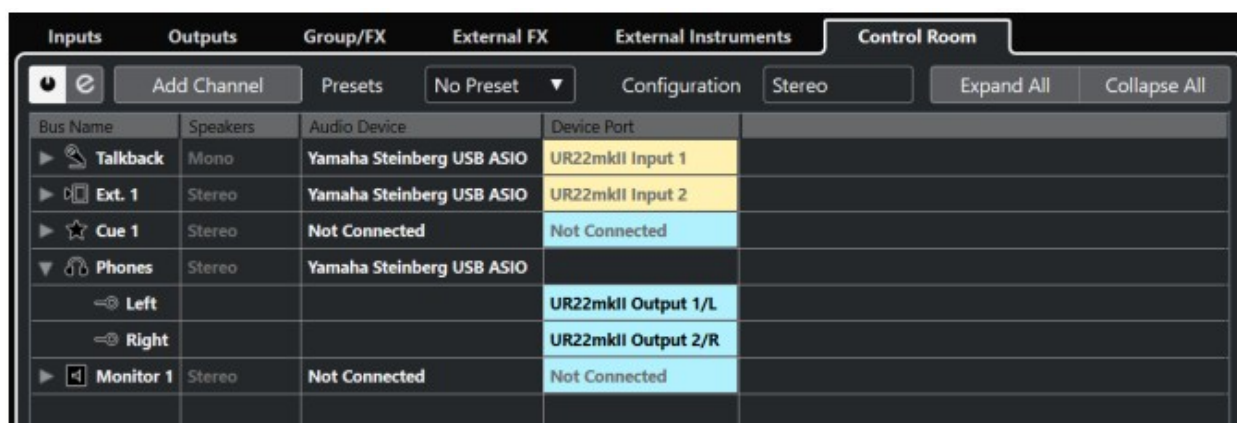
Gdy klikniesz w tę kolumnę, otworzy się wyskakujące menu, w którym możesz odłączyć instrument od powiązanego urządzenia MIDI, wybrać urządzenie MIDI, utworzyć nowe urządzenie lub otworzyć **MIDI Device Manager** (Menedżera urządzeń MIDI), aby edytować urządzenie MIDI.

Used (Używany)

Za każdym razem, gdy wkładasz instrument zewnętrzny do gniazda instrumentu VST, w tej kolumnie pojawia się znaczek wyboru (x), aby wskazać, że instrument jest używany.

Zakładka Control Room (Pomieszczenie kontrolne)

Ta zakładka umożliwia włączenie i skonfigurowanie pomieszczenia kontrolnego (**Control Room**).



Bus Name	Speakers	Audio Device	Device Port
Talkback	Mono	Yamaha Steinberg USB ASIO	UR22mkII Input 1
Ext. 1	Stereo	Yamaha Steinberg USB ASIO	UR22mkII Input 2
Cue 1	Stereo	Not Connected	Not Connected
Phones	Stereo	Yamaha Steinberg USB ASIO	
Left			UR22mkII Output 1/L
Right			UR22mkII Output 2/R
Monitor 1	Stereo	Not Connected	Not Connected

Nad listą szyn dostępne są następujące opcje:

Enable/Disable Control Room (Włącz/wyłącz pomieszczenie kontrolne)

Włącza/wyłącza **Control Room**.

Open Control Room (Otwórz pomieszczenie kontrolne)

Otwiera okno **Control Room**.

Add Channel (Dodaj kanał)

Otwiera wyskakujące menu, w którym możesz wybrać typ kanału, który chcesz dodać. Możesz dodać następujące kanały:

- External Input (Wejście zewnętrzne)
- Talkback (Rozmowa)
- Cue (Wskazówka)
- Headphone (Słuchawki)
- Monitor (Monitoruj)

Presets (Presety, ustawienia wstępne)

Otwiera wyskakujące menu **Presets** (Ustawienia wstępne), w którym można wybrać ustawienia wstępne konfiguracji magistrali. **Store** umożliwia zapisanie konfiguracji magistrali jako ustawienia wstępnego. **Delete** (Usuń) usuwa wybrane ustawienie wstępne.

UWAGA

Możesz zapisać sloty insertów dla kanałów **Cue**, **Monitor** i **Control Room** w ustawieniach wstępnych. Jest to przydatne, ponieważ nie są one zapisywane wraz z projektem.

Configuration (Konfiguracja)

Wyświetla wybraną konfigurację kanału.

Expand All/Collapse (Rozwiń wszystko/zwiń)

Rozwija/zwija wszystkie szyny na liście magistrali.

Dla listy magistrali dostępne są następujące kolumny:

Bus Name Nazwa szyny)

Wyświetla listę szyn. Kliknij nazwę szyny, aby ją wybrać lub zmienić nazwę.

Speakers (Głośniki)

Wskazuje konfigurację głośników (formaty mono, stereo, surround) każdej szyny.

Audio Device (Urządzenie audio)

Pokazuje wybrany sterownik ASIO.

Device Port (Port urządzenia)

Pokazuje, które fizyczne wejścia/wyjścia sprzętu audio są używane przez magistralę. Rozwiń wpis magistrali, aby wyświetlić wszystkie kanały głośników. Jeśli wpis magistrali jest zwinięty, widoczny jest tylko pierwszy port używany przez tę magistralę.

Wyskakujące menu **Device Port** wyświetla liczbę magistrali podłączonych do danego portu.

Szyny są pokazywane w nawiasach kwadratowych obok nazwy portu.

W ten sposób można wyświetlić do 3 przyporządkowań magistrali. Jeśli nawiązano więcej połączeń, jest to wskazywane przez liczbę na końcu nazwy portu.

Na przykład „Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)” oznacza, że port Adat1 jest już przypisany do 3 szyn stereo plus 2 dodatkowych szyn.

POWIĄZANE LINKI

Control Room (Pomieszczenie kontrolne) na stronie 425

Zmiana nazw wejść i wyjść sprzętowych

Przed skonfigurowaniem szyn należy zmienić nazwy domyślnych wejść i wyjść sprzętu audio. Pozwala to na przenoszenie projektów między różnymi komputerami i konfiguracjami. Na przykład, jeśli przeniesiesz swój projekt do innego studia, sprzęt audio może być innego modelu. Ale jeśli ty i drugi właściciel studia zgodziliście się na identyczne nazwy wejść i wyjść, Cubase poprawi wejścia i wyjścia dla waszych szyn.

UWAGA

Jeśli otworzysz projekt, który został utworzony na innym komputerze, a nazwy portów nie są zgodne lub konfiguracja portów nie jest taka sama, pojawi się okno dialogowe **Missing Ports** (Brakujące porty). Umożliwia to ręczne przekierowanie portów używanych w projekcie do portów dostępnych na komputerze.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz **Audio System** (System audio).
3. Otwórz wyskakujące menu **ASIO Driver** (Sterownik ASIO) i wybierz sterownik sprzętu audio.
4. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz sterownik sprzętu audio.
5. W kolumnie **Show As** (Pokaż jako) kliknij nazwę portu i wprowadź nową nazwę.
6. Powtarzaj poprzedni krok, aż zmienisz nazwy wszystkich wymaganych portów.
7. Kliknij **OK**.

POWIĄZANE LINKI

Przekierowywanie brakujących portów na stronie 108.

Ukrywanie portów

Możesz ukryć porty, których nie używasz. Ukryte porty nie są wyświetlane w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio).

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz sterownik sprzętu audio.
3. W kolumnie **Visible** (Widoczne) dezaktywuj porty, które chcesz ukryć.
4. Kliknij **OK**.

Aktywacja i dezaktywacja portów (tylko macOS)

W systemie macOS można określić, które porty wejściowe i wyjściowe są aktywne. Pozwala to na użycie wejścia mikrofonowego zamiast wejścia liniowego lub dezaktywację wejścia lub wyjścia karty dźwiękowej.

UWAGA

Ta funkcja jest dostępna tylko dla wbudowanych urządzeń audio, standardowych urządzeń audio USB i określonej liczby innych kart dźwiękowych.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Konfiguracja studia).

2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz sterownik sprzętu audio.
3. Kliknij **Control Panel** (Panel sterowania).
4. Aktywuj/dezaktywuj porty.
5. Kliknij **OK**.

Dodawanie szyn wejściowych i wyjściowych

Musisz dodać szyny wejściowe i wyjściowe, aby ustanowić połączenie między sprzętem audio a Cubase.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Audio Connections** (Połączenia audio) kliknij kartę **Inputs** (Wejścia) lub **Outputs** (Wyjścia).
2. Kliknij **Add Bus** (Dodaj szynę).
3. W oknie dialogowym **Add Input Bus** (Dodaj magistralę wejściową) skonfiguruj magistralę.
4. Opcjonalnie: Wprowadź nazwę magistrali. Jeśli nie określisz nazwy, magistrala zostanie nazwana zgodnie z konfiguracją kanału.
5. Kliknij **Add Bus** (Dodaj szynę).
Nowa szyna zostanie dodana do listy szyn.
6. Dla każdego kanału głośnika w magistrali kliknij kolumnę **Device Port** (Port urządzenia) i wybierz port twojego sprzętu audio.

Ustawianie domyślnej szyny wyjściowej (Main Mix)

Main Mix to domyślna magistrala wyjściowa, do której automatycznie kierowany jest każdy nowy kanał audio, grupa lub kanał FX. Jeśli dostępna jest tylko jedna magistrala, jest ona automatycznie używana jako domyślna magistrala wyjściowa.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodaj magistralę wyjściową.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Audio Connections** (Połączenia audio) kliknij prawym przyciskiem szynę wyjściową, której chcesz użyć jako domyślnej szyny wyjściowej.
2. Wybierz **Set (Ustaw) <nazwa magistrali> as Main Mix**.

WYNIK

Wybrana magistrala jest używana jako magistrala domyślna. Główny miks jest oznaczony ikoną głośnika obok jego nazwy.

POWIĄZANE LINKI

Zakładka Inputs/Outputs (Wejścia/Wyjścia) na stronie 26.

Dodawanie szyn podrzędnych (Child Buses)

Szyny podrzędne umożliwiają kierowanie ścieżek do określonych kanałów w magistrali.

Na przykład, możesz skierować ścieżkę stereo do pary kanałów stereo w szynie surround. Lub możesz nagrać parę kanałów stereo w szynie surround na osobnej ścieżce stereo.

PROCEDURA

1. W zakładce **Inputs, Outputs** lub **Group/FX** kliknij prawym przyciskiem szynę surround.
2. Kliknij **Add Child Bus** i wybierz konfigurację kanału.

WYNIK

Szyna podrzędna jest tworzona i może być używana do wyznaczania tras.

Presety (wstępne ustawienia) dla szyn wejściowych i wyjściowych

W przypadku konfiguracji magistrali wejściowej i wyjściowej można używać różnych rodzajów ustawień wstępnych.

- Szereg standardowych konfiguracji magistrali.
- Automatycznie tworzone ustawienia wstępne dostosowane do konkretnej konfiguracji sprzętowej. Podczas uruchamiania Cubase analizuje fizyczne wejścia i wyjścia zapewniane przez sprzęt audio i tworzy szereg ustawień zależnych od sprzętu.
- Własne ustawienia wstępne.

UWAGA

Można utworzyć domyślne ustawienia wstępne dla konfiguracji magistrali wejściowej i wyjściowej. Jeśli utworzysz nowy pusty projekt, zostaną zastosowane te domyślne ustawienia wstępne. Aby utworzyć domyślne ustawienia wstępne, zapisz preferowane konfiguracje magistrali wejściowej i wyjściowej pod nazwą **Default** (Domyślne). Jeśli nie zdefiniowano domyślnych ustawień wstępnych, podczas tworzenia nowego pustego projektu stosowana jest ostatnio używana konfiguracja magistrali wejściowej i wyjściowej.

Zapisywanie ustawień wstępnych konfiguracji magistrali

Możesz zapisać własną konfigurację magistrali wejściowej i wyjściowej oraz konfigurację studia jako ustawienia wstępne.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Audio Connections** (Połączenia audio).
2. Kliknij kartę **Inputs** (Wejścia) lub **Outputs** (Wyjścia) i skonfiguruj konfigurację magistrali.
3. Kliknij **Store** Sklep.
4. W oknie dialogowym **Preset Name** (Nazwa ustawienia wstępnego) wprowadź nazwę.
5. Kliknij **OK**.

WYNIK

Ustawienie wstępne jest dostępne w menu **Presets** (Ustawienia wstępne).

Usuwanie ustawienia wstępnego konfiguracji magistrali

Możesz usunąć ustawienia wstępne konfiguracji magistrali, których już nie potrzebujesz.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Audio Connections** (Połączenia audio).
2. Kliknij kartę **Inputs** (Wejścia) lub **Outputs** (Wyjścia) i z menu **Presets** (Ustawienia wstępne) wybierz ustawienie wstępne, które chcesz usunąć.
3. Kliknij **Delete** (Usuń).

WYNIK

Ustawienie wstępne zostanie usunięte

Dodawanie kanałów grupowych i FX (efektów)

Kanały grupowe i kanały FX umożliwiają grupowanie konfiguracji magistrali.

Dodawanie kanałów grupowych i FX w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) jest identyczne z tworzeniem ścieżek kanałów grupowych lub ścieżek kanałów FX w oknie **Project**.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Audio Connections** (Połączenia audio) kliknij kartę **Group/FX**.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć kanał grupowy, kliknij **Add Group** (Dodaj grupę).
 - Aby utworzyć kanał FX, kliknij **Add FX** (Dodaj FX).
3. Skonfiguruj kanał.
4. Opcjonalnie: Wprowadź nazwę ścieżki kanału grupowego.
5. Kliknij **OK**.

Kanał grupy lub kanał FX zostanie dodany do listy magistrali.
6. Dla każdego kanału głośnikowego w magistrali kliknij kolumnę **Output Routing** i wybierz port sprzętu audio.

POWIĄZANE LINKI

Efekty dźwiękowe na stronie 443.

Monitorowanie magistrali

W oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) możesz skonfigurować szyny używane do monitorowania, aktywować/dezaktywować oraz otwierać **Control Room** (Pomieszczenie kontrolne).

Kiedy **Control Room** jest wyłączony w zakładce **Control Room** w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio), do monitorowania używana jest magistrala **Main Mix**. W takim przypadku możesz dostosować poziom monitorowania w **MixConsole**.

POWIĄZANE LINKI

Ustawianie domyślnej szyny wyjściowej (Main Mix) na stronie 33

Control Room (Pomieszczenie kontrolne) na stronie 425

MixConsole na stronie 347

Instrumenty zewnętrzne i efekty

Możesz zintegrować zewnętrzne urządzenia efektów i instrumenty zewnętrzne, na przykład syntezatory sprzętowe, z przepływem sygnału sekwencera.

Wymagania

- Aby korzystać z efektów zewnętrznych, potrzebujesz sprzętu audio z wieloma wejściami i wyjściami. Efekt zewnętrzny wymaga co najmniej jednego wejścia i jednego wyjścia lub pary wejścia/wyjścia dla efektów stereo, oprócz portów wejścia/wyjścia używanych do nagrywania i monitorowania.
 - Aby korzystać z zewnętrznych instrumentów, do komputera musi być podłączony interfejs MIDI.
 - Sprzęt audio ze sterownikami o niskim opóźnieniu.
- Cubase kompensuje opóźnienie wejścia/wyjścia i zapewnia, że dźwięk przetwarzany przez efekty zewnętrzne nie jest przesunięty w czasie.

Podłączanie zewnętrznego instrumentu/efektu

Do sprzętu audio komputera można podłączyć zewnętrzne instrumenty/efekty.

WARUNEK WSTĘPNY

Urządzenie sprzętowe ma wejścia i wyjścia stereo.

PROCEDURA

1. Podłącz nieużywaną parę wyjść w sprzęcie audio do pary wejść w zewnętrznym urządzeniu.
2. Podłącz nieużywaną parę wejściową sprzętu audio do pary wyjść w urządzeniu sprzętowym.

WAŻNE

Jeśli wybierzesz porty wejścia/wyjścia dla zewnętrznych instrumentów/efektów, które są już używane, istniejące przypisanie portów zostanie przerwane bez ostrzeżenia.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Po podłączeniu urządzenia zewnętrznego do sprzętu audio komputera należy skonfigurować zewnętrzne szyny wejścia/wyjścia, a także zewnętrzne efekty/instrumenty w Cubase

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie portów wejściowych i wyjściowych na stronie 21

Konfigurowanie efektów zewnętrznych na stronie 36

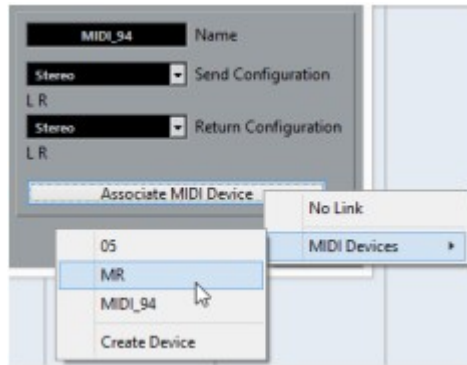
Konfigurowanie instrumentów zewnętrznych na stronie 39

Konfigurowanie efektów zewnętrznych

Musisz skonfigurować efekty zewnętrzne w Cubase, zanim będziesz mógł ich używać.

PROCEDURA

1. W oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) kliknij zakładkę **External FX** (Efekty zewnętrzne).
2. Kliknij **Add External FX** (Dodaj efekt zewnętrzny).
3. W oknie dialogowym **Add External FX** (Dodaj efekt zewnętrzny) wprowadź nazwę efektu zewnętrznego i określ konfigurację wysyłania i powrotu. W zależności od rodzaju efektu można określić konfiguracje mono, stereo lub surround.
4. Kliknij **Associate MIDI Device** (Skojarz urządzenie MIDI) i wybierz urządzenie MIDI.



Możesz także wybrać **MIDI Devices** (Urządzenia MIDI) > **Create Device** (Utwórz urządzenie) i utworzyć nowe powiązanie urządzenia MIDI.

UWAGA

Kompensacja opóźnienia jest stosowana tylko dla efektu, gdy używasz urządzeń MIDI.

5. Kliknij **OK**.

Spowoduje to dodanie nowej zewnętrznej szyny FX.

6. Kliknij kolumnę **Device Port** (Port urządzenia) dla lewego i prawego portu szyny nadawczej i wybierz wyjścia sprzętu audio, których chcesz użyć.

7. Kliknij kolumnę **Device Port** dla lewego i prawego portu magistrali powrotnej i wybierz wejścia sprzętu audio, których chcesz użyć.

8. Wprowadź dodatkowe ustawienia dla magistrali.

Ustawienia można również dostosować podczas korzystania z efektu zewnętrznego. Pozwala to usłyszeć wynik.

POWIĄZANE LINKI

Korzystanie z urządzeń MIDI na stronie 782

Kompensacja opóźnienia na stronie 737

Dodawanie efektów zewnętrznych

Możesz użyć zewnętrznej szyny FX jako efektu insertowego lub jako efektu send, który jest efektem insertowym na ścieżce kanału FX.

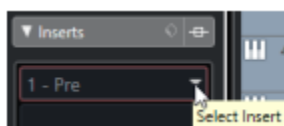
WARUNEK WSTĘPNY

Skonfiguruj efekty zewnętrzne w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio).

PROCEDURA

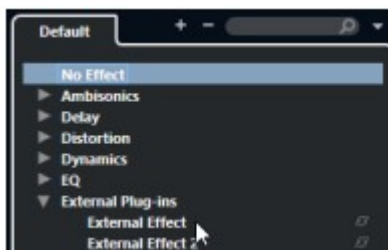
1. W **Inspector** (Inspektor) otwórz panel **Inserts** (Wstawki).

2. Otwórz menu **Select Insert** (Wybierz wstawkę).



3. Wybierz efekt zewnętrzny z podmenu **External Plug-ins** (Wtyczki zewnętrzne).

Efekty zewnętrzne są oznaczone ikoną **x** na liście obok ich nazw w wyskakującym menu **Select Insert** (Wybierz wstawkę).



WYNIK

Zewnętrzna szyna FX jest ładowana do gniazda efektów. Otworzy się okno parametrów, pokazujące ustawienia Delay, Send Gain i Return Gain dla zewnętrznej szyny FX. Ustawienia te można dostosować podczas odtwarzania.

Sygnal audio z kanału jest przesyłany do wyjść sprzętu audio przez zewnętrzne urządzenie efektowe i z powrotem do programu przez wejścia sprzętu audio.

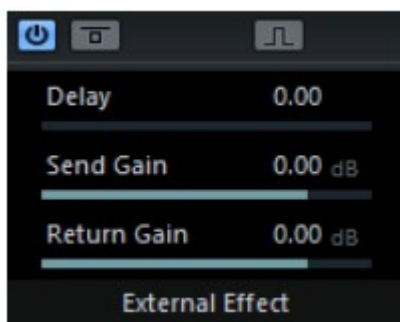
POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie efektów zewnętrznych na stronie 36

Okno parametrów efektu zewnętrznego (External Effect Parameter)

W tym oknie możesz dokonać ustawień opóźnienia (delay) i wzmocnienia (gain) dla wybranego efektu zewnętrznego.

- Aby otworzyć okno parametrów efektu zewnętrznego (**External Effect Parameter**), wybierz efekt zewnętrzny z wyskakującego menu Wybierz wstawkę (**Select Insert**) w Inspektorze (**Inspector**).



Activate Effect (Aktywuj efekt)



Aktywuje/dezaktywuje efekt zewnętrzny.

Bypass Effect (Efekt obejścia)



Pozwala ominąć efekt zewnętrzny.

Measure Effect's Loop Delay for Delay Compensation (Zmierz opóźnienie pętli efektu w celu kompensacji opóźnienia)



Jeśli ta opcja jest włączona, Cubase automatycznie określa wartość opóźnienia używaną do kompensacji opóźnienia. Jest to ta sama funkcja, co opcja **Check User Delay** (Sprawdź opóźnienie użytkownika) w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio).

Po zdefiniowaniu urządzenia MIDI dla efektu, otworzy się odpowiednie okno urządzenia.

Delay (Opóźnienie)

Umożliwia dostosowanie opóźnienia efektu zewnętrznego.

Send Gain (Wyślij wzmocnienie)

Umożliwia dostosowanie wzmocnienia wysyłania dla efektu zewnętrznego.

Return Gain (Zwrot wzmacnienia)

Umożliwia regulację wzmacnienia odbicia dla efektu zewnętrznego.

Konfigurowanie instrumentów zewnętrznych

Musisz skonfigurować instrumenty zewnętrzne w Cubase, zanim będziesz mógł z nich korzystać.

PROCEDURA

1. W oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) kliknij kartę **External Instruments** (Instrumenty zewnętrzne).
2. Kliknij **Add External Instrument** (Dodaj instrument zewnętrzny).
3. W oknie dialogowym **Add External Instrument** (Dodaj instrument zewnętrzny) wprowadź nazwę instrumentu zewnętrznego i określ liczbę wymaganych zwrotów mono i/lub stereo. W zależności od typu instrumentu wymagana jest określona liczba kanałów zwrotnych mono i/lub stereo.
4. Kliknij **Associate MIDI Device** i wybierz urządzenie MIDI.
5. Kliknij **OK**. Spowoduje to dodanie nowej zewnętrznej szyny instrumentów.
6. Kliknij w kolumnie **Device Port** (Port urządzenia) dla lewego i prawego portu magistrali zwrotnej i wybierz wejścia sprzętu audio, do którego podłączyłeś instrument zewnętrzny.
7. Wprowadź dodatkowe ustawienia dla magistrali.
Ustawienia można również dostosować podczas korzystania z instrumentu zewnętrznego. Pozwala to usłyszeć wynik.

POWIĄZANE LINKI

Korzystanie z urządzeń MIDI na stronie 782

Dodawanie instrumentów zewnętrznych

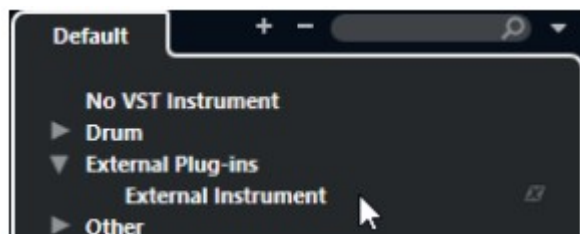
Możesz dodać instrumenty zewnętrzne do listy instrumentów VST.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfiguruj instrumenty zewnętrzne w oknie Połączenia audio.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > VST Instruments** (Instrumenty VST).
2. Kliknij **Add Track Instrument** (Dodaj ścieżkę instrument).
3. Wybierz instrument zewnętrzny z wyskakującego menu **Instrument**.
Instrumenty zewnętrzne są oznaczone ikoną x na liście obok ich nazw w menu podręcznym **Instrument**.



4. Kliknij **OK**

WYNIK

Instrument zewnętrzny zostanie dodany do listy instrumentów VST.

Otworzy się okno parametrów zewnętrznego instrumentu. Może to być okno urządzenia, które umożliwia utworzenie ogólnego panelu urządzenia, okno edytora OPT lub edytor domyślny.

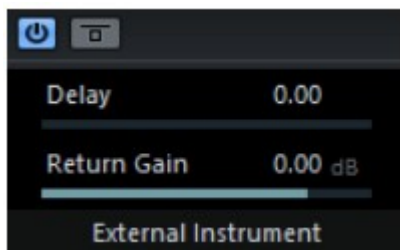
POWIĄZANE LINKI

Okno instrumentów VST na stronie 730

Okno parametrów instrumentów zewnętrznych (External Instruments Parameter)

Okno to umożliwia dokonanie ustawień opóźnienia (delay) i wzmocnienia (gain) dla wybranego instrumentu zewnętrznego.

- Aby otworzyć okno External Instruments Parameter (Parametry instrumentu zewnętrznego), wybierz instrument zewnętrzny w oknie **VST Instruments** (Instrumenty VST).



Aktywuj instrument zewnętrzny



Aktywuje/dezaktywuje instrument zewnętrzny.

Pomiń instrument zewnętrzny



Umożliwia pominięcie instrumentu zewnętrznego.

Delay (Opóźnienie)

Umożliwia dostosowanie opóźnienia dla instrumentu zewnętrznego.

Return Gain (Zwrot wzmocnienia)

Umożliwia regulację wzmocnienia odbicia dla instrumentu zewnętrznego.

Wysyłanie nut MIDI do instrumentów zewnętrznych

Możesz wysłać nuty MIDI ze ścieżki MIDI do zewnętrznego instrumentu.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfiguruj instrumenty zewnętrzne w oknie Połączenia audio i dodaj ścieżkę MIDI.

PROCEDURA

1. W Inspektorze (**Inspector**) otwórz menu podręczne **Output Routing** dla odpowiedniej ścieżki MIDI.
2. Wybierz urządzenie MIDI, do którego podłączony jest instrument zewnętrzny.

WYNIK

Instrument odtworzy wszystkie nuty MIDI, które otrzyma ze ścieżki i zwróci je do Cubase przez skonfigurowane kanały zwrotne. Stosowana jest kompensacja opóźnienia. Zewnętrzny instrument zachowuje się jak każdy inny instrument VST w Cubase.

POWIĄZANE LINKI

Kompensacja opóźnienia na stronie 737.

Zapisywanie zewnętrznych konfiguracji instrumentów i efektów jako ulubione

Możesz zapisać zewnętrzne instrumenty i efekty zewnętrzne jako ulubione. Ulubione to konfiguracje urządzeń, które można przywołać. Pozwalają również na zapisywanie różnych konfiguracji dla tego samego urządzenia, na przykład tablicy multiektów lub efektu, który zapewnia zarówno tryb mono, jak i stereo.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Audio Connection** (Połączenia audio).
2. Otwórz zakładkę **External Instruments** (Instrumenty zewnętrzne) lub **External FX** (Efekty zewnętrzne).
3. Wybierz szynę z listy i kliknij **Favorites** (Ulubione).
4. Wybierz opcję **Add Selected Instrument/Effect to Favorites** (Dodaj wybrany instrument/efekt do ulubionych).

WYNIK

Zewnętrzna konfiguracja instrumentu lub efektu zostanie zapisana jako ulubiona. Możesz przywołać ulubione, klikając **Favorites** (Ulubione) i wybierając konfigurację, którą chcesz przywołać.

Zamrażanie zewnętrznych instrumentów/efektów

Możesz zamrozić zewnętrzne instrumenty lub efekty, aby zaoszczędzić moc obliczeniową.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę audio wykorzystującą efekt zewnętrzny lub ścieżkę instrumentu wykorzystującą instrument zewnętrzny.
2. W Inspektorze (**Inspector**) kliknij **Freeze Audio Channel** (Zablokuj kanał audio) lub **Freeze Instrument Channel** (Zablokuj kanał instrumentu).
3. W oknie dialogowym dostosuj wartość **Tail Size** (Rozmiar ogona). Gdy **Tail Size** jest ustawiony na 0 s, zamrażanie bierze pod uwagę tylko dane w granicach części.

WYNIK

Funkcja zamrażania jest wykonywana w czasie rzeczywistym, aby zapewnić uwzględnienie efektów zewnętrznych.

POWIĄZANE LINKI

Instrumenty VST na stronie 726

Efekty dźwiękowe na stronie 443

Zamrażanie instrumentów na stronie 736

Zamrażanie efektów wstawiania na stronie 449

Brakujące wtyczki

Dzieje się tak w następujących sytuacjach:

- Gdy usuniesz urządzenie zewnętrzne z okna **Audio Connections** (Połączenia audio), mimo że jest ono używane w zapisanym projekcie.
- Podczas przesyłania projektu do innego komputera, na którym nie zdefiniowano urządzenia zewnętrznego.
- Gdy otworzysz projekt utworzony we wcześniejszej wersji Cubase. W oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) zerwane połączenie z urządzeniem zewnętrznym jest sygnalizowane ikoną w kolumnie **Bus Name** (Nazwa magistrali).
- Aby przywrócić zerwane połączenie z urządzeniem zewnętrznym, kliknij prawym przyciskiem myszy wpis urządzenia w kolumnie **Bus Name** (Nazwa magistrali) i wybierz opcję **Connect External Effect** (Podłącz efekt zewnętrzny).

UWAGA

Shyny skonfigurowane dla zewnętrznych instrumentów lub efektów zewnętrznych są zapisywane globalnie, to znaczy dla określonej konfiguracji komputera.

Konfiguracje magistrali

Po skonfigurowaniu wszystkich wymaganych magistral dla projektu możesz edytować nazwy i zmieniać przypisanie portów. Konfiguracja magistrali jest zapisywana wraz z projektem.

Usuwanie magistrali

Możesz usunąć szyny, których już nie potrzebujesz.

PROCEDURA

- W oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby usunąć pojedynczą magistralę, kliknij prawym przyciskiem myszy magistralę na liście i wybierz **Remove Bus** (Usuń magistralę). Alternatywnie możesz wybrać szynę i nacisnąć **Backspace**.
 - Aby usunąć jednocześnie wiele szyn wejściowych lub wyjściowych, użyj klawisza **Shift** lub **Ctrl/Cmd** zaznacz je na liście, kliknij je prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Remove Selected Busses** (Usuń wybrane magistrale).

Zmiana przypisań portów

Możesz zmienić przypisanie portów magistrali.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Audio Connections** (Połączenia audio).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zmienić przypisanie pojedynczej magistrali, otwórz menu podręczne **Device Port** (Port urządzenia) i wybierz nowy port.
 - Aby przypisać kolejne szyny do kilku wybranych szyn, otwórz menu podręczne **Device Port** (Port urządzenia) dla pierwszego wybranego wpisu, naciśnij klawisz **Shift** i wybierz port urządzenia.

UWAGA

Wyłączne porty, na przykład porty, które są już przypisane do kanałów w **Control Room** (pomieszczeniu kontrolnym), są pomijane.

- Aby przypisać ten sam port do kilku wybranych magistral, otwórz menu podręczne **Device Port** dla pierwszego wybranego wpisu, naciśnij **Shift-Alt/Opt** i wybierz port urządzenia.

Zmiana nazwy wielu magistral

Możesz zmienić nazwy wszystkich wybranych autobusów jednocześnie, używając przyrastających cyfr lub liter.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Audio Connections** (Połączenia audio).
2. Wybierz magistrale, których nazwy chcesz zmienić.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wprowadź nową nazwę jednej z magistrali, a następnie numer.
 - Wprowadź nową nazwę jednej z magistrali, po której następuje spacja i wielka litera.
4. Naciśnij **Return** (Powrót).

WYNIK

Nazwy magistrali są zmieniane automatycznie przy użyciu wzrastających cyfr lub liter.

UWAGA

Zmiana nazwy rozpoczyna się od magistrali, w której edytujesz nazwę, aż do dołu, a następnie jest kontynuowana od góry, aż wszystkie nazwy wybranych magistral zostaną zmienione.

Wyłączne przypisania portów

W przypadku niektórych typów kanałów przypisanie portu jest wyłączone.

Raz przydzielony port do takiej magistrali lub kanału nie może być przypisany do innej magistrali, w przeciwnym razie połączenie z pierwszą magistralą zostanie zerwane.

Odpowiednie porty są zaznaczone w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) w wyskakującym menu **Device Port** (Port urządzenia).

Okno projektu (Project)

Okno projektu zawiera przegląd projektu i umożliwia nawigację oraz edycję na dużą skalę.

Każdy projekt ma jedno okno projektu. Okno **Project** (Projekt) jest wyświetlane za każdym razem, gdy otwierasz lub tworzysz nowy projekt.

- Aby otworzyć projekt, wybierz **File > Open** (Plik > Otwórz).
- Aby utworzyć nowy projekt, wybierz **File > New Project** (Plik > Nowy projekt).



Okno projektu jest podzielone na kilka stref:

1. Lewa Strefa

Lewa strefa pokazuje Inspektora, który zawiera dwie zakładki:

- Zakładka **Ścieżka** pokazuje ustawienia ścieżki wybranej na liście ścieżek.

UWAGA

W tej dokumentacji używamy Inspektora (**Inspector**), aby odnieść się do zakładki **Track** (Ścieżka) w Inspektorze.

- Zakładka **Edytor** pokazuje ustawienia edytora otwartego w dolnej strefie.

Możesz także otworzyć kartę **Visibility** (Widoczność) zawierającą następujące karty:

- Zakładka **Track** (utwór, ścieżka) umożliwia pokazywanie/ukrywanie poszczególnych utworów na liście ścieżek.
- Zakładka **Zones** (Strefy) umożliwia określenie i zablokowanie pozycji niektórych kanałów **MixConsole** w dolnej strefie.

2. Strefa Projektu

Strefa projektu pokazuje pasek narzędzi, listę ścieżek ze ścieżkami, ekran wydarzeń z częściami i wydarzeniami projektu oraz linijkę okna projektu.

Na pasku narzędzi możesz aktywować/dezaktywować linię stanu, linię informacyjną, linię przeglądu i pasek transportu (**Transport Bar**).

3. Dolna strefa

Dolna strefa pokazuje **Chord Pads**, **Editor**, **Sampler Control** i **MixConsole**.

4. Prawa strefa

Prawa strefa przedstawia „stojak” na **VST-y**, „stojak” na **Media**, „stojak” na **Control Room** (pomieszczenie kontrolne) i „stojak” na mierniki (**Meter**).

POWIĄZANE LINKI

Strefa projektu na stronie 45

Lewa strefa na stronie 60

Strefa dolna na stronie 68

Prawa strefa na stronie 74

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Pokazywanie/ukrywanie stref

Możesz pokazać/ukryć strefy w oknie Project zgodnie ze swoimi potrzebami.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby pokazać/ukryć lewą strefę, kliknij **Show/Hide Left Zone** (Pokaż/ukryj lewą strefę) na pasku narzędzi okna projektu (**Project**).
 - Aby pokazać/ukryć dolną strefę, kliknij **Show/Hide Lower Zone** (Pokaż/ukryj dolną strefę) na pasku narzędzi okna projektu.
 - Aby pokazać/ukryć prawą strefę, kliknij **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę) na pasku narzędzi okna projektu.

UWAGA

Strefa projektu jest zawsze pokazana.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Strefa Projektu

Strefa projektu jest sercem okna projektu i nie można jej ukryć.

W strefie projektu znajduje się lista utworów oraz wyświetlanie zdarzeń wraz z podziałką. Co więcej, możesz aktywować/dezaktywować linię stanu, linię informacyjną, linię przeglądu i pasek transportu (**Transport Bar**) dla strefy projektu.



POWIĄZANE LINKI

Lista utworów na stronie 54

Wyświetlanie zdarzeń na stronie 55

Globalne sterowanie ścieżką na stronie 55

Linijka na stronie 57

Linia stanu na stronie 58

Linia informacyjna na stronie 59

Przegląd linii na stronie 59

Pasek transportu na stronie 60

Pasek narzędzi okna projektu

Pasek narzędzi zawiera narzędzia i skróty do otwierania innych okien oraz różnych ustawień i funkcji projektu.

- Aby pokazać/ukryć narzędzia, otwórz menu kontekstowe paska narzędzi, klikając prawym przyciskiem myszy pusty obszar paska narzędzi i aktywuj narzędzia, które chcesz wyświetlić. Aby wyświetlić wszystkie narzędzia, wybierz opcję **Show All** (Pokaż wszystko).

UWAGA

Liczba wyświetlanych elementów zależy również od wielkości okna Projektu i rozdzielczości ekranu.

Dostępne są następujące opcje:

Activate Project (Aktywuj projekt)



UWAGA

Dostępne tylko wtedy, gdy otwarty jest więcej niż jeden projekt.

Aktywuje projekt.

Project History (Historia projektu)

Undo/Redo (Cofnij/Ponów)

Cofa/ponawia czynności w oknie **Project**.

Constrain Delay Compensation (Ograniczenie kompensacji opóźnienia)

Constrain Delay Compensation



Minimalizuje skutki opóźnienia wynikające z kompensacji opóźnienia.

Left Divider (Lewy rozdzielacz)

Left Divider

Narzędzia umieszczone po lewej stronie separatora są pokazane zawsze.

Windows Media & MixConsole

Open MediaBay (Otwórz MediaBay)



Otwiera/zamyka **MediaBay**.

Open Pool Window (Otwórz okno puli)



Otwiera/zamyka okno puli.

Open MixConsole (Otwórz MixConsole)



Otwiera/zamyka **MixConsole**.

Open Control Room (Otwórz pomieszczenie kontrolne)



Otwiera/zamyka **Control Room**.

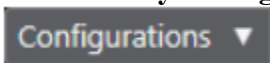
Open Direct Offline Processing Window (Otwórz okno bezpośredniego przetwarzania offline)



Otwiera/zamyka okno **Direct Offline Processing**.

Track Visibility Configurations (Konfiguracje widoczności ścieżki)

Track Visibility Configurations



Umożliwia tworzenie konfiguracji przydatnych do przełączania między różnymi konfiguracjami widoczności.

Set Track Visibility Agents (Ustaw agentów widoczności ścieżki)



Umożliwia ustawienie agenta widoczności do filtrowania ścieżek.

Set Track Type Filter (Ustaw filtr typu ścieżki)



Umożliwia filtrowanie utworów według typu utworu. Kliknij **Alt/Opt**, aby zresetować filtr typu ścieżki.

State Buttons (Stan przycisków)

Deactivate All Mute States (Dezaktywuj wszystkie stany wyciszenia)



Dezaktywuje wszystkie stany wyciszenia

Deactivate All Solo States (Dezaktywuj wszystkie stany Solo)



Dezaktywuje wszystkie stany solo.

Deactivate All Listen States (Dezaktywuj wszystkie stany nasłuchiwania)



Dezaktywuje wszystkie stany nasłuchiwania.

Activate/Deactivate Read for All Tracks (Włącz/wyłącz opcję Odczyt dla wszystkich ścieżek)



Włącza/wyłącza automatyzację odczytu dla wszystkich ścieżek.

Activate/Deactivate Write for All Tracks (Włącz/wyłącz zapis dla wszystkich ścieżek)



Włącza/wyłącza automatyzację zapisu dla wszystkich ścieżek.

Suspend All Read/Write Automation (Zawieś całą automatyzację odczytu/zapisu)



Wstrzymuje całą automatyzację odczytu/zapisu.

Automation Mode (Tryb automatyzacji)

Automation Follows Events (Automatyzacja podąża za zdarzeniami)



Umożliwia automatyczne śledzenie zdarzeń automatyzacji po przeniesieniu zdarzenia lub części na ścieżkę.

Global Automation Mode (Globalny tryb automatyzacji)



Umożliwia wybór trybu globalnej automatyzacji.

Open Automation Panel (Otwórz panel automatyzacji)



Otwiera panel automatyzacji (**Automation Panel**).

Auto-Scroll

Auto-Scroll



Pozostawia widoczny kursor projektu podczas odtwarzania.

Select Auto-Scroll Settings (Wybierz Ustawienia automatycznego przewijania)



Umożliwia aktywację przewijania strony (**Page Scroll**) lub stacjonarnego kursora (**Stationary Cursor**) oraz aktywację wstrzymania automatycznego przewijania podczas edycji (**Suspend Auto-Scroll when Editing**).

Locators (Lokalizatory)

Goto Left Locator Position (Przejdź do lewej pozycji lokalizatora)



Umożliwia przejście do lewej pozycji lokalizatora.

Left Locator Position (Lewa pozycja lokalizatora)

1. 5. 1. 0

Pokazuje lewą pozycję lokalizatora.

Go to Right Locator Position (Przejdź do prawej pozycji lokalizatora)



Pozwala przejść do właściwej pozycji lokalizatora.

Right Locator Position (Prawa pozycja lokalizatora)

4. 8. 1. 0

Pokazuje prawą pozycję lokalizatora.

Locator Range Duration (Czas trwania zasięgu lokalizatora)

Locator to Selection (Lokalizatory do zaznaczenia)



Umożliwia ustawienie lokalizatorów do zaznaczenia.

Locator Range Duration (Czas trwania zasięgu lokalizatora)

4. 8. 1. 0

Pokazuje czas trwania zasięgu lokalizatora.

Transport Controls (Sterowanie transportem)

Go to Previous Marker/Zero (Przejdź do poprzedniego znacznika/zera)



Przesuwa kursor projektu do poprzedniego znacznika/pozycji zerowej na osi czasu.

Go to Next Marker/Project End (Przejdź do następnego znacznika/końca projektu)



Przesuwa kursor projektu do następnego znacznika/końca projektu.

Rewind (Przewijanie do tyłu)



Przesuwa się do tyłu.

Forward (Do przodu)



Przesuwa do przodu.

Activate Cycle (Aktywuj cykl)



Aktywuje/dezaktywuje tryb cyklu.

Stop



Zatrzymuje odtwarzanie.

Start



Rozpoczyna odtwarzanie.

Transport Record (Nagrywanie transportu)



Włącza/wyłącza tryb nagrywania.

Time Displays (Wyświetlacze czasu)

Select Primary Time Format (Wybierz podstawowy format czasu)



Umożliwia wybranie formatu czasu dla głównego wyświetlania czasu.

Primary Time Display (Główny wyświetlacz czasu)



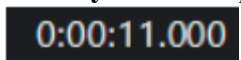
Pokazuje pozycję kursora projektu w wybranym formacie czasu.

Select Secondary Time Format (Wybierz dodatkowy format czasu)



Umożliwia wybranie formatu czasu dla dodatkowego wyświetlania czasu.

Secondary Time Display (Wyświetlacz czasu dodatkowego)



Pokazuje pozycję kursora projektu w wybranym formacie czasu.

Markers (Znaczniki, markery)

Jump to marker (Skok do znacznika)



Umożliwia ustawianie i lokalizowanie pozycji znaczników.

Open Markers Window (Otwórz okno znaczników)



Otwiera okno Znaczniki (**Markers**).

Tool Buttons (Przyciski narzędziowe)

Combine Selection Tools (Połącz narzędzia do zaznaczania)



Łączy narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresów).

Object Selection (Zaznaczanie obiektów)



Wybiera zdarzenia i części.

Range Selection (Zaznaczanie zakresów)



Wybiera zakresy.

Draw (Rysuj)



Rysuje zdarzenia.

Erase (Usuń)



Usuwa zdarzenia.

Split (Rozdziel)



Rozdziela zdarzenia.

Glue (Sklej)



Skleja wydarzenia razem.

Mute (Wycisz)



Wycisza zdarzenia.

Zoom (Powiększenie)



Powiększa. Przytrzymaj **Alt/Opt** i kliknij, aby pomniejszyć.

Comp



Montaż trwa

Time Warp (Zakrzywienie czasoprzestrzeni)



Dopasowuje pozycje muzyczne zdarzeń do pozycji czasowych.

Line (Linia)



Tworzy serię ciągłych zdarzeń.

Play (Graj)



Umożliwia odtwarzanie zdarzeń.

Color (Kolor)



Umożliwia kolorowanie zdarzeń.

Color Menu (Menu Kolor)

Select Color for Selected Tracks or Events (Wybierz kolor dla wybranych ścieżek lub zdarzeń)



Otwiera panel **Colorize** (Koloruj), który umożliwia pokolorowanie wybranych ścieżek lub zdarzeń.

Nudge Palette (Paleta Przesuwanie)

Trim Start Left (Przycinanie Zaczynj w lewo)



Zwiększa długość wybranego zdarzenia, przesuwając jego początek w lewo.

Trim Start Right (Przycinanie Zaczynj w prawo)



Zmniejsza długość wybranego zdarzenia, przesuwając jego początek w prawo.

Move Left (Przesuń w lewo)



Przesuwa wybrane zdarzenie w lewo.

Move Right (Przesuń w prawo)



Przesuwa wybrane zdarzenie w prawo.

Trim End Left (Lewy koniec przycięcia)



Zmniejsza długość wybranego zdarzenia, przesuując jego koniec w lewo.

Trim End Right (Prawy koniec przycięcia)



Zwiększa długość wybranego zdarzenia, przesuując jego koniec w prawo.

Project Root Key (Klucz główny projektu)

Project Root Key



Zmienia klucz główny projektu.

Snap (Przyciąganie)

Snap to Zero Crossing (Przyciągnij do przejścia przez zero)



Ogranicza edycję do przejść przez zero, czyli pozycji, w których amplituda wynosi zero.

Snap On/Off (Włączanie/wyłączanie przyciągania)



Ogranicza ruch poziomy i pozycjonowanie do pozycji określonych przez Typ przyciągania (**Snap Type**).

Snap Type (Typ przyciągania)



Pozwala określić, do jakich pozycji mają być przyciągane zdarzenia.

Grid Type (Typ siatki)

Grid Type



Umożliwia określenie typu siatki dla funkcji **Snap** (Skok). To ustawienie działa tylko wtedy, gdy **Snap Type** (Typ przyciągania) jest ustawiony na jedną z opcji siatki.

Quantize (Kwantyzacja)

Apply Quantize (Zastosuj kwantyzację)



Stosuje ustawienia kwantyzacji.

Quantize Presets (Wstępne ustawienia kwantyzacji)



Umożliwia wybranie ustawienia wstępnego kwantyzacji.

Soft Quantize On/Off (Włączanie/wyłączanie miękkiej kwantyzacji)



Włącza/wyłącza miękką kwantyzację.

AudioWarp Quantize On/Off (Włącz/wyłącz kwantyzację AudioWarp)



Włącza/wyłącza kwantyzację **AudioWarp**.

Open Quantize Panel (Otwórz panel kwantyzacji)



Otwiera panel kwantyzacji (**Quantize Panel**).

Audio Alignment (Wyrównywanie Audio)

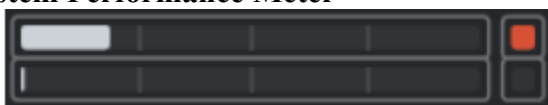
Open Audio Alignment Panel (Otwórz panel wyrównywania Audio)



Otwiera **Audio Alignment Panel**.

System Performance Meter (Miernik wydajności systemu)

System Performance Meter



Pokazuje liczniki średniego obciążenia przetwarzania dźwięku i obciążenia pamięci podręcznej dysku.

Right Divider (Prawy rozdzielacz)

Right Divider

Narzędzia umieszczone po prawej stronie separatora są zawsze pokazane.

Window Zone Controls (Okno Sterowanie Strefami)

Show/Hide Left Zone (Pokaż/ukryj lewą strefę)



Pokazuje/ukrywa lewą strefę okna.

Show/Hide Lower Zone (Pokaż/ukryj dolną strefę)



Pokazuje/ukrywa dolną strefę okna.

Show/Hide Right Zone (Pokaż/ukryj prawą strefę)



Pokazuje/ukrywa prawą strefę okna.

Set up Window Layout (Skonfiguruj układ okien)



Umożliwia ustawienie układu okien.

Set up Toolbar (Skonfiguruj pasek narzędzi)

Set up Toolbar



Otwiera wyskakujące menu, w którym można określić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne.

POWIĄZANE LINKI

Dzielnik lewego/prawego paska narzędzi na stronie 53

Menu typów przyciągania na stronie 86

Znaczniki na stronie 336

Automatyzacja na stronie 705

Synchronizacja na stronie 1074

Left/Right Toolbar Divider (Dzielnik lewego/prawego paska narzędzi)

Dzielniki lewego i prawego paska narzędzi umożliwiają zablokowanie pozycji określonych narzędzi po lewej lub prawej stronie paska narzędzi, dzięki czemu są one zawsze widoczne.

Wszystkie inne elementy są wyświetlane na środku paska narzędzi. Gdy zmniejszasz szerokość okna Projektu (**Project**), te elementy paska narzędzi są sukcesywnie ukrywane. Po zwiększeniu szerokości są one ponownie wyświetlane.

Toolbox (Przybornik)

Przybornik udostępnia narzędzia edycyjne z paska narzędzi w pozycji wskaźnika myszy. Można je otworzyć zamiast standardowych menu kontekstowych w oknie zdarzeń i edytorach.



- Aby aktywować funkcję przybornika, aktywuj opcję Pokaż przybornik po kliknięciu prawym przyciskiem myszy (**Show Toolbox on Right-Click**) w oknie dialogowym Preferencje (**Preferences**) (Edycja (**Editing**) — strona Narzędzia (**Tools**)).
- Aby otworzyć przybornik, kliknij prawym przyciskiem myszy w oknie zdarzeń lub edytorze. Jeśli opcja Pokaż przybornik po kliknięciu prawym przyciskiem myszy (**Show Toolbox on Right-Click**) jest wyłączona, otwiera się menu kontekstowe.
- Aby otworzyć menu kontekstowe zamiast przybornika, naciśnij dowolny klawisz modyfikujący i kliknij prawym przyciskiem myszy w oknie zdarzeń lub edytorze. Jeśli opcja Pokaż przybornik po kliknięciu prawym przyciskiem myszy (**Show Toolbox on Right-Click**) jest wyłączona, naciśnij dowolny klawisz modyfikujący, aby otworzyć przybornik zamiast menu kontekstowego.

Track List (Lista utworów (ścieżek))

Lista ścieżek zawiera ścieżki użyte w projekcie. Po dodaniu i wybraniu ścieżki zawiera ona pola nazw i ustawienia dla tej ścieżki.



- Aby zdecydować, które elementy sterujące są widoczne dla każdego typu ścieżki, kliknij prawym przyciskiem myszy listę ścieżek i otwórz okno dialogowe Ustawienia elementów sterujących ścieżką (**Track Control Settings**).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe ustawień sterowania ścieżką (Track Control Settings) na stronie 115.

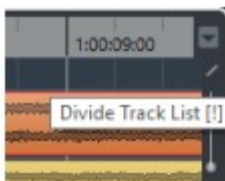
Dividing the Track List (Dzielenie listy utworów)

Listę utworów można podzielić na górną i dolną. Te listy utworów mogą mieć niezależne elementy sterujące powiększaniem i przewijaniem. Dzielenie listy ścieżek jest przydatne na przykład podczas pracy ze ścieżką wideo i wielościeżkowym dźwiękiem. Pozwala na umieszczenie ścieżki wideo na

górną listę ścieżek i osobne przewijanie ścieżek audio na dolnej liście ścieżek, tak aby można je było ułożyć z wideo.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz Projekt (**Project**) > Podziel listę utworów (**Divide Track List**).
- Kliknij opcję Podziel listę ścieżek (Divide Track List) w prawym górnym rogu okna projektu pod liniijką.



WYNIK

Lista ścieżek jest dzielona, a ścieżki wideo, znaczników lub aranżerów są automatycznie przenoszone na wyższą listę ścieżek. Wszystkie inne rodzaje utworów zostaną przeniesione na dolną listę utworów.

UWAGA

Obszar strefy projektu, który ma fokus, jest oznaczony podświetloną i ciągłą ramką ostrości, podczas gdy obszar nieaktywny jest pokazany ramką przerywaną.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

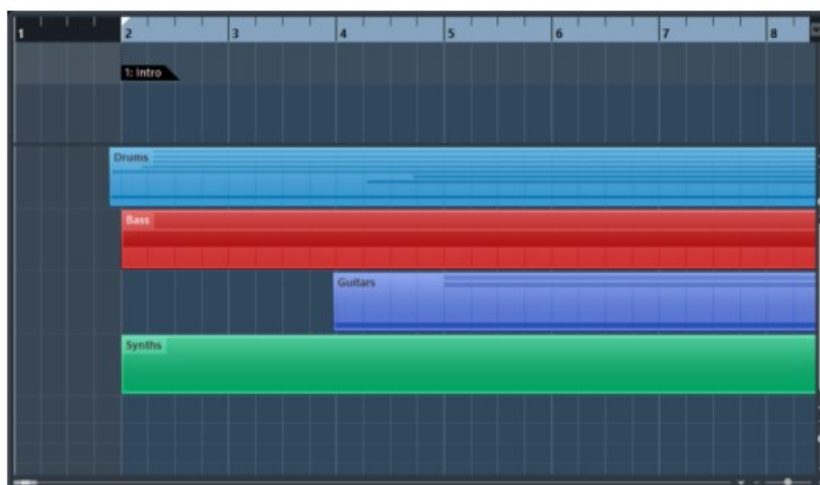
- Aby przenieść dowolny typ ścieżki z dolnej listy ścieżek do górnej i odwrotnie, kliknij go prawym przyciskiem myszy na liście ścieżek i z menu kontekstowego wybierz opcję **Toggle Track List** (Przełącz listę ścieżek).
- Aby zmienić rozmiar górnej części listy utworów, kliknij i przeciągnij element rozdzielający między sekcjami listy utworów.
- Aby powrócić do pojedynczej listy utworów, ponownie kliknij opcję **Divide Track List** (Podziel listę utworów).

POWIĄZANE LINKI

Fokus klawiatury w oknie projektu na stronie 80.

Event Display (Wyświetlanie zdarzeń)

Ekran zdarzeń pokazuje części i zdarzenia, które są używane w projekcie. Są one rozmieszczone wzdłuż osi czasu.



Global Track Controls (Globalne sterowanie ścieżką)

Globalne elementy sterujące utworami umożliwiają zarządzanie utworami na liście utworów.

- Globalne elementy sterujące utworami są wyświetlane nad listą utworów.



1. Add Track (Dodaj ścieżkę)

Otwiera okno dialogowe **Add Track**.

2. Use Track Preset (Użyj wstępnego ustawienia ścieżki)

Umożliwia dodanie ścieżki za pomocą gotowego ustawienia ścieżki.

3. Number of Visible Tracks (Liczba widocznych ścieżek)

Wyświetla liczbę ukrytych ścieżek. Kliknij to, aby wyświetlić wszystkie ścieżki odfiltrowane przez kartę **Visibility** (Widoczność).

UWAGA

Jeśli ścieżka była poza widokiem lub była ukryta, jest teraz wyświetlana. Ścieżki, które są ukryte za pomocą **Set Track Type Filter** (Ustaw filtr typu ścieżki), nie są wyświetlane.

4. Set Track Type Filter (Ustaw filtr typu ścieżki)

Określa, jakie typy utworów są wyświetlane na liście utworów.

5. Set Track Visibility Agents (Ustaw agentów widoczności ścieżki)

Umożliwia ustawienie agenta widoczności do filtrowania ścieżek.

6. Find Tracks (Znajdź ścieżki)

Wyszukuje i wybiera określone utwory z listy ścieżek.

POWIĄZANE LINKI

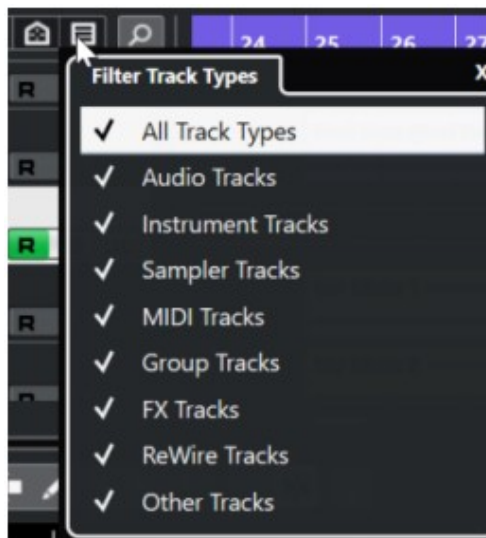
Otwieranie **Visibility** (widoczności) na stronie 65

Filtering Track Types (Filtrowanie typów ścieżek)

Możesz filtrować ścieżki według ich typu.

PROCEDURA

1. Kliknij opcję **Set Track Type Filter** (Ustaw filtr typu ścieżki) nad listą ścieżek. Spowoduje to otwarcie filtra typów ścieżek.



2. Usuń zaznaczenie typu ścieżki, aby go ukryć.

WYNIK

Ścieżki filtrowanego typu są usuwane z listy ścieżek, a kolor przycisku **Set Track Type Filter** (Ustaw filtr typu ścieżki) zmienia się, wskazując, że typ ścieżki jest ukryty.

Finding Tracks (Znajdowanie ścieżek)

Funkcja **Find Tracks** pozwala znaleźć określone ścieżki. Jest to przydatne, jeśli masz duży projekt z wieloma ścieżkami lub jeśli masz ukryte ścieżki za pomocą karty **Visibility** (Widoczność).

PROCEDURA

1. Kliknij **Find Tracks** (Znajdź ścieżki) nad listą utworów, aby otworzyć selektor z listą wszystkich utworów.
2. W polu wyszukiwania wprowadź nazwę utworu. Podczas pisania selektor aktualizuje się automatycznie.
3. W selektorze wybierz ścieżkę i naciśnij **Return**.

WYNIK

Selektor zamknie się i utwór zostanie wybrany na liście utworów

UWAGA

Jeśli ścieżka była poza widokiem lub była ukryta, jest teraz wyświetlana. Ścieżki, które są ukryte za pomocą **Set Track Type Filter** (Ustaw filtr typu ścieżki), nie są wyświetlane.

Ruler (Linijka)

Linijka pokazuje oś czasu i format wyświetlania projektu.



Początkowo linijka okna **Project** (projekt) używa formatu wyświetlania określonego w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu).

- Aby wybrać niezależny format wyświetlania linijki, kliknij przycisk strzałki po prawej stronie linijki i wybierz opcję z wyskakującego menu.

- Aby ustawić format wyświetlania globalnie dla wszystkich okien, użyj wyskakującego menu **Select Primary Time Format** (Wybierz podstawowy format czasu) w panelu **Transport** lub przytrzymaj **Ctrl/Cmd** i wybierz format na dowolnej linijce.

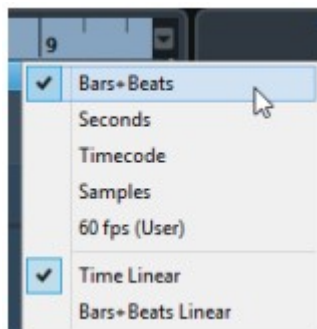
POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe konfiguracji projektu (Project Setup) na stronie 104.

Menu formatu wyświetlania linijki

Można wybrać format wyświetlania linijki.

- Aby wyświetlić formaty wyświetlania linijki, kliknij przycisk strzałki po prawej stronie linijki.



Dokonany wybór wpływa na formaty wyświetlania czasu w następujących obszarach:

- Ruler (Linijka)
- Info Line (Linia informacyjna)
- Tooltip position values (Wartości pozycji podpowiedzi)

Dostępne są następujące opcje:

Bars+Beats

Ustawia wyświetlanie na linijce taktów, uderzeń, szesnastek i tyknięć. Domyślnie na szesnastkę przypada 120 tyknięć. Aby to zmienić, dostosuj ustawienie **MIDI Display Resolution** (Rozdzielczość wyświetlacza MIDI) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).

Seconds (Sekundy)

Ustawia wyświetlanie na linijce godzin, minut, sekund i milisekund.

Timecode (Kod czasowy)

Ustawia wyświetlanie na linijce godzin, minut, sekund i ramek. Liczba klatek na sekundę (fps) jest ustawiana w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu) z wyskakującym menu **Project Frame Rate** (Szybkość klatek projektu). Aby wyświetlić ramki podrzędne, aktywuj opcję **Show Timecode Subframes** (Pokaż ramki podrzędne kodu czasowego) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Transport**).

Samples (Próbki)

Ustawia linijkę do wyświetlania próbek.

fps (User) (fps (Użytkownik))

Ustawia wyświetlanie na linijce godzin, minut, sekund i klatek z określoną przez użytkownika liczbą klatek na sekundę. Aby wyświetlić ramki podrzędne, aktywuj opcję **Show Timecode Subframes** (Pokaż ramki podrzędne kodu czasowego) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Transport**). Możesz także ustawić liczbę klatek na sekundę.

Time Linear (Czas liniowy)

Ustawia linijkę liniowo względem czasu

Bars+Beats Linear

Ustawia linijkę liniową na takty i uderzenia.

Status Line (Linia Stanu)

Linia stanu pokazuje najważniejsze ustawienia projektu.

- Aby aktywować linię stanu, kliknij **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywuj linię stanu (**Status Line**).

W wierszu stanu wyświetlane są następujące informacje:

Audio Inputs	Connected	Audio Outputs	Connected	Max. Record Time	282 hours 49 mins
Record Format	44.1 kHz - 24 bit	Project Frame Rate	30 fps	Project Pan Law	Equal Power

Audio Inputs/Audio Outputs (Wejścia audio/wyjścia audio)

Te pola są wyświetlane, jeśli porty urządzeń audio nie są podłączone. Kliknij, aby otworzyć okno dialogowe **Audio Connections** (Połączenia audio) i połączyć porty.

Max. Record Time (Maks. Rekordowy czas)

Wyświetla pozostały czas nagrywania, w zależności od ustawień projektu i dostępnego miejsca na dysku twardym. Kliknij to pole, aby wyświetlić pozostały czas nagrywania w osobnym oknie

Record Format (Format zapisu)

Wyświetla częstotliwość próbkowania i głębokość bitową używaną do nagrywania. Kliknij w tym polu, aby otworzyć okno dialogowe **Project Setup** (Ustawienia projektu).

Project Frame Rate (Szybkość klatek projektu)

Wyświetla liczbę klatek na sekundę używaną w projekcie. Kliknij w tym polu, aby otworzyć okno dialogowe **Project Setup** (Ustawienia projektu).

Project Pan Law

Wyświetla bieżące ustawienie panoramy. Kliknij w tym polu, aby otworzyć okno dialogowe **Project Setup** (Ustawienia projektu).

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46.

Info Line (Linia informacyjna)

Linia informacyjna zawiera informacje o zdarzeniu lub elemencie wybranym w strefie projektu.

Name	Start	End	Length	Offset		
MIDI 01	1. 1. 1. 0	2. 2. 1. 0	1. 1. 0. 0	0. 0. 0. 0		
Mute	Lock	Transpose	Global Transpose	Velocity	Root Key	
-	-	0	Follow	0	-	

Aby aktywować linię informacyjną, kliknij **Set up Window Layout** (Ustaw układ okien) na pasku narzędzi i aktywuj **Info Line** (linię informacyjną).

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46.

Reguły edycji wartości w linii informacyjnej

Możesz edytować prawie wszystkie dane zdarzeń lub części w wierszu informacyjnym, używając zwykłej edycji wartości.

W przypadku wybrania kilku wydarzeń lub części linia informacyjna jest wyświetlana w innym kolorze i wyświetlana jest tylko informacja o pierwszym elemencie zaznaczenia. Obowiązują następujące zasady:

- Zmiany wartości są stosowane do wszystkich zaznaczonych elementów względem bieżących wartości. Na przykład wybrałeś dwa zdarzenia audio. Pierwsze zdarzenie ma długość 1 taktu, drugie 2 takty. Jeśli zmienisz wartość linii informacyjnej na 3, rozmiar pierwszego zdarzenia zmieni się na 3 takty, a drugiego na 4 takty.

- Zmiany wartości są stosowane bezwzględnie do bieżących wartości, jeśli naciśniesz **Ctrl/Cmd** podczas modyfikowania wartości w linii informacyjnej. W powyższym przykładzie oba zdarzenia mają rozmiar 3 taktów.

UWAGA

Aby zmienić modyfikator, wybierz nowy modyfikator w kategorii **Info Line** (Linia informacyjna) okna dialogowego **Preferences** (Preferencje) (strona Editing – **Tool Modifiers** (Edycja — Modyfikatory narzędzi)).

Przegląd linii (Overview Line)

Przegląd linii umożliwia powiększanie i przechodzenie do innych sekcji w projekcie.



Aby aktywować linię przeglądu, kliknij **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywuj **Overview** (Przegląd).

W wierszu przeglądu zdarzenia i części są wyświetlane jako ramki. Prostokąt wskazuje sekcję projektu, która jest wyświetlana na ekranie zdarzeń.

- Aby powiększyć lub pomniejszyć widok zdarzenia w poziomie, zmień rozmiar prostokąta, przeciągając krawędzie.

- Aby przejść do innej sekcji ekranu zdarzenia, przeciągnij prostokąt w lewo lub w prawo albo kliknij w górnej części przeglądu.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46.

Transport Bar (Pasek transportu)

Pasek transportu umożliwia wyświetlenie funkcji transportowych w zintegrowanej i stałej strefie okna Projektu (**Project**).

- Aby aktywować pasek transportu, kliknij **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi okna projektu i aktywuj pasek transportu (**Transport Bar**).

- Aby pokazać/ukryć narzędzia, otwórz menu kontekstowe paska transportu, klikając prawym przyciskiem myszy pusty obszar paska transportu i aktywuj narzędzia, które chcesz wyświetlić. Aby wyświetlić wszystkie narzędzia, wybierz opcję **Show All** (Pokaż wszystko).

POWIĄZANE LINKI

Menu wspólnych trybów nagrywania (Common Record Modes Menu) na stronie 267.

Tryby nagrywania dźwięku (Audio Record Modes) na stronie 272.

Tryby nagrywania MIDI (MIDI Record Modes) na stronie 279.

Dzielnik lewego/prawego paska narzędzi (Left/Right Toolbar Divider) na stronie 53.

Pasek narzędzi okna projektu (Project Window Toolbar) na stronie 46.

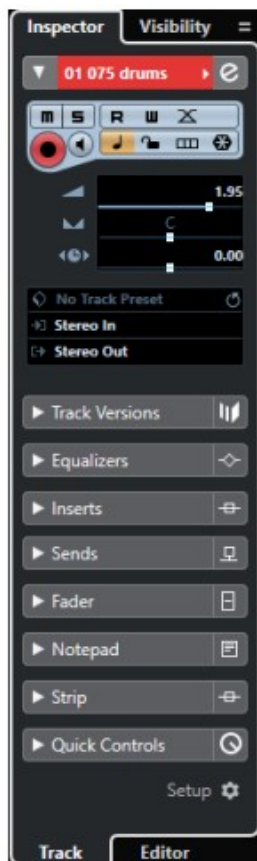
Left Zone (Lewa Strefa)

Lewa strefa okna Projektu (**Project**) umożliwia wyświetlenie Inspektora (**Inspector**) oraz zakładki Widoczność (**Visibility**).

Aby pokazać/ukryć lewą strefę, kliknij Pokaż/ukryj lewą strefę (**Show/Hide Left Zone**) na pasku narzędzi okna projektu.

W górnej części lewej strefy znajdują się następujące zakładki:

- **Inspector** (Inspektor)
- **Visibility** (Widoczność)



POWIĄZANE LINKI

Inspector (Inspektor) na stronie 61

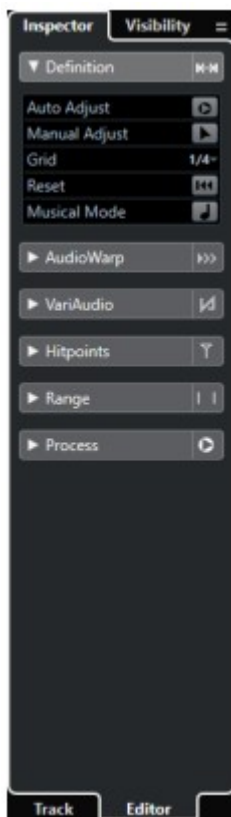
Visibility (Widoczność) na stronie 64

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Inspector (Inspektor)

Inspektor umożliwia wyświetlanie elementów sterujących i parametrów wybranej ścieżki na liście ścieżek lub wydarzenia lub części pokazywanej w edytorze w dolnej strefie.

- Aby pokazać/ukryć **Inspector** (Inspektora), kliknij **Show/Hide Left Zone** (Pokaż/Ukryj lewą strefę) w pasku narzędzi okna **Project** (projekt).



Dostępne są następujące zakładki:

Track (Ścieżka)

Otwiera Inspektora ścieżek (**Track Inspector**) dla wybranej ścieżki.

Editor (Edytor)

Otwiera inspektora edytora (**Editor Inspector**) dla zdarzenia lub części pokazanej w edytorze w dolnej strefie.

POWIĄZANE LINKI

Otwieranie Track Inspector (Inspektora ścieżek) na stronie 61

Otwieranie Inspektora edytora (Editor Inspector) na stronie 62

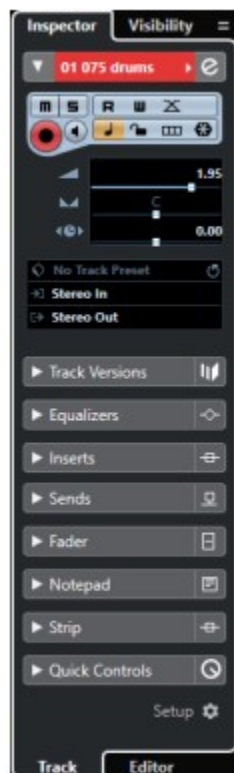
Otwieranie Edytora w Strefie Dolnej na stronie 71

Otwieranie inspektora ścieżek (Track Inspector)

Inspektor ścieżek pokazuje elementy sterujące i parametry wybranej ścieżki na liście ścieżek.

PROCEDURA

1. Kliknij Pokaż/ukryj lewą strefę (**Show.Hide Left Zone**) na pasku narzędzi okna **Project**, aby aktywować lewą strefę (**Left Zone**).
2. W dolnej części lewej strefy kliknij kartę **Track** (Ścieżka).



WYNIK

Otworzy się **Track Inspector** (Inspektor ścieżek) dla wybranej ścieżki. Jeśli na liście ścieżek wybrano więcej niż jedną ścieżkę, pokazane zostaną elementy sterujące i parametry dla wybranej ścieżki znajdującej się najwyżej.

UWAGA

W tej dokumentacji używamy **Inspector**, aby odnieść się do zakładki **Track** w Inspektorze.

Otwieranie inspektora edytora (**Editor Inspector**)

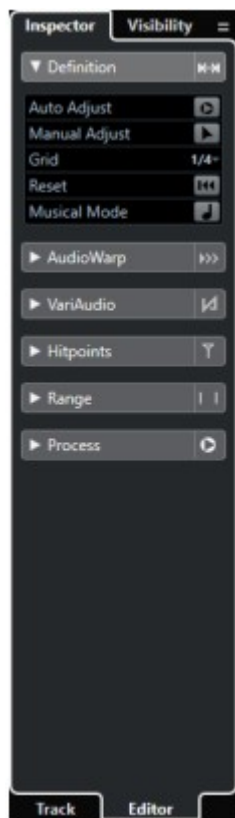
Editor Inspector (Inspektor edytora) pokazuje elementy sterujące i parametry zdarzenia lub części pokazywanej w edytorze w dolnej strefie.

WARUNEK WSTĘPNY

Edytor sampli (**Sample Editor**), edytor części audio (**Audio Part Editor**), edytor klawiszy (**Key Editor**), edytor perkusji (**Drum Editor**) lub edytor partytury (**Score Editor**) jest pokazany w dolnej strefie.

PROCEDURA

1. Kliknij Pokaż/ukryj lewą strefę (**Show/Hide Left Zone**) na pasku narzędzi okna projektu (**Project**), aby aktywować lewą strefę (**Left Zone**).
2. W dolnej części lewej strefy kliknij kartę Edytor (**Editor**).



WYNIK

Otworzy się Inspektor edytora (**Editor Inspector**) dla zdarzenia lub części.

UWAGA

Inspektor edytora zawiera informacje tylko wtedy, gdy dolna strefa pokazuje edytora. W przeciwnym razie jest pusty.

POWIĄZANE LINKI

Otwieranie Edytora w Strefie Dolnej (Lower Zone) na stronie 71

Otwieranie zakładki Symbols (Symbole) w Score Editor (edytorze partytury)

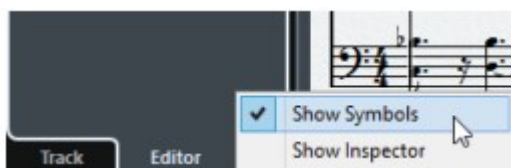
Score Inspector Editor (Inspektor edytora partytury) umożliwia wybranie następujących zakładek: **Inspector** (Inspektor) i **Symbols** (Symbole).

WARUNEK WSTĘPNY

Score Editor (Edytor partytury) jest pokazany w dolnej strefie.

PROCEDURA

1. W dolnej części lewej strefy kliknij kartę **Editor** (Edytor).
2. Wybierz opcję z wyskakującego menu **Switch Score Editor Inspector Content** (Przełącz inspektora zawartości edytora partytury).



WYNIK

Zostanie wyświetlona karta **Symbols** (Symbole).

POWIĄZANE LINKI

Key Editor Inspector (Inspektor edytora klucza) na stronie 846.

Sekcje inspektorów

Zakładki **Track** (Ścieżka) i zakładka **Editor** (Edytor) w **Inspector** (Inspektorze) są podzielone na kilka sekcji, z których każda zawiera różne elementy sterujące dla ścieżki, zdarzenia lub części.

Nie wszystkie sekcje **Inspektora** są domyślnie wyświetlane. Dostępne sekcje zależą od typu wybranej ścieżki, zdarzenia lub części oraz od ustawień w oknie dialogowym ustawień dla zakładki **Track** (Ścieżka) i **Editor** (Edytor) w **Inspektorze**.

- Aby otworzyć/zamknąć sekcje, kliknij ich nazwy.
Otwarcie jednej sekcji powoduje zamknięcie pozostałych sekcji.
- Aby otworzyć sekcję bez zamykania innych sekcji, wciśnij **Ctrl/Cmd** i kliknij nazwę sekcji.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe ustawień inspektora ścieżek na stronie 112

Sekcje dla inspektorów na stronie 113

Inspektor ścieżek audio na stronie 124

Instrument Track Inspector na stronie 127

MIDI Track Inspector na stronie 134

Sampler Track Inspector na stronie 131

Arranger Track Inspector na stronie 152

Marker Track Inspector na stronie 146

Signature Track Inspector na stronie 156

Tempo Track Inspector na stronie 157

Transpose Track Inspector na stronie 158

VCA Fader Track Inspector na stronie 144

Video Track Inspector (Inspektor ścieżek video) na stronie 159

Key Editor Inspector (Inspektor edytora klucza) na stronie 846

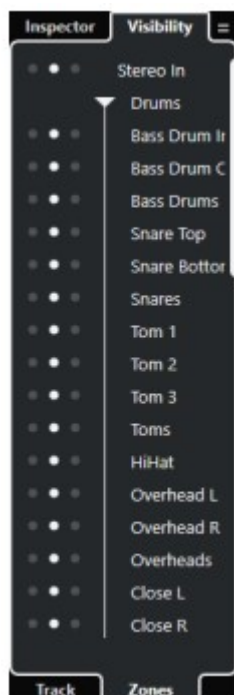
Drum Editor Inspector (Inspektor edytora perkusji) na stronie 878

Sample Editor Inspector (Inspektor edytora próbek) na stronie 516

Visibility (Widoczność)

Zakładka **Visibility** (Widoczność) umożliwia pokazywanie lub ukrywanie poszczególnych ścieżek na liście ścieżek oraz określanie pozycji niektórych kanałów **MixConsole** w dolnej strefie.

- Aby otworzyć kartę **Visibility**, kliknij **Visibility**.



Dostępne są następujące zakładki:

Track (Ścieżka)

Umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie poszczególnych utworów na liście utworów.

Zones (Strefy)

Umożliwia określenie i zablokowanie pozycji niektórych kanałów **MixConsole** w dolnej strefie.

POWIĄZANE LINKI

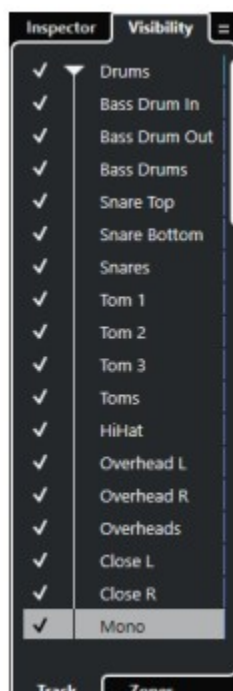
Otwieranie MixConsole w dolnej strefie na stronie 70

Otwieranie Visibility (widoczności)

Zakładka **Visibility** (Widoczność) umożliwia pokazywanie lub ukrywanie poszczególnych utworów (ścieżek) na liście utworów (ścieżek).

PROCEDURA

1. Kliknij **Show/Hide Left Zone** (Pokaż/ukryj lewą strefę) na pasku narzędzi okna **Project** (projekt), aby aktywować **Left Zone** (lewą strefę).
2. W górnej części lewej strefy kliknij kartę **Visibility** (Widoczność).
3. W dolnej części lewej strefy kliknij kartę **Track** (Ścieżka).

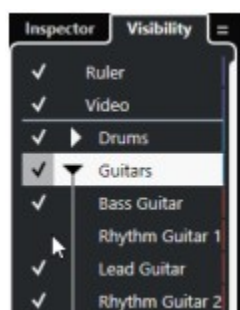


POWIĄZANE LINKI

Pokazywanie/ukrywanie poszczególnych ścieżek na stronie 66.

Pokazywanie/ukrywanie poszczególnych utworów

Karta **Visibility** (Widoczność) zawiera listę wszystkich ścieżek Twojego projektu. Ta lista umożliwia pokazywanie i ukrywanie poszczególnych ścieżek.



- Aby wyświetlić/ukryć ścieżkę na liście utworów, zaznacz/odznacz ją, klikając po lewej stronie nazwy utworu.
- Aby aktywować/dezaktywować kilka utworów jednocześnie, zaznacz je i naciśnij **Return**.
- Aby wyświetlić wyłącznie ukrytą ścieżkę, zaznacz ją, klikając z klawiszem **Shift** po lewej stronie nazwy ścieżki.
- Aby rozwinąć lub zwinąć folder, kliknij trójkąt po lewej stronie ścieżki folderu.

UWAGA

- Kanały **MixConsole** w dolnej strefie są odpowiednio aktualizowane. Oznacza to, że jeśli ukryjesz ścieżkę za pomocą zakładki **Visibility** (Widoczność), kanał odpowiadający tej ścieżce zostanie również ukryty w **MixConsole** w dolnej strefie.
- Jeśli chcesz zsynchronizować widoczność ścieżki i kanału w oddzielnym oknie **MixConsole**, musisz użyć funkcji **Sync Visibility of Project and MixConsole** (Synchronizuj widoczność projektu i MixConsole).

POWIĄZANE LINKI

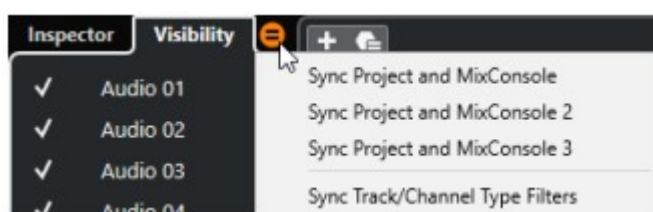
Synchronizacja widoczności ścieżki i kanału na stronie 67.

Synchronizacja widoczności ścieżki i kanału

Możesz zsynchronizować widoczność ścieżki w oknie **Project** z widocznością kanału w osobnym oknie **MixConsole**.

PROCEDURA

1. W górnej części lewej strefy wybierz kartę **Visibility** (Widoczność).
2. W dolnej części lewej strefy wybierz kartę **Track** (Ścieżka).
3. Kliknij znak równości, aby otworzyć menu **Sync Visibility of Project and MixConsole** (Synchronizuj widoczność projektu i MixConsole): **Włącz/Wyłącz**.



4. Wybierz **Sync Project and MixConsole**, aby zsynchronizować widoczność ścieżki z widocznością kanału.

WYNIK

Widoczność ścieżki i kanału jest zsynchronizowana.

UWAGA

- Możesz zsynchronizować widoczność ścieżki tylko w oknie Projektu z widocznością kanału jednej konsoli **MixConsole**. Jeśli włączysz **Sync Visibility of Project and MixConsole** (synchronizacja widoczności projektu i MixConsole): **On/Off** (wł./wył.) dla drugiej konsoli **MixConsole**, pierwsze łącze zostanie utracone.
- Jeśli podzielisz listę ścieżek, nie wpłynie to na górną część listy. Podobnie kanały w lewej lub prawej strefie MixConsole nie są zsynchronizowane.

POWIĄZANE LINKI

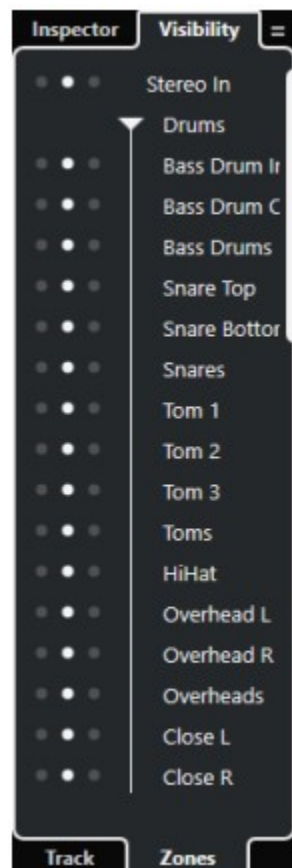
Synchronizacja widoczności kanału i ścieżki na stronie 353.

Otwieranie Stref (Zones)

Zakładka **Zones** (Strefy) umożliwia określenie i zablokowanie pozycji niektórych kanałów **MixConsole** w dolnej strefie.

PROCEDURA

1. W górnej części lewej strefy kliknij kartę **Visibility** (Widoczność).
2. W dolnej części lewej strefy kliknij kartę **Zones** (Strefy).



WYNIK

MixConsole otwiera się w dolnej strefie.

POWIĄZANE LINKI

Otwieranie MixConsole w dolnej strefie na stronie 70.

Lower Zone (Dolna strefa)

Dolna strefa okna Projektu (**Project**) umożliwia wyświetlenie określonych okien i edytorów w zintegrowanej i stałej strefie okna Projektu. Jest to przydatne, jeśli pracujesz na przykład na systemach jednoekranowych i notebookach.

Aby pokazać/ukryć dolną strefę, kliknij **Show/Hide Lower Zone** (Pokaż/ukryj dolną strefę) na pasku narzędzi okna **Project**.

Dolna strefa zawiera następujące zakładki: **Chord Pads**, **MixConsole**, **Sampler Control** i **Editor**.



Aby zamknąć dolną strefę, kliknij **Close Lower Zone**  (Zamknij dolną strefę) po lewej stronie zakładek.

POWIĄZANE LINKI

Otwieranie padów akordowych na stronie 69

Otwieranie MixConsole w dolnej strefie na stronie 70

Otwieranie Sampler Control na stronie 71

Otwieranie Edytora w Strefie Dolnej na stronie 71

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Ustawianie Dolnej Strefy (Lower Zone)

W dolnej strefie wyświetlane są zakładki **MixConsole**, **Editor**, **Sampler Control** i **Chord Pads**. Możesz zmienić ich kolejność i ukryć niepotrzebne zakładki.

PROCEDURA

1. Kliknij **Set up Lower Zone** (Ustaw dolną strefę) w prawym dolnym rogu dolnej strefy.



2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Włącz/wyłącz opcje w wyskakującym menu, aby pokazać/ukryć zakładki w dolnej strefie.
- Wybierz **Setup** (Ustawienia), aby otworzyć okno dialogowe, w którym możesz aktywować/dezaktywować zakładki i zmieniać ich położenie.

UWAGA

W sekcji **Presets** (wstępne ustawienia) tego okna dialogowego możesz również zapisać preset swojej konfiguracji.

WYNIK

Zakładki w dolnej strefie są wyświetlane zgodnie z Twoją konfiguracją.

POWIĄZANE LINKI

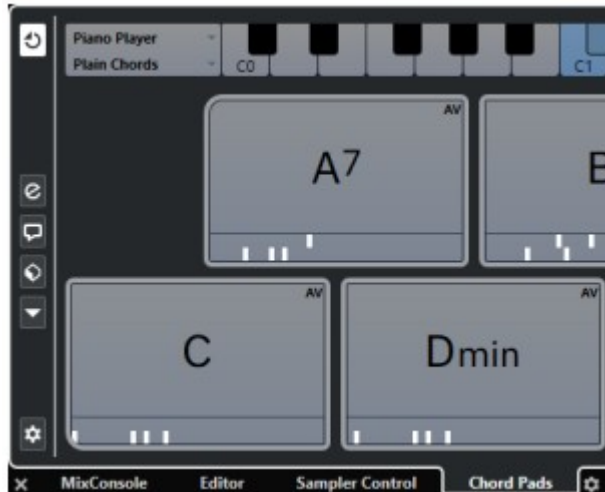
Okno dialogowe **Setup** (konfiguracja) na stronie 1146.

Otwieranie padów akordowych (Chord Pads)

Chord Pads pozwalają grać akordami oraz zmieniać ich brzmienie i napięcie.

PROCEDURA

1. Kliknij **Show/Hide Lower Zone** (Pokaż/ukryj dolną strefę) na pasku narzędzi okna **Project** (Projekt), aby aktywować dolną strefę.
2. W dolnej części dolnej strefy kliknij zakładkę **Chord Pads**.



WYNIK

Chord Pads (Pady akordów) są otwarte.

POWIĄZANE LINKI

Pady akordów na stronie 964

Konfigurowanie dolnej strefy na stronie 69

Pasek narzędzi okna Project (projekt) na stronie 46

Otwieranie MixConsole w Dolnej Strefie (Lower Zone)

MixConsole w dolnej strefie umożliwia wykonywanie wszystkich podstawowych procedur miksowania z poziomu dolnej strefy okna **Project**, a jednocześnie umożliwia przeglądanie kontekstu ścieżek i zdarzeń.

PROCEDURA

1. Kliknij **Show/Hide Lower Zone** (Pokaż/ukryj dolną strefę) na pasku narzędzi okna projektu, aby aktywować dolną strefę (**Lower Zone**).
2. W dolnej części dolnej strefy kliknij kartę **MixConsole**.



WYNIK

MixConsole otwiera się w dolnej strefie.

POWIĄZANE LINKI

MixConsole w dolnej strefie na stronie 347

Pasek narzędzi okna Project na stronie 46

Otwieranie Sampler Control (kontrolki samplera)

Sterowanie samplerm umożliwia wyświetlanie i edytowanie kształtu fali próbki audio na ścieżce samplera.

PROCEDURA

1. Kliknij **Show/Hide Lower Zone** (Pokaż/ukryj dolną strefę) na pasku narzędzi okna projektu, aby aktywować dolną strefę.
2. W dolnej części dolnej strefy kliknij zakładkę **Sampler Control**.



WYNIK

Sampler Control jest otwarty.

POWIĄZANE LINKI

Ścieżki samplera na stronie 588

Pasek narzędzi okna Project na stronie 46

Otwieranie Edytora (Editor) w Strefie Dolnej (Lower Zone)

Edytor w dolnej strefie umożliwia przeprowadzanie procedur edycji zdarzeń z dolnej strefy okna Projectu i jednocześnie przeglądanie kontekstu ścieżek i zdarzeń.

UWAGA

Domyślnie dwukrotne kliknięcie zdarzenia/partii audio lub partii MIDI na ekranie zdarzenia lub zaznaczenie jej i naciśnięcie klawisza **Return** otwiera odpowiedni edytor w dolnej strefie okna Project. Użycie polecenia menu powoduje otwarcie osobnego okna edytora. Możesz to zmienić w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Edytors**).

PROCEDURA

1. Kliknij **Show/Hide Lower Zone** (Pokaż/ukryj dolną strefę) na pasku narzędzi okna **Project**, aby aktywować dolną strefę.
2. W dolnej części dolnej strefy kliknij kartę **Editor**.
3. Na wyświetlaczu zdarzeń wykonaj jedną z następujących czynności:

- Select a MIDI part (Wybierz część MIDI).
- Select an audio event (Wybierz zdarzenie Audio).
- Select an audio part (Wybierz część Audio).



WYNIK

W zależności od wybranego zdarzenia lub partii, dolna strefa pokazuje **Audio Part Editor** (Edytor części audio), **Sample Editor** (Edytor sampli) lub jeden z edytorów MIDI.

UWAGA

Aby zmienić domyślny edytor MIDI, wybierz **MIDI > Set up Editor Preferences** (Ustaw preferencje edytora) i wybierz opcję z wyskakującego menu **Default MIDI Editor** (Domyślny edytor MIDI).

UWAGA

Jeśli otworzysz edytor i nie zostanie wybrane żadne zdarzenie ani część, edytor w dolnej strefie jest pusty.

POWIĄZANE LINKI

Wybieranie innego edytora MIDI na stronie 72

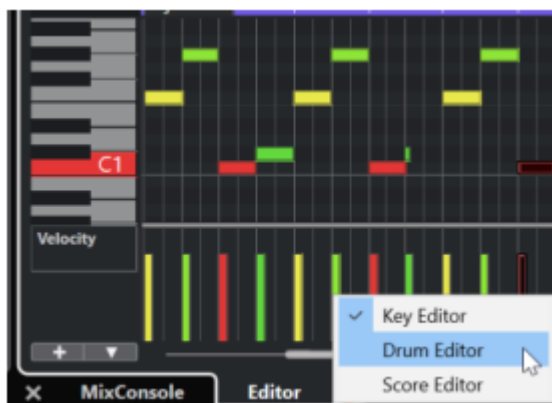
Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Wybór innego edytora MIDI

Partię MIDI, która jest otwarta w edytorze, można wyświetlić w dolnej strefie innego edytora MIDI. Możesz to zrobić bez zmiany domyślnego edytora MIDI.

PROCEDURA

1. W zakładce **Editor** w edytorze w dolnej strefie kliknij **Select MIDI Editor** (Wybierz Edytor MIDI).
2. Wybierz edytor z wyskakującego menu.



WYNIK

Partia MIDI zostanie wyświetlona w wybranym edytorze.

UWAGA

Ten wybór jest tymczasowy. Następnym razem, gdy otworzysz partię MIDI, zostanie użyty domyślny edytor MIDI.

Połącz kursory edytora projektu i dolnej strefy (Link Project and Lower Zone Editor Cursors)

Możesz połączyć kursory i współczynniki powiększenia strefy projektu oraz Edytora klawiszy (**Key Editor**), Edytora perkusji (**Drum Editor**) i Edytora części audio (Audio Part Editor) w dolnej strefie.


UWAGA

Link Project and Lower Zone Editor Cursors nie są dostępne w **Sample Editor**.

UWAGA

Ta funkcja nie ma wpływu na ustawienie formatu wyświetlania linijki. Nadal możesz wybierać różne formaty wyświetlania linijek dla strefy projektu i edytora w dolnej strefie.



Jeśli aktywujesz opcję **Link Project and Lower Zone Editor Cursors**  (Połącz kursory edytora projektu i dolnej strefy), kursory i współczynniki powiększenia zostaną połączone w ekranach zdarzeń strefy projektu i strefy dolnej. Jest to przydatne, jeśli edytujesz w obu strefach i chcesz zachować tę samą pozycję w widoku.

UWAGA

W oknie dialogowym **Key Commands** (Komendy klawiszowe) w kategorii **Edit** (Edytuj) możesz przypisać do tego komendę klawiszową

POWIĄZANE LINKI

Linijka na stronie 57

Menu formatu wyświetlania linijki na stronie 57

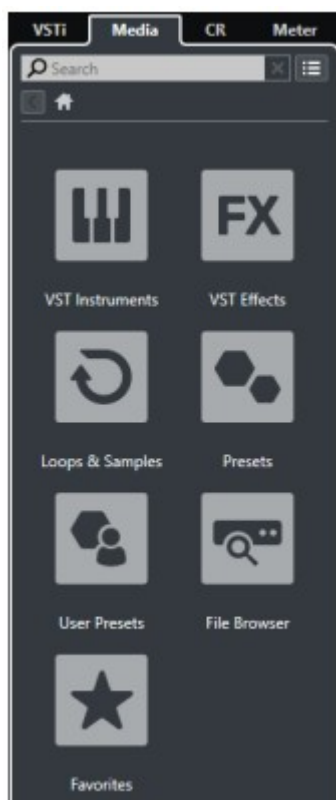
Powiększanie w oknie Project na stronie 82

Right Zone (Prawa Strefa)

Prawa strefa okna **Project** umożliwia wyświetlenie „stojaka” **VSTi**, „stojaka” na **Media**, „stojaka” w pomieszczeniu kontrolnym **Control Room** i „stojaka” na mierniki **Meter**.

Aby pokazać/ukryć prawą strefę, kliknij **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę) na pasku narzędzi okna **Project**.

W górnej części prawej strefy znajdują się następujące zakładki: **VSTi**, **Media**, **CR** i **Meter**.



UWAGA

Możesz pokazać/ukryć określone karty w prawej strefie, klikając kartę prawym przyciskiem myszy i aktywując/dezaktywując opcje w menu kontekstowym.

POWIĄZANE LINKI

„Stojak” VSTi w prawej strefie na stronie 76

„Stojak” na media w prawej strefie na stronie 78

Pasek narzędzi okna Project na stronie 46

Otwieranie „stojaka” VSTi w prawej strefie

Możesz pokazać „stojak” VSTi w prawej strefie okna **Project**. Dzięki temu możesz dodawać i edytować instrumenty VST, a jednocześnie widzieć kontekst swoich utworów i zdarzeń.

PROCEDURA

1. Kliknij Show/Hide Right Zone (Pokaż/ukryj prawą strefę) na pasku narzędzi okna **Project**, aby aktywować **Right Zone** (prawą strefę).
2. W górnej części prawej strefy kliknij kartę **VSTi**.



WYNIK

„Stojak” VSTi jest otwierany w prawej strefie okna **Project**.

POWIĄZANE LINKI

„Stojak” VSTi w prawej strefie na stronie 76

Instrumenty VST na stronie 726

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

„Stojak” VSTi w prawej strefie

„Stojak” VSTi w prawej strefie okna **Project** umożliwia dodawanie i edycję instrumentów VST w kontekście okna **Project**.

Dostępne są następujące sekcje:



- **Track (Ścieżka)**

Pokazuje powiązany instrument VST dla ścieżki instrumentu.

- **Rack („Stojak”)**

Pokazuje instrument VST.

Dostępne są następujące kontrolki:


- **Add Track Instrument** (Dodaj ścieżkę instrumentu)

 Otwiera okno dialogowe **Add Track** (Dodaj ścieżkę), w którym można wybrać instrument i dodać ścieżkę instrumentu powiązaną z tym instrumentem.

- **Find Instruments** (Znajdź instrumenty)

 Otwiera selektor, który pozwala znaleźć załadowany instrument.

- **Set Remote-Control Focus for VST Quick Controls to Previous Instrument** (Ustaw fokus zdalnego sterowania dla szybkich sterowań VST na poprzedni instrument)

 Umożliwia ustawienie fokusa zdalnego sterowania na poprzedni instrument.

- **Set Remote-Control Focus for VST Quick Controls to Next Instrument** (Ustaw fokus zdalnego sterowania dla szybkich sterowań VST na następny instrument)



Umożliwia ustawienie fokusa zdalnego sterowania na następny instrument.

- **Show/Hide all VST Quick Controls** (Pokaż/ukryj wszystkie szybkie sterowanie VST)



Pokazuje/ukrywa domyślne szybkie elementy sterujące dla wszystkich załadowanych instrumentów.

- **Settings** (Ustawienia)



Otwiera wyskakujące menu **Settings** (Ustawienia), w którym można aktywować/dezaktywować następujące tryby:

- **Show VST Quick Controls for One Slot Only** (Pokaż szybkie nastawy VST tylko dla jednego gniazda) pokazuje **VST Quick Controls** (szybkie nastawy VST) wyłącznie dla wybranego instrumentu.
- **MIDI Channel follows track selection** (Kanał MIDI podąża za wyborem ścieżki) zapewnia, że selektor kanałów podąża za ścieżką MIDI wybraną w oknie **Project**. Użyj tego trybu, jeśli pracujesz z instrumentami wielobrzmiowymi.
- **Remote Control Focus for VST Quick Controls follows track selection** (Zdalne ustawianie fokusa dla VST Quick Controls podąża za wyborem ścieżki) zapewnia, że **VST Quick Controls** (zdalne ustawianie fokusa VST Quick Controls) podąża za wyborem ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

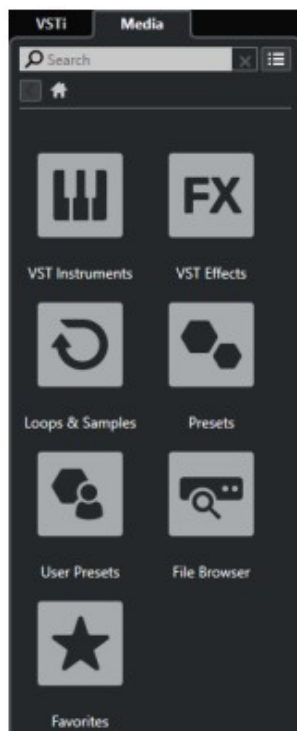
Okno instrumentów VST na stronie 730

Otwieranie „stojaka” na media (Media rack) w prawej strefie

Możesz pokazać „stojak” na media w prawej strefie okna **Project**. Pozwala to zobaczyć kontekst ścieżek i zdarzeń podczas przeciągania zdarzeń audio, partii MIDI, ustawień wstępnych lub instrumentów do okna **Project**.

PROCEDURA

1. Kliknij **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę) na pasku narzędzi okna **Project**, aby aktywować prawą strefę (**Right Zone**).
2. W górnej części prawej strefy kliknij kartę **Media**.



WYNIK

„Stojak” na media (Media rack) jest otwarty w prawej strefie okna projektu.

POWIĄZANE LINKI

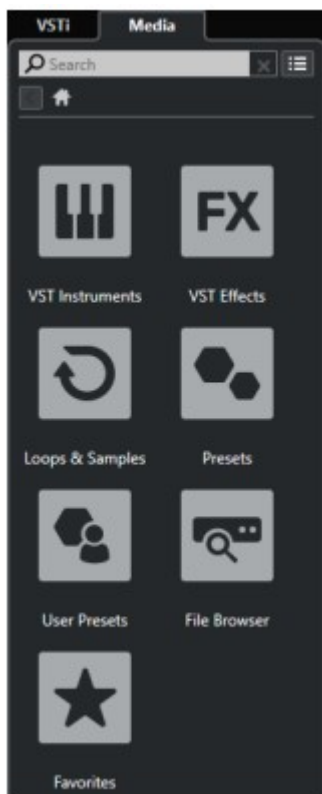
Stojak na media w prawej strefie na stronie 78

MediaBay i Media Rack na stronie 629

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

„Stojak” na media (Media rack) w prawej strefie (Right Zone)

Stojak na multimedia w prawej strefie okna **Project** umożliwia przeciąganie zdarzeń audio, partii MIDI lub ustawień instrumentów do wyświetlacza zdarzeń. Zawiera listę zawartości fabrycznej Steinberg i wszelkich zainstalowanych zestawów zawartości Steinberg.



Karta Strona główna (**Home**) stojaka na nośniki zawiera następujące kafelki:

VST Instruments (Instrumenty VST)

Pokazuje wszystkie dołączone instrumenty VST.

VST Effects (Efekty VST)

Pokazuje wszystkie dołączone efekty VST.

Loops & Samples (Pętle i próbki)

Wyświetla pętle audio, pętle MIDI lub dźwięki instrumentów uporządkowane według zestawu treści.

Presets (Presety, ustawienia wstępne)

Pokazuje presety ścieżek, presety strip, banki patternów, presety łańcucha efektów i presety VST FX.

User presets (Ustawienia użytkownika)

Pokazuje presety ścieżek, presety strip, banki patternów, presety łańcucha efektów, presety VST FX i presety instrumentów, które są wymienione w folderze użytkownika

Favorites (Ulubione)

Pokazuje ulubione foldery i umożliwia dodawanie nowych ulubionych. Zawartość folderu jest automatycznie dodawana do bazy danych **MediaBay**.

File Browser (Przeglądarka plików)

Pokazuje system plików i predefiniowane foldery **Favorites** (Ulubione), **This Computer** (Ten komputer), **VST Sound** (Dźwięk VST), **Factory Content** (Zawartość fabryczna) i **User Content** (Zawartość użytkownika), w których można wyszukiwać pliki multimedialne i uzyskać do nich natychmiastowy dostęp.

POWIĄZANE LINKI

„Stojak” na media w prawej strefie na stronie 629

MediaBay i Media Rack na stronie 629

Otwieranie pomieszczenia kontrolnego (Control Room) w prawej strefie (Right Zone)

Możesz pokazać **Control Room** w prawej strefie okna **Project**.

PROCEDURA

1. Kliknij **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę) na pasku narzędzi okna **Project**, aby aktywować **Right Zone** (prawą strefę).
2. W górnej części prawej strefy kliknij kartę **CR**.



WYNIK

Control Room (Pomieszczenie kontrolne) jest otwierane w prawej strefie okna **Project**. Ma dokładnie te same funkcje, co **Control Room**, które otwiera się z menu **Studio** jako osobne okno.

POWIĄZANE LINKI

Pomieszczenie kontrolne na stronie 425

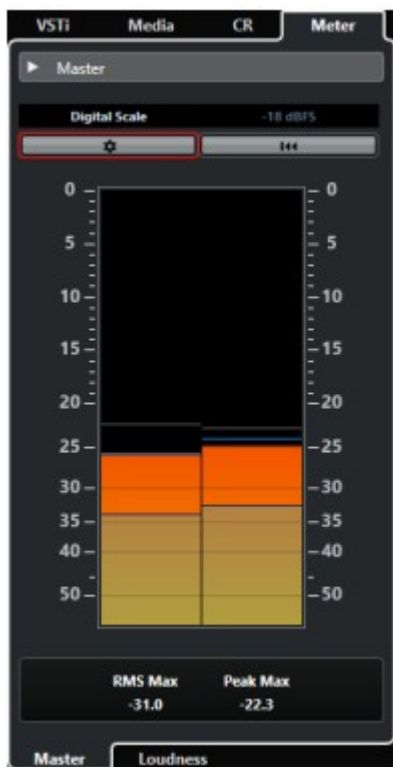
Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Otwieranie miernika (Meter) w prawej strefie (Right Zone)

Możesz pokazać Miernik w prawej strefie okna **Project**.

PROCEDURA

1. Kliknij **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę) na pasku narzędzi okna **Project**, aby aktywować prawą strefę.
2. W górnej części prawej strefy kliknij kartę **Meter** (Miernik).



WYNIK

Meter (Miernik) jest otwierany w prawej strefie okna **Project**. Ma dokładnie te same funkcje, co Miernik, który otwierasz w prawej strefie **MixConsole**.

POWIĄZANE LINKI

Pomiar i głośność na stronie 437

Pasek narzędzi okna Project na stronie 46

Fokus klawiatury w oknie Project

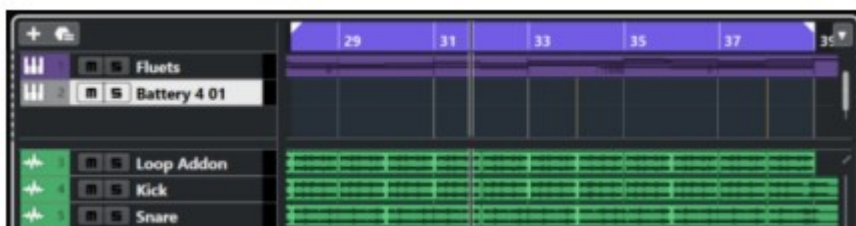
Różne strefy w oknie projektu można kontrolować za pomocą poleceń klawiszowych. Aby upewnić się, że polecenie klawisza ma wpływ na określoną strefę, należy upewnić się, że ta strefa ma fokus klawiatury.

Następujące strefy okna projektu mogą mieć fokus klawiatury:

- **Project Zone** (Strefa projektu)

UWAGA

Jeśli aktywujesz opcję **Divide Track List** (Podziel listę ścieżek), obszar strefy projektu, na którym znajduje się fokus, jest oznaczony podświetloną i ciągłą ramką punktu skupienia, podczas gdy obszar nieaktywny jest pokazywany ramką przerywaną.



- Left Zone (Lewa strefa)
- Lower Zone (Dolna strefa)
- Right Zone (Prawa strefa)

Jeśli strefa ma fokus klawiatury, otaczająca ją ramka jest podświetlona określonym kolorem.

UWAGA

Kolor fokusu można zmienić w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**User Interface—Color Schemes** page) Interfejs użytkownika — strona Schematy kolorów).

POWIĄZANE LINKI

Strefa projektu na stronie 45

Lewa strefa na stronie 60

Strefa dolna na stronie 68

Prawa strefa na stronie 74

Okno projektu na stronie 44

Dzielenie listy utworów na stronie 54

Fokus klawiatury w edytorze klawiszy (Key Editor) na stronie 856

Aktywacja fokusu klawiatury dla strefy

Możesz aktywować fokus klawiatury dla strefy, klikając myszką i używając poleceń klawiszowych.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby aktywować dowolną strefę, kliknij w nią.
 - Aby aktywować następną strefę, naciśnij **Tab** . Pozwala to na przechodzenie do przodu przez strefy.
 - Aby aktywować poprzednią strefę, naciśnij **Shift - Tab** .

UWAGA

Edytor w dolnej strefie automatycznie otrzymuje fokus klawiatury, jeśli klikniesz dwukrotnie zdarzenie lub część na wyświetlaczu zdarzenia, jeśli wybierzesz zdarzenie lub część i naciśniesz **Return** lub jeśli użyjesz skrótów klawiaturowych do otwarcia strefy.

WYNIK

Fokus klawiatury jest aktywowany dla tej strefy, a granica strefy jest podświetlona.

UWAGA

Strefa projektu i strefa dolna mają osobne paski narzędzi i linie informacyjne. Jeśli użyjesz paska narzędzi lub linii informacyjnej dla jednej z tych stref, odpowiednia strefa automatycznie uzyska fokus.

POWIĄZANE LINKI

Fokus klawiatury w oknie Project na stronie 80

Fokus klawiatury w Key Editor (edytorze klawiszy) na stronie 856

Powiększanie w oknie projektu (Project)

Okno Projektu można powiększać zgodnie ze standardowymi technikami powiększania.

UWAGA

Jeśli przerysowywanie ekranu w twoim systemie jest powolne, rozważ włączenie funkcji Szybki zoom (**Quick Zoom**) w oknie dialogowym Preferencje (**Preferences**) (strona **Editing** (Edycja)).

Powiększanie w poziomie

- Wybierz narzędzie **Zoom** (Powiększenie) i kliknij wyświetlacz zdarzenia, aby powiększyć. Aby pomniejszyć, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i kliknij.
- Użyj poziomych suwaków powiększenia, aby powiększyć i pomniejszyć.
- Kliknij dolną połowę linijki i przeciągnij w dół, aby powiększyć w poziomie. Kliknij dolną połowę linijki i przeciągnij w górę, aby pomniejszyć widok w poziomie.
- Kliknij **H**, aby powiększyć poziomo. Kliknij **G**, aby pomniejszyć widok w poziomie.

UWAGA

Jeśli **Grid Type** (typ siatki) na pasku narzędzi okna **Project** jest ustawiony na **Adapt to Zoom** (Dostosuj do powiększenia), poziom powiększenia wpływa na rozdzielczość siatki i przyciągania w widoku zdarzeń.

Powiększanie w pionie

- Wybierz narzędzie Zoom (Lupka), kliknij wyświetlacz zdarzenia i przeciągnij prostokąt zaznaczenia, aby powiększyć w pionie i w poziomie.

UWAGA

Aby to zadziało, musisz dezaktywować opcję **Zoom Tool Standard Mode: Horizontal Zooming Only** (Standardowy tryb narzędzia Zoom: Tylko powiększanie w poziomie) w oknie dialogowym Preferencje (Preferencje) (strona **Editing – Tools** (Edycja — Narzędzia)).

- Użyj pionowych suwaków powiększenia, aby powiększyć i pomniejszyć. Jeśli dokonałeś jakichkolwiek indywidualnych regulacji wysokości ścieżki, względne różnice wysokości zostaną zachowane.
- Kliknij **Shift - H**, aby powiększyć w pionie. Kliknij **Shift - G**, aby pomniejszyć widok w pionie

POWIĄZANE LINKI

Podmenu Zoom na stronie 83

Ustawienia powiększenia na stronie 83

Powiększanie znaczników cyklu na stronie 84

Historia zoomu na stronie 85

Połącz kursory projektu i edytora dolnej strefy na stronie 73

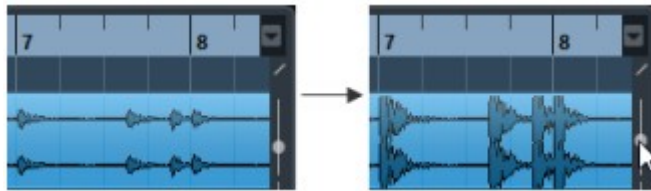
Menu typu siatki na stronie 87

Powiększanie zawartości audio

Możesz powiększać w pionie zawartość części audio i zdarzeń. Jest to przydatne podczas oglądania cichych fragmentów audio.

PROCEDURA

- Kliknij suwak powiększenia przebiegu w prawym górnym rogu ekranu zdarzenia i przeciągnij go w górę.



WYNIK

Zawartość części audio i zdarzeń w twoim projekcie jest powiększona w pionie

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Aby uzyskać przybliżony odczyt poziomu zdarzeń audio, przeglądając przebiegi, pomniejsz, przeciągając suwak do końca w dół. W przeciwnym razie powiększone przebiegi mogą zostać pomylone z obciętym dźwiękiem.

Podmenu Zoom (powiększenia)

Podmenu **Zoom** zawiera opcje powiększania w oknie **Project**.

- Aby otworzyć podmenu **Zoom**, wybierz kolejno **Edit > Zoom** (Edycja > Powiększenie).

Dostępne są następujące opcje:

Zoom In/Zoom Out (Przybliż/Oddal)

Powiększa/oddala o jeden krok, wyśrodkowując kursor projektu.

Zoom Full (Zoom pełny)

Pomniejsza, aby cały projekt był widoczny. Cały projekt oznacza oś czasu od rozpoczęcia projektu do długości ustawionej w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu).

Zoom to Selection (Powiększ do zaznaczenia)

Powiększa w poziomie i w pionie, tak aby bieżący wybór wypełnił ekran.

Zoom to Selection (Horiz.) (Powiększ do zaznaczenia (w poziomie))

Powiększa poziomo, tak aby bieżące zaznaczenie wypełniało ekran.

Zoom to Event (Powiększ do zdarzenia)

Powiększa, aby pokazać aktualnie wybrane wydarzenie. Ta opcja jest dostępna w **Sample Editor** (edytorze sampli) i w niektórych edytorach MIDI.

Zoom In Vertically/Zoom Out Vertically (Powiększ w pionie/Pomniejsz w pionie)

Powiększa/oddala o jeden krok w pionie.

Zoom In Tracks/Zoom Out Tracks (Powiększ ścieżki/pomniejsz ścieżki)

Powiększa/oddala wybrane ścieżki o jeden krok w pionie

Zoom Selected Tracks (Powiększ wybrane ścieżki)

Powiększa pionowo wybrane ścieżki i minimalizuje wysokość wszystkich pozostałych ścieżek.

Undo Zoom/Redo Zoom (Cofnij powiększenie/Powtórz powiększenie)

Te opcje umożliwiają cofnięcie/ponowne wykonanie ostatniej operacji powiększenia.

POWIĄZANE LINKI

Podmenu Zoom na stronie 521

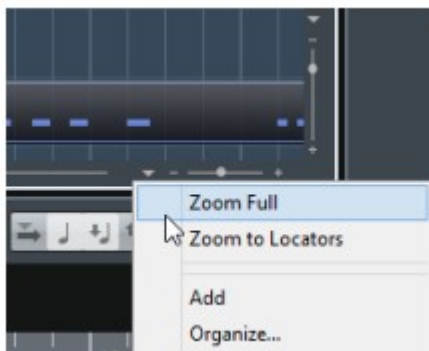
Ustawienia powiększenia

Można tworzyć ustawienia wstępne powiększenia, które umożliwiają skonfigurowanie różnych ustawień powiększenia. Na przykład jeden, w którym cały projekt jest wyświetlany w oknie Projekt, a drugi z dużym współczynnikiem powiększenia do szczegółowej edycji. Wskakujące menu **Zoom Presets** (Zadane ustawienia) powiększenia umożliwia wybieranie, tworzenie i organizowanie ustawień powiększenia.

- Aby otworzyć wyskakujące menu **Zoom Presets** (Zadane ustawienia powiększenia), kliknij przycisk po lewej stronie poziomego elementu sterującego powiększeniem.



W górnej części menu znajduje się lista ustawień powiększenia.



- Aby zapisać bieżące ustawienie powiększenia jako ustawienie wstępne, otwórz menu podręczne **Zoom Presets** (Zadane ustawienia powiększenia) i wybierz opcję **Add** (Dodaj). W otwartym oknie dialogowym **Type in Preset Name** (Wpisz nazwę ustawienia wstępnego) wpisz nazwę ustawienia wstępnego i kliknij przycisk **OK**.
- Aby wybrać i zastosować ustawienie wstępne, wybierz je z wyskakującego menu **Zoom Presets** (Ustawienia wstępne powiększenia).
- Aby pomniejszyć widok tak, aby cały projekt był widoczny, otwórz menu podręczne **Zoom Presets** (Predefiniowane ustawienia powiększenia) i wybierz **Zoom Full** (Zoom pełny). Spowoduje to wyświetlenie projektu od czasu rozpoczęcia projektu (**Project Start Time**) do długości projektu (**Project Length**) ustawionej w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu).
- Aby usunąć ustawienie wstępne, otwórz menu podręczne **Zoom Presets** (Zadane ustawienia powiększenia) i wybierz opcję **Organize** (Organizuj). W otwartym oknie dialogowym wybierz ustawienie wstępne z listy i kliknij **Delete** (Usuń).
- Aby zmienić nazwę ustawienia wstępnego, otwórz menu podręczne **Zoom Presets** (Ustawienia wstępne powiększenia) i wybierz opcję **Organize** (Organizuj). W otwartym oknie dialogowym wybierz ustawienie wstępne z listy i kliknij **Rename** (Zmień nazwę). W otwartym oknie dialogowym wpisz nową nazwę ustawienia wstępnego. Kliknij **OK**, aby zamknąć okna dialogowe.

WAŻNE

Predefiniowane ustawienia powiększenia (Zoom Presets) są globalne dla wszystkich projektów. Są one dostępne we wszystkich otwieranych lub tworzonych projektach.

Powiększanie znaczników cyklu (Cycle Markers)

WARUNEK WSTĘPNY

Utworzyłeś przynajmniej jeden znacznik cyklu dla projektu.

PROCEDURA

- Kliknij przycisk po lewej stronie kontrolki powiększenia w poziomie, aby otworzyć menu podręczne **Zoom Presets** (Zadane ustawienia powiększenia) i wybierz znacznik cyklu.



W środkowej części wyskakującego menu znajdują się wszystkie znaczniki cykli dodane do projektu.

WYNIK

Widok zdarzenia jest powiększony, aby objąć obszar znacznika.

POWIĄZANE LINKI

Okienko znaczników (Markers) na stronie 339.

Historia zoomu


Operacje powiększania można cofać i ponawiać. W ten sposób możesz powiększyć w kilku krokach, a następnie łatwo wrócić do etapu powiększenia, od którego zaczęłeś.

Operacje powiększenia można cofać i ponawiać w następujący sposób:

- Aby cofnąć powiększenie, wybierz polecenie **Edit > Zoom > Undo Zoom** (Edycja > Powiększenie > Cofnij powiększenie) lub kliknij dwukrotnie narzędziem powiększania.
- Aby ponownie wykonać powiększenie, wybierz polecenie **Edit > Zoom > Redo Zoom** (Edycja > Powiększenie > Ponów powiększenie) lub naciśnij klawisz **Alt/Opt** i kliknij dwukrotnie narzędziem powiększania.

Funkcja przyciągania (Snap)

Funkcja **Snap** pomaga znaleźć dokładne pozycje podczas edycji w oknie **Project**. Czyni to poprzez ograniczenie ruchu poziomego i pozycjonowania do określonych pozycji. Operacje, na które ma wpływ **Snap**, obejmują przenoszenie, kopiowanie, rysowanie, zmianę rozmiaru, dzielenie, wybór zakresu itp.

- Aby włączyć/wyłączyć **Snap** (Przyciąganie), włącz/wyłącz **Snap**  na pasku narzędzi.

Ustawianie punktu przyciągania (Snap Point)

Punkt przyciągania można ustawić w dowolnej pozycji zdarzenia dźwiękowego.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie.
2. Umieść kursor projektu w miejscu wybranego zdarzenia audio.
3. Wybierz **Audio > Przyciągnij punkt do kursora (Audio > Snap Point to Cursor)**

WYNIK

Punkt przyciągania jest ustawiany w pozycji kursora. Punkt przyciągania dla zdarzenia jest wyświetlany jako pionowa linia w oknie **Project**.

UWAGA


Punkt przyciągania można również ustawić w edytorze próbek (**Sample Editor**).

POWIĄZANE LINKI

Regulacja punktu przyciągania na stronie 529

Snap to Zero Crossing (Przyciągnij do przejścia przez zero)

Podczas dzielenia i określania rozmiaru zdarzeń dźwiękowych nagłe zmiany amplitudy mogą powodować trzaski i kliknięcia. Aby tego uniknąć, możesz aktywować funkcję **Snap to Zero Crossing** (Przyciągaj do przejścia przez zero), aby przyciągać do punktów, w których amplituda wynosi zero.

- Aby aktywować Przyciągaj do przejścia przez zero, aktywuj **Snap to Zero Crossing**  (Przyciągaj do przejścia przez zero) na pasku narzędzi.

Menu typów przyciągania

Możesz wybrać pomiędzy różnymi typami przyciągania, aby określić punkt przyciągania.

- Aby otworzyć wyskakujące menu **Snap Type** (Typ przyciągania), kliknij **Snap Type** (Typ przyciągania) na pasku narzędzi.

Dostępne są następujące typy przyciągania:

Grid (Siatka)

Jeśli ta opcja jest włączona, punkty przyciągania są ustawiane w wyskakującym menu **Grid Type** (Typ siatki). Opcje zależą od formatu wyświetlania wybranego dla linijki. Jeśli wybierzesz **Seconds** (Sekundy jako format linijki, dostępne będą opcje siatki opartej na czasie. Jeśli jako format linijki wybierzesz **Bars + Beats** dostępne będą opcje siatki muzycznej.

Grid Relative (Siatka względna)

Jeśli ta opcja jest włączona, zdarzenia i części nie są przyciągane magnetycznie do siatki. Siatka określa raczej rozmiar kroku do przenoszenia wydarzeń. Oznacza to, że przeniesione zdarzenie zachowuje swoją pierwotną pozycję względem siatki.

Na przykład, jeśli zdarzenie rozpoczyna się na pozycji 3.04.01, **Snap** (Skok) jest ustawiony na **Relativ** (Względny) względem siatki, a **Grid Type** (Typ siatki) na **Bar** (Słupkowy), możesz przenieść zdarzenie w krokach co jeden słupek do pozycji 4.04.01, 5.04.01, i tak dalej.

UWAGA

Dotyczy to tylko przyciągania istniejących zdarzeń lub części. Podczas tworzenia nowych zdarzeń lub części ten typ przyciągania działa jak siatka

Events (Zdarzenia)

Jeśli ta opcja jest aktywna, pozycje początkowe i końcowe innych zdarzeń i części stają się magnetyczne. Oznacza to, że jeśli przeciągniesz zdarzenie w miejsce blisko początku lub końca innego zdarzenia, zostanie ono automatycznie wyrównane z początkiem lub końcem drugiego zdarzenia.

W przypadku zdarzeń dźwiękowych pozycja punktu przyciągania jest również magnetyczna. Obejmuje to zdarzenia znaczników na ścieżce znaczników.

Shuffle (Tasować)

Tasowanie jest przydatne, gdy chcesz zmienić kolejność sąsiadujących zdarzeń. Jeśli masz dwa sąsiednie zdarzenia i przeciągniesz pierwsze w prawo, poza drugie zdarzenie, oba zdarzenia zamienią się miejscami.



Ta sama zasada działa przy zmianie kolejności więcej niż dwóch zdarzeń.

Cursor (Kursor)

Ten typ siatki sprawia, że kursor projektu staje się magnetyczny. Przecignięcie zdarzenia w pobliże kursora powoduje wyrównanie zdarzenia z pozycją kursora.

Grid + Cursor (Siatka + Kursor)

Jest to połączenie siatki i kursora.

Events + Cursor (Zdarzenia + Kursor)

Jest to połączenie Zdarzeń i Kursora.

Events + Grid + Cursor (Zdarzenia + Siatka + Kursor)

Jest to połączenie Zdarzeń, Siatki i Kursora

Menu typu siatki (Grid Type)

Umożliwia określenie typu siatki, który określa rozdzielczość siatki i skoku na wyświetlaczu zdarzenia.

UWAGA

To ustawienie działa tylko wtedy, gdy **Snap Type** (Typ przyciągania) jest ustawiony na jedną z opcji siatki.

- Aby otworzyć wyskakujące menu **Grid Type** (Typ siatki), kliknij **Grid Type**  na pasku narzędzi.

Jeśli jako format linijki wybierzesz **Bars+Beats** (Takty+Uderzenia) dostępne będą następujące typy siatek:

Bar (Takt)

Ustawia rozdzielczość siatki i przyciągania na takty.

Beat (Uderzenie)

Ustawia rozdzielczość siatki i skoku na uderzenia.

Use Quantize (Użyj kwantyzacji)

Ustawia rozdzielczość siatki i skoku na wartość aktywowaną w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Zadane ustawienia kwantyzacji).

Adapt to Zoom (Dostosuj do powiększenia)

Ustawia rozdzielczość siatki i przyciągania na poziom powiększenia. Im bardziej przybliżysz ekran zdarzenia, tym dokładniejsza będzie rozdzielczość. Wysokie poziomy powiększenia umożliwiają przyciąganie do nut 64-tych, niskie poziomy powiększenia umożliwiają przyciąganie do taktów.

UWAGA

Opcja **Adapt to Zoom** (Dostosuj do powiększenia) jest dostępna tylko wtedy, gdy jako format wyświetlania linijki wybrano opcję **Bars+Beats** (takty+uderzenia).

UWAGA

Komendy klawiszowe można przypisać do typów siatki w oknie dialogowym **Key Commands** (Komendy klawiszowe) w kategorii **Edit** (Edytuj).

Jeśli włączysz **Time Linear** w menu kontekstowym linijki (ruler), odległości między liniami siatki są nadal stałe, ale oparte na wartościach muzycznych, takich jak takty i uderzenia.

Jeśli wybierzesz **Seconds** (Sekundy) jako format linijki, dostępne będą następujące typy siatek:

1 ms

Ustawia rozdzielczość siatki i przyciągania na 1 ms.

10 ms

Ustawia rozdzielczość siatki i przyciągania na 10 ms.

100ms

Ustawia rozdzielczość siatki i przyciągania na 100 ms.

1000 ms

Ustawia rozdzielczość siatki i przyciągania na 1000 ms.

POWIĄZANE LINKI

Menu typów przyciągania na stronie 86

Powiększanie w oknie projektu na stronie 82

Menu formatu wyświetlania linijki na stronie 57

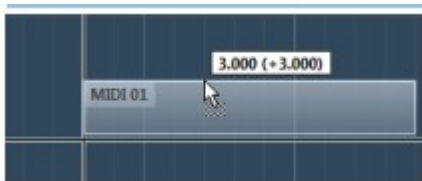
Kursor krzyżykowy (Cross-Hair)

Podczas pracy w oknie Projekt oraz w edytorach wyświetlany jest kursor krzyżykowy, ułatwiający nawigację i edycję, szczególnie przy układaniu dużych projektów.

- Możesz ustawić kursor krzyżykowy w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (Editing (Edycja) — strona **Tools** (Narzędzia)). Możesz ustawić kolory linii i maski kursora krzyżykowego oraz zdefiniować jego szerokość.

Kursor krzyżykowy działa w następujący sposób:

- Po wybraniu narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) lub jednego z jego narzędzi podrzędnych kursor w postaci krzyżyka pojawia się po rozpoczęciu przenoszenia/kopiowania części/zdarzenia lub podczas używania uchwytów przycinania zdarzeń.



Kursor krzyżykowy podczas przenoszenia zdarzenia

- Po wybraniu narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów), narzędzia **Split** (Podziel) lub dowolnego innego narzędzia korzystającego z tej funkcji kursor w postaci krzyżyka pojawia się natychmiast po przesunięciu wskaźnika myszy nad wyświetlanie zdarzeń.
- Kursor z krzyżykiem jest dostępny tylko dla narzędzi, w których taka funkcja ma jakiekolwiek zastosowanie. Na przykład narzędzie **Mute** (Wycisz) nie używa kursora w postaci krzyżyka, ponieważ aby wyciszyć zdarzenie, należy kliknąć je bezpośrednio.

UWAGA

Jeśli **Key Editor**, **Drum Editor** lub **Audio Part Editor** jest otwarty w dolnej strefie okna **Project** i aktywowane są **Link Project** i **Lower Zone Cursors**, w dolnej strefie edytora i w **Project** okno.

Okno historia edycji (Edit History)

Okno dialogowe **Edit History** (Historia Edycji) zawiera listę wszystkich Twoich zmian. Pozwala to cofnąć wszystkie akcje w oknie **Project**, jak również w edytorach.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Edit History** (Historia Edycji), wybierz polecenie **Edit > History** (Edytuj > Historia)

#	Action	Time	State	Details
4	Move Selected Tracks	10:24:39 AM	Executed	Track: Groove Agent SE
5	Move Selected Tracks	10:25:07 AM	Executed	Track: Reverse Cymbal, 1
6	Colorize Events	10:25:20 AM	Executed	Track: Reverse Cymbal
7	Colorize Events	10:25:26 AM	Executed	Track: Kick
8	Colorize Events	10:25:31 AM	Executed	Track: Kick
9	Colorize Events	10:25:35 AM	Executed	Track: Kick
10	Colorize Events	10:25:40 AM	Executed	Track: Groove Agent SE
11	Add Track	1:21:26 PM	Executed	Track: Sampler Track
12	Add Track	1:44:03 PM	Undone	Track: Prologue 01

Action (Działanie)

Pokazuje nazwę akcji.

Time (Czas)

Pokazuje czas wykonania tej czynności.

State (Stan)

Pokazuje stan akcji.

Details (Detale)

Wyświetla dalsze szczegóły i umożliwia wprowadzenie nowego tekstu.

Separator

Przesuń separator w górę, aby cofnąć swoje działania. Aby ponownie wykonać czynność, przesuń separator w dół.

UWAGA

- Możesz także cofnąć zastosowane efekty wtyczek lub procesy audio. Zalecamy jednak modyfikowanie lub usuwanie ich za pomocą okna **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline).
- Całe przetwarzanie offline, które zastosowałeś na stałe do dźwięku za pomocą funkcji **Make Direct Offline Processing Permanent** (Utrwal bezpośrednie przetwarzanie offline), nie może zostać cofnięte. Dlatego nie jest pokazywane w oknie dialogowym **Edit History** (Edytuj Historię).

POWIĄZANE LINKI

Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline na stronie 475

Trwałe stosowanie przetwarzania offline na stronie 488

Ustawianie liczby maksymalnych kroków cofania

Możesz ograniczyć liczbę maksymalnych kroków cofania. Jest to przydatne, gdy na przykład zabraknie pamięci.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz opcję **General** (Ogólne).
2. Ustaw liczbę w polu **Maximum Undo Steps** (Maksymalna liczba kroków cofania).

Obsługa kolorów

Możesz kolorować wydarzenia i ścieżki w Cubase. Pozwala to na łatwiejszy przegląd w oknie **Project**.

POWIĄZANE LINKI

Próbnik kolorów na stronie 96

Okno dialogowe konfiguracji kolorów projektu na stronie 93

Menu kolorów wydarzenia na stronie 805

Ustawianie kolorów zdarzeń w celu śledzenia kolorów na stronie 93

Kolorowanie wydarzeń w locie na stronie 92

Kolorowanie wybranych wydarzeń lub części na stronie 91

Resetowanie koloru ścieżki na stronie 91

Kolorowanie pojedynczych utworów na stronie 91

Kolorowanie wybranych utworów na stronie 90

Obsługa kolorów na stronie 90

Interfejs użytkownika — Kolory kanałów Track & MixConsole na stronie 1181

Automatyczne przypisywanie kolorów do nowych ścieżek/kanałów na stronie 174

Kolorowanie wybranych ścieżek

Możesz pokolorować wybrane ścieżki.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** usuń zaznaczenie wszystkich zdarzeń lub części.
2. Wybierz ścieżki, które chcesz pokolorować.
3. Na pasku narzędzi okna **Project** wybierz opcję **Select Color for Selected Tracks or Events** (Wybierz kolor dla wybranych ścieżek lub zdarzeń). Zostanie otwarte okienko **Colorize** (Koloruj).

UWAGA

Jeśli zamiast tego chcesz wybrać kolory według nazw, aktywuj opcję **Select Color by Name** (Wybierz kolory według nazwy) w oknie dialogowym **Project Colors Setup** (Ustawienia kolorów projektu) (strona **Options** (Opcje)).

4. Wybierz kolor.

WYNIK

Wybrane ścieżki zostaną pokolorowane, a zdarzenia i części otrzymają kolor ścieżki.

UWAGA

Jeśli przypiszesz inny kolor do poszczególnych zdarzeń lub części za pomocą narzędzia **Color** (Kolor), zdarzenia lub części nie będą już podążać za zmianami koloru ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Kolorowanie wydarzeń w locie na stronie 92

Zakładka Opcje na stronie 95

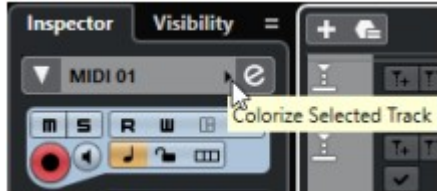
Kolorowanie pojedynczych ścieżek

Możesz pokolorować pojedyncze ścieżki za pomocą Inspektora (**Inspector**) lub listy ścieżek. Jest to przydatne, jeśli chcesz mieć pewność, że żadne inne ścieżki, zdarzenia lub części nie zostaną przypadkowo pokolorowane.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz ścieżkę, którą chcesz pokolorować, a następnie w Inspektorze kliknij **Colorize Selected Track** (Koloruj wybraną ścieżkę).



- **Ctrl/Cmd** – kliknij lewy obszar listy ścieżek.
Zostanie otwarte okienko **Colorize** (Koloruj).

UWAGA

Jeśli zamiast tego chcesz wybrać kolory według nazw, aktywuj opcję **Select Colors by Name** (Wybierz kolory według nazw) w oknie dialogowym **Project Colors Setup** (Ustawienia kolorów projektu) (strona **Options** (Opcje)).

2. Wybierz kolor.

WYNIK

Ścieżka jest pokolorowana, a wszystkie zdarzenia lub części na tej ścieżce otrzymują ten sam kolor.

UWAGA

Jeśli poszczególnym zdarzeniom lub częściom przypiszesz inny kolor za pomocą narzędzia **Color** (Kolor), przestaną one podążać za zmianami koloru ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Kolorowanie wydarzeń w locie na stronie 92

Zakładka Opcje na stronie 95

Resetowanie koloru ścieżki

Możesz zresetować kolor ścieżki do koloru domyślnego.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz ścieżkę, której domyślny kolor chcesz przywrócić i usuń zaznaczenie wszystkich zdarzeń lub części.
2. Na pasku narzędzi okna **Project** wybierz opcję **Select Color for Selected Tracks or Events** (Wybierz kolor dla wybranych ścieżek lub zdarzeń).
3. W panelu **Colorize** (Koloruj) kliknij opcję **Select Track Color to Default** (Ustaw domyślny kolor ścieżki).

WYNIK

Domyślny kolor jest przypisany do wybranej ścieżki.

Kolorowanie wybranych zdarzeń lub części

Możesz pokolorować wybrane wydarzenia lub części za pomocą opcji **Select Color for Selected Tracks or Events** (Wybierz kolor dla wybranych ścieżek lub zdarzeń). Domyślnie zdarzenia lub części mają kolor odpowiadającej im ścieżki. Możesz jednak nadpisać to ustawienie i na przykład wybrać ten sam kolor dla zdarzeń lub części znajdujących się na różnych ścieżkach.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** zaznacz wszystkie zdarzenia lub części, które chcesz pokolorować.
2. Na pasku narzędzi okna **Project** wybierz opcję **Select Color for Selected Tracks or Events** (Wybierz kolor dla wybranych ścieżek lub zdarzeń).
Zostanie otwarte okienko **Colorize** (Koloruj).

UWAGA

Jeśli chcesz wybrać kolory według nazw, aktywuj opcję **Select Colors by Name** (Wybierz kolory według nazwy) w oknie dialogowym **Project Colors Setup** (Ustawienia kolorów projektu) (strona **Options** (Opcje)).

3. Wybierz kolor.

WYNIK

Wybrane zdarzenia są kolorowe i nie podążają już za zmianami kolorów ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Kolorowanie wydarzeń w locie na stronie 92

Zakładka Opcje na stronie 95

Menu kolorów wydarzenia na stronie 805

Kolorowanie zdarzeń w locie

Możesz pokolorować zdarzenia lub części za pomocą narzędzia **Color** (Kolor). Domyślnie zdarzenia lub części mają kolor odpowiadającej im ścieżki. Możesz jednak nadpisać to ustawienie i na przykład wybrać ten sam kolor dla zdarzeń lub części znajdujących się na różnych ścieżkach.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi okna **Project** wybierz narzędzie **Color** (Kolor).
2. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wybrać kolor narzędzia:
 - **Alt/Opt** – kliknij zdarzenie lub część, aby skopiować jej kolor.
 - Przesuń wskaźnik myszy nad narzędzie **Color** i użyj kółka myszy, aby przechodzić przez kolory bieżącego zestawu kolorów.
3. Opcjonalnie: Zaznacz zdarzenia lub części, które chcesz pokolorować za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów). Jest to konieczne tylko wtedy, gdy chcesz pokolorować wiele wydarzeń lub części.
4. Na pasku narzędzi okna **Project** wybierz narzędzie **Color**.
5. Kliknij zdarzenia lub części, które chcesz pokolorować.

WYNIK

Zdarzenia lub części są pokolorowane i nie podążają już za zmianami koloru ścieżki.

UWAGA

Możesz także nacisnąć klawisz **Ctrl/Cmd** i kliknąć zdarzenie lub część za pomocą narzędzia **Color** (Kolor), aby otworzyć panel **Colorize** (Koloruj) lub wybrać kolory według nazw.

POWIĄZANE LINKI

Kolorowanie wybranych zdarzeń lub części na stronie 91

Zakładka Options (Opcje) na stronie 95

Menu Event Colors (Kolory zdarzeń) na stronie 805

Ustawianie kolorów zdarzeń w celu śledzenia kolorów

Możesz ustawić kolor zdarzeń lub części na kolor ścieżki. Jest to przydatne, jeśli pokolorowałeś zdarzenia lub części za pomocą narzędzia **Color** (Kolor) i chcesz, aby ponownie podążały za kolorem ścieżki.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz zdarzenie lub część, dla której chcesz ustawić kolor ścieżki.
2. Na pasku narzędzi okna **Project** kliknij opcję **Select Color for Selected Tracks or Events** (Wybierz kolor dla wybranych ścieżek lub zdarzeń).
3. W okienku **Colorize** (Koloruj) kliknij opcję **Set Event Color to Track** (Ustaw kolor zdarzenia na śledzenie).

WYNIK

Kolor ścieżki jest przypisany do wybranego zdarzenia lub części.

POWIĄZANE LINKI

Kolorowanie zdarzeń w locie na stronie 92

Menu Event Colors (Kolory zdarzeń) na stronie 805

Okno dialogowe Project Colors Setup (konfiguracja kolorów projektu)

Okno dialogowe **Project Colors Setup** (Konfiguracja kolorów projektu) umożliwia skonfigurowanie kolorów dla twojego projektu.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Project Colors Setup** (Ustawienia kolorów projektu), wybierz **Project** (Projekt) > **Project Colors Setup**.



POWIĄZANE LINKI

Próbnik kolorów na stronie 96

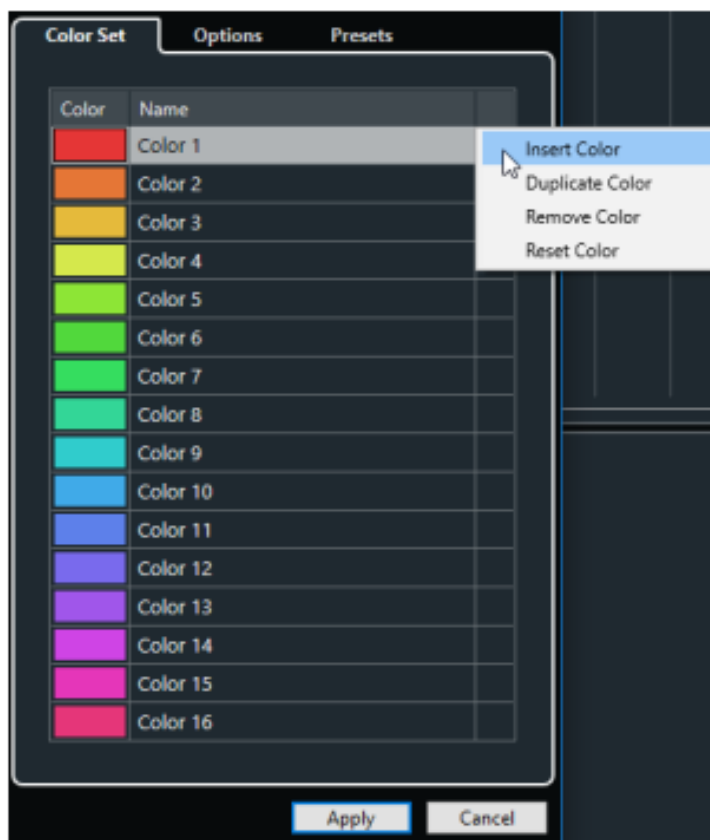
Zakładka Color Set (Zestaw kolorów) na stronie 94

Zakładka Presets (Ustawienia wstępne) na stronie 95

Zakładka Options (Opcje) na stronie 95

Zakładka Color Set (Zestaw kolorów)

Zakładka Color Set (Zestaw kolorów) umożliwia zmianę zestawu kolorów używanego w projekcie.



Dostępne są następujące opcje:

Color fields (Pola kolorów)

Kliknij pole, aby otworzyć **Color Picker** (próbnik kolorów), który umożliwia określenie nowego koloru.

Name (Nazwa)

Pokazuje nazwę koloru. Kliknij dwukrotnie, aby to zmienić.

Set up (Organizuj)

Umożliwia dodawanie lub usuwanie pól kolorów.

- **Insert Color** (Wstaw kolor)

Dodaje nowe pole koloru.

- **Duplicate Color** (Duplikat koloru)

Duplikuje wybrane pole koloru.

- **Remove Color** (Usuń kolor)

Usuwa wybrane pole koloru.

- **Reset Color** (Resetuj kolor)

Resetuje wybrane pole koloru do ustawień fabrycznych.

Apply (Zastosuj)

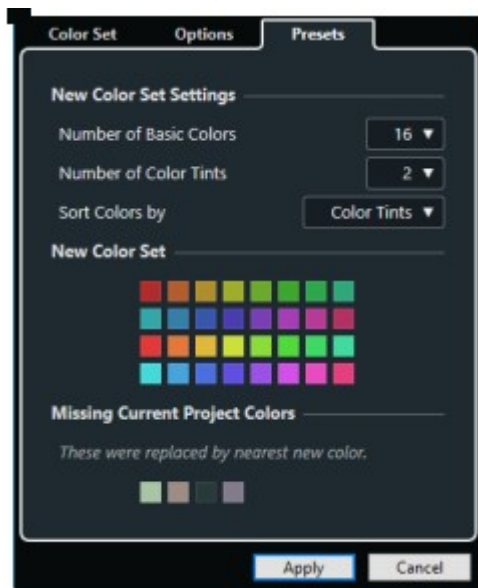
Stosuje zmiany i zamyka okno dialogowe.

POWIĄZANE LINKI

Color Picker (Próbnik kolorów) na stronie 96

Karta Presets (ustawienia wstępne)

Zakładka **Presets** (Presety) pozwala rozszerzyć zestaw kolorów do 24 lub nawet 32 kolorów lub zredukować go do 8 kolorów. Możesz dodawać odcienie i sortować kolory według ich odcienia lub koloru podstawowego.



W sekcji **New Color Set Settings** (Ustawienia nowego zestawu kolorów) dostępne są następujące opcje:

Number of Basic Colors (Liczba kolorów podstawowych)

Możesz ustawić 8, 16, 24 lub 32 kolory podstawowe.

Number of Color Tints (Liczba odcieni kolorów)

Można ustawić 1, 2 lub 4 odcienie kolorów.

Sort Colors by (Sortuj kolory według)

Umożliwia sortowanie kolorów zestawu kolorów według ich koloru podstawowego lub odcienia koloru.

Sekcja **New Color Set** (Nowy zestaw kolorów) wyświetla aktualne kolory nowego zestawu kolorów.

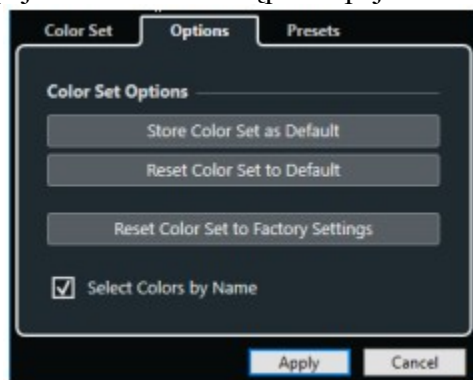
Sekcja **Missing Current Project Colors** (Brakujące bieżące kolory projektu) pokazuje, które brakujące kolory zostaną zastąpione. Przesuń wskaźnik myszy nad pole koloru brakującego koloru, aby podświetlić kolor, który ma go zastąpić w sekcji **New Color Set** (Nowy zestaw kolorów).

Apply (Zastosuj)

Stosuje zmiany i zamyka okno dialogowe.

Zakładka Options (Opcje)

Zakładka Opcje umożliwia dostęp do opcji zestawu kolorów.



W sekcji **Color Set Options** (Opcje zestawu kolorów) dostępne są następujące opcje:

Store Color Set as Default (Zapisz zestaw kolorów jako domyślny)

Zapisuje bieżący zestaw kolorów jako domyślny.

Reset Color Set as Default (Resetuj zestaw kolorów na domyślny)

Stosuje domyślny zestaw kolorów.

Reset Color Set to Factory Settings (Resetuj zestaw kolorów do ustawień fabrycznych)

Powraca do standardowej palety kolorów.

Select Colors by Name (Wybierz kolory według nazwy)

Umożliwia wybranie kolorów według nazwy.

Apply (Zastosuj)

Stosuje zmiany i zamyka okno dialogowe.

Narzędzie do wybierania kolorów (Color Picker)

Próbnik kolorów umożliwia zdefiniowanie nowych niestandardowych kolorów.

Aby otworzyć **Color Picker** (próbnik kolorów), wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz **Project > Project Colors Setup** (Ustawienia kolorów projektu) i w oknie dialogowym **Project Colors Setup** (Ustawienia kolorów projektu) na karcie **Color Set** (Zestaw kolorów) kliknij pole koloru.

Pozwala to na zdefiniowanie niestandardowych kolorów projektu.

- Wybierz polecenie **Edit** (Edytuj) > **Preferences** (Preferencje), wybierz jedną z pozycji **User Interface** (Interfejs użytkownika) i kliknij pole koloru.

Pozwala to na zdefiniowanie niestandardowych kolorów interfejsu użytkownika.



Color Selectors (Selektory kolorów)

Pozwala wybrać odcień koloru i niuans odcienia.

Context menu (Menu kontekstowe)

Umożliwia kopiowanie, wklejanie lub resetowanie kolorów.

Current Color/New Color (Bieżący kolor/Nowy kolor)

Pokazuje bieżący kolor i nowy kolor.

Hue/Saturation/Value (Barwa/Nasylenie/Wartość)

Umożliwia numeryczną edycję kolorów.

Red/Green/Blue (Czerwony/Zielony/Niebieski)

Umożliwia numeryczną edycję kolorów.

OK

Potwierdza zmiany kolorów.

UWAGA

Musisz ponownie uruchomić aplikację, aby niektóre zmiany odniosły skutek.

Project Handling (Obsługa Projektów)

W Cubase projekty są głównymi dokumentami. Aby pracować z programem, należy utworzyć i skonfigurować projekt.

Tworzenie nowych projektów

Możesz tworzyć puste projekty lub projekty oparte na szablonie

PROCEDURA

1. Wybierz **File > New Project** (Plik > Nowy projekt).
W zależności od ustawień zostanie otwarte okno dialogowe **Hub** (Centrum) lub **Project Assistant** (Asystent projektu).
2. W sekcji opcji lokalizacji wybierz miejsce przechowywania nowego projektu.
 - Aby użyć lokalizacji domyślnej, wybierz opcję **Use default location** (Użyj lokalizacji domyślnej).
 - Aby wybrać inną lokalizację, wybierz **Prompt for project location** (Pytaj o lokalizację projektu).
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć pusty nowy projekt, kliknij opcję **Create Empty** (Utwórz pusty).
 - Aby utworzyć nowy projekt z szablonu, wybierz szablon (**template**) i kliknij **Create** (Utwórz).

WYNIK

Tworzony jest nowy projekt bez tytułu. Jeśli wybrałeś szablon, nowy projekt jest oparty na tym szablonie i zawiera odpowiednie ścieżki, zdarzenia i ustawienia.

UWAGA

Jeśli utworzysz pusty projekt, zostaną zastosowane domyślne ustawienia wstępne konfiguracji magistrali wejściowej i wyjściowej. Jeśli nie zdefiniowano domyślnych ustawień wstępnych, stosowane są ostatnio używane konfiguracje.

POWIĄZANE LINKI

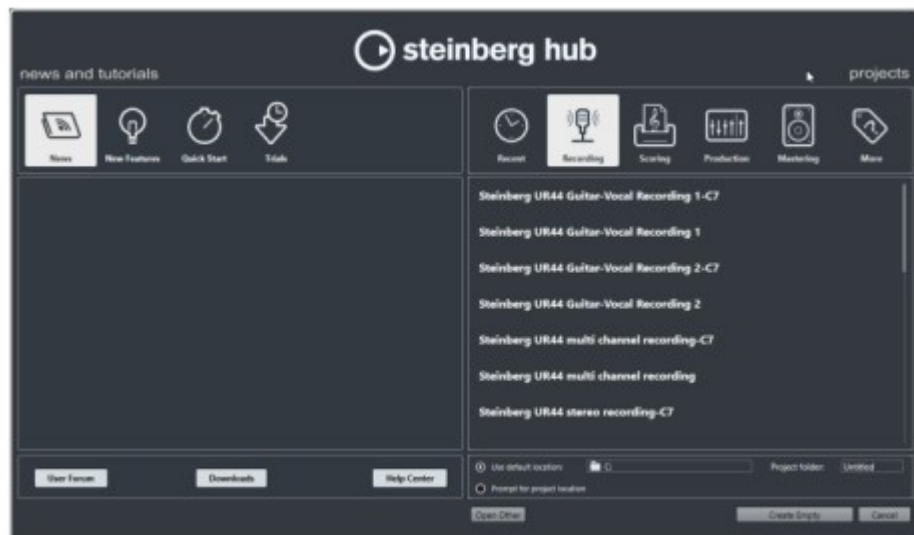
Ustawienia wstępne dla szyn wejściowych i wyjściowych na stronie 34

Hub (Centrum)

Hub zapewnia najświeższe informacje i pomaga w organizowaniu projektów.

Aby otworzyć Hub, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz **Hub > Open Hub** (Hub > Otwórz Hub).
- Wybierz **File > New Project** (Plik > Nowy projekt)



Sekcja aktualności i samouczków (News and Tutorials)

Sekcja **News and Tutorials** (Wiadomości i samouczki) wyświetla wiadomości Steinberg, filmy instruktażowe, a także linki do forum użytkowników, pliki do pobrania i Centrum pomocy.

UWAGA

Upewnij się, że masz aktywne połączenie internetowe, aby uzyskać dostęp do tego materiału.

Sekcja projektów (Projects)

Sekcja **Projects** (Projekty) umożliwia tworzenie nowych projektów, które mogą być puste lub oparte na szablonie. Pozwala określić, gdzie zapisać projekty. Umożliwia także dostęp do ostatnio otwieranych projektów lub projektów przechowywanych w innych lokalizacjach. Ta sekcja oferuje te same funkcje, co okno dialogowe **Project Assistant** (Asystent projektu).

Category Bar (Pasek kategorii)

W tej sekcji dostępne szablony fabryczne są posortowane według predefiniowanych kategorii **Recording** (Nagrywanie), **Scoring** (Punktacja), **Production** (Produkcja) i **Mastering**. Kategoria **Recent** (Ostatnie) zawiera listę ostatnio otwieranych projektów. Kategoria **More** (Więcej) zawiera domyślny szablon projektu oraz wszystkie szablony, które nie są przypisane do żadnej innej kategorii.

Template list (Lista szablonów)

Po kliknięciu na jeden z elementów kategorii, lista pod paskiem kategorii pokazuje dostępne szablony dla tej kategorii. Wszystkie nowo utworzone szablony są dodawane na górze odpowiedniej listy.

Location options (Opcje lokalizacji)

W tej sekcji możesz określić miejsce przechowywania projektu.

Open Other (Otwórz inne)

Ten przycisk umożliwia otwarcie dowolnego pliku projektu w systemie. Jest to identyczne jak użycie polecenia **Open** (Otwórz) w menu **File** (Plik).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Project Assistant (Asystent projektu) na stronie 100

Dezaktywacja koncentratora (Hub)

Aby uruchomić Cubase lub tworzyć nowe projekty bez Huba, możesz go dezaktywować.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym Preferences (**Preferencje**) wybierz opcję **General** (Ogólne).
2. Dezaktywuj **Use Hub** (Użyj Centrum).

WYNIK

Cubase uruchamia się bez otwierania projektu i otwiera okno dialogowe **Project Assistant** (Asystent projektu), gdy stworzysz nowy projekt za pomocą menu **File** (Plik). Jednak nadal możesz otworzyć **Hub** za pomocą menu **Hub**.

Okno dialogowe Project Assistant (Asystent projektu)

Okno dialogowe **Project Assistant** pomaga w organizowaniu projektów.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Project Assistant** (Asystent projektu), wyłącz opcję **Use Hub** (Użyj centrum) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **General** (Ogólne)) i wybierz **File > New Project** (Plik > Nowy projekt).



Category bar (Pasek kategorii)

W tej sekcji dostępne szablony fabryczne są posortowane według predefiniowanych kategorii

Recording (Nagrywanie), **Production** (Produkcja), **Scoring** (Punktacja) i **Mastering**.

Kategoria **Recent** (Ostatnie) zawiera listę ostatnio otwieranych projektów.

Kategoria **More** (Więcej) zawiera domyślny szablon projektu oraz wszystkie szablony, które nie są przypisane do żadnej innej kategorii.

Template list (Lista szablonów)

Po kliknięciu na jeden z elementów kategorii lista pod paskiem kategorii pokazuje dostępne szablony fabryczne dla tej kategorii. Wszystkie nowo utworzone szablony są dodawane na górze odpowiedniej listy.

Location Options (Opcje lokalizacji)

W tej sekcji możesz określić miejsce przechowywania projektu.

Open Other (Otwórz inne)

Ten przycisk umożliwia otwarcie dowolnego pliku projektu w systemie. Jest to identyczne jak użycie polecenia **Open** (Otwórz) z menu **File** (Plik).

Pliki projektu

Plik projektu (rozszerzenie *.cpr) jest centralnym dokumentem w Cubase. Plik projektu zawiera odniesienia do danych multimedialnych, które można zapisać w folderze projektu.

UWAGA

Zalecamy zapisywanie plików tylko w folderze projektu, chociaż możesz je zapisać w dowolnej innej lokalizacji, do której masz dostęp.

Folder projektu zawiera plik projektu i następujące foldery, które Cubase automatycznie tworzy w razie potrzeby:

- Audio (Dźwięk)
- Edits (Edycje)
- Images (Obrazy)
- Track Pictures (Zdjęcia Ścieżki)

Pliki szablonów

Szablony mogą być dobrym punktem wyjścia dla nowych projektów. Szablony to projekty, w których można zapisać wszystkie regularnie używane ustawienia, takie jak konfiguracje magistrali, częstotliwości próbkowania, formaty nagrań, podstawowe układy ścieżek, konfiguracje VST, konfiguracje map perkusyjnych itp.

W **Hubie** dostępne są następujące typy szablonów:

- Szablony fabryczne dla określonych scenariuszy. Są one wymienione w kategoriach **Recording** (Nagrywanie), **Scoring** (Tworzenie partytury), **Production** (Produkcja) czy **Mastering**.
- Szablon domyślny. Jest on wymieniony w kategorii **More** (Więcej).
- Wszelkie nowe szablony użytkownika, które utworzysz i zapiszesz. Są one wymienione w kategorii **More** (Więcej).

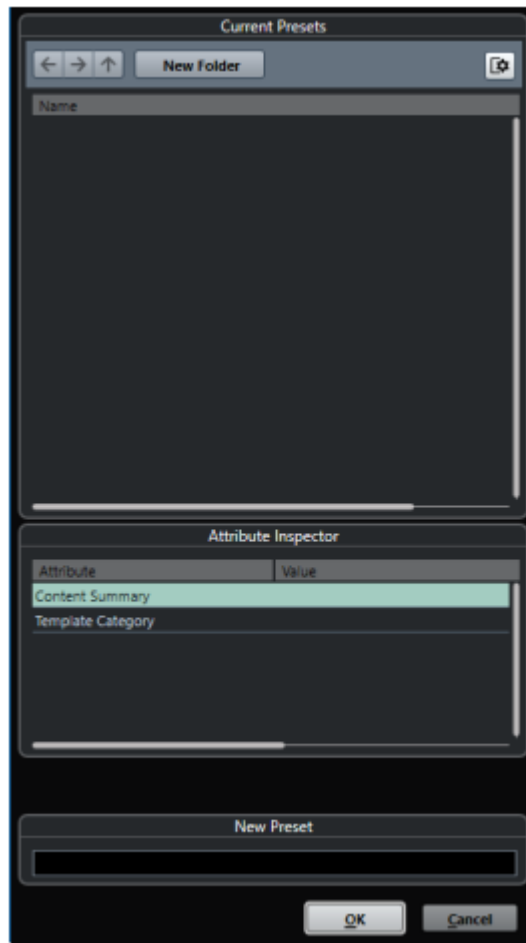
Projekty szablonów nie są zapisywane w folderach projektów i dlatego nie zawierają podfolderów ani plików multimedialnych.

- Aby otworzyć lokalizację określonego szablonu, kliknij prawym przyciskiem myszy szablon na liście szablonów i wybierz **Show in Explorer** (Pokaż w Eksploratorze) (tylko Windows) lub **Reveal in Finder** (Pokaż w Finderze) (tylko macOS).

Okno dialogowe Save As Template (Zapisz jako szablon)

Okno dialogowe **Save As Template** (Zapisz jako szablon) umożliwia zapisywanie projektów jako szablonów.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Save As Template** (Zapisz jako szablon), wybierz **File > Save As Template** (Plik > Zapisz jako szablon).



W sekcji **Current Presets** (Bieżące ustawienia wstępne) dostępne są następujące opcje:

New Folder (Nowy folder)

Umożliwia dodanie i nazwanie folderu do listy szablonów.

Template list (Lista szablonów)

Wyświetla listę szablonów i folderów.

W sekcji **Attribute Inspector** (Inspektor atrybutów) dostępne są następujące opcje:

Value (Wartość)

Kliknij to pole, aby wprowadzić opis atrybutu **Content Summary** (Podsumowanie zawartości) lub wybrać kategorię szablonu dla atrybutu **Template Category** (Kategoria szablonu).

W sekcji **New Preset** (Nowe ustawienie wstępne) dostępne są następujące opcje:

New Preset (Nowe ustawienie wstępne)

Umożliwia wprowadzenie nazwy dla nowego szablonu projektu.

Show Attribute Inspector (Pokaż inspektora atrybutów)

Pozwala pokazać/ukryć **Attribute Inspector** (Inspektora atrybutów).

Zapisywanie pliku szablonu projektu

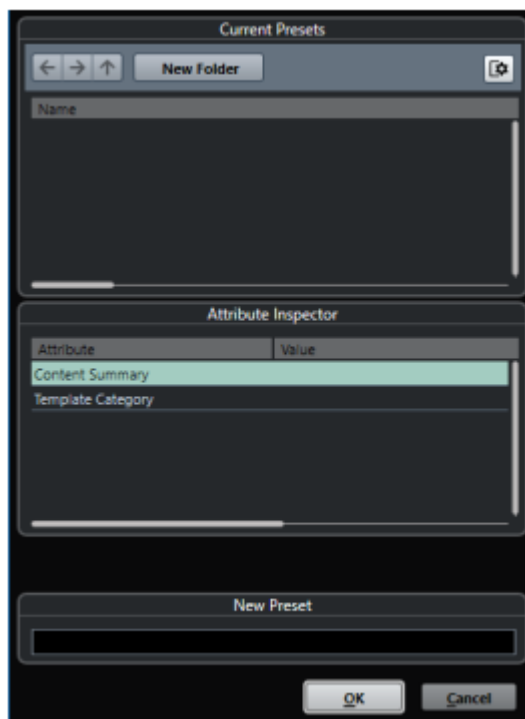
Bieżący projekt można zapisać jako szablon. Podczas tworzenia nowego projektu możesz wybrać ten szablon jako punkt wyjścia dla nowego projektu.

WARUNEK WSTĘPNY

Usunąłś wszystkie klipy z **Pool** (puli). Dzięki temu, odniesienia do danych multimedialnych z oryginalnego folderu projektu zostaną usunięte.

PROCEDURA

1. Skonfiguruj projekt.
2. Wybierz **File > Save As Template** (Plik > Zapisz jako szablon).
3. W sekcji **New Preset** (nowe ustawienia wstępne) okna dialogowego **Save As Template** (Zapisz jako szablon) wprowadź nazwę nowego szablonu projektu.



4. W sekcji **Attribute Inspector** (Inspektor atrybutów) kliknij dwukrotnie pole **Value** (Wartość) atrybutu **Content Summary** (Podsumowanie zawartości), aby wprowadzić opis szablonu.
5. Kliknij pole **Value** (Wartość) atrybutu **Template Category** (Kategoria szablonu) i wybierz kategorię szablonu z wyskakującego menu. Jeśli nie wybierzesz kategorii, nowy szablon zostanie wyświetlony w **Hub** (Centrum) w kategorii **More** (Więcej).
6. Kliknij **OK**, aby zapisać szablon.

Zmianianie nazw szablonów

Nazwy plików szablonów można zmieniać z poziomu **Hub** (Centrum) lub **Project Assistant** (Asystenta projektu).

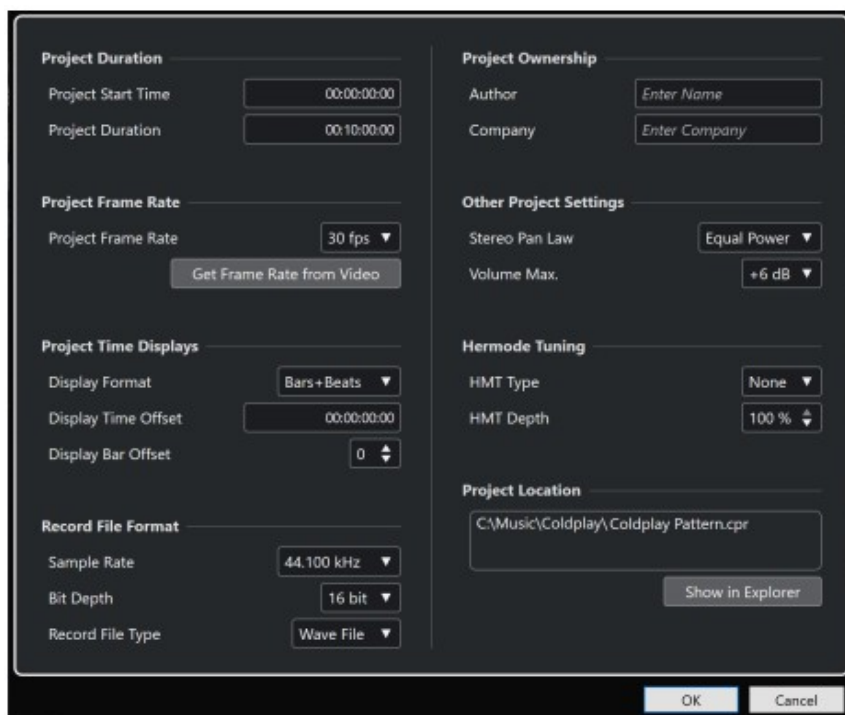
PROCEDURA

1. W **Hub** (Hubie) lub **Project Assistant** (Asystencie projektu) kliknij szablon prawym przyciskiem myszy i wybierz **Rename** (Zmień nazwę).
2. W oknie dialogowym **Rename** (Zmień nazwę) wprowadź nową nazwę i kliknij **OK**.

Okno dialogowe Project Setup (konfiguracji projektu)

Okno dialogowe **Project Setup** (Ustawienia projektu) umożliwia dokonanie ogólnych ustawień projektu.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Project Setup** (Ustawienia projektu), wybierz **Project > Project Setup**
- Aby okno dialogowe **Project Setup** (Ustawienia projektu) otwierało się automatycznie podczas tworzenia nowego projektu, aktywuj **Run Setup** (Uruchom instalację) przy opcji **Create New Project** (Utwórz nowy projekt) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **General** (Ogólne)).



WAŻNE

Chociaż większość ustawień konfiguracji projektu można zmienić w dowolnym momencie, częstotliwość próbkowania należy ustawić bezpośrednio po utworzeniu nowego projektu. Jeśli później zmienisz częstotliwość próbkowania, musisz przekonwertować wszystkie pliki audio w projekcie na nową częstotliwość próbkowania, aby były prawidłowo odtwarzane.

W sekcji **Project Duration** (Czas trwania projektu) dostępne są następujące opcje:

Project Start Time (Czas rozpoczęcia projektu)

Umożliwia określenie czasu rozpoczęcia projektu w formacie kodu czasowego. Określa to również pozycję początkową synchronizacji podczas synchronizacji z urządzeniami zewnętrznymi.

Project Length (Długość projektu)

Pozwala określić długość projektu.

Project Frame Rate (Szybkość klatek projektu)

W sekcji **Project Frame Rate** dostępne są następujące opcje:

Project Frame Rate (Szybkość klatek projektu)

Umożliwia określenie standardu kodu czasowego i liczby klatek na sekundę dla projektu. Podczas synchronizacji z urządzeniem zewnętrznym to ustawienie musi odpowiadać szybkości klatek przychodzącego kodu czasowego.

Get Frame Rate From Video (Uzyskaj liczbę klatek na sekundę z wideo)

Umożliwia ustawienie szybkości klatek projektu zgodnie z szybkością klatek importowanego pliku wideo.

Project Time Displays (Wyświetlacze czasu projektu)

W sekcji **Project Time Displays** dostępne są następujące opcje:

Display Format (Format wyświetlania)

Umożliwia określenie globalnego formatu wyświetlania, który jest używany do wyświetlania wszystkich linijek i pozycji w programie, z wyjątkiem ścieżek linijek. Można jednak dokonywać niezależnych wyborów formatu wyświetlania dla poszczególnych linijek i ekranów.

Display Time Offset (Wyświetl przesunięcie czasu)

Umożliwia określenie przesunięcia pozycji czasu wyświetlanych na linijkach i ekranach pozycji w celu skompensowania ustawienia **Project Start Time** (Czas rozpoczęcia projektu).

Display Bar Offset (Przesunięcie paska wyświetlania)

To ustawienie jest używane tylko w przypadku wybrania formatu wyświetlania **Bars+Beats** (Takty+Uderzenia). Umożliwia określenie przesunięcia pozycji czasu wyświetlanych na linijkach i ekranach pozycji w celu skompensowania ustawienia **Project Start Time** (Czas rozpoczęcia projektu).

Record File Format (Format pliku nagrania)

W sekcji **Record File Format** dostępne są następujące opcje:

Sample Rate (tempo próbek, częstotliwość próbkowania)

Umożliwia określenie częstotliwości próbkowania, z jaką Cubase nagrywa i odtwarza dźwięk.

- Jeśli sprzęt audio generuje częstotliwość próbkowania wewnętrznie i wybierzesz nieobsługiwaną częstotliwość próbkowania, zostanie to oznaczone innym kolorem. W takim przypadku należy ustawić inną częstotliwość próbkowania, aby pliki audio były odtwarzane prawidłowo.
- Jeśli wybierzesz częstotliwość próbkowania obsługiwaną przez sprzęt audio, ale różniącą się od aktualnego ustawienia częstotliwości próbkowania, zostanie ona automatycznie zmieniona na częstotliwość próbkowania projektu.
- Jeśli sprzęt audio jest taktowany zewnętrznie i odbiera sygnały zegara zewnętrznego, niedopasowanie częstotliwości próbkowania jest akceptowane.

Bit Depth (Głębina bitowa)

Pozwala określić głębnię bitową plików audio nagrywanych w Cubase. Wybierz format nagrywania zgodnie z głębnią bitową zapewnianą przez sprzęt audio. Dostępne opcje to 16-bitowy, 24-bitowy, 32-bitowy, 32-bitowy zmiennoprzecinkowy i 64-bitowy zmiennoprzecinkowy.

UWAGA

- Jeśli twój interfejs audio obsługuje 32-bitową głębnię bitową i chcesz zachować tę precyzję w swoich nagraniach, musisz wybrać **Processing Precision** (Precyzję przetwarzania) 64-bitową zmiennoprzecinkową w oknie dialogowym **Studio Setup** (Ustawienia Studio).
- Podczas nagrywania z efektami rozważ ustawienie głębni bitowej na 32-bitową zmiennoprzecinkową lub 64-bitową zmiennoprzecinkową. Zapobiega to obcinaniu (zniekształceniom cyfrowym) w nagranych plikach i utrzymuje bardzo wysoką jakość dźwięku. Przetwarzanie efektów i zmiany poziomu lub EQ w kanale wejściowym są wykonywane w 32-bitowym lub 64-bitowym formacie zmiennoprzecinkowym, w zależności od ustawienia **Processing Precision** (Precyzji przetwarzania) w oknie dialogowym **Studio Setup** (Ustawienia Studio). Jeśli nagrywasz w 16-bitowej lub 24-bitowej rozdzielczości, dźwięk zostanie przekonwertowany na tę niższą głębnię bitową podczas zapisywania do pliku. W rezultacie sygnał może ulec pogorszeniu. Jest to niezależne od rzeczywistej głębni bitowej twojego sprzętu audio. Nawet jeśli sygnał ze sprzętu audio ma 16-bitową głębnię bitową, po dodaniu efektów do kanału wejściowego sygnał będzie miał 32-bitowy zmiennoprzecinkowy lub 64-bitowy zmiennoprzecinkowy.
- Im wyższa wartość głębni bitowej, tym większe pliki i tym większe obciążenie dla systemu dyskowego. Jeśli stanowi to problem, możesz obniżyć ustawienie formatu nagrywania.

Record File Type (Typ pliku nagrywania)

Pozwala określić typ plików audio, które nagrywasz w Cubase

UWAGA

- W przypadku nagrań w formacie Wave większych niż 4 GB używany jest standard EBU RIFF. Jeśli używany jest dysk FAT 32 (niezalecane), pliki audio są dzielone automatycznie. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) możesz określić, co się stanie, jeśli nagrany plik Wave będzie większy niż 4 GB.
- Możesz ustawić osadzone ciągi znaków w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje).

Project Ownership (Własność projektu)

W sekcji **Project Ownership** dostępne są następujące opcje:

Author (Autor)

Umożliwia określenie autora projektu, który zostanie zapisany w pliku podczas eksportowania plików audio i aktywowania opcji **Insert iXML chunk** (Wstaw porcję iXML). Domyślnego autora można określić w polu **Default Author Name** (Domyślna nazwa autora) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **General** (Ogólne) — **Personalization** (Personalizacja)).

Company (Firma)

Umożliwia określenie nazwy firmy, która jest zapisywana w pliku podczas eksportowania plików audio i aktywowania opcji **Insert iXML chunk** (Wstaw porcję iXML). Domyślną firmę można określić w polu **Default Company Name** (Domyślna nazwa firmy) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **General** (Ogólne) — **Personalization** (Personalizacja)).

Other Project Settings (Inne ustawienia projektu)

W sekcji **Other Project Settings** dostępne są następujące opcje:

Stereo Pan Law (Prawo panoramy stereo)

Jeśli przesuwasz kanał w lewo lub w prawo, suma lewej i prawej strony jest wyższa (głośniejsza), niż w przypadku panoramowania tego kanału na środku. Tryby te umożliwiają tłumienie sygnałów z panoramą centralną. **0 dB** wyłącza panoramowanie ze stałą mocą. **Equal Power** (Równa moc) oznacza, że moc sygnału pozostaje taka sama niezależnie od ustawienia panoramy.

Volume Max (Maks. Głośność)

Umożliwia określenie maksymalnego poziomu tłumika. Domyślnie jest to ustawione na +12 dB. Jeśli ładujesz projekty, które zostały utworzone w wersjach Cubase starszych niż 5.5, ta wartość jest ustawiana na starą wartość domyślną +6 dB.

Hermoder Tuning (Strojenie Hermoder'a)

W sekcji **Hermoder Tuning** dostępne są następujące opcje:

HMT Type (Typ HMT) (tylko MIDI)

Umożliwia określenie trybu strojenia Hermoder'a nut MIDI.

HMT Depth (Głębokość HMT) (tylko MIDI)

Umożliwia określenie ogólnego stopnia dostrajania.

Project Location (Lokalizacja projektu)

W sekcji **Project Location** dostępne są następujące opcje:

Project Location Information (Informacje o lokalizacji projektu)

Wyświetla lokalizację projektu.

Show in Explorer/Reveal in Finder (Pokaż w Eksploratorze/Ujawnij w Finderze)

Otwiera okno dialogowe pliku, które pokazuje położenie pliku projektu.

POWIĄZANE LINKI

Strona systemu audio na stronie 17

Nagrywanie — Audio na stronie 1175

Otwieranie plików projektu

Możesz jednocześnie otworzyć jeden lub kilka zapisanych plików projektu.

WAŻNE

Jeśli otworzysz projekt zapisany w innej wersji programu, który zawiera dane funkcji niedostępnych w Twojej wersji, dane te mogą zostać utracone podczas zapisywania projektu w Twojej wersji.

UWAGA

- Jeśli otworzysz projekt zewnętrzny, używany jest ostatnio używany widok zapisany na komputerze. Możesz zmienić to ustawienie w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **General** (Ogólne)).
- Zewnętrzne projekty są automatycznie podłączane do szyn wejściowych i wyjściowych. Jeśli otworzysz projekt, który został utworzony na komputerze z konfiguracją portu ASIO inną niż konfiguracja twojego komputera, może to spowodować niechciane połączenia audio. Możesz dezaktywować automatyczne łączenie szyn wejściowych i wyjściowych w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST**).

PROCEDURA

1. Wybierz **File > Open** (Plik > Otwórz).
2. W otwartym oknie dialogowym wybierz projekt, który chcesz otworzyć i kliknij **Open** (Otwórz).
3. Jeśli istnieje już otwarty projekt, zostaniesz zapytany, czy chcesz aktywować nowy projekt.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby aktywować projekt, kliknij **Activate** (Aktywuj).
- Aby otworzyć projekt bez jego aktywacji, kliknij **No** (Nie). Skraca to czas ładowania projektów.

POWIĄZANE LINKI

Obszary robocze dla projektów zewnętrznych na stronie 1143

Nie podłączaj szyn wejścia/wyjścia podczas ładowania projektów zewnętrznych na stronie 1182

Aktywacja projektów na stronie 107

Aktywacja projektów

Jeśli masz jednocześnie otwartych kilka projektów w Cubase, aktywny może być tylko jeden projekt. Aktywny projekt jest wskazywany przez podświetlony przycisk **Activate Project** (Aktywuj projekt) w lewym górnym rogu okna **Project**. Jeśli chcesz pracować nad innym projektem, musisz aktywować inny projekt.

PROCEDURA

- Aby aktywować projekt, kliknij **Activate Project** (Aktywuj projekt)  .

UWAGA

Jeśli zamkniesz aktywny projekt, musisz ręcznie aktywować inny otwarty projekt, ponieważ Cubase nie może automatycznie aktywować jednego z pozostałych otwartych projektów.

Otwieranie ostatnich projektów

Możesz otwierać ostatnie projekty bezpośrednio z listy ostatnich projektów.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Na pasku kategorii okna dialogowego **Hub** (Centrum) lub **Project Assistant** (Asystent projektu) kliknij **Recent** (Ostatnie), wybierz projekt z listy projektów i kliknij **Open** (Otwórz).
- Wybierz **File > Recent Projects** (Plik > Ostatnie projekty) i wybierz ostatnio otwarty projekt.

Przekierowywanie brakujących portów

Jeśli otworzysz projekt Cubase, który został utworzony w innym systemie z innym sprzętem audio, Cubase spróbuje znaleźć pasujące wejścia i wyjścia audio dla szyn wejścia/wyjścia. Jeśli Cubase nie może rozwiązać wszystkich wejść i wyjść audio/MIDI używanych w projekcie, otworzy się okno **Missing Ports** (Brakujące porty).

Umożliwia to ręczne przekierowywanie dowolnych portów określonych w projekcie do portów dostępnych w systemie.

UWAGA

Aby usprawnić wyszukiwanie pasujących wejść i wyjść audio dla szyn wejściowych/wyjściowych, należy używać opisowych, ogólnych nazw portów wejściowych i wyjściowych.

POWIĄZANE LINKI

Zmiana nazw wejść i wyjść sprzętowych na stronie 32

Zapisywanie plików projektu

Aktywny projekt można zapisać jako plik projektu. Aby Twoje projekty były jak najłatwiejsze do zarządzania, upewnij się, że pliki projektu i wszystkie powiązane pliki są zapisywane w odpowiednich folderach projektu.

- Aby zapisać projekt i określić nazwę pliku oraz lokalizację, otwórz menu **File** (Plik) i wybierz **Save As** (Zapisz jako).
- Aby zapisać projekt pod bieżącą nazwą i lokalizacją, otwórz menu **File** (Plik) i wybierz **Save** (Zapisz).

Zapisywanie automatyczne

Cubase może automatycznie zapisywać kopie zapasowe wszystkich otwartych plików projektu z niezapisanymi zmianami.

UWAGA

Tworzona jest kopia zapasowa tylko plików projektu. Jeśli chcesz dołączyć pliki z puli (**Pool**) i zapisać swój projekt w innej lokalizacji, musisz użyć funkcji **Back up Project** (Utwórz kopię zapasową projektu).

Cubase może automatycznie zapisywać kopie zapasowe wszystkich otwartych projektów z niezapisanymi zmianami. Aby to ustawić, aktywuj opcję **Auto Save** (Automatyczne zapisywanie) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **General** (Ogólne)). Kopie zapasowe mają nazwę „<nazwa projektu>-xx.bak”, gdzie xx to liczba przyrostowa. Kopie zapasowe niezapisanych projektów są tworzone w podobny sposób jak „UntitledX-xx.bak”, gdzie X to kolejny numer niezapisanych projektów. Wszystkie pliki kopii zapasowej są zapisywane w folderze projektu.

- Aby określić odstępy czasu, w jakich tworzona jest kopia zapasowa, użyj ustawienia **Auto Save Interval** (Interwał automatycznego zapisywania).

- Aby określić, ile plików kopii zapasowych ma być tworzonych za pomocą funkcji **Auto Save** (Automatyczny zapis), użyj opcji **Maximum Backup Files** (Maksymalna liczba plików kopii zapasowych). Po osiągnięciu maksymalnej liczby plików kopii zapasowej istniejące pliki zostaną nadpisane, zaczynając od najstarszego pliku.

Zapisywanie plików projektu jako nowej wersji

Możesz utworzyć i aktywować nową wersję aktywnego pliku projektu. Jest to przydatne, jeśli eksperymentujesz z edycjami i aranżacjami i chcesz mieć możliwość powrotu do poprzedniej wersji kiedykolwiek.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz **File > Save New Version** (Plik > Zapisz nową wersję).
- Naciśnij **Ctrl/Cmd -Alt/Opt - S**.

WYNIK

Nowy plik jest zapisywany pod tą samą nazwą co oryginalny projekt i z dołączonym numerem przyrostowym. Na przykład, jeśli twój projekt nazywa się „Mój projekt”, nowe wersje nazywają się „Mój projekt-01”, „Mój projekt-02” i tak dalej.

Powrót do ostatnio zapisanej wersji

Możesz wrócić do ostatnio zapisanej wersji i odrzucić wszystkie wprowadzone zmiany.

PROCEDURA

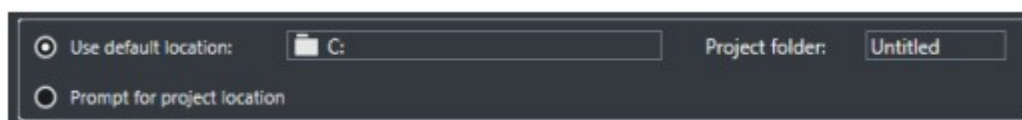
1. Wybierz **File > Revert** (Plik > Przywróć).
2. W komunikacie ostrzegawczym kliknij **Revert** (Przywróć). Jeśli nagrałeś lub utworzyłeś nowe pliki audio od czasu zapisania ostatniej wersji, pojawi się monit o usunięcie lub zachowanie plików.

Wybór lokalizacji projektu

Możesz określić lokalizację projektu do zapisywania projektów w **Hub** (Centrum) i **Project Assistant** (Asystent projektu).

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz opcję **Use default location** (Użyj lokalizacji domyślnej), aby utworzyć projekt w domyślnej lokalizacji projektu, a w polu **Project folder** (Folder projektu) określ nazwę folderu projektu. Jeśli nie określisz tutaj folderu projektu, projekt zostanie zapisany w folderze o nazwie `Untitled` (Bez tytułu).



- Kliknij pole ścieżki, aby zmienić domyślną lokalizację projektu i określ nową domyślną lokalizację w otwartym oknie dialogowym pliku.
 - Aktywuj **Prompt for project location** (Pytaj o lokalizację projektu), aby otworzyć okno dialogowe pliku, w którym możesz określić lokalizację folderu projektu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij opcję **Create Empty** (Utwórz pusty) aby utworzyć nowy pusty projekt.

- Wybierz jeden z szablonów projektów i kliknij **Create** (Utwórz), aby utworzyć projekt na podstawie szablonu.

WYNIK

Projekt zostanie utworzony i zapisany w określonej lokalizacji.

Samodzielne projekty

Jeśli chcesz udostępnić swoją pracę lub przenieść ją na inny komputer, Twój projekt musi być samowystarczalny.

Poniższe funkcje ułatwiają to zadanie:

- Wybierz **Media > Prepare Archive** (Media > Przygotuj archiwum), aby sprawdzić, czy każdy klip, do którego odwołuje się projekt, znajduje się w folderze projektu i podjąć działania, jeśli tak nie jest.
- Wybierz **File > Back up Project** (Plik > Utwórz kopię zapasową projektu), aby utworzyć nowy folder projektu, w którym możesz zapisać plik projektu i niezbędne dane robocze. Pierwotny projekt pozostaje bez zmian.

POWIĄZANE LINKI

Przygotowanie archiwów na stronie 110

Tworzenie kopii zapasowych projektów na stronie 110

Przygotowanie archiwów

Funkcja **Prepare Archive** (Przygotuj archiwum) umożliwia zebranie wszystkich plików, do których odwołuje się projekt, aby upewnić się, że znajdują się one w folderze projektu. Jest to przydatne, jeśli chcesz przenieść lub zarchiwizować swój projekt.

PROCEDURA

1. Wybierz **Media > Prepare Archive** (Media > Przygotuj archiwum). Jeśli twój projekt odwołuje się do plików zewnętrznych, zostaniesz zapytany, czy chcesz skopiować je do katalogu roboczego. Jeśli zastosowano jakiegokolwiek przetwarzanie, musisz zdecydować, czy chcesz wyprostować zmiany.
2. Kliknij **Proceed** (Kontynuuj).

WYNIK

Twój projekt jest gotowy do archiwizacji. Możesz przenieść lub skopiować folder projektu do innej lokalizacji.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Musisz skopiować pliki audio znajdujące się w folderze projektu do folderu **Audio** lub zapisać je oddzielnie. Klipy wideo należy również przenosić ręcznie, ponieważ filmy są tylko odniesieniami i nie są zapisywane w folderze projektu.

Tworzenie kopii zapasowych projektów

Możesz utworzyć kopię zapasową swojego projektu. Kopie zapasowe zawierają tylko niezbędne dane służbowe. Wszystkie pliki multimedialne z wyjątkiem plików z archiwów VST Sound są dołączane jako kopie.

PROCEDURA

1. Wybierz **File > Back up Project** (Plik > Wykonaj kopię zapasową projektu).
2. Wybierz pusty folder lub utwórz nowy.
3. Wprowadź zmiany w oknie dialogowym **Back up Project Options** (Opcje kopii zapasowej projektu) i kliknij **OK**.

WYNIK

Kopia projektu zostanie zapisana w nowym folderze. Oryginalny projekt pozostaje nienaruszony.

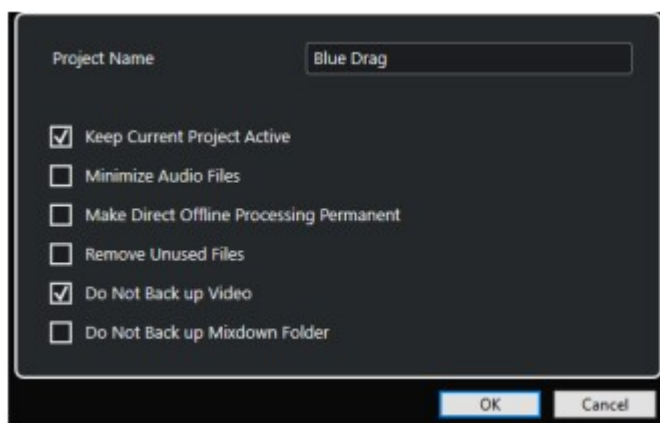
UWAGA

Treści VST Sound dostarczane przez firmę Steinberg są chronione przed kopiowaniem i nie są uwzględniane w projekcie kopii zapasowej. Jeśli chcesz użyć kopii zapasowej, która wykorzystuje zawartość VST Sound na innym komputerze, upewnij się, że odpowiednia zawartość jest również dostępna na tym komputerze.

Okno dialogowe **Back up Project Options (Opcje tworzenia kopii zapasowych projektu)**

Okno dialogowe **Back up Project Options** (Opcje kopii zapasowej projektu) umożliwia utworzenie kopii zapasowej projektu.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Back up Project Options**, wybierz **File > Back up Project** (Plik > Wykonaj kopię zapasową projektu).



Project Name (Nazwa Projektu)

Umożliwia zmianę nazwy projektu objętego kopią zapasową.

Keep Current Project Active (Zachowaj bieżący projekt aktywny)

Pozwala zachować aktywny projekt po kliknięciu **OK**

Minimize Audio Files (Zminimalizuj pliki audio)

Umożliwia uwzględnienie tylko tych części pliku audio, które są faktycznie używane w projekcie. Może to znacznie zmniejszyć rozmiar folderu projektu, jeśli używasz małych sekcji dużych plików. Oznacza to również, że nie możesz używać innych części plików audio, jeśli kontynuujesz pracę z projektem w nowym folderze.

Make Direct Offline Processing Permanent (Ustaw bezpośrednie przetwarzanie offline na stałe)

Pozwala spłaszczyć wszystkie edycje i trwale przetworzyć i zastosować efekty w każdym klipie w puli (**Pool**).

Remove Unused Files (Usuń nieużywane pliki)

Umożliwia usuwanie nieużywanych plików i tworzenie kopii zapasowych tylko tych plików, które są faktycznie używane.

Do Not Back up Video (Nie twórz kopii zapasowej wideo)

Umożliwia wykluczenie klipów wideo na ścieżce wideo lub w puli (**Pool**) bieżącego projektu.

Do Not Back up Mixdown Folder (Nie twórz kopii zapasowej folderu Mixdown)

Umożliwia wykluczenie folderu **Mixdown** twojego projektu z kopii zapasowej.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Export Audio Mixdown (eksport miksowania audio) na stronie 1053

Tracks (Utwory, ścieżki)

Utwory są elementami budulcowymi Twojego projektu. Pozwalają importować, dodawać, nagrywać i edytować części i zdarzenia. Ścieżki są wymienione od góry do dołu na liście ścieżek i rozciągają się poziomo w oknie **Project**. Każda ścieżka jest przypisana do konkretnego kanału w **MixConsole**.

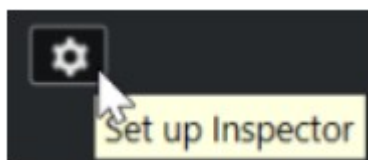
Jeśli wybierzesz ścieżkę w oknie **Project**, kontrolki, ustawienia i parametry wyświetlane w **Inspector** i na liście ścieżek pozwolą ci kontrolować ścieżkę.

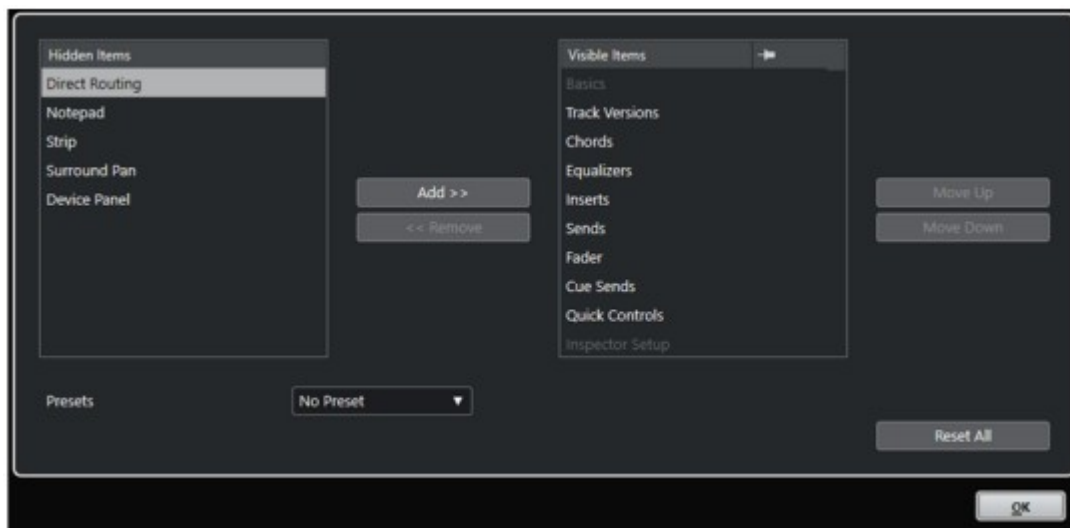


Track Inspector Settings Dialog (Okno dialogowe ustawień inspektora ścieżek)

Okno dialogowe **Track Inspector Settings** (Ustawienia inspektora ścieżek) umożliwia skonfigurowanie dla każdego typu ścieżki, które sekcje inspektora mają być wyświetlane. Możesz także określić kolejność sekcji.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Track Inspector Settings**, kliknij w **Set up Inspector** (Ustaw inspektora) i wybierz **Setup** (Ustawienia) z wyskakującego menu.





Hidden Items (Ukryte elementy)

Wyświetla sekcje, które są ukryte w **Inspector**.

Visible Items (Widoczne elementy)

Wyświetla sekcje widoczne w **Inspector**.

Pin (Szpilka)

Aktywuj **Pin**, klikając kolumnę sekcji, aby wykluczyć tę sekcję z automatycznego zamykania.

Add (Dodaj)

Pozwala przenieść element wybrany z listy ukrytych sekcji na listę widocznych sekcji.

Remove (Usuń)

Umożliwia przeniesienie elementu zaznaczonego na liście widocznych sekcji na listę ukrytych sekcji.

Move Up/Move Down (Przenieś w górę/Przenieś w dół)

Umożliwia zmianę pozycji elementu na liście widocznych sekcji.

Presets (Presety)

Umożliwia zapisanie ustawień inspektora jako ustawień wstępnych.

Reset All (Zresetuj wszystko)

Umożliwia przywrócenie domyślnych ustawień Inspektora.

Inspector Sections (Sekcje Inspektora)

Każdy typ ścieżki ma swoje podstawowe ustawienia ścieżki, które są zawsze widoczne. Oprócz tego możesz skonfigurować inne specyficzne dla ścieżki sekcje **Inspektora** w oknie dialogowym

Track Inspector Settings (Ustawienia Inspektora Ścieżek).

W zależności od typu ścieżki możesz skonfigurować następujące sekcje **Inspektora**:

Track Versions (Wersje ścieżek)

Umożliwia tworzenie i edytowanie wersji ścieżek.

Chords (Akordy)

Umożliwia określenie sposobu, w jaki ścieżka podąża za ścieżką akordów.

Inserts (Wstawki)

Umożliwia dodawanie efektów dźwiękowych do ścieżki.

Equalizers (Korektory)

Umożliwia dostosowanie EQ dla ścieżki. Możesz mieć do czterech pasm EQ dla każdej ścieżki.

Sends (Wysyłki)

Umożliwia skierowanie ścieżki do jednego lub kilku kanałów FX.

Cue Sends (Wysyłanie wskazówek)

Umożliwia kierowanie miksów cue do cue **Control Room** (Sterownia).

Strip (Pas)

Umożliwia skonfigurowanie modułów paska kanałów.

Direct Routing (Kierowanie bezpośrednie)

Umożliwia skonfigurowanie bezpośredniego routingu.

Surround Pan (Przestrzeń Panoramy)

Wyświetla panoramę ścieżki.

Fader (Tłumik)

Pokazuje duplikat odpowiedniego kanału **MixConsole**.

Notepad (Notatnik)

Umożliwia wprowadzanie notatek dotyczących utworu.

Device Panel (Panel urządzeń)

Umożliwia wyświetlanie i używanie paneli urządzeń.

Quick Controls (Szybkie sterowanie)

Umożliwia skonfigurowanie szybkich elementów sterujących na przykład w celu korzystania ze zdalnych urządzeń.

Expression Map (Mapa ekspresyjna)

Umożliwia pracę z funkcjami **Expression Map**.

Note Expression (Uwaga Wyrażenie)

Umożliwia pracę z funkcjami **Note Expression**.

MIDI Modifiers (Modyfikatory MIDI)

Umożliwia transpozycję lub regulację prędkości zdarzeń na ścieżce MIDI w czasie rzeczywistym podczas odtwarzania.

MIDI Inserts (Wstawki MIDI)

Umożliwia dodawanie efektów insertowych MIDI.

Instrument (Instrument)

Pokazuje elementy sterujące związane z dźwiękiem dla ścieżki samplera.

MIDI Sends (Wysyłki MIDI)

Umożliwia dodawanie efektów wysyłania MIDI.

MIDI Fader (Suwak MIDI)

Pokazuje duplikat odpowiedniego kanału **MixConsole**.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje Inspektora na stronie 64

Okno dialogowe ustawień inspektora ścieżek na stronie 112

Track Versions Section (Sekcja Wersje ścieżek) na stronie 186

Insert Effects (Efekty insertów) na stronie 445

Send Effects (Efekty wysyłania) na stronie 453

Equalizers (Korektory (EQ)) na stronie 387

Chords Section for MIDI Tracks (Sekcja akordów dla ścieżek MIDI) na stronie 958

Sekcja akordów dla ścieżek audio na stronie 957
Cue Sends na stronie 398
Paski kanałów na stronie 390
Trasowanie bezpośrednie na stronie 399
Widoki miniatur na stronie 679
Panele urządzeń na stronie 788
Track Quick Controls (Ścieżka szybkie sterowanie) na stronie 749
Expression Maps (Mapy wyrażień) na stronie 906
Note Expression (Uwaga Wyrażenie) na stronie 918
MIDI Modifiers Section (Sekcja Modyfikatory MIDI) na stronie 774
MIDI Inserts (Wstawki MIDI) na stronie 778
MIDI Sends (Wysyłki MIDI) na stronie 780

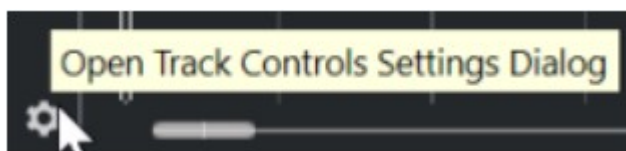
Track Controls Settings Dialog (Okno dialogowe ustawień sterowania ścieżką)

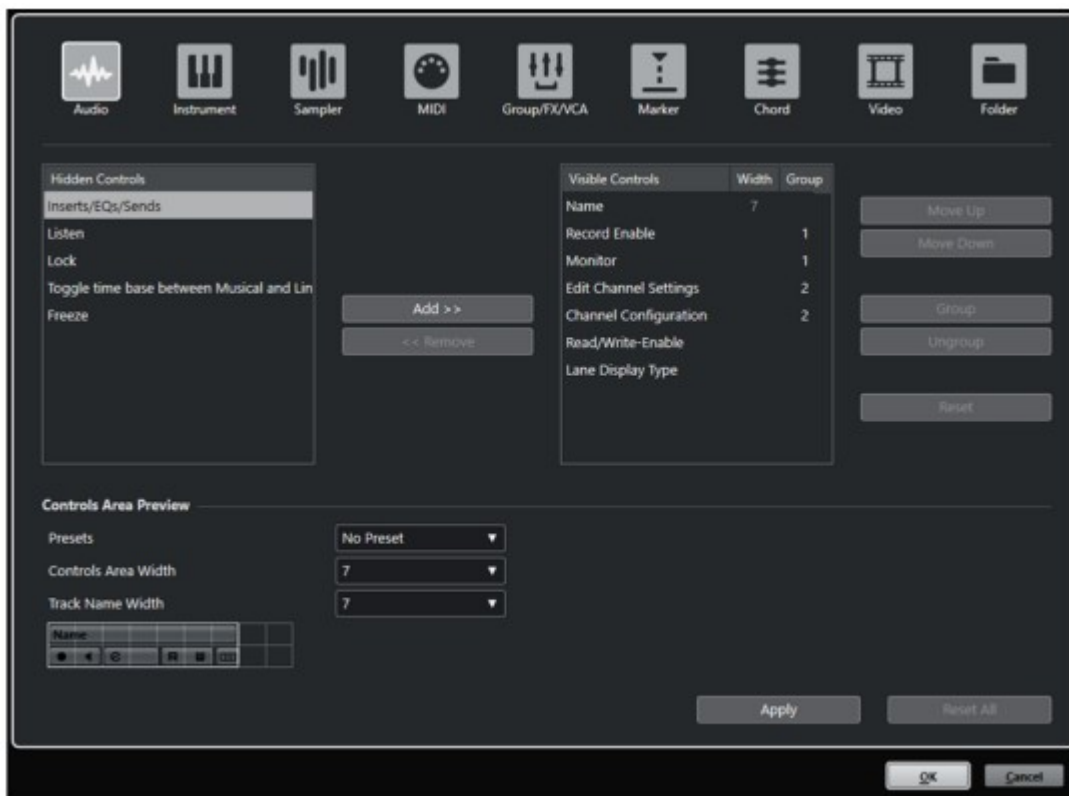
Okno dialogowe **Track Controls Settings** (Ustawienia sterowania ścieżką) umożliwia skonfigurowanie elementów sterujących ścieżki, które mają być wyświetlane na liście ścieżek. Możesz także określić kolejność kontrolki i kontrolki grupowych, tak aby były zawsze wyświetlane obok siebie.

UWAGA

Okno dialogowe **Track Controls Settings** (Ustawienia sterowania ścieżką) jest dostępne dla głównych typów ścieżek. Typy torów, które można dodać tylko raz, mają stały zestaw elementów sterujących specyficznych dla toru. W globalnym oknie dialogowym **Add Track** (Dodaj ścieżkę) te są wyświetlane w sekcji **More Tracks** (Więcej ścieżek). Wyjątkiem są ścieżka akordów (chord track) i ścieżka wideo (video track).

- Aby otworzyć okno dialogowe **Track Controls Settings** (Ustawienia sterowania ścieżką), kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę na liście ścieżek i wybierz Ustawienia sterowania ścieżką z menu kontekstowego lub kliknij opcję **Open Track Controls Settings Dialog** (Otwórz okno dialogowe ustawień sterowania ścieżką) w prawym dolnym rogu listy ścieżek.





Track type (Rodzaj ścieżki)

Umożliwia wybranie typu ścieżki, do którego mają być zastosowane ustawienia.

Hidden Controls (Ukryte elementy sterujące)

Wyświetla elementy sterujące ukryte na liście utworów.

Visible Controls (Widoczne elementy sterujące)

Wyświetla elementy sterujące widoczne na liście utworów.

Width (Szerokość)

Jeśli klikniesz w tej kolumnie, możesz ustawić maksymalną długość nazwy ścieżki.

Group (Grupa)

Wyświetla numer grupy.

Add (Dodaj)

Umożliwia przeniesienie elementu wybranego z listy ukrytych elementów sterujących na listę widocznych elementów sterujących.

Remove (Usuń)

Umożliwia przeniesienie elementu zaznaczonego na liście widocznych elementów sterujących na listę ukrytych elementów sterujących. Wszystkie elementy sterujące można usunąć z wyjątkiem **Mute** i **Solo**.

Move Up/Move Down (Przenieś w górę/Przenieś w dół)

Umożliwia zmianę kolejności elementu na liście widocznych elementów sterujących.

Group (Grupuj)

Umożliwia zgrupowanie dwóch lub więcej kontroltek wybranych na widocznej liście kontroltek, które sąsiadują ze sobą. Dzięki temu są one zawsze umieszczone obok siebie na liście ścieżek.

Ungroup (Rozgrupuj)

Umożliwia rozgrupowanie zgrupowanych kontroltek na widocznej liście kontroltek. Aby usunąć całą grupę, zaznacz pierwszy (najwyższy) element należący do tej grupy i kliknij **Ungroup**.

Reset (Resetuj)

Umożliwia przywrócenie wszystkich domyślnych ustawień sterowania torem dla wybranego typu ścieżki.

Controls Area Preview (Podgląd obszaru sterowania)

Pokazuje podgląd dostosowanych elementów sterujących ścieżki.

Presets (Presety)

Umożliwia zapisywanie ustawień sterowania ścieżką jako ustawień wstępnych. Aby przywołać ustawienie wstępne, kliknij opcję **Switch Presets** (Przełącz ustawienia wstępne) w prawym dolnym rogu listy ścieżek. Nazwa wybranego ustawienia wstępnego jest wyświetlana w lewym rogu.

Controls Area Width (Kontroluje szerokość obszaru)

Umożliwia określenie szerokości obszaru sterowania ścieżką dla wybranego typu ścieżki. W podglądzie obszaru sterowania obszar ten jest wyświetlany w ramce.

Track Name Width (global) (Szerokość nazwy ścieżki (globalna))

Umożliwia określenie globalnej szerokości nazwy dla wszystkich typów ścieżek.

Apply (Zastosuj)

Stosuje twoje ustawienia.

Reset All (Zresetuj wszystko)

Umożliwia przywrócenie wszystkich domyślnych ustawień sterowania torem dla wszystkich typów torów.

POWIĄZANE LINKI

More Tracks (Więcej ścieżek) na stronie 151

Sterowanie ścieżkami

Możesz skonfigurować, które elementy sterujące ścieżki są wyświetlane na liście ścieżek.

UWAGA

Sterowanie ścieżką można skonfigurować tylko dla głównych typów ścieżek. Typy ścieżek, które można dodać tylko raz, mają stały zestaw elementów sterujących specyficznych dla ścieżki. W globalnym oknie dialogowym **Add Track** (Dodaj ścieżkę) te są wyświetlane w sekcji **More Tracks** (Więcej ścieżek). Wyjątkiem są ścieżka akordów i ścieżka wideo.

Zawsze wyświetlane są następujące elementy sterujące ścieżki:



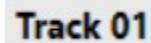
Mute (Wycisz)

Wycisza utwór.



Solo

Solo utworu. Sterowanie nazwą ścieżki jest dostępne dla wszystkich typów ścieżek:









Name (Nazwa)

Wyświetla nazwę utworu. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.


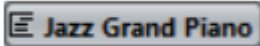


Ścieżki związane z Audio

Następujące kontrolki ścieżek są specyficzne dla ścieżek związanych z Audio, to znaczy ścieżek audio, ścieżek instrumentów, ścieżek samplera, ścieżek kanałów grupowych, ścieżek kanałów FX:

-  **Bypass Inserts** (Wstawki obejściowe)
Pomija inserty dla ścieżki.
-  **Bypass EQs** (Obejście korektorów)
Pomija korektory ścieżki.
-  **Bypass Sends** (Pomiń wysyłanie)
Pomija wysyłki dla ścieżki.
-  **Freeze Channel** (Zablokuj kanał)
Otwiera okno dialogowe **Tail Size** (Rozmiar ogona), które pozwala ustawić czas Rozmiar ogona w sekundach.
-  **Channel Configuration** (Konfiguracja kanału)
Pokazuje konfigurację kanałów ścieżki.
-  **Listen** (Słuchaj)
Wskaźnik słuchania świeci się, gdy ścieżka jest w trybie słuchania.



Ścieżki związane z MIDI

Następujące elementy sterujące są specyficzne dla ścieżek związanych z MIDI, czyli ścieżek MIDI, ścieżek samplera i ścieżek instrumentów:






-  **ASIO Latency Compensation** (Kompensacja opóźnień ASIO)
Przesuwa wszystkie nagrane zdarzenia na ścieżce o bieżące opóźnienie.
-  **Programs** (Programy)
Umożliwia wybór programu.
-  **Edit In-Place** (Edytuj na miejscu)
Umożliwia edytowanie zdarzeń i partii MIDI na ścieżce w oknie **Project**.
-  **Drum Map** (Mapa perkusyjna)
Umożliwia wybranie mapy perkusyjnej dla ścieżki.

Ścieżki audio i MIDI

Następujące kontrolki ścieżek są specyficzne dla ścieżek audio i MIDI:


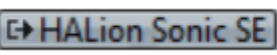
-  **Record Enable** (Włącz nagrywanie)
Aktywuje ścieżkę do nagrywania.
-  **Monitor**

W przypadku ścieżek związanych z dźwiękiem kieruje sygnały przychodzące do wybranego wyjścia. W przypadku ścieżek MIDI i ścieżek związanych z instrumentami umożliwia to kierowanie przychodzących sygnałów MIDI do wybranego wyjścia MIDI. Aby to zadziałało, aktywuj **MIDI Thru Active** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).

-  **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału)
Otwiera okno Ustawienia kanału dla ścieżki.
-  **Show Lanes** (Pokaż pasy)
Dzieli ścieżki na pasy.
-  **Lock** (Zablokuj)
Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.
-  **Read Automation** (Przeczytaj automatyzację)
Umożliwia odczyt automatyzacji ścieżek.
-  **Write Automation** (Automatyzacja zapisu)
Umożliwia pisanie automatyzacji ścieżek.

Ścieżki instrumentów

Następujące elementy sterujące są specyficzne dla ścieżek instrumentów:

-  **Edit Instrument** (Edytuj instrument)
Umożliwia otwarcie panelu Instrument.
-  **Instrument**
Umożliwia wybór instrumentu.


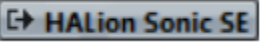


Ścieżki samplerowe

Następujące elementy sterujące są specyficzne dla ścieżek samplera:

- Open/Close Sampler** (Otwórz/zamknij sampler)
Otwiera/zamyka **Sampler Control** (kontrolka samplera) w dolnej strefie

Ścieżki MIDI

Następujące elementy sterujące są specyficzne dla ścieżek MIDI:

-  **Channel** (Kanał)
Umożliwia określenie kanału MIDI.
-  **Output** (Wyjście)
Umożliwia określenie wyjścia dla ścieżki.
-  **Bypass Inserts** (Pomiń wstawki)
Pomija inserty dla ścieżki.
-  **Bypass Sends** (Pomiń wysyłanie)
Pomija wysyłki dla ścieżki.

Ścieżki Group/FX/VCA

Następujące kontrolki ścieżek są specyficzne dla ścieżek Group/FX/VCA:



Mute Automation (Wycisz Automatyzację)

Dezaktywuje funkcję odczytu automatyki dla wybranego parametru.



Lock Automation (Zablokuj automatyzację)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.



Automation Parameter (Parametr automatykacji)

Umożliwia wybór parametru do automatykacji.



Parameter (Parametr)

Umożliwia wybór wartości parametru do automatykacji.

Ścieżki znaczników (Marker Tracks)

Następujące elementy sterujące są specyficzne dla ścieżek znaczników:



Add Marker (Dodaj znacznik)

Umożliwia dodanie znacznika pozycji w miejscu kursora projektu. Ta kontrolka ścieżki jest zawsze wyświetlana.



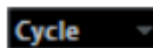
Add Cycle Marker (Dodaj znacznik cyklu)

Umożliwia dodanie znacznika cyklu w pozycji kursora projektu. Ta kontrolka ścieżki jest zawsze wyświetlana.



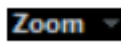
Locate (Znajdź)

Umożliwia przesunięcie kursora projektu do wybranej pozycji znacznika.



Cycle (Cykl)

Umożliwia wybór znacznika cyklu.



Zoom (Powiększenie)

Umożliwia powiększenie znacznika cyklu.



Activate this Track (Aktywuj tę ścieżkę)

Aktywuje tę ścieżkę znacznika.

Ścieżki folderów (Folder Tracks)

Następujące elementy sterujące są specyficzne dla ścieżek folderów:



Group Editing (Edycja grupowa)


Umożliwia aktywację trybu edycji grupy.

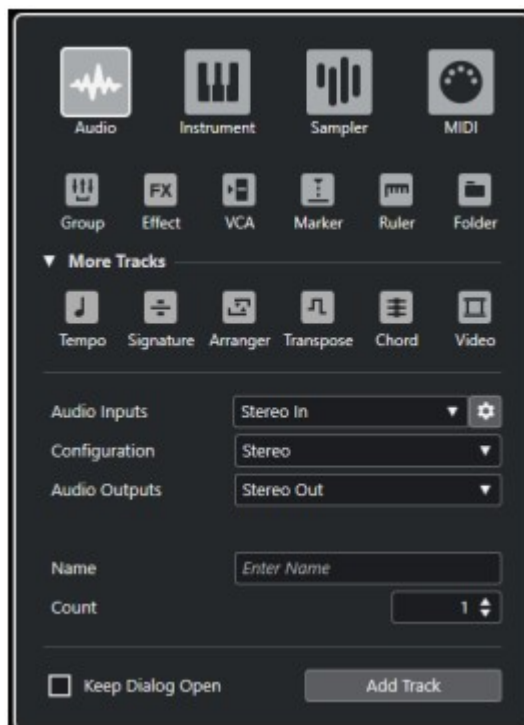
Expand/Collapse Folder (Rozwiń/zwiń folder)

Pokazuje/ukrywa utwory w folderze. Ukryte ścieżki są odtwarzane jak zwykle.

Okno dialogowe Add Track (dodaj ścieżkę)

Okno dialogowe **Add Track** umożliwia konfigurowanie i dodawanie ścieżek.

Aby otworzyć okno dialogowe Dodaj ścieżkę, kliknij opcję Add Track  w globalnym obszarze sterowania ścieżką na liście ścieżek.



Sekcja **Add Tracks** (Dodaj ścieżki) zawiera typy ścieżek, które można dodać tylko raz.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Add Track – Audio na stronie 122

Okno dialogowe Add Track – Instrument na stronie 126

Okno dialogowe Add Track – Sampler na stronie 129

Okno dialogowe Add Track — MIDI na stronie 132

Okno dialogowe Add Track – Group Channel (kanał grupowy) na stronie 136

Okno dialogowe Add Track – Effect (Efekt) na stronie 139

Okno dialogowe Add Track – VCA na stronie 142

Okno dialogowe Add Track — Marker (Znacznik) na stronie 144

Okno dialogowe Add Track — Ruler (Linijka) na stronie 146

Okno dialogowe Add Track – Folder na stronie 148

More Tracks (Więcej ścieżek) na stronie 151

Tempo Track (Ścieżka Tempo) na stronie 157

Sygnatura Track (Ścieżka Sygnatura) na stronie 156

Arranger Track (Ścieżka aranżera) na stronie 152

Transpose Track (Ścieżka transpozycji) na stronie 158

Chord Track (Ścieżka akordów) na stronie 153

Video Track (Ścieżka wideo) na stronie 159

Audio Tracks (Ścieżki Audio)

Ścieżek audio można używać do nagrywania i odtwarzania zdarzeń dźwiękowych i części dźwiękowych. Każda ścieżka audio ma odpowiedni kanał audio w **MixConsole**. Ścieżka audio może mieć dowolną liczbę ścieżek automatyzacji do automatyzacji parametrów kanału, ustawień efektów itp.

Możesz dodawać ścieżki audio za pomocą okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Add Track – Audio na stronie 122.

Okno dialogowe Add Track (Dodaj ścieżkę) – Audio

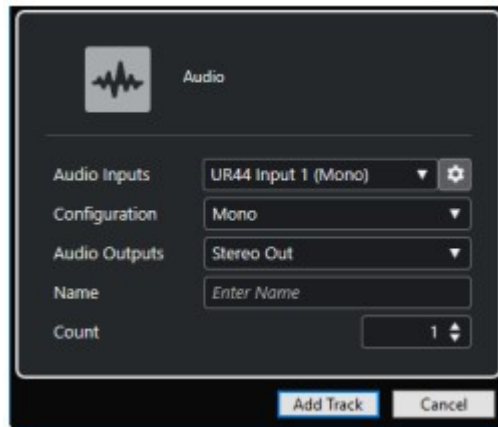
Strona **Audio** okna dialogowego **Add Track** umożliwia konfigurowanie i dodawanie ścieżek audio.

Aby otworzyć stronę **Audio** w oknie dialogowym **Add Track**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij **Add Track** w globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek, a następnie kliknij **Audio**. Spowoduje to otwarcie globalnego okna dialogowego **Add Track** na stronie **Audio**.



- Wybierz **Project > Add Track** (Dodaj ścieżkę) > **Audio** lub kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar listy ścieżek i wybierz **Add Audio Track** (Dodaj ścieżkę audio). Spowoduje to otwarcie tylko strony **Audio** w oknie dialogowym **Add Track** (Dodaj ścieżkę).



Dostępne są następujące ustawienia:

Audio Inputs (Wejścia audio)

Otwiera okno, w którym można wybrać wejście podłączonego sprzętu audio. Jeśli dodałeś szynę wejściową w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio), możesz połączyć się z tą szyną wejściową.

Przycisk **Open Audio Connections** (Otwórz połączenia audio) otwiera okno **Audio Connections**.

Configuration (Konfiguracja)

Umożliwia ustawienie konfiguracji kanału. Ścieżki związane z dźwiękiem można skonfigurować jako ścieżki mono, stereo lub surround.

Audio Outputs (Wyjścia audio)

Umożliwia ustawienie routingu wyjściowego.

Name (Nazwa)

Umożliwia określenie nazwy utworu.

Count (w sumie)

Umożliwia wprowadzenie liczby utworów, które chcesz dodać.

UWAGA

Możesz dodać nieograniczoną liczbę ścieżek. Jednorazowo można jednak dodać tylko 100 ścieżek.

Keep Dialog Open (Zachowaj otwarte okno dialogowe)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Dzięki temu możesz kliknąć stronę innego typu ścieżki, aby skonfigurować i dodać więcej ścieżek.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy otworzysz okno dialogowe **Add Track** (Dodaj ścieżkę) z poziomu globalnych elementów sterujących ścieżki.

Add Track (Dodaj ścieżkę)

Dodaje jedną lub więcej ścieżek, zgodnie z typem ścieżki i ustawieniami aktywnej strony, i zamyka okno dialogowe.

POWIĄZANE LINKI











Audio Connections Window (Okno połączeń audio) na stronie 26

Audio Track Inspector (Inspektor ścieżek audio)

Inspektor ścieżek audio zawiera elementy sterujące i parametry umożliwiające edycję ścieżki audio.



Górna sekcja **Inspektora** ścieżek audio zawiera następujące podstawowe ustawienia ścieżek:

-  **Track Name** (Nazwa utworu)
Kliknij raz, aby pokazać/ukryć sekcję podstawowych ustawień ścieżki. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.
-  **Colorize Selected Track** (Pokoloruj wybraną ścieżkę)
Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.
-  **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału)
Otwiera okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla ścieżki.
-  **Mute** (Wycisz)
Wycisza utwór.
-  **Solo**
Solo utworu.
-  **Read Automation** (Czytaj automatyzację)
Umożliwia odczyt automatyzacji ścieżek.
-  **Write Automation** (Automatyzacja zapisu)
Umożliwia pisanie automatyzacji ścieżek.
-  **Open Device Panels** (Otwórz panele urządzeń)
Umożliwia utworzenie panelu urządzeń dla parametrów wtyczki i urządzenia na ścieżce.
-  **Auto Fades Setting** (Ustawienia automatycznego zanikania)
Otwiera okno dialogowe, w którym możesz wprowadzić oddzielne ustawienia zanikania dla ścieżki.
-  **Record Enable** (Włącz nagrywanie)
Aktywuje ścieżkę do nagrywania.



Monitor

Kieruje przychodzące sygnały do wybranego wyjścia.



Toggle Time Base (Przełącz podstawę czasu)

Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.



Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.



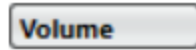
Show Lanes (Pokaż pasy)

Dzieli ścieżki na pasy.



Freeze Audio Channel (Zamróż kanał audio)

Umożliwia zamrożenie kanału audio.



Volume

Volume (Głośność)

Umożliwia regulację poziomu ścieżki.



Pan (Panorama)

Umożliwia regulację panoramowania ścieżki.



Delay (Opóźnienie)

Umożliwia dostosowanie czasu odtwarzania ścieżki.



Load/Save/Reload Track Preset (Załaduj/zapisz/ponownie załaduj ustawienie ścieżki)

Ładuje lub zapisuje ustawienie wstępne ścieżki lub przywraca ustawienia domyślne.



Input Routing (Routing wejściowy)

Umożliwia określenie szyny wejściowej dla ścieżki.



Output Routing (Routing wyjściowy)

Umożliwia określenie szyny wyjściowej dla ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje Inspektora na stronie 113

Instrument Tracks (Ścieżki instrumentów)

Możesz użyć ścieżek instrumentów dla dedykowanych instrumentów VST. Każda ścieżka instrumentu ma odpowiedni kanał instrumentu w **MixConsole**. Ścieżka instrumentalna może mieć dowolną liczbę ścieżek automatyki.

Możesz dodawać ścieżki instrumentów za pomocą okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Add Track (Dodaj ścieżkę) – Instrument na stronie 126

Okno dialogowe Add Track (Dodaj ścieżkę) – Instrument

Strona **Instrument** w oknie dialogowym **Add Track** (Dodaj ścieżkę) umożliwia konfigurowanie i dodawanie ścieżek instrumentów.

Aby otworzyć stronę **Instrument** w oknie dialogowym **Add Track**, wykonaj jedną z następujących czynności:

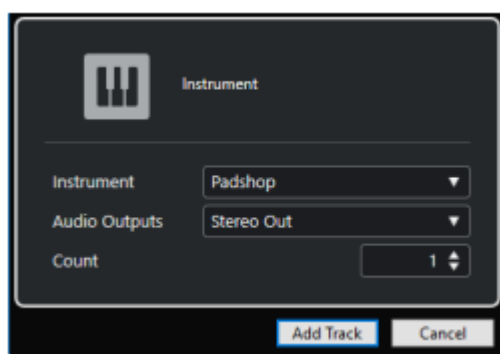
- Kliknij **Add Track** w globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek, a następnie kliknij **Instrument**.

Spowoduje to otwarcie globalnego okna dialogowego **Add Track** na stronie **Instrument** (Instrument).



- Wybierz **Project > Add Track > Instrument** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Instrument) lub kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar listy ścieżek i wybierz **Add Instrument Track** (Dodaj ścieżkę instrumentu).

Spowoduje to otwarcie tylko strony **Instrument** okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).



Dostępne są następujące ustawienia:

Instrument

Umożliwia wybór instrumentu.

Audio Outputs (Wyjścia audio)

Umożliwia ustawienie routingu wyjściowego.

Count (w sumie)

Umożliwia wprowadzenie liczby ścieżek, które chcesz dodać.

UWAGA

Możesz dodać nieograniczoną liczbę ścieżek. Jednorazowo można jednak dodać tylko 100 ścieżek.

Keep Dialog Open (Zachowaj otwarte okno dialogowe)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Dzięki temu możesz kliknąć stronę innego typu ścieżki, aby skonfigurować i dodać więcej ścieżek.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy otworzysz okno dialogowe **Add Track** (Dodaj ścieżkę) z poziomu globalnych elementów sterujących ścieżki.

Add Track (Dodaj ścieżkę)

Dodaje jedną lub więcej ścieżek, zgodnie z typem ścieżki i ustawieniami aktywnej strony, i zamyka okno dialogowe.

Instrument Track Inspector (Inspektor ścieżki instrumentalnej)

Inspektor ścieżek instrumentów zawiera elementy sterujące i parametry, które pozwalają kontrolować ścieżkę instrumentów. Pokazuje niektóre sekcje z kanałów instrumentów VST i ścieżek MIDI.



Górna sekcja narzędzia **Instrument Track Inspector** zawiera następujące podstawowe ustawienia ścieżek:

HALion Sonic SE ▶

Track Name (Nazwa ścieżki)

Kliknij raz, aby pokazać/ukryć sekcję podstawowych ustawień ścieżki. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.



Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.



Edit Channel Settings (Edytuj ustawienia kanału)

Otwiera okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla ścieżki.



Mute (Wycisz)

Wycisza utwór.



Solo

Solo utworu.

**Read Automation** (Przeczytaj automatyzację)

Umożliwia odczyt automatyzacji ścieżek.

**Write Automation** (Automatyzacja zapisu)

Umożliwia pisanie automatyzacji ścieżek.

**Open Device Panels** (Otwórz panele urządzeń)

Umożliwia otwarcie panelu instrumentu.

**Input Transformer** (Transformator wejściowy)

Otwiera wyskakujące menu, które umożliwia przekształcanie przychodzących zdarzeń MIDI w czasie rzeczywistym.

**Record Enable** (Włącz nagrywanie)

Aktywuje ścieżkę do nagrywania.

**Monitor**

Kieruje przychodzące dane MIDI do wybranego wyjścia MIDI. Aby to zadziałało, aktywuj **MIDI Thru Active** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).

**Toggle Time Base** (Przełącz podstawę czasu)

Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.

**Lock** (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich wydarzeń na ścieżce.

**Freeze Instrument Channel** (Zamroź kanał instrumentu)

Umożliwia zamrożenie instrumentu.

**Volume** (Głośność)

Umożliwia regulację poziomu ścieżki.

**Pan** (Panorama)

Umożliwia regulację panoramowania ścieżki.

**Delay** (Opóźnienie)

Umożliwia dostosowanie czasu odtwarzania ścieżki.

**Show Lanes** (Pokaż pasy)

Dzieli tory na pasy.

**Load/Save/Reload Track Preset** (Załaduj/zapisz/ponownie załaduj ustawienie ścieżki)

Ładuje lub zapisuje ustawienie wstępne ścieżki lub przywraca ustawienia domyślne.

**Input Routing** (Routing wejściowy)

Umożliwia określenie magistrali wejściowej dla ścieżki.



Activate Outputs (Aktywuj wyjścia)

To sterowanie jest dostępne tylko wtedy, gdy urządzenie udostępnia więcej niż jedno wyjście. Pozwala aktywować jedno lub więcej wyjść dla instrumentu.



Edit Instrument (Edytuj instrument)

Umożliwia otwarcie panelu instrumentu.



Jazzy Warm Grand

Programs (Programy)

Umożliwia wybór programu.



No Drum Map

Drum Maps (Mapy perkusyjne)

Umożliwia wybranie mapy perkusyjnej dla ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje Inspektora na stronie 113

Sampler Tracks (Samplerowe ścieżki)

Ścieżek samplera można używać do sterowania odtwarzaniem próbek audio przez MIDI. Każda ścieżka samplera ma odpowiedni kanał w **MixConsole**. Ścieżka samplera może mieć dowolną liczbę ścieżek automatyzacji.

Ścieżki samplera można dodawać za pomocą okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Dodaj ścieżkę – Sampler na stronie 129

Tworzenie ścieżek samplera na stronie 589

Sterowanie samplerem na stronie 589

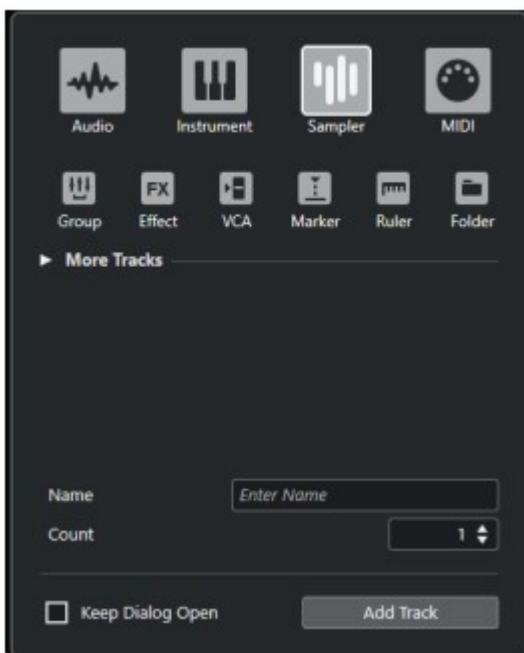
Okno dialogowe Dodaj ścieżkę – Sampler (Add Track – Sampler)

Strona **Sampler** okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę) umożliwia konfigurowanie i dodawanie ścieżek samplera.

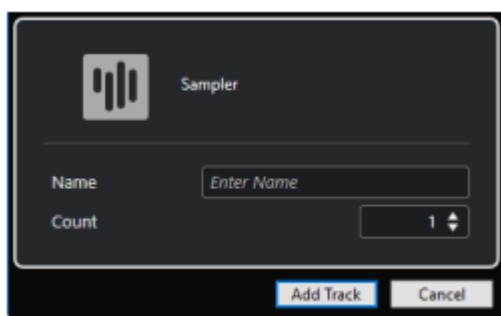
Aby otworzyć stronę **Sampler** okna dialogowego **Add Track**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij opcję **Add Track** w globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek, a następnie kliknij opcję **Sampler**.

Spowoduje to otwarcie globalnego okna dialogowego **Add Track** na stronie **Sampler**.



- Wybierz **Project > Add Track** (Dodaj ścieżkę) > **Sampler** lub kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar listy ścieżek i wybierz **Add Sampler Track** (Dodaj ścieżkę samplera). Spowoduje to otwarcie tylko strony **Sampler** okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).



Dostępne są następujące ustawienia:

Name (Nazwa)

Umożliwia określenie nazwy utworu.

Count (w sumie)

Umożliwia wprowadzenie liczby utworów, które chcesz dodać.

Keep Dialog Open (Zachowaj otwarte okno dialogowe)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu Add Track (Dodaj ścieżkę). Dzięki temu możesz kliknąć stronę innego typu ścieżki, aby skonfigurować i dodać więcej ścieżek.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy otworzysz okno dialogowe **Add Track** (Dodaj ścieżkę) z poziomu globalnych elementów sterujących ścieżki.

Add Track (Dodaj ścieżkę)

Dodaje jedną lub więcej ścieżek, zgodnie z typem ścieżki i ustawieniami aktywnej strony i zamyka okno dialogowe.

Sampler Track Inspector (Inspektor ścieżki samplerowej)

Inspektor ścieżek samplera zawiera elementy sterujące i parametry umożliwiające edycję ścieżki samplera.



Górna sekcja **Inspektora** ścieżki samplera zawiera następujące podstawowe ustawienia ścieżki:

Sampler Track ▶

Track Name (Nazwa utworu)

Kliknij raz, aby pokazać/ukryć sekcję podstawowych ustawień ścieżki. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.



Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.



Edit Channel Settings (Edytuj ustawienia kanału)

Otwiera okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla ścieżki.



Mute (Wycisz)

Wycisza utwór.



Solo

Solo utworu.



Read Automation (Przeczytaj automatyzację)

Umożliwia odczyt automatyzacji ścieżek.



Write Automation (Automatyzacja zapisu)

Umożliwia pisanie automatyzacji ścieżek.



Input Transformer (Transformator wejściowy)

Otwiera wyskakujące menu, które umożliwia przekształcanie przychodzących zdarzeń MIDI w czasie rzeczywistym.



Record Enable (Włącz nagrywanie)

Aktywuje ścieżkę do nagrywania.



Monitor

Kieruje przychodzące dane MIDI do wybranego wyjścia MIDI. Aby to zadziało, aktywuj **MIDI Thru Active** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).



Toggle Time Base (Przełącz podstawę czasu)

Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla ścieżki.



Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.



Show Lanes (Pokaż pasy)

Dzieli tory na pasy.



Freeze Sampler Channel (Zamroź kanał samplera)

Umożliwia zamrożenie ścieżki samplera.



Volume (Głośność)

Umożliwia regulację poziomu ścieżki.



Pan (Panorama)

Umożliwia regulację panoramowania ścieżki.



Delay (Opóźnienie)

Umożliwia dostosowanie czasu odtwarzania ścieżki.



Load/Save/Reload Truck Preset (Załaduj/zapisz/ponownie załaduj ustawienie ścieżki)

Ładuje lub zapisuje ustawienie wstępne ścieżki lub przywraca ustawienia domyślne.



Input Routing (Routing wejściowy)

Umożliwia określenie magistrali wejściowej dla ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje inspektora na stronie 113

MIDI Tracks (Ścieżki MIDI)

Ścieżek MIDI można używać do nagrywania i odtwarzania partii MIDI. Każda ścieżka MIDI ma odpowiedni kanał MIDI w **MixConsole**. Ścieżka MIDI może zawierać dowolną liczbę ścieżek automatyzacji.

Możesz dodawać ścieżki MIDI za pomocą okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).


POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Add Track (dodaj ścieżkę) — MIDI na stronie 132

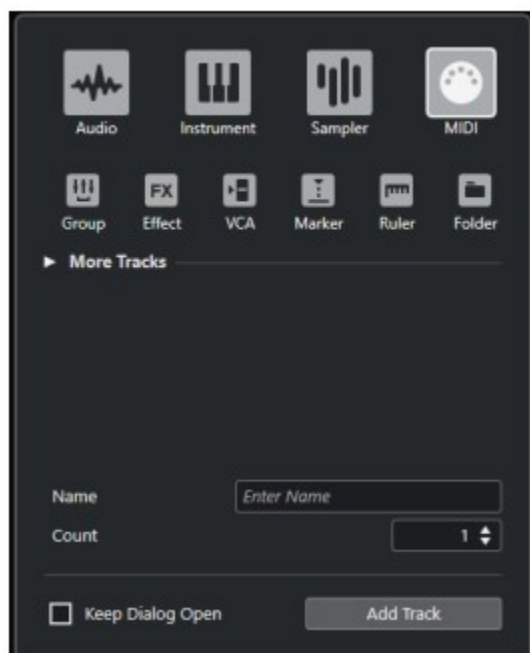
Okno dialogowe Add Track (dodaj ścieżkę) — MIDI

Strona **MIDI** okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę) umożliwia konfigurowanie i dodawanie ścieżek **MIDI**.

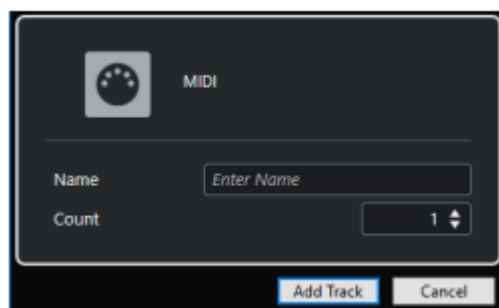
Aby otworzyć stronę **MIDI** okna dialogowego **Add Track**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij **Add Track**  w globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek, a następnie kliknij **MIDI**.

Spowoduje to otwarcie globalnego okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę) na stronie **MIDI**.



- Wybierz **Project > Add Track** (Dodaj ścieżkę) > **MIDI** lub kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar listy ścieżek i wybierz **Add MIDI Track** (Dodaj ścieżkę MIDI). Spowoduje to otwarcie tylko strony **MIDI** okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).



Dostępne są następujące ustawienia:

Name (Nazwa)

Umożliwia określenie nazwy ścieżki.

Count (w sumie)

Umożliwia wprowadzenie liczby ścieżek, które chcesz dodać.

UWAGA

Możesz dodać nieograniczoną liczbę ścieżek. Jednorazowo można jednak dodać tylko 100 ścieżek.

Keep Dialog Open (Zachowaj otwarte okno dialogowe)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Dzięki temu możesz kliknąć stronę innego typu ścieżki, aby skonfigurować i dodać więcej ścieżek.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy otworzysz okno dialogowe **Add Track** (Dodaj ścieżkę) z poziomu globalnych elementów sterujących ścieżki.

Add Track (Dodaj ścieżkę)

Dodaje jedną lub więcej ścieżek, zgodnie z typem ścieżki i ustawieniami aktywnej strony, i zamyka okno dialogowe.

MIDI Track Inspector (Inspektor Ścieżek MIDI)

Inspector ścieżek MIDI zawiera elementy sterujące i parametry umożliwiające sterowanie ścieżką MIDI. Mają one wpływ na zdarzenia MIDI w czasie rzeczywistym, na przykład podczas odtwarzania.



Górna sekcja **Inspektora** ścieżek MIDI zawiera następujące podstawowe ustawienia ścieżek:

- MIDI 01** ▶ **Track Name** (Nazwa utworu)
Kliknij raz, aby pokazać/ukryć sekcję podstawowych ustawień ścieżki. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.
- ▶ **Colorize Selected Track** (Pokoloruj wybraną ścieżkę)
Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.
- e** **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału)
Otwiera okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla ścieżki.
- m** **Mute** (Wycisz)
Wycisza utwór.
- s** **Solo**
Solo utworu.
- R** **Read Automation** (Przeczytaj automatyzację)
Umożliwia odczyt automatyzacji ścieżek.
- W** **Write Automation** (Pisz Automatyzację)
Umożliwia pisanie automatyzacji ścieżek.
- ⌘** **Open Device Panels** (Otwórz panele urządzeń)
Umożliwia otwarcie panelu instrumentu.
- L+** **Input Transformer** (Transformator wejściowy)
Otwiera wyskakujące menu, które umożliwia przekształcanie przychodzących zdarzeń MIDI w czasie rzeczywistym.

**Record Enable** (Włącz nagrywanie)

Aktywuje ścieżkę do nagrywania.

**Monitor**

Kieruje przychodzące dane MIDI do wybranego wyjścia MIDI. Aby to zadziało, aktywuj **MIDI Thru Active** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).

**Toggle Time Base** (Przełącz podstawę czasu)

Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.

**Lock** (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.

**Show Lanes** (Pokaż pasy)

Dzieli tory na pasy.

**Volume** (Głośność)

Umożliwia regulację poziomu ścieżki.

**MIDI Pan** (Panorama MIDI)

Umożliwia dostosowanie panoramy MIDI ścieżki.

**Delay** (Opóźnienie)

Umożliwia dostosowanie czasu odtwarzania ścieżki.



Load/Save/Reload Track Preset (Załaduj/zapisz/ponownie załaduj ustawienie ścieżki)

Ładuje lub zapisuje ustawienie wstępne ścieżki lub przywraca ustawienia domyślne.

**Input Routing** (Routing wejściowy)

Umożliwia określenie magistrali wejściowej dla ścieżki.

**Output Routing** (Routing wyjściowy)

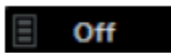
Umożliwia określenie szyny wyjściowej dla ścieżki.

**Channel** (Kanał)

Umożliwia określenie kanału MIDI.

**Edit Instrument** (Edytuj instrument)

Umożliwia otwarcie panelu instrumentu.

**Bank Selector** (Selektor banku)

Umożliwia ustawienie komunikatu wyboru banku, który jest wysyłany do urządzenia MIDI.

Programs (Programy)

Umożliwia wybór programu.

Program Selector (Selektor programów)

Umożliwia ustawienie komunikatu o zmianie programu, który jest wysyłany do urządzenia MIDI.

Drum Maps (Mapy perkusyjne)

Umożliwia wybranie mapy perkusyjnej dla ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje Inspektora na stronie 113

Group Channel Tracks (Ścieżki Kanału Grupowego)

Możesz użyć ścieżek kanałów grupowych, aby utworzyć podmiks kilku kanałów audio i zastosować do nich te same efekty. Ścieżka kanału grupowego nie zawiera żadnych zdarzeń jako takich, ale wyświetla ustawienia i automatyzację dla odpowiedniego kanału grupowego.

Wszystkie ścieżki kanałów grupowych są automatycznie umieszczane w specjalnym folderze ścieżek grupowych na liście ścieżek, co ułatwia zarządzanie. Każda ścieżka kanału grupowego ma odpowiedni kanał w **MixConsole**. Ścieżka kanału grupowego może mieć dowolną liczbę ścieżek automatyzacji.

Możesz dodawać ścieżki kanału grupowego za pomocą okna dialogowego **Add Track (Dodaj ścieżkę)**.

POWIĄZANE LINKI

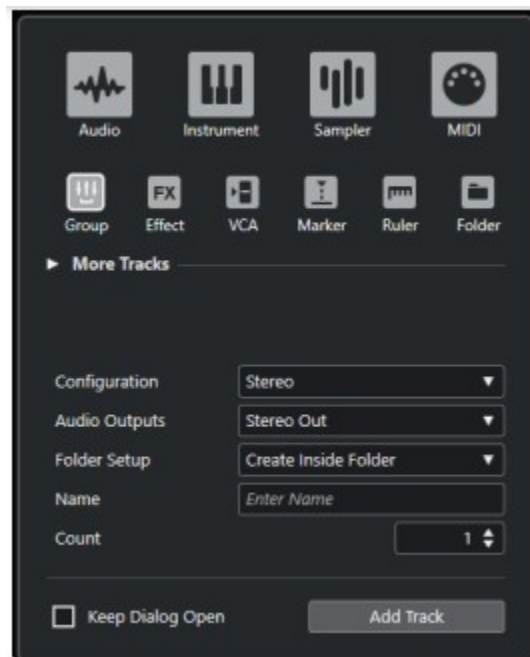
Okno dialogowe Add Track (dodaj ścieżkę) – Group Channel (kanał grupowy) na stronie 136

Okno dialogowe Add Track (dodaj ścieżkę) – Group Channel (kanał grupowy)

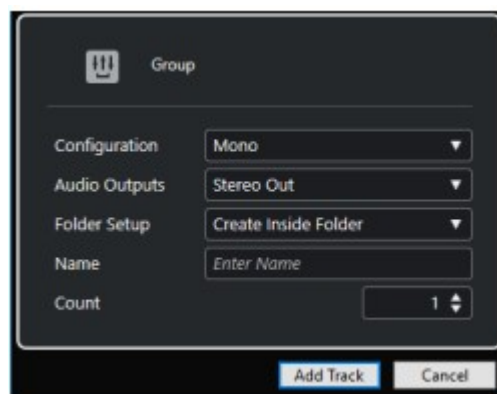
Strona **Group (Grupa)** okna dialogowego **Add Track (Dodaj ścieżkę)** umożliwia konfigurowanie i dodawanie grupowych ścieżek kanałów.

Aby otworzyć stronę **Group** w oknie dialogowym **Add Track**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij **Add Track** w globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek i kliknij **Group**. Spowoduje to otwarcie globalnego okna dialogowego **Add Track (Dodaj ścieżkę)** na stronie **Group**.



- Wybierz **Project** > **Add Track** (Dodaj ścieżkę) > **Group** (Grupa). Spowoduje to otwarcie tylko strony **Group** w oknie dialogowym **Add Track**.



Dostępne są następujące ustawienia:

Configuration (Konfiguracja)

Umożliwia ustawienie konfiguracji kanału. Ścieżki związane z Audio można skonfigurować jako ścieżki mono, stereo lub surround.

Audio Outputs (Wyjścia audio)

Umożliwia ustawienie routingu wyjściowego.

Folder Setup (Konfiguracja folderów)

Pozwala wybrać, czy efekt ma być tworzony w dedykowanym folderze, czy poza nim.

Name (Nazwa)

Umożliwia określenie nazwy ścieżki.

Count (w sumie)

Umożliwia wprowadzenie liczby ścieżek, które chcesz dodać.

Keep Dialog Open (Zachowaj otwarte okno dialogowe)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Dzięki temu możesz kliknąć stronę innego typu ścieżki, aby skonfigurować i dodać więcej ścieżek.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy otworzysz okno dialogowe **Add Track** (Dodaj ścieżkę) z poziomu globalnych elementów sterujących ścieżki.

Add Track (Dodaj ścieżkę)

Dodaje jedną lub więcej ścieżek, zgodnie z typem ścieżki i ustawieniami aktywnej strony i zamyka okno dialogowe.

Group Channel Track Inspector (Inspektor ścieżek kanału grupowego)

Inspektor ścieżek kanału grupowego pokazuje ustawienia kanału grupowego.



Group 1

Track Name (Nazwa ścieżki)

Kliknij raz, aby pokazać/ukryć sekcję podstawowych ustawień ścieżki. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.



Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.



Edit Channel Settings (Edytuj ustawienia kanału)

Otwiera okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla ścieżki.



Mute (Wycisz)

Wycisza utwór.



Solo

Solo utworu.



Read Automation (Przeczytaj automatyzację)

Umożliwia odczyt automatyzacji ścieżek.



Write Automation (Automatyzacja zapisu)

Umożliwia pisanie automatyzacji ścieżek.



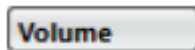
Toggle Time Base (Przełącz podstawę czasu)

Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.



Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.



Volume (Głośność)

Umożliwia regulację poziomu toru.



Pan (Panorama)

Umożliwia regulację panoramowania ścieżki.

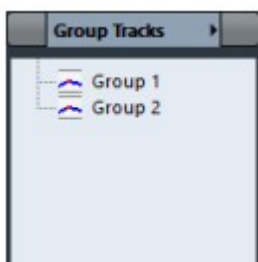


Output Routing (Routing wyjściowy)

Umożliwia określenie szyny wyjściowej dla ścieżki.

UWAGA

Gdy zamiast tego wybierzesz ścieżkę folderu grupowego, **Inspector** pokaże folder i zawarte w nim kanały grupowe. Możesz kliknąć jeden z kanałów grupowych pokazanych w folderze, aby **Inspektor** pokazał ustawienia dla tego kanału grupowego.



POWIĄZANE LINKI

Sekcje Inspektora na stronie 113

FX Channel Tracks (Ścieżki kanałów FX)

Możesz użyć ścieżek kanałów FX do dodawania efektów wysyłania. Każdy kanał FX może zawierać do ośmiu procesorów efektów. Kierując wysyłki z kanału audio do kanału FX, przesyłasz dźwięk z kanału audio do efektów na kanale FX. Ścieżki kanałów FX można umieszczać w specjalnym folderze kanałów FX lub na liście ścieżek poza folderem kanałów FX. Każdy kanał FX ma odpowiedni kanał w **MixConsole**. Ścieżka kanału FX może mieć dowolną liczbę ścieżek automatyzacji.

Możesz dodawać ścieżki kanałów FX za pomocą okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).


POWIĄZANE LINKI

Add Track Dialog (Okno dialogowe Dodaj ścieżkę) – Effect (Efekt) na stronie 139

Add Track Dialog (Okno dialogowe Dodaj ścieżkę) – Effect (Efekt)

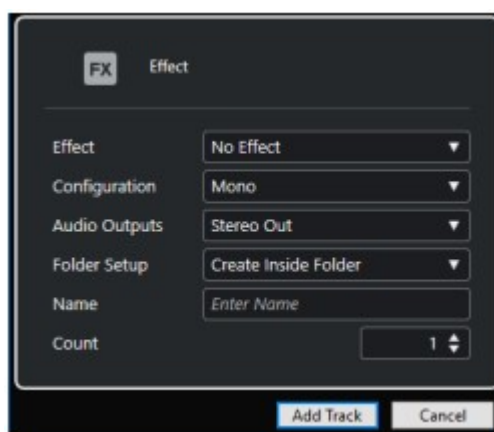
Strona **Effect** (Efekt) okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę) umożliwia konfigurowanie i dodawanie ścieżek kanałów FX.

Aby otworzyć stronę **Effect** w oknie dialogowym **Add Track**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij  **Add Track** (Dodaj ścieżkę) w globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek, a następnie kliknij **Effect** (Efekt). Spowoduje to otwarcie globalnego okna dialogowego **Add Track** na stronie Efekt.



- Wybierz **Project > Add Track** (Dodaj ścieżkę) > **Effect** (Efekt). Spowoduje to otwarcie tylko strony **Effect** okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).



Dostępne są następujące ustawienia:

Effect (Efekt)

Umożliwia wybór efektu.

Configuration (Konfiguracja)

Umożliwia ustawienie konfiguracji kanału. Ścieżki związane z dźwiękiem można skonfigurować jako ścieżki mono, stereo lub surround.

Audio Outputs (Wyjścia audio)

Umożliwia ustawienie routingu wyjściowego.

Folder Setup (Konfiguracja folderów)

Pozwala wybrać, czy efekt ma być tworzony w dedykowanym folderze, czy poza nim.

Name (Nazwa)

Umożliwia określenie nazwy ścieżki.

Count (w sumie)

Umożliwia wprowadzenie liczby utworów, które chcesz dodać.

Keep Dialog Open (Zachowaj otwarte okno dialogowe)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Dzięki temu możesz kliknąć stronę innego typu ścieżki, aby skonfigurować i dodać więcej ścieżek.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy otworzysz okno dialogowe **Add Track** (Dodaj ścieżkę) z poziomu globalnych elementów sterujących ścieżki.

Add Track (Dodaj ścieżkę)

Dodaje jedną lub więcej ścieżek, zgodnie z typem ścieżki i ustawieniami aktywnej strony i zamyka okno dialogowe.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie ścieżek kanału FX na stronie 454

Dodawanie kanałów FX do wybranych kanałów na stronie 455

Inspektor ścieżek kanałów FX

Inspektor ścieżek kanału FX pokazuje ustawienia kanału FX. Gdy zamiast tego wybierzesz ścieżkę folderu, **Inspector** pokaże folder i zawarte w nim kanały FX. Możesz kliknąć jeden z kanałów FX pokazanych w folderze, aby **Inspektor** pokazał ustawienia dla tego kanału FX.



FX 1-Chorus

Track Name (Nazwa ścieżki)

Kliknij raz, aby pokazać/ukryć sekcję podstawowych ustawień ścieżki. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.



Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.



Edit Channel Settings (Edytuj ustawienia kanału)

Otwiera okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla ścieżki.



Mute (Wycisz)

Wycisza utwór.



Solo

Solo utworu.



Read Automation (Przeczytaj automatyzację)

Umożliwia odczyt automatyzacji ścieżek.



Write Automation (Pisz Automatyzację)

Umożliwia pisanie automatyzacji ścieżek.



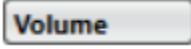
Toggle Time Base (Przełącz podstawę czasu)

Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.



Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich wydarzeń na ścieżce.



Volume (Głośność)

Umożliwia regulację poziomu ścieżki.



Pan (Panorama)

Umożliwia regulację panoramowania ścieżki.



Output Routing (Routing wyjściowy)

Umożliwia określenie szyny wyjściowej dla ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje inspektora na stronie 113

VCA Fader Track (Ścieżka suwaka (tłumika) VCA)

Możesz użyć ścieżki suwaka VCA, aby dodać suwaki VCA do swojego projektu.

Możesz dodać ścieżki tłumika VCA za pomocą okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Add Track – VCA (Dodaj ścieżkę – VCA) na stronie 142

Suwaki VCA na stronie 419

Automatyzacja tłumików VCA na stronie 423

Automatyzacja na stronie 705

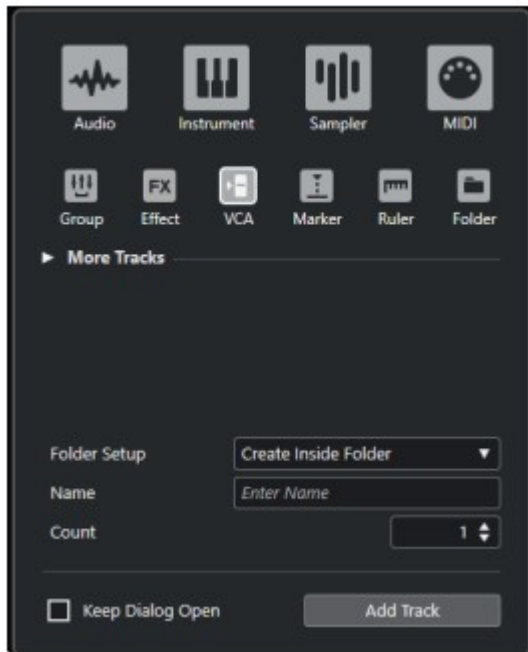
Okno dialogowe Add Track – VCA (Dodaj ścieżkę – VCA)

Strona VCA okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę) umożliwia skonfigurowanie i dodanie ścieżek tłumika VCA.

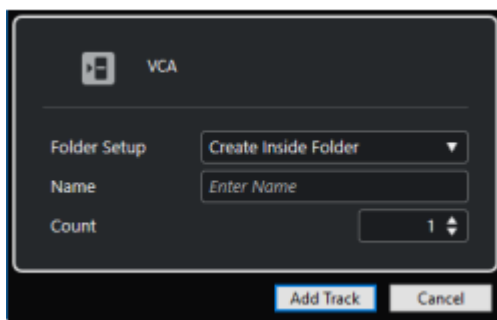
Aby otworzyć stronę VCA okna dialogowego **Add Track**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij **Add Track** w globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek, a następnie kliknij VCA.

Spowoduje to otwarcie globalnego okna dialogowego **Add Track** na stronie VCA.



- Wybierz **Project > Add Track** (Dodaj ścieżkę) > **VCA**. Spowoduje to otwarcie tylko strony **VCA** okna dialogowego **Add Track**.



Dostępne są następujące ustawienia:

Folder Setup (Konfiguracja folderów)

Pozwala wybrać, czy efekt ma być tworzony w dedykowanym folderze, czy poza nim.

Name (Nazwa)

Umożliwia określenie nazwy utworu.

Count (w sumie)

Umożliwia wprowadzenie liczby ścieżek, które chcesz dodać.

Keep Dialog Open (Zachowaj otwarte okno dialogowe)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Dzięki temu możesz kliknąć stronę innego typu ścieżki, aby skonfigurować i dodać więcej ścieżek.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy otworzysz okno dialogowe **Add Track** (Dodaj ścieżkę) z poziomu globalnych elementów sterujących ścieżki.

Add Track (Dodaj ścieżkę)

Dodaje jedną lub więcej ścieżek, zgodnie z typem ścieżki i ustawieniami aktywnej strony i zamyka okno dialogowe.

VCA Fader Track Inspector (Inspektor ścieżek suwaków VCA)

Inspektor ścieżek tłumików (suwaków) VCA pokazuje ustawienia tłumików VCA.



VCA 1

Track Name (Nazwa ścieżki)

Kliknij raz, aby pokazać/ukryć sekcję podstawowych ustawień ścieżki. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.



Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.



Read Automation (Czytaj automatyzację)

Umożliwia odczyt automatyzacji ścieżek.



Write Automation (Pisz automatyzację)

Umożliwia pisanie automatyzacji ścieżek.



Toggle Time Base (Przełącz podstawę czasu)

Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.



Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.

Volume

Volume (Głośność)

Umożliwia regulację poziomu ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje inspektorów na stronie 113

Marker Track (Ścieżka znaczników)

Za pomocą ścieżek znaczników można dodawać i edytować znaczniki, które pomogą szybko zlokalizować określone pozycje.

Możesz dodać znaczniki ścieżek za pomocą okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

Do projektu można dodać maksymalnie 10 ścieżek znaczników.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe dodawania ścieżki — znacznik (Add Track – Marker) na stronie 144

Okno dialogowe dodawania ścieżki — znacznik (Add Track – Marker)

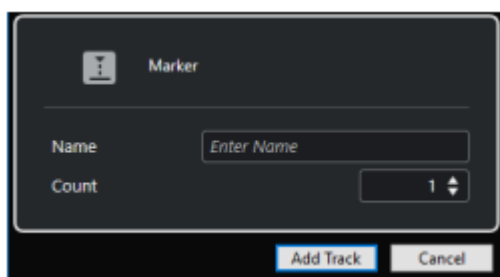
Strona **Marker** (Znacznik) w oknie dialogowym **Add Track** (Dodaj ścieżkę) umożliwia konfigurowanie i dodawanie ścieżek znaczników.

Aby otworzyć stronę **Marker** w oknie dialogowym **Add Track**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę) w globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek, a następnie kliknij opcję **Marker** (Znacznik). Spowoduje to otwarcie globalnego okna dialogowego **Add Track** na stronie **Marker** (Znacznik).



- Wybierz **Project > Add Track > Marker** (Projekt > Dodaj ślad > Znacznik). Spowoduje to otwarcie tylko strony **Marker** w oknie dialogowym **Add Track**.



Dostępne są następujące ustawienia:

Name (Nazwa)

Umożliwia określenie nazwy ścieżki.

Count (w sumie)

Umożliwia wprowadzenie liczby utworów, które chcesz dodać.

Keep Dialog Open (Zachowaj otwarte okno dialogowe)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Dzięki temu możesz kliknąć stronę innego typu ścieżki, aby skonfigurować i dodać więcej ścieżek.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy otworzysz okno dialogowe **Add Track** z poziomu globalnych elementów sterujących ścieżki.

Add Track (Dodaj ścieżkę)

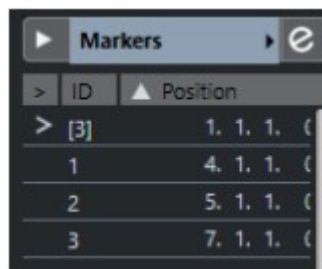
Dodaje jedną lub więcej ścieżek, zgodnie z typem ścieżki i ustawieniami aktywnej strony i zamyka okno dialogowe.

POWIĄZANE LINKI

Marker Track (Ścieżka znaczników) na stronie 144

Marker Track Inspector (Inspektor Ścieżki Znaczników)

Inspektor ścieżek znaczników wyświetla listę znaczników.



Markers 01 ▶

Track Name (Nazwa ścieżki)

Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.



Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.



Open Marker Window (Otwórz okno znaczników)

Otwiera okno **Markers** (Znaczniki).



> ID Position

Marker attributes (Atrybuty znaczników)

Pokazuje znaczniki, ich identyfikatory i pozycje czasowe. Kliknij znacznik w skrajnej lewej kolumnie, aby przesunąć kursor projektu do pozycji znacznika.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje inspektorów na stronie 113

Ruler Track (Ścieżka linijki)

Możesz użyć ścieżek linijek, aby pokazać kilka linijek z różnymi formatami wyświetlania osi czasu. Jest to całkowicie niezależne od linijki głównej, a także linijek i pozycji wyświetlanych w innych oknach.

Możesz dodać ścieżki linijki za pomocą okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Add Track – Ruler (Dodaj ścieżkę — linijka) na stronie 146

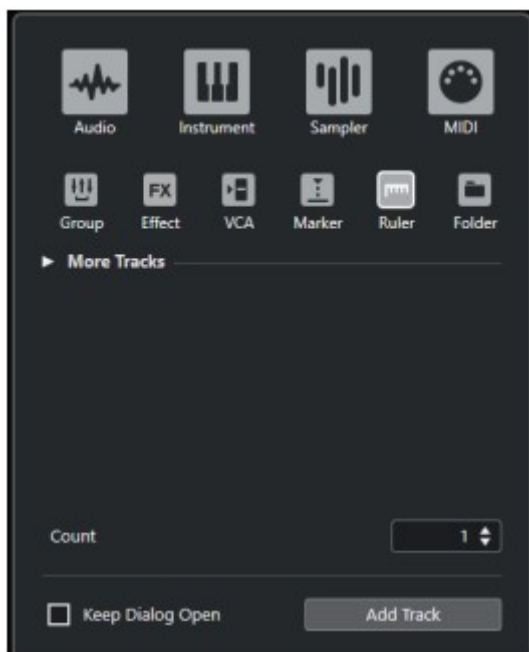
Okno dialogowe Add Track – Ruler (Dodaj ścieżkę — linijka)

Strona **Ruler** (Linijka) okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę) umożliwia konfigurowanie i dodawanie ścieżek linijki.

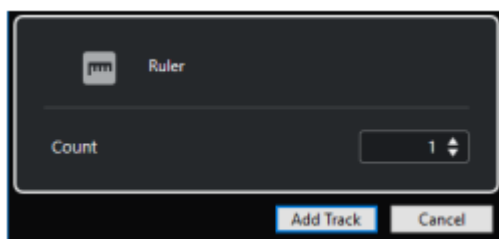
Aby otworzyć stronę **Ruler** w oknie dialogowym **Add Track**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij **Add Track** w globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek, a następnie kliknij **Ruler**.

Spowoduje to otwarcie globalnego okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę) na stronie **Ruler** (Linijka).



- Wybierz **Project > Add Track > Ruler** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Linijka). Spowoduje to otwarcie tylko strony **Ruler** w oknie dialogowym **Add Track**.



Dostępne są następujące ustawienia:

Count (w sumie)

Umożliwia wprowadzenie liczby ścieżek, które chcesz dodać.

Keep Dialog Open (Zachowaj otwarte okno dialogowe)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Dzięki temu możesz kliknąć stronę innego typu ścieżki, aby skonfigurować i dodać więcej ścieżek.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy otworzysz okno dialogowe **Add Track** z poziomu globalnych elementów sterujących ścieżki

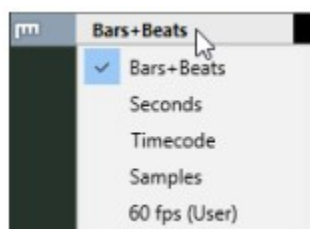
Add Track (Dodaj ścieżkę)

Dodaje jedną lub więcej ścieżek, zgodnie z typem ścieżki i ustawieniami aktywnej strony i zamyka okno dialogowe.

Ruler Track Controls (Sterowanie ścieżką linijki)

Na liście ścieżek dla ścieżek linijki możesz zmienić format wyświetlania linijki.

Kliknij format wyświetlania, aby otworzyć wyskakujące menu.



Dostępne są następujące formaty wyświetlania:

Bars+Beats (Takty + Uderzenia)

Aktywuje format wyświetlania taktów, uderzeń, szesnastek i tyknięć. Domyślnie na szesnastkę przypada 120 tyknięć. Aby to zmienić, zmień **MIDI Display Resolution** (rozdzielczość wyświetlacza MIDI) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).

Seconds (Sekundy)

Aktywuje format wyświetlania godzin, minut, sekund i milisekund.

Timecode (Kod czasowy)

Aktywuje format wyświetlania godzin, minut, sekund i ramek. Liczba klatek na sekundę (fps) jest ustawiana w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu) z wyskakującym menu **Project Frame Rate** (Szybkość klatek projektu). Aby wyświetlić ramki podrzędne, aktywuj opcję **Show Timecode Subframes** (Pokaż ramki podrzędne kodu czasowego) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Transport**).

Samples (Próbki)

Aktywuje format wyświetlania sampli.

fps (User) (fps (użytkownik))

Aktywuje format wyświetlania godzin, minut, sekund i klatek ze zdefiniowaną przez użytkownika liczbą klatek na sekundę. Aby wyświetlić ramki podrzędne, aktywuj opcję **Show Timecode Subframes** (Pokaż ramki podrzędne kodu czasowego) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Transport**). Na stronie **Transport** możesz także ustawić liczbę klatek na sekundę.

UWAGA

Ustawienie formatu wyświetlania w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu) nie ma wpływu na ścieżki linijki.

Folder Tracks (Ścieżki folderów)

Ścieżki folderów działają jako kontenery dla innych ścieżek, ułatwiając organizowanie i zarządzanie strukturą ścieżek. Pozwalają również na edycję kilku utworów jednocześnie.

Możesz dodać ścieżki folderu za pomocą okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe **Add Track – Folder** (Dodaj ścieżkę — folder) na stronie 148

Okno dialogowe Add Track – Folder (Dodaj ścieżkę — folder)

Strona **Folder** okna dialogowego **Add Track** (Dodaj ścieżkę) umożliwia konfigurowanie i dodawanie ścieżek folder.

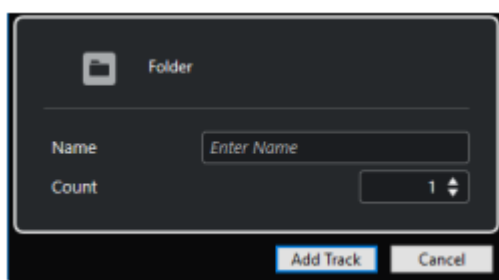
Aby otworzyć stronę **Folder** w oknie dialogowym **Add Track**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę) w globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek, a następnie kliknij opcję **Folder**.

Spowoduje to otwarcie globalnego okna dialogowego **Add Track** na stronie **Folder**.



- Wybierz **Project > Add Track > Folder** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Folder). Spowoduje to otwarcie tylko strony **Folder** w oknie dialogowym **Add Track** (Dodaj ścieżkę).



Dostępne są następujące ustawienia:

Name (Nazwa)

Umożliwia określenie nazwy utworu.

Count (w sumie)

Umożliwia wprowadzenie liczby ścieżek, które chcesz dodać.

Keep Dialog Open (Zachowaj otwarte okno dialogowe)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Dzięki temu możesz kliknąć stronę innego typu ścieżki, aby skonfigurować i dodać więcej ścieżek.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy otworzysz okno dialogowe **Add Track** (Dodaj ścieżkę) z poziomu globalnych elementów sterujących ścieżki.

Add Track (Dodaj ścieżkę)

Dodaje jedną lub więcej ścieżek, zgodnie z typem ścieżki i ustawieniami aktywnej strony i zamyka okno dialogowe.

Folder Track Inspector (Inspektor ścieżki folder)

Inspektor ścieżek folderów pokazuje folder i jego ścieżkę, podobnie jak struktura folderów w Eksploratorze plików/wyszukiwarce macOS. Gdy wybierzesz jedną ze ścieżek pokazanych w folderze, **Inspektor** pokaże ustawienia dla tej ścieżki.



Track Name (Nazwa utworu)

Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.



Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.



Mute (Wycisz)

Wycisza utwór.



Solo

Solo utworu.



Record Enable (Włącz nagrywanie)

Aktywuje ścieżkę do nagrywania.



Monitor

W przypadku ścieżek związanych z dźwiękiem kieruje sygnały przychodzące do wybranego wyjścia. W przypadku ścieżek MIDI i ścieżek związanych z instrumentami umożliwia to kierowanie przychodzących sygnałów MIDI do wybranego wyjścia MIDI. Aby to zadziało, aktywuj **MIDI Thru Active** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).



Group Editing (Edycja grupowa)

Umożliwia aktywację trybu edycji grupy.



Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich wydarzeń na ścieżce.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje inspektora na stronie 113

Sterowanie ścieżkami folderów

Lista utworów dla utworów w folderze zawiera elementy sterujące i parametry umożliwiające edycję wszystkich ścieżek w folderze.



Expand/Collapse Folder (Rozwiń/zwiń folder)

Pokazuje/ukrywa utwory w folderze. Ukryte ścieżki są odtwarzane jak zwykle.

Folder **Track Name** (Nazwa utworu)

Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.

Mute (Wycisz)

Wycisza ścieżkę.

Solo

Solo utworu.

Record Enable (Włącz nagrywanie)

Aktywuje ścieżkę do nagrywania.

Monitor

W przypadku ścieżek związanych z dźwiękiem kieruje sygnały przychodzące do wybranego wyjścia. W przypadku ścieżek MIDI i ścieżek związanych z instrumentami umożliwia to kierowanie przychodzących sygnałów MIDI do wybranego wyjścia MIDI. Aby to zadziało, aktywuj **MIDI Thru Active** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).

Group Editing (Edytowanie grupy)

Umożliwia aktywację trybu edycji grupy.

Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce

More Tracks (Więcej ścieżek)

Niektóre typy ścieżek można dodać tylko raz.

- Ścieżkę tempa (Tempo track)
- Ścieżkę sygnatury (Signature track)
- Ścieżkę aranżera (Arranger track)
- Ścieżkę transpozycji (Transpose track)
- Ścieżkę akordów (Chord track)
- Ścieżkę wideo (Video track)

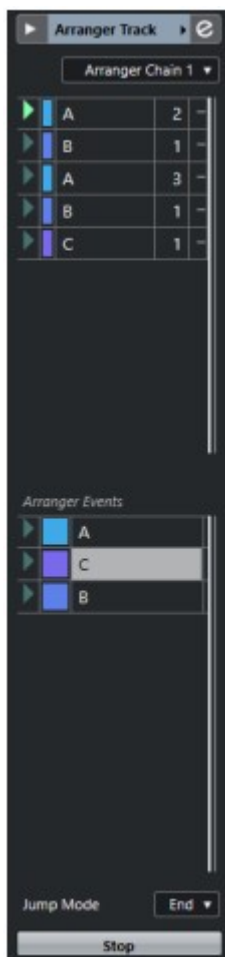
Arranger Track (Ścieżka aranżera)

Możesz użyć ścieżki aranżera do aranżacji swojego projektu, zaznaczając sekcje i określając, w jakiej kolejności mają być odtwarzane.

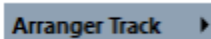
- Aby dodać ścieżkę aranżera do projektu, wybierz kolejno **Project > Add Track > Arranger** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Aranżer).

Inspektor ścieżki aranżera

Inspektor ścieżek aranżerów wyświetla listę dostępnych łańcuchów aranżerów i zdarzeń aranżerów.



Inspektor ścieżek aranżera zawiera następujące ustawienia:



Track Name (Nazwa utworu)

Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.



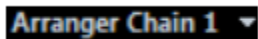
Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.



Open Arranger Editor (Otwórz edytor aranżacji)

Otwiera edytor aranżacji (**Arranger Editor**).



Select Active Arranger Chain + Functions (Wybierz aktywny łańcuch

aranżera + funkcje)

Umożliwia wybranie aktywnego łańcucha aranżerów, zmianę jego nazwy, utworzenie nowego, zduplikowanie lub spłaszczenie.

Current Arranger Chain

Current Arranger Chain (Obecny łańcuch aranżerów)

Pokazuje aktywny łańcuch aranżerów.

Arranger Events

Arranger Events (Zdarzenia aranżerskie)

Wyświetla listę wszystkich zdarzeń aranżera w Twoim projekcie. Kliknij strzałkę zdarzenia aranżera, aby je odtworzyć i uruchomić tryb na żywo.

Stop

Stop

Umożliwia zatrzymanie trybu na żywo.

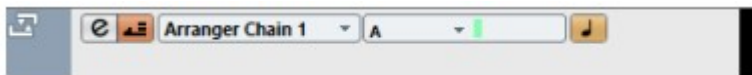
End

Jump Mode (Tryb skoku)

Pozwala określić, jak długo aktywne zdarzenie aranżera ma być odtwarzane przed przejściem do następnego.

Elementy sterujące ścieżki aranżera

Lista ścieżek ścieżki aranżera zawiera elementy sterujące i parametry umożliwiające edycję ścieżki aranżera.



Arranger Chain 1

Select Active Arranger Chain (Wybierz łańcuch aktywnego aranżera)

Umożliwia wybór aktywnego łańcucha aranżerów.

A

Current Item/Current Repeat (Bieżąca pozycja/Bieżące powtórzenie)

Wyświetla, które zdarzenie aranżera i które powtórzenie jest aktywne.



Activate Arranger Mode (Aktywuj tryb aranżera)

Umożliwia włączanie i wyłączanie trybu aranżera.



Toggle Time Base (Przełącz podstawę czasu)

Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.



Open Arranger Editor (Otwórz edytor aranżacji)

Otwiera **Arranger Editor** (Edytor aranżera) dla ścieżki.

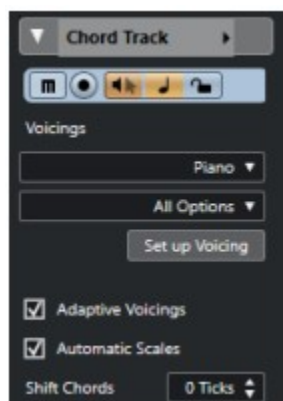
Ścieżka akordowa (Chord Track)

Ścieżki akordów można używać do dodawania do projektu zdarzeń akordów i skali. Mogą one zmienić tony innych zdarzeń.

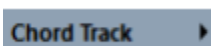
- Aby dodać ścieżkę akordów do projektu, wybierz **Project > Add Track > Chord** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Akord).

Chord Track Inspector (Inspektor ścieżek akordów)

Inspektor ścieżki akordów zawiera ustawienia zdarzeń akordów.



Górna sekcja **Inspektora** ścieżki akordów zawiera następujące ustawienia:



Track Name (Nazwa utworu)

Kliknij, aby pokazać/ukryć sekcję podstawowych ustawień ścieżki.



Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.



Mute Chord Track (Wycisz ścieżkę akordów)

Wycisza utwór.



Record Enable (Włącz nagrywanie)

Aktywuje ścieżkę do nagrywania.



Acoustic Feedback (Sprzężenie akustyczne)

Umożliwia odsłuchiwanie zdarzeń na ścieżce akordów. Aby to zadziało, musisz wybrać utwór do przesłuchania na liście utworów.



Toggle Time Base (Przełącz podstawę czasu)

Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.



Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.



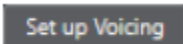
Voicing library (Biblioteka głosowa)

Umożliwia skonfigurowanie biblioteki brzmień dla ścieżki.



Voicing library subset (Podzbiór biblioteki dźwięczności)

Umożliwia wybranie podzbioru biblioteki.



Set up Voicing (Skonfiguruj dźwięczność)

Umożliwia skonfigurowanie własnych parametrów dźwięczności dla określonego schematu dźwięczności.

Adaptive Voicings **Adaptive Voicings** (Głosy adaptacyjne)

Jeśli ta opcja jest włączona, głosy są ustawiane automatycznie.

Automatic Scales **Automatic Scales** (Skale automatyczne)

Jeśli ta opcja jest włączona, program automatycznie tworzy zdarzenia skali.

Shift Chords **0 Ticks** **Shift Chords** (Przesunięcie akordów)

Umożliwia określenie wartości przesunięcia, aby mieć pewność, że zdarzenia akordowe będą miały wpływ na nuty MIDI, które zostały wyzwolone zbyt wcześnie (wprowadź wartość ujemną) lub zbyt późno (wprowadź wartość dodatnią).

POWIĄZANE LINKI

Sekcje inspektorów na stronie 113

Chord Track Controls (Sterowanie ścieżką akordów)

Lista ścieżek dla ścieżki z akordami zawiera elementy sterujące i parametry umożliwiające edycję ścieżki z akordami.



Lista ścieżek ścieżki akordów zawiera następujące elementy sterujące:

Track 01 **Name** (Nazwa)

Wyświetla nazwę utworu. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.



Record Enable (Włącz nagrywanie)

Aktywuje ścieżkę do nagrywania.



Mute Chord Track (Wycisz ścieżkę akordów)

Wycisza utwór.

Use Monitored Tracks **Select Track for Auditioning** (Wybierz ścieżkę do przesłuchania)

Umożliwia wybranie ścieżki do odsłuchania zdarzeń akordowych.



Resolve Display Conflicts (Rozwiąż konflikty wyświetlania)

Umożliwia prawidłowe wyświetlanie wszystkich akordów na ścieżce, nawet przy niskim poziomie powiększenia.



Show Scales (Pokaż Skale)

Umożliwia pokazanie pasa skali w dolnej części ścieżki akordów.



Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.



Toggle Time Base (Przełącz podstawę czasu)

Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.

Signature Track (Ścieżka sygnatury (podpisu))

Możesz użyć ścieżki podpisu, aby dodawać i edytować zdarzenia podpisu oraz konfigurować dla nich wzorce kliknięć. Tło ścieżki sygnaturowej zawsze pokazuje paski. Jest to niezależne od ustawienia formatu wyświetlania linijki.

- Aby dodać ścieżkę podpisu do swojego projektu, wybierz kolejno **Project > Add Track > Signature** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Sygnatura).

POWIĄZANE LINKI

Zdarzenia metrum na stronie 1040

Kliknij kartę Wzory na stronie 258

Signature Track Inspector (Inspektor ścieżki sygnatury)

Inspektor ścieżki podpisu wyświetla listę wszystkich zdarzeń metrum.



Bar	Sign.	Pattern
1	4/4	—
3	3/4	— — —
6	4/4	• • • •

Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.

Bar (Takt)

Pokazuje numer taktu, na którym znajduje się zdarzenie podpisu. Kliknij dwukrotnie pole i wprowadź nową wartość, aby zmienić pozycję zdarzenia podpisu.

UWAGA

Pierwsze zdarzenie podpisu jest zawsze umieszczane na takcie 1. Nie można tego zmienić.

Sign. (Podpisać).

Pokazuje wartość zdarzenia podpisu. Kliknij dwukrotnie pole i wprowadź nową wartość, aby zmienić metrum.

Pattern (Wzór)

Pokazuje używany wzór kliknięcia. Kliknij dwukrotnie pole, aby otworzyć Click Pattern Editor (Edytor wzorów kliknięć), w którym możesz zmienić wzór.

POWIĄZANE LINKI

Edytor wzorów kliknięć na stronie 252

Signature Track Controls (Kontrolki ścieżki podpisu (sygnatury))

Lista ścieżek dla ścieżki sygnaturowej zawiera elementy sterujące i parametry umożliwiające edycję ścieżki sygnaturowej.



Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich wydarzeń na ścieżce.

Signature Track Options (Opcje ścieżki podpisu)

- **Copy Click Pattern to Clipboard** (Kopiuje wzór kliknięcia do schowka)
Kopiuje wzór kliknięcia (rytmu) wybranego zdarzenia podpisu do schowka.
- **Paste Click Pattern to Selected Signatures** (Wklej wzór kliknięcia do wybranych sygnatur)
Wkleja wzór kliknięcia (rytmu) ze schowka do wybranych zdarzeń podpisu.

UWAGA

To działa tylko wtedy, gdy wybrane zdarzenia sygnatury są równe.

- **Apply Click Pattern to Equal Signatures** (Zastosuj wzór kliknięcia do równych sygnatur)
Wkleja wzór kliknięcia ze schowka do identycznych zdarzeń sygnatur.

UWAGA

W tym celu nie trzeba najpierw wybierać zdarzeń sygnatury.

- **Reset Click Pattern to Default** (Zresetuj wzór kliknięcia do domyślnych)
Ustawia domyślny wzorzec kliknięcia wybranego zdarzenia podpisu. Jeśli nie zostanie wybrane żadne zdarzenie podpisu, wzorce kliknięć wszystkich zdarzeń podpisu zostaną ustawione na \ domyślne.
- **Show Click Patterns** (Pokaż wzorce kliknięć)
Umożliwia pokazywanie/ukrywanie wzorców kliknięć dla zdarzeń sygnatury.
- **Render MIDI Click between Locators** (Renderuj MIDI Click pomiędzy lokalizatorami)
Dodaje ścieżkę MIDI do twojego projektu i tworzy partię MIDI zawierającą wzór kliknięcia między lewym i prawym lokalizatorem.
- **Render Audio Click between Locators** (Renderuj Audio Click pomiędzy lokalizatorami)
Dodaje ścieżkę dźwiękową do projektu i tworzy zdarzenie dźwiękowe zawierające wzór kliknięcia między lewym a prawym lokalizatorem.
- **Process Bars Dialog** (Okno dialogowe procesu taktów)
Otwiera okno dialogowe Process Bars (Proces taktów).

POWIĄZANE LINKI

Click Patterns (Wzory kliknięcia) na stronie 258

Okno dialogowe Process Bar (Proces taktu) na stronie 1038

Tempo Track (ścieżka Tempo)

Możesz użyć ścieżki tempa do tworzenia zmian tempa w projekcie.

- Aby dodać do projektu ścieżkę tempa, wybierz kolejno **Project > Add Track > Tempo** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Tempo)

Inspektor ścieżki tempa

Inspektor ścieżki tempa wyświetla listę wszystkich zdarzeń tempa.



Position	Tempo	Type
1. 1. 1. 0	105.000	Ju
3. 1. 1.102	100.000	Ju
3. 3. 3. 66	65.000	Ju
7. 2. 1. 85	150.000	Ra



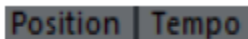
Colorize Selected Track (Pokoloruj wybraną ścieżkę)

Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.



Open Tempo Track Editor (Otwórz edytor ścieżek tempa)

Otwiera **Tempo Track Editor** (Edytor ścieżek tempa).



Tempo event list (Lista zdarzeń tempa)

Pokazuje listę wszystkich zdarzeń tempa, która umożliwia edycję zdarzeń tempa i ich pozycji.

Sterowanie ścieżką tempa

Lista ścieżek dla ścieżki tempa zawiera elementy sterujące i parametry umożliwiające edycję ścieżki tempa.



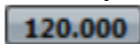
Activate Tempo Track (Aktywuj ścieżkę tempa)

Umożliwia aktywację ścieżki tempa. W tym trybie nie można zmienić tempa w panelu **Transport**.



Lock (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.



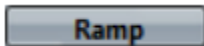
Current Tempo (Bieżące tempo)

Umożliwia zmianę tempa w miejscu kursora projektu.



Open Process Tempo Dialog (Otwórz okno dialogowe tempa procesu)

Umożliwia otwarcie okna dialogowego **Process Tempo** (Tempo procesu).



New Tempo Points Type (Nowy typ punktów tempa)

Pozwala określić, czy tempo ma zmieniać się stopniowo (**Ramp**), czy natychmiast (**Step**) od poprzedniego punktu krzywej do nowego.



Visible Tempo Upper Limit/Visible Tempo Lower Limit (Górna granica widocznego tempa/Dolna granica widocznego tempa)

Umożliwia określenie zakresu wyświetlania. Zmienia to skalę wyświetlania ścieżki tempa, ale nie ustawienie tempa.

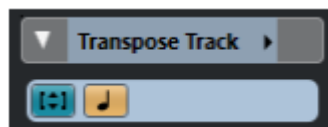
Ścieżka Transpose (Transpozycji)


Możesz użyć ścieżki transpozycji, aby ustawić globalne zmiany tonacji.


- Aby dodać ścieżkę transpozycji do projektu, wybierz kolejno **Project > Add Track > Transpose** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Transponuj).


Inspektor ścieżki transpozycji

Inspektor ścieżki transpozycji zawiera parametry kontrolujące ścieżkę transpozycji



 **Colorize Selected Track** (Pokoloruj wybraną ścieżkę)
Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.


 **Keep Transpose in Octave Range** (Zachowaj transpozycję w zakresie oktawy)
Pozwala zachować transpozycję w zakresie oktaw i zapewnia, że nic nie zostanie przetransponowane o więcej niż siedem półtonów.


 **Toggle Time Base** (Przełącz podstawę czasu)
Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.


Sterowanie ścieżką transportu


Lista ścieżek ścieżki transpozycji zawiera parametry umożliwiające sterowanie ścieżką transpozycji.



 **Mute Transpose Events** (Wycisz zdarzenia transpozycji)
Wycisza utwór.

 **Keep Transpose in Octave Range** (Zachowaj transpozycję w zakresie oktawy)
Pozwala zachować transpozycję w zakresie oktaw i zapewnia, że nic nie zostanie przetransponowane o więcej niż siedem półtonów.

 **Toggle Time Base** (Przełącz podstawę czasu)
Przełącza między muzyczną (związaną z tempem) a liniową (związaną z czasem) podstawą czasu dla utworu.

 **Lock** (Zamknij)
Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.

Ścieżka Video


Możesz użyć ścieżki wideo do odtwarzania zdarzeń wideo. Pliki wideo są wyświetlane jako zdarzenia/klipy na ścieżce wideo, z miniaturami reprezentującymi klatki filmu.

- Aby dodać ścieżkę wideo, wybierz **Project > Add Track > Video** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Wideo).

Inspektor ścieżki wideo

Inspektor ścieżki wideo zawiera parametry do kontrolowania ścieżki wideo.



 **Colorize Selected Track** (Pokoloruj wybraną ścieżkę)
Pozwala pokolorować wybraną ścieżkę.

**Reveal Video Window** (Pokaż okno wideo)

Otwiera okno **Video Player** (odtwarzacza wideo).

**Mute Video Track** (Wycisz ścieżkę wideo)

Wycisza utwór.

**Lock** (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.

**Show Frame Numbers** (Pokaż numery ramek)

Umożliwia wyświetlenie każdej miniatury z odpowiednim numerem klatki wideo.

**Show Thumbnails** (Pokaż miniaturki)

Umożliwia włączanie/wyłączanie miniatur ścieżki wideo.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje inspektorów na stronie 113

Sterowanie ścieżką Video

Lista ścieżek dla ścieżki wideo zawiera parametry do sterowania ścieżką wideo.

**Mute Video Track** (Wycisz ścieżkę wideo)

Wycisza utwór.

Track 01**Name** (Nazwa)

Wyświetla nazwę ścieżki. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę ścieżki.

**Lock** (Zamknij)

Wyłącza wszelką edycję wszystkich zdarzeń na ścieżce.

**Show Thumbnails** (Pokaż miniaturki)

Umożliwia włączanie/wyłączanie miniatur ścieżki wideo.

**Show Frame Numbers** (Pokaż numery ramek)

Umożliwia wyświetlenie każdej miniatury z odpowiednim numerem klatki wideo

Obsługa Ścieżek

Ścieżki są elementami budulcowymi Twojego projektu. W Cubase zdarzenia i części są umieszczane na ścieżkach.

Dodawanie ścieżek za pomocą okna dialogowego Add Track (Dodaj ścieżkę)

Możesz dodawać ścieżki za pomocą okna dialogowego **Add Track**.

PROCEDURA

1. W globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek kliknij **Add Track**.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij typ ścieżki i skonfiguruj opcje zgodnie ze swoimi potrzebami.
 - Aby dodać rodzaje ścieżek, które można dodać tylko raz, otwórz sekcję **More Tracks** (Więcej ścieżek) i kliknij typ ścieżki.
3. Kliknij **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

WYNIK

Nowa ścieżka zostanie dodana do projektu pod wybraną ścieżką.

POWIĄZANE LINKI

- Okno dialogowe Add Track – Audio (Dodaj ścieżkę – dźwięk na stronie) 122
- Okno dialogowe Add Track – Instrument na stronie 126
- Okno dialogowe Add Track – Sampler na stronie 129
- Okno dialogowe Add Track - MIDI na stronie 132
- Okno dialogowe Add Track – Effect na stronie 139
- Okno dialogowe Add Track – Group Channel (kanał grupowy) na stronie 136
- Okno dialogowe Add Track – VCA na stronie 142
- Okno dialogowe Add Track - Marker na stronie 144
- Okno dialogowe Add Track — Ruler na stronie 146
- Okno dialogowe Add Track – Folder na stronie 148
- Arranger Track (Ścieżka aranżera) na stronie 152
- Chord Track (Ścieżka akordów) na stronie 153
- Sygnatura Track (Ścieżka Sygnatura) na stronie 156
- Tempo Track (Ścieżka Tempo) na stronie 157
- Transpose Track (Ścieżka transpozycji) na stronie 158
- Video Track (Ścieżka wideo) na stronie 159

Dodawanie ścieżek za pomocą ustawień wstępnych ścieżek

Możesz dodawać ścieżki na podstawie ustawień wstępnych ścieżek. Ustawienia ścieżki zawierają ustawienia dźwięku i kanału.

PROCEDURA

1. W globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek kliknij opcję **Use Track Preset** (Użyj ustawień wstępnych ścieżki).
2. Wybierz **Using Track Preset** (Korzystanie z zaprogramowanych ścieżek).
3. W oknie dialogowym Choose Track Preset (Wybierz ustawienie ścieżki) wybierz ustawienie ścieżki.
Liczba i rodzaj dodanych utworów zależy od wybranego ustawienia wstępnego utworów.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Nowe ścieżki zostaną dodane do projektu pod wybraną ścieżką.

POWIĄZANE LINKI

Wstępne ustawienia ścieżki na stronie 192

Dodawanie ścieżek przez przeciąganie plików z MediaBay

Możesz dodawać utwory, przeciągając pliki z **MediaBay**.

WARUNEK WSTĘPNY

Musi być spełniony jeden z następujących warunków wstępnych:

- **MediaBay** jest otwarty. Aby otworzyć wnetkę **MediaBay**, naciśnij klawisz **F5**.
- „Stojak” na media (**Media rack**) w prawej strefie okna **Project** (projekt) jest otwarty. Kliknij opcję **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę) i kliknij kartę **Media**, aby ją otworzyć.

PROCEDURA

1. W **MediaBay** wybierz pliki, do których chcesz dodać ścieżki.
2. Przeciągnij pliki na listę utworów.
 - Wskaźnik podświetla pozycję, w której zostaną dodane nowe utwory.
 - Jeśli przeciągniesz wiele plików audio na listę ścieżek, wybierz, czy chcesz umieścić wszystkie pliki na jednej ścieżce, czy na różnych ścieżkach.
 - Jeśli przeciągniesz wiele plików audio na listę ścieżek, otworzy się okno dialogowe Opcje importu, w którym możesz edytować opcje importu.

WYNIK

Nowe ścieżki są dodawane w miejscu, które zostało zaznaczone wskaźnikiem na liście ścieżek. Pliki audio są wstawiane w miejscu kursora.

POWIĄZANE LINKI

MediaBay i Media Rack na stronie 629

Media rack („Stojak” na media) w prawej strefie na stronie 629

Okno dialogowe Import Options (opcje importu) dla plików audio na stronie 284

Ścieżka Import

Możesz importować ścieżki z innych projektów Nuendo lub Cubase lub archiwa ścieżek. Pozwala to na przykład importować wstępnie zmiksowane ścieżki lub motywy do aktywnego projektu lub ponownie wykorzystać ustawienia miksu z poprzedniego projektu w nowym utworze.

Dla każdej indywidualnej ścieżki możesz zdecydować, czy utworzyć nową ścieżkę w aktywnym projekcie, czy zastąpić dane na istniejącej ścieżce. Jeśli użyjesz identycznych nazw ścieżek zarówno w zaimportowanym, jak i aktywnym projekcie, możesz automatycznie wybrać pasujące ścieżki jako miejsce docelowe importu. Możesz zaimportować tylko zdarzenia ścieżki, tylko ustawienia ścieżki, uwzględnić lub wykluczyć dane automatyzacji lub zaimportować wszystkie dane ścieżki.

UWAGA

Ustawienia ścieżki dotyczące statusu automatyzacji odczytu/zapisu, włączania nagrywania, monitorowania, wyciszania/solowania i widoczności nie są importowane.

Podczas importowania wielu ścieżek, które są ze sobą powiązane za pośrednictwem wysyłek, routingu wyjściowego, szybkiego łącza lub suwaka VCA w projekcie źródłowym, relacje te są zachowywane w aktywnym projekcie.

UWAGA

Jeśli Twój aktywny projekt zawiera cele tras o identycznych nazwach jak w projekcie źródłowym, zaimportowane ścieżki są odpowiednio połączone.

W zależności od rodzaju ścieżki obowiązują następujące zasady importu:

Ścieżki audio, instrumentów, MIDI, samplerów, VCA, grup, efektów i folderów

- Jeśli jako miejsce docelowe wybrano opcję **New Track** (Nowa ścieżka), w aktywnym projekcie zostanie utworzona nowa ścieżka. Ta ścieżka zawiera wszystkie zaimportowane dane ścieżek, w tym wersje ścieżek.
- Jeśli istniejąca ścieżka zostanie wybrana jako miejsce docelowe, zaimportowane dane ścieżki zostaną zastosowane do tej ścieżki.

Jeśli wydarzenia lub części zostaną zaimportowane do istniejącej ścieżki, istniejące wersje ścieżki w aktywnym projekcie zostaną zachowane, dodane zostaną wersje ścieżki z projektu źródłowego i utworzona zostanie nowa wersja ścieżki.

Jeśli ścieżka z folderu zostanie zaimportowana do istniejącej ścieżki, zawartość tej ścieżki zostanie całkowicie zastąpiona ścieżkami z importowanej ścieżki z folderu.

Ścieżki znaczników (Marker Tracks)

- Jeśli jako miejsce docelowe wybrano **New Track** (Nowa ścieżka), tworzony jest nowy znacznik ścieżki. Jeśli Twój projekt zawiera już 10 znaczników, nie możesz zaimportować znaczników z innego projektu. W takim przypadku należy najpierw usunąć istniejącą ścieżkę znacznika.

UWAGA

Projekty z projektów Nuendo mogą zawierać więcej niż 10 ścieżek znaczników. Jeśli zaimportujesz ścieżki znaczników z tych projektów do Cubase, do projektu zostanie zaimportowanych tylko 10 pierwszych ścieżek znaczników wybranych w oknie dialogowym **Import Options** (Opcje importu).

- Jeśli jako miejsce docelowe zostanie wybrany istniejący znacznik ścieżki, zaimportowane dane ścieżki zastąpią istniejące dane ścieżki.

Ścieżki akordów (Chord Tracks)

- Jeśli jako miejsce docelowe wybrano opcję **New Track** (Nowa ścieżka), tworzona jest ścieżka z akordami. Jeśli projekt zawiera już ścieżkę akordów, zostanie ona zastąpiona zaimportowaną ścieżką akordów.
- Jeśli jako miejsce docelowe wybrano istniejącą ścieżkę z akordami, zaimportowane dane ścieżki zastępują istniejące dane ścieżki.

Ścieżki wideo (Video Tracks)

- Jeśli jako miejsce docelowe wybrano opcję **New Track** (Nowa ścieżka), tworzona jest nowa ścieżka wideo. Jeśli Twój projekt zawiera już ścieżkę wideo, nie możesz zaimportować ścieżki wideo z innego projektu. W takim przypadku należy najpierw usunąć istniejącą ścieżkę wideo.

UWAGA

Projekty z projektów Nuendo mogą zawierać więcej niż jedną ścieżkę wideo. Jeśli importujesz ścieżki wideo z tych projektów do Cubase, tylko pierwsza ścieżka wideo wybrana w oknie dialogowym **Import Options** (Opcje importu) zostanie zaimportowana do twojego projektu.

- Jeśli jako miejsce docelowe zostanie wybrana istniejąca ścieżka wideo, zaimportowane dane ścieżki zastąpią istniejące dane ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe **Import Options for Tracks** (Opcje importu dla ścieżek) na stronie 165

Importowanie ścieżek z projektów

Możesz importować ścieżki z innych projektów Nuendo lub Cubase.

PROCEDURA

1. Wybierz **File > Import > Tracks from Project** (Plik > Importuj > Ścieżki z projektu).
2. W Eksploratorze plików/macOS Finder wybierz plik projektu zawierający ścieżki, które chcesz zaimportować, i kliknij **Open** (Otwórz).
3. W oknie dialogowym **Import Options** (Opcje importu) wybierz ścieżki, które chcesz zaimportować, i wprowadź dalsze ustawienia.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Ścieżki zostaną zaimportowane do aktywnego projektu.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe opcji importu dla ścieżek na stronie 165

Wersje ścieżek na stronie 185

Importowanie ścieżek z archiwów ścieżek (Track Archives)

Możesz importować ścieżki z archiwów ścieżek

WARUNEK WSTĘPNY

Utworzyłeś co najmniej jedno archiwum ścieżek, eksportując wybrane ścieżki z projektu.

PROCEDURA

1. Wybierz **File > Import > Track Archive** (Plik > Importuj > Archiwum ścieżek).
2. W Eksploratorze plików/macOS Finder wybierz plik .xml archiwum ścieżek i kliknij **Open** (Otwórz)
3. W oknie dialogowym **Import Options** (Opcje importu) wybierz ścieżki, które chcesz zaimportować i wprowadź dalsze ustawienia.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Ścieżki zostaną zaimportowane do aktywnego projektu.

POWIĄZANE LINKI

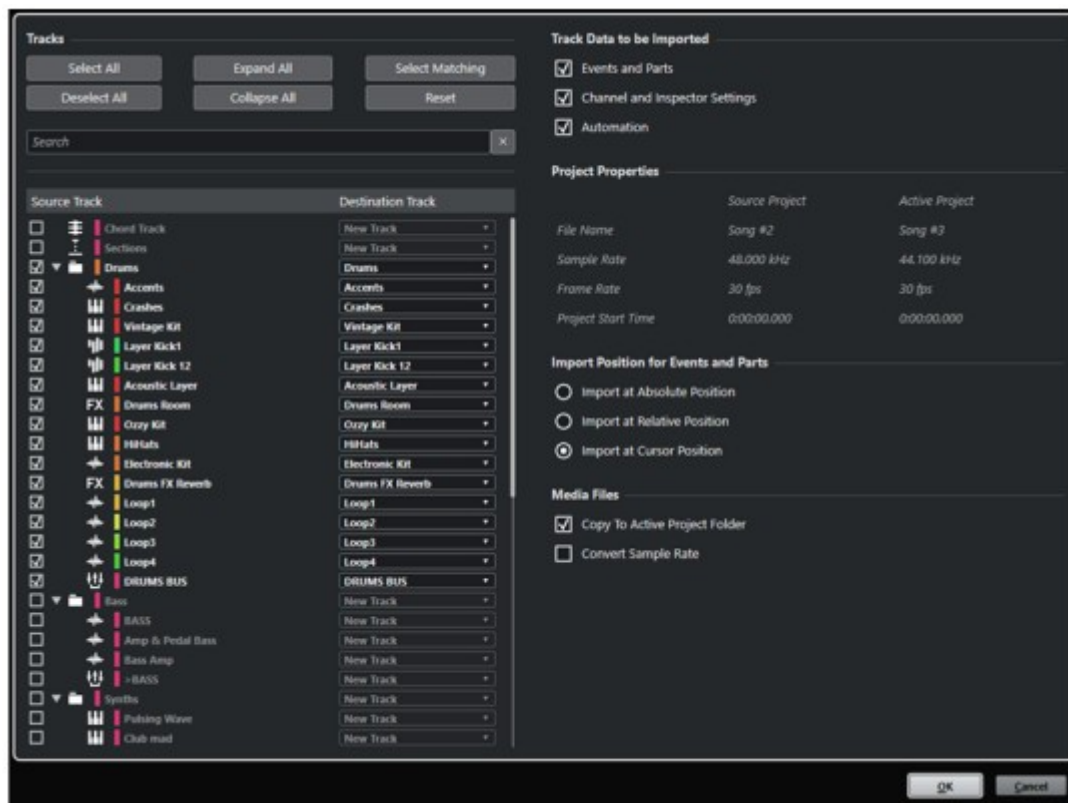
Okno dialogowe opcji importu dla ścieżek na stronie 165

Wersje ścieżek na stronie 185

Okno dialogowe opcji importu dla ścieżek

Okno dialogowe **Import Options** (Opcje importu) umożliwia aktywację ścieżek do zaimportowania, określenie miejsca docelowego w aktywnym projekcie i danych ścieżek, które mają zostać zaimportowane, oraz skonfigurowanie dalszych opcji importu.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Import Options** (Opcje importu), wybierz **File > Import > Track Archive** (Plik > Importuj > Archiwum ścieżek) lub **File > Import > Tracks from Project** (Plik > Importuj > Ścieżki z projektu) i otwórz plik projektu, z którego chcesz importować ścieżki.



Tracks (Ścieżki)

Select All (Zaznacz wszystko)

Zaznacza wszystkie ścieżki.

Deselect All (Odznaczn wszystkie)

Odznacza wszystkie ścieżki.

Expand All (Rozwiń wszystkie)

Rozszerza listę utworów.

Collapse All (Zwinąć wszystkie)

Zwija listę utworów.

Select Matching (Wybierz pasujące)

Ustawia ścieżki o identycznych nazwach jako odpowiednie miejsca docelowe dla wszystkich wybranych ścieżek na liście utworów.

Reset (Resetowanie)

Ustawia nową ścieżkę jako miejsce docelowe dla wszystkich wybranych ścieżek na liście ścieżek.

Search field (Pole wyszukiwania)

Umożliwia filtrowanie listy utworów. **Clear Search** (Wyczyść wyszukiwanie) resetuje filtr.

Track list (Lista ścieżek)

Pokazuje ścieżki wybrane w projekcie. Kolumna **Source Track** (Ścieżka źródłowa) umożliwia wybranie ścieżek, które chcesz zaimportować do swojego projektu. Kolumna **Destination Track** (Ścieżka docelowa) umożliwia wybranie miejsca docelowego dla odpowiedniej ścieżki.

Track Data (Dane ścieżki) do zaimportowania

Events and Parts (Zdarzenia i części)

Importuje tylko zdarzenia i części.

UWAGA

- Jeśli importowana ścieżka zawiera wersje ścieżek, są one również importowane.
- Jeśli zdarzenia lub części są importowane do istniejącej ścieżki, tworzona jest nowa wersja ścieżki.

Channel and Inspector Settings (Ustawienia kanału i inspektora)

Importuje wszystkie ustawienia ścieżek, na przykład głośność, panoramę, EQ, ustawienia channel strip i Inspector, routing wyjściowy, wysyłki, cue, połączenia VCA i wtyczki.

UWAGA

Ustawienia ścieżek dla stanu automatyzacji odczytu/zapisu, włączania nagrywania, monitorowania, wyciszania/solowania i widoczności nie są importowane z innych projektów.

Automation (Automatyzacja)

Importuje wszystkie dane automatyki, które są powiązane z zaimportowanymi danymi ścieżek.

UWAGA

Jeśli ta opcja zostanie wyłączona podczas importowania zdarzeń lub ustawień do istniejącej ścieżki, jej dane automatyzacji zostaną zresetowane.

Project Settings (Ustawienia projektu)

Source Project/Active Project (Projekt źródłowy/Projekt aktywny)

Pokazuje nazwę pliku, częstotliwość próbkowania, liczbę klatek na sekundę i czas rozpoczęcia projektu zarówno dla zaimportowanych ścieżek, jak i aktywnego projektu.

UWAGA

Zaimportowane ścieżki mogą zawierać pliki multimedialne z częstotliwością próbkowania inną niż częstotliwość próbkowania projektu docelowego. Pliki o częstotliwości próbkowania innej niż w projekcie docelowym są odtwarzane z niewłaściwą szybkością i tonacją.

Import Position for Events and Parts (Pozycja importu dla zdarzeń i części)

Import at Absolute Position (Importuj w pozycji bezwzględnej)

Umieszcza zaimportowane dane ścieżki w oryginalnej pozycji kodu czasowego w aktywnym projekcie.

Import at Relative Position (Importuj w pozycji względnej)

Umieszcza zaimportowane dane toru względem czasu rozpoczęcia aktywnego projektu, biorąc pod uwagę czas rozpoczęcia projektu źródłowego. Na przykład, jeśli projekt źródłowy rozpoczyna się o kodzie czasowym 01:00:00:00 ze zdarzeniem zlokalizowanym o godzinie 02:00:00:00, a aktywny projekt rozpoczyna się o godzinie 02:00:00:00, zaimportowane zdarzenie jest umieszczane o kodzie czasowym 03:00:00:00.

Import at Cursor Position (Importuj w pozycji kursora)

Umieszcza zaimportowane dane ścieżki względem pozycji kursora w aktywnym projekcie, biorąc pod uwagę czas rozpoczęcia projektu źródłowego. Na przykład, jeśli projekt źródłowy rozpoczyna się o kodzie czasowym 01:00:00:00 ze zdarzeniem zlokalizowanym o godzinie 02:00:00:00,

a kursor w aktywnym projekcie znajduje się na godzinie 02:00:00:00, zaimportowane zdarzenie jest umieszczane w kodzie czasowym 03:00:00:00.

UWAGA

- Jeśli czas rozpoczęcia aktywnego projektu jest późniejszy niż pozycja zaimportowanych danych utworów w projekcie źródłowym, zaimportowane dane nie będą widoczne w aktywnym projekcie po zaimportowaniu. W takim przypadku odpowiednio dostosuj czas rozpoczęcia aktywnego projektu.
- Jeśli czas zakończenia aktywnego projektu jest wcześniejszy niż czas zakończenia zaimportowanych danych utworów, czas zakończenia projektu zostanie odpowiednio zmodyfikowany.

Media Files (Pliki medialne)

Copy to Active Project Folder (Skopiuj do aktywnego folderu projektu)

Kopiuje pliki multimedialne zaimportowanych utworów do aktywnego folderu projektu. Jeśli ta opcja jest wyłączona, odwołuje się do ścieżki pliku multimedialnego oryginalnego projektu.

Convert Sample Rate (Konwertuj częstotliwość próbkowania)

Konwertuje częstotliwość próbkowania zaimportowanych ścieżek na częstotliwość próbkowania aktywnego projektu

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy częstotliwość próbkowania zaimportowanych ścieżek i Twojego aktywnego projektu różni się, a opcja **Copy to Active Project Folder** (Kopiuj do aktywnego folderu projektu) jest włączona.

POWIĄZANE LINKI

Wersje ścieżek na stronie 185

Track Export (Eksport ścieżek)

Możesz wyeksportować wybrane ścieżki jako archiwa ścieżek. Jest to przydatne, jeśli chcesz na przykład użyć określonych ścieżek w innych projektach.

Archiwa ścieżek zawierają informacje powiązane ze ścieżkami, takie jak ustawienia kanałów, części i zdarzenia oraz automatyzacja.

UWAGA

Ustawienia specyficzne dla projektu, takie jak tempo, nie są eksportowane do archiwów ścieżek.

Archiwa ścieżek są zapisywane jako pliki .xml.

Podczas eksportowania ścieżek audio i wideo możesz odwołać się do plików multimedialnych lub skopiować je do osobnego folderu.

POWIĄZANE LINKI

Wstępne ustawienia ścieżki na stronie 192

Eksportowanie ścieżek audio lub wideo jako archiwum ścieżek na stronie 168

Eksportowanie ścieżek jako archiwów ścieżek

Możesz wyeksportować wybrane ścieżki jako archiwa ścieżek.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżki, które chcesz wyeksportować.
2. Wybierz **File > Export > Selected Tracks** (Plik > Eksportuj > Wybrane ścieżki).
3. W oknie dialogowym pliku, które zostanie otwarte, wybierz lub utwórz folder do zapisania archiwum śladów jako pojedynczy plik .xml.
4. Wprowadź nazwę pliku i kliknij **Save** (Zapisz).

POWIĄZANE LINKI

Eksportowanie ścieżek audio lub wideo jako archiwum ścieżek na stronie 168.

Eksportowanie ścieżek audio lub wideo jako archiwum ścieżek

Możesz eksportować ścieżki audio lub wideo jako archiwa ścieżek.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżki audio lub wideo oraz inne ścieżki, które chcesz wyeksportować.
2. Wybierz **File > Export > Selected Tracks** (Plik > Eksportuj > Wybrane ścieżki).
3. W otwartym oknie dialogowym pliku wybierz jedną z następujących opcji:
 - Kliknij **Copy** (Kopiuuj), aby dołączyć kopie plików multimedialnych do eksportu. W otwartym oknie dialogowym pliku wybierz pusty folder lub utwórz nowy folder do zapisania archiwum ścieżek jako pliku .xml i jego podfolderu multimediiów. Kliknij **OK**, aby zapisać archiwum ścieżek.
 - Kliknij **Reference** (Odnosnik), aby dołączyć odniesienie do plików w eksporcie. W oknie dialogowym pliku, które zostanie otwarte, wybierz lub utwórz folder do zapisania archiwum ścieżek jako pojedynczy plik .xml.
4. Wprowadź nazwę archiwum ścieżek i kliknij **Save** (Zapisz).

Eksportowanie ścieżek MIDI jako standardowych plików MIDI

Możesz eksportować ścieżki MIDI jako standardowe pliki MIDI. Pozwala to na przesyłanie materiału MIDI do praktycznie dowolnej aplikacji MIDI na dowolnej platformie.

PROCEDURA

1. Wybierz **File > Export > MIDI File** (Plik > Eksportuj > Plik MIDI).
2. W otwartym oknie dialogowym pliku określ lokalizację i nazwę pliku.
3. Kliknij **Save** (Zapisz).
4. W oknie dialogowym **Export Options** (Opcje eksportu) aktywuj opcje ustawień, które chcesz wyeksportować, i kliknij **OK**.

WYNIK

Plik MIDI zostanie wyeksportowany. Obejmuje zdarzenia tempa i metrum z **Tempo Track Editor** lub, jeśli ścieżka tempa jest wyłączona w panelu **Transport**, bieżące tempo i metrum.

UWAGA

Jeśli chcesz dołączyć inne ustawienia (**Inspector**) Inspektora niż te określone w **Export Options** (Opcje eksportu), użyj **Merge MIDI in Loop**, aby przekonwertować te ustawienia na rzeczywiste zdarzenia MIDI.

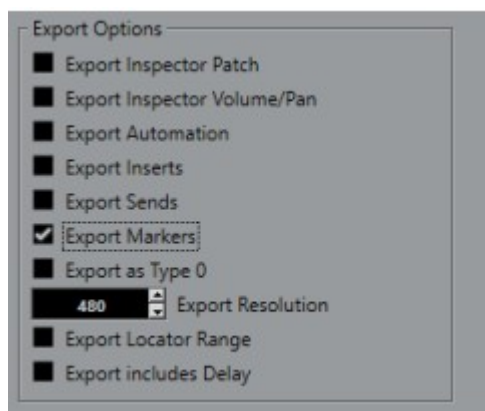
POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe opcji eksportu (Export Options) dla plików MIDI na stronie 169
Scalanie zdarzeń MIDI w nową partię na stronie 793

Okno dialogowe opcji eksportu (Export Options) dla plików MIDI

Opcje eksportu plików MIDI pozwalają określić, jakie dane mają być zawarte w eksportowanych plikach MIDI.

- Aby otworzyć **Export Options** (Opcje eksportu) dla plików MIDI, wybierz **File > Export > MIDI File** (Plik > Eksportuj > Plik MIDI).



Export Inspector Patch (Eksportuj ścieżkę dostępu inspektora)

Zawiera ustawienia patcha MIDI w **Inspektorze** jako wybór banku MIDI i zdarzenia zmiany programu w pliku MIDI.

Export Inspector Volume/Pan (Eksportuj głośność/panoramę inspektora)

Zawiera ustawienia głośności i panoramy w Inspektorze jako zdarzenia głośności i panoramy MIDI w pliku MIDI.

Export Automation (Automatyzacja eksportu)

Obejmuje automatyzację jako zdarzenia kontrolera MIDI w pliku MIDI. Obejmuje to również automatyzację nagranych za pomocą wtyczki **MIDI Control**. Jeśli zarejestrujesz ciągły kontroler (na przykład CC7) i wyłączysz automatyzację odczytu (**Read Automation**) dla ścieżki automatyzacji, eksportowane są tylko dane części dla tego kontrolera.

Export Inserts (Eksportuj wstawki)

Zawiera modyfikatory MIDI i wstawki MIDI w pliku MIDI.

Export Sends (Eksportuj wysyłki)

Zawiera wysyłki MIDI w pliku MIDI.

Export Markers (Eksportuj znaczniki)

Zawiera znaczniki jako standardowe zdarzenia znaczników pliku MIDI w pliku MIDI.

Export as Type 0 (Eksportuj jako typ 0)

Eksportuje plik MIDI typu 0 ze wszystkimi danymi na jednej ścieżce, ale na różnych kanałach MIDI. Jeśli wyłączysz tę opcję, zostanie wyeksportowany plik MIDI typu 1 z danymi na osobnych ścieżkach.

Export Resolution (Rozdzielczość eksportu)

Umożliwia ustawienie rozdzielczości MIDI w zakresie od 24 do 960 dla pliku MIDI. Rozdzielczość to liczba impulsów lub tyknięć na ćwierćnotę (PPQ) i określa precyzję, z jaką będziesz mógł przeglądać i edytować dane MIDI. Im wyższa rozdzielczość, tym większa precyzja. Rozdzielczość należy wybrać w zależności od aplikacji lub sekwencera, z którym będzie używany plik MIDI, ponieważ niektóre aplikacje i sekwencery mogą nie być w stanie obsłużyć niektórych rozdzielczości.

Export Locator Range (Eksportuj zakres lokalizatora)

Eksportuje tylko zakres między lewym a prawym lokalizatorem.

Export includes Delay (Eksport obejmuje opóźnienie)

Zawiera ustawienia opóźnienia wprowadzone w Inspektorze w pliku MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Automatyzacja na stronie 705

Znaczniki na stronie 336

Parametry ścieżki MIDI na stronie 771

Scalanie zdarzeń MIDI w nową partię na stronie 793

Opcje eksportu na stronie 1172

Dzielenie wielokanałowych ścieżek audio

Ścieżki wielokanałowe (multi-channel), takie jak stereo lub surround, można podzielić na kilka ścieżek mono. Jest to przydatne, jeśli chcesz użyć ścieżek w aplikacji obsługującej tylko ścieżki mono lub jeśli chcesz edytować poszczególne kanały pliku wielokanałowego.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** (Projekt) wybierz ścieżkę, którą chcesz podzielić.
2. Wybierz **Project > Convert Tracks > Multi-Channel to Mono** (Projekt > Konwertuj ścieżki > Wielokanałowe na mono).
3. W oknie dialogowym **Split Multi-Channel to Mono** dokonaj zmian i kliknij **OK**.

WYNIK

- Ścieżki są podzielone na tyle ścieżek mono, ile odpowiada konfiguracji kanałów ścieżki źródłowej.
- Wszystkie ustawienia kanałów ścieżek źródłowych są kopiowane do ścieżek utworzonych w wyniku operacji podziału.
- Wielokanałowy materiał audio ścieżki źródłowej jest dzielony na zdarzenia mono, które są wstawiane na nowych ścieżkach.
- W folderze **Audio** projektu tworzony jest podfolder o nazwie **Split**, który zawiera nowe pliki mono.

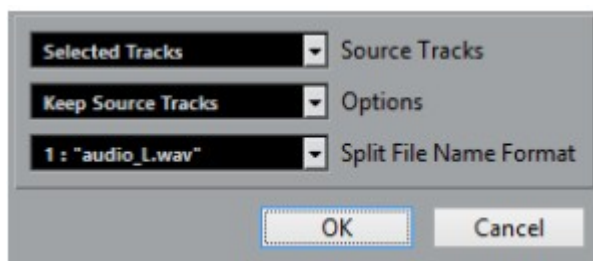
UWAGA

- Jeśli podzielisz ścieżkę stereo, powstałe ścieżki mono zostaną przesunięte mocno w lewo i mocno w prawo przy użyciu standardowej panoramy stereo.
- Jeśli podzielisz ścieżkę wielokanałową i ta ścieżka zostanie skierowana do szyny wyjściowej, kanału grupowego lub kanału FX z odpowiednimi szynami podrzędnymi, wszystkie wynikowe ścieżki mono zostaną przekierowane do przypisanych im kanałów. W przeciwnym razie wynikowe ścieżki mono są przesuwane do środka.
- Jeśli konfiguracje kanałów ścieżki źródłowej i pliku źródłowego nie są zgodne, ponieważ na przykład wielokanałowa ścieżka źródłowa zawiera plik mono, ten plik mono jest kopiowany na pierwsze 2 ścieżki docelowe. Ponieważ jednak informacje dotyczące panoramowania nie są uwzględniane podczas podziału, głośność nowego pliku mono może nie odpowiadać głośności pliku na oryginalnej ścieżce.

Split Multi-Channel to Mono Dialog (Okno dialogowe Rozdziel multikanal na mono)

Okno dialogowe **Split Multi-Channel to Mono** pozwala określić sposób konwersji ścieżek wielokanałowych na ścieżki mono.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Split Multi-Channel to Mono**, wybierz **Project > Convert Tracks > MultiChannel to Mono**



Source Tracks (Ścieżki źródłowe)

Pozwala wybrać, czy chcesz podzielić wszystkie ścieżki wielokanałowe, czy tylko wybrane.

Options (Opcje)

Umożliwia określenie, co się stanie, gdy plik wielokanałowy zostanie podzielony:

- **Keep Source Tracks** (Zachowaj ścieżki źródłowe)
Wstawia nowe ścieżki pod ścieżkami źródłowymi.
- **Mute Source Tracks** (Wycisz ścieżki źródłowe)
Wstawia nowe ścieżki pod ścieżkami źródłowymi i wycisza ścieżki źródłowe.
- **Delete Source Tracks** (Usuń ścieżki źródłowe)
Wstawia nowe ścieżki i usuwa ścieżki źródłowe.
- **Create New Project** (Utwórz nowy projekt)
Tworzy nowy projekt zawierający tylko wynikowe ścieżki.

Split File Name Format (Podzielony format nazwy pliku)

To wyskakujące menu pozwala określić sposób nazywania podzielonych ścieżek i plików.

Scalanie monofonicznych ścieżek Audio ze ścieżkami wielokanałowymi

Możesz konwertować ścieżki mono na ścieżki wielokanałowe, aby edycja i miksowanie były wygodniejsze.

WARUNEK WSTĘPNY

- Twój projekt zawiera ścieżki ze zdarzeniami dźwiękowymi, które nie są w **Musical Mode** (trybie muzycznym).
- Ścieżki pasują równomiernie do wielu plików wielokanałowych w formacie docelowym.
- Utwory znajdują się na tym samym poziomie na liście utworów, to znaczy albo na najwyższym poziomie, albo w obrębie tej samej ścieżki folderu.
- Utwory pasują do siebie pod względem ustawień kanałów i automatyzacji. Jeśli ustawienia różnią się, używane są ustawienia najwyższej ścieżki każdej grupy. Jeśli oddzielne zdarzenia audio mają różne obwiednie głośności, są one obliczane w nowym klipie.
- Poziom zdarzeń źródłowych nie powinien przekraczać 0 dB, w przeciwnym razie w tworzonych plikach wystąpi przesterowanie. Jedynym wyjątkiem są pliki w 32-bitowym formacie zmiennoprzecinkowym.

PROCEDURA

1. Opcjonalnie: Wybierz ścieżki, które chcesz przekonwertować w oknie **Project**.

2. Wybierz **Project > Convert Tracks > Mono to Multi-Channel** (Projekt > Konwertuj ścieżki > Mono na wiele kanałów).

3. W oknie dialogowym **Merge Mono to Multi-Channel** wprowadź zmiany i kliknij **OK**.

WYNIK

- Ścieżki są konwertowane na tyle ścieżek wielokanałowych, ile odpowiada formatowi docelowemu.
- Nazwy ścieżek wielokanałowych pochodzą od ścieżek źródłowych mono.

UWAGA

Obowiązują następujące zasady nazewnictwa:

- Jeśli nazwy ścieżek utworów źródłowych kończą się sufiksem oddzielonym spacją lub znakiem specjalnym wskazującym odpowiedni kanał głośnika, na przykład „L” lub „(L)” dla lewego kanału, sufiks ten jest usuwany dla nazwy ścieżki wielokanałowej.
- Jeśli nazwy ścieżek źródłowych nie kończą się sufiksem kanału, do jej nazwy dodawana jest konfiguracja kanału ścieżki wielokanałowej.
- Zdarzenia, które mają tę samą pozycję na osi czasu, są konwertowane na zdarzenie wielokanałowe na nowej ścieżce.
- Jeśli długości zdarzeń źródłowych nie są dokładnie takie same, nakładanie się jest uwzględniane w nowych zdarzeniach.
- W folderze **Audio** projektu tworzony jest podfolder o nazwie **Merge**, który zawiera nowe pliki wielokanałowe.

UWAGA

Jeśli wyjścia ścieżek mono są kierowane do oddzielnych kanałów w ramach jednej szyny wyjściowej, to ta szyna jest wybierana jako wyjście dla ścieżki wielokanałowej.

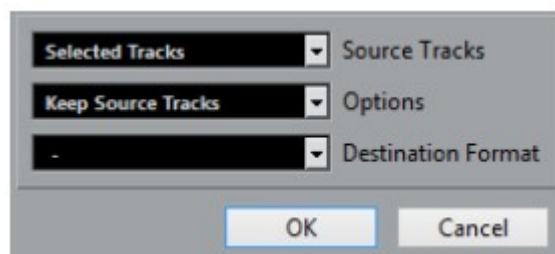
POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Merge Mono to Multi-Channel (Połącz Mono w wielokanałowy) na stronie 172
Eksportuj miks audio na stronie 1053

Okno dialogowe Merge Mono to Multi-Channel (Połącz Mono w wielokanałowy)

Okno dialogowe **Merge Mono to Multi-Channel** pozwala określić, w jaki sposób ścieżki mono są konwertowane na ścieżki wielokanałowe.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Merge Mono to Multi-Channel** (Scalanie mono na wiele kanałów), wybierz **Project > Convert Tracks > Mono to Multi-Channel** (Projekt > Konwertuj ścieżki > Mono na wiele kanałów).



Source Tracks (Ścieżki źródłowe)

Pozwala wybrać, czy chcesz scalić wszystkie ścieżki mono, czy tylko wybrane.

Options (Opcje)

Pozwala określić, co się stanie, gdy pliki mono zostaną scalone:

- **Keep Source Tracks** (Zachowaj ścieżki źródłowe)
Wstawia nowe ścieżki pod ścieżkami źródłowymi.

- **Mute Source Tracks** (Wycisz ścieżki źródłowe)

Wstawia nowe ścieżki pod ścieżkami źródłowymi i wycisza ścieżki źródłowe.

- **Delete Source Tracks** (Usuń ścieżki źródłowe)

Wstawia nowe ścieżki i usuwa ścieżki źródłowe.

- **Create New Project** (Utwórz nowy projekt)

Tworzy nowy projekt zawierający tylko wynikowe ścieżki.

Destination Format (Format docelowy)

Umożliwia wybranie formatu pliku wielokanałowego

UWAGA

Liczba wybranych ścieżek musi być zgodna z tym formatem. Ścieżki są łączone zgodnie z ich kolejnością na liście ścieżek.

Usuwanie wybranych ścieżek

Możesz usunąć wybrane ścieżki z listy ścieżek.

PROCEDURA

- Wybierz **Project > Remove Selected Tracks** (Projekt > Usuń wybrane ścieżki).

Jeśli usuniesz ścieżki, które nie są puste, zostanie wyświetlony komunikat ostrzegawczy.

UWAGA

Możesz dezaktywować tę wiadomość. Aby ponownie aktywować komunikat, aktywuj opcję **Display Warning before Deleting Non-Empty Tracks** (Wyświetl ostrzeżenie przed usunięciem niepustych ścieżek) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Editing** (Edycja)).

Usuwanie pustych ścieżek

Możesz usunąć puste ścieżki z listy ścieżek.

PROCEDURA

- Wybierz **Project > Remove Empty Tracks** (Projekt > Usuń puste ścieżki).

Przenoszenie ścieżek na liście ścieżek

Możesz przesuwać ścieżki w górę lub w dół na liście ścieżek.

PROCEDURA

- Wybierz ścieżkę i przeciągnij ją w górę lub w dół na liście ścieżek.

Zmiana nazw ścieżek

Możesz zmieniać nazwy ścieżek.

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie nazwę ścieżki i wpisz nową nazwę ścieżki.
2. Naciśnij **Return** (Powrót).

Jeśli chcesz, aby wszystkie zdarzenia na ścieżce miały tę samą nazwę, przytrzymaj dowolny klawisz modyfikujący i naciśnij **Return**.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Jeśli w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Editing** (Edycja)) aktywna jest opcja **Parts Get Track Names** (Części Pobierz nazwy ścieżek), a przeniesiesz wydarzenie z jednej ścieżki na drugą, przeniesione wydarzenie zostanie automatycznie nazwane zgodnie z nową ścieżką.

Automatyczne przypisywanie kolorów do nowych ścieżek/kanałów

Możesz automatycznie przypisać kolory nowo dodanym ścieżkom lub kanałom.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Preferences** (Edytuj > Preferencje).
2. Otwórz stronę interfejsu użytkownika (**User Interface**) i wybierz **Track & MixConsole Channel Colors** (Kolory kanału Track & MixConsole).
3. Otwórz menu podręczne **Auto Track/Channel Color Mode** (Auto Track/Tryb koloru kanału) i wybierz opcję.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Wszystkie ścieżki/kanały, które dodałeś za pomocą opcji **Add Track** (Dodaj ścieżkę) lub przeciągając pliki ze „stojaka” na multimedia (**Media rack**) do ekranu zdarzenia, są automatycznie kolorowane zgodnie z Twoimi ustawieniami.

POWIĄZANE LINKI

User Interface - Track & MixConsole Channel Colors (Interfejs użytkownika — Kolory kanałów Track & MixConsole) na stronie 1181

Wyświetlanie obrazów ścieżek

Możesz dodawać zdjęcia do ścieżek, aby łatwo je rozpoznawać. Obrazy ścieżek są dostępne dla ścieżek audio, instrumentów, kanałów MIDI, FX i kanałów grupowych.

WARUNEK WSTĘPNY

Dostosuj wysokość ścieżek do co najmniej 2 rzędów.

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy dowolną ścieżkę na liście ścieżek.
2. Z menu kontekstowego listy utworów wybierz opcję **Show Track Pictures** (Pokaż obrazki ścieżek).



Jeśli przesuniesz mysz w lewo na ścieżce, pojawi się podświetlony prostokąt.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Kliknij dwukrotnie prostokąt, aby otworzyć przeglądarkę obrazów ścieżek (**Track Pictures Browser**) i skonfigurować obraz ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Track Pictures Browser (Przeglądarka zdjęć ścieżki) na stronie 175

Track Pictures Browser (Przeglądarka zdjęć ścieżek)

Track Pictures Browser (Przeglądarka obrazów ścieżek) umożliwia konfigurowanie i wybieranie obrazów, które mogą być wyświetlane na liście utworów oraz w **MixConsole**. Obrazy ścieżek są przydatne do łatwego rozpoznawania ścieżek i kanałów. Możesz wybrać zdjęcia z zawartości fabrycznej lub dodać nowe do biblioteki użytkownika.

- Aby otworzyć przeglądarkę obrazów ścieżek dla ścieżki, kliknij dwukrotnie w lewym dolnym rogu listy ścieżek.



Factory (Fabryka)

Pokazuje fabryczną zawartość w przeglądarce zdjęć.

Pictures browser (Przeglądarka zdjęć)

Pokazuje obrazy, które można przypisać do wybranej ścieżki/kanału.

User (Użytkownik)

Pokazuje zawartość użytkownika w przeglądarce zdjęć.

Import

Otwiera okno dialogowe pliku, które umożliwia wybranie obrazów w formacie bmp, jpeg lub png i dodaje je do biblioteki użytkownika.

Remove Selected Pictures from User Library (Usuń wybrane zdjęcia z biblioteki użytkownika)

Usuwa wybrane obrazy z biblioteki użytkownika.

Reset Current Picture (Zresetuj bieżący obraz)

Usuwa obraz z wybranej ścieżki/kanału.

Show Preview/Hide Preview (Pokaż podgląd/Ukryj podgląd)

Otwiera/zamyka sekcję z dalszymi ustawieniami koloru i powiększenia.

Track Picture Preview (Podgląd obrazu ścieżki)

Pokazuje aktualny obraz ścieżki. Po powiększeniu obrazu możesz przeciągnąć go myszą, aby zmienić jego widoczną część.

Track Color(Kolor ścieżki)

Otwiera **Color Picker** (próbnik kolorów), który pozwala wybrać kolor ścieżki.

Intensity (Intensywność)

Umożliwia zastosowanie koloru ścieżki do obrazu ścieżki i ustawienie intensywności koloru.

Zoom (Powiększenie)

Umożliwia zmianę rozmiaru obrazu ścieżki.

Rotate (Obracaj)

Umożliwia obracanie obrazu ścieżki.

Ustawianie wysokości ścieżki

Możesz powiększyć wysokość ścieżki, aby szczegółowo pokazać zdarzenia na ścieżce, lub możesz zmniejszyć wysokość kilku ścieżek, aby uzyskać lepszy przegląd projektu.

- Aby zmienić wysokość pojedynczej ścieżki, kliknij jej dolną krawędź na liście ścieżek i przeciągnij w górę lub w dół.
- Aby zmienić wysokość wszystkich ścieżek jednocześnie, przytrzymaj **Ctrl/Cmd**, kliknij dolną krawędź jednej ścieżki i przeciągnij w górę lub w dół.
- Aby ustawić liczbę ścieżek do wyświetlenia w oknie **Project** (projekt), użyj menu powiększenia ścieżki.
- Aby wysokość ścieżki była ustawiana automatycznie po wybraniu ścieżki, kliknij **Edit > Enlarge Selected Track** (Edytuj > Powiększ wybraną ścieżkę).

POWIĄZANE LINKI

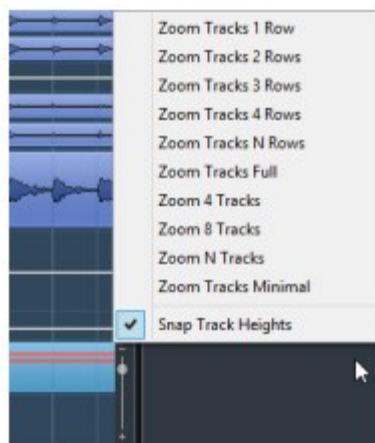
Menu Zoom (powiększenia) ścieżki na stronie 176

Okno dialogowe ustawień sterowania ścieżką na stronie 115

Menu Zoom (powiększenia) ścieżki

Wyskakujące menu powiększenia ścieżki pozwala ustawić liczbę ścieżek i wysokość ścieżki w oknie **Project** (projekt).

- Aby otworzyć wyskakujące menu powiększenia ścieżki w prawym dolnym rogu okna (**Project**) projektu, kliknij przycisk strzałki nad kontrolką powiększenia pionowego.



Dostępne są następujące opcje:

Zoom Tracks x Rows (Powiększ ścieżki x wiersze)

Powiększa wszystkie wysokości ścieżek tak, aby pokazać określoną liczbę rzędów.

Zoom Tracks Full (Powiększ ścieżki pełne)

Powiększa wszystkie ścieżki tak, aby zmieściły się w aktywnym oknie projektu.

Zoom Tracks N Rows (Powiększ ścieżki N wierszy)

Umożliwia ustawienie liczby wierszy, które mają się zmieścić w aktywnym oknie projektu.

Zoom x Tracks (Zoom x Ścieżki)

Powiększa określoną liczbę ścieżek, aby zmieściły się w aktywnym oknie projektu.

Zoom N Tracks (Zoom N Ścieżek)

Umożliwia ustawienie liczby ścieżek, które mają się zmieścić w aktywnym oknie projektu.

Zoom Tracks Minimal (Powiększ Ścieżki Minimalne)

Powiększa wszystkie wysokości ścieżek do minimalnego rozmiaru.

Snap Track Heights (Przyciągaj wysokości ścieżki)

Zmienia wysokość ścieżki w stałych przyrostach podczas zmiany jej rozmiaru.

Wybieranie ścieżek

Na liście ścieżek można wybrać jedną lub wiele ścieżek.

- Aby wybrać ścieżkę, kliknij ją na liście ścieżek.
- Aby zaznaczyć kilka ścieżek, **Ctrl/Cmd** kliknij kilka ścieżek.
- Aby zaznaczyć ciągły zakres ścieżek, kliknij z klawiszem **Shift** pierwszą i ostatnią ścieżkę w ciągłym zakresie ścieżek.

Wybrane ścieżki są podświetlane na liście ścieżek.

POWIĄZANE LINKI

Wybór ścieżki następuje po wyborze zdarzenia na stronie 1162

Przełącz do Wybrana ścieżka na stronie 1164

Wybierz kanał/ścieżkę w Solo na stronie 1164

Wybierz kanał/ścieżkę w (Edit Settings) Edytuj ustawienia na stronie 1164

Wybieranie utworów za pomocą klawiszy strzałek

Możesz wybierać ścieżki i zdarzenia za pomocą klawisza strzałki w górę lub w dół na klawiaturze komputera. Możesz jednak ustawić klawisz **Strzałka w górę** i **Strzałka w dół**, aby były dostępne wyłącznie do wybierania utworów.

- Aby klawisze **Strzałka w górę** i **Strzałka w dół** były dostępne wyłącznie do wybierania ścieżek, aktywuj opcję **Use Up/Down Navigation Commands for Selecting Tracks Only** (Używaj poleceń nawigacyjnych w górę/w dół tylko do wybierania ścieżek) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Editing** (Edycja)).

Obowiązują następujące zasady:

- Jeśli ta opcja jest wyłączona i żadne zdarzenie/część nie jest zaznaczone w oknie **Project**, klawisze **Strzałka w górę** i **Strzałka w dół** służą do przechodzenia między ścieżkami na liście ścieżek.
- Jeśli ta opcja jest wyłączona, a zdarzenie/część jest zaznaczona w oknie projektu, klawisze **Strzałka w górę** i **Strzałka w dół** nadal przewijają ścieżki na liście ścieżek – ale na wybranej ścieżce pierwsze zdarzenie/część zostanie automatycznie być również wybrane.
- Jeśli ta opcja jest włączona, klawisze **Strzałka w górę** i **Strzałka w dół** służą tylko do zmiany wyboru ścieżki – bieżący wybór zdarzenia/części w oknie **Project** nie jest zmieniany.

Odznaczenie ścieżek

Możesz usunąć zaznaczenie ścieżek zaznaczonych na liście ścieżek.

PROCEDURA

- Kliknij **Shift** + wybraną ścieżkę.

WYNIK

Utwór jest odznaczony

Powielanie ścieżek

Możesz zduplikować ścieżkę ze wszystkimi ustawieniami zawartości i kanału.

PROCEDURA

- Wybierz **Project > Duplicate Tracks** (Projekt > Powiel ścieżki).

WYNIK

Zduplikowana ścieżka pojawi się poniżej ścieżki oryginalnej.

Wyłączanie ścieżek

Możesz wyłączyć ścieżki audio, instrumentalne, MIDI i samplery, których nie chcesz w danym momencie odtwarzać ani przetwarzać. Wyłączenie ścieżki powoduje wyzerowanie jej głośności wyjściowej i wyłączenie całej aktywności dysku oraz przetwarzania ścieżki.

PROCEDURA

- Kliknij prawym przyciskiem myszy listę ścieżek i z menu kontekstowego wybierz opcję **Disable Track** (Wyłącz ścieżkę).

WYNIK

Zmienia się kolor ścieżki, a odpowiadający jej kanał w **MixConsole** jest ukryty.

Aby włączyć wyłączone ścieżkę i przywrócić wszystkie ustawienia kanału, kliknij prawym przyciskiem myszy na liście ścieżek i wybierz **Enable Track** (Włącz ścieżkę).

Organizowanie ścieżek w ścieżkach folderów

Możesz uporządkować swoje utwory w folderach, przenosząc utwory do ścieżek folderów. Pozwala to na edycję kilku ścieżek jako jednej całości. Ścieżki folderów mogą zawierać dowolny typ ścieżek, w tym inne ścieżki folderów.

- Aby dodać ścieżkę do folderu, kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę) w globalnym obszarze kontroli ścieżki na liście ścieżek, a następnie kliknij opcję **Folder**.
- Aby dodać ścieżkę do folderu i przenieść do niej wszystkie zaznaczone ścieżki, otwórz menu **Project** i z podmenu **Track Folding** (Składanie ścieżek) wybierz **Move Selected Tracks to New Folder** (Przenieś wybrane ścieżki do nowego folderu).
- Aby przenieść utwory do folderu, zaznacz je i przeciągnij na ścieżkę folderu.
- Aby usunąć utwory z folderu, zaznacz je i przeciągnij poza folder.
- Aby ukryć/pokazać ścieżki w folderze, kliknij przycisk **Expand/Collapse Folder** (Rozwiń/Zwiń folder) ścieżki folderu.
- Aby ukryć/pokazać dane na ścieżce folderu, otwórz menu kontekstowe ścieżki folderu i wybierz opcję z podmenu **Show Data on Folder Tracks** (Pokaż dane na ścieżkach folderów).
- Aby wyciszyć/wyłączyć solo wszystkie ścieżki w ścieżce w folderze, kliknij przycisk **Mute** (Wycisz) lub **Solo** dla ścieżki w folderze.

UWAGA

Ukryte ścieżki są odtwarzane jak zwykle.

POWIĄZANE LINKI

Group Editing Mode (Tryb edycji grupy) na stronie 220

Przenoszenie ścieżek do ścieżek folderów

Możesz przenieść swoje ścieżki do ścieżek folderów, aby je uporządkować i przeprowadzić edycję kilku ścieżek jako jednej całości. Możesz przenieść dowolny typ ścieżki, w tym ścieżki z innych folderów, do ścieżek z folderami.

PROCEDURA

- Wybierz **Project > Track Folding > Move Selected Tracks to New Folder** (Projekt > Składanie ścieżek > Przenieś wybrane ścieżki do nowego folderu).

WYNIK

Spowoduje to utworzenie nowego folderu i przeniesienie do niego wszystkich wybranych ścieżek.

UWAGA

Możesz także przeciągać i upuszczać ścieżki do ścieżki folderu lub z niej.

POWIĄZANE LINKI

Ścieżki folderów na stronie 148

Obsługa nakładających się dźwięków Audio

Podstawową zasadą dotyczącą ścieżek Audio jest to, że każda ścieżka może odtwarzać tylko jedno zdarzenie dźwiękowe na raz. Jeśli co najmniej dwa zdarzenia nakładają się na siebie, odtwarzane jest tylko to, które jest przed nimi. Możesz jednak wybrać zdarzenie/region, który chcesz odtworzyć.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij prawym przyciskiem myszy zdarzenie dźwiękowe na ekranie zdarzeń i wybierz żądane zdarzenie lub region z podmenu **To Front** (Do przodu) lub **Set to Region** (Ustaw na region).

UWAGA

Dostępne opcje zależą od tego, czy wykonałeś rejestrację liniową czy cykliczną oraz od używanego trybu nagrywania. Podczas nagrywania dźwięku w trybie cyklicznym zarejestrowane zdarzenie jest dzielone na regiony, po jednym dla każdego ujęcia.

- Kliknij środkowy uchwyt na dolnej krawędzi zdarzenia skumulowanego i wybierz wpis z wyskakującego menu.
- Na liście utworów włącz opcję **Show Lanes** (Pokaż pasy) i wybierz żądane ujęcie.

POWIĄZANE LINKI

Pasy, próby i nakładające się zdarzenia na stronie 181

Track Folding Menu (Menu Składanie Ścieżek)

Możesz pokazywać, ukrywać lub odwracać ścieżki, które są wyświetlane w oknie projektu. Pozwala to podzielić projekt na kilka części, tworząc kilka ścieżek folderów dla różnych elementów projektu i pokazując/ukrywając ich zawartość, wybierając funkcję menu lub używając skrótów klawiaturowych. W ten sposób można również złożyć ścieżki automatyzacji.

- Aby otworzyć podmenu **Track Folding** (Składanie ścieżek), wybierz **Project > Track Folding** (Projekt > Składanie ścieżek).

Dostępne są następujące opcje:

Toggle Selected Track (Przełącz wybraną ścieżkę)

Odwraca stan złożenia wybranej ścieżki.

Fold Tracks (Złóż ścieżki)

Składa wszystkie otwarte ścieżki folderów w oknie **Project** (projektu).

UWAGA

Zachowanie tej funkcji zależy od ustawienia **Deep Track Folding** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje).

Unfold Tracks (Rozwiń ścieżki)

Rozwijają wszystkie ścieżki folderów w oknie **Project** (projekt)

UWAGA

Zachowanie tej funkcji zależy od ustawienia **Deep Track Folding** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje).

Flip Fold States (Odwróć stany składania)

Odwraca stany zagięcia ścieżek w oknie projektu. Oznacza to, że wszystkie ścieżki, które zostały złożone, zostaną rozłożone, a wszystkie rozłożone ścieżki zostaną złożone.

Move Selected Tracks to New Folder (Przenieś wybrane ścieżki do nowego folderu)

Przenosi wszystkie wybrane ścieżki do ścieżki folderu. Ta opcja menu jest dostępna, jeśli dostępna jest co najmniej jedna ścieżka folderu.

UWAGA

- Do tych opcji menu można przypisać polecenia klawiszowe w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe) w kategorii **Project**.
- Jeśli włączysz **Deep Track Folding** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing** (Edycja) — strona **Project & MixConsole**), składanie ścieżek zostanie zastosowane do wszystkich podelementów ścieżek.

Wyświetlanie zdarzeń na ścieżkach folderów

Ścieżki z zamkniętymi folderami mogą wyświetlać dane zawartych ścieżek audio, MIDI i instrumentów jako bloki danych lub jako zdarzenia

Po zamknięciu ścieżek folderów zawartość zawartych ścieżek jest wyświetlana jako bloki danych lub zdarzenia. W zależności od wysokości ścieżki folderu, wyświetlanie zdarzeń może być mniej lub bardziej szczegółowe.

Modyfikowanie wyświetlania zdarzeń na ścieżkach folderów

Możesz modyfikować wyświetlanie zdarzeń na ścieżkach folderów.

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę folderu.
2. Z menu kontekstowego wybierz opcję **Show Data on Folder Tracks** (Pokaż dane na ścieżkach folderów).

Masz następujące opcje:

- **Always Show Data** (Zawsze pokazuj dane)
Zawsze wyświetla bloki danych lub szczegóły zdarzeń.
- **Never Show Data** (Nigdy nie pokazuj danych)
Nic nie wyświetla.
- **Hide Data When Expanded** (Ukryj dane po rozwinięciu)
Ukrywa wyświetlanie zdarzeń podczas otwierania ścieżek folderów.
- **Show Event Details** (Pokaż szczegóły zdarzenia)
Wyświetla szczegóły zdarzenia zamiast bloków danych.

UWAGA

Możesz zmienić te ustawienia w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) **Event Display – Folders** page (Wyświetlanie zdarzeń — strona Foldery).

POWIĄZANE LINKI

Wyświetlanie zdarzeń — foldery na stronie 1168

Pasy, próby i nakładające się zdarzenia

W dalszej części skupimy się na nagraniach cyklicznych z ujęciami. Możesz jednak zastosować operacje na pasach i metody kompilacji w przypadku nakładających się zdarzeń lub części, które składasz na jednej ścieżce.

Jeśli wykonujesz nagrywanie cykliczne w trybach **Keep History** lub **Cycle History + Replace** (audio) lub w trybach **Stacked** lub **Mix-Stacked** (MIDI), zarejestrowane okrażenia cyklu są wyświetlane na ścieżce z ostatnim nagraniem dublem aktywnym i na górze .

Tryb **Show Lanes** (Pokaż pasy) zapewnia dobry przegląd wszystkich ujęć. Jeśli aktywujesz przycisk **Show Lanes**, nagrane duble są wyświetlane na osobnych ścieżkach.



Ścieżki są obsługiwane w różny sposób, w zależności od tego, czy pracujesz z Audio, czy z MIDI:

Audio

Ponieważ każda ścieżka dźwiękowa może odtwarzać tylko jedno zdarzenie dźwiękowe naraz, usłyszysz tylko ujęcie aktywowane do odtwarzania, na przykład ostatnie okrażenie nagrywania cyklu.

MIDI

Nakładające się duble (partie) MIDI mogą być odtwarzane jednocześnie. Jeśli nagrywałeś w trybie **Mix-Stacked**, usłyszysz wszystkie duble ze wszystkich okrażeń cyklu.

Pasy można zmieniać, zmieniać ich rozmiar i powiększać jak zwykle ścieżki.

Aby grać solo na linii, możesz aktywować dla niej przycisk **Solo**. Pozwala to usłyszeć pas w kontekście projektu. Jeśli chcesz usłyszeć ujęcie bez kontekstu projektu, musisz także aktywować przycisk **Solo** na ścieżce głównej.

Montaż idealnego ujęcia

Możesz odtwarzać, dzielić i aktywować duble, aby połączyć najlepsze fragmenty nagrania w ostatecznym ujęciu.

PROCEDURA

1. Wybierz narzędzie **Comp** (kompilacji) lub **Object Selection** (narzędzie do zaznaczania obiektów).
2. Przesuń dubel na wierzch, aby wybrać go do odtworzenia i posłuchaj.
3. Przesłuchaj różne ujęcia, aby porównać je bardziej szczegółowo.
4. Jeśli to konieczne, podziel ujęcia na mniejsze sekcje, utwórz nowe zakresy i przenieś je na pierwszy plan.
5. Kontynuuj, aż będziesz zadowolony z rezultatu.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Po złożeniu idealnego ujęcia możesz je ulepszyć.

- Aby automatycznie rozwiązać nakładanie się i usunąć puste pasy, kliknij ścieżkę prawym przyciskiem myszy i wybierz **Clean Up Lanes** (Oczyść pasy).

W przypadku Audio wykonaj następujące czynności:

- Zastosuj automatyczne zanikanie i przenikanie do skompilowanych ujęć.
- Aby umieścić wszystkie duble na jednym torze i usunąć wszystkie duble w tle, zaznacz wszystkie duble i wybierz **Audio > Advanced > Delete Overlaps** (Audio > Zaawansowane > Usuń nakładki).
- Aby utworzyć nowe i ciągle zdarzenie ze wszystkich wybranych ujęć, wybierz kolejno **Audio > Bounce Selection** (Audio > Wybór odbicia).

W przypadku MIDI wykonaj następujące czynności:

- Otwieraj duble w edytorze MIDI, aby dokonywać drobnych korekt, takich jak usuwanie lub edytowanie nut.
- Aby utworzyć nową i ciągłą część wszystkich wybranych dubli, która jest umieszczona na jednym torze, zaznacz wszystkie próby i wybierz **MIDI > Bounce MIDI**.
- Aby utworzyć nową partię i umieścić ją na nowej ścieżce, wybierz **MIDI > Merge MIDI in Loop**.

Na koniec oczyść pasy w następujący sposób:

- Kliknij tor prawym przyciskiem myszy i wybierz **Create Tracks from Lanes** (Utwórz ścieżki z pasów). Pas zostanie przekształcony w nową ścieżkę.

Operacje montażu

O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie operacje można wykonywać w oknie **Project** i w **Audio Part Editor** (Edytorze części audio). **Snap** (Pstryknięcie) jest brany pod uwagę, a wszystkie operacje można cofnąć.

Aby złożyć idealne ujęcie, możesz użyć narzędzia **Comp**, narzędzia do zaznaczania obiektów (**Object Selection**) lub narzędzia do zaznaczania zakresu (**Range Selection**).

- Narzędzie **Comp** modyfikuje jednocześnie wszystkie ujęcia na wszystkich ścieżkach. Jest to przydatne, jeśli nagrane duble mają tę samą pozycję początkową i końcową.
- Narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) wpływają na pojedyncze ujęcia poszczególnych torów.

Jeśli to nie jest to, czego chcesz, możesz wprowadzić zmiany na ścieżce głównej lub użyć narzędzia **Comp**.

UWAGA

Jeśli układasz zdarzenia na ścieżce audio, wyłącz opcję **Treat Muted Audio Events like Deleted** (Traktuj wyciszone zdarzenia audio jak usunięte) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Editing – Audio** (Edycja — Audio)).

Możesz wykonać następujące operacje:

Operacje montażu

Operacja	Narzędzie Tool	Narzędzie Object Selection/Range Selection
Select (Wybierz) (Tylko okno Project)	Przytrzymaj Shift i kliknij ujęcie.	Kliknij ujęcie.
Bring to front (Przesuń na wierzch)	Kliknij ujęcie. Kliknij dwukrotnie, aby przełączyć	Umieść wskaźnik myszy nad środkiem dolnej krawędzi dubla, aż zmieni się on w symbol Comp , i kliknij. Kliknij dwukrotnie, aby przełączyć. W przypadku MIDI wycisza/włącza wyciszenie dubla.
Comping (utwórz nowy zakres i przenieś go na wierzch, tylko okno Project)	Kliknij i przeciągnij po pasie. Wszystkie duble są dzielone na początku i na końcu zakresu. Jeśli duble audio sąsiadują ze sobą bez przerw lub zaników, a sam materiał pasuje, duble są scalane w zakresie.	—
Audition (Przesłuchanie)	Naciśnij klawisze Ctrl/Cmd , aby aktywować narzędzie Speaker (Głośnik), i kliknij miejsce, w którym chcesz rozpocząć odtwarzanie.	Patrz po lewej.
Move (Przenieś)	Kliknij i przeciągnij na głównej ścieżce.	Kliknij i przeciągnij na dowolnym pasie.
Resize (Zmień rozmiar)	Przeciągnij uchwyty zmiany rozmiaru. Dotyczy to wszystkich dubli z tą samą pozycją początkową i końcową. Zmiana rozmiaru jest ograniczona do końca lub początku sąsiednich ujęć. Gwarantuje to, że nie utworzysz przypadkowo nakładek.	Przeciągnij uchwyty zmiany rozmiaru.
Correct Timing (Prawidłowy czas) (Zdarzenie Slip (poślizgu))	Wybierz ujęcie, przytrzymaj Alt/Opt - Shift (modyfikator narzędzia dla Slip Event) i przeciągnij myszą.	Patrz po lewej
Split (Rozdziel)	Alt/Opt – kliknij ujęcie. Jeśli	Patrz po lewej.

	podzieliś partię MIDI, a pozycja podziału przecina jedną lub kilka nut MIDI, wynik zależy od opcji Split MIDI Events (Rozdziel zdarzenia MIDI) w oknie dialogowym Preferences (Preferencje) (Editing (Edycja) — strona MIDI).	
Adjust Splits (Dostosuj podziały)	Umieść wskaźnik myszy nad podziałem i przeciągnij w lewo lub w prawo.	Patrz po lewej.
Gluing Splits (Klejanie podziałów)	Wprowadź nowy zakres na pierwszy plan.	Wybierz zakres obejmujący wszystkie podziały, które chcesz skleić, i kliknij dwukrotnie.

POWIĄZANE LINKI

Dzielenie zdarzeń na stronie 215

Definiowanie podstawy czasu ścieżki

Podstawa czasu ścieżki określa, czy wydarzenia na ścieżce są rozmieszczone na taktach i uderzeniach (muzyczna podstawa czasu), czy na osi czasu (liniowa podstawa czasu). Zmiana tempa odtwarzania wpływa tylko na pozycję czasową zdarzeń na ścieżkach z muzyczną podstawą czasu.

PROCEDURA

- Na liście utworów kliknij **Toggle Timebase**  (Przełącz podstawę czasu), aby zmienić podstawę czasu.

WYNIK

Muzyczna podstawa czasu jest oznaczona symbolem nuty:



Liniowa podstawa czasu jest oznaczona symbolem zegara:



UWAGA

Przełączanie między liniową a muzyczną podstawą czasu powoduje bardzo niewielką utratę precyzji pozycjonowania. Dlatego należy unikać wielokrotnego przełączania między tymi dwoma trybami.

POWIĄZANE LINKI

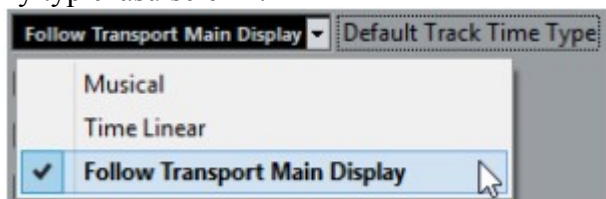
Edytowanie tempa i metrum na stronie 1023

Definiowanie domyślnej podstawy czasu ścieżki

Możesz określić domyślny typ czasu ścieżki dla nowych ścieżek (ścieżki audio, grupy/FX, MIDI i znaczniki).

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz **Editing** (Edycja).
2. Otwórz menu podręczne **Default Track Time Type** (Domyślny typ czasu ścieżki) i wybierz domyślny typ czasu ścieżki.



WYNIK

Jeśli wybrano opcję **Follow Transport Main Display** (Podążaj za głównym wyświetlaczem transportu), używane jest ustawienie podstawowego formatu czasu w panelu **Transport**. Gdy jest to ustawione na **Bars+Beats** (Takty+Uderzenia), dodawane są ścieżki z muzyczną podstawą czasu. Gdy ta opcja jest ustawiona na dowolną inną opcję (Sekundy, Kod czasowy, Próbkę itp.), wszystkie nowe ścieżki korzystają z liniowej podstawy czasu.

POWIĄZANE LINKI

Domyślny typ czasu ścieżki na stronie 1161

Wersje ścieżek

Wersje ścieżek umożliwiają tworzenie i zarządzanie wieloma wersjami zdarzeń i części na tej samej ścieżce.

Wersje ścieżek są dostępne dla ścieżek audio, MIDI i ścieżek instrumentalnych. Możesz także mieć wersje ścieżek akordów, ścieżki podpisu i ścieżki tempa.

Wersje ścieżek są przydatne do następujących zadań:

- Rozpoczynanie nowych nagrań od zera.
- Porównanie różnych ujęć i kompozycji.
- Zarządzanie ujęciami nagranyymi w nagraniu wielościeżkowym.

UWAGA:

Wersje ścieżek nie są dostępne dla ścieżek automatyzacji.

Wersje ścieżek są zawarte w archiwach ścieżek i kopiach zapasowych projektów.

Polecenia dotyczące wersji ścieżek można znaleźć w kategorii **Track Versions** (Wersje ścieżek) w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia dotyczące klawiszy, Skróty klawiaturowe).

Wyskakujące menu wersji ścieżek

Wyskakujące menu **Track Versions** (Wersje ścieżek) jest dostępne dla wszystkich typów ścieżek, które obsługują wersje ścieżek. Zawiera najważniejsze funkcje do zarządzania wersjami ścieżek oraz listę wersji ścieżek.

- Aby otworzyć wyskakujące menu **Track Versions** dla ścieżki, kliknij strzałkę po prawej stronie nazwy ścieżki.



Dostępne są następujące opcje:

Track Version list (Lista wersji ścieżki)

Wyświetla listę wszystkich wersji ścieżki, dla której zostało otwarte menu podręczne **Track Versions** (Wersje ścieżki) i umożliwia aktywację wersji ścieżki.

New Version (Nowa wersja)

Tworzy nową, pustą wersję ścieżki dla wszystkich wybranych ścieżek.

Duplicate Version (Duplikat wersji)

Tworzy kopię aktywnej wersji ścieżki dla wszystkich wybranych ścieżek.

Rename Version (Zmień nazwę wersji)

Otwiera okno dialogowe umożliwiające zmianę nazwy wersji ścieżki dla wybranych ścieżek.

Delete Version (Usuń wersję)

Usuwa aktywną wersję ścieżki dla wszystkich wybranych ścieżek. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy ścieżka ma więcej niż jedną wersję.

Select Traks with Same Version ID (Wybierz ścieżki z tym samym identyfikatorem wersji)

Wybiera wszystkie ścieżki, które mają wersję ścieżki o tym samym identyfikatorze.

Show Version Name in Track List (Pokaż nazwę wersji na liście ścieżek).

Pokazuje/ukrywa nazwę wersji obok nazwy ścieżki na liście ścieżek.

Sekcja wersji ścieżek

Sekcja **Track Versions** (Wersje ścieżek) w **Inspector** (Inspektorze) umożliwia przeglądanie wersji ścieżek dla wybranej ścieżki i zarządzanie nimi. Jest dostępny dla ścieżek audio, ścieżek MIDI, ścieżek instrumentów, ścieżki samplera i ścieżki akordów.

- Aby otworzyć sekcję **Track Versions** (Wersje ścieżek) dla ścieżki, zaznacz ścieżkę i w **Inspector** kliknij sekcję **Track Versions**.



Track Version Indicator (Wskaźnik wersji śledzenia)

Wskazuje, że istnieje więcej niż jedna wersja ścieżki.

Name (Nazwa)

Pokazuje nazwę wersji. Kliknij dwukrotnie, aby to zmienić. Nazwa zostanie zmieniona dla wszystkich wybranych ścieżek.

ID

Pokazuje identyfikator wersji ścieżki.

Track Version list (Lista wersji ścieżki)

Wyświetla listę wszystkich wersji ścieżek i umożliwia aktywację jednej z nich dla wszystkich wybranych ścieżek.

New Version (Nowa wersja)

Tworzy nową, pustą wersję ścieżki dla wszystkich wybranych ścieżek.

Duplicate Version (Duplikat wersji)

Tworzy kopię aktywnej wersji ścieżki dla wszystkich wybranych ścieżek.

Delete Version (Usuń wersję)

Usuwa aktywną wersję ścieżki dla wszystkich wybranych ścieżek. Ta funkcja jest dostępna tylko wtedy, gdy ścieżka ma więcej niż jedną wersję ścieżki.

Tworzenie nowych wersji ścieżek

Możesz tworzyć nowe, puste wersje ścieżek dla wybranych ścieżek.

PROCEDURA

1. Na liście utworów wybierz utwory, dla których chcesz utworzyć nową wersję utworu.
2. Wybierz **Project > Track Versions > New Version** (Projekt > Wersje ścieżek > Nowa wersja).

UWAGA

Możesz także użyć sekcji **Track Versions** (Wersje ścieżek) w **Inspector** (Inspektorze) (dostępnej tylko dla ścieżek audio, ścieżek MIDI, ścieżek instrumentów i ścieżki akordów) lub wyskakującego menu **Track Versions** na liście ścieżek, aby utworzyć nową wersję ścieżki.

WYNIK

Wyświetlacz zdarzenia pokazuje nową, pustą wersję ścieżki. Zdarzenia z poprzednich wersji ścieżek są ukryte. Lista ścieżek zawiera domyślną nazwę wersji.

Identyfikatory wersji ścieżki

Wszystkim wersjom ścieżek automatycznie przypisywany jest identyfikator. Wersje ścieżek, które są tworzone razem, otrzymują ten sam identyfikator wersji ścieżki i można je wybrać razem.

W sekcji **Track Versions** (Wersje ścieżki) w **Inspector**, identyfikator wersji śledzenia jest wyświetlany w kolumnie **ID** (identyfikator) na liście wersji ścieżek.

Na liście ścieżek możesz otworzyć menu podręczne **Track Versions**, aby zobaczyć identyfikator wersji ścieżki.

Wybieranie ścieżek według identyfikatora wersji ścieżki

Możesz jednocześnie wybrać wszystkie ścieżki, które mają ten sam identyfikator wersji ścieżki.

PROCEDURA

1. Aktywuj wersję ścieżki.
2. Wybierz **Project > Track Versions > Select Tracks with Same Version ID** (Projekt > Wersje ścieżek > Wybierz ścieżki z tym samym identyfikatorem wersji).

WYNIK

Zostaną wybrane wszystkie ścieżki, które mają wersje ścieżek o tym samym identyfikatorze.

Przypisywanie wspólnego identyfikatora

Wersje ścieżek na różnych ścieżkach, które nie zostały utworzone razem, mają różne identyfikatory wersji ścieżek. Wersje ścieżek z różnymi identyfikatorami nie mogą być aktywowane razem. Aby to zrobić, musisz przypisać nowe identyfikatory wersji do tych ścieżek.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżki i aktywuj wersje ścieżek, którym chcesz przypisać wspólny identyfikator wersji.
2. Wybierz **Project > Track Versions > Assign Common Version ID** (Projekt > Śledź wersje > Przypisz wspólny identyfikator wersji).

WYNIK

Nowy identyfikator jest przypisywany do wszystkich aktywnych wersji ścieżek na wybranych ścieżkach. Ścieżki są teraz oznaczone jako należące do siebie. Możesz teraz aktywować je razem.

Aktywna wersja ścieżki

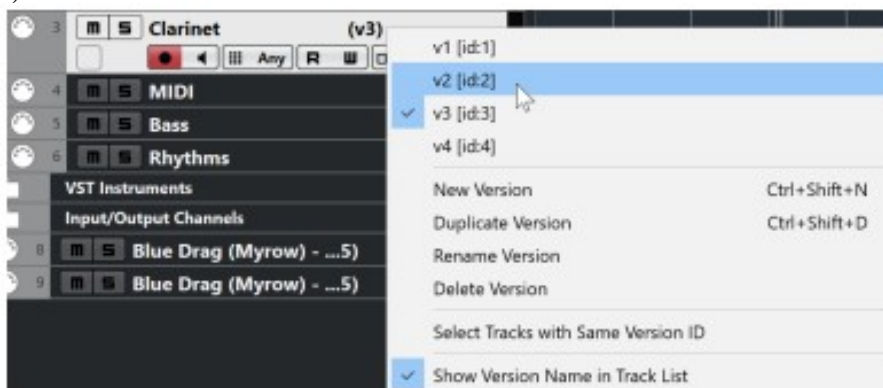
Jeśli dla ścieżki utworzono więcej niż jedną wersję ścieżki, możesz wyświetlić zdarzenia z określonej wersji ścieżki na ekranie zdarzeń. Ten proces jest określany jako aktywowanie wersji ścieżek.

Aktywacja wersji ścieżki

Możesz aktywować jedną ze swoich wersji ścieżki. Pokazuje to również jej zdarzenia na wyświetlaczu zdarzeń.

PROCEDURA

1. Kliknij strzałkę po prawej stronie nazwy ścieżki, aby otworzyć menu podręczne **Track Versions** (Wersje ścieżek).



2. Wybierz wersję ścieżki, którą chcesz aktywować.
3. Opcjonalnie: Aktywuj **Show Version Name in Track List** (Pokaż nazwę wersji na liście ścieżek).
Spowoduje to wyświetlenie nazwy wersji obok nazwy ścieżki na liście ścieżek.

WYNIK

Wybrana wersja zostanie aktywowana, a jej zdarzenia zostaną pokazane na wyświetlaczu zdarzeń.

UWAGA

Jeśli pracujesz ze ścieżkami audio, ścieżkami MIDI, ścieżkami instrumentów, ścieżką samplera lub ścieżką akordów, możesz także użyć sekcji **Track Versions** (Wersje ścieżek) w **Inspector**, aby aktywować wersję ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Menu podręczne Track Versions (Wersje ścieżek) na stronie 185
Nazwy wersji ścieżek na stronie 190

Aktywacja wersji ścieżki na wielu ścieżkach

Możesz jednocześnie aktywować wersje ścieżek na wielu ścieżkach, jeśli te wersje mają ten sam identyfikator.

PROCEDURA

1. Wybierz wszystkie ścieżki, dla których chcesz aktywować określoną wersję ścieżki.
2. Kliknij strzałkę po prawej stronie nazwy ścieżki, aby otworzyć wyskakujące menu **Track Versions** (Wersje ścieżek).
3. Wybierz z listy wersję ścieżki, którą chcesz aktywować.

WYNIK

Wybrana wersja ścieżki zostanie aktywowana dla wszystkich wybranych ścieżek, a odpowiednie zdarzenia zostaną pokazane na wyświetlaczu zdarzeń.

UWAGA

Jeśli pracujesz ze ścieżkami audio, ścieżkami MIDI, ścieżkami instrumentów lub ścieżką akordów, możesz także użyć sekcji **Track Versions** (Wersje ścieżek) w **Inspector** (Inspektorze), aby aktywować wersję ścieżki.

Powielanie wersji ścieżek

Możesz zduplikować wersję ścieżki, tworząc nową wersję ścieżki, która zawiera kopię aktywnej wersji ścieżki.

PROCEDURA

1. Na liście utworów wybierz utwory i aktywuj wersję utworu, którą chcesz powielić.
2. Wybierz **Project > Track Versions > Duplicate Version** (Projekt > Wersje ścieżek > Powiel wersję). Na ekranie zdarzeń wyświetlana jest zduplikowana wersja utworu. Na liście ścieżek wyświetlana jest domyślna nazwa wersji duplikatu.

UWAGA

Możesz także użyć sekcji **Track Versions** (Wersje ścieżek) w **Inspektorze** dla ścieżek audio, ścieżek MIDI, ścieżek instrumentów i ścieżek akordów lub wyskakującego menu **Track Versions** na liście ścieżek, aby powielić wersję ścieżki.

Usuwanie wersji ścieżek

Możesz usunąć wersje ścieżek, których już nie potrzebujesz.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżki i aktywuj wersje ścieżek, które chcesz usunąć.
2. Wybierz **Project > Track Versions > Delete Version** (Projekt > Śledź wersje > Usuń wersję).

UWAGA

Możesz także użyć sekcji **Track Versions** (Wersje ścieżek) w **Inspektorze** dla ścieżek audio, ścieżek MIDI, ścieżek instrumentów i ścieżek akordów lub wyskakującego menu **Track Versions** na liście ścieżek, aby usunąć aktywną wersję ścieżek dla wybranych ścieżek.

Kopiowanie i wklejanie zakresów zaznaczenia między wersjami ścieżek

Możesz kopiować i wklejać zakresy między różnymi wersjami ścieżek, nawet na wielu ścieżkach.

WARUNEK WSTĘPNY

Masz co najmniej 2 wersje utworów.

PROCEDURA

1. Wybierz narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresów).
2. Wybierz zakres wersji ścieżki, którą chcesz skopiować.
3. Wybierz **Edit > Copy** (Edytuj > Kopiuj).
4. Aktywuj wersję ścieżki, do której chcesz wstawić skopiowany zakres.
5. Wybierz polecenie **Edit > Paste** (Edytuj > Wklej).

WYNIK

Skopiowany zakres z pierwszej wersji ścieżki jest wklejany do drugiej wersji ścieżki w dokładnie tym samym miejscu.

UWAGA

Jeśli chcesz wykonać bardziej skomplikowane zadania kompilacji, zalecamy wybranie opcji **Project > Track Versions > Create Lines from Versions** (Projekt > Wersje ścieżek > Utwórz pasy z wersji) i kontynuowanie korzystania z narzędzia **Comp**.

Kopiowanie i wklejanie wybranych zdarzeń między wersjami ścieżki.

Możesz kopiować i wklejać wybrane zdarzenia między różnymi wersjami ścieżek, nawet na wielu ścieżkach.

WARUNEK WSTĘPNY

Masz co najmniej 2 wersje ścieżki i rozdzieliłeś na przykład odpowiednie zdarzenia za pomocą narzędzia **Split** (Podziel).

PROCEDURA

1. Wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).
 2. Wybierz zdarzenia, które chcesz skopiować.
 3. Wybierz **Edit > Copy** (Edytuj > Kopiuj).
 4. Aktywuj wersję ścieżki, do której chcesz wstawić skopiowane zdarzenia.
 5. Wybierz **Edit > Functions > Paste at Origin** (Edycja > Funkcje > Wklej w miejscu pochodzenia).
- Gwarantuje to, że zdarzenia zostaną wstawione dokładnie w tym samym miejscu.

WYNIK

Skopiowane zdarzenia z pierwszej wersji ścieżki są wklejane do drugiej wersji ścieżki w dokładnie tym samym miejscu.

Nazwy wersji ścieżek

Każda wersja ścieżki ma domyślną nazwę wersji ścieżki.

Jeśli dla ścieżki dostępna jest więcej niż jedna wersja, nazwa wersji ścieżki jest wyświetlana na liście ścieżek oraz w sekcji **Track Versions** (Wersje ścieżek) w **Inspektorze**. Domyślnie wersje ścieżek noszą nazwy v1, v2 itd. Możesz jednak zmienić nazwę każdej wersji ścieżki według własnych upodobań.

UWAGA

Możesz pokazać/ukryć nazwę wersji obok nazwy ścieżki na liście ścieżek, aktywując/dezaktywując opcję **Show Version Name in Track List** (Pokaż nazwę wersji na liście ścieżek) w wyskakującym menu **Track Versions** (Wersje ścieżek) dla ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

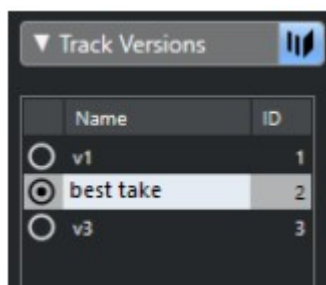
Menu podręczne Track Versions (Wersje ścieżek) na stronie 185

Zmiana nazwy wersji ścieżki

Możesz zmieniać nazwy wersji ścieżek.

PROCEDURA

- W sekcji **Track Versions** (Wersje śledzenia) w **Inspector** kliknij dwukrotnie nazwę wersji śledzenia i wprowadź nową nazwę. Nazwa została zmieniona. Jeśli dostępne miejsce na liście utworów jest zbyt małe, nazwa zostanie automatycznie skrócona.

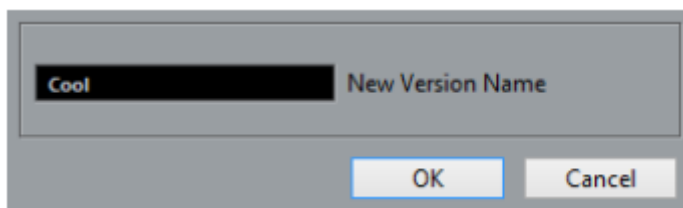


Zmianianie nazw wersji ścieżek na wielu ścieżkach

Możesz zmieniać nazwy wersji ścieżek na wielu ścieżkach.

PROCEDURA

1. Aktywuj wszystkie wersje ścieżek, których nazwy chcesz zmienić, i wybierz odpowiednie ścieżki.
2. Wybierz **Project > Track Versions > Rename Version** (Projekt > Wersje ścieżki > Zmień nazwę wersji).
3. Wprowadź nazwę nowej wersji ścieżki i kliknij **OK**.



WYNIK

Na liście ścieżek zostanie wyświetlona nazwa nowej wersji ścieżki.

UWAGA

Jeśli chcesz przypisać ten sam identyfikator do wersji ścieżki, wybierz opcję **Project > Track Versions > Assign Common Version ID** (Projekt > Wersje ścieżki > Przypisz wspólny identyfikator wersji).

Wersje ścieżki a pasy

Wersje ścieżek i pasy to indywidualne cechy, które wzajemnie się uzupełniają. Każda wersja ścieżki może mieć własny zestaw pasów.

Tworzenie pasów z wersji ścieżki

Jeśli Twój projekt zawiera wersje ścieżek i chcesz kontynuować pracę z pasami, na przykład za pomocą narzędzia **Comp** możesz utworzyć pasy z wersji ścieżek.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżki, dla których chcesz utworzyć pasy.
2. Wybierz **Project > Track Versions > Create Lanes from Versions** (Projekt > Wersje ścieżki > Utwórz pasy z wersji).
Dodano nową wersję toru o nazwie **Lanes from Version**. Ta wersja ścieżki zawiera wszystkie wersje ścieżek na oddzielnych pasach. Oryginalne wersje ścieżek są zachowane. Ścieżki utworzone z wersji ścieżek MIDI są wyciszone.
3. Na liście ścieżek lub w **Inspektorze** aktywuj przycisk **Show Lanes** (Pokaż pasy) dla ścieżki.
4. Na pasku narzędzi okna projektu aktywuj narzędzie **Comp** i kontynuuj jak zwykle.

Tworzenie wersji ścieżek z pasów

Jeśli Twój projekt zawiera pasy i chcesz kontynuować pracę z funkcjami wersji ścieżki, możesz utworzyć wersje ścieżki na podstawie pasów.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżki, dla których chcesz utworzyć wersje ścieżek.
Jeśli chcesz przekonwertować tylko określone pasy, wybierz te pasy.
2. Wybierz **Project > Track Versions > Create Versions from Lanes** (Projekt > Wersje ścieżki > Utwórz wersje z pasów).

WYNIK

Dodano nowe wersje ścieżek, po jednej dla każdego oddzielnego pasa. Oryginalne pasy są zachowane. Wszelkie przejścia między ścieżkami, które utworzyłeś między różnymi pasami, są odrzucane.

Wstępne ustawienia ścieżki

Presety ścieżek to szablony, które można zastosować do nowo utworzonych lub istniejących ścieżek tego samego typu.

Możesz je tworzyć z praktycznie wszystkich typów ścieżek (audio, MIDI, instrument, sampler, grupa, FX, kanał zwrotny instrumentu VST, kanały wejściowe i wyjściowe). Zawierają ustawienia dźwięku i kanałów oraz umożliwiają szybkie przeglądanie, podgląd, wybór i zmianę dźwięków lub ponowne wykorzystanie ustawień kanałów w różnych projektach.

Predefiniowane ustawienia ścieżek są uporządkowane w **MediaBay**. Tam możesz kategoryzować je za pomocą atrybutów.

Zastosowanie ustawienia wstępnego ścieżki powoduje zastosowanie wszystkich ustawień zapisanych w ustawieniu wstępnym.

Ustawienia wstępne ścieżek można zastosować tylko do ścieżek własnego typu. Jedynym wyjątkiem są ścieżki instrumentów: dla nich dostępne są również presety VST.

UWAGA

- Po zastosowaniu ustawienia wstępnego ścieżki nie można cofnąć zmian. Nie ma możliwości usunięcia zastosowanego presetu ze ścieżki i powrotu do poprzedniego stanu. Jeśli nie jesteś zadowolony z ustawień ścieżki, musisz ręcznie edytować ustawienia lub zastosować inne ustawienie wstępne.

- Zastosowanie presetów VST do ścieżek instrumentów prowadzi do usunięcia modyfikatorów, insertów MIDI, insertów lub EQ. Te ustawienia nie są przechowywane w ustawieniach VST.

Ustawienia wstępne ścieżki Audio

Ustawienia wstępne ścieżek dla ścieżek audio, ścieżek grupowych, ścieżek FX, kanałów instrumentów VST, kanałów wejściowych i wyjściowych obejmują wszystkie ustawienia definiujące dźwięk.

Możesz użyć ustawień fabrycznych jako punktu wyjścia do własnej edycji i zapisać ustawienia audio zoptymalizowane dla artysty, z którym często pracujesz, jako ustawienie wstępne dla przyszłych nagrań.

Następujące dane są zapisywane w ustawieniach ścieżek audio:

- Wstaw ustawienia efektów (w tym ustawienia efektów VST)
- Ustawienia EQ
- Głośność (Volume) i panorama (Pan)
- Wzmocnienie wejściowe (Gain) i faza (Phase)

UWAGA

Aby uzyskać dostęp do funkcji presetów ścieżek dla kanałów wejściowych i wyjściowych, aktywuj przyciski zapisu (**Write**) dla kanałów wejściowych i wyjściowych w **MixConsole**. Spowoduje to utworzenie ścieżek kanału wejściowego i wyjściowego na liście ścieżek.

Presety (wstępne ustawienia) ścieżki MIDI

Możesz użyć presetów ścieżek MIDI dla multitimbralowych instrumentów VST. Można ich również używać do instrumentów zewnętrznych.

Podczas tworzenia presetów ścieżek MIDI możesz dołączyć kanał lub ścieżkę dostępu (patch).

- Aby upewnić się, że zapisane ustawienia ścieżek MIDI dla instrumentów zewnętrznych będą ponownie działać z tym samym instrumentem, zainstaluj instrument jako urządzenie MIDI, patrz oddzielny dokument **MIDI Devices** (Urządzenia MIDI).

Następujące dane są zapisywane w ustawieniach ścieżek MIDI:

- Modyfikatory MIDI (Transpozycja itp.)
- Efekty insertowe MIDI
- Wyjście i zmiana kanału lub programu (Channel Change i Program Change)
- Ustawienia transformatora wejściowego (Input Transformer)
- Głośność (Volume) i panorama (Pan)
- Ustawienia pięciolinii (staff)
- Ustawienia kolorów
- Ustawienia mapy perkusyjnej (Drum Map).

Tworzenie presetu ścieżki

Możesz utworzyć ustawienie wstępne ścieżki z pojedynczej ścieżki lub z kombinacji ścieżek.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz jedną lub więcej ścieżek.
2. Na liście ścieżek kliknij prawym przyciskiem myszy jedną z wybranych ścieżek i wybierz opcję **Save Track Preset** (Zapisz ustawienie wstępne ścieżki).
3. W sekcji **New Preset** (Nowe ustawienie wstępne) wprowadź nazwę nowego ustawienia wstępnego.

UWAGA

Możesz także zdefiniować atrybuty dla ustawienia wstępnego.

4. Kliknij **OK**, aby zapisać ustawienie wstępne i wyjść z okna dialogowego.

WYNIK

Ustawienia wstępne ścieżek są zapisywane w folderze aplikacji w folderze ustawień wstępnych ścieżek. Są one zapisywane w domyślnych podfolderach nazwanych zgodnie z typem ścieżki: audio, MIDI, instrument i multi.

POWIĄZANE LINKI

Inspektor atrybutów (Attribute Inspector) na stronie 659

Ładowanie presetów dla ścieżek

Możesz wybierać spośród wielu gotowych ustawień ścieżek

PROCEDURA

1. W Inspector kliknij ikonę **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi) po prawej stronie sekcji **Inserts** (Wstawki).
2. Wybierz opcję **From Track Preset** (Z ustawień ścieżki).
3. W przeglądarce **Results** (wyników) kliknij dwukrotnie ustawienie wstępne ścieżki, aby je zastosować.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia wstępne ścieżki (Track Presets) na stronie 192

Ładowanie presetów dla instrumentów VST

Podczas pracy z instrumentami VST możesz wybierać spośród wielu ustawień wstępnych za pośrednictwem przeglądarki **Results**.

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę instrumentu i wybierz **Load Track Preset** (Załaduj ustawienie ścieżki).
2. W przeglądarce **Results** (wyniki) kliknij dwukrotnie ustawienie wstępne, aby je zastosować.

Presety (ustawienia wstępne) ścieżki instrumentu

Presety ścieżek instrumentów oferują zarówno funkcje MIDI, jak i Audio i są najlepszym wyborem do obsługi dźwięków prostych, monofonicznych instrumentów VST.

Użyj presetów ścieżek instrumentów do odsłuchu swoich ścieżek lub zapisania preferowanych ustawień dźwięku, na przykład. Możesz także wyodrębnić dźwięki z presetów ścieżek instrumentów do wykorzystania na ścieżkach instrumentów.

Następujące dane są zapisywane w ustawieniach ścieżek instrumentu:

- Efekty wstawiania dźwięku (Audio Insert)
 - Korektor dźwięku (EQ)
 - Głośność (Volume) i panorama (Pan) Audio
 - Wzmocnienie (Gain) i faza (Phase) wejścia dźwięku
 - Efekty insertowe MIDI
 - Parametry ścieżki MIDI
 - Ustawienia transformatora wejściowego (Input Transformer)
 - Instrument VST użyty w utworze
-
- Ustawienia pięciolinii

- Ustawienia kolorów
- Ustawienia mapy perkusyjnej (Drum Map)

Presety VST

Presety instrumentów VST zachowują się jak presety ścieżek instrumentów. Możesz wyodrębnić dźwięki z presetów VST do wykorzystania na ścieżkach instrumentów.

Następujące dane są zapisywane w ustawieniach instrumentów VST:

- Instrument VST
- Ustawienia instrumentu VST

UWAGA

Modyfikatory, inserty i ustawienia EQ nie są zapisywane.

Wtyczki efektów VST są dostępne w formacie VST 3 i VST 2.

UWAGA

W niniejszej instrukcji presety VST oznaczają presety instrumentów VST 3, o ile nie zaznaczono inaczej

Wyodrębnianie dźwięku ze ścieżki instrumentu lub presetu VST

W przypadku ścieżek instrumentalnych można wyodrębnić dźwięk presetu ścieżki instrumentalnej lub presetu VST.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę instrumentu, do której chcesz zastosować dźwięk.
2. W **Inspector** kliknij **Extract Sound from Track Preset** (Wyodrębnij dźwięk z presetu ścieżki).
3. W przeglądarce presetów wybierz preset ścieżki instrumentu lub preset VST.
4. Kliknij dwukrotnie ustawienie wstępne, aby załadować ustawienia.

WYNIK

Instrument VST i jego ustawienia (ale bez wstawek, korektorów i modyfikatorów) na istniejącej ścieżce zostaną nadpisane danymi z ustawienia wstępnego ścieżki. Poprzedni instrument VST dla tej ścieżki instrumentu zostanie usunięty, a nowy instrument VST wraz z ustawieniami zostanie skonfigurowany dla ścieżki instrumentu.

Presety wielościeżkowe (Multi-Track Presets)

Możesz użyć ustawień wielościeżkowych, na przykład podczas nagrywania konfiguracji wymagających kilku mikrofonów (zestawu perkusyjnego lub chóru, gdzie zawsze nagrywasz w tych samych warunkach) i musisz edytować powstałe ścieżki w podobny sposób. Co więcej, można ich używać podczas pracy ze ścieżkami warstwowymi, gdzie zamiast manipulować tylko jedną ścieżką, używasz kilku ścieżek do wygenerowania określonego dźwięku.

Jeśli wybierzesz więcej niż jedną ścieżkę podczas tworzenia ustawienia wstępnego ścieżki, ustawienia wszystkich wybranych ścieżek zostaną zapisane jako jedno ustawienie wielościeżkowe. Predefiniowane ustawienia wielościeżkowe można zastosować tylko wtedy, gdy ścieżki docelowe są tego samego typu, mają taką samą liczbę i kolejność jak ścieżki w ustawieniu wstępnym, dlatego należy ich używać w powtarzających się sytuacjach z podobnymi ścieżkami i ustawieniami.

Ładowanie ustawień wstępnych, wielościeżkowych

Możesz zastosować ustawienia wielościeżkowe do kilku wybranych ścieżek

PROCEDURA

1. W oknie **Project** zaznacz kilka ścieżek

UWAGA

Ustawienia wielościeżkowe można zastosować tylko wtedy, gdy typ, numer i kolejność ścieżek są identyczne dla wybranych ścieżek i ustawienia wstępnego.

2. Na liście ścieżek kliknij ścieżkę prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Load Track Preset** (Załaduj ustawienie wstępne ścieżki).

3. W przeglądarce presetów wybierz preset wielościeżkowy (multi-track).

4. Kliknij dwukrotnie ustawienie wstępne, aby je załadować.

WYNIK

Ustawienie wstępne zostanie zastosowane.

Presety ścieżki samplera

Możesz użyć presetów ścieżki samplera, aby ponownie wykorzystać utworzone dźwięki w późniejszych projektach lub nowo utworzonych ścieżkach samplera.

Następujące dane są zapisywane w ustawieniach ścieżek samplera:

- Efekty insertowe Audio
- Korektor dźwięku (Audio EQ)
- Głośność (Volume) i panorama (Pan) dźwięku
- Wzmocnienie (Volume) i faza (Phase) wejścia audio
- Efekty insertowe MIDI
- Parametry ścieżki MIDI
- Ustawienia transformatora wejściowego (Input Transformer)
- Ustawienia kolorów

POWIĄZANE LINKI

Ścieżki samplera na stronie 129

Tworzenie presetu ścieżki samplera

Możesz utworzyć preset ścieżki samplera ze ścieżki samplera lub użyć paska narzędzi **Sampler Control**.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Sampler Control** kliknij **Preset Management** .

2. Kliknij **Save Track Preset** (Zapisz ustawienie ścieżki).

3. W oknie dialogowym **Save Track Preset** (Zapisz ustawienie wstępne ścieżki) wpisz nazwę nowego ustawienia wstępnego.

4. Kliknij **OK**, aby zapisać ustawienie wstępne i wyjść z okna dialogowego.

WYNIK

Nowe ustawienie ścieżki samplera zostanie zapisane. Jest ono wyświetlane w polu **Preset Name** (Nazwa ustawienia wstępnego) w wierszu informacyjnym.

Ustawienia wstępne ścieżki samplera są zapisywane w folderze aplikacji w folderze ustawień wstępnych ścieżki samplera.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie presetu ścieżki na stronie 193

Banki wzorów

Banki wzorców to ustawienia wstępne utworzone dla efektu **Beat Designer** MIDI.

Zachowują się bardzo podobnie do presetów ścieżek.

POWIĄZANE LINKI

Podgląd banków wzorców na stronie 654

Ustawienia wstępne ścieżki na stronie 192

Ładowanie ścieżek lub presetów VST

Możesz zastosować presetu ścieżki lub VST do wybranych ścieżek.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz ścieżkę.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W **Inspektorze** kliknij **Load Track Preset** (Załaduj ustawienie wstępne ścieżki).
 - Na liście ścieżek kliknij ścieżkę prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Load Track Preset** (Załaduj wstępnie ustawione ścieżki).
 - Na pasku narzędzi sterowania samplerem (**Sampler Control**) kliknij przycisk **Preset Management** obok pola **Preset Name** i wybierz **Load Track Preset**.
3. W przeglądarce presetów wybierz preset ścieżki, VST lub samplera.
4. Kliknij dwukrotnie ustawienie wstępne, aby je załadować.

WYNIK

Ustawienie wstępne zostanie zastosowane.

UWAGA

Możesz także przeciągać i upuszczać ustawienia wstępne ścieżek z **MediaBay** lub Eksploratora plików/macOS Finder na ścieżkę tego samego typu.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja filtrów na stronie 655

Ładowanie insertów i EQ z presetów ścieżek

Zamiast ładować kompletne ustawienia wstępne ścieżek, możesz także zastosować ustawienia wstawiania lub korektora z ustawień wstępnych ścieżek.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę, otwórz okno **Inspector** lub **Channel Settings** i kliknij **Preset Management** (Zarządzanie w sekcji Wstawki lub Korektor”).
2. Wybierz opcję **From Track Preset** (Z ustawień ścieżki).
3. W przeglądarce presetów wybierz preset ścieżki.
4. Kliknij dwukrotnie ustawienie wstępne, aby załadować ustawienia.

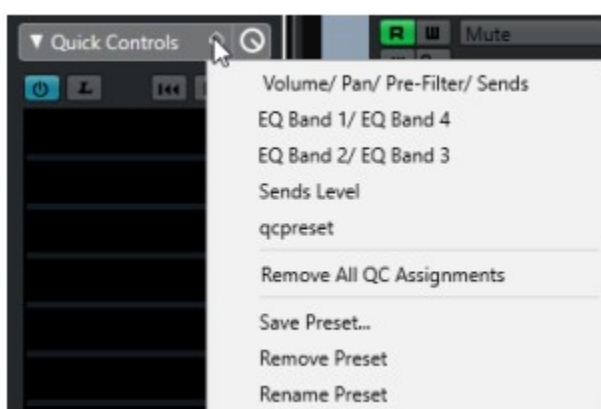
Ustawienia wstępne Track Quick Control (ścieżki szybkiego sterowania)

W przypadku ścieżek audio, instrumentalnych, MIDI, FX i grupowych można zapisywać i ładować własne przypisania szybkich nastaw jako ustawienia wstępne lub korzystać z ustawień fabrycznych.

Zapisywanie/ładowanie przypisań szybkiego sterowania ścieżką jako ustawień wstępnych.

PROCEDURA

1. W **Inspector** swojej ścieżki otwórz sekcję **Quick Controls** (Szybkie sterowanie). W przypadku ścieżek instrumentów szybkie elementy sterujące ścieżki są domyślnie ustawione na 8 domyślnych szybkich elementów sterujących VST załadowanego instrumentu.
2. Kliknij opcję **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi) w prawym górnym rogu sekcji **Quick Controls** (Szybkie sterowanie) i wybierz jedno z ustawień wstępnych.



Przypisanie funkcji **Track Quick Control** zmienia się i zapewnia dostęp do parametrów kanału.

UWAGA

Możesz także tworzyć własne przypisania i zapisywać je jako ustawienia wstępne, a także usuwać ustawienia wstępne, zmieniać ich nazwy lub przywracać ustawienia domyślne.

Części i zdarzenia (Parts and Events)

Części i zdarzenia to podstawowe elementy konstrukcyjne w Cubase.

Events (Zdarzenia)

W Cubase większość typów zdarzeń można przeglądać i edytować na określonych ścieżkach w oknie **Project**.

Zdarzenia można dodawać poprzez importowanie lub nagrywanie.

POWIĄZANE LINKI

Regiony audio na stronie 201

Zdarzenia MIDI na stronie 202

Zdarzenia Audio

Zdarzenia audio są tworzone automatycznie podczas nagrywania lub importowania dźwięku w oknie **Project**.

Możesz przeglądać i edytować zdarzenia audio w oknie projektu i w **Sample Editor** (edytorze sampli).

Zdarzenie dźwiękowe uruchamia odtwarzanie odpowiedniego klipu dźwiękowego. Dostosowując wartości **Offset** (Przesunięcie) i **Length** (Długość) zdarzenia, możesz określić, która część klipu audio jest odtwarzana. Sam klip audio pozostaje niezmienny.

POWIĄZANE LINKI

Okno projektu na stronie 44

Edytor sampli na stronie 509

Pliki audio i klipy audio na stronie 200

Podstawowe metody nagrywania na stronie 263

Tworzenie zdarzeń Audio

Możesz tworzyć zdarzenia dźwiękowe, nagrywając lub importując dźwięk do okna **Project**.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Nagraj dźwięk.
- Wybierz **File > Import > Audio File** (Plik > Importuj > Plik audio), aby zaimportować plik audio z dysku twardego lub dowolnego zewnętrznego urządzenia pamięci masowej.
- Wybierz **File > Import > Audio CD** (Plik > Importuj > Audio CD), aby zaimportować plik audio z płyty audio CD.
- Wybierz **File > Import > Audio from Video File** (Plik > Importuj > Dźwięk z pliku wideo), aby zaimportować dźwięk z pliku wideo na dysku twardym lub dowolnym zewnętrznym urządzeniu pamięci masowej.
- Przeciągnij plik audio z **MediaBay**, **Audio Part Editor** lub **Sample Editor** i upuść go na ekranie zdarzenia.
- Skopiuj zdarzenie z innego projektu Cubase i wklej je w oknie zdarzenia.

POWIĄZANE LINKI

Podstawowe metody nagrywania na stronie 263
Import plików audio na stronie 284
Importowanie ścieżek Audio CD na stronie 287
Importowanie dźwięku z plików wideo na stronie 290
MediaBay i Media Rack na stronie 629
Edytor części audio na stronie 574
Edytor sampli na stronie 509

Tworzenie nowych plików ze zdarzeń

Zdarzenie audio odtwarza fragment klipu audio, który z kolei odnosi się do jednego lub większej liczby plików audio na dysku twardym. Można jednak utworzyć nowy plik składający się tylko z sekcji odtwarzanej przez zdarzenie.

PROCEDURA

1. Wybierz jedno lub kilka zdarzeń dźwiękowych.
2. Skonfiguruj pojawianie się (fade in), zanikanie (fade out) i głośność (volume) zdarzenia.
Te ustawienia zostaną zastosowane do nowego pliku.
3. Wybierz kolejno **Audio > Bounce Selection** (Wybór odbicia).
Zostaniesz zapytany, czy chcesz zastąpić wybrane zdarzenie, czy nie.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć nowy plik zawierający tylko dźwięk z oryginalnego zdarzenia, kliknij **Replace** (Zastąp).
 - Aby utworzyć nowy plik i dodać klip dla nowego pliku do puli (**Pool**), kliknij **No** (Nie)

WYNIK

Jeśli klikniesz **Replace** (Zastąp), klip dla nowego pliku zostanie dodany do **Pool** (puli), a oryginalne zdarzenie zostanie zastąpione nowym zdarzeniem, w którym zostanie odtworzony nowy klip. Jeśli klikniesz **No**, oryginalne zdarzenie nie zostanie zastąpione.

UWAGA

Możesz także zastosować funkcję **Bounce Selection** do części audio. W takim przypadku dźwięk ze wszystkich zdarzeń w części jest łączony w jeden plik audio. Jeśli wybierzesz opcję **Replace** (Zastąp), gdy zostaniesz o to poproszony, część zostanie zastąpiona pojedynczym zdarzeniem dźwiękowym odtwarzającym klip z nowego pliku.

POWIĄZANE LINKI

Zanikanie (Fades) na podstawie zdarzeń na stronie 307.

Pliki Audio i klipy Audio

W Cubase edycja i przetwarzanie dźwięku jest nieniszczące.

Kiedy edytujesz lub przetwarzasz dźwięk w oknie projektu, plik audio na dysku twardym pozostaje nietknięty. Zamiast tego zmiany są zapisywane w klipie audio, który jest tworzony automatycznie podczas importowania lub nagrywania i odnosi się do pliku audio. Pozwala to cofnąć zmiany lub przywrócić pierwotną wersję.

Jeśli zastosujesz przetwarzanie do określonej sekcji klipu audio, zostanie utworzony nowy plik audio zawierający tylko tę sekcję. Przetwarzanie jest stosowane tylko do nowego pliku audio, a klip audio jest automatycznie dostosowywany, tak aby odnosił się zarówno do oryginalnego pliku, jak i do nowego, przetworzonego pliku. Podczas odtwarzania program będzie przełączał się między oryginalnym plikiem a przetworzonym plikiem w odpowiednich miejscach. Usłyszysz to jako pojedyncze nagranie, z przetwarzaniem zastosowanym tylko do jednej sekcji.

Pozwala to cofnąć przetwarzanie na późniejszym etapie i zastosować inne przetwarzanie do różnych klipów audio, które odnoszą się do tego samego oryginalnego pliku.

Możesz przeglądać i edytować klipy audio w puli (**Pool**).

POWIĄZANE LINKI

Pool (pula) na stronie 610

Regiony audio na stronie 201

Zastępowanie klipów w zdarzeniach na stronie 201

Zastępowanie klipów w zdarzeniach

Możesz zastępować klipy w zdarzeniach audio.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przytrzymaj klawisz **Shift**, przeciągnij plik audio z Eksploratora plików/wyszukiwarki macOS i upuść go na zdarzeniu.
 - Kliknij klip w **Pool** (puli), przytrzymaj klawisz **Shift** i upuść go na zdarzeniu.

WYNIK

Klip w zdarzeniu zostanie zastąpiony. Edycje zdarzeń pozostają jednak niezmienione. Jeśli nowy klip jest krótszy niż zastąpiony, długość zdarzenia jest dostosowywana. Jeśli nowy klip jest dłuższy niż zastąpiony, długość zdarzenia pozostaje taka sama.

POWIĄZANE LINKI

Wstawianie klipów do projektu metodą „przeciągnij i upuść” na stronie 616.

Regiony Audio

Cubase pozwala tworzyć regiony audio w klipach audio, aby zaznaczyć ważne sekcje w audio.

Regiony audio można przeglądać w **Pool** (puli). Możesz je tworzyć i edytować w **Sample Editor** (edytorze próbek).

UWAGA

Jeśli chcesz użyć jednego pliku audio w różnych kontekstach lub jeśli chcesz utworzyć kilka pętli z jednego pliku audio, przekonwertuj odpowiednie regiony klipu audio na zdarzenia i odbij je do osobnych plików audio. Jest to konieczne, ponieważ różne zdarzenia odnoszące się do tego samego klipu uzyskują dostęp do tych samych informacji o klipie.

POWIĄZANE LINKI

Pool (pula) na stronie 610

Lista regionów na stronie 526

Tworzenie regionów

Możesz tworzyć regiony z kilku wybranych zdarzeń audio lub z zakresów wyboru.

PROCEDURA

1. Wybierz kilka zdarzeń audio lub zakresów wyboru.
2. Wybierz **Audio > Advanced > Event or Range as Region** (Audio > Zaawansowane > Zdarzenie lub Zakres jako region).
3. W oknie dialogowym **Create Regions** (Utwórz regiony) wprowadź nazwę dla regionów i kliknij **OK**.

WYNIK

W odpowiednim klipie tworzony jest region z początkową i końcową pozycją regionu określoną przez początkową i końcową pozycję zdarzenia lub zakresu zaznaczenia w klipie.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie regionów na stronie 527

Tworzenie zdarzeń z regionów

Możesz tworzyć zdarzenia z regionów. Zastępują one oryginalne zdarzenie.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie audio, którego klip zawiera regiony w granicach zdarzenia.
2. Wybierz kolejno **Audio > Advanced > Events from Regions** (Audio > Zaawansowane > Zdarzenia z regionów).

WYNIK

Oryginalne zdarzenie jest usuwane i zastępowane zdarzeniami umiejscowionymi i rozmiarami zgodnie z regionami.

Zdarzenia MIDI

Zdarzenia MIDI są tworzone automatycznie podczas nagrywania lub importowania MIDI w oknie **Project**.

In-Place Editor (Edytor lokalny) umożliwia przeglądanie i edytowanie zdarzeń MIDI w oknie **Project**. Możesz także przeglądać i edytować zdarzenia MIDI w **Key Editor**, **Drum Editor**, **List Editor** lub **Score Editor**.

POWIĄZANE LINKI

Okno projektu na stronie 44
Edytor lokalny na stronie 903
Edytor listy na stronie 889
Key Editor na stronie 836
Edytor perkusyjny na stronie 870
Podstawowe metody nagrywania na stronie 263

Tworzenie zdarzeń MIDI

Możesz tworzyć zdarzenia MIDI, nagrywając lub importując dane MIDI do okna projektu.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Nagrywaj MIDI.
 - Wybierz **File > Import > MIDI File** (Plik > Importuj > Plik MIDI), aby zaimportować plik MIDI z dysku twardego.
 - Przeciągnij plik MIDI z Eksploratora plików/wyszukiwarki macOS, z jednego z edytorów MIDI lub z **MediaBay** i upuść go na wyświetlaczu zdarzeń.
 - Skopiuj zdarzenie z innego projektu Cubase i wklej je w wyświetlaczu zdarzeń.

POWIĄZANE LINKI

Podstawowe metody nagrywania na stronie 263
Importowanie plików MIDI na stronie 292
Edytory MIDI na stronie 804
MediaBay i Media Rack na stronie 629

Parts (Partie, części)

Partie to pojemniki na zdarzenia MIDI lub audio oraz na ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Partie Audio na stronie 203

Partie MIDI na stronie 203

Partie Folder na stronie 203

Partie Audio

Partie audio to kontenery na zdarzenia audio. Jeśli chcesz traktować kilka zdarzeń Audio jako jedną jednostkę w oknie projektu, możesz je przekonwertować na partię.

Możesz tworzyć części audio w następujący sposób:

- Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) i rysuj na ścieżce dźwiękowej.
- Naciśnij **Alt/Opt**, wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i rysuj na ścieżce dźwiękowej.
- Wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i kliknij dwukrotnie ścieżkę audio pomiędzy lewym a prawym lokalizatorem.
- Wybierz kilka zdarzeń audio na ścieżce audio i wybierz **Audio > Events to Part** (Audio > Zdarzenia do części).

UWAGA

Aby zdarzenia ponownie pojawiły się na ścieżce jako niezależne obiekty, zaznacz partię i wybierz **Audio > Dissolve Part** (Audio > Rozpuść partię).

POWIĄZANE LINKI

Edytor części audio na stronie 574

Partie MIDI

Partia MIDI jest tworzona automatycznie podczas nagrywania. Zawiera zarejestrowane zdarzenia.

Możesz jednak tworzyć puste partie MIDI w następujący sposób:

- Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) i rysuj na ścieżce MIDI.
- Naciśnij **Alt/Opt**, wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i rysuj na ścieżce MIDI.
- Wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i kliknij dwukrotnie ścieżkę MIDI, pomiędzy lewym a prawym lokalizatorem.



Partie Folder

Partia folder jest graficzną reprezentacją zdarzeń i części na ścieżkach w folderze.

Partie folderów wskazują pozycję czasową, a także pozycję ścieżki w pionie. Jeśli używane są kolory części, są one również pokazane w partii folder.

Każda edycja partii folder wpływa na wszystkie zawarte w niej zdarzenia i części. Ścieżki w folderze można edytować jako jedną całość.

UWAGA

Jeśli chcesz edytować poszczególne ścieżki w folderze, możesz dwukrotnie kliknąć partię folderu. Spowoduje to otwarcie edytorów zdarzeń i części obecnych na ścieżkach.

POWIĄZANE LINKI

Menu kolorów zdarzenia na stronie 805

Tryb edycji grupy na stronie 220

Techniki edycji części i zdarzeń

Ta sekcja opisuje techniki edycji w oknie **Project**. Jeśli nie zostało to wyraźnie określone, wszystkie opisy odnoszą się zarówno do zdarzeń, jak i części, mimo że używamy terminu zdarzenie dla wygody.

W oknie **Project** możesz edytować zdarzenia, korzystając z następujących technik:

- Wybierając i używając jednego z narzędzi na pasku narzędzi okna **Project**.

UWAGA

Niektóre narzędzia do edycji posiadają dodatkowe funkcje po naciśnięciu klawiszy modyfikujących. Domyślne klawisze modyfikujące można dostosować w oknie dialogowym **Preferences (Preferencje)** (strona **Editing – Tool Modifiers (Edycja — narzędzie Modyfikatory)**).

- Otwierając menu **Edit** (Edycja) i wybierając jedną z funkcji.
- Poprzez edycję w wierszu informacyjnym.
- Za pomocą skrótu klawiaturowego (polecenia klawisza).

UWAGA

Snap (skok, przyciąganie) jest brany pod uwagę.

POWIĄZANE LINKI

Edycja — narzędzie Modyfikatory na stronie 1165

Przesłuchiwanie partii Audio i zdarzeń

Możesz odsłuchiwać części audio i zdarzenia w oknie **Project** za pomocą narzędzia **Audition** (Przesłuchanie).

PROCEDURA

1. Kliknij **Play** (Graj) i wybierz **Play**.
2. Kliknij miejsce, w którym chcesz rozpocząć odtwarzanie i przytrzymaj przycisk myszy.
3. Opcjonalnie: Wybierz opcję **Media > MediaBay** i w sekcji **Previewer** (Podgląd) dostosuj **Preview Level** (Poziom podglądu).

WYNIK

Ścieżka, którą klikniesz, zostanie odtworzona, zaczynając od miejsca kliknięcia. Odtwarzanie jest zatrzymywane po zwolnieniu przycisku myszy.

UWAGA

Podczas przesłuchania dźwięk jest kierowany bezpośrednio do **Control Room** (pomieszczenia sterowania), jeśli **Control Room** jest włączony. Jeśli **Control Room** jest wyłączony, dźwięk jest kierowany do domyślnej szyny wyjściowej, z pominięciem ustawień kanału audio, efektów i korektorów.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Sekcja podglądu na stronie 650

Scrubbing (Szorowanie)

Narzędzie **Scrub** umożliwia lokalizowanie pozycji w zdarzeniach poprzez odtwarzanie, przewijanie do przodu lub do tyłu.

PROCEDURA

1. Kliknij **Play** (Odtwórz).
2. Kliknij ponownie, aby otworzyć wyskakujące menu.
3. Wybierz **Scrub** (Szoruj).
4. Kliknij zdarzenie i przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy.
5. Przeciagnij w lewo lub w prawo.

WYNIK

Kursor projektu przesunie się odpowiednio i zdarzenie zostanie odtworzone. Szybkość i wysokość odtwarzania zależą od tego, jak szybko poruszasz myszką.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Narzędzie Scrub

Scrubbing (Szorowanie) może być sporym obciążeniem dla twojego systemu. Jeśli wystąpią problemy z odtwarzaniem, otwórz okno dialogowe **Preferences** (Preferencje) (strona **Transport — Scrub**) i wyłącz opcję **Use High Quality Scrub Mode** (Użyj trybu przewijania wysokiej jakości). Obniża to jakość ponownego próbkowania, ale sprawia, że czyszczenie jest mniej obciążające dla procesora, zwłaszcza w dużych projektach.

W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Transport — Scrub**) można również dostosować głośność funkcji **Scrub**.

Wybieranie za pomocą narzędzia do zaznaczania obiektów (Object Selection)

PROCEDURA

1. Kliknij **Object Selection** (Wybór obiektów).
2. Na ekranie zdarzeń kliknij zdarzenia, które chcesz wybrać.

UWAGA

Możesz także użyć klawiszy **Strzałka w górę**, **Strzałka w dół**, **Strzałka w lewo** lub **Strzałka w prawo** na klawiaturze komputera, aby wybrać zdarzenie na górnej lub dolnej ścieżce albo poprzednie lub następne zdarzenie na tej samej ścieżce.

POWIĄZANE LINKI

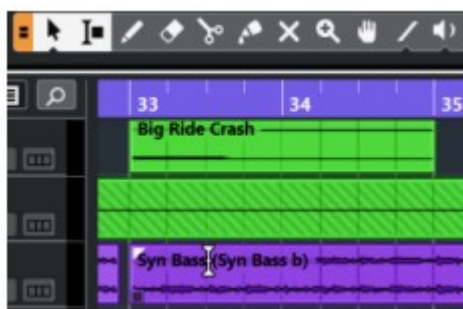
Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46.

Tryb Połącz narzędzia do zaznaczania

Tryb **Combine Selection Tools** (Połącz narzędzia do zaznaczania) umożliwia łączenie narzędzi **Selection Object** (Zaznaczanie obiektów) i **Range Selection** (Zaznaczanie zakresów). Jest to przydatne w sytuacjach, w których często przełączasz się między tymi narzędziami.

Jeśli aktywujesz **Combine Selection Tools** (połącz narzędzia do zaznaczenia) na pasku narzędzi okna **Project**, a wysokość ścieżki jest ustawiona na co najmniej 2 rzędy, pionowa wysokość każdej ścieżki zostanie podzielona na dwa obszary. Wskaźnik myszy zmienia się automatycznie z narzędzia **Selection Object** (Zaznaczanie obiektów) na narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) i odwrotnie, w zależności od obszaru ścieżki, na którym klikniesz.

- Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy w górny obszar ścieżki, narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) zostanie aktywowane i możesz wybrać zakresy niezależne od granic zdarzenia i części.



- Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy w dolny obszar ścieżki, aktywuje się narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i możesz wybrać całe zdarzenia lub ich części.

UWAGA

Możesz także aktywować/dezaktywować tryb **Combine Selection Tools** (Połącz narzędzia do zaznaczania), naciskając **Alt - Shift - 1**.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Ustawianie wysokości ścieżki na stronie 176

Tworzenie zakresu wyboru na stronie 223

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia Zaznaczanie obiektów — normalne rozmiary na stronie 213

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia Zaznaczanie obiektów — zmiana rozmiaru przesuwania zawartość na stronie 213

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia Zaznaczanie obiektów — zmiana rozmiaru dotyczy rozciągnięcia czasu na stronie 214

Podmenu Wybierz (Select Submenu)

Jeśli wybrano narzędzie Object Selection (Zaznaczanie obiektów), w podmenu **Select** (Wybierz) dostępne są określone opcje wyboru zdarzeń w oknie **Project**.

- Aby otworzyć podmenu **Select** (Wybierz), wybierz kolejno **Edit > Select** (Edytuj > Wybierz)
 - All** (Wszystko)
Zaznacza wszystkie zdarzenia w oknie projektu.
 - None** (Nic)
Odznacza wszystkie zdarzenia w oknie projektu.
 - Invert** (Odwróć)
Odwraca zaznaczenie. Wszystkie wybrane zdarzenia są odznaczone, a wszystkie zdarzenia, które nie zostały zaznaczone, są wybierane zamiast nich.

In Loop (W pętli)

Zaznacza wszystkie zdarzenia, które częściowo lub całkowicie znajdują się między lewym a prawym lokalizatorem.

From Start to Cursor (Od początku do kursora)

Zaznacza wszystkie zdarzenia, które kończą się po lewej stronie kursora projektu.

From Cursor to End (Od kursora do końca)

Zaznacza wszystkie zdarzenia rozpoczynające się na prawo od kursora projektu.

Equal Pitch all Octaves/Equal Pitch same Octave (Równa wysokość dźwięku we wszystkich oktawach / Równa wysokość dźwięku w tej samej oktawie)

Funkcje te są dostępne w edytorach MIDI i edytorze próbek (**Sample Editor**).

Select Controllers in Note Range (Wybierz kontrolery w zakresie nut)

Ta funkcja jest dostępna w edytorach MIDI.

All on Selected Tracks (Wszystko na wybranych utworach)

Wybiera wszystkie zdarzenia na wybranej ścieżce.

Events under Cursor (Zdarzenia pod kursorem)

Automatycznie zaznacza wszystkie wydarzenia na wybranych ścieżkach, które są dotknięte kursorem projektu.

Select Event (Wybierz Zdarzenie)

Ta funkcja jest dostępna w **Sample Editor** (edytorze sampli).

Left Selection Side to Cursor/Right Selection Side to Cursor (Lewa strona zaznaczenia do kursora/Prawa strona zaznaczenia do kursora)

Te funkcje są używane tylko do edycji zakresu wyboru.

UWAGA

Po wybraniu narzędzia **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) podmenu **Select** (Wybierz) zawiera różne funkcje.

POWIĄZANE LINKI

Menu Wybierz dla zakresów wyboru na stronie 223

Edycja zakresu na stronie 522

Usuwanie zdarzeń

Możesz usuwać zdarzenia z okna **Project**.

PROCEDURA

- Aby usunąć wydarzenie z okna **Project**, wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Na pasku narzędzi okna **Project** aktywuj opcję **Erase** (Wymaż) i kliknij zdarzenie.
 - Na wyświetlaczu zdarzeń wybierz zdarzenia i wybierz kolejno **Edit > Delete** (Edytuj > Usuń).
 - Na wyświetlaczu zdarzeń wybierz zdarzenia i naciśnij **Backspace**.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Opcje ruchu zdarzeń

Cubase udostępnia kilka metod przenoszenia zdarzeń w oknie **Project**.

Zdarzenia można przenosić przy użyciu dowolnej z następujących metod:

- Użyj narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).
- Użyj narzędzia **Nudge** (Posuń).
- Wybierz kolejno **Edit > Move to** (Edytuj > Przenieś do) i wybierz jedną z opcji.
- Wybierz zdarzenie i edytuj pozycję początkową w linii informacyjnej.
- Wybierz wiele zdarzeń i użyj funkcji **Set Spacer Between Selected Events** (Ustaw odstęp między wybranymi wydarzeniami).

POWIĄZANE LINKI

Przenoszenie zdarzeń za pomocą narzędzia Object Selection (wyboru obiektów) na stronie 208

Przenoszenie zdarzeń za pomocą przycisków Nudge (podsuwania) na stronie 208

Podmenu Move to (Przenieś do) na stronie 208

Przenoszenie zdarzeń za pomocą Info Line (linii informacyjnej) na stronie 209

Ustawianie odstępów między zdarzeniami na stronie 209

Przenoszenie zdarzeń za pomocą narzędzia Object Selection (wyboru obiektów)

Możesz wybrać jedno lub kilka zdarzeń za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i przeciągnąć je w nowe miejsce.

PROCEDURA

1. Wybierz **Object Selection**.

2. Kliknij zdarzenia, które chcesz przenieść i przeciągnij je w nowe miejsce.

UWAGA

Wydarzenia można przeciągać tylko na ścieżki tego samego typu. Jeśli podczas przeciągania przytrzymasz klawisz **Ctrl/Cmd**, możesz ograniczyć ruch w poziomie lub w pionie.

WYNIK

Zdarzenia są przenoszone. Jeśli przeniosłeś kilka zdarzeń, ich względne pozycje zostaną zachowane.

UWAGA

Aby uniknąć przypadkowego przeniesienia zdarzeń po kliknięciu ich w oknie **Project**, reakcja na przeniesienie zdarzenia przez przeciągnięcie jest nieco opóźniona. Opóźnienie to można dostosować za pomocą ustawienia **Drag Delay** (Opóźnienie przeciągania) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Editing** (Edycja)).

Przenoszenie zdarzeń za pomocą przycisków Nudge (podsuwania)

Możesz przenieść jedno lub kilka wybranych zdarzeń, używając przycisków podsuwania na pasku narzędzi okna **Project**.

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy pasek narzędzi okna **Project** i aktywuj **Nudge Palette** (Paletę podsuwania).

Przyciski przesuwania staną się dostępne na pasku narzędzi.



2. Wybierz zdarzenia, które chcesz przenieść, i kliknij **Move Left** (Przenieś w lewo) lub **Move Right** (Przenieś w prawo).

Wybrane zdarzenia lub części zostaną przeniesione.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Podmenu Move to (Przenieś do)

Jeśli wybrano narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów), w podmenu **Move to** (Przenieś do) dostępne są opcje przenoszenia zdarzeń do określonych pozycji w oknie **Project**.

- Aby otworzyć podmenu **Move to**, wybierz kolejno **Edit > Move to** (Edytuj > Przenieś do).

Dostępne są następujące opcje:

Cursor (Kursor)

Przesuwa wybrane zdarzenie do pozycji kursora projektu. Jeśli wybierzesz kilka wydarzeń na tej samej ścieżce, następujące wydarzenia zachowają swoją względną pozycję.

Origin (Pochodzenie)

Przesuwa wybrane zdarzenia do pozycji, w których zostały pierwotnie nagrane.

Selected Track (Wybrana ścieżka)

Przenosi wybrane zdarzenia na osobne ścieżki, zaczynając od wybranej ścieżki. Zdarzenia są umieszczane na ich bieżących pozycjach.

Front/Back (Przód/Tył)

Przesuwa wybrane zdarzenia odpowiednio do przodu lub do tyłu. Jest to przydatne, jeśli masz nakładające się zdarzenia audio i chcesz odtworzyć inne zdarzenie.

Przenoszenie zdarzeń przez Info Line (linię informacyjną)

Możesz przenieść wybrane zdarzenie, zmieniając jego wartość początkową w linii informacyjnej.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie, które chcesz przenieść.
2. W wierszu informacyjnym kliknij dwukrotnie pole **Start** i wprowadź nową wartość rozpoczęcia zdarzenia.

WYNIK

Zdarzenie jest przesuwane o ustawioną wartość.

Ustawianie odstępów między zdarzeniami

Możesz zmienić rozmieszczenie wielu zdarzeń na ścieżce, tak aby znajdowały się w określonej odległości od siebie.

WARUNEK WSTĘPNY

- Ścieżka zawiera wiele zdarzeń.
- Zdarzenia nie są zablokowane.

PROCEDURA

1. Wybierz wszystkie zdarzenia, które chcesz zmienić.
2. Wybierz polecenie **Edit > Functions > Set Spacer between Selected Events** (Edytuj > Funkcje > Ustaw odstęp między wybranymi zdarzeniami).
3. Ustaw odstęp w sekundach.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Wszystkie wybrane zdarzenia na ścieżce znajdują się w określonej odległości od siebie.

UWAGA

- Zgrupowane zdarzenia są obsługiwane jak pojedyncze zdarzenia.
- Ta funkcja nie działa w przypadku ścieżek automatyzacji i sygnatur.

POWIĄZANE LINKI

Blokowanie zdarzeń na stronie 221

Zgrupowane zdarzenia na stronie 220

Dopasowywanie Audio

Narzędzie **Audio Alignment** (dopasowywania Audio) umożliwia automatyczne dopasowywanie synchronizacji podobnych zdarzeń Audio lub zakresów zaznaczenia, które chcesz odtwarzać jednocześnie.

Audio Alignment umożliwia dopasowanie synchronizacji różnych instrumentów lub ścieżek wokalnych. Możesz także rozwiązać problemy z fazowaniem, które występują podczas używania różnych mikrofonów w tym samym ujęciu. W kontekście postprodukcji możesz na przykład dopasować czas nagrania głosu lub alternatywnego ujęcia do dźwięku produkcyjnego.

Narzędzie analizuje dźwięk nakładających się zdarzeń, które wybrałeś do wyrównania i albo używa funkcji wypaczania **Sample Editor** (Edytora próbek) do rozciągania czasu, albo przesuwa dźwięk.

UWAGA

- Jeśli konieczne jest rozciąganie w czasie, funkcja **Audio Alignment** wykorzystuje algorytm wypaczania, wybrany w **Sample Editor** (edytorze próbek).
- Jeśli dźwięk zawiera już efekty w czasie rzeczywistym, funkcja **Audio Alignment** pozwala najpierw go odciec, zachowując istniejące efekty lub nadpisując istniejące przetwarzanie.
- Jeśli Audio jest w **Musical Mode** (trybie muzycznym), musisz go najpierw odciec.
- **Audio Alignment** działa zgodnie z przeznaczeniem tylko wtedy, gdy audio do wyrównania i projekt mają tę samą częstotliwość próbkowania.

Audio Alignment Panel (Panel dopasowywania Audio) zawiera opcję **Match Word** (Dopasuj słowa) do dopasowywania dźwięku, który zawiera identyczne sformułowania. Jego algorytm wykrywa fonemy i sylaby i pozwala na dokładną synchronizację słów w słowa.

Opcja **Prefer Time Shifting** (Preferuj przesunięcie w czasie) jest szczególnie odpowiednia dla dźwięku pochodzącego z tego samego nagrania, na przykład w przypadku nagrywania z wielu mikrofonów. Unika rozciągania czasu, jeśli to możliwe. Jednak w razie potrzeby nadal stosuje się rozciąganie czasu.

UWAGA

- Jeśli konieczne jest rozciąganie w czasie, funkcja **Audio Alignment** wykorzystuje algorytm wypaczania, wybrany w **Sample Editor** (edytorze próbek).
- Jeśli dźwięk zawiera już efekty w czasie rzeczywistym, funkcja **Audio Alignment** pozwala najpierw go odciec, zachowując istniejące efekty lub nadpisując istniejące przetwarzanie.
- Jeśli Audio jest w **Musical Mode** (trybie muzycznym), musisz go najpierw odciec.
- **Audio Alignment** działa zgodnie z przeznaczeniem tylko wtedy, gdy audio do wyrównania i projekt mają tę samą częstotliwość próbkowania.

POWIĄZANE LINKI

Algorytm wstępnych ustawień na stronie 540

Wyrównywanie zdarzeń Audio na stronie 211

Panel dopasowywania Audio (Audio Alignment Panel) na stronie 210

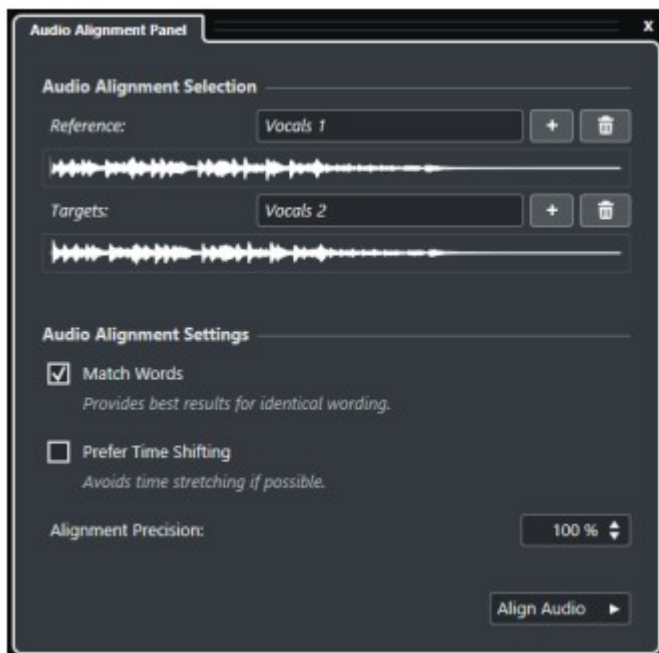
Tryb muzyczny Musical Mode na stronie 541

Panel dopasowywania Audio (Audio Alignment Panel)

W panelu dopasowywania Audio możesz wybrać zdarzenia referencyjne i docelowe, a także skonfigurować ustawienia analizy i wyrównywania dźwięku.

Aby otworzyć **Audio Alignment Panel**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij **Otwórz Audio Alignment Panel** (panel dopasowywania dźwięku) na pasku narzędzi okna **Project**.
- Wybierz **Audio > Open Audio Alignment Panel** (Audio > Otwórz panel dopasowywania audio).



Audio Alignment Selection (Wybór dopasowywania dźwięku)

W tej sekcji zdefiniujesz zdarzenia referencyjne i docelowe lub zakresy wyboru dla operacji wyrównania. Na ekranach krzywych podświetlony jest nakładający się zakres czasu między wartością odniesienia a wartością docelową.

Jeśli wybrano wiele celów, wyskakujące menu umożliwia przełączanie między ich przebiegami.

Audio Alignment Settings (Ustawienia dopasowywania dźwięku)

Umożliwiają aktywację/dezaktywację opcji analizy i dopasowywania.

- Opcja **Match Words** (Dopasuj słowa) analizuje fonemy i sylaby i pozwala na dokładną synchronizację między słowami. Ta opcja zapewnia najlepsze wyniki, jeśli sformułowania w wyrównanych zdarzeniach są identyczne.
- Opcja **Prefer Time Shifting** (Preferuj przesunięcie w czasie) jest szczególnie przydatna do wyrównywania dźwięku pochodzącego z tego samego nagrania, na przykład w przypadku nagrywania z wielu mikrofonów. Unika rozciągania czasu, jeśli to możliwe. Jednak w razie potrzeby nadal stosuje się rozciąganie czasu.
- **Alignment Precision** (Dokładność wyrównania) umożliwia ustawienie stopnia wyrównania. Zmniejszenie precyzji może pomóc w zachowaniu bardziej naturalnego dźwięku.

Align Audio (Dopasuj Audio)

Rozpoczyna operację Dopasowywania

Dopasowywanie zdarzeń Audio

Narzędzie **Audio Alignment** (Dopasowywanie Audio) umożliwia automatyczne wyrównywanie dźwięków, nakładających się zdarzeń dźwiękowych lub zakresów zaznaczenia na różnych ścieżkach

WARUNEK WSTĘPNY

- Twój projekt zawiera co najmniej dwa zdarzenia dźwiękowe, rozmieszczone na różnych ścieżkach i nakładające się w czasie.
- Dźwięk, który chcesz dopasować do odniesienia, nie jest modyfikowany przez operacje **VariAudio** lub **AudioWarp**.

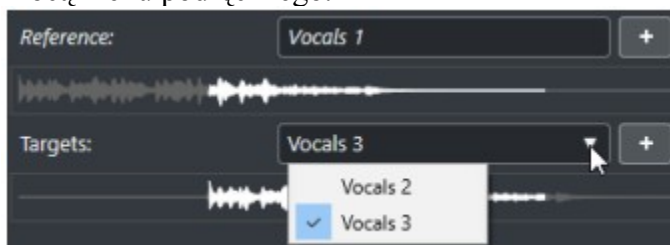
UWAGA

- Jeśli Audio zawiera już efekty w czasie rzeczywistym, narzędzie **Audio Alignment** (Wyrównywanie dźwięku) pozwala najpierw go odrzucić, zachowując istniejące efekty lub nadpisując istniejące przetwarzanie.
- Jeśli utwór jest w **Musical Mode** (trybie muzycznym), musisz go najpierw odbić.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie lub zakres, którego chcesz użyć jako odniesienia do dopasowania.
2. Na pasku narzędzi okna **Project** kliknij **Open Audio Alignment Panel** (Otwórz panel dopasowywania dźwięku).
3. W panelu **Audio Alignment Panel** kliknij opcję **Add Selection as Alignment Reference** (Dodaj zaznaczenie jako odniesienie wyrównania).
4. Wybierz jedno lub wiele zdarzeń, które chcesz dopasować do odniesienia.
5. W panelu **Audio Alignment Panel** kliknij opcję **Add Selection as Alignment Target** (Dodaj zaznaczenie jako cel wyrównania).

Nakładający się zakres czasu między wartością odniesienia a wartością docelową jest podświetlony na odpowiednich kształtach fali. Jeśli wybrano wiele obiektów docelowych, można przełączać ich przebiegi za pomocą menu podręcznego.



6. W sekcji **Audio Alignment Settings** (Ustawienia wyrównania dźwięku) wprowadź zmiany.
7. Kliknij **Align Audio** (Wyrównaj Audio), aby rozpocząć przetwarzanie. Zdarzenia docelowe są przetwarzane.

WYNIK

Dźwięk zdarzeń docelowych jest dopasowywany do zdarzenia odniesienia w zakresie czasu, w którym zdarzenia się nakładają.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Aby zwizualizować wynik dopasowania w **Sample Editor** (Edytorze próbek), wybierz zdarzenia referencyjne i docelowe i aktywuj opcję **Show All Selected Audio Events** (Pokaż wszystkie wybrane zdarzenia audio) na pasku narzędzi **Sample Editor** (Edytora próbek). Jeśli wynik rozciągania czasu nie spełnia Twoich oczekiwań, możesz zmienić algorytm wypaczania na pasku narzędzi **Sample Editor**. Ta zmiana algorytmu jest natychmiast stosowana do dźwięku. Alternatywnie możesz użyć narzędzia **Free Warp**, aby dopasować zdarzenia audio.

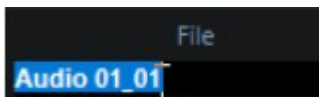
POWIĄZANE LINKI

- Pasek narzędzi edytora próbek (Sample Editor) na stronie 511
- Algorytm Wstępnych ustawień na stronie 540
- Algorytmy Time Stretch i Pitch Shift na stronie 499
- Free Warp na stronie 545
- Panel dopasowywania dźwięku (Audio Alignment) na stronie 210

Zmiana nazw zdarzeń

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz zdarzenia i wpisz nową nazwę w polu **File** (Plik) w linii informacyjnej.



- Zmień nazwę ścieżki, przytrzymaj klawisz modyfikujący i naciśnij **Return**, aby zmienić nazwy wszystkich wydarzeń zgodnie z tą ścieżką.

Opcje zmiany rozmiaru zdarzenia

Możesz zmienić rozmiar wydarzeń, przesuując indywidualnie ich pozycje początkową lub końcową.

Aby zmienić rozmiar zdarzeń, możesz użyć narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów), narzędzia **Scrub** (Szoruj) lub narzędzi **Trim** (Przytnij) na palcu **Nudge** (Posuń).

Zmiana rozmiaru działa również, jeśli włączony jest tryb **Combine Selection Tools** (Połącz narzędzia do zaznaczania).

WAŻNE

Podczas zmiany rozmiaru zdarzeń dane automatyzacji nie są brane pod uwagę.

POWIĄZANE LINKI

Tryb Połącz narzędzia do zaznaczania na stronie 206

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia Zaznaczanie obiektów — normalne rozmiary na stronie 213

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia Zaznaczanie obiektów — zmiana rozmiaru przesuwa zawartość na stronie 213

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia Zaznaczanie obiektów — zmiana rozmiaru dotyczy rozciągnięcia czasu na stronie 214

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzi przycinania na stronie 214

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia Scrub na stronie 215

Funkcja przyciągania na stronie 85

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia do zaznaczania obiektów — normalne rozmiary

Możesz przenieść punkt początkowy lub końcowy zdarzenia.

PROCEDURA

1. Wybierz **Object Selection** (Wybór obiektu).
2. Kliknij ponownie narzędzie **Object Selection** i wybierz **Normal Sizing** (Normalne rozmiary) z wyskakującego menu.
3. Kliknij i przeciągnij lewy lub prawy dolny róg zdarzenia.



WYNIK

Zdarzenie jest zmieniane i w zależności od tego, gdzie przeciągniesz, więcej lub mniej treści zostanie ujawnionych. Jeśli zaznaczono kilka zdarzeń, wszystkie są zmieniane w ten sam sposób.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

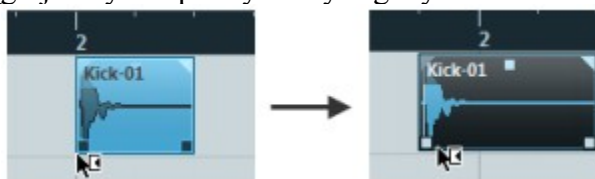
Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia wyboru obiektów — zmiana rozmiaru przenosi zawartość

Możesz przenieść punkt początkowy lub końcowy zdarzenia oraz przenieść zawartość.

PROCEDURA

1. Wybierz **Object Selection** (Wybór obiektu).

2. Kliknij ponownie narzędzie **Object Selection** i z wyskakującego menu wybierz **Sizing Moves Contents** (Zmianie rozmiaru przesuwa zawartość).
3. Kliknij i przeciągnij lewy lub prawy dolny róg wydarzenia.



WYNIK

Zdarzenie jest zmieniane, a zawartość następuje. Jeśli zaznaczono kilka zdarzeń, wszystkie są zmieniane w ten sam sposób.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia do zaznaczania obiektów — zmiana rozmiaru dotyczy rozciągnięcia czasu

Możesz przesunąć punkt początkowy lub końcowy zdarzenia i rozciągnąć zawartość w czasie, aby dopasować ją do długości nowego zdarzenia.

PROCEDURA

1. Wybierz **Object Selection** (Wybór obiektu).
2. Kliknij ponownie narzędzie **Object Selection** i z menu podręcznego wybierz **Sizing Applies Time Stretch** (Rozmiar dotyczy rozciągnięcia w czasie).
3. Kliknij i przeciągnij lewy lub prawy dolny róg zdarzenia.

WYNIK

Część jest rozciągana lub ściskana w celu dopasowania do nowej długości.

- Jeśli zmienisz rozmiar partii MIDI, zdarzenia nutowe zostaną rozciągnięte (przeniesione i zmienione). Dane kontrolera i dane wyrażania nut również są rozciągnięte.
 - Jeśli zmienisz rozmiar części audio, zdarzenia zostaną przeniesione, a pliki audio, do których się odnoszą, zostaną rozciągnięte w czasie, aby dopasować je do nowej długości.
- Jeśli zaznaczono kilka zdarzeń, wszystkie są zmieniane w ten sam sposób.

POWIĄZANE LINKI

Rozciągnięcie czasu na stronie 495

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzi przycinania (Trim)

Punkt początkowy lub końcowy wydarzenia można przesunąć o wartość ustawioną w wyskakującym menu **Grid Type** (Typ siatki).

WARUNEK WSTĘPNY

Narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) jest ustawione na **Normal Sizing** (Rozmiar normalny) lub **Sizing Moves Contents** (Rozmiar przesuwa zawartość)

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy pasek narzędzi okna **Project** i aktywuj **Nudge Palette** (Paletę podsunęcia).

Przyciski przesuwania staną się dostępne na pasku narzędzi.



- Wybierz zdarzenie.
- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij opcję **Trim Start Left** (Przytnij początek z lewej).
 - Kliknij opcję **Trim Start Right** (Przytnij początek z prawej).
 - Kliknij opcję **Trim End Left** (Przytnij koniec z lewej).
 - Kliknij opcję **Trim End Right** (Przytnij koniec z prawej).

WYNIK

Pozycja początkowa lub końcowa wybranych wydarzeń zostanie przesunięta o wartość ustawioną w wyskakującym menu **Grid Type** (Typ siatki).

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Zmiana rozmiaru zdarzeń za pomocą narzędzia **Scrub** (szoruj)

Możesz przesuwać zdarzenie podczas przesuwania punktu początkowego lub końcowego zdarzenia.

PROCEDURA

- Kliknij **Play** (Odtwórz).
- Kliknij ponownie **Play**, aby otworzyć wyskakujące menu.
- Wybierz **Scrub** (Szoruj).
- Kliknij i przeciągnij lewy lub prawy dolny róg zdarzenia.

WYNIK

Rozmiar zdarzenia zostanie zmieniony, a podczas przeciągania pojawi się informacja akustyczna.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Dzielenie zdarzeń

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz **Split** (Podziel) i kliknij zdarzenie, które chcesz podzielić.
 - Wybierz opcję **Object Selection** (Wybór obiektu), przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i kliknij zdarzenie.
 - Przesuń kursor projektu do miejsca, w którym chcesz podzielić wydarzenia i wybierz **Edit > Functions > Split at Cursor** (Edycja > Funkcje > Podziel przy kursorze).

UWAGA

Spowoduje to rozdzielenie wszystkich zdarzeń na wszystkich ścieżkach przecinanych przez kursor projektu. Jeśli wybierzesz określone zdarzenia, tylko te zdarzenia zostaną podzielone.

- Ustaw lewy i prawy lokalizator w miejscu, w którym chcesz podzielić zdarzenia, a następnie wybierz polecenie **Edit > Functions > Split Loop** (Edytuj > Funkcje > Podziel pętlę).

UWAGA

Spowoduje to rozdzielenie wszystkich zdarzeń na wszystkich ścieżkach przecinanych przez lokalizatory. Jeśli wybierzesz określone zdarzenia, tylko te zdarzenia zostaną podzielone.

WYNIK

Zdarzenia są podzielone.

UWAGA

Jeśli podzielisz partię MIDI w taki sposób, że pozycja podziału przecina jedną lub kilka nut MIDI, a w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing** (Edycja) — strona **MIDI**) uaktywniona zostanie funkcja **Split MIDI Events**, przecięte nuty zostaną podzielone, a nowe nuty zostaną utworzone na początku drugiej części. Jeśli jest wyłączona, nuty pozostają w pierwszej części, ale wystają po jej zakończeniu.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Wielokrotne dzielenie zdarzeń

Możesz wielokrotnie dzielić zdarzenia na wiele zdarzeń o równej wielkości.

PROCEDURA

- Wybierz **Split** , przytrzymaj **Alt/Opt** i kliknij zdarzenie, w którym chcesz dokonać pierwszego podziału.

WYNIK

Zdarzenie jest automatycznie dzielone na tyle równych wydarzeń, na ile pozwala długość pierwotnego zdarzenia.

Użycie Cut Head (Odetnij głowę) i Cut Tail (Odetnij ogon)

Możesz wyciąć wszystko na lewo lub na prawo od kursora lub wybranego zakresu.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz **Edit > Range > Cut Head** (Edycja > Zakres > Utnij głowę), aby usunąć wszystko na lewo od kursora/zakresu zaznaczenia.
 - Wybierz polecenie **Edit > Range > Cut Tail** (Edytuj > Zakres > Skrót ogon), aby usunąć wszystko na prawo od kursora/zakresu zaznaczenia.

Sklejanie zdarzeń

W oknie **Project** możesz skleić dwa lub więcej zdarzeń na tej samej ścieżce.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz zdarzenia, które chcesz skleić, a następnie wybierz kolejno **Edit > Glue** (Edytuj > Przyklej).
 - Wybierz **Glue** (Przyklej) i kliknij zdarzenie, które chcesz przykleić do następnego zdarzenia.
 - Wybierz opcję **Glue**, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i kliknij zdarzenie, które chcesz przykleić do wszystkich kolejnych zdarzeń.

WYNIK

Zdarzenia są ze sobą sklejone.

UWAGA

Jeśli najpierw podzielisz zdarzenie Audio, a następnie ponownie skleisz części, zostanie utworzone zdarzenie. W każdym innym przypadku tworzona jest część.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46.

Wklejanie zdarzeń

Możesz wklejać zdarzenia ze schowka.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz zdarzenia i wybierz kolejno **Edit > Functions > Paste at Origin** (Edycja > Funkcje > Wklej w punkcie początkowym), aby wkleić zdarzenie w tym samym miejscu, z którego zostało wycięte lub skopiowane.
 - Wybierz zdarzenia, zaznacz ścieżkę, do której chcesz je wkleić, a następnie wybierz **Edit > Functions > Paste Relative to Cursor** (Edycja > Funkcje > Wklej względem kursora), aby wkleić zdarzenie, zachowując jego położenie względem kursora projektu.

WYNIK

Jeśli wkleisz zdarzenie dźwiękowe, zostanie ono wstawione na wybranej ścieżce i ustawione tak, aby jego punkt przyciągania był wyrównany z pozycją kursora.

Jeśli wybrana ścieżka jest niewłaściwego typu, zdarzenie zostanie wstawione na oryginalnej ścieżce.

Wklejanie zdarzeń do pasujących nazw ścieżek

Możesz kopiować wydarzenia z jednego projektu i wklejać je na pierwszej ścieżce, która dokładnie odpowiada nazwie ścieżki w innym projekcie.

PROCEDURA

1. Skopiuj zdarzenia w jednym projekcie.
2. Aktywuj projekt, do którego chcesz wkleić zdarzenia.
3. Wybierz kolejno **Edit > Functions > Paste to Matching Track Name** (Edycja > Funkcje > Wklej do pasującej nazwy ścieżki).

WYNIK

Zdarzenia są wstawiane na ścieżce z nazwą, która dokładnie odpowiada oryginalnej nazwie ścieżki. Dla wszystkich zdarzeń, które nie mają pasującej nazwy ścieżki, tworzone są nowe ścieżki.

Duplikowanie zdarzeń

W oknie **Project** możesz zduplikować wybrane zdarzenia.

PROCEDURA

- Wybierz zdarzenie i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Wybierz polecenie **Edit > Functions > Duplicate** (Edytuj > Funkcje > Duplikuj).
- Przytrzymaj **Alt/Opt** i przeciągnij zdarzenie w nowe miejsce.

UWAGA

Jeśli przytrzymasz również **Ctrl/Command**, kierunek ruchu będzie ograniczony do poziomego lub pionowego.

WYNIK

Kopia wybranego wydarzenia zostanie utworzona i umieszczona po oryginale. W przypadku wybrania kilku zdarzeń wszystkie są kopiowane jako jedna jednostka, z zachowaniem względnej odległości między zdarzeniami.

UWAGA

Jeśli duplikujesz zdarzenia audio, kopie zawsze odnoszą się do tego samego klipu audio.

Powtarzanie zdarzeń

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz zdarzenia i wybierz **Edit > Functions > Repeat** (Edycja > Funkcje > Powtórz), aby otworzyć okno dialogowe **Repeat Events** (Powtórz zdarzenia), które umożliwia utworzenie wielu rzeczywistych lub udostępnionych kopii wybranych zdarzeń.
 - Wybierz zdarzenia, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt**, kliknij uchwyt w prawym dolnym rogu ostatniego wybranego zdarzenia i przeciągnij w prawo, aby utworzyć prawdziwą kopię.
 - Przesuń wskaźnik myszy nad środek prawej krawędzi zdarzenia, tak aby stał się symbolem wskazującej dłoni, kliknij i przeciągnij w prawo, aby utworzyć prawdziwą kopię.
 - Wybierz zdarzenia, przytrzymaj klawisze **Alt/Opt - Shift** i przeciągnij w prawo, aby utworzyć udostępnioną kopię.

UWAGA

Dotyczy to tylko zdarzeń MIDI.

- Przesuń wskaźnik myszy na środek prawej krawędzi zdarzenia, tak aby stał się symbolem wskazującej dłoni, przytrzymaj klawisz **Shift**, kliknij i przeciągnij w prawo, aby utworzyć współdzieloną kopię.

UWAGA

Powtarzanie przez przeciąganie działa tylko wtedy, gdy ścieżka ma wysokość co najmniej 2 rzędów.

POWIĄZANE LINKI

Udostępnione kopie na stronie 219

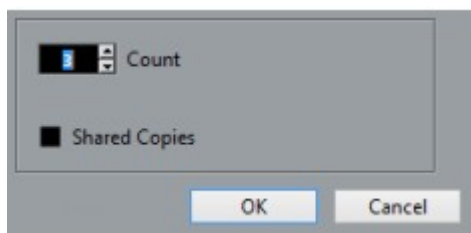
Okno dialogowe Powtórz Zdarzenia na stronie 218

Ustawianie wysokości ścieżki na stronie 176

Okno dialogowe Powtórz Zdarzenia (Repeat Events)

Okno dialogowe **Repeat Events** umożliwia utworzenie wielu rzeczywistych lub współdzielonych kopii wybranych zdarzeń.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Repeat Events** (Powtórz zdarzenia), wybierz polecenie **Edit > Functions > Repeat** (Edytuj > Funkcje > Powtórz).



Count (w sumie)

Pozwala określić, ile razy zdarzenie ma się powtarzać.

Shared Copies (Udostępnione kopie)

Aktywuj tę opcję, aby utworzyć udostępnioną kopię.

POWIĄZANE LINKI

Udostępnione kopie na stronie 219

Udostępnione kopie

Udostępnione kopie są przydatne, jeśli chcesz tworzyć kopie, które są automatycznie edytowane w taki sam sposób, jak oryginalne zdarzenie.

Kopie udostępnione można tworzyć za pomocą okna dialogowego **Repeat Events** (Powtórz zdarzenia).

Udostępnioną kopię można przekonwertować na kopię rzeczywistą, wybierając opcję **Edit > Functions > Convert to Real Copy** (Edycja > Funkcje > Konwertuj na kopię rzeczywistą). Spowoduje to utworzenie nowej wersji klipu, którą możesz edytować niezależnie. Nowy klip zostanie automatycznie dodany do **Pool** (pula).

POWIĄZANE LINKI

Powtarzające się zdarzenia na stronie 218

Okno dialogowe Powtórz Zdarzenia na stronie 218

Wypełnij pętlę (Fill Loop)

Możesz utworzyć kilka kopii między prawym a lewym lokalizatorem.

- Wybierz **Edit > Functions > Fill Loop** (Edycja > Funkcje > Wypełnij pętlę), aby utworzyć pewną liczbę kopii, zaczynając od lewego lokalizatora i kończąc na prawym lokalizatorze. Ostatnia kopia jest automatycznie skracana do końca w prawym położeniu lokalizatora.

Przesuwanie zawartości zdarzeń

Możesz przenosić zawartość zdarzenia bez zmiany jego pozycji w oknie **Project**.

PROCEDURA

- Przytrzymaj **Ctrl/Cmd -Alt/Opt**, kliknij zdarzenie i przeciągnij w lewo lub w prawo.

WYNIK

Treść zdarzenia została przeniesiona.

UWAGA

Nie można przesunąć zdarzenia audio poza początek lub koniec rzeczywistego klipu audio. Jeśli zdarzenie odtwarza cały klip, nie można w ogóle przesunąć audio.

Grupowanie zdarzeń

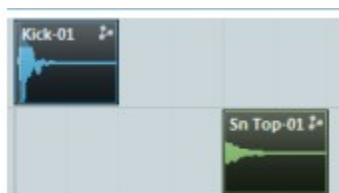
Możesz traktować kilka zdarzeń na tej samej lub różnych ścieżkach jako jedną całość, grupując je.

PROCEDURA

- Wybierz zdarzenia i wybierz kolejno **Edit > Group** (Edytuj > Grupuj).

WYNIK

Zdarzenia są pogrupowane. Wskazuje na to ikona.



Zgrupowane zdarzenia

Jeśli edytujesz jedno z pogrupowanych zdarzeń w oknie **Project**, wpłynie to również na wszystkie inne zdarzenia w tej samej grupie.

Operacje edycji grupowej obejmują:

- Wybieranie
- Przenoszenie i powielanie
- Zmiana rozmiaru
- Regulacja Fade-in (pojawiania się) i Fade-out (zanikania) (tylko zdarzenia Audio)
- Dzielenie (Splitting)
- Blokowanie (Locking)
- Wyciszanie (Muting)
- Usuwanie (Deleting)

POWIĄZANE LINKI

Fades (Zanikanie), Crossfades (przenikanie) i Envelopes (obwiednie) na stronie 307

Group Editing Mode (Tryb edycji grupy)

Tryb edycji grupowej dla ścieżek folderów umożliwia edycję części i zdarzeń w folderze jako grupie.

Jeśli **Group Editing** (Edycja grupowa) jest włączona i wybierzesz zdarzenie, część lub zakres na ścieżce znajdującej się w ścieżce folderu, inne zdarzenia, części lub zakresy, które mają ten sam czas rozpoczęcia i zakończenia oraz ten sam priorytet odtwarzania, zostaną również wybrane i tymczasowo zgrupowane. Pozwala to na wspólną edycję różnych ścieżek perkusyjnych, na przykład dla bębna basowego, werbla i tomów.

Tymczasowo oznacza, że przy każdym nowym wyborze narzędziem **Object Selection** (Wybór obiektu) lub **Range Selection** (Wybór zakresu), Cubase szuka odpowiednich zdarzeń lub części w folderze i grupuje je. Jeśli edytujesz punkt początkowy lub końcowy pojedynczego zdarzenia lub części przed aktywacją trybu edycji grupowej, zdarzenie to lub część zostanie wykluczona z grupy.

Czynności edycji w trybie Group Rediting (Edycji grupowej) mają wpływ na wszystkie zgrupowane zdarzenia, części lub zakresy. Jeśli wybierzesz inny dubel za pomocą podmenu **To Front**, wszystkie inne ścieżki w grupie edycji również przełączą się na odpowiedni dubel. Jest to przydatne do porównywania ujęć nagrania wielościeżkowego.

UWAGA

Group Editing (Edycja grupowa) zastępuje wszelkie ustawienia zwykłej grupy w grupie edycji.

POWIĄZANE LINKI



Wyciszanie zdarzeń na stronie 222

Organizowanie ścieżek w ścieżkach folder na stronie 178

Wykonywanie edycji grupowej

Możesz grupować zdarzenia i części na wielu ścieżkach, które mają ten sam czas rozpoczęcia i zakończenia oraz ten sam priorytet odtwarzania, aby edytować je razem.

PROCEDURA

1. W globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek kliknij **Add Track**  (Dodaj ścieżkę)
2. Kliknij **Folder**.
3. Kliknij **Add Track** (Dodaj ścieżkę).
4. Przenieś ścieżki zawierające zdarzenia, które chcesz edytować jako grupę, do ścieżki folderu.
5. Na liście ścieżek dla ścieżki folderu kliknij **Group Editing** .

WYNIK

Wszystkie zdarzenia, części lub zakresy w folderze, które mają ten sam czas rozpoczęcia i zakończenia oraz ten sam priorytet odtwarzania, są tymczasowo zgrupowane.

Blokowanie zdarzeń

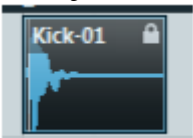
Jeśli chcesz się upewnić, że przypadkowo nie edytujesz ani nie przenosisz zdarzenia, możesz je zablokować.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz zdarzenia i wybierz kolejno **Edit > Lock** (Edytuj > Zablokuj), aby zablokować wybrane zdarzenia.
 - Kliknij przycisk kłódki na liście ścieżek lub w **Inspector**, aby zablokować wszystkie zdarzenia na ścieżce.

WYNIK

Zdarzenia są zablokowane. Wskazuje na to symbol kłódki.



Aby odblokować zdarzenie, zaznacz je i wybierz **Edit > Unlock** (Edytuj > Odblokuj).

Atrybuty okna dialogowego Lock Event (Zablokuj zdarzenie)

Okno dialogowe **Lock Event Attributes** (Zablokuj atrybuty zdarzenia) umożliwia zablokowanie określonych atrybutów zdarzenia.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Lock Event Attributes**, zaznacz zablokowane zdarzenie i wybierz kolejno **Edit > Lock** (Edycja > Zablokuj).



Position Locked (Pozycja zablokowana)

Aktywuj tę opcję, aby zapobiec przeniesieniu zdarzenia.

Size Locked (Rozmiar zablokowany)

Aktywuj tę opcję, aby zapobiec zmianie rozmiaru zdarzenia.

Others Locked (Inne zablokowane)

Aktywuj tę opcję, aby uniemożliwić edycję zdarzenia. Obejmuje to regulację zanikania i głośności zdarzeń, przetwarzanie itp.

UWAGA

Możesz także ustawić te atrybuty w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Editing** (Edycja)).

POWIĄZANE LINKI

Zablokuj atrybuty zdarzeń na stronie 1161

Odwracanie fazy zdarzeń Audio

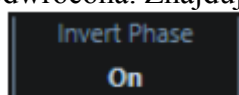
Możesz odwrócić fazę zdarzeń Audio w oknie **Project**.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz jedno lub wiele zdarzeń audio.
2. W wierszu informacyjnym kliknij pole **Invert Phase** (Odwróć fazę)

WYNIK

Faza zdarzeń jest odwrócona. Znajduje to odzwierciedlenie w linii informacyjnej.



POWIĄZANE LINKI

Linia informacyjna na stronie 59

Wyciszanie zdarzeń

Możesz wyciszyć zdarzenia w oknie projektu. Zdarzenia wyciszone można edytować w zwykły sposób, z wyjątkiem regulacji wyciszania, ale nie są one odtwarzane.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie **Mute** (Wycisz) i kliknij zdarzenia lub przeciągnij wokół nich prostokąt zaznaczenia.
 - Wybierz zdarzenia i wybierz kolejno **Edit > Mute** (Edytuj > Wycisz).

WYNIK

Zdarzenia są wyciszone i wyszarzone.



Możesz wyłączyć wyciszenie zdarzeń, zaznaczając je i wybierając **Edit > Unmute** (Edytuj > Wyłącz wyciszenie).

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Edycja zakresu

Edycja w oknie Projekt nie ogranicza się do obsługi całych zdarzeń i części. Możesz również pracować z zakresami wyboru, które są niezależne od granic zdarzenia/części i ścieżki.

Tworzenie zakresu wyboru

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi okna **Project** wybierz **Range Selection** (Wybór zakresu).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Narysuj prostokąt zaznaczenia wokół zakresu, który chcesz zaznaczyć.
 - Wybierz kolejno **Edit > Select** (Edytuj > Wybierz) i wybierz jedną z funkcji menu.
 - Kliknij dwukrotnie zdarzenie, aby utworzyć zakres wyboru, który je obejmuje.

UWAGA

Jeśli przytrzymasz klawisz Shift i klikniesz dwukrotnie kilka zdarzeń z rzędu, możesz utworzyć zakres wyboru obejmujący kilka zdarzeń.

POWIĄZANE LINKI

Wybierz menu dla zakresów wyboru na stronie 223
Tryb Połącz narzędzia do zaznaczania na stronie 206

Menu Wybierz dla Zakresów Wyboru

Jeśli wybrane jest narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresów), w podmenu **Select** (Wybierz) dostępne są określone opcje wyboru zakresów w oknie **Project**.

- Aby otworzyć menu opcji wyboru zakresu, wybierz narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) i wybierz **Edit > Select** (Edycja > Wybierz).

All (Wszystko)

Dokonuje wyboru obejmującego wszystkie ścieżki, od początku do końca projektu. Możesz zdefiniować długość ścieżki za pomocą ustawienia **Project Length** w oknie dialogowym **Project Setup**.

None (Nic)

Usuwa bieżący zakres wyboru.

Invert (Odwróć)

Odwraca zaznaczenie. Wszystkie wybrane zdarzenia zostaną odznaczone, a wszystkie zdarzenia, które nie zostały zaznaczone, zostaną zaznaczone. Używany tylko do wyboru zdarzeń.

In Loop (W pętli)

Dokonuje wyboru między lewym a prawym lokalizatorem na wszystkich ścieżkach.

From Start to Cursor (Od początku do kursora)

Dokonuje wyboru na wszystkich ścieżkach, od początku projektu do kursora projektu.

From Cursor to End (Od kursora do końca)

Dokonuje wyboru na wszystkich ścieżkach, od kursora projektu do końca projektu.

Equal Pitch - all Octaves (Equal Pitch - wszystkie oktawy)

Ta funkcja wymaga wybrania pojedynczej nuty. Zaznacza wszystkie nuty tej partii, które mają taką samą wysokość w dowolnej oktawie jak wybrana nuta.

Equal Pitch - same Octave (Equal Pitch - ta sama oktawa)

Ta funkcja wymaga wybrania pojedynczej nuty. Zaznacza wszystkie nuty tej partii, które mają tę samą wysokość i tę samą oktawę, co wybrana nuta.

Select Controllers in Note Range (Wybierz kontrolery w zakresie nut)

Wybiera kontrolery w zakresie nut.

All on Selected Tracks (Wszystko na wybranych ścieżkach)

Wybiera wszystkie zdarzenia na wybranej ścieżce. Używany tylko do wyboru zdarzeń.

Events under Cursor (Zdarzenia pod kursorem)

Zaznacza wszystkie zdarzenia na wybranych ścieżkach, które są dotknięte kursorem projektu.

Select Event (Wybierz Zdarzenie)

Jest to dostępne w **Sample Editor** (edytorze próbek).

Left Selection Side to Cursor (Lewa strona zaznaczenia do kursora)

Przesuwa lewą stronę bieżącego zakresu zaznaczenia do pozycji kursora projektu.

Right Selection Side to Cursor (Prawa strona zaznaczenia do kursora)

Przesuwa prawą stronę bieżącego zakresu zaznaczenia do pozycji kursora projektu.

Range to Next Event (Zakres do następnego zdarzenia)

Przesuwa zakres wyboru do następnego początku lub końca zdarzenia na wybranych ścieżkach i zmienia zakres wyboru na wybór zerowy.

Range to Previous Event (Zakres do poprzedniego zdarzenia)

Przesuwa zakres wyboru do początku lub końca poprzedniego zdarzenia na wybranych ścieżkach i zmienia zakres wyboru na wybór zerowy.

Enlarge Range to Next Event (Powiększ zakres do następnego zdarzenia)

Przesuwa prawą stronę bieżącego zaznaczonego zakresu do następnego początku lub końca zdarzenia na wybranych ścieżkach.

Enlarge Range to Previous Event (Powiększ zakres do poprzedniego zdarzenia)

Przesuwa lewą stronę bieżącego zaznaczonego zakresu do początku lub końca poprzedniego zdarzenia na wybranych ścieżkach.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe konfiguracji projektu na stronie 104

Wybieranie za pomocą narzędzia do zaznaczania obiektów na stronie 205

Podmenu Wybierz na stronie 206

Wybieranie zakresów dla kilku ścieżek

Możesz tworzyć zakresy wyboru obejmujące kilka ścieżek. Możliwe jest również wykluczenie ścieżek z zakresu wyboru.

PROCEDURA

1. Utwórz zakres wyboru od pierwszej do ostatniej ścieżki.
2. Naciśnij **Ctrl/Cmd Alt/Opt** i kliknij w zakresie zaznaczenia ścieżki, które chcesz wykluczyć z zaznaczenia

Edycja zakresów wyboru

Możesz edytować zakresy zaznaczenia, czyli dostosowywać ich rozmiar, przesuwać je lub duplikować, dzielić itp.

Dopasowywanie rozmiaru zakresów wyboru

Rozmiar zakresu zaznaczenia można dostosować w następujący sposób:

- Przeciągając jego krawędzie.
Wskaźnik przybiera kształt podwójnej strzałki, gdy przesuwa się go nad krawędzią zakresu wyboru.
- Przytrzymując klawisz **Shift** i klikając.
Najbliższa krawędź zakresu zaznaczenia zostanie przesunięta do miejsca kliknięcia.
- Dostosowując długość zakresu wyboru lub pozycję początkową lub końcową w linii informacyjnej.
- Używając przycisków przycinania na pasku narzędzi.
lewe przyciski przycinania przesuwać początek zakresu wyboru, a prawe przyciski przesuwać koniec. Krawędzie zostaną przesunięte o wartość określoną w wyskakującym menu **Grid** (Siatka).

UWAGA

Przyciski przycinania znajdują się na **Nudge Palette** (palecie podsunięcia), która domyślnie nie jest widoczna na pasku narzędzi.

- Używając opcji **Move Left** (Przesuń w lewo) i **Move Right** (Przesuń w prawo) na pasku narzędzi.
Przesuwają one cały zakres zaznaczenia w lewo lub w prawo. Wielkość ruchu zależy od wybranego formatu wyświetlania i wartości określonej w wyskakującym menu **Grid** (Siatka).

WAŻNE

Zawartość zaznaczenia nie zostanie przeniesiona. Użycie opcji **Move Left/Move Right** (Przesuń w lewo/Przesuń w prawo) jest równoznaczne z równoczesnym dostosowaniem początku i końca zakresu zaznaczenia o tę samą wartość.

UWAGA

Przyciski przesuwania znajdują się na **Nudge Palette** (palecie podsunięcia), która domyślnie nie jest widoczna na pasku narzędzi.

- Aby przyciąć wszystkie zdarzenia lub części, które częściowo mieszczą się w zakresie zaznaczenia, wybierz kolejno **Edit > Range > Crop** (Edytuj > Zakres > Przytnij).
Nie ma to wpływu na zdarzenia, które całkowicie mieszczą się w zakresie zaznaczenia lub znajdują się poza nim.

POWIĄZANE LINKI

Skonfiguruj menu kontekstowe na stronie 1145

Przesuwanie zakresów zaznaczenia

WARUNEK WSTĘPNY

Utworzyłeś zakres wyboru.

PROCEDURA

- Kliknij zakres wyboru i przeciągnij go w nowe miejsce.

WYNIK

Zawartość zakresu wyboru zostanie przeniesiona do nowej pozycji. Jeśli zakres przecinał wydarzenia lub części, są one dzielone przed przeniesieniem, tak że dotyczy to tylko sekcji w zakresie zaznaczenia.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie zakresu wyboru na stronie 223

Powielanie zdarzeń na stronie 217

Powielanie zakresów wyboru

WARUNEK WSTĘPNY

Utworzyłeś zakres wyboru.

PROCEDURA

- Kliknij zakres zaznaczenia, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i przeciągnij.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie zakresu wyboru na stronie 223

Wytnij, skopiuj i wklej zakresy zaznaczenia

Możesz wycinać lub kopiować i wklejać zakresy zaznaczenia, używając funkcji w menu **Edit** (Edycja). Możesz także użyć opcji **Cut Time** (Czas cięcia) i **Paste Time** (Czas wklejania).

Cut (Wytnij)

Wycina dane w zaznaczonym zakresie i przenosi je do schowka. Zakres zaznaczenia jest zastępowany przez puste miejsce na ścieżce w oknie projektu, co oznacza, że zdarzenia po prawej stronie zakresu zachowują swoje pozycje.

Copy (Kopiuj)

Kopiuje dane z zaznaczonego zakresu do schowka.

Paste (Wklej)

Wkleja dane ze schowka do pozycji początkowej i ścieżki bieżącego zaznaczenia. Istniejące zdarzenia na ścieżkach pozostają na swoim pierwotnym miejscu.

Paste at Origin (Wklej w miejscu pochodzenia)

Wkleja dane ze schowka z powrotem do pierwotnej pozycji. Istniejące zdarzenia na torach pozostają na swoim pierwotnym miejscu. Ta opcja jest dostępna w **Edit > Functions** (Edycja > Funkcje).

Cut Time (Wytnij czas)

Wycina zakres zaznaczenia i przenosi go do schowka. Zdarzenia po prawej stronie usuniętego zakresu są przesuwane w lewo, aby wypełnić lukę. Ta opcja jest dostępna w **Edit > Range** (Edycja > Zakres).

Paste Time (Wklej Czas)

Wkleja zakres zaznaczenia ze schowka do pozycji początkowej i ścieżki bieżącego zaznaczenia. Istniejące zdarzenia są przenoszone, aby zrobić miejsce na wklejone dane. Ta opcja jest dostępna w **Edit > Range** (Edycja > Zakres).

Paste Time at Origin (Wklej czas w miejscu pochodzenia)

Wkleja zakres zaznaczenia ze schowka do pierwotnej pozycji. Istniejące wydarzenia są przenoszone, aby zrobić miejsce na wklejone dane.

Ta opcja jest dostępna w **Edit > Range** (Edycja > Zakres).

Global Copy (Globalna kopia)

Kopiuje wszystko między lewym a prawym lokalizatorem.

Ta opcja jest dostępna w **Edit > Range** (Edycja > Zakres).

Usuwanie danych w zakresach wyboru

- Aby zastąpić dane w usuniętym zakresie zaznaczenia pustym miejscem na ścieżce, wybierz **Edit > Delete** (Edytuj > Usuń) lub naciśnij **Backspace**. Zdarzenia po prawej stronie zakresu zachowują swoją pozycję.

- Aby usunąć zakres zaznaczenia i sprawić, by zdarzenia po prawej przesunęły się w lewo, aby wypełnić lukę, wybierz kolejno **Edit > Range > Delete Time** (Edytuj > Zakres > Usuń czas).

Rozdzielanie zakresów wyboru

Zdarzenia lub części można dzielić na krawędziach zakresu zaznaczenia, czyli na początku i na końcu zakresu zaznaczenia.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na pasku narzędzi okna **Project** aktywuj **Combine Selection Tool** (narzędzia łączenia zaznaczenia) i przesuń mysz do górnego obszaru zdarzenia lub części, którą chcesz podzielić, aby aktywować narzędzie **Range Selection** (zaznaczania zakresu).
- Na pasku narzędzi okna **Project** aktywuj narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu).

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie **Edit > Range > Split** (Edytuj > Zakres > Podziel).
- Naciśnij **Shift-X**.

WYNIK

Zdarzenia lub części są dzielone na krawędziach zakresu zaznaczenia. Jeśli aktywowałeś tryb **Combine Selection Tools** (Połącz narzędzia do zaznaczania), podzielone zdarzenia lub części są wybierane automatycznie.

POWIĄZANE LINKI

Tryb połączenia narzędzia do zaznaczania na stronie 206

Wstawianie ciszy

Możesz wstawić puste miejsce na ścieżkę od początku zakresu wyboru. Długość ciszy jest równa długości zakresu zaznaczenia.

- Aby wstawić ciszę, wybierz **Edit > Range > Insert Silence** (Edytuj > Zakres > Wstaw ciszę). Zdarzenia po prawej stronie początku zakresu wyboru są przesuwane w prawo, aby zrobić miejsce. Zdarzenia przecinane przez początek zakresu wyboru są dzielone, a prawa sekcja jest przesuwana w prawo.

Odtwarzanie i transport

Cubase oferuje wiele metod i funkcji do sterowania odtwarzaniem i transportem.

Panel Transport

Panel **Transport** zawiera główne funkcje transportowe oraz wiele innych powiązanych opcji do odtwarzania i nagrywania.

- Aby wyświetlić panel **Transport**, wybierz opcję **Transport > Transport Panel** (Transport > Panel transportu) lub naciśnij klawisz **F2**.

Sekcje panelu transportu

Panel **Transport** zawiera różne sekcje, które można pokazać lub ukryć, aktywując odpowiednie opcje w menu kontekstowym panelu **Transport**.

- Aby wyświetlić wszystkie sekcje panelu **Transport**, kliknij prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu panelu **Transport** i wybierz **Show All** (Pokaż wszystko).

Dostępne są następujące sekcje:

System Performance Meter (Miernik wydajności systemu)

System Performance Meter



Pokazuje liczniki średniego obciążenia przetwarzania dźwięku i obciążenia pamięci podręcznej dysku.

Common Record Modes (Typowe tryby nagrywania)

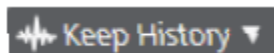
Common Record Modes



Umożliwia określenie, co się stanie, jeśli klikniesz **Record** (Nagraj) podczas nagrywania audio lub MIDI, oraz gdzie ma się rozpocząć nagrywanie.

Audio Record Modes (Tryby nagrywania Audio)

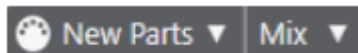
Audio Record Modes



Pozwalają wybrać, co się stanie, gdy nagrywasz na istniejących zdarzeniach audio.

MIDI Record Modes (Tryby nagrywania MIDI)

MIDI Record Modes



Pozwala wybrać, co się stanie, gdy nagrywasz na istniejących częściach MIDI.

MIDI Auto Quantize (Automatyczna kwantyzacja MIDI)

Automatic MIDI Record Quantize (Automatyczna kwantyzacja nagrań MIDI)



Aktywuje automatyczną kwantyzację podczas nagrywania MIDI.

Locators (Lokalizatory)

Go to Left Locator Position (Przejdź do pozycji lewego lokalizatora)



Umożliwia przejście do pozycji lewego lokalizatora.

Left Locator Position (Pozycja lewego lokalizatora)

1. 5. 1. 0

Pokazuje pozycję lewego lokalizatora.

Go to Right Locator Position (Przejdź do pozycji prawego lokalizatora)



Pozwala przejść do pozycji prawego lokalizatora.

Right Locator Position (Pozycja prawego lokalizatora)

4. 8. 1. 0

Pokazuje pozycję prawego lokalizatora.

Locator Range Duration (Czas trwania zasięgu lokalizatora)

Locators to Selection (Lokalizatory do zaznaczenia)



Umożliwia ustawienie lokalizatorów do zaznaczenia.

Locator Range Duration (Czas trwania zasięgu lokalizatora)

4. 8. 1. 0

Pokazuje czas trwania zasięgu lokalizatora.

Punch Points (Punkty uderzenia)

Lock Punch Points to Locators (Zablokuj punkty uderzenia w lokalizatorach)



Blokuje punkty przebijania w lewym i prawym położeniu lokalizatora.

Punch In (Wejdz)



Aktywuje **Punch In**.

Punch In Position (Wejdz w pozycję)

20. 1. 1. 0

Umożliwia ustawienie stempla w pozycji. Aby to zadziało, funkcja **Lock Punch Points to Locators** (Zablokuj punkty przebijania w lokalizatorach) musi być wyłączona. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

Punch Out (Wyjdz)



Aktywuje **Punch Out**.

Punch Out Position (Pozycja wyjścia)

1. 1. 1. 0

Umożliwia ustawienie pozycji wychodzenia. Aby to zadziało, funkcja **Lock Punch Points to Locators** (Zablokuj punkty uderzenia w lokalizatorach) musi być wyłączona. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

Transport Controls (Sterowanie transportem)

Go to Previous Marker/Zero (Przejdź do poprzedniego znacznika/zera)



Przesuwa kursor projektu do poprzedniego znacznika/pozycji zerowej na osi czasu.

Go to Next Marker/Project End (Przejdź do następnego znacznika/końca projektu)



Przesuwa kursor projektu do następnego znacznika/końca projektu.

Rewind (Przewijanie do tyłu)



Przesuwa się do tyłu.

Forward (Przewijanie do przodu)



Przesuwa do przodu.

Cycle (Cykl)



Aktywuje/dezaktywuje tryb cyklu.

Stop (Zatrzymaj się)



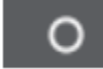
Zatrzymuje odtwarzanie.

Start (Początek)



Rozpoczyna odtwarzanie.

Transport Rekord (Nagrywaj)



Włącza/wyłącza tryb nagrywania.

Time Display (Wyświetlanie czasu)

Select Primary Time Format (Wybierz podstawowy format czasu)



Umożliwia wybranie formatu czasu dla głównego wyświetlania czasu.

Primary Time Display (Główny wyświetlacz czasu)



Pokazuje pozycję kursora projektu w wybranym formacie czasu.

Select Secondary Time Format (Wybierz dodatkowy format czasu)



Umożliwia wybranie formatu czasu dla dodatkowego wyświetlania czasu.

Secondary Time Display (Wyświetlacz czasu dodatkowego)



Pokazuje pozycję kursora projektu w wybranym formacie czasu.

Markers (Znaczniki)

Jump to Marker (Skok do znacznika)



Umożliwia ustawianie i lokalizowanie pozycji znaczników.

Open Markers Window (Otwórz okno znaczników)



Otwiera okno **Markers**.

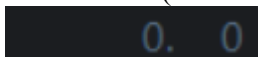
Pre-roll & Post-roll (Przed filmem i po filmie)

Activate Pre-roll (Aktywuj reklamę przed filmem)



Aktywuje reklamę przed filmem.

Pre-roll Amount (Kwota przed filmem)



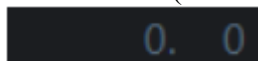
Umożliwia ustawienie pozycji przed rolowaniem. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

Activate Post-roll (Aktywuj film po filmie)



Aktywuje post-roll.

Post-roll Amount (Kwota po filmie)



Umożliwia ustawienie pozycji po zakończeniu filmu. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

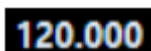
Tempo & Time Signature (Sygnatura tempa i czasu)

Activate Tempo Track (Aktywuj ścieżkę tempa)



Umożliwia włączanie/wyłączanie ścieżki tempa.

Tempo



Umożliwia ustawienie wartości tempa.

Time Signature (Podpis czasowy)



Umożliwia ustawienie pierwszej wartości metrum. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

Activate External Sync (Aktywuj synchronizację zewnętrzną)

Activate External Sync (Aktywuj synchronizację zewnętrzną)



Aktywuje zewnętrzną synchronizację.

Open Synchronization Setup (Otwórz konfigurację synchronizacji)



Umożliwia otwarcie okna dialogowego **Project Synchronization Setup** (Ustawienia synchronizacji projektu).

Click & Count-In & Click Pattern (Kliknij i odlicz i kliknij wzór)

Activate Metronome Click (Aktywuj kliknięcie metronomu)



Aktywuje kliknięcie metronomu.

Activate Count-in (Aktywuj odliczanie)



Aktywuje kliknięcie metronomu podczas odliczania.

Click Pattern (Kliknij Wzór)



Umożliwia skonfigurowanie wzorca klikania. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

Open Metronome Setup (Otwórz konfigurację metronomu)



Otwiera okno dialogowe **Metronome Setup** (Ustawienia metronomu). Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

Input/Output Activity (Aktywność wejścia/wyjścia)

MIDI In Activity (Aktywność wejścia MIDI)



Wyświetla sygnały wejściowe MIDI.

MIDI Out Activity (Aktywność wyjścia MIDI)



Wyświetla sygnały wyjściowe MIDI.

Audio Activity (Aktywność audio)



Wyświetla sygnały wejściowe/wyjściowe audio.

Audio Clipping (Przycinanie Audio)



Wyświetla obcinanie dźwięku.

Level Display (Wyświetlacz poziomu)



Wyświetla poziom wyjściowy.

Level Control (Kontrola poziomu)



Pozwala kontrolować poziom wyjściowy.

Set up Transport (Skonfiguruj transport)

Set up Transport (Skonfiguruj transport)



Otwiera wyskakujące menu, w którym można ustawić, które elementy mają być widoczne.

POWIĄZANE LINKI

Transport na stronie 1179

Transport — szorowanie na stronie 1180

Menu Transportu

Menu **Transport** zawiera kilka funkcji transportowych oraz wiele innych powiązanych opcji do odtwarzania i nagrywania.

Transport Panel (Panel transportu)

Otwiera panel **Transport**

Transport Commands (Polecenia Transportu)

Start (Początek)

Rozpoczyna odtwarzanie.

Stop (Zatrzymać się)

Zatrzymuje odtwarzanie.

Start/Stop (Zacząć/zakończyć)

Rozpoczyna/zatrzymuje odtwarzanie.

Cycle (Cykl)

Aktywuje/dezaktywuje tryb cyklu.

Record (Nagrywać)

Włącza/wyłącza tryb nagrywania.

Rewind (Przewijanie do tyłu)

Przesuwa do tyłu.

Forward (Przewijanie do przodu)

Przesuwa do przodu.

Fast Rewind (Szybkie przewijanie do tyłu)

Przesuwa do tyłu z większą prędkością.

Fast Forward (Szybkie przewijanie do przodu)

Porusza się do przodu z większą prędkością.

Nudge Cursor Left (Przesuń kursor w lewo)

Przesuwa pozycję kursora projektu w lewo.

Nudge Cursor Right (Przesuń kursor w prawo)

Przesuwa pozycję kursora projektu w prawo.

Enter Project Cursor Position (Wprowadź pozycję kursora projektu)

Umożliwia ręczne wprowadzenie pozycji kursora projektu.

Enter Tempo (Wprowadź Tempo)

Umożliwia ręczne wprowadzenie tempa.

Enter Time Signature (Wprowadź sygnaturę czasową)

Umożliwia ręczne wprowadzenie metrum.

Go to Project Start (Przejdź do Start projektu)

Przesuwa pozycję kursora projektu na początek projektu.

Go to Project End (Przejdź do końca projektu)

Przesuwa pozycję kursora projektu na koniec projektu.

Exchange Time Formats (Wymień formaty czasu)

Przełącza główny i dodatkowy wyświetlacz czasu.

Locators (Lokalizatory)

Go to Left Locator Position (Przejdź do lewej pozycji lokalizatora)

Przesuwa pozycję kursora projektu do lewego lokalizatora.

Go to Right Locator Position (Przejdź do pozycji prawego lokalizatora)

Przesuwa pozycję kursora projektu do prawego lokalizatora.

Set Left Locator to Project Cursor Position (Ustaw lewy lokalizator na pozycję kursora projektu)

Ustawia lewy lokalizator na pozycję kursora projektu.

Set Right Locator to Project Cursor Position (Ustaw prawy lokalizator na pozycję kursora projektu)

Ustawia prawy lokalizator na pozycję kursora projektu.

Enter Left Locator Position (Wprowadź lewą pozycję lokalizatora)

Umożliwia ręczne wprowadzenie pozycji lewego lokalizatora.

Enter Right Locator Position (Wprowadź prawą pozycję lokalizatora)

Umożliwia ręczne wprowadzenie pozycji prawego lokalizatora.

Enter Locator Range Duration (Wprowadź czas trwania zasięgu lokalizatora)

Umożliwia ręczne wprowadzenie czasu trwania zasięgu lokalizatora.

Set Locators to Selection Range (Ustaw Lokalizatory na Zakres wyboru)

Ustawia lokalizatory tak, aby obejmowały zaznaczenie.

Exchange Left & Right Locator Positions (Zamień lewe i prawe pozycje lokalizatora)

Zamienia położenie lewego i prawego lokalizatora.

Loop Selection Range (Zakres wyboru pętli)

Włącza odtwarzanie od początku bieżącego zaznaczenia i kontynuuje odtwarzanie od nowa po dotarciu do końca wyboru.

Punch Points (Punkty uderzenia)

Activate Punch In (Aktywuj wejście stempla)

Aktywuje/dezaktywuje wejście.

Activate Punch Out (Aktywuj wyjście stempla)

Aktywuje/dezaktywuje wyjście.

Go to Punch In Position (Przejdź do opcji Uderzenie w pozycji)

Przesuwa pozycję kursora projektu do miejsca przebiccia.

Go to Punch Out Position (Przejdź do pozycji wybicia)

Przesuwa pozycję kursora projektu do pozycji wybicia.

Lock Punch Points to Locators (Zablokuj punkty przebijania w lokalizatorach)

Umożliwia odblokowanie/zablokowanie pozycji wbijania i wybijania do lewego i prawego lokalizatora.

Set Punch In to Project Cursor Position (Ustaw opcję Punch In na pozycję kursora projektu)

Przesuwa przebiccie na pozycję kursora projektu.

Set Punch Out to Project Cursor Position (Ustaw opcję Punch Out na pozycję kursora projektu)

Przesuwa pozycję wybicia do pozycji kursora projektu.

Enter Punch In Position (Wprowadź pozycję przebiccia)

Umożliwia ręczne wprowadzenie pozycji wejścia stempla.

Enter Punch Out Position (Wprowadź pozycję wybicia)

Umożliwia ręczne wprowadzenie pozycji wyjścia stempla.

Set Punch Points to Selection Range (Ustaw Punkty przebijania na Zakres wyboru)

Ustawia pozycję wejścia i wyjścia dla wybranego zakresu zdarzenia.

Set Project Cursor Position (Ustaw pozycję kursora projektu)

Locate Selection Start (Zlokalizuj początek wyboru)

Przesuwa kursor projektu na początek zaznaczenia.

Locate Selection End (Zlokalizuj koniec wyboru)

Przesuwa kursor projektu na koniec zaznaczenia.

Locate Next Marker (Zlokalizuj następny znacznik)

Przesuwa kursor projektu do następnego znacznika.

Locate Previous Marker (Zlokalizuj poprzedni znacznik)

Przesuwa kursor projektu do poprzedniego znacznika.

Locate Next Hitpoint (Zlokalizuj następny punkt życia)

Przesuwa kursor projektu do następnego punktu uderzenia na wybranej ścieżce.

Locate Previous Hitpoint (Zlokalizuj poprzedni punkt życia)

Przesuwa kursor projektu do poprzedniego punktu uderzenia na wybranej ścieżce.

Locate Next Event (Znajdź następne zdarzenie)

Przesuwa kursor projektu do następnego zdarzenia na wybranej ścieżce.

Locate Previous Event (Znajdź poprzednie zdarzenie)

Przesuwa kursor projektu do poprzedniego zdarzenia na wybranej ścieżce.

Play Project Range (Zagraj zakres projektu)

Play from Selection Start (Odtwórz od początku wyboru)

Włącza odtwarzanie od początku bieżącego zaznaczenia.

Play from Selection End (Odtwórz od końca wyboru)

Włącza odtwarzanie od końca bieżącego zaznaczenia.

Play until Selection Start (Graj do rozpoczęcia wyboru)

Włącza odtwarzanie na dwie sekundy przed rozpoczęciem bieżącego wyboru i zatrzymuje się na początku zaznaczenia.

Play until Selection End (Graj do końca wyboru)

Włącza odtwarzanie na dwie sekundy przed końcem bieżącego wyboru i zatrzymuje się na końcu zaznaczenia.

Play until Next Marker (Graj do następnego znacznika)

Włącza odtwarzanie od kursora projektu i zatrzymuje się na następnym znaczniku.

Play Selection Range (Zagraj zakres wyboru)

Włącza odtwarzanie od początku bieżącego wyboru i zatrzymuje się na końcu zaznaczenia.

Pre-roll & Post-roll (Przed filmem i po filmie)

Use Pre-roll (Użyj funkcji Pre-roll)

Włącza/wyłącza pre-roll.

Use Post-roll (Użyj funkcji Post-roll)

Aktywuje/dezaktywuje post-roll

Post-roll from Selection Start (Post-roll z początku wyboru)

Rozpoczyna odtwarzanie od początku wybranego zakresu i zatrzymuje się po czasie ustawionym w polu post-roll w panelu **Transport**.

Post-roll from Selection End (Post-roll od końca wyboru)

Rozpoczyna odtwarzanie od końca wybranego zakresu i zatrzymuje się po czasie ustawionym w polu post-roll w panelu **Transport**.

Pre-roll to Selection Start (Przebieg do początku wyboru)

Zatrzymuje odtwarzanie na początku zaznaczenia. Pozycja początkowa odtwarzania jest ustawiana w polu Pre-roll na panelu **Transport**.

Pre-roll to Selection End (Przebieg do końca wyboru)

Zatrzymuje odtwarzanie na końcu zaznaczenia. Pozycja początkowa odtwarzania jest ustawiana w polu Pre-roll na panelu **Transport**.

Use Tempo Track (Użyj ścieżki tempa)

Aktywuje/dezaktywuje ścieżkę tempa

Common Record Modes (Typowe tryby nagrywania)**Punch In/Out** (Wbicie stempla/wybiecie stempla)

Włącza/wyłącza wejście/wyjście dziurkowania.

Re-Record (Nagraj ponownie)

Włącza/wyłącza tryb ponownego nagrywania.

Start Recording at Project Cursor Position (Rozpocznij nagrywanie w pozycji kursora projektu)

Włącza/wyłącza rozpoczęcie nagrywania w miejscu kursora projektu.

Start Recording at Left Locator/Punch In Position (Rozpocznij nagrywanie w lewej pozycji Locatora/Punch In)

Aktywuje/dezaktywuje rozpoczęcie nagrywania w lewym lokalizatorze.

Audio Record Mode (Tryb nagrywania Audio)

Te opcje pozwalają wybrać, co się dzieje, gdy nagrywasz na istniejących zdarzeniach.

Keep History (Zachowaj historię)

Zachowuje istniejące zdarzenia lub fragmenty zdarzeń.

Cycle History + Replace (Historia cyklu + wymiana)

Zastępuje istniejące wydarzenia lub fragmenty wydarzeń nowym nagraniem. W trybie cyklicznym zachowane są wszystkie duble z bieżącego nagrania cyklicznego.

Replace (Zastąp)

Zastępuje istniejące zdarzenia lub części zdarzeń ostatnim.

MIDI Record Mode (Tryb nagrywania MIDI)

Te opcje pozwalają wybrać, co się stanie, gdy nagrywasz na istniejących częściach.

New Parts (Nowe części)

Zachowuje istniejące partie i zapisuje nowe nagranie jako nową partię.

Merge (Połącz)

Zachowuje istniejące zdarzenia w częściach i dodaje nowo nagrane zdarzenia.

Replace (Zastąp)

Zastępuje istniejące zdarzenia w częściach nowym nagraniem.

Auto Quantize in Record (Automatyczna kwantyzacja w nagraniu)

Aktywuje automatyczną kwantyzację podczas nagrywania.

MIDI Cycle Record Mode (Tryb nagrywania cyklu MIDI)

Mix (Mieszaj)

Dodaje wszystko, co nagrasz do tego, co zostało wcześniej nagrane.

Overwrite (Nadpisz)

Nadpisuje wszystkie MIDI, które nagrałeś na poprzednich okrążeniach, gdy tylko zagrasz nutę MIDI lub wyślesz dowolną wiadomość MIDI.

Keep Last (Zachowaj ostatnie)

Zastępuje wcześniej zarejestrowane okrążenia tylko wtedy, gdy nowe okrążenie zostanie zakończone.

Stacked (Ułożone w stos)

Zamienia każde zarejestrowane okrążenie cyklu w osobną część MIDI i dzieli ścieżkę na pasy dla każdego okrążenia cyklu. Części są ułożone nad sobą, każda na innym pasie. Przyjmuje wszystkie, ale ostatnie są wyciszone.

Mix-Stacked (No Mute) (Mieszanie (bez wyciszenia))

Tak samo jak **Stacked**, ale części nie są wyciszone.

Auto Quantize in Record (Kwantyzuj automatycznie w rekordach)

Aktywuje automatyczną kwantyzację podczas nagrywania.

MIDI Retrospective Recording (Retrospektywne nagrywanie MIDI)

Umożliwia odzyskanie danych MIDI, które grasz w trybie **Stop** lub podczas odtwarzania. Dostępne są następujące opcje:

Insert from All MIDI Inputs (Wstaw ze wszystkich danych wejściowych MIDI)

Wstawia dane MIDI, które zostały wysłane do wszystkich wejść ścieżek jako liniowa część MIDI na wybranej ścieżce.

Insert from Track Input as Linear Recording (Wstaw z wejścia ścieżki jako rejestrowanie liniowe)

Wprowadza dane MIDI, które zostały wysłane do wejścia ścieżki jako liniowa część MIDI na wybranej ścieżce.

Insert from Track Input as Cycle Recording (Wstaw z wejścia ścieżki jako nagrywanie cyklu)

Wstawia dane MIDI, które zostały wysłane do wejścia toru jako ułożone części MIDI na wybranej ścieżce.

Empty All Buffers (Opróżnij wszystkie bufor)

Opróżnia retrospektywny bufor rekordu dla wybranej ścieżki.

Use Video Follows Edit Mode (Użyj trybu edycji podążającego za filmem)

Jeśli ta opcja jest włączona, kursor projektu automatycznie podąża za dokonanymi wyborami lub podczas wykonywania operacji edycyjnych.

Metronome Setup (Konfiguracja metronomu)

Otwiera okno dialogowe **Metronome Setup** (Ustawienia metronomu).

Activate Metronome (Włącz metronom)

Aktywuje/dezaktywuje kliknięcie metronomu.

Project Synchronization Setup (Konfiguracja synchronizacji projektu)

Otwiera okno dialogowe **Project Synchronization Setup** (Ustawienia synchronizacji projektu).

Activate External Sync (Aktywuj synchronizację zewnętrzną)

Ustawia synchronizację Cubase zewnętrzną.

POWIĄZANE LINKI

Lewy i prawy lokalizator na stronie 245

Punch In i Punch Out na stronie 250

Pre-Roll i Post-Roll na stronie 249

Menu wspólnych trybów nagrywania na stronie 267

Tryby nagrywania Audio na stronie 272

Tryby nagrywania MIDI na stronie 279

Odzyskiwanie nagrań MIDI na stronie 280

Metronom Kliknij na stronie 251

Transport Bar (Pasek transportu)

Pasek transportu zawiera wszystkie funkcje transportowe w zintegrowanej i stałej strefie okna **Project**.

- Aby aktywować **Transport Bar** (pasek transportu), kliknij **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi okna **Project** i aktywuj **Transport Bar**.
- Aby wyświetlić wszystkie elementy transportu, kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar **Transport Bar** i wybierz opcję **Show All** (Pokaż wszystko).
- Aby wyświetlić wszystkie elementy sterujące sekcji, kliknij punkty po prawej stronie sekcji i przeciągnij je do końca w prawo. Aby ponownie ukryć elementy sterujące, przeciągnij w lewo.



POWIĄZANE LINKI

Pasek transportu na stronie 60

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Sekcje paska Transport

Pasek transportu ma różne sekcje, które można pokazać lub ukryć, aktywując odpowiednie opcje w menu kontekstowym.

- Aby aktywować **Transport Bar** (pasek transportu), kliknij **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi okna **Project** i aktywuj **Transport Bar**.
- Aby pokazać/ukryć narzędzia, otwórz menu kontekstowe paska transportu, klikając prawym przyciskiem myszy pusty obszar **Transport Bar** i aktywuj narzędzia, które chcesz wyświetlić. Aby wyświetlić wszystkie narzędzia, wybierz opcję **Show All** (Pokaż wszystko).

Ograniczenie kompensacji opóźnienia

Constrain Delay Compensation (Ograniczenie kompensacji opóźnienia)



Minimalizuje skutki opóźnienia wynikające z kompensacji opóźnienia

Common Record Modes (Typowe tryby nagrywania)

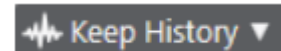
Common Record Modes



Umożliwia określenie, co się stanie, jeśli klikniesz **Record** (Nagraj) podczas nagrywania Audio lub MIDI, oraz gdzie ma się rozpocząć nagrywanie.

Tryby nagrywania Audio

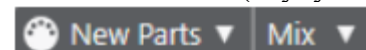
Audio Record Modes (Tryby nagrywania Audio)



Pozwalają wybrać, co się stanie, gdy nagrywasz na istniejących zdarzeniach audio.

Tryby nagrywania MIDI

MIDI Record Modes (Tryby nagrywania MIDI)



Pozwala wybrać, co się stanie, gdy nagrywasz na istniejących częściach MIDI.

Automatyczna kwantyzacja MIDI

Automatic MIDI Record Quantize (Automatyczna kwantyzacja nagrań MIDI)



Aktywuje automatyczną kwantyzację podczas nagrywania MIDI.

Lewy rozdzielacz (separator)

Left Divider (Lewy rozdzielacz)

Narzędzia umieszczone po lewej stronie separatora są zawsze pokazane.

Miernik wydajności systemu

System Performance Meter (Miernik wydajności systemu)



Pokazuje liczniki średniego obciążenia przetwarzania dźwięku i obciążenia pamięci podręcznej dysku.

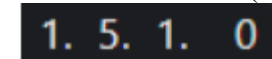
Locators (Lokalizatory)

Go to Left Locator Position (Przejdź do lewej pozycji lokalizatora)



Umożliwia przejście do lewej pozycji lokalizatora.

Left Locator Position (Lewa pozycja lokalizatora)



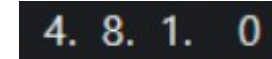
Pokazuje lewą pozycję lokalizatora.

Go to Right Locator Position (Przejdź do pozycji prawego lokalizatora)



Pozwala przejść do prawej pozycji lokalizatora.

Right Locator Position (Pozycja prawego lokalizatora)



Pokazuje prawą pozycję lokalizatora.

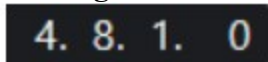
Locator Range Duration (Czas trwania zasięgu lokalizatora)

Locators to Selection (Lokalizatory do zaznaczenia)



Umożliwia ustawienie lokalizatorów do zaznaczenia.

Locator Range Duration (Czas trwania zasięgu lokalizatora)



Pokazuje czas trwania zasięgu lokalizatora.

Punch Points (Punkty przebicia (stemplowane))

Punch In (Uderzyć w, przybić stempel)



Aktywuje Wbicie.

Punch Out (Wybij, odstempluj)



Aktywuje Wybicie.

Lock Punch Points to Locators (Zablokuj punkty stemplowania w lokalizatorach)



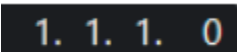
Blokuje punkty stemplowania w lewym i prawym położeniu lokalizatora.

Punch In Position (Uderzenie w pozycję)



Umożliwia ustawienie stempla w pozycji. Aby to zadziałało, funkcja **Lock Punch Points to Locators** (Zablokuj punkty stemplowania w lokalizatorach) musi być wyłączona. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na separatorze.

Punch Out Position (Pozycja wybicia)



Umożliwia ustawienie pozycji stemplowania. Aby to zadziałało, funkcja **Lock Punch Points to Locators** (Zablokuj punkty stemplowania w lokalizatorach) musi być wyłączona. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na separatorze.

Transport Controls (Sterowanie Transportem)

Go to Previous Marker/Zero (Przejdź do poprzedniego znacznika/zera)



Przesuwa kursor projektu do poprzedniego znacznika/pozycji zerowej na osi czasu.

Go to Next Marker/ Project End (Przejdź do następnego znacznika/końca projektu)

Przesuwa kursor projektu do następnego znacznika/końca projektu.



Rewind (Przewijanie do tyłu)



Przesuwa się do tyłu.

Forward (Do przodu)



Przesuwa do przodu.

Cycle (Cykl)



Aktywuje/dezaktywuje tryb cyklu.

Stop (Zatrzymaj się)



Zatrzymuje odtwarzanie.

Start (Początek)



Rozpoczyna odtwarzanie.

Transport Record (Transport Nagrywaj)



Włącza/wyłącza tryb nagrywania.

Retrospective Record (Zapis retrospektywny)

Insert Retrospective Recording from All MIDI Inputs on Selected Track (Wstaw retrospektywne nagranie ze wszystkich wejść MIDI na wybranej ścieżce)



Umożliwia odzyskanie nut MIDI granych w trybie stop lub podczas odtwarzania.

Time Displays (Wyświetlacze czasu)

Select Primary Time Format (Wybierz podstawowy format czasu)



Umożliwia wybranie formatu czasu dla głównego wyświetlania czasu.

Primary Time Display (Główny wyświetlacz czasu)

6. 1. 1. 0

Pokazuje pozycję kursora projektu w wybranym formacie czasu.

Select Secondary Time Format (Wybierz dodatkowy format czasu)



Umożliwia wybranie formatu czasu dla dodatkowego wyświetlania czasu.

Secondary Time Display (Wyświetlacz czasu dodatkowego)

0:00:11.000

Pokazuje pozycję kursora projektu w wybranym formacie czasu.

Markers (Markery, znaczniki)

Jump to Marker (Skok do znacznika)



Umożliwia ustawianie i lokalizowanie pozycji znaczników.

Open Markers Window (Otwórz okno znaczników)



Otwiera okno **Markers** (Znaczniki).

Pre-roll & Post-roll (Przed filmem i po filmie)

Activate Pre-roll (Aktywuj reklamę przed filmem)



Aktywuje reklamę przed filmem.

Pre-roll Amount (Kwota przed filmem)

0. 0

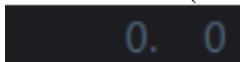
Umożliwia ustawienie pozycji przed rolowaniem. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

Activate Post-roll (Aktywuj film po filmie)



Aktywuje post-roll.

Post-roll Amount (Kwota po filmie)



Umożliwia ustawienie pozycji po zakończeniu filmu. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

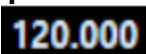
Tempo & Time Signature (Sygnatura tempa i czasu)

Activate Tempo Track (Aktywuj ścieżkę tempa)



Umożliwia włączanie/wyłączanie ścieżki tempa.

Tempo



Umożliwia ustawienie wartości tempa.

Time Signature (Metrum)



Umożliwia ustawienie pierwszej wartości metrum. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

Right Divider (Prawy rozdzielacz)

Right Divider

Narzędzia umieszczone po prawej stronie separatora są zawsze pokazane.

Activate External Sync (Aktywuj synchronizację zewnętrzną)

Activate External Sync



Aktywuje zewnętrzną synchronizację.

Open Synchronization Setup (Otwórz konfigurację synchronizacji)



Umożliwia otwarcie okna dialogowego **Project Synchronization Setup** (Ustawienia synchronizacji projektu).

Click & Count-in (Kliknij i odlicz)

Activate Metronome Click (Aktywuj kliknięcie metronomu)



Aktywuje kliknięcie metronomu.

Activate Count-in (Aktywuj odliczanie)



Aktywuje kliknięcie metronomu podczas odliczania.

Click Pattern (Kliknij Wzór)



Umożliwia skonfigurowanie wzorca klikania. Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

Open Metronome Setup (Otwórz konfigurację metronomu)



Otwiera okno dialogowe **Metronome Setup** (Ustawienia metronomu). Aby to pokazać/ukryć, kliknij punkty na rozdzielaczu.

Input/Output Activity (Aktywność wejścia/wyjścia)

MIDI In Activity (Aktywność wejścia MIDI)



Wyświetla sygnały wejściowe MIDI.

MIDI Out Activity (Aktywność wyjścia MIDI)



Wyświetla sygnały wyjściowe MIDI.

Audio Activity (Aktywność audio)



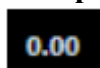
Wyświetla sygnały wejściowe/wyjściowe audio.

Audio Clipping (Przycinanie Audio)



Wyświetla obcinanie Audio.

Level Display (Wyświetlacz poziomy)



Wyświetla poziom wyjściowy.

Level Control (Kontrola poziomu)



Pozwala kontrolować poziom wyjściowy.

Set up Transport Bar (Skonfiguruj pasek transportu)

Set up Transport (Skonfiguruj transport)



Otwiera wyskakujące menu, w którym można ustawić, które elementy mają być widoczne.

Wyskakujące okienko Transportu

Okno podręczne **Transport** umożliwia dostęp do określonych poleceń transportowych, jeśli panel **Transport**, **Transport Bar** (Pasek transportu) i **Transport Controls** (Elementy sterujące transportem) na pasku narzędzi okna **Project** są zamknięte lub ukryte.

Następujące domyślne polecenia klawiszowe otwierają okno podręczne **Transport Bar**:

Wprowadź lewy lokalizator

Shift - l

Wprowadź prawy lokalizator

Shift - r

Wprowadź pozycję kursora projektu

Shift - p

Wprowadź Tempo

Shift - T

Wprowadź metrum

Shift - C

Wprowadź pozycję Punch-In
Shift -I
Wprowadź pozycję Punch-Out
Shift - O
Przejdź do lewego lokalizatora
Num 1
Przejdź do prawego lokalizatora
Num 2

Użycie określonej komendy klawiszowej otwiera odpowiednią sekcję wyskakującego okna **Transport**:



Wyskakujące okienko transportu do wprowadzania lewej pozycji **Locator** (lokalizatora).

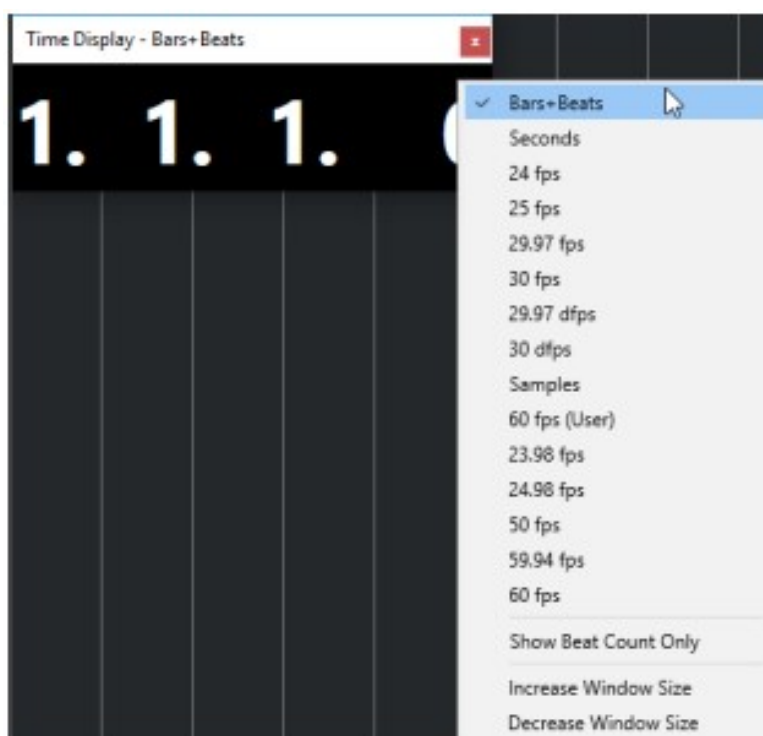
UWAGA

Aby zamknąć okno podręczne **Transport**, naciśnij klawisz **Esc**.

Time Display Window (Okno wyświetlania czasu)

Okno **Time Display** umożliwia wyświetlanie bieżącej pozycji czasu w osobnym oknie. Możesz dostosować jego rozmiar i określić format czasu, który chcesz wyświetlić.

- Aby otworzyć okno **Time Display** (Wyświetlanie czasu), wybierz **Studio > More Options > Time Display** (Studio > Więcej opcji > Wyświetlanie czasu).



Kliknij okno prawym przyciskiem myszy, aby uzyskać dostęp do następujących opcji:

Bars + Beats (Takty + uderzenia)

Wyświetla czas w taktach i uderzeniach.

Seconds (Sekundy)

Wyświetla czas w sekundach.

fps

Wyświetla czas w klatkach na sekundę.

Samples (Próbki)

Wyświetla czas w próbkach.

Show Beat Count Only (Pokaż tylko liczbę uderzeń)

Pokazuje tylko liczbę uderzeń. Jest to przydatne, jeśli chcesz używać okna wyświetlania czasu jako wizualnego metronomu.

Increase Window Size (Zwiększ rozmiar okna)

Zwiększa rozmiar okna i wyświetlanych wartości.

Decrease Window Size (Zmniejsz rozmiar okna)

Zmniejsza rozmiar okna i wyświetlanych wartości.

UWAGA

Window Transparency (Przezroczystość okna) można ustawić w oknie dialogowym **Studio Setup** (Ustawienia programu Studio) (strona **Time Display** (Wyświetlanie czasu)).

POWIĄZANE LINKI

Zdarzenia metrum na stronie 1040

Lokalizatory lewy i prawy

Lewy i prawy lokalizator to para znaczników, których możesz użyć jako pozycji odniesienia w oknie **Project** i w edytorach.

Lokalizatory pomagają na przykład wykonać następujące czynności:

- Pozycjonowanie kursora projektu.
- Definiowanie pozycji rozpoczęcia i zakończenia nagrywania.
- Definiowanie pozycji startowych dla importu lub eksportu zdarzeń.
- Ustawianie zakresu cykli.
- Wybieranie, kopiowanie, tworzenie lub dzielenie zdarzeń.



Lokalizatory są oznaczone flagami na linijce.

Obszar między lewym a prawym lokalizatorem to zasięg lokalizatora. Zasięg lokalizatora jest podświetlony na linijce i wyświetlaczu zdarzeń.

W oknie zdarzeń edytorów MIDI zakres lokalizatora jest podświetlony tylko wtedy, gdy opcja **Show Part Borders** (Pokaż granice części) jest wyłączona.

- Aby włączyć/wyłączyć tryb cyklu, kliknij zakres lokalizatora w górnej części linijki, lub aktywuj **Activate Cycle** (Cykl aktywacji) w kontrolkach transportu.



• UWAGA

Jeśli aktywujesz tryb cyklu, a prawy lokalizator znajdzie się przed lewym lokalizatorem, zakres lokalizatora jest pomijany podczas odtwarzania.



POWIĄZANE LINKI

- Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46
- Ustawianie kursora projektu na stronie 247
- Ręczna aktywacja nagrywania na stronie 264
- Automatyczne włączanie nagrywania na stronie 264
- Zapis cyklu na stronie 266
- Punch In i Punch Out na stronie 250
- Menu wspólnych trybów nagrywania na stronie 267
- Opcje importu plików MIDI na stronie 291
- Okno dialogowe opcji eksportu dla plików MIDI na stronie 169
- Eksportuj miks audio na stronie 1053
- Ustawianie lokalizatorów za pomocą znaczników cykli na stronie 337
- Wybierz podmenu na stronie 206
- Wybierz menu dla zakresów wyboru na stronie 223
- Wycinanie, kopiowanie i wklejanie zakresów zaznaczenia na stronie 226
- Części audio na stronie 203
- Partie MIDI na stronie 203
- Charakterystyczne elementy sterujące ścieżki na stronie 156
- Wypełnij pętlę na stronie 219
- Dzielenie zdarzeń na stronie 215
- Transport na stronie 1179

Ustawianie lewego lokalizatora

Ustawienie lewego lokalizatora może być przydatne, jeśli chcesz dodać pozycję odniesienia w oknie **Project** i w edytorach.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij **Ctrl/Cmd** i kliknij w górnej części linijki, aby ustawić na niej pozycję lewego lokalizatora.
 - Dostosuj wartość **Left Locator Position** (pozycji lewego lokalizatora). Jest to dostępne w sekcji **Locators** (Lokalizatory) paska narzędzi okna **Project**, paskach narzędzi edytora, panelu **Transport** i **Transport Bar** (Pasku transportu).
 - Przeciagnij lewy uchwyt lokalizatora w górnej części linijki.
 - Naciśnij **Ctrl/Cmd**, a na klawiaturze numerycznej naciśnij **1**, aby ustawić lewy lokalizator na pozycję kursora projektu.
 - Naciśnij **Alt/Opt** i kliknij **Go to Left Locator Position** (Przejdź do pozycji lewego lokalizatora) w panelu **Transport**.

Ustawianie prawego lokalizatora

Ustawienie odpowiedniego lokalizatora może być przydatne, jeśli chcesz dodać pozycję odniesienia w oknie **Project** i w edytorach.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij **Alt/Opt** i kliknij w górnej części linijki, aby ustawić prawy lokalizator w tej pozycji.

- Dostosuj wartość **Right Locator Position** (pozycja prawego lokalizatora). Jest to dostępne w sekcji **Locators** (Lokalizatory) paska narzędzi okna **Project**, paskach narzędzi edytora, panelu **Transport** i **Transport Bar** (Pasku transportu).
- Przeciągnij prawy uchwyt lokalizatora w górnej części linijki.
- Naciśnij **Ctrl/Cmd**, a na klawiaturze numerycznej naciśnij **2**, aby ustawić prawy lokalizator na pozycję kursora projektu.
- Naciśnij **Alt/Opt** i kliknij **Go to Right Locator Position** (Przejdź do prawej pozycji lokalizatora) w panelu **Transport**.

Konfigurowanie zakresów lokalizatora

Możesz ustawić zasięg lokalizatora, czyli obszar pomiędzy lewym a prawym lokalizatorem.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij **Shift - D**, aby aktywować pole wartości **Locator Range Duration** (Czas trwania zasięgu lokalizatora) w sekcji **Locator Range Duration** (Czas trwania zasięgu lokalizatora) na pasku narzędzi i wprowadź wartość.
 - Kliknij i przeciągnij w górnej części linijki.
 - Wybierz zakres lub zdarzenie i naciśnij **P**, aby ustawić lokalizatory do wyboru.
 - Kliknij dwukrotnie znacznik cyklu.
 - Naciśnij klawisze **Ctrl/Cmd -Alt/Opt** i kliknij pozycję w górnej części linijki, aby ustawić oba lokalizatory w najbliższej pozycji przyciągania.

WYNIK

Zasięg lokalizatora jest ustawiany i podświetlany na linijce i wyświetlaczu zdarzeń.

Przesuwanie zakresów lokalizatora

Na linijce możesz przesuwać zakres lokalizatora.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfigurowałeś zakres lokalizatora.

PROCEDURA

1. Przesuń wskaźnik myszy do górnej części linijki wewnątrz zakresu lokalizatora. Wyświetlany jest symbol dłoni.
2. Kliknij i przeciągnij w lewo lub w prawo, aby przesunąć zakres lokalizatora.

Ustawianie kursora projektu

Kursor projektu można ustawić w miejscu kliknięcia, w znacznikach lub innych predefiniowanych pozycjach.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przytrzymaj klawisze **Shift-Alt/Opt** i kliknij w oknie **Project**.
 - Kliknij **Go to Previous Marker/Zero** (Przejdź do poprzedniego znacznika/zera) lub **Go to Next Marker/Project End** (Przejdź do następnego znacznika/końca projektu). Są one dostępne w sekcji **Transport Controls** (Sterowanie transportem) paska narzędzi okna **Project**, paskach narzędzi edytora, panelu **Transport** i **Transport Bar** (Pasku transportu).
 - Kliknij w dolnej części linijki.
 - Wybierz **Transport > Set Project Cursor Position** (Transport > Ustaw pozycję kursora projektu) i wybierz wpis w podmenu.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje panelu transportowego na stronie 228

Linijka na stronie 57

Menu transportu na stronie 233

Transport na stronie 1179

Pasek transportu na stronie 238

Lewy i prawy lokalizator na stronie 245

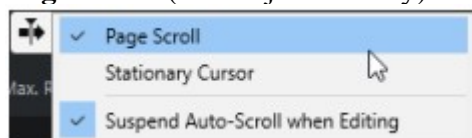
Komendy klawiszowe na stronie 1123

Menu ustawień automatycznego przewijania

Auto-Scroll (Automatyczne przewijanie) umożliwia utrzymywanie kursora projektu widocznego w oknie podczas odtwarzania.

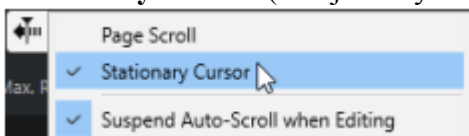
Jeśli włączysz **Auto-Scroll** (automatyczne przewijanie) na pasku narzędzi okna **Project** lub w jednym z edytorów, w wyskakującym menu **Select Auto-Scroll Settings** (Wybierz ustawienia automatycznego przewijania) dostępne będą następujące tryby:

Page Scroll (Przewijanie strony)



Kursor projektu przesuwa się z lewej strony na prawą stronę okna. Kiedy kursor projektu osiągnie prawą stronę okna, linijka i kursor projektu przeskakują na lewą stronę okna i zaczynają od nowa. To zachowanie można porównać do przewracania strony książki.

Stationary Cursor (Stacjonarny kursor)



Kursor projektu jest utrzymywany na środku okna, a linijka przewija się w sposób ciągły w lewo.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Wstrzymaj automatyczne przewijanie podczas edycji

Jeśli nie chcesz, aby okno projektu zmieniało się podczas edycji podczas odtwarzania, włącz opcję **Suspend Auto-Scroll when Editing** (Zatrzymaj automatyczne przewijanie podczas edycji).

Suspend Auto-Scroll when Editing (Wstrzymaj automatyczne przewijanie gdy edytujesz) jest dostępne jako opcja w wyskakującym menu **Select Auto-Scroll Settings** (Wybierz ustawienia automatycznego przewijania) po prawej stronie przycisku **Auto Scroll** (automatyczne przewijanie).

Jeśli ta opcja jest włączona, automatyczne przewijanie jest zawieszane, gdy tylko klikniesz gdziekolwiek na ekranie wydarzenia podczas odtwarzania, aż do zatrzymania odtwarzania lub ponownego kliknięcia **Auto Scroll** (automatyczne przewijanie).

W ramach wizualnej informacji zwrotnej przycisk automatycznego przewijania zmienia kolor.

Time Formats (Formaty czasu)

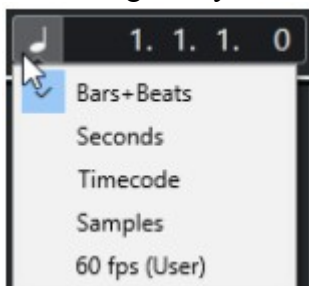
Możesz ustawić różne formaty czasu.

Wybór podstawowego formatu czasu

W panelu **Transport** możesz wybrać podstawowy format czasu. Jest to globalny format wyświetlania używany do wyświetlania wszystkich linijek i pozycji w programie, z wyjątkiem ścieżek linijek.

PROCEDURA

1. W głównej sekcji transportu w panelu **Transport** kliknij opcję **Select Primary Time Format** (Wybierz podstawowy format czasu).
2. Wybierz format godziny z menu podręcznego.



Możesz także wybrać **Project > Project Setup > Display** (Projekt > Konfiguracja projektu > Format wyświetlania), aby wybrać podstawowy format czasu.

WYNIK

Zaktualizowany zostanie format czasu w panelu **Transport** oraz na wszystkich linijkach i pozycjach ekranów.

Niezależne wyświetlanie czasu

Możesz wyświetlać godziny, które są niezależne od globalnego formatu wyświetlania.

Aby wybrać niezależne wyświetlanie czasu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na linijce okna **Project** lub w dowolnym edytorze kliknij przycisk strzałki po prawej stronie linijki.
- Wybierz **Project > Add Track > Ruler** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Linijka), aby dodać ścieżkę linijki i kliknij linijkę prawym przyciskiem myszy.
- W sekcji **Main Transport** (Główny transport) panelu **Transport** kliknij **Select Secondary Time Format** (Wybierz dodatkowy format czasu).

POWIĄZANE LINKI

Linijka na stronie 57

Ścieżka linijki na stronie 146

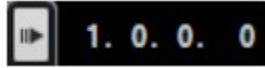
Pre-Roll i Post-Roll

Reklamy przed filmem i po nim można aktywować za pomocą odpowiednich przycisków w sekcji **Pre-roll & Post-roll** (Przed filmem i po filmie) w panelu **Transport** lub wybierając opcję **Transport > Pre-roll & Post-roll > Use Pre-roll/Use Post-roll** (Transport > Przed filmem i po filmie > Użyj filmu przed filmem/Użyj filmu po filmie).

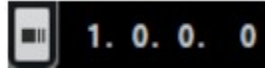
UWAGA

Aby wyświetlić sekcję **Pre-roll & Post-roll** (Przed filmem i po filmie), kliknij prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu panelu **Transport** lub na **Transport Bar** (pasku transportu) i włącz **Pre-roll & Post-roll** (film przed filmem i po filmie).

- Ustawiając wartość Pre-roll, instruujesz Cubase, aby cofał krótką sekcję za każdym razem, gdy odtwarzanie jest włączone.



- Ustawiając wartość Post-roll, instruujesz Cubase, aby odtworzył krótką sekcję po automatycznym wycięciu przed zatrzymaniem.



UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy w panelu **Transport** jest aktywna opcja **Punch Out** (Odstemplowywanie), a w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Record** (Nagrywanie)) włączona jest opcja **Stop after Automatic Punch Out** (Zatrzymaj po automatycznym odstemplowaniu).

Korzystanie z Pre-Roll i Post-Roll

Możesz ustawić wartość Pre-roll i Post-roll do nagrywania.

WARUNEK WSTĘPNY

W panelu **Transport** opcja **Lock Punch Points to Locators** (Zablokuj punkty przebijania) w lokalizatorach jest aktywna

PROCEDURA

1. Ustaw lokalizatory w miejscu, w którym chcesz rozpocząć i zakończyć nagrywanie.
2. W panelu **Transport** lub na pasku **Transport Bar** aktywuj **Punch In** i **Punch Out**.
3. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz opcję **Record** (Nagraj).
4. Aktywuj **Stop after Automatic Punch Out** (Stop po automatycznym wycięciu).
5. Kliknij prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu panelu **Transport** lub **Transport Bar** (paska transportu) i aktywuj opcję **Pre-roll** i **Post-roll**.
6. W sekcji **Pre-roll & Post-roll** (Reklama przed filmem i po filmie) aktywuj **Pre-roll & Post-roll** (Reklamy przed filmem i Po filmie).
7. W polach **Pre-roll Amount** i **Post-roll Amount** (Kwota przed filmem i Kwota po filmie) wprowadź wartości pre-roll i post-roll.
8. Aktywuj **Record** (Nagrywanie).

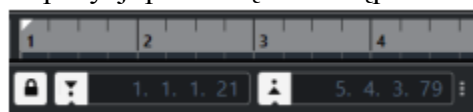
WYNIK

Kursor projektu cofa się o określoną wartość przed filmem i rozpoczyna się odtwarzanie. Gdy kursor dotrze do lewego lokalizatora, nagrywanie jest automatycznie aktywowane. Gdy kursor dotrze do prawego lokalizatora, nagrywanie jest dezaktywowane, ale odtwarzanie jest kontynuowane przez określoną wartość po nagraniu przed zatrzymaniem

Punch In i Punch Out (Punkty wchodzenia i wychodzenia)

Punkty wejścia i wyjścia to para znaczników, których można użyć do wejścia i wyjścia z nagrań. Pozycja punch in (wejścia) określa pozycję początkową zapisu, a pozycja punch out (wyjścia) określa pozycję zatrzymania zapisu.

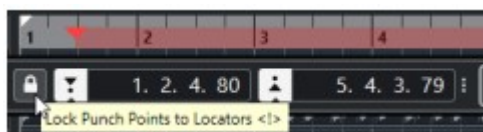
Punch in i Punch out można aktywować, aktywując odpowiednie przyciski na panelu **Transport**. Pozycja punch in jest zablokowana w lewej pozycji lokalizatora, a pozycja punch out w prawej pozycji lokalizatora. Pola pozycji punch są niedostępne.



Możesz jednak odłączyć punkty przebicia od lokalizatorów, dezaktywując opcję **Lock Punch Points to Locators** (Zablokuj punkty wchodzenia i wychodzenia w lokalizatorach).

Jeśli to zrobisz, pola wartości staną się dostępne i możesz ich użyć do ustawienia pozycji punktów wchodzenia i wychodzenia niezależnie od pozycji lokalizatora.

Możesz także przeciągać uchwyty wchodzenia i wychodzenia na linijce, aby ustawić pozycje charakterystyczne.



POWIĄZANE LINKI

Automatyczne włączanie nagrywania na stronie 264

Automatyczne zatrzymywanie nagrywania za pomocą opcji Punch Out na stronie 265

Kliknięcie metronomu

Możesz użyć kliknięcia metronomu jako odniesienia do synchronizacji podczas gry i nagrywania. Dwa parametry rządzące taktowaniem metronomu to tempo projektu i metrum, które można ustawić w panelu **Transport**.

- Aby aktywować kliknięcie metronomu, aktywuj **Activate Metronome Click** (Aktywuj Kliknięcie Metronomu) na panelu **Transport**. Możesz także wybrać **Transport > Activate Metronome** (Transport > Aktywuj metronom) lub użyć odpowiedniego polecenia klawiszowego.
- Aby określić, czy kliknięcie metronomu ma być odtwarzane podczas odtwarzania, nagrywania lub odliczania, wybierz **Transport > Metronome Setup** (Transport > Konfiguracja metronomu) i wprowadź zmiany na karcie **General** (Ogólne).
- Aby skonfigurować dźwięki kliknięcia metronomu, wybierz **Transport > Metronome Setup** (Transport > Konfiguracja metronomu) i wprowadź zmiany na karcie **Click Sounds** (Dźwięki kliknięcia).

POWIĄZANE LINKI

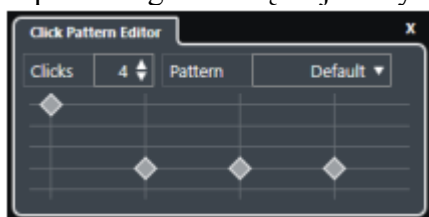
Sekcje panelu Transport na stronie 228

Tryby tempa projektu na stronie 1023

Click Patterns (Wzory kliknięć)

Wzory kliknięć umożliwiają tworzenie niestandardowych kliknięć metronomu

Domyślnie kliknięcie metronomu w Cubase ma wzór 4/4 ze stałą liczbą 4 kliknięć. Poziom kliknięcia pierwszego kliknięcia jest wysoki, podczas gdy poziom pozostałych uderzeń jest niski.



Domyślny wzór kliknięcia metronomu z 4 kliknięciami w metrum 4/4.



Wzór kliknięcia metronomu z 3 kliknięciami w metrum 3/4.

Ustawiając wzorce kliknięć dla metronomu w bieżącym metrum, możesz utworzyć niestandardowe kliknięcie metronomu. Możesz określić liczbę kliknięć i poziom kliknięć według własnych upodobań.

Jeśli masz różne partie projektu z różnymi metrum lub tempem i chcesz ustawić różne wzorce kliknięć, aby pasowały do rytmu i klimatu tych partii, możesz ustawić wzorzec kliknięć metronomu dla każdego charakterystycznego zdarzenia w projekcie.

Możesz także dodać to samo metrum dla różnych sekcji i ustawić dla nich różne wzorce.

UWAGA

- Jeśli chcesz zwizualizować bieżący wzorzec klikania w oknie **Project**, oknie zdarzeń **Key Editor** (Edytora klawiszy) lub **Drum Editor** (Edytora perkusji), aktywuj opcję **Use Metronome Click Pattern Level for Grid Line Emphasis** (Użyj poziomego kliknięcia metronomu dla podkreślenia linii siatki) w odpowiednim menu kontekstowym linijki. Jest to przydatne, jeśli opcja **Snap** (Przyciąganie) jest aktywna, a **Snap Type** (Typ przyciągania) jest ustawiony na **Grid** (Siatka).
- Linie siatki są podkreślane tylko wtedy, gdy są pokazane. Jeśli chcesz zwizualizować wzór kliknięcia ustawiony na **6 Clicks** (kliknięć) i **Time Signature** (metrum) 4/4, musisz ustawić **Grid Type** (Typ siatki) na wartość trypletową.

Zakładka **Click Patterns** (Wzory kliknięć) w oknie dialogowym **Metronome Setup** (Ustawienia metronomu) umożliwia zarządzanie dostępnymi wzorami klikania. Możesz je usuwać i zmieniać ich nazwy lub tworzyć nowe wzorce kliknięć dla określonych metrum.

POWIĄZANE LINKI

Edytor wzorów kliknięć na stronie 252

Konfigurowanie metronomu Kliknij schemat na stronie 253

Konfigurowanie wzorców kliknięć metronomu dla zdarzeń charakterystycznych na stronie 253

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

POWIĄZANE LINKI

Edytor wzorów kliknięć na stronie 252

Konfigurowanie wzorów kliknięć metronomu na stronie 253

Konfigurowanie wzorców kliknięć metronomu dla zdarzeń metrum na stronie 253

Pasek narzędzi okna Project na stronie 46

Click Pattern Editor (Edytor wzorów kliknięć)

Click Pattern Editor (Edytor wzorców kliknięć) umożliwia skonfigurowanie wzorca kliknięć dla projektu w celu stworzenia nowych rowków i odczuć kliknięcia metronomu. Jest to przydatne, jeśli chcesz na przykład utworzyć wzór trójkowy dla metrum 4/4.

Click Pattern Editor jest dostępny na pasku transportu (**Transport Bar**). Jeśli dodasz ścieżkę sygnaturową, będzie ona dostępna w **Inspector** (Inspektorze) i w wierszu informacyjnym.

- Aby otworzyć **Click Pattern Editor** na pasku transportu, kliknij punkty po prawej stronie sekcji **Click & Count-in & Click Pattern** (Wzór kliknięć i naliczania i kliknięć), a następnie przeciągnij je do końca w prawo. Kliknij pole wzoru, aby otworzyć **Click Pattern Editor**.



Clicks (Kliknięcia)

Umożliwia zdefiniowanie liczby kliknięć używanych we wzorze.

Pattern (Wzór)

Umożliwia wybór gotowego wzoru lub zapisanie własnych. To, które schematy są dostępne, zależy od bieżącego metrum i ustawień w oknie dialogowym **Metronome Setup**

(Konfiguracja metronomu) na karcie **Click Patterns** (Schematy klikania).

UWAGA

Aby przeglądać, edytować i zmieniać nazwy wzorców, otwórz kartę **Click Patterns** (Schematy klikania) w oknie dialogowym **Metronome Setup** (Ustawienia metronomu).

Event Display (Wyświetlacz zdarzeń)

Pokazuje zdefiniowaną liczbę uderzeń dla wybranego schematu.

Możesz zmienić poziom akcentu dla rytmu, zmieniając jego położenie w pionie na ekranie zdarzeń. Dostępne są 4 różne ustawienia. Odpowiadają one ustawieniom w oknie dialogowym **Metronome Setup** (Konfiguracja metronomu) na karcie **Click Sounds** (Dźwięki kliknięcia). Możesz wyciszyć uderzenie, klikając najniższą pionową pozycję.

POWIĄZANE LINKI

Sekcje paska transportu na stronie 238

Ścieżka sygnatura na stronie 156

Konfigurowanie wzorca klikania metronomu

Możesz ustawić inny wzorec klikania metronomu dla swojego projektu.

PROCEDURA

1. Na pasku transportu (**Transport Bar**) kliknij punkty po prawej stronie sekcji **Click & Count-in & Click Pattern** (Wzorec klikania i odliczania i klikania) i przeciągnij do końca w prawo, aby wyświetlić sekcję wzorca klikania.
2. Kliknij pole wzoru, aby otworzyć **Click Pattern Editor** (Edytor wzorców kliknięć).
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz wyskakujące menu **Pattern** (Wzór) i wybierz jedno z ustawień wstępnych.
 - Użyj ustawienia **Clicks** (Kliknięcia), aby określić liczbę kliknięć, które chcesz usłyszeć, i kliknij na wyświetlaczu zdarzenia, aby skonfigurować nowy wzorec kliknięć.
4. Kiedy skończysz, kliknij poza **Click Pattern Editor**, aby go zamknąć.
5. Aktywuj kliknięcia metronomu.

WYNIK

Kliknięcia metronomu jest odtwarzane ze zdefiniowanym wzorcem kliknięć.

POWIĄZANE LINKI

Edytor wzorów kliknięć na stronie 252

Sekcje paska transportu na stronie 238

Konfigurowanie wzorców klikania metronomu dla zdarzeń charakterystycznych

Możesz ustawić wzór kliknięcia metronomu dla każdego charakterystycznego zdarzenia w swoim projekcie. Jest to przydatne, jeśli masz różne części projektu z różnymi metrum i chcesz dostosować wzorce kliknięć do rytmu i stylu tych partii. Możesz także dodać to samo metrum dla różnych sekcji i ustawić dla nich różne wzorce.

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie znak plus, aby otworzyć **Click Pattern Editor** (Edytor wzorów kliknięć).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Otwórz wyskakujące menu **Pattern** (Wzór) i wybierz jedno z ustawień wstępnych.
 - Użyj ustawienia **Clicks** (Kliknięcia), aby określić liczbę kliknięć, które chcesz usłyszeć, i kliknij na wyświetlaczu zdarzeń, aby skonfigurować nowy wzorec kliknięć.
3. Kiedy skończysz, kliknij poza **Click Pattern Editor**, aby go zamknąć.

4. Powtórz tę czynność dla każdego zdarzenia sygnatury, dla którego chcesz ustawić wzorzec kliknięcia.

WYNIK

Jeśli odtworzysz projekt i aktywujesz kliknięcie metronomu, różne części projektu będą używać zdefiniowanych wzorców kliknięć. **Click Pattern Editor** (Edytor wzorów kliknięć) na **Transport Bar** (pasku transportu) pokazuje wzór w pozycji kursora projektu.

POWIĄZANE LINKI

Edytor wzorów kliknięć na stronie 252

Ścieżka Sygnatura na stronie 156

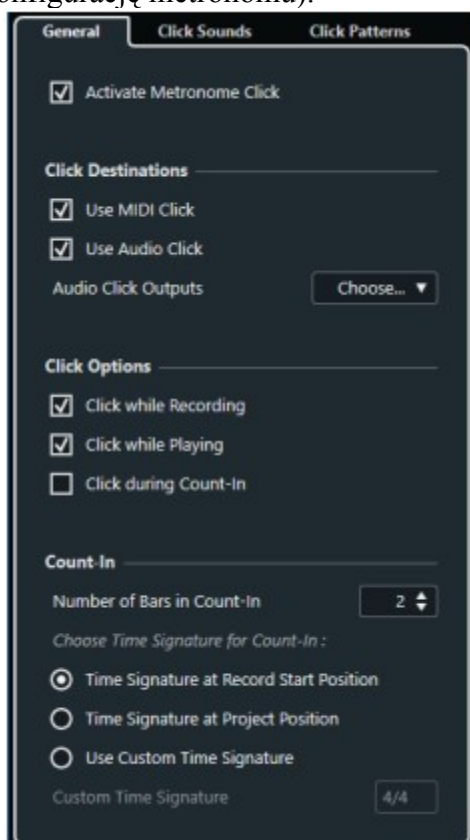
Zdarzenia metrum na stronie 1040

Okno dialogowe **Metronome Setup** (konfiguracji metronomu)

Okno dialogowe **Metronome Setup** umożliwia wprowadzanie ustawień metronomu.

Aby otworzyć okno dialogowe **Metronome Setup**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz **Transport > Metronome Setup** (Transport > Konfiguracja metronomu).
- Na pasku transportu (**Transport Bar**) otwórz sekcję **Click & Count-in & Click Pattern** (Wzór kliknięć i odliczania i kliknięć), a następnie kliknij **Open Metronome Setup** (Otwórz konfigurację metronomu).



POWIĄZANE LINKI

Zakładka Ogólne na stronie 255

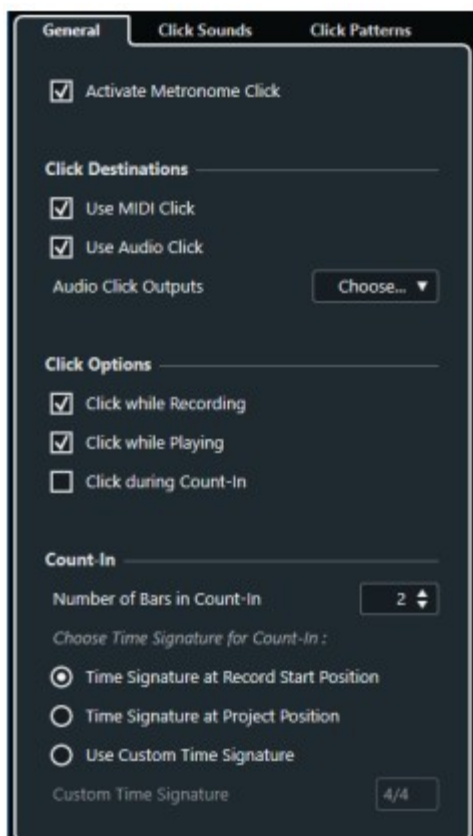
Kliknij kartę Dźwięki na stronie 256

Kliknij kartę Wzory na stronie 258

Sekcje paska Transportu na stronie 238

General (Zakładka Ogólne)

Zakładka **General** (Ogólne) umożliwia wprowadzanie podstawowych ustawień metronomu.



W najwyższej sekcji dostępne są następujące opcje:

Activate Metronome Click (Aktywuj kliknięcie metronomu)

Aktywuje/dezaktywuje kliknięcie metronomu.

W sekcji **Click Destinations** (Miejsca docelowe kliknięć) dostępne są następujące opcje:

Use MIDI Click (Użyj kliknięcia MIDI)

Aktywuje kliknięcie MIDI dla metronomu.

Use Audio Click (Użyj kliknięcia Audio)

Aktywuje kliknięcie Audio dla metronomu, które jest wysyłane przez sprzęt audio.

Audio Click Outputs (Wyjścia audio Click)

Jeśli używasz wielu szyn wyjściowych, umożliwia to aktywację szyny wyjściowej, do której chcesz skierować kliknięcie metronomu.

W sekcji **Click Options** (Opcje kliknięcia) dostępne są następujące opcje:

Click while Recording (Kliknij podczas nagrywania)

Aktywuje kliknięcie metronomu podczas nagrywania.

Click while Playing (Kliknij podczas gry)

Aktywuje kliknięcie metronomu podczas odtwarzania.

Click during Count-In (Kliknij podczas odliczania)

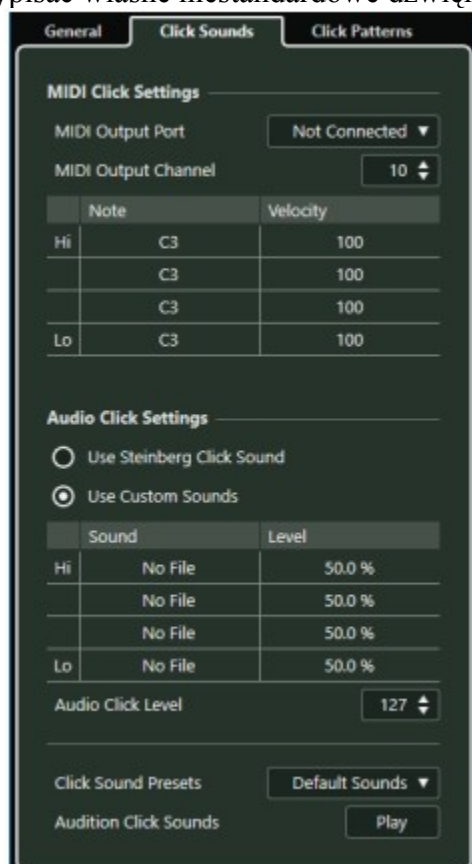
Aktywuje muzyczne odliczanie, które jest odtwarzane po rozpoczęciu nagrywania z trybu zatrzymania.

W sekcji **Count-In** (Naliczanie) dostępne są następujące opcje:

- **Number of Bars in Count-In** (Liczba taktów w naliczaniu)
Umożliwia ustawienie liczby taktów, które metronom odlicza przed rozpoczęciem nagrywania.
- **Time Signature at Record Start Position** (Sygnatura czasowa w miejscu rozpoczęcia nagrywania)
Włącz tę opcję, aby odliczanie automatycznie używało metrum i tempa ustawionych w miejscu, w którym rozpoczyna się nagrywanie.
- **Time Signature at Project Position** (Sygnatura czasowa w pozycji projektu)
Aktywuj to, aby odliczanie używało metrum w pozycji projektu.
- **Use Custom Time Signature** (Użyj niestandardowej sygnatury czasowej)
Umożliwia ustawienie metrum dla odliczania. W tym trybie zmiany sygnatury w projekcie nie mają wpływu na naliczanie.

Zakładka Click Sounds (Dźwięki kliknięć)

Zakładka **Click Sounds** umożliwia skonfigurowanie i odsłuchiwanie kliknięć MIDI i kliknięć audio. Możesz użyć domyślnego kliknięcia audio lub MIDI, wybrać z listy fabrycznie ustawionych dźwięków lub przypisać własne niestandardowe dźwięki.



Sekcja **MIDI Click Settings** umożliwia skonfigurowanie kliknięcia MIDI, które będzie brzmiało po aktywacji

Use MIDI Click (Użyj opcji MIDI Click) w sekcji **Click Destinations** (Miejsca docelowe kliknięć) na karcie **General** (Ogólne).

MIDI Output Port (Port wyjściowy MIDI)

Umożliwia wybranie portu wyjściowego MIDI dla kliknięcia MIDI. Możesz także wybrać instrument VST skonfigurowany wcześniej w oknie **VST Instruments**.

MIDI Output Port (Kanał wyjściowy MIDI)

Umożliwia wybranie kanału wyjściowego MIDI dla kliknięcia MIDI.

Note (Nuta)

Umożliwia ustawienie numeru nuty MIDI, czyli wysokości od C-2 do G8. Ustaw numer nuty dla pierwszej miary w takcie w górnym rzędzie i numery nut dla pozostałych miar w rzędach poniżej.

Velocity (Prędkość)

Umożliwia ustawienie szybkości dźwięku klikania MIDI. Ustaw prędkość pierwszego uderzenia w takcie w górnym rzędzie, a prędkości pozostałych uderzeń w rzędach poniżej.

Sekcja **Audio Click Settings** (Ustawienia dźwięku kliknięcia Audio) umożliwia skonfigurowanie dźwięku kliknięcia, który będzie emitowany po aktywacji **Use Audio Click** (Użyj kliknięcia audio) w sekcji **Click Destinations** (Miejsca docelowe kliknięć) na karcie **General** (Ogólne).

Use Steinberg Click Sound (Użyj dźwięku kliknięcia Steinberga)

Aktywuje domyślne dźwięki kliknięcia metronomu.

Pitch (Poziom)

Umożliwia ustawienie wysokości dźwięków domyślnych. Ustaw wysokość pierwszego uderzenia w takcie w górnym rzędzie, a wysokość pozostałych uderzeń w rzędach poniżej.

Level (Poziom)

Umożliwia ustawienie poziomu dźwięków domyślnych. Ustaw poziom dla pierwszego uderzenia w takcie w górnym rzędzie, a poziomy dla pozostałych uderzeń w rzędach poniżej.

Use Custom Sounds (Użyj niestandardowych dźwięków)

Aktywuje niestandardowe dźwięki kliknięcia metronomu. Aby to zadziałało, musisz wybrać plik audio dla niestandardowych dźwięków, klikając w kolumnie **Sound** (Dźwięk).

Sound (Dźwięk)

Umożliwia wybranie pliku audio dla niestandardowych dźwięków. Wybierz plik audio dla pierwszego uderzenia w takcie w górnym rzędzie i pliki audio dla pozostałych uderzeń w rzędach poniżej.

Level (Poziom)

Umożliwia ustawienie poziomu własnych dźwięków. Ustaw poziom dla pierwszego uderzenia w takcie w górnym rzędzie, a poziomy dla pozostałych uderzeń w rzędach poniżej.

Audio Click Level (Poziom kliknięć audio)

Umożliwia dostosowanie poziomu dźwięku kliknięcia.

Click Sound Presets (Ustawienia wstępne dźwięku kliknięcia)

Umożliwia załadowanie jednego z ustawień dźwięku kliknięcia, który obsługuje do 4 akcentów. Wśród innych dźwięków kliknięcia, które są odpowiednie dla szerokiego zakresu zastosowań, możesz także wybrać **Steinberg Click Sound**, domyślny dźwięk kliknięcia w Cubase. Możesz także tworzyć własne ustawienia wstępne i zapisywać je.

Audition Click Sounds (Przesłuchanie dźwięków kliknięć)

Kliknij **Play** (Odtwórz), aby odsłuchać aktywowane dźwięki kliknięcia.

Konfigurowanie niestandardowego dźwięku kliknięcia

Jeśli nie chcesz używać domyślnego dźwięku kliknięcia, możesz ustawić własny, niestandardowy dźwięk.

WARUNEK WSTĘPNY

W oknie dialogowym **Metronome Setup** (Ustawienia metronomu) na karcie **General** (Ogólne) opcja **Activate Metronome Click** (Aktywuj kliknięcie metronomu) jest aktywna. W sekcji **Click Destinations** (Miejsca docelowe kliknięcia) aktywna jest opcja **Use Audio Click** (Użyj kliknięcia Audio).

PROCEDURA

1. Otwórz kartę **Click Sounds** (Dźwięki kliknięcia) i w sekcji **Audio Click Settings** (Ustawienia dźwięku kliknięcia) aktywuj opcję **Use Custom Sounds** (Użyj niestandardowych dźwięków).
2. W kolumnie **Sound** (Dźwięk) kliknij górny wiersz.

3. W oknie dialogowym pliku przejdź do pliku audio, którego chcesz użyć jako niestandardowego dźwięku dla pierwszego uderzenia i wybierz go.
4. Kliknij **Open** (Otwórz).
5. Kliknij inne wiersze, aby wybrać pliki audio dla innych uderzeń.
6. Ustaw poziom dźwięków, klikając odpowiednie wiersze w kolumnie Level (Poziom), dopasowując wartość.
7. Opcjonalnie: Kliknij **Play** (Odtwórz), aby odsłuchać niestandardowe dźwięki.

WYNIK

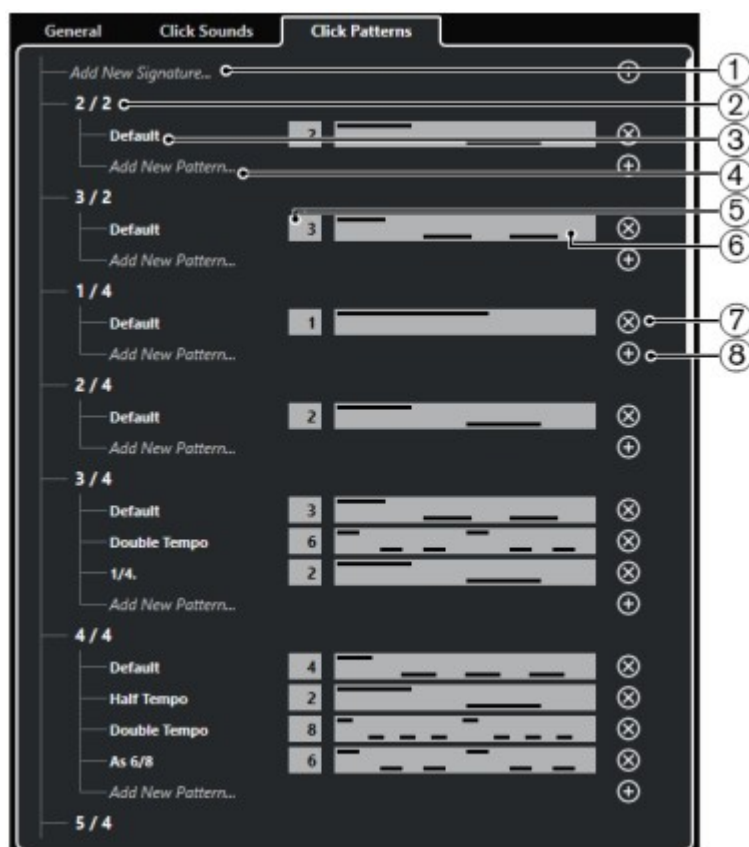
Metronom używa zdefiniowanych niestandardowych dźwięków dla kliknięcia audio.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Otwórz menu podręczne **Click Sound Presets** (Wstępne Ustawienia dźwięku kliknięcia) i zapisz własne dźwięki jako ustawienie wstępne.

Zakładka Click Patterns (Wzory kliknięć)

Karta **Click Patterns** umożliwia zarządzanie wzorcami kliknięć. Wzory kliknięć umożliwiają edycję domyślnego kliknięcia metronomu.



Dostępne są następujące opcje:

- 1 **Add New Signature** (Dodaj nową sygnaturę)
Kliknij i wprowadź wartość metrum, aby dodać nowe metrum.
- 2 **Available Time Signatures** (dostępne metrum)
Pokazuje dostępne metrum.
- 3 **Available Patterns** (dostępne wzory)
Pokazuje dostępne wzorce kliknięć.
- 4 **Add New Pattern** (Dodaj nowy wzór)
Kliknij dwukrotnie, aby dodać nowy wzór kliknięcia dla metrum.

- 5 **Clicks** (Kliknięcia)
Umożliwia zmianę liczby kliknięć używanych we wzorcu kliknięć.
- 6 **Click Pattern** (Wzór kliknięcia)
Pokazuje wzór kliknięcia. Możesz otworzyć **Click Pattern Editor**, klikając wzór.
- 7 **Remove Click Pattern** (Usuń wzór kliknięcia)
Usuwa wzór kliknięcia z listy dostępnych wzorców.
- 8 **Add New Pattern** (Dodaj nowy wzór)
Dodaje nowy domyślny wzorzec klikania dla metrum.

UWAGA

Jeśli przewiniesz do końca, możesz zresetować wszystkie wzorce kliknięć do ustawień fabrycznych, klikając **Reset to Factory Patterns** (Resetuj do wzorców fabrycznych)

Możesz dwukrotnie kliknąć nazwę wzoru, aby zmienić jego nazwę.

Tworzenie ścieżki kliknięć

Możesz utworzyć ścieżkę audio lub MIDI zawierającą kliknięcia.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz **Project > Signature Track > Render Audio Click between Locators** (Projekt > Ścieżka sygnatury > Renderuj Audio Kliknięcie pomiędzy Lokalizatorami).
 - Wybierz **Project > Signature Track > Render MIDI Click between Locators** (Projekt > Ścieżka sygnatury > Renderuj MIDI Kliknięcie między Lokalizatorami).

WYNIK

- Ścieżka dźwiękowa zawierająca zdarzenie dźwiękowe z kliknięciem jest dodawana do projektu. Poziom odpowiada ustawieniu **Audio Click Level** (Poziom kliknięć audio) na karcie **Click Sounds** (Dźwięki kliknięć) w oknie dialogowym **Metronome Setup** (Ustawienia metronomu).
- Ścieżka MIDI zawierająca partię MIDI po kliknięciu zostanie dodana do projektu. Wyjście ścieżki MIDI jest kierowane do **MIDI Output Port** (portu wyjściowego MIDI), który ustawiłeś na karcie **Click Sounds** (Dźwięki kliknięcia) w oknie dialogowym **Metronome Setup** (Ustawienia metronomu).

Chase (Pościg)

Chase to funkcja, która zapewnia, że instrumenty MIDI brzmią tak, jak powinny, gdy ustawisz się w nowej pozycji i rozpoczniesz odtwarzanie. Osiąga się to poprzez przesyłanie przez program wielu komunikatów MIDI do Twoich instrumentów za każdym razem, gdy przechodzisz do nowej pozycji w projekcie, upewniając się, że wszystkie urządzenia MIDI są prawidłowo skonfigurowane pod kątem zmian programu, komunikatów kontrolera (takich jak głośność MIDI) itp.

PRZYKŁAD

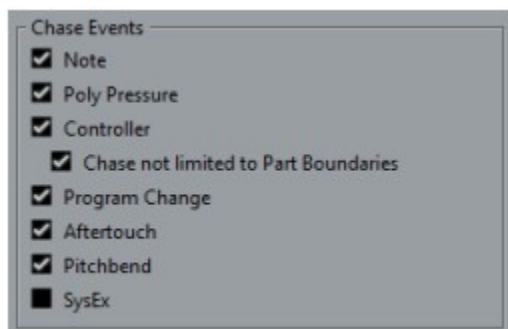
Masz ścieżkę MIDI z wstawionym na początku zdarzeniem zmiany programu. To zdarzenie powoduje przełączenie syntezatora na dźwięk fortepianu.

Na początku pierwszego refrenu masz kolejną zmianę programu, która sprawia, że ten sam syntezator przełącza się na dźwięk smyczkowy.

Teraz odtwarzasz utwór. Rozpoczyna się dźwiękiem fortepianu, a następnie przechodzi do dźwięku smyczków. W połowie refrenu zatrzymujesz się i cofasz do jakiegoś punktu między początkiem a drugą zmianą programu. Syntezator nadal gra dźwięki smyczków, chociaż w tej sekcji powinien to być fortepian.

Funkcja **Chase** dba o to. Jeśli zdarzenia zmiany programu są ustawione jako ścigane (chased), Cubase śledzi muzykę z powrotem do początku, znajduje pierwszą zmianę programu i przesyła ją do syntezy, ustawiając właściwy dźwięk.

To samo może dotyczyć również innych typów zdarzeń. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**) ustawienia **Chase Events** (Ścigaj zdarzenia) określają, które typy zdarzeń są ścigane, gdy znajdziesz się w nowej pozycji i rozpoczniesz odtwarzanie.



POWIĄZANE LINKI

Zdarzenia Chase (pościgowe) na stronie 1171

Klawiatura ekranowa

Klawiatura ekranowa (**On-Screen Keyboard**) umożliwia odtwarzanie i nagrywanie nut MIDI za pomocą klawiatury komputera lub myszy. Jest to przydatne, jeśli nie masz pod ręką zewnętrznego instrumentu MIDI i nie chcesz rysować nut za pomocą narzędzia **Draw** (Rysuj).

Gdy wyświetlana jest klawiatura ekranowa, zwykle skróty klawiaturowe są blokowane, ponieważ są zarezerwowane dla klawiatury ekranowej. Jedynymi wyjątkami są:

- Zapisz: **Ctrl/Cmd - S**
- Rozpocznij/Zatrzymaj nagrywanie: **Num ***
- Rozpocznij/zatrzymaj odtwarzanie: **Spacja**
- Skok do lewego lokatora: **Num 1**
- Usuń: **Delete** lub **Backspace**
- Włącz/wyłącz cykl: **Num /**
- Pokaż/ukryj panel transportu: **F2**
- Pokaż/ukryj klawiaturę ekranową: **Alt/Opt - K**

Nagrywanie MIDI za pomocą klawiatury ekranowej

Możesz użyć klawiatury ekranowej do nagrywania MIDI w Cubase.

WARUNEK WSTĘPNY

Wybrałeś ścieżkę MIDI lub instrumentu i aktywowałeś funkcję **Record Enable**

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > On-Screen Keyboard** (Studio > Klawiatura ekranowa).
2. Aktywuj Nagrywanie.
3. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wprowadzić notatki:
 - Kliknij klawisze Klawiatury ekranowej.
 - Naciśnij odpowiedni klawisz na klawiaturze komputera.

UWAGA

Naciśnij kilka klawiszy jednocześnie, aby wprowadzić partie polifoniczne. Maksymalna liczba nut, które można zagrać jednocześnie, różni się w zależności od różnych systemów operacyjnych i konfiguracji sprzętowych.

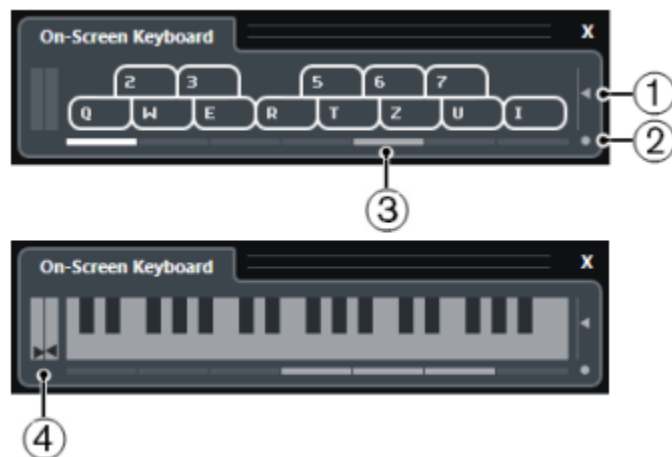
PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Zamknij klawiaturę ekranową, aby ponownie udostępnić wszystkie skróty klawiaturowe.

Opcje klawiatury ekranowej

Klawiatura ekranowa oferuje różne tryby wyświetlania oraz inne opcje.

- Aby otworzyć Klawiaturę ekranową, wybierz **Studio > On-Screen Keyboard** (Studio > Klawiatura ekranowa).



1 Note Velocity Level (Poziom prędkości nuty)

Ten suwak umożliwia dostosowanie głośności klawiatury ekranowej. W tym celu możesz również użyć **Strzałki w górę** lub **Strzałki w dół**.

2 Change On-Screen Keyboard Type (Zmień typ klawiatury ekranowej)

Ten przycisk umożliwia przełączanie między trybem wyświetlania klawiatury komputera i klawiatury pianina.

W trybie klawiatury komputera do wprowadzania nut można używać dwóch rzędów klawiszy wyświetlanych na klawiaturze ekranowej.

Klawiatura fortepianu ma szerszy zakres klawiszy. Pozwala wprowadzić więcej niż jeden głos jednocześnie. Możesz również użyć do tego **Tab**.

3 Octave Offset (Przesunięcie o oktawę)

Przyciski te umożliwiają przełączanie zakresu klawiatury na niższą lub wyższą oktawę. Ty masz siedem pełnych oktaw do Twojej dyspozycji. W tym celu możesz również użyć **strzałki w lewo** lub **strzałki w prawo**.

4 Pitchbend/Modulation Sliders (suwaki Pitchbend/Modulacja)

Te suwaki są dostępne tylko w trybie klawiatury fortepianu. Lewy suwak wyświetla pitchbend, prawy suwak pokazuje zmiany modulacji. Aby wprowadzić modulację, kliknij klawisz i przeciągnij w górę lub w dół. Aby wprowadzić pitchbend, przeciągnij w lewo lub w prawo.

Nagrywanie

W Cubase możesz nagrywać Audio i MIDI.

Wykonaj następujące wstępne przygotowania:

- Skonfiguruj, podłącz i skalibruj swój sprzęt audio.
- Otwórz projekt i skonfiguruj parametry w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu) zgodnie ze swoimi specyfikacjami.
Parametry w oknie dialogowym **Project Setup** określają format pliku nagrania, częstotliwość próbkowania, długość projektu itp., które mają wpływ na nagrania audio dokonywane w trakcie trwania projektu.
- Jeśli planujesz nagrywać MIDI, skonfiguruj i podłącz swój sprzęt MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie Audio na stronie 15

Konfigurowanie MIDI na stronie 22

Konfigurowanie wzorców kliknięć metronomu na stronie 253

Podstawowe metody nagrywania

Podstawowe metody nagrywania dotyczą nagrań Audio i MIDI.

Ścieżki umożliwiające nagrywanie

Aby móc nagrywać, musisz włączyć nagrywanie na ścieżkach, na których chcesz nagrywać.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aktywuj funkcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie) na liście utworów.
 - Aktywuj funkcję **Record Enable** w **MixConsole**.
 - Wybierz ścieżkę, na której chcesz włączyć nagrywanie, i aktywuj funkcję **Record Enable** w **Inspektorze**.

WYNIK

Ścieżki są przystosowane do nagrywania.

UWAGA

Jeśli w kategorii **Mixer** w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe) skonfigurujesz polecenie **Activate Record Enable for all Audio Tracks** (aktywowania nagrywania dla wszystkich ścieżek audio), możesz jednocześnie włączyć nagrywanie dla wszystkich ścieżek audio. Dokładna liczba ścieżek audio, które można nagrywać jednocześnie, zależy od wydajności procesora komputera i dysku twardego. Aktywuj opcję **Warn on Processing Overloads** (Ostrzegaj o przeciążeniu procesora) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST**), aby wyświetlić komunikat ostrzegawczy, gdy tylko wskaźnik przeciążenia procesora zaświeci się podczas nagrywania.

POWIĄZANE LINKI

Edycja — Project & MixConsole na stronie 1164

VST na stronie 1181

Nagrywanie włączanych ścieżek przy zaznaczeniu

Możesz ustawić preferencje, aby po wybraniu ścieżek można było je nagrywać.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Preferences** (Edytuj > Preferencje).
2. Otwórz stronę **Editing—Project & MixConsole** i aktywuj **Enable Record on Selected Audio Track** lub **Enable Record on Selected MIDI Track**.

WYNIK

Ścieżki są nagrywane po ich wybraniu.

Ręczna aktywacja nagrywania

Możesz aktywować nagrywanie ręcznie.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij **Record** (Nagraj) w panelu **Transport**, na pasku narzędzi lub na pasku Transport (**Transport Bar**).
 - Naciśnij **Num ***.

WYNIK

Nagrywanie rozpoczyna się od bieżącej pozycji kursora.

UWAGA

Gdy rozpoczniesz nagrywanie w trybie zatrzymania, możesz rozpocząć nagrywanie od lewego lokalizatora. Aby to zadziałało, musisz wybrać **Transport > Common Record Modes** (Transport > Wspólne tryby nagrywania) i aktywować **Start Record at Left Locator/Punch In Position** (Rozpocznij nagrywanie w lewym lokalizatorze/Pozycji Punch In). Zostanie zastosowane ustawienie przed filmem lub odliczanie metronomu.

Automatyczna aktywacja nagrywania

Cubase może automatycznie przełączać się z odtwarzania na nagrywanie w danej pozycji. Jest to przydatne, jeśli musisz zastąpić fragment nagrania i chcesz odsłuchać to, co zostało już nagrane do pozycji początkowej nagrania.

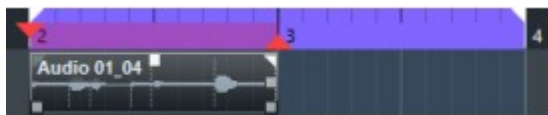
PROCEDURA

1. Ustaw lewy lokalizator w miejscu, w którym chcesz rozpocząć nagrywanie. Jeśli chcesz ustawić punkty przebiccia (wchodzenia i wychodzenia) niezależnie od lokalizatorów, wyłącz opcję **Lock Punch Points to Locators** (Zablokuj punkty przebiccia w lokalizatorach) na panelu **Transport** i ustaw pozycje wchodzenia i wychodzenia w polach wartości po prawej stronie.
2. Aktywuj opcję **Punch In** (Wejdz) w panelu **Transport**.
3. Włącz odtwarzanie z dowolnej pozycji przed lewym lokalizatorem.

WYNIK

Jeśli odblokowałeś pozycje Punch (Wchodzenia i wychodzenia) z pozycji lokalizatora, nagrywanie jest automatycznie aktywowane, gdy kursor projektu osiągnie pozycję Punch In.

Jeśli włączony jest tryb cyklu, a punkt punch in odpowiada lewej pozycji lokalizatora, a punkt punch out znajdzie się przed prawym lokalizatorem, nagrywanie zostanie zatrzymane w miejscu punch out i wznowione w miejscu punch in.



Jeśli pozycje punch są zablokowane w lokalizatorach, nagrywanie jest automatycznie aktywowane, gdy kursor projektu dotrze do lewego lokalizatora.

POWIĄZANE LINKI

Punch In i Punch Out na stronie 250

Zatrzymywanie nagrywania

Możesz zatrzymać nagrywanie ręcznie.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij **Stop** (Zatrzymaj) w panelu **Transport**.
 - Naciśnij **Num ***.

WYNIK

Nagrywanie zatrzymuje się, podczas gdy odtwarzanie jest kontynuowane.

Automatyczne zatrzymywanie nagrywania za pomocą funkcji Punch Out

Aktywacja funkcji Punch Out umożliwi automatyczne zatrzymanie nagrywania w określonym miejscu punch out.

PROCEDURA

- Aktywuj opcję **Punch Out** w panelu **Transport**.

WYNIK

Nagrywanie zatrzymuje się automatycznie, gdy kursor projektu osiągnie pozycję punch out. Odtwarzanie jest kontynuowane.

UWAGA

Jeśli odblokowałeś pozycje punch z pozycji lokalizatora, nagrywanie jest automatycznie zatrzymywane, gdy kursor projektu osiągnie pozycję punch out.

UWAGA

Jeśli włączony jest tryb cykliczny, punkt wejścia (punch in) zostanie ustawiony za lewym lokalizatorem, a punkt wyjścia (punch out) odpowiada prawemu lokalizatorowi, nagrywanie zostanie rozpoczęte w pozycji przebiccia (punch in), zatrzymane w pozycji wybiccia (punch out) i wznowione w miejscu pozycji wejścia (punch in).

POWIĄZANE LINKI

Punch In i Punch Out na stronie 250

Zatrzymywanie nagrywania i odtwarzania

Możesz zatrzymać nagrywanie i odtwarzanie ręcznie.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij **Stop** (Zatrzymaj) w panelu **Transport**.
 - Naciśnij **Num 0**.

WYNIK

Zatrzymanie nagrywania i odtwarzania.

Nagrywanie w cyklu

Możesz nagrywać cyklicznie, czyli wielokrotnie i płynnie nagrywać wybraną sekcję.

WARUNEK WSTĘPNY

Cykl jest ustawiany z lewymi i prawymi pozycjonerami (lokalizatorami).

PROCEDURA

1. Kliknij opcję **Activate Cycle** (Aktywuj cykl) w panelu **Transport**, aby aktywować tryb cyklu.
2. Aktywuj nagrywanie z lewego lokalizatora, przed cyklem lub w jego trakcie.
Gdy tylko kursor projektu dotrze do prawego lokalizatora, przeskakuje z powrotem do lewego lokalizatora i kontynuuje rejestrowanie nowego okrążenia.

WYNIK

Wyniki rejestracji cyklicznej zależą od wybranego trybu rejestracji. Różnią się również dla Audio i MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Lewy i prawy lokalizator na stronie 245

Nagrywanie MIDI na stronie 277

Nagrywanie Audio na stronie 272

Korzystanie z Pre-Roll (przed filmem) i Post-Roll (po filmie)

Możesz skonfigurować film przed filmem i film po filmie do nagrywania.

WARUNEK WSTĘPNY

Aktywuj opcję **Stop** (Zatrzymaj) po automatycznym wybiciu (Punch Out) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Record** (Nagraj)).

PROCEDURA

1. Ustaw lokalizatory w miejscu, w którym chcesz rozpocząć i zakończyć nagrywanie.
2. W panelu **Transport** aktywuj opcje **Punch In** i **Punch Out**.
3. Aktywuj reklamy **Pre-Roll** (przed filmem) i **Post-Roll** (po filmie).
4. Określ **Pre-Roll Amount** (Kwotę przed filmem) i **Post-Roll Amount** (Kwotę po filmie).
5. Kliknij **Record** (Nagraj).

WYNIK

Kursor projektu cofa się i rozpoczyna odtwarzanie w czasie ustawionym jako czas przed filmem (Pre-roll Amount). Gdy kursor dotrze do lewego lokalizatora, nagrywanie jest automatycznie aktywowane. Gdy kursor dotrze do prawego lokalizatora, nagrywanie zostanie wyłączone, a odtwarzanie będzie kontynuowane przez czas ustawiony jako czas odtwarzania po filmie (Post-roll Amount).

Menu wspólnych trybów nagrywania

Common Record Modes (Wspólne tryby nagrywania) określają, co się stanie, jeśli klikniesz **Record** (Nagrywaj) podczas nagrywania Audio lub MIDI.

• Aby uzyskać dostęp do trybów nagrywania, wybierz **Transport > Common Record Modes** (Transport > Typowe tryby nagrywania). Dostęp do **Common Record Modes** (Wspólnych trybów nagrywania) można również uzyskać, klikając górną część sekcji **Record Modes** (Tryby nagrywania) w panelu **Transport**.

Punch In/Out (Wbicie/Odbicie)

W tym trybie nagrywanie jest zatrzymane.

Re-Record (Nagraj ponownie)

W tym trybie nagrywanie jest ponownie inicjowane, zdarzenia są usuwane, a nagrywanie jest uruchamiane ponownie od dokładnie tego samego miejsca.

Start Recording at Project Cursor Position (Rozpocznij nagrywanie w pozycji kursora projektu)

W tym trybie nagrywanie rozpoczyna się od pozycji kursora.

Start Recording at Left Locator/Punch In Position (Rozpocznij nagrywanie od lewego Lokalizatora/Pozycji Punch In)

W tym trybie nagrywanie rozpoczyna się od lewego lokalizatora.

POWIĄZANE LINKI

Menu transportu na stronie 233

Sekcje panelu Transport na stronie 228

Re-Recording (Ponowne nagrywanie)

Jeśli aktywujesz tryb ponownego nagrywania (**Re-Record**), możesz ponownie rozpocząć nagrywanie, ponownie naciskając przycisk nagrywania (**Record**). Nagrywanie zostanie wznowione od pozycji początkowej.

PROCEDURA

1. Wybierz **Transport > Common Record Modes** (Transport > Wspólne tryby nagrywania) i aktywuj **Re-Record**.
2. Włącz nagrywanie.
3. Kliknij przycisk **Re-Record** (Nagraj ponownie), aby wznowić nagrywanie.

WYNIK

Kursor projektu przeskakuje z powrotem do pozycji początkowej nagrywania i nagrywanie jest ponownie inicjowane. Uwzględniane są ustawienia pre-roll (przed filmem) i count-in (odliczania).

UWAGA

Poprzednie nagrania są usuwane z projektu i nie można ich odzyskać za pomocą funkcji **Undo** (Cofnij). Jednak pozostają w puli (**Pool**).

Monitorowanie

W Cubase monitorowanie oznacza słuchanie sygnału wejściowego podczas przygotowywania do nagrywania lub podczas nagrywania.

Dostępne są następujące sposoby monitorowania.

- Przez Cubase.
- Zewnętrznie, słuchając sygnału, zanim dotrze on do Cubase.
- Za pomocą ASIO Direct Monitoring.

Jest to połączenie obu pozostałych metod.

Monitorowanie przez Cubase

Jeśli używasz monitorowania przez Cubase, sygnał wejściowy jest miksowany z odtwarzanym dźwiękiem. Wymaga to konfiguracji sprzętowej audio o niskim opóźnieniu.

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek aktywuj **Monitor**.



2. W **MixConsole** dostosuj poziom monitorowania i panoramowanie. Możesz dodawać efekty i EQ do sygnału monitora za pomocą kanału ścieżki. Jeśli używasz efektów wtyczek z dużymi naturalnymi opóźnieniami, funkcja automatycznej kompensacji opóźnienia w Cubase zwiększy opóźnienie. Jeśli stanowi to problem, podczas nagrywania można użyć funkcji **Constrain Delay Compensation**.
3. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz **VST**.
4. Otwórz menu podręczne **Auto Monitoring** (Automatyczne monitorowanie) i wybierz tryb monitorowania.

WYNIK

Monitorowany sygnał będzie opóźniony zgodnie z wartością opóźnienia, która zależy od sprzętu audio i sterowników. Możesz sprawdzić opóźnienie swojego sprzętu w oknie dialogowym **Studio Setup** (Konfiguracja Studio) (strona **Audio System** (System audio)).

POWIĄZANE LINKI

VST na stronie 1181

Monitorowanie zewnętrzne

Monitorowanie zewnętrzne oznacza odsłuchiwanie sygnału wejściowego przed wysłaniem go do Cubase. Wymaga zewnętrznego miksera do miksowania odtwarzanego dźwięku z sygnałem wejściowym. Wartość opóźnienia konfiguracji sprzętu audio nie wpływa na sygnał monitora. Podczas korzystania z zewnętrznego monitoringu nie można kontrolować poziomu sygnału monitora z poziomu Cubase ani dodawać efektów VST lub EQ do sygnału monitora.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz **VST**.
2. Otwórz menu podręczne **Auto Monitoring** (Automatyczne monitorowanie) i wybierz opcję **Manual** (Ręcznie).
3. Dezaktywuj **Monitor** w Cubase.
4. Na pulpicie do miksowania lub aplikacji miksera dla twojego sprzętu audio, aktywuj tryb **Thru** lub **Direct Thru**, aby ponownie wysłać wejściowy dźwięk.

Bezpośrednie monitorowanie ASIO

Jeśli twój sprzęt audio jest zgodny z ASIO 2.0, może obsługiwać ASIO Direct Monitoring. Ta funkcja może być również dostępna dla sprzętu audio ze sterownikami macOS. W trybie ASIO Direct Monitoring monitorowanie odbywa się w sprzęcie audio, a monitorowanie jest kontrolowane z Cubase. Wartość opóźnienia konfiguracji sprzętu audio nie wpływa na sygnał monitora podczas korzystania z ASIO Direct Monitoring.

PROCEDURA

1. Na liście utworów aktywuj **Monitor**.



2. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
3. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz sterownik sprzętu audio i aktywuj **Direct Monitoring** (monitorowanie bezpośrednie). Jeśli pole wyboru jest wyszarzone, sprzęt audio (lub jego sterownik) nie obsługuje ASIO Direct Monitoring. Szczegółowe informacje można uzyskać u producenta sprzętu audio.
4. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz **VST**.
5. Otwórz menu podręczne **Auto Monitoring** (Automatyczne monitorowanie) i wybierz tryb monitorowania.
6. W **MixConsole** dostosuj poziom monitorowania i panoramę. W zależności od sprzętu audio może to nie być możliwe.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Możesz monitorować poziomy wejściowe ścieżek audio, to znaczy możesz mapować wpływ szyny wejściowej na ścieżki audio z włączoną funkcją monitorowania i obserwować poziomy wejściowe ścieżek audio podczas pracy w oknie **Project**.

- Aktywuj **Map Input Bus Metering to Audio Track** (Mapowanie wpływu magistrali wejściowej na ścieżkę Audio) w trybie **Direct Monitoring** (monitorowania bezpośredniego)) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Metering** (Pomiar)).

Ponieważ ścieżki odzwierciedlają sygnał magistrali wejściowej, zobaczysz ten sam sygnał w obu miejscach. Podczas korzystania z mapowanego pomiaru, wszelkie funkcje zastosowane do ścieżki audio nie są odzwierciedlane w jej miernikach.

UWAGA

Przy aktywnym monitorowaniu bezpośrednim nie można używać funkcji **Direct Routing** (Bezpośrednie przesyłanie) dla miejsc docelowych ścieżek 2-8.

Tylko pierwsza magistrala może być używana do monitorowania bezpośredniego.

POWIĄZANE LINKI

VST na stronie 1181

Monitorowanie ścieżek MIDI

Możesz monitorować wszystko, co grasz i nagrywasz przez wyjście i kanał MIDI, które są wybrane dla ścieżki MIDI.

WARUNEK WSTĘPNY

Funkcja **Local Off** jest aktywna w instrumencie MIDI.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz **MIDI**.
2. Upewnij się, że funkcja **MIDI Thru Active** jest włączona.
3. Na liście utworów aktywuj **Monitor**.



WYNIK

Przychodzące MIDI jest ponownie odbijane echem

POWIĄZANE LINKI

MIDI na stronie 1171

Specyfika nagrywania Audio

Do nagrywania Audio wymagane są specjalne przygotowania i ustawienia.

Przygotowania do nagrywania Audio.

Zanim zaczniesz nagrywać Audio, musisz wykonać pewne przygotowania.

Wybór formatu pliku nagrania

Możesz ustawić format pliku nagrania, czyli częstotliwość próbkowania, głębokość bitową i typ pliku nagrania dla nowych plików audio.

PROCEDURA

1. Wybierz **Project > Project Setup** (Projekt > Konfiguracja projektu).
2. Skonfiguruj ustawienia dla **Sample Rate** (częstotliwości próbkowania), **Bit Depth** (głębokość bitowa) i **Record File Type** (typ pliku nagrania).

WAŻNE

Głębokość bitową i typ pliku można zmienić w dowolnym momencie, podczas gdy częstotliwość próbkowania projektu nie może zostać zmieniona na późniejszym etapie

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie nowych projektów na stronie 98

Ustawianie folderu nagrań audio

Każdy projekt Cubase ma folder projektu zawierający folder **Audio**. Domyślnie jest to miejsce, w którym przechowywane są nagrane pliki audio. W razie potrzeby można jednak wybrać foldery nagrań niezależnie dla każdej ścieżki audio.

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek zaznacz wszystkie ścieżki, do których chcesz przypisać ten sam folder nagrań.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy jedną ze ścieżek, aby otworzyć menu kontekstowe.
3. Wybierz **Set Record Folder** (Ustaw folder nagrań).
4. W oknie dialogowym plików przejdź do folderu, którego chcesz użyć jako folderu nagrań lub utwórz nowy folder, klikając **New Folder** (Nowy folder).

Jeśli chcesz mieć oddzielne foldery dla różnych typów materiałów (mowa, dźwięki otoczenia, muzyka itp.), możesz utworzyć podfoldery w folderze **Audio** projektu i przypisać różne ścieżki do różnych podfolderów. W ten sposób wszystkie pliki audio nadal znajdują się w folderze projektu, co ułatwia zarządzanie projektem.

Przygotowanie ścieżki do nagrywania

Zanim zaczniesz nagrywać dźwięk, musisz dodać ścieżkę i ją skonfigurować

Dodawanie ścieżki i ustawianie konfiguracji kanału

Aby nagrać dźwięk, musisz dodać ścieżkę dźwiękową audio i skonfigurować jej kanał. Konfiguracja kanałów ścieżki określa konfigurację kanałów nagranych pliku audio.

PROCEDURA

1. W globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek kliknij **Add Track** (Dodaj ścieżkę) .
2. Kliknij **Audio**.
3. W polu **Count** (Wartość) licznika wybierz liczbę ścieżek, które chcesz dodać.
4. Otwórz menu podręczne **Configuration** (Konfiguracja) i wybierz konfigurację kanału.
5. Opcjonalne: W polu **Name** (Nazwa) wprowadź nazwę ścieżki.
6. Kliknij **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe dodawania ścieżki – Audio na stronie 122

Wymagania dotyczące pamięci RAM do nagrywania

Każda ścieżka, na której nagrywasz, wymaga określonej ilości pamięci RAM, a zużycie pamięci wzrasta, im dłużej trwa nagrywanie. Dla każdego kanału audio wymagane jest 2,4 MB pamięci RAM na ustawienia **MixConsole** itp. Zużycie pamięci wzrasta wraz z długością nagrania, częstotliwością próbkowania i liczbą nagranych ścieżek. Podczas konfigurowania projektu do nagrywania weź pod uwagę ograniczenia pamięci RAM swojego systemu operacyjnego.

Wybór szyny wejściowej dla ścieżki

Zanim będziesz mógł nagrywać na swojej ścieżce, musisz dodać i skonfigurować wymagane szyny wejściowe oraz określić, z której magistrali wejściowej ścieżka będzie nagrywać.

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** ścieżki audio otwórz menu podręczne **Input Routing**.



2. Wybierz magistralę wejściową.

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie portów wejściowych i wyjściowych na stronie 21

Konfiguracja magistrali audio na stronie 22

Inspektor ścieżek audio na stronie 124

Nagrywanie Audio

Możesz nagrywać dźwięk przy użyciu dowolnej z podstawowych metod nagrywania

Po zakończeniu nagrywania plik audio jest tworzony w folderze **Audio** w folderze projektu. W **Pool** (puli) tworzony jest klip audio dla pliku audio, a na ścieżce nagrywania pojawia się zdarzenie dźwiękowe, które odtwarza cały klip. Na koniec dla zdarzenia audio obliczany jest obraz fali. Jeśli nagranie było bardzo długie, może to chwilę potrwać

UWAGA

Obraz fali jest obliczany i wyświetlany podczas rzeczywistego procesu nagrywania. To obliczenie w czasie rzeczywistym wykorzystuje pełną moc obliczeniową. Jeśli Twój procesor jest wolny lub pracujesz nad projektem intensywnie wykorzystującym procesor, wyłącz opcję **Create Audio Images during Record** (Twórz obrazy audio podczas nagrywania) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Record – Audio** (Nagrywanie — Audio))

POWIĄZANE LINKI

Podstawowe metody nagrywania na stronie 263

Zapis cyklu na stronie 266

Tryby nagrywania Audio

Wybierając **Audio Record Mode** (tryb nagrywania Audio), decydujesz, co stanie się z twoim nagraniem i wszelkimi istniejącymi zdarzeniami na ścieżce, na której nagrywasz. Jest to konieczne, ponieważ nie zawsze będziesz nagrywać na pustej ścieżce. Mogą wystąpić sytuacje, w których nagrywasz na istniejących zdarzeniach, zwłaszcza w trybie cyklicznym.

- Aby uzyskać dostęp do trybów nagrywania, wybierz **Transport > Audio Record Mode** (Transport > Tryb nagrywania Audio). Dostęp do trybów nagrywania dźwięku można również uzyskać, klikając po prawej stronie symbolu dźwięku w sekcji **Record Modes** (Tryby nagrywania) w panelu **Transport**.

Keep History (Zachowaj historię)

Istniejące zdarzenia lub fragmenty zdarzeń, na które nakłada się nowe nagranie, są zachowywane.

Cycle History + Replace (Historia cyklu + wymiana)

Istniejące zdarzenia lub części zdarzeń, na które nakłada się nowe nagranie, są zastępowane przez nowe nagranie. Jeśli jednak nagrywasz w trybie cyklicznym, wszystkie duble z bieżącego nagrania cyklicznego zostaną zachowane.

Replace (Zastąp)

Istniejące zdarzenia lub fragmenty zdarzeń, na które nakłada się nowe nagranie, są zastępowane ostatnim zarejestrowanym ujęciem.

POWIĄZANE LINKI

Menu transportu na stronie 233

Sekcje panelu Transport na stronie 228

Nagrywanie i efekty

Cubase umożliwia dodawanie efektów i/lub EQ bezpośrednio podczas nagrywania. Odbywa się to poprzez dodanie efektów insertowych i/lub dokonanie ustawień EQ dla kanału wejściowego w **MixConsole**.

WAŻNE

Jeśli nagrywasz z efektami, efekty stają się częścią samego pliku audio. Nie można zmienić ustawień efektów po nagraniu.

Podczas nagrywania z efektami rozważ użycie 32-bitowego formatu zmiennoprzecinkowego lub 64-bitowego zmiennoprzecinkowego. W ten sposób głębia bitowa nie zostanie zmniejszona, co oznacza, że na tym etapie nie ma ryzyka przesterowania. Ponadto doskonale zachowuje jakość sygnału. Jeśli nagrywasz w formacie 16-bitowym lub 24-bitowym, dostępny zapas jest mniejszy, co oznacza, że przy zbyt głośnym sygnale mogą wystąpić przesterowania.

Nagrywanie miksu oddzielnych ścieżek

Możesz na przykład utworzyć miks oddzielnych ścieżek, bębna basowego, hi-hatów lub werbla. Odbywa się to poprzez wybranie szyny wyjściowej, szyny grupowej lub szyny kanału FX jako wejścia do nagrywania.

PROCEDURA

1. Skonfiguruj oddzielne ścieżki i dodaj ścieżkę grupową.
2. Dla każdej ścieżki perkusyjnej otwórz menu podręczne **Output Routing** i wybierz ścieżkę grupy jako wyjście.
3. Utwórz nową ścieżkę audio, otwórz menu podręczne **Input Routing** i wybierz ścieżkę grupową jako wejście dla tej ścieżki audio.
4. Włącz nagrywanie tej ścieżki dźwiękowej i rozpocznij nagrywanie.

WYNIK

Wyjście ścieżki grupowej zostanie nagrane na nowej ścieżce i otrzymasz miks swoich oddzielnych ścieżek.

UWAGA

Możesz także wybrać kanał FX jako źródło nagrywania. W takim przypadku nagrywane będzie tylko wyjście kanału FX.

POWIĄZANE LINKI

Routing (Trasowanie) na stronie 382

Cofanie nagrań

Nagranie można cofnąć natychmiast po jego nagraniu.

PROCEDURA

- Wybierz polecenie **Edit > Undo** (Edytuj > Cofnij).

WYNIK

- Zdarzenia, które właśnie nagrałeś, zostaną usunięte z okna **Project**.
- Klipy audio w **Pool** (puli) są przenoszone do folderu kosza.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Aby usunąć nagrane pliki audio z dysku twardego, wybierz **Media > Open Pool Window** (Media > Otwórz okno puli), kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę **Trash** (Kosz) i wybierz **Empty Trash** (Opróżnij Kosz).

POWIĄZANE LINKI

Okno Pool (pula) na stronie 610

Odzyskiwanie nagrań audio

Cubase pozwala odzyskać nagrania audio.

Nagrania dźwiękowe można odzyskać w dwóch sytuacjach:

- Nacisnąłeś **Record** (Nagraj) za późno.
Aby to zadziało, musisz określić czas wstępnego nagrywania dźwięku.
- System uległ awarii podczas nagrywania.

Określanie czasu wstępnego nagrywania dźwięku

Możesz przechwycić do 1 minuty dowolnego przychodzącego dźwięku odtwarzanego w trybie zatrzymania lub podczas odtwarzania. Jest to możliwe, ponieważ Cubase może przechwytywać wejście audio w pamięci buforowej, nawet jeśli nie nagrywa.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz **Record > Audio** (Nagrywaj > Audio).
2. Określ czas (do 60 sekund) w polu **Audio Pre-Record Seconds** (Sekundy przed nagraniem dźwięku). Aktywuje to buforowanie wejścia audio, umożliwiając wstępne nagrywanie.
3. Upewnij się, że ścieżka audio umożliwia nagrywanie i odbiera dźwięk ze źródła sygnału.
4. Po odtworzeniu materiału audio, który chcesz przechwycić (w trybie zatrzymania lub podczas odtwarzania), kliknij **Record** (Nagraj).
5. Zatrzymaj nagrywanie po kilku sekundach.
Spowoduje to utworzenie zdarzenia dźwiękowego rozpoczynającego się w miejscu, w którym znajdowała się pozycja kursora w chwili aktywowania nagrywania. Jeśli byłeś w trybie zatrzymania, a kursor znajdował się na początku projektu, być może w następnym kroku będziesz musiał przesunąć wydarzenie w prawo. Jeśli grałeś razem z projektem, zostawiasz wydarzenie tam, gdzie jest.
6. Wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i umieść kursor na dolnej lewej krawędzi zdarzenia, tak aby pojawiła się podwójna strzałka. Następnie kliknij i przeciągnij w lewo.

WYNIK

Zdarzenie jest teraz przedłużone, a dźwięk, który odtwarzałeś przed aktywacją nagrywania, jest wstawiony. Oznacza to, że jeśli zagrałeś podczas odtwarzania, przechwycone nuty trafią dokładnie tam, gdzie je zagrałeś w odniesieniu do projektu.

POWIĄZANE LINKI

Nagrywanie — Audio na stronie 1175

Odzyskiwanie nagrań audio po awarii systemu

Cubase umożliwia odzyskanie nagrań audio po awarii systemu, na przykład z powodu przerwy w dostawie prądu lub innego zdarzenia losowego.

Jeśli podczas nagrywania wystąpi awaria komputera, uruchom ponownie system i sprawdź folder nagrań projektu. Domyślnie jest to podfolder **Audio** w folderze projektu. Powinien zawierać nagrany plik audio od momentu rozpoczęcia nagrywania do momentu awarii komputera.

UWAGA

- Ta funkcja nie stanowi ogólnej gwarancji firmy Steinberg. Chociaż sam program został udoskonalony w taki sposób, że nagrania dźwiękowe można odzyskać po awarii systemu, zawsze istnieje możliwość, że awaria komputera, przerwa w dostawie prądu itp. mogła uszkodzić inny element komputera, uniemożliwiając zapisanie lub odzyskanie jakichkolwiek danych.

• Nie próbuj aktywnie doprowadzać do tego rodzaju sytuacji w celu przetestowania tej funkcji. Chociaż wewnętrzne procesy programu zostały ulepszone, aby radzić sobie z takimi sytuacjami, firma Steinberg nie może zagwarantować, że inne części komputera nie ulegną uszkodzeniu w wyniku tego.

Specyfika nagrywania MIDI

Do nagrań MIDI wymagane są specjalne przygotowania i ustawienia.

POWIĄZANE LINKI

Specyfika nagrywania MIDI na stronie 275

Nagrywanie w edytorach MIDI na stronie 277

Tryby nagrywania MIDI na stronie 279

Przygotowania do nagrywania MIDI

Przygotowania opisane w poniższych sekcjach koncentrują się głównie na zewnętrznych urządzeniach MIDI.

Instrumenty i kanały MIDI

Większość syntezyatorów MIDI może odtwarzać kilka dźwięków jednocześnie, każdy na innym kanale MIDI. Umożliwia to odtwarzanie kilku dźwięków (bas, fortepian itp.) z tego samego instrumentu.

Niektóre urządzenia, takie jak moduły dźwiękowe kompatybilne z General MIDI, zawsze odbierają na wszystkich 16 kanałach MIDI. Jeśli masz taki instrument, nie ma żadnych specjalnych ustawień do wykonania w instrumencie.

W przypadku innych instrumentów należy użyć elementów sterujących na panelu przednim, aby ustawić liczbę partii, barw itp., tak aby wszystkie były odbierane na jednym kanale MIDI.

Więcej informacji można znaleźć w instrukcji dołączonej do instrumentu.

Nazewnictwo portów MIDI

Wejścia i wyjścia MIDI są często wyświetlane z długimi i skomplikowanymi nazwami. W Cubase możesz zmienić nazwy portów MIDI na bardziej opisowe.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz **MIDI Port Setup** (Konfiguracja portu MIDI). Wyświetlana jest lista dostępnych wejść i wyjść MIDI. W systemie Windows wybór urządzenia zależy od systemu.
3. Kliknij kolumnę **Show As** (Pokaż jako) i wpisz nową nazwę.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Nowe nazwy portów pojawią się w menu podręcznych **Input Routing** i **Output Routing**.

Ustawianie wejścia MIDI

W **Inspektorze** ustawiasz wejście MIDI dla ścieżki.

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek wybierz ścieżkę, do której chcesz przypisać wejście MIDI.

2. W najwyższej sekcji **Inspektora** otwórz menu podręczne **Input Routing** i wybierz wejście. Dostępne wejścia zależą od typu używanego interfejsu MIDI. Jeśli przytrzymasz **Shift-Alt/Opt** , wybrane wejście MIDI będzie używane dla wszystkich wybranych ścieżek MIDI.

UWAGA

Jeśli wybierzesz **All MIDI Inputs** (Wszystkie wejścia MIDI), ścieżka będzie odbierać dane MIDI ze wszystkich dostępnych wejść MIDI.

Ustawianie kanału i wyjścia MIDI

Ustawienia kanału i wyjścia MIDI określają, gdzie nagrany MIDI jest kierowany podczas odtwarzania. Są one również przydatne do monitorowania MIDI w Cubase. Możesz wybrać kanał i wyjście na liście ścieżek lub w **Inspektorze**.

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek wybierz ścieżkę, do której chcesz przypisać kanał i wyjście MIDI.
2. W najwyższej sekcji **Inspector** otwórz menu podręczne **Output Routing** i wybierz wyjście. Dostępne wyjścia zależą od typu używanego interfejsu MIDI. Jeśli przytrzymasz **Shift-Alt/Opt** , wybrane wyjście MIDI będzie używane dla wszystkich wybranych ścieżek MIDI.
3. Otwórz wyskakujące menu **Channel** (Kanał) i wybierz kanał MIDI.

UWAGA

Jeśli wybierzesz **Any** (dowolny) kanał MIDI, materiał MIDI zostanie przekierowany do kanałów używanych przez instrument MIDI.

Wybór dźwięku

Możesz wybierać dźwięki z poziomu Cubase, instruując program, aby wysyłał komunikaty Program Change i Bank Select do urządzenia MIDI.

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek wybierz ścieżkę, do której chcesz przypisać dźwięk.
2. Na liście utworów lub w **Inspektorze** otwórz menu podręczne **Program Selector** i wybierz program. Komunikaty zmiany programu dają dostęp do 128 różnych lokalizacji programów.
3. Jeśli instrumenty MIDI mają więcej niż 128 programów, możesz otworzyć **Bank Selector** wyskakujące menu i wybrać różne banki, z których każdy zawiera 128 programów.

UWAGA

Komunikaty Bank Select są różnie rozpoznawane przez różne instrumenty MIDI. Struktura i numeracja banków i programów również mogą się różnić. Szczegółowe informacje można znaleźć w dokumentacji instrumentów MIDI.

POWIĄZANE LINKI

MIDI Track Inspector (Inspektor ścieżek MIDI) na stronie 134

Nagrywanie w edytorach MIDI

Dane MIDI można zapisywać w partii MIDI otwieranej w edytorze MIDI.

WARUNEK WSTĘPNY

Wybrałeś **Merge** (Scal) lub **Replace** (Zastąp) jako **MIDI Record Mode** (tryb nagrywania MIDI).

PROCEDURA

1. Kliknij w edytorze MIDI, aby uzyskać fokus.
2. Na pasku narzędzi edytora MIDI aktywuj opcję **Record in Editor** (Nagrywaj w edytorze).
3. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby aktywować nagrywanie:
 - Kliknij opcję **Record** (Nagraj) w panelu **Transport**.
 - Kliknij **Record** na pasku narzędzi

WYNIK

Dane MIDI są zapisywane w partii MIDI otwieranej w edytorze MIDI. Jeśli nagrywasz poza granicami części, część jest automatycznie powiększana.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi Key Editor na stronie 839

Nagrywanie MIDI

MIDI można nagrywać przy użyciu dowolnej z podstawowych metod nagrywania.

Po zakończeniu nagrywania w oknie projektu tworzona jest partia zawierająca zdarzenia MIDI.

UWAGA

Jeśli wykonujesz nagranie na żywo na instrumencie VST, zazwyczaj kompensujesz opóźnienie karty dźwiękowej grając wcześniej. W rezultacie znaczniki czasu są rejestrowane zbyt wcześnie. Jeśli aktywujesz **ASIO Latency Compensation** na liście utworów, wszystkie nagrane zdarzenia zostaną przesunięte zgodnie z bieżącym ustawieniem latencji (czas oczekiwania).

Następujące preferencje mają wpływ na nagrywanie MIDI:

- Regulacja długości
- Przyciągaj partie MIDI do taktów
- Zakres przechwytywania rekordu MIDI w ms
- Domyślnie aktywna kompensacja opóźnień ASIO

Można je znaleźć w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) na stronie **MIDI** i na stronie **Record—MIDI**.

POWIĄZANE LINKI

Podstawowe metody nagrywania na stronie 263

MIDI na stronie 1171

Record - MIDI na stronie 1176

Rodzaje komunikatów MIDI

Możesz nagrywać różne rodzaje komunikatów MIDI.

- Aby określić, jakie typy zdarzeń mają być nagrywane, wyłącz opcje typu komunikatu MIDI, który chcesz nagrać w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI—MIDI Filter**).

POWIĄZANE LINKI

MIDI — Filtr MIDI na stronie 1174

Note Messages (Wiadomości Nut)

Cubase rejestruje komunikaty włączania (note on) i wyłączania nut (note off) oraz kanałów MIDI (Channel).

Jeśli naciśniesz i zwolnisz klawisz na syntezatorze lub innej klawiaturze MIDI, zostaną nagrane następujące komunikaty:

- Note On (klawisz wciśnięty)
- Uwaga wyłączona (klawisz w górę)
- Kanał MIDI

UWAGA

Zwykle informacje o kanale MIDI są nadpisywane przez ustawienie kanału MIDI dla ścieżki. Jeśli jednak ustawisz ścieżkę na kanał **Any** MIDI, nuty będą odtwarzane na ich oryginalnych kanałach.

Continuous Messages (Wiadomości ciągłe)

Pitchbend, aftertouch i kontrolery, takie jak pokrętło modulacji, pedał sustain, głośność itp. są uważane za ciągłe zdarzenia MIDI, w przeciwieństwie do chwilowych komunikatów (key down i key up) klawisz w dół i w górę.

Możesz nagrywać ciągłe wiadomości razem lub niezależnie od nut, to znaczy przed lub po.

Możesz nagrywać ciągłe wiadomości na własnych ścieżkach, niezależnie od nut, do których należą. Tak długo, jak ustawisz dwie ścieżki na to samo wyjście i kanał MIDI, instrument MIDI będzie wyglądał tak, jakbyś dokonał dwóch nagrań w tym samym czasie.

Program Change Messages (Komunikaty o zmianie programu)

Kiedy przełączasz się z jednego programu na inny na swoim syntezatorze lub na innej klawiaturze MIDI, numer odpowiadający temu programowi jest wysyłany przez MIDI jako komunikat zmiany programu.

Możesz nagrywać Komunikaty Zmiany Programu (Program Change) razem lub niezależnie od notatek, to znaczy przed lub po.

Komunikaty zmiany programu można nagrywać na ich własnych ścieżkach, niezależnie od nut, do których należą. Tak długo, jak ustawisz dwie ścieżki na to samo wyjście i kanał MIDI, instrument MIDI będzie wyglądał tak, jakbyś dokonał dwóch nagrań w tym samym czasie.

System Exclusive Messages (Wyłączne wiadomości systemowe)

Komunikaty System Exclusive (SysEx) to specjalne typy komunikatów MIDI, które są używane do wysyłania danych, które mają sens tylko do jednostki określonej marki i typu.

SysEx może być użyty do przesłania listy numerów składających się na ustawienia jednego lub więcej dźwięków w syntezatorze.

Reset Function (Funkcja resetowania)

Funkcja **Reset** wysyła komunikaty o braku nuty i resetuje kontrolery na wszystkich kanałach MIDI. Jest to czasem konieczne, jeśli doświadczasz zawieszania się nut, stałego vibrato itp. podczas wchodzenia i wycofywania nagrań MIDI z danymi Pitchbend lub kontrolera.

- Aby ręcznie zresetować MIDI, wybierz **MIDI > Reset** (MIDI > Resetuj).

- Jeśli chcesz, aby Cubase wykonywał reset MIDI przy zatrzymaniu, aktywuj **Reset on Stop** (Resetuj przy zatrzymaniu) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).
- Jeśli chcesz, aby Cubase wstawił zdarzenie resetowania na końcu nagranej partii, aktywuj opcję **Insert Reset Events after Record** (Wstaw zdarzenia resetowania po nagraniu) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).

Spowoduje to zresetowanie danych kontrolera, takich jak sustain, aftertouch, pitchbend, modulacja i kontrola breath (oddechu). Jest to przydatne, jeśli nagrywana jest partia MIDI, a pedał przedłużania dźwięku jest nadal wciśnięty po zatrzymaniu nagrywania. Zwykle powodowało to, że wszystkie kolejne części były odtwarzane z przedłużeniem, ponieważ polecenie wyłączenia pedału nie zostało nagrane.

POWIĄZANE LINKI

MIDI na stronie 1171

MIDI Record Modes (Tryby nagrywania MIDI)

Wybierając tryb nagrywania MIDI, decydujesz, co stanie się z istniejącymi partiami na ścieżce, na której nagrywasz. Ścieżki MIDI mogą odtwarzać wszystkie zdarzenia w nakładających się częściach. Jeśli nagrasz kilka partii w tych samych lokalizacjach lub przesuniesz partie tak, aby nachodziły na siebie, usłyszysz zdarzenia we wszystkich partiach.

UWAGA

Jeśli aktywujesz opcję **Record in Editor**, aby nagrywać dane MIDI w edytorze, wszystkie nowe nagrania zostaną scalone z partią aktywną, a tryby nagrywania MIDI nie będą miały zastosowania.

- Aby uzyskać dostęp do trybów nagrywania, wybierz **Transport > MIDI Record Mode**.

Dostęp do **MIDI Record Modes** (trybów nagrywania MIDI) można również uzyskać, klikając po prawej stronie symbolu MIDI w sekcji **MIDI Record Modes** (Tryby nagrywania MIDI) w panelu **Transport**.

MIDI Record Mode (Tryb nagrywania MIDI)

New Parts (Nowe części)

Istniejące partie, na które nakłada się nowe nagranie, zostają zachowane. Nowe nagranie zostanie zapisane jako nowa część.

Merge (Połącz)

Istniejące zdarzenia w częściach, na które nakłada się nowe nagranie, są zachowywane. Nowo nagrane zdarzenia są dodawane do istniejącej części.

Replace (Zastąp)

Istniejące zdarzenia w częściach, na które nakłada się nowe nagranie, są zastępowane.

MIDI Cycle Record Mode (Tryb nagrywania cyklu MIDI)

Gdy nagrywasz MIDI w trybie cyklicznym, wynik zależy nie tylko od trybu nagrywania MIDI, ale także od trybu nagrywania cyklicznego wybranego w sekcji **Cycled MIDI Recording Only** (Tylko cykliczne nagrywanie MIDI).

Mix (Mieszaj)

Dla każdego ukończonego okrążenia wszystko, co zarejestrujesz, zostanie dodane do tego, co zostało zarejestrowane wcześniej. Jest to przydatne do tworzenia schematów rytmicznych. Nagraj partię hi-hatu na pierwszym okrążeniu, partię bębna basowego na drugim okrążeniu itd.

Overwrite (Nadpisz)

Gdy tylko zagrasz nutę MIDI lub wyślesz dowolny komunikat MIDI, cały MIDI nagrany podczas poprzednich okrążeń zostanie nadpisany od tego momentu. Pamiętaj, aby zakończyć grę przed rozpoczęciem następnego okrążenia. W przeciwnym razie nadpiszesz całe ujęcie.

Keep Last (Zachowaj ostatni)

Każde ukończone okrażenie zastępuje poprzednie zarejestrowane okrażenie. Jeśli wyłączysz nagrywanie lub naciśniesz Stop, zanim kursor dotrze do prawego lokatora, poprzednie ujęcie zostanie zachowane. Jeśli nie zagrasz ani nie wprowadzisz żadnego MIDI podczas okrażenia, nic się nie stanie, a poprzedni dubel zostanie zachowany.

Stacked (Ułożone)

Każde nagrane okrażenie cyklu jest przekształcane w oddzielną część MIDI, a ścieżka jest podzielona na tory, po jednym na każde okrażenie cyklu. Części są ułożone jedna na drugiej, każda na innym torze. Wszystkie ujęcia oprócz ostatniego są wyciszone.

Mix-Stacked (No Mute) (bez wyciszenia)

To samo co Ułożone, ale partie nie są wyciszone.

POWIĄZANE LINKI

Specyfikacje nagrywania MIDI na stronie 275


Nagrywanie w edytorach MIDI na stronie 277

Menu Transport na stronie 233

Sekcje panelu Transport na stronie 228

Automatic MIDI Record Quantize (Automatyczna kwantyzacja nagrań MIDI)

Cubase może automatycznie kwantyzować nuty MIDI podczas nagrywania.

- **Automatic MIDI Record Quantize**  (Automatyczna kwantyzacja nagrań MIDI) jest dostępna w sekcji **MIDI Auto Quantize** na pasku **Transport Bar**.

Jeśli włączysz automatyczną kwantyzację, nagrywane nuty są automatycznie kwantyzowane zgodnie z ustawieniami kwantyzacji.

POWIĄZANE LINKI

Kwantyzacja MIDI i audio na stronie 293

Panel kwantyzacji na stronie 298

Odzyskiwanie nagrań MIDI

Cubase umożliwia odzyskanie danych MIDI, w tym danych kontrolera, które zostały przechwycone w trybie zatrzymania **Stop** lub podczas odtwarzania.

Dane MIDI są przechowywane w buforze nagrań retrospektywnych i można je wstawić jako partię MIDI na wybranej ścieżce MIDI

Bufor przechwytuje do 10 000 zdarzeń MIDI. Może to odpowiadać nagraniu MIDI trwającemu około 2 minut i 30 sekund. Jeśli jednak używasz klawiatury, która generuje dużą liczbę zdarzeń kontrolera MIDI, takiej jak ROLI Seaboard, odpowiada to tylko około 20-sekundowemu nagraniu.

UWAGA

W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Record – MIDI** (Nagrywanie — MIDI)) możesz określić rozmiar bufora nagrań retrospektywnych.

Jeśli bufor jest pełny, zdarzenia MIDI, które zostały przechwycone jako pierwsze, zostaną zastąpione nowymi zdarzeniami. Zdarzenia MIDI w buforze są również zastępowane w następujących sytuacjach:

- Po wstawieniu nagrania retrospektywnego na ścieżce i odtwarzaniu nowych zdarzeń w trybie zatrzymania **Stop** lub podczas odtwarzania.

- Kiedy grasz nuty MIDI w trybie zatrzymania **Stop** i nie grasz dłużej niż 30 sekund, przed odtworzeniem kolejnych zdarzeń MIDI w trybie zatrzymania.

UWAGA

Bufor można również opróżnić ręcznie

POWIĄZANE LINKI

Record - MIDI na stronie 1176

Opróżnianie bufora nagrań retrospektywnych na stronie 283

Wstawianie nagrania retrospektywnego ze wszystkich wejść MIDI na wybranej ścieżce

Możesz wstawić nagranie retrospektywne, czyli dane MIDI, które zostały wysłane do wszystkich wejść MIDI (**All MIDI Inputs**) w trybie zatrzymania (**Stop**) lub podczas odtwarzania, na wybranej ścieżce.

WARUNEK WSTĘPNY

Zagrałeś kilka nut MIDI w trybie zatrzymania **Stop** lub podczas odtwarzania i chcesz je odzyskać.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę MIDI, na której chcesz umieścić przechwycone dane MIDI.
2. Wybierz **Transport > Retrospective Recording MIDI > Insert from All MIDI Inputs**.

WYNIK

Dane MIDI, które zostały przechwycone na wszystkich wejściach MIDI (**All MIDI Inputs**), są umieszczane na wybranej ścieżce jako jedna, liniowa część MIDI.

UWAGA

Jeśli wstawisz dane z bufora z wielu wybranych ścieżek, zachowane zostaną przesunięcia czasowe między danymi odtwarzanymi na różnych ścieżkach.

UWAGA

Jeśli ścieżka MIDI korzysta z wkładek MIDI, a w sekcji **MIDI Inserts** (Wstawki MIDI) włączono funkcję **Record Output to Track**, dane w buforze zawierają zdarzenia utworzone przez wstawki MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Nagrywanie efektu insertowego MIDI na stronie 779

Wstawki MIDI na stronie 778

Wstawianie retrospektywnego nagrania ścieżki

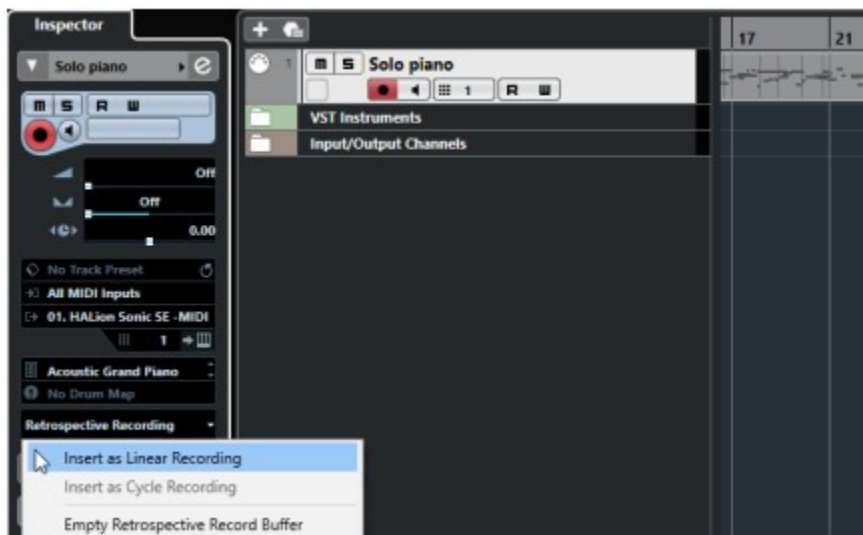
Na wybranej ścieżce można wstawić retrospektywne nagranie ścieżki, czyli dane MIDI, które zostały wysłane na wejście ścieżki w trybie zatrzymania **Stop** lub podczas odtwarzania.

WARUNEK WSTĘPNY

Zagrałeś kilka nut MIDI w trybie zatrzymania **Stop** lub podczas odtwarzania i chcesz je odzyskać.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę MIDI, na której chcesz umieścić przechwycone dane MIDI.
2. W górnej części **Inspektora** ścieżek MIDI kliknij **Retrospective Recording**.



3. Z wyskakującego menu wybierz jedną z następujących opcji:

- Aby wstawić dane MIDI jako jedną, ciągłą partię MIDI, wybierz opcję **Insert as Linear Recording** (Wstaw jako nagranie liniowe).
- Aby wstawić dane MIDI jako partie MIDI, wybierz **Insert as Cycle Recording** (Wstaw jako nagranie w cyklu).

UWAGA

Jest to dostępne tylko wtedy, gdy dane MIDI zostały przechwycone podczas odtwarzania i aktywny był tryb cyklu.

WYNIK

Dane MIDI przechwycone na wejściu ścieżki są umieszczane na ścieżce.

UWAGA

Jeśli dane zostały przechwycone podczas odtwarzania, zostaną wstawione w miejscu, w którym zostały odtworzone. Jeśli dane zostały przechwycone w trybie zatrzymania, są wstawiane w miejscu kursora projektu.

Wstawianie retrospektywnego nagrania ścieżki do edytora

Do partii MIDI otwartej w edytorze MIDI można wstawić retrospektywne nagranie ścieżki, czyli dane MIDI, które zostały wysłane na wejście ścieżki w trybie zatrzymania **Stop** lub podczas odtwarzania.

WARUNEK WSTĘPNY

Zagrałeś kilka nut MIDI w trybie zatrzymania **Stop** lub podczas odtwarzania i chcesz je odzyskać.

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie partię MIDI, do której chcesz wstawić przechwycone dane MIDI, aby otworzyć ją w edytorze MIDI.
2. Na pasku narzędzi edytora MIDI kliknij opcję **Insert MIDI Retrospective Recording in Editor** (Wstaw retrospektywne nagranie MIDI w edytorze).

WYNIK

Dane MIDI przechwycone na wejściu ścieżki są wstawiane do partii MIDI.

- Jeśli dane zostały przechwycone podczas odtwarzania, są wstawiane do partii MIDI wzdłuż osi czasu.
- Jeśli dane zostały przechwycone w trybie zatrzymania **Stop**, są wstawiane w miejscu kursora projektu.

Opróżnianie bufora nagrań retrospektywnych

Bufor zapisów retrospektywnych można opróżnić ręcznie.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W górnej części Inspektora ścieżek MIDI otwórz menu podręczne **Retrospective Recording** (Retrospektywne nagrywanie) i wybierz **Empty Retrospective Record Buffer** (Opróżnij Bufor Retrospektywnego nagrania).
 - Wybierz ścieżkę i wybierz opcję **Transport > MIDI Retrospective Recording > Empty All Buffers** (Transport > Retrospektywne Nagrywanie MIDI > Opróżnij wszystkie bufor).

Pozostały czas nagrywania

Wyświetlacz **Max. Record Time** (maksymalnego czasu nagrywania) pozwala zobaczyć, ile czasu pozostało do nagrywania.

51h 25min

Dostępny czas zależy od bieżącej konfiguracji, na przykład od liczby ścieżek z możliwością nagrywania, częstotliwości próbkowania projektu i dostępnego miejsca na dysku twardym.

- Aby otworzyć wyświetlacz, wybierz **Studio > More Options > Max. Record Time** (Studio > Więcej opcji > Maksymalny czas do nagrywania).

UWAGA

Pozostały czas nagrywania jest również pokazany w wierszu stanu nad listą ścieżek.

Jeśli używasz poszczególnych folderów z nagraniami do przechowywania utworów na różnych dyskach, wyświetlanie czasu odnosi się do nośnika z najmniejszą dostępną przestrzenią.

Lock Record (Zablokuj nagrywanie)

Funkcja **Lock Record** zapobiega przypadkowemu wyłączeniu trybu nagrywania.

- Wybierz polecenie **Edit > Key Commands** (Edycja > Komendy klawiszowe) i w kategorii **Transport** przypisz komendy klawiszowe do poleceń **Lock Record** (Zablokuj nagrywanie) i **Unlock Record** (Odblokuj nagrywanie).

Jeśli opcja **Lock Record** (Zablokuj nagrywanie) jest włączona i chcesz przejść do trybu zatrzymania, otworzy się okno dialogowe, w którym musisz potwierdzić, że chcesz zatrzymać nagrywanie. Możesz także najpierw użyć polecenia **Unlock Record** (Odblokuj nagrywanie), a następnie jak zwykle wejść w tryb zatrzymania.

UWAGA

Automatyczne wyjście z nagrania (Punch out) w prawym położeniu lokalizatora zostanie zignorowane w trybie **Lock Record**.

Importowanie plików audio i MIDI

Możesz dodać pliki audio i MIDI do swojego projektu, importując je.

Import plików audio

Możesz importować skompresowane i nieskompresowane pliki audio w różnych formatach. Możesz także importować audio z płyt audio CD lub wyodrębnić audio z plików wideo.

POWIĄZANE LINKI

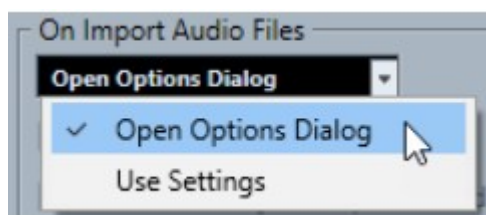
- Importowanie plików audio na stronie 286
- Importowanie ścieżek Audio CD na stronie 287
- Importowanie audio z plików wideo na stronie 290
- Importowanie plików ReCycle na stronie 290
- Importowanie multimediiów na stronie 622

Konfigurowanie opcji importu plików audio

Możesz określić sposób obsługi plików audio podczas importu.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz **Editing > Audio** (Edycja > Audio).
2. Wybierz opcję z wyskakującego menu **Import Audio Files** (Importuj pliki audio).



3. Kliknij **OK**.

WYNIK

Ustawienia importu zostaną zapisane i zaczną obowiązywać po zaimportowaniu dźwięku. Jeśli wybrano opcję **Open Options Dialog** (Otwórz okno dialogowe opcji), przy każdym imporcie otwierane jest okno dialogowe e **Import Options** (Opcje importu), w którym można wprowadzić zmiany. Jeśli wybierzesz opcję d **Use Settings** (Użyj ustawień), zostaną użyte ustawienia określone w sekcji **On Import Audio Files** (Przy imporcie plików audio) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje).

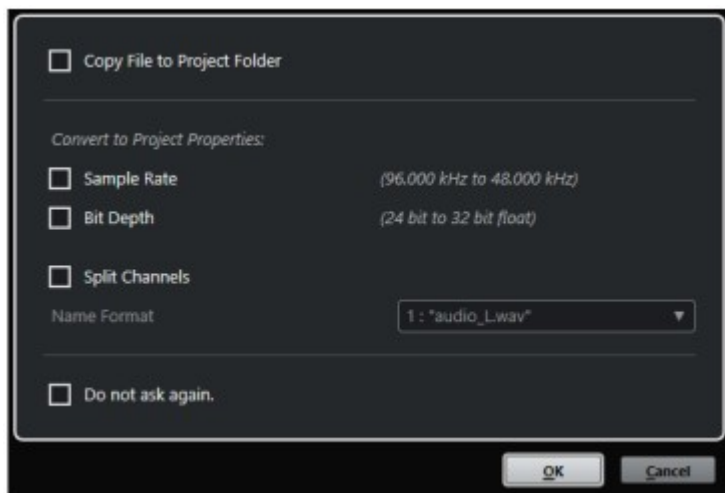
POWIĄZANE LINKI

- Okno dialogowe opcji importu dla plików audio na stronie 284
- O importowaniu ustawień plików audio na stronie 286

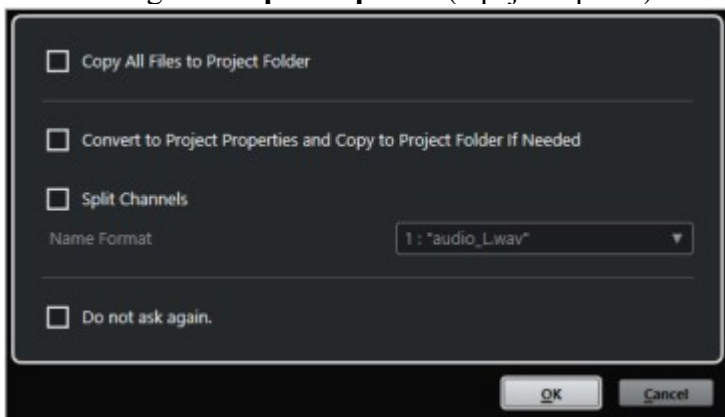
Okno dialogowe **Import Options** (Opcje importu) dla plików audio

Okno dialogowe **Import Options** umożliwia wprowadzenie określonych ustawień dla importu audio.

- Kiedy importujesz pliki audio i opcja **Open Options Dialog** (Otwórz okno dialogowe opcji) jest aktywna w sekcji **On Import Audio Files** (Podczas importowania plików audio) okna dialogowego **Preferences** (Preferencje) (strona **Editing—Audio** (Edycja audio)), otwiera się okno dialogowe **Import Options** (Opcje importu).



Okno dialogowe **Import Options** (Opcje importu) dla importu pojedynczego pliku



Okno dialogowe **Import Options** (Opcje importu) dla importu wielu plików.

Copy File to Project Folder/Copy All Files to Project Folder (Skopiuj plik do folderu projektu/Kopiuj wszystkie pliki do folderu projektu)

Kopiuje plik audio do folderu **Audio** projektu, a klip odnosi się do kopii.

Wyłącz tę opcję, aby klip odnosił się do oryginalnego pliku w oryginalnej lokalizacji. W takim przypadku jest on oznaczony w puli jako “external” (zewnętrzny).

Convert to Project Settings/Convert to Project Settings and Copy to Project Folder If Needed (Konwertuj na ustawienia projektu/Konwertuj na ustawienia projektu i w razie potrzeby skopiuj do folderu projektu).

Konwertuje importowany plik, jeśli częstotliwość próbkowania lub głębia bitowa różnią się od ustawień w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu). W przypadku importu pojedynczego pliku można wybrać, które właściwości mają zostać przekonwertowane.

Split Channels (Rozdzielone kanały)

Dzieli stereofoniczne lub wielokanałowe pliki audio na odpowiednią liczbę plików mono, jeden dla każdego kanału i kopiuje zaimportowane pliki do folderu **Audio** projektu.

Podzielone pliki są wstawiane do projektu i do **Pool** (puli) jako osobne ścieżki mono.

Wyskakujące menu **Name Format** (Format nazwy) umożliwia określenie sposobu nazywania podzielonych plików.

Pozwala to na kompatybilność z innymi produktami podczas wymiany plików audio.

Do not ask again (Nie pytaj ponownie)

Zawsze importuje pliki zgodnie z ustawieniami bez ponownego otwierania okna dialogowego.

Możesz zresetować tę opcję w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing—Audio** (Edycja — strona Audio)).

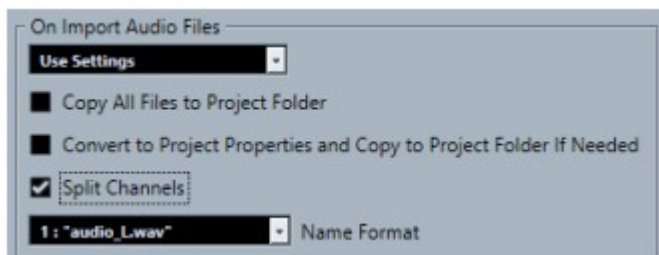
POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie opcji importu plików audio na stronie 284

On Import Audio Files Settings (Ustawienia przy imporcie plików audio)

Możesz skonfigurować standardowe ustawienia, które są wykonywane automatycznie za każdym razem, gdy importujesz pliki audio.

• Gdy importujesz pliki audio i opcja **Use Settings** (Użyj ustawień) jest aktywna w sekcji **On Import Audio Files** (Przy imporcie plików audio) okna dialogowego **Preferences** (Preferencje) (strona **Editing—Audio** (Edycja — Audio)), ustawienia są używane do importowania Audio.



Copy File to Project Folder/Copy All Files to Project Folder (Skopiuj plik do folderu projektu/Kopiuj wszystkie pliki do folderu projektu)

Kopiuje plik audio do folderu **Audio** projektu, a klip odnosi się do kopii. Wyłącz tę opcję, aby klip odnosił się do oryginalnego pliku w oryginalnej lokalizacji. W takim przypadku jest on oznaczony w **Pool** (puli) jako „external” (zewnętrzny).

Convert to Project Settings/Convert to Project Settings and Copy to Project Folder If Needed (Konwertuj na ustawienia projektu/Konwertuj na ustawienia projektu i w razie potrzeby skopiuj do folderu Project).

Konwertuje importowany plik, jeśli częstotliwość próbkowania lub głębia bitowa różnią się od ustawień w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu). W przypadku importu pojedynczego pliku można wybrać, które właściwości mają zostać przekonwertowane.

Split Channels (Rozdzielone kanały)

Dzieli stereofoniczne lub wielokanałowe pliki audio na odpowiednią liczbę plików mono, po jednym dla każdego kanału, i kopiuje zaimportowane pliki do folderu **Audio** projektu.

Podzielone pliki są wstawiane do projektu i do **Pool** (pula) jako osobne ścieżki mono.

Wyskakujące menu **Name Format** (Format nazwy) umożliwia określenie sposobu nazywania podzielonych plików. Pozwala to na kompatybilność z innymi produktami podczas wymiany plików audio.

Importowanie plików audio

Możesz importować nieskompresowane audio i skompresowane audio w kilku formatach.

PROCEDURA

1. Wybierz **File > Import > Audio File** (Plik > Importuj > Plik audio).
2. W otwartym oknie dialogowym pliku znajdź i wybierz plik audio, a następnie kliknij **Open**.
3. Wprowadź zmiany w oknie dialogowym **Import Options** (Opcje importu)

UWAGA

Jeśli opcja **Use Settings** (Użyj ustawień) jest aktywna w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing** (Edycja) — strona **Audio**), zamiast tego używane są odpowiednie ustawienia importu.

WYNIK

W oknie Projekt zdarzenie odnoszące się do pliku audio jest wstawiane na wybranej ścieżce w miejscu położenia kursora projektu. Jeśli nie wybrano żadnej ścieżki, zostanie utworzona nowa ścieżka. Tworzony jest nowy klip audio i dodawany do puli.

Jeśli wybierzesz skompresowany plik audio inny niż FLAC, Cubase skopiuje oryginalny skompresowany plik i przekonwertuje go do formatu wave (Windows) lub AIFF (macOS).

UWAGA

Wynikowy plik Wave/AIFF jest znacznie większy niż oryginalny skompresowany plik.

Zaimportowany plik jest umieszczany w folderze **Audio** projektu.

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie opcji importu plików audio na stronie 284

Obsługiwane skompresowane formaty plików audio

W Cubase możesz importować skompresowane pliki audio.

Obsługiwane są następujące formaty skompresowanych plików audio:

plik FLAC

Jest to format typu open source, który zmniejsza rozmiar plików audio o 50 % do 60 % w porównaniu ze zwykłymi plikami Wave. Pliki mają rozszerzenie **.flac**.

Plik MPEG 1 Layer 3

Jest to rodzina standardów używanych do kodowania informacji audiowizualnych, takich jak filmy, wideo i muzyka, w skompresowanym formacie cyfrowym. Cubase może odczytywać MPEG Layer 2 i MPEG Layer 3. Pliki MP3 to wysoce skompresowane pliki, które nadal zapewniają dobrą jakość dźwięku. Pliki mają rozszerzenie **.mp3**.

Plik Ogg Vorbis

Jest to otwarta, wolna od patentów technologia kodowania i przesyłania strumieniowego dźwięku. Koder Ogg Vorbis wykorzystuje kodowanie ze zmienną szybkością transmisji bitów. Oferuje skompresowane pliki audio o niewielkich rozmiarach, ale o stosunkowo wysokiej jakości dźwięku. Pliki mają rozszerzenie **.ogg**

Plik Windows Media Audio (tylko Windows)

Jest to format plików audio zdefiniowany przez firmę Microsoft Inc. Pliki WMA można zmniejszać bez utraty jakości dźwięku. WMA Pro oferuje możliwość miksowania dźwięku przestrzennego do 5.1. Pliki mają rozszerzenie **.wma**.

Importowanie ścieżek Audio CD

Możesz importować audio z płyt audio CD do projektów Cubase.

PROCEDURA

1. Wybierz **File > Import > Audio CD** (Plik > Importuj > Audio CD), aby zaimportować ścieżki CD do okna **Project**.
2. W kolumnie **Copy** (Kopiuje) aktywuj każdy plik audio, który chcesz zaimportować.
3. Opcjonalnie: Ustaw **Default Name** (domyślną nazwę) i **Destination Folder** (folder docelowy) dla importowanych plików audio.
4. Kliknij przycisk **Copy** (Kopiuje), aby utworzyć lokalną kopię plików audio lub sekcji.
5. Kliknij **OK**.

WYNIK

Skopiowane pliki audio są importowane do okna projektu i wstawiane na nowe ścieżki w miejscu kursora projektu. Domyślnie zaimportowane ścieżki audio CD są zapisywane jako pliki wave (Windows) lub AIFF (macOS) w folderze **Audio** bieżącego projektu. Nowe klipy audio są tworzone i dodawane do puli (**Pool**).

UWAGA

Możesz także importować pliki audio tylko do puli (**Pool**) bez importowania ich do okna **Project**.

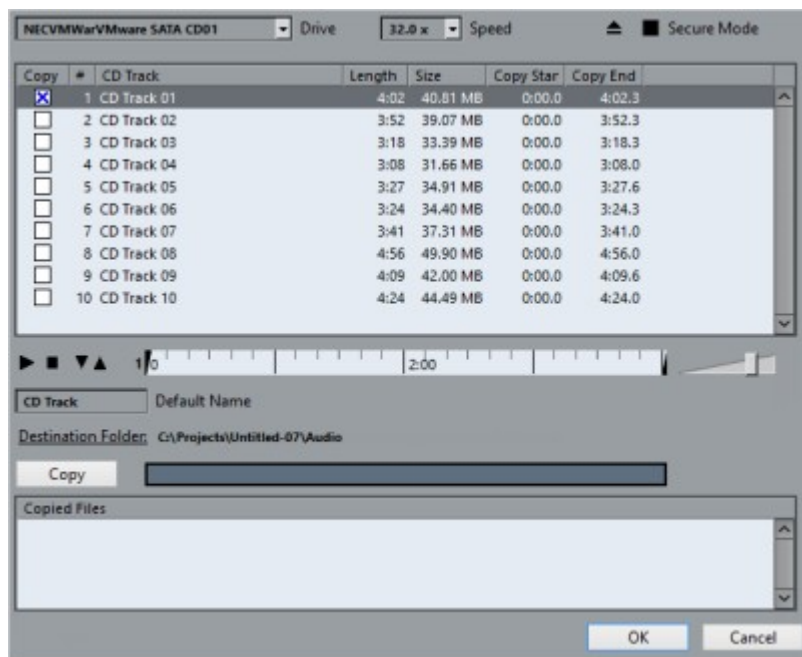
POWIĄZANE LINKI

Importowanie multimediów na stronie 622

Okno dialogowe Import From Audio CD (Importuj z płyty audio CD)

Okno dialogowe **Import From audio CD** umożliwia określenie sposobu importowania ścieżek z płyty CD.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Import From Audio CD**, wybierz **File > Import > Audio CD** (Plik > Importuj > Audio CD).



Drive (Prowadzić)

Otwiera wyskakujące menu, które pozwala wybrać właściwy napęd CD.

Speed (Szybkość (tylko Windows))

Umożliwia wybór szybkości przesyłania danych.

UWAGA

Chociaż zwykle chcesz użyć największej możliwej prędkości, być może będziesz musiał wybrać niższą prędkość, aby uzyskać bezbłędną ekstrakcję dźwięku.

Eject CD (Wysuń płytę CD)

Otwiera napęd CD.

Secure Mode (Tryb bezpieczny (tylko Windows))

Aktywuje sprawdzanie i poprawianie błędów podczas odczytu płyty CD.

Columns (Kolumny)

Kolumny w oknie dialogowym mają następujące funkcje:

Copy (Kopiuj)

Włącz tę opcję dla ścieżek, które chcesz skopiować/zaimportować.

#

Pokazuje numer ścieżki.

CD Track (Ścieżka CD)

Nazwa ścieżki CD. Podczas importu jest to używane jako nazwa pliku. Jest dostarczany automatycznie z CDDDB, jeśli jest dostępny. Aby zmienić nazwę ścieżki, kliknij nazwę ścieżki i wprowadź nową nazwę.

Length (Długość)

Długość ścieżki audio CD w minutach i sekundach.

Size (Rozmiar)

Rozmiar pliku ścieżki audio CD w MB.

Copy Start (Początek kopiowania)

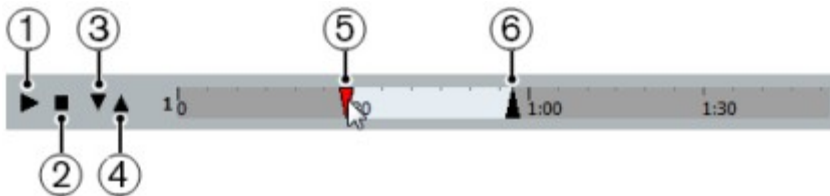
Początek importowanej sekcji. Na linijce przeciągnij lewy znacznik w prawo, aby go dostosować.

Copy End (Koniec kopiowania)

Koniec importowanej sekcji. Na linijce przeciągnij prawy znacznik w lewo aby go dostosować

Linijka

Linijka ma następujące funkcje:



1 Play Tracks (Odtwórz utwory)

Odtwarza wybrany utwór od początku do końca lub od lewego znacznika do prawego znacznika.

2 Stop Playback (Zatrzymaj odtwarzanie)

Zatrzymuje odtwarzanie.

3 Play from Left Marker (Zagraj od lewego znacznika)

Rozpoczyna odtwarzanie od lewego znacznika.

4 Play to Right Marker (Zagraj do prawego znacznika)

Rozpoczyna odtwarzanie kilka chwil przed prawym znacznikiem i zatrzymuje się przy prawym znaczniku.

5 Left Marker (lewy znacznik)

Umożliwia ręczne ustawienie początku kopiowania.

6 Right Marker (Prawy znacznik)

Umożliwia ręczne ustawienie końca kopiowania.

Destination Folder (Folder docelowy)

Umożliwia wybranie folderu dla importowanych plików.

Copy (Kopiuj)

Kopiuje pliki.

Copied Files (Skopiowane pliki)

Wyświetla listę plików skopiowanych do zaimportowania.

Importowanie dźwięku z plików wideo

Możesz zaimportować dźwięk z pliku wideo bez importowania samego wideo.

PROCEDURA

1. Wybierz **File > Import > Audio from Video File** (Plik > Importuj > Audio z pliku wideo).
2. W otwartym oknie dialogowym pliku zlokalizuj i wybierz plik wideo, a następnie kliknij **Open** (Otwórz)

WYNIK

Dźwięk wybranego pliku wideo zostanie wyodrębniony i przekonwertowany na plik wave, który zostanie zapisany w folderze **Audio**.

Tworzony jest nowy klip audio i dodawany do puli (**Pool**). W oknie **Project** zdarzenie odnoszące się do pliku audio jest wstawiane na wybranej ścieżce w pozycji kursora projektu. Jeśli nie wybrano żadnej ścieżki, zostanie utworzona nowa ścieżka.

POWIĄZANE LINKI

Wyodrębnianie Audio z wideo na stronie 1108

Importowanie plików wideo na stronie 1099

Importowanie plików ReCycle

Możesz importować pliki audio REX i REX2 utworzone przez ReCycle z Propellerhead Software. ReCycle dzieli pętlę na plasterki i tworzy osobne próbki każdego beatu, dzięki czemu można dopasować tempo i edytować pętlę tak, jakby była zbudowana z pojedynczych dźwięków.

WARUNEK WSTĘPNY

Biblioteka współdzielona REX jest zainstalowana w twoim systemie.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę audio i przesunij kursor projektu w miejsce, w którym chcesz rozpocząć importowany plik.
Jeśli ustawisz ścieżkę dźwiękową na muzyczną podstawę czasu, możesz później zmienić tempo, a zaimportowany plik REX dostosuje się automatycznie.
2. Wybierz **File > Import > Audio File** (Plik > Importuj > Plik audio).
3. W oknie dialogowym pliku otwórz wyskakujące menu typu pliku i wybierz Plik REX lub Plik REX 2.
4. Wybierz plik, który chcesz zaimportować, i kliknij **Open** (Otwórz).

WYNIK

Plik zostanie zaimportowany i automatycznie dostosowany do aktualnego tempa Cubase.

Zaimportowany plik REX składa się z kilku zdarzeń, po jednym dla każdego wycinka w pętli.

Zdarzenia są automatycznie umieszczane w części audio na wybranej ścieżce i umieszczane w taki sposób, aby zachowane zostało oryginalne wewnętrzne taktowanie pętli.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Otwórz partię w **Audio Part Editor** (Edytorze części audio), aby edytować każdy wycinek osobno, na przykład wyciszając, przesuwając i zmieniając rozmiar zdarzeń, dodając efekty i przetwarzając. Możesz także dostosować tempo i automatycznie śledzić plik REX, pod warunkiem, że jego ścieżka jest ustawiona na muzyczną podstawę czasu.

UWAGA

Możesz osiągnąć podobne wyniki, korzystając z własnych funkcji cięcia pętli Cubase.

POWIĄZANE LINKI

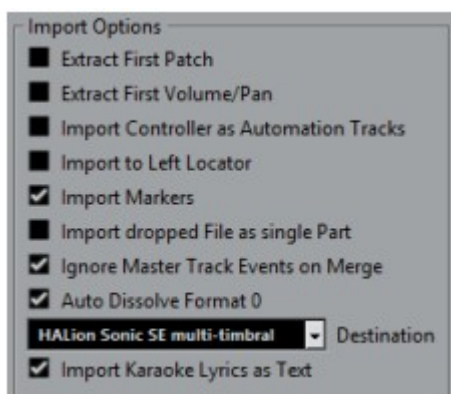
Plasterki (Slices) na stronie 534

Import plików MIDI

Cubase może importować standardowe pliki MIDI. Pozwala to na przesyłanie materiału MIDI do i z praktycznie dowolnej aplikacji MIDI na dowolnej platformie.

Opcje importu plików MIDI

Import Options (Opcje importu) plików MIDI pozwalają określić, jakie dane mają być zawarte w importowanych plikach MIDI.



Extract First Patch (Wyodrębnij pierwszą poprawkę)

Konwertuje pierwsze zdarzenia **Program Change** i **Bank Select** dla każdej ścieżki na ustawienia **Inspektora** dla ścieżki.

Extract First Volume/Pan (Wyodrębnij pierwszą głośność/panoramę)

Konwertuje pierwsze zdarzenia **MIDI Volume** i **Pan** dla każdej ścieżki na ustawienia **Inspektora** dla ścieżki.

Import Controller as Automation Tracks (Importuj kontroler jako ścieżki automatyzacji)

Konwertuje zdarzenia kontrolera MIDI (**MIDI Controller**) w pliku MIDI na dane automatyzacji dla ścieżek MIDI.

Import to Left Locator (Importuj do lewego lokalizatora)

Wyrównuje zaimportowany plik MIDI do pozycji lewego lokalizatora.

Import Markers (Importuj znaczniki)

Importuje standardowe znaczniki plików MIDI do pliku i konwertuje je na znaczniki Cubase.

Import Dropped File as Single Part (Importuj usunięty plik jako pojedynczą część)

Umieszcza plik na jednej ścieżce, jeśli przeciągniesz plik MIDI do projektu.

Ignore Master Track Events on Merge (Ignoruj zdarzenia ścieżki głównej przy scalaniu)

Ignoruje dane ścieżki tempa, jeśli importujesz plik MIDI do bieżącego projektu.

Zaimportowany plik MIDI będzie odtwarzany zgodnie z bieżącym tempem ścieżki w projekcie.

Auto Dissolve Format 0 (Format automatycznego rozpuszczania 0)

Automatycznie rozkłada importowane pliki MIDI typu 0. Każdy osadzony kanał MIDI w pliku jest umieszczany na osobnej ścieżce w oknie **Project**.

Destination (Miejsce docelowe)

Umożliwia określenie, co się stanie, gdy przeciągniesz plik MIDI do projektu.

- **MIDI Tracks** (Ścieżki MIDI) tworzy ścieżki MIDI dla importowanego pliku.
- **Instrument Tracks** (Ścieżki instrumentów) tworzy ścieżki instrumentów dla każdego kanału MIDI w pliku MIDI i pozwala programowi automatycznie załadować odpowiednie ustawienia wstępne.

- **HALion Sonic SE multi-timbral** tworzy kilka ścieżek MIDI, z których każda jest kierowana do oddzielnej instancji HALion Sonic SE w oknie **VST Instruments** i ładuje odpowiednie ustawienia wstępne.

Import Karaoke Lyrics as Text (Importuj teksty karaoke jako tekst)

Konwertuje teksty karaoke w pliku MIDI na tekst, który można wyświetlić w **Score Editor** (Edytor Partytur). Jeśli ta opcja jest wyłączona, teksty piosenek są wyświetlane tylko w **List Editor** (Edytor list).

Importowanie plików MIDI

W Cubase możesz importować pliki MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz **File > Import > MIDI File** (Plik > Importuj > Plik MIDI).
2. Opcjonalne: Jeśli projekt jest otwarty, wybierz, czy chcesz utworzyć nowy projekt. Jeśli wybierzesz **No** (Nie), plik MIDI zostanie zaimportowany do bieżącego projektu.
3. W otwartym oknie dialogowym pliku zlokalizuj i wybierz plik MIDI, a następnie kliknij **Open** (Otwórz).

WYNIK

Plik MIDI zostanie zaimportowany. Wynik zależy od zawartości pliku MIDI i ustawień dokonanych w sekcji **Import Options** (Opcje importu) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI File — Plik MIDI**). Możliwe jest również zaimportowanie pliku MIDI z dysku poprzez przeciągnięcie go z Eksploratora plików/wyszukiwarki macOS do okna **Project**. Obowiązują również **Import Options** (Opcje importu).

POWIĄZANE LINKI

Opcje importu plików MIDI na stronie 291

Znaczniki na stronie 336

Format Yamaha XF

Cubase obsługuje format Yamaha XF. XF jest rozszerzeniem standardowego formatu plików MIDI umożliwia zapisywanie danych specyficznych dla utworu w pliku MIDI typu 0.

Podczas importowania pliku MIDI zawierającego dane XF dane te są umieszczane w częściach na osobnych ścieżkach o nazwie **XF Data**, **Chord Data** lub **SysEx Data**. Możesz edytować taką partię w **List Editor** (Edytorze list), aby na przykład dodać lub zmienić tekst.

WAŻNE

Nie zmieniaj kolejności zdarzeń w danych XF ani samych danych zdarzeń, chyba że masz duże doświadczenie z danymi XF.

Cubase może również eksportować dane XF jako część pliku MIDI typu 0. Jeśli nie chcesz eksportować danych XF razem z danymi MIDI, wycisz lub usuń ścieżki zawierające dane XF.

Pętle MIDI

W Cubase możesz importować pętle MIDI

Aby zaimportować pętle MIDI, użyj MediaBay. Pętle MIDI mają rozszerzenie pliku .midiloop.

POWIĄZANE LINKI

Importowanie pętli MIDI na stronie 738

Kwantyzacja MIDI i audio

Kwantyzacja oznacza przeniesienie nagranych audio lub MIDI i umieszczenie go na najbliższej pozycji siatki, która jest muzycznie istotna. Kwantyzacja służy do korygowania błędów, ale można jej również używać w kreatywny sposób.

Możesz kwantyzować audio i MIDI do siatki lub rytmu. Możesz także kwantyzować wiele ścieżek audio jednocześnie.

Audio i MIDI można kwantyzować w tym samym czasie. Jednak to, co dokładnie dzieje się podczas kwantyzacji, różni się w przypadku audio i MIDI:

- Kwantyzacja audio wpływa na rozpoczęcie zdarzenia dźwiękowego lub zawartość audio.
- Kwantyzacja MIDI może wpływać na początek zdarzeń MIDI w partii, długość zdarzenia MIDI lub zakończenie zdarzenia MIDI.

UWAGA

Kwantyzacja opiera się na pierwotnym położeniu zdarzeń. Dlatego możesz swobodnie wypróbować różne ustawienia kwantyzacji bez ryzyka zniszczenia czegokolwiek.

POWIĄZANE LINKI

Kwantyzacja rozpoczęcia zdarzenia audio na stronie 295

Kwantyzacja długości zdarzeń audio (kwantyzacja AudioWarp) na stronie 296

Kwantyzacji rozpoczęcia zdarzenia MIDI na stronie 294

Kwantyzacja długości zdarzeń MIDI na stronie 295

Kwantyzacja zdarzeń zakończenia MIDI. na stronie 295

Funkcje kwantyzacji

Funkcje kwantyzacji są dostępne w menu **Edit** (Edycja) oraz w sekcjach **Snap** (Przyciąganie) i **Quantize** (Kwantyzacja) paska narzędzi okna **Project**.

Funkcje kwantyzacji w menu Edit (Edycja)

Quantize (Kwantyzuj)

Kwantyzuje rozpoczęcie zdarzenia audio lub MIDI.

Reset Quantize (Zresetuj kwantyzację)

Przywraca dźwięk lub MIDI do pierwotnego, niekwantyzowanego stanu i resetuje wszelkie zmiany długości wprowadzone w panelu kwantyzacji (**Quantize Panel**).

Quantize Panel (Panel kwantyzacji)

Otwiera panel kwantyzacji.

Advanced Quantize (Zaawansowana kwantyzacja)

Z tego podmenu można wybrać następujące funkcje:

- **Quantize MIDI Event Lengths** (Kwantyzacja długości zdarzeń MIDI)
Odcina końce wybranych zdarzeń MIDI, tak aby zdarzenia odpowiadały wartości kwantyzacji długości. Pozycje startowe są zachowane.
- **Quantize MIDI Event Ends** (Kwantyzacja zakończeń zdarzeń MIDI)
Przesuwa końce zdarzeń MIDI do najbliższej pozycji siatki.
- **Freeze MIDI Quantize** (Zatrzymaj kwantyzację MIDI)
Utrwala pozycję początkową i końcową zdarzeń MIDI. Ta funkcja jest przydatna w sytuacjach, gdy chcesz przeprowadzić kwantyzację po raz drugi, w oparciu o bieżące skwantyzowane pozycje, a nie pozycje oryginalne.
- **Create Groove Quantize Preset** (Utwórz wstępne ustawienie kwantyzacji Groove)
Tworzy mapę kwantyzacji groove na podstawie punktów hitowych, które utworzyłeś w

edytorze sampli (**Sample Editor**).

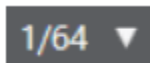
Funkcje kwantyzacji na pasku narzędzi okna **Project**

Apply Quantize (Zastosuj kwantyzację)



Stosuje ustawienia kwantyzacji.

Quantize Presets (Ustawienia kwantyzacji)



Umożliwia wybranie ustawienia wstępnego kwantyzacji.

Soft Quantize On/Off (Włączanie/wyłączanie miękkiej kwantyzacji)



Włącza/wyłącza miękką kwantyzację.

AudioWarp Quantize On/Off (Włącz/wyłącz kwantyzację AudioWarp)



Włącza/wyłącza kwantyzację AudioWarp.

Open Quantize Panel (Otwórz panel kwantyzacji)



Otwiera panel kwantyzacji.

Kwantyzacja rozpoczęcia zdarzenia MIDI

Pozycje początkowe zdarzeń MIDI można kwantyzować.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfigurowałeś siatkę kwantyzacji w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Ustawienia wstępne kwantyzacji) na pasku narzędzi okna **Project**.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W **Key Editor** wybierz zdarzenia MIDI, które chcesz poddać kwantyzacji.
 - W oknie **Project** wybierz partię MIDI.
- Wybierz kolejno **Edit > Quantize** (Edycja > Kwantyzacja).

WYNIK

Początki wybranych zdarzeń MIDI lub wszystkie zdarzenia wybranej partii MIDI są kwantyzowane. Zdarzenia, które nie odpowiadają dokładnym pozycjom nut, są przenoszone do najbliższej pozycji siatki. Długości nut są zachowane.

Kwantyzacja długości zdarzeń MIDI

Długość zdarzeń MIDI można kwantyzować.

WARUNEK WSTĘPNY

Ustawieś wartość kwantyzacji długości w wyskakującym menu **Length Quantize** (Kwantyzacja długości) na pasku narzędzi **Key Editor**.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W **Key Editor** wybierz zdarzenia MIDI, które chcesz poddać kwantyzacji.
 - W oknie **Project** wybierz partię MIDI.
- Wybierz polecenie **Edit > Advanced Quantize > Quantize MIDI Event Lengths** (Edycja > Zaawansowana kwantyzacja > Kwantyzacja długości zdarzeń MIDI).

WYNIK

Końce wybranych zdarzeń MIDI są obcinane, tak aby zdarzenia odpowiadały wartości kwantyzacji długości. Pozycje startowe są zachowane.

UWAGA

Jeśli wybrałeś **Quantize Link** (Łączy kwantyzacji) w wyskakującym menu **Length Quantize** (Kwantyzacja długości) na pasku narzędzi **Key Editor**, wielkość zdarzeń jest zmieniana zgodnie z siatką ustawioną w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Wstępne ustawienia kwantyzacji). Uwzględniane są ustawienia **Swing** (huśtawka), **Tuplet** i **Catch Range** (Zasięg połowu) na panelu **Quantize (Quantize Panel)**.

Kwantyzacja zakończeń zdarzeń MIDI

Pozycje końcowe zdarzeń MIDI można kwantyzować.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfigurowałeś siatkę kwantyzacji w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Ustawienia wstępne kwantyzacji) na pasku narzędzi okna **Project**.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W **Key Editor** wybierz zdarzenia MIDI, które chcesz poddać kwantyzacji.
 - W oknie **Project** wybierz partię MIDI.
- Wybierz polecenie **Edit > Advanced Quantize > Quantize MIDI Event Ends** (Edycja > Zaawansowana kwantyzacja > Kwantyzacja zakończeń zdarzeń MIDI)

WYNIK

Końce zdarzeń MIDI są przesuwane do najbliższych pozycji siatki.

Kwantyzacja początków zdarzeń audio

Pozycje początkowe zdarzeń audio można kwantyzować.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfigurowałeś siatkę kwantyzacji w wyskakującym menu **Quantize Prests** (Ustawienia wstępne kwantyzacji) na pasku narzędzi okna **Project**.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz zdarzenie audio, wyciętą pętlę lub część audio.
2. Wybierz kolejno **Edit > Quantize** (Edycja > Kwantyzacja).

WYNIK

Punkt przyciągania zdarzenia lub, jeśli nie jest dostępny, początek zdarzenia audio jest kwantyzowany. Rozpoczęcia zdarzeń, które nie odpowiadają dokładnym pozycjom nut, są przenoszone do najbliższych pozycji siatki.

UWAGA

Jeśli używasz funkcji kwantyzacji w partii audio, kwantyzowane są początki zdarzeń w partii.

Kwantyzacja długości zdarzeń audio (kwantyzacja AudioWarp)

Możesz kwantyzować zdarzenie audio lub zakres wyboru audio, stosując rozciągnięcie czasowe do treści zdarzenia audio.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz zdarzenie audio, które chcesz poddać kwantyzacji.
 - Wybierz zakres zdarzenia, które chcesz skwantyzować.
2. Na pasku narzędzi **AudioWarp Quantize On/Off** (włącz/wyłącz kwantyzację AudioWarp).
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij **Quantize Presets** (Ustawienia wstępne kwantyzacji) i wybierz ustawienie wstępne siatki kwantyzacji z wyskakującego menu.
 - Kliknij **Open Quantize Panel** (Otwórz panel kwantyzacji) i zdefiniuj siatkę kwantyzacji z dostępnymi parametrami.
4. Wybierz kolejno **Edit > Quantize** (Edycja > Kwantyzacja).

WYNIK

Zdarzenie audio jest kwantyzowane, to znaczy jego znaczniki osnowy są wyrównywane z siatką kwantyzacji poprzez zastosowanie rozciągnięcia czasu, a sekcje audio między znacznikami osnowy są rozciągane lub kompresowane w celu dopasowania do przedziału czasu, który konfigurujesz w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Zadane ustawienia kwantyzacji).

UWAGA

Jeśli użyjesz wartości kwantyzacji 1/4 dla dźwięku opartego na szesnastkach, znaczniki osnowy w pozycjach 1/4 nuty zostaną skwantyzowane do siatki, a pozostałe znaczniki osnowy zostaną przesunięte, zachowując względne odległości między znacznikami osnowy.


POWIĄZANE LINKI

Panel kwantyzacji na stronie 298
Plasterki na stronie 534

Kwantyzacja wielu ścieżek audio

Możesz kwantyzować wiele ścieżek audio jednocześnie.

PROCEDURA

1. W globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek kliknij  **Add Track** (Dodaj ścieżkę).
2. Kliknij **Folder**.
3. Kliknij **Add Track** (Dodaj ślad).

4. Przenieś wszystkie ścieżki audio, które chcesz poddać kwantyzacji, do ścieżki folderu.

UWAGA

Audio na wszystkich ścieżkach musi mieć tę samą pozycję początkową i końcową.

- Wybierz ścieżkę folderu i aktywuj **Group Editing** (Edycję grupową) na liście ścieżek.
- Na ekranie zdarzeń wybierz jedno ze zdarzeń. Zaznaczone zostaną wszystkie zdarzenia audio zawarte w ścieżce folderu.
- Na pasku narzędzi okna **Project** kliknij **Open Quantize Panel** (Otwórz panel kwantyzacji), aby otworzyć **Quantize Panel** (panel kwantyzacji).
- Wprowadź zmiany w sekcji **Slice Rules** panelu **Quantize Panel** i kliknij **Slice** (Rozdziel). Zdarzenia audio w grupie edycji są podzielone.
- Wprowadź zmiany w sekcji kwantyzacji **Quantize Panel** i kliknij przycisk **Quantize** (Kwantyzacja). Pocięte zdarzenia są kwantyzowane.
- Opcjonalnie: Aby skorygować nakładanie się lub przerwy w skwantyzowanym audio, wprowadź zmiany w sekcji **Crossfades** (Przenikania) panelu **Quantize Panel** i kliknij **Crossfade** (Przenikanie).

WYNIK

Zdarzenia audio są kwantyzowane.

POWIĄZANE LINKI


Panel kwantyzacji na stronie 298

Tryb edycji grupy na stronie 220

AudioWarp Kwantyzacja wielu ścieżek audio

Możesz użyć znaczników osnowy do kwantyzacji wielu ścieżek audio. Jednak kwantyzacja AudioWarp nie zachowuje spójności fazowej.

PROCEDURA

- W globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek kliknij  **Add Track** (Dodaj ścieżkę).
- Kliknij **Folder**.
- Kliknij **Add Track** (Dodaj ścieżkę).
- Przenieś wszystkie ścieżki audio, które chcesz poddać kwantyzacji, do ścieżki folderu.

UWAGA

Audio na wszystkich ścieżkach musi mieć tę samą pozycję początkową i końcową.

- Wybierz ścieżkę folderu i aktywuj **Group Editing** (Edycję grupową) na liście ścieżek.
- Na ekranie zdarzeń wybierz jedno ze zdarzeń. Zaznaczone zostaną wszystkie zdarzenia audio zawarte w ścieżce folderu.
- Na pasku narzędzi okna **Project** aktywuj AudioWarp Quantize On/Off (**włącz/wyłącz AudioWarp kwantyzacja**).
- Kliknij **Open Quantize Panel** (Otwórz panel kwantyzacji), aby otworzyć **Quantize Panel** (Panel kwantyzacji).
- Wprowadź zmiany w sekcji Warp Marker Creation Rules (Reguły tworzenia znaczników warp) w **Quantize Panel** i kliknij **Create** (Utwórz).
- Wprowadź zmiany w sekcji **Quantize Settings** (Ustawienia kwantyzacji) panelu kwantyzacji i kliknij przycisk **Quantize** (Kwantyzacja).

WYNIK

Kwantyzacja AudioWarp jest stosowana do wszystkich ścieżek w grupie edycyjnej.

POWIĄZANE LINKI

Panel kwantyzacji na stronie 298

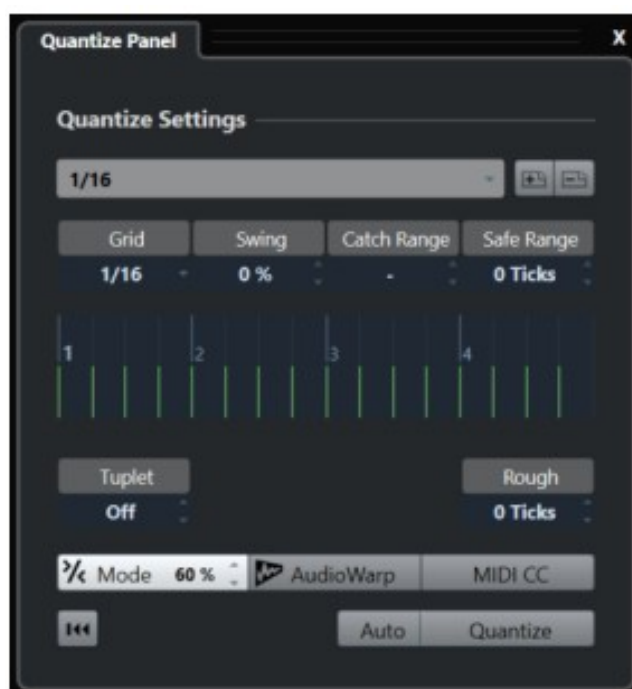
Tryb edycji grupy na stronie 220

Quantize Panel (Panel kwantyzacji)

Panel kwantyzacji umożliwia zdefiniowanie sposobu kwantyzacji audio lub MIDI do siatki lub rytmu. W zależności od wybranej metody wyświetlane są różne parametry.

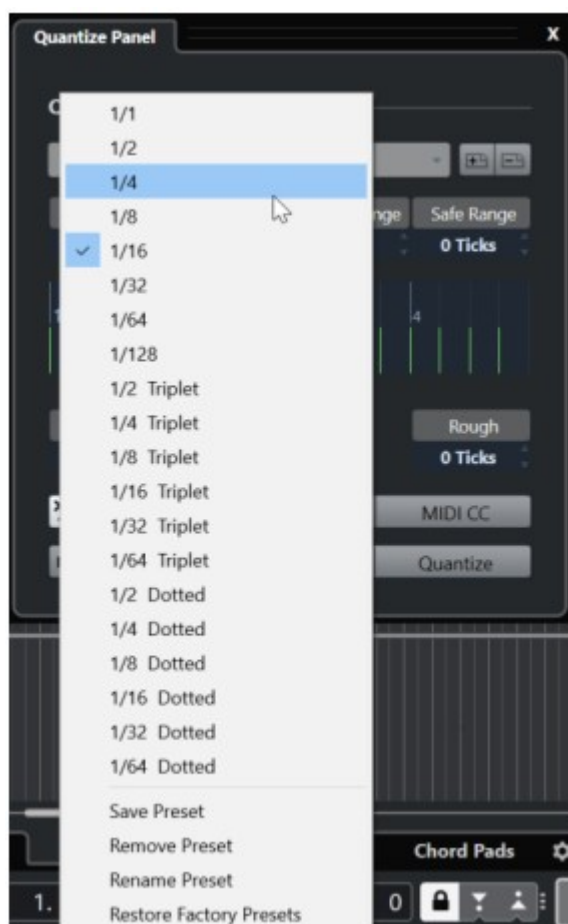
Aby otworzyć panel kwantyzacji, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij **Open Quantize Panel** (Otwórz panel kwantyzacji) na pasku narzędzi.
- Wybierz polecenie **Edit > Quantize Panel** (Edycja > Panel kwantyzacji).



Quantize Presets (Wstępne ustawienia kwantyzacji)

U góry panelu kwantyzacji (**Quantize Panel**) wyświetlane są wstępne ustawienia kwantyzacji. Tutaj możesz załadować i zapisać ustawienia wstępne, które zawierają wszystkie ustawienia kwantyzacji.



Select Preset (Wybierz ustawienie wstępne)

Umożliwia wybranie ustawienia wstępnego.

Save Preset (Zapisz ustawienie wstępne)

Umożliwia zapisanie bieżących ustawień jako ustawienia wstępnego, dzięki czemu staną się one dostępne dla wszystkich wyskakujących menu ustawień wstępnych kwantyzacji (**Quantize Presets**).

Remove Preset (Usuń ustawienie wstępne)

Umożliwia usunięcie wybranego ustawienia wstępnego.

Rename Preset (Zmień nazwę ustawienia wstępnego)

Otwiera okno dialogowe, w którym można zmienić nazwę wybranego ustawienia wstępnego.

Restore Factory Presets (Przywróć ustawienia fabryczne)

Umożliwia przywrócenie ustawień fabrycznych.

Tworzenie presetów kwantyzacji Groove (rytmicznej)

Możesz utworzyć mapę kwantyzacji groove (rytmicznej) na podstawie punktów hitowych utworzonych w edytorze sampli (**Sample Editor**).

PROCEDURA

1. W oknie **Project** kliknij dwukrotnie zdarzenie audio, z którego chcesz wyodrębnić taktowanie. Otworzy się **Sample Editor** (Edytor próbek).

2. Otwórz sekcję **Hitpoints** (Punkty hitowe).

Punkty hitowe zdarzenia audio są wykrywane i wyświetlane automatycznie.

3. Kliknij opcję **Create Groove** (Utwórz rytmikę).

Rytmika jest wydobywana

WYNIK

Rytmika jest wyodrębniana ze zdarzenia audio i udostępniana w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Ustawienia wstępne kwantyzacji) na pasku narzędzi okna projektu

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Otwórz **Quantize Panel** (panel kwantyzacji) i zapisz rytmikę jako ustawienie wstępne.

POWIĄZANE LINKI

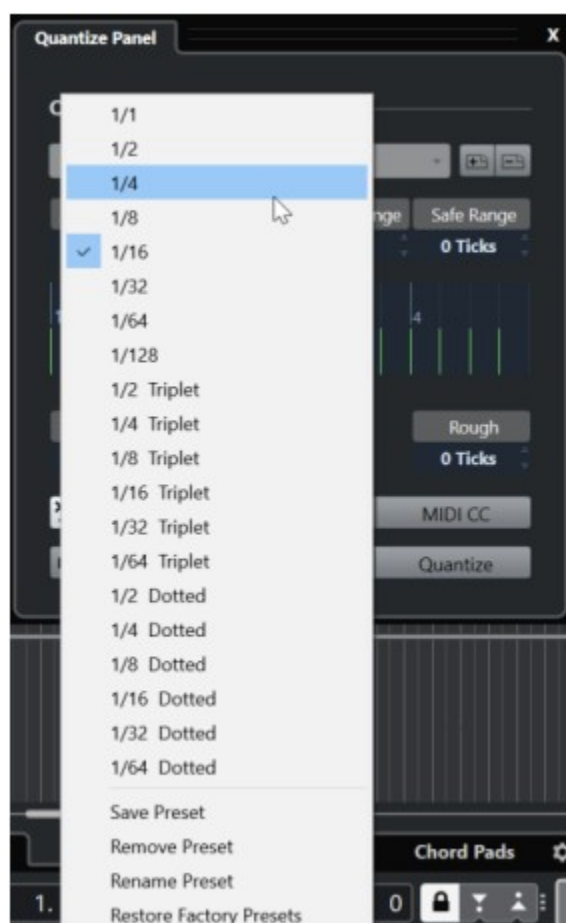
Tworzenie mapy kwantyzacji Groove na stronie 537

Ustawienia wstępne kwantyzacji na stronie 299

Opcje kwantyzacji do siatki muzycznej

Możesz użyć siatki muzycznej do kwantyzacji nagranej muzyki.

- Aby uzyskać dostęp do opcji kwantyzacji siatki muzycznej, wybierz format czasu muzycznego z wyskakującego menu **Select Preset** (Wybierz ustawienie wstępne) w **Quantize Panel** (panelu kwantyzacji).



Dostępne są następujące opcje:

Grid (Siatka)

Umożliwia wybranie podstawowej wartości siatki kwantyzacji.

Swing (Huścić się)

Kompensuje co drugą pozycję w siatce, tworząc efekt swingu lub shuffle.

UWAGA

Swing jest dostępny tylko wtedy, gdy **Grid** jest ustawiony na wartość prostą, a **Tuplet** jest wyłączony.

Catch Range (Złapany zasięg)

Umożliwia ustawienie wartości, która określa, że kwantyzacja ma wpływ tylko na audio lub MIDI w określonej odległości od linii siatki. Znajduje to odzwierciedlenie w wyświetlaniu siatki.

Safe Range (Bezpieczny zasięg)

Tworzy bezpieczną strefę przed i po pozycjach kwantyzacji. Jeśli określisz odległość w tyknięciach (120 tyknięć = jedna szesnastka), zdarzenia znajdujące się w tej strefie nie będą kwantyzowane. W ten sposób zachowane są niewielkie różnice.

Grid Display (Wyświetlacz siatki)

Wyświetla siatkę kwantyzacji. Kwantyzowany dźwięk lub MIDI jest przenoszony do pozycji wskazanych przez pionowe linie siatki.

Tuplet (Krotka)

Tworzy rytmicznie bardziej złożone siatki, dzieląc siatkę na mniejsze etapy, tworząc w ten sposób n-tupletów.

Rough (Surowy)

Umożliwia ustawienie odległości w taktach, dzięki czemu dźwięk lub MIDI są kwantyzowane do losowych pozycji w określonej odległości od siatki kwantyzacji. Pozwala to na niewielkie różnice, a jednocześnie zapobiega przedostawaniu się dźwięku lub MIDI zbyt daleko od siatki.

Soft Quantize Mode (Miękki tryb kwantyzacji)

Stosuje luźną kwantyzację, dzięki czemu dźwięk lub MIDI przesuwają się tylko o część drogi do najbliższej pozycji siatki kwantyzacji. Wartość **Quantize Strength** (siły kwantyzacji) po prawej stronie określa, jak blisko przesuwają się audio lub MIDI w kierunku siatki.

UWAGA

Kwantyzacja miękka jest oparta na bieżących, skwantyzowanych pozycjach, a nie na oryginalnych pozycjach zdarzeń. Możesz wielokrotnie używać trybu miękkiej kwantyzacji, aby stopniowo przesuwać audio lub MIDI bliżej siatki kwantyzacji, aż znajdziesz właściwy czas.

AudioWarp

Kwantyzuje zawartość zdarzenia audio, stosując rozciągnięcie czasu. Znaczniki osnowy są wyrównywane ze zdefiniowaną siatką kwantyzacji.

MIDI CC

Automatycznie przesuwa kontrolery związane z nutami MIDI (wyginanie tonu itp.) wraz z nutami, gdy są one kwantyzowane.

Reset Quantize (Zresetuj kwantyzację)

Resetuje audio lub MIDI do pierwotnego, niekwantyzowanego stanu.

WAŻNE

Ta funkcja nie ma wpływu na zdarzenie, które zostało przeniesione ręcznie.

Auto (Automatycznie)

Natychmiast stosuje wszelkie zmiany do wybranych części lub zdarzeń. Sposobem na skorzystanie z tej funkcji jest ustawienie pętli odtwarzania i dostosowywanie ustawień do uzyskania zadowalającego efektu.

Quantize (Kwantyzuj)

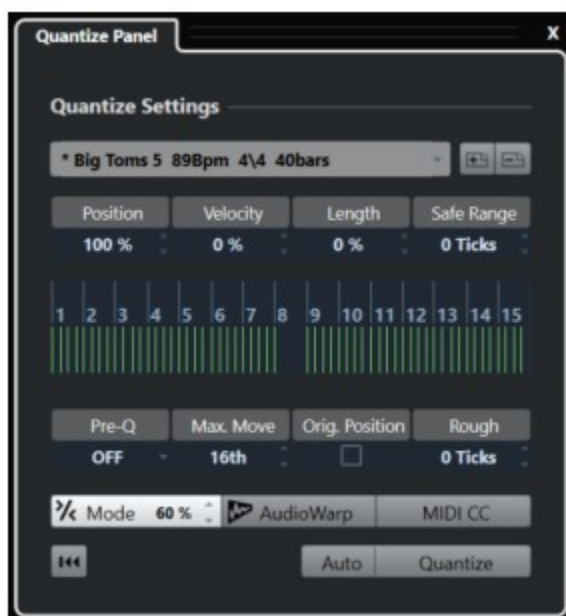
Stosuje twoje ustawienia.

Opcje kwantyzacji do Groove (do rytmiki)

Możesz wygenerować siatkę taktowania z partii MIDI lub pętli audio i użyć tej rytmiki (groove) do kwantyzacji nagranej muzyki. W ten sposób możesz odtworzyć rytmiczny charakter tego konkretnego zdarzenia lub części.

Aby uzyskać dostęp do opcji kwantyzacji rytmu, wybierz partię MIDI z pętli audio, zdarzenia audio z punktami hitowymi lub pociętego audio i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij część lub zdarzenie do siatki wyświetlanej na środku **Quantize Panel** (Panelu kwantyzacji).
- Wybierz polecenie **Edit > Advanced Quantize > Create Groove Quantize Preset** (Edycja > Zaawansowana kwantyzacja > Utwórz wstępne ustawienie kwantyzacji Groove).



Dostępne stają się następujące opcje:

Position (Pozycja)

Określa, w jakim stopniu taktowanie rytmu wpływa na muzykę.

Velocity (Szybkość (tylko MIDI))

Określa, w jakim stopniu wartości dynamiki w rytmie wpływają na muzykę.

UWAGA

Nie wszystkie groove (rytmiki) zawierają informacje o velocity (prędkości).

Length (Długość (tylko MIDI))

Pozwala określić, w jakim stopniu rytm ma wpływ na długość nut

UWAGA

W przypadku perkusji ustawienie Length jest ignorowane.

Safe Range (Bezpieczny zasięg)

Umożliwia utworzenie bezpiecznej strefy przed i po pozycjach kwantyzacji. Jeśli określisz odległość w tyknięciach (120 tyknięć = jedna szesnastka), zdarzenia znajdujące się w tej strefie nie będą kwantyzowane. W ten sposób zachowane są niewielkie różnice.

Grid Display (Wyświetlacz siatki)

Wyświetla siatkę kwantyzacji. Kwantyzowane audio lub MIDI jest przenoszone do pozycji wskazanych przez pionowe linie siatki.

Pre-Q

Pozwala wybrać siatkę muzyczną, do której można najpierw kwantyzować audio lub MIDI. To przybliży nuty do ich miejsca docelowego.

UWAGA

Jeśli na przykład zastosujesz sekwencję szesnastkową z rytmem losowym, ustaw wartość wstępnej kwantyzacji na 16, aby wyprostować taktowanie przed zastosowaniem kwantyzacji rytmicznej (groove).

Max. Move (Maks. Przemieszczenie)

Umożliwia wybranie wartości nuty w celu określenia maksymalnej odległości, na jaką można przenieść audio lub MIDI.

Orig. Position (oryg. Pozycja)

Ustawia pierwotną pozycję początkową kwantyzowanego materiału jako punkt początkowy kwantyzacji. Pozwala to zsynchronizować materiał, który nie zaczyna się od taktu 1 projektu.

Rough Quantize (Zgrubna kwantyzacja)

Umożliwia ustawienie odległości w taktach, aby audio lub MIDI były kwantyzowane do losowych pozycji w określonej odległości od siatki kwantyzacji. Pozwala to na niewielkie różnice, a jednocześnie zapobiega przedostawaniu się audio lub MIDI zbyt daleko od siatki.

Soft Quantize Mode (Miękki tryb kwantyzacji)

Stosuje luźną kwantyzację, dzięki czemu audio lub MIDI przesuwają się tylko o część drogi do najbliższej pozycji siatki kwantyzacji. Wartość siły kwantyzacji po prawej stronie określa, jak blisko przesuwa się dźwięk lub MIDI w kierunku siatki.

UWAGA

Kwantyzacja miękka jest oparta na bieżących, skwantyzowanych pozycjach, a nie na oryginalnych pozycjach zdarzeń. Możesz wielokrotnie używać trybu miękkiej kwantyzacji, aby stopniowo przesuwać audio lub MIDI bliżej siatki kwantyzacji, aż znajdziesz właściwy czas.

AudioWarp

Kwantyzuje zawartość zdarzenia audio, stosując rozciągnięcie czasu. Znaczniki osnowy „warp” są wyrównywane ze zdefiniowaną siatką kwantyzacji.

MIDI CC

Automatycznie przesuwa kontrolery związane z nutami MIDI (wyginanie tonu itp.) wraz z nutami, gdy są one kwantyzowane.

Reset Quantize (Zresetuj kwantyzację)

Resetuje audio lub MIDI do pierwotnego, niekwantyzowanego stanu.

WAŻNE

Ta funkcja nie ma wpływu na zdarzenie, które zostało przeniesione ręcznie.

Auto (Automatyczny)

Natychmiast stosuje wszelkie zmiany do wybranych części lub zdarzeń. Sposobem na skorzystanie z tej funkcji jest ustawienie pętli odtwarzania i dostosowywanie ustawień do uzyskania zadowalającego efektu.

Quantize (Kwantyzuj)

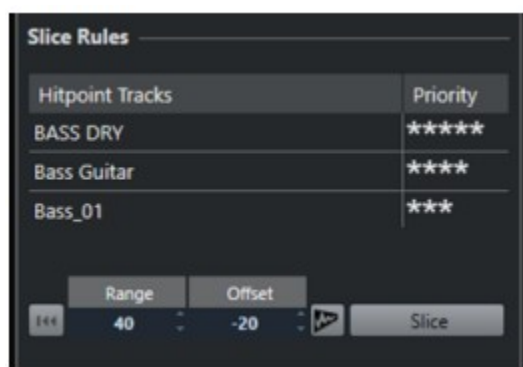
Stosuje twoje ustawienia.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie ustawień wstępnych kwantyzacji Groove na stronie 299

Opcje kwantyzacji wielu ścieżek audio

W przypadku kwantyzacji wielu ścieżek audio sekcja **Slice Rules** (Reguły plasterków) staje się dostępna w **Quantize Panel** (panelu kwantyzacji). Tutaj określasz, w jaki sposób zdarzenia audio są dzielone w punktach hitowych.



- Aby uzyskać dostęp do sekcji **Slice Rules** (reguł plasterków), przenieś ścieżki audio do ścieżki folderu, aktywuj **Group Editing** (edycję grupową) i otwórz **Quantize Panel** (panel kwantyzacji).

Hitpoint Tracks (Ścieżki punktów hitowych)

Wyświetla listę wszystkich ścieżek audio z twojej grupy edycyjnej, które mają punkty hitowe.

Priority (Priorytet)

Kliknij i przeciągnij w prawo lub w lewo, aby określić priorytet. Punkty życia ścieżki o najwyższym priorytecie określają pozycje fragmentów audio na wszystkich ścieżkach. Jeśli współczynnik powiększenia jest wystarczająco wysoki, pozycje cięcia są zaznaczone w oknie **Project** za pomocą pionowych linii.

Range (Zakres)

Pozwala określić odległość, w której dwa punkty hitowe na różnych ścieżkach są uważane za oznaczające ten sam rytm.

Offset (Przesunięcie)

Umożliwia ustawienie przesunięcia, które określa, jak daleko przed rzeczywistą pozycją punktu hitowego zdarzenie audio jest wycinane. Pozwala to na niewielkie zmiany pozycji cięcia i jest przydatne, jeśli chcesz utworzyć przejścia w pozycjach plasterków. Co więcej, pomaga to uniknąć odcinania sygnałów na ścieżkach, które nie zawierają żadnych punktów hitowych.

AudioWarp Quantize On/Off (Włącz/wyłącz kwantyzację AudioWarp)

Aktywuj ten przycisk, aby kwantyzować zawartość zdarzenia audio, stosując rozciągnięcie czasu. Włącza to sekcję Reguły tworzenia znaczników osnowy (warp), która pozwala określić priorytet. Punkty hitowe ścieżki o najwyższym priorytecie określają pozycje znaczników warp dla audio na wszystkich ścieżkach.

Slice (Plasterek)

Dzieli na plasterki wszystkie zdarzenia audio w grupie edycji i ustawia punkty przyciągania zdarzenia na pozycji punktu hitowego o najwyższym priorytecie.

Reset (Resetowanie)

Cofa cięcie i przywraca pierwotny stan zdarzeń audio.

POWIĄZANE LINKI

Opcje kwantyzacji wielu ścieżek audio AudioWarp na stronie 305

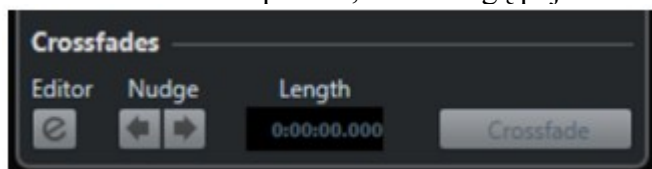
Sekcja Crossfades (przenikania) na stronie 305

AudioWarp Kwantyzacja wielu ścieżek audio na stronie 297

Tryb edycji grupy na stronie 220

Sekcja Crossfades (przenikania)

Sekcja przenikania staje się dostępna po pocięciu zdarzeń audio. Funkcje w tej sekcji umożliwiają korygowanie nakładek lub przerw, które mogą pojawić się w wyniku zmiany położenia dźwięku.



Kliknięcie **Crossfade** (Przenikanie) powoduje obcięcie końca pierwszego zdarzenia w pozycji początkowej następnego zdarzenia (w przypadku nakładania się) i rozciągnięcie drugiego zdarzenia, aż rozpocznie się ono na końcu poprzedniego zdarzenia (w przypadku przerw).

W niektórych przypadkach możesz chcieć uzyskać płynne przejścia, stosując przenikanie po zamknięciu luk. W tym celu użyj następujących parametrów:

Open Crossfade Editor (Otwórz edytor przenikania)

Otwiera edytor przenikania, w którym można określić typ krzywej, długość i inne parametry przenikania.

Nudge Crossfade Left/Right (Przesuń przejście w lewo/w prawo)

Przesuwa obszar zanikania w zdarzeniu audio w lewo lub w prawo w odstępach jednej milisekundy. Jest to przydatne, jeśli wartość Offset w sekcji Slice Rules nie była wystarczająco wysoka, a chcesz uniknąć sytuacji, w której przenikanie przerywa atak.

Length (Długość)

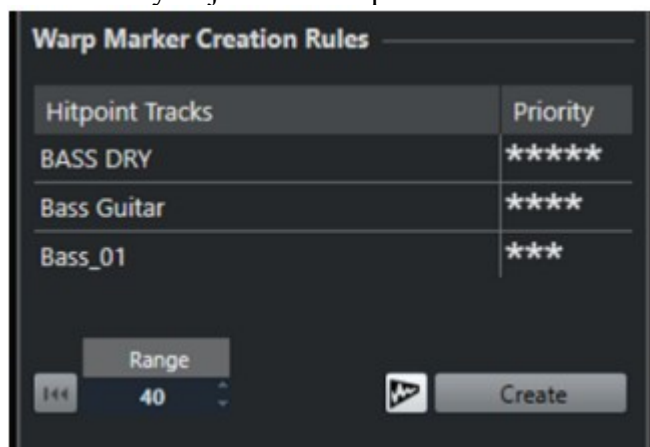
Określa długość obszaru przenikania.

POWIĄZANE LINKI

Edytor Crossfade (przenikania) na stronie 313

Opcje kwantyzacji wielu ścieżek audio AudioWarp

Sekcja **Warp Marker Creation Rules** (Reguły tworzenia znaczników osnowy warp) jest dostępna po włączeniu kwantyzacji AudioWarp dla wielu ścieżek audio.



Priority (Priorytet)

W tej kolumnie możesz zdefiniować priorytet dla każdej ścieżki. Ścieżka o najwyższym priorytecie określa miejsce tworzenia znaczników osnowy (warp). Jeśli ustawisz ten sam priorytet dla kilku ścieżek, pozycja znacznika osnowy jest określona przez ścieżkę, która zawiera pierwszy punkt hitowy w określonym zakresie. Jest to ustalane na nowo dla każdej pozycji znacznika osnowy.

- Aby określić priorytet, kliknij i przeciągnij w prawo lub w lewo.

Jeśli nie jest wyświetlana żadna gwiazdka, punkty hitowe na odpowiedniej ścieżce nie są brane pod uwagę.

Range (Zakres)

Uznaje się, że dwa punkty hitowe na różnych ścieżkach wyznaczają ten sam rytm, jeśli znajdują się w pewnej odległości od siebie. Parametr Range określa tę odległość. Obowiązują następujące zasady:

- Jeśli jedna ze ścieżek ma wyższy priorytet, jej punkt hitowy jest używany do utworzenia znacznika osnowy (warp).
- Jeśli ścieżki mają ten sam priorytet, używany jest pierwszy punkt hitowy w zakresie.

Reset (Resetowanie)

Cofa tworzenie znaczników osnowy warp.

AudioWarp Quantize On/Off (Włącz/wyłącz kwantyzację AudioWarp)

Włącza/wyłącza kwantyzację AudioWarp. Spowoduje to włączenie sekcji **Slice Rules**.

Create (Twórz)

Tworzy znaczniki osnowy (warp) dla wszystkich ścieżek.

POWIĄZANE LINKI

Opcje kwantyzacji wielu ścieżek audio na stronie 304

AudioWarp Kwantyzacja wielu ścieżek audio na stronie 297

Tryb edycji grupy na stronie 220

Fades, Crossfades, and Envelopes (Zanikanie, przenikanie i obwiednie)

Zanikanie (Fades) umożliwia stopniowe zwiększanie lub zmniejszanie głośności na początku lub końcu zdarzeń audio lub klipów audio oraz tworzenie płynnych przejść.

Możesz utworzyć następujące przejścia:

- **Fade ins/fade outs (Zanikanie/zanikanie)**

Zwiększanie i zmniejszanie głośności umożliwia stopniowe zwiększanie lub zmniejszanie głośności zdarzeń audio lub klipów audio. Wejścia i zanikania mogą być oparte na zdarzeniach lub klipach. Zanikanie oparte na zdarzeniach jest obliczane w czasie rzeczywistym podczas odtwarzania zdarzeń audio. Możesz utworzyć różne krzywe zanikania dla kilku zdarzeń, nawet jeśli odnoszą się one do tego samego klipu audio.

UWAGA

Im więcej zastosujesz przejść opartych na zdarzeniach, tym więcej mocy obliczeniowej zostanie wykorzystane.

Zanikanie oparte na klipie jest stosowane do klipu audio. Zdarzenia odnoszące się do tego samego klipu będą miały takie same przejścia.

- **Crossfades (Przejścia)**

Przenikanie umożliwia tworzenie płynnych przejść dla kolejnych zdarzeń audio na tej samej ścieżce. Przejścia są zawsze oparte na zdarzeniach.

- **Auto fades (Automatyczne zanikanie)**

Automatyczne przejścia pozwalają na automatyczne stosowanie krótkich wejść i wyciszeń do wydarzeń na określonych ścieżkach audio. Możesz także zastosować je globalnie na wszystkich ścieżkach audio. Tworzy to płynne przejścia między zdarzeniami.

- **Event envelopes (Obwiednia zdarzeń)**

Obwiednie zdarzeń to krzywe głośności dla zdarzeń audio lub klipów audio. Pozwalają na zmianę głośności nie tylko na początku lub końcu, ale także w obrębie ścieżki dźwiękowej lub klipu. Mogą być oparte na zdarzeniach lub klipach.

POWIĄZANE LINKI

Zanikanie na podstawie zdarzeń na stronie 307

Tworzenie przejść opartych na klipach na stronie 311

Przenikanie na stronie 312

Automatyczne zanikanie i przenikanie na stronie 315

Obwiednia zdarzenia na stronie 317

Zanikanie oparte na zdarzeniach

Możesz tworzyć wejścia i wyjścia oparte na zdarzeniach. Są one obliczane w czasie rzeczywistym podczas odtwarzania zdarzeń audio. Możesz utworzyć różne krzywe zanikania dla kilku zdarzeń, nawet jeśli odnoszą się one do tego samego klipu audio.

Istnieje kilka sposobów tworzenia przejść opartych na zdarzeniach:

- Za pomocą uchwytów zdarzeń
- Za pomocą wyboru zakresu

Zanikanie oparte na zdarzeniach można edytować w oknach dialogowych **Fade** (Zanikanie).

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie i edycja przejść za pomocą uchwytów na stronie 308

Tworzenie i edycja przejść za pomocą narzędzia wyboru zakresu na stronie 309

Okno dialogowe Fade (zanikania) dla zanikania opartego na zdarzeniach na stronie 310

Tworzenie i edycja przejść za pomocą uchwytów

Za pomocą uchwytów zdarzeń można tworzyć i edytować wejścia i zanikania oparte na zdarzeniach. Daje to wizualną informację zwrotną i umożliwia zastosowanie tego samego typu zanikania do kilku wybranych zdarzeń.

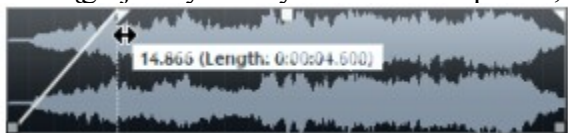
PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenia dźwiękowe, dla których chcesz utworzyć wyciszenia i wskaż jedno z nich myszą. Trójkątne uchwyty zanikania staną się widoczne w lewym i prawym górnym rogu.



2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij lewy uchwyt zanikania w prawo, aby utworzyć efekt zanikania.



- Przeciągnij prawy uchwyt zanikania w lewo, aby utworzyć efekt zanikania.

WYNIK

Zanikanie zostanie zastosowane i pokazane na przebiegu. Jeśli wybierzesz wiele zdarzeń, to samo zanikanie zostanie zastosowane do wszystkich wybranych zdarzeń.

UWAGA

W dowolnym momencie możesz zmienić długość przejść, przeciągając uchwyty.

Uchwyty zdarzeń

Zdarzenia audio mają uchwyt narastania (fade in) i zanikania (fade out), a także uchwyt głośności. Te uchwyty umożliwiają szybką zmianę długości zanikania lub głośności zdarzeń w oknie **Project**.

Uchwyty zdarzeń stają się widoczne, jeśli wskażesz je myszką lub wybierzesz zdarzenia.

UWAGA

Aby zawsze pokazywać uchwyty zdarzeń i krzywe zanikania, a nie tylko po wskazaniu zdarzeń, włącz opcję **Show Event Volume Curves Always** (Zawsze pokazuj krzywe głośności zdarzeń) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Event Display** (Wyświetlanie zdarzeń) — strona **Audio**).



W lewym i prawym górnym rogu znajdują się trójkątne uchwyty zanikania, które umożliwiają zmianę długości narastania lub zanikania. W górnej środkowej części znajduje się kwadratowy uchwyt, który umożliwia zmianę głośności (volume).

- Aby zmienić długość narastania, przeciągnij uchwyt w lewym górnym rogu w prawo lub w lewo.
- Aby zmienić długość zanikania, przeciągnij uchwyt zanikania w prawym górnym rogu w lewo lub w prawo.
- Aby zmienić głośność, przeciągnij w górę lub w dół uchwyt głośności w górnej środkowej części.

Zmiany zanikania i głośności są odzwierciedlane na przebiegu zdarzenia i na linii informacyjnej.

UWAGA

Aby zmienić głośność zdarzenia i zanikanie za pomocą kółka myszy, aktywuj opcję **Use Mouse Wheel for Event Volume and Fades** (Użyj kółka myszy do regulacji głośności i zanikania zdarzenia) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing** (Edycja) — strona **Audio**). Kiedy naciśniesz **Shift** podczas poruszania kółkiem myszy i umieścisz wskaźnik myszy gdzieś w lewej połowie zdarzenia, punkt końcowy zanikania zostanie przesunięty. Kiedy wskaźnik myszy znajduje się w prawej połowie zdarzenia, punkt początkowy zanikania jest przesuwany.



Tworzenie i edycja przejść za pomocą narzędzia wyboru zakresu (Range Selection)

Możesz tworzyć i edytować przejścia oparte na zdarzeniach za pomocą narzędzia **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu). Pozwala to na zastosowanie efektu narastania i zanikania w tym samym czasie. Korzystanie z narzędzia **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) jest również przydatne, jeśli chcesz utworzyć wyciszenia dla wielu zdarzeń audio na osobnych ścieżkach.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi okna **Project** wybierz narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć efekt narastania rozpoczynający się na początku zdarzenia, wybierz zakres rozpoczynający się na początku zdarzenia.
 - Aby utworzyć zanikanie, które kończy się na końcu zdarzenia, wybierz zakres, który kończy się na końcu zdarzenia.
 - Aby utworzyć efekt narastania i zanikania, wybierz zakres w środku zdarzenia.
 - Aby utworzyć zanikanie na wielu ścieżkach, wybierz zakres obejmujący wiele zdarzeń audio na wielu ścieżkach audio.
3. Wybierz **Audio > Adjust Fades to Range** (Audio > Dostosuj zanikanie do zakresu).

Usuwanie zaników opartych na zdarzeniach

Zanikania oparte na zdarzeniach można usuwać dla całego zdarzenia lub dla zakresu.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby usunąć zanikanie dla zdarzenia, wybierz zdarzenie za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).
 - Aby usunąć zanikanie dla zakresu, zaznacz obszar zanikania za pomocą narzędzia **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu).
2. Wybierz **Audio > Remove Fades** (Audio > Usuń przenikanie).

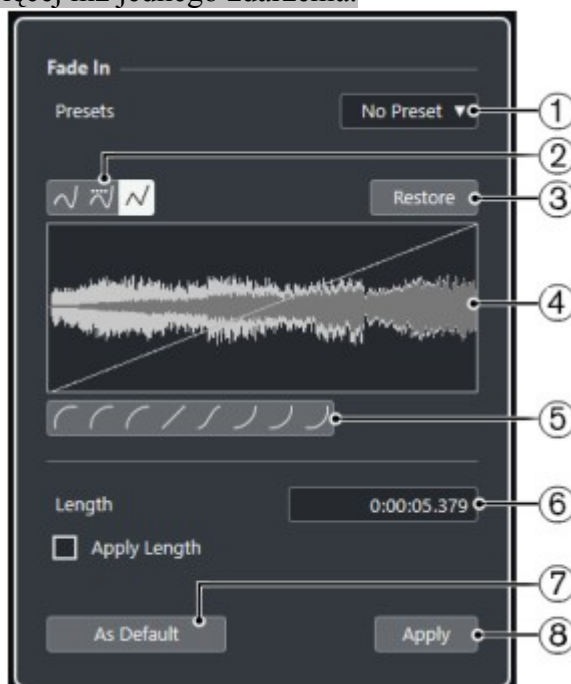
Okno dialogowe Fade (zanikanie) dla zanikania opartego na zdarzeniach

Okno dialogowe zanikania dla zanikania opartego na zdarzeniu umożliwia skonfigurowanie wybranych zanikań opartych na zdarzeniu.

- Aby otworzyć okno dialogowe zanikania opartego na zdarzeniach, utwórz zanik dla jednego lub więcej zdarzeń dźwiękowych, wybierz zdarzenia i wybierz **Audio > Open Fade Editor(s)** (Audio > Otwórz edytor(y) zanikania).

UWAGA

W przypadku wybrania kilku zdarzeń można jednocześnie dostosować krzywe zanikania dla wszystkich wybranych zdarzeń. Jest to przydatne, jeśli na przykład chcesz zastosować ten sam rodzaj przenikania do więcej niż jednego zdarzenia.



Dostępne są następujące opcje:

- 1 Presets pop-up menu (Menu podręczne ustawień wstępnych)
Umożliwia skonfigurowanie ustawień wstępnych dla krzywych pojawiania się lub zanikania.
 - Aby zastosować zapisane ustawienie wstępne, wybierz je z wyskakującego menu.
 - Aby usunąć zapisane ustawienie wstępne, wybierz je z wyskakującego menu i kliknij **Remove** (Usuń).
- 2 Curve Type buttons (przyciski typu krzywa)
Zastosuj interpolację splajnu, interpolację splajnu tłumionego lub interpolację liniową do krzywej.
- 3 Restore (Przywróć)
Kliknij ten przycisk, aby anulować wszelkie zmiany wprowadzone od czasu otwarcia okna dialogowego.
- 4 Fade Display (wyświetlacz zanikania)
Pokazuje kształt krzywej zanikania. Otrzymany kształt fali jest ciemniejszy, a bieżący kształt fali jest jaśniejszy.
 - Aby dodać punkty, kliknij krzywą.
 - Aby zmienić kształt krzywej, kliknij i przeciągnij istniejące punkty.
 - Aby usunąć punkt z krzywej, przeciągnij go poza obszar wyświetlania.
- 5 Curve Shape buttons (Przyciski kształtu krzywej)
Zapewniają szybki dostęp do niektórych typowych kształtów krzywych.
- 6 Length field (Pole długości)

Umożliwia numeryczne wprowadzanie długości zanikania. Format wyświetlanych tutaj wartości zależy od czasu wyświetlanego na panelu **Transport**.

- Jeśli aktywujesz **Apply Length** (Zastosuj długość), wartość wprowadzona w polu wartości **Fade Length** (Długość zanikania) jest używana po kliknięciu **Apply** (Zastosuj) lub **OK**.
- Jeśli ustawisz bieżące zanikanie jako domyślne, wartość długości zostanie uwzględniona jako część ustawień domyślnych.

7 As Default (Jako domyślne)

Zapisuje bieżące ustawienia jako domyślne zanikanie.

8 Apply (Zastosuj)

Stosuje bieżące ustawienia zanikania do wybranych zdarzeń.

Tworzenie przejść opartych na klipach

Możesz tworzyć i edytować narastania i zanikania oparte na klipach, korzystając z bezpośredniego przetwarzania offline. Te zanikania są stosowane do klipu audio. Zdarzenia odnoszące się do tego samego klipu mają takie same efekty zanikania.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz jedno lub więcej zdarzeń audio lub zakres, dla którego chcesz utworzyć przenikanie. Długość zaznaczenia określa długość obszaru przenikania.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć efekt narastania, wybierz **Audio > Processes > Fade In** (Audio > Procesy > Narastanie).
 - Aby utworzyć zanikanie, wybierz **Audio > Processes > Fade Out** (Audio > Procesy > Zanikanie)
3. W oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline) kliknij przyciski **Curve Type** (typ krzywej), aby określić krzywą zanikania, lub kliknij i przeciągnij myszą na ekranie krzywej, aby narysować krzywą.
4. Opcjonalnie: Włącz funkcję **Audition** (Przesłuchanie), aby usłyszeć efekt określonego zaniku w wybranym zdarzeniu audio.

WYNIK

Zanikanie jest stosowane do audio. W dowolnym momencie możesz usunąć lub zmodyfikować przejścia, korzystając z okna **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline).

POWIĄZANE LINKI

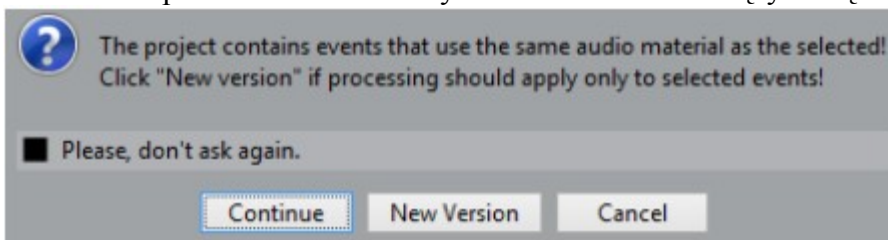
Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline na stronie 475

Narastanie/Zanikanie na stronie 489

O przetwarzaniu udostępnionych klipów na stronie 311

O przetwarzaniu udostępnionych klipów

Jeśli kilka zdarzeń odnosi się do tego samego klipu audio, ten klip jest klipem udostępnionym. Jeśli edytujesz jedno ze zdarzeń odnoszących się do udostępnionego klipu, możesz zdecydować, czy chcesz zastosować przetwarzanie do wszystkich zdarzeń odnoszących się do tego klipu.



Continue (Kontynuuj)

Kliknij **Continue**, aby zastosować przetwarzanie do wszystkich zdarzeń odnoszących się do klipu audio.

New Version (Nowa wersja)

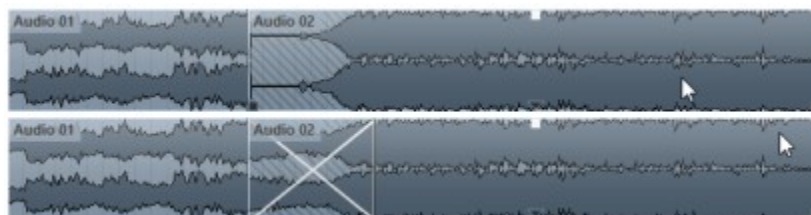
Kliknij opcję, **New Version** aby utworzyć osobną, nową wersję klipu audio dla wybranego zdarzenia.

Crossfades (Przenikanie)

Przenikanie umożliwia tworzenie płynnych przejść dla kolejnych zdarzeń audio na tej samej ścieżce. Przejścia są zawsze oparte na zdarzeniach.

Przejścia można tworzyć tylko wtedy, gdy kolejne zdarzenia lub ich odpowiednie klipy zachodzą na siebie.

- Jeśli zdarzenia audio zachodzą na siebie, w nakładającym się obszarze zostanie zastosowany efekt przenikania o domyślnym kształcie (liniowy, symetryczny).



UWAGA

Możesz edytować domyślną długość i kształt przenikania w edytorze **Crossfade** (przenikanie).

- Jeśli odpowiednie klipy audio nakładają się na siebie, rozmiar dwóch zdarzeń jest zmieniany tak, aby zachodziły na siebie, a w nakładającym się obszarze stosowane jest przenikanie o domyślnej długości i kształcie.
- Jeśli ani zdarzenia audio, ani klipy nie zachodzą na siebie, nie można utworzyć efektu przenikania

POWIĄZANE LINKI

Edytor przenikania Crossfade na stronie 313

Tworzenie przenikania

Możesz tworzyć przejścia między dwoma następującymi po sobie zdarzeniami audio.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć przejście między dwoma zdarzeniami, wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i wybierz dwa następujące po sobie zdarzenia audio.
 - Aby utworzyć przenikanie w wybranym zakresie między dwoma zdarzeniami, wybierz narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) i zaznacz zakres obejmujący obszar, w którym chcesz zastosować przenikanie.
2. Wybierz **Audio < Crossfade** (Audio > Przenikanie) lub użyj klawisza polecenia **X**.

WYNIK

Zastosowano efekt przenikania.

Zmiana długości przenikania

Możesz zmienić długość przejścia

PROCEDURA

1. Wybierz narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresów).

- Wybierz zakres między dwoma zdarzeniami, który obejmuje długość efektu przenikania, który chcesz zastosować.
- Wybierz **Audio > Adjust Fades to Range** (Audio > Dostosuj zanikanie do zakresu).

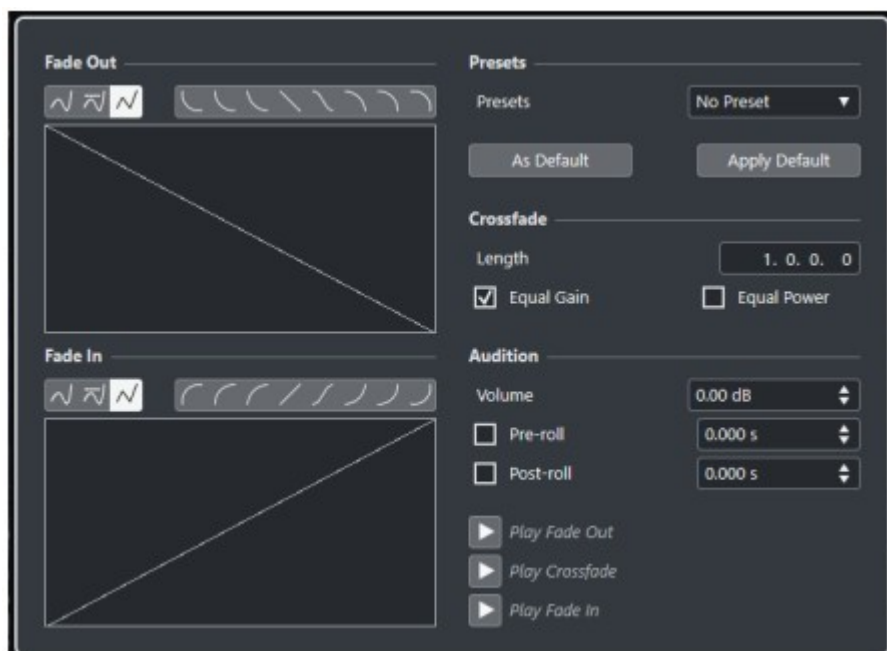
WYNIK

Długość przenikania jest dostosowywana do wybranego zakresu.


Crossfade Editor (Edytor przenikania)

Edytor przenikania umożliwia edycję przenikania. Zawiera ustawienia krzywych narastania i zanikania oraz wspólne ustawienia.

- Aby otworzyć **Crossfade Editor**, wybierz jedno lub oba zdarzenia z przenikaniem i wybierz **Audio > Crossfade** (Audio > Przenikanie) lub kliknij dwukrotnie strefę przenikania.



Curve Type buttons (Przyciski typu krzywej)

Określ, czy odpowiednia krzywa zanikania wykorzystuje **Spline Interpolation** 

(interpolację splajnu), **Damped Spline Interpolation**  (interpolację splajnu tłumionego)

lub **Linear Interpolation**  (interpolację liniową)

Curve Shape buttons (Przyciski kształtu krzywej)

Zapewniają szybki dostęp do niektórych typowych kształtów krzywych.



Fade Curve displays (Wyświetla krzywą przenikania)

Pokaż odpowiednio kształt krzywej narastania (fade in) i zanikania (fade out).

- Aby dodać punkty, kliknij krzywą.
- Aby zmienić kształt zanikania, kliknij i przeciągnij istniejące punkty.
- Aby usunąć punkt, przeciągnij punkt poza obszar wyświetlania

Presets (Presety, wstępne ustawienia)

Kliknij opcję **Save Preset** (Zapisz ustawienie wstępne) w wyskakującym menu **Presets** (Ustawienia wstępne), aby zapisać ustawienia przenikania i zastosować je do innych wydarzeń.

- Aby usunąć ustawienie wstępne, zaznacz je w wyskakującym menu i kliknij **Remove Preset** (Usuń ustawienie wstępne).

Default Buttons (Przyciski domyślne)

Kliknij **As Default** (jako domyślne), aby zapisać bieżące ustawienia jako domyślne. Ustawienia domyślne są używane za każdym razem, gdy stworzysz nowe przejścia. Kliknij **Recall Default** (wywołaj domyślne), aby zastosować krzywe i ustawienia domyślnego przenikania.

Length (Długość)

Określa długość obszaru przenikania. Cubase próbuje wyśrodkować przejście, to znaczy zmiana długości jest stosowana jednakowo po obu stronach. Aby móc zmienić rozmiar przenikania, musi istnieć możliwość zmiany rozmiaru odpowiedniego wydarzenia. Na przykład, jeśli zdarzenie zanikania odtworzy już swój klip audio do końca, jego punktu końcowego nie można przesunąć dalej w prawo.

Equal Gain (Równy zysk)

Dostosowuje krzywe zanikania tak, aby zsumowane amplitudy zanikania i narastania były takie same w całym obszarze przenikania. Jest to często odpowiednie dla krótkich przenikań.

Equal Power (Równa moc)

Dostosowuje krzywe przenikania tak, aby energia (moc) przenikania była stała w całym regionie przenikania. Krzywe równej mocy mają tylko jeden edytowalny punkt krzywej. Nie można zmienić kształtu krzywej, jeśli wybrany jest ten tryb.

Volume (Głośność)

Umożliwia ustawienie poziomu odsłuchu.

Pre-roll and Post-roll (film przed filmem i film po filmie)

- Aby rozpocząć odtwarzanie przed obszarem zanikania, aktywuj opcję **Use Pre-roll** (Użyj przed filmem).
- Aby zatrzymać odtwarzanie po obszarze zanikania, włącz opcję **Use Post-roll** (Użyj po filmie).
- Aby dostosować czas przed filmem, użyj pola wartości **Pre-roll Amount** (Kwota przed filmem).
- Aby dostosować czas po filmie, użyj pola wartości **Post-roll Amount** (Kwota po filmie).

Audition buttons (Przyciski przesłuchania)

- Aby odsłuchać wyciszoną część przejścia, kliknij **Play Fade Out** (Odtwórz wyciszenie).
- Aby odsłuchać całe przejście, kliknij **Play Crossfade** (Odtwórz przejście).
- Aby odsłuchać narastającą część przejścia, kliknij **Play Fade In** (Odtwórz narastanie).

W tym celu możesz skonfigurować polecenia klawiszy w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe)

POWIĄZANE LINKI

Komendy klawiszowe na stronie 1123

Uchwyty zdarzeń na stronie 308

Menu ustawień automatycznego przewijania na stronie 248

Usuwanie przenikania

Możesz usunąć przenikanie.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i wybierz jedno z przenikających się zdarzeń.
- Wybierz narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) i zaznacz przejścia, które chcesz usunąć.

2. Wybierz **Audio > Remove Fades** (Audio > Usuń przenikanie).

WYNIK

Wybrane przejścia zostaną usunięte.

UWAGA

Możesz także usunąć przenikanie, klikając i przeciągając je poza ścieżkę.

Automatyczne zanikanie i przenikanie

Cubase posiada funkcję **Auto Fade**, którą można ustawić zarówno globalnie, jak i osobno dla każdej ścieżki audio. Automatyczne przejścia pozwalają na tworzenie płynniejszych przejść między zdarzeniami poprzez stosowanie narastań i zanikań o długości od 1 do 500 ms.

WAŻNE

Ponieważ zanikanie oparte na zdarzeniach jest obliczane w czasie rzeczywistym podczas odtwarzania, zastosowanie automatycznego zanikania do większej liczby zdarzeń dźwiękowych powoduje większe obciążenie procesora.

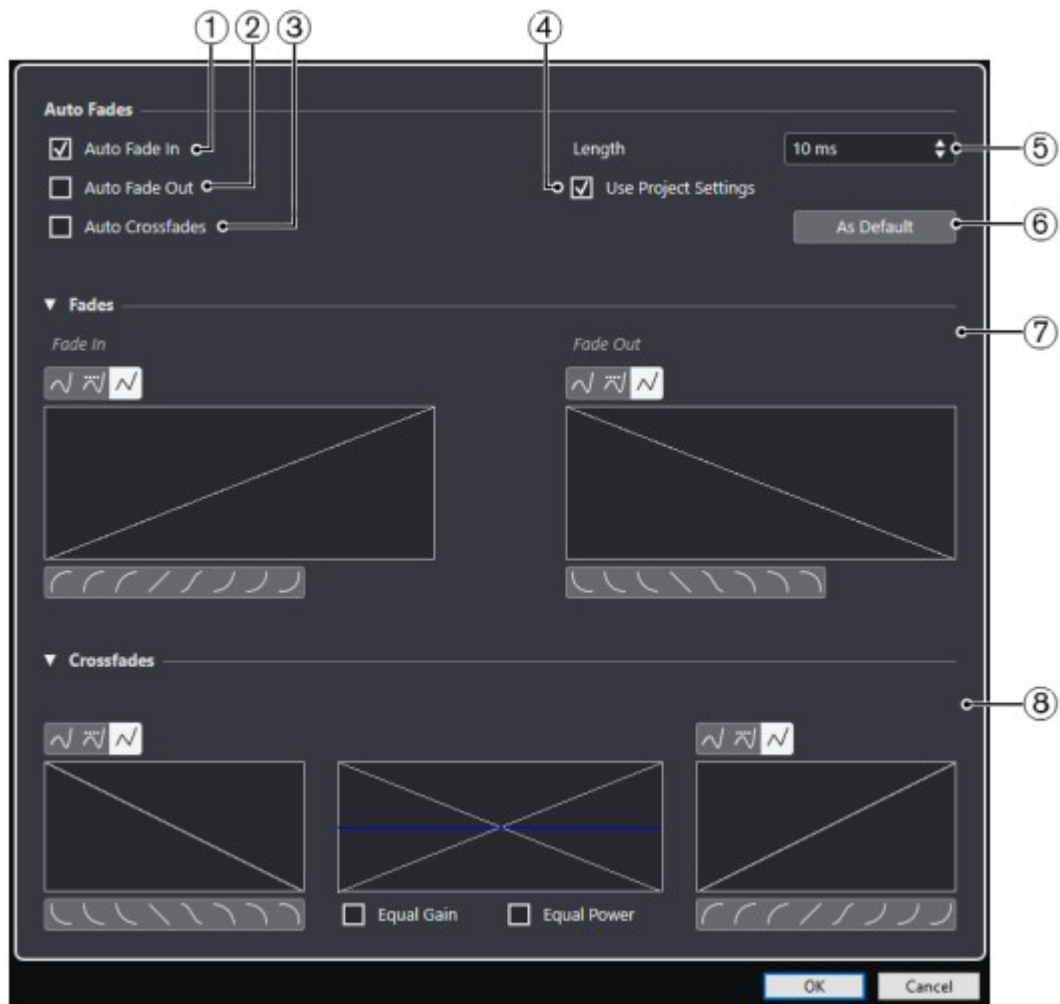
UWAGA




Automatyczne zanikanie nie jest wskazywane przez linie zanikania.

Okno dialogowe automatycznego zanikania Auto Fades

Okno dialogowe **Auto Fades** umożliwia ustawienie automatycznego zanikania i przenikania dla całego projektu lub osobno dla każdej ścieżki audio.

- Aby otworzyć globalne okno dialogowe **Auto Fades** (Automatyczne zanikanie), wybierz **Project > Auto Fades Settings** (Projekt > Ustawienia automatycznego zanikania).
- Aby otworzyć okno dialogowe **Auto Fades** dla ścieżki, kliknij prawym przyciskiem myszy na liście ścieżek i wybierz **Auto Fades Settings** (Ustawienia Auto Fades).



- 1 **Auto Fade In** (Automatyczne narastanie)
Aktywuje automatyczne narastanie.
- 2 **Auto Fade Out** (Automatyczne zanikanie)
Aktywuje automatyczne wyciszenie.
- 3 **Auto Crossfades** (Automatyczne przenikanie)
Aktywuje automatyczne przenikanie.
- 4 **Use Project Settings** (Użyj ustawień projektu)
Jest to dostępne tylko wtedy, gdy dla poszczególnych ścieżek zostało otwarte okno dialogowe **Auto Fades** (Automatyczne zanikanie). Dezaktywuj tę opcję, aby skonfigurować i zastosować ustawienia tylko do poszczególnych ścieżek. Jeśli chcesz, aby ścieżka z indywidualnymi ustawieniami automatycznego zanikania ponownie korzystała z ustawień globalnych, aktywuj opcję **Use Project Settings** (Użyj ustawień projektu).
- 5 **Length** (Długość)
Określa długość automatycznego zanikania lub przenikania.
- 6 **As Default** (Jako domyślne)
Zapisuje bieżące ustawienia jako domyślne.
- 7 **Fades Section** (Sekcja zanikania)
Zawiera ustawienia automatycznego zanikania. Przyciski **Curve Type** (typu krzywej) pozwalają określić, czy używana jest odpowiednia krzywa zanikania **Spline Interpolation** (Interpolacja splajnu) , **Damped Spline Interpolation** (Interpolacja splajnu z tłumieniem)  lub **Linear Interpolation** (Interpolacja liniowa) . Przyciski **Curve Shape** (Kształt krzywej) zapewniają szybki dostęp do typowych kształtów krzywych.
- 8 **Crossfades Section** (Sekcja przenikania)
Zawiera ustawienia automatycznego przenikania.

Equal Gain (Równy przyrost) umożliwia dostosowanie krzywych zanikania, tak aby zsumowane amplitudy narastania i zanikania były takie same w całym regionie przenikania.

Equal Power (Równa moc) umożliwia dostosowanie krzywych przenikania, tak aby energia (moc) przenikania była stała w całym regionie przenikania.

Dokonywanie globalnych ustawień automatycznego zanikania

Możesz ustawić automatyczne zanikanie i przenikanie dla całego projektu.

PROCEDURA

1. Wybierz **Project > Auto Fades Setting** (Projekt > Ustawienia automatycznego zanikania). Spowoduje to otwarcie okna dialogowego **Auto Fades** (Automatyczne zanikanie) dla projektu.
2. Ustaw przejścia zgodnie z potrzebami.
3. Kliknij **OK**.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Fade (zanikanie) dla zanikania opartego na zdarzeniach na stronie 310

Edytor przenikania na stronie 313

Dokonywanie ustawień automatycznego zanikania dla poszczególnych ścieżek

Ponieważ automatyczne przejścia wykorzystują moc obliczeniową, możesz rozważyć globalne wyłączenie automatycznych przejść i włączenie ich tylko dla poszczególnych ścieżek.

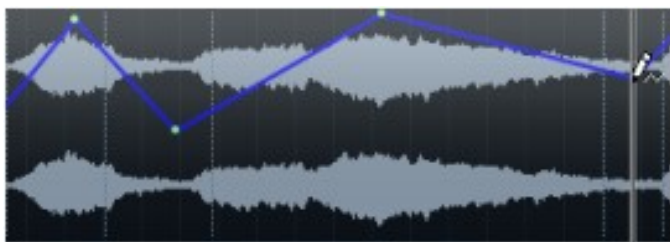
PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę na liście ścieżek i z menu kontekstowego wybierz **Auto Fades Settings** (Ustawienia automatycznego zanikania).
 - Wybierz ścieżkę i w **Inspektorze** kliknij **Auto Fades Settings** (Ustawienia automatycznego zanikania).
Otworzy się okno dialogowe **Auto Fades** (Automatyczne zanikanie) dla ścieżki.
2. Dezaktywuj **Use Project Settings** (Użyj ustawień projektu).
Wszystkie wprowadzone teraz ustawienia zostaną zastosowane tylko do ścieżki.
3. Ustaw automatyczne zanikanie.
4. Kliknij **OK**.

Obwiednie zdarzeń

Obwiednie zdarzeń to krzywe głośności dla zdarzeń audio. Pozwalają na tworzenie zmian głośności w ramach wydarzenia, nie tylko na początku czy końcu.

Na obwiedniach zdarzeń można tworzyć zmiany głośności, dodając punkty krzywej za pomocą narzędzia **Draw** (Rysuj).



Krzywa obwiedni jest częścią zdarzenia audio. Jeśli przeniesiesz lub skopiujesz zdarzenie, obwiednia zdarzenia podąża za nim.

Tworzenie zmian głośności opartych na zdarzeniach

Możesz tworzyć zmiany głośności dla zdarzenia audio.

PROCEDURA

1. Powiększ zdarzenie, aby prawidłowo wyświetlić jego przebieg.
2. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) i kliknij miejsce zdarzenia, w którym chcesz zmienić głośność.
3. Kliknij narzędziem **Draw**.



Do krzywej obwiedni zostanie dodany punkt krzywej.

4. Przeciągnij punkt krzywej, aby dostosować krzywą głośności.

WYNIK

Zmiana głośności została utworzona. Obraz fali zdarzenia zmienia się w zależności od zmiany głośności.

Usuwanie obwiedni zdarzeń

Możesz usunąć całą obwiednię zdarzenia lub pojedyncze punkty krzywej.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby usunąć punkt krzywej z obwiedni, kliknij go i przeciągnij poza wydarzenie.
 - Aby usunąć krzywą obwiedni zdarzenia z wybranego zdarzenia, wybierz kolejno **Audio > Remove Volume Curve** (Audio > Usuń krzywą głośności).

Tworzenie zmian głośności opartych na klipach

Możesz tworzyć zmiany głośności dla klipu audio. Zdarzenie dźwiękowe zmieni się odpowiednio.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz zdarzenie.
2. Wybierz **Audio > Processes > Envelope** (Audio > Procesy > Obwiednia).
3. W oknie dialogowym **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline) wprowadź zmiany i kliknij przycisk **Apply** (Zastosuj).

WYNIK

Zmiana głośności została utworzona. Obraz fali zdarzenia zmienia się w zależności od zmiany głośności.

POWIĄZANE LINKI

Obwiednia na stronie 488

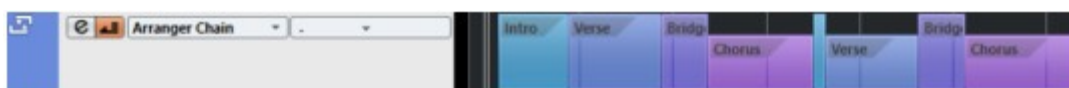
Arranger Track (Ścieżka aranżera)

Funkcje aranżacyjne w Cubase pozwalają na pracę w sposób nieliniowy. Użycie ścieżki aranżera pozwala określić, w jaki sposób i kiedy mają być odtwarzane określone sekcje, nawet podczas występów na żywo. W ten sposób nie musisz przenosić, kopiować i wklejać zdarzeń w oknie **Project**.

UWAGA

W projekcie może być tylko jedna ścieżka aranżera.

Aby korzystać z funkcji aranżera, musisz dodać ścieżkę aranżera i zdefiniować zdarzenia aranżera. Zdarzenia aranżera mogą mieć dowolną długość. Mogą się nakładać i nie są związane z początkiem lub końcem istniejących zdarzeń i części. Możesz je uporządkować na liście i dodawać powtórzenia według uznania.



Zdarzenia aranżera można edytować przy użyciu standardowych technik. Kopie ze zdarzeń aranżacyjnych są niezależne od oryginalnego zdarzenia.

Możesz utworzyć kilka łańcuchów aranżerów, które umożliwiają zapisywanie różnych wersji utworu w ramach projektu.

Możesz spłaszczyć łańcuchy aranżacji, aby przekształcić je w projekt liniowy.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie zdarzeń aranżera na ścieżce aranżera na stronie 319

Konfigurowanie łańcucha aranżera i dodawanie wydarzeń na stronie 323

Spłaszczanie łańcucha aranżera na stronie 324

Dodawanie zdarzeń aranżera na ścieżce aranżera

Na ścieżce aranżera możesz dodawać wydarzenia aranżera, które definiują określone sekcje projektu.

WARUNEK WSTĘPNY

Snap (Przyciąganie) jest włączone, a **Snap Type** (Typ przyciągania) jest ustawiony na **Events** (Zdarzenia).

PROCEDURA

1. Wybierz **Project > Add Track > Arranger** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Aranżer).
Zostanie dodana ścieżka aranżera.
2. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) i narysuj zdarzenie aranżera na ścieżce aranżera. Dodano zdarzenie aranżera.
3. Narysuj tyle zdarzeń, ile potrzebujesz.

WYNIK

Zdarzenia aranżera zostaną dodane do twojego projektu.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Użyj funkcji **Arranger Editor** (Edytora aranżera), aby zaaranżować zdarzenia.

POWIĄZANE LINKI

Ścieżka aranżera na stronie 152

Konfigurowanie łańcucha aranżera i dodawanie wydarzeń na stronie 323

Funkcja przyciągania na stronie 85

Menu typów przyciągania na stronie 86

Zmiana nazw zdarzeń aranżera

Kiedy dodajesz wydarzenia aranżera, są one automatycznie nazywane w porządku alfabetycznym. Możesz zmienić nazwy, aby odzwierciedlały strukturę twojego projektu, na przykład Intro, Chorus, Bridge.

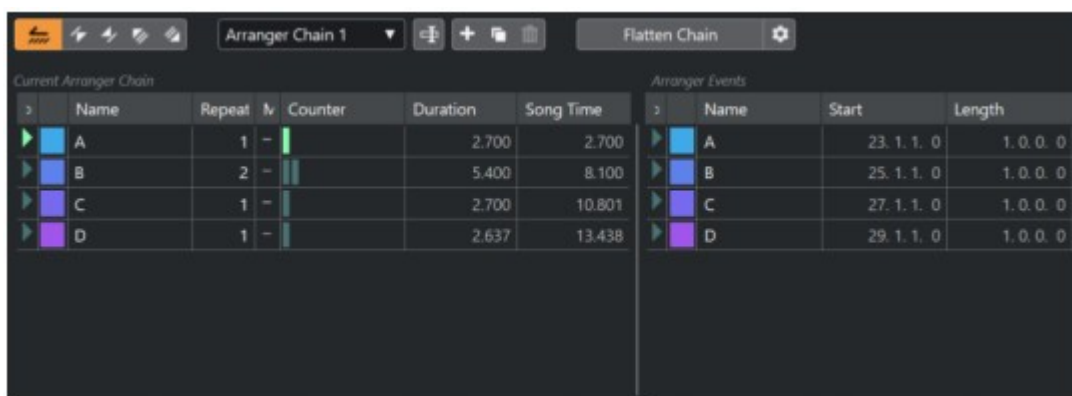
PROCEDURA

1. Wybierz wydarzenie aranżera, którego nazwę chcesz zmienić.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz nazwę zdarzenia w linii informacyjnej.
 - Przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i kliknij dwukrotnie nazwę w łańcuchu aranżacji.
3. Wprowadź nową nazwę.

Arranger Editor (Edytor aranżacji)

Arranger Editor (Edytor aranżerów) umożliwia konfigurowanie łańcuchów aranżerów.

- Aby otworzyć **Arranger Editor** (edytor aranżera), wybierz ścieżkę aranżera i kliknij **Open Arranger Editor** (Otwórz edytor aranżera) na liście ścieżek.



Arranger toolbar (Pasek narzędzi aranżera)

Pokazuje przyciski transportu, przyciski transportu aranżera i narzędzia aranżera.

Current Arranger Chain (Obecny łańcuch aranżerów)

Pokazuje kolejność odtwarzania zdarzeń, od góry do dołu, oraz liczbę powtórzeń.

UWAGA


Początkowo łańcuch aranżera jest pusty. Aby ją zapełnić, należy dodać zdarzenia z listy **Arranger Events** (Zdarzenia aranżera).

Arranger Events (Zdarzenia aranżerskie)

Wyświetla listę dostępnych zdarzeń aranżera w kolejności, w jakiej pojawiają się na osi czasu.

Pasek narzędzi edytora aranżacji (Arranger Editor)

Arranger Editor (Edytor aranżacji) zawiera narzędzia i skróty do ustawiania opcji spłaszczania.

- Aby otworzyć **Arranger Editor**, wybierz ścieżkę aranżera i kliknij  **Open Arranger Editor** (Otwórz edytor aranżera) na liście ścieżek.

Activate Arranger Mode (Aktywuj tryb aranżera)



Włącza odtwarzanie w trybie aranżera.

Previous Chain Step (Poprzedni krok łańcucha)



Przechodzi do poprzedniego wpisu na bieżącej liście aranżerów.

Next Chain Step (Następny krok łańcucha)



Przechodzi do następnego wpisu na bieżącej liście aranżerów.

First Repeat of Current Chain Step (Pierwsze powtórzenie bieżącego etapu łańcucha)



Przechodzi do pierwszego powtórzenia bieżącego wpisu na bieżącej liście łańcuchów aranżerów.

Last Repeat of Current Chain Step (Ostatnie powtórzenie bieżącego kroku łańcucha)



Przechodzi do ostatniego powtórzenia bieżącego wpisu na bieżącej liście łańcuchów aranżerów.

Select Active Chain (Wybierz Aktywny łańcuch)



Umożliwia wybranie i aktywację łańcucha aranżerów.

Rename Current Chain (Zmień nazwę bieżącego łańcucha)



Umożliwia zmianę nazwy bieżącego łańcucha aranżerów.

Create New Chain (Utwórz nowy łańcuch)



Tworzy nowy, pusty łańcuch aranżacji.

Duplicate Current Chain (Zduplikuj bieżący łańcuch)



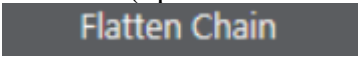
Tworzy duplikat bieżącego łańcucha aranżerów, zawierający te same zdarzenia.

Remove Current Chain (Usuń bieżący łańcuch)



Usuwa wybrany łańcuch aranżera. Jest to dostępne tylko wtedy, gdy utworzyłeś więcej niż jeden łańcuch aranżerów.

Flatten Chain (Spłaszcz łańcuch)



Konwertuje bieżący łańcuch aranżera na projekt liniowy.

Flatten (with Options & Preferences) (Spłaszcz (z opcjami i preferencjami))



Umożliwia skonfigurowanie opcji spłaszczania.

Tryby powtarzania łańcucha aranżera

Arranger Editor (Edytor aranżera) zawiera funkcję, która umożliwia powtarzanie i zapętlenie wydarzeń aranżera. W ten sposób możesz stworzyć szkic struktury utworu.

- Aby otworzyć **Arranger Editor**, wybierz ścieżkę aranżera i kliknij **Open Arranger Editor** (Otwórz edytor aranżera) na liście ścieżek.

Aby wybrać jeden z trybów powtarzania, kliknij kolumnę **Mode** (Tryb) na liście **Current Arranger Chain** (Aktualny łańcuch aranżera).

1 Normal (Normalny)

Odtwarza łańcuch aranżera dokładnie tak, jak go ustawiłeś.

2 Repeat Forever (Powtarzaj na zawsze)

Powtarza bieżące zdarzenie aranżera w pętli, dopóki nie klikniesz innego zdarzenia w **Arranger Editor** (aranżerze Edytora) lub do ponownego kliknięcia **Play** (Odtwórz).

3 Pause After Repeats (Pauza po powtórzeniach)

Wstrzymuje odtwarzanie po odtworzeniu wszystkich powtórzeń bieżącego zdarzenia aranżera.

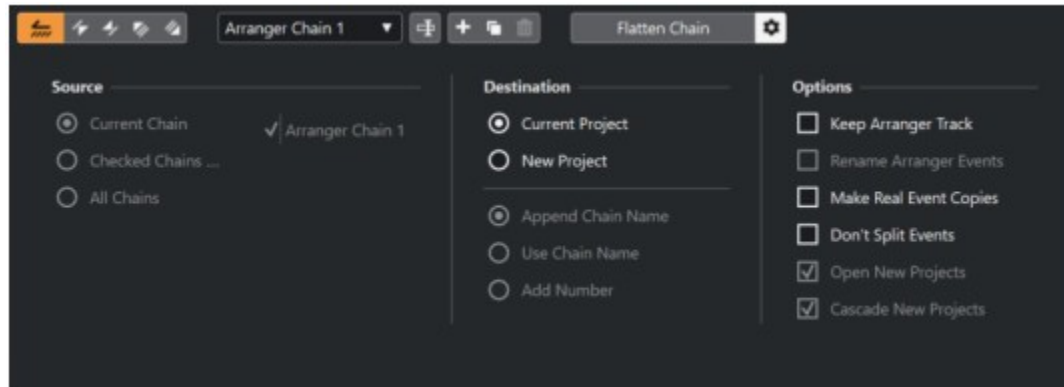
UWAGA

Podczas odtwarzania kolumna **Counter** (Licznik) wskazuje, które powtórzenie zdarzenia jest odtwarzane.

Opcje i preferencje spłaszczania

Opcje spłaszczania pozwalają określić, co się stanie, gdy spłaszczysz ścieżkę aranżera.

- Aby wyświetlić opcje spłaszczania, otwórz **Arrange Editor** (Edytor aranżacji) i kliknij opcję **Flatten (with Options & Preferences)** (Spłaszcz (z opcjami i preferencjami)).



W sekcji **Source** (Źródło) możesz określić, które łańcuchy aranżerów mają być spłaszczone.

Current Chain (Obecny łańcuch)

Spłaszcz tylko bieżący łańcuch.

Checked Chains (Sprawdzone łańcuchy)

Otwiera listę dostępnych łańcuchów aranżerów, gdzie możesz aktywować ścieżki aranżerów, które chcesz spłaszczyc.

All Chains (Wszystkie łańcuchy)

Spłaszcz wszystkie łańcuchy aranżerów bieżącego projektu. Sekcja **Destination** (Miejsce docelowe) umożliwia wybranie miejsca zapisania wyniku spłaszczania.

Current Project (Bieżący projekt)

Jest to dostępne tylko wtedy, gdy **Source** (Źródło) jest ustawione na **Current Chain** (Bieżący łańcuch). Aktywuj tę opcję, jeśli chcesz zapisać spłaszczony łańcuch w bieżącym projekcie.

New Project (Nowy projekt)

Pozwala spłaszczyć jeden lub więcej łańcuchów w nowym projekcie z następującymi opcjami nazewnictwa:

- **Append Chain Name** (Dołącz nazwę łańcucha)
Dołącza nazwy łańcuchów do nazwy projektu.
- **Use Chain Name** (Użyj nazwy łańcucha)
Nazywa nowe projekty po bieżących łańcuchach aranżerów.
- **Add Number** (Dodaj numer)
Nazywa nowe projekty po starych i dodaje liczbę.

Sekcja **Options** (Opcje) zawiera dalsze ustawienia.

Keep Arranger Track (Utrzymuj ścieżkę aranżer)

Utrzymuje ścieżkę aranżera po spłaszczeniu. Aktywuj **Rename Arranger Events**, aby dodać numery do zdarzeń.

Make Real Event Copies (Twórz kopie prawdziwych wydarzeń)

Umożliwia tworzenie prawdziwych kopii ścieżki aranżera zamiast współdzielonych kopii.

Don't Split Events (Nie rozdzielaj zdarzeń)

Nie obejmuje nut MIDI, które rozpoczynają się przed zdarzeniem aranżera lub są dłuższe niż zdarzenie aranżera. Uwzględniane są tylko nuty MIDI, które zaczynają się i kończą w zdarzeniu aranżera.

Open New Projects (Otwórz nowe projekty)

Tworzy nowy projekt dla każdego spłaszczonego łańcucha aranżacji. Jeśli aktywujesz **Cascade New Projects** (Kaskadowo nowe projekty), otwarte projekty są kaskadowane.

POWIĄZANE LINKI

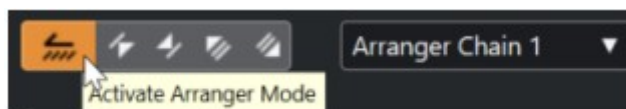
Spłaszczanie łańcucha aranżera na stronie 324

Konfigurowanie łańcucha aranżerów i dodawanie zdarzeń

W **Arrange Editor** (Edytorze aranżerów) możesz konfigurować łańcuchy aranżerów i dodawać do nich zdarzenia.

PROCEDURA

1. Kliknij **e**, aby otworzyć **Arrange Editor** (Edytor aranżera).
2. Aktywuj **Activate Arranger Mode** (Aktywuj tryb aranżera).



3. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby dodać zdarzenia aranżera do łańcucha aranżerów:
 - Kliknij dwukrotnie zdarzenie na liście **Arranger Events** (Zdarzenia aranżera).
 - Wybierz jedno lub więcej wydarzeń z listy **Arranger Events**, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Append Selected In Arranger Chain** (Dołącz wybrane w łańcuchu aranżera).
 - Przeciągnij zdarzenie aranżera z listy **Arrange Events** i upuść je na liście **Current Arranger Chain** (Obecny łańcuch aranżerów).
 - Przeciągnij zdarzenie aranżera z okna **Project** i upuść je na liście **Current Arranger Chain** (Obecny łańcuch aranżerów).
4. Kliknij **Play** (Odtwórz).

WYNIK

Zdarzenia aranżera są odtwarzane w kolejności określonej w łańcuchu aranżera.

POWIĄZANE LINKI

Tryby powtarzania łańcucha aranżera na stronie 322

Dodawanie nowego łańcucha aranżera

Możesz utworzyć kilka łańcuchów aranżerów, aby ustawić alternatywne wersje do odtwarzania

WARUNEK WSTĘPNY

Tryb aranżera (**Arranger Mode**) jest włączony.

PROCEDURA

1. Otwórz **Arrange Editor** (Edytor aranżacji).
2. Kliknij opcję **Create New Chain** (Utwórz nowy łańcuch).

WYNIK

Aktywowany jest nowy, pusty łańcuch aranżerów. Znajduje to odzwierciedlenie w nowej nazwie w wyskakującym menu **Select Active Chain** (Wybierz aktywny łańcuch) i nowej, pustej liście **Current Arranger Chain** (Obecny łańcuch aranżerów).

Edytowanie zdarzeń aranżera w łańcuchu aranżera

Na liście **Current Arranger Chain** (Obecny łańcuch aranżerów) możesz edytować zdarzenia aranżera.

Możesz wykonać następujące czynności:

- Aby zaznaczyć wiele wydarzeń, naciśnij **Ctrl/Cmd** i kliknij je lub **Shift**.
- Aby przenieść zdarzenia na liście, przeciągnij je w górę lub w dół.
- Aby skopiować zdarzenia, zaznacz je, przytrzymaj **Alt/Opt** i przeciągnij.
- Aby powtórzyć zdarzenia, kliknij w kolumnie **Repeats** (Powtórzenia) i wprowadź liczbę powtórzeń.
- Aby określić sposób powtarzania zdarzenia, kliknij kolumnę **Mode** (Tryb) i wybierz **Repeat Mode** (Tryb powtarzania) z wyskakującego menu.
- Aby przenieść pozycję odtwarzania na początek zdarzenia, kliknij strzałkę po lewej stronie zdarzenia.
- Aby usunąć zdarzenie z listy, kliknij je prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybierz **Remove Touched** (Usuń dotknięte).
- Aby usunąć kilka zdarzeń, zaznacz je, kliknij prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybierz **Remove Selected** (Usuń zaznaczone).

POWIĄZANE LINKI

Tryby powtarzania łańcucha aranżera na stronie 322

Splaszczanie łańcucha aranżera

Kiedy masz skonfigurowany łańcuch aranżacji, który Ci się podoba i jesteś pewien, że nie chcesz go już edytować, możesz przekonwertować go na projekt liniowy.

WARUNEK WSTĘPNY

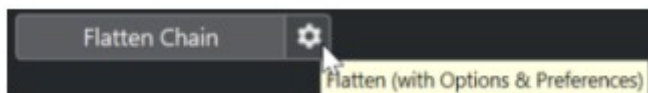
Zapisałeś kopię projektu przed splaszczaniem łańcucha aranżera.

UWAGA

Splaszczanie łańcucha aranżera może usunąć wydarzenia i części z projektu. Używaj **Flatten** tylko wtedy, gdy wiesz, że nie chcesz już edytować ścieżki/łańcuch aranżera. W razie wątpliwości zapisz kopię projektu przed splaszczaniem łańcucha aranżera.

PROCEDURA

1. Wybierz łańcuch aranżerów, który chcesz przekonwertować na projekt liniowy.
2. Opcjonalnie: kliknij **Flatten (with Options & Preferences)** (Spłaszcz (z opcjami i preferencjami)).



3. Opcjonalnie: Aktywuj żądane opcje spłaszczania.

UWAGA

Jeśli zdasz sobie sprawę, że chcesz wprowadzić dalsze zmiany, kliknij **Go Back** (Wróć). Aktywowane opcje spłaszczania są zachowywane.

4. Kliknij **Flatten** (Spłaszcz).

WYNIK

Zdarzenia i części w projekcie są ponownie porządkowane, powtarzane, zmieniane rozmiary, przesuwane i/lub usuwane, tak aby dokładnie odpowiadały łańcuchowi aranżerów.

Jump Mode (Tryb skoku)

Jeśli skonfigurowałeś ścieżkę aranżera i odtworzyłeś ją, masz dostęp na żywo do kolejności odtwarzania. W ten sposób możesz zapętląć zdarzenia aranżera z większą elastycznością w odniesieniu do długości odtwarzania.

WARUNEK WSTĘPNY

Ustawiony zostaje łańcuch aranżerów i włączony jest tryb aranżera.

PROCEDURA

1. Odtwórz swój projekt.
2. W dolnej części **Inspektora** otwórz wyskakujące menu Jump Mode (Tryb skoku) i wybierz opcję z wyskakującego menu.



Określa, jak długo aktywne zdarzenie aranżera jest odtwarzane przed przejściem do następnego.

3. Na liście **Arranger Events** (Zdarzenia aranżera) w Inspektorze kliknij strzałkę po lewej stronie zdarzenia aranżera, które chcesz wyzwoić.

WYNIK

Zdarzenie aranżera jest zapętlane zgodnie z Twoimi ustawieniami, dopóki nie klikniesz innego zdarzenia aranżera.

UWAGA

Możesz przypisać klawisze do wyzwalania zdarzeń aranżera w kategorii **Arranger** (Aranżer) w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszy).

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

- Aby zatrzymać **Jump Mode** (Tryb skoku), kliknij **Stop**.
- Aby kontynuować odtwarzanie od określonego zdarzenia aranżera, kliknij zdarzenie aranżera na liście **Current Arranger Chain** (Aktualny łańcuch aranżerów).

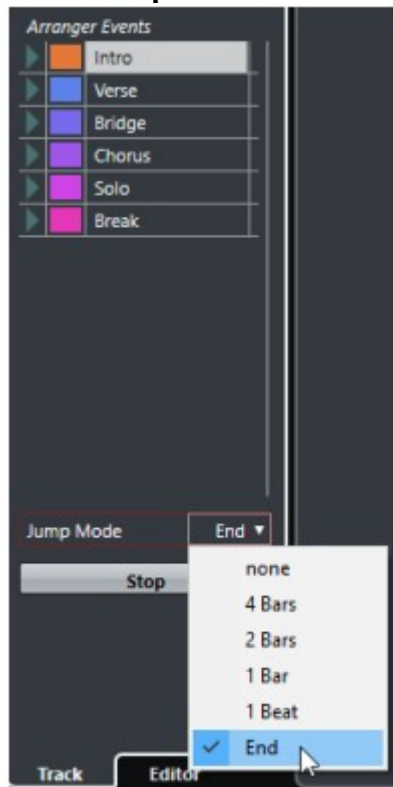
POWIĄZANE LINKI

Opcje trybu skoku na stronie 326

Opcje Jump Mode (trybu skoku)

Wyskakujące menu **Jump Mode** pozwala określić, jak długo aktywne wydarzenie aranżera ma być odtwarzane przed przejściem do następnego.

- Aby wyświetlić **inspektora** ścieżki aranżera, wybierz ścieżkę aranżera z listy ścieżek.



Dostępne są następujące opcje:

None (Nic)

Natychmiastowe przejście do następnej sekcji.

4 Bars, 2 bars (4 takty, 2 takty)

Przeskakuje do następnego zdarzenia aranżera po 2 lub 4 taktach. Jeśli bieżące zdarzenie aranżera jest krótsze niż 2 lub 4 takty, odtwarzanie przeskakuje do następnego zdarzenia aranżera na końcu zdarzenia.

1 Bar (1 takt)

Przeskakuje do następnej sekcji na następnej kresce.

1 Beat (1 uderzenie)

Przeskakuje do następnej sekcji w następnym uderzeniu.

End (Koniec)

Odtwarza bieżącą sekcję do końca, a następnie przechodzi do następnej sekcji.

Aranżacja muzyki do wideo

Kiedy komponujesz muzykę do wideo, możesz użyć zdarzeń aranżacyjnych, aby wypełnić określoną sekcję wideo muzyką. Poniżej znajduje się przykład, jak można to zrobić.

WARUNEK WSTĘPNY

Podłączyłeś i skonfigurowałeś zewnętrzne urządzenie master synchronizacji z komputerem. Utworzyłeś nowy, pusty projekt i dodałeś ścieżkę MIDI.

PROCEDURA

1. Utwórz partię MIDI, która zaczyna się na pozycji 00:00:00:00 i kończy na pozycji 00:01:00:00.
2. Utwórz partię MIDI, która zaczyna się na pozycji 00:01:00:00 i kończy na pozycji 00:02:00:00.
3. Utwórz partię MIDI, która zaczyna się na pozycji 00:02:00:00 i kończy na pozycji 00:03:00:00.
4. W panelu **Transport** aktywuj **Sync.** (Synchronizację).
5. Wybierz **Project > Add Track > Arranger** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Aranżer).
Zostanie dodana ścieżka aranżera.
6. Na ścieżce aranżera dodaj zdarzenia aranżera w pozycjach partii MIDI.
7. Ustaw łańcuch aranżacji A-A-B-B-C-C.
8. Włącz tryb **Arranger** (Aranżer) i rozpocznij odtwarzanie.
9. Na zewnętrznym urządzeniu master synchronizacji uruchom zewnętrzny kod czasowy na pozycji 00:00:10:00.
W projekcie znajduje się pozycja 00:00:10:00 i odtwarzana jest część aranżera A.
10. Uruchom zewnętrzne urządzenie master synchronizacji w miejscu, które nie odpowiada czasowi rozpoczęcia projektu, na przykład 00:01:10:00.
W projekcie znajduje się pozycja 00:01:10:00 i odtwarzana jest część aranżera A.

WYNIK

Jeśli ustawisz zewnętrzne urządzenie synchronizujące w miejscu, które nie pasuje do czasu rozpoczęcia projektu, Cubase automatycznie przeskoczy do właściwej pozycji na ścieżce aranżera.

UWAGA

Odniesieniem dla zewnętrznego kodu czasowego może być MIDI lub dowolny inny kod czasowy, który może być interpretowany przez Cubase.

POWIĄZANE LINKI

Ścieżka aranżera na stronie 152.

Funkcje transpozycji

Funkcje transpozycji dźwięku i MIDI w Cubase pozwalają na zmianę wysokości dźwięku audio i MIDI do odtwarzania bez zmiany rzeczywistych nut MIDI lub audio.

Możesz transponować:

- Cały projekt poprzez zmianę **Project Root Key** (klucza głównego projektu) na pasku narzędzi okna **Project**.
- Określone sekcje projektu, tworząc ścieżkę transpozycji i dodając zdarzenia transpozycji.
- Poszczególne części lub zdarzenia poprzez zmianę ich wartości transpozycji w wierszu informacyjnym okna **Project**.

WAŻNE

Ogólną zasadą jest zawsze ustawianie klucza głównego jako pierwszego podczas pracy z zawartością ze zdefiniowanym kluczem głównym.

UWAGA

Aby transponować nuty MIDI na wybranej ścieżce, możesz także użyć modyfikatorów MIDI. Jeśli chcesz zmienić rzeczywiste nuty, użyj funkcji transpozycji MIDI w oknie dialogowym **Transpose Setup** i w efektach MIDI (patrz oddzielny dokument **Plug-in Reference** (Opis wtyczek)).

POWIĄZANE LINKI

Transponowanie za pomocą klucza głównego projektu na stronie 329

Transponowanie sekcji projektu za pomocą transpozycji zdarzeń na stronie 332

Transponowanie poszczególnych partii lub wydarzeń za pomocą linii informacyjnej na stronie 334

Modyfikatory MIDI na stronie 773

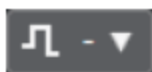
Transpozycja i prędkość w linii informacyjnej na stronie 781

Okno dialogowe konfiguracji transpozycji na stronie 792

Klucz główny projektu

Project Root Key (Klucz główny projektu) umożliwia transpozycję projektu. Zdarzenia audio lub MIDI w twoim projekcie używają go jako odniesienia.

Aby zmienić **Project Root Key** (Klucz główny projektu), użyj wyskakującego menu **Project Root Key** (Klucz główny projektu) na pasku narzędzi okna **Project**.



Jeśli zmienisz klucz główny projektu, pętle, które już zawierają informacje o kluczu głównym, zostaną wykonane automatycznie.

POWIĄZANE LINKI

Transponowanie za pomocą klucza głównego projektu na stronie 329

Transponowanie za pomocą klucza głównego projektu

Pętle zawarte w Cubase zawierają już informacje o kluczu głównym. Jeśli zmienisz klucz główny projektu, te pętle będą działać automatycznie.

WARUNEK WSTĘPNY

Otworzyłeś projekt zawierający pętle audio z różnymi kluczami głównymi.

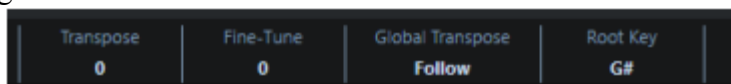
PROCEDURA

1. Opcjonalnie: Wybierz pętle perkusyjne i perkusyjne w swoim projekcie i ustaw ustawienie **Global Transpose** (Transpozycja globalna) w wierszu informacyjnym na **Independent** (Niezależne). To ustawienie wyklucza transpozycję pętli.

2. Na pasku narzędzi okna **Project** otwórz menu podręczne **Project Root Key** (Klucz główny projektu) i ustaw klucz główny dla projektu.



Spowoduje to zmianę klucza głównego dla całego projektu i transpozycję pętli w celu dopasowania do tego klucza.



WYNIK

Pętle podążają za kluczem głównym projektu.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Nagrywaj audio lub MIDI. Nowo zarejestrowane zdarzenia otrzymują klucz główny projektu. Zmień klucz główny projektu. Następują zdarzenia z informacjami o kluczu głównym.

POWIĄZANE LINKI

Wykluczanie pojedynczych partii lub zdarzeń z globalnej transpozycji na stronie 335
Transpozycja ścieżki i nagrania na stronie 334

Przypisywanie klucza głównego projektu do części lub zdarzeń

Niektóre zdarzenia audio lub MIDI utworzone na przykład przez nagrywanie mogą nie zawierać informacji o kluczu głównym. Jeśli chcesz, aby podążały za zmianami transpozycji, musisz ustawić je na **Project Root Key** (klucz główny projektu).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi okna **Project** otwórz menu podręczne **Project Root Key** (Klucz główny projektu) i ustaw klucz główny dla projektu.

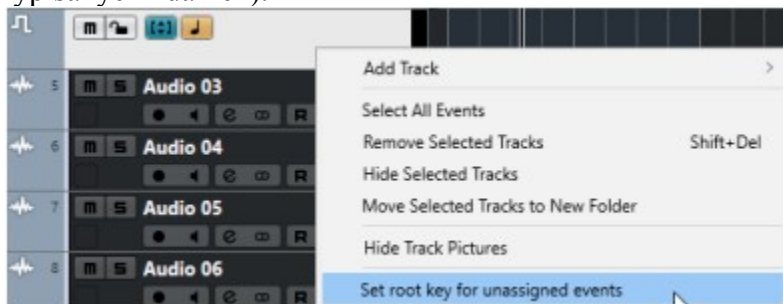
2. Opcjonalnie: Wybierz pętle bębnowe i perkusyjne w swoim projekcie i ustaw ustawienie **Global Transpose** (Transpozycja globalna) w wierszu informacyjnym na **Independent** (Niezależne).

To ustawienie wyklucza transpozycję pętli.

3. Wybierz **Project > Add Track > Transpose** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Transponuj).

Ścieżka transponowana zostanie dodana do listy ścieżek. W projekcie można mieć tylko jedną ścieżkę transpozycji.

4. Na liście ścieżek kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę transpozycji i z menu kontekstowego wybierz **Set root key for unassigned events** (Ustaw klucz główny dla nieprzypisanych zdarzeń).



WYNIK

Wszystkie części lub zdarzenia, które nie zawierają żadnych informacji o kluczu głównym, są ustawiane na klucz główny projektu.

POWIĄZANE LINKI

Wykluczanie pojedynczych partii lub zdarzeń z globalnej transpozycji na stronie 335.

Nagrywanie z kluczem głównym projektu

Jeśli nagrywasz za pomocą klucza głównego projektu, nagrane zdarzenia automatycznie podążają za tym kluczem głównym. Ta funkcja jest przydatna, jeśli chcesz później zmienić klucz główny i chcesz, aby zdarzenia następowały po nim.

PROCEDURA

1. Opcjonalnie: Wybierz pętle bębnowe i perkusyjne w swoim projekcie i ustaw ustawienie **Global Transpose** (Transpozycja globalna) w wierszu informacyjnym na **Independent** (Niezależne).
To ustawienie wyklucza transpozycję pętli.
2. Na pasku narzędzi otwórz menu podręczne **Project Root Key** (Klucz główny projektu) i ustaw klucz główny.
Wszystkie części i zdarzenia są transponowane w celu dopasowania do klucza głównego.
3. Nagraj swoją muzykę.

WYNIK

Wszystkie nagrane zdarzenia audio i partie MIDI otrzymują informacje o kluczu głównym projektu. W wierszu informacyjnym ustawienie **Global Transpose** dla nagranych zdarzeń jest ustawione na **Follow** (Podążaj).

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Zmień klucz główny projektu. Twoje zdarzenia będą podążać.

Zmiana klucza głównego poszczególnych zdarzeń audio

Możesz zmienić lub ustawić informacje o kluczu głównym dla poszczególnych zdarzeń audio lub części w **Pool** (puli).

PROCEDURA

1. Wybierz **Media > Open Pool Window** (Media > Otwórz okno puli).
2. Otwórz menu podręczne **View/Attributes** (Widok/Atrybuty) i aktywuj opcję **Root Key** (Klucz główny). Kolumna **Key** (Klucz) jest wyświetlana w oknie **Pool** (Pula).

3. Kliknij kolumnę **Key** (Klucz) dla zdarzenia audio lub partii, do której chcesz przypisać inny ton główny i wybierz tonację z wyskakującego menu.

WYNIK

Klucz główny zdarzenia audio lub części został zmieniony. Odpowiedni plik audio pozostaje jednak niezmieniony. Jeśli zmienisz klucz główny projektu, zdarzenia audio lub części zachowają swoje własne ustawienia klucza głównego i zostaną transponowane w celu dopasowania do klucza głównego projektu (**Project Root Key**).

UWAGA

Możesz także przypisać klucze główne w **MediaBay**.

UWAGA

Zapisz klucz główny w pliku audio, wybierając zdarzenie audio na ekranie zdarzenia i wybierając **Audio > Bounce Selection** (Audio > Wybór odbicia).

Zmiana tonacji podstawowej poszczególnych partii MIDI

Możesz zmienić informacje o tonacji głównej dla poszczególnych partii MIDI w wierszu informacyjnym okna **Project**.

PROCEDURA

1. W oknie zdarzeń wybierz partię MIDI.
2. W wierszu informacyjnym okna **Project** kliknij **Root Key** (Klucz główny) i wybierz klucz z wyskakującego menu.

WYNIK

Tonacja prymy partii MIDI zostanie zmieniona. Jeśli zmienisz tonację główną projektu, partie MIDI zachowają własne ustawienia tonacji głównej i zostaną transponowane w celu dopasowania do **Project Root Key** (tonacji głównej projektu).

Transponuj ścieżkę

Ścieżka transpozycji umożliwi transpozycję całego projektu lub jego części. Ta funkcja jest przydatna, jeśli chcesz tworzyć wariacje harmoniczne.

Aby ta funkcja działała, musisz dodać zdarzenia transpozycji. Te zdarzenia transpozycji umożliwiają transpozycję określonych fragmentów projektu w półtonach.

PRZYKŁAD

Jeśli twój wokalista nie osiągnie określonego tonu, możesz transponować cały projekt, dodając ścieżkę transpozycji i tworząc zdarzenie transpozycji o wartości -2 półtony. Po nagraniu ustaw zdarzenie transpozycji z powrotem na 0.

PRZYKŁAD

Jeśli chcesz rozjaśnić swoje pętle w tonacji C-dur, możesz je transponować, dodając ścieżkę transpozycji i tworząc zdarzenie transpozycji o wartości 5. Spowoduje to transpozycję ich o 5 półtonów, dzięki czemu odtwarzana będzie subdominanta w tonacji F-dur.

PRZYKŁAD

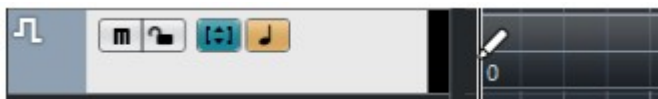
Jeśli chcesz, aby Twoja piosenka była bardziej interesująca, możesz transponować ostatni refren swojego projektu, dodając ścieżkę transpozycji i tworząc zdarzenie transpozycji o wartości 1.

Transponowanie sekcji projektu za pomocą zdarzeń transpozycji

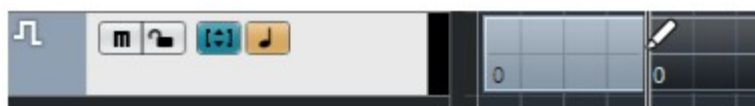
Możesz transponować określone sekcje swojego projektu, tworząc zdarzenia transpozycji na ścieżce transpozycji.

PROCEDURA

1. Wybierz **Projekt > Add Track > Transpose** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Transponuj).
Ścieżka transponowana zostanie dodana do listy ścieżek. W projekcie można mieć tylko jedną ścieżkę transpozycji.
2. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) i kliknij ścieżkę transpozycji. Zdarzenie transpozycji jest tworzone od miejsca kliknięcia do końca projektu.



3. Kliknij w nowej pozycji, aby dodać kolejne zdarzenie transpozycji.



4. Kliknij wartość w lewym dolnym rogu zdarzenia i wprowadź wartość transpozycji z zakresu od -24 do 24 półtonów.
5. Odtwórz swój projekt

WYNIK

Transponowane są sekcje projektu, które znajdują się w tym samym czasie co zdarzenia transpozycji.

POWIĄZANE LINKI

Wykluczanie pojedynczych partii lub zdarzeń z globalnej transpozycji na stronie 335.

Wyciszanie zdarzeń na ścieżce transpozycji

Możesz wyciszyć zdarzenia transpozycji na ścieżce transpozycji. Jest to przydatne, jeśli chcesz na przykład porównać efekt transpozycji z oryginalnym dźwiękiem.

PROCEDURA

- Na liście ścieżek transpozycji kliknij opcję **Mute Transpose Events** (Wycisz Transponowane zdarzenia).

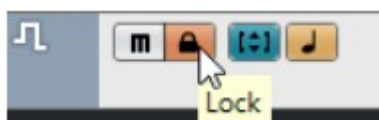
WYNIK

Zdarzenia transpozycji nie są brane pod uwagę podczas odtwarzania.

Blokada transpozycji

Funkcja blokady na ścieżce transpozycji pozwala zapobiegać przypadkowemu przeniesieniu lub zmianie transpozycji.

Aby zablokować ścieżkę transpozycji, aktywuj opcję **Lock** (Zablokuj) na liście ścieżek.




Zachowaj transpozycję w zakresie oktaw

Keep Transpose in Octave Range (Zachowaj transpozycję w zakresie oktaw) na ścieżce transpozycji utrzymuje transpozycję w zakresie oktaw.

Gwarantuje to, że nic nie zostanie przetransponowane o więcej niż siedem półtonów, a Twoja muzyka nigdy nie zabrzmie nienaturalnie, ponieważ tonacja została podniesiona zbyt wysoko lub zbyt nisko. Zalecamy również włączenie tej funkcji podczas pracy z pętlami audio.

PRZYKŁAD

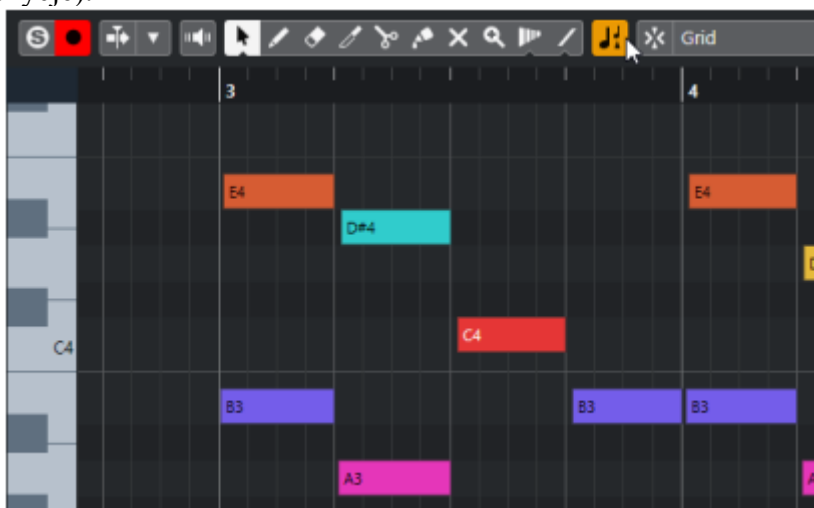
Otworzyłeś **Key Editor** i aktywowałeś **Indicate Transpositions**  (Wskaż transpozycje).

Dodałeś ścieżkę transpozycji i aktywowałeś **Transpose in Octave Range**  (Transpozycja w zakresie oktawy). Jeśli dodasz zdarzenie transpozycji o wartości 8 półtonów lub wyższej, akord zostanie przetransponowany do najbliższego interwału lub wysokości.

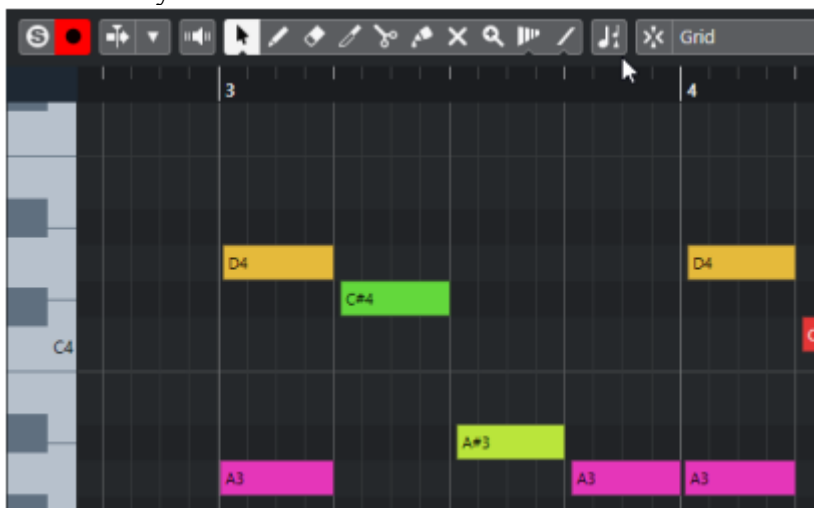
Indicate Transpositions (Wskaż transpozycje)

W przypadku partii MIDI można uzyskać wizualną informację zwrotną, która pozwala porównać oryginalne dźwięki i muzykę transponowaną do odtwarzania.

- Aby aktywować **Indicate Transpositions** (transpozycje wskazujące) dla partii MIDI, otwórz partię w **Key Editor** (Edytorze klawiszy) i kliknij opcję **Indicate Transpositions** (Wskaż transpozycje).



Jeśli włączona jest opcja **Indicate Transpositions** (Wskaż transpozycje), wyświetlane są transponowane tony nut.



Jeśli opcja **Indicate Transpositions** jest wyłączona, wyświetlane są oryginalne wysokości nut w partii MIDI

Transponuj ścieżkę i nagrywanie

Ścieżka transpozycji wpływa na wynik nagranych partii lub zdarzeń.

Jeśli twój projekt zawiera ścieżkę transpozycji ze zdarzeniami transpozycji i nagrywasz audio lub MIDI, dzieje się tak:

- **Global Transpose** (Transpozycja globalna) jest automatycznie ustawiana na **Independent** (Niezależną) dla nagranych partii lub zdarzeń.
- Klucz główny projektu nie jest brany pod uwagę.

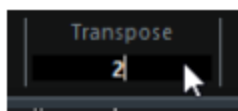
Jeśli twój projekt nie zawiera ścieżki transpozycji lub nie dodano żadnych zdarzeń transpozycji, dzieje się tak:

- **Global Transpose** (Transpozycja globalna) jest automatycznie ustawiana na **Follow** (Śledź) dla nagranych partii lub zdarzeń.
- Nagrane części lub zdarzenia otrzymują klucz główny projektu.

Transponuj w linii informacyjnej

W wierszu informacyjnym okna projektu możesz zmienić wartość transpozycji dla poszczególnych części lub zdarzeń.

Aby to zrobić, zmień wartość transpozycji w polu **Transpose** (Transpozycja) w linii informacyjnej.



Pole **Transpose** wskazuje również transpozycje wprowadzone przez zmianę **Project Root Key** (Klucza głównego projektu).

Transponowanie poszczególnych części lub zdarzeń za pomocą linii informacyjnej

Możesz transponować pojedyncze zdarzenia audio i partie MIDI w wierszu informacyjnym pola **Transpose**.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie lub partię, którą chcesz transponować.
2. W wierszu informacyjnym okna **Project** kliknij pole **Transpose** (Transponuj) i wprowadź wartość transpozycji w półtonach.

UWAGA

Jeśli projekt zawiera już globalne zmiany transpozycji, przydatne może być włączenie opcji **Keep Transpose in Octave Range** (Zachowaj transpozycję w zakresie oktawy).

WYNIK

Zdarzenie jest odpowiednio transponowane. Wartość transpozycji jest dodawana do każdej globalnej zmiany transpozycji utworzonej za pomocą klucza głównego lub ścieżki transpozycji.

POWIĄZANE LINKI

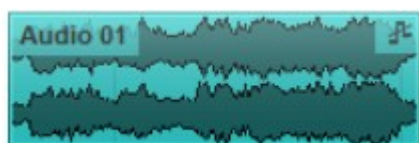
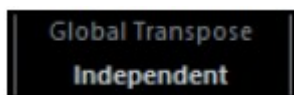
Zachowaj transpozycję w zakresie oktaw na stronie 333

Wykluczanie poszczególnych części lub wydarzeń z globalnej transpozycji

Jeśli dodasz transpozycję globalną, na przykład zmieniając klucz główny lub tworząc transpozycję zdarzenia, możesz wykluczyć określone zdarzenia z transpozycji. Jest to przydatne dla bębnow i pętle perkusyjne lub pętle efektów specjalnych (FX).

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie lub partię, którą chcesz wykluczyć z transpozycji.
2. W wierszu informacyjnym kliknij pole **Global Transpose** (Transpozycja globalna), aby ustawić wartość **Independent** (Niezależna).
Zdarzenia wykluczone z globalnej transpozycji są oznaczone symbolem w prawym górnym rogu.



WYNIK

Jeśli zmienisz główny klucz projektu lub dodasz zdarzenia transpozycji, niezależne części lub zdarzenia nie zostaną naruszone.

UWAGA

Gotowe części lub zdarzenia, które są oznaczone jako perkusja lub FX, są automatycznie ustawiane na **Independent** (Niezależne).

Markery

Znaczniki (markers) służą do szybkiego zlokalizowania określonych pozycji. Istnieją dwa rodzaje znaczników: znaczniki pozycji i znaczniki cyklu

Jeśli często przeskakujesz do określonej pozycji w projekcie, powinieneś wstawić znacznik w tym miejscu. Możesz także używać znaczników do wybierania zakresu lub powiększania.

Znaczniki znajdują się na ścieżce znaczników. Możesz dodać maksymalnie 10 znaczników ścieżek

Możesz pokazać pionowe linie znaczników, które wskazują pozycje znaczników na wszystkich ścieżkach w całym projekcie. Linie znaczników są pokazane w oknie **Project** i w sekcji **Global Tracks** (globalnych ścieżek) inspektora edytora kluczy (**Key Editor Inspector**).

POWIĄZANE LINKI

Znaczniki pozycji na stronie 336

Znaczniki cykli na stronie 336

Ścieżka znaczników na stronie 342

Nieprzezroczystość zdarzenia na stronie 1166

Wyświetlanie zdarzeń — znaczniki na stronie 1169

Pokazywanie/ukrywanie linii znaczników w oknie projektu na stronie 337

Wyświetlanie/ukrywanie linii znaczników w edytorze kluczy na stronie 338

Pokazywanie/ukrywanie poszczególnych ścieżek na stronie 66

Wyświetlanie/ukrywanie ścieżek globalnych w edytorze kluczy na stronie 854

Znaczniki pozycji

Znaczniki pozycji umożliwiają zapisanie określonej pozycji.

Znaczniki pozycji na ścieżce znaczników są pokazywane jako zdarzenia znaczników: pionowe linie z opisem znacznika (jeśli jest przypisany) i numerem obok niego. Jeśli wybierzesz ścieżkę znacznika, wszystkie jej znaczniki zostaną pokazane w **Inspektorze**.

Znaczniki cyklu

Tworząc znaczniki cyklu, można zapisać dowolną liczbę pozycji lewego i prawego lokalizatora jako pozycję początkową i końcową zakresu i przywoływać je, klikając dwukrotnie odpowiedni znacznik.

Znaczniki cyklu są pokazywane na ścieżce znacznikowej jako dwa znaczniki połączone poziomą linią. Znaczniki cykli są idealne do zapisywania fragmentów projektu.

Na przykład definiując znaczniki cyklu dla wstępu, zwrotki i refrenu utworu, można szybko przejść do sekcji utworu i powtórzyć sekcję, aktywując opcję **Activate Cycle** (Aktywuj cykl) w panelu **Transport**.

Ustawianie lokalizatorów za pomocą znaczników cykli

Znaczniki cykli reprezentują zakresy w twoim projekcie. Możesz ich użyć do przesunięcia lewego i prawego lokalizatora.

PROCEDURA

- Aby ustawić lewy lokalizator na początek znacznika cyklu, a prawy na koniec znacznika cyklu, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie znacznik cyklu.
 - Z wyskakującego menu **Cycle** (Cykl) na liście ścieżek wybierz znacznik cyklu.

WYNIK

Lewy i prawy lokalizator zostaną przesunięte, aby objąć znacznik cyklu.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Teraz możesz przesunąć pozycję kursora projektu na początek lub koniec znacznika cyklu, przesuując go do odpowiedniego lokalizatora lub użyć znaczników cyklu do wyeksportowania określonych zakresów projektu za pomocą okna dialogowego **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio).

Edycja znaczników cykli

Podczas edycji znaczników cyklu na ścieżce znaczników uwzględniany jest skok.

- Aby dodać znacznik cyklu, naciśnij **Ctrl/Cmd**, kliknij i przeciągnij na ścieżce znacznika.
- Aby zmienić pozycję początkową/końcową znacznika cyklu, przeciągnij uchwyt początkowy/końcowy.
- Aby przesunąć znacznik cyklu w inne miejsce, przeciągnij górną granicę.
- Aby usunąć znacznik cyklu, kliknij narzędziem **Erase** (Wymaż). Jeśli podczas klikania przytrzymasz klawisz **Alt/Opt**, wszystkie kolejne znaczniki zostaną usunięte.
- Aby wyciąć zakres w znaczniku cyklu, zaznacz zakres w znaczniku cyklu i naciśnij **Ctrl/Cmd -X**.
- Aby ustawić początek/koniec znacznika wybranego znacznika cyklu w pozycji kursora, wybierz **Project > Markers** (Projekt > Znaczniki), aby otworzyć okno **Markers** (Znaczniki), a następnie wybierz **Functions > Set Marker Start/End to Cursor** (Funkcje > Ustaw początek/koniec znacznika na kursor).
- Aby ustawić lewy i prawy lokalizator, kliknij dwukrotnie znacznik cyklu.
- Aby powiększyć znacznik cyklu, naciśnij klawisz **Alt/Opt** i kliknij dwukrotnie znacznik cyklu.

Pokazywanie/ukrywanie linii znaczników w oknie projektu

Możesz aktywować/dezaktywować pionowe linie znaczników, które wskazują pozycje znaczników na wszystkich ścieżkach w całym projekcie. Linie znaczników są wyświetlane na ekranie zdarzeń w oknie **Project**. Domyślnie linie znaczników są wyświetlane dla aktywnej ścieżki znaczników.

WARUNEK WSTĘPNY

- Dodałeś do swojego projektu co najmniej jedną ścieżkę znacznika i jeden znacznik.
- Ścieżka znacznika jest widoczna i nie jest odfiltrowywana na karcie **Visibility** (Widoczność).

PROCEDURA

- Na liście ścieżek okna projektu kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę znaczników i wybierz opcję z menu **Show Marker Lines** (Pokaż linie znaczników).

Możesz pokazać linie znaczników aktywnej ścieżki znaczników, wszystkich ścieżek znaczników lub możesz je ukryć.

WYNIK

Na ekranie zdarzeń w oknie **Project** linie znaczników są wyświetlane zgodnie z wybranymi ustawieniami.

UWAGA

Opcje **Show Marker Lines** (Pokaż linie znaczników) są również dostępne w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Event Display – Markers** (Wyświetlanie zdarzeń — Znaczniki)).

Linie znaczników są wyświetlane za innymi zdarzeniami na innych ścieżkach. Jeśli potrzebujesz wyraźniejszego wskazania linii, rozważ obniżenie opcji **Event Opacity** (Krycie zdarzenia) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Event Display** (Wyświetlanie zdarzenia)).

POWIĄZANE LINKI

Wyświetlanie zdarzeń — znaczniki na stronie 1169

Pokazywanie/ukrywanie linii znaczników w edytorze kluczy **Key Editor**

Możesz aktywować/dezaktywować pionowe linie znaczników, które wskazują pozycje znaczników na wszystkich ścieżkach w całym projekcie. Linie znaczników są wyświetlane na ekranie zdarzeń dla ścieżek globalnych w **Key Editor** (Edytor kluczy). Domyślnie linie znaczników są wyświetlane dla aktywnej ścieżki znaczników.

WARUNEK WSTĘPNY

- Dodałeś do swojego projektu co najmniej jedną ścieżkę znacznika i jeden znacznik.
- Ścieżka znacznika jest widoczna i nie jest odfiltrowywana na karcie **Visibility** (Widoczność).

PROCEDURA

1. W **Key Editor Inspector** (Inspektor edytora kluczy) aktywuj sekcję **Global Tracks**.
2. Na liście ścieżek w sekcji **Global Tracks** (Ścieżki globalne) aktywuj jedną lub więcej ścieżek znaczników (marker tracks).
3. Na liście ścieżek okna projektu kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę znaczników i wybierz opcję z menu **Show Marker Lines** (Pokaż linie znaczników).
Możesz pokazać linie znaczników dla aktywnej ścieżki znaczników, dla wszystkich ścieżek znaczników lub możesz je ukryć.

WYNIK

W widoku zdarzeń dla globalnych ścieżek w **Key Editor** (Edytorze kluczy) linie znaczników są wyświetlane zgodnie z Twoimi ustawieniami.

UWAGA

Opcje **Show Marker Lines** (Pokaż linie znaczników) są również dostępne w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Event Display— Markers** (Wyświetlanie zdarzeń — Znaczniki)).

Linie znaczników są wyświetlane za innymi zdarzeniami na innych ścieżkach. Jeśli potrzebujesz wyraźniejszego wskazania linii, rozważ obniżenie opcji **Event Opacity** (Krycie zdarzenia) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Event Display** (Wyświetlanie zdarzenia)).

POWIĄZANE LINKI

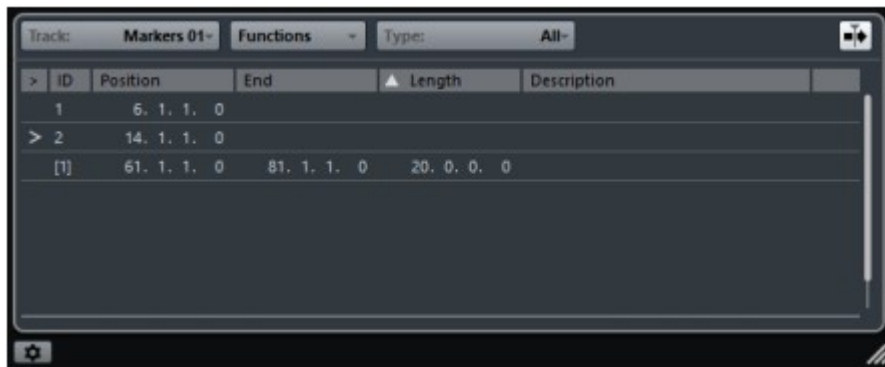
Wyświetlanie zdarzeń — znaczniki na stronie 1169

Okno znaczników

W oknie **Markers** (Znaczniki) możesz przeglądać i edytować znaczniki. Znaczniki na aktywnej ścieżce znaczników są wyświetlane na liście znaczników w kolejności, w jakiej występują w projekcie.

Aby otworzyć okno **Markers** (Znaczniki), masz następujące możliwości:

- Wybierz **Project > Markers** (Projekt > Znaczniki).
- W panelu **Transport** w sekcji znaczników kliknij **Show** (Pokaż).
- Użyj komendy klawiszowej (domyślnie **Ctrl/Cmd - M**).



Set focus to marker track (Ustaw ostrość na ścieżkę znacznika)

Umożliwia wybranie ścieżki znacznika, na której znajduje się fokus.

Functions menu (Menu funkcji)

Wyświetla listę wszystkich funkcji dostępnych w oknie **Marker** (Znacznik).

Filter Markers (Filtruj znaczniki)

Umożliwia określenie, który typ znacznika ma być wyświetlany na liście znaczników.

Auto-Scroll with Project Cursor (Automatyczne przewijanie za pomocą kursora projektu)

Umożliwia śledzenie strzałki lokalizacji, nawet jeśli projekt zawiera dużą liczbę znaczników.

Jeśli ta opcja jest włączona, okno **Marker** (Znacznik) jest automatycznie przewijane, aby strzałka lokalizacji była widoczna.

Markers list (Lista znaczników)

Wyświetla znaczniki w kolejności, w jakiej występują w projekcie.

Marker Settings (Ustawienia znacznika)

Pokazuje ustawienia znacznika.

Edycja w oknie znaczników Markers Window

W oknie **Markers** (Znaczniki) możesz wybierać, edytować, dodawać, przenosić i usuwać znaczniki.

- Aby wybrać lub edytować znacznik, kliknij go. Zaznacz wiele znaczników, klikając je z klawiszem **Shift** — lub **Ctrl/Cmd**.
- Aby dodać znacznik pozycji w miejscu kursora, wybierz **Functions > Insert Marker** (Funkcje > Wstaw znacznik).

Znacznik pozycji jest dodawany w bieżącej pozycji kursora projektu na aktywnej ścieżce znaczników.

- Aby dodać znacznik cyklu w miejscu kursora, wybierz **Functions > Insert Cycle Marker** (Funkcje > Wstaw znacznik cyklu). Spowoduje to dodanie znacznika cyklu między lewym i prawym lokalizatorem na aktywnej ścieżce znaczników.

- Aby przesunąć znacznik do pozycji kursora, zaznacz go i wybierz **Functions > Move Markers to Cursor** (Funkcje > Przenieś znaczniki do kursora).

Nową pozycję można również wprowadzić numerycznie w kolumnie **Position** (Pozycja). Jeśli wybrany jest znacznik cyklu, operacja przesuwania wpływa na pozycję początkową znacznika cyklu.

- Aby przenieść znaczniki na inną ścieżkę, zaznacz znaczniki, wybierz kolejno **Functions > Move Markers to Track** (Funkcje > Przenieś znaczniki na ścieżkę), a następnie wybierz ścieżkę znacznika.
- Aby usunąć znacznik, zaznacz go i wybierz **Functions > Remove Marker** (Funkcje > Usuń znacznik)

Poruszanie się po liście znaczników

Możesz poruszać się po liście znaczników za pomocą klawiatury komputera i wybierać wpisy, naciskając klawisz **Return**. Jest to szybki i łatwy sposób na przeskakiwanie do znaczników podczas odtwarzania lub nagrywania.

- Aby przejść do poprzedniego/następnego znacznika na liście, naciśnij klawisze **Strzałka w górę / Strzałka w dół**.
- Aby przejść do pierwszego/ostatniego znacznika, naciśnij klawisze **Page Up / Page Down**.

Sortowanie i zmiana kolejności na liście znaczników

Możesz dostosować sposób wyświetlania atrybutów znaczników na liście znaczników, sortując lub zmieniając kolejność kolumn.

- Aby posortować listę znaczników według określonego atrybutu, kliknij odpowiedni nagłówek kolumny.
- Aby zmienić kolejność atrybutów znaczników, przeciągnij i upuść odpowiednie nagłówki kolumn.
- Aby dostosować szerokość kolumny, umieść wskaźnik myszy między dwoma nagłówkami kolumn i przeciągnij w lewo lub w prawo.

UWAGA

Bez względu na to, według jakiego atrybutu sortujesz, drugim kryterium sortowania zawsze będzie atrybut pozycji.

Ustawienia znacznika

Możesz wprowadzić ogólne ustawienia znaczników dla swojego projektu.

- Aby otworzyć ustawienia znaczników, wybierz **Project > Markers** (Projekt > Znaczniki)

i kliknij **Marker Settings**  (Ustawienia znaczników).

Cycle follows when locating to Markers (Cykl następuje podczas lokalizowania znaczników)

Spowoduje to automatyczne ustawienie lewego i prawego lokalizatora na znacznik pozycji lub cyklu podczas lokalizowania tego znacznika. Jest to przydatne, jeśli chcesz ustawić lokalizatory w locie podczas nagrywania, na przykład w trybie Punch In/Punch Out.

Show marker IDs on marker track (Pokaż identyfikatory znaczników na ścieżce znaczników)

Jeśli ta opcja jest aktywna, identyfikatory znaczników są wyświetlane na ścieżce znaczników.

Sync Selection (Wybór synchronizacji)

Jeśli ta opcja jest aktywna, wybór okna **Markers** (Znaczniki) jest powiązany z wyborem w oknie **Project**.

Atrybuty znaczników

Atrybuty znaczników są pokazane na liście znaczników w oknie **Markers** (Znaczniki).

- Aby otworzyć okno **Markers** (Znaczniki), wybierz **Project > Markers** (Projekt > Znaczniki). Dostępne są następujące atrybuty:

Locate (Znajdź)

Strzałka wskazuje, który znacznik znajduje się w pozycji kursora projektu (lub najbliższej kursora projektu). Jeśli klikniesz w tej kolumnie, kursor projektu zostanie przeniesiony do odpowiedniej pozycji znacznika. Tej kolumny nie można ukryć.

ID

Ta kolumna zawiera numery identyfikacyjne znaczników.

Position (Pozycja)

W tej kolumnie można przeglądać i edytować pozycje czasowe znaczników (lub pozycje początkowe znaczników cykli). Tej kolumny nie można ukryć.

End (Koniec)

W tej kolumnie można przeglądać i edytować pozycje końcowe znaczników cykli.

Length (Długość)

W tej kolumnie można przeglądać i edytować długość znaczników cyklu.

Description (Opis)

Tutaj możesz wprowadzić nazwy lub opisy znaczników.

POWIĄZANE LINKI

Identyfikatory znaczników na stronie 341

Znaczniki cykli na stronie 336

Edycja atrybutów

- Aby edytować atrybut znacznika, wybierz odpowiedni znacznik, kliknij żądaną kolumnę atrybutu i wprowadź zmiany.
- Aby zmienić atrybuty kilku znaczników, wybierz znaczniki i zaznacz pole wyboru dla atrybutu.

Wszystkie wybrane znaczniki odpowiednio zmieniają swoje atrybuty. Należy zauważyć, że nie działa to po kliknięciu wartości kodu czasowego lub pola tekstowego.

UWAGA:

Aby poruszać się po liście atrybutów znaczników, możesz także użyć klawisza **Tab** oraz klawiszy **Strzałka w górę**, **Strzałka w dół**, **Strzałka w lewo** i **Strzałka w prawo**.

Sortowanie i zmiana kolejności kolumn

Możesz dostosować sposób wyświetlania atrybutów znaczników na liście znaczników, sortując lub zmieniając kolejność kolumn.

- Aby posortować listę znaczników według określonego atrybutu, kliknij odpowiedni nagłówek kolumny.

UWAGA:

Bez względu na to, według jakiego atrybutu sortujesz, drugim kryterium sortowania zawsze będzie atrybut pozycji.

- Aby zmienić kolejność atrybutów znaczników, przeciągnij i upuść odpowiednie nagłówki kolumn.
- Aby dostosować szerokość kolumny, umieść wskaźnik myszy między dwoma nagłówkami kolumn i przeciągnij w lewo lub w prawo.

Identyfikatory znaczników

Za każdym razem, gdy dodajesz znacznik, jest mu automatycznie i sekwencyjnie przypisywany numer identyfikacyjny, zaczynając od 1.

Identyfikatory znaczników cykli są pokazane w nawiasach i zaczynają się od 1. Numery identyfikacyjne można zmienić w dowolnym momencie – pozwala to na przypisanie określonych znaczników do poleceń klawiaturowych.

UWAGA

Jeśli przesuniesz znacznik z jednej ścieżki znacznika na drugą metodą przeciągnij i upuść w oknie **Project**, a identyfikator znacznika jest już używany na tej ścieżce, wstawiony znacznik automatycznie otrzyma nowy identyfikator.

Ponowne przypisywanie identyfikatorów znaczników

Czasami, zwłaszcza podczas ustawiania znaczników w locie, możesz zapomnieć lub przegapić ustawienie znacznika. Po dodaniu później identyfikator tego znacznika nie będzie odpowiadał jego pozycji na ścieżce znaczników. Dlatego możliwe jest ponowne przypisanie identyfikatorów dla wszystkich znaczników na ścieżce.

PROCEDURA

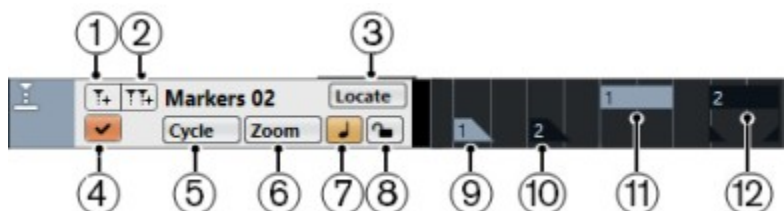
1. Otwórz okno **Markers (Znaczniki)**.
2. Wybierz ślad znacznika, którego numery identyfikacyjne chcesz ponownie przypisać.
3. Otwórz wyskakujące menu Functions (Funkcje) i wybierz opcję **Reassign Position Marker IDs** (Przypisz ponownie identyfikatory znaczników pozycji) lub **Reassign Cycle Marker IDs** (Przypisz ponownie identyfikatory znaczników cykli).

WYNIK

Identyfikatory znaczników wybranego typu są ponownie przypisywane, aby odpowiadały kolejności znaczników na ścieżce znaczników.

Ścieżka znaczników (Marker Track)

Ścieżka znaczników służy do dodawania i edytowania znaczników.



- 1 **Add Marker** (Dodaj znacznik)
Dodaje znacznik pozycji w miejscu kursora.
- 2 **Add Cycle Marker** (Dodaj znacznik cyklu)
Dodaje znacznik cyklu w miejscu kursora.
- 3 **Locate pop-up menu** (Zlokalizuj wyskakujące menu)
Jeśli wybierzesz pozycję lub znacznik cyklu w tym wyskakującym menu, zostanie wybrany odpowiedni znacznik w widoku zdarzenia lub w oknie **Markers (Znaczniki)**.
- 4 **Activate this track** (Aktywuj tę ścieżkę)
Aktywuje ścieżkę znacznika.
- 5 **Cycle pop-up menu** (Cykliczne menu podręczne)
Jeśli wybierzesz znacznik cyklu w tym wyskakującym menu, lewy i prawy lokalizator zostaną ustawione na odpowiedni znacznik cyklu.
- 6 **Zoom pop-up menu** (Wyskakujące menu powiększenia)
Jeśli wybierzesz znacznik cyklu w tym menu podręcznym, widok powiększy się do odpowiedniego znacznika cyklu.
- 7 **Toggle Time Base** (Przełącz podstawę czasu)
Ustawia podstawę czasu ścieżki.
- 8 **Lock** (Blokada)
Blokuje ścieżkę znacznika. Gdy ścieżka znaczników jest zablokowana, nie można edytować ścieżki ani jej znaczników.

9 Marker event (inactive) (Zdarzenie znacznika (nieaktywne))

Pokazuje nieaktywne zdarzenie znacznika.

10 Marker event (active) (Zdarzenie znacznika (aktywne))

Pokazuje aktywne zdarzenie znacznika.

11 Cycle marker event (inactive) (Zdarzenie znacznika cyklu (nieaktywne))

Pokazuje nieaktywne zdarzenie znacznika cyklu.

12 Cycle marker event (active) (Zdarzenie znacznika cyklu (aktywne))

Pokazuje aktywne zdarzenie znacznika cyklu.

Dodawanie, przesuwanie i usuwanie ścieżki znaczników

Możesz dodawać, przesuwać i usuwać ścieżkę znacznika.

- Aby dodać znacznik do projektu, wybierz kolejno **Project > Add Track > Marker** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Znacznik).
- Aby przenieść znacznik ścieżki w inne miejsce na liście utworów, kliknij i przeciągnij go w górę lub w dół.
- Aby usunąć jedną lub więcej ścieżek-znaczników, kliknij je prawym przyciskiem myszy na liście ścieżek i wybierz **Remove Selected Tracks** (Usuń wybrane ścieżki).
- Aby usunąć pusty ślad znacznika, wybierz **Project > Remove Empty Tracks** (Projekt > Usuń puste ścieżki).

Spowoduje to również usunięcie wszystkich innych pustych ścieżek.

UWAGA

Gdy usuniesz wszystkie ścieżki znaczników, ostatnia usunięta ścieżka znaczników (wraz ze wszystkimi jej znacznikami) zostanie przeniesiona do schowka. Jeśli później wstawisz nową ścieżkę znacznika, ścieżka ta zostanie wklejona ze schowka do listy ścieżek.

Wiele ścieżek znaczników

Możesz utworzyć do 10 ścieżek znaczników.

Nazewnictwo ścieżek znaczników

Domyślnie pierwsza tworzona ścieżka znaczników nosi nazwę „Markers” („Znaczniki”), druga „Marker 01” („Znacznik 01”) i tak dalej.

Możesz nazwać ścieżki znaczników, klikając dwukrotnie nazwę ścieżki znacznika na liście ścieżek lub w **Inspektorze** i wprowadzając nową nazwę.

Aktywna ścieżka znaczników

Podczas pracy z wieloma ścieżkami znaczników aktywna jest tylko jedna ścieżka. Wszystkie funkcje edycyjne mają wpływ tylko na znaczniki na aktywnej ścieżce. Aby aktywować ścieżkę, kliknij opcję **Activate this track** (Aktywuj tę ścieżkę) na liście ścieżek.

Obowiązują następujące zasady:

- Po dodaniu nowej ścieżki znacznika, ścieżka ta jest automatycznie aktywna.
- Gdy usuniesz aktywny utwór, aktywowany zostanie najwyższy znacznik na liście utworów. Podczas używania znaczników cykli do powiększania, w wyskakującym menu **Zoom** (Powiększenie) wyświetlane są tylko znaczniki cykli aktywnej ścieżki.
- Podczas eksportowania miksu audio między znacznikami cykli, w oknie dialogowym **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio) wyświetlane są tylko znaczniki cykli aktywnej ścieżki.
- Większość poleceń klawiszowych znacznika wpływa na aktywną ścieżkę.

Blokowanie ścieżek znaczników

Możesz zablokować jedną lub więcej ścieżek znaczników, klikając odpowiedni przycisk blokady ścieżki. Gdy ścieżka znaczników jest zablokowana, nie można edytować ścieżki ani jej znaczników. Jednak nadal możesz zmienić nazwę ścieżki lub zmienić jej status (aktywna/nieaktywna). W oknie **Markers** (Znaczniki) i Przeglądarce projektu niedostępne funkcje zablokowanej ścieżki są wyszarzone.

POWIĄZANE LINKI

Edycja znaczników cykli na stronie 337

Importowanie i eksportowanie znaczników na stronie 344

Edycja znaczników na ścieżce znaczników

Możesz edytować znaczniki na ścieżce znaczników.

- Aby dodać znacznik pozycji, kliknij **Add Marker** (Dodaj znacznik) lub użyj narzędzia **Draw** (Rysuj).
- Aby dodać znacznik cyklu, kliknij **Add Cycle Marker** (Dodaj znacznik cyklu) lub użyj narzędzia **Draw** (Rysuj).
- Aby wybrać znacznik, użyj standardowych technik.
- Aby zmienić rozmiar znacznika cyklu, zaznacz go i przeciągnij uchwyty. Możesz to również zrobić numerycznie w linii informacyjnej.
- Aby przesunąć znacznik, zaznacz go i przeciągnij. Możesz także edytować pozycje znaczników w wierszu informacyjnym. Jeśli przesuńiesz znaczniki z jednego toru na drugi, znacznik otrzyma numerację pierwszego wolnego identyfikatora znacznika na torze, na który został upuszczony.
- Aby usunąć znacznik, zaznacz go i naciśnij klawisz **Delete** (Usuń) lub użyj narzędzia **Erase** (Wymaż).

POWIĄZANE LINKI

Ścieżka znaczników na stronie 342

Używanie znaczników do wybierania zakresów

Markerów można używać w połączeniu z narzędziem **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu), aby dokonywać wyborów zakresu w oknie **Project**. Jest to przydatne, jeśli chcesz szybko dokonać wyboru obejmującego wszystkie ścieżki w projekcie.

PROCEDURA

1. Ustaw znaczniki na początku i na końcu sekcji, którą chcesz przenieść lub skopiować.
2. Wybierz narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) i kliknij dwukrotnie ścieżkę znacznika między znacznikami. Wybrano wszystko w projekcie w granicach znacznika. Wszelkie wykonywane funkcje lub przetwarzanie mają teraz wpływ tylko na zaznaczenie.
3. Kliknij ścieżkę znacznika w wybranym zakresie i przeciągnij zakres do nowej pozycji. Jeśli przytrzymasz klawisz **Alt/Opt** podczas przeciągania zakresu, zamiast tego zostanie skopiowane zaznaczenie w oknie **Project**.

Importowanie i eksportowanie znaczników

Znaczniki i ślady znaczników można importować i eksportować.

Następujące pliki mogą zawierać znaczniki:

- Pliki MIDI
- Ścieżki archiwalne

Importowanie znaczników przez MIDI

Znaczniki pozycji można importować, importując pliki MIDI zawierające znaczniki. Jest to przydatne, jeśli chcesz użyć swoich znaczników w innych projektach lub jeśli chcesz podzielić się nimi z innymi użytkownikami Cubase. Wszelkie dodane znaczniki są uwzględniane w pliku MIDI jako standardowe zdarzenia znaczników pliku MIDI.

- Aktywuj **Import Markers** (Znaczniki importu) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI — MIDI File** (plik MIDI)).

Importowane są następujące ustawienia:

- Pozycja początkowa znaczników pozycji i znaczników cykli
- Przypisanie ścieżek znaczników
- Wszystkie ścieżki znaczników

UWAGA

Jeśli zaimportujesz standardowy plik MIDI utworzony w innych aplikacjach, wszystkie znaczniki zostaną scalone na jednej ścieżce znaczników.

POWIĄZANE LINKI

Importowanie plików MIDI na stronie 292

Eksport znaczników przez MIDI

Możesz wyeksportować swoje znaczniki jako część pliku MIDI.

- Aby dołączyć dowolne znaczniki do pliku MIDI, aktywuj **Export Markers** (Eksportuj znaczniki) w oknie dialogowym **Export Options** (Opcje eksportu).

Eksportowane są następujące ustawienia:

- Pozycja początkowa znaczników pozycji i znaczników cykli
- Przypisanie ścieżek znaczników
- Wszystkie ścieżki znaczników

UWAGA

Aby móc eksportować znaczniki poprzez eksport MIDI, Twój projekt musi zawierać co najmniej jedną ścieżkę znaczników.

POWIĄZANE LINKI

Eksportowanie ścieżek MIDI jako standardowych plików MIDI na stronie 168

Importowanie znaczników jako części ścieżki archiwalnej (Track Archive)

Możesz importować znaczniki pozycji i znaczniki cykli, importując archiwa ścieżek zawierające ścieżki znaczników. Wybierz ścieżki, które chcesz zaimportować w oknie dialogowym **Import Options** (Opcje importu).

Importowane są następujące ustawienia:

- Początkowa i końcowa pozycja znaczników cyklu
- Przypisanie ścieżek znaczników
- Identyfikatory znaczników
- Wszystkie ścieżki znaczników

POWIĄZANE LINKI

Importowanie ścieżek z archiwów ścieżek na stronie 164

Eksportowanie znaczników jako części archiwum ścieżek

Jeśli chcesz wykorzystać ścieżki znaczników w innych projektach, na przykład w celu udostępnienia ich innym użytkownikom, możesz je wyeksportować jako część archiwum ścieżek. W tym celu zaznacz ścieżki znaczników, które chcesz wyeksportować. Następnie wybierz **File > Export > Selected Tracks** (Plik > Eksportuj > Wybrane ścieżki).

Eksportowane są następujące ustawienia:

- Początkowa i końcowa pozycja znaczników cyklu.
- Przypisanie ścieżek znaczników.
- Identyfikatory znaczników.
- Wszystkie ścieżki znaczników.

POWIĄZANE LINKI

Eksport ścieżek na stronie 167

MixConsole (konsola mikserska)

MixConsole zapewnia wspólne środowisko do tworzenia miksów w trybie stereo lub surround. Pozwala kontrolować poziom, panoramę, status solo/mute itp. dla kanałów audio i MIDI. Co więcej, możesz skonfigurować routing wejścia i wyjścia dla wielu ścieżek lub kanałów jednocześnie. W każdej chwili możesz cofnąć/ponowić zmiany parametrów **MixConsole** dla otwartego projektu.

Możesz otworzyć **MixConsole** w osobnym oknie lub w dolnej strefie okna **Project**.

Podczas gdy **MixConsole** w dolnej strefie okna **Project** zawiera kluczowe funkcje do miksowania, oddzielne okno **MixConsole** daje dostęp do dodatkowych funkcji i ustawień.

POWIĄZANE LINKI

MixConsole w dolnej strefie na stronie 347

Okno MixConsole na stronie 349

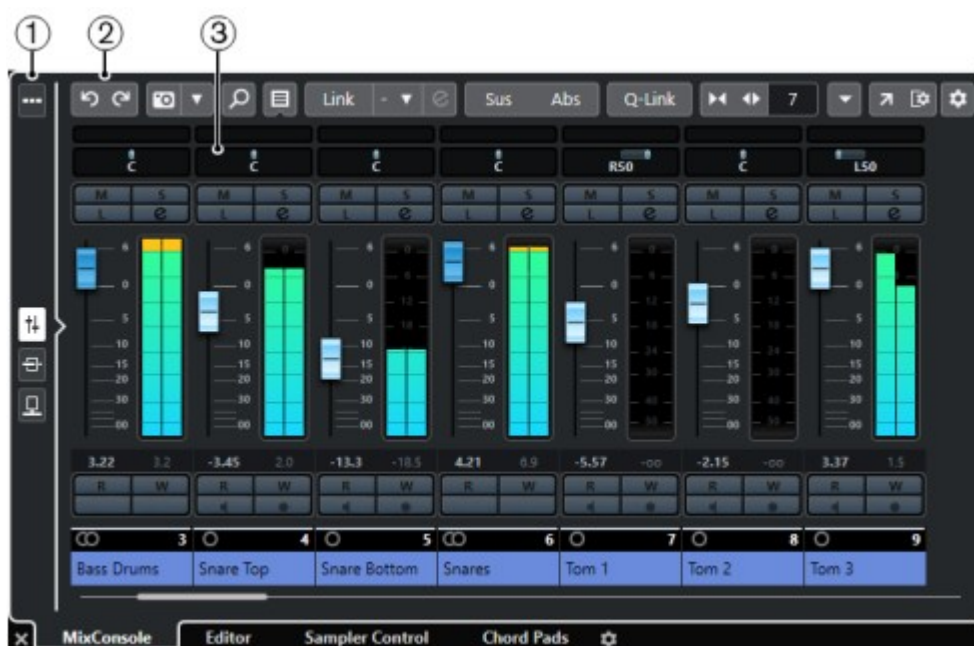
MixConsole w dolnej strefie

Możesz pokazać **MixConsole** w dolnej strefie okna **Project**. Jest to przydatne, jeśli chcesz uzyskać dostęp do najważniejszych funkcji **MixConsole** z określonej strefy okna projektu. **MixConsole** w dolnej strefie okna **Project** jest oddzielną konsolą **MixConsole**, która nie śledzi żadnych zmian widoczności wprowadzanych w oknie **MixConsole**.

Aby otworzyć **MixConsole** w dolnej strefie okna **Project**, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Naciśnij **Alt/Opt - F3**.
- Wybierz **Studio > MixConsole in Project Window** (Studio > MixConsole w oknie projektu).

MixConsole w dolnej strefie okna **Project** jest podzielona na następujące sekcje:



1 Page selector (Selektor stron)

Pozwala wybrać, która strona ma być wyświetlana w sekcji suwaków: suwaki kanałów, efekty wstawiania dla kanału lub efekty wysyłania. Górny przycisk pozwala pokazać/ukryć pasek narzędzi.

2 **Toolbar** (Pasek narzędzi)

Pasek narzędzi pokazuje narzędzia i skróty do ustawień i funkcji w **MixConsole**.

3 **Fader section** (Sekcja tłumików, suwaków)

Sekcja tłumików jest zawsze widoczna i pokazuje wszystkie kanały w takiej samej kolejności, jak na liście ścieżek.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja suwaków na stronie 375

Wstawki na stronie 386

Wysyłki na stronie 397

Filtrowanie typów kanałów na stronie 365

Cofanie/ponawianie zmian parametrów MixConsole na stronie 361

Łączenie kanałów na stronie 369

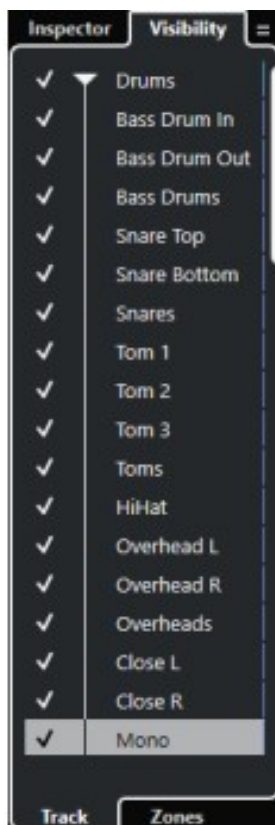
Menu funkcji na stronie 373

Pokazywanie/ukrywanie kanałów MixConsole w dolnej strefie

Aby określić, które kanały są widoczne w **MixConsole** w dolnej strefie okna **Project**, należy skorzystać z zakładki **Visibility** (Widoczność) w lewej strefie okna **Project**.

PROCEDURA

1. Kliknij (Pokaż/ukryj lewą strefę) na pasku narzędzi okna **Project**, aby aktywować lewą strefę.
2. W górnej części lewej strefy kliknij kartę **Visibility** (Widoczność).
3. W dolnej części lewej strefy kliknij kartę **Track** (Ścieżka).



4. Kliknij po lewej stronie nazwy ścieżki, aby włączyć/wyłączyć widoczność kanału.

WYNIK

Ścieżka na liście ścieżek i odpowiadający jej kanał **MixConsole** są pokazywane/ukrywane w dolnej strefie okna **Project**.

POWIĄZANE LINKI

Otwieranie widoczności na stronie 65

Pokazywanie/ukrywanie poszczególnych utworów na stronie 66

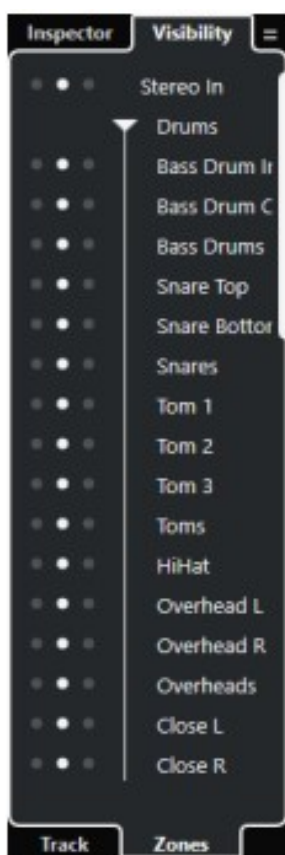
Widoczność na stronie 64

Określanie kolejności kanałów **MixConsole** w dolnej strefie

Możesz określić i zablokować pozycję kanałów **MixConsole** w dolnej strefie okna **Project**.

PROCEDURA

1. W górnej części lewej strefy kliknij kartę **Visibility** (Widoczność).
2. W dolnej części lewej strefy kliknij kartę **Zones** (Strefy).



3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zablokować kanał po lewej stronie sekcji suwaków, kliknij lewą kropkę obok nazwy kanału.
- Aby zablokować kanał po prawej stronie sekcji suwaków, kliknij prawą kropkę obok nazwy kanału.

WYNIK

Kanał jest zablokowany. Zablokowane kanały są zawsze wyświetlane.

POWIĄZANE LINKI

Otwieranie stref na stronie 67

Okno **MixConsole**

Możesz otworzyć **MixConsole** w osobnym oknie.

Aby otworzyć **MixConsole**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Naciśnij klawisz **F3**
- Wybierz **Studio > MixConsole**.
- Na pasku narzędzi okna **Project** kliknij **Open MixConsole** (Otwórz MixConsole).

UWAGA

Jest to widoczne na pasku narzędzi tylko wtedy, gdy aktywna jest sekcja e **Media & MixConsole Windows** (Windows Media & MixConsole).



MixConsole jest podzielony na następujące sekcje:

1 **Toolbar** (Pasek narzędzi)

Pasek narzędzi pokazuje narzędzia i skróty do ustawień i funkcji w **MixConsole**.

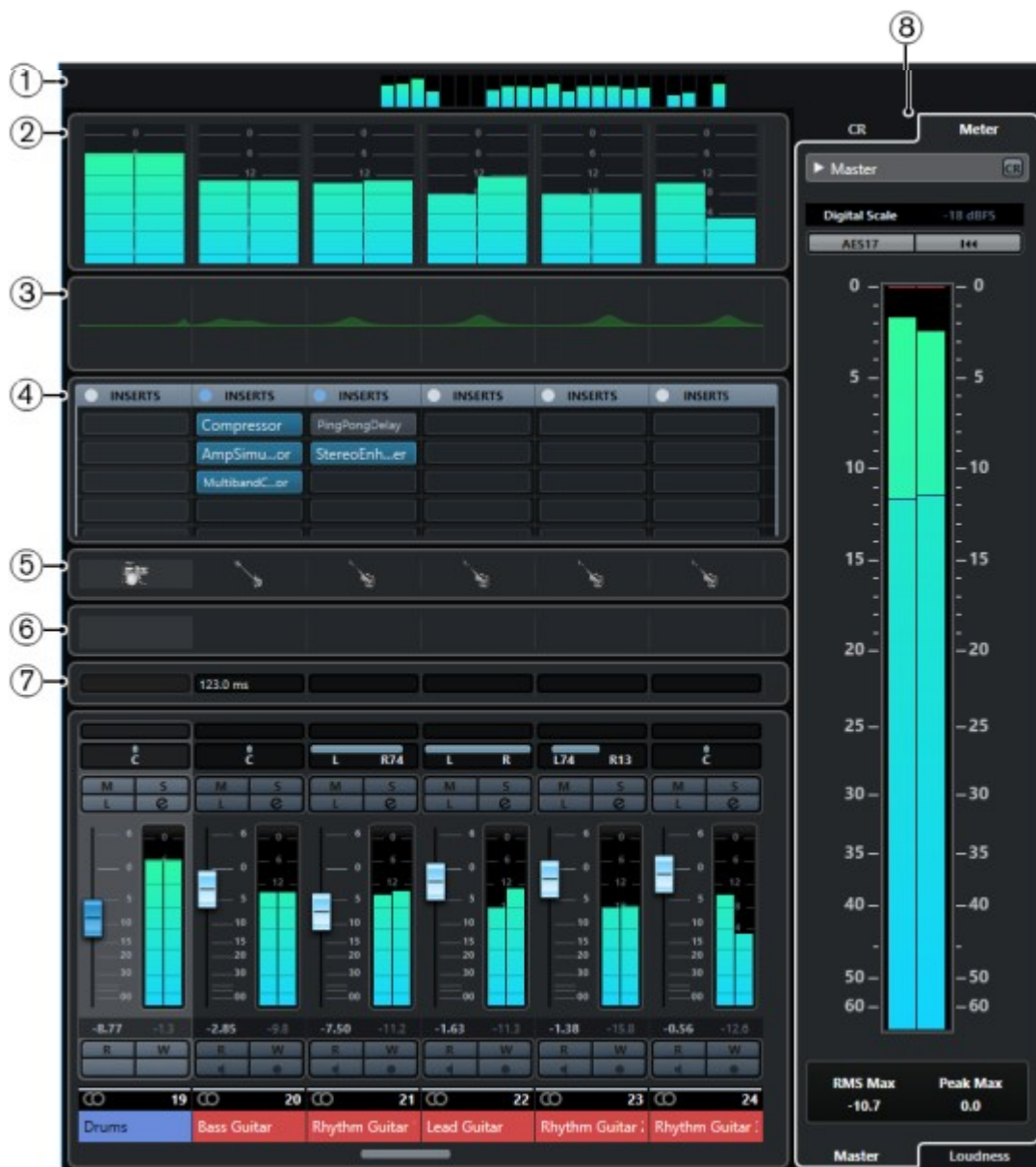
2 **Left Zone** (Lewa strefa)

W lewej strefie znajdują się następujące zakładki:

- Zakładka **Visibility** (Widoczność) z następującymi zakładkami:
 - Zakładka **Channel** (Kanał) umożliwia pokazywanie/ukrywanie poszczególnych kanałów w **MixConsole**.
 - Zakładka **Zones** (Strefy) umożliwia określenie i zablokowanie pozycji niektórych kanałów **MixConsole**
- Zakładka **History** (Historia) zawiera listę wszystkich zmian parametrów **MixConsole** i umożliwia cofnięcie/ponowne wykonanie określonych zmian.
- Zakładka **Snapshots** (Migawki) zawiera listę wszystkich migawek ustawień **MixConsole** i umożliwia przywołanie ich później.

3 **Fader Section** (Sekcja tłumików, suwaków)

Sekcja tłumików jest zawsze widoczna i pokazuje wszystkie kanały w takiej samej kolejności, jak na liście ścieżek



Oprócz głównych sekcji możesz również uzyskać dostęp do następujących sekcji z poziomu okna **MixConsole**:

1 **Channel overview** (Przegląd kanałów)

Wyświetla wszystkie kanały jako ramki. Jeśli masz więcej kanałów, niż można wyświetlić w oknie, możesz użyć przeglądu kanałów, aby przejść do innych kanałów i je wybrać.

2 **Meter bridge** (mostek pomiarowy)

Umożliwia monitorowanie poziomów kanałów.

Aby wybrać typ miernika, otwórz menu kontekstowe mostka pomiarowego i wybierz opcję **PPM** lub **Wave** (Fala).

3 **Equalizer curves** (krzywe korektora)

Umożliwia narysowanie krzywej EQ. Kliknij w widoku krzywej, aby otworzyć większy widok, w którym możesz edytować punkty krzywej.

4 **Channel racks** (stojaki kanałowe)

Umożliwia wyświetlenie dodatkowych elementów sterujących kanałem w razie potrzeby.

5 **Pictures** (Zdjęcia)

Umożliwia dodanie obrazu do wybranego kanału. Zdjęcia mogą pomóc w szybkiej identyfikacji kanałów **MixConsole**.

6 Notepads (Notatniki)

Umożliwia wprowadzanie uwag i komentarzy na temat kanału. Każdy kanał ma swój własny notatnik.

7 Channel Latencies (Opóźnienia kanałów)

Umożliwia pokazanie opóźnień spowodowanych efektami insertowymi lub modułami channel Strip (listwa kanałowa).

8 Control Room/Meter (Right Zone) (Pomieszczenie kontrolne/miernik (prawa strefa))

Umożliwia podzielenie środowiska studyjnego na strefę wykonawczą (studio) i strefę inżyniera/producenta (pomieszczenie kontrolne).

POWIĄZANE LINKI

MixConsole Lewa strefa na stronie 352

Pasek narzędzi MixConsole na stronie 355

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Sekcja suwaków na stronie 375

Selektor stojaków kanałowych na stronie 367

Ścieżkowa przeglądarka zdjęć na stronie 175

Dodawanie nut do kanału MixConsole na stronie 402

Przegląd opóźnienia kanału na stronie 403

Pomieszczenie kontrolne na stronie 425

Miernik główny na stronie 437

Miernik głośności na stronie 439

Paski kanałów na stronie 390

Lewa strefa MixConsole

Lewa strefa **MixConsole** zawiera kilka zakładek, które umożliwiają zmianę widoczności i pozycji określonych kanałów, cofanie zmian parametrów lub zapisywanie migawek **MixConsole**.

- Aby pokazać/ukryć lewą strefę **MixConsole**, kliknij **Show/Hide Left Zone** (Pokaż/Ukryj lewą strefę) na pasku narzędzi okna **MixConsole**.



W górnej części lewej strefy dostępne są następujące zakładki:

Visibility (Widoczność)

Wyświetla listę wszystkich kanałów zawartych w projekcie i umożliwia pokazywanie/ukrywanie określonych kanałów.

History (Historia)

Wyświetla listę wszystkich zmian parametrów B i umożliwia cofanie/ponawianie określonych zmian.

Snapshots (Migawki)

Wyświetla listę wszystkich zapisanych migawek **MixConsole** i umożliwia przywoływanie migawek.

W dolnej części lewej strefy dostępne są następujące zakładki:

Channel (Kanał)

Wyświetla listę wszystkich kanałów zawartych w projekcie.

Zones (Strefy)

Umożliwia zablokowanie pozycji określonych kanałów.

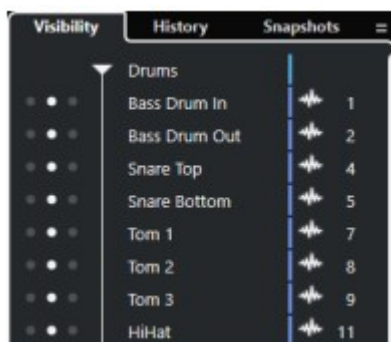
POWIĄZANE LINKI

Cofanie/ponawianie zmian parametrów MixConsole na stronie 361

Pasek narzędzi MixConsole na stronie 355

Widoczność MixConsole

Zakładka **Visibility** (Widoczność) w **MixConsole** zawiera listę wszystkich kanałów zawartych w twoim projekcie i pozwala pokazać/ukryć określone kanały.



- Aby pokazać/ukryć kanały, zaznacz je/odznacz klikając po lewej stronie nazwy kanału.
- Aby zwinąć/rozwinąć grupy i foldery, kliknij nazwę grupy lub folderu.

UWAGA

MixConsole w dolnej strefie okna **Project** nie śledzi żadnych zmian widoczności, które wykonujesz w oknie **MixConsole** i odwrotnie.

POWIĄZANE LINKI


Synchronizacja widoczności kanału i ścieżki na stronie 353

Synchronizacja widoczności kanału i ścieżki

Możesz zsynchronizować widoczność kanału w **MixConsole** z widocznością ścieżki w oknie **Project**.

PROCEDURA

1. W lewej strefie **MixConsole** otwórz zakładkę **Visibility** (Widoczność).

2. Kliknij **Sync Visibility of Project and MixConsole: On/Off**  (Synchronizuj widoczność projektu i MixConsole: Wł./Wył).
3. Wybierz **Sync Project** i **MixConsole**, aby zsynchronizować widoczność kanału z widocznością ścieżki.

WYNIK

Widoczność ścieżki i kanału jest zsynchronizowana.

UWAGA

Kanały zablokowane na karcie **Zones** (Strefy) nie są synchronizowane.

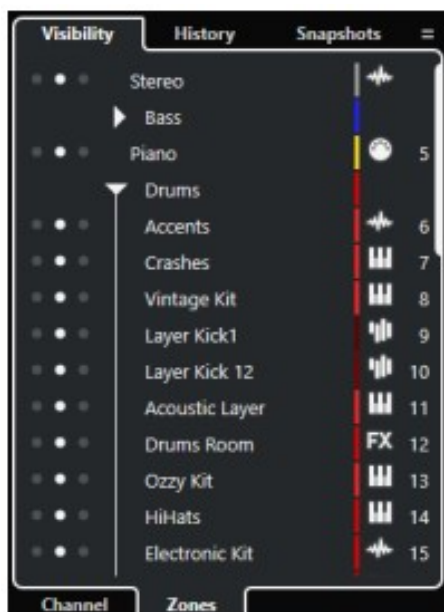
POWIĄZANE LINKI

Widoczność MixConsole na stronie 353

Synchronizacja widoczności ścieżki i kanału na stronie 67

Strefy MixConsole

Karta **Zones** (Strefy) zawiera listę wszystkich kanałów zawartych w projekcie i umożliwia zablokowanie pozycji określonych kanałów.



- Aby zablokować kanały po lewej/prawej stronie sekcji tłumika, kliknij lewą lub prawą kropkę obok nazwy kanałów.
Zablokowane kanały są wyłączone z przewijania. Zawsze są widoczne.

UWAGA

MixConsole w dolnej strefie okna **Project** nie śledzi żadnych zmian widoczności, które wykonujesz w oknie **MixConsole** i odwrotnie.

Historia MixConsole

Karta **History** (Historia) zawiera listę wszystkich zmian parametrów **MixConsole** i umożliwia cofnięcie/ponowne wykonanie określonych zmian.

Visibility		History		=
Action	Details	Time		
EQ / EQ 2 Freq	On, -6.2dB, 539.4Hz	8:02:05 AM		
EQ / EQ 2 Freq	-8.5dB, 519.6Hz	8:02:07 AM		
EQ / EQ 3 Freq	On, -3.0dB, 1659Hz	8:02:08 AM		
Input Filter / Pre	-1.9dB	8:02:50 AM		
Input Filter / Phz	On	8:02:52 AM		

- Aby cofnąć działania parametrów **MixConsole**, kliknij pomarańczową linię na liście historii i przeciągnij ją w górę.
- Aby ponownie wykonać działania parametrów **MixConsole**, kliknij pomarańczową linię na liście historii i przeciągnij ją w dół

UWAGA

Możesz także cofać/ponawiać działania parametrów **MixConsole**, używając odpowiednich przycisków na pasku narzędzi **MixConsole**.

POWIĄZANE LINKI


Cofanie/ponawianie zmian parametrów MixConsole na stronie 361
Migawki MixConsole na stronie 355

Migawki MixConsole

Zakładka **Snapshots** (Migawki) zawiera listę wszystkich migawek ustawień **MixConsole** i umożliwia przywołanie ich później. Jest to przydatne, jeśli chcesz porównać różne wersje miksu.

W Cubase możesz zapisać do 10 migawek dla kanałów związanych z audio. Te ustawienia zapisują ustawienia wejścia/wyjścia, audio, instrumentu VST, ścieżki samplera, grupy, kanałów FX i suwaków VCA. Migawki są zapisywane wraz z projektem.

Visibility		History		Snapshots		=
Snapshots				Time		
Snapshot 1				03:28:37 PM		▶
Snapshot 2				03:28:41 PM		▶
Snapshot 3				03:28:44 PM		▶

- Aby przywołać konkretną migawkę **MixConsole**, zaznacz ją na liście i kliknij **Recall Snapshot x**  (Wywołaj migawkę)
- Aby skonfigurować ustawienia przywracania, kliknij prawym przyciskiem myszy na liście i wybierz **MixConsole Snapshot Recall Settings** (Ustawienia wywołanej migawki MixConsole).

UWAGA

Przywoływanie migawki można cofnąć/ponownie wykonać w historii **MixConsole**

POWIĄZANE LINKI

Zmianie nazw migawek MixConsole na stronie 362
Przywoływanie migawek MixConsole za pomocą karty Migawki na stronie 362
Ustawienia przywoływania migawki MixConsole na stronie 364

Pasek narzędzi MixConsole

Pasek narzędzi zawiera narzędzia i skróty do ustawień i funkcji w **MixConsole**.

UWAGA

Pasek narzędzi MixConsole w dolnej strefie okna projektu zawiera ograniczony zestaw narzędzi

MixConsole History (Historia MixConsole)

Undo/Redo (Cofnij/Powtórz)



Te przyciski umożliwiają cofanie/ponawianie zmian parametrów **MixConsole**.

MixConsole Snapshots (Migawki MixConsole)

Save MixConsole Snapshot (Zapisz migawkę MixConsole)



Zapisuje migawkę MixConsole.

MixConsole Snapshot Functions (Funkcje migawki MixConsole)



Otwiera menu **MixConsole Snapshot Functions menu** (Funkcje migawki MixConsole)

Left Divider (Lewa przegroda)

Left Divider

Pozwala na użycie lewej przegrody. Narzędzia umieszczone po lewej stronie separatora są zawsze pokazane.

Search (Szukaj)

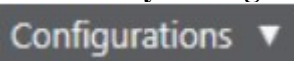
Find Track/Channel (Znajdź utwór/kanał)



Otwiera selektor z listą wszystkich ścieżek/kanałów.

Channel Visibility Configuration (Konfiguracja widoczności kanału)

Channel Visibility Configurations (Konfiguracje widoczności kanału)



Umożliwia tworzenie konfiguracji przydatnych do szybkiego przełączania między różnymi konfiguracjami widoczności.

Channel Visibility Agents (Agenci widoczności kanału)



Umożliwia ustawienie agenta widoczności do filtrowania kanałów.

Set Channel Type Filter (Ustaw filtr typu kanału)



Otwiera filtr kanałów, który pozwala pokazać/ukryć wszystkie kanały określonego typu.

Racks (Regały, stojaki)

Select Rack Types (Wybierz typy stojaków)



Otwiera selektor statywów, który pozwala pokazać/ukryć określone statywy.

Rack Settings (Ustawienia stojaka)



Otwiera wyskakujące menu z ustawieniami dla statywów.

Locators (Lokalizatory)

Go to Left Locator Position (Przejdź do lewej pozycji lokalizatora)



Umożliwia przejście do lewej pozycji lokalizatora.

Left Locator Position (Lewa pozycja lokalizatora)



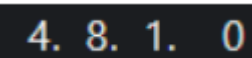
Pokazuje lewą pozycję lokalizatora.

Go to Right Locator Position (Przejdź do pozycji prawego lokalizatora)



Pozwala przejść do prawej pozycji lokalizatora.

Right Locator Position (Pozycja prawego lokalizatora)



Pokazuje prawą pozycję lokalizatora.

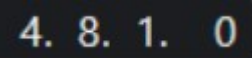
Locator Range Duration (Czas trwania zasięgu lokalizatora)

Locators to Selection (Lokalizatory do zaznaczenia)



Umożliwia ustawienie lokalizatorów do zaznaczenia.

Locator Range Duration (Czas trwania zasięgu lokalizatora)



Pokazuje czas trwania zasięgu lokalizatora.

Transport Buttons (Przyciski transportu)

Go to Previous Marker/Zero (Przejdź do poprzedniego znacznika/zera)



Przesuwa kursor projektu do poprzedniego znacznika/pozycji zerowej na osi czasu.

Go to Next Marker/Project End (Przejdź do następnego znacznika/końca projektu)



Przesuwa kursor projektu do następnego znacznika/końca projektu.

Rewind (Przewijanie do tyłu)



Przesuwa się do tyłu.

Forward (Przewijanie do przodu)



Przesuwa się do przodu.

Activate Cycle (Aktywuj cykl)



Aktywuje/dezaktywuje tryb cyklu.

Stop (Zatrzymaj się)



Zatrzymuje odtwarzanie.

Start (Początek)



Rozpoczyna odtwarzanie.

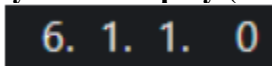
Transport Record (Rekord transportu)



Włącza/wyłącza tryb nagrywania.

Time Displays (Wyświetlacze czasu)

Primary Time Display (Główny wyświetlacz czasu)



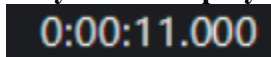
Pokazuje pozycję kursora projektu w wybranym formacie czasu.

Select Primary Time Format (Wybierz podstawowy format czasu)



Umożliwia wybranie formatu czasu dla głównego wyświetlania czasu.

Secondary Time Display (Wyświetlacz czasu dodatkowego)



Pokazuje pozycję kursora projektu w wybranym formacie czasu.

Select Secondary Time Format (Wybierz dodatkowy format czasu)



Umożliwia wybranie formatu czasu dla dodatkowego wyświetlania czasu.

Markers (Markery,znaczniki)

Jump to Marker (Skok do znacznika)



Umożliwia ustawianie i lokalizowanie pozycji znaczników.

Open Markers Window (Otwórz okno znaczników)



Otwiera okno **Markers** (Znaczniki).

State Buttons (Przyciski stanu)

Deactivate All Mute States (Dezaktywuj wszystkie stany wyciszenia)



Dezaktywuje wszystkie stany wyciszenia.

Deactivate All Solo States (Dezaktywuj wszystkie stany Solo)



Dezaktywuje wszystkie stany solo.

Deactivate All Listen States (Dezaktywuj wszystkie stany nasłuchiwania)



Dezaktywuje wszystkie stany nasłuchiwania.

Activate/Deactivate Read for All Tracks (Włącz/wyłącz opcję Read (Odczyt) dla wszystkich ścieżek)



Włącza/wyłącza automatyzację odczytu dla wszystkich ścieżek.

Activate/Deactivate Write for All Tracks (Włącz/wyłącz zapis dla wszystkich ścieżek)



Włącza/wyłącza automatyzację zapisu dla wszystkich ścieżek.

Suspend All Read/Write Automation (Zawieś całą automatyzację odczytu/zapisu)



Wstrzymuje całą automatyzację odczytu/zapisu.

Bypass Inserts (Wkładki obejściowe)



Pomija wszystkie wkładki.

Bypass EQs (Obejście korektorów)



Pomija wszystkie EQ.

Bypass Channel Strip (Obejście paska kanałów)



Pomija wszystkie moduły kanałów.

Bypass Sends (Pomiń wysyłki)



Pomija wszystkie wysyłki.

Link Group (Grupa linków)

Link/Unlink Selected Channels (Połącz/odłącz wybrane kanały)



Łączy wybrane kanały/usuwa ich łącze.

Edit Link Group Settings (Edytuj ustawienia grupy łączy)



Umożliwia zmianę ustawień grupy łączy.

Suspend All Channel Linking (Zawieś wszystkie łączenie kanałów)




Wstrzymuje wszelkie łączenie kanałów.

Absolute Mode (Tryb absolutny)



Umożliwia zmiany wartości bezwzględnych.

Temporary Link Mode (Tryb połączenia tymczasowego)



Synchronizuje wszystkie zmienione parametry wybranych kanałów.

Zoom Palette (Paleta powiększenia)

Reduce Channel Width (Zmniejsz szerokość kanału)



Umożliwia zmniejszenie szerokości kanału.

Set Number of Channels (Ustaw liczbę kanałów)



Wyświetla ustawioną liczbę kanałów.

Increase Channel Width (Zwiększ szerokość kanału)



Umożliwia zwiększenie szerokości kanału.

Reduce Rack Height (Zmniejsz wysokość regału (stojaka))



Umożliwia zmniejszenie wysokości regału.

Increase Rack Height (Zwiększ wysokość stojaka)



Umożliwia zwiększenie wysokości regału.

System Performance Meter (Miernik wydajności systemu)

System Performance Meter



Pokazuje liczniki średniego obciążenia przetwarzania dźwięku i obciążenia pamięci podręcznej dysku.

Right Divider (Prawy rozdzielacz,separator)

Right Divider

Prawy rozdzielacz. Narzędzia umieszczone po prawej stronie separatora są zawsze pokazane.

Mixer Functions Menu (Menu funkcji miksera)

Functions Menu (Menu funkcji)



Otwiera wyskakujące menu, w którym można wybrać funkcję **MixConsole**.

Window Zone Controls (Sterowanie strefą okna)

Show/Hide Left Zone (Pokaż/ukryj lewą strefę)



Pokazuje/ukrywa lewą strefę okna.

Show/Hide Right Zone (Pokaż/ukryj prawą strefę)



Pokazuje/ukrywa prawą strefę okna.

Set up Window Layout (Skonfiguruj układ okien)



Umożliwia ustawienie układu okien.

Set up Toolbar (Skonfiguruj pasek narzędzi)

Set up Toolbar



Otwiera wyskakujące menu, w którym można określić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne.

Wyszukiwanie kanałów

Funkcja **Find Track/Channel** (Znajdź ścieżkę/kanał) umożliwia odnalezienie określonych kanałów. Jest to przydatne, jeśli masz duży projekt z wieloma kanałami lub jeśli masz ukryte kanały za pomocą funkcji widoczności.

PROCEDURA

1. Kliknij **Find Track/Channel** na pasku narzędzi **MixConsole**, aby otworzyć selektor z listą wszystkich kanałów.
2. W polu wyszukiwania wprowadź nazwę kanału.
Podczas pisania selektor filtruje automatycznie.
3. W selektorze wybierz kanał i naciśnij **Return**.

WYNIK

Kanał został wybrany na liście kanałów.

UWAGA

Jeśli kanał znajdował się poza widokiem lub był ukryty, jest teraz widoczny. Kanały ukryte za pomocą opcji **Set Channel Type Filter** (Ustaw filtr typu kanału) nie są wyświetlane.

Cofanie/ponawianie zmian parametrów **MixConsole**

Możesz cofnąć/przywrócić zmiany parametrów **MixConsole** i eksperymentować z różnymi ustawieniami **MixConsole**.

UWAGA

Parametry **MixConsole**, które zmieniają się w wyniku działań automatyzacji odczytu, nie są częścią historii **MixConsole**.

Aby cofnąć/ponownie wykonać parametr **MixConsole**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na pasku narzędzi **MixConsole** w oknie **MixConsole** lub w dolnej strefie **Projektu** kliknij przycisk **Undo** (Cofnij) lub **Redo** (Wykonaj ponownie, powtórz)
- Naciśnij **Alt/Opt - Z**, aby cofnąć zmiany parametrów **MixConsole** lub naciśnij **Alt/Opt - Shift - Z**, aby powtórzyć zmiany parametrów.

Następujące zmiany parametrów **MixConsole** można cofnąć/ponownie:

- Zmiany głośności (Volume)
- Zmiany panoramy (Pan)
- Zmiany na stojaku **Routing**
- Filtr, wzmocnienie (Gain) i zmiany fazy w regale (stojaku) wstępnym
- Zmiany wtyczek w stojaku insertów
- Zmiany EQ
- Zmiany w stojaku na paski kanałów (**Channel Strip**)
- Zmiany w regale wysyłek (**Sends**)
- Zmiany w regale **Cue Sends**
- Zmiany w regale **Direct Routing**

WAŻNE

Historia **MixConsole** nie jest zapisywana wraz z projektem.

POWIĄZANE LINKI

Historia **MixConsole** na stronie 354

Pasek narzędzi **MixConsole** na stronie 355

Zapisywanie migawek ustawień **MixConsole**

Możesz zapisać ustawienia **MixConsole** dla kanałów związanych z audio w migawce.

PROCEDURA

- Na pasku narzędzi kliknij **Save MixConsole Snapshot** (Zapisz migawkę MixConsole).

WYNIK

Ustawienia **MixConsole** są zapisywane w migawce. Możesz zapisać do 10 migawek. Są one pokazane na karcie **Snapshots** (Migawki) w lewej strefie **MixConsole**.

UWAGA

Dane automatyzacji nie są zapisywane w migawkach **MixConsole**.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Możesz otworzyć okno dialogowe **MixConsole Snapshot Recall Settings** (Migawki MixConsole, wywołanie ustawień i aktywowanie ustawienia, które chcesz przywołać).

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia przywoływania migawki MixConsole na stronie 364

Zmiana nazwy migawek MixConsole

Możesz zmieniać nazwy migawek MixConsole.

PROCEDURA

1. W lewej strefie **MixConsole** otwórz zakładkę **Snapshots** (Migawki)
2. Kliknij dwukrotnie nazwę migawki i wpisz nową nazwę migawki.
3. Naciśnij **Return** (Powrót).

Aktualizowanie migawki MixConsole

Możesz zaktualizować migawkę. Jest to przydatne, jeśli chcesz zastosować zmiany do istniejących ustawień lub jeśli masz już zapisane 10 migawek.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na pasku narzędzi **MixConsole**, kliknij **MixConsole Snapshot Functions** (Funkcje migawki MixConsole) i wybierz **Update Selected Snapshot: Snapshot x**.
 - Na karcie **Snapshots** (Migawki) kliknij prawym przyciskiem migawkę, którą chcesz zaktualizować i wybierz **Update Selected Snapshot: Snapshot x** (Aktualizuj wybraną migawkę: Migawka x).

WYNIK

Migawka jest aktualizowana.

UWAGA

Dane automatyzacji nie są zapisywane w migawkach **MixConsole**.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Możesz otworzyć okno dialogowe **MixConsole Snapshot Recall Settings** (Wywołanie ustawień migawki MixConsole) i aktywować ustawienia, które chcesz przywołać.

POWIĄZANE LINKI

Wywołanie ustawień migawki MixConsole na stronie 364

Przywoływanie migawek MixConsole za pomocą karty Snapshots (migawki)

Możesz przywołać migawki **MixConsole** za pomocą karty **Snapshots** (Migawki).

WARUNEK WSTĘPNY

Zapisałeś co najmniej jedną migawkę **MixConsole**.

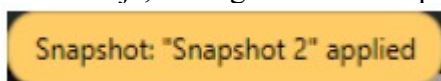
PROCEDURA

1. W lewej strefie **MixConsole** otwórz zakładkę **Snapshots**.
2. Opcjonalnie: Kliknij **MixConsole Snapshot Functions** i wybierz **MixConsole Snapshot Recall Settings**, aby otworzyć okno dialogowe, w którym możesz aktywować ustawienia, które chcesz przywołać, i kliknij **OK**.
3. Wybierz migawkę, którą chcesz przywołać, i kliknij **Recall Snapshot x**.

UWAGA

Dane automatyzacji nie są zapisywane w migawkach **MixConsole**. Jeśli przywołasz migawkę do kanału, który zawiera dane automatyzacji, pojawi się komunikat ostrzegawczy.

Komunikat informuje, że migawka została przywołana.



WYNIK

Migawka zostanie przywołana, a ustawienia zostaną zastosowane. Jeśli przywołasz migawkę podczas odtwarzania, możesz usłyszeć krótką przerwę, w zależności od tego, jak różne są ustawienia od bieżącego stanu.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia przywoływania migawki MixConsole na stronie 364

Przywoływanie migawek MixConsole za pomocą paska narzędzi MixConsole

Możesz przywoływać migawki **MixConsole** za pomocą paska narzędzi **MixConsole**.

WARUNEK WSTĘPNY

Zapisałeś co najmniej jedną migawkę **MixConsole**.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi kliknij **MixConsole Snapshot Functions** (Funkcje migawki MixConsole).
2. Z menu wybierz migawkę, którą chcesz przywołać.

UWAGA

Dane automatyzacji nie są zapisywane w migawkach **MixConsole**. Jeśli przywołasz migawkę do kanału, który zawiera dane automatyzacji, otrzymasz komunikat ostrzegawczy.

Komunikat informuje, że migawka została przywołana.

Snapshot: "Snapshot 2" applied

WYNIK

Migawka zostanie przywołana, a ustawienia zostaną zastosowane. Jeśli przywołasz migawkę podczas odtwarzania, możesz usłyszeć krótką przerwę, w zależności od tego, jak różne są ustawienia od bieżącego stanu.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia przywoływania migawki MixConsole na stronie 364

Dodawanie notatek do migawek

Do migawki można dodawać notatki i komentarze.

WARUNEK WSTĘPNY

Zapisałeś co najmniej jedną migawkę **MixConsole**.

PROCEDURA

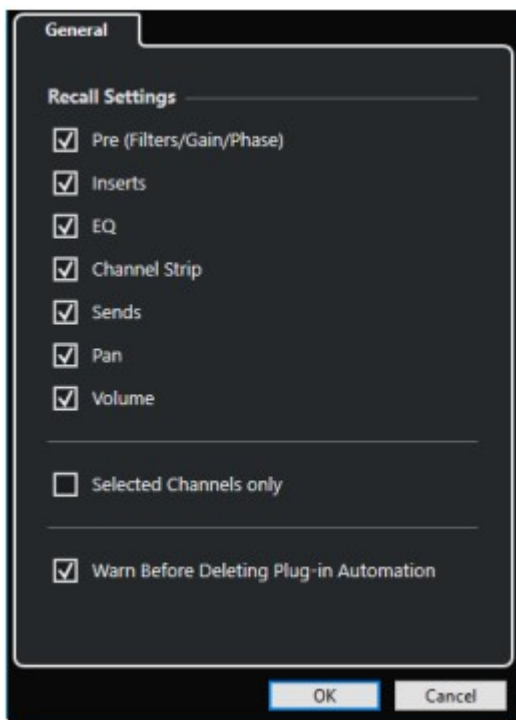
1. W lewej strefie **MixConsole** otwórz zakładkę **Snapshots** (Migawki).
2. Wybierz migawkę, do której chcesz dodać komentarze.
3. W sekcji **Snapshot Notes** (Notatki migawki) na karcie **Snapshots** wpisz swoje notatki

Ustawienia przywoływania migawki MixConsole

MixConsole Snapshot Recall Settings (Ustawienia przywoływania migawek w MixConsole) umożliwiają określenie ustawień kanału, które są przywoływane po załadowaniu zapisanej migawki.

Aby otworzyć **MixConsole Snapshot Recall Settings** (ustawienia przywoływania migawki MixConsole), wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz wyskakujące menu **MixConsole Snapshot Functions** na pasku narzędzi **MixConsole** i wybierz **MixConsole Snapshot Recall Settings**.
- W lewej strefie **MixConsole** kliknij prawym przyciskiem myszy zakładkę **Snapshots** i wybierz **MixConsole Snapshot Recall Settings**.



Następujące opcje pozwalają określić, które ustawienia mają zostać przywołane:

Pre (Filters/Gain/Phase) (Pre (filtry/wzmocnienie/faza))

Aktywuj to, aby przywołać ustawienia filtrów, wzmocnienia i fazy.

Inserts (Wstawki)

Aktywuj to, aby przywołać wkładki.

EQ (Efekty)

Aktywuj to, aby przywołać korektory.

Channel Strip (Pasek kanałów)

Aktywuj to, aby przywołać moduły kanału.

Sends (Wysyłki)

Aktywuj to, aby przywołać wysyłki.

Pan (Panorama)

Aktywuj to, aby przywołać panoramę.

Volume (Głośność)

Aktywuj to, aby przywołać głośność.

Selected Channels only (Tylko wybrane kanały)

Aktywuj tę opcję, aby przywołać ustawienia tylko dla wybranych kanałów.

Warn Before Deleting Plug-in Automation (Ostrzegaj przed usunięciem automatyzacji wtyczek)

Jeśli ta opcja jest włączona, zostanie wyświetlone ostrzeżenie, jeśli automatyzacja wtyczek może zostać usunięta.

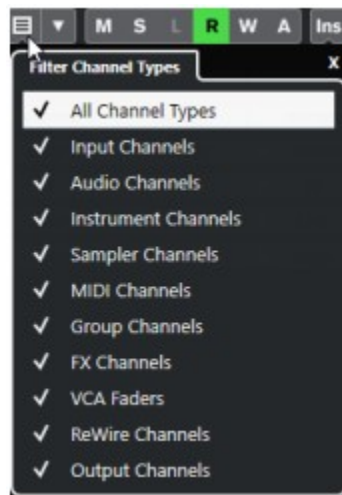
Filtrowanie typów kanałów

Filtr typów kanałów na pasku narzędzi **MixConsole** pozwala określić, które typy kanałów są wyświetlane.

PROCEDURA

1. Kliknij opcję Set Channel Type Filter (Ustaw filtr typu kanału).

Spowoduje to otwarcie filtra typów kanałów.



2. Kliknij po lewej stronie typu kanału, aby odznaczyć go i ukryć wszystkie kanały tego typu.

WYNIK

Kanały filtrowanego typu są usuwane z sekcji suwaków, a kolor przycisku **Set Channel Type Filter** (Ustaw filtr typu kanału) zmienia się, wskazując, że typ kanału jest ukryty.

Menu konfiguracji widoczności kanału

Przycisk **Channel Visibility Configurations** (Konfiguracje widoczności kanału) na pasku narzędzi **MixConsole** umożliwia tworzenie konfiguracji przydatnych do szybkiego przełączania między różnymi konfiguracjami widoczności.

Przycisk wyświetla nazwę aktywnej konfiguracji. Lista konfiguracji jest wyświetlana natychmiast po utworzeniu co najmniej jednej konfiguracji. Aby załadować konfigurację, wybierz ją z menu. Konfiguracje widoczności kanału są zapisywane wraz z projektem.

Add Configuration (Dodaj konfigurację)

Otwiera okno dialogowe **Add Configuration**, w którym można zapisać konfigurację i wprowadzić jej nazwę.

Update Configuration (Zaktualizuj konfigurację)

Zmiana aktywnej konfiguracji jest wskazywana gwiazdką po nazwie konfiguracji. Użyj tej funkcji, aby zapisać zmiany w aktywnej konfiguracji.

Rename Configuration (Zmień nazwę konfiguracji)

Otwiera okno dialogowe **Rename Configuration**, które umożliwia zmianę nazwy aktywnej konfiguracji.

Delete Configuration (Usuń konfigurację)

Umożliwia usunięcie aktywnej konfiguracji.

Move Configuration to Position (Przenieś konfigurację na pozycję)

Ta funkcja staje się dostępna, jeśli istnieją dwie lub więcej konfiguracji. Pozwala na zmianę pozycji aktywnej konfiguracji w menu. Jest to przydatne, ponieważ możesz przypisać polecenia klawiszowe do pierwszych 8 konfiguracji w kategorii **Channel & Track Visibility** (Widoczność kanałów i ścieżek) w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe).

Zapisywanie konfiguracji

Aby szybko przełączać się między różnymi konfiguracjami kanałów, możesz zapisać konfiguracje. Konfiguracje zawierają ustawienia widoczności i stref, a także stan pokazywania/ukrywania typów kanałów i stojaków (regałów).

PROCEDURA

1. Skonfiguruj konfigurację, którą chcesz zapisać.
2. Na pasku narzędzi kliknij **Channel Visibility Configurations** (Konfiguracje widoczności kanału).
3. Z wyskakującego menu wybierz **Add Configuration** (Dodaj konfigurację).
4. W oknie dialogowym **Add Configuration** wprowadź nazwę konfiguracji.
5. Kliknij **OK**

WYNIK

Konfiguracja zostaje zapisana i możesz do niej wrócić w dowolnym momencie.

Agenci widoczności kanału

Channel Visibility Agents (Agenty widoczności kanałów) umożliwiają pokazywanie lub ukrywanie wszystkich kanałów, wybranych kanałów lub kanałów o określonych właściwościach.

Aby otworzyć wyskakujące menu **Channel Visibility Agents**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij **Channel Visibility Agents** na pasku narzędzi.
- W lewej strefie **MixConsole** wybierz zakładkę **Visibility (Widoczność)** i kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar, aby otworzyć menu kontekstowe.

Menu agentów widoczności kanału

Wyskakujące menu **Channel Visibility Agents** (Agenty widoczności kanałów) zawiera opcje, które pozwalają pokazać lub ukryć wszystkie kanały, wybrane kanały lub kanały o określonych właściwościach.

- Aby otworzyć wyskakujące menu **Channel Visibility Agents** (Agenty widoczności kanału), kliknij opcję **Channel Visibility Agents** na pasku narzędzi.

Show All Channels (Pokaż wszystkie kanały)

Pokazuje wszystkie kanały twojego projektu.

Show Only Selected Channels (Pokaż tylko wybrane kanały)

Pokazuje tylko wybrane kanały.

Hide Selected Channels (Ukryj wybrane kanały)

Ukrywa wszystkie wybrane kanały.

Show Channels for Tracks with Data (Pokaż kanały dla ścieżek z danymi)

Pokazuje wszystkie kanały dla ścieżek ze zdarzeniami lub częściami.

Show Channels for Tracks with Data at the Cursor Position (Pokaż kanały dla ścieżek z danymi w pozycji kursora)

Pokazuje wszystkie kanały dla ścieżek ze zdarzeniami lub częściami w pozycji kursora.

Show Channels for Tracks with Data between the Locators (Pokaż kanały dla ścieżek z danymi między lokalizatorami)

Pokazuje wszystkie kanały dla ścieżek ze zdarzeniami lub częściami między lokalizatorami.

Show Channels that are Connected to the First Selected Channel (Pokaż kanały, które są podłączone do pierwszego wybranego kanału)

Pokazuje wszystkie kanały, które są podłączone do kanału, który wybrałeś jako pierwszy.

Undo Visibility Change (Cofnij zmianę widoczności)

Cofa zmiany widoczności.

Redo Visibility Change (Ponów zmianę widoczności)

Ponawia zmiany widoczności

UWAGA

Możesz przypisać klawiszowe polecenia dla agentów widoczności kanału w kategorii **Channel & Track Visibility** (Widoczność kanału i toru) w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe).

Cofanie/ponawianie zmian widoczności

Możesz cofnąć/przywrócić do 10 zmian widoczności.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Channel Visibility Agents** (Agenty widoczności kanałów).
2. Wybierz opcję **Undo Visibility Change** (Cofnij zmianę widoczności) lub **Redo Visibility Change** (Ponów zmianę widoczności).

Selektor regałów

Selektor stojaków umożliwia aktywację określonych funkcji **MixConsole**, które są zorganizowane w stojakach, takich jak obsługa trasowania, wstawiania lub wysyłania.

Channel Racks Selector (Selektor stojaków kanałowych)

Możesz aktywować i dezaktywować różne racki kanałów w **MixConsole**.

- Aby otworzyć selektor stojaków, kliknij **Select Rack Types** (Wybierz typy stojaków) na pasku narzędzi **MixConsole**.

W zależności od typu kanału można aktywować/dezaktywować następujące stojaki:

Hardware (Sprzęt komputerowy)

Pozwala kontrolować efekty sprzętowe audio. Ta szafa jest dostępna tylko wtedy, gdy jest obsługiwana przez twój sprzęt.

Routing (Kierowanie)

Umożliwia skonfigurowanie routingu wejściowego i wyjściowego. W przypadku MIDI można również wybrać kanał MIDI.

Pre (Filters/Gain/Phase) (Pre (filtry/wzmocnienie/faza))

W przypadku kanałów związanych z audio zawiera elementy sterujące filtrem wejściowym i wzmacnieniem oraz elementy sterujące **Phase** (fazą) i **Gain** (wzmocnieniem). W przypadku kanałów MIDI zawiera kontrolkę **Input Transformer**.

Inserts (Wstawki)

Umożliwia wybranie efektów insertowych dla Twojego kanału.

Equalizers (Korektory (tylko kanały związane z audio))

Umożliwia ustawienie korektora kanału.

Channel Strip (tylko kanały związane z audio)

Umożliwia integrację modułów listwy kanałowej, takich jak Gate, Compressor, EQ, Transformer, Saturator i Limiter, które pozwalają ulepszyć dźwięk.

Sends (Wysyłki)

Umożliwia wybranie efektów wysyłania dla Twojego kanału.

Cue Sends (tylko kanały związane z audio)

Pozwala aktywować i kontrolować poziom i panoramę dla maksymalnie 4 wysyłek cue.

Direct Routing (Kierowanie bezpośrednio)

Pozwala ustawić i aktywować wyjścia dla wszystkich wybranych kanałów jednocześnie.

Track Quick Controls (Ścieżka szybkiego sterowania)

Umożliwia dodanie szybkich elementów sterujących w celu uzyskania natychmiastowego dostępu.

Device Panels (Panele urządzeń)

Umożliwia przeglądanie dostępnych paneli urządzeń.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi MixConsole na stronie 355.

Menu ustawień stojaka (regalu, statywu, stelaża)

Wyskakujące menu **Rack Settings** (Ustawienia statywów) umożliwia wprowadzanie ustawień dla statywów.

- Aby otworzyć wyskakujące menu **Rack Settings**, kliknij **Rack Settings** na pasku narzędzi **MixConsole**.

Exclusive Expanded Rack (Ekskluzywny rozszerzony stojak)

Pokazuje wyłącznie wybrany stelaż i zwija pozostałe stelaże.

Fixed Number of Slots (Stała liczba slotów)

Pokazuje wszystkie dostępne miejsca na racki insertów, wysyłek, pamięci i szybkich nastaw.

Link Racks to Configurations (Połącz stojaki z konfiguracjami)

Jeśli ta opcja jest włączona, stan stojaka jest brany pod uwagę podczas zapisywania i wczytywania konfiguracji.

Show Pre/Filters as <Combined Label & Setting> (Pokaż filtry wstępne/filtry jako <Połączona etykieta i ustawienie>)

Wybierz opcję **Combined Label & Setting** (Łączona etykieta i ustawienie), jeśli chcesz wyświetlić etykietę i ustawienie w jednym wierszu.

Wybierz opcję **Separate Label & Setting** (Oddzielna etykieta i ustawienie), jeśli chcesz wyświetlić etykietę i ustawienie w osobnych wierszach.

Show Inserts as <Plug-in Names & Insert Controls> (Pokaż wstawki jako <Nazwy wtyczek i kontrolki wstawiania>)

Wybierz **Plug-in Names** (Nazwy wtyczek), jeśli chcesz wyświetlić tylko nazwy wtyczek.

Wybierz **Plug-in Names & Insert Controls** (Nazwy wtyczek i kontrolki wstawiania), jeśli chcesz wyświetlić nazwy wtyczek i kontrolki wstawiania.

Show All Channel Strip Controls (Pokaż wszystkie kontrolki paska kanałów)

Pokazuje wszystkie dostępne elementy sterujące na stojaku **Channel Strip**.

Show One Channel Strip Type (Pokaż jeden typ paska kanałów)

Pokazuje tylko jeden typ kanału w danej chwili.

Show Sends as <Send Destination & Gain> (Pokaż wysyłki jako <Miejsce docelowe wysyłania i wzmocnienie>)

Wybierz **Send Destination & Gain** (Wyślij miejsce docelowe i wzmocnienie), jeśli chcesz wyświetlić miejsce docelowe i wzmocnienie w jednym wierszu.

Wybierz **Send Destination, Gain & Send Controls** (Miejsce docelowe wysyłania, sterowanie wzmocnieniem i wysyłaniem), jeśli chcesz wyświetlić miejsce docelowe, wzmocnienie i sterowanie wysyłaniem.

Show Quick Controls as <Combined Destination & Value> (Pokaż szybkie sterowanie jako <Połączone miejsce docelowe i wartość>)

Wybierz **Combined Destination & Value** (Połączone miejsce docelowe i wartość), jeśli chcesz wyświetlić miejsce docelowe i wartość w jednym wierszu.

Wybierz **Separate Destination & Value** (Oddzielne miejsce docelowe i wartość), jeśli chcesz wyświetlić miejsce docelowe i wartość w osobnych wierszach.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi MixConsole na stronie 355

Łączenie kanałów

Możesz połączyć wybrane kanały w **MixConsole**, aby utworzyć grupę linków. Każda zmiana zastosowana w jednym kanale jest odzwierciedlana we wszystkich połączonych kanałach, w zależności od tego, które ustawienia są aktywowane w ustawieniach grupy łączy.

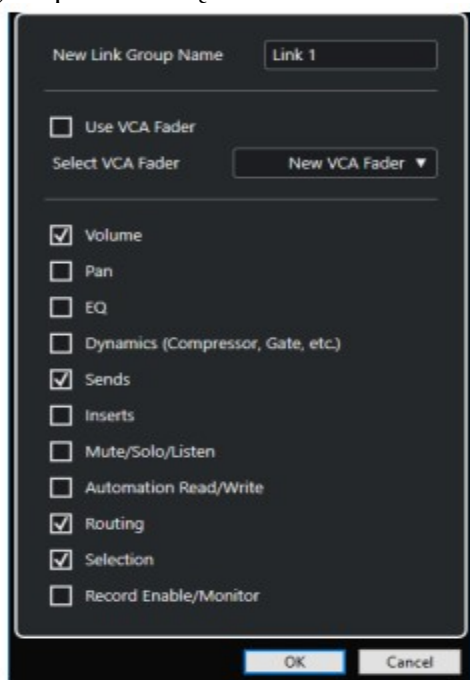
Opcje **Link Group** (Grupa linków) na pasku narzędzi **MixConsole** umożliwiają łączenie kanałów oraz edytowanie łączy i konfiguracji łączenia.



Okno dialogowe ustawień grupy łączy

Okno dialogowe **Link Group Settings** (Ustawienia grupy łączy) umożliwia określenie ustawień kanału, który jest połączony.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Link Group Settings** (Ustawienia grupy połączeń), kliknij **Link** (Łącze) na pasku narzędzi **MixConsole**.



Dostępne są następujące opcje:

New Link Group Name (Nowa nazwa grupy linków)

Umożliwia wprowadzenie nazwy grupy łączy.

Use VCA Fader (Użyj suwaka VCA)

Aktywuj tę opcję, aby przypisać grupę linków do tłumika VCA.

Select VCA Fader (Wybierz tłumik VCA)

Umożliwia wybór kanału tłumika VCA.

Volume (Głośność)

Aktywuj to, aby połączyć głośność połączonych kanałów.

Pan (Panorama)

Aktywuj to, aby połączyć panoramę połączonych kanałów.

EQ (Efekty)

Aktywuj to, aby połączyć korektory połączonych kanałów.

Dynamics (Compressor, Gate, etc.) (Dynamika (sprężarka, bramka itp.))

Aktywuj to, aby połączyć dynamikę połączonych kanałów.

Sends (Wysyłki)

Aktywuj to, aby połączyć wysyłki z połączonych kanałów.

Inserts (Wstawki)

Aktywuj to, aby połączyć wstawki połączonych kanałów.

Mute/Solo/Listen (Wycisz/Solo/Słuchaj)

Aktywuj to, aby połączyć stany wyciszenia, solo i słuchania połączonych kanałów.

Automation Read/Write (Automatyzacja odczytu/zapisu)

Aktywuj to, aby powiązać stany odczytu/zapisu automatyzacji połączonych kanałów.

Routing (Trasowanie)

Aktywuj to, aby powiązać trasowanie połączonych kanałów.

Selection (Wybór)

Aktywuj to, aby połączyć wybór połączonych kanałów.

Record Enable/Monitor (Włącz nagrywanie/monitoruj)

Aktywuj to, aby połączyć stany włączania/monitorowania nagrywania połączonych kanałów.

UWAGA

Domyślnie włączone są ustawienia głośności, wysyłania, trasowania i wyboru. Jeśli przypiszesz grupę linków do tłumika VCA, aktywowane będą tylko wysyłki i parametry routingu.

Linia wyświetlacza

Za każdym razem, gdy tworzysz grupę łączy, linia wyświetlania jest dodawana na górze sekcji suwaków w **MixConsole**.



Linia wyświetlacza pokazuje numer i nazwę utworzonej grupy połączeń oraz udostępnia wyskakujące menu **Link Settings** (Ustawienia łączy), które umożliwia edycję ustawień grupy łączy.

W wierszu wyświetlania możesz zmienić nazwę grupy połączeń, klikając dwukrotnie i wprowadzając inną nazwę. Jeśli przytrzymasz klawisz modyfikujący i dwukrotnie klikniesz nazwę, otworzy się okno dialogowe **Link Group Settings** (Ustawienia grupy łączy).

UWAGA

Jeśli używasz suwaka VCA dla grupy połączeń, nazwa grupy połączeń wyświetlana na suwaku również zostanie zmieniona.

Wyskakujące menu zawiera następujące opcje:

Unlink Selected Channels (Odłącz wybrane kanały)

Dostępne tylko dla wybranej grupy linków. Wybierz tę opcję, aby usunąć połączenie między kanałami. Spowoduje to usunięcie grupy łączy. Jeśli używasz tłumika VCA, musisz określić, czy chcesz powrócić do pierwotnej automatyzacji połączonych kanałów. Suwak VCA kontrolujący tę grupę łączy nie jest usuwany.

Edit Link Group Settings (Edytuj ustawienia grupy łączy)

Umożliwia zmianę ustawień grupy łączy.

Included in Link Group: <name of link group> (Zawarte w grupie linków: <nazwa grupy linków>)

Pokazuje grupę łączy, do której należy wybrany kanał. Możesz przypisać wybrany kanał do innej grupy linków. Spowoduje to usunięcie kanału z bieżącej grupy. Jeśli chcesz tylko usunąć wybrany kanał z grupy linków, wybierz **None** (Brak).

Linked Channels (Połączone kanały)

Pokazuje, które kanały są połączone w grupie łączy.

POWIĄZANE LINKI

Zmiana ustawień grupy połączeń na stronie 372
Dodawanie kanałów do grup łączy na stronie 372
Usuwanie kanałów z grup łączy na stronie 372
Suwaki VCA na stronie 419

Tworzenie grup łączy

Możesz połączyć kilka kanałów, aby utworzyć grupę połączeń.

PROCEDURA

1. Wybierz kanały, które chcesz połączyć.
2. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Link** (Połącz).
3. W oknie dialogowym **Link Group Settings** (Ustawienia grupy połączeń) aktywuj parametry, które chcesz połączyć.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Numer i nazwa grupy połączeń jest wskazana nad nazwą kanału w wierszu wyświetlacza.

UWAGA

- Jeśli łączysz grupy, łączenie modułów wstawiania i paska kanałów jest stosowane na poziomie gniazda. Na przykład, jeśli zmienisz ustawienia dla gniazda insertowego 3 na jednym kanale, zmiany te zostaną zastosowane również dla gniazda 3 na innych kanałach. Efekty wstawiania w innych gniazdach pozostają nienaruszone.
- Jeśli wybierzesz kanał należący do grupy połączeń, wszystkie kanały w tej grupie zostaną wybrane domyślnie. Aby zapobiec wielokrotnemu wyborowi wszystkich kanałów należących do grupy połączeń, wyłącz opcję **Selection** (Wybór) w oknie dialogowym **Link Group Settings** (Ustawienia grupy połączeń).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe ustawień grupy połączeń na stronie 369

Zmiana ustawień grupy łączy

Jeśli zmienisz ustawienie dla kanału grupy linków, zmiana zostanie zastosowana do całej grupy.

- Aby zmienić ustawienia łączy dla istniejącej grupy łączy, wybierz grupę, na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Edit Link Group Settings** (Edytuj ustawienia grupy łączy) i zmień ustawienia w oknie dialogowym **Link Group Settings** (Ustawienia grupy łączy).
- Aby rozłączyć kanały, wybierz jeden z połączonych kanałów i kliknij **Link** (Połącz) na pasku narzędzi **MixConsole**.
- Aby zapobiec wielokrotnemu wyborowi wszystkich kanałów należących do grupy połączeń, wyłącz opcję **Selection** (Zaznaczanie) w oknie dialogowym **Link Group Settings** (Ustawienia grupy połączeń).
- Aby wprowadzić indywidualne ustawienia i zmiany dla kanału w grupie łączy, aktywuj **Sus** na pasku narzędzi **MixConsole** lub naciśnij **Alt/Opt**.
- Aby dokonać bezwzględnych zmian wartości zamiast względnych, aktywuj **Abs** na pasku narzędzi **MixConsole**.

UWAGA

Funkcja Link nie ma wpływu na ścieżki automatyzacji dla połączonych kanałów.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe ustawień grupy połączeń na stronie 369

Dodawanie kanałów do grup łączy

Możesz dodać kanał do istniejącej grupy linków.

PROCEDURA

1. W wierszu wyświetlania kanału, który chcesz dodać, otwórz okno podręczne menu **Link Settings** (Ustawienia łącza).
2. Wybierz **Included in Link Group: <None>** (Zawarte w grupie łączy: <Brak>) i wybierz grupę łączy.

WYNIK

Kanał zostanie dodany do grupy linków.

Usuwanie kanałów z grup łączy

Możesz usunąć kanał z istniejącej grupy linków.

PROCEDURA

1. W wierszu wyświetlania kanału, który chcesz usunąć, otwórz menu podręczne **Link Settings** (Ustawienia łącza).
2. Wybierz **Included in Link Group: <link group name>** (Zawarte w grupie łączy: <nazwa grupy łączy>) i z listy grup łączy wybierz **None** (Brak).
3. Jeśli kanał jest kontrolowany przez tłumik VCA, określ, czy kanał zachowuje połączoną automatyzację.

WYNIK

Kanał zostanie usunięty z grupy linków.

Korzystanie z szybkiego łącza

Możesz aktywować **Temporary Link Mode** (Tryb połączenia tymczasowego), aby zsynchronizować wszystkie dotknięte parametry wybranych kanałów.

PROCEDURA

1. Wybierz kanały, które chcesz połączyć.
2. Na pasku narzędzi **MixConsole** aktywuj **Q-Link**.

UWAGA

Możesz także nacisnąć klawisze **Shift-Alt/Opt**, aby tymczasowo połączyć kanały. W takim przypadku link jest aktywny tak długo, jak długo naciskasz klawisze.

3. Zmień parametry dla jednego z wybranych kanałów.

WYNIK

Zmiany zostaną zastosowane do wszystkich wybranych kanałów do momentu dezaktywacji **Q-Link**.

Functions Menu (Menu funkcji)

Functions menu zawiera narzędzia i skróty do ustawień i funkcji w **MixConsole**.

- Aby otworzyć **Functions menu**, kliknij **Functions menu** na pasku narzędzi **MixConsole**.

Scroll to Selected Channel (Przewiń do wybranego kanału)

Jeśli ta opcja jest włączona i wybierzesz kanał na zakładce Widoczność, wybrany kanał zostanie automatycznie wyświetlony w sekcji suwaków.

Copy First Selected Channel's Settings (Skopiuj ustawienia pierwszego wybranego kanału)

Kopiuje ustawienia pierwszego wybranego kanału.

Paste Settings to Selected Channels (Wklej ustawienia do wybranych kanałów)

Wkleja ustawienia do wybranych kanałów.

Zoom (Powiększenie)

Otwiera podmenu, w którym można zwiększyć lub zmniejszyć szerokość kanału i wysokość stojaka (rack).

Open Audio Connections (Otwórz Połączenia audio)

Otwiera okno **Audio Connections**.

Control Room Cue Channels (Kanały Cue w pomieszczeniu kontrolnym)

Otwiera podmenu, w którym można aktywować/dezaktywować kanały cue oraz zmieniać ustawienia poziomu i panoramy.

Constrain Delay Compensation (Ograniczenie kompensacji opóźnienia)

Umożliwia aktywację/dezaktywację funkcji **Constrain Delay Compensation**, która utrzymuje wszystkie kanały w idealnej synchronizacji i automatycznie kompensuje wszelkie opóźnienia właściwe dla wtyczek VST podczas odtwarzania.

Direct Routing: Summing Mode On/Off (Kierowanie bezpośrednio: tryb sumowania włączony/wyłączony)

Umożliwia jednoczesne przesyłanie sygnałów do kilku wyjść.

After Fader Listen Mode (Tryb odsłuchu po tłumiku)

Umożliwia włączenie/wyłączenie kierowania sygnału kanału z włączonym słuchaniem do kanału **MixConsole** po zastosowaniu ustawień suwaka i panoramy.

EQ/Filter Transition (Przejsie EQ/filtra)

Umożliwia zmianę trybu **EQ/Filter Transition** (EQ/Filtruj przejście) z **Soft** (Miękkie) na **Quick** (Szybkie).

Save Selected Channels (Zapisz wybrane kanały)

Zapisuje ustawienia dla wybranych kanałów.

Load Selected Channels (Załaduj wybrane kanały)

Ładuje ustawienia dla wybranych kanałów.

Global Meter Settings (Globalne ustawienia miernika)

Otwiera podmenu, w którym można skonfigurować globalne ustawienia miernika.

Reset MixConsole Channels (Zresetuj kanały MixConsole)

Umożliwia zresetowanie EQ, wstawianie i wysyłanie ustawień efektów dla wszystkich lub wybranych kanałów. Przyciski Solo i Mute są nieaktywne, tłumik głośności jest ustawiony na 0 dB, a panorama jest ustawiona w pozycji środkowej.

Link MixConsoles (Połącz MixConsole)

Możesz połączyć wiele okien **MixConsole**. Pozwala to na przykład wyświetlić wszystkie kanały widoczne w sekcji suwaków w różnych oknach na różnych monitorach. Paski przewijania, konfiguracje widoczności, filtry i funkcje paska narzędzi, które mają wpływ na sekcję tłumików, są ze sobą połączone.

UWAGA

MixConsole w dolnej strefie okna **Project** jest wyłączona z funkcji łączenia.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi MixConsole na stronie 355

Zapisywanie ustawień MixConsole

Możesz zapisać ustawienia **MixConsole** dla wybranych kanałów związanych z audio i załadować je do dowolnego projektu.

PROCEDURA

1. Wybierz kanały z ustawieniami, które chcesz zapisać.
2. Wybierz **Functions Menu > Save Selected Channels** (Menu Funkcje > Zapisz wybrane kanały).
3. W oknie dialogowym pliku określ nazwę pliku i lokalizację.
4. Kliknij **Save** (Zapisz).

WYNIK

Ustawienia dla wybranych kanałów są zapisywane z rozszerzeniem pliku **.vmx**. Routing wejścia/wyjścia nie jest zapisywany.

Ładowanie ustawień MixConsole

Możesz załadować ustawienia **MixConsole**, które zostały zapisane dla wybranych kanałów.

PROCEDURA

1. Wybierz taką samą liczbę kanałów, jaką wybrałeś podczas zapisywania ustawień **MixConsole**. Załadowane ustawienia **MixConsole** są stosowane w tej samej kolejności, w jakiej zostały pierwotnie zapisane. Na przykład, jeśli zapisałeś ustawienia dla kanałów 4, 6 i 8 i zastosujesz te ustawienia do kanałów 1, 2 i 3, ustawienia zapisane dla kanału 4 zostaną zastosowane do kanału 1, ustawienia zapisane dla kanału 6 do kanału 2 i tak dalej.
2. Wybierz **Functions Menu > Load Selected Channels** (Menu Funkcje > Załaduj wybrane kanały).
3. W oknie dialogowym **Load Selected Channels** (Załaduj wybrane kanały) wybierz plik **.vmx** i kliknij **Open** (Otwórz).

WYNIK

Ustawienia kanałów zostaną zastosowane do wybranych kanałów.

UWAGA

Gdy zastosujesz załadowane ustawienia **MixConsole** do mniejszej liczby kanałów, niektóre zapisane ustawienia nie zostaną zastosowane. Ponieważ zapisane ustawienia są stosowane od lewej do prawej, jak pokazano w **MixConsole**, ustawienia kanałów najbardziej wysuniętych na prawo nie są stosowane do żadnych kanałów.

Fader Section (Sekcja suwaków, tłumików)

Sekcja tłumików jest sercem **MixConsole**. Pokazuje kanały wejściowe i wyjściowe wraz z kanałami audio, instrumentalnymi, MIDI, grupowymi, FX, suwakami VCA i kanałami ReWire



UWAGA

Jeśli kanał jest dezaktywowany na karcie **Visibility** (Widoczność) lub jeśli jego typ kanału jest dezaktywowany, nie jest pokazywany w sekcji suwaków. **MixConsole** w dolnej strefie okna **Project** nie śledzi żadnych zmian widoczności, które wykonujesz w oknie **MixConsole** i odwrotnie. Jest to połączone z widocznością ścieżki w oknie **Project**.

Sekcja suwaka umożliwia wykonanie następujących czynności:

- Edycję ustawienia grupy linków
- Ustawienie panoramy
- Aktywację Mute (wyciszenie) i solo
- Włączenie trybu słuchania
- Otwieranie ustawienia kanału
- Ustawienie Volume (głośność)
- Włączenie automatyzacji
- Ustawienie poziomów wejściowych

UWAGA

Wszystkie funkcje i ustawienia sekcji suwaków są również dostępne w **MixConsole** w dolnej strefie okna **Project**

POWIĄZANE LINKI

Zmiana ustawień grupy połączeń na stronie 372

Ustawienia kanałów na stronie 404

Automatyzacja zapisu/odczytu na stronie 705

Wyświetlanie/ukrywanie kanałów MixConsole w dolnej strefie na stronie 348

Sterowanie panoramą

Dla każdego kanału związanego z audio, z co najmniej konfiguracją wyjścia stereo, w górnej części sekcji suwaka można znaleźć element sterujący panoramą. W przypadku kanałów MIDI sterowanie

panoramą wysyła komunikaty panoramy MIDI. Wynik zależy od tego, jak instrument MIDI jest ustawiony na reagowanie na panoramę.

Sterowanie panoramą umożliwia ustawienie kanału w widmie stereo. Ta kontrolka jest inna dla konfiguracji stereo i surround. Kanały z wielokanałową konfiguracją wyjścia posiadają miniaturowe sterowanie **VST MultiPanner**.

- Aby dokonać precyzyjnych regulacji, przytrzymaj klawisz **Shift** podczas przesuwania elementu sterującego panoramą.
- Aby wybrać domyślną środkową pozycję panoramy, przytrzymaj **Ctrl/Cmd** i kliknij kontrolkę panoramy.
- Aby edytować wartość numerycznie, kliknij dwukrotnie kontrolkę panoramy.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie nowych projektów na stronie 98

Dźwięk przestrzenny na stronie 671

Panner balansu stereo

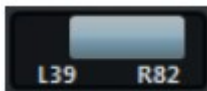
Panner balansu stereo pozwala kontrolować równowagę między lewym i prawym kanałem. Jest domyślnie aktywowany



Panorama połączona stereo

W przypadku połączonych panoramowania stereo lewe i prawe elementy sterujące panoramą są połączone i zachowują względną odległość, jeśli je przesuniesz. Jest dostępny dla kanałów z konfiguracją wejścia i wyjścia stereo.

- Aby aktywować tę panoramę, otwórz menu kontekstowe kontrolki panoramy i wybierz **Stereo Combined Panner**. (Panorama połączona stereo)



- Aby ustawić panoramę niezależnie dla lewego i prawego kanału, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i przeciągnij w lewo lub w prawo.
- Aby odwrócić lewy i prawy kanał, przesunij lewy kanał w prawo, a prawy w lewo. Obszar między kontrolkami panoramy zmienia kolor, wskazując, że kanały są odwrócone.

- Aby zsumować dwa kanały, ustaw je w tej samej pozycji panoramy (mono).

Należy pamiętać, że zwiększa to głośność sygnału.

- Aby określić domyślny tryb panoramy stereo dla nowych ścieżek audio, ustaw **Default Stereo Panner Mode** (Domyślny tryb panoramy stereo) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje (strona VST)).

Pan Bypass (Obejście panoramy)

Możesz pominąć panoramowanie dla wszystkich kanałów związanych z audio.

- Aby włączyć pomijanie panoramy, kliknij przycisk po lewej stronie lub naciśnij **Ctrl/Cmd - Alt/Opt - Shift** i kliknij kontrolkę panoramy.
- Aby wyłączyć pomijanie panoramowania, naciśnij **Ctrl/Cmd - Alt/Opt - Shift** i kliknij ponownie.

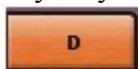
Gdy panoramowanie jest pomijane dla kanału, dzieje się co następuje:

- Kanały mono są wyśrodkowane.
- Kanały stereo są mocno panoramowane w lewo i w prawo.
- Kanały surround są wyśrodkowane

Używanie Solo i Mute

Możesz wyciszyć jeden lub kilka kanałów za pomocą opcji **Solo** i **Mute**

- Aby wyciszyć kanał, kliknij **Mute** (Wycisz).
Kliknij ponownie, aby dezaktywować stan wyciszenia dla kanału.
- Aby wyciszyć wszystkie inne kanały, kliknij opcję **Solo** dla kanału.
Kliknij ponownie, aby dezaktywować stan solo.
- Aby dezaktywować stany wyciszenia lub solo dla wszystkich kanałów jednocześnie, kliknij **Deactivate All Mute States** (Dezaktywuj wszystkie stany wyciszenia) lub **Deactivate All Solo States** (Dezaktywuj wszystkie stany solo) na pasku narzędzi.
- Aby aktywować ekskluzywny tryb solo, przytrzymaj **Ctrl/Cmd** i kliknij **Solo** dla kanału.
Przyciski **Solo** na wszystkich pozostałych kanałach są nieaktywne.
- Aby aktywować solową partię dla kanału, naciśnij **Alt/Opt** i kliknij **Solo**.



Możesz także kliknąć i przytrzymać **Solo**, aby aktywować partię w pojedynkę. W tym trybie kanał nie jest wyciszony, gdy grasz solo na innym kanale. **Alt/Opt** – kliknij ponownie, aby wyłączyć pojedynczą partię.

Listen Mode (Tryb słuchania)

Tryb odsłuchu pozwala na szybkie sprawdzenie sygnału pochodzącego z wybranych kanałów bez przerywania i ingerencji w rzeczywisty miks. Na przykład podczas sesji nagraniowej inżynier dźwięku w reżyserce może wyciszyć sygnał pochodzący od jednego z muzyków, podczas gdy nagrywanie jest kontynuowane bez zakłóceń.

UWAGA

Aby włączyć tryb słuchania, musisz włączyć **Control Room** (Pomieszczenie kontrolne).

- Aby włączyć tryb słuchania, kliknij **Listen** (Słuchaj) dla kanału. To kieruje kanał do pomieszczenia kontrolnego bez przerywania przepływu sygnału.
- Aby wyłączyć tryb odsłuchu dla wszystkich kanałów jednocześnie, kliknij **Deactivate All Listen States** (Dezaktywuj wszystkie stany odsłuchu) na pasku narzędzi **MixConsole**.

Volume (Głośność)

Każdy kanał w sekcji suwaków **MixConsole** ma suwak głośności. Poziomy tłumików są wyświetlane poniżej tłumika, w dB dla kanałów związanych z audio i jako głośność MIDI (od 0 do 127) dla kanałów MIDI.

- Aby zmienić głośność, przesun suwak w górę lub w dół.
- Aby dokładnie wyregulować głośność, naciśnij klawisz **Shift** podczas przesuwania suwaków.
- Aby zresetować głośność do wartości domyślnej, naciśnij klawisze **Ctrl/Cmd** i kliknij suwak.

W przypadku kanałów audio suwak głośności kontroluje głośność kanału, zanim zostanie on skierowany do szyny wyjściowej, bezpośrednio lub przez kanał grupowy. W przypadku kanałów wyjściowych suwak głośności steruje głównym poziomem wyjściowym wszystkich kanałów audio,

które są kierowane do szyny wyjściowej. W przypadku kanałów MIDI suwak głośności kontroluje zmiany głośności w MixConsole, wysyłając komunikaty głośności MIDI do podłączonych instrumentów, które są ustawione tak, aby odpowiadały na komunikaty MIDI.

Menu globalnych ustawień licznika

Charakterystykę miernika dla kanałów audio można zmienić za pomocą menu kontekstowego miernika kanału.

Kliknij prawym przyciskiem myszy miernik kanału i wybierz jedną z następujących opcji z menu **Global Meter Settings** (Globalne ustawienia miernika):

Meter Peak Options - Hold Peaks (Opcje pików miernika - Trzymaj piki)

Najwyższe zarejestrowane poziomy są utrzymywane i wyświetlane jako statyczne poziome linie na mierniku.

Meter Peak Options - Hold Forever (Opcje Meter Peak - Hold Forever)

Jeśli ta opcja jest włączona, poziomy szczytowe są wyświetlane do momentu zresetowania liczników. Jeśli ta opcja jest wyłączona, możesz użyć parametru **Meters' Peak Hold Time** (Miernik Maksymalnego czasu utrzymywania) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Metering** (Pomiary)), aby określić, jak długo utrzymywane są poziomy szczytowe. Czas utrzymywania piku może wynosić od 500 do 30000 ms.

Meter Position - Input (Pozycja miernika — wejście)

Jeśli ta opcja jest włączona, mierniki pokazują poziomy wejściowe dla wszystkich kanałów audio i kanałów wejścia/wyjścia. Mierniki wejściowe są po wzmocnieniu wejściowym.

Meter Position - Post-Fader (Pozycja miernika – Po suwaku)

Jeśli ta opcja jest włączona, mierniki pokazują poziomy po suwaku.

Meter Position - Post-Panner (Pozycja miernika — Po panoramie)

Jeśli ta opcja jest włączona, mierniki pokazują poziomy po tłumiku, a także odzwierciedlają ustawienia panoramy.

Reset Meters (Zresetuj liczniki)

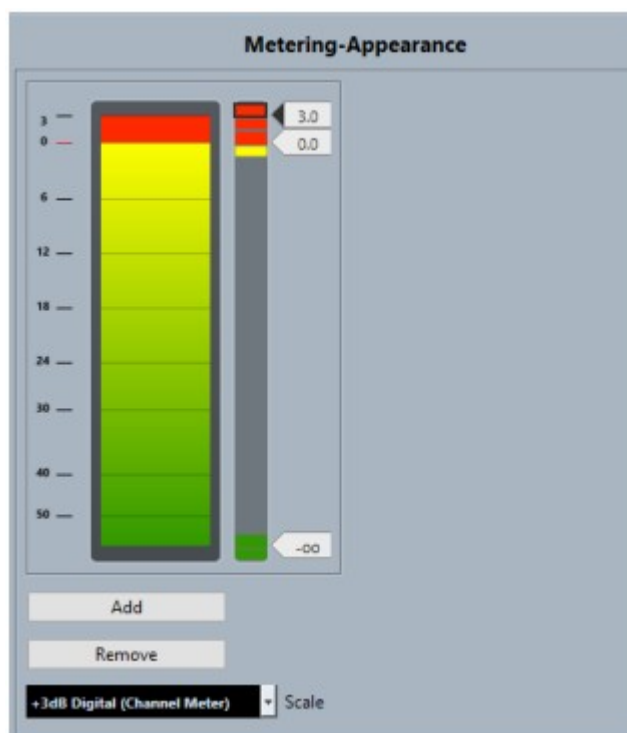
Resetuje liczniki.

Konfigurowanie kolorów miernika

Ustawienie kolorów miernika może pomóc w utrzymaniu przeglądu osiągniętych poziomów.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz **Metering > Appearance** (Pomiar > Wygląd).



2. Wybierz skalę z wyskakującego menu **Scale** (Skala) do edycji.

UWAGA

+3 dB Digital Scale (Cyfrowa skala +3dB) jest używana w miernikach kanałowych.

3. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby ustawić pozycję poziomu dla zmiany koloru:

- Kliknij dwukrotnie pozycję poziomu po prawej stronie skali miernika i wprowadź wartość poziomu (dB). Aby wprowadzić wartości dB mniejsze od zera, przed wprowadzoną liczbą należy dodać znak minus.
- Kliknij pozycję poziomu i przeciągnij ją na określony poziom, a następnie naciśnij klawisz **Shift**, aby uzyskać dokładniejsze pozycjonowanie.
- Kliknij poziomą pozycję i przesuń ją w górę lub w dół za pomocą klawiszy **Strzałka w górę** / **Strzałka w dół**, a następnie naciśnij klawisz **Shift**, aby przyspieszyć pozycjonowanie.

4. Kliknij górną lub dolną część uchwyty koloru, aby wyświetlić ramkę, a następnie w próbniku kolorów wybierz kolor.

Dobranie tego samego koloru dla górnej i dolnej części rękojeści powoduje, że miernik stopniowo zmienia kolory. Różne kolory jeszcze dokładniej wskazują zmiany poziomu.

UWAGA

• Aby dodać więcej kolorowych uchwyty, kliknij **Add** (Dodaj) lub **Alt** - kliknij poziomą pozycję po prawej stronie skali miernika. Każdy nowy uchwyt jest automatycznie kojarzony z domyślnym kolorem.

• Aby usunąć uchwyt, wybierz uchwyt i kliknij **Remove** (Usuń) lub **Ctrl/Cmd** – kliknij uchwyt.

5. Kliknij **OK**.

POWIĄZANE LINKI

Pomiar – wygląd na stronie 1175

Mierniki poziomu

Mierniki kanałów pokazują poziom podczas odtwarzania audio lub MIDI. Wskaźnik Meter Peak Level pokazuje najwyższy zarejestrowany poziom.

• Aby zresetować poziom szczytowy, **Alt/Opt** + kliknij wartość **Meter Peak Level** (Poziom szczytowy miernika).

UWAGA

Kanały wejściowe i wyjściowe mają wskaźniki przesterowania. Kiedy się zaświecą, zmniejsz wzmocnienie lub poziomy, aż wskaźnik zgaśnie.

Poziomy wejściowe

Podczas nagrywania dźwięku cyfrowego ważne jest ustawienie wystarczająco wysokich poziomów wejściowych, aby zapewnić niski poziom szumów i wysoką jakość dźwięku. Jednocześnie należy unikać obcinania (zniekształceń cyfrowych).

Ustawianie poziomów wejściowych

W **MixConsole** możesz ustawić poziom wejściowy. Upewnij się, że sygnał jest wystarczająco głośny, ale nie przekracza 0 dB.

PROCEDURA

1. Wybierz **Functions Menu > Global Meter Settings > Meter Position** (Menu funkcji > Globalne ustawienia miernika > Pozycja miernika) i aktywuj **Input** (Wejście).
W tym trybie mierniki poziomu kanału wejściowego pokazują poziom sygnału na wejściu szyny, przed dokonaniem jakichkolwiek regulacji, takich jak wzmocnienie wejściowe, korektor, efekty, poziom lub panorama. Pozwala to sprawdzić poziom nieprzetworzonego sygnału wchodzącego do sprzętu audio.
2. Odtwórz dźwięk i sprawdź miernik poziomu dla kanału wejściowego. Sygnał powinien być jak najgłośniejszy nie przekraczając 0 dB, czyli wskaźnik przesterowania szyny wejściowej nie powinien się świecić.
3. W razie potrzeby dostosuj poziom wejściowy w jeden z następujących sposobów:
 - Dostosuj poziom wyjściowy źródła dźwięku lub zewnętrznego miksera.
 - Jeśli to możliwe, użyj własnego programu użytkowego sprzętu audio, aby ustawić poziomy wejściowe. Zapoznaj się z dokumentacją sprzętu audio.
 - Jeśli twój sprzęt audio obsługuje funkcję panelu sterowania ASIO, możliwe jest skonfigurowanie ustawień poziomu sygnału wejściowego. Aby otworzyć panel sterowania ASIO, wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja Studio) i na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz swoją kartę dźwiękową. Po wybraniu tej opcji możesz otworzyć panel sterowania, klikając opcję **Control Panel** (Panel sterowania) w sekcji ustawień po prawej stronie.
4. Opcjonalnie: Wybierz **Functions Menu > Global Meter Settings > Meter Position** (Menu funkcji > Globalne ustawienia miernika > Pozycja miernika) i aktywuj **Post-Fader**.

UWAGA

Pozwala to sprawdzić poziom dźwięku zapisywanego do pliku na dysku twardym, co jest konieczne tylko wtedy, gdy dokonujesz jakichkolwiek regulacji kanału wejściowego.

5. Opcjonalnie: W sekcji **Channel Racks** (Regały kanałów), w racku **Inserts** (insertów, wstawek) kliknij miejsce i wybierz efekt lub w racku **Equalizers** () wprowadź ustawienia EQ. W przypadku niektórych efektów możesz chcieć dostosować poziom sygnału wchodzącego do efektu. Użyj do tego funkcji wzmocnienia wejścia. Naciśnij **Shift** lub **Alt/Opt**, aby dostosować wzmocnienie wejścia.
6. Odtwórz dźwięk i sprawdź miernik poziomu kanału wejściowego. Sygnał powinien być w miarę głośny, nie przekraczając 0 dB, czyli wskaźnik przesterowania szyny wejściowej nie powinien się świecić.
7. W razie potrzeby użyj suwaka kanału wejściowego, aby wyregulować poziom sygnału.

Obcinanie

Obcinanie zwykle występuje w sprzęcie audio, gdy sygnał analogowy jest zbyt głośny i dlatego jest konwertowany na cyfrowy w sprzętowych przetwornikach A/D.

Obcinanie może również wystąpić, gdy sygnał z magistrali wejściowej jest zapisywany do pliku na dysku twardym. Dzieje się tak dlatego, że można dokonywać ustawień szyny wejściowej, dodawać korektor, efekty itp. do sygnału podczas jego nagrywania. Może to podnieść poziom sygnału, co spowoduje przesterowanie w nagrany pliku audio.

Regały (stojaki) kanałów

Sekcja **Channel Racks** (Stojaki kanałów) zawiera określone funkcje **MixConsole**, takie jak obsługa routingu, wstawiania lub wysyłania. Są one zorganizowane w stojakach.



UWAGA

MixConsole w dolnej strefie okna **Project** zawiera tylko stojak **Inserts** (Wstawek) i **Sends** (Wysyłek).

POWIĄZANE LINKI

Trasowanie na stronie 382

Pre (filtry/wzmocnienie/faza) na stronie 384

Wstawki na stronie 386

Korektory (EQ) na stronie 387

Paski kanałów na stronie 390

Wysyłki na stronie 397

Cue Sends na stronie 398

Trasowanie bezpośrednie na stronie 399

Śledź szybkie sterowanie na stronie 401

Panele urządzeń na stronie 402

Kopiowanie i przenoszenie ustawień racka (regału, stojaka) i kanału

Możesz użyć funkcji przeciągnij i upuść, aby skopiować lub przenieść ustawienia regału i kanału.

UWAGA

Ta funkcja jest dostępna tylko w oknie **MixConsole**.

Przeciągnij i upuść działa między różnymi kanałami lub różnymi gniazdami w szafie (regale, stojaku) na tym samym kanale. Podczas przeciągania wizualna informacja zwrotna wskazuje sekcje, w których można upuścić ustawienia.

Obowiązują następujące zasady:

- Aby przenieść ustawienia statywu z jednego statywu do drugiego, przeciągnij statyw i upuść go na statywie, do którego chcesz przenieść ustawienia.
- Aby skopiować ustawienia statywu z jednego statywu do drugiego, naciśnij **Alt/Opt**, przeciągnij statyw i upuść go na statywie, do którego chcesz skopiować ustawienia.
- Aby skopiować ustawienia kanału z jednego kanału do drugiego, przeciągnij kanał i upuść go na kanale, do którego chcesz skopiować ustawienia.
- Aby skopiować ustawienia kanału z jednego kanału do drugiego, w tym ustawienia kierowania bezpośredniego i kierowania wyjściowego, naciśnij klawisz **Alt/Opt**, przeciągnij kanał i upuść go na kanale, do którego chcesz skopiować ustawienia.

Możesz kopiować ustawienia racka i kanału między różnymi typami kanałów, pod warunkiem, że kanały docelowe mają odpowiednie ustawienia.

- Na przykład kopiowanie z kanałów wejścia/wyjścia pozostawia niezmienione ustawienia wysyłania w kanale docelowym.
- W przypadku projektów z dźwiękiem przestrzennym wszelkie efekty insertowe kierowane do kanałów głośników przestrzennych zostają wyciszone po wklejeniu ustawień do kanału mono lub stereo.

Routing (Trasowanie, kierowanie)

Rack Routing (Regał stojak trasowania) umożliwia skonfigurowanie trasowania wejść i wyjść, czyli ustawienie szyn wejściowych i wyjściowych.

UWAGA

Ten rack kanałów jest dostępny tylko w oknie **MixConsole**.

Szyny wejściowe są używane podczas nagrywania na ścieżce audio. W takim przypadku musisz wybrać, z której magistrali wejściowej odbierany jest dźwięk.

UWAGA

Ustawienia wprowadzone dla kanału wejściowego będą stałą częścią nagranych plików audio.

Szyny wyjściowe są używane podczas odtwarzania kanału audio, grupowego lub FX. W takim przypadku należy skierować kanał do szyny wyjściowej.

Konfigurowanie routingu

Możesz skonfigurować szyny wejściowe i wyjściowe w **Routing Rack** w **MixConsole**.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfiguruj szyny i kanały grupowe w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Racks** i aktywuj **Routing**, aby wyświetlić rack **Routing** nad sekcją tłumików.
2. Kliknij jedno z gniazd kasety **Routing**, aby otworzyć wyskakujące menu routingu wejściowego lub wyjściowego dla kanału.
3. W selektorze routingu wybierz wpis.

- Aby ustawić trasowanie dla wielu wybranych kanałów jednocześnie, naciśnij **Shift - Alt/Opt** i wybierz magistralę.
- Aby ustawić kilka wybranych kanałów na wzrastające szyny (drugi wybrany kanał do drugiej szyny, trzeci do trzeciej szyny itd.), naciśnij klawisz **Shift** i wybierz szynę.
- Aby rozłączyć przypisanie magistrali wejściowej lub wyjściowej, wybierz opcję **No Bus** (Brak magistrali).

Magistrale wejściowe

Selektor trasowania wejść wyświetla tylko te szyny, które odpowiadają konfiguracji kanałów.

UWAGA

Jeśli wybierzesz kanał grupowy jako wejście dla kanału audio, możesz nagrać downmix.

Konfiguracje trasowania wejść dla kanałów mono

Dla kanałów mono dostępne są następujące konfiguracje trasowania wejść:

- Szyny wejściowe mono lub pojedyncze kanały w obrębie szyny wejściowej stereo lub surround.
- Wejścia zewnętrzne skonfigurowane na karcie **Control Room** (Pomieszczenie kontrolne) w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio). Mogą to być kanały mono lub pojedyncze kanały w szynie stereo lub surround. Mogą być również kierowane do wejścia **Talkback** (Rozmowa).
- Szyny wyjściowe mono, szyny wyjściowe grup mono lub szyny wyjściowe kanału mono FX. Nie powinny one prowadzić do sprzężenia zwrotnego.

POWIĄZANE LINKI

Trasowanie (Routing, kierowanie) na stronie 382

Konfiguracje routingu wejściowego dla kanałów stereo

W przypadku kanałów stereo dostępne są następujące konfiguracje kierowania sygnału wejściowego:

- Szyny wejściowe mono lub stereo lub szyny potomne stereo w szynie surround.
- Wejścia zewnętrzne skonfigurowane na karcie **Control Room** (Pomieszczenie kontrolne) w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio). Mogą to być szyny wejściowe mono lub szyny wejściowe stereo. Mogą być również kierowane do wejścia **Talkback** (Rozmowa).
- Szyny wyjściowe mono lub stereo, szyny wyjść grupowych mono lub stereo oraz szyny wyjść kanałów mono lub stereo FX. Nie powinny one prowadzić do sprzężenia zwrotnego.

POWIĄZANE LINKI

Trasowanie (Routing, kierowanie) na stronie 382

Konfiguracje routingu wejściowego dla kanałów surround

W przypadku kanałów surround dostępne są następujące konfiguracje kierowania sygnału wejściowego:

- Szyny wejściowe surround.
- Wejścia zewnętrzne skonfigurowane na karcie **Control Room** (Pomieszczenie kontrolne) w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio). Muszą one mieć taką samą konfigurację wejściową.
- Szyny wyjściowe.

Muszą one mieć taką samą konfigurację wejść i nie powinny powodować sprzężenia zwrotnego.

POWIĄZANE LINKI

Trasowanie (Routing, kierowanie) na stronie 382

Szyny wyjściowe

Dla szyn wyjściowych możliwe jest dowolne przyporządkowanie.

Możesz przekierować wyjście kanałów audio, instrumentalnych, grupowych, FX i rewire do kanałów wyjściowych, grupowych, kanałów FX lub użyć go jako źródła łańcucha bocznego efektu.

Kierowanie wyjść z wielu kanałów audio do grupy pozwala kontrolować poziomy kanałów za pomocą jednego suwaka i stosować te same efekty i korekcję do wszystkich kanałów.

Korzystanie z kanałów grupowych

Możesz skierować wyjścia z wielu kanałów audio do grupy. Umożliwia to sterowanie poziomami kanałów za pomocą jednego suwaka, stosowanie tych samych efektów i korektora do wszystkich kanałów itp. Można również wybrać kanał grupowy jako wejście dla ścieżki audio, aby na przykład nagrać miks oddzielnych ścieżek.

WARUNEK WSTĘPNY

Utworzyłeś i skonfigurowałeś ścieżkę kanału grupowego w stereo.

PROCEDURA

1. Poprowadź ścieżkę kanału grupowego do szyny wyjściowej.
2. Dodaj efekty do kanału grupowego jako efekty insertowe.
3. Skieruj monofoniczną ścieżkę audio do kanału grupowego.

WYNIK

Sygnal z monofonicznej ścieżki audio jest przesyłany bezpośrednio do grupy, gdzie przechodzi przez efekt insertowy w stereo.

Pre (Filters/Gain/Phase) (Pre (filtry/wzmocnienie/faza)

Stojak wstępny dla kanałów związanych z dźwiękiem zawiera filtr górnoprzepustowy i dolnoprzepustowy, a także ustawienia wzmacnienia i fazy.

UWAGA

Ten rack kanałów jest dostępny tylko w oknie **MixConsole**.

W przypadku kanałów MIDI stojak Pre umożliwia otwarcie transformatora wejściowego

UWAGA

Nie można edytować ustawień **Pre rack** na ekranie krzywej **EQ**

POWIĄZANE LINKI

Okno transformatora wejściowego na stronie 772

Ustawienia korektora na stronie 388

Dokonywanie ustawień filtra

Każdy kanał związany z audio ma oddzielne filtry górnoprzepustowe i dolnoprzepustowe, które umożliwiają tłumienie sygnałów o częstotliwościach wyższych lub niższych niż częstotliwość odcięcia.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Racks** (Stojaki, regały) i aktywuj **Pre (Filters/Gain/Phase)** Pre (Filtry/wzmocnienie/Faza), aby wyświetlić **Pre Rack** nad sekcją suwaka.
2. Kliknij po lewej stronie filtra górnoprzepustowego, aby aktywować filtr górnoprzepustowy. Masz następujące opcje:
 - Przeciągnij suwak, aby dostosować częstotliwość odcięcia. Dostępny zakres obejmuje zakres od 20 kHz do 50 Hz.
 - Kliknij opcję **Select Filter Slope** (Wybierz nachylenie filtra) po prawej stronie filtra górnoprzepustowego, aby wybrać nachylenie filtra. Możesz wybrać pomiędzy 6, 12, 24, 36 i 48 dB. Wartość domyślna to 12 dB.
3. Kliknij po lewej stronie filtra dolnoprzepustowego, aby aktywować filtr dolnoprzepustowy. Masz następujące opcje:
 - Przeciągnij suwak, aby dostosować częstotliwość odcięcia. Dostępny zakres obejmuje zakres od 20 Hz do 20 kHz.
 - Kliknij opcję **Select Filter Slope** (Wybierz nachylenie filtra) po prawej stronie filtra dolnoprzepustowego, aby wybrać nachylenie filtra. Możesz wybrać pomiędzy 6, 12, 24, 36 i 48 dB. Wartość domyślna to 12 dB.

WYNIK

Zmienione ustawienia są widoczne na wyświetlaczu krzywej. Jeśli wyłączysz filtry górnoprzepustowy i dolnoprzepustowy, krzywe filtrów zostaną usunięte z wyświetlacza. Pominięte filtry górnoprzepustowe i dolnoprzepustowe są wyświetlane w innym kolorze.

Dokonywanie ustawień wzmocnienia sygnału wejściowego

Suwak **Pre-Gain** pozwala zmienić poziom sygnału zanim dotrze on do EQ i sekcji efektów. Jest to przydatne, ponieważ poziom wchodzący w określone efekty może zmienić sposób, w jaki wpływa na sygnał. Na przykład kompresor można napędzać mocniej, zwiększając wzmocnienie wejściowe. Wzmocnienie może być również użyte do podbicia poziomu słabo nagranych sygnałów.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Racks** i aktywuj **Pre (Filters/Gain/Phase)**, aby wyświetlić **Pre Rack** nad sekcją suwaka.
2. Przeciągnij suwak **Gain** (Wzmocnienie) w lewo lub w prawo, aby zmniejszyć lub zwiększyć wzmocnienie.

Dokonywanie ustawień fazy

Każdy kanał związany z audio i kanał wejścia/wyjścia ma przycisk **Phase** (Faza), który umożliwia korekcję fazy dla zbalansowanych linii i mikrofonów, które są podłączone odwrotnie lub które są przesunięte w fazie ze względu na ich położenie.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Racks** i aktywuj **Pre (Filters/Gain/Phase)**, aby wyświetlić **Pre Rack** nad sekcją suwaka.
2. Aktywuj opcję **Phase** (Faza), aby odwrócić polaryzację fazy sygnału.

Wstawki , inserty (Inserts)

Stojak insertów dla kanałów związanych z audio zawiera gniazda efektów insertowych, które umożliwiają ładowanie efektów insertowych dla kanału. W przypadku kanałów MIDI można ładować wstawki MIDI.

Więcej informacji można znaleźć w osobnym dokumencie Informacje o wtyczkach (Plug-in Reference).

POWIĄZANE LINKI

Efekty audio na stronie 443

Dodawanie efektów insertowych

Możesz dodawać efekty insertowe do kanałów **MixConsole**.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Racks** i aktywuj **Inserts**, aby pokazać Rack **Inserts** nad sekcją suwaka.
2. Kliknij jedno z gniazd wstawki, aby otworzyć selektor wstawki.
3. Kliknij efekt insertowy, aby go wybrać.

WYNIK

Wybrany efekt insertowy zostanie załadowany i automatycznie aktywowany. Zostanie otwarty panel wtyczek.

Zmiana liczby insertów przed i po tłumiku

Dla każdego kanału związanego z audio możesz dodać inserty przed i za tłumikiem oraz dostosować ich liczbę.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy efekt insertowy w pozycji przed tłumikiem i z menu kontekstowego wybierz **Set as last Pre-Fader Slot** (Ustaw jako ostatnie gniazdo) przed tłumikiem.
 - Kliknij i przeciągnij separator przed/po tłumiku w górę lub w dół.

WYNIK

Liczba gniazd przed i po tłumiku jest dostosowana. Kolor i linia oddzielająca pokazują, który efekt jest przed tłumikiem, a który po tłumiku.



Pomijanie efektów insertowych

Możesz ominąć wszystkie efekty insertowe.

- Aby pominąć wszystkie przekładki, kliknij opcję **Bypass** (Obejście) u góry stojaka na **inserty**.
- Aby ominąć pojedynczą wstawkę, kliknij przycisk po lewej stronie gniazda wstawki.
- Aby dezaktywować obejście, ponownie kliknij przycisk.

Aktywacja łańcucha bocznego dla insertów

Niektóre inserty posiadają funkcję łańcucha bocznego (side-chain).

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy efekt insertowy.
2. Z menu kontekstowego wybierz opcję **Activate/Deactivate Side-Chaining** (Włącz/wyłącz łańcuch boczny).

Zapisywanie/ładowanie presetów łańcucha efektów (FX Chain Presets)

Możesz zapisywać i ładować wszystkie ustawienia statywu insertowego za pomocą presetów łańcucha FX. Presety łańcucha efektów mają rozszerzenie nazwy pliku `.fxchainpreset`.

PROCEDURA

- W prawym górnym rogu stojaka na **Inserts** (Inserty) otwórz menu podręczne **Presets** (Ustawienia wstępne) i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zapisać bieżące ustawienia jako preset, wybierz **Save FX Chain Preset** (Zapisz preset łańcucha efektów) i nazwij swój preset.
 - Aby załadować preset, wybierz opcję **Load FX Chain Preset** (Załaduj preset łańcucha efektów) i wybierz preset.

UWAGA

Możesz także zastosować inserty wraz z ustawieniami EQ i channel strip (listwy kanałowej) z presetów ścieżek. Możesz ładować, oznaczać i zapisywać presety łańcucha efektów w **MediaBay**

Korektory (EQ)

Stojak korektorów (**Equalizers (EQ)**) jest dostępny tylko dla kanałów związanych z audio. Posiada wbudowany korektor parametryczny z maksymalnie 4 pasmami dla każdego kanału audio.

UWAGA

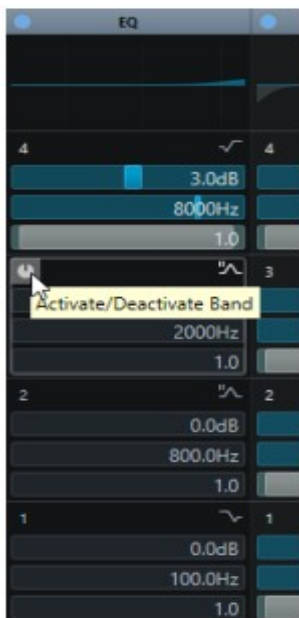
Ten rack (stojak, regał, szafa) kanałów jest dostępny tylko w oknie **MixConsole**.

Aktywacja pasm korektora

Na stojaku EQ można aktywować do 4 pasm EQ dla każdego kanału audio.

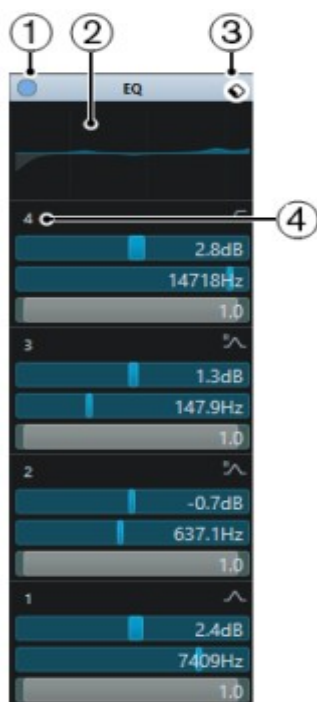
PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Racks** (stojaki, regały, szafy) i aktywuj **Equalizers** (korektory), aby pokazać rack **EQ** nad sekcją suwaków.
2. Kliknij **Activate/Deactivate Band** (Włącz/wyłącz pasmo), aby aktywować pasmo EQ.



Ustawienia korektora

Możesz dokonać ustawień korektora dla 4 pasm. Mają one różne domyślne wartości częstotliwości i różne nazwy Q. Jednak wszystkie mają ten sam zakres częstotliwości (20 Hz do 20 kHz). Możesz określić różne typy filtrów dla każdego modułu.



1 Bypass EQ (obejście korektora)

Kliknij, aby ominąć wszystkie pasma EQ.

2 Curve Display (Wyświetlacz krzywej)

Kliknij wyświetlacz w kanale, aby wyświetlić większą wersję. Wyświetlanie jest również dostępne w sekcji **Equalizers** (Korektory) narzędzia **Track Inspector** (Inspektor ścieżki) w oknie **Project** oraz w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału).

Kliknięcie wyświetlanej krzywej powoduje powiększenie widoku i wyświetlenie kursora krzyżykowego. Bieżąca pozycja myszy pokazuje częstotliwość, wartość nuty, przesunięcie i poziom na górze lub na dole wyświetlacza.

- Kliknij, aby dodać punkt krzywej i aktywować odpowiednie pasmo EQ.
- Kliknij dwukrotnie punkt krzywej, aby go dezaktywować.

- Przeciągnij punkt krzywej w górę lub w dół, aby dostosować wzmocnienie.
- Naciśnij **Ctrl/Cmd**, aby edytować tylko wzmocnienie (gain).
- Przeciągnij w lewo lub w prawo, aby dostosować częstotliwość.
- Naciśnij **Alt/Opt**, aby edytować tylko częstotliwość (frequency).
- Naciśnij klawisz **Shift** podczas przeciągania, aby ustawić współczynnik Q.
- Aby odwrócić krzywą EQ, otwórz menu kontekstowe i wybierz **Invert EQ Settings** (Odwróć ustawienia EQ)

Końcowa krzywa pokazuje ustawienia EQ, a także aktywne filtry górnoprzepustowe i dolnoprzepustowe ustawień **Pre** rack (statyw, regał wstępny). Pominięte ustawienia filtrów są wyświetlane innym kolorem niż aktywne ustawienia. Wyłączone ustawienia filtrów są ukryte na wyświetlaczu.

UWAGA

Filtrów górnoprzepustowych i dolnoprzepustowych nie można edytować na ekranie krzywej. Aby edytować filtry, otwórz **Pre** rack (statyw wstępny).

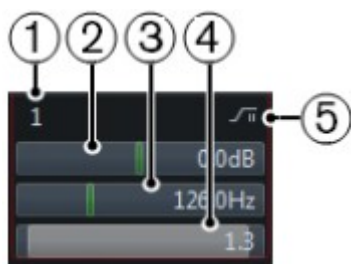
3 Select Preset (Wybierz ustawienie wstępne)

Otwiera wyskakujące menu, w którym można załadować/zapisać ustawienie wstępne.

4 Activate/Deactivate Band (Włącz/wyłącz pasmo)

Kliknij, aby aktywować/dezaktywować pasmo EQ.

Ustawienia pasma



1 Activate/Deactivate Band (Włącz/wyłącz pasmo)

Włącza/wyłącza pasmo korektora.

2 Gain (Wzmocnienie)

Ustawia wielkość odciążenia lub wzmocnienia. Zakres wynosi ± 24 dB.

3 Frequency (Częstotliwość)

Ustawia częstotliwość środkową zakresu częstotliwości, który ma być obcięty lub wzmocniony. Częstotliwość można ustawić w Hz lub jako wartość nuty. Jeśli wpiszesz wartość nuty, częstotliwość zostanie automatycznie wyświetlona w Hz. Na przykład wartość nuty A3 ustawia częstotliwość na 440 Hz. Podczas wprowadzania wartości nuty można również wprowadzić przesunięcie centowe. Na przykład wprowadź A5 -23 lub C4 +49.

UWAGA

Upewnij się, że wprowadzono spację między nutą a przesunięciem centa. Tylko w tym przypadku brane są pod uwagę przesunięcia centów.

4 Q-Factor (Współczynnik Q)

Określa szerokość dotkniętego zakresu częstotliwości. Wyższe wartości dają węższe zakresy częstotliwości.

5 Select EQ Band Type (Wybierz typ pasma EQ)

Otwiera wyskakujące menu, w którym można wybrać typ EQ dla pasma. Pasma 1 i 4 mogą działać jako filtry parametryczne, półkowe lub dolnoprzepustowe. Pasma EQ 2 i 3 są zawsze filtrami parametrycznymi.

POWIĄZANE LINKI

Zapisywanie/ładowanie ustawień EQ

Możesz zapisywać i ładować ustawienia EQ

PROCEDURA

- W prawym górnym rogu stojaka **EQ** otwórz menu podręczne ustawień wstępnych i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zapisać bieżące ustawienia jako ustawienie wstępne, wybierz opcję **Save Preset** (Zapisz ustawienie wstępne) i nazwij swoje ustawienie wstępne.
 - Aby załadować ustawienie wstępne, wybierz opcję **Load Preset** (Załaduj ustawienie wstępne) i wybierz ustawienie wstępne.

UWAGA

Możesz także zastosować EQ razem z ustawieniami wstawiania i paska kanałów z ustawień wstępnych ścieżki. Możesz ładować, oznaczać i zapisywać ustawienia EQ w **MediaBay**.

Paski kanałowe

Stojak na **Channel Strip** (paski kanałów) jest dostępny tylko dla kanałów związanych z audio. Pozwala na załadowanie wbudowanych modułów przetwarzających dla osobnych kanałów. Możesz zmienić położenie poszczególnych modułów w przepływie sygnału poprzez przeciąganie i upuszczanie.

UWAGA

Rack Channel Strip (Regał paska kanałowego) jest dostępny tylko w oknie **MixConsole**.

Noise Gate (Brama szumów)

Umożliwia wyciszenie sygnałów dźwiękowych poniżej ustawionego poziomu progowego. Gdy tylko poziom sygnału przekroczy ustawiony próg, bramka otwiera się, przepuszczając sygnał.

Compressor (Kompresor)

Umożliwia tworzenie płynnych efektów kompresji. Przeciągnij kompresor w górę lub w dół, aby zmienić jego położenie w strumieniu sygnału.

EQ

Umożliwia wprowadzanie ustawień EQ

Tools (Narzędzia)

Zapewnia różne narzędzia.

Sat

Pozwala dodać ciepła do dźwięku.

Limit

Pozwala uniknąć przycinania nawet przy wysokich poziomach

Noise Gate (Brama szumów)

Bramkowanie szumów wycisza sygnały audio poniżej ustawionego progu. Gdy tylko poziom sygnału przekroczy próg, bramka otwiera się, przepuszczając sygnał.

Threshold (Próg)

Określa poziom aktywacji Bramy. Poziomy sygnału powyżej ustawionego progu powodują otwarcie bramki, a poziomy sygnału poniżej ustawionego progu zamykają bramę.

Range (Zakres)

Reguluje tłumienie bramy, gdy jest zamknięta. Im wyższa wartość, tym wyższy poziom sygnału przechodzącego przez zamkniętą bramkę.

Attack (Atak)

Ustawia czas, po którym brama otwiera się po uruchomieniu.

Release (Uwolnienie)

Ustawia czas, po którym bramka się zamyka.

Listen Filter (Filtr nasłuchu)

Umożliwia monitorowanie przefiltrowanego sygnału.

Activate Filter (Aktywuj filtr)

Aktywuje/dezaktywuje wewnętrzny łańcuch boczny i umożliwia skonfigurowanie filtra w celu modyfikacji wykrywania sygnału.

Auto Release (Automatyczne zwolnienie)

Automatycznie wyszukuje najlepsze ustawienie zwolnienia dla materiału audio.

Filter Frequency (Częstotliwość filtra)

Jeśli wewnętrzny łańcuch boczny jest aktywny, ten parametr ustawia częstotliwość filtra do wykrywania sygnału.

Q-Factor (Współczynnik Q)

Jeśli wewnętrzny łańcuch boczny jest aktywny, ten parametr ustawia rezonans filtra do wykrywania sygnału.

State LED (Dioda stanu)

Wskazuje, czy brama jest otwarta (dioda świeci na zielono), zamknięta (dioda świeci na czerwono) lub w stanie pośrednim (dioda świeci na żółto).

Compressor (Kompresor)

Ten moduł listwy kanałowej zmniejsza zakres dynamiki audio, sprawiając, że cichsze dźwięki stają się głośniejsze, a głośniejsze są cichsze lub jedno i drugie.

Otwórz wyskakujące menu, aby wybrać między **Standard Compressor** (kompresorem standardowym), **Tube Compressor** (kompresorem rurowym) i **VintageCompressor** (kompresorem vintage (Zabytkowy kompresor)).

Standard Compressor (kompresor standardowy)

Kompresor standardowy umożliwia tworzenie płynnych efektów kompresji. Przeciągnij kompresor w górę lub w dół, aby zmienić jego położenie w strumieniu sygnału.

Threshold (Próg)

Określa poziom, przy którym włącza się kompresor. Przetwarzane są tylko poziomy sygnału powyżej ustawionego progu.

Ratio (Stosunek)

Ustawia wielkość redukcji wzmacnienia, która jest stosowana do sygnałów powyżej ustawionego progu. Stosunek 3:1 oznacza, że na każde 3 dB wzrostu poziomu wyjściowego poziom wyjściowy wzrasta o 1 dB.

Attack (Atak)

Określa, jak szybko kompresor reaguje na sygnały powyżej ustawionego progu. Jeśli czas ataku jest długi, większa część wczesnej części sygnału przechodzi przez nieprzetworzoną.

Release (Uwolnienie)

Ustawia czas, po którym wzmacnienie powróci do pierwotnego poziomu, gdy sygnał spadnie poniżej progu.

Auto Make-up (Automatyczny makijaż)

Automatycznie dostosowuje wyjście do utraty wzmacnienia.

Auto Release (Automatyczne zwolnienie)

Automatycznie wyszukuje najlepsze ustawienie **Release** dla materiału audio.

Make-Up Gain (Wzmocnienie makijażu)

Kompensuje utratę wzmocnienia wyjściowego spowodowaną kompresją.

Gain Reduction LED (Dioda redukcji wzmocnienia)

Wskazuje stopień kompresji sygnału.

POWIĄZANE LINKI

Kompresor standardowy — widok szczegółów na stronie 409

Tube Compressor (kompresor rurowy)

Tube Compressor ze zintegrowaną symulacją rury pozwala uzyskać płynne i ciepłe efekty kompresji. Miernik VU pokazuje wielkość redukcji wzmocnienia. Ten kompresor ma wewnętrzną sekcję łańcucha bocznego, która umożliwi filtrowanie sygnału wyzwalającego.

Input Gain (Wzmocnienie wejściowe)

Określa stopień kompresji. Im wyższe wzmocnienie wejściowe, tym większa kompresja.

Output Gain (Wzmocnienie wyjściowe)

Ustawia wzmocnienie wyjściowe.

Gain Reduction LED (Dioda redukcji wzmocnienia)

Wskazuje stopień kompresji sygnału.

Attack (Atak)

Określa szybkość reakcji kompresora. Jeśli czas ataku jest długi, większa część początkowej części sygnału przechodzi przez nieprzetworzoną.

Release (Uwolnienie)

Ustawia czas, po którym wzmocnienie powraca do pierwotnego poziomu.

Auto Release (Automatyczne zwolnienie)

Automatycznie wyszukuje najlepsze ustawienie **Release** dla materiału audio.

Drive (Prowadź)

Kontroluje stopień nasycenia rury.

Mix (Mieszać)

Ustawia równowagę poziomu między sygnałem suchym i mokrym.

POWIĄZANE LINKI

Kompresor rurowy – Szczegóły na stronie 409

VintageCompressor (Kompresor zabytkowy)

VintageCompressor jest wzorowany na kompresorach typu vintage.

Input Gain (Wzmocnienie wejściowe)

W połączeniu z ustawieniem Output Gain ten parametr określa stopień kompresji. Im wyższe ustawienie wzmocnienia wejściowego i niższe ustawienie wzmocnienia wyjściowego, tym większa kompresja.

Output Gain (Wzmocnienie wyjściowe)

Ustawia wzmocnienie wyjściowe.

Attack (Atak)

Określa szybkość reakcji sprężarki. Jeśli czas ataku jest długi, większa część wczesnej części sygnału przechodzi przez nieprzetworzoną.

Release (Uwolnienie)

Ustawia czas, po którym wzmocnienie powraca do pierwotnego poziomu.

Attack Mode (Punch) (Tryb ataku (uderzenie))

Jeśli ta opcja jest włączona, wczesna faza ataku sygnału zostaje zachowana, zachowując

oryginalne uderzenie w materiale audio, nawet przy krótkich ustawieniach **Attack** (ataku).

Auto Release (Automatyczne zwolnienie)

Automatycznie wyszukuje najlepsze ustawienie **Release** dla materiału audio.

Gain Reduction LED (Dioda redukcji wzmacnienia)

Wskazuje stopień kompresji sygnału.

POWIĄZANE LINKI

VintageCompressor — szczegóły Zobacz na stronie 410

EQ (Korektor)

Możesz dokonać ustawień korektora dla 4 pasm. Mają one różne domyślne wartości częstotliwości i różne nazwy Q. Jednak wszystkie mają ten sam zakres częstotliwości (20 Hz do 20 kHz). Możesz określić różne typy filtrów dla każdego modułu.



1 Activate/Deactivate Band (Włącz/wyłącz pasmo)

Włącza/wyłącza pasmo korektora.

2 Select EQ Band Type (Wybierz typ pasma EQ)

Otwiera wyskakujące menu, w którym można wybrać typ EQ dla pasma. Pasma 1 i 4 mogą działać jako filtry parametryczne, półkowe lub dolnoprzepustowe. Pasma EQ 2 i 3 są zawsze filtrami parametrycznymi.

3 Gain (Wzmocnienie)

Ustawia wielkość cięcia lub wzmocnienia. Zakres wynosi ± 24 dB.

4 Q-Factor (Współczynnik Q)

Określa szerokość dotkniętego zakresu częstotliwości. Wyższe wartości dają węższe zakresy częstotliwości.

5 Frequency (Częstotliwość)

Ustawia częstotliwość środkową zakresu częstotliwości, który ma być obcięty lub wzmocniony.

Tools (Narzędzia)

Zapewnia narzędzia, które pozwalają zredukować sybilanty i osłabić lub zwiększyć wzmocnienie fazy ataku i zwolnienia audio.

DeEsser

Ten moduł listwy kanałowej redukuje nadmierne sybilanty, głównie w przypadku nagrań wokalnych i mowy. Zasadniczo jest to specjalny typ kompresora, który jest dostrojony tak, aby był wrażliwy na częstotliwości wyprodukowane przez s-sound. Umieszczenie i wyrównanie mikrofonu w bliskiej odległości może prowadzić do sytuacji, w których ogólny dźwięk jest odpowiedni, ale występuje problem z sybilantami.

Threshold (Próg)

Ustawia próg poziomu sygnału przychodzącego, powyżej którego wtyczka zaczyna redukować sybilanty.

Reduction (Zmniejszenie)

Kontroluje intensywność efektu deessingu.

Auto Threshold (Próg automatyczny)

Automatycznie i w sposób ciągły wybiera optymalne ustawienie progu niezależnie od sygnału wejściowego. Opcja Auto Threshold nie działa dla sygnałów o niskim poziomie (poziom szczytowy <-30dB). Aby zredukować sybilanty w takim sygnale, ustaw próg ręcznie.

Release (Uwolnienie)

Ustawia czas, po którym efekt odessania powraca do zera, gdy sygnał spada poniżej progu.

Solo

Umożliwia solowe pasmo częstotliwości w celu znalezienia odpowiedniej pozycji i szerokości tego pasma.

Diff (Różnica)

Pozwala odsłuchać dźwięki, które de-esser usuwa z sygnału.

Low-Frequency (Niska częstotliwość)

Umożliwia ustawienie pasma niskich częstotliwości.

High-Frequency (Wysoka częstotliwość)

Umożliwia ustawienie pasma wysokich częstotliwości.

Gain Reduction LED (Dioda redukcji wzmocnienia)

Wskazuje stopień kompresji sygnału.

EnvelopeShaper (Kształtowanie obwiedni)

Ten moduł listwy kanałowej może być używany do tłumienia lub wzmocnienia wzmocnienia fazy ataku i zwolnienia materiału audio. Pokrętkami można zmieniać wartości parametrów. Zachowaj ostrożność podczas zwiększania wzmocnienia i w razie potrzeby zmniejsz poziom wyjściowy, aby uniknąć przesterowania.

Attack (Atak)

Zmienia wzmocnienie fazy ataku sygnału.

Release Z (Uwolnienie Z)

Zmienia wzmocnienie fazy zwolnienia sygnału.

Attack Length (Długość ataku)

Określa długość fazy ataku.

Output Gain (Wzmocnienie wyjściowe)

Ustawia poziom wyjściowy.

Sat

Pozwala dodać ciepła do dźwięku. Otwórz wyskakujące menu, aby wybrać pomiędzy **Magneto II**, **Tape Saturation** i **Tube Saturation**.

Magneto II

Ten moduł channel strip symuluje nasycenie i kompresję nagrań na analogowych magnetofonach.

Saturation (Nasycenie)

Określa stopień nasycenia i generowanie podtekstów. Prowadzi to do niewielkiego wzrostu wzmocnienia wejściowego.

Low-Frequency (Niska częstotliwość)

Ustawia zakres częstotliwości pasma widma, do którego stosowany jest efekt taśmy. Aby uniknąć nasycenia niższych częstotliwości, ustaw wartość na 200 Hz lub 300 Hz.

HF-Adjust (Regulacja HF)

Ustawia ilość zawartości wysokich częstotliwości sygnału nasyczonego.

High-Frequency (Wysoka częstotliwość)

Ustawia zakres częstotliwości pasma widma, do którego stosowany jest efekt taśmy. Aby uniknąć nasycenia bardzo wysokich częstotliwości, ustaw ten parametr na wartości poniżej 10 kHz.

HF-Adjust On/Off (Włączanie/wyłączanie regulacji HF)

Aktywuje/dezaktywuje filtr **HF-Adjust**.

Solo

Umożliwia słuchanie tylko ustawionego zakresu częstotliwości, w tym efektu symulacji taśmy. Pomaga to w określeniu odpowiedniego zakresu częstotliwości.

Output (Wyjście)

Umożliwia regulację poziomu wyjściowego.

Saturation Amount LED (Dioda LED poziomu nasycenia)

Wskazuje stopień nasycenia sygnału.

Tape Saturation (Nasycenie taśmy)

Ten moduł channel strip (listwa kanałowa) symuluje nasycenie i kompresję nagrań na analogowych magnetofonach.

Drive (Prowadź)

Kontroluje stopień nasycenia taśmy.

Low-Frequency (Niska częstotliwość)

Jest to filtr dolnopółkowy o stałej częstotliwości.

High-Frequency (Wysoka częstotliwość)

To jest filtr górnoprzepustowy. Użyj suwaka częstotliwości, aby zmniejszyć ostrość sygnału wyjściowego.

Dual (Podwójny)

Symuluje użycie dwóch maszyn taśmowych.

Auto Gain (Automatyczne wzmocnienie)

Automatycznie reguluje wzmocnienie.

Output (Wyjście)

Ustawia wzmocnienie wyjściowe.

Drive Amount LED (Dioda LED ilości napędu)

Wskazuje wielkość przesterowania sygnału.

Tube Saturation (nasylenie lampowe)

Ten moduł channel strip (listwa kanałowa) symuluje nasylenie i kompresję nagrań analogowych kompresorów lampowych.

Drive (Prowadź)

Kontroluje stopień nasylenia urządzenia lampowego.

Low-Frequency (Niska częstotliwość)

Jest to filtr dolnopółkowy o stałej częstotliwości.

High-Frequency (Wysoka częstotliwość)

To jest filtr górnoprzepustowy. Użyj suwaka częstotliwości, aby zmniejszyć ostrość.

Output Gain (Wzmocnienie wyjściowe)

Ustawia wzmocnienie wyjściowe.

Drive Amount LED (Dioda LED ilości napędu)

Wskazuje wielkość przesterowania sygnału.

Limit (Granica)

Pozwala uniknąć przycinania nawet przy wysokich poziomach. Otwórz wyskakujące menu, aby wybrać między **Brickwall Limiter** (Ogranicznikiem muru), **Maximizer** (Maksymizerem) i **Standard Limiter** (Ogranicznikiem standardowym)

Brickwall Limiter (Ogranicznik muru)

Brickwall Limiter gwarantuje, że poziom wyjściowy nigdy nie przekroczy ustawionego limitu. Dzięki szybkiemu czasowi ataku **Brickwall Limiter** może zredukować nawet krótkie skoki poziomu dźwięku bez tworzenia słyszalnych artefaktów. Jednak ten moduł listwy kanałowej tworzy opóźnienie 1 ms.

Threshold (Próg)

Określa poziom, przy którym włącza się ogranicznik. Przetwarzane są tylko poziomy sygnału powyżej ustawionego progu.

Release (Uwolnienie)

Ustawia czas, po którym wzmocnienie powróci do pierwotnego poziomu, gdy sygnał spadnie poniżej progu.

Auto Release (Automatyczne uwolnienie)

Automatycznie wyszukuje najlepsze ustawienie **Release** dla materiału audio.

Gain Reduction LED (Dioda redukcji wzmocnienia)

Wyświetla wielkość redukcji wzmocnienia.

Maximizer (Maksymizer)

Ten moduł listwy kanałowej zwiększa głośność materiału audio bez ryzyka przesterowania.

Optimize (Optymalizuj)

Określa głośność sygnału.

Mix Amount (Zmieszaj ilość)

Ustawia równowagę poziomu między sygnałem suchym i mokrym.

Output (Wyjście)

Określa maksymalny poziom wyjściowy. Ustaw to na 0 dB, aby uniknąć przesterowania.

Gain Reduction LED (Dioda redukcji wzmacnienia)
Wyświetla wielkość redukcji wzmacnienia.

Standard Limiter (Standardowy ogranicznik)

Ten moduł listwy kanałowej został zaprojektowany tak, aby poziom wyjściowy nie przekraczał ustawionego poziomu wyjściowego, aby uniknąć przesterowania w kolejnych urządzeniach. Standardowy ogranicznik może automatycznie regulować i optymalizować parametr **Release** zgodnie z materiałem audio lub można go ustawić ręcznie.

Input (Wejście)

Reguluje wzmacnienie wejścia.

Release (Uwolnienie)

Ustawia czas potrzebny na powrót wzmacnienia do pierwotnego poziomu. Jeśli funkcja **Auto Release** jest włączona, **Standard Limiter** (Standardowy ogranicznik) automatycznie wyszukuje najlepsze ustawienie uwolnienia dla materiału audio.

Output (Wyjście)

Określa maksymalny poziom wyjściowy.

Gain Reduction LED (Dioda redukcji wzmacnienia)
Wyświetla wielkość redukcji wzmacnienia.

Zapisywanie/ladowanie ustawień wstępnych pasków

Możesz zapisywać i ładować ustawienia wstępne pasków. Predefiniowane ustawienia pasków mają rozszerzenie nazwy pliku `.stripreset`.

PROCEDURA

- W prawym górnym rogu racka **Channel Strip** (Pasek kanału) otwórz menu podręczne **Presets** (Ustawienia wstępne) i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zapisać bieżące ustawienia jako ustawienie wstępne, wybierz opcję **Save Strip Preset** (Zapisz ustawienie wstępne paska) i nazwij swoje ustawienie wstępne.
 - Aby załadować ustawienie wstępne, wybierz opcję **Load Strip Preset** (Załaduj ustawienie wstępne paska) i wybierz ustawienie wstępne.

UWAGA

Możesz także zastosować ustawienia kanału wraz z ustawieniami wstawiania i korektora z ustawień wstępnych ścieżek. Możesz ładować, oznaczać i zapisywać ustawienia paska w **MediaBay**.

POWIĄZANE LINKI

Ładowanie ustawień wstępnych pasków na stronie 666

Sends (Wysyłki)

Stojak **Sends** dla kanałów związanych z audio zawiera gniazda efektów wysyłki, które umożliwiają ładowanie efektów wysyłki, oraz suwaki wartości, które służą do określania poziomu wysyłki dla kanału. W przypadku kanałów MIDI stojak (rack) **Sends** wyposażony jest w gniazda efektów wysyłkowych, które umożliwiają ładowanie efektów wysyłkowych.

Możesz użyć wysyłek do kierowania kanałów audio, instrumentalnych, grupowych, FX i rewire do kanałów wyjściowych, grupowych, FX lub użyć ich jako źródeł bocznego łańcucha (side-chain) efektów.

Dodawanie efektów wysyłkowych

Na stojaku (regale, szafie) **Sends** możesz dodawać efekty wysyłkowe.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Racks** (Stojaki, regały, szafy) i aktywuj **Sends**, aby pokazać rack nad sekcją tłumików.
2. Kliknij jedno z okienek wysyłania, aby otworzyć selektor wysyłania.
3. Kliknij efekt wysyłania, aby go wybrać.
Wybrany efekt wysyłkowy zostanie załadowany.
4. Kliknij po lewej stronie pola, aby aktywować wysyłanie.

Pomijanie efektów wysyłkowych

Możesz ominąć (bypass) wszystkie efekty wysyłkowe.

- Aby ominąć wszystkie wysyłki, kliknij przycisk pomijania na górze stojaka **Sends** (wysyłek).
- Aby dezaktywować obejście, ponownie kliknij przycisk.

Dodawanie kanałów FX do wysyłki

Możesz dodać ścieżkę kanału FX, która jest kierowana do wysyłki z poziomu **MixConsole**.

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy pole wysyłania, aby otworzyć menu kontekstowe.
2. Wybierz **Add FX Channel to <send name>** (Dodaj kanał FX do <nazwa wysyłki>).
3. W oknie **Add FX Channel Track** (Dodaj ścieżkę kanału FX) wybierz efekt i konfigurację.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Ścieżka kanału FX jest dodawana w oknie **Project**, a wysyłka jest do niej automatycznie kierowana.

Wysyłanie wskazówek (cue)

Wysyłki cue umożliwiają tworzenie dyskretnych miksów cue, których wykonawcy mogą słuchać podczas nagrywania. Zasadniczo wysyłki cue to stereofoniczne wysyłki aux, które są kierowane do wyjść kanałów cue w **Control Room** (pomieszczeniu kontrolnym).

UWAGA

Ten (rack) regał kanałów jest dostępny tylko w oknie **MixConsole**.

Dla każdego kanału cue zdefiniowanego w oknie **Audio Connections** (połączenia Audio), każdy kanał w **MixConsole** ma cue send, z wyborem poziomu, panoramy i przed/po tłumiku.

Dodawanie wysyłek Cue

Możesz dodać wysyłki cue, które są kierowane do wyjść kanałów cue w **Control Room** (Pomieszczeniu kontrolnym).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** (Konsola mikserska) kliknij **Racks** (Stojaki, regały, szafy) i aktywuj **Cue Sends** (wskazówki wysyłkowe), aby pokazać rack nad sekcją tłumików.
2. Kliknij jedno z pól, aby otworzyć selektor wysyłania. Wyświetlane są wysyłki cue.
3. Kliknij po lewej stronie slotu, aby aktywować wysyłanie cue.

WYNIK

Możesz teraz zmienić ustawienia poziomu i panoramy.

Kierowanie bezpośrednio (Direct Routing)

Oprócz głównego wyjścia, rack **Direct Routing** umożliwia skonfigurowanie 7 miejsc docelowych routingu, które są umieszczone za tłumikiem i za panoramą na ścieżce sygnału. W ten sposób możesz przełączać miejsce docelowe kanałów i tworzyć różne wersje miksów za jednym razem.

W stojaku **Direct Routing** pierwsze gniazdo routingu odzwierciedla trasowanie głównego wyjścia.

Bezpośrednie kierowanie jest dostępne dla audio, instrumentów, samplerów, ścieżek kanałów FX, grup i szyn wyjściowych. Możesz także ustawić i aktywować wyjścia dla kilku wybranych kanałów jednocześnie.

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie bezpośredniego routingu na stronie 399

Automatyczne miksowanie w dół na stronie 400

Konfigurowanie bezpośredniego routingu

W szafie **Direct Routing** do każdego kanału można przypisać do 8 miejsc docelowych routingu.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Racks** i aktywuj **Direct Routing**. Rack **Direct Routing** jest pokazany nad sekcją suwaków.
2. Wybierz wszystkie kanały, dla których chcesz ustawić te same miejsca docelowe, naciśnij klawisze **Shift-Alt/Opt** i kliknij w pierwszym gnieździe stojaka **Direct Routing**.
3. W selektorze tras wybierz główne wyjście dla wybranych kanałów.

UWAGA

Zalecamy wybranie tego samego zestawu miejsc docelowych dla wszystkich kanałów, które należą do siebie. Wyjście główne powinno mieć również najszerszą konfigurację kanałów, ponieważ jest używane jako odniesienie dla wszystkich dodatkowych miejsc docelowych wyjść.

WAŻNE

Routing głównego wyjścia w pierwszym gnieździe **Direct Routing** określa szerokość kanału. Aby kilka funkcji w Cubase, na przykład **Export Audio Mixdown** lub panoramowanie dźwięku przestrzennego, działało zgodnie z oczekiwaniami, główne wyjście musi być ustawione poprawnie.

4. Kliknij następne miejsce docelowe i wybierz inne wyjście.
5. Zrób to dla wymaganej liczby miejsc docelowych (do 8). Po skierowaniu ścieżek audio do grup możesz skierować grupy do szyn wyjściowych.
6. Dla każdego kanału możesz teraz aktywować odpowiednie miejsce docelowe routingu, klikając odpowiednie gniazdo. Aktywny cel trasy świeci się.

Automatyczne przełączanie miejsc docelowych

PROCEDURA

1. Odtwórz swój projekt i zanotuj miejsca, w których konieczne są zmiany tras.
2. Włącz zapis na odpowiedniej ścieżce.
3. W odpowiednim momencie kliknij miejsce docelowe trasy, do którego chcesz się przełączyć.

Nowe miejsce docelowe jest teraz aktywne, a zmiana została zarejestrowana jako dane automatyzacji.

4. Kontynuuj rejestrowanie zmian miejsca docelowego dla swojego projektu.

UWAGA

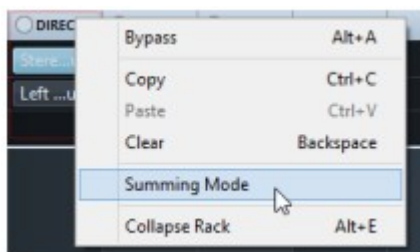
Aby przełączać miejsca docelowe dla wielu kanałów jednocześnie, wybierz te kanały i przytrzymaj wciśnięte klawisze **Shift-Alt/Opt** podczas aktywacji innego miejsca docelowego.

Dostarczanie sygnałów do wielu miejsc docelowych

Routing bezpośredni oferuje tryb sumowania, który umożliwia jednoczesne przesyłanie sygnałów do kilku wyjść. Jest to przydatne, jeśli chcesz na przykład zastosować efekt do kilku pni jednocześnie.

PROCEDURA

1. Skonfiguruj szyny wyjściowe jako miejsca docelowe routingu.
2. W stojaku **Direct Routing** otwórz menu kontekstowe i aktywuj **Summing Mode** (tryb sumowania) dla wszystkich kanałów, które chcesz zsumować.



UWAGA

Aby aktywować to ustawienie dla wszystkich kanałów jednocześnie, użyj funkcji **Link** (Połącz).

3. Aktywuj wszystkie wyjścia, do których chcesz skierować wybrane kanały

POWIĄZANE LINKI

Konfiguracja wyznaczania trasy (Routingu) na stronie 382

Automatic Downmixing (Automatyczne miksowanie w dół)

Wyjście w pierwszym gnieździe **Direct Routing** określa szerokość kanału. Ponieważ inne miejsca docelowe są umieszczone za panoramą na ścieżce sygnału, mają na początku taką samą szerokość kanału, a sygnał musi zostać odpowiednio przekonwertowany przez downmix. Cubase robi to automatycznie.

UWAGA

Zawsze wybieraj wyjście z najszerszą konfiguracją kanałów w pierwszym gnieździe. Nie zaleca się używania konfiguracji, w której główne wyjście ma mniej kanałów niż bezpośrednie miejsce docelowe routingu, nawet jeśli jest to technicznie możliwe. Upmix może prowadzić do nieoczekiwanych skutków ubocznych.

Podczas wykonywania automatycznego downmixu z 5.1 do stereo, poziomy są regulowane w następujący sposób:

Automatyczne miksowanie w dół z 5.1 do stereo

	L	R	C	Lfe	Ls	Rs
L	0.0		-3.01	-3.01	-6.02	

	L	R	C	Lfe	Ls	Rs
R		0.0	-3.01	-3.01		-6.02

Sygnaly Center i Lfe są dzielone na kanały L i R, L i R są wysyłane odpowiednio do kanałów L i R, ale ich głośność jest zmniejszona.

Podczas automatycznego miksowania z 7.1 Music (Dolby) do 5.1 poziomy są dostosowywane w następujący sposób:

Automatyczne miksowanie w dół z 7.1 Music (Dolby) do 5.1

	L	R	C	Lfe	Ls	Rs	Sl	Sr
L	0.0						-3.01	
R		0.0						-3.01
C			0.0					
Lfe				0.0				
Ls					0.0		-3.01	
Rs						0.0		-3.01

Sygnaly Sl i Sr są rozdzielane odpowiednio na L/R i Ls/Rs, ale ich głośność jest zmniejszona.

Track Quick Controls (Szybkie sterowanie ścieżką)

Track Quick Controls zapewniają natychmiastowy dostęp do 8 różnych parametrów, na przykład ścieżki, efektów lub elementów sterujących instrumentem.

Oszczędza to konieczności klikania w różne okna i sekcje dotyczące Twojej ścieżki.

UWAGA

Ten rack (regał, stojak, szafa) kanałów jest dostępny tylko w oknie **MixConsole**.

Dodawanie szybkich kontrolek ścieżki w MixConsole

Możesz dodać **Track Quick Controls** w **MixConsole**.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Racks** i aktywuj **Track Quick Controls** (Szybkie sterowanie ścieżką), aby wyświetlić rack nad sekcją tłumików.
2. Kliknij jedno z gniazd, aby otworzyć selektor.

3. Wybierz parametr z listy.

WYNIK

Wybrany parametr jest ładowany i automatycznie aktywowany jako **Track Quick Control**.

POWIĄZANE LINKI

Przypisanie parametrów na stronie 750

Device Panels (Panele urządzeń)

Możesz wyświetlać panele urządzeń, na przykład dla zewnętrznych urządzeń MIDI, paneli ścieżek audio lub paneli efektów insertowych VST.

UWAGA

Ten rack (stojak, regał, szafa) kanałów jest dostępny tylko w oknie **MixConsole**

Więcej informacji na temat tworzenia lub importowania paneli urządzeń MIDI można znaleźć w oddzielnym dokumencie **MIDI Devices** (Urządzenia MIDI).

POWIĄZANE LINKI

Panele urządzeń na stronie 788.

Dodawanie notatek do kanału MixConsole

Możesz dodawać adnotacje do kanałów **MixConsole**.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MixConsole** kliknij **Set up Window Layout** (Skonfiguruj układ okna) i aktywuj **Notepads** (Notatniki). Sekcja **Notepads** (Notatników) jest pokazana nad sekcją tłumików.
2. Wybierz kanał, dla którego chcesz dodać notatki, kliknij sekcję notatnika i wprowadź swoje notatki.
3. Aby zamknąć notatnik, naciśnij **Esc** lub kliknij inną sekcję **MixConsole**.

Stosowanie kolorów kanałów do kontrolki kanałów

Możesz również zastosować kolory kanałów do elementów sterujących kanału. Jest to przydatne, jeśli masz wiele kanałów w **MixConsole** i chcesz je rozróżnić po kolorze.

WARUNEK WSTĘPNY

Kolory ścieżek/kanałów zostały przypisane ręcznie lub automatycznie.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Preferences** (Edytuj > Preferencje).
2. Otwórz stronę **User Interface** (interfejsu użytkownika) i wybierz **Track & MixConsole Channel Colors** (Kolory kanału Track & MixConsole).
3. W sekcji **Colorize Tracks and MixConsole Channels** (Koloruj ścieżki i kanały MixConsole) aktywuj **MixConsole Channels** (kanały MixConsole).
4. Opcjonalnie: Aby dostosować jasność wybranego kanału, dostosuj suwak **Selected Channel Brightness** (Jasność wybranego kanału).

UWAGA

Domyślnie wybrany kanał jest wyświetlany na szaro. Jeśli chcesz wyświetlić wybrany kanał w kolorze, aktywuj opcję **Show Color for Selected Channel** (Pokaż kolor dla wybranego kanału). Następnie można go odróżnić od innych kanałów dzięki wyraźnej sile koloru.

5. Kliknij **OK**.

WYNIK

Kolory kanału są stosowane do kontrolki kanału.

POWIĄZANE LINKI

Automatyczne przypisywanie kolorów do nowych ścieżek/kanałów na stronie 174

Kolorowanie pojedynczych utworów na stronie 91

Kolorowanie wybranych utworów na stronie 90

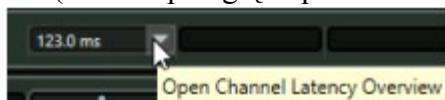
Interfejs użytkownika na stronie 1180

Interfejs użytkownika — Kolory kanałów Track & MixConsole na stronie 1181

Przegląd opóźnienia (Latency) kanału

Latencje kanałów wyświetlają opóźnienia spowodowane efektami insertowymi lub modułami channel strip dla kanałów związanych z audio w **MixConsole**.

- Aby pokazać wyświetlanie latencji kanału w sekcji suwaków **MixConsole**, kliknij **Set up Window Layout** (Skonfiguruj układ okien) na pasku narzędzi i aktywuj **Channel Latencies** (Latencje kanałów).
- Aby otworzyć przegląd opóźnień dla określonego kanału, kliknij **Open Channel Latency Overview** (Otwórz przegląd opóźnień kanału).



Channel Latency Overview (Przegląd latencji kanału) zawiera następujące informacje:

Name	Type	Latency (ms)	Latency (Samples)
MultibandCompressor	Insert 1	123.0	5426
Brickwall Limiter	Strip 6	1.0	44
VST AmbiDecoder	Panner	23.2	1024
Total Channel Latency		147.3	6494

Name (Nazwa)

Nazwa efektu powodującego opóźnienie.

Type (Typ)

Wskazuje, czy opóźnienie jest spowodowane przez efekt insertowy, moduł channel strip czy panner.

Latency (ms) (Opóźnienie (ms))

Pokazuje opóźnienie w milisekundach.

Latency (Samples) (Opóźnienie (próbki))

Pokazuje opóźnienie w próbkach.

Total Channel Latency (Całkowite opóźnienie kanału)

Pokazuje całkowite opóźnienie dla tego kanału w milisekundach i próbkach.

UWAGA

Jeśli chcesz, aby jakiegokolwiek opóźnienie wtyczki było kompensowane podczas odtwarzania, upewnij się, że funkcja **Constrain Delay Compensation** jest wyłączona.

POWIĄZANE LINKI

Kompensacja opóźnienia wtyczki na stronie 445

Menu funkcji na stronie 373

Ogranicz kompensację opóźnienia na stronie 737

Okno MixConsole na stronie 349

Ustawienia kanału

Możesz otworzyć każdy kanał **MixConsole** w osobnym oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału). Pozwala to na lepszy przegląd i edycję poszczególnych kanałów oraz ich ustawień.

Wybór kanału w oknie **Channel Settings** jest zsynchronizowany z wyborem kanału w **MixConsole** i wyborem ścieżki w oknie **Project**.

UWAGA

Aby oddzielić wybór kanału w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału) od wyboru kanału w **MixConsole**, otwórz **Functions Menu** (Menu funkcji) na pasku narzędzi okna **Channel Settings** i dezaktywuj opcję **Follow 'e' buttons or selection changes** (Podążaj za przyciskami „e” lub zmianami wyboru).

Aby oddzielić wybór kanału w oknie **Channel Settings** od wyboru ścieżki w oknie **Project**, wyłącz **Sync Selection in Project Window and MixConsole** (Wybór synchronizacji w oknie projektu i MixConsole) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing—Project & MixConsole page**) (Edycja — strona Projekt i MixConsole).

Aby otworzyć **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla kanału związanego z audio, wykonaj jedną z następujących czynności:

- W sekcji tłumików **MixConsole** wybierz kanał i kliknij **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału).
- Na liście ścieżek wybierz ścieżkę i w górnej części **Inspektora** kliknij **Edit Channel Settings**.
- Na liście ścieżek wybierz ścieżkę, a na ścieżce kliknij **Edit Channel Settings**.



Okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) jest podzielone na kilka sekcji:

1 Toolbar (Pasek narzędzi)

Pasek narzędzi zawiera narzędzia i skróty do ustawień i funkcji w oknie **Channel Settings**.

2 Inserts/Strip (Wstawki/Pasek)

Sekcja **Inserts** (Wstawki) zawiera gniazda efektów insertowych, które umożliwiają ładowanie efektów insertowych dla kanału. Sekcja **Strip** umożliwia załadowanie wbudowanych modułów przetwarzających dla oddzielnych kanałów.

3 Channel Strip/Equalizer (Pasek kanałów/Korektor)

Sekcja **Channel Strip** umożliwia załadowanie wbudowanych modułów przetwarzania dla oddzielnych kanałów. Sekcja **Equalizer** (Korektor) zawiera wbudowany korektor parametryczny z maksymalnie 4 pasmami dla każdego kanału audio.

4 Sends/Cue Sends (Wysyłki/Wysyłki Cue)

Sekcja **Sends** zawiera miejsca na efekty wysyłkowe, które umożliwiają załadowanie efektów wysyłkowych. Sekcja **Cue Sends** umożliwia tworzenie dyskretnych miksów cue, których wykonawcy mogą słuchać podczas nagrywania.

5 Direct Routing (Kierowanie bezpośrednie)

Sekcja **Direct Routing** umożliwia skonfigurowanie 7 miejsc docelowych trasowania, które są umieszczone za tłumikiem i za panoramą na ścieżce sygnału. W ten sposób możesz przełączać miejsce docelowe kanałów i tworzyć różne wersje miksów za jednym razem.

6 Fader (Suwak, tłumik)

Sekcja suwaka pokazuje bieżący kanał.

7 Output Chain (Łańcuch wyjściowy)

Łańcuch wyjściowy umożliwia śledzenie bardziej skomplikowanych tras wyjściowych.

Sekcje są rozmieszczone w strefach po lewej i prawej stronie okna **Channel Settings** (Ustawienia kanału)

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia kanałów — wstawki insertowe na stronie 407

Ustawienia kanałów – Pasek kanałów na stronie 408

Ustawienia kanałów — Korektor na stronie 413

Ustawienia kanałów – Wysyłki kanałów na stronie 415

Ustawienia kanałów — Kierowanie bezpośrednie na stronie 416

Ustawienia kanałów – Suwaki kanałów na stronie 417

Ustawienia korektora na stronie 388

Edytor wyznaczania tras na stronie 451

Trasowanie bezpośrednie na stronie 399

Pasek narzędziowy ustawień kanału

Pasek narzędzi w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału) zawiera narzędzia i skróty do ustawień i funkcji w oknie **Channel Settings**.

Nawigacja po kanałach

Go to Last Edited Channel (Przejdź do ostatnio edytowanego kanału)



Pokazuje ostatnio edytowany kanał w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału). Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy edytowałeś co najmniej 2 kanały.

Go to Next Edited Channel (Przejdź do następnego edytowanego kanału)



Pokazuje następny kanał w oknie **Channel Settings**. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy edytowałeś co najmniej 2 kanały.

Go to Previous MixConsole Channel (Przejdź do poprzedniego kanału MixConsole)



Pokazuje poprzedni kanał **MixConsole** w oknie **Channel Settings**.

Go to Next MixConsole Channel (Przejdź do następnego kanału MixConsole)



Pokazuje następny kanał **MixConsole** w oknie **Channel Settings**.

Search Channels (Wyszukaj kanały)



Umożliwia wyszukiwanie określonych kanałów i wyświetlanie ich w oknie **Channel Settings** (Ustawienia Kanałów).

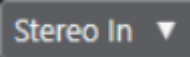
Left Divider (Lewy rozdzielacz)

Left Divider

Narzędzia umieszczone po lewej stronie separatora są zawsze pokazane.

Channel Sources (Źródła kanałów)

Input (Wejście)



Otwiera nazwę kanału wejściowego.

Go to Input/Select an Input (Przejdź do wejścia/wybierz wejście)



Pokazuje kanał wejściowy w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału).

Channel Name (Nazwa kanału)

Channel Name

Padshop 02

Pokazuje nazwę kanału, która jest wyświetlana w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału).

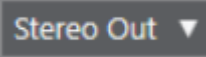
Channel Destinations (Miejsca docelowe kanałów)

Go to Output/Select an Output (Przejdź do Wyjścia/Wybierz Wyjście)



Otwiera kanał wyjściowy w oknie Ustawienia kanału.

Output (Wyjście)



Pokazuje nazwę kanału wyjściowego.

Edit Instrument (Edytuj instrument)

Edit VST Instrument (Edytuj instrument VST)



Umożliwia otwarcie panelu sterowania przyrządu VST. Jest to dostępne tylko dla kanałów MIDI i kanałów instrumentów.

Output Chain (Łańcuch wyjściowy)

Show Output Chain (Pokaż łańcuch wyjściowy)



Pokazuje łańcuch wyjściowy. Pozwala to na śledzenie bardziej skomplikowanych tras wyjściowych.

Track Templates (Szablony ścieżek)

Load/Save Track Preset (Załaduj/zapisz ustawienia wstępne ścieżki)



Umożliwia ładowanie/zapisywanie ustawień wstępnych ścieżek.

Reload Track Preset (Załaduj ponownie ustawienie ścieżki)



Umożliwia ponowne załadowanie presetów ścieżek.

Channel Functions (Funkcje kanałów)

Functions Menu (Menu funkcji)



Otwiera wyskakujące menu, w którym można wybrać funkcję **Channel Settings** (Ustawienia kanału).

Window Zone Controls (Sterowanie strefą okna)

Set up Window Layout (Skonfiguruj układ okien)



Umożliwia ustawienie układu okien.

Set up Toolbar (Skonfiguruj pasek narzędzi)



Otwiera wyskakujące menu, w którym można określić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne.

Ustawienia kanałów – wstawki insertowe

Sekcja **Channel Insets** (Wstawki insertowe) jest wyświetlana w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału).



Bypass Inserts (Wstawki obejściowe)

Pomija efekty insertowe dla kanału.

Inserts (Wstawki)

Umożliwia dodawanie efektów insertowych dla kanału.

Preset Management (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi)

Umożliwia ładowanie lub zapisywanie presetów FX Chain.

Move Channel Strip to Pre/Post-Inserts Position (Przesuń pasek kanałów do pozycji przed wstawkami/po wstawkach)

Umożliwia przesunięcie paska kanałów do pozycji przed tłumikiem lub do pozycji po tłumiku w przepływie sygnału.

Strip (Pasek)

Umożliwia aktywację i konfigurację modułów paska kanałów dla kanału.

Routing (Trasowanie)

Umożliwia skonfigurowanie trasowania efektów insertowych.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia kanałów na stronie 404

Ustawienia kanałów – Pasek kanałów

Sekcja **Channel Strip/Equalizer** (Pasek kanałów/Korektor (Wyrównywacz)) jest wyświetlana w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanałów)



Bypass Channel Strip (Obejście paska kanałów)

Pomija moduły paska kanałów dla kanału.

UWAGA

Możesz zresetować moduły paska kanałów dla kanału, klikając ten przycisk **Alt/Opt**.

Channel Strip (Pasek kanałów)

Umożliwia aktywację i konfigurację modułów paska kanałów dla kanału.

Preset Management (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi)

Umożliwia ładowanie lub zapisywanie ustawień wstępnych pasków.

Moduły pasków kanałów

Pokazane są następujące moduły listew kanałowych:

- Noise Gate (Bramka szumów)
- Compressor (Kompresor)
- EQ (Korektor)
- Tools (Narzędzia)
- Sat
- Limit

Możesz zmienić położenie modułów paska kanałów w łańcuchu sygnałowym, przeciągając je

POWIĄZANE LINKI

Noise Gate (Bramka szumów) na stronie 390

Compressor (Kompresor) na stronie 391

EQ (Korektor) na stronie 393

Narzędzia na stronie 393


Sat na stronie 394

Limit na stronie 396

Ustawienia kanałów na stronie 404

Kompresor standardowy — widok szczegółów


Standard Compressor (Standardowy kompresor) zawiera widok szczegółów z większą liczbą elementów sterujących i odczytów wartości dla liczników.

- Aby otworzyć widok szczegółów, kliknij **Edit Module** (Edytuj moduł) .



W widoku szczegółowym dostępne są następujące dodatkowe parametry:

- Soft Knee/High Ratio (Miękkie kolano/wysoki współczynnik)
- Hold (Przytrzymaj)
- Analysis (Analiza)
- Dry Mix (Sucha mieszanka)
- Input Gain meter (Miernik wzmacnienia wejścia)
- Output Gain meter (Miernik wzmacnienia wyjścia)
- Gain Reduction meter (Miernik redukcji wzmacnienia)

Możesz zamknąć widok szczegółów, klikając **Close Module** (Zamknij moduł) .

POWIĄZANE LINKI

Kompresor standardowy na stronie 391

Kompresor rurowy — widok szczegółów


Tube Compressor oferuje widok szczegółów z większą liczbą elementów sterujących i odczytów wartości dla mierników.

- Aby otworzyć widok szczegółów, kliknij **Edit Module** (Edytuj moduł) .



W widoku szczegółowym dostępne są następujące dodatkowe parametry:

- Charakter
- (Przełącznik Low/High dla Ratio)
- Sekcja łańcucha bocznego z Frequency, Filter Type, Q-Factor, and Monitor (częstotliwością, typem filtra, współczynnikiem dobroci i monitorem)
- Input Gain meter (Miernik wzmacnienia wejścia)
- Output Gain meter (Miernik wzmacnienia wyjścia)

Możesz zamknąć widok szczegółów, klikając **Close Module** (Zamknij moduł) .

POWIĄZANE LINKI

Kompresor rurowy na stronie 392

VintageCompressor (klasyczny kompresor) — widok szczegółów

VintageCompressor oferuje widok szczegółów z większą liczbą elementów sterujących i odczytów wartości dla liczników.

- Aby otworzyć widok szczegółów, kliknij **Edit Module** (Edytuj moduł) .



W widoku szczegółowym dostępne są następujące dodatkowe parametry:

- Mix (Mieszaj)
- Ratio buttons (Przyciski proporcji)
- Input Gain meter (Miernik wzmacnienia wejścia)
- Output Gain meter (Miernik wzmacnienia wyjścia)
- Gain Reduction meter (Miernik redukcji wzmacnienia)


Możesz zamknąć widok szczegółów, klikając **Close Module** (Zamknij moduł) .

POWIĄZANE LINKI

VintageCompressor na stronie 392

Maximizer — widok szczegółów


Maximizer oferuje widok szczegółów z większą liczbą elementów sterujących i odczytów wartości dla liczników.

- Aby otworzyć widok szczegółów, kliknij **Edit Module** (Edytuj moduł) .



W widoku szczegółowym dostępne są następujące dodatkowe parametry:

- Classic (Klasyczny)
Ten tryb jest odpowiedni dla wszystkich stylów muzycznych.
- Modern (Nowoczesny)
Ten tryb jest szczególnie odpowiedni dla współczesnych stylów muzycznych. **Release** (Zwolnij) pozwala ustawić całkowity czas zwolnienia, **Recover** (Odzyskaj) pozwala na szybsze odzyskanie sygnału na początku fazy zwolnienia.
- Soft Clip (Miękki klip)
Aktywuj to, aby zacząć delikatnie ograniczać lub obcinać sygnał i generować harmoniczne, które dodają ciepłej, lampowej charakterystyki materiałowi audio.
- Miernik wejść/wyjść o wysokiej rozdzielczości z redukcją wzmocnienia.

Możesz zamknąć widok szczegółów, klikając **Close Module** (Zamknij moduł) .

POWIĄZANE LINKI

Maksymizer na stronie 396.

Ustawienia kanałów – Korektor (Equalizer)

Sekcja **Channel Strip/Equalizer** (Pasek kanału/Korektor) jest wyświetlana w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanałów).



Bypass Equalizers (Obejście korektorów)

Pomija ustawienia korektora dla kanału.

UWAGA

Możesz zresetować korektory, klikając ten przycisk **Alt/Opt**.

Preset Management (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi)

Umożliwia ładowanie lub zapisywanie ustawień wstępnych korektora.

Activate Channel Comparison (Aktywuj porównanie kanałów)

Aktywuje tryb porównywania kanałów, który umożliwia przeglądanie i edytowanie krzywych widmowych i ustawień EQ dwóch kanałów jednocześnie.

Select Reference Channel (Wybierz kanał referencyjny)

Umożliwia wybranie kanału referencyjnego do porównania kanałów. Kliknij **Solo**, aby zapanowało solo na kanale.

Select Comparison Channel pop-up menu (Wybierz wyskakujące menu kanału porównawczego)

Umożliwia wybranie kanału jako kanału porównawczego.

Equalizer Settings (Ustawienia korektora)

Otwiera panel ustawień korektora.

Equalizer display (Wyświetlacz korektora)

Umożliwia ustawienie korektora dla 4 pasm na dużym wyświetlaczu krzywej EQ z kilkoma trybami. Tutaj możesz również przeglądać i edytować kanał referencyjny i porównawczy.

UWAGA

Możesz modyfikować ustawienia kolorów dla **EQ Reference Channel** i **EQ Comparison Channel** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**User Interface** (Interfejs użytkownika) — strona **MixConsole Rack Colors**).

Equalizer Controls (Sterowanie korektorem)

Umożliwia ustawienie korektora dla 4 pasm na dużym wyświetlaczu krzywej EQ z kilkoma trybami.

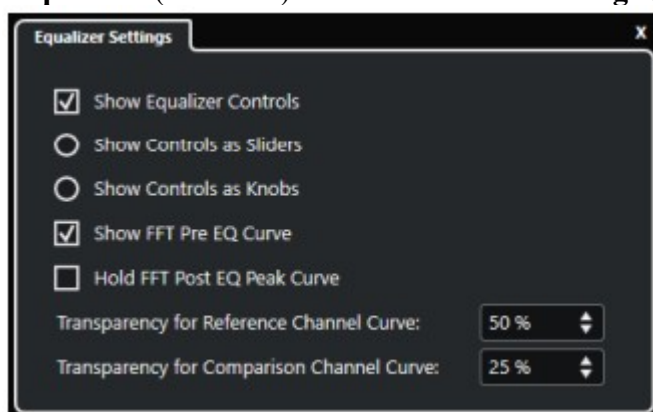
POWIĄZANE LINKI

Ustawienia kanałów na stronie 404

Panel ustawień korektora

Panel **Equalizer Settings** (ustawień korektora) umożliwia skonfigurowanie korektora.

- Aby otworzyć panel **Equalizer Settings** (Ustawienia korektora), kliknij opcję **Equalizer Settings** w sekcji **Equalizer** (Korektor) w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału).



Show Equalizer Controls (Pokaż elementy sterujące korektora)

Pokazuje/ukrywa elementy sterujące korektora.

Show Controls as Sliders (Pokaż elementy sterujące jako suwaki)

Pokazuje elementy sterujące korektora jako suwaki.

Show Controls as Knobs (Pokaż elementy sterujące jako pokrętki)

Pokazuje elementy sterujące korektora jako pokrętki.

Show FFT Pre EQ Curve (Pokaż krzywą FFT Pre EQ)

Pokazuje/ukrywa krzywą wejściową FFT (szybka transformata Fouriera) dla kanału referencyjnego.

Hold FFT Post EQ Peak Curve (Przytrzymaj krzywą szczytową EQ Post FFT)

Przechowuje wartości szczytowe krzywej wyjściowej FFT (szybka transformata Fouriera) dla kanału referencyjnego.

Transparency for Reference/Comparison Channel Curve (Przejrzystość dla krzywej kanału odniesienia/porównania)

Umożliwia dostosowanie przezroczystości wypełnionego obszaru dla krzywych widmowych. Jest to przydatne, jeśli porównujesz krzywe widmowe dwóch kanałów i chcesz zobaczyć obie krzywe widmowe jednocześnie, krzywą wybranego kanału z przodu i krzywą drugiego kanału z tyłu.

Porównanie kanałów

Możesz porównać ustawienia korektora i krzywe widmowe dwóch kanałów na wyświetlaczu korektora w oknie ustawień kanału.

PROCEDURA

1. W **MixConsole** wybierz kanał, który chcesz porównać z innym i kliknij **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału).
2. W oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału) otwórz sekcję **Channel Strip/Equalizer** (Pasek kanału/Korektor) i aktywuj sekcję **Equalizer** (Korektor).
3. Kliknij **Activate Channel Comparison** (Aktywuj porównanie kanałów) i rozpocznij odtwarzanie. Ustawienia EQ i krzywa widmowa wybranego kanału referencyjnego są pokazane na wyświetlaczu EQ.
4. Otwórz menu podręczne **Select Comparison Channel** (Wybierz kanał porównania) i wybierz kanał, który chcesz porównać z kanałem referencyjnym. Obie krzywe widmowe są pokazane na wyświetlaczu korektora i można je porównywać i edytować.
5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Dostosuj ustawienia dla wybranego kanału referencyjnego.
 - Kliknij **Select Comparison Channel** (Wybierz kanał porównania) i dostosuj ustawienia dla wybranego kanału porównania.

WYNIK

Porównałeś i edytowałeś ustawienia dla dwóch kanałów. Aby porównać kanał odniesienia z innym kanałem, ponownie otwórz menu podręczne **Select Comparison Channel** (Wybierz kanał porównania) i wybierz nowy kanał porównania.

POWIĄZANE LINKI

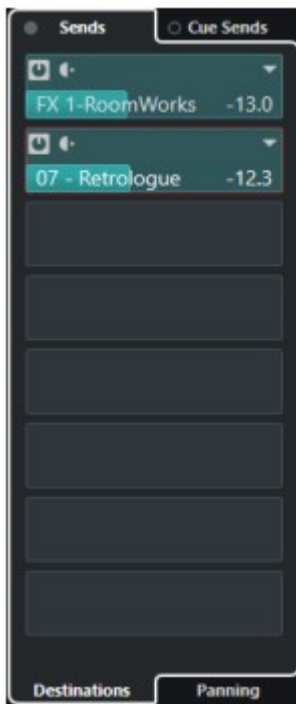
Panel ustawień korektora na stronie 414

Ustawienia kanału — Korektor na stronie 413

Interfejs użytkownika na stronie 1180

Channel Settings – Channel Sends (Ustawienia kanałów – Wysyłki kanałów)

Sekcja **Channel Sends** (Wysyłki kanałów) jest wyświetlana w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanałów).



Bypass Sends (Pomiń wysyłanie)

Pomija efekty wysyłania dla kanału.

Sends—Destinations (Wysyłki — miejsca docelowe)

Umożliwia ustawienie miejsca docelowego dla efektów wysyłkowych dla kanału.

Sends—Panning (Wysyłki — przesuwanie)

Umożliwia skonfigurowanie panoramowania dla efektów wysyłkowych.

Bypass Cue Sends (Pomiń wysyłki Cue)

Pomija efekty cue send dla kanału.

Cue Sends (Wysyłanie wskazówek (replik))

Umożliwia dodawanie efektów cue send dla kanału.

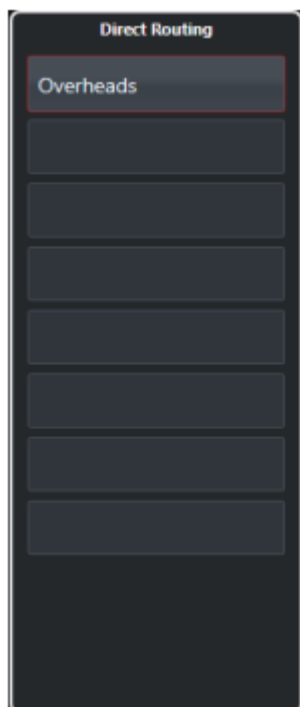
POWIĄZANE LINKI

Ustawienia kanałów na stronie 404

Channel Settings – Direct Routing (Ustawienia kanałów – Trasowanie bezpośrednie)

Możesz otworzyć sekcję **Direct Routing** w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału).

- Aby otworzyć sekcję **Direct Routing** (Trasowanie bezpośrednie) w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału), kliknij **Window Layout** (Ustaw układ okna) i aktywuj **Direct Routing**.



Sekcja **Direct Routing** umożliwia ustawienie miejsc docelowych trasowania, które są umieszczone za tłumikiem i za panoramą na ścieżce sygnału. W ten sposób możesz przełączać miejsce docelowe kanałów i tworzyć różne wersje miksów za jednym razem.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia kanałów na stronie 404

Trasowanie bezpośrednio na stronie 399

Channel Settings – Channel Faders (Ustawienia kanałów – Suwaki kanałów)

Sekcja **Channel Faders** (Suwaki kanałów) jest wyświetlana w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanałów).



Elementy sterujące są takie same jak w sekcji tłumików **MixConsole**.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja suwaków na stronie 375

Ustawienia kanałów na stronie 404

Fokus klawiatury w MixConsole

Lewą strefą, sekcją stojaka na kanały i sekcją tłumików można sterować za pomocą klawiatury komputera.

Aby to zadziało, sekcja musi mieć fokus. Jeśli sekcja ma fokus klawiatury, otaczającą ją obramowanie jest podświetlone określonym kolorem.

Aktywacja fokusa klawiatury

Aby móc sterować **MixConsole** za pomocą klawiatury, musisz aktywować fokus klawiatury.

PROCEDURA

1. Kliknij pusty obszar sekcji, aby aktywować fokus klawiatury.
2. Naciśnij **Tab**, aby aktywować następną sekcję. Pozwala to na przewijanie sekcji do przodu.
3. Naciśnij klawisze **Shift - Tab**, aby aktywować poprzednią sekcję.

Nawigacja w sekcji

Po aktywowaniu fokusu dla sekcji możesz sterować nią za pomocą klawiatury komputera. W sekcji racków (stojaków, regałów) kanałów i w sekcji suwaków elementy sterujące wybrane do sterowania za pomocą klawiatury są oznaczone czerwoną obwódką.

- Aby poruszać się po elementach sterujących, użyj klawiszy **Strzałka w górę** , **Strzałka w dół** , **Strzałka w lewo** lub **Strzałka w prawo**.

- Aby aktywować lub dezaktywować przełącznik, naciśnij **Return** .
- Aby rozwinąć lub zwinąć aktywny statyw, otworzyć lub zamknąć pole wartości w gnieździe albo utworzyć panel wtyczek dla załadowanej wtyczki, naciśnij **Return** .
- Aby uzyskać dostęp do elementów sterujących w lewej strefie, naciśnij **Ctrl/Cmd - Return** .
- Aby uzyskać dostęp do elementów sterujących w środkowej strefie, naciśnij **Return** .

- Aby uzyskać dostęp do kontrolki w prawej strefie, naciśnij **Alt/Opt - Return** .
- Aby zamknąć wyskakujące menu lub panel wtyczek, naciśnij **Esc** .
- Aby włączyć lub wyłączyć załadowaną wtyczkę, naciśnij **Ctrl/Cmd -Alt/Opt - Return** .

Suwaki VCA

Suwaki VCA służą jako zdalne sterowanie grupami suwaków kanałów w **MixConsole**.

VCA oznacza wzmacniacz sterowany napięciem. Tłumiki VCA pierwotnie znajdowały się na stołach sprzętowych. Pozwoliły one użytkownikowi kontrolować poziomy głośności kilku kanałów miksera za pomocą tylko jednego suwaka. Aby przypisać tłumiki kanałów do tłumika VCA, odpowiednie kanały muszą być fizycznie połączone z tłumikiem VCA.

W Cubase funkcja suwaka VCA opiera się na tej samej koncepcji. Tłumiki VCA są przypisane do grupy połączonych kanałów, grupy połączeń. Tłumiki VCA sterują następującymi parametrami grupy łącza: głośność (volume), wyciszenie (mute), solo, odsłuch (listen), monitorowanie (monitor) i nagrywanie (record).

Gdy przypiszesz suwaki VCA, staną się one częścią grupy połączeń.

WAŻNE

Jeśli suwak VCA kontroluje grupę łączy, nie może sterować inną grupą łączy. Jeśli przypiszesz tłumik VCA do innej grupy, tłumik VCA zostanie automatycznie usunięty z poprzedniej grupy.

Możesz utworzyć kilka suwaków VCA bez przypisywania ich od razu do grup połączeń. Z technicznego punktu widzenia przesunięcie suwaka VCA na inny poziom dB dodaje lub odejmuje nową wartość do lub od oryginalnych wartości kanałów w grupie łączy.

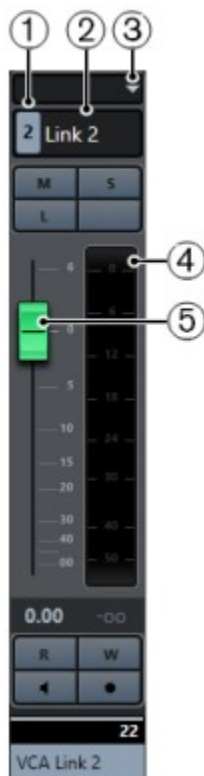
PRZYKŁAD

Kanał w grupie łączy ma poziom -6 dB, tłumik VCA jest w pozycji 0. Jeśli przesuniesz suwak VCA do poziomu +3 dB, wartość ta zostanie dodana do poziomu połączonego kanału. Powiązany kanał ma teraz poziom -3 dB.

Ustawienia suwaka VCA

Kanały tłumików VCA różnią się od domyślnych kanałów tłumików.

Zamiast panneru, suwaki VCA wyświetlają grupę linków, do której są przypisane. Tłumiki VCA udostępniają również wyskakujące menu, które umożliwia zmianę ustawień tłumików VCA.



- 1 Numer grupy łączy
- 2 Nazwa grupy łączy
- 3 wyskakujące menu tłumika VCA
- 4 Miernik wartości szczytowych, który wyświetla zsumowany poziom wszystkich mierników kanałów w grupie łączy
- 5 Uchwyt suwaka

Wyskakujące menu suwaka VCA zawiera następujące opcje:

Edit Link Group Settings (Edytuj ustawienia grupy łączy)

Umożliwia zmianę ustawień grupy łączy.

VCA Fader Controls Link Group: <link group name> (VCA Fader Controls Link Group: <nazwa grupy linków>)

Pokazuje grupę linków kontrolowaną przez tłumik VCA. Możesz przypisać tłumik VCA do innej grupy połączeń. Spowoduje to usunięcie tłumika VCA z bieżącej grupy. Możesz także całkowicie usunąć przypisanie tłumika VCA. W takim przypadku wybierz **None** (Brak). We wszystkich przypadkach musisz określić, czy chcesz, aby połączone kanały powróciły do pierwotnej automatyzacji.

Combine Automation of VCA and Linked Channels (Połącz automatyzację VCA i połączonych kanałów)

Łączy krzywe automatyzacji tłumika VCA i połączonych kanałów w oknie **Project**. Powoduje to, że oryginalne krzywe automatyzacji połączonych kanałów nie są już używane. W oknie **Project** automatyzacja tłumika VCA jest resetowana do statycznej linii wartości. W **MixConsole** suwak VCA jest resetowany do pozycji 0.

UWAGA

Jeśli użyjesz tej funkcji razem z krzywymi automatyzacji Béziera, połączona krzywa automatyzacji będzie składać się z liniowych ramp o różnej rozdzielczości. Te powinny jak najdokładniej naśladować krzywe Béziera.

Linked Channels (Połączone kanały)

Pokazuje, które kanały są połączone w grupie łączy.

POWIĄZANE LINKI

Automatyzacja tłumików VCA na stronie 423

Tworzenie płynnych przejść między zdarzeniami automatyzacji (krzywe automatyzacji Béziera) na stronie 738

Okno dialogowe ustawień grupy połączeń na stronie 369

Tworzenie suwaków VCA w MixConsole

Możesz tworzyć suwaki VCA w **MixConsole**

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > MixConsole**.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy w sekcji tłumików i wybierz **Add VCA Fader** (Dodaj tłumik VCA)

WYNIK

Spowoduje to utworzenie nieprzypisanego tłumika VCA i umieszczenie go na prawym końcu sekcji tłumika przed kanałami wyjściowymi.

POWIĄZANE LINKI

Przypisywanie suwaków VCA do grup połączeń na stronie 422

Ścieżka suwaka VCA na stronie 142

Okno dialogowe Dodaj ścieżkę – VCA na stronie 142

Tworzenie suwaków VCA dla wybranych kanałów

Możesz wybrać kilka kanałów i automatycznie połączyć kanały z nową grupą łączy, utworzyć tłumik VCA i przypisać tłumik VCA do tej grupy łączy.

PROCEDURA

1. Wybierz kilka kanałów w **MixConsole**.
2. Kliknij prawym przyciskiem jeden z wybranych kanałów.
3. W menu kontekstowym wybierz **Add VCA Fader to Selected Channels** (Dodaj tłumik VCA do wybranych kanałów).

WYNIK

Kanały są połączone w grupę linków. Tłumik VCA jest tworzony, umieszczany na prawo od wybranych suwaków i przypisywany do grupy łączy. W oknie **Project** ścieżka VCA jest umieszczana pod wybranymi ścieżkami.

UWAGA

Jeśli tłumik VCA jest tworzony dla wybranych kanałów, opcja **Selection** (Wybór) jest domyślnie wyłączona dla grupy linków. Możesz zmienić to ustawienie w oknie dialogowym **Link Group Settings** (Ustawienia grupy łączy).

POWIĄZANE LINKI

Łączenie kanałów na stronie 369

Zmiana ustawień grupy połączeń na stronie 372

Okno dialogowe ustawień grupy połączeń na stronie 369

Przypisywanie suwaków VCA do grup połączeń

Możesz łączyć kanały i przypisywać suwaki VCA do ich kontrolerek.

WARUNEK WSTĘPNY

Wybrałeś kanały.

PROCEDURA

1. Kliknij **Link** na pasku narzędzi **MixConsole**.
2. W oknie dialogowym **Link Group Settings** (Ustawienia grupy łączy) kliknij pole **Name** (Nazwa), aby wprowadzić nazwę grupy łączy.
3. Aktywuj **Use VCA Fader** (Użyj suwaka VCA).
Parametr **Volume** (Głośność) jest automatycznie dezaktywowany.
4. Określ, czy chcesz utworzyć nowy tłumik VCA, czy wybrać istniejący tłumik VCA z wyskakującego menu.
5. Kliknij **OK**.

WYNIK

Kanały są teraz połączone z tłumikiem VCA. W górnej części sekcji suwaków linia wyświetlacza pokazuje numer i nazwę grupy połączeń. Tłumik VCA wyświetla również nazwę grupy połączeń.

UWAGA

- Jeśli chcesz przypisać tłumik VCA do innej grupy łączy, możesz otworzyć wyskakujące menu tłumika VCA, wybrać **VCA Fader Controls Link Group: <name of group>** (Grupa łączników regulatorów VCA Fader: <nazwa grupy>) i wybrać inną grupę z listy dostępne grupy linków.
- Jeśli chcesz szybko dodać tłumik VCA, wybierz opcję **Add VCA Fader to Selected Channels** (Dodaj tłumik VCA do wybranych kanałów). Spowoduje to automatyczne utworzenie tłumika VCA z domyślną nazwą.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe ustawień grupy połączeń na stronie 369

Usuwanie suwaków VCA z grup łączy

Możesz usuwać tłumiki VCA z grup łączy.

WARUNEK WSTĘPNY

Wybrałeś tłumik VCA, który chcesz usunąć.

PROCEDURA

1. Kliknij **Edit Link Group Settings** (Edytuj ustawienia grupy łączy) na pasku narzędzi **MixConsole**.
2. W oknie dialogowym **Link Group Settings** (Ustawienia grupy połączeń) wyłącz opcję **Use VCA Fader** (Użyj tłumika VCA).
Parametr **Volume** (Głośność) jest automatycznie reaktywowany.
3. Kliknij **OK**.
4. Określ, czy kanały w grupie łączy zachowują połączoną automatyzację.

WYNIK

Tłumik VCA zostanie usunięty z grupy łączy i zostanie usunięty z listy kanałów.

UWAGA

Suwak VCA można przechowywać w sekcji suwaków. W takim przypadku otwórz wyskakujące menu VCA Fader, wybierz **VCA Fader Controls Link Group: <name of group>** (Grupa dowiązań sterowania tłumikiem VCA <nazwa grupy>) i wybierz **None** (Brak). Spowoduje to usunięcie tylko przypisania tłumika VCA.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe ustawień grupy połączeń na stronie 369.

Zagnieżdżone suwaki VCA

Suwaki VCA mogą sterować innymi suwakami VCA.

Jeśli używasz kilku suwaków VCA, które kontrolują różne grupy łączy, możesz utworzyć inny suwak VCA, który kontroluje suwaki VCA. Pozwala to na jednoczesne sterowanie poziomem głośności kilku grup łączy.

Technicznie rzecz biorąc, suwak VCA, który kontroluje inne suwaki VCA, wpływa na poziom głośności wszystkich suwaków VCA i powiązanych kanałów.

PRZYKŁAD

Tłumik VCA (główny tłumik) steruje zagnieżdżonym tłumikiem VCA, który został ustawiony na -10 dB. Ten ostatni suwak VCA steruje połączonym kanałem, który miał oryginalny poziom -3 dB i który jest ustawiony na -13 dB. Jeśli zmienisz poziom głównego tłumika z 0 na +4 dB, sterowany tłumik VCA zostanie ustawiony na poziom -6 dB, a powiązany kanał zostanie ustawiony na poziom -9 dB.

Automatyzacja tłumików VCA

Automatyzacja tłumików VCA wpływa na automatyzację grup łączy.

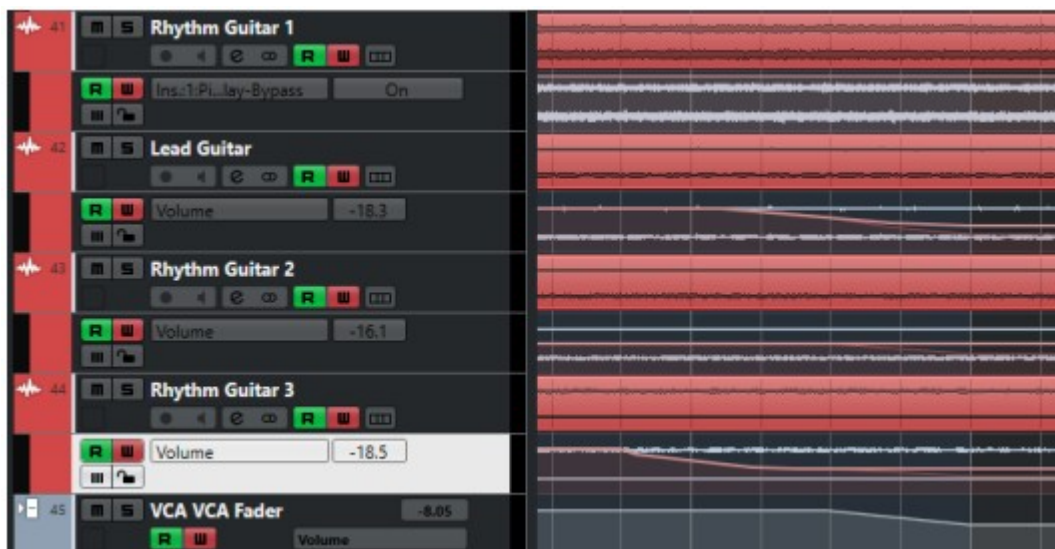
Kiedy tworzysz tłumiki VCA, ich ścieżki w oknie **Project** zawierają statyczną linię wartości, która jest domyślna dla wszystkich ścieżek automatyzacji i która zmienia się w krzywą automatyzacji, gdy zaczniesz pisać automatyzację.

Za każdym razem, gdy piszesz automatyzację dla tłumika VCA grupy linków, wpływa to na automatyzację głośności połączonych kanałów. To ma różne skutki

- Jeśli połączony kanał nie ma automatyzacji, krzywa automatyzacji tłumika VCA jest automatycznie dodawana do ścieżek automatyzacji połączonych kanałów. Ścieżki automatyzacji połączonych kanałów pokazują automatyzację stosowaną przez tłumik VCA.
- Jeśli połączony kanał ma automatyzację głośności, automatyzacja suwaka VCA modyfikuje istniejącą automatyzację głośności połączonego kanału. Automatyzacja tłumika VCA i automatyzacja połączonego kanału są połączone. Ścieżki automatyzacji pokazują oryginalną automatyzację i połączoną automatyzację tłumika VCA i połączonych kanałów.

PRZYKŁAD

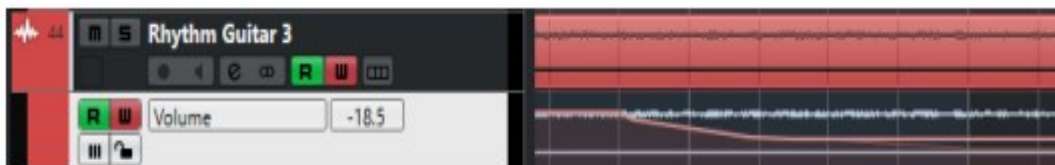
Automatyzacja ścieżki suwaka VCA wpływa na wszystkie kanały w grupie łączy.



W przypadku kanałów oryginalna automatyzacja jest regulowana przez poziom głośności ścieżki tłumika VCA.

PRZYKŁAD

Automatyzacja ścieżki tłumika VCA wpływa na istniejącą automatyzację głośności ścieżki audio.



Jaśniejsza linia wartości statycznej przedstawia automatyzację tłumików VCA, która nie została jeszcze napisana.



Ścieżka suwaka VCA ma inną krzywą automatyzacji, która wpływa na automatyzację ścieżki audio.



Znajdująca się pod spodem ciemniejsza krzywa automatyzacji przedstawia oryginalną automatyzację ścieżki audio. Nałożona jaśniejsza krzywa automatyzacji przedstawia połączoną automatyzację.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia suwaka VCA na stronie 419

Tworzenie płynnych przejść między zdarzeniami automatyzacji (krzywe automatyzacji Béziera) na stronie 738

Control Room (Sterownia)

Control Room (Pomieszczenie kontrolne) pozwala podzielić środowisko studyjne na strefę wykonawczą (studio) i strefę inżyniera/producenta (sterownię).

Aby otworzyć sterownię, masz następujące opcje:

- Aby otworzyć **Control Room** w oddzielnym oknie, wybierz **Studio > Control Room**.
- Aby otworzyć sekcję **Control Room** w oknie **MixConsole**, kliknij **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę) na pasku narzędzi **MixConsole**.
- Aby otworzyć sekcję **Control Room** w oknie **Project**, kliknij opcję **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę) na pasku narzędzi okna **Project**.

Sterownia jest podzielona na 2 sekcje.

- Karta **Main** (Główna) zawiera wszystkie elementy sterujące, których regularnie używasz na przykład podczas nagrywania, miksowania i masteringu.
- Karta **Inserts** (Wstawki) zawiera ustawienia, których najprawdopodobniej używasz tylko raz w projekcie.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi MixConsole na stronie 355

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Dodawanie kanałów do sterowni

Aby móc korzystać z **Control Room** (Sterownia), musisz najpierw dodać potrzebne kanały.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Audio Connections** (Studio > Połączenia audio).
2. Kliknij **Control Room**.
3. Kliknij **Add Channel** (Dodaj kanał).
Wyskakujące menu zawiera listę wszystkich dostępnych typów kanałów i pokazuje liczbę dostępnych wystąpień każdego typu.
4. Wybierz typ kanału.
W przypadku większości typów kanałów otwierane jest okno dialogowe umożliwiające wybór konfiguracji kanału.
5. Kliknij kolumnę **Audio Device** (Urządzenie audio), aby ustawić urządzenie audio dla typu kanału.
6. Kliknij kolumnę **Device Port** (Port urządzenia), aby przypisać port dla kanału.

WAŻNE

Nie można jednocześnie przypisać tego samego portu urządzenia do magistrali lub kanału i kanału w sterowni (**Control Room**).

Output Routing (Wyjście trasowania)

Aby **Control Room** działał poprawnie, musisz przypisać szynę **Main Mix** do zestawu wyjść zawierającego miks, którego chcesz słuchać.

Jeśli masz tylko jedną szynę wyjściową, automatycznie staje się ona **Main Mix**. Wszystkie inne wyjścia nie są kierowane przez **Control Room** (sterownię).

Wyłączne przypisanie kanałów monitora

Zasadniczo przypisanie portów do kanałów w **Control Room** jest wyłączne. Jednak przydatne może być utworzenie kanałów monitorów, które współdzielą ze sobą porty urządzeń, a także wejścia i wyjścia. Może to być przydatne, jeśli na przykład używasz tych samych głośników jako pary stereo, a także jako lewego i prawego kanału w konfiguracji głośników surround.

Przełączanie między monitorami, które współużytkują porty urządzeń, jest płynne, a dźwięk wielokanałowy jest miksowany do stereo w razie potrzeby. W danym momencie może być aktywny tylko jeden zestaw monitorów.

Jeśli Twój scenariusz nie wymaga przypisania portów do kilku kanałów monitora, zaleca się aktywację opcji **Exclusive Device Ports for Monitor Channels** (Ekskluzywne porty urządzeń dla kanałów monitorujących) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST — Control Room** (VST – Sterownia)). W ten sposób masz pewność, że przypadkowo nie przypiszesz portów do wejść/wyjść i kanałów monitorujących w tym samym czasie.

WAŻNE

Stan preferencji **Exclusive Device Ports for Monitor Channels** jest zapisywany wraz z ustawieniami wstępnymi **Control Room**. Dlatego jeśli przywołasz ustawienie wstępne, bieżące ustawienie w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) może zostać nadpisane.

Control Room Channels (kanały sterowni)

Każdy tworzony typ kanału **Control Room** definiuje wejście lub wyjście **Control Room**.

Monitor Channels (Kanały monitorujące, monitora)

Kanał monitora reprezentuje zestaw wyjść, które są podłączone do głośników monitora w sterowni (**Control Room**).

Możesz utworzyć do 4 kanałów monitora dla konfiguracji głośników mono, stereo lub surround. Każdy monitor może mieć własne niestandardowe ustawienia miksu, wzmocnienia wejściowego i ustawień fazy wejściowej.

UWAGA

Kanały monitorujące mogą współdzielić sprzętowe wejścia lub wyjścia z inną magistralą lub kanałem. Podczas tworzenia połączeń dla kanałów monitora porty urządzeń, które są już używane przez inne magistrale lub kanały, są wyświetlane na czerwono w wyskakującym menu **Device Port** (Port urządzenia). Jeśli wybierzesz używany port, jego poprzednie połączenie zostanie utracone.

Phones Channel (Kanał telefonów)

Możesz użyć kanału telefonicznego w **Control Room** (sterowni), aby słuchać miksów cue.

Możesz utworzyć 1 kanał telefonu dla konfiguracji stereo. Umożliwia słuchanie głównego miksu lub miksów cue lub zewnętrznych wejść na parze słuchawek. Możesz go również użyć do podglądu.

Kanały cue

Możesz użyć kanałów cue do wysyłania miksów cue, zwanych również miksami słuchawkowymi, do wykonawców w studio podczas nagrywania.

Możesz utworzyć do 4 kanałów cue w trybie mono lub stereo dla 4 dyskretnych miksów cue. Kanały cue mają funkcje talkback i click. Pozwalają monitorować główny miks, zewnętrzne wejścia lub dedykowany miks cue.

PRZYKŁAD

Jeśli masz 2 dostępne wzmacniacze słuchawkowe dla wykonawców, możesz utworzyć 1 kanał cue dla każdego miksu cue i nazwać je zgodnie z ich funkcją: miks wokalisty, miks basisty itp.

Kanały cue i wysyłki cue

Dla każdego kanału cue, który zdefiniujesz w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio), każdy kanał w **MixConsole** ma cue send z wyborem poziomu, panoramy i przed/po tłumiku. Te wysyłki cue mogą być używane do tworzenia dyskretnych miksów cue, których wykonawcy mogą słuchać.

- Aby wyświetlić wysyłki cue, otwórz **MixConsole** i aktywuj **Racks > Cue Sends** (Regały > Wysyłki Cue).

Wejścia zewnętrzne

Wejść zewnętrznych można używać do monitorowania urządzeń zewnętrznych, takich jak odtwarzacze CD, nagrywarki wielokanałowe lub dowolne inne źródła dźwięku.

Możesz utworzyć do 6 zewnętrznych wejść dla konfiguracji głośników mono, stereo lub surround.

UWAGA

Jeśli jako źródło wejściowe kanału audio wybierzesz wejścia zewnętrzne, możesz je nagrać. W takim przypadku nie ma potrzeby przypisywania portów urządzeń do kanału wejściowego.

Talkback Channels (Kanały rozmów zwrotnych)

Możesz użyć kanałów talkback do komunikacji między reżyserką (**Control Room**) a wykonawcami w studio.

Możesz utworzyć 1 kanał Talkback i przypisać kanał wejściowy mono do każdego z nich.

Możesz także używać kanałów Talkback jako źródła wejściowego dla ścieżek audio i nagrywać je. Możesz skierować je do każdego kanału cue i użyć różnych poziomów.

Możesz wstawić efekty, takie jak kompresor lub ogranicznik na kanałach talkback. Dzięki temu nieregularne poziomy nie przeszkadzają wykonawcom i możliwa jest wyraźna komunikacja ze wszystkimi.

UWAGA

Opcja **Auto Disable Talkback Mode** (Automatycznego wyłączenia trybu rozmowy zwrotnej) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST — Control Room** (Reżyserka, sterownia)) umożliwia określenie sposobu działania funkcji rozmowy zwrotnej podczas odtwarzania i nagrywania.

Control Room - Main Tab (Reżyserka — zakładka główna)

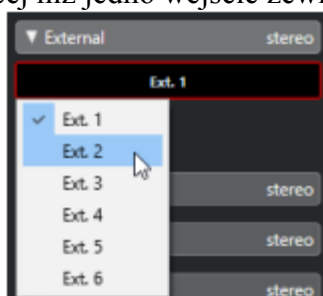
Karta **Main** (Główna) reżyserki wyświetla informacje i elementy sterujące dla kanałów zdefiniowanych na karcie **Control Room** (Reżyserka) w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio).

Zakładka **Main** reżyserki jest podzielona na kilka sekcji, które otwiera się, klikając ich nagłówki. Aby otworzyć kilka sekcji jednocześnie, użyj kombinacji klawiszy **Ctrl/Cmd** i kliknij.



External (Zewnętrzne)

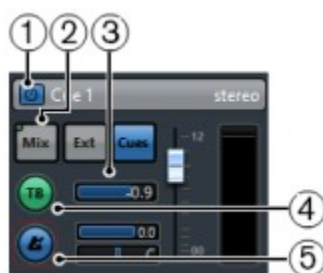
Sekcja **External** umożliwia wykorzystanie wejść zewnętrznych do monitorowania urządzeń zewnętrznych. Jest widoczne tylko wtedy, gdy w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) dodano więcej niż jedno wejście zewnętrzne.



Aby przełączyć się na inne wejście zewnętrzne, kliknij nazwę wejścia i wybierz nowe wejście zewnętrzne z wyskakującego menu.

Cue Channel (Kanał podpowiedzi)

Sekcja **Cue Channel** umożliwia skonfigurowanie kanałów cue do wysyłania miksów cue.

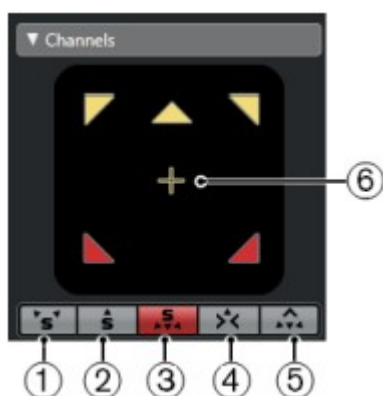


- 1 **Activate Cue Channel** (Aktywuj kanał Cue)
Umożliwia aktywację/dezaktywację kanału cue.
- 2 **Source selectors** (Selektory źródła)
Pozwala wybrać źródło dla kanału cue: miks monitorów (**Mix**), wejścia zewnętrzne (**Ext**) lub wysyłki cue (**Cues**). Wskaźniki obecności sygnału w lewym górnym rogu zapalają się, gdy kanał źródłowy wysyła dane do kanału cue.
- 3 **Signal Level** (Poziom sygnału)
Umożliwia ustawienie poziomu sygnału
- 4 **Enable Talkback to Cue Channel** (Włącz funkcję Talkback to Cue Channel)
Umożliwia aktywację funkcji talkback w celu komunikacji między reżyserką a wykonawcami w studiu. Za pomocą suwaka możesz ustawić poziom sygnału rozmowy zwrotnej.
- 5 **Activate Metronome Click** (Aktywuj kliknięcie metronomu)
Aktywuje kliknięcie metronomu. Użyj elementów sterujących **Click Level** i **Click Pan**, aby ustawić głośność i pozycję w panoramie kliknięcia metronomu.

Channels (Kanały)

Sekcja **Channels** pokazuje rozmieszczenie głośników szyny **Main Mix**.

Funkcji solo można używać do słuchania poszczególnych kanałów **Main Mix**. Można go również użyć do przetestowania wielokanałowego systemu głośników i upewnienia się, że do głośników są kierowane odpowiednie kanały.



- 1 **Solo Left and Right Channels** (lewy i prawy kanał solo)
Umożliwia solo lewego i prawego kanału.
- 2 **Solo Front Channels** (solowe kanały przednie)
Umożliwia solo kanałów przednich.
- 3 **Solo Surround Channels** (kanały dźwięku przestrzennego Solo)
Umożliwia solo kanałów surround.
- 4 **Listen to Solo Channels on Center Channel** (Słuchaj kanałów solo na kanale centralnym)
Umożliwia słuchanie wszystkich głośników solo w kanale centralnym. Jeśli kanał środkowy nie jest dostępny, kanały są rozdzielane równo po lewej i prawej stronie.
- 5 **Listen to Surround Channels on Front Channels** (Słuchaj kanałów surround na przednich kanałach)
Umożliwia solo kanałów surround i kierowanie ich do przednich głośników.
- 6 **Solo LFE Channel** (Solo kanału LFE)
Umożliwia solo kanału LFE.

Aby otworzyć szynę **Main Mix** we wtyczce **MixConvert V6**, kliknij dwukrotnie wyświetlacz kanału.

POWIĄZANE LINKI

Monitors (Monitory)

Sekcja **Monitors** umożliwia wybór i konfigurację zestawów monitorów.



Downmix Presets (Ustawienia wstępne miksu)

Sekcja **Downmix Presets** umożliwia skonfigurowanie presetów downmixu



1 Assign Downmix Preset (Przypisz ustawienie wstępne miksu)

Umożliwia skonfigurowanie ustawienia wstępnego miksu dla monitora wybranego w sekcji **Monitors** (Monitory).

2 Select Output Configuration (Wybierz Konfiguracja wyjścia)

Umożliwia wybranie konfiguracji kanału wyjściowego. Możesz także wybrać opcję **Open/Close MixConvert** (Otwórz/Zamknij MixConvert), aby otworzyć wtyczkę **MixConvert V6**.

POWIĄZANE LINKI

MixConvert V6 na stronie 688

Phones (Telefony)

Sekcja **Phones** umożliwia korzystanie z kanału telefonicznego w **Control Room** (Reżyserka) do słuchania miksów cue.



1 Activate Phones Channel (Aktywuj kanał Telefony)

Umożliwia aktywację/dezaktywację kanału telefonicznego.

2 Activate Metronome Click (Aktywuj kliknięcie metronomu)

Aktywuje/dezaktywuje kliknięcie metronomu.

3 Source selectors (Selektory źródła)

Pozwala wybrać źródło dla kanału telefonu: miks monitorów (**Mix**), wejścia zewnętrzne (**Ext**) lub wysyłki cue (**Cues**). Wskaźniki obecności sygnału w lewym górnym rogu zapalają się, gdy kanał źródłowy wysyła dane do kanału telefonicznego.

4 Phones Level (Poziom telefonów)

Umożliwia ustawienie poziomu telefonów. **Ctrl/Cmd** — kliknij, aby ustawić poziom na poziom odniesienia określony w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST** — **Control Room** (Reżyserka)).

5 Click Level and Click Panning (Kliknij opcję Poziom, a następnie opcję Panoramowanie)

Użyj elementów sterujących **Click Level** i **Click Panning**, aby ustawić głośność i pozycję w panoramie kliknięcia metronomu.

6 Enable Listen for Output (Włącz opcję Nasłuchuj wyjścia)

Włącza funkcję słuchania magistrali.

7 Listen Level (Poziom słuchania)

Umożliwia ustawienie poziomu odsłuchu.

Control Room Channel (Kanał reżyserki)

Kanał **Control Room** jest reprezentacją szyny ustawionej jako szyna **Main Mix** na zakładce **Outputs** (Wyjścia) w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio).



1 Activate Control Room Channel (Aktywuj kanał reżyserki)

Umożliwia aktywację/dezaktywację kanału **Control Room**.

2 Signal Level (Poziom sygnału)

Umożliwia ustawienie głośności wyjścia **Control Room**. Nie ma to wpływu na poziom wejściowy nagrywania ani poziom **Main Mix** do eksportowania miksów. **Ctrl/Cmd** — kliknij, aby ustawić poziom na poziom odniesienia określony w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST** — **Control Room** (Reżyserka))

3 Signal meter (Miernik sygnału)

Pokazuje głośność dla wyjścia **Control Room**.



1 Source selectors (Selektory źródła)

Pozwala wybrać źródło dla kanału **Control Room**. Dostępne źródła zależą od kanałów dodanych do reżyserki. Wskaźniki obecności sygnału w lewym górnym rogu zapalają się, gdy kanał źródłowy wysyła dane do kanału **Control Room**.

2 Dim Signal (Słaby sygnał)

Aktywuj to, aby obniżyć poziom reżyserki (sterowni) o ustaloną wartość. Pozwala to na szybkie zmniejszenie głośności monitora bez zakłócania bieżącego poziomu monitora. Ponowne kliknięcie przycisku **Dim** (Osłab) powoduje powrót do poprzedniego ustawienia monitora.

3 Use Reference Level (Użyj poziomu odniesienia)

Włącz ten przycisk, aby ustawić poziom pokoju kontrolnego na poziom odniesienia określony w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST — Control Room** (Reżyserka)). Poziom odniesienia to poziom używany w skalibrowanych środowiskach miksowania, takich jak sceny do kopiowania filmów.

4 Activate Metronome Click (Aktywuj kliknięcie metronomu)

Aktywuje kliknięcie metronomu.



1 Monitor selectors (Selektory monitorów)

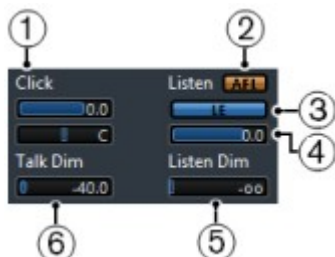
Umożliwia wybranie innego źródła monitora.

2 Downmix Preset selectors (selektory presetów Downmix)

Umożliwia wybranie innego ustawienia wstępnego downmixu.

3 Activate Talkback (Włącz Talkback)

Umożliwia aktywację funkcji talkback w celu komunikacji między reżyserką (**Control Room**) a wykonawcami w studiu. Kliknij, aby aktywować, kliknij i przytrzymaj, aby włączyć tryb chwilowy.



1 Click Level/Click Pan (Kliknij Poziom/Kliknij Przesuń)

Użyj elementów sterujących **Click Level** i **Click Pan**, aby ustawić głośność i pozycję w panoramie kliknięcia metronomu dla kanału **Control Room**.

2 AFL/PFL

Pozwala określić, czy sygnał kanału z możliwością odsłuchu jest kierowany do kanału **Control Room** po zastosowaniu ustawień tłumika i panoramy AFL, czy przed zastosowaniem ustawień tłumika i panoramy PFL.

3 Enable Listen for Output (Włącz funkcję Nasłuchuj wyjścia)

Włącza funkcję magistrali nasłuchiwania dla wyjścia **Control Room** (Reżyserki).

4 Listen Level (Poziom słuchania)

Umożliwia regulację głośności sygnałów szyny nasłuchowej, które są kierowane do wyjścia **Control Room**.

5 Listen Dim (Słuchaj przyćmiony)

Umożliwia regulację głośności **Main Mix**, gdy kanały są w trybie słuchania. Dzięki temu kanały z możliwością słuchania pozostają w kontekście głównego miksu. Jeśli poziom **Listen Dim** jest ustawiony na minimalną wartość, będziesz słyszeć tylko kanały z włączoną funkcją słuchania.

6 Talk Dim (Rozmowa przyćmiona)

Kiedy funkcja **Talkback** jest aktywna, ten suwak kontroluje, o ile moc wyjściowa wszystkich kanałów w reżyserce jest zmniejszana, aby zapobiec niepożądanemu sprzężeniu zwrotnemu.

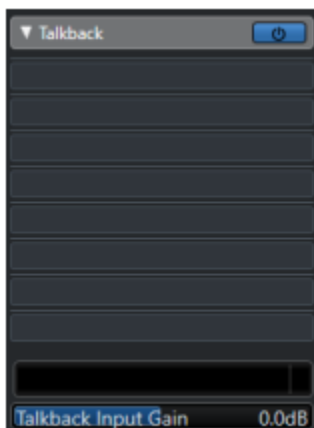
Control Room - Inserts Tab (Reżyserka — zakładka Wstawki)

Zakładka **Control Room Inserts** (Wstawki w reżyserce) zawiera dodatkowe ustawienia dla kanałów.

Karta wstawek w reżyserce jest podzielona na kilka sekcji, które otwiera się, klikając ich nagłówki.



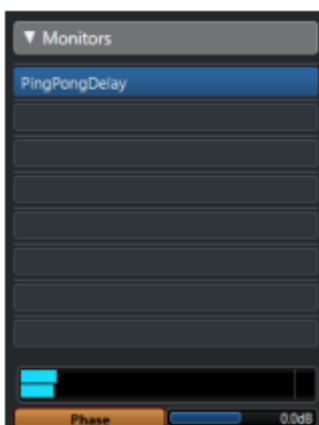
Input Gain (Wzmocnienie wejściowe)



Ustawienie wzmocnienia wejściowego może być przydatne w następujących sytuacjach:

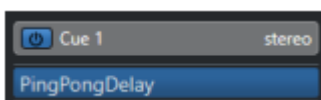
- Aby zrównoważyć poziom wejść zewnętrznych, na przykład odtwarzaczy CD i innych źródeł, do poziomu **Main Mix**, dla porównań A/B.
- Aby zrównoważyć poziom systemów odsłuchowych, tak aby przełączanie między zestawami głośników nie zmieniało głośności odtwarzania.

Input Phase (Faza wejściowa)



Odwroćenie fazy wejściowej może być przydatne w przypadku wejść zewnętrznych i wyjść głośników monitorowych.

Insert Effects (efekty insertowe)



Każdy kanał **Control Room** (reżyserka) ma zestaw gniazd efektów insertowych.

Control Room Channel Inserts (Wstawki kanałów w reżyserce)

Do wtyczek pomiarowych i analizy widmowej. Wszystkie solówki, w tym szyna Listen, będą przechodzić przez kanał **Control Room** i pozwolą na analizę poszczególnych dźwięków. Ogranicznik muru w ostatnim gnieździe kanału **Control Room** może zapobiec przypadkowym przeciążeniom i uszkodzeniom systemów głośnikowych.

Talkback Channel Inserts (Wstawki kanału rozmowy zwrotnej)

Do sterowania dynamiką mikrofonu talkback (rozmowa zwrotna). Pomaga to chronić słuch wykonawców i zapewnia, że wszyscy będą słyszani przez mikrofon Talkback.

Monitor Inserts (Wstawki monitora)

Do dekodowania dźwięku przestrzennego lub ograniczania sygnału typu brickwall (ściana z cegieł) w celu ochrony wrażliwych głośników monitora. Każdy kanał monitora ma zestaw ośmiu wstawek, z których wszystkie są tłumikami post **Control Room**.

UWAGA

Możesz zapisać gniazda insertów dla kanałów **Cue**, **Monitor** i **Control Room**, zapisując ustawienie wstępne w zakładce **Control Room** (reżyserka) w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio). Jest to przydatne, ponieważ nie są one zapisywane wraz z projektem.

POWIĄZANE LINKI

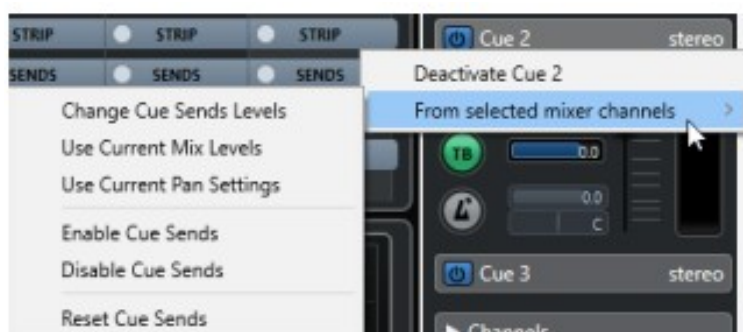
Okno połączeń audio na stronie 26

Konfigurowanie Cue Mix

Możesz stworzyć miks cue z poziomów suwaka i panoramy, które są używane w **MixConsole** i zmienić je, aby spełnić potrzeby poszczególnych wykonawców.

PROCEDURA

1. W **MixConsole** wybierz kanały, z których chcesz skopiować ustawienia.
2. W **Control Room** (reżyserce) wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zastosować funkcję tylko do tego kanału cue, kliknij prawym przyciskiem myszy kanał cue, aby otworzyć menu kontekstowe.
 - Aby zastosować tę funkcję do wszystkich kanałów cue, kliknij gdziekolwiek poza kanałem cue, aby otworzyć menu kontekstowe.
3. Wybierz **From selected mixer channels** (Z wybranych kanałów miksera) i wybierz jedną z funkcji.



Cue Mix Context Menu (Menu kontekstowe Cue Mix)

Change Cue Sends Levels (Zmień poziomy wysyłania Cue)

Umożliwia jednoczesne dostosowanie wielu poziomów wysyłania.

Use Current Mix Levels (Użyj aktualnych poziomów miksu)

Umożliwia skopiowanie poziomów suwaków wybranych ścieżek do wysyłek cue. To ustawia wszystkie poziomy wysyłania cue dla wybranych ścieżek na poziom tłumika głównego kanału. Zmienia również stan wysyłania cue na pre-fader, dzięki czemu zmiany w głównym miksie nie wpływają na wysyłanie cue.

Use Current Pan Settings (Użyj bieżących ustawień panoramy)

Umożliwia skopiowanie informacji panoramy z głównego miksu do wysyłek cue wybranych ścieżek. Jeśli cue send jest mono, ustawienie panoramy jest kopiowane, ale wyjście cue send jest sumą lewego i prawego kanału.

Enable Cue Sends (Włącz wysyłanie Cue)

Umożliwia aktywację wysyłek cue wybranych kanałów. Aby móc usłyszeć miks cue dla kanału cue, wysyłanie cue musi być włączone.

Disable Cue Sends (Wyłącz wysyłanie Cue)

Umożliwia wyłączenie wysyłania cue wybranych kanałów.

Reset Cue Sends (Zresetuj wysyłki cue)

Umożliwia dezaktywację wysyłek cue, zmianę poziomu wysyłania wszystkich wybranych kanałów na 0 dB oraz ustawienie źródła sygnału na post-fader. W ten sposób wszelkie zmiany w głównym miksie zmieniają również miks cue. Aby podnieść poziom poszczególnych kanałów cue, zwiększ poziom na tym kanale.

Regulacja ogólnego poziomu wysyłania Cue

Możesz dostosować wiele poziomów wysyłania w tym samym czasie dla miksu cue send, zachowując nienaruszony miks, jednocześnie obniżając ogólną głośność. Czasami jest to konieczne, ponieważ poziomy w głównym miksie są często optymalizowane pod kątem możliwie najgłośniejszego poziomu sygnału bez przesterowania.

Oznacza to, że kiedy tworzysz miks „więcej mnie”, może się okazać, że w cue send nie ma wystarczającej ilości miejsca na podniesienie poziomów bez wprowadzania obcinania

PROCEDURA

1. W **MixConsole** wybierz kanały, które chcesz zmodyfikować.
2. W Control Room (Reżyserka) kliknij prawym przyciskiem myszy kanał cue, aby otworzyć menu kontekstowe.
3. Wybierz **From selected mixer channels > Change Cue Sends Levels** (Z wybranych kanałów miksera > Zmień poziom wysyłania Cue).
4. Aktywuj **Relative Mode** (tryb względny).
W ten sposób dostosujesz istniejące poziomy. Dezaktywując **Relative Mode** (tryb względny), wszystkie wysyłki cue są ustawione na ten sam poziom bezwzględny.
5. W razie potrzeby dostosuj poziom.
Poziom wszystkich wybranych wysyłek cue jest regulowany o ustawioną wartość.
6. Kliknij **OK**.

Metering and Loudness (Pomiar i głośność)

Cubase zapewnia miernik główny, który działa jako wielokanałowy miernik wartości szczytowej, oraz miernik głośności, który pozwala mierzyć głośność zgodnie z zaleceniami dotyczącymi głośności R 128 Europejskiej Unii Nadawców (EBU).

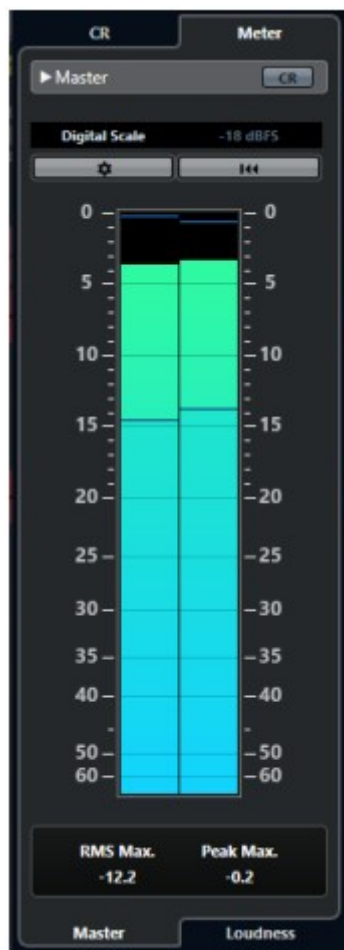
Metering (Pomiar)

Cubase zapewnia miernik główny i miernik głośności, które można wyświetlić w prawej strefie okna **Project** i **MixConsole** lub w osobnym oknie w **Control Room** (reżyserka).

Master Meter (Miernik główny)

Miernik główny jest wielokanałowym miernikiem rzeczywistych wartości szczytowych.

- Aby otworzyć miernik główny, wybierz zakładkę **Master** na dole wyświetlacza miernika w **MixConsole** lub w **Control Room**.



Activate Control Room View (Aktywuj widok reżyserki)

Pokazuje/ukrywa sekcję reżyserki..

Switch between different Peak Program Meter scale standards (Przełączaj między różnymi standardami skali miernika programu szczytowego)

Umożliwia wybór skali zgodnie z różnymi standardami nadawania (Digital, DIN, EBU, British, Nordic, K-20, K-14, K-12, +3dB Digital, +6dB Digital lub +12dB Digital) . Wysokość nadprogu jest wskazywana przez czerwone linie na skali licznika.

UWAGA

Możesz dostosować wygląd miernika dla wszystkich wag indywidualnie w oknie dialogowym **Preferences (Preferencje) Metering—Appearance page (Pomiary — strona Wygląd)**.

Alignment level standards (Standardy poziomu wyrównania)

Umożliwia wybranie poziomu wyrównania (przesunięcia) dla skali. Ta funkcja jest niedostępna dla wag cyfrowych i K-System. Skale mierników emisji DIN, EBU, Nordic i British mają domyślny poziom wyrównania -18 dBFS.

Configure Meter Settings (Skonfiguruj ustawienia miernika)

Otwiera okienko ustawień miernika. Tutaj możesz zmienić ustawienia RMS dla miernika głównego.

Reset RMS Max. and PPM Max (Zresetuj maks. RMS. i PPM maks).

Resetuje pomiar.

RMS/Peak meter (Miernik wartości skutecznej/szczytowej)

Pokazuje wartości RMS i wartości szczytowe jako niebieskie linie, a wartości szczytowe jako szare linie.

RMS Max. (RMS maks).

Pokazuje maksymalną wartość RMS.

Peak Max. (Szczyt Maks.)

Pokazuje maksymalną wartość szczytową

POWIĄZANE LINKI

Reżyserka na stronie 425

Pomiar – wygląd na stronie 1175

Okienko ustawień licznika na stronie 441

Wyświetlanie liczników

Liczniki mogą być wyświetlane w prawej strefie okna **Project** i **MixConsole** lub w osobnym oknie w **Control Room** (reżyserce).

PROCEDURA

1. W oknie **Project** lub w **MixConsole** kliknij **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę), aby pokazać prawą strefę z **Control Room/Meter** (Reżyserka/Miernik).
2. Kliknij zakładkę **Meter** (Miernik) u góry sekcji **Control Room/Meter** (Sterownia/Miernik). Domyślnie wyświetlany jest licznik główny.

Loudness Measurement (Pomiar głośności)

Pomiary głośności zgodne z zaleceniami R 128 Europejskiej Unii Nadawców (EBU) uwzględniają głośność, zakres głośności i maksymalne rzeczywiste wartości szczytowe.

Loudness Measurement (Pomiar głośności)

Wykonuje się następujące pomiary:

- **Integrated Loudness (Zintegrowana głośność)**

Średnia głośność mierzona w całym programie w LUFS (jednostka głośności w odniesieniu do pełnej skali).

Zgodnie z zaleceniem dotyczącym głośności R 128, dźwięk powinien być znormalizowany na poziomie -23 LUFS (± 1 LU).

- **Short-Term Loudness** (Krótkotrwała głośność)
Głośność mierzona co sekundę w bloku audio trwającym 3 sekundy. Daje to informacje o najgłośniejszych fragmentach audio.
- **Momentary Loudness** (Chwilowa głośność)
Maksymalna wartość wszystkich chwilowych wartości głośności mierzonych co 100 ms w zakresie audio 400 ms.

Loudness Range (Zakres głośności)

Zakres głośności mierzy zakres dynamiczny w całym programie w LU (Loudness Units - jednostkach głośności). Podaje stosunek między najgłośniejszymi i najcichszymi sekcjami, które nie są ciche. Dźwięk jest podzielony na małe bloki. W każdej sekundzie pojawia się jeden blok dźwiękowy, a każdy blok trwa 3 sekundy, tak aby analizowane bloki zachodziły na siebie.

Górne 10 % cichych bloków i górne 5 % głośnych bloków jest wykluczonych z końcowej analizy. Obliczony zakres głośności to stosunek między najgłośniejszymi i najcichszymi pozostałymi blokami audio. Ten pomiar pomaga zdecydować, ile kompresji lub rozszerzenia należy zastosować do dźwięku.

True Peak (Prawdziwy szczyt)

Gdy sygnał cyfrowy jest konwertowany na sygnał analogowy, EBU R 128 zaleca raczej pomiar szacunkowych wartości szczytowych niż poleganie na wartościach szczytowych cyfrowych. Pozwala to uniknąć przycinania i zniekształceń.

Naming and Units (Nazewnictwo i jednostki)

EBU R 128 proponuje następujące konwencje nazewnictwa i jednostek:

- Względny pomiar, taki jak wartość odnosząca się do poziomu odniesienia, LU jako jednostka głośności (1 LU to 1 dB).
- Pomiar bezwzględny, LUFS jako jednostka głośności w odniesieniu do pełnej skali. 1 LUFS można rozumieć jako 1 dB w skalowaniu AES17.

Scales (Skale)

Miernik głośności oferuje dwie różne skale:

- Skala EBU +9 ma zakres od -18,0 LU do +9,0 LU (-41,0 LUFS do -14,0 LUFS).
- Skala EBU +18 ma zakres od -36,0 LU do +18 LU (-59,0 LUFS do -5,0 LUFS)

Loudness Meter (Miernik głośności)

Miernik głośności pozwala analizować, mierzyć i monitorować głośność projektu w czasie rzeczywistym podczas odtwarzania lub miksowania.

- Aby otworzyć miernik głośności, wybierz zakładkę **Loudness** (Głośność) na dole wyświetlacza miernika w prawej strefie okna **Project** lub **MixConsole**, lub w **Control Room** (reżyserka).



Activate Control Room View (Aktywuj widok reżyserki)

Pokazuje/ukrywa sekcję reżyserki (sterowni).

Loudness meter (Miernik głośności)

Pokazuje wartość zintegrowaną jako trójkąt na lewej skali miernika, a wartość krótkoterminową jako trójkąt na prawej skali miernika.

Measure Loudness (Zmierz głośność)

Aktywuje pomiar głośności.

Switch between LU and LUFS (Przełączanie między LU a LUFS)

Przełącza skalę miernika między LUFS (wartości bezwzględne) i LU (wartości względne).

Configure Loudness Settings (Skonfiguruj ustawienia głośności)

Umożliwia określenie wartości progowej dla wskaźników obcinania **Momentary Max.**, **Short-Term**, **Integrated** i **True Peak**. Jeśli zostaną wykryte wartości powyżej ustawionych progów, odpowiednie wskaźniki zmienią kolor na czerwony.

Miernik głośności można przełączać między skalą EBU +9 a skalą EBU +18.

Aby zresetować wszystkie wartości przy rozpoczęciu odtwarzania, aktywuj opcję **Reset** (Resetuj) przy starcie.

Reset Loudness (Zresetuj głośność)

Resetuje wszystkie wartości głośności.

Momentary Max. (Chwilowy maks.)

Pokazuje maksymalną wartość wszystkich chwilowych wartości głośności w oparciu o okno czasowe 400 ms. Pomiar nie jest bramkowany.

Short-Term (Krótkoterminowe)

Pokazuje maksymalną wartość wszystkich krótkoterminowych wartości głośności w oparciu o okno czasowe 3 s. Pomiar nie jest bramkowany.

Integrated (Zintegrowany)

Pokazuje średnią głośność mierzoną od początku do końca. Okres pomiaru jest pokazany na wyświetlaczu czasu (**Time**). Zalecana wartość zintegrowanej głośności to -23 LUFS. Ta wartość bezwzględna jest punktem odniesienia dla względnej skali LU, gdzie -23 LUFS równa się 0 LU.

Range (Zakres)

Pokazuje zakres dynamiczny dźwięku mierzony od początku do końca. Ta wartość pomaga zdecydować, ile kompresji dynamicznej można zastosować. Zalecany zakres dla bardzo dynamicznego dźwięku, takiego jak muzyka filmowa, to 20 LU.

True Peak (Prawdziwy szczyt)

Pokazuje rzeczywisty szczytowy poziom dźwięku. Maksymalny dozwolony rzeczywisty poziom szczytowy w produkcji wynosi -1 dB.

Time (Czas)

Pokazuje czas trwania zintegrowanego pomiaru głośności.

POWIĄZANE LINKI

Wyświetlanie mierników na stronie 438

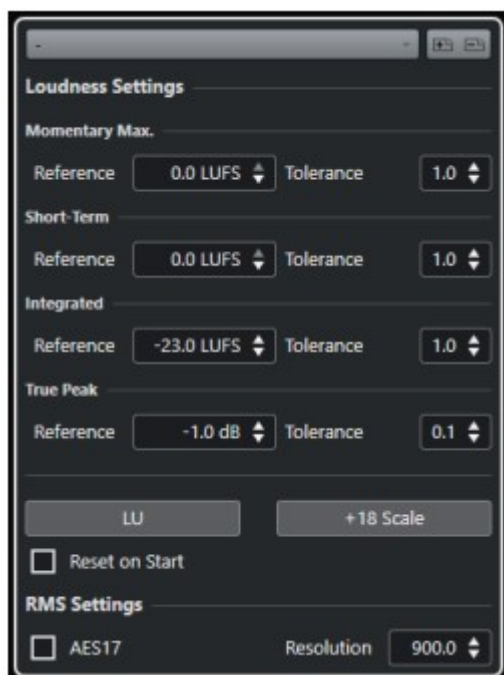
Reżyserka na stronie 425

Pomiar i głośność na stronie 437

Okienko ustawień miernika na stronie 441

Okienko ustawień miernika

- Aby otworzyć panel ustawień miernika, kliknij opcję **Configure Meter Settings** (Konfiguruj ustawienia miernika) na karcie **Master** (Główne) lub **Configure Loudness Settings** (Konfiguruj ustawienia głośności) na karcie **Loudness** (Głośność).



W sekcji **Loudness Settings** (Ustawienia głośności) dostępne są następujące parametry:

Save Preset/Remove Preset (Zapisz ustawienie wstępne/Usuń ustawienie wstępne)

Umożliwia tworzenie, ładowanie i usuwanie ustawień głośności.

Momentary Max. (Chwilowy maks.)

Umożliwia określenie wartości odniesienia i wartości tolerancji dla maksymalnej chwilowej głośności. W przypadku wykrycia wyższych wartości wskaźnik przesterowania na mierniku głośności zmieni kolor na czerwony.

Short-Term (Krótkoterminowe)

Umożliwia określenie wartości odniesienia i wartości tolerancji dla głośności krótkotrwałej. W przypadku wykrycia wyższych wartości wskaźnik przesterowania na mierniku głośności zmieni kolor na czerwony.

Integrated (Zintegrowany)

Umożliwia określenie wartości odniesienia i wartości tolerancji dla zintegrowanej głośności. W przypadku wykrycia wyższych wartości wskaźnik przesterowania na mierniku głośności zmieni kolor na czerwony.

True Peak (Prawdziwy szczyt)

Umożliwia określenie wartości odniesienia i wartości tolerancji dla rzeczywistego poziomu szczytowego. W przypadku wykrycia wyższych wartości wskaźnik przesterowania na mierniku głośności zmieni kolor na czerwony.

Switch between LU and LUFS (Przełączanie między LU a LUFS)

Umożliwia przełączanie skali miernika między LUFS (wartości bezwzględne) i LU (wartości względne).

Switch between EBU +9 Scale and EBU +18 Scale (Przełączanie między skalą EBU +9 a skalą EBU +18)

Umożliwia przełączanie miernika pomiędzy skalą EBU +9 i EBU +18.

W sekcji **RMS Settings** (Ustawienia RMS) dostępne są następujące parametry:

AES 17

Aktywuje standard AES17, który dodaje przesunięcie o 3 dB do wartości RMS.

Resolution (Rezolucja)

Umożliwia ustawienie długości mierzonego i uśrednianego dźwięku w zakresie od 1 ms do 1000 ms. Obniżenie rozdzielczości zwiększa wpływ krótkich fragmentów głośnego/słabego dźwięku na wartość RMS i odwrotnie.

POWIĄZANE LINKI

Miernik głośności na stronie 439

Miernik główny na stronie 437

Audio Effects (Efekty dźwiękowe)

Cubase zawiera wiele wtyczek efektów, których można używać do przetwarzania kanałów audio, grupowych, instrumentalnych i ReWire.

Efekty i ich parametry są opisane w osobnym dokumencie **Plug-in Reference** (Opis wtyczek).

Insert Effects and Send Effects (Wstaw efekty i wyślij efekty)

Możesz zastosować efekty do kanałów audio, używając efektów wstawiania lub wysyłania efektów.

UWAGA

Aby zastosować efekty dźwiękowe do poszczególnych zdarzeń dźwiękowych, użyj **Direct Offline Processing** (Bezpośredniego przetwarzania offline).

Insert Effects (Efekty insertowe)

Efekty insertowe są wstawiane do łańcucha sygnału kanału audio. W ten sposób cały sygnał kanału przechodzi przez efekt.

Możesz dodać do 16 różnych efektów insertowych na kanał.

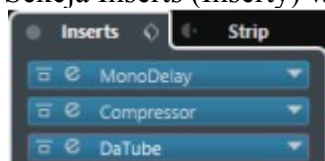
Efektów insertowych można używać do takich efektów, jak przesterowanie, filtry lub inne efekty, które zmieniają charakterystykę tonalną lub dynamiczną dźwięku.

Aby dodawać i edytować efekty wstawiania, możesz skorzystać z następujących sekcji wstawiania:

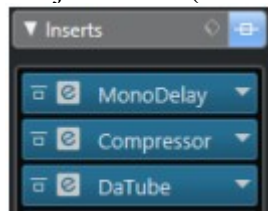
- **Inserts rack** (Stojak insertów) w **MixConsole**.



- Sekcja **Inserts** (Inserty) w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału).



- Sekcja **Inserts** (wstawki) w **Inspector** (Inspektorze).



Send Effects (Efekty wysyłkowe)

Efekty wysyłania można dodawać do ścieżek kanałów FX, a przetwarzane dane audio można kierować do efektu. W ten sposób wysyłane efekty pozostają poza ścieżką sygnału kanału audio.

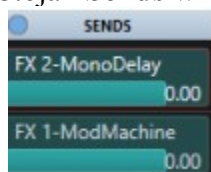
Każdy kanał audio ma 8 wysyłek, z których każdy może być dowolnie kierowany do efektu (lub do łańcucha efektów).

Użyj efektów wysyłania w następujących przypadkach:

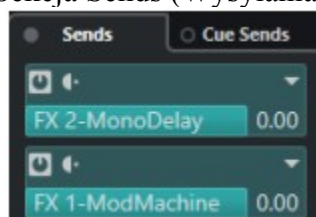
- Aby kontrolować równowagę między suchym i mokrym dźwiękiem indywidualnie dla każdego kanału.
- Aby użyć tego samego efektu dla kilku różnych kanałów audio.

Aby edytować efekty wysyłania, możesz użyć następujących sekcji wysyłania:

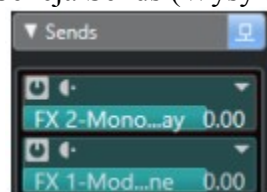
- Stojak **Sends** w **MixConsole**.



- Sekcja Sends (Wysyłania) w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału).



- Sekcja Sends (Wysyłania) w **Inspector** (Inspektorze).



POWIĄZANE LINKI

Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline na stronie 475.

Standard VST

Efekty dźwiękowe można zintegrować z Cubase dzięki standardowi VST. W tej chwili obsługiwane są standardy VST 3 i VST 2.

Standard wtyczek VST 3 oferuje ulepszenia, takie jak inteligentne przetwarzanie wtyczek i wejścia łańcucha bocznego. VST 3 zachowuje pełną kompatybilność wsteczną z VST 2.

Inteligentne przetwarzanie wtyczek

Inteligentne przetwarzanie wtyczek to technologia, która pozwala wyłączyć przetwarzanie wtyczek, gdy nie ma sygnału. Zmniejsza to obciążenie procesora podczas cichych pasażów i pozwala załadować więcej efektów.

Aby aktywować inteligentne przetwarzanie wtyczek, aktywuj **Suspend VST 3 plug-in processing when no audio signals are received** (Przetwarzanie wtyczek Suspend VST 3, gdy nie są odbierane żadne sygnały audio) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST—Plug-ins** (VST — wtyczki)).

UWAGA

Sprawdź procesor pod kątem przejścia z największą liczbą zdarzeń odtwarzanych jednocześnie, aby upewnić się, że Twój system oferuje wymaganą wydajność w każdej pozycji czasowej.

Side-Chain Inputs (Wejścia łańcucha bocznego)

Kilka efektów VST 3 posiada wejścia łańcucha bocznego. Pozwalają one kontrolować działanie efektu za pomocą zewnętrznych sygnałów, które są kierowane do wejścia łańcucha bocznego. Przetwarzanie efektów jest nadal stosowane do głównego sygnału audio.

POWIĄZANE LINKI

Łańcuch boczny na stronie 459

Kompensacja opóźnienia (delay) wtyczki

Niektóre efekty dźwiękowe, zwłaszcza procesory dynamiki z funkcją wyprzedzania, mogą zająć trochę czasu, zanim przetworzą przekazany do nich dźwięk. W rezultacie wyjściowy dźwięk jest nieco opóźniony. Aby to zrekompensować, Cubase zapewnia kompensację opóźnień wtyczek.

Kompensacja opóźnienia wtyczek jest dostępna na całej ścieżce audio, zachowując synchronizację i taktowanie wszystkich kanałów audio.

Wtyczki dynamiki VST 3 z funkcją podglądu w przód zawierają przycisk **Live** (Na żywo), który umożliwia wyłączenie podglądu w przód. Minimalizuje to opóźnienia podczas nagrywania w czasie rzeczywistym. Aby uzyskać szczegółowe informacje, zobacz oddzielny dokument **Informacje o wtyczkach (Plug-in Reference)**.

Aby uniknąć opóźnień podczas nagrywania w czasie rzeczywistym lub odtwarzania instrumentów VST w czasie rzeczywistym, można również użyć funkcji **Constrain Delay Compensation** (Ograniczenie kompensacji opóźnienia).

POWIĄZANE LINKI

Ograniczenie kompensacji opóźnienia na stronie 737

Okno MixConsole na stronie 349

Tempo Sync (Synchronizacja tempa)

Wtyczki mogą otrzymywać informacje o taktowaniu i tempie z Cubase. Jest to przydatne do synchronizacji parametrów wtyczek, takich jak współczynniki modulacji lub czasy opóźnienia, z tempem projektu.

Informacje o czasie i tempie są dostarczane do wtyczek standardowego VST 2.0 lub nowszego.

Aby ustawić synchronizację tempa, musisz określić wartość nuty bazowej. Obsługiwane są proste, trójkątne lub kropkowane wartości nut (od 1/1 do 1/32).

Szczegółowe informacje na temat dołączonych efektów można znaleźć w osobnym dokumencie **Plug-in Reference** (Informacje o wtyczkach)

Insert Effects (Efekty insertowe)

Efekty insertowe można wstawiać do łańcucha sygnału kanału audio. W ten sposób cały sygnał kanału przechodzi przez efekt.

Możesz dodać do 16 różnych efektów insertowych niezależnie dla każdego kanału związanego z dźwiękiem (ścieżka audio, ścieżka kanału grupy, ścieżka kanału FX, kanał instrumentu lub kanał ReWire) lub szyna wyjściowa.

Sygnał przechodzi przez efekty insertowe odpowiadające ich pozycji w gnieździe od góry do dołu.

Możesz zdefiniować gniazda insertów post-fader dla dowolnego kanału. Gniazda post-fader są zawsze post-EQ i post-fader.

UWAGA

Aby wyświetlić wszystkie sloty post-fader w **MixConsole**, otwórz **Rack Settings** (Ustawienia stojaka, regału, szafy) i aktywuj **Fixed Number of Slots** (Stała liczba slotów).

Użyj gniazd post-fader dla efektów insertowych, w których chcesz, aby poziom pozostał niezmienny po efekcie. Dithering i maksymalizacja są zwykle używane na przykład jako efekty wstawiania po tłumiku dla szyn wyjściowych.

UWAGA

Jeśli chcesz użyć efektu z identycznymi ustawieniami na kilku kanałach, skonfiguruj kanał grupowy i zastosuj efekt jako pojedynczą wstawkę dla tej grupy.

POWIĄZANE LINKI

Efekty ditheringu na stronie 463

Zmiana liczby gniazd przed/po tłumiku na stronie 386

Dodawanie efektów insertowych do kanałów grupowych na stronie 447

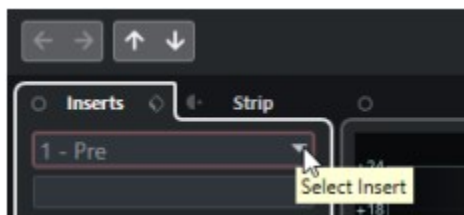
Menu ustawień stojaka na stronie 368

Dodawanie efektów insertowych

Jeśli do kanałów audio dodasz efekty insertowe, dźwięk będzie kierowany przez efekty insertowe.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę dźwiękową.
2. Na liście utworów kliknij opcję **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału).
Zostanie otwarte okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla kanału audio.
3. W sekcji **Inserts** (Wstawki) kliknij pierwsze miejsce wkładki na karcie **Inserts** (Wstawki) i wybierz efekt z selektora.



WYNIK

Wybrany efekt insertowy jest ładowany i aktywowany, a dźwięk jest przez niego kierowany. Zostanie otwarty panel sterowania efektami.

POWIĄZANE LINKI

Panel sterowania efektami na stronie 464

Dodawanie efektów insertowych do szyn

Jeśli do szyn wejściowych dodasz efekty insertowe, staną się one stałą częścią nagranych plików audio. Jeśli dodasz efekty insertowe do szyn wyjściowych, wpłynie to na cały dźwięk kierowany do tej szyny. Efekty insertowe dodawane do szyn wyjściowych są czasami nazywane efektami głównymi.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > MixConsole**, aby otworzyć **MixConsole**.
2. W sekcji suwaków wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Znajdź kanał wejściowy i kliknij **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału), aby edytować szynę wejściową.
 - Znajdź kanał wyjściowy i kliknij **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału), aby edytować szynę wyjściową.Zostanie otwarte okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla wybranego kanału.
3. W sekcji **Inserts** (Wstawki) kliknij pierwszy slot na karcie **Inserts** (Wstawki) i wybierz efekt z selektora.

WYNIK

Wybrany efekt insertowy zostanie dodany do szyny i aktywowany. Zostanie otwarty panel sterowania efektami.

Dodawanie efektów insertowych do kanałów grupowych

Jeśli dodasz efekty insertowe do kanałów grupowych, możesz przetwarzać kilka ścieżek audio za pomocą tego samego efektu.

PROCEDURA

1. W globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek kliknij **Add Track** (Dodaj ścieżkę)



2. Kliknij **Group** (Grupuj).

3. Otwórz wyskakujące menu **Audio Outputs** (Wyjścia audio) i wybierz żadaną szynę wyjściową.

4. Kliknij **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

Ścieżka grupowa zostanie dodana do listy utworów.

5. W **Inspektorze** ścieżki grupowej otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki).

6. Kliknij pierwsze pole efektu i wybierz efekt z selektora.

7. W **Inspektorze** ścieżek audio otwórz menu podręczne **Output Routing** i wybierz grupę.

WYNIK

Sygnal ze ścieżki audio jest kierowany przez kanał grupowy i przechodzi przez efekt insertowy.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe dodawania ścieżki – kanał grupowy na stronie 136

Dodawanie kanałów grupowych do wybranych kanałów

Możesz dodać kanał grupowy do kilku wybranych kanałów.

WARUNEK WSTĘPNY

Twój projekt zawiera ścieżki, które chcesz skierować na kanał grupowy.

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżki, które chcesz skierować do kanału grupowego i wybierz **Add Track > Group Channel to Selected Channels** (Dodaj ścieżkę > Kanał grupowy do wybranych kanałów).

2. W oknie dialogowym **Add Track** (Dodaj ścieżkę) otwórz menu podręczne **Configuration** (Konfiguracja) i wybierz konfigurację kanału dla ścieżki kanału grupowego.

3. Otwórz menu podręczne **Folder Setup** (Konfiguracja folderu) i wybierz, czy chcesz utworzyć grupowe ścieżki kanałów w dedykowanym folderze, czy poza nim.

4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Ścieżka kanału grupowego zostanie dodana do listy ścieżek. Grupa jest zaznaczona w wyskakującym menu **Output Routing** (Wyjście trasowania) wybranych ścieżek. Ścieżki są kierowane do kanału grupowego.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe dodawania ścieżki – kanał grupowy na stronie 136

Kopiowanie efektów insertowych

Możesz dodawać efekty insertowe do kanałów audio, kopiując je z innych kanałów audio lub z innych gniazd tego samego kanału audio.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś co najmniej jeden efekt insertowy do kanału audio.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > MixConsole**.
2. W stojaku **Inserts** znajdź efekt insertowy, który chcesz skopiować.
3. Przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i przeciągnij efekt insertowy na miejsce wstawiania.

WYNIK

Efekt insertowy zostanie skopiowany. Jeśli miejsce docelowe zawiera już efekt insertowy, poprzednio istniejący efekt zostanie przesunięty o jedno miejsce w dół.

Zmiana kolejności efektów insertowych

Możesz zmienić pozycję efektu insertowego w łańcuchu sygnału kanału audio, przesuwając go do innego gniazda tego samego kanału. Możesz także przenieść efekt insertowy do innego kanału audio.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś co najmniej jeden efekt insertowy do kanału audio.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > MixConsole**.
2. W racku (regale, szafie) insertów znajdź efekt insertowy, który chcesz zmienić.
3. Przeciągnij efekt insertowy do innego gniazda wstawiania.

WYNIK

Efekt insertowy jest usuwany z gniazda źródłowego i umieszczany w gnieździe docelowym. Jeśli miejsce docelowe zawiera już efekt insertowy, efekt ten jest przenoszony do następnego slotu insertowego.

Dezaktywacja efektów insertowych

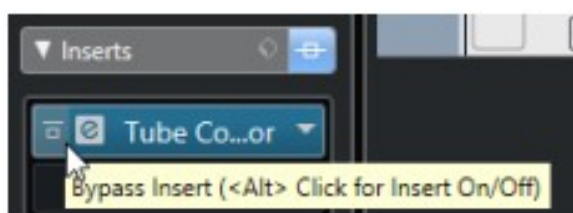
Jeśli chcesz słuchać utworu bez przetwarzania go przez efekt, ale nie chcesz całkowicie usuwać tego efektu z gniazda insertowego, możesz go dezaktywować.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś efekt insertowy do kanału audio.

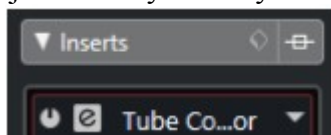
PROCEDURA

1. Na liście ścieżek wybierz ścieżkę audio z efektem insertowym, który chcesz dezaktywować.
2. W **Inspector** otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki) i **Alt/Opt** kliknij opcję **Bypass Insert** (Pomiń wstawienie).



WYNIK

Efekt jest dezaktywowany i całe przetwarzanie zostaje zakończone, ale efekt jest nadal ładowany.



Pomijanie efektów insertowych

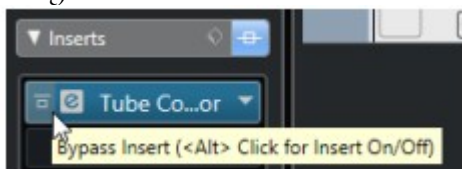
Jeśli chcesz słuchać utworu bez przetwarzania go przez określony efekt, ale nie chcesz całkowicie usunąć tego efektu z gniazda insertowego, możesz go ominąć. Pominięty efekt nadal jest przetwarzany w tle. Pozwala to na pozbawione trzasków porównanie sygnału oryginalnego i przetworzonego.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś efekt insertowy do kanału audio.

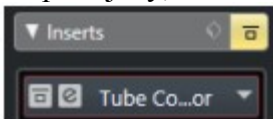
PROCEDURA

1. Na liście ścieżek wybierz ścieżkę audio z efektem insertowym, który chcesz pominąć.
2. W **Inspector** (Inspektorze) otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki) i kliknij **Bypass Insert** (Pomiń wstawkę).



WYNIK

Efekt jest pomijany, ale nadal przetwarzany w tle.



Usuwanie efektów insertowych

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek wybierz ścieżkę audio z efektem insertowym, który chcesz usunąć.
2. W **Inspector** (Inspektorze) otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki) i na efekcie, który chcesz usunąć, kliknij **Select Insert** (Wybierz wstawkę).
3. W selektorze efektów wybierz **No Effect** (Brak efektu).

WYNIK

Efekt insertowy jest usuwany z kanału audio.

Zamrażanie efektów insertowych

Zamrożenie ścieżki dźwiękowej i jej efektów insertowych pozwala zmniejszyć moc procesora. Jednak zablokowane ścieżki są zablokowane do edycji. Nie możesz edytować, usuwać ani dodawać efektów insertowych dla zamrożonej ścieżki.

WARUNEK WSTĘPNY

Dokonałeś wszystkich ustawień dla ścieżki i jesteś pewien, że nie musisz już jej edytować.

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** ścieżki audio, którą chcesz zamrozić, kliknij **Freeze Audio Channel** (Zamroź kanał audio).



2. W oknie dialogowym **Freeze Channel Options** (Opcje mrożenia kanału) określ rozmiar ogona w sekundach. To dodaje czas na końcu renderowanego pliku. W ten sposób ogony pogłosu i opóźnienia mogą całkowicie zniknąć.

WYNIK

Wyjście ścieżki, w tym wszystkie efekty wstawiania przed tłumikiem, jest renderowane do pliku audio. Zamrożona ścieżka dźwiękowa jest zapisywana w folderze **Freeze**, który można znaleźć w następującej lokalizacji:

- Windows: w folderze **Project**
- macOS: **User/Documents** (Użytkownik/Dokumenty)

W **MixConsole** zamrożony kanał audio jest oznaczony symbolem płatka śniegu nad nazwą kanału. Nadal możesz regulować poziom i panoramę, wprowadzać ustawienia EQ i dostosowywać efekty wysyłkowe.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Aby odblokować zamrożoną ścieżkę, kliknij ponownie **Freeze** (Zablokuj, zamroź)

Efekty insertowe w konfiguracjach wielokanałowych

Możesz wstawiać efekty VST 2 i VST 3 na ścieżkach z konfiguracją wielokanałową. Jednak nie wszystkie wtyczki efektów obsługują przetwarzanie wielokanałowe.

Efekty mono lub stereo mogą przetwarzać tylko 1 lub 2 kanały, podczas gdy wtyczki obsługujące dźwięk przestrzenny są stosowane do wszystkich kanałów głośników lub do ich podzbioru.

- Aby ustawić, do których kanałów głośnikowych ma być zastosowany efekt insertowy, użyj edytora routingu (**Routing Editor**).

POWIĄZANE LINKI

Routing Editor na stronie 451

Kierowanie efektów insertowych przez określone kanały audio

Jeśli wstawisz stereofoniczny efekt insertowy na ścieżce wielokanałowej, pierwsze kanały głośnikowe ścieżki zostaną przekierowane przez dostępne kanały efektów. Pozostałe kanały pozostają nieprzetworzone. Można jednak kierować efekt przez różne kanały głośnikowe.

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek kliknij **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału), aby otworzyć okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla ścieżki, na której wstawiony jest efekt.
2. W sekcji Inserts (Wstawki) kliknij **Routing** (Trasowanie), aby otworzyć kartę **Routing** (Trasowanie).
3. Kliknij dwukrotnie schemat sygnału dla efektu insertowego, aby otworzyć **Routing Editor**

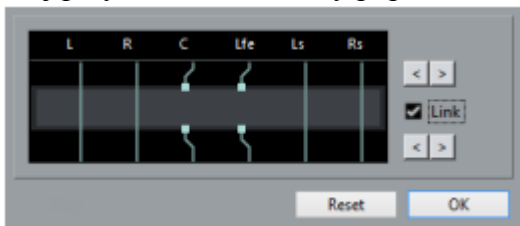
(edytor tras).



Pierwsze kanały głośnikowe ścieżki są kierowane przez dostępne kanały FX.

4. Opcjonalnie: Aktywuj **Link** (Łącze), aby powiązać przypisanie kanału wejściowego i wyjściowego.

5. Kliknij przyciski strzałek, aby poprowadzić różne kanały głośnikowe przez efekt.



WYNIK

Efekt jest kierowany przez różne kanały audio.

UWAGA

Aby skierować wtyczkę stereo przez wszystkie 6 kanałów ścieżki 5.1, dodaj jej 3 wystąpienia i użyj różnych kanałów głośników dla każdego wystąpienia.

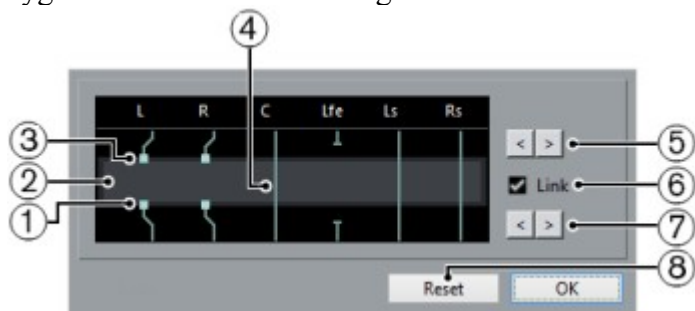
POWIĄZANE LINKI

Edytor wyznaczania tras na stronie 451

Routing Editor (Edytor wyznaczania tras)

Routing Editor umożliwia skonfigurowanie, do jakich kanałów głośnikowych ma być zastosowany efekt.

• Aby otworzyć **Routing Edytor**, wybierz ścieżkę zawierającą efekt insertowy i kliknij **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału). W oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału) kliknij kartę **Inserts** (Wstawki), a następnie kartę **Routing** (Trasowanie). Kliknij dwukrotnie schemat sygnału dla efektu insertowego.



Routing Editor (Edytor tras) pokazuje kanały w bieżącej konfiguracji, z sygnałami przechodzącymi od góry do dołu.

1 Outputs (Wyjścia)

Dolne kwadraty reprezentują wyjścia wtyczki efektów.

2 Effect plug-in (Wtyczka efektów)

Pole pośrodku reprezentuje wtyczkę efektu.

3 Inputs (Wejścia)

Górne kwadraty reprezentują dane wejściowe wtyczki efektu.

4 **Connections** (Połączenia)

Linie reprezentują połączenia.

5 **Input channel assignment** (Przypisanie kanału wejściowego)

Przyciski te umożliwiają przypisanie kanałów wejściowych.

6 **Link** (Połączenie)

Aktywuj to, aby powiązać przypisanie kanału wejściowego i wyjściowego.

7 **Output channel assignment** (Przypisanie kanału wyjściowego)

Przyciski te umożliwiają przypisanie kanałów wyjściowych.

8 **Reset** (Resetuj)

Ten przycisk umożliwia zresetowanie pierwotnej konfiguracji kanałów.

Połączenia routingu

W **Routing Editor** (Edytorze tras) możesz skonfigurować połączenia tras.

UWAGA

Ustawienia w edytorze routingu można wprowadzać tylko wtedy, gdy kierujesz dźwięk wielokanałowy przez efekt, który obsługuje mniej kanałów.

Możliwe są następujące połączenia:

Routing Connection (Połączenie routingu)



Dźwięk w kanale głośnikowym jest kierowany przez kanał FX i przetwarzany przez efekt.

Bypass Connection (Obejście połączenia)



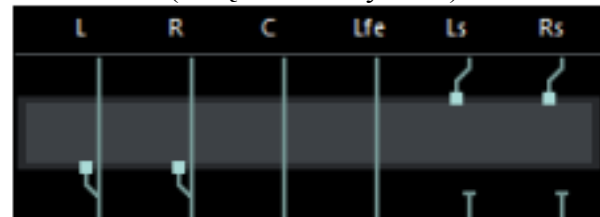
Dźwięk w kanale głośnikowym przechodzi przez efekt bez przetwarzania.

Broken Connection (Zerwane połączenie)



Dźwięk na kanale głośnikowym nie jest wysyłany do wyjścia.

Cross Connection (Połączenie krzyżowe)



Dźwięk na określonych kanałach jest przetwarzany przez efekt i wyprowadzany na innych kanałach.

W tym przykładzie dźwięk na kanałach Ls-Rs jest odtwarzany na kanałach L-R. Ponieważ kanały LR są pomijane, końcowe wyjście LR zawiera zarówno oryginalne sygnały LR, jak

i przetworzone sygnały Ls-Rs.

Selektor efektów VST

Selektor efektów VST umożliwia wybór efektów VST z aktywnej kolekcji.

- Aby otworzyć selektor efektów VST, otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki) **Inspektora** ścieżki audio i w polu wstawiania kliknij **Select Insert** (Wybierz wstawkę).

Dostępne są następujące kontrolki:



- 1 Expand Tree/Collapse Tree** (Rozwiń drzewo/zwiń drzewo)
Rozwija/zwija drzewo.
- 2 Search VST Effect** (Wyszukaj efekt VST)
Umożliwia wyszukiwanie efektów VST poprzez wpisanie nazwy lub części nazwy lub kategorii.
- 3 Plug-in Collections and Options** (Kolekcje i opcje wtyczek)
Umożliwia wybranie kolekcji. Jeśli wybierzesz kolekcję Domyślna, opcje Sortuj według kategorii i Sortuj według dostawcy staną się dostępne. Pozwalają one posortować domyślną kolekcję.

Send Effects (Efekty wysyłkowe)

Efekty wysyłkowe znajdują się poza ścieżką sygnału kanału audio. Dane audio, które mają być przetwarzane, muszą zostać przesłane do efektu.

- Możesz wybrać ścieżkę kanału FX jako miejsce docelowe dla wysyłki.
- Możesz kierować różne wysyłki do różnych kanałów FX.
- Możesz kontrolować ilość sygnałów wysyłanych do kanału FX, dostosowując poziom wysyłania efektu.

UWAGA

W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST**) można ustawić domyślny poziom wysyłania. Użyj klawiszy **Ctrl/Cmd** i kliknij, aby ustawić poziom wysyłania na tę wartość domyślną.

Aby to zrobić, musisz utworzyć ścieżki kanałów FX.

POWIĄZANE LINKI

Ścieżki kanałów FX na stronie 454
VST na stronie 1181

Ścieżki kanałów FX

Możesz użyć ścieżek kanałów FX jako miejsc docelowych dla wysyłek audio. Dźwięk jest przesyłany do kanału FX i przez skonfigurowane dla niego efekty insertowe.

- Możesz dodać kilka efektów insertowych do kanału FX.
Sygnał przechodzi przez efekty szeregowo, od góry do dołu.
- Możesz zmieniać nazwy ścieżek kanałów FX, tak jak inne ścieżki.
- Możesz dodawać ścieżki automatyzacji do ścieżek kanałów FX.
Pozwala to na automatyzację różnych parametrów efektów.
- Możesz skierować powrót efektu do dowolnej szyny wyjściowej.
- Możesz dostosować kanał FX w **MixConsole**.
Obejmuje to regulację poziomu powrotu efektu, balansu i korektora.

Gdy dodajesz ścieżkę kanału FX, możesz wybrać, czy ścieżki kanału FX mają być tworzone w dedykowanym folderze, czy poza nim. Jeśli wybierzesz opcję **Create Inside Folder** (Utwórz folder wewnętrzny), ścieżki kanałów FX zostaną wyświetlone w dedykowanym folderze.



Pozwala to na lepszy przegląd i edycję ścieżek kanału FX.

UWAGA


Składając foldery kanałów FX, możesz zaoszczędzić miejsce na ekranie.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie ścieżek kanału FX na stronie 454

Dodawanie ścieżek kanałów FX

PROCEDURA

1. W globalnym obszarze kontroli ścieżek na liście ścieżek kliknij **Add Track** (Dodaj ścieżkę)

2. Kliknij **Effect** (Efekt).
3. Otwórz wyskakujące menu **Effect** i wybierz efekt dla ścieżki kanału FX.
4. Otwórz wyskakujące menu **Configuration** (Konfiguracja) i wybierz konfigurację kanału dla ścieżki kanału FX.
5. Otwórz wyskakujące menu **Folder Setup** (Konfiguracja folderów) i wybierz, czy chcesz tworzyć ścieżki kanałów FX w dedykowanym folderze, czy poza nim.
6. Kliknij **Add Track** (Dodaj ścieżkę) .

WYNIK

Ścieżka kanału FX zostanie dodana do listy ścieżek, a wybrany efekt zostanie załadowany do pierwszego dostępnego gniazda efektu insertowego kanału FX.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Dodaj ścieżkę – Efekt na stronie 139

Dodawanie kanałów FX do slotów wysyłania

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek wybierz ścieżki, do których chcesz dodać kanał FX.
2. W **Inspector** otwórz sekcję **Sends** (Wysyłki).
3. Prawym przyciskiem myszy kliknij slot wysyłkowy, do którego chcesz dodać kanał FX i wybierz **Add FX Channel to Send** (Dodaj kanał FX do wysłania).
4. Otwórz menu podręczne **Effect** (Efekt) i wybierz efekt dla ścieżki kanału FX.
5. Otwórz wyskakujące menu **Configuration** (Konfiguracja) i wybierz konfigurację kanału dla ścieżki kanału FX.
6. Otwórz wyskakujące menu **Folder Setup** (Konfiguracja folderów) i wybierz, czy chcesz tworzyć ścieżki kanałów FX w dedykowanym folderze, czy poza nim.
7. Kliknij **Add Track** (Dodaj ścieżkę).

WYNIK

Ścieżka kanału FX jest dodawana do slotu wysyłania ścieżki.

Dodawanie kanałów FX do wybranych kanałów

WARUNEK WSTĘPNY

Twój projekt zawiera kilka ścieżek, do których chcesz dodać kanał FX.

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek zaznacz wszystkie ścieżki, do których chcesz dodać kanał FX.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy jedną ze ścieżek i wybierz **Add Track > FX Channel to Selected Channels** (Dodaj ścieżkę > Kanał FX do wybranych kanałów).
3. W oknie dialogowym **Add Track** (Dodaj ścieżkę) otwórz menu podręczne **Effect** (Efekt) i wybierz efekt dla ścieżki kanału FX.
4. Otwórz wyskakujące menu **Configuration** (Konfiguracja) i wybierz konfigurację kanału dla ścieżki kanału FX.
5. Otwórz wyskakujące menu **Folder Setup** (Konfiguracja folderów) i wybierz, czy chcesz tworzyć ścieżki kanałów FX w dedykowanym folderze, czy poza nim.
6. Kliknij **OK**.

WYNIK

Ścieżka kanału FX zostanie dodana do listy ścieżek. Wybrany efekt jest ładowany do pierwszego dostępnego gniazda efektów insertowych kanału FX oraz do pierwszego dostępnego gniazda efektów wysyłanych we wszystkich wybranych kanałach.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Dodaj ścieżkę – Efekt na stronie 139

Dodawanie efektów insertowych do ścieżek kanałów FX

Do ścieżek kanałów FX można dodawać efekty insertowe.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś ścieżkę kanału FX i ustawiłeś poprawną szynę wyjściową w wyskakującym menu **Output Routing** (Wyjście trasowania).

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek dla ścieżki kanału FX kliknij **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału). Otworzy się okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla ścieżki kanału FX.
2. W sekcji **Inserts** (Wstawki) kliknij slot wstawki na karcie **Inserts** (Wstawki) i wybierz efekt z selektora.

WYNIK

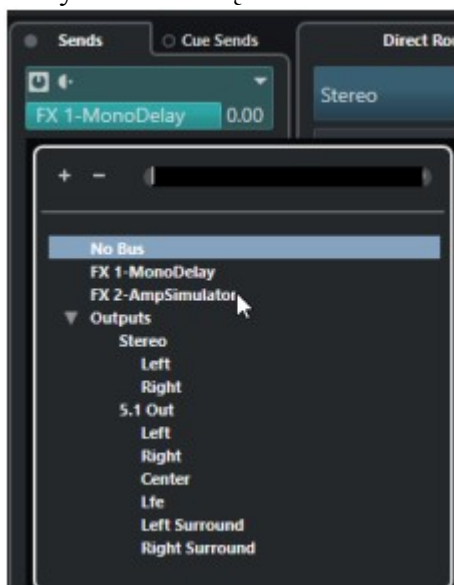
Wybrany efekt zostanie dodany jako efekt insertowy do ścieżki kanału FX.

Routing kanałów audio do kanałów FX.

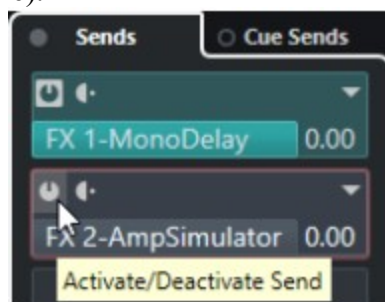
Jeśli wysyłasz kanał audio do kanału FX, dźwięk jest kierowany przez efekty insertowe skonfigurowane dla kanału FX.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę dźwiękową.
2. Na liście ścieżek kliknij opcję **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału), aby otworzyć okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału).
3. W sekcji **Sends** (Wysyłki) kliknij **Select Destination** (Wybierz miejsce docelowe) dla slotu efektu i wybierz ścieżkę kanału FX z selektora.



4. W gnieździe wysyłania kliknij opcję **Activate/Deactivate Send** (Aktywuj/dezaktywuj wysyłanie).



WYNIK

Dźwięk jest kierowany przez kanał FX.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

W oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla kanału audio możesz przytrzymać klawisz **Alt/Opt** i kliknąć dwukrotnie, aby wyświetlić miejsce docelowe wysyłania. Jeśli skierowałeś wysyłkę do kanału FX, otworzy się panel sterowania efektami.

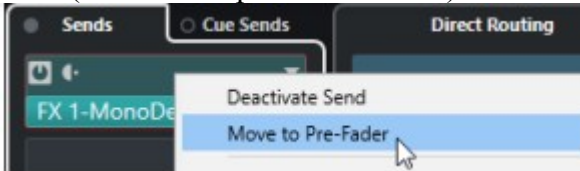
POWIĄZANE LINKI

Dodawanie ścieżek kanału FX na stronie 454

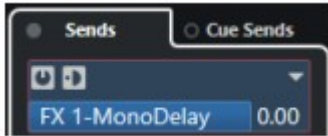
Wysyłanie przed/po tłumiku

Możesz wysłać sygnał z kanału audio do kanału FX przed lub za tłumikiem głośności kanału audio.

- Wysyłanie przed tłumikiem
Sygnał kanału audio jest wysyłany do kanału FX przed tłumikiem głośności kanału audio.
- Wysyłanie po tłumiku
Sygnał kanału audio jest wysyłany do kanału FX po wygaszeniu głośności kanału audio.
- Aby przenieść wysyłkę do pozycji przed tłumikiem, otwórz okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla kanału audio, kliknij wysyłkę prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Move to Pre-Fader** (Przenieś do przed tłumikiem).

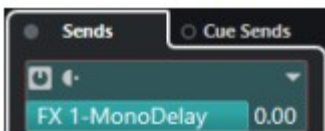


Przycisk **Pre-/Post-Fader** wskazuje, że wysyłka jest w pozycji pre-fader (przed tłumikiem).



- Aby przenieść wysyłkę do pozycji po tłumiku, otwórz okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla kanału audio, kliknij wysyłkę prawym przyciskiem myszy i wybierz **Move to Post-Fader** (Przenieś do Post-Fader).

Przycisk **Pre-/Post-Fader** wskazuje, że wysyłka jest w pozycji post-fader (po tłumiku).



UWAGA

Jeśli włączysz **Mute Pre-Send when Mute** (Wycisz Wyślij z wyprzedzeniem, gdy jest wyciszony) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST**), wysyłki w trybie przed tłumikiem zostaną wyciszone, jeśli wyciszysz ich kanały.

Ustawianie panoramy dla wysyłek

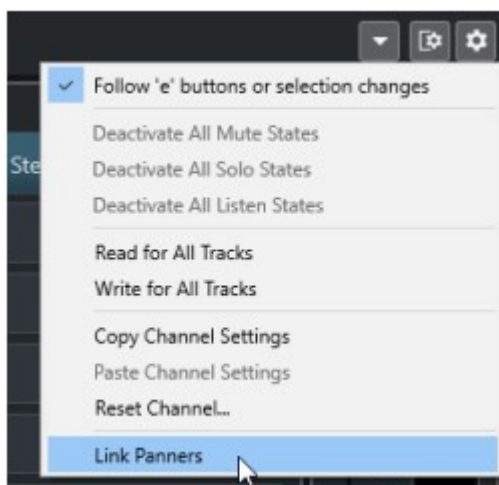
PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę audio.
2. Na liście ścieżek kliknij opcję **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału), aby otworzyć okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału).
3. Na karcie **Sends** (Wysyłki) kliknij opcję **Panning** (Panoramowanie).
Dla każdej wysyłki wyświetlany jest suwak panoramy.

UWAGA

W zależności od trasowania (routingu), dla wysyłek dostępne są różne kontrolki panoramy.

4. Opcjonalnie: otwórz **Functions Menu** (Menu funkcji) i aktywuj funkcję **Link Panners**.

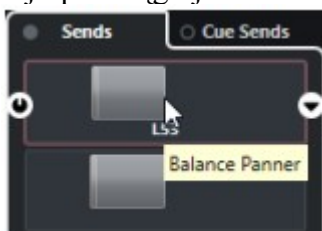


Wysyłające panoramy będą następnie podążać za panoramą dla kanału, dzięki czemu obrazowanie stereo będzie tak wyraźne i prawdziwe, jak to tylko możliwe.

UWAGA

W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST**) możesz ustawić to jako domyślne zachowanie dla wszystkich kanałów.

5. Kliknij i przeciągnij kontrolkę panoramy dla wysyłki.



UWAGA

Możesz zresetować kontrolkę panoramy do pozycji środkowej, klikając kontrolkę panoramy i **Ctrl/Cmd**.

POWIĄZANE LINKI

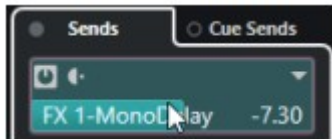
Dźwięk przestrzenny na stronie 671

Ustawianie poziomu dla wysyłek

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek wybierz ścieżkę kanału FX zawierającą efekt, dla którego chcesz ustawić poziom.
2. Otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki) w **Inspector** i kliknij miejsce efektu, aby otworzyć panel sterowania efektami.
3. W panelu sterowania efektami ustaw kontrolkę **Mix** na 100. Pozwala to na pełną kontrolę poziomu efektu, gdy użyjesz wysyłek efektów do późniejszej kontroli balansu sygnału.
4. Na liście ścieżek wybierz ścieżkę audio, która jest kierowana przez efekt, dla którego chcesz ustawić poziom.
5. Kliknij opcję **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału), aby otworzyć okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla ścieżki audio.
6. W sekcji **Sends** (Wysyłki) znajdź pole efektu i przeciągnij w lewo lub w prawo, aby ustawić

poziom wysyłania. **Ctrl/Cmd** — kliknij, aby ustawić poziom na domyślny poziom wysyłania określony w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST**)



Określa, jaka część sygnału z kanału audio jest kierowana do kanału FX.

WYNIK

Poziom efektu jest dostosowywany zgodnie z Twoimi ustawieniami.

UWAGA

Aby określić, jaka część sygnału z kanału FX jest wysyłana do szyny wyjściowej, otwórz okno dialogowe **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla ścieżki kanału FX i dostosuj poziom powrotu efektu.

Side-Chaining (Łańcuch boczny)

Wiele efektów VST 3 obsługuje łańcuchy boczne. Łańcuch boczny umożliwia wykorzystanie wyjścia jednej ścieżki do sterowania działaniem efektu na innej ścieżce

Efekty z następujących kategorii charakteryzują się łańcuchem bocznym:

- Modulation (Modulacja)
- Delay (Opóźnienie)
- Filter (Filtr)

Aktywując łańcuch boczny, możesz wykonać następujące czynności:

- Użyć sygnału łańcucha bocznego jako źródła modulacji.
- Zastosować tłumienie do instrumentu, to znaczy zmniejszyć głośność ścieżki instrumentu, gdy na ścieżce audio obecny jest sygnał.
- Skompresować sygnały na jednej ścieżce audio, gdy rozpoczyna się druga ścieżka audio. Jest to zwykle używane w celu dodania kompresji dźwięku basu, gdy uderza się w perkusję.

UWAGA

Szczegółowe opisy wtyczek obsługujących łańcuchy boczne można znaleźć w osobnym dokumencie **Plug-in Reference** (Informacje o wtyczkach).

UWAGA

- Pewne kombinacje ścieżek i wejść łańcuchów bocznych mogą prowadzić do pętli sprzężenia zwrotnego i dodatkowych opóźnień. W takim przypadku opcje łańcucha bocznego nie są dostępne.
- Połączenia łańcucha bocznego są zachowywane tylko wtedy, gdy przenosisz efekt w obrębie kanału. Podczas przeciągania i upuszczania efektu między kanałami lub kopiowania efektu do innego gniazda efektu, połączenia łańcucha bocznego są tracone.

Łańcuch boczny i modulacja

Sygnały łańcucha bocznego omijają wbudowaną modulację LFO i stosują modulację zgodnie z obwiednią sygnału łańcucha bocznego. Ponieważ każdy kanał jest analizowany i modulowany oddzielnie, pozwala to na tworzenie zadziwiających efektów modulacji przestrzennej.

POWIĄZANE LINKI

Prowadzenie łańcucha bocznego na stronie 461

Wyzwalanie efektu opóźnienia za pomocą sygnałów z łańcuchem bocznym na stronie 460

Wyzwalanie kompresora sygnałami łańcuchów bocznych na stronie 461

Wyzwalanie efektu opóźnienia za pomocą sygnałów łańcucha bocznego

Możesz użyć sygnałów z łańcucha bocznego, aby stworzyć efekt opóźnienia z wyciszeniem. Jest to przydatne, jeśli chcesz zastosować efekt opóźnienia, który będzie słyszalny tylko wtedy, gdy na ścieżce nie ma sygnału.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę audio zawierającą dźwięk, który chcesz opóźnić.
2. Wybierz **Projekt > Duplicate Tracks** (Projekt > Powiel ścieżki).
Zdarzenia na zduplikowanej ścieżce są używane tylko do zmniejszania głośności efektu dodawanego do oryginalnej ścieżki.
3. Wybierz oryginalny utwór.
4. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki) i wybierz na przykład **Delay > PingPongDelay** (Opóźnienie > PingPongDelay).
5. W panelu sterowania efektami wprowadź ustawienia efektu i kliknij opcję **Activate/Deactivate SideChaining** (Aktywuj/dezaktywuj funkcję SideChaining (Łańcucha bocznego)).



6. Kliknij **Set up Side-Chain Routing** (Skonfiguruj routing łańcucha bocznego).
7. Kliknij **Add Side-Chain Source** (Dodaj źródło łańcucha bocznego) i wybierz duplikat ścieżki z selektora.
8. Opcjonalnie: Dostosuj poziom wysyłania w polu wartość **Level** (poziomu).
9. W oknie **Project** wybierz zduplikowaną ścieżkę.
10. W **Inspektorze** kliknij **Output Routing** i wybierz węzeł łańcucha bocznego dla efektu **PingPongDelay**.

WYNIK

Sygnały ze zduplikowanej ścieżki są kierowane do efektu. Za każdym razem, gdy na ścieżce pojawiają się sygnały audio, efekt opóźnienia jest dezaktywowany.

UWAGA

Aby mieć pewność, że sygnały dźwiękowe o niskim lub średnim poziomie głośności również wyciszą efekt opóźnienia, można dostosować głośność powielonej ścieżki

POWIĄZANE LINKI

Łańcuch boczny na stronie 459

Prowadzenie łańcucha bocznego na stronie 461

Wyzwalanie kompresora sygnałami z łańcucha bocznego

Kompresja, ekspansja lub bramkowanie mogą być wyzwalane przez sygnały łańcucha bocznego przekraczające określony próg. Pozwala to obniżyć głośność jednego sygnału audio za każdym razem, gdy odbierany jest inny sygnał audio.

WARUNEK WSTĘPNY

Na przykład stworzyłeś projekt z gitarą basową i ścieżką perkusji basowej i chcesz zmniejszać głośność gitary basowej za każdym razem, gdy uderza bęben basowy.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę gitary basowej.
2. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki).
3. Kliknij pierwszy slot efektu i z selektora wybierz **Dynamics > Compressor** (Dynamika > Kompresor).
4. W panelu sterowania efektami wprowadź ustawienia efektu i kliknij opcję **Activate/Deactivate SideChaining** (Aktywuj/dezaktywuj funkcję SideChaining (Bocznego łańcucha)).
5. W panelu sterowania efektami kliknij **Set up Side-Chain Routing** (Skonfiguruj kierowanie łańcucha bocznego).
6. Kliknij **Add Side-Chain Source** (Dodaj źródło łańcucha bocznego) i wybierz ścieżkę bębna basowego z selektora.
7. Opcjonalnie: Dostosuj poziom wysyłania w polu **Level** (Wartość poziomu).

WYNIK

Podłączyłeś łańcuch boczny ścieżki bębna basowego do **Compressor** (kompresora) na ścieżce docelowej. Sygnał bębna basowego uruchamia **Compressor** na ścieżce gitary basowej. Podczas odtwarzania projektu gitara basowa jest kompresowana, ilekroć sygnały na ścieżce bębna basowego przekraczają ustawiony próg.

POWIĄZANE LINKI

Łańcuch boczny na stronie 459

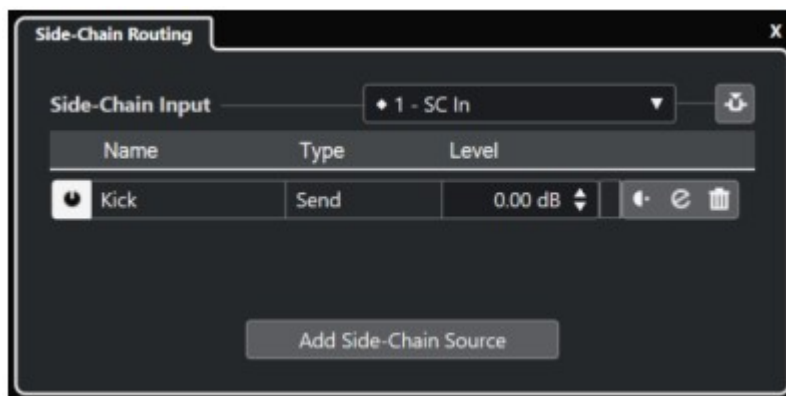
Prowadzenie łańcucha bocznego na stronie 461

Routing (prowadzenie) łańcucha bocznego

Panel **Side-Chain Routing** (Trasowanie łańcucha bocznego) umożliwia skonfigurowanie routingu łańcucha bocznego dla wybranej wtyczki.

- Aby otworzyć panel **Side-Chain Routing**, kliknij **Set up Side-Chain Routing** (Skonfiguruj Side-Chain Routing) na panelu sterowania wtyczki.

Dostępne są następujące kontrolki:



Select the Plug-in Side-Chain Input (Wybierz wejście łańcucha bocznego wtyczki)

To wyskakujące menu jest dostępne tylko wtedy, gdy wtyczka obsługuje kilka wejść łańcuchów bocznych. Z wyskakującego menu wybierz wejście, dla którego chcesz dodać źródło łańcucha bocznego. Wejścia wtyczek łańcucha bocznego, które są kierowane do źródeł łańcucha bocznego, są oznaczone rombem obok nazwy wejścia. Liczba dostępnych wejść łańcucha bocznego zależy od wtyczki.

Activate/Deactivate Side-Chaining (Włącz/wyłącz łańcuch boczny)

Aktywuje/dezaktywuje funkcję łańcucha bocznego.

Activate/Deactivate Side-Chain Source (Aktywuj/dezaktywuj źródło łańcucha bocznego)

Włącza/wyłącza źródło łańcucha bocznego.

Name (Nazwa)

Pokazuje nazwę źródła łańcucha bocznego.

Type (Typ)

Pokazuje typ źródła łańcucha bocznego.

Level (Poziom)

Umożliwia dostosowanie poziomu wysłania.

Meter (Miernik)

Pokazuje poziom głośności ścieżki wejściowej.

Pre-/Po-Fader

Umożliwia ustawienie insertu w pozycji przed tłumikiem (pre-fader) lub w pozycji po tłumiku (post-fader).

Edit Channel Settings (Edytuj ustawienia kanału)

Otwiera okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla wybranego źródła łańcucha bocznego.

Remove Side-Chain Source (Usuń źródło łańcucha bocznego)

Usuwa źródło łańcucha bocznego.

Remove Side-Chain Source (Dodaj źródło łańcucha bocznego)

Otwiera selektor umożliwiający dodanie źródła łańcucha bocznego.

POWIĄZANE LINKI

Łańcuch boczny na stronie 459

Tworzenie połączeń łańcucha bocznego z wielu wejść na stronie 462

Tworzenie połączeń łańcucha bocznego z wielu wejść

W przypadku wtyczek obsługujących wiele wejść łańcuchów bocznych można tworzyć połączenia łańcuchów bocznych pochodzące z wielu wejść łańcuchów bocznych tej wtyczki.

WARUNEK WSTĘPNY

Twoja wtyczka efektów obsługuje kilka wejść łańcuchów bocznych. Możesz na przykład użyć wtyczki **Squasher**, która obsługuje do 3 wejść łańcucha bocznego.

Możesz także użyć **Frequency 2** (częstotliwość 2), która obsługuje do 8 wejść łańcuchów bocznych.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz ścieżkę audio.
2. Na liście ścieżek kliknij opcję **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału).
Zostanie otwarte okno **Channel Settings** (Ustawienia kanału) dla kanału audio.
3. W sekcji **Inserts** (Wstawki) kliknij pierwszy slot w zakładce **Inserts** (Wstawki) i z selektora wybierz wtyczkę efektu, która obsługuje kilka wejść łańcuchów bocznych.
Wybrany efekt insertowy jest ładowany i aktywowany, a dźwięk jest przez niego kierowany.
Zostanie otwarty panel sterowania efektami.
4. W panelu sterowania efektami kliknij **Set up Side-Chain Routing** (Skonfiguruj kierowanie łańcucha bocznego).
5. W panelu **Side-Chain Routing** (Trasowanie łańcucha bocznego) kliknij opcję **Select the Plug-in Side-Chain Input** (Wybierz wejście łańcucha bocznego wtyczki) i z wyskakującego menu wybierz wejście typu plug-in, dla którego chcesz dodać źródło łańcucha bocznego. Liczba dostępnych wejść łańcucha bocznego zależy od wtyczki.
6. Kliknij **Add Side-Chain Source** (Dodaj źródło łańcucha bocznego) i wybierz źródło z wyskakującego menu.
7. Opcjonalnie: Powtórz powyższe kroki, aby aktywować więcej wejść wtyczek.
8. Dostosuj wtyczkę efektu zgodnie z wymaganiami i nie zapomnij aktywować odpowiednich wejść łańcucha bocznego.

WYNIK

Liczba możliwych wejść łańcucha bocznego określa liczbę pasm, które mogą być kontrolowane przez źródła łańcucha bocznego.

POWIĄZANE LINKI

Łańcuch boczny na stronie 459

Prowadzenie łańcucha bocznego na stronie 461

Efekty Dither (wahanie)

Efekty ditheringu pozwalają kontrolować szum generowany przez błędy kwantyzacji, które mogą wystąpić podczas miksowania do niższej głębi bitowej.

Dithering dodaje specjalny rodzaj szumu na bardzo niskim poziomie, aby zminimalizować efekt błędów kwantyzacji. Jest to prawie niezauważalne i lepsze niż zniekształcenie, które występuje w innym przypadku.

Stosowanie efektów Dither

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > MixConsole**.
2. Otwórz **Rack Settings** (Ustawienia szafy, regału, stojaka) i aktywuj opcję **Fixed Number of Slots** (Stała liczba miejsc).
3. Kliknij opcję **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia kanału) dla kanału wyjściowego.
4. W sekcji **Inserts** kliknij slot efektu post-fader i wybierz **Mastering > UV22HR**.
5. Na panelu wtyczek wybierz głębię bitową pliku miksu, który chcesz utworzyć.

POWIĄZANE LINKI

Eksport miksu audio na stronie 1053

Menu ustawień stojaka na stronie 368

Efekty zewnętrzne

Możesz zintegrować zewnętrzne urządzenia efektowe z przepływem sygnału sekwencera, konfigurując zewnętrzne szyny FX.

Zewnętrzna szyna FX to kombinacja wyjść (sends) i wejść (returns) w sprzęcie audio wraz z kilkoma dodatkowymi ustawieniami.

Wszystkie zewnętrzne szyny FX, które utworzyłeś, są dostępne w wyskakujących menu efektów. Jeśli wybierzesz efekt zewnętrzny jako efekt insertowy dla ścieżki audio, dźwięk zostanie przesłany do odpowiedniego wyjścia audio, przetworzony w efekcie sprzętowym i zwrócony przez określone wejście audio.

POWIĄZANE LINKI

Połączenia audio na stronie 26

Instrumenty zewnętrzne i efekty na stronie 35

Panel sterowania efektami

Panel sterowania efektami umożliwia ustawienie parametrów wybranego efektu. Zawartość, wygląd i układ panelu sterowania zależą od wybranego efektu.

- Aby otworzyć panel sterowania dla wtyczki, kliknij slot efektu.

Dla wszystkich efektów dostępne są następujące elementy sterujące:



- 1 **Activate Effect** (Aktywuj efekt)
Aktywuje/dezaktywuje efekt.

- 2 **Bypass Effect** (Obejście efektu)
Pozwala ominąć efekt.
- 3 **Read Automation/Write Automation** (Automatyzacja odczytu/automatyzacja zapisu)
Umożliwia automatyzację odczytu/zapisu ustawień parametrów efektu.
- 4 **Switch between A/B Settings** (Przełącz między ustawieniami A/B)
Przełącza na ustawienie B, gdy aktywne jest ustawienie A, i na ustawienie A, gdy aktywne jest ustawienie B.
- 5 **Apply current settings to A and B** (Zastosuj bieżące ustawienia do A i B)
Kopiuje parametry efektu ustawienia efektu A do ustawienia efektu B i odwrotnie.
- 6 **Activate/Deactivate Side-Chaining** (Włączanie/wyłączanie łańcuchów bocznych)
Aktywuje/dezaktywuje funkcję łańcucha bocznego.

- 7 **Set up Side-Chain Routing** (Skonfiguruj trasowanie łańcucha bocznego)
Umożliwia skonfigurowanie routingu łańcucha bocznego dla wybranej wtyczki.
- 8 **Preset browser** (Zaprogramowana przeglądarka)
Otwiera przeglądarkę ustawień wstępnych, w której można wybrać inne ustawienie wstępne.
- 9 **Load previous Program/Load next Program** (Załaduj poprzedni program/Załaduj następny program)
Ładuje poprzedni/następny program do ustawionej przeglądarki.
- 10 **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi)
Otwiera wyskakujące menu, które umożliwia zapisanie lub załadowanie ustawienia wstępnego.
- 11 **Add VST Plug-in Picture to Media Rack** (Dodaj obraz wtyczki VST do stojaka na media)
Dodaje obraz wtyczki VST do stojaka na media. Jest to dostępne tylko dla wtyczek innych dostawców.
- 12 **Functions menu** (Menu funkcji)
Otwiera wyskakujące menu z określonymi funkcjami i ustawieniami

UWAGA

Szczegółowe informacje o dołączonych efektach i ich parametrach można znaleźć w osobnym dokumencie **Plug-in Reference** (Informacje o wtyczkach).

POWIĄZANE LINKI

Ukrywanie/pokazywanie paneli sterowania efektami na stronie 467

Menu kontekstowe panelu sterowania efektami

Menu kontekstowe panelu sterowania efektami i menu **Functions** (Funkcje) w panelu sterowania efektami pokazują funkcje i ustawienia specyficzne dla efektu.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar panelu sterowania efektami.
- Otwórz wyskakujące menu **Functions** (Funkcje) w panelu sterowania efektami.

Dostępne są następujące funkcje:

Copy <VST effect name> Setting/Paste <VST effect name> Setting (Kopiuj <Nazwa efektu VST> Ustawienie/Wklej <Nazwa efektu VST> Ustawienie)

Umożliwia skopiowanie ustawień efektu i wklejenie ich do innego efektu.

Load Preset/Save Preset (Załaduj ustawienie wstępne/Zapisz ustawienie wstępne)

Umożliwia załadowanie/zapisanie ustawienia wstępnego.

Default Preset (Domyślne ustawienie wstępne)

Umożliwia zdefiniowanie i zapisanie domyślnego ustawienia wstępnego.

Switch to A Setting/Switch to B Setting (Przełącz na ustawienie A/Przełącz na ustawienie B)

Przełącza na ustawienie B, gdy aktywne jest ustawienie A, i na ustawienie A, gdy aktywne jest ustawienie B.

Apply Current Settings to A/Apply Current Settings to B (Zastosuj bieżące ustawienia do A/Zastosuj bieżące ustawienia do B)

Kopiuje parametry efektu ustawienia efektu A do ustawienia efektu B i odwrotnie.

Activate Outputs (Aktywuj wyjścia)

Umożliwia aktywację jednego lub więcej wyjść dla efektu.

Activate/Deactivate Side-Chaining (Włącz/wyłącz łańcuch boczny)

Aktywuje/dezaktywuje łańcuch boczny dla efektu.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko dla efektu VST 3 obsługującego łączenie boczne (łańcuch boczny).

Remote Control Editor (Edytor zdalnego sterowania)

Otwiera Edytor zdalnego sterowania.

Switch to Generic Editor (Przełącz na Edytor ogólny)

Otwiera ogólny edytor efektu.

Allow Window to be Resized (Zezwól na zmianę rozmiaru okna)

Umożliwia dynamiczną zmianę rozmiaru okien wtyczek innych firm w Cubase. Jest to przydatne, jeśli aktywowałeś opcję **Enable HiDPI** (Włącz HiDPI) (tylko Windows) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona Ogólne), a wtyczka nie obsługuje ustawień rozdzielczości.

POWIĄZANE LINKI

Ogólne na stronie 1169

Łańcuch boczny na stronie 459

Ustawienia efektu dostrajania (Fine-Tuning)

Możesz przyjąć ustawienia parametrów efektu jako punkt wyjścia do dalszego dostrajania, a następnie porównać nowe ustawienia z ustawieniami oryginalnymi.

WARUNEK WSTĘPNY

Dostosowałeś parametry efektu.

PROCEDURA

1. Na panelu sterowania efektu kliknij opcję **Switch between A/B Settings** (Przełącz między ustawieniami A/B).
Spowoduje to skopiowanie początkowego ustawienia parametru A do ustawienia B.
2. Dostosuj parametry efektu.
Te ustawienia parametrów są teraz zapisywane jako ustawienie B.

WYNIK

Możesz teraz przełączać się między obydwooma ustawieniami, klikając **Switch between A/B Settings** (Przełącz między ustawieniami A/B). Możesz je porównać, dokonać dalszych korekt lub po prostu wrócić do ustawienia A. Ustawienia A i B są zapisywane wraz z projektem.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Możesz skopiować ustawienia między A i B, klikając **Copy A to B** (Kopiuj A do B). Możesz potraktować te ustawienia jako punkt wyjścia do dalszego dostrajania.

Ukrywanie/pokazywanie paneli sterowania efektami

Po dodaniu efektu dźwiękowego automatycznie otwiera się panel sterowania odpowiednią wtyczką. Panele kontrolne można ukryć. Jest to przydatne, aby uzyskać lepszy przegląd, jeśli do projektu dodano wiele wtyczek, których panele kontrolne zaśmiecają ekran.

PROCEDURA

- Wybierz **Window > Hide Plug-in Windows** (Okno > Ukryj okna wtyczki).

UWAGA

To również ukrywa panele kontrolne instrumentów VST.

WYNIK

Panele kontrolne są ukryte i wysyłane na tył aplikacji. Aby wyświetlić je ponownie, wybierz opcję **Show Plug-in Windows** (Pokaż okna z wtyczkami).

POWIĄZANE LINKI

Panel sterowania efektami na stronie 464

Zamykanie wszystkich paneli sterowania

Po dodaniu efektu dźwiękowego automatycznie otwiera się panel sterowania odpowiednią wtyczką. Możesz zamknąć wszystkie panele kontrolne jednocześnie.

PROCEDURA

- Wybierz **Window > Close All Plug-in Windows** (Okno > Zamknij wszystkie okna z wtyczkami).

UWAGA

Spowoduje to również zamknięcie paneli kontrolnych instrumentów VST.

WYNIK

Panele sterowania są zamknięte.

POWIĄZANE LINKI

Panel sterowania efektami na stronie 464

Presety (ustawienia wstępne) efektów

Presety efektów przechowują ustawienia parametrów efektu. Dołączone efekty zawierają wiele ustawień wstępnych, które można załadować, dostosować i zapisać.

Dostępne są następujące typy presetów efektów:

- Ustawienia VST dla wtyczki.

Są to ustawienia parametrów wtyczki dla określonego efektu.

- Insert (Wstaw) presety, które zawierają kombinacje efektów insertowych. Mogą one zawierać cały rack (stojak, regał) efektów insertowych z ustawieniami dla każdego efektu.

Ustawienia wstępne efektów są zapisywane w następującej lokalizacji:

- Windows: \Users\\My Documents\VST 3 Presets\\ (\Users\\Moje dokumenty\VST 3 Presets\\)

- macOS: /Users/<user name>/Library/Audio/Presets/<company>/<plug-in name> (/Users/<nazwa użytkownika>/Library/Audio/Presets/<firma>/<nazwa wtyczki>)

POWIĄZANE LINKI

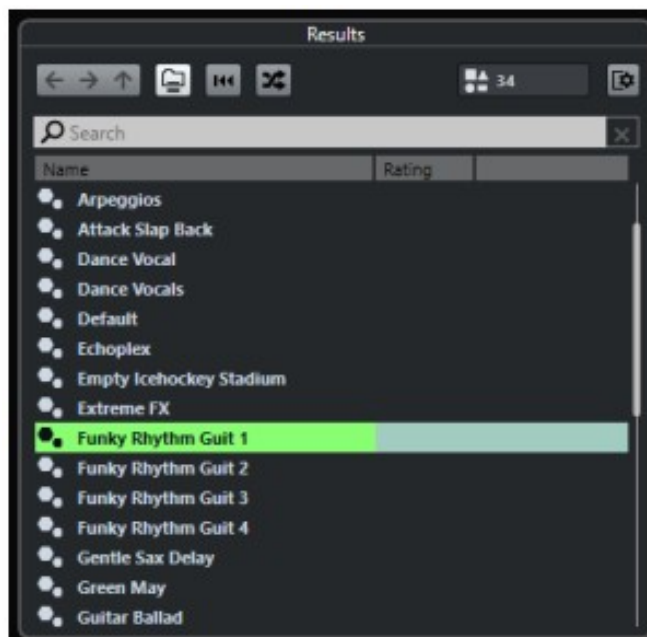
Ładowanie ustawień wstępnych dla efektów na stronie 468

Ładowanie ustawień wstępnych wstawiania na stronie 471

Przeglądarka presetów (ustawień wstępnych)

Przeglądarka ustawień wstępnych umożliwia wybranie ustawienia wstępnego VST dla załadowanego efektu.

- Aby otworzyć przeglądarkę ustawień domyślnych, kliknij pole przeglądarki ustawień domyślnych w panelu sterowania efektami.



Sekcja **Results** (Wyniki) przeglądarki ustawień wstępnych zawiera listę dostępnych ustawień wstępnych dla wybranego efektu.

Ładowanie presetów dla efektów

Większość wtyczek efektów VST zawiera wiele przydatnych ustawień wstępnych, które można natychmiast wybrać.

WARUNEK WSTĘPNY

Załadowałeś efekt jako wstawkę kanału lub do kanału FX, a panel sterowania efektami jest otwarty.

PROCEDURA

1. Kliknij wstępnie ustawione pole przeglądarki u góry panelu sterowania



2. W sekcji **Results** (Wyniki) wybierz ustawienie wstępne z listy.
3. Kliknij dwukrotnie, aby załadować ustawienie wstępne, które chcesz zastosować.

WYNIK

Ustawienie wstępne zostało załadowane.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Możesz powrócić do ustawienia wstępnego wybranego podczas otwierania przeglądarki ustawień wstępnych, klikając opcję **Revert to Last Setting** (Przywróć ostatnie ustawienie).

Zapisywanie presetów efektów

Możesz zapisać swoje ustawienia efektów jako ustawienia wstępne do dalszego wykorzystania.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi).



2. Wybierz opcję **Save Preset** (Zapisz ustawienie wstępne).
Zostanie otwarte okno dialogowe **Save <plug-in name> Preset** (Zapisz ustawienie wstępne <nazwa wtyczki>).
3. W sekcji **New Preset** (Nowe ustawienie wstępne) wprowadź nazwę nowego ustawienia wstępnego.
4. Opcjonalnie: Kliknij **New Folder**, aby dodać podfolder w folderze presetów efektów.
5. Opcjonalnie: Kliknij opcję **Show Attribute Inspector** (Pokaż inspektora atrybutów) w lewym dolnym rogu okna dialogowego i zdefiniuj atrybuty dla ustawienia wstępnego.
6. Kliknij **OK**.

WYNIK

Ustawienie wstępne efektu zostanie zapisane.

POWIĄZANE LINKI

Inspektor atrybutów na stronie 659

Zapisywanie domyślnych ustawień efektów

Możesz zapisać ustawienia parametrów efektu jako domyślne ustawienie efektu. Pozwala to na automatyczne ładowanie ustawień parametrów za każdym razem, gdy wybierasz efekt.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi).



2. Wybierz opcję **Save as Default Preset** (Zapisz jako domyślne ustawienie wstępne).
Zostaniesz zapytany, czy chcesz zapisać bieżące ustawienia jako domyślne ustawienie wstępne.
3. Kliknij **Yes** (Tak).

WYNIK

Ustawienia efektów są zapisywane jako ustawienia domyślne. Za każdym razem, gdy ładujesz efekt, domyślne ustawienie wstępne jest ładowane automatycznie.

Kopiowanie i wklejanie presetów między efektami

Możesz kopiować i wklejać gotowe ustawienia efektów między różnymi instancjami tej samej wtyczki.

PROCEDURA

1. Otwórz panel kontrolny efektu, który chcesz skopiować.
2. Prawym przyciskiem myszy kliknij panel sterowania i z menu kontekstowego wybierz opcję **Copy <plug-in name> Setting** (Kopiuje ustawienie <nazwa wtyczki>).
3. Otwórz inną instancję tego samego efektu.
4. Kliknij prawym przyciskiem myszy panel sterowania i z menu kontekstowego wybierz **Paste <plug-in name> Setting** (Wklej ustawienie <nazwa wtyczki>).

Zapisywanie ustawień wstępnych wstawek

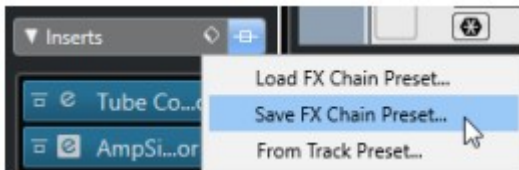
Możesz zapisać inserty z racka efektów insertów dla kanału jako preset insertów wraz ze wszystkimi ustawieniami parametrów. Wstępne ustawienia wstawek można zastosować do ścieżek audio, instrumentów, kanałów FX lub ścieżek grupowych.

WARUNEK WSTĘPNY

Załadowałeś kombinację efektów insertowych, a parametry efektu są skonfigurowane dla każdego efektu.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę.
2. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki).
3. Na karcie **Inserts** (Wstawki) kliknij opcję **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami) i wybierz opcję **Save FX Chain Preset** (Zapisz ustawienie łańcucha efektów).



4. W okienku **Save FX Chain Preset** wprowadź nazwę nowego presetu w sekcji **New Preset** (Nowe ustawienie wstępne).
5. Kliknij **OK**.

WYNIK

Efekty insertowe i ich parametry są zapisywane jako preset insertowe.

POWIĄZANE LINKI

Stosowanie presetów FX Chain na stronie 485

Ładowanie ustawień wstępnych wstawek

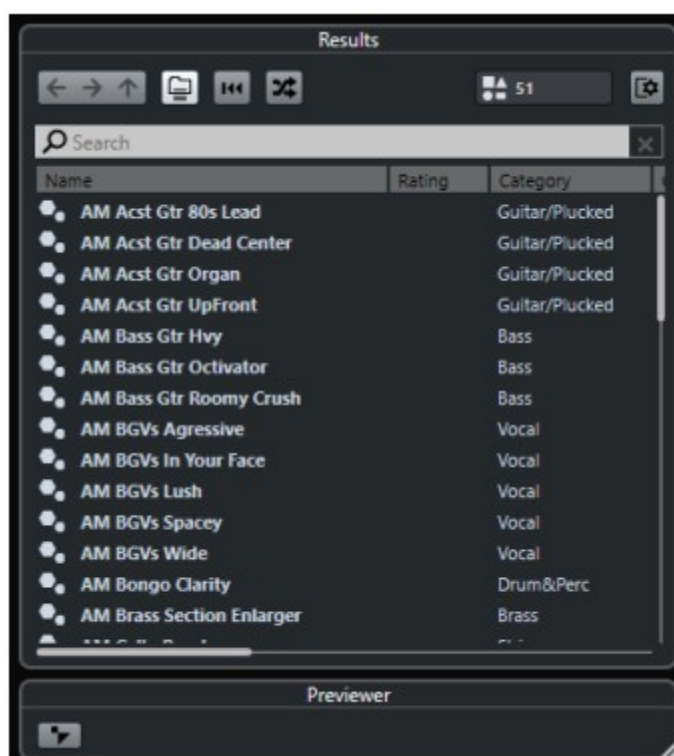
Możesz załadować wstępne ustawienia wstawek do kanałów audio, grup, instrumentów i FX.

WARUNEK WSTĘPNY

Zapisałeś kombinację efektów insertowych jako preset insertowe.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę, do której chcesz zastosować nowe ustawienie wstępne.
2. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki).
3. W sekcji **Inserts** (Wstawki) kliknij opcję **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami) i wybierz opcję **Load FX Chain Preset** (Załaduj ustawienie łańcucha efektów).
4. Wybierz ustawienie wstępne wstawek.



5. Kliknij dwukrotnie, aby zastosować ustawienie wstępne i zamknąć okienko

WYNIK

Efekty ustawienia wstępnego efektu insertowego zostaną załadowane, a wszelkie wtyczki, które zostały wcześniej załadowane dla ścieżki, zostaną usunięte.

Ładowanie ustawień efektu insertowego z ustawień wstępnych ścieżki

Możesz wyodrębnić efekty używane w presece ścieżki i załadować je do racka (regału, stojaka) insertów.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę, do której chcesz zastosować nowe ustawienie wstępne.
2. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Inserts** (Wstawki).

3. Na karcie **Inserts** (Wstawki) kliknij opcję **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi) i wybierz opcję **From Track Preset** (Z ustawienia wstępnego ścieżki).
4. W panelu presetów ścieżek wybierz preset zawierający efekty insertowe, które chcesz załadować.
5. Kliknij dwukrotnie, aby załadować efekty i zamknąć okienko.

WYNIK

Zostaną załadowane efekty użyte w presecie ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia ścieżki na stronie 192

Okno informacji o składnikach systemu

Okno **System Component Information** (Informacje o składnikach systemu) zawiera listę wszystkich dostępnych wtyczek MIDI, wtyczek kodeków audio, wtyczek programów, wtyczek importu i eksportu projektów oraz wtyczek wirtualnego systemu plików.

- Aby otworzyć okno **System Component Information**, wybierz **Studio > More Options > System Component Information** (Studio > Więcej opcji > Informacje o składnikach systemu).

MIDI Plug-ins					
Update					
A	In	Name	Vendor	File	
✓	-	Arpache 5	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Arpache SX	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Auto LFO	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Beat Designer	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Chorder	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Compressor	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Context Gate	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Density	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Micro Tuner	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	MIDI Control	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	MIDI Echo	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	17	MIDI Modifiers	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	MIDI Monitor	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	No Effect	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Note To CC	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Quantizer	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	StepDesigner	Steinberg Media Technologies	stepdesigner.dll	
✓	-	Track Control	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
✓	-	Transformer	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	

Update (only available for MIDI Plug-ins) (Aktualizacja (dostępna tylko dla wtyczek MIDI))

Ponownie skanuje wyznaczone foldery wtyczek w poszukiwaniu zaktualizowanych informacji o składnikach systemu.

Dostępne są następujące kolumny:

Active (Aktywuj)

Umożliwia aktywację lub dezaktywację wtyczki.

Instances (Instancje)

Liczba instancji wtyczek używanych w Cubase.

Name (Nazwa)

Nazwa wtyczki.

Vendor (Sprzedawca)

Producent wtyczki.

File (Plik)

Nazwa wtyczki, w tym jej rozszerzenie nazwy pliku.

Path (Ścieżka)

Ścieżka, w której znajduje się plik wtyczki.

Category (Kategoria)

Kategoria każdej wtyczki.

Version (Wersja)

Wersja wtyczki.

SDK

Wersja protokołu VST, z którą wtyczka jest kompatybilna.

Zarządzanie składnikami systemu w oknie **System Component Information (Informacje o składnikach systemu)**

- Aby udostępnić wtyczkę do wyboru, zaznacz pole wyboru w lewej kolumnie. W selektorach efektów pojawiają się tylko aktywowane wtyczki.
- Aby zobaczyć, gdzie używana jest wtyczka, kliknij kolumnę **Instances** (Instancje).

UWAGA

Wtyczka może być używana, nawet jeśli nie jest aktywna w lewej kolumnie. Lewa kolumna określa tylko, czy wtyczka jest widoczna na selektorach efektów.

Eksportowanie plików informacji o składnikach systemu

Informacje o składnikach systemu można zapisać jako plik XML, na przykład do celów archiwizacji lub rozwiązywania problemów.

- Plik informacyjny o składnikach systemu zawiera informacje o zainstalowanych/dostępnych wtyczkach, ich wersji, producencie itp.
- Plik XML można następnie otworzyć w dowolnym edytorze obsługującym format XML.

UWAGA

Funkcja eksportu nie jest dostępna dla wtyczek programów.

PROCEDURA

1. W oknie **System Component Information** (Informacje o składnikach systemu) kliknij prawym przyciskiem myszy środek okna i wybierz opcję **Export** (Eksportuj).
2. W oknie dialogowym określ nazwę i lokalizację pliku eksportu informacji o składnikach systemu.
3. Kliknij **Save** (Zapisz), aby wyeksportować plik.

Bezpośrednie przetwarzanie offline

Direct Offline Processing (Bezpośrednie przetwarzanie offline) umożliwia natychmiastowe dodawanie efektów wtyczek i procesów audio do wybranych zdarzeń audio, klipów lub zakresów, bez niszczenia oryginalnego dźwięku.

Stosowanie efektów offline jest powszechną praktyką w edycji dialogów i projektowaniu dźwięku. Przetwarzanie offline ma kilka zalet w stosunku do stosowania efektów miksera w czasie rzeczywistym:

- Przepływ pracy jest oparty na klipach. Pozwala to na zastosowanie różnych efektów do zdarzeń na tej samej ścieżce.
- **MixConsole** może być utrzymywany w czystości od efektów insertowych i zmian parametrów. Ułatwia to późniejsze miksowanie przez inną osobę, na innym systemie.
- Mniejsze obciążenie procesora.

Direct Offline Processing (Bezpośrednie przetwarzanie offline) umożliwia cofnięcie wszelkich zmian dotyczących efektów wtyczek i procesów audio w dowolnym momencie i w dowolnej kolejności. Zawsze możesz wrócić do oryginalnej wersji. Jest to możliwe, ponieważ przetwarzanie nie wpływa na rzeczywiste pliki audio.

Jeśli przetwarzasz zdarzenie, klip lub zakres zaznaczenia, dzieje się tak:

- W folderze **Edits** w folderze projektu tworzony jest nowy plik audio. Ten plik zawiera przetworzony dźwięk i odnosi się do niego przetworzona sekcja klipu audio.
- Oryginalny plik pozostaje nienaruszony. Nieprzetworzone sekcje nadal się do niego odnoszą.

Całe zastosowane przetwarzanie offline jest zapisywane wraz z projektem i nadal można je modyfikować po ponownym otwarciu projektu. Operacje bezpośredniego przetwarzania offline na wybranym dźwięku są trwale w archiwach ścieżek i kopiach zapasowych projektów.

Przetwarzanie jest zawsze stosowane do zaznaczenia. Może to być jedno lub wiele zdarzeń w oknie projektu (**Project**) lub w edytorze części audio (**Audio Part Editor**), klip audio w puli (**Pool**) lub zakres wyboru w jednym lub wielu zdarzeniach w oknie projektu (**Project**) lub w edytorze próbek (**Sample Editor**). Jeśli zaznaczenie jest krótsze niż plik audio, przetwarzany jest tylko wybrany zakres.

Jeśli wybierzesz zdarzenie, które jest kopią udostępnioną, a zatem odnosi się do klipu używanego przez inne zdarzenia w projekcie, możesz zdecydować, jak postępować:

- Wybierz opcję **Continue** (Kontynuuj), aby przetworzyć wszystkie udostępnione kopie.
- Wybierz opcję **New Version** (Nowa wersja), aby przetworzyć tylko wybrane zdarzenie.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy wybrano opcję **Open Options Dialog** (Otwórz okno dialogowe opcji) dla ustawienia **On Processing Shared Clips** (Podczas przetwarzania udostępnionych klipów) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Editing – Audio** (Edycja — Audio)).

POWIĄZANE LINKI

Modyfikowanie procesów na stronie 486

Trwałe stosowanie przetwarzania offline na stronie 488

Edycja — Audio na stronie 1162

Przeływ pracy bezpośredniego przetwarzania w trybie offline na stronie 476

Okno bezpośredniego przetwarzania w trybie offline na stronie 477

Przeływ pracy bezpośredniego przetwarzania w trybie offline

Operacje przetwarzania w trybie offline można wykonywać w oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline). Okno zawsze pokazuje przetwarzanie wybranego dźwięku.

W przypadku dodawania lub modyfikowania przetwarzania w trybie offline obowiązują następujące zasady:

- Możesz dodać przetwarzanie, dodając wtyczki lub procesy audio. Co więcej, możesz dodawać presety łańcuchów efektów, presety ścieżek lub ulubione efekty w oknie **Direct Offline Processing** lub przeciągać wtyczki lub łańcuchy wtyczek z **Inserts** (insertów) lub z **Media rack** (stojak, regał).
- Jeśli dodasz efekt wtyczki lub proces, ładowane są ostatnio używane ustawienia parametrów. Możesz zresetować go do ustawień domyślnych, klikając **Reset to Default Values** (Resetuj do wartości domyślnych).
- Wszystkie zmiany są natychmiast stosowane do audio.

UWAGA

Można to zmienić, dezaktywując opcję **Auto Apply** (Automatyczne stosowanie) w oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline). Może to być konieczne, jeśli pracujesz z długimi zdarzeniami lub używasz wtyczek z funkcją uczenia się.

- Jeśli zmodyfikujesz parametry lub usuniesz przetwarzanie, zmiany te zostaną natychmiast zastosowane do audio.
- Otrzymujesz wizualną informację zwrotną, gdy proces jest uruchomiony.

UWAGA

Możesz dodawać, modyfikować lub usuwać efekty wtyczek lub procesy audio w dowolnym momencie, nawet jeśli proces jest uruchomiony. Natychmiast rozpoczyna się nowy proces renderowania.

- Możesz cofnąć i ponownie wykonać wszystkie operacje bezpośredniego przetwarzania w trybie offline, używając **Ctrl/Cmd - Z** lub **Shift - Ctrl/Cmd - Z**.
- Jeśli zdarzenie jest zablokowane, nie można go edytować w oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline).
- Możesz trwale zastosować przetwarzanie offline do dźwięku.

- Jeśli załadujesz projekt z przetwarzaniem offline efektów wtyczek lub procesów audio, które nie są dostępne na twoim komputerze, procesy te są wyświetlane jako **Not available** (Niedostępne) w oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline).

POWIĄZANE LINKI

Okno bezpośredniego przetwarzania w trybie offline na stronie 477

Automatyczne stosowanie na stronie 476

Komendy klawiszowe do bezpośredniego przetwarzania w trybie offline na stronie 497

Blokowanie zdarzeń na stronie 221

Trwałe stosowanie przetwarzania offline na stronie 488

Auto Apply (Automatyczne stosowanie)

Gdy dodajesz lub modyfikujesz efekty wtyczek lub procesy dźwiękowe, przetwarzanie jest domyślnie automatycznie stosowane do dźwięku. Jeśli pracujesz z długimi zdarzeniami lub używasz wtyczek z funkcją uczenia się, możesz dezaktywować **Auto Apply** (Automatyczne stosowanie).

Jeśli opcja **Auto Apply** (Automatyczne stosowanie) jest wyłączona, obowiązują następujące zasady:

- Musisz kliknąć **Apply** (Zastosuj) lub użyć odpowiedniego polecenia klawisza, aby zastosować przetwarzanie do audio.

UWAGA

Jeśli aktywne jest okno **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline), możesz również nacisnąć klawisz **Return**, aby zastosować przetwarzanie.

- Aby anulować przetwarzanie, należy kliknąć przycisk **Discard** (Odrzuć) lub użyć odpowiedniego polecenia klawiszowego.

WAŻNE

Procesy audio bez regulowanych parametrów, na przykład **Reverse** (Odwróć) lub **Silence** (Wycisz), są natychmiast stosowane do dźwięku, nawet jeśli **Auto Apply** (Automatyczne stosowanie) jest wyłączone.

POWIĄZANE LINKI

Stosowanie efektów wtyczek z funkcją uczenia się na stronie 482

Komendy klawiszowe na stronie 1123

Wbudowane procesy audio na stronie 488

Okno Direct Offline Processing (Bezpośredniego przetwarzania w trybie offline)

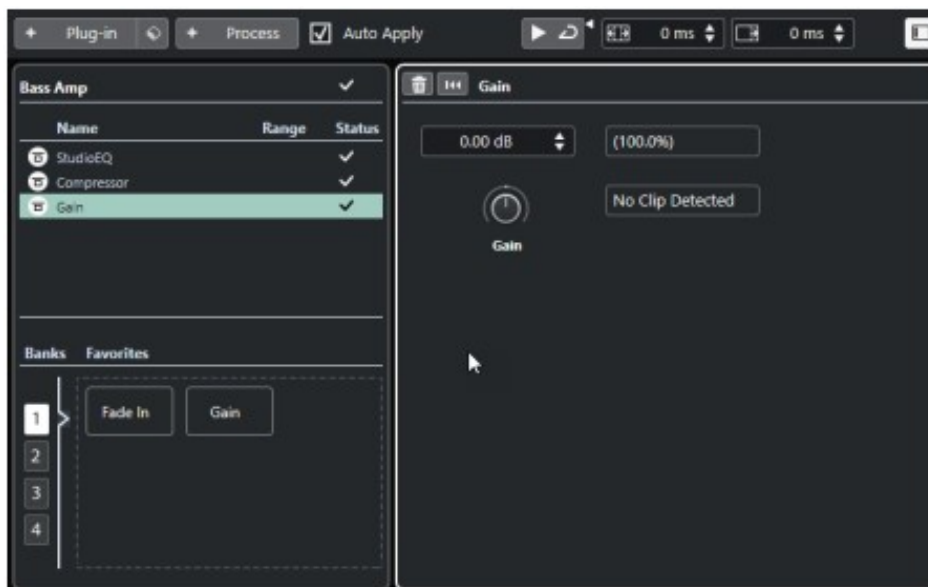
Okno **Direct Offline Processing** umożliwia dodawanie, modyfikowanie lub usuwanie przetwarzania audio natychmiast dla jednego lub wielu zdarzeń, klipów lub zakresów zaznaczenia w jednym oknie. Co więcej, możesz cofnąć dowolne przetwarzanie dźwięku w dowolnym momencie i w dowolnej kolejności.

Aby otworzyć okno **Direct Offline Processing**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz **Audio > Direct Offline Processing** (Audio > Bezpośrednie przetwarzanie offline).
- Naciśnij klawisz **F7**.
- Na pasku narzędzi okna **Project** kliknij opcję **Open Direct Offline Processing Window** (Otwórz okno bezpośredniego przetwarzania w trybie offline).
- Wybierz **Audio > Processes** (Audio > Procesy) i z podmenu wybierz proces.

UWAGA

Procesy bez regulowanych ustawień parametrów, takie jak **Silence** (Cisza), nie otwierają okna **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline), gdy są stosowane z menu lub przy użyciu polecenia klawiszowego.



W oknie Bezpośrednie przetwarzanie offline dostępne są następujące opcje i ustawienia:

Toolbar (pasek narzędzi)

Umożliwia dodawanie przetwarzania dźwięku, odsłuchiwanie dźwięku z bieżącymi zmianami oraz wprowadzanie globalnych ustawień przetwarzania offline.

Process list (Lista procesów)

Wyświetla listę wszystkich efektów wtyczek i wbudowanych procesów audio dodanych do wybranego zdarzenia, klipu lub zakresu. Pozycje na tej liście można pominąć. Ikona po prawej stronie każdego procesu pokazuje stan. Jeśli przetwarzany jest tylko zakres wybranego zdarzenia, jest to sygnalizowane ikoną przebiegu w kolumnie **Range** (Zakres).

Jeśli zaznaczono więcej niż jedno przetworzone zdarzenie lub klip, kolumna **Count** (Liczba) pokazuje, ile wystąpień każdego procesu jest używanych w całym zaznaczeniu. Możesz kopiować lub wycinać procesy ze wszystkimi ustawieniami i wklejać je do innych zdarzeń, klipów lub zakresów, usuwać je i trwale przetwarzać w trybie offline, korzystając z menu kontekstowego.

Jeśli proces nie jest dostępny na komputerze, jest wyświetlany jako **Not available** (Niedostępny).

Process panel (Panel procesu)

Umożliwia modyfikowanie, resetowanie lub usuwanie wybranego efektu wtyczki lub procesu audio. **Apply** (Zastosuj) i **Discard** (Odrzuć) pozwalają na ręczne zastosowanie nowego efektu wtyczki lub procesu audio albo zmianę parametru do dźwięku lub odrzucenie go.

UWAGA

- Jeśli opcja **Auto Apply** (Automatyczne stosowanie) jest włączona, przyciski **Apply** (Zastosuj) i **Discard** (Odrzuć) nie są dostępne.
- Parametry efektów dla wtyczek są opisane w osobnym dokumencie **Plug-in Reference** (Opis wtyczek).

Favorites (Ulubione)

Umożliwiają dodawanie i zarządzanie pojedynczymi procesami lub partiami procesów za pomocą dedykowanych ustawień parametrów. Możesz utworzyć do 36 ulubionych, które są dostępne w 4 bankach.

POWIĄZANE LINKI

Stosowanie przetwarzania na stronie 480

Obejście procesów na stronie 487

Procesy kopiowania i wklejania na stronie 487

Ulubione na stronie 483

Przetwarzanie wsadowe na stronie 484

Trwałe stosowanie przetwarzania offline na stronie 488

Stosowanie przetwarzania do wielu zdarzeń na stronie 481

Automatyczne stosowanie na stronie 476

Pasek narzędzi bezpośredniego przetwarzania w trybie offline na stronie 478

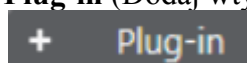
Pasek narzędzi bezpośredniego przetwarzania w trybie offline

Pasek narzędzi **Direct Offline Processing** umożliwia dodawanie przetwarzania dźwięku, odsłuchiwanie dźwięku z bieżącymi zmianami oraz wprowadzanie globalnych ustawień przetwarzania offline.

Na pasku narzędzi dostępne są następujące opcje i ustawienia:

Add Processes (Dodaj procesy)

Add Plug-in (Dodaj wtyczkę)



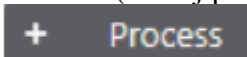
Umożliwia dodanie efektu wtyczki do wybranego zdarzenia lub klipu.

Select Preset (Wybierz ustawienie wstępne)



Umożliwia wybranie ustawienia wstępnego wtyczki.

Add Process (Dodaj proces)



Umożliwia dodanie wbudowanego procesu audio do wybranego zdarzenia lub klipu.

Apply Options (Zastosuj opcje)

Auto Apply (Zastosuj automatycznie)



Jeśli ta opcja jest aktywna i dodasz lub zmodyfikujesz efekt wtyczki lub proces audio, zostanie on natychmiast przetworzony na dźwięk i dodany do listy procesów w lewej strefie okna

Direct Offline Processing (Bezpośrednie przetwarzanie offline).

Jeśli ta opcja jest wyłączona, możesz wprowadzać zmiany w panelu przetwarzania bez natychmiastowego renderowania zmian w dźwięku. Aby dodać efekt wtyczki lub proces audio do listy procesów albo zastosować zmiany parametrów już dodanego procesu, kliknij **Apply** (Zastosuj). Aby odrzucić efekt wtyczki, proces audio lub zmianę parametru, kliknij **Discard** (Odrzuć).

UWAGA

• Funkcja **Auto Apply** (automatycznego stosowania) do natychmiastowego renderowania jest odpowiednia dla większości przepływów pracy. Jeśli jednak pracujesz z długimi zdarzeniami, możesz chcieć ją dezaktywować.

Left Divider (Lewy rozdzielacz)

Left Divider

Narzędzia umieszczone po lewej stronie separatora są zawsze pokazane.

Audition (Przesłuchanie)

Audition



Umożliwia przesłuchanie wybranego dźwięku z całym przetwarzaniem od góry listy procesów do wybranego procesu na liście. Wszystkie poniższe procesy są ignorowane podczas odtwarzania.

Audition Loop (Pętla przesłuchania)



Zapętla odtwarzanie do momentu dezaktywacji przycisku **Audition**.

Audition Volume (Głośność przesłuchania)



Umożliwia regulację głośności.

Extend Process Range (Rozszerz zakres procesu)

Extend Process Range in ms (Rozszerz zakres procesu w ms)



Umożliwia rozszerzenie zakresu procesu na lewą i prawą stronę granic zdarzenia. Pozwala to na powiększenie wydarzenia na późniejszym etapie z całą zastosowaną obróbką.

Tail (Ogon)

Tail in ms (Ogon w ms)



Umożliwia dodanie czasu na końcu renderowanych plików. W ten sposób efekty pogłosu i opóźnienia mogą całkowicie zniknąć.

Right Divider (Prawy rozdzielacz)

Right Divider

Narzędzia umieszczone po prawej stronie separatora są zawsze pokazane.

Window Zone Controls (Sterowanie strefą okna)

Show/Hide Left Zone (Pokaż/ukryj lewą strefę)



Pokazuje/ukrywa lewą strefę okna **Direct Offline Processing** (bezpośredniego przetwarzania w trybie offline), która zawiera listę procesów.

UWAGA

To ustawienie jest zapisywane globalnie.

POWIĄZANE LINKI

Automatyczne stosowanie na stronie 476

Rozszerzenie zakresu procesów na stronie 485

Ogon na stronie 485

Stosowanie przetwarzania

Możesz dodać przetwarzanie do jednego lub wielu wydarzeń, klipów lub zakresów w oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline). Obejmuje to efekty wtyczek, procesy

audio i operacje **Sample Editor** (Edytora sampli), takie jak **Cut** (wycinanie), **Paste** (wklejanie), **Delete** (usuwanie) i używanie narzędzia **Draw** (rysowania).

Funkcja **Auto Apply** (Automatycznego stosowania) do natychmiastowego renderowania jest odpowiednia dla większości przepływów pracy. Jeśli jednak pracujesz z długimi zdarzeniami lub używasz wtyczek z funkcją uczenia się, możesz chcieć ją dezaktywować.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz zdarzenie lub zakres w oknie projektu.
- Wybierz klip z **Pool** (puli).
- Wybierz zakres w **Sample Editor** (Edytorze próbek).
- Wybierz zdarzenie lub zakres w **Audio Part Editor** (Edytorze części audio).

2. Wybierz **Audio > Direct Offline Processing** (Audio > Bezpośrednie przetwarzanie offline).

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na pasku narzędzi **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline) kliknij **Add Process** (Dodaj proces) i wybierz proces audio.
- Na pasku narzędzi Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline kliknij **Add Plug-in** (Dodaj wtyczkę) i wybierz efekt wtyczki.
- W **Media rack** (stojak, regał, szafa) kliknij kafelek **VST Effects**, wybierz efekt wtyczki i przeciągnij go na listę procesów w lewej strefie.

WAŻNE

- Możesz wybrać wszystkie zainstalowane wtyczki VST do przetwarzania w trybie offline. Jednak nie każda wtyczka nadaje się do przetwarzania w trybie offline.
- Jeśli zastosujesz efekt stereo do monofonicznego materiału dźwiękowego, używana będzie lewa strona wyjścia stereo efektu.

Wybrany efekt wtyczki lub proces audio zostanie dodany do listy procesów.

4. Aktywuj **Audition** (Przesłuchanie) i wprowadź zmiany w panelu procesu. Otrzymujesz wizualną informację zwrotną, gdy proces jest uruchomiony. Jednak nawet jeśli przetwarzanie nie zostało zakończone, możesz aktywować **Audition** w dowolnym momencie.

5. Opcjonalne: Jeśli opcja **Auto Apply** (Automatyczne stosowanie) jest wyłączona, wybierz, czy chcesz zastosować przetwarzanie do dźwięku, czy je odrzucić.

- Kliknij **Apply** (Zastosuj) aby dodać efekt wtyczki lub proces dźwiękowy do listy procesów i wyrenderować go do postaci audio.
- Kliknij **Discard** (Odrzuć), aby odrzucić efekt wtyczki lub proces audio. Panel procesu jest pusty.

WYNIK

Efekt wtyczki lub proces audio jest renderowany do audio. W oknie **Project**, w **Pool** (puli) lub w **Audio Part Editor** (Edytorze części audio) przetwarzane zdarzenia mają symbol fali.

Stosowanie przetwarzania do wielu zdarzeń

Direct Offline Processing (Bezpośrednie przetwarzanie offline) umożliwia dodawanie efektów wtyczek lub wbudowanych procesów audio do wielu zdarzeń jednocześnie. Możesz także modyfikować lub usuwać przetwarzanie wielu zdarzeń jednocześnie.

- Aby zastosować wtyczki lub procesy dźwiękowe do wielu zdarzeń jednocześnie, wybierz dźwięk i dodaj, zmodyfikuj lub usuń przetwarzanie.

Jeśli wybierzesz wiele zdarzeń, kolumna **Count** (Liczba) na liście procesów pokazuje, ile wystąpień każdego procesu jest używanych w całym zaznaczeniu audio. Procesy na liście procesów są uporządkowane alfabetycznie.

UWAGA

Stosowanie efektów wtyczek do wielu zdarzeń, które mają różne konfiguracje kanałów, może prowadzić do niepożądanych rezultatów w zależności od używanej wtyczki.

UWAGA

W oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline) można również edytować przetwarzanie dźwięku wielu klipów w **Pool** (puli) jednocześnie.

POWIĄZANE LINKI

Wbudowane procesy audio na stronie 488

Okno bezpośredniego przetwarzania w trybie offline na stronie 477

Stosowanie efektów insertowych jako przetwarzanie offline

Możesz zastosować efekty dźwiękowe z gniazd **MixConsole** lub **Inspector** lub całych łańcuchów wtyczek z ich bieżącymi ustawieniami parametrów jako przetwarzanie offline.

WARUNEK WSTĘPNY

Twój projekt zawiera ścieżki z efektami wtyczek dźwiękowych.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie dźwiękowe, klip lub zakres.
2. Wybierz **Audio > Direct Offline Processing** (Audio > Bezpośrednie przetwarzanie offline).
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W **MixConsole** lub **Inspector** kliknij gniazdo **Inserts** (Wstawki) z załadowaną wtyczką i przeciągnij wtyczkę na listę procesów **Direct Offline Processing**.
 - W **MixConsole** kliknij nagłówek **Inserts rack** (stopjak, regał, szafa) i przeciągnij cały rack ze wszystkimi załadowanymi wtyczkami na listę procesów **Direct Offline Processing**.

UWAGA

Efekt wtyczki lub cały łańcuch wtyczek jest natychmiast dodawany do listy procesów, nawet jeśli **Auto Apply** (Automatyczne stosowanie) jest wyłączone.

WYNIK

Efekt wtyczki lub cały łańcuch wtyczek jest odtwarzany w audio z jego aktualnymi ustawieniami parametrów.

Stosowanie efektów wtyczek z funkcją uczenia się

Możesz trenować efekt wtyczki, który ma funkcję uczenia się, na przykład wtyczkę do redukcji szumów.

PROCEDURA

1. Wybierz zakres audio, którego chcesz użyć do nauczenia wtyczki o spektrum szumów. Na przykład możesz użyć pauzy, która zawiera tylko szum i nie zawiera innych treści.
2. W oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline) wyłącz opcję **Auto Apply** (Automatyczne stosowanie).
3. Dodaj wtyczkę redukcji szumów i aktywuj jej tryb nauki.
4. Na pasku narzędzi okna **Direct Offline Processing** aktywuj **Audition Loop** (Pętla przesłuchania).
5. Aktywuj **Audition** (Przesłuchanie).
6. Po przeszkoleniu wtyczki wyłącz jej tryb uczenia się.
7. Dezaktywuj przesłuchanie.
8. Kliknij **Discard** (Odrzuć).
Redukcja szumów nie jest w tym momencie stosowana, ale wtyczka zachowuje ustawienia parametrów dla wyuczonego widma szumów.
9. Wybierz całe zdarzenie.
10. W oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline) dodaj wtyczkę redukcji szumów i kliknij **Apply** (Zastosuj) lub użyj odpowiedniego polecenia klawiszowego.

WYNIK

Redukcja szumów jest stosowana do całego zdarzenia z bieżącymi ustawieniami parametrów.

Favorites (Ulubione)

W przypadku wtyczek lub procesów audio, których często używasz, możesz utworzyć ulubione w oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline).

Ulubione umożliwiają natychmiastowe zastosowanie jednej lub wielu wtyczek i procesów audio z dedykowanymi ustawieniami parametrów dla wybranego dźwięku. Możesz utworzyć do 36 ulubionych w 4 bankach, przeciągając wtyczki i procesy audio do sekcji ulubionych pod listą procesów.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie Ulubionych na stronie 483

Stosowanie przetwarzania przez Ulubione na stronie 484

Przetwarzanie wsadowe na stronie 484

Tworzenie ulubionych

W oknie **Direct Offline Processing** możesz tworzyć ulubione dla często używanych wtyczek lub procesów z dedykowanymi ustawieniami parametrów.

WARUNEK WSTĘPNY

Lista procesów zawiera wtyczki lub procesy audio z ustawieniami parametrów, które chcesz zapisać jako ulubione.

PROCEDURA

1. Opcjonalnie: w sekcji favorites (ulubionych) wybierz bank.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na liście procesów wybierz jeden lub wiele procesów i przeciągnij je do sekcji ulubionych.

UWAGA

Jeśli przeciągasz wiele procesów, musisz wprowadzić nazwę partii w oknie **New Batch** (Nowa partia).

- W stojaku na **Media** (multimedia) kliknij kafelek **VST Effects** (Efekty VST), wybierz efekt wtyczki i przeciągnij go do sekcji ulubionych.

WYNIK

W wybranym banku w sekcji ulubionych tworzona jest pojedyncza pozycja lub grupa ulubionych.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Możesz zmienić nazwę lub usunąć ulubione lub grupę, korzystając z menu kontekstowego.

POWIĄZANE LINKI

Przetwarzanie wsadowe na stronie 484

Tworzenie ulubionych z efektów insertowych

Możesz użyć efektów dźwiękowych z gniazd **MixConsole** lub **Inspector** lub całych łańcuchów wtyczek z ich bieżącymi ustawieniami parametrów, aby utworzyć ulubione w oknie **Direct Offline Processing**.

WARUNEK WSTĘPNY

Twój projekt zawiera ścieżki z efektami wtyczek dźwiękowych

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie dźwiękowe, klip lub zakres.
2. Wybierz **Audio > Direct Offline Processing** (Audio > Bezpośrednie przetwarzanie offline).
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W **MixConsole** lub **Inspector** kliknij gniazdo **Inserts** (insertów) z załadowaną wtyczką i przeciągnij wtyczkę do sekcji ulubionych **Direct Offline Processing** (Bezpośredniego przetwarzania offline).
 - W **MixConsole** kliknij nagłówek **Inserts** rack i przeciągnij cały rack ze wszystkimi załadowanymi wtyczkami do sekcji ulubionych **Direct Offline Processing**. Jeśli przeciągasz wiele procesów, musisz wprowadzić nazwę partii w oknie **New Batch** (Nowa partia).

WYNIK

W wybranym banku w sekcji ulubionych tworzona jest pojedyncza pozycja lub grupa ulubionych.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Możesz zmienić nazwę lub usunąć ulubione lub grupę, korzystając z menu kontekstowego.

Stosowanie przetwarzania przez Ulubione

Ulubione umożliwiają natychmiastowe zastosowanie przetwarzania do jednego lub wielu zdarzeń, klipów lub zakresów.

UWAGA

Jeśli zastosujesz efekty wtyczek lub procesy audio, klikając Ulubione, przetwarzanie jest natychmiast odtwarzane w dźwięku, nawet jeśli **Auto Apply** (Automatyczne stosowanie) jest wyłączone.

PROCEDURA

1. Wybierz jedno lub wiele zdarzeń.
2. W oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline) kliknij **Favorites** (ulubione).

WYNIK

Odpowiednia wtyczka, proces audio lub partia procesów jest natychmiast stosowana do dźwięku.

POWIĄZANE LINKI

Ulubione na stronie 483

Automatyczne stosowanie na stronie 476

Przetwarzanie wsadowe na stronie 484

Batch Processing (Przetwarzanie wsadowe)

Direct Offline Processing (Bezpośrednie przetwarzanie offline) umożliwia zapisywanie wielu efektów wtyczek lub procesów audio z dedykowanymi ustawieniami jako zestawy w sekcji **Favorites** (Ulubione) i stosowanie tych zestawów jednym kliknięciem. Możesz także zastosować wstępne ustawienia łańcucha efektów (FX) lub wstawić efekty ustawień wstępnych ścieżek jako partie.

- Możesz tworzyć partie, przeciągając wiele procesów z listy procesów do sekcji ulubionych.
- Możesz zastosować partię do dźwięku, klikając odpowiedni ulubiony.
- Możesz zastosować preset łańcuchów efektów lub wstawić efekty presetów ścieżek jako pakiety, klikając **Select Preset** (Wybierz ustawienie wstępne) na pasku narzędzi **Direct Offline Processing**.

UWAGA

- Partie są natychmiast stosowane do dźwięku, nawet jeśli **Auto Apply** (automatyczne stosowanie) jest wyłączone.
- Partie są zapisywane globalnie.
- Jeśli pakiety zawierają efekty wtyczek, które nie są dostępne na Twoim komputerze, są one stosowane bez wtyczek.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie Ulubionych na stronie 483

Stosowanie przetwarzania przez Ulubione na stronie 484

Stosowanie presetów FX Chain (łańcucha efektów) na stronie 485

Automatyczne stosowanie na stronie 476

Stosowanie presetów łańcucha efektów

Możesz importować preset łańcuchów efektów lub wstawiać efekty presetów ścieżek i stosować je jako procesy wsadowe.

UWAGA

Partie są natychmiast stosowane do dźwięku, nawet jeśli **Auto Apply** (automatyczne stosowanie) jest wyłączone.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline) kliknij **Select Preset** (Wybierz ustawienie wstępne) i wybierz załadowanie presetu łańcucha efektów lub efektu insertowego z presetu ścieżki.
2. Z selektora wybierz preset łańcucha efektów lub preset ścieżki.

WYNIK

Efekty presetu łańcucha FX lub presetu ścieżki są natychmiast stosowane do audio.

POWIĄZANE LINKI

Automatyczne stosowanie na stronie 476

Zapisywanie ustawień wstępnych wstawiania na stronie 470

Ustawienia ścieżki na stronie 192

Rozszerzenie zakresu procesu

Zakres przetwarzania można rozszerzyć na lewą i prawą granicę zdarzenia audio. To ustawienie umożliwia powiększenie zdarzenia nawet po zastosowaniu obróbki.

- Aby rozszerzyć zakres przetwarzania, kliknij opcję **Extend Process Range** (Rozszerz zakres przetwarzania) w ms na pasku narzędzi **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline) i podaj wartość w milisekundach.

UWAGA

- Aby to zadziałało, dźwięk musi być dostępny poza granicami zdarzenia.
- To ustawienie działa globalnie dla wszystkich zdarzeń.

Tail (Ogon)

Możesz dodać czas na końcu renderowanego dźwięku podczas stosowania efektów wtyczek.

Dodanie ogona pozwala uniknąć obcięta ogona pogłosu lub efektu opóźnienia. Ogon jest dodawany na końcu zdarzenia, a rozmiar zdarzenia jest automatycznie zmieniany.

- Aby dodać ogon podczas stosowania efektu wtyczki, kliknij opcję **Tail in ms** (Ogon w ms) na pasku narzędzi **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline) i podaj wartość w milisekundach.

UWAGA

- To ustawienie działa globalnie dla wszystkich zdarzeń.
- Ogon jest dodawany tylko wtedy, gdy dodajesz efekty wtyczek. Jeśli dodasz procesy audio, na przykład **Gain** (Wzmocnienie), nie zostanie dodany ogon.
- Jeśli dodasz zakończenie do zdarzenia, którego rozmiar został wcześniej ręcznie zmieniony, zakończenie zostanie dodane, ale długość zdarzenia nie zostanie dostosowana automatycznie. Dlatego musisz dostosować zdarzenie ręcznie. W tym przypadku ogon jest miksowany z leżącym poniżej klipem audio.

POWIĄZANE LINKI

Opcje zmiany rozmiaru zdarzenia na stronie 213

Modyfikowanie procesów

Możesz usunąć lub zmodyfikować część lub całość przetwarzania klipu w oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline). Obejmuje to procesy audio w wyskakującym menu **Processes** (Procesy), wszelkie zastosowane efekty wtyczek oraz operacje **Sample Editor** (Edytora sampli), takie jak **Cut** (wycinanie), **Paste** (wklejanie), **Delete** (usuwanie) i rysowanie za pomocą narzędzia **Draw** (Rysuj).

Funkcja **Auto Apply** (Automatycznego stosowania) do natychmiastowego renderowania jest odpowiednia dla większości przepływów pracy. Jeśli jednak pracujesz z długimi zdarzeniami lub używasz wtyczek z funkcją uczenia się, możesz chcieć ją dezaktywować.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz przetworzone zdarzenie w oknie **Project** lub w **Audio Part Editor** (Edytorze części audio).

UWAGA

W oknie **Project** lub w **Audio Part Editor** (Edytorze części audio) przetworzone zdarzenia są oznaczone symbolem fali w prawym górnym rogu.

- Wybierz przetworzony klip w **Pool** (puli)

UWAGA

W **Pool** (puli) przetworzone klipy są oznaczone symbolem fali w kolumnie **Status** (Stan).

- Wybierz przetworzony zakres w **Sample Editor** (Edytorze próbek).

2. Wybierz **Audio > Direct Offline Processing** (Audio > Bezpośrednie przetwarzanie offline).

3. Na liście procesów wybierz proces, który chcesz edytować, klikając go.

4. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aktywuj **Audition** (Przesłuchanie) i zmodyfikuj ustawienia procesu.
- Zresetuj proces do ustawień domyślnych, klikając **Reset to Default Values** (Resetuj do wartości domyślnych).

- Usuń proces, klikając **Delete**  (Usuń) na panelu procesu.

UWAGA

Alternatywnie możesz kliknąć listę procesów prawym przyciskiem myszy i wybrać **Delete** (Usuń).

- Aby usunąć całe przetwarzanie zastosowane do zdarzenia, kliknij prawym przyciskiem myszy listę procesów i wybierz opcję **Delete All** (Usuń wszystko).

5. Opcjonalne: Jeśli opcja **Auto Apply** (Automatyczne stosowanie) jest wyłączona, wybierz, czy chcesz zastosować zmiany parametrów do audio, czy je odrzucić.

- Kliknij **Apply** (Zastosuj), aby zastosować zmiany parametrów do audio.
- Kliknij **Discard** (Odrzuć), aby odrzucić zmiany parametrów.

POWIĄZANE LINKI

Okno bezpośredniego przetwarzania w trybie offline na stronie 477

Kolumny okna puli na stronie 612

Zmiana kolejności na liście procesów

Możesz zmienić kolejność operacji na liście **Direct Offline Processing** (procesów bezpośredniego przetwarzania w trybie offline), przeciągając je.

PROCEDURA

- Kliknij efekt wtyczki lub proces audio i przeciągnij go.

WYNIK

Operacje przetwarzania w trybie offline są renderowane do audio w określonej kolejności.

Obejście procesów

W oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline) możesz ominąć procesy. Pozwala to usłyszeć dźwięk bez procesów.

- Aby włączyć/wyłączyć obejście procesu, kliknij przycisk **Bypass Process** (Obejście procesu) po lewej stronie procesu.

UWAGA

• Jeśli włączysz/wyłączysz **Bypass Process**, cały łańcuch procesów jest obliczany od nowa. W zależności od długości dźwięku i liczby procesów może to zająć trochę czasu. Na liście procesów otrzymujesz wizualną informację zwrotną, gdy proces jest uruchomiony.

- Stan obejścia jest zapisywany wraz z projektem.

Procesy kopiowania i wklejania

Możesz kopiować i wklejać efekty wtyczek i procesy dźwiękowe wraz z ich ustawieniami parametrów między zdarzeniami, klipami i zakresami.

PROCEDURA

1. Wybierz przetworzone zdarzenie audio, klip lub zakres.

UWAGA

Nie można skopiować przetwarzania na wybranych wielu zdarzeniach.

2. W oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline) wybierz jedną lub wiele pozycji z listy procesów.
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy proces na liście procesów i wybierz **Copy** (Kopiuj) z menu kontekstowego.
4. Wybierz zdarzenia lub klipy, do których chcesz wkleić proces.
5. W oknie **Direct Offline Processing** kliknij prawym przyciskiem myszy proces na liście procesów i wybierz opcję **Paste** (Wklej).

WYNIK

Skopiowane procesy i wszystkie ustawienia parametrów są dodawane do listy procesów wybranego audio.

Stosowanie przetwarzania offline na stałe

Możesz trwale zastosować przetwarzanie offline do audio.

WARUNEK WSTĘPNY

Zastosowano efekty wtyczek lub procesy dźwiękowe do zdarzenia, klipu lub zakresu i masz pewność, że nie musisz już edytować przetwarzania.

WAŻNE

Trwale przetwarzanie offline nie może zostać cofnięte.

PROCEDURA

1. Wybierz przetworzone zdarzenie, klip lub zakres.
2. Wybierz **Audio > Make Direct Offline Processing Permanent** (Audio > Ustaw bezpośrednio przetwarzanie offline na stałe).

UWAGA

Alternatywnie wybierz opcję **Make All Permanent** (Ustaw wszystko na stałe) w menu kontekstowym listy procesów **Direct Offline Processing** (bezpośredniego przetwarzania w trybie offline).

3. Kliknij **OK**.

WYNIK

- Wszystkie przetwarzanie i stosowane efekty są trwale dodawane do wybranego zdarzenia, klipu lub zakresu.
- Lista procesów jest pusta.
- Zdarzenie lub klip nie są już oznaczane jako przetworzone w trybie offline za pomocą symbolu

przebiegu (fali).

Wbudowane procesy audio

Cubase zapewnia kilka wbudowanych procesów audio, których można użyć do **Direct Offline Processing** (bezpośredniego przetwarzania offline).

WAŻNE

Procesy audio bez regulowanych parametrów, na przykład **Reverse** (Odwróć) lub **Silence** (Wycisz), są natychmiast stosowane do dźwięku, nawet jeśli **Auto Apply** (automatyczne stosowanie) jest wyłączone.

Envelope (Obwiednia)

Obwiednia umożliwia zastosowanie obwiedni głośności do wybranego audio.



Curve Type buttons (Przyciski typu krzywej)

Określ, czy odpowiednia obwiednia wykorzystuje **Spline Interpolation** (interpolację splajnu), **Damped Spline Interpolation** (interpolację splajnu z tłumieniem) lub **Linear Interpolation** (interpolację liniową).

Envelope display (Wyświetlacz obwiedni)

Pokazuje kształt obwiedni. Otrzymany kształt fali jest pokazany ciemnym tonem, a bieżący kształt fali jasnym tonem.

- Aby dodać punkt krzywej, kliknij krzywą.
- Aby przesunąć punkt krzywej, kliknij i przeciągnij.
- Aby usunąć punkt krzywej, kliknij go i przeciągnij poza obszar wyświetlania

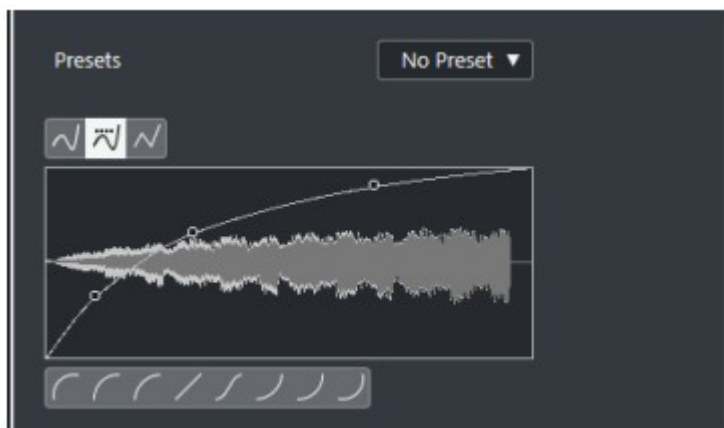
Presets pop-up menu (Menu podręczne ustawień wstępnych)

Umożliwia zarządzanie ustawieniami wstępnymi.

- Aby zapisać ustawienie wstępne, wybierz opcję **Save Preset** (Zapisz ustawienie wstępne) z menu podręcznego, wprowadź nazwę i kliknij przycisk **OK**.
- Aby zastosować ustawienie wstępne, wybierz je z menu podręcznego.
- Aby usunąć ustawienie wstępne, wybierz je z wyskakującego menu i kliknij **Remove Preset** (Usuń ustawienie wstępne).

Fade In/Fade Out (Narastanie/Zanikanie)

Fade In i **Fade Out** pozwalają zastosować wyciszenie do wybranego audio.



Curve Type buttons (Przyciski typu krzywej)

Określ, czy odpowiednia obwiednia wykorzystuje **Spline Interpolation** (interpolację splajnu), **Damped Spline Interpolation** (interpolację splajnu z tłumieniem) lub **Linear Interpolation** (interpolację liniową).

Envelope display (Wyświetlacz obwiedni)

Pokazuje kształt obwiedni. Otrzymany kształt fali jest pokazany ciemnym tonem, a bieżący kształt fali jasnym tonem.

- Aby dodać punkt krzywej, kliknij krzywą.
- Aby przesunąć punkt krzywej, kliknij i przeciągnij.
- Aby usunąć punkt krzywej, kliknij go i przeciągnij poza obszar wyświetlania

Presets pop-up menu (Menu podręczne ustawień wstępnych)

Umożliwia zarządzanie ustawieniami wstępnymi.

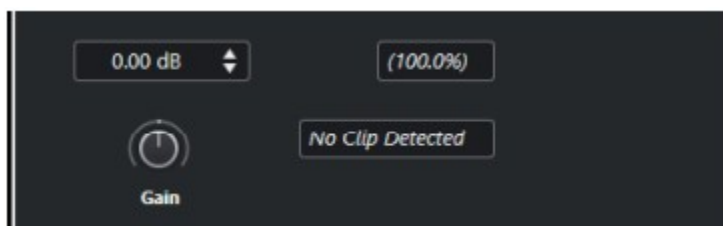
- Aby zapisać ustawienie wstępne, wybierz opcję **Save Preset** (Zapisz ustawienie wstępne) z menu podręcznego, wprowadź nazwę i kliknij przycisk **OK**.
- Aby zastosować ustawienie wstępne, wybierz je z menu podręcznego.
- Aby usunąć ustawienie wstępne, wybierz je z wyskakującego menu i kliknij **Remove Preset** (Usuń ustawienie wstępne).

Curve Shape buttons (Przyciski kształtu krzywej)

Te przyciski zapewniają szybki dostęp do niektórych typowych kształtów krzywych.

Gain (Wzmocnienie)

Gain umożliwia zmianę wzmocnienia, czyli poziomu wybranego dźwięku.



Gain (Wzmocnienie)

Umożliwia ustawienie wartości wzmocnienia w zakresie od -50 dB do +20 dB.

Clipping Detection text (Tekst wykrywania obcinania)

Ten tekst jest wyświetlany, jeśli korzystasz z **Audition** (Przesłuchanie), a ustawienie wzmocnienia daje poziom dźwięku powyżej 0 dB.

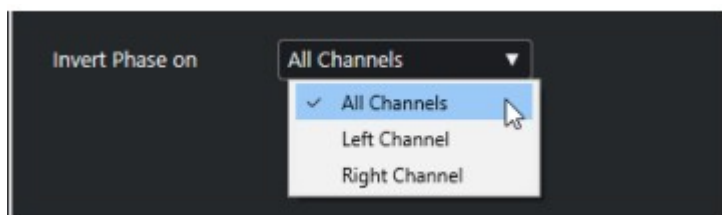
UWAGA

W przypadku przesterowania zmniejsz wartość wzmocnienia i zamiast tego użyj procesu **Normalize** (normalizacji) audio. Pozwala to maksymalnie zwiększyć poziom dźwięku bez powodowania obcinania.

POWIĄZANE LINKI

Invert Phase (Odwróć fazę)

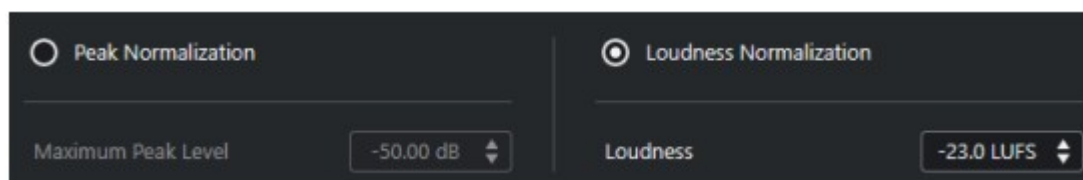
Invert Phase umożliwia odwrócenie fazy wybranego audio.



W przypadku stereofonicznych plików audio dostępne jest wyskakujące menu. Pozwala określić, które kanały mają odwróconą fazę: lewy kanał, prawy kanał lub oba.

Normalize (Normalizuj)

Normalize pozwala podnieść lub obniżyć poziom dźwięku, który został nagrany przy nieodpowiednim poziomie wejściowym. Możesz użyć maksymalnego poziomu szczytowego lub głośności dźwięku jako odniesienia do normalizacji.



Peak Normalization (Szczytowa normalizacja)

Umożliwia normalizację dźwięku w oparciu o maksymalny poziom szczytowy. **Maximum Peak Level in dBFS** (Maksymalny poziom szczytowy w dBFS) ustawia maksymalny poziom szczytowy dźwięku, pomiędzy -50dB a 0dB. Od tego maksymalnego poziomu odejmowany jest bieżący maksymalny poziom wybranego dźwięku, a wzmocnienie jest zwiększane lub zmniejszane o wynikową wartość.

Loudness Normalization (Normalizacja głośności)

Umożliwia normalizację dźwięku w oparciu o zintegrowaną głośność, zgodnie z zaleceniem R128 Europejskiej Unii Nadawców (EBU). **Integrated Loudness in LUFS** (Zintegrowana głośność w LUFS) ustawia wartość głośności dla dźwięku między -34LUFS a 0LUFS.

UWAGA

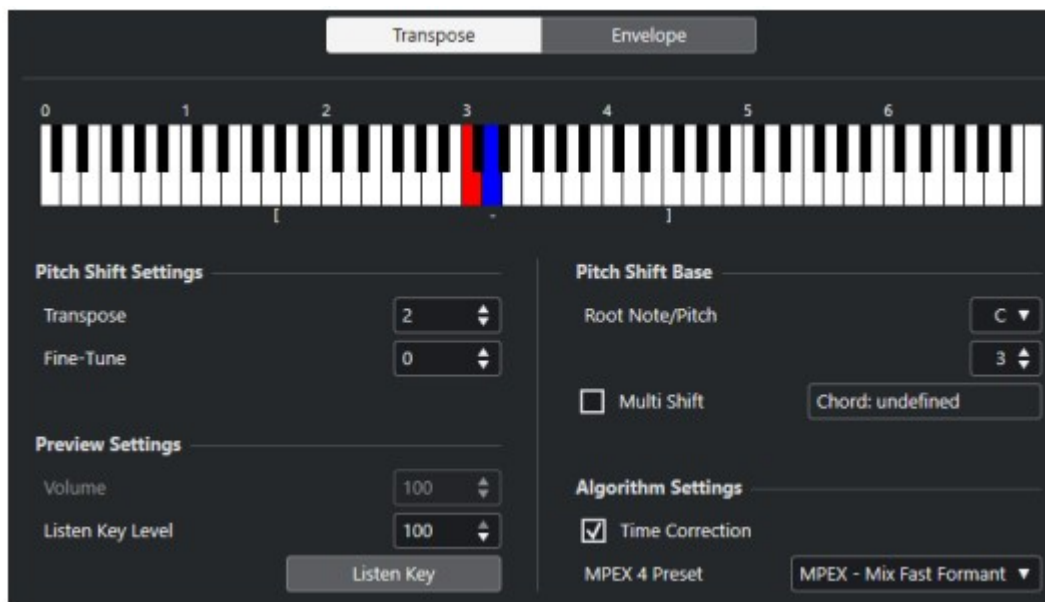
- W przypadku dźwięku krótszego niż 0,4 s normalizacja głośności nie jest stosowana, aby uniknąć nieoczekiwane dużych zmian wzmocnienia.
- Normalizowanie wysoce dynamicznego sygnału w oparciu o zintegrowaną głośność może powodować piki powyżej 0dB. Aby tego uniknąć, zalecamy dodanie wtyczki **Brickwall Limiter** po procesie normalizacji (**Normalize**).

POWIĄZANE LINKI

Pomiar głośności na stronie 438

Pitch Shift (Przesunięcie tonu)

Pitch Shift umożliwia zmianę wysokości dźwięku z lub bez wpływu na jego długość. Możesz także tworzyć harmonie, określając kilka tonacji lub stosując przesunięcie tonu na podstawie krzywej obwiedni.



Na karcie **Transpose** (Transpozycja) dostępne są następujące opcje:

Keyboard display (Wyświetlacz klawiatury)

Przedstawia graficzny przegląd transpozycji, w którym pryma jest zaznaczona na czerwono, a transponowana tonacja na niebiesko.

UWAGA

Wskazana pryma nie ma nic wspólnego z tonacją ani wysokością oryginalnego dźwięku, po prostu zapewnia sposób wyświetlania interwałów transpozycji.

- Aby zmienić prymę, użyj ustawień w sekcji **Pitch Shift Base** lub przytrzymaj **Alt** i kliknij na klawiaturze.
- Aby określić interwał transpozycji, kliknij jeden z klawiszy.
- Aby określić akord, aktywuj **Multi Shift** i kliknij kilka klawiszy. Aby usunąć interwał transpozycji, kliknij niebieski przycisk.

Pitch Shift Settings (Ustawienia przesunięcia tonu)

Transpose (Transponować)

Umożliwia określenie wielkości przesunięcia wysokości tonu w półtonach.

Fine-Tune (Dostroić)

Umożliwia określenie wielkości przesunięcia tonu w centach.

Preview Settings (Ustawienia podglądu)

Volume (Głośność)

Umożliwia zmniejszenie głośności dźwięku z przesunięciem tonacji. Ta funkcja jest niedostępna, jeśli włączona jest **Time Correction** (korekcja czasu).

Listen Key Level (Słuchaj poziomu klawisza)

Umożliwia regulację poziomu dźwięku o przesuniętej tonacji. Kliknij opcję **Listen Key/Listen Chord** (Słuchaj klawisza/Słuchaj akordu) aby odtworzyć dźwięk testowy dźwięku o przesuniętej tonacji.

Pitch Shift Base (Podstawa zmiany wysokości tonu)

Root Note/Pitch (Nuta podstawowa/ton)

Umożliwia ustawienie prymy.

UWAGA

Wskazana pryma nie ma nic wspólnego z tonacją ani wysokością oryginalnego dźwięku, po prostu zapewnia sposób wyświetlania interwałów transpozycji.

Multi Shift (Wiele zmian)

Aktywuj to, aby określić kilka klawiszy transpozycji i stworzyć wieloczęściowe harmonie. Jeśli dodane interwały składają się na akord standardowy, akord ten jest wyświetlany po prawej stronie.

- Aby dołączyć oryginalny, nieprzetrasponowany dźwięk, kliknij klawisz główny na wyświetlaczu klawiatury, aby był wyświetlany na niebiesko.

Algorithm Settings (Ustawienia algorytmu)

Time Correction (Korekta czasu)

Aktywuj tę opcję, aby zmienić tonację bez wpływu na długość dźwięku. Jeśli to jest wyłączone i podniesiesz tonację, sekcja audio zostanie skrócona.

MPEX 4 Preset (Ustawienie wstępne MPEX 4)

Umożliwia wybór algorytmu MPEX 4.

POWIĄZANE LINKI

Algorytmy Time Stretch i Pitch Shift na stronie 499

Zmiana wysokości dźwięku oparta na obwiedniach

Na karcie **Envelope** (Obwiednia) możesz określić krzywą obwiedni jako podstawę przesunięcia tonu.



Curve Type buttons (Przyciski typu krzywej)

Określ, czy odpowiednia obwiednia wykorzystuje **Spline Interpolation** (interpolację splajnu), **Damped Spline Interpolation** (interpolację splajnu z tłumieniem) lub **Linear Interpolation** (interpolację liniową).

Envelope display (Wyświetlacz obwiedni)

Pokazuje kształt krzywej obwiedni na obrazie fali dźwięku wybranego do przetworzenia. Punkty krzywej obwiedni powyżej linii środkowej wskazują dodatnie przesunięcie tonu, punkty krzywej poniżej linii środkowej wskazują ujemne przesunięcie tonu. Początkowo krzywa obwiedni jest poziomą, środkową linią, wskazującą na zerowe przesunięcie tonu.

- Aby dodać punkt krzywej, kliknij krzywą.
- Aby przesunąć punkt krzywej, kliknij i przeciągnij.
- Aby usunąć punkt krzywej, kliknij go i przeciągnij poza obszar wyświetlania.
- Aby usunąć wszystkie punkty krzywej, kliknij **Reset** (Resetuj) nad wyświetlaczem obwiedni.

Pitch Shift Settings (Ustawienia przesunięcia tonu)

Range (Zakres)

Umożliwia określenie pionowego zakresu wysokości obwiedni. Przesunięcie punktu krzywej na górę ekranu powoduje przesunięcie tonu o tę wartość.

Transpose (Transponować)

Umożliwia określenie wielkości przesunięcia wysokości tonu w półtonach.

Fine-Tune (Dostroić)

Umożliwia określenie wielkości przesunięcia tonu w centach.

Algorithm Settings (Ustawienia algorytmu)

Time Correction (Korekta czasu)

Aktywuj tę opcję, aby zmienić tonację bez wpływu na długość dźwięku. Jeśli ta funkcja jest wyłączona, podniesienie tonu skraca sekcję audio i odwrotnie, podobnie jak zmiana prędkości odtwarzania w magnetofonie.

MPEX 4 Preset (Ustawienie wstępne MPEX 4)

Umożliwia wybór algorytmu MPEX 4.

POWIĄZANE LINKI

MPEX na stronie 499

Usuń opcję przesunięcia DC

Remove DC Offset (Usuń przesunięcie DC) umożliwia usunięcie dowolnego przesunięcia DC w wyborze audio.

Jeśli twój sygnał audio zawiera zbyt dużą składową prądu stałego, możesz zauważyć, że nie jest ona wyśrodkowana wokół osi poziomemu zerowego. Nazywa się to przesunięciem DC.

- Aby sprawdzić, czy dźwięk zawiera przesunięcia DC, wybierz dźwięk i wybierz **Audio > Statistics** (Audio > Statystyka).

WAŻNE

Przesunięcie DC jest zwykle obecne w całym nagraniu. Dlatego zawsze stosuj opcję **Remove DC Offset** (Usuń przesunięcie DC), aby zakończyć klipy audio.

Nie ma regulowanych parametrów dla tego procesu audio.

POWIĄZANE LINKI

Okno statystyk na stronie 507

Resample (Ponowne próbkowanie)

Resample pozwala na zmianę długości, tempa i tonu zdarzenia.

W przypadku ponownego próbkowania do wyższej częstotliwości próbkowania zdarzenie wydłuża się, a dźwięk jest odtwarzany z mniejszą szybkością i niższym tonem. Jeśli ponownie spróbujesz z niższą częstotliwością próbkowania, zdarzenie będzie krótsze, a dźwięk będzie odtwarzany z większą szybkością i wyższym tonem.



File Sample Rate (Częstotliwość próbkowania pliku)

Pokazuje oryginalną częstotliwość próbkowania zdarzenia.

New Sample Rate (Nowa częstotliwość próbkowania)

Umożliwia ponowne próbkowanie zdarzenia przez określenie częstotliwości próbkowania.

Difference (Różnica)

Umożliwia ponowne próbkowanie zdarzenia przez określenie różnicy między oryginalną częstotliwością próbkowania a nową częstotliwością próbkowania.

Reverse (Odwróć)

Reverse umożliwia odwrócenie wyboru dźwięku, tak aby brzmiało tak, jakbyś odtwarzał taśmę od tyłu. Nie ma regulowanych parametrów dla tego procesu audio.

Silence (Cisza)

Silence umożliwia zastąpienie zaznaczenia ciszą. Nie ma regulowanych parametrów dla tego procesu audio.

Stereo Flip (Odwróć stereo)

Stereo Flip umożliwia manipulowanie lewym i prawym kanałem wyboru audio stereo.

W wyskakującym menu Tryb dostępne są następujące opcje:

Flip Left-Right (Odwróć w lewo-w prawo)

Zamienia lewy i prawy kanał.

Left to Stereo (W lewo do stereo)

Kopiuje dźwięk lewego kanału do prawego kanału.

Right to Stereo (Prawo do stereo)

Kopiuje dźwięk prawego kanału do lewego kanału.

Merge (Łącz)

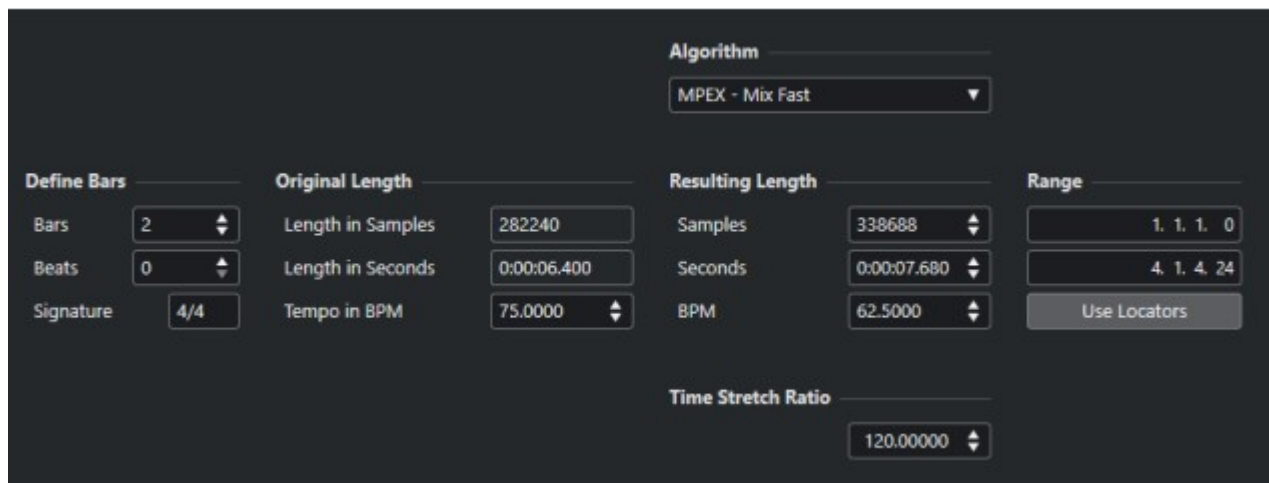
Łączy oba kanały z każdej strony w celu uzyskania dźwięku mono.

Subtract (Odejmi)

Odejmuje informacje lewego kanału od prawego. Ta funkcja jest zwykle używana w tle karaoke, ponieważ usuwa wyśrodkowany materiał mono z sygnału stereo.

Time Stretch (Rozciągnięcie czasu)

Time Stretch umożliwia zmianę długości i tempa wybranego dźwięku bez wpływu na wysokość (pitch).



Define Bars (Zdefiniuj takty)

W tej sekcji możesz ustawić długość wybranego audio i metrum.

Bars (Takty)

Umożliwia ustawienie długości wybranego audio w taktach

Beats (Uderzenia)

Umożliwia ustawienie długości wybranego audio w uderzeniach.

Signature (Metrum)

Umożliwia ustawienie metrum..

Original Length (Oryginalna długość)

Ta sekcja zawiera informacje i ustawienia dotyczące audio wybranego do przetworzenia.

Length in Samples (Długość w próbkach)

Pokazuje długość wybranego audio w próbkach.

Length in Seconds (Długość w sekundach)

Pokazuje długość wybranego audio w sekundach.

Tempo in BPM (Tempo w BPM)

Umożliwia wprowadzenie rzeczywistego tempa dźwięku w uderzeniach na minutę. Ta opcja pozwala na rozciągnięcie w czasie dźwięku do innego tempa, bez konieczności obliczania rzeczywistej długości rozciągnięcia w czasie.

Resulting Length (Wynikowa długość)

Wartości te zmieniają się automatycznie, jeśli dostosujesz **Time Stretch Ratio** (Współczynnik rozciągnięcia czasu) w celu rozciągnięcia audio tak, aby pasowało do określonego przedziału czasowego lub tempa.

Samples (Próbki)

Pokazuje wynikową długość w próbkach.

Seconds (Sekundy)

Pokazuje wynikową długość w sekundach.

BPM

Pokazuje wynikowe tempo w uderzeniach na minutę. Aby to zadziało, należy określić wartość **Original Length** (Oryginalna długość).

Range (Zakres)

Te ustawienia umożliwiają ustawienie zakresu dla odcinka czasu.

Arbitrary Range Start Time (Czas rozpoczęcia dowolnego zakresu)

Umożliwia ustawienie pozycji początkowej zakresu.

Arbitrary Range End Time (Arbitralny czas zakończenia zakresu)

Umożliwia ustawienie pozycji końcowej zakresu.

Use Locators (Użyj lokalizatorów)

Umożliwia ustawienie wartości zakresu odpowiednio dla lewej i prawej pozycji lokalizatora.

Algorithm (Algorytm)

Umożliwia wybranie algorytmu rozciągania czasu.

Time Stretch Ratio (Współczynnik rozciągania czasu)

Umożliwia ustawienie czasu rozciągnięcia jako wartości procentowej oryginalnej długości. Jeśli użyjesz ustawień w sekcji **Resulting Length** (Wynikowa długość) do określenia długości rozciągnięcia czasu, ta wartość zmieni się automatycznie.

POWIĄZANE LINKI

Algorytmy Time Stretch i Pitch Shift na stronie 499

Klawiaturowe polecenia do bezpośredniego przetwarzania w trybie offline

Przetwarzanie w trybie offline można zastosować za pomocą poleceń klawiszowych.

W przypadku dodawania efektów wtyczek lub procesów dźwiękowych za pomocą poleceń klawiszy obowiązują następujące zasady:

- W przypadku bezpośredniego dodawania wtyczek lub procesów audio, używane są ich bieżące ustawienia.
- W przypadku dodawania wtyczek lub procesów audio za pośrednictwem ulubionych lub grup, używane są dedykowane ustawienia ulubionych lub grup.
- Otworzy się okno **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline). Nie dotyczy to sytuacji, gdy wybrany proces nie posiada żadnych regulowanych parametrów lub gdy okno działa w tle lub jest zminimalizowane.
- Możesz zastosować przetwarzanie w trybie offline za pomocą poleceń klawiszowych, nawet jeśli **Auto Apply** (automatyczne stosowanie) jest wyłączone.

Jeśli aktywna jest odpowiednia sekcja w oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline), stosowane są następujące domyślne polecenia klawiszowe:

OPCJA	POLECENIE KLAWISZOWE
Otwórz/zamknij okno bezpośredniego przetwarzania w trybie offline	F7
Ustaw fokus w oknie Bezpośrednie przetwarzanie offline	Tab
Poruszaj się po liście procesów	Strzałka w górę/Strzałka w dół
Aktywuj/dezaktywuj przesłuchanie (Playback Toggle triggers Local Preview (wyzwała przełączanie odtwarzania Podgląd lokalny) musi być aktywowany w oknie dialogowym Preferences (Preferencje)	Spacja
Zastosuj proces w panelu procesów (dostępne tylko, jeśli opcja Auto Apply (Automatyczne stosowanie) jest wyłączona)	Enter
Discard (Odrzuć) proces w panelu procesów (tylko dostępne, jeśli automatyczne stosowanie jest wyłączone)	Delete
Usuń wybraną pozycję z listy procesów	Delete
Wybierz wszystkie elementy z listy procesów	Ctrl/ Cmd -A
Wytnij wybrane elementy z listy procesów	Ctrl/ Cmd -X
Skopiuj wybrane elementy z listy procesów	Ctrl/ Cmd - C
Wklej elementy do listy procesów	Ctrl/ Cmd - V
Undo (Cofnij)	Ctrl/ Cmd - Z

Aby zdefiniować klawiszowe polecenia dla dalszych operacji **Direct Offline Processing** (bezpośredniego przetwarzania offline) oraz bezpośredniego dodawania określonych efektów wtyczek i procesów audio, użyj okna dialogowego **Key Commands** (Polecenia klawiszowe).

POWIĄZANE LINKI

Ulubione na stronie 483

Przetwarzanie wsadowe na stronie 484

Okno bezpośredniego przetwarzania w trybie offline na stronie 477

Transport na stronie 1179

Automatyczne stosowanie na stronie 476

Komendy klawiszowe na stronie 1123

Time Stretch i Pitch Shift Algorytmy

W Cubase algorytmy rozciągania czasu i zmiany tonacji są używane w procesach offline, w **Sample Editor** (Edytorze próbek) lub w funkcji **Flattening Realtime Processing** (Spłaszczania przetwarzania w czasie rzeczywistym). W zależności od funkcji dostępne są wstępne ustawienia algorytmu **élastique**, **MPEX** lub **Standard**.

POWIĄZANE LINKI

Rozciągnięcie czasu na stronie 495

Pitch Shift na stronie 491

Edytor próbek na stronie 509

élastique na stronie 499

MPEX na stronie 499

Norma na stronie 500

Ograniczenia na stronie 501

Élastique (elastyczny)

Algorytm élastique jest odpowiedni dla materiałów polifonicznych i monofonicznych.

Dostępne są następujące tryby:

élastique Pro

Najlepsza jakość dźwięku bez zachowania formatantu.

Elastique Pro Formant

Aby uzyskać najlepszą jakość dźwięku, ale z zachowaniem formatantu.

élastique efficient (elastyczno wydajny)

Wymaga mniejszej mocy obliczeniowej, ale ma niższą jakość dźwięku niż tryby Pro.

Tryby obsługują następujące warianty:

Time (Czas)

Preferuje dokładność pomiaru czasu nad dokładnością tonu.

Pitch (Poziom)

Przedkłada dokładność tonu nad dokładność pomiaru czasu.

Tape (Taśma)

Blokuje przesunięcie wysokości tonu do odcinka czasu, tak jak przy odtwarzaniu taśmy ze zmienną prędkością. Jeśli rozciągniesz materiał dźwiękowy, tonacja automatycznie się zmniejszy. Ten wariant nie ma żadnego efektu, jeśli używasz go z transpozycją zdarzenia lub ścieżką transpozycji.

MPEX

MPEX to alternatywny algorytm wysokiej jakości.

Możesz wybrać pomiędzy następującymi ustawieniami jakości:

MPEX – Preview Quality (MPEX — jakość podglądu)

Do celów podglądu.

MPEX – Mix Fast (MPEX — szybkie miksowanie)

Bardzo szybki tryb podglądu. Ten tryb działa najlepiej z kompozytowymi sygnałami muzycznymi (materiał mono lub stereo).

MPEX – Solo Fast (MPEX – solo szybko)

Na pojedyncze instrumenty (materiał monofoniczny) i głos.

MPEX – Solo Musical (MPEX – Solo Musical)

Wyższa jakość dla pojedynczych instrumentów (materiał monofoniczny) i głosu.

MPEX – Poly Fast (MPEX – Poly Fast)

Do materiałów monofonicznych i polifonicznych. Jest to najszybsze ustawienie, które wciąż daje bardzo dobre rezultaty. Możesz go używać do pętli perkusyjnych, miksów i akordów.

MPEX – Poly Musical (MPEX – Poly Musical)

Do materiałów monofonicznych i polifonicznych. Jest to zalecane ustawienie jakości MPEX. Możesz użyć tego do pętli perkusyjnych, miksów lub akordów.

MPEX – Poly Complex (MPEX – kompleks poli)

Do złożonych materiałów lub do wyższych współczynników rozciągliwości. To ustawienie wysokiej jakości mocno obciąża procesor.

UWAGA

Jeśli zastosujesz **Pitch Shift** (Zmiana poziomu) jako proces offline, możesz wybrać między zwykłym ustawieniem a ustawieniem, w którym formanty są zachowywane dla każdego ustawienia jakości

Standard

Algorytm **Standard** jest zoptymalizowany pod kątem wydajnego procesora przetwarzania w czasie rzeczywistym.

Dostępne są następujące ustawienia wstępne:

Standard – Drums (Standardowo – perkusja)

Dla dźwięków perkusyjnych. Ten tryb nie zmienia taktowania dźwięku. Jeśli użyjesz z niektórymi dostrojonymi instrumentami perkusyjnymi, mogą wystąpić słyszalne artefakty.

W takim przypadku wypróbuj tryb **Mix** jako alternatywę.

Standard – Plucked (Standardowe – oskubane)

Dla dźwięku z transjentami i stosunkowo stabilnym widmowym charakterem dźwięku, jak instrumenty szarpane.

Standard – Pads (Standardowe – Klocki)

Dla dźwięku o tonacji z wolniejszym rytmem i stabilnym widmowym charakterem dźwięku.

Ten minimalizuje artefakty dźwiękowe, ale dokładność rytmiczna nie jest zachowana.

Standard – Vocals (Standardowy – wokal)

Dla wolniejszych sygnałów z transjentami i wyraźnym charakterem tonalnym, takim jak wokale.

Standard – Mix (Standardowy – mieszany)

Do materiału o tonacji i mniej jednorodnym brzmieniu. Ten tryb zachowuje rytm i minimalizuje artefakty.

Standard – Custom (Standardowy – Niestandardowy)

Umożliwia ręczne ustawienie parametrów rozciągania w czasie.

Standard – Solo (Standardowy – Solo)

W przypadku materiałów monofonicznych, takich jak solowe instrumenty dęte drewniane/dęte blaszane lub solowe wokale, monofoniczne syntezatory lub instrumenty smyczkowe, które nie grają harmonii. Ten tryb zachowuje barwę dźwięku.

Niestandardowe ustawienia Warp (zniekształcenie)

Jeśli wybierzesz tryb **Standard – Custom** (Standardowy – Niestandardowy), otworzy się okno dialogowe, w którym możesz ręcznie dostosować parametry rządzące jakością dźwięku rozciągania czasu:

Grain Size (Wielkość ziarna)

Umożliwia określenie wielkości ziaren, w których standardowy algorytm rozciągania w czasie dzieli audio. Niskie wartości wielkości ziarna prowadzą do dobrych wyników w przypadku materiału, który ma wiele stanów nieustalonych.

Overlap (Zachodzić na siebie)

Jest to procent pełnego ziarna, który będzie się pokrywał z innymi ziarnami. Użyj wyższej wartości dla materiału o stabilnym charakterze dźwięku.

Variance (Zmienność)

Jest to procent całej długości ziaren i określa zmianę położenia, tak aby obszar nakładania się był gładki. Ustawienie zmienności na 0 daje dźwięk podobny do rozciągania w czasie stosowanego we wczesnych samplerach, podczas gdy wyższe ustawienia dają więcej

rytmicznych efektów rozmycia, ale mniej artefaktów dźwiękowych.

Ograniczenia

Stosowanie rozciągania w czasie lub przesuwania tonacji do materiału audio może prowadzić do pogorszenia jakości dźwięku i słyszalnych artefaktów. Wynik zależy od materiału źródłowego, zastosowanych operacji rozciągania i wysokości oraz wybranego ustawienia wstępnego algorytmu audio.

Z reguły mniejsze zmiany wysokości lub czasu trwania powodują mniejszą degradację. Istnieją jednak dodatkowe kwestie, o których należy pamiętać podczas pracy z algorytmami rozciągania czasu i przesunięcia tonu.

UWAGA

W rzadkich przypadkach edytowanie zniekształconych zdarzeń audio może powodować nieciągłości w punktach edycji. Następnie możesz spróbować przesunąć punkt edycji w inne miejsce lub odrzucić zdarzenie audio przed edycją.

Reverse Playback and Scrubbing (Odtwarzanie do tyłu i przewijanie)

Większość algorytmów używanych do rozciągania czasu i zmiany tonacji obsługuje tylko odtwarzanie do przodu. Odtwarzanie wsteczne lub przewijanie zniekształconych zdarzeń audio może prowadzić do powtarzających się artefaktów podczas odtwarzania.

Pitch and Stretch Factor (Współczynnik skoku i rozciągnięcia)

Niektóre algorytmy mogą nakładać ograniczenia na maksymalny obsługiwany stopień rozciągania czasu lub zmiany tonacji. Jednak z *élastique* nie ma ograniczeń.

Funkcje audio

Cubase oferuje specjalne funkcje do analizy audio w Twoim projekcie.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Wykryj ciszę na stronie 502

Okno analizatora widma na stronie 505

Okno statystyk na stronie 507

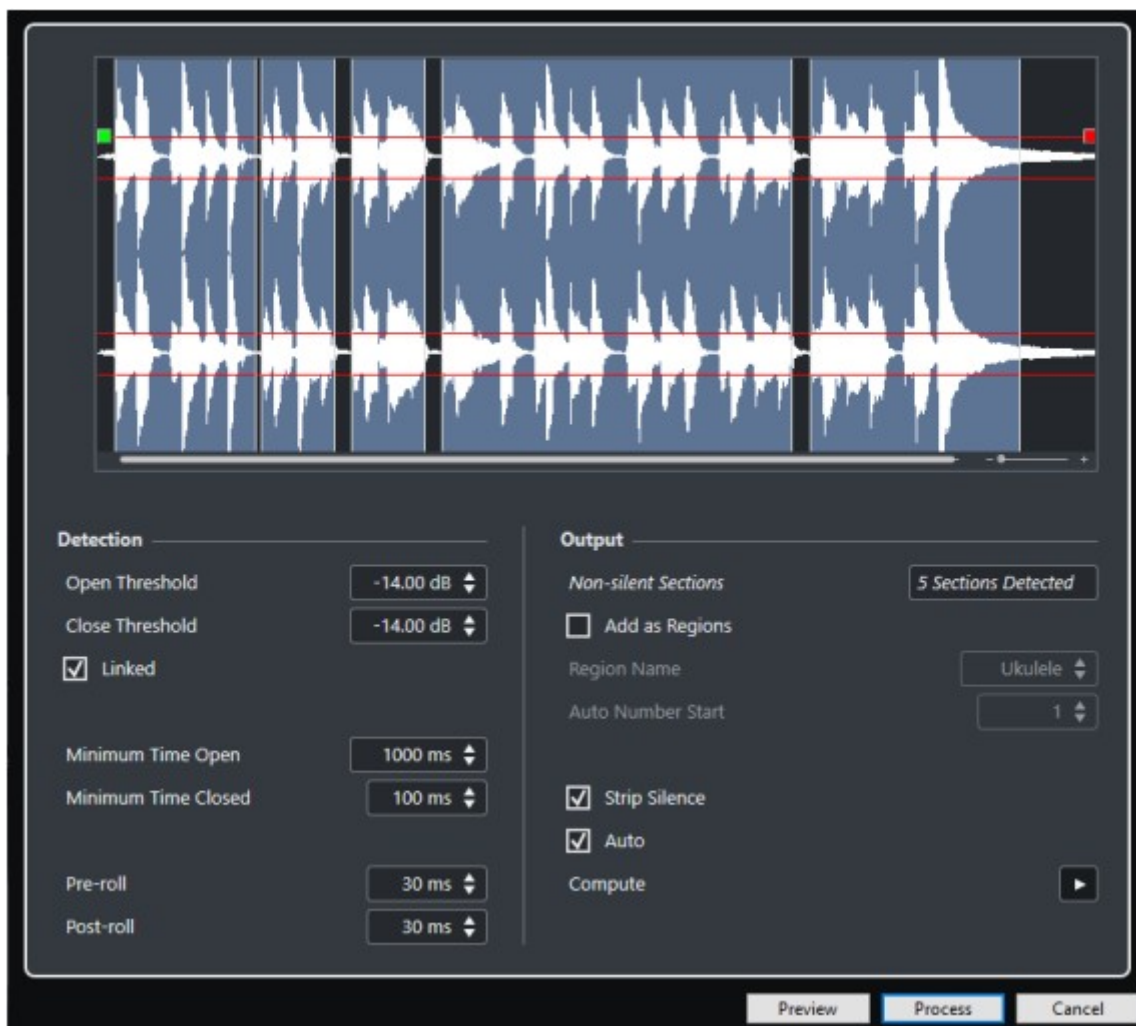
Okno dialogowe Wykryj ciszę (Detect Silence)

Okno dialogowe **Detect Silence** (Wykryj ciszę) umożliwia wyszukiwanie cichych sekcji w zdarzeniach. Możesz dzielić zdarzenia i usuwać ciche części z projektu lub tworzyć regiony odpowiadające niecichym sekcjom.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Detect Silence** (Wykryj ciszę) dla wybranego zdarzenia audio, klipu lub zakresu zaznaczenia, wybierz opcję **Audio > Advanced > Detect Silence** (Audio > Zaawansowane > Wykryj ciszę).

UWAGA

Jeśli wybierzesz wiele zdarzeń, możesz kolejno przetwarzać wybrane zdarzenia z indywidualnymi ustawieniami lub zastosować te same ustawienia do wszystkich wybranych zdarzeń jednocześnie.



Dostępne są następujące opcje:

Waveform display (Wyświetlacz przebiegu)

Umożliwia powiększanie i pomniejszanie przebiegu za pomocą suwaka powiększenia po prawej stronie lub poprzez kliknięcie przebiegu i przesuwanie myszy w górę lub w dół. Przebieg można przewijać za pomocą paska przewijania lub kółka myszy. Możesz dostosować wartości **Open Threshold** (Próg otwarcia) i **Close Threshold** (Próg zamknięcia), przesuwając kwadraty na początku i na końcu pliku audio.

Sekcja **Detection** (Wykrywanie) zawiera następujące opcje:

Open Threshold (Próg otwarcia)

Gdy poziom dźwięku przekroczy tę wartość, funkcja otwiera się i przepuszcza dźwięk.

Materiał dźwiękowy poniżej ustawionego poziomu jest wykrywany jako cisza.

Close Threshold (Próg zamknięcia)

Gdy poziom dźwięku spadnie poniżej tej wartości, funkcja zamyka się i wykrywa dźwięki

poniżej tego poziomu jako ciszę. Ta wartość nie może być wyższa niż wartość progu otwarcia.

Linked (Połączony)

Aktywuj tę opcję, aby ustawić te same wartości dla **Open Threshold** i **Close Threshold**.

Minimum Time Open (Minimalny czas otwarcia)

Określa minimalny czas, przez jaki funkcja pozostaje otwarta po przekroczeniu przez poziom dźwięku wartości **Open Threshold** (progu otwarcia).

UWAGA

Jeśli audio zawiera powtarzające się krótkie dźwięki, co skutkuje zbyt dużą liczbą krótkich otwartych sekcji, spróbuj zwiększyć tę wartość.

Minimum Time Closed (Minimalny czas zamknięcia)

Określa minimalny czas, przez jaki funkcja pozostaje zamknięta po spadku poziomu dźwięku poniżej wartości **Close Threshold** (progu zamknięcia). Ustaw to na niską wartość, aby mieć pewność, że nie usuniesz dźwięków.

Pre-roll (Przed filmem)

Powoduje, że funkcja otwiera się nieznacznie, zanim poziom dźwięku przekroczy wartość **Open Threshold** (Progu otwarcia). Użyj tej opcji, aby uniknąć usunięcia ataku dźwięków.

Post-roll (Po filmie)

Powoduje nieznaczne zamknięcie funkcji po spadku poziomu dźwięku poniżej wartości **Close Threshold** (Próg zamknięcia). Użyj tej opcji, aby uniknąć usuwania naturalnego wybrzmiewania dźwięków.

Sekcja **Output** (Dane wyjściowe) zawiera następujące opcje:

Non-silent Sections (Nie-ciche sekcje)

Pokazuje liczbę zdarzeń tworzonych po kliknięciu przycisku **Process** (Przetwarzaj).

Add as Regions (Dodaj jako regiony)

Tworzy regiony nie-wyciszonych sekcji.

Region Name (Nazwa regionu)

Umożliwia określenie nazwy sekcji, które nie są wyciszone.

Auto Number Start (Automatyczne rozpoczęcie numeru)

Umożliwia określenie numeru początkowego dla numerów, które są automatycznie dołączane do nazw regionów.

Strip Silence (Rozbierz Ciszę)

Dzieli zdarzenie na początku i na końcu każdej cichej sekcji i usuwa ciche sekcje pomiędzy nimi.

Process all selected Events (Przetwórz wszystkie wybrane zdarzenia)

Stosuje te same ustawienia do wszystkich wybranych zdarzeń. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy wybrałeś więcej niż jedno zdarzenie.

Auto (Automatyczny)

Aktywuj tę opcję, aby analizować zdarzenie audio i automatycznie aktualizować wyświetlacz przy każdej zmianie ustawień.

UWAGA

Jeśli pracujesz z bardzo długimi plikami, rozważ wyłączenie opcji **Auto**, ponieważ może to spowolnić proces.

Compute (Oblicz)

Analizuje zdarzenie dźwiękowe i ponownie rysuje przebieg, aby wskazać, które sekcje są

uważane za ciche.

Preview (Zapowiedź)

Umożliwia odsłuchanie wyniku przed jego przetworzeniem.

Process (Przetwórz)

Przetwarza audio zgodnie z Twoimi ustawieniami.

POWIĄZANE LINKI

Usuwanie cichych sekcji na stronie 504

Usuwanie cichych sekcji

Okno dialogowe **Detect Silence** (Wykryj ciszę) umożliwia wykrywanie i usuwanie cichych fragmentów audio.

PROCEDURA

1. Wybierz jedno lub wiele zdarzeń audio z cichymi sekcjami w oknie **Project**.
2. Wybierz kolejno **Audio** > **Advanced** > **Detect Silence** (Audio > Zaawansowane > Wykryj ciszę).
3. W oknie dialogowym **Detect Silence** (Wykryj ciszę) wprowadź zmiany.
4. Kliknij **Compute** (Oblicz), aby przeanalizować audio.
Dźwięk jest analizowany, a kształt fali jest ponownie rysowany, aby wskazać, które sekcje są uważane za ciche zgodnie z twoimi ustawieniami. Wyświetlana jest liczba wykrytych regionów.
5. Opcjonalnie: Kliknij opcję **Preview** (Podgląd), aby odsłuchać wynik.
Wydarzenie zostanie odtworzone, a sekcje zostaną wyciszone zgodnie z ustawieniami.
6. Opcjonalnie: W sekcji **Detection** (Wykrywanie) dostosuj ustawienia, aż będziesz zadowolony z rezultatu.
7. Opcjonalnie: w sekcji **Output** aktywuj opcję **Add as Regions** (Dodaj jako regiony).
8. W sekcji **Output** (Wyjście) aktywuj **Strip Silence** (Rozbierz ciszę).
9. Kliknij opcję **Process** (Przetwarzaj).

WYNIK

Zdarzenie zostanie podzielone, a wyciszone sekcje zostaną usunięte.



PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Jeśli wybrałeś więcej niż jedno zdarzenie i nie aktywowałeś opcji **Process all selected Events** (Przetwarzaj wszystkie wybrane zdarzenia), okno dialogowe **Detect Silence** (Wykryj ciszę) otworzy się ponownie po przetworzeniu, umożliwiając wprowadzenie oddzielnych ustawień dla następnego zdarzenia.

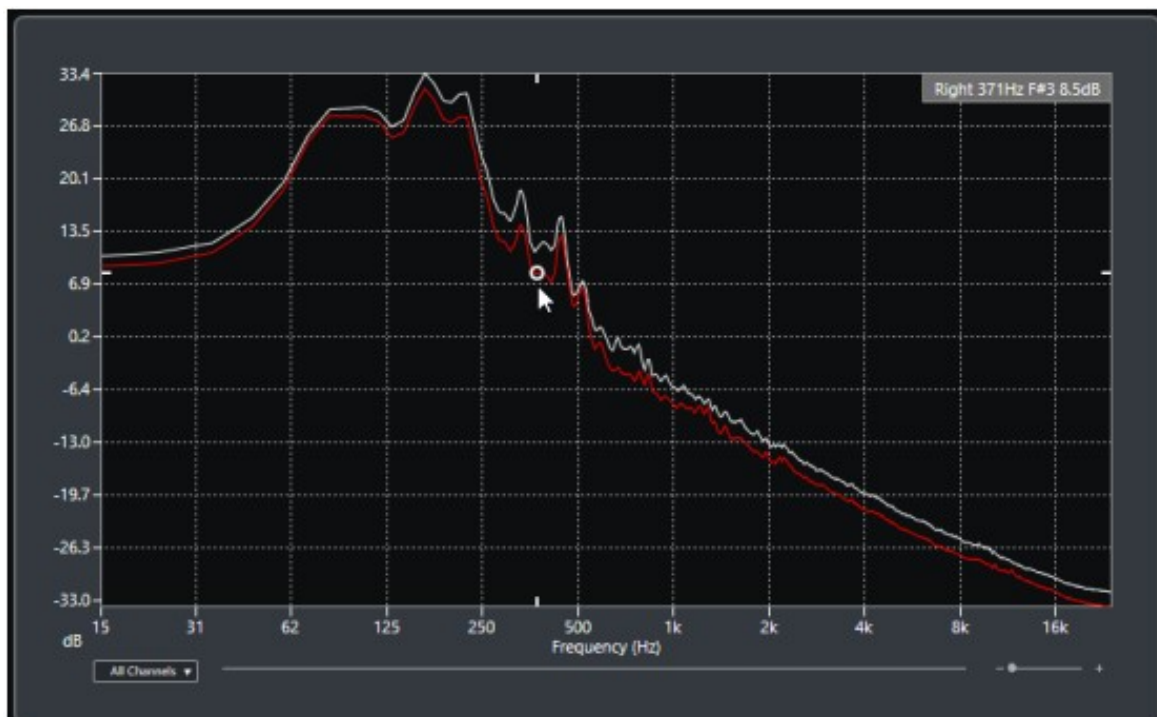
POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Wykryj ciszę na stronie 502

Spectrum Analyzer Window (Okno analizatora widma)

Okno **Spectrum Analyzer** (analizatora widma) wyświetla widmo audio zdarzenia, klipu lub zakresu zaznaczenia jako dwuwymiarowy wykres, z zakresem częstotliwości na osi x i rozkładem poziomów na osi y.

- Aby otworzyć okno **Spectrum Analyzer** (Analizator widma) dla wybranego zdarzenia dźwiękowego, klipu lub zakresu wyboru, wybierz **Audio > Spectrum Analyzer** (Audio > Analizator widma).



Frequency display (Wyświetlacz częstotliwości)

Pokazuje wykresy częstotliwości dla analizowanego dźwięku. Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy nad określoną pozycję, kanał, częstotliwość, nuta i poziom w tej pozycji zostaną pokazane w polu wartości u góry ekranu.

Channel selector (Przełącznik kanałów)

W przypadku dźwięku wielokanałowego to menu podręczne umożliwia wybór kanałów wyświetlanych na wyświetlaczu częstotliwości.

Zoom slider (Suwak powiększenia)

Umożliwia powiększanie i pomniejszanie w poziomie.

POWIĄZANE LINKI

Analiza widma audio na stronie 506

Analiza widma audio

Spectrum Analyzer (Analizator widma) umożliwia analizę dźwięku wybranego zdarzenia, klipu lub zakresu wyboru.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie audio, klip lub zakres wyboru.
2. Wybierz **Audio > Spectrum Analyzer** (Audio > Analizator widma).

WYNIK

Widmo audio wybranego zdarzenia, klipu lub zaznaczonego zakresu jest wyświetlane jako dwuwymiarowy wykres w oknie **Spectrum Analyzer** (analizatora widma).

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Możesz wyświetlić różnicę poziomów między dwiema pozycjami na tych samych lub różnych wykresach.

POWIĄZANE LINKI

Porównanie wartości poziomów na stronie 506

Porównanie wartości poziomów

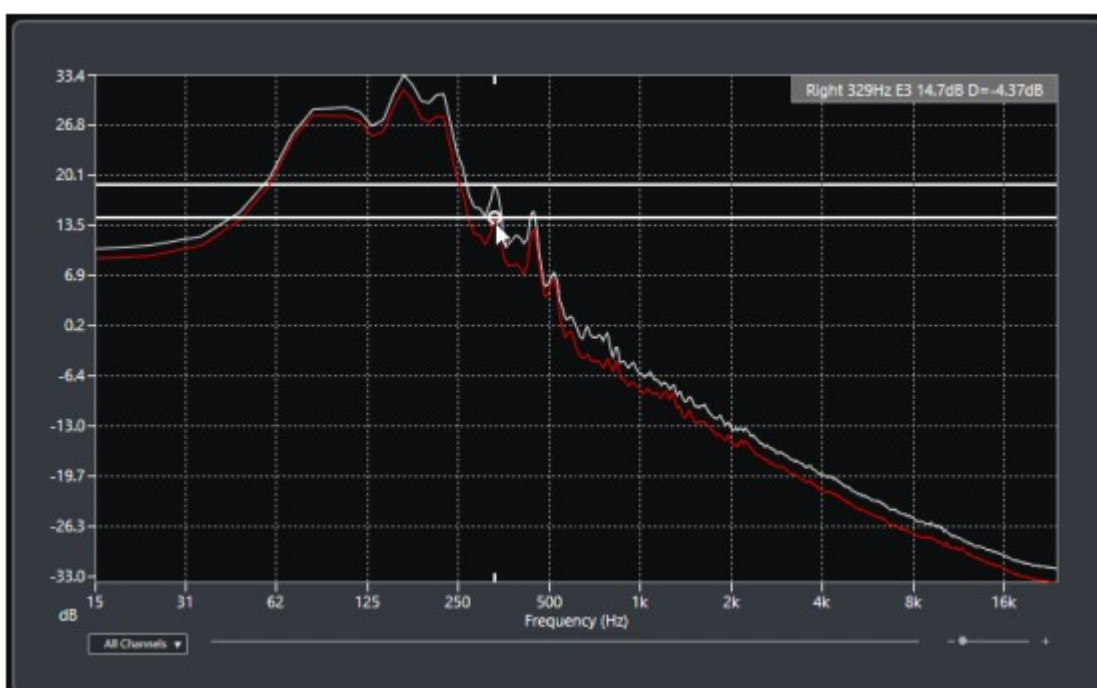
W oknie **Spectrum Analyzer** (analizatora widma) można wyświetlić różnicę poziomów między dwiema pozycjami na tych samych lub różnych wykresach.

PROCEDURA

1. Przesuń wskaźnik myszy do pierwszej pozycji i kliknij prawym przyciskiem myszy, aby go zaznaczyć.
2. Przesuń wskaźnik myszy na drugą pozycję częstotliwości.

WYNIK

Różnica poziomów między pozycjami jest wyświetlana jako wartość **D** w polu wartości.



PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Kliknij wyświetlacz częstotliwości, aby zresetować wybór pierwszej pozycji

POWIĄZANE LINKI

Okno analizatora widma na stronie 505

Statistics Window (Okno statystyki)

Funkcja **Statistics** (Statystyki) analizuje wybrane zdarzenia audio, klipy lub zakresy wyboru.

- Aby otworzyć okno **Statistics** (Statystyki) dla wybranego zdarzenia dźwiękowego, klipy lub zakresu zaznaczenia, wybierz **Audio > Statistics** (Audio > Statystyki).

Channel	Left	Right
Min. Sample Value	-13.52 dB	-13.52 dB
Max. Sample Value	-13.53 dB	-13.52 dB
Peak Amplitude	-13.52 dB	-13.52 dB
True Peak	-13.52 dB	-13.52 dB
DC Offset	0.00 %	0.00 %
	-∞ dB	-∞ dB
Bit Depth	24 bit	24 bit
Estimated Pitch	913.0Hz/A#4	962.4Hz/B4
Sample Rate	48.000 kHz	
Average RMS (AES-17)	-22.70 dB	-22.21 dB
Max. RMS	-19.30 dB	-18.96 dB
Max. RMS All Channels	-18.96 dB	
Loudness (EBU R 128)		
Max. Momentary Loudness	-19.1 LUFS	
Max. Short-Term Loudness	-20.6 LUFS	
Integrated Loudness	-23.0 LUFS	
Loudness Range	7.1 LU	
Max. True Peak Level	-13.52 dBTP	

Copy to Clipboard Close

W oknie **Statistics** (Statystyki) wyświetlane są następujące informacje:

Channel (Kanał)

Pokazuje nazwę analizowanego kanału.

Min. Sample Value (min. Wartość próbki)

Pokazuje najniższą wartość próbki w dB.

Max. Sample Value (maks. Wartość próbki)

Pokazuje najwyższą wartość próbki w dB.

Peak Amplitude (Szczytowa amplituda)

Pokazuje największą amplitudę w dB.

True Peak (Prawdziwy szczyt)

Pokazuje maksymalny poziom bezwzględny kształtu fali sygnału audio w dziedzinie czasu ciągłego.

DC Offset (Przesunięcie DC)

Pokazuje wielkość przesunięcia DC w procentach i w dB.

Bit Depth (Głębina bitowa)

Pokazuje aktualnie obliczoną głębokość bitową.

Estimated Pitch (Szacowany poziom)

Pokazuje szacowany poziom.

Sample Rate (Częstotliwość próbkowania)

Pokazuje częstotliwość próbkowania.

Average RMS (AES17) (Średnia RMS (AES17))

Pokazuje średnią głośność zgodnie ze standardem AES17.

Max. RMS (Maks. RMS)

Pokazuje najwyższą wartość RMS.

Max. RMS All Channels (Maks. RMS Wszystkie kanały)

Pokazuje najwyższą wartość RMS ze wszystkich kanałów.

Loudness (EBU R 128) (Głośność (EBU R 128))

Max. Momentary Loudness (Maks. Chwilowa głośność)

Pokazuje maksymalną wartość wszystkich chwilowych wartości głośności w oparciu o okno czasowe 400 ms. Pomiar nie jest bramkowany.

Max. Short-Term Loudness (Maks. Głośność krótkotrwała)

Pokazuje maksymalną wartość wszystkich krótkoterminowych wartości głośności w oparciu o okno czasowe 3 s. Pomiar nie jest bramkowany.

Integrated Loudness (Zintegrowana głośność)

Pokazuje średnią głośność całego tytułu w LUFS (jednostkach głośności w odniesieniu do pełnej skali) zgodnie z normą EBU R 128, która zaleca normalizację dźwięku na poziomie -23 LUFS.

Loudness Range (Zakres głośności)

Pokazuje zakres dynamiczny w całym tytule w jednostkach LU (Loudness Units). Ta wartość pozwala sprawdzić, czy potrzebne jest przetwarzanie dynamiczne.

Max. True Peak Level (Maks. Prawdziwy poziom szczytowy)

Pokazuje maksymalną wartość kształtu fali sygnału audio w dziedzinie czasu ciągłego.

POWIĄZANE LINKI

Usuń opcję DC Offset na stronie 494

Sample Editor (Edytor próbek)

Edytor próbek zawiera przegląd wybranego zdarzenia audio. Pozwala przeglądać i edytować audio, wycinając i wklejając, usuwając lub rysując dane audio oraz przetwarzając dźwięk. Edycja jest nieniszcząca, dzięki czemu można cofnąć modyfikacje w dowolnym momencie.

Możesz otworzyć **Sample Editor** w osobnym oknie lub w dolnej strefie okna **Project**. Jest to przydatne, jeśli chcesz uzyskać dostęp do funkcji edytora sampli z określonej strefy okna **Project**.

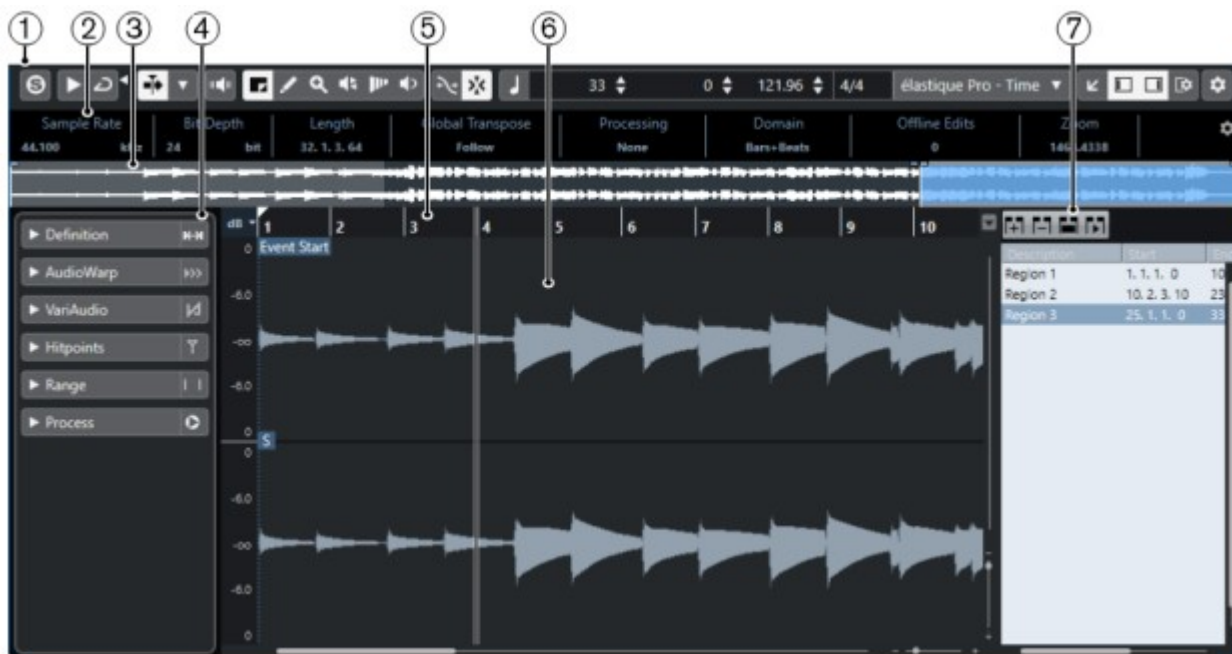
Aby otworzyć zdarzenie audio w **Sample Editor** (edytorze próbek), wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie zdarzenie w oknie **Project**.
- Wybierz zdarzenie w oknie **Project** i naciśnij **Return** lub **Ctrl/Cmd - E**.
- Wybierz zdarzenie w oknie **Project** i wybierz **Audio > Open Sample Editor** (Audio > Otwórz edytor sampli).
- W oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe) w kategorii **Editors** (Edytory) przypisz polecenie klawiszowe dla **Open Sample Editor** (Otwórz edytor sampli). Wybierz zdarzenie w oknie **Project** i użyj polecenia klawiszowego.

UWAGA

Jeśli wybierzesz **Audio > Set up Editor Preferences** (Audio > Skonfiguruj preferencje edytora), na stronie **Editors** (Edytory) otworzy się okno dialogowe **Preferences** (Preferencje). Wprowadź zmiany, aby określić, czy chcesz, aby **Sample Editor** (Edytor próbek) otwierał się w osobnym oknie, czy w dolnej strefie okna **Project**.

Okno **Sample Editor** (edytora sampli):



Sample Editor (Edytor próbek) w dolnej strefie okna **Project**:



Edytor sampli jest podzielony na kilka sekcji:

- 1 **Toolbar** (Pasek narzędzi)
Zawiera narzędzia do wybierania, manipulowania i odtwarzania dźwięku.
- 2 **Info Line** (Linia informacyjna)
Wyświetla informacje o dźwięku.
- 3 **Overview** (Przegląd)
Pokazuje przegląd całego klipu audio i wskazuje, która część klipu jest pokazana na wyświetlaczu kształtu fali.
- 4 **Sample Editor Inspector** (Inspektor edytora próbek)
Zawiera narzędzia i funkcje do edycji dźwięku.

UWAGA

Inspektor edytora dolnej strefy jest pokazany w lewej strefie okna **Project**.

- 5 **Ruler** (Linijka)
Pokazuje oś czasu i format wyświetlania projektu.
- 6 **Waveform display** (Wyświetlanie przebiegu)
Pokazuje obraz fali edytowanego klipu audio.
- 7 **Regions** (Regiony)
Umożliwia dodawanie i edytowanie regionów.

UWAGA

Linie informacyjną, linię przeglądu i regiony można aktywować/dezaktywować, klikając opcję **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywując/dezaktywując odpowiednie opcje.

POWIĄZANE LINKI

Otwieranie Edytora w Strefie Dolnej na stronie 71

Otwieranie Inspektora edytora na stronie 62

Pasek narzędzi edytora próbek na stronie 511

Linia informacyjna na stronie 515

Przegląd linii na stronie 516

Inspektor edytora próbek na stronie 516

Linijka na stronie 519

Wyświetlanie krzywych na stronie 520

Lista regionów na stronie 526

Sample Editor Toolbar (Pasek narzędzi edytora próbek)

Pasek narzędzi zawiera narzędzia do wybierania, edytowania i odtwarzania audio.

- Aby pokazać lub ukryć elementy paska narzędzi, kliknij prawym przyciskiem myszy pasek narzędzi i aktywuj lub dezaktywuj elementy.

Dostępne są następujące opcje:

Static Buttons (Przyciski statyczne)

Solo Editor



Soluje wybrany dźwięk podczas odtwarzania.

Left Divider (Lewy rozdzielacz)

Left Divider

Narzędzia umieszczone po lewej stronie separatora są zawsze pokazane.

View Options (Wyświetl opcje)

Show Audio Event (Pokaż wydarzenie audio)



Podświetla sekcję odpowiadającą edytowanemu zdarzeniu na ekranie przebiegu i linii przeglądu.

UWAGA

Ten przycisk nie jest dostępny, jeśli zdarzenie audio zostało otwarte z **Pool** (puli). Możesz dostosować początek i koniec zdarzenia w klipie, przeciągając uchwyty zdarzenia na ekranie przebiegu

Edit Active Audio Event Only (Edytuj tylko aktywne zdarzenie audio)



Ogranicza operacje edycji do aktywnego zdarzenia audio.

Show All Selected Audio Events (Pokaż wszystkie wybrane zdarzenia audio)



Pokazuje obrazy fal wszystkich zdarzeń dźwiękowych wybranych w oknie projektu.

UWAGA

Użyj wyskakującego menu **Currently Edited Audio Event** (Aktualnie edytowane zdarzenie audio), aby wybrać zdarzenie audio, które chcesz edytować.

Currently Edited Audio Event (Aktualnie edytowane wydarzenie audio)

01 132 Drums ▾

Wyświetla listę wszystkich zdarzeń audio otwartych w edytorze próbek i umożliwia aktywację zdarzenia audio do edycji.

Auto Scroll (automatyczne przewijanie)

Auto Scroll



Pozostawia widoczny kursor projektu podczas odtwarzania.

Select Auto-Scroll Settings (Wybierz Ustawienia automatycznego przewijania)



Umożliwia aktywację **Page Scroll** (przewijania strony) lub **Stationary Cursor** (stacjonarnego kursora) oraz aktywację **Suspend AutoScroll When Editing** (wstrzymania automatycznego przewijania podczas edycji).

Preview (Zapowiedź)

Audition (Przesłuchanie)



Odtwarza wybrany dźwięk.

Audition Loop (Pętla przesłuchania)



Zapętla odtwarzanie do momentu wyłączenia **Audition**.

Audition Volume (Głośność przesłuchania)



Umożliwia regulację głośności.

Tool Buttons (Przyciski narzędziowe)

Range Selection (Wybór zakresu)



Wybiera zakresy.

Zoom (Powiększenie)



Powiększa. Przytrzymaj **Alt/Opt** i kliknij, aby pomniejszyć.

Draw (Rysuj)



Rysuje krzywą głośności.

Play (Graj)



Umożliwia odtwarzanie klipu od miejsca kliknięcia do momentu zwolnienia przycisku myszy.

Scrub (Szoruj)



Pozwala zlokalizować pozycje.

Time Warp (Zniekształcenie czasu)



Dopasowuje pozycje muzyczne zdarzeń do pozycji czasowych.

Acoustic Feedback (Sprzężenie akustyczne)

Acoustic Feedback



Automatycznie odtwarza segment **VariAudio** podczas modyfikowania poziomu (pitch).

Snap (Przyciąganie)

Snap to Zero Crossing (Przyciągnij do przejścia przez zero)



Ogranicza edycję do przejść przez zero, czyli pozycji, w których amplituda wynosi zero.

Snap On/Off (Włączanie/wyłączanie przyciągania)



Ogranicza ruch poziomy i pozycjonowanie do określonych pozycji.

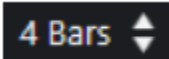
Musical Information (Informacje muzyczne)

Musical Mode (Tryb muzyczny)



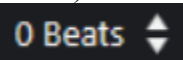
Blokuje klipy audio do tempa projektu za pomocą rozciągania w czasie rzeczywistym.

Number of Bars Defined in Audio File (Liczba taktów zdefiniowana w pliku audio)



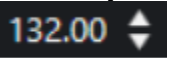
Wyświetla szacunkowe takty pliku audio.

Remaining Number of Beats Defined in Audio File (Pozostała liczba uderzeń zdefiniowana w pliku audio)



Wyświetla pozostałą liczbę uderzeń pliku audio.

Defined Tempo of Audio File (Zdefiniowane tempo pliku audio)



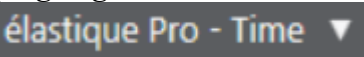
Wyświetla szacowane tempo pliku audio.

Defined Time Signature of Audio File (Zdefiniowana sygnatura czasowa pliku audio)



Wyświetla szacowane metrum pliku audio.

Warping Algorithm for Audio Clip (Algorytm zniekształcania dla klipu audio)



Umożliwia wybranie algorytmu warp.

VariAudio Segment Colors (Kolory segmentu VariAudio)

VariAudio Segment Colors



Umożliwia wybranie schematu kolorów dla segmentów VariAudio. Ułatwia to sprawdzenie, które segmenty należą do którego zdarzenia podczas pracy z kilkoma zdarzeniami audio.

Right Divider (Prawy separator)

Right Divider

Narzędzia umieszczone po prawej stronie separatora są zawsze pokazane

Window Zone Controls (Sterowanie strefą okna)

Open in Separate Window (Otwórz w osobnym oknie)



Przycisk ten jest dostępny w edytorze dolnych stref. Otwiera edytor w osobnym oknie.

Open in Lower Zone (Otwórz w dolnej strefie)



Przycisk ten jest dostępny w oknie edytora. Otwiera edytor w dolnej strefie okna Projektu.

Set up Window Layout (Skonfiguruj układ okien)



Umożliwia ustawienie układu okien.

Show/Hide Left Zone (Pokaż/ukryj lewą strefę)



Umożliwia aktywację/dezaktywację lewej strefy.

Show/Hide Regions (Pokaż/ukryj regiony)



Umożliwia aktywację/dezaktywację regionów.

Set up Toolbar (Skonfiguruj pasek narzędzi)



Otwiera wyskakujące menu, w którym można określić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne.

POWIĄZANE LINKI

Menu ustawień automatycznego przewijania na stronie 248

Wstrzymaj automatyczne przewijanie podczas edycji na stronie 248

Lokalizowanie pozycji za pomocą narzędzia Scrub (szoruj)

Narzędzie **Scrub** umożliwia zlokalizowanie pozycji w audio.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi aktywuj narzędzie **Scrub**.
2. Kliknij na wyświetlaczu krzywej i przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy. Kursor projektu przesunie się do miejsca, w którym kliknąłeś.
3. Przeciągnij w lewo lub w prawo.

WYNIK

Dźwięk jest odtwarzany i można usłyszeć, w której pozycji znajduje się kursor.

UWAGA

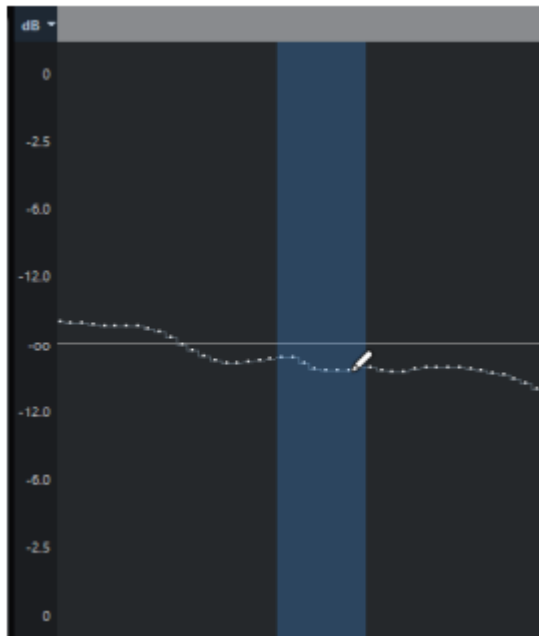
Szybkość i ton odtwarzania można określić, przeciągając szybciej lub wolniej.

Edycja próbek audio za pomocą narzędzia rysowania Draw

Możesz edytować klip audio na poziomie próbek za pomocą narzędzia **Draw** (Rysuj). W ten sposób możesz na przykład ręcznie usunąć kliknięcia audio.

PROCEDURA

1. Na przebiegu audio znajdź pozycję próbki, którą chcesz edytować, i powiększ do największego poziomu powiększenia.
2. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj).



3. Kliknij początek sekcji, którą chcesz poprawić, i narysuj nową krzywą.

WYNIK

Wybór zakresu obejmujący edytowaną sekcję jest stosowany automatycznie.

UWAGA

Narzędzia **Draw** (Rysuj) nie można używać, gdy sekcja **VariAudio** jest otwarta.

Info Line (Linia informacyjna)

Linia informacji zawiera informacje o klipie audio, takie jak format audio i zakres wyboru.

Sample Rate	Bit Depth	Length	Global Transpose	Processing	Domain	Offline Edits
48.000	kHz 24 bit	12. 2. 2.111	Follow	None	Bars+Beats	2
Zoom	Selection	Current Pitch	Original Pitch			
0.1294	0. 0. 0. 0 6. 2. 2. 65 - 6. 2. 2. 65					

- Aby pokazać lub ukryć linię informacyjną, kliknij **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i włącz lub wyłącz **Info Line** (linię informacyjną).

Stan włączenia/wyłączenia linii informacyjnej w oknie **Sample Editor** i w edytorze dolnej strefy są od siebie niezależne.

UWAGA

Początkowo wartości długości i położenia są wyświetlane w formacie określonym w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu).

Overview Line (Linia przeglądu)

Linia przeglądu wyświetla cały klip i wskazuje, która część klipu jest pokazana na ekranie przebiegu.



- Aby wyświetlić lub ukryć linię przeglądu, kliknij **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i włącz lub wyłącz opcję **Overview** (Przegląd). Stan włączenia/wyłączenia linii przeglądu w oknie **Sample Editor** i w edytorze dolnej strefy są od siebie niezależne.

1 Event Start (Rozpoczęcie zdarzenia)

Pokazuje początek zdarzenia audio, jeśli na pasku narzędzi aktywowano opcję **Show Audio Event** (Pokaż zdarzenie audio).

2 Selection (Wybór)

Pokazuje, która sekcja jest wybrana na ekranie przebiegu.

3 Event End (Koniec zdarzenia)

Pokazuje koniec zdarzenia dźwiękowego, jeśli na pasku narzędzi aktywowano opcję **Show Audio Event** (Pokaż zdarzenie audio).

4 Waveform display (Wyświetlacz przebiegu)

Pokazuje sekcję audio, która jest wyświetlana na wyświetlaczu kształtu fali.

- Możesz określić, która część dźwięku ma być wyświetlana, klikając w dolnej połowie tego ekranu i przeciągając w lewo lub w prawo.
- Możesz powiększyć lub pomniejszyć obraz w poziomie, przeciągając lewą lub prawą krawędź tego ekranu.
- Możesz wyświetlić inną sekcję audio, klikając górną połowę tego ekranu i przeciągając prostokąt.

5 Snap Point (Punkt przyciągania)

Pokazuje początek zdarzenia dźwiękowego, jeśli na pasku narzędzi aktywowano opcję **Show Audio Event** (Pokaż zdarzenie audio).

Sample Editor Inspector (Inspektor edytora próbek)

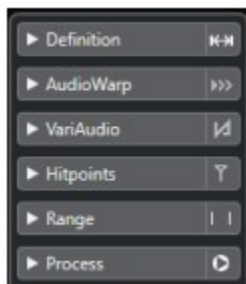
Inspector pokazuje elementy sterujące i parametry umożliwiające edycję zdarzenia audio otwartego w **Sample Editor** (Edytorze próbek).

- W oknie **Sample Editor** (Edytora próbek) możesz pokazać lub ukryć **Inspektora**, klikając **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywując lub dezaktywując **Inspektora**.

UWAGA

W dolnym edytorze stref **Inspector** jest zawsze pokazywany w lewej strefie okna **Project**.

- Aby otworzyć lub zamknąć sekcje **Inspektora**, kliknij ich nazwy.



POWIĄZANE LINKI

Otwieranie Inspektora edytora na stronie 62

Definition Section (Sekcja definicja)

Sekcja **Definition** (Definicja) umożliwia dostosowanie siatki audio i zdefiniowanie kontekstu muzycznego dźwięku. Możesz użyć dostępnych funkcji, aby dopasować plik audio lub pętlę audio do tempa projektu.

- Aby otworzyć sekcję **Definition**, kliknij jej zakładkę w **Sample Editor Inspector** (Inspektorze edytora próbek).



AudioWarp Section (Sekcja zniekształcenia audio)

Sekcja **AudioWarp** umożliwia wprowadzanie ustawień taktowania dla audio. Obejmuje to zastosowanie funkcji **Swing** i ręczną zmianę rytmu dźwięku poprzez przeciągnięcie uderzeń do pozycji czasowych na siatce.

- Aby otworzyć sekcję **AudioWarp**, kliknij jej zakładkę w **z** (Inspektorze edytora próbek).



VariAudio Section (Sekcja VariAudio)

Sekcja **VariAudio** umożliwia edytowanie pojedynczych dźwięków pliku audio i zmianę ich wysokości lub taktowania. Ponadto możesz wyodrębnić MIDI z audio.

- Aby otworzyć sekcję **VariAudio**, kliknij jej zakładkę w **Sample Editor Inspector** (Inspektorze edytora próbek).



POWIĄZANE LINKI

Sekcja VariAudio Inspector na stronie 550

Hitpoints Section (Sekcja punktów hitowych)

Sekcja **Hitpoints** (punktów hitowych) umożliwia edycję punktów hitowych w celu pocięcia dźwięku. Tutaj możesz tworzyć mapy kwantyzacji rowków, znaczniki, regiony, zdarzenia i znaczniki wypaczania na podstawie punktów hitowych.

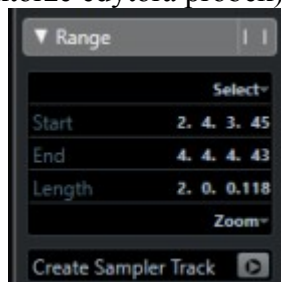
- Aby otworzyć sekcję **Hitpoints** (Punkty hitowe), kliknij jej zakładkę w **Sample Editor Inspector** (Inspektorze edytora próbek).



Range Section (Sekcja zasięgu)

Sekcja Zakres umożliwia edytowanie zakresów i selekcji lub tworzenie ścieżki samplera z wybranego zakresu.

- Aby otworzyć sekcję **Range** (Zakres), kliknij jej zakładkę w **Sample Editor Inspector** (Inspektorze edytora próbek).



Select (Wybierz)

Otwiera wyskakujące menu z funkcjami wyboru zakresów.

Start (Początek)

Pokazuje pozycję początkową zakresu wyboru.

End (Koniec)

Pokazuje pozycję końcową zakresu wyboru.

Length (Długość)

Pokazuje długość zakresu wyboru.

Zoom (Powiększenie)

Otwiera wyskakujące menu z funkcjami powiększania dla zakresów.

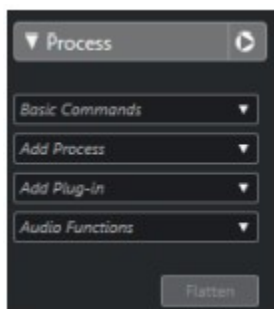
Create Sampler Track (Utwórz ścieżkę samplera)

Umożliwia utworzenie ścieżki samplera z wybranego zakresu.

Process Section (Sekcja Przetwarzaj)

Sekcja **Process** (Przetwarzanie) grupuje najważniejsze polecenia edycji dźwięku z menu **Audio** i **Edit** (Edycja).

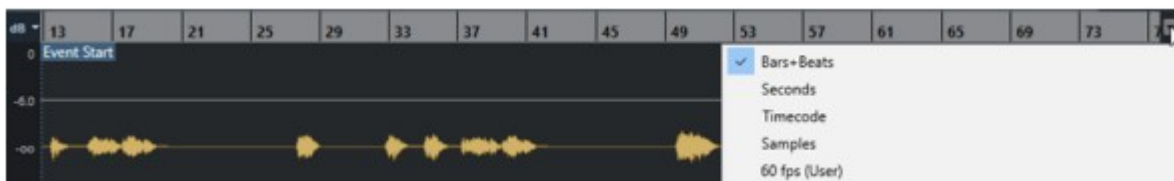
- Aby otworzyć sekcję **Process**, kliknij jej zakładkę w **Sample Editor Inspector** (Inspektorze edytora próbek).



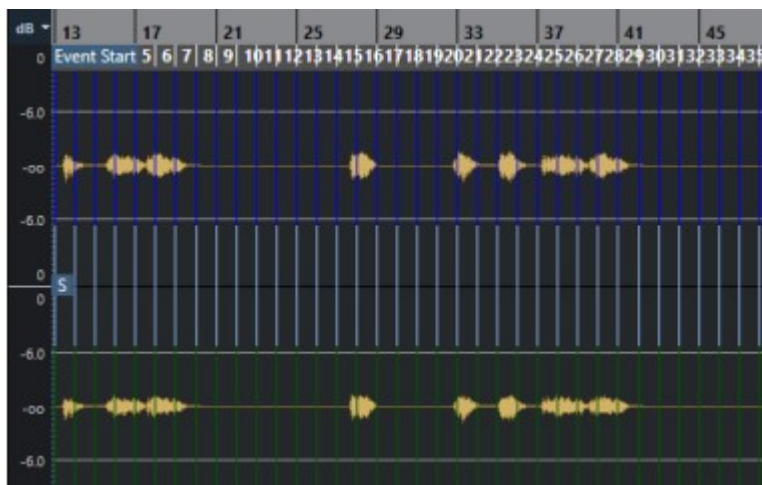
Ruler (Linijka)

Linijka pokazuje oś czasu i format wyświetlania projektu, siatkę tempa projektu.

Linijka znajduje się nad wyświetlaczem przebiegu. Zawsze jest pokazana.

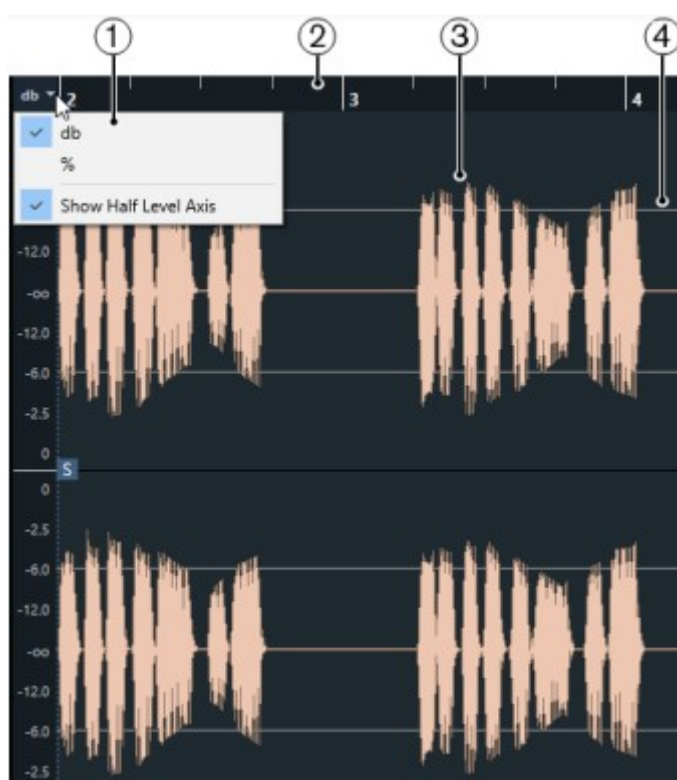


Gdy sekcja **Definition** (Definicja) jest otwarta, pod siatką tempa projektu wyświetlana jest dodatkowa linijka. Wyświetla muzyczną strukturę pliku audio, siatkę tempa audio.



Waveform Display (Wyświetlacz przebiegów)

Wyświetlacz kształtu fali pokazuje obraz fali edytowanego klipu audio



1 Level Scale menu (Menu skali poziomu)

Umożliwia pokazanie poziomu w procentach lub w dB. Tutaj możesz również aktywować wyświetlanie osi połowy poziomu.

2 Ruler (Władca)

Pokazuje siatkę tempa projektu.

3 Audio waveform (Przebieg audio)

Pokazuje obraz fali wybranego dźwięku.

UWAGA

Możesz wyświetlić obrazy fal wielu wybranych zdarzeń audio jednocześnie, aktywując opcję **Show All Selected Audio Events** (Pokaż wszystkie wybrane zdarzenia audio) na pasku narzędzi **Sample Editor** (Edytora próbek).

4 Half Level Axis (Oś półpoziomowa)

Aby wyświetlić oś połowy poziomu, otwórz menu skali poziomu i wybierz opcję **Show Half Level Axis** (Pokaż oś połowy poziomu)

UWAGA

Możesz ustawić styl obrazu Wave (fali) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Event Display** (Wyświetlacz zdarzenia) — strona **Audio**).

Powiększanie w pionie

Możesz powiększyć przebieg w pionie. Pozwala to zobaczyć określony szczegół przebiegu.

PROCEDURA

- Przeciągnij suwak powiększenia pionowego w dół, aby powiększyć lub w górę, aby pomniejszyć.



UWAGA

Jeśli sekcja **VariAudio** jest otwarta, możesz także powiększać w pionie, jeśli dezaktywujesz narzędzie **Zoom Tool Standard Mode: Horizontal Zooming only** (Powiększenie Tryb standardowy: Tylko powiększanie w poziomie) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing** (Edycja) — strona **Tools** (Narzędzia)) i przeciągnij prostokąt za pomocą narzędzia **Zoom** (Powiększenie).

WYNIK

Skala pionowa zmienia się w zależności od wysokości **Sample Editor** (edytora sampli).

Powiększanie w poziomie

Możesz powiększyć przebieg w poziomie. Pozwala to na powiększanie lub pomniejszanie skali czasu.

PROCEDURA

- Przeciągnij suwak powiększenia w poziomie w prawo, aby powiększyć lub w lewo, aby pomniejszyć.



WYNIK

Poziome ustawienie powiększenia jest pokazane w linii informacyjnej jako próbki na piksel. Możesz powiększyć poziomo do skali mniejszej niż jedna próbka na piksel. Jest to wymagane do korzystania z narzędzia **Draw** (Rysuj).

UWAGA

- Jeśli powiększyłeś do jednej próbki na piksel lub mniej, wygląd próbek zależy od opcji **Interpolate Audio Waveforms** (Interpoluj przebiegi audio) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Event Display** (Wyświetlanie zdarzeń) — strona **Audio**).

Podmenu Zoom (Powiększenia)

Podmenu **Zoom** w menu **Edit** zawiera opcje powiększania w **Sample Editor** (edytorze sampli).

- Aby otworzyć podmenu **Zoom** (Powiększenie), wybierz kolejno **Edit > Zoom** (Edycja > Powiększenie).

Dostępne są następujące opcje:

Zoom In (Zbliżenie)

Powiększa o jeden krok, wyśrodkowując kursor projektu

Zoom Out (Pomniejszy)

Pomniejsza o jeden krok, wyśrodkowując kursor projektu.

Zoom Full (Zoom pełny)

Pomniejsza, aby cały klip był widoczny na ekranie przebiegu

Zoom to Selection (Powiększ do zaznaczenia)

Pomniejsza, aby cały klip był widoczny na ekranie przebiegu. Jeśli sekcja VariAudio jest otwarta, powoduje to powiększenie w poziomie i w pionie, tak aby bieżący wybór wypełnił wyświetlany przebieg.

Zoom to Selection (Horiz.) (Powiększ do zaznaczenia (w poziomie))

Powiększa w poziomie, tak aby bieżący wybór wypełnił wyświetlany przebieg.

Zoom to Event (Powiększ do zdarzenia)

Powiększa, aby na wyświetlaczu kształtu fali był widoczny fragment klipu odpowiadający edytowanemu zdarzeniu audio. Nie jest to dostępne, jeśli otworzyłeś **Sample Editor** z **Pool** (puli).

Zoom In Vertically (Powiększ w pionie)

Powiększa o jeden krok w pionie.

Zoom Out Vertically (Pomniejsz w pionie)

Pomniejsza o jeden krok w pionie.

Undo/Redo Zoom (Cofnij/Powtórz powiększenie)

Umożliwia cofnięcie/ponowne wykonanie ostatniej operacji powiększenia.

Edycja zakresu

W **Sample Editor** (Edytorze próbek) możesz edytować zakresy wyboru. Ta opcja jest przydatna, jeśli chcesz szybko edytować lub przetworzyć określoną sekcję fali dźwiękowej albo jeśli chcesz utworzyć nowe wydarzenie lub klip

Możesz wybrać tylko jeden zakres naraz. Wybór jest wskazany w polu **Selection** (Wybór) w wierszu informacyjnym.

Sekcja **Range** (Zakres) w **Sample Editor Inspector** (Inspektor edytora próbek) zawiera funkcje do pracy z regionami.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja dotycząca zasięgu na stronie 518

Udostępnione kopie na stronie 219

Wybór zakresu

WARUNEK WSTĘPNY

Snap to Zero Crossing (Przyciągaj do przejścia przez zero) jest aktywna na pasku narzędzi. Ta opcja gwarantuje, że początek i koniec zaznaczenia zawsze będą przebiegać przez zero.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi aktywuj narzędzie **Range Selection** (Wybór zakresu).
2. Kliknij pozycję na ekranie krzywej, w której chcesz rozpocząć zakres, i przeciągnij do niej pozycję, w której chcesz zakończyć zakres.
3. Opcjonalnie: Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby zmienić rozmiar zakresu zaznaczenia:
 - Przeciągnij lewą lub prawą krawędź zaznaczenia w nowe miejsce.
 - Przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij w nowym miejscu.

WYNIK

Wybrany zakres jest podświetlony na wyświetlaczu przebiegu.

UWAGA

Możesz także użyć funkcji w wyskakującym menu **Select** (Wybierz), aby wybrać zakresy.

POWIĄZANE LINKI

Menu Wybierz na stronie 523

Select Menu (Menu Wybierz)

Menu podręczne **Select** (Wybierz) w sekcji **Range** (Zakres)

W wyskakującym menu **Select** w sekcji **Range** w **Sample Editor Inspector** dostępne są następujące funkcje:

Select All (Zaznacz wszystko)

Zaznacza cały klip.

Select None (Wybierz Brak)

Odznacza wszystko.

Select in Loop (Wybierz w pętli)

Wybiera audio między lewym a prawym lokalizatorem.

Select Event (Wybierz Zdarzenie)

Wybiera tylko audio zawarte w edytowanym zdarzeniu. Jeśli sekcja **VariAudio** jest otwarta, a audio zostało podzielone na segmenty, wybrane zostaną wszystkie segmenty, które zaczynają się lub kończą w granicach zdarzenia.

Set Locators to Selection Range (Ustaw Lokalizatory na Zakres wyboru)

Ustawia lokalizatory tak, aby obejmowały bieżące zaznaczenie. Ta opcja jest dostępna, jeśli wybrałeś jedno lub kilka zdarzeń lub dokonałeś wyboru zakresu

Locate Selection (Zlokalizuj zaznaczenie)

Przesuwa kursor projektu na początek lub koniec bieżącego zaznaczenia. Ta opcja jest dostępna, jeśli wybrałeś jedno lub kilka zdarzeń albo dokonałeś wyboru zakresu.

Loop Selection (Wybór pętli)

Włącza odtwarzanie od początku zaznaczenia i kontynuuje odtwarzanie od końca zaznaczenia.

Podmenu **Select** (Wybierz) w menu **Edit** (Edycja).

Jeśli wybierzesz **Edit** > **Select** (Edytuj > Wybierz), dostępne będą następujące funkcje:

All (Wszystko)

Zaznacza cały klip.

None (Nic)

Odznacza wszystko.

In Loop (W pętli)

Wybiera audio między lewym a prawym lokalizatorem.

From Start to Cursor (Od początku do kursora)

Wybiera dźwięk między początkiem klipu a kursorem projektu.

From Cursor to End (Od kursora do końca)

Zaznacza dźwięk między kursorem projektu a końcem klipu. Ta opcja jest dostępna, jeśli kursor projektu znajduje się między granicami przycięcia.

Equal Pitch - all Octaves/same Octave (Równy poziom - wszystkie oktawy/ta sama oktawa)

Zaznacza wszystkie nuty o tej samej wysokości co wybrana nuta, w dowolnej oktawie lub w bieżącej oktawie. Ta opcja jest dostępna, jeśli otwarta jest sekcja **VariAudio** i włączona jest opcja **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio).

Events under Cursor (Zdarzenia pod kursorem)

Zaznacza wszystkie zdarzenia dotknięte kursorem projektu. Ta opcja jest dostępna, jeśli otwarta jest sekcja **VariAudio** i włączona jest opcja **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio).

Select Event (Wybierz Zdarzenie)

Wybiera zdarzenie.

Left Selection Side to Cursor (Lewa strona zaznaczenia do kursora)

Przesuwa lewą stronę zakresu zaznaczenia do pozycji kursora projektu. Ta opcja jest dostępna, jeśli kursor projektu znajduje się między granicami przycięcia.

Right Selection Side to Cursor (Prawa strona zaznaczenia do kursora)

Przesuwa prawą stronę zakresu zaznaczenia do pozycji kursora projektu lub do końca klipu, jeśli kursor projektu znajduje się na prawo od klipu.

Tworzenie zdarzeń z zakresów wyboru

Możesz utworzyć nowe zdarzenie zawierające tylko wybrany zakres.

PROCEDURA

1. Wybierz zakres.
2. Przeciągnij zakres zaznaczenia do ścieżki audio w oknie **Project**.

POWIĄZANE LINKI

Wybór zakresu na stronie 522.

Tworzenie klipów z zakresów wyboru

Możesz utworzyć nowy klip zawierający tylko wybrany zakres.

PROCEDURA

1. Wybierz zakres.
2. Kliknij wybrany zakres i wybierz **Audio > Bounce Selection** (Audio > Wybór odbicia).
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij **Replace** (Zastąp), jeśli chcesz zastąpić oryginał.
 - Kliknij **No** (Nie), jeśli chcesz zachować oryginał.

WYNIK

Otworzy się nowe okno **Sample Editor** (Edytora sampli) z nowym klipem. Odnosi się do tego samego pliku audio, co oryginalny klip, ale zawiera dźwięk odpowiadający tylko wybranemu zakresowi

Tworzenie ścieżek samplera z zakresów wyboru

Możesz utworzyć ścieżkę samplera zawierającą tylko wybrany zakres.

PROCEDURA

1. Wybierz zakres.

Jeśli nie wybierzesz żadnego zakresu, używany będzie początek/koniec zdarzenia.

2. Otwórz sekcję **Range** (Zakres) w **Sample Editor Inspector** (Inspektorze edytora próbek).

3. Kliknij opcję **Create Sampler Track** (Utwórz ścieżkę samplera).

WYNIK

Zostanie utworzona nowa ścieżka samplera i dodana do listy ścieżek. Nowa ścieżka samplera zawiera wybór zakresu.

Menu edycji dla zakresów wyboru

Możesz edytować zakresy wyboru.

- Aby edytować zakres wyboru, otwórz sekcję **Process** (Przetwarzaj) w **Sample Editor Inspector** (Inspektorze edytora próbek) i wybierz jedną z funkcji menu podręcznego **Basic Commands**. (Polecenia podstawowe).

UWAGA

Jeśli edytujesz zakresy zdarzeń, które są kopiami udostępnionymi, pojawi się pytanie, czy chcesz utworzyć nową wersję klipu. Wybierz **New Version** (Nowa wersja), jeśli chcesz edytować zdarzenie, wybierz **Continue** (Kontynuuj), jeśli wszystkie udostępnione kopie mają być edytowane.

Dostępne są następujące opcje:

Cut (Wytnij)

Wycina wybrany zakres z klipu i zapisuje go w schowku. Sekcja po prawej stronie zakresu jest przesuwana w lewo, aby wypełnić lukę.

Copy (Kopiuj)

Kopiuje wybrany zakres do schowka.

Paste (Wklej)

Zastępuje wybrany zakres danymi ze schowka.

Delete (Usuń)

Usuwa wybrany zakres z klipu. Sekcja po prawej stronie zakresu jest przesuwana w lewo, aby wypełnić lukę.

Insert Silence (Wstaw Ciszę)

Wstawia cichą sekcję o tej samej długości co bieżący wybór zakresu na początku zaznaczenia.

Wybrany zakres nie jest zastępowany, ale przesuwany w prawo.

Event or Range as Region (Zdarzenie lub zakres jako region)

Tworzy region z wybranego zakresu.

Make Direct Offline Processing Permanent (Ustaw bezpośrednie przetwarzanie offline na stałe)

Umożliwia trwale zastosowanie całego przetwarzania offline do audio.

POWIĄZANE LINKI

Udostępnione kopie na stronie 219

Trwale stosowanie przetwarzania offline na stronie 488

Bezpośrednie przetwarzanie offline dla zakresów

Do zakresów zaznaczenia można zastosować efekty wtyczek i procesy dźwiękowe.

- Aby zastosować efekt wtyczki lub proces audio do zaznaczonego zakresu, otwórz sekcję **Process** (Przetwarzaj) w **Sample Editor Inspector** (Inspektorze edytora próbek) i wybierz jedną z opcji w wyskakującym menu **Add Plug-in** (Dodaj wtyczkę) lub w wyskakującym okienku **Add Process** (Dodaj proces).

UWAGA

Jeśli zastosujesz przetwarzanie offline do zakresów zdarzeń, które są kopiami udostępnionymi, pojawi się pytanie, czy chcesz utworzyć nową wersję klipu. Wybierz **New Version** (Nowa wersja), jeśli chcesz edytować zdarzenie, wybierz **Continue** (Kontynuuj), jeśli wszystkie udostępnione kopie mają być edytowane.

POWIĄZANE LINKI

Bezpośrednie przetwarzanie w trybie offline na stronie 475

Stosowanie przetwarzania na stronie 480

Udostępnione kopie na stronie 219

Lista regionów

Regiony to sekcje w klipie audio, które umożliwiają zaznaczenie ważnych sekcji w pliku audio. Możesz dodawać i edytować regiony dla wybranego klipu audio w strefie regionów.

- Aby pokazać lub ukryć **Regions** (Regiony), kliknij **Set up Window Layout** (Ustaw układ okien) na pasku narzędzi i aktywuj lub dezaktywuj **Regions** (Regiony).



Dostępne są następujące kontrolki:

- 1 Region Start/Region End** (Początek regionu/Koniec regionu)
Pokazuje początek i koniec regionu w przebiegu audio.
- 2 Add Region** (Dodaj region)
Umożliwia utworzenie regionu z bieżącego zaznaczenia zakresu.
- 3 Remove Region** (Usuń region)
Umożliwia usunięcie wybranego regionu.

4 **Select Region** (Wybierz Region)

Jeśli wybierzesz region na liście i klikniesz ten przycisk powyżej, odpowiednia sekcja klipu audio zostanie zaznaczona (tak jakbyś wybrał ją za pomocą narzędzia **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu)) i powiększona. Jest to przydatne, jeśli chcesz zastosować przetwarzanie tylko do regionu.

5 **Play Region** (Graj Region)

Odtwarza wybrany region.

6 **Regions list** (Lista regionów)

Umożliwia wybieranie i wyświetlanie regionów w przebiegu audio.

Tworzenie regionów

WARUNEK WSTĘPNY

Kliknąłeś **Set up Window Layout** (Ustaw układ okien) na pasku narzędzi i aktywowałeś **Regions** (Regiony).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Sample Editor** (Edytor sampli) aktywuj narzędzie **Range Selection** (Wybór zakresu) i na ekranie przebiegu wybierz zakres, który chcesz przekonwertować na region.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Nad listą regionów kliknij **Add Region** (Dodaj region).
 - Wybierz **Audio > Advanced > Event or Range as Region** (Audio > Zaawansowane > Zdarzenie lub Zakres jako Region). Tworzony jest region odpowiadający wybranemu zakresowi.
3. Opcjonalne: Kliknij dwukrotnie nazwę regionu na liście i wprowadź nową nazwę.

WYNIK

Region zostanie dodany do listy regionów.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Kliknij region na liście regionów, aby natychmiast wyświetlić go w **Sample Editor** (Edytorze próbek).

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie regionów na stronie 537

Tworzenie regionów z punktów hitowych

Możesz tworzyć regiony z punktów hitowych. Jest to przydatne do izolowania określonych dźwięków.

WARUNEK WSTĘPNY

Zdarzenie dźwiękowe, z którego chcesz utworzyć regiony, jest otwierane w **Sample Editor** (Edytorze próbek), a punkty hitowe są ustawiane we właściwych miejscach

PROCEDURA

- W sekcji **Hitpoints** (Punkty hitowe) **Sample Editor Inspector** (Inspektora Edytora Próbek) kliknij **Create Regions** (Utwórz Regiony)

WYNIK

Regiony są tworzone między dwoma punktami hitowymi i wyświetlane w **Sample Editor**.

Dostosowywanie pozycji początkowej i końcowej regionów

WARUNEK WSTĘPNY

Kliknąłeś **Set up Window Layout** (Ustaw układ okien) na pasku narzędzi i aktywowałeś **Regions**. Utworzyłeś regiony.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij uchwyt **Region Start** (początku regionu) lub **Region End** (końca regionu) w inne miejsce na ekranie przebiegu.
 - Kliknij dwukrotnie pole **Start** (Początek) lub **End** (Koniec) na liście regionów i wprowadź nową wartość.

UWAGA

Pozycje są wyświetlane w formacie wyświetlania wybranym dla linijki i linii informacyjnej, ale odnoszą się do początku klipu audio.

Usuwanie regionów

WARUNEK WSTĘPNY

Kliknąłeś **Set up Window Layout** (Ustaw układ okien) na pasku narzędzi i aktywowałeś **Regions** (Regiony). Utworzyłeś regiony.

PROCEDURA

1. Na liście regionów wybierz region, który chcesz usunąć.
2. Nad listą regionów kliknij opcję **Remove Region** (Usuń region).

WYNIK

Region zostanie usunięty z listy regionów.

Tworzenie zdarzeń audio z regionów

Możesz tworzyć nowe wydarzenia audio z regionów za pomocą przeciągania i upuszczania.

WARUNEK WSTĘPNY

Kliknąłeś **Set up Window Layout** (Ustaw układ okien) na pasku narzędzi i aktywowałeś **Regions** (Regiony). Utworzyłeś regiony.

PROCEDURA

1. Wybierz region z listy regionów.
2. Przeciągnij region do żądanej pozycji w oknie **Project**.

WYNIK

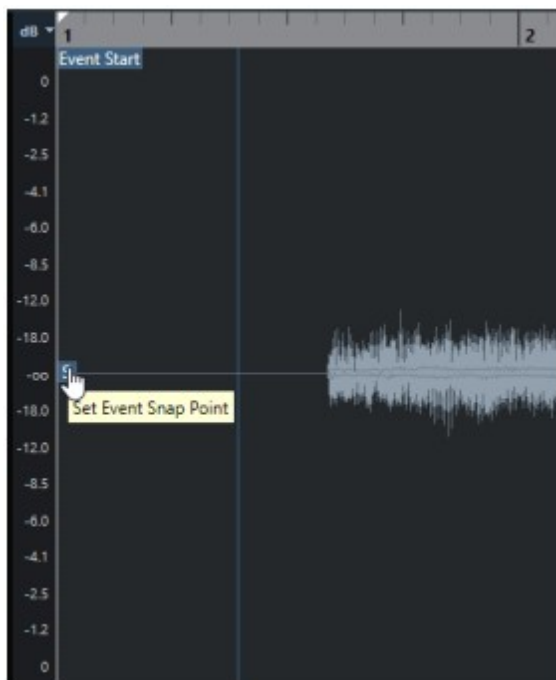
Zdarzenie jest tworzone z regionu.

Snap Point (Punkt przyciągania)

Punkt przyciągania to znacznik w zdarzeniu dźwiękowym, którego można użyć jako punktu odniesienia.

- Aby wyświetlić punkt przyciągania, aktywuj opcję **Show Audio Event** (Pokaż zdarzenie audio) na pasku narzędzi.

Punkt przyciągania jest ustawiany na początku zdarzenia dźwiękowego, ale można go przenieść w inne odpowiednie miejsce w audio.



Punkt przyciągania jest używany, gdy funkcja **Snap** (Przyciąganie) jest aktywna i wstawiasz klip z **Sample Editor** (Edytora próbki) do ekranu zdarzenia. Jest również używany podczas przenoszenia lub kopiowania zdarzeń na ekranie zdarzeń.

W **Sample Editor** (Edytorze próbek) można edytować następujące punkty przyciągania:

- **Event Snap Point** (Punkt przyciągania zdarzenia)
Jest to widoczne w edytorze próbek, jeśli otworzysz klip z poziomu okna **Project**.
- **Clip Snap Point** (Punkt przyciągania klipu)
Jest to widoczne w edytorze próbek, jeśli otworzysz klip z **Pool** (puli).

UWAGA

Punkt przyciągania klipu służy jako szablon punktu przyciągania zdarzenia. Jednak to punkt przyciągania jest brany pod uwagę podczas przyciągania.

WAŻNE

Gdy ustawisz początek siatki w sekcji **Definition** (Definicja), punkt przyciągania zostanie przesunięty na początek siatki.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora próbek na stronie 511

Regulacja punktu przyciągania

WARUNEK WSTĘPNY

Zdarzenie audio jest otwierane w **Sample Editor** (Edytorze próbek), a na pasku narzędzi aktywowana jest opcja **Show Audio Event** (Pokaż zdarzenie audio).

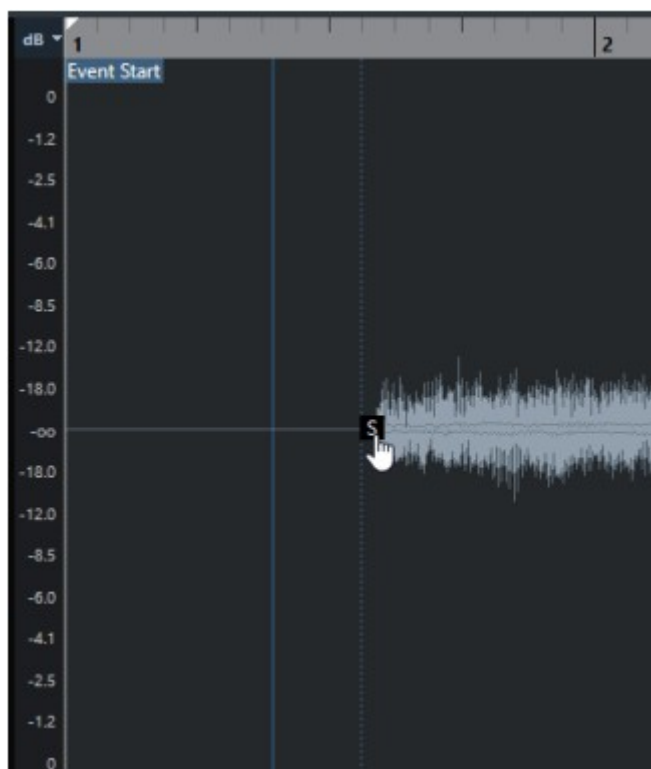
PROCEDURA

1. Opcjonalnie: Na pasku narzędzi **Sample Editor** wybierz narzędzie **Scrub** (Szoruj). Pozwala to na odsłuchiwanie dźwięku podczas ustawiania punktu przyciągania.
2. Przesuń wskaźnik myszy nad punkt przyciągania i przeciągnij go do żądanej pozycji w zdarzeniu audio.

Wskaźnik myszy zmieni się w symbol dłoni, a podpowiedź wskazuje, że można ustawić punkt przyciągania.

WYNIK

Punkt przyciągania zdarzenia zostanie dostosowany do pozycji, w której został przeciągnięty.



UWAGA

Możesz także dostosować punkt przyciągania, ustawiając kursor projektu w żądanej pozycji I wybierając **Audio > Snap Point to Cursor** (Audio > Przyciągnij punkt do kursora).

Hitpoints (punkty hitowe)

Punkty hitowe oznaczają muzycznie istotne pozycje w plikach audio. Cubase może wykrywać te pozycje i automatycznie tworzyć punkty hitowe, analizując początki i zmiany melodyczne dźwięku.

UWAGA

Wszystkie operacje na punkcie hitowym można wykonać w oknie **Sample Editor** (Edytora próbek) oraz w edytorze dolnej strefy.

Gdy dodasz plik audio do swojego projektu poprzez nagranie lub import, Cubase automatycznie wykryje punkty hitowe. W oknie projektu pokazane są punkty hitowe dla wybranego zdarzenia, pod warunkiem, że współczynnik powiększenia jest wystarczająco wysoki.

Funkcje punktów hitowych są dostępne w sekcji **Hitpoints** (punkty hitowe) w **Sample Editor** (Edytorze próbek).

Możesz użyć punktów hitowych do następujących celów:

- Tworzenia wycinków audio
Plasterki umożliwiają zmianę tempa i synchronizacji dźwięku bez wpływu na jego wysokość i jakość, a także zastąpienie lub wyodrębnienie poszczególnych dźwięków z pętli.
- Kwantyzacji dźwięku
- Wyodrębnienia rowka z dźwięku
Taktowanie jest wyodrębniane z dźwięku i tworzona jest mapa rowków. Możesz użyć tej mapy rowków do kwantyzacji innych zdarzeń.
- Tworzenia znaczników z materiału audio
- Tworzenia regionów z audio
- Tworzenia zdarzenia z audio
- Tworzenia znaczników zniekształcenia z audio
- Tworzenia nut MIDI z audio

UWAGA

Punkty hitowe działają najlepiej w przypadku bębnow, nagrań rytmicznych lub pętli.

Obliczanie punktów hitowych

Gdy dodasz plik audio do swojego projektu poprzez nagranie lub import, Cubase automatycznie wykryje punkty hitowe.

PROCEDURA

1. Zaimportuj lub nagraj plik audio.
Cubase automatycznie wykrywa punkty hitowe.

UWAGA

Jeśli plik audio jest bardzo długi, może to chwilę potrwać.

2. Wybierz zdarzenie audio w oknie **Project** i upewnij się, że współczynnik powiększenia jest wystarczająco wysoki.

WYNIK

Obliczone punkty życia dla wybranego zdarzenia są pokazane w oknie **Project**.

UWAGA

Możesz wyłączyć automatyczne wykrywanie punktów hitowych, dezaktywując opcję **Enable Automatic Hitpoint Detection** (Włącz automatyczne wykrywanie punktów hitowych) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing** (Edycja) — strona **Audio**).

Filtry punktów hitowych w sekcji Hitpoints (punkty hitowe)

Cubase automatycznie wykrywa i filtruje punkty hitowe. Jeśli jednak wynik nie spełnia Twoich oczekiwań, możesz ręcznie filtrować punkty hitowe.

- Aby filtrować punkty hitowe, otwórz zdarzenie dźwiękowe w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i otwórz sekcję **Hitpoints** (Punkty hitowe).



Threshold (Próg)

Filtruje punkty hitowe według ich wartości szczytowych. Przeciągnij suwak w prawo, aby na przykład odrzucić punkty trafień cichszych sygnałów przesłuchowych.

Intensity (Intensywność)

Filtruje punkty hitowe według ich intensywności. Przeciągnij suwak w prawo, aby odrzucić mniej intensywne punkty hitowe.

Minimum Length (Minimalna długość)

Filtruje punkty hitowe według odległości między dwoma punktami hitowymi. Ta opcja pozwala uniknąć tworzenia zbyt krótkich plasterków.

Beats (Uderzenia)

Filtruje punkty hitowe według ich muzycznej pozycji. Ta opcja pozwala odrzucić punkty hitowe, które nie mieszczą się w określonym zakresie określonej wartości rytmu.

Ręczna edycja punktów hitowych

Kluczowe dla dalszej edycji jest ustawienie punktów hitowych we właściwych miejscach. Dlatego jeśli automatyczne wykrywanie punktów hitowych nie spełnia Twoich oczekiwań, możesz ręcznie edytować punkty hitowe.

WARUNEK WSTĘPNY

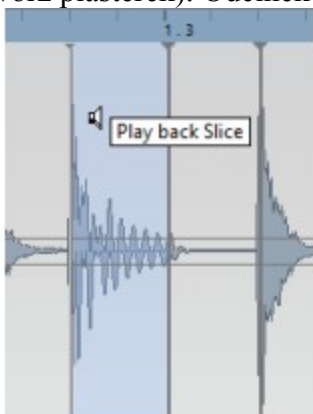
Zdarzenie audio jest otwierane w **Sample Editor** (Edytorze próbek), a w sekcji Hitpoints (Punkty hitowe) punkty hitowe są filtrowane według szczytu i/lub intensywności, odległości lub pozycji muzycznej.

PROCEDURA

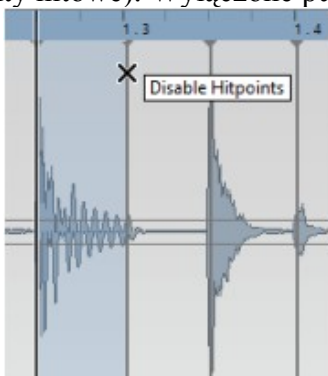
1. W sekcji **Hitpoints** (Punkty hitowe) w **Sample Editor Inspector** aktywuj narzędzie **Edit Hitpoints** (Edytuj punkty hitowe).



2. Przesuń mysz do ekranu krzywej i kliknij pomiędzy dwoma punktami hitowymi. Wskaźnik myszy zmieni się w ikonę głośnika i zostanie wyświetlona podpowiedź **Play back Slice** (Odtwórz plasterek). Odcinek jest odtwarzany od początku do końca.



3. Aby wyłączyć punkt hitowy, którego nie potrzebujesz, naciśnij klawisz **Shift** i kliknij linię reprezentującą punkt hitowy. Wskaźnik myszy zmieni się w ikonę krzyżyka i pojawi się podpowiedź **Disable Hitpoints** (Wyłącz punkty hitowe). Wyłączone punkty hitowe nie są brane pod uwagę w dalszych operacjach.



4. Naciśnij **Tab**, aby przejść do następnego wycinka. Plasterek jest odtwarzany automatycznie.

5. Aby wstawić punkt hitowy, naciśnij **Alt/Opt** i kliknij miejsce, w którym chcesz go wstawić punkt hitowy. Wskaźnik myszy zmieni się w ikonę rysowania i pojawi się podpowiedź **Insert Hitpoint** (Wstaw punkt hitowy).

6. Aby przesunąć punkt hitowy, przesuń wskaźnik myszy na pionową linię reprezentującą punkt hitowy i przeciągnij w lewo lub w prawo.

Wskaźnik myszy zmieni się w podwójną strzałkę i pojawi się podpowiedź **Move Hitpoint** (Przenieś punkt hitowy). Przeniesione punkty hitowe są domyślnie zablokowane.

7. Aby upewnić się, że punkt hitowy nie zostanie przypadkowo odfiltrowany, zablokuj go, wskazując go i klikając.

Wyświetlana jest etykieta narzędzia **Lock Hitpoint** (Zablokuj punkt hitowy).

WYNIK

Punkty hitowe są edytowane zgodnie z twoimi ustawieniami.

UWAGA

Aby zresetować punkt hitowy do pierwotnego stanu, naciśnij **Ctrl/Cmd -Alt/Opt**, aż pojawi się etykieta **Enable/Unlock Hitpoints** (Włącz/Odblokuj punkty hitowe), a następnie kliknij.

POWIĄZANE LINKI

Filtry punktów hitowych w sekcji Hitpoints (punktów hitowych) na stronie 532

Lokalizowanie punktów hitowych w oknie Project.

Możesz przeglądać punkty hitowe zdarzenia audio w oknie **Project**.

WARUNEK WSTĘPNY

Opcja **Enable Automatic Hitpoint Detection** (Włącz automatyczne wykrywanie punktów hitowych) jest aktywowana w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing** (Edycja) — strona **Audio**).

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę dźwiękową zawierającą zdarzenie audio, dla którego chcesz zlokalizować punkty hitowe.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij **Alt/Opt - N**, aby przejść do następnego punktu hitowego.
 - Naciśnij **Alt/Opt - B**, aby przejść do poprzedniego punktu hitowego.

WYNIK

Kursor projektu przeskakuje do odpowiedniego punktu hitowego.

Slices (Plastry)

Możesz tworzyć plasterki z punktów hitowych, gdzie każdy plaster idealnie reprezentuje indywidualny dźwięk lub rytm audio.

Możesz użyć tych plasterków, aby zmienić tempo i synchronizację dźwięku bez wpływu na jego wysokość i jakość.

UWAGA

Plastry są tworzone w **Sample Editor** (Edytorze sampli) i edytowane w **Audio Part Editor** (Edytorze części audio).

Odpowiedni jest dźwięk, który spełnia następujące cechy:

- Poszczególne dźwięki mają zauważalny atak.
- Jakość nagrania jest dobra.

- Nagranie jest wolne od przesłuchów.
- Dźwięk jest wolny od efektów smużenia, takich jak na przykład opóźnienia.

Slicing Audio (Krojenie audio)

Dzielenie dźwięku jest przydatne, jeśli chcesz zmienić tempo i synchronizację dźwięku bez wpływu na jego wysokość i jakość.

WARUNEK WSTĘPNY

Zdarzenie audio jest otwierane w **Sample Editor** (Edytorze próbek), a punkty hitowe są ustawiane we właściwych miejscach.

UWAGA

Podczas dzielenia dźwięku wszystkie zdarzenia odnoszące się do edytowanego klipu są również zastępowane.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W sekcji **Hitpoints** (Punkty hitowe) w **Sample Editor Inspector** (Inspektor edytora próbek), kliknij **Create Slices** (Utwórz wycinki).
 - Wybierz **Audio > Hitpoints > Create Audio Slices from Hitpoints** (Audio > Punkty hitowe > Utwórz wycinki audio z punktów hitowych).

WYNIK

Obszary między punktami hitowymi są dzielone i stają się oddzielnymi zdarzeniami. Oryginalne zdarzenie audio jest zastępowane przez część audio zawierającą wycinki.



Podczas odtwarzania, audio jest odtwarzane płynnie w tempie projektu.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Zmień tempo projektu. Plasterki (wycinki) są odpowiednio przesuwane, zachowując ich względne pozycje w części.

Kliknij dwukrotnie wyciętą część audio i zastąp lub wyodrębnij poszczególne plasterki w **Audio Part Editor** (Edytorze części audio).

POWIĄZANE LINKI

Plasterki i tempo projektu na stronie 536

Edytor części audio na stronie 574

Krojenie wielościeżkowych nagrań perkusyjnych

Możesz podzielić wszystkie ścieżki wielościeżkowego nagrania perkusyjnego jednocześnie.

WARUNEK WSTĘPNY

Utworzyłeś wielościeżkowe nagranie perkusyjne i skonfigurowałeś grupę edycyjną dla wszystkich ścieżek.

PROCEDURA

- Wybierz ścieżkę folderu i wybierz **Audio > Hitpoints > Divide Audio Events at Hitpoints** (Audio > Punkty hitowe > Podziel wydarzenia audio w punktach życia).

WYNIK

Audio wszystkich ścieżek w ścieżce folderu jest dzielone.

POWIĄZANE LINKI

Kwantyzacja wielu ścieżek audio na stronie 296

Tryb edycji grupy na stronie 220

Plasterki i tempo projektu

Tempo projektu wpływa na sposób odtwarzania pokrojonego dźwięku.

POWIĄZANE LINKI

Wypełnianie luk na stronie 536

Usuwanie nakładek na stronie 536

Tryb muzyczny na stronie 541

Dokonywanie globalnych ustawień automatycznego zanikania na stronie 317

Konfigurowanie ustawień automatycznego przenikania dla poszczególnych ścieżek na stronie 317

Zamykanie luk

Jeśli tempo projektu jest wolniejsze niż tempo oryginalnego zdarzenia audio, między zdarzeniami plasterków w części mogą być słyszalne przerwy. Możesz zamknąć te luki, aby dźwięk był odtwarzany bez żadnych przerw.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz **Audio > Advanced > Close Gaps (Time Stretch)** (Audio > Zaawansowane > Zamknij luki (rozciągnięcie czasu)), aby zastosować rozciągnięcie czasu do każdego wycinka i zamknąć luki. Rozważ włączenie automatycznego wyciszania dla odpowiedniej ścieżki audio i ustawienie wyciszenia na 10 s, aby wyeliminować kliknięcia.
 - Wybierz **Audio > Advanced > Close Gaps (Crossfade)** (Audio > Zaawansowane > Zamknij luki (przenikanie)), aby zastosować przenikanie do plasterków i zamknąć luki.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

UWAGA

Jeśli zdecydujesz się ponownie zmienić tempo, cofnij swoje działania i użyj oryginalnego, nierozciągniętego pliku.

Usuwanie nakładek

Jeśli tempo projektu jest wyższe niż tempo oryginalnego zdarzenia audio, zdarzenia wycinka w części mogą się nakładać. Możesz usunąć te nakładki.

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę na liście ścieżek i z menu kontekstowego wybierz **Auto Fades Settings** (Ustawienia automatycznego przenikania).
2. W oknie dialogowym **Auto Fades** (Automatyczne zanikanie) aktywuj **Auto Crossfades** (Automatyczne przenikanie).
3. Kliknij **OK**.
4. Wybierz nakładające się zdarzenia w części i wybierz **Audio > Advanced > Delete Overlaps** (Audio > Zaawansowane > Usuń nakładki).

WYNIK

Dźwięk jest wygładzony.

Tworzenie mapy kwantyzacji Groove

Punktów hitowych można użyć do stworzenia mapy kwantyzacji groove.

WARUNEK WSTĘPNY

Zdarzenie audio, z którego chcesz wyodrębnić taktowanie, jest otwierane w **Sample Editor** (Edytorze próbek), a punkty hitowe są ustawiane we właściwych miejscach.

PROCEDURA

- W sekcji **Hitpoints** (Punkty hitowe) w **Sample Editor Inspector** (Inspektorze edytora próbek) kliknij **Create Groove** (Utwórz groove („takt”)).

WYNIK

Groove („takt”) jest wyodrębniany ze zdarzenia audio i automatycznie wybierany w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Zadane ustawienia kwantyzacji) na pasku narzędzi okna **Project**.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Otwórz **Quantize Panel** (panel kwantyzacji) i zapisz groove („takt”) jako ustawienie wstępne.

Tworzenie znaczników

Możesz tworzyć znaczniki na pozycjach punktów hitowych. Pozwala to na przyciąganie do pozycji punktów hitowych.

WARUNEK WSTĘPNY

Zdarzenie audio, z którego chcesz utworzyć znaczniki, jest otwierane w edytorze próbek, a punkty hitowe są ustawiane we właściwych miejscach.

PROCEDURA

- W sekcji **Hitpoints** (punkty hitowe) w **Sample Editor Inspector** (Inspektor Edytora Sampli), kliknij **Create Markers** (Utwórz znaczniki).

WYNIK

Jeśli twój projekt nie ma ścieżki znacznika, ścieżka znacznika jest dodawana i aktywowana automatycznie, a znacznik jest tworzony w każdej pozycji punktu hitowego.

POWIĄZANE LINKI

Znaczniki na stronie 336

Tworzenie regionów

Możesz tworzyć regiony na pozycjach punktów hitowych. Pozwala to na izolowanie nagranych dźwięków.

WARUNEK WSTĘPNY

Zdarzenie audio, z którego chcesz utworzyć regiony, jest otwierane w **Sample Editor** (Edytorze próbek), a punkty hitowe są ustawiane we właściwych miejscach.

PROCEDURA

- W sekcji **Hitpoints** (Punkty hitowe) w **Sample Editor Inspector** (Inspektor edytora próbek) kliknij **Create Regions** (Twórz regiony).

WYNIK

Regiony są tworzone między dwoma punktami hitowymi i wyświetlane w **Sample Editor** (Edytorze próbek).

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie regionów na stronie 527

Tworzenie zdarzeń

Możesz tworzyć zdarzenia na pozycjach punktów hitowych.

WARUNEK WSTĘPNY

Zdarzenie audio, z którego chcesz utworzyć zdarzenia, jest otwierane w edytorze próbek, a punkty hitowe są ustawiane we właściwych miejscach.

PROCEDURA

- W sekcji **Hitpoints** (Punkty hitowe) w **Sample Editor Inspector** (Inspektor edytora próbek), kliknij **Create Events** (Twórz zdarzenia).

WYNIK

Zdarzenia są tworzone między dwoma punktami hitowymi.

Tworzenie znaczników zniekształcenia

Możesz tworzyć znaczniki warp (zniekształcenia) na pozycjach punktów hitowych. Pozwala to na kwantyzację audio na podstawie pozycji punktów hitowych.

WARUNEK WSTĘPNY

Zdarzenie audio, z którego chcesz utworzyć znaczniki warp (zniekształcenia), jest otwierane w **Sample Editor** (Edytorze próbek), a punkty hitowe są ustawiane we właściwych miejscach.

PROCEDURA

- W sekcji **Hitpoints** (Punkty hitowe) w **Inspector** (Inspektorze) kliknij **Create Warp Markers** (Utwórz znaczniki zniekształcenia).

WYNIK

Znaczniki Warp są tworzone w każdej pozycji punktów hitowych.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Otwórz sekcję **AudioWarp**, aby wyświetlić i edytować znaczniki zniekształcenia.

POWIĄZANE LINKI

Tempo Matching Audio na stronie 540

Tworzenie nut MIDI

Możesz tworzyć nuty MIDI z punktów hitowych. Pozwala to na zdublowanie, zastąpienie lub wzbogacenie uderzeń perkusji poprzez wyzwalanie dźwięków instrumentu VST.

WARUNEK WSTĘPNY

Zdarzenie audio, z którego chcesz utworzyć nuty MIDI, jest otwierane w **Sample Editor** (Edytorze próbek), a punkty hitowe są ustawiane we właściwych miejscach.

PROCEDURA

1. W sekcji **Hitpoints** (Punkty hitowe) w **Sample Editor Inspector** (Inspektor edytora próbek) kliknij **Create MIDI Notes** (Utwórz nuty MIDI).

2. W oknie dialogowym **Convert Hitpoints to MIDI Notes** (konwertuj punkty hitowe do nut MIDI) skonfiguruj parametry.
3. Kliknij **OK**.

WYNIK

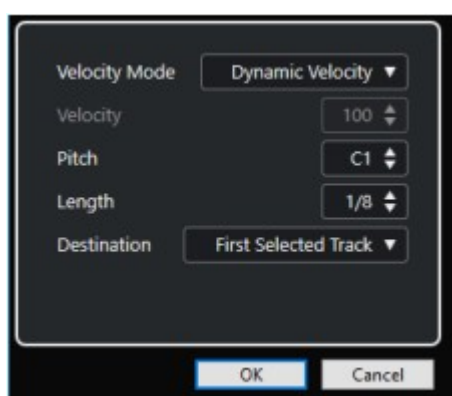
Ścieżka MIDI jest dodawana do Twojego projektu, a nuty MIDI są tworzone w każdej pozycji punktów hitowych.

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Przypisz instrument VST do ścieżki MIDI i wybierz dźwięk, aby wzbogacić audio.

Okno dialogowe **Convert Hitpoints to MIDI Notes** (Konwertuj punkty hitowe na nuty MIDI)

Okno dialogowe Konwertuj punkty hitowe na nuty MIDI umożliwia określenie sposobu konwersji punktów hitowych podczas tworzenia nut MIDI z punktów hitowych.



Dostępne są następujące opcje:

Velocity Mode (Tryb prędkości)

Umożliwia wybór trybu dynamiki:

- Jeśli chcesz, aby wartości dynamiki tworzonych nut MIDI zmieniały się w zależności od szczytowych poziomów odpowiadających im punktom życia, wybierz **Dynamic Velocity** (Dynamiczna prędkość).
- Jeśli chcesz przypisać tę samą wartość dynamiki wszystkim utworzonym nutom MIDI, wybierz opcję **Fixed Velocity** (Stała prędkość).

Velocity (Prędkość)

Ustawia stałą prędkość.

Pitch (Poziom)

Ustawia wysokość nuty dla wszystkich utworzonych nut MIDI.

Length (Długość)

Ustawia długość nuty dla wszystkich utworzonych nut MIDI.

Destination (Miejsce docelowe)

Umożliwia wybór miejsca docelowego:

- Aby umieścić partię MIDI na pierwszej wybranej ścieżce MIDI lub instrumentu, wybierz opcję **First Selected Track** (Pierwsza wybrana ścieżka).

UWAGA

Wszelkie partie MIDI z poprzednich konwersji na tej ścieżce zostaną usunięte.

- Aby utworzyć nową ścieżkę MIDI dla partii MIDI, wybierz **New MIDI Track** (Nowa ścieżka MIDI).

- Aby skopiować partię MIDI do schowka, wybierz **Project Clipboard** (Schowek projektu)

Dopasowanie tempa audio

Cubase oferuje kilka funkcji, które pozwalają dopasować tempo audio w projekcie.

W oknie **Sample Editor** (Edytor sampli) i w edytorze dolnej strefy możesz wykonywać następujące operacje dopasowywania tempa:

- **Stretch to Project Tempo** (Rozciągnij do tempa projektu)
Rozciąga wybrane wydarzenie, aby dopasować je do tempa projektu.
- **Musical Mode** (Tryb muzyczny)
Stosuje rozciąganie w czasie rzeczywistym do klipów audio, aby dopasować je do tempa projektu.
- **Auto Adjust** (Automatyczna regulacja)
Wyodrębnia zdefiniowaną siatkę z dźwięku. Następnie możesz dopasować dźwięk do tempa projektu za pomocą **Musical Mode** (Trybu muzycznego).
- **Manual Adjust** (Ręczna regulacja)
Umożliwia ręczną modyfikację siatki i tempa pliku audio. Następnie możesz dopasować dźwięk do tempa projektu, korzystając z **Musical Mode** (Trybu muzycznego).
- **Free Warp** (Swobodne zniekształcenie)
Umożliwia zmianę taktowania poszczególnych pozycji w audio.

UWAGA

W oknie **Project** możesz dopasować tempo różnych zdarzeń dźwiękowych za pomocą narzędzia **Audio Alignment** (Wyrównanie audio). Pozwala to na dopasowanie czasu zdarzeń audio na różnych ścieżkach.

POWIĄZANE LINKI

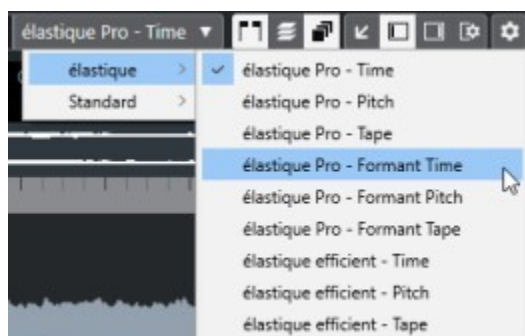
Rozciąganie zdarzeń audio do tempa projektu na stronie 541
Tryb muzyczny na stronie 541
Autodopasowanie na stronie 543
Regulacja ręczna na stronie 544
Free Warp na stronie 545
Wyrównywanie audio na stronie 210

Presety algorytmu

Możesz wybrać ustawienie wstępne algorytmu, które jest stosowane do odtwarzania w czasie rzeczywistym i rozciągania czasu.

Wyskakujące menu **Warping Algorithm for Audio Clip** (Algorytm zniekształcania dla klipu audio) na pasku narzędzi **Sample Editor** (Edytor sampli) zawiera różne ustawienia wstępne, które określają jakość dźwięku rozciąganego w czasie rzeczywistym.

Te ustawienia wstępne są podzielone na kategorie **élastique** i **Standard** zgodnie z zastosowaną technologią.



Ustawienie wstępne algorytmu wpływa na zmiany warp (zniekształceniowe) w **Musical Mode** (Trybie muzycznym), **FreeWarp** i **Swing**. W przypadku funkcji Warping i Pitch VariAudio, **Standard – Solo** jest stosowany automatycznie.

POWIĄZANE LINKI

Wstępne ustawienia algorytmu na stronie 540

Algorytmy Time Stretch i Pitch Shift na stronie 499

Wyrównywanie audio na stronie 210

Rozciąganie zdarzeń audio do tempa projektu

Możesz rozciągnąć pętle audio do tempa projektu.

PROCEDURA

1. Wybierz **File > Import > Audio File** (Plik > Importuj > Plik audio), wybierz pętlę audio, którą chcesz zaimportować, i kliknij **OK**.
2. Wybierz pętlę audio w projekcie.
3. Wybierz kolejno **Audio > Advanced > Stretch to Project Tempo** (Audio > Zaawansowane > Rozciągnij do tempa projektu).

WYNIK

Pętla audio jest rozciągana w celu dopasowania do tempa projektu.

Musical Mode (Tryb muzyczny)

Tryb muzyczny umożliwia dopasowanie tempa pętli audio do tempa projektu.

Jeśli dla klipu audio włączysz **Musical Mode** (Tryb muzyczny), klip zostanie rozciągnięty w czasie rzeczywistym, tak aby dopasować go do tempa projektu. Zdarzenia audio dostosowują się do wszelkich zmian tempa w Cubase, podobnie jak zdarzenia MIDI.

W **Sample Editor** (Edytorze próbek) możesz aktywować **Musical Mode** w sekcji **AudioWarp**, sekcji **Definition** (Definicja) i na pasku narzędzi.

UWAGA

- Możesz także włączyć/wyłączyć tryb muzyczny z poziomu **Pool** (puli), klikając odpowiednie pole wyboru w kolumnie **Musical Mode** (Tryb muzyczny).

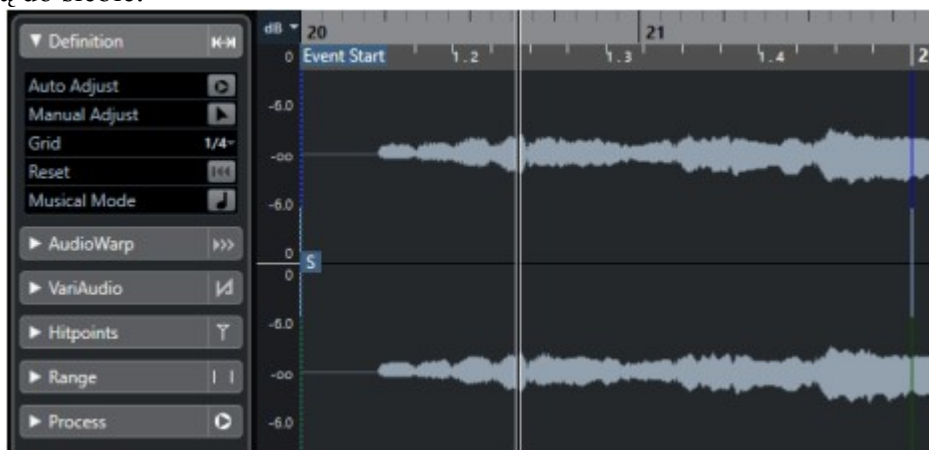
- Cubase obsługuje pętle ACID®. Te pętle to standardowe pliki audio, ale z osadzoną informacją o tempie/długości. Kiedy pliki ACID® zostaną zaimportowane do Cubase, tryb muzyczny zostanie automatycznie aktywowany, a pętle dostosują się do tempa projektu.

Dopasowywanie audio do tempa projektu

Możesz użyć **Musical Mode** (trybu muzycznego), aby dostosować pętle audio do tempa projektu. Pętle to krótkie pliki audio posiadające określoną liczbę taktów.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **File > Import > Audio File** (Plik > Importuj > Plik audio) i wybierz pętlę audio w oknie dialogowym pliku.
2. W oknie **Project** kliknij dwukrotnie zaimportowaną pętlę audio, aby otworzyć ją w **Sample Editor** (Edytorze próbek).
3. Otwórz sekcję **Definition** (Definicja) i sprawdź linijki.
Siatka tempa projektu pokazana na górnej linijce i siatka dźwięku pokazana na dolnej linijce nie pasują do siebie.



4. Na pasku narzędzi sprawdź, czy długość w taktach odpowiada długości importowanego pliku audio. Jeśli to konieczne, posłuchaj dźwięku i wprowadź odpowiednią długość w taktach i uderzeniach.
5. Na pasku narzędzi otwórz wyskakujące menu **Algorithm** (Algorytm) i wybierz ustawienie wstępne.
6. Posłuchaj pętli i jeśli to konieczne, popraw wartości **bars** (taktów) i **beats** (uderzeń) na pasku narzędzi.
7. Aktywuj **Musical Mode** (Tryb muzyczny).

WYNIK

Pętla jest zmniejszona i rozciągnięta do tempa projektu. Linijki odzwierciedlają tę zmianę. W oknie **Project** zdarzenie audio wyświetla symbol nuty i symbol zmniejszenia. Oznacza to, że zastosowano rozciąganie czasu.

POWIĄZANE LINKI

Wstępne ustawienia algorytmu na stronie 540

Stosowanie Swing (swingu)

Funkcja **Swing** umożliwia dodanie swingu do dźwięku, który brzmi zbyt prosto.

WARUNEK WSTĘPNY

Otworzyłeś plik audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowano **Musical Mode** (Tryb muzyczny).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi otwórz wyskakujące menu **Algorithm** i wybierz ustawienie wstępne.
2. Otwórz sekcję **AudioWarp** (Automatyczne zniekształcenie) i z wyskakującego menu **Resolution** (Rozdzielczość) wybierz rozdzielczość siatki.
Określa pozycje, do których stosuje się (swing) wahanie. Jeśli wybierzesz 1/2, swing będzie stosowany na przykład w krokach półnutowych.



3. Przesuń suwak **Swing** w prawo.

WYNIK

To przesunęła pozycje siatki i tworzy wrażenie swingu lub shuffle. Jeśli wybrałeś 1/2, co druga pozycja w siatce jest przesunięta.

Auto Adjust (Automatyczne dopasowanie)

Funkcja **Auto Adjust** (Automatycznej regulacji) jest przydatna, jeśli nie znasz tempa pliku audio lub jeśli rytm nie jest prosty. Pozwala wyodrębnić siatkę definicji z audio. Następnie możesz dostosować tempo pliku do tempa projektu za pomocą **Musical Mode** (Trybu muzycznego).

Funkcja **Auto Adjust** wyodrębnia lokalną siatkę definicji, którą można dopasować do tempa projektu w **Musical Mode** (Trybie muzycznym).

POWIĄZANE LINKI

Musical Mode (Tryb muzyczny) na stronie 541

Wyodrębnianie siatki definicji tempa z audio

Jeśli masz plik audio o nieznanym tempie lub rytmie, który nie jest prosty i chcesz dopasować go do tempa projektu, musisz najpierw wyodrębnić siatkę definicji tempa. Odbywa się to za pomocą funkcji **Auto Adjust** (automatycznej regulacji) w sekcji **Definition** (Definicja) **Sample Editor** (Edytora próbek).

WARUNEK WSTĘPNY

Zdefiniowałeś zakres w klipie audio lub zdarzeniu, który zaczyna się i kończy na linii taktowej.

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie klip audio lub zdarzenie w oknie **Project**, aby otworzyć je w **Sample Editor** (Edytorze próbek).
2. Otwórz sekcję **Definition** (Definicja) i wybierz wartość z wyskakującego menu **Grid** (Siatka).
Określa to rozdzielczość siatki dla Twojego audio.
3. Za pomocą narzędzia **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) wybierz sekcję, którą chcesz wykorzystać w swoim projekcie i która obejmuje jeden lub kilka taktów.

UWAGA

Jeśli nie wybierzesz zakresu, siatka zostanie obliczona dla zdarzenia audio. Jeśli nie zdefiniowano żadnego zdarzenia audio, dla klipu obliczana jest siatka. Upewnij się, że zdarzenie lub klip zaczyna się i kończy na linii taktowej.

4. Kliknij opcję **Auto Adjust** (Automatyczna regulacja).

WYNIK

Siatka definicji jest obliczana dla wybranego przekroju. Punkt przyciągania przesuwają się na początek wybranego zakresu. Linijka definicji tempa dźwięku zmienia się, aby odzwierciedlić wprowadzone zmiany, a pozycje taktów i uderzeń są oznaczone pionowymi liniami.

Manual Adjust (Ręczna regulacja)

Funkcja **Manual Adjust** jest przydatna, jeśli chcesz ręcznie zmodyfikować siatkę i tempo pliku audio. Dzieje się tak w przypadku, gdy np. wydobycie siatki definicji za pomocą funkcji **Auto Adjust** (Automatyczne Dopasowanie) nie przyniosło zadowalających rezultatów.

Funkcja **Manual Adjust** umożliwia korektę lokalnej siatki definicji. Następnie możesz dopasować je do tempa projektu, korzystając z **Musical Mode** (Trybu muzycznego).

POWIĄZANE LINKI

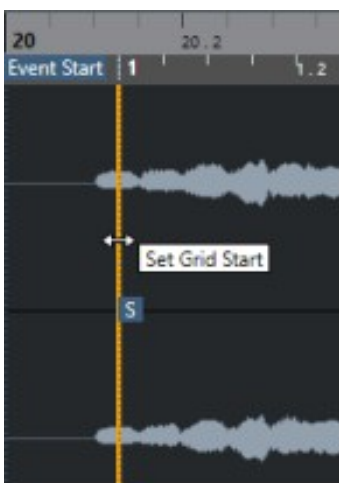
Musical Mode (Tryb muzyczny) na stronie 541

Poprawianie siatki definicji audio

Jeśli wyodrębnienie siatki definicji za pomocą funkcji **Auto Adjust** (Automatyczne Dopasowanie) nie przyniosło zadowalających rezultatów, możesz skorygować siatkę i tempo pliku audio za pomocą funkcji **Manual Adjust** (Dopasowania ręcznego).

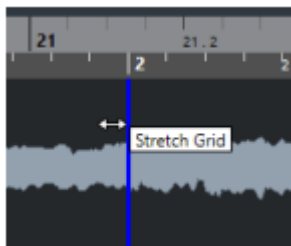
PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie klip audio lub zdarzenie w oknie **Project**, aby otworzyć je w **Sample Editor** (Edytorze próbek).
2. Otwórz sekcję **Definition** (Definicja) i aktywuj **Manual Adjust** (Dopasowanie ręczne).
3. Przesuń wskaźnik myszy na początek klipu audio. Zostanie wyświetlona podpowiedź **Set Grid Start** (Ustaw początek siatki), a wskaźnik myszy zmieni się w podwójną strzałkę



4. Kliknij i przeciągnij w prawo aż do pierwszego uderzenia, a następnie zwolnij przycisk myszy. Odpowiada to początkowi siatki i punktowi przyciągania z pierwszym głównym rytmem. Linijka definicji tempa dźwięku zmienia się, odzwierciedlając wprowadzone zmiany.
5. W górnej części przebiegu przesuń wskaźnik myszy do pionowej linii najbliższej drugiej kreski. Wyświetlona zostanie podpowiedź **Stretch Grid** (Rozciągnij siatkę) i niebieską pionową linię.
6. Kliknij i przeciągnij do pozycji pierwszego taktu w drugim takcie i zwolnij przycisk myszy.

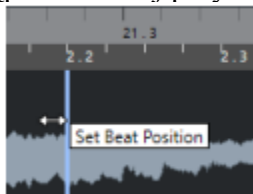
Ustawia to początek następnego taktu. Wszystkie kolejne pozycje taktów w siatce są rozciągane lub ściskane, tak aby wszystkie takty miały tę samą długość.



7. W dolnej części przebiegu przesunąć wskaźnik myszy nad liniami siatki. Wyświetlana jest podpowiedź **Set Bar Position (Move Following Bars)** (Ustaw pozycję taktu (Przesuń kolejne takty)) i zielona pionowa linia.
8. W przypadku nieprawidłowej pozycji taktu kliknij i przeciągnij zieloną pionową linię do pozycji pierwszego taktu kolejnego taktu i zwolnij przycisk myszy. Spowoduje to również przesunięcie taktów w prawo. Obszar po lewej stronie pozostaje nienaruszony.



9. Przesunąć wskaźnik myszy nad liniami siatki dla pojedynczych uderzeń. Wyświetlona zostanie podpowiedź **Set Beat Position** (Ustaw pozycję rytmu) i niebieska pionowa linia.
10. Kliknij i przeciągnij linię siatki, aby wyrównać pojedyncze, nieprawidłowe pozycje uderzeń, a następnie zwolnij przycisk myszy.



UWAGA

Możesz usunąć źle umieszczone edycje rytmu, naciskając dowolny klawisz modyfikujący i klikając narzędzie **Erase** (Usuń).

WYNIK

Siatka definicji została poprawiona, linijka definicji tempa dźwięku odzwierciedla wprowadzone zmiany.

PO WYKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aktywuj **Musical Mode** (Tryb muzyczny).

Free Warp (Wolne zniekształcenie)

Narzędzie **Free Warp** umożliwia korektę taktowania poszczególnych pozycji w materiale audio. Możesz tworzyć i edytować znaczniki zniekształcenia oraz przeciągać je do odpowiednich muzycznie pozycji czasowych w zdarzeniu audio. W ten sposób dźwięk przed i po znaczniku zniekształcenia zostanie rozciągnięty. Stopień rozciągnięcia jest pokazany obok uchwytu znacznika zniekształcenia.



Współczynnik rozciągnięcia większy niż 1,0 wskazuje, że dźwięk poprzedzający znacznik zniekształcenia jest rozciągnięty, współczynnik rozciągnięcia mniejszy niż 1,0 oznacza, że dźwięk jest skompresowany.

UWAGA

Narzędzie **Free Warp** (Wolne zniekształcenie) przyciąga do pozycji punktów hitowych i znaczników zniekształcenia.

Korygowanie synchronizacji za pomocą narzędzia Free Warp

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie klip audio lub zdarzenie w oknie **Project**, aby otworzyć je w **Sample Editor** (Edytorze próbek).
2. Na pasku narzędzi aktywuj **Snap to Zero Crossing** (Przyciągaj do przejścia przez zero). Jeśli ten przycisk jest aktywny, znaczniki zniekształcenia przyciągają się do przejść przez zero.
3. Opcjonalnie: Jeśli chcesz skorygować synchronizację poszczególnych pozycji w audio, zdefiniuj lokalną definicję za pomocą funkcji **Auto Adjust** (automatycznej regulacji) lub **Manual Adjust** (ręcznej regulacji) i aktywuj **Musical Mode** (tryb muzyczny).
4. Na panelu **Transport** aktywuj opcję **Click** (Kliknij) i odtwórz dźwięk, aby określić pozycje gdzie rytm nie jest zgodny z kliknięciem.
5. W sekcji **AudioWarp** aktywuj **Free Warp**, umieść wskaźnik myszy w miejscu rytmu, który chcesz dostosować, kliknij i przytrzymaj. Wskaźnik myszy zmieni się w zegar ze strzałkami i zostanie wstawiony znacznik zniekształcenia.
6. Przeciągnij znacznik zniekształcenia do nowej pozycji i zwolnij przycisk myszy.

WYNIK

Rytm jest teraz wyrównany z odpowiednią pozycją w projekcie.

POWIĄZANE LINKI

- Auto Adjust (Autodopasowanie) na stronie 543
- Manual Adjust (Regulacja ręczna) na stronie 544
- Tryb muzyczny na stronie 541

Korygowanie pozycji znaczników zniekształcenia

PROCEDURA

1. W sekcji **AudioWarp** aktywuj **Free Warp**.
2. W **Sample Editor** (Edytorze próbek) kliknij uchwyt znacznika wypaczenia i przeciągnij go w nowe położenie.



Wyświetlana jest podpowiedź wskazująca, że można przeciągnąć, aby skorygować położenie znacznika zniekształcenia.

WYNIK

Znacznik wypaczenia zostanie przesunięty do nowej pozycji, a dźwięk zostanie odpowiednio rozciągnięty lub skompresowany.

Usuwanie znaczników zniekształcenia

PROCEDURA

1. W sekcji **AudioWarp** aktywuj **Free Warp**.
2. Przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i kliknij znacznik wypaczenia, który chcesz usunąć.

UWAGA

Aby usunąć kilka znaczników, narysuj prostokąt zaznaczenia.

WYNIK

Znacznik zniekształcenia zostanie usunięty z przebiegu.

Resetowanie znaczników zniekształcenia

PROCEDURA

- W sekcji **AudioWarp** kliknij **Reset Warp Changes** (Resetuj zmiany zniekształcenia).

WYNIK

Znaczniki zniekształcenia zostaną usunięte z przebiegu, a zmiany wprowadzone w przebiegu zniekształcenia zostaną zresetowane.

UWAGA

Jeśli **Musical Mode** (Tryb muzyczny) jest aktywowany, resetowane są tylko modyfikacje **Free Warp** (wolne zniekształcenie).

Splaszczanie (Flattening) przetwarzania w czasie rzeczywistym

Możesz splaszczyc modyfikacje zniekształcenia. Jest to przydatne, jeśli chcesz zmniejszyć obciążenie procesora, zoptymalizować jakość dźwięku podczas przetwarzania lub zastosować przetwarzanie offline.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenia audio, które chcesz przetworzyć.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz opcję **Audio > Realtime Processing > Flatten Realtime Processing** (Audio > Przetwarzanie w czasie rzeczywistym > Spłaszcz przetwarzanie w czasie rzeczywistym).
 - W sekcji **Process** (Przetwarzanie) **Sample Editor** (Edytora próbek) kliknij **Flatten** (Spłaszcz).
3. W oknie dialogowym **Flatten Realtime Processing** (Spłaszcz przetwarzanie w czasie rzeczywistym) wybierz ustawienie wstępne algorytmu.
4. Kliknij **OK**

WYNIK

Każda pętla, która została wcześniej rozciągnięta w czasie rzeczywistym, jest odtwarzana dokładnie w ten sam sposób, ale znaczniki zniekształcenia są odrzucane.

POWIĄZANE LINKI

MPEX na stronie 499

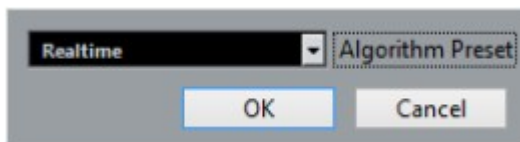
Okno dialogowe Flatten Realtime Processing (Spłaszcz przetwarzanie w czasie rzeczywistym)

Okno dialogowe **Flatten Realtime Processing** umożliwia wybranie algorytmu.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Flatten Realtime Processing**, wybierz jedno lub więcej zdarzeń audio w oknie **Project** i wybierz **Audio > Realtime Processing > Flatten Realtime Processing**.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko, jeśli wykonałeś modyfikacje zniekształcenia (warp).



Dostępne są następujące opcje:

Algorithm Preset (Wstępnie ustawiony algorytm)

Umożliwia wybranie ustawienia wstępnego algorytmu.

Rozciąganie plików audio

Możesz usunąć rozciąganie w czasie rzeczywistym ze zdarzeń audio.

WARUNEK WSTĘPNY

Rozciągnięto zdarzenie audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek) za pomocą narzędzia **Free Warp** lub w oknie **Project** za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektu) w trybie **Sizing Applies Time Stretch** (Rozciąganie w czasie z zastosowaniem rozmiaru).

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie audio, które chcesz rozciągnąć.
2. Wybierz opcję **Audio > Realtime Processing > Unstretch Audio** (Audio > Przetwarzanie w czasie rzeczywistym > Rozciągnij audio).

WYNIK

Usunięto całe rozciąganie w czasie rzeczywistym.

Edycja wysokości tonu (Pitch) i korekta czasu za pomocą VariAudio

Funkcje VariAudio w Cubase umożliwiają edycję wysokości dźwięku oraz korygowanie synchronizacji i intonacji poszczególnych nut w monofonicznych nagraniach wokalnych.

Wszystkie operacje VariAudio można wykonać w oknie **Sample Editor** (Edytor próbek) oraz w edytorze dolnej strefy. Wszelkie modyfikacje materiału audio można cofnąć

UWAGA

Funkcje VariAudio są zoptymalizowane pod kątem monofonicznych nagrań wokalu. Może to również działać dobrze w przypadku innych nagrań monofonicznych, takich jak saksofon. Jednak jakość wyniku zależy w dużej mierze od nagrania.

Zanim będzie można edytować wysokość dźwięku i skorygować synchronizację nagrań monofonicznych, Cubase musi przeanalizować dźwięk i podzielić go na segmenty. Segmenty te stanowią graficzną reprezentację poszczególnych nut.

UWAGA

Ze względu na dane uzyskane podczas segmentacji, dźwięk, a tym samym rozmiar Twojego projektu, może wzrosnąć.

POWIĄZANE LINKI

Segmentacja dźwięku monofonicznego na stronie 553

Segmenty i przerwy na stronie 554

Procesy VariAudio i offline

Jeśli zastosujesz procesy i zmiany w trybie offline, które wpływają na długość plików audio zawierających dane VariAudio, istniejące dane VariAudio stracą ważność. Dlatego zalecamy, aby przed użyciem funkcji VariAudio zastosować przetwarzanie lub edycję w trybie offline.

Następujące procesy i edycje mogą prowadzić do ponownej analizy materiału audio:

- Wszystkie procesy offline w podmenu **Processes** (Procesy) menu **Audio**, z wyjątkiem **Envelope** (Obwiedni), **Fade In** (Przyrastania), **Fade Out** (Zanikania), **Normalize** (Normalizacji) i **Silence** (Wyciszenia).
- Procesy efektów w podmenu **Audio > Plug-ins** (Audio > Wtyczki).
- Wycinanie, wklejanie, usuwanie lub rysowanie w **Sample Editor** (Edytorze próbek).

Sekcja inspektora VariAudio

Sekcja **VariAudio** umożliwia edycję poszczególnych nut pliku audio, zmianę ich wysokości lub taktowania oraz wyodrębnianie MIDI z audio.



Bypass VariAudio Changes (Pomiń zmiany VariAudio)

Pomija zmiany wysokości, przesunięcia formantów i głośności, dzięki czemu można porównać zmiany z oryginalnym dźwiękiem.

Edit VariAudio (Edytuj VariAudio)

Aktywuje analizę dźwięku, dzieli audio na segmenty pokazane na obrazie fali i umożliwia edycję VariAudio.

Smart Controls (Inteligentne sterowanie)

Umożliwia wybór liczby inteligentnych elementów sterujących wyświetlanych w segmentach. Opcja **Default** (Domyślne) pokazuje często używane inteligentne elementy sterujące, natomiast opcję **All** (Wszystkie) wyświetla wszystkie inteligentne elementy sterujące.

Pitch Snap Mode (Tryb lokalizacji skoku)

Umożliwia wybranie sposobu przyciągania segmentu do określonego skoku podczas przesuwania go za pomocą myszy lub klawiszy **Strzałka w górę** / **Strzałka w dół**.

MIDI Input (Wejście MIDI)

Umożliwia zmianę wysokości tonu segmentu poprzez wejście MIDI.

Quantize Pitch (Kwantyzacja tonu)

Umożliwia kwantyzację wysokości (pitch) segmentu.

Straighten Curve (Wyprostuj krzywą)

Umożliwia wyprostowanie krzywej nachylenia segmentu.

Shift Formant (Formant zmiany)

Umożliwia przesuwanie formantów segmentu bez wpływu na wysokość tonu i synchronizację.

Volume (Głośność)

Umożliwia edycję głośności segmentu.

Show MIDI Reference Track (Pokaż ścieżkę referencyjną MIDI)

Umożliwia pokazanie ścieżki referencyjnej MIDI na wyświetlaczu zdarzeń.

Functions (Funkcje)

Otwiera wyskakujące menu z innymi funkcjami.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja VariAudio na stronie 517

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Tryb lokalizacji skoku na stronie 559

Tryby wejścia MIDI na stronie 561

Kwantyzacja wysokości tonów na stronie 561

Prostowanie krzywych nachylenia na stronie 564

Przesunięcie formanta na stronie 567

Pokazywanie ścieżek referencyjnych MIDI na stronie 566

Edycja głośności na stronie 568

Menu funkcji na stronie 568

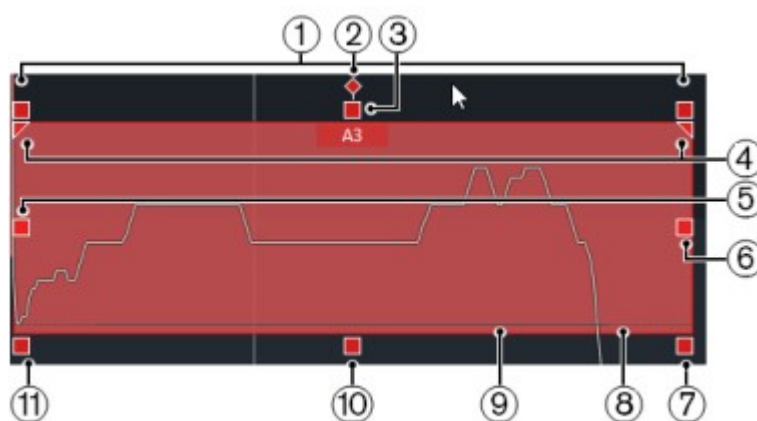
Smart Controls (Inteligentne sterowanie)

Każdy segment posiada inteligentne elementy sterujące, które umożliwiają zmianę punktu początkowego i końcowego segmentu oraz wykonywanie zmian wysokości tonu, edycję głośności, przesuwanie formantów i modyfikacje synchronizacji powiązanego audio.

- Aby wyświetlić inteligentne elementy sterujące w segmencie, powiększ segment i przesun nad niego wskaźnik myszy.

UWAGA

W wyskakującym menu **Smart Controls** (Inteligentne sterowanie) w **Inspector Sample Editor** (Inspektor edytora próbek) możesz wybrać tryb **All** (Wszystko), aby wyświetlić wszystkie inteligentne kontrolki, lub opcję **Default** (Domyślny), aby wyświetlić często używane inteligentne kontrolki.



Dostępne są następujące inteligentne elementy sterujące:

1 Tilt (Nachylenie)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana tylko wtedy, gdy wybierzesz opcję **All** (Wszystko) w wyskakującym menu **Smart Controls** (Inteligentne kontrolki) w **Inspector Sample Editor** (Inspektor edytora próbek). Umożliwia przechylenie krzywej wysokości dźwięku w górę lub w dół. Inteligentne sterowanie po lewej stronie umożliwia przechylenie początku krzywej, inteligentne sterowanie po prawej stronie umożliwia przechylenie końca krzywej. Naciśnij klawisz **Alt/Opt**, aby obrócić krzywą wokół kotwicy pochylenia/obrócenia.

2 Set Tilt/Rotate Anchor (Ustaw kotwicę pochylenia/obrócenia)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana tylko wtedy, gdy wybierzesz opcję **All** (Wszystko) w wyskakującym menu **Smart Controls** w **Inspector Sample Editor**. Domyślnie krzywa nachylenia

jest pochylana lub obracana wokół środka segmentu. To inteligentne sterowanie umożliwia przesuwanie kotwicy w lewo lub w prawo.

3 Straighten Pitch Curve (Wyprostuj krzywą nachylenia)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana domyślnie. Umożliwia wyprostowanie krzywej wysokości dźwięku. Działa to również w przypadku wybranych segmentów.

4 Set Range for Straighten Pitch Curve (Ustaw zakres dla wyprostowania krzywej nachylenia)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana tylko wtedy, gdy wybierzesz opcję **All** (Wszystko) w wyskakującym menu **Smart Controls** w **Inspector Sample Editor**.

Domyślnie cała krzywa nachylenia jest wyprostowana. Te inteligentne elementy sterujące umożliwiają ustawienie zakresu **Straighten Pitch Curve** (Wyprostuj krzywą nachylenia). Użyj tego inteligentnego sterowania dla kilku wybranych segmentów, aby ustawić ten sam zakres dla wszystkich wybranych segmentów.

5 Warp Start/Correct Segment Start (Początek zniekształcenia/prawidłowy początek segmentu)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana domyślnie. Umożliwia zniekształcenie początku segmentu. Naciśnij klawisz **Alt/Opt**, aby skorygować początek segmentu.

6 Warp End/Correct Segment End (Zniekształcenie końca/prawidłowy koniec segmentu)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana domyślnie. Umożliwia zniekształcenie końca segmentu. Naciśnij klawisz **Alt/Opt**, aby skorygować koniec segmentu.

7 Volume (Głośność)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana tylko wtedy, gdy wybierzesz opcję **All** (Wszystko) w wyskakującym menu **Smart Controls** (Inteligentne kontrolki) w **Inspector Sample Editor** (Inspektor Edytora Próbek). Umożliwia edycję głośności segmentu. Aby wyciszyć segment, zmniejsz głośność. Działa to również w przypadku wybranych segmentów.

8 Glue Segments (Klejenie segmentów)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana domyślnie. Umożliwia przyklejenie segmentu do segmentu sąsiedniego. Działa to również w przypadku wybranych segmentów.

9 Split Segment (Podziel segment)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana domyślnie. Umożliwia podzielenie segmentu. Działa to również w przypadku wybranych segmentów.

10 Quantize Pitch (Kwantyzacja wysokości dźwięku)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana domyślnie. Umożliwia kwantyzację wysokości segmentu z dokładnością do najbliższego półtonu. Działa to również w przypadku wybranych segmentów.

11 Shift Formant (Formant zmianowy)

Ta inteligentna kontrolka jest wyświetlana tylko wtedy, gdy wybierzesz opcję **All** (Wszystko) w wyskakującym menu **Smart Controls** (Inteligentne kontrolki) w **Inspector Sample Editor**. Umożliwia przesuwanie formantów segmentu. Działa to również w przypadku wybranych segmentów.

POWIĄZANE LINKI

Nawigacja i powiększanie na stronie 555

Pochylanie krzywej nachylenia na stronie 563

Prostowanie krzywych nachylenia na stronie 564

Tryb lokalizacji skoku na stronie 559

Zniekształcanie segmentów na stronie 565

Zmiana punktu początkowego i końcowego segmentów na stronie 558

Dzielenie segmentów na stronie 556

Klejenie segmentów na stronie 557

Kwantyzacja wysokości tonów na stronie 561

Przesunięcie formanta na stronie 567

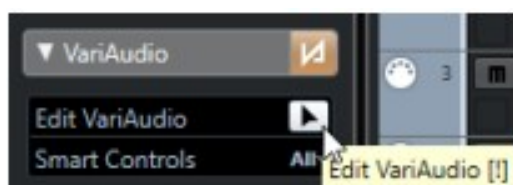
Edycja Głośności na stronie 568

Segmenting Monophonic Audio (Segmentacja dźwięku monofonicznego)

Aby móc edytować wysokość dźwięku i korygować synchronizację nagrań monofonicznych, Cubase musi przeanalizować dźwięk i podzielić go na segmenty.

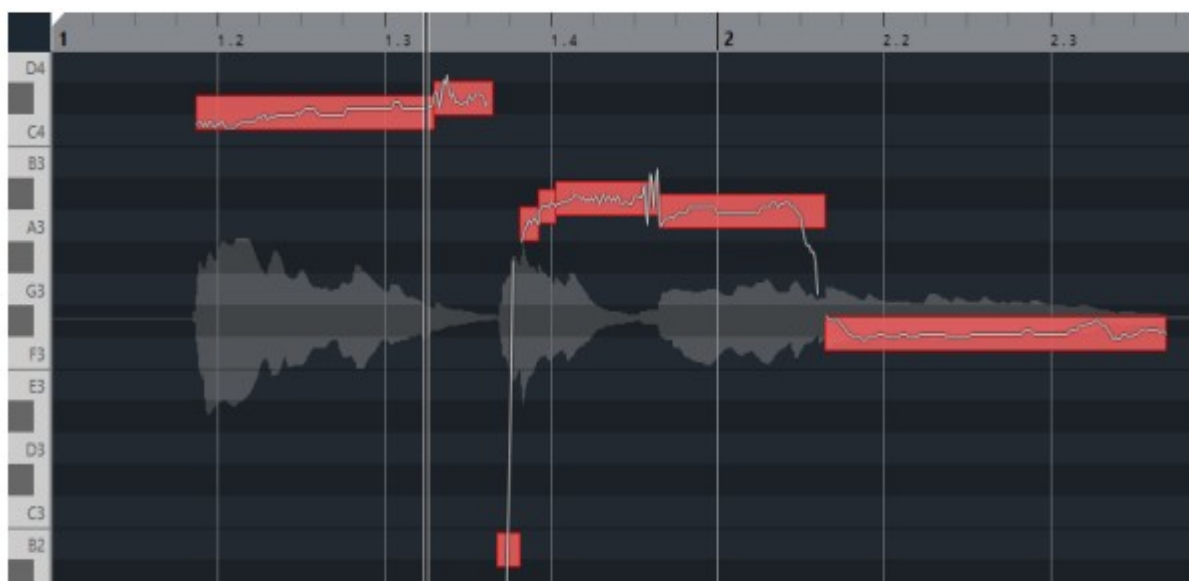
PROCEDURA

1. W oknie **Project** kliknij dwukrotnie nagranie monofonicznego wokalu, aby otworzyć **Sample Editor** (Edytor próbek).
2. W **Inspector Sample Editor** kliknij **VariAudio**, aby otworzyć sekcję B. Wyświetlany jest obraz fali audio.
3. Aktywuj opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio).



WYNIK

Cubase automatycznie analizuje dźwięk i dzieli go na segmenty pokazane na obrazie fali. Segmenty umożliwiają powiązanie poszczególnych nut z ich tonacją wyświetlaną na klawiaturze fortepiano po lewej stronie oraz czasem trwania wyświetlanym na osi czasu. Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy nad segment, wysokość (pitch) tego segmentu zostanie wyświetlona w segmencie.

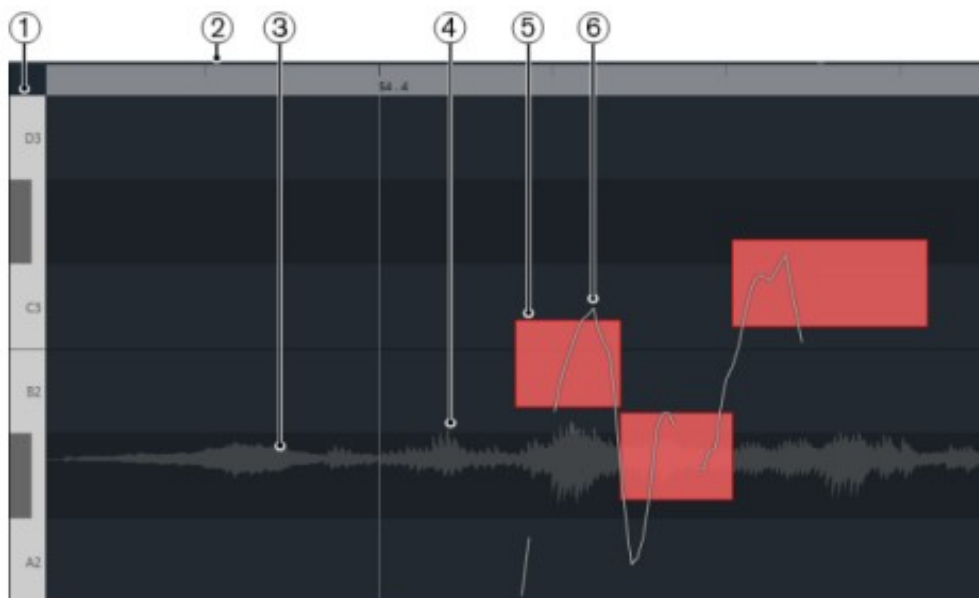


UWAGA

Analiza długich plików audio może zająć trochę czasu.

Segmenty i przerwy

Cubase automatycznie analizuje dźwięk i dzieli go na segmenty.



Do zrozumienia segmentacji kluczowe są następujące pojęcia:

1 Pitch Position (pozycja wysokości tonu)

Pozycja wysokości segmentów jest wyświetlana na klawiaturze fortepianu po lewej stronie przebiegu. Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy nad segment, wysokość tego segmentu będzie również pokazana w segmencie. Wysokość dźwięku reprezentuje postrzeganą częstotliwość podstawową nuty. Średni skok segmentu jest obliczany na podstawie jego krzywej nachylenia.

2 Time Position (Pozycja czasowa)

Położenie czasowe i długości segmentów są wskazane na osi czasu.

3 Audio Waveform (Przebieg audio)

Przebieg audio jest zawsze wyświetlany jako mono, nawet jeśli otworzyłeś plik stereo lub wielokanałowy.

4 Gap (Luka)

Przerwy pomiędzy segmentami reprezentują nietonalne części analizowanego dźwięku. Mogą one być spowodowane na przykład szmerami oddechowymi lub przerwami.

UWAGA

Luki spowodowane słabymi sygnałami audio lub fragmentami audio z niejasnymi informacjami o wysokości dźwięku, takimi jak spółgłoski lub dźwięki efektowe, należy uwzględnić w segmentach ręcznie. Aby to zrobić, musisz zmienić punkt początkowy i końcowy segmentu. W przeciwnym razie późniejsze modyfikacje wysokości dźwięku wpływają tylko na partie tonalne.

5 Segment

Segmenty reprezentują fragmenty tonalne analizowanego dźwięku. Wysokość tonu i pozycja czasowa segmentów umożliwiają powiązanie segmentów z oryginalnym dźwiękiem.

6 Pitch Curve (Krzywa nachylenia)

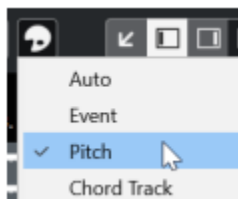
Krzywe wysokości dźwięku pokazane w segmentach przedstawiają postęp wysokości dźwięku.

POWIĄZANE LINKI

Zmiana punktu początkowego i końcowego segmentów na stronie 558

Menu kolorów segmentu VariAudio

Możesz wybrać schemat kolorów dla segmentów VariAudio. Jeśli pracujesz z kilkoma zdarzeniami audio, łatwiej jest zobaczyć, które segmenty należą do danego zdarzenia.



Dostępne są następujące opcje:

Auto (Automatyczny)

Segmenty należące do tego samego głosu otrzymują ten sam kolor.

Event (Zdarzenie)

Segmenty otrzymują ten sam kolor, co odpowiadające im zdarzenie w oknie **Project**.

Pitch (Poziom)

Segmenty uzyskują kolory w zależności od wysokości tonu.

Chord Track (Ścieżka akordów)

Segmenty pasujące do odpowiednich zdarzeń akordów lub skali na ścieżce akordów otrzymują określony kolor.

Auditioning (Przesłuchanie)

Możesz odsłuchiwać segmenty jeden po drugim, w pętli lub odtwarzać je od początku do końca.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz segmenty i aktywuj **Audition** (Przesłuchanie).

UWAGA

Aby odtwarzać wybrane segmenty w pętli, aktywuj **Audition Loop** (Pętla przesłuchań)

- Wybierz narzędzie **Play** (Odtwórz) i kliknij pozycję, od której chcesz rozpocząć odtwarzanie.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora próbek na stronie 511

Nawigacja i Zoom (Powiększenie)

Można poruszać się po segmentach i powiększać je.

- Aby poruszać się po segmentach, użyj klawisza **Strzałka w lewo** lub **Strzałka w prawo** na klawiaturze komputera.
- Aby powiększyć segmenty, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i narysuj prostokąt zaznaczenia.

- Aby pomniejszyć, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i kliknij pusty obszar przebiegu.
- Aby pomniejszyć i wyświetlić wszystkie segmenty, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i kliknij dwukrotnie pusty obszar przebiegu.

Edycja segmentu

Edycja segmentów może być konieczna, jeśli oryginalny dźwięk zawiera nietonalne fragmenty analizowanego dźwięku, to znaczy sygnały lub sekcje z niejasnymi informacjami o wysokości dźwięku, takimi jak spółgłoski lub dźwięki efektowe.

Nietonalne fragmenty analizowanego dźwięku mogą nie zostać uwzględnione w segmencie. W takim przypadku zmiany wysokości tonu, przesunięcie formantu przy edycji głośności lub modyfikacje taktowania wpływają tylko na partie tonalne. Z drugiej strony segmenty mogą zawierać niepożądane nuty lub fragmenty tonalne.

Aby temu zapobiec, możesz ręcznie edytować segmenty za pomocą inteligentnych elementów sterujących.

Edycja segmentów obejmuje:

- Skracanie segmentów poprzez ich dzielenie lub zmianę ich punktu początkowego lub końcowego.
- Powiększanie segmentów poprzez doklejanie ich do następnego segmentu lub zmianę ich punktu początkowego lub końcowego.
- Usuwanie segmentów.

UWAGA

Zmiana długości segmentu może prowadzić do innej średniej wysokości tonu, a tym samym do zmiany wysokości tonu.

POWIĄZANE LINKI

Zmiana punktu początkowego i końcowego segmentów na stronie 558

Dzielenie segmentów na stronie 556

Klejanie segmentów na stronie 557

Usuwanie segmentów na stronie 557

Segmenty i przerwy na stronie 554

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Dzielenie segmentów

Jeśli segment zawiera więcej niż jedną nutę, możesz go podzielić.

WARUNEK WSTĘPNY

Otworzyłeś dźwięk w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. Wybierz jeden lub kilka segmentów.
2. Na pasku narzędzi **Sample Editor** aktywuj **Audition** (Przesłuchanie), aby przesłuchać segmenty.
3. Porównaj segmenty z krzywą wysokości dźwięku dla każdej nuty.
4. Jeśli segment zawiera więcej niż jedną nutę, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Użyj inteligentnego elementu sterującego **Split Segment** (Podziel segment) na dolnej krawędzi segmentu i kliknij.

- Przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i kliknij w dowolnym miejscu nad inteligentnym elementem sterującym, aby wybrać opcję **Split Segment**.

WYNIK

Segment jest dzielony i ponownie obliczany jest średni ton.

UWAGA

Podział segmentu może prowadzić do innej średniej wysokości tonu, a tym samym do zmiany wysokości tonu.

PO WYKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Jeżeli podział segmentu skutkuje nieprawidłowym tonem, przesuń segment w pionie.

POWIĄZANE LINKI

Segmentacja dźwięku monofonicznego na stronie 553

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Klejanie segmentów

Jeśli pojedynczy dźwięk jest rozłożony na wiele segmentów, można je skleić.

WARUNEK WSTĘPNY

Otworzyłeś dźwięk w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Sample Editor** aktywuj **Audition** (Przesłuchanie), aby przesłuchać segmenty.
2. Porównaj segmenty z krzywą wysokości dźwięku dla każdej nuty.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Użyj inteligentnego sterowania dla opcji **Glue Segments** (Klej segmenty) na dolnej lewej krawędzi segmentu i kliknij, aby przykleić go do poprzedniego segmentu.
 - Użyj inteligentnego sterowania dla opcji **Glue Segments** w prawym dolnym rogu segmentu i kliknij, aby przykleić go do następnego segmentu.
 - Wybierz kilka sąsiadujących ze sobą segmentów, użyj inteligentnej opcji **Glue Segments** na dolnej lewej lub prawej krawędzi jednego z segmentów i kliknij, aby skleić wybrane segmenty.

WYNIK

Segmenty są ze sobą sklejone. Średni skok segmentu jest ponownie obliczany

POWIĄZANE LINKI

Segmentacja dźwięku monofonicznego na stronie 553

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Usuwanie segmentów

Możesz usuwać segmenty. Jest to przydatne, jeśli segment zawiera tylko nietonalne fragmenty dźwięku i dlatego nie wymaga edycji wysokości tonu (pitch).

WARUNEK WSTĘPNY

Otworzyłeś dźwięk w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**

PROCEDURA

1. Wybierz jeden lub kilka segmentów.
2. Na pasku narzędzi **Sample Editor** aktywuj **Audition** (Przesłuchanie), aby przesłuchać segmenty.
3. Porównaj segmenty z krzywą wysokości dźwięku dla każdej nuty.

4. Wybierz segment, który chcesz usunąć i naciśnij klawisz **Backspace**.

WYNIK

Segment został usunięty.

POWIĄZANE LINKI

Segmentacja dźwięku monofonicznego na stronie 553

Zmiana punktu początkowego i końcowego segmentów

Jeśli punkt początkowy lub końcowy segmentu nie pasuje do powiązanego audio, możesz to zmienić.

WARUNEK WSTĘPNY

Otworzyłeś dźwięk w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. Wybierz jeden lub kilka segmentów.
2. Na pasku narzędzi **Sample Editor** aktywuj **Audition** (Przesłuchanie), aby przesłuchać segmenty.
3. Porównaj położenie początkowe i końcowe segmentów z krzywą nachylenia.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli segment zaczyna się za wcześnie lub za późno, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt**, przesunij wskaźnik myszy nad inteligentny element sterujący w lewym środkowym rogu segmentu, a następnie kliknij i przeciągnij w prawo lub w lewo.
 - Jeśli segment kończy się za wcześnie lub za późno, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt**, przesunij wskaźnik myszy nad inteligentny element sterujący w prawym środkowym rogu segmentu, a następnie kliknij i przeciągnij w prawo lub w lewo.

UWAGA

Możesz przeciągnąć początek lub koniec segmentu jedynie do granic następnego segmentu. Segmenty nie mogą się nakładać.

WYNIK

Pozycje początkowe i końcowe segmentów zostaną zmienione zgodnie z wprowadzonymi przez Ciebie zmianami. Średni skok (pitch) segmentu jest ponownie obliczany.

UWAGA

Zmiana długości segmentu może prowadzić do innej średniej wysokości tonu, a tym samym do zmiany wysokości tonu.

POWIĄZANE LINKI

Segmentacja dźwięku monofonicznego na stronie 553

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Pitch Changes (Zmiany wysokości tonu)

Możesz zmienić wysokość segmentów audio w celach korekcyjnych lub kreatywnych. Zmieniając wysokość nut, możesz zmienić melodię oryginalnego dźwięku.

Zmiany wysokości tonu obejmują:

- Podnoszenie lub obniżanie wysokości
- Kwantyzację tonów
- Zmianę krzywej wysokości dźwięku

- Prostowanie skoków

Aby zmienić wysokość tonu segmentów audio, możesz użyć sekcji **VariAudio** w **Inspector Sample Editor** (Inspektorze edytora próbek) lub inteligentnych elementów sterujących.

POWIĄZANE LINKI

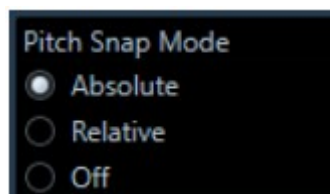
Sekcja Inspektora VariAudio na stronie 550

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Pitch Snap Mode (Tryb przyciągania wysokości tonu)

Pitch Snap Mode definiuje sposób przyciągania segmentu do określonej wysokości tonu.

- Możesz ustawić tryb **Pitch Snap** w sekcji **VariAudio Inspektora Sample Editor**.



Dostępne są następujące tryby:

Absolute (Absolutny)

Segmenty są przyciągane do następnego półtonu.

Relative (Względny)

Segmenty przechodzą do następnego półtonu, ale zachowują oryginalne odchylenie w centach, jeśli jest dostępne.

Off (Wyłączony)

Segmenty nie przyciągają się i można dowolnie edytować wysokość.

UWAGA

Można także przypisać polecenie klawiszowe, aby przełączyć tryb **Pitch Snap Mode**.

Podnoszenie lub obniżanie wysokości tonów

Możesz podnieść lub obniżyć wysokość jednego lub kilku segmentów.

WARUNEK WSTĘPNY

Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. Opcjonalnie: Aktywuj funkcję **Acoustic Feedback** (Sprzężenia akustycznego), aby podczas edycji modyfikować wysokość dźwięku.
2. Wybierz jeden lub kilka segmentów i przesun nad nim wskaźnik myszy. Wskaźnik myszy staje się symbolem dłoni.

UWAGA

Jeśli przytrzymasz klawisz **Shift** i dwukrotnie klikniesz segment, zaznaczone zostaną wszystkie kolejne segmenty o tej samej wysokości.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij segment w górę lub w dół i zwolnij mysz, lub użyj klawiszy **Strzałka w górę / Strzałka w dół**, aby uwzględnić ustawienie trybu **Pitch Snap Mode**.
- Przytrzymaj **Shift** podczas używania klawiszy **Strzałka w górę / Strzałka w dół**, aby zmienić wysokość dźwięku w krokach centowych i zignoruj tryb **Pitch Snap Mode**.

UWAGA

Tryb **Pitch Snap Mode** możesz zmieniać na bieżąco. Użyj **Shift**, aby przejść do trybu wyłączenia (**Off**), **Ctrl/Cmd**, aby przejść do trybu bezwzględego (**Absolute**) i **Alt**, aby przejść do trybu względnego (**Relative**).

WYNIK

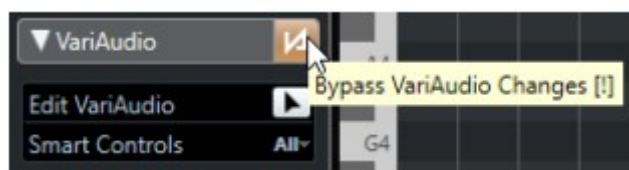
Algorytm Solo jest wybierany automatycznie, a wysokość segmentu jest zwiększana lub zmniejszana w zależności od ustawień.

UWAGA

Im bardziej wysokość dźwięku odbiega od oryginalnej, tym mniejsze jest prawdopodobieństwo, że Twój dźwięk będzie brzmiał naturalnie.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby porównać zmiany wysokości dźwięku z oryginalną wysokością dźwięku, aktywuj opcję **Bypass VariAudio Changes** (Pomiń zmiany VariAudio) w sekcji **VariAudio**.



POWIĄZANE LINKI

Wybierz podmenu na stronie 206

Zmiana wysokości dźwięków za pomocą wejścia MIDI

Możesz zmienić wysokość jednego lub kilku wybranych segmentów, naciskając klawisz na klawiaturze MIDI lub używając klawiatury ekranowej.

WARUNEK WSTĘPNY

Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**. Podłączyłeś i skonfigurowałeś klawiaturę MIDI.

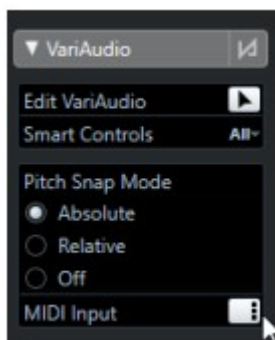
PROCEDURA

1. Wybierz jeden lub kilka segmentów.

UWAGA

Jeśli przytrzymasz klawisz **Shift** i dwukrotnie klikniesz segment, zaznaczone zostaną wszystkie kolejne segmenty o tej samej wysokości

2. W sekcji **VariAudio** aktywuj opcję **Change Note Pitch via MIDI Input** (Zmień wysokość nuty poprzez wejście MIDI).



3. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby zmienić wysokość dźwięku:
- Naciśnij klawisz na klawiaturze MIDI.
 - Użyj klawiatury ekranowej, aby zmienić tonację.

UWAGA

Im bardziej wysokość dźwięku odbiega od oryginalnej, tym mniejsze jest prawdopodobieństwo, że Twój dźwięk będzie brzmiał naturalnie. Nie można wybrać wysokości powyżej C5 i poniżej E0.

WYNIK

Algorytm **Solo** jest wybierany automatycznie, a wysokość segmentu jest zwiększana lub obniżana w zależności od granej nuty. Jeśli wybierzesz kilka segmentów, wysokość stroju pierwszego wybranego segmentu zostanie zmieniona na wysokość granej nuty MIDI, a wysokość pozostałych segmentów zostanie zmieniona o tę samą wartość.

UWAGA

Wejście MIDI wpływa tylko na wysokość segmentów. Dane kontrolera MIDI są ignorowane.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Dezaktywuj **MIDI Input** (wejście MIDI).

POWIĄZANE LINKI

Klawiatura ekranowa na stronie 261

Tryb lokalizacji skoku przyciągania na stronie 559

Tryby wejścia MIDI

Funkcja **MIDI Input** (wejścia MIDI) umożliwia przypisywanie nut MIDI w trybie **Still** lub **Step**.

- Aby przełączyć się pomiędzy trybem **Still** a trybem **Step**, kliknij z wciśniętym klawiszem **Alt MIDI Input** (Wejście MIDI).

Still Mode (Tryb nieruchomy)



Użyj tego trybu, jeśli chcesz zmienić wysokość (pitch) poszczególnych segmentów lub zaznaczeń.

Step Mode (Tryb krokowy)



Użyj tego trybu, jeśli chcesz przechodzić przez segmenty, zmieniając ich wysokość. Pozwala to na bardziej kreatywną pracę, na przykład opracowywanie zupełnie nowych linii melodycznych za pośrednictwem MIDI.

Po przypisaniu nuty MIDI do segmentu, automatycznie wybierany jest następny segment.

POWIĄZANE LINKI

Wprowadzanie kroków na stronie 869

Kwantyzacja wysokości tonów

Możesz kwantyzować wysokość dźwięku z dokładnością do najbliższego półtonu.

WARUNEK WSTĘPNY

Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś dźwięk w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

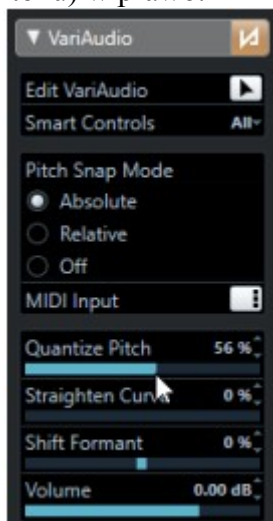
PROCEDURA

1. Wybierz jeden lub kilka segmentów

UWAGA

Jeśli przytrzymasz klawisz **Shift** i dwukrotnie klikniesz segment, zaznaczone zostaną wszystkie kolejne segmenty o tej samej wysokości (pitch).

2. W sekcji **VariAudio Inspektora Sample Editor** przesun suwak **Quantize Pitch** (Kwantyzacja wysokości tonu) w prawo.



UWAGA

Wysokość tonu można także kwantyzować, przeciągając inteligentny element sterujący **Quantize Pitch** pośrodku dolnej krawędzi segmentu w górę lub w dół.

WYNIK

Algorytm **Solo** jest wybierany automatycznie, a wysokość segmentu jest delikatnie kwantyzowana.

UWAGA

W kategorii **Sample Editor** (Edytor próbek) w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe) możesz skonfigurować polecenie klawiszowe dla **Quantize Pitch** (Kwantyzacja wysokości tonu). Jeśli użyjesz polecenia klawiszowego, segmenty zostaną natychmiast skwantyzowane do następnej pozycji półtonu.

POWIĄZANE LINKI

Polecenia klawiszowe na stronie 1123

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Zmiany krzywej nachylenia

Możesz przeprowadzić bardziej szczegółową edycję dźwięku, modyfikując krzywe wysokości dźwięku wewnątrz segmentów.

WAŻNE

Krzywa wysokości dźwięku przedstawia progresję wysokości tonalnej części segmentu audio. W przypadku nietonalnych fragmentów dźwięku nie można wyświetlić krzywych wysokości dźwięku (pitch curves).

Zmiany krzywej pitch obejmują następujące zadania:

- Pochylanie krzywej wysokości dźwięku

Pozwala to skorygować odchylenia wysokości dźwięku dla poszczególnych segmentów. Należą do nich odchylenia od środka tonalnego.

- Obracanie krzywej wysokości dźwięku

Pozwala to skorygować odchylenia wysokości dźwięku dla poszczególnych segmentów. Należą do nich odchylenia od środka tonalnego.

- Prostowanie krzywej wysokości dźwięku

Pozwala to na zmniejszenie stopnia fluktuacji czy wibracji dla poszczególnych segmentów.

POWIĄZANE LINKI

Ustawianie kotwic pochylenia/obrócenia na stronie 563

Pochylanie krzywej nachylenia na stronie 563

Obracanie krzywej nachylenia na stronie 564

Prostowanie krzywych nachylenia na stronie 564

Prostowanie zakresów krzywych nachylenia na stronie 565

Ustawianie kotwic pochylenia/obracania

Domyślnie punkt odniesienia lub punkt kontrolny dla krzywych nachylenia i obrotu jest ustawiony na środek segmentu. Możesz przesunąć ten punkt odniesienia w lewo lub w prawo, aby uzyskać inny wynik.

WARUNEK WSTĘPNY

Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. W inspektorze **Sample Editor Inspector** ustaw opcję **Smart Controls** (inteligentne sterowanie) na **All** (Wszystko).

2. Przeciągnij inteligentny element sterujący **Set Tilt/Rotate Anchor** (Ustaw kotwicę pochylenia/obrócenia) na środku górnej krawędzi segmentu w lewo lub w prawo.

WYNIK

Kotwica jest ustawiona w miejscu, w którym zwolniłeś przycisk myszy i służy jako punkt odniesienia podczas pochylenia lub obracania krzywej nachylenia.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby zresetować kotwicę, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i kliknij inteligentną opcję **Set Tilt/Rotate Anchor** (Ustaw kotwicę pochylenia/obrotu).

POWIĄZANE LINKI

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Pochylanie krzywej nachylenia na stronie 563

Obracanie krzywej nachylenia na stronie 564

Tilting a Pitch Curve (Pochylanie krzywej nachylenia)

Można przechylić początek lub koniec krzywej nachylenia. Umożliwia to skorygowanie odchylenia wysokości dźwięku dla segmentu.

WARUNEK WSTĘPNY

Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. W inspektorze **Sample Editor** ustaw opcję **Smart Controls** na **All**.
2. Opcjonalnie: Przesuń **Set Tilt/Rotate Anchor** (kotwicę ustawiania pochylenia/obrótowania) w lewo lub w prawo, aby dostosować punkt odniesienia dla pochylenia.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby przechylić początek krzywej, przeciągnij inteligentny element sterujący **Tilt** (Pochyl) w lewym górnym rogu segmentu w górę lub w dół.
 - Aby przechylić koniec krzywej, przeciągnij inteligentny element sterujący **Tilt** (Pochyl) w prawym górnym rogu segmentu w górę lub w dół.

WYNIK

Algorytm **Solo** jest wybierany automatycznie, a krzywa wysokości dźwięku jest nachylana zgodnie z ustawieniami.

POWIĄZANE LINKI

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Ustawianie kotwic pochylenia/obrótowania na stronie 563

Rotating a Pitch Curve (Obracanie krzywej nachylenia)

Można obracać krzywą wysokości dźwięku, aby skorygować odchylenia wysokości poszczególnych segmentów.

WARUNEK WSTĘPNY

Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. W inspektorze **Sample Editor Inspector** ustaw opcję **Smart Controls** na **All**.
2. Opcjonalnie: Przesuń **Set Tilt/Rotate Anchor** (kotwicę ustawiania pochylenia/obrótowania) w lewo lub w prawo, aby dostosować punkt odniesienia dla obrotu. Jeśli kotwica nie zostanie przesunięta, krzywa nachylenia zostanie obrócona wokół środka segmentu.
3. Naciśnij klawisz **Alt/Opt** i przeciągnij inteligentny element sterujący pochyleniem w lewym górnym lub prawym górnym rogu segmentu w górę lub w dół.

WYNIK

Algorytm **Solo** jest wybierany automatycznie, a krzywa nachylenia jest obracana wokół kotwicy.

POWIĄZANE LINKI

Ustawianie kotwic pochylenia/obrótowania na stronie 563

Straightening Pitch Curves (Prostowanie krzywych nachylenia)

Możesz wyprostować krzywe wysokości dźwięku, aby skompensować wzrost i spadek wysokości dźwięku, czyli odchylenie od reprezentatywnej wysokości dźwięku.

WARUNEK WSTĘPNY

Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. Wybierz jeden lub kilka segmentów.

UWAGA

Jeśli przytrzymasz klawisz **Shift** i dwukrotnie klikniesz segment, zaznaczone zostaną wszystkie kolejne segmenty o tej samej wysokości.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij inteligentny element sterujący **Straighten Pitch Curve** (Wyprostuj krzywą wysokości tonu) na środku górnej krawędzi segmentu w górę lub w dół.
- W inspektorze **Sample Editor** przesunij suwak **Straighten Curve** w prawo.

WYNIK

Algorytm **Solo** jest wybierany automatycznie, a krzywe wysokości dźwięku są prostowane.

POWIĄZANE LINKI

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Prostowanie zakresów krzywych nachylenia na stronie 565

Prostowanie zakresów krzywych nachylenia

Można ograniczyć prostowanie krzywych nachylenia do określonych zakresów segmentów. Pozwala to na wyprostowanie podziałki segmentów przy jednoczesnym zachowaniu naturalnego przejścia pomiędzy segmentami.

WARUNEK WSTĘPNY

Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. W inspektorze **Sample Editor** ustaw opcję **Smart Controls** (Inteligentne elementy sterujące) na **All** (Wszystkie).
2. Przeciągnij inteligentny element sterujący **Set Range for Straighten Pitch Curve** (Ustaw zakres dla wyprostowanej krzywej wysokości) w lewym górnym rogu segmentu w prawo, aby ustawić początek zakresu.
3. Przeciągnij inteligentny element sterujący **Set Range for Straighten Pitch Curve** w prawym górnym rogu segmentu w lewo, aby ustawić koniec zakresu.
4. Przeciągnij inteligentny element sterujący **Straighten Pitch Curve** (Wyprostuj krzywą nachylenia) pośrodku górnej krawędzi segmentu w górę lub w dół.

WYNIK

Wyprostowywany jest tylko zdefiniowany zakres krzywej skoku. Algorytm **Solo** jest wybierany automatycznie.

Modyfikacje taktowania

Modyfikowanie taktowania segmentów lub zniekształcanie jest przydatne, jeśli chcesz dopasować akcent muzyczny do określonej pozycji czasowej lub zmienić synchronizację segmentów w nagraniach monofonicznych.

Jeśli zniekształcasz segmenty audio, tworzone są znaczniki zniekształceń. Są one pokazane w sekcjach **VariAudio** i **AudioWarp** w **Sample Editor Inspector** (Inspektorze Edytora Sampli). Aby zmodyfikować taktowanie segmentów audio, możesz użyć sekcji **VariAudio** w **Sample Editor Inspector** (inspektorze edytora próbek) lub inteligentnych elementów sterujących.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja Inspektora VariAudio na stronie 550

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Warping Segments (Segmenty zniekształcające)

WARUNEK WSTĘPNY

Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij inteligentny element sterujący **Warp Start** (Początek zniekształcenia) w lewo lub w prawo.
 - Przeciągnij inteligentny element sterujący **Warp End** (Koniec zniekształcenia) w lewo lub w prawo.

WYNIK

Algorytm **Solo** jest wybierany automatycznie. Czas segmentu i sąsiednich segmentów zmienia się zgodnie z Twoimi ustawieniami. Pod linijką pokazane są znaczniki wypaczenia, które wskazują, które fragmenty dźwięku są rozciągnięte.

UWAGA

Wprowadzone w ten sposób modyfikacje czasowe nie dostosowują się do tempa projektu. Jeśli tego właśnie chcesz, użyj **Musical Mode** (trybu muzycznego).

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby porównać zmiany wypaczenia z oryginalnym taktowaniem dźwięku, aktywuj opcję **Disable Warp Changes** (Wyłącz zmiany zniekształcenia) w sekcji **AudioWarp**.



POWIĄZANE LINKI

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Korygowanie pozycji znaczników zniekształcenia na stronie 546

Usuwanie znaczników zniekształcenia na stronie 547

Wyświetlanie ścieżek referencyjnych MIDI

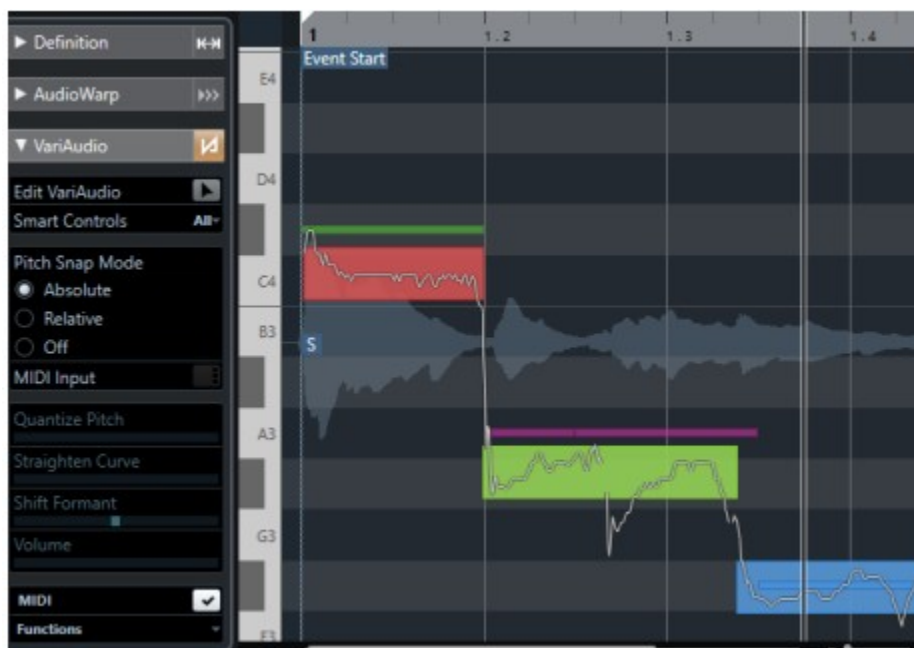
Ścieżkę MIDI można wykorzystać jako odniesienie do korekcji wysokości tonu (pitch) i taktowania.

WARUNEK WSTĘPNY

- Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś dźwięk w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.
- Ścieżka MIDI zawiera część MIDI ze zdarzeniami MIDI odtwarzającymi melodię, której chcesz użyć jako odniesienia dla swojego audio.

PROCEDURA

- W sekcji **VariAudio** Inspektora **Sample Editor Inspector** otwórz menu podręczne **Select MIDI Reference Track** (Wybierz ścieżkę referencyjną MIDI) i wybierz ścieżkę MIDI, której chcesz użyć jako odniesienia dla swojego audio.



WYNIK

Zdarzenia wybranej ścieżki MIDI są pokazane na ekranie zdarzeń **Sample Editor** (Edytora próbek) w postaci linii. Ich kolor dopasowuje się do ustawienia kolorów segmentów **VariAudio Segment Colors**. Możesz na przykład użyć opcji **Pitch** (Wysokość tonu) lub **Chord Track** (Ścieżka akordowa), aby powiązać wysokość audio i MIDI.

Wybór ścieżki referencyjnej MIDI dotyczy wszystkich **edytorów sampli** w projekcie. Jest zapisywany razem z projektem.

UWAGA

- Nie można edytować danych MIDI wyświetlanych w **Sample Editor** (Edytorze próbek).
- Nie możesz wyświetlić ścieżek referencyjnych MIDI, jeśli otworzyłeś edytor sampli z **Pool** (puli).

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby ukryć ścieżkę referencyjną MIDI w oknie zdarzeń **Sample Editor**, wyłącz opcję **Show MIDI Reference Track** (Pokaż ścieżkę referencyjną MIDI).

POWIĄZANE LINKI

Menu kolorów segmentu VariAudio na stronie 555

Formant Shifting (Przesunięcie Formanta)

Formanty to częstotliwości harmoniczne występujące w ludzkim głosie. Definiują barwę i zmieniają postrzeganie sposobu wykonania wokału (na przykład bardziej z membrany niż z gardła). Przesunięcie formantu nie wpływa na wysokość ani synchronizację segmentu.

WARUNEK WSTĘPNY

- Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś dźwięk w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. Wybierz jeden lub kilka segmentów.
2. W sekcji **VariAudio** Inspektora **Sample Editor** przesunij suwak **Shift Formant** (Przesunij formant) w lewo lub w prawo.

Można ustawić dodatnie i ujemne wartości procentowe. 0 pozostawia oryginał nienaruszony.

UWAGA

Jeśli opcja **Smart Controls** (Inteligentne sterowanie, inteligentne kontrolki) jest ustawiona na **All** (Wszystko), możesz także przesunąć formant, przeciągając inteligentną kontrolkę w lewym dolnym rogu segmentu w górę lub w dół.

WYNIK

Algorytm **Solo** jest wybierany automatycznie i formant zostaje przesunięty.

POWIĄZANE LINKI

Inteligentne sterowanie na stronie 551

Editing Volume (Edycja głośności)

Możesz zwiększyć lub zmniejszyć głośność dźwięku segmentu lub go wyciszyć (mute).

WARUNEK WSTĘPNY

- Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Otworzyłeś dźwięk w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.
- Wybrałeś opcję **All** (Wszystko) z wyskakującego menu **Smart Controls** w inspektorze **Sample Editor Inspector**.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij inteligentny element sterujący **Volume** (Głośnością) w prawym dolnym rogu segmentu w górę lub w dół.
 - W sekcji **VariAudio** Inspektora Edytora Sampli przeciągnij suwak **Volume** (Głośność) w lewo lub w prawo.

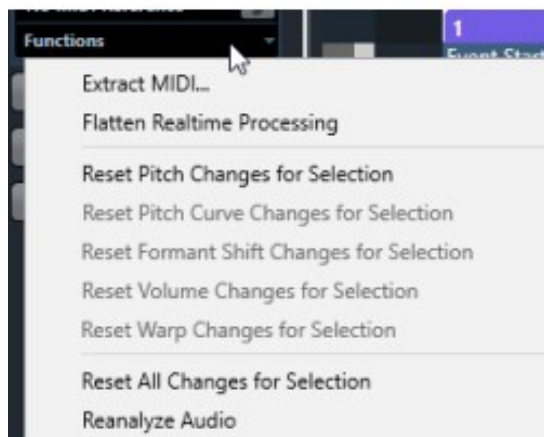
UWAGA

Aby wyciszyć segment, zmniejsz głośność lub zaznacz segment i wybierz **Edit > Mute** (Edycja > Wycisz).

WYNIK

Głośność segmentu została zmieniona.

Menu funkcji



Extract MIDI (Wyodrębnij MIDI)

Otwiera okno dialogowe **Extract MIDI**, które pozwala określić, które dane audio zostaną użyte do utworzenia partii MIDI. Pod uwagę brane jest całe zdarzenie audio.

Flatten Realtime Processing (Spłaszcz przetwarzanie w czasie rzeczywistym)

Otwiera okno dialogowe **Flatten Realtime Processing**, które umożliwia wybranie wstępnie ustawionego algorytmu spłaszczania VariAudio i modyfikacji zniekształcenia. Pod uwagę brane jest całe zdarzenie audio.

Reset Pitch Changes/Reset Pitch Changes for Selection (Resetuj zmiany tonu/Resetuj zmiany tonu dla zaznaczenia)

Resetuje wszystkie podziałki segmentów. Jeśli wybierzesz określone segmenty, resetowane będą tylko ich wysokości tonu.

Reset Pitch Curve Changes/Reset Pitch Curve Changes for Selection (Zresetuj zmiany krzywej wysokości tonu/Zresetuj zmiany krzywej wysokości tonu dla wyboru)

Resetuje wszystkie krzywe nachylenia. Jeśli wybierzesz określone segmenty, resetowane będą tylko ich krzywe nachylenia (pitch curves).

Reset Formant Shift Changes/Reset Formant Shift Changes for Selection (Resetuj zmiany przesunięcia formanta/Resetuj zmiany przesunięcia formanta dla zaznaczenia)

Resetuje wszystkie zmiany przesunięcia formantów. Jeśli wybierzesz określone segmenty, resetowane będą tylko zmiany przesunięć ich formantów.

Reset Volume Changes/Reset Volume Changes for Selection (Resetuj zmiany głośności/Resetuj zmiany głośności dla wyboru)

Resetuje wszystkie zmiany głośności. Jeśli wybierzesz określone segmenty, resetowane będą jedynie zmiany w ich głośności.

Reset Warp Changes/Reset Warp Changes for Selection (Resetuj zmiany zniekształcenia/Resetuj zmiany zniekształcenia dla zaznaczenia)

Resetuje wszystkie zmiany w warpach. Jeśli wybierzesz określone segmenty, resetowane będą tylko zmiany w ich zniekształceniu.

Reset All Changes/Reset All Changes for Selection (Resetuj wszystkie zmiany/Resetuj wszystkie zmiany dla wyboru)

Resetuje wszystkie zmiany. Jeśli wybierzesz określone segmenty, resetowane będą tylko ich zmiany.

Reanalyze Audio (Przeanalizuj ponownie audio)

Resetuje segmentację i ponownie analizuje całe zdarzenie audio.

POWIĄZANE LINKI

Wyodrębnij okno dialogowe MIDI na stronie 570

Generowanie brzmień harmonii dla dźwięku monofonicznego na stronie 572

Spłaszczanie przetwarzania w czasie rzeczywistym na stronie 572

Wyodrębnianie MIDI z audio

Możesz utworzyć część MIDI z określonych danych audio. Jest to przydatne, jeśli chcesz skopiować melodię i dźwięk swojego audio za pomocą instrumentu MIDI lub instrumentu VST.

WARUNEK WSTĘPNY

Plik audio jest podzielony na segmenty i segmenty są prawidłowe. Wszystkie zmiany wysokości tonu i czasu zostały zakończone. Otworzyłeś dźwięk w **Sample Editor** (Edytorze próbek) i aktywowałeś opcję **Edit VariAudio** (Edytuj VariAudio) w sekcji **VariAudio**.

PROCEDURA

1. W sekcji **VariAudio** otwórz menu **Functions** (Funkcje) i wybierz opcję **Extract MIDI** (Wyodrębnij MIDI).
2. W otwartym oknie dialogowym **Extract MIDI** wprowadź zmiany i kliknij **OK**.

WYNIK

Partia MIDI zostanie utworzona zgodnie z Twoimi ustawieniami.

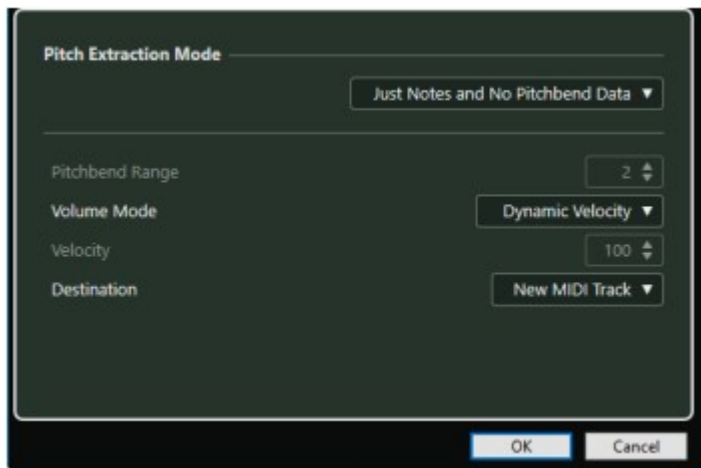
POWIĄZANE LINKI

Segmentacja dźwięku monofonicznego na stronie 553
Okno dialogowe Wyodrębnij MIDI na stronie 570

Okno dialogowe Extract MIDI (Wyodrębnij MIDI)

Okno dialogowe **Extract MIDI** umożliwia określenie, które dane audio będą używane podczas tworzenia partii MIDI za pomocą funkcji **Extract MIDI**.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Extract MIDI**, otwórz sekcję **VariAudio** Inspektora **Sample Editor Inspector**, aktywuj **Edit VariAudio** w sekcji **VariAudio** i w menu **Functions** kliknij **Extract MIDI**.



Dostępne są następujące menu podręczne:

Pitch Extraction Mode (Tryb ekstrakcji tonu)

Umożliwia określenie, które dane zostaną uwzględnione podczas wyodrębniania MIDI. Dostępne są następujące opcje:

Just Notes and No Pitchbend Data (Tylko nuty i bez danych Pitchbend)

Wyodrębnia tylko nuty MIDI

Notes and Static Pitchbend Data (Nuty i statyczne dane Pitchbend)

Wyodrębnia zdarzenia pitchbend dla każdego segmentu. W polu Pitchbend Range możesz określić wartość pitchbend od 1 do 24.

UWAGA

Jeśli pracujesz z zewnętrznym urządzeniem MIDI, ustaw dla niego tę samą wartość **Pitchbend Range**.

Notes and Continuous Pitchbend Data (Nuty i ciągłe dane Pitchbend)

Wyodrębnia zdarzenia pitchbend, które odpowiadają krzywej wysokości tonu. W polu Pitchbend Range możesz określić wartość pitchbend od 1 do 24.

UWAGA

Jeśli pracujesz z zewnętrznym urządzeniem MIDI, ustaw dla niego tę samą wartość **Pitchbend Range**.

Notes and NoteExp Pitchbend Curve (Nuty i krzywa Pitchbend NoteExp)

Wyodrębnia zdarzenia pitchbend, które odpowiadają krzywej wysokości tonu. Są one zapisywane jako Note Expression data (dane wyrażen nutowych) dla powstałych nut MIDI.

Notes and NoteExp VST 3 Tuning Curve (Nuty i krzywa strojenia NoteExp VST 3)

Wyodrębnia zdarzenia VST 3 dla parametru **Tuning**. Są one tworzone jako dane Note Expression (wyrażenia nutowego) dla powstałych nut MIDI.

UWAGA

Działa to tylko z podłączonym instrumentem VST zgodnym z Note Expression.

Volume Mode (Tryb głośności)

Umożliwia określenie sposobu wyodrębniania informacji o głośności z dźwięku. Dostępne są następujące opcje:

Fixed Velocity (Stała prędkość)

Przypisuje tę samą dynamikę wszystkim utworzonym nutom MIDI. W polu **Velocity** (Prędkość) możesz określić wartość prędkości.

Dynamic Velocity (Prędkość dynamiczna)

Przypisuje indywidualną wartość dynamiki do każdej utworzonej nuty MIDI zgodnie z amplitudą sygnału audio.

Volume Controller Curve (Krzywa kontrolera głośności)

Tworzy ciągłą krzywą kontrolera głośności w partii MIDI. W polu Kontroler MIDI możesz określić kontroler MIDI

NoteExp Volume Controller Curve (NoteExp Krzywa kontrolera głośności)

Wyodrębnia zdarzenia kontrolera głośności MIDI. Są one tworzone jako dane wyrażenia nutowego dla powstałych nut MIDI.

NoteExp VST 3 Volume Curve (NoteExp Krzywa głośności VST 3)

Wyodrębnia krzywą głośności VST 3. Jest on tworzony jako dane wyrażenia nutowego dla powstałych nut MIDI.

UWAGA

Ta opcja działa tylko z podłączonym instrumentem VST zgodnym z funkcją **Note Expression**.

Destination (Miejsce docelowe)

Umożliwia określenie miejsca umieszczenia partii MIDI. Dostępne są następujące opcje:

First Selected Track (Pierwsza wybrana ścieżka)

Umieszcza partię MIDI na pierwszej wybranej ścieżce MIDI lub instrumentu. Wszelkie partie MIDI z poprzednich ekstrakcji na tej ścieżce zostaną usunięte.

New MIDI Track (Nowa ścieżka MIDI)

Tworzy nową ścieżkę MIDI dla partii MIDI.

Project Clipboard (Schowek projektu)

Kopiuje partię MIDI do schowka. Ta opcja umożliwia wstawienie go w żądanym miejscu na ścieżce MIDI lub ścieżce instrumentu w oknie **Project**.

UWAGA

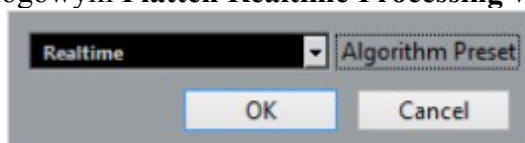
Jeśli otworzyłeś **Sample Editor** (edytor próbek) z **Pool** (puli) i plik audio nie jest częścią twojego projektu, część MIDI zostanie wstawiona na początku projektu.

Splaszczanie przetwarzania w czasie rzeczywistym

Można splaszczyc modyfikacje VariAudio i AudioWarp. Jest to przydatne, jeśli chcesz zmniejszyć obciążenie procesora, zoptymalizować jakość dźwięku podczas przetwarzania lub zastosować przetwarzanie offline.

PROCEDURA

1. Opcjonalnie: Wybierz segmenty, które chcesz splaszczyc. Jeżeli niczego nie zaznaczysz, wszystkie segmenty zostaną splaszczone.
2. W sekcji **VariAudio** otwórz menu **Functions** (Funkcje) i wybierz opcję **Flatten Realtime Processing** (Splaszcz przetwarzanie w czasie rzeczywistym).
3. W oknie dialogowym **Flatten Realtime Processing** wybierz ustawienie wstępne algorytmu.



UWAGA

W przypadku współczynników rozciągnięcia czasu w zakresie od 0,5 do 2 można wybrać opcję **Realtime** lub **MPEX** jako ustawienie wstępne algorytmu. W przypadku innych współczynników rozciągnięcia czasu opcja **Realtime** (Czas rzeczywisty) jest ustawiana automatycznie.

4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Każda pętla, w której wcześniej zmieniono wysokość tonu, odtwarzana jest dokładnie w ten sam sposób, ale **Musical Mode** (Tryb muzyczny) jest dezaktywowany, a dane VariAudio, takie jak zmiany wysokości tonu, edycja głośności i przesunięcie formantu, zostają utracone

Harmonia głosów dla Audio

Cubase umożliwia szybkie tworzenie harmonii dla monofonicznego materiału audio.

Masz następujące opcje:

- Możesz ustawić Cubase na utworzenie domyślnych głosów harmonicznyc dla Twojego audio.
- Możesz najpierw utworzyć ścieżkę akordów z kilkoma akordami, a następnie na tej ścieżce utworzyć głosy harmoniczne dla swojego audio.

W obu przypadkach dla wybranego zdarzenia audio przeprowadzana jest analiza VariAudio i tworzone są maksymalnie 4 kopie odpowiedniego utworu. Te nowe ścieżki o nazwach **Soprano**, **Alto**, **Tenor** i **Bass** zawierają niezależne kopie wybranego zdarzenia audio.

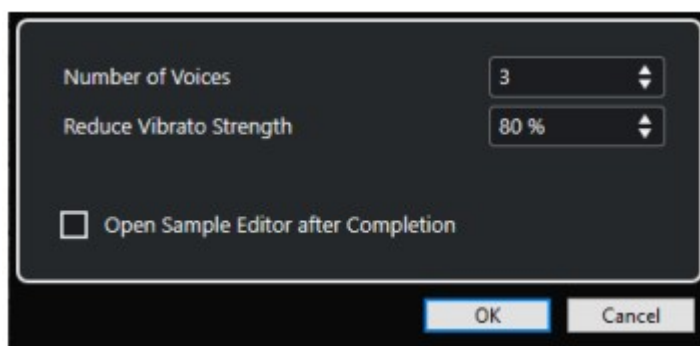
Jeśli użyjesz tej funkcji bez ścieżki akordów, głosy zostaną rozłożone domyślnie. Jeśli utworzysz ścieżkę akordów z kilkoma akordami i ustawisz oryginalną ścieżkę tak, aby podążała za ścieżką akordów w trybie pojedynczego brzmienia, głosy harmoniczne zostaną rozłożone zgodnie z brzmieniem akordów.

Generowanie głosów harmoniczných dla dźwięku monofonicznego

Można automatycznie generować głosy harmoniczne dla dźwięku monofonicznego.

PROCEDURA

1. Opcjonalnie: Dodaj ścieżkę akordów do swojego projektu i skonfiguruj ją.
2. Wybierz opcję **File > Import > Audio File** (Plik > Importuj > Plik audio) i zaimportuj monofoniczny plik audio.
3. W oknie **Project** wybierz zdarzenie audio.
4. Wybierz opcję **Audio > Generate Harmony Voices** (Audio > Generuj głosy harmoniczne).
5. Określ liczbę głosów, które chcesz utworzyć, wprowadź wartość redukcji wibracji i kliknij **OK**.



WYNIK

Zdarzenie audio jest analizowane, a segmenty VariAudio tworzone są automatycznie. Dla każdego głosu tworzona jest kopia zdarzenia ze zmienioną wysokością dźwięku i umieszczana na nowo utworzonej ścieżce.

UWAGA

- Jeśli dodano ścieżkę akordów, wysokość powstałych głosów będzie zgodna z głosami sopranu, altowego, tenorowego i basowego z brzmienia ścieżki akordowej.
- Jeśli pracujesz bez ścieżki akordów, wygenerowane segmenty VariAudio głosu numer 1 (sopran) są transponowane o 3 półtony w górę w stosunku do oryginalnego dźwięku. Segmenty głosów o numerach 2, 3 i 4 (alt, tenor i bas) są transponowane o 3, 6 i 9 półtonów w dół.

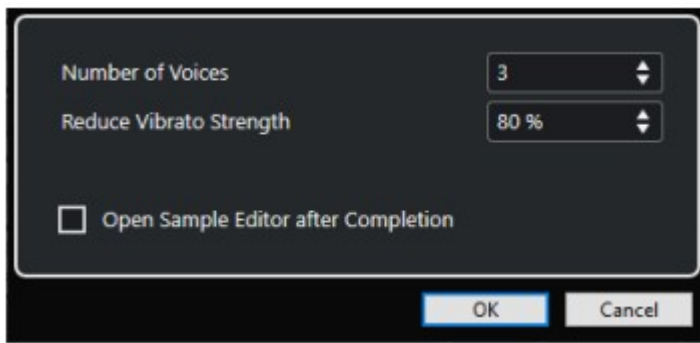
POWIĄZANE LINKI

Dodawanie ścieżki akordów na stronie 943

Generate Harmony Voices Dialog (Okno dialogowe Generuj głosy harmoniczne)

Okno dialogowe **Generate Harmony Voices** umożliwia szybkie tworzenie harmonii dla monofonicznego materiału audio.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Generate Harmony Voices**, wybierz zdarzenie audio w oknie **Project** i wybierz opcję **Audio > Generate Harmony Voices** (Audio > Generuj głosy harmoniczne).



Dostępne są następujące opcje:

Number of Voices (Liczba głosów)

Umożliwia wybór liczby generowanych głosów. Można wygenerować maksymalnie 4 głosy.

Reduce Vibrato Strength (Zmniejsz siłę wibracji)

Umożliwia ustawienie wartości redukcji wibracji.

Open Sample Editor after Completion (Po zakończeniu otwórz edytor próbek)

Otwiera wygenerowane głosy wraz z oryginalnym zdarzeniem audio w **Sample Editor** (Edytorze próbek).

Audio Part Editor (Edytor części audio)

Edytor części audio zapewnia przegląd wybranych części audio. Umożliwia przeglądanie, odsłuchiwanie i edytowanie części poprzez wycinanie i wklejanie, przenikanie, rysowanie krzywych poziomów lub przetwarzanie części. Edycja nie ma charakteru destrukcyjnego, więc zmiany można cofnąć w dowolnym momencie.

Edytor części audio możesz otworzyć w oddzielnym oknie lub w dolnej strefie okna **Project**. Otwarcie **Audio Part Editor** w dolnej strefie okna projektu jest przydatne, jeśli chcesz uzyskać dostęp do funkcji edytora części audio ze stałej strefy okna **Project**.

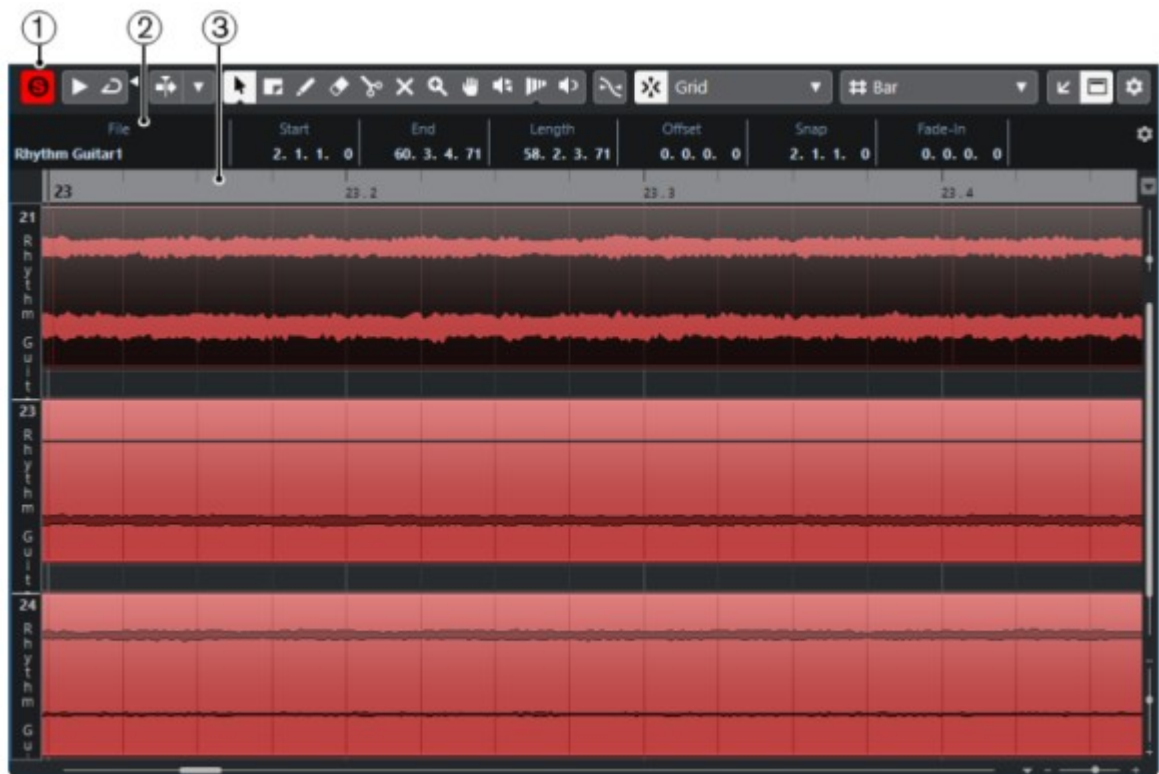
Aby otworzyć część audio w Edytorze części audio, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie część audio w oknie **Project**.
- Wybierz część audio w oknie **Project** i naciśnij **Return** lub **Ctrl/Cmd - E**.
- Wybierz część audio w oknie projektu i wybierz opcję **Audio > Open Audio Part Editor** (Audio > Otwórz edytor części audio).
- W oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe) w kategorii **Editors** (Edytory) przypisz polecenie klawiszowe do narzędzia **Open Audio Part Editor** (Otwórz edytor części audio). Wybierz część audio w oknie **Project** i użyj polecenia klawiszowego.

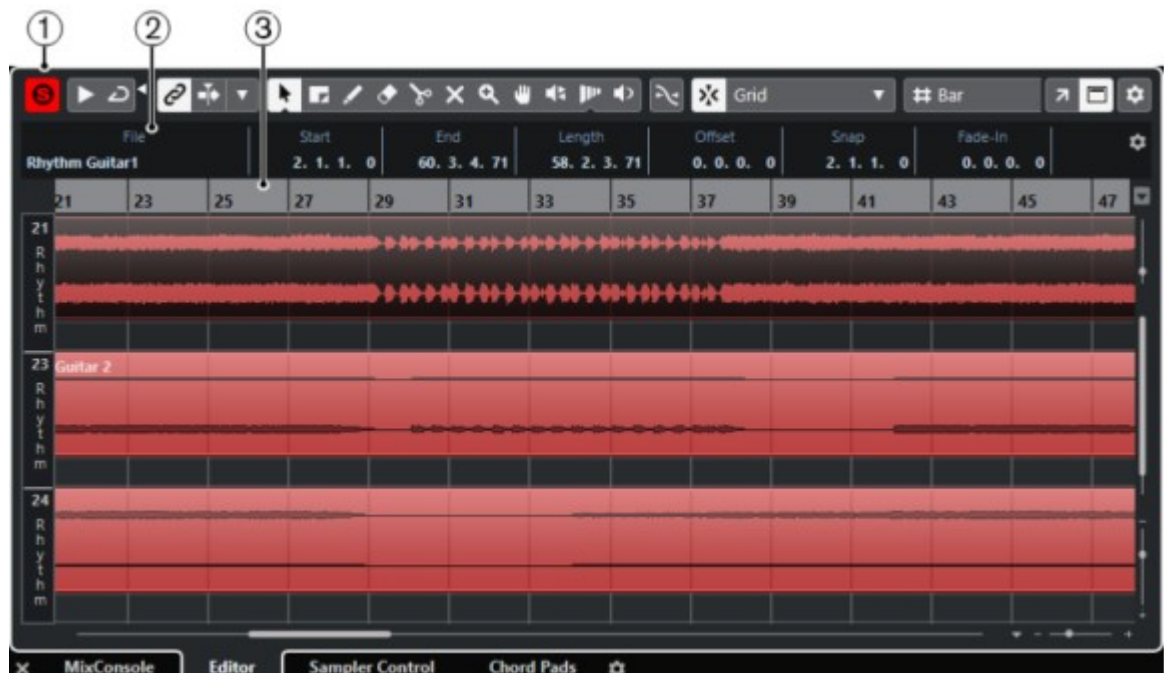
UWAGA

Jeśli wybierzesz opcję **Audio > Set up Editor Preferences** (Audio > Skonfiguruj preferencje edytora), na stronie **Editors** (Edytory) otworzy się okno dialogowe **Preferences** (Preferencje). Wprowadź zmiany, aby określić, czy chcesz, aby Edytor części audio otwierał się w oddzielnym oknie, czy w dolnej strefie okna **Project**.

Okno **Audio Part Editor** (Edytor części Audio):



Audio Part Editor (Edytor części audio) w dolnej strefie okna projektu:



- 1 **Toolbar** (Pasek narzędzi)
Zawiera narzędzia do wybierania, edytowania i odtwarzania części audio.
- 2 **Info Line** (Infolinia)
Wyświetla informacje o częściach audio.
- 3 **Ruler** (Linijka)
Wyświetla oś czasu i format wyświetlania projektu.

POWIĄZANE LINKI

Otwieranie Edytora w dolnej strefie na stronie 71
Otwieranie Inspektora Edytora na stronie 62
Linijka na stronie 57
Linia informacyjna na stronie 59
Pasek narzędzi edytora części audio na stronie 575

Pasek narzędzi edytora części audio

Pasek narzędzi zawiera narzędzia do wybierania, edycji i odtwarzania części audio.

- Aby pokazać lub ukryć elementy paska narzędzi, kliknij pasek narzędzi prawym przyciskiem myszy i aktywuj lub dezaktywuj elementy.

Dostępne są następujące opcje:

Info/Solo (Informacje/Solo)

Solo Editor (Edytor solowy)



Solo wybranego dźwięku podczas odtwarzania.

Left Divider (Lewy rozdzielacz)

Left Divider

Narzędzia umieszczone po lewej stronie rozdzielacza są zawsze pokazane.

Auto-Scroll

Link Project and Lower Zone Editor Cursors (Połącz kursory projektu i edytora dolnej strefy)



Łączy osie czasu, kursory i współczynniki powiększenia dolnego edytora stref i okna **Project**.

UWAGA

Nie można aktywować kursorów **Link Project and Lower Zone Editor**, jeśli aktywna jest **Independent Track Loop** (niezależna pętla ścieżki).

Auto Scroll



Utrzymuje kursor projektu widoczny podczas odtwarzania.

Select Auto-Scroll Settings (Wybierz Ustawienia automatycznego przewijania)



Umożliwia aktywację przewijania strony lub nieruchomego kursora oraz aktywację wstrzymania automatycznego przewijania podczas edycji.

Preview (Zapowiedź)

Audition (Przesłuchanie)



Odtwarza wybrany plik audio.

Audition Loop (Pętla przesłuchań)



Zapętla odtwarzanie do momentu dezaktywacji **Audition**.
Audition Volume (Głośność przesłuchania)



Umożliwia regulację głośności.

Tool Buttons (Przyciski narzędzi)

Object Selection (Wybór obiektu)



Wybiera części audio.

Range Selection (Wybór zakresu)



Wybiera zakresy

Zoom (Powiększenie)



Powiększa. Przytrzymaj **Alt/Opt** i kliknij, aby pomniejszyć.

Erase (Usuń)



Usuwa części audio.

Split (Rozdziel)



Dzieli części audio.

Mute (Wycisz)



Wycisza części audio.

Comp



Montaż trwa.

Draw (Rysuj)



Rysuje krzywą głośności.

Play (Graj)



Umożliwia odtworzenie klipu od miejsca kliknięcia do momentu zwolnienia przycisku myszy.

Scrub (Szoruj)



Umożliwia lokalizację pozycji.

Time Warp (Zniekształcenie czasu)



Dopasowuje pozycje muzyczne zdarzeń do pozycji czasowych.

Multiple Part Controls (Sterowanie wieloma częściami)

Show Part Borders (Pokaż granice części)



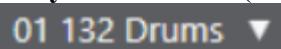
Pokazuje/ukrywa obramowania części aktywnej części audio w lewym i prawym lokalizatorze

Edit Active Part Only (Edytuj tylko część aktywną)



Ogranicza operacje edycyjne do aktywnej części.

Currently Edited Part (Aktualnie edytowana część)



Wyświetla listę wszystkich części wybranych po otwarciu edytora i umożliwia aktywację części.

Nudge Palette (Paleta szturchać)

Trim Start Left (Początek przycinania w lewo)



Zwiększa długość wybranego elementu przesuając jego początek w lewo.

Trim Start Right (Przycinanie rozpoczyna się w prawo)



Zmniejsza długość wybranego elementu przesuując jego początek w prawo.

Move Left (Przesuń w lewo)



Przesuwa wybrany element w lewo.

Move Right (Przesuń w prawo)



Przesuwa wybrany element w prawo.

Trim End Left (Przytnij koniec w lewo)



Zmniejsza długość wybranego elementu przesuując jego koniec w lewo.

Trim End Right (Przytnij koniec w prawo)



Zwiększa długość wybranego elementu przesuując jego koniec w prawo.

Snap (Przyciąganie)

Snap to Zero Crossing (Przyciągaj do przejścia przez zero)



Ogranicza edycję do przejść przez zero, czyli pozycji, w których amplituda wynosi zero.

Snap On/Off (Włączanie/wyłączanie przyciągania)



Ogranicza ruch poziomy i pozycjonowanie do określonych pozycji.

Snap Type (Typ przyciągania)



Umożliwia określenie pozycji, do których mają być przyciągane zdarzenia.

Grid Type (Typ siatki)

Grid Type



Umożliwia wybór typu siatki. Opcje zależą od formatu wyświetlania wybranego dla linijki. Jeśli jako format linijki wybierzesz sekundy, dostępne będą opcje siatki opartej na czasie. Jeśli jako format linijki wybierzesz takty i uderzenia, dostępne będą opcje siatki muzycznej.

Quantize (Kwantyzacja)

Soft Quantize On/Off (Włączanie/wyłączanie miękkiej kwantyzacji)



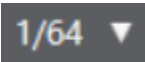
Aktywuje/dezaktywuje miękką kwantyzację.

AudioWarp Quantize On/Off (Włączanie/wyłączanie kwantyzacji AudioWarp)



Aktywuje/dezaktywuje kwantyzację **AudioWarp**.

Quantize Presets (Ustawienia wstępne kwantyzacji)



Umożliwia wybór ustawienia wstępnego kwantyzacji.

Apply Quantize (Zastosuj kwantyzację)



Stosuje ustawienia kwantyzacji.

Open Quantize Panel (Otwórz panel kwantyzacji)



Otwiera panel Kwantyzacji.

Event Colors (Kolory zdarzeń)

Select Color for Selected Tracks or Events (Wybierz kolor dla wybranych utworów lub zdarzeń)



Umożliwia zdefiniowanie kolorów części audio.

Independent Track Loop (Niezależna pętla ścieżki)

Independent Track Loop



Aktywuje/dezaktywuje niezależną pętlę ścieżki dla edytowanej części.

UWAGA

Jeśli aktywujesz **Independent Track Loop**, funkcja **Link Project and Lower Zone Editor Cursors** zostanie automatycznie wyłączona w dolnej strefie edytora.

Right Divider (Prawy rozdzielacz)

Right Divider

Narzędzia umieszczone po prawej stronie rozdzielacza są zawsze pokazane.

Sterowanie strefą okienną (Sterowanie strefą okienną)

Open in Separate Window (Otwórz w osobnym oknie)



Przycisk ten dostępny jest w dolnej strefie edytora. Otwiera edytor w osobnym oknie.

Open in Lower Zone (Otwórz w dolnej strefie)



Przycisk ten dostępny jest w oknie edytora. Otwiera edytor w dolnej strefie okna **Project**.
Show/Hide Info (Pokaż/ukryj informacje)



Umożliwia włączenie/wyłączenie linii informacyjnej.
Set up Toolbar (Skonfiguruj pasek narzędzi)



Otwiera wyskakujące menu, w którym możesz ustawić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne.

POWIĄZANE LINKI

Połącz kursory projektu i edytora dolnych stref na stronie 73

Menu ustawień automatycznego przewijania na stronie 248

Wstrzymaj automatyczne przewijanie podczas edycji na stronie 248

Info Line (Linia informacyjna)

Linia informacyjna wyświetla informacje o części audio, takie jak początek, koniec, długość lub algorytm rozciągania czasu.

File	Start	End	Length	Offset	Snap
04 piano 01	1. 1. 1. 0	3. 1. 1. 0	2. 0. 0. 0	0. 0. 0. 0	1. 1. 1. 0
Fade-In	Fade-Out	Volume	Lock	Transpose	Fine-Tune
0. 0. 0. 0	0. 0. 0. 0	0.00 dB	-	0	0
Global Transpose	Root Key	Mute	Musical Mode	Algorithm	
Follow	E	-	Musical	élastique Pro - Time	

- Aby pokazać lub ukryć linię informacyjną, aktywuj opcję **Show/Hide Info** (Pokaż/Ukryj informacje) na pasku narzędzi. Stan włączenia/wyłączenia linii informacyjnej w oknie **Audio Part Editor** (Edytora części audio) i w edytorze dolnej strefy jest od siebie niezależny.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora części audio na stronie 575

Ruler (Linijka)

Linijka pokazuje oś czasu i format wyświetlania projektu.

Możesz wybrać osobny format wyświetlania, klikając przycisk strzałki po prawej stronie. Wybierz opcję z wyskakującego menu.

Lanes (Pasy)

Pasy mogą ułatwić pracę z kilkoma zdarzeniami audio w części. Przeniesienie niektórych zdarzeń na inną ścieżkę może znacznie ułatwić wybieranie i edycję.



Jeśli **Snap** (przyciąganie) jest wyłączone i chcesz przenieść zdarzenie na inny pas bez przypadkowego przesuwania go w poziomie, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** podczas przeciągania go w górę lub w dół.

POWIĄZANE LINKI

Obsługa ścieżek na stronie 161.

Operacje

Wszystkie operacje można wykonać w oknie **Audio Part Editor** (Edytora części audio) oraz w dolnej strefie edytora.

Powiększanie, zaznaczanie i edycja w Edytorze części audio odbywa się tak samo, jak w oknie **Project**.

UWAGA



Jeśli część jest kopią udostępnioną, wszelkie zmiany, które wykonasz, będą miały wpływ na wszystkie udostępnione kopie tej części.

POWIĄZANE LINKI

Okno projektu na stronie 44

Udostępnione kopie na stronie 219

Audition (Przesłuchanie)

Podczas odsłuchu za pomocą narzędzia **Play**  lub narzędzia **Audition**  dźwięk będzie kierowany bezpośrednio do **Control Room** (pokoju reżyserskiego) lub do głównego miksu (domyślna szyna wyjściowa), jeśli **Control Room** (reżyserka) jest wyłączona.

Przesłuchanie za pomocą narzędzia **Audition** (Przesłuchanie)

Możesz użyć narzędzia **Audition** (Przesłuchanie), aby bezpośrednio rozpocząć pojedyncze przesłuchanie wybranego fragmentu lub zapętlić przesłuchanie za pomocą funkcji **Audition Loop** (Pętla przesłuchania).

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby odtworzyć fragment pomiędzy pierwszym i ostatnim wybranym zdarzeniem, wybierz zdarzenia za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).
- Aby odtworzyć zakres, wybierz zakres za pomocą narzędzia **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu).
- Aby rozpocząć odtwarzanie od bieżącej pozycji kursora, ustaw kursor projektu w tej pozycji.

2. Na pasku narzędzi kliknij **Audition** (Przesłuchanie).

UWAGA

Jeśli aktywujesz **Audition Loop**, odtwarzanie będzie kontynuowane do momentu wyłączenia **Audition**.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora części audio na stronie 575

Przesłuchanie za pomocą narzędzia Play

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **Play** (Odtwórz) na pasku narzędzi.
2. W części audio kliknij i przytrzymaj pozycję, od której chcesz rozpocząć przesłuchanie.

WYNIK

Przesłuchujesz część audio. Przesłuchanie zakończy się na końcu klikniętej części.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora części audio na stronie 575

Odsłuch przy użyciu zwykłego odtwarzania

PROCEDURA

1. Ustaw kursor projektu w pozycji, od której chcesz rozpocząć odtwarzanie.
2. Opcjonalnie: na pasku narzędzi **Audio Part Editor** (Edytora części audio) aktywuj **Solo Editor**

(Edytor Solo). W ten sposób odtwarzane będą tylko zdarzenia z edytowanej części.

3. Na panelu **Transport** aktywuj **Start**.

Konfigurowanie Independent Track Loop (niezależnej pętli ścieżki)

Niezależna pętla ścieżki jest rodzajem minicyklu, wpływającego tylko na edytowaną część. Po włączeniu pętli zdarzenia w częściach znajdujących się w pętli będą powtarzane w sposób ciągły i całkowicie niezależny – inne zdarzenia (na innych ścieżkach) będą odtwarzane w zwykły sposób. Jedyna interakcja między pętlą a zwykłym odtwarzaniem polega na tym, że pętla rozpoczyna się za każdym razem, gdy cykl zaczyna się od nowa.

PROCEDURA

1. Aktywuj **Independent Track Loop** (niezależną pętlę ścieżki) na pasku narzędzi.

UWAGA

Jeśli aktywujesz **Independent Track Loop**, funkcja **Link Project** i **Lower Zone Editor Cursors** (kursory dolnej strefy edytora) zostaną automatycznie wyłączone w edytorze dolnej strefy.

Jeśli nie jest widoczna, kliknij pasek narzędzi prawym przyciskiem myszy i dodaj sekcję **Independent Track Loop**.

2. **Ctrl/Cmd** – kliknij linijkę, aby ustawić początek i **Alt/Opt** – kliknij, aby ustawić koniec pętli.

UWAGA

Możesz także edytować numerycznie pozycje początku i końca pętli w polach obok przycisku **Loop** (Pętla).

WYNIK

Pętla jest oznaczona na linijce kolorem niebieskim.

UWAGA

Zdarzenia są zapętlane, dopóki przycisk **Loop** jest aktywny i otwarty jest **Audio Part Editor** (Edytor części audio).

POWIĄZANE LINKI

Opcje konfiguracji na stronie 1145

Pasek narzędzi edytora części audio na stronie 575

Scrub (Szoruj)

W **Audio Part Editor** (Edytorze części audio) narzędzie **Scrub** ma osobną ikonę na pasku narzędzi. Oprócz tego, szorowanie działa dokładnie tak, jak w oknie **Project**.

POWIĄZANE LINKI

Szorowanie na stronie 205

Obsługa kilku części

Gdy otworzysz **Audio Part Editor** (Edytor części audio) z wybranymi kilkoma częściami – wszystkie na tej samej ścieżce lub na różnych ścieżkach – mogą one nie zmieścić się w oknie edytora, co może utrudniać uzyskanie przeglądu różnych części podczas edycji.

Dlatego na pasku narzędzi znajdują się funkcje, dzięki którym praca z wieloma częściami staje się łatwiejsza i bardziej wszechstronna:

- Wyskakujące menu **Currently Edited Part** (Aktualnie edytowana część) zawiera listę wszystkich części wybranych podczas otwierania edytora i pozwala wybrać, która część jest aktywna do edycji. Po wybraniu części z listy jest ona automatycznie aktywowana i wyśrodkowana na wyświetlaczu.

UWAGA

Możesz także aktywować część, klikając ją za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).

- **Edit Active Part Only** (Edytuj tylko aktywną część) pozwala ograniczyć operacje edycji tylko do aktywnej części. Jeśli wybierzesz **Edit > Select > All** (Edycja > Zaznacz > Wszystkie) przy włączonej tej opcji, wybrane zostaną wszystkie zdarzenia w aktywnej części, ale nie zdarzenia w innych częściach.
- Możesz powiększyć aktywną część tak, aby była wyświetlona w całości w oknie, wybierając **Edit > Zoom > Zoom to Event** (Edycja > Powiększ > Powiększ do zdarzenia)
- Opcja **Show Part Borders** (Pokaż granice części) może być użyta, jeśli chcesz zobaczyć wyraźnie określone granice aktywnej części. Jeśli ta opcja jest włączona, wszystkie części oprócz aktywnej są wyszarzone, dzięki czemu krawędzie są łatwo widoczne. Na linijce znajdują się także

dwa znaczniki z nazwą aktywnej części, wyznaczające jej początek i koniec. Można je swobodnie przesuwać, aby zmienić granice części.

- Możliwe jest przełączanie pomiędzy częściami, aktywowanie ich za pomocą poleceń klawiszowych. W oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe) w kategorii **Edit** (Edycja) dostępne są dwie funkcje: **Activate Next Part** (Aktywuj następną część) i **Activate Previous Part** (Aktywuj poprzednią część). Jeśli przypiszesz do nich polecenia klawiszowe, możesz ich używać do przełączania się między częściami.

POWIĄZANE LINKI

Kluczowe polecenia na stronie 1123

Pasek narzędzi edytora części audio na stronie 575

Rozszerzenia w Cubase

Cubase obsługuje rozszerzenia takie jak Audio Random Access (ARA). ARA umożliwia integrację kompatybilnych programów w postaci wtyczek z DAW. Integracja ta pozwala na losowy dostęp do zdarzeń audio w kontekście muzycznym Twojego projektu.

Aby móc używać programu jako rozszerzenia, należy najpierw zainstalować i zarejestrować ten program. Następnie Cubase automatycznie ładuje rozszerzenie i możesz je aktywować z poziomu programu.

Wszystkie rozszerzenia zainstalowane w systemie są wymienione w oknie **System Component Information** (Informacje o składnikach systemu) (strona **Extensions** (Rozszerzenia)). Rozszerzenia, które mogą powodować problemy ze stabilnością lub nawet powodować awarię programu, są dezaktywowane. Jeśli nadal chcesz z nich korzystać, musisz je aktywować ręcznie w oknie **System Component Information** (Informacje o komponencie systemu).

W Cubase rozszerzenia są zintegrowane z **Editor** (Edytorem). Informacje takie jak oś czasu i tempo projektu są udostępniane pomiędzy oknem Projektu i Edytorem.

POWIĄZANE LINKI

Aktywacja rozszerzenia w Cubase na stronie 584

Okno Informacje o składnikach systemu na stronie 472

Edytor rozszerzeń na stronie 585

Aktywacja rozszerzenia w Cubase

Aby móc korzystać z rozszerzenia w Cubase należy je aktywować.

WARUNEK WSTĘPNY

Zainstalowałeś i zarejestrowałeś rozszerzenie.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz zdarzenie audio, które chcesz edytować.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz opcję **Audio > Extensions** (Audio > Rozszerzenia) i wybierz żądane rozszerzenie.
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy zdarzenie audio, wybierz **Extensions** (Rozszerzenia) i wybierz żądane rozszerzenie.
 - Kliknij pole **Extension** (Rozszerzenie) w wierszu informacyjnym i wybierz żądane rozszerzenie.

UWAGA

Jeśli pole **Extension** (Rozszerzenie) nie jest wyświetlane, kliknij prawym przyciskiem myszy wiersz informacyjny, aby otworzyć menu kontekstowe, które pozwala skonfigurować widoczne elementy i ich kolejność.

WYNIK

Rozszerzenie zostanie aktywowane, a jego interfejs zostanie wyświetlony w **Editor** (Edytorze). W tym miejscu możesz edytować zdarzenie audio.

W oknie **Project** zdarzenie audio jest oznaczone symbolem w prawym górnym rogu. To wskazuje że rozszerzenie jest aktywne.

Więcej informacji na temat funkcji rozszerzenia można znaleźć w jego dokumentacji.

POWIĄZANE LINKI

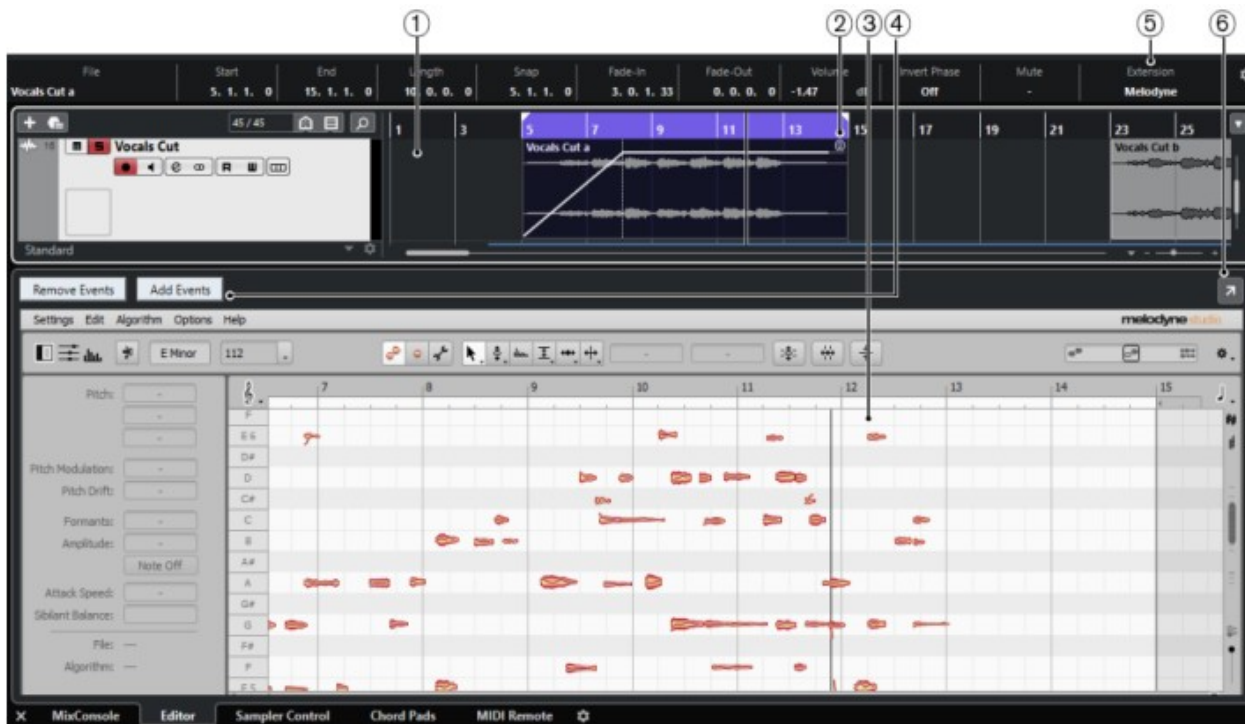
Konfiguracja menu kontekstowych na stronie 1145

Edytor rozszerzeń

W Cubase rozszerzenia są zintegrowane z edytorem. Stamtąd masz dostęp do wszystkich funkcji edycyjnych.

Aby edytować zdarzenie audio z rozszerzeniem w **Edytorze**, wybierz zdarzenie audio w oknie **Project** i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Audio > Extensions** (Audio > Rozszerzenia) i wybierz rozszerzenie.
- Kliknij pole **Extension** (Rozszerzenie) w linii informacyjnej okna **Project** i wybierz rozszerzenie.



Edytor Melodyne w dolnej strefie okna Projektu.

1 **Project window event display** (Wyświetlanie zdarzeń w oknie projektu)

Umożliwia obejrzenie edytowanego zdarzenia audio w jego kontekście muzycznym.

2 **Audio event** (Zdarzenie audio)

Jeśli dla zdarzenia audio zostało włączone rozszerzenie, zdarzenie w oknie Projektu jest oznaczone symbolem w prawym górnym rogu.



3 **Extension editor** (Edytor rozszerzeń)

Pokazuje interfejs użytkownika aktywowanego rozszerzenia i umożliwia dostęp do jego funkcji. Cubase zapewnia akustyczną informację zwrotną o zmianach podczas edycji. Zmiany dokonane za pomocą rozszerzenia są zapisywane w projekcie.

Więcej informacji na temat funkcji wybranego rozszerzenia można znaleźć w jego dokumentacji.

4 **Add Events/Remove Events** (Dodaj zdarzenia/Usuń zdarzenia)

Automatycznie włącza/wyłącza rozszerzenie dla wszystkich zdarzeń wybranych w oknie **Project**.

5 **Extension field on the info line** (Pole rozszerzenia w linii informacyjnej)

Pole Rozszerzenie w linii informacyjnej umożliwia aktywację/dezaktywację rozszerzenia.

6 **Open in Separate Window** (Otwórz w osobnym oknie)

Otwiera rozszerzenie w osobnym oknie. Aby wyświetlić rozszerzenie w edytorze dolnej strefy, kliknij **Open in Lower Zone** (Otwórz w dolnej strefie).

UWAGA

Rozszerzenia nie mogą być otwierane w dolnej strefie Edytora i jednocześnie w osobnym oknie.

Aktywacja rozszerzenia dla dalszych zdarzeń audio

Możesz aktywować rozszerzenie dla więcej niż jednego zdarzenia audio za pomocą Edytora rozszerzeń.

WARUNEK WSTĘPNY

- Twój projekt zawiera co najmniej dwa zdarzenia audio i dla jednego z nich aktywowałeś rozszerzenie.
- Rozszerzenie **Editor** (Edytor) jest otwarte w dolnej strefie okna **Project**

PROCEDURA

1. W rozszerzeniu **Editor** (Edytor) aktywuj **Add Events** (Dodaj zdarzenia).
2. W oknie **Project** wybierz zdarzenie audio, dla którego chcesz aktywować rozszerzenie.

UWAGA

Aby aktywować rozszerzenie dla kilku zdarzeń, przeciągnij prostokąt zaznaczenia, aby wybrać zdarzenia i kliknij jedno z nich.

WYNIK

Rozszerzenie zostanie aktywowane dla tego zdarzenia audio, a zdarzenie audio zostanie pokazane w edytorze rozszerzenia

PO WYKONANIU TEGO ZADANIA

Dezaktywuj opcję **Add Events** (Dodaj zdarzenia), aby uniknąć przypadkowej aktywacji rozszerzenia dla zdarzeń audio wybranych w oknie **Project**.

Dezaktywacja rozszerzenia dla zdarzeń audio

Możesz dezaktywować rozszerzenie dla wydarzeń audio za pomocą **Editor** (Edytora) rozszerzeń.

WARUNEK WSTĘPNY

- Rozszerzenie **Editor** (Edytor) jest otwarte w dolnej strefie okna **Project**.

PROCEDURA

1. W rozszerzeniu **Editor** aktywuj **Remove Events** (Usuń zdarzenia).
2. W oknie **Project** wybierz zdarzenie audio, dla którego chcesz dezaktywować rozszerzenie.

UWAGA

Aby dezaktywować rozszerzenie dla kilku zdarzeń, przeciągnij prostokąt zaznaczenia, aby wybrać zdarzenia i kliknij jedno z nich

WYNIK

Rozszerzenie jest dezaktywowane dla tego zdarzenia audio, a w dolnej strefie okna projektu zdarzenie audio jest wyświetlane w **Sample Editor** (Edytorze próbek).

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Dezaktywuj **Remove Events** (Usuń zdarzenia), aby uniknąć przypadkowej dezaktywacji rozszerzenia dla zdarzeń audio wybranych w oknie **Project**.

Edycja zdarzeń audio

Zdarzenia audio możesz edytować w rozszerzeniu **Editor** oraz w oknie **Project**.

Jeśli aktywujesz rozszerzenie dla zdarzenia audio, możesz od razu nad nim pracować w rozszerzeniu **Editor**. Cała edycja dokonana w rozszerzeniu **Editor** jest automatycznie renderowana do oryginalnego pliku i nie ma potrzeby trwałego stosowania zmian poprzez odbijanie zdarzenia audio. W rezultacie możesz zastosować zanikanie i obwiednie zdarzeń, a także edycję zniekształcenia (warp) edytowanych zdarzeń. Ponadto wejście audio dla zdarzeń audio pozostaje w pamięci buforowej.

W oknie **Project** możesz dzielić, kopiować, wklejać i zmieniać rozmiar zdarzeń audio edytowanych za pomocą rozszerzenia, a także możesz cofać zmiany za pomocą opcji **Undo** (Cofnij).

Ograniczenia

Jeżeli rozszerzenie jest aktywowane, możesz je edytować jedynie za pomocą narzędzi dostępnych w rozszerzeniu **Editor**. Nie można uzyskać dostępu do żadnej opcji **Sample Editor** (Edytora próbek). Nie można zniekształcać tego zdarzenia, aktywować **Musical Mode** (trybu muzycznego), wykonywać edycji **Hitpoint** (punktów hitowych), kwantyzacji **AudioWarp**, bezpośredniego przetwarzania offline, rozciągania czasu z zastosowaniem rozmiaru, generować głosów harmonicznym ani wyrównywania dźwięku.

Nie można transponować zdarzenia za pomocą linii informacyjnej, dostrajać go ani odwracać jego fazy.

UWAGA

Wszystkie procesy offline, które zastosowałeś do zdarzenia audio przed aktywacją rozszerzenia dla niego, zostaną zachowane i staną się ponownie dostępne po dezaktywacji rozszerzenia dla zdarzenia.

UWAGA

Jeśli edytujesz wiele wybranych zdarzeń w oknie **Project**, pamiętaj, że wspomniane funkcje nie mają wpływu na wydarzenia, dla których aktywowałeś rozszerzenie.

POWIĄZANE LINKI

Opcje zmiany rozmiaru zdarzenia na stronie 213

Dzielenie zdarzeń na stronie 215

Powielanie zdarzeń na stronie 217

Wklejanie zdarzeń na stronie 217

O przetwarzaniu udostępnionych klipów na stronie 1162

Określanie czasu wstępnego nagrywania audio na stronie 274

Sampler Tracks (Ścieżki próbkowe, samplera)

Funkcja ścieżki samplera umożliwia chromatyczne odtwarzanie dowolnego dźwięku z biblioteki próbek audio za pośrednictwem MIDI. Możesz tworzyć i edytować nowe dźwięki w oparciu o określone próbki i integrować je z istniejącym projektem.

Funkcja ścieżki samplera obejmuje:

- Sekcję **Sampler Control** w dolnej strefie okna **Project**. Tutaj możesz ładować i edytować próbki audio, wybierając pomiędzy różnymi trybami odtwarzania lub przesyłać próbki do instrumentów Steinberg VST.
- Ścieżkę samplera w projekcie, która umożliwia sterowanie odtwarzaniem sampla załadowanego do **Sampler Control** (sterowania próbnikiem) poprzez MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Sterowanie próbnikiem na stronie 589

Ścieżki samplera na stronie 129

Tworzenie ścieżek samplera na stronie 589

Ładowanie próbek audio do Sampler Control (Próbnika sterowanego)

Możesz załadować próbki audio do **Sampler Control** (Próbnika sterowanego), przeciągając.

Cubase umożliwia ładowanie próbek mono lub stereo w formacie pliku .wav lub .aiff lub plików audio REX i REX2 utworzonych przez ReCycle z oprogramowania Propellerhead do Sampler Control.

- Aby załadować próbkę audio, przeciągnij ją z wnętrza **MediaBay**, okna **Project** lub Eksploratora plików/macOS Finder i upuść ją w **Sampler Control**.

WAŻNE

Jeśli **Sampler Control** zawiera już próbkę audio, ta próbka i wszystkie jej ustawienia zostaną nadpisane.

UWAGA

- Próbki audio ładowane do **Sampler Control** (Próbnika sterowanego) nie są kopiowane do folderu audio projektu. Jeśli chcesz zarchiwizować lub udostępnić swój projekt, zawierający wszystkie próbki audio załadowane do **Sampler Control**, musisz utworzyć samodzielny projekt.

- W puli wszystkie próbki audio, które załadowałeś do Sampler Control, są wymienione w dedykowanym podfolderze ścieżki samplera w głównym folderze audio.

- Zaimportowane pliki REX i REX2 są konwertowane do plików w formacie .wav. Pliki te są przechowywane w folderze wav, utworzonym oprócz oryginalnego pliku.

W **Sampler Control** tryb odtwarzania jest automatycznie ustawiany na **Slice** (Plasterek) ze znacznikami plasterków ustawionymi zgodnie z definicją w zaimportowanym pliku REX

POWIĄZANE LINKI

Projekty samodzielne na stronie 110

Pula (Pool) na stronie 610

Ładowanie partii MIDI do Sampler Control (Próbnika sterowanego)

Możesz załadować partie MIDI ze ścieżek instrumentów lub ścieżek MIDI do sterowania próbnikiem, przeciągając.

UWAGA

Aby to zadziało, ścieżka instrumentu lub ścieżka MIDI musi zostać skierowana do instrumentu VST.

- Aby załadować partię MIDI, przeciągnij ją z wnętrza **MediaBay**, okna projektu lub okna eksploratora plików/macOS Finder i upuść ją w **Sampler Control**.

WAŻNE

Jeśli **Sampler Control** zawiera już komunikat MIDI, zostanie on nadpisany.

Cubase tworzy plik audio z partii MIDI. Obejmuje to dźwięk instrumentu i ustawienia kanałów z instrumentu VST lub kanału zwrotnego. Plik audio zostanie skopiowany do folderu audio projektu.

POWIĄZANE LINKI

Instrumenty VST na stronie 726

Inspektor ścieżki instrumentu na stronie 127

Inspektor ścieżek MIDI na stronie 134

Tworzenie ścieżek samplera (próbnych)

Aby utworzyć ścieżkę samplera, wykonaj jedną z następujących czynności:

- W oknie **Project** wybierz zdarzenie audio i wybierz opcję **Audio > Create Sampler Track** (Audio > Utwórz ścieżkę samplera).
- We wnętrzu **MediaBay** kliknij plik audio prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Create Sampler Track** (Utwórz ścieżkę próbną).
- W inspektorze **Sample Editor** otwórz sekcję **Range** (Zakres) i kliknij opcję **Create Sampler Track**. Spowoduje to utworzenie ścieżki próbnej z wybranego zakresu. Jeśli nie zostanie wybrany żaden zakres, użyte zostanie całe zdarzenie.
- Z menu kontekstowego listy utworów wybierz opcję **Add Sampler Track** (Dodaj ścieżkę próbną). W tym przypadku **Sampler Control** (Próbnik sterowany) jest pusty i należy załadować próbkę audio poprzez przeciągnięcie.

Sampler Control (Próbnik sterowany)

Jeśli wybrana jest ścieżka samplera, w dolnej strefie okna **Project** dostępny jest **Sampler Control**. Funkcja **Sampler Control** umożliwia przeglądanie, edycję i odtwarzanie sampli lub określonych ich sekcji.



1 Toolbar (Pasek narzędzi)

Zawiera narzędzia umożliwiające wybór i edycję próbki audio, organizowanie presetów ścieżek i przesyłanie próbki wraz z jej ustawieniami do instrumentu.

2 Waveform display/Envelope editor (Wyświetlanie przebiegu/edytor obwiedni)

Pokazuje obraz fali próbki i umożliwia zdefiniowanie zakresu odtwarzania próbki oraz ustawienie pętli. Jeśli widoczne są edytory obwiedni dla tonu (pitch), filtra lub sekcji wzmacniacza, możesz tutaj dostosować ich ustawienia krzywej obwiedni.

3 Playback and Sound Parameter section (Sekcja parametrów odtwarzania i dźwięku)

Umożliwia dokonanie ustawień dla różnych trybów odtwarzania (**Normal**, **AudioWarp** i **Slice**), strojenia i modulacji wysokości dźwięku (sekcja **Pitch**), filtrowania (sekcja **Filter**) oraz poziomu

i panoramy (sekcja **Amp**)

4 **Keyboard section** (Sekcja klawiatury)

Umożliwia ustawienie zakresu tonacji próbki, jej tonacji głównej i zakresu modulacji koła Pitchbend. Te ustawienia są używane podczas pracy z zewnętrznym urządzeniem MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie ścieżek samplera na stronie 589

Wyświetlanie przebiegu na stronie 594

Edytory obwiedni na stronie 599

Parametry odtwarzania i dźwięku na stronie 595

Sekcja dotycząca klawiatury na stronie 603

Pasek narzędzi Sampler Control (Próbnika sterowanego)

Pasek narzędzi **Sampler Control** zawiera różne ustawienia i funkcje.

Read Automation (Przeczytaj Automatyzację)



Umożliwia odczyt automatyzacji torów.

Write Automation (Napisz automatyzację)



Umożliwia pisanie automatyzacji ścieżek.

Switch between A/B Settings (Przełącz między ustawieniami A/B)



Umożliwia przełączanie pomiędzy różnymi ustawieniami parametrów

Event Received Indicator (Wskaźnik odebrania zdarzenia)



Ta dioda LED wskazuje przychodzące komunikaty MIDI przez wybrane wejście MIDI. Dioda LED zapala się po otrzymaniu komunikatu o nucie i kontrolerze. W ten sposób możesz sprawdzić, czy Cubase i klawiatura MIDI są podłączone do tego samego wejścia urządzenia MIDI.

Snap to Zero Crossing (Przyciągaj do przejścia przez zero)



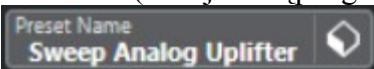
Ogranicza edycję próbek do przejść przez zero, to znaczy do pozycji, w których amplituda wynosi zero.

Auto-Scroll (Automatyczne przewijanie)



Utrzymuje kursor projektu widoczny podczas odtwarzania.

Preset section (Sekcja wstępnego ustawienia)



Pokazuje nazwę presetu ścieżki, załadowanego dla ścieżki samplera. Można także zapisywać i ładować gotowe ustawienia.

Import Audio File (Importuj plik audio)

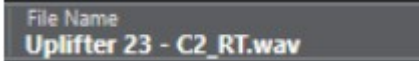


Otwiera okno dialogowe **Import Audio** (Importuj audio), które umożliwia załadowanie pliku audio do **Sampler Control** (Próbnika sterowanego).

UWAGA

Jeśli **Sampler Control** zawiera już plik audio, oryginalny plik zostanie zastąpiony nowym.

File Name (Nazwa pliku)



File Name
Uplifter 23 - C2_RT.wav

Pokazuje nazwę pliku próbki.

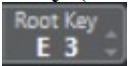
Tempo



Tempo
82.00

Pokazuje tempo pętli odczytane z pliku próbki lub obliczone na podstawie długości próbki. W trybie odtwarzania plasterków (Slice) tę wartość można dostosować ręcznie.

Root Key (Klucz główny)



Root Key
E 3

Pokazuje klucz główny, który określa wysokość próbki. Możesz zmienić klucz główny, wprowadzając nową wartość w polu wartości lub przeciągając uchwyt klawisza głównego na klawiaturze **Sampler Control**.

Fixed Pitch (Naprawiona wysokość)



FIX

Jeśli próbka jest wyzwalana nutą MIDI inną niż ta zdefiniowana w ustawieniu **Root Key**, próbka jest odpowiednio tonowana. Jeśli włączona jest opcja **Fix Pitch**, związek między graną nutą a tonacją główną jest pomijany i wszystkie klawisze odtwarzają próbkę tak, jak została nagrana.

UWAGA

To ustawienie jest dostępne tylko w trybie odtwarzania **Normal** i **AudioWarp**.

Loop Mode (Tryb pętli)



Loop Mode
No Loop

Umożliwia wybór trybu pętli do odtwarzania poprzez MIDI.

- Jeśli ta opcja jest ustawiona na **No Loop** (Bez pętli), próbka zostanie odtworzona raz.
- Jeśli ta opcja jest ustawiona na **Continuous** (Ciągłe), próbka jest odtwarzana w ciągłej pętli.
- Jeśli ta opcja jest ustawiona na **Alternate** (Przemiennie), próbka jest odtwarzana w pętli naprzemiennie do przodu i do tyłu.
- Jeśli ta opcja jest ustawiona na **Once** (Raz), próbka zostanie zapętłona jednokrotnie.
- Jeśli ta opcja jest ustawiona na **Until Release** (Aż do zwolnienia), próbka będzie powtarzana w pętli aż do zwolnienia klawisza na klawiaturze.
- Jeśli ta opcja jest ustawiona na **Alternate Until Release** (Przemiennie, aż do zwolnienia), pętla będzie naprzemiennie przewijać do przodu i do tyłu tak długo, jak długo będziesz przytrzymywał klawisz.

UWAGA

To ustawienie jest dostępne tylko w trybie odtwarzania **Normal** i **AudioWarp**.

Signature (Metrum)

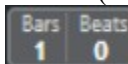


Pokazuje wykryte metrum próbki. Możesz dostosować tę wartość ręcznie

UWAGA

To ustawienie jest dostępne tylko w trybie odtwarzania **Slice** (Plasterek).

Bars/Beats (Takty/Uderzenia)

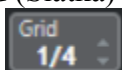


Te pola wartości pokazują wykrytą długość próbki w taktach i uderzeniach. Możesz dostosować te wartości ręcznie, co wpływa na siatkę i tempo.

UWAGA

To ustawienie jest dostępne tylko w trybie odtwarzania **Slice**.

Grid (Siatka)



Ustawia siatkę.

UWAGA

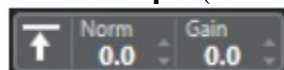
To ustawienie jest dostępne tylko w trybie odtwarzania **Slice**.

One Shot (Jeden strzał)



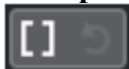
Próbka jest odtwarzana jednokrotnie od początku do końca, niezależnie od ustawień pętli.

Normalize Sample (Normalizuj próbkę)



Normalizuje próbkę, wykrywając najwyższy poziom szczytowy w próbce i dostosowując wzmacnienie, aby osiągnąć ustawioną wartość **Normalization Level** (Poziomu normalizacji). **Sample Gain** umożliwia późniejszą ręczną modyfikację wartości wzmacnienia.

Trim Sample (Przytnij próbkę)



Przycina próbkę do wybranego zakresu. Jeśli nie zostanie wybrany żaden zakres, próbka zostanie przycięta do zakresu ustawionego za pomocą znaczników początku/końca próbki.

Revert to Full Sample (Przywróć pełną próbkę) resetuje próbkę do pierwotnego zakresu.

UWAGA

To ustawienie jest dostępne tylko w trybie odtwarzania **Normal** i **AudioWarp**.

Reverse Sample (Odwrotna próbka)



Odwraca próbkę. Umożliwia to odtworzenie próbki od tyłu.

Monophonic Mode (Tryb monofoniczny)



Aktywuje odtwarzanie monofoniczne. W przypadku instrumentów solowych zwykle skutkuje to bardziej naturalnie brzmiącym wykonaniem. Jeśli włączone jest odtwarzanie monofoniczne, nuta skradziona przez inną nutę zostanie uruchomiona ponownie jeśli nadal będziesz trzymać skradzioną nutę, gdy wypuścisz nową. W ten sposób możesz grać tryle, na przykład przytrzymując jedną nutę i szybko i wielokrotnie naciskając i zwalniając inną nutę.

UWAGA

Jeśli tryb monofoniczny jest wyłączony, możesz grać jednocześnie do 128 nut.

Jeśli **Legato Mode** (Tryb Legato) jest również aktywny i grasz nuty legato, tylko wysokość próbki jest ustawiana na nową nutę, ale sampel nie zostanie ponownie wyzwolony, a obwiednie będą dalej działać.

Lock Parameter Settings (Zablokuj ustawienia parametrów)



Jeśli ta opcja jest aktywna, bieżące ustawienia parametrów **Sampler Control** (Próbnik sterowany) zostaną zachowane, jeśli załadujesz kolejną próbkę do **Sampler Control**.

UWAGA

Parametry bezpośrednio powiązane z próbką, na przykład początek/koniec próbki, początek/koniec pętli, tonacja główna lub tempo, nie są zachowywane i zamiast tego pobierane są z nowej próbki.

MIDI Reset (Reset MIDI)



Zatrzymuje odtwarzanie i resetuje wszystkie kontrolery MIDI do wartości domyślnych. Jest to przydatne, jeśli chcesz zatrzymać odtwarzanie długiej próbki audio w trybie **One Shot** (Jeden strzał).

Transfer to New Instrument (Przeniesienie na nowy instrument)



Umożliwia przesłanie próbki audio wraz ze wszystkimi ustawieniami **Sampler Control** do instrumentu, który jest załadowany na nową ścieżkę instrumentu.

Open in Separate Window (Otwórz w osobnym oknie)



Otwiera **Sampler Control** w oddzielnym oknie.

Open in Lower Zone (Otwórz w dolnej strefie)



Otwiera **Sampler Control** w dolnej strefie.

POWIĄZANE LINKI

Ręczne ustawianie klucza głównego na stronie 605

Konfigurowanie pętli dla próbek audio na stronie 605

Normalizowanie próbek na stronie 607

Przesyłanie próbek ze sterownika samplera do instrumentów VST na stronie 608

Wyświetlanie przebiegu

Wyświetlacz przebiegu pokazuje przebieg próbki audio. Umożliwia zdefiniowanie początku i końca próbki audio, pętli oraz narastania/zanikania (fade in/fade out) sygnału.



Set Sample Start (Ustaw początek próbki)

Określa początek próbki. Podczas odtwarzania cały dźwięk przed rozpoczęciem próbki jest ignorowany.

Set Sample End (Ustaw koniec próbki)

Definiuje koniec próbki. Podczas odtwarzania cały dźwięk po zakończeniu próbki jest ignorowany.

Set Sample Start and End Markers Simultaneously (Ustaw jednocześnie znaczniki początku i końca próbki)

Kiedy przesuwasz kursor myszy pomiędzy znacznikiem początku i końca próbki, na wysokości flag znacznika pojawia się pasek łączący. Przeciągnięcie tego paska przesuwa oba znaczniki jednocześnie, zachowując ich względną odległość.

Set Sustain Loop Start (Ustaw początek pętli podtrzymującej)

Określa, gdzie zaczyna się pętla podtrzymania.

Set Sustain Loop End (Ustaw koniec pętli podtrzymania)

Określa, gdzie kończy się pętla podtrzymania. Po osiągnięciu tego znacznika odtwarzanie powraca do początku pętli podtrzymania.

Set Sustain Loop Start and End Markers Simultaneously (Ustaw jednocześnie znaczniki początku i końca pętli podtrzymania)

Kiedy przesuwasz kursor myszy pomiędzy znacznikiem początku i końca pętli podtrzymania, na wysokości flag znaczników pojawia się pasek łączący. Przeciągnięcie tego paska przesuwa oba znaczniki jednocześnie, zachowując ich względną odległość.

Set Fade In Length (Ustaw długość narastania)

Określa długość narastania.

Set Fade Out Length (Ustaw długość zanikania)

Określa długość zanikania.

Set Sustain Loop Crossfade Length (Ustaw długość przenikania pętli Sustain)

Przenikanie pętli umożliwia uzyskanie płynniejszych pętli. Ten znacznik określa długość przejścia pętli.

Ruler (Linijka)

Linijka pokazuje oś czasu w określonym formacie wyświetlania.

- Aby wybrać format, kliknij przycisk strzałki po prawej stronie linijki i wybierz opcję z wyskakującego menu.

Możesz wyświetlać takty i uderzenia, sekundy lub próbki.

Zooming (Powiększanie)

- Aby powiększyć/pomniejszyć oś czasu i poziomu, użyj suwaków powiększenia w poziomie i pionie lub odpowiednich poleceń klawiszowych.

POWIĄZANE LINKI

Polecenia klawiszowe na stronie 1123

Parametry odtwarzania i dźwięku

W sekcjach poniżej wyświetlania przebiegu można dokonać ustawień dla różnych trybów odtwarzania (**Normal** (Normalny), **AudioWarp** (Automatyczne zniekształcanie) i **Slice** (Plasterek)), strojenia i modulacji wysokości dźwięku (sekcja **Pitch**), filtrowania (sekcja **Filter**) oraz poziomu i panoramy (sekcja **Amp** (Wzmacniacz)).

POWIĄZANE LINKI

Sekcja odtwarzania na stronie 595

Sekcja Pitch na stronie 598

Sekcja Filter na stronie 598

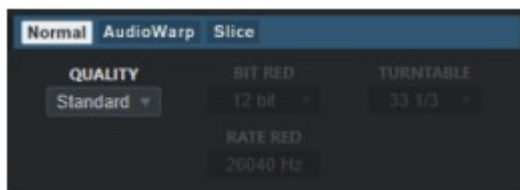
Sekcja Amp (wzmacniacza) na stronie 599

Playback Section (Sekcja odtwarzania)

W sekcji odtwarzania możesz wybierać pomiędzy różnymi sposobami odtwarzania próbek

Normal Playback (Normalne odtwarzanie)

W tym trybie odtwarzania możesz wybrać jakość odtwarzania próbki. Kiedy próbki są odtwarzane w innej tonacji niż oryginalna, możesz wybierać pomiędzy różnymi algorytmami ich transpozycji w czasie rzeczywistym.



- Aby aktywować ten tryb, wybierz opcję **Normal** (Normalny) w sekcji odtwarzania.

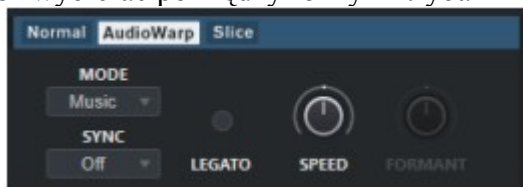
Quality (Jakość)

Ustawia jakość odtwarzania.

- **Standard** (Standardowa), **High** (Wysoka), **Best** (Najlepsza) i **Extreme** (Ekstremalna) zapewniają różne algorytmy transpozycji próbek w czasie rzeczywistym. Im wyższe ustawienie jakości, tym lepsze tłumienie artefaktów, szczególnie przy wyższych częstotliwościach, i tym większe obciążenie procesora. W przypadku próbek o niewielkiej zawartości wysokich częstotliwości zalecamy jakość **Standard**.
- **Vintage** (Klasyczna) pozwala na celowe obniżenie jakości odtwarzania poprzez obniżenie bitów i częstotliwości próbkowania w celu emulacji artefaktów wczesnych samplów. **Turntable** (Gramofon) emuluje zoptymalizowany pod kątem pamięci proces próbkowania z przeszłości, kiedy gramofony były próbkowane z większą prędkością w celu nagrania krótkich sampli, a następnie ponownie strojone w celu skorygowania zmiany wysokości tonu. Wartość **45 rpm** prowadzi do typowych artefaktów vintage. Wartość **78 rpm** pozwala jeszcze bardziej zwiększyć efekt.

AudioWarp Playback (Odtwarzanie AudioWarp (automatyczne zniekształcanie))

Ten tryb odtwarzania umożliwia zastosowanie rozciągania czasu i przesuwania formantu do próbek. Możesz wybierać pomiędzy różnymi trybami zniekształcania i synchronizacji.



- Aby aktywować ten tryb, wybierz opcję **AudioWarp** w sekcji odtwarzania.

AudioWarp Mode (Tryb automatycznego zniekształcania, odkształcania)

- **Music Mode** (Tryb muzyczny) oferuje parametry rozciągania czasu. Ten tryb jest odpowiedni do odtwarzania złożonego materiału, takiego jak pętle perkusyjne i próbki muzyki mieszanej. Zużywa znacznie więcej czasu procesora niż tryb **Solo**.

UWAGA

Im bardziej próbka jest rozciągnięta, tym większe jest obciążenie procesora.

- Tryb **Solo** oferuje parametry rozciągania czasu i przesuwania formantu. Ten tryb jest odpowiedni do pętli i sampli instrumentów solowych lub wokalu.

AudioWarp Sync Mode (Tryb synchronizacji AudioWarp (automatycznego odkształcania))

Umożliwia dopasowanie prędkości odtwarzania próbki do tempa projektu

- Jeżeli wybrano opcję **Off** (Wyłączone), prędkość odtwarzania jest określana ręcznie, w procentach.
- Jeśli wybrano **Tempo**, prędkość odtwarzania jest obliczana na podstawie stosunku pierwotnego tempa próbki do tempa hosta.

Legato

Jeśli ta opcja jest wyłączona, każda nuta odtwarzana poprzez MIDI rozpoczyna odtwarzanie od kursora pozycji **Sampler Control** (Próbnika sterowanego). Jeżeli ta opcja jest włączona, odtwarzanie pierwszej nuty rozpoczyna się od kursora pozycji, a wszelkie kolejne nuty rozpoczynają się od bieżącej pozycji odtwarzania tak długo, jak długo przytrzymana jest pierwsza nuta.

Speed (Prędkość)

Jeśli **AudioWarp Sync Mode** (Tryb synchronizacji AudioWarp) jest ustawiony na **Off** (Wyłączony), możesz dostosować prędkość odtwarzania próbki. W **Music Mode** (trybie muzycznym) minimalna regulacja prędkości odtwarzania wynosi 12,5%. Wartości poniżej tego limitu nie mają żadnego wpływu.

Original BPM (Oryginalne BPM)

Jeśli **AudioWarp Sync Mode** (Tryb synchronizacji AudioWarp) jest ustawiony na **Tempo**, możesz wprowadzić oryginalne tempo próbki w uderzeniach na minutę. Szybkość odtwarzania próbki jest dostosowywana do tempa aplikacji głównej.

UWAGA

Ten parametr jest dostępny tylko w trybie **Solo** i **Music**. W **Music Mode** (Trybie muzycznym) dolna granica regulacji prędkości odtwarzania wynosi 12,5%. Wartości poniżej tego limitu nie mają większego znaczenia.

Formant

Umożliwia regulację przesunięcia formantu. Przesunięcie formantu pozwala uniknąć tak zwanych efektów Myszki Miki podczas zmiany wysokości próbki. Jest to szczególnie przydatne w przypadku próbek głosów ludzkich lub instrumentów akustycznych. Ten parametr jest dostępny tylko w trybie **Solo**.

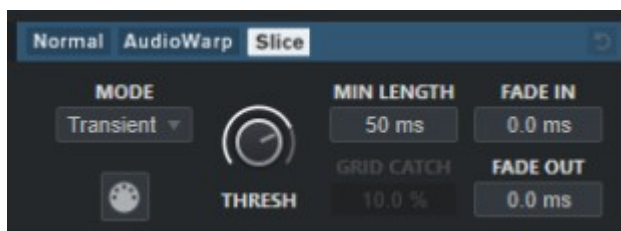
Slice Playback (Odtwarzanie fragmentów)

W tym trybie odtwarzania możesz podzielić próbkę na kilka części, które następnie są mapowane na klawiaturze, dzięki czemu każdy fragment można odtwarzać indywidualnie. Dodatkowo tworzony jest odpowiedni plik MIDI, który można przeciągnąć do projektu, aby odtworzyć fragmenty w ich oryginalnej kolejności lub całkowicie je zmienić.

Wybranie trybu **Slice** (Plasterek, fragment) powoduje automatyczne pocięcie próbki. Możesz wybierać pomiędzy różnymi trybami wykrywania plasterków lub łączyć je. Możesz ręcznie dostosować położenie znaczników plasterków, przeciągając i dodając lub usuwając plasterki, używając klawisza **Alt** i kliknięcia.

UWAGA

Odtwarzanie fragmentów korzysta z ustawień jakości odtwarzania normalnego.



- Aby aktywować ten tryb, wybierz opcję **Slice** w sekcji odtwarzania.

Mode (Tryb)

Ustawia tryb wykrywania plasterków.

- Tryb **Transient** (Przejściowy) umożliwia określenie **Threshold** (progu), który określa minimalny poziom szczytowy, jakiego potrzebuje stan przejściowy, aby stał się znacznikiem plasterka.
- Tryb **Grid** (Siatka) ustawia znaczniki plasterków zgodnie z **Grid Resolution** (rozdzielczością siatki) ustawioną na pasku narzędzi **Sampler Control** (Próbnik sterowany).
- Tryb **Transient + Grid** łączy w sobie warunki trybu **Transient** i **Grid**.
- Tryb **Manual** (ręczny) umożliwia ręczne dodawanie i usuwanie plasterków poprzez kliknięcie z wciśniętym klawiszem **Alt** na przebiegu. W tym trybie nie jest wykonywane automatyczne wykrywanie plasterków.

Threshold (Próg)

Określa minimalny poziom, na którym musi zostać wykryty stan przejściowy jako początek nowego wycinka.

Minimal Length (Minimalna długość)

Ustawia minimalną długość plasterka.

Grid Catch (Zaczep siatki)

W trybie **Transient + Grid** (Wykrywania wycinka stanu przejściowego + siatki) parametr ten określa, jak blisko siatki musi znajdować się znacznik stanu przejściowego.

Fade In (Narastanie)

Ustawia czas pojawiania się wszystkich fragmentów pętli.

Fade Out (Zanikanie)

Ustawia czas zanikania dla wszystkich fragmentów pętli.

Drag MIDI Phrase to Project (Przeciągnij frazę MIDI do projektu)

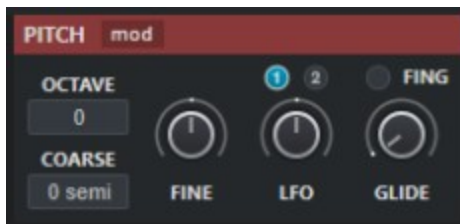
Kliknij ten przycisk i przeciągnij go na ekran zdarzeń, aby utworzyć odpowiednie zdarzenie MIDI w swoim projekcie.

POWIĄZANE LINKI

Krojenie próbek na stronie 607

Pitch Section (Sekcja Pitch)

W sekcji **Pitch** (Wysokość dźwięku) możesz dostosować strojenie i wysokość próbki audio. Obwiednia wysokości dźwięku umożliwia modulację wysokości dźwięku w czasie.



Show/Hide Pitch Modulators (Pokaż/ukryj modulatory wysokości dźwięku)

Pokazuje/ukrywa obwiednię wysokości dźwięku i edytor LFO w oknie przebiegu.

Octave (Oktawa)

Ustawia wysokość próbki w krokach oktawowych.

Coarse (Gruboziarnisty)

Ustawia wysokość próbki w krokach półtonowych.

Fine (Cienki)

Dostraja wysokość próbki w centach (setnych półtonu).

LFO

Umożliwia wybór LFO i ustawienie głębokości modulacji LFO.

Glide (Poślizg)

Określa czas potrzebny do zagięcia wysokości próbki od jednej nuty do następnej. Jeśli przesuniesz tę kontrolkę maksymalnie w lewo, funkcja **Glide** zostanie wyłączona. Jeśli włączona jest funkcja **Fingered** (Palcowaty), wysokość dźwięku zmienia się tylko pomiędzy nutami granymi legato.

POWIĄZANE LINKI

Edytory obwiedni na stronie 599

Filter Section (Sekcja filtrów)

W sekcji **Filter** możesz dostosować kolor tonu próbki dźwięku. Obwiednia filtra umożliwia kontrolowanie częstotliwości odcięcia w celu kształtowania zawartości harmoniczych w czasie.



Activate/Deactivate Filter (Aktywuj/dezaktywuj filtr)

Aktywuje/dezaktywuje efekt filtrowania.

Show/Hide Filter Modulators (Pokaż/ukryj modulatory filtrów)

Pokazuje/ukrywa obwiednię filtra i edytor LFO w oknie przebiegu.

Type (Typ)

Ustawia typ filtra.

Shape (Kształt)

Ustawia kształt filtra.

Cutoff (Odetnij)

Kontroluje częstotliwość odcięcia filtra.

Resonance (Rezonans)

Ustawia rezonans filtra.

Drive (Prowadzić)

Określa poziom sygnału wejściowego, a tym samym stopień nasycenia.

Cutoff Key Follow (Postępuj zgodnie z kluczem odcięcia)

Ustawia modulację odcięcia na podstawie numeru nuty. Zwiększ ten parametr, aby podnieść odcięcie przy wyższych dźwiękach. Przy wartości 100% częstotliwość odcięcia dokładnie odpowiada odtwarzanej wysokości dźwięku.

LFO

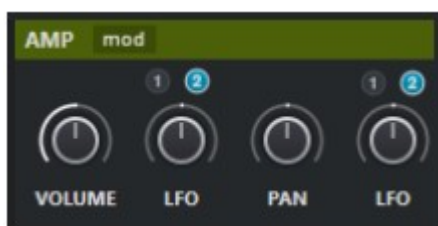
Umożliwia wybór LFO i ustawienie głębokości modulacji LFO.

POWIĄZANE LINKI

Edytory obwiedni na stronie 599

Amp Section (Sekcja wzmacniacza)

W sekcji **Amp** możesz ustawić głośność i panoramę próbki. Obwiednia wzmacniacza pozwala na kształtowanie głośności w czasie.



Show/Hide Amp Modulators (Pokaż/ukryj modulatory wzmacniacza)

Pokazuje/ukrywa obwiednię wzmacniacza i edytor LFO w oknie przebiegu.

Volume (Głośność)

Ustawia poziom próbki.

Volume LFO (Głośność LFO)

Umożliwia wybór głośności LFO i ustawienie głębokości modulacji głośności LFO.

Pan (Panorama)

Ustawia pozycję próbki w panoramie stereo.

Pan LFO (Panorama LFO)

Umożliwia wybór panoramy LFO i ustawienie głębokości modulacji panoramy LFO.

POWIĄZANE LINKI

Edytory obwiedni na stronie 599

Envelope Editors (Edytory obwiedni)

Można dostosować krzywe obwiedni **Pitch**, **Filter** i **Amp**. Każda z tych obwiedni może zawierać do 128 węzłów.

- Kliknij **Show/Hide Pitch Modulators** (Pokaż/Ukryj modulatory wysokości dźwięku), **Show/Hide Filter Modulators** (Pokaż/ukryj modulatory filtrów) lub **Show/Hide Amp Modulators** (Pokaż/ukryj modulatory wzmacniacza) w nagłówku sekcji, aby pokazać/ukryć odpowiedni edytor obwiedni i sekcję LFO.



Obwiednia wysokości dźwięku (Pitch)



Obwiednia filtrów



Obwiednia wzmacniacza

Envelope Amount (Ilość obwiedni)

Określa, jak bardzo wybrana obwiednia wpływa na dźwięk. Parametr ten pozwala na wartości dodatnie i ujemne. Jeśli **Envelope Amount** (wartość obwiedni) jest ustawiona na 0, obwiednia nie daje żadnego efektu.

UWAGA

Ten parametr jest dostępny tylko dla **Pitch** i **Filter**.

Envelope display (Wyświetlacz obwiedni)

Pokazuje krzywą wysokości dźwięku, filtra lub obwiedni wzmacniacza. Można to dostosować, dodając, przynosząc i usuwając węzły. Węzły (attack) ataku (A), (sustain) utrzymania (S) i (release) uwolnienia (R) są zawsze widoczne i nie można ich usunąć. Obok węzła uwolnienia pokazany jest czas uwolnienia obwiedni.

Mode (Tryb)

Określa sposób odtwarzania odpowiedniej obwiedni po jej uruchomieniu.

- Wybierz opcję **Sustain**, aby odtworzyć obwiednię od pierwszego węzła do węzła podtrzymania. Poziom podtrzymania jest utrzymywany tak długo, jak długo grasz nutę. Kiedy zwolnisz nutę, obwiednia będzie kontynuować etapy następujące po podtrzymaniu. Ten mod jest odpowiedni dla zapętlnych sampli.
- Wybierz opcję **Loop** (Pętla), aby odtworzyć obwiednię od pierwszego węzła do węzłów pętli. Następnie pętla jest powtarzana tak długo, jak długo trzymany jest klawisz. Kiedy zwolnisz nutę, obwiednia będzie kontynuować odtwarzanie etapów następujących po przedłużeniu. Ten tryb nadaje się do dodawania ruchu do podtrzymania obwiedni.

- Wybierz **One Shot** (Jeden strzał), aby odtworzyć obwiednię od pierwszego do ostatniego węzła, nawet jeśli zwolnisz klawisz. Obwiednia nie ma stopnia podtrzymania. Ten tryb jest odpowiedni dla sampli perkusyjnych.
- Wybierz opcję **Sample Loop** (pętla próbki), aby zachować naturalny atak próbki. Zanik obwiedni nie rozpoczyna się, dopóki próbka nie osiągnie początku pętli próbki. Jeśli ustawisz drugi węzeł na maksymalny poziom i użyjesz kolejnych węzłów do kształtowania zaniku podczas fazy pętli próbki, obwiednia wpłynie tylko na fazę pętli. Atak obwiedni jest nadal wykonywany.

Velocity (Prędkość)

Określa, jak prędkość wpływa na poziom odpowiedniej obwiedni. Poziom obwiedni zależy od ustawienia dynamiki i siły uderzenia w klawisz. Wyższe wartości zwiększają poziom obwiedni, im mocniej naciśniesz klawisz.

Time (Czas)

Ustawia wartość czasu dla wybranego węzła.

Sync (Synchronizuj)

Aktywuje/dezaktywuje synchronizację tempa dla odpowiedniej obwiedni. **Grid** ustawia podstawową wartość nuty dla synchronizacji tempa obwiedni. **Trpl** pozwala ustawić nuty bazowe trioli.

POWIĄZANE LINKI

Wybieranie węzłów na stronie 601

Dodawanie i usuwanie węzłów na stronie 601

Dostosowywanie krzywej obwiedni na stronie 602

Funkcje powiększania w edytorach obwiedni na stronie 602

Synchronizowanie obwiedni z tempem projektu na stronie 607

Wybieranie węzłów

Można wybrać pojedyncze węzły lub wiele węzłów. Wybrane węzły są edytowane razem.

- Aby wybrać węzeł, kliknij go w edytorze graficznym. Pole **Time** (Czas) w górnej części graficznego edytora obwiedni pokazuje parametry wybranego węzła.
- Aby dodać węzeł do zaznaczenia, **Shift** – kliknij węzeł.
- Aby wybrać wiele węzłów, narysuj wokół nich prostokąt za pomocą myszy. Jeśli wybrano wiele węzłów, w polu **Time** (Czas) wyświetlane są parametry węzła oznaczonego białą ramką.
- Aby wybrać wszystkie węzły obwiedni, naciśnij **Ctrl/Cmd -A**.
- Jeśli edytor obwiedni ma fokusa na klawiaturze, możesz wybrać następny lub poprzedni węzeł za pomocą **strzałki w lewo** i **strzałki w prawo**.

POWIĄZANE LINKI

Fokus klawiatury w oknie projektu na stronie 80

Dodawanie i usuwanie węzłów

Do krzywej obwiedni można dodać maksymalnie 128 węzłów.

- Aby dodać węzeł, kliknij dwukrotnie miejsce, w którym chcesz dodać węzeł.
- Aby usunąć węzeł, kliknij go dwukrotnie.
- Aby usunąć kilka wybranych węzłów, naciśnij klawisz **Delete** lub **Backspace**.

UWAGA

- Nie możesz usunąć ataku (A), podtrzymania (S) ani węzła uwolnienia (R).
- Wszystkie węzły dodane po węźle podtrzymującym zawsze wpływają na fazę uwalniania obwiedni.

Dopasowywanie krzywej obwiedni

Edytor obwiedni umożliwia dostosowanie krzywej obwiedni poprzez przeciąganie.

- Aby przesunąć węzeł w poziomie lub w pionie, kliknij go i przeciągnij.
- Aby przesunąć krzywą obwiedni w pionie pomiędzy dwoma węzłami, kliknij ją i przeciągnij.

Funkcje powiększania w edytorach obwiedni

Oś pionowa edytora obwiedni wyświetla poziom. Oś pozioma wyświetla czas.

- Aby powiększyć lub pomniejszyć, kliknij przyciski + lub - po prawej stronie paska przewijania pod edytorem obwiedni lub użyj odpowiednich poleceń klawiszowych.
- Aby powiększyć lub pomniejszyć bieżącą pozycję, kliknij oś czasu i przeciągnij w górę lub w dół.
- Aby powiększyć określony region, przytrzymaj **Alt/Opt**, kliknij i przeciągnij myszką nad regionem.

POWIĄZANE LINKI

Polecenia klawiszowe na stronie 1123

Edytor LFO

Sampler Control (próbnik sterowany) zapewnia dwa monofoniczne LFO. Te LFO są obliczane tylko raz i zasilają wszystkie głosy w tym samym czasie.



LFO

Umożliwia wybór LFO 1 lub 2 do edycji.

Sync (Synchronizacja)

Definiuje sposób ustawiania prędkości odpowiedniego LFO.

- **Off** (Wył.) umożliwia ustawienie prędkości LFO w Hz.
- **Tempo + Retrig** umożliwia ustawienie szybkości LFO w wartościach nut. Wynikowa stawka zależy od tempa Twojego projektu.
- **Tempo + Beat** umożliwia ustawienie szybkości LFO w wartościach nut. Wynikowa stawka zależy od tempa Twojego projektu. Dodatkowo na podstawie aktualnej pozycji obliczana jest aktualna faza startowa.

Retrigger (Uruchom ponownie)

Określa, czy LFO jest uruchamiane ponownie w określonej fazie początkowej, gdy zostanie wyzwolona nowa nuta. Ten parametr jest dostępny dla trybów synchronizacji **Off** i **Tempo + Retrig** (Powtórz).

- Jeśli wybrano **Off**, LFO nie zostanie zrestartowane.
- **First Note** (Pierwsza nuta) restartuje LFO, kiedy nuta zostanie wyzwolona i nie będzie przytrzymywana żadna inna nuta.
- **Each Note** (Każda nuta) uruchamia LFO za każdym razem, gdy zostanie wyzwolona nuta.

MW

Umożliwia skalowanie poziomu wyjściowego LFO za pomocą pokrętła modulacji na klawiaturze. Umożliwia to na przykład kontrolowanie vibracji dźwięku za pomocą pokrętła modulacji.

Waveform (Przebieg)

Ustawia kształt fali dla wybranego LFO. Możesz dostosować wybrany kształt fali za pomocą kontrolki **Shape** (Kształt) po prawej stronie.

- **Sine** (Sinus) zapewnia płynną modulację, odpowiednią dla vibrato lub tremolo. **Shape** (Kształt) dodaje dodatkowe harmoniczne do kształtu fali.
- **Triangle** (Trójkąt) jest podobny do **Sine**. **Shape** w sposób ciągły zmienia kształt fali trójkątnej na trapezoidalną.
- **Saw** (Piła) wykonuje cykl rampowy. **Shape** w sposób ciągły zmienia kształt fali od rampy w dół do trójkąta i w górę.
- **Pulse** (Impuls) wytwarza modulację stopniową, podczas której modulacja przełącza się gwałtownie pomiędzy dwiema wartościami. **Shape** stale zmienia stosunek pomiędzy wysokim i niskim stanem fali. Jeśli **Shape** jest ustawiony na 50%, generowana jest równa fala prostokątna.
- **Ramp** (Rampa) jest podobna do przebiegu **Saw** (piły). **Shape** coraz częściej milczy, zanim rozpocznie się wzrost liczby zębów piłokształtnych.
- **Log** generuje modulację logarytmiczną. **Shape** w sposób ciągły zmienia krzywiznę logarytmiczną z ujemnej na dodatnią.
- **S & H 1** wytwarza losowo stopniowaną modulację, gdzie każdy krok jest inny. **Shape** umieszcza rampy pomiędzy stopniami i zmienia sygnał próbki i zatrzymania na płynny sygnał losowy po całkowitym skręceniu w prawo.
- **S & H 2** jest podobne do **S & H 1**. Kroki zmieniają się pomiędzy losowo wysokimi i niskimi wartościami. **Shape** umieszcza rampy pomiędzy stopniami i zmienia sygnał próbki i zatrzymania na płynny sygnał losowy po całkowitym skręceniu w prawo.

Freq (Częstotliwość)

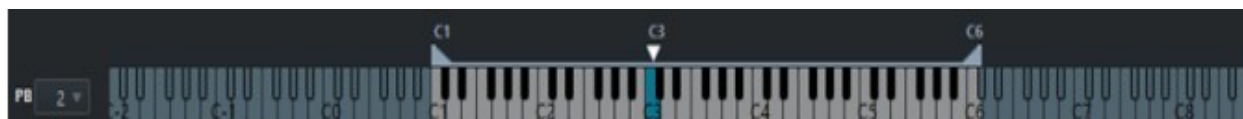
Kontroluje częstotliwość modulacji, czyli prędkość LFO. Jeśli **Sync** jest aktywowany dla odpowiedniego LFO, prędkość jest określona w ułamkach uderzeń. Jeśli **Sync** (synchronizacja) jest wyłączona, możesz ustawić częstotliwość w Hz.

Phase (Faza)

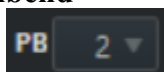
Ustawia początkową fazę przebiegu po ponownym uruchomieniu LFO. Jeśli **RND** jest aktywowane, każda nuta zaczyna się od losowej fazy początkowej.

Sekcja Klawiatury

W sekcji klawiatury **Sampler Control** (Próbnik sterowany) możesz ustawić tonację główną i zakres tonacji sampla, a także zakres modulacji pokrętła Pitchbend na klawiaturze MIDI.



Pitchbend



Określa maksymalną modulację stosowaną podczas przesuwania pokrętła Pitchbend na klawiaturze MIDI. Można ustawić zakres pitchbend w krokach półtonowych do 24 półtonów.

Key range handles (Zakres uchwytów klawiszowych)



Określa zakres tonacji próbki.

UWAGA

Ustawiony zakres tonacji jest używany w trybie **Normal** i **AudioWarp**.

Uchwyt klawisza głównego



Określa klawisz główny próbki.

POWIĄZANE LINKI

Ręczne ustawianie klucza głównego na stronie 605

Ustawianie zakresu klawiszy na stronie 606

Przykładowe funkcje edycji i odtwarzania

Cała edycja sampli w **Sampler Control** (Próbnik sterowany) nie ma charakteru destrukcyjnego.

Ustawianie początku i końca próbki

Ustawiając początek i koniec próbki, możesz określić, jaki zakres próbki będzie odtwarzany po naciśnięciu klawisza na klawiaturze MIDI.

WARUNEK WSTĘPNY

Załadowałeś próbkę do **Sampler Control** (Próbnik sterowany).

PROCEDURA

1. Na ekranie przebiegu przeciągnij uchwyt **Set Sample Start** (Ustaw początek próbki) w prawo, aby dostosować punkt początkowy próbki.
2. Przeciągnij uchwyt **Set Sample End** (Ustaw koniec próbki) w lewo, aby dostosować punkt końcowy próbki.

WYNIK

Po uruchomieniu próbki odtwarzany jest tylko zdefiniowany zakres pomiędzy uchwytem początkowym i końcowym.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

- Można przesuwać jednocześnie znaczniki początku i końca próbki, zachowując ich względną odległość, przesuując kursor myszy pomiędzy obydwojema znacznikami i przeciągając pasek łączący.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy nie wybrano trybu **Loop** (pętli).

- Możesz przyciąć długość próbki do zdefiniowanego zakresu odtwarzania, klikając **Trim Sample** (Przytnij próbkę) na pasku narzędzi **Sampler Control**.

POWIĄZANE LINKI

Wyświetlanie przebiegu na stronie 594

Pasek narzędzi próbnika sterowanego (Sampler Control) na stronie 590

Konfigurowanie pętli dla próbek audio

Można ustawić pętlę odtwarzaną po wywołaniu próbki.

WARUNEK WSTĘPNY

Załadowałeś próbkę do **Sampler Control** (Próbnik sterowany).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi kliknij **Loop Mode** (Tryb pętli) i wybierz tryb pętli z wyskakującego menu. Pokazane zostaną uchwyty **Set Sustain Loop Start** (Ustaw początek pętli podtrzymującej) i **Set Sustain Loop End** (Ustaw koniec pętli podtrzymującej oraz zielona nakładka zakresu pętli).
2. Przeciągnij uchwyty **Set Sustain Loop Start** i **Set Sustain Loop End**, aby dostosować punkty początkowe i końcowe pętli. Aby uzyskać płynne przejście pętli, spróbuj dopasować kształt zielonej nakładki zakresu pętli do kształtu szarej próbki.

UWAGA

Nie można przeciągnąć punktów początkowych i końcowych pętli poza zdefiniowany zakres próbki.

WYNIK

Kiedy wywołujesz próbkę w trybie pętli, używany jest zdefiniowany zakres pętli.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

- Można jednocześnie przesuwając znaczniki początku i końca pętli, przeciągając obszar pomiędzy znacznikami pętli.

POWIĄZANE LINKI

Ustawianie początku i końca próbki na stronie 604.

Ręczne ustawienie klawisza głównego

Root Key (Klawisz główny) pokazuje oryginalną wysokość próbki. Czasami, jeśli próbka nie zawiera żadnych informacji o tonacji głównej lub jeśli chcesz, aby próbka była odtwarzana w innej wysokości, musisz ręcznie ustawić tonację główną. W trybie **Slice** (Plasterek) obniżenie klawisza głównego pozwala zwiększyć liczbę plasterków, które można zamapować na klawiaturze.

UWAGA

Jeśli załadujesz próbkę, która nie zawiera żadnych informacji o klawiszu głównym, klawisz główny zostanie automatycznie ustawiony na C3.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W sekcji klawiatury funkcji **Sampler Control** kliknij i przeciągnij uchwyt klawisza głównego.
 - Na pasku narzędzi **Sampler Control** kliknij dwukrotnie pole **Root Key** i wprowadź nowy klawisz główny za pomocą klawiatury komputera, kółka myszy lub klawiatury MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja dotycząca klawiatur na stronie 603

Ustawianie zakresu klawiszy na stronie 606

Krojenie próbek na stronie 607

Ustawianie zakresu klawiszy

Można określić zakres klawiszy dla próbki. Jest to przydatne w przypadku próbek, które brzmią dobrze tylko w określonym zakresie tonacji.

WARUNEK WSTĘPNY

Załadowałeś próbkę do **Sampler Control** (Próbnika sterowanego).

PROCEDURA

- W sekcji klawiatury dostosuj zakres klawiszy, przeciągając uchwyty zakresu nad wyświetlaczem klawiatury.

WYNIK

Tylko klawisze w określonym zakresie klawiszy odtwarzają dźwięk po uruchomieniu.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja dotycząca klawiatur na stronie 603

Odtwarzanie próbek

Po załadowaniu próbki audio do narzędzia **Sampler Control** możesz ją odtworzyć za pomocą zewnętrznej klawiatury MIDI lub **On Screen Keyboard** (klawiatury ekranowej).

WARUNEK WSTĘPNY

Załadowałeś próbkę do **Sampler Control** i dokonałeś edycji wszystkich próbek oraz dokonałeś ustawień. Zainstalowałeś i skonfigurowałeś klawiaturę MIDI.

PROCEDURA

1. Na liście utworów aktywuj opcję **Monitor** dla ścieżki samplera.
2. Opcjonalnie: Na pasku narzędzi **Sampler Control** (próbnika sterowanego) aktywuj opcję **Fixed Pitch** (Stała wysokość tonu). Umożliwia to odtwarzanie próbki w jej oryginalnej wysokości i szybkości.
3. Uderz kilka nut na klawiaturze lub użyj **On-Screen Keyboard** (klawiatury ekranowej), aby odtworzyć próbkę.

WYNIK

Jeśli opcja **Fixed Pitch** (Stała wysokość tonu) jest wyłączona, odtwarzana jest próbka, a wysokość dźwięku jest definiowana na podstawie granych nut. Jeśli naciśniesz niższe klawisze, próbka zostanie odtworzona z niskim tonem. Jeśli naciśniesz wyższe klawisze, próbka zostanie odtworzona z wyższą tonacją.

Jeśli włączona jest opcja **Fixed Pitch**, próbka jest odtwarzana w oryginalnej wysokości.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby użyć dźwięku edytowanej próbki w swoim projekcie, utwórz lub nagraj zdarzenie MIDI na ścieżce samplera.

POWIĄZANE LINKI

Monitorowanie poprzez Cubase na stronie 268

Klawiatura ekranowa na stronie 261

Pasek narzędzi Sampler Control (próbnika sterowanego) na stronie 590

Zdarzenia MIDI na stronie 202

Podstawowe metody nagrywania na stronie 263

Synchronizowanie obwiedni z tempem projektu

Możesz zsynchronizować **Pitch Envelope** (Obwiednia wysokości tonu), **Filter Envelope** (Obwiednia filtra) i **Amp Envelope** (Obwiednia wzmacniacza) z tempem swojego projektu. Umożliwia to ustawienie czasów obwiedni odnoszących się do muzycznych przedziałów czasowych, niezależnie od zmian tempa.

WARUNEK WSTĘPNY

Załadowałeś próbkę do **Sampler Control** (Próbnika sterowanego)

PROCEDURA

1. W odpowiedniej sekcji obwiedni ustaw opcję **Sync** (Synchronizacja) na **On** (Wł).
2. Użyj **Grid** i **Trpl**, aby ustawić wartość nuty. Ustawia to rozdzielczość nuty, do której przyciągane są węzły obwiedni, gdy zbliżają się wystarczająco blisko.

UWAGA

- Pole **Time** (Czas) węzła obwiedni wyświetla czasy w ułamkach całej nuty. Ułamek jest zawsze zredukowany do najmniejszej możliwej wartości, na przykład 2/16 jest wyświetlane jako 1/8.
- Możesz także ręcznie wprowadzić wartości nut w polu **Time**. Węzły obwiedni, które nie odpowiadają dokładnie wartości nuty, wyświetlają najbliższą wartość nuty.

Normalizowanie próbek

Można normalizować próbki do wartości docelowej. Dodatkowa kontrola wzmocnienia umożliwia późniejsze dostrojenie wartości wzmocnienia.

WARUNEK WSTĘPNY

Załadowałeś próbkę do **Sampler Control**.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Sampler Control** ustaw **Normalization Level** (Poziom normalizacji) jako wartość docelową.
2. Kliknij opcję **Normalize Sample** (Normalizuj próbkę). Próbkę normalizuje się do wartości docelowej.
3. Użyj opcji **Sample Gain** (Wzmocnienie próbki), aby dostroić wynik normalizacji.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi **Sampler Control** (Próbnika sterowanego) na stronie 590.

Krojenie próbek

Próbki można podzielić na kilka części, które są mapowane na klawiaturze, dzięki czemu można odtwarzać każdy plasterek osobno.

WARUNEK WSTĘPNY

Załadowałeś próbkę do **Sampler Control**.

PROCEDURA

1. W sekcji odtwarzania kliknij **Slice** (Kawałek, fragment).
2. Opcjonalnie: Zmień **Slice Mode** (Tryb krojenia), dostosuj parametry krojenia i dodaj lub usuń znaczniki krojenia.
3. Opcjonalnie: Jeśli chcesz zwiększyć liczbę plasterków, które można zamapować na klawiaturze, obniż klawisz główny w sekcji klawiatury.

WYNIK

Plasterki są automatycznie mapowane na klawiaturę, zaczynając od ustawionego klawisza głównego. Kawalek możesz odtworzyć, naciskając odpowiedni klawisz na klawiaturze MIDI.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Możesz utworzyć odpowiednią frazę MIDI w swoim projekcie, przeciągając przycisk **Drag MIDI Phrase to Project** (Przeciagnij frazę MIDI do projektu) na ekran zdarzeń. Dzięki temu możesz zmienić kolejność plasterków.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja odtwarzania na stronie 595

Ręczne ustawianie klawisza głównego na stronie 605

Ustawianie zakresu klawiszy na stronie 606

Przesyłanie próbek z **Sampler Control** (próbnika sterowanego) do **VST Instruments**

Możesz przysyłać próbki audio ze wszystkimi ustawieniami, które dokonałeś w **Sampler Control** do określonych instrumentów Steinberg VST.

Przesyłanie próbek audio z modułu **Sampler Control** do instrumentu VST powoduje utworzenie nowej ścieżki instrumentu na liście ścieżek. Ten nowy utwór zostanie dodany poniżej ścieżki samplera. Próbka audio i wszystkie jej ustawienia są ładowane do instrumentu VST.

Możesz przysyłać próbki audio z **Sampler Control** do następujących instrumentów Steinberg VST:

- Groove Agent
- Groove Agent SE
- HALion
- Padshop
- Backbone (Szkielet)

Przesyłanie próbki

WARUNEK WSTĘPNY

Zainstalowałeś Groove Agent, Groove Agent SE, HALion, Padshop lub Backbone. Załadowałeś próbkę audio do **Sampler Control** (próbnika sterowanego).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Sampler Control** kliknij **Transfer to New Instrument** (Prześlij do nowego instrumentu).
2. W wyskakującym menu wybierz instrument, do którego chcesz przenieść próbkę.

WYNIK

Na liście ścieżek pod ścieżką samplera tworzona jest nowa ścieżka instrumentu. Ścieżka instrumentu ma taką samą nazwę jak ścieżka samplera. Próbka audio i jej ustawienia zostaną załadowane do wybranego instrumentu VST

UWAGA

Jeżeli parametr nie jest dostępny dla instrumentu VST wybranego jako docelowego, to albo nie zostanie przesłany, albo zostanie dostosowany do podobnego parametru w instrumencie VST. Obowiązuje co następuje:

- Groove Agent/Groove Agent SE: Ustawienia LFO i filtrów nie są używane.
- Padshop: Nie stosuje się przycinania próbek. Transfer w trybie odtwarzania **AudioWarp** ustawia ustawienia ziarna na **Number** (liczbę) 2 ziaren i odpowiednio wartość **Speed** (prędkości). Przesyłanie w trybie odtwarzania plasterków wykorzystuje tylko wybrany **Slice** (plasterek).
- Backbone (Szkielet): Przycinanie próbek nie jest używane. Transfer w trybie odtwarzania **AudioWarp** aktywuje tryb **Resynth** i odpowiednio ustawia wartość **Speed**. Przesyłanie w trybie **Slice Mode** (odtwarzania plasterków) wykorzystuje tylko wybrany plasterek.

POWIĄZANE LINKI

Przesyłanie próbki na stronie 608

Pool (Pula)

Za każdym razem, gdy nagrywasz ścieżkę audio, na dysku twardym tworzony jest plik. Do puli dodawane jest odniesienie do tego pliku w postaci klipu. Za każdym razem, gdy nagrywasz na ścieżce audio, na dysku twardym tworzony jest plik. Odniesienie do tego pliku w postaci klipu zostanie dodane do puli.

W Puli obowiązują następujące zasady:

- Wszystkie klipy audio i wideo należące do projektu są wymienione w **Pool (Puli)**.
- Każdy projekt ma oddzielną **Pool (Pulę)**.

Sposób, w jaki **Pool (Pula)** wyświetla foldery i ich zawartość, jest podobny do sposobu, w jaki Eksplorator plików/macOS Finder wyświetla foldery i listy plików. W **Pool (Puli)** możesz wykonywać operacje wpływające na pliki na dysku oraz operacje wpływające tylko na klipy.

Operacje mające wpływ na pliki

- Importowanie klipów (pliki audio mogą być automatycznie kopiowane i/lub konwertowane)
- Konwersja formatów plików
- Zmiana nazw klipów (zmienia to również nazwy plików, do których istnieją odnośniki na dysku) i regionów
- Usuwanie klipów
- Przygotowanie archiwów plików do tworzenia kopii zapasowych
- Minimalizowanie plików

Operacje wpływające na klipy

- Kopiowanie klipów
- Przesłuchanie klipów
- Organizowanie klipów
- Stosowanie przetwarzania dźwięku do klipów
- Zapisywanie lub importowanie kompletnych plików puli

Pool Window (Okno pula)

Okno Pula umożliwia zarządzanie plikami multimedialnymi aktywnego projektu.

Aby otworzyć **Pool (Pulę)**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na pasku narzędzi okna **Project** kliknij **Open Pool Window** (Otwórz okno puli). Jeśli ta ikona nie jest widoczna, musisz aktywować opcję **Media & MixConsole Windows** w menu kontekstowym paska narzędzi.
- Wybierz opcję **Project > Pool** (Projekt > Pula).
- Wybierz opcję **Media > Open Pool Window** (Media > Otwórz okno puli).

Media	Used	Status	Mus	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio													
Bass Drum In	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Bass-01	3			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:11 m	Wave	11/22/2010	7. 3. 1. 87		[Windows] C:\Users
Bass Drum Out	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Choir	3			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 1:28 m	Wave	11/22/2010	15. 1. 2. 19		[Windows] C:\Users
Close L-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Close R-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Doubled Voice	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 3. 80		[Windows] C:\Users
FX Voices	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 2. 56		[Windows] C:\Users
HiHat-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Lead Guitar	2			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:04 m	Wave	11/22/2010	4. 1. 2. 49		[Windows] C:\Users
Lead Voice	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:17 m	Wave	11/22/2010	7. 4. 3. 22		[Windows] C:\Users
Mono	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Overhead L	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Overhead R	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 2 1	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 1:56 m	Wave	11/22/2010	19. 3. 1. 67		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 3 1	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:11 m	Wave	11/22/2010	11. 2. 3. 15		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 2	2			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:22 m	Wave	11/22/2010	2. 1. 1. 0		[Windows] C:\Users
Snare Bottom	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Snare Top	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Solo_1	12			130.00	4/4	-	Standard - Mi: 44.100 kHz	24 bit Mono 17.365 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80		[Windows] C:\Users
Solo_2	13			130.00	4/4	-	Standard - Mi: 44.100 kHz	24 bit Mono 17.166 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 20		[Windows] C:\Users
Solo_3	14			130.00	4/4	-	Standard - Mi: 44.100 kHz	24 bit Mono 17.074 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80		[Windows] C:\Users
Solo_4	13			130.00	4/4	-	Standard - Mi: 44.100 kHz	24 bit Mono 16.544 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 50		[Windows] C:\Users
Tom 1-02	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Tom 2	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users

Zawartość **Pool** (Puli) jest podzielona na następujące foldery:

Audio Folder (Folder Audio)

Zawiera wszystkie klipy audio i regiony znajdujące się w projekcie.

Jeśli projekt zawiera jedną lub więcej ścieżek samplera, w folderze **Audio** tworzony jest dedykowany podfolder **Sampler Track** (ścieżki samplera). Ten podfolder zawiera wszystkie klipy sampli, które załadowałeś do **Sampler Control** (Próbnik sterowany).

Video folder (Folder wideo)

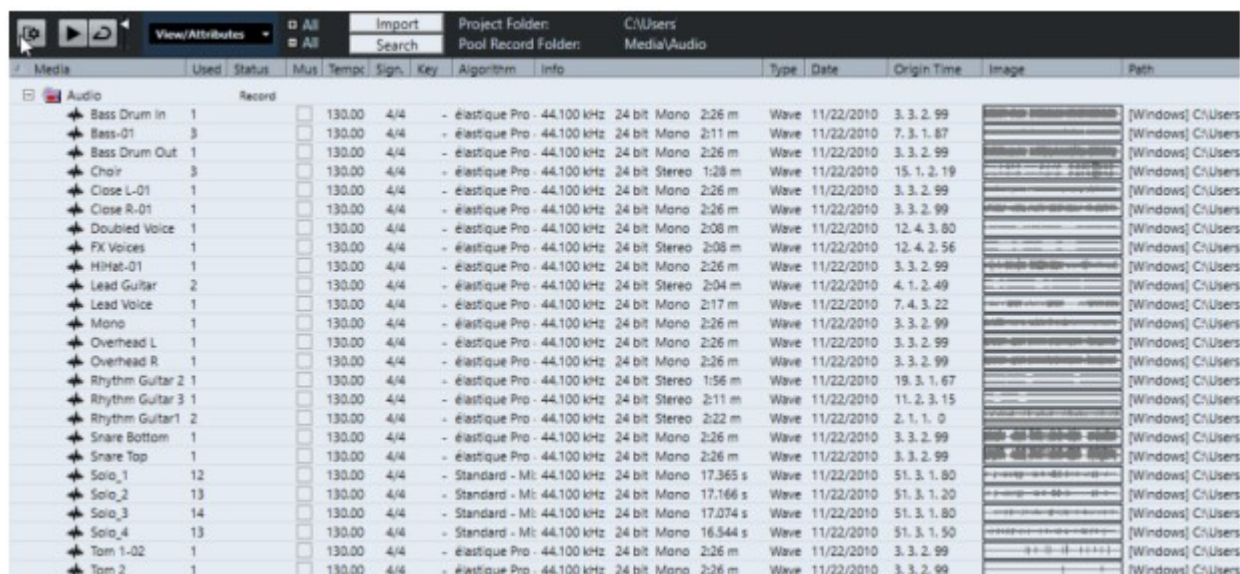
Zawiera wszystkie klipy wideo znajdujące się w projekcie.

Trash folder (Folder śmieci)

Zawiera nieużywane klipy, które zostały przeniesione tutaj w celu późniejszego trwałego usunięcia z dysku twardego.

Kolumny okna Pool (Puli)

Kolumny okna **Pool** wyświetlają informacje o klipach i regionach.



Media	Used	Status	Mus	Temp	Sign	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio		Record											
➤ Bass Drum In	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Bass-01	3			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:11 m	Wave	11/22/2010	7. 3. 1. 87		[Windows] C:\Users
➤ Bass Drum Out	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Choir	3			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 1:28 m	Wave	11/22/2010	15. 1. 2. 19		[Windows] C:\Users
➤ Close L-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Close R-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Doubled Voice	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 3. 80		[Windows] C:\Users
➤ FX Voices	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 2. 56		[Windows] C:\Users
➤ HiHat-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Lead Guitar	2			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:04 m	Wave	11/22/2010	4. 1. 2. 49		[Windows] C:\Users
➤ Lead Voice	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:17 m	Wave	11/22/2010	7. 4. 3. 22		[Windows] C:\Users
➤ Mono	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Overhead L	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Overhead R	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Rhythm Guitar 2	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 1:56 m	Wave	11/22/2010	19. 3. 1. 67		[Windows] C:\Users
➤ Rhythm Guitar 3	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:11 m	Wave	11/22/2010	11. 2. 3. 15		[Windows] C:\Users
➤ Rhythm Guitar1	2			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:22 m	Wave	11/22/2010	2. 1. 1. 0		[Windows] C:\Users
➤ Snare Bottom	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Snare Top	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Solo_1	12			130.00	4/4	-	Standard - M: 44.100 kHz	24 bit Mono 17.365 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80		[Windows] C:\Users
➤ Solo_2	13			130.00	4/4	-	Standard - M: 44.100 kHz	24 bit Mono 17.166 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 20		[Windows] C:\Users
➤ Solo_3	14			130.00	4/4	-	Standard - M: 44.100 kHz	24 bit Mono 17.074 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80		[Windows] C:\Users
➤ Solo_4	13			130.00	4/4	-	Standard - M: 44.100 kHz	24 bit Mono 16.544 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 50		[Windows] C:\Users
➤ Tom 1-02	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
➤ Tom 2	1			130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users

Dostępne są następujące kolumny:

Media

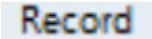




Zawiera foldery **Audio**, **Video** i **Trash** (Kosz). Jeśli foldery zostaną otwarte, zostaną wyświetlone nazwy klipów lub regionów, które można edytować.

Used (Używane)

Wyświetla liczbę przypadków użycia klipu w projekcie. Jeśli w tej kolumnie nie ma wpisu, odpowiedni klip nie jest używany.

Status

Wyświetla różne ikony powiązane z bieżącym stanem **Pool** (puli) i klipu. Mogą być wyświetlane następujące symbole:

- **Record folder** (Folder nagrań)  Wskazuje folder nagrań.
- **Proces** (Przetwarzaj)  Wskazuje, że klip został przetworzony.
- **Missing** (Brak)  Wskazuje, że projekt zawiera odwołanie do klipu, ale brakuje go w puli.
- **External** (Zewnętrzne)  Wskazuje, że plik, do którego odnosi się klip, jest plik zewnętrzny, na przykład znajduje się poza bieżącym folderem **Audio** projektu.
- **Recorded** (Nagrano)  Wskazuje, że klip został nagrany w otwartej wersji projektu. Jest to przydatne do szybkiego wyszukiwania ostatnio nagranych klipów.

Musical Mode (Tryb muzyczny)

Możesz użyć trybu muzycznego, aby dopasować tempo pętli audio do tempa projektu. Pole wyboru w tej kolumnie umożliwia włączenie lub wyłączenie trybu muzycznego. Jeśli w kolumnie Tempo wyświetla się „???” przed aktywacją trybu muzycznego należy wprowadzić prawidłowe tempo.

Tempo

Wyświetla tempo plików audio, jeśli są dostępne. Jeżeli nie określono tempa, w kolumnie wyświetli się „???”.

Sign. (Podpis).

Wyświetla metrum, na przykład „4/4”.

Key (Klawisz)

Wyświetla klawisz główny, jeśli został określony dla pliku.

Algorithm (Algorytm)

Wyświetla wstępnie ustawiony algorytm używany podczas przetwarzania pliku audio.

- Aby zmienić domyślne ustawienie wstępne, kliknij nazwę ustawienia wstępnego i wybierz inne ustawienie wstępne z wyskakującego menu.

Info (Informacje)

W przypadku klipów audio w tej kolumnie wyświetlana jest częstotliwość próbkowania, głębia bitowa, liczba kanałów i długość.

W przypadku regionów wyświetla czas rozpoczęcia i zakończenia w ramkach.

W przypadku klipów wideo wyświetla liczbę klatek na sekundę, rozdzielczość, liczbę klatek i długość.

Type (Typ)

Wyświetla format pliku klipu.

Date (Data)

Wyświetla datę ostatniej zmiany pliku audio.

Origin Time (Czas powstania)

Wyświetla pierwotną pozycję początkową, w której klip został nagrany w projekcie. Ponieważ ta wartość może służyć jako podstawa dla opcji **Insert into Project** (Wstaw do projektu) w **Media** (Mediach) lub menu kontekstowym, możesz ją zmienić, jeśli wartość **Origin Time** (Czas powstania) jest niezależna (na przykład nie dla regionów).

W puli możesz zmienić wartość, edytując **Origin Time**. W oknie **Project** możesz zmienić wartość, przesuując zdarzenie w nowe miejsce i wybierając **Audio > Update Origin** (Audio > Aktualizuj początek).

Image (Obraz)

Wyświetla obrazy przebiegów klipów audio lub regionów.

Path (Ścieżka)

Wyświetla ścieżkę do lokalizacji klipu na dysku twardym.

Reel Name (Nazwa rolki filmu)

Jeśli zaimportowałeś plik OMF, może on zawierać ten atrybut, który będzie następnie pokazany w tej kolumnie. Opisuje szpulę lub taśmę, z której pierwotnie przechwycono nośnik.

UWAGA

Możesz zmienić kolejność kolumn, klikając nagłówek i przeciągając w lewo lub w prawo.

Pasek narzędzi okna Pool (puli).

Pasek narzędzi zawiera narzędzia i ustawienia do pracy w **Pool**.

Show Info (Pokaż informacje)



Pokazuje/ukrywa linię informacyjną.

Audition (Przesłuchanie)



Odtwarza wybrany plik audio.

Audition Loop (Pętla przesłuchań)



Zapętla odtwarzanie do momentu dezaktywacji **Audition**

Audition Volume (Głośność przesłuchania)



Umożliwia regulację głośności.

View/Attributes (Widok/atributy)

Umożliwia włączenie/wyłączenie atrybutów wyświetlanych w oknie **Pool** (Pula).

+/- All (+/- Wszystko)

Otwiera/zamyka wszystkie foldery.

Import

Umożliwia importowanie plików multimedialnych do puli.

Search (Szukaj)

Umożliwia przeszukiwanie puli i podłączonych dysków w poszukiwaniu plików multimedialnych.

Project Folder (Folder projektu)

Wyświetla ścieżkę do folderu aktywnego projektu.

Pool Record Folder (Folder rekordów puli)

Wyświetla ścieżkę do folderu **Record** aktywnego projektu. Domyślnie jest to folder **Audio**. Możesz jednak utworzyć nowy podfolder **Audio** i wyznaczyć go jako folder nagrań w **Pool** (puli).

Info Line (Linia informacyjna)

Linia informacyjna pokazuje informacje o wydarzeniu lub części wybranej w **Pool** (Puli).

- Aby aktywować linię informacyjną, kliknij **Show Info** (Pokaż informacje) po lewej stronie paska narzędzi.

Wiersz informacyjny zawiera następujące informacje:

Audio Files (Pliki audio)

Liczba plików audio w puli.

Used (Używane)

Liczba używanych plików audio.

Total Size (Całkowity rozmiar)

Całkowity rozmiar wszystkich plików audio w puli.

External Files (Pliki zewnętrzne)

Liczba plików w puli, które nie znajdują się w folderze projektu (na przykład pliki wideo).

Praca z Pool (Pulą)

UWAGA

Większość funkcji menu głównego związanych z pulą jest także dostępna w menu kontekstowym **Pool**.

Zmiana nazw klipów lub regionów w puli

WAŻNE

Zmiana nazw klipów lub regionów w **Pool** (puli) powoduje również zmianę nazw plików odniesienia na dysku. Zaleca się zmianę nazw klipów lub regionów w **Pool**. W przeciwnym razie odniesienie z klipu do pliku może zostać utracone.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz klip lub region i kliknij istniejącą nazwę.
2. Wprowadź nową nazwę i naciśnij **Return**.

POWIĄZANE LINKI

Brakujące pliki na stronie 620

Powielanie klipów w Puli

Możesz tworzyć duplikaty klipów i stosować do nich różne metody przetwarzania.

UWAGA

Powielenie klipu nie powoduje utworzenia nowego pliku na dysku, ale nową wersję klipu do edycji, która odnosi się do tego samego pliku audio.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz klip, który chcesz zduplikować.
2. Wybierz opcję **Media > New Version** (Multimedia > Nowa wersja).

WYNIK

Nowa wersja klipu pojawi się w tym samym folderze **Pool**. Zduplikowany klip ma taką samą nazwę jak oryginał, ale po nim znajduje się numer wersji. Regiony w klipie są również kopiowane, ale zachowują swoją nazwę.

Wstawianie klipów do projektu

Aby wstawić klip do projektu, możesz użyć poleceń wstawiania z menu **Media** lub przeciągnąć i upuścić.

Wstawianie klipów do projektu za pomocą poleceń menu

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz klipy, które chcesz wstawić do projektu.
2. Wybierz opcję **Media > Insert into Project** (Media > Wstaw do projektu) i wybierz jedną z opcji wstawiania. Jeśli wybranych jest kilka klipów, zdecyduj, czy chcesz je wstawić na jednej ścieżce, czy każdy na innej ścieżce.

UWAGA

Klipy są ustawione w taki sposób, że ich punkty przyciągania są wyrównane z wybraną pozycją wstawiania. Jeśli chcesz dostosować punkt przyciągania przed wstawieniem klipu, kliknij dwukrotnie klip, aby otworzyć **Sample Editor** (Edytor próbek). Tutaj możesz dostosować pozycję przyciągania, a następnie wykonać opcje wstawiania.

WYNIK

Klip zostanie wstawiony na wybranej ścieżce lub na nowej ścieżce audio. W przypadku wybrania kilku ścieżek klip zostanie wstawiony na pierwszej wybranej ścieżce.

POWIĄZANE LINKI

Dostosowywanie punktu przyciągania na stronie 529

Wstawianie klipów do projektu metodą przeciągnij i upuść

Możesz przeciągnąć klip z **Pool** (puli) do okna **Project** (projektu).

Przyciąganie jest brane pod uwagę, jeśli **Snap** (przyciąganie) jest włączone

Jeśli przeciągniesz klip do okna **Project**, pojawi się kursor krzyżowy i podpowiedź. Etykieta wskazuje położenie na osi czasu, w którym znajduje się punkt przyciągania klipu.

Jeśli umieścisz klip w pustym obszarze listy ścieżek, czyli tam, gdzie nie istnieje żadna ścieżka, dla wstawionego zdarzenia zostanie utworzona nowa ścieżka.

UWAGA

Jeśli naciśniesz i przytrzymasz **Shift** podczas przeciągania klipu z puli na wydarzenie, klip w tym zdarzeniu zostanie zastąpiony.

POWIĄZANE LINKI

Dostosowywanie punktu przyciągania na stronie 529

Zastępowanie klipów w zdarzeniach na stronie 201

Kursor krzyżowy na stronie 88

Usuwanie klipów z puli

Możesz usuwać klipy z **Pool** (puli), usuwając lub nie usuwając odpowiednich plików z dysku twardego.

Usuwanie klipów z puli

Możesz usuwać klipy z **Pool** (puli) bez usuwania odpowiednich plików z dysku twardego

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz klipy, które chcesz usunąć, i wybierz **Edit > Delete** (Edycja > Usuń). Możesz także nacisnąć **Backspace** lub **Delete**.
2. W zależności od tego, czy klipy są wykorzystywane przez wydarzenie, dostępne są następujące opcje:
 - Jeśli klipy są wykorzystywane przez zdarzenie, kliknij **Remove** (Usuń), a następnie kliknij **Remove from Pool** (Usuń z puli).
 - Jeśli klipy nie zostaną wykorzystane w zdarzeniu, kliknij **Remove from Pool**.

WYNIK

Klipy nie są już dostępne w puli tego projektu, ale pliki nadal istnieją na dysku twardym i można ich używać w innych projektach itp. Tę operację można cofnąć.

Usuwanie plików z dysku twardego

Możesz usunąć klipy z **Pool** (puli), usuwając odpowiedni plik z dysku twardego. Aby trwale usunąć plik z dysku twardego, należy najpierw przenieść odpowiednie klipy do folderu **Trash** (Kosz) w **Pool**.

WAŻNE

Upewnij się, że pliki audio, które chcesz usunąć, nie są używane w innych projektach.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz klipy, które chcesz usunąć z dysku twardego i wybierz **Edit > Delete** (Edycja > Usuń). Możesz także nacisnąć **Backspace** lub **Delete** albo przeciągnąć klipy do folderu **Trash** (Kosz).

UWAGA

Możesz odzyskać klip lub region z folderu **Trash** (Kosz), przeciągając go z powrotem do folderu **Audio** lub **Video**.

2. W zależności od tego, czy klipy są wykorzystywane przez zdarzenie, dostępne są następujące opcje:

- Jeśli klipy są używane w ramach zdarzenia, kliknij **Remove** (Usuń), a następnie kliknij **Trash** (Kosz).
- Jeśli klipy nie są używane w ramach zdarzenia, kliknij **Trash** (Kosz).

3. Wybierz opcję **Media > Empty Trash** (Multimedia > Opróżnij kosz).

4. Kliknij opcję **Erase** (Wymaż).

WYNIK

Pliki zostaną usunięte z dysku twardego.

Usuwanie nieużywanych klipów z puli

Wszystkie klipy, które nie są użyte w projekcie, znajdziesz w **Pool** (Puli). Dzięki temu możesz szybko usunąć wszystkie nieużywane klipy.

WARUNEK WSTĘPNY

Okno **Pool** jest otwarte.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **Media > Remove Unused Media** (Multimedia > Usuń nieużywane multimedia)

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby przenieść pliki do folderu **Trash** (Kosz), wybierz **Trash**.
- Aby usunąć klipy z puli, wybierz opcję **Remove from Pool** (Usuń z puli).

Usuwanie regionów z puli

PROCEDURA

- W **Pool** (Puli) wybierz region i wybierz **Edit > Delete** (Edytuj > Usuń). Możesz także nacisnąć **Backspace** lub **Delete**

WAŻNE

Nie zostaniesz ostrzeżony, jeśli region jest nadal używany.

Lokalizowanie zdarzeń i klipów

Możesz szybko wyświetlić, do których klipów należą wybrane zdarzenia i do jakich zdarzeń należą wybrane klipy.

Lokalizowanie zdarzeń za pomocą klipów w Pool (Puli).

Które zdarzenia w projekcie odnoszą się do konkretnego klipu, możesz dowiedzieć się w Puli.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz jeden lub więcej klipów.
2. Wybierz opcję **Media > Select in Project** (Media > Wybierz w projekcie).

WYNIK

Wszystkie zdarzenia odnoszące się do wybranych klipów są teraz zaznaczone w oknie **Project**.

Lokalizowanie klipów poprzez zdarzenia w oknie projektu

W oknie **Project** możesz dowiedzieć się, który klip należy do konkretnego zdarzenia.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz jedno lub więcej zdarzeń.
2. Wybierz opcję **Audio > Find Selected in Pool** (Audio > Znajdź wybrane w puli).

WYNIK

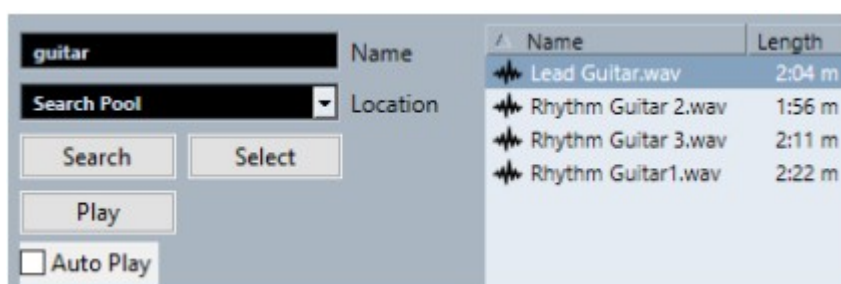
Odpowiednie klipy zostaną umieszczone i wyróżnione w **Pool** (Puli).

Wyszukiwanie plików audio

Funkcje wyszukiwania pomagają zlokalizować pliki audio w Pool (Puli), na dysku twardym lub na innych nośnikach. Działa to podobnie do zwykłego wyszukiwania plików, ale z dodatkowymi funkcjami.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) kliknij **Search** (Szukaj) na pasku narzędzi.
W dolnej części okna pojawi się okienko wyszukiwania zawierające funkcje wyszukiwania.



2. W polu **Name** (Nazwa) określ wyszukiwane pliki.
Możesz użyć częściowych nazw lub symboli wieloznacznych (*)

UWAGA

Znaleziono tylko pliki audio w obsługiwanych formatach.

3. Użyj wyskakującego menu **Location** (Lokalizacja), aby określić, gdzie szukać. W wyskakującym menu znajdują się wszystkie dyski lokalne i nośniki wymienne.

- Aby ograniczyć wyszukiwanie do określonych folderów, wybierz opcję **Select Search Path** (Wybierz ścieżkę wyszukiwania) i w otwartym oknie dialogowym wybierz folder, w którym chcesz przeszukiwać.

Wyszukiwanie obejmujeabrany folder i wszystkie podfoldery.

UWAGA

Foldery wybrane ostatnio za pomocą funkcji **Select Search Path** (Wybierz ścieżkę wyszukiwania) pojawiają się w wyskakującym menu, dzięki czemu można je szybko wybrać ponownie.

4. Kliknij **Search** (Szukaj).

Rozpocznie się wyszukiwanie, a **Search** (Wyszukiwanie) zostanie oznaczone etykietą **Stop** (Zatrzymaj)

- Aby anulować wyszukiwanie, kliknij **Stop**.

Po zakończeniu wyszukiwania znalezione pliki zostaną wyświetlone po prawej stronie.

- Aby odsłuchać plik, zaznacz go na liście i użyj elementów sterujących odtwarzaniem po lewej stronie (**Play** (Odtwórz), **Stop** (Zatrzymaj), **Pause** (Wstrzymaj) i **Loop** (Pętla)). Jeśli włączone jest automatyczne odtwarzanie, wybrane pliki będą odtwarzane automatycznie.
- Aby zaimportować plik do **Pool** (Puli), kliknij dwukrotnie plik na liście lub zaznacz go i kliknij **Import** (Importuj).

5. Aby zamknąć okienko wyszukiwania, kliknij ponownie **Search** (Szukaj) na pasku narzędzi.

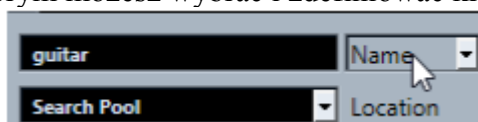
Korzystanie z funkcji wyszukiwania rozszerzonego

Oprócz kryterium wyszukiwania **Name** (Nazwa) dostępne są dodatkowe filtry wyszukiwania.

Rozszerzone opcje wyszukiwania pozwalają na szczegółowe wyszukiwanie, pomagając opanować nawet największą bazę danych dźwiękowych.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) kliknij **Search** (Szukaj) na pasku narzędzi. Panel wyszukiwania wyświetlany jest w dolnej części okna **Pool**.
2. Kliknij opcję **Name** (Nazwa), aby otworzyć wyskakujące menu wyszukiwania rozszerzonego, w którym możesz wybrać i zdefiniować kryterium wyszukiwania.



Menu zawiera także podmenu **Add Filter** (Dodaj filtr) i **Presets** (Ustawienia wstępne).

Kryteria wyszukiwania posiadają następujące parametry:

- **Name** (Nazwa): częściowe nazwy lub symbole wieloznaczne (*)
- **Size** (Rozmiar): mniejszy niż, większy niż, równy, pomiędzy (dwoma wartościami), w sekundach, minutach, godzinach i bajtach
- **Bit Depth** (Głębina bitowa): 8 bitów, 16 bitów, 24 bity, 32 bity, 32 bity float, 64 bity float
- **Channels** (Kanały): mono, stereo i od 3 do 16
- **Sample Rate** (Częstotliwość próbkowania): różne wartości, wybierz opcję **Other** (Inne), aby uzyskać dowolne ustawienie
- **Date** (Data): różne zakresy wyszukiwania.

3. Wybierz jedno z kryteriów wyszukiwania w wyskakującym menu. Kryterium wyszukiwania zmieni się na wybrane kryterium.

4. Opcjonalnie: Aby wyświetlić więcej opcji wyszukiwania, otwórz wyskakujące menu wyszukiwania rozszerzonego, wybierz podmenu **Add Filter** (Dodaj filtr) i wybierz element.

5. Opcjonalnie: Aby zapisać ustawienia filtra wyszukiwania jako ustawienie wstępne, otwórz wyskakujące menu wyszukiwania rozszerzonego, wybierz **Presets > Save Preset** (Ustawienia wstępne > Zapisz ustawienie wstępne) i wprowadź nazwę ustawienia wstępnego. Zapisane ustawienia wstępne zostaną dodane do podmenu **Presets** (Ustawienia wstępne).

6. Opcjonalnie: Aby usunąć gotowe ustawienia filtra wyszukiwania, otwórz wyskakujące menu wyszukiwania rozszerzonego, wybierz ustawienie wstępne, a następnie wybierz opcję **Remove Preset** (Usuń ustawienie wstępne).

Brakujące pliki

Kiedy po otwarciu projektu brakuje jednego lub więcej plików, otwiera się okno dialogowe **Resolve Missing Files** (Rozwiąż brakujące pliki). Jeśli klikniesz **Close** (Zamknij), projekt zostanie otwarty bez brakujących plików.

W **Pool** (Puli) możesz sprawdzić, które pliki uznaje się za brakujące. Jest to sygnalizowane znakiem zapytania w kolumnie **Status**.

Plik uznaje się za brakujący, jeśli spełniony jest jeden z następujących warunków:

- Plik został przeniesiony lub zmieniono jego nazwę poza program od czasu ostatniej pracy nad projektem i zignorowałeś okno dialogowe **Resolve Missing Files** (Rozwiąż brakujące pliki) podczas otwierania projektu w bieżącej sesji.
- Podczas bieżącej sesji przeniosłeś plik lub zmieniłeś jego nazwę poza program.
- Przeniosłeś lub zmieniłeś nazwę folderu, w którym znajdują się brakujące pliki.

Lokalizowanie brakujących plików

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **Media > Find Missing Files** (Multimedia > Znajdź brakujące pliki).
2. W oknie dialogowym **Resolve Missing Files** zdecyduj, czy chcesz, aby program znalazł plik za Ciebie (Search (Szukaj)), czy chcesz go znaleźć samodzielnie (Locate (Zlokalizuj)), czy też chcesz określić, w którym katalogu program będzie szukać pliku (Folder).
- Jeśli wybierzesz opcję **Search** (Szukaj), otworzy się okno dialogowe umożliwiające określenie folderu lub dysku, który program będzie skanował. Kliknij opcję **Search Folder** (Wyszukaj folder), wybierz katalog lub dysk i kliknij przycisk **Start**. Jeśli zostanie znaleziony, wybierz plik z listy i kliknij **Accept** (Akceptuj). Następnie Cubase próbuje automatycznie zmapować wszystkie pozostałe brakujące pliki.
- Jeżeli wybierzesz opcję **Locate** (Znajdź), otworzy się okno dialogowe umożliwiające ręczne zlokalizowanie pliku. Wybierz plik i kliknij **Open** (Otwórz).
- Jeśli wybierzesz **Folder**, otworzy się okno dialogowe umożliwiające określenie katalogu, w którym można znaleźć brakujący plik. Może to być preferowana metoda, jeśli zmieniłeś nazwę folderu zawierającego brakujący plik lub go przeniosłeś, ale plik nadal ma tę samą nazwę. Po wybraniu odpowiedniego folderu program znajdzie plik i będzie można zamknąć okno dialogowe.

Rekonstrukcja brakujących plików edycji

Jeśli nie można znaleźć brakującego pliku, jest to zwykle sygnalizowane znakiem zapytania w kolumnie **Status** w **Pool** (Puli). Jeśli jednak brakujący plik jest plikiem edycji (plikiem tworzonym podczas przetwarzania dźwięku i przechowywanym w folderze **Edits** w folderze projektu), program może go zrekonstruować, odtwarzając edycję w formacie oryginalnego pliku dźwiękowego.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) zlokalizuj klipy, dla których brakuje plików.
2. Sprawdź kolumnę **Status** (Stan). Jeśli status plików to "Reconstructible" („Można do rekonstrukcji”), Cubase może je zrekonstruować.
3. Wybierz klipy, które można zrekonstruować i wybierz opcję **Media > Reconstruct** (Media > Rekonstruuuj).

WYNIK

Następuje edycja i odtwarzane są pliki edycji.

Usuwanie brakujących plików z Pool (puli)

Jeśli Pula zawiera pliki audio, których nie można znaleźć ani zrekonstruować, warto je usunąć.

PROCEDURA

- W oknie **Pool** (Pula) wybierz **Media > Remove Missing Files** (Multimedia > Usuń brakujące pliki).

WYNIK

Wszystkie brakujące pliki z **Pool** i odpowiadające im zdarzenia z okna **Project** zostaną usunięte.

Przesłuchiwanie klipów w Pool (Puli)

Możesz odsłuchiwać klipy w puli za pomocą poleceń klawiszowych, przycisku **Audition** (Przesłuchanie) lub klikając obraz przebiegu klipu.

- Używaj poleceń klawiszowych.
Jeśli w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Transport**) aktywujesz opcję **Playback Toggle Triggers Local Preview** (Przełączanie odtwarzania wyzwala lokalny podgląd), możesz użyć **Space** (Spacja) do odsłuchania. Działa to tak samo, jak aktywacja **Audition** na pasku narzędzi.
- Wybierz klip i aktywuj **Audition** (Przesłuchanie).
Odtworzony zostanie cały klip. Aby zatrzymać odtwarzanie, kliknij ponownie **Audition**.
- Kliknij obraz przebiegu, aby wyświetlić klip.
Klip będzie odtwarzany od wybranego miejsca na fali do końca. Aby zatrzymać odtwarzanie, kliknij opcję **Audition** lub gdziekolwiek indziej w oknie **Pool** (Pula).

Jeśli audio jest aktywowane, kierowane jest bezpośrednio do **Control Room** (Reżyserki). Kiedy **Control Room** jest wyłączony, dźwięk jest kierowany do szyny **Main Mix** (domyślne wyjście), z pominięciem ustawień kanału audio, efektów i korektora dźwięku (EQ).

UWAGA

Możesz dostosować poziom odsłuchu za pomocą miniaturowego suwaka poziomu na pasku narzędzi. Nie ma to wpływu na normalny poziom odtwarzania.

Jeśli aktywowałeś **Audition Loop** (Pętla przesłuchania) przed przesłuchaniem, dzieje się co następuje:

- Kiedy klikniesz **Audition** (Przesłuchanie), aby odsłuchać klip, klip będzie powtarzany w nieskończoność, aż do zatrzymania odtwarzania poprzez ponowne kliknięcie **Audition** lub **Audition Loop**.
- Po kliknięciu obrazu fali w celu odsłuchania fragmentu, od wybranego punktu do końca klipu, klip będzie powtarzany w nieskończoność, aż do zatrzymania odtwarzania.

Otwieranie klipów w Sample Editor (edytorze próbek)

Edytor próbek umożliwia szczegółową edycję klipu.

- Aby otworzyć klip w **Sample Editor**, kliknij dwukrotnie ikonę przebiegu klipu lub nazwę klipu w kolumnie **Media**.
- Aby otworzyć określony region klipu w **Sample Editor**, kliknij dwukrotnie region w **Pool** (Puli). Można tego użyć na przykład do ustawienia punktu przyciągania klipu. Kiedy później wstawisz klip z puli do projektu, zdefiniowany punkt przyciągania umożliwi jego odpowiednie wyrównanie.

POWIĄZANE LINKI

Dostosowywanie punktu przyciągania na stronie 529

Importowanie multimediiów

Okno dialogowe **Import Medium** (Importuj nośnik) umożliwia importowanie plików bezpośrednio do **Pool** (puli).

Aby otworzyć okno dialogowe, wybierz opcję **Media > Import Medium** (Multimedia > Importuj nośnik) lub kliknij opcję **Import** (Importuj) na pasku narzędzi **Pool** (Pula).

Spowoduje to otwarcie standardowego okna dialogowego pliku, w którym możesz przejść do innych folderów, plików odsłuchu itp. Można importować następujące formaty plików audio:

- Wave (Fala) (normalna lub nadawana)
- AIFF i AIFC (skompresowany AIFF)
- REX lub REX 2
- FLAC (darmowy bezstratny kodek audio)
- MPEG Layer 2 i Layer 3 (pliki MP2 i MP3)
- Ogg Vorbis (pliki OGG)
- Windows Media Audio (tylko Windows)
- Wave 64 (Fala 64) (pliki W64)

Możliwe są następujące cechy:

- Stereo lub mono
- Dowolna częstotliwość próbkowania

UWAGA

Pliki, które mają inną częstotliwość próbkowania niż częstotliwość próbkowania projektu, są odtwarzane z niewłaściwą szybkością i wysokością.

- 8 bit, 16 bit, 24 bit, 32 bit, 32 bit float lub 64 bit float
- Różne formaty wideo

UWAGA

Możesz także użyć poleceń z podmenu **Import** (Importuj) w menu **File** (Plik), aby zaimportować pliki audio lub wideo do **Pool** (puli).

POWIĄZANE LINKI

Pliki Wave na stronie 1068

Importowanie plików ReCycle na stronie 290

Obsługiwane formaty skompresowanych plików audio na stronie 287

Zgodność plików wideo na stronie 1097

Importowanie płyt audio CD do Pool (puli)

Możesz importować ścieżki lub fragmenty ścieżek z płyty audio CD bezpośrednio do **Pool**.

Spowoduje to otwarcie okna dialogowego, w którym możesz określić, które ścieżki mają zostać skopiowane z płyty CD, przekonwertowane na pliki audio i dodane do **Pool**.

- Aby zaimportować płytę audio CD do puli, wybierz opcję **Media > Import Audio CD** (Media > Importuj płytę audio CD).

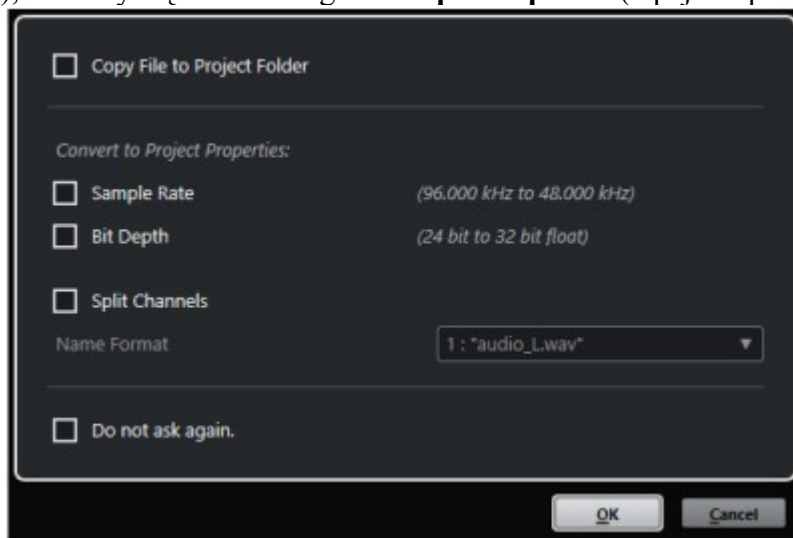
POWIĄZANE LINKI

Importowanie ścieżek audio CD na stronie 287

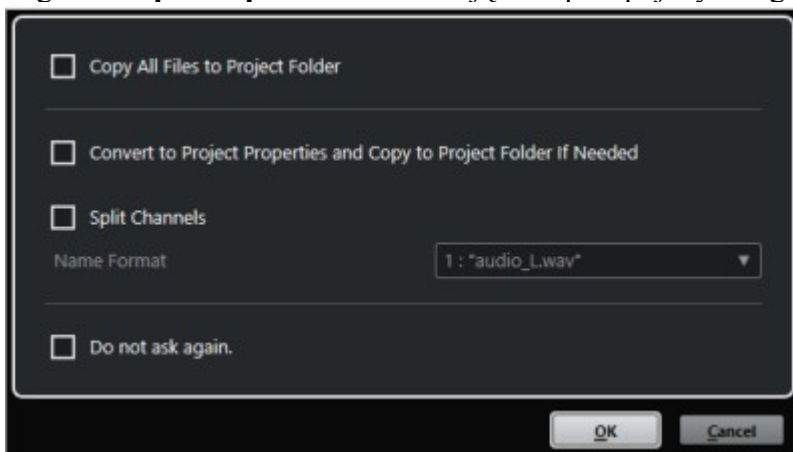
Okno dialogowe **Import Options (Opcje importu)**

Okno dialogowe **Import Options** pozwala określić sposób importowania plików audio do **Pool** (puli).

- Jeśli wybierzesz plik w oknie dialogowym **Import Medium (Nośnik importu)** i klikniesz **Open (Otwórz)**, otworzy się okno dialogowe **Import Options (Opcje importu)**.



Okno dialogowe **Import Options** umożliwiające import pojedynczego pliku



Okno dialogowe **Import Options** umożliwiające import wielu plików

Copy File to Project Folder/Copy All Files to Project Folder (Skopiuj plik do folderu projektu/Kopiuj wszystkie pliki do folderu projektu)

Kopiuje plik audio do folderu **Audio** projektu, a klip odnosi się do kopii. Dezaktywuj tę opcję, aby klip odnosił się do oryginalnego pliku w oryginalnej lokalizacji. W tym przypadku jest on oznaczony w **Pool** (Puli) jako „external (zewnętrzny)”.

Convert to Project Settings/Convert to Project Settings and Copy to Project Folder If Needed (Konwertuj na ustawienia projektu/Konwertuj na ustawienia projektu i w razie potrzeby skopiuj do folderu projektu)

Konwertuje zaimportowany plik, jeśli częstotliwość próbkowania lub głębia bitowa różnią się od ustawień w oknie dialogowym Ustawienia projektu. W przypadku importu pojedynczego pliku możesz wybrać, które właściwości mają być konwertowane.

Split Channels (Rozdzielone kanały)

Dzieli pliki audio stereo lub wielokanałowe na odpowiednią liczbę plików mono, po jednym dla każdego kanału, i kopiuje zaimportowane pliki do folderu **Audio** projektu. Rozdzielone pliki są wstawiane do projektu i do **Pool** (puli) jako osobne ścieżki mono. Wyskakujące menu **Name Format** (Format nazwy) pozwala określić sposób nazywania rozdzielonych plików. Zapewnia to kompatybilność z innymi produktami podczas wymiany plików audio.

Do not ask again (Nie pytaj ponownie)

Zawsze importuje pliki zgodnie z ustawieniami bez ponownego otwierania okna dialogowego. Możesz zresetować tę opcję w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing** (Edycja) – strona **Audio**).

POWIĄZANE LINKI

Kolumny okna Pool (Puli) na stronie 612

Konwertowanie plików na stronie 627

Eksportowanie regionów jako plików audio

Jeśli w klipie audio utworzyłeś regiony, można je wyeksportować jako osobne pliki audio. Jeśli masz dwa klipy odnoszące się do tego samego pliku audio, możesz utworzyć osobny plik audio dla każdego klipu.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz region, który chcesz wyeksportować.
2. Wybierz opcję **Audio > Bounce Selection** (Audio > Wybór odbicia).
3. Wybierz folder, w którym chcesz utworzyć nowy plik i kliknij **OK**.
4. Opcjonalnie: Jeśli używasz opcji **Bounce Selection** (Zaznaczanie odbicia), aby utworzyć oddzielny plik audio dla klipu, który odnosi się do tego samego pliku audio co inny klip, wprowadź nazwę nowego pliku audio.

WYNIK

W określonym folderze zostanie utworzony nowy plik audio. Plik ma nazwę regionu i jest automatycznie dodawany do **Pool** (Puli)

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie zdarzeń audio z regionów na stronie 528

Zmiana folderu rekordów puli

Wszystkie klipy audio nagrane w projekcie są zapisywane w folderze **Pool Record**. Folder **Pool Record** jest oznaczony tekstem **Record** w kolumnie **Status** i kropką na samym folderze.

Domyślnie jest to główny folder **Audio**. Możesz jednak utworzyć nowy podfolder **Audio** i wyznaczyć go jako folder **Pool Record**.

UWAGA

Foldery utworzone w **Pool** (Puli) służą wyłącznie do porządkowania plików w Puli. Wszystkie pliki są nagrywane w folderze określonym jako folder **Pool Record**.

PROCEDURA

1. W **Pool** (puli) wybierz folder **Audio** lub dowolny klip audio.

UWAGA

Nie możesz wyznaczyć folderu **Video** ani żadnego z jego podfolderów jako folderu **Pool Record**.

2. Wybierz opcję **Media > Create Folder** (Multimedia > Utwórz folder).
3. Zmień nazwę nowego folderu.
4. Wybierz nowy folder i wybierz opcję **Media > Set Pool Record Folder** (Media > Ustaw folder nagrań puli) lub kliknij kolumnę **Status** (Stan) nowego folderu..

WYNIK

Nowy folder stanie się folderem **Pool Record**. Każdy dźwięk nagrany w projekcie jest zapisywany w tym folderze.

Porządkowanie klipów i folderów

Jeśli zgromadzisz dużą liczbę klipów w Puli, szybkie znalezienie konkretnych przedmiotów może być trudne. Rozwiązaniem może być organizowanie klipów w nowych podfolderach o nazwach odzwierciedlających treść. Na przykład możesz umieścić wszystkie efekty dźwiękowe w jednym folderze, wszystkie główne wokale w innym itp.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz folder, dla którego chcesz utworzyć podfolder.

UWAGA

Nie można umieszczać klipów audio w folderze wideo i odwrotnie.

2. Wybierz opcję **Media > Create Folder** (Multimedia > Utwórz folder).
3. Zmień nazwę folderu.
4. Przeciągnij klipy do nowego folderu.

Stosowanie przetwarzania do klipów w Pool (puli)

Możesz zastosować przetwarzanie dźwięku do klipów z **Pool** w taki sam sposób, jak do zdarzeń w oknie **Project**.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz klipy, które chcesz przetworzyć.
2. Wybierz opcję **Audio > Direct Offline Processing** (Audio > Bezpośrednie przetwarzanie offline) i wybierz metodę przetwarzania.

WYNIK

Symbol fali wskazuje, że klipy zostały przetworzone.

POWIĄZANE LINKI

Bezpośrednie przetwarzanie offline na stronie 475

Cofanie przetwarzania

Możesz cofnąć przetwarzanie zastosowane do klipów.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz klip, z którego chcesz usunąć obróbkę.
2. Wybierz opcję **Audio > Direct Offline Processing** (Audio > Bezpośrednie przetwarzanie offline).
3. Wybierz akcję, którą chcesz usunąć i kliknij **Delete** (Usuń).

Minimalizowanie plików

Możesz zminimalizować pliki audio zgodnie z rozmiarem klipów audio, do których odwołuje się projekt. Pliki utworzone przy użyciu tej opcji zawierają tylko te fragmenty plików audio, które są faktycznie użyte w projekcie.

Może to znacznie zmniejszyć rozmiar projektu, jeśli duże fragmenty plików audio nie są wykorzystywane. Dlatego opcja jest przydatna do celów archiwizacji po zakończeniu projektu.

WAŻNE

Ta operacja trwale zmienia wybrane pliki audio w **Pool** (Puli). Tego nie da się cofnąć. Jeśli chcesz utworzyć jedynie zminimalizowane pliki audio jako kopię, pozostawiając oryginalny projekt nienaruszony, możesz skorzystać z opcji **Back up Project** (Utwórz kopię zapasową projektu).

UWAGA

Minimalizowanie plików usuwa całą historię edycji.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz pliki, które chcesz zminimalizować.
2. Wybierz opcję **Media > Minimize File** (Multimedia > Minimalizuj plik).
3. Kliknij **Minimize** (Minimalizuj).

Po zakończeniu minimalizacji odniesienia do plików w zapisanym projekcie tracą ważność.

4. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zapisać zaktualizowany projekt, kliknij **Save Now** (Zapisz teraz).
- Aby kontynuować niezapisany projekt, kliknij **Later** (Później).

WYNIK

W odpowiednich plikach audio w folderze **Pool Record** pozostają tylko te fragmenty audio, które są faktycznie użyte w projekcie.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie kopii zapasowych projektów na stronie 110

Importowanie i eksportowanie plików puli

Możesz importować lub eksportować **Pool** (pule) jako oddzielny plik. Rozszerzenie pliku to „.npl”.

- Aby zaimportować plik **Pool** (pula), wybierz **Media > Import Pool** (Media > Importuj pulę). Kiedy importujesz plik **Pool**, jego odniesienia do plików są dodawane do bieżącej puli.

UWAGA

Ponieważ pliki audio i wideo są jedynie odniesieniami, ale nie są zapisywane w pliku **Pool**, import puli jest użyteczny tylko wtedy, gdy masz dostęp do wszystkich plików odniesienia. Pliki te mają najlepiej te same ścieżki plików, co podczas zapisywania **Pool**.

- Aby wyeksportować plik **Pool** (puli), wybierz **Media > Export Pool** (Media > Eksportuj pulę). Można także zapisywać i otwierać biblioteki, czyli samodzielne pliki puli, które nie są powiązane z projektem.

POWIĄZANE LINKI

Współpraca z bibliotekami na stronie 627

Współpraca z bibliotekami

Możesz używać bibliotek do zapisywania efektów dźwiękowych, pętli, klipów wideo itp. oraz przesyłania multimedialnych z biblioteki do projektu za pomocą przeciągnięcia i upuszczenia.

- Aby utworzyć nową bibliotekę, wybierz **File > New Library** (Plik > Nowa biblioteka). Musisz określić folder projektu dla nowej biblioteki, w którym będą przechowywane pliki multimedialne. Biblioteka pojawia się jako osobne okno puli.
- Aby otworzyć bibliotekę, wybierz **File > Open Library** (Plik > Otwórz bibliotekę).
- Aby zapisać bibliotekę, wybierz **File > Save Library** (Plik > Zapisz bibliotekę).

Konwersja plików

W **Pool** (Puli) możesz konwertować pliki do innego formatu.

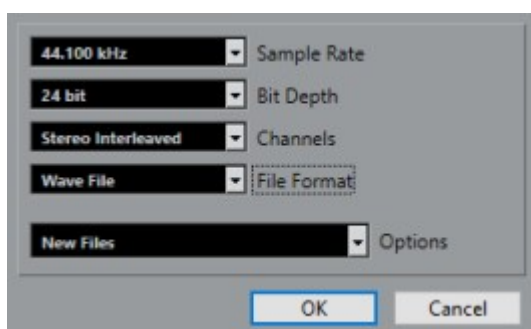
PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz pliki, które chcesz skonwertować.
2. Wybierz opcję **Media > Convert Files** (Multimedia > Konwertuj pliki).
3. W oknie dialogowym **Convert Options** (Opcje konwersji) wprowadź zmiany i kliknij **OK**.

Okno dialogowe Convert Options (Opcji konwersji)

W tym oknie dialogowym możesz konwertować pliki audio w **Pool** (puli)

- Aby otworzyć okno dialogowe **Convert Options** (Opcje konwersji), wybierz klip w oknie **Pool** (Pula) i wybierz **Media > Convert Files** (Media > Konwertuj pliki).



Sample Rate (Częstotliwość próbkowania)

Umożliwia konwersję na inną częstotliwość próbkowania.

Bit Depth (Głębokość bitowa)

Umożliwia konwersję do wersji 16-bitowej, 24-bitowej, 32-bitowej, 32-bitowej typu float lub 64-bitowej wersji float.

Channels (Kanały)

Umożliwia konwersję do formatu mono lub stereo z przeplotem.

File Format (Format pliku)

Umożliwia konwersję do formatu Wav, AIFF, FLAC, Wav 64 lub Broadcast Wave.

Options (Opcje)

W wyskakującym menu **Options** możesz ustawić jedną z następujących opcji:

- **New Files** (Nowe Pliki)

Tworzy kopię pliku w folderze audio i konwertuje ten nowy plik zgodnie z wybranymi atrybutami. Nowy plik zostanie dodany do puli, ale wszystkie odniesienia do klipów nadal wskazują oryginalny, nieprzekonwertowany plik.

- **Replace Files** (Zamień pliki)

Konwertuje oryginalny plik bez zmiany odniesień do klipów. Jednakże odniesienia zostaną zapisane przy następnej akcji zapisu.

- **New + Replace in Pool** (Nowy + Wymień w puli)

Tworzy nową kopię z wybranymi atrybutami, zastępuje oryginalny plik nowym w puli i przekierowuje bieżące odniesienia do klipów z oryginalnego pliku do nowego pliku. Wybierz tę opcję, jeśli chcesz, aby Twoje klipy audio nawiązywały do przekonwertowanego pliku, ale chcesz zachować oryginalny plik na dysku, na przykład jeśli plik jest używany w innych projektach.

Wyodrębnianie dźwięku z pliku wideo

Możesz wyodrębnić dźwięk z plików wideo. Spowoduje to automatyczne wygenerowanie nowego klipu audio, który pojawi się w folderze **Pool Record**.

UWAGA

Ta funkcja nie jest dostępna w przypadku plików wideo MPEG-1.

PROCEDURA

1. W oknie **Pool** (Pula) wybierz **Media > Extract Audio from Video File** (Multimedia > Wyodrębnij audio z pliku wideo).
2. Wybierz plik wideo, z którego chcesz wyodrębnić dźwięk i kliknij **Open** (Otwórz).

WYNIK

Dźwięk jest wyodrębniany z pliku wideo. Plik audio otrzymuje ten sam format i częstotliwość próbkowania/szerokość jak w bieżącym projekcie oraz taką samą nazwę jak plik wideo.

MediaBay i Media Rack

Możesz zarządzać plikami multimedialnymi na komputerze, a także ustawieniami wstępnymi z wielu źródeł z poziomu **MediaBay** (zaton multimediów) lub **Media Rack** (stojaka na nośniki).

Okno **MediaBay** oferuje zaawansowane funkcje do pracy z plikami multimedialnymi i zarządzania elementami bazy danych. Aby wyświetlić pliki multimedialne znajdujące się na komputerze wewnątrz **MediaBay**, należy przeskanować foldery lub woluminy zawierające pliki, aby zostały one dodane do bazy danych

Media Rack (Stojak na nośniki) w prawej strefie okna **Project** umożliwia dostęp do niektórych najważniejszych funkcji **MediaBay** ze stałej strefy okna **Project**. Aby uzyskać szybki dostęp do określonych plików multimedialnych, **Media Rack** umożliwia dodanie określonych folderów na komputerze jako ulubionych. Pliki multimedialne w ulubionych folderach dodanych do **Media Rack** są automatycznie skanowane i dodawane do bazy danych.

POWIĄZANE LINKI

Okno MediaBay na stronie 640

Skanowanie folderów na stronie 643

Media Rack (Stojak na nośniki) w prawej strefie na stronie 629

Dodawanie ulubionych za pomocą strony Ulubione na stronie 638

Dodawanie ulubionych przy użyciu strony przeglądarki plików na stronie 638

Media Rack in Right Zone (Stojak na media w prawej strefie)

Media Rack (Stojak na nośniki) w prawej strefie okna **Project** umożliwia dostęp do funkcji **MediaBay** ze stałej strefy okna **Project**.

- Aby otworzyć **Media Rack** (stojak na multimedia) w prawej strefie, kliknij opcję **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę) na pasku narzędzi okna **Project** i na górze prawej strefy kliknij zakładkę **Media**.

Media Rack (Stojak na multimedia) otwiera się na stronie **Home** (głównej) zawierającej różne kafelki. Te kafelki odpowiadają dostępnym typom mediów.

POWIĄZANE LINKI

Pokazywanie/ukrywanie stref na stronie 45

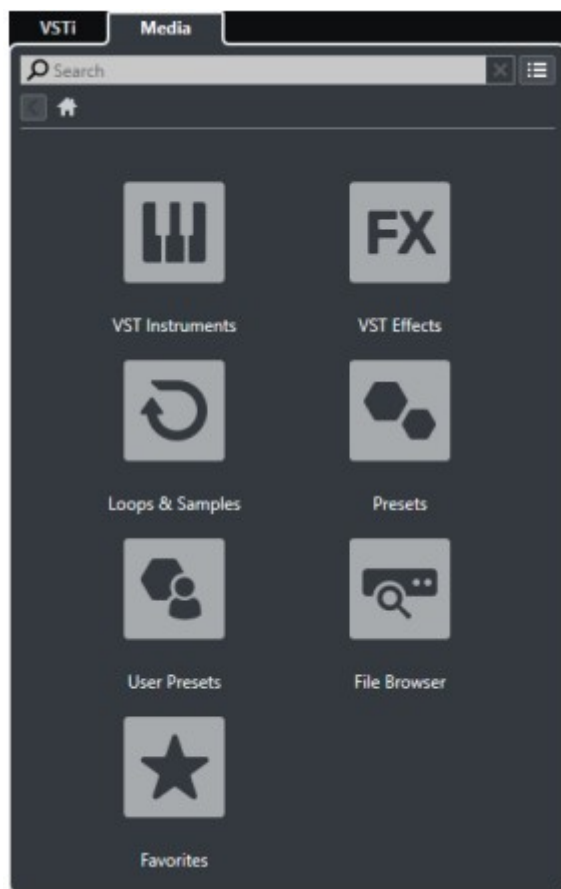
Strona główna na stronie 629

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Home Page (Strona główna)

Home Page (Strona główna) umożliwia dostęp do kafelków odpowiadających dostępnym typom multimediów, do **Favorites** (Ulubione) i do **File Browser** (Przeglądarki plików).

- Aby otworzyć stronę główną, kliknij element sterujący nawigacją po stronie głównej na stojaku na nośniki.



Dostępne są następujące płytki:

VST Instruments (Instrumenty VST)

Pokazuje instrumenty VST i presety (wstępne ustawienia) instrumentów.

VST Effects (Efekty VST)

Pokazuje efekty VST i gotowe ustawienia efektów.

Loops & Samples (Pętle i próbki)

Pokazuje pętle audio, pętle MIDI lub dźwięki instrumentów uporządkowane według zestawu treści.

Presets (Ustawienia wstępne)

Pokazuje presety ścieżek, presety pasków, banki paternów, presety łańcucha FX i presety VST FX.

User Presets (Ustawienia użytkownika)

Pokazuje presety ścieżek, presety pasków, banki paternów, presety łańcucha FX, presety VST FX i presety instrumentów wymienione w folderze **User Content** (treści użytkownika).

Favorites (Ulubione)

Pokazuje Twoje ulubione foldery i umożliwia dodawanie nowych ulubionych. Zawartość folderu jest automatycznie dodawana do bazy danych **MediaBay**.

File Browser (Przeglądarka plików)

Pokazuje system plików i wstępnie zdefiniowane foldery **Favorites** (Ulubione), **This Computer** (Ten komputer), **VST Sound** (Dźwięk VST), **Factory Content** (Zawartość Fabryczna) i **User Content** (Zawartość użytkownika), w których można wyszukiwać pliki multimedialne i uzyskać do nich natychmiastowy dostęp.

POWIĄZANE LINKI

Ładowanie presetów instrumentów na stronie 665

Ładowanie pętli i sampli na stronie 664

Ładowanie presetów utworów na stronie 664

Ładowanie gotowych ustawień wtyczek efektów na stronie 665

Ładowanie presetów łańcucha efektów na stronie 666

Ładowanie gotowych ustawień pasków na stronie 666

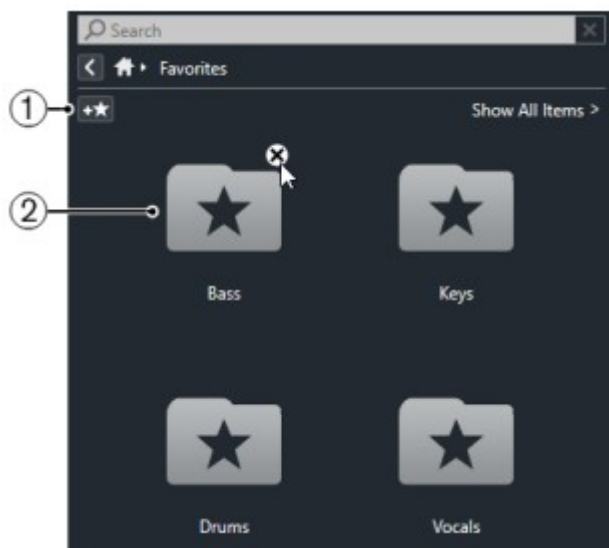
Ładowanie banków wzorów na stronie 666

Dodawanie ulubionych za pomocą strony Ulubione na stronie 638

Dodawanie Ulubionych przy użyciu strony przeglądarki plików na stronie 638

Strona Favorites (Ulubione)

Strona Ulubione umożliwia dodawanie własnych ulubionych folderów do **Media Rack** (stojaka na nośniki).



1 Add Favorite (Dodaj Ulubione)

Otwiera okno dialogowe pliku, w którym można przejść do lokalizacji folderu i dodać go jako folder ulubiony.

2 Favorite folders (Ulubione foldery)

Foldery dodane jako ulubione są wyświetlane w formie kafelków na stronie Ulubione.

- Aby wyświetlić zawartość folderu, kliknij go.
- Aby usunąć folder ze strony Ulubione, kliknij jego przycisk zamykania

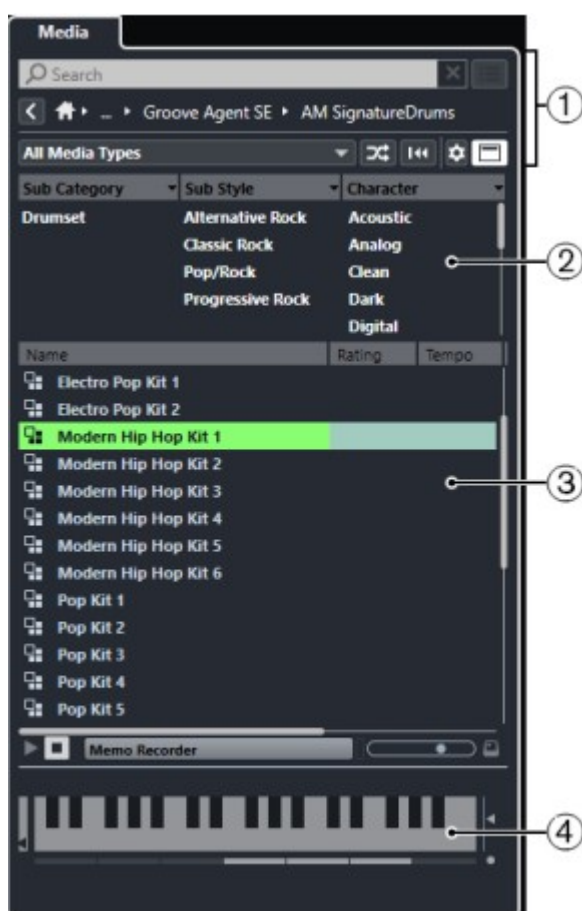
POWIĄZANE LINKI

Dodawanie ulubionych za pomocą strony Ulubione na stronie 638

Results Page (Strona wyników)

Strona **Results** (Wyniki) pokazuje wszystkie pliki multimedialne znalezione w zdefiniowanym folderze ulubionych.

- Aby otworzyć stronę **Results**, kliknij element nawigacyjny **Show All Results** (Pokaż wszystkie wyniki) na **Media Rack** (stojaku na nośniki).



- 1 **Media Rack navigation controls** (Elementy sterujące nawigacją w stojaku na nośniki)
Umożliwiają nawigację do określonych folderów i filtrowanie listy wyników.
- 2 **Attribute filter** (Filtr atrybutów)
Umożliwia przeglądanie i edytowanie niektórych standardowych atrybutów plików znajdujących się w plikach multimedialnych.
- 3 **Results list** (Lista wyników)
Pokazuje wszystkie pliki multimedialne znalezione w wybranym folderze i umożliwia wybranie pliku multimedialnego.
- 4 **Previewer** (Podgląd)
Umożliwia podgląd wybranego pliku multimedialnego.

POWIĄZANE LINKI

Elementy sterujące nawigacją w Media Rack (stojaku na nośniki) na stronie 636

Konfigurowanie kolumn listy wyników na stronie 645

Inspektor atrybutów na stronie 659

Sekcja wyników na stronie 645

Sekcja podglądu na stronie 650

File Browser Page (Strona przeglądarki plików)

Strona **File Browser** (Przeglądarka plików) pokazuje wszystkie pliki multimedialne znalezione w **File Browser**.

- Aby otworzyć stronę **File Browser** (Przeglądarki plików), przejdź do **Home** (strony głównej)

Media Rack (stojaka na nośniki) i kliknij **File Browser** (Przeglądarka plików).



Dostępne są następujące opcje:

- 1 Media Rack navigation controls** (Elementy sterujące nawigacją w stojaku na nośniki)
Umożliwiają nawigację do określonych folderów i filtrowanie listy wyników.
- 2 Add Favorite** (Dodaj Ulubione)
Umożliwia dodanie wybranego folderu jako ulubionego.
- 3 Back/Forward/Up** (Wstecz/Do przodu/W górę)
Up (W górę) przechodzi do folderu nadrzędnego. **Back** (Wstecz) powoduje przejście do poprzednio używanego folderu. **Forward** (Do przodu) powoduje przejście do najnowszego folderu.
- 4 File browser** (Przeglądarka plików)
Umożliwia przeglądanie wybranych folderów.
- 5 Results list** (Lista wyników)
Pokazuje wszystkie obsługiwane pliki multimedialne znalezione w wybranym folderze i umożliwia wybranie pliku multimedialnego.
- 6 Previewer** (Podgląd)
Umożliwia podgląd wybranego pliku multimedialnego.

POWIĄZANE LINKI

Elementy sterujące nawigacją w Media Rack (stojaku na nośniki) na stronie 636

Sekcja File Browser (Przeglądarka plików) na stronie 643

Sekcja wyników na stronie 645

Sekcja podglądu na stronie 650

VST Instruments Page (Strona Instrumenty VST)

Strona **VST Instruments** (Instrumenty VST) pokazuje wszystkie instrumenty VST z wybranej kolekcji.

- Aby otworzyć stronę **VST Instruments**, przejdź do **Home** (strony głównej) **Media Rack** (stojaka na nośniki) i kliknij **VST Instruments**.



Dostępne są następujące opcje:

- 1 Media Rack navigation controls** (Elementy sterujące nawigacją w stojaku na nośniki)
Umożliwiają nawigację do określonych folderów i filtrowanie listy wyników.
- 2 Expand All** (Rozwiń wszystko)
Rozwija wszystkie wyniki.
- 3 Collapse All** (Zwiń wszystko)
Zwija wszystkie wyniki.
- 4 Show/Hide VST Plug-in Pictures** (Pokaż/ukryj obrazy wtyczek VST)
Pokazuje/ukrywa obrazy paneli sterowania przyrządów VST.
- 5 Plug-in Collections and Options** (Kolekcja wtyczek i opcji)
 - **Default** (Domyślne) aktywuje kolekcję domyślną.
 - **Sort By Category** (Sortuj według kategorii) sortuje kolekcję według kategorii. Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku kolekcji **Default**.
 - **Sort By Vendor** (Sortuj według dostawcy) sortuje kolekcję według dostawcy. Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku kolekcji **Default**.
 - **Plug-in Manager** (Menedżer wtyczek) otwiera **Plug-in Manager** (Menedżera wtyczek), który umożliwia tworzenie nowych kolekcji wtyczek. Zostaną one wyświetlone w menu e **Plug-in Collections and Options** (Kolekcje i opcje wtyczek), poniżej kolekcji **Default** (Domyślna).
- 6 Plug-in list** (Lista wtyczek)
Pokazuje wtyczki wybranej kolekcji.

POWIĄZANE LINKI

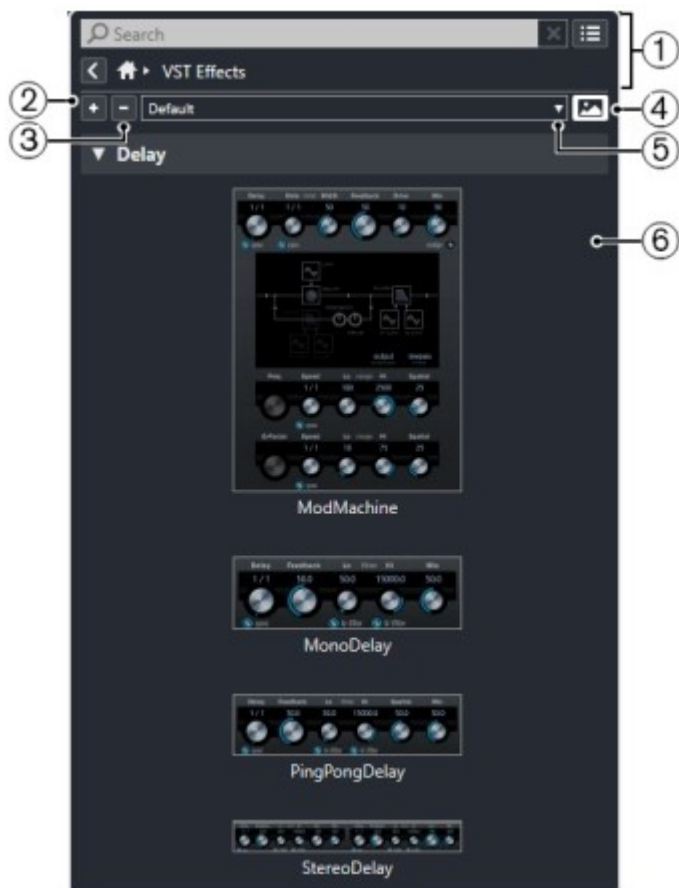
Okno Menedżera wtyczek VST na stronie 744

Dodawanie zdjęć instrumentów VST do Media Rack (stojaka na media) na stronie 639

VST Effects Page (Strona Efektów VST)

Strona VST Effects pokazuje wszystkie efekty VST z wybranej kolekcji.

- Aby otworzyć stronę VST Effects (Efekty VST), przejdź do **Home** (strony głównej) Media Rack (stojaka na Media) i kliknij **VST Effects**.



Dostępne są następujące opcje:

- 1 Media Rack navigation controls** (Elementy sterujące nawigacją w stojaku na nośniki)
Umożliwiają nawigację do określonych folderów i filtrowanie listy wyników.
- 2 Expand All** (Rozwiń wszystko)
Rozwija wszystkie wyniki.
- 3 Collapse All** (Zwiń wszystko)
Zwija wszystkie wyniki.
- 4 Show/Hide VST Plug-in Pictures** (Pokaż/ukryj obrazy wtyczek VST)
Pokazuje/ukrywa obrazy paneli sterowania efektem VST.
- 5 Plug-in Collections and Options** (Kolekcja wtyczek i opcji)
 - **Default** (Domyślne) aktywuje kolekcję domyślną.
 - **Sort By Category** (Sortuj według kategorii) sortuje kolekcję według kategorii. Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku kolekcji **Default**.
 - **Sort By Vendor** (Sortuj według dostawcy) sortuje kolekcję według dostawcy. Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku kolekcji **Default**.
 - **Plug-in Manager** (Menedżer wtyczek) otwiera **Plug-in Manager** (Menedżera wtyczek), który umożliwia tworzenie nowych kolekcji wtyczek. Zostaną one wyświetlone w menu **Plug-in Collections and Options** (Kolekcje i opcje wtyczek), poniżej kolekcji **Default**.

- 6 Plug-in list** (Lista wtyczek)
Pokazuje wtyczki wybranej kolekcji.

POWIĄZANE LINKI

Okno Menedżera wtyczek VST na stronie 744

Dodawanie zdjęć efektów VST do Media Rack (stojaka na media) na stronie 639

Media Rack Navigation Controls (Elementy sterujące nawigacją w stojaku na media)

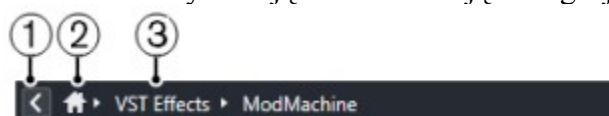
Elementy sterujące nawigacją umożliwiają nawigację do plików i folderów w **Media** rack (stojaku na nośniki).

Poniższe elementy sterujące umożliwiają wyszukiwanie tekstu i wyświetlanie wszystkich wyników na bieżącej stronie.



- 1 Search** (Szukaj)
Umożliwia wyszukiwanie plików multimedialnych według nazwy lub atrybutu.
- 2 Reset Search** (Zresetuj wyszukiwanie)
Umożliwia zresetowanie wyszukiwania.
- 3 Show All Results** (Pokaż wszystkie wyniki)
Wyświetla stronę **Results** (Wyniki) dla wybranego kafelka. Jeżeli nie wybrano żadnego kafelka, pokazane zostaną wszystkie pliki multimedialne.

Poniższe elementy sterujące umożliwiają nawigację z bieżącej strony do innych stron.



- 1 Back** (Powrót)
Umożliwia powrót do poprzedniej strony.
- 2 Home** (Strona główna)
Umożliwia powrót do strony głównej.
- 3 Breadcrumb path** (Ścieżka nawigacyjna)
Pokazuje ścieżkę do bieżącej strony i umożliwia powrót do poprzedniej strony.

Poniższe elementy sterujące umożliwiają konfigurowanie i modyfikowanie strony **Results** (Wyniki).



- 1 Select Media Types** (Wybierz Typy multimediiów)
Umożliwia wybranie typów multimediiów wyświetlanych na stronie Wyniki.
- 2 Shuffle Results** (Pomieszaj wyniki)
Przetrasowuje stronę wyników.
- 3 Reset Attribute Filter** (Zresetuj filtr atrybutów)
Świeci się, jeśli ustawiono filtr atrybutów. Kliknij ten przycisk, aby zresetować filtr atrybutów.
- 4 Set up Result Columns** (Skonfiguruj kolumny wyników)
Umożliwia określenie, które kolumny atrybutów będą wyświetlane na stronie **Results** (Wyniki).
- 5 Show/Hide Attribute Filters** (Pokaż/ukryj filtry atrybutów)
Pokazuje/ukrywa sekcję Filtry atrybutów.

POWIĄZANE LINKI

Strona główna Home na stronie 629

Strona wyników na stronie 631

Atrybuty plików multimedialnych na stronie 657

Praca z Media Rack (stojakiem na media)

Stojak na media w prawej strefie okna **Project** umożliwia wyszukiwanie obsługiwanych plików multimedialnych i dołączonych instrumentów VST oraz dodawanie ich do projektu.

Elementy sterujące na różnych stronach **Media Rack** umożliwiają przeglądanie, filtrowanie, wybieranie i podgląd plików multimedialnych.

Strony **Favorites** (Ulubione) i **File Browser** (Przeglądarka plików) umożliwiają dodanie folderów, w których znajdują się pliki multimedialne, jako **Favorites**. Pomaga to szybko przejść do tych plików multimedialnych.

Kafelki i elementy sterujące na różnych stronach **Media Rack** (stojaka na multimedia) umożliwiają przeglądanie, filtrowanie, wybieranie i podgląd zawartości.

Po zlokalizowaniu pliku multimedialnego, instrumentu lub presetu, którego chcesz użyć, i wybraniu go na liście **Results** (Wyniki), możesz wstawić go do swojego projektu metodą przeciągania i upuszczania, korzystając z opcji menu kontekstowego lub podwójnego kliknięcia.

POWIĄZANE LINKI

Media Rack (Stojak na nośniki) w prawej strefie na stronie 629

Strona Results (wyników) na stronie 631.

Dodawanie instrumentów VST do projektów

Możesz użyć **Media Rack** (stojaka na Media), aby dodać instrumenty VST do swojego projektu.

PROCEDURA

1. W **Media Rack** (stojaku na Media) kliknij kafelek **VST Instruments**.
2. Przeciągnij instrument na listę utworów lub na ekran zdarzenia.

UWAGA

Aby zamienić instrument VST ścieżki instrumentu, przeciągnij instrument z **Media Rack** (stojaka na Media) i upuść go w górnej części **Inspektora** ścieżki instrumentu. Pamiętaj, że w razie potrzeby musisz ręcznie zaktualizować nazwę ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Ładowanie presetów instrumentów na stronie 665

Dodawanie efektów VST do projektów

Możesz użyć **Media Rack** (stojaka na Media), aby dodać efekty VST do swojego projektu.

PROCEDURA

1. W **Media Rack** (stojaku na Media) kliknij kafelek **VST Effects** (Efekty VST).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij efekt na listę ścieżek, aby utworzyć ścieżkę kanału FX.
 - Aby dodać efekt do ścieżki związanej z dźwiękiem, przeciągnij efekt z **Media Rack** (stojaka na Media) i upuść go w sekcji **Inserts** (Wstawki) lub **Sends** (Wysyłki) w **Inspektorze** ścieżki.
 - Aby dodać efekt do kanału związanego z audio, przeciągnij efekt z **Media Rack** i upuść go w sekcji **Inserts** lub **Sends** w **MixConsole** w dolnej strefie okna **Project** lub okna **Channel Settings** (Ustawienia kanałów).

POWIĄZANE LINKI

Ładowanie gotowych ustawień wtyczek efektów na stronie 665

Stosowanie presetów ścieżek

Możesz użyć **Media Rack** (stojaka na media), aby dodać gotowe ścieżki do swojego projektu.

PROCEDURA

1. W **Media Rack** kliknij kafelek **Presets** (Ustawienia wstępne).
2. Kliknij opcję **Track Presets** (Ustawienia wstępne ścieżki).
3. Kliknij opcję **Audio**, **VST Instruments**, **MIDI**, **Multi** lub **Sampler**, w zależności od typu ścieżki.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij wstępnie ustawiony utwór do **Inspektora** lub na listę utworów dla odpowiedniego typu ścieżki.
 - Przeciągnij wstępnie ustawiony utwór poniżej listy utworów, aby dodać nowy utwór z załadowanym wstępnie ustawionym utworem.

UWAGA

Aby zamienić ustawienie wstępne utworu, przeciągnij ustawienie wstępne z **Media rack** (stojaka na nośniki) i upuść je na ścieżkę na liście ścieżek. Pamiętaj, że w razie potrzeby musisz ręcznie zaktualizować nazwę ścieżki.

WYNIK

Zastosowano wstępnie ustawioną ścieżkę.

Dodawanie ulubionych za pomocą strony Favorites (Ulubione)

Możesz dodać ulubione foldery do strony **Favorites** (Ulubione). Umożliwia to bezpośredni dostęp do plików multimedialnych w określonych folderach.

PROCEDURA

1. W **Media Rack** (stojaku na nośniki) kliknij kafelek **Favorites** (Ulubione).
2. W lewym górnym rogu strony kliknij **Add Favorite** (Dodaj ulubione).
3. Wybierz folder, który chcesz dodać do **Favorite** (Ulubionych).
4. Kliknij **OK**

WYNIK

- Ulubiony folder zostanie dodany do bazy danych.
- Na stronie **Favorites** (Ulubione) dodawany jest nowy kafelek o podanej nazwie.
- W **File Browser** (Przeglądarka plików) nowy folder o określonej nazwie zostanie dodany do folderu **Favorites** (Ulubione).

POWIĄZANE LINKI

Strona Favorites (Ulubione) na stronie 631

Dodawanie ulubionych za pomocą strony File Browser (przeglądarki plików)

Możesz dodać ulubione foldery za pomocą strony **File Browser** (Przeglądarka plików). Umożliwia to bezpośredni dostęp do plików multimedialnych w określonych folderach.

PROCEDURA

1. W **Media Rack** (stojaku na nośniki) kliknij kafelek **File Browser** (Przeglądarka plików).
2. W przeglądarce plików przejdź do folderu, który chcesz dodać jako ulubiony, i wybierz go.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W lewym górnym rogu strony kliknij **Add Favorite** (Dodaj ulubione).
- Kliknij folder prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybierz opcję **Add Favorite** (Dodaj ulubione).

4. W otwartym oknie dialogowym **Set Name** (Ustaw nazwę) wprowadź nazwę folderu.

5. Kliknij **OK**

WYNIK

- Ulubiony folder zostanie dodany do bazy danych.
- W **File Browser** (Przeglądarce plików) nowy folder o określonej nazwie zostanie dodany do folderu **Favorites** (Ulubione).
- Na stronie **Favorites** (Ulubione) dodawany jest nowy kafelek o podanej nazwie.

POWIĄZANE LINKI

Strona File Browser (przeglądarki plików) na stronie 632

Dodawanie zdjęć instrumentów VST do Media Rack (stojaka na media)

Zdjęcia instrumentów VST innych dostawców nie są domyślnie ładowane. Można je jednak dodać ręcznie do **Media Rack** (stojaka na nośniki).

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś instrument VST innego dostawcy jako stojak lub instrument ścieżkowy.

PROCEDURA

1. Otwórz panel sterowania **VST Instrument**.
2. Na panelu sterowania kliknij opcję **Add VST Plug-in Picture to Media Rack** (Dodaj obraz wtyczki VST do stojaka na nośniki).

WYNIK

Zdjęcie instrumentu VST jest pokazane w **Media Rack** (stojaku na nośniki).

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie instrumentów VST na stronie 726

Panel sterowania instrumentu VST na stronie 726

Dodawanie zdjęć efektów VST do Media Rack (stojaka na media)

Zdjęcia efektów VST od innych dostawców nie są domyślnie ładowane. Można je jednak dodać ręcznie do **Media Rack** (stojaka na nośniki).

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś efekt VST od innego dostawcy.

PROCEDURA

1. Otwórz panel sterowania efektem VST.
2. Na panelu sterowania kliknij opcję **Add VST Plug-in Picture to Media Rack** (Dodaj obraz wtyczki VST do stojaka na nośniki).

WYNIK

Obraz efektu VST jest pokazany w stojaku **Media Rack**.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie efektów wstawiania Insert Effects na stronie 446

MediaBay Window (Okno wnętrki na multimedia)

Aby otworzyć wnętrkę **MediaBay** w oddzielnym oknie, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Media > MediaBay** (Multimedia > MediaBay).
- Naciśnij klawisz **F5**.



Zatoka **MediaBay** jest podzielona na następujące sekcje:

- 1 File Browser** (Przeglądarka plików)
Umożliwia skanowanie określonych folderów w systemie plików i dodawanie ulubionych.
- 2 Toolbar** (Pasek narzędzi)
Zawiera narzędzia i skróty do ustawień i funkcji w **MediaBay** oraz umożliwia przełączanie pomiędzy wcześniej zdefiniowanymi ulubionymi lokalizacjami. Ulubione w oknie **MediaBay** nie są skanowane automatycznie.
- 3 Filters** (Filtry)
Umożliwia filtrowanie listy wyników przy użyciu filtra logicznego lub atrybutowego.
- 4 Results** (Wyniki)
Wyświetla wszystkie obsługiwane pliki multimedialne. Możesz filtrować listę i wyszukiwać tekst.
- 5 Previewer** (Podgląd)
Umożliwia podgląd plików pokazanych na liście **Results** (Wyniki).
- 6 Attribute Inspector** (Inspektor atrybutów)
Umożliwia przeglądanie, edytowanie i dodawanie atrybutów lub znaczników plików multimedialnych.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja File Browser (Przeglądarka plików) na stronie 643

Pasek narzędzi MediaBay na stronie 641

Skanowanie folderów na stronie 643

Sekcja Filtry na stronie 655

Sekcja wyników na stronie 645

Sekcja podglądu na stronie 650

Inspektor atrybutów na stronie 659

Konfigurowanie wnęki MediaBay na stronie 643

Pasek narzędzi MediaBay

Pasek narzędzi zawiera narzędzia i skróty do ustawień i funkcji we wnęce **MediaBay**.

Navigation (Nawigacja)

Back (Z powrotem)



Przechodzi do poprzednio używanego folderu.

Forward (Do przodu)



Przechodzi do najnowszego folderu.

Up (W górę)



Przechodzi do folderu nadrzędnego.

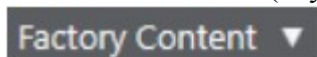
Favorites (Ulubione)

Add Favorite (Dodaj ulubione)



Umożliwia dodanie wybranego folderu jako ulubionego.

Select Defined Favorite (Wybierz opcję Zdefiniowany ulubiony)



Umożliwia wybranie Ulubionego w celu szybkiego przeglądania plików, których szukasz.

Include Folders and Subfolders (Uwzględnij foldery i podfoldery)



Aktywuj tę opcję, aby wyświetlić zawartość folderów i podfolderów.

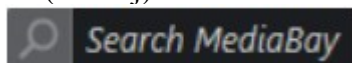
Left Divider (Lewy rozdzielacz)

Left Divider

Narzędzia umieszczone po lewej stronie rozdzielacza są zawsze pokazane.

Text Search (Wyszukiwanie tekstu)

Search (Szukaj)



Umożliwia wyszukiwanie plików multimedialnych według nazwy lub atrybutu.

Media Types Filter (Filtr typów multimediiów)

Select Media Types (Wybierz Typy multimediiów)



Umożliwia wybranie typów multimediów wyświetlanych na stronie **Results** (Wyniki).

Rating Filter (Filtr ocen)

Rating Filter



Filtruje pliki według ich oceny.

Reset Result Filters (Zresetuj filtry wyników)

Reset Filters (Zresetuj filtry)



Umożliwia zresetowanie filtrów.

Results (Wyniki)

Update Results (Aktualizuj wyniki)



Aktualizuje wyniki.

Shuffle Results (Pomieszaj wyniki)



Przetasowuje stronę wyników.

Attribute Counter (Licznik atrybutów)

Attribute Counter



Pokazuje liczbę aktualizowanych atrybutów.

Right Divider (Prawy rozdzielacz)

Right Divider

Narzędzia umieszczone po prawej stronie rozdzielacza są zawsze pokazane.

MediaBay Settings (Ustawienia MediaBay)

MediaBay Settings



Otwiera ustawienia **MediaBay**

Window Zone Controls (Sterowanie strefą okienną)

Show/Hide Left Zone (Pokaż/ukryj lewą strefę)



Pokazuje/ukrywa lewą strefę okna.

Show/Hide Lower Zone (Pokaż/ukryj dolną strefę)



Pokazuje/ukrywa dolną strefę okna.

Show/Hide Right Zone (Pokaż/ukryj prawą strefę)



Pokazuje/ukrywa prawą strefę okna.

Set up Window Layout (Skonfiguruj układ okna)



Umożliwia ustawienie układu okna.

Set up Toolbar (Skonfiguruj pasek narzędzi)



Otwiera wyskakujące menu, w którym możesz ustawić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne.

Konfigurowanie MediaBay

Możesz pokazywać i ukrywać różne sekcje **MediaBay**. Oszczędza to miejsce na ekranie i pozwala wyświetlić tylko te informacje, które są potrzebne.

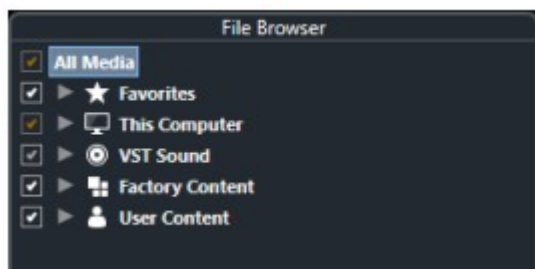
PROCEDURA

1. Kliknij opcję **Set up Window Layout** (Skonfiguruj układ okna).
2. Aktywuj/dezaktywuj pola wyboru sekcji, które chcesz pokazać/ukryć.
3. Kliknij poza okienkiem, aby wyjść z trybu konfiguracji.

Sekcja File Browser (Przeglądarki plików)

Sekcja **File Browser** (Przeglądarka plików) pokazuje system plików ze wstępnie zdefiniowanymi folderami **Favorites** (Ulubione), **This Computer** (Ten komputer), **VST Sound** (Dźwięk VST), **Factory Content** (Zawartość fabryczna) i **User Content** (Zawartość użytkownika).

- Aby otworzyć sekcję **File Browser** we wnętrzu **MediaBay**, kliknij opcję **Set up Window Layout** (Skonfiguruj układ okna) i aktywuj **File Browser**.



Aby wyświetlić obsługiwane pliki multimedialne w sekcji **Results** (Wyniki) w **MediaBay**, musisz przeskanować wszystkie foldery, które chcesz uwzględnić w wyszukiwaniu.

Możesz także dodać ulubione foldery. Wszystkie pliki multimedialne zawarte w **Favorite** (Ulubionych) są automatycznie skanowane.

POWIĄZANE LINKI

Skanowanie folderów na stronie 643

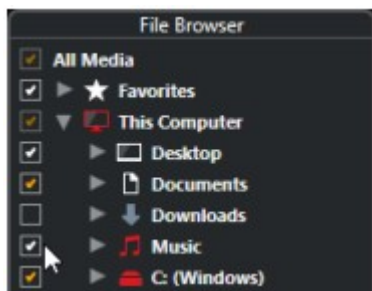
Dodawanie ulubionych na stronie 644

Skanowanie folderów

Aby uwzględnić określone foldery w wyszukiwaniu **MediaBay**, należy je przeskanować.

PROCEDURA

1. W sekcji **File Browser** (Przeglądarka plików) na wnętrzu **MediaBay** przejdź do folderu, który chcesz uwzględnić w skanowaniu.
2. Aktywuj pole wyboru folderu, aby aktywować skanowanie.



WYNIK

Wszystkie pliki znalezione w przeskanowanym folderze zostaną pokazane na liście **Results** (Wyniki). Wynik skanowania zapisywany jest w pliku bazy danych.

Kolor znacznika wyboru pomaga określić, które foldery i podfoldery są skanowane:

- Kolor biały wskazuje, że skanowanie obejmuje wszystkie podfoldery.
- Pomarańczowy oznacza, że co najmniej jeden podfolder został wykluczony ze skanowania.

Kolor folderu wskazuje stan skanowania:

- Kolor czerwony oznacza, że folder jest aktualnie skanowany.
- Kolor biały wskazuje, że wszystkie podfoldery zostały przeskanowane.
- Kolor żółty oznacza, że co najmniej jeden podfolder nie został jeszcze przeskanowany.

UWAGA

Aby kontynuować pracę, poczekaj, aż **MediaBay** zakończy skanowanie.

Dodawanie Favorites (Ulubionych)

Możesz dodać ulubione foldery, korzystając z sekcji **File Browser** (Przeglądarka plików).

PROCEDURA

1. W sekcji **File Browser** (Przeglądarka plików) przejdź do folderu, który chcesz dodać jako ulubiony, i wybierz go.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy folder lub wolumin i z menu kontekstowego wybierz opcję **Add Favorite** (Dodaj ulubione).
3. W otwartym oknie dialogowym **Set Name** (Ustaw nazwę) wprowadź nazwę folderu.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

- W sekcji **File Browser** (Przeglądarka plików) do folderu **Favorites** (Ulubione) dodawany jest nowy folder o określonej nazwie.
- W sekcji **Favorites** (Ulubione) dodany ulubiony jest dostępny w wyskakującym menu **Select Defined Favorite** (Wybierz zdefiniowany ulubiony).
- W stojaku **Media Rack**, w prawej strefie okna **Project**, na stronie **Favorites** (Ulubione) dodawany jest nowy kafelek o określonej nazwie.

UWAGA

Favorites (Ulubione) w oknie **MediaBay** nie są skanowane automatycznie.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby usunąć **Favorite** (Ulubione), wybierz je w drzewie **Favorites** (Ulubione) w sekcji **File Browser** (Przeglądarki plików), otwórz menu kontekstowe i wybierz **Remove Favorite** (Usuń ulubione).

POWIĄZANE LINKI

Skanowanie folderów na stronie 643

Refresh Views (Odśwież Widoki)

Jeśli zmienisz już przeskanowane foldery, dodając lub usuwając pliki, gdy Cubase jest zamknięty, musisz ponownie przeskanować odpowiednie foldery multimedialne. Dotyczy to również sytuacji, gdy zmodyfikowałeś atrybuty treści użytkownika za pomocą innego programu.

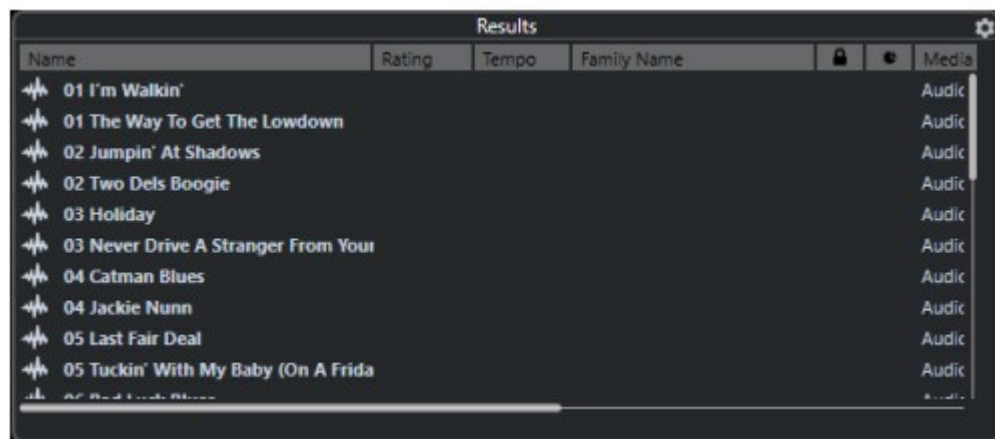
Jeśli dokonałeś zmian w swojej zawartości i chcesz, aby zmiany były wyświetlane w **MediaBay**, musisz odświeżyć widoki odpowiednich folderów multimedialnych.

- Aby odświeżyć folder, w sekcji **File Browser** (Przeglądarka plików) na wnęce **MediaBay** kliknij folder prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Refresh Views** (Odśwież widoki).
- Aby wyświetlić nowy dysk, w sekcji **File Browser** wnąki **MediaBay** kliknij prawym przyciskiem myszy węzeł nadrzędny i wybierz opcję **Refresh Views** (Odśwież widoki). Następnie możesz przeskanować dysk w poszukiwaniu plików multimedialnych.
- Aby zaktualizować stan skanowania folderów po modyfikacji bazy danych woluminów za pomocą innego programu, kliknij prawym przyciskiem myszy bazę danych woluminów i wybierz **Refresh Views** (Odśwież widoki).

Results Section (Sekcja wyników)

Lista **Results** (Wyniki) pokazuje wszystkie pliki multimedialne znalezione w wybranym folderze w **File Browser** (Przeglądarce plików).

- Aby wyświetlić pliki multimedialne w sekcji **Results** (Wyniki), musisz wybrać zeskanowany folder w sekcji **File Browser** (Przeglądarka plików) na wnęce **MediaBay**



UWAGA

Możesz ustawić maksymalną liczbę plików wyświetlanych na liście **Results** (Wyniki) w **MediaBay Settings** (Ustawieniach MediaBay).

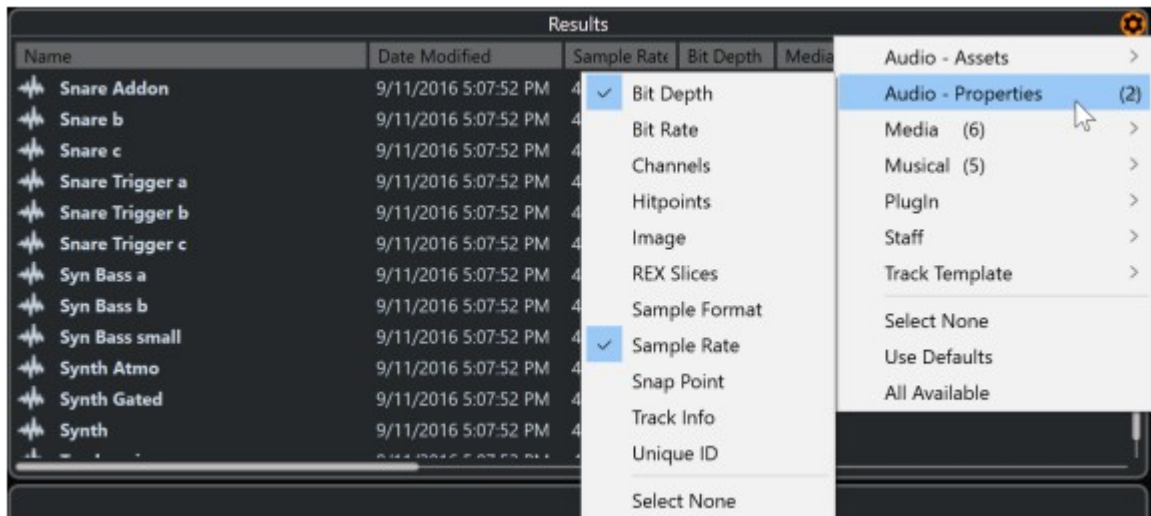
Konfigurowanie kolumn listy wyników

Dla każdego typu multimedialnych lub kombinacji typów multimedialnych można określić kolumny atrybutów wyświetlane na liście **Results** (Wyniki).

PROCEDURA

1. W sekcji **Results** (Wyniki) wybierz typy multimedialnych, dla których chcesz dokonać ustawień.
2. Kliknij opcję Skonfiguruj kolumny wyników i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby wyświetlić określone kolumny, włącz lub wyłącz odpowiednie opcje w podmenu.

- Aby usunąć wszystkie kolumny z wyjątkiem **Name** (Nazwy), wybierz opcję **Select None** (Wybierz brak).
- Aby wyświetlić kolumny domyślne, wybierz opcję **Use Defaults** (Użyj domyślnych).
- Aby wyświetlić wszystkie kolumny z ustawionymi atrybutami, wybierz opcję **All Available** (Wszystkie dostępne).



UWAGA

Jeśli w **MediaBay Settings** (Ustawieniach MediaBay) włączono opcję **Allow Editing in Results List** (Zezwalaj na edycję na liście wyników), można także edytować atrybuty na **Results List** (liście wyników). W przeciwnym razie jest to możliwe tylko w **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów).

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie wnętrza MediaBay na stronie 643

Inspektor atrybutów na stronie 659

Zarządzanie plikami multimedialnymi na Results List (liście wyników)

- Aby przenieść lub skopiować plik z listy **Results** (Wyniki) do innej lokalizacji, przeciągnij go do innego folderu w sekcji **File Browser** (Przeglądarki plików).
- Aby zmienić kolejność kolumn na liście **Results** (Wyniki), kliknij nagłówek kolumny i przeciągnij ten nagłówek w inne miejsce.
- Aby usunąć plik, kliknij go prawym przyciskiem myszy na liście i wybierz **Delete** (Usuń). Plik zostanie trwale usunięty z Twojego komputera.

WAŻNE

Jeśli usuniesz plik za pomocą Eksploratora plików/Findera macOS, będzie on nadal wyświetlany na liście **Resulta** (Wyniki), chociaż nie będzie już dostępny dla programu. Aby temu zaradzić, przeskanuj ponownie odpowiedni folder.

Tasowanie Results List (listy wyników)

Pozycje listy wyników można wyświetlać w losowej kolejności.

- Aby przetasować listę **Results** (wyników), kliknij opcję **Shuffle Results** (Pomieszaj wyniki) na pasku narzędzi **MediaBay**.

Znajdowanie lokalizacji pliku

Możesz pokazać lokalizację pliku w swoim systemie w Eksploratorze plików/wyszukiwarce macOS.

UWAGA

Ta funkcja nie jest dostępna w przypadku plików będących częścią archiwum VST Sound.

PROCEDURA

• Na liście **Results** (Wyniki) kliknij plik prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Show in Explorer/Reveal in Finder** (Pokaż w Eksploratorze/Odkryj w Finderze).

WYNIK

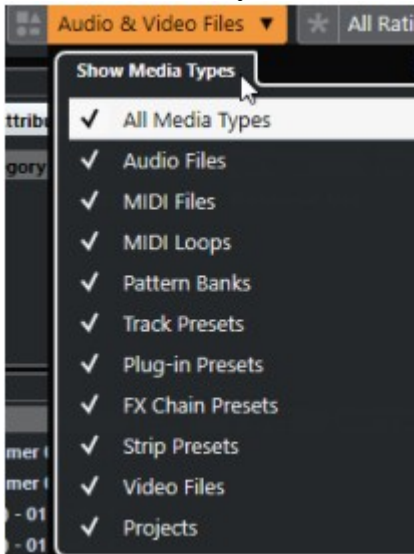
Otworzy się Eksplorator plików/wyszukiwarka macOS i odpowiedni plik zostanie podświetlony.

Filtrowanie według typu nośnika

Listę **Results** (wyników) można skonfigurować tak, aby wyświetlała tylko określony typ multimediiów lub kombinację typów multimediiów.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **MediaBay** otwórz selektor **Show Media Types** (Pokaż typy multimediiów).



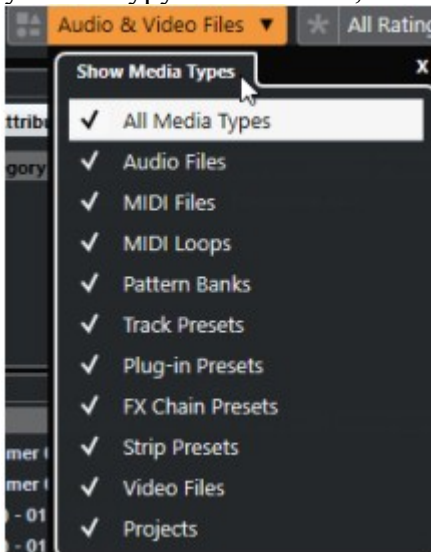
2. Aktywuj typy multimediiów, które mają być wyświetlane na liście **Results** (Wyniki).

WYNIK

Pliki są filtrowane według wybranego typu multimediiów.

Show Media Types Selector (Pokaż selektor typów multimediiów)

Możesz aktywować typy multimediiów, które mają być wyświetlane na liście **Results** (Wyniki)



Dostępne są następujące typy nośników:
Audio Files (Pliki audio)

Pokazuje wszystkie pliki audio. Obsługiwane formaty to .wav, .w64, .aiff, .aifc, .rex, .rx2, .mp3, .mp2, .ogg, .wma (tylko Windows)

MIDI Files (Pliki MIDI)

Pokazuje wszystkie pliki MIDI (rozszerzenie nazwy pliku .mid).

MIDI Loops (Pętle MIDI)

Pokazuje wszystkie pętle MIDI (rozszerzenie nazwy pliku .midiloop).

Pattern Banks (Banki wzorów)

Pokazuje wszystkie banki wzorców (rozszerzenie nazwy pliku .patternbank). Banki wzorów są generowane za pomocą wtyczki MIDI **Beat Designer**. Więcej informacji można znaleźć w oddzielnym dokumencie **Plug-in Reference** (Informacje o wtyczkach).

Track Presets (Ustawienia wstępne ścieżki)

Pokazuje wszystkie preset-y ścieżek audio, MIDI i ścieżek instrumentów (rozszerzenie nazwy pliku .trackpreset). Wstępne ustawienia ścieżek to kombinacja ustawień ścieżek, efektów i ustawień **MixConsole**, które można zastosować do nowych ścieżek różnego typu.

Plug-in Presets (Presety wtyczek)

Pokazuje wszystkie preset-y VST dla wtyczek instrumentów i efektów. Ponadto na liście znajdują się ustawienia wstępne EQ zapisane w **MixConsole**. Te ustawienia wstępne zawierają wszystkie ustawienia parametrów dla konkretnej wtyczki. Można ich używać do stosowania dźwięków do ścieżek instrumentów i efektów do ścieżek audio.

Strip Presets (Ustawienia wstępne paska)

Pokazuje wszystkie ustawienia wstępne pasków (rozszerzenie nazwy pliku .strippreset). Te preset-y zawierają łańcuchy efektów pasków kanałów.

FX Chain Presets (Presety łańcucha efektów)

Pokazuje wszystkie preset-y łańcucha efektów (rozszerzenie nazwy pliku .fxchainpreset). Te preset-y zawierają łańcuchy efektów wstawek.

Video Files (Pliki wideo)

Pokazuje wszystkie pliki wideo.

Projects (Projektowanie)

Pokazuje wszystkie pliki projektu (z Cubase, Nuendo): .cpr, .npr.

POWIĄZANE LINKI

Podgląd banków wzorców na stronie 654

Zaprogramowane ścieżki na stronie 192

Zapisywanie/ladowanie ustawień pasków na stronie 397

Zapisywanie/ladowanie ustawień korektora na stronie 390

Zapisywanie/wczytywanie presetów łańcucha efektów na stronie 387

Zgodność plików wideo na stronie 1097

Filtrowanie według oceny

Dzięki **Rating Filter** (filtrowi ocen) możesz filtrować pliki według ich oceny.

UWAGA

Rating Filter (Filtr ocen) nie jest dostępny w **Media Rack** (stojaku na nośniki) w prawej strefie.

PROCEDURA

- W sekcji **Rating Filter** (Filtr oceny) na pasku narzędzi **MediaBay** wybierz wartość z wyskakującego menu **Rating Filter**.

Wykonywanie wyszukiwania tekstowego

Można przeszukiwać tekst na **Results List** (liście Wyniki). Jeśli wpiszesz tekst w polu wyszukiwania tekstu na pasku narzędzi **MediaBay**, zostaną wyświetlone tylko pliki multimedialne, których atrybuty odpowiadają wprowadzonemu tekstowi.

UWAGA

Pole **Search MediaBay** pełni tę samą funkcję, co operator **matches** (dopasowania) filtra logicznego. Jednak wyszukiwanie dotyczy wszystkich atrybutów plików.

- Kliknij pole i wpisz tekst, który chcesz znaleźć.

Na przykład, jeśli szukasz wszystkich pętli audio związanych z dźwiękami perkusji, wpisz „drum” (bęben) w polu wyszukiwania. Wyniki wyszukiwania będą zawierać pętle o nazwach „Drums 01”, „Drumloop”, „Snare Drum” itp. Ponadto zostaną znalezione wszystkie pliki multimedialne z atrybutem kategorii **Drum&Percussion** lub jakimkolwiek innym atrybutem zawierającym „drum”. Możesz także dodać apostrofy, aby znaleźć dokładne dopasowania wprowadzonych słów i użyć operatorów boolowskich.



- Aby zresetować wyszukiwanie tekstu, usuń tekst lub kliknij **Reset Filters** (Resetuj filtry).

POWIĄZANE LINKI

Filtr logiczny na stronie 655

Wyszukiwanie tekstu logicznego

Możesz wykonywać zaawansowane wyszukiwania, używając operatorów boolowskich lub symboli wieloznacznych.

Możesz wykorzystać następujące elementy:

And [**+**] (I [**+**])

[a**+**b]

Podczas wprowadzania ciągów znaków oddzielonych „and” (lub znakiem plus) zostaną znalezione wszystkie pliki zawierające zarówno a, jak i b. [And] jest ustawieniem domyślnym, gdy nie jest używany żaden operator boolowski, na przykład można również wprowadzić [a b].

Or [**,**] (Lub [**,**])

[a lub B]

Podczas wprowadzania ciągów znaków rozdzielonych znakiem „lub” (lub przecinkiem) zostaną znalezione pliki zawierające a lub b, albo oba.

Not [**-**] (Nie [**-**])

[nie b]

Po wpisaniu tekstu poprzedzonego „nie” (lub znakiem minus) zostaną znalezione wszystkie pliki niezawierające b.

Parentheses [**()**] (Nawiasy [**()**])

[(a lub b) + c]

Za pomocą nawiasów możesz grupować ciągi tekstowe. W tym przykładzie znaleziono pliki zawierające c oraz a lub b.

Quotation marks [**""**] (Cudzysłów [**""**])

[„Twój wyszukiwany tekst”]

Za pomocą cudzysłówów można zdefiniować sekwencje kilku słów. Pliki zostaną znalezione, jeśli zawierają wprowadzoną sekwencję słów.

WAŻNE

Jeśli szukasz plików, których nazwy zawierają łącznik, umieść szukany tekst w cudzysłowie. W przeciwnym razie program traktuje łącznik jako operator logiczny „not” (nie).

UWAGA

Operatorów tych można również używać do filtrowania logicznego.

POWIĄZANE LINKI

Stosowanie filtru logicznego na stronie 656

Resetowanie Results List (Listy wyników)

Możesz zresetować wszystkie ustawienia filtrów i wyniki filtrów.

- Na pasku narzędzi **MediaBay** kliknij opcję **Reset Filter** (Resetuj filtr).

Sekcja Previewer (Podglądu)

Możesz wyświetlić podgląd poszczególnych plików w sekcji **Previewer** (Podgląd), aby dowiedzieć się, którego użyć w swoim projekcie.

Elementy widoczne w tej sekcji i ich funkcje zależą od rodzaju nośnika.

WAŻNE

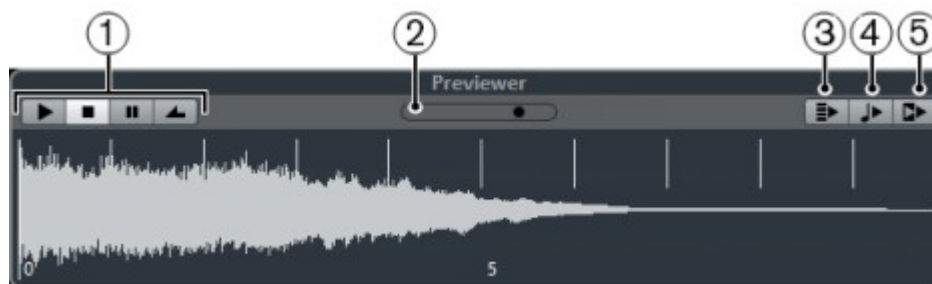
Sekcja **Previewer** (Podgląd) nie jest dostępna dla plików wideo, plików projektów i gotowych ustawień ścieżek audio.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia MediaBay na stronie 669

Podgląd plików audio

Podgląd plików audio umożliwia odsłuchanie plików audio przed ich wykorzystaniem w projekcie.



- 1 Transport controls** (Kontrola transportu)
(Start) Uruchamiaj, (Stop) zatrzymuj, (Pause) wstrzymuj i (Cycle) przełączaj podgląd.
- 2 Preview Level fader** (Suwak poziom podglądu)
Określa poziom podglądu.
- 3 Auto Play New Results Selection** (Automatyczne odtwarzanie Wybór nowych wyników)
Automatycznie odtwarza wybrany plik.
- 4 Align Beats to Project** (Dopasuj uderzenia do projektu)
Odtwarza wybrany plik synchronicznie z projektem, zaczynając od pozycji kursora projektu.
Pamiętaj, że może to dotyczyć rozciągania pliku audio w czasie rzeczywistym.

UWAGA

Jeśli zaimportujesz plik audio do swojego projektu, dla którego w **Previewer** (przeglądarce podglądu) włączono opcję **Align Beats to Project, Musical Mode** (Tryb muzyczny) zostanie automatycznie aktywowany dla odpowiedniego zdarzenia.

5 Wait for Project Play (Poczekaj na odtworzenie projektu)

Synchronizuje funkcje odtwarzania i zatrzymywania z panelu **Transport** z przyciskami odtwarzania i zatrzymywania w sekcji **Previewer** (Podgląd).

Aby w pełni wykorzystać tę opcję, należy ustawić lewy lokalizator na początku taktu, a następnie rozpocząć odtwarzanie projektu za pomocą panelu **Transport**. Pętle wybrane teraz na liście **Results** (Wyniki) rozpoczynają się wraz z projektem w doskonałej synchronizacji.

POWIĄZANE LINKI

Tryb muzyczny na stronie 541

Korzystanie z zakresów wyboru

Możesz określić zakresy wyboru, aby wyświetlić podgląd określonej sekcji pliku audio i wstawić ją do projektu.

UWAGA

Zakresów wyboru nie można używać, gdy w **Previewer** (Przeglądarce podglądu) włączona jest opcja **Align Beats to Project** (Wyrównaj uderzenia do projektu).

- Aby wybrać zakres, najedź myszką na górną część przebiegu tak, aby zmienił się w ołówek, kliknij i przeciągnij.



- Aby dostosować granice zakresu zaznaczenia, przeciągnij uchwyty.



- Aby odznaczyć zakres, przeciągnij oba uchwyty maksymalnie w lewo.

MIDI Files Previewer (Przeglądarka plików MIDI)

Previewer (Przeglądarka) plików MIDI umożliwia odsłuchiwanie plików MIDI przed użyciem ich w projekcie.

- Aby wyświetlić podgląd pliku MIDI, załaduj instrument VST i wybierz go jako urządzenie wyjściowe z wyskakującego menu **Select MIDI Output** (Wybierz wyjście MIDI).



1 **Transport controls** (Kontrola transportu)

Rozpocznij i zatrzymaj podgląd.

2 **Preview Level fader** (Suwak poziomu podglądu)

Określa poziom podglądu.

3 **Output** (Wyjście)

Umożliwia wybór urządzenia wyjściowego.

4 **Align Beats to Project** (Dopasuj uderzenia do projektu)

Odtwarza wybrany plik synchronicznie z projektem, zaczynając od pozycji kursora projektu. Pamiętaj, że może to dotyczyć rozciągania pliku MIDI w czasie rzeczywistym.

5 **Auto Play New Results Selection** (Automatyczne odtwarzanie Wybór nowych wyników)

Automatycznie odtwarza wybrany plik.

POWIĄZANE LINKI

Instrumenty VST na stronie 726

Podgląd pętli MIDI

Previewer (Przeglądarka) pętli MIDI umożliwia słuchanie pętli MIDI przed użyciem ich w projekcie.

UWAGA

Pętle MIDI są zawsze odtwarzane w synchronizacji z projektem.



1 **Transport controls** (Kontrola transportu)

Rozpocznij i zatrzymaj podgląd.

2 **Preview Level fader** (Suwak poziomu podglądu)

Określa poziom podglądu.

3 **Auto Play New Results Selection** (Automatyczne odtwarzanie Wybór nowych wyników)

Automatycznie odtwarza wybrany plik.

4 **Link Playback to Chord Track** (Połącz odtwarzanie ze ścieżką akordów)

Transponuje zdarzenia pętli MIDI, aby odtwarzać je w kontekście ścieżki akordów. Pamiętaj, że potrzebujesz do tego ścieżki akordów ze zdarzeniami akordowymi. Jeśli ta opcja jest aktywna i do projektu wstawisz pętlę MIDI, funkcja **Follow Chord Track** (Podążaj za ścieżką akordów) zostanie automatycznie aktywowana dla ścieżki.

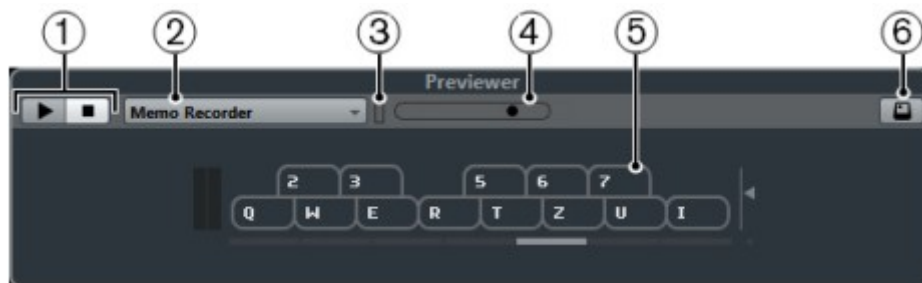
POWIĄZANE LINKI

Korzystanie z funkcji Follow Chord Track na stronie 959

Presety VST i podgląd presetów ścieżek dla ścieżek MIDI i ścieżek instrumentów

Previewer (Przeglądarka) presetów VST i presetów ścieżek umożliwia odsłuchanie presetów przed użyciem ich w projekcie.

- Aby uzyskać podgląd presetów ścieżek dla MIDI lub ścieżek instrumentów i presetów VST, musisz wysłać notatki MIDI do presetu ścieżki poprzez wejście MIDI, używając pliku MIDI, trybu **Memo Recorder** lub za pomocą klawiatury komputera.



- 1 Transport controls** (Kontrola transportu)
Rozpocznij i zatrzymaj podgląd.
- 2 Previewer Sequence Mode** (Tryb sekwencji podglądu)
Umożliwia załadowanie pliku MIDI w celu zastosowania wybranego ustawienia wstępnego do pliku MIDI. Możesz także wybrać tryb Memo Recorder, który stale powtarza daną sekwencję nut w pętli.
- 3 MIDI Activity** (Aktywność MIDI)
Umożliwia monitorowanie przychodzących komunikatów MIDI.
- 4 Preview Level fader** (Suwak poziomu podglądu)
Określa poziom podglądu.
- 5 Keyboard** (Klawiatura)
Klawiaturę można wyświetlić w trybie wyświetlania klawiatury lub w trybie wyświetlania fortepianu.
- 6 Computer Keyboard Input** (Wejście z klawiatury komputera)
Umożliwia korzystanie z klawiatury komputera w celu podglądu ustawień wstępnych.

POWIĄZANE LINKI

Przeglądanie ustawień wstępnych w trybie rejestratora nut na stronie 654
Klawiatura ekranowa na stronie 261

Podgląd presetów (ustawień wstępnych) poprzez wejście MIDI

Wejście MIDI jest zawsze aktywne. Na przykład, gdy klawiatura MIDI jest podłączona do komputera i prawidłowo skonfigurowana, możesz bezpośrednio rozpocząć odtwarzanie nut, aby wyświetlić podgląd wybranego ustawienia wstępnego.

Podgląd presetów przy użyciu pliku MIDI

PROCEDURA

1. W wyskakującym menu **Previewer Sequence Mode** (trybu sekwencji podglądu) wybierz opcję **Load MIDI File** (Załaduj plik MIDI).
2. W otwartym oknie dialogowym wybierz plik MIDI i kliknij **Open** (Otwórz).
Nazwa pliku MIDI zostanie wyświetlona w wyskakującym menu.
3. Kliknij opcję **Play** (Odtwórz) po lewej stronie wyskakującego menu.

WYNIK

Nuty otrzymane z pliku MIDI są odtwarzane z zastosowaniem ustawień presetu ścieżki.

UWAGA

Ostatnio używane pliki MIDI są przechowywane w menu, co umożliwia szybki dostęp. Aby usunąć wpis z tej listy, zaznacz go w menu, a następnie wybierz opcję **Remove MIDI File** (Usuń plik MIDI).

Podgląd ustawień wstępnych w trybie Memo Recorder Mode (rejestratora nut)

Tryb **Memo Recorder** stale powtarza daną sekwencję nut w pętli.

UWAGA

Nie można używać trybu **Memo Recorder** podczas przeglądania presetów przy użyciu pliku MIDI.

PROCEDURA

1. W wyskakującym menu **Previewer Sequence Mode** (Tryb sekwencji podglądu) wybierz opcję **Memo Recorder** (Rejestrator nut).
2. Aktywuj **Play** (Graj).
3. Zagraj kilka nut na klawiaturze MIDI lub na klawiaturze komputera.

WYNIK

Nuty są odtwarzane przy użyciu ustawień instrumentu wybranych w sekcji **Results** (Wyniki). Kiedy przestaniesz grać nuty i odczekasz 2 sekundy, sekwencja nut, którą grałeś do tego momentu, będzie odtwarzana w ciągłej pętli. Aby użyć innej sekwencji, rozpocznij ponownie wprowadzanie nut.

Podgląd ustawień wstępnych za pomocą klawiatury komputera

UWAGA

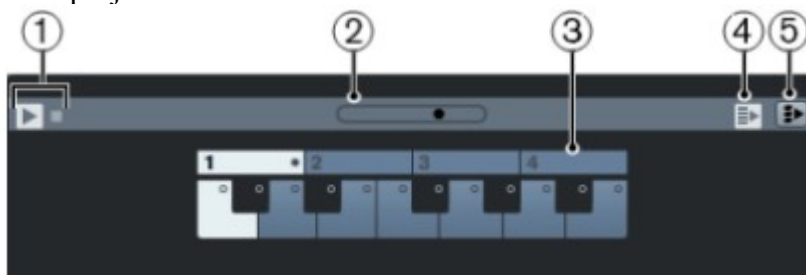
Jeśli aktywujesz opcję **Computer Keyboard Input** (Wprowadzanie z klawiatury komputera), klawiatura komputera będzie używana wyłącznie w sekcji podglądu. Jednakże nadal możesz używać następujących poleceń klawiszowych: **Ctrl/Cmd - S** (Zapisz), **Num *** (Rozpocznij/Zatrzymaj nagrywanie), **Spacja** (Rozpocznij/Zatrzymaj odtwarzanie), **Num 1** (Przeskocz do lewego lokalizatora), **Delete** lub **Backspace**, **Num /** (włączanie/wyłączanie cyklu) i **F2** (pokazywanie/ukrywanie panelu **Transport**).

PROCEDURA

1. Aktywuj **Computer-Keyboard Input** (Wprowadzanie z klawiatury komputera).
2. Zagraj kilka nut na klawiaturze komputera.

Pattern Banks Previewer (Podgląd banków wzorców)

Previewer (Przeglądarka) banków wzorów umożliwia przesłuchanie banków wzorów przed użyciem ich w projekcie.



1 **Transport controls** (Kontrola transportu)

Rozpocznij i zatrzymaj podgląd.

2 **Preview Level fader** (Suwak poziomu podglądu)

Określa poziom podglądu.

3 **Keyboard** (Klawiatura)

Klawiatura umożliwia podgląd wybranego banku wzorów. W sekcji **Previewer** (Podgląd) wybierz podbank (liczba na górze) i wzór (klawisz) i kliknij **Play** (Odtwórz). Jeden bank wzorów zawiera 4 podbanki, z których każdy zawiera po 12 wzorów.

Podbanki mogą zawierać puste wzorce. Wybranie pustego wzorca w sekcji **Previewer** (Podgląd) nie da żadnego efektu. Wzory zawierające dane są oznaczone kółkiem w górnej części klawisza na wyświetlaczu.

4 **Auto Play New Results Selection** (Automatyczne odtwarzanie Wybór nowych wyników)

Automatycznie odtwarza wybrany plik.

5 **Link Playback to Chord Track** (Połącz odtwarzanie ze ścieżką akordów)

Transponuje zdarzenia z banku wzorców, aby odtwarzać je w kontekście ścieżki akordów. Pamiętaj, że potrzebujesz do tego ścieżki akordów ze zdarzeniami akordowymi.

UWAGA

Za pomocą wtyczki **MIDI Beat Designer** (Uderzenie projektanta) możesz tworzyć wzory perkusyjne. Szczegółowe informacje na temat **Beat Designera** i jego funkcji można znaleźć w oddzielnym dokumencie **Plug-in Reference** (Poradnik wtyczek) w rozdziale **MIDI Effects** (Efekty MIDI)

Filters Section (Sekcja filtrów)

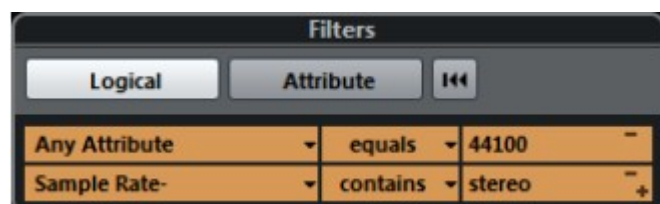
MediaBay pozwala zawęzić wyszukiwanie plików. Masz dwie możliwości: filtrowanie **Logical** (logiczne) lub **Attribute** (filtrowanie według atrybutów).

Filtr logiczny

Filtr logiczny umożliwia ustawienie złożonych warunków wyszukiwania, które należy spełnić, aby znaleźć pliki.

UWAGA

Logical Filter (Filtr logiczny) nie jest dostępny w **Media Rack** (stojaku na nośniki) w prawej strefie.



contains (zawiera)

Wynik wyszukiwania musi zawierać tekst lub liczbę określoną w polu tekstowym po prawej stronie.

matches words (pasuje do słów)

Wynik wyszukiwania musi odpowiadać słowom określonym w polu tekstowym po prawej stronie.

omits (pomija)

Wynik wyszukiwania nie może zawierać tekstu ani liczby określonej w polu tekstowym po prawej stronie.

equals (równa się)

Wynik wyszukiwania musi dokładnie odpowiadać tekstowi lub liczbie podanej w polu tekstowym po prawej stronie, łącznie z rozszerzeniem pliku. W wyszukiwaniu tekstowym nie jest rozróżniana wielkość liter.

>=

Wynik wyszukiwania musi być większy lub równy liczbie podanej w polu po prawej stronie.

<=

Wynik wyszukiwania musi być mniejszy lub równy liczbie podanej w polu po prawej stronie.

Is empty (jest pusty)

Użyj tej opcji, aby znaleźć pliki, dla których nie określono jeszcze niektórych atrybutów.

matches (dopasowuje)

Wynik wyszukiwania musi zawierać tekst lub liczbę wpisaną w polu tekstowym po prawej stronie. Można także używać operatorów boolowskich. Dodaj apostrofy, aby znaleźć dokładne dopasowania do wprowadzonych słów, na przykład „bęben” ORAZ „funky”. Opcja ta pozwala na bardzo zaawansowane wyszukiwanie tekstu.

in range (w zakresie)

Jeżeli ta opcja jest zaznaczona, w polach po prawej stronie możesz określić dolną i górną granicę wyniku wyszukiwania.

Stosowanie filtru logicznego

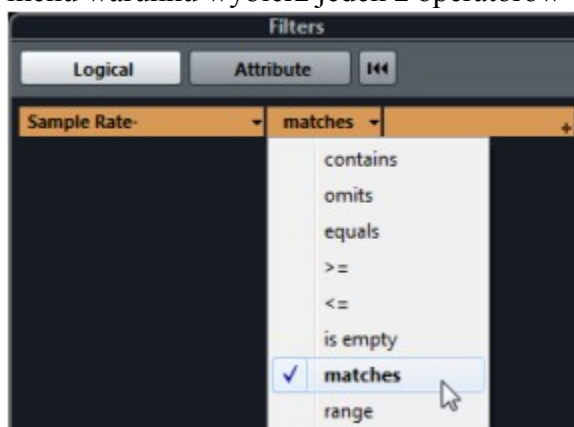
Aby szybko znaleźć określone pliki audio, możesz na przykład wyszukać określoną wartość atrybutu pliku.

WARUNEK WSTĘPNY

Wybrany jest folder, w którym chcesz szukać plików.

PROCEDURA

1. W sekcji **Filters** (Filtry) aktywuj **Logical** (Logiczne).
2. Kliknij opcję **Search in these Attributes** (Wyszukaj w tych atrybutach), aby otworzyć okno dialogowe **Select Filter Attributes** (Wybierz atrybuty filtra).
3. Wybierz atrybuty, których chcesz użyć.
Jeśli wybierzesz więcej niż jeden atrybut, znalezione pliki będą odpowiadać jednemu lub drugiemu atrybutowi.
4. Kliknij **OK**.
5. Z wyskakującego menu warunku wybierz jeden z operatorów wyszukiwania.



6. Wpisz tekst lub liczbę, którą chcesz znaleźć, w polu po prawej stronie.

UWAGA

Jeśli wprowadzisz 2 lub więcej ciągów lub linii filtrów, znalezione pliki będą pasować do wszystkich ciągów lub linii filtrów

- Aby dodać więcej niż jeden ciąg znaków w polu tekstowym, wprowadź pomiędzy nimi **Space** (spację).
- Aby dodać kolejną linię filtra, kliknij **+** po prawej stronie pola tekstowego. Możesz dodać maksymalnie siedem linii filtrów, w których możesz zdefiniować dalsze warunki wyszukiwania.
- Aby usunąć linię filtra, kliknij **-**.
- Aby zresetować wszystkie pola wyszukiwania do ustawień domyślnych, kliknij opcję **Reset Filter** (Resetuj filtr) u góry sekcji **Filters** (Filtry).

WYNIK

Lista **Results** (wyników) jest automatycznie aktualizowana i wyświetla tylko pliki odpowiadające warunkom wyszukiwania.

Zaawansowane wyszukiwanie tekstu

Zaawansowane wyszukiwanie tekstowe można wykonywać przy użyciu operatorów boolowskich.

WARUNEK WSTĘPNY

Wybrany jest folder, w którym chcesz szukać plików.

PROCEDURA

1. W sekcji **Filters** (Filtry) aktywuj **Logical** (Logiczne).
2. Wybierz atrybut w wyskakującym menu **Search in these Attributes** (Szukaj w tych atrybutach) lub pozostaw włączone ustawienie **Any Attribute** (Dowolny atrybut).
3. Ustaw warunek na **matches** (zgodny).
4. W polu po prawej stronie określ tekst, który chcesz wyszukać, używając operatorów boolowskich.

POWIĄZANE LINKI

Wykonywanie wyszukiwania tekstu na stronie 648

Atrybuty plików multimedialnych

Atrybuty plików multimedialnych to zestawy metadanych dostarczających dodatkowych informacji o pliku.

Różne typy plików multimedialnych mają różne atrybuty. Na przykład pliki audio .wav mają atrybuty, takie jak nazwa, długość, rozmiar, częstotliwość próbkowania, zestaw treści itp., natomiast pliki .mp3 mają dodatkowe atrybuty, takie jak wykonawca lub gatunek.

POWIĄZANE LINKI

Inspektor atrybutów na stronie 659

Filtr atrybutów

Przypisywanie wartości atrybutów do plików ułatwia organizowanie plików multimedialnych. Filtr atrybutów umożliwia przeglądanie i edycję niektórych standardowych atrybutów plików znajdujących się w plikach multimedialnych.

Jeśli klikniesz **Attribute** Atrybut, w sekcji **Filters** (Filtry) zostaną wyświetlone wszystkie wartości, które zostały określone dla wyświetlanych kategorii atrybutów. Wybranie jednej z tych wartości powoduje filtrowanie wyników w celu wyświetlenia tylko plików, do których przypisano tę wartość atrybutu.



1 Attribute column titles (Tytuły kolumn atrybutów)

Umożliwia wybranie różnych kategorii atrybutów. Jeśli kolumny są wystarczająco szerokie, po prawej stronie wartości zostanie wyświetlona liczba plików spełniających te kryteria.

2 Attribute values (Wartości atrybutów)

Wyświetla wartości atrybutów oraz częstotliwość dostępności określonej wartości atrybutu w plikach multimedialnych.

UWAGA

- Niektóre atrybuty są ze sobą bezpośrednio powiązane. Na przykład dla każdej wartości kategorii dostępne są pewne wartości podkategorii. Zmiana wartości w jednej z tych kolumn atrybutów powoduje wyświetlenie innych wartości w drugiej kolumnie.
- Każda kolumna atrybutów wyświetla tylko znalezione wartości atrybutów.

POWIĄZANE LINKI

Inspektor atrybutów na stronie 659

Stosowanie filtra atrybutów

Dzięki filtrowi **Attribute** (atrybutów) możesz szybko znaleźć oznaczone pliki multimedialne z określonymi atrybutami.

- Aby zastosować filtr **Attribute** (atrybutu), wybierz wartość atrybutu. Lista **Results** (Wyniki) zostanie odpowiednio przefiltrowana. Zastosuj więcej filtrów atrybutów, aby jeszcze bardziej zawęzić wynik.
- Aby znaleźć pliki pasujące do jednego lub drugiego atrybutu, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i kliknij różne wartości atrybutów w tej samej kolumnie.
- Aby zmienić wyświetlane wartości atrybutów kolumny, kliknij tytuł kolumny atrybutów i wybierz inny atrybut.

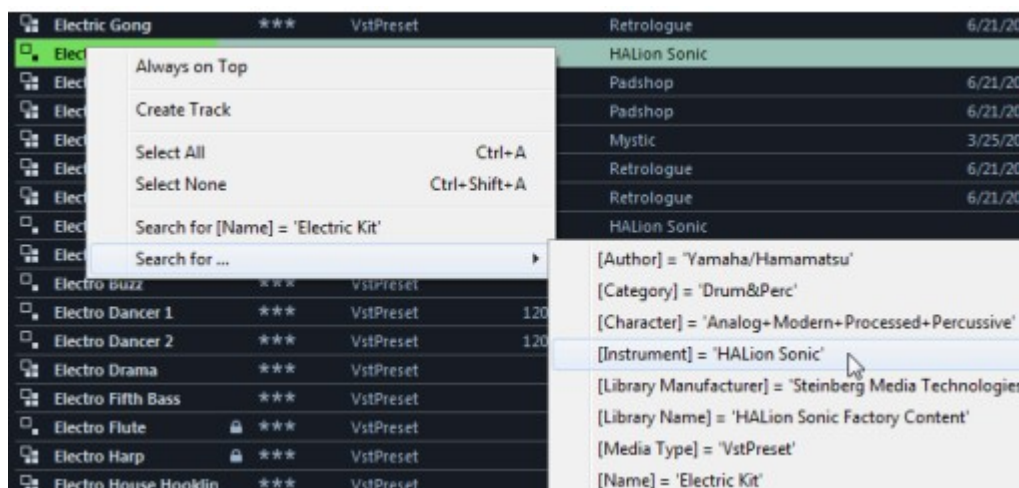
UWAGA

Atrybuty znaku zawsze tworzą warunek AND.

Wykonywanie wyszukiwania w menu kontekstowym

Możesz wyszukiwać inne pliki, które mają ten sam atrybut co wybrany plik. Dzięki temu możesz znaleźć wszystkie pliki, które mają wspólną wartość, na przykład jeśli chcesz wyświetlić wszystkie pliki utworzone tego samego dnia.

- Na liście **Results** (Wyniki) lub w **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów) kliknij plik prawym przyciskiem myszy i wybierz wartość atrybutu, którą chcesz wyszukać, z podmenu **Search** (Szukaj).



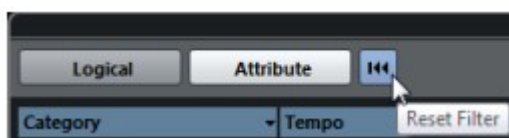
Sekcja **Filters** (Filtry) automatycznie przełącza się na Filtrowanie **Logical** (Logiczne) i wyświetla się odpowiednia linia warunku filtra.

- Aby zresetować filtr, kliknij przycisk **Go Back** (Wrót).

Resetowanie filtra

PROCEDURA

- Aby zresetować filtr, kliknij opcję **Reset Filter** (Resetuj filtr) u góry sekcji **Filters** (Filtry).



Spowoduje to również zresetowanie **Results List** (listy wyników).

Attribute Inspector (Inspektor atrybutów)

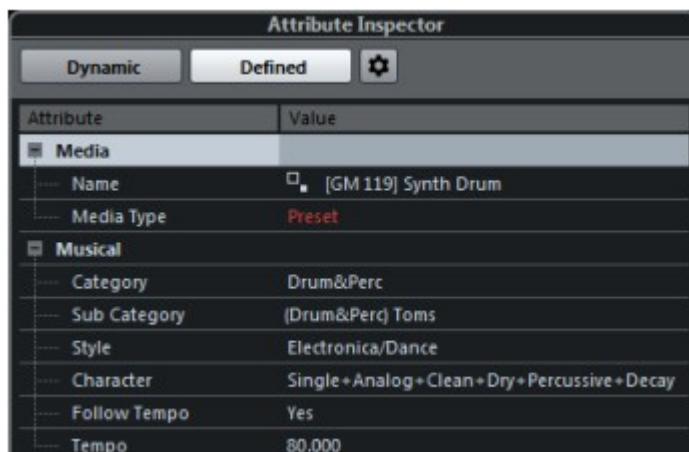
Po wybraniu jednego lub większej liczby plików na liście **Results List** (Lista Wyników) **Attribute Inspector** (Inspektor atrybutów) wyświetli listę atrybutów i ich wartości.

UWAGA

Attribute Inspector (Inspektor atrybutów) nie jest dostępny w **Media Rack** (stojaku na nośniki) w prawej strefie.

W Inspektorze atrybutów możesz także edytować i dodawać nowe wartości atrybutów.

Dostępne atrybuty są podzielone na kilka grup (Media, Musical, Preset itp.), aby ułatwić zarządzanie listą i ułatwić wyszukiwanie elementów.



Dynamic (Dynamiczny)

Wyświetla wszystkie dostępne wartości dla wybranych plików.

Defined (Zdefiniowane)

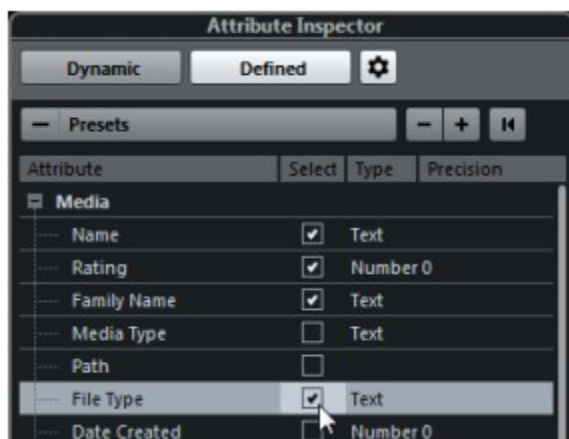
Wyświetla skonfigurowany zestaw atrybutów dla wybranego typu multimediiów, niezależnie od tego, czy dla wybranych plików dostępne są odpowiednie wartości.

Configure Defined Attributes (Skonfiguruj zdefiniowane atrybuty)

Aktywuje tryb konfiguracji, w którym możesz skonfigurować atrybuty wyświetlane w **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów).

Configuration Mode (Tryb konfiguracji)

Kliknięcie przycisku **Configure Defined Attributes** (Konfiguruj zdefiniowane atrybuty) powoduje włączenie trybu konfiguracji.



Select Media Types (Wybierz Typy multimediiów)

Umożliwia wybranie typów multimediiów wyświetlanych na stronie **Results** (Wyniki).

Add User Attribute (Dodaj atrybut użytkownika)

Otwiera okno dialogowe **Add User Attribute** (Dodaj atrybut użytkownika), w którym możesz dodać niestandardowe atrybuty użytkownika. Można wybrać **Attribute Type** (typ atrybutu) i **Display Name** (nazwę wyświetlaną).

Reset to Default (Przywróć ustawienia domyślne)

Resetuje listę atrybutów do ustawień domyślnych.

Attribute (Atrybut)

Pokazuje nazwę atrybutu.

Select (Wybierz)

Pokazuje, czy atrybut jest aktywowany, czy dezaktywowany.

Type (Typ)

Pokazuje, czy wartość atrybutu jest liczbą, tekstem, czy przełącznikiem Tak/Nie.

Precision (Precyzja)

Pokazuje liczbę miejsc dziesiętnych wyświetlaną dla atrybutów liczbowych.

POWIĄZANE LINKI

Atrybuty plików multimedialnych na stronie 657

Zarządzanie listami atrybutów na stronie 662

Edycja atrybutów

Funkcje wyszukiwania, zwłaszcza filtr atrybutów, stanowią potężne narzędzie do zarządzania multimediami w przypadku szerokiego wykorzystania tagowania, czyli dodawania i edytowania atrybutów.

Pliki multimedialne są zwykle zorganizowane w złożone struktury folderów, aby zapewnić logiczny sposób prowadzenia użytkownika do określonych plików, przy czym nazwy folderów i/lub plików wskazują instrument, styl, tempo itp.

Tagi pomagają znaleźć konkretny dźwięk lub pętlę w takiej strukturze folderów.

Edycja atrybutów w Attribute Inspector (Inspektorze atrybutów)

W Inspektorze atrybutów możesz edytować wartości atrybutów różnych plików multimedialnych. Wartości atrybutów można wybierać z wyskakujących list, wprowadzać jako tekst lub liczby albo ustawiać je na Tak lub Nie.

UWAGA

• Zmiana wartości atrybutu w **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów) trwale powoduje zmianę odpowiedniego pliku, chyba że plik jest chroniony przed zapisem lub stanowi część archiwum VST Sound.

• Niektórych atrybutów nie można edytować. W takim przypadku format pliku nie pozwala na zmianę tej wartości lub zmiana konkretnej wartości nie ma sensu. Na przykład nie można zmienić rozmiaru pliku we wnętrzu **MediaBay**.

PROCEDURA

1. Na liście **Results** (Wyniki) wybierz plik, dla którego chcesz dokonać ustawień. Odpowiednie wartości atrybutów są wyświetlane w **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów). Możesz także wybrać kilka plików i wprowadzić dla nich ustawienia jednocześnie. Jedynym wyjątkiem jest atrybut **name**, który musi być unikalny dla każdego pliku.
2. W **Attribute Inspector** kliknij kolumnę **Value** (Wartość) dla atrybutu. W zależności od wybranego atrybutu dzieje się co następuje:
 - W przypadku większości atrybutów otwiera się wyskakujące menu, z którego możesz wybrać wartość. Niektóre wyskakujące menu zawierają także pozycję **more** (więcej) umożliwiającą otwarcie okna z większą liczbą wartości atrybutów.
 - W przypadku atrybutu **Rating** (Ocena) możesz kliknąć kolumnę **Value** (Wartość) i przeciągnąć w lewo lub w prawo, aby zmodyfikować ustawienie.
 - Dla atrybutu **Character** (Postać) (grupa Muzyczna) otwiera się okno dialogowe **Edit Character** (Edytuj postać). Aby zdefiniować wartości, kliknij przycisk opcji po lewej lub prawej stronie, a następnie kliknij **OK**.
3. Ustaw wartość atrybutu.

Aby usunąć wartość atrybutu z wybranych plików, kliknij prawym przyciskiem myszy odpowiednią kolumnę **Value** i wybierz **Remove Attribute** (Usuń atrybut) z menu kontekstowego.

Edycja atrybutów na Results List (liście wyników)

Możesz edytować atrybuty bezpośrednio na liście **Results** (Wyniki). Umożliwia to na przykład przypisanie atrybutów do wielu plików pętli.

WARUNEK WSTĘPNY

Opcja **Allow Editing in Results List** (Zezwalaj na edycję na liście wyników) jest aktywowana w **MediaBay Settings** (ustawieniach MediaBay (zatoki multimediiów)).

PROCEDURA

1. Na liście **Results** (Wyniki) wybierz pliki, dla których chcesz dokonać ustawień. Możesz dokonać ustawień dla kilku plików jednocześnie, z wyjątkiem nazwy atrybutu, która musi być unikalna dla każdego pliku.
2. Kliknij kolumnę wartości, którą chcesz zmienić, i dokonaj ustawień.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia MediaBay na stronie 669

Jednoczesna edycja atrybutów wielu plików

Możesz edytować atrybuty wielu plików jednocześnie.

UWAGA

Jeśli edytujesz jednocześnie dużą liczbę plików, przetwarzanie zmian może zająć trochę czasu.

Edycja atrybutów odbywa się w tle, dzięki czemu możesz kontynuować swoją pracę jak zwykle. **Attribute Counter** (Licznik atrybutów) na pasku narzędzi **MediaBay** wyświetla liczbę plików, które są nadal aktualizowane.

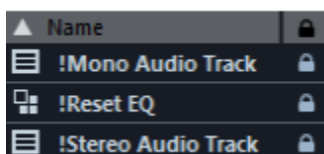
POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi MediaBay na stronie 641

Edycja atrybutów plików chronionych przed zapisem

Pliki multimedialne mogą być chronione przed zapisem z wielu powodów: zawartość mogła zostać dostarczona przez osobę, która zabezpieczyła pliki przed zapisem, format pliku może ograniczać operacje zapisu przez wnękę **MediaBay** (Zatoka multimediiów) itp.

W **MediaBay** stan ochrony plików przed zapisem jest pokazywany jako atrybut w **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów) oraz w kolumnie **Write Protection** (Ochrona przed zapisem) na liście **Results** (Wyniki)



WAŻNE

Możesz zdefiniować wartości atrybutów plików chronionych przed zapisem w **MediaBay**. Zmiany te zapisywane są jedynie w pliku bazy danych **MediaBay**, nie są zapisywane na dysku. Oznacza to, że jeśli usuniesz preferencje, zmiany te zostaną utracone.

UWAGA

Jeśli kolumny **Write Protection** (Ochrona przed zapisem) i/lub **Pending Tags** (Oczekujące znaczniki) nie są widoczne, aktywuj odpowiednie atrybuty dla typu pliku w **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów).

- Aby ustawić lub usunąć atrybut ochrony przed zapisem dla pliku, kliknij plik prawym przyciskiem myszy na liście **Results** (Wyniki) i wybierz **Set Write Protection/Remove Write Protection** (Ustaw ochronę przed zapisem/Usuń ochronę przed zapisem). Jest to możliwe tylko wtedy, gdy typ pliku pozwala na operacje zapisu i jeśli posiadasz niezbędne uprawnienia systemu operacyjnego.
- Jeśli określisz wartości atrybutów dla pliku chronionego przed zapisem, zostanie to odzwierciedlone w kolumnie **Pending Tags** (Oczekujące znaczniki) obok kolumny **Write Protection** (Ochrona przed zapisem) na liście **Results** (Wyniki). Jeśli ponownie przeskanujesz zawartość wnętrza **MediaBay** i plik multimedialny na dysku twardym ulegnie zmianie od czasu ostatniego skanowania, oczekujące znaczniki tego pliku zostaną utracone.
- Jeśli plik ma oczekujące znaczniki i chcesz zapisać w pliku odpowiednie atrybuty, musisz usunąć zabezpieczenie przed zapisem, następnie kliknąć plik prawym przyciskiem myszy i wybrać opcję **Write Tags to File** (Zapisz znaczniki do pliku).

UWAGA

Jeśli do zmiany stanu ochrony plików przed zapisem używasz programów innych niż Cubase, musisz ponownie przeskanować pliki w wnętrze **MediaBay**, aby odzwierciedlić te zmiany.

POWIĄZANE LINKI

Wyłączanie preferencji na stronie 1153

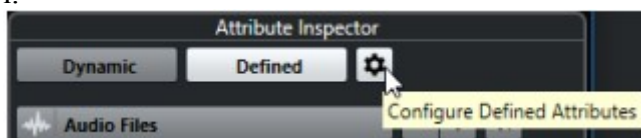
Edycja atrybutów na stronie 660

Zarządzanie listami atrybutów

W **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów) możesz zdefiniować, które atrybuty będą wyświetlane na liście **Results** (Wyniki) oraz w samym Inspektorze atrybutów. Dla różnych typów multimediiów można skonfigurować indywidualne zestawy atrybutów.

PROCEDURA

1. W **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów) kliknij **Defined** (Zdefiniowane).
2. Kliknij opcję **Configure Defined Attributes** (Konfiguruj zdefiniowane atrybuty), aby przejść do trybu konfiguracji.



3. Otwórz wyskakujące menu **Select Media Types** (Wybierz typy multimediiów), aktywuj typy multimediiów, które chcesz wyświetlić, i kliknij w dowolnym miejscu wnętrza **MediaBay**. **Attribute Inspector** (Inspektor atrybutów) wyświetla teraz listę wszystkich atrybutów dostępnych dla tych typów multimediiów.
 - Jeśli aktywowałeś więcej niż jeden typ multimediiów, Twoje ustawienia dotyczą wszystkich wybranych typów. Pomarańczowy znacznik wyboru wskazuje, że bieżące ustawienia wyświetlania atrybutu różnią się w przypadku wybranych typów multimediiów.
 - Ustawienia wyświetlania wybrane dla opcji **Mixed Media Types** (Mieszane typy multimediiów) zostaną zastosowane, jeśli wybierzesz pliki różnych typów multimediiów na liście **Results** (Wyniki) lub w **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów)
4. Aktywuj atrybuty, które chcesz wyświetlić. Możesz edytować kilka atrybutów jednocześnie.
5. Kliknij ponownie opcję Konfiguruj zdefiniowane atrybuty, aby wyjść z trybu konfiguracji.

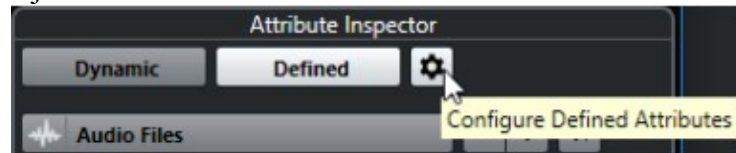
Definiowanie atrybutów użytkownika

Możesz zdefiniować własne atrybuty i zapisać je w bazie danych **MediaBay** oraz odpowiednich plikach multimedialnych. Cubase rozpoznaje wszystkie atrybuty użytkownika zawarte w plikach multimedialnych.

PROCEDURA

1. W **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów) kliknij **Defined** (Zdefiniowane).

2. Kliknij opcję **Configure Defined Attributes** (Konfiguruj zdefiniowane atrybuty), aby przejść do trybu konfiguracji



3. Kliknij +.
4. W oknie dialogowym **Add User Attribute** (Dodaj atrybut użytkownika) określ **Attribute Type** (typ atrybutu) i nazwę wyświetlaną. **Display Name** (Nazwa wyświetlana) musi być unikalna na liście atrybutów. Pole **Database Name** (Nazwa bazy danych) wskazuje, czy dana nazwa jest prawidłowa, czy nie.
5. Kliknij **OK**.

WYNIK

Nowy atrybut zostanie dodany do listy dostępnych atrybutów i wyświetlony w **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów) oraz na liście **Results** (Wyniki).

Współpraca z MediaBay (Zatoka multimedialnych)

Kiedy pracujesz z wieloma plikami muzycznymi, **MediaBay** pomoże Ci znaleźć i uporządkować zawartość. Po przeskanowaniu folderów wszystkie znalezione pliki multimedialne w obsługiwanych formatach zostaną wyświetlone w sekcji **Results** (Wyniki).

Możesz skonfigurować **Favorites** (Ulubione), czyli foldery lub katalogi w systemie zawierające pliki multimedialne. Zwykle pliki na komputerze są zorganizowane w określony sposób. Możesz mieć foldery zarezerwowane na zawartość audio, foldery na efekty specjalne, foldery na kombinacje dźwięków tworzących szum otoczenia potrzebny do kręcenia konkretnego filmu itp. Wszystkie te foldery można ustawić jako różne **Favorites** w wnętrzu **MediaBay**, co pozwala na ograniczyć pliki dostępne na liście **Results** (Wyniki) w zależności od kontekstu.

Korzystając z opcji wyszukiwania i filtrowania, możesz zawęzić wyniki.

Możesz wstawić pliki do projektu metodą przeciągania i upuszczania, podwójnym kliknięciem lub korzystając z opcji menu kontekstowego.

Korzystanie z plików multimedialnych

Okno **MediaBay** i **Media Rack** (stojak, regał, szafa na media) w prawej strefie okna projektu oferują wiele możliwości wyszukiwania określonych plików, pętli, sampli, ustawień wstępnych i wzorców, które możesz wykorzystać w swoim projekcie.

Po znalezieniu plików multimedialnych, których szukasz, możesz załadować je do swojego projektu.

Ładowanie pętli (Loops) i próbek (Samples)

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W wnętrzu **MediaBay** otwórz selektor typów multimedialnych, kliknij opcję **MIDI Files** (Pliki MIDI), **Audio Files** (Pliki audio) lub **MIDI Loops** (Pętle MIDI) i wybierz plik multimedialny.
 - W stojaku **Media** w prawej strefie kliknij kafelki **Loops & Samples** i klikaj kolejne kafelki, aż będziesz mógł wybrać pliki multimedialne na liście **Results** (Wyniki).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie plik multimedialny, aby utworzyć nowy instrument lub ścieżkę audio z załadowanego pliku.
 - Przeciągnij plik multimedialny na ścieżkę na ekranie zdarzenia.

WYNIK

Plik multimedialny zostanie wstawiony na nowej ścieżce lub w miejscu wstawiania.

POWIĄZANE LINKI

Pokaż selektor typów multimediiów na stronie 647

Ładowanie ustawień wstępnych ścieżek

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W wnęce **MediaBay** otwórz selektor typów multimediiów, kliknij opcję **Track Presets** (Ustawienia wstępne ścieżki) i wybierz ustawienie wstępne.
- W **Media** rack (stojaku na nośniki) w prawej strefie kliknij **Presets > Track Presets** (Ustawienia wstępne > Ustawienia wstępne ścieżki) i klikaj kolejne kafelki, aż będziesz mógł wybrać ustawienie wstępne z listy **Results** (Wyniki).

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie ustawienie wstępne ścieżki, aby utworzyć nową ścieżkę z załadowanym ustawieniem wstępnym.
- Przeciągnij ustawienie wstępne ścieżki na ścieżkę, aby zastosować ustawienie wstępne do ścieżki.

WYNIK

Ustawienie wstępne zostanie zastosowane do ścieżki i załadowane zostaną wszystkie ustawienia ustawienia wstępnego.

POWIĄZANE LINKI

Pokaż selektor typów multimediiów na stronie 647

Ładowanie presetów (ustawień wstępnych) instrumentów

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- We wnęce **MediaBay** otwórz selektor typów nośników, kliknij opcję **Plug-in Presets** (Ustawienia wstępne wtyczek) i wybierz ustawienie wstępne dla wtyczki instrumentu.
- W stojaku **Media** rack w prawej strefie kliknij kafelek **VST Instruments** i klikaj kolejne kafelki, aż będziesz mógł wybrać ustawienie wstępne z listy **Results** (Wyniki).

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie preset instrumentu, aby utworzyć nową ścieżkę instrumentu z załadowanym presetem instrumentu.
- Przeciągnij preset instrumentu na listę ścieżek, aby utworzyć nową ścieżkę instrumentu z załadowanym presetem instrumentu.
- Przeciągnij preset instrumentu na ekran zdarzeń, aby utworzyć nową ścieżkę instrumentu z załadowanym presetem instrumentu.
- Przeciągnij ustawienie wstępne instrumentu na ścieżkę instrumentu, aby zastosować ustawienie wstępne do ścieżki.

WYNIK

Instrument zostanie załadowany jako instrument ścieżki, a ustawienie wstępne zostanie zastosowane do ścieżki instrumentu.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie instrumentów VST do projektów na stronie 637

Pokaż selektor typów multimediiów na stronie 647

Ładowanie gotowych ustawień wtyczek efektów

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W wnęce **MediaBay** (Zatoka multimediiów) otwórz selektor typów multimediiów, kliknij opcję **Plug-in Presets** (Ustawienia wstępne wtyczek) i wybierz ustawienie wstępne.
 - W **Media rack** (stojaku na nośniki) w prawej strefie kliknij **Presets > VST FX Presets** (Presety > Presety VST FX) i klikaj kolejne kafelki, aż będziesz mógł wybrać ustawienie wstępne z listy **Results** (Wyniki).
- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciagnij gotowe ustawienie wtyczki do ścieżki audio lub jej sekcji **Inserts** (Wstawki) w **Inspector** (Inspektorze).
 - Przeciagnij gotowe ustawienie wtyczki do pustego obszaru listy ścieżek.

WYNIK

Jeśli przeciagnąłeś preset wtyczki na ścieżkę audio, pierwsze wolne miejsca na wtyczki zostaną wypełnione odpowiednią wtyczką. Jeżeli nie ma już wolnych miejsc, wyświetli się ostrzeżenie.

Jeśli przeciagnąłeś preset wtyczki do pustego obszaru listy ścieżek, utworzona zostanie nowa ścieżka kanału FX i zapełnione zostaną pierwsze miejsca na wstawienia tej nowej ścieżki.

POWIĄZANE LINKI

Pokaż selektor typów multimediiów na stronie 647

Dodawanie efektów VST do projektów na stronie 637

Ładowanie presetów łańcucha efektów (FX Chain)

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W wnęce **MediaBay** (Zatoka multimediiów) otwórz selektor typów nośników, kliknij opcję **FX Chain Presets** (Ustawienia wstępne łańcucha efektów) i wybierz ustawienie wstępne.
 - W **Media rack** (stojaku na nośniki) w prawej strefie kliknij **Presets > FX Chain Presets** (Ustawienia wstępne > Ustawienia wstępne łańcucha FX) i klikaj kolejne kafelki, aż będziesz mógł wybrać ustawienie wstępne na liście **Results** (Wyniki).
- W oknie **Project** wybierz ścieżkę audio.
- Przeciagnij ustawienie wstępne z wnątki **MediaBay** lub **Media rack** (stojaka na nośniki) i upuść je w otwartej sekcji **Inserts** (Wstawki) w **Inspector** (Inspektorze).

WYNIK

FX Chain Preset (Preset FX Chain) zostanie zastosowany do ścieżki i zostaną załadowane wszystkie ustawienia presetu. Wszelkie wstawki, które zostały wcześniej załadowane, zostaną nadpisane.

POWIĄZANE LINKI

Pokaż selektor typów multimediiów na stronie 647

Ładowanie ustawień pasków

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W wnęce **MediaBay** otwórz selektor typów nośników, kliknij opcję **Strip Presets** (wstępne ustawienia paska) i wybierz ustawienie wstępne.
 - W **Media rack** (stojaku na nośniki) w prawej strefie kliknij **Presets > Strip Presets**

(Ustawienia wstępne > Ustawienia wstępne paska) i klikaj następujące kafelki, aż będziesz mógł wybrać ustawienie wstępne na liście **Results** (Wyniki).

2. W oknie **Project** wybierz ścieżkę audio.

3. Przeciągnij ustawienie wstępne z wnętrza **MediaBay** lub **Media** rack (stojaka na nośniki) i upuść je w otwartej sekcji **Strip** (Pasek) w **Inspector** (Inspektorze).

WYNIK

Ustawienie wstępne paska zostanie zastosowane do ścieżki i załadowane zostaną wszystkie ustawienia tego ustawienia.

POWIĄZANE LINKI

Pokaż selektor typów multimedialnych na stronie 647

Zapisywanie/ładowanie ustawień pasków na stronie 397

Ładowanie banków wzorów

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W wnętrzu **MediaBay** otwórz selektor typów nośników, kliknij **Pattern Banks** (Banki wzorów) i wybierz ustawienie wstępne.
- W **Media** rack (stojaku na nośniki) w prawej strefie kliknij **Presets > Pattern Banks** (Ustawienia wstępne > Banki wzorców) i klikaj następujące kafelki, aż będziesz mógł wybrać ustawienie wstępne z listy **Results** (Wyniki).

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie bank paternów (wzorców), aby utworzyć nową ścieżkę instrumentu z załadowanym presetem (wstępnym ustawieniem).

- Przeciągnij bank paternów (wzorców) i upuść go na ścieżce instrumentu, aby zastosować bank paternów do ścieżki.
- Przeciągnij bank wzorów i upuść go na listę ścieżek, aby utworzyć nową ścieżkę instrumentu z załadowanym bankiem wzorów.

WYNIK

Groove Agent jest ładowany jako instrument ścieżki. Mapa perkusji jest ładowana dla ścieżki instrumentu, a instancja **Beat Designera** (Projektant uderzeń) jest ładowana jako efekt wstawiania.

POWIĄZANE LINKI

Pokaż selektor typów multimedialnych na stronie 647

Praca z bazami danych Volume (Głośności)

Cubase zapisuje wszystkie informacje o plikach multimedialnych używane w **MediaBay** (Zatoka multimedialnych), takie jak ścieżki i atrybuty, w lokalnym pliku bazy danych na Twoim komputerze. Jednak w niektórych przypadkach może być konieczne przeglądanie i zarządzanie tego rodzaju metadanymi na woluminie zewnętrznym.

Na przykład montażysta dźwięku może pracować zarówno w domu, jak i w studiu, na dwóch różnych komputerach. Dlatego efekty dźwiękowe są przechowywane na zewnętrznym nośniku danych. Aby móc podłączyć urządzenie zewnętrzne i bezpośrednio przeglądać jego zawartość w **MediaBay** bez konieczności skanowania urządzenia, należy utworzyć bazę danych głośności dla urządzenia zewnętrznego.

Można tworzyć bazy danych głośności dla dysków komputera lub zewnętrznych nośników pamięci. Zawierają one ten sam rodzaj informacji o plikach multimedialnych na tych dyskach, co zwykła baza danych **MediaBay**

UWAGA

Po uruchomieniu Cubase wszystkie dostępne bazy danych głośności zostaną automatycznie zamontowane. Bazy danych udostępniane w trakcie działania programu należy montować ręcznie.

Rescanning Volume Databases (Ponowne skanowanie baz danych głośności)

Jeśli zmodyfikowałeś dane na woluminie zewnętrznym w innym systemie, musisz ponownie przeskanować wnękę **MediaBay**.

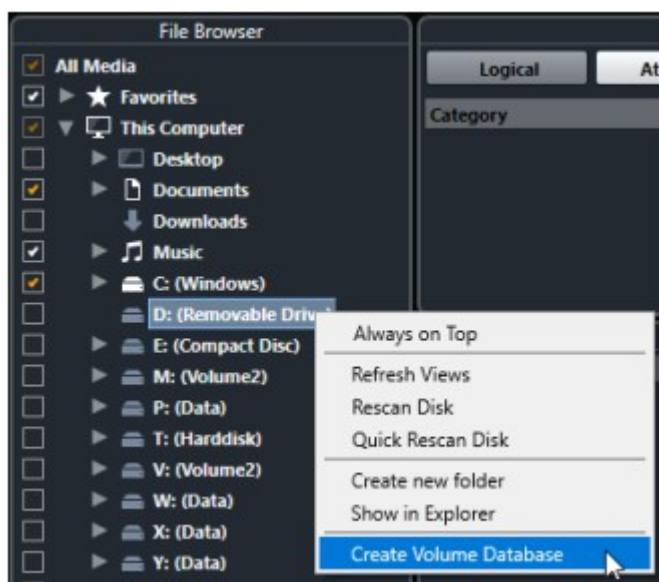
POWIĄZANE LINKI

Odśwież widoki (Refresh Views) na stronie 645

Tworzenie baz danych głośności

PROCEDURA

- W sekcji **File Browser** (Przeglądarka plików) kliknij prawym przyciskiem myszy zewnętrzny nośnik pamięci, dysk lub partycję systemu komputerowego, dla której chcesz utworzyć bazę danych, i wybierz opcję **Create Volume Database** (Utwórz bazę danych głośności).




WAŻNE

W tym celu należy wybrać najwyższy poziom katalogu. Nie można utworzyć pliku bazy danych dla folderu niższego poziomu.

UWAGA

Jeśli utworzysz bazę danych głośności na dysku sieciowym, dostęp do niej będzie miało wielu użytkowników. Może to jednak prowadzić do konfliktów zapisu, ponieważ w danym momencie tylko jeden użytkownik może zapisywać w bazie danych.

WYNIK

Informacje o pliku dla tego napędu są zapisywane w nowym pliku bazy danych. Bazy danych głośności są oznaczone symbolem  po lewej stronie nazwy dysku.

UWAGA

Jeśli dysk zawiera dużą ilość danych, proces ten może zająć trochę czasu.

Bazy danych głośności są automatycznie montowane po uruchomieniu Cubase. Są one pokazane w sekcji **File Browser** (Przeglądarka plików), a ich dane można przeglądać i edytować na liście **Results** (Wyniki).

POWIĄZANE LINKI

Zablokowane bazy danych głośności na dyskach sieciowych na stronie 668

Zablokowane bazy danych Volume (głośności) na dyskach sieciowych

Możesz odblokować bazy danych Volume na dyskach sieciowych. Może to być konieczne, jeśli system innego użytkownika, który również korzystał z bazy danych Volume na dysku sieciowym, uległ awarii lub nie został prawidłowo odłączony. W tym przypadku Cubase tworzy plik w ukrytym folderze, który wskazuje, że baza danych jest nadal używana.

Jeśli tak się stanie, po uruchomieniu programu pojawi się komunikat ostrzegawczy. Pokazuje nazwę użytkownika lub systemu.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Poproś innego użytkownika o ponowne uruchomienie Cubase, aby blokada została automatycznie zwolniona.
- Jeśli nie możesz skontaktować się z drugim użytkownikiem i nie potrzebujesz dostępu do bazy danych, kliknij **Ignore Database** (Ignoruj bazę danych).
- Jeśli nie możesz nawiązać połączenia z drugim użytkownikiem, a chcesz skorzystać z bazy danych, kliknij **Force unlock** (Wymuś odblokowanie), aby zdjąć blokadę.

Usuwanie baz danych Volume (Głośności)

Jeśli pracowałeś na innym komputerze, korzystając z zewnętrznego dysku twardego, a następnie wróciłeś do własnego komputera i ponownie podłączyłeś urządzenie zewnętrzne w ramach konfiguracji systemu, nie potrzebujesz już dla niego osobnej bazy danych Volume. Wszelkie dane na tym dysku można ponownie uwzględnić w lokalnym pliku bazy danych, usuwając dodatkowy plik bazy danych.

PROCEDURA

- W sekcji **File Browser** (Przeglądarka plików) kliknij prawym przyciskiem myszy bazę danych woluminów i wybierz **Remove Volume Database** (Usuń bazę danych Volume).

WYNIK

Metadane są integrowane w lokalnym pliku **MediaBay** bazy danych, a plik bazy danych Volume jest usuwany.

UWAGA

Jeśli dysk zawiera dużą ilość danych, proces ten może zająć trochę czasu.

Montowanie i odmontowywanie baz danych Volume

Bazy danych Volume udostępniane podczas działania Cubase muszą być montowane ręcznie.

- Aby ręcznie zamontować bazę danych Volume, kliknij prawym przyciskiem myszy zewnętrzny nośnik pamięci, dysk lub partycję systemu komputerowego, którą chcesz zamontować, i wybierz opcję **Mount Volume Database** (Zamontuj Bazę Danych Volume).

- Aby odmontować bazę danych Volume, kliknij ją prawym przyciskiem myszy i wybierz **Unmount Volume Database** (Odmontuj bazę danych głośności).

Ustawienia MediaBay (zatoki multimediiów)

- Aby otworzyć panel z ustawieniami wnętrza **MediaBay**, kliknij **MediaBay Settings** (Ustawienia wnętrza MediaBay).

Dostępne są następujące opcje:

Hide Folders That Are Not Scanned (Ukryj foldery, które nie są skanowane)

Ukrywa wszystkie foldery, które nie są skanowane w poszukiwaniu plików. Dzięki temu widok drzewa w **File Browser** (Przeglądarka plików) jest mniej zaśmiecony.

Show Only Selected Folder (Pokaż tylko wybrany folder)

Pokazuje tylko wybrany folder i jego podfoldery.

Scan Folders Only When MediaBay Is Open (Skanuj foldery tylko wtedy, gdy otwarta jest wnęka MediaBay)

Skanuje foldery w poszukiwaniu plików multimedialnych, gdy okno **MediaBay** jest otwarte. Jeśli ta opcja jest wyłączona, foldery będą skanowane w tle nawet wtedy, gdy okno **MediaBay** jest zamknięte. Jednak Cubase nigdy nie skanuje folderów podczas odtwarzania lub nagrywania.

Maximum Items in Results List (Maksymalna liczba elementów na liście wyników)

Umożliwia określenie maksymalnej liczby plików wyświetlanych na liście **Results** (Wyniki). Pozwala to uniknąć niemożliwie długich list plików.

UWAGA

MediaBay nie wyświetli ostrzeżenia, jeśli osiągnięta zostanie maksymalna liczba plików. Mogą wystąpić sytuacje, w których nie można znaleźć określonego pliku, ponieważ osiągnięto maksymalną liczbę plików.

Allow Editing in Results List (Zezwalaj na edycję na liście wyników)

Umożliwia edycję atrybutów na liście **Results** (Wyniki). Jeśli ta opcja jest wyłączona, atrybuty można edytować wyłącznie w **Attribute Inspector** (Inspektorze atrybutów).

Show File Extensions in Results List (Pokaż rozszerzenia plików na liście wyników)

Pokazuje rozszerzenia nazw plików na liście Wyniki.

Scan Unknown File Types (Skanuj nieznanne typy plików)

Podczas skanowania w poszukiwaniu plików multimedialnych **MediaBay** ignoruje pliki o nieznanym rozszerzeniu. Jeśli ta opcja jest aktywna, **MediaBay** próbuje otworzyć i przeskanować dowolny plik w lokalizacji wyszukiwania, ignorując te pliki, których nie można rozpoznać.

Surround Sound (Dźwięk przestrzenny)

Cubase zapewnia zintegrowane funkcje dźwięku przestrzennego z obsługą kilku formatów. Wszystkie kanały i szyny związane z dźwiękiem obsługują konfiguracje głośników wielokanałowych. Kanał w **MixConsole** może zawierać kompletne miksy surround lub pojedynczy kanał głośnikowy będący częścią konfiguracji surround.

Cubase oferuje następujące funkcje związane z dźwiękiem surround:

- Można kierować ścieżki związane z dźwiękiem, to znaczy ścieżki audio, instrumenty i samplery, do kanałów surround.
- Wtyczka **VST MultiPanner** jest automatycznie stosowana do ścieżek związanych z audio w konfiguracji mono lub stereo, które są kierowane do kanałów wyjściowych z dowolną konfiguracją wielokanałową inną niż stereo. Wtyczka **VST MultiPanner** jest dostępna w **Inspector** i **MixConsole** i może być używana do pozycjonowania kanałów w polu surround
- W przypadku produkcji w rzeczywistości wirtualnej (VR) lub rzeczywistości rozszerzonej (AR) możesz tworzyć miksy w formacie Ambisonics pierwszego, drugiego i trzeciego rzędu. Cubase \ umożliwia monitorowanie miksów Ambisonics na słuchawkach lub systemach głośnikowych oraz obsługuje kontrolery VR i wyświetlacze montowane na głowie podczas pracy z wideo 360°.
- Obsługiwane są wtyczki Panner innych firm.

- Wtyczka **MixConvert V6** służy do konwersji kanału surround na inny format, jeśli odpowiednia konfiguracja wejścia/wyjścia nie jest obsługiwana przez **VST MultiPanner**. Cubase automatycznie umieszcza **MixConvert V6** tam, gdzie jest to potrzebne.
- Obsługiwane są wtyczki z obsługą wielokanałową, zaprojektowane specjalnie do zadań miksowania dźwięku przestrzennego, na przykład wtyczka **Mix6to2**. Co więcej, każda wtyczka VST 3 obsługuje wielokanałowość i dlatego może być używana w konfiguracji surround, nawet jeśli nie została specjalnie zaprojektowana dla surround. Szczegółowe informacje na temat wszystkich dołączonych wtyczek można znaleźć w oddzielnym dokumencie **Plug-in Reference** (Informacje o wtyczkach).
- Możesz eksportować miksy surround w różnych formatach, korzystając z funkcji **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio).

POWIĄZANE LINKI

Przygotowania do tworzenia miksów surround na stronie 673

VST MultiPanner na stronie 676

Mieszanki Ambisonics na stronie 692

MixConvert V6 na stronie 688

Wstawianie efektów w konfiguracjach wielokanałowych na stronie 450

Eksport miksów surround na stronie 692

Elementy dostarczane

Miks surround w Cubase można przesłać jako dźwięk wielokanałowy z szyny wyjściowej surround do rejestratora lub można go wyeksportować do plików audio na dysku twardym.

Wyeksportowane miksy surround można podzielić do jednego pliku mono na kanał głośnika lub przeplatać do jednego pliku zawierającego wszystkie kanały surround.

POWIĄZANE LINKI

Eksportuj miks audio na stronie 1053

Dostępne konfiguracje kanałów surround

Cubase obsługuje kilka konfiguracji kanałów surround.

Obsługiwane są następujące konfiguracje kanałów surround:

LRC

W tym formacie wykorzystywane są kanały lewy, prawy i środkowy.

Quadro

Jest to oryginalny kwadrofoniczny format muzyki, z jednym głośnikiem w każdym rogu.

Format ten był przeznaczony dla odtwarzaczy płyt winylowych.

5.1

Format ten, nazywany także Dolby Digital, AC-3, DTS i MPEG-2 Multichannel, wykorzystuje kanały przednie lewy, środkowy i prawy, kanały surround lewy i prawy oraz dodatkowy kanał LFE (Low Frequency Effects).

Kanał centralny jest używany głównie do transmisji mowy, kanały przedni i surround lewy i prawy do muzyki i efektów dźwiękowych, a kanał LFE do wzmacniania treści o niskiej częstotliwości.

5,0

W tym formacie używane są kanały przednie lewy, środkowy i prawy oraz kanały surround lewy i prawy.

6.0 Cine (Kino)

W tym formacie używane są kanały przednie lewy, środkowy i prawy oraz kanały surround lewy, środkowy i prawy.

6.0 Music (Muzyka)

W tym formacie wykorzystywane są kanały przednie lewy i prawy, kanały surround lewy i prawy oraz kanały boczne lewy i prawy.

1st Order Ambisonics/2nd Order Ambisonics/3rd Order Ambisonics (Ambisonika pierwszego rzędu/Ambisonika drugiego rzędu/Ambisonika trzeciego rzędu)

Te formaty 3D pozwalają na stworzenie sferycznego pola dźwiękowego. Wykorzystują zakodowaną wiązkę sygnałów audio do umieszczania źródeł dźwięku w dowolnym miejscu sfery dźwiękowej.

Dostępne formaty Ambisonics różnią się liczbą wykorzystywanych sygnałów audio.

Ambisoniki wyższego rzędu dostarczają więcej sygnałów i pozwalają na większą precyzję pozycjonowania

LRC

W tym formacie wykorzystywane są kanały lewy, prawy, środkowy i surround. Kanał surround jest umieszczony centralnie z tyłu. Jest to oryginalny format surround, który po raz pierwszy pojawił się w kinie jako Dolby Stereo, a później jako format kina domowego Dolby ProLogic.

LRCS+LFE

Jest to ten sam format co LRCS, ale z dodatkowym kanałem LFE.

Quadro+LFE

Jest to ten sam format co Quadro, ale z dodatkowym kanałem LFE.

LRS

W tym formacie wykorzystywane są kanały lewy, prawy i surround. Kanał surround jest umieszczony centralnie z tyłu.

LRC+LFE

Jest to ten sam format co LRC, ale z dodatkowym kanałem LFE.

LRS+LFE

Jest to ten sam format co LRS, ale z dodatkowym kanałem LFE.

WAŻNE

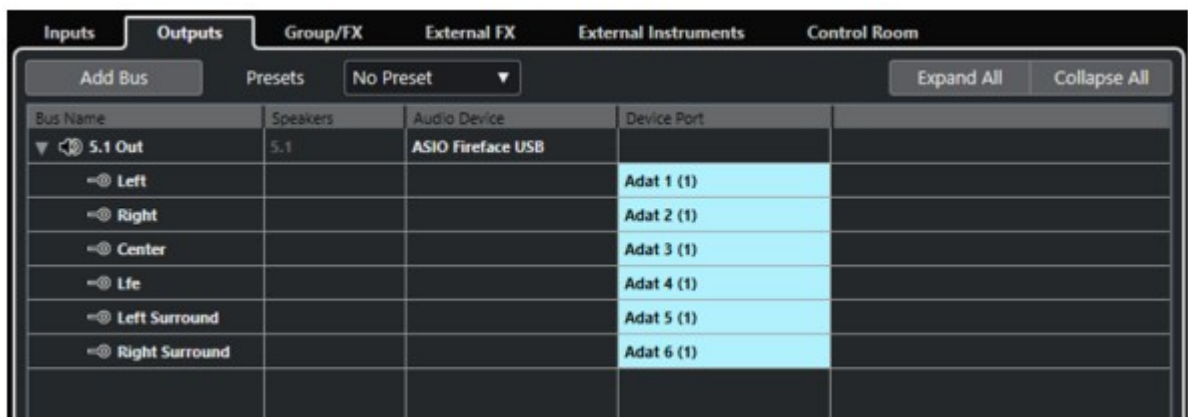
W Cubase kolejność kanałów surround i kanałów bocznych jest zgodna ze specyfikacją Microsoft Inc. Aby spełnić specyfikację Dolby dla bocznych kanałów surround i tylnych kanałów surround, zamień porty urządzeń kanałów surround i kanałów bocznych.

Przygotowania do tworzenia miksów surround

Należy przygotować Cubase na dźwięk przestrzenny, definiując szyny wejściowe i wyjściowe w formacie surround oraz określając, które wejścia i wyjścia audio są używane dla różnych kanałów w szynach.

Konfiguracja magistrali wyjściowej

Przed rozpoczęciem pracy z dźwiękiem surround należy skonfigurować szynę wyjściową surround, przez którą kierowane są wszystkie kanały głośników wybranego formatu surround.



Magistrala wyjściowa w konfiguracji 5.1-kanalowej

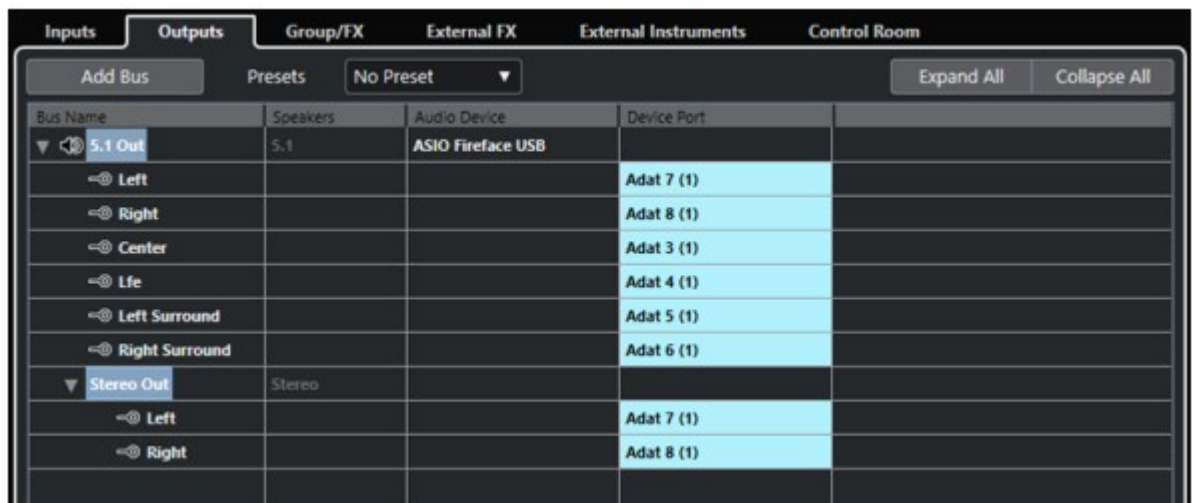
POWIĄZANE LINKI

Dodawanie magistrali wejściowych i wyjściowych na stronie 33.

Szyny Child (dziecko)

Szyny Child (podrzędne, dziecko) umożliwiają kierowanie utworów do określonych kanałów w ramach szyny surround. Tworzenie szyn stereo w ramach szyny surround umożliwia kierowanie ścieżek stereo bezpośrednio do pary głośników stereo. Można także dodać szyny podrzędne w innych formatach surround z mniejszą liczbą kanałów niż szyna nadrzędna.

- Po utworzeniu szyny surround (przestrzennej) możesz dodać do niej jedną lub kilka szyn podrzędnych, klikając szynę prawym przyciskiem myszy i wybierając opcję **Add Child Bus** (Dodaj szynę podrzędą).



Magistrala wyjściowa w konfiguracji 5.1-kanalowej z szyną podrzędą stereo

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie szyn podrzędnych Child na stronie 33

Routing surround

Format przetwarzania **VST MultiPanner** zależy od routingu kanałów. Możesz użyć stojaków **Routing** i **Direct Routing** w **MixConsole**, aby skierować ścieżki audio do szyn wyjściowych lub kanałów grupowych w konfiguracji surround.



Na przykład, jeśli monofoniczny kanał źródłowy jest kierowany na szynę 5.1, panorama działa w trybie 5.1.

POWIĄZANE LINKI

VST MultiPanner na stronie 676

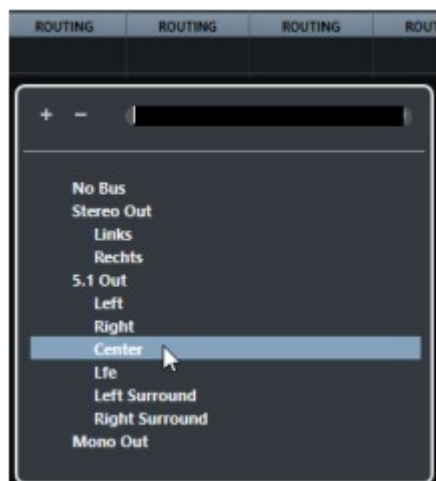
Routing (Trasowanie) na stronie 382

Konfigurowanie routingu bezpośredniego na stronie 399

Kierowanie kanałów do indywidualnych kanałów surround

Jeśli chcesz umieścić źródło dźwięku w jednym oddzielnym kanale głośnikowym, możesz skierować je bezpośrednio do tego kanału głośnikowego. Jest to przydatne w przypadku wstępnie zmiksowanych materiałów lub nagrań wielokanałowych, które nie wymagają panoramowania.

- Aby skierować kanał do pojedynczego kanału surround, wybierz odpowiednią szynę wyjściową tego kanału głośnikowego w Routing rack (szafie, stojaku, regale routingu).



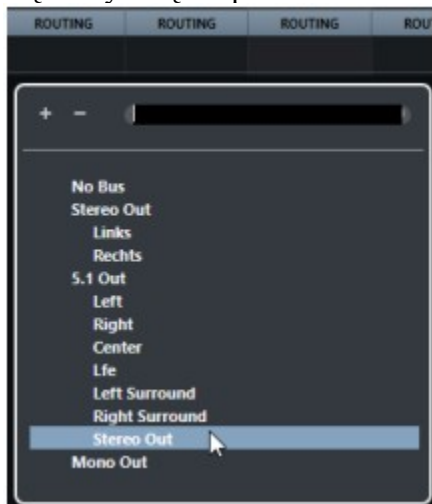
UWAGA

Jeśli stereofoniczny kanał audio jest kierowany bezpośrednio do kanału głośnikowego, lewy i prawy kanał są miksowane do postaci monofonicznej. Sterowanie panoramą kanału audio określa

równowagę pomiędzy lewym i prawym kanałem w wynikowym miksie monofonicznym. Środkowa panorama wytwarza mieszankę o równych proporcjach.

Kanały trasujące do szyn podrzędnych

Jeśli dodasz magistralę podrzędną do magistrali surround, pojawi się ona jako podpozycja magistrali surround w selektorze tras. Wybierz tę opcję, aby skierować stereofoniczny kanał audio bezpośrednio do pary głośników stereofonicznych szyny surround, na przykład aby skierować ścieżkę muzyczną bezpośrednio do lewego i prawego przedniego głośnika w kanale surround.



POWIĄZANE LINKI

Szyny Child (dziecko, podrzędne) na stronie 673

Konfiguracja magistrali wejściowej

W większości przypadków nie ma potrzeby konfigurowania magistrali wejściowej w formacie surround, aby pracować z dźwiękiem surround w Cubase. Możesz nagrywać pliki audio poprzez standardowe wejścia i łatwo kierować powstałe kanały audio do wyjść surround na dowolnym etapie. Można także bezpośrednio importować pliki wielokanałowe w określonym formacie surround do ścieżek audio w tym samym formacie.

Jednakże w następujących przypadkach należy dodać szynę wejściową surround:

- Masz już materiał audio w określonym formacie surround i chcesz przenieść go do Cubase jako pojedynczy, wielokanałowy plik.
- Chcesz dokonać nagrania na żywo w konfiguracji surround.
- Przygotowałeś premiksy surround, np. stemy, które chcesz nagrać na nowej ścieżce audio w konfiguracji surround.

POWIĄZANE LINKI

Import pliku audio na stronie 284

Dodawanie magistrali wejściowych i wyjściowych na stronie 33

VST MultiPanner

Wtyczka **VST MultiPanner** umożliwia umiejscowienie źródła dźwięku w polu surround lub modyfikację istniejących premiksów. Wtyczka rozdziela przychodzący dźwięk w różnych proporcjach na wyjściowe kanały surround.

W obszarze panoramowania, źródła dźwięku są pokazane w postaci niebieskich uchwytów panoramowania. W konfiguracji stereo lewy i prawy przedni kanał są pokazane jako żółty i

czerwony uchwyt. Źródła dźwięku można ustawić w pomieszczeniu, przeciągając uchwyty przesuwania.

Aby wykonać ruchy obrotowe, których nie można uzyskać za pomocą przeciągania, możesz użyć elementów sterujących obrotem i orbitą znajdujących się poniżej obszaru panoramowania. Aby dostosować wielkość źródła dźwięku, użyj elementów sterujących do dystrybucji sygnału do różnych kanałów głośników i zaawansowanego skalowania.

UWAGA

To, czy można użyć VST MultiPanner dla określonej konfiguracji wejścia/wyjścia, zależy od tego, czy ta konfiguracja może zostać odwzorowana przez panoramę.

POWIĄZANE LINKI

Panel wtykowy VST MultiPanner na stronie 676

Pozycja źródła dźwięku na stronie 681

MixConvert V6 na stronie 688

Panoramowanie ze stałą mocą

Wtyczka **VST MultiPanner** wykorzystuje zasady panoramowania o stałej mocy. Oznacza to, że moc kanału źródłowego jest identyczna z mocą odpowiedniego sygnału wyjściowego.

Prawa stałej mocy zapewniają, że ogólna głośność odbierana przez słuchacza jest zawsze taka sama, niezależnie od panoramy sygnału. Umożliwia to przesuwanie źródła dźwięku w obszarze panoramy, wyłączanie określonych kanałów głośników lub korzystanie z kontroli rozbieżności bez żadnych zmian głośności.

POWIĄZANE LINKI

Panel wtykowy VST MultiPanner na stronie 676

Panel wtykowy VST MultiPanner

Panel wtykowy **VST MultiPanner** umożliwia ustawienie źródła dźwięku mono lub stereo.

- Aby otworzyć panel wtyczek **VST MultiPanner** w oddzielnym oknie, kliknij dwukrotnie miniaturowy widok **VST MultiPanner** w Inspector (Inspektorze) lub **MixConsole**.



Dostępne są następujące ustawienia i opcje:

Movement restriction buttons (Przyciski ograniczające ruch)



Umożliwia ograniczenie ruchu do jednej osi podczas przesuwania źródła dźwięku za pomocą myszy.

UWAGA

- Przyciski ograniczenia ruchu nie mają wpływu na elementy sterujące w sekcji pozycjonowania poniżej obszaru panoramowania.

Reset Parameters (Zresetuj parametry)

Alt/Opt – kliknij ten przycisk, aby zresetować wszystkie parametry panoramy do wartości domyślnych.

Input level meter (Miernik poziomu wejściowego)

Pokazuje poziom wejściowy dla wszystkich kanałów głośnikowych. Wartości liczbowe nad licznikami wskazują poziomy szczytowe zarejestrowane dla kanałów.

Position Left/Right Channels Independently (Niezależnie ustawiaj lewy/prawy kanał)

Aktywuj tę opcję, aby niezależnie regulować przedni lewy i prawy kanał wejściowy poprzez przeciąganie.

Pan area (Obszar panoramowania)

Pokazuje pomieszczenie z góry i umożliwia ustawienie źródła dźwięku poprzez przeciągnięcie uchwytów panoramowania.

Aby pomniejszyć obszar panoramowania, aktywuj **Overview Mode** (tryb przeglądu).

Speaker channel buttons (Przyciski kanałów głośnikowych)

Przyciski głośników wokół obszaru panoramy reprezentują konfigurację wyjściową. Przyciski umożliwiają solo, wyciszenie (mute) i wyłączenie odpowiednich kanałów.

UWAGA

Nie można zautomatyzować solowania kanałów wyjściowych.

Output level meter (Miernik poziomu wyjściowego)

Pokazuje poziom wyjściowy dla wszystkich kanałów głośnikowych. Wartości liczbowe nad licznikami wskazują poziomy szczytowe zarejestrowane dla kanałów.

Left-Right Pan (Lewa-prawa panorama)

Ustawia położenie sygnału na osi x.

Rear-Front Pan (Tył-Przednia panorama)

Ustawia położenie sygnału na osi Y.

Rotate Signal around Z-Axis (Obróć sygnał wokół osi Z)

Obraca źródło dźwięku wokół uchwyty pozycjonującego. Ta opcja jest dostępna tylko dla sygnałów stereo.

Orbit Center (Centrum Orbity)

Obraca źródło dźwięku, włączając wszystkie kanały wejściowe i sygnał uchwyty pozycjonującego wokół środka pomieszczenia. Kliknij **Counter Shot** (Kontrastrzał), aby obrócić źródło dźwięku dokładnie o 180 stopni.

Radius (Promień)

Ustawia odległość źródła dźwięku od środka pomieszczenia podczas korzystania z **Orbit Center** (Centralna orbita).

Center Distribution (Dystrybucja centralna)

Rozdziela część lub całość sygnału centralnego do lewego i prawego przedniego głośnika.

UWAGA

Jeśli **Front Divergence** (rozbieżność przednia) jest ustawiona na 100 %, **Center Distribution** (rozkład środkowy) nie ma żadnego wpływu.

Front Divergence (Rozbieżność frontu)

Określa krzywą tłumienia stosowaną podczas umieszczania źródła dźwięku na przedniej osi X.

Front/Rear Divergence (Rozbieżność przód/tył)

Określa krzywą tłumienia stosowaną przy ustawianiu źródła dźwięku na osi Y.

Rear Divergence (Rozbieżność tylna)

Określa krzywą tłumienia stosowaną podczas umieszczania źródła dźwięku na tylnej osi X.

Signal Width (Szerokość sygnału)

Ustawia ekspansję źródła dźwięku na osi x. Ten parametr jest dostępny tylko dla kanałów Z konfiguracją wyjścia stereo lub wielokanałowego.

Signal Depth (Głębokość sygnału)

Ustawia ekspansję źródła dźwięku na osi Y. Ten parametr jest dostępny tylko dla kanałów z wielokanałową konfiguracją wyjścia.

LFE Level (Poziom LFE)

Ustawia ilość sygnału wysyłanego do kanału LFE (efekty niskiej częstotliwości).

UWAGA

Kanał LFE jest używany jako kanał pełnozakresowy, nie ma zastosowania filtracja dolnoprzepustowa.

POWIĄZANE LINKI

Tryby ograniczeń ruchu na stronie 682

Tryb przeglądu na stronie 683

Kanały głośnikowe solo, wyciszone i wyłączone na stronie 687

Sterowanie panoramą na stronie 684

Obróć sterowanie na stronie 684

Sterowanie orbitą na stronie 685

Centralna kontrola dystrybucji na stronie 685

Kontrole rozbieżności na stronie 686

Elementy sterujące skalą na stronie 686

Miniaturowe widoki

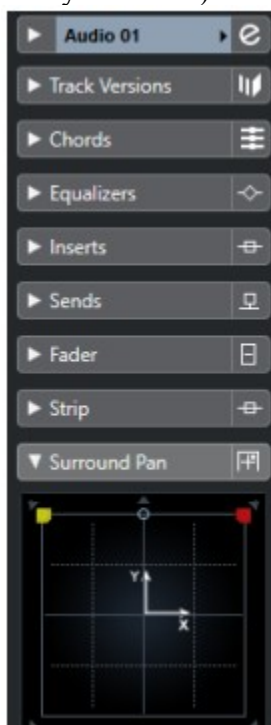
W **MixConsole**, w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanałów) i w **Inspector** (Inspektorze) miniaturowe widoki **VST MultiPanner** umożliwiają podstawowe operacje panoramowania.

Chociaż, aby uzyskać dostęp do wszystkich funkcji panoramowania, musisz otworzyć panel wtyczek, podstawowe operacje panoramowania możesz wykonywać także w następujących obszarach:

- W **MixConsole** i w oknie **Channel Settings**, na górze sekcji tłumików wyświetlany jest miniaturowy widok panoramy.



- W **Inspektorze** wyświetlany jest miniaturowy widok panoramy w sekcji **Surround Pan** (Panoramy surround).



W widokach miniaturowych obowiązują następujące zasady:

- Aby przesunąć źródło sygnału w polu surround, kliknij i przeciągnij.
- W miniaturowym widoku **Inspektora** możesz także solować, wyciszać i wyłączać kanały.

UWAGA

We wszystkich miniaturowych widokach panoramicznych możesz przytrzymać **Shift** podczas przesuwania źródła dźwięku, aby umożliwić dokładniejsze pozycjonowanie.


POWIĄZANE LINKI

Kanały głośnikowe solo, wyciszone i wyłączone na stronie 687

Tryby ograniczeń ruchu na stronie 682

Ogólne sterowanie wtyczkami



Bypass Effect (Efekt obejścia)

Bypass Effect  w górnej części panelu wtyczek umożliwia ominięcie **VST MultiPanner**.



Obowiązuje co następuje:

- Jeśli konfiguracje wejścia i wyjścia są identyczne, sygnały wejściowe są kierowane bezpośrednio do kanałów wyjściowych.
- Jeśli konfiguracje wejścia i wyjścia różnią się, panorama próbuje skierować sygnały wejściowe do odpowiednich kanałów wyjściowych. Na przykład, jeśli przesuniesz sygnał stereo do konfiguracji 5.1, używane będą lewy i prawy głośnik przedni.

Mute/Solo (Wyciszenie/Solo)

Mute  i **Solo**  w górnej części panelu wtyczek są identyczne z odpowiednimi elementami sterującymi kanałów.

Read/Write (Czytaj/Pisz)

Read (Odczyt)  i **Write** (zapis)  w górnej części okna **VST MultiPanner** umożliwiają zastosowanie i zapisanie danych automatyki.

POWIĄZANE LINKI

Omijanie efektów wstawiania na stronie 449

Korzystanie z funkcji Solo i wyciszenia na stronie 377

Parametry automatyzacji w VST MultiPanner na stronie 680

Parametry automatyzacji w VST MultiPanner

Większość parametrów wtyczki **VST MultiPanner** można zautomatyzować, tak jak każdy inny kanał lub parametr wstawiania.

Automatyzacja nagrywania dla kontroli orbity i trybu niezależnego pozycjonowania jest jednak obsługiwana inaczej. Dane automatyzacji dla tych parametrów są zapisywane jako kombinacja parametrów panoramowania przód-tył, panoramowania lewo-prawo i parametrów **Rotate Signal** (sygnału obrotu). Dla trybu pozycjonowania niezależnego dodawane jest skalowanie. Dlatego modyfikowanie istniejących danych automatyki jest dość kłopotliwe, gdyż wiąże się ze zmianą wielu różnych parametrów. Jeśli przepustka automatyzacyjna nie spełnia Twoich oczekiwań, zalecamy zacząć od początku.

POWIĄZANE LINKI

Sterowanie orbitą na stronie 685

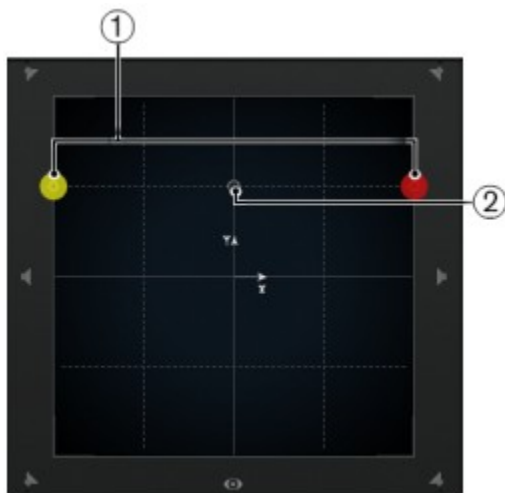
Tryby ograniczeń ruchu na stronie 682

Zapisywanie danych automatyki na stronie 706

Położenie źródła dźwięku

Obszar panoramy wtyczki **VST MultiPanner** pokazuje położenie źródła dźwięku i umożliwia jego przesuwanie.

W obszarze panoramy wirtualna pozycja źródła dźwięku jest pokazana jako okrąg. Lewy i prawy kanał stereo są pokazane w kolorze żółtym i czerwonym. Kanały mono są pokazane na niebiesko.



Obszar panoramy przedstawiający źródło dźwięku stereo.

- 1 Lewy i prawy kanał przedni
- 2 Wirtualna pozycja źródła dźwięku

Możesz umieścić źródło dźwięku w dowolnym miejscu w pomieszczeniu, a nawet przenieść je poza obszar panoramowania. Może to być przydatne w przypadku ekstremalnych pozycji panoramowania, takich jak panoramowanie wszystkich kanałów maksymalnie w prawo. Aby wyświetlić pozycję poza obszarem panoramy, aktywuj **Overview Mode** (tryb przeglądu).

UWAGA

Jeśli pracujesz z kanałami monofonicznymi, źródło dźwięku odpowiada kanałowi monofonicznemu.

POWIĄZANE LINKI

Umieszczenie źródła dźwięku w obszarze panoramy na stronie 681
Tryb przeglądu na stronie 683

Umieszczenie źródła dźwięku w obszarze panoramowania

Obszar panoramy wtyczki **VST MultiPanner** umożliwia użycie myszy do pozycjonowania źródła dźwięku.

PROCEDURA

- Aby ustawić źródło dźwięku, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dokładnie w miejscu, w którym chcesz umieścić źródło dźwięku.
 - Kliknij i przeciągnij uchwyt pozycjonowania dokładnie tam, gdzie chcesz umieścić źródło dźwięku.

POWIĄZANE LINKI

Pozycja źródła dźwięku na stronie 681
Tryby ograniczeń ruchu na stronie 682

Tryby ograniczenia ruchu

VST **MultiPanner** pozwala na ograniczenie ruchu w obszarze panoramy. W ten sposób można przesuwać źródło dźwięku wzdłuż określonej osi, np. od lewego dolnego rogu do prawego górnego rogu.

Dostępne są następujące tryby pozycjonowania i klawisze modyfikujące:

Standard Positioning Mode (Standardowy tryb pozycjonowania)



Ruchy myszy nie są ograniczone.

Fine-Scaled Positioning Mode (Tryb precyzyjnego pozycjonowania)



Ruchy myszy są skalowane, aby umożliwić bardzo precyzyjne ruchy. Jest to przydatne na przykład podczas przesuwania obrazu na jednym z miniaturowych wyświetlaczy.

Klawisz modyfikujący: **Shift**.

Horizontal Movements Only (Tylko ruchy poziome)



Ruchy myszy są ograniczone do poziomu. Klawisz modyfikujący: **Ctrl/Cmd**

Vertical Movements Only (Tylko ruchy pionowe)



Ruchy myszy są ograniczone do pionu. Klawisz modyfikujący: **Ctrl/Cmd – Shift**

Diagonal Movements - Bottom Left to Top Right (Ruchy ukośne – od lewego dolnego rogu do prawego górnego rogu)



Ruchy myszy są ograniczone do przekątnej od lewego dolnego rogu do prawego górnego rogu.

Klawisz modyfikujący: **Alt/Opt**

Diagonal Movements - Bottom Right to Top Left (Ruchy ukośne – od prawego dolnego rogu do lewego górnego rogu)



Ruchy myszy są ograniczone do przekątnej od prawego dolnego rogu do lewego górnego rogu.

Klawisz modyfikujący: **Alt/Opt – Shift**

Jump to Positioning Handle (Przejdź do uchwytu pozycjonującego)



W tym trybie wskaźnik myszy przeskakuje natychmiast do uchwytu pozycjonowania, nawet jeśli znajduje się on poza obszarem panoramowania.

Klawisz modyfikujący: **Ctrl/Cmd -Alt/Opt - Shift**

UWAGA

Jeżeli włączona jest opcja **Position Left/Right Channels Independently** (Pozycjonuj niezależnie lewy/prawy kanał), kliknięcie w dowolnym miejscu obszaru panoramowania zawsze powoduje przeniesienie wskaźnika myszy do najbliższego uchwytu panoramowania.

Position Left/Right Channels Independently (Niezależnie ustawiaj lewy/prawy kanał)



Ruchy myszy są ograniczone tylko do lewego lub prawego kanału.

WAŻNE

- Jeżeli włączona jest opcja **Position Left/Right Channels Independently** (Pozycjonuj niezależnie kanały lewy/prawy), dane automatyki są zapisywane dla kilku parametrów. Z tego powodu obowiązują określone zasady automatyzacji.
- Dane automatyki dla trybu pozycjonowania niezależnego zapisywane są zawsze dla całego źródła dźwięku, a nie dla poszczególnych kanałów. Oznacza to, że nie jest możliwe na przykład nagranie automatyzacji dla jednego kanału stereo, a następnie dodanie automatyzacji dla drugiego kanału stereo za drugim razem.

UWAGA

Przyciski ograniczenia ruchu nie mają wpływu na elementy sterujące w sekcji pozycjonowania w dolnej części okna.

POWIĄZANE LINKI

Ograniczanie ruchu podczas przeciągania źródła dźwięku na stronie 683

Ograniczanie ruchów podczas przeciągania źródła dźwięku

Podczas przeciągania źródła dźwięku w obszarze panoramowania różne tryby ograniczenia ruchu pozwalają ograniczyć ruch do określonej osi, umożliwiając bardzo dokładne pozycjonowanie.

PROCEDURA

- Aby ograniczyć ruch w obszarze panoramowania, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Naciśnij odpowiedni klawisz modyfikujący. Podświetlony zostanie odpowiedni przycisk ograniczenia ruchu, wskazując, że ten tryb jest aktywny. Gdy tylko zwolnisz klawisz modyfikujący, powrócisz do **Standard Positioning Mode** (standardowego trybu pozycjonowania).
 - Kliknij odpowiedni przycisk, aby trwale aktywować tryb pozycjonowania. Aby dezaktywować wybrany tryb pozycjonowania, kliknij **Standard Positioning Mode** (Standardowy tryb pozycjonowania) lub inny przycisk ograniczenia ruchu.


POWIĄZANE LINKI

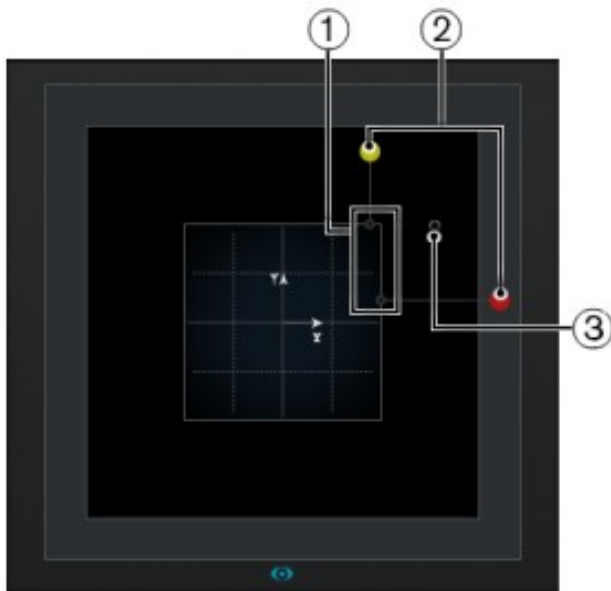
Tryby ograniczeń ruchu na stronie 682

Overview Mode (Tryb przeglądu)

Overview Mode (Tryb przeglądu) wizualizuje ruchy panoramowania poza obszarem panoramy. Jednak faktyczne przesuwanie odbywa się w widoku standardowym.

Jeżeli źródło dźwięku zostało przeniesione poza obszar panoramy, **Overview Mode** umożliwia sprawdzenie, gdzie znajdują się uchwyty pozycjonujące i uchwyty panoramowania. Cienka linia łączy te teoretyczne pozycje z ich pozycjami skutecznymi akustycznie.

- Aby włączyć/wyłączyć tryb przeglądu, kliknij **Overview Mode**  poniżej obszaru panoramowania.



- 1 Akustycznie efektywne pozycje lewego i prawego kanału w obszarze panoramowania.
- 2 Teoretyczne położenie lewego i prawego uchwytu panoramowania poza obszarem panoramowania
- 3 Umieścić uchwyt poza obszarem panoramowania

Sterowanie panoramowaniem

Panoramowanie lewy-prawy i tylny-przedni umożliwiają panoramowanie źródła dźwięku w osi x i osi y.



UWAGA

Przyciski ograniczające ruch nie mają wpływu na elementy sterujące przesuwaniem.

POWIĄZANE LINKI

Tryby ograniczeń ruchu na stronie 682

Sterowanie obrotem

Rotate Signal around Z-Axis (Obróć sygnał wokół osi Z) umożliwia obrót źródła dźwięku.



Sterowanie orbitą

Elementy sterujące orbitą umożliwiają obracanie źródła dźwięku, w tym wszystkich kanałów wejściowych, wokół środka pola przestrzennego.



1 Orbit Center (Centrum orbity)

Jest to główna kontrolka umożliwiająca wykonanie rotacji.

2 Radius (Promień)

Jeśli korzystasz z **Orbit Center**, **Radius** pozwala kontrolować odległość źródła dźwięku od środka pola przestrzennego bez zmiany kąta.

WAŻNE

Pod względem automatyzacji **Orbit Center** i **Radius** jako takie nie są niezależnymi parametrami. Zamiast tego stosowana jest kombinacja różnych parametrów automatyzacji.

POWIĄZANE LINKI

Parametry automatyzacji w VST MultiPanner na stronie 680

Kontrolka centralnej dystrybucji

Center Distribution (Dystrybucja centralna) rozdziela część lub całość sygnału centralnego do lewego i prawego przedniego głośnika.



Jeśli przesuniesz sygnał centralny bezpośrednio do głośnika centralnego i ustawisz **Center Distribution** (Rozkład centralny) na 0%, możesz otrzymać sygnał, który będzie zbyt dyskretny. W takim przypadku możesz dodać część sygnału do lewego i prawego przedniego głośnika, aby go poszerzyć. Zwiększając wartość **Center Distribution** (Rozkładu centralnego), możesz rozdzielić sygnał na 3 głośniki. Przy ustawieniu 100% źródło centralne jest w całości dostarczane przez obraz fantomowy tworzony przez lewy i prawy głośnik.

Linia na górze pola surround wskazuje odległość, do której dodawany jest sygnał fantomowy:



Jeśli umieścisz sygnał źródłowy w tym zakresie, sygnał zostanie wysłany do wszystkich 3 kanałów

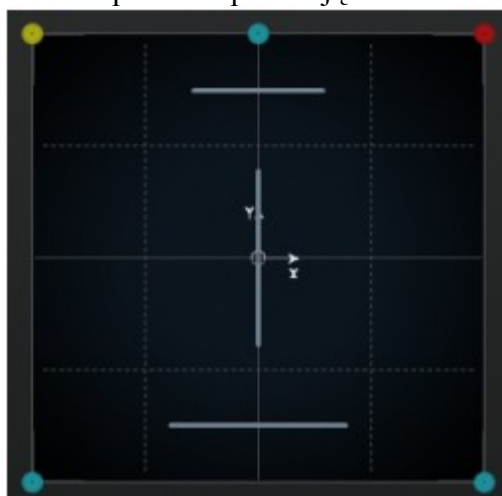
Kontrolki Divergence (rozbieżności)

Front Divergence (Rozbieżność przednia), **Front/Rear Divergence** (Rozbieżność przód/tył) i **Rear Divergence** (Rozbieżność tylna) określają krzywe tłumienia używane podczas pozycjonowania źródeł dźwięku dla osi X z przodu, osi Y z przodu/tyłu i osi X z tyłu



Jeśli wszystkie elementy sterujące rozbieżnością są ustawione na 0 %, umieszczenie źródła dźwięku na głośniku ustawia poziom zerowy wszystkich pozostałych głośników. Przy wyższych wartościach pozostałe głośniki otrzymują procent źródła dźwięku.

Linie poziome i pionowe pokazują efekt zmiany ustawień rozbieżności:



- Przy 0 % poruszające się źródło dźwięku jest skoncentrowane w jednym miejscu.
- Przy wartości 100 % poruszające się źródło dźwięku jest bardzo rozproszone i trudne do zlokalizowania.

UWAGA

• **Center Distribution** (Rozkład centralny) i **Front Divergence** (Rozbieżność przednia) są połączone. Jeśli rozbieżność przednia jest ustawiona na 100 %, rozkład centralny nie ma żadnego wpływu.

Kontrolki skali

Elementy sterujące skalą pozwalają kontrolować poziomą (**Width** (szerokość)) i pionową (**Depth** (głębokość)) ekspansję źródła dźwięku.



Elementy sterujące skalą wpływają na postrzeganie przestrzenności i atmosfery, a także na identyfikowalność sygnałów.

- 100 % odpowiada całkowitej szerokości lub głębokości pola przestrzennego.
- Jeśli zmniejszysz wszystkie wartości do 0 %, odległość zostanie zmniejszona do zera, a wszystkie kanały źródłowe zostaną wyśrodkowane w jednym miejscu.

UWAGA

Głębokość jest dostępna tylko w konfiguracjach z kanałami przednimi i tylnymi.

Kanały głośnikowe solo, wyciszone i wyłączone

Przyciski głośników wokół obszaru panoramowania reprezentują konfigurację wyjściową i umożliwiają wyłączenie, solo lub wyciszenie kanałów. Przyciski głośników wokół **Top View** (widoku z góry) i **Rear View** (widoku z tyłu) przedstawiają konfigurację wyjściową i umożliwiają wyłączenie, solo lub wyciszenie kanałów.

Enabled speaker (Włączony głośnik)



Ten kanał jest włączony.

Disabled speaker (Wyłączony głośnik)



Ten kanał jest wyłączony. Zamiast tego jego sygnał jest rozprowadzany do innych kanałów.

Soloed speaker (Głośnik solo)



Ten kanał jest solowy.

Muted speaker (Wyciszony głośnik)



Ten kanał jest wyciszony.

Disabled and muted speaker (Wyłączony i wyciszony głośnik)



Ten kanał jest wyłączony i wyciszony.

- Aby wyłączyć kanał, naciśnij klawisz **Alt/Opt** i kliknij odpowiedni przycisk głośnika. W ten sposób żaden dźwięk nie będzie kierowany do tego kanału. Sygnał, który w przeciwnym razie zostałby wysłany do tego kanału, jest zamiast tego rozprowadzany do innych kanałów.

UWAGA

Jeśli sygnał wyłączonego kanału zostanie rozdzielony na inne kanały, poziom mocy pozostanie stały.

- Aby wybrać kanał solo, kliknij odpowiedni przycisk głośnika. Dzięki temu usłyszysz tylko sygnał wysłany do tego kanału, podczas gdy wszystkie pozostałe kanały będą wyciszone. Może to być przydatne do celów testowych, na przykład aby upewnić się, że sygnał jest wysłany do określonego kanału zgodnie z zamierzeniami.

UWAGA

Możesz solować kilka kanałów jednocześnie, klikając kolejno odpowiednie przyciski głośników. Jeśli naciśniesz klawisz **Ctrl/Cmd** i klikniesz przycisk głośnika, ten kanał będzie odtwarzany wyłącznie solo, a wszystkie inne kanały zostaną wyciszone.

WAŻNE

Trybu solo i mute (wyciszenia) nie można zautomatyzować.

POWIĄZANE LINKI

Panoramowanie ze stałą mocą na stronie 676

Zdalne sterowanie VST MultiPanner

Wtyczką **VST MultiPanner** można sterować zdalnie za pomocą kilku urządzeń sterujących. Aby kontrolować wszystkie funkcje panner, może być konieczna aktualizacja oprogramowania Twojego urządzenia.

Yamaha Nuage

Avid

Parametry **VST MultiPanner** mapowane są na następujących urządzeniach:

- System 5-MC
- S6
- Seria artystów

Panoramowanie za pomocą joysticka

Za pomocą joysticka można zdalnie sterować panoramą **Rear-Front Pan** (z przodu z tyłu) i **Left-Right Pan** (z lewej i prawej) strony w **VST MultiPanner**

WARUNEK WSTĘPNY

Podłączyłeś joystick do komputera i ponownie uruchomiłeś Cubase.

PROCEDURA

- Aby ustawić źródło dźwięku w pomieszczeniu, pociągnij spust joysticka i przesunij joystick.

POWIĄZANE LINKI

Joysticki na stronie 770

Przełączanie panoramy kanałów

VST MultiPanner to domyślna wtyczka do panoramowania kanałów audio w Cubase. W zależności od konfiguracji kanału możesz także użyć innych wtyczek Panner.

PROCEDURA

- W **MixConsole**, w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału) lub w **Inspector** (Inspektorze) kliknij prawym przyciskiem myszy miniaturowy widok wtyczki panoramującej **VST MultiPanner** i z menu kontekstowego wybierz wtyczkę panoramującą.

POWIĄZANE LINKI

Widoki miniaturowe na stronie 679

MixConvert V6

MixConvert V6 to wtyczka, która konwertuje jedno wielokanałowe źródło dźwięku na inne wielokanałowe miejsce docelowe. Najczęściej używa się go do miksowania wielokanałowego miksu surround do formatu z mniejszą liczbą kanałów, na przykład miksu surround 5.1 do miksu stereo.

MixConvert V6 może być używany jako efekt wstawiania w MixConsole, podobnie jak inne wtyczki, ale ma także funkcje specjalne.

Cubase automatycznie wstawia **MixConvert V6** zamiast **VST MultiPanner**, jeśli kanał, na przykład ścieżka audio lub kanał grupowy, jest kierowany do miejsca docelowego z mniejszą liczbą kanałów audio. **MixConvert V6** jest również wstawiany zamiast dowolnego panelu wysyłania cue, jeśli miejsce docelowe ma inną konfigurację kanałów niż źródło.

UWAGA

Jest jeden wyjątek od tego zachowania. Jeśli kanał stereo jest kierowany do miejsca docelowego mono przez routing kanału lub routing wysyłania cue, wstawiana jest normalna panorama stereo. Jednakże ta panorama stereo kontroluje równowagę lewego i prawego kanału, gdy są one łączone z docelowym dźwiękiem monofonicznym. Pozycja środkowa łączy oba kanały w równych ilościach. Gdy panorama jest ustawiona maksymalnie w lewo, słychać tylko lewy kanał i odwrotnie.

Poniższa tabela zawiera przegląd tego, która wtyczka jest używana w określonej konfiguracji:

Ścieżki monofoniczne

Miejsce docelowe trasy	Opcja panoramy surround
Mono	<ul style="list-style-type: none">● nie dotyczy
Stereo	<ul style="list-style-type: none">● Mono – Standard Panner
Surround	<ul style="list-style-type: none">● MultiPanner VST● MixConvert V6

Ścieżki stereofoniczne

Miejsce docelowe trasy	Opcja panoramy surround
Mono	<ul style="list-style-type: none">● Stereo - Standard Panner
Stereo	<ul style="list-style-type: none">● Stereo - Balance Panner● Stereo - Combined Panner
Surround	<ul style="list-style-type: none">● VST MultiPanner● MixConvert V6

Ścieżki surround

Miejsce docelowe trasy	Opcja panoramy surround
Mono	<ul style="list-style-type: none">● MixConvert V6
Stereo	<ul style="list-style-type: none">● MixConvert V6
Surround	<ul style="list-style-type: none">● VST MultiPanner● MixConvert V6
Surround z większą szerokością kanału	<ul style="list-style-type: none">● VST MultiPanner● MixConvert V6
Surround z mniejszą szerokością kanału	<ul style="list-style-type: none">● MixConvert V6

Możesz wybrać opcję panoramy surround w menu kontekstowym miniaturowych widoków panoramy w **MixConsole**, w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanału) i w **Inspektorze**.

POWIĄZANE LINKI

Panel wtyczek MixConvert V6 na stronie 690

VST MultiPanner na stronie 676

Konfiguracje kanałów wejściowych i wyjściowych na stronie 691

Widoki miniaturowe na stronie 679

Panel wtyczek MixConvert V6

Panel wtyczek **MixConvert V6** umożliwia ustawienie poziomów kanałów surround oraz solo lub mute (wyciszenia) kanałów dla kanałów wejściowych i wyjściowych.

- Aby pokazać/ukryć sekcje **Input** (Wejście) lub **Output** (Wyjście), kliknij odpowiedni przycisk strzałki.



Panel wtyczek jest podzielony na trzy sekcje: sekcję **Input** (wejściową), sekcję **Output** (wyjściową) i sekcję środkową. Sekcje **Input** i **Output** są domyślnie ukryte.

Input section (Sekcja wejściowa)

Pokazuje wszystkie kanały wejściowe i pozwala na solo lub mute (wyciszenie) kanałów.

Output section (Sekcja wyjściowa)

Pokazuje wszystkie kanały wyjściowe i pozwala na solo lub mute (wyciszenie) kanałów.

W środkowej części znajdują się główne parametry wtyczki, a także przyciski umożliwiające solowanie kilku kanałów głośnikowych za jednym razem.

Input Channel Configuration (Konfiguracja kanału wejściowego)

Pokazuje konfigurację kanału wejściowego.

Output Channel Configuration/Select Output Channel Configuration (Konfiguracja kanału wyjściowego/Wybierz konfigurację kanału wyjściowego)

Pokazuje konfigurację kanału wyjściowego.

Jeśli jako efekt INSERT używany jest **MixConvert V6**, wyskakujące menu umożliwia ustawienie konfiguracji kanału wyjściowego.

Solo Channel Buttons (Przyciski solo kanału)

Solo wszystkich kanałów przednich, kanału LFE lub wszystkich kanałów surround na wyświetlaczu wejściowym lub wyjściowym. Wszystkie pozostałe kanały są wyciszone.

Listen to Solo Channels on Center Channel (Słuchaj kanałów solowych na kanale centralnym)

Kieruje wszystkie kanały solo do kanału centralnego. Jeśli nie ma kanału centralnego, sygnał z kanałów solo jest rozdzielany równomiernie do lewego i prawego głośnika.

Listen to Surround Channels on Front Channels (Słuchaj kanałów surround na kanałach przednich)

Solo wszystkich kanałów surround, w tym kanałów bocznych, i kieruje je lub miksuje do głośników przednich.

Center Level (Poziom centralny)

Ustawia poziom przedniego kanału centralnego.

LFE Fader Level (Poziom tłumika LFE)

Ustawia poziom kanału LFE.

Surround Level (Poziom surround)

Ustawia poziom kanałów surround. Poziomu kanałów surround nie można regulować indywidualnie.

Global Gain Level (Globalny poziom wzmocnienia)

Ustawia poziom wszystkich kanałów wyjściowych.

Activate/Deactivate Low-Pass Filter (Aktywuj/dezaktywuj filtr dolnoprzepustowy)

Aktywuje/dezaktywuje filtr dolnoprzepustowy stosowany do kanału LFE.

Reset Parameters (Zresetuj parametry)

Alt/Opt – kliknij ten przycisk, aby zresetować wszystkie parametry panoramy do wartości domyślnych.

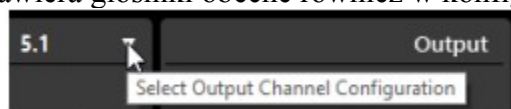
POWIĄZANE LINKI

Konfiguracje kanałów wejściowych i wyjściowych na stronie 691.

Konfiguracje kanałów wejściowych i wyjściowych

Konfiguracja kanału wejściowego jest określana przez szerokość kanału ścieżki, grupy lub szyny wyjściowej, do której wstawiony jest **MixConvert V6**. Konfiguracja kanału wyjściowego zależy od tego, czy używany jest **MixConvert V6**.

- Jeśli **MixConvert V6** zastępuje panoramę, konfiguracja wyjściowa jest określana przez miejsce docelowe kanału lub wysyłanie pamięci.
- Jeśli jako efekt Insert używany jest **MixConvert V6**, konfigurację wyjściową można modyfikować za pomocą wyskakującego menu **Select Output Channel Configuration** (Wybierz konfigurację kanału wyjściowego). Można wybrać dowolną konfigurację ze specyfikacji VST 3, która zawiera głośniki obecne również w konfiguracji wejściowej.



UWAGA

Możesz także zmodyfikować konfigurację wyjściową, ładując ustawienie wstępne.

Solowanie kanałów

Możesz kliknąć ikony głośników na wyświetlaczach kanałów wejściowych i wyjściowych lub przyciski kanałów solo w środkowej części, aby włączyć kanały solo lub wyciszyć je.

Solowanie kanału wejściowego pozwala usłyszeć wpływ kanału solo na downmiks.

Solowanie kanału wyjściowego pozwala słyszeć w miksie tylko ten kanał solo.

Aby utworzyć kanały solo, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby solować kanał, kliknij odpowiednią ikonę głośnika. Można solować kilka kanałów jednocześnie. Wszystkie pozostałe kanały są wyciszone. Aby dezaktywować tryb solo kanału, kliknij ponownie odpowiednią ikonę głośnika.
- Aby wybrać kanał wyłącznie solo, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i kliknij odpowiednią ikonę głośnika.
- Aby solować wszystkie kanały przednie lub wszystkie kanały surround, kliknij odpowiedni przycisk w środkowej części.
- Aby włączyć kanał LFE w trybie solo, kliknij odpowiednią ikonę celownika na środku wyświetlacza kanału.

UWAGA

Alternatywnie kliknij przycisk **Solo Input/Output LFE Channel** (Solo kanału wejścia/wyjścia LFE) w środkowej części.

- Aby wyciszyć kanał, naciśnij klawisz **Shift** i kliknij odpowiednią ikonę głośnika.

POWIĄZANE LINKI

Panel wtyczek MixConvert V6 na stronie 690

Eksport miksu surround

Cubase umożliwia eksport miksu surround za pomocą funkcji **Export Audio Mixdown**.

Podczas pracy z konfiguracją surround dostępne są następujące opcje eksportu:

- Podziel kanały, co daje jeden plik audio mono dla każdego kanału surround.
- Eksportuj do formatu z przeplotem, w wyniku czego powstaje pojedynczy wielokanałowy plik audio, na przykład plik 5.1 zawierający wszystkie 6 kanałów surround.

POWIĄZANE LINKI

Eksportuj miks audio na stronie 1053

Pliki Wave na stronie 1068

Miksy ambisoniczne

Cubase umożliwia tworzenie miksów 3D w formacie Ambisonics dla treści rzeczywistości wirtualnej (VR) lub rzeczywistości rozszerzonej (AR). Możesz używać zintegrowanych funkcji i wtyczek do miksowania przestrzennego lub monitorowania śledzenia głowy lub używać dedykowanych wtyczek innych firm.

Ambisonics to technologia, która tworzy sferyczne pole dźwiękowe. W przeciwieństwie do tradycyjnych formatów dźwięku immersyjnego, nie jest on oparty na kanałach, ale wykorzystuje zakodowaną wiązkę wielu sygnałów audio, co pozwala na umieszczenie źródeł dźwięku w dowolnym miejscu w sferze dźwiękowej.

Cubase obsługuje Ambisonics pierwszego, drugiego i trzeciego rzędu. Formaty te różnią się liczbą wykorzystywanych sygnałów audio. Ambisoniki wyższego rzędu zapewniają więcej sygnałów i pozwalają na większą precyzję pozycjonowania.

Aby odtworzyć sferę dźwiękową, należy zdekodować sygnały pliku Ambisonics. Sferę dźwiękową można odtwarzać w następujący sposób:

- Korzystanie ze słuchawek i dekodowanie binauralne.
Użycie odpowiednio dopasowanej konfiguracji funkcji transferu związanej z głową (HRTF) pozwala uzyskać realistyczne, w pełni sferyczne pole dźwiękowe 360°. Dźwięk jest odbierany jeszcze bardziej realistycznie, jeśli kodowanie binauralne uwzględnia ruchy głowy słuchacza za pomocą technologii śledzenia głowy.
- Korzystanie z konfiguracji głośników stereo lub wielokanałowych.

Podczas pracy z dźwiękiem Ambisonics w Cubase obowiązują następujące zasady:

- Można nagrywać za pomocą systemu mikrofonowego obsługującego technologię Ambisonics.
- Możesz importować gotowe pliki Ambisonics w formacie WAV.
- Możesz edytować zdarzenia Ambisonics, jak każdy inny dźwięk, na przykład w oknie **Project, Sample Editor** (Edytorze Sampli) lub oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośredniego Przetwarzania Offline). Wszystkie sygnały pliku Ambisonics są edytowane jednocześnie.

UWAGA

Nie każda operacja edycji jest odpowiednia dla dźwięku Ambisonics. Na przykład należy unikać operacji zmieniających względem siebie fazę i poziom sygnałów audio.

- Wtyczka **VST AmbiDecoder** dekoduje dźwięk Ambisonics w celu monitorowania na słuchawkach lub systemie głośnikowym. Podczas monitorowania za pośrednictwem kanału **Phones** dźwięk Ambisonics jest automatycznie dekodowany w celu uzyskania binauralnego dźwięku stereo.
- Jeśli **VST AmbiDecoder** jest używany jako panorama kanałów dla kanałów Ambisonics, możesz dostosować kąty obrotu i ustawienia ostrości podczas miksowania dźwięku Ambisonics. Umożliwia to na przykład uwydatnienie dźwięku dochodzącego z kierunku patrzenia podczas korzystania z kontrolera VR z funkcją śledzenia głowy lub ponowne zrównoważenie pola dźwiękowego wstępnie zmiksowanego dźwięku Ambisonics.
- Możesz używać **VST MultiPanner** do tworzenia miksów Ambisonics ze źródeł mono, stereo lub wielokanałowych. Aby używać **VST MultiPanner** w trybie Ambisonics, należy skierować sygnał do ścieżki grupowej lub szyny wyjściowej w formacie Ambisonics.
- Wysyłanie wskazówek (cue) nie działa w przypadku kanałów Ambisonics
- Cubase może wykorzystywać dane śledzenia z zewnętrznych urządzeń kontrolerów VR, takich jak wyświetlacze montowane na głowie lub myszy 3D, aby zmieniać kierunek słuchania. Pozwala to na realistyczne monitorowanie miksów 360°.
W przypadku utworów muzycznych w tle, na które nie mogą mieć wpływu ruchy głowy, można ominąć śledzenie, wysyłając sygnał zablokowania głowy za pośrednictwem łańcucha bocznego.
- Cubase obsługuje tylko format AmbiX. Do konwersji pomiędzy formatem Furse-Malham (FuMa) i AmbiX można użyć wtyczki **VST AmbiConverter**.
- Możesz wyświetlić podgląd dźwięku Ambisonics w **MediaBay**, w **Pool** (puli), w oknie **Direct Offline Processing** (Bezpośrednie przetwarzanie offline) lub w oknie dialogowym importu pliku, jeśli Twój projekt jest skonfigurowany do odtwarzania dźwięku Ambisonics.
- Możesz używać dedykowanych wtyczek Ambisonics innych firm do miksowania, konwertowania, śledzenia głowy lub binauralizacji.

UWAGA

- Zalecamy używanie wyłącznie wtyczek VST 3 Ambisonics, aby zapewnić prawidłowe przekierowanie kanałów.
- Jeśli używasz Pannera Ambisonics, który nadaje się tylko jako wtyczka wstawiania, wszystkie kanały audio w miksie muszą być w formacie Ambisonics, nawet jeśli zawierają tylko dźwięk mono lub stereo.
- Szczegółowe informacje na temat korzystania z wtyczki innej firmy można znaleźć w dołączonej do niej dokumentacji.

POWIĄZANE LINKI

Routing kanałów dla miksów Ambisonics na stronie 693

Odtwarzanie Ambisonics Audio na stronie 695

Panel VST AmbiDecoder na stronie 695

Monitorowanie sygnału head-locked w VST AmbiDecoder na stronie 701

Panel VST AmbiConverter na stronie 704

Routing kanałów dla miksów Ambisonics

Można skierować dowolny kanał do kanału Ambisonics.

To, które konfiguracje kanałów są dozwolone w miksie Ambisonics, zależy od położenia wtyczki Panner Ambisonics w ścieżce sygnału:

- Jeśli używasz wtyczki Panner jako panoramy kanałów w **MixConsole**, możesz używać dowolnego formatu kanału audio.

- Jeśli używasz Pannera jako wtyczki do wstawiania, wszystkie kanały audio w miksie muszą być w formacie Ambisonics, nawet jeśli zawierają tylko dźwięk mono lub stereo.

UWAGA

Wysyłanie wskazówek (cue) nie działa w przypadku kanałów Ambisonics.

POWIĄZANE LINKI

Dostępne konfiguracje kanałów surround na stronie 672

Przełączanie panoramy kanałów na stronie 688

Panel wtyczek VST MultiPanner w trybie Ambisonics

Panel wtyczek VST MultiPanner oferuje dodatkowe ustawienia i parametry miksowania Ambisonics.



- Aby używać VST MultiPanner w trybie Ambisonics dla kanału audio, należy skierować kanał do magistrali wyjściowej w formacie Ambisonics.

Show/Hide Extended Display (Pokaż/Ukryj rozszerzony wyświetlacz)

Pokazuje/ukrywa widok z tyłu obszaru panoramy.

Top View/Rear View (Widok z góry/widok z tyłu)

Pokazuje pole dźwiękowe od góry i od tyłu oraz umożliwia ustawienie źródła dźwięku poprzez przeciągnięcie uchwytów panoramowania. Orientacja jest powiązana z kątem widzenia śledzenia głowy. Oznacza to, że to, co widzisz przed sobą podczas korzystania z wyświetlacza VR, znajduje się również przed symbolem głowy w obu widokach.

Field Size (Rozmiar pola)

Ustawia postrzeganą wielkość pola dźwiękowego. Wskazuje na to rozmiar symbolu głowy w widoku z góry i w widoku z tyłu. Im mniejszy rozmiar, tym większa odległość między słuchaczem a źródłem dźwięku. Głośność dźwięku jest odpowiednio tłumiona. Przesunięcie wskaźnika myszy nad pokrętkę skali wyświetla symulowaną odległość w metrach w obu

widokach panoramicznych.

Source Size (Rozmiar źródła)

Rozprzestrzenia dźwięk źródłowy w polu dźwiękowym, czyniąc go bardziej rozproszonym.

POWIĄZANE LINKI

Panel wtykowy VST MultiPanner na stronie 676

Odtwarzanie Ambisonics Audio

Cubase umożliwia dekodowanie dźwięku Ambisonics w celu monitorowania przez słuchawki lub głośniki. Do dekodowania można użyć **VST AmbiDecoder** lub odpowiednich wtyczek dekodera innych firm.

Podczas pracy z **VST AmbiDecoder** obowiązują następujące zasady:

- W kanale **Control Room Phones** do dekodowania dźwięku Ambisonics jest automatycznie używany **VST AmbiDecoder**. Alternatywnie możesz użyć odpowiednich wtyczek dekodera innych firm.
- W głównym kanale **Control Room Main**, **VST AmbiDecoder** jest automatycznie używany do dekodowania dźwięku Ambisonics.
- Można używać dekodatorów Ambisonics innych firm jako wtyczek w głównym kanale **Control Room Main**.
- **VST AmbiDecoder** umożliwia wysyłanie sygnału typu head-locked do miksu monitorowego poprzez łańcuch boczny.

UWAGA

Aby monitorować projekt Ambisonics, szyna wyjściowa w formacie Ambisonics musi być ustawiona jako **Main Mix**.

VST AmbiDecoder obsługuje następujące konfiguracje kanałów wyjściowych:

- Mono
- Stereo
- 5.0
- 5.1

POWIĄZANE LINKI

Ustawianie domyślnej szyny wyjściowej (Main Mix) na stronie 33

Obuuszne monitorowanie dźwięku Ambisonics za pośrednictwem kanału Phones na stronie 699

Obuuszne monitorowanie dźwięku Ambisonics za pomocą wtyczek innych firm na stronie 700

Monitorowanie dźwięku Ambisonics za pomocą konfiguracji głośników stereo lub wielokanałowych na stronie 700

Monitorowanie sygnału head-locked w VST AmbiDecoder na stronie 701

Dostępne konfiguracje kanałów surround na stronie 672

Panel VST AmbiDecoder

Wtyczka **VST AmbiDecoder** konwertuje dźwięk Ambisonics do odtwarzania na słuchawkach lub w konfiguracjach głośników stereo i wielokanałowych. Jest używana automatycznie w **Control Room Phones** i głównych kanałach **Control Room Main**, a także może być używana jako wtyczka typu INSERT do miksowania kanałów Ambisonics.



Input Format > Output Format (Format wejściowy > Format wyjściowy)

Pokazuje formaty audio sygnałów wejściowych i wyjściowych.

Output (Wyjście)

Umożliwia wybór pomiędzy trybem **Headphones** (Słuchawek) do odtwarzania binauralnego przez słuchawki lub trybem **Speakers** (Głośników) do odtwarzania poprzez konfigurację głośników stereo.

HRTF Mode (Tryb HRTF)

Umożliwia ustawienie trybu funkcji transferu zależnego od głowy (HRTF) dla odtwarzania binauralnego. Ta opcja jest dostępna tylko w trybie **Headphones** (Słuchawek).

Dostępne są następujące tryby HRTF:

- Tryb **Standard** (standardowy) wykorzystuje standardowy algorytm HRTF Cubase.
- Tryb **Facebook** wykorzystuje algorytm HRTF używany do odtwarzania wideo VR na facebook.com. Dostępność tego trybu zależy od kolejności Ambisonics szyny **Main Mix**.
- Tryb **YouTube** wykorzystuje algorytm HRTF używany do odtwarzania wideo VR na youtube.com.
Dostępność tego trybu zależy od kolejności Ambisonics szyny **Main Mix**.
- Tryb **SOFA** umożliwia użycie HRTF zapisanego w formacie pliku SOFA. Ten tryb jest dostępny tylko wtedy, gdy załadowałeś plik SOFA. Aby wybrać plik SOFA, kliknij trójkąt po prawej stronie przycisku **SOFA**.
- Tryb **IMMERSE** umożliwia korzystanie z profili HRTF w aplikacji **IMMERSE with VST AmbiDecoder**.

Aby wybrać profil IMMERSE lub sprawdzić dostępność aktualizacji profilu, kliknij trójkąt po prawej stronie przycisku **IMMERSE**.

Ten tryb wymaga ważnej licencji **IMMERSE with VST AmbiDecoder**. Szczegółowe informacje na temat sposobu uzyskania licencji i korzystania z aplikacji można znaleźć na stronie steinberg.net.

UWAGA

Ustawienia HRTF są dostępne tylko wtedy, gdy na kanale **Phones** (Telefony) w **Control Room** (Reżyserce) używany jest **VST AmbiDecoder** i jeśli wybrany jest tryb wyjścia **Headphones** słuchawek binauralnych.

Head Tracking (Śledzenie głowy)

Jeśli ten przycisk jest aktywny, **VST AmbiDecoder** odbiera dane dotyczące śledzenia głowy z okna **Head Tracking** (Śledzenie głowy). Jeśli ten przycisk jest nieaktywny, możesz używać elementów sterujących **Yaw**, **Pitch** i **Roll** na panelu **VST AmbiDecoder** do ustawiania kątów obrotu.

Yaw (Myszkować)

Ustawia kąt obrotu odchylenia.

Pitch (Poziom)

Ustawia kąt obrotu nachylenia.

Roll (Rolka)

Ustawia kąt obrotu rolki.

Head-Locked Signal (Sygnał zablokowania głowy)

Ustawia wzmacnienie sygnału head-lock, który jest wysyłany na wejście side-chain w **VST AmbiDecoder**.

Front Focus (Przednie skupienie)

Aktywuje/dezaktywuje nacisk określonego sektora sfery Ambisonics.

Off-Focus (Brak ostrości)

Ustawia tłumienie dźwięku znajdującego się poza sektorem **Front Focus**.

Size (Rozmiar)

Ustawia kąt **Front Focus**, czyli sektor sfery Ambisonics, który nie jest tłumiony przez wielkość wartości **Off-Focus**.

Follow Head (Podążaj za Głową)

Jeśli ta opcja jest aktywna, **Front Focus** będzie podążać za ustawieniami podanymi w powyższej sekcji **Head Tracking** (Śledzenie głowy). Pozwala to na przykład na uwydatnienie dźwięku dochodzącego z kierunku patrzenia podczas korzystania z kontrolera VR z funkcją śledzenia głowy.

Jeśli ta opcja jest wyłączona, możesz ręcznie kontrolować **Azimuth** (azymut) i **Elevation** (wysokość). Umożliwia to na przykład ponowne zrównoważenie pola dźwiękowego wstępnie zmiksowanego dźwięku Ambisonics.

Azimuth (Azymut)

Ustawia kąt azymutu zakresu **Front Focus**. Ten parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy funkcja **Follow Head** jest wyłączona.

Elevation (Podniesienie)

Ustawia kąt elewacji zakresu **Front Focus**. Ten parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy funkcja **Follow Head** jest wyłączona.

POWIĄZANE LINKI

Okno śledzenia głowy na stronie 698

Monitorowanie sygnału head-locked w VST AmbiDecoder na stronie 701

Dane śledzenia głowy z urządzeń kontrolerów VR

Cubase może odbierać dane śledzenia z zewnętrznych urządzeń kontrolerów VR, takich jak wyświetlacze montowane na głowie lub myszy 3D.

W przypadku korzystania z danych śledzenia głowy podczas monitorowania miksu Ambisonics obowiązują następujące zasady:

- Ruchy głowy lub myszy 3D są odtwarzane akustycznie w czasie rzeczywistym.
- W VST MultiPanner panorama w trybie Ambisonics obraca się synchronicznie z słyszalnym przodem.
- Dane śledzenia są przesyłane do odtwarzacza wideo VR, a wideo 360° jest odpowiednio obracane.

UWAGA

Aby to zadziało, musisz podłączyć odtwarzacz VR do Cubase i aktywować opcję **Send HeadTracking Data** (Wyślij dane śledzenia głowy) w oknie **GoPro VR Player Remote** (Zdalny odtwarzacz GoPro VR).

POWIĄZANE LINKI

Okno Śledzenie głowy na stronie 698

Panel wtyczek VST MultiPanner w trybie Ambisonics na stronie 694

Odtwarzanie wideo 360° na stronie 701

Okno zdalnego odtwarzacza GoPro VR na stronie 702

Okno Head Tracking (Śledzenie głowy)

W oknie **Head Tracking** możesz skonfigurować Cubase do odbierania danych o pozycji z zewnętrznego urządzenia-kontrolera VR. Alternatywnie możesz ręcznie kontrolować kąty obrotu.



- Aby otworzyć okno **Head Tracking** (Śledzenie głowy), wybierz **Project > Head Tracking** (Projekt > Śledzenie głowy).

Yaw (Odchylenie)

Ustawia kąt obrotu odchylenia.

Pitch (Poziom)

Ustawia kąt obrotu nachylenia.

Roll (Rolka)

Ustawia kąt obrotu rolki.

Reset (Resetowanie)

Resetuje wszystkie kąty obrotu.

Tracking Source (Źródło śledzenia)

Umożliwia wybór źródła danych pozycjonujących. Wybierz opcję **Manual** (Ręcznie), aby sterować śledzeniem głowy za pomocą elementów sterujących **Yaw**, **Pitch** i **Roll**. Wybierz **VR Controller** (Kontroler VR), aby odbierać dane z zewnętrznego urządzenia VR.

VR Controller Type (Typ kontrolera VR)

Umożliwia wybór typu podłączonego urządzenia kontrolera VR.

VR controller device information (Informacje o urządzeniu kontrolera VR)



Najeżdżenie wskaźnikiem myszy na to pole pozwala uzyskać informacje o podłączonym urządzeniu kontrolera VR.

Tracking (Śledzenie)

Włącza/wyłącza przesyłanie danych dotyczących śledzenia głowy do odtwarzacza VR.

Calibrate Yaw (Kalibracja odchylenia)

Określa bieżący kąt obrotu odchylenia jako środek.

Obuuszne monitorowanie dźwięku Ambisonics za pośrednictwem kanału telefonicznego

Kanał **Control Room Phones** (Telefony reżyserki) umożliwia dwuuszne słuchanie dźwięku Ambisonics przez słuchawki, automatycznie przy użyciu dekodera **VST AmbiDecoder**.

WARUNEK WSTĘPNY

- W oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) ustawiłeś szynę wyjściową Ambisonics jako główny miks i włączyłeś **Control Room** (Reżyserka).
- Aby funkcja podglądu dźwięku działała, musisz aktywować opcję **Use Phones Channel** (Użyj kanału telefonu) jako kanału podglądu w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) na stronie **VST – Control Room**.

PROCEDURA

1. W **MixConsole** skieruj ścieżki audio do magistrali wyjściowej Ambisonics.
2. Kliknij opcję **Open/Close Ambisonics Decoder** (Otwórz/zamknij dekodery Ambisonics)



3. Na panelu **VST AmbiDecoder** wybierz opcję **Headphones** (Słuchawki) jako wyjście.
4. Wprowadź zmiany w **HRTF Mode** (trybie HRTF).

WYNIK

Dźwięk Ambisonics można odtwarzać obuusznie przez słuchawki

UWAGA

Zamiast **VST AmbiDecoder** można także używać wtyczek do dekodowania binauralnego innych firm, które nadają się do użytku w kanale **Control Room Phones**. Wybierz dekodery z wyskakującego menu w sekcji **Control Room Phones** (Telefony w sterowni).

POWIĄZANE LINKI

- Zakładka Wejścia/Wyjścia na stronie 26
- Ustawianie domyślnej szyny wyjściowej (Main Mix) na stronie 33
- Zakładka Control Room na stronie 30
- VST – Control Room na stronie 1184
- Panel VST AmbiDecoder na stronie 695

Obuuszne monitorowanie dźwięku Ambisonics za pomocą wtyczek innych firm

Wtyczek Ambisonics innych firm do dekodowania binauralnego (obuusznego), które nie nadają się do użycia w kanale **Control Room Phones** (Telefony w sterowni), można zamiast tego używać jako wtyczki wstawiania w kanale **Main** (głównym).

WARUNEK WSTĘPNY

W oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) wykonałeś następujące czynności:

- Jako główny miks ustawiłeś szynę wyjściową Ambisonics.
- Włączyłeś **Control Room** (Reżyserka).
- Dla kanału **Control Room Monitor** (Monitor w sterowni) wybrałeś właściwy port urządzenia do wysyłania sygnału do słuchawek.

UWAGA

Szczegółowe informacje na temat korzystania z wtyczki dekodera Ambisonics innej firmy można znaleźć w dołączonej do niej dokumentacji.

PROCEDURA

1. W **MixConsole** skieruj ścieżki audio do magistrali wyjściowej Ambisonics.
2. W sekcji **Downmix Presets** (Ustawienia wstępne downmiks) w **Control Room** wybierz ustawienie wstępne w tym samym formacie Ambisonics, co miks główny.
3. W sekcji **Channels** (Kanały) wyłącz **Head Tracking** (Śledzenie głowy) w miniaturowym widoku **VST AmbiDecoder**.
4. W kanale **Main** (głównym) **Control Room** (Sterowni) włóż wtyczkę dekodera Ambisonics.

WYNIK

Dźwięk Ambisonics można odtwarzać binauralnie (dwuusznie) za pośrednictwem kanału **Control Room Main** (głównego kanału sterowni).

POWIĄZANE LINKI

Dostępne konfiguracje kanałów surround na stronie 672

Zakładka Control Room na stronie 30

Zakładka Wejścia/Wyjścia na stronie 26

Ustawianie domyślnej szyny wyjściowej (Main Mix) na stronie 33

Wstaw Efekty na stronie 434

Monitorowanie dźwięku Ambisonics poprzez konfigurację głośników stereo lub wielokanałowych

Control Room Main (Główny kanał sterowni) umożliwia słuchanie dźwięku Ambisonics poprzez konfigurację głośników stereo lub wielokanałowych. Do dekodowania dźwięku Ambisonics do formatu stereo lub wielokanałowego, kanał **Main** (główny) automatycznie wykorzystuje **VST AmbiDecoder**.

WARUNEK WSTĘPNY

- Używasz stereofonicznego lub wielokanałowego systemu monitorów studyjnych.
- W oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) ustawiłeś szynę wyjściową Ambisonics jako główny miks i włączyłeś **Control Room** (Sterownia).

PROCEDURA

1. W **MixConsole** skieruj ścieżki audio do magistrali wyjściowej Ambisonics.
2. W sekcji **Downmix Presets** (Presety downmiks) w **Control Room** wybierz ustawienie pasujące do konfiguracji głośników.
3. W sekcji **Channels** (Kanały) dokonaj zmian w miniaturowym widoku **VST AmbiDecoder** lub

kliknij go dwukrotnie, aby otworzyć panel wtyczek.

4. W przypadku odtwarzania stereo wybierz opcję **Speakers** (Głośniki) jako wyjście.

WYNIK

Możesz słuchać dźwięku Ambisonics poprzez konfigurację głośników stereo lub wielokanałowych.

POWIĄZANE LINKI

Zakładka Wejścia/Wyjścia na stronie 26

Ustawianie domyślnej szyny wyjściowej (Main Mix) na stronie 33

Zakładka Control Room na stronie 30

Wstępne ustawienia miksowania na stronie 430

Odtwarzanie Ambisonics Audio na stronie 695

Kanał sterowni na stronie 431

Monitorowanie sygnału head-locked (głowa zablokowana) w VST AmbiDecoder

Możesz nie chcieć, aby na niektóre dźwięki, na przykład na utwory muzyczne w tle, nie wpływały ruchy głowy. **VST AmbiDecoder** umożliwia ominięcie śledzenia poprzez wysłanie sygnału typu head-locked za pośrednictwem łańcucha bocznego.

WARUNEK WSTĘPNY

W oknie **Audio Connections** (Połączenia audio) ustawiłeś szynę wyjściową Ambisonics jako główny miks i włączyłeś **Control Room** (sterownia, reżyserka).

PROCEDURA

1. W swoim projekcie utwórz ścieżkę grupową stereo lub wielokanałową i skieruj ścieżki muzyczne w tle do tej grupy.
2. Skieruj wyjście ścieżki grupowej do wejścia bocznego łańcucha **VST AmbiDecoder**.
3. Na panelu **VST AmbiDecoder** kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Activate/Deactivate Side-Chain Inputs** (Aktywuj/Dezaktywuj wejścia boczne).
4. Ustaw sygnał **Head-Locked Signal** na wymagane wzmocnienie.

WYNIK

Możesz słuchać zdekodowanego dźwięku Ambisonics i utworów muzycznych za pośrednictwem **Control Room** (Reżyserka). Dane śledzenia głowy, które Cubase otrzymuje z kontrolera VR, nie mają wpływu na utwory muzyczne

UWAGA

Podczas słuchania dźwięku Ambisonics przez głośniki, sygnał head-lock jest dodawany po regulacji głośności w **Control Room**. Użyj **Control Room Level** (Poziom w pomieszczeniu kontrolnym) i sygnału **Head-Locked Signal**, aby zachować odpowiednią równowagę pomiędzy miksem Ambisonics i sygnałem Head-Locked.

POWIĄZANE LINKI

Okno Head Tracking (Śledzenie głowy) na stronie 698

Panel VST AmbiDecoder na stronie 695

Odtwarzanie wideo 360°

Do odtwarzania filmów 360° Cubase może wykorzystać odtwarzacz Kolor GoPro VR. Odtwarzacz może działać lokalnie lub na innym komputerze podłączonym poprzez sieć.

Możesz zdalnie sterować odtwarzaczem GoPro VR Player za pomocą Cubase, korzystając z funkcji **GoPro VR Player Remote**. Umożliwia kontrolę transportu odtwarzacza GoPro VR oraz przesyłanie do odtwarzacza danych dotyczących śledzenia głowy.

UWAGA

- Minimalna wymagana wersja GoPro VR Player to wersja 3.0. Najnowszą wersję możesz pobrać pod adresem <http://www.kolor.com/gopro-vr-player/download/>.
- Szczegółowe informacje na temat korzystania z odtwarzacza GoPro VR Player można znaleźć w dołączonej do niego dokumentacji.

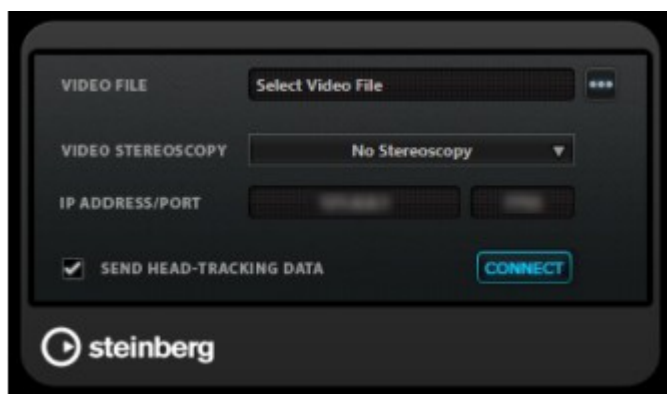
POWIĄZANE LINKI

Okno GoPro VR Player Remote (zdalnego odtwarzacza GoPro VR) na stronie 702

Podłączanie Cubase do odtwarzacza GoPro VR na stronie 702

Okno GoPro VR Player Remote (Zdalnego odtwarzacza GoPro VR)

GoPro VR Player Remote pozwala Cubase kontrolować transport i kąt widzenia odtwarzacza GoPro VR



- Aby otworzyć okno **GoPro VR Player Remote**, wybierz **Project > GoPro VR Player Remote**.

Video File (Plik wideo)

Pokazuje wybrany plik wideo do odtwarzania w GoPro VR Player.

Select Video File (Wybierz Plik wideo)

Umożliwia wybranie pliku wideo znajdującego się na komputerze lokalnym lub komputerze zdalnym w sieci.

Video Stereoscopia (Stereoscopia wideo)

Umożliwia wybór formatu stereoskopowego wybranego pliku wideo.

IP Address/Port (Adres IP/Port)

Umożliwia wprowadzenie adresu IP komputera-hosta, na którym działa GoPro VR Player i portu UDP, którego nasłuchuje GoPro VR Player.

Send Head-Tracking Data (Wyślij dane śledzenia głowy)

Umożliwia Cubase przesyłanie danych śledzenia głowy z zewnętrznego urządzenia sterującego VR do odtwarzacza GoPro VR.

Connect (Połącz)

Łączy Cubase z odtwarzaczem GoPro VR.

Podłączanie Cubase do odtwarzacza GoPro VR

Ten przykład pokazuje, jak podłączyć Cubase do GoPro VR Player w wersji 3.0.5.

WARUNEK WSTĘPNY

Pobrałeś wersję 3.0.5 GoPro VR Player ze strony <http://www.kolor.com/gopro-vr-player/download/> i zainstalowałeś na swoim komputerze lokalnym lub innym komputerze w Twojej sieci.

PROCEDURA

1. W **GoPro VR Player** wybierz **File > Preferences** (Plik > Preferencje).
2. Na stronie **Video Decoding** (Dekodowanie wideo) wybierz **Windows Media Foundation as Backend** (zaplecze).
3. Na stronie **Primary/Secondary** (Podstawowy/Dodatkowy) wybierz opcję **Secondary as Communication Mode** (Dodatkowy jako Tryb komunikacji).
4. Na stronie **Controllers** (Kontrolery) zmień ustawienia **Head-Mounted Display SDK** (Wyświetlacz montowany na głowie) zgodnie z wymaganiami. W większości przypadków odpowiedni jest tryb **Auto** (automatyczny)
5. Zamknij menu preferencji odtwarzacza GoPro VR.
6. W Cubase wybierz **Project > GoPro VR Player Remote**.
7. W oknie **GoPro VR Player Remote** kliknij **Select Video File** (Wybierz plik wideo) i wybierz plik wideo w oknie dialogowym pliku.
Dzięki temu Cubase może zdalnie sterować odtwarzaczem GoPro VR. Wybór pliku zostanie zapisany w projekcie Cubase.

UWAGA

Jeśli plik wideo znajduje się na zdalnym komputerze w Twojej sieci, do którego nie możesz uzyskać dostępu za pośrednictwem okna dialogowego pliku, możesz kliknąć pole pliku wideo i ręcznie wprowadzić pełną ścieżkę pliku

8. Wybierz format **Video Stereoscropy** (Stereoskopia wideo) dla wybranego pliku wideo.
9. Wprowadź **IP Address/Port** (Adres IP/port) komputera, na którym działa GoPro VR Player. Domyślnie **IP Address/Port** jest ustawiony na komputer lokalny.
10. Opcjonalnie: Jeśli nie jest używany wyświetlacz montowany na głowie, aktywuj opcję **Send Head-Tracking Data** (Wyślij dane śledzenia głowy).
Umożliwia to wysyłanie informacji o śledzeniu z okna **Head Tracking** (Śledzenie głowy) do odtwarzacza GoPro VR Player.
11. Aktywuj **Connect** (Połącz), aby zsynchronizować transport GoPro VR Player z Cubase.

WYNIK

Odtwarzacz GoPro VR Player jest kontrolowany poprzez transport danych Cubase i śledzenia głowy wysyłanych z kontrolera VR podłączonego do Twojego systemu.

Eksport dźwięku Ambisonics

Możesz tworzyć pliki Ambisonics ze ścieżek Ambisonics, korzystając z funkcji **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio).

Obowiązuje co następuje:

- Używaj wyłącznie formatów plików odpowiednich dla dźwięku Ambisonics. Zalecamy tworzenie plików Ambisonics wyłącznie w formacie WAV.
- Przed eksportem upewnij się, że używasz wtyczek dekodujących Ambisonics tylko w **Control Room** (reżyserka), ale nie we wstawkach kanałowych
- Nawet jeśli powstałe pliki wyglądają jak wielokanałowe pliki WAV, należy je odtworzyć za pomocą dedykowanego odtwarzacza Ambisonics lub przekonwertować na inny format specyficzny dla platformy przy użyciu zewnętrznej aplikacji.
- Sygnały typu head-locked muszą być eksportowane z oddzielnej magistrali wyjściowej. Możesz eksportować z wielu szyn jednocześnie.

POWIĄZANE LINKI

Eksportuj miks audio na stronie 1053

Miksowanie do plików audio na stronie 1062

Monitorowanie sygnału head-locked w VST AmbiDecoder na stronie 701

Panel VST AmbiConverter

Podczas pracy z dźwiękiem Ambisonics Cubase obsługuje tylko format AmbiX. Wtyczka **VST AmbiConverter** umożliwi konwersję dźwięku Ambisonics pomiędzy formatem Furse-Malham (FuMa) i AmbiX



Input level meter (Miernik poziomu wejściowego)

Pokazuje poziom wejściowy dla wszystkich kanałów głośnikowych.

Ambisonics format display (Wyświetlacz w formacie Ambisonics)

Pokazuje kolejność formatu audio Ambisonics.

Output level meter (Miernik poziomu wyjściowego)

Pokazuje poziom wyjściowy dla wszystkich kanałów głośnikowych.

FuMa > AmbiX

Konwertuje dźwięk z formatu FuMa na AmbiX.

AmbiX > FuMA

Konwertuje dźwięk z formatu AmbiX na FuMa.

Automatyzacja

Zasadniczo automatyzacja oznacza rejestrowanie wartości dla konkretnego **MixConsole** lub parametru efektu. Kiedy stworzysz ostateczny miks, Cubase może dostosować ten konkretny parametr.

Krzywe automatyzacji

W projekcie Cubase zmiany wartości parametru w czasie są odzwierciedlane w postaci krzywych na ścieżkach automatyzacji.

Istnieją różne rodzaje krzywych automatyzacji:



1 Ramp curves (Krzywe rampowe)

Krzywe rampy są tworzone dla dowolnego parametru, który generuje ciągłe wartości wielokrotne, takie jak ruchy tłumika lub enkodera.

2 Step curves (Krzywe schodkowe)

Krzywe schodkowe są tworzone dla parametrów włączania/wyłączania, takich jak wyciszenie.

Statyczna linia wartości

Kiedy otwierasz ścieżkę automatyzacji po raz pierwszy, nie zawiera ona żadnych zdarzeń automatyzacji. Jest to odzwierciedlone na wyświetlaczu zdarzeń w postaci poziomej linii przerywanej, czyli linii wartości statycznej. Ta linia przedstawia bieżące ustawienie parametrów.

Jeśli ręcznie dodałeś jakieś zdarzenia automatyzacji lub użyłeś automatyzacji zapisu dla odpowiedniego parametru, a następnie wyłączyłeś odczyt danych automatyzacji, krzywa automatyzacji zostanie wyszarzona na wyświetlaczu zdarzeń i zamiast tego zostanie użyta statyczna linia wartości.

Po włączeniu opcji **Read** (Odczyt) używana jest krzywa automatyzacji.

Automatyzacja zapisu/odczytu

Możesz włączyć automatyzację ścieżek i kanałów **MixConsole**, aktywując ich automatyczne przyciski zapisu **W** i odczytu **R**.

- Jeśli aktywujesz **W** dla kanału, praktycznie wszystkie parametry **MixConsole**, które regulujesz podczas odtwarzania dla tego konkretnego kanału, są rejestrowane jako zdarzenia automatyczne.
- Jeżeli **R** jest aktywowane dla kanału, wszystkie nagrane przez Ciebie akcje **MixConsole** dla tego kanału zostaną wykonane podczas odtwarzania.

Przyciski **R** i **W** ścieżki na liście ścieżek są takie same, jak przyciski **R** i **W** w **MixConsole**.

UWAGA

R jest automatycznie włączane po włączeniu **W**. Dzięki temu Cubase może w dowolnym momencie odczytać istniejące dane automatyki. Możesz osobno dezaktywować **W**, jeśli chcesz tylko czytać istniejące dane.

Istnieją również globalne przyciski wskaźników odczytu i zapisu **Activate/Deactivate Read/Write for All Tracks** (Aktywuj/Dezaktywuj odczyt/zapis dla wszystkich ścieżek) na pasku narzędzi okna **Project** i pasku narzędzi **MixConsole**. Przyciski te podświetlają się, gdy na dowolnym kanale/ścieżce w projekcie zostanie włączony przycisk **R** lub **W**. Co więcej, można je kliknąć, aby włączyć lub wyłączyć **R/W** (odczyt/zapis) wszystkich ścieżek jednocześnie.

UWAGA

R/W są również dostępne w **Automation Panel** (Panelu Automatyki).

POWIĄZANE LINKI

Przyciski Read/Write/Suspend (odczytu/zapisu/zatrzymania) na stronie 716

Zapisywanie danych automatyzacji

Możesz tworzyć krzywe automatyzacji ręcznie lub automatycznie.

- Ręczny zapis ułatwia szybką zmianę wartości parametrów w określonych punktach, bez konieczności włączania odtwarzania.
- Automatyczne pisanie pozwala pracować niemal tak, jakbyś korzystał z prawdziwego miksera.

W przypadku obu metod wszelkie zastosowane dane automatyzacji są odzwierciedlane zarówno w konsoli **MixConsole**, na przykład za pomocą przesuniętego tłumika, jak i na odpowiedniej krzywej ścieżki automatyzacji.

POWIĄZANE LINKI

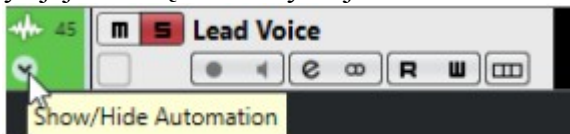
Ręczny zapis danych automatyki na stronie 707

Automatyczny zapis danych automatyki

Każda wykonana przez Ciebie akcja jest automatycznie rejestrowana na ścieżkach automatyzacji, które możesz później otworzyć do przeglądania i edycji

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek kliknij **Show/Hide Automation** (Pokaż/Ukryj automatyzację) ścieżki, aby otworzyć jej ścieżkę automatyzacji.



2. Kliknij **W**, aby włączyć zapis danych automatyki na tej ścieżce.
3. Rozpocznij odtwarzanie.
4. Dostosuj parametry w **MixConsole**, w oknie **Channel Settings** (Ustawienia kanałów) lub na panelu sterowania efektami.
Ustawienia wartości są rejestrowane i wyświetlane w postaci krzywej na ścieżkach automatyzacji. Podczas zapisywania danych automatyzacji zmienia się kolor ścieżki automatyzacji, a wskaźnik delta na ścieżce automatyzacji pokazuje względną wielkość, o jaką nowe ustawienie parametru odbiega od dowolnej wcześniej zautomatyzowanej wartości.
5. Zatrzymaj odtwarzanie i wróć do miejsca, w którym zacząłeś odtwarzanie.
6. Kliknij **W**, aby wyłączyć zapis danych automatyki.
7. Rozpocznij odtwarzanie.

WYNIK

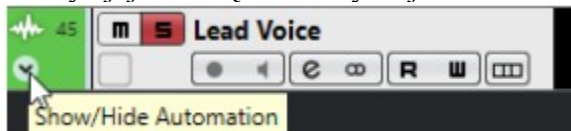
Wszystkie zarejestrowane działania są dokładnie odtwarzane. Gdy przeciągniesz wtyczkę do innego gniazda na tym samym kanale, wszelkie istniejące dane automatyzacji zostaną przeniesione wraz z wtyczką. Kiedy przeciągniesz ją do gniazda wstawiania na innym kanale, żadne istniejące dane automatyzacji nie zostaną przeniesione do nowego kanału.

Ręczny zapis danych automatyzacji

Możesz dodawać zdarzenia automatyzacji ręcznie, rysując krzywe automatyzacji na ścieżce automatyzacji.

PROCEDURA

1. Na liście ścieżek kliknij **Show/Hide Automation** (Pokaż/Ukryj automatyzację) ścieżki, aby otworzyć jej ścieżkę automatyzacji



2. Kliknij nazwę parametru automatyzacji i wybierz parametr z wyskakującego menu.
3. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj).
4. Kliknij linię wartości statycznej.
Dodane zostanie zdarzenie automatyzacji, tryb automatyzacji odczytu zostanie automatycznie aktywowany, a linia wartości statycznej zmieni się w kolorową krzywą automatyzacji
5. Kliknij i przytrzymaj, aby narysować krzywą poprzez dodanie wielu zdarzeń automatyzacji. Po zwolnieniu przycisku myszy liczba zdarzeń automatyzacji zostanie zmniejszona.

UWAGA

Aby dostosować zmniejszanie liczby zdarzeń, otwórz **Automation Panel** (Panel Automatyzacji), otwórz stronę **Settings** (Ustawienia) i wprowadź wartość w polu **Reduction Level** (Poziom redukcji).

6. Rozpocznij odtwarzanie.

WYNIK

Zautomatyzowany parametr zmienia się wraz z krzywą automatyzacji, a odpowiedni suwak w **MixConsole** porusza się odpowiednio.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Powtórz procedurę, jeśli nie jesteś zadowolony z wyniku. Jeśli narysujesz istniejące zdarzenia, utworzona zostanie nowa krzywa.

Narzędzia do rysowania danych automatyzacji

Oprócz narzędzia **Draw** (Rysuj) do rysowania zdarzeń automatyzacji można używać narzędzi **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i **Line** (Linia). Jeśli klikniesz którymkolwiek z tych narzędzi na ścieżce automatyzacji, **R** zostanie aktywowany automatycznie.

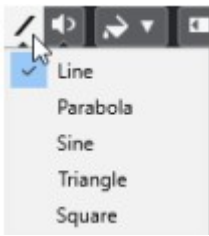
- **Object Selection** (Wybór obiektu)

Kliknięcie ścieżki automatyzacji za pomocą narzędzia **Object Selection** powoduje dodanie zdarzenia automatyzacji. Jeśli przytrzymasz klawisz **Alt/Opt**, możesz narysować kilka zdarzeń automatyzacji.

UWAGA

Zdarzenia, które zostaną wprowadzone pomiędzy zdarzeniami istniejącymi i nie odbiegają od istniejącej krzywej, zostaną usunięte po zwolnieniu przycisku myszy.

Aby aktywować narzędzie **Line** (Linia) w dowolnym innym dostępnym trybie, kliknij narzędzie **Line**, a następnie kliknij ponownie, aby otworzyć wyskakujące menu, w którym możesz wybrać tryb narzędzia **Line**.



Dostępne są następujące tryby narzędzia Linia:

Line (Linia)

Jeśli klikniesz ścieżkę automatyzacji i przeciągniesz narzędziem **Line** w trybie **Line**, możesz utworzyć zdarzenia automatyzacji w linii. Jest to szybki sposób na tworzenie liniowych zaników itp.

Parabola

Jeśli klikniesz i przeciągniesz ścieżkę automatyzacji za pomocą narzędzia **Line** w trybie **Parabola**, możesz utworzyć bardziej naturalne krzywe i zaniki.

UWAGA

Wynik zależy od kierunku, z którego rysujesz krzywą paraboliczną.

Sine/Triangle/Square (Sinus/Trójkąt/Kwadrat)

Jeśli klikniesz i przeciągniesz ścieżkę automatyzacji za pomocą narzędzia **Line** w trybie **Sine** (Sinus), **Ttriangle** (Trójkąt) lub **Square** (Kwadrat), a Typ przyciągania jest ustawiony na **Grid** (Siatka), okres krzywej, czyli długość jednego cyklu krzywej, jest określony przez ustawienie siatki. Jeśli naciśniesz **Shift** i przeciągniesz, możesz ustawić długość okresu ręcznie, jako wielokrotność wartości siatki.

UWAGA

Narzędzia **Line** można używać wyłącznie w przypadku krzywych automatyzacji typu rampowego.

Edycja zdarzeń automatyzacji

Zdarzenia automatyzacji można edytować podobnie jak inne zdarzenia.

UWAGA

Jeśli przenosisz zdarzenie lub część na ścieżce i chcesz, aby zdarzenia automatyzacji następowały automatycznie, wybierz **Edit > Automation Follows Events** (Edycja > Automatyzacja podąża za zdarzeniami). Wszelkie zdarzenia automatyzacji na nowym stanowisku zostaną nadpisane.

- Możesz używać narzędzi na pasku narzędzi okna **Project** do edycji zdarzeń automatyzacji.
- Możesz użyć edytora zdarzeń automatyzacji do edycji wybranych zdarzeń automatyzacji na krzywych automatyzacji rampy.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Edytor zdarzeń Automation na stronie 710

Tworzenie płynnych przejść pomiędzy zdarzeniami automatyzacji (krzywe automatyzacji Béziera)

Cubase obsługuje krzywe automatyzacji Béziera, które umożliwiają tworzenie płynnych przejść pomiędzy zdarzeniami automatyzacji. W ten sposób możesz edytować liniowe krzywe rampowe ze znacznie większą precyzją, elastycznością i intuicyjnością.

WARUNEK WSTĘPNY

Narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) jest aktywne.

PROCEDURA

1. Przesuń wskaźnik myszy na segment krzywej liniowej, który chcesz edytować. Na segmencie krzywej pokazany jest uchwyt.



UWAGA

Jeśli zdarzenia automatyzacji znajdują się obok siebie na linii prawie poziomej lub pionowej, lub są zbyt blisko siebie, uchwyt nie jest dostępny.

2. Kliknij i przeciągnij z wciśniętym przyciskiem myszy, aby zmodyfikować kształt segmentu krzywej.



3. Gdy będziesz zadowolony z wyniku, zwolnij przycisk myszy.

WYNIK

Tworzona jest gładka krzywa przejściowa zgodnie z wprowadzonymi zmianami.

Jeśli nie jesteś zadowolony z wyniku i chcesz zacząć od nowa od oryginalnego segmentu krzywej liniowej, kliknij dwukrotnie uchwyt.

Możesz używać krzywych automatyzacji Béziera ze ścieżkami podłączonymi do tłumików VCA.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby uzyskać jeszcze bardziej precyzyjną edycję, dodaj nowe zdarzenia automatyzacji do segmentu krzywej Béziera.



Spowoduje to utworzenie nowych segmentów, które można wygładzić.



POWIĄZANE LINKI

Ustawienia tłumika VCA na stronie 419

Automatyka tłumików VCA na stronie 423

Wybieranie zdarzeń automatyzacji

- Aby wybrać zdarzenie automatyzacji, kliknij je narzędziem **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).
- Aby wybrać wiele zdarzeń, przeciągnij prostokąt zaznaczenia za pomocą narzędzia **Object Selection** lub klawisza **Shift** i kliknij zdarzenia.
- Aby wybrać wiele zdarzeń, wybierz zakres za pomocą narzędzia **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) lub kliknij zdarzenia z wciśniętym klawiszem **Shift**.
- Aby wybrać wszystkie zdarzenia automatyzacji na ścieżce automatyzacji, kliknij ścieżkę automatyzacji prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Select All Events** (Wybierz wszystkie zdarzenia) z menu kontekstowego.

Wybrane zdarzenia są oznaczone ciemnym kolorem

UWAGA

Jeżeli wybierzesz kilka zdarzeń z krzywej automatyzacji rampy, dostępny stanie się edytor zdarzeń automatyzacji

POWIĄZANE LINKI

Edytor zdarzeń Automation na stronie 710

Edytor zdarzeń związanych z automatyzacją

Edytor zdarzeń automatyzacji umożliwia edycję wybranych zdarzeń na ścieżce automatyzacji.

Edytor zdarzeń automatyzacji jest dostępny tylko dla krzywych rampy automatyzacji.

UWAGA

Cała edycja w edytorze zdarzeń automatyzacji wpływa tylko na zdarzenia automatyzacji, które są częścią wyboru.

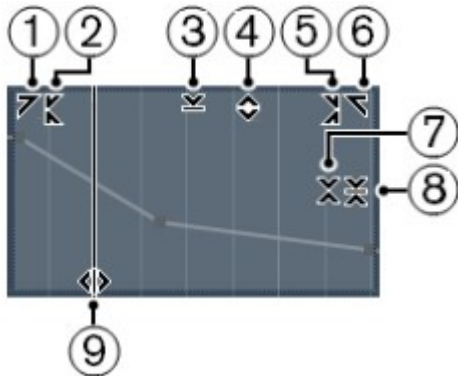
Aby otworzyć edytor zdarzeń automatyzacji, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aktywuj narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i przeciągnij prostokąt zaznaczenia na ścieżce automatyzacji typu rampa.
- Aktywuj narzędzie **Range Selection** (Wybór zakresu) i wybierz zakres na ścieżce automatyzacji typu rampa.

UWAGA

Jeśli pracujesz z narzędziem **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu), inteligentne sterowanie **Stretch** (Rozciągnięciem) nie jest dostępne.

Edytor zdarzeń automatyzacji zawiera następujące inteligentne elementy sterujące dla określonych trybów edycji:



1 Tilt Left (Przechył w lewo)

Klikając w lewy górny róg edytora, możesz przechylić lewą część krzywej. Umożliwia to przechylenie wartości zdarzeń na początku krzywej w górę lub w dół.

2 Compress Left (Kompresuj w lewo)

Jeśli klikniesz **Alt/Opt** w lewym górnym rogu edytora, możesz skompresować lub rozszerzyć lewą część krzywej. Umożliwia to kompresję lub rozszerzenie wartości zdarzeń na początku krzywej.

3 Scale Vertically (Skaluj w pionie)

Jeśli klikniesz na środku górnej krawędzi edytora, możesz przeskalować krzywą w pionie. Umożliwia to zwiększenie lub zmniejszenie wartości zdarzeń na krzywej w procentach.

4 Move Vertically (Przesuń w pionie)

Klikając górną granicę edytora, możesz przesunąć całą krzywą w pionie. Umożliwia to zwiększenie lub zmniejszenie wartości zdarzeń na krzywej.

5 Compress Right (Kompresuj w prawo)

Jeśli klikniesz **Alt/Opt** w prawym górnym rogu edytora, możesz skompresować lub rozszerzyć prawą część krzywej. Umożliwia to kompresję lub rozszerzenie wartości zdarzeń na końcu krzywej.

6 Tilt Right (Przechył w prawo)

Klikając w prawy górny róg edytora, możesz przechylić prawą część krzywej. Umożliwia to

przechylenie wartości zdarzeń na końcu krzywej w górę lub w dół.

7 **Scale Around Relative Center** (Skala wokół względnego środka)

Kliknięcie klawiszem Alt/Opt w prawym środkowym obramowaniu edytora umożliwia skalowanie krzywej względem jej środka. Pozwala to podnosić lub obniżać wartości zdarzeń w poziomie wokół środka edytora.

8 **Scale Around Absolute Center** (Skala wokół absolutnego środka)

Jeśli klikniesz w prawym środkowym rogu edytora, możesz przeskalować krzywą bezwzględnie do jej środka. Pozwala to podnosić lub obniżać wartości zdarzeń w poziomie wokół środka edytora.

9 **Stretch** (Rozciągnij)

Kliknięcie dolnej krawędzi edytora umożliwia rozciągnięcie krzywej w poziomie. Umożliwia to przesuwanie wartości zdarzeń na krzywej w lewo lub w prawo.

UWAGA

Aby edytować krzywe automatyzacji na kilku ścieżkach jednocześnie, wybierz zdarzenia automatyzacji za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) lub narzędzia **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu) na odpowiednich ścieżkach automatyzacji i przytrzymaj klawisz **Ctrl/Cmd** podczas korzystania z inteligentnych elementów sterujących.

UWAGA

Jeśli wybierzesz zdarzenia automatyzacji za pomocą narzędzia **Range Selection** (Wybór zakresu), na początku i na końcu wyboru zostaną automatycznie utworzone dodatkowe zdarzenia automatyzacji. Dzięki temu cały wybór zostanie edytowany.

POWIĄZANE LINKI

Krzywe automatyki na stronie 705

Szybkie pionowe skalowanie zdarzeń automatyki

Możesz skalować segment krzywej pomiędzy dwoma zdarzeniami automatyzacji w pionie, bez konieczności wcześniejszego wybierania zdarzeń.

PROCEDURA

1. Przesuń wskaźnik myszy na górną granicę ścieżki automatyzacji powyżej segmentu liniowej krzywej rampy, który chcesz skalować.

Pokazano uchwyt.



2. Kliknij i przeciągnij w górę lub w dół, trzymając wciśnięty przycisk myszy.
3. Gdy będziesz zadowolony z wyniku, zwolnij przycisk myszy.

WYNIK

Segment krzywej pomiędzy dwoma zdarzeniami automatyzacji jest skalowany.

Przenoszenie zdarzeń związanych z automatyzacją

Przenoszenie pojedynczych zdarzeń automatyzacji

- Aby przenieść wybrane zdarzenie automatyzacji, kliknij je i przeciągnij w lewo lub w prawo.
- Aby ograniczyć kierunek ruchu, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i przeciągnij.

UWAGA

Przyciąganie jest brane pod uwagę podczas poziomego przesuwania krzywych automatyzacji. Aby tymczasowo wyłączyć tę funkcję, przytrzymaj klawisz **Ctrl/Cmd** i dowolny inny modyfikator, a następnie przeciągnij.

Przenoszenie wielu zdarzeń automatyzacji

- Aby przenieść wybrane zdarzenia automatyzacji, kliknij wewnątrz prostokąta wyboru i przeciągnij w lewo lub w prawo. Jeśli dokonałeś ciągłego wyboru zdarzeń automatyzacji, zdarzenia w zakresie docelowym zostaną nadpisane. Jeśli jednak przesuniesz ten sam zakres wyboru poza już istniejące zdarzenia, pojawią się one ponownie. Jeśli zakres wyboru zawiera zdarzenia automatyzacji, które nie są zaznaczone, przeciąganie jest ograniczone. Nie możesz przenieść tego wyboru poza istniejące zdarzenia.
- Aby skopiować ciągły wybór zdarzeń automatyzacji, kliknij wewnątrz prostokąta zaznaczenia, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i przeciągnij w lewo lub w prawo.

UWAGA

Jeśli podczas przeciągania prostokąta zaznaczenia naciśniesz klawisz **Esc**, zaznaczenie powróci do pierwotnej pozycji.

POWIĄZANE LINKI

Wybieranie zdarzeń automatycznych na stronie 709

Usuwanie zdarzeń automatyzacji

- Aby usunąć zdarzenie automatyzacji, kliknij je narzędziem **Erase** (Usuń).
- Aby usunąć wiele zdarzeń automatyzacji, zaznacz je i naciśnij **Backspace** lub **Delete** (Usuń) albo wybierz **Edit > Delete** (Edytuj > Usuń).
- Jeśli włączona jest opcja **Use Virgin Territory** (Użyj terytorium dziewiczego), tworzy to lukę. Gdy opcja jest wyłączona, zdarzenia w zakresie są usuwane.
- Aby usunąć wszystkie zdarzenia automatyzacji ze ścieżki automatyzacji i zamknąć ścieżkę automatyzacji, kliknij nazwę parametru automatyzacji na liście ścieżek i wybierz **Remove Parameter** (Usuń parametr) z wyskakującego menu.

UWAGA

Podczas usuwania zdarzeń automatyzacji krzywa jest rysowana na nowo, aby połączyć pozostałe zdarzenia.

POWIĄZANE LINKI

Terytorium Dziewicze a wartość początkowa na stronie 713

Ścieżki automatyzacji

Większość ścieżek w Twoim projekcie zawiera ścieżki automatyzacji, po jednej dla każdego zautomatyzowanego parametru.

Aby wyświetlić ścieżki automatyzacji, musisz je otworzyć.

Pokazywanie/ukrywanie ścieżek automatyki

- Umieść wskaźnik myszy nad lewym dolnym rogiem ścieżki i kliknij ikonę strzałki (**Show/Hide Automation** (Pokaż/Ukryj automatyzację)), która się pojawi.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy utwór na liście utworów i wybierz opcję **Show/Hide Automation** (Pokaż/Ukryj automatyzację) z menu kontekstowego.

- Aby otworzyć kolejną ścieżkę automatyzacji, umieść wskaźnik myszy nad lewym dolnym rogiem ścieżki automatyzacji i kliknij + (**Append Automation Track** (Dołącz ścieżkę automatyzacji)).
- Aby wyświetlić wszystkie używane ścieżki automatyzacji na liście ścieżek, kliknij dowolną ścieżkę prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Show All Used Automation** (Pokaż całą używaną automatyzację) z menu kontekstowego.

• Aby otworzyć odpowiednią ścieżkę automatyzacji w celu zapisania parametrów automatyzacji, wybierz **Project > Automation Panel** (Projekt > Panel Automatyzacji) i na stronie **Settings** (Ustawienia) aktywuj opcję **Reveal Parameter on Write** (Pokaż parametr przy zapisie).

Usuwanie ścieżek automatyki

- Aby usunąć ścieżkę automatyzacji wraz ze wszystkimi zdarzeniami automatyzacji, kliknij nazwę parametru i z wyskakującego menu wybierz **Remove Parameter** (Usuń parametr).
- Aby usunąć wszystkie ścieżki automatyzacji ze ścieżki niezawierającej zdarzeń automatyzacji, wybierz opcję **Remove Unused Parameters** (Usuń nieużywane parametry) z dowolnego wyskakującego menu z nazwami parametrów automatyzacji.
- Aby usunąć ścieżki automatyzacji, możesz także otworzyć wyskakujące menu **Automation Functions** (Funkcje automatyzacji) w **Automation Panel** (Panelu automatyzacji) i wybrać jedną z opcji usunięcia automatyzacji.

Przypisywanie parametru do ścieżki automatyki

Parametry są już przypisane do ścieżek automatyzacji w momencie ich otwarcia, zgodnie z ich kolejnością na liście parametrów.

PROCEDURA

1. Otwórz ścieżkę automatyzacji i kliknij nazwę parametru automatyzacji. Wyświetlona zostanie lista parametrów. Treść zależy od typu ścieżki.
2. Z wyskakującego menu wybierz parametr lub wybierz opcję **More** (Więcej), aby otworzyć okno dialogowe **Add Parameter** (Dodaj parametr) zawierające listę wszystkich parametrów, które można zautomatyzować, i wybierz tam parametr.

WYNIK

Parametr zastępuje bieżący parametr w ścieżce automatyzacji.

UWAGA

Wymiana parametru automatyki ma charakter nieniszczący. Jeśli ścieżka automatyzacji zawiera jakiegokolwiek dane automatyzacji dla parametru, który właśnie wymieniałeś, dane te tam są, choć nie są widoczne. Klikając nazwę parametru automatyzacji na liście ścieżek, możesz wrócić do zastąpionego parametru. W wyskakującym menu po nazwie parametru ukrytych ścieżek automatyzacji wyświetlana jest gwiazdka (*).

Wyciszanie ścieżek automatyki

Wyciszając ścieżkę automatyzacji, wyłączasz automatyzację dla pojedynczego parametru.

- Aby wyciszyć poszczególne ścieżki automatyzacji, kliknij **Mute Automation** (Wycisz automatyzację) na liście ścieżek.

Terytorium Dziewicze a wartość początkowa

W przypadku automatyzacji parametrów Cubase działa albo z wartością początkową, albo z dziewiczym terytorium.

Gdy włączysz opcję **Use Virgin Territory** (Użyj terytorium dziewiczego), na ścieżce automatyzacji nie będzie wyświetlana żadna krzywa automatyzacji, a dane automatyzacji znajdziesz tylko tam, gdzie faktycznie wykonasz przejście automatyzacji. Po przejściu automatyzacji dziewicze terytorium znajdziesz dopiero na prawo od ostatniego zdarzenia automatyzacji.

Tworzenie luk

Luki to puste odcinki pomiędzy krzywymi automatyzacji. Możesz tworzyć luki w sekcji za pomocą automatycznych wartości.

PROCEDURA

1. Wybierz **Project > Automation Panel** (Projekt > Panel Automatyzacji).
2. Otwórz stronę **Settings** (Ustawienia) i aktywuj opcję **Use Virgin Territory** (Użyj terytorium dziewiczego).
3. Za pomocą narzędzia **Range Selection** (Wybór zakresu) wybierz zakres na ścieżce automatyzacji z istniejącymi danymi automatyzacji i naciśnij klawisz **Delete** lub **Backspace**.

WYNIK

Tworzona jest luka i nowe zdarzenia na początku i na końcu zakresu selekcji. Oznaczają one punkt końcowy krzywej automatyzacji po lewej stronie i początek następnej krzywej automatyzacji po prawej stronie luki.

Definiowanie punktu terminatora

Można zdefiniować dowolne zdarzenie automatyzacji na krzywej automatyzacji jako punkt końcowy tej części krzywej. Spowoduje to automatyczne usunięcie linii pomiędzy tym zdarzeniem a następnym, tworząc lukę.

PROCEDURA

1. Na krzywej automatyzacji kliknij zdarzenie, które chcesz zdefiniować jako ostatni punkt, aby je wybrać.
2. W wierszu informacyjnym okna projektu ustaw **Terminator** na **Yes** (Tak). Linia między tym zdarzeniem a następnym zostanie usunięta i utworzona zostanie przerwa.

UWAGA

Jeśli zdefiniujesz ostatnie zdarzenie automatyzacji krzywej automatyzacji jako punkt końcowy, wszelkie dane automatyzacji po prawej stronie tego zdarzenia (zdefiniowane przez wartość początkową) zostaną usunięte.

Panel Automatyki

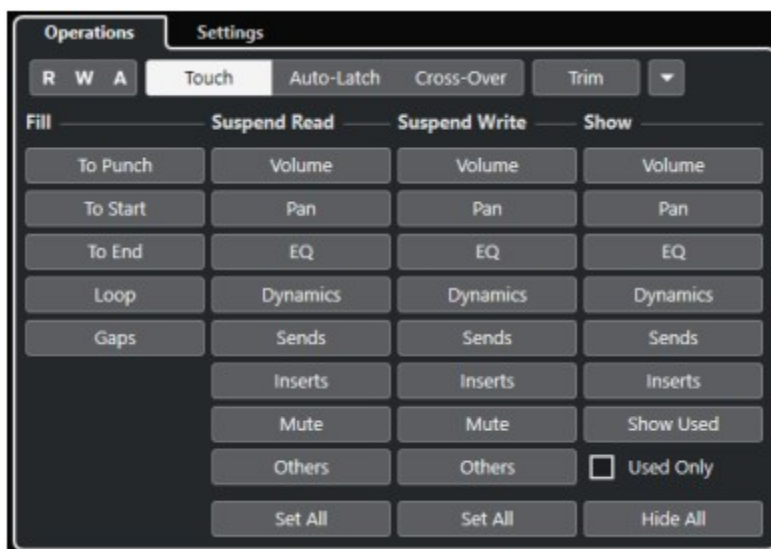
Automation Panel (Panel Automatyzacji) to pływające okno, które można pozostawić otwarte podczas pracy.

Aby otworzyć **Automation Panel** (Panel Automatyzacji), wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz **Project > Automation Panel** (Projekt > Panel Automatyzacji).
- Na pasku narzędzi okna **Project** kliknij **Open Automation Panel** (Otwórz Panel Automatyzacji).



- Naciśnij klawisz **F6**.

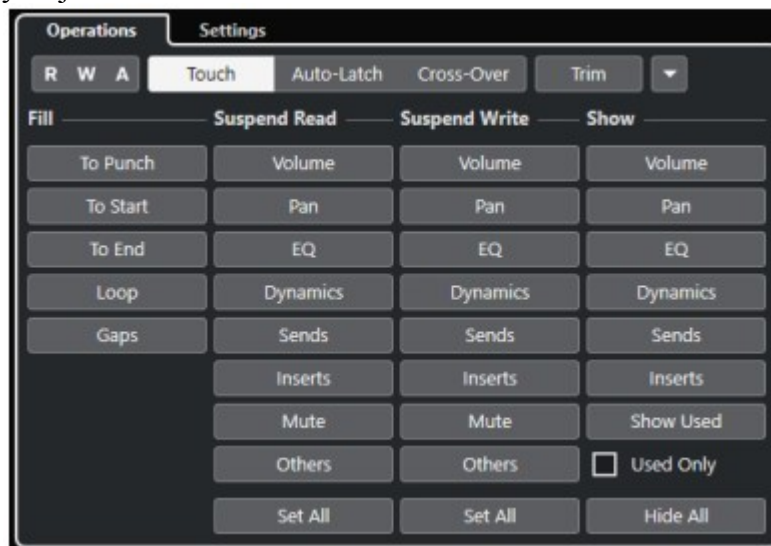


POWIĄZANE LINKI

Zakładka Operacje na stronie 715

Zakładka Operations (Operacje)

Zakładka **Operations** (Operacje) zawiera wszystkie funkcje potrzebne do wykonywania operacji automatyzacji.



W najwyższej sekcji dostępne są następujące opcje:

Read/Write/Suspend (Odczyt/zapis/zawieszenie)

Aktywuj/Dezaktywuj odczyt/zapis dla wszystkich ścieżek lub zawiesza odczyt/zapis dla wszystkich ścieżek.

Touch (Dotknij)

Zapisuje dane automatyki po dotknięciu kontrolki parametru, wypisuje po zwolnieniu kontrolki, a następnie ustawia kontrolkę na poprzednio ustawioną wartość.

Auto-Latch (Automatyczne zatrzaskiwanie)

Kontynuuje zapisywanie danych automatyzacji tak długo, jak długo trwa odtwarzanie lub włączony jest **Write** (zapis) i zachowuje ostatnią wartość po zwolnieniu przycisku.

Cross-Over (Krzyżowanie)

Kontynuuje zapisywanie danych automatyzacji tak długo, jak długo trwa odtwarzanie lub włączony jest **Write** (zapis) i kontynuuje z tą samą wartością po zwolnieniu przycisku. Kiedy ponownie dotkniesz tłumika i przesuniesz go w kierunku oryginalnej wartości, efekt wykruszania nastąpi automatycznie, gdy tylko przekroczysz pierwotną krzywą.

Trim (Przytnij)

Umożliwia modyfikację krzywej automatyzacji z poprzedniego przejścia.

Automation Functions (Funkcje automatyzacji)

Zapewnia dostęp do szeregu ogólnych funkcji automatyzacji.

W sekcji głównej dostępne są następujące opcje:

Fill (Wypełnij)

Opcje te definiują, co stanie się w określonej sekcji projektu, gdy wyrzucisz działający przebieg automatyzacji.

Suspend Read (Wstrzymaj czytanie)

Wstrzymuje odczyt aktywowanego parametru podczas automatyzacji, dzięki czemu możesz uzyskać nad nim pełną ręczną kontrolę.

Suspend Write (Wstrzymaj pisanie)

Wstrzymuje zapis aktywowanego parametru podczas automatyzacji, tak że parametr ten zostaje usunięty z przejścia automatyzacji.

Show (Pokaż)

Pokazuje wszystkie ścieżki automatyzacji dla aktywowanego parametru, dzięki czemu masz przegląd zautomatyzowanego parametru.

POWIĄZANE LINKI

Przyciski Read/Write/Suspend (odczytu/zapisu/zawieszenia) na stronie 716

Touch (Dotknij) na stronie 717

Auto=Latch (Automatyczne zatrzaskiwanie) na stronie 718

Cross-Over na stronie 718

Trim (Przycięcie) na stronie 719

Menu Automation Functions (Funkcje automatyki) na stronie 720

Opcje Fill (wypełnienia) na stronie 721

Opcje Suspend (zawieszenia) na stronie 723

Opcje Show (Pokaż) na stronie 724

Przyciski Read/Write/Suspend (odczytu/zapisu/zawieszenia)

Przyciski **Read** (Odczyt) i **Write** (Zapis) w górnej części **Automation Panel** (Panelu Automatyzacji) są globalne dla wszystkich ścieżek.

- Aby otworzyć **Automation Panel** (Panel Automatyzacji) wybierz **Project > Automation Panel**.

Activate/Deactivate Read for All Tracks (Włącz/wyłącz czytanie wszystkich ścieżek)

Aktywuje/dezaktywuje wszystkie przyciski Czytaj dla wszystkich ścieżek.

Activate/Deactivate Write for All Tracks (Aktywuj/dezaktywuj zapis dla wszystkich ścieżek)

Aktywuje/dezaktywuje wszystkie przyciski zapisu dla wszystkich ścieżek.

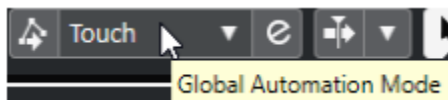
Suspend All Read/Write Automation (Zawieś całą automatyzację odczytu/zapisu)

Zawiesza odczyt/zapis danych automatyki dla wszystkich parametrów/grup parametrów.

Tryby automatyzacji

Cubase zapewnia różne tryby wybierania dla automatyzacji: **Touch** (Dotknij), **Auto-Latch** (Automatyczne zatrzymywanie) i **CrossOver** (Krzyżowanie). We wszystkich trybach dane automatyki są zapisywane natychmiast po dotknięciu elementu sterującego parametrem w trybie odtwarzania. Różnią się zachowaniem podczas wybierania.

Tryby automatyzacji dostępne są w górnej części **Automation Panel** (Panelu Automatyzacji) oraz na pasku narzędzi okna **Project** w wyskakującym menu **Global Automation Mode** (Globalny tryb automatyzacji).



Tryb automatyzacji możesz zmienić w dowolnym momencie, na przykład w trybie odtwarzania, zatrzymania lub podczas obejścia automatyzacji. Możesz także przypisać polecenia klawiszowe do trybów automatyki.

Bieżąca przepustka automatyzacji jest zawsze wydawana, gdy spełniony zostanie jeden z poniższych warunków, niezależnie od wybranego trybu automatyzacji:

- Jeśli wyłączysz opcję **Write** (Zapis).
- Jeśli zatrzymasz odtwarzanie.
- Jeśli włączysz funkcję **Fast Forward/Rewind** (szybkiego przewijania do przodu/do tyłu).
- Jeśli kursor projektu osiągnie prawy lokalizator w trybie **Cycle** (cyklicznym).
- Kliknięcie linijki powoduje przesunięcie kursora projektu. Jest to definiowane przez użytkownika i można nim sterować za pomocą **Automation Panel** (Panelu Automatyki).

UWAGA

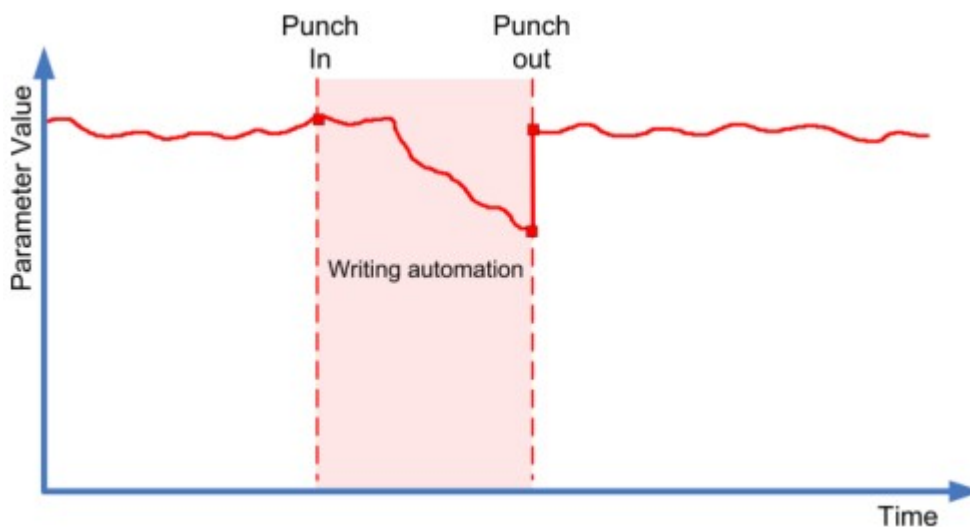
W trybie **Auto-Latch** można wykrawać za pomocą polecenia klawiszowego **Punch Out of Latch Automation** w kategorii **Automation** (Automatyka).

POWIĄZANE LINKI

Zakładka **Settings** (Ustawienia) na stronie 724

Touch (Dotknij)

Tryb **Touch** przydaje się w sytuacjach, gdy chcemy dokonać kilkusekundowej zmiany już ustawionego parametru.



- Touch zapisuje dane automatyzacji tylko tak długo, jak długo dotykasz kontrolki parametru. Wybicie następuje natychmiast po zwolnieniu przycisku sterowania.
- Po wybiciu sterowanie powraca do wcześniej ustawionej wartości.

UWAGA

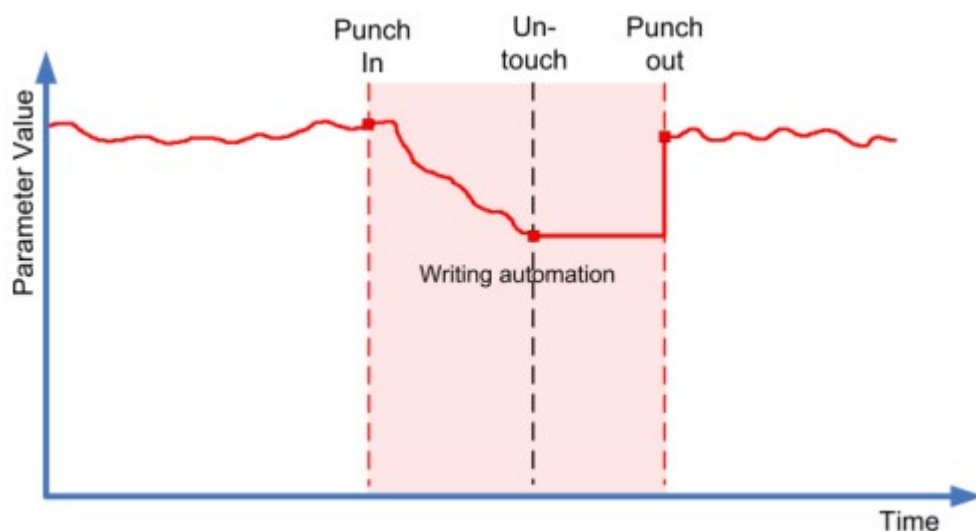
Możesz ustawić czas potrzebny parametrowi na osiągnięcie wcześniej ustawionej wartości za pomocą ustawienia **Return Time** (Czas powrotu) na stronie **Settings** (Ustawienia) w **Automation Panel** (Panelu Automatyki).

POWIĄZANE LINKI

Zakładka Settings (Ustawienia) na stronie 724

Auto-Latch (Automatyczne zatrzaskiwanie)

Funkcja **Auto-Latch** przydaje się w sytuacjach, gdy chcesz zachować wartość przez dłuższy czas – na przykład podczas dokonywania ustawień korektora dla konkretnej sceny.



- Po rozpoczęciu przebiegu zapisywanie danych automatycznych będzie kontynuowane tak długo, jak długo trwa odtwarzanie lub włączona jest opcja Write (Zapis).
- Po zwolnieniu przycisku ostatnia wartość zostanie zachowana do momentu wybicia przycisku.

UWAGA

Można także wykrawać (Punch Out) za pomocą polecenia klawiszowego **Punch Out of Latch Automation** (Automatyzacja wykrawania z zatrzaskiem) w kategorii **Automation** (Automatyka).

Wylrawanie następuje również, jeśli spełniony jest jeden z ogólnych warunków wykrawania.

UWAGA

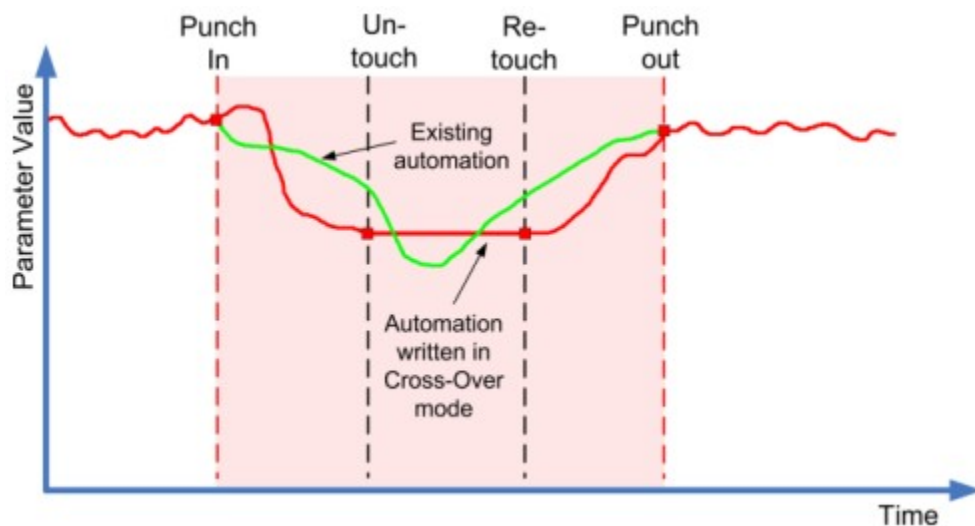
Tryb automatyzacji włączników/wyłączników to zawsze **Auto-Latch**, nawet jeśli globalnie lub dla ścieżki wybrano inny tryb.

POWIĄZANE LINKI

Tryby automatyki na stronie 716

Cross-Over (Krzyżowanie)

Tryb **Cross-Over** umożliwia wykonanie ręcznego powrotu w celu zapewnienia płynnego przejścia pomiędzy nowymi i istniejącymi ustawieniami automatyki. W przypadku **Cross-Over** warunek wybicia polega na przekroczeniu już istniejącej krzywej automatyzacji po drugim dotknięciu parametru. Tryb **CrossOver** można zastosować w sytuacjach, gdy nie jesteś zadowolony z krzywej automatyzacji lub z automatycznie zastosowanych ustawień powrotu.



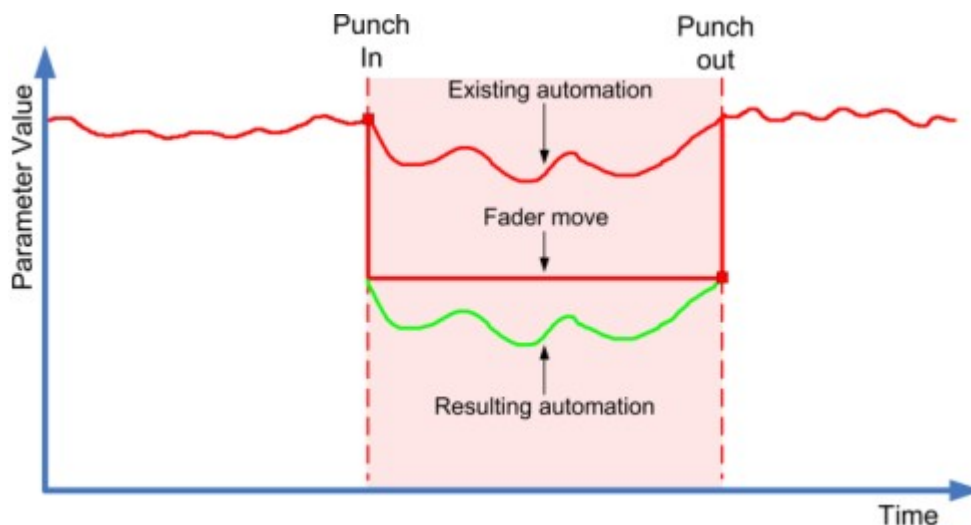
- Po rozpoczęciu przebiegu zapisywanie danych automatycznych będzie kontynuowane tak długo, jak długo trwa odtwarzanie lub włączona jest opcja **Write** (Zapis).
- Po zwolnieniu przycisku przejście automatyczne będzie kontynuowane, a ustawienie wartości pozostanie niezmienione.
- Kiedy ponownie dotkniesz suwaka i przesuniesz go w kierunku oryginalnej wartości, wykrój nastąpi automatycznie, gdy tylko przekroczysz pierwotną krzywą.

POWIĄZANE LINKI

Zakładka Settings (Ustawienia) na stronie 724

Trim (Przytnij)

Trim umożliwia modyfikację krzywej automatyzacji z poprzedniego przejścia. Jeśli aktywujesz **Trim**, krzywa przycinania zostanie umieszczona na środku ścieżki automatyzacji.



UWAGA

Trim działa w przypadku regulacji głośności kanału i poziomu wysyłania cue.

Jeśli aktywujesz **Trim** (Przytnij), cała edycja i nagrywanie będą miały wpływ na krzywą przycinania. Jeśli dezaktywujesz **Trim**, zamiast tego wpłynie to na oryginalną krzywą automatyzacji.

Możesz edytować dane przycinania, tak jak inne dane automatyzacji. Są przechowywane razem z projektem.

- Przeciągnij krzywą przycinania w górę lub w dół i dodaj do niej zdarzenia automatyczne. Zwiększają one lub zmniejszają wartości oryginalnej krzywej automatyzacji, ale pozwalają zachować oryginalne dane.

Możesz używać **Trim** zarówno w trybie zatrzymania, jak i odtwarzania:

- W trybie zatrzymania możesz wybrać jedną z opcji **Fill** (Wypełnienia) i ręcznie edytować krzywą przycinania, klikając ją i przesuwając w górę lub w dół. Oryginalna krzywa automatyzacji jest wyświetlana w formacie a jaśniejszy kolor i jego wartości są łączone z krzywą przycinania. Powstała krzywa automatyzacji jest wyświetlana w ciemniejszym kolorze.
- W trybie odtwarzania zdarzenia z oryginalnej krzywej automatyzacji są przycinane, gdy kursor projektu przesuwa się nad nimi.

UWAGA

Trim współpracuje również z krzywymi automatyzacji Béziera.

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie płynnych przejść pomiędzy zdarzeniami automatyzacji (krzywe automatyzacji Béziera) na stronie 708

Freeze Trim (Zamroź przycinanie)

Możesz zamrozić krzywą przycinania automatycznie lub ręcznie. To renderuje wszystkie dane przycinania w jedną krzywą automatyzacji.

- Aby automatycznie zamrozić krzywą przycinania po zakończeniu operacji zapisu, otwórz stronę **Settings** (Ustawienia) w **Automation Panel** (Panelu Automatyki) i wybierz opcję **On Pass End** (Po zakończeniu przejścia) w wyskakującym menu **Freeze Trim** (Zamroź przycinanie)
- Aby automatycznie zamrozić krzywą przycinania, gdy tryb przycinania jest wyłączony, otwórz stronę **Settings** (Ustawienia) w **Automation Panel** (Panelu automatyki) i wybierz opcję **On Leaving Trim Mode** (Po wyjściu z trybu przycinania) w wyskakującym menu **Freeze Trim** (Zablokuj przycinanie).
- Aby ręcznie zamrozić krzywą przycinania, otwórz stronę **Settings** (Ustawienia) w **Automation Panel** (Panelu Automatyki) i wybierz opcję **Manually** (Ręcznie) z wyskakującego menu **Freeze Trim** (Zamroź przycinanie). Aby zamrozić określony parametr ścieżki, kliknij nazwę parametru i z menu podręcznego wybierz opcję **Freeze Trim** (Zablokuj przycinanie).
- Aby zamrozić automatyzację przycinania wszystkich ścieżek w projekcie, otwórz wyskakujące menu **Functions** (Funkcje) w **Automation Panel** (Panelu Automatyzacja) i wybierz opcję **Freeze All Trim Automation in Project** (Zablokuj całą automatyzację przycinania w projekcie). Aby zamrozić automatyzację przycinania wszystkich zaznaczonych ścieżek, otwórz wyskakujące menu **Functions** w **Automation Panel** i wybierz opcję **Freeze Trim Automation of Selected Tracks** (Zablokuj automatyzację przycinania wybranych ścieżek).

Menu Automation Functions (Funkcji automatyki)

Dostępnych jest wiele ogólnych funkcji automatyzacji.

- Aby otworzyć menu **Automation Functions**, wybierz **Project > Automation Panel** (Projekt > Panel automatyzacji) i kliknij **Automation Functions**.

Delete All Automation in Project (Usuń całą automatyzację w projekcie)

Usuwa wszystkie dane automatyzacji z projektu.

Delete Automation of Selected Tracks (Usuń automatyzację wybranych utworów)

Usuwa wszystkie dane automatyzacji na wybranych ścieżkach.

Delete Automation in Range (Usuń automatyzację w zakresie)

Usuwa wszystkie dane automatyzacji pomiędzy lewym i prawym lokalizatorem na wszystkich ścieżkach.

Fill Gaps on Selected Tracks (Wypełnij luki na wybranych ścieżkach)

Ta opcja jest używana w przypadku terytoriów dziewiczych. Wybierz tę opcję, aby wypełnić wartością ciągłą wszelkie luki w krzywych automatyzacji wybranych ścieżek. Do wypełnienia luki wykorzystywana jest wartość ostatniego zdarzenia (punktu końcowego) przekroju. Wartość ta jest zapisywana w odstępie do jednej milisekundy przed pierwszym zdarzeniem następnej sekcji automatycznej. W tym miejscu wstawiane jest nowe zdarzenie; wartość zostanie przeniesiona do następnej automatycznej sekcji.

Fill Gaps with Current Value (Selected Tracks) (Wypełnij luki bieżącą wartością (wybrane ścieżki))

Ta opcja jest używana w przypadku terytoriów dziewiczych. Wybierz tę opcję, aby wypełnić wszelkie luki w krzywych automatyzacji wybranych ścieżek. Luki są wypełniane bieżącą wartością odpowiedniego elementu sterującego.

Freeze All Trim Automation in Project (Zamroź całą automatyzację przycinania w projekcie)

Blokuje całą automatyzację przycinania wszystkich ścieżek w projekcie.

Freeze Trim Automation of Selected Tracks (Zamroź automatyzację przycinania wybranych utworów)

Blokuje całą automatyzację przycinania wybranych ścieżek.

Fill Options (Opcje wypełnienia)

Opcje **Fill** (Wypełnienia) definiują, co stanie się w określonej sekcji projektu, gdy wyniesiesz uruchomiony przebieg automatyzacji.

Opcje **Fill** zapisują jedną konkretną wartość w określonej sekcji ścieżki automatyzacji. Wszelkie wcześniej utworzone dane w tej sekcji zostaną nadpisane.

Można także łączyć różne opcje **Fill**.

Activating To Punch (Aktywacja Do Uderzenia)

PROCEDURA

1. Na **Automation Panel** (Panelu Automatyki) aktywuj **Touch** (Dotyk) i aktywuj opcję **To Punch** (Do uderzenia) jako **Fill** (wypełnienie).

2. Rozpocznij odtwarzanie.

3. Poruszaj suwakiem, aż znajdziesz żądane ustawienie głośności, a następnie zwolnij tłumik, aby wyzwolić dźwięk.

Krzywa głośności jest ustawiana od punktu uderzenia z powrotem do miejsca uderzenia.

Wartości zapisane podczas przesuwania tłumika w celu znalezienia właściwej wartości są usuwane, a głośność przeskakuje dokładnie w odpowiednim momencie od wartości ustawionej w pierwszej scenie do wartości znalezionej dla drugiej sceny.

Activating To Start (Aktywacja Do Początku)

PROCEDURA

1. Na **Automation Panel** aktywuj **Touch** i aktywuj opcję **To Start** (Rozpocznij) jako **Fill**.

2. Rozpocznij odtwarzanie.

3. Poruszaj suwakiem, aż znajdziesz żądane ustawienie głośności, a następnie zwolnij tłumik, aby wyzwolić dźwięk.

Ścieżka automatyzacji jest wypełniona od miejsca, w którym wybiłeś, do początku projektu.

Activating To End (Aktywacja Do Końca)

PROCEDURA

1. Na **Automation Panel** aktywuj **Touch** i aktywuj opcję **To End** (Do Końca) jako **Fill**.

2. Rozpocznij odtwarzanie i dotknij przycisku parametru, aby wprowadzić przejście automatyczne.
3. Poruszaj suwakiem, aż znajdziesz żądane ustawienie, a następnie zwolnij go.
Spowoduje to przerwanie zapisu danych automatyki. Gdy puścisz tłumik, krzywa automatyzacji przyjmuje ustaloną wartość, od której przebieł, aż do końca projektu.

Activating Loop (Aktywacja pętli)

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfigurowałeś zakres pętli z lewym i prawym lokalizatorem.

PROCEDURA

1. Na **Automation Panel** (Panelu Automatyki) aktywuj **Touch** (Dotyk) i aktywuj opcję **Loop** (Zapętł) jako **Fill** (wypełnienie).
2. Rozpocznij odtwarzanie.
3. Poruszaj suwakiem, aż znajdziesz żądane ustawienie głośności, a następnie zwolnij tłumik, aby wyzwolić dźwięk.
Znaleziona wartość jest ustawiana w zakresie określonym przez lewy i prawy lokalizator.

Activating Gaps (Aktywacja Luk)

WARUNEK WSTĘPNY

Ustanowiłeś dziewicze terytoria.

NOTATKA

Gdy **Trim** (Utnij) jest aktywne, **Gap** (Luka) nie da żadnego efektu. Dzieje się tak, ponieważ **Trim** modyfikuje tylko już istniejące dane.

PROCEDURA

1. Na **Automation Panel** aktywuj **Touch** i aktywuj opcję **Gaps** (Luki) jako **Fill**.
2. Rozpocznij odtwarzanie.
3. Poruszaj suwakiem, aż znajdziesz żądane ustawienie głośności, a następnie zwolnij tłumik, aby wyzwolić dźwięk.
Wszelkie luki pomiędzy wcześniej zapisanymi zdarzeniami automatyzacji są wypełniane ostatnią wartością znaną podczas ostatniego przebiegu automatyzacji.

POWIĄZANE LINKI

Virgin Territory (Terytorium Dziewicze) a Initial Value (wartość początkowa) na stronie 713

One Shot vs Continuous Fill (Jeden strzał kontra ciągle napelnianie)

Opcji **Fill** (Wypełnienie) można używać na różne sposoby:

- **One Shot** (Jeden strzał)
Po kliknięciu jednego z przycisków **Fill** (Wypełnij) zostanie on podświetlony i zostanie włączony podczas następnego przebiegu automatyzacji. Następnie opcja jest ponownie wyłączana.
- **Continuous fill** (Ciągle wypełnianie)
Jeśli klikniesz przycisk **Fill** po raz drugi, na podświetlonym przycisku wyświetli się symbol kłódki, wskazując, że znajdujesz się w trybie ciągłego wypełniania i że operację można powtarzać dowolną liczbę razy. Kliknij przycisk trzeci raz, aby wyłączyć odpowiednią opcję **Fill** (Wypełniania).

Drawing Fill Manually (Rysowanie wypełnienia ręcznie)

Opcji **Fill** w **Automation Panel** można używać w połączeniu z narzędziem **Draw** (Rysuj). Zapewnia to skuteczną metodę ręcznego zapisywania danych automatyzacji.

PROCEDURA

1. Otwórz ścieżkę automatyzacji i wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj).
2. W **Automation Panel** (Panelu Automatyka) wybierz opcję **To End** (Do zakończenia) jako **Fill** (Wypełnienie)

3. Kliknij i narysuj, aby utworzyć krzywą automatyzacji.

4. Zwolnij przycisk myszy.

W momencie wydania tworzone jest końcowe zdarzenie automatyzacji. Krzywa automatyzacji jest zapisywana od tego ostatniego zdarzenia aż do końca projektu.

UWAGA

Procedurę tę można zastosować ze wszystkimi opcjami **Fill** (Wypełnienie).

Opcje Suspend (Zatrzymania)

Ta sekcja **Automation Panel** (Panelu Automatyki) umożliwia wykluczenie określonych parametrów z odczytu lub zapisu danych automatyki. Dzięki temu masz pełną ręczną kontrolę nad tymi parametrami.

Suspend Read (Wstrzymaj czytanie)

Zawieszenie odczytu konkretnego parametru w trakcie automatyzacji daje pełną, ręczną kontrolę nad nim.

- Aby zawiesić odczyt danych automatyki dla konkretnego parametru, kliknij odpowiedni parametr.
- Aby zawiesić odczyt danych automatyki dla wszystkich parametrów/grup parametrów, kliknij **Set All** (Ustaw wszystko).

UWAGA

Gdy włączona jest dowolna opcja w kategorii **Suspend Read** (Wstrzymaj odczyt), kliknięcie opcji **Set All** powoduje wyłączenie wszystkich przycisków.

PRZYKŁAD

Wyobraź sobie, że zautomatyzowałeś już kilka ścieżek. Pracując nad bieżącą ścieżką, chcesz, aby jedna z pozostałych ścieżek była głośniejsza, aby lepiej identyfikować konkretną pozycję w materiale audio.

Zawieszając Odczyt dla parametru głośności, odzyskujesz pełną kontrolę ręczną i możesz ustawić głośność na wymaganym poziomie.

Suspend Write (Wstrzymaj zapis)

Wstrzymanie zapisu określonego parametru podczas automatyzacji powoduje wyrzucenie tego parametru z przebiegu automatyzacji.

- Aby wstrzymać zapis danych automatyki dla konkretnego parametru, kliknij odpowiedni parametr.
- Aby zawiesić zapis danych automatyki dla wszystkich parametrów/grup parametrów, kliknij **Set All** (Ustaw wszystko).

UWAGA

Jeśli dowolna opcja w kategorii **Suspend Write** jest włączona, kliknięcie opcji **Set All** powoduje wyłączenie wszystkich przycisków.

PRZYKŁAD

Wyobraź sobie następującą sytuację: Aby pomóc Ci skoncentrować się podczas pracy nad konkretną ścieżką, wyciszasz kilka innych ścieżek. Jednakże, ponieważ na tych ścieżkach aktywna jest automatyzacja zapisu, ten stan wyciszenia jest również automatyczny podczas następnego przebiegu automatyzacji – klasyczna sytuacja w miksowaniu.

Aby uniknąć przypadkowego wykluczenia w ten sposób całych ścieżek z miks, możesz wyłączyć opcję **Mute** (Wyciszenie) ze wszystkich zapisów automatycznych, klikając opcję **Mute** (Wycisz) w kategorii **Suspend Write** (Wstrzymaj zapis) w **Automation Panel** (panelu Automatyka).

Show Options (Pokaż Opcje)

Opcje **Show** (Pokaż) umożliwiają otwarcie wszystkich ścieżek automatyzacji dla określonego parametru. Daje to przegląd zautomatyzowanego parametru.

- Aby otworzyć głośność, panoramę, korektor, wysyłanie lub wstawianie ścieżek automatyzacji dla wszystkich ścieżek, kliknij odpowiedni parametr. Ścieżki automatyzacji są otwierane nawet jeśli nie zostały na nich zapisane żadne dane automatyzacji.
- Aby przeglądać poszczególne zestawy parametrów grup parametrów, na przykład panoramę, korektor, wysyłki i wstawki, kliknij kilkakrotnie odpowiedni przycisk.
- Aby wyświetlić tylko ścieżki automatyzacji, dla których zapisano już dane automatyzacji, aktywuj opcję **Used Only** (Tylko używane) i kliknij jedną z opcji.
- Aby wyświetlić wszystkie ścieżki automatyzacji zawierające dane automatyzacji, aktywuj opcję **Show Used** (Pokaż używane).
- Aby ukryć wszystkie otwarte ścieżki automatyzacji, aktywuj **Hide All** (Ukryj wszystko).

UWAGA

Opcje **Show** (Pokaż) w **Automation Panel** (Panelu Automatyka) wpływają na wszystkie ścieżki.

Zakładka Settings (Ustawienia)

Możesz wprowadzić ogólne ustawienia automatyzacji dla swojego projektu.

- Aby otworzyć ustawienia automatyzacji, wybierz **Project > Automation Panel** (Projekt > Panel Automatykacji) i otwórz stronę **Settings** (Ustawienia).

Show Data on Tracks (Pokaż dane na ścieżkach)

Aktywuj to, aby wyświetlać przebiegi audio lub zdarzenia MIDI na ścieżkach automatyzacji. Zdarzenia są wyświetlane tylko wtedy, gdy w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) włączona jest opcja **Show Waveforms** (Pokaż przebiegi) (**Event Display** (Wyświetlanie zdarzeń) — strona **Audio**) i jeśli **Part Data Mode** (Tryb danych partii) jest ustawiony na opcję inną niż **No Data** (Brak danych), **Event Display** (Wyświetlanie zdarzeń) — strona **MIDI**.

Use Virgin Territory (Użyj Dziewiczego Terytorium)

Aktywuj tę opcję, jeśli chcesz korzystać z dziewiczych terytoriów.

Continue Writing on Transport Jump (Kontynuuj pisanie na temat Transport Jump)

Jeżeli aktywujesz tę opcję, zapis automatyki nie zostanie zablokowany podczas lokalizacji na

nową pozycję. Można tego używać do wykonywania wielu przejść automatyzacji w trybie cyklicznym lub jeśli używasz funkcji aranżera.

Jeśli ta opcja jest wyłączona i zapiszesz dane automatyki i zlokalizujesz je w innym miejscu w projekcie, zapis zostanie zatrzymany do momentu zwolnienia przycisku myszy lub otrzymania polecenia stop.

Reveal Parameter on Write (Ujawnij parametr przy zapisie)

Jeśli aktywujesz tę opcję, po zapisaniu parametrów automatyzacji wyświetli się odpowiednia ścieżka automatyzacji. Jest to przydatne, jeśli chcesz mieć wizualną kontrolę wszystkich parametrów zmienianych podczas zapisu.

Return Time (Czas powrotu)

Określa, jak szybko zautomatyzowany parametr powraca do dowolnej wcześniej zautomatyzowanej wartości po zwolnieniu przycisku myszy. Ustaw tę wartość na wartość wyższą niż 0, aby zapobiec nagłym skokom ustawień parametrów, które mogą prowadzić do trzasków.

Reduction Level (Poziom redukcji)

Wybicie (punch out) usuwa wszystkie zbędne zdarzenia automatyzacji. W rezultacie powstaje krzywa automatyzacji, która zawiera tylko zdarzenia niezbędne do odtworzenia Twoich działań. Wartość poziomu redukcji 0 % usuwa tylko powtarzające się punkty automatyzacji. Wartość poziomu redukcji od 1 do 100 % wygładza krzywą automatyzacji. Domyślna wartość 50 % powinna znacznie zmniejszyć ilość danych automatyzacji bez wpływu na dźwiękowy wynik istniejącej automatyzacji.

Spike Detection Range (Zasięg wykrywania skoków)

Określa okres czasu, w którym nagłe zmiany automatycznego parametru są uznawane za niepożądane skoki. Można ustawić wartości od 0 do 200 ms.

Freeze Trim (Zamroź przycinanie)

W tym wyskakującym menu możesz określić sposób zamrożenia krzywej przycinania.

- **Manually** (Ręcznie)
Ręczne blokowanie krzywej przycinania.
- **On Pass End** (Na końcu przejścia)
Zatrzymuje się po zakończeniu operacji zapisu.
- **On Leaving Trim Mode** (Po wyjściu z trybu przycinania)
Zamraża dane przycinania automatycznie, gdy tryb przycinania jest wyłączony (globalnie lub indywidualnie dla ścieżki).

POWIĄZANE LINKI

Terytorium Dziewicze a wartość początkowa na stronie 713

VST Instruments (Instrumenty VST)

Instrumenty VST to syntezatory programowe lub inne źródła dźwięku zawarte w Cubase. Są one odtwarzane wewnętrznie poprzez MIDI. Do instrumentów VST można dodawać efekty lub korektor.

Cubase umożliwia wykorzystanie instrumentów VST w następujący sposób:

- Dodając instrument VST i przypisując do niego jedną lub kilka ścieżek MIDI.
- Tworząc ścieżkę instrumentu.
Jest to połączenie instrumentu VST, kanału instrumentu i ścieżki MIDI. Odtwarzasz i nagrywasz dane nutowe MIDI bezpośrednio dla tej ścieżki.

UWAGA

Niektóre instrumenty VST są dołączone do Cubase. Zostały one opisane w oddzielnym dokumencie **Plug-in Reference** (Informacje o wtyczkach).

POWIĄZANE LINKI

Ścieżki instrumentów na stronie 125.

Dodawanie instrumentów VST

PROCEDURA

1. W menu **Studio** wybierz **VST Instruments** (Instrumenty VST).
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar okna **VST Instruments**.
3. Z menu kontekstowego wybierz opcję **Add Rack Instrument** (Dodaj instrument w stojaku).
4. Z selektora instrumentów wybierz instrument.
5. Kliknij **Create** (Utwórz).

WYNIK

Otworzy się panel sterowania instrumentem, a do listy utworów zostaną dodane następujące ścieżki:

- Ścieżka MIDI z nazwą instrumentu. Sygnał wyjściowy ścieżki MIDI jest kierowany do instrumentu.

UWAGA

W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST—Plug-ins** (VST — wtyczki)) możesz określić, co się stanie, gdy załadujesz VST Instrument.

- Folder z nazwą instrumentu dodany do folderu **VST Instruments**. Folder instrumentów zawiera dwie ścieżki automatyzacji: jedną dla parametrów wtyczek i jedną dla kanału syntezatora w **MixConsole**

Panel VST Instrument Control (Panel sterowania instrumentu VST)

Panel sterowania instrumentu VST pozwala na ustawienie parametrów wybranego instrumentu. Zawartość, wygląd i układ panelu sterowania zależą od wybranego instrumentu.

Dostępne są następujące elementy sterujące:



- 1 Activate Instrument (Aktywuj instrument)**
Aktywuje/dezaktywuje instrument.
- 2 Read Automation/Write Automation (Odczyt automatyzacji/zapis automatyzacji)**
Umożliwia automatyczny odczyt/zapis ustawień parametrów instrumentu.
- 3 Switch between A/B Settings (Przełączaj pomiędzy ustawieniami A/B)**
Przełącza na ustawienie B, gdy ustawienie A jest aktywne, i na ustawienie A, gdy ustawienie B jest aktywne.
- 4 Apply current settings to A and B (Zastosuj bieżące ustawienia do A i B)**
Kopiuje parametry instrumentu z ustawienia instrumentu A do ustawienia instrumentu B i odwrotnie.
- 5 Activate/Deactivate Side-Chaining (Włącz/wyłącz łączenie boczne)**
Aktywuje funkcję side-chain dla instrumentów VST 3 obsługujących side-chaining.
- 6 Set up Side-Chain Routing (Skonfiguruj routing boczny)**
Umożliwia skonfigurowanie routingu bocznego dla wybranej wtyczki.
- 7 Event Received Indicator (Wskaźnik odebrania zdarzenia)**
Zapala się po otrzymaniu notatki i komunikatów kontrolera.
- 8 Preset Browser (Wstępnie ustawiona przeglądarka)**
Otwiera przeglądarkę ustawień wstępnych, w której można wybrać inne ustawienie wstępne.
- 9 Load previous Program/Load next Program (Załaduj poprzedni program/Załaduj następny**

program)

Ładuje poprzedni/następny program we wstępnie ustawionej przeglądarce.

10 Preset Management (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi)

Otwiera wyskakujące menu, które umożliwi zapisanie, zmianę nazwy lub usunięcie ustawienia wstępnego.

11 Add VST Plug-in Picture to Media Rack (Dodaj obraz wtyczki VST do stojaka na nośniki)

Dodaje obraz wtyczki VST do stojaka Media. Opcja ta jest dostępna tylko dla wtyczek innych dostawców.

12 VST Instrument context menu (Menu kontekstowe instrumentu VST)

Otwiera menu kontekstowe z określonymi funkcjami i ustawieniami.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie zdjęć instrumentów VST do stojaka na media na stronie 639

Menu kontekstowe instrumentu VST na stronie 732

Ukrywanie/pokazywanie paneli sterowania instrumentu VST na stronie 728

Łańcuch boczny dla instrumentów VST na stronie 741

Ukrywanie/pokazywanie paneli sterowania instrumentem VST

Po dodaniu instrumentu VST odpowiedni panel sterowania wtykowy otworzy się automatycznie. Panele sterowania można ukryć. Jest to przydatne, aby uzyskać lepszy przegląd, jeśli do projektu dodano wiele wtyczek, których panele sterowania zaśmiecają ekran.

PROCEDURA

- Wybierz opcję **Window > Hide Plug-in Windows** (Okno > Ukryj wtyczkę Windows).

UWAGA

Spowoduje to również ukrycie paneli sterowania efektem VST.

WYNIK

Okna wtyczek są ukryte i przesyłane na tył aplikacji. Aby wyświetlić je ponownie, wybierz opcję **Show Plug-in Windows** (Pokaż wtyczkę Windows).

POWIĄZANE LINKI

Panel sterowania instrumentu VST na stronie 726

Zamykanie wszystkich paneli sterowania

Po dodaniu instrumentu VST odpowiedni panel sterowania wtykowy otworzy się automatycznie. Możesz zamknąć wszystkie panele sterowania na raz.

PROCEDURA

- Wybierz opcję **Window > Close All Plug-in Windows** (Okno > Zamknij wszystkie okna dodatków).

UWAGA

Spowoduje to również zamknięcie paneli sterowania efektem VST.

WYNIK

Panele sterujące są zamknięte.

POWIĄZANE LINKI

Panel sterowania Instrumentu VST na stronie 726

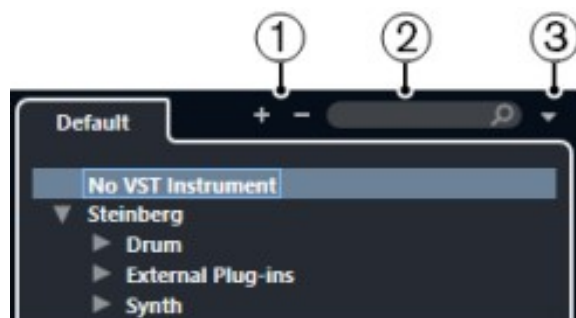
Selektor instrumentów VST

Selektor instrumentów VST umożliwia wybór instrumentów VST z aktywnej kolekcji.

Aby otworzyć selektor instrumentów VST, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz **Studio > VST Instruments** (Studio > Instrumenty VST) i kliknij **Add Rack Instrument** (Dodaj instrument do stojaka).
- Wybierz **Studio > VST Instruments**, kliknij **Add Track Instrument** (Dodaj ścieżkę instrumentu) i otwórz wyskakujące menu **Instrument**.

Dostępne są następujące elementy sterujące:



1 Expand Tree/Collapse Tree (Rozwiń drzewo/Zwiń drzewo)

Rozwija/zwija drzewo.

2 Search VST Instrument (Wyszukaj instrument VST)

Umożliwia wyszukiwanie instrumentów VST poprzez wpisanie nazwy lub części nazwy lub kategorii.

3 Plug-in Collections and Options (Kolekcje i opcje wtyczek)

Umożliwia wybranie kolekcji.

Jeśli wybierzesz kolekcję **Default** (Domyślna), dostępne staną się opcje **Sort By Category** (Sortuj według kategorii) i **Sort by Vendor** (Sortuj według dostawcy). Umożliwiają one sortowanie kolekcji domyślnej.

Tworzenie ścieżek instrumentów

Można tworzyć ścieżki instrumentów zawierające dedykowane instrumenty VST.

PROCEDURA

1. W obszarze globalnego sterowania utworami na liście ścieżek kliknij opcję **Add Track** (Dodaj Ścieżkę).
2. Kliknij **Instrument**.
3. Otwórz menu podręczne **Instrument** i wybierz **VST Instrument**.
4. Kliknij opcję **Add Track**.

WYNIK

Wybrany instrument VST zostanie załadowany na ścieżkę instrumentu. W **MixConsole** dodany zostanie kanał instrumentu.

Instrumenty VST w prawej strefie

VST Instruments (Instrumenty VST) w prawej strefie okna **Project** umożliwiają dodawanie instrumentów VST do ścieżek MIDI i instrumentów.

Pokazane zostaną wszystkie instrumenty użyte w Twoim projekcie. Dla każdego dodanego instrumentu można uzyskać dostęp do maksymalnie 8 szybkich elementów sterujących.

Aby otworzyć **VST Instruments** w prawej strefie, kliknij opcję **Show/Hide Right Zone** (Pokaż/ukryj prawą strefę) na pasku narzędzi okna **Project**, a następnie na górze prawej strefy kliknij zakładkę **VSTi**.



UWAGA

VST Instruments (Instrumenty VST) w prawej strefie to kolejna reprezentacja okna **VST Instruments**. Wszystkie funkcje są takie same.

POWIĄZANE LINKI

Pokazywanie/ukrywanie stref na stronie 45

Pasek narzędzi okna Project na stronie 46

Okno VST Instruments (Instrumenty VST)

Okno **VST Instruments** umożliwia dodawanie instrumentów VST do ścieżek MIDI i ścieżek instrumentów.

Pokazane zostaną wszystkie instrumenty użyte w Twoim projekcie. Dla każdego dodanego instrumentu można uzyskać dostęp do maksymalnie 8 szybkich elementów sterujących.

Aby otworzyć okno **VST Instruments**, wybierz **Studio > VST Instruments** (Studio > Instrumenty VST).



Pasek narzędzi okna VST Instruments (instrumentów VST)

Pasek narzędzi okna **VST Instruments** (Instrumenty VST) zawiera elementy sterujące, które umożliwiają dodawanie i konfigurowanie instrumentów VST oraz szybkich kontrolki VST.

Add Track Instrument (Dodaj ścieżkę instrument)



Otwiera okno dialogowe **Add Track** (Dodaj ścieżkę), które pozwala wybrać instrument i dodać ścieżkę instrumentu powiązaną z tym instrumentem

Find Instruments (Znajdź instrumenty)



Otwiera selektor pozwalający znaleźć załadowany instrument.

Set Remote-Control Focus for VST Quick Controls to Previous Instrument (Ustaw ostrość zdalnego sterowania dla szybkich kontrolki VST na poprzedni instrument)



Umożliwia zdalne ustawienie ostrości na poprzedni instrument.

Set Remote-Control Focus for VST Quick Controls to Next Instrument (Ustaw ostrość zdalnego sterowania dla szybkich kontrolki VST na Następny instrument)



Umożliwia zdalne ustawienie ostrości na następny instrument.

Show/Hide all VST Quick Controls (Pokaż/ukryj wszystkie szybkie kontrolki VST)



Pokazuje/ukrywa domyślne szybkie kontrolki dla wszystkich załadowanych instrumentów.

Settings (Ustawienia)



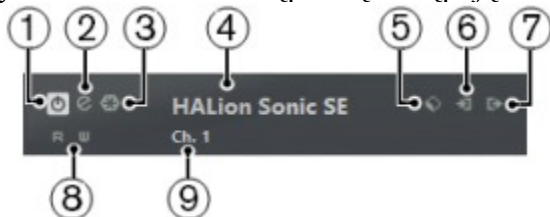
Otwiera wyskakujące menu **Settings**, w którym można włączyć/wyłączyć następujące tryby:

- **Show VST Quick Controls for One Slot Only** (Pokaż szybkie kontrolki VST tylko dla jednego gniazda) pokazuje **VST Quick Controls** (Szybkie kontrolki VST) wyłącznie dla wybranego instrumentu.
- **MIDI Channel follows track selection** (Kanał MIDI podąża za wyborem ścieżki), co gwarantuje, że selektor **Channel** (kanału) podąża za wyborem ścieżki MIDI w oknie **Project**. Użyj tego trybu, jeśli pracujesz z instrumentami wielobrzmiowymi.
- **Remote-Control Focus for VST Quick Controls follows track selection** (Funkcja zdalnego sterowania funkcji VST Quick Control podąża za wyborem ścieżki), co gwarantuje, że funkcja zdalnego sterowania funkcji **VST Quick Controls** podąża za wyborem ścieżki.

Sterowanie instrumentem VST

Elementy sterujące instrumentu VST umożliwiają dokonywanie ustawień dla załadowanego instrumentu VST.

W każdym instrumentcie dostępne są następujące elementy sterujące:



1 Activate Instrument (Aktywuj instrument)

Aktywuje/dezaktywuje instrument.

2 Edit Instrument (Edytuj instrument)

Otwiera tablicę przyrządów.

3 Freeze Instrument (Zamroź instrument)

Zamraża instrument. Pozwala to zaoszczędzić energię procesora.

4 Instrument selector (Selektor instrumentów)

Umożliwia wybór innego instrumentu. Kliknij dwukrotnie, aby zmienić nazwę instrumentu.

Nazwa jest wyświetlana w oknie w wyskakującym menu Output Routing dla ścieżek MIDI. Jest to przydatne podczas pracy z kilkoma instancjami tego samego instrumentu.

5 Preset Browser (Wstępnie ustawiona przeglądarka)

Umożliwia załadowanie lub zapisanie presetu instrumentu.

6 Input Options (Opcje wprowadzania)

Zapala się, gdy instrument odbiera dane MIDI. Kliknij ten przycisk, aby otworzyć menu podręczne, które umożliwia wybór, wyciszenie/wyłączenie wyciszenia oraz solo/włączenie solo dla ścieżek wysyłających MIDI do instrumentu (wejścia).

UWAGA

Jeśli zmienisz rozmiar okna **VST Instruments** (Instrumenty VST), będziesz mieć dostęp do tej opcji za pomocą wyskakującego menu **Input/Output Options** (Opcje wejścia/wyjścia).

7 Activate Outputs (Aktywuj wyjścia)

To sterowanie jest dostępne tylko wtedy, gdy przyrząd zapewnia więcej niż jedno wyjście.

Umożliwia aktywację jednego lub większej liczby wyjść dla instrumentu.

UWAGA

Jeśli zmienisz rozmiar okna **VST Instruments**, będziesz mieć dostęp do tej opcji za pomocą wyskakującego menu **Input/Output Options** (Opcje wejścia/wyjścia).

8 Read Automation/Write Automation (Odczyt automatyzacji/zapis automatyzacji)

Umożliwia automatyczny odczyt/zapis ustawień parametrów instrumentu.

9 Select Quick Control Layer (Wybierz warstwę szybkiej kontroli)

Umożliwia wybór programu.

POWIĄZANE LINKI

Zamrażanie instrumentów na stronie 736

Menu kontekstowe instrumentu VST

Menu kontekstowe panelu sterowania instrumentu VST i menu Functions (Funkcje) na panelu sterowania instrumentu VST pokazują funkcje i ustawienia specyficzne dla instrumentu.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar panelu sterowania instrumentu VST.
- Otwórz wyskakujące menu **Functions** (Funkcje) na panelu sterowania instrumentu VST.

Dostępne są następujące funkcje:

Copy <VST instrument name> Setting/Paste <VST instrument name> Setting (Skopiuj ustawienie <nazwa instrumentu VST>/wklej ustawienie <nazwa instrumentu VST>)

Umożliwia skopiowanie ustawień instrumentu i wklejenie ich do innego instrumentu.

Load Preset/Save Preset (Załaduj ustawienie wstępne/zapisz ustawienie wstępne)

Umożliwia załadowanie/zapisanie ustawienia wstępnego.

Default Preset (Domyślne ustawienie wstępne)

Umożliwia zdefiniowanie i zapisanie domyślnego ustawienia wstępnego.

Switch to A Setting/Switch to B Setting (Przełącz na ustawienie A/Przełącz na ustawienie B)

Przełącza na ustawienie B, gdy ustawienie A jest aktywne, i na ustawienie A, gdy ustawienie B

jest aktywne.

Apply Current Settings to A/Apply Current Settings to B (Zastosuj bieżące ustawienia do A /Zastosuj bieżące ustawienia do B)

Kopiuje parametry instrumentu z ustawienia instrumentu A do ustawienia instrumentu B i odwrotnie.

Activate Outputs (Aktywuj wyjścia)

Umożliwia aktywację jednego lub większej liczby wyjść instrumentu.

Activate/Deactivate Side-Chaining (Aktywuj/dezaktywuj łączenie boczne)

Aktywuje/dezaktywuje łączenie boczne dla instrumentu.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko dla instrumentów VST 3 obsługujących side-chaining.

Remote Control Editor (Edytor zdalnego sterowania)

Otwiera Edytor zdalnego sterowania.

Switch to Generic Editor (Przejdź do edytora ogólnego)

Otwiera ogólny edytor instrumentu.

Allow Window to be Resized (Zezwalaj na zmianę rozmiaru okna)

Umożliwia dynamiczną zmianę rozmiaru okien wtyczek innych firm w Cubase. Jest to przydatne, jeśli w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **General** (Ogólne)) aktywowałeś opcję **Enable HiDPI** (Włącz HiDPI) (tylko Windows), a wtyczka nie obsługuje ustawień rozdzielczości.

UWAGA

Zezwalaj na zmianę rozmiaru okna to ustawienie specyficzne dla wtyczki. Musisz ją włączyć/wyłączyć dla każdej wtyczki, która tego wymaga.

POWIĄZANE LINKI

General (Ogólne) na stronie 1169

Side-chaining (Łańcuch boczny) dla instrumentów VST na stronie 741

Presety dla instrumentów

Możesz ładować i zapisywać presety dla instrumentów. Zawierają one wszystkie ustawienia wymagane do uzyskania pożądanego dźwięku.

Dostępne są następujące ustawienia wstępne dla instrumentów:

- **VST Presets** (Ustawienia wstępne VST)

Presety VST obejmują ustawienia parametrów instrumentu VST. Są one dostępne z okna **VST Instruments** (Instrumenty VST), z paneli kontrolnych przyrządów, oraz z pola **Programs** (Programy) w **Inspector** (Inspektorze).

- **Track Presets** (Ustawienia wstępne ścieżki)

Zaprogramowane ścieżki obejmują ustawienia ścieżek instrumentu i ustawienia odpowiedniego instrumentu VST.

Są one dostępne w **Inspector** lub menu kontekstowym listy ścieżek.

Ładowanie ustawień wstępnych VST

Możesz załadować **VST Presets** (presety VST) z okna **VST Instruments**, z panelu sterowania lub z **Inspector** (Inspektora).

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz ścieżkę zawierającą instrument VST i w **Inspector** kliknij pole **Programs** (Programy).
- W oknie **VST Instruments** kliknij **Preset Browser** (Przeglądarka presetów) dla instrumentu i wybierz **Load Preset** (Załaduj preset).
- W panelu sterowania instrumentu VST kliknij **Preset Browser** i wybierz opcję **Load Preset**.

2. W przeglądarce presetów wybierz preset z listy i kliknij go dwukrotnie, aby go załadować

WYNIK

Ustawienie wstępne zostało zastosowane. Aby powrócić do poprzednio załadowanego ustawienia wstępnego, otwórz ponownie przeglądarkę ustawień wstępnych i kliknij opcję **Revert to Last Setting** (Przywróć ostatnie ustawienie).

Zapisywanie ustawień VST

Możesz zapisać swoje ustawienia instrumentów VST jako presety VST do dalszego wykorzystania.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W oknie **VST Instruments** kliknij **Preset Browser** dla instrumentu i wybierz **Save Preset** (Zapisz Preset).
 - W panelu sterowania instrumentu VST kliknij **Preset Browser** i wybierz **Save Preset**.
2. W oknie dialogowym **Save <nazwa instrumentu VST> Preset** wprowadź nazwę presetu.
3. Opcjonalnie: Kliknij opcję **Show Attribute Inspector** (Pokaż inspektora atrybutów) i zdefiniuj atrybuty ustawienia wstępnego.
4. Kliknij **OK**, aby zapisać ustawienie wstępne i zamknąć okno dialogowe.

Ładowanie wstępnych ustawień ścieżek

Możesz załadować gotowe ustawienia ścieżek instrumentów z poziomu **Inspektora**

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz ścieżkę instrumentu i w **Inspektorze** kliknij pole **Load Track Preset** (Załaduj ustawienie wstępne ścieżki).
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę instrumentu i z menu kontekstowego wybierz opcję **Load Track Preset**.
2. W przeglądarce presetów wybierz preset z listy i kliknij go dwukrotnie, aby go załadować.

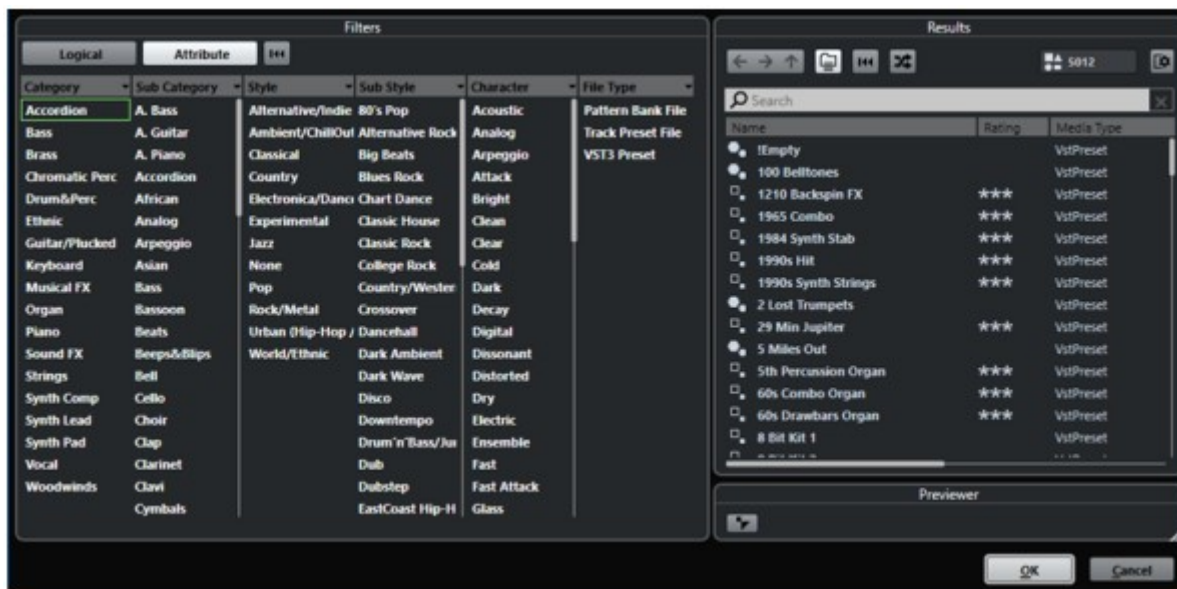
WYNIK

Zastosowano wstępnie ustawiony utwór. Aby powrócić do poprzednio załadowanego ustawienia wstępnego, otwórz ponownie przeglądarkę ustawień wstępnych i kliknij opcję **Revert to Last Setting** (Przywróć ostatnie ustawienie).

Przeglądarka wyników ustawień wstępnych instrumentu

Przeglądarka **Results** (Wyników) dla presetów ścieżek instrumentów umożliwia podgląd presetów VST i zastosowanie ich do ścieżki instrumentu.

- Aby otworzyć przeglądarkę wyników **Results**, kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę instrumentu i wybierz opcję **Load Track Preset** (Załaduj ustawienie wstępne ścieżki).



Presety VST dla instrumentów można podzielić na następujące grupy:

Presets (Ustawienia wstępne)

Presety zawierają ustawienia całej wtyczki. W przypadku instrumentów wielobrzmiennych obejmuje to ustawienia wszystkich brzmień, a także ustawienia globalne.

Programs (Programy)

Programy zawierają ustawienia tylko dla jednego programu. W przypadku instrumentów wielobrzmiennych obejmuje to tylko ustawienia dla jednego gniazda dźwiękowego.

Zapisywanie ustawień wstępnych ścieżek

Możesz zapisać swoje ustawienia ścieżek instrumentów jako presety ścieżek do dalszego wykorzystania.

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę instrumentu i z menu kontekstowego wybierz **Save Track Preset** (Zapisz ustawienie wstępne ścieżki).
2. W oknie dialogowym **Save Track Preset** wprowadź nazwę ustawienia wstępnego.
3. Opcjonalnie: Kliknij opcję **Show Attribute Inspector** (Pokaż inspektora atrybutów) i zdefiniuj atrybuty ustawienia wstępnego.
4. Kliknij **OK**, aby zapisać ustawienie wstępne i zamknąć okno dialogowe.

Gra na instrumentach VST

Po dodaniu instrumentu VST i wybraniu brzmienia można odtwarzać instrument VST instrumentu, korzystając z instrumentu lub ścieżki MIDI w projekcie.

PROCEDURA

1. Na liście utworów aktywuj opcję **Monitor** dla ścieżki, do której załadowany jest instrument VST.
2. Naciśnij jeden lub więcej klawiszy na klawiaturze MIDI lub użyj **On-Screen Keyboard** (klawiatury ekranowej).
Odpowiednie dźwięki są wyzwalane na instrumencie VST.
3. Wybierz **Studio > MixConsole**, aby otworzyć **MixConsole** i dostosować dźwięk, dodać EQ (korektor) lub efekty, przypisać inną trasę wyjściową itp.

Instrumenty VST i obciążenie procesora

Instrumenty VST mogą zużywać dużo mocy procesora. Im więcej instrumentów dodasz, tym większe prawdopodobieństwo, że podczas odtwarzania zabraknie mocy procesora.

Jeśli wskaźnik przeciążenia procesora w oknie **Audio Performance** (Wydajność dźwięku) zaświeci się lub usłyszysz trzeszczące dźwięki, masz następujące możliwości:

- **Activate Freeze Instrument Channel** (Aktywuj kanał Freeze Instrument). Spowoduje to renderowanie instrumentu w pliku audio i wyładowanie go.
- Aktywuj opcję **Suspend VST 3 plug-in processing when no audio signals are received** (Wstrzymaj przetwarzanie wtyczki VST 3, gdy nie są odbierane żadne sygnały audio dla instrumentów VST 3).
Dzięki temu instrumenty nie zużywają mocy procesora podczas cichych pasaży.

POWIĄZANE LINKI

Zamrażanie instrumentów na stronie 736

Wstrzymaj przetwarzanie wtyczki VST 3, gdy nie są odbierane żadne sygnały audio na stronie 1183

Zamrażanie instrumentów

Jeśli używasz komputera o średniej mocy lub dużej liczby instrumentów VST, Twój komputer może nie być w stanie odtwarzać wszystkich instrumentów w czasie rzeczywistym. W tym momencie możesz zamrozić instrumenty.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz **Studio > VST Instruments** (Studio > Instrumenty VST).
 - Wybierz ścieżkę instrumentu i otwórz górną sekcję **Inspektora**.
2. Kliknij opcję **Freeze** (Zablokuj).
3. W oknie dialogowym **Freeze Instrument Options** (Opcje zamrażania instrumentu) wprowadź zmiany.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

- Instrument jest renderowany do pliku audio, a podczas odtwarzania słychać ten sam dźwięk, co przed zamrożeniem.
- Używane jest mniejsze obciążenie procesora.
- Zaświeci się przycisk Freeze (Zamrażanie).
- Elementy sterujące MIDI/ścieżki instrumentu są wyszarzone.
- Partie MIDI są zablokowane.

UWAGA

Aby ponownie edytować ścieżki, parametry lub kanały syntezatora i usunąć wyrenderowany plik, odmroź instrument, ponownie klikając **Freeze** (Zamroź).

Okno dialogowe Freeze Instrument Options (Opcje zamrażania instrumentu)

Okno dialogowe **Freeze Instrument Options** otwiera się po kliknięciu przycisku **Freeze** (Zamroź). Pozwala dokładnie określić, co powinno się stać w przypadku zamrożenia instrumentu.

W oknie dialogowym **Freeze Instrument Options** (Opcje zamrażania instrumentu) można znaleźć następujące elementy sterujące:

Freeze Instrument Only (Zamroź tylko instrument)

Aktywuj tę opcję, jeśli po zamrożeniu instrumentu nadal chcesz móc edytować efekty wstawek na kanale syntezatora

Freeze Instrument and Channels (Zamroź instrument i kanały)

Aktywuj tę opcję, jeśli nie musisz edytować efektów wstawek na kanałach syntezatorowych.

UWAGA

Nadal możesz regulować level (poziom), pan (panoramę), sends (wysyłki) i EQ (korektor).

Tail Size (Rozmiar ogona)

Umożliwia ustawienie czasu trwania ogona, aby dźwięki zakończyły swój normalny cykl Release (uwalniania).

Unload Instrument when Frozen (Rozładuj zamrożony instrument)

Aktywuj tę opcję, aby rozładować instrument po zamrożeniu. Spowoduje to ponowne udostępnienie pamięci RAM.

Latency (Opóźnienie)

Termin latencja oznacza czas potrzebny instrumentowi na wytworzenie dźwięku po naciśnięciu klawisza kontrolera MIDI. Może to stanowić problem w przypadku korzystania z instrumentów VST w czasie rzeczywistym. Opóźnienie zależy od sprzętu audio i jego sterownika ASIO.

W oknie dialogowym **Studio Setup** (Ustawienia studia) (strona **Audio System** (System audio)) wartości opóźnienia wejściowego i wyjściowego powinny w idealnym przypadku wynosić kilka milisekund.

Jeśli opóźnienie jest zbyt duże, aby umożliwić wygodne odtwarzanie instrumentu VST w czasie rzeczywistym za pomocą klawiatury, możesz użyć innego źródła dźwięku MIDI do odtwarzania na żywo i nagrywania, a następnie przełączyć się na instrument VST do odtwarzania.

POWIĄZANE LINKI

Wybieranie sterownika audio na stronie 16.

Delay Compensation (Kompensacja opóźnienia)

Podczas odtwarzania Cubase automatycznie kompensuje wszelkie opóźnienia związane z używanymi wtyczkami VST.

Możesz określić **Delay Compensation Threshold** (Próg kompensacji opóźnienia) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **VST**), tak aby miało to wpływ tylko na wtyczki z opóźnieniem większym niż to ustawienie progu.

Ograniczenie kompensacji opóźnienia

Aby uniknąć dodania przez Cubase opóźnienia podczas gry na instrumencie VST w czasie rzeczywistym lub nagrywania dźwięku na żywo, możesz aktywować funkcję **Constrain Delay Compensation** (Ograniczenie kompensacji opóźnienia). Minimalizuje to skutki opóźnień wynikające z kompensacji opóźnienia, przy jednoczesnym zachowaniu brzmienia miksu tak dalece, jak to możliwe.

Constrain Delay Compensation jest dostępne na pasku narzędzi okna **Project** oraz w strefie **Transport**. Można je również znaleźć jako element menu w **MixConsole** w menu **Functions** (Funkcje).

Aktywacja funkcji **Constrain Delay Compensation** powoduje wyłączenie wtyczek VST aktywowanych dla kanałów instrumentów VST, kanałów ścieżek audio z możliwością nagrywania, kanałów grupowych i kanałów wyjściowych. Wtyczki VST aktywowane dla kanałów FX są

pomijane. Po nagraniu lub użyciu instrumentu VST należy ponownie wyłączyć funkcję **Constrain Delay Compensation**, aby przywrócić pełną kompensację opóźnienia.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

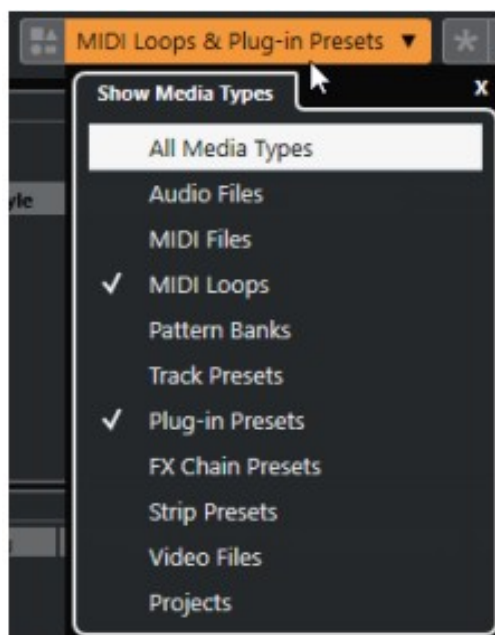
Opcje importu i eksportu

Importowanie pętli MIDI

Możesz importować pętle MIDI (rozszerzenie pliku .midiloop) w Cubase. Pliki te zawierają informacje o partiach MIDI (nuty MIDI, kontrolery itp.) oraz wszystkie ustawienia zapisane w ustawieniach ścieżek instrumentu. W ten sposób możesz na przykład ponownie wykorzystać wzory instrumentów w innych projektach lub aplikacjach.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **Media > MediaBay** (Multimedia > Wnęka na nośniki).
2. Opcjonalnie: Na pasku narzędzi otwórz menu **Select Media Types** (Wybierz typy multimedii) i aktywuj **MIDI Loops** (Pętle MIDI) oraz **Plug-in Presets** (Wstępne ustawienia wtyczek).



3. Na liście **Results** (Wyniki) wybierz pętlę MIDI i przeciągnij ją do pustej sekcji w oknie **Project**.

WYNIK

Utworzona zostanie ścieżka instrumentu, a partia instrumentu zostanie wstawiona w miejscu, w którym przeciągnąłeś plik. **Inspektor** odzwierciedla wszystkie ustawienia zapisane w pętli MIDI, na przykład użyty instrument VST, zastosowane efekty Insert, parametry ścieżki itp.

UWAGA

Możesz także przeciągać pętle MIDI na istniejący instrument lub ścieżki MIDI. Jednak importuje to tylko informacje o części. Oznacza to, że ta partia zawiera tylko dane MIDI (nuty, kontrolery) zapisane w pętli MIDI, ale nie zawiera ustawień **Inspektora** ani parametrów instrumentu.

POWIĄZANE LINKI

Wstępne ustawienia instrumentów na stronie 733

Filtrowanie według typu nośnika na stronie 647

Eksportowanie pętli MIDI

Możesz eksportować pętle MIDI, aby zapisać partię MIDI wraz z ustawieniami instrumentu i efektów. Umożliwia to reprodukcję utworzonych wzorów bez konieczności poszukiwania odpowiedniego brzmienia, stylu lub efektu. Pętle MIDI mają rozszerzenie pliku .midiloop.

PROCEDURA

1. Wybierz partię instrumentu.
2. Wybierz opcję **File > Export > MIDI Loop** (Plik > Eksportuj > Pętla MIDI).
3. W oknie dialogowym **Save MIDI Loop** (Zapisz pętlę MIDI) wprowadź nazwę pętli MIDI.
4. Opcjonalnie: Aby zapisać atrybuty pętli MIDI, kliknij przycisk pod sekcją **New MIDI Loop** (Nowa pętla MIDI) w lewym dolnym rogu. Otworzy się sekcja **Attribute Inspector** (Inspektor atrybutów), umożliwiającą zdefiniowanie atrybutów pętli MIDI.
5. Kliknij **OK**.

WYNIK

Pliki pętli MIDI są zapisywane w następującym folderze:

Windows: \Users\\AppData\Roaming\Steinberg\MIDI Loops

macOS: /Users/<nazwa użytkownika>/Library/Application Support/Steinberg/MIDI Loops/

Domyślnego folderu nie można zmienić. Możesz jednak utworzyć w tym folderze podfoldery, aby uporządkować pętle MIDI. Aby utworzyć podfolder, kliknij opcję New Folder (Nowy folder) w oknie dialogowym **Save MIDI Loop** (Zapisz pętlę MIDI).

Eksportowanie ścieżek instrumentów jako plików MIDI

Ścieżki instrumentów można eksportować jako standardowe pliki MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę instrumentu.
2. Wybierz opcję **File > Export > MIDI File** (Plik > Eksportuj > Plik MIDI).
3. W oknie dialogowym **Export MIDI File** (Eksportuj plik MIDI) wybierz lokalizację i wprowadź nazwę pliku MIDI.
4. Kliknij **Save** (Zapisz).
5. W oknie dialogowym **Export Options** (Opcje eksportu) wprowadź zmiany.
Jeśli aktywujesz opcję **Export Inspector Volume/Pan**, informacje o głośności i panoramie instrumentu VST zostaną przekonwertowane i zapisane w pliku MIDI jako dane kontrolera.
6. Kliknij **OK**.

WYNIK

Ścieżka instrumentu jest eksportowana jako standardowy plik MIDI. Ponieważ na ścieżce instrumentu nie ma informacji o zestawie MIDI, w wynikowym pliku MIDI brakuje tych informacji.

POWIĄZANE LINKI

Eksportowanie ścieżek MIDI jako standardowych plików MIDI na stronie 168

VST Quick Controls (Szybkie kontrolery VST)

VST Quick Controls (Szybkie sterowanie VST) umożliwia zdalne sterowanie instrumentem VST z poziomu okna **VST Instruments** (Instrumenty VST).

Aby wyświetlić **VST Quick Controls** w oknie **VST Instruments**, aktywuj opcję **Show/Hide all VST Quick Controls** (Pokaż/Ukryj wszystkie szybkie kontrolery VST).

Na każdym stojaku dostępne są następujące elementy sterujące:



- 1 Show/Hide VST Quick Controls** (Pokaż/ukryj szybkie kontrolery VST)
Umożliwia pokazanie/ukrycie szybkich kontrolerów VST dla instrumentu.
- 2 VST Quick Controls** (Szybkie kontrolery VST)
Umożliwiają zdalne sterowanie parametrami instrumentu.

UWAGA

Liczba wyświetlanych szybkich kontrolerów VST zależy od rozmiaru okna **VST Instruments**.

- 3 Set Remote-Control Focus for VST Quick Controls** (Ustaw fokus zdalnego sterowania dla szybkich kontrolerów VST)
Umożliwia aktywację szybkiego sterowania VST w celu zdalnego sterowania instrumentem.

POWIĄZANE LINKI

Zdalne sterowanie Cubase na stronie 756

Podłączanie szybkiego sterowania VST do pilotów zdalnego sterowania na stronie 740

Aktywacja trybu odbioru dla elementów sterujących sprzętem na stronie 755

Podłączanie szybkiego sterowania VST do pilotów zdalnego sterowania

VST Quick Controls (Szybkie kontrolery VST) stają się potężne, jeśli używasz ich razem z pilotem zdalnego sterowania.

WARUNEK WSTĘPNY

Wyjście MIDI na urządzeniu zdalnym jest połączone z wejściem MIDI w interfejsie MIDI.

PROCEDURA

- Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
- Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz **VST Quick Controls** (Szybkie kontrolery VST).
- Otwórz menu podręczne **MIDI Input** (Wejście MIDI) i wybierz wejście MIDI.
- Opcjonalnie: Otwórz menu podręczne **MIDI Output** (Wyjście MIDI) i wybierz wyjście MIDI.
- Kliknij **Apply** (Zastosuj).
- Aktywuj **Learn** (Ucz się).
- W kolumnie **Control Name** (Nazwa kontrolera) wybierz opcję **QuickControl 1**.
- Na urządzeniu MIDI przesuń element sterujący, który chcesz połączyć z pierwszym szybkim sterowaniem.
- Wybierz następny slot w kolumnie **Control Name** (Nazwa kontrolera) i powtórz poprzednie kroki.
- Kliknij **OK**.

WYNIK

VST Quick Control (Szybkie sterowanie VST) jest teraz połączone z elementami sterującymi

w urządzeniu MIDI. Jeśli przesuniesz element sterujący, wartość parametru przypisanego do odpowiedniego **VST Quick Control** (Szybkiego kontrolera VST) odpowiednio się zmieni.

UWAGA

Konfiguracja pilota dla **VST Quick Controls** jest zapisywana globalnie, to znaczy jest niezależna od jakichkolwiek projektów.

POWIĄZANE LINKI

Generic Remote Page (Strona generalna zdalnego sterowania) na stronie 760

Łańcuch boczny dla instrumentów VST

Możesz wysyłać dźwięk do instrumentów VST 3 obsługujących side-chaining (łańcuch boczny). Side-chaining umożliwia wykorzystanie wyjścia jednej ścieżki do sterowania działaniem instrumentu na innej ścieżce.

W zależności od instrumentu aktywacja side-chainingu umożliwia:

- Użycie instrumentu jako wtyczki efektów podczas zdarzeń audio.
- Użycie sygnału łańcucha bocznego jako źródła modulacji.
- Zastosowania wyciszenia instrumentu, czyli zmniejszenia głośność ścieżki instrumentu, gdy na ścieżce audio występuje sygnał.

Sygnał audio można skierować do wejścia bocznego instrumentu na różne sposoby:

- Aby całkowicie przetworzyć sygnał audio przez instrument, skieruj wyjście ścieżki audio do wejścia bocznego instrumentu.
- Aby wykorzystać zarówno czysty sygnał audio, jak i sygnał przetworzony przez instrument, skieruj wysyłkę do łańcucha bocznego instrumentu.

UWAGA

Aby usłyszeć dźwięk odtwarzany przez instrument, musisz wyzwolić nutę, odtwarzając zdarzenia MIDI lub grając nuty na zewnętrznej klawiaturze MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Używanie instrumentów jako efektów na ścieżkach audio na stronie 741

Używanie instrumentów jako efektów na ścieżkach audio

Do modyfikowania dźwięku na ścieżkach audio można używać instrumentów obsługujących łączenie boczne. Poniższy przykład pokazuje, jak zastosować parametry Retrologue do pętli perkusyjnej.

WARUNEK WSTĘPNY

Masz pętlę perkusyjną na ścieżce audio. Utworzyłeś ścieżkę instrumentu z załadowanym Retrologue.

PROCEDURA

1. Na panelu sterowania Retrologue kliknij opcję **Activate/Deactivate Side-Chaining** (Aktywuj/Dezaktywuj łączenie boczne).
2. Na panelu sterowania kliknij opcję **Set up Side-Chain Routing** (Skonfiguruj routing boczny).
3. Kliknij opcję **Add Side-Chain Source** (Dodaj źródło łańcucha bocznego) i wybierz ścieżkę audio z selektora.
4. W oknie **Project** wybierz ścieżkę audio.
5. W Inspektorze ścieżki audio otwórz menu podręczne **Output Routing** (Routing wyjściowy) i wybierz Retrolog jako sygnał wejściowy łańcucha bocznego.
6. Na panelu Retrologue w sekcji **Oscillator Mix** dostosuj **Input Level** (poziom sygnału

wejściowego).

7. Opcjonalnie: Dezaktywuj oscylatory **OSC 1**, **OSC 2** i **OSC 3**.

8. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na ścieżce instrumentu utwórz zdarzenie MIDI, ustaw cykl za pomocą lewego i prawego lokalizatora i aktywuj tryb cyklu.
- Graj nuty na klawiaturze MIDI.

UWAGA

Aby to zadziało, należy zainstalować i skonfigurować klawiaturę MIDI.

WYNIK

Kiedy grana jest nuta, pętla perkusyjna jest odtwarzana w Retrologue.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Użyj Retrologue, aby zmodyfikować dźwięk pętli perkusyjnej. Możesz na przykład wykonać następujące czynności:

- Użyj ustawień filtrów i zniekształceń na stronie **Synth**.
- Modulacja sygnału wejściowego. W tym celu wybierz **Modulation Matrix > Destination > Oscillator > Audio Input** (Matryca modulacyjna > Miejsce docelowe > Oscylator > Wejście audio).
- Ustaw modulację rytmiczną na stronie **Arp**.
- Użyj efektów na stronie **FX**, na przykład **Resonator** (Rezonatora).

UWAGA

Szczegółowe informacje o Retrologue i jego parametrach znajdziesz w osobnym dokumencie **Retrologue**.

Instrumenty zewnętrzne

Zewnętrzna magistrala instrumentalna stanowi wejście (powrót) do sprzętu audio, wraz z połączeniem MIDI poprzez Cubase i dodatkowymi ustawieniami.

Zewnętrzne szyny instrumentów tworzone są w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio). Wszystkie utworzone zewnętrzne szyny instrumentów pojawiają się w wyskakujących menu **VST Instrument** i można je wybierać w taki sam sposób, jak dowolną wtyczkę instrumentu VST.

Jeśli wybierzesz instrument zewnętrzny, musisz utworzyć urządzenie MIDI, aby odtwarzać go za pośrednictwem MIDI. Dźwięk wyprowadzany przez syntezytorowe wyjście audio będzie trafiał do środowiska VST, gdzie można zastosować przetwarzanie itp.

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie instrumentów zewnętrznych na stronie 39

Instalowanie i zarządzanie wtyczkami VST

Cubase obsługuje standardy wtyczek VST 2 i VST 3. Można instalować efekty i instrumenty zgodne z tymi formatami.

UWAGA

Cubase obsługuje tylko wtyczki 64-bitowe.

Wtyczka to oprogramowanie, które dodaje określoną funkcjonalność do Cubase. Efekty dźwiękowe i instrumenty używane w Cubase to wtyczki VST.

Wtyczki efektów VST lub instrumentów VST mają zwykle własną aplikację instalacyjną. Przed instalacją nowych wtyczek przeczytaj dokumentację lub pliki Readme.

Kiedy skanujesz w poszukiwaniu nowo zainstalowanych wtyczek lub ponownie uruchamiasz Cubase, nowe wtyczki są wyświetlane odpowiednio w selektorach efektu VST lub instrumentu VST.

Cubase zawiera wiele wtyczek z efektami. Te efekty i ich parametry opisano w osobnym dokumencie **Plug-in Reference** (Poradnik wtyczek).

Wtyczki i kolekcje

VST Plug-in Manager (Menedżer wtyczek VST) pokazuje efekty VST i instrumenty VST zainstalowane na komputerze.

W Cubase wtyczki są ułożone w kolekcje. Jednocześnie może być aktywna tylko jedna kolekcja. Wtyczki zawarte w aktywnej kolekcji są wyświetlane w selektorach w całym programie.

Po uruchomieniu Cubase wszystkie znalezione wtyczki zostaną automatycznie umieszczone w kolekcji **Default** (Domyślna). Jest to domyślnie aktywna kolekcja wtyczek.

Kolekcja **Default** jest tworzona za każdym razem, gdy uruchamiasz Cubase lub inicjujesz ponowne skanowanie.

Możesz jednak dodać własne kolekcje efektów VST lub instrumentów VST. Jest to przydatne, jeśli chcesz na przykład zobaczyć tylko określone wtyczki używane w konkretnym projekcie. Po aktywowaniu tej kolekcji wszystkie efekty VST i instrumenty VST z tej kolekcji zostaną pokazane w selektorach efektów VST lub instrumentów VST.

UWAGA

Jeśli zainstalowany efekt VST lub instrument VST nie mógł zostać załadowany przez Cubase, nie jest on wyświetlany na karcie **VST Effects** (Efekty VST) ani **VST Instruments** (Instrumenty VST) i jest wyszarzony w żadnej kolekcji. W takim przypadku sprawdź, czy wtyczka jest zabezpieczona przed kopiowaniem.

POWIĄZANE LINKI

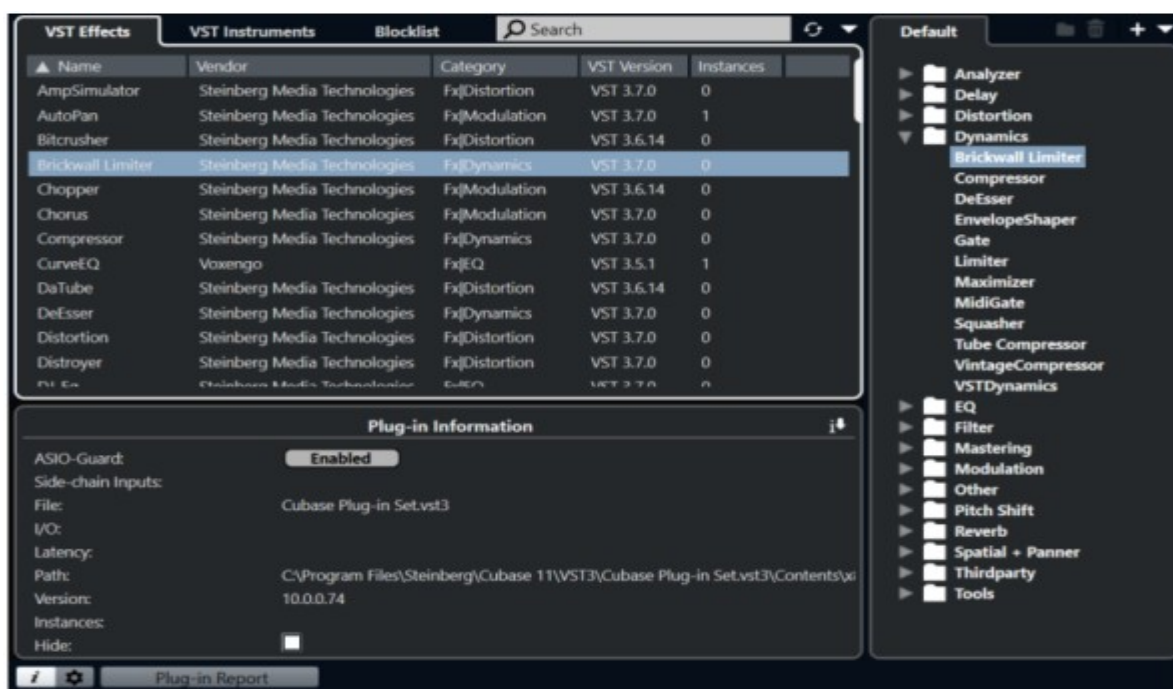
Okno Menedżera wtyczek VST na stronie 744

Dodawanie nowych kolekcji wtyczek na stronie 746

Okno VST Plug-in Manager (menedżera wtyczek VST)

Możesz zarządzać efektami VST i instrumentami VST w oknie Menedżera wtyczek VST.

- Aby otworzyć okno Menedżera wtyczek VST, wybierz **Studio > VST Plug-in Manager** (Studio > Menedżer wtyczek VST)



VST Plug-in Manager (Menedżer wtyczek VST) jest podzielony na następujące sekcje:

VST Effects (Efekty VST)

Wyświetla listę wszystkich efektów VST załadowanych do Cubase. Aby posortować listę według określonego atrybutu, kliknij odpowiedni nagłówek kolumny.

VST Instruments (Instrumenty VST)

Wyświetla listę wszystkich instrumentów VST załadowanych do Cubase. Aby posortować listę według określonego atrybutu, kliknij odpowiedni nagłówek kolumny.

Blocklist (Lista zablokowanych)

Wyświetla listę wszystkich efektów VST i instrumentów VST zainstalowanych w systemie, ale nie załadowanych do Cubase, ponieważ mogą one prowadzić do problemów ze stabilnością lub nawet powodować awarię programu.

Toolbar (Pasek narzędzi)

Pokazuje narzędzia i skróty do funkcji w **VST Plug-in Manager** (Menedżerze wtyczek VST).

Active Collection (Aktywna kolekcja)

Pokazuje aktywną kolekcję. Wtyczki aktywnej kolekcji są pokazane w selektorach efektów VST i instrumentów VST.

Show VST Plug-in Information (Pokaż informacje o wtyczce VST)

Wyświetla informacje o wybranej wtyczce.

VST 2 Plug-in Path Settings (Ustawienia ścieżki wtyczki VST 2)

Pokazuje ścieżkę wybranej wtyczki VST 2.

Plug-in Report (Raport wtyczki)

Otwiera Eksplorator plików/wyszukiwarkę macOS, która umożliwia zapisanie pliku tekstowego zawierającego informacje o systemie oraz informacje o wtyczkach. Jest to przydatne na przykład przy rozwiązywaniu problemów

POWIĄZANE LINKI

Wtyczki i kolekcje na stronie 743

Strona systemu audio na stronie 17

Pasek narzędzi Menedżera wtyczek VST na stronie 745

Ustawienia ścieżki wtyczki VST 2 na stronie 746

Ukrywanie wtyczek na stronie 747

Ponowna aktywacja wtyczek z listy zablokowanych na stronie 748

Pasek narzędzi VST Plug-in Manager (Menedżera wtyczek VST)

Pokazuje narzędzia i skróty do funkcji w VST Plug-in Manager.

- Aby otworzyć okno **VST Plug-in Manager**, wybierz **Studio > VST Plug-in Manager** (Studio > Menedżer wtyczek VST).

Search field (Pole wyszukiwania)



Umożliwia wyszukiwanie określonych wtyczek w zakładce **VST Effects** (Efekty VST) lub w **VST Instruments** (Instrumenty VST), wpisując ich nazwę.

Rescan All (Przeskanuj ponownie wszystko)

Ponownie skanuje listę wtyczek.

Display Options (Opcje wyświetlania)



Umożliwia wybór, które wtyczki mają być wyświetlane:

- **Show All Plug-ins** (Pokaż wszystkie wtyczki) pokazuje wszystkie załadowane wtyczki.
- **Hide Plug-ins That Are in Active Collection** (Ukryj wtyczki znajdujące się w aktywnej kolekcji) ukrywa wszystkie wtyczki będące częścią aktywnej kolekcji.
- **Show Plug-ins That Support 64-Bit Float Processing** (Pokaż wtyczki obsługujące 64-bitowe przetwarzanie Float) pokazuje wszystkie wtyczki VST 3, które obsługują 64-bitowe przetwarzanie float.

New Folder (Nowy folder)



Tworzy nowy folder w bieżącej kolekcji.

Delete (Usuń)



Usuwa wybrany element w bieżącej kolekcji.

New Collection (Nowa kolekcja)



Tworzy nową kolekcję.

- **Empty** (Puste) tworzy nową, pustą kolekcję.
- **Add All Plug-ins** (Dodaj wszystkie wtyczki) tworzy nową kolekcję zawierającą odpowiednio wszystkie efekty VST lub instrumenty VST.
- **Copy Current Collection** (Kopiuje bieżącą kolekcję) tworzy nową kolekcję zawierającą bieżącą kolekcję.

Plug-in Collections and Options (Kolekcje wtyczek i opcje)



- **Default** (Domyślne) aktywuje kolekcję domyślną.

- **New Collection** (Nowa kolekcja) umożliwia utworzenie nowej kolekcji.
- **Remove Unavailable Plug-ins from All Collections** (Usuń niedostępne wtyczki ze wszystkich kolekcji) usuwa wszystkie wtyczki, które nie są dostępne ze wszystkich kolekcji utworzonych przez użytkowników.
- **Sort By Category** (Sortuj według kategorii) sortuje kolekcję według kategorii.

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko dla kolekcji **Default** (Domyślna).

- **Sort By Vendor** (Sortuj według dostawcy) sortuje kolekcję według dostawcy.

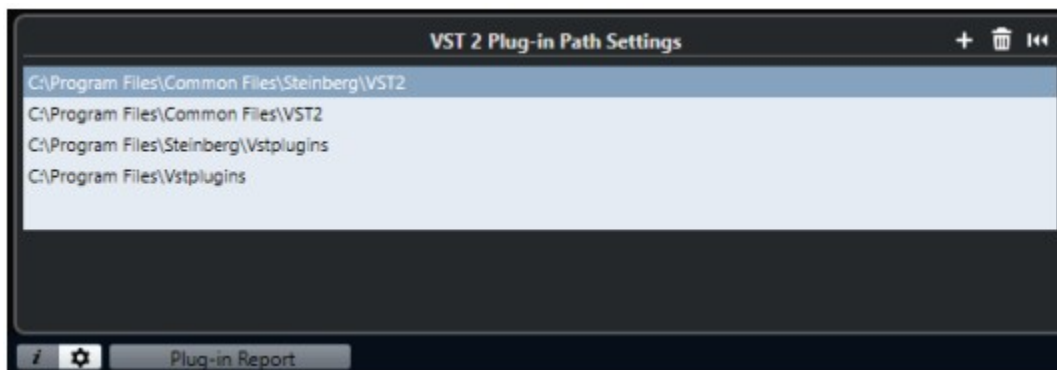
UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko dla kolekcji **Default** (Domyślna).

Ustawienia ścieżki wtyczki VST 2

Wyświetla informacje o wybranej ścieżce wtyczki VST 2.

- Aby otworzyć **VST 2 Plug-in Path Settings** (Ustawienia ścieżki wtyczek VST 2), wybierz **Studio > VST Plug-in Manager** (Studio > Menedżer wtyczek VST) i kliknij **VST 2 Plug-in Path Settings** (Ustawienia ścieżki wtyczek VST 2).



VST 2 Plug-in path list (Lista ścieżek wtyczek VST 2)

Pokazuje wszystkie ścieżki wtyczek VST 2.

Add Path (Dodaj ścieżkę)

Umożliwia dodanie nowej ścieżki wtyczki VST 2.

Delete Path (Usuń ścieżkę)

Usuwa wybraną ścieżkę wtyczki VST 2.

Reset (Zresetuj)

Resetuje listę do ustawień domyślnych.

Dodawanie nowych kolekcji wtyczek

Możesz dodawać nowe kolekcje efektów VST lub instrumentów VST.

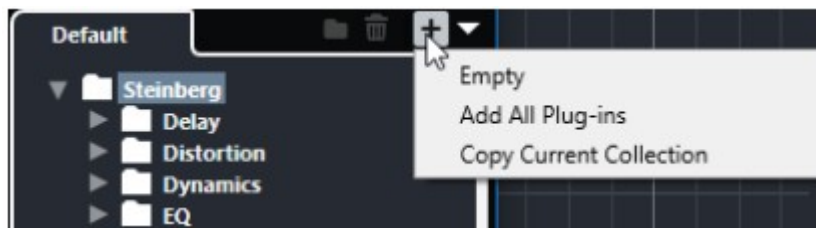
WARUNEK WSTĘPNY

Na komputerze zainstalowano wiele wtyczek z efektami, które są wymienione w **VST Plug-in Manager** (Menedżerze wtyczek VST) na zakładkach **VST Effects** (Efekty VST) i **VST Instruments** (Instrumenty VST).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **VST Plug-in Manager** (Menedżera wtyczek VST) kliknij opcję **New**

Collection (Nowa kolekcja) i wybierz opcję.



2. W oknie dialogowym **New Collection** (Nowa kolekcja) wprowadź nazwę nowej kolekcji i kliknij **OK**.
3. Opcjonalnie: Kliknij **New Folder** (Nowy folder).
Następnie możesz przenieść wtyczki do tych folderów, aby na przykład uporządkować je według kategorii.
4. Wprowadź nazwę nowego folderu i kliknij **OK**.
5. Na karcie **VST Effects** (Efekty VST) lub **VST Instruments** (Instrumenty VST) wybierz wtyczki, które chcesz dodać do kolekcji, i przeciągnij je do nowej kolekcji. Jeśli utworzyłeś foldery, możesz przeciągnąć wtyczki bezpośrednio do folderów.

WYNIK

Nowa kolekcja została zapisana. Jeśli ją wybierzesz, jej wtyczki zostaną pokazane w selektorach wtyczek.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby usunąć wtyczkę z kolekcji, wybierz ją i kliknij **Remove** (Usuń).

POWIĄZANE LINKI

Wtyczki i kolekcje na stronie 743

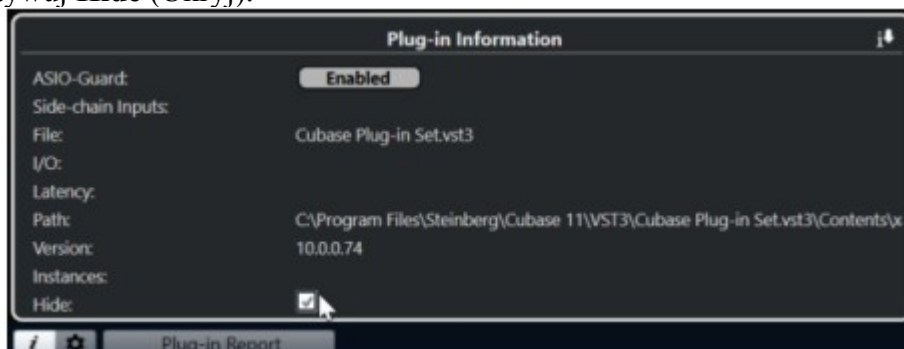
Okno Menedżera wtyczek VST na stronie 744

Ukrywanie wtyczek

Możesz ukryć wtyczki ze wszystkich kolekcji. Jest to przydatne, jeśli na komputerze są zainstalowane wtyczki, których nie chcesz używać w Cubase.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > VST Plug-in Manager** (Studio > Menedżer wtyczek VST).
2. Na karcie **VST Effects** lub **VST Instruments** wybierz wtyczki, które chcesz ukryć przed wzrokiem.
3. Kliknij opcję **Show VST Plug-in Information** (Pokaż informacje o wtyczce VST), aby wyświetlić informacje o wybranej wtyczce.
4. Aktywuj **Hide** (Ukryj).



WYNIK

Wybrana wtyczka jest ukryta.

POWIĄZANE LINKI

ASIO-Guard na stronie 1157

Ponowna aktywacja wtyczek z listy zablokowanych

Możesz ponownie aktywować wtyczki 64-bitowe, które znajdują się na liście zablokowanych.

PROCEDURA

1. Na karcie **Blocklist** (Lista zablokowanych) wybierz wtyczki, które chcesz ponownie aktywować.

UWAGA

Nie można ponownie aktywować wtyczek 32-bitowych, ponieważ nie są one obsługiwane.

2. Kliknij opcję **Reactivate** (Aktywuj ponownie).

WYNIK

Cubase ponownie przeskanuje wtyczkę i usunie ją z listy zablokowanych.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Jeśli chcesz przenieść wtyczkę z powrotem na listę zablokowanych, kliknij opcję **Rescan All** (Przeskanuj ponownie wszystko) w **VST 2 Plug-in Path Settings** (Ustawieniach ścieżki wtyczki VST 2) i uruchom ponownie Cubase.

POWIĄZANE LINKI

Okno Menedżera wtyczek VST na stronie 744

Track Quick Controls (Szybkie kontrolery ścieżki)

Cubase umożliwia skonfigurowanie 8 różnych parametrów lub ustawień ścieżki jako **Track Quick Controls** (Szybkich kontrolerów ścieżki) w celu szybkiego dostępu.

Track Quick Controls są dostępne dla następujących typów ścieżek:

- Audio (Dźwięk)
- MIDI
- Instrument
- Sampler (Próbnik)
- FX Channel (Kanał FX)
- Group Channel (Kanał grupowy)
- VCA Fader (Tłumik VCA)

W przypadku ścieżek instrumentów i ścieżek MIDI, do których podczas tworzenia przypisano instrument VST, to znaczy utworzonych poprzez załadowanie instrumentu ze stojaka, **Track Quick Controls** są automatycznie przypisywane do **Quick Controls** (szybkich elementów sterujących) instrumentu VST.

W przypadku ścieżek samplera przyciski **Track Quick Controls** są automatycznie przypisywane do parametrów dźwiękowych funkcji **Sampler Control**.

UWAGA

Możesz zmienić domyślne przypisanie, przypisując inne parametry ścieżki lub ładując ustawienie wstępne.

Przypisywanie parametrów do **Quick Controls** (Szybkich Kontrolerów) odbywa się w **Inspector** lub **MixConsole**.



Sekcja **Quick Controls** (Szybkie kontrolery) w **Inspektorze**



Stojak **Track Quick Controls** (Szybkich kontrolerów ścieżki) w **MixConsole** (konsoli mikserskiej)

Przypisania funkcji **Quick Controls** (Szybkich kontrolerów) są zapisywane wraz z projektem. **Track Quick Controls** (Szybkie sterowanie ścieżką) można przypisać do zewnętrznego urządzenia zdalnego sterowania. Aby to zadziałało, musisz połączyć **Track Quick Controls** z pilotem.

Możesz zautomatyzować ustawienia parametrów w sekcji **Quick Controls** (Szybkie sterowanie) za pomocą przycisków **Read/Write** (Odczyt/Zapis) (**R** i **W**).

POWIĄZANE LINKI

Zaprogramowane ścieżki na stronie 192

Automatyka na stronie 705

Selektor stojaków kanałowych na stronie 367

Przypisanie parametrów

Do przycisków szybkiego sterowania można przypisywać parametry ścieżki, efektu i instrumentu.

Do przypisania parametrów można użyć **Inspektora** lub **MixConsole**. Można przypisać parametry ręcznie, skorzystać z trybu **QC Learn Mode** (Uczenia się szybkiego kontrolera) lub załadować ustawienie wstępne przypisania.

POWIĄZANE LINKI

Przypisywanie parametrów ścieżki do szybkich elementów sterujących na stronie 750

Przypisywanie parametrów efektów do szybkich ustawień na stronie 751

Korzystanie z trybu uczenia się QC (kontroli jakości) na stronie 751

Dodawanie szybkich elementów sterujących ścieżką w **MixConsole** na stronie 401

Ustawianie domyślnych przypisań parametrów instrumentu na stronie 752

Usuwanie przypisań parametrów na stronie 752

Ładowanie przypisań szybkiego sterowania ścieżkami jako ustawień wstępnych na stronie 753

Przypisywanie parametrów ścieżki do szybkich elementów sterujących

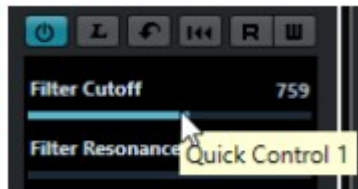
Możesz ręcznie przypisać parametry ścieżki.

UWAGA

W przypadku ścieżek instrumentów i ścieżek MIDI, do których przy tworzeniu przypisano instrument VST, główne parametry instrumentu są automatycznie przypisywane do miejsc w sekcji **Quick Controls** (Szybkie sterowanie) w **Inspektorze**.

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** ścieżki otwórz sekcję **Quick Controls** (Szybkie sterowanie).
2. W sekcji **Quick Controls** kliknij pierwsze miejsce, aby otworzyć selektor zawierający listę wszystkich parametrów ścieżki.
3. Wybierz parametr, który chcesz przypisać do pierwszego **Quick Control** (szybkiego kontrolera). Nazwa parametru i jego wartość są wyświetlane w słocie. Możesz zmienić wartość, przeciągając suwak.



4. Powtórz te kroki dla wszystkich slotów, do których chcesz przypisać parametry ścieżki.

WYNIK

Możesz teraz kontrolować parametry ścieżki poprzez sekcję **Quick Controls** w **Inspektorze** lub poprzez stojak **Track Quick Controls** w **MixConsole**.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Możesz zmienić nazwę **Quick Control** (Szybkiego kontrolera), klikając dwukrotnie nazwę i wprowadzając nową. Jest to przydatne, jeśli nazwa parametru jest na przykład bardzo długa.

Przypisywanie parametrów efektów do szybkich kontrolerów

Możesz przypisać parametry efektów do gniazd **Quick Control** bezpośrednio z paneli wtyczek.

UWAGA

Jest to dostępne tylko dla wtyczek VST 3 obsługujących tę funkcję.

PROCEDURA

- W panelu wtyczek efektów kliknij parametr prawym przyciskiem myszy.
 - Wybierz opcję **Add „x” to Quick Controls** (Dodaj „x” do szybkich kontrolerów (gdzie x to nazwa parametru), aby przypisać parametr do następnego pustego miejsca.
 - Wybierz opcję **Add „x” to Quick Controls** (gdzie x to nazwa parametru) i wybierz gniazdo z podmenu, aby przypisać parametr do określonego poziomu

WYNIK

Możesz teraz kontrolować parametry efektu poprzez sekcję **Quick Controls** (Szybkie kontrolery) w **Inspektorze** lub poprzez stojak **Track Quick Controls** (Szybkie kontrolery ścieżki) w **MixConsole**.

Korzystanie z trybu QC Learn Mode (uczenia szybkiego kontrolera)

Tryb uczenia się **QC Learn Mode** umożliwia przypisanie parametru poprzez przesuwanie elementów sterujących. Dotyczy to wszystkich sterowań automatycznych.

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** ścieżki otwórz sekcję **Quick Controls** (Szybkie sterowanie).
2. Aktywuj **QC Learn Mode** (Tryb nauki szybkiego kontrolera).
3. Wybierz slot, do którego chcesz przypisać parametr.
4. Przesuń element sterujący.

WYNIK

Parametr ścieżki jest przypisany do odpowiedniego elementu sterującego.

POWIĄZANE LINKI

Kontrolowanie parametrów automatycznych na stronie 753

Ustawianie domyślnych przypisań parametrów instrumentu

Jeśli zmieniłeś przypisanie parametrów lub ręcznie przekierowałeś ścieżkę MIDI do instrumentu VST, możesz przywrócić przypisania domyślne.

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** instrumentu lub ścieżki MIDI otwórz sekcję **Quick Controls** (Szybkie sterowanie).
2. Kliknij opcję **Get Default QCs from Plug-in** (Uzyskaj domyślne szybkie kontrolery z wtyczki).

WYNIK

Przypisania parametrów przyrządu są ustawione domyślnie.

Usuwanie przypisań parametrów

Możesz usunąć przypisania parametrów do poszczególnych **Quick Controls** (Szybkich kontrolerów) lub do wszystkich **Quick Controls** jednocześnie.

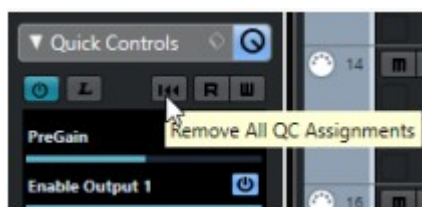
PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby usunąć parametr ze slotu, kliknij odpowiedni slot i wybierz **No parameter** (Brak parametru) z wyskakującego menu.

UWAGA

Można także kliknąć dwukrotnie nazwę parametru, nacisnąć klawisz **Delete** lub **Backspace** i potwierdzić klawiszem **Return**.

- Aby usunąć przypisania **Quick Control** (Szybkiego kontrolera) dla wszystkich gniazd, kliknij **Remove All QC Assignments** (Usuń wszystkie przypisania szybkich kontrolerów).



Zapisywanie przypisań szybkiego sterowania ścieżki jako ustawień wstępnych

Możesz zapisać przypisania **Quick Control** jako gotowe ścieżki.

WARUNEK WSTĘPNY

Przypisałeś parametry ścieżki do **Quick Controls** (Szybkich ustawień).

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** ścieżki otwórz sekcję **Quick Controls** (Szybkie sterowanie).
2. W sekcji **Quick Controls** kliknij **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi).
3. Kliknij opcję **Save Preset** (Zapisz ustawienie wstępne).
4. Wprowadź nazwę w oknie dialogowym **Type in Preset Name** (Wpisz nazwę ustawienia wstępnego).
5. Kliknij **OK**.

WYNIK

Przypisanie funkcji **Quick Control** (Szybkie sterowanie) zostaje zapisane jako ustawienie wstępne.

POWIĄZANE LINKI

Przypisywanie parametrów ścieżki do szybkich elementów sterujących na stronie 750

Ładowanie przypisań szybkiego sterowania ścieżki jako ustawień wstępnych

Możesz załadować ustawienia wstępne dla przypisań **Quick Control** (Szybkiego sterowania).

PROCEDURA

1. W Inspektorze ścieżki otwórz sekcję **Quick Controls**.
2. W sekcji **Quick Controls** kliknij **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi).
3. Wybierz jedno z ustawień wstępnych na górnej liście menu.

WYNIK

Ustawienie wstępne zostanie załadowane i umożliwi dostęp do parametrów kanału.

Kontrolowanie parametrów automatycznych

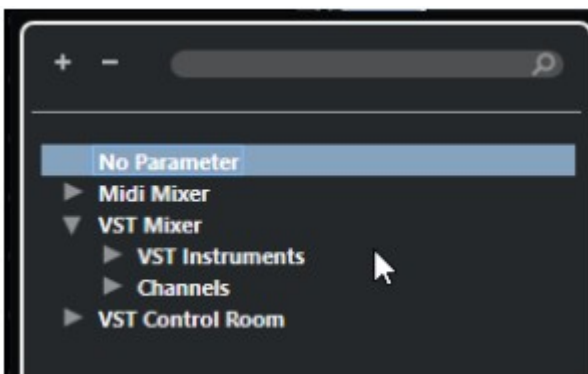
Za pomocą **Quick Controls** (Szybkich kontrolerów) można kontrolować wszystkie parametry, które można zautomatyzować. Umożliwia to kontrolowanie parametrów innych ścieżek za pomocą **Quick Controls**.

WAŻNE

Używaj tej funkcji ostrożnie, ponieważ możesz przypadkowo zmodyfikować parametry innych ścieżek.

PROCEDURA

1. Utwórz nową, pustą ścieżkę audio i otwórz sekcję **Quick Controls** (Szybkie sterowanie).
2. Przytrzymaj klawisz **Ctrl/Cmd** i kliknij pierwszy slot **Quick Control** (Szybkiego kontrolera).
Selektor wyświetla wszystkie parametry, które można zautomatyzować.
3. Otwórz folder **VST Mixer** (Mikser VST).
Selektor wyświetla listę wszystkich kanałów dostępnych w **MixConsole** Twojego projektu.



4. Przypisz parametr jednego konkretnego kanału do **Quick Control 1**, a inny parametr innego kanału do **Quick Control 2**.

WYNIK

Sekcja **Quick Controls** (Szybkie sterowanie) umożliwia teraz kontrolowanie zautomatyzowanych parametrów na różnych ścieżkach.

WAŻNE

Nie można zapisać przypisań **Quick Controls** (Szybkich kontrolerów) dla parametrów zautomatyzowanych na różnych ścieżkach jako ustawień wstępnych ścieżek.

Wyświetlanie zautomatyzowanych przypisań szybkiego kontrolera

Możesz wyświetlić wszystkie przypisania **Quick Control** (Szybkiego kontrolera), które zostały zautomatyzowane dla jednej ścieżki.

PROCEDURA

1. Kliknij ścieżkę, dla której chcesz wyświetlić automatyczne przypisania **Quick Control** (Szybkiego kontrolera).
2. W **Inspektorze** ścieżki otwórz sekcję **Quick Controls** (Szybkie sterowanie).
3. W sekcji **Quick Controls** kliknij **Preset Management** (Zarządzanie ustawieniami wstępnymi).
4. Wybierz opcję **Show Automated QC Assignments** (Pokaż automatyczne przypisania szybkiego kontrolera).

WYNIK

Ścieżki automatyzacji zautomatyzowanych parametrów **Quick Control** otwierają się dla wybranej ścieżki.

UWAGA

- Jeśli jako parametr **Quick Control** przypisano **Volume** (głośność), zawsze jest ona wyświetlana jako zautomatyzowana, niezależnie od tego, czy jest zautomatyzowana, czy nie.
- Możesz także wyświetlić zautomatyzowane przypisania **Quick Control** poprzez stojak **Track Quick Controls** (Szybkie kontrolery ścieżki) w **MixConsole**.

Łączenie szybkich elementów sterujących ścieżki z pilotami

Track Quick Controls (Szybkie sterowanie ścieżki) staje się potężne, jeśli używasz ich razem z pilotem zdalnego sterowania.

WARUNEK WSTĘPNY

Wyjście MIDI na urządzeniu zdalnym jest połączone z wejściem MIDI w interfejsie MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz opcję **Track Quick Controls** (Szybkie kontrolery ścieżki).
3. Otwórz menu podręczne **MIDI Input** (Wejście MIDI) i wybierz wejście MIDI.
4. Opcjonalnie: Otwórz menu podręczne **MIDI Output** (Wyjście MIDI) i wybierz wyjście MIDI.
5. Kliknij **Apply** (Zastosuj).
6. Aktywuj **Learn** (Ucz się).
7. W kolumnie **Control Name** (Nazwa kontrolera) wybierz opcję **QuickControl 1**.
8. Na urządzeniu MIDI przesun element sterujący, który chcesz połączyć z pierwszym szybkim kontrolerem.
9. Wybierz następny slot w kolumnie **Control Name** i powtórz poprzednie kroki.
10. Kliknij **OK**.

WYNIK

Track Quick Controls (Szybkie sterowanie ścieżką) jest teraz połączone z elementami sterującymi w urządzeniu MIDI. Jeśli przesuń element sterujący, wartość parametru przypisanego do odpowiedniego **Track Quick Controls** ulegnie odpowiedniej zmianie.

UWAGA

Konfiguracja pilota dla **Track Quick Controls** (Szybkich kontrolerów ścieżki) jest zapisywana globalnie, to znaczy jest niezależna od jakichkolwiek projektów.

POWIĄZANE LINKI

Strona Ogólne zdalne sterowanie na stronie 760

Aktywacja trybu Pick-up (odbioru) dla kontrolerów sprzętu

Tryb **Pick-up Mode** umożliwia zmianę skonfigurowanych parametrów **Quick Control** (Szybkiego kontrolera) bez przypadkowej modyfikacji poprzednich wartości. Jest to przydatne, jeśli chcesz, aby sterowanie pobierało parametr o wartości, na którą był ostatnio ustawiony. Jeśli przesuń element sterujący sprzętem, parametr zmieni się dopiero wtedy, gdy element sterujący osiągnie poprzednią wartość.

UWAGA

Dotyczy to tylko kontrolerów sprzętowych, których sterowanie wykorzystuje określone zakresy.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz **Track Quick Controls** (Szybkie sterowanie ścieżką) lub **VST Quick Controls** (Szybkie sterowanie VST).
3. Aktywuj **Pick-up Mode** (Tryb odbioru).
4. Kliknij **OK**.

Zdalne sterowanie Cubase

Możesz sterować Cubase poprzez MIDI za pomocą podłączonego urządzenia MIDI.

Obsługiwane urządzenia opisano w osobnym dokumencie **Remote Control Devices** (Urządzenia do zdalnego sterowania). Możesz także użyć ogólnego kontrolera MIDI do zdalnego sterowania Cubase.

UWAGA

Większość urządzeń zdalnego sterowania jest w stanie sterować zarówno kanałami MIDI, jak i audio w Cubase, ale konfiguracja parametrów może być inna. Kontrolery specyficzne dla audio, takie jak EQ, są pomijane podczas kontrolowania kanałów MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Ogólna strona zdalnego sterowania na stronie 760

Podłączanie urządzeń zdalnych

Możesz podłączyć swoje urządzenie zdalne przez USB lub MIDI.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli urządzenie zdalne posiada port USB MIDI, użyj kabla USB, aby podłączyć je do portu USB komputera.
 - Jeśli urządzenie zdalne zapewnia wyjście MIDI, użyj kabla MIDI, aby podłączyć je do wejścia MIDI w interfejsie MIDI.

UWAGA

Jeśli jednostka zdalna jest wyposażona w urządzenia sprzężenia zwrotnego, takie jak wskaźniki, zmotoryzowane tłumiki itp., podłącz wyjście MIDI Out w interfejsie do wejścia MIDI In w jednostce zdalnej.

POWIĄZANE LINKI

Połączenia MIDI na stronie 23

Usuwanie wejścia zdalnego ze wszystkich wejść MIDI

Aby uniknąć przypadkowego nagrania danych ze zdalnego urządzenia podczas nagrywania MIDI, należy usunąć zdalne wejście z **All MIDI Outputs** (Wszystkich wyjść MIDI).

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz opcję **MIDI Port Setup** (Konfiguracja portu MIDI).
3. W tabeli po prawej stronie dezaktywuj opcję **All MIDI Inputs** (Wszystkie wejścia MIDI) dla wejścia MIDI, do którego podłączyłeś zdalne urządzenie MIDI.
Kolumna **State** (Stan) ma odczyt **Unactive** (Nieaktywny).
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Wejście urządzenia zdalnego zostało usunięte z grupy **All MIDI Inputs** (Wszystkie wejścia MIDI).

POWIĄZANE LINKI

Strona konfiguracji portu MIDI na stronie 23

Konfigurowanie urządzeń zdalnych

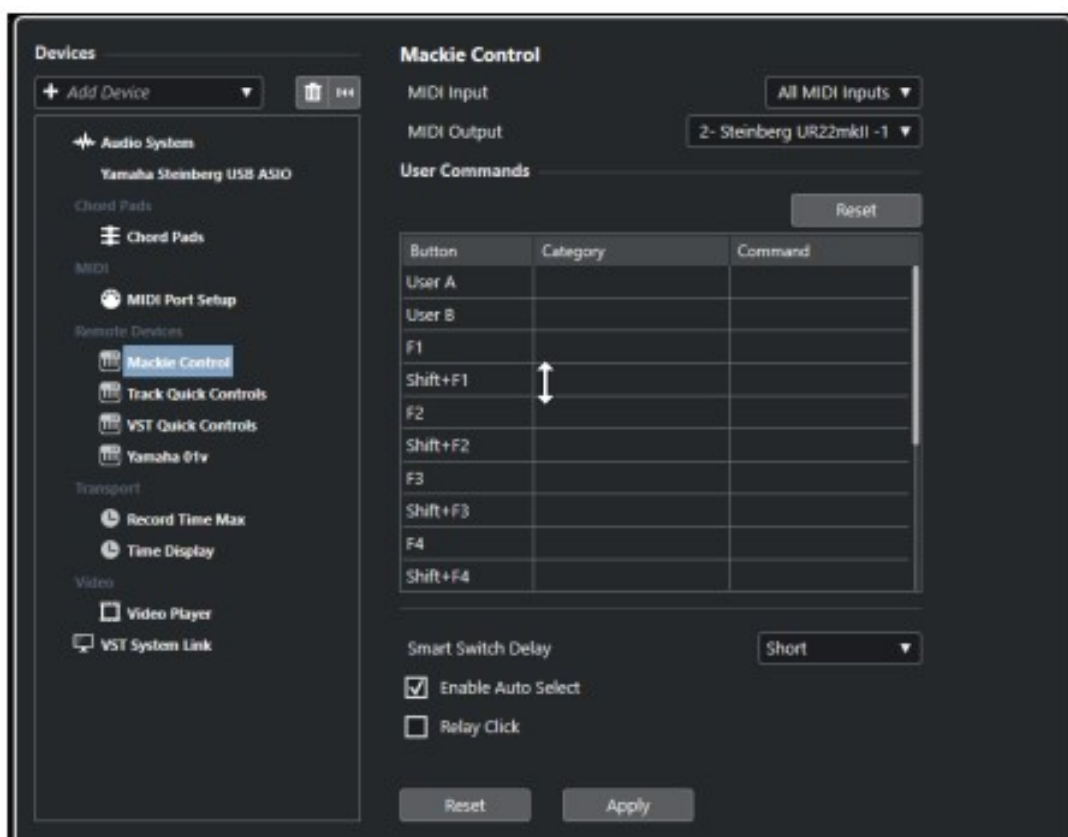
PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Kliknij **Add** (Dodaj) w lewym górnym rogu i wybierz zdalne urządzenie z wyskakującego menu, aby dodać je do listy **Devices** (Urządzenia).

UWAGA

Jeśli Twoje urządzenie nie jest dostępne w wyskakującym menu, wybierz opcję **Generic Remote** (Ogólnie zdalne).

3. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz urządzenie.
W zależności od wybranego urządzenia, w prawej połowie okna dialogowego wyświetlana jest lista programowalnych poleceń funkcji lub pusty panel.

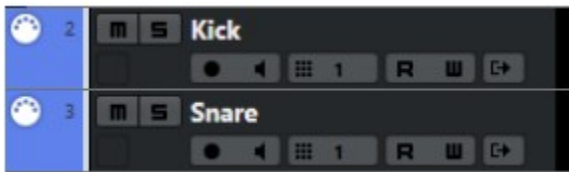


4. Otwórz menu podręczne **MIDI Input** (Wejście MIDI) i wybierz wejście MIDI.
5. Opcjonalnie: Otwórz menu podręczne **MIDI Output** (Wyjście MIDI) i wybierz wyjście MIDI.
6. Kliknij **OK**.

WYNIK

Możesz teraz używać urządzenia MIDI do sterowania funkcjami Cubase.

Jasny pasek w oknie **Project** i w **MixConsole** wskazuje, które kanały są połączone z urządzeniem zdalnego sterowania.



Możesz otworzyć panel dodanego urządzenia, wybierając **Studio > More Options** (Studio > Więcej opcji).

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

W zależności od zewnętrznego urządzenia sterującego MIDI może być konieczne skonfigurowanie parametrów.

Resetowanie urządzeń zdalnych

Czasami trzeba zresetować urządzenia zdalne, ponieważ komunikacja pomiędzy Cubase a urządzeniem zdalnym została przerwana lub protokół uzgadniania nie utworzył połączenia.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz urządzenie zdalne.
3. Kliknij **Reset** (Resetuj) w dolnej części okna dialogowego **Studio Setup**, aby zresetować wybrane urządzenie zdalne.

UWAGA

Aby zresetować wszystkie urządzenia na liście **Devices** (Urządzenia), kliknij **Reset** (Resetuj) w lewym górnym rogu okna dialogowego

Globalne opcje dla kontrolerów zdalnego sterowania

Na stronie Twojego urządzenia zdalnego mogą być dostępne funkcje globalne.



MIDI Input (Wejście MIDI)

Umożliwia wybór wejścia MIDI.

MIDI Output (Wyjście MIDI)

Umożliwia wybór wyjścia MIDI.

User Commands (Polecenia użytkownika)

Wyświetla listę elementów sterujących lub przycisków urządzenia zdalnego.

Smart Switch Delay (Opóźnienie inteligentnego przełącznika)

Umożliwia określenie opóźnienia dla funkcji inteligentnego przełącznika. Funkcje obsługujące zachowanie inteligentnego przełącznika są aktywne tak długo, jak długo przycisk jest wciśnięty.

Enable Auto Select (Włącz wybór automatyczny)

W przypadku urządzeń do zdalnego sterowania wrażliwych na dotyk funkcja ta automatycznie wybiera kanał po dotknięciu tłumika. Na urządzeniach bez tłumików dotykowych kanał zostanie wybrany natychmiast po przesunięciu tłumika.

Urządzenia zdalne i automatyzacja

Możesz pisać automatyzację za pomocą urządzeń zdalnych.

Jeśli Twoje urządzenie zdalne nie jest wyposażone w elementy sterujące dotykowe i chcesz zastąpić istniejące dane automatyki w trybie **Write** (zapisu), rozważ następujące kwestie:

- Upewnij się, że przenosisz tylko kontroler, który chcesz wymienić.
- Zatrzymaj odtwarzanie, aby wyłączyć tryb **Write** (zapisu)

W ten sposób wszystkie dane odpowiedniego parametru zostaną zastąpione od miejsca, w którym przesunięto element sterujący, aż do miejsca, w którym zatrzymano odtwarzanie.

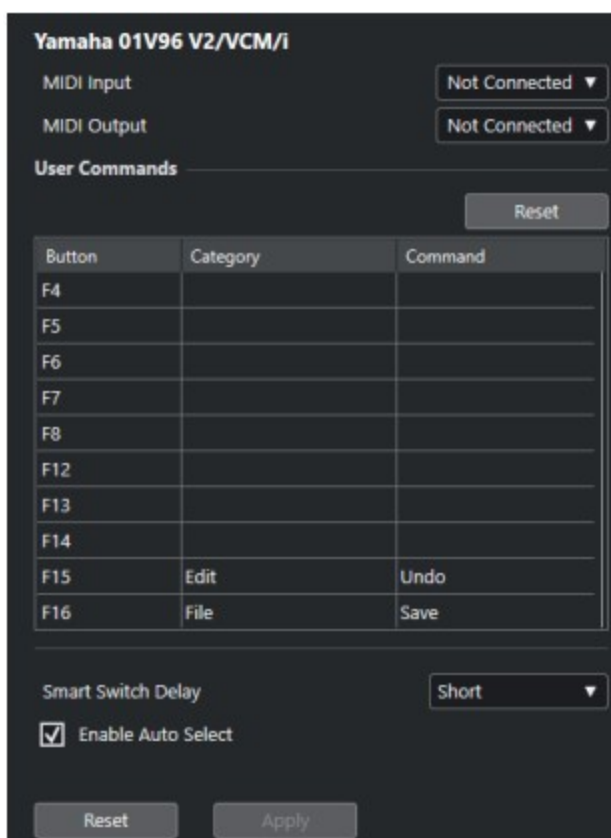
Przypisywanie poleceń do urządzeń zdalnych

Możesz przypisać dowolne polecenie Cubase, do którego można przypisać polecenie klawiszowe do zdalnych urządzeń

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).

2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz urządzenie zdalne.
W sekcji **User Commands** (Polecenia użytkownika) elementy sterujące lub przyciski urządzenia zdalnego są wymienione w kolumnie **Button** (Przycisk)



3. Kliknij kolumnę **Category** (Kategoria) dla kontrolera, do którego chcesz przypisać polecenie Cubase, i wybierz kategorię z wyskakującego menu.
Kategorie odpowiadają kategoriom w oknie dialogowym **Key Commands** (Komendy klawiszowe).
4. Kliknij kolumnę **Command** (Polecenie) i wybierz polecenie Cubase z wyskakującego menu.
Dostępne pozycje w wyskakującym menu zależą od wybranej kategorii.

5. Kliknij **Apply** (Zastosuj).

WYNIK

Wybrana funkcja jest przypisana do przycisku lub kontrolera na zdalnym urządzeniu.

POWIĄZANE LINKI

Polecenia klawiszowe na stronie 1123

Strona **Generic Remote** (Ogólnego zdalnego sterowania)

Możesz użyć ogólnego kontrolera MIDI do zdalnego sterowania prawie każdą funkcją Cubase. Po skonfigurowaniu urządzenia **Generic Remote** (Ogólnego zdalnego sterowania) możesz sterować określonymi parametrami za pomocą zdalnego urządzenia MIDI.

- Aby otworzyć stronę **Generic Remote**, wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja Studio) i z listy **Devices** (Urządzenia) wybierz **Generic Remote**.

Control Name	MIDI Status	MIDI Channel	Address	Max. Value	Flags
Fader 1	Controller	1	7	127	R...
Fader 2	Controller	2	7	127	R...
Fader 3	Controller	3	7	127	R...
Fader 4	Controller	4	7	127	R...
Fader 5	Controller	5	7	127	R...
Fader 6	Controller	6	7	127	R...
Fader 7	Controller	7	7	127	R...
Fader 8	Controller	8	7	127	R...

Control Name	Device	Channel/Categori	Value/Action	Flags
Fader 1	VST Mixer	Toms	1025	..
Fader 2	VST Mixer	Kick	1025	..
Fader 3	VST Mixer	Snare	1025	..
Fader 4	VST Mixer	Snare Trigger	1025	..
Fader 5	VST Mixer	Snare Addon	1025	..
Fader 6	VST Mixer	Claps	1025	..
Fader 7	VST Mixer	HH	1025	..
Fader 8	VST Mixer	Crashes	1025	..

Dostępne są następujące opcje:

MIDI Input (Wejście MIDI)

Umożliwia wybór portu wejściowego MIDI, do którego podłączone jest urządzenie zdalne.

MIDI Output (Wyjście MIDI)

Umożliwia wybór portu wyjściowego MIDI, do którego podłączone jest urządzenie zdalne.

MIDI Remote Control Configuration (Konfiguracja zdalnego sterowania MIDI)

Górna tabela przedstawia konfigurację zdalnego sterowania MIDI Twojego urządzenia zdalnego.

Cubase Control Assignment (Przypisanie kontrolera Cubase)

Dolna tabela umożliwia przypisanie elementów sterujących Cubase do zdalnego urządzenia.

POWIĄZANE LINKI

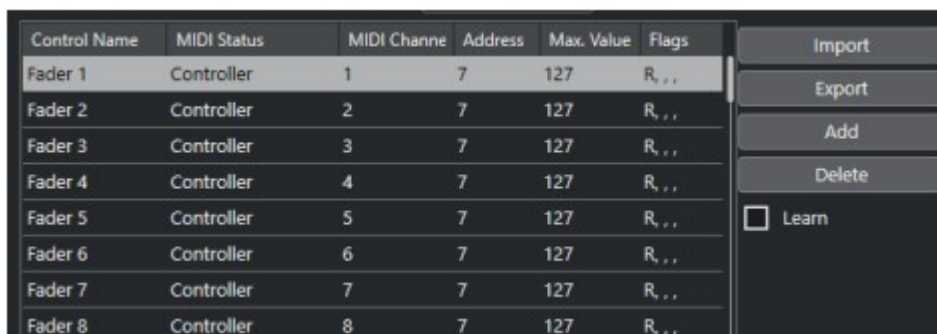
Sekcja dotycząca konfiguracji zdalnego sterowania MIDI na stronie 761

Sekcja przypisywania kontrolera Cubase na stronie 763

Sekcja konfiguracji zdalnego sterowania MIDI

Sekcja konfiguracji zdalnego sterowania MIDI jest pokazana w górnej tabeli strony konfiguracji **Generic Remote** (Ogólne zdalne).

- Aby otworzyć ustawienia **Generic Remote**, wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja Studio) i z listy **Devices** (Urządzenia) wybierz **Generic Remote**



Control Name	MIDI Status	MIDI Channel	Address	Max. Value	Flags
Fader 1	Controller	1	7	127	R,..
Fader 2	Controller	2	7	127	R,..
Fader 3	Controller	3	7	127	R,..
Fader 4	Controller	4	7	127	R,..
Fader 5	Controller	5	7	127	R,..
Fader 6	Controller	6	7	127	R,..
Fader 7	Controller	7	7	127	R,..
Fader 8	Controller	8	7	127	R,..

W górnej tabeli dostępne są następujące opcje:

Control Name (Nazwa kontrolera)

Kliknij dwukrotnie to pole, aby zmienić nazwę kontrolki i wprowadź tę, która jest na przykład zapisana w konsoli. Nazwa ta jest automatycznie odzwierciedlana w dolnej tabeli.

MIDI Status (Stan MIDI)

Umożliwia określenie typu komunikatu MIDI wysyłanego przez element sterujący.

MIDI Channel (Kanał MIDI)

Umożliwia wybór kanału MIDI, którym transmitowany jest kontroler.

Address (Adres)

Umożliwia określenie numeru kontrolera ciągłego, wysokości nuty lub adresu kontrolera ciągłego NRPN/RPN.

Max. Value (Maks. Wartość)

Umożliwia określenie maksymalnej wartości przesyłanej przez sterowanie. Wartość ta jest używana przez program do skalowania zakresu wartości kontrolera MIDI do zakresu wartości parametru programu.

Flags (Flagi)

Umożliwia wybranie jednej z następujących flag:

- **Receive** (Odbierz)

Aktywuj tę opcję, jeśli komunikat MIDI ma być przetwarzany podczas odbioru.

- **Transmit** (Transmisja)
Aktywuj tę opcję, jeśli po zmianie odpowiedniej wartości w programie ma być przesyłany komunikat MIDI.
- **Relative** (Względny)
Aktywuj tę opcję, jeśli sterowanie jest nieskończonym enkoderem obrotowym, który podaje liczbę obrotów zamiast wartości bezwzględnej.
- **Pick-up** (Odbiór)
Aktywuj tę opcję, jeśli chcesz, aby sterowanie pobierało parametr z wartością, na którą był ostatnio ustawiony.

Przyciski i opcje po prawej stronie tabeli mają następujące funkcje:

Import

Umożliwia importowanie zapisanych plików zdalnej konfiguracji.

Eksport

Umożliwia eksport bieżącej konfiguracji z rozszerzeniem pliku .xml.

Add (Dodaj)

Dodaje kontrolki na dole tabeli.

Delete (Usuń)

Usuwa wybrany kontroler z tabeli.

Learn (Ucz się)

Umożliwia przypisywanie komunikatów MIDI poprzez naukę.

Sekcja przypisania kontrolera Cubase

Możesz określić sekcję przypisania sterowania Cubase w dolnej tabeli strony konfiguracji **Generic Remote** (Ogólny zdalny). Każdy wiersz tabeli jest przypisany do kontrolera w odpowiednim wierszu tabeli konfiguracji zdalnego sterowania MIDI.

- Aby otworzyć ustawienia **Generic Remote**, wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja Studio) i z listy **Devices** (Urządzenia) wybierz **Generic Remote**.

Control Name	Device	Channel/Category	Value/Action	Flags
Fader 1	VST Mixer	Toms	1025	..
Fader 2	VST Mixer	Kick	1025	..
Fader 3	VST Mixer	Snare	1025	..
Fader 4	VST Mixer	Snare Trigger	1025	..
Fader 5	VST Mixer	Snare Addon	1025	..
Fader 6	VST Mixer	Claps	1025	..
Fader 7	VST Mixer	HH	1025	..
Fader 8	VST Mixer	Crashes	1025	..

Dostępne są następujące opcje:

Control Name (Nazwa kontrolera)

Odzwierciedla nazwę kontrolki wybraną w górnej tabeli.

Device (Urządzenie)

Umożliwia wybór urządzenia Cubase, którym chcesz sterować.

Channel/Category (Kanał/kategoria)

Umożliwia wybór kanału lub kategorii poleceń, którymi chcesz sterować.

Value/Action (Wartość/działanie)

Umożliwia wybór parametru kanału, którym chcesz sterować. Jeśli wybrano urządzenie

Command (Komenda), w tym miejscu określa się działanie kategorii.

Flags (Flagi)

Umożliwia wybranie jednej z następujących flag:

- **Push Button** (Naciśnij przycisk)
Aktywuj tę opcję, jeśli parametr powinien być zmieniany tylko wtedy, gdy odebrany komunikat MIDI ma wartość różną od 0.
- **Toggle** (Przełącz)
Aktywuj tę opcję, jeśli wartość parametru ma być przełączana pomiędzy wartością minimalną i maksymalną po każdym odebraniu komunikatu MIDI.

Można łączyć **Push Button** i **Toggle** w przypadku kontrolerów zdalnych, które nie blokują stanu przycisku. Jest to przydatne, jeśli chcesz kontrolować stan wyciszenia za pomocą urządzenia, na którym naciśnięcie przycisku wyciszenia włącza je, a zwolnienie przycisku wyciszenia wyłącza.

- **Not Automated** (Nieautomatyzowane)
Aktywuj tę opcję, jeśli wartość parametru nie powinna być automatyzowana.

Przyciski po prawej stronie tabeli mają następującą funkcję:

Bank pop-up menu (Wyskakujące menu banku)

Umożliwia zmianę banku. Jest to konieczne, jeśli na przykład Twoje urządzenie sterujące MIDI ma 16 tłumików głośności i używasz 32 kanałów **MixConsole** w Cubase.

Rename (Przemianuj)

Umożliwia zmianę nazwy wybranego banku.

Add (Dodaj)

Dodaje banki do wyskakującego menu.

Delete (Usuń)

Usuwa wybrany bank z wyskakującego menu.

POWIĄZANE LINKI

Przypisywane urządzenia i funkcje na stronie 764

Przypisywane urządzenia i funkcje

Kolumna **Device** (Urządzenie) w sekcji Przypisanie kontrolera Cubase zawiera listę urządzeń Cubase, którymi możesz sterować.

Command (Komenda, polecenie)

Umożliwia przypisanie poleceń Cubase, do których można przypisać polecenie klawiszowe.

Jeśli wybierzesz opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę) w kolumnie **Channel/Category** (Kanał/kategoria) i opcję **Audio** w kolumnie **Value/Action** (Wartość/działanie), możesz dodać ścieżki audio na przykład za pomocą urządzenia MIDI.

VST Quick Controls Manager (Menedżer szybkich kontrolerów VST)

Umożliwia przypisanie szybkich kontrolerów VST. Jeśli wybierzesz opcję **Device** (Urządzenie) w kolumnie **Channel/Category** (Kanał/kategoria) i jedną z opcji **Quick Control** (Szybkie sterowanie) w kolumnie **Value/Action** (Wartość/Działanie), możesz sterować szybkim sterowaniem VST za pomocą urządzenia MIDI.

Midi Mixer (Mikser Midi)

Umożliwia sterowanie funkcjami panelu **Midi Mixer**. Jeśli wybierzesz opcję **Device** (Urządzenie) w kolumnie **Channel/Category** (Kanał/kategoria) i jedną z opcji w kolumnie **Value/Action** (Wartość/Działanie), możesz sterować tą funkcją za pomocą urządzenia MIDI.

MMC Master (Mistrz MMC)

Umożliwia sterowanie funkcjami panelu **MMC Master**. Jeśli wybierzesz opcję **Device** (Urządzenie) w kolumnie **Channel/Category** (Kanał/kategoria) i jedną z opcji w kolumnie **Value/Action** (Wartość/Działanie), możesz sterować tą funkcją za pomocą urządzenia MIDI.

Mixer (Mikser)

Umożliwia kontrolowanie funkcji **MixConsole**. Jeśli wybierzesz jeden z dostępnych kanałów lub opcję **Selected** (Wybrany) w kolumnie **Channel/Category** (Kanał/kategoria) i jedną z opcji w kolumnie **Value/Action** (Wartość/Działanie), możesz sterować funkcją tego konkretnego kanału lub wybranego kanału za pomocą urządzenia MIDI.

Transport

Umożliwia sterowanie funkcjami transportowymi. Jeśli wybierzesz opcję **Device** (Urządzenie) w kolumnie **Channel/Category** (Kanał/kategoria) i jedną z opcji w kolumnie **Value/Action** (Wartość/Działanie), możesz sterować tą funkcją za pomocą urządzenia MIDI.

Metronome (Metronom)

Umożliwia kontrolowanie funkcji metronomu. Jeśli wybierzesz opcję **Device** (Urządzenie) w kolumnie **Channel/Category** (Kanał/kategoria) i jedną z opcji w kolumnie **Value/Action** (Wartość/Działanie), możesz sterować tą funkcją za pomocą urządzenia MIDI.

VST Mixer (Mikser VST)

Umożliwia kontrolowanie funkcji **MixConsole**. Jeśli wybierzesz jeden z dostępnych kanałów lub **Selected** (Wybrany) w kolumnie **Channel/Category** (Kanał/kategoria) i jedną z opcji w kolumnie **Value/Action** (Wartość/Działanie), możesz sterować funkcją tego konkretnego kanału lub wybranego kanału za pomocą urządzenia MIDI.

VST Control Room (Reżyserka VST)

Umożliwia sterowanie funkcjami **Control Room**. Jeśli wybierzesz opcję **Device** (Urządzenie) w kolumnie **Channel/Category** (Kanał/kategoria) i jedną z opcji w kolumnie **Value/Action** (Wartość/Działanie), możesz sterować tą funkcją za pomocą urządzenia MIDI.

UWAGA

Możesz także kontrolować wszystkie **VST Instruments** (Instrumenty VST), które dodałeś w oknie **Project** i które są wymienione w kolumnie **Device** (Urządzenie).

Przypisywanie komunikatów MIDI w trybie Learn (uczenia się)

W trybie **Learn** (nauki) możesz przypisywać komunikaty MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz opcję **Generic Remote** (Ogólne zdalne).
3. Aktywuj **Learn** (Ucz się).
4. Wybierz element sterujący w górnej tabeli i przesun odpowiedni element sterujący na urządzeniu MIDI.

WYNIK

Wartości **MIDI Status** (statusu MIDI), **MIDI Channel** (kanału MIDI) i **Address** (Adresu) są automatycznie ustawiane na wartości przeniesionego elementu sterującego.

UWAGA

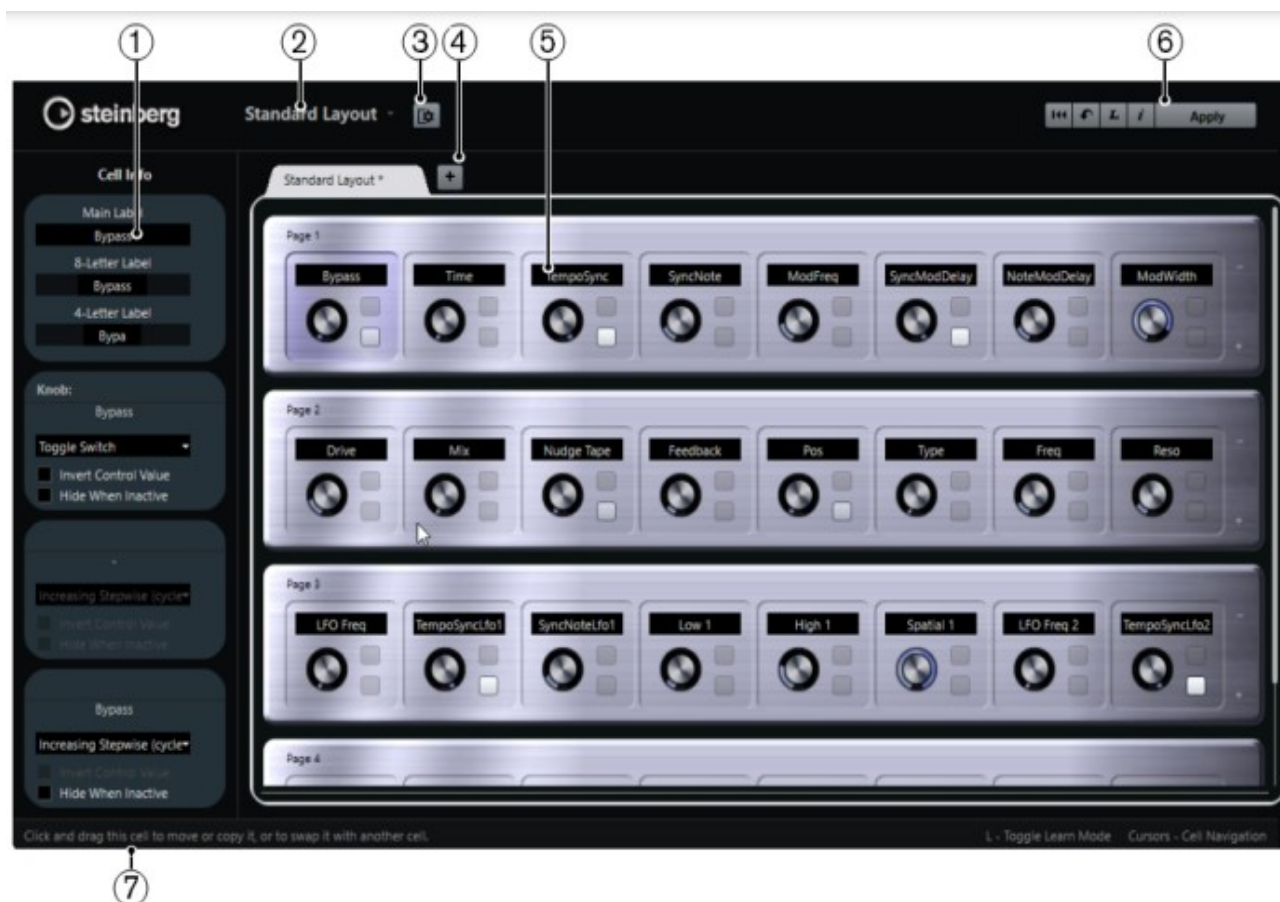
Jeśli używasz funkcji uczenia się dla elementu sterującego, który wysyła wartość zmiany programu, opcja **Prog. Change Trigger** (Zmień wyzwalacz) jest automatycznie wybierana w wyskakującym menu **MIDI Status** (Stan MIDI). Pozwala to na użycie różnych wartości parametru zmiany programu do sterowania różnymi parametrami w Cubase.

Jeśli to nie daje oczekiwanego rezultatu, spróbuj zamiast tego użyć **Prog. Change** (Zmień program) i zmień wartość.

Edytor zdalnego sterowania

Remote Control Editor (Edytor zdalnego sterowania) umożliwia zdefiniowanie własnego mapowania parametrów wtyczki VST na elementy sterujące obsługiwanych kontrolerów sprzętowych. Jest to przydatne, jeśli uważasz, że automatyczne mapowanie parametrów wtyczek do urządzeń zdalnego sterowania nie jest zbyt intuicyjne.

- Aby otworzyć **Remote Control Editor** (Edytor zdalnego sterowania), kliknij prawym przyciskiem myszy panel wtyczki, którą chcesz zdalnie sterować, i wybierz **Remote Control Editor**.



1 Inspector (Inspektor)

Zawiera ustawienia i przypisanie parametrów dla wybranej komórki. Górna część zawiera ustawienia etykiety tekstowej. W dolnej części znajdują się ustawienia pokręteł i przełączników.

2 Layout Selection (Wybór układu)

Pokazuje nazwę układu. Kliknij, aby wybrać inny układ.

3 Set up Cell Layout (Skonfiguruj układ komórek)

Otwiera **Cell Layout Configuration** (Konfigurację układu komórek), w której można określić liczbę komórek na stronie i wybrać układ przełączników, którego chcesz użyć dla stron. Aby określić liczbę przełączników dla komórki, włącz je/wyłącz.

4 Add New Hardware Layout (Dodaj nowy układ sprzętu)

Dodaje nowy układ dla określonego typu sprzętu. Aby usunąć układ sprzętowy, kliknij przycisk **Close** (Zamknij).

5 Layout Section (Seksja układu)

Pokazuje układy reprezentujące urządzenia sprzętowe używane do zdalnego sterowania parametrami wtyczki. Tutaj możesz zmienić przypisania parametrów, nazwę na etykiecie tekstowej, konfigurację komórek oraz kolejność komórek i stron.

6 Toolbar (Pasek narzędzi)

Pokazuje narzędzia do konfigurowania układu.

7 Status Bar (Pasek stanu)

Wyświetla informacje o elemencie po umieszczeniu nad nim wskaźnika myszy w oknie edytora.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora zdalnego sterowania na stronie 767

Pasek narzędzi edytora zdalnego sterowania

Pokazuje narzędzia do konfigurowania układu.

Remove All Assignments (Usuń wszystkie przypisania)



Usuwa wszystkie przypisania parametrów.

Get Default Factory Layout/Copy Layout from Other Tab (Uzyskaj domyślny układ fabryczny/skopiuj układ z innej karty)



Przywraca domyślne ustawienia bieżącego układu lub kopiuje ustawienia z jednej strony układu na inną.

Activate/Deactivate Learn Mode (Aktywuj/dezaktywuj tryb nauki)



Aktywuje/dezaktywuje tryb nauki dla Edytora zdalnego sterowania.

Activate/Deactivate Assignment Inspection View (Aktywuj/dezaktywuj widok inspekcji przydziału)



Pokazuje bieżące przypisanie wszystkich komórek w układzie.

Apply Current Layout (Zastosuj bieżący układ)



Zapisuje ustawienia. Jeśli sprzęt obsługuje tę funkcję, zmiany są natychmiast odzwierciedlane w kontrolerach sprzętowych.

Ustawienia sterowania

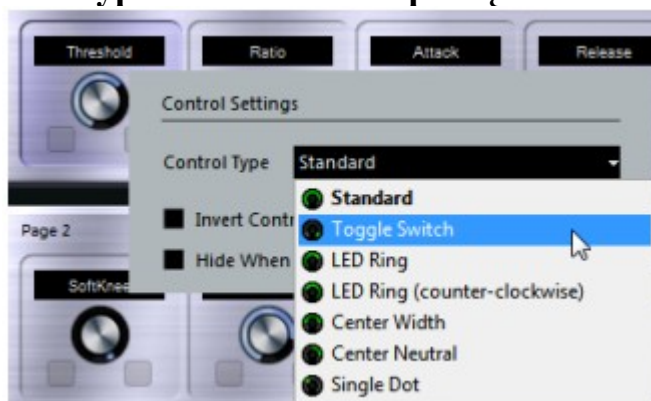
Możesz zdefiniować styl sterowania przełącznikami lub pokrętlami, do których przypisano funkcję. Obejmuje to zmianę pierścienia LED lub zmianę jego zachowania, na przykład z ciągłego przedstawiania wartości na włączanie/wyłączanie.

Aby otworzyć panel **Control Settings** (Ustawienia sterowania), kliknij element sterujący prawym przyciskiem myszy.

UWAGA

Nie wszystkie urządzenia sprzętowe obsługują wszystkie ustawienia typów sterowania.

Ustawienia typu sterowania dla pokręteł



Dla pokręteł dostępne są następujące typy sterowania:

Standard

Standardowe pokrętło o niezdefiniowanym stylu LED.

Toggle Switch (Przełącznik)

Pokrętło z 2 stanami.

LED Ring (Pierścień LED)

Pierścień LED wokół pokręteł. Ustawienie zwiększa się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

LED Ring (counter-clockwise) (Pierścień LED (w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara))

Pierścień LED wokół pokręteł. Ustawienie zwiększa się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Center Width (Szerokość środka)

Pierścień LED zaczynający się od górnej, środkowej pozycji, a gdy ustawienia się zwiększają, dioda LED rośnie w obu kierunkach.

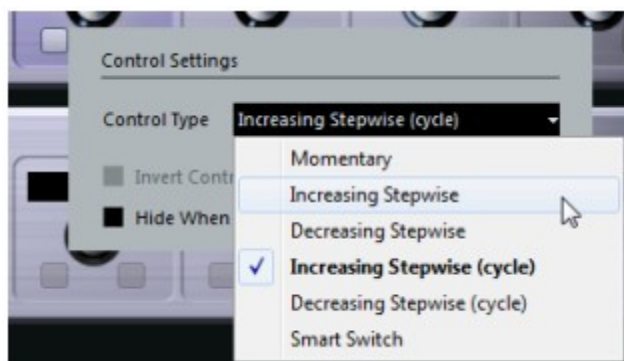
Center Neutral (Środkowy neutralny)

Pokrętło rozpoczynające się w górnym środkowym położeniu i można je przesuwać w lewo lub w prawo, jak na przykład element sterujący panoramą.

Single Dot (Pojedyncza kropka)

Pierścień LED wokół pokręteł. Ustawienie zwiększa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara z kropką wskazującą aktualną wartość.

Ustawienia typu sterowania dla przełączników



Dla przełączników dostępne są następujące opcje:

Momentary (Chwilowo)

Aktywuje przypisaną funkcję tak długo, jak długo trzymasz przełącznik.

Increasing Stepwise (Zwiększanie stopniowo)

Przechodzi przez dostępne ustawienia, aż do osiągnięcia maksimum.

Decreasing Stepwise (Zmniejszanie stopniowo)

Przechodzi przez dostępne ustawienia w odwrotnej kolejności, aż do osiągnięcia minimum.

Increasing Stepwise (cycle) (Zwiększanie krokowe (cykl))

Przechodzi przez dostępne ustawienia, zaczynając od wartości minimalnej po osiągnięciu wartości maksymalnej.

Decreasing Stepwise (cycle) (Zmniejszanie krokowe (cykl))

Przechodzi przez dostępne ustawienia w odwrotnej kolejności, zaczynając od wartości maksymalnej po osiągnięciu wartości minimalnej.

Smart Switch (Mądry przełącznik)

Przełącza pomiędzy 2 stanami za każdym naciśnięciem przełącznika. Wejście w tryb **Momentary** (chwilowy), jeśli przytrzymasz przełącznik.

Invert Control Value (Odwróć wartość kontrolera)

Odwraca stan/wartość sterowania.

Hide When Inactive (Ukryj, gdy jest nieaktywny)

Ukrywa parametry wtyczki, gdy są nieaktywne lub wyłączone.

Przypisywanie parametrów do kontrolerów

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Remote Control Editor** (Edytora zdalnego sterowania) kliknij opcję **Activate/Deactivate Learn Mode** (Aktywuj/Dezaktywuj tryb nauki).
2. Wybierz sterowanie, które chcesz przypisać do parametru wtyczki.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij parametr na panelu wtyczek.
 - Kliknij dwukrotnie element sterujący w **Remote Control Editor** (Edytorze zdalnego sterowania) i wybierz parametr z listy dostępnych parametrów wtyczki.
4. Naciśnij **Esc**, aby zakończyć tryb **Learn** (nauki).

WYNIK

Parametr jest przypisany do kontrolera.

UWAGA

Aby usunąć przypisanie parametrów do komórki, aktywuj tryb **Learn** (uczenia się), wybierz komórkę i naciśnij klawisz **Delete** lub **Backspace**.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora zdalnego sterowania na stronie 767

Edycja Layout (układu)

W sekcji układu możesz wykonać szereg operacji edycyjnych i uporządkować strony według własnych upodobań.

- Aby nawigować między komórkami, użyj klawiszy kursora.
- Aby przeglądać elementy sterujące w komórkach w trybie **Learn** (nauki), naciśnij klawisz **Shift** i użyj klawiszy kursora.
- Aby przeglądać różne układy, użyj **Tab** i **Shift - Tab**.

- Aby skopiować ustawienia z jednej komórki do drugiej, wybierz komórkę, naciśnij klawisz **Alt** i przeciągnij ją do innej komórki.
- Aby przenieść komórkę, przeciągnij ją do pustej komórki.
- Aby zamienić zawartość 2 komórek, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i przeciągnij jedną komórkę do drugiej.

UWAGA

Przeciąganie i upuszczanie działa także pomiędzy różnymi stronami.

- Aby dodać stronę do układu, kliknij **Add New Page** (Dodaj nową stronę).



- Aby usunąć stronę, kliknij **Remove Current Page** (Usuń bieżącą stronę).
- Aby określić etykietę komórki, użyj 3 górnych pól tekstowych w **Inspector** (Inspektorze). Pierwsze pole tekstowe pokazuje długą nazwę, tak jak jest ona pokazana w komórce. W drugim polu możesz wpisać nazwę, która może zawierać maksymalnie 8 znaków, a w trzecim maksymalnie 4 znaki.

UWAGA

Jest to przydatne, jeśli na przykład urządzenia sprzętowe mają pola wartości wyświetlające tylko ograniczoną liczbę znaków.

Joysticki

Możesz użyć joysticka do zdalnego sterowania operacjami panoramowania w Cubase. Może to być przydatne na przykład do tworzenia gładkich krzywych automatyzacji.

- Aby użyć joysticka do zdalnego sterowania, podłącz go do komputera i uruchom ponownie Cubase. Po ponownym uruchomieniu aplikacji joystick zostaje automatycznie aktywowany.

POWIĄZANE LINKI

Przesuwanie za pomocą joysticka na stronie 688

Dezaktywacja joysticków na stronie 770

Dezaktywacja joysticków

Jeśli masz joystick podłączony do swojego systemu, ale nie chcesz go używać z Cubase, możesz go dezaktywować.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz urządzenie z joystickiem.
Dostępne ustawienia urządzenia są pokazane po prawej stronie.
3. Dezaktywuj odpowiednią opcję.

Szybkie kontrolery ścieżki

Jeśli posiadasz zewnętrzne urządzenie do zdalnego sterowania, możesz je skonfigurować tak, aby kontrolowało maksymalnie 8 parametrów każdej ścieżki audio, ścieżki MIDI lub ścieżki instrumentu, korzystając z funkcji **Track Quick Controls** (Szybkie kontrolery ścieżki) w Cubase.

POWIĄZANE LINKI

Podłączanie szybkich elementów sterujących ścieżki do pilotów zdalnego sterowania na stronie 754

Szybkie kontrolery VST

Jeśli posiadasz zewnętrzne urządzenie zdalnego sterowania, możesz kontrolować maksymalnie 8 parametrów instrumentu VST, korzystając z funkcji **VST Quick Controls** (Szybkie kontrolery VST) w Cubase.

POWIĄZANE LINKI

Podłączanie szybkich elementów sterujących ścieżki do pilotów zdalnego sterowania na stronie 754
Szybkie sterowanie VST na stronie 739

Parametry MIDI w czasie rzeczywistym i Efekty MIDI

Czas rzeczywisty MIDI oznacza, że możesz zmieniać lub przekształcać zdarzenia MIDI na ścieżkach MIDI lub Instrument, zanim zostaną wysłane do wyjść MIDI. Umożliwia to zmianę sposobu odtwarzania danych MIDI.

Nie ma to wpływu na rzeczywiste zdarzenia MIDI na ścieżce. Dlatego zmiany MIDI w czasie rzeczywistym nie są odzwierciedlane w żadnym edytorze MIDI.

Następujące funkcje umożliwiają zmianę zdarzeń MIDI w czasie rzeczywistym:

- Parametry ścieżki MIDI
- Modyfikatory MIDI
- Efekty MIDI
- **Transpose** (Transpozycja) i **Velocity** (Prędkość) w linii informacyjnej

UWAGA

Jeśli chcesz przekonwertować ustawienia ścieżki na rzeczywiste zdarzenia MIDI, wybierz opcję **MIDI > Freeze MIDI Modifiers** (MIDI > Zamroź modyfikatory MIDI) lub **MIDI > Merge MIDI in Loop** (MIDI > Scal MIDI w pętli).

POWIĄZANE LINKI

Łączenie zdarzeń MIDI w nową część na stronie 793

Parametry ścieżki MIDI

Parametry ścieżek MIDI znajdują się w najwyższej sekcji **Inspektora** dla ścieżek MIDI i ścieżek Instrument.

Ustawienia te albo wpływają na podstawową funkcjonalność ścieżki (wyciszenie, solo, włączenie nagrywania itp.), albo wysyłają dodatkowe dane MIDI do podłączonych urządzeń (zmiana programu, głośność itp.).

Następujące parametry ścieżki umożliwiają zmianę zdarzeń MIDI w czasie rzeczywistym:

- Głośność (Volume) MIDI
- Panorama (Pan) MIDI
- Opóźnienie (Delay) ścieżki
- Transformator wejściowy (Input Transformer)

POWIĄZANE LINKI

Inspektor ścieżek MIDI na stronie 134

Transformator wejściowy na stronie 771

Transformator wejściowy (Input Transformer)

Input Transformer (Transformator wejściowy) umożliwia filtrowanie i zmianę danych MIDI przechodzących na ścieżkę MIDI przed jej nagraniem.

Użyj **Input Transformer** do następujących celów:

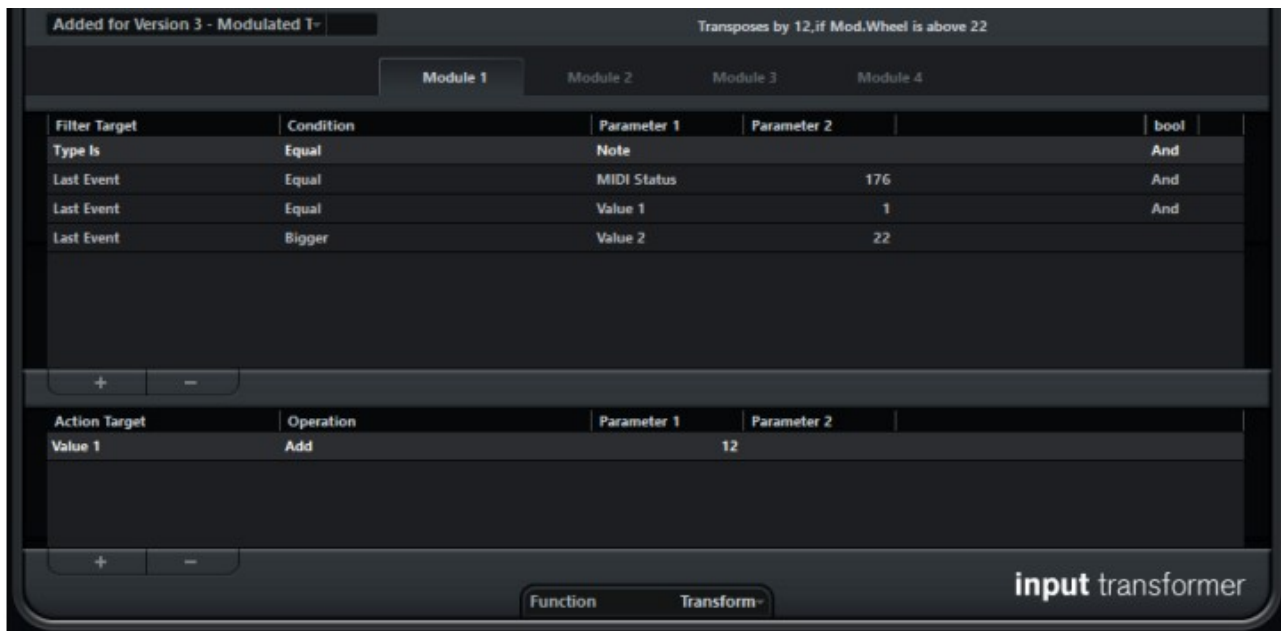
- Skonfiguruj kombinacje rozdzielonych klawiatur do nagrywania oddzielnie lewej i prawej ręki.
- Konwertuj kontroler, taki jak pedał nożny, na nuty MIDI (w celu prawidłowego grania na bębnie basowym).
- Odfiltruj określony typ danych MIDI tylko na jednym kanale MIDI.
- Zamień aftertouch w dowolny kontroler i odwrotnie.
- Odwróć prędkość lub wysokość dźwięku.

Okno Input Transformer (Transformatora wejściowego)

Aby otworzyć okno **Input Transformer**, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz ścieżkę MIDI lub Instrument, kliknij **Input Transformer** i wybierz **Global** (Globalny). Umożliwia to dokonanie ustawień wpływających na wszystkie wejścia MIDI i wszystkie ścieżki MIDI.
- Wybierz ścieżkę MIDI lub ścieżkę Instrument, kliknij **Input Transformer** i wybierz opcję **Local** (Lokalny). Umożliwia to dokonanie ustawień tylko dla wybranej ścieżki.





Okno **Input Transformer** zawiera następujące parametry:

Select Preset (Wybierz ustawienie wstępne)

Umożliwia wybór ustawienia wstępnego transformatora wejściowego.

Module selector (Selektor modułów)

Umożliwia przeglądanie i edycję modułu.

Filter conditions list (Lista warunków filtra)

Umożliwia ustawienie warunków filtrowania, określających, które elementy mają zostać znalezione. Lista może zawierać jeden lub kilka warunków, każdy w osobnej linii.

Action list (Lista czynności)

Umożliwia określenie wszelkich zmian dokonanych w znalezionych zdarzeniach.

Function pop-up menu (Wyskakujące menu funkcji)

Umożliwia wybór pomiędzy **Filter** (Filtrowaniem) i **Transform** (Przekształcaniem) jako podstawowym rodzajem edycji.

Określanie warunków filtra

PROCEDURA

- Wybierz ścieżkę MIDI lub ścieżkę instrumentu.
- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby dokonać ustawień mających wpływ na wszystkie ścieżki MIDI, otwórz **Inspektora**, kliknij **Input Transformer** (Transformator wejściowy) i wybierz **Global** (Globalne) z wyskakującego menu.
 - Aby dokonać ustawień wpływających na wybraną ścieżkę MIDI, otwórz **Inspektora**, kliknij **Input Transformer** i wybierz **Local** (Lokalny) z wyskakującego menu.
- Otwórz menu podręczne **Function** (Funkcja) i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz opcję **Filter** (Filtruj), jeśli chcesz filtrować znalezione zdarzenia.
 - Wybierz opcję **Transform** (Przekształć), jeśli chcesz przekształcić znalezione zdarzenia.
- Kliknij +, aby dodać linię do listy warunków filtra.
- Na liście warunków filtra określ warunki do dopasowania, klikając kolumny **Filter Target** (Cel filtru), **Condition** (Warunek) i **Parameter** (Parametr) i wybierając opcje z wyskakującego menu.
- Na liście akcji określ sposób przekształcania lub filtrowania znalezionych zdarzeń, klikając kolumny **Action Target** (Cel akcji), **Operation** (Operacja) i **Parameter** (Parametr) i wybierając

opcje z wyskakującego menu.

UWAGA

Możesz także wybrać ustawienie wstępne z wyskakującego menu **Select Preset** (Wybierz ustawienie wstępne), aby określić warunki i działania.

WYNIK

Ustawienia mają wpływ na wszystkie zdarzenia MIDI nagrywane na ścieżce.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

W **Inspektorze** kliknij **Input Transformer** (Transformator wejściowy) i wybierz **Off** (Wyłącz). W przeciwnym razie transformator wejściowy będzie nadal aktywny.

Modyfikatory MIDI

Modyfikatory MIDI umożliwiają modyfikowanie zdarzeń MIDI podczas odtwarzania.

Możesz ich używać do następujących celów:

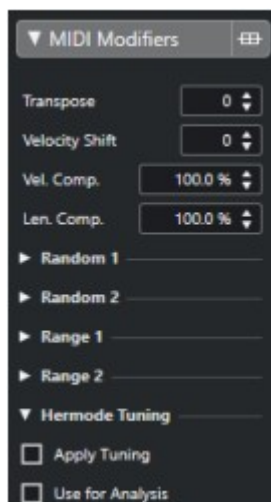
- Aby zmodyfikować już istniejące zdarzenia MIDI na ścieżkach MIDI lub instrumentach.
- Aby modyfikować zdarzenia MIDI odtwarzane na żywo.

UWAGA

Aby grać na żywo, wybierz i włącz nagrywanie ścieżki, a następnie aktywuj **MIDI Thru Active** w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **MIDI**).

Sekcja MIDI Modifiers (modyfikatorów MIDI)

- Aby otworzyć sekcję **MIDI Modifiers**, wybierz ścieżkę MIDI i w **Inspektorze** kliknij **MIDI Modifiers**.



UWAGA

Jeśli chcesz porównać wynik ustawień modyfikatora z nieprzetworzonym MIDI, możesz użyć przycisku obejścia (bypass) w sekcji modyfikatorów MIDI. Jeśli ten przycisk jest aktywny, ustawienia modyfikatorów MIDI są tymczasowo wyłączone.



Transpose (Transponuj)

Umożliwia transpozycję wszystkich nut na ścieżce w półtonach. Ekstremalne transpozycje mogą dać dość dziwne i niepożądane rezultaty.

Velocity Shift (Zmiana prędkości)

Umożliwia dodanie wartości dynamiki do wszystkich nut na ścieżce. Wartości dodatnie zwiększają prędkość, a wartości ujemne zmniejszają prędkość

Length Compression (Kompresja długości)

Umożliwia dodanie mnożnika do długości wszystkich nut na ścieżce. Wartość jest ustawiana za pomocą licznika i mianownika

Velocity Compression (Kompresja prędkości)

Umożliwia dodanie mnożnika do dynamiki wszystkich nut na ścieżce. Wartość jest ustawiana za pomocą licznika i mianownika. Parametr ten wpływa również na różnice dynamiki pomiędzy nutami, kompresując lub rozszerzając w ten sposób skalę dynamiki. Wartości mniejsze niż 1/1 kompresują zakres prędkości. Wartości większe niż 1/1 wraz z ujemnymi wartościami przesunięcia prędkości rozszerzają zakres prędkości.

WAŻNE

Maksymalna prędkość velocity wynosi zawsze 127, niezależnie od tego, jak bardzo próbujesz się rozwinąć.

UWAGA

Połącz to ustawienie z parametrem **Velocity Shift**.

Random 1/Random 2 (Losowe 1/Losowe 2)

Umożliwia wprowadzenie losowych odmian różnych właściwości nut MIDI.

Range 1/Range 2 (Zakres 1/Zakres 2)

Umożliwia określenie zakresu wysokości lub dynamiki i wymuszenie dopasowania wszystkich nut do tego zakresu lub wykluczenie z odtwarzania wszystkich nut spoza tego zakresu.

HMT: Apply Tuning (HMT: Zastosuj strojenie)

Aktywuj tę opcję, aby zastosować strojenie Hermode do nut granych na tej ścieżce.

HMT: Use for Analysis (HMT: Użyj do analizy)

Aktywuj tę opcję, aby użyć nut nagranych na tej ścieżce do obliczenia ponownego dostrojenia.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe konfiguracji skali muzycznej na stronie 952

Konfigurowanie losowych odmian

Możesz ustawić losowe warianty pozycji, wysokości (pitch), prędkości (velocity) i długości zdarzeń MIDI za pomocą jednego lub dwóch generatorów losowych.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę MIDI lub ścieżkę instrumentu.
2. W **Inspektorze** otwórz sekcję **MIDI Modifiers** (Modyfikatory MIDI).

3. Otwórz jedną z sekcji **Random** (Losowe) i w wyskakującym menu **Random Target** (Losowy cel) wybierz właściwość notatki, którą chcesz losować.
4. Określ granice randomizacji w polach wartości.
Wartości będą się różnić pomiędzy wartością minimalną i maksymalną. Nie można ustawić wartości minimalnej wyższej niż wartość maksymalna.
5. Opcjonalnie: Powtórz dla innych wartości losowych.
6. Odtwórz utwór, aby usłyszeć losowe zdarzenia.

WYNIK

Odpowiednie właściwości są losowe.

UWAGA

W zależności od zawartości utworu niektóre zmiany mogą nie być od razu zauważalne lub mogą nie mieć żadnego efektu.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Dezaktywuj funkcję losową, otwierając menu podręczne **Random Target** (Losowy cel) i wybierając opcję **Off** (Wyłączone).

Konfigurowanie zakresów

Można odfiltrować wysokości lub prędkości, które nie mieszczą się w określonym zakresie, lub wymusić ich dopasowanie do określonego zakresu.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę MIDI lub ścieżkę instrumentu.
2. W **Inspektorze** otwórz sekcję **MIDI Modifiers** (Modyfikatory MIDI).
3. Otwórz jedną z sekcji **Range** (Zakres) i w wyskakującym menu **Range Target** (Cel zakresu) wybierz tryb.
4. Ustaw wartości minimalne i maksymalne w dwóch polach po prawej stronie.

UWAGA

Możesz dokonać niezależnych ustawień dla dwóch sekcji **Range** (Zakres).

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby dezaktywować tę funkcję, otwórz menu podręczne **Range Target** (Cel zakresu) i wybierz **Off** (Wyłączone).

Tryby zasięgu

W wyskakującym menu **Range Target** (Cel zasięgu) możesz wybrać różne tryby zasięgu. Wartości są pokazane jako liczby od 0 do 127 dla trybów dynamiki i jako numery nut od C-2 do G8 dla trybów wysokości dźwięku.

Vel. Limit

Umożliwia wymuszenie dopasowania wszystkich wartości prędkości (velocity) do zakresu określonego za pomocą wartości minimalnej i maksymalnej. Wartości poniżej dolnego limitu są ustawiane na wartość minimalną, wartości prędkości powyżej wyższego ustawienia są ustawiane na wartość maksymalną.

Vel. Filter (Velocity Filtr)

Umożliwia odfiltrowanie nut o wartościach dynamiki poniżej wartości minimalnej lub powyżej wartości maksymalnej.

Note Limit (Nuta Limit)

Umożliwia transpozycję wszystkich nut poniżej wartości **min.** minimalnej w górę i wszystkich nut **max.** powyżej wartości maksymalnej w dół w krokach oktawowych.

Note Filter (Nuta Filtr)

Umożliwia odfiltrowanie nut niższych niż wartość **min** minimalna lub wyższych niż wartość **max** maksymalna

Stosowanie strojenia Hermode

Strojenie Hermode zmienia strojenie granych nut. Tworzy na przykład wyraźne częstotliwości dla co piątego i trzeciego interwału. Ponowne strojenie wpływa tylko na poszczególne nuty i utrzymuje relację wysokości między tonacjami i nutami. Ponowne strojenie jest procesem ciągłym i uwzględnia kontekst muzyczny.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę MIDI lub ścieżkę instrumentu.
2. W **Inspektorze** otwórz sekcję **MIDI Modifiers** (Modyfikatory MIDI).
3. Aktywuj **HMT: Apply Tuning** (HMT: Zastosuj strojenie).
4. Aktywuj **HMT: Use for Analysis** (HMT: Użyj opcji Analiza), aby wykorzystać grane nuty do obliczenia ponownego dostrojenia.

UWAGA

Jeśli używasz utworów z pianinem akustycznym, aktywuj **HMT: Use for Analysis** (HMT: Użyj do analizy) i dezaktywuj **HMT: Apply Tuning** (HMT: Zastosuj strojenie). Wyklucza to możliwość strojenia fortepianu, które brzmiałoby nienaturalnie.

5. Wybierz opcję **Project > Project Setup** (Projekt > Ustawienia projektu), aby otworzyć okno dialogowe **Project Setup** (Ustawienia projektu).
6. Otwórz menu podręczne **HMT Type** (Typ HMT) i wybierz jedną z opcji.
7. Zagraj kilka nut.
Przeliczenie wszystkich nut i usłyszenie wyników ponownego dostrojenia może zająć chwilę.

UWAGA

Nuty generowane przez wtyczki MIDI nie są brane pod uwagę.

WYNIK

Jeśli używasz instrumentu VST 3 obsługującego technologię Micro Tuning i Note Expression, nuty są dostrajane dynamicznie podczas ich gry. W przypadku instrumentów VST obsługujących funkcję Note Expression działa to również w trybie **MIDI Thru**.

Jeśli używasz ścieżki, na której jest załadowany instrument VST 2, grane nuty są dostrajane po każdym naciśnięciu klawisza.

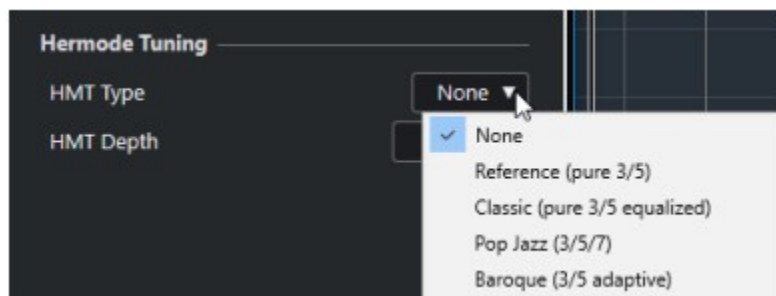
POWIĄZANE LINKI

Strojenie Hermode'a na stronie 777

Strojenie Hermode'a

Możesz wybrać różne typy strojenia Hermode.

- Aby wybrać typ strojenia Hermode, wybierz **Project > Project Setup** (Projekt > Ustawienia projektu) i wybierz opcję z wyskakującego menu **HMT Type** (Typ HMT).



Dostępne są następujące opcje:

None (Nic)

Nie stosuje się strojenia.

Reference (pure 3/5) (Odniesienie (czyste 3/5))

Stroi czyste tercje i kwinty.

Classic (pure 3/5 equalized) (Klasyczny (czysty, wyrównany 3/5))

Stroi czyste tercje i kwinty. W sytuacjach konfliktowych stosuje się lekkie wyrównanie. Ten typ strojenia jest odpowiedni dla każdego rodzaju muzyki.

Pop-Jazz (3/5/7)

Stroi czyste tercje i kwinty oraz naturalne septymy. Tego typu strojenia nie należy stosować do muzyki polifonicznej. Spróbuj tego z popem lub jazzem.

Baroque (3/5 adaptive) (Barok (3/5 adaptacyjny))

Stroi czyste tercje i kwinty. Stopień czystości zmienia się w zależności od kolejności harmonii. Ten typ strojenia jest odpowiedni do odtwarzania organów kościelnych i muzyki polifonicznej.

Zamrażanie modyfikatorów MIDI

Możesz trwale zastosować wszystkie ustawienia filtra do wybranej ścieżki. Ustawienia zostaną zastosowane do zdarzeń na ścieżce, a wszystkie modyfikatory zostaną wyzerowane.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę MIDI.
2. Wybierz opcję **MIDI > Freeze MIDI Modifiers** (MIDI > Zablokuj modyfikatory MIDI).

WYNIK

Następujące ustawienia zostały zamrożone:

- Kilka ustawień w górnej części **Inspektora**, takich jak **Delay** (Opóźnienie), **Program Selector** (Selektor Programów) i **Bank Selector** (Selektor Banków).
- Ustawienia w sekcji **MIDI Modifiers** (Modyfikatory MIDI), takie jak **Transpose** (Transpozycja), **Vel. Shift** (Vel. Przesunięcie), **Vel. Comp.** (Vel. Komp.) i **Len. Comp.** (Len. komp.).
- Ustawienia w sekcji **MIDI Inserts** (Wstawki MIDI), takie jak arpeggiatory.
- Ustawienia linii informacyjnej **Transpose** (Transpozycja) i **Velocity** (Prędkość).

POWIĄZANE LINKI

Inspektor ścieżek MIDI na stronie 134

Efekty MIDI

Efekty MIDI umożliwiają transformację danych MIDI odtwarzanych ze ścieżki w czasie rzeczywistym.

Możesz dodawać nowe zdarzenia, używając efektów MIDI lub zmieniać właściwości zdarzeń MIDI, na przykład tonację

UWAGA

Dołączone wtyczki efektów MIDI są opisane w oddzielnym dokumencie **Plug-in Reference** (Informacje o wtyczkach).

MIDI Inserts (Wstawki MIDI)

Efekty wstawek MIDI są wstawiane do łańcucha sygnałowego kanałów MIDI. Jeśli do ścieżki MIDI dodasz efekt INSERT, zdarzenia MIDI na ścieżce zostaną przesłane do efektu i przez niego przetworzone. Cały sygnał przechodzi przez efekt.

- Aby otworzyć sekcję **MIDI Inserts**, wybierz ścieżkę MIDI i w **Inspektorze** kliknij opcję **MIDI Inserts**.



Można dodać maksymalnie cztery efekty MIDI. Dostępne są następujące parametry:

Bypass (Obejście)

Umożliwia ominięcie wszystkich efektów wstawiania ścieżki.

Activate Insert (Aktywuj Wstaw)

Umożliwia włączenie/wyłączenie wybranego efektu.

Open/Close Insert Effect Editor (Otwórz/zamknij edytor efektów wstawiania)

Umożliwia otwarcie/zamknięcie panelu sterowania dla wybranego efektu. W zależności od efektu może się to pojawić w oddzielnym oknie lub pod szczeliną wstawiania w **Inspektorze**

Select Effect Type (Wybierz typ efektu)

Umożliwia wybranie i aktywację efektu oraz otwarcie jego panelu sterowania. Aby usunąć efekt, wybierz opcję **No Effect** (Brak efektu).

Record Output to Track (Nagraj wyjście na ścieżkę)

Umożliwia nagranie wyjścia efektu MIDI na ścieżce MIDI lub ścieżce instrument.

UWAGA

Aby otworzyć oddzielny panel sterowania dla efektów, które wyświetlają swoje elementy sterujące w **Inspektorze**, naciśnij klawisz **Alt** i kliknij opcję **Open/Close Insert Effect Editor** (Otwórz/zamknij Edytor efektów wstawiania).

Stosowanie efektu MIDI Insert

Do ścieżki MIDI można zastosować efekty MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę MIDI.
2. W **Inspektorze** otwórz sekcję **MIDI Inserts** (Wstawki MIDI).
3. Kliknij opcję **Select Effect Type** (Wybierz typ efektu), aby otworzyć wyskakujące menu efektów MIDI.
4. Wybierz efekt MIDI z wyskakującego menu.

WYNIK

Efekt zostanie automatycznie aktywowany i otworzy się jego panel sterowania, umożliwiając dokonanie ustawień efektu. Całe MIDI ze ścieżki jest kierowane przez efekt.


UWAGA

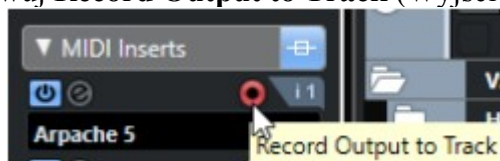
Dołączone efekty MIDI opisano w osobnym dokumencie **Plug-in Reference** (Informacje o wtyczkach).

Nagrywanie efektu insertowego MIDI

Można nagrywać wyjście efektu MIDI, co oznacza, że zdarzenia są tworzone bezpośrednio na ścieżce MIDI lub instrumentu.

PROCEDURA

1. W obszarze globalnego sterowania utworami na liście utworów kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę)  .
2. Kliknij **Instrument**.
3. Otwórz menu podręczne **Instrument** i wybierz **VST Instrument** (Instrument VST).
4. Kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę).
Ścieżka instrumentu zostanie dodana do listy ścieżek i otworzy się panel sterowania wybranego instrumentu VST.
5. Na ścieżce instrumentu aktywuj opcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie).
6. W **Inspektorze** otwórz sekcję **MIDI Inserts** (Wstawki MIDI).
7. Kliknij pierwsze miejsce na efekt wstawiania i wybierz efekt wstawiania MIDI.
8. Aktywuj **Record Output to Track** (Wyjście nagrywania na ścieżkę).



9. Na panelu **Transport** aktywuj opcję **Record** (Nagrywaj) i użyj klawiatury MIDI lub **On-Screen Keyboard** (klawiatury ekranowej), aby zagrać nuty.

WYNIK

Grane nuty są modyfikowane za pomocą efektu MIDI i nagrywane bezpośrednio na ścieżce.

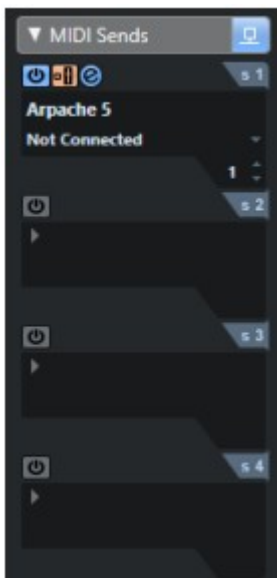
PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Możesz na przykład edytować nagrane zdarzenia MIDI w **Key Editor**.

MIDI Sends (Wysyłki MIDI)

Jeśli używasz efektu wysyłania, zdarzenia MIDI są wysyłane zarówno na wyjście ścieżki MIDI, jak i do efektu wysyłającego. W ten sposób otrzymujesz zarówno nieprzetworzone zdarzenia MIDI, jak i wyjście efektu MIDI. Należy pamiętać, że efekt może wysyłać przetworzone dane MIDI do dowolnego wyjścia MIDI, niekoniecznie do tego używanego przez ścieżkę.

- Aby otworzyć sekcję **MIDI Sends**, wybierz ścieżkę MIDI i w **Inspektorze** kliknij opcję **MIDI Sends**.



Można dodać maksymalnie cztery efekty wysyłkowe MIDI.

Bypass (Obejście)

Umożliwia ominięcie wszystkich efektów wysyłkowych dla ścieżki.

Activate Send (Aktywuj Wysyłkę)

Umożliwia włączenie/wyłączenie wybranego efektu.

Pre/Post (Przed/Po)

Aktywuj tę opcję, aby wysłać sygnały MIDI do efektów wysyłkowych przed modyfikatorami MIDI i efektami wstawiania.

Open/Close Send Effect Editor (Otwórz/zamknij edytor efektów wysyłkowych)

Umożliwia otwarcie/zamknięcie panelu sterowania dla wybranego efektu. W zależności od efektu może się to pojawić w oddzielnym oknie lub poniżej pola wysyłania w **Inspektorze**.

Select Effect Type (Wybierz typ efektu)

Umożliwia wybranie i aktywację efektu oraz otwarcie jego panelu sterowania. Aby usunąć efekt, wybierz opcję **No Effect** (Brak efektu).

MIDI Send Destination (Miejsce docelowe wysyłki MIDI)

Pozwala określić, do którego wyjścia MIDI wysyłane są przetworzone zdarzenia MIDI.

MIDI Send Channel (Kanał wysyłający MIDI)

Umożliwia określenie, którym kanałem MIDI przesyłane są przetworzone zdarzenia MIDI.

UWAGA

Aby otworzyć oddzielny panel sterowania dla efektów, które wyświetlają swoje elementy sterujące w **Inspektorze**, naciśnij klawisz **Alt** i kliknij opcję **Open/Close Send Effect Editor** (Otwórz/zamknij edytor efektów wysyłania).

Presets (Ustawienia wstępne)

Niektóre efekty MIDI są dostarczane z wieloma ustawieniami wstępnymi do natychmiastowego użycia.



- 1 **MIDI In/MIDI Out Activity** (Działanie MIDI In/MIDI Out)
Wskazuje, czy wtyczka odbiera lub przesyła dane MIDI.
- 2 **Save Preset/Remove Preset** (Zapisz ustawienie wstępne/Usuń ustawienie wstępne)
Umożliwia zapisanie ustawień jako ustawienie wstępne lub usunięcie zapisanych ustawień wstępnych. Zapisane ustawienia wstępne są dostępne w wyskakującym menu Wybierz ustawienie wstępne dla wszystkich wystąpień danej wtyczki MIDI i we wszystkich projektach.

Transpose (Transpozycja) i Velocity (prędkość) w linii informacyjnej

W wierszu informacyjnym możesz edytować transpozycję i dynamikę wybranych partii MIDI. Ma to wpływ tylko na odtwarzane nuty.

- Użyj pola **Transpose** (Transpozycja), aby dokonać transpozycji wybranych partii w krokach półtonowych.
Wartość zostanie dodana do zestawu transpozycji dla całej ścieżki.
- Użyj pola **Velocity** (Prędkość), aby przesunąć prędkość dla wybranych części.
Wartość jest dodawana do prędkości nut w partiach.

POWIĄZANE LINKI

Funkcje transpozycji na stronie 328

Korzystanie z urządzeń MIDI

MIDI Device Manager (Menedżer urządzeń MIDI) umożliwia pracę z urządzeniami MIDI, czyli reprezentacjami zewnętrznego sprzętu MIDI.

Możesz zainstalować gotowe urządzenia MIDI lub zdefiniować nowe. Jest to przydatne do globalnej kontroli i wyboru brzmień.

Możesz tworzyć panele urządzeń MIDI i tworzyć mapy urządzeń, w których każdy parametr urządzenia zewnętrznego lub instrumentu VST może być kontrolowany i automatyzowany z poziomu Cubase.

POWIĄZANE LINKI

Panele urządzeń na stronie 788

Program Change Messages and Bank Select Messages (Komunikaty o zmianie programu i komunikaty o wyborze banku)

Aby wybrać zestaw, czyli dźwięk w urządzeniu MIDI, musisz wysłać do tego urządzenia komunikat o zmianie programu (program change).

Program Change Messages (Komunikaty o zmianie programu)

Można nagrywać komunikaty o zmianie programu lub wprowadzać je w partii MIDI. Możesz otworzyć **Inspektora** ścieżki MIDI i wybrać wartość w polu **Program Selector** (Wybór programu).

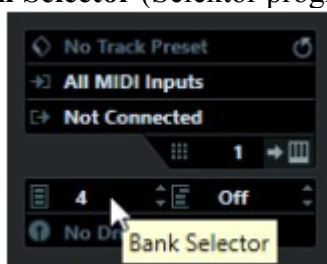
Komunikaty o zmianie programu umożliwiają wybór pomiędzy 128 różnymi zestawami w urządzeniu MIDI.

Bank Select Messages (Wiadomości wyboru banku)

Wiele instrumentów MIDI zawiera jednak większą liczbę lokalizacji brzmień. Aby udostępnić je z poziomu Cubase, musisz wysłać wiadomości dotyczące wyboru banku.

Komunikaty wyboru banku umożliwiają wybór pomiędzy 128 różnymi programami w urządzeniu MIDI.

Jeśli Twoje urządzenie obsługuje wybór banku MIDI, możesz otworzyć **Inspektora** ścieżki MIDI i wybrać wartość w polu **Bank Selector** (Selektor banku), aby wybrać bank, a następnie użyć pola **Program Selector** (Selektor programów), aby wybrać program w tym banku.



Niestety, różni producenci instrumentów stosują różne schematy konstruowania komunikatów wyboru banku, co może prowadzić do pewnych nieporozumień i utrudniać wybór prawidłowego brzmienia. Ponadto wybieranie brzmień według numerów wydaje się niepotrzebnie kłopotliwe, ponieważ większość instrumentów używa obecnie nazw swoich brzmień.

MIDI Device Manager (Menedżer urządzeń MIDI) pozwala określić, jakich urządzeń MIDI używasz i wybrać, do którego urządzenia będzie kierowana każda ścieżka MIDI. Umożliwia to wybieranie brzmień według nazwy na liście utworów lub w **Inspektorze**.

POWIĄZANE LINKI

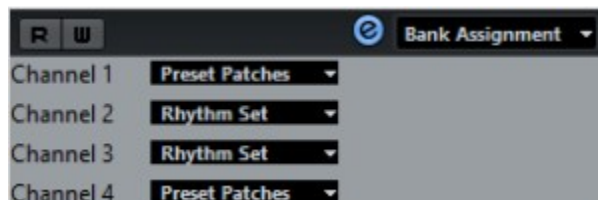
Menedżer urządzeń MIDI na stronie 783

Patch Banks (Banki brzmień)

Lista **Patch Banks** może zawierać dwa lub więcej banków głównych, w zależności od wybranego urządzenia.

Wynika to z faktu, że w instrumentach różne rodzaje brzmień są obsługiwane w różny sposób. Na przykład brzmienia to zazwyczaj zwykłe programy, które można grać pojedynczo. Jednakże wykonania mogą być kombinacją programów, które można podzielić na klawiaturę, nałożyć na siebie lub wykorzystać do odtwarzania wielodźwiękowego i tak dalej.

W przypadku urządzeń z kilkoma bankami możesz wybrać opcję **Bank Assignment** (Przypisanie Banku), aby określić, którego banku powinien używać konkretny kanał MIDI.



Bank Assignment (Przypisanie banku) wpływa na to, który bank będzie wyświetlany po wybraniu programów według nazwy dla urządzenia na liście utworów lub w **Inspektorze**.

Wiele instrumentów wykorzystuje na przykład kanał MIDI 10 jako ekskluzywny kanał perkusyjny. W takim przypadku wybierz **Drums** (zestaw perkusyjny), **Rhythm Set** (zestaw rytmiczny) lub **Percussion bank** (bank perkusyjny) dla kanału 10 z tej listy. Umożliwia to wybór pomiędzy różnymi zestawami perkusyjnymi na liście utworów lub w **Inspektorze**.

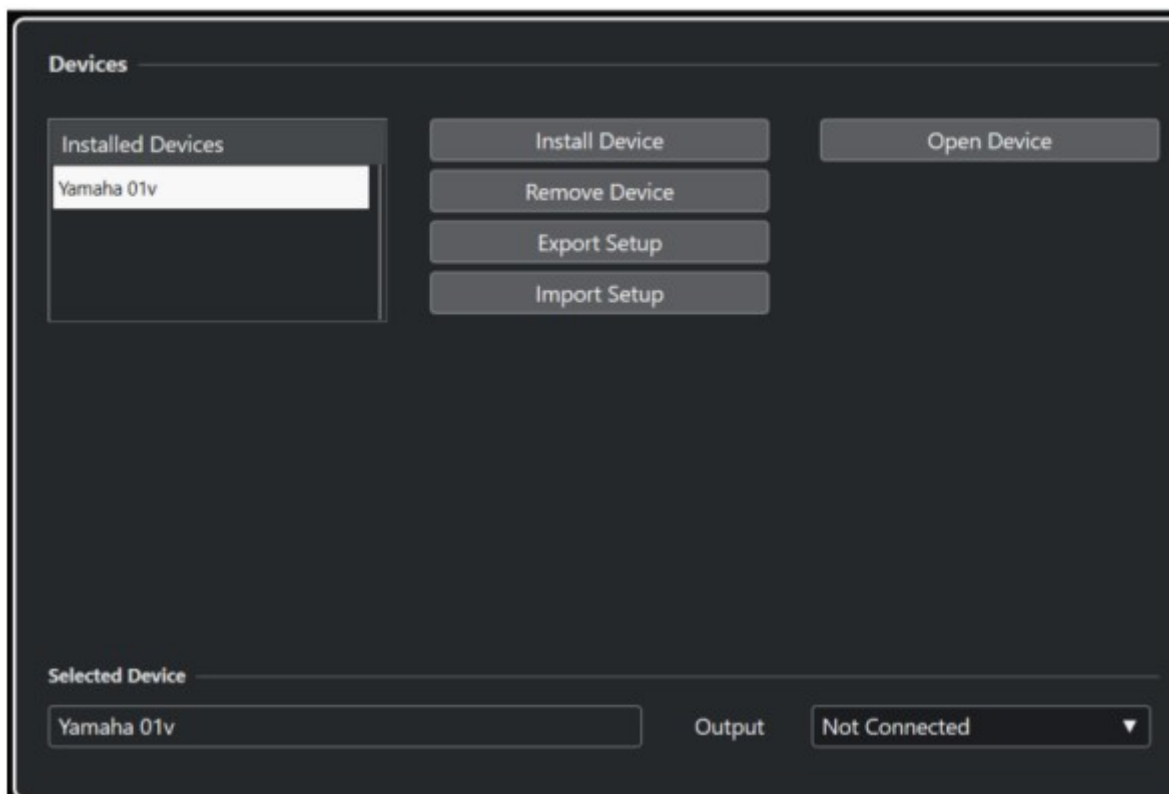
Ograniczenia

Nie ma łatwego sposobu zaimportowania skryptu nazwy poprawki do istniejącego urządzenia MIDI. Aby zapoznać się ze złożonym obejściem opartym na edycji XML, zobacz oddzielny dokument **MIDI Devices** (Urządzenia MIDI).

MIDI Device Manager (Menedżer urządzeń MIDI)

Menedżer urządzeń MIDI umożliwia instalację gotowych urządzeń MIDI lub zdefiniowanie nowych.

- Aby otworzyć **MIDI Device Manager** (Menedżera urządzeń MIDI), wybierz **Studio > More Options > MIDI Device Manager** (Studio > Więcej opcji > Menedżer urządzeń MIDI).



Installed Devices list (Lista zainstalowanych urządzeń)

Wyświetla listę podłączonych urządzeń MIDI i zaimportowanych konfiguracji urządzeń.

Install Device (Zainstaluj urządzenie)

Umożliwia zainstalowanie wstępnie ustawionego urządzenia. Te ustawienia wstępne to proste skrypty nazw brzmień, które nie zawierają żadnego mapowania parametrów i elementów sterujących urządzenia ani paneli graficznych. Więcej informacji na temat skryptów nazw brzmień można znaleźć w oddzielnym dokumencie **MIDI Devices** (Urządzenia MIDI).

Remove Device (Odłącz urządzenie)

Usuwa wybrane urządzenie.

Export Setup (Eksportuj konfigurację)

Eksportuje konfigurację urządzenia MIDI jako plik XML.

Import Setup (Importuj konfigurację)

Umożliwia importowanie pliku XML z konfiguracją urządzenia MIDI. Konfiguracje urządzeń mogą obejmować mapowanie urządzeń, panele i/lub informacje o poprawkach.

Open Device (Otwórz urządzenie)

Otwiera wybrane urządzenie.

Output (Wyjście)

Umożliwia wybór wyjścia MIDI dla wybranego urządzenia.

POWIĄZANE LINKI

Panele urządzeń na stronie 788

Polecenia dla brzmień (patches)

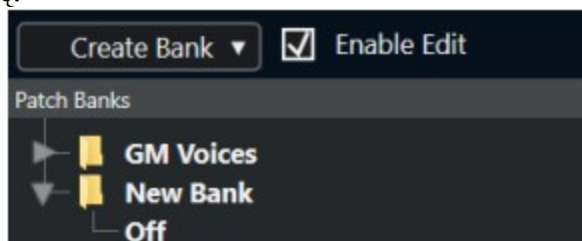
W **MIDI Device Manager** (Menedżerze urządzeń MIDI) zestawy brzmień można porządkować w bankach, folderach i ustawieniach wstępnych.

Aktywuj opcję **Enable Edit** (Włącz edycję), aby korzystać z wyskakującego menu poleceń dla wybranego urządzenia.

Wyskakujące menu poleceń zawiera następujące elementy:

Create Bank (Utwórz Bank)

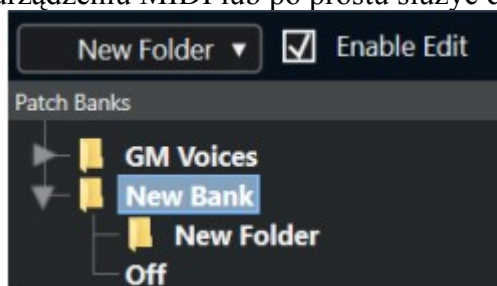
Tworzy nowy bank na liście banków brzmień. Możesz zmienić tę nazwę, klikając ją i wpisując nową nazwę.



Jeśli określisz więcej niż jeden bank, do wyskakującego menu w górnej części okna zostanie dodana opcja **Bank Assignment** (Przypisanie banku). Użyj tej opcji, aby przypisać banki do różnych kanałów MIDI.

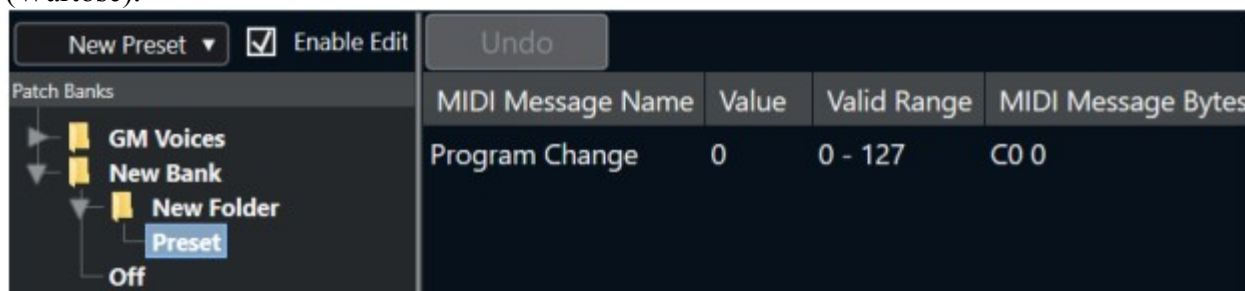
New Folder (Nowy folder)

Tworzy nowy podfolder w wybranym banku lub folderze. Może to odpowiadać grupie zestawów ustawień w urządzeniu MIDI lub po prostu służyć do kategoryzowania dźwięków.



New Preset (Nowe ustawienie wstępne)

Dodaje nowe ustawienie wstępne w wybranym banku lub folderze. Jeśli ją wybierzesz, po prawej stronie zostaną wyświetlone odpowiednie zdarzenia MIDI. Domyślna wartość zmiany programu dla nowego ustawienia wstępnego wynosi 0, ale można dostosować tę liczbę w kolumnie **Value** (Wartość).



Możesz przenosić presety pomiędzy bankami i folderami poprzez przeciąganie i upuszczanie.

Add Multiple Presets (Dodaj wiele ustawień wstępnych)

Umożliwia skonfigurowanie szeregu ustawień wstępnych i dodanie ich do wybranego banku lub folderu.

UWAGA

Możesz usunąć banki, foldery i ustawienia wstępne, zaznaczając je i naciskając **Backspace**.

WAŻNE

Szczegółowe informacje na temat tego, które zdarzenia MIDI są używane do wybierania zestawów w urządzeniu MIDI, można znaleźć w jego dokumentacji.

POWIĄZANE LINKI

Dodaj zaprogramowane funkcje na stronie 786

Banki brzmień na stronie 783

Add Preset Functions (Dodaj zaprogramowane funkcje)

Jeśli dodasz lub wybierzesz ustawienie wstępne dla wybranego banku lub folderu, po prawej stronie staną się dostępne dalsze funkcje. Jeśli dodasz wiele ustawień wstępnych, otworzy się okno dialogowe **Add Multiple Presets** (Dodaj wiele ustawień wstępnych) z dalszymi funkcjami.

Dostępne są następujące kolumny:

MIDI Message Name (Nazwa komunikatu MIDI)

Nazwa komunikatu MIDI.

- Aby zmienić zdarzenie, kliknij je i wybierz inną opcję z wyskakującego menu.
- Aby dodać kolejne zdarzenie, kliknij poniżej ostatniego zdarzenia i wybierz opcję z wyskakującego menu.
- Aby usunąć zdarzenie, zaznacz je i naciśnij klawisz **Delete** lub **Backspace**.

WAŻNE

Jeśli wstawisz zdarzenie **Bank Select**, pamiętaj, że w zależności od urządzenia musisz wybrać **CC: BankSelect MSB**, **Bank Select 14 Bit**, **Bank Select 14 Bit MSB-LSB Swapped** lub inną opcję.

Value (Wartość)

Wartość wydarzenia.

MIDI Message Bytes (Bajty komunikatów MIDI)

Bajty komunikatu zdarzenia.

Valid Range (Prawidłowy zakres)

Prawidłowy zakres zdarzenia.

Default Name (Nazwa domyślna)

W przypadku wielu ustawień wstępnych możesz określić nazwę domyślną. Dodane zdarzenia otrzymają tę nazwę, po której następuje numer.

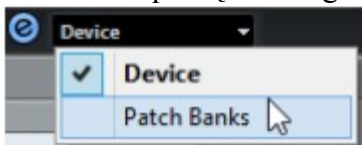
Instalowanie wstępnie ustawionych urządzeń MIDI

Można zainstalować wstępnie ustawione urządzenia MIDI, czyli skrypty nazw brzmień (patch name scripts), które nie obejmują mapowania urządzeń.

PROCEDURA

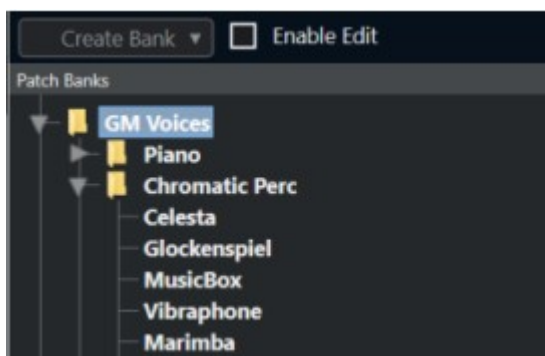
1. Wybierz **Studio > More Options > MIDI Device Manager** (Studio > Więcej opcji > Menedżer urządzeń MIDI).
2. Kliknij opcję **Install Device** (Zainstaluj urządzenie).
3. W oknie dialogowym **Install Device** (Dodaj urządzenie MIDI) wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz skrypt urządzenia z listy.
 - Wybierz **GM Device** (Urządzenie GM) lub **XG Device** (Urządzenie XG), jeśli Twojego urządzenia nie ma na liście, ale jest ono zgodne z tymi standardami, a następnie wpisz nazwę swojego instrumentu w następnym oknie dialogowym.

4. Kliknij **OK**.
5. Wybierz urządzenie na liście **Installed Devices** (Zainstalowane urządzenia) i otwórz wyskakujące menu **Output** (Wyjście).
6. Wybierz wyjście MIDI, do którego podłączone jest urządzenie.
7. Kliknij opcję **Open Device** (Otwórz urządzenie).
Otworzy się okno pokazujące strukturę węzłów dla wybranego urządzenia. Więcej informacji można znaleźć w oddzielnym dokumencie PDF **MIDI Devices** (Urządzenia MIDI).
8. Otwórz menu podręczne w górnej części okna i wybierz **Patch Banks** (Banki brzmień).



WYNIK

Pokazano strukturę skryptu nazwy brzmienia (patch). Zwykle ma jedną lub kilka warstw banków lub grup z brzmieniami.



Wybieranie brzmień dla zainstalowanych urządzeń

Jeśli zainstalowałeś urządzenie i wybierzesz je z wyskakującego menu **Output Routing** (Wyjście przesyłania) dla ścieżki MIDI, możesz wybierać brzmienia według nazwy.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę MIDI, którą chcesz powiązać z zainstalowanym urządzeniem i otwórz górną część **Inspektora**.
2. Otwórz menu podręczne **Output Routing** i wybierz zainstalowane urządzenie.
Spowoduje to skierowanie ścieżki MIDI do wyjścia MIDI określonego dla urządzenia w **MIDI Device Manager** (Menedżerze urządzeń MIDI). Pola **Bank Selector** (Selektor banku) i **Program Selector** (Selektor programów) zostały zastąpione pojedynczym polem **Program Selector** (Selektor programów) o treści **Off**.
3. Otwórz selektor programów. Zostanie wyświetlona lista programów podobna do tej w **MIDI Device Manager** (Menedżerze urządzeń MIDI).



4. Wybierz wpis na liście.

WYNIK

Odpowiedni komunikat MIDI jest wysyłany do urządzenia.

Zmiana nazw brzmień w urządzeniach

Jeśli zastąpiłeś niektóre ustawienia fabryczne własnymi brzmieniami, możesz zmodyfikować urządzenie tak, aby lista nazw brzmień odpowiadała rzeczywistemu urządzeniu.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > More Options > MIDI Device Manager** (Studio > Więcej opcji > Menedżer urządzeń MIDI).
2. Wybierz urządzenie z listy **Installed Devices** (Zainstalowane urządzenia).
3. Kliknij opcję **Open Device** (Otwórz urządzenie).
4. W wyskakującym menu u góry okna wybierz **Patch Banks** (Banki brzmień).
5. Aktywuj opcję **Enable Edit** (Włącz edycję).
6. Na liście **Patch Banks** (Banki brzmień) znajdź brzmienie, którego nazwę chcesz zmienić, i kliknij jego nazwę.
7. Wpisz nową nazwę i naciśnij **Return**.

WYNIK

Nazwa brzmienia została zmieniona.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby uniknąć przypadkowej modyfikacji urządzenia, wyłącz opcję **Enable Edit** (Włącz edycję).

Definiowanie nowych urządzeń MIDI

Można definiować nowe urządzenia MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > More Options > MIDI Device Manager** (Studio > Więcej opcji > Menedżer urządzeń MIDI).
2. Kliknij opcję **Install Device** (Zainstaluj urządzenie).
3. W oknie dialogowym **Add MIDI Device** (Dodaj urządzenie MIDI) wybierz opcję **Define New** (Zdefiniuj nowe).
4. Kliknij **OK**.
5. W oknie dialogowym **Create New MIDI Device** (Utwórz nowe urządzenie MIDI) wprowadź nazwę urządzenia.
6. W sekcji **Identical Channels** (Identyczne kanały) aktywuj kanały MIDI, których chcesz używać. Opis **Identical Channels** (kanałów identycznych) i **Individual Channels** (kanałów indywidualnych) można znaleźć w oddzielnym dokumencie **MIDI Devices** (Urządzenia MIDI).
7. Kliknij **OK**.
8. Wybierz urządzenie z listy **Installed Devices** (Zainstalowane urządzenia).
9. Z wyskakującego menu u góry okna wybierz **Patch Banks** (Banki brzmień).
10. Aktywuj opcję **Enable Edit** (Włącz edycję) i użyj wyskakującego menu poleceń, aby uporządkować strukturę brzmień nowego urządzenia.

Panele urządzeń

MIDI Device Manager (Menedżer urządzeń MIDI) umożliwia tworzenie map urządzeń wraz z panelami sterowania, w tym wszystkimi parametrami, którymi można sterować z poziomu Cubase.

Można tworzyć proste panele urządzeń, przypisując komunikaty MIDI Control Change do obiektów sterujących.

Jeśli chcesz budować bardziej złożone mapy urządzeń, musisz zapoznać się z programowaniem SysEx (patrz osobny dokument **MIDI Devices** (Urządzenia MIDI)).

Panele urządzeń zapisywane są w formacie XML. Więcej informacji można znaleźć w osobnym dokumencie **MIDI Devices**.

Importowanie konfiguracji urządzeń

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > More Options > MIDI Device Manager** (Studio > Więcej opcji > Menedżer urządzeń MIDI).
2. Kliknij opcję **Import Setup** (Importuj konfigurację).
3. W oknie dialogowym pliku wybierz plik instalacyjny.
Pliki instalacyjne zapisywane są w formacie XML, więcej informacji można znaleźć w osobnym dokumencie **MIDI Devices** (Urządzenia MIDI).
4. Kliknij **Open** (Otwórz).
5. W oknie dialogowym **Import MIDI Devices** (Importuj urządzenia MIDI) wybierz jedno lub kilka urządzeń do zaimportowania i kliknij **OK**.

WYNIK

Urządzenie zostanie dodane do listy **Installed Devices** (zainstalowanych urządzeń) w **MIDI Device Manager** (Menedżerze urządzeń MIDI).

Otwieranie paneli urządzeń

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > More Options > MIDI Device Manager** (Studio > Więcej opcji > Menedżer urządzeń MIDI).
2. Na liście **Installed Devices** (Zainstalowane urządzenia) wybierz urządzenie.
3. Z wyskakującego menu **Output** (Wyjście) wybierz odpowiednie wyjście MIDI.
4. Kliknij opcję **Open Device** (Otwórz urządzenie).

WYNIK

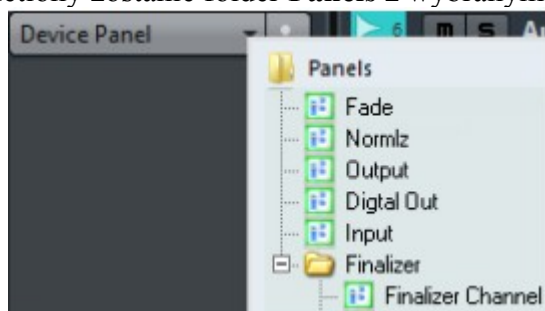
Panel urządzenia otwiera się w osobnym oknie.

Aby edytować panel, kliknij przycisk **Edit** (Edytuj), patrz osobny dokument **MIDI Devices** (Urządzenia MIDI).

Wyświetlanie paneli urządzeń w Inspektorze

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz ścieżkę MIDI i z wyskakującego menu **Output Routing** wybierz urządzenie.
2. Opcjonalnie: Ustaw kanał MIDI na **Any** (Dowolny).
Jest to wymagane w przypadku niektórych urządzeń.
3. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Device Panel** (Panel urządzeń) i kliknij strzałkę po prawej stronie.
Wyświetlony zostanie folder **Panels** z wybranym urządzeniem w strukturze węzłów poniżej.



UWAGA

Jeśli nie widzisz żadnych paneli w folderze **Panels** (Panele), mimo że pomyślnie skonfigurowałeś urządzenie MIDI z kilkoma panelami, upewnij się, że wybrałeś właściwy kanał z wyskakującego menu **Channel** (Kanał), najlepiej **Any** (Dowolny), aby wyświetlić wszystkie panele urządzeń. Upewnij się także, że panele mieszczą się w przestrzeni, w przeciwnym razie nie będą dostępne w folderze **Panels** (Panele).

4. Wybierz panel z listy.

Panel otwiera się w **Inspektorze**.



WYNIK

Teraz możesz otworzyć panel urządzeń, klikając **Open Device Panels** (Otwórz panele urządzeń) w **Inspektorze** lub na kanale odpowiedniej ścieżki w **MixConsole**.

UWAGA

Należy pamiętać, że kliknięcie klawisza **Ctrl/Cmd** i przycisku **Open Device Panels** umożliwia otwarcie podpanelu poprzez wyskakujące menu przeglądarki paneli.

Wyświetlanie Device Panels (paneli urządzeń) w MixConsole

PROCEDURA

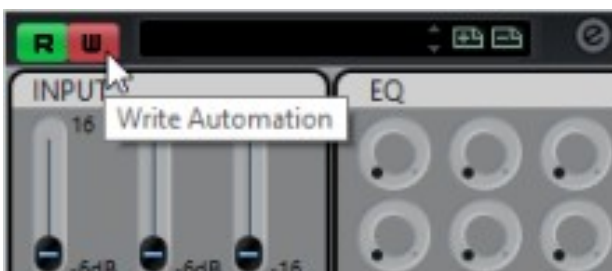
1. Wybierz **Studio > MixConsole**.
2. Kliknij opcję **Racks** (Stojaki), aby otworzyć selektor stojaków i aktywować **Device Panels** (Panele urządzeń).
3. Kliknij przycisk strzałki po prawej stronie nagłówka **Panel**.
Wyświetlony zostanie folder **Panels** z wybranym urządzeniem w strukturze węzłów poniżej.
4. Wybierz panel z listy.
Panel jest pokazany w sekcji **Channel Racks** (Stojaki kanałów) w **MixConsole**.

Automatyzacja parametrów urządzenia

Możesz zautomatyzować panele urządzeń tak samo, jak zwykłe ścieżki audio i MIDI.

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** kliknij **Open Device Panels** (Otwórz panele urządzeń), aby otworzyć panel urządzeń.
2. Na panelu urządzenia aktywuj opcję **Write Automation** (Pisz automatyzację).



3. Poruszaj pokrętlami i suwakami na panelu urządzenia.

WYNIK

W oknie **Project** do listy ścieżek dodawana jest ścieżka **MIDI Device Automation** (Urządzenie automatyzacji MIDI).

UWAGA

Jeśli ścieżka jest ukryta, wybierz opcję **Project > Track Folding** (Projekt > Składanie ścieżki) i wybierz opcję **Show All Used Automation** (Pokaż całą używaną automatyzację).

Jeśli otworzysz pole nazwy, zostaną pokazane wszystkie parametry automatyki w urządzeniu i będzie można je wybrać.

UWAGA

Jeśli napisałeś automatyzację, ale Twoje urządzenie MIDI nie jest jeszcze podłączone, panel nie wyświetli żadnych zmian parametrów podczas odtwarzania ścieżki z włączonym przyciskiem **Read** (Czytaj).

Funkcje MIDI

Funkcje MIDI umożliwiają trwałą edycję zdarzeń MIDI lub partii MIDI w oknie **Project** lub z poziomu edytora MIDI.

To, na które zdarzenia ma wpływ użycie funkcji MIDI, zależy od funkcji, aktywnego okna i bieżącego wyboru:

- W oknie **Project** funkcje MIDI dotyczą wszystkich wybranych partii, wpływając na wszystkie znajdujące się w nich zdarzenia odpowiedniego typu.
- W edytorach MIDI funkcje MIDI dotyczą wszystkich wybranych zdarzeń. Jeśli nie zostaną wybrane żadne zdarzenia, będzie to miało wpływ na wszystkie zdarzenia w edytowanych częściach.

UWAGA

Niektóre funkcje MIDI dotyczą tylko zdarzeń MIDI określonego typu. Na przykład polecenie **Delete Controllers** (Usuń kontrolery) dotyczy tylko zdarzeń kontrolera MIDI.

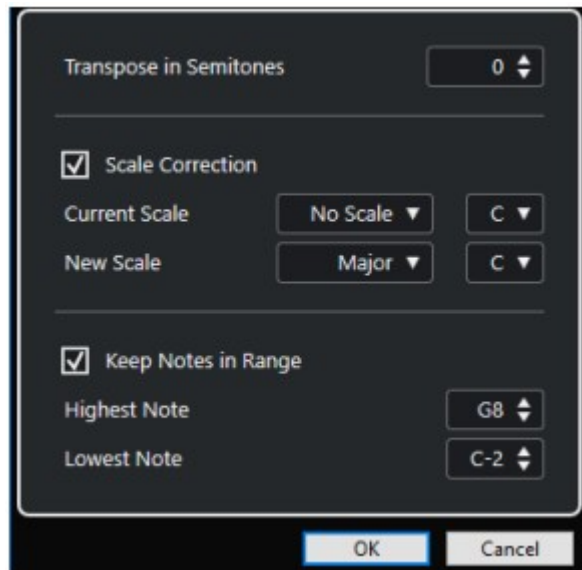
POWIĄZANE LINKI

Parametry MIDI w czasie rzeczywistym i efekty MIDI na stronie 771

Okno dialogowe Transpose Setup (ustawień transpozycji)

Okno dialogowe **Transpose Setup** zawiera ustawienia transpozycji wybranych zdarzeń.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Transpose Setup** (Konfiguracja transpozycji), wybierz nuty MIDI, które chcesz transponować i wybierz **MIDI > Transpose Setup** (MIDI > Konfiguracja transpozycji).



Dostępne są następujące ustawienia:

Transpose in Semitones (Transpozycja w półtonach)

Ustawia stopień transpozycji.

Scale Correction (Korekcja skali)

Transponuje wybrane nuty do najbliższej nuty określonego typu skali. Umożliwia to zmianę tonacji i tonacji.

- Wybierz nutę podstawową i rodzaj skali dla bieżącej skali w wyskakujących menu **Current Scale** (Bieżąca skala).

- Wybierz nutę podstawową i rodzaj skali dla nowej skali w wyskakujących menu **New Scale** (Nowa skala).

UWAGA

Jeżeli nowa nuta prymy różni się od nuty bieżącej, prowadzi to do zupełnie innej tonacji.

Keep Notes in Range (Trzymaj nuty w zakresie)

Ogranicza transpozycję nut do wartości nut określonych w ustawieniach **Highest Note** (Najwyższa nuta) i **Lowest Note** (Najniższa nuta).

UWAGA

Nuty, które po transpozycji byłyby poza zakresem, są przesuwane o inną oktawę, zachowując, jeśli to możliwe, prawidłową transponowaną wysokość. Jeżeli zakres pomiędzy górną i dolną granicą jest bardzo wąski, nuta jest transponowana tak daleko, jak to możliwe, czyli do nut określonych wartościami **Highest Note** (Najwyższa nuta) i **Lowest Note** (Najniższa nuta). Jeśli ustawisz tę samą wartość dla **Highest Note** i **Lowest Note**, wszystkie nuty zostaną transponowane do tej wysokości.

UWAGA

Do transpozycji możesz także użyć ścieżki transpozycji.

POWIĄZANE LINKI

Funkcje transpozycji na stronie 328

Okno dialogowe konfiguracji skali muzycznej na stronie 952

Łączenie zdarzeń MIDI w nową część

Możesz scalić wszystkie zdarzenia MIDI, zastosować modyfikatory i efekty MIDI oraz wygenerować nową część.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Mute (wycisz) ścieżki lub części, których nie chcesz łączyć.
 - Solo (wysoluj) ścieżkę zawierającą zdarzenia, które chcesz uwzględnić w łączeniu.
2. Ustaw lewy i prawy lokalizator tak, aby obejmował obszar, który chcesz scalić.

UWAGA

Uwzględnione zostaną tylko zdarzenia rozpoczynające się w tym obszarze

3. Opcjonalnie: wybierz ścieżkę dla nowej części.
Jeśli nie wybierzesz ścieżki, utworzona zostanie nowa ścieżka MIDI. Jeśli wybranych jest kilka ścieżek MIDI, nowa część zostanie wstawiona na pierwszej wybranej ścieżce.
4. Wybierz opcję **MIDI > Merge MIDI in Loop** (MIDI > Scal MIDI w pętli).
5. W oknie dialogowym **MIDI Merge Options** (Opcje scalania MIDI) wprowadź zmiany.
6. Kliknij **OK**.

WYNIK

Pomiędzy lokalizatorami na ścieżce docelowej tworzona jest nowa część zawierająca przetworzone zdarzenia MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Opcje scalania MIDI na stronie 794

Zamrażanie modyfikatorów MIDI na stronie 777

Okno dialogowe MIDI Merge Options (Opcji scalania MIDI)

- Aby otworzyć okno dialogowe **MIDI Merge Options**, wybierz partię MIDI i wybierz **MIDI > Merge MIDI in Loop** (MIDI > Scal MIDI w pętli).

Dostępne są następujące opcje:

Include Inserts (Dołącz wstawki)

Stosuje efekty wstawiania MIDI i modyfikatory MIDI.

Include Sends (Uwzględnij wysyłki)

Stosuje efekty wysyłania MIDI.

Erase Destination (Usuń miejsce docelowe)

Usuwa dane MIDI pomiędzy lewym i prawym lokalizatorem na ścieżce docelowej.

Include Chase (Uwzględnij pościg)

Obejmuje zdarzenia umieszczone poza wybraną częścią, ale powiązane z nią w przetwarzaniu, np. zmiana programu tuż przed lewym lokalizatorem.

Convert VST 3 (Konwertuj VST 3)

Konwertuje wszystkie dane VST 3 w wybranym obszarze na dane MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Chase (Pościg) na stronie 259

Stosowanie efektów do pojedynczej części

Do pojedynczej partii można zastosować modyfikatory i efekty MIDI.

PROCEDURA

1. Skonfiguruj modyfikatory MIDI i efekty MIDI tak, jak chcesz dla danej partii.
2. Ustaw lokalizatory tak, aby obejmowały część.
3. Na liście utworów wybierz utwór zawierający partię.
4. Wybierz opcję **MIDI > Merge MIDI in Loop** (MIDI > Scal MIDI w pętli).
5. W oknie dialogowym **MIDI Merge Options** (Opcje scalania MIDI) aktywuj opcję **Erase Destination** (Usuń miejsce docelowe).
6. Kliknij **OK**.

WYNIK

Na tej samej ścieżce tworzona jest nowa część zawierająca przetworzone zdarzenia. Oryginalna część została usunięta.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Wyłącz lub zresetuj wszystkie modyfikatory i efekty MIDI, aby ścieżka odtwarzała się jak poprzednio.

Okno dialogowe Dissolve Part (Rozpuść część)

Możesz rozdzielić zdarzenia MIDI na części według kanałów lub wysokości dźwięku i rozdzielić część na różne ścieżki lub pasy.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Dissolve Part** (Rozpuść część), wybierz partię MIDI, którą chcesz rozpuścić, i wybierz **MIDI > Dissolve Part** (MIDI > Rozpuść część).

Dostępne są następujące ustawienia:

Separate Channels (Oddzielne kanały)

Oddziela zdarzenia MIDI według ich kanału. Jest to przydatne w przypadku partii MIDI na kanale MIDI **Any**, które zawierają zdarzenia na różnych kanałach MIDI.

Separate Pitches (Oddzielne wysokości)

Oddziela zdarzenia MIDI według ich wysokości. Jest to przydatne w przypadku ścieżek perkusyjnych i perkusji, gdzie różne wysokości dźwięku zwykle odpowiadają oddzielnym dźwiękom perkusji.

Optimized Display (Zoptymalizowany wyświetlacz)

Automatycznie usuwa ciche obszary powstałe z części.

UWAGA

Ta opcja nie jest dostępna, gdy włączona jest opcja **Dissolve to Lanes** (Rozpuść na pasy).

Dissolve to Lanes (Rozpuść na pasy)

Rozkłada część na pasy.

Rozpuszczanie części w oddzielnych kanałach

Możesz rozdzielić partie MIDI zawierające zdarzenia w różnych kanałach MIDI i rozdzielić zdarzenia na nowe części na nowych ścieżkach, po jednej dla każdego znalezionej kanału MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz partie zawierające zdarzenia MIDI na różnych kanałach.
2. Wybierz opcję **MIDI > Dissolve Part** (MIDI > Rozpuść część).
3. Aktywuj **Separate Channels** (Oddzielne kanały).
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Dla każdego kanału MIDI używanego w wybranych partiach tworzona jest nowa ścieżka MIDI i ustawiana na odpowiedni kanał MIDI. Każde zdarzenie jest kopiowane do partii na ścieżce z odpowiednim kanałem MIDI, a oryginalne partie są wyciszane.

Ustawienie kanału MIDI

Ustawienie ścieżki na kanał MIDI **Any** (dowolny) powoduje, że każde zdarzenie MIDI będzie odtwarzane na oryginalnym kanale MIDI, a nie na kanale ustawionym dla całej ścieżki.

Istnieją dwie główne sytuacje, w których przydatne są ścieżki **Any** (dowolnego) kanału:

- Podczas jednoczesnego nagrywania kilku kanałów MIDI. Możesz na przykład mieć klawiaturę MIDI z kilkoma strefami klawiatury, przy czym każda strefa wysyła komunikaty MIDI na oddzielnym kanale. Ustawienie kanału na **Any** umożliwia odtwarzanie nagrania z różnymi dźwiękami dla każdej strefy (ponieważ różne nuty MIDI są odtwarzane na oddzielnych kanałach MIDI).
- Jeśli zaimportowałeś plik MIDI typu 0.

Pliki MIDI typu 0 zawierają tylko jedną ścieżkę i nuty w maksymalnie 16 różnych kanałach MIDI. Jeśli ustawisz tę ścieżkę na określony kanał MIDI, wszystkie nuty w pliku MIDI będą odtwarzane z tym samym dźwiękiem. Ustawienie ścieżki na **Any** (Dowolny) powoduje, że zaimportowany plik będzie odtwarzany zgodnie z oczekiwaniami.

Rozpuszczanie części w oddzielne wysokości (pitches)

Możesz rozdzielić partie MIDI zawierające zdarzenia o różnych wysokościach i rozdzielić je na nowe części na nowych ścieżkach, po jednej dla każdej znalezionej tonacji MIDI. Jest to przydatne, jeśli do oddzielenia różnych dźwięków, takich jak ścieżki perkusyjne MIDI lub ścieżki FX z dźwiękiem próbnika, używane są różne wysokości. Rozpuszczając takie części, możesz pracować z każdym dźwiękiem indywidualnie, na osobnej ścieżce.

PROCEDURA

1. Wybierz partie zawierające zdarzenia MIDI o różnych wysokościach.
2. Wybierz opcję **Dissolve Part** (MIDI > Rozpuść część).
3. Aktywuj **Separate Pitches** (Oddzielne wysokości).
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Dla każdej wysokości MIDI użytej w wybranych partiach tworzona jest nowa ścieżka MIDI. Każde zdarzenie jest kopiowane do części ścieżki o odpowiedniej wysokości, a oryginalne partie są wyciszane.

Opcja Dissolve To Lanes (Rozpuść w Pasach)

Możesz rozdzielić partie MIDI zawierające zdarzenia na różnych kanałach MIDI o różnych wysokościach i rozdzielić zdarzenia na nowe części na nowych pasach oryginalnej ścieżki

Rozpuszczanie się w pasach ma następujące zalety:

- Uzyskasz lepszy przegląd tego, jakie materiały MIDI są ze sobą powiązane.
- Umożliwia podzielenie partii na różne brzmienia perkusyjne i ich niezależną edycję.
- Umożliwia dzielenie części instrumentu i nadal kierowanie ich do tej samej instancji instrumentu VST.

UWAGA

Aby ponownie złożyć wszystkie wydarzenia w jedną część, użyj **Bounce MIDI** (Odskok MIDI).

POWIĄZANE LINKI

Odkaskiwanie partii MIDI na stronie 796

Odkaskiwanie partii MIDI

Możesz łączyć partie MIDI na różnych ścieżkach w jedną partię MIDI. Jest to przydatne, jeśli chcesz na przykład ponownie złożyć część perkusji, którą rozłożyłeś na ścieżki.

PROCEDURA

1. Wybierz partie MIDI na różnych ścieżkach, które chcesz połączyć.
2. Wybierz opcję **MIDI > Bounce MIDI**.

WYNIK

Wybrane partie MIDI zostaną połączone w jedną partię. Wszelkie wyciszone fragmenty zostaną usunięte. Uwzględniane są wartości transpozycji i prędkości (velocity) ustawione dla partii.

Powtarzanie zdarzeń MIDI niezależnych pętli ścieżek

Możesz powtarzać zdarzenia MIDI w niezależnej pętli ścieżki, aby wypełnić część MIDI. To jest przydatne, jeśli chcesz przekonwertować zdarzenia niezależnej pętli ścieżki na rzeczywiste zdarzenia MIDI.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfigurowałeś niezależną pętlę ścieżek i **Key Edytor** jest otwarty. Część kończy się po zakończeniu niezależnej pętli ścieżki.

PROCEDURA

- Wybierz opcję **MIDI > Repeat Loop** (MIDI > Powtarzaj pętlę)

WYNIK

Zdarzenia niezależnej pętli ścieżki powtarzają się do końca części. Zdarzenia znajdujące się na prawo od niezależnej pętli ścieżki w części zostaną zastąpione.

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie niezależnej pętli ścieżek na stronie 582

Rozszerzanie nut MIDI

Możesz przedłużać nuty MIDI tak, aby sięgały do kolejnych nut.

WARUNEK WSTĘPNY

Partia MIDI z pewnymi zdarzeniami nutowymi jest otwarta w **Key Editor**.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenia nut, które chcesz rozszerzyć na kolejne nuty.
2. Wybierz **MIDI > Functions > Legato** (MIDI > Funkcje > Legato).

WYNIK

Wybrane zdarzenia nutowe zostaną przedłużone do początku kolejnych nut.

UWAGA

Aby określić odstęp lub nakładanie się, dostosuj ustawienie **Legato Overlap** w oknie dialogowym **Ptpreferences** (Preferencje) (Editing (Edycja) – strona **MIDI**).

POWIĄZANE LINKI

Inspektor Key Editor (Edytora klawiszy) na stronie 846

Naprawianie długości nut MIDI

Długość wybranych nut MIDI można ustawić na wartość **Length Quantize** (Kwantyzacji długości).

WARUNEK WSTĘPNY

Partia MIDI z pewnymi zdarzeniami nutowymi jest otwarta w **Key Editor** (Edytorze klawiszy).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Key Editor** otwórz wyskakujące menu **Length Quantize** (Kwantyzacja długości) i wybierz żądane długości nut.
2. Wybierz zdarzenia nut, które chcesz naprawić.
3. Wybierz **MIDI > Functions > Fixed Lengths** (MIDI > Funkcje > Stałe długości).

WYNIK

Wybrane zdarzenia nutowe mają ustawioną określoną wartość **Length Quantize** (kwantyzacji długości).

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi Key Editor na stronie 839

Naprawianie prędkości (velocities) nut MIDI

Możesz ustawić dynamikę wybranych nut MIDI na wartość **Note Insert Velocity** (Wstaw prędkość nuty)

WARUNEK WSTĘPNY

Partia MIDI z pewnymi zdarzeniami nutowymi jest otwarta w **Key Editor** (edytorze klawiszy)

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Key Editor** otwórz wyskakujące menu **Set up Insert Velocity** i wybierz wartość prędkości.
2. Wybierz zdarzenia nut, które chcesz naprawić.
3. Wybierz **MIDI > Functions > Fixed Velocity** (MIDI > Funkcje > Stała prędkość).

WYNIK

Wybrane zdarzenia nutowe są ustawione na określoną wartość **Note Insert Velocity** (Prędkości wstawiania nuty).

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi Key Editor na stronie 839

Renderowanie danych pedału Sustain na długości nut

Możesz renderować dane pedału podtrzymania do długości nut. Jest to przydatne, jeśli nagrałeś dane MIDI za pomocą klawiatury MIDI i pedału podtrzymania, a chcesz przedłużyć rzeczywiste nuty MIDI tak długo, jak trzymasz pedał, aby móc je później edytować.

WARUNEK WSTĘPNY

Nagrałeś komunikat MIDI przy użyciu klawiatury MIDI i pedału podtrzymania. Partia MIDI jest otwarta w **Key Editor**.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenia nut.
2. Wybierz opcję **MIDI > Functions > Pedals to Note Length** (MIDI > Funkcje > Pedały, aby ustawić długość nuty).

WYNIK

Wybrane nuty zostaną wydłużone w celu dopasowania do pozycji wyłączzonego pedału podtrzymania, a zdarzenia włączenia/wyłączenia kontrolera podtrzymania zostaną usunięte.

Usuwanie nakładania się

Można usuwać nakładające się nuty o tej samej lub różnej wysokości. Jest to przydatne, jeśli instrumenty MIDI nie obsługują nakładających się zdarzeń.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenia nut.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz **MIDI > Functions > Delete Overlaps (mono)** (MIDI > Funkcje > Usuń nakładki (mono)).
 - Wybierz **MIDI > Functions > Delete Overlaps (poly)** (MIDI > Funkcje > Usuń nakładki (poly)).

WYNIK

Nakładające się nuty MIDI są skracane, tak że żadna nuta nie zaczyna się przed końcem innej.

Edycja Velocity (prędkości)

Można manipulować szybkością nut.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenia nut.
2. Wybierz **MIDI > Functions > Velocity** (MIDI > Funkcje > Prędkość).
3. Otwórz wyskakujące menu **Type** (Typ) i wybierz opcję.
4. W zależności od **Type** (typu) wprowadź **Ratio** (współczynnik), **Amount** (kwotę) lub wartość **Upper** (górną) i **Lower** (dolną).
5. Kliknij **OK**.

WYNIK

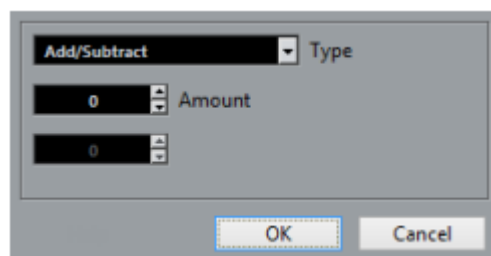
Szybkość nut zmienia się zgodnie z ustawieniami.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Velocity (prędkości) na stronie 799

Okno dialogowe Velocity (prędkość)

- Aby otworzyć okno dialogowe **Velocity**, wybierz partię MIDI i wybierz **MIDI > Functions > Velocity**.



Add/Subtract (Dodaj/odejmij)

Dodaje wartość **Amount** (Kwota) do wartości prędkości. Można wprowadzić wartości dodatnie lub ujemne.

Compress/Expand (Kompresuj/Rozwiń)

Używa ustawienia **Ratio** (0 do 300 %) do kompresji lub rozszerzania zakresu dynamiki nut MIDI.

Współczynnik większy od 1 (ponad 100 %) zwiększa różnice pomiędzy wartościami prędkości, natomiast współczynnik mniejszy niż 1 (poniżej 100 %) je kompresuje.

- Aby skompresować zakres dynamiczny, użyj wartości współczynnika poniżej 100 %.
Po kompresji możesz dodać wartość dynamiki, aby utrzymać średni poziom prędkości.
- Aby rozszerzyć zakres dynamiczny, użyj wartości współczynnika powyżej 100 %.
Przed rozszerzeniem można dostosować prędkość do środka zakresu.

Limit

Ogranicza wartości prędkości, tak aby pozostawały pomiędzy wartościami **Lower** (Dolną) i **Upper** (Górną).

Usuwanie podwójnych nut

Możesz usunąć podwójne nuty o tej samej wysokości i dokładnie w tym samym miejscu z wybranych partii MIDI. Podwójne nuty mogą wystąpić podczas nagrywania w trybie cyklicznym, na przykład po kwantyzacji.

PROCEDURA

1. Wybierz partię MIDI zawierającą podwójne nuty.
2. Wybierz **MIDI > Functions > Delete Doubles** (MIDI > Funkcje > Usuń dublety).

WYNIK

Podwójne nuty są automatycznie usuwane.

Usuwanie danych kontrolera

Możesz usunąć dane kontrolera z wybranych partii MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz partię MIDI zawierające dane kontrolera.
2. Wybierz **MIDI > Functions > Delete Controllers** (MIDI > Funkcje > Usuń kontrolery).

WYNIK

Dane kontrolera są automatycznie usuwane.

Usuwanie ciągłych danych kontrolera

Można usuwać ciągłe dane kontrolera z wybranych partii MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz partię MIDI zawierające dane kontrolera.
2. Wybierz opcję **MIDI > Functions > Delete Continuous Controllers** (MIDI > Funkcje > Usuń kontrolery ciągłe).

WYNIK

Ciągłe dane sterownika są automatycznie usuwane. Jednakże zdarzenia włączenia/wyłączenia, takie jak zdarzenia pedału podtrzymania, zostaną zachowane.

Ograniczanie głosów polifonicznych

Możesz ograniczyć głosy polifoniczne w wybranych nutach lub partiach MIDI. Jest to przydatne, jeśli masz instrument z ograniczoną polifonią i chcesz mieć pewność, że wszystkie nuty zostaną zagrane.

PROCEDURA

1. Wybierz nuty lub partie MIDI zawierające głosy.
2. Wybierz opcję **MIDI > Functions > Restrict Polyphony** (MIDI > Funkcje > Ogranicz polifonię).
3. Określ liczbę głosów, których chcesz używać.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Nuty są skracane w miarę potrzeb, tak aby kończyły się przed rozpoczęciem następczej nuty.

Rozrzadzanie danych kontrolera

Możesz rozrzedzić dane kontrolera w wybranych partiach MIDI. Użyj tej opcji, aby zmniejszyć obciążenie zewnętrznych urządzeń MIDI, jeśli nagrałeś bardzo gęste krzywe kontrolera.

PROCEDURA

1. Wybierz partie MIDI zawierające kontrolery, które chcesz odchudzić.
2. Wybierz opcję **MIDI > Functions > Thin Out Data** (MIDI > Funkcje > Rozrzadzanie danych).

WYNIK

Dane kontrolera są rozrzedzone.

UWAGA

Zmniejsza to również liczbę zdarzeń kontrolera MIDI i VST 3, które stanowią część danych **Note Expression**.

Wyodrębnianie automatyzacji MIDI

Możesz konwertować ciągle kontrolery nagranych partii MIDI na dane automatyzacji ścieżki MIDI, abyś mógł je edytować w oknie **Project**.

PROCEDURA

1. Wybierz partię MIDI zawierającą ciągle dane kontrolera.
2. Wybierz opcję **MIDI > Functions > Extract MIDI Automation** (MIDI > Funkcje > Wyodrębnij automatyzację MIDI).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę MIDI lub instrumentu w oknie **Project** i wybierz opcję **Show All Used Automation (Selected Tracks)** (Pokaż całą używaną automatyzację (wybrane ścieżki)).
To pokazuje dane kontrolera MIDI na ścieżce automatyzacji.

WYNIK

W oknie Project tworzona jest ścieżka automatyzacji dla każdego kontrolera ciągłego w partii MIDI.

W edytorach MIDI dane kontrolera są usuwane ze ścieżki kontrolera.

UWAGA

Działa to tylko w przypadku kontrolerów ciągłych. Danych takich jak **aftertouch**, **pitchbend** lub **SysEx** nie można konwertować na dane automatyzacji ścieżki MIDI.

Na automatyzację kontrolera MIDI wpływa także **Automation Merge Mode** (Tryb łączenia automatyzacji).

POWIĄZANE LINKI

Automatyzacja kontrolera MIDI na stronie 831

Tworzenie ścieżki tempa poprzez stukanie (tapping) na stronie 802

Odwracanie kolejności odtwarzania zdarzeń MIDI

Możesz rytmicznie odwrócić kolejność wybranych zdarzeń lub wszystkich zdarzeń w wybranej części. Powoduje to odtwarzanie MIDI do tyłu. Różni się to jednak od odwracania nagrania audio. Poszczególne nuty MIDI są nadal odtwarzane jak zwykle, ale zmienia się kolejność odtwarzania.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenia MIDI lub partię MIDI.
2. Wybierz **MIDI > Functions > Reverse** (MIDI > Funkcje > Odwróć).

WYNIK

Kolejność odtwarzania zdarzeń zostanie odwrócona, a poszczególne nuty będą nadal odtwarzane w instrumencie MIDI w zwykły sposób. Technicznie rzecz biorąc, ta funkcja odwraca komunikat Note On w części lub zaznaczeniu.

Odwracanie kolejności wybranych zdarzeń MIDI

Funkcja ta odwraca graficznie kolejność wybranych zdarzeń lub wszystkich zdarzeń w wybranych częściach. Technicznie rzecz biorąc, funkcja ta zmienia komunikat Note On w komunikat Note Off i odwrotnie, co może prowadzić do niedokładności rytmicznych, jeśli pozycja Note Off w nucie nie została skwantowana.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenia MIDI lub partię MIDI.
2. Wybierz **MIDI > Functions > Mirror** (MIDI > Funkcje > Lustro).

WYNIK

Kolejność zdarzeń zostaje odwrócona, a poszczególne nuty w instrumencie MIDI nadal grają normalnie. Technicznie rzecz biorąc, funkcja ta zamienia komunikat Note On w komunikat Note Off i odwrotnie, co może prowadzić do niedokładności rytmicznych, jeśli pozycja Note Off w nucie nie została skwantowana.

Tworzenie ścieżki tempa poprzez stukanie (tapping)

Możesz utworzyć pełną ścieżkę tempa na podstawie stukania.

WARUNEK WSTĘPNY

Nagrałeś kilka nut MIDI, wystukując tempo na klawiaturze MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz nagrane zdarzenia MIDI lub całą partię.
2. Wybierz **MIDI > Functions > Merge Tempo from Tapping** (MIDI > Funkcje > Połącz tempo ze stukaniem).

WYNIK

Obliczane jest wystukane tempo, a w **Tempo Track Editor** (Edytorze tempa ścieżki) tworzona jest krzywa tempa.

POWIĄZANE LINKI

Edytor tempa ścieżek na stronie 1024

Edytory MIDI

Istnieje kilka sposobów edycji MIDI w Cubase. Możesz używać narzędzi i funkcji w oknie **Project** do edycji na dużą skalę lub funkcji w menu **MIDI** do przetwarzania partii MIDI na różne sposoby. Aby ręcznie edytować dane MIDI w interfejsie graficznym, możesz skorzystać z edytorów MIDI.

- **Key Editor** (Edytor klawiszy) prezentuje nuty graficznie w siatce przypominającej rolkę fortepianu. **Key Editor** umożliwia także szczegółową edycję zdarzeń innych niż nuty, takich jak kontrolery MIDI.
- **Score Editor** (Edytor partytury) wyświetla nuty MIDI jako partyturę muzyczną i udostępnia zaawansowane narzędzia i funkcje do notacji, układu i drukowania.
- **Drum Editor** (Edytor bębnów) jest podobny do edytora klawiszy, ale każdy klawisz odpowiada osobnemu brzmieniu perkusyjnemu. Za pomocą edytora bębnów możesz edytować partie perkusyjne.
- **List Editor** (Edytor listy) pokazuje wszystkie zdarzenia w wybranych partiach MIDI w formie listy i umożliwia numeryczne przeglądanie i edycję ich właściwości. Umożliwia także edycję wiadomości SysEx.
- **In-Place Editor** (Edytor lokalny) umożliwia edycję partii MIDI bezpośrednio w oknie projektu, dzięki czemu można edytować MIDI w kontekście innych typów ścieżek. Możesz także edytować MIDI w **Project Browser** (Przeglądarka Projektu).

POWIĄZANE LINKI

Edytor klawiszy na stronie 836

Edytor bębnów na stronie 870

Edytor listy na stronie 889

Przeglądarka projektów na stronie 1043

Edytor lokalny na stronie 903

Typowe funkcje edytora MIDI

Za pomocą narzędzi i funkcji edytorów MIDI można przetwarzać partie MIDI na różne sposoby.

Zmiana formatu wyświetlania linijki

Można zmienić format wyświetlania linijki. Domyślnie linijka pokazuje oś czasu w formacie wyświetlania wybranym w panelu **Transport**.

PROCEDURA

- Kliknij przycisk strzałki po prawej stronie linijki i wybierz opcję z wyskakującego menu.

POWIĄZANE LINKI

Menu Format wyświetlania linijki na stronie 57

Powiększanie (zoom) w edytorach MIDI

Edytory MIDI udostępniają kilka opcji powiększania:

- Suwaki zoomu.



- Narzędzie **Zoom**.
- Podmenu **Zoom** w menu **Edit** (Edycja).

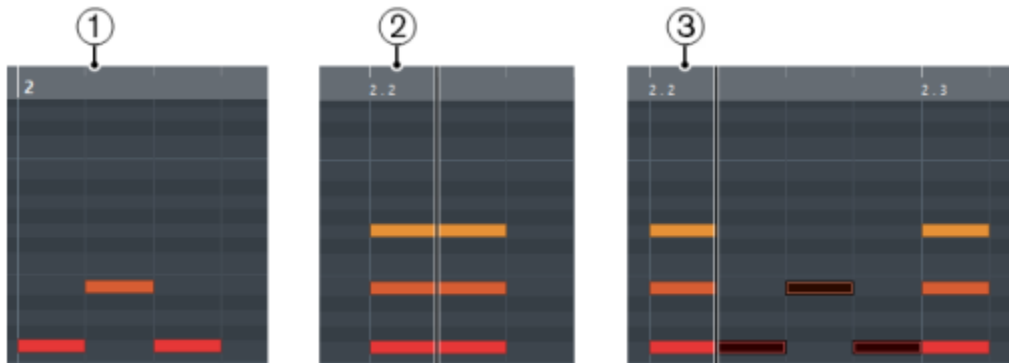
Używając narzędzia **Zoom** do powiększania, możesz określić, czy chcesz powiększać tylko w poziomie, czy jednocześnie w poziomie i pionie.

- Aby aktywować/dezaktywować odpowiednią opcję, włącz/wyłącz **Zoom Tool Standard Mode** (Tryb standardowy narzędzia Zoom): **Horizontal Zooming Only** (Tylko powiększanie poziome) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing** (Edycja) – strona **Tools** (Narzędzia)).

Korzystanie z funkcji wycinania (cut) i wklejania (paste)

Możesz użyć opcji **Cut** (Wytnij), **Copy** (Kopiuj) i **Paste** (Wklej) z menu **Edit** (Edycja), aby przenosić lub kopiować materiał w obrębie części lub pomiędzy różnymi częściami.

- Aby wstawić zdarzenia nutowe w pozycji kursora projektu bez wpływu na istniejące nuty, wybierz **Edit > Paste** (Edytuj > Wklej).
- Aby wstawić nuty w miejscu kursora projektu, przesuń i jeśli to konieczne, podziel istniejące zdarzenia nut, aby zrobić miejsce na wklejone nuty, wybierz **Edit > Range > Paste Time** (Edycja > Zakres > Wklej Czas).



- 1 Dane w schowku
- 2 Pozycja kursora
- 3 Wklejone dane w pozycji kursora

Obsługa zdarzeń nut

Menu Event Colors (kolorów zdarzenia)

W edytorze MIDI możesz wybrać różne schematy kolorów dla zdarzeń nutowych.

- Aby otworzyć wyskakujące menu **Event Colors** (Kolory zdarzeń), kliknij **Event Colors** na pasku narzędzi.

Dostępne są następujące opcje:

Velocity (Prędkość, dynamika)

Zdarzenia nutowe otrzymują różne kolory w zależności od ich wartości dynamiki.

Pitch (Poziom)

Zdarzenia nutowe otrzymują różne kolory w zależności od ich wysokości.

Channel (Kanał)

Zdarzenia nutowe otrzymują różne kolory w zależności od wartości kanału MIDI.

Part (Część)

Zdarzenia nutowe otrzymują ten sam kolor, co odpowiadająca im część w oknie Projektu. Użyj tej opcji, jeśli pracujesz z dwiema lub większą liczbą ścieżek w edytorze, aby zobaczyć, które zdarzenia nutowe należą do której ścieżki.

Grid Match (Dopasuj siatkę)

Zdarzenia nutowe otrzymują różne kolory w zależności od ich położenia czasowego. Na przykład ten tryb pozwala sprawdzić, czy nuty akordu zaczynają się dokładnie w tym samym rytmie.

Sound Slot (Gniazdo dźwiękowe)

Zdarzenia nutowe otrzymują różne kolory w zależności od artykulacji przypisanej do nuty w oknie dialogowym **Expression Map Setup** (Ustawienia mapy wyrażień).

Voice (Głos)

Zdarzenia nutowe uzyskują różne kolory w zależności od ich głosu (sopran, alt, tenor itp.).

Scale/Chords (Skala/akordy)

Zdarzenia nutowe otrzymują różne kolory w zależności od tego, czy pasują do bieżącego akordu, skali, czy obu.

W przypadku wszystkich opcji z wyjątkiem **Part** i **Sound Slot**, menu podręczne zawiera również opcję **Setup** (Ustawienia). Ta opcja otwiera okno dialogowe, w którym możesz określić kolory powiązane z prędkościami (velocities), wysokościami (pitches) lub kanałami (channels).

POWIĄZANE LINKI

Wybieranie zdarzeń nut na stronie 807

Expression Map (Mapy wyrażień) na stronie 906

Próbnik kolorów na stronie 96

Okno dialogowe konfiguracji kolorów zdarzeń na stronie 806

Okno dialogowe konfiguracji kolorów zdarzeń

Okno dialogowe **Colors Setup** (Ustawienia kolorów) zdarzenia umożliwia ustawienie kolorów właściwości zdarzenia, takich jak prędkość, wysokość, kanały, akordy i skale.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Colors Setup** (Ustawienia kolorów) zdarzenia dla wybranej opcji schematu kolorów, otwórz wyskakujące menu **Event Colors** (Kolory zdarzenia) na pasku narzędzi **Key Editor**, **Drum Editor**, **List Editor** lub **In-Place Editor** i wybierz opcję **Setup**.



Okno dialogowe **Pitch Color Setup** (Ustawienia koloru poziomu)

Dostępne są następujące opcje:

Color fields (Pola kolorów)

Kliknij pole, aby otworzyć Próbny kolor, który umożliwia określenie nowego koloru.

Description (Opis)

Wyświetla dalsze informacje na temat użycia koloru.

OK

Zastosowuje zmiany i zamyka okno dialogowe.

POWIĄZANE LINKI

Menu kolorów zdarzeń na stronie 805

Próbny kolor na stronie 96

Wybieranie zdarzeń nut

Wybrany edytor MIDI określa, która z poniższych metod ma zastosowanie.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Użyj narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów), aby przeciągnąć prostokąt zaznaczenia wokół zdarzeń nutowych, które chcesz zaznaczyć. Możesz także klikać poszczególne zdarzenia.
- Wybierz **Edit > Select** (Edytuj > Wybierz) i wybierz jedną z opcji.
- Aby wybrać poprzednie lub następną zdarzenie nutowe, użyj klawiszy **Strzałka w lewo/Strzałka w prawo**.
- Aby wybrać kilka nut, naciśnij klawisz **Shift** i użyj klawisza **Strzałka w lewo/Strzałka w prawo**.
- Aby zaznaczyć wszystkie nuty o określonej wysokości, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i kliknij klawisz na wyświetlaczu klawiatury po lewej stronie.
- Aby zaznaczyć wszystkie następujące zdarzenia nutowe o tej samej wysokości/pięciolinie, naciśnij klawisz **Shift** i kliknij dwukrotnie zdarzenie nutowe

UWAGA

Jeśli wybierzesz nuty na ekranie zdarzeń, zdarzenie nutowe zostanie wyświetlone w kolorze czarnym, a jedynie jego kontur będzie pokazany w kolorze. Na wyświetlaczu klawiatury klawisze odpowiadające wysokościami wybranych nut są również pokazane w kolorze.

POWIĄZANE LINKI

Menu kolorów zdarzeń na stronie 805

Wybierz podmenu dla zdarzeń nut na stronie 808

Edycja na stronie 1161

Wybierz podmenu dla zdarzeń nut

Podmenu **Select** (Wybierz) oferuje kilka opcji wyboru zdarzeń nutowych.

- Aby otworzyć podmenu **Select** (Wybierz) dla notatki, wybierz notatkę i wybierz **Edit > Select** (Edytuj > Wybierz).

All (Wszystko)

Zaznacza wszystkie zdarzenia nutowe w edytowanej części.

None (Nic)

Odznacza wszystkie zdarzenia nutowe.

Invert (Odwróć)

Odwraca zaznaczenie. Wszystkie wybrane zdarzenia związane z nutami zostaną odznaczone, a zamiast nich zostaną zaznaczone wszystkie nuty, które nie zostały wybrane.

In Loop (W pętli)

Wybiera wszystkie zdarzenia nutowe, które częściowo lub całkowicie mieszczą się w granicach lewego i prawego lokalizatora (widoczne tylko wtedy, gdy ustawione są lokalizatory).

From Start to Cursor (Od początku do kursora)

Wybiera wszystkie zdarzenia nutowe rozpoczynające się na lewo od kursora projektu.

From Cursor to End (Od kursora do końca)

Wybiera wszystkie zdarzenia nutowe kończące się na prawo od kursora projektu

Equal Pitch - all Octaves (Równa wysokość – wszystkie oktawy)

Wybiera wszystkie zdarzenia nutowe podświetlonej części, które mają tę samą wysokość (w dowolnej oktawie) co wybrane zdarzenie nutowe.

UWAGA

Ta funkcja wymaga wybrania pojedynczego zdarzenia nutowego.

Equal Pitch - same Octave (Równa wysokość – ta sama oktawa)

Wybiera wszystkie zdarzenia nutowe podświetlonej części, które mają tę samą wysokość (tą samą oktawę) co wybrane zdarzenie nutowe.

UWAGA

Ta funkcja wymaga wybrania pojedynczego zdarzenia nutowego.

Select Controllers in Note Range (Wybierz Kontrolery w zakresie nut)

Wybiera dane kontrolera MIDI w zakresie wybranych zdarzeń nutowych.

POWIĄZANE LINKI

Usuwanie zdarzeń nutowych na stronie 809

Wyciszanie (muting) zdarzeń nutowych

Możesz wyciszyć poszczególne zdarzenia nutowe w edytorze MIDI. Wyciszanie poszczególnych nut umożliwia wykluczenie zdarzeń nutowych z odtwarzania.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij zdarzenie nutowe za pomocą narzędzia **Mute** (Wycisz).

- Przeciągnij prostokąt za pomocą narzędzia **Mute**, obejmujący wszystkie zdarzenia nutowe, które chcesz wyciszyć.
- Wybierz zdarzenia nutowe i wybierz **Edit > Mute** (Edytuj > Wycisz).
- Aby wyłączyć wyciszenie zdarzenia nutowego, kliknij je lub uwzględnij za pomocą narzędzia **Mute**. Możesz także wybrać zdarzenie nutowe i wybrać **Edit > Unmute** (Edycja > Wyłącz wyciszenie).

Wyciszone nuty są przyciemnione na wyświetlaczu nut.

Toggle Selections (Przełącz wybór)

- Aby przełączać wybrane elementy w prostokącie zaznaczenia, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i umieść te same elementy w nowym prostokącie zaznaczenia.

Po zwolnieniu przycisku myszy poprzedni wybór zostanie odznaczony i odwrotnie.

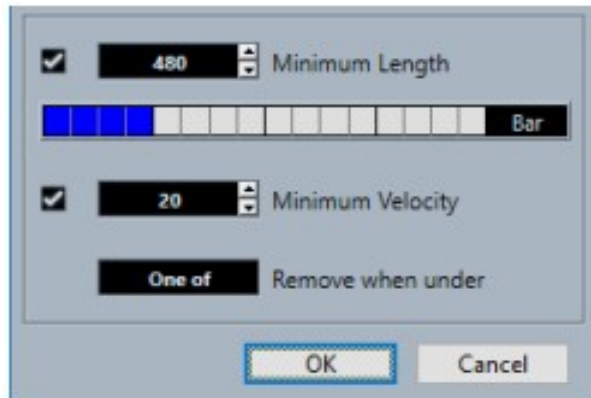
Usuwanie zdarzeń nutowych

- Aby usunąć zdarzenia z notatek, kliknij je narzędziem **Erase** (Usuń) lub zaznacz je i naciśnij klawisz **Backspace**.

Okno dialogowe Delete Notes (Usuń nuty)

Okno dialogowe **Delete Notes** umożliwia usuwanie zdarzeń nutowych, które nie pasują do określonej długości lub dynamiki (velocity).

- Aby otworzyć okno dialogowe **Delete Notes**, wybierz partię MIDI w oknie **Project** i wybierz **MIDI > Functions > Delete Notes** (MIDI > Funkcje > Usuń nuty).



Dostępne są następujące opcje:

Minimum Length (Minimalna długość)

Umożliwia ustawienie minimalnej długości nuty w taktach. Nuty krótsze niż ustawiona wartość są usuwane. Można skorzystać z pola wartości lub graficznego wyświetlania długości. Kliknięcie pola po prawej stronie długości graficznej powoduje zmianę skali wyświetlania. Można ustawić na 1/4 taktu, jeden takt, dwa takty lub cztery takty.

Minimum Velocity (Minimalna prędkość, dynamika)

Umożliwia ustawienie minimalnej dynamiki nuty. Nuty o niższej dynamice niż ustawiona wartość są usuwane.

Remove when under (Usuń, gdy jest pod)

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy aktywowane są zarówno **Minimum Velocity**, jak i **Minimum Length**. Pozwala wybrać, czy aby nuty zostały usunięte, muszą zostać spełnione oba kryteria, czy tylko jedno.

Przycinanie zdarzeń nutowych

Narzędzie **Trim** (Przytnij) umożliwia odcięcie końca lub początku zdarzeń nutowych.

PROCEDURA

1. Wybierz narzędzie **Trim** na pasku narzędzi.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby przyciąć koniec pojedynczego zdarzenia nutowego, kliknij zdarzenie nutowe.
 - Aby przyciąć początek pojedynczego zdarzenia nutowego, naciśnij klawisz **Alt** i kliknij zdarzenie nutowe.
 - Aby przyciąć kilka zdarzeń nutowych, kliknij i przeciągnij po zdarzeniach nutowych.
 - Aby ustawić tę samą godzinę rozpoczęcia i zakończenia dla wszystkich edytowanych nut, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i przeciągnij pionowo wzdłuż nut.

Edycja zdarzeń nutowych w linii informacyjnej

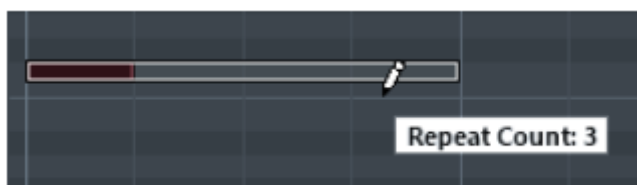
Możesz przenosić, zmieniać rozmiar lub prędkość (velocity) zdarzeń nutowych w linii informacyjnej, korzystając ze zwykłej edycji wartości.

- Aby zastosować zmianę wartości do wszystkich wybranych zdarzeń nutowych, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i zmień wartość w wierszu informacyjnym.
- Aby dostosować wysokość lub dynamikę nut za pomocą klawiatury MIDI, kliknij pola **Pitch** lub **Velocity** w wierszu informacyjnym i zagraj nutę na klawiaturze MIDI.
Jeśli masz wybranych kilka zdarzeń nutowych i zmienisz wartość, wszystkie wybrane zdarzenia zostaną zmienione o ustawioną kwotę.

Powielanie i powtarzanie zdarzeń nutowych

Możesz powielać i powtarzać zdarzenia nutowe w taki sam sposób, jak zdarzenia w oknie **Project**.

- Aby zduplikować wybrane zdarzenia nutowe, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i przeciągnij zdarzenia nutowe w nowe miejsce.
Jeśli funkcja **Snap** (Przyciąganie) jest aktywna, określa, do jakich pozycji można kopiować nuty.
- Aby skopiować wybrane nuty i umieścić je bezpośrednio za oryginałem, wybierz **Edit > Functions > Duplicate** (Edycja > Funkcje > Duplikuj).
Jeśli wybranych zostanie kilka zdarzeń nutowych, wszystkie zostaną skopiowane jako jedna jednostka, przy zachowaniu względnej odległości pomiędzy zdarzeniami nutowymi.
- Aby utworzyć pewną liczbę kopii wybranych zdarzeń notatek, wybierz **Edit > Functions > Repeat** (Edycja > Funkcje > Powtórz), określ liczbę i kliknij **OK**.
Możesz także nacisnąć klawisz **Alt/Opt** i przeciągnąć prawą krawędź zdarzeń nutowych w prawo, aby utworzyć kopie zdarzeń nutowych.



Znajdowanie dokładnych pozycji za pomocą przyciągania (Snap)

Funkcja **Snap** (Przyciągania) ogranicza ruch w poziomie i pozycjonowanie do określonych pozycji. Pomaga to znaleźć dokładne pozycje na ekranie nut podczas edycji zdarzeń nutowych w edytorze MIDI. Dotknięte operacje obejmują przenoszenie, powielanie, rysowanie, zmianę rozmiaru itp.

- Aby włączyć/wyłączyć przyciąganie, kliknij **Snap**.

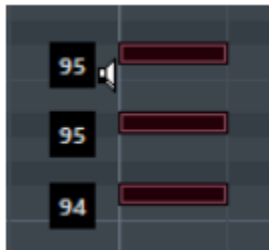
Jeżeli wybierzesz format wyświetlania **Bars+Beats** (Takty+Uderzenia), siatka przyciągania jest ustawiana na podstawie wartości kwantyzacji na pasku narzędzi. Umożliwia to przyciąganie do prostych wartości nut i przesuwanie siatek ustawionych w panelu **Quantize Panel**.

- Jeżeli wybierzesz którykolwiek z pozostałych formatów wyświetlania, pozycjonowanie będzie ograniczone do wyświetlanej siatki.

Ustawianie wartości Velocity (prędkości, dynamiki)

Kiedy rysujesz zdarzenia nutowe w edytorze MIDI, zdarzenia nutowe uzyskują wartość dynamiki ustawioną w polu **Note Insert Velocity** (Szybkość wstawiania nuty) na pasku narzędzi. Istnieją różne metody ustawiania prędkości.

- Użyj modyfikatora narzędzia **Edit Velocity** (Edytuj prędkość). Cursor zmieni się w głośnik, a obok nuty, pole z suwakiem **Note Velocity** pokaże wartość. Przesuń wskaźnik myszy w górę lub w dół, aby zmienić wartość.



Zmiany wartości zostaną zastosowane do wszystkich wybranych nut.

W tym celu należy przypisać modyfikator narzędzia do akcji **Edit Velocity** (Edytuj prędkość). Modyfikator narzędzia można edytować w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Tool Modifiers** (Modyfikatory narzędzi)).

- Otwórz wyskakujące menu **Note Insert Velocity** i wybierz wartość dynamiki. W tym menu możesz także wybrać opcję **Setup** (Ustawienia) i określić niestandardowe wartości prędkości w menu podręcznym.
- Kliknij dwukrotnie pole **Note Insert Velocity** na pasku narzędzi i wprowadź wartość prędkości.
- Przypisz polecenia klawiszowe do opcji **Insert Velocity 1-5** i używaj ich. Pozwala to na szybkie przełączanie pomiędzy różnymi wartościami dynamiki podczas wprowadzania zdarzeń nutowych.

Obsługa kilku partii MIDI

- Aby aktywować część do edycji, otwórz wyskakujące menu **Currently Edited Part** (Aktualnie edytowana część) i wybierz część. Po wybraniu części z listy jest ona automatycznie aktywna i wyśrodkowana na ekranie nut.
- Aby powiększyć aktywną część, wybierz **Edit > Zoom > Zoom to Event** (Edycja > Zoom > Zoom do zdarzenia).
- Aby wyświetlić zdefiniowane obramowania aktywnej części, aktywuj opcję **Show Part Borders** (Pokaż obramowania części). Jeśli ta opcja jest włączona, wszystkie części, z wyjątkiem części aktywnej, są wyszarzone.
- Aby ograniczyć operacje edycji do aktywnej części, aktywuj opcję **Edit Active Part Only** (Edytuj tylko aktywną część).
- Aby zmienić rozmiar części, przeciągnij krawędzie części. Na obramowaniach części wyświetlana jest nazwa aktywnej części.

UWAGA

Jeśli część otwierana do edycji jest kopią udostępnioną, wszelkie wprowadzone zmiany wpływają na wszystkie udostępnione kopie tej części. W oknie **Project** udostępnione kopie są oznaczone znakiem równości w prawym górnym rogu części.

Zapętlanie partii MIDI

Funkcja **Independent Track Loop** (Niezależna pętla ścieżki) umożliwia zapętlenie partii MIDI niezależnie od odtwarzania projektu.

Po włączeniu pętli zdarzenia MIDI w pętli będą powtarzane w sposób ciągły, podczas gdy inne zdarzenia na innych ścieżkach będą odtwarzane w zwykły sposób. Za każdym razem, gdy cykl rozpoczyna się od nowa, rozpoczyna się także niezależna pętla ścieżki.

PROCEDURA

1. Aktywuj **Independent Track Loop** na pasku narzędzi.

UWAGA

Jeśli aktywujesz **Independent Track Loop**, funkcja **Link Project and Lower Zone Editor Cursors** (Połącz kursory projektu i dolnej strefy edytora) zostanie automatycznie wyłączona w zakładce **Editor** (Edytor) w dolnej strefie okna **Project**.

Jeśli przycisk nie jest widoczny, kliknij pasek narzędzi prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Independent Track Loop** (Niezależna pętla ścieżki) z menu kontekstowego.

Jeśli w oknie projektu ustawiłeś zakres pętli, jest on ukryty przed linijką w edytorze MIDI.

2. **Ctrl/Cmd** – kliknij linijkę, aby określić początek niezależnej pętli ścieżki.

3. **Alt/Opt** – kliknij linijkę, aby określić koniec niezależnej pętli ścieżki.

WYNIK

Niezależny zakres pętli jest oznaczony innym kolorem.

Początek i koniec zakresu pętli są wyświetlane w wierszu stanu.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby powtórzyć zdarzenia z zakresu pętli i wypełnić aktywną partię MIDI, wybierz **MIDI > Repeat Loop** (MIDI > Powtórz pętlę).

Wyświetlacz kontrolera

Wyświetlacz kontrolera to obszar na dole **Key Editor** (edytora klawiszy), **Drum Editor** (edytora bębnów) i edytora **InPlace Editor** (edytora lokalnego).

Aby wyświetlić wyświetlacz kontrolera, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz wyskakujące menu **Controller Lane Setup** (Konfiguracja linii kontrolera) w **Key Editor**, **Drum Editor** lub **InPlace Editor** i wybierz opcję **Show/Hide Controller Lanes** (Pokaż/ukryj ścieżki kontrolera).
- Na pasku narzędzi **Key Editor** lub **Drum Editor** kliknij **Set up Window Layout** (Skonfiguruj układ okna) i aktywuj **Controller Lanes** (Pasy kontrolerów).



Dostępne są następujące opcje:

- 1 **Note display** (Wyświetlacz nut)
Zawiera siatkę, w której nuty MIDI są wyświetlane w postaci ramek.
- 2 **Controller display** (Wyświetlacz sterownika)
Pokazuje jeden lub wiele pasów kontrolera.
- 3 **Divider** (Rozdzielacz)
Przeciagnij granicę między ekranem nut a wyświetlaczem kontrolera, aby zmienić rozmiar wyświetlanych obszarów.
- 4 **Controller Selection and Functions menu** (Menu Wybór sterownika i funkcje)
Umożliwia wybór typu wyświetlanego kontrolera i zawiera funkcje edycji linii kontrolerów i zdarzeń.
- 5 **Controller events** (Zdarzenia kontrolera)
Na wyświetlaczu sterownika widoczne są dodane zdarzenia sterownika wybranego typu sterownika oraz ich aktualne wartości. Zdarzenia kontrolera nie mają długości. Ich wartości obowiązują do rozpoczęcia kolejnego zdarzenia.
Wartości prędkości są pokazane jako pionowe słupki, przy czym wyższe słupki odpowiadają wyższym wartościom prędkości. Każdy pasek dynamiki (velocity) odpowiada nucie na ekranie nut. Wszystkie pozostałe zdarzenia kontrolera są pokazane jako kroki, z wysokościami odpowiadającymi wartościom zdarzeń.
- 6 **Create Controller Lane** (Utwórz linię kontrolerów)
Umożliwia dodawanie pasów kontrolerów, dzięki czemu można przeglądać i edytować różne

kontrolery w tym samym czasie. Każdy pas kontrolera może pokazywać jedną z następujących właściwości lub typów zdarzeń:

- Velocity (Prędkość, dynamika)
- Pitchbend
- Aftertouch (Dotyk)
- Poly Pressure (Nacisk Poly)
- Program Change (Zmiana programu)
- System Exclusive (zdarzenia systemowe)
- Continuous Controllers (Kontrolery ciągłe)
- Articulations/Dynamics (Artykulacje/Dynamika)

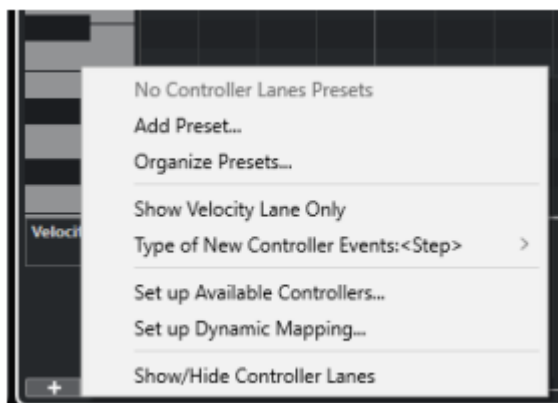
7 Controller Lane Setup (Konfiguracja linii kontrolera)

Zawiera funkcje konfiguracyjne dla pasów kontrolerów oraz umożliwia dodawanie i organizowanie ustawień wstępnych.

Menu konfiguracji pasa kontrolera

Wyskakujące menu **Controller Lane Setup** (Konfiguracja pasa kontrolera) umożliwia dodanie pasów i wybranie typu wyświetlanego zdarzenia.

- Aby otworzyć wyskakujące menu **Controller Lane Setup**, kliknij **Controller Lane Setup** w lewym dolnym rogu wyświetlacza kontrolera.



Dostępne są następujące opcje:

Add Preset (Dodaj ustawienie wstępne)

Otwiera okno dialogowe Wpisz nazwę ustawienia wstępnego, które umożliwia zapisanie ustawienia wstępnego i wprowadzenie jego nazwy.

Organize Presets (Organizuj ustawienia wstępne)

Otwiera okno dialogowe **Organize Presets** (Organizuj ustawienia wstępne), w którym można zmieniać nazwy i usuwać ustawienia wstępne.

Show Velocity Lane Only (Pokaż tylko pas prędkości)

Resetuje wyświetlacz kontrolera, aby wyświetlał tylko pas prędkości.

Type of New Controller Events (Typ nowych zdarzeń kontrolera)

Pozwala określić, czy nowe zdarzenia kontrolera powinny zmieniać się stopniowo (Ramp), czy natychmiast (Step) od poprzedniego punktu krzywej do nowego.

UWAGA

Dotyczy to tylko nowych zdarzeń, które utworzysz ręcznie. Nagrane zdarzenia MIDI CC są zawsze dodawane jako kroki. To ustawienie jest zapisywane razem z programem.

Set up Available Controllers (Skonfiguruj dostępne kontrolery)

Otwiera okno dialogowe Konfiguracja kontrolera MIDI, które pozwala określić, które kontrolery MIDI mają być widoczne/ukryte w wyskakującym menu.

Set up Dynamic Mapping (Skonfiguruj mapowanie dynamiczne)

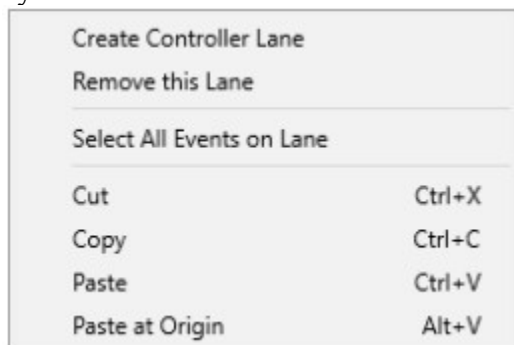
Otwiera okno dialogowe **Dynamics Mapping Setup** (Konfiguracja mapowania dynamiki), które umożliwia mapowanie symboli dynamiki na kontrolery MIDI.

Show/Hide Controller Lanes (Pokaż/ukryj pasy kontrolerów)

Pokazuje/ukrywa ostatnio wyświetlane linie kontrolerów.

Menu kontekstowe linii kontrolera

• Aby otworzyć menu kontekstowe paska kontrolera, kliknij prawym przyciskiem myszy w lewym obszarze wyświetlacza kontrolera.



Dostępne są następujące opcje:

Create Controller Lane (Utwórz pas kontrolera)

Tworzy pas kontrolera.

Remove This Lane (Usuń ten pas)

Usuwa bieżący pas kontrolera.

Select All Events on Lane (Wybierz opcję Wszystkie zdarzenia na pasie)

Wybiera wszystkie zdarzenia kontrolera na bieżącym pasie.

Cut (Wytnij)

Wycina wybrane zdarzenia

Copy (Kopiuj)

Kopiuje wybrane zdarzenia do schowka.

Paste (Wklej)

Wkleja dane ze schowka w miejscu kursora.

Paste at Origin (Wklej w miejscu pochodzenia)

Wkleja dane ze schowka z powrotem do pierwotnej pozycji. Istniejące zdarzenia zostaną zastąpione.

UWAGA

Możesz kopiować dane pomiędzy różnymi pasami CC.

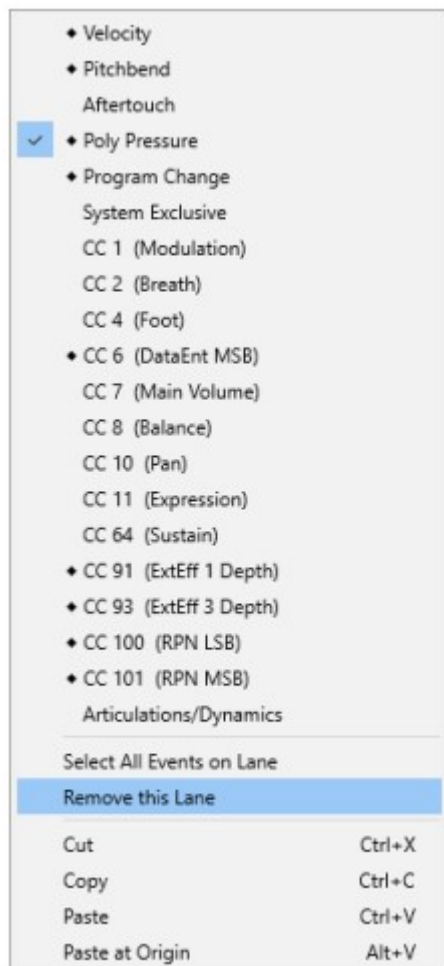
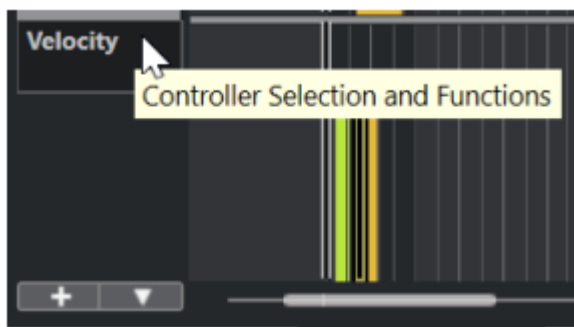
POWIĄZANE LINKI

Wyświetlacz kontrolera na stronie 812

Menu wyboru sterownika i funkcji

Wyskakujące menu **Controller Selection and Functions** (Wybór i funkcje kontrolera) wyświetlane po lewej stronie paska kontrolera umożliwia wybór wyświetlanego typu kontrolera. To menu podręczne jest dostępne tylko wtedy, gdy pokazany jest co najmniej jeden pas kontrolera. Zawiera także funkcje edycji pasów kontrolerów i zdarzeń.

• Aby otworzyć wyskakujące menu **Controller Selection and Functions**, kliknij **Controller Selection and Functions** po lewej stronie paska kontrolerów.



Dostępne są następujące opcje:

Controller event types (Typy zdarzeń kontrolera)

Wyświetla listę typów zdarzeń, które można wyświetlić na ścieżkach kontrolera. Jeżeli dane automatyki dla sterownika już istnieją, jest to sygnalizowane rombem wyświetlanym po lewej stronie nazwy sterownika.

Select All Events on Lane (Wybierz opcję Wszystkie zdarzenia na pasie)

Wybiera wszystkie zdarzenia kontrolera na bieżącym pasie.

Remove This Lane (Usuń ten pas)


Ukrywa bieżący pas kontrolera z widoku.

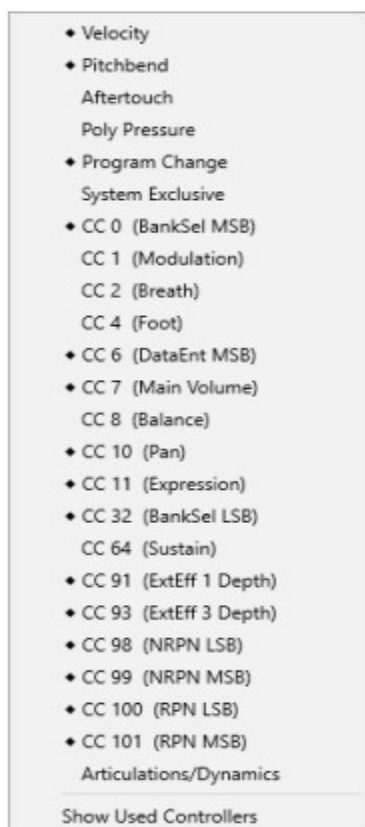
POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe konfiguracji kontrolera MIDI na stronie 819

Menu Create Controller Lane (Utwórz pas kontrolera)

Wyskakujące menu **Create Controller Lane** (Utwórz linię kontrolerów) umożliwia utworzenie nowej linii kontrolerów i wybranie typu kontrolera, który ma być wyświetlany.

- Aby otworzyć wyskakujące menu **Create Controller Lane**, kliknij opcję **Create Controller Lane** (Utwórz pas kontrolera)  po lewej stronie wyświetlacza kontrolera.



Dostępne są następujące opcje:

Controller event types (Typy zdarzeń kontrolera)

Wyświetla listę typów zdarzeń, które można wyświetlić na ścieżkach kontrolera. Jeżeli dane automatyki dla sterownika już istnieją, jest to sygnalizowane rombem wyświetlanym po lewej stronie nazwy sterownika.

Wybierz typ zdarzenia, aby dodać odpowiedni pas kontrolera do wyświetlacza kontrolera.


Show Used Controllers (Pokaż używane sterowniki)

Otwiera wszystkie ścieżki kontrolera, które zawierają zdarzenia kontrolera.

Dodawanie pasów kontrolerów

Możesz dodać pasy kontrolera do wyświetlacza kontrolera. Paski kontrolerów umożliwiają wybranie określonego typu kontrolera do wyświetlenia, dzięki czemu można dodawać i edytować zdarzenia kontrolera tego typu.

PROCEDURA

1. Kliknij opcję **Create Controller Lane** (Utwórz pas kontrolera)  .
2. Z wyskakującego menu wybierz typ zdarzenia kontrolera.

UWAGA

Jeśli typ zdarzenia kontrolera, który chcesz wyświetlić, nie jest dostępny, otwórz wyskakujące menu **Controller Lane Setup** (Konfiguracja pasa kontrolera) i wybierz opcję **Set up Available**

Controllers (Skonfiguruj dostępne kontrolery). Następnie możesz skonfigurować dostępne typy zdarzeń kontrolera w oknie dialogowym **MIDI Controller Setup** (Konfiguracja kontrolera MIDI).

WYNIK

Tworzony jest nowy pas kontrolera.

UWAGA

- Aby ukryć linię kontrolera, otwórz wyskakujące menu **Controller Selection and Functions** (Wybór kontrolera i funkcje) i wybierz opcję **Remove This Lane** (Usuń tę linię). Nie ma to żadnego wpływu na zdarzenia.

- Jeśli ukryjesz wszystkie pasy, wyświetlacz kontrolera zostanie ukryty. Możesz go przywrócić, klikając opcję **Create Controller Lane** (Utwórz pas kontrolera) lub otwierając wyskakujące menu **Controller Lane Setup** (Konfiguracja pasa kontrolera) i wybierając opcję **Show/Hide Controller Lanes** (Pokaż/ukryj pasy kontrolera).

POWIĄZANE LINKI

Menu wyboru sterownika i funkcji na stronie 815

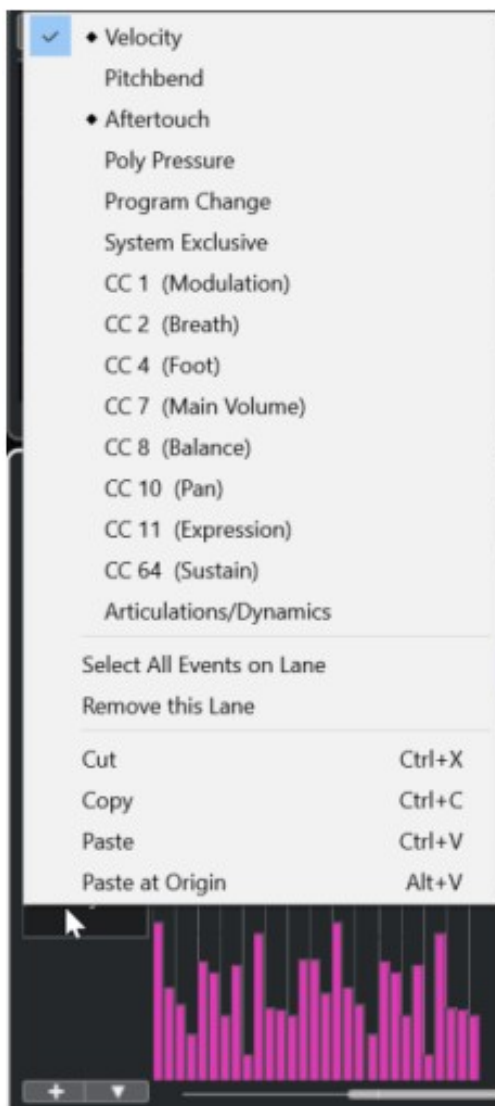
Konfigurowanie dostępnych kontrolerów ciągłych na stronie 819

Wyświetlanie zdarzenia kontrolera innego typu

Możesz wybrać typ zdarzenia, który ma być wyświetlany na pasku kontrolera. Każda linia kontrolera pokazuje w danym momencie jeden typ zdarzenia.

PROCEDURA

- Otwórz wyskakujące menu **Controller Selection and Functions** (Wybór kontrolera i funkcje) i wybierz inny typ zdarzenia.



POWIĄZANE LINKI

Menu wyboru sterownika i funkcji na stronie 815

Konfigurowanie dostępnych kontrolerów ciągłych

W oknie dialogowym **MIDI Controller Setup** (Konfiguracja kontrolera MIDI) możesz określić, które kontrolery ciągłe są dostępne do wyboru.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **Controller Lane Setup > Set up Available Controllers** (Konfiguracja linii kontrolerów > Skonfiguruj dostępne kontrolery).
2. W oknie dialogowym **MIDI Controller Setup** (Konfiguracja kontrolera MIDI) wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W kolumnie **Hidden** (Ukryte) wybierz wszystkie kontrolery, które chcesz pokazać i kliknij **Add** (Dodaj).
 - W kolumnie **Visible** (Widoczne) zaznacz wszystkie kontrolery, które chcesz ukryć i kliknij **Remove** (Usuń).
3. Kliknij **OK**.

WYNIK

Można teraz wybrać odpowiednie kontrolery ciągłe

UWAGA

Okno dialogowe **MIDI Controller Setup** (Konfiguracji kontrolera MIDI) jest dostępne w różnych obszarach programu. Ustawienia mają charakter globalny, co oznacza, że wybrana tutaj konfiguracja wpływa na wszystkie obszary programu, w których można wybrać kontrolery MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie dostępnych kontrolerów ciągłych na stronie 819

Okno dialogowe MIDI Controller Setup (konfiguracji kontrolera MIDI)

Okno dialogowe **MIDI Controller Setup** umożliwia określenie, które kontrolery MIDI mają być widoczne/ukryte.

- Aby otworzyć okno dialogowe **MIDI Controller Setup**, kliknij opcję **Controller Lane Setup** (Konfiguracja linii kontrolera) po lewej stronie wyświetlacza kontrolera i wybierz opcję **Set up Available Controllers** (Skonfiguruj dostępne kontrolery).



Visible (Widoczny)

Wyświetla listę widocznych kontrolerów MIDI.

Hidden (Ukryty)

Wyświetla listę ukrytych kontrolerów MIDI.

Add (Dodaj) >>>

Wybierz element na liście **Hidden** (Ukryty) i kliknij **Add >>>**, aby był widoczny.

Remove (Usuń) <<<

Wybierz element na liście **Visible** (Widoczne) i kliknij **Remove <<<**, aby go ukryć.

Zapisywanie ustawień pasa kontrolera

Możesz zapisać konfigurację kontrolera pasa jako ustawienie wstępne kontrolera pasa (linii). W ten sposób możesz mieć preset z jedną ścieżką dynamiki (velocity) i inny preset z kombinacją kilku ścieżek kontrolera, takich jak prędkość (velocity), zagięcie wysokości (pitchbend) lub modulacja (modulation).

PRZYGOTOWANIE

Dodałeś co najmniej jeden pas kontrolera i wybrałeś typ zdarzenia kontrolera do wyświetlenia.

PROCEDURA

1. Kliknij opcję **Controller Lane Setup** (Konfiguracja linii kontrolera).
2. Wybierz opcję **Add Preset** (Dodaj ustawienie wstępne).

3. W oknie dialogowym **Type in Preset Name** (Wpisz nazwę ustawienia wstępnego) wprowadź nazwę ustawienia wstępnego.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Konfiguracja toru kontrolera jest teraz dostępna jako ustawienie wstępne toru kontrolera. Liczba pasów i wyświetlane typy zdarzeń są zapisywane w presece.

Aby załadować, usunąć ustawienia wstępne lub zmienić ich nazwę, otwórz menu **Controller Lane Setup** (Ustawienia kontrolera Lane) i wybierz **Organize Presets** (Organizuj ustawienia wstępne).

POWIĄZANE LINKI

Menu Controller Lane Setup (konfiguracji linii kontrolera) na stronie 814

Edycja zdarzeń związanych z velocity (prędkością)

Każde zdarzenie nutowe automatycznie otrzymuje zdarzenie dotyczące velocity. Możesz edytować wartości prędkości tych zdarzeń.

PRZYGOTOWANIE

Dodałeś pas kontrolera i skonfigurowałeś go tak, aby wyświetlał zdarzenia dotyczące prędkości. Dodano zdarzenia związane z szybkością dla kilku nut.

PROCEDURA

1. Opcjonalnie: na pasku narzędzi aktywuj **Acoustic Feedback** (Sprzężenie akustyczne). Odtwarza nuty po dostosowaniu dynamiki, dzięki czemu można odsłuchać wprowadzone zmiany.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) lub **Draw** (Rysuj) i kliknij pasek prędkości na wyświetlaczu kontrolera.
 - Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Object Selection**, naciśnij klawisz **Alt** i kliknij pasek prędkości na wyświetlaczu kontrolera, aby go zaznaczyć. Zmień wartość **Velocity** (prędkości) w wierszu informacyjnym.
 - Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Line** (Linia) i przeciągnij po ekranie dynamiki, aby zmienić wartości dynamiki kilku nut.

Wartość prędkości (velocity) w pozycji kursora projektu jest wyświetlana poniżej wyskakującego menu **Controller Selection and Functions** (Wybór kontrolera i funkcje)



UWAGA

Jeśli w tym samym miejscu znajduje się więcej niż jedna nuta, ich paski dynamiki nakładają się na siebie. Aby edytować dynamikę tylko jednej z tych nut, wybierz nutę na ekranie nut. Jeśli nie zostanie wybrana żadna nuta, wszystkie zdarzenia dotyczące prędkości otrzymają tę samą wartość dynamiki.

WYNIK

Wartości velocity zmieniają się w zależności od wprowadzonych zmian.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie zdarzeń velocity (prędkości) na stronie 821

Menu wyboru sterownika i funkcji na stronie 815

Dodawanie zdarzeń velocity (prędkości)

Możesz dodać zdarzenia dotyczące prędkości, dodając zdarzenia nutowe.

WARUNEK WSTĘPNY

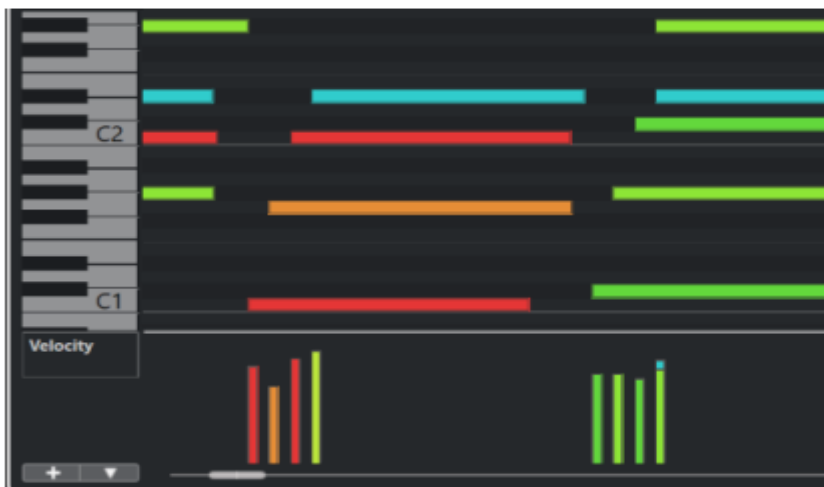
Dodałeś pas kontrolera.

PROCEDURA

1. Otwórz menu podręczne **Controller Selection and Functions** (Wybór kontrolera i funkcje) i wybierz **Velocity** (Prędkość).
2. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) lub **Line** (Linia).
3. Kliknij ekran nuty, aby dodać zdarzenie nutowe.
Spowoduje to dodanie zdarzenia nutowego i zdarzenia kontrolera prędkości, które można edytować.

WYNIK

Wartości velocity (prędkości) są pokazane w postaci pionowych pasków na wyświetlaczu sterownika. Każdy pasek dynamiki odpowiada zdarzeniu nutowemu na ekranie nut. Wyższe słupki odpowiadają wyższym wartościom prędkości. Wartość obowiązuje do początku kolejnego zdarzenia.



POWIĄZANE LINKI

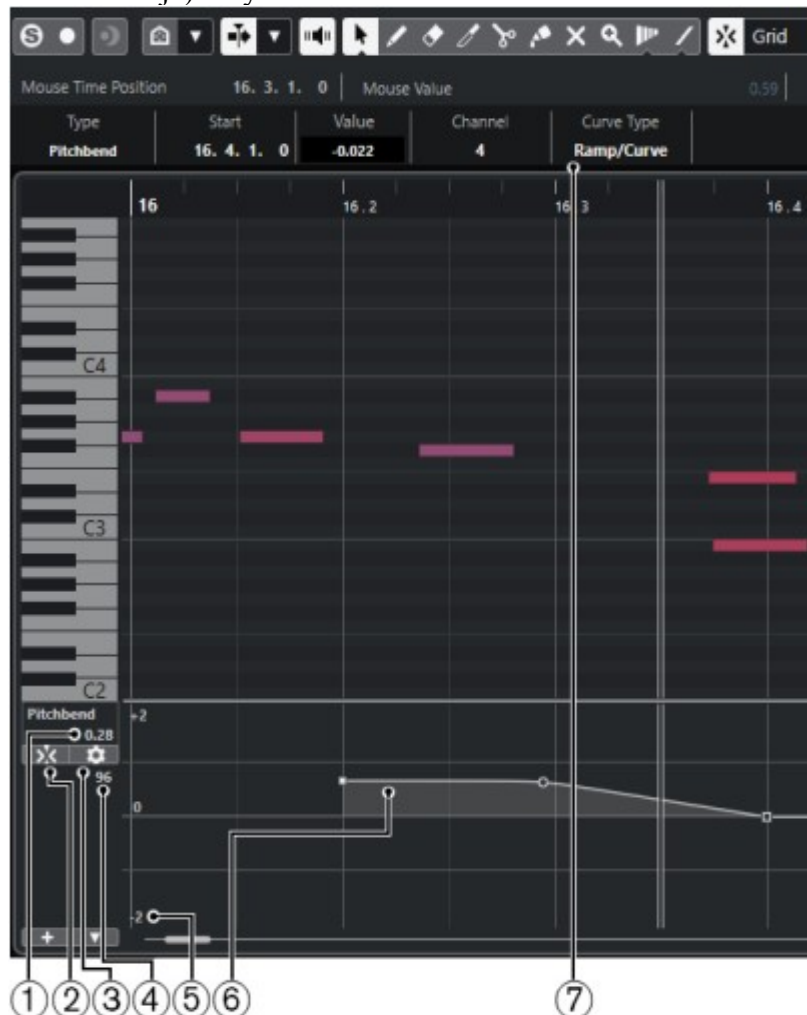
Dodawanie pasów kontrolerów na stronie 817

Tryby narzędzia Linia na stronie 833

Pasy kontrolera Pitchbend

Paski kontrolera Pitchbend umożliwiają dodawanie i edycję zdarzeń kontrolera Pitchbend.

- Aby dodać ścieżkę kontrolera Pitchbend, otwórz menu **Controller Selection and Functions** (Wybór kontrolera i funkcje) i wybierz **Pitchbend**.



1 Wartość przy kursorze projektu

Wyświetla wartość pitchbend w pozycji kursora projektu. To, co dokładnie jest wyświetlane, zależy od ustawienia **Show Semitones Grid** (Pokaż siatkę półtonów) w panelu **Grid Settings** (Ustawienia siatki):

- Jeśli włączona jest opcja **Show Semitones Grid**, ta wartość pokazuje wartość półtonów w pozycji kursora projektu. Zakres wynosi od +96 półtonów do -96 półtonów. Wartość jest wyświetlana w półtonach i centach.
- Jeśli opcja **Show Semitones Grid** jest wyłączona, wartość ta pokazuje wartość MIDI Pitchbend w pozycji kursora projektu. Zakres wynosi od +8191 kroków do -8192 kroków.

2 Zdarzenia Snap Pitchbend

Ogranicza ruch w pionie i pozycjonowanie zdarzeń kontrolera do siatki półtonów. Domyślnie aktywowanie **Snap Pitchbend Events** (Zdarzeń Snap Pitchbend) powoduje również aktywację opcji **Show Semitones Grid**, aby pokazać siatkę, do której przyciągane są zdarzenia.

UWAGA

Funkcja **Snap Pitchbend Events** nie działa w edytorze zdarzeń kontrolera.

3 Skonfiguruj siatkę

Otwiera panel **Grid Settings** (Ustawienia siatki), który umożliwia ustawienie siatki półtonów dla

ścieżki kontrolera Pitchbend.

4 Wartość kontrolera z urządzenia MIDI

Ta wartość pojawia się, jeśli wprowadzisz dane MIDI dla tego pasa kontrolera ze swojego urządzenia MIDI.

5 Siatka półtonów

Siatka półtonów pokazuje wartości półtonów. Ilość linii siatki i ich szerokość zależy od ustawień **Pitchbend Range: Down** i **Pitchbend Range: Up**. Domyślnie zakres jest ustawiony na +/- 2 półtony, czyli sekundę wielką.

UWAGA

Możesz wyświetlić siatkę, nawet jeśli zdarzenia **Snap Pitchbend** są wyłączone.

6 Krzywa kontrolera

Krzywa kontrolera pitchbend.

7 Pole Typ krzywej

Pokazuje typ krzywej sterownika. Można to ustawić na **Step** (Krok) lub **Ramp/Curve** (Nachylenie/Krzywa).

POWIĄZANE LINKI

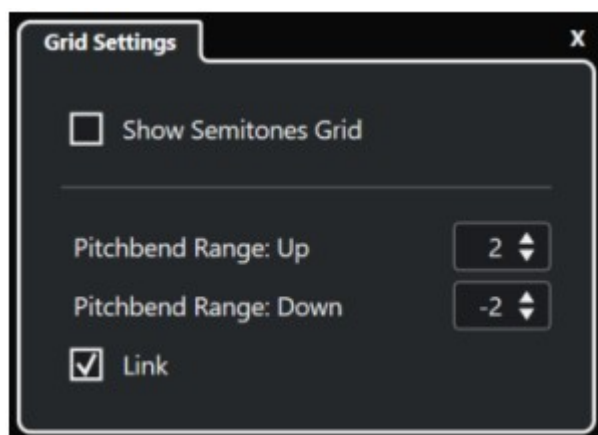
Edytor zdarzeń kontrolera na stronie 835

Ustawienia siatki na stronie 823

Ustawienia siatki

Panel **Grid Settings** (Ustawienia siatki) umożliwia ustawienie siatki półtonów dla ścieżki kontrolera Pitchbend. Ponieważ ustawienia siatki wpływają tylko na odpowiednią ścieżkę, możesz skonfigurować różne ustawienia siatki dla różnych ścieżek MIDI lub instrumentów. Wszystkie ustawienia siatki są zapisywane z projektem.

- Aby wyświetlić **Grid Settings** (Ustawienia siatki) dla pasów kontrolera Pitchbend, dodaj pas kontrolera Pitchbend i kliknij **Set up Grid** (Skonfiguruj siatkę).



Show Semitones Grid (Pokaż siatkę półtonów)

Siatka półtonów pokazuje wartości półtonów, do których przyciągane są zdarzenia. Ilość linii siatki i ich szerokość zależy od ustawień **Pitchbend Range: Down** i **Pitchbend Range: Up**.

UWAGA

Siatka to pomoc wizualna, która pozwala łatwiej znaleźć dokładne pozycje półtonów dla pitchbendów. Zmiana siatki nie powoduje zmiany wartości zdarzeń pitchbend.

Pitchbend Range: Up (Zakres Pitchbendu: W górę)

Umożliwia określenie wartości górnej siatki w zakresie od 1 do 96 półtonów. Domyślnie górny zakres zagięcia siatki jest ustawiony na 2 półtony, co pozwala określić zagięcie w górę od 1 do maksymalnie 2 półtonów.

Pitchbend Range: Down (Zakres Pitchbendu: W dół)

Umożliwia określenie wartości dolnej siatki w zakresie od 1 do -96 półtonów. Domyślnie dolny zakres nachylenia siatki jest ustawiony na -2 półtony, co pozwala określić zagięcie w dół od 1 do -2 półtonów.

Link (Połącz)

Umożliwia łączenie zakresów pitchbend. Można tę funkcję dezaktywować, jeśli na przykład chcesz ustawić wyższą wartość dla górnego zakresu niż dla dolnego zakresu.

UWAGA

Rzeczywisty zakres pitchbend zależy od ustawień instrumentu VST lub MIDI oraz używanego brzmienia lub presetu. Aby w pełni wykorzystać tę funkcję, pamiętaj o dostosowaniu ustawień zakresu pitchbend swojego instrumentu do ustawień ścieżki kontrolera pitchbend i odwrotnie.

POWIĄZANE LINKI

Pasy kontrolera Pitchbend na stronie 822

Dodawanie zdarzeń Pitchbend

Do zdarzeń nutowych możesz dodawać zdarzenia pitchbend.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Create Controller Lane** (Utwórz ścieżkę kontrolera) i wybierz opcję **Pitchbend**.
2. Opcjonalnie: Kliknij opcję **Set up Grid** (Ustaw siatkę), aby otworzyć panel **Grid Settings** (Ustawienia siatki) i skonfiguruj siatkę zgodnie ze swoimi potrzebami.
3. Opcjonalnie: Aktywuj opcję **Snap Pitchbend Events** (Przyciągnij zdarzenia pitchbend), aby przyciągnąć zdarzenia kontrolera Pitchbend do ustawionej siatki.
4. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) i kliknij na wyświetlaczu kontrolera, aby wprowadzić dowolną liczbę zdarzeń pitchbend.

WYNIK

Dodano zdarzenia kontrolera pitchbend

POWIĄZANE LINKI

Pasy kontrolera Pitchbend na stronie 822

Utwórz menu pasa kontrolera na stronie 816

Ustawienia siatki na stronie 823

Tworzenie płynnych przejść pomiędzy ciągłymi zdarzeniami kontrolera na stronie 830

Edycja zdarzeń Pitchbend na stronie 825

Edycja zdarzeń Pitchbend

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś ścieżkę (pas) kontrolera Pitchbend i dodałeś zdarzenia Pitchbend.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).

2. Opcjonalnie: Kliknij opcję **Set up Grid** (Ustaw siatkę), aby otworzyć panel **Grid Settings** (Ustawienia siatki) i skonfiguruj siatkę zgodnie ze swoimi potrzebami.
3. Na ekranie kontrolera przesunij wskaźnik myszy nad zdarzeniem kontrolera Pitchbend. Wskaźnik myszy staje się symbolem wskazującej dłoni.

UWAGA

Możesz tworzyć płynne przejścia między zdarzeniami kontrolera Pitchbend, wybierając zdarzenie kontrolera Pitchbend i przełączając **Curve Type** (Typ krzywej) w linii informacyjnej na **Ramp/Curve** (Rampa/Krzywa) i edytując uchwyty krzywych.

4. Kliknij zdarzenie kontrolera Pitchbend, aby je zaznaczyć i przeciągnij w inne miejsce.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia siatki na stronie 823

Dodawanie zdarzeń Pitchbend na stronie 824

Ścieżki (pasy) kontrolera Pitchbend na stronie 822

Dodawanie artykulacji

Na pasku kontrolera możesz dodawać i edytować wyrażenia muzyczne i artykulacje.

POWIĄZANE LINKI

Wstawianie artykulacji na pasach kontrolera na stronie 915

Dodawanie dynamiki

Możesz dodać dynamikę do swoich nut.

WARUNEK WSTĘPNY

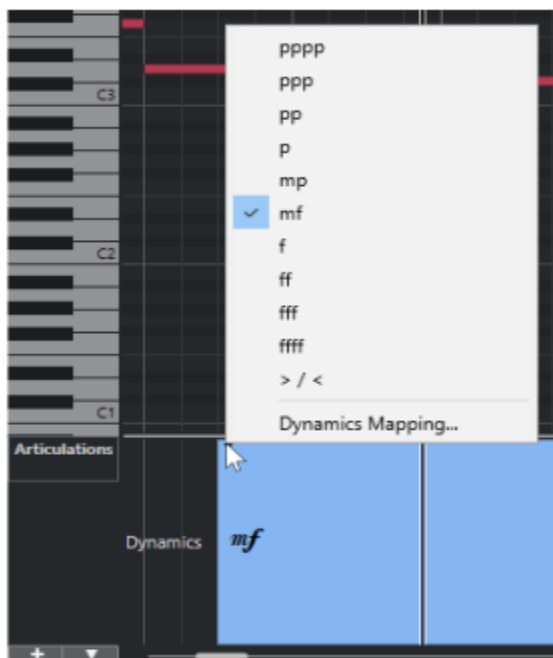
Skonfigurowałeś mapowanie dynamiki i aktywowałeś je dla ścieżki.

PROCEDURA

1. Otwórz menu podręczne **Controller Selection and Functions** (Wybór kontrolera i funkcje) i wybierz opcję **Articulations/Dynamics** (Artykulacje/Dynamika).
2. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) i kliknij wyświetlacz kontrolera. Wstawiany jest symbol mezzo forte.
3. Kliknij trójkąt w lewym górnym rogu zdarzenia i wybierz inny symbol dynamiki z wyskakującego menu.

UWAGA

Jeśli do edycji wybierzesz kilka dynamik, wszystkie zdarzenia będą się zmieniać stopniowo, czyli w stosunku do wartości oryginalnych.



UWAGA

Możesz przeglądać dostępne symbole dynamiki za pomocą kółka myszy lub poleceń klawiszowych **Jeden w dół** i **Jeden w górę**.

WYNIK

Wstawiony zostanie wybrany symbol dynamiki.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe konfiguracji mapowania dynamiki na stronie 826

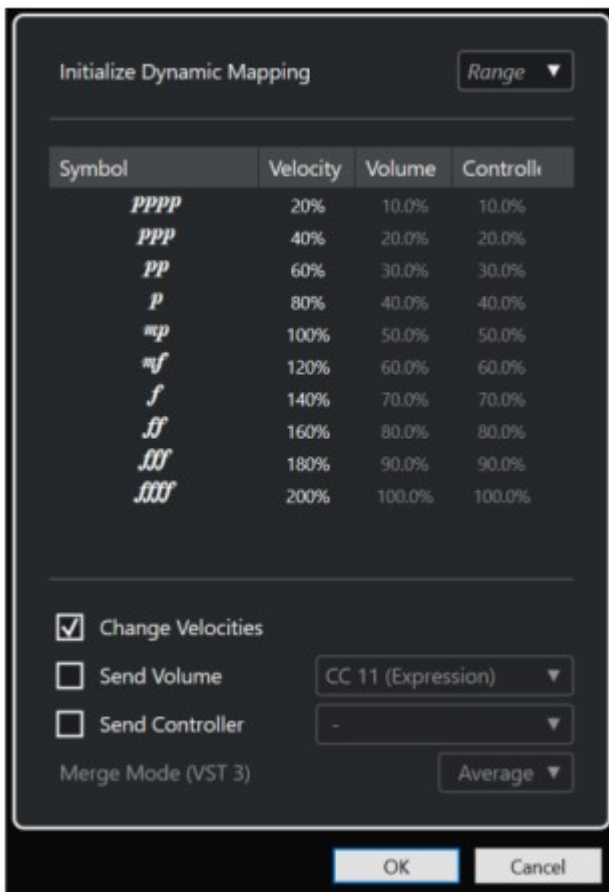
Przenoszenie zdarzeń na wyświetlaczu sterownika na stronie 836

Okno dialogowe ustawień mapowania dynamiki

Okno dialogowe **Dynamics Mapping Setup** (Konfiguracji mapowania dynamiki) umożliwia mapowanie symboli dynamiki na kontrolery MIDI.

Aby otworzyć okno dialogowe **Dynamics Mapping Setup**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na wyświetlaczu sterownika otwórz wyskakujące menu **Controller Selection and Functions** (Wybór i funkcje kontrolera), wybierz **Articulations/Dynamics** (Artykulacja/Dynamika), otwórz wyskakujące menu **Controller Lane Setup** (Konfiguracja pasa kontrolera) i wybierz opcję **Set up Dynamic Mapping** (Konfiguracja mapowania dynamiki).
- W **Score Editor** (Edytorze partytury) otwórz sekcję **Dynamics Mapping** (Mapowanie dynamiki), kliknij prawym przyciskiem myszy symbol dynamiki i wybierz **Dynamics Mapping**.



Initialize Dynamic Mapping (Zainicjuj mapowanie dynamiczne)

Umożliwia określenie zakresu dynamiki pracy z mapowanymi symbolami dynamicznymi. Otwórz menu podręczne po prawej stronie i aktywuj **pp-ff**, jeśli nie chcesz, aby ekstremalnie dynamiczne symbole (**pppp**, **ppp**, **fff** i **fff**) miały wpływ. Aktywuj **pppp-ffff**, aby wykorzystać cały zakres dynamiki.

Symbol

Zawiera listę różnych symboli dynamicznych.

Velocity (Prędkość)

Umożliwia ustawienie zmiany prędkości dla wybranego symbolu dynamicznego.

Volume (Głośność)

Umożliwia ustawienie zmiany głośności dla wybranego symbolu dynamicznego.

Controller (Kontroler)

Umożliwia ustawienie zmiany kontrolera dla wybranego symbolu dynamicznego. Aby wybrać wysyłany kontroler MIDI, aktywuj opcję **Send Controller** (Wyślij kontroler) i wybierz kontroler z wyskakującego menu.

Change Velocities (Zmień prędkości)

Aktywuj tę opcję, aby modyfikować prędkości o wartość procentową ustawioną w kolumnie **Velocity** (Prędkość).

Send Volume (Wyślij głośność)

Aktywuj tę opcję, aby wybrać, które zdarzenia woluminu mają być wysyłane: **CC 11 (Expression)** (Wyrażenie), **CC 7 (Main Volume)** (Główna głośność). Jeśli ścieżka MIDI jest kierowana do instrumentu VST, możesz także wybrać głośność **VST 3 Volume**.


Send Controller (Wyślij kontroler)

Umożliwia wybór wysyłanego kontrolera MIDI.

Dodawanie zdarzeń Poly Pressure

Możesz dodać zdarzenia poly pressure do swoich nut. Zdarzenia poly pressure to zdarzenia należące do określonego numeru nuty, czyli klucza. Dla każdego zdarzenia poly pressure możesz edytować numer nuty i wielkość nacisku (pressure).

PROCEDURA

1. Kliknij opcję **Create Controller Lane**  (Utwórz pas kontrolera).
2. Wybierz z menu opcję **Poly Pressure**.
Dodano pas kontrolera **Poly Pressure**. Pokazuje pole wartości numeru nuty po lewej stronie wyświetlacza kontrolera.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz zdarzenie nutowe na ekranie nut, aby ustawić numer nuty dla odpowiedniej wysokości. Działa to tylko w przypadku najwyższej z kilku linii kontrolera poly pressure.
 - Jeśli pracujesz z kilkoma ścieżkami (pasami) kontrolera nacisku poly pressure, użyj menu podręcznego w polu wartości numeru nuty po lewej stronie wyświetlacza kontrolera, aby wybrać wysokość nuty dla tej linii kontrolera.

Wybrany numer nuty wyświetlany jest w górnym polu wartości po lewej stronie wyświetlacza sterownika (kontrolera).

4. Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) i dodaj nowe zdarzenie poly pressure.
Wartość można określić przesuwając mysz w górę lub w dół na wyświetlaczu kontrolera.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Wybierz inny numer nuty i dodaj do niej zdarzenia poly pressure.

POWIĄZANE LINKI

Menu wyboru sterownika i funkcji na stronie 815

Edytowanie zdarzeń Poly Pressure

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś pas kontrolera i skonfigurowałeś go do wyświetlania zdarzeń związanych z poly pressure. Dodano zdarzenia poly pressure dla kilku numerów nut.

PROCEDURA

1. Kliknij przycisk strzałki obok numeru nuty po lewej stronie paska kontrolera.
Otworzy się wyskakujące menu z listą wszystkich numerów nut, dla których wstawiono zdarzenia poly pressure.
2. Wybierz numer nuty z wyskakującego menu.
Zdarzenia poly pressure dla wybranego numeru nuty są pokazane na pasku kontrolera.
3. Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj).
4. Przytrzymaj **Ctrl/Cmd -Alt/Opt** i edytuj zdarzenia na wyświetlaczu kontrolera.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie zdarzeń Poly Pressure na stronie 828

Dodawanie kontrolerów ciągłych

Możesz dodawać ciągłe kontrolery do swoich zdarzeń nutowych.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś pas kontrolera.

PROCEDURA

1. Otwórz menu podręczne **Controller Selection and Functions** (Wybór kontrolera i funkcje) i wybierz kontroler ciągły.
2. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) lub **Line** (Linia).
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby dodać pojedyncze zdarzenie, kliknij na wyświetlaczu kontrolera.
 - Aby dodać wiele zdarzeń, kliknij i przeciągnij na wyświetlaczu kontrolera.
 - Aby dodać zdarzenie modulacji **Modulation (CC1)**, skopiuj zdarzenia nutowe z ekranu nut **Key Editor** i wklej je na pasku kontrolera na wyświetlaczu kontrolera.

Kiedy przesuwasz narzędzie **Draw** (Rysuj) na pasku kontrolera, podpowiedź pokazuje położenie i wartość kontrolera w pozycji myszy.

WYNIK

Dodane zdarzenia są dodawane jako kroki odpowiadające wartościom zdarzeń. Początek zdarzenia jest oznaczony punktem krzywej. Zdarzenia kontrolera nie mają długości. Wartość zdarzenia kontrolera na wyświetlaczu obowiązuje do początku kolejnego zdarzenia kontrolera.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie pasów kontrolerów na stronie 817

Tryby narzędzia Linia na stronie 833

Menu wyboru sterownika i funkcji na stronie 815

Edycja kontrolerów ciągłych

Możesz edytować wartości dodanych lub zarejestrowanych ciągłych zdarzeń kontrolera.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś linię kontrolera i skonfigurowałeś ją tak, aby wyświetlała zdarzenia kontrolera. Dodałeś zdarzenia kontrolera dla kilku nut.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów), **Draw** (Rysuj) lub **Line** (Linia).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli wybrałeś narzędzie **Draw** (Rysuj) lub **Line** (Linia), przeciągnij na wyświetlaczu kontrolera.
 - Jeśli wybrałeś narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów), naciśnij **Alt** i przeciągnij na wyświetlaczu kontrolera.

WYNIK

Zdarzenie kontrolera jest edytowane.

POWIĄZANE LINKI

Tryby narzędzia Linia na stronie 833

Tworzenie płynnych przejść pomiędzy ciągłymi zdarzeniami kontrolera

Domyślnie podczas nagrywania lub rysowania ciągłych zdarzeń kontrolera MIDI są one wstawiane jako kroki. Jeśli nie tego chcesz, możesz stworzyć płynne przejścia między zdarzeniami.

WARUNEK WSTĘPNY

Nagrałeś dane MIDI z ciągłymi zdarzeniami kontrolera.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** kliknij dwukrotnie partię MIDI.
2. W **Key Editor** (Edytorze klawiszy) otwórz menu **Create Controller Lane** (Utwórz linię kontrolerów) i wybierz opcję **Show Used Controllers** (Pokaż używane kontrolery). Paski kontrolera dla wszystkich zarejestrowanych zdarzeń kontrolera są wyświetlane na wyświetlaczu kontrolera.
3. Znajdź linię kontrolera ciągłego, którą chcesz edytować, i wybierz zdarzenie kontrolera. Linia informacyjna **Key Editor** (Edytora klawiszy) wyświetla informacje o wybranym zdarzeniu sterownika, takie jak **Type** (Typ), pozycja **Start** (początkowa), **Value** (wartość), **Channel** (kanał) i **Curve Type** (Typ krzywej).

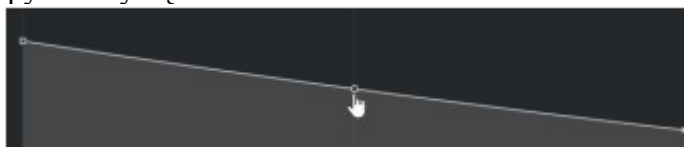
Type	Start	Value	Channel	Curve Type
CC 1 (Modulation)	25. 1. 1. 0	54	1	Ramp/Curve

4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W wierszu informacyjnym zmień opcję w polu **Curve Type** (Typ krzywej) z **Step** (Krok) na **Ramp/Curve** (Rampa/Krzywa).

UWAGA

Możesz zmienić typ krzywej dla kilku zdarzeń kontrolera, zaznaczając je, a następnie zmieniając wartość w polu **Curve Type**.

- Na ekranie kontrolera przesunąć wskaźnik myszy pomiędzy dwoma zdarzeniami kontrolera i kliknij dwukrotnie uchwyt, który się pojawi, aby zmienić typ krzywej ze **Step** na **Ramp/Curve**.
5. Przesunąć wskaźnik myszy nad rampę, kliknij uchwyt i przesunąć go w górę lub w dół, aby zmienić kształt rampy w krzywą.



WYNIK

Rampa zmienia się w krzywą.

Kiedy odtwarzasz rampy/krzywe, dane pomiędzy dwoma zdarzeniami ciągłego kontrolera MIDI są interpolowane do odpowiedniej rozdzielczości danych MIDI. Można to sobie wyobrazić, wybierając opcję **MIDI > Merge MIDI in Loop** (MIDI > Scal MIDI w pętli) lub **MIDI > Freeze MIDI Modifiers** (MIDI > Zamroź modyfikatory MIDI) albo eksportując część jako plik MIDI.

UWAGA

Krzywe kontrolera **Ramp/Curve** (rampy/krzywej) są bardziej wymagające pod względem wydajności aplikacji.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Za pomocą menu kontekstowego ścieżki kontrolera można wycinać, kopiować i wklejać zdarzenia kontrolera.

POWIĄZANE LINKI

Menu kontekstowe linii kontrolera na stronie 815

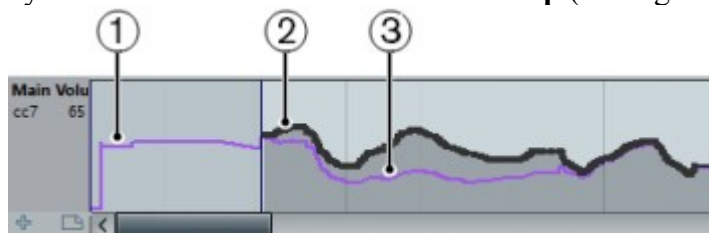
Kontrolery ciągle i automatyzacja MIDI

Możesz nie tylko nagrywać lub wprowadzać dane kontrolera MIDI dla partii MIDI na ścieżce kontrolera, ale także dla ścieżki automatyzacji w oknie **Project**.

Aby wyświetlić i edytować dane kontrolera MIDI na ścieżce automatyzacji, należy wyodrębnić automatyzację MIDI z partii MIDI

Dane kontrolera MIDI ze ścieżki automatyzacji są również wyświetlane na pasku kontrolera. Nie można jednak edytować tych danych na linii kontrolera.

Jeśli istnieją sprzeczne dane kontrolera, musisz określić, co powinno się dzieć podczas odtwarzania, wybierając opcję z **Automation Merge Modes** (Trybów łączenia automatyzacji) w oknie dialogowym **MIDI Controller Automation Setup** (Konfiguracja automatyzacji kontrolera MIDI).



- 1 Krzywa kontrolera przed rozpoczęciem części. Krzywa ta zależy od istniejących danych sterownika i wybranego trybu scalania.
- 2 Krzywa kontrolera wprowadzona na pasie kontrolera.
- 3 Wynikowa krzywa kontrolera, jeśli na ścieżce zarejestrowano również automatyzację kontrolera. Wartości te zależą od wybranego trybu scalania automatyzacji.

Na pasku kontrolera można także zobaczyć krzywą kontrolera zastosowaną przed rozpoczęciem części. Dzięki temu dowiesz się, która wartość kontrolera jest używana w punkcie początkowym części, dzięki czemu będziesz mógł odpowiednio wybrać wartość początkową.

Wartość początkowa zależy również od trybu scalania automatyzacji

POWIĄZANE LINKI

Wyodrębnianie automatyzacji MIDI na stronie 801

Tryby łączenia automatyzacji na stronie 833

Automatyzacja kontrolera MIDI na stronie 831

Automatyzacja kontrolera MIDI

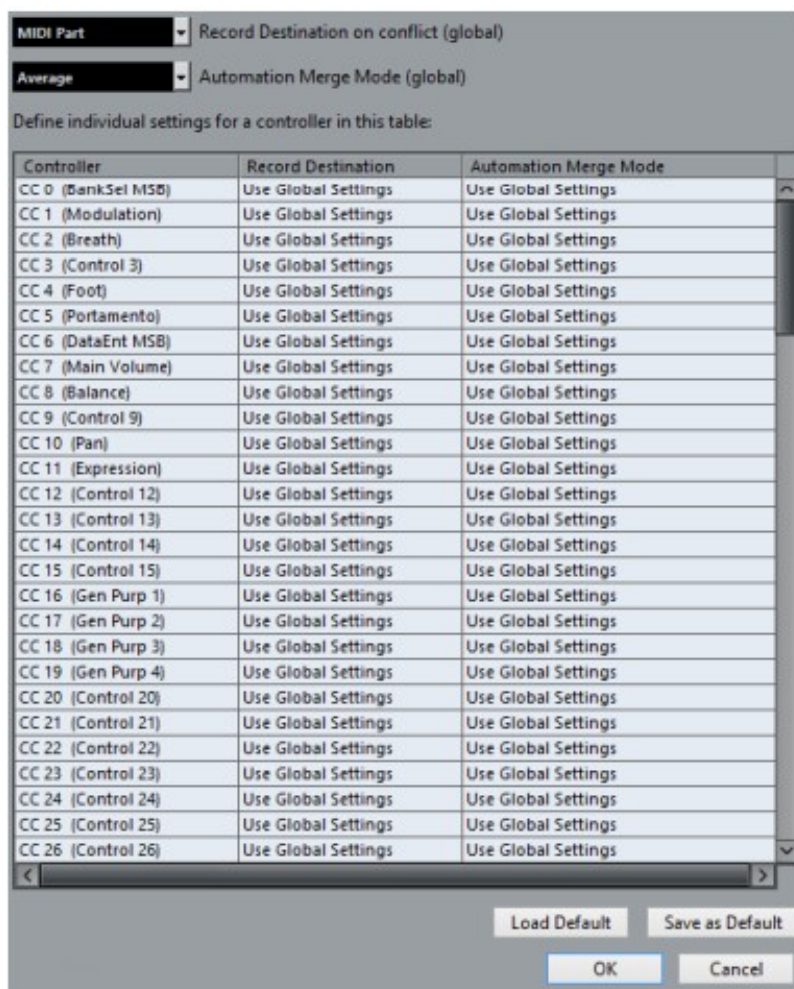
Podczas pracy z Cubase możliwe jest nagrywanie danych automatyzacji dla kontrolerów MIDI jako dane partii MIDI i jako dane na ścieżce automatyzacji.

Jeśli masz takie sprzeczne dane automatyzacji, możesz określić oddzielnie dla każdego parametru, w jaki sposób są one łączone podczas odtwarzania. Odbywa się to poprzez wybranie **Automation Merge Mode** (Trybu łączenia automatyzacji) na liście ścieżek ścieżki automatyzacji.

Okno dialogowe MIDI Controller Automation Setup (Konfiguracji automatyzacji kontrolera MIDI)

W oknie dialogowym **MIDI Controller Automation Setup** możesz określić, w jaki sposób istniejąca automatyzacja MIDI będzie obsługiwana podczas odtwarzania, a nowe dane automatyzacji będą rejestrowane w partii MIDI lub jako automatyzacja ścieżki. Wszystkie ustawienia dokonane w tym oknie dialogowym zostaną zapisane w projekcie.

- Aby otworzyć okno dialogowe **MIDI Controller Automation Setup**, wybierz opcję **MIDI > CC Automation Setup** (MIDI > Konfiguracja automatyzacji CC).



Record Destination on Conflict (global) (Zapisz miejsce docelowe w konflikcie (globalne))
 Pozwala określić, które miejsce docelowe będzie używane, jeśli dane kontrolera MIDI zostaną odebrane przez Cubase i włączone są przyciski **Record** (Nagraj) i **Write Automation** (Pisz automatyzację). Wybierz Partię MIDI, aby nagrać automatyzację partii MIDI. Wybierz opcję **Automation Track** (Ścieżka automatyzacji), aby zapisać dane sterownika na ścieżce automatyki w oknie **Project**.

Automation Merge Mode (global) (Tryb łączenia automatyzacji (globalny))
 Umożliwia określenie globalnego trybu scalania dla automatyzacji.

Controller list (Lista kontrolerów)

Wyświetla listę wszystkich kontrolerów MIDI, dla których można osobno określić miejsce docelowe nagrywania i tryb scalania dla automatyzacji. Daje to pełną kontrolę nad automatyzacją MIDI (docelową i trybem scalania) w Twoim projekcie.

Record Destination (Zapisz miejsce docelowe)

Kliknij kolumnę **Record Destination** (Miejsce docelowe zapisu dla kontrolera MIDI, aby otworzyć menu podręczne, w którym możesz wybrać, gdzie mają być zapisywane dane nagrane dla tego konkretnego kontrolera MIDI.

Automation Merge Mode (Tryb łączenia automatyzacji)

Kliknij kolumnę **Automation Merge Mode** (Tryb łączenia automatyzacji) dla kontrolera MIDI, aby określić, co dzieje się z danymi tego konkretnego kontrolera podczas odtwarzania.

Save As Default (Zapisz jako domyślny)

Umożliwia zapisanie bieżących ustawień jako ustawień domyślnych. Kiedy tworzysz nowy projekt, używane są ustawienia domyślne.

Load Default (Załaduj domyślnie)

Umożliwia załadowanie ustawień domyślnych.

Tryby łączenia automatyzacji

Automation Merge Modes (Tryby łączenia automatyzacji) w oknie dialogowym **MIDI Controller Automation Setup** (Konfiguracja automatyzacji kontrolera MIDI) są dostępne tylko dla kontrolerów, które mogą nagrywać zarówno partię, jak i ścieżkę.

- Aby otworzyć okno dialogowe **MIDI Controller Automation Setup**, wybierz opcję **MIDI > CC Automation Setup** (MIDI > Konfiguracja automatyzacji CC).

Use Global Settings (Użyj ustawień globalnych)

Po wybraniu tej opcji ścieżka automatyzacji korzysta z **Merge Mode** (Trybu scalania) globalnej automatyzacji, który jest określony w oknie dialogowym **MIDI Controller Automation Setup** (Konfiguracji automatyzacji kontrolera MIDI).

Replace 1 - Part Range (Zamień 1 – zakres części)

Po wybraniu tej opcji dane części mają priorytet odtwarzania w stosunku do danych ścieżki automatyzacji. Na przykład na lewej i prawej granicy części tryb automatyzacji przełącza się gwałtownie z automatyzacji części na automatyzację toru i odwrotnie.

Replace 2 - Last Value Continues (Zastąp 2 — ostatnia wartość jest kontynuowana)

Podobnie jak **Replace 1 - Part Range**, ale automatyzacja części rozpoczyna się dopiero po osiągnięciu pierwszego zdarzenia kontrolera w części. Na końcu części ostatnia wartość kontrolera jest zachowywana do momentu osiągnięcia zdarzenia automatyzacji na ścieżce automatyzacji.

Average (Przeciętny)

Po wybraniu tej opcji używane są średnie wartości pomiędzy automatyzacją części i toru.

Modulation (Modulacja)

W tym trybie krzywa ścieżki automatyzacji moduluje istniejącą automatyzację części, przy czym wyższe punkty krzywej podkreślają wartości automatyzacji, a niższe punkty krzywej jeszcze bardziej zmniejszają wartości automatyzacji.

UWAGA

Ustawienia wprowadzone dla kontrolera zostaną zastosowane do wszystkich ścieżek MIDI korzystających z tego kontrolera.

Tryby narzędzia Line (linia)

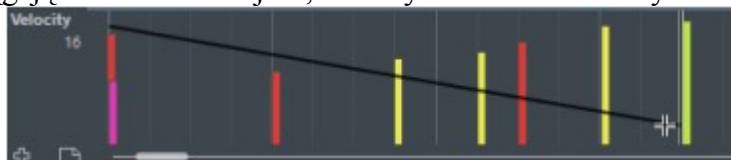
Do edycji zdarzeń kontrolera można używać różnych trybów narzędzia **Line** (Linia).

- Aby wybrać tryb linii, kliknij narzędzie **Line** w pasku narzędzi **Key Editor** (Edytor klawiszy) lub **Drum Editor** (Edytor bębnow), a następnie kliknij ponownie, aby otworzyć wyskakujące menu z dostępnymi trybami.

Dostępne są następujące tryby:

Line (Linia)

W tym trybie możesz rysować zdarzenia w linii prostej, klikając na wyświetlaczu kontrolera i przeciągając kursor do miejsca, w którym chcesz zakończyć rampę.

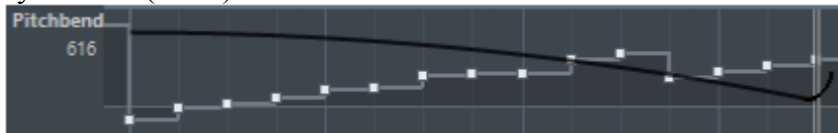


UWAGA

Jeśli opcja **Snap** (Przyciąganie) jest aktywna, wartość **Length Quantize** (Kwantyzacji długości) określa gęstość utworzonych krzywych kontrolera. W przypadku bardzo gładkich krzywych użyj małej wartości **Length Quantize** lub wyłącz **Snap**. Uważaj, ponieważ bardzo gęste krzywe kontrolera mogą powodować zacinać się odtwarzania MIDI.

Parabola

W tym trybie możesz rysować zdarzenia na krzywej paraboli. Daje to bardziej naturalne krzywizny i zaniki (fades).



Możesz użyć klawiszy modyfikujących, aby określić kształt krzywej paraboli.

- Aby odwrócić krzywą paraboli, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd**.
- Aby zmienić położenie całej krzywej, naciśnij klawisz **Alt/Opt**.
- Aby zwiększyć lub zmniejszyć wykładnik, naciśnij **Shift**.

UWAGA

Jeśli opcja **Snap** (Przyciąganie) jest aktywna, wartość **Length Quantize** (Kwantyzacji długości) określa gęstość utworzonych krzywych kontrolera. W przypadku bardzo gładkich krzywych użyj małej wartości **Length Quantize** lub wyłącz **Snap**. Uważaj, ponieważ bardzo gęste krzywe kontrolera mogą powodować zacinanie się odtwarzania MIDI.

Sine, Triangle, and Square (Sinus, trójkąt i kwadrat)

Tryby te tworzą różne okresowe krzywe przebiegu.



Wartość kwantyzacji określa okres krzywej, czyli długość jednego cyklu krzywej. Wartość **Length Quantize** (Długość kwantyzacji) określa gęstość zdarzeń.

UWAGA

Jeśli ustawisz **Length Quantize** na **Quantize Link** i wprowadzisz dane w trybie **Sine** (sinus), **Triangle** (trójkąt) lub **Square** (kwadrat), gęstość zdarzeń zależy od współczynnika powiększenia (zoom).

Możesz użyć klawiszy modyfikujących, aby określić kształt krzywej.

- Aby zmienić fazę początku krzywej, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd**.
- Aby zmienić położenie całej krzywej, naciśnij **Alt/Opt - Ctrl/Cmd**.
- Aby zmienić maksymalne położenie krzywej trójkątnej lub puls krzywej kwadratowej w trybie **Triangle** (Trójkąt) i **Square** (Kwadrat), naciśnij **Shift - Ctrl/Cmd**. Tworzy to krzywe piłokształtne.
- Możesz także dowolnie ustawić okres krzywej, przytrzymując klawisz **Shift** podczas wstawiania zdarzeń w trybie **Sine** (sinus), **Triangle** lub **Square**. Aktywuj **Snap** (przyciąganie), **Shift** - kliknij i przeciągnij, aby ustawić długość jednego okresu. Długość okresu będzie wielokrotnością wartości kwantyzacji.

Paint (Maluj)

W tym trybie możesz rysować wiele nut.

UWAGA

Jeśli opcja **Snap** (Przyciąganie) jest aktywna, wartość **Length Quantize** (Kwantyzacji długości) określa gęstość utworzonych krzywych kontrolera. W przypadku bardzo gładkich krzywych użyj małej wartości **Length Quantize** lub wyłącz **Snap**. Uważaj, ponieważ bardzo gęste krzywe kontrolera mogą powodować zacinanie się odtwarzania MIDI.

Edytor zdarzeń kontrolera

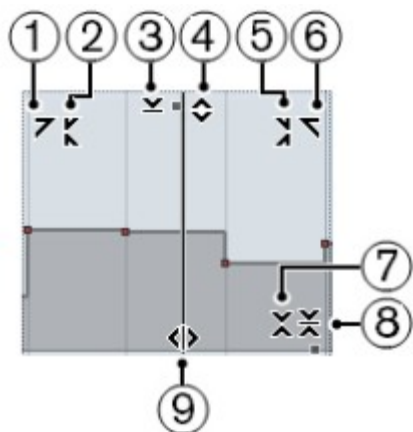
Edytor zdarzeń sterownika umożliwia wykonanie dodatkowych operacji skalowania dla zakresów wyboru na istniejących krzywych sterownika.

- Aby otworzyć edytor zdarzeń kontrolera, aktywuj narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i przeciągnij prostokąt zaznaczenia na pasmo kontrolera.
- Aby otworzyć edytor zdarzeń kontrolera dla pasów prędkości, zaznacz wiele nut MIDI na ekranie nut lub aktywuj narzędzie **Object Selection**, naciśnij klawisz **Alt** i przeciągnij prostokąt zaznaczenia na pasmo kontrolera lub aby uzyskać narzędzie **Object Selection**.

UWAGA

Edytor zdarzeń kontrolera nie jest dostępny dla pasów **Articulation** (Artykulacji) i **Dynamics** (Dynamiki).

Edytor zdarzeń kontrolera zawiera następujące inteligentne elementy sterujące dla określonych trybów edycji:



- 1 Tilt Left** (Przechył w lewo)
Klikając w lewy górny róg edytora, możesz przechylić lewą część krzywej. Umożliwia to przechylenie wartości zdarzeń na początku krzywej w górę lub w dół.
- 2 Compress Left** (Kompresuj w lewo)
Jeśli klikniesz **Alt/Opt** w lewym górnym rogu edytora, możesz skompresować lub rozszerzyć lewą część krzywej. Umożliwia to kompresję lub rozszerzenie wartości zdarzeń na początku krzywej.
- 3 Scale Vertically** (Skaluj w pionie)
Jeśli klikniesz na środku górnej krawędzi edytora, możesz przeskalować krzywą w pionie. Umożliwia to zwiększenie lub zmniejszenie wartości zdarzeń na krzywej w procentach.
- 4 Move Vertically** (Przesuń w pionie)
Klikając górną granicę edytora, możesz przesunąć całą krzywą w pionie. Umożliwia to zwiększenie lub zmniejszenie wartości zdarzeń na krzywej.
- 5 Compress Right** (Kompresuj w prawo)
Jeśli klikniesz **Alt/Opt** w prawym górnym rogu edytora, możesz skompresować lub rozszerzyć prawą część krzywej. Umożliwia to kompresję lub rozszerzenie wartości zdarzeń na końcu krzywej.
- 6 Tilt Right** (Przechył w prawo)
Klikając w prawy górny róg edytora, możesz przechylić prawą część krzywej. Umożliwia to przechylenie wartości zdarzeń na końcu krzywej w górę lub w dół.
- 7 Scale Around Relative Center** (Skala wokół względnego środka)
Kliknięcie klawiszem **Alt/Opt** w prawym środkowym obramowaniu edytora umożliwia skalowanie krzywej względem jej środka. Pozwala to podnosić lub obniżać wartości zdarzeń w poziomie wokół środka edytora.
- 8 Scale Around Absolute Center** (Skala wokół absolutnego środka)
Jeśli klikniesz w prawym środkowym rogu edytora, możesz przeskalować krzywą bezwzględnie do jej środka. Pozwala to podnosić lub obniżać wartości zdarzeń w poziomie wokół środka edytora.

9 Stretch (Rozciągnij)

Kliknięcie dolnej krawędzi edytora umożliwia rozciągnięcie krzywej w poziomie. Umożliwia to przesuwanie wartości zdarzeń na krzywej w lewo lub w prawo.

Kontrolery automatycznego wyboru

Auto Select Controllers (Kontrolery automatycznego wyboru) automatycznie wybiera dane kontrolera wybranych nut MIDI. Jest to przydatne, ponieważ wybrane kontrolery nut zostaną przesunięte, gdy przesuniesz odpowiednie nuty.

- Aby wyświetlić **Auto Select Controllers** (Kontrolery automatycznego wyboru), kliknij prawym przyciskiem myszy **Key Editor** (Edytor klawiszowy) lub pasek narzędzi **Drum Editor** (Edytor bębnów) i wybierz opcję **Auto Select Controllers**.



Jeżeli aktywujesz opcję **Auto Select Controllers** (Automatyczny wybór kontrolerów), kontrolery należące do zdarzenia nutowego zostaną automatycznie wybrane po wybraniu zdarzenia nutowego.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi Key Editor na stronie 839

Przenoszenie zdarzeń na wyświetlaczu kontrolera

Możesz przesuwać zdarzenia krzywej kontrolera na wyświetlaczu kontrolera. Działa to tylko w przypadku zdarzeń kontrolera typu krzywej, takich jak kontrolery ciągłe, pitchbend, aftertouch, poli pressure i program change.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) przeciągnij, aby utworzyć prostokąt zaznaczenia obejmujący zdarzenia, które chcesz przenieść.
- Na pasku narzędzi aktywuj **Auto Select Controllers**. Na ekranie nut wybierz nuty, których kontrolery chcesz przenieść.
- Na ekranie notatek wybierz nuty, których kontrolery chcesz przenieść, i wybierz **Edit > Select > Select Controllers** (Edycja > Wybierz > Wybierz kontrolery) w zakresie nut, aby wybrać kontrolery w zakresie wybranych notatek.

2. Przesuń zdarzenia nutowe/kontrolera.

WYNIK

Zdarzenia kontrolera zostaną przeniesione na nową pozycję. Przyciąganie jest brane pod uwagę.

POWIĄZANE LINKI

Wybierz kontrolery w zakresie nut: Użyj rozszerzonego kontekstu nut na stronie 1164

Key Editor (Edytor klawiszowy)

Key Editor jest domyślnym edytorem MIDI. Wyświetla nuty graficznie w siatce przypominającej rolę fortepianu. **Key Editor** umożliwia szczegółową edycję nut i zdarzeń niebędących nutami, takich jak kontrolery MIDI.

Key Editor możesz otworzyć w osobnym oknie lub w zakładce w dolnej strefie okna **Project**. Otwarcie **Key Editor** w dolnej strefie okna **Project** jest przydatne, jeśli chcesz uzyskać dostęp do funkcji **Key Editor** ze stałej strefy okna **Project**.

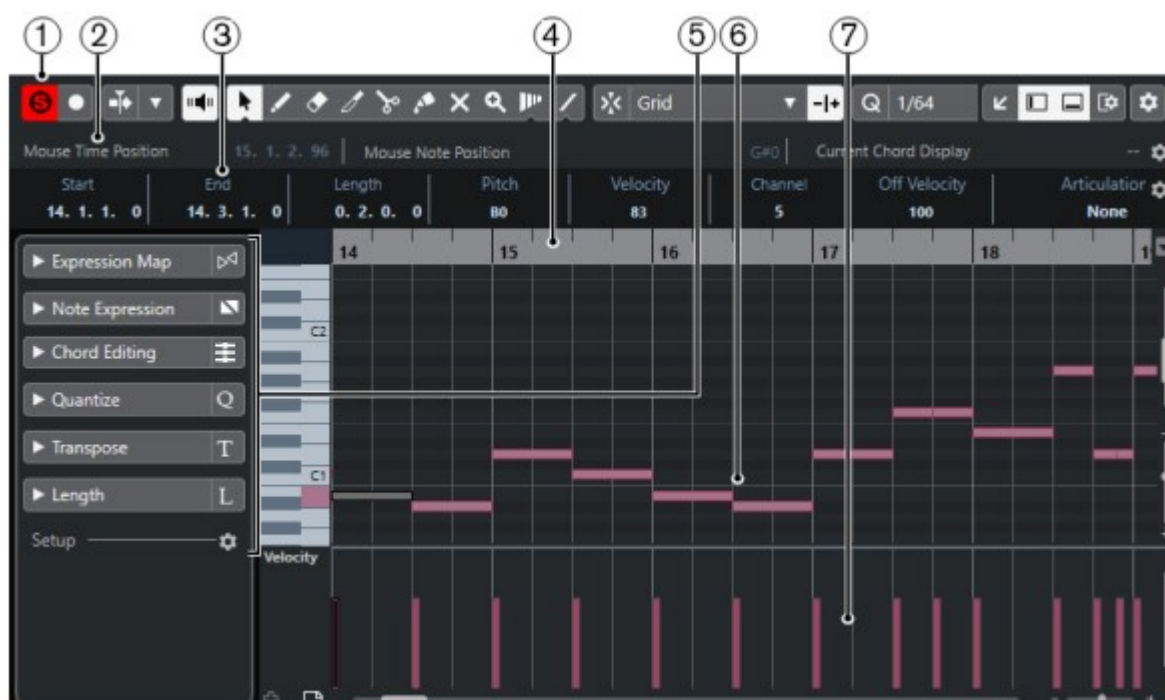
Aby otworzyć partię MIDI w **Key Editor** (Edytorze klawiszy), wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie partię MIDI w oknie **Project**.
- Wybierz partię MIDI w oknie projektu i naciśnij klawisz **Return** lub **Ctrl/Cmd - E**.
- Wybierz partię MIDI w oknie projektu i wybierz **MIDI > Open Key Editor** (MIDI > Otwórz edytor klawiszy).
- W oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe) w kategorii **Editors** (Edytory) przypisz polecenie klawiszowe do **Open Key Editor**. Wybierz partię MIDI w oknie **Project** i użyj polecenia klawiszowego.

UWAGA

Jeśli wybierzesz opcję **MIDI > Set up Editor Preferences** (MIDI > Ustaw preferencje edytora), na stronie **Editors** (Edytory) otworzy się okno dialogowe **Preferences** (Preferencje). Wprowadź zmiany, aby określić, czy chcesz, aby edytory otwierały się w osobnym oknie, czy w dolnej strefie okna **Project**.

Okno Key Editor (Edytora klawiszy):



Key Editor widoczny jest w zakładce **Editor** w dolnej strefie okna **Project**:



Edytor kluczy jest podzielony na kilka sekcji:

- 1 **Toolbar** (Pasek narzędzi)
Zawiera narzędzia i ustawienia.
- 2 **Status line** (Linia stanu)
Informuje o pozycji czasu myszy, wartości myszy i bieżącym akordzie.
- 3 **Info line** (Linia informacyjna)
Wyświetla informacje o zdarzeniu nutowym dla wybranej nuty MIDI.
- 4 **Ruler** (Linijka)
Wyświetla oś czasu.
- 5 **Key Editor Inspector** (Inspektor edytora klawiszowego)
Zawiera narzędzia i funkcje do pracy z danymi MIDI.
- 6 **Note display** (Wyświetlacz nut)
Zawiera siatkę, w której nuty MIDI są wyświetlane w postaci ramek.
- 7 **Piano keyboard display** (Wyświetlacz klawiatury fortepianu)
Pomaga znaleźć właściwy numer nuty.
- 8 **Controller display** (Wyświetlacz kontrolera, sterownika)
Obszar pod wyświetlaczem nut składa się z jednego lub wielu pasów kontrolera.

UWAGA

Możesz aktywować/dezaktywować linię stanu, linię informacyjną i pasy kontrolera, klikając **Set up Window Layout** (Skonfiguruj układ okna) na pasku narzędzi i aktywując/dezaktywując odpowiednie opcje.

POWIĄZANE LINKI

- Pasek narzędzi Key Editor na stronie 839
- Wiersz stanu na stronie 845
- Inspektor edytora klawiszy na stronie 846
- Wyświetlacz nut na stronie 850
- Wyświetlacz klawiatury fortepianu na stronie 851
- Wyświetlacz kontrolera na stronie 812

Pasek narzędzi Key Editor (Edytora klawiszowego)

Pasek narzędzi zawiera narzędzia i ustawienia **Key Editor**.

- Aby pokazać lub ukryć elementy paska narzędzi, kliknij pasek narzędzi prawym przyciskiem myszy i aktywuj lub dezaktywuj elementy.

Default Items (Domyślne elementy)

Solo Editor (Edytor solowy)



Solo edytora podczas odtwarzania, jeśli edytor ma fokus.

Record in Editor (Nagraj w Edytorze)



Włącza nagrywanie danych MIDI w edytorze, jeśli edytor ma fokus.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy **MIDI Record Mode** (Tryb nagrywania MIDI) jest ustawiony na **Merge** (Scal) lub **Replace** (Zamień).

Retrospective Record (Zapis retrospektywny)

Insert MIDI Retrospective Recording in Editor (Wstaw retrospektywne nagranie MIDI w edytorze)



Umożliwia odzyskanie nut MIDI nagranych w trybie zatrzymania lub podczas odtwarzania.

Left Divider (Lewy rozdzielacz)

Left Divider

Umożliwia wykorzystanie lewego rozdzielacza. Narzędzia umieszczone po lewej stronie rozdzielacza są zawsze pokazane.

Pitch Visibility (Widoczność poziomu)

Pitch Visibility On/Off (Włączanie/wyłączanie widoczności poziomu)



Dezaktywuj tę opcję, aby wyświetlić wszystkie dźwięki na wyświetlaczu nut. Aktywuj tę opcję, aby zmniejszyć wysokość tonu na wyświetlaczu nut zgodnie z wybraną opcją widoczności tonu.

Select Pitch Visibility Options (Wybierz Opcje widoczności poziomu)



Umożliwia określenie, które wysokości dźwięku będą wyświetlane na wyświetlaczu nut:

- **Show Pitches with Events** (Pokaż tony ze zdarzeniami) pokazuje tylko tony, dla których dostępne są zdarzenia na ekranie nut.
- **Show Pitches from Scale Assistant** (Pokaż tony z Asystenta Skali) pokazuje tylko tony, które odpowiadają skali muzycznej wybranej w sekcji **Scale Assistant** (Asystenta Skalowania) w **Inspektorze**.

Auto Scroll (Automatyczne przewijanie)

Link Project and Lower Zone Editor Cursors (Połącz kursory projektu i edytora dolnej strefy)



Łączy osie czasu, kursory i współczynniki powiększenia karty **Editor** (Edytor) w dolnej strefie i okna **Project**.

UWAGA

Nie można aktywować **Link Project and Lower Zone Editor Cursors**, jeśli aktywna jest **Independent Track Loop** (Niezależna pętla ścieżki).

Auto Scroll



Utrzymuje kursor projektu widoczny podczas odtwarzania.

Select Auto-Scroll Settings (Wybierz Ustawienia automatycznego przewijania)



Umożliwia aktywację **Page Scroll** (Przewijania strony) lub **Stationary Cursor** (Nieruchomego kursora) oraz aktywację **Suspend AutoScroll When Editing** (Wstrzymania automatycznego przewijania podczas edycji).

Acoustic Feedback (Sprzężenie akustyczne)

Acoustic Feedback



Automatycznie odtwarza zdarzenia, gdy je przesuwasz, transponujesz lub gdy tworzysz je poprzez rysowanie.

Tool Buttons (Przyciski narzędzi)

Object Selection (Wybór obiektu)



Wybiera zdarzenia i części.

Draw (Rysuj)



Rysuje zdarzenia.

Erase (Usuń)



Usuwa zdarzenia.

Trim (Przytnij)



Przycina zdarzenia.

Split (Podziel)



Dzieli zdarzenia.

Glue (Sklej)



Skleja zdarzenia o tej samej wysokości (pitch).

Mute (Wycisz)



Wycisza zdarzenia.

Zoom (Powiększenie)



Powiększa. Przytrzymaj **Alt/Opt** i kliknij, aby pomniejszyć.

Time Warp (Zakrzywienie czasoprzestrzeni)



Dopasowuje pozycje muzyczne wydarzeń do pozycji czasowych.

Line (Linia)



Tworzy serię sąsiadujących ze sobą zdarzeń.

Auto Select Controllers (Automatyczny wybór kontrolerów)

Auto Select Controllers



Automatycznie wybiera dane kontrolera wybranych nut MIDI.

Independent Track Loop (Niezależna pętla ścieżki)

Independent Track Loop



Aktywuje/dezaktywuje niezależną pętlę ścieżek.

UWAGA

Jeżeli aktywujesz **Independent Track Loop**, funkcja **Link Project and Lower Zone Editor Cursors** (Połącz kursory projektu i edytora dolnej strefy) zostanie automatycznie wyłączona w zakładce **Editor** w dolnej strefie.

Indicate Transpositions (Wskaż transpozycje)

Indicate Transpositions



Umożliwia wyświetlenie transponowanych wysokości nut MIDI.

Insert Velocity (Wstaw prędkość)

Note Insert Velocity (Wstaw prędkość nuty)



Umożliwia określenie wartości dynamiki nowych nut.

Nudge Palette (Paleta Nudge (Szturchać))

Trim Start Left (Początek przycinania w lewo)



Zwiększa długość wybranego zdarzenia przesuwając jego początek w lewo.

Trim Start Right (Przycinanie rozpoczyna się w prawo)



Zmniejsza długość wybranego zdarzenia przesuwając jego początek w prawo.

Move Left (Przesuń w lewo)



Przesuwa wybrane zdarzenie w lewo.

Move Right (Przesuń w prawo)



Przesuwa wybrane zdarzenie w prawo.

Trim End Left (Przytnij koniec w lewo)



Zmniejsza długość wybranego zdarzenia przesuując jego koniec w lewo.

Trim End Right (Przytnij koniec w prawo)



Zwiększa długość wybranego zdarzenia przesuując jego koniec w prawo.

Transpose Palette (Paleta transpozycji)

Move Up (Podnieś)



Transponuje wybrane zdarzenie w górę o półnutę.

Move Down (Opuść)



Transponuje wybrane zdarzenie w dół o półnutę.

Move Up More (Podnieś więcej)



Transponuje wybrane zdarzenie o oktawę w górę.

Move Down More (Opuść więcej)



Transponuje wybrane zdarzenie o oktawę w dół.

Snap (Przyciąganie)

Snap On/Off (Włączanie/wyłączanie przyciągania)



Aktywuje/dezaktywuje funkcję przyciągania.

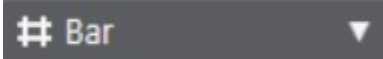
Snap Type (Typ przyciągania)



Umożliwia wybranie jednego z następujących typów przyciągania:

- **Grid** (Siatka) przyciąga zdarzenia do siatki wybranej w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Ustawienia wstępne kwantyzacji).
- **Grid Relative** (Względna siatka) zachowuje względne pozycje podczas przyciągania zdarzeń do siatki.
- **Events** (Zdarzenia) przyciąga zdarzenia do początku lub końca innych wydarzeń.
- **Shuffle** (Losowo) zmienia kolejność zdarzeń, jeśli przeciągniesz jedno zdarzenie na lewo lub na prawo od innych zdarzeń.
- **Cursor** (Kursor) przyciąga zdarzenia do pozycji kursora.
- **Grid + Cursor** (Siatka + Kursor) przyciąga zdarzenia do siatki kwantyzacji wybranej w wyskakującym menu **Quantize Presets** lub do pozycji kursora.
- **Events + Cursor** (Zdarzenia + Kursor) przyciąga zdarzenia do początku lub końca innych zdarzeń lub do pozycji kursora.
- **Grid + Events + Cursor** (Siatka + Zdarzenia + Kursor) przyciąga zdarzenia do siatki kwantyzacji wybranej w wyskakującym menu **Quantize Presets**, do początku lub końca innych zdarzeń lub do pozycji kursora.

Grid Type (Typ siatki)



Umożliwia wybór jednego z następujących typów siatki:

- **Use Quantize** (Użyj kwantyzacji) aktywuje siatkę, w której zdarzenia są przyciągane do wartości wybranej w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Ustawienia wstępne kwantyzacji).
- **Adapt to Zoom** (Dostosuj do powiększenia) aktywuje siatkę, w której zdarzenia są przyciągane do poziomu powiększenia.

Quantize (Kwantyzacja)

Apply Quantize (Zastosuj kwantyzację)



Stosuje ustawienia kwantyzacji.

Quantize Presets (Ustawienia wstępne kwantyzacji)



Umożliwia wybór ustawienia wstępnego kwantyzacji lub rytmu.

Soft Quantize On/Off (Włączanie/wyłączanie miękkiej kwantyzacji)



Aktywuje/dezaktywuje miękką kwantyzację.

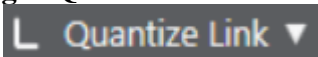
Open Quantize Panel (Otwórz panel kwantyzacji)



Otwiera **Quantize Panel** (panel Kwantyzacji).

Length Quantize (Kwantyzacja długości)

Length Quantize



Umożliwia ustawienie wartości kwantyzacji długości zdarzeń.

Multiple Part Controls (Sterowanie wieloma częściami)

Show Part Borders (Pokaż granice części)



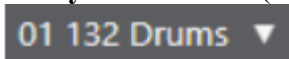
Pokazuje/ukrywa granice części aktywnej partii MIDI w lewym i prawym lokalizatorze.

Edit Active Part Only (Edytuj tylko część aktywną)



Ogranicza operacje edycyjne do aktywnej części.

Currently Edited Part (Aktualnie edytowana część)



Wyświetla listę wszystkich części wybranych po otwarciu edytora i umożliwia aktywację części.

Step/MIDI Input (Krok/Wejście MIDI)

Step Input (Wejście krokowe)



Aktywuje/dezaktywuje wejście krokowe MIDI.

MIDI Input/Note Expression MIDI Input (Wejście MIDI/wyrażenie nutowe Wejście MIDI)



Aktywuje/dezaktywuje wejście MIDI i wejście MIDI wyrażające nuty.

Move Insert Mode (Przenieś tryb wstawiania)



Przesuwa wszystkie zdarzenia nutowe na prawo od pozycji wprowadzania kroku w prawo, aby zrobić miejsce na wstawione zdarzenie podczas wstawiania nut.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy aktywowane jest **Step Input** wejście krokowe.

Record Pitch (Nagraj wysokość dźwięku)



Uwzględnia wysokość dźwięku podczas wstawiania nut.

Record NoteOn Velocity (Nagraj NoteOn Velocity)



Uwzględnia dynamikę NoteOn podczas wstawiania nut.

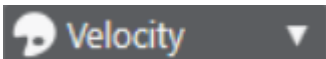
Record NoteOff Velocity (Nagraj NoteOff Velocity)



Uwzględnia dynamikę NoteOff podczas wstawiania nut.

Event Colors (Kolory zdarzeń)

Event Colors



Umożliwia wybór kolorów zdarzeń.

Edit VST Instrument (Edytuj instrument VST)

Edit VST Instrument



Otwiera instrument VST, do którego kierowana jest ścieżka.

Right Divider (Prawy rozdzielacz)

Right Divider

Umożliwia użycie prawego rozdzielacza. Narzędzia umieszczone po prawej stronie rozdzielacza są zawsze pokazane.

Window Zone Controls (Sterowanie strefą okienną)

Open in Separate Window (Otwórz w osobnym oknie)



Przycisk ten dostępny jest w zakładce Edytor w dolnej strefie. Otwiera edytor w osobnym oknie.

Open in Lower Zone (Otwórz w dolnej strefie)



Przycisk ten dostępny jest w oknie edytora. Otwiera zakładkę **Editor** (Edytor) znajdującą się w dolnej strefie okna **Project**.

Set up Window Layout (Skonfiguruj układ okna)



Umożliwia ustawienie układu okna.

Set up Toolbar (Skonfiguruj pasek narzędzi)



Otwiera wyskakujące menu, w którym możesz ustawić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne.

POWIĄZANE LINKI

Powiększanie edytorów MIDI na stronie 804

Status Line (linia stanu)

Linia stanu pokazuje informacje o pozycji czasu myszy, wartości myszy i bieżącym akordzie.

- Aby wyświetlić linię stanu, kliknij opcję **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywuj **Status Line** (linię stanu).



Stan włączenia/wyłączenia linii stanu w oknie **Key Editor** (Edytor klawiszowy) oraz w zakładce **Editor** w dolnej strefie okna **Project** są od siebie niezależne

Mouse Time Position (Pozycja czasu myszy)

Wyświetla dokładną pozycję czasową wskaźnika myszy, w zależności od wybranego formatu wyświetlania linijki. Umożliwia to edycję lub wstawianie notatek w dokładnych pozycjach.

Mouse Value (Wartość myszy)

Wyświetla dokładne nachylenie pozycji wskaźnika myszy na ekranie zdarzeń. Ułatwia to znalezienie właściwej wysokości podczas wprowadzania lub transpozycji nut.

Jeśli poruszysz myszą na wyświetlaczu kontrolera, zostanie wyświetlona wartość zdarzenia kontrolera w pozycji kursora myszy.

Current Chord Display (Wyświetlanie bieżącego akordu)

Kiedy kursor projektu znajduje się nad nutami tworzącymi akord, akord jest tutaj wyświetlany.

POWIĄZANE LINKI

Zapętlanie partii MIDI na stronie 812

Info Line (Linia informacyjna)

Linia informacyjna pokazuje wartości i właściwości wybranych zdarzeń. Jeśli wybranych zostanie kilka nut, wartości pierwszej nuty zostaną wyświetlone w kolorze.

- Aby wyświetlić linię informacyjną, kliknij opcję **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywuj **Info Line** (Linie informacyjną)

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Articulations	Release Length
11. 3. 4.101	13. 1. 1. 15	1. 1. 0. 34	A3	100	1	64	None	0. 0. 0. 0

Wartości długości i pozycji są wyświetlane w wybranym formacie wyświetlania linijki.

Stan włączenia/wyłączenia linii informacyjnej w oknie **Key Editor** oraz w zakładce **Editor** w dolnej strefie okna **Project** jest od siebie niezależny.

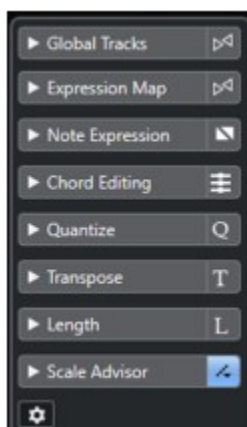
POWIĄZANE LINKI

Edytowanie zdarzeń notatek w wierszu informacyjnym na stronie 810

Zmiana formatu wyświetlania linijki na stronie 804

Key Editor Inspector (Inspektor edytora klawiszowego)

W edytorze MIDI **Inspektor** znajduje się po lewej stronie ekranu nut. **Inspektor Key Editor** zawiera narzędzia i funkcje do pracy z danymi MIDI.



Global Tracks (Globalne ścieżki)

Umożliwia pokazywanie/ukrywanie globalnych ścieżek w **Key Editor** (Edytorze klawiszy). Pozwala to na lepszy ogląd kontekstu projektu, nad którym pracujesz.

Expression Map (Mapa wyrażeń)

Umożliwia załadowanie mapy wyrażeń. Mapy wyrażeń są przydatne do pracy z artykulacjami.

Note Expression (Wyrażenie nutowe)

Zawiera funkcje i ustawienia związane z wyrażeniem nutowym.

Chord Editing (Edycja akordów)

Umożliwia wprowadzanie akordów zamiast pojedynczych nut.

Quantize (Kwantyzacja)

Umożliwia dostęp do głównych parametrów kwantyzacji. Są one identyczne z funkcjami panelu **Quantize**.

Transpose (Transponuj)

Umożliwia dostęp do głównych parametrów transpozycji zdarzeń MIDI.

Length (Długość)

Zawiera opcje związane z długością, podobne do podmenu **Functions** (Funkcje) w menu **MIDI**.

- Aby zmienić długość wybranych zdarzeń MIDI lub wszystkich zdarzeń aktywnej części, jeśli nie są wybrane żadne zdarzenia, użyj suwaka **Scale Length/Scale Legato** (Skala Długość/Skala Legato). Przy maksymalnej wartości nuty dochodzą do początku następnej nuty.
- Aby nowe ustawienia długości były trwałe, kliknij opcję **Freeze MIDI Lengths** (Zablokuj długości MIDI).
- Aby dostosować odległość pomiędzy kolejnymi nutami, użyj suwaka **Overlap** (Nakładanie się). Przy wartości **0 ticks** (0 tyknień) suwak **Scale Length/Scale Legato** (Skala Długość/Skala Legato) wydłuża każdą nutę tak, aby dokładnie sięgała do następnej nuty. Wartości dodatnie powodują nakładanie się nut, a wartości ujemne umożliwiają zdefiniowanie małej przerwy pomiędzy nutami.
- Aby użyć funkcji **Legato** lub suwaka do przedłużenia nuty do następnej wybranej nuty, aktywuj opcję **Extend to Next Selected** (Przedłuż do następnej zaznaczonej). Jest to identyczne z aktywacją opcji **Legato Mode: Between Selected Notes Only** (Tryb Legato: tylko pomiędzy wybranymi nutami) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje).

Scale Assistant (Asystent skali)

Umożliwia wybranie skali muzycznej, która podświetla wszystkie zdarzenia nutowe, których wysokość należy do tej skali.

Set up Inspector (Skonfiguruj Inspektora)

Umożliwia otwarcie okna dialogowego umożliwiającego edycję ustawień **Inspektora** dla edytora. Kliknij opcję **Set up Inspector** (Skonfiguruj Inspektora) i z wyskakującego menu wybierz opcję **Setup** (Konfiguracja).

UWAGA

Jeśli otworzysz **Key Editor** (Edytor klawiszy) w dolnej strefie, te sekcje zostaną pokazane w **Editor Inspector** (Inspektorze edytora) w lewej strefie.

POWIĄZANE LINKI

Mapy wyrażen na stronie 906

Sekcja Inspektor wyrażen nut na stronie 924

Panel kwantyzacji na stronie 298

Funkcje transpozycji na stronie 328

Otwieranie Inspektora Edytora na stronie 62

Globalne ścieżki w edytorze klawiszy na stronie 847

Asystent skalowania w edytorze klawiszy na stronie 849

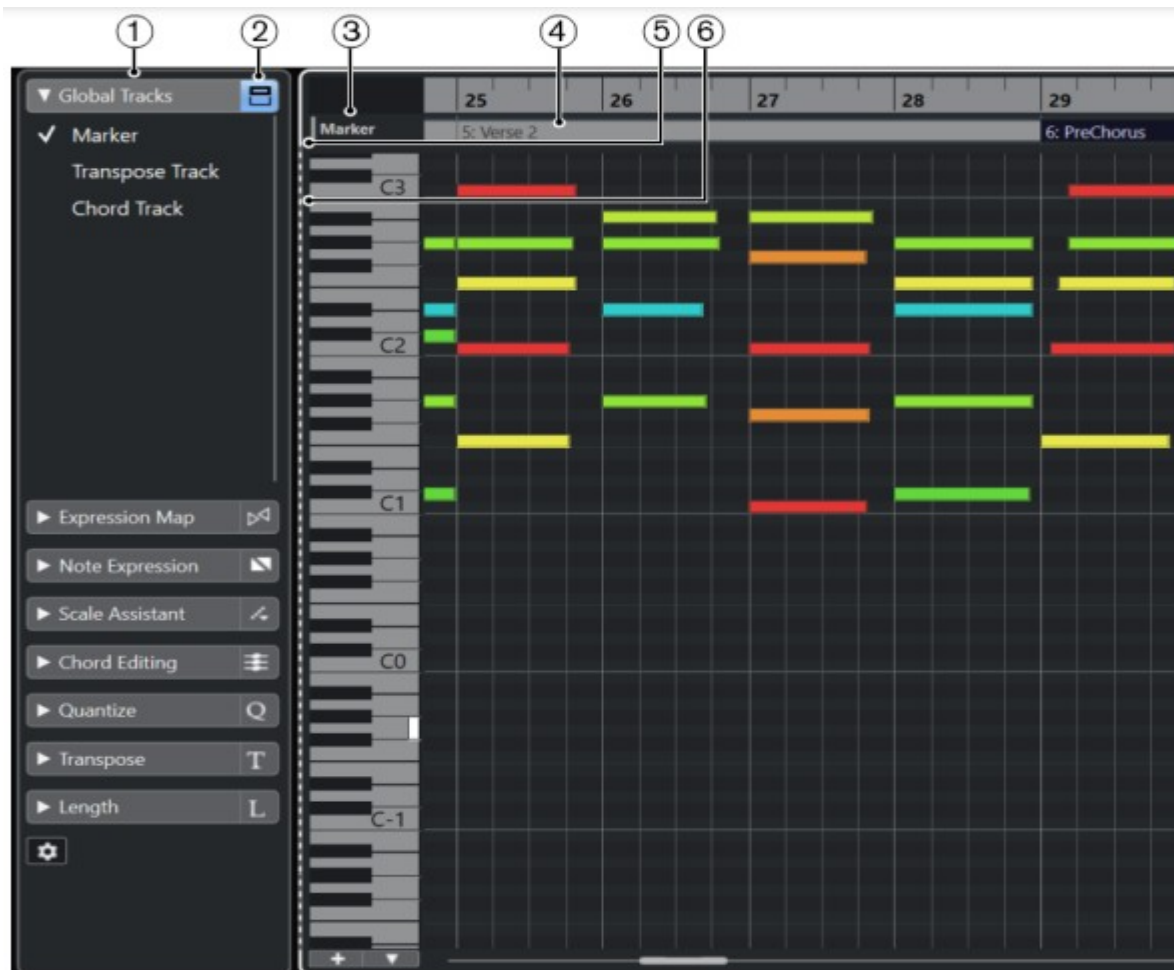
Globalne ścieżki w edytorze klawiszy

Sekcja **Global Tracks** (Ścieżki globalne) w **Key Editor Inspector** (Inspektorze edytora klawiszy) umożliwia pokazywanie zdarzeń na ścieżkach globalnych w **Key Editor** (Edytorze klawiszy), dzięki czemu można je zobaczyć razem ze zdarzeniami MIDI.

W **Key Editor** (Edytorze klawiszy) możesz wyświetlać zdarzenia ze ścieżek globalnych, takie jak tempo, sygnatura (signature), akord (chord), linijka (ruler), aranżer (arranger), wideo, znacznik (marker) i ścieżka transpozycji (transpose track). W ten sposób możesz edytować zdarzenia MIDI i jednocześnie przeglądać kontekst projektu, bez konieczności przełączania się do okna **Project**.

UWAGA

Sekcja **Global Tracks** (Ścieżki globalne) w **Inspektorze** jest dostępna tylko po otwarciu **Key Editor** (Edytora klawiszy) jako osobnego okna. Nie jest dostępna w dolnej strefie edytora.



1 Global Tracks section (Seksja Ścieżki globalne)

Seksja **Global Tracks** w **Key Editor Inspector** (Inspektorze edytora klawiszy) zawiera listę wszystkich ścieżek globalnych dodanych do projektu. Aby wyświetlić ścieżkę globalną w dedykowanej strefie **Key Editor**, musisz ją aktywować w sekcji **Global Tracks** (Ścieżki globalne).

2 Show/Hide Global Tracks (Pokaż/Ukryj ścieżki globalne)

Umożliwia pokazanie/ukrycie listy ścieżek i wyświetlenia zdarzeń dla utworów globalnych w **Key Editor** (Edytorze klawiszowym).

3 Track list for global tracks (Lista ścieżek dla ścieżek globalnych)

Pokazuje nazwy ścieżek i kolory ścieżek przypisane do ścieżek globalnych. Ścieżki globalne są pokazane w tej samej kolejności, co w oknie **Project**. Dotyczy to również pracy z podzieloną listą ścieżek.

4 Event display for global tracks (Wyświetlanie zdarzeń dla ścieżek globalnych)

Górna strefa **Key Edytora** pokazuje wyświetlanie zdarzeń dla ścieżek globalnych.

5 Event display with keyboard focus (Wyświetlanie zdarzeń z fokusem klawiatury)

Ekran zdarzenia, na którym znajduje się fokus klawiatury, w tym przypadku ekran zdarzenia śledzenia globalnego, jest oznaczony podświetloną i pełną ramką.

6 Non-active event display (Nieaktywne wyświetlanie zdarzeń)

Nieaktywne wyświetlanie zdarzeń, w tym przypadku wyświetlanie nut **Key Editor** (Edytora klawiszy), jest wyświetlane w ramce przerywanej.

POWIĄZANE LINKI

Pokazywanie/ukrywanie ścieżek globalnych w Edytorze klawiszy na stronie 854

Dzielenie listy ścieżek na stronie 54

Fokus klawiatury w Edytorze klawiszy na stronie 856

Scale Assistant in the Key Editor (Asystent skali w edytorze klawiszy)

Sekcja **Scale Assistant** (Asystenta skali) w **Key Editor Inspector** (Inspektorze edytora kluczy) pomaga dopasować zdarzenia nutowe do skali muzycznej.



Scale Assistant Status Indicator (Wskaźnik stanu asystenta skali)

Pokazuje stan włączenia/wyłączenia **Scale Assistant** (Asystenta Skali)

Use Editor Scale (Użyj edytora skali)

Umożliwia wybór skali na ekranie nut **Key Editor**.

- **Editor Scale** (Edytor skali)

Umożliwia wybór skali.

- **Scale Suggestions** (Sugestie dotyczące skali)

Pokazuje liczbę sugestii skali. Otwórz menu podręczne, aby wybrać sugestię skali. Aby uzyskać sugestie skali dla konkretnych nut, musisz je wybrać. Jeżeli nie wybrano żadnej nuty, sugestie skali zostaną zastosowane dla wszystkich nut.

Use Chord Track (Użyj ścieżki akordów)

Umożliwia wybór skali na podstawie ścieżki akordów.

- **Chord Track Mode** (Tryb ścieżki akordów)

Umożliwia wybranie, czy do znalezienia skali mają być używane zdarzenia skali ścieżki akordów, zdarzenia akordów, czy oba.

Show Scale Note Guides (Pokaż wskazówki dotyczące skali nut)

Zmienia tło wyświetlania zdarzeń nutowych zgodnie z wybraną skalą. Tony nie należące do wybranej skali są wyświetlane na ciemniejszym tle.

Snap Pitch Editing (Edycja przyciągania wysokości dźwięku)

Przyciąga tonację lub nuty do wybranej skali podczas ich dodawania, edytowania lub przenoszenia.

UWAGA

Funkcja **Snap Pitch Editing** nie ma zastosowania, gdy zmieniasz wysokość dźwięku za pomocą pola wartość **Pitch** w wierszu informacyjnym lub gdy nagrywasz nuty poprzez wejście MIDI.

Snap Live Input (Przyciągaj dane wejściowe na żywo)

Automatycznie koryguje wysokość przychodzących nut zgodnie z wybraną skalą.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy włączona jest opcja **Record in Editor** (Nagraj w edytorze).

Quantize Pitches (Kwantyzacja wysokości)

Kwantyzuje wysokość wybranych nut do najbliższej wysokości wybranej skali

POWIĄZANE LINKI

Wyświetlacz nut na stronie 850

Korzystanie z funkcji wprowadzania na żywo na stronie 959

Menu kolorów zdarzeń na stronie 805

Okno dialogowe konfiguracji skali muzycznej na stronie 952

Dopasowywanie zdarzeń nutowych do skali muzycznej na stronie 857

Używanie ścieżki akordów do dopasowywania zdarzeń nutowych do skali muzycznej na stronie 858

Kwantyzacja wysokości nut MIDI do skal muzycznych na stronie 859

Ścieżka akordów na stronie 943

Mapowanie wysokości dźwięków przychodzących nut MIDI na skale muzyczne na stronie 859

Przyciąganie wysokości nut MIDI do skal muzycznych podczas edycji na stronie 860

Note Display (Wyświetlacz nut)

Wyświetlacz nut jest główną strefą w **Key Editor** (Edytorze klawiszy). Zawiera siatkę, w której zdarzenia nut są pokazywane w postaci ramek.



Szerokość pudełka odpowiada długości nuty. Pionowe położenie pola odpowiada numerowi nuty (wysokości), przy czym wyższe nuty znajdują się wyżej w siatce.

W zależności od współczynnika powiększenia zdarzenia nutowe pokazują nazwy nut.

UWAGA

Możesz zmienić format nazewnictwa i nazwy nut wysokości dźwięków w sekcji **Pitch Notation** (Notacja wysokości dźwięków) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) **Event Display Chords&Pitches page** (strona Wysokość akordów wyświetlania zdarzenia).

Możesz **Pitch Visibility On/Off** (włączyć/wyłączyć widoczność tonu) na pasku narzędzi **Key Editor**, aby wyświetlić tylko nachylenie ze zdarzeniami lub nachylenie sugerowane przez **Scale Assistant** (Asystenta Skalowania). Spowoduje to ukrycie klawiszy klawiatury, których wysokość nie jest używana, i wyświetlenie nazw nut na pozostałych klawiszach

POWIĄZANE LINKI

Wyświetlacz klawiatury fortepianu na stronie 851

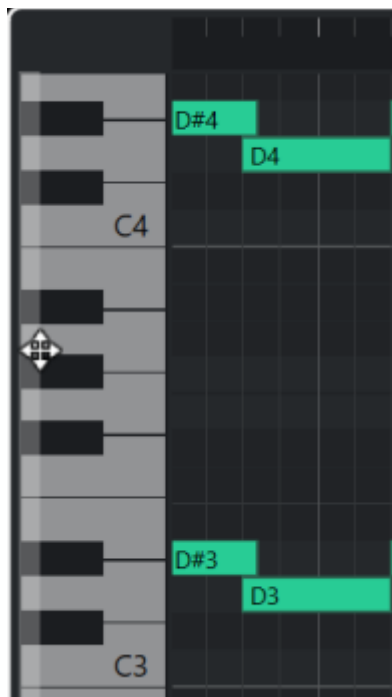
Powiększanie edytorów MIDI na stronie 804

Notacja wysokości tonu na stronie 1167

Opcje widoczności wysokości tonu na stronie 853

Piano Keyboard Display (Wyświetlacz klawiatury fortepianu)

Ekran klawiatury fortepianu jest pokazany po lewej stronie ekranu nut w **Key Editor**.



Klawiatura fortepianu zapewnia wizualną orientację w pozycjach wysokości nut na wyświetlaczu nut, pomagając znaleźć określone wysokości nut.

Możesz kliknąć klawisz, aby posłuchać wysokości dźwięku i dźwięku podłączonego instrumentu.

Jeśli przesuniesz mysz maksymalnie na lewo od ekranu klawiatury fortepianu, wskaźnik myszy zmieni się, umożliwiając przewijanie w górę i w dół oraz powiększanie i pomniejszanie ekranu klawiatury:

- Przeciągnij w górę/w dół, aby przewijać w górę/w dół na wyświetlaczu klawiatury fortepianu.
- Przeciągnij w prawo/w lewo, aby powiększyć/pomniejszyć ekran klawiatury fortepianu.

Klawisze C pokazują nazwy nut odpowiednich wysokości.

Możesz **Pitch Visibility On/Off** (włączyć/wyłączyć widoczność tonu) na pasku narzędzi **Key Editor**, aby wyświetlić tylko poziom (pitch) ze zdarzeniami lub pitch sugerowany przez **Scale Assistant** (Asystenta Skalowania). Spowoduje to ukrycie klawiszy klawiatury, których wysokość nie jest używana, i wyświetlenie nazw nut na pozostałych klawiszach.

UWAGA

Możesz zmienić format nazewnictwa i nazwy nut wysokości dźwięków w sekcji **Pitch Notation** (Notacja wysokości dźwięku) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Event Display—Chords&Pitches page**) ((Wyświetlanie zdarzeń — strona Wysokości akordów)).

Jeśli wybierzesz zdarzenia nutowe na ekranie zdarzeń, odpowiednie klawisze na ekranie klawiatury fortepianu zostaną pokazane w tym samym kolorze, co zdarzenie nutowe.

Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy na ekranie zdarzeń, podświetlona zostanie odpowiednia pozycja tonu na ekranie klawiatury fortepianu.

POWIĄZANE LINKI

Wyświetlacz nut na stronie 850
Edytor klawiszowy na stronie 836
Notacja wysokości tonu na stronie 1167
Opcje widoczności wysokości tonu na stronie 853

Wyświetlanie określonych poziomów (pitch) w edytorze klawiszy

Możesz zdefiniować, które tony będą widoczne na ekranie zdarzeń i klawiaturze fortepianu w **Key Editorze**. Ukrywając niepotrzebne poziomy tonów (pitch), możesz zaoszczędzić miejsce na ekranie. Jest to przydatne, jeśli dodajesz zdarzenia nutowe obejmujące więcej niż jedną oktawę i chcesz na przykład wyświetlić je wszystkie.

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Key Editor** otwórz wyskakujące menu **Select Pitch Visibility Options** (Wybierz opcje widoczności poziomów).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby na ekranie nut wyświetlić tylko poziomy, dla których dostępne są zdarzenia, wybierz opcję **Show Pitches with Events** (Pokaż poziomy ze zdarzeniami).

UWAGA

Jeśli edytujesz wiele partii MIDI, pod uwagę brane są wysokości wszystkich nut w różnych partiach MIDI. Widoczne poziomy są aktualizowane zgodnie z wyborem partii MIDI w oknie **Project**.

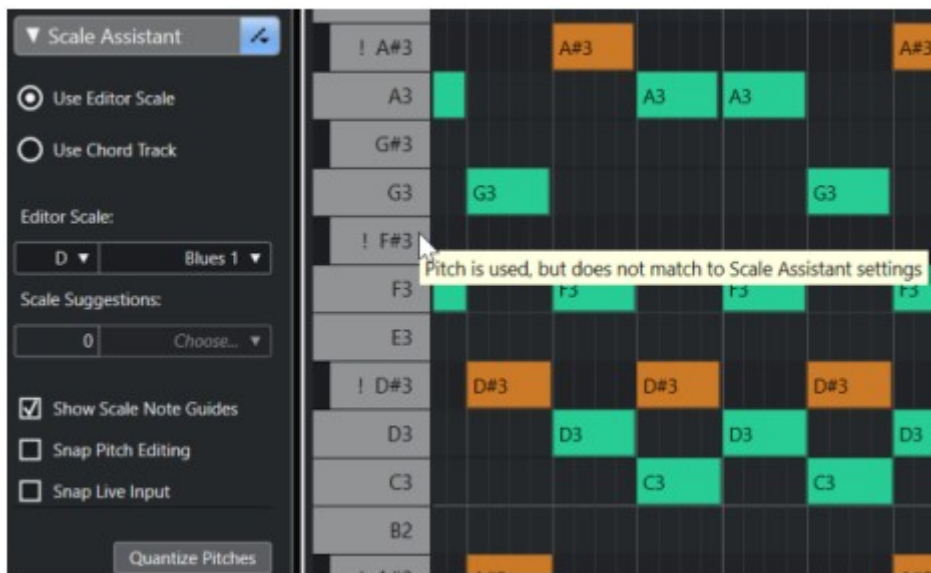
- Aby wyświetlić tylko poziomy pasujące do skali muzycznej wybranej w sekcji **Scale Assistant** (Asystent skali) w **Key Editor Inspector** (Inspektorze edytora kluczy), wybierz opcję **Show Pitches from Scale Assistant** (Pokaż poziomy z Asystenta skali)

WYNIK

Wyświetlanie nut i wyświetlanie klawiatury fortepianu zmienia się zgodnie z ustawieniami.

PRZYKŁAD

Jeśli w wyskakującym menu **Select Pitch Visibility Options** (Wybierz opcje widoczności poziomów) wybrałeś opcję **Show Pitches from Scale Assistant** (Pokaż poziomy z Asystenta skali), a **Scale Assistant** (Asystent skalowania) używa określonej skali, ale niektóre nuty na ekranie nuty nie odpowiadają tej skali, jest to sygnalizowane kolorem zdarzenia nut oraz wykrzyknikiem na odpowiednich klawiszach na wyświetlaczu klawiatury.



POWIĄZANE LINKI

Opcje widoczności poziomów (pitch) na stronie 853

Pasek narzędzi Key Editor na stronie 839

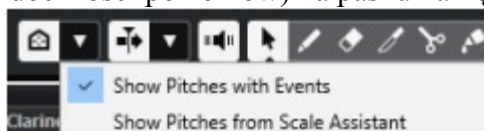
Wyświetlacz nut na stronie 850

Wyświetlacz klawiatury fortepianu na stronie 851

Pitch Visibility Options (Opcje widoczności poziomów)

Opcje widoczności wysokości tonu umożliwiają pokazywanie lub ukrywanie określonych tonów na ekranie zdarzeń **Key Editor** i na ekranie klawiatury fortepianu. Opcje widoczności poziomów są zapisywane w programie. Jeśli ustawienie prowadzi do sytuacji, w której nie będą wyświetlane żadne poziomy, zamiast tego pokazane zostaną wszystkie poziomy.

- Aby otworzyć opcje widoczności poziomów, kliknij **Select Pitch Visibility Options** (Wybierz opcje widoczności poziomów) na pasku narzędzi **Key Editor** (Edytora kluczy).



Dostępne są następujące opcje:

Show Pitches with Events (Pokaż poziomy ze zdarzeniami)

Umożliwia pokazanie na ekranie nut tylko tych dźwięków, dla których dostępne są zdarzenia

UWAGA

Jeśli edytujesz wiele partii MIDI, pod uwagę brane są wysokości wszystkich nut w różnych partiach MIDI. Widoczne tony są aktualizowane zgodnie z wyborem partii MIDI w oknie **Project**.

Show Pitches from Scale Assistant (Pokaż poziomy z Asystenta Skali)

Umożliwia pokazanie tylko poziomów odpowiadających skali muzycznej wybranej w sekcji **Scale Assistant** (Asystent skali) w **Key Editor Inspector** (Inspektorze edytora klawiszy).

- **Use Editor Scale** (Użyj skali edytora)

Pokazuje tylko nuty pasujące do skali edytora.

UWAGA

Jeśli wyświetlacz nut zawiera zdarzenia nutowe o wysokościach, które nie odpowiadają wybranej skali, odpowiednie klawisze na wyświetlaczu klawiatury zostaną pokazane z wykrzyknikiem. Jeśli włączysz opcję **Scale/Chords** (Skala/Akordy) w wyskakującym menu **Event Colors** (Kolory zdarzeń) na pasku narzędzi **Key Editor**, niepasujące zdarzenia nutowe zostaną pokazane w innym kolorze.

- **Use Chord Track** (Użyj ścieżki akordów)
Pokazuje tylko nuty pasujące do ścieżki akordów. **Chord Track Mode** (Tryb ścieżki akordów) wybrany dla **Scale Assistant** (Asystenta skali) określa, czy widoczne są wysokości tonów skali, akordu, czy obu.

POWIĄZANE LINKI

Menu kolorów zdarzeń na stronie 805

Wyświetlacz klawiatury fortepianu na stronie 851

Wyświetlacz nut na stronie 850

Pokazywanie określonych poziomów w edytorze klawiszy na stronie 852

Edycja wysokości tonu ze zmniejszoną widocznością wysokości tonu

Jeśli edytujesz wysokość tonu i zmniejszysz jej widoczność za pomocą jednej z opcji **Select Pitch Visibility Options** (Wybierz opcje widoczność wysokości tonu), musisz wziąć pod uwagę pewne ogólne zachowanie programu.

Ogólną zasadą jest to, że zdarzenia nutowe można przenosić tylko do widocznych pozycji. Dotyczy to przesuwania zdarzeń nutowych w górę/w dół za pomocą myszki, za pomocą odpowiedniego polecenia klawiszowego lub za pomocą klawiszy kursora.

Wyjątki

Jeśli chcesz uzyskać dostęp do określonych pozycji wysokości tonu, które nie są wyświetlane, masz następujące możliwości:

- Aby przenieść zdarzenia nutowe do pozycji, które nie są widoczne, użyj pola **Pitch** (Wartość wysokości dźwięku) w wierszu informacyjnym.
- Aby przesuwać zdarzenia nutowe o oktawy, wybierz zdarzenie nutowe i naciśnij **Shift – Strzałka w górę**, aby przesunąć je o oktawę w górę lub **Shift – Strzałka w dół**, aby przesunąć je o oktawę w dół.
- Aby przenieść nuty akordów, otwórz sekcję **Chord Editing** (Edycja akordów) i aktywuj opcję w sekcji **Inversions** (Inwersje) lub **Drop Notes** (Upuść nuty).

We wszystkich tych przypadkach wyświetlacz nut i ekran klawiatury fortepianu rozszerzają się, aby pokazać nowe wysokości (pitches).

POWIĄZANE LINKI

Opcje widoczności wysokości tonu na stronie 853

Wyświetlacz nut na stronie 850

Wyświetlacz klawiatury fortepianu na stronie 851

Operacje edytora klawiszy (Key Editor)

W tej sekcji opisano główne operacje edycyjne w **Key Editor** (Edytorze klawiszy).

Wyświetlanie/ukrywanie ścieżek globalnych w edytorze klawiszy

W **Key Editor** (Edytorze klawiszowym) możesz wyświetlać globalne ścieżki i związane z nimi zdarzenia.

WARUNEK WSTĘPNY

- W oknie projektu dodałeś co najmniej jedną ścieżkę globalną, taką jak tempo, klucz (signature), akord (chord), linijka (ruler), aranżer (arranger), wideo, znacznik (marker) lub ścieżka transpozycji.
- Na liście ścieżek ustawiłeś kolejność ścieżek, jaką chcesz, aby były wyświetlane w **Key Editor**.

- Opcjonalnie: W oknie **Project** aktywowałeś opcję **Show Scales** (Pokaż skale) ścieżki akordów.
- Opcjonalnie: W oknie **Project** zdefiniowałeś **Visible Tempo Upper Limit** (widoczny górny limit tempa) i **Visible Tempo Lower Limit** (widoczny dolny limit tempa) dla ścieżki tempa.

PROCEDURA

1. Wybierz partię MIDI w oknie **Project**.
2. Wybierz opcję **MIDI > Open Key Editor** (MIDI > Otwórz edytor klawiszy), aby otworzyć **Key Editor** (Edytor klawiszy) w oddzielnym oknie.
Sekcja **Global Tracks** (Globalne ścieżki) jest wyświetlana w **Inspektorze**. Lista ścieżek zawiera listę dostępnych globalnych ścieżek Twojego projektu.

UWAGA

Sekcja **Global Tracks** w **Inspektorze** nie jest dostępna w dolnej strefie edytora.

3. Na liście ścieżek w sekcji **Global Tracks** (Ścieżki globalne) aktywuj ścieżki, które chcesz wyświetlić w **Key Editor**.

WYNIK

Aktywowane ścieżki globalne zostaną pokazane nad wyświetlaczem nut.
Globalna konfiguracja ścieżki w **Key Editor** jest zapisywana wraz z projektem.

UWAGA

Jeśli Twój projekt zawiera ścieżki globalne, możesz je także aktywować i wyświetlić wraz ze zdarzeniami w **Key Editor**, klikając opcję **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywując **Global Tracks**.

POWIĄZANE LINKI

- Inspektor edytora klawiszy na stronie 846
- Globalne ścieżki w edytorze klawiszy na stronie 847
- Sterowanie ścieżką akordów na stronie 155
- Sterowanie ścieżką tempa na stronie 158
- Edytowanie zdarzeń na ścieżkach globalnych na stronie 855

Edytowanie zdarzeń na ścieżkach globalnych

Możesz wybierać, dodawać i edytować zdarzenia na globalnym ekranie zdarzeń ścieżek w **Key Editor** (Edytorze klawiszy). Wszystkie wprowadzone zmiany są synchronizowane z wyświetlaniem zdarzeń w oknie **Project**.

PROCEDURA

1. Opcjonalnie: Upewnij się, że wyświetlanie zdarzeń globalnych ścieżek jest skupione na klawiaturze i **Zoom in/out** (przybliżaj/oddalaj) globalne ścieżki za pomocą **Shift - H** lub **Shift - G**.
2. Opcjonalnie: Zmień wysokość ścieżki globalnej, klikając jej dolną granicę na liście ścieżek i przeciągając w górę lub w dół.

UWAGA

Ścieżki wyświetlane na globalnym ekranie zdarzeń ścieżek mają domyślną wysokość ścieżki wynoszącą 1 wiersz, z wyjątkiem ścieżki tempa i ścieżki akordów, które mają wysokość 2 rzędów oraz ścieżki wideo, która ma wysokość 3 rzędów. Możesz dostosować te wysokości do swoich potrzeb. Nie można zmienić wysokości linijki ścieżki.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zastosuj zwykłe metody edycji dla jednego lub kilku zdarzeń na globalnym ekranie ścieżek zdarzeń

- Użyj przycisków narzędzi na pasku narzędzi **Key Editor** (Edytor klawiszy).
- Wybierz wydarzenie na globalnym ekranie zdarzeń śledzenia i użyj linii informacyjnej, aby edytować określone parametry zdarzenia.

WYNIK

Wszystkie dokonane zmiany, w tym wybór ścieżki, są synchronizowane z wyświetlaniem zdarzeń w oknie **Project**.

POWIĄZANE LINKI

Fokus klawiatury w Edytorze klawiszy na stronie 856

Przyciski narzędzi na stronie 840

Ustawianie wysokości ścieżki na stronie 176

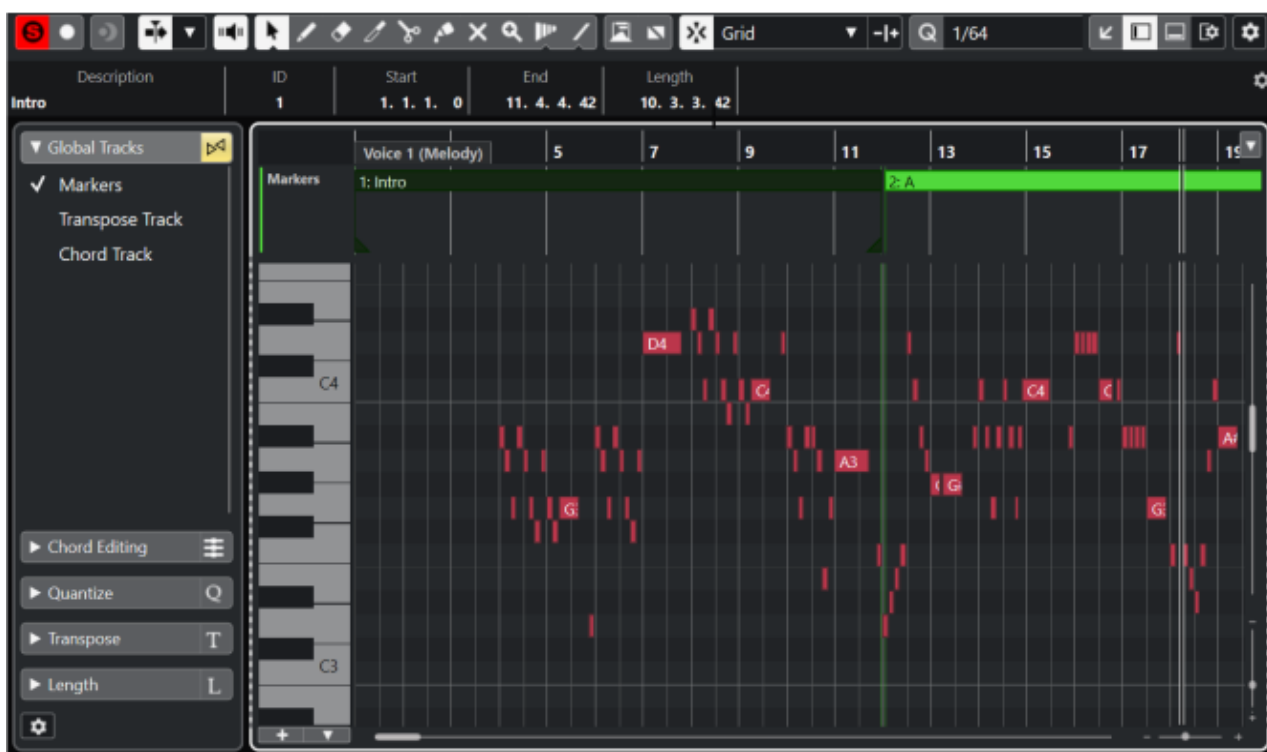
Obsługa ścieżek na stronie 161

Fokus klawiatury w Key Editor (edytorze klawiszy)

Różne strefy w oknie **Key Editor** można kontrolować za pomocą poleceń klawiszowych. Aby mieć pewność, że polecenie klawisza będzie miało wpływ na określoną strefę, należy upewnić się, że ta strefa ma fokus klawiatury.

Następujące strefy **Key Editor** mogą mieć fokus klawiatury:

- Wyświetlacz zdarzeń globalnych ścieżek
- Wyświetlacz nut **Key Editor**



Globalny ekran zdarzeń ścieżek ma fokus klawiatury.

Jeśli strefa ma fokus klawiatury, jest to oznaczone podświetloną i ciągłą ramką fokusu. Strefa nieaktywna jest oznaczona przerywaną ramką

UWAGA

Kolor fokusu można zmienić w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**User Interface—Color Schemes page**) ((Interfejs użytkownika — strona Schematy kolorów)).

POWIĄZANE LINKI

Edytowanie zdarzeń na ścieżkach globalnych na stronie 855

Pokazywanie/ukrywanie ścieżek globalnych w edytorze klawiszy na stronie 854

Globalne ścieżki w edytorze klawiszy na stronie 847

Fokus klawiatury w oknie projektu na stronie 80

Aktywowanie fokusu klawiatury dla strefy na stronie 81

Dopasowywanie zdarzeń nutowych do skali muzycznej

Możesz wybrać skalę muzyczną opartą na wszystkich lub wybranych zdarzeniach nutowych w **Key Editor** (Edytorze klawiszy) i dopasować do niej zdarzenia nutowe.

PROCEDURA

1. Otwórz partię MIDI w **Key Editor**.
2. Otwórz sekcję **Scale Assistant** (Asystent skalowania) w **Inspektorze** i aktywuj opcję **Use Editor Scale** (Użyj skali edytora).
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz zdarzenia nutowe na ekranie nut, jeśli chcesz otrzymać sugestie dotyczące skal muzycznych pasujących do tych nut.
 - Usuń zaznaczenie wszystkich zdarzeń nutowych na ekranie nut, jeśli chcesz otrzymać sugestie dotyczące skal muzycznych pasujących do wszystkich nut partii MIDI.
4. Aktywuj opcję **Activate Show Scale Note Guides** (Pokaż wskazówki dotyczące nut w skali). Spowoduje to zmianę tła wyświetlania zdarzeń zgodnie z wybraną skalą, tak że tony nie należące do skali będą wyświetlane z ciemniejszym tłem.
5. Na pasku narzędzi **Key Editor** ustaw **Event Colors** (Kolory zdarzeń) na **Scale/Chords** (Skala/Akordy).
Zmienia to kolory zdarzeń nutowych na ekranie zdarzeń w zależności od tego, czy wysokość dźwięku odpowiada wybranej skali muzycznej.

UWAGA

Aby wyświetlić schemat kolorów wybranego trybu kolorów, otwórz menu podręczne **Event Colors** (Kolory zdarzeń) i wybierz **Setup** (Ustawienia).

6. Otwórz wyskakujące menu **Scale Suggestions** (Sugestie skali) i wybierz jedną z opcji.
7. Opcjonalnie: Na pasku narzędzi **Key Editor** otwórz wyskakujące menu **Select Pitch Visibility Options** (Wybierz opcje widoczności wysokości tonu) i wybierz opcję **Show Pitches from Scale Assistant** (Pokaż wysokości tonów z Asystenta skalowania).
Filtruje to wyświetlanie nut i klawiaturę fortepianu, tak aby pokazywały tylko tony (pitches) pasujące do wybranej skali muzycznej.

WYNIK

Kolorystyka tła wyświetlania zdarzeń i zdarzeń nutowych stanowi wizualny przewodnik po edycji wysokości nut.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Jeśli potrzebujesz dodatkowej pomocy w dopasowaniu zdarzeń nutowych do najbliższych wysokości wybranej skali muzycznej, możesz kliknąć opcję **Quantize Pitches** (Kwantyzacja wysokości), aby skwantyzować wysokość już istniejących nut MIDI, aktywować opcję **Snap Pitch Editing** (Edycja skoku przyciągania), aby podczas edycji przyciągać wysokości nut MIDI, lub opcję **Snap Live Input** (Przyciąganie Wejście na żywo) do mapowania wysokości nut przychodzących MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Używanie ścieżki akordów do dopasowywania zdarzeń nutowych do skali muzycznej na stronie 858

Asystent skalowania w Edytorze klawiszy na stronie 849

Pokazywanie określonych tonów w Edytorze klawiszy na stronie 852

Przyciąganie wysokości nut MIDI do skal muzycznych podczas edycji na stronie 860

Mapowanie wysokości dźwięków przychodzących nut MIDI na skale muzyczne na stronie 859

Kwantyzacja wysokości nut MIDI do skal muzycznych na stronie 859

Korzystanie ze ścieżki akordów w celu dopasowania zdarzeń nutowych do skali muzycznej

Możesz wybrać skalę muzyczną zdefiniowaną przez akordy lub skale na ścieżce akordów i dopasować do niej zdarzenia nutowe.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś do swojego projektu ścieżkę akordową ze zdarzeniami akordowymi.

PROCEDURA

1. Otwórz partię MIDI w **Key Editor** (Edytorze klawiszy).
2. Opcjonalnie: Otwórz sekcję **Global Tracks** (Globalne ścieżki) i aktywuj ścieżkę akordów jako ścieżkę globalną. Dzięki temu możesz zobaczyć zdarzenia akordów i skali w **Key Editor** (Edytorze klawiszy).
3. Otwórz sekcję **Scale Assistant** (Asystenta Skali) w **Inspektorze** i aktywuj opcję **Use Chord Track** (Użyj ścieżki akordów).
4. Otwórz wyskakujące menu **Chord Track Mode** (Tryb ścieżki akordów) i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz opcję **Scales** (Skale), jeśli chcesz dopasować zdarzenia nutowe do zdarzeń skali na ścieżce akordów.
 - Wybierz opcję **Chords** (Akordy), jeśli chcesz dopasować zdarzenia nutowe do zdarzeń akordowych na ścieżce akordów.
 - Wybierz opcję **Chords & Scales** (Akordy i skale), jeśli chcesz dopasować zdarzenia nutowe zarówno do zdarzeń skali, jak i akordów na ścieżce akordów.
5. Aktywuj opcję **Show Scale Note Guides** (Pokaż wskazówki dotyczące nut w skali). Spowoduje to zmianę tła wyświetlania zdarzeń zgodnie z wybraną skalą, tak że wysokości tonów (pitches) nie należące do skali będą wyświetlane z ciemniejszym tłem.
6. Na pasku narzędzi **Key Editor** ustaw **Event Colors** (Kolory zdarzeń) na **Scale/Chords** (Skala/Akordy).
Zmienia to kolory zdarzeń nutowych na ekranie zdarzeń w zależności od tego, czy wysokość dźwięku odpowiada wybranej skali muzycznej.

UWAGA

Aby wyświetlić schemat kolorów wybranego trybu kolorów, otwórz menu podręczne **Event Colors** (Kolory zdarzeń) i wybierz **Setup** (Ustawienia).

7. Opcjonalnie: Na pasku narzędzi **Key Editor** otwórz wyskakujące menu. Wybierz **Pitch Visibility Options** (Opcje widoczności wysokości tonu) i wybierz opcję **Show Pitches from Scale Assistant** (Pokaż wysokości tonów z Asystenta skalowania).
Filtruje to wyświetlanie nut i klawiaturę fortepianu, tak aby pokazywały tylko wysokości tonów pasujących do wybranej skali muzycznej.

WYNIK

Kolorystyka tła wyświetlania zdarzeń i zdarzeń nutowych stanowi wizualny przewodnik po edycji wysokości nut.

UWAGA

Ponieważ mogłeś dodać różne zdarzenia skali/akordu w określonych pozycjach czasowych, wskazania skali w tle wyświetlania zdarzeń i na zdarzeniach nutowych zmieniają się wzdłuż osi czasu.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Jeśli potrzebujesz dodatkowej pomocy w dopasowaniu zdarzeń nutowych do najbliższych wysokości wybranej skali muzycznej, możesz kliknąć opcję **Quantize Pitches** (Kwantyzacja wysokości), aby skwantyzować wysokości już istniejących nut MIDI, aktywować opcję **Snap Pitch Editing**, aby podczas edycji przyciągać wysokości nut MIDI, lub aktywować **Snap Live Input** (Przyciągaj dane wejściowe na żywo), aby mapować wysokość nut przychodzących MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Menu kolorów zdarzeń na stronie 805

Dopasowywanie zdarzeń nutowych do skali muzycznej na stronie 857

Asystent skalowania w Edytorze klawiszy na stronie 849

Pokazywanie określonych tonów w edytorze klawiszy na stronie 852

Ścieżka akordów na stronie 943

Pokazywanie/ukrywanie ścieżek globalnych w edytorze klawiszy na stronie 854

Kwantyzacja wysokości nut MIDI do skal muzycznych

Możesz kwantyzować wysokość nut MIDI do najbliższej wysokości wybranej skali.

WARUNEK WSTĘPNY

W **Key Editor** (Edytorze klawiszy) wybrałeś skalę dla nut MIDI lub wybrałeś **Chord Track Mode** (Tryb ścieżki akordów)

PROCEDURA

1. Otwórz sekcję **Scale Assistant** (Asystent Skalowania) w **Inspektorze**.
2. Opcjonalnie: Aktywuj opcję **Show Scale Note Guides** (Pokaż wskazówki dotyczące nut w skali).
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz nuty na ekranie zdarzeń nutowych, których wysokość chcesz skwantyzować.
 - Usuń zaznaczenie wszystkich nut na ekranie zdarzeń nutowych, aby kwantyzować wszystkie wysokości nut partii MIDI.
4. Kliknij opcję **Quantize Pitches** (Kwantyzacja wysokości tonów).

WYNIK

Wszystkie wysokości nut, które nie pasują do wybranej skali, są kwantowane do najbliższych wysokości w skali.

POWIĄZANE LINKI

Dopasowywanie zdarzeń nutowych do skali muzycznej na stronie 857

Używanie ścieżki akordów do dopasowywania zdarzeń nutowych do skali muzycznej na stronie 858

Asystent skalowania w Edytorze klawiszy na stronie 849

Przyciąganie wysokości nut MIDI do skal muzycznych podczas edycji na stronie 860

Mapowanie wysokości dźwięków przychodzących nut MIDI na skale muzyczne na stronie 859

Kwantyzacja wysokości nut MIDI do skal muzycznych na stronie 859

Mapowanie wysokości przychodzących nut MIDI na skale muzyczne

Podczas monitorowania lub nagrywania w **Key Editor** możesz mapować wysokość nut przychodzącego sygnału MIDI na najbliższe wysokości wybranej skali.

WARUNEK WSTĘPNY

870

W **Key Editor** (Edytorze klawiszy) wybrałeś skalę nut MIDI lub wybrałeś **Chord Track Mode** (Tryb ścieżki akordów)

PROCEDURA

1. Otwórz sekcję **Scale Assistant** (Asystent Skalowania) w **Inspektorze**.
2. Aktywuj opcję **Show Scale Note Guides** (Pokaż wskazówki dotyczące nut w skali).
3. Na pasku narzędzi **Key Editor** aktywuj opcję **Record in Editor** (Nagraj w edytorze).
4. Kliknij przycisk **Start** na panelu **Transport** lub na pasku **Transport Bar**, aby rozpocząć odtwarzanie.
5. Aktywuj **Snap Live Input** (Przyciąganie wejścia na żywo).
6. Zagraj lub nagraj nuty na klawiaturze MIDI.

WYNIK

Wysokość odtwarzanych lub nagranych nut jest automatycznie odwzorowywana na wybraną skalę.

POWIĄZANE LINKI

Dopasowywanie zdarzeń nutowych do skali muzycznej na stronie 857

Używanie ścieżki akordów do dopasowywania zdarzeń nutowych do skali muzycznej na stronie 858

Asystent skalowania w Edytorze klawiszy na stronie 849

Korzystanie z funkcji wprowadzania na żywo na stronie 959

Przyciąganie wysokości nut MIDI do skal muzycznych podczas edycji

Podczas edycji w **Key Editor** możesz przyciągać wysokości nut MIDI do najbliższych wysokości wybranej skali

WARUNEK WSTĘPNY

W **Key Editor** wybrałeś skalę dla nut MIDI lub wybrałeś **Chord Track Mode** (Tryb ścieżki akordów).

PROCEDURA

1. Otwórz sekcję **Scale Assistant** (Asystent Skalowania) w **Inspektorze**.
2. Aktywuj opcję **Show Scale Note Guides** (Pokaż wskazówki dotyczące nut w skali).
3. Aktywuj **Snap Pitch Editing** (Edycję skoku przyciągania).
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wstaw zdarzenie nuty za pomocą narzędzia **Draw** (Rysuj), narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) lub narzędzia **Line** (Linia).
 - Przeciągnij myszką zdarzenie nuty w górę lub w dół.
 - Wybierz zdarzenie nuty i użyj klawiszy **Strzałka w górę** / **Strzałka w dół**.

WYNIK

Nuty są przyciągane do wysokości wybranej skali. Nie można umieszczać nut na wysokościach poza skalą. Jeśli wybierzesz wiele nut i przeniesiesz je do różnych wysokości, wszystkie wybrane nuty zostaną przyciągnięte do wysokości wybranej skali.

UWAGA

Funkcja **Snap Pitch Editing** nie ma zastosowania, gdy zmieniasz wysokość dźwięku za pomocą pola Wartość **Pitch** w wierszu informacyjnym lub gdy nagrywasz nuty poprzez wejście MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Dopasowywanie zdarzeń nutowych do skali muzycznej na stronie 857

Używanie ścieżki akordów do dopasowywania zdarzeń nutowych do skali muzycznej na stronie 858

Asystent skalowania w Edytorze klawiszy na stronie 849

Rysowanie zdarzeń nut za pomocą narzędzia Draw (Rysuj) na stronie 861

Wstawianie zdarzeń nutowych za pomocą narzędzia Object Selection (Zaznaczanie obiektów) na stronie 861

Rysowanie zdarzeń nutowych za pomocą narzędzia Line (Linia) na stronie 862

Przenoszenie i transpozycja zdarzeń nutowych na stronie 863

Modyfikowanie wartości nut podczas wstawiania nut na stronie 862

Wstawianie nut za pomocą narzędzia Object Selection (Zaznaczanie obiektów)

Możesz wstawić notatki za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).

WARUNEK WSTĘPNY

Ustawileś długość wartości kwantyzacji zdarzeń nutowych w wyskakującym menu **Length Quantize** (Długość kwantyzacji) na pasku narzędzi.

PROCEDURA

- W wyświetlaczu nut kliknij dwukrotnie narzędziem **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) w miejscu, w którym chcesz wstawić nutę.

WYNIK

Nuta zostanie wstawiona w miejscu, w którym dwukrotnie kliknąłeś, z długością ustawioną w wyskakującym menu **Length Quantize**.

Usuwanie zdarzeń nutowych

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie **Erase** (Usuń) i kliknij zdarzenie.
 - Wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i kliknij dwukrotnie zdarzenie.

UWAGA

Jeżeli na pasku narzędzi **Key Editor** (Edytor klawiszy) aktywowano opcję **Double-click Opens Note Expression Editor** (Dwukrotne kliknięcie otwiera edytor wyrażeń nutowych), dwukrotne kliknięcie zdarzenia nutowego powoduje otwarcie edytora wyrażeń nutowych.

WYNIK

Zdarzenie notowe zostało usunięte.

POWIĄZANE LINKI

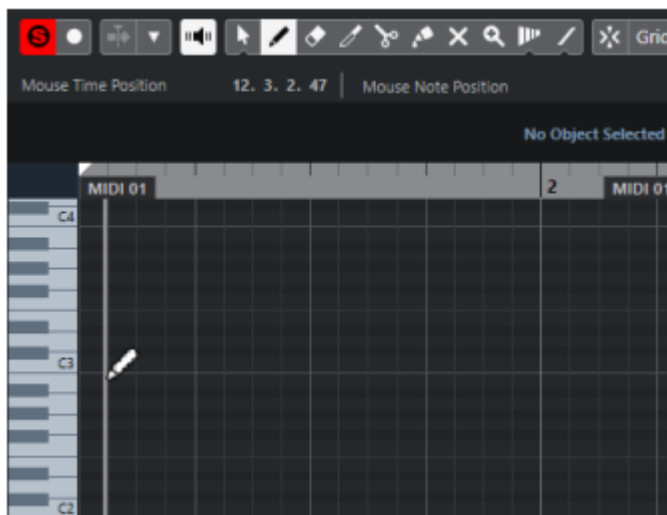
Pasek narzędzi Key Editor na stronie 839

Edytor zdarzeń nutowych wyrażeń na stronie 933

Rysowanie zdarzeń nutowych za pomocą narzędzia Draw (Rysuj)

Narzędzie **Draw** (Rysuj) umożliwia wstawianie pojedynczych zdarzeń nutowych na wyświetlaczu nut.

Kiedy przesuwasz kursor wewnątrz wyświetlacza nut, jego pozycja jest wskazywana w linii stanu. Jego wysokość jest wskazywana zarówno na pasku stanu, jak i na klawiaturze fortepianu po lewej stronie.



- Aby narysować nutę, kliknij wyświetlacz nutowy.
Zdarzenie nutowe ma długość ustawioną w wyskakującym menu **Length Quantize** (Długość kwantyzacji).
- Aby narysować dłuższe nuty, kliknij i przeciągnij na ekranie nut.
Długość zdarzenia nutowego jest wielokrotnością wartości długości kwantyzacji. Jeśli **Length Quantize** jest ustawione na **Quantize Link** (Kwantyzacja łącza), wartość nuty jest określana przez siatkę kwantyzacji. Uwzględniana jest funkcja **Snap** (Przyciąganie).

UWAGA

Aby tymczasowo przełączyć się z narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) na narzędzie **Draw** (Rysuj), przytrzymaj klawisz **Alt/Opt**.

Modyfikowanie wartości nut podczas wstawiania nut

Podczas wstawiania zdarzeń nutowych możesz na bieżąco modyfikować określone wartości nut.

- Aby edytować dynamikę nuty, przeciągnij w górę lub w dół.
- Aby edytować wysokość nuty, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i przeciągnij w górę lub w dół.
- Aby edytować długość nuty, przeciągnij w lewo lub w prawo.
- Aby edytować pozycję czasu, przytrzymaj klawisz **Shift** i przeciągnij w lewo lub w prawo.

UWAGA

Możesz tymczasowo włączyć/wyłączyć **Snap** (przyciąganie), przytrzymując klawisz **Ctrl/Cmd**.

Rysowanie zdarzeń nutowych za pomocą narzędzia **Line** (Linia)

Na wyświetlaczu nut narzędzie **Line** umożliwia narysowanie serii sąsiadujących zdarzeń nutowych wzdłuż różnych kształtów linii.

- Aby utworzyć ciągłe nuty, kliknij i przeciągnij na wyświetlaczu nut.
- Aby ograniczyć ruch do poziomu, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i przeciągnij. Nuty mają tę samą wysokość tonu (pitch).

Jeśli funkcja **Snap** (Przyciąganie) jest aktywna, zdarzenia nutowe i zdarzenia kontrolera są rozmieszczane i sortowane zgodnie z wartościami **Quantize** (Kwantyzacja) i **Length Quantize** (Długość Kwantyzacji).

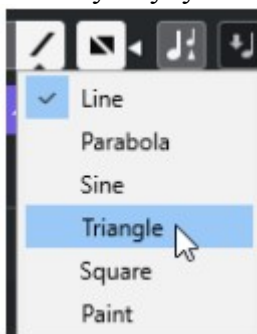
POWIĄZANE LINKI

Tryby narzędzia **Line** (Linia) na stronie 863

Tryby narzędzia Line (Linia)

Narzędzie **Line** umożliwia utworzenie serii sąsiadujących zdarzeń nutowych wzdłuż różnych kształtów linii. Można także edytować wiele zdarzeń kontrolera jednocześnie.

- Aby otworzyć tryby narzędzia **Line**, kliknij **Line**.



Dostępne są następujące tryby linii:

Line (Linia)

Jeśli ta opcja jest aktywna, możesz kliknąć i przeciągnąć, aby wstawić zdarzenia nutowe do wyświetlacza nut po linii prostej pod dowolnym kątem. Użyj tej opcji, aby edytować dane sterownika wzdłuż linii prostej na wyświetlaczu sterownika.

Parabola, Sine, Triangle, Square (Parabola, sinus, trójkąt, kwadrat)

Te tryby wstawiają zdarzenia nutowe wzdłuż różnych kształtów krzywych.

Paint (Farba)

Ten tryb umożliwia wstawianie zdarzeń nutowych poprzez malowanie na ekranie nut.

Przenoszenie i transpozycja zdarzeń nutowych

Istnieje kilka opcji przenoszenia i transpozycji zdarzeń nutowych.

- Aby przenieść zdarzenia nut w edytorze, wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i przeciągnij je w nowe miejsce.
Wszystkie wybrane zdarzenia nutowe zostaną przesunięte, zachowując swoje względne położenie. **Snap** (Przyciąganie) jest brane pod uwagę.
- Aby umożliwić ruch tylko w poziomie lub tylko w pionie, podczas przeciągania przytrzymaj klawisz **Ctrl/Cmd**.
- Aby przenosić zdarzenia nutowe za pomocą przycisków **Nudge Palette** (Palety przesuwania) na pasku narzędzi, wybierz zdarzenia nut i kliknij przycisk **Nudge Palette**.
Spowoduje to przeniesienie wybranych zdarzeń nutowych o wartość **Snap** na liście dźwięków perkusyjnych.
- Aby przenieść zdarzenia nutowe do pozycji kursora projektu, zaznacz zdarzenia nutowe i wybierz **Edit > Move to > Cursor** (Edycja > Przenieś do > Kursor).
- Aby przenieść zdarzenie nutowe za pomocą linii informacyjnej, wybierz zdarzenie nutowe i edytuj **Position** (Pozycję) lub **Pitch** (Wysokość tonu) w linii informacyjnej.
- Aby transponować zdarzenia nutowe, wybierz zdarzenia nutowe i użyj przycisków **Transpose Palette** (Palety transpozycji) na pasku narzędzi lub klawiszy **Strzałka w górę / Strzałka w dół**.
Na transpozycję wpływa także globalne ustawienie transpozycji.
- Aby transponować zdarzenia nutowe w oknie dialogowym **Transpose Setup** (Ustawienia transpozycji), wybierz zdarzenia nutowe i wybierz **MIDI > Transpose Setup** (MIDI > Konfiguracja transpozycji).
- Aby transponować zdarzenia nutowe w krokach co jedną oktawę, naciśnij **Shift** i użyj klawiszy **Strzałka w górę / Strzałka w dół**.

UWAGA

- Gdy przeniesiesz wybrane zdarzenia nutowe w inne miejsce, wszystkie wybrane kontrolery tych zdarzeń nutowych zostaną odpowiednio przesunięte.
- Możesz także dostosować pozycję zdarzeń nutowych poprzez kwantyzację.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe ustawień transpozycji na stronie 792

Zmiana rozmiaru zdarzeń nutowych

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zmienić rozmiar nuty, umieść narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) na początku lub na końcu nuty i przeciągnij kursor myszy w lewo lub w prawo.
- Aby zastosować rozciąganie w czasie i dane wyrażen nutowych do kontrolera powiązanego ze zdarzeniem nutowym, którego rozmiar zmieniasz, przed zmianą rozmiaru nuty aktywuj opcję **Sizing Applies Time Stretch** (Rozmiar stosuje rozciągnięcie czasu) dla narzędzia **Object Selection**.
- Aby przesuwać pozycje początkową lub końcową wybranych nut w krokach zgodnie z wartością **Length Quqntize** (Długość Kwantyzacji) na pasku narzędzi, użyj przycisków **Trim Start/End** (Przytnij początek/koniec) na **Nudge Palette** (Palecie przesuwania).
- Wybierz nutę i dostosuj jej długość w linii informacyjnej.
- Wybierz opcję **Draw** (Rysuj) i przeciągnij w lewo lub w prawo na ekranie notatki, aby narysować nutę.
Wynikowa długość zdarzenia nutowego jest wielokrotnością wartości **Length Quqntize** na pasku narzędzi.
- Wybierz opcję **Trim** (Przytnij) i odetnij koniec lub początek zdarzeń nutowych.

POWIĄZANE LINKI

Setup Options (Opcje konfiguracji) na stronie 1145

Zasady edycji wartości w wierszu informacyjnym na stronie 59

Korzystanie z narzędzia Trim (Przycinanie) na stronie 864

Zmiana rozmiaru wydarzeń za pomocą narzędzia Object Selection (Zaznaczanie obiektów) —
Zmiana rozmiaru dotyczy rozciągnięcia czasu na stronie 214

Korzystanie z narzędzia Trim (Przycinanie)

Narzędzie **Trim** umożliwia zmianę długości zdarzeń nutowych poprzez obcięcie końca lub początku nut. Użycie narzędzia **Trim** oznacza przesunięcie zdarzenia włączenia lub wyłączenia nuty dla jednej lub kilku nut do pozycji określonej za pomocą myszki.

PROCEDURA

1. Wybierz **Trim** na pasku narzędzi.
Wskaźnik myszy zmieni się w symbol noża.
2. Aby edytować pojedynczą nutę, kliknij ją.
Zakres pomiędzy wskaźnikiem myszy a końcem nuty zostanie usunięty. Użyj informacji o wskazówce myszy na linii stanu, aby znaleźć dokładną pozycję operacji przycinania.
3. Aby edytować kilka nut, kliknij i przeciągnij myszą po nutach.



Domyślnie narzędzie **Trim** odcina koniec nut. Aby przyciąć początek nut, podczas przeciągania naciśnij klawisz **Alt**. Po przeciągnięciu przez kilka nut zostanie wyświetlona linia. Nuty są przycinane wzdłuż tej linii. Jeśli podczas przeciągania naciśniesz klawisz **Ctrl/Cmd**, pojawi się pionowa linia przycięcia, umożliwiającą ustawienie tego samego czasu rozpoczęcia i zakończenia dla wszystkich edytowanych nut. Polecenia klawiszowe narzędzia **Trim** można zmienić w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing** (Edycja) — strona **Tool Modifiers** (Modyfikatory narzędzi)).

Rozdzielanie zdarzeń nutowych

- Aby podzielić nutę we wskazanym miejscu, wybierz opcję **Split** (Podziel) i kliknij nutę. Jeśli zaznaczonych zostanie kilka nut, wszystkie zostaną podzielone w tym samym miejscu. Uwzględniane jest ustawienie przyciągania.
- Aby podzielić wszystkie nuty przecinane przez położenie kursora projektu, wybierz **Edit > Functions > Split at Cursor** (Edycja > Funkcje > Podziel przy kursorze).
- Aby podzielić wszystkie nuty przecinane przez lewy lub prawy lokalizator w pozycjach lokalizatora, wybierz **Edit > Functions > Split Loop** (Edycja > Funkcje > Podziel pętlę).

Klejenie zdarzeń nutowych

Możesz sklejać ze sobą zdarzenia nutowe o tej samej wysokości (pitch).

- Aby skleić zdarzenia z nutami, wybierz opcję **Glue** (Przyklej) i kliknij zdarzenie z nutą. Zdarzenie nutowe jest sklejane z kolejnym zdarzeniem nutowym o tej samej wysokości. Rezultatem jest zdarzenie o długiej nucie, które rozciąga się od początku pierwszej nuty do końca drugiej nuty. Obowiązują właściwości (velocity (prędkość), pitch (wysokość) itp.) zdarzenia pierwszej nuty.

Zmiana wysokości akordów

Do zmiany wysokości akordów można używać przycisków typu akordów

PROCEDURA

1. W **Key Editor Inspector** (Inspektor Edytora klawiszy) otwórz sekcję **Chord Editing** (Edycja akordów).
2. Na ekranie nut wybierz nuty, które chcesz edytować. Jeśli akord zostanie rozpoznany, w polu **Chord Type** (Typ akordu) zostaną wskazane nuta prymy, typ akordu i napięcie (tensions). Działa to również z nutami arpeggiowymi.
3. W sekcji **Chord Editing** aktywuj jeden z przycisków **3-Note Chords/Triads** (3-nutowe akordy/triady) lub **4-Note Chords** (4-nutowe akordy). Wybrane nuty zostaną transponowane tak, aby pasowały do wybranego typu akordu.
4. Użyj klawiszy **Strzałka w górę / Strzałka w dół**, aby zmienić wysokość akordu.

Zmiana brzmienia akordów

PROCEDURA

1. W **Key Editor Inspector** (Inspektorze edytora klawiszy) otwórz sekcję **Chord Editing** (Edycja akordów).
2. Na ekranie notatek wybierz notatki, które chcesz edytować.
3. W sekcji **Chord Editing** użyj przycisków **Inversions** (Inwersje) i **Drop Notes** (Upuść nuty), aby zmienić brzmienie.

WYNIK

Wybrane nuty zostaną transponowane tak, aby pasowały do wybranego typu akordu

Sekcja Chord Editing (Edycji akordów)

Sekcja **Chord Editing** w **Key Editor Inspector** (Inspektorze edytora klawiszy) umożliwia wstawianie i edycję akordów oraz zmianę brzmień.



Chord type of selected notes (Typ akordu wybranych nut)

Pokazuje typ wybranych akordów.

Add to Chord Track (Dodaj do ścieżki akordów)

Dodaje akord wskazany w polu **Chord type of selected notes** do ścieżki akordów. Zdarzenie akordowe jest wstawiane w miejscu na ścieżce akordów, które odpowiada położeniu nut MIDI. Wszelkie istniejące zdarzenia akordów w tej pozycji zostaną nadpisane.

Match with Chord Track (Dopasuj do ścieżki akordów)

Stosuje zdarzenia akordów ze ścieżki akordów do wybranych nut w edytorze MIDI. Zdarzenie akordowe obowiązujące w pozycji pierwszej wybranej nuty jest stosowane do wybranych nut, które następnie podlegają transpozycji. Stosowany jest tylko podstawowy typ akordu. Napięcia (tensions) nie są brane pod uwagę.

Stosowane jest tylko pierwsze efektywne zdarzenie akordowe.

3-Note Chords/Triads (3-nutowe akordy/triady)

Umożliwia wstawianie triad do wyświetlania nut. Możesz także kliknąć jeden z przycisków **3-Note Chords/Triads**, aby transponować wybrane nuty tak, aby pasowały do wybranego typu akordu.

4-Note Chords (Akordy 4-nutowe)

Umożliwia wstawianie 4-dźwiękowych akordów do wyświetlacza nut. Możesz także kliknąć jeden z przycisków **4-Note Chords**, aby transponować wybrane nuty tak, aby pasowały do wybranego typu akordu.

Inversions - Move Up (Inwersje – ruch w górę)

Odwraca najniższą nutę akordu. Odpowiednie nuty są transponowane o tyle oktaw, ile potrzeba.

Inversions - Move Down (Inwersje – ruch w dół)

Odwraca najwyższą nutę akordu. Odpowiednie nuty są transponowane o tyle oktaw, ile potrzeba.

Drop Notes - Drop 2 (Upuść nuty - Upuść 2)

Przesuwa drugą najwyższą nutę akordu w dół o jedną oktawę.

Drop Notes - Drop 3 (Upuść nuty - Upuść 3)

Przesuwa trzecią najwyższą nutę akordu w dół o jedną oktawę.

Drop Notes - Drop 2 + 4 (Upuść nuty - Upuść 2 + 4)

Przesuwa drugą i czwartą najwyższą nutę akordu w dół o jedną oktawę.

Create Chord Symbols (Utwórz symbole akordów)


Wykonuje analizę akordów wybranych nut. Jeżeli nic nie jest zaznaczone, analizowana jest cała partia MIDI.

Wstawianie akordów

Do wstawiania i edytowania akordów możesz używać narzędzi w sekcji **Chord Editing** (Edycja akordów) w **Key Editor Inspector** (Inspektorze edytora klawiszy).

PROCEDURA

1. W **Inspektorze Key Editor** otwórz sekcję **Chord Editing**.

2. Wybierz narzędzie **Insert**  (Wstaw) po prawej stronie rodzaju akordu, który chcesz wstawić.

3. Kliknij wyświetlacz nut i przeciągnij w lewo lub w prawo, aby określić długość akordu.

Przeciągnij w górę lub w dół, aby określić jego wysokość.

Aby zmienić typ akordu podczas wstawiania akordów, przytrzymaj klawisz **Alt** i przeciągnij w górę lub w dół.

Jeśli włączone jest **Acoustic Feedback** (Sprzężenie akustyczne), podczas przeciągania słychać akord. Etykieta wskazuje prymę i typ wstawionego akordu. Uwzględniane jest **Snap** (Przyciąganie) i **Length Quantize** (Kwantyzacja długości).

Stosowanie zdarzeń akordów do zdarzeń nutowych

Możesz zastosować zdarzenia akordów ze ścieżki akordów do nut w edytorze MIDI.

WARUNEK WSTĘPNY

Utwórz ścieżkę akordów i dodaj zdarzenia akordów.

PROCEDURA

1. Otwórz edytor MIDI.

2. W **Key Editor Inspector** (inspektorze edytora klawiszy) otwórz sekcję **Chord Editing** (Edycja akordów).

3. Wybierz opcję **Match with Chord Track** (Dopasuj do ścieżki akordów).

WYNIK

Do wybranych nut zostanie zastosowane pierwsze zdarzenie akordu ścieżki akordów. Stosowany jest tylko podstawowy typ akordu. Napięcia (tensions) nie są brane pod uwagę.

Obsługa mapy perkusji

Kiedy mapa perkusyjna jest przypisana do ścieżki MIDI lub instrumentu, **Key Editor** (Edytor klawiszy) wyświetla nazwy brzmień perkusyjnych zdefiniowane w mapie perkusyjnej. Umożliwia to użycie **Key Editor**a do edycji perkusji, na przykład podczas edycji długości nut perkusyjnych lub podczas edycji kilku partii w celu identyfikacji zdarzeń perkusyjnych.

Nazwa brzmienia perkusyjnego jest wyświetlana w następujących lokalizacjach:

- W wierszu informacyjnym w polu **Pitch**.
- Na linii stanu w polu **Mouse Value** (Wartość myszy).
- W przypadku nuty, jeśli współczynnik powiększenia jest wystarczająco wysoki.
- Podczas przeciągania nuty.

Obsługa mapy wyrażen

Kiedy mapa ekspresji jest przypisana do ścieżki MIDI, artykulacje muzyczne zdefiniowane dla tej mapy są wyświetlane w następujących lokalizacjach **Key Editor**a:

- W wierszu informacyjnym w polu **Articulations** (Artykulacje).
- Na linii kontrolera.
- W przypadku nuty, jeśli współczynnik powiększenia w pionie jest wystarczająco wysoki.

Dane ekspresji nut

Key Editor to główny edytor do pracy z **Note Expression** (Ekspresją nut).

POWIĄZANE LINKI

Mapy wyrażen (ekspresji) na stronie 906

Edycja zdarzeń nutowych poprzez wejście MIDI

Możesz bezpośrednio usłyszeć wyniki edycji. Edycja właściwości zdarzeń nutowych za pomocą interfejsu MIDI może być szybkim sposobem na na przykład ustawienie wartości dynamiki (velocity) zdarzenia nutowego.

PROCEDURA

1. W **Key Editor** wybierz zdarzenie notatki, które chcesz edytować.
2. Kliknij opcję **MIDI Input** (Wejście MIDI) na pasku narzędzi.
Edycja poprzez MIDI jest włączona.
3. Użyj przycisków nut na pasku narzędzi, aby zdecydować, które właściwości mają być zmieniane przez wejście MIDI.
Można włączyć edycję wysokości dźwięku, szybkości włączania i/lub wyłączenia nuty. Na przykład, możesz uzyskać wartości wysokości tonu (pitch) i dynamiki (velocity) nut wejściowych poprzez MIDI, ale dynamika nut pozostaje niezmieniona.
4. Zagraj nutę na instrumencie MIDI.

WYNIK

Wybrana nuta otrzymuje wysokość tonu, prędkość nuty i/lub prędkość nuty granej nuty. Kolejna nuta w edytowanej części jest wybierana automatycznie, co pozwala na szybką edycję serii nut.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aby wypróbować inne ustawienie, wybierz ponownie nutę i zagraj ją na instrumencie MIDI.

Step Input (Wejście krokowe)

Wejście krokowe lub nagrywanie krokowe umożliwia wprowadzanie zdarzeń nutowych lub akordów pojedynczo, bez martwienia się o dokładny czas. Jest to przydatne, gdy na przykład znasz partię, którą chcesz nagrać, ale nie możesz jej odtworzyć dokładnie tak, jak chcesz.

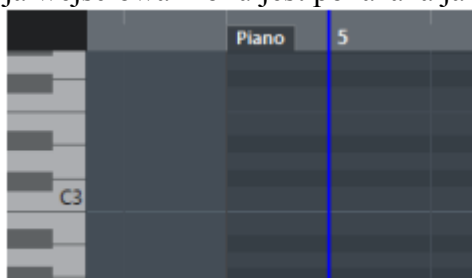
PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi aktywuj **Step Input** (Wejście krokowe).
2. Użyj przycisków nut po prawej stronie, aby określić, które właściwości zostaną uwzględnione podczas wstawiania zdarzeń nutowych.

Na przykład możesz uwzględnić dynamikę (note-on velocity) i/lub prędkość (note-off velocity) nuty granych nut. Możesz także dezaktywować właściwość wysokości tonu (pitch), w takim przypadku wszystkie nuty otrzymają wysokość C3, niezależnie od tego, co zagrasz.

3. Kliknij w dowolnym miejscu okna nutowego, aby ustawić pozycję początkową pierwszego zdarzenia nutowego lub akordu.

Pozycja wejściowa kroku jest pokazana jako pionowa linia na wyświetlaczu nut.



4. Określ odstępy i długość zdarzeń nutowych za pomocą wyskakujących menu **Quantize** (Kwantyzacja) i **Length Quantize** (Kwantyzacja długości).

Wstawiane zdarzenia nutowe są umieszczane zgodnie z wartością **Quantize** i mają długość odpowiadającą wartości **Length Quantize**.

UWAGA

Jeśli **Length Quantize** jest ustawione na **Quantize Link** (Kwantyzacja łącza), długość nuty jest również określana na podstawie wartości **Quantize**.

5. Zagraj pierwszą nutę lub akord na swoim instrumencie MIDI.

Zdarzenie nutowe lub akord pojawi się w edytorze, a pozycja wejściowa kroku zostanie przesunięta o jeden krok wartości kwantyzacji.

UWAGA

Jeśli aktywny jest **Move Insert Mode** (Tryb Przenies wstawkę), wszystkie zdarzenia nutowe na prawo od pozycji wprowadzania kroku zostaną przesunięte, aby zrobić miejsce na wstawione zdarzenie nutowe lub akord.

6. Kontynuuj w ten sam sposób z pozostałymi zdarzeniami nutowymi lub akordami.

Możesz dostosować wartości **Quantize** (Kwantyzacji) lub **Length Quantize** (Kwantyzacji długości), aby zmienić długość zdarzeń lub taktowania. Możesz także ręcznie przesunąć pozycję wprowadzania kroku, klikając w dowolnym miejscu na ekranie nut.

Aby wstawić pauzę, naciśnij klawisz **Strzałka w prawo**. Spowoduje to przesunięcie pozycji wejściowej kroku o jeden krok.

7. Po zakończeniu kliknij ponownie opcję **Step Input** (Wprowadzanie krokowe), aby dezaktywować wprowadzanie krokowe.

Drum Editor (Edytor perkusji)

Drum Editor (Edytor bębnow) to edytor, którego można używać podczas edycji partii perkusji lub bębnow.

Możesz otworzyć **Drum Editor** w oddzielnym oknie lub w dolnej strefie okna **Project**. Otwarcie edytora **Drum Editor** w dolnej strefie okna **Project** jest przydatne, jeśli chcesz uzyskać dostęp do funkcji Edytora **Drum Editor** ze stałej strefy okna **Project**.

Aby otworzyć partię MIDI w **Drum Editor**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz partię MIDI w oknie **Project** i wybierz **MIDI > Open Drum Editor**.

Jeśli do ścieżki MIDI przypisano mapę perkusji, a w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Editors** (Edytory)) aktywowano opcję **Editor Content Follows Event Selection** (Zawartość edytora podąża za wyborem zdarzenia) i **Use Drum Editor** (Użyj edytora perkusji), gdy mapa perkusji jest przypisana, możesz wykonać następujące czynności, aby otworzyć partię MIDI w **Drum Editor**:

- Kliknij dwukrotnie partię MIDI w oknie **Project**.
- Wybierz partię MIDI w oknie **Project** i naciśnij klawisz **Return** lub **Ctrl/Cmd - E**.
- Wybierz partię MIDI w oknie **Project** i wybierz **MIDI > Open Drum Editor** (**MIDI > Otwórz edytor perkusji**)
- W oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe) w kategorii **Editors** (Edytory) przypisz polecenie klawiszowe do **Open Drum Editor**. Wybierz partię MIDI w oknie **Project** i użyj polecenia klawiszowego.

UWAGA

Jeśli wybierzesz opcję **MIDI > Set up Editor Preferences** (**MIDI > Ustaw preferencje edytora**), na stronie **Editors** (Edytory) otworzy się okno dialogowe **Preferences** (Preferencje). Wprowadź zmiany, aby określić, czy chcesz, aby **Drum Editor** (Edytor perkusji) otwierał się w oddzielnym oknie, czy w dolnej strefie okna **Project**.



Drum Editor widoczny jest w zakładce **Editor** (Edytor) w dolnej strefie okna **Project**:



Drum Editor (Edytor perkusji) jest podzielony na kilka sekcji:

- 1 **Toolbar** (Pasek narzędzi)
Zawiera narzędzia i ustawienia.
- 2 **Status line** (Linia stanu)
Informuje o położeniu czasu myszy i wartości myszy.
- 3 **Info line** (Linia informacyjna)
Wyświetla informacje o wybranym zdarzeniu.
- 4 **Drum Editor Inspector** (Inspektor edytora bębnów)
Zawiera narzędzia i funkcje do pracy z danymi MIDI.
- 5 **Drum sound list** (Lista dźwięków perkusyjnych)
Wyświetla listę wszystkich dźwięków perkusyjnych.
- 6 **Drum map** (Mapa perkusji)
Umożliwia wybranie mapy perkusyjnej dla edytowanej ścieżki lub listy nazw dźwięków perkusyjnych.
- 7 **Ruler** (Linijka)
Wyświetla oś czasu.
- 8 **Note display** (Wyświetlacz nut)
Zawiera siatkę, w której wyświetlane są nuty.
- 9 **Controller display** (Wyświetlacz sterownika)
Obszar pod wyświetlaczem nut składa się z jednego lub wielu pasów kontrolera.

UWAGA

Możesz aktywować/dezaktywować linię stanu, linię informacyjną i paski kontrolera, klikając opcję **Set up Window Layout** (Skonfiguruj układ okna) na pasku narzędzi i aktywując/dezaktywując odpowiednie opcje.

Pasek narzędzi Drum Editor (Edytora bębnów)

Pasek narzędzi zawiera narzędzia i różne ustawienia edytora bębnów.

- Aby pokazać lub ukryć elementy paska narzędzi, kliknij pasek narzędzi prawym przyciskiem myszy i aktywuj lub dezaktywuj elementy.

Retrospective Record (Zapis retrospektywny)

Insert MIDI Retrospective Recording in Editor (Wstaw retrospektywne nagranie MIDI w edytorze)



Umożliwia odzyskanie nut MIDI nagranych w trybie zatrzymania lub podczas odtwarzania.

Left Divider (Lewy rozdzielacz)

Left Divider

Umożliwia wykorzystanie lewej przegrody. Narzędzia umieszczone po lewej stronie rozdzielacza są zawsze pokazywane.

Pitch Visibility (Widoczność poziomów tonu)

Pitch Visibility On/Off (Włączanie/wyłączanie widoczności poziomów)



Aktywuje wybraną opcję widoczności poziomów.

Select Pitch Visibility Options (Wybierz Opcje widoczności poziomów)



Dezaktywuj tę opcję, aby wyświetlić wszystkie dźwięki perkusyjne na wyświetlaczu nut. Aktywuj tę opcję, aby zredukować dźwięki perkusji na wyświetlaczu nut, zgodnie z wybraną opcją widoczności wysokości tonu (pitch).

- **Show Drum Sounds with Events** (Pokaż dźwięki perkusji ze zdarzeniami) pokazuje tylko dźwięki perkusji, dla których zdarzenia są dostępne na ekranie nut.
- **Show Drum Sounds in Use by Instruments** (Pokaż brzmienia perkusji w użyciu przez instrumenty) pokazuje dźwięki perkusji, w przypadku których używany jest pad itp. w instrumencie. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy przyrząd może dostarczyć tę informację.
- **Reverse Drum Sound List** (Odwróć listę dźwięków perkusyjnych) odwraca kolejność dźwięków wyświetlanych na liście dźwięków perkusyjnych.

Auto Scroll (Automatyczne przewijanie)

Link Project and Lower Zone Editor Cursors (Połącz kursory projektu i dolnej strefy edytora)



Łączy osie czasu, kursory i współczynniki powiększenia karty **Editor** w dolnej strefie i okna **Project**.

UWAGA

Nie można aktywować kursorów **Link Project and Lower Zone Editor**, jeśli aktywna jest **Independent Track Loop** (Niezależna pętla ścieżki).

Auto Scroll



Utrzymuje kursor projektu widoczny podczas odtwarzania.

Select Auto-Scroll Settings (Wybierz Ustawienia automatycznego przewijania)



Umożliwia aktywację **Page Scroll** (Przewijania strony) lub **Stationary Cursor** (Nieruchomego kursora) oraz aktywację **Suspend AutoScroll When Editing** (Wstrzymania automatycznego przewijania podczas edycji).

Acoustic Feedback (Sprzężenie akustyczne)

Acoustic Feedback



Automatycznie odtwarza zdarzenia, gdy je przesuwasz, transponujesz lub gdy tworzysz je poprzez rysowanie.

Tool Buttons (Przyciski narzędzi)

Object Selection (Wybór obiektu)



Wybiera zdarzenia i części.

Drumstick (Pałeczka do gry na bębnie)



Rysuje zdarzenia perkusyjne.

Erase (Usuń)



Usuwa zdarzenia.

Mute (Wycisz)



Wycisza zdarzenia

Zoom (Powiększenie)



Powiększa. Przytrzymaj **Alt/Opt** i kliknij, aby pomniejszyć.

Time Warp (Zniekształcenie czasoprzestrzeni)



Dopasowuje pozycje muzycznych zdarzeń do pozycji czasowych.

Line (Linia)



Tworzy serię sąsiadujących ze sobą zdarzeń.

Auto Select Controllers (Automatyczny wybór kontrolerów)

Auto Select Controllers



Automatycznie wybiera dane kontrolera wybranych nut MIDI.

Independent Track Loop (Niezależna pętla ścieżki)

Independent Track Loop



Aktywuje/dezaktywuje niezależną pętlę ścieżek.

UWAGA

Jeżeli aktywujesz **Independent Track Loop**, funkcja **Link Project and Lower Zone Editor Cursors** zostanie automatycznie wyłączona w zakładce **Editor** w dolnej strefie.

Nudge Palette (Paleta Szturchanie)

Trim Start Left (Początek przycinania w lewo)



Zwiększa długość wybranego zdarzenia przesuując jego początek w lewo.

Trim Start Right (Przycinanie rozpoczyna się w prawo)



Zmniejsza długość wybranego zdarzenia przesuując jego początek w prawo.

Move Left (Przesuń w lewo)



Przesuwa wybrane zdarzenie w lewo.

Move Right (Ruch w prawo)



Przesuwa wybrane zdarzenie w prawo.

Trim End Left (Przytnij koniec w lewo)



Zmniejsza długość wybranego zdarzenia przesuując jego koniec w lewo.

Trim End Right (Przytnij koniec w prawo)



Zwiększa długość wybranego zdarzenia przesuując jego koniec w prawo.

Transpose Palette (Paleta Transpozycja)

Move Up (Podnieś)



Transponuje wybrane zdarzenie w górę o pół nuty.

Move Down (Obniż)



Transponuje wybrane zdarzenie w dół o pół nuty.

Move Up More (Podnieś więcej)



Transponuje wybrane zdarzenie o oktawę w górę.

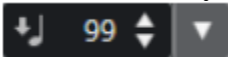
Move Down More (Obniż więcej)



Transponuje wybrane zdarzenie o oktawę w dół.

Insert Velocity (Wstaw prędkość uderzenia w klawisz)

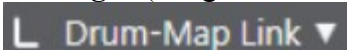
Note Insert Velocity (Wstaw prędkość nuty)



Umożliwia określenie wartości dynamiki nowych nut.

Notes Length (Długość nut)

Insert Length (Długość wkładki)



Umożliwia określenie długości nowo tworzonych nut.

Show Note Length On/Off (Włącz/wyłącz wyświetlanie długości nuty)



Pokazuje nuty perkusyjne w postaci pól wyświetlających długość nuty.

Snap (Przyciąganie)

Snap On/Off (Włączanie/wyłączanie przyciągania)



Aktywuje/dezaktywuje funkcję przyciągania.

Snap Type (Typ przyciągania)



Umożliwia wybranie jednego z następujących typów przyciągania:

- **Grid** (Siatka) przyciąga zdarzenia do siatki wybranej w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Ustawienia wstępne kwantyzacji)
- **Grid Relative** (Względna siatka) zachowuje względne pozycje podczas przyciągania zdarzeń do siatki.
- **Events** (Zdarzenia) przyciąga zdarzenia do początku lub końca innych zdarzeń.
- **Shuffle** (Losowo) zmienia kolejność zdarzeń, jeśli przeciągniesz jedno zdarzenie na lewo lub na prawo od innych zdarzeń.
- **Cursor** (Kursor) przyciąga zdarzenia do pozycji kursora.
- **Grid + Cursor** (Siatka + Kursor) przyciąga zdarzenia do siatki kwantyzacji wybranej w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Ustawienia wstępne kwantyzacji) lub do pozycji kursora.
- **Events + Cursor** (Zdarzenia + Kursor) przyciąga zdarzenia do początku lub końca innych zdarzeń lub do pozycji kursora.
- **Grid + Events + Cursor** (Siatka + Zdarzenia + Kursor) przyciąga zdarzenia do siatki kwantyzacji wybranej w wyskakującym menu **Quantize Presets**, do początku lub końca innych zdarzeń lub do pozycji kursora.

Grid Type (Typ siatki)



Umożliwia wybór jednego z następujących typów siatki:

- **Use Quantize** (Użyj kwantyzacji) aktywuje siatkę, w której zdarzenia są przyciągane do wartości wybranej w wyskakującym menu **Quantize Presets** (Ustawienia wstępne kwantyzacji).
- **Adapt to Zoom** (Dostosuj do powiększenia) aktywuje siatkę, w której zdarzenia są przyciągane do poziomu powiększenia.
- **Use Snap from Drum Map** (Użyj przyciągania z mapy perkusji) aktywuje siatkę, w której zdarzenia są przyciągane do wartości przyciągania wybranej na mapie perkusji.

Quantize (Kwantyzacja)

Apply Quantize (Zastosuj kwantyzację)



Stosuje ustawienia kwantyzacji.

Quantize Presets (Ustawienia wstępne kwantyzacji)



Umożliwia wybór ustawienia wstępnego kwantyzacji lub rytmu.

Soft Quantize On/Off (Włączanie/wyłączanie miękkiej kwantyzacji)



Aktywuje/dezaktywuje miękką kwantyzację.

Open Quantize Panel (Otwórz panel kwantyzacji)



Otwiera **Quantize Panel** (panel Kwantyzacji).

Multiple Part Controls (Sterowanie wieloma częściami)

Show Part Borders (Pokaż granice części)



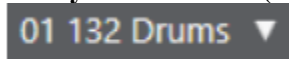
Pokazuje/ukrywa granice części aktywnej partii MIDI w lewym i prawym lokalizatorze.

Edit Active Part Only (Edytuj tylko część aktywną)



Ogranicza operacje edycyjne do aktywnej części.

Currently Edited Part (Aktualnie edytowana część)



Wyświetla listę wszystkich części wybranych po otwarciu edytora i umożliwia aktywację części.

Event Colors (Kolory zdarzeń)

Event Colors



Umożliwia wybór kolorów zdarzeń.

Step/MIDI Input (Wejście krokowe/MIDI)

Step Input (Wejście krokowe)



Aktywuje/dezaktywuje wejście krokowe MIDI.

MIDI Input/Note Expression MIDI Input (Wejście MIDI/wyrażenie nutowe Wejście MIDI)



Aktywuje/dezaktywuje wejście MIDI i wejście MIDI wyrażające nuty.

Move Insert Mode (Przenieś tryb wstawiania)



Przesuwa wszystkie zdarzenia nutowe na prawo od pozycji wprowadzania kroku w prawo, aby zrobić miejsce na wstawione zdarzenie podczas wstawiania nut.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy aktywowane jest **Step Input** (wejście krokowe)

Record Pitch (Nagraj wysokość tonu)



Uwzględnia wysokość dźwięku podczas wstawiania nut.

Record NoteOn Velocity (Nagraj prędkość NoteOn)



Uwzględnia dynamikę NoteOn podczas wstawiania nut.

Record NoteOff Velocity (Nagraj prędkość NoteOff)



Uwzględnia dynamikę NoteOff podczas wstawiania nut.

Edit VST Instrument (Edytuj instrument VST)

Edit VST Instrument



Otwiera instrument VST, do którego kierowana jest ścieżka.

Right Divider (Prawy rozdzielacz)

Right Divider

Umożliwia użycie odpowiedniego rozdzielacza. Narzędzia umieszczone po prawej stronie rozdzielacza są zawsze pokazane

Window Zone Controls (Sterowanie strefą okienną)

Open in Separate Window (Otwórz w osobnym oknie)



Przycisk ten dostępny jest w zakładce **Editor** (Edytor) w dolnej strefie. Otwiera edytor w osobnym oknie.

Open in Lower Zone (Otwórz w dolnej strefie)



Przycisk ten dostępny jest w oknie edytora. Otwiera zakładkę **Editor** znajdującą się w dolnej strefie okna **Project**.

Show/Hide Left Zone (Pokaż/ukryj lewą strefę)



Pokazuje/ukrywa lewą strefę.

Show/Hide Controller Lanes (Pokaż/ukryj pasy kontrolerów)



Pokazuje/ukrywa pasy kontrolerów.

Set up Window Layout (Skonfiguruj układ okna)



Umożliwia ustawienie układu okna.

Set up Toolbar (Skonfiguruj pasek narzędzi)



Otwiera wyskakujące menu, w którym możesz ustawić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne.

POWIĄZANE LINKI

Powiększanie edytorów MIDI na stronie 804

Linia stanu

Linia stanu jest wyświetlana poniżej paska narzędzi. Wyświetla ważne informacje o myszy.

- Aby wyświetlić linię stanu, kliknij opcję **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywuj **Status Line** (linię stanu).

Stan włączenia/wyłączenia linii statusu w oknie **Drum Editor** (Edytora perkusji) oraz w zakładce **Editor** w dolnej strefie okna **Project** jest od siebie niezależny.

Mouse Time Position (Pozycja czasu myszy)

Wyświetla dokładną pozycję czasową wskaźnika myszy, w zależności od wybranego formatu wyświetlania linijki. Umożliwia to edycję lub wstawianie nut w dokładnych pozycjach.

Mouse Value (Wartość myszy)

Wyświetla dokładne nachylenie pozycji (pitch) wskaźnika myszy na ekranie zdarzeń. Ułatwia to znalezienie właściwej wysokości podczas wprowadzania lub transpozycji nut. Jeśli poruszy się myszą na wyświetlaczu kontrolera, zostanie wyświetlona wartość zdarzenia kontrolera w pozycji kursora myszy.

Track Loop Start/Track Loop End (Początek pętli ścieżki/koniec pętli ścieżki)

Jeśli na pasku narzędzi jest włączona opcja **Independent Track Loop** (Niezależna pętla ścieżki) i skonfigurujesz pętlę, wyświetlona zostanie pozycja początkowa/końcowa.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora bębnów (perkusyjnego) na stronie 872

Linia informacyjna

Linia informacyjna pokazuje wartości i właściwości wybranych zdarzeń. Jeśli wybranych zostanie kilka nut, wartości pierwszej nuty zostaną wyświetlone w kolorze.

- Aby wyświetlić linię informacyjną, kliknij opcję **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywuj **Info Line** (linię informacyjną).

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel
6. 4. 1. 0	6. 4. 2. 0	0. 0. 1. 0	Vibraslap (Bb2)	56	10
Off Velocity	Articulations	Release Length	Voice	Text	
60	None	0. 0. 0. 0	--		

Wartości długości i pozycji są wyświetlane w wybranym formacie wyświetlania linijki.

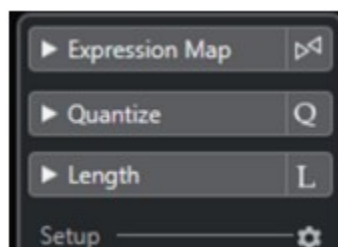
Stan włączenia/wyłączenia linii informacyjnej w oknie **Drum Editor** (Edytor bębnów, perkusyjny) oraz w zakładce **Editor** w dolnej strefie okna **Project** jest od siebie niezależny.

POWIĄZANE LINKI

Edytowanie zdarzeń nutowych w linii informacyjnej na stronie 810

Drum Editor Inspector (Inspektor edytora perkusyjnego)

Drum Editor Inspector znajduje się po lewej stronie wyświetlacza nut. Zawiera narzędzia i funkcje do pracy z danymi MIDI.



Expression Map (Mapa wyrażen)

Umożliwia załadowanie mapy wyrażen. Mapy wyrażen są przydatne do pracy z artykulacjami.

Quantize (Kwantyzacja)

Umożliwia dostęp do głównych parametrów kwantyzacji. Są one identyczne z funkcjami panelu Quantize (**Quantize Panel**)

Length (Długość)

Zawiera opcje związane z długością, podobne do podmenu **Functions** (Funkcje) w menu **MIDI**.

- Aby zmienić długość wybranych zdarzeń MIDI lub wszystkich zdarzeń aktywnej części, jeśli nie są wybrane żadne zdarzenia, użyj suwaka **Scale Length/Scale Legato** (Skala Długość/Skala Legato). Przy maksymalnej wartości nuty dochodzą do początku następnej nuty.
- Aby nowe ustawienia długości były trwałe, kliknij opcję **Freeze MIDI Lengths** (Zablokuj długości MIDI).
- Aby dostosować odległość pomiędzy kolejnymi nutami, użyj suwaka **Overlap** (Nakładanie się). Przy wartości **0 Ticks** (podziałek) suwak **Scale Length/Scale Legato** wydłuża każdą nutę tak, aby dokładnie sięgała do następnej nuty. Wartości dodatnie powodują nakładanie się nut, a wartości ujemne umożliwiają zdefiniowanie małej przerwy pomiędzy nutami.
- Aby użyć funkcji **Legato** lub suwaka do przedłużenia nuty do następnej wybranej nuty, aktywuj opcję **Extend to Next Selected** (Przedłuż do następnej zaznaczonej). Jest to identyczne z aktywacją opcji **Legato Mode: Between Selected Notes Only** (Tryb Legato: Tylko pomiędzy wybranymi nutami) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje).

Setup (Ustawienie)

Umożliwia otwarcie okna dialogowego umożliwiającego edycję ustawień **Drum Editor**

Inspector (Inspektora edytora bębnow). Kliknij opcję **Setup Inspector** (Inspektor ustawień) i z wyskakującego menu wybierz opcję **Setup** (Konfiguracja).

UWAGA

Jeśli otworzysz **Drum Editor** (Edytor perkusyjny) w dolnej strefie, te sekcje zostaną pokazane w **Editor Inspector** (Inspektorze Edytora) w lewej strefie.

POWIĄZANE LINKI

Expression Maps (Mapy wyrażeń) na stronie 906

Note Expression Inspector Section (Sekcja Inspektor wyrażeń nut) na stronie 924

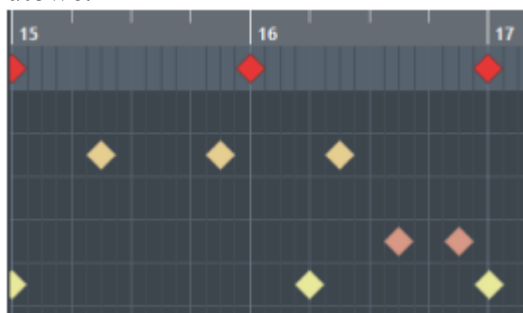
Panel kwantyzacji na stronie 298

Funkcje transpozycji na stronie 328

Otwieranie Inspektora Edytora na stronie 62

Wyświetlacz nut

Wyświetlacz nut w **Drum Editor** (edytorze perkusyjnym) zawiera siatkę, w której pokazane są zdarzenia nutowe.



Nuty są wyświetlane jako symbole rombu. Jeżeli na pasku narzędzi włączysz/wyłączysz opcję **Show Note Length On/Off** (Pokaż długość nuty), nuty będą wyświetlane w formie ramek i będą wyświetlać długość nuty.



Pionowe położenie nut odpowiada liście dźwięków perkusji po lewej stronie, natomiast poziome położenie odpowiada położeniu nuty w czasie.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora bębnow (perkusji) na stronie 872

Lista dźwięków perkusji

Lista dźwięków perkusyjnych zawiera listę wszystkich dźwięków perkusyjnych według nazw i umożliwia dostosowywanie ustawień brzmień perkusyjnych oraz manipulowanie nimi na różne sposoby.

	Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Note	Chan	Output
	C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10	Track
	C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10	Track
	D1	Acoustic Snare	1/16	●	D1	D1	10	Track
	D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Track
	E1	Electric Snare	1/16		E1	E1	10	Track
	F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	10	Track
	F#1	Closed Hi-Hat	1/16		F#1	F#1	10	Track
	G1	High Floor Tom	1/16		G1	G1	10	Track
	G#1	Pedal Hi-Hat	1/16		G#1	G#1	10	Track
	A1	Low Tom	1/16		A1	A1	10	Track
Map	GM Map							Velocity

UWAGA

Liczba kolumn na liście zależy od tego, czy dla ścieżki została wybrana mapa perkusji, czy nie.

Pitch (Poziom)

Numer nutowy brzmienia bębna.

Instrument

Nazwa brzmienia bębna.

Snap (Przyciąganie)

Używa się tego podczas wprowadzania i edytowania nut.

Mute (Wycisz)

Umożliwia wyciszenie dźwięków perkusyjnych.

I-Note (I-Nuta)

Nuta wejściowa dla dźwięku perkusyjnego. Kiedy zagrasz tę nutę, zostanie ona przypisana do odpowiedniego brzmienia perkusyjnego i automatycznie transponowana zgodnie z **Pitch** wysokością ustawienia dźwięku.

O-Note (O-Nuta)

Nuta wyjściowa MIDI wysyłana za każdym razem, gdy odtwarzany jest dźwięk perkusji.

Channel (Kanał)

Kanał MIDI, na którym odtwarzany jest dźwięk perkusji.

Output (Wyjście)

Wyjście MIDI, na którym odtwarzany jest dźwięk perkusji.

POWIĄZANE LINKI

Wyciszanie dźwięków i dźwięków perkusyjnych na stronie 884

Mapy bębnow na stronie 884

Select Pitch Visibility Options Menu (Menu wybierz opcje widoczności poziomów)

Wyskakujące menu **Select Pitch Visibility Options** (Wybierz opcje widoczności wysokości tonu) na pasku narzędzi edytora perkusyjnego pozwala określić, które dźwięki perkusyjne będą wyświetlane na liście dźwięków perkusyjnych.

- Aktywuj opcję **Pitch Visibility On/Off** (Wł./Wył. widoczności poziomów) i kliknij opcję **Select Pitch Visibility Options** na pasku narzędzi.

UWAGA

Jeśli opcja **Pitch Visibility On/Off** jest wyłączona, pokazane zostaną wszystkie dźwięki perkusyjne wybranej mapy perkusyjnej i można ręcznie edytować kolejność na liście dźwięków perkusyjnych.

Show Drum Sounds with Events (Pokaż dźwięki perkusji ze zdarzeniami)

Pokazuje tylko brzmienia perkusyjne, dla których dostępne są zdarzenia w wybranej partii MIDI.

Show Drum Sounds in use by Instrument (Pokaż dźwięki perkusji używane przez instrument)

Pokazuje wszystkie brzmienia perkusyjne, dla których w instrumencie używany jest pad itp. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy instrument może dostarczyć tę informację.

Reverse Drum Sound List (Lista dźwięków odwróconej perkusji)

Odwraca kolejność dźwięków wyświetlanych na liście dźwięków perkusyjnych.

Menu mapy bębnów i nazw

Poniżej listy brzmień perkusyjnych znajdują się wyskakujące menu, które służą do wyboru mapy perkusyjnej dla edytowanej ścieżki lub, jeśli nie jest wybrana żadna mapa perkusyjna, listy nazw brzmień perkusyjnych.



POWIĄZANE LINKI

Mapy bębnów na stronie 884

Operacje Drum Editor (edytora bębnów)

W tej sekcji opisano ogólne operacje edycyjne w edytorze **Drum Editor**.

Wstawianie zdarzeń nut perkusyjnych

Możesz wstawiać zdarzenia nutowe za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) lub narzędzia **Drumstick** (pałeczka do gry na bębnie).

WARUNEK WSTĘPNY

Ustawiasz **Insert Length** (Długość wstawienia) na pasku narzędzi, aby określić długość wstawionej notatki. Jeśli **Insert Length** jest ustawiona na opcję **Drum-Map Link**, nuta otrzyma długość wartości **Snap** (Przyciąganie) ustawionej dla dźwięku na liście dźwięków perkusyjnych.

Aktywowałeś **Snap**.

UWAGA

Jeżeli chcesz przyciągać pozycje zgodnie z ustawieniem **Quantize Presets** (Ustawień wstępnych kwantyzacji) na pasku narzędzi, aktywuj opcję **Use Quantize** (Użyj kwantyzacji).

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i kliknij dwukrotnie wyświetlacz zdarzenia.
 - Wybierz narzędzie **Drumstick** (pałeczka do gry na bębnie) i kliknij wyświetlacz zdarzenia.

UWAGA

Aby tymczasowo przełączyć się z narzędzia **Object Selection** na narzędzie **Drumstick**, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt**.

WYNIK

Wstawiono zdarzenie nuty.

Wstawianie wielu zdarzeń nut perkusyjnych

Za pomocą narzędzia **Object Selection** lub narzędzia **Drumstick** możesz wstawić wiele nut o tej samej wysokości.

WARUNEK WSTĘPNY

Ustawiłeś **Insert Length** (Długość wstawienia) na pasku narzędzi, aby określić długość wstawionej nuty. Jeśli długość wstawiania jest ustawiona na opcję **Drum-Map Link**, nuta otrzyma długość wartości **Snap** (Przyciąganie) ustawionej dla dźwięku na liście dźwięków perkusyjnych. Aktywowałeś **Snap**.

UWAGA

Jeżeli chcesz przyciągać pozycje zgodnie z ustawieniem **Quantize Presets** (Presetów kwantyzacji) na pasku narzędzi, aktywuj opcję **Use Quantize** (Użyj kwantyzacji).

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Object Selection**, kliknij dwukrotnie na wyświetlaczu zdarzeń i przeciągnij w prawo.
 - Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Drumstick**, kliknij na ekranie zdarzenia i przeciągnij w prawo.

WYNIK

Zostaną wstawione zdarzenia nutowe.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora bębnow na stronie 872

Modyfikowanie wartości nut podczas wstawiania nut.

Podczas wstawiania zdarzeń nutowych możesz na bieżąco modyfikować określone wartości nut.

- Aby edytować dynamikę (velocity) nuty, przeciągnij w górę lub w dół.
- Aby edytować wysokość nuty (pitch), przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i przeciągnij w górę lub w dół.
- Aby edytować długość nuty, przeciągnij w lewo lub w prawo.

UWAGA

Jeśli chcesz edytować długość nuty w **Drum Editor** (edytorze perkusyjnym), musisz dezaktywować **Snap** (przyciąganie) i **Show Note Length On/Off** (włączyć/wyłączyć wyświetlanie długości nuty). W przeciwnym razie nuta jest powtarzana.

- Aby edytować pozycję czasu, przytrzymaj klawisz **Shift** i przeciągnij w lewo lub w prawo

UWAGA

Możesz tymczasowo włączyć/wyłączyć **Snap** (przyciąganie), przytrzymując klawisz **Ctrl/Cmd**.

Zmiana długości nuty

Możesz zmienić długość nuty w edytorze bębnow za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) lub narzędzia **Drumstick** (pałeczka do gry na bębnie).

WARUNEK WSTĘPNY

Aktywowałeś opcję **Show Note Length On/Off** (Włącz/wyłącz wyświetlanie długości nuty) na pasku narzędzi edytora perkusyjnego.

PROCEDURA

1. Przesuń wskaźnik myszy na początek lub koniec nuty, którą chcesz edytować.
Wskaźnik myszy zmieni się w podwójną strzałkę.
2. Przeciągnij w lewo lub w prawo, aby dostosować długość.
Wyświetlone zostanie okno informacyjne z aktualną wartością długości.
3. Zwolnij przycisk myszy.

WYNIK

Długość nuty została zmieniona. **Snap** (Przyciąganie) jest brane pod uwagę.

Usuwanie zdarzeń nut perkusyjnych

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie **Erase** (Usuń) i kliknij zdarzenie.
 - Wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i kliknij dwukrotnie zdarzenie.
 - Wybierz narzędzie **Drumstick** (pałeczka do gry na bębnie) i kliknij zdarzenie.

WYNIK

Zdarzenie nutowe zostało usunięte.

Usuwanie wielu zdarzeń nut perkusyjnych

Za pomocą narzędzia **Object Selection** lub narzędzia **Drumstick** możesz usunąć wiele nut o tej samej wysokości (pitch).

WARUNEK WSTĘPNY

Aby usunąć wiele nut za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów), należy włączyć **Snap** (przyciąganie).

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Object Selection**, kliknij dwukrotnie pierwsze zdarzenie, które chcesz usunąć i przeciągnij w prawo.
 - Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Drumstick**, kliknij pierwsze zdarzenie, które chcesz usunąć i przeciągnij w prawo.

WYNIK

Zdarzenia nutowe zostaną usunięte.

Wyciszanie nut i dźwięków perkusji

WAŻNE

Stan wyciszenia dźwięków perkusyjnych jest częścią mapy perkusyjnej. Ma to wpływ na wszystkie inne trasy korzystające z tej mapy.

- Aby wyciszyć poszczególne nuty, kliknij je lub załącz je za pomocą narzędzia **Mute** (Wycisz), albo wybierz **Edit > Mute** (Edycja > Wycisz).
- Aby wyciszyć dźwięk perkusji na mapie perkusji, kliknij kolumnę **Mute** (Wycisz) dla dźwięku perkusji.

Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Not	Chan	Output
C1	Bass Drum	1/16	<input type="checkbox"/>	C1	C1	10	Track
C#1	Side Stick	1/16	<input type="checkbox"/>	C#1	C#1	10	Track
D1	Acoustic Snare	1/16	<input type="checkbox"/>	D1	D1	10	Track
D#1	Hand Clap	1/16	<input type="checkbox"/>	D#1	D#1	10	Track

- Aby wyciszyć wszystkie inne dźwięki perkusji, kliknij Solo Instrument (Requires Drum Map) (Instrument solo (wymaga mapy perkusji)) na pasku narzędzi.

POWIĄZANE LINKI

Wybieranie mapy perkusyjnej dla ścieżki na stronie 887

Drum Maps (Mapy perkusyjne)

Zestaw perkusyjny w instrumencie MIDI to najczęściej zestaw różnych dźwięków perkusyjnych, z których każdy jest umieszczony na osobnym klawiszu. Na przykład różne dźwięki są przypisane do różnych numerów nut MIDI. Jeden klawisz odtwarza dźwięk bębna basowego, drugi werbel i tak dalej.

Różne instrumenty MIDI często korzystają z różnych przypisań klawiszy. Może to być kłopotliwe, jeśli utworzyłeś motyw perkusyjny przy użyciu jednego urządzenia MIDI, a następnie chcesz go wypróbować na innym. Kiedy zmieniasz urządzenia, jest bardzo prawdopodobne, że werbel stanie się talerzem ridem, a hi-hat tomem itp., ponieważ dźwięki perkusji są inaczej rozmieszczone w instrumentach.

Aby rozwiązać ten problem i uprościć kilka aspektów zestawów perkusyjnych MIDI, takich jak używanie dźwięków perkusyjnych z różnych instrumentów w tym samym zestawie perkusyjnym, Cubase zawiera mapy perkusyjne. Mapa perkusyjna to lista dźwięków perkusyjnych z różnymi ustawieniami dla każdego dźwięku. Podczas odtwarzania ścieżki MIDI, dla której wybrano mapę perkusyjną, nuty MIDI są filtrowane przez mapę perkusyjną przed wysłaniem do instrumentu MIDI. Mapa określa, który numer nuty MIDI jest wysyłany dla każdego dźwięku perkusyjnego i który dźwięk jest odtwarzany na odbierającym urządzeniu MIDI.

Jeśli chcesz wypróbować swój wzór perkusyjny na innym instrumencie, po prostu przełącz się na odpowiednią mapę perkusyjną, a dźwięk werbla pozostanie dźwiękiem werbla.

Jeśli chcesz mieć te same mapy perkusyjne zawarte w swoich projektach, możesz załadować je do szablonu.

UWAGA

Mapy perkusyjne są zapisywane z plikami projektu. Jeśli utworzyłeś lub zmodyfikowałeś mapę bębnową, użyj funkcji **Save** (Zapisz), aby zapisać ją jako oddzielny plik XML i udostępnić do wczytania do innych projektów.

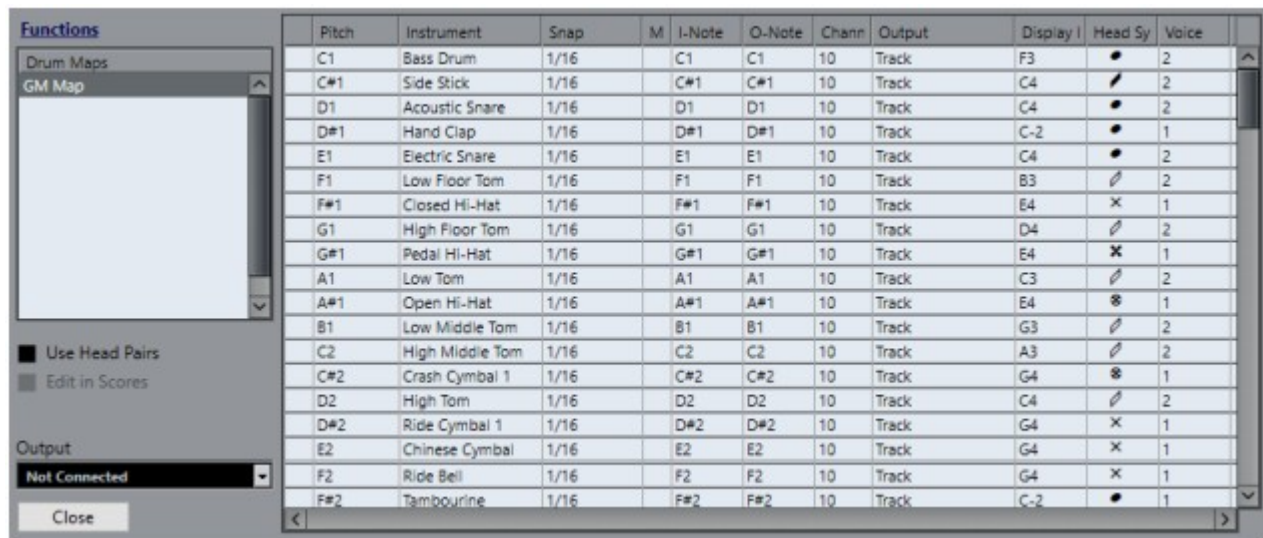
POWIĄZANE LINKI

Zapisywanie pliku szablonu projektu na stronie 103

Okno dialogowe **Drum Map Setup** (Konfiguracja mapy bębna)

To okno dialogowe umożliwia ładowanie, tworzenie, modyfikowanie i zapisywanie map bębnową.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Drum Map Setup**, wybierz opcję **Drum Map Setup** z wyskakującego menu **Map** lub menu **MIDI**.



Lista po lewej stronie pokazuje załadowane mapy perkusyjne. Dźwięki i ustawienia wybranej mapy perkusyjnej zostaną wyświetlone po prawej stronie.

UWAGA

Ustawienia dźwięków perkusyjnych są takie same jak w **Drum Editor** (Edytorze bębnową).

Use Head Pairs (Użyj par głów)

Jeśli ta opcja jest włączona, na liście dźwięków perkusyjnych wyświetlane są 2 symbole głowy dla każdego brzmienia perkusyjnego.

Edit in Scores (Edytuj w partyturach)

Jeśli ta opcja jest aktywna, możesz zmienić ustawienia mapy bębna partytury bezpośrednio w partyturze.

Output (Wyjście)

Umożliwia wybór wyjścia dla dźwięków mapy perkusyjnej.

Drum Sound list (Lista dźwięków perkusyjnych)

Wyświetla listę wszystkich dźwięków perkusyjnych i ich ustawień. Aby odsłuchać dźwięk perkusji, kliknij kolumnę znajdującą się najbardziej po lewej stronie.

UWAGA

Jeśli odsłuchujesz dźwięk w oknie dialogowym **Drum Map Setup** i dźwięk jest ustawiony na **Default** (Domyślne) wyjście MIDI, używane będzie wyjście wybrane w wyskakującym menu **Output** (Wyjście) w lewym dolnym rogu. Podczas odsłuchiwania domyślnego dźwięku wyjściowego w programie **Drum Editor** używane jest wyjście MIDI wybrane dla ścieżki.

Wyskakujące menu **Functions** (Funkcje) zawiera następujące opcje:

New Map (Nowa mapa)

Dodaje nową mapę perkusji do projektu. Dźwięki perkusji nazywane są „Sound 1, Sound 2, etc.” („Dźwięk 1, Dźwięk 2 itd.”) i ustaw wszystkie parametry na wartości domyślne. Mapa nosi nazwę „Empty Map” („Pusta mapa”).

Aby zmienić nazwę mapy bębnow, kliknij nazwę na liście i wpisz nową nazwę.

New Copy (Nowa kopia)

Dodaje kopię wybranej mapy perkusyjnej, aby utworzyć nową mapę perkusyjną. Następnie możesz zmienić ustawienia dźwięku perkusyjnego kopii i zmienić nazwę mapy perkusyjnej na liście.

Remove (Usuń)

Usuwa wybraną mapę perkusyjną z projektu.

Load (Ładuj)

Umożliwia załadowanie map perkusyjnych do projektu.

Save (Zapisz)

Umożliwia zapisanie na dysku mapy bębna wybranej z listy. Pliki map bębnow mają rozszerzenie .drm.

Edit head pairs (Edytuj pary głów)

Umożliwia dostosowanie par nut

POWIĄZANE LINKI

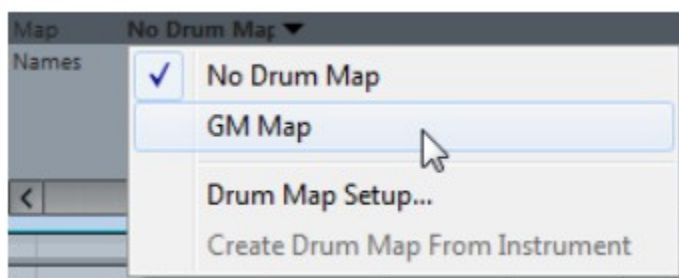
Ustawienia mapy bębnow na stronie 886

Ustawienia kanałów i wyjść na stronie 887

Ustawienia mapy bębnow

Mapa perkusyjna składa się z ustawień dla 128 dźwięków perkusyjnych, po jednym dla każdego numeru nuty MIDI.

- Aby uzyskać przegląd ustawień mapy perkusyjnej, otwórz **Drum Editor** (Edytor bębnow) i użyj menu podręcznego **Map** (Mapa) znajdującego się poniżej listy dźwięków perkusyjnych, aby wybrać mapę perkusyjną **GM Map**.



Mapa GM jest skonfigurowana zgodnie ze standardem General MIDI.

Możesz zmienić wszystkie ustawienia mapy perkusyjnej z wyjątkiem wysokości dźwięku (pitch) bezpośrednio na liście dźwięków perkusyjnych lub w oknie dialogowym **Drum Map Setup** (Konfiguracji mapy perkusyjnej). Zmiany te dotyczą wszystkich utworów korzystających z mapy perkusyjnej.

POWIĄZANE LINKI

Lista brzmień perkusyjnych na stronie 880

Okno dialogowe konfiguracji mapy bębna na stronie 885

Importowanie map perkusyjnych z instrumentów wirtualnych

Możesz zaimportować ustawienia mapy perkusji do ścieżki instrumentu, która jest kierowana do Groove Agent SE.

WARUNEK WSTĘPNY

Aby zaimportować ustawienia mapy perkusyjnej do ścieżki instrumentu, ścieżka musi zostać skierowana do Groove Agent SE lub innego instrumentu perkusyjnego obsługującego mapy perkusyjne.

PROCEDURA

1. Załaduj zestaw perkusyjny do programu Groove Agent SE.
2. W **Inspector** ścieżki otwórz wyskakujące menu **Drum Maps** (Mapy perkusji) i wybierz opcję **Create Drum Map from Instrument** (Utwórz mapę perkusji z instrumentu).
Mapa perkusji tworzona jest dla zestawu przypisanego do portu i kanału MIDI wybranego w **Inspektorze**.
3. Otwórz ponownie menu podręczne **Drum Maps** (Mapy bębnow) i wybierz opcję **Drum Map Setup** (Konfiguracja mapy bębnow).
4. Z listy po lewej stronie wybierz zestaw, który załadowałeś do instrumentu.

WYNIK

Dźwięki i ustawienia instrumentu są wyświetlane w ustawieniach mapy perkusyjnej.

UWAGA

Pady instrumentu i paternu są eksportowane do mapy perkusyjnej. Jeśli klawisze są wspólne, pady paternów mają pierwszeństwo, co oznacza, że ich ustawienia są uwzględniane w mapie perkusyjnej.

Ustawienia kanałów i wyjść

Możesz ustawić oddzielne kanały MIDI i/lub wyjścia MIDI dla każdego dźwięku w mapie perkusyjnej. Jeśli dla ścieżki zostanie wybrana mapa perkusyjna, ustawienia kanału MIDI w mapie perkusyjnej zastępują ustawienia kanału MIDI dla ścieżki.

Można wybrać różne kanały i/lub wyjścia dla różnych dźwięków. Pozwala to na konstruowanie zestawów perkusyjnych z dźwiękami z kilku różnych urządzeń MIDI itp.

- Aby dźwięk perkusji korzystał z kanału ścieżki, ustaw kanał w mapie perkusyjnej na **Any** (Dowolny).
- Aby dźwięk korzystał z wyjścia MIDI wybranego dla ścieżki, ustaw wyjście MIDI dla dźwięku w mapie perkusyjnej na **Default** (Domyślne).
- Aby wysłać dźwięk do określonego wyjścia MIDI, wybierz dowolną inną opcję.
- Aby wybrać ten sam kanał MIDI lub urządzenie MIDI dla wszystkich dźwięków w mapie perkusyjnej, kliknij kolumnę **Channel** (Kanał), naciśnij **Ctrl/Cmd** i wybierz kanał lub wyjście.
- Jeśli dokonasz określonych ustawień kanału MIDI i wyjścia dla wszystkich dźwięków w mapie perkusyjnej, możesz przełączać się pomiędzy mapami perkusyjnymi, aby wysłać ścieżki perkusyjne do innego instrumentu MIDI.

Wybieranie mapy perkusyjnej dla ścieżki

- Aby wybrać mapę perkusji dla ścieżki MIDI, otwórz wyskakujące menu **Map** (Mapa) w **Inspektorze** lub w **Drum Editor** (Edytorze perkusji) i wybierz mapę perkusji.
- Aby dezaktywować funkcję mapy perkusji w **Drum Editor**, otwórz wyskakujące menu **Map** (Mapa) w **Inspector** lub **Drum Editor** i wybierz opcję **No Drum Map** (Bez mapy bębnow). Nawet jeśli nie używasz mapy perkusyjnej, nadal możesz oddzielać dźwięki według nazw, korzystając z listy nazw.

UWAGA

Początkowo wyskakujące menu **Map** (Mapa) zawiera tylko **Map GM** (mapę GM).

I-Notes, O-Notes, and Pitches (I-Nuty, O-Nuty i wysokości tonów)

Przeanalizowanie poniższej teorii pomoże Ci w pełni wykorzystać koncepcję mapy perkusyjnej – szczególnie jeśli chcesz tworzyć własne mapy perkusyjne.

Mapa perkusyjna to rodzaj filtra, który przekształca nuty zgodnie z ustawieniami na mapie. Dokonuje tej transformacji dwukrotnie; raz, gdy odbierze przychodzącą nutę, to znaczy, gdy zagrasz nutę na kontrolerze MIDI i raz, gdy nuta zostanie wysłana z programu do urządzenia dźwiękowego MIDI.

Poniższy przykład pokazuje zmodyfikowaną mapę perkusji z dźwiękiem bębna basowego o różnych wartościach wysokości tonu (pitch), I-nuty i O-nuty.

	Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Note	Channel	Output
	C1	Bass Drum	1/16		A1	B0	10	Track
	C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10	Track
	D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10	Track
	D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Track

I-Nuty (nuty wejściowe)

Kiedy grasz nutę na instrumencie MIDI, program szuka numeru tej nuty wśród I-nut na mapie perkusyjnej. Jeśli zagrasz nutę A1, program uzna, że jest to nuta I dźwięku bębna basowego.

Tutaj następuje pierwsza transformacja: nuta otrzymuje nowy numer zgodnie z ustawieniem wysokości dźwięku perkusji. W naszym przypadku nuta jest przekształcana na nutę C1, ponieważ taka jest wysokość dźwięku bębna basowego. Jeśli nagrasz nutę, zostanie ona zarejestrowana jako nuta C1.

Można na przykład umieścić brzmienia perkusyjne na klawiaturze blisko siebie, aby można było je łatwo grać razem, przenieść dźwięki tak, aby najważniejsze brzmienia można było zagrać z krótkiej klawiatury, odtwarzać dźwięk z czarnego klawisza zamiast białego. Jeśli nigdy nie grasz partii perkusyjnych za pomocą kontrolera MIDI, ale rysujesz je w edytorze, nie potrzebujesz ustawienia I-note.

O-Nuty (Nuty wyjściowe)

Następnym krokiem jest wyjście. Oto, co się dzieje, gdy odtwarzasz nagraną nutę lub gdy grana nuta jest wysyłana z powrotem do instrumentu MIDI w czasie rzeczywistym (MIDI Thru):

Program sprawdza mapę perkusji i znajduje dźwięk perkusji wraz z wysokością nuty. W naszym przypadku jest to nuta C1, a brzmieniem perkusji jest bęben basowy. Zanim nuta zostanie wysłana na wyjście MIDI, następuje druga transformacja: numer nuty zostaje zmieniony na numer nuty O dla dźwięku. W naszym przykładzie nuta wysyłana do instrumentu MIDI jest nutą B0.

Ustawienia O-note pozwalają skonfigurować wszystko tak, aby dźwięk bębna basowego naprawdę grał bęben basowy. Jeśli używasz instrumentu MIDI, w którym dźwięk bębna basowego znajduje się na klawiszu C2, ustaw O-note dla dźwięku bębna basowego na C2. Kiedy przełączasz się na inny instrument (w którym bęben basowy jest na C1), chcesz, aby nuta O bębna basowego była ustawiona na C1. Po skonfigurowaniu map perkusyjnych dla wszystkich instrumentów MIDI możesz wybrać inną mapę perkusyjną, jeśli chcesz używać innego instrumentu MIDI do brzmień perkusyjnych.

Ustawianie wysokości nut (pitch) zgodnie z ich ustawieniami O-Note

Możesz ustawić wysokość nut zgodnie z ich ustawieniami O-note. Jest to przydatne, jeśli chcesz przekonwertować ścieżkę na zwykłą ścieżkę MIDI bez mapy perkusji, a nuty nadal odtwarzają prawidłowe brzmienie perkusji.

Eksportowanie nagrania MIDI jako standardowego pliku MIDI jest typowym przypadkiem użycia. Jeśli po raz pierwszy wykonasz konwersję nut O, upewnij się, że ścieżki perkusyjne są odtwarzane zgodnie z oczekiwaniami po wyeksportowaniu.

- Aby przeprowadzić konwersję O-nut, wybierz **MIDI > O-Note Conversion** (MIDI > Konwersja O-Nuta)

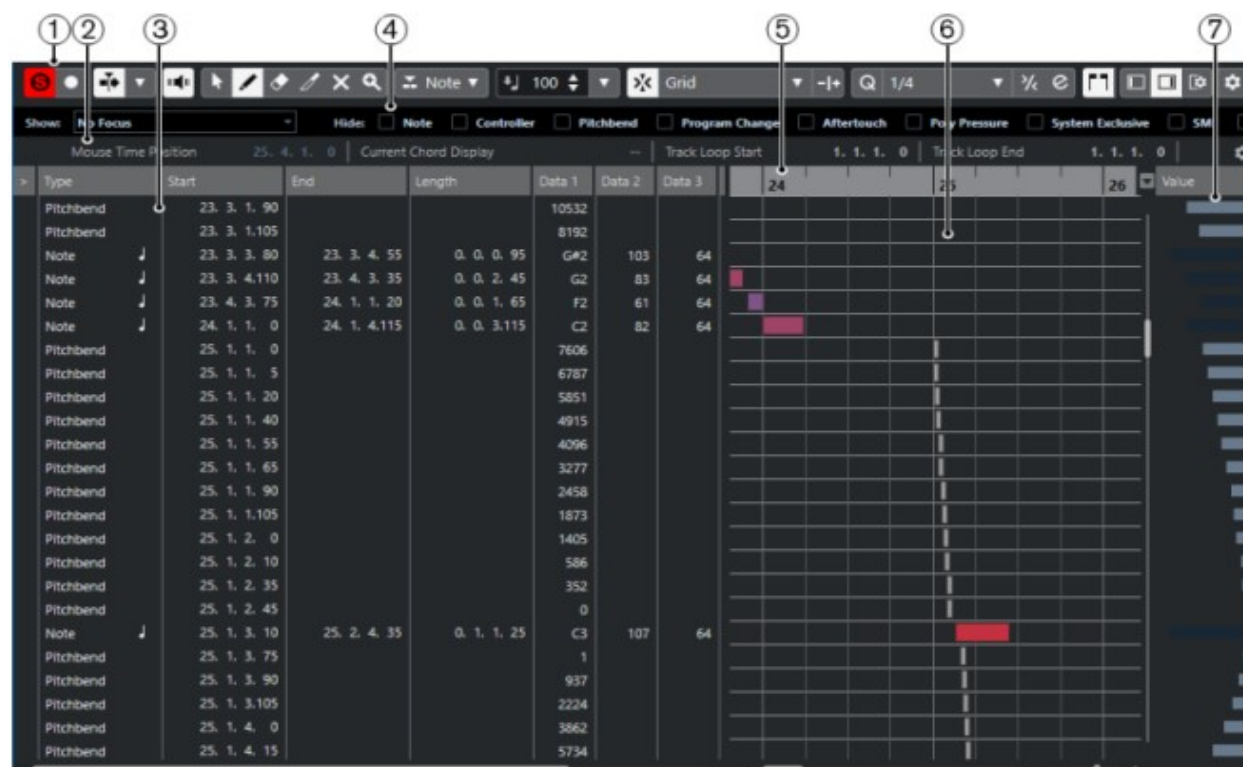
POWIĄZANE LINKI

Eksportowanie ścieżek MIDI jako standardowych plików MIDI na stronie 168.

List Editor (Edytor listy)

List Editor wyświetla wszystkie zdarzenia w wybranych partiach MIDI w formie listy, umożliwiając numeryczne przeglądanie i edycję ich właściwości. Umożliwia także edycję wiadomości SysEx.

- Aby otworzyć partię MIDI w List Editor, wybierz partię MIDI w oknie Project i wybierz **MIDI > Open List Editor** (MIDI > Otwórz Edytor Listy).



Edytor listy jest podzielony na kilka sekcji:

- 1 Toolbar (Pasek narzędzi)
- 2 Status Line (Linia stanu)
- 3 Event List (Lista zdarzeń)
- 4 Filters bar (Pasek filtrów)
- 5 Ruler (Linijka)
- 6 Event Display (Wyświetlacz zdarzeń)
- 7 Value Display (Wyświetlacz wartości)

UWAGA

Filtry, linię stanu i wyświetlanie wartości można włączyć/wyłączyć, klikając opcję **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywując/dezaktywując odpowiednie opcje

Pasek narzędzi edytora listy

Pasek narzędzi zawiera narzędzia i różne ustawienia **List Editor** (Edytora list).

- Aby pokazać lub ukryć elementy paska narzędzi, kliknij pasek narzędzi prawym przyciskiem myszy i aktywuj lub dezaktywuj elementy.

Default Items (Domyślne elementy)

Solo Editor (Soluj edytor)



Solo edytora podczas odtwarzania, jeśli edytor ma fokus.

Record in Editor (Nagraj w Edytorze)



Włącza nagrywanie danych MIDI w edytorze, jeśli edytor ma fokus.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy **MIDI Record Mode** (Tryb nagrywania MIDI) jest ustawiony na **Merge** (Scal) lub **Replace** (Zamień).

Retrospective Record (Zapis retrospektywny)

Insert MIDI Retrospective Recording in Editor (Wstaw retrospektywne nagranie MIDI w edytorze)



Umożliwia odzyskanie nut MIDI granych w trybie zatrzymania lub podczas odtwarzania.

Auto Scroll (Automatyczne przewijanie)

Auto Scroll



Utrzymuje kursor projektu widoczny podczas odtwarzania.

Select Auto-Scroll Settings (Wybierz Ustawienia automatycznego przewijania)



Umożliwia aktywację **Page Scroll** (Przewijania strony) lub **Stationary Cursor** (Nieruchomego kursora) oraz aktywację **Suspend AutoScroll When Editing** (Wstrzymania automatycznego przewijania podczas edycji).

Acoustic Feedback (Sprzężenie akustyczne)

Acoustic Feedback



Automatycznie odtwarza zdarzenia, gdy je przesuwasz, transponujesz lub gdy tworzysz je poprzez rysowanie.

Tool Buttons (Przyciski narzędzi)

Object Selection (Wybór obiektu)



Wybiera zdarzenia i części.

Draw (Rysuj)



Rysuje zdarzenia.

Erase (Usuń)



Usuwa zdarzenia.

Trim (Przytnij)



Przycina zdarzenia.

Mute (Wycisz)



Wycisza zdarzenia.

Zoom (Powiększenie)



Powiększa. Przytrzymaj **Alt/Opt** i kliknij, aby pomniejszyć.

Independent Track Loop (Niezależna pętla ścieżki)

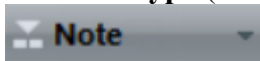
Independent Track Loop



Aktywuje/dezaktywuje niezależną pętlę ścieżki.

Insert Type (Typ wstawki)

Insert Event Type (Wstaw typ zdarzenia)



Umożliwia określenie typu zdarzenia dla nowo tworzonych zdarzeń.

Insert Velocity (Wstaw prędkość uderzenia w klawisz)

Note Insert Velocity (Wstaw prędkość nuty)



Umożliwia określenie wartości dynamiki nowych nut.

Nudge Palette (Paleta szturchać)

Trim Start Left (Początek przycinania w lewo)



Zwiększa długość wybranego zdarzenia przesuując jego początek w lewo.

Trim Start Right (Przycinanie rozpoczyna się w prawo)



Zmniejsza długość wybranego zdarzenia przesuując jego początek w prawo.

Move Left (Przesuń w lewo)



Przesuwa wybrane zdarzenie w lewo.

Move Right (Przesuń w prawo)



Przesuwa wybrane zdarzenie w prawo.

Trim End Left (Przytnij koniec w lewo)



Zmniejsza długość wybranego zdarzenia przesuwając jego koniec w lewo.

Trim End Right (Przytnij koniec w prawo)



Zwiększa długość wybranego zdarzenia przesuwając jego koniec w prawo.

Snap (Przyciąganie)

Snap On/Off (Włączanie/wyłączanie przyciągania)



Aktywuje/dezaktywuje funkcję przyciągania.

Snap Type (Typ przyciągania)



Umożliwia wybranie jednego z następujących typów przyciągania:

- **Grid** (Siatka) przyciąga zdarzenia do siatki wybranej w wyskakującym menu **z** (Ustawienia wstępne kwantyzacji).
- **Grid Relative** (Względna siatka) zachowuje względne pozycje podczas przyciągania zdarzeń do siatki.
- **Events** (Zdarzenia) przyciąga zdarzenia do początku lub końca innych zdarzeń.
- **Shuffle** (Losowo) zmienia kolejność zdarzeń, jeśli przeciągniesz jedno zdarzenie na lewo lub na prawo od innych zdarzeń.
- **Cursor** (Kursor) przyciąga zdarzenia do pozycji kursora.
- **Grid + Cursor** (Siatka + Kursor) przyciąga zdarzenia do siatki kwantyzacji wybranej w wyskakującym menu **Quantize Presets** lub do pozycji kursora.
- **Events + Cursor** (Zdarzenia + Kursor) przyciąga zdarzenia do początku lub końca innych zdarzeń lub do pozycji kursora.
- **Grid + Events + Cursor** (Siatka + Zdarzenia + Kursor) przyciąga zdarzenia do siatki kwantyzacji wybranej w wyskakującym menu **Quantize Presets**, do początku lub końca innych zdarzeń lub do pozycji kursora.

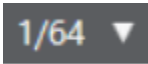
Quantize (Kwantyzacja)

Apply Quantize (Zastosuj kwantyzację)



Stosuje ustawienia kwantyzacji.

Quantize Presets (Ustawienia wstępne kwantyzacji)



Umożliwia wybór ustawienia wstępnego kwantyzacji lub rytmu.

Soft Quantize On/Off (Włączanie/wyłączanie miękkiej kwantyzacji)



Aktywuje/dezaktywuje miękką kwantyzację.

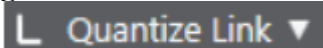
Open Quantize Panel (Otwórz panel kwantyzacji)



Otwiera panel Kwantyzacji.

Length Quantize (Kwantyzacja długości)

Length Quantize



Umożliwia ustawienie wartości kwantyzacji długości zdarzeń.

Multiple Part Controls (Sterowanie wieloma częściami)

Show Part Borders (Pokaż granice części)



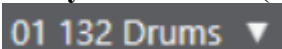
Pokazuje/ukrywa granice części aktywnej partii MIDI w lewym i prawym lokalizatorze.

Edit Active Part Only (Edytuj tylko część aktywną)



Ogranicza operacje edycyjne do aktywnej części.

Currently Edited Part (Aktualnie edytowana część)



Wyświetla listę wszystkich części wybranych po otwarciu edytora i umożliwia aktywację części.

Step/MIDI Input (Wejście krokowe/MIDI)

Step Input (Wejście krokowe)



Aktywuje/dezaktywuje wejście krokowe MIDI.

MIDI Input/Note Expression MIDI Input (Wejście MIDI/wyrażenie nutowe Wejście MIDI)



Aktywuje/dezaktywuje wejście MIDI i wejście MIDI wyrażające nuty.

Move Insert Mode (Przenieś tryb wstawiania)



Przesuwa wszystkie zdarzenia nutowe na prawo od pozycji wprowadzania kroku w prawo, aby zrobić miejsce na wstawione zdarzenie podczas wstawiania nut.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy aktywowane jest **Step Input** (wejście krokowe).

Record Pitch (Nagraj wysokość tonu)



Uwzględnia wysokość dźwięku podczas wstawiania nut.

Record NoteOn Velocity (Nagraj prędkość NoteOn)



Uwzględnia dynamikę NoteOn podczas wstawiania nut.

Record NoteOff Velocity (Nagraj prędkość NoteOff)



Uwzględnia prędkość NoteOff podczas wstawiania nut.

Event Colors (Kolory zdarzeń)

Event Colors



Umożliwia wybór kolorów zdarzeń.

Right Divider (Prawy rozdzielacz)

Right Divider

Umożliwia użycie odpowiedniego rozdzielacza. Narzędzia umieszczone po prawej stronie rozdzielacza są zawsze pokazane.

Edit VST Instrument (Edytuj instrument VST)

Edit VST Instrument



Otwiera instrument VST, do którego kierowana jest ścieżka.

Window Zone Controls (Sterowanie strefą okienną)

Show/Hide Left Zone (Pokaż/ukryj lewą strefę)



Pokazuje/ukrywa lewą strefę.

Show/Hide Right Zone (Pokaż/Ukryj prawą strefę)



Pokazuje/ukrywa prawą strefę.

Set up Window Layout (Skonfiguruj układ okna)



Umożliwia ustawienie układu okna.

Set up Toolbar (Skonfiguruj pasek narzędzi)



Otwiera wyskakujące menu, w którym możesz ustawić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne.

POWIĄZANE LINKI

Opcje konfiguracji na stronie 1145

Status Line (Linia stanu)

Linia stanu jest wyświetlana poniżej paska narzędzi. Wyświetla ważne informacje o pozycji myszy.

- Aby wyświetlić linię stanu, kliknij opcję **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywuj **Status Line**.



Stan włączenia/wyłączenia linii statusu w oknie **List Editor** (Edytora Listy) oraz w zakładce **Editor** w dolnej strefie okna **Project** jest od siebie niezależny.

Mouse Time Position (Pozycja czasu myszy)

Wyświetla dokładną pozycję czasową wskaźnika myszy, w zależności od wybranego formatu wyświetlania linijki. Umożliwia to edycję lub wstawianie nut w dokładnych pozycjach.

Current Chord Display (Wyświetlanie bieżącego akordu)

Kiedy kursor projektu znajduje się nad nutami tworzącymi akord, ten akord jest tutaj wyświetlany.

Track Loop Start/End (Początek/koniec pętli ścieżki)

Jeżeli na pasku narzędzi włączona jest opcja **Independent Track Loop** (Niezależna pętla ścieżki), wyświetlana jest jej pozycja początkowa/końcowa.

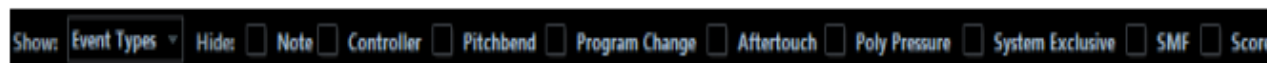
POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora bębnow na stronie 872

Filters Bar (Pasek filtrów)

Pasek filtrów pozwala ukryć zdarzenia na podstawie ich typu i innych właściwości.

- Aby wyświetlić pasek filtrów, kliknij opcję **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywuj **Filters** (Filtry).



Show Section (Sekcja Pokaż)

Sekcja **Show** (Pokaż) umożliwia ustawienie filtrów.

No Focus (Brak fokusa)

Nie zastosowano żadnego filtra.

Event Types (Typy zdarzeń)

Wyświetlone zostaną tylko zdarzenia tego samego typu co wybrany typ. Działa to tak samo, jak aktywowanie typów zdarzeń w sekcji **Hide** (Ukryj).

Event Types and Data 1 (Typy zdarzeń i dane 1)

Wyświetlane są tylko zdarzenia tego samego typu co wybrany typ i z tą samą wartością **Data 1** (Danych 1). Na przykład, jeśli wybrane zostanie zdarzenie nutowe, pokazane zostaną tylko nuty o tej samej wysokości. Jeśli wybrane zostanie zdarzenie kontrolera, pokazane zostaną tylko kontrolery tego samego typu.

Event Channels (Kanały zdarzeń)

Wyświetlane są tylko zdarzenia z tą samą wartością kanału MIDI, co wybrane zdarzenie.

Presets (Ustawienia wstępne)

Umożliwia użycie ustawienia wstępnego.

Setup (Ustaw)

Otwiera **Logical Editor** (Edytor logiczny). Tutaj możesz tworzyć złożone ustawienia filtrów. Jeśli zastosujesz dowolne ustawienia wstępne **Logical Editor** lub użyjesz **Logical Editor** do samodzielnego utworzenia ustawień filtrów, widoczne będą tylko zdarzenia spełniające określone kryteria.

Hide Section (Sekcja Ukryj)

Sekcja **Hide** (Ukryj) umożliwia ukrycie określonych typów zdarzeń

POWIĄZANE LINKI

Filtrowanie listy zdarzeń na stronie 899

Edytor logiczny na stronie 992

Event List (Lista zdarzeń)

Event List zawiera listę wszystkich zdarzeń w wybranych partiach MIDI, w kolejności ich odtwarzania od góry do dołu. Lista umożliwi szczegółową edycję numeryczną właściwości zdarzeń.

Dostępne są następujące opcje:

>

Strzałka w tej kolumnie wskazuje zdarzenie, które rozpoczyna się najbliższej pozycji kursora projektu. Możesz użyć tej kolumny do odsłuchania podczas edycji listy.

- Aby przesunąć kursor na początek zdarzenia, kliknij kolumnę przesłuchania zdarzenia.
- Aby przesunąć pozycję kursora i rozpocząć/zatrzymać odtwarzanie, kliknij dwukrotnie kolumnę zdarzenia.

Type (Typ)

Typ zdarzenia. Nie może zostać zmieniony.

Start (Początek)

Pozycja początkowa zdarzenia, wyświetlana w formacie wybranym dla linijki. Zmiana daje taki sam efekt jak przesunięcie zdarzenia.

UWAGA

Jeśli przesuniesz zdarzenie poza inne zdarzenie na liście, lista zostanie przeniesiona. Lista zawsze przedstawia zdarzenia w kolejności ich odtwarzania.

End (Koniec)

Umożliwia przeglądanie i edytowanie pozycji końcowej zdarzenia nutowego. Edycja zmienia rozmiar zdarzenia nuty.

Length (Długość)

Wyświetla długość zdarzenia nutowego. Zmiana tej opcji powoduje zmianę rozmiaru zdarzenia nutowego i automatyczną zmianę wartości **End**.

Data 1 (Dane 1)

Właściwość **Data 1** lub **Value 1** (Wartość 1) zdarzenia. Jego treść zależy od rodzaju zdarzenia. W przypadku nut jest to na przykład wysokość tonu (pitch). Tam, gdzie ma to zastosowanie, wartości są wyświetlane w najbardziej odpowiedniej formie. Na przykład wartość **Data 1** (Dane 1) dla nut jest wyświetlana jako numer nuty w formacie wybranym w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje).

Data 2 (Dane 2)

Właściwość **Data 2** lub **Value 2** zdarzenia. Treść tego zależy od typu zdarzenia. W przypadku nut jest to na przykład wartość dynamiki (note-on velocity) nuty.

Data 3 (Dane 3)

Właściwość **Data 3** lub **Value 3** zdarzenia. Ta wartość jest używana tylko w przypadku zdarzeń nutowych, gdzie odpowiada ona szybkości nut (note-off velocity).

Channel (Kanał)

Kanał MIDI zdarzenia. To ustawienie jest zwykle zastępowane przez ustawienie kanału dla ścieżki. Aby zdarzenie MIDI było odtwarzane na własnym kanale, ustaw jego ścieżkę na **Any** (Dowolny) kanał w oknie **Project**.

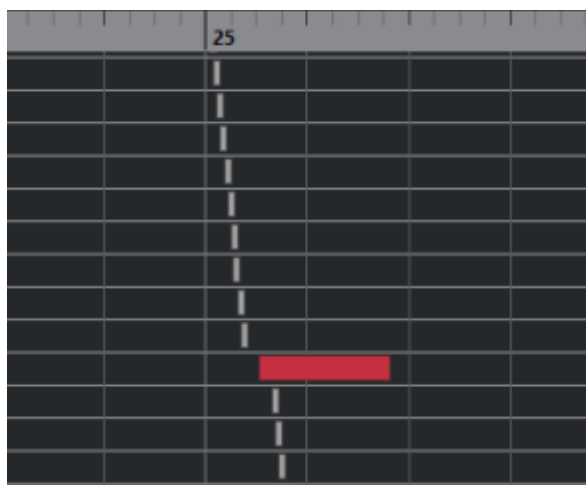
Comment (Komentarz)

Użyj tej opcji w przypadku **Text** (tekstu), **Lyrics** (Tekstów piosenek), zdarzeń **SMF** lub **SysEx**, które wymagają wpisu tekstowego lub szesnastkowego.

Event Display (Wyświetlacz zdarzeń)

Event Display wyświetla zdarzenia w formie graficznej.

- Ekran zdarzeń jest zawsze pokazywany.



Pionowa pozycja zdarzenia na wyświetlaczu odpowiada jego wpisowi na liście, czyli kolejności odtwarzania. Pozycja pozioma odpowiada rzeczywistej pozycji zdarzenia w projekcie. Na ekranie zdarzeń możesz dodawać nowe części lub zdarzenia i przeciągać zdarzenia w inne miejsce.

Value Display (Wyświetlanie wartości)

Wyświetlanie wartości po prawej stronie wyświetlania zdarzeń to narzędzie do szybkiego przeglądania i edycji wielu wartości, na przykład prędkości (velocities) lub wielkości kontrolera (controller amounts). Wartości są pokazywane jako poziome paski, których długość odpowiada wartości.

- Aby wyświetlić wyświetlaną wartość, kliknij opcję **Set up Window Layout** (Ustaw układ okna) na pasku narzędzi i aktywuj **Value Display** (wyświetlanie wartości).



Wartość wyświetlana dla zdarzenia zależy od typu zdarzenia. Poniższa tabela pokazuje, co jest wyświetlane i edytowane w kolumnach **Data** (Dane) oraz przy wyświetlaniu wartości:

Typ zdarzenia	Data 1	Data 2	Wyświetlana wartość
Note	Pitch (numer nuty)	Note-on velocity	Velocity
Controller	Controller type	Controller amount	Controller amount
Program change	Program number	Nie używane	Program number
Aftertouch	Aftertouch amount	Nie używane	Aftertouch amount
Pitchbend	Bend amount	Nie używane	Bend amount

Typ zdarzenia	Data 1	Data 2	Wyświetlana wartość
Typ zdarzenia	Data 1	Data 2	Wyświetlana wartość
SysEx	Nieużywane	Nieużywane	Nieużywane

UWAGA

W przypadku zdarzeń nutowych w kolumnie Data 3 (Dane 3) znajduje się również wartość, która służy do określenia szybkości (velocity) Note-off.

UWAGA

W przypadku zdarzeń SMF i tekstowych nie są wyświetlane żadne wartości.

Operacje edytora listy (List Editor)

W tej sekcji opisano główne operacje edycyjne w **List Editor**.

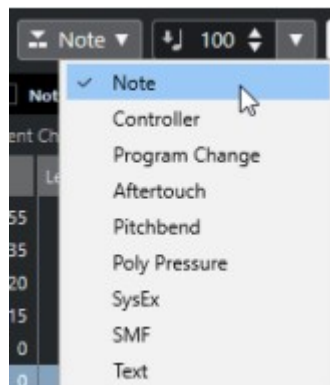
Zdarzenia rysunkowe

Narzędzie **Draw** (Rysuj) umożliwia wstawianie pojedynczych zdarzeń na ekranie zdarzeń.

Po przesunięciu kursora wewnątrz ekranu zdarzenia jego pozycja jest wskazywana w linii stanu. Uwzględniana jest funkcja **Snap** (Przyciąganie).

Type	Start	End	Length	Data 1	Data 2	Data 3
Note	23. 3. 3. 80	23. 3. 4. 55	0. 0. 0. 95	G#2	103	64
Note	23. 3. 4.110	23. 4. 3. 35	0. 0. 2. 45	G2	83	64
Note	23. 4. 3. 75	24. 1. 1. 20	0. 0. 1. 65	F2	61	64
Note	24. 1. 1. 0	24. 1. 4.115	0. 0. 3.115	C2	82	64
Note	24. 3. 1. 0	24. 4. 1. 0	0. 1. 0. 0	C3	100	64
Note	24. 4. 1. 0	25. 1. 1. 0	0. 1. 0. 0	C3	100	64
Pitchbend	25. 1. 1. 0			7606		
Pitchbend	25. 1. 1. 5			6787		
Pitchbend	25. 1. 1. 20			5851		
Pitchbend	25. 1. 1. 40			4915		
Pitchbend	25. 1. 1. 55			4096		

- Aby zmienić typ zdarzenia, które chcesz narysować, wybierz go z wyskakującego menu **Insert Event Type** (Wstaw typ zdarzenia).



- Aby narysować zdarzenie, kliknij na ekranie zdarzenia. Zdarzenie nutowe otrzymuje długość ustawioną w wyskakującym menu **Length Quantize** (Kwantyzacja długości). Nuty otrzymują wartość prędkości wstawiania ustawioną w polu **Note Insert Velocity** (Szybkość wstawiania nuty) na pasku narzędzi.

- Aby narysować dłuższe nuty, kliknij i przeciągnij na ekranie zdarzeń. Długość zdarzenia jest wielokrotnością wartości **Length Quantize**. Jeśli **Length Quantize** jest ustawione na **Quantize Link**, wartość zdarzenia jest określana przez siatkę kwantyzacji.

Filtrowanie listy zdarzeń (Event List)

Listę zdarzeń można filtrować za pomocą paska **Filters** (Filtry) wyświetlanego pod paskiem narzędzi w **Event List** (Edytorze listy).

- Aby filtrować listę zdarzeń w oparciu o złożone kryteria, otwórz wyskakujące menu **Show** (Pokaż) i wybierz filtr.
- Aby ukryć typ zdarzenia, aktywuj odpowiednie pole wyboru na pasku **Filters** (Filtry).
- Aby ukryć wszystkie typy zdarzeń z wyjątkiem jednego, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i kliknij pole wyboru typu zdarzenia, które chcesz wyświetlić.
Jeśli ponownie klikniesz klawiszem **Ctrl/Cmd**, wszystkie pola wyboru zostaną wyczyszczone.

Edycja na Liście Zdarzeń (Event List)

- Aby edytować wartości kilku zdarzeń, wybierz zdarzenia i edytuj wartość jednego zdarzenia. Zmieniają się także wartości pozostałych wybranych zdarzeń. Wszelkie różnice wartości początkowych pomiędzy zdarzeniami zostają zachowane.
- Aby ustawić tę samą wartość dla wszystkich wybranych zdarzeń, naciśnij klawisz **Ctrl/Cmd** i edytuj wartość jednego zdarzenia.
- W przypadku zdarzeń **SysEx** można edytować jedynie pozycję **Start** (początkową) na liście. Jednak po kliknięciu kolumny **Comment** (Komentarz) otwiera się **MIDI SysEx Editor** (Edytor MIDI SysEx), w którym można przeprowadzić szczegółową edycję wyłącznych zdarzeń systemowych.

UWAGA

Kiedy przytniesz początek nuty w **Editor List** (Edytorze listy), nuta może zostać przeniesiona na inną pozycję na liście, ponieważ inne zdarzenia mogą rozpocząć się wcześniej niż edytowane zdarzenie.

POWIĄZANE LINKI

Komunikaty SysEx na stronie 900

Edycja na ekranie zdarzeń (Event Display)

Wyświetlanie zdarzeń umożliwia graficzną edycję zdarzeń za pomocą narzędzi na pasku narzędzi. Możesz edytować pojedyncze zdarzenia, jak i kilka wybranych zdarzeń jednocześnie.

- Aby przenieść zdarzenie, przeciągnij je w nowe miejsce.
Przesunięcie zdarzenia poza inne zdarzenie na wyświetlaczu powoduje zmianę listy. Lista zawsze przedstawia zdarzenia w kolejności ich odtwarzania. W rezultacie zmienia się także pionowe położenie zdarzenia na wyświetlaczu.
- Aby utworzyć kopię zdarzenia, naciśnij **Alt/Opt** i przeciągnij je w nowe miejsce.
- Aby zmienić rozmiar notatki, zaznacz ją i przeciągnij jej punkt końcowy za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).
- Aby wyciszyć lub wyłączyć wyciszenie wydarzenia, kliknij je narzędziem **Mute** (Wycisz). Możesz wyciszyć lub wyłączyć wyciszenie kilku zdarzeń jednocześnie, umieszczając je w prostokącie zaznaczenia za pomocą narzędzia **Mute** (Wycisz).
- Możesz wybrać schemat kolorów dla zdarzeń za pomocą wyskakującego menu **Event Colors** (Kolory zdarzeń) na pasku narzędzi.
- Aby usunąć zdarzenie, wybierz je i naciśnij **Backspace** lub **Delete**, albo kliknij je za pomocą narzędzia **Erase** (Usuń).

POWIĄZANE LINKI

Menu kolorów zdarzeń na stronie 805

Edycja na wyświetlaczu wartości (Value Display)

- Aby edytować wyświetlane wartości, kliknij i przeciągnij. Wskaźnik myszy automatycznie przyjmuje kształt narzędzia **Draw** (Rysuj), gdy przesuwasz go nad wyświetlaną wartością.

Wiadomości SysEx

Komunikaty SysEx (System Exclusive) to komunikaty specyficzne dla modelu, służące do ustawiania różnych parametrów urządzenia MIDI. Umożliwia to adresowanie parametrów urządzenia, które nie byłyby dostępne w normalnej składni MIDI.

Każdy większy producent MIDI ma swój własny kod identyfikacyjny SysEx. Komunikaty SysEx są zwykle używane do przesyłania danych brzmień, na przykład liczb tworzących ustawienia jednego lub większej liczby dźwięków w instrumencie MIDI.

Cubase umożliwia nagrywanie i manipulowanie danymi SysEx na różne sposoby.

POWIĄZANE LINKI

Korzystanie z urządzeń MIDI na stronie 782

Bulk Dumps (Zrzuty zbiorcze)

W każdym programowalnym urządzeniu ustawienia zapisywane są w formie liczbowej w pamięci komputera. Zmiana tych liczb spowoduje zmianę ustawień. Zwykle urządzenia MIDI umożliwiają zrzut (przesyłanie) wszystkich lub niektórych ustawień do pamięci urządzenia w postaci komunikatów MIDI SysEx.

Zrzut jest więc między innymi sposobem na utworzenie kopii zapasowej ustawień instrumentu: wysłanie takiego zrzutu z powrotem do urządzenia MIDI przywraca ustawienia.

Jeśli Twój instrument umożliwia zrzut kilku lub wszystkich ustawień poprzez MIDI poprzez aktywację jakiejś funkcji na panelu przednim, zrzut ten prawdopodobnie będzie możliwy do nagrania w Cubase.

Nagrywanie zrzutu zbiorczego

WAŻNE

Jeśli Twój instrument MIDI nie oferuje możliwości zainicjowania zrzutu, musisz wysłać wiadomość żądania zrzutu z Cubase, aby rozpocząć zrzut. W takim przypadku użyj **MIDI SysEx Editor** (Edytora MIDI SysEx), aby wstawić określony komunikat żądania zrzutu (zajrzyj do dokumentacji instrumentu) na początku ścieżki MIDI. Po włączeniu nagrywania komunikat żądania zrzutu zostanie odtworzony (wysłany do instrumentu), rozpocznie się zrzut i zostanie nagrany.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz opcję **MIDI > MIDI Filter** (MIDI > Filtr MIDI).
2. W sekcji **Record** (Rejestruj) dezaktywuj pole wyboru **SysEx**, aby mieć pewność, że rejestracja danych SysEx nie będzie filtrowana.
W ten sposób komunikaty SysEx są nagrywane, ale nie są odbijane echem do instrumentu. Może to prowadzić do nieprzewidywalnych rezultatów.
3. Aktywuj nagrywanie na ścieżce MIDI i zainicjuj zrzut z panelu przedniego instrumentu.

4. Po zakończeniu nagrywania wybierz nową część i wybierz **MIDI > List Editor**.
Dzięki temu możesz sprawdzić, czy zrzut SysEx został zarejestrowany. Na liście części/zdarzeń powinno znajdować się jedno lub kilka zdarzeń SysEx.

Przesyłanie zrzutu zbiorczego z powrotem do urządzenia

WARUNEK WSTĘPNY

Skieruj ścieżkę MIDI z danymi System Exclusive (SysEx) do urządzenia. Sprawdź dokumentację swojego urządzenia, aby znaleźć szczegółowe informacje na temat tego, który kanał MIDI powinien być używany itp.

PROCEDURA

1. „Wysoluj” utwór.
2. Upewnij się, że urządzenie jest skonfigurowane do odbierania wiadomości SysEx.
3. Jeśli to konieczne, przełącz urządzenie w tryb **Standby to Receive System Exclusive** (Gotowości do odbioru wyłącznie w systemie).
4. Odtwórz dane.

Nagrywanie i przesyłanie zrzutów zbiorczych

- Nie przysyłaj więcej danych, niż potrzebujesz. Jeśli potrzebujesz tylko jednego programu, nie wysyłaj wszystkich. W przeciwnym razie znalezienie uznanego programu może okazać się zbyt trudne. Zwykle możesz dokładnie określić, jakie dane chcesz wysłać.
- Jeśli chcesz, aby sekwencer zrzucił odpowiednie dźwięki do Twojego instrumentu za każdym razem, gdy ładujesz projekt, umieść dane SysEx w cichym odliczaniu przed rozpoczęciem samego projektu.
- Jeśli zrzut jest bardzo krótki, na przykład pojedynczy dźwięk, możesz umieścić zrzut w środku projektu, aby szybko przeprogramować urządzenie. Ten sam efekt można jednak osiągnąć, korzystając z opcji Program Change (Zmiana programu). Jest to lepsze rozwiązanie, ponieważ wysyłanych i nagrywanych jest mniej danych MIDI. Niektóre urządzenia mogą być skonfigurowane tak, aby zrzucić ustawienia dźwięku zaraz po wybraniu go na panelu przednim.
- Jeśli tworzysz części z przydatnymi zrzutami SysEx, możesz umieścić je na specjalnej wyciszonej ścieżce. Aby skorzystać z tych partii, przeciągnij je na pustą, niewyciszoną ścieżkę i odtwórz je.
- Nie przysyłaj kilku zrzutów SysEx do kilku instrumentów jednocześnie.
- Zanonuj bieżące ustawienie identyfikatora urządzenia w instrumencie. Jeśli to zmienisz, instrument może później odmówić załadowania zrzutu.

Rejestrowanie zmian parametrów SysEx

Często za pomocą SysEx można zdalnie zmienić indywidualne ustawienia w urządzeniu, np. otworzyć filtr, wybrać kształt fali, zmienić zanik pogłosu itp. Wiele urządzeń ma również możliwość przesyłania zmian dokonanych na panelu przednim jako wiadomości SysEx. Można je nagrać w Cubase i w ten sposób włączyć do zwykłego nagrania MIDI.

Na przykład otwierasz filtr podczas grania nut. W takim przypadku nagrywasz zarówno nuty, jak i komunikaty SysEx generowane po otwarciu filtra. Podczas odtwarzania nagrania dźwięk zmienia się dokładnie tak samo, jak podczas nagrywania.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz opcję **MIDI > Filter MIDI** i upewnij się, że w sekcji **Record** (Nagrywanie) opcja **SysEx** jest wyłączona.
2. Upewnij się, że przyrząd jest ustawiony na przesyłanie zmian elementów sterujących panelu przedniego jako komunikaty SysEx.
3. Nagraj.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Sprawdź w **List Editor** (Edytorze Listy), czy zdarzenia zostały poprawnie zarejestrowane.

MIDI SysEx Editor (Edytor MIDI SysEx)

- Aby otworzyć **MIDI SysEx Editor** dla zdarzenia SysEx, kliknij kolumnę **Comments** (Komentarze) dla zdarzenia w **List Editor** (Edytorze listy) lub **Project Browser** (Przeglądarka projektu).



W **MIDI SysEx Editor** bajty są wyświetlane w następujący sposób:

Address (Adres)

Pokazuje, w którym miejscu wiadomości znajduje się dana wartość.

0-7

Wyświetla całą wiadomość w formacie szesnastkowym.

Komunikaty SysEx zawsze zaczynają się od F0 i kończą na F7 oraz pewną liczbę dowolnych bajtów pomiędzy nimi. Jeżeli wiadomość zawiera więcej bajtów i nie mieszczą się one w całości w jednym wierszu, jest ona kontynuowana w kolejnym wierszu. Możesz edytować wszystkie wartości z wyjątkiem pierwszej (F0) i ostatniej (F7).

ASCII

Pokazuje wybraną wartość w formacie ASCII.

Dodawanie i usuwanie bajtów

- Aby dodać bajt, otwórz **MIDI SysEx Editor** i kliknij **Insert** (Wstaw). Bajt jest dodawany przed wybranym bajtem.
- Aby usunąć bajt, otwórz **MIDI SysEx Editor**, wybierz bajt i kliknij **Delete** (Usuń).
- Aby usunąć całą wiadomość SysEx, wybierz ją w **List Editor** (Edytorze Listy) i naciśnij klawisz **Delete** lub **Backspace**.

Edycja wartości bajtów

Możesz edytować wybraną wartość bajtu na głównym ekranie **MIDI SysEx Editor** lub na wyświetlaczach ASCII, dziesiętnych i binarnych.

- Aby edytować wybraną wartość, otwórz **MIDI SysEx Editor**, kliknij bajt i wpisz wartość.

Importowanie i eksportowanie danych SysEx

Możesz importować dane SysEx z dysku i eksportować edytowane dane do pliku.

Plik musi być w formacie binarnym MIDI SysEx (.syx). Załadowany zostanie tylko pierwszy zrzut w pliku SYX.

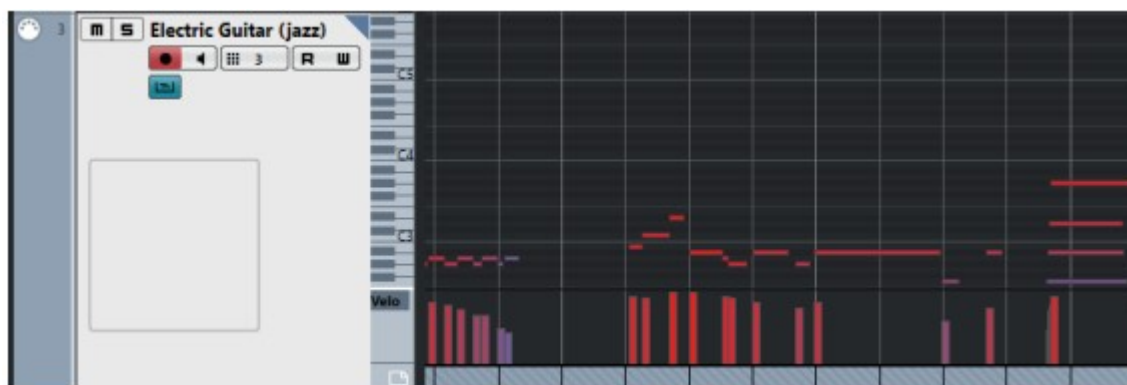
- Aby zaimportować dane SysEx, otwórz edytor **MIDI SysEx Editor** i kliknij **Import** (Importuj).
- Aby wyeksportować dane SysEx, otwórz edytor **MIDI SysEx Editor** i kliknij **Export** (Eksportuj).

UWAGA

Nie należy mylić tego formatu z plikami MIDI, które mają rozszerzenie .mid.

In-Place Editor (Edytor lokalny)

In-Place Editor umożliwia edycję nut i kontrolerów MIDI bezpośrednio w oknie **Project**, co pozwala na szybką i wydajną edycję w kontekście innych ścieżek.



In-Place Editor rozwija ścieżkę MIDI, aby wyświetlić miniaturowy **Key Editor** (edytor klawiszy). Po wybraniu nuty MIDI w wierszu informacji w oknie **Project** wyświetlane są te same informacje o nucie, co w wierszu informacji w **Key Editor**. Można tu przeprowadzić tę samą edycję, co w **Key Editor**.

POWIĄZANE LINKI

Edytowanie zdarzeń nutowych w wierszu informacyjnym na stronie 810

Otwieranie In-Place Editor (Edytora lokalnego)

- Aby otworzyć **In-Place Editor** dla wybranych ścieżek, wybierz **MIDI > Open In-Place Editor** (MIDI > Otwórz edytor lokalny).
- Aby otworzyć **In-Place Editor** dla pojedynczej ścieżki MIDI, kliknij opcję **Edit In-Place** (Edytuj lokalnie) na liście ścieżek.



Pasek narzędzi edytora lokalnego

Pasek narzędzi zawiera narzędzia i ustawienia **In-Place Editor** (Edytora lokalnego).

- Aby otworzyć pasek narzędzi, kliknij trójkąt w prawym górnym rogu listy ścieżek dla edytowanego utworu.



Acoustic Feedback (Sprzężenie akustyczne)

Acoustic Feedback



Automatycznie odtwarza zdarzenia, gdy je przesuwasz, transponujesz lub gdy tworzysz je poprzez rysowanie.

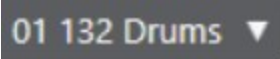
Multiple Part Controls (Sterowanie wieloma częściami)

Edit Active Part Only (Edytuj tylko część aktywną)



Ogranicza operacje edycyjne do aktywnej części.

List of Parts in Editor (Lista części w edytorze)



Wyświetla listę wszystkich części wybranych po otwarciu edytora i umożliwia aktywację części.

Indicate Transpositions (Wskaż transpozycje)

Indicate Transpositions



Umożliwia wyświetlenie transponowanych wysokości nut MIDI.

Auto Select Controllers (Automatyczny wybór kontrolerów)

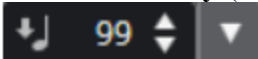
Auto Select Controllers



Automatycznie wybiera dane kontrolera wybranych nut MIDI.

Insert Velocity (Wstaw prędkość)

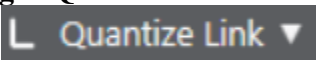
Note Insert Velocity (Wstaw prędkość nuty)



Umożliwia określenie wartości dynamiki nowych nut.

Length Quantize (Kwantyzacja długości)

Length Quantize



Umożliwia ustawienie wartości kwantyzacji długości zdarzeń.

Event Colors (Kolory zdarzeń)

Event Colors



Umożliwia wybór kolorów zdarzeń.

Praca z edytorem lokalnym

- Aby powiększyć lub przewinąć **In-Place Editor** (Edytor lokalny), wskaż lewą część ekranu klawiatury fortepianu, tak aby wskaźnik zmienił się w dłoń. Następnie przeciągnij w prawo lub w lewo, aby powiększyć lub pomniejszyć w pionie, i przeciągnij w górę lub w dół, aby przewinąć edytor.
- Aby dodać lub usunąć ścieżki kontrolerów, kliknij prawym przyciskiem myszy poniżej pola nazwy kontrolera i wybierz opcję z menu kontekstowego.
- Aby zamknąć **In-Place Editor** (Edytor lokalny) dla jednej ścieżki, kliknij opcję **Edit In-Place** (Edytuj lokalnie) na liście ścieżek lub kliknij dwukrotnie poniżej wyświetlacza kontrolera w **In-Place Editor**.
- Aby otworzyć/zamknąć **In-Place Editor** dla jednej lub kilku wybranych ścieżek, użyj klawisza **Edit In-Place**.
- Możesz przeciągać nuty z jednego **In-Place Editor** (edytora lokalnego) do drugiego.

UWAGA

Przycisk **Snap** (Przyciągania) i wyskakujące menu **Snap Type** (Typ przyciągania) na pasku narzędzi okna **Project** sterują przyciąganiem w **In-Place Editor**, ale siatka przyciągania jest ustawiana za pomocą wyskakującego menu **Quantize** (Kwantyzacja).

Expression Maps (Mapy ekspresji)

Mapy ekspresji umożliwiają skonfigurowanie mapy dla wszystkich artykulacji. Umożliwia to odsłuchanie projektu łącznie z artykulacjami.

W Inspektorze możesz wybrać mapy ekspresji dla ścieżek MIDI lub ścieżek instrumentów oraz określić mapowanie dźwięku i charakterystykę wszystkich artykulacji.

Jeśli wybierzesz mapę ekspresji dla ścieżki MIDI lub ścieżki instrumentu, artykulacje zdefiniowane na mapie zostaną automatycznie zastosowane podczas odtwarzania. Cubase rozpoznaje wyrażenia obliczone dla partii MIDI i przeszukuje sloty dźwiękowe na mapie ekspresji w poszukiwaniu brzmienia spełniającego zdefiniowane kryteria.

Po znalezieniu pasującego gniazda dźwiękowego bieżąca nuta jest modyfikowana albo informacje o kanale MIDI, zmianie programu lub przełączeniu tonacji są wysyłane do instrumentu wybranego w wyskakującym menu Output Routing dla ścieżki, dzięki czemu można uzyskać inny dźwięk jest grany. Jeśli nie zostanie znaleziona żadne gniazdo dźwiękowe pasujące do artykulacji użytej w części, używane jest najbliższe dopasowanie.

Kiedy wprowadzasz artykulacje w partii MIDI, musisz skonfigurować mapę ekspresji w taki sposób, aby wyzwalane były odpowiednie dźwięki w podłączonym instrumencie VST lub MIDI.

Mapy ekspresji umożliwiają także łączenie artykulacji z klawiszami zdalnymi na urządzeniu wejściowym MIDI i mapowanie ich na dźwięki, które mogą być odtwarzane przez urządzenie MIDI lub instrument VST. W ten sposób możesz wprowadzać nuty i artykulacje za pomocą zdalnego urządzenia MIDI i mieć je automatycznie nagrywane i poprawnie odtwarzane przez Cubase.

Mapy ekspresji są przydatne w następujących sytuacjach:

- Gdy chcesz wprowadzić artykulację muzyczną bezpośrednio w **Key Editor** (Edytor klawiszy), **Drum Editor** (Edytor bębnow, perkusji), **Score Editor** (Edytor partytury) lub **In-Place Editor** (Edytor lokalny), bez konieczności wcześniejszego nagrywania danych MIDI.
- Gdy chcesz odtwarzać/nagrywać muzykę w czasie rzeczywistym i kontrolować zmiany artykulacji podczas odtwarzania.
- Kiedy otwierasz i edytujesz projekty innych użytkowników. Korzystając z map ekspresji, możesz szybko i łatwo mapować informacje o artykulacji do innego zestawu instrumentów lub zawartości biblioteki.

Mapy ekspresji są dostępne dla ścieżek MIDI i instrumentów. Możesz tworzyć własne mapy ekspresji lub pobierać mapy ekspresji dla bibliotek orkiestrowych i instrumentów wirtualnych ze strony steinberg.net.

UWAGA

Możesz także użyć funkcji **Note Expression** (Ekspresja nuty), aby dodać artykulacje muzyczne bezpośrednio do nut MIDI w **Key Editor**.

POWIĄZANE LINKI

Artykulacje na stronie 907

Tworzenie i edytowanie map ekspresji na stronie 909

Grupy na stronie 911

Ekspresja nut na stronie 918

Artykulacje

Artykulacje muzyczne określają, w jaki sposób określone nuty są śpiewane lub wykonywane na danym instrumencie. Mogą także definiować względną głośność nut lub zmiany wysokości dźwięku pitch.

Dostępne są następujące typy artykulacji:

- **Directions** (Wskazówki)

Wskazówki, takie jak *pizzicato*, obowiązują dla wszystkich nut, począwszy od pozycji wstawienia, aż do pozycji wstawienia następnej wskazówki. Stosuje się je do ciągłego zakresu nut lub nawet całego utworu muzycznego.

- **Attributes** (Atrybuty)

Atrybuty, takie jak akcenty lub *staccato*, obowiązują w przypadku pojedynczych nut.

Okno konfiguracji mapy ekspresji

Okno **Expression Map Setup** (Konfiguracja mapy ekspresji) umożliwia ładowanie, tworzenie i konfigurowanie map ekspresji.

Aby otworzyć okno **Expression Map Setup**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **MIDI > Expression Map Setup** (MIDI > Konfiguracja mapy ekspresji).
- W **Inspektorze** ścieżki MIDI lub instrumentu otwórz sekcję **Expression Map** i kliknij **Expression Map Setup**.

UWAGA

Możesz także otworzyć sekcję **Expression Map** (Mapa ekspresji) w **Inspektorze Key Editor** (Edytorze klawiszy), **Drum Editor** (Edytorze bębnow, perkusji) lub **Score Editor** (Edytorze partytury).



Dostępne są następujące sekcje:

Expression Maps (Mapy ekspresji)

Umożliwia ładowanie, zapisywanie, dodawanie i usuwanie map wyrażień. Załadowane lub dodane mapy wyrażień są wyświetlane na liście **Expression Maps** (Mapy ekspresji).

Sound Slots (Gniazda dźwiękowe)

Pokazuje gniazda dźwiękowe odpowiadające mapie ekspresji wybranej w sekcji **Expression Maps** (Mapy ekspresji).

Output Mapping (Mapowanie wyjściowe)

Pokazuje mapowanie wyjściowe odpowiadające gniazdu dźwiękowemu wybranemu w sekcji **Sound Slots** (Gniazda dźwiękowe).

Articulations (Artykulacje)

Umożliwia organizowanie artykulacji w grupy.

Remote Settings (Ustawienia zdalne)

Umożliwia skonfigurowanie zdalnych klawiszy do wyzwalania artykulacji za pośrednictwem urządzenia wejściowego MIDI. Tutaj możesz także określić, czy chcesz używać przełączników klawiszowych lub komunikatów o zmianie programu do odtwarzania określonego gniazda dźwiękowego.

POWIĄZANE LINKI

Mapy ekspresji na stronie 906

Dodawanie gniazd dźwiękowych na stronie 909

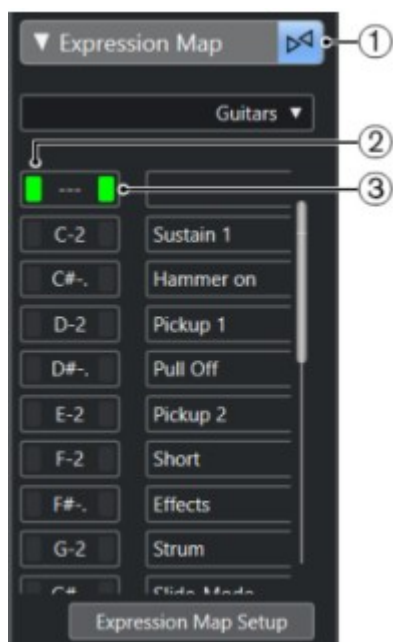
Sekcja Mapowanie wyjścia na stronie 911

Artykulacje na stronie 907

Sekcja Zdalne ustawienia na stronie 912

Mapy ekspresji w oknie projektu

Mapy ekspresji są dostępne w oknie **Project**, w **Inspektorze** ścieżek MIDI i instrumentów.



- 1 Wskazuje, że w ścieżce używana jest mapa ekspresji.
- 2 Pokazuje, który klawisz pilota (zdalnego sterowania) jest wciśnięty.
- 3 Oznacza miejsce, które będzie odtwarzane. Pozwala to sprawdzić, czy podczas nagrywania artykulacji za pomocą urządzenia zewnętrznego, takiego jak klawiatura MIDI, używane jest właściwe gniazdo dźwiękowe.

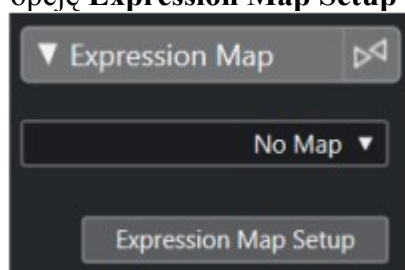
Tworzenie i edytowanie map ekspresji

Tworzenie map ekspresji

Mapy ekspresji można tworzyć od podstaw

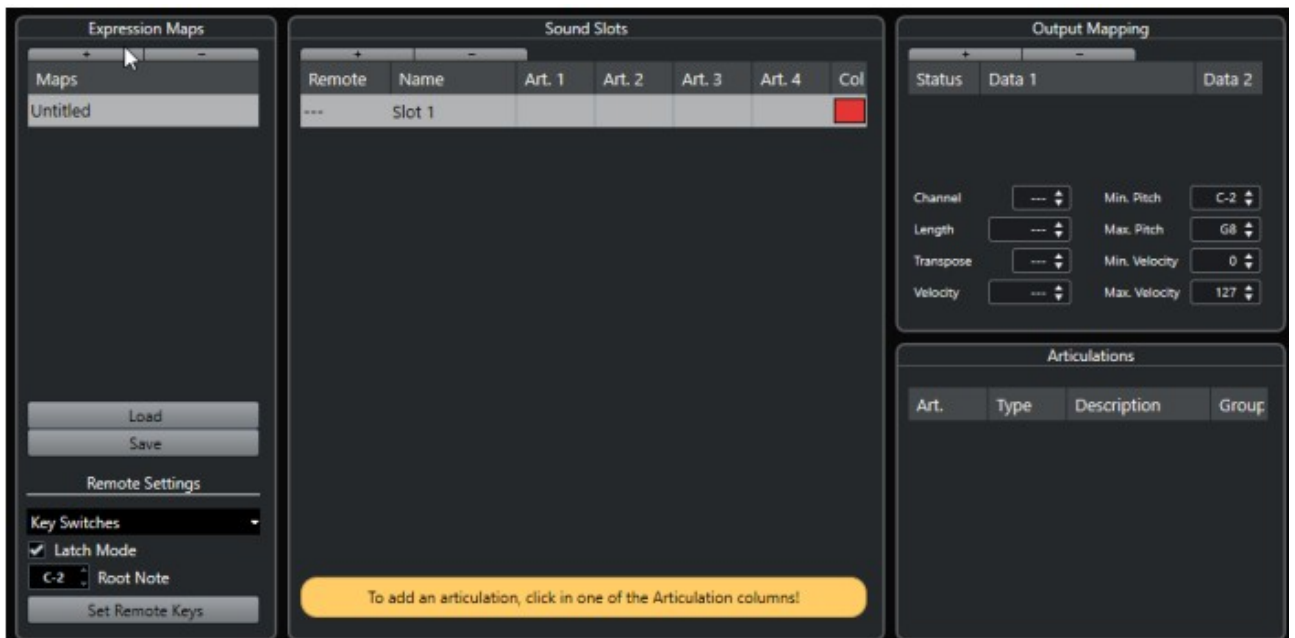
PROCEDURA

1. W **Inspektorze** ścieżki MIDI lub instrumentu otwórz sekcję **Expression Map** (Mapa ekspresji).
2. Kliknij opcję **Expression Map Setup** (Konfiguracja mapy ekspresji)



Zostanie otwarte okno **Expression Map Setup**.

3. W sekcji **Expression Maps** (Mapy ekspresji) kliknij opcję **Add Map** (Dodaj mapę), aby utworzyć nową mapę.



4. Opcjonalnie: Kliknij nazwę, aby wprowadzić niestandardową nazwę mapy ekspresji.

Dodawanie gniazd dźwiękowych

Musisz utworzyć gniazda dźwiękowe dla każdej artykulacji, którą chcesz dodać.

WARUNEK WSTĘPNY

Okno **Expression Map Setup** (Ustawienia mapy ekspresji) jest otwarte i w sekcji **Expression Maps** (Mapy ekspresji) wybrana jest mapa ekspresji.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W sekcji **Sound Slots** (Gniazda dźwiękowe) użyj pierwszego domyślnego gniazda dźwiękowego, które jest dodawane automatycznie podczas tworzenia nowej mapy.

- Kliknij opcję **Add Sound Slot** (Dodaj gniazdo dźwiękowe), aby dodać nowe gniazdo dźwiękowe.

2. Kliknij kolumnę artykulacyjną **Art. 1** dla gniazda dźwiękowego i wybierz artykulację z menu.

UWAGA

Jeśli określona artykulacja nie jest dostępna w wyskakującym menu, wybierz opcję **Add Custom Articulation** (Dodaj niestandardową artykulację), aby zdefiniować własne artykulacje. Spowoduje to dodanie domyślnej artykulacji, którą możesz zdefiniować w sekcji **Articulations** (Artykulacje).

3. Opcjonalnie: Kliknij kolumnę **Name** (Nazwa) i wprowadź nazwę gniazda dźwiękowego. Nazwy gniazd dźwiękowych zostaną wyświetlone w **Inspektorze ścieżki**.

4. Opcjonalnie: Kliknij kolumny artykulacyjne **Art. 2**, **art. 3** lub **art. 4** dla gniazda dźwiękowego i wybierz artykulację z menu.

Pozwala to na utworzenie złożonej artykulacji, składającej się z kilku różnych pojedynczych artykulacji dla gniazda dźwiękowego. Dla każdej nowej artykulacji dodawany jest dodatkowy wpis w sekcji **Articulations** (Artykulacje).

5. Kliknij kolumnę **Remote** (Zdalne) dla gniazda dźwiękowego i określ klucz na urządzeniu zewnętrznym, który uruchamia to gniazdo dźwiękowe.

6. Opcjonalnie: Kliknij kolumnę **Col**, aby przypisać kolor do gniazda dźwiękowego.

Pracując w edytorach MIDI, możesz pokolorować swoje zdarzenia zgodnie z kolorem gniazd dźwiękowych.

WYNIK

Dodano gniazda dźwiękowe i dostępne są artykulacje. Możesz utworzyć tyle gniazd dźwiękowych, ile potrzebujesz.

Jeśli Cubase znajdzie gniazdo dźwiękowe, bieżąca nuta zostanie zmodyfikowana, na przykład zmniejszona o długość lub zagrana głośniej, albo też informacja o kanale MIDI, zmianie programu lub przełączeniu tonacji zostanie wysłana do podłączonego instrumentu (instrument wybrany w opcji **Output Routing** wyskakującego menu utworu), dzięki czemu odtwarzany jest inny dźwięk. Jeśli nie zostanie znaleziona żadne gniazdo dźwiękowe pasujące do artykulacji użytej w części, zostanie użyte najbliższe dopasowanie.

POWIĄZANE LINKI

Mapy ekspresji w oknie projektu na stronie 908

Sekcja Ustawienia (pilota) zdalnego sterowania na stronie 912

Articulations Section (Sekcja artykulacji)

Możesz edytować artykulacje dodane do gniazd dźwiękowych w sekcji **Articulations** (Artykulacje) w oknie **Expression Map Setup** (Ustawienia mapy ekspresji).

Dostępne są następujące ustawienia:

Art. (Artykulacja)

Kliknij tę kolumnę, aby wybrać, czy chcesz wstawić artykulację jako symbol, czy ciąg tekstowy. Jeśli wybierzesz **Symbol**, otworzy się okno dialogowe z dostępnymi symbolami. Jeśli wybierzesz opcję **Text** (Tekst), możesz bezpośrednio wprowadzić tekst.

Type (Typ)

Kliknij tę kolumnę, aby określić, czy chcesz dodać atrybut, czy kierunek. Jeśli wybierzesz opcję **Attribute** (Atrybut), symbol artykulacji będzie miał wpływ tylko na pojedyncze nuty. Jeśli wybierzesz **Direction** (Kierunek), symbol artykulacji będzie obowiązywać od pozycji wstawienia aż do następnego rozpoczęcia artykulacji.

Description (Opis)

Kliknij tę kolumnę, aby wprowadzić tekst, np. nazwę symbolu lub długą nazwę kierunku.

Group (Grupa)

Kliknij tę kolumnę, aby posortować artykulacje w grupy i nadać im priorytet.

POWIĄZANE LINKI

Grupy na stronie 911

Groups (Grupy)

Grupy umożliwiają sortowanie artykulacji w celu ustalenia ich priorytetów i połączenia.

Same grupy są ekskluzywne. Artykuły należące do tej samej grupy nie mogą być używane razem. W tej samej grupie można umieszczać artykulacje, których nie można łączyć, np. arco (smyczek) i pizzicato (szarpanie).

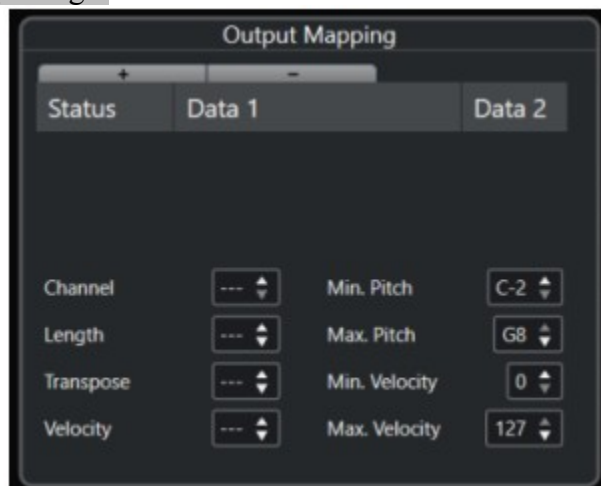
Grupy reprezentują znaczenie muzyczne, przy czym grupa 1 ma najwyższy priorytet. Jest to przydatne, jeśli mapa ekspresji nie znajdzie dokładnego dopasowania do danych i próbuje zidentyfikować dźwięk spełniający większość kryteriów. Jeśli w grupie 1 zostaną znalezione dwa dźwięki o tej samej artykulacji, preferowany będzie dźwięk, który również pasuje do grupy 2 itd.

Sekcja Output Mapping (mapowanie wyjścia)

Sekcja **Output Mapping** umożliwia mapowanie gniazd dźwiękowych do określonych cech dźwiękowych instrumentu. Dostępne dźwięki zależą od instrumentu wybranego dla ścieżki MIDI lub instrumentu.

UWAGA

Niektóre instrumenty wirtualne wymagają wielu przełączników klawiszowych lub kombinacji przełączników klawiszowych i kontrolerów, aby wybrać konkretną artykulację. W takim przypadku kliknij **Add Slot** (Dodaj miejsce), aby dodać wiele zdarzeń wyjściowych do jednego gniazda dźwiękowego.



Możesz dokonać następujących ustawień dla gniazd:

Status

Umożliwia określenie nuty, zmiany programu lub komunikatu kontrolera dla wybranego gniazda dźwiękowego.

Data 1/Data 2 (Dane 1/Dane 2)

Umożliwia określenie przełączników kluczowych dla wybranego gniazda dźwiękowego.

Umożliwia to przełączanie pomiędzy skrzypcami smyczkowymi a skrzypcami pizzicato lub przełączanie na inny program zawierający inną artykulację.

Możesz także tworzyć ekspresje, edytując przychodzące dane MIDI:

Channel (Kanał)

Umożliwia określenie kanału MIDI dla wybranego gniazda dźwiękowego. Dzięki temu możesz przełączyć się na inny program.

Length (Długość)

Umożliwia określenie długości nuty dla wybranego gniazda dźwiękowego. W ten sposób możesz tworzyć dźwięki staccato lub tenuto.

Transpose (Transponuj)

Umożliwia określenie wartości transpozycji dla wybranego gniazda dźwiękowego. W ten sposób możesz wybrać różne artykulacje w niektórych bibliotekach sampli, w których różne artykulacje znajdują się w różnych oktawach.

Velocity (Prędkość)

Umożliwia określenie prędkości dla wybranego gniazda dźwiękowego. W ten sposób możesz tworzyć akcenty.

Min. Pitch/Max. Pitch (Min. Poziom/maks. Poziom)

Umożliwia określenie minimalnej i maksymalnej wysokości dźwięku dla wybranego gniazda dźwiękowego.

Min. Velocity/Max. Velocity (Min. Prędkość/maks. Prędkość)

Pozwala określić minimalną i maksymalną prędkość dla wybranego slotu dźwiękowego, aby mieć pewność, że użyta zostanie próbka odwzorowana w określonym zakresie. W ten sposób

możesz używać instrumentów o różnych zakresach dynamiki na tym samym klawiszu.

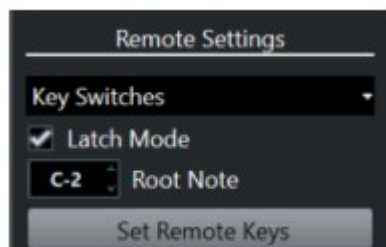
Sekcja Remote Settings (Ustawień zdalnych)

Ustawienia zdalne umożliwiają określenie przełączników klawiszowych lub komunikatów o zmianie programu w celu uruchomienia określonych gniazd dźwiękowych.

UWAGA

Jeśli nie planujesz nagrywania ani wyzwalania artykulacji za pośrednictwem urządzenia wejściowego MIDI, nie musisz określać klawiszy zdalnych.

Aktywne klawisze zdalne są wskazywane w **Inspektorze** ścieżki.



Key Switches/Program Change Messages pop-up menu (Wyskakujące menu Przełączniki klawiszowe/Komunikaty o zmianie programu)

Umożliwia wybór, czy chcesz używać przełączników klawiszowych, czy komunikatów o zmianie programu do przełączania gniazd dźwiękowych.

UWAGA

Jeśli używasz przełączników klawiszowych, klawisze te służą do wstawiania artykulacji zamiast nut.

Latch Mode (Tryb zatraskowy)

Jeśli ta opcja jest włączona, klawisz, który naciśniesz na urządzeniu wejściowym MIDI, będzie ważny do momentu naciśnięcia następnego klawisza. Jeśli ta opcja jest wyłączona, klawisz jest ważny tak długo, jak długo go przytrzymujesz. Kiedy go zwolnisz, odtwarzane jest pierwsze gniazdo dźwiękowe.

WAŻNE

Latch Mode (Tryb zatraskowy) można aktywować/dezaktywować wyłącznie globalnie, a nie w przypadku pojedynczej mapy ekspresji.

Root Note (Nuta korzeń)

Umożliwia określenie pierwszego klawisza na urządzeniu zewnętrznym, którego chcesz używać jako klucza zdalnego. Pozwala to na automatyczne dostosowanie istniejących przypisań klawiszy zdalnych do własnych potrzeb, na przykład w przypadku korzystania z klawiatury MIDI z bardzo szerokim lub bardzo wąskim zakresem klawiszy.

Set Remote Keys (Ustaw klawisze zdalne)

Umożliwia automatyczne przypisanie zakresu klawiszy urządzenia zewnętrznego do gniazd dźwiękowych na mapie ekspresji.

POWIĄZANE LINKI

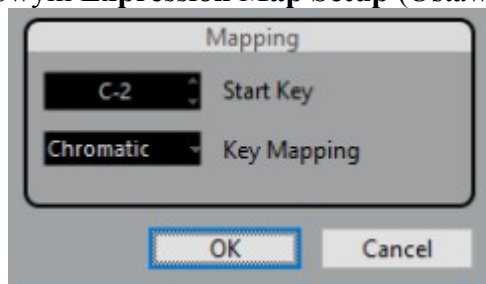
Mapy ekspresji w oknie projektu na stronie 908

Okno dialogowe Set Remote Keys (Ustaw klawisze zdalne) na stronie 913

Okno dialogowe Set Remote Keys (Ustaw klawisze zdalne)

Okno dialogowe **Set Remote Keys** umożliwia przypisanie zakresu klawiszy na urządzeniu zewnętrznym do gniazd dźwiękowych na mapie ekspresji

- Aby otworzyć okno dialogowe **Set Remote Keys**, kliknij przycisk **Set Remote Keys** w oknie dialogowym **Expression Map Setup** (Ustawienia mapy ekspresji).



Dostępne są następujące opcje:

Start Key (Klawisz startowy)

Umożliwia określenie pierwszego klawisza w urządzeniu wejściowym MIDI, który ma uruchamiać gniazdo dźwiękowe.

Key Mapping (Mapowanie klawiszy)

Umożliwia określenie, za pomocą których klawiszy urządzenia chcesz uruchamiać gniazda dźwiękowe.

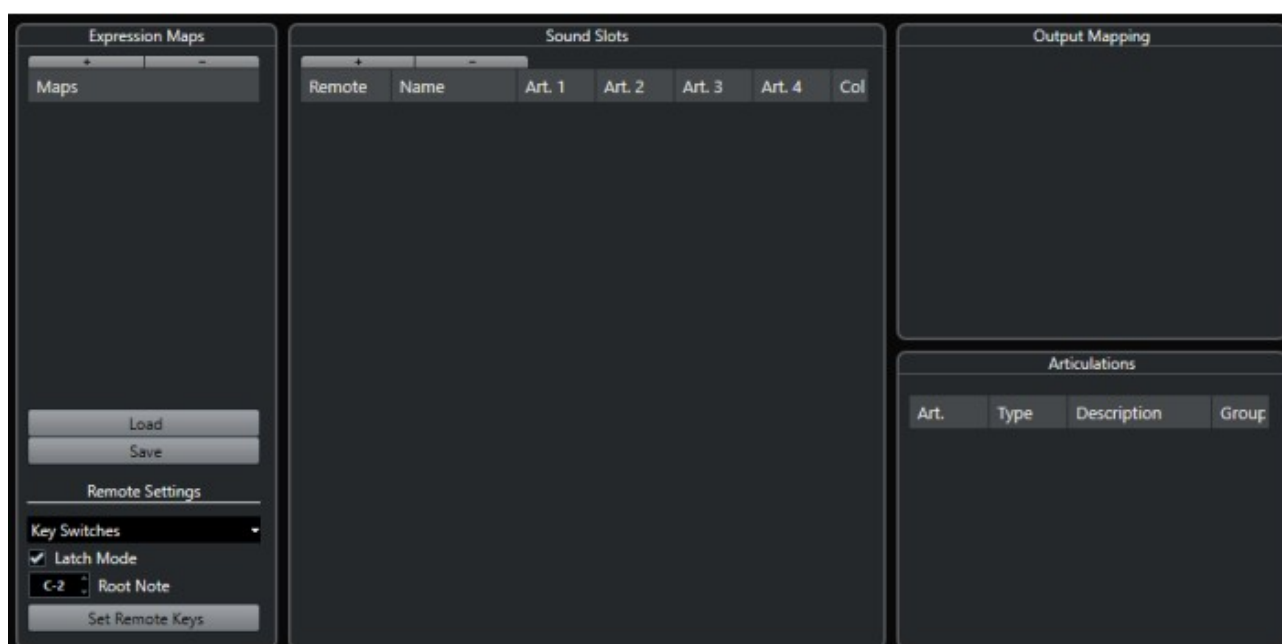
Wyodrębnianie map ekspresji z instrumentów VST

Można wyodrębnić informacje o mapowaniu z instrumentów VST 3 i przekonwertować je na nową mapę ekspresji. W ten sposób możesz skonfigurować mapy ekspresji dla instrumentów, z którymi często pracujesz.

PROCEDURA

1. Załaduj instrument VST, którego chcesz używać i przypisz go do ścieżki MIDI lub instrumentu.
2. Załaduj preset instrumentu zawierający przełączniki klawiszowe.
W skład Cubase wchodzi kilka presetów ścieżek, które są wstępnie skonfigurowane do użytku z mapami ekspresji. Zawierają dźwięki wykorzystujące przełączniki klawiszowe i mające różną artykulację. Te ustawienia wstępne mają przyrostek **VX**.
3. W **Inspektorze** ścieżki MIDI lub instrumentu otwórz sekcję **Expression Map** (Mapa ekspresji).
4. Kliknij opcję **Expression Map Setup** (Konfiguracja mapy ekspresji).

Zostanie otwarte okno **Expression Map Setup** (Konfiguracja mapy ekspresji).



5. Wprowadź zmiany, wprowadź nazwę mapy i kliknij **Save** (Zapisz).

WYNIK

Mapa ekspresji zostanie zapisana i możesz ją wybrać w sekcji **Expression Map** (Mapa ekspresji) w **Inspector** inspektorze **Key Editor** (Edytora klawiszowego), **Drum Editor** (Edytora perkusyjnego) lub **Score Editor** (Edytora partytury).

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie map ekspresji na stronie 909
Ustawienia wstępne ścieżki na stronie 192

Zapisywanie map ekspresji

Jeśli utworzyłeś i skonfigurowałeś mapę ekspresji, musisz ją zapisać.

PROCEDURA

1. W oknie **Expression Maps Setup** (Konfiguracja map ekspresji) wybierz mapę ekspresji w sekcji **Expression Maps** (Mapy ekspresji).
2. Kliknij **Save** (Zapisz).
3. W oknie dialogowym pliku określ nazwę pliku i lokalizację mapy wyrażeń, a następnie kliknij **Save**

WYNIK

Mapa ekspresji została zapisana.

Ładowanie map ekspresji

PROCEDURA

1. W Inspektorze ścieżki MIDI lub instrumentu otwórz sekcję **Expression Map** (Mapa ekspresji).
2. Kliknij opcję **Expression Map Setup** (Konfiguracja mapy ekspresji).
Zostanie otwarte okno **Expression Map Setup**.
3. W sekcji **Expression Maps** (Mapy ekspresji) po lewej stronie kliknij opcję **Load** (Załaduj).
4. W oknie dialogowym pliku znajdź i wybierz mapę ekspresji, którą chcesz załadować, a następnie kliknij **Open** (Otwórz).
Mapa wyrażeń jest teraz dostępna w sekcji **Expression Maps** (Mapy ekspresji).
5. Powtórz kroki dla wszystkich map, które chcesz udostępnić, i zamknij okno dialogowe.

WYNIK

Wszystkie załadowane mapy są dostępne w wyskakującym menu **Expression Map** w **Inspektorze Key Editor** (Edytora tonacji, klawiszy), **Drum Editor** (Edytorze bębnów, perkusji) lub **Score Editor** (edytorze partytury).

POWIĄZANE LINKI

Tworzenie i edytowanie map ekspresji na stronie 909

Wstawianie artykulacji

Wstawianie artykulacji na pasach kontrolera

Możesz wstawiać symbole artykulacji na pasku kontrolera **Key Editor** (Edytora tonacji, klawiszy), **Drum Editor** (Edytora bębnów, perkusji) i **In-Place Editor** (Edytora lokalnego).

PROCEDURA

1. Wybierz partię MIDI.

2. Otwórz **Key Editor**, **Drum Editor** lub **In-Place Editor**.
3. Na wyświetlaczu sterownika otwórz menu podręczne **Controller Selection and Functions** (Wybór kontrolera i funkcji) i wybierz opcję **Articulations/Dynamics** (Artykulacje/Dynamika). Wszystkie artykulacje określone dla wybranej mapy wyrażen są wyświetlane w różnych wierszach na pasku kontrolera. Różne grupy oddzielone są liniami, a wyrażenia należące do tej samej grupy są pokazane tym samym kolorem.
4. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) i na wyświetlaczu kontrolera kliknij dokładną pozycję pierwszej nuty, do której chcesz zastosować tę artykulację. Początki nut są wyświetlane na wyświetlaczu sterownika w postaci pionowych linii.

WYNIK

Atrybut na pasku kontrolera jest teraz automatycznie łączony z odpowiednią nutą.

UWAGA

Jeśli usuniesz atrybut poprzez wybranie go i naciśnięcie klawisza **Delete** lub **Backspace**, nuta również zostanie usunięta. Jeśli nie tego chcesz, usuń zaznaczenie artykulacji w polu **Articulations** (Artykulacje) w wierszu informacyjnym.

WAŻNE

Podczas wstawiania symboli artykulacji należy upewnić się, że nie kolidują one z innymi artykulacjami.

POWIĄZANE LINKI

Wstawianie artykulacji poprzez linię informacyjną na stronie 916

Wstawianie artykulacji w Score Editor (Edytorze partytury)

Możesz wstawiać symbole artykulacji w **Score Editor** (Edytorze partytury)

PROCEDURA

1. Wybierz partię MIDI.
2. Wybierz **Scores > Open Score Editor** (Wyniki > Otwórz edytor partytury).
3. W zakładce **Symbols** (Symbole) w **Inspektorze** otwórz sekcję **Expression Map** (Mapa ekspresji).
4. Aktywuj symbol artykulacji i kliknij żadaną pozycję na wyświetlaczu nut.

WAŻNE

Podczas wstawiania symboli artykulacji należy upewnić się, że nie kolidują one z innymi artykulacjami.

WYNIK

Symbole artykulacji wstawione na wyświetlaczu nut są pokazywane w innym kolorze, dzięki czemu można je odróżnić od innych symboli partytury.

UWAGA

Możesz przeglądać i zmieniać kolory w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Scores – Colors for Additional Meanings page**) (Wyniki – strona (Kolory dla dodatkowych znaczeń)).

Aby usunąć symbol artykulacji, zaznacz go i naciśnij klawisz **Delete** lub **Backspace**.

Wstawianie artykulacji poprzez linię informacyjną

Możesz wstawiać symbole artykulacji za pomocą linii informacyjnej **Key Editor** (edytora tonacji), **Drum Editor** (edytora perkusji) i **Score Editor** (edytora partytury).

PROCEDURA

1. Wybierz nutę MIDI na ekranie zdarzeń w **Key Editor**, **Drum Editor** lub **Score Editor**.
2. W wierszu informacyjnym kliknij **Articulations** (Artykulacje), aby otworzyć menu podręczne zawierające wszystkie atrybuty nut dostępne na mapie ekspresji, a następnie wybierz żądany atrybut.

WYNIK

Nazwa aktywnego atrybutu jest teraz wyświetlana w polu **Articulations** (Artykulacje).

UWAGA

Jeśli chcesz usunąć atrybut, odznacz artykulację w polu **Articulations** w linii informacyjnej.

WAŻNE

Podczas wstawiania symboli artykulacji należy upewnić się, że nie kolidują one z innymi artykulacjami.

POWIĄZANE LINKI

Grupy na stronie 911

Wstawianie artykulacji w List Editor (Edytorze listy)

Symbole artykulacji można wstawiać za pomocą kolumny komentarzy w **List Editor** (Edytorze listy). Działa to tylko wtedy, gdy partia MIDI zawiera już pewne symbole artykulacji.

PROCEDURA

1. Wybierz nutę MIDI na ekranie zdarzeń **List Editor**.
2. Kliknij kolumnę **Comment** (Komentarz), aby otworzyć menu podręczne zawierające wszystkie atrybuty nuty dostępne na mapie ekspresji, a następnie wybierz żądany atrybut.

WYNIK

Nazwa aktywnego atrybutu jest teraz wyświetlana w kolumnie **Comment**.

UWAGA

Jeśli chcesz usunąć atrybut, odznacz artykulację w kolumnie **Comment**.

WAŻNE

Podczas wstawiania symboli artykulacji należy upewnić się, że nie kolidują one z innymi artykulacjami.

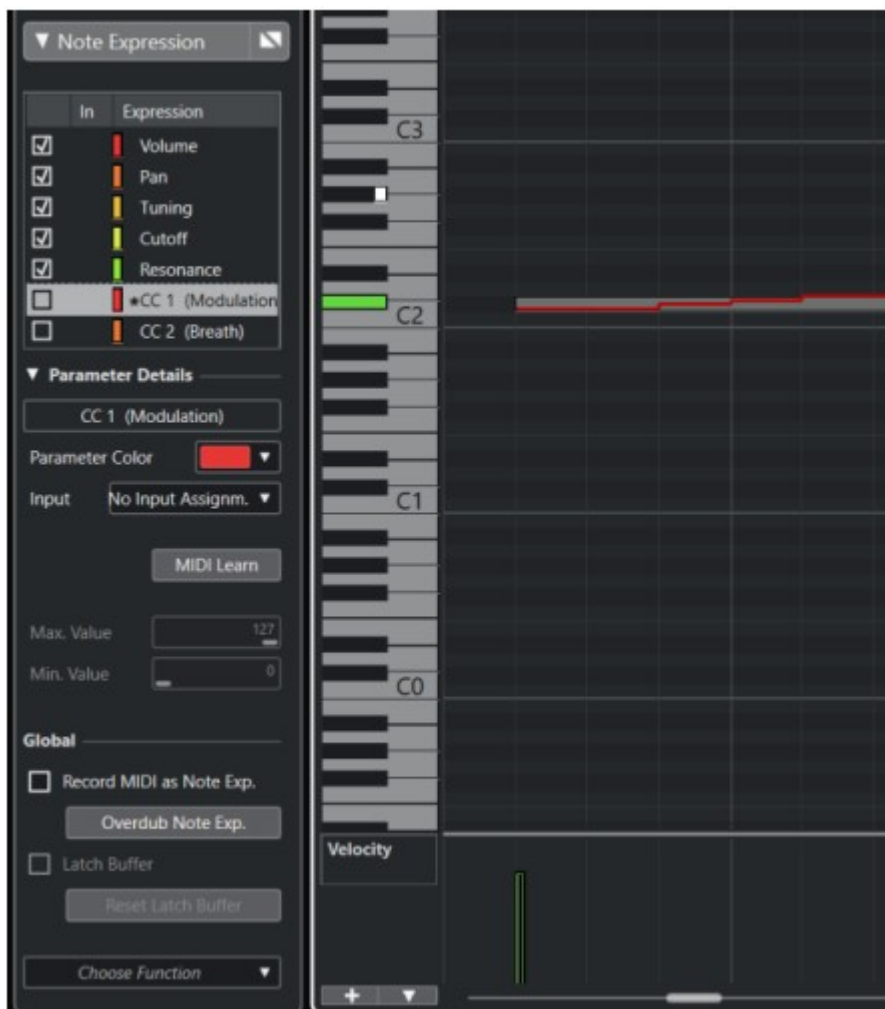
Note Expression (Ekspresja nuty)

Note Expression umożliwia edycję nut MIDI i ich ekspresji jako jednej jednostki.

Note Expression umożliwia powiązanie zdarzeń wyrażen z nutami MIDI, dzięki czemu są one traktowane jako całość. Kiedy kwantyzujesz, przenosisz, kopiujesz, duplikujesz lub usuwasz nuty MIDI, pojawiają się wszystkie powiązane z nimi informacje o kontrolerze. Pozwala to na intuicyjną i dokładną edycję danych związanych z nutami.

Przez zdarzenia ekspresji rozumiemy następujące zdarzenia: MIDI Control Change, MIDI Pitchbend, MIDI Aftertouch, MIDI Poly Pressure i VST Note Expression.

Krzywe zdarzeń ekspresji są wyświetlane jako nakładka odpowiednich nut MIDI na ekranie zdarzeń. Wszystkie zdarzenia ekspresji dla nuty MIDI są wyświetlane jednocześnie.



Aby móc odtwarzać i nagrywać zdarzenia ekspresji dla nut MIDI, należy użyć urządzenia kontrolera wejściowego obsługującego ekspresję nut, takiego jak klawiatury lub gitary zgodne z MPE. Jeśli nie masz takiego kontrolera wejściowego, możesz zamiast tego przypisać komunikaty MIDI do ekspresji.

Aby móc poprawnie słyszeć występy polifoniczne wykorzystujące zdarzenia ekspresji, należy użyć urządzenia sterującego wyjściem obsługującego ekspresję nut, takiego jak instrumenty kompatybilne z MPE lub instrumenty VST kompatybilne z ekspresją nutową VST. Jeśli nie masz takiego urządzenia, musisz skonfigurować swój instrument MIDI tak, aby odtwarzał ten sam dźwięk na wszystkich kanałach MIDI.

POWIĄZANE LINKI

VST Note Expressions (Ekspresje nut VST) na stronie 919

Kontrolery MIDI na stronie 920

Urządzenia wejściowe MIDI obsługujące MPE na stronie 920

VST Note Expressions (Ekspresje nut VST)

Ekspresje nutowe VST są specyficzne dla nut. Nadają się do kontekstów polifonicznych, ponieważ umożliwiają edycję ekspresji każdej pojedynczej nuty akordu.

Ekspresje nutowe VST są dostarczane przez instrumenty VST. Aby móc pracować z ekspresjami nutowymi VST, potrzebny jest instrument VST, który je obsługuje, taki jak HALion Sonic SE.

To, które ekspresje nutowe VST są dostępne, zależy od instrumentu.

Ekspresje nutowe VST dopuszczają zakres wartości przekraczający zakres MIDI od 0 do 127.

Możesz używać wszystkich kanałów MIDI do oddzielania różnych dźwięków.

UWAGA

Aby używać ekspresji nutowych VST do sterowania pojedynczymi nutami, należy ustawić kanał MIDI ścieżki na wartość z zakresu od 1 do 16.

POWIĄZANE LINKI

Instrumenty VST kompatybilne z VST 3 na stronie 919

Instrumenty VST kompatybilne z VST 3

Instrumenty VST kompatybilne z VST 3, które obsługują ekspresję nut VST, mogą być używane z ekspresją nut w Cubase.

Cubase jest dostarczany z wieloma instrumentami VST kompatybilnymi z VST 3, takimi jak HALion Sonic SE, Retrologue lub Padshop, które zawierają kilka presetów.

W zależności od ustawienia wstępnego Cubase obsługuje określone ekspresje nutowe VST, takie jak strojenie (**Tuning**), głośność (**Volume**) i panorama (**Pan**).

UWAGA

Retrologue i Padshop zawierają dźwięki stworzone specjalnie do użytku z MPE. Do użycia z ekspresją nutową można także użyć gotowych dźwięków w HALion Sonic SE

Szczegółowe informacje na temat Retrologue i Padshop oraz ich parametrów można znaleźć w osobnym dokumencie **Plug-in Reference** (Informacje o wtyczkach).

Szczegółowe informacje na temat HALion Sonic SE i jego parametrów znajdują się w osobnym dokumencie **HALion Sonic SE**.

POWIĄZANE LINKI

Ładowanie ustawień wstępnych instrumentu MPE na stronie 924

Kontrolery MIDI

Kontrolery MIDI są specyficzne dla kanału, z wyjątkiem komunikatów poly pressure. Wpływają na cały głos, niezależnie od tego, czy są wstawiane dla partii, czy nuty.

Fakt, że kontrolery MIDI są specyficzne dla kanału, ogranicza potencjał ekspresji nut do występów monofonicznych (solowych). Jeśli edytujesz dane artykulacyjne jednej nuty, ma to wpływ na wszystkie pozostałe nuty tego samego głosu, czyli każdą inną nutę odtwarzaną w tym samym czasie na tym samym kanale.

Jednak wraz z wprowadzeniem standardu MPE można przypisać każdą nutę do innego kanału MIDI i w ten sposób sterować nutami indywidualnie. Standard zaleca używanie wyłącznie komunikatów kanału MIDI Pitchbend, Aftertouch i CC74 do kontrolowania poszczególnych nut. W tym scenariuszu kanał MIDI 1 steruje wszystkimi nutami, podczas gdy pozostałych 15 kanałów MIDI może sterować pojedynczymi nutami.

UWAGA

Aby używać kontrolerów MIDI do kontrolowania poszczególnych nut, należy ustawić kanał MIDI ścieżki na **Any** (Każdy).

POWIĄZANE LINKI

Urządzenia wejściowe MIDI obsługujące MPE na stronie 920

Wyświetlacz kontrolera na stronie 812

Nagrywanie komunikatów o zmianie sterowania MIDI jako danych ekspresji nutowych na stronie 940

Konwertowanie komunikatów zmiany sterowania MIDI na dane ekspresji nutowych na stronie 941

Urządzenia wejściowe MIDI obsługujące MPE

MPE oznacza ekspresję polifoniczną MIDI. Niektóre urządzenia MIDI obsługują format MPE. To wielowymiarowe kontrolery MIDI, które pozwalają zmieniać wysokość i barwę poszczególnych nut podczas gry polifonicznej.

W MPE każda nuta ma przypisany własny kanał MIDI. Umożliwia to zastosowanie komunikatów ekspresji do poszczególnych nut.

Aby móc pracować z funkcjami MPE w Cubase, czyli polifonicznie odtwarzać i nagrywać ekspresje, potrzebujesz odpowiedniego urządzenia wejściowego MPE. Niektóre urządzenia wejściowe MPE są wykrywane i konfigurowane automatycznie.

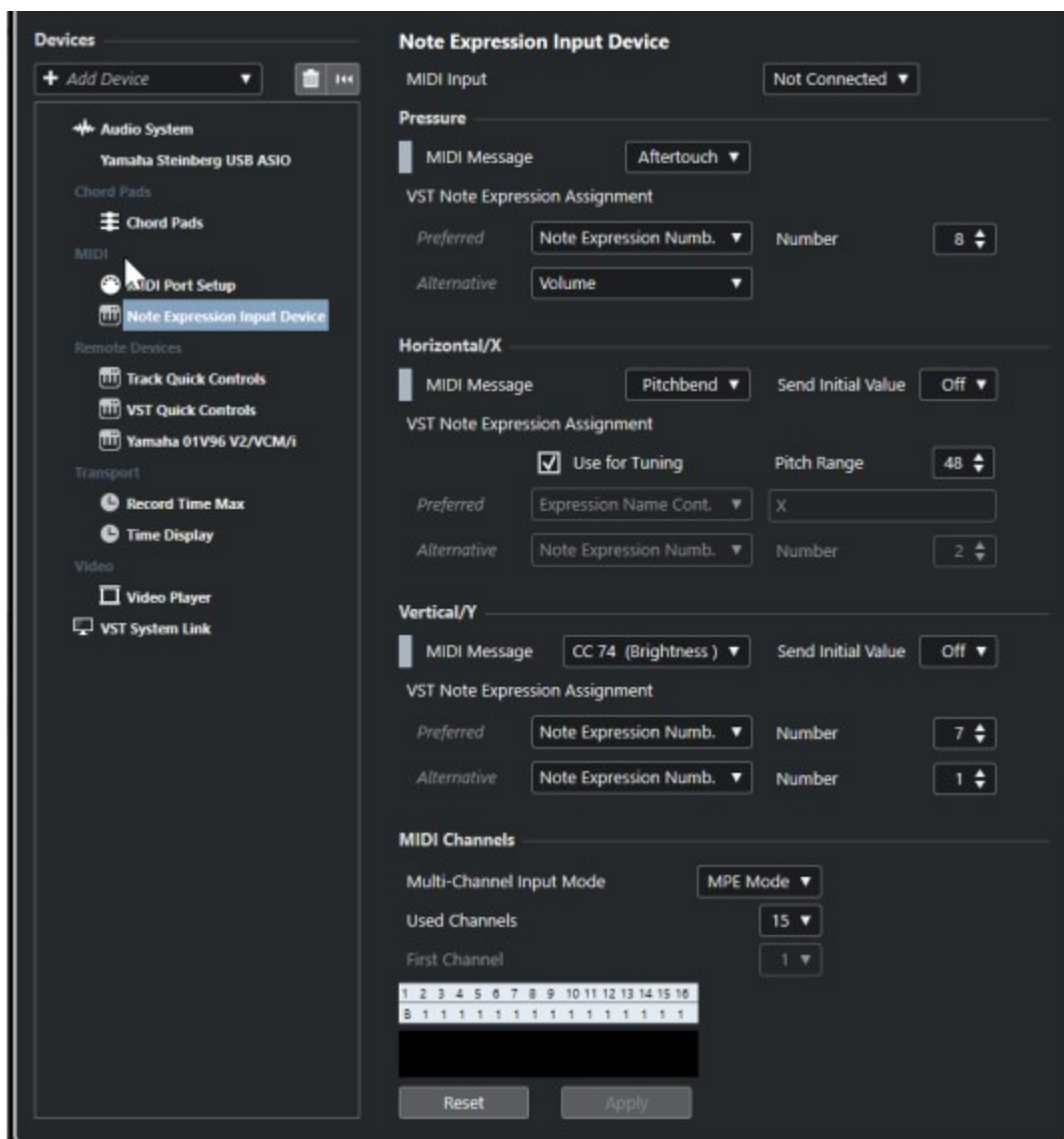
Strona urządzenia wejściowego Note Expression (Ekspresji nuty)

Strona **Note Expression Input Device** (Urządzenie wejściowe Note Expression) przedstawia ustawienia podłączonego urządzenia wejściowego.

- Aby otworzyć stronę urządzenia wejściowego do wyrażania nut, wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia) i wybierz je z listy **Devices** (Urządzenia). Jeśli Twojego urządzenia nie ma na liście, kliknij **Add** (Dodaj) i wybierz **Note Expression Input Device** (Urządzenie wejściowe wyrażenia nutowego).

UWAGA

Cubase automatycznie rozpoznaje niektóre obsługiwane urządzenia wejściowe do ekspresji nut i udostępnia określone strony ze wstępnie ustawionymi ustawieniami w oknie dialogowym **Studio Setup** (Ustawienia Studio). Jeśli Twoje urządzenie ma oryginalne ustawienia fabryczne, nie musisz nic zmieniać w tym oknie dialogowym. W niektórych przypadkach może być konieczne ustawienie urządzenia w odpowiednim trybie. Tryb ten jest często nazywany trybem MPE.



Cubase umożliwia polifoniczne przechwytywanie trzech wymiarów ruchów wejściowych. Strona **Note Expression Input Device** (Urządzenia wejściowego ekspresji nut) zawiera sekcje **Pressure** (Nacisk), **Horizontal/X** (Poziomo/X) i **Vertical/Y** (Pionowo/Y), które umożliwiają przeglądanie i w razie potrzeby, edycję, które komunikaty MIDI są używane w tych trzech wymiarach sterowania.

Dostępne są następujące opcje:

MIDI Input (Wejście MIDI)

Umożliwia wybór portu wejściowego MIDI, do którego podłączone jest urządzenie wejściowe.

W sekcji **Pressure** (Nacisk) dostępne są następujące opcje:

MIDI Message (Komunikat MIDI)

Umożliwia przypisanie komunikatu MIDI do ruchu wejściowego **Pressure** na urządzeniu wejściowym do ekspresji nut. Domyślne przypisanie to **Aftertouch** (Dotyk).

VST Note Expression Assignment (Przypisanie ekspresji nuty VST)

Pokazuje przypisanie ruchów wejściowych MPE do ekspresji nutowych VST.

W sekcji **Horizontal/X** (Poziomo/X) dostępne są następujące opcje:

MIDI Message (Komunikat MIDI)

Umożliwia przypisanie komunikatu MIDI do ruchu wejściowego **Horizontal/X** na urządzeniu wejściowym do ekspresji nut. Domyślnym przypisaniem jest **Pitchbend**.

Send Initial Value (Wyślij wartość początkową)

Umożliwia przesłanie pozycji początkowej ruchu wejściowego do Cubase.

- **Off** (Wyłączone)

Przesyła pozycję absolutną. Odpowiada to następującym wartościom początkowym:

Absolutne: włączone (Sensel Morph), względne: wyłączone (LinnStrument).

- **Center (64)** (Centrum (64))

Najpierw przesła wartość środkową. Ruchy wejściowe powodują zwiększenie lub

zmniejszenie wartości. Odpowiada to następującym wartościom początkowym: Absolutne:

Off (Sensel Morph), Względne: On (LinnStrument).

Use for Tuning (Użyj do strojenia)

Aktywuj tę opcję dla bezprogowych urządzeń wejściowych do ekspresji nut, które umożliwiają płynne przejście z dowolnej wysokości do dowolnej innej wysokości bez przerywania dźwięku.

UWAGA

Jeśli aktywujesz opcję **Use for Tuning**, to **VST Note Expression Assignment** zostanie automatycznie ustawione na **Tuning** (Strojenie).

Dezaktywuj tę opcję w przypadku urządzeń, które nie obsługują przesuwania, ale zamiast tego tworzą nowe nuty dla każdego klawisza.

Pitch Range (Zakres poziomu, wysokości tonu)

Umożliwia określenie zakresu wysokości dźwięku urządzenia wejściowego. Jeżeli przesuniesz się z jednego tonu na drugi, zwolnij klawisz i wcisnij go ponownie w tej samej pozycji i tonacji, zakres pitchu zostanie ustawiony prawidłowo.

Kilkakrotne naciśnięcie określonej nuty zawsze odtwarza tę samą wysokość.

VST Note Expression Assignment (Przypisanie ekspresji nuty VST)

Pokazuje przypisanie ruchów wejściowych MPE do ekspresji nutowych VST.

W sekcji **Vertical/Y** (Pionowo/Y) dostępne są następujące opcje:

MIDI Message (Komunikat MIDI)

Umożliwia przypisanie komunikatu MIDI do ruchu wejściowego **Vertical/Y** na urządzeniu wejściowym do ekspresji nut. Domyślne przypisanie to **CC74 (Brightness)** (CC74 (Jasność)).

Send Initial Value (Wyślij wartość początkową)

Umożliwia przesłanie pozycji początkowej ruchu wejściowego do Cubase.

- **Off** (Wyłączone)

Przesyła pozycję absolutną. Odpowiada to następującym wartościom początkowym:

Absolute (Absolutny) (blok Seaboard), Absolute: włączony (Sensel Morph), Relative (względny): wyłączony (LinnStrument).

- **Min. (0)**

Najpierw przesła wartość minimalną. Ruchy wejściowe powodują wzrost wartości.

Odpowiada to następującym wartościom początkowym: Względny jednobiegunowy (Seaboard Block (blok nadmorski)).

- **Center (64)** (Centrum (64))

Najpierw przesła wartość środkową. Ruchy wejściowe powodują zwiększenie lub

zmniejszenie wartości. Odpowiada to następującym wartościom początkowym: Relative Bipolar (Względny dwubiegunowy) (Seaboard Block), Absolute: Off (wyłączony) (Sensel Morph), Relative (Względny): włączony (LinnStrument).

- **Maks. (127)**

Najpierw przesła wartość maksymalną. Ruchy wejściowe powodują zmniejszenie wartości.

VST Note Expression Assignment (Przypisanie ekspresji nuty VST)

Pokazuje przypisanie ruchów wejściowych MPE do ekspresji nutowych VST.

W sekcji **MIDI Channels** (Kanały MIDI) dostępne są następujące opcje:

Multi-Channel Input Mode (Tryb wejścia wielokanałowego)

Umożliwia wybór trybu wejścia wielokanałowego. Dostępne są następujące opcje:

- **MPE Mode** (Tryb MPE)

Aktywuje tryb MPE i ustawia kanał 1 jako kanał podstawowy.

- **Channel Rotation** (Obrót kanałów)

Aktywuje rotację kanałów i przypisuje poszczególne kanały MIDI do przychodzących nut MIDI i ich komunikatów kontrolera. Umożliwia to polifonię 16-głosową. Aby to zadziałało, kontroler wejściowy musi obsługiwać rotację kanałów.

Used Channels (Używane kanały)

Umożliwia skonfigurowanie liczby kanałów, których chcesz używać do notatek.

First Channel (Pierwszy kanał)

Dostępne tylko w trybie **Channel Rotation** (Rotacji kanałów). Umożliwia to ustawienie pierwszego kanału dla rotacji kanałów.

MIDI Activity display (Wyświetlanie aktywności MIDI)

Umożliwia monitorowanie przychodzących komunikatów MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Przypisania ekspresji nut VST na stronie 923

Przypisania ekspresji nut VST

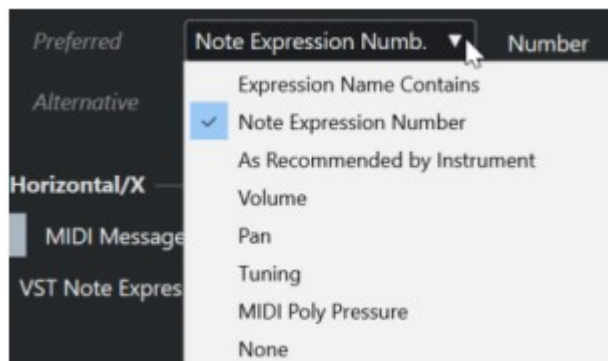
Sekcja **VST Note Expression Assignments** (Przypisania ekspresji nutowych VST) przedstawia przypisanie przesunięć wejściowych urządzenia wejściowego ekspresji nutowych do wyrażeń nutowych VST.

Przypisania są wstępnie zdefiniowane dla wszystkich obsługiwanych urządzeń wejściowych ekspresji nutowych, które mają określoną stronę w oknie dialogowym **Studio Setup** (Ustawienia programu Studio). Możesz zmienić te przypisania ręcznie.

UWAGA

Przypisanie zostaje odnowione po przełączeniu instrumentu lub jednego z jego ustawień wstępnych.

- Aby otworzyć stronę urządzenia wejściowego dla ekspresji nut, wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia) i wybierz je z listy **Devices** (Urządzenia). Jeśli Twojego urządzenia nie ma na liście, kliknij **Add** (Dodaj) i wybierz **Note Expression Input Device** (Urządzenie wejściowe typu Note Expression).



Następujące opcje są dostępne w ramach przypisań preferowanych i alternatywnych:

Expression Name Contains (Nazwa ekspresji zawiera)

Umożliwia przypisanie wszystkich ekspresji nutowych do przemieszczenia wejściowego, którego nazwa zawiera tekst określony w polu po prawej stronie.

Note Expression Number (Numer ekspresji nuty)

Umożliwia przypisanie wszystkich ekspresji nutowych do przemieszczenia wejściowego, którego numer odpowiada numerowi podanemu w polu po prawej stronie.

As Recommended by Instrument (Zgodnie z zaleceniami instrumentu)

Automatycznie przypisuje wszystkie ekspresje nutowe do przemieszczeń wejściowych zgodnie z zaleceniami instrumentu, jeśli są dostępne.

Volume (Głośność)

Przypisuje ekspresję nutową Volume do przemieszczenia wejściowego.

Pan (Panorama)

Przypisuje ekspresję nutową Pan do przemieszczenia wejściowego.

Tuning (Strojenie)

Przypisuje ekspresję nutową Tuning do przemieszczenia wejściowego.

MIDI PolyPressure

Przypisuje ekspresję nutową MIDI PolyPressure do przemieszczenia wejściowego.

None (Nic)

Nie przypisuje żadnej ekspresji nutowej.

POWIĄZANE LINKI

Strona urządzenia wejściowego ekspresji nuty na stronie 920.

Ładowanie ustawień wstępnych instrumentu MPE

Możesz załadować gotowe dźwięki MPE dla Retrologue i Padshop.

PROCEDURA

1. W stojaku **Media** w prawej strefie kliknij kafelek **VST Instruments**.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij kafelek **Padshop**, a następnie kliknij **MPE Padshop**.
- Kliknij kafelek **Retrolog**, a następnie kliknij **Retrolog MPE**.

Wyświetlone zostaną ustawienia wstępne instrumentu MPE.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij preset instrumentu na listę ścieżek, aby utworzyć nową ścieżkę instrumentu z załadowanym presetem instrumentu.
- Przeciągnij preset instrumentu na ekran zdarzeń, aby utworzyć nową ścieżkę instrumentu z załadowanym presetem instrumentu.
- Przeciągnij ustawienie wstępne instrumentu na ścieżkę instrumentu, aby zastosować ustawienie wstępne do ścieżki.

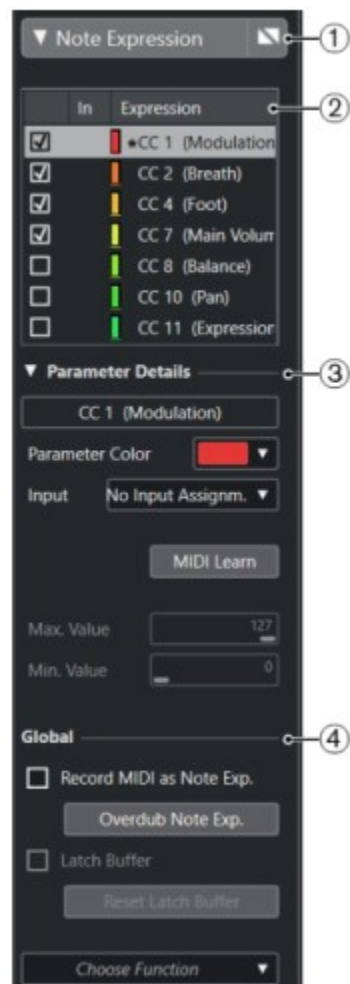
WYNIK

Instrument zostanie załadowany, a ustawienie wstępne MPE zostanie zastosowane do ścieżki instrumentu.

Sekcja Note Expression Inspector (Inspektora ekspresji nutowych)

Sekcja **Note Expression Inspector** (Inspektora ekspresji nutowych) zawiera większość funkcji potrzebnych do pracy z ekspresjami nutowymi.

- Aby otworzyć sekcję **Note Expression**, wybierz ścieżkę MIDI lub instrumentu i kliknij **Note Expression** w **Inspektorze**.



Dostępne są następujące sekcje:

- 1 **Section header/Bypass button** (Przycisk nagłówka sekcji/pominięcia)
Pokazuje nazwę sekcji. Przycisk obejścia umożliwia pominięcie wszystkich danych dotyczących ekspresji nut w ścieżce.
- 2 **Expression section** (Sekcja ekspresji)
Wyświetla listę dostępnych ekspresji nut VST, kontrolerów MIDI, pitchbend, aftertouch i polipressure.
- 3 **Parameter Details section** (Sekcja szczegółów parametrów)
Umożliwia dokonanie ustawień wyrażenia wybranego w sekcji wyrażen.
- 4 **Global section** (Sekcja globalna)
Umożliwia dokonanie ustawień globalnych

POWIĄZANE LINKI

Sekcja ekspresji na stronie 925

Sekcja szczegółów parametrów na stronie 926

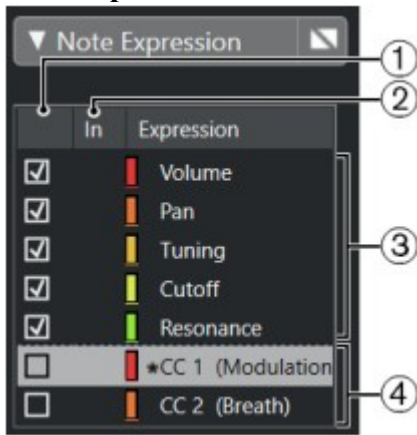
Sekcja globalna na stronie 927

Sekcja Expression (Ekspresji)

Sekcja ekspresji pokazuje ekspresje nutowe VST i kontrolery MIDI. To, które ekspresje nutowe VST są dostępne, zależy od używanego instrumentu. To, które komunikaty o zmianie sterowania MIDI są dostępne, zależy od ustawień w oknie dialogowym **MIDI Controller Setup** (Konfiguracja kontrolera MIDI).

Sekcja ekspresji jest dostępna w sekcji **Note Expression** (Ekspresja nutowa) w **Inspektorze**.

- Aby otworzyć sekcję **Note Expression**, wybierz ścieżkę MIDI lub instrumentu i kliknij **Note Expression** w **Inspektorze**.



Dostępne są następujące sekcje i funkcje:

1 Visibility (Widoczność)

Pokazuje/ukrywa ekspresję w edytorze zdarzeń ekspresji nutowych i na wyświetlaczu zdarzeń.

2 In (Informacja)

Pokazuje skrót komunikatu o zmianie sterowania MIDI lub przemieszczenie wejściowe odwzorowane na ekspresję do nagrywania.

3 VST note expressions (Ekspresje nutowe VST)

Wyświetla dostępne ekspresje nutowe VST.

4 MIDI controllers (Kontrolery MIDI)

Wyświetla listę dostępnych kontrolerów MIDI.

POWIĄZANE LINKI

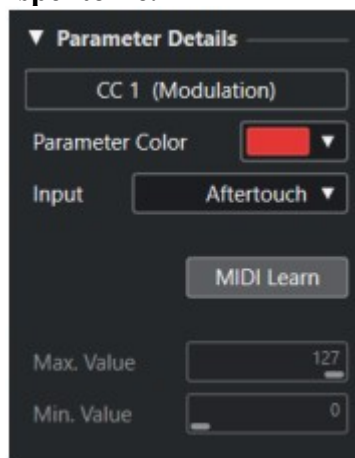
Okno dialogowe konfiguracji kontrolera MIDI na stronie 819

Sekcja Parameter Details (Szczegółów parametrów)

W tej sekcji możesz dokonać ustawień dla ekspresji wybranej w sekcji ekspresji, na przykład skonfigurować przypisanie danych wejściowych.

Szczegóły parametrów są dostępne w sekcji **Note Expression** (Ekspresja nutowa) w **Inspektorze**.

- Aby otworzyć sekcję **Note Expression**, wybierz ścieżkę MIDI lub instrumentu i kliknij **Note Expression** w **Inspektorze**.



Parameter Color (Kolor parametru)

Umożliwia określenie koloru wybranej ekspresji.

Input (Wejście)

Umożliwia określenie przypisania danych wejściowych dla wybranej ekspresji.

MIDI Learn (Nauka MIDI)

Kliknij ten przycisk i przesunij suwak lub pokrętło na zewnętrznym kontrolerze MIDI, aby przypisać do niego wybraną ekspresję.

Max. Value/Min. Value (Maks. Wartość/min. Wartość)

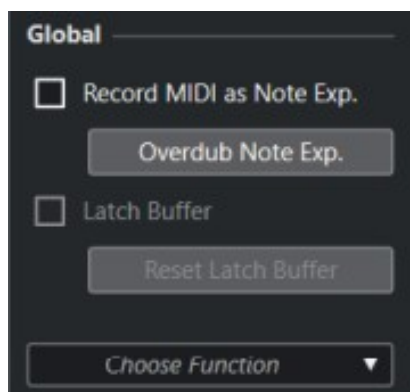
Umożliwia określenie zakresu wartości używanego dla wybranej ekspresji.

Sekcja Global (Globalna)

Ustawienia w sekcji **Global** mają zastosowanie do wszystkich ekspresji w sekcji ekspresji.

Sekcja **Global** jest dostępna w sekcji **Note Expression** (Ekspresja nutowa) w **Inspektorze**.

- Aby otworzyć sekcję **Note Expression**, wybierz ścieżkę MIDI lub instrumentu i kliknij **Note Expression** w **Inspektorze**.



Record MIDI as Note Exp. (Nagraj MIDI jako Note Expression)

Aktywuj tę opcję, aby rejestrować zdarzenia kontrolera MIDI jako dane ekspresji nutowych.

Overdub Note Exp. (Dogrywanie Note Expression)

Aktywuj tę opcję, aby dograć istniejące dane ekspresji nutowych.

Latch Buffer (Bufor zatraskowy)

Umożliwia włączenie/wyłączenie bufora zatraskowego używanego podczas nagrywania z dogrywaniem.

Show Additional Functions (Pokaż dodatkowe funkcje)

Pokazuje dodatkowe funkcje.

- **Show only used Expressions** (Pokaż tylko używane ekspresje)
Pokazuje tylko wyrażenia na liście, dla których istnieją dane. Są one oznaczone gwiazdką (*) przed nazwą ekspresji.
- **Make all Expressions visible** (Spraw, aby wszystkie ekspresje były widoczne)
Pokazuje wszystkie dostępne ekspresje na ekranie zdarzeń.
- **Make only edited Expression visible** (Wyświetlaj tylko edytowaną ekspresję)
Pokazuje tylko wybraną ekspresję na ekranie zdarzeń.
- **Load Input Assignment** (Załaduj przypisanie wejścia)
Umożliwia wczytanie gotowych ustawień mapowania.
- **Save Input Assignment** (Zapisz przypisanie wejścia)
Umożliwia zapisanie gotowych ustawień mapowania.
- **MIDI Controller Setup** (Konfiguracja kontrolera MIDI)
Otwiera okno dialogowe umożliwiające dodanie do listy komunikatów o zmianie sterowania MIDI.

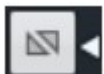
POWIĄZANE LINKI

Mapowanie kontrolerów na stronie 928

Narzędzia Note Expression (ekspresji nutowych)

Narzędzia do ekspresji nutowych są dostępne na pasku narzędzi **Key Editor**.

Show Note Expression Data (Pokaż dane ekspresji nutowych)



Przycisk ten jest dostępny w sekcji **Show Note Expression Data** na pasku narzędzi **Key Editor** (Edytora klawiszy). Daje wizualną informację zwrotną na temat Twoich działań. Użyj suwaka po prawej stronie, aby dostosować rozmiar wyświetlanych danych ekspresji nutowych na ekranie zdarzeń.

Note Expression MIDI Input (Wejście ekspresji nutowej MIDI)



Przycisk ten jest dostępny w sekcji **Step/MIDI Input** (Krok/Wejście MIDI) na pasku narzędzi **Key Editor**. Umożliwia nagrywanie danych ekspresji nutowych poprzez wejście MIDI.

Acoustic Feedback (Sprzężenie akustyczne)



Przycisk ten jest dostępny w sekcji **Acoustic Feedback** na pasku narzędzi **Key Editor**. Zapewnia akustyczną informację zwrotną dotyczącą zdarzeń kontrolera, które są obecne w pozycji myszy podczas wprowadzania lub zmiany danych dotyczących ekspresji nuty.

Mapowanie kontrolera

Zanim będzie można nagrywać zdarzenia ekspresji nut VST za pomocą klawiatur zewnętrznych, należy zmapować lub przypisać określone komunikaty kontrolera MIDI, pitchbend i aftertouch lub przemieszczenia wejściowe do ekspresji.

Możesz mapować kontrolery za pomocą **Inspektora**, poprzez **MIDI Learn** lub używając presetu mapowania.

POWIĄZANE LINKI

Mapowanie kontrolerów za pomocą Inspektora na stronie 928

Mapowanie kontrolerów poprzez MIDI Learn się na stronie 929

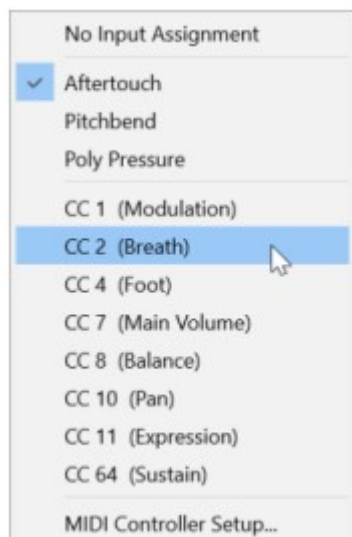
Korzystanie z gotowych ustawień mapowania na stronie 929

Mapowanie kontrolerów za pomocą Inspektora

Możesz użyć **Inspektora**, aby przypisać potencjometry i tłumiki instrumentu MIDI do ekspresji.

PROCEDURA

1. W sekcji ekspresji wybierz ekspresję, którą chcesz zmapować na kontroler MIDI.
2. Otwórz wyskakujące menu **Input** (Wejście) i wybierz kontroler, który chcesz przypisać do wybranej ekspresji nutowej.



3. Opcjonalnie: Jeśli szukanego kontrolera nie ma na liście, wybierz opcję **MIDI Controller Setup** (Konfiguracja kontrolera MIDI) i aktywuj go w oknie dialogowym.

WYNIK

Możesz teraz rejestrować dane wyrażen nutowych za pomocą właśnie przypisanych komunikatów kontrolera.

W kolumnie **In** (Informacja) w sekcji ekspresji wyświetlany jest numer przypisanego komunikatu kontrolera MIDI, **PB** dla pitchbend lub **AT** dla aftertouch, jeśli mapowanie jest aktywne.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja globalna na stronie 927

Sekcja ekspresji na stronie 925

Mapowanie kontrolerów poprzez MIDI Learn

Funkcja **MIDI Learn** (Nauka MIDI) umożliwia przypisanie potencjometrów i tłumików urządzenia MIDI do kontrolerów.

PROCEDURA

1. W sekcji wyrażen wybierz ekspresję, do której chcesz przypisać kontroler MIDI.
2. W sekcji **Parameter Details** (Szczegóły parametru) kliknij opcję **MIDI Learn**.
3. Na urządzeniu MIDI użyj pokrętła lub tłumika, który chcesz przypisać do wybranej ekspresji.
4. Opcjonalnie: Powtórz tę czynność dla wszystkich ekspresji, którymi chcesz sterować za pomocą urządzenia MIDI.

WYNIK

Możesz teraz nagrywać dane ekspresji nutowych za pomocą elementów sterujących na urządzeniu MIDI, które właśnie przypisałeś.

Korzystanie z gotowych ustawień mapowania

Możesz zapisać swoje mapowanie ekspresji jako ustawienie wstępne i załadować je później do użycia z tym samym urządzeniem MIDI.

PROCEDURA

1. W sekcji Global (Globalne) kliknij **Show Additional Functions** (Pokaż funkcje dodatkowe), aby otworzyć menu podręczne.
2. Wybierz opcję **Save Input Assignment** (Zapisz przypisanie danych wejściowych).
3. W otwartym oknie dialogowym pliku określ nazwę i lokalizację pliku.

WYNIK

Tworzony jest plik z rozszerzeniem ***.neinput**.

Możesz załadować utworzone ustawienia wstępne mapowania, otwierając menu podręczne i wybierając opcję **Load Input Assignment** (Załaduj przypisanie danych wejściowych).

POWIĄZANE LINKI

Sekcja globalna na stronie 927

Recording (Nagrywanie)

Możesz nagrywać dane ekspresji nutowych razem z nutami MIDI lub możesz nagrywać dane ekspresji nutowych dla istniejących nut.

POWIĄZANE LINKI

Nagrywanie nut i danych ekspresji nutowych na stronie 930

Nagrywanie danych ekspresji nutowych poprzez dogrywanie na stronie 932

Nagrywanie danych ekspresji nutowych przez wejście MIDI na stronie 933

Recording and the Sustain Pedal (Nagrywanie i pedał podtrzymania)

Jeśli podczas nagrywania przytrzymasz pedał podtrzymania (MIDI CC 64) podłączonego urządzenia MIDI, obowiązują następujące zasady:

- Po odebraniu zdarzenia nutowego (po zwolnieniu klawisza na podłączonej klawiaturze) komunikat ten nie jest wysyłany do instrumentu VST 3, ale jest tworzony przez program po zwolnieniu pedału podtrzymania. Dzięki temu przyrząd VST 3 może odtwarzać komunikaty o zmianie sterowania, które są wysyłane po zwolnieniu klawisza.
- Faza uwalniania nagranych nut kończy się wraz ze zwolnieniem pedału podtrzymania.


UWAGA

Nie dotyczy to ciągłych komunikatów sterownika.

Nagrywanie nut i danych ekspresji nutowych

Do nagrywania nut MIDI wraz z danymi ekspresji nutowych można używać zewnętrznego urządzenia MIDI.

PROCEDURA

1. W obszarze globalnego sterowania ścieżkami na liście ściweżek kliknij opcję **Add Track**  (Dodaj ścieżkę).
2. Kliknij **Instrument**.
3. Otwórz menu podręczne **Instrument** i wybierz na przykład **HALion Sonic SE**.
4. Kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Ścieżka instrumentu zostanie dodana do listy ścieżek i otworzy się panel sterowania wybranego instrumentu VST.
5. W **Inspektorze** ścieżki instrumentu otwórz sekcję **Note Expression** (Ekspresje nutowe).
6. W sekcji wyrażenia wybierz ekspresję.
7. W **HALion Sonic SE** wybierz ustawienie wstępne.

UWAGA

W przeglądarce **Presets** (ustawień wstępnych) wpisz **noteexp** w polu wyszukiwania w sekcji **Results** (Wyniki), aby wyświetlić ustawienia wstępne utworzone specjalnie do użytku z ekspresjami nutowymi.

8. Zamapuj ekspresje do nagrania.
9. Użyj odwzorowanych elementów sterujących na urządzeniu MIDI, aby nagrać nuty MIDI wraz z danymi ekspresji nutowych.

WYNIK

Nuty są rejestrowane razem z danymi dotyczącymi ekspresji nutowych. Jeśli na pasku narzędzi **Key Editor** włączysz opcję **Show Note Expression Data** (Pokaż dane ekspresji nutowych), dane ekspresji nutowych zostaną wyświetlone w nutach, dla których zostały zapisane.

POWIĄZANE LINKI

Mapowanie kontrolerów na stronie 928


Ładowanie ustawień wstępnych instrumentu MPE na stronie 924

Nagrywanie nut i danych ekspresji nutowych za pomocą urządzeń wejściowych MPE

WARUNEK WSTĘPNY

Twoje urządzenie wejściowe MPE jest podłączone do komputera i poprawnie skonfigurowane w Cubase.

PROCEDURA

1. W obszarze globalnego sterowania ścieżkami na liście ścieżek kliknij opcję **Add Track**  (Dodaj ścieżkę).
2. Kliknij **Instrument**.
3. Otwórz menu podręczne **Instrument** i wybierz na przykład HALion Sonic SE.
4. Kliknij opcję **Add Track**.
Ścieżka instrumentu zostanie dodana do listy ścieżek i otworzy się panel sterowania wybranego instrumentu VST.
5. W górnej części **Inspektora** ścieżki instrumentu otwórz wyskakujące menu **Input Routing** (Routing wejściowy) i wybierz z listy urządzenie wejściowe MPE.

UWAGA

Upewnij się, że kanał MIDI nie jest ustawiony na **Any** (Dowolny).

6. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Note Expression** (Ekspresja nutowa).
Ekspresje powinny być poprawnie odwzorowane na przemieszczenia wejściowe urządzenia MPE.
7. Użyj urządzenia wejściowego MPE, aby nagrać nuty MIDI wraz z danymi ekspresji nutowych.

WYNIK

Nuty są rejestrowane razem z danymi dotyczącymi ekspresji nutowych. Jeśli na pasku narzędzi **Key Editor** włączysz opcję **Show Note Expression Data** (Pokaż dane ekspresji nutowych), dane ekspresji nutowych zostaną wyświetlone w nutach, dla których zostały zapisane.

POWIĄZANE LINKI

Urządzenia wejściowe MIDI obsługujące MPE na stronie 920

Ładowanie ustawień wstępnych instrumentu MPE na stronie 924

Nagrywanie danych ekspresji nutowych poprzez dogrywanie

Możesz nagrać lub zastąpić dane ekspresji nutowych dla istniejących nut poprzez dogrywanie.

WARUNEK WSTĘPNY

Przed rozpoczęciem dogrywania usuń zaznaczenie wszystkich nut na ekranie zdarzeń. Zapewnia to nagrywanie komunikatów o zmianie sterowania dla wszystkich nut dotkniętych kursorem pozycji.

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Note Expression** (Ekspresja nutowa).
2. W sekcji **Global** (Globalne) aktywuj **Overdub Note Exp.** (Dograj ekspresję nutową).
3. Użyj odwzorowanych elementów sterujących na urządzeniu MIDI, aby nagrać dane dotyczące ekspresji nuty dla odtwarzanej nuty.

WYNIK

Rejestrowane są tylko dane dotyczące ekspresji nutowych.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Dezaktywuj funkcję **Overdub Note Exp.** gdy skończysz.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja globalna na stronie 927

Rozpoczynanie dogrywania przy określonych wartościach kontrolera

Kiedy nagrywasz dane ekspresji nutowych poprzez dogrywanie, możesz aktywować **Latch Buffer** (bufor zatraskowy). Jest to przydatne, jeśli chcesz rozpocząć nagrywanie przy wstępnie zdefiniowanych początkowych ustawieniach pokręła lub tłumika.

Kiedy Cubase odbiera dane kontrolera z zewnętrznego urządzenia MIDI, ustawienia tłumików i potencjometrów urządzenia są automatycznie zapisywane w **Latch Buffer** (buforze Latch). Dane te są następnie dodawane do nut podczas odtwarzania.

PROCEDURA

1. Przypisz każdą kontrolkę do jednej z dostępnych ekspresji nutowych VST.
2. Aktywuj **Latch Buffer** i ustaw pokręta i tłumiki kontrolera MIDI na odpowiednie wartości.
3. Aktywuj dogrywanie.
4. Użyj odwzorowanych elementów sterujących na urządzeniu MIDI, aby nagrać dane dotyczące ekspresji nuty dla odtwarzanej nuty.

WYNIK

Wartości wszystkich elementów sterujących są dołączane do nut przekazywanych podczas dogrywania i zastępują wszelkie istniejące dane kontrolera tego samego typu.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Usuń wszystkie wartości z **Latch Buffer** (Bufora zatrasku), klikając **Reset Latch Buffer** (Resetuj bufor zatrasku).

UWAGA

Podczas nagrywania w cyklu **Latch Buffer** jest automatycznie resetowany na koniec cyklu.

Nagrywanie Note Expression Data (Danych ekspresji nutowych) poprzez wejście MIDI

Możesz nagrywać dane ekspresji nutowych dla istniejących nut, korzystając z wejścia MIDI Note Expression (**Note Expression MIDI Input**).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Key Editor**, w sekcji **Step/MIDI Input** (Krok/Wejście MIDI), aktywuj **MIDI Input** i **Note Expression MIDI Input** (Wejście ekspresji nutowej MIDI).



2. Wybierz nutę i przesunij aktywny element sterujący na urządzeniu MIDI, aby zastąpić zdarzenia kontrolera dla tej nuty.

WYNIK

Nuta jest odtwarzana w czasie rzeczywistym i zapisywane są dla niej przychodzące komunikaty o zmianie sterowania. Nagrywanie zatrzymuje się po osiągnięciu końca nuty, zakończeniu fazy uwalniania lub po odznaczeniu nuty.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie faz release (uwolnienia) do nut na stronie 938

Note Expression Event Editor (Edytor zdarzeń ekspresji nutowych)

Edytor zdarzeń ekspresji nutowych oferuje różne tryby edycji i dodawania zdarzeń ekspresji nutowych.

- Aby otworzyć edytor zdarzeń ekspresji nutowych, aktywuj opcję **Double-click Opens Note Expression Editor** (Dwukrotne kliknięcie otwiera edytor ekspresji nutowych) na pasku narzędzi **Key Editor** (Edytora klawiszy) i kliknij dwukrotnie nutę na ekranie zdarzenia. Jeśli ten przycisk nie jest widoczny, kliknij pasek narzędzi prawym przyciskiem myszy i wybierz z menu opcję **Show Note Expression Data** (Pokaż dane ekspresji nut).

UWAGA

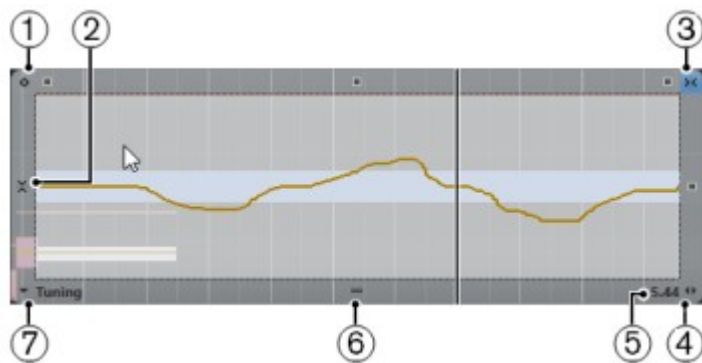
- W oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe) w kategorii **Note Expression** (Ekspresje nutowe) można także przypisać polecenie klawiszowe do **Double-click Opens Note Expression Editor On/Off** (włączania/wyłączania edytora ekspresji nutowych poprzez dwukrotne kliknięcie). W ten sposób można szybko zmienić funkcję podwójnego kliknięcia z usuwania nut (**Double-Click opens Note Expression Editor** jest wyłączone) na otwieranie edytora zdarzeń ekspresji nutowych (**Double-Click opens Note Expression Editor** jest aktywowane).
- Jeśli wybierzesz kilka nut w **Key Editor** (Edytorze klawiszy) i klikniesz dwukrotnie dowolną z nich, otworzy się edytor zdarzeń ekspresji nutowych dla wszystkich tych nut. W takim przypadku jakkolwiek edycja ma wpływ na wszystkie nuty obecne w momencie, w którym przeprowadzasz edycję.
- Aby zamknąć edytor, kliknij na ekranie zdarzeń.

Edytor zdarzeń ekspresji nutowych zawiera następujące elementy sterujące:

- **Note Expression controls** (Elementy sterujące ekspresją nutową)
Te elementy sterujące pozwalają wybierać parametry i dodawać zdarzenia ekspresji nutowych.
- **Smart controls** (Inteligentne kontrolery)
Umożliwiają one edycję zdarzeń ekspresji nutowych.

Sterowanie ekspresjami nutowymi

Edytor zdarzeń ekspresji nutowych zawiera następujące elementy sterujące ekspresjami nutowymi:



1 One-Shot Mode (Tryb jednorazowy)

Jeśli ta opcja jest aktywna i klikniesz narzędziem Rysuj w dowolnym miejscu edytora, zostanie ustawiona stała wartość.

UWAGA

Ten tryb jest automatycznie aktywowany w przypadku ekspresji nutowych, które są jednorazowe.

2 Vertical Snap (Przyciąganie pionowe)

Umożliwia wprowadzenie wysokości dźwięku (pitch) w krokach półtonowych, a nie w postaci ciągłej krzywej. W ten sposób znacznie łatwiej jest tworzyć szybkie modulacje wysokości dźwięku. Jest to szczególnie przydatne w przypadku parametru **Tuning** (Strojenie).

UWAGA

Aby tymczasowo przełączyć się na przyciąganie pionowe podczas edycji, przytrzymaj klawisz **Shift**

3 Horizontal Snap (Przyciąganie poziome)

Odpowiada to przyciskowi **Snap** w oknie **Project**.

4 Change Release Length (Zmień długość uwolnienia)

Umożliwia dodanie długości release do nuty.

5 Parameter Range (Zakres parametrów)

Pokazuje aktualną wartość w pozycji kursora. Zakres wartości różni się w zależności od typu parametru.

6 Change Editor Size (Zmień rozmiar edytora)

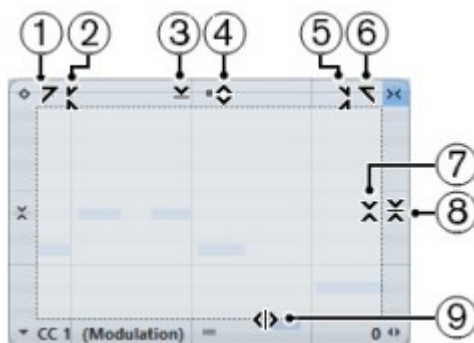
Kliknij to i przeciągnij w górę lub w dół, aby zmienić rozmiar edytora. Umożliwia to przełączanie pomiędzy 3 różnymi rozmiarami okien.

7 Parameter Selection (Wybór parametrów)

Pokazuje wybrany parametr. Kliknij to, aby otworzyć wyskakujące menu ze wszystkimi parametrami używanymi w nucie. Aby udostępnić więcej parametrów, zaznacz je w **Inspektorze**.

Inteligentne sterowanie

Edytor zdarzeń ekspresji nutowych zawiera następujące inteligentne elementy sterujące dla określonych trybów edycji:



1 Tilt Left (Przechył w lewo)

Klikając w lewy górny róg edytora, możesz przechylić lewą część krzywej. Umożliwia to przechylenie wartości zdarzeń na początku krzywej w górę lub w dół.

- 2 **Compress Left** (Kompresuj w lewo)
Jeśli klikniesz **Alt/Opt** w lewym górnym rogu edytora, możesz skompresować lub rozszerzyć lewą część krzywej. Umożliwia to kompresję lub rozszerzenie wartości zdarzeń na początku krzywej.
- 3 **Scale Vertically** (Skaluj w pionie)
Jeśli klikniesz na środku górnej krawędzi edytora, możesz przeskalować krzywą w pionie. Umożliwia to zwiększenie lub zmniejszenie wartości zdarzeń na krzywej w procentach.
- 4 **Move Vertically** (Przesuń w pionie)
Klikając górną granicę edytora, możesz przesunąć całą krzywą w pionie. Umożliwia to zwiększenie lub zmniejszenie wartości zdarzeń na krzywej.
- 5 **Compress Right** (Kompresuj w prawo)
Jeśli klikniesz **Alt/Opt** w prawym górnym rogu edytora, możesz skompresować lub rozszerzyć prawą część krzywej. Pozwala to skompresować lub rozszerzyć wartości zdarzeń na końcu krzywej.
- 6 **Tilt Right** (Przechył w prawo)
Klikając w prawy górny róg edytora, możesz przechylić prawą część krzywej. Umożliwia to przechylenie wartości zdarzeń na końcu krzywej w górę lub w dół.
- 7 **Scale Around Relative Center** (Skaluj wokół względnego środka)
Kliknięcie klawiszem **Alt/Opt** w prawym środkowym obramowaniu edytora umożliwia skalowanie krzywej względem jej środka. Pozwala to podnosić lub obniżać wartości zdarzeń w poziomie wokół środka edytora.
- 8 **Scale Around Absolute Center** (Skaluj wokół absolutnego środka)
Jeśli klikniesz w prawym środkowym rogu edytora, możesz przeskalować krzywą bezwzględnie do jej środka. Pozwala to podnosić lub obniżać wartości zdarzeń w poziomie wokół środka edytora.
- 9 **Stretch** (Rozciągnij)
Kliknięcie dolnej krawędzi edytora umożliwia rozciągnięcie krzywej w poziomie. Umożliwia to przesuwanie wartości zdarzeń na krzywej w lewo lub w prawo.

Nawigacja w edytorze zdarzeń ekspresji nutowych

Możesz przejść do następnej/poprzedniej nuty, gdy otwarty jest edytor zdarzeń ekspresji nutowych.

- Aby przejść do następnej/poprzedniej nuty, użyj klawiszy **Strzałka w lewo** / **Strzałka w prawo**.
- Aby przeglądać nuty, naciśnij **Tab** i **Shift - Tab**.

Dodawanie zdarzeń ekspresji nutowych

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie nutę na ekranie zdarzenia, aby otworzyć edytor zdarzeń ekspresji nutowych.
2. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wybrać parametr, dla którego chcesz dokonać ustawień:
 - Aby utworzyć zdarzenia dla parametru, który nie był jeszcze używany, wybierz parametr w **Inspektorze**, aby udostępnić go w edytorze.
 - Aby edytować istniejące zdarzenia, określ parametr, który chcesz edytować, klikając krzywą, wybierając odpowiedni parametr w wyskakującym menu **Parameter Selection** (Wybór parametru) lub wybierając parametr w **Inspektorze** w sekcji **Note Expression** (Ekspresja nuty).
3. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) lub **Line** (Linia) i dodaj zdarzenia wyrażenia nuty dla wybranej notatki.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie zdarzeń prędkości (velocity) na stronie 821

Usuwanie zdarzeń ekspresji nutowych

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi **Key Editor** (Edytor klawiszowy) aktywuj opcję **Double-Click opens Note Expression Editor** (Dwukrotne kliknięcie otwiera Edytor ekspresji nutowej). Jeśli ten przycisk nie jest widoczny, kliknij prawym przyciskiem myszy pasek narzędzi i wybierz z menu opcję **Show Note Expression Data** (Pokaż dane ekspresji nutowych).

UWAGA

W oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe) w kategorii **Note Expression** (Ekspresje nutowe) można także przypisać polecenie klawiszowe do **Double-click Opens Note Expression Editor On/Off** (Włączania/wyłączania edytora wyrażeń nutowych poprzez dwukrotne kliknięcie). W ten sposób można szybko zmienić funkcję podwójnego kliknięcia z usuwania nut (**Double-click Opens Note Expression Editor** jest wyłączony) na otwieranie edytora zdarzeń wyrażeń nutowych (**Double-click Opens Note Expression Editor** jest aktywowane).

2. Kliknij dwukrotnie nutę zawierającą zdarzenia ekspresji nutowych, które chcesz usunąć. Otworzy się edytor ekspresji nutowych.
3. Opcjonalnie: Otwórz wyskakujące menu **Parameter Selection** (Wybór parametru) i wybierz odpowiednią ekspresję nutową z listy.
4. Przeciągnij prostokąt zaznaczenia, aby zaznaczyć zakres wartości wyrażeń nutowych, który chcesz usunąć.
5. Wybierz opcję **Edit > Delete** (Edycja > Usuń).

WYNIK

Wybrane zdarzenia ekspresji nutowych zostaną usunięte z nuty.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie zdarzeń prędkości (velocity) na stronie 821

Wklejanie zdarzeń ekspresji nutowych do różnych nut

Możesz skopiować wszystkie zdarzenia ekspresji nutowej z jednej lub większej liczby nut i wkleić je do jednej lub większej liczby innych nut.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfigurowałeś polecenie klawiszowe dla opcji **Paste Note Expression** (Wklej ekspresję nutową) w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia kluczowe) (kategoria **Note Expression** (Ekspresja nutowa)).

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie nutę zawierającą zdarzenia ekspresji nutowej. Otworzy się edytor ekspresji nutowych.
2. Wybierz zdarzenia ekspresji nutowych, które chcesz skopiować.
3. Wybierz **Edit > Copy** (Edycja > Kopiuj).
4. Wybierz nutę, do której chcesz wkleić zdarzenia ekspresji nutowej.
5. Naciśnij klawisz przypisany do polecenia **Paste Note Expression** (Wklej ekspresję nutową).

WYNIK

Wszystkie skopiowane zdarzenia ekspresji nutowej zostaną wklejone do wybranej nuty.

Jeśli skopiowałeś zdarzenia ekspresji nutowej z kilku nut źródłowych i wkleiłeś je do kilku nut docelowych, obowiązują następujące zasady:

- Jeżeli liczba nut źródłowych i docelowych jest zgodna, zdarzenia z pierwszej nuty źródłowej zostaną wklejone do pierwszej nuty docelowej, zdarzenia z drugiej nuty źródłowej do drugiej nuty docelowej itd.
- Jeśli liczba nut źródłowych jest mniejsza niż liczba nut docelowych, zdarzenia nuty źródłowej są wielokrotnie wklejane do nut docelowych w kolejności, w jakiej się pojawiają.

Kiedy na przykład kopiujesz zdarzenia z 2 nut źródłowych do 4 nut docelowych, pierwsza nuta docelowa pobiera zdarzenia ekspresji nuty z pierwszej nuty źródłowej, druga nuta docelowa zdarzenia z drugiej nuty źródłowej, trzeciej nuty docelowej, zdarzenia pierwszej nuty źródłowej i czwartej nuty docelowej, zdarzenia z drugiej nuty źródłowej.

POWIĄZANE LINKI

Polecenia klawiszowe na stronie 1123

Wklejanie zdarzeń ekspresji nutowych do różnych parametrów

Można kopiować zdarzenia ekspresji nutowych z jednego parametru i wklejać je do innego parametru.

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie nutę zawierającą zdarzenia ekspresji nutowych, aby otworzyć edytor zdarzeń ekspresji nutowych.
2. Wybierz zdarzenie ekspresji nuty parametru, który chcesz skopiować.
3. Wybierz **Edit > Copy** (Edycja > Kopiuj).
4. Wybierz parametr, do którego chcesz wkleić zdarzenie ekspresji nutowej.
5. Wybierz **Edit > Paste** (Edycja > Wklej).

WYNIK

Wszystkie skopiowane zdarzenia ekspresji nutowych zostaną wklejone do wybranego parametru.

Powtarzanie zdarzenia ekspresji nutowych

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie nutę zawierającą zdarzenia ekspresji nutowych, aby otworzyć edytor zdarzeń ekspresji nutowych.
2. Otwórz wyskakujące menu **Parameter Selection** (Wybór parametru) i wybierz z listy odpowiednie ekspresje nutowe.
3. Przeciągnij prostokąt zaznaczenia, aby wybrać zdarzenia, które chcesz powtórzyć.
4. Kliknij zaznaczenie i przy wciśniętym przycisku myszy naciśnij klawisz **Alt** i przeciągnij.

WYNIK

Wybrane zdarzenia zostaną skopiowane.

Przenoszenie zdarzeń ekspresji nutowych

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie nutę zawierającą zdarzenia ekspresji nutowych, aby otworzyć edytor zdarzeń ekspresji nutowych.

2. Otwórz wyskakujące menu **Parameter Selection** (Wybór parametru) i wybierz z listy odpowiednią ekspresję nutową.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij krzywą zdarzenia ekspresji nutowej i przeciągnij, aby przenieść wszystkie zdarzenia.
 - Przeciągnij prostokąt zaznaczenia, aby wybrać zdarzenia i przeciągnij, aby przenieść wybrane zdarzenia.

UWAGA

Aby ograniczyć kierunek do pionowego lub poziomego, podczas przeciągania możesz nacisnąć klawisz **Ctrl/Cmd**

Dodawanie faz Release (Uwolnienia) do nut

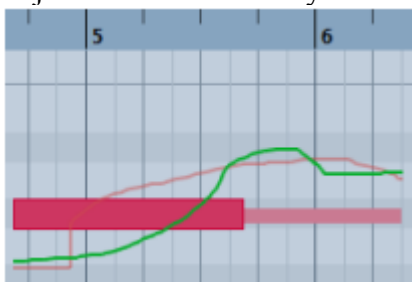
Do nuty możesz dodać fazę release (zwolnienia). Pozwala to na pracę nad końcówką nuty, która na przykład nadal brzmi po wysłaniu wiadomości o wyłączeniu nuty.

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie nutę na ekranie zdarzenia, aby otworzyć edytor zdarzeń ekspresji nutowych.
2. Kliknij i przeciągnij kontrolkę **Change Release Length** (Zmień długość zwolnienia) w prawym dolnym rogu edytora, aby dodać fazę release.

WYNIK

Faza zwolnienia jest dodawana do nuty.



UWAGA

Możesz zmienić fazę zwolnienia dla kilku nut, otwierając edytor tych nut i przytrzymując klawisz **Alt** podczas ustawiania długości zwolnienia.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Dodaj zdarzenia kontrolera w fazie release, dogrywając lub ręcznie wprowadzając zdarzenia ekspresji nuty w edytorze. Kiedy dogrywasz zdarzenia ekspresji nuty, długość istniejącej fazy release jest wykorzystywana do kojarzenia nowo nagranych zdarzeń z nutami.

UWAGA

Jeśli podczas nagrywania przytrzymasz pedał Sustain w urządzeniu zewnętrznym, nuty automatycznie przejdą w odpowiednią fazę release.

Przycinanie Note Expression Data (danych ekspresji nutowych)

Możesz przyciąć dane ekspresji nutowych, aby automatycznie dopasować je do długości nuty.

PROCEDURA

1. Wybierz nuty zawierające dane dotyczące ekspresji nutowych.
2. Wybierz opcję **MIDI > Note Expression > Trim Note Expression to Note Length** (MIDI > Ekspresja nuty > Przytnij ekspresję nuty do długości nuty).

WYNIK

Dane ekspresji nutowych są przycinane do długości nuty, a wszelkie dane obecne po zakończeniu fazy release (uwalniania) są usuwane.

Usuwanie wszystkich danych ekspresji nutowych

Można usunąć wszystkie dane ekspresji nutowych z wybranej nuty lub partii MIDI.

PROCEDURA

1. Wybierz nutę MIDI lub partię MIDI zawierającą dane ekspresji nutowych, które chcesz usunąć.
2. Wybierz opcję **MIDI > Note Expression > Remove Note Expression** (MIDI > Ekspresja nutowa > Usuń ekspresję nutową).

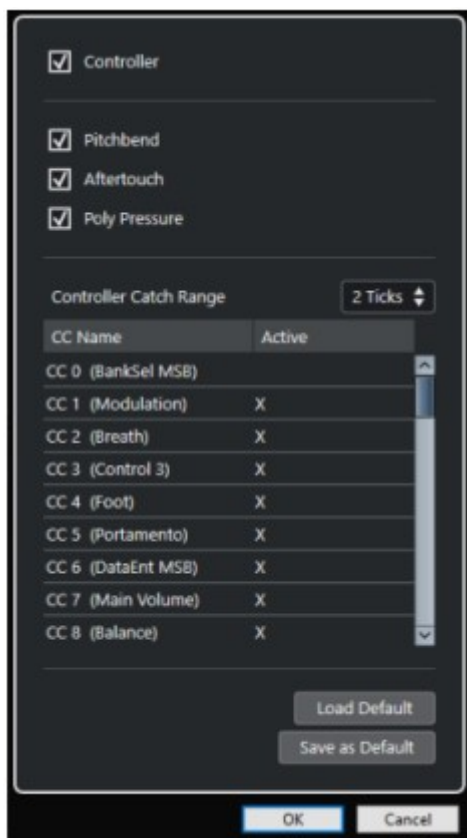
WYNIK

Dane ekspresji nuty zostaną usunięte.

Okno dialogowe Note Expression MIDI Setup (Konfiguracja ekspresji nuty MIDI)

Okno dialogowe **Note Expression MIDI Setup** pozwala dokładnie określić, które komunikaty MIDI będą używane za każdym razem, gdy nagrywasz komunikaty o zmianie sterowania MIDI jako dane ekspresji nutowych, lub je konwertujesz.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Note Expression MIDI Setup**, wybierz **MIDI > Note Expression > Note Expression MIDI Setup** (MIDI > Ekspresja nuty > Konfiguracja Ekspresji nuty MIDI)



Dostępne są następujące opcje:

Controller (Kontroler)

Aktywuje komunikaty o zmianie sterowania MIDI. Na poniższej liście określ komunikaty o zmianie sterowania MIDI, których chcesz użyć.

UWAGA

Dane kontrolera MIDI dla dezaktywowanych komunikatów o zmianie sterowania MIDI znajdują się na ścieżce kontrolera.

Pitchbend

Aktywuje dane pitchbend.

Aftertouch (Dotyk)

Aktywuje dane aftertouch.

Poly Pressure

Aktywuje dane dotyczące Poly Pressure.

Controller Catch Range (Zasięg pracy kontrolera)

Umożliwia wprowadzenie zakresu przechwytywania kontrolera w znacznikach. Jest to przydatne w celu powiązania komunikatów o zmianie kontroli z notatką, nawet jeśli zostały wysłane nieco przed komunikatem dotyczącym notatki.

Load Default (Załaduj domyślnie)

Umożliwia załadowanie ustawień domyślnych.

Save as Default (Zapisz jako domyślny)

Umożliwia zapisanie bieżących ustawień jako ustawień domyślnych.

Nagrywanie komunikatów o zmianie sterowania MIDI jako danych ekspresji nutowych

Komunikaty o zmianie sterowania MIDI (Control Change) można nagrywać jako dane ekspresji nutowych.

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Note Expression** (Ekspresja nutowa) i aktywuj MIDI jako **Note Expression**.
2. Opcjonalnie: Ustaw ścieżkę MIDI na kanał **Any** (Dowolny).
Komunikaty o zmianie sterowania MIDI, z wyjątkiem poly pressure, są specyficzne dla kanału. Dzielenie polifonii na osobne kanały, można uniknąć sprzecznych komunikatów kontrolera.
3. Wprowadź nuty i komunikaty o zmianie sterowania na swoim urządzeniu MIDI.

WYNIK

Dane kontrolera są teraz powiązane z nutami. Jeśli skopiujesz, wkleisz i przeniesiesz nuty, zostaną powiązane z nimi dane kontrolera.

UWAGA

Jeśli chcesz edytować nuty MIDI po nagraniu, może być konieczna konsolidacja danych kontrolera.

POWIĄZANE LINKI

Konsolidowanie nakładających się ekspresji nutowych na stronie 941

Konwertowanie komunikatów zmiany sterowania MIDI (Control Change) na Note Expression Data (Dane ekspresji nutowych)

Komunikaty o zmianie sterowania MIDI na ścieżkach kontrolera można konwertować na dane ekspresji nutowych.

WARUNEK WSTĘPNY

Komunikaty o zmianie sterowania MIDI, które chcesz nagrać, są aktywowane w oknie dialogowym **Note Expression MIDI Setup**. Masz partię MIDI z danymi kontrolera zapisanymi na ścieżkach kontrolera.

PROCEDURA

1. Otwórz **Key Editor** (Edytor klawiszy) dla partii MIDI.
2. Wybierz **MIDI > Note Expression > Convert to Note Expression** (MIDI > Ekspresje nutowe > Konwertuj na ekspresje nutowe).

WYNIK

Komunikaty sterujące MIDI zawarte na ścieżkach kontrolera są konwertowane na dane wyrażen nutowych, a dane na ścieżkach kontrolera są usuwane.

Cubase wyszukuje nuty, które brzmią w tym samym czasie, co komunikaty o zmianie sterowania (control change). Jeżeli jednocześnie odtwarzanych jest kilka nut, przypisywane są im te same ekspresje nutowe i te same wartości. Fazy Release (uwolnienia) są tworzone automatycznie tam, gdzie jest to konieczne, tak aby żadne dane sterownika nie zostały utracone podczas tego procesu.

WAŻNE

Jeśli chcesz edytować nuty MIDI po konwersji, może zaistnieć potrzeba skonsolidowania danych kontrolera.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Note Expression MIDI Setup (Konfiguracja ekspresji nut MIDI) na stronie 939
Dodawanie faz release (uwolnienia) do nut na stronie 938

Konsolidowanie nakładających się ekspresji nutowych

Jeśli przenosisz lub kwantyzujesz nuty w taki sposób, że nakładają się na siebie i jeśli te nakładające się nuty zawierają dane dla tego samego komunikatu o zmianie sterowania (control change), może zaistnieć potrzeba skonsolidowania nakładających się ekspresji nut.

PROCEDURA

- Wybierz opcję **MIDI > Note Expression > Consolidate Note Expression Overlaps** (MIDI > Ekspresje nutowe > Konsoliduj nakładanie się ekspresji nutowych)

WYNIK

Jeśli nakładające się nuty zawierają dane dla tego samego komunikatu o zmianie sterowania, wartości kontrolera drugiej nuty są używane od początku nakładania się.

Jeśli nuta jest umieszczona w całości w dłuższej nucie i jeśli nuty te zawierają dane kontrolera dla tego samego komunikatu o zmianie sterowania, wartości kontrolera dłuższej nuty są używane aż do rozpoczęcia objętej nuty.

Dystrybucja nut do różnych kanałów

Możesz dystrybuować nuty do różnych kanałów. Umożliwia to korzystanie z funkcji ekspresji nut, nawet jeśli nie posiadasz instrumentu VST 3.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś instrument wielobrzmienny i przypisałeś ten sam dźwięk do różnych kanałów.

PROCEDURA

1. W Inspektorze odpowiedniej ścieżki MIDI otwórz menu podręczne **Channel** (Kanał) i wybierz **Any** (Dowolny)
2. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Note Expression** (Ekspresja nuty).
3. Włącz **MIDI as Note Expression** (MIDI jako ekspresja nutowa).
4. W razie potrzeby nagraj lub wprowadź nuty MIDI z ekspresjami.
5. Wybierz opcję **MIDI > Note Expression > Distribute Notes to MIDI Channels** (MIDI > Ekspresja nuty > Rozpowszechniaj nuty na kanałach MIDI).

WYNIK

Nuty MIDI są dystrybuowane do różnych kanałów, zaczynając od kanału 1. Możesz teraz edytować ekspresję nuty dla każdej nuty niezależnie, bez konfliktów.

Konwertowanie danych ekspresji nutowych na dane kontrolera MIDI

Możesz konwertować dane ekspresji nutowych parametrów kontrolera MIDI na dane kontrolera MIDI na ścieżkach kontrolera.

PROCEDURA

- Wybierz opcję **MIDI > Note Expression > Dissolve Note Expression** (MIDI > Ekspresja nutowa > Rozpuść ekspresję nutową).

WYNIK

Dane ekspresji nutowej są konwertowane. Jeśli otworzysz wyświetlacz kontrolera i wyświetlisz ścieżki kontrolera dla odpowiedniego typu zdarzenia, dane zostaną wyświetlone.

UWAGA

Jeśli przekonwertujesz dane ekspresji nutowych ekspresji nutowych VST na MIDI, dźwięk się zmieni. Dlatego należy ponownie przypisać dane kontrolera MIDI do nowego miejsca docelowego instrumentu.

Chord Functions (Funkcje akordów)

Funkcje akordów zapewniają wiele możliwości pracy z akordami.

Funkcje akordów umożliwiają:

- Tworzyć progresje akordów, dodając zdarzenia akordów do ścieżki akordów.
- Konwertować zdarzenia akordów na MIDI.
- Użyć ścieżki akordów do sterowania odtwarzaniem audio lub MIDI.
- Użyć brzmienia ścieżki akordów, aby zmienić wysokość dźwięku MIDI.
- Wyodrębnić zdarzenia akordów z danych MIDI, aby uzyskać przegląd struktury harmonicznego pliku MIDI.
- Nagrywać zdarzenia akordów za pomocą klawiatury MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja edycji akordów na stronie 866

Chord Track (Ścieżka akordów)

Ścieżka akordów umożliwia dodawanie zdarzeń akordów i zdarzeń skali.

POWIĄZANE LINKI

Skaluj zdarzenia na stronie 951

Zdarzenia akordów na stronie 944

Okno dialogowe konfiguracji skali muzycznej na stronie 952

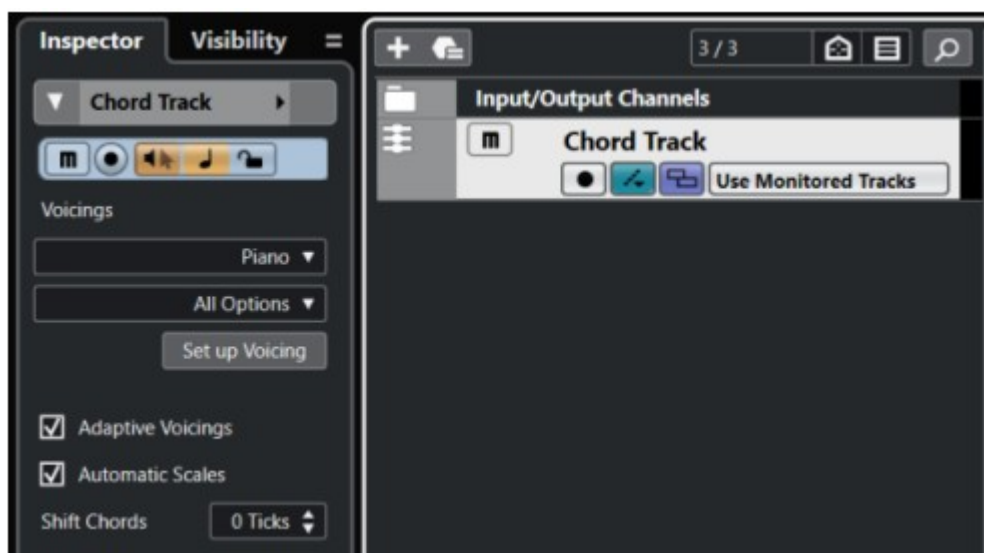
Dodawanie ścieżki akordów

PROCEDURA

- Wybierz **Project > Add Track > Chord** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Akord).

WYNIK

Ścieżka akordów zostanie dodana do Twojego projektu.



POWIĄZANE LINKI

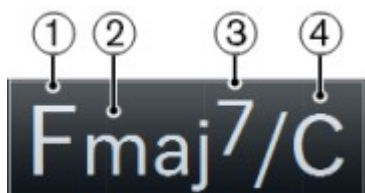
Ścieżka akordów na stronie 153

Zdarzenia akordowe

Zdarzenia akordów to reprezentacje akordów, które kontrolują lub transponują odtwarzanie na ścieżkach MIDI, instrumentach i audio.

Zdarzenia akordów zmieniają wysokość nut MIDI i segmentów VariAudio, jeśli ich ścieżki są skonfigurowane tak, aby podążały za ścieżką akordów.

Zdarzenia akordów mają określoną pozycję początkową. Ich koniec wyznacza jednak początek kolejnego zdarzenia akordowego. Mogą mieć nutę podstawową, rodzaj, napięcie i nutę basową.



- 1 Root note (nuta podstawowa)
- 2 Type (typ)
- 3 Tension (napięcie)
- 4 Bass note (Nuta basowa)

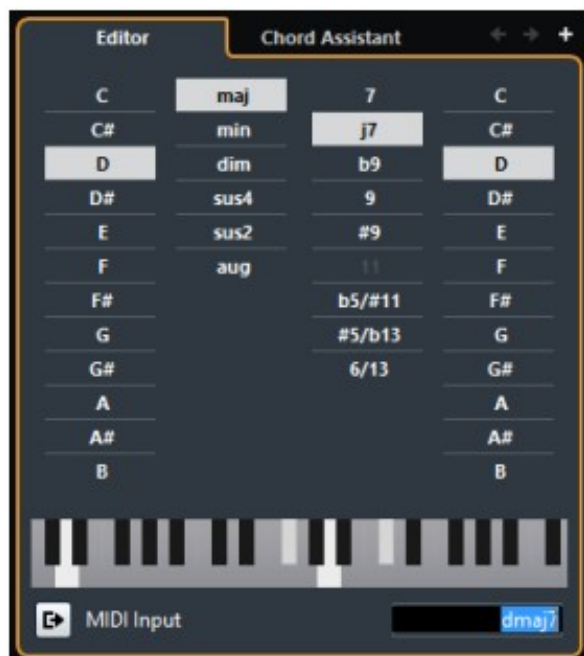
POWIĄZANE LINKI

Sterowanie odtwarzaniem MIDI lub audio za pomocą ścieżki akordów na stronie 957

Chord Editor (Edytor akordów)

Edytor akordów umożliwia definiowanie lub zmianę zdarzeń akordów oraz dodawanie nowych zdarzeń akordów.

- Aby otworzyć **Chord Editor**, kliknij dwukrotnie zdarzenie akordu.



Go to Previous Chord/Go to Next Chord (Przejdź do poprzedniego akordu/Przejdź do następnego akordu)

Umożliwia wybranie poprzedniego/następnego akordu na ścieżce akordów do edycji.

Add Chord (Dodaj akord)

Dodaje nowe, niezdefiniowane zdarzenie akordu na ścieżce akordów.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy wybrane jest ostatnie zdarzenie akordowe na ścieżce akordów.

Chord definition buttons (Przyciski definicji akordów)

Aktywuj te przyciski, aby zdefiniować nutę prymy, typ akordu, napięcie i nutę basową dla zdarzenia akordowego.

UWAGA

Jeśli nie wybierzesz osobnej nuty basowej, ustawienie zostanie powiązane z nutą podstawową, tak że nie będzie słychać dodatkowej nuty basowej.

Keyboard display (Wyświetlacz klawiatury)

Pokazuje nuty zdarzenia akordowego, biorąc pod uwagę bieżące ustawienia brzmienia.

Activate MIDI Input (Aktywuj wejście MIDI)

Umożliwia zdefiniowanie akordu poprzez zagranie akordu na klawiaturze MIDI. Jeśli akord zostanie rozpoznany, zostanie to odzwierciedlone na przyciskach akordów i na wyświetlaczu klawiatury.

Define Chord by Text Input (Zdefiniuj akord poprzez wprowadzenie tekstu)

Umożliwia zdefiniowanie akordu za pomocą klawiatury komputera.

Dodawanie zdarzeń akordowych

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś ścieżkę akordów.

PROCEDURA

1. Wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj) i kliknij ścieżkę akordów.
Dodano niezdefiniowane zdarzenie akordowe o nazwie X.
2. Wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i kliknij dwukrotnie zdarzenie akordu.
3. W **Editor** (Edytorze) wybierz nutę główną.
4. Opcjonalnie: Wybierz rodzaj akordu, napięcie i nutę basową.
5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zamknąć **Editor**, kliknij gdziekolwiek poza **Edytorem**.
 - Aby dodać nowy, niezdefiniowany akord, kliknij **Add Chord** (Dodaj akord)

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie ścieżki akordów na stronie 943

Definiowanie akordów poprzez wprowadzanie tekstu

W **Edytorze** akordów możesz użyć pola wprowadzania tekstu, aby zdefiniować akord za pomocą klawiatury komputera.

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie zdarzenie akordu, aby otworzyć **edytor** akordów.
2. Kliknij pole wprowadzania tekstu u dołu **Edytora**.
3. Wprowadź akord, wykonując następujące czynności:
 - Zdefiniuj nutę podstawową, na przykład C, D, E.
 - Zdefiniuj znaki szczególne, na przykład # lub b.
 - Zdefiniuj typ akordu, na przykład maj, min, dim, sus lub aug.
 - Zdefiniuj rozszerzenie akordu, na przykład 7, 9 lub 13.

UWAGA

Jeśli aktywowałeś **Solfège** w wyskakującym menu **Note Name** (Nazwa nuty) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Event Display—Chords&Pitches** page (Wyświetlanie zdarzeń — strona Akordy i tony)), możesz także wprowadzać akordy w tym formacie. Pierwszą literę należy napisać wielką literą i na przykład wpisać „Re” zamiast „re”. W przeciwnym razie akord nie zostanie rozpoznany.

4. Naciśnij **Tab**, aby dodać nowy, niezdefiniowany akord i go zdefiniować.

Chord Assistant (Asystent akordów)

Chord Assistant umożliwia użycie akordu jako punktu wyjścia w celu uzyskania sugestii dotyczących następnego akordu.

- Aby otworzyć **Chord Assistant** (Asystenta akordów), w **Chord Editor** (Edytorze akordów) kliknij **Chord Assistant** (Asystenta akordów).



POWIĄZANE LINKI

Chord Assistant – lista na stronie 946

Chord Assistant – Bliskość na stronie 948

Chord Assistant – Kręgi kwintowe na stronie 949

Chord Assistant – List (Asystent akordów – lista)

Tryb **List** (listy) programu **Chord Assistant** umożliwia tworzenie harmonicznego progresji akordów w oparciu o reguły harmoniczne, które mogą być mniej lub bardziej złożone.

- Aby otworzyć **Chord Assistant** (Asystenta akordów), w **Chord Editor** (Edytorze akordów) kliknij **Chord Assistant** (Asystenta akordów).



Go to Previous Chord/Go to Next Chord (Przejdź do poprzedniego akordu/Przejdź do następnego akordu)

Umożliwia wybranie poprzedniego/następnego akordu na ścieżce akordów do edycji.

Add Chord (Dodaj akord)

Dodaje nowe, niezdefiniowane zdarzenie akordu na ścieżce akordów.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy wybrane jest ostatnie zdarzenie akordowe na ścieżce akordów.

Suggestions list (Lista sugestii)

Pokazuje sugestie dotyczące następnego akordu. Kliknij sugestią akordu, aby ją wybrać.

Complexity filter (Filtr złożoności)

Pozwala zwiększyć złożoność, a tym samym liczbę sugestii. Im wyższy poziom złożoności, tym więcej sugestii otrzymasz.

Gap Mode (Tryb przerwy)

Aktywuj ten przycisk, aby uzyskać sugestie dotyczące akordów pomiędzy 2 zdefiniowanymi akordami, na podstawie poprzedniego i następnego akordu. Dezaktywuj ten przycisk, aby uzyskać sugestie dotyczące następnego akordu na podstawie poprzedniego akordu.

UWAGA

Aby to zadziało, musisz wybrać wszystkie niezdefiniowane akordy pomiędzy 2 zdefiniowanymi akordami.

Algorithm Mode (Tryb algorytmu)

Wybierz opcję **Cadence** (Kadencja), aby zbudować progresję akordów w oparciu o kadencję.

Wybierz opcję **Common Notes** (Wspólne nuty), aby zbudować progresję, określając liczbę wspólnych nut, jakie mają współdzielić akordy.

Cadence Type (Typ rytmu)

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko po wybraniu **Cadence** jako **Algorithm Mode** (trybu algorytmu).

Umożliwia wybór typu rytmu dla sugestii. W ten sposób sugerowane są tylko akordy o określonych funkcjach harmonicznyc.

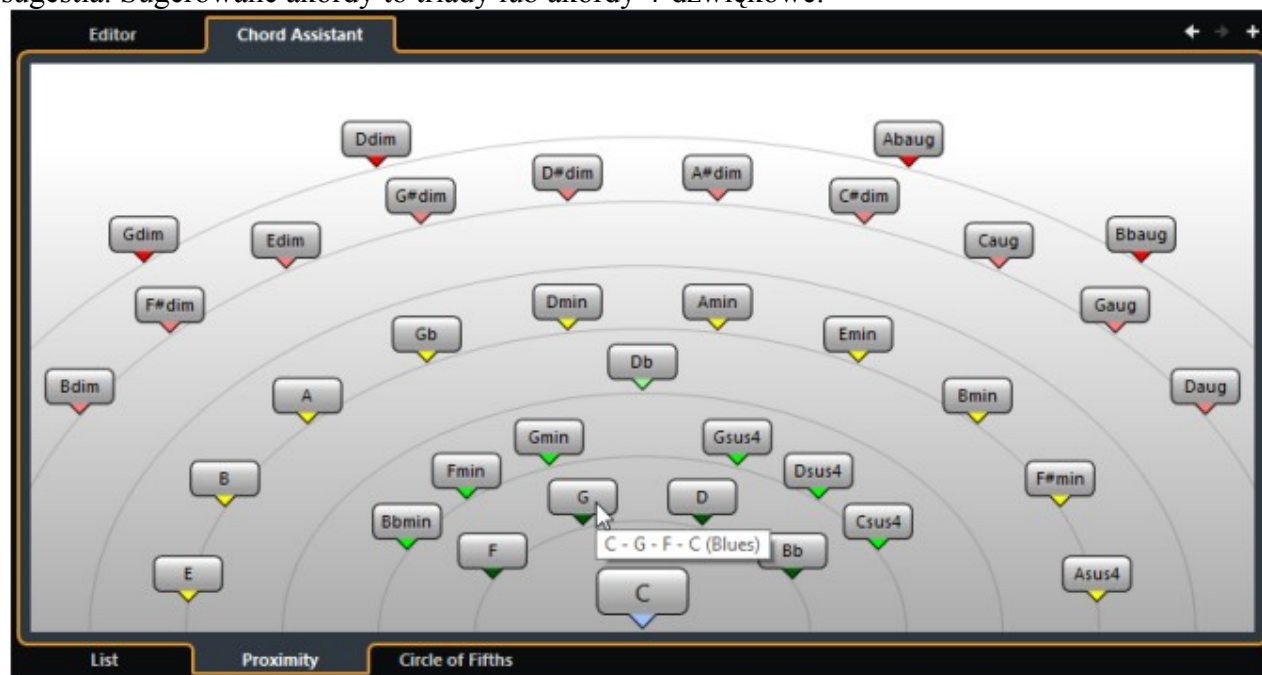
Chord Assistant tabs (Karty Asystenta Akordów)

Kliknij zakładki, aby otworzyć jeden z trybów asystenta akordów.

Chord Assistant – Proximity (Asystent Akordów – Bliskość)

Tryb **Proximity** (zbliżeniowy) **Chord Assistant** uwzględnia zestaw reguł harmoniczych, aby zaproponować sugestie pasujące do akordu początkowego.

Jeśli otworzysz **Chord Assistant** dla zdarzenia akordowego, poprzednie zdarzenie zostanie ustawione jako akord początkowy. Jest to pokazane w dolnej środkowej części **Chord Assistant**. Im dalej sugestia znajduje się w grafice od akordu początkowego, tym bardziej złożona jest sugestia. Sugerowane akordy to triady lub akordy 4-dźwiękowe.



- Aby przypisać akord do wybranego zdarzenia akordu i zagrać go, kliknij go. Trzy ostatnie sugerowane akordy, które kliknąłeś, są pogrubione.

UWAGA

- Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy nad jedną z sugestii w **Chord Assistant** (Asystencie akordów), wyświetli się podpowiedź z sugestiami dotyczącymi progresji.
- Tryb **Proximity** (zbliżeniowy) podlega tym samym zasadom, co tryb **List** (listy).

Dodawanie zdarzeń akordów na podstawie sugestii

Jeśli nie wiesz, jak powinna wyglądać progresja akordów, możesz skorzystać z **Chord Assistant** (Asystenta akordów), aby uzyskać sugestie dotyczące następujących akordów.

WARUNEK WSTĘPNY

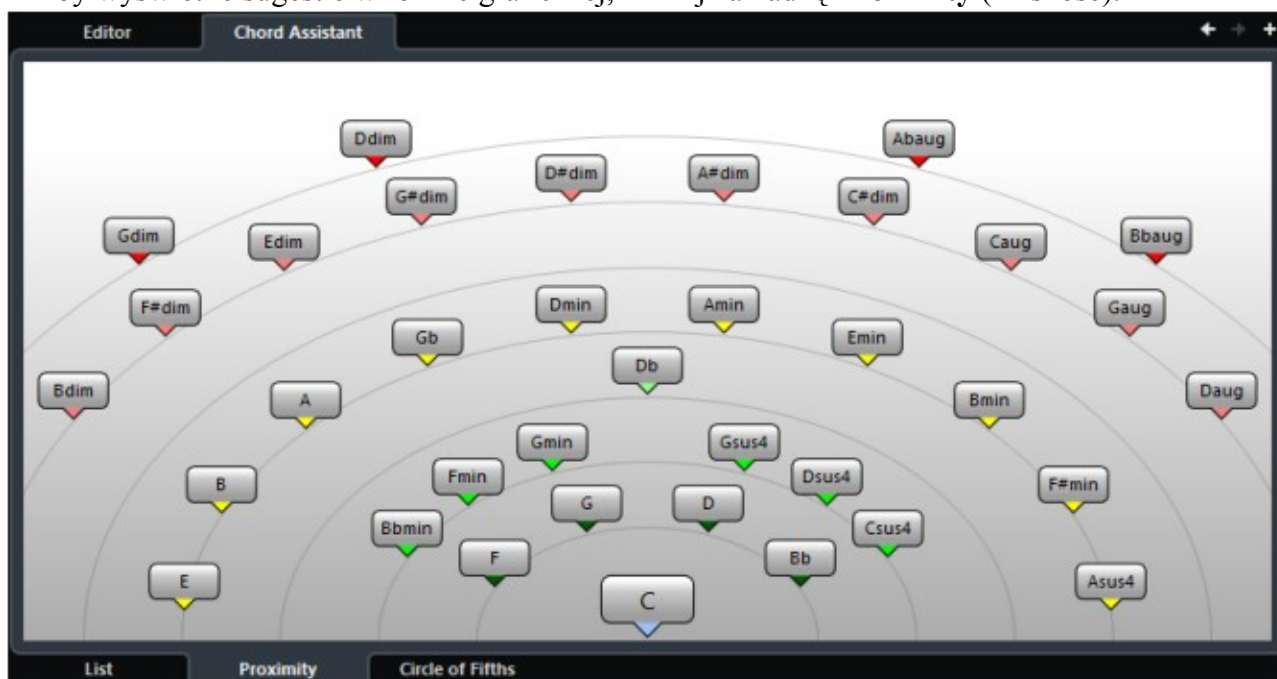
Dodałeś zdarzenie akordowe na ścieżce akordów.

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie zdarzenie akordu.
2. Kliknij opcję **Chord Assistant** (Asystent akordów).
3. Kliknij opcję **Add Chord** (Dodaj akord).
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby wyświetlić sugestie na liście, kliknij kartę **List** (Lista).



- Aby wyświetlić sugestie w formie graficznej, kliknij zakładkę **Proximity** (Bliskość).



5. Kliknij sugestję, aby ją wybrać.

WYNIK

Sugerowany akord zostanie dodany jako zdarzenie akordu do ścieżki akordów. Powtórz powyższe kroki, aby utworzyć tyle zdarzeń akordowych, ile wymaga Twoja struktura harmoniczna.

Chord Assistant – Circle of Fifths (Asystent akordów – Krąg kwint)

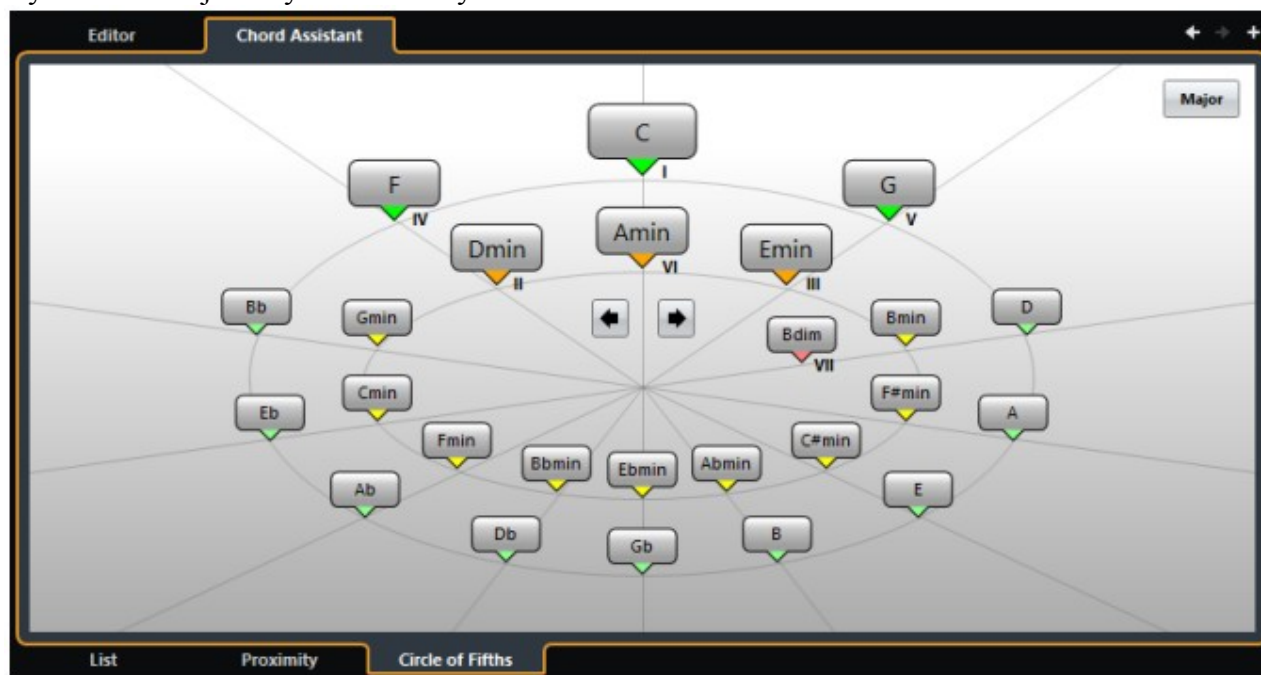
Tryb **Circle of Fifths** w **Chord Assistant** pokazuje akordy w interaktywnej wizualizacji koła kwintowych.

Akord początkowy, który definiuje bieżącą tonację, jest pokazany na środku Asystenta akordów i jest oznaczony jako toniczny (I).

Zewnętrzny okrąg przedstawia dwanaście akordów głównych uporządkowanych w odstępach kwintowych.

Wewnętrzny okrąg wyświetla odpowiednie równoległe akordy molowe.

Cyfry rzymskie oznaczają akordy aktualnej tonacji wraz ze stopniem skali. Możesz używać tych akordów do tworzenia typowych progresji akordów lub możesz używać innych akordów, aby uzyskać bardziej kreatywne rezultaty.



- Aby zagrać akord i przypisać go do wybranego zdarzenia akordu, kliknij go. Trzy ostatnie kliknięte akordy są pogrubione.
- Aby zdefiniować nową tonację, kliknij prawym przyciskiem myszy akord w **Chord Assistant** (Asystencie akordów) i wybierz opcję **Use as Origin** (Użyj jako początku) lub użyj elementów sterujących **Rotate Left/Rotate Right** (Obróć w lewo/Obróć w prawo).
- Aby wybrać równoległy akord molowy i zdefiniować go jako tonację, kliknij **Major/Minor** (Dur/Moll).


Przesłuchiwanie zdarzeń Chord (akordowych)

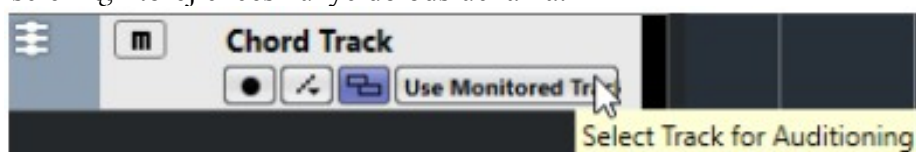
Aby odtwarzać zdarzenia akordów na ścieżce akordów, należy podłączyć ścieżkę akordów do wyjścia instrumentu lub ścieżki MIDI.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś ścieżkę akordów i zdarzenia akordów.

PROCEDURA

1. W obszarze globalnego sterowania utworami na liście utworów kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę) .
2. Kliknij **Instrument**.
3. Otwórz menu podręczne **Instrument** i wybierz instrument VST.
4. Kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę). Ścieżka instrumentu zostanie dodana do listy utworów i otworzy się panel sterowania wybranego instrumentu VST.
5. Wybierz dźwięk.
6. W **Inspektorze** ścieżki akordów włącz opcję **Acoustic Feedback** (Sprzężenie akustyczne).
7. Z wyskakującego menu **Select Track for Auditioning** (Wybierz ścieżkę do odsłuchania) wybierz ścieżkę, której chcesz użyć do odsłuchania.



WYNIK

Zdarzenia akordów na ścieżce akordów wyzwalają teraz dźwięk przypisanego instrumentu na ścieżce MIDI lub instrumentu.

POWIĄZANE LINKI

Ścieżka akordów na stronie 153

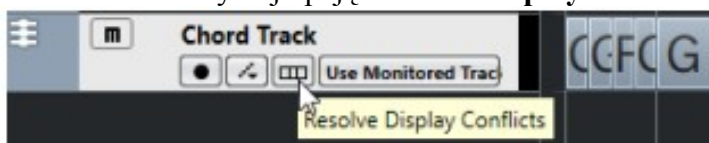
Okno dialogowe Dodaj ścieżkę – instrument na stronie 126

Zmiana sposobu wyświetlania zdarzeń akordów

Możesz zmienić sposób wyświetlania zdarzeń akordów. Jest to przydatne, jeśli zdarzenia akordów nakładają się na siebie przy niskim poziomie powiększenia lub jeśli nie podoba Ci się typ czcionki.

PROCEDURA

1. Na ścieżce akordów aktywuj opcję **Resolve Display Conflicts** (Rozwiąż konflikty wyświetlania).



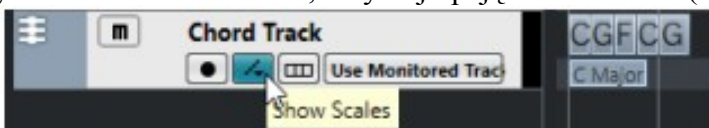
2. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz opcję **Event Display > Chords&Pitches** (Wyświetlanie zdarzeń > Chords&Pitches i ustaw czcionkę akordów. Tutaj możesz także określić nazwę nuty i format nazewnictwa.

Scale Events (Zdarzenia skali)

Zdarzenia skali informują, które zdarzenia akordów pasują do określonej sekwencji nut należących do określonej nuty prymy (root note).

Cubase automatycznie tworzy zdarzenia skali dla zdarzeń akordów.

• Aby wyświetlić zdarzenia skali, aktywuj opcję **Show Scales** (Pokaż skale) na ścieżce akordów.



• Aby odsłuchać nuty należące do zdarzenia skali, kliknij je.

Można jednak także dodawać i edytować zdarzenia skali ręcznie.

Zdarzenia skali mają określoną pozycję początkową. Ich koniec wyznacza początek kolejnego zdarzenia skali.

Edycja zdarzeń skali

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś ścieżkę akordów i zdarzenia akordów. Wyłączyłeś **Automatic Scales** (Automatyczne skale) w **Inspektorze** ścieżki akordów.

PROCEDURA

1. Na ścieżce akordów aktywuj opcję **Show Scales** (Pokaż skale).

Wyświetlany jest pas skali ze zdarzeniami skali.

2. Wybierz zdarzenie akordowe.

Zdarzenie skali jest pokazane na pasku skali.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij pierwsze zdarzenie skali na ścieżce akordów i w wierszu informacyjnym wybierz **Root Key** (tonację podstawową) i **Type** (typ).

Start	Root Key	Type
1. 1. 1. 0	G	maj

- Kliknij dwukrotnie zdarzenie skali i na wyświetlonej klawiaturze wybierz **Root Key** i **Type** skali.



Klawisze odpowiadające skali są podświetlone.

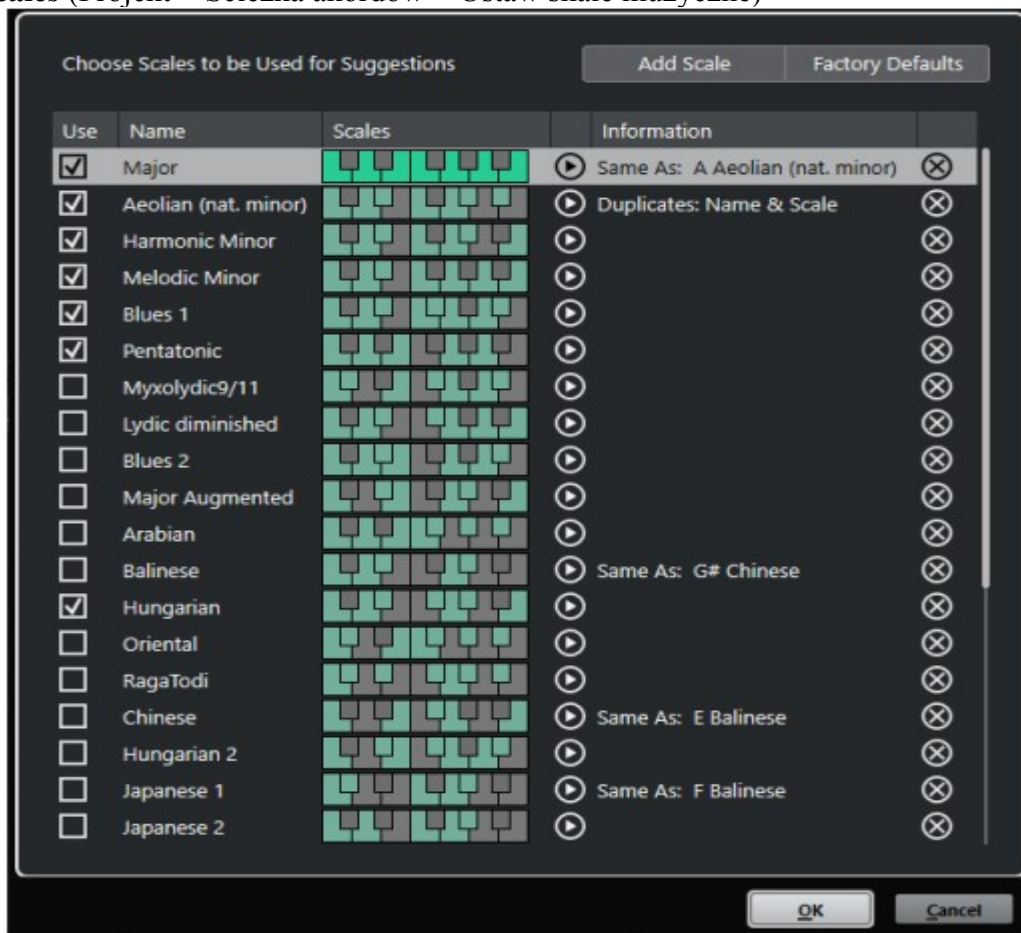
POWIĄZANE LINKI

Asystent skalowania w Edytorze klawiszowym na stronie 849

Musical Scale Setup Dialog (Okno dialogowe ustawień skali muzycznej)

Okno dialogowe **Musical Scale Setup** umożliwia konfigurowanie skal muzycznych i zarządzanie nimi.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Musical Scale Setup**, wybierz **Project > Chord Track > Set up Musical Scales** (Projekt > Ścieżka akordów > Ustaw skale muzyczne)



Add Scale (Dodaj skalę)

Dodaje nową skalę do listy. Użyj wyświetlacza klawiatury, aby zdefiniować podziałkę skali.

Wszystkie skale zaczynają się od C jako prymy.

Factory Defaults (Ustawienia fabryczne)

Resetuje wszystkie skale.

Use (Użyj)

Aktywuje skalę.

UWAGA

Aktywowane skale muzyczne są używane na ścieżce akordów, w sekcji **Scale Assistant** (Asystenta Skali) w **Inspector Key Editor** (Inspektorze edytora klawiszowego), w oknie **Transpose Setup** (Ustawienia transpozycji) oraz w sekcji **MIDI Modifiers** (Modyfikatory MIDI) w **Inspektorze**.

Name (Nazwa)

Nazwa skali. Kliknij dwukrotnie, aby to zmienić.

Scales (Skale)

Wyświetla klawiaturę umożliwiającą zdefiniowanie wysokości skali. Kliknij klawisz, aby włączyć/wyłączyć wysokość skali. Wszystkie skale zaczynają się od C jako prymy.

Preview Scale (Podgląd skali)

Odtwarza skalę.

UWAGA

Aby możliwe było odtwarzanie, wybrana ścieżka MIDI lub instrumentu musi mieć możliwość nagrywania, a jej sygnał wyjściowy musi być skierowany do instrumentu.

Information (Informacja)

Informuje, czy skala pasuje do innej skali lub ma taką samą nazwę jak inna skala.

Remove Scale (Usuń skalę)

Usuwa odpowiednią skalę z sugestii skali.

UWAGA

Wszelkie zmiany dotyczą całej aplikacji. Dzięki temu możesz jednorazowo dostosować skalę i używać ich we wszystkich projektach. Jeśli jednak usuniesz skalę używane w innych projektach lub zmienisz ich nazwy, nie będzie można ich odzyskać.

POWIĄZANE LINKI

Ścieżka akordów na stronie 943

Asystent skalowania w Edytorze klawiszowym na stronie 849

Okno dialogowe ustawień transpozycji na stronie 792

Sekcja Modyfikatory MIDI na stronie 774

Głosy

Brzmienia (głosy) określają sposób konfiguracji zdarzeń akordów. Określają one odstępy w pionie i kolejność wysokości akordu, ale także instrumentację i gatunek utworu muzycznego.

Na przykład akord C może być rozłożony na szeroki zakres tonacji, a pianista wybierze inne nuty niż gitarzysta. Pianista może także grać zupełnie inne wysokości (pitches) dla różnych gatunków muzycznych.

- Możesz ustawić brzmienie całej ścieżki akordów w **Inspektorze** ścieżek akordów.
- Możesz ustawić brzmienia dla poszczególnych zdarzeń akordów w wyskakującym menu **Voicing** (Brzmienie) w wierszu informacyjnym.

UWAGA

Jeśli w **Inspektorze** ścieżki akordów włączona jest funkcja **Adaptive Voicings** (Dźwięki adaptacyjne), w wierszu informacyjnym można zmieniać brzmienia tylko dla pierwszego zdarzenia akordowego.

Ustawienia inspektora dla głosów

Aby skonfigurować brzmienia dla całej ścieżki akordów, możesz użyć **Inspektora** ścieżki akordów.



Voicing library (Biblioteka głosów)

Umożliwia wybranie biblioteki brzmień **Guitar** (gitary), **Piano** (fortepianu) lub **Basic** (podstawowy).

Voicing library subset (Podzbiór biblioteki głosów)

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy jako bibliotekę brzmień ustawiono **Guitar** (Gitare) lub **Piano** (Fortepian).

Umożliwia wybranie wstępnie ustawionego podzbioru biblioteki brzmień.

Set up Voicing (Skonfiguruj głos)

Otwiera panel **Custom Voicing** (Niestandardowe brzmienie), które umożliwia skonfigurowanie własnych parametrów brzmienia dla określonego schematu brzmienia.

Adaptive Voicings (Dźwięki adaptacyjne)

Aktywuj tę opcję, aby Cubase automatycznie ustawiał brzmienia. Zapobiega to nadmiernemu podskakiwaniu poszczególnych głosów.

Automatic Scales (Skale automatyczne)

Aktywuj tę opcję, aby Cubase automatycznie ustawiał skalę.

Shift Chords (Przesunięcie akordów)

Jeśli wprowadzisz ujemną liczbę taktów, zdarzenia akordów będą miały wpływ na nuty MIDI, które zostały wyzwolone zbyt wcześnie

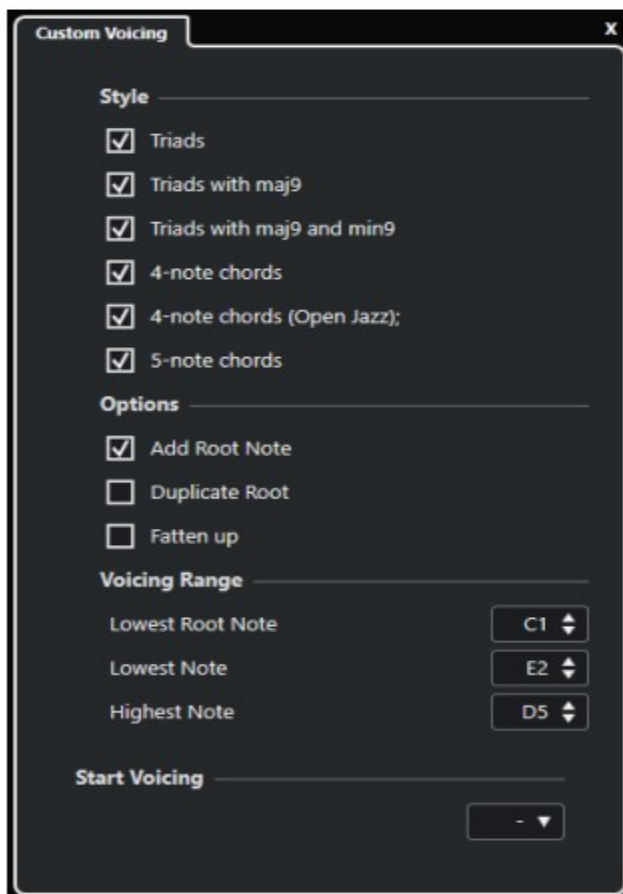
POWIĄZANE LINKI

Panel niestandardowych brzmień na stronie 954

Custom Voicing Panel (Niestandardowy panel głosowy)

Jeśli klikniesz opcję **Set up Voicing** (Skonfiguruj brzmienie) w sekcji **Chords** (Akordy) w **Inspektorze**, możesz skonfigurować własne parametry brzmienia dla określonego schematu brzmienia.

- Aby otworzyć panel **Custom Voicing** (Niestandardowe brzmienie), kliknij opcję **Set up Voicing** (Skonfiguruj brzmienie) w sekcji **Chords** (Akordy) w **Inspektorze**.



W sekcji **Style** (Styl) brzmień **Piano** (fortepianowych) możesz skonfigurować następujące parametry:

Triads (Triady)

Ustawia triadę. Akordy zawierające więcej niż 3 nuty nie ulegają zmianie.

Triads with maj9 (Triady z maj9)

Ustawia triadę z dziewiątą wielką, ale bez prymy. Akordy zawierające więcej niż 3 nuty nie ulegają zmianie.

Triads with maj9 and min9 (Triady z maj9 i min9)

Ustawia triadę z durową i małą dziewiątą, ale bez prymy. Akordy zawierające więcej niż 3 nuty nie ulegają zmianie.

4-Note Chords (Akordy 4-nutowe)

Ustawia 4-dźwiękowy akord bez prymy. Akordy zawierające mniej niż 3 nuty nie ulegają zmianie.

4-Note Chords (Open Jazz) (Akordy 4-nutowe (otwarty jazz))

Ustawia 4-dźwiękowy akord bez prymy i bez kwinty. Akordy zawierające mniej niż 3 nuty nie ulegają zmianie.

5-Note Chords (Akordy 5-nutowe)

Ustawia akord pięciodźwiękowy z dziewiątą. Akordy zawierające mniej niż 4 nuty nie ulegają zmianie.

W sekcji **Options** (Opcje) brzmień **Piano** (fortepianowych) możesz skonfigurować następujące parametry:

Add Root Note (Dodaj nutę główną)

Dodaje nutę podstawową.

Duplicate Root (Duplikuj korzeń)

Duplikuje nutę podstawową.

Fatten up (Tuczyć się)

Duplikuje tenor.

W sekcji **Voicing Range** (Zakres brzmień) dla brzmień **Piano** (fortepianowych) możesz skonfigurować następujące parametry:

Lowest Root Note (Najniższa nuta główna)

Ustawia limit najniższej prymy.

Lowest Note (Najniższa nuta)

Ustawia limit najniższej nuty, z wyjątkiem nuty prymy.

Highest Note (Najwyższa nuta)

Ustawia limit najwyższej nuty, z wyjątkiem nuty prymy.

W sekcji **Style** (Styl) brzmień **Guitar** (gitarowych) możesz skonfigurować następujące parametry:

Triads (Triady)

Ustawia triadę z 4, 5 lub 6 głosami.

4-Note Chords (Akordy 4-nutowe)

Ustawia 4-dźwiękowy akord z 4, 5 lub 6 głosami bez napięć (tensions).

3-String Triads (Triady 3-strunowe)

Ustawia triadę 3-strunową.

Modern Jazz (Nowoczesny jazz)

Ustawia akordy 4-dźwiękowe, 5-dźwiękowe i 6-dźwiękowe, częściowo bez prymy, ale z napięciami (tensions)

W przypadku brzmień **Basic** (podstawowych) dostępne jest tylko **Octave Offset from C3** (przesunięcie oktawy z C3). Umożliwia to określenie wartości przesunięcia dla zakresu oktaw. W sekcji **Start Voicing** (Brzmienie początkowe) dla brzmień **Piano** (fortepianowych), **Guitar** (gitarowych) i **Basic** (podstawowych) możesz wybrać brzmienie początkowe.

UWAGA

Opcja ta jest dostępna tylko dla ścieżek MIDI, instrumentów i audio, ale nie dla ścieżki akordów i tylko wtedy, gdy w wyskakującym menu **Follow Chord Track** (Śledź ścieżkę akordów) wybierzesz opcję **Voicings** (Brzmienia).

Konwersja zdarzeń akordów na MIDI

Możesz konwertować zdarzenia akordów na MIDI w celu dalszej edycji lub wydrukowania arkusza prowadzącego w **Score Editor** (edytorze partytury).

PROCEDURA

1. W obszarze globalnego sterowania utworami na liście utworów kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij **Instrument**, aby dodać ścieżkę instrumentu.
 - Kliknij **MIDI**, aby dodać ścieżkę MIDI.
3. Kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę).
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby przekonwertować wszystkie zdarzenia akordów na MIDI, wybierz **Project > Chord Track > Chords to MIDI** (Projekt > Ścieżka akordów > Akordy na MIDI).
 - Aby przekonwertować tylko wybrane akordy na MIDI, wybierz zdarzenia akordów i przeciągnij je na ścieżkę MIDI lub instrumentu.

WYNIK

Utworzona zostanie nowa partia MIDI zawierająca akordy jako zdarzenia MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Dodaj ścieżkę – instrument na stronie 126

Okno dialogowe Dodaj ścieżkę – MIDI na stronie 132

Przypisywanie zdarzeń akordów do efektów MIDI lub instrumentów VST

WARUNEK WSTĘPNY

Utwórz progresję akordów na ścieżce akordów i dodaj do swojego projektu ścieżkę MIDI lub ścieżkę instrumentu.

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** ścieżki MIDI lub instrumentu otwórz sekcję **MIDI Inserts** (wstawek MIDI).
2. Kliknij miejsce na wstawienie i wybierz **Chorder** (Akord) z wyskakującego menu **Effect Type** (Typ efektu). Efekt **Chorder** zostanie aktywowany i otworzy się jego panel sterowania.
3. Na ścieżce akordów wybierz zdarzenia akordów i przeciągnij je do panelu sterowania **Chorder**. Pozycja opadania określa obszar prędkości i położenie pierwszego zdarzenia akordu. Wszystkie kolejne zdarzenia akordów są odwzorowywane chromatycznie. Zdarzenia akordów z więcej niż jednym wystąpieniem są przypisywane tylko raz.
Aby ponownie przypisać akordy, przytrzymaj klawisz **Alt/Opt** i przeciągnij ponownie.
4. Na klawiaturze MIDI naciśnij odpowiednie klawisze, aby odtworzyć akordy.

Przypisywanie zdarzeń akordów do padów HALion Sonic SE

WARUNEK WSTĘPNY

Utwórz progresję akordów na ścieżce akordów i dodaj do swojego projektu ścieżkę instrumentu za pomocą HALion Sonic SE jako instrumentu VST.

PROCEDURA

1. Na ścieżce akordów wybierz zdarzenia akordów i przeciągnij je do padów HALion Sonic SE. Pierwsze zdarzenie akordowe jest mapowane do padu, w którym został upuszczony, a wszystkie kolejne zdarzenia akordowe są mapowane do kolejnych padów.
2. Kliknij odpowiednie pady na klawiaturze HALion Sonic SE, aby uruchomić akordy.

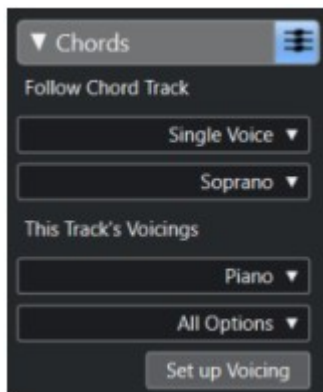
Sterowanie odtwarzaniem MIDI lub audio za pomocą ścieżki akordów

Ścieżki akordów można używać do sterowania odtwarzaniem audio lub MIDI.

Sekcja Chords (akordów) dla ścieżek audio

Sekcja **Chords** w **Inspektorze** ścieżki audio pozwala określić, w jaki sposób zdarzenia na ścieżce audio są mapowane na ścieżkę akordów

- Aby otworzyć sekcję **Chords** (Akordy) dla ścieżki audio, wybierz ścieżkę i w **Inspektorze** kliknij sekcję **Chords**.



Follow Chord Track (Podążaj ścieżką akordów)

Wybierz opcję, aby określić, w jaki sposób zdarzenia na ścieżce są mapowane na ścieżkę akordów.

This Track's Voicings (Głosy tej ścieżki)

Umożliwia wybranie biblioteki brzmień lub użycie brzmień ze ścieżki akordów. Opcja ta jest dostępna tylko po wybraniu opcji **Voicings** (Brzmienia) lub **Single Voice** (Pojedynczy głos) w wyskakującym menu **Follow Chord Track** (Śledź ścieżkę akordów).

POWIĄZANE LINKI

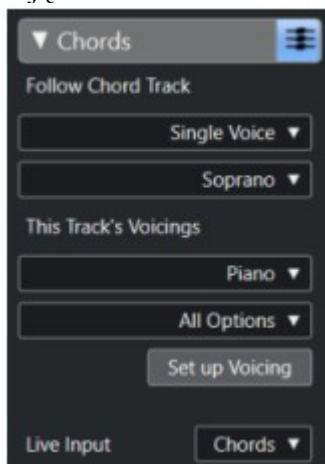
Korzystanie z funkcji Follow Chord Track na stronie 959

Postępuj zgodnie z trybami ścieżki akordów na stronie 960

Sekcja Chords (akordów) dla ścieżek MIDI

Sekcja **Chords** w **Inspektorze** ścieżek MIDI pozwala określić, w jaki sposób zdarzenia na ścieżce MIDI są mapowane na ścieżkę akordów.

- Aby otworzyć sekcję **Chords** (Akordy) dla ścieżki MIDI, wybierz ścieżkę i w **Inspektorze** kliknij sekcję **Chords**.



Follow Chord Track (Podążaj ścieżką akordów)

Wybierz opcję, aby określić, w jaki sposób zdarzenia na ścieżce są mapowane na ścieżkę akordów.

This Track's Voicings (Głosy tej ścieżki)

Umożliwia wybranie biblioteki brzmień lub użycie brzmień ze ścieżki akordów. Opcja ta jest dostępna tylko po wybraniu opcji **Voicings** (Brzmienia) lub **Single Voice** (Pojedynczy głos) w wyskakującym menu **Follow Chord Track** (Śledź ścieżkę akordów).

Live Input (Wejście na żywo)

Umożliwia transpozycję sygnału wejściowego MIDI na żywo do sekwencji akordów na ścieżce akordów.

POWIĄZANE LINKI

970

Korzystanie z funkcji Follow Chord Track na stronie 959
Postępuj zgodnie z trybami ścieżki akordów na stronie 960
Korzystanie z funkcji wprowadzania na żywo na stronie 959
Strefa padów akordowych na stronie 964
Konfiguracja odtwarzacza na stronie 978

Korzystanie z wejścia na żywo

Live Input (Wejście na żywo) umożliwia transpozycję sygnału wejściowego MIDI na żywo do sekwencji akordów na ścieżce akordów. W ten sposób nie musisz się martwić, który klawisz naciśniesz na klawiaturze MIDI, ponieważ wejście MIDI jest transponowane w czasie rzeczywistym w celu dopasowania akordów lub skal na ścieżce akordów.

PROCEDURA

1. Utwórz ścieżkę MIDI lub instrumentu i aktywuj opcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie).
2. W **Inspektorze** otwórz sekcję **Chords** (Akordy).
3. Otwórz wyskakujące menu **Live Input** (Wejście na żywo) i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zmapować wejście MIDI na zdarzenia akordowe, wybierz **Chords** (Akordy).
 - Aby zmapować wejście MIDI na zdarzenia skalowania, wybierz opcję **Scales** (Skale).
4. Naciśnij kilka klawiszy na klawiaturze MIDI lub **On-Screen Keyboard** (Klawiaturze ekranowej).

WYNIK

Każdy naciśnięty klawisz jest mapowany w czasie rzeczywistym na zdarzenia akordów lub skali na ścieżce akordów.

POWIĄZANE LINKI

Asystent skalowania w Edytorze kluczy na stronie 849
Mapowanie wysokości dźwięków przychodzących nut MIDI na skale muzyczne na stronie 859

Korzystanie ze ścieżki akordów

Umożliwia to dopasowanie istniejącego nagrania do sekwencji akordów na ścieżce akordów.

PROCEDURA

1. Wybierz ścieżkę, którą chcesz dopasować do ścieżki akordów.
2. W **Inspektorze** kliknij **Chords** (Akordy).
3. Otwórz wyskakujące menu **Follow Chord Track** (Podążaj za ścieżką akordów) i wybierz tryb.

UWAGA

Jeśli otwierasz to menu podręczne ścieżki po raz pierwszy, otworzy się okno dialogowe **Follow Chord Track** (Podążaj za ścieżką akordów).

4. W oknie dialogowym **Follow Chord Track** wprowadź zmiany.
5. Kliknij **OK**.

WYNIK

Zdarzenia na Twojej ścieżce odpowiadają teraz progresji akordów na ścieżce akordów.

UWAGA

Jeśli dopasowałeś ścieżkę MIDI do ścieżki akordów, niektóre oryginalne nuty MIDI mogą zostać wyciszone. Aby ukryć te nuty w edytorach, włącz opcję **Hide Muted Notes in Editors** (Ukryj wyciszone nuty w edytorach) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Editing—Chords page**) ((strona Edycja – Akordy)).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Follow Chord Track (Postępuj zgodnie ze ścieżką akordów) na stronie 961
Follow Chord Track Modes (Postępuj zgodnie z trybami ścieżki akordów) na stronie 960

Follow Chord Track Modes (Postępuj zgodnie z trybami ścieżki akordów)

Ta część **Inspektora** pozwala określić, w jaki sposób ścieżka podąża za ścieżką akordów.



W wyskakującym menu **Follow Chord Track** (Podążaj za ścieżką akordów) dostępne są następujące opcje:

Off (Wyłączony)

Follow Chord Track jest wyłączone.

Chords & Scales (Akordy i skale)

Pozwala to zachować możliwie najszersze odstępy oryginalnego akordu lub skali.

Chords (Akordy)

Spowoduje to transpozycję nut MIDI w celu dopasowania ich do nuty kluczowej i przypisanie ich do bieżącego akordu.

Scales (Skale)

Spowoduje to transpozycję nut MIDI w celu dopasowania do bieżącej skali. Pozwala to na większą różnorodność nut i bardziej naturalne wykonanie.

Root Notes (Nuty podstawowe)

Spowoduje to transpozycję nut MIDI w celu dopasowania do nuty podstawowej zdarzenia akordowego. Efekt odpowiada użyciu ścieżki transpozycji. Ta opcja jest odpowiednia dla ścieżek basowych.

Voicings (Głosy)

Spowoduje to transpozycję nut MIDI w celu dopasowania do głosów z wybranej biblioteki brzmień.

Single Voice (Pojedynczy głos)

Mapuje nuty MIDI i segmenty VariAudio na nuty pojedynczego głosu (sopran, tenor, bas itp.) dźwięczności. Użyj poniższego menu podręcznego, aby wybrać głos.

UWAGA

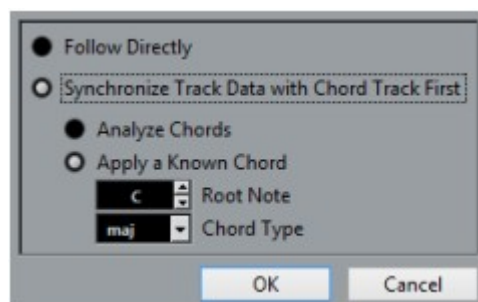
Jeśli zastosujesz ten tryb do wybranych ścieżek zawierających oddzielne głosy, możesz ustawić jedną ścieżkę jako główną, a pozostałe jako podrzędne głosy. W ten sposób możesz zmienić głos mastera, a slave'y będą podążać automatycznie.

POWIĄZANE LINKI

Przypisywanie brzmień do nut na stronie 962

Okno dialogowe Follow Chord Track (Postępuj za ścieżką akordów)

To okno dialogowe otwiera się po pierwszym wybraniu opcji z wyskakującego menu **Follow Chord Track** (Podążaj za ścieżką akordów) w sekcji **Chords** (Akordy) w **Inspektorze**.



Follow Directly (Śledź bezpośrednio)

Aktywuj tę opcję, jeśli segmenty VariAudio lub nuty MIDI są już zgodne ze ścieżką akordów. Dzieje się tak, jeśli wyodrębniłeś akordy ze zdarzeń MIDI na ścieżce, wybierając na przykład **Project > Chord Track > Create Chord Symbols** (Projekt > Ścieżka akordów > Utwórz symbole akordów).

Synchronize Track Data with Chord Track First (Najpierw zsynchronizuj dane ścieżki ze ścieżką akordów)

Aktywuj opcję **Analyze Chords** (Analizuj akordy), jeśli dane ścieżki nie mają nic wspólnego ze zdarzeniami akordów. Analizuje to zdarzenia MIDI i dopasowuje znalezione akordy do ścieżki akordów. Opcja ta jest dostępna tylko dla MIDI.

Aktywuj opcję **Apply a Known Chord** (Zastosuj znany akord), jeśli dane ścieżki nie mają nic wspólnego ze zdarzeniami akordów i jeśli nie ma zmian akordów. Określ **Root Note** (Nutę podstawową) i **Chord Type** (Typ akordu) swoich zdarzeń.

Korzystanie z mapowania na ścieżkę akordów

Umożliwia to dopasowanie poszczególnych części lub zdarzeń do sekwencji akordów na ścieżce akordów.

PROCEDURA

1. W oknie projektu wybierz zdarzenia lub partie, które chcesz zmapować na ścieżkę akordów.
2. Wybierz opcję **Project > Chord Track > Map to Chord Track** (Projekt > Ścieżka akordów > Mapuj na ścieżkę akordów).
3. Z wyskakującego menu **Mapping Mode** (Tryb mapowania) wybierz tryb mapowania.

UWAGA

Jeśli wybierzesz opcję **Voicings** (Głosy) i nie zostaną znalezione żadne głosy, zamiast tego zostanie użyty tryb **Auto** (automatyczny).

4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Akordy i skale każdego zdarzenia lub części są analizowane i wykorzystywane do mapowania. Jeśli nie zostaną znalezione żadne akordy, Cubase zakłada, że wykonanie odbywa się w „C”. Dostępne tryby mapowania i brzmienia odpowiadają parametrom **Follow Chord Track** (Podążaj za ścieżką akordów) w sekcji **Chords** (Akordy) w **Inspector** (Inspektorze).

POWIĄZANE LINKI

Postępuj zgodnie z trybami ścieżki akordów na stronie 960

Przypisywanie głosów do nut

Możesz transponować nuty MIDI, aby dopasować je do głosów z wybranej biblioteki brzmień.

PROCEDURA

- Wybierz opcję **Project > Chord Track > Assign Voices to Notes** (Projekt > Ścieżka akordów > Przypisz głosy do nut).

WYNIK

Wysokość nut odpowiada teraz brzmieniu ścieżki akordów i nadal można edytować nuty MIDI. Jeśli teraz wybierzesz notatkę w **Key Editor** (Edytorze klawiszowym), zobaczysz, że **Voice** (głos) w linii informacyjnej jest przypisany.



Wyodrębnianie zdarzeń akordów z MIDI

Możesz wyodrębniać akordy z nut, części lub ścieżek MIDI. Jest to przydatne, jeśli masz plik MIDI i chcesz pokazać jego strukturę harmoniczną oraz użyć tego pliku jako punktu wyjścia do dalszych eksperymentów.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodaj ścieżkę akordów i twórz nuty MIDI, które można interpretować jako akordy. Perkusja, monofoniczny bas lub ścieżki prowadzące (lead tracks) nie są odpowiednie

PROCEDURA

- W oknie **Project** wybierz część lub jedną lub kilka ścieżek MIDI.
Możesz także wybrać ścieżki MIDI, partie lub nuty, które chcesz wyodrębnić w **Key Editor** (Edytorze tonacji), **Score editor** (Edytorze partytury) lub **In-Place Editor** (Edytorze lokalnym).
- Wybierz **Project > Chord Track > Create Chord Symbols** (Projekt > Ścieżka akordów > Utwórz symbole akordów).
- Wprowadź zmiany i kliknij **OK**.

WYNIK

Zdarzenia akordów są dodawane na ścieżce akordów.

UWAGA

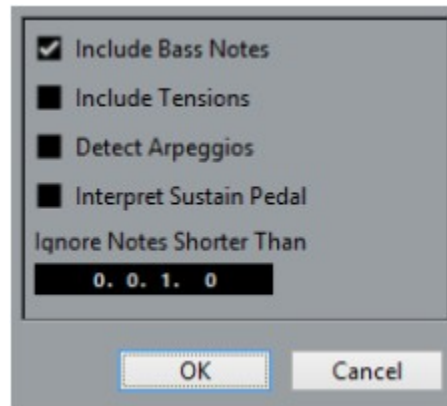
Możesz teraz otworzyć **Chord Assistant** (Asystenta Akordów) i tworzyć wariacje.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Create Chord Symbols (Utwórz symbole akordów) na stronie 963

Okno dialogowe Create Chord Symbols (Utwórz symbole akordów)

To okno dialogowe pozwala określić, które dane MIDI powinny być brane pod uwagę podczas wydobywania zdarzeń akordów z MIDI.



Include Bass Notes (Dołącz nuty basowe)

Aktywuj tę opcję, jeśli chcesz, aby zdarzenia akordów zawierały nutę basową.

Include Tensions (Uwzględnij napięcia)

Aktywuj tę opcję, jeśli chcesz, aby zdarzenia akordów zawierały napięcia.

Detect Arpeggios (Wykryj arpeggia)

Aktywuj tę opcję, jeśli chcesz, aby zdarzenia akordów zawierały akordy arpeggiowe, to znaczy akordy, których nuty są grane jedna po drugiej, a nie wszystkie na raz.

Interpret Sustain Pedal (Interpretuj pedału Sustain)

Aktywuj tę opcję, jeśli chcesz, aby zdarzenia akordów zawierały akordy pedału podtrzymania, czyli nuty grane, gdy pedał podtrzymania jest wciśnięty.

Ignore Notes Shorter Than (Ignoruj nuty krótsze niż)

Umożliwia określenie minimalnej długości uwzględnianych zdarzeń MIDI.

Nagrywanie zdarzeń akordów za pomocą klawiatury MIDI

Do nagrywania zdarzeń akordów na ścieżce akordów można używać klawiatury MIDI.

WARUNEK WSTĘPNY

Twój projekt zawiera ścieżkę instrumentu z włączoną opcją **Record Enable** (Nagrywanie włączone) lub **Monitor**.

PROCEDURA

1. Na ścieżce akordów aktywuj opcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie).
2. Na panelu **Transport** aktywuj **Record** (Nagrywaj).
3. Zagraj kilka akordów na klawiaturze MIDI.

WYNIK

Wszystkie rozpoznane akordy są nagrywane jako zdarzenia akordów na ścieżce akordów.

UWAGA

Ścieżka akordów korzysta z własnych ustawień brzmienia. Dlatego nagrane zdarzenia akordów mogą brzmieć inaczej.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie zdarzeń akordów na stronie 945

Chord Pads (Pady akordowe)

Pady akordowe umożliwiają grę akordami oraz zmianę ich brzmienia i napięcia. Pod względem harmonii i rytmu pozwalają na bardziej zabawne i spontaniczne podejście do kompozycji niż funkcje ścieżki akordowej.

Możesz:

- Grać akordami w czasie rzeczywistym za pomocą klawiatury MIDI.
- Nagrać swoje wykonanie jako zdarzenia MIDI na ścieżce MIDI lub instrumentu, a nawet na ścieżce akordów.

UWAGA

Zakładamy, że masz podłączoną i skonfigurowaną klawiaturę MIDI.

POWIĄZANE LINKI

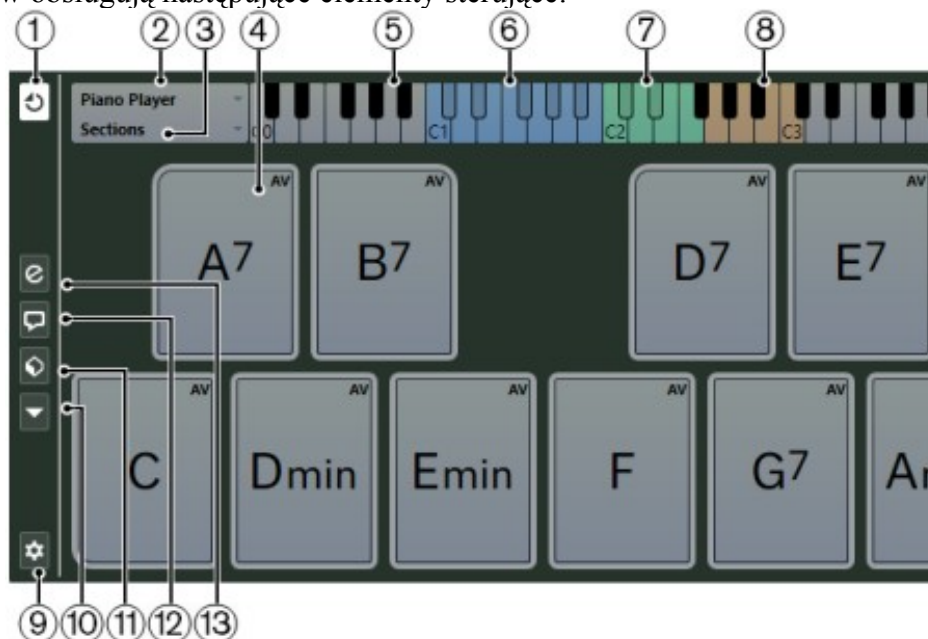
Głosy na stronie 953

Strefa Padów Akordowych

Pady akordów w dolnej części okna **Project** zawierają wszystkie funkcje potrzebne do pracy z padami akordów.

Aby otworzyć pady akordów, wybierz **Project > Chord Pads > Show/Hide Chord Pads** (Projekt > Pady akordów > Pokaż/ukryj pady akordów).

Pady akordów obsługują następujące elementy sterujące:



1 Chord Pad Output Mode (Tryb wyjściowy padu akordowego)

Aktywuj tę opcję, aby wysyłać dane akordów do wszystkich ścieżek, które są monitorowane lub umożliwiają nagrywanie. Dezaktywuj tę opcję, aby wysyłać dane akordów wyłącznie do ścieżek, które są monitorowane lub umożliwiają nagrywanie i gdzie **Input Routing** (Przesyłanie wejściowe) jest ustawione na **Chord Pads** (Pady akordowe).

UWAGA

Jeśli opcja **Record-Enable allows MIDI Thru** (Record-Enable pozwala na użycie MIDI Thru) jest wyłączona w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Record—MIDI** page) ((Nagrywanie – strona MIDI)), musisz aktywować **Monitor**, aby móc używać padów akordów.

- 2 **Current Player** (Aktualny grający)
Pokazuje wybranego gracza i otwiera wyskakujące menu, w którym możesz wybrać innego grającego.
- 3 **Current Mode** (Aktualny tryb)
Pokazuje wybrany tryb gracza i otwiera wyskakujące menu, w którym możesz wybrać inny tryb gracza.
- 4 **Chord Pad** (Pad akordowy)
Każdy pad akordowy może zawierać symbol akordu. Kliknij prawym przyciskiem myszy pad akordowy, aby otworzyć menu kontekstowe tego padu akordowego. Aby zmienić akord przypisany do padu akordów, kliknij opcję **Open Editor** (Otwórz edytor) na lewej krawędzi padu akordów.
- 5 **Keyboard** (Klawiatura)
Pokazuje, które klawisze są grane po uruchomieniu padu akordowego. Aby powiększyć klawiaturę, kliknij klawisz i przeciągnij w górę lub w dół. Aby przewinąć klawiaturę, kliknij i przeciągnij w lewo lub w prawo.
- 6 **Pads Remote Range** (Zdalny zasięg padów)
Klawisze podświetlone na niebiesko na klawiaturze odpowiadają klawiszom na klawiaturze MIDI, które wyzwalają pady akordów. Możesz zdefiniować zdalny zasięg na stronie **Pad Remote Control** (Sterowanie padem przesyłania) w oknie dialogowym **Chord Pads Setup** (Ustawienia padów akordowych).
- 7 **Remote Range for Voicings/Tensions/Transpose** (Zdalny zakres brzmień/napięć/transpozycji)
Klawisze podświetlone na zielono na wyświetlaczu klawiatury odpowiadają klawiszom na klawiaturze MIDI, które zmieniają brzmienie, napięcie i ustawienia transpozycji padów. Możesz aktywować i zdefiniować te klawisze zdalne na stronie **Pad Remote Control** w oknie dialogowym **Chord Pads Setup**.
- 8 **Section Remote Range** (Sekcja zdalnego zasięgu)
Klawisze podświetlone na brązowo na klawiaturze odpowiadają klawiszom na klawiaturze MIDI, które uruchamiają sekcje.

UWAGA

Sekcja zdalnego zasięgu jest wyświetlana tylko wtedy, gdy **Player Modes** (Tryby odtwarzacza) są ustawione na **Sections** (Sekcje).

- 9 **Set up Chord Pads** (Skonfiguruj pady akordowe)
Otwiera okno dialogowe **Chord Pads Setup** (Konfiguracja padów akordowych).
- 10 **Functions Menu** (Menu funkcji)
Otwiera wyskakujące menu z określonymi funkcjami i ustawieniami padów akordowych.
- 11 **Chord Pads Presets** (Presety padów akordowych)
Umożliwia zapisywanie i ładowanie ustawień wstępnych dla padów akordowych i odtwarzaczy.
- 12 **Show/Hide Chord Assistant** (Pokaż/ukryj asystenta akordów)
Pokazuje/ukrywa okno **Chord Assistant** (Asystenta akordów), które wyświetla sugestie akordów pasujących do akordu określonego jako akord początkowy.
- 13 **Show/Hide Player Setup** (Pokaż/ukryj konfigurację odtwarzającego)
Pokazuje/ukrywa opcje konfiguracji odtwarzacza.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe konfiguracji padów akordowych na stronie 985

Odtwarzanie i nagrywanie akordów na stronie 975

Odtwarzający i głosy na stronie 979

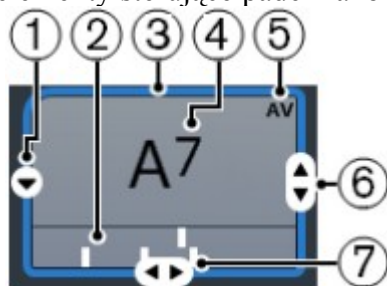
Otwieranie padów akordowych na stronie 69

Tryby odtwarzającego — sekcje na stronie 982

Sterowanie padami akordowymi

Elementy sterujące padami akordowymi umożliwiają edycję padów akordowych.

- Aby wyświetlić elementy sterujące padem akordowym, przesuń mysz nad padem akordowym.



1 Open Editor (Otwórz Edytor)

Otwiera **Chord Editor** (Edytor akordów), który pozwala wybrać akord dla padu akordów.

2 Voicing indicators (Wskaźniki głosu)

Pokazuje brzmienie akordu. Wskaźniki brzmień mogą być wyświetlane tylko wtedy, gdy poziom powiększenia w poziomie padów akordów jest wystarczająco wysoki.

3 Adaptive Voicing Reference/Use X as Origin for Chord Assistant (Odniesienie do adaptacyjnego brzmienia/Użyj X jako początku dla Chord Assistant)

Gdy aktywny pad akordów jest ustawiony jako odniesienie do brzmienia adaptacyjnego, jego klawędzie są pokazane na żółto. Wszystkie pozostałe pady akordów podążają za jego brzmieniem i są ustawione w taki sposób, aby nie odbiegały zbyt od odniesienia. Jeśli pad akordowy jest ustawiony jako początek okna **Chord Assistant** (Asystenta akordów), jego klawędzie są pokazane na niebiesko. Ten pad akordów służy jako podstawa sugestii w oknie **Chord Assistant**.

4 Assigned Chord (Przypisany akord)

Pokazuje symbol akordu przypisany do padu akordów. Każdy pad akordowy może zawierać jeden symbol akordu. Jeśli nazwa przypisanego akordu jest zbyt długa, aby wyświetlić ją na klawiaturze akordów, zostanie ona podkreślona, a pełna nazwa akordu zostanie wyświetlona w podpowiedzi.

5 AV (Adaptive Voicing)/L (Lock) (AV (dźwięk adaptacyjny)/L (blokada))

Wszystkie pady akordów korzystają z adaptacyjnego brzmienia. Wskazuje na to **AV**. Jeśli jednak zmienisz brzmienie padu ręcznie, brzmienie adaptacyjne zostanie wyłączone.

Litera **L** oznacza, że pad akordowy jest zablokowany do edycji.

6 Voicing (Udźwiękowanie)

Umożliwia ustawienie innego brzmienia dla padu akordowego.

7 Tensions (Napięcia)

Umożliwia dodawanie/usuwanie napięć akordu.

Menu kontekstowe padu akordowego

- Aby otworzyć menu kontekstowe padów akordowych, kliknij pad akordowy prawym przyciskiem myszy.

Use X as Origin for Chord Assistant (Użyj X jako początku dla Asystenta Akordów)

Ustawia akord bieżącego padu jako akord początkowy asystenta akordów.

Assign Pad from MIDI Input (Przypisz pad z wejścia MIDI)

Umożliwia przypisanie akordu poprzez naciśnięcie klawiszy na klawiaturze MIDI.

Lock (Zablokuj)

Umożliwia zablokowanie padu akordów do edycji.

Adaptive Voicing (Dźwięk adaptacyjny)

Wszystkie pady akordów korzystają z adaptacyjnego brzmienia. Jest to sygnalizowane znacznikiem wyboru. Jeśli ręcznie zmienisz brzmienie padu, brzmienie adaptacyjne zostanie wyłączone.

Adaptive Voicings Reference (Odniesienie do brzmień adaptacyjnych)

Ustawia bieżący pad jako odniesienie do brzmienia adaptacyjnego. Jeśli jest ustawione, automatyczne brzmienia dla kolejnych padów są ustawione w taki sposób, aby nie odbiegały zbyt od brzmień referencyjnych. Tylko jeden pad może być ustawiony jako odniesienie do brzmienia adaptacyjnego.

Unassign Pad (Usuń przypisanie padu)

Usuwa przypisanie akordów do bieżącego padu.

Functions Menu (Funkcje menu)

- Aby otworzyć funkcje menu, kliknij **Functions Menu**



Show Voicing Indicators (Pokaż wskaźniki dźwięczności)

Umożliwia włączanie/wyłączanie wskaźników brzmień, które mogą być wyświetlane na dole każdego padu akordów.

Assign Pads from Chord Track (Przypisz pady ze ścieżki akordów)

Przypisuje zdarzenia akordów ze ścieżki akordów do padów akordów w tej samej kolejności, w jakiej pojawiają się na ścieżce akordów. Zdarzenia akordów, które mają więcej niż jedno wystąpienie, są przypisywane tylko raz.

Snap Playback to Musical Grid (Przyciągnij odtwarzanie do siatki muzycznej)

Umożliwia opóźnienie odtwarzania uruchomionego padu akordów do następnej określonej pozycji muzycznej. Jest to przydatne, jeśli pracujesz z arpeggiatorem lub jeśli ustawisz **Player Modes** (Tryby odtwarzacza) na **Pattern** (Wzór).

Transpose All Pads (Transponuj wszystkie pady)

Transponuje wszystkie pady akordów o zdefiniowaną wartość transpozycji

Lock All Pads (Zablokuj wszystkie pady)

Blokuje wszystkie pady akordów do edycji.

Unlock All Pads (Odblokuj wszystkie pady)

Odblokowuje wszystkie pady akordów.

Unassign All Pads (Usuń przypisanie wszystkich padów)

Usuwa przypisanie akordów do wszystkich padów.

Chord Assistant (Asystent akordów)

Chord Assistant umożliwia użycie akordu jako punktu wyjścia dla sugestii dotyczących następnego akordu. Pomaga w znalezieniu odpowiednich akordów do stworzenia sekwencji akordów dla utworu.

- Kliknij opcję **Show/Hide Chord Assistant** (Pokaż/ukryj Asystenta akordów) po lewej stronie obszaru padów akordów, aby otworzyć **Chord Assistant** (Asystenta akordów).



Go to Previous Chord/Go to Next Chord (Przejdź do poprzedniego akordu/Przejdź do następnego akordu)

Umożliwia wybranie poprzedniego/następnego akordu na ścieżce akordów do edycji.

Add Chord (Dodaj akord)

Dodaje nowe, niezdefiniowane zdarzenie akordu na ścieżce akordów.

UWAGA

Działa to tylko wtedy, gdy wybrane jest ostatnie zdarzenie akordowe na ścieżce akordów.

Suggestions list (Lista sugestii)

Pokazuje sugestie dotyczące następnego akordu. Kliknij sugestią akordu, aby ją wybrać.

Complexity filter (Filtr złożoności)

Pozwala zwiększyć złożoność, a tym samym liczbę sugestii. Im wyższy poziom złożoności, tym więcej sugestii otrzymasz.

Gap Mode (Tryb przerwy)

Aktywuj ten przycisk, aby uzyskać sugestie dotyczące akordów pomiędzy 2 zdefiniowanymi akordami, na podstawie poprzedniego i następnego akordu.

Dezaktywuj ten przycisk, aby uzyskać sugestie dotyczące następnego akordu na podstawie poprzedniego akordu.

UWAGA

Aby to zadziało, musisz wybrać wszystkie niezdefiniowane akordy pomiędzy 2 zdefiniowanymi akordami.

Algorithm Mode (Tryb algorytmu)

Wybierz opcję **Cadence** (Kadencja), aby zbudować progresję akordów w oparciu o kadencję.

Wybierz opcję **Common Notes** (Wspólne nuty), aby zbudować progresję, określając liczbę wspólnych nut, jakie mają współdzielić akordy.

Cadence Type (Typ rytmu)

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko po wybraniu **Cadence** jako **Algorithm Mode** (trybu algorytmu).

Umożliwia wybór typu rytmu dla sugestii. W ten sposób sugerowane są tylko akordy o określonych funkcjach harmonicznym.

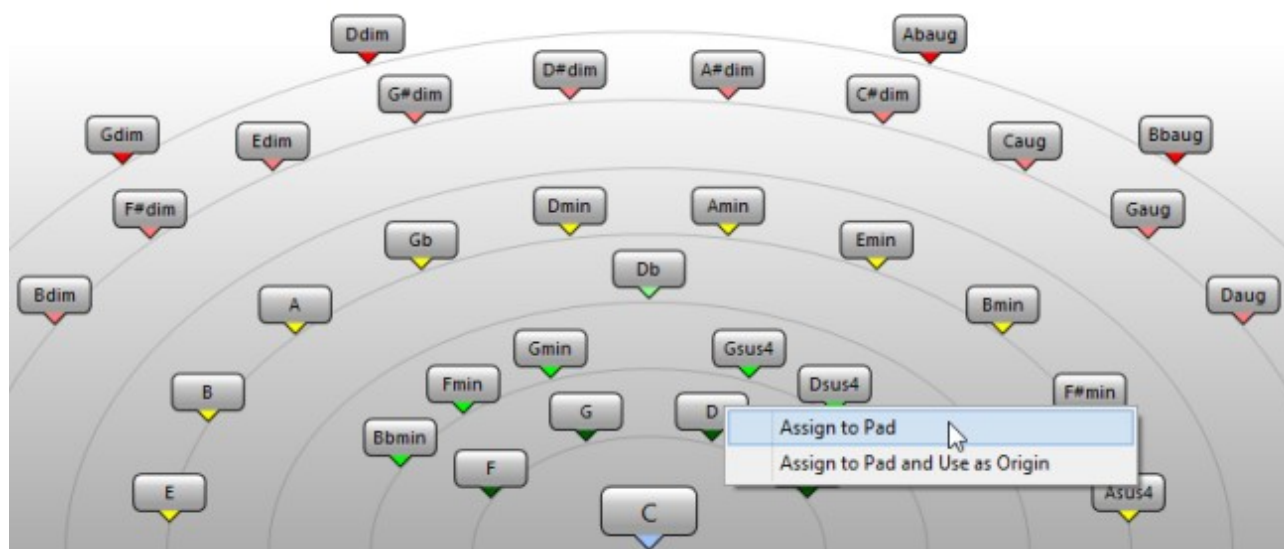
Chord Assistant tabs (Karty Asystenta Akordów)

Kliknij zakładki, aby otworzyć jeden z trybów asystenta akordów.

Chord Assistant – Proximity Mode (Asystent akordów – Tryb zbliżeniowy)

Tryb zbliżeniowy okna **Chord Assistant** wykorzystuje zestaw reguł harmoniczych, aby oferować sugestie pasujące do akordu początkowego.

Akord początkowy w dolnej części okna **Chord Assistant** (Asystenta akordów) wyznacza środek tonalny. Im dalej od tego akordu znajduje się sugestia akordu, tym bardziej jest ona złożona. Sugerowane akordy to triady lub akordy 4-dźwiękowe.



- Aby zagrać sugerowany akord, kliknij go. Trzy ostatnie sugerowane akordy, które kliknąłeś, są pogrubione.
- Aby przypisać sugestię do następnego nieprzypisanego padu akordu, kliknij sugerowany akord prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Assign to Pad** (Przypisz do padu). Możesz także przeciągnąć sugerowany akord i upuścić go na padzie akordów.
- Aby przypisać sugestię do następnego nieprzypisanego padu akordu i użyć tego akordu jako źródła dalszych sugestii, kliknij sugerowany akord prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Assign to Pad and Use as Origin** (Przypisz do padu i Użyj jako punktu początkowego).

UWAGA

Tryb **Proximity** (zbliżeniowy) to inna reprezentacja listy w oknie **Chord Assistant** (Asystenta akordów) dla ścieżki akordów.

POWIĄZANE LINKI

Chord Assistant – List na stronie 946

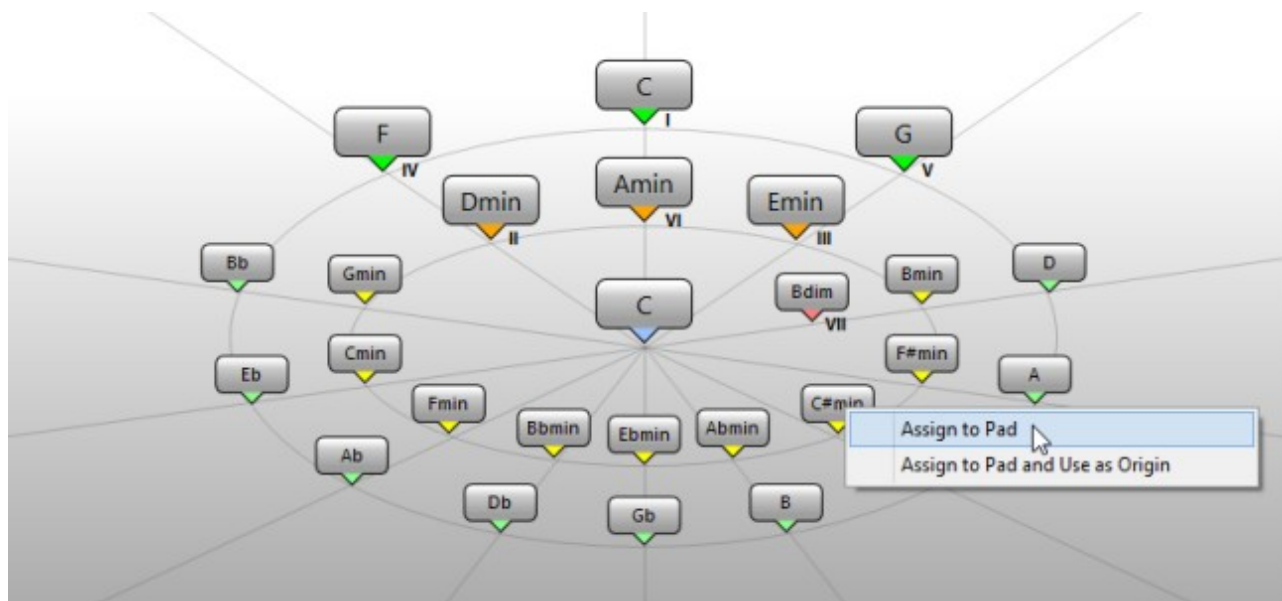
Chord Assistant – Circle of Fifths Mode (Asystent Akordów – tryb koła kwintowego)

Tryb **Circle of Fifths** w oknie **Chord Assistant** pokazuje akordy w interaktywnej wizualizacji koła kwintowego.

Akord początkowy, który definiuje bieżącą tonację, jest pokazany na środku okna **Chord Assistant** (Asystenta akordów). Tonacja (I) tego klawisza jest wyświetlana nad środkiem. Zewnętrzny okrąg przedstawia dwanaście akordów głównych uporządkowanych w odstępach kwintowych.

Wewnętrzny okrąg wyświetla odpowiednie równoległe akordy molowe.

Cyfry rzymskie oznaczają akordy aktualnej tonacji wraz ze stopniem skali. Możesz używać tych akordów do tworzenia typowych progresji akordów. Możesz jednak użyć także innych akordów, aby uzyskać bardziej kreatywne rezultaty.



- Aby zagrać akord, kliknij go. Trzy ostatnie kliknięte akordy są pogrubione.
- Aby przypisać akord do następnego nieprzypisanego padu akordowego, kliknij sugerowany akord prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Assign to Pad** (Przypisz do padu). Możesz także przeciągnąć sugerowany akord i upuścić go na padzie akordów.
- Aby przypisać sugestię do następnego nieprzypisanego padu akordu i użyć tego akordu jako początku, kliknij akord prawym przyciskiem myszy i wybierz **Assign to Pad and Use as Origin** (Przypisz do padu i Użyj jako początku).

UWAGA

Circle of Fifths (Koło kwintowe) jest także dostępne w oknie **Chord Assistant** (Asystenta akordów) dla ścieżki akordów.

POWIĄZANE LINKI

Chord Assistant – lista na stronie 946

Przypisanie akordów

Niektóre akordy są wstępnie przypisane do padów akordów. Ale możesz także przypisać własne akordy.

Aby przypisać akordy do padów akordowych, możesz użyć:

- Okna Chord Editor (Edytora akordów)
- Chord Assistant – Proximity window (Asystenta Akordów – okno Bliskości)
- Chord Assistant – Circle of Fifths window (Asystent Akordów – okno Koła kwintowego)
- Twojej klawiatury MIDI
- Zdarzenia akordów ze ścieżki akordów

Usuwanie przypisania padów akordów

Możesz wyczyścić wszystkie przypisania akordów z padów akordów i zacząć od zera.

PROCEDURA

- Po lewej stronie padów akordów otwórz **Functions Menu** (Menu funkcji) i wybierz opcję **Unassign All Pads** (Usuń przypisanie wszystkich padów).

Przypisywanie akordów za pomocą edytora akordów

Jeśli wiesz dokładnie, który akord chcesz przypisać do konkretnego padu akordów, możesz skorzystać z **Chord Editor** (Edytora akordów).

PROCEDURA

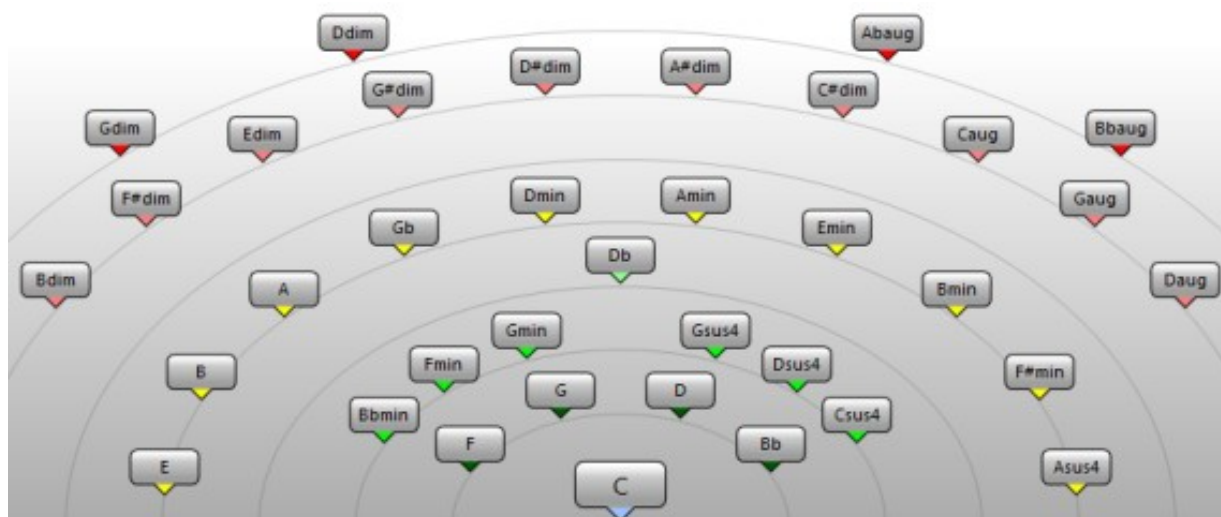
1. Przesuń wskaźnik myszy na lewą krawędź padu akordów i kliknij **Open Editor** (Otwórz edytor).
2. W oknie **Chord Editor** użyj przycisków definicji akordu, aby zdefiniować nutę prymy, typ akordu, napięcie (tension) i nutę basową.
Nowy akord jest wyzwalany automatycznie, co daje informację akustyczną.

Przypisywanie akordów za pomocą Asystenta akordów – tryb zbliżeniowy (Proximity)

Jeśli masz akord, którego chcesz użyć jako punktu wyjścia do wyszukiwania kolejnych akordów, możesz skorzystać z okna **Chord Assistant – Proximity** (Asystent akordów – Bliskość).

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy pad akordowy, którego chcesz użyć jako punktu początkowego, i aktywuj opcję **Use X as Origin for Chord Assistant** (Użyj X jako punktu początkowego dla Asystenta akordów).



Otworzy się okno **Chord Assistant**, a krawędzie padu akordów zmieniają kolor, aby wskazać, że przypisany akord jest teraz używany jako początek.

2. W oknie **Chord Assistant** kliknij symbole akordów, aby uruchomić odpowiednie akordy. Im dalej akord znajduje się od akordu początkowego, uznawanego za środek tonalny, tym bardziej złożona staje się sugestia.
3. Aby przypisać akord, przeciągnij go z okna **Chord Assistant** i upuść na pad akordowy.

UWAGA

Jeśli jeden z kolejnych padów akordów jest wolny, możesz także kliknąć akord prawym przyciskiem myszy w oknie **Chord Assistant** i wybrać opcję **Assign to Pad** (Przypisz do padu). Spowoduje to przypisanie akordu do następnego wolnego padu

POWIĄZANE LINKI

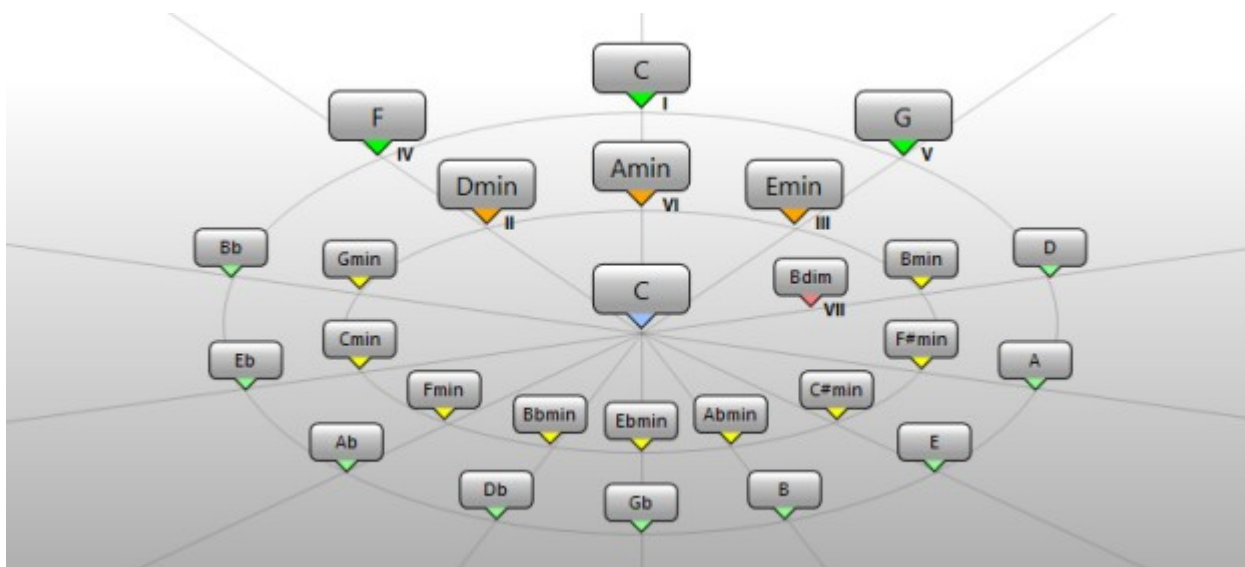
Chord Assistant – List na stronie 946

Przypisywanie akordów za pomocą Asystenta akordów – tryb Circle of Fifths (Koła kwintowego)

Jeśli masz akord, którego chcesz użyć jako punktu wyjścia dla sekwencji akordów, ale nie wiesz, jak stworzyć taką progresję, możesz skorzystać z okna **Chord Assistant – Circle of Fifths** (Asystent akordów – Koło kwintowe).

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy pad akordowy, którego chcesz użyć jako punktu początkowego, i aktywuj opcję **Use X as Origin for Chord Assistant** (Użyj X jako punktu początkowego dla Asystenta akordów).



Otworzy się okno **Chord Assistant**, a krawędzie padu akordów zmienią kolor, aby wskazać, że przypisany akord jest teraz używany jako początek.

2. Kliknij opcję **Circle of Fifth** (Koło kwintowe), aby przełączyć się do trybu **Circle of Fifth**.

Akord początkowy jest wyświetlany pośrodku, a akordy należące do skali są pokazane nad nim. Cyfry wskazują stopień skali akordów. To Ci w tym pomoże tworzyć progresje akordów.

3. W oknie **Chord Assistant** (Asystenta akordów) kliknij symbole akordów, aby uruchomić odpowiednie akordy.
4. Aby przypisać akord, przeciągnij go z okna **Chord Assistant** i upuść na klawiaturze akordów.

UWAGA

Jeśli jeden z kolejnych padów akordów jest wolny, możesz także kliknąć akord prawym przyciskiem myszy w oknie **Chord Assistant** i wybrać opcję **Assign to Pad** (Przypisz do padu). Spowoduje to przypisanie akordu do następnego wolnego padu.

Przypisywanie akordów za pomocą klawiatury MIDI

Jeśli wiesz, który akord chcesz przypisać do konkretnego padu akordowego, możesz użyć klawiatury MIDI lub **On-Screen Keyboard** (klawiatury ekranowej).

WARUNEK WSTĘPNY

Wybrałeś ścieżkę MIDI lub ścieżkę instrumentu.

PROCEDURA

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy pad akordu, którego chcesz użyć dla nowego akordu, i wybierz opcję **Assign Pad from MIDI Input** (Przypisz pad z wejścia MIDI). Obramowanie padu akordowego zmienia swój kolor, wskazując, że jest on teraz gotowy do nagrywania.

2. Na klawiaturze MIDI lub **On-Screen Keyboard** (klawiaturnie ekranowej) naciśnij klawisze odpowiadające akordowi, który chcesz przypisać.

Akord i jego brzmienie są przypisane do padu akordowego i słycać akustyczną informację zwrotną dotyczącą akordu.

UWAGA

Przypisane brzmienie można zmienić za pomocą ustawienia **Adaptive Voicing** (Dźwięk adaptacyjny). Dlatego też, jeśli chcesz zachować brzmienie tego konkretnego padu, kliknij prawym przyciskiem myszy pad akordowy i wybierz **Lock** (Zablokuj) z menu kontekstowego.

POWIĄZANE LINKI

Adaptacyjne brzmienie na stronie 979

Przypisywanie akordów ze ścieżki akordów

Do padów akordów można przypisać zdarzenia akordów ze ścieżki akordów.

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś do swojego projektu ścieżkę akordową ze zdarzeniami akordowymi.

PROCEDURA

- Po lewej stronie padów akordów kliknij przycisk **Functions Menu** (Menu funkcji) i wybierz opcję **Assign Pads from Chord Track** (Przypisz pady ze ścieżki akordów).
Jeśli akordy są już przypisane do padów akordowych, pojawi się komunikat ostrzegawczy informujący, że wszystkie poprzednie przypisania zostaną nadpisane.

WYNIK

Zdarzenia akordów są przypisywane do padów akordów w tej samej kolejności, w jakiej pojawiają się na ścieżce akordów

UWAGA

Zdarzenia akordów, które mają więcej niż jedno wystąpienie na ścieżce akordów, są przypisywane tylko raz.

POWIĄZANE LINKI

Dodawanie ścieżki akordów na stronie 943

Dodawanie zdarzeń akordów na stronie 945

Zamiana przypisań akordów

Można zamienić przypisania akordów 2 padów.

PROCEDURA

- Kliknij pad akordowy i przeciągnij go do innego padu akordowego.
Podczas przeciągania ramka docelowego padu akordów zmienia swój kolor.

WYNIK

Kiedy upuścisz pad na inny, przypisania akordów zostaną zamienione wraz z ich ustawieniami, z wyjątkiem **Adaptive Voicing Reference** (Odniesienie do adaptacyjnego brzmienia).

Kopiowanie przypisań akordów

Możesz skopiować przypisanie akordów jednego padu i wkleić je do innego padu.

PROCEDURA

- **Alt/Opt** – kliknij pad akordowy i przeciągnij go do innego padu akordowego. Podczas przeciągania ramka docelowego padu akordów zmienia swój kolor.

WYNIK

Kiedy upuścisz pad na inny, przypisanie pierwszego padu zostanie skopiowane do docelowego padu akordów wraz z jego ustawieniami, z wyjątkiem **Adaptive Voicing Reference** (Odniesienie do adaptacyjnego brzmienia).

Odtwarzanie i nagrywanie akordów

Można odtwarzać i nagrywać akordy przypisane do padów akordów przy użyciu ścieżek MIDI lub ścieżek instrumentów.

Istnieją dwa różne tryby wyjścia **Chord Pad Output Modes**, które określają, czy akordy przypisane do padów akordów mogą być odtwarzane i nagrywane przy użyciu dowolnych lub ekskluzywnych ścieżek MIDI lub instrumentów:

- **Chord Pad Output Mode: On** (Tryb wyjścia Chord Pad: Włączony)
Umożliwia odtwarzanie i nagrywanie padów akordów przy użyciu dowolnej ścieżki MIDI lub instrumentu, przy włączonej opcji **Record Enable** (Nagrywanie włączone) lub **Monitor**.
- **Chord Pad Output Mode: Off** (Tryb wyjścia padu akordowego: Wyłączony)
Umożliwia odtwarzanie i nagrywanie padów akordów przy użyciu ekskluzywnych ścieżek MIDI lub instrumentów, gdy włączona jest funkcja **Record Enable** lub **Monitor** i gdy w wyskakującym menu **Output Routing** (wyjście przesyłania) wybrano opcję **Chord Pads** jako wejście MIDI.

UWAGA

Jeśli opcja **Record-Enable allows MIDI Thru** (Record-Enable pozwala na użycie MIDI Thru) jest wyłączona w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Record** (Nagrywanie) – strona **MIDI**), musisz aktywować **Monitor**, aby móc używać padów akordów.

POWIĄZANE LINKI

Strefa padów akordowych na stronie 964

Nagrywanie akordów na ścieżce akordów na stronie 977

Nagrywanie akordów na ścieżkach instrumentów na stronie 977

Odtwarzanie padów akordów przy użyciu dowolnej ścieżki instrumentu na stronie 975

Odtwarzanie padów akordów przy użyciu wyjątkowych ścieżek instrumentów na stronie 976


Odtwarzanie padów akordów przy użyciu dowolnej ścieżki instrumentu

Pady akordów można odtwarzać przy użyciu dowolnej ścieżki MIDI lub instrumentu, przy włączonej opcji **Record Enable** lub **Monitor**.

WARUNEK WSTĘPNY

Podłączyłeś i skonfigurowałeś klawiaturę MIDI.

PROCEDURA

1. W obszarze globalnego sterowania utworami na liście ścieżek kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę)  .

2. Kliknij **Instrument**.
3. Otwórz menu podręczne **Instrument** i wybierz **VST Instrument**.
4. Kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę).
Ścieżka instrumentu zostanie dodana do listy ścieżek i otworzy się panel sterowania wybranego instrumentu VST.
5. Na ścieżce instrumentu kliknij opcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie) lub **Monitor** (Monitoruj).

UWAGA

Jeśli opcja **Record-Enable allows MIDI Thru** (Record-Enable pozwala na użycie MIDI Thru) jest wyłączona w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Record** (Nagrywanie) – strona **MIDI**), musisz aktywować **Monitor**, aby móc używać padów akordów.

6. Wybierz opcję **Project > Chord Pads > Show/Hide Chord Pads** (Projekt > Pady akordów > Pokaż/ukryj pady akordów), aby otworzyć pady akordów.
7. Aktywuj **Chord Pad Output Mode** (Tryb wyjścia akordów).
8. Naciśnij kilka klawiszy na klawiaturze MIDI, aby uruchomić akordy przypisane do padów akordowych.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Dodaj ścieżkę – instrument na stronie 126
Okno dialogowe konfiguracji padów akordowych na stronie 985
Zmiana zasięgu pilota zdalnego sterowania padami na stronie 988


Odtwarzanie padów akordów przy użyciu wyjątkowych (ekskluzywnych) ścieżek instrumentów

Pady akordów można odtwarzać przy użyciu ekskluzywnych ścieżek MIDI lub ścieżek instrumentów, gdy włączona jest funkcja **Record Enable** lub **Monitor** i gdy w wyskakującym menu **Input Routing** wybrano opcję **Chord Pads** jako wejście MIDI.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfigurowałeś klawiaturę MIDI.

PROCEDURA

1. W obszarze globalnego sterowania utworami na liście ścieżek kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę) .
2. Kliknij **Instrument**.
3. Otwórz menu podręczne **Instrument** i wybierz **VST Instrument**.
4. Kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę).
Ścieżka instrumentu zostanie dodana do listy ścieżek i otworzy się panel sterowania wybranego instrumentu VST.
5. Na ścieżce instrumentu kliknij opcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie) lub **Monitor** (Monitoruj).

UWAGA

Jeśli opcja **Record-Enable allows MIDI Thru** (Record-Enable pozwala na użycie MIDI Thru) jest wyłączona w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Record** (Nagrywanie) – strona **MIDI**), musisz aktywować **Monitor**, aby używać padów akordowych

6. W **Inspektorze** ścieżki instrumentu otwórz wyskakujące menu **Input Routing** (Wejście przesyłania) i wybierz opcję **Chord Pads** (Pady akordowe).
 7. Wybierz opcję **Project > Chord Pads > Show/Hide Chord Pads** (Projekt > Pady akordów > Pokaż/ukryj pady akordów), aby otworzyć pady akordów.
 8. Dezaktywuj **Chord Pad Output Mode** (Tryb wyjścia akordów).
 9. Naciśnij kilka klawiszy na klawiaturze MIDI, aby uruchomić akordy przypisane do padów akordowych.
- 988

akordowych.

WYNIK

Ścieżka instrumentu otrzymuje teraz dane MIDI wyłącznie z urządzenia z padem akordowym. Do wyzwalania padów akordowych można używać podłączonej klawiatury MIDI. To nadal działa, jeśli ukryjesz **Chord Pads** (Pady akordów).

UWAGA

Na stronie **Chord Pads** (Pady akordowe) w oknie dialogowym **Studio Setup** (Konfiguracja studia) możesz wybrać podłączoną klawiaturę MIDI z wyskakującego menu **MIDI Input** (Wejście MIDI). Jest to przydatne, jeśli chcesz używać określonej klawiatury MIDI wyłącznie do wyzwalania padów akordowych.

Nagrywanie akordów na ścieżkach instrumentów

Można nagrywać akordy wyzwalane przez pady akordowe na ścieżkach MIDI lub instrumentach.

WARUNEK WSTĘPNY

Podłączyłeś i skonfigurowałeś klawiaturę MIDI, otworzyłeś i skonfigurowałeś pady akordów oraz dodałeś instrument lub ścieżkę MIDI, dla której załadowano instrument VST.

PROCEDURA

1. Na ścieżce instrumentu kliknij opcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie) lub **Monitor** (Monitoruj).

UWAGA

Jeśli opcja **Record-Enable allows MIDI Thru** (Record-Enable pozwala na użycie MIDI Thru) jest wyłączona w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (**Record** (Nagrywanie – strona **MIDI**), musisz aktywować **Monitor**, aby móc używać padów akordów.

2. Na panelu **Transport** aktywuj **Record** (Nagrywaj).

3. Na klawiaturze MIDI naciśnij klawisze uruchamiające pady akordowe.

WYNIK

Wyzwalane akordy są nagrywane na ścieżce. Zdarzenia nutowe są automatycznie przypisywane do różnych kanałów MIDI zgodnie z ich wysokością. Zdarzenia nutowe odpowiadające głosowi sopranowemu są przypisane do kanału MIDI 1, altowe do kanału MIDI 2 itd.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Otwórz **Key Editor** (Edytor klawiaturowy) i dostrój nagrane partie MIDI, na przykład za pomocą funkcji edycji akordów. Możesz także użyć opcji **MIDI > Dissolve Part** (MIDI > Rozłóż część), aby rozłożyć nagrane akordy według wysokości/kanałów.

Nagrywanie akordów na ścieżce akordów

Na ścieżce akordów można nagrywać akordy wyzwalane przez pady akordów. W ten sposób możesz łatwo tworzyć zdarzenia akordów, na przykład dla arkusza prowadzącego.

WARUNEK WSTĘPNY

Podłączyłeś i skonfigurowałeś klawiaturę MIDI, otworzyłeś i skonfigurowałeś pady akordów oraz dodałeś instrument lub ścieżkę MIDI, dla której załadowano instrument VST.

PROCEDURA

1. Na ścieżce instrumentu kliknij opcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie) lub **Monitor** (Monitoruj).

UWAGA

Jeśli opcja **Record-Enable allows MIDI Thru** (Record-Enable pozwala na użycie MIDI Thru) jest wyłączona w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Record** (Nagrywanie) – **MIDI**), musisz aktywować **Monitor**, aby móc używać padów akordów.

2. Wybierz **Project > Add Track > Chord** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Akord).

Ścieżka akordów zostanie dodana do listy ścieżek.

3. W **Inspektorze** ścieżki akordów kliknij opcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie).

4. Na panelu **Transport** aktywuj **Record** (Nagrywaj).

5. Na klawiaturze MIDI naciśnij klawisze uruchamiające pady akordów.

WYNIK

Zdarzenia akordów są nagrywane na ścieżce akordów.

UWAGA

Nagrane zdarzenia akordów mogą brzmieć inaczej niż odtwarzane za pomocą padu akordów. Dzieje się tak, ponieważ ustawienia brzmień ścieżki akordów różnią się od brzmień padów akordów.

POWIĄZANE LINKI

Ścieżka akordów na stronie 153

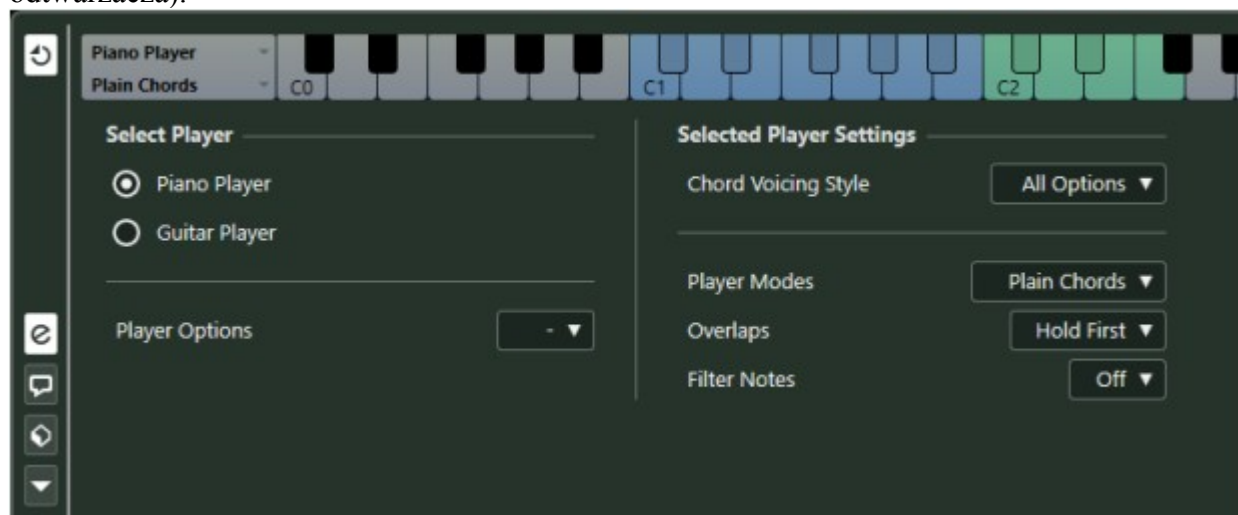
Funkcje akordów na stronie 943

Głosy na stronie 953

Player Setup (Ustawienia odtwarzacza)

Player Setup umożliwia wybranie odtwarzacza i ustawień brzmienia typowych dla tego rodzaju odtwarzacza oraz określenie, czy nuty akordu mają być odtwarzane jako zwykłe akordy, jako wzór czy jako sekcje.

- Aby otworzyć **Player Setup**, kliknij opcję **Show/Hide Player Setup** (Pokaż/ukryj konfigurację odtwarzacza).



W sekcji **Select Player** (Wybierz odtwarzacz) dostępne są następujące opcje:

List of Added Players (Lista dodanych odtwarzaczy)

Pokazuje dodane odtwarzacze i umożliwia aktywację odtwarzacza oraz użycie jego stylu brzmienia i trybu odtwarzania dla padów akordów.

Player Options (Opcje odtwarzacza)

Umożliwia dodanie odtwarzacza oraz zmianę nazwy lub usunięcie bieżącego odtwarzacza.

W sekcji **Selected Player Settings** (Ustawienia wybranego odtwarzacza) dostępne są następujące opcje:

Chord Voicing Style (Styl brzmienia akordów)

Umożliwia wybór stylu brzmienia akordów dla wybranego odtwarzacza. Określa sposób odtwarzania akordów i używanych tonów.

Player Modes (Tryby odtwarzacza)

- **Plain Chords** (Zwykłe akordy) wyzwala jednocześnie wszystkie nuty akordu.
- **Pattern** (Schemat) odtwarza arpeggio oparte na nutach wzoru.
- **Sections** (Sekcje) kontrolują odtwarzanie pojedynczych nut lub grup nut akordu.

POWIĄZANE LINKI

Odtwarzacze i głosy na stronie 979

Głosy na stronie 953

Konfiguracja odtwarzacza na stronie 978

Odtwarzacze i głosy

Różne typy instrumentów i stylów mają różne biblioteki brzmień. Określają one sposób odtwarzania akordów i tonację. Te głosy nazywane są odtwarzaczami.

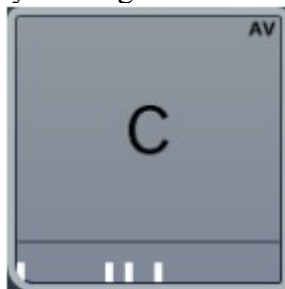
POWIĄZANE LINKI

Głosy na stronie 953

Adaptive Voicing (Dźwięk adaptacyjny)

W Cubase ustawienie adaptacyjnego brzmienia zapewnia, że wysokość tonów w progresjach akordów nie zmienia się gwałtownie.

Aktywowane jest brzmienie adaptacyjne, a brzmienie padów akordowych jest określone automatycznie zgodnie z określonymi zasadami prowadzenia głosu.



Jeśli chcesz ręcznie ustawić brzmienie określonego padu akordowego i nie chcesz, aby zmieniało się ono automatycznie, możesz skorzystać z regulatora brzmienia znajdującego się po prawej stronie padu akordowego. Kiedy przypiszesz własne brzmienie, brzmienie adaptacyjne zostanie wyłączone dla tego padu akordów, tak że pad nie będzie już przestrzegał zasad wiodących brzmień odniesienia do brzmień. Aby ponownie aktywować brzmienie adaptacyjne, kliknij prawym przyciskiem myszy pad akordów i aktywuj **Adaptive Voicing** (Brzmienie adaptacyjne).

Aby zablokować brzmienie padu akordowego, możesz kliknąć pad prawym przyciskiem myszy i włączyć opcję **Lock** (Zablokuj). Spowoduje to zablokowanie tego padu na potrzeby edycji i zmian przy użyciu pilota oraz dezaktywację funkcji **Adaptive Voicing**. Aby ponownie odblokować pad akordowy, kliknij pad prawym przyciskiem myszy i dezaktywuj **Lock** (blokade).

Player Modes—Plain Chords (Tryby odtwarzacza — zwykłe akordy)

Możesz sterować odtwarzaniem zwykłych akordów.

- Kliknij opcję **Show/Hide Player Setup** (Pokaż/Ukryj konfigurację odtwarzacza), aby otworzyć ustawienia odtwarzacza, a następnie w wyskakującym menu **Player Modes** (Tryby odtwarzacza) wybierz opcję **Plain Chords** (Zwykłe akordy).



Dostępne są następujące opcje:

Overlaps (Nakładają się)

Pozwala wybrać, co stanie się z nutami pierwszego akordu, gdy zagrasz akord bez zwalniania poprzedniego akordu.

- **Hold First** przechowuje nuty pierwszego akordu. Nie jest wysyłana żadna wiadomość informująca o wyłączeniu. Jeśli akordy mają wspólne nuty, nie są one ponownie wyzwalane.
- **Legato** uwalnia nuty pierwszego akordu, z wyjątkiem wspólnych nut. Są one wstrzymywane i nie są uruchamiane ponownie.
- **Stop First** uwalnia nuty pierwszego akordu, łącznie z nutami wspólnymi.

Filter Notes (Filtruj nuty)

Umożliwia wybranie, które klawisze mają być filtrowane.

- **Off** (Wył.) nie filtruje niczego.
- **From MIDI Thru** filtruje nieprzypisane klawisze oraz klawisze przypisane jako klawisze zdalne dla brzmień, napięć i transpozycji.

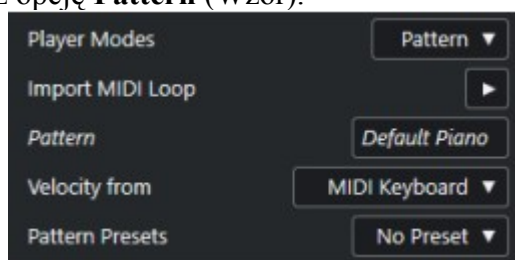
POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe konfiguracji padów akordowych na stronie 985

Player Modes—Pattern (Tryby odtwarzacza – Wzór)

Jeśli wybierzesz opcję **Pattern** (Schemat) w wyskakującym menu **Player Modes** (Tryby odtwarzacza), umożliwi to odtwarzanie nut tworzących akord jedna po drugiej jako arpeggio opartego na nutach schematu.

- Kliknij opcję **Show/Hide Player Setup** (Pokaż/Ukryj konfigurację odtwarzacza), aby otworzyć ustawienia odtwarzacza, a następnie w wyskakującym menu **Player Modes** (Tryby odtwarzacza) wybierz opcję **Pattern** (Wzór).



Dostępne są następujące opcje:

W sekcji **Selected Player Settings** (Ustawienia wybranego odtwarzacza) dostępne są następujące opcje:

Import MIDI Loop (Importuj pętlę MIDI)

Umożliwia wybranie pętli MIDI używanej jako wzór.

Pattern (Wzór)

Umożliwia usunięcie części MIDI z ekranu zdarzeń, która jest używana jako patern.

Wyświetlona zostanie nazwa wybranej pętli lub części.

Velocity from (Prędkość od)

- **Pattern** (Schemat) wykorzystuje wartości dynamiki z pętli MIDI lub partii MIDI wybranej jako wzór.
- **MIDI Keyboard** (Klawiatura MIDI) umożliwia określenie wartości dynamiki poprzez

mocniejsze lub słabsze naciskanie klawiszy klawiatury MIDI.

Pattern Presets (Wstępne ustawienia wzorów)

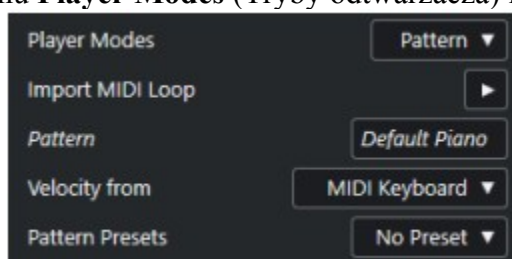
Umożliwia zapisanie gotowych ustawień wzorów.

Korzystanie z Pattern Player (odtworacza wzorców)

Za pomocą padów akordowych możesz odtwarzać wzorec pętli MIDI lub partię MIDI. Spowoduje to odtworzenie wzorca z nutami tworzącymi akord.

PROCEDURA

1. Po lewej stronie padów akordów aktywuj opcję **Show/Hide Player Setup** (Pokaż/Ukryj konfigurację odtwarzacza).
2. W sekcji **Selected Player Settings** (Wybrane ustawienia odtwarzacza) otwórz wyskakujące menu **Player Modes** (Tryby odtwarzacza) i wybierz opcję **Pattern** (Wzór).



3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij opcję **Import MIDI Loop** (Importuj pętlę MIDI), aby wybrać pętlę MIDI, której chcesz użyć jako wzorca.
 - Przeciągnij partię MIDI z ekranu zdarzeń i upuść ją w polu **Pattern** (Wzór).

UWAGA

Pętla lub część musi zawierać od 3 do 5 głosów. W **MediaBay** liczba głosów jest wyświetlana w kolumnie **Voices** (Głosy) na liście **Result** (Wynik).

Pętla lub część traktowana jest jako odniesienie i określa sposób grania akordu.

4. W polu **Velocity from** (Prędkość z) wybierz źródło prędkości dla nut.

POWIĄZANE LINKI


Przypisywanie brzmień do nut na stronie 962

Konfigurowanie kolumn listy wyników na stronie 645

Używanie różnych odtwarzaczy na wielu ścieżkach

Możesz ustawić różne odtwarzacze z różnymi dźwiękami na różnych ścieżkach. Jeśli włączysz nagrywanie tych ścieżek i zagrasz na padach akordów, każda ścieżka będzie korzystała z dedykowanego odtwarzacza.

PROCEDURA

1. W obszarze globalnego sterowania ścieżkami na liście ścieżek kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę ).
2. Kliknij **Instrument**.
3. W polu **Count** (Wartość licznika) wybierz liczbę ścieżek, które chcesz dodać.
4. Otwórz menu podręczne **Instrument** i wybierz instrument VST.
5. Kliknij opcję **Add Track** (Dodaj ścieżkę).
Ścieżki instrumentów zostaną dodane do listy utworów i otwarte zostaną panele sterowania wybranego instrumentu VST.
6. Wybierz opcję **Project > Chord Pads > Show/Hide Chord Pads** (Projekt > Pady akordów >

Pokaż/ukryj pady akordów), aby otworzyć pady akordów.

7. Aktywuj **Chord Pad Output Mode** (Tryb wyjścia padów akordów).

8. Kliknij **Show/Hide Player Setup** (Pokaż/Ukryj konfigurację odtwarzacza).

9. Wybierz ścieżkę pierwszego instrumentu, wybierz brzmienie instrumentu VST i skonfiguruj odtwarzacz. Na przykład wybierz dźwięk fortepianu i aktywuj **Piano Player** (Odtwarzacz fortepianu).

UWAGA

Konfigurując odtwarzacz dla utworu, upewnij się, że opcja **Record Enable** (Włącz nagrywanie) lub **Monitor** jest aktywna tylko dla tej konkretnej ścieżki.

10. Wybierz ścieżkę drugiego instrumentu, wybierz brzmienie instrumentu VST i skonfiguruj inny odtwarzacz. Na przykład wybierz brzmienie gitary i aktywuj **Guitar Player** (Odtwarzacz gitary).

11. Wybierz następną ścieżkę instrumentu i postępuj jak w przypadku pozostałych 2 ścieżek. Na przykład wybierz dźwięk smyczkowy, kliknij **Player Options** (Opcje odtwarzacza) i wybierz **Add Basic Player** (Dodaj podstawowy odtwarzacz).

12. Wybierz wszystkie ścieżki instrumentów i kliknij opcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie).

WYNIK

Możesz teraz grać na padach akordów i używać parametrów zdalnego strowania do regulacji napięć (tensions) i transpozycji, aby jednocześnie zmieniać wszystkie symbole akordów dla każdego odtwarzacza. Jeśli jednak zmienisz **Voicing** (brzmienie), będzie to miało wpływ tylko na wybrany odtwarzacz.

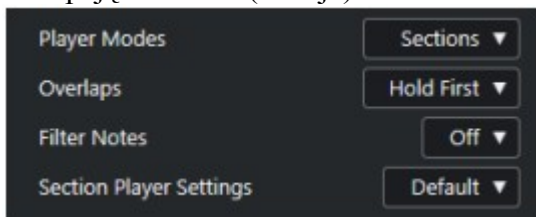
POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Dodaj ścieżkę – instrument na stronie 126

Tryby odtwarzacza — sekcje

Można sterować odtwarzaniem pojedynczych nut lub grup nut, tzw. sekcji, akordu przypisanego do padu akordów. Sekcje zawierają nuty akordów, zaczynając od dołu do góry: pierwsza sekcja reprezentuje najniższą nutę lub brzmienie akordu, zwykle basu. Druga sekcja reprezentuje tenor i tak dalej.

• Kliknij opcję **Show/Hide Player Setup** (Pokaż/Ukryj konfigurację odtwarzacza), aby otworzyć ustawienia odtwarzacza, a następnie w wyskakującym menu **Player Modes** (Tryby odtwarzacza) wybierz opcję **Sections** (Seksje).



Dostępne są następujące opcje:

Overlaps (Nakładają się)

Pozwala wybrać, co stanie się z nutami pierwszego akordu, gdy zagrasz akord bez zwalniania poprzedniego akordu.

- **Hold First** (przytrzymaj pierwszy) przechowuje nuty pierwszego akordu. Nie jest wysyłana żadna wiadomość informująca o wyłączeniu. Jeśli akordy mają wspólne nuty, nie są one ponownie wyzwolane.
- **Legato** uwalnia nuty pierwszego akordu, z wyjątkiem wspólnych nut. Są one wstrzymywane i nie są uruchamiane ponownie.
- **Stop First** uwalnia nuty pierwszego akordu, łącznie z nutami wspólnymi.

Filter Notes (Filtruj nuty)

Umożliwia wybranie, które klawisze mają być filtrowane.

- **Off** (Wył.) nie filtruje niczego.

- **From MIDI Thru** filtruje nieprzypisane klawisze oraz klawisze przypisane jako klawisze zdalne dla brzmień, napięć (tensions) i transpozycji.

Section Player Settings (Sekcja Ustawienia odtwarzacza)

Otwiera okno dialogowe **Custom Section Player Settings** (Ustawienia odtwarzacza sekcji niestandardowej.)

POWIĄZANE LINKI

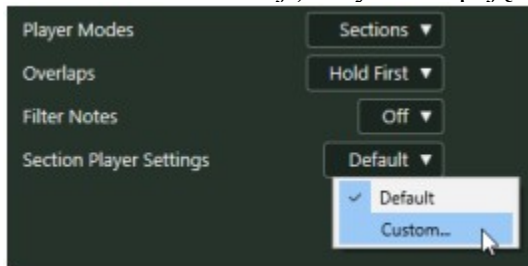
Okno dialogowe konfiguracji padów akordowych na stronie 985

Okno dialogowe Ustawienia odtwarzacza sekcji niestandardowej na stronie 983

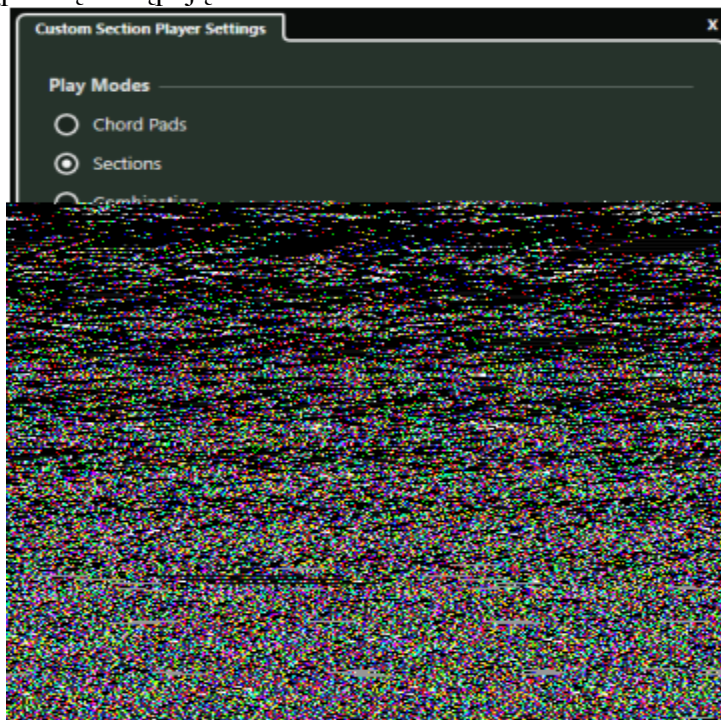
Okno dialogowe Custom Section Player Settings (Ustawienia odtwarzacza sekcji niestandardowej)

Niestandardowe ustawienia odtwarzacza sekcji pozwalają określić, w jaki sposób sekcje są uruchamiane, w jaki sposób są one dystrybuowane i czy w ogóle są odtwarzane. Dostępne są tylko sekcje z przypisanymi klawiszami zdalnymi.

- W ustawieniach odtwarzacza otwórz wyskakujące menu **Player Modes** (Tryby odtwarzacza) i wybierz opcję **Sections** (Sekcje), następnie otwórz wyskakujące menu **Section Player Settings** (Ustawienia odtwarzacza sekcji) i wybierz opcję **Custom** (Własne).



Dostępne są następujące ustawienia:



Play Modes (Tryby gry)

- **Chord Pads** (Pady akordowe)
Umożliwia odsłuchanie nut akordów odpowiadających danej sekcji, jeśli naciśniesz klawisz zdalnego sterowania dla określonej sekcji na klawiaturze MIDI.
- **Sections** (Sekcje)

Na klawiaturze MIDI naciśnij najpierw klawisz przypisany do padu akordów, a następnie naciśnij klawisz zdalnego sterowania odpowiadający określonej sekcji, aby usłyszeć nuty akordów odpowiadające tej sekcji.

- **Combination** (Kombinacja)

Łączy sekcje i pady akordów, dzięki czemu nie ma znaczenia, czy najpierw naciśniesz klawisz zdalnego sterowania dla padu akordów, czy dla sekcji.

- **Latch Chord Pads** (Zatrzaśnij pady akordów)

Aktywuj tę opcję dla trybów sekcji i kombinacji. W ten sposób, jeśli zwolnisz klawisz zdalnego sterowania padu akordowego, nadal będziesz słyszeć sekcje, jeśli przytrzymasz klawisze zdalnego sterowania sekcji.

Chord Note Distribution (Dystrybucja nut akordowych)

Umożliwia określenie sposobu rozmieszczenia nut akordów w sekcjach, jeśli akord przypisany do padu akordów zawiera więcej nut niż sekcji.

Mute Sections (Wycisz sekcje)

Wyklucza sekcję z odtwarzania. Jest to przydatne, jeśli chcesz wykluczyć określone brzmienia z odtwarzania.

Subsection Assignments (Zadania podsekcji)

Są one dostępne, jeśli skonfigurowałeś klawisze zdalne dla podsekcji na karcie **Player Remote Control** (Zdalne sterowanie odtwarzacza).

- Otwórz wyskakujące menu **assigned to** (przypisane do), aby przypisać podsekcję do sekcji.
- Użyj elementu sterującego **Offset** (Odsunięcie), aby określić odsunięcie od przekroju. W ten sposób, gdy naciśniesz klawisz zdalnego sterowania danej podsekcji, usłyszysz nuty akordów odpowiadające tej sekcji, transponowane o określone przesunięcie.

Odtwarzanie Chord Sections (sekcji akordów)

Możesz odtwarzać sekcje akordów padu akordów. Możesz grać sekcje i odpowiadające im nuty akordów, używając przypisanych do nich klawiszy zdalnego sterowania oraz klawiszy zdalnego sterowania przypisanych do padu akordów. Aby wyświetlić i edytować przypisanie zdalnego sterowania do sekcji, możesz otworzyć kartę **Player Remote Control** (Zdalne sterowanie odtwarzacza).

WARUNEK WSTĘPNY

Dodałeś ścieżkę instrumentu z instrumentem przypisanym do Twojego projektu. Włączyłeś nagrywanie ścieżki instrumentu. Masz podłączoną i skonfigurowaną klawiaturę MIDI. W strefie padów akordowych aktywowałeś **Chord Pad Output Mode** (Tryb wyjścia padów akordowych).

PROCEDURA

1. Kliknij **Show/Hide Player Setup** (Pokaż/Ukryj konfigurację odtwarzacza) i w wyskakującym menu **Player Modes** (Tryby odtwarzacza) aktywuj **Sections** (Sekcje).

Na klawiaturze sekcja zdalnego zasięgu jest podświetlona na brązowo.



2. Na klawiaturze MIDI naciśnij dowolny klawisz odpowiadający zakresowi zdalnego sterowania padami. Zwykle uruchamia to pad akordowy, jednak w trybie sekcji nic nie słychać, dopóki nie naciśniesz klawisza zdalnego sterowania sekcji.

3. Na klawiaturze MIDI naciśnij dowolny klawisz odpowiadający zakresowi zdalnej sekcji.

WYNIK

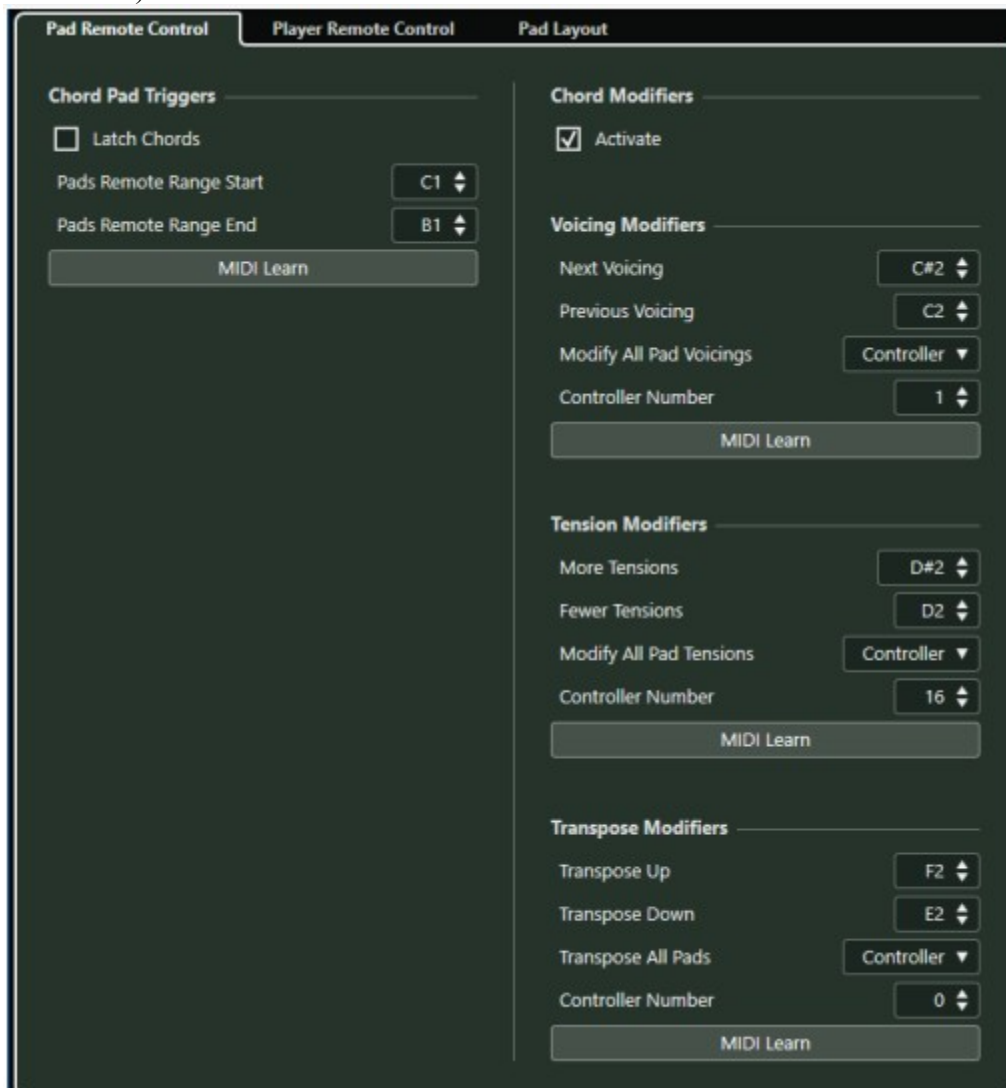
Odtwarzana jest sekcja akordów akordu, którego pad akordowy został uruchomiony. Możesz naciśnąć dowolny inny klawisz w zasięgu sekcji, aby zagrać różne sekcje tego samego akordu, lub

nacisnąć je wszystkie naraz. Klawiszy zdalnych można używać do zmiany brzmienia, napięcia (tension) i transpozycji, aby urozmaicić brzmienie.

Okno dialogowe Chord Pads Setup (Konfiguracji padów akordowych)

Okno dialogowe **Chord Pads Setup** umożliwia zmianę przypisań klawiszy zdalnego sterowania i układu padów akordowych.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Chord Pads Setup**, kliknij opcję **Set up Chord Pads** (Ustaw pady akordowe).



Pad Remote Control (Zdalne sterowanie Padem)

Umożliwia określenie zakresu klawiszy zdalnych uruchamiających akordy przypisane do padów akordowych. W tym miejscu możesz także skonfigurować modyfikatory akordów, które pozwalają określić sposób odtwarzania akordów.

Player Remote Control (Zdalne sterowanie odtwarzaczem)

Umożliwia określenie zakresu klawiszy zdalnych, które uruchamiają nuty akordów oraz wybierają lub wyciszają odtwarzacze.

Pad Layout (Układ padu)

Umożliwia zmianę układu używanego dla padów akordów.

POWIĄZANE LINKI

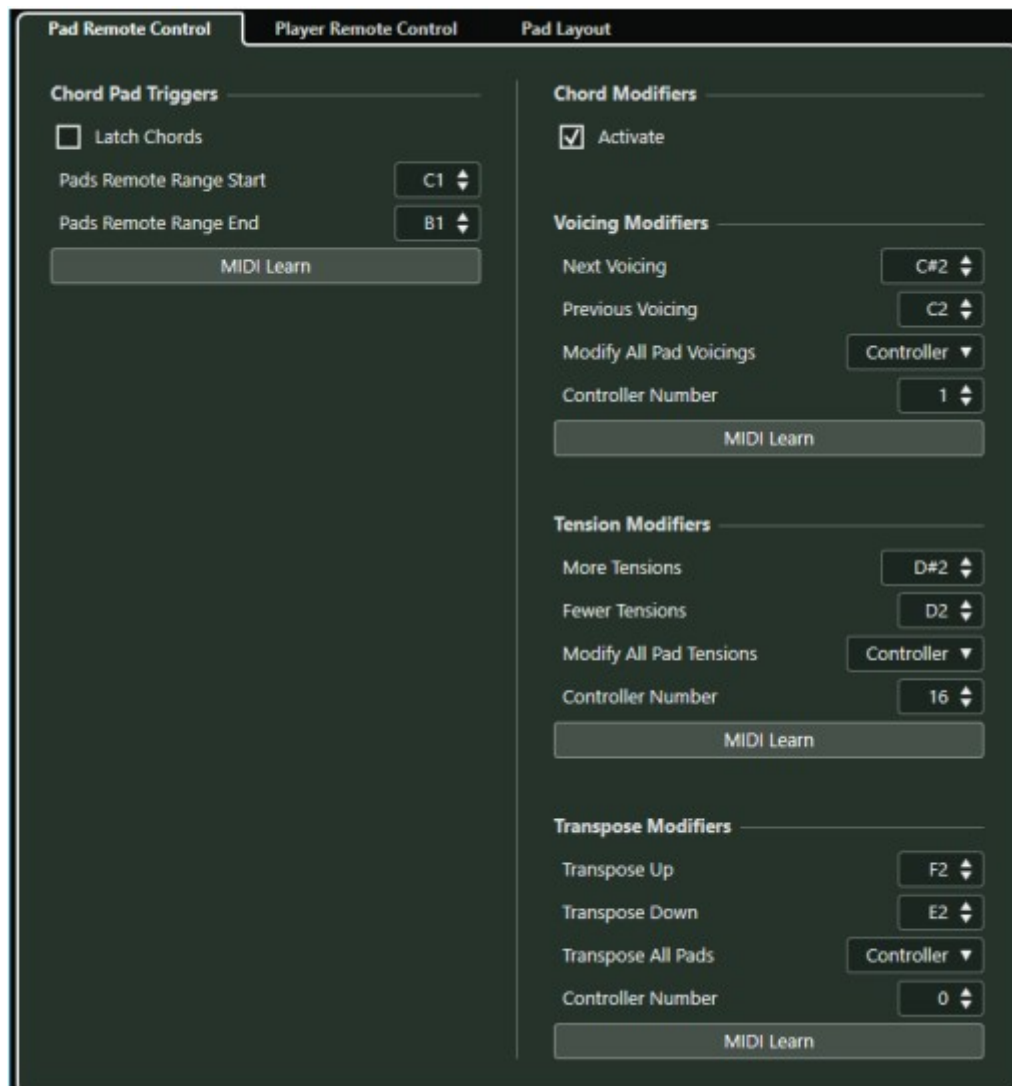
Zakładka Pad Remote Control (Zdalne sterowanie padem) na stronie 986

Zakładka Player Remote Control (Zdalne sterowanie odtwarzacza) na stronie 988

Zakładka Pad Remote Control (Zdalne sterowanie padem)

Zakładka **Pad Remote Control** w oknie dialogowym **Chord Pads Setup** (Konfiguracja padów akordowych) umożliwia określenie zakresu klawiszy zdalnych uruchamiających akordy przypisane do padów akordowych.

- Aby otworzyć zakładkę **Pad Remote Control**, kliknij opcję **Set up Chord Pads**, a następnie w oknie dialogowym **Chord Pads Setup** (Konfiguracja padów akordowych) kliknij opcję **Pad Remote Control**.



W sekcji **Chord Pad Triggers** (Wyzwalacze padów akordowych) dostępne są następujące opcje:

Latch Chords (Zablokuj akordy)

Aktywuj tę opcję, jeśli chcesz, aby pad akordów był odtwarzany do momentu ponownego uruchomienia.

Pads Remote Range Start (Zdalny start padów)

Umożliwia ustawienie nuty początkowej dla zasięgu zdalnego. Domyślnie jest to ustawione na C1.

Pads Remote Range End (Koniec zasięgu zdalnego padów)

Umożliwia ustawienie nuty końcowej dla zasięgu zdalnego. Domyślnie jest to ustawione na B1.

MIDI Learn (Nauka MIDI)

Aktywuje/dezaktywuje funkcję **MIDI Learn** umożliwiającą przypisanie wejścia MIDI do zakresu zdalnego sterowania padami.

W sekcji **Chord Modifiers** (Modyfikatory akordów) dostępne są następujące opcje:

Activate (Aktywuj)

Aktywuje/dezaktywuje przypisanie zdalnego klawisza do parametrów brzmień, napięć (tensions) i transpozycji. Jeśli ta opcja jest wyłączona, aktywne będzie tylko przypisanie pilota do zasięgu zdalnego sterowania padami.

UWAGA

Jeśli użyjesz klawiszy zdalnego sterowania do zmiany brzmień, napięć (tensions) lub transpozycji po zwolnieniu klawisza pilota dla padu akordowego, będzie to miało wpływ na ostatnio odtwarzany pad akordowy.

UWAGA

Jeśli używasz kontrolerów MIDI, które są już przypisane do innych funkcji zdalnego sterowania, na przykład szybkich kontrolerów ścieżki lub szybkich kontrolerów VST, wszystkie poprzednie przypisania zostaną utracone.

W sekcji **Voicing Modifiers** (Modyfikatory głosu) dostępne są następujące opcje:

Next Voicing (Następne brzmienie)

Odtwarza następne brzmienie ostatnio granego akordu.

Previous Voicing (Poprzednie brzmienie)

Odtwarza poprzednie brzmienie ostatnio granego akordu.

Modify All Pad Voicings (Zmodyfikuj wszystkie brzmienia padów)

Umożliwia ustawienie brzmień dla wszystkich padów akordowych przy użyciu jednego z następujących modyfikatorów:

- **No Modifier** (Brak modyfikatora)
- **Aftertouch** (Dotyk)
- **Pitchbend**
- **Controller** (Kontroler)

Jeśli wybierzesz opcję **Controller**, możesz ustawić numer kontrolera w polu **Controller Number** (Numer kontrolera).

MIDI Learn (Nauka MIDI)

Aktywuje/dezaktywuje funkcję **MIDI Learn** służącą do przypisania wejścia MIDI do parametrów zmiany brzmień.

W sekcji **Tension Modifiers** (Modyfikatory napięcia) dostępne są następujące opcje:

More Tensions (Więcej napięć)

Odtwarza ostatnio grany akord z większym napięciem.

Fewer Tensions (Mniej napięć)

Odtwarza ostatnio grany akord z mniejszym napięciem.

Modify All Pad Tensions (Zmodyfikuj wszystkie napięcia padów)

Umożliwia ustawienie napięcia wszystkich padów akordów przy użyciu jednego z następujących modyfikatorów:

- **No Modifier** (Brak modyfikatora)
- **Aftertouch** (Dotyk)
- **Pitchbend**
- **Controller** (Kontroler)

Jeśli wybierzesz opcję **Controller**, możesz ustawić numer kontrolera w polu **Controller Number** (Numer kontrolera).

MIDI Learn (Nauka MIDI)

Aktywuje/dezaktywuje funkcję **MIDI Learn** umożliwiającą przypisanie wejścia MIDI do parametrów zmieniających się napięć.

W sekcji **Transpose Modifiers** (Modyfikatory transpozycji) dostępne są następujące opcje:

Transpose Up (Transponuj w górę)

Odtwarza ostatnio grany akord i transponuje go w górę.

Transpose Down (Transpozycja w dół)

Odtwarza ostatnio grany akord i transponuje go w dół.

Transpose All Pads (Transponuj wszystkie pady)

Umożliwia transpozycję wszystkich padów akordów przy użyciu jednego z następujących modyfikatorów:

- **No Modifier** (Brak modyfikatora)
- **Aftertouch** (Dotyk)
- **Pitchbend**
- **Controller** (Kontroler)

Jeśli wybierzesz opcję **Controller**, możesz ustawić numer kontrolera w polu **Controller Number** (Numer kontrolera).

MIDI Learn (Nauka MIDI)

Aktywuje/dezaktywuje funkcję **MIDI Learn** umożliwiającą przypisanie wejścia MIDI do parametrów zmieniających się napięć.

Zmiana zasięgu zdalnego sterowania padów

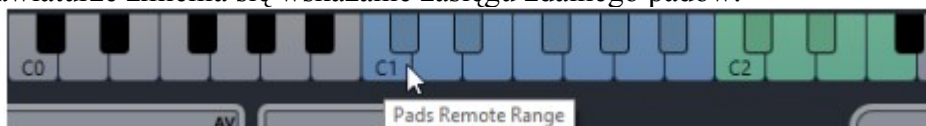
Możesz poszerzyć zakres zdalnych padów, aby uzyskać dostęp do większej liczby padów akordowych. Jeśli chcesz używać szerszego zakresu klawiszy na klawiaturze MIDI do regularnej gry, możesz zawęzić zakres zdalnych padów.

PROCEDURA

1. Kliknij opcję **Set up Chord Pads** (Skonfiguruj pady akordów).
2. Otwórz zakładkę **Pad Remote Control** (Pilot zdalnego sterowania padem), aby otworzyć przypisania zdalnego sterowania.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk **MIDI Learn**, aby zaświecił się przycisk, a następnie na klawiaturze MIDI naciśnij 2 klawisze, które chcesz przypisać jako początek i koniec zakresu.
 - Wprowadź nową wartość w polach **Pads Remote Range Start** (Początek zakresu zdalnego sterowania padami) i **Pads Remote Range End** (Koniec zakresu zdalnego sterowania padami).

WYNIK

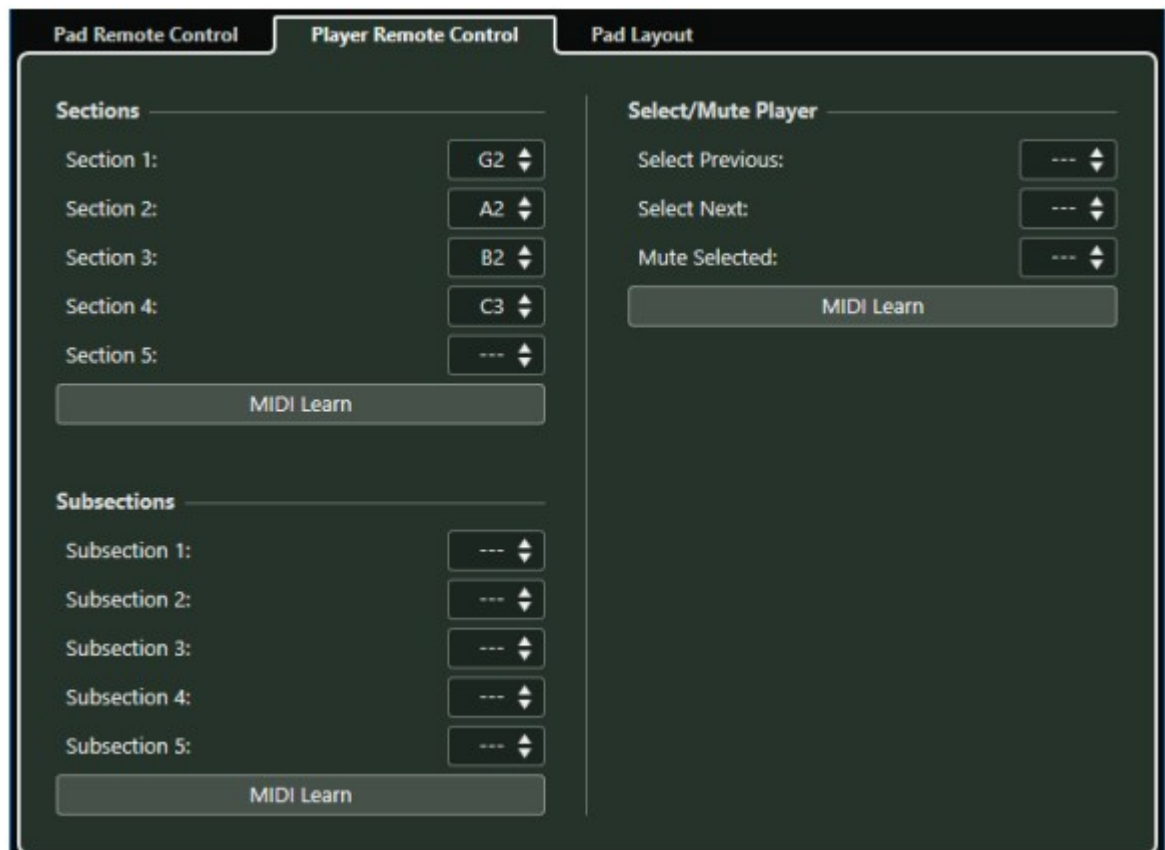
Na klawiaturze zmienia się wskazanie zasięgu zdalnych padów.



Zakładka Player Remote Control (Zdalne sterowanie padem)

Zakładka **Player Remote Control** w oknie dialogowym **Chord Pads Setup** (Konfiguracja padów akordowych) umożliwia określenie zakresu klawiszy zdalnych uruchamiających akordy przypisane do sekcji.

- Aby otworzyć zakładkę **Player Remote Control**, kliknij opcję **Set up Chord Pads** (Skonfiguruj pady akordowe), a następnie w oknie dialogowym **Chord Pads Setup** kliknij opcję **Player Remote Control**.



Sections (Seksje)

Umożliwia przypisanie zdalnego sterowania do maksymalnie 5 stref. Klawiszy zdalnych sekcji można używać razem z klawiszem zdalnego sterowania padem, aby uruchamiać nuty akordów odpowiadające sekcjom.

Domyślnie Sekcja 1 jest ustawiona na G2, Sekcja 2 jest ustawiona na A2, Sekcja 3 jest ustawiona na B2 i Sekcja 4 jest ustawiona na C3.

MIDI Learn (Nauka MIDI)

Aktywuje/dezaktywuje funkcję **MIDI Learn** umożliwiającą przypisanie wejścia MIDI do sekcji.

Select/Mute Player (Wybierz/wycisz odtwarzacz)

Umożliwia przypisanie klawiszy zdalnych do nawigacji odtwarzacza i wyciszania, jeśli używasz różnych odtwarzaczy na wielu ścieżkach.

MIDI Learn (Nauka MIDI)

Aktywuje/dezaktywuje funkcję **MIDI Learn** umożliwiającą przypisanie wejścia MIDI do parametrów wybierania i wyciszania odtwarzaczy.

Subsections (Podsekcje)

Umożliwia przypisanie kluczy zdalnych do maksymalnie 5 podsekcji. Możesz używać klawiszy zdalnych podsekcji razem z klawiszem zdalnym padu, aby wyzwać nuty akordów odpowiadające sekcji transponowanej o przesunięcie określone w jej podsekcji.

MIDI Learn (Nauka MIDI)

Aktywuje/dezaktywuje funkcję **MIDI Learn** umożliwiającą przypisanie wejścia MIDI do podsekcji.

POWIĄZANE LINKI

Tryby odtwarzacza — Sekcje na stronie 982

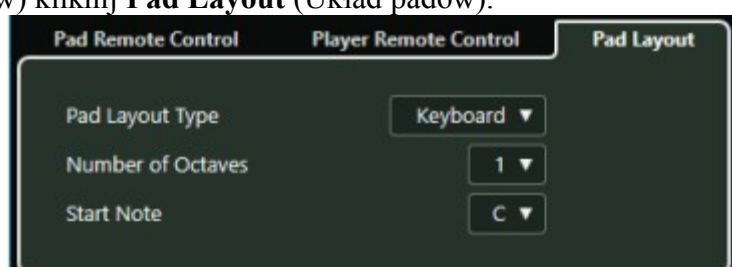
Pad Layout Tab (Zakładka Układ padu)

Zakładka **Pad Layout** w oknie dialogowym **Chord Pads Setup** (Ustawienia padów akordowych) umożliwia zmianę układu padów akordowych.

UWAGA

Domyślnie układ klawiatury jest aktywny, ale jeśli wolisz, możesz zmienić go na układ siatki. Po zmianie układu padów może zaistnieć potrzeba dostosowania konfiguracji pilota zdalnego sterowania.

- Aby otworzyć zakładkę **Pad Layout** (Układ padów), kliknij opcję **Set up Chord Pads** (Ustaw pady akordów), a następnie w oknie dialogowym **Chord Pads Setup** (Ustawienia padów akordów) kliknij **Pad Layout** (Układ padów).



Pad Layout Type (Typ układu padu)

Aktywuj **Keyboard** (klawiatura), aby wyświetlić pady akordów w układzie klawiatury.

Aktywuj opcję **Grid** (siatka), aby wyświetlić pady akordów w układzie siatki.

Number of Octaves/Number of Rows (Liczba oktaw/liczba wierszy)

W trybie **Keyboard** możesz wybrać liczbę oktaw, które chcesz wyświetlić.

W trybie **Grid** możesz wybrać liczbę wierszy, które chcesz wyświetlić.

Start Note (Nuta startowa)

W trybie **Keyboard** możesz wybrać nutę początkową pierwszego padu akordu.

Number of Columns (Liczba kolumn)

W trybie **Grid** możesz wybrać liczbę kolumn, które chcesz wyświetlić.

Wstępne ustawienia padów akordowych

Chord Pads Presets (Wstępne ustawienia padów akordowych) to szablony, które można zastosować do nowo utworzonych lub istniejących padów akordowych.

Chord Pads Presets zawierają akordy przypisane do padów akordów, a także konfiguracje odtwarzacza, w tym wszelkie dane wzorców zaimportowane przez **MediaBay** lub metodą „przeciągnij i upuść”. Ustawienia wstępne **Chord Pads Presets** umożliwiają szybkie ładowanie akordów lub ponowne wykorzystanie ustawień odtwarzacza. Wyskakujące menu **Chord Pads Presets** znajduje się po lewej stronie padów akordów. Ustawienia wstępne **Chord Pads Presets** są zorganizowane w **MediaBay** i możesz je kategoryzować za pomocą atrybutów.

- Aby zapisać/załadować gotowe ustawienie padów akordowych, kliknij **Chord Pads Presets** (Wstępne ustawienia padów akordowych) i wybierz opcję **Save Chord Pads Preset/Load Chord Pads Preset** (Zapisz wstępne ustawienie padów akordowych/Załaduj wstępne ustawienie padów akordowych).

Możesz także załadować tylko przypisane akordy z presetu, bez ładowania konfiguracji odtwarzacza. Jest to przydatne, jeśli chcesz użyć określonych akordów, które zapisałeś jako ustawienie wstępne, ale nie chcesz zmieniać bieżących ustawień odtwarzacza.

- Aby załadować tylko akordy z zestawów **Chord Pads**, kliknij opcję **Chord Pads Presets** (Ustawienia wstępne padów akordowych) i wybierz opcję **Load Chords from Preset** (Załaduj akordy z ustawień wstępnych).

W ten sam sposób możesz także załadować tylko konfiguracje odtwarzacza z **Chord Pads Presets** (Presety padów akordowych). Jest to przydatne, jeśli zapisałeś bardzo złożone ustawienia odtwarzacza i chcesz użyć ich ponownie na innych padach akordowych bez zmiany przypisanych akordów.

- Aby załadować tylko ustawienia odtwarzacza z zestawów **Chord Pads**, kliknij opcję **Chord Pads Presets** i wybierz opcję **Load Players from Preset** (Załaduj odtwarzacze z ustawień wstępnych).

Zapisywanie ustawień padów akordowych

Jeśli skonfigurowałeś pady akordowe, możesz je zapisać jako **Chord Pads Presets** (Presety padów akordowych).

PROCEDURA

1. Po lewej stronie padów akordów kliknij opcję **Chord Pads Presets** (Wstępne ustawienia padów akordów) i wybierz opcję **Save Chord Pads Preset** (Zapisz ustawienie wstępne padów akordów).
2. W sekcji **New Preset** (Nowe ustawienie wstępne) wprowadź nazwę nowego ustawienia wstępnego.

UWAGA

Można także zdefiniować atrybuty ustawienia wstępnego.

3. Kliknij **OK**, aby zapisać ustawienie wstępne i wyjść z okna dialogowego.

Tworzenie zdarzeń akordowych z padów akordowych

Możesz używać akordów przypisanych do padów akordów do tworzenia zdarzeń akordów w oknie **Project**

PROCEDURA

- Kliknij pad akordowy i przeciągnij go na ścieżkę akordów.

WYNIK

Utworzono zdarzenie akordowe.

POWIĄZANE LINKI

Nagrywanie zdarzeń akordów za pomocą klawiatury MIDI na stronie 963

Tworzenie partii MIDI z padów akordowych

Możesz używać akordów przypisanych do padów akordów do tworzenia partii MIDI w oknie **Project**.

PROCEDURA

- Kliknij pad akordowy i przeciągnij go na ścieżkę MIDI lub instrumentu.

WYNIK

Zostanie utworzona część MIDI. Zawiera zdarzenia MIDI, które tworzą akord i ma długość jednego taktu.

Logical Editor (Edytor logiczny)

Edytor logiczny to potężne narzędzie do wyszukiwania i zamiany danych MIDI.

Edytora logicznego można używać w następujący sposób:

- Konfigurujesz warunki filtrowania, aby znaleźć określone elementy.
Mogą to być elementy określonego typu, z określonymi atrybutami lub wartościami, lub na określonych pozycjach, w dowolnej kombinacji. Można łączyć dowolną liczbę warunków filtra i tworzyć warunki złożone za pomocą operatorów **And/Or**.
- Wybierasz podstawową funkcję, która ma zostać wykonana.
Opcje obejmują **Transform** (Przekształć), aby zmienić właściwości znalezionych elementów, **Delete** (Usuń), aby usunąć elementy, **Insert** (Wstaw), aby dodać nowe elementy na podstawie znalezionych pozycji innych elementów i więcej.
- Tworzysz listę akcji, która dokładnie określa, co ma zostać zrobione.
Nie jest to konieczne w przypadku wszystkich funkcji.

Łącząc warunki filtrów, funkcje i określone działania, można wykonać bardzo wydajne przetwarzanie.

Aby opanować **Logical Editor** (Edytor logiczny), potrzebujesz wiedzy na temat struktury komunikatów MIDI. Istnieje jednak również bogaty wybór ustawień wstępnych, umożliwiających dostęp do mocy obliczeniowych bez zagłębiania się w bardziej skomplikowane aspekty.

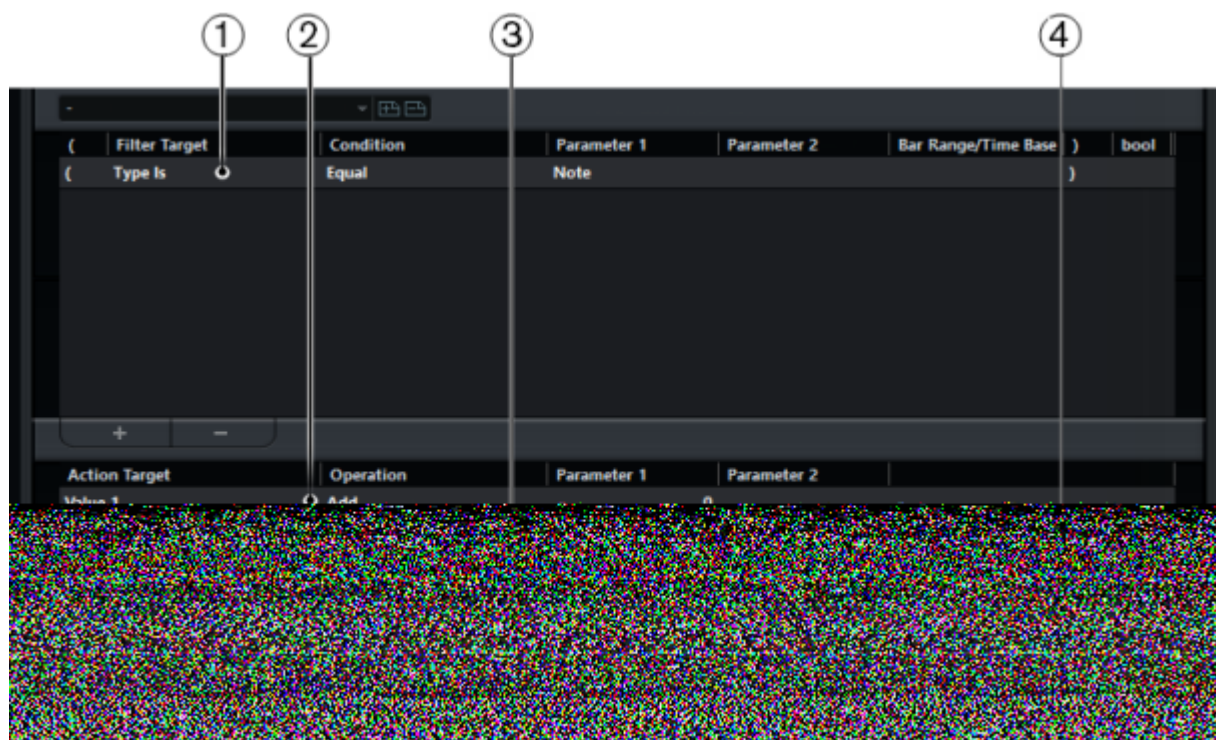
POWIĄZANE LINKI

Ustawienia wstępne na stronie 1006.

Przegląd okna

Okno **Logical Editor** umożliwia łączenie warunków filtrów, funkcji i akcji w celu przeprowadzenia bardzo wydajnego przetwarzania MIDI.

- Aby otworzyć **Logical Editor**, wybierz **MIDI > Logical Editor** (MIDI > Edytor logiczny).



1 Warunki filtra

Umożliwia określenie warunków, takich jak typ, atrybut, wartość lub pozycja, które musi spełnić konkretny element, aby został znaleziony. Można łączyć dowolną liczbę warunków filtrowania za pomocą operatorów AND/OR.

2 Lista działań

Umożliwia skonfigurowanie listy akcji, która dokładnie określa, co zostanie wykonane. Nie jest to konieczne w przypadku wszystkich funkcji.

3 Wyskakujące menu funkcji

Umożliwia wybór funkcji.

4 Apply (Zastosuj)

Zastosuje Twoje ustawienia.

Filter Conditions (Warunki filtra)

Na górnej liście konfigurujesz warunki filtrowania, określające, które elementy mają zostać znalezione. Lista może zawierać jeden lub kilka warunków, każdy w osobnej linii.

Aby skonfigurować warunek filtra, dokonaj następujących ustawień:

Left bracket (Lewy nawias)

W połączeniu z prawym nawiasem umożliwia to łączenie wielu warunków filtrowania, czyli wielu linii z operatorami boolowskimi And/Or.

Filter Target (Cel filtra)

Ustawia właściwość elementu. To ustawienie wpływa na opcje dostępne w pozostałych kolumnach.

Condition (Warunek)

Określa, w jaki sposób **Logical Editor** (Edytor logiczny) porównuje właściwość w kolumnie **Filter Target** (Cel filtra) z wartościami w kolumnach **Parameter** (Parametr). Dostępne opcje zależą od ustawienia **Filter Target** (Celu filtra).

Parameter 1 (Parametr 1)

Ustawia wartość, z którą porównywane są właściwości elementu. Zależy to od **Filter Target**.

Parameter 2 (Parametr 2)

Dostępne tylko wtedy, gdy w kolumnie **Condition** (Warunek) ustawiona jest jedna z opcji **Range** (Zakres). Umożliwia znalezienie wszystkich elementów o wartościach mieszczących się w lub

poza zakresem pomiędzy **Parameter 1** (Parametrem 1) i **Parameter 2** (Parametrem 2).

Bar Range/Time Base (Zakres taktów/podstawa czasu)

Dostępne tylko wtedy, gdy **Filter Target** jest ustawiony na **Position** (Pozycja). Jeśli w kolumnie **Condition** (Warunek) wybrana jest jedna z opcji **Bar Range** (Zakres taktów), kolumna **Bar Range/Time Base** (Zakres taktów/podstawa czasu) służy do określenia stref w obrębie każdego taktu. Pozwala to na przykład znaleźć wszystkie elementy na lub wokół pierwszego taktu każdego taktu. Jeśli wybrana jest którakolwiek z pozostałych opcji **Condition**, możesz użyć kolumny **Bar Range/Time Base**, aby określić podstawę czasu, taką jak PPQ, sekundy itp.

Right bracket (Prawy nawias)

Razem z lewym nawiasem pozwala to na połączenie kilku warunków filtra.

bool

Umożliwia wstawianie operatorów logicznych And/Or podczas tworzenia warunków z wieloma liniami.

UWAGA

Jeśli popełnisz błąd podczas łączenia wielu warunków w nawiasach, zostanie to wyświetlone na wierszu stanu.

UWAGA

Jeśli zdefiniowałeś już warunki filtrowania i/lub zastosowałeś ustawienie wstępne, ale chcesz zacząć od nowa, możesz zainicjować ustawienia, wybierając opcję **Init** z wyskakującego menu **Presets** (Ustawienia wstępne).

UWAGA

Możesz także skonfigurować warunki filtrowania, przeciągając zdarzenia MIDI bezpośrednio na górną listę.

Jeśli lista nie zawiera żadnych wpisów, zdarzenie MIDI przeciągnięte do tej sekcji utworzy warunki obejmujące stan i typ zdarzenia. Jeśli zawiera wpisy, przeciągnięte zdarzenie zainicjuje pasujące parametry. Na przykład, jeśli zostanie użyty warunek długości, długość zostanie ustawiona na podstawie długości zdarzenia.

W zależności od ustawienia elementu **Filter Target** (docelowego filtra) w kolumnie **Condition** (Warunek) można wybrać następujące opcje:

Equal (Równy)

Ma dokładnie taką samą wartość jak ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Unequal (Nierówny)

Ma dowolną wartość inną niż ustawiona w kolumnie **Parameter 1** (Parametr 1).

Bigger (Większy)

Ma wartość wyższą niż ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Bigger or Equal (Większy lub równy)

Ma wartość taką samą lub wyższą od ustawionej w kolumnie **Parameter 1**.

Less (Mniej)

Ma wartość mniejszą niż ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Less or Equal (Mniej lub równo)

Ma wartość taką samą lub niższą od ustawionej w kolumnie **Parameter 1**.

Inside Range (Wewnątrz zasięgu)

Ma wartość mieszczącą się pomiędzy wartościami ustawionymi w kolumnach **Parameter 1** i **Parameter 2**. Należy pamiętać, że **Parameter 1** powinien mieć niższą wartość, a **Parameter 2** wyższą.

Outside Range (Poza zasięgiem)

Ma wartość, która nie mieści się pomiędzy wartościami ustawionymi w kolumnach **Parametr 1** i **Parameter 2**.

Inside Bar Range (Wewnątrz zakresu taktu)

Ma wartość mieszczącą się w strefie ustawionej w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa czasu) w każdym słupku w ramach bieżącego zaznaczenia. Jest to używane tylko wtedy, gdy **Filter Target** (Cel filtra) jest ustawiony na **Position** (Pozycja).

Outside Bar Range (Zewnętrzny zakres taktów)

Ma wartość poza strefą ustawioną w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa czasu), w każdym taktie w ramach bieżącego zaznaczenia. Jest to używane tylko wtedy, gdy **Filter Target** jest ustawiony na **Position**.

Before Cursor (Przed kursorem)

Znajduje się przed pozycją kursora utworu. Jest to używane tylko wtedy, gdy **Filter Target** jest ustawiony na **Position**.

Beyond Cursor (Poza kursorem)

Występuje po pozycji kursora utworu. Tylko **Position**.

Inside Track Loop (Wewnątrz pętli ścieżki)

Znajduje się w ustawionej pętli ścieżki. Jest to używane tylko wtedy, gdy **Filter Target** jest ustawiony na **Position**.

Inside Cycle (Cykl wewnętrzny)

Znajduje się w ustalonym cyklu. Jest to używane tylko wtedy, gdy **Filter Target** jest ustawiony na **Position**.

Exactly Matching Cycle (Dokładnie dopasowany cykl)

Dokładnie odpowiada ustawionemu cyklowi. Jest to używane tylko wtedy, gdy **Filter Target** (Cel filtra) jest ustawiony na **Position** (Pozycja).

Note is equal to (Nuta jest równa)

Czy nuta jest określona tylko w kolumnie **Parameter 1**, niezależnie od oktawy. Na przykład pozwala znaleźć wszystkie nuty C we wszystkich oktavach. Jest to używane tylko wtedy, gdy **Filter Target** jest ustawiony na **Pitch**.

UWAGA

Warunki **Property** (Właściwości) docelowego filtra są inne.

POWIĄZANE LINKI

Łączenie wielu linii warunków na stronie 1016

Wyszukiwanie nieruchomości na stronie 998

Wyszukiwanie elementów w określonych pozycjach na stronie 995

Wyszukiwanie elementów w określonych pozycjach

Możesz wyszukiwać elementy zaczynając od określonych pozycji, albo względem początku projektu, albo w obrębie każdego taktu.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Filtruj cel) i wybierz opcję **Position** (Pozycja).
Pozwala to znaleźć elementy rozpoczynające się w określonych pozycjach, albo względem początku projektu, albo w obrębie każdego taktu.
2. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz jedną z następujących opcji:
 - Aby znaleźć wszystkie elementy w określonej pozycji, wybierz pozycję w kolumnie **Parameter 1**.
Możesz ustawić podstawę czasu, taką jak PPQ, sekundy, próbki lub klatki, w kolumnie **Bar Range/Time Base column** (Zakres taktu/Podstawa czasu).
 - Aby znaleźć wszystkie elementy wewnątrz lub na zewnątrz zakresu, wybierz opcję **Inside Bar Range** (Wewnątrz zakresu taktów) lub **Outside Bar Range** (Poza zakresem taktów).
Możesz ustawić zakres taktu w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa

czasu), klikając i przeciągając na wyświetlaczu słupkowym lub dopasowując pozycję początkową zakresu w kolumnie **Parameter 1** i pozycję końcową w kolumnie **Parameter 2**. Podstawę czasu można zmienić za pomocą kolumny **Bar Range/Time Base**. Pozycja **Bar Range** jest mierzona w znacznikach związanych z początkiem taktu

PRZYKŁAD

Możesz skonfigurować **Logical Editor** (Edytor logiczny) tak, aby znajdował wszystkie elementy projektu na pozycji 1.1.1.0.

Możesz skonfigurować **Logical Editor** (Edytor logiczny) tak, aby znajdował elementy rozpoczynające się wokół drugiego taktu w każdym takcie.

Wyszukiwanie nut o określonych długościach

Możesz wyszukiwać nuty o określonej długości.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Filtruj cel) i wybierz **Length** (Długość).

Dzięki temu można znaleźć nuty tylko o określonej długości.

UWAGA

Parametr **Length** (Długość) jest interpretowany poprzez ustawienie podstawy czasu w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa czasu), to znaczy w PPQ, sekundach, próbkach lub klatkach.

2. Otwórz menu podręczne **Parameter 1** i ustaw długość, którą chcesz wyszukać.

3. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz opcję. Jeśli wybierzesz opcję **Inside Range** (Wewnątrz zakresu) lub **Outside Range** (Poza zakresem), użyj **Parameter 1** i **Parameter 2**, aby ustawić początek i koniec zakresu.

4. Kliknij [ikonka] poniżej listy, aby dodać kolejną linię warunku.

Parameter 1 jest automatycznie ustawiany na **Note** (Nuta), ponieważ **Length Filter Target** (Wartość docelowa filtra długości) obowiązuje tylko dla nut.

POWIĄZANE LINKI

Łączenie wielu linii warunków na stronie 1016

Value 1 and Value 2 (Wartość 1 i Wartość 2)

Zdarzenia MIDI mogą składać się z wartości 1 i wartości 2.

Wartość 1 i wartość 2 mają różne znaczenie dla różnych typów zdarzeń:

Typ zdarzenia	Value 1	Value 2
Notes (Nuty)	The Note Number/Pitch (Numer/wysokość nuty)	The velocity of the note. (Prędkość nuty)
Poly Pressure	Klawisz, który został naciśnięty.	Wielkość nacisku na klawisz.
Controller	Typ kontrolera, wyświetlany jako liczba.	Wielkość Control Change
Program Change	Numer Program Change	Nie używane
Aftertouch (Dotyk)	Wielkość nacisku	Nie używane
Pitchbend	„Dostrojenie” wygięcia. Nie zawsze używane.	Gruba wielkość wygięcia.
VST 3 Event	Nie używane	Wartość parametru zdarzenia VST 3. Zakres wartości zdarzenie VST 3 (0.0 do 1.0) jest przekształcane w MIDI zakres wartości (0-127), czyli wartość zdarzenia VST 3 0,5 odpowiada 64. W przypadku niektórych operacji wymagających wyższej rozdzielczości można skorzystać z parametru „Operacja wartości VST 3”.

UWAGA

Zdarzenia System Exclusive nie korzystają z wartości Value 1 i 2.

POWIĄZANE LINKI

Cel akcji na stronie 1003


Wyszukiwanie wysokości nut (Note Pitches) lub prędkości (Velocities)

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Filtruj cel) i wybierz **Value 1** (Wartość 1) dla nachylenia (pitches) lub **Value 2** (Wartość 2) dla prędkości (velocities).
2. Opcjonalnie dla wysokości dźwięków: W kolumnie **Parameter 1** (Parametr 1) wprowadź wysokość nuty jako nazwę nuty, np. C3, D#4 itp., lub jako numer nuty MIDI od 0 do 127.

UWAGA

Aby znaleźć wszystkie nuty określonej tonacji, we wszystkich oktawach, otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz **Note is equal to** (Nuta jest równa).

3. Kliknij  poniżej listy, aby dodać kolejną linię warunku.


Parameter 1 (Parametr 1) jest automatycznie ustawiany na **Note** (Nuta). Ponadto **Value 1** (Wartość 1) i **Value 2** (Wartość 2) będą wyświetlane odpowiednio jako **Pitch** (Wysokość) i **Velocity** (Prędkość).

POWIĄZANE LINKI

Łączenie wielu linii warunków na stronie 1016

Wyszukiwanie kontrolerów

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Cel filtru) i wybierz **Value 1** (Wartość 1).
2. Kliknij  poniżej listy, aby dodać kolejną linię warunku.
3. Otwórz menu podręczne **Parameter 1** (Parametr 1) i wybierz opcję **Controler** (Kontroler).
Filter Target jest automatycznie ustawiany na **MIDI Controller No.** (Numer kontrolera MIDI), a kolumna **Parameter 1** (Parametr 1) pokaże nazwy kontrolerów MIDI.

POWIĄZANE LINKI

Łączenie wielu linii warunków na stronie 1016

Wyszukiwanie kanałów MIDI

Wyszukiwanie kanałów MIDI jest przydatne, jeśli nagrałeś MIDI z instrumentu wysyłającego na kilku różnych kanałach lub jeśli zaimportowałeś plik MIDI typu 0 z jedną ścieżką, zawierający zdarzenia MIDI z różnymi ustawieniami kanałów.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Cel Filtru) i wybierz **Channel** (Kanał).
2. W polu **Parameter 1** (Parametr 1) wprowadź kanał MIDI od 1 do 16.
3. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz opcję.

Wyszukiwanie typów elementów

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Filtruj cel) i wybierz **Type** (Typ).
2. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz opcję.
3. Otwórz menu podręczne **Parameter 1** (Parametr 1) i wybierz typ, taki jak nuta, ciśnienie poli (poly pressure), kontroler (controller) itp.

Wyszukiwanie właściwości

Możesz wyszukiwać właściwości, które nie są częścią standardu MIDI, ale raczej ustawieniami specyficznymi dla Cubase.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Cel filtru) i wybierz **Property** (Właściwość).

- Otwórz menu podręczne **Parameter 1** (Parametr 1) i wybierz właściwość, którą chcesz wyszukać.
- Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz jedną z następujących opcji:
 - Wybierz **Property is set** (Właściwość jest ustawiona), jeśli chcesz wyszukiwać zdarzenia posiadające określoną właściwość.
 - Wybierz **Property is not set** (Właściwość nie jest ustawiona), jeśli chcesz wyszukiwać zdarzenia, które nie mają określonej właściwości.

PRZYKŁAD

Możesz znaleźć wszystkie wyciszone zdarzenia.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Property	Property is set	Event is muted		

Możesz znaleźć wybrane i wyciszone zdarzenia.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
(Property	Property is set	Event is selected		
	Property	Property is set	Event is muted		

Możesz skonfigurować **Logical Editor** (Edytor logiczny) tak, aby znajdował wszystkie dane ekspresji nutowych.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Type Is	Unequal	Note		
Property	Property is set	Event inside NoteExp		

Możesz skonfigurować **Logical Editor** tak, aby znajdował wszystkie zdarzenia kontrolera MIDI, które stanowią część danych ekspresji nutowych.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Type Is	Equal	Controller		
Property	Property is set	Event inside NoteExp		

Możesz skonfigurować Edytor logiczny tak, aby znajdował wszystkie zdarzenia VST 3, których nie można odtworzyć, ponieważ na powiązanej ścieżce nie ma instrumentu VST kompatybilnego z ekspresją nutową.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Type Is	Equal	VST3 Event	All Types	
Property	Property is set	Event is valid VST3		

Poszukiwanie kontekstów zdarzeń

Można wykonywać wyszukiwania zależne od kontekstu. Jest to szczególnie przydatne w przypadku **Input Transformer** (Transformatora wejściowego).

Ostatnie zdarzenie docelowe filtra wskazuje stan zdarzenia, które przeszło już przez **Input Transformer** lub **Logical Editor** (Edytor logiczny). Warunek należy połączyć z **Parameter 1** (Parametrem 1) i **Parameter 2** (Parametrem 2).

PRZYKŁAD

Możesz skonfigurować **Logical Editor** tak, aby wykonywał czynności tylko wtedy, gdy pedał podtrzymania jest wciśnięty.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Last Event	Equal	MIDI Status	176/Controller			And
	Last Event	Equal	Value 1	64/E3			And
	Last Event	Equal	Value 2	64/E3			

Możesz skonfigurować **Input Transformer** lub **Transformer** tak, aby wykonywał działania tylko po naciśnięciu nuty C1.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	bool
Type Is	Equal	Note		And
Last Event	Equal	Note is playing	36/C1	


W tym przykładzie akcja jest wykonywana po zagranie C1.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	bool
Last Event	Equal	Value 1	36/C1	

Wyszukiwanie najwyższych/najniższych nut w akordach

Możesz wyszukiwać najwyższą lub najniższą nutę akordu.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Cel filtru) i wybierz **Type** (Typ).
2. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz **Equal** (Równe).
3. Otwórz menu podręczne **Parameter 1** (Parametr 1) i wybierz opcję **Note** (Nuta).
4. Kliknij  poniżej listy, aby dodać kolejną linię warunku.
5. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** i wybierz **Context Variable** (Zmienna kontekstowa).
6. Otwórz wyskakujące menu **Condition** i wybierz opcję **Bigger or Equal** (Większy lub Równy).
7. Otwórz menu podręczne **Parameter 1** i wybierz opcję **Highest in Chord at Least n Notes** (Najwyższy w akordzie z co najmniej n nut) lub **Lowest in Chord from at Least n Notes** (Najniższy w akordzie z co najmniej n nut).
8. Otwórz menu podręczne **Parameter 2** (Parametr 2) i wybierz, ile nut musi zawierać akord, aby został on uwzględniony.

Wyszukiwanie akordów

Akordy można wyszukiwać w partii MIDI lub na ścieżce akordów

WARUNEK WSTĘPNY

UWAGA

Nuta należy do akordu, jeśli w tym samym czasie zagrają co najmniej 2 inne nuty.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Cel filtru) i wybierz **Context Variable** (Zmienna kontekstowa).
2. Otwórz menu podręczne **Parameter 1** i wybierz właściwość, którą chcesz wyszukać.
3. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz opcję.

Chords Filter (Filtr akordów)

Jeśli **Filter Target** jest ustawiony na **Context Variable** (Zmienną kontekstową), możesz wyszukiwać następujące parametry:

Highest/Lowest/Average Pitch (Najwyższy/najniższy/średni ton)

Znajduje nuty o najwyższej, najniższej lub średniej wysokości w wybranej części MIDI.

Highest/Lowest/Average Velocity (Najwyższa/najniższa/średnia prędkość)

Znajduje nuty o najwyższej, najniższej lub średniej prędkości w wybranej partii MIDI.

Highest/Lowest/Average CC Value (Najwyższa/najniższa/średnia wartość CC)

Kontrolery z najwyższą, najniższą lub średnią wartością CC w wybranej partii MIDI.

Następujące ustawienia **Parameter 1** wymagają **Parameter 2**:

Number of Notes in Chord (Part) (Liczba nut w akordzie (część))

Jeśli ustawisz **Parameter 2** na liczbę nut w akordzie, zostaną znalezione akordy z określoną liczbą nut w wybranej partii MIDI.

Number of Voices (Part) (Liczba głosów (część))

Jeśli ustawisz **Parameter 2** na liczbę głosów akordu, zostaną znalezione akordy z określoną liczbą głosów w wybranej partii MIDI.

Position in Chord (Part) (Pozycja w akordzie (część))

Jeśli ustawisz **Parameter 2** na pozycję w akordzie, spowoduje to znalezienie akordów z określonym interwałem akordów w wybranej partii MIDI.

Note Number in Chord (lowest = 0) (Numer nuty w akordzie (najniższy = 0))

Jeśli ustawisz **Parameter 2** na numer brzmienia akordu, w wybranej partii MIDI zostaną znalezione akordy o określonym numerze brzmienia.

Position in Chord (Chord Track) (Pozycja w akordzie (ścieżka akordu))

Jeśli ustawisz **Parameter 2** na pozycję w akordzie, spowoduje to znalezienie określonego interwału akordu w wybranej partii MIDI. Ścieżka akordów jest traktowana jako odniesienie.

Voice (Głos)

Jeśli ustawisz **Parameter 2** na brzmienie akordu, spowoduje to znalezienie określonego brzmienia w wybranej partii MIDI.

Highest in Chord from at Least n Notes (Najwyższy w akordzie od co najmniej n nut)

Znajduje najwyższą nutę akordu w wybranej partii MIDI. Ustaw **Parameter 2**, aby określić, ile nut musi zawierać akord, aby został wzięty pod uwagę.

Lowest in Chord from at Least n Notes (Najniższy w akordzie od co najmniej n nut)

Znajduje najniższą nutę akordu w wybranej partii MIDI. Ustaw **Parameter 2**, aby określić, ile nut musi zawierać akord, aby został wzięty pod uwagę.

UWAGA



Wstępne ustawienia **Musical Context** (Kontekstu muzycznego) dają wyobrażenie o możliwościach tego celu filtra.

POWIĄZANE LINKI

Wyszukiwanie najwyższych/najniższych nut w akordach na stronie 999

Łączenie wielu linii warunków

Można dodawać linie warunków i łączyć je za pomocą operatorów logicznych **And** i **Or** oraz nawiasów.

- Aby dodać nowy warunek, kliknij  poniżej listy.
Nowa linia zostanie dodana na dole listy.
- Aby usunąć warunek, wybierz go i kliknij  poniżej listy.

Kolumna Bool

W kolumnie **bool** po prawej stronie listy możesz wybrać operator boolowski: **And** lub **Or**.

Operator boolowski łączy 2 linie warunku i określa wynik w następujący sposób:

- **And** (I) określa, że aby element został znaleziony, muszą zostać spełnione oba warunki.
- **Or** (Lub) stwierdza, że aby element został znaleziony, musi zostać spełniony co najmniej jeden z warunków.

WAŻNE

Po dodaniu nowej linii warunku jej domyślnym ustawieniem logicznym jest **And**.

PRZYKŁAD

Możesz znaleźć elementy będące nutami i zacząć od początku trzeciego taktu.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
(Type Is	Equal	Note				And
	Position	Equal	3.01.01.000		PPQ)	

Można znaleźć wszystkie zdarzenia będące nutami (niezależnie od ich położenia) oraz wszystkie zdarzenia rozpoczynające się od początku trzeciego taktu (niezależnie od ich rodzaju).

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
(Type Is	Equal	Note				Or
	Position	Equal	3.01.01.000		PPQ)	

Korzystanie z nawiasów

Kolumny nawiasów umożliwiają umieszczenie 2 lub więcej linii warunku, dzieląc wyrażenie warunkowe na mniejsze jednostki. Ma to znaczenie tylko wtedy, gdy masz 3 lub więcej linii warunków i chcesz użyć operatora logicznego **Or**.

Aby dodać nawiasy, kliknij kolumny nawiasów i wybierz opcję. Można wybrać maksymalnie potrójne nawiasy.

Jeśli dodasz kilka warstw nawiasów, będą one oceniane od środka na zewnątrz, zaczynając od nawiasów najbardziej wewnętrznych.

Wyrażenia w nawiasach są oceniane w pierwszej kolejności.

PRZYKŁAD

Możesz znaleźć wszystkie nuty MIDI z wysokością C3, a także wszystkie zdarzenia (niezależnie od ich typu) ustawione na kanał MIDI 1.

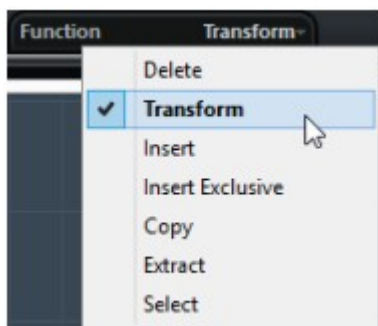
(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
(Type Is	Equal	Note				And
	Pitch	Equal	C3				Or
	Channel	Equal	1)	

Możesz znaleźć wszystkie nuty, które mają wysokość C3 lub kanał MIDI 1 (ale nie zawierają zdarzeń innych niż nuty).

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Type Is	Equal	Note				And
(Pitch	Equal	C3				Or
	Channel	Equal	1)	

Wybór funkcji

Wyskakujące menu na dole **Logical Editor** (Edytora logicznego) umożliwia wybranie funkcji, czyli podstawowego typu edycji, która ma zostać wykonana.



Delete (Usuń)

Usuwa wszystkie elementy znalezione przez **Logical Editor** (Edytor logiczny).

Transform (Przekształć)

Zmienia jeden lub kilka aspektów znalezionych elementów. Skonfigurowałeś dokładnie to, co jest zmienione na liście działań.

Insert (Wstaw)

Tworzy nowe elementy i wstawia je do części. Nowe elementy będą oparte na elementach znalezionych w warunkach filtra, ale z uwzględnieniem wszelkich zmian wprowadzonych na liście akcji.

Innym sposobem wyrażenia tego jest to, że funkcja **Insert** (Wstaw) kopiuje znalezione elementy, przekształca je zgodnie z listą akcji i wstawia przekształcone kopie pomiędzy istniejące elementy.

Insert Exclusive (Wstaw specjalnie)

Przekształca znalezione elementy zgodnie z listą akcji. Wszystkie elementy niespełniające warunków filtra są usuwane.

Copy (Kopiuj)

Kopiuje wszystkie znalezione elementy, przekształca je zgodnie z listą akcji i wkleja do nowej części na nowej ścieżce MIDI. Nie ma to wpływu na oryginalne zdarzenia.

Extract (Wyciąg)

Przekształca wszystkie znalezione zdarzenia i przenosi je do nowej części na nowej ścieżce MIDI.

Select (Wybierz)

Wybiera wszystkie znalezione zdarzenia i podświetla je do dalszej pracy w zwykłych edytorach MIDI.



POWIĄZANE LINKI

Określanie działań na stronie 1003

Określanie działań

Możesz określić akcje, czyli zmiany dokonane w znalezionych elementach, na dolnej liście **Logical Editor** (Edytora logicznego). Akcje dotyczą wszystkich typów funkcji z wyjątkiem **Delete** (Usuń) i **Select** (Wybierz).

Action Target	Operation	Parameter 1	Parameter 2
Value 1	Set to fixed value		2

Możesz dodać linie akcji klikając  i usunąć je zaznaczając je i klikając .

Action Target (Cel akcji)

Action Target umożliwia wybranie właściwości, która ma zostać zmieniona w zdarzeniach.

Position (Pozycja)

Przemieszcza zdarzenia.

Length (Długość)

Zmienia rozmiar zdarzeń nutowych.

Value 1 (Wartość 1)

Dopasowuje wartość 1 w zdarzeniach. To, co jest wyświetlane dla wartości 1, zależy od typu zdarzenia. W przypadku nut wartość 1 oznacza wysokość tonu (pitch).

Value 2 (Wartość 2)

Dostosowuje wartość 2 w zdarzeniach. To, co jest wyświetlane dla wartości 2, zależy od typu zdarzenia. W przypadku nut wartość 2 to wartość prędkości (velocity).

Channel (Kanał)

Umożliwia zmianę ustawień kanału MIDI.

Type (Typ)

Umożliwia zmianę typu zdarzenia, czyli przekształcenie zdarzeń aftertouch w zdarzenia modulacyjne lub zdarzenia pitchbend w zdarzenia VST 3 Tuning.

Value 3 (Wartość 3)

Dostosowuje wartość 3 w zdarzeniach, która jest używana do obsługi szybkości Note-Off podczas

wyszukiwania właściwości.

NoteExp Operation (Operacja NoteExp)

Umożliwia określenie operacji ekspresji nuty w kolumnie **Operation** (Operacja).

VST 3 Value Operation (Operacja wartości VST 3)

Umożliwia wykonywanie typowych operacji w zakresie wartości VST 3 (0,0 do 1,0) zamiast standardowego zakresu wartości MIDI (0-127) w celu dokładniejszej regulacji.

UWAGA

Parametry **Position** (Pozycja) i **Length** (Długość) są interpretowane poprzez ustawienie podstawy czasu w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa czasu), z wyjątkiem ustawienia **Random** (Losowy), które wykorzystuje podstawę czasu zdarzeń, których to dotyczy.

POWIĄZANE LINKI

Wyszukiwanie Właściwości na stronie 998

Wartość 1 i Wartość 2 na stronie 996

Operation (Operacja)

Kolumna **Operation** pozwala określić, co zrobić z **Action Target** (Celem Akcji).

Opcje w tym wyskakującym menu różnią się w zależności od wybranego **Action Target**.

Add (Dodaj)

Dodaje wartość określoną w kolumnie **Parameter 1** do **Action Target**.

Subtract (Odejm)

Odejmuje wartość określoną w kolumnie **Parameter 1** od **Action Target**.

Multiply by (Pomnóż przez)

Mnoży **Action Target** przez wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

Divide by (Podziel przez)

Dzieli **Action Target** przez wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

VST 3 Value Operation – Invert (Operacja na wartości VST 3 – Odwróć)

Odwraca dane ekspresji nuty zawierające określony parametr zdarzenia VST 3.

Round by (Zaokrągl do)

Zaokrągla wartość **Action Target**, korzystając z wartości określonej w kolumnie **Parameter 1**.

Set Random Values between (Ustaw losowe wartości pomiędzy)

Ustawia wartość **Action Target** na losową wartość z zakresu określonego za pomocą **Parameter 1** i **Parameter 2**.

Set to fixed value (Ustaw na stałą wartość)

Ustawia **Action Target** na wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

Set Relative Random Values between (Ustaw względne wartości losowe pomiędzy)

Dodaje losową wartość do bieżącej wartości **Action Target**. Dodana wartość losowa będzie mieściła się w zakresie określonym za pomocą **Parameter 1** i **Parameter 2**. Należy pamiętać, że można je ustawić na wartości ujemne.

Add Length (Dodaj długość)

Jest to dostępne tylko wtedy, gdy ustawisz **Action Target** na **Position** (Pozycję). Co więcej, jest to ważne tylko wtedy, gdy znalezione zdarzenia są nutami. Jeśli wybierzesz opcję **Add Length**, długość każdego zdarzenia nutowego zostanie dodana do wartości **Position**.

Transpose to Scale (Transponuj do skali)

Jest to dostępne tylko wtedy, gdy ustawisz **Action Target** (Cel akcji) na **Value 1** (Wartość 1) i jeśli warunki filtrowania są skonfigurowane specjalnie do wyszukiwania nut (dodano wiersz

warunku filtru **Type = Note** (Typ = Nuta). Gdy wybrana jest opcja **Transpose to Scale**, możesz określić skalę muzyczną, korzystając z kolumn **Parameter 1** i **Parameter 2**. **Parameter 1** to tonacja (C, C#, D itp.), natomiast **Parameter 2** to rodzaj skali (dur, melodyczny lub harmoniczny moll itp.). Każda nuta zostanie transponowana do najbliższej nuty w wybranej skali.

Use Value 2 (Użyj wartości 2)

Jest to dostępne tylko wtedy, gdy ustawisz **Action Target** na **Value 1** (Wartość 1). Jeśli ta opcja zostanie wybrana, ustawienie **Value 2** (Wartość 2) w każdym zdarzeniu zostanie skopiowane do ustawienia **Value 1** (Wartość 1).

Use Value 1 (Użyj wartości 1)

Jest to dostępne tylko wtedy, gdy ustawisz **Action Target** na **Value 2** (Wartość 2). Jeśli ta opcja zostanie wybrana, ustawienie **Value 1** (Wartość 1) w każdym zdarzeniu zostanie skopiowane do ustawienia **Value 2** (Wartość 2).

Mirror (Lustro)

Jest to dostępne tylko wtedy, gdy ustawisz **Action Target** na **Value 1** lub **Value 2**. Po wybraniu tej opcji wartości zostaną odzwierciedlone wokół wartości ustawionej w kolumnie **Parameter 1**. W przypadku nut powoduje to odwrócenie skali, z klawiszem ustawionym w kolumnie **Parameter 1** jako punkt środkowy.

Linear Change in Loop Range (Liniowa zmiana zakresu pętli)

Ma to wpływ tylko na zdarzenia pomiędzy lewym i prawym lokalizatorem. Tworzy liniową rampę wartości (zastępując wartości oryginalne), zaczynając od wartości w kolumnie **Parameter 1** i kończąc na wartości **Parameter 2**.

Relative Change in Loop Range (Względna zmiana zakresu pętli)

Tworzy to rampę wartości, wpływającą tylko na zdarzenia w zasięgu pętli, czyli pomiędzy lokalizatorami. Jednak tutaj zmiany są względne, co oznacza, że wartości zostaną dodane do istniejących wartości.

Innymi słowy, konfigurujesz rampę wartości zaczynającą się od **Parameter 1** i kończącą na **Parameter 2** (należy pamiętać, że wartości mogą być ujemne). Powstała rampa wartości jest następnie dodawana do istniejących wartości zdarzeń w zakresie pętli.

Na przykład, jeśli zastosujesz to do zanotowania prędkości (velocity) z **Parameter 1** ustawionym na 0 i **Parameter 2** ustawionym na -100, stworzysz zanik dynamiki, zachowując oryginalne relacje prędkości:

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Type Is	Equal	Note				
+ -							
Action Target	Operation	Parameter 1	Parameter 2				
Value 1	Relative Change in Loop Range	0	-100				

NoteExp Operation – Remove Note Expression (Operacja NoteExp – Usuń wyrażenie notatki)

Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku nut. Umożliwia usunięcie wszystkich danych ekspresji nuty z nuty.

NoteExp Operation – Create One-Shot (Operacja NoteExp – utwórz jednorazową operację)

Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku nut. Umożliwia dodanie danych ekspresji nutowych do nut w trybie **One Shot**, co oznacza, że dodajesz parametr jako dane ekspresji nutowych. Po dodaniu parametru jednorazowego należy za drugim razem ustawić żądaną wartość.

NoteExp Operation – Reverse (Operacja NoteExp – odwróć)
Odwraca dane ekspresji nutowych.

POWIĄZANE LINKI

Value 1 (Wartość 1) i Value 2 (Wartość 2) na stronie 996

Stosowanie zdefiniowanych działań

Po skonfigurowaniu warunków filtrowania, wybraniu funkcji i ustawieniu wymaganych akcji lub załadowaniu ustawienia wstępnego można zastosować akcje zdefiniowane w **Logical Editor** (Edytorze logicznym), klikając przycisk **Apply** (Zastosuj).

WAŻNE

Transformer (Transformator) z efektem wstawiania MIDI nie ma przycisku **Apply** (Zastosuj). Tutaj bieżące ustawienia są automatycznie stosowane w czasie rzeczywistym podczas odtwarzania lub gry na żywo.

Operacje **Logical Editor** można cofnąć tak samo, jak każdą inną edycję.

Presets (Ustawienia wstępne)

Możesz ładować, zapisywać i zarządzać **Logical Presets** (Ustawieniami logicznymi).

Aby załadować ustawienie wstępne, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz **Logical Editor** (Edytor logiczny), otwórz wyskakujące menu **Select Preset** (Wybierz ustawienie wstępne) i wybierz opcję.
- Wybierz opcję **MIDI > Logical Presets** (MIDI > Ustawienia logiczne) i wybierz opcję.
- Otwórz **List Editor** (Edytor list) i na pasku filtrów wybierz ustawienie wstępne z sekcji **Show** (Pokaż).

UWAGA

Jeśli skonfigurujesz polecenie klawiszowe dla ustawienia wstępnego, możesz wygodnie zastosować tę samą operację do kilku wybranych zdarzeń za jednym razem.

POWIĄZANE LINKI

Polecenia klawiszowe na stronie 1123

Zapisywanie własnych ustawień jako ustawień wstępnych

Możesz zapisać ustawienia, których chcesz użyć ponownie, jako ustawienia wstępne.

PROCEDURA

1. W sekcji w lewym górnym rogu **Logical Editor** (Edytora logicznego) kliknij opcję **Store Preset** (Zapisz ustawienie wstępne).
2. W otwartym oknie dialogowym podaj nazwę ustawienia wstępnego i kliknij **OK**.

WYNIK

Ustawienie wstępne zostało zapisane.

UWAGA

Aby usunąć ustawienie wstępne, załaduj je i kliknij **Remove Preset** (Usuń ustawienie wstępne).

Organizowanie i udostępnianie ustawień wstępnych

Presety **Logical Editor** (Edytora logicznego) są przechowywane w folderze aplikacji w podfolderze **Presets\Logical Edit Project**.

Gotowych plików nie można edytować ręcznie, ale można je zreorganizować. Ułatwia to także udostępnianie presetów innym użytkownikom Cubase poprzez przesyłanie poszczególnych plików presetów.

UWAGA

Lista presetów jest odczytywana przy każdym otwarciu Edytora logicznego.

Project Logical Editor (Edytor logiczny projektu)

Project Logical Editor to potężne narzędzie do wyszukiwania i zamieniania funkcji w oknie **Project**.

Project Logical Editor umożliwia określenie warunków filtrowania i łączenie ich z akcjami. W ten sposób możesz na przykład wyszukać wszystkie otwarte ścieżki folderów w swoim projekcie i zamknąć je.

Zawiera szereg ustawień wstępnych, które pokazują możliwości tej funkcji i które można wykorzystać jako punkt wyjścia do własnych ustawień.

POWIĄZANE LINKI

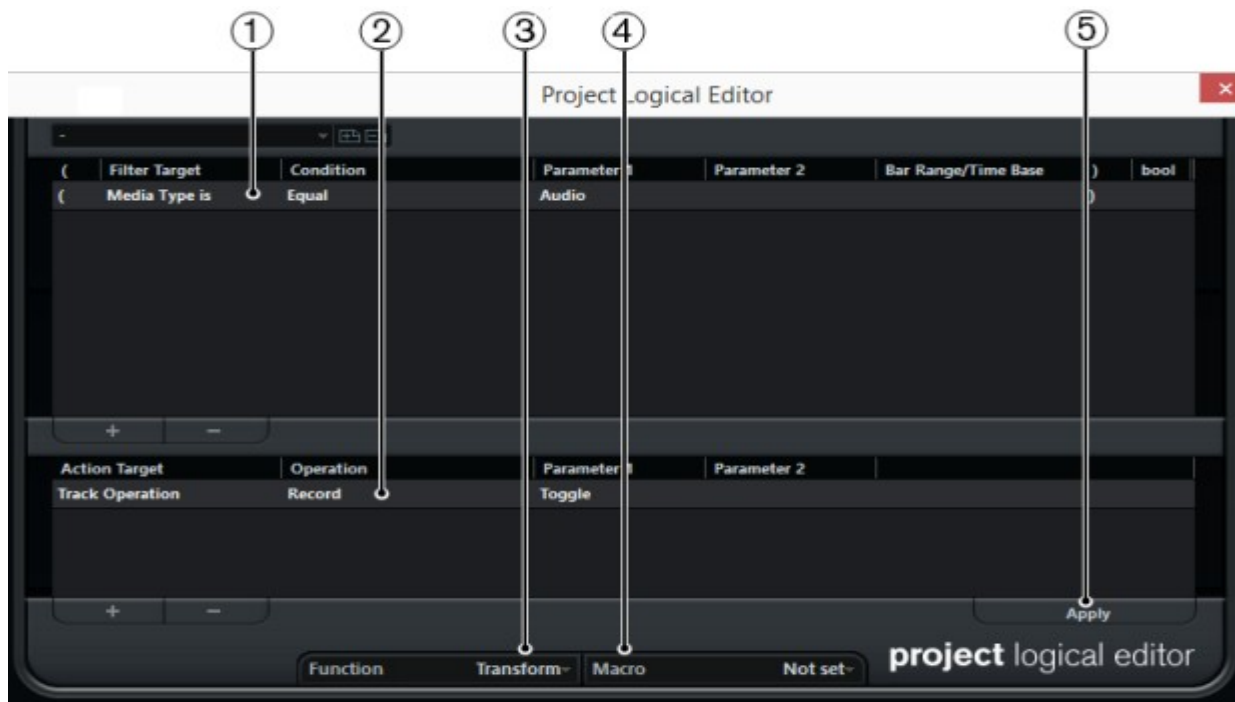
Ustawienia wstępne na stronie 1021

Omówienie okna Edytora logicznego projektu na stronie 1007

Omówienie okna Project Logical Editor (Edytora logicznego projektu)

Okno **Project Logical Editor** umożliwia łączenie warunków filtrów, funkcji, akcji i makr w celu przeprowadzenia bardzo wydajnego przetwarzania.

- Aby otworzyć **Project Logical Editor**, wybierz **Project > Project Logical Editor**



1 **Filter Conditions** (Warunki filtra)

Pozwalają określić warunki takie jak typ, atrybut, wartość, pozycja, które musi spełnić konkretny element, aby został znaleziony. Można łączyć dowolną liczbę warunków filtrowania za pomocą operatorów And/Or.

2 **Action List** (Lista działań)

Umożliwia skonfigurowanie listy akcji, która dokładnie określa, co zostanie wykonane. Nie jest to konieczne w przypadku wszystkich funkcji.

3 **Function pop-up menu** (Wyskakujące menu funkcji)

Umożliwia wybranie, czy znalezione elementy mają zostać przekształcone, usunięte, czy wybrane.

4 **Macro pop-up menu** (Wyskakujące menu makro)

Umożliwia wybór makra.

5 **Apply** (Zastosuj)

Zastosuje Twoje ustawienia.

WAŻNE

Nie każda kombinacja ustawień zawsze ma sens. Poeksperymentuj trochę, zanim zastosujesz zmiany w ważnych projektach.

UWAGA

Możesz cofnąć te operacje, wybierając **Edit > Undo** (Edycja > Cofnij).

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia wstępne na stronie 1021

Filter Conditions (Warunki filtra)

Konfigurując warunki filtrowania, możesz określić, który cel filtra (filter target), czyli jakie elementy chcesz znaleźć.



Aby skonfigurować warunek filtra, wykonaj następujące ustawienia:

Filter Target (Cel filtra)

Ustawia właściwość elementu. To ustawienie wpływa na opcje dostępne w pozostałych kolumnach.

Condition (Warunek)

Określa, w jaki sposób **Logical Editor** (Edytor logiczny) projektu porównuje właściwość w kolumnie **Filter Target** z wartościami w kolumnach **Parameter**. Dostępne opcje zależą od ustawienia **Filter Target**.

Parameter 1 (Parametr 1)

Ustawia wartość, z którą porównywane są właściwości elementu. Zależy to od **Filter Target**.

Parameter 2 (Parametr 2)

Dostępne tylko wtedy, gdy w kolumnie **Condition** ustawiona jest jedna z opcji **Range** (Zakres). Umożliwia znalezienie wszystkich elementów o wartościach mieszczących się w lub poza zakresem pomiędzy **Parameter 1** i **Parameter 2**.

Bar Range/Time Base (Zakres taktu/podstawa czasu)

Dostępne tylko wtedy, gdy **Filter Target** (Cel filtra) jest ustawiony na **Position** (Pozycja). Jeśli w kolumnie **Condition** (Warunek) wybrana jest jedna z opcji **Bar Range** (Zakres taktu), kolumna **Bar Range/Time Base** służy do określenia stref w obrębie każdego taktu. Pozwala to na przykład znaleźć wszystkie elementy na lub wokół pierwszego taktu każdego taktu. Jeśli wybrana jest którakolwiek z pozostałych opcji **Condition**, możesz użyć kolumny **Bar Range/Time Base**, aby określić podstawę czasu, taką jak PPQ, sekundy itp.

Left Bracket (Lewy nawias)

W połączeniu z prawym nawiasem umożliwia to łączenie wielu warunków filtrowania, czyli wielu linii z operatorami boolowskimi And/Or.

Right bracket (Prawy nawias)

Razem z lewym nawiasem pozwala to na połączenie kilku warunków filtra.

bool

Umożliwia wstawianie operatorów logicznych And/Or podczas tworzenia warunków z wieloma liniami.

UWAGA

Jeśli popełnisz błąd podczas łączenia wielu warunków w nawiasach, zostaniesz o tym poinformowany w pasku stanu.

UWAGA

Jeśli zdefiniowałeś już warunki filtrowania i/lub zastosowałeś ustawienie wstępne, ale chcesz zacząć od nowa, możesz zainicjować ustawienia, wybierając opcję **Init** z wyskakującego menu **Presets** (Ustawienia wstępne).

POWIĄZANE LINKI

Wyszukiwanie elementów w określonych pozycjach na stronie 1012

Łączenie wielu linii warunków na stronie 1016

Wyszukiwanie typów multimediiów

Elementy można wyszukiwać według typu multimediiów.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Cel filtrowania) i wybierz **Media Type** (Typ nośnika).
2. Otwórz wyskakujące menu **Parameter 1** i wybierz typ nośnika, który chcesz wyszukać.
3. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz jedną z następujących opcji:
 - Wybierz opcję **Equal** (Równy), jeśli chcesz wyszukać określony typ multimediiów.
 - Wybierz opcję **Unequal** (Nierówne), jeśli chcesz wyszukać inny typ multimediiów niż określony.
 - Wybierz opcję **All Types** (Wszystkie typy), jeśli chcesz wyszukać wszystkie typy multimediiów.

Media Type Filter (Filtr typu multimediiów)

Gdy **Filter Target** (Cel filtra) jest ustawiony na **Media Type** (Typ nośnika), w wyskakującym menu wyświetlana jest lista dostępnych typów multimediiów.

Audio

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione zdarzenia audio, części audio i ścieżki audio.

MIDI

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione części MIDI i ścieżki MIDI.

Automation (Automatyzacja)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione zdarzenia automatyzacji i ścieżki automatyzacji.

Marker (Znacznik)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione zdarzenia znaczników i ścieżki znaczników.

Transpose (Transponować)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione zdarzenia transpozycji i ścieżki transpozycji.

Arranger (Aranżer)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione zdarzenia aranżera i ścieżki aranżera.

Tempo

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione zdarzenia tempa i ścieżki tempa.

Signature (Klucz)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione zdarzenia klucza i ścieżki klucza.

Chord (Akord)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione zdarzenia akordów i ścieżki akordów.

Scale Event (Zdarzenie Skala)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione zdarzenia skalowania.

Video (Wideo)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione zdarzenia wideo.

Group (Grupa)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione ścieżki grupowe.

Effect (Efekt)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione ścieżki kanału FX.

Device (Urządzenie)

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione ścieżki urządzenia.

VCA

Jeśli nie określono typu kontenera, zostaną znalezione ścieżki tłumika VCA.

W przypadku typów nośników dostępne są następujące opcje **Condition** (Warunek):

Equal (Równy)

Spowoduje to znalezienie typu nośnika ustawionego w kolumnie **Parameter 1**.

All Types (Wszystkie typy)

Spowoduje to znalezienie wszystkich typów multimedialnych.

Wyszukiwanie typów kontenerów

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Cel Filtru) i wybierz **Container Type** (Typ kontenera).
2. Otwórz menu podręczne **Parameter 1** i wybierz typ kontenera, który chcesz wyszukać.
3. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz jedną z następujących opcji:
 - Wybierz opcję **Equal** (Równy), jeśli chcesz wyszukać określony typ kontenera.
 - Wybierz opcję **Unequal** (Nierówny), jeśli chcesz wyszukać inny typ kontenera niż określony.
 - Wybierz opcję **All Types** (Wszystkie typy), jeśli chcesz wyszukać wszystkie typy kontenerów.

PRZYKŁAD

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** (Edytor logiczny projektu) tak, aby znajdował wszystkie ścieżki folderów w projekcie.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Container Type is	Equal	FolderTrack		

Container Type Filter (Filtr typu kontenera)

Gdy **Filter Target** (Cel filtra) jest ustawiony na **Container Type** (Typ kontenera), w wyskakującym menu **Parameter 1** wyświetlana jest lista dostępnych typów kontenerów.

Folder Track (Ścieżka folderu)

Spowoduje to znalezienie wszystkich ścieżek folderów, w tym folderów kanałów FX i kanałów grupowych.

Track (Ścieżka)

Spowoduje to znalezienie wszystkich typów ścieżek.

Part (Część)

Wyszukuje części audio, MIDI i instrumentów. Części folderu nie zostaną znalezione.

Event (Zdarzenie)

Znajduje punkty automatyzacji, znaczniki, a także zdarzenia audio, aranżera, transpozycji, tempa i metrum

W przypadku typów kontenerów dostępne są następujące opcje **Condition** (Warunek):

Equal (Równy)

Spowoduje to znalezienie typu kontenera ustawionego w kolumnie **Parameter 1**.

All Types (Wszystkie typy)

Spowoduje to znalezienie wszystkich typów kontenerów.

Łączenie Media Type (typu nośnika) i Container Type (typu kontenera)

Kombinacja celów filtra **Media Type** (Typ nośnika) i **Container Type** (Typ kontenera) stanowi wszechstronne narzędzie do operacji logicznych.

PRZYKŁAD

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** (Edytor logiczny projektu) tak, aby znajdował w projekcie wszystkie partie MIDI i instrumentów.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
Media Type is	Equal	MIDI)	And
Container Type is	Equal	Part)	

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** tak, aby znajdował wszystkie ścieżki automatyzacji (nie zdarzenia) w projekcie, którego nazwa zawiera vol.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
Media Type is	Equal	Automation)	And
Container Type is	Equal	Track)	And
Name	Contains	vol)	

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** tak, aby znajdował w projekcie wszystkie partie MIDI i instrumenty (nie ścieżki), które są wyciszone.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
Media Type is	Equal	MIDI)	And
Container Type is	Equal	Part)	And
Property	Not set	Event is muted)	

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** tak, aby znajdował wszystkie partie MIDI i instrumentów (nie ścieżki) lub wszystkie zdarzenia audio (nie części i ścieżki) w projekcie, które są wyciszone.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
Media Type is	Equal	MIDI)	And
Container Type is	Equal	Part)	Or
Media Type is	Equal	Audio)	And
Container Type is	Equal	Event)	And
Property	Property is not set	Event is muted)	

Wyszukiwanie nazw

PROCEDURA

1. Otwórz pole Wartość **Filter Target** (docelowa filtra) i wybierz opcję **Name** (Nazwa).
2. Kliknij menu podręczne **Parameter 1** i wprowadź nazwę lub część nazwy, którą chcesz wyszukać.
3. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz jedną z następujących opcji:
 - Wybierz opcję **Equal** (Równe), jeśli chcesz wyszukać dokładną nazwę.
 - Wybierz opcję **Contains** (Zawiera), jeśli chcesz wyszukać nazwę zawierającą określoną nazwę.
 - Wybierz opcję **Contains not** (Nie zawiera), jeśli chcesz wyszukać inną nazwę niż określona.

PRZYKŁAD

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** (Edytor logiczny projektu) tak, aby znajdował wszystkie ścieżki w projekcie, których nazwa zawiera voc.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
Container Type is	Equal	Track)	And
Name	Contains	voc)	

Wyszukiwanie elementów w określonych pozycjach

Możesz wyszukiwać elementy zaczynając od określonych pozycji, albo względem początku projektu, albo w obrębie każdego taktu.

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Filtruj cel) i wybierz opcję **Position** (Pozycja).
Pozwala to znaleźć elementy rozpoczynające się w określonych pozycjach, albo względem początku projektu, albo w obrębie każdego taktu.
2. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz jedną z następujących opcji:
 - Aby znaleźć wszystkie elementy w określonej pozycji, wybierz pozycję w kolumnie **Parameter 1**.
Możesz ustawić podstawę czasu, taką jak PPQ, sekundy, próbki lub klatki, w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa czasu).
 - Aby znaleźć wszystkie elementy wewnątrz lub na zewnątrz zakresu, wybierz opcję **Inside Bar Range** (Wewnątrz zakresu taktów) lub **Outside Bar Range** (Poza zakresem taktów).
Możesz ustawić zakres taktu w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa czasu), klikając i przeciągając na wyświetlaczu słupkowym lub dopasowując pozycję początkową zakresu w kolumnie **Parameter 1** i pozycję końcową w kolumnie **Parameter 2**.
Podstawę czasu można zmienić w kolumnie **Bar Range/Time Base**. Pozycja **Bar Range** jest mierzona w znacznikach (ticks) związanych z początkiem taktu.

PRZYKŁAD

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** (Edytor logiczny projektu) tak, aby znajdował wszystkie elementy na pozycji PPQ 5.1.1. w projekcie.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
(Position	Equal	5.01.01.000		PPQ)	

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** tak, aby znajdował elementy rozpoczynające się wokół drugiego taktu w każdym takcie:

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Position	Inside Bar Range	419	541			

Position Filter (Filtr pozycji)

Dla pozycji dostępne są następujące opcje **Condition** (Warunków):

Equal (Równy)

Ma dokładnie taką samą wartość jak ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Unequal (Nierówny)

Ma dowolną wartość inną niż ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Bigger (Większy)

Ma wartość wyższą niż ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Bigger or Equal (Większy lub równy)

Ma wartość taką samą lub wyższą od ustawionej w kolumnie **Parameter 1**.

Less (Mniej)

Ma wartość mniejszą niż ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Less or Equal (Mniej lub równo)

Ma wartość taką samą lub niższą od ustawionej w kolumnie **Parameter 1**.

Inside Range (Wewnątrz zakresu)

Ma wartość mieszczącą się pomiędzy wartościami ustawionymi w kolumnach **Parameter 1** i **Parameter 2**. Należy pamiętać, że **Parameter 1** powinien mieć niższą wartość, a **Parameter 2** wyższą.

Outside Range (Poza zakresem)

Ma wartość, która nie mieści się pomiędzy wartościami ustawionymi w kolumnach **Parameter 1** i **Parameter 2**.

Inside Bar Range (Wewnątrz zakresu taktu)

Znajduje się w strefie określonej w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa czasu), w każdym takcie w ramach bieżącego wyboru.

Outside Bar Range (Zewnętrzny zakres taktów)

Znajduje się poza strefą ustawioną w kolumnie **Bar Range/Time Base**, w każdym takcie w ramach bieżącego wyboru.

Before Cursor (Przed kursorem)

Znajduje się przed pozycją kursora.

Beyond Cursor (Poza kursorem)

Znajduje się po pozycji kursora.

Inside Track Loop (Wewnątrz pętli ścieżki)

Znajduje się w ustawionej pętli ścieżki.

Inside Cycle (Cykl wewnętrzny)

Znajduje się w ustalonym cyklu.

Exactly Matching Cycle (Dokładnie dopasowany cykl)

Dokładnie odpowiada ustawionemu cyklowi.

Wyszukiwanie elementów o określonych długościach

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Filtruj cel) i wybierz **Length** (Długość).

Dzięki temu można znaleźć tylko elementy o określonej długości.

UWAGA

Parametr **Length** (Długość) jest interpretowany poprzez ustawienie podstawy czasu w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa czasu), to znaczy w PPQ, sekundach, próbkach lub klatkach (ramkach).

2. Otwórz menu podręczne **Parameter 1** i ustaw długość, którą chcesz wyszukać.

3. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz opcję.

Jeśli wybierzesz opcję **Inside Range** (Wewnątrz zakresu) lub **Outside Range** (Poza zakresem), użyj **Parameter 1** i **Parameter 2**, aby ustawić początek i koniec zakresu.

PRZYKŁAD

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** (Edytor logiczny projektu) tak, aby znajdował wszystkie części audio i zdarzenia w projekcie o długości poniżej 200 próbek (samples).

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Container Type is	Equal	Part				Or
	Container Type is	Equal	Event				And
(Media Type is	Equal	Audio				And
	Length	Less	0200		Samples)	

POWIĄZANE LINKI

Length Filter (Filtr długości) na stronie 1014

Length Filter (Filtr długości)

W przypadku długości dostępne są następujące opcje **Condition** (Warunek):

Equal (Równy)

Ma dokładnie taką samą wartość jak ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Unequal (Nierówny)

Ma dowolną wartość inną niż ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Bigger (Większy)

Ma wartość wyższą niż ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Bigger or Equal (Większy lub równy)

Ma wartość taką samą lub wyższą od ustawionej w kolumnie **Parameter 1**.

Less (Mniej)

Ma wartość mniejszą niż ustawiona w kolumnie **Parameter 1**.

Less or Equal (Mniej lub równo)

Ma wartość taką samą lub niższą od ustawionej w kolumnie **Parameter 1**.

Inside Range (Wewnątrz zakresu)

Ma wartość mieszczącą się pomiędzy wartościami ustawionymi w kolumnach **Parameter 1** i **Parameter 2**. Należy pamiętać, że **Parameter 1** powinien mieć niższą wartość, a **Parameter 2** wyższą.

Outside Range (Poza zakresem)

Ma wartość, która nie mieści się pomiędzy wartościami ustawionymi w kolumnach **Parameter 1** i **Parameter 2**.

Wyszukiwanie nazw kolorów

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Cel filtru) i wybierz opcję **Color Name** (Nazwa koloru).
2. Kliknij pole wartości **Parameter 1** i wpisz nazwę koloru, który chcesz wyszukać.
3. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz jedną z następujących opcji:
 - Wybierz opcję **Equal** (Równy), jeśli chcesz wyszukać dokładną nazwę koloru.
 - Wybierz opcję **Contains** (Zawiera), jeśli chcesz wyszukać nazwę koloru zawierającą określoną nazwę koloru.
 - Wybierz opcję **Contains not** (Nie zawiera), jeśli chcesz wyszukać inną nazwę koloru niż podana.

Wyszukiwanie Properties (Właściwości)

PROCEDURA

1. Otwórz wyskakujące menu **Filter Target** (Cel filtru) i wybierz **Property** (Właściwość).

2. Otwórz menu podręczne **Parameter 1** i wybierz właściwość, którą chcesz wyszukać.
3. Otwórz wyskakujące menu **Condition** (Warunek) i wybierz jedną z następujących opcji:
 - Wybierz **Property is set** (Właściwość jest ustawiona), jeśli chcesz wyszukiwać zdarzenia posiadające określoną właściwość.
 - Wybierz **Property is not set** (Właściwość nie jest ustawiona), jeśli chcesz wyszukiwać zdarzenia, które nie mają określonej właściwości.

PRZYKŁAD

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** (Edytor logiczny projektu) tak, aby znajdował wszystkie wyciszone partie MIDI i instrumentów.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Part				And
	Property	Property is set	Event is muted				

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** tak, aby znajdował wszystkie puste elementy.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Media Type is	Equal	Audio				And
	Container Type is	Equal	Part				And
	Property	Property is set	Event is selected				And
	Property	Property is set	Event is empty				

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** tak, aby znajdował wszystkie wybrane części audio, które są zaznaczone, ale nie wyciszone.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Property	Property is set	Event is selected				And
	Property	Property is not set	Event is muted				

Properties Filter (Filtr właściwości)

W przypadku właściwości dostępne są następujące opcje **Condition** (Warunek):

Property is set (Właściwość jest ustawiona)

Spowoduje to znalezienie wszystkich zdarzeń, które mają właściwość ustawioną w kolumnie **Parameter 1**.

Property is not set (Właściwość nie jest ustawiona)

Spowoduje to znalezienie wszystkich zdarzeń, które nie mają właściwości ustawionej w kolumnie **Parameter 1**.

Gdy **Filter Target** (Cel filtra) jest ustawiony na **Property** (Właściwość), w menu podręcznym znajdują się dostępne właściwości **Parameter 1**.

Event is muted (Zdarzenie jest wyciszone)

Spowoduje to znalezienie wszystkich wyciszonych zdarzeń.

Event is selected (Zdarzenie zostało wybrane)

Spowoduje to znalezienie wszystkich wybranych zdarzeń.

Event is empty (Zdarzenie jest puste)

Spowoduje to znalezienie wszystkich pustych zdarzeń.

Event inside NoteExp (Zdarzenie wewnątrz NoteExp)

Spowoduje to znalezienie wszystkich zdarzeń, które stanowią część danych automatyzacji Note Expression. Mogą to być zdarzenia kontrolera VST 3 lub MIDI.

Event is valid VST 3 (Zdarzenie jest ważne VST 3)

Spowoduje to znalezienie wszystkich prawidłowych zdarzeń VST 3 w nucie. Oznacza to, że odpowiednia ścieżka jest kierowana do instrumentu, który je obsługuje.

Is Hidden (Jest ukryty)



Spowoduje to odnalezienie wszystkich ukrytych ścieżek.

Has Track Version (Ma wersję ścieżki)

- Spowoduje to znalezienie wszystkich utworów, które mają wersje utworów.
- Follows Chord Track** (Podąża za ścieżką akordów)
Spowoduje to znalezienie wszystkich ścieżek, które podążają za ścieżką akordów.
- Is Disabled** (Jest wyłączony)
Spowoduje to znalezienie wszystkich wyłączonych ścieżek.

Łączenie wielu linii warunków

Można dodawać linie warunków i łączyć je za pomocą operatorów logicznych **And** i **Or** oraz nawiasów.

- Aby dodać nowy warunek, kliknij  poniżej listy.
Nowa linia zostanie dodana na dole listy.
- Aby usunąć warunek, wybierz go i kliknij  poniżej listy.

Kolumna Bool

W kolumnie bool po prawej stronie listy możesz wybrać operator boolowski: **And** lub **Or**.

Operator boolowski łączy 2 linie warunku i określa wynik w następujący sposób:

- And** (I) określa, że aby element został znaleziony, muszą zostać spełnione oba warunki.
- Or** (Lub) stwierdza, że aby element został znaleziony, musi zostać spełniony co najmniej jeden z warunków.

WAŻNE

Po dodaniu nowej linii warunku domyślnym ustawieniem logicznym jest **And**.

PRZYKŁAD

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** (Edytor logiczny projektu) tak, aby znajdował ścieżki MIDI.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Track				

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** (Edytor logiczny projektu), aby znaleźć wszystkie części lub zdarzenia, które dokładnie pasują do cyklu.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Container Type is	Equal	Part				Or
	Container Type is	Equal	FolderTrack				And
	Position	Exactly Matching Cycle			PPQ		

Korzystanie z nawiasów

Kolumny nawiasów umożliwiają umieszczenie 2 lub więcej linii warunku, dzieląc wyrażenie warunkowe na mniejsze jednostki. Ma to znaczenie tylko wtedy, gdy masz 3 lub więcej linii warunków i chcesz użyć operatora logicznego **Or**.

Możesz dodać nawiasy, klikając kolumny nawiasów i wybierając odpowiednią opcję. Można wybrać maksymalnie potrójne nawiasy.

Jeśli dodasz kilka warstw nawiasów, będą one oceniane od środka na zewnątrz, zaczynając od nawiasów najbardziej wewnętrznych.

Wyrażenia w nawiasach są oceniane w pierwszej kolejności.

PRZYKŁAD

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** tak, aby znajdował wszystkie partie i zdarzenia audio, których nazwa zawiera **perc**, a także inne partie i zdarzenia MIDI, których nazwa zawiera **drums** (perkusję)

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Media Type is	Equal	Audio				And
	Name	Contains	perc				Or
	Name	Contains	drums				

Możesz skonfigurować **Project Logical Editor** tak, aby znajdował wszystkie części audio lub zdarzenia, których nazwa zawiera **perc** lub **drums**.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Media Type is	Equal	Audio				And
(Name	Contains	perc				Or
	Name	Contains	drums)	

Określanie działań

Możesz określić akcje, czyli zmiany dokonane w znalezionych elementach, na dolnej liście **Project Logical Editor** (Edytora logicznego projektu). Akcje mają zastosowanie tylko w przypadku funkcji typu **Transform**.

Action Target	Operation	Parameter 1	Parameter 2
Track Operation	Record	Toggle	

Możesz wykonać następujące typy akcji:

- Działania oparte na ścieżkach, takie jak **Track Operation** (operacja ścieżka), **Name** (nazwa).
- Działania oparte na zdarzeniach, takie jak **Position** (pozycja), **Length** (długość), **Name** (nazwa).
- Akcje, które mają wpływ tylko na dane automatyzacji, takie jak **Trim** (Przytnij).

Możesz dodać linie akcji, klikając  i usunąć je, zaznaczając je i klikając .

Action Target (Cel akcji)

Action Target umożliwia wybranie zmienianej właściwości.

Position (Pozycja)

Dostosowanie wartości **Position** przesuwa elementy.

Parametr ten jest interpretowany poprzez ustawienie podstawy czasu w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa czasu), z wyjątkiem ustawienia **Random** (Losowy), które wykorzystuje podstawę czasu zdarzeń, których to dotyczy:

Add (Dodaj)

Dodaje wartość określoną w kolumnie **Parameter 1** do **Position** (pozycji).

Subtract (Odejmij)

Odejmuje wartość określoną w kolumnie **Parameter 1** od **Position**.

Multiply by (Pomnóż przez)

Mnoży wartość **Position** przez wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

Divide by (Podziel przez)

Dzieli wartość **Position** przez wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

Round by (Zaokrąglaj przez)

Spowoduje to zaokrąglenie wartości **Position** przy użyciu wartości określonej w kolumnie **Parameter 1**. Innymi słowy, wartość **Position** jest zmieniana na najbliższą wartość, którą można podzielić przez wartość **Parameter 1**.

Set relative Random Values between (Ustaw względne wartości losowe pomiędzy)

Spowoduje to dodanie losowej wartości do bieżącej wartości **Position**. Dodana wartość losowa będzie mieściła się w zakresie określonym za pomocą **Parameter 1** i **Parameter 2**. Należy pamiętać, że można je ustawić na wartości ujemne.

Set to fixed value (Ustaw na stałą wartość)

Spowoduje to ustawienie **Position** na wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

Length (Długość)

Dostosowanie wartości **Length** umożliwia zmianę rozmiaru elementów.

Parametr ten jest interpretowany poprzez ustawienie podstawy czasu w kolumnie **Bar Range/Time Base** (Zakres taktu/Podstawa czasu), z wyjątkiem ustawienia **Random** (Losowy), które wykorzystuje podstawę czasu zdarzeń, których to dotyczy:

Add (Dodaj)

Dodaje wartość określoną w kolumnie **Parameter 1** do **Length**.

Subtract (Odejmij)

Odejmuje wartość określoną w kolumnie **Parameter 1** od **Length**.

Multiply by (Pomnóż przez)

Mnoży wartość **Length** przez wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

Divide by (Podziel przez)

Dzieli wartość **Length** przez wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

Round by (Zaokrąglaj przez)

Spowoduje to zaokrąglenie wartości **Length** przy użyciu wartości określonej w kolumnie **Parameter 1**. Innymi słowy, wartość **Length** jest zmieniana na najbliższą wartość, którą można podzielić przez wartość **Parameter 1**.

Set to fixed value (Ustaw na stałą wartość)

Spowoduje to ustawienie **Length** na wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

Set Random Values between (Ustaw losowe wartości pomiędzy)

Spowoduje to dodanie losowej wartości do bieżącej długości. Dodana wartość losowa będzie mieściła się w zakresie określonym **Parameter 1** i **Parameter 2**.

Track Operation (Operacja ścieżka)

Dostosowanie wartości **Track Operation** (Operacja na ścieżce) umożliwia zmianę stanu ścieżki.

UWAGA

Operacje na ścieżkach mogą również wpływać na ścieżki automatyzacji. Może to prowadzić do nieoczekiwanych rezultatów, zwłaszcza jeśli użyjesz akcji **Toggle** (Przełącz).

Folder (Teczka)

Otwiera, zamyka lub przełącza foldery.

Record (Nagraj)

Włącza, wyłącza lub przełącza stan umożliwienia nagrywania.

Monitor

Włącza, wyłącza lub przełącza stan monitora.

Solo

Włącza, wyłącza lub przełącza status solo.

Mute (Wycisz)

Włącza, wyłącza lub przełącza stan wyciszenia.

Read (Czytaj)

Włącza, wyłącza lub przełącza stan umożliwienia odczytu.

Write (Pisz)

Włącza, wyłącza lub przełącza stan umożliwienia zapisu.

EQ Bypass (Obejście korektora)

Włącza, wyłącza lub przełącza status obejścia korektora.

Inserts Bypass (Wstawia obejście)

Włącza, wyłącza lub przełącza stan obejścia wstawek.

Sends Bypass (Wysyła obejście)

Włącza, wyłącza lub przełącza status pomijania wysyłek.

Lanes Active (Pasy aktywne)

Włącza, wyłącza lub przełącza stan aktywnych pasów.

Hide Track (Ukryj ścieżkę)

Włącza, wyłącza lub przełącza stan widoczności ścieżki.

Time Domain (Domena czasu)

Ustawia domenę czasu utworu na **Musical** lub **Linear** lub przełącza status.

Name (Nazwa)

Dostosowanie wartości **Name** umożliwia zmianę nazw znalezionych elementów.

Replace (Zastąp)

Zastępuje nazwy tekstem określonym w kolumnie **Parameter 1**.

Append (Dodaj)

Do nazwy zostanie dołączony ciąg znaków określony w kolumnie **Parameter 1**.

Prepend (Przygotuj)

Nazwa zostanie poprzedzona ciągiem znaków określonym w kolumnie **Parameter 1**.

Generate Name (Wygeneruj nazwę)

Nazwa zostanie zastąpiona tekstem podanym w kolumnie **Parameter 1**, a następnie numerem ustawionym w **Parameter 2**. Liczba zostanie zwiększona o 1 za każdy znaleziony element.

Replace Search String (Zamień szukany ciąg)

Można określić ciąg wyszukiwania w **Parameter 1**, który zostanie zastąpiony tekstem określonym w kolumnie **Parameter 2**.

Trim (Przytnij)

Dostosowanie wartości **Trim** umożliwia przycięcie znalezionych elementów. Służy wyłącznie do automatyzacji.

Multiply by (Pomnóż przez)

Mnoży wartość **Trim** przez wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

Divide by (Podziel przez)

Dzieli wartość **Trim** przez wartość określoną w kolumnie **Parameter 1**.

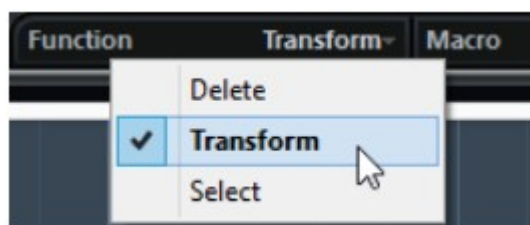
Set Color (Ustaw kolor)

Dostosowanie wartości **Set Color** umożliwia ustawienie koloru elementu.

W przypadku tego **Action Target** (Celu akcji) jedyną dostępną opcją jest **Set to fixed value** (Ustaw na stałą wartość). Aby ustawić konkretny kolor, kliknij kolumnę **Parameter 1** i wybierz pozycję z wyskakującego menu.

Wybór funkcji

W lewym wyskakującym menu na dole **Project Logical Editor** (Edytora logicznego projektu) wybierasz funkcję – podstawowy typ edycji, który ma zostać wykonany.



Dostępne opcje to:

Delete (Usuń)

Usuwa wszystkie elementy znalezione przez **Project Logical Editor** (Edytor logiczny projektu).

UWAGA

Jeśli usuniesz ścieżki automatyzacji i cofniesz tę operację, wybierając opcję **Undo** (Cofnij) z menu **Edit** (Edycja), ścieżki automatyzacji zostaną przywrócone, ale ścieżki zostaną zamknięte.

Transform (Przekształć)

Zmienia jeden lub kilka aspektów znalezionych elementów. Konfigurujesz dokładnie to, co ma zostać zmienione na liście akcji.

Select (Wybierz)

Spowoduje to po prostu wybranie wszystkich znalezionych elementów i podświetlenie ich do dalszej pracy w oknie **Project**.

Stosowanie makr

W wyskakującym menu **Macro** możesz wybrać makro, które zostanie wykonane automatycznie po wykonaniu zdefiniowanych działań.

Aby z tego skorzystać, skonfiguruj potrzebne makro w oknie dialogowym **Key Commands** (Komendy klawiszowe), a następnie wybierz je w **Project Logical Editor** (Edytorze logicznym projektu) z wyskakującego menu **Macro**.

POWIĄZANE LINKI

Stosowanie zdefiniowanych działań

Po skonfigurowaniu warunków filtrowania, wybraniu funkcji i ustawieniu wymaganych akcji lub załadowaniu ustawienia wstępnego można zastosować akcje zdefiniowane w **Project Logical Editor** (Edytorze logicznym projektu), klikając przycisk **Apply** (Zastosuj).

Operacje **Project Logical Editor** można cofnąć tak samo, jak każdą inną edycję.

Presets (Ustawienia wstępne)

Sekcja w lewej górnej części okna umożliwia ładowanie, zapisywanie i zarządzanie ustawieniami wstępnymi **Project Logical Editor**.

Aby załadować ustawienie wstępne, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz wyskakujące menu **Select Preset** (Wybierz ustawienie wstępne) i wybierz opcję.
- Wybierz opcję **Project > Apply Project Logical Editor Preset** (Projekt > Zastosuj ustawienie wstępne edytora logicznego projektu) i wybierz opcję.

UWAGA

Jeśli skonfigurujesz polecenie klawiszowe dla ustawienia wstępnego, możesz wygodnie zastosować tę samą operację do kilku wybranych zdarzeń za jednym razem.

POWIĄZANE LINKI

Polecenia klawiaturowe na stronie 1123

Zapisywanie własnych ustawień jako ustawień wstępnych

Możesz zapisać ustawienia, których chcesz użyć ponownie, jako ustawienia wstępne.

PROCEDURA

1. W sekcji w lewym górnym rogu **Project Logical Editor** (Edytora logicznego projektu) kliknij opcję **Store Preset** (Zapisz ustawienie wstępne).
2. W otwartym oknie dialogowym podaj nazwę ustawienia wstępnego i kliknij **OK**

WYNIK

Ustawienie wstępne zostało zapisane.

UWAGA

Aby usunąć ustawienie wstępne, załaduj je i kliknij przycisk **Remove Preset** (Usuń ustawienie wstępne).

Organizowanie i udostępnianie ustawień wstępnych

Ustawienia wstępne **Project Logical Editor** (Edytora Logicznego Projektu) są przechowywane w folderze aplikacji w podfolderze **Presets/Logical Edit Project**.

Gotowych plików nie można edytować ręcznie, ale można je zreorganizować. Ułatwia to także udostępnianie presetów innym użytkownikom Cubase poprzez przesyłanie poszczególnych plików presetów.

UWAGA

Lista presetów jest odczytywana każdorazowo po otwarciu **Project Logical Editor**.

Konfigurowanie poleceń klawiaturowych dla ustawień wstępnych

Jeśli zapisałeś ustawienia wstępne **Project Logical Editor**, możesz skonfigurować dla nich polecenia klawiszowe.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Key Commands** (Edycja > Polecenia klawiszowe).
2. W kolumnie **Commands** (Polecenia) przejdź do kategorii **Process Logical Preset** (Wstępne ustawienia logiczne procesu) i kliknij znak plus, aby wyświetlić elementy w folderze.
3. Wybierz z listy element, do którego chcesz przypisać polecenie klawiszowe, kliknij pole **Type in Key** (Wpisz klawisz) i wprowadź nowe polecenie klawiszowe.
4. Kliknij przycisk **Assign** (Przypisz) nad polem.
Nowe polecenie klawiszowe zostanie wyświetlone na liście **Keys** (Klawisze).
5. Kliknij **OK**.

POWIĄZANE LINKI

Polecenia klawiaturowe na stronie 1123

Editing Tempo and Time Signature (Edycja tempa i metrum)

Możesz ustawić tempo i metrum dla swojego projektu. Domyślnie tempo jest ustawione na 120 bpm, a metrum na 4/4.

Tryby tempa projektu

Dla każdego projektu możesz ustawić tryb tempa, w zależności od tego, czy Twoja muzyka ma stałe tempo, czy też zmienia się w trakcie projektu.

W panelu **Transport** możesz ustawić następujące tryby tempa:

- **Fixed Tempo Mode** (Tryb stałego tempa)
Jeśli chcesz pracować w jednym stałym tempie, które nie zmienia się w trakcie projektu, wyłącz opcję z (Aktywuj ścieżkę tempa) w panelu **Transport**. Możesz zmienić wartość tempa, aby ustawić stałe tempo próby.



- **Tempo Track Mode** (Tryb śledzenia tempa)

Jeśli tempo Twojej muzyki zawiera zmiany tempa, aktywuj opcję **Activate Tempo Track** (Aktywuj ścieżkę tempa) na panelu **Transport**. Możesz zmienić wartość tempa, aby zmienić tempo przy kursorze. Jeśli Twój projekt nie zawiera żadnych zmian tempa, tempo zostanie zmienione na początku projektu.



POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie projektów pod kątem zmian tempa na stronie 1028

Track Time Base (Ścieżka podstawy czasu)

Podstawa czasu ścieżki określa, czy ścieżka może nadążać za zmianami tempa projektu ustawionego na tryb śledzenia tempa.

W **Inspektorze** ścieżek MIDI, ścieżek instrumentów i ścieżek związanych z dźwiękiem możesz włączyć/wyłączyć opcję **Toggle Time Base** (Przełącz podstawę czasu), aby przełączyć podstawę czasu ścieżki.

Dostępne są następujące tryby podstawy czasu:

- **Musical** (Muzyczny)

Tego trybu należy używać w przypadku materiału o podstawie muzycznej, czyli opartej na tempie. Wszystkie ścieżki ustawione na muzyczną podstawę czasu podlegają zmianom tempa dodanym na ścieżce tempa.

UWAGA

W przypadku zdarzeń audio na ścieżkach audio ustawionych na muzyczną podstawę czasu zmiany tempa na ścieżce tempa wpływają tylko na pozycję początkową, a nie na rzeczywisty dźwięk.

- **Linear** (Liniowy)

Tego trybu należy używać w przypadku materiałów o liniowej podstawie czasu zależnej od czasu.

POWIĄZANE LINKI

Inspektor ścieżki instrumentu na stronie 127

Inspektor ścieżek MIDI na stronie 134

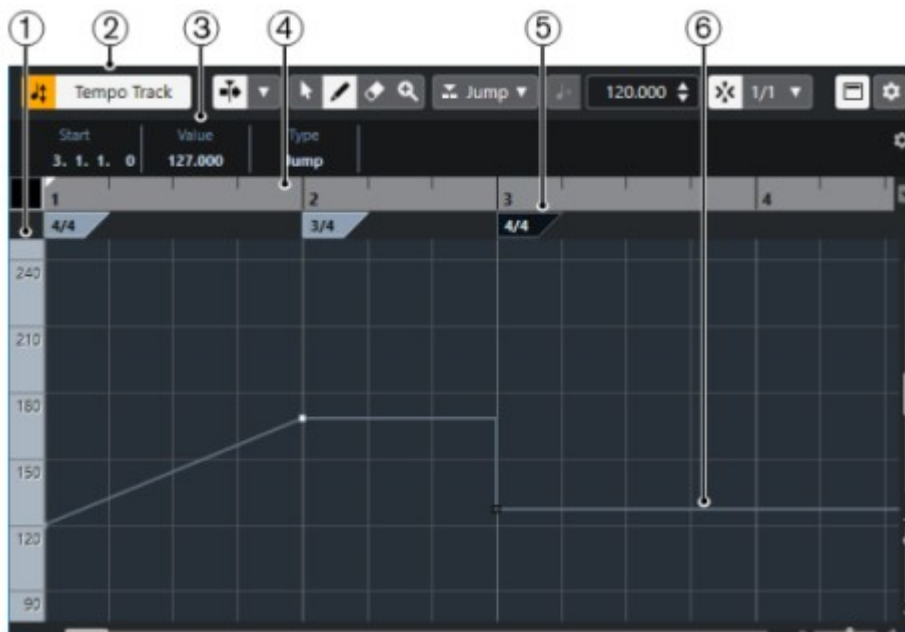
Inspektor ścieżki audio na stronie 124

Tempo Track Editor (Edytor ścieżki tempa)

Tempo Track Editor zapewnia przegląd ustawień tempa projektu. Umożliwia dodawanie i edycję zdarzeń tempa.

Aby otworzyć **Tempo Track Editor**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Project > Tempo Track** (Projekt > Ścieżka tempa).
- Naciśnij **Ctrl/Cmd - T**.



Tempo Track Editor (Edytor ścieżki Tempo) jest podzielony na kilka sekcji:

- 1 **Tempo Scale** (Skala tempa)
Pokazuje skalę tempa w BPM.
- 2 **Toolbar** (Pasek narzędzi)
Zawiera narzędzia do wybierania, dodawania i zmiany tempa i metrum.
- 3 **Info line** (Linia informacyjna)
Wyświetla informacje o wybranym zdarzeniu dotyczącym tempa lub metrum.
- 4 **Ruler** (Linijka)
Pokazuje oś czasu i format wyświetlania projektu.
- 5 **Time signature display** (Wyświetlacz metrum)
Pokazuje zdarzenia metrum w projekcie.
- 6 **Tempo curve display** (Wyświetlacz krzywej tempa)
Jeśli w projekcie ustawiono stałe tempo, wyświetlane jest tylko jedno zdarzenie tempa i stałe tempo. Jeśli projekt jest ustawiony na tryb śledzenia tempa, wyświetlacz krzywej pokazuje krzywą tempa ze zdarzeniami tempa w projekcie.

Pasek narzędzi edytora ścieżek tempa

Pasek narzędzi zawiera narzędzia służące do wybierania, dodawania i zmiany tempa oraz metrum.

Dostępne są następujące narzędzia:

Activate Tempo Track (Aktywuj ścieżkę tempa)

Activate Tempo Track



Przełącza tempo projektu pomiędzy trybem stałego tempa a trybem śledzenia tempa

Left Divider (Lewy rozdzielacz)

Left Divider

Narzędzia umieszczone po lewej stronie rozdzielacza są zawsze pokazane.

Auto Scroll (Automatyczne przewijanie)

Auto Scroll



Utrzymuje kursor projektu widoczny podczas odtwarzania.

Select Auto-Scroll Settings (Wybierz Ustawienia automatycznego przewijania)



Umożliwia aktywację przewijania strony lub nieruchomego kursora oraz aktywację wstrzymania automatycznego przewijania podczas edycji.

Tool Buttons (Przyciski narzędzi)

Object Selection (Wybór obiektu)



Wybiera zdarzenia.

Draw (Rysuj)



Rysuje zdarzenia.

Erase (Usuń)



Usuwa zdarzenia.

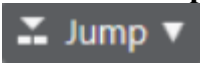
Zoom (Powiększenie)



Powiększ. Przytrzymaj **Alt/Opt** i kliknij, aby pomniejszyć.

New Tempo Type (Nowy typ tempa)

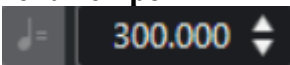
Type of New Tempo Points (Rodzaj nowych punktów tempa)



Umożliwia wybór typu nowych punktów tempa. Wybierz opcję **Ramp** (Rampa), jeśli chcesz, aby nowe punkty tempa zmieniały się stopniowo od poprzedniego punktu krzywej do nowego. Wybierz opcję **Step** (Krok), jeśli chcesz, aby nowe punkty tempa zmieniały się natychmiast. Wybierz opcję **Automatic** (Automatycznie), jeśli nowe punkty tempa mają być tego samego typu, co poprzedni punkt krzywej.

Current Tempo (Aktualne tempo)

Current Tempo



W trybie stałego tempa umożliwia zmianę bieżącego tempa.

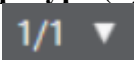
Snap (Przyciągnij)

Snap On/Off (Włączanie/wyłączanie przyciągania)



Ogranicza ruch w poziomie i pozycjonowanie do pozycji określonych przez typ przyciągania. Zdarzenia metrum zawsze przyciągane są do początku taktów.

Snap Type (Typ przyciągania)



Umożliwia określenie pozycji, do których mają być przyciągane zdarzenia.

Tempo Recording (Nagrywanie tempa)

Open Tempo Recording Panel (Otwórz panel nagrywania tempa)



Otwiera panel umożliwiający rejestrowanie zmian tempa.

Process Tempo (Tempo procesu)

Open Process Tempo Dialog (Otwórz okno dialogowe Tempo procesu)

Process Tempo

Otwiera okno dialogowe Tempo procesu.

Open Process Bars Dialog (Otwórz okno dialogowe pasków procesowych)

Process Bars

Otwiera okno dialogowe Process Bars (Paski procesowe).

Right Divider (Prawy rozdzielacz)

Right Divider

Narzędzia umieszczone po prawej stronie rozdzielacza są zawsze pokazane.

Show Info Line (Pokaż linię informacyjną)

Show/Hide Info (Pokaż/ukryj informacje)



Otwiera/zamyka linię informacyjną.

Set up Toolbar (Skonfiguruj pasek narzędzi)

Set up Toolbar



Otwiera wyskakujące menu, w którym możesz ustawić, które elementy paska narzędzi mają być widoczne.

Tempo Track (Ścieżka tempa)

Ścieżki tempa można używać do tworzenia zmian tempa w projekcie.

- Aby dodać ścieżkę tempa do swojego projektu, wybierz **Project > Add Track > Tempo** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Tempo).
- Możesz używać narzędzi na pasku narzędzi okna **Project**, aby dodawać i edytować zdarzenia tempa.
- Możesz użyć edytora zdarzeń tempa, aby edytować wybrane zdarzenia tempa.
- Aby wybrać zdarzenie tempa, kliknij je narzędziem **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).

- Aby wybrać wiele zdarzeń, przeciągnij prostokąt zaznaczenia za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) lub klawisza **Shift** i kliknij zdarzenia.
- Aby wybrać wszystkie zdarzenia tempa na ścieżce tempa, kliknij ścieżkę tempa prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Select All Events** (Wybierz wszystkie zdarzenia) z menu kontekstowego.

POWIĄZANE LINKI

Inspektor ścieżek Tempo na stronie 157

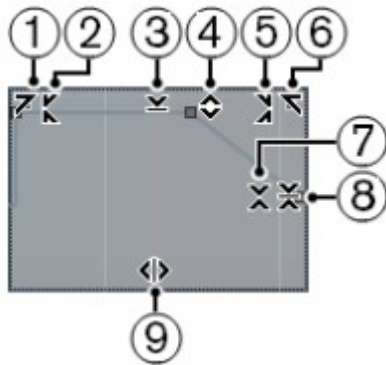
Sterowanie ścieżką tempa na stronie 158

Edytor zdarzeń Tempo

Edytor zdarzeń tempa umożliwia edycję wybranych zdarzeń na ścieżce tempa.

- Aby otworzyć edytor zdarzeń tempa, aktywuj narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i przeciągnij prostokąt zaznaczenia na ścieżce tempa.

Edytor zdarzeń tempa zawiera następujące inteligentne elementy sterujące dla określonych trybów edycji:



- 1 Tilt Left** (Przechył w lewo)
Klikając w lewy górny róg edytora, możesz przechylić lewą część krzywej. Umożliwia to przechylenie wartości zdarzeń na początku krzywej w górę lub w dół.
- 2 Compress Left** (Kompresuj w lewo)
Jeśli klikniesz **Alt/Opt** w lewym górnym rogu edytora, możesz skompresować lub rozszerzyć lewą część krzywej. Umożliwia to kompresję lub rozszerzenie wartości zdarzeń na początku krzywej.
- 3 Scale Vertically** (Skaluj w pionie)
Jeśli klikniesz na środku górnej krawędzi edytora, możesz przeskalować krzywą w pionie. Umożliwia to zwiększenie lub zmniejszenie wartości zdarzeń na krzywej w procentach.
- 4 Move Vertically** (Przesuń w pionie)
Klikając górną granicę edytora, możesz przesunąć całą krzywą w pionie. Umożliwia to zwiększenie lub zmniejszenie wartości zdarzeń na krzywej.
- 5 Compress Right** (Kompresuj w prawo)
Jeśli klikniesz **Alt/Opt** w prawym górnym rogu edytora, możesz skompresować lub rozszerzyć prawą część krzywej. Umożliwia to kompresję lub rozszerzenie wartości zdarzeń na końcu krzywej.
- 6 Tilt Right** (Przechył w prawo)
Klikając w prawy górny róg edytora, możesz przechylić prawą część krzywej. Umożliwia to przechylenie wartości zdarzeń na końcu krzywej w górę lub w dół.
- 7 Scale Around Relative Center** (Skaluj wokół względnego środka)
Kliknięcie klawiszem **Alt/Opt** w prawym środkowym obramowaniu edytora umożliwia skalowanie krzywej względem jej środka. Pozwala to podnosić lub obniżać wartości zdarzeń w poziomie wokół środka edytora.
- 8 Scale Around Absolute Center** (Skaluj wokół absolutnego środka)
Jeśli klikniesz w prawym środkowym rogu edytora, możesz przeskalować krzywą bezwzględnie do jej środka. Pozwala to podnosić lub obniżać wartości zdarzeń w poziomie wokół środka edytora.
- 9 Stretch** (Rozciągnij)
Kliknięcie dolnej krawędzi edytora umożliwia rozciągnięcie krzywej w poziomie. Umożliwia to przesuwanie wartości zdarzeń na krzywej w lewo lub w prawo.

Zmiany tempa projektów

Jeśli ścieżka tempa jest włączona, możesz skonfigurować zmiany tempa w swoim projekcie.

WAŻNE

Jeśli Twój projekt jest ustawiony na tryb śledzenia tempa i skonfigurujesz zmiany tempa, zmiany tempa będą uwzględniały tylko ścieżki, które są ustawione na muzyczną podstawę czasu.

UWAGA

Jeśli pracujesz w trybie śledzenia tempa, upewnij się, że format wyświetlania na linijce okna **Project** jest ustawiony na **Bars+Beats** (Takty+Uderzenia). W przeciwnym razie możesz uzyskać mylące wyniki.

Jeśli aktywujesz opcję **Activate Tempo Track** (Aktywuj ścieżkę tempa) na panelu **Transport**, krzywa ścieżki tempa zostanie wyświetlona na wyświetlaczu krzywej tempa.

Jeśli znasz tempo swojej muzyki, możesz dostosować wartość tempa w następujący sposób:

- Dodając zdarzenia tempa w **Tempo Track Editor** (Edytorze ścieżki tempa).
- Nagrywając zmiany tempa za pomocą panelu **Tempo Recording** (Nagrywanie tempa) w **Tempo Track Editor** (Edytorze ścieżki tempa).
- Dodając zdarzenia tempa na ścieżce tempa.
- Importując ścieżki tempa.

Jeśli nie znasz tempa swojej muzyki, Cubase oferuje narzędzia do jego obliczenia i ustawienia:

- Panel **Tempo Detection** (Wykrywania tempa)
- Narzędzie **Time Warp** (Zakrzywienie Czasu)
- Okno dialogowe **Process Bars** (Takty procesu)
- Okno dialogowe **Process Tempo** (Tempo procesu)

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie projektów pod kątem zmian tempa na stronie 1028

Konfigurowanie projektów pod kątem zmian tempa

Kiedy stworzysz nowy projekt, tempo projektu jest automatycznie ustawiane na tryb stałego tempa. Jeśli Twoja muzyka zawiera zmiany tempa, musisz ustawić projekt w trybie śledzenia tempa.

PROCEDURA

- Aby ustawić tryb śledzenia tempa projektu, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na panelu **Transport** aktywuj opcję **Activate Tempo Track** (Aktywuj ścieżkę tempa).
 - Wybierz opcję **Project > Tempo Track** (Projekt > Ścieżka tempa) i aktywuj opcję **Activate Tempo Track**.

WYNIK

Tempo projektu jest teraz skonfigurowane tak, aby podążało za ścieżką tempa.

Wszystkie ścieżki ustawione na muzyczną (związaną z tempem) podstawę czasu podążają za zmianami tempa dodanymi na ścieżce tempa.

POWIĄZANE LINKI

Ścieżka Podstawy czasu na stronie 1023

Sterowanie ścieżką tempa na stronie 158

Edytor ścieżek Tempo na stronie 1024

Konfigurowanie ścieżki tempa poprzez dodanie zmian tempa

PROCEDURA

1. Wybierz **Project > Add Track > Tempo** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Tempo).
Ścieżka tempa zostanie dodana do listy ścieżek.
2. Na ścieżce tempa otwórz menu podręczne **Type of New Tempo Points** (Typ nowych punktów

tempa) i wybierz opcję.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) i kliknij krzywą tempa.
- Na pasku narzędzi wybierz narzędzie **Draw** (Rysuj), kliknij i narysuj krzywą tempa.

UWAGA

Jeśli funkcja **Snap** (Przyciąganie) jest aktywna, określa, w jakich pozycjach czasowych można wstawiać punkty krzywej tempa.

WYNIK

Zdarzenie tempa zostanie dodane do krzywej tempa.

Konfigurowanie ścieżki tempa poprzez rejestrowanie zmian tempa

Można ustawić pełną ścieżkę tempa, nagrywając zmiany tempa. Jest to przydatne, jeśli chcesz na przykład stworzyć naturalnie brzmiące ritardando.

PROCEDURA

1. Otwórz projekt, dla którego chcesz ustawić tempo ścieżki i rozpocznij odtwarzanie.
2. Wybierz opcję **Project > Tempo Track** (Projekt > Ścieżka tempa).
3. Na pasku narzędzi **Tempo Track Editor** (Edytora ścieżki tempa) użyj panelu **Tempo Recording** (Nagrywanie tempa), aby na bieżąco dodawać zmiany tempa. Przesuwając suwak w prawo, możesz zwiększyć tempo projektu, przesuwając go w lewo, możesz je obniżyć.

WYNIK

Zmiany tempa są rejestrowane i dodawane do krzywej tempa w **Tempo Track Editor** (Edytorze ścieżki tempa).

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi edytora ścieżek tempa na stronie 1024

Konfigurowanie ścieżki tempa poprzez stukanie (tapping)

Możesz stworzyć pełną ścieżkę tempa w oparciu o wystukanie tempa swobodnie nagranych materiału audio lub MIDI.

WARUNEK WSTĘPNY

Otworzyłeś projekt ze swobodnie nagranych plikiem audio lub MIDI. Dodałeś ścieżkę instrumentu i załadowałeś instrument. Podłączyłeś i skonfigurowałeś klawiaturę MIDI.

PROCEDURA

1. W **Inspektorze** ścieżki instrumentu wyłącz opcję **Toggle Time Base** (Przełącz podstawę czasu), aby ustawić podstawę czasu ścieżki na liniową.
2. Na ścieżce instrumentu aktywuj opcję **Record Enable** (Włącz nagrywanie).
3. Na panelu **Transport** aktywuj **Record** (Nagrywaj).
4. Na klawiaturze MIDI wyznaczaj tempo, naciskając klawisz w rytm muzyki.
5. Zatrzymaj nagrywanie i odtwórz nagrane nuty MIDI razem z oryginalnym nagraniem, aby sprawdzić, czy synchronizacja jest prawidłowa.
6. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz partię MIDI w oknie **Project**.
 - Otwórz partię MIDI w **Key Editor** i wybierz nuty, których chcesz użyć do obliczeń.

7. Wybierz opcję **MIDI > Functions > Merge Tempo From Tapping** (**MIDI > Funkcje > Połącz tempo ze stukania**).
8. Otwórz wyskakujące menu **Tapping** (**Stuknięcie**), aby określić rodzaj nuty, którą stuknąłeś podczas nagrania.
9. Opcjonalnie: Aby rozpocząć obliczanie krzywej tempa na początku taktu, aktywuj opcję **Begin at Bar Start** (**Rozpocznij na początku taktu**).
10. Kliknij **OK**.

WYNIK

Tempo projektu jest ustawione na nabijane (tapped) tempo.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Otwórz **Tempo Track Editor** (Edytor ścieżki tempa), aby zobaczyć i edytować nową krzywą tempa.

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie wszystkich wejść MIDI na stronie 23

Konfigurowanie ścieżki tempa na podstawie wykrywania tempa

Można ustawić pełną ścieżkę tempa, korzystając z wyniku wykrycia tempa zdarzenia audio lub partii MIDI.

PROCEDURA

1. W oknie **Project** wybierz zdarzenie audio lub część MIDI, którą chcesz analizować.
2. Wybierz opcję **Project > Tempo Detection** (**Projekt > Wykrywanie tempa**).
3. W **Tempo Detection Panel** (Panelu wykrywania tempa) kliknij opcję **Analyze** (**Analizuj**).

WYNIK

- Do projektu dodano ścieżkę tempa. Na ścieżce tempa zdarzenia tempa tworzone są na podstawie analizy wybranego zdarzenia audio lub partii MIDI.
- Do projektu dodano ścieżkę z metrum. Na ścieżce metrum dodawane jest zdarzenie metrum o wartości 1/4.
- Na pasku narzędzi okna **Project** wybrane jest narzędzie **Time Warp** (**Zagięcie czasu**).

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

W zależności od jakości rytmicznej materiału analiza może od razu doprowadzić do doskonałego wyniku. Możesz sprawdzić jakość analizy, aktywując kliknięcie metronomu w panelu **Transport** i odtwarzając projekt. Aby ręcznie skorygować wynik, użyj funkcji na **Tempo Detection Panel** (Panelu wykrywania tempa).

POWIĄZANE LINKI

Panel wykrywania tempa na stronie 1035

Ręczne korygowanie analizy tempa na stronie 1031

Ręczne korygowanie analizy tempa

Jeśli na przykład Twoja muzyka zawiera sekcje odtwarzane w innym tempie lub o specjalnych cechach rytmicznych, musisz ręcznie dostosować zdarzenia tempa.

WARUNEK WSTĘPNY

Przeanalizowałeś swój materiał, a **Tempo Detection Panel** (Panel wykrywania Tempa) jest nadal otwarty. Kliknięcie metronomu jest włączone.

PROCEDURA

1. Odtwórz utwór z analizowanym materiałem od początku i posłuchaj kliknięcia.
2. Opcjonalnie: Jeśli pracujesz ze zdarzeniem audio, powiększ przebieg, aby móc porównać stany przejściowe ze zdarzeniami tempa na ścieżce tempa.
3. Opcjonalnie: Jeśli pierwsze zdarzenie tempa, które nie zostało prawidłowo umieszczone, znajduje się na początku materiału, kliknij przycisk strzałki w lewo na **Tempo Detection Panel** (Panelu wykrywania tempa), aby zmienić kierunek ponownej analizy.
4. Wybierz narzędzie **Time Warp** i przesuń pierwsze zdarzenie tempa, które nie jest prawidłowo umieszczone, we właściwe miejsce.

WYNIK

Materiał jest ponownie analizowany i przeliczane jest tempo.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Kontynuuj słuchanie materiału i korygowanie zdarzeń tempowych do końca. Zamknij **Tempo Detection Panel** (Panel wykrywania tempa).

UWAGA

Jeśli Twój materiał zawiera wiele sekcji o różnych tempach, możesz także podzielić materiał przy każdej większej zmianie tempa i przeprowadzić wykrywanie tempa dla każdej wynikowej sekcji. Każda sekcja musi mieć długość co najmniej 7 sekund.

Edytowanie zdarzeń tempa

W **Tempo Track Editor** (Edytorze ścieżki tempa) możesz edytować wybrane zdarzenia tempa.

Użyj następujących metod:

- Za pomocą narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) kliknij i przeciągnij w poziomie i/lub w pionie.
- W wierszu informacyjnym dostosuj wartość tempa w polu **Value** (Wartość).

UWAGA

Podczas edycji zdarzeń tempa na krzywych tempa upewnij się, że format wyświetlania na linijce okna projektu jest ustawiony na **Bars+Beats** (Takty+Uderzenia). W przeciwnym razie możesz uzyskać mylące wyniki

Użyj następujących metod, aby usunąć zdarzenia tempa:

- Za pomocą narzędzia **Erase** (Wymaż) kliknij zdarzenie tempa.
- Wybierz zdarzenie tempa i naciśnij **Backspace**.

UWAGA

Nie można usunąć pierwszego zdarzenia tempa.

Użyj poniższej metody, aby zmienić typ krzywej tempa:

- W wierszu informacyjnym dostosuj typ krzywej tempa w polu **Type** (Typ).

Regulacja tempa zakresu

Można dostosować tempo zakresu, aby dopasować je do określonej długości lub czasu zakończenia.

PROCEDURA

1. Ustaw lewy i prawy lokalizator, aby określić początek i koniec zakresu, który chcesz dostosować.
2. Wybierz opcję **Project > Tempo Track** (Projekt > Ścieżka tempa).
3. Kliknij **Open Process Tempo Dialog** (Otwórz okno dialogowe tempa procesu).
4. Otwórz wyskakujące menu **Time Display Format** (Format wyświetlania czasu) i wybierz format wyświetlania czasu dla nowego zakresu.
5. W sekcji **New Range** (Nowy zakres) wprowadź nowy czas zakończenia lub nową długość zakresu.
6. Kliknij opcję **Process** (Przetwarzaj).

WYNIK

Zakres zostanie dostosowany w celu dopasowania do nowego czasu zakończenia lub nowej długości. Ścieżka tempa zostanie dostosowana tak, aby pokazywać nowe tempo zakresu.

Ustawianie stałego tempa projektu

Jeśli Twoja muzyka nie zawiera zmian tempa, a ścieżka tempa jest wyłączona, możesz ustawić stałe tempo dla swojego projektu.

Gdy ścieżka tempa jest wyłączona, krzywa ścieżki tempa jest wyszarzona. Stałe tempo jest wyświetlane jako pozioma linia na wyświetlaczu krzywej tempa.

Jeśli znasz tempo swojej muzyki, możesz dostosować wartość tempa w następujących obszarach:

- Pole **Tempo** na panelu **Transport**
- Pole **Current Tempo** (Bieżące tempo) na pasku narzędzi **Tempo Track Editor** (Edytora ścieżki tempa)
- Pole **Current Tempo** (Bieżącego tempa) na ścieżce tempa.

Jeśli nie znasz tempa swojej muzyki, użyj jednego z poniższych narzędzi, aby je obliczyć i ustawić:

- **Beat Calculator** (Kalkulator uderzeń)
- **Merge Tempo From Tapping** (Połącz tempo ze stukania)
- **Set Project Tempo from Loop** (Ustaw tempo projektu z pętli)

POWIĄZANE LINKI

Ustawianie tempa projektu na podstawie nagrania na stronie 1033

Ustawianie tempa projektu poprzez stuknięcie (tapping) na stronie 1033

Ustawianie tempa projektu z pętli audio na stronie 1034

Ustawianie tempa projektu z nagrania

Za pomocą **Beat Calculator** (Kalkulatora beatów (uderzeń)) możesz obliczyć tempo dowolnie nagrałego materiału audio lub MIDI i ustawić je jako tempo projektu.

WARUNEK WSTĘPNY

Tempo Track (Ścieżka tempa) jest wyłączona, co oznacza, że tryb tempa jest ustawiony na **Fixed** (Stały)

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi okna **Project** wybierz narzędzie **Range Selection** (Zaznaczanie zakresu).
2. Na ekranie zdarzeń dokonaj wyboru obejmującego dokładną liczbę uderzeń nagrania.
3. Wybierz **Project > Beat Calculator** (Projekt > Kalkulator Beatu (uderzenia)).
4. W polu wartości **Beats** (uderzeń) wprowadź liczbę uderzeń, które obejmuje zaznaczenie.
Obliczone tempo jest wyświetlane w polu **BPM**.
5. W sekcji **Insert Tempo into Tempo Track** (Wstaw tempo do ścieżki tempa) kliknij opcję **At Tempo Track Start** (Na początku ścieżki tempa).

WYNIK

Tempo projektu jest ustawione na tempo obliczone na podstawie nagrania.

POWIĄZANE LINKI

Kalkulator Beatów (uderzeń) na stronie 1034

Ustawianie tempa projektu poprzez stukanie (tapping)

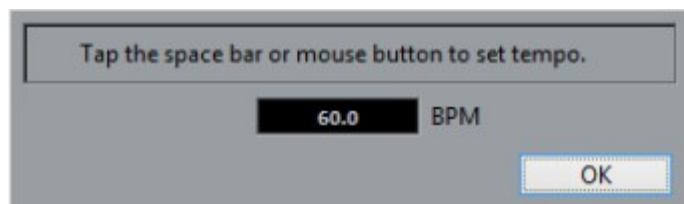
Stukając, możesz ustawić tempo dowolnie nagranego materiału audio lub MIDI.

WARUNEK WSTĘPNY

Ścieżka tempa jest wyłączona, co oznacza, że tryb tempa jest ustawiony na **Fixed** (Stałe).

PROCEDURA

1. Włącz odtwarzanie.
2. Wybierz **Project > Beat Calculator** (Projekt > Kalkulator Beatu (uderzeń)).
3. Kliknij opcję **Tap Tempo** (Wybierz tempo).
Otworzy się okno **Tap Tempo**.



4. Użyj spacji, aby wystukać tempo odtwarzanego nagrania.
Obliczone tempo w polu **BPM** jest aktualizowane po każdym stuknięciu.
5. Kliknij **OK**, aby zamknąć okno.
Wystukane tempo jest wyświetlane w polu **BPM Beat Calculator** (kalkulatora rytmu).
6. Kliknij jeden z przycisków w sekcji **Insert Tempo into Tempo Track** (Wstaw tempo do ścieżki tempa), aby wstawić obliczone tempo do ścieżki tempa.

WYNIK

Tempo projektu jest ustawione na nabijane tempo.

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie stałego tempa projektu na stronie 1032

Ustawianie tempa projektu z pętli audio

Tempo projektu można ustawić na podstawie tempa pętli audio.

WARUNEK WSTĘPNY

Twój projekt zawiera pętlę audio, która nie jest w **Musical Mode** (trybie muzycznym).

PROCEDURA

1. Na linijce okna **Project** ustaw lewy znacznik na początek pętli audio.
2. Ustaw prawy lokalizator na koniec ostatniego taktu.
Nie musi to odpowiadać końcowi pętli audio, ale liczbie taktów.
3. Wybierz pętlę audio.
4. Wybierz opcję **Audio > Advanced > Set Tempo from Event** (Audio > Zaawansowane > Ustaw tempo ze zdarzenia).
Zostaniesz zapytany, czy chcesz ustawić globalne tempo projektu.
5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij **Yes** (Tak), aby globalnie dostosować tempo projektu.
 - Kliknij **No** (Nie), aby dostosować tempo projektu tylko w sekcji zdarzenia audio.

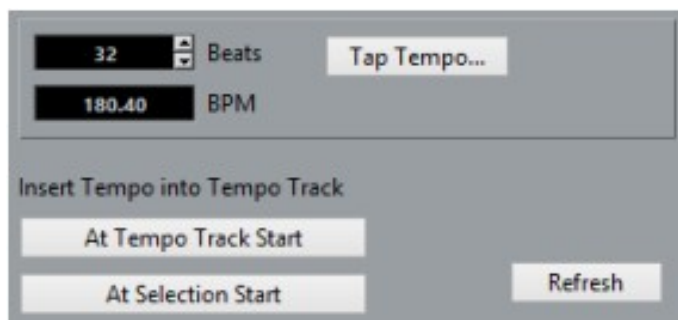
WYNIK

Tempo projektu jest ustawione na tempo obliczone dla pętli audio.

Beat Calculator (Kalkulator beatów, rytmu, stuknięć, uderzeń)

Beat Calculator to narzędzie służące do obliczania tempa dowolnie nagranych materiału audio lub MIDI. Umożliwia także ustawienie tempa poprzez stukanie.

- Aby otworzyć **Beat Calculator** (Kalkulator Beatu) dla nagrania audio lub MIDI, wybierz **Project > Beat Calculator** (Projekt > Kalkulator Beatu).



Beats (Beaty)

Umożliwia wprowadzenie liczby uderzeń dla wybranej sekcji nagrania.

BPM

Pokazuje tempo obliczone dla wybranego fragmentu.

Tap Tempo (Pozyskaj Tempo)

Otwiera okno, w którym możesz określić tempo, stukając.

At Tempo Track Start (Na początku ścieżki Tempo)

Jeśli projekt działa w trybie śledzenia tempa, obliczone tempo jest ustawiane jako pierwszy punkt krzywej tempa. Jeśli projekt działa w trybie stałego tempa, obliczone tempo jest ustawiane dla całego projektu.

At Selection Start (Na początku selekcji)

Jeśli projekt znajduje się w trybie śledzenia tempa, obliczone tempo jest ustawiane jako nowe zdarzenie tempa na początku zaznaczenia.

Refresh (Odśwież)

Umożliwia ponowne obliczenie tempa. Jest to przydatne, jeśli na przykład dostosowujesz wybór.

Tempo Detection (Wykrywanie tempa)

Możesz wykryć tempo dowolnej rytmicznej treści muzycznej, nawet jeśli nie została ona nagrana z kliknięciem metronomu lub jeśli zawiera zmianę tempa.

Wykrywanie tempa materiału muzycznego jest przydatne w następujących przypadkach:

- Jeśli chcesz, aby Twoje ścieżki audio lub MIDI podążały za tempem swobodnie nagranych materiału.
- Jeśli chcesz dowolnie dostosować nagrany materiał do tempa projektu.

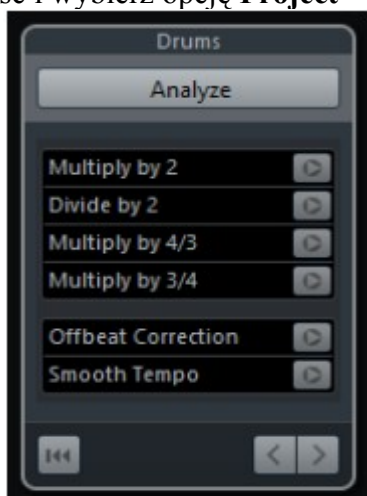
Aby przeprowadzić wykrywanie tempa, muszą zostać spełnione następujące wymagania:

- Zdarzenie audio lub część MIDI musi trwać co najmniej 7 sekund.
- Materiał musi mieć wyczuwalne uderzenia i rytmy.

Tempo Detection Panel (Panel wykrywania tempa)

Tempo Detection Panel umożliwia analizę tempa zdarzeń audio lub partii MIDI.

- Aby otworzyć **Tempo Detection Panel** dla zdarzenia audio lub części MIDI, wybierz zdarzenie lub część i wybierz opcję **Project > Tempo Detection** (Projekt > Wykrywanie tempa).



Name (Nazwa)

Pokazuje nazwę wybranego zdarzenia lub części.

Analyze (Analizuj)

Rozpoczyna wykrywanie tempa.

Multiply by 2 (Pomnóż przez 2)

Umożliwia podwojenie wykrytego tempa. Jest to przydatne, jeśli materiał jest dwa razy szybszy niż wykryte tempo.

Divide by 2 (Podziel przez 2)

Umożliwia zmniejszenie o połowę wykrytego tempa. Jest to przydatne, jeśli Twój materiał jest o połowę szybszy niż wykryte tempo.

Multiply by 4/3 (Pomnóż przez 4/3)

Umożliwia dostosowanie wykrytego tempa ze współczynnikiem 4/3. Jest to przydatne, jeśli materiał zawiera nuty z kropkami lub trójki, a algorytm wykrywa 3 miary, podczas gdy oczekiwane są 4.

Multiply by 3/4 (Pomnóż przez 3/4)

Umożliwia dostosowanie wykrytego tempa ze współczynnikiem 3/4. W połączeniu z funkcją **Multiply by 2** (Pomnóż przez 2) jest to przydatne, jeśli rzeczywista sygnatura wynosi 2/4, a algorytm wykrywa 6/8 uderzeń i odwrotnie.

Offbeat Correction (Nietypową korekta)

Umożliwia przesunięcie wykrytych zdarzeń tempa o pół taktu. Jest to przydatne w przypadku materiału, w którym niecodzienny rytm jest tak dominujący, że algorytm bierze go za optymalny.

Smooth Tempo (Płynne tempo)

Umożliwia ponowne uruchomienie analizy tempa i usunięcie nieregularnych skoków lub zmian tempa w przypadku materiału o stałym tempie. Jest to przydatne, jeśli wykryto nieregularne zmiany tempa, nawet jeśli wiesz, że tempo materiału jest mniej więcej stałe.

Reset the analysis result (Zresetuj wynik analizy)

Resetuje dane analizy.

Direction of reanalysis buttons (Kierunek przycisków ponownej analizy)

Kiedy korygujesz wykrytą krzywą tempa poprzez ponowną jej analizę ręczną, przyciski te umożliwiają zmianę kierunku analizy materiału. Aby ponownie przeanalizować początek krzywej tempa, aktywuj przycisk strzałki w lewo.

Eksportowanie ścieżki tempa

Możesz wyeksportować ścieżkę tempa jako plik XML, aby użyć jej w innych projektach.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **File > Export > Tempo Track** (Plik > Eksportuj > Ścieżka tempa).
2. W otwartym oknie dialogowym pliku określ nazwę i lokalizację pliku.
3. Kliknij **Save** (Zapisz).

WYNIK

Informacje o ścieżce tempa są zapisywane wraz ze zdarzeniami metrum z rozszerzeniem pliku **.smt**.

Importowanie ścieżki tempa

Możesz zaimportować ścieżkę tempa z innego projektu.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **File > Import > Tempo Track** (Plik > Importuj > Ścieżka tempa).
2. W otwartym oknie dialogowym pliku przejdź do pliku, który chcesz zaimportować.
3. Kliknij **Open** (Otwórz).

WYNIK

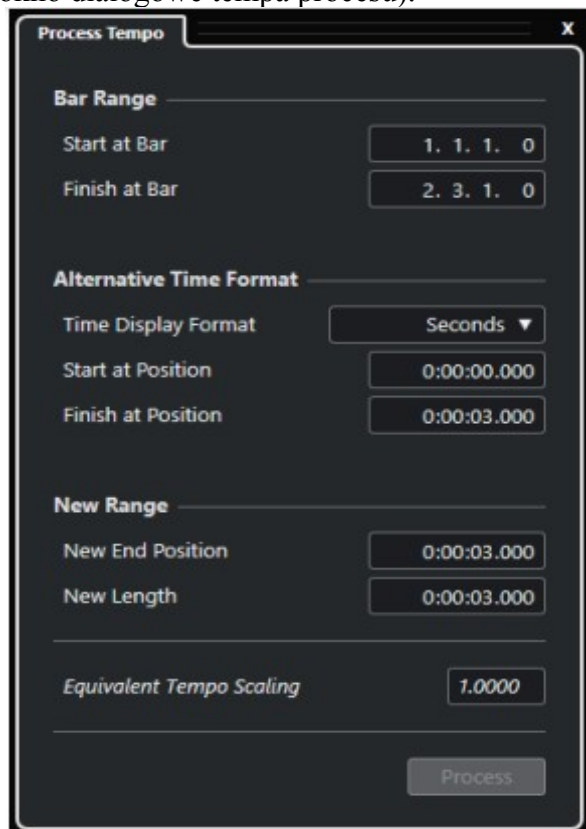
Ścieżka tempa zostanie zaimportowana do projektu wraz z charakterystycznymi zdarzeniami. Wszystkie dane ścieżki tempa w projekcie zostaną zastąpione.

Okno dialogowe Process Tempo (Tempo procesu)

Okno dialogowe **Process Tempo** umożliwia ustawienie zakresu na określoną długość lub dostosowanie czasu jego zakończenia poprzez automatyczne dostosowanie ścieżki tempa.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Process Tempo**, aktywuj opcję **Activate Tempo Track** (Aktywuj ścieżkę tempa), wybierz **Project > Tempo Track** (Projekt > Ścieżka tempa), aby otworzyć **Tempo Track Editor** (Edytor ścieżki tempa) i kliknij **Open Process Tempo Dialog** (Otwórz

okno dialogowe tempa procesu).



W sekcji **Bar Range** (Zakres taktów) dostępne są następujące opcje:

Start at Bar (Zacznij od taktu)

Pokazuje czas rozpoczęcia zakresu lokalizatora w taktach i uderzeniach (beatach).

Finish at Bar (Zakończ w takcie)

Pokazuje czas zakończenia zakresu lokalizatora w taktach i uderzeniach.

W sekcji **Alternative Time Format** (Alternatywny format czasu) dostępne są następujące opcje:

Time Display Format (Format wyświetlania czasu)

Umożliwia wybór alternatywnego formatu czasu.

Start at Position (Zacznij od pozycji)

Pokazuje czas rozpoczęcia zakresu lokalizatora w wybranym formacie czasu.

Finish at Position (Zakończ na pozycji)

Pokazuje czas końcowy zakresu lokalizatora w wybranym formacie czasu.

W sekcji **New Range** (Nowy zakres) dostępne są następujące opcje:

New End Position (Nowa pozycja końcowa)

Pokazuje czas zakończenia nowego zakresu w wybranym formacie czasu.

New Length (Nowa długość)

Pokazuje długość nowego zakresu w wybranym formacie czasu.

Equivalent Tempo Scaling (Równoważne skalowanie tempa)

Pokazuje wartość skalowania.

Process (Przetwarzaj)

Stosuje proces.

Okno dialogowe Process Bars (Przetwarzanie taktów)

Okno dialogowe **Process Bars** umożliwia wstawianie, usuwanie, zastępowanie lub reinterpretację zdarzeń metrum poprzez automatyczne dostosowanie zdarzeń metrum i tempa.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Process Bars**, wybierz **Project > Tempo Track** (Projekt > Ścieżka tempa), aby otworzyć **Tempo Track Editor** (Edytor ścieżki tempa) i kliknij **Open Process Bars Dialog** (Otwórz okno dialogowe Przetwarzanie taktów).



Dostępne są następujące opcje:

Start at Bar (Zaczynaj od taktu)

Umożliwia ustawienie pozycji początkowej procesu.

Length in Bars (Długość w taktach)

Umożliwia ustawienie długości procesu.

Process Type (Typ procesu)

Umożliwia wybór typu procesu:

- **Insert Bars** (Wstaw takty)
Wstawia puste takty z określonym metrum w pozycji taktu rozpoczęcia procesu.
- **Delete Bars** (Usuń takty)
Usuwa takt w pozycji położenia taktu początku procesu.
- **Reinterpret Bars** (Reinterpretuj takty)
Reinterpretuje takty z określonym metrum w pozycji taktu rozpoczęcia procesu. Jednakże odtwarzanie nut pozostaje takie samo.
- **Replace Bars** (Wymień takty)
Zastępuje takty w pozycji położenia taktu początku procesu.

Time Signature (Metrum)

Umożliwia określenie metrum używanego w przypadku akcji **Insert Bars**, **Reinterpret Bars** i **Replace Bars**.

Process (Przetwarzaj)

Stosuje określony typ procesu.

Time Warp (Zniekształcenie czasu)

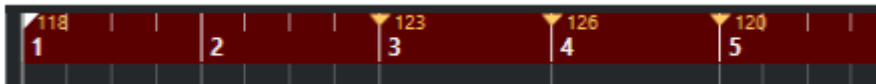
Narzędzie **Time Warp** umożliwia dostosowanie pozycji muzycznych zdarzeń lub części do pozycji czasowych.

- Możesz dostosować pozycje w materiale muzycznym opartym na czasie do pozycji w czasie.
- Można dopasować materiał z muzyczną podstawą czasu do materiału z liniową podstawą czasu.

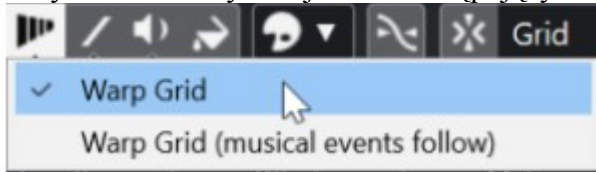
UWAGA

Narzędzie **Time Warp** może tworzyć wartości tempa do 360 BPM.

Jeśli na pasku narzędzi włączysz opcję **Time Warp**, linijka pokaże zdarzenia tempa jako flagi z wartościami tempa.



Jeśli ponownie klikniesz Time Warp (Zniekształcenie czasu), otworzy się wyskakujące menu, w którym możesz wybrać jeden z następujących trybów:



- **Warp Grid** (Zniekształcona siatka)
Jeśli w tym trybie użyjesz narzędzia **Time Warp**, zachowane zostaną bezwzględne pozycje czasu dla wszystkich utworów, dla których ustawiona jest muzyczna podstawa czasu.
- **Warp Grid (musical events follow)** (Zniekształcona siatka (następują zdarzenia muzyczne))
Jeśli w tym trybie użyjesz narzędzia **Time Warp**, wszystkie ścieżki ustawione na muzyczną podstawę czasu zostaną objęte zmianami.

Kliknięcie narzędziem **Time Warp** powoduje jego przyciągnięcie do siatki tempa w oknie. Jeśli zamiast tego chcesz, aby narzędzie **Time Warp** przyciągało znacznik lub początek lub koniec zdarzenia, aktywuj **Snap** (Przyciąganie) i ustaw **Snap Type to Events** (Typ przyciągania do Zdarzeń).

Dostosowywanie pozycji muzycznych do pozycji czasowych

Za pomocą narzędzia **Time Warp** możesz dostosowywać pozycje muzyczne do pozycji w czasie.

WARUNEK WSTĘPNY

Tryb śledzenia tempa jest aktywny. **Snap** (Przyciąganie) jest aktywowane i wybrałeś odpowiedni **Snap Type** (Typ przyciągania).

PROCEDURA

1. Na pasku narzędzi okna **Project** kliknij **Time Warp** (Zniekształcenie czasu).
Linijka jest automatycznie ustawiana w formacie **Bars+Beats** (Takty i uderzenia).
2. Na ekranie zdarzeń znajdź pozycję muzyczną, którą chcesz dostosować, i przeciągnij pozycję czasu, aby ją dopasować.
Może to być początek zdarzenia, określone trafienie w ramach zdarzenia itp.
3. Zwolnij przycisk myszy.

WYNIK

Pozycja muzyczna jest dostosowywana do pozycji czasowej i zmieniana jest wartość tempa ostatniego zdarzenia tempa przed pozycją kliknięcia. Jeżeli istnieją późniejsze zdarzenia tempa, w miejscu kliknięcia tworzone jest nowe zdarzenie tempa.

POWIĄZANE LINKI

Tryby tempa projektu na stronie 1023

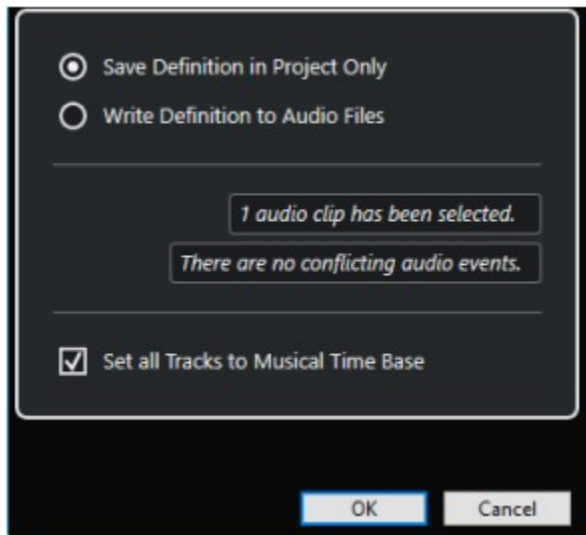
Zniekształcenie czasu na stronie 1038

Okno dialogowe Set Definition from Tempo (Ustaw definicję na podstawie Tempa)

Okno dialogowe **Set Definition from Tempo** umożliwia ustawienie dowolnie nagranych materiałów audio w określonym tempie.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Set Definition from Tempo** dla nagrania audio, wybierz opcję **Audio > Advanced > Set Definition from Tempo** (Audio > Zaawansowane > Ustaw definicję

na podstawie tempa).



Save Definition in Project Only (Zapisz definicję tylko w projekcie)

Zapisuje informacje o tempie tylko w pliku projektu.

Write Definition to Audio Files (Zapisz definicję do plików audio)

Zapisuje informacje o tempie w wybranych plikach audio. Jest to przydatne, jeśli chcesz użyć ich w innych projektach razem z informacjami o tempie.

Set all Tracks to Musical Time Base (Ustaw wszystkie utwory na muzyczną podstawę czasu)

Ustawia wszystkie utwory na muzyczną podstawę czasu. Jeśli ta opcja jest wyłączona, tylko utwory z wybranymi zdarzeniami zostaną ustawione na muzyczną podstawę czasu.

Dostosowywanie tempa dźwięku do tempa projektu

Możesz dostosować tempo dowolnie nagranych materiałów audio do tempa projektu.

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenia audio, które chcesz dostosować do tempa projektu.
2. Wybierz opcję **Audio > Advanced > Set Definition from Tempo** (Audio > Zaawansowane > Ustaw definicję z tempa.)
3. Opcjonalnie: Dostosuj ustawienia.
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Informacje o tempie są kopiowane do pliku audio, a ścieżki są ustawiane na muzyczną podstawę czasu. Osiąga się to poprzez zastosowanie zniekształcania zdarzeń. **Musical Mode** (Tryb muzyczny) jest aktywowany dla zdarzeń audio. Ścieżki audio śledzą teraz wszelkie zmiany tempa w projekcie.

Time Signature Events (Zdarzenia metrum)

Dla projektu można ustawić jedno lub więcej metrum.

Możesz ustawić pierwsze zdarzenie metrum swojego projektu w panelu **Transport**. Możesz dodać kolejne zdarzenia metrum w **Tempo Track Editor** (Edytorze ścieżki tempa).

Do zdarzeń metrum można przypisać wzorce kliknięć. Umożliwiają one tworzenie różnych rytmów i odczuć kliknięcia metronomu. Można na przykład utworzyć wzór kliknięcia potrójnego dla metrum 4/4.

POWIĄZANE LINKI

Pasek narzędzi okna projektu na stronie 46

Pasek transportu na stronie 60

Ścieżka metrum na stronie 156

Dodawanie zdarzeń metrum w edytorze ścieżki tempa na stronie 1041

Konfigurowanie wzorca kliknięcia dla zdarzenia metrum na stronie 1042

Dodawanie zdarzeń metrum w edytorze ścieżki tempa

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **Project > Tempo Track** (Projekt > Ścieżka tempa), aby otworzyć **Tempo Track Editor** (Edytor ścieżki tempa).
2. Wybierz opcję **Draw** (Rysuj) na pasku narzędzi i na ekranie metrum kliknij pozycję czasu, w której chcesz wstawić zdarzenie metrum.
3. Edytuj licznik i mianownik, aby zmienić wartość zdarzenia metrum.

UWAGA

Można także wybrać zdarzenie metrum i edytować wartość metrum w wierszu informacyjnym.

WYNIK

Zdarzenie metrum jest dodawane w określonej pozycji czasowej. Oś czasu i zdarzenia wyświetlane w oknie **Project** oraz w edytorach odzwierciedlają zmiany.

Dodawanie zdarzeń metrum na ścieżce metrum

Do projektu można dodać wiele zdarzeń metrum. Jest to przydatne, jeśli chcesz na przykład zmienić metrum w określonym takcie.

PROCEDURA

1. Wybierz **Project > Add Track > Signature** (Projekt > Dodaj ścieżkę > Metrum).
Ścieżka metrum zostanie dodana do listy ścieżek.
2. Wybierz opcję **Draw** (Rysuj) na pasku narzędzi okna **Project** i na ścieżce metrum kliknij pozycję czasu, w której chcesz wstawić zdarzenie metrum.
3. Edytuj licznik i mianownik, aby zmienić wartość zdarzenia metrum.

WYNIK

Zdarzenie metrum jest dodawane w określonej pozycji czasowej. Oś czasu i zdarzenia wyświetlane w oknie **Project** oraz w edytorach odzwierciedlają zmiany.

POWIĄZANE LINKI

Ścieżka metrum na stronie 156

Konfigurowanie wzorca kliknięcia dla zdarzenia metrum

Dla każdego zdarzenia metrum w projekcie możesz ustawić wzór kliknięcia metronomu.

PROCEDURA

1. Kliknij dwukrotnie znak plus, aby otworzyć **Click Pattern Editor** (Edytor wzorców kliknięć).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz wyskakujące menu **Pattern** (Wzór) i wybierz jedno z gotowych ustawień.
 - Użyj ustawienia **Clicks** (Kliknięcia), aby określić liczbę kliknięć, które chcesz usłyszeć, a następnie kliknij na ekranie zdarzenia, aby skonfigurować nowy wzorzec kliknięć.
3. Kiedy już skończysz, kliknij poza **Click Pattern Editor**, aby go zamknąć.
 4. Powtórz tę czynność dla każdego zdarzenia metrum, dla którego chcesz skonfigurować wzór kliknięcia.

WYNIK

Jeśli odtwarzasz projekt i aktywujesz kliknięcie metronomu, różne części projektu korzystają ze zdefiniowanych wzorców kliknięć. **Click Pattern Editor** (Edytor wzorców kliknięć) na **Transport Bar** (pasku transportu) pokazuje wzór w pozycji kursora projektu.

POWIĄZANE LINKI

Edytor wzorców kliknięć na stronie 252

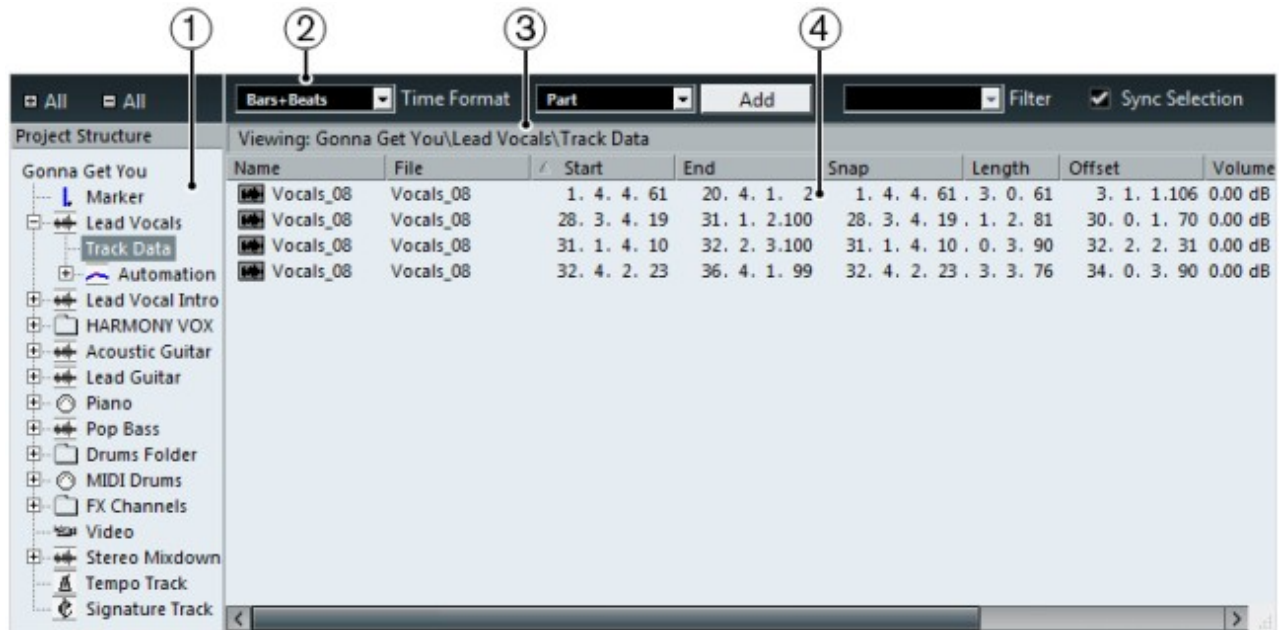
Project Browser (Przeglądarka projektów)

Project Browser udostępnia reprezentację projektu opartą na liście. Umożliwia przeglądanie i edycję wszystkich zdarzeń na wszystkich ścieżkach.

- Aby otworzyć **Project Browser**, wybierz **Project > Browser** (Projekt > Przeglądarka).

UWAGA

Project Browser można otworzyć podczas pracy w innych oknach. Wszelkie zmiany w oknie **Project** lub edytorze są natychmiast odzwierciedlane w **Project Browser** i odwrotnie.



1 **Project Structure** (Struktura projektu)

Umożliwia wybranie określonych typów ścieżek do przeglądania i edycji na ekranie zdarzeń.

2 **Toolbar** (Pasek narzędzi)

Zawiera narzędzia i ustawienia do edycji.

3 **Info Line** (Infolinia)

Pokazuje informacje o wybranym elemencie.

4 **Event Display** (Wyświetlanie zdarzeń)

Umożliwia przeglądanie i edycję wybranego elementu.

Project Browser Toolbar (Pasek narzędzi przeglądarki projektów)

Pasek narzędzi zawiera narzędzia i ustawienia umożliwiające edycję w **Project Browser** (Przeglądarce projektu).

+/- **All** (+/- Wszystko)

Otwiera/zamyka wszystkie foldery na liście **Project Structure** (Struktura projektu).

Time Format (Format czasu)

Umożliwia zmianę formatu wyświetlania czasu w **Project Browser** (Przeglądarce Projektu).

Track/Part/Event (Ścieżka/część/zdarzenie)

Pokazuje, co zostanie dodane po kliknięciu **Add** (Dodaj).

Add (Dodaj)

Dodaje typ ścieżki, części lub zdarzenia wyświetlany w wyskakującym menu po lewej stronie.

Filter (Filtr)

Umożliwia filtrowanie wyświetlania zdarzeń według typu zdarzenia.

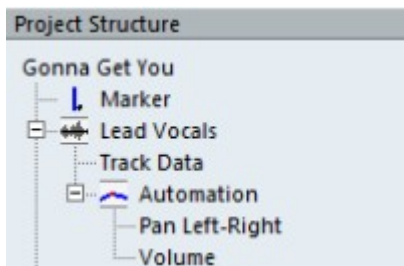
Sync Selection (Wybór synchronizacji)

Łączy wybór w **Project Browser** (Przeglądarce projektu) z wyborem w oknie **Project**. Dzięki temu możesz zlokalizować zdarzenia w dwóch oknach.

Project Structure (Struktura projektu)

Project Structure umożliwia wybranie określonych typów ścieżek do przeglądania i edycji na ekranie zdarzeń. W zależności od wybranego typu ścieżki w **Project Structure** mogą być dostępne różne elementy.

Track Data (Dane ścieżki)



Jeśli wybierzesz opcję **Track Data**, **Project Structure** (struktura projektu) pokaże zdarzenia audio i/lub części audio, które z kolei mogą zawierać zdarzenia audio, lub części MIDI, które z kolei mogą zawierać zdarzenia MIDI.

Track Data (Dane ścieżki) są dostępne dla ścieżek audio i MIDI

Automation (Automatyzacja)

Wybranie **Automation** w **Project Structure** pokazuje zdarzenia automatyzacji ścieżki, jeśli są dostępne.

Każdy element **Automation** w **Project Structure** ma podpozycje dla każdego zautomatyzowanego parametru.

Event Display (Wyświetlanie zdarzeń)

Wyświetlanie zdarzeń **Project Browser** (Przeglądarki projektów) umożliwia przeglądanie i edycję wybranego elementu.

Name	File	Start	End	Snap	Length	Offset	Volume	Fade In	Fade Out	Mute	Image
01 - Flying Home	01 - Flying Home	1. 1. 1. 0	97. 2. 3. 56	1. 1. 1.	06. 1. 2. 56	0. 0. 0.	0 0,00 dB	0. 0. 0.	00. 0. 0.	0 -	

UWAGA

Nie wszystkie kolumny są dostępne dla wszystkich zdarzeń. Możesz zmienić kolejność kolumn, klikając nagłówek i przeciągając w lewo lub w prawo.

Name (Nazwa)

Kliknij dwukrotnie nazwę, aby ją zmienić. Nie można zmienić nazwy lewego i prawego lokalizatora.

Zdarzenia audio: kliknij dwukrotnie obraz przebiegu, aby otworzyć zdarzenie w **Sample Editor** (Edytorze próbek).

Części audio: kliknij dwukrotnie obraz przebiegu, aby otworzyć wydarzenie w **Audio Editor** (Edytorze audio).

Partie MIDI: kliknij dwukrotnie obraz części, aby otworzyć zdarzenie w **Key Editor** (Edytorze Klawiszy)

File (Plik)

Zdarzenia audio: nazwa pliku audio, do którego odwołuje się klip audio zdarzenia.

Type (Typ)

Zdarzenia MIDI: Typ zdarzenia MIDI.

Ścieżka tempa: rodzaj krzywej tempa.

Start (Początek)

Pozycja początkowa zdarzenia.

End (Koniec)

Końcowa pozycja zdarzenia.

Position (Pozycja)

Pozycja zdarzenia.

Tempo

Wartość tempa zdarzenia tempa

Signature (Metrum)

Wartość metrum zdarzenia metrum.

Bar (Takt)

Takt charakterystycznego zdarzenia.

Pattern (Wzór)

Wzór kliknięcia zdarzenia metrum.

Snap (Przyciąganie)

Zdarzenia audio: położenie punktu przyciągania zdarzenia. Dostosuj tę wartość, aby przenieść zdarzenie audio.

Length (Długość)

Długość zdarzenia.

Offset (Zrównoważ, przesunięcie)

Pozycja początkowa zdarzenia w klipie.

UWAGA

Jeśli zdarzenie odtwarza już cały klip, to tej wartości nie można dostosować.

Volume (Głośność)

Głośność zdarzenia.

Fade In/Fade Out (Narastanie/Zanikanie)

Długość odpowiednio obszarów narastania i zanikania.

UWAGA

Jeśli dodasz zanikanie, tworzone jest zanikanie liniowe. Jeśli dostosujesz długość istniejącego przejścia, poprzedni kształt przejścia zostanie zachowany.

Mute (Wycisz)

Wycisza lub wyłącza wyciszenie zdarzenia.

Image (Obraz)

Zdarzenia audio: wyświetla przebieg zdarzenia.

Edytowanie danych ekspresji nutowych

W **Project Browser** (Przeglądarce projektu) możesz przeglądać i edytować zdarzenia kontrolera MIDI lub zdarzenia VST 3 nuty MIDI z danymi ekspresji nutowych.

PROCEDURA

1. W **Project Structure** (Strukturze projektu) wybierz podelement **Note Expression** nuty MIDI, którą chcesz wyświetlić lub edytować.

Na ekranie zdarzeń wyświetlane są wszystkie kontrolery MIDI lub zdarzenia VST 3 zawarte w danych ekspresji nutowych.

2. Na ekranie zdarzeń edytuj wartości parametrów.

WYNIK

Zdarzenie odpowiednio się zmienia.

PRZYKŁAD

Jeżeli wpisałeś inną wartość **Start** (startową), zdarzenie zostanie przeniesione.

POWIĄZANE LINKI

Ekspresja nutowa na stronie 918

Usuwanie zdarzeń

PROCEDURA

1. Wybierz zdarzenie lub część na ekranie zdarzeń.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz opcję **Edit > Delete** (Edycja > Usuń).
 - Naciśnij klawisz **Delete** lub **Backspace**.

WYNIK

Wybrane zdarzenie zostanie usunięte.

WAŻNE

Nie można usunąć pierwszego zdarzenia tempa ani pierwszego zdarzenia metrum projektu.

Renderowanie Audio i MIDI

Istniejący materiał można renderować na nowy materiał audio.

Możesz renderować następujące elementy:

- Ścieżki audio
- Ścieżki instrumentów
- Wydarzenia lub części audio na ścieżkach audio

- Partie MIDI na ścieżkach instrumentów
- Wybór zakresu na ścieżkach audio lub instrument
- Wybór zakresu na wielu ścieżkach audio lub instrument

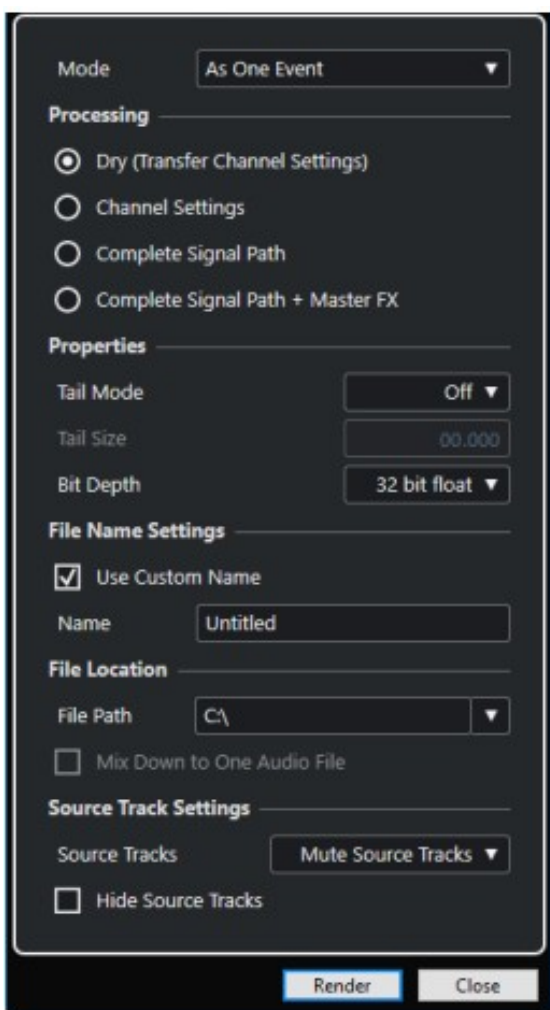
WAŻNE

Funkcja renderowania nie obsługuje routingu bocznego.

Okno dialogowe Render Tracks (Renderuj ścieżki)

Okno dialogowe **Render Tracks** umożliwia dostosowanie ustawień renderowania ścieżki.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Render Tracks**, usuń zaznaczenie wszystkich zdarzeń w oknie projektu i wybierz jedną lub więcej ścieżek audio, ścieżek instrumentów lub ścieżek MIDI i wybierz **Edit > Render in Place > Render Settings** (Edycja > Renderuj na miejscu > Ustawienia renderowania).



W sekcji **Mode** (Tryb) dostępne są następujące ustawienia:

As Separate Events (Jako osobne zdarzenia)

Tworzy jedną lub więcej ścieżek zawierających oddzielne zdarzenia lub części zapisane jako osobne pliki audio.

As Block Events (Jako zdarzenia blokowe)

Tworzy jedną lub więcej ścieżek zawierających sąsiadujące zdarzenia/części połączone w bloki. Każdy blok jest zapisywany jako oddzielny plik audio.

As One Event (Jako jedno zdarzenie)

Tworzy jedną lub więcej ścieżek zawierających zdarzenia/części i łączy je w jedno zdarzenie/części. Każda kombinacja jest zapisywana jako oddzielny plik audio.

W sekcji **Processing** (Przetwarzanie) dostępne są następujące ustawienia:

Dry (Suche)

Kopiuje wszystkie efekty i ustawienia panoramy do nowych ścieżek audio. Powstałe ścieżki audio zachowują formaty ścieżek źródłowych. Na przykład ścieżka monofoniczna skutkuje powstaniem ścieżki monofonicznej.

Channel Settings (Ustawienia kanału)

Renderuje wszystkie efekty w wynikowych plikach audio. Obejmuje to efekty wstawiania, ustawienia pasków kanałów, ustawienia kanałów grupowych i ustawienia kanałów wysyłki FX. Ustawienia Pannera zostały przeniesione do nowych ścieżek audio. Powstałe ścieżki audio zachowują formaty ścieżek źródłowych. Na przykład ścieżka monofoniczna skutkuje powstaniem ścieżki monofonicznej.

Complete Signal Path (Kompletna ścieżka sygnału)

Renderuje pełną ścieżkę sygnału do nowych plików audio, w tym wszystkie ustawienia kanałów, ustawienia kanałów grupowych, ustawienia kanałów wysyłania efektów i ustawienia panoramy. Nowa ścieżka dźwiękowa jest tworzona bez efektów. Włączono ustawienia panoramy balansu stereo. Wynikowy format pliku audio jest określony przez kanał wyjściowy ścieżki źródłowej. Ścieżka monofoniczna kierowana do szyny stereo daje w rezultacie plik audio stereo.

Complete Signal Path + Master FX (Kompletna ścieżka sygnału + efekt główny)

Renderuje pełną ścieżkę sygnału i ustawienia magistrali głównej w wynikowych plikach audio. Obejmuje to wszystkie ustawienia kanałów, ustawienia kanałów grupowych, ustawienia kanałów wysyłania efektów i ustawienia panoramy. Wynikowy format pliku audio jest określony przez kanał wyjściowy ścieżki źródłowej. Ścieżka monofoniczna kierowana do szyny stereo daje w rezultacie plik audio stereo.

W sekcji **Properties** (Właściwości) dostępne są następujące ustawienia:

Tail Mode (Tryb ogona, tyłu)

Umożliwia ustawienie trybu ogona **na Bars & Beats** (Takty i uderzenia), **Seconds** lub **Off**.

Tail Size (Rozmiar ogona, tyłu)

Umożliwia ustawienie długości tyłu renderowanych plików. Zwiększa to czas na końcu renderowanego pliku, umożliwiając całkowite wyciszenie tyłów pogłosu i opóźnienia.

Bit Depth (Głębina bitowa)

Umożliwia ustawienie głębi bitowej pliku wynikowego.

W sekcji **File Name Settings** (Ustawienia nazwy pliku) dostępne są następujące ustawienia:

Use Custom Name (Użyj nazwy niestandardowej)

Aktywuje użycie niestandardowych nazw renderowanych plików.

Name (Nazwa)

Umożliwia wprowadzenie niestandardowej nazwy renderowanych plików.

W sekcji **File Location** (Lokalizacja pliku) dostępne są następujące ustawienia:

File Path (Ścieżka pliku)

Umożliwia wybranie niestandardowego folderu, do którego renderowane będą wynikowe pliki .wav.

Mix down to One Audio File (Zmiksuj do jednego pliku audio)

Tworzy jeden plik audio ze wszystkich materiałów źródłowych. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy wybranych jest kilka ścieżek i wyłączona jest opcja **Dry (Transfer Channel Settings)** (Suche (Ustawienia kanału transferu)).

W sekcji e **Source Track Settings** (Ustawienia ścieżki źródłowej) dostępne są następujące ustawienia:

Source Tracks (Ścieżki źródłowe)

- **Keep Source Tracks Unchanged** (Zachowaj ścieżki źródłowe w niezmienionym stanie)

Zachowuje ścieżki źródłowe bez zmian.

- **Mute Source Tracks** (Wycisz ścieżki źródłowe)

Automatycznie wycisza ścieżki źródłowe.

- **Disable Source Tracks** (Wyłącz ścieżki źródłowe)

Wyłącza ścieżki źródłowe. Ta opcja zwalnia zasoby procesora i pamięci RAM i dlatego jest podobna do funkcji **Freeze** (Zamrożenie). Aby ponownie włączyć ścieżki, kliknij prawym przyciskiem myszy wyłączoną ścieżkę, aby otworzyć menu kontekstowe i wybierz opcję **Enable Track** (Włącz ścieżkę).

- **Remove Source Tracks** (Usuń ścieżki źródłowe)

Usuwa ścieżki źródłowe z listy ścieżek.

Hide Source Tracks (Ukryj ścieżki źródłowe)

Ukrywa ścieżki źródłowe po renderowaniu. Aby ponownie wyświetlić ścieżki źródłowe, wybierz zakładkę **Visibility** (Widoczność) w oknie **Project** i wybierz ścieżkę, którą chcesz wyświetlić.

POWIĄZANE LINKI

Sterowanie panoramą na stronie 376

Renderowanie ścieżek

Możesz renderować wybrane ścieżki za pomocą okna dialogowego **Render Tracks** (Renderuj ścieżki) lub bezpośrednio używając polecenia **Render (with Current Settings)** (Renderuj (z bieżącymi ustawieniami)).

PROCEDURA

1. Odznacz wszystkie zdarzenia.
2. Wybierz jedną lub więcej ścieżek audio, MIDI lub instrumentów.
3. Wybierz **Edit > Render in Place > Render Settings** (Edycja > Renderuj na miejscu > Ustawienia renderowania).
4. Określ opcje renderowania.
5. Kliknij **Render** (Renderuj).

WYNIK

Cały wybrany materiał źródłowy jest przetwarzany zgodnie z ustawieniami renderowania. Opcje renderowania zostaną zapisane i użyte we wszystkich dalszych operacjach renderowania.

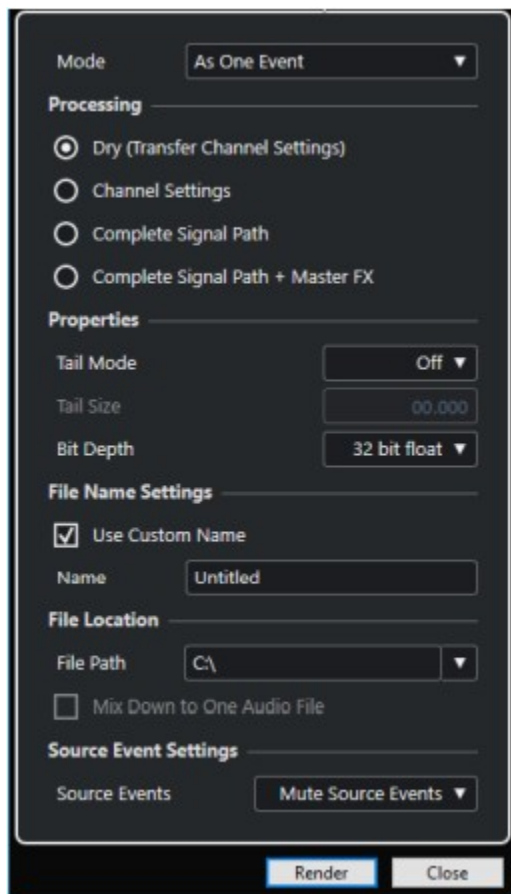
UWAGA

Możesz także rozpocząć operację renderowania bezpośrednio, wybierając **Edit > Render in Place > Render (with Current Settings)** (Edycja > Renderuj na miejscu > Renderuj (z bieżącymi ustawieniami)).

Okno dialogowe Render Selection (Renderuj zaznaczenie)

Możesz renderować wybrane zdarzenia audio i/lub części MIDI przy użyciu ustawień domyślnych lub niestandardowych. Okno dialogowe **Render Selection** umożliwia dostosowanie ustawień renderowania zaznaczenia.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Render Selection**, wybierz zakres i wybierz **Edit > Render in Place > Render Settings** (Edycja > Renderuj na miejscu > Ustawienia renderowania).



W sekcji **Mode** (Tryb) dostępne są następujące ustawienia:

As Separate Events (Jako osobne zdarzenia)

Tworzy jedną lub więcej ścieżek zawierających oddzielne zdarzenia lub części zapisane jako osobne pliki audio.

As Block Events (Jako zdarzenia blokowe)

Tworzy jedną lub więcej ścieżek zawierających sąsiadujące zdarzenia/części połączone w bloki. Każdy blok jest zapisywany jako oddzielny plik audio.

As One Event (Jako jedno zdarzenie)

Tworzy jedną lub więcej ścieżek zawierających zdarzenia/części i łączy je w jedno zdarzenie/części. Każda kombinacja jest zapisywana jako oddzielny plik audio.

W sekcji **Processing** (Przetwarzanie) dostępne są następujące ustawienia:

Dry (Suche)

Kopiuje wszystkie efekty i ustawienia panoramy do nowych ścieżek audio. Powstałe ścieżki audio zachowują formaty ścieżek źródłowych. Na przykład ścieżka monofoniczna skutkuje powstaniem ścieżki monofonicznej.

Channel Settings (Ustawienia kanału)

Renderuje wszystkie efekty w wynikowych plikach audio. Obejmuje to efekty wstawiania, ustawienia pasków kanałów, ustawienia kanałów grupowych i ustawienia kanałów wysyłki FX. Ustawienia Pannera zostały przeniesione do nowych ścieżek audio. Powstałe ścieżki audio zachowują formaty ścieżek źródłowych. Na przykład ścieżka monofoniczna skutkuje powstaniem ścieżki monofonicznej.

Complete Signal Path (Kompletna ścieżka sygnału)

Renderuje pełną ścieżkę sygnału do nowych plików audio, w tym wszystkie ustawienia kanałów, ustawienia kanałów grupowych, ustawienia kanałów wysyłania efektów i ustawienia panoramy. Nowa ścieżka dźwiękowa jest tworzona bez efektów. Włączono ustawienia panoramy balansu stereo. Wynikowy format pliku audio jest określony przez kanał wyjściowy ścieżki źródłowej. Ścieżka monofoniczna kierowana do szyny stereo daje w rezultacie plik audio stereo

Complete Signal Path + Master FX (Kompletna ścieżka sygnału + efekt główny)

Renderuje pełną ścieżkę sygnału i ustawienia magistrali głównej w wynikowych plikach audio. Obejmuje to wszystkie ustawienia kanałów, ustawienia kanałów grupowych, ustawienia kanałów wysyłania efektów i ustawienia panoramy. Wynikowy format pliku audio jest określony przez kanał wyjściowy ścieżki źródłowej. Ścieżka monofoniczna kierowana do szyny stereo daje w rezultacie plik audio stereo.

W sekcji **Properties** (Właściwości) dostępne są następujące ustawienia:

Tail Mode (Tryb ogona, tyłu)

Umożliwia ustawienie trybu ogona na **Bars & Beats** (Takty i uderzenia), **Seconds** lub **Off**.

Tail Size (Rozmiar ogona)

Umożliwia ustawienie długości ogona renderowanych plików. Zwiększa to czas na końcu renderowanego pliku, umożliwiając całkowite wyciszenie ogonów pogłosu i opóźnienia.

Bit Depth (Głębokość bitowa)

Umożliwia ustawienie głębokości bitowej pliku wynikowego.

W sekcji **File Name Settings** (Ustawienia nazwy pliku) dostępne są następujące ustawienia:

Use Custom Name (Użyj nazwy niestandardowej)

Aktywuje użycie niestandardowych nazw renderowanych plików.

Name (Nazwa)

Umożliwia wprowadzenie niestandardowej nazwy renderowanych plików.

W sekcji **File Location** (Lokalizacja pliku) dostępne są następujące ustawienia:

File Path (Ścieżka pliku)

Umożliwia wybranie niestandardowego folderu, do którego renderowane będą wynikowe pliki .wav.

Mix down to One Audio File (Zmiksuj do jednego pliku audio)

Tworzy jeden plik audio ze wszystkich materiałów źródłowych. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy wybranych jest kilka utworów i wyłączona jest opcja **Dry (Transfer Channel Settings)** (Suche (Ustawienia kanału transferu)).

W sekcji **Source Event Settings** (Ustawienia zdarzenia źródłowego) dostępne są następujące ustawienia:

Source Events (Zdarzenia źródłowe)

- **Keep Source Events Unchanged** (Zachowaj zdarzenia źródłowe bez zmian)
Zachowuje zdarzenia źródłowe bez zmian.
- **Mute Source Events** (Wycisz zdarzenia źródłowe)
Automatycznie wycisza zdarzenia źródłowe.

Rendering Selections (Renderowanie zaznaczenia)

Możesz renderować zaznaczenia lub zaznaczenia zakresu zdarzeń audio i/lub części MIDI za pomocą okna dialogowego **Rendering Selections** (Renderuj zaznaczenie).

PROCEDURA

1. Wybierz jedno lub więcej zdarzeń audio i/lub partii MIDI albo dokonaj wyboru zakresu.
2. Wybierz **Edit > Render in Place > Render Settings** (Edycja > Renderuj na miejscu > Ustawienia renderowania).

3. W oknie dialogowym **Render Selection** (Wybór renderowania) określ opcje renderowania.
4. Kliknij **Render** (Renderuj).

WYNIK

Cały wybrany materiał źródłowy jest przetwarzany zgodnie z ustawieniami renderowania. Opcje renderowania zostaną zapisane i użyte we wszystkich dalszych operacjach renderowania.

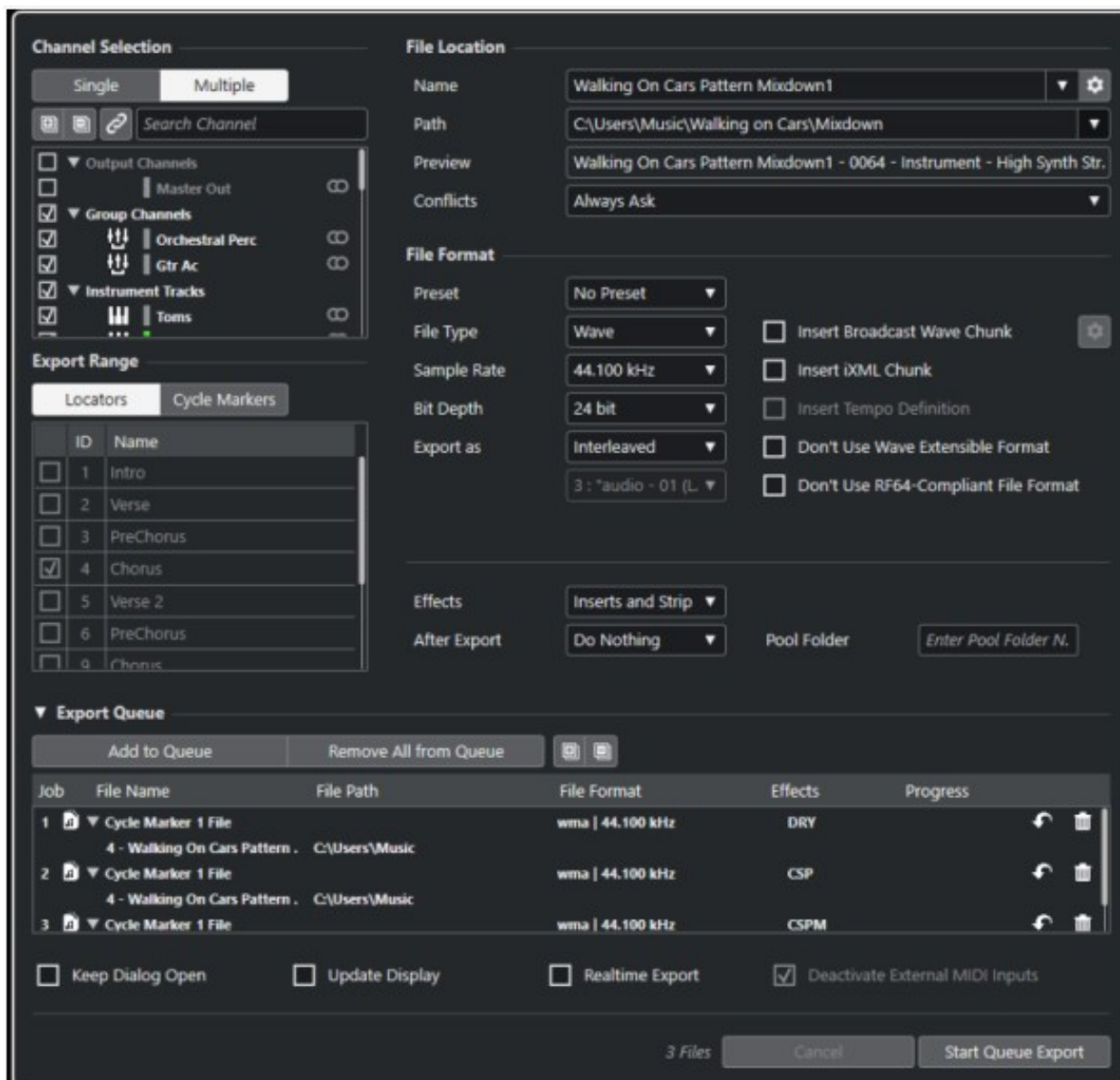
UWAGA

Możesz także rozpocząć operację renderowania bezpośrednio, wybierając **Edit > Render in Place > Render (with Current Settings)** (Edycja > Renderuj na miejscu > Renderuj (z bieżącymi ustawieniami)).

Export Audio Mixdown (Eksportuj miks audio)

Funkcja **Export Audio Mixdown** umożliwia miksowanie i eksportowanie całego dźwięku zawartego pomiędzy lewym i prawym lokalizatorem projektu lub w zakresach określonych przez znaczniki cykli.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Export Audio Mixdown**, wybierz **File > Export > Audio Mixdown** (Plik > Eksportuj > Miks audio).

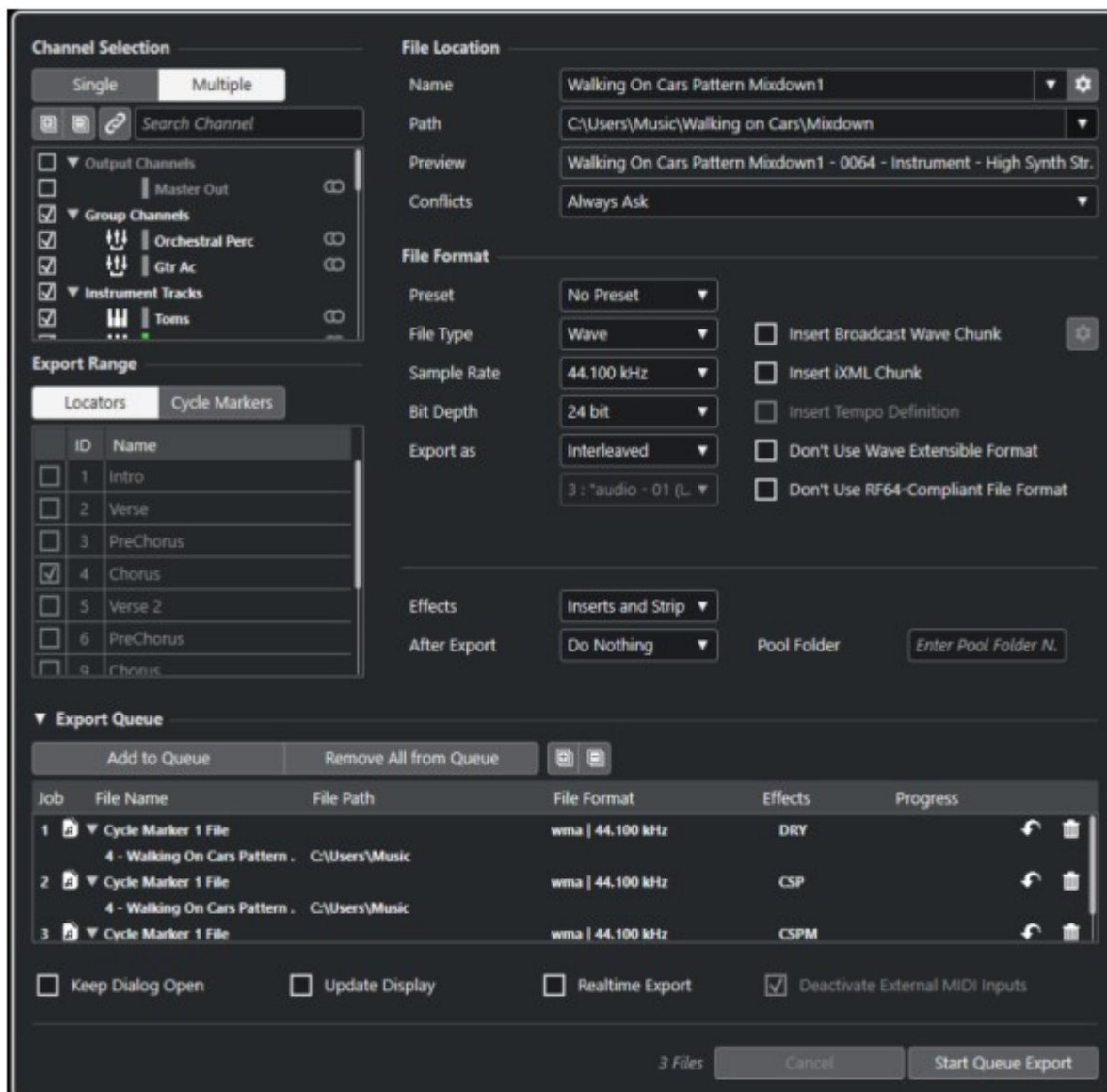


Okno dialogowe Export Audio Mixdown (Eksport miks Audio)

Okno dialogowe **Export Audio Mixdown** umożliwia skonfigurowanie sposobu miksowania i eksportowania dźwięku.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Export Audio Mixdown**, wybierz **File > Export > Audio Mixdown** (Plik > Eksportuj > Miks audio).

Okno dialogowe **Export Audio Mixdown** jest podzielone na kilka sekcji.



Channel Selection (Wybór kanału)

W sekcji **Channel Selection** dostępne są następujące opcje:

Single (Pojedynczy)

Umożliwia eksport pojedynczego kanału.

Multiple (Wiele)

Umożliwia eksport wielu kanałów.

Expand All (Rozwiń wszystkie)

Rozwija wszystkie kategorie kanałów na liście.

Collapse All (Zwinąć wszystkie)

Zwija wszystkie kategorie kanałów na liście.

Sync Selection to Channel/Track Selection (Zsynchronizuj wybór z wyborem kanału/ścieżki)

Filtruje listę kanałów według kanałów wybranych w **MixConsole** lub ścieżek wybranych na liście ścieżek w oknie **Project**. Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku eksportowania wielu kanałów.

UWAGA

Aby wyświetlić kanały dla ścieżek MIDI podłączonych do instrumentu VST, musisz wybrać odpowiedni kanał VSTi na liście ścieżek w oknie **Project**.

Search Channel (Wyszukaj kanał)

Umożliwia wprowadzenie tekstu w celu wyszukania określonego kanału według nazwy. Jest to przydatne, jeśli projekt zawiera dużą liczbę kanałów.

Channel List (Lista kanałów)

Wyświetla listę wszystkich kanałów dostępnych w Twoim projekcie. Lista kanałów pokazuje typ kanału, kolor kanału i szerokość kanału. Aktywuj kanał na liście, aby go wyeksportować.

Uwzględniane są ustawienia **MixConsole** i efekty wstawiania. Dla każdego aktywowanego kanału tworzony jest indywidualny plik.

Export Range (Zakres eksportu)

W sekcji **Export Range** dostępne są następujące opcje:

Locators (Lokalizatory)

Umożliwia eksport zakresu lokalizatora.

Cycle Markers (Znaczniki Cyklu)

Umożliwia eksport jednego lub większej liczby zakresów znaczników cykli. Uwzględniane są ustawienia **MixConsole**, możliwość nagrywania i efekty wstawiania. Wyświetla listę wszystkich znaczników cykli dostępnych w projekcie. Aktywuj znacznik cyklu na liście, aby wyeksportować zakres, który obejmuje. Dla każdego aktywowanego zakresu znaczników cykli tworzony jest indywidualny plik.

UWAGA

Można wybrać tylko znaczniki cykli aktywnej ścieżki znacznika.

Export Queue (Kolejka eksportu)

W sekcji **Export Queue** dostępne są następujące opcje:

Add to Queue (Dodaj do kolejki)

Dodaje zadanie do listy kolejki zadań. Uwzględniane są wszystkie bieżące ustawienia okna dialogowego **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio)

Remove All from Queue (Usuń wszystko z kolejki)

Usuwa wszystkie zadania z listy kolejki zadań.

Expand All (Rozwiń wszystkie)

Rozwija wszystkie kategorie stanowisk na liście.

Collapse All (Zwiń wszystkie)

Zwija wszystkie kategorie stanowisk na liście.

Job list (Lista pracy)

Wyświetla listę wszystkich zadań dodanych do sekcji **Export Queue**.

File Location (Lokalizacja pliku)

W sekcji **File Location** dostępne są następujące opcje:

Name (Nazwa)

Umożliwia określenie nazwy pliku miks.

Kliknij **File Name Options** (Opcje nazwy pliku), aby otworzyć menu podręczne z opcjami nazewnictwa:

- **Set to Project Name** (Ustaw na nazwę projektu) wstawia nazwę projektu w polu **Name** (Nazwa).
- Funkcja **Auto Update Name** (Automatycznej aktualizacji nazwy) dodaje numer do nazwy pliku i zwiększa go przy każdym eksporcie pliku

Kliknij opcję **Set up Naming Scheme** (Skonfiguruj schemat nazewnictwa), aby otworzyć okno dialogowe, w którym możesz określić schemat nazewnictwa.

Path (Ścieżka)

Umożliwia określenie ścieżki pliku miksu.

Kliknij **Path Options** (Opcje ścieżki), aby otworzyć menu podręczne z opcjami ścieżki pliku:

- **Choose** (Wybierz) otwiera okno dialogowe umożliwiające przeglądanie lokalizacji pliku.
- **Use Project Audio Folder** (Użyj folderu audio projektu) ustawia ścieżkę do folderu **Audio** twojego projektu.
- **Folder Project Mixdown** ustawia ścieżkę do folderu **Mixdown** Twojego projektu

UWAGA

Jeśli aktywujesz **Project Mixdown Folder** (Folder miksowania projektu), opcja **Use Project Audio Folder** (Użyj folderu audio projektu) zostanie automatycznie wyłączona.

Folder **Mixdown** jest automatycznie tworzony w folderze projektu. Jest używany domyślnie, jeśli nie są dostępne żadne informacje o ścieżce eksportu, to znaczy, jeśli tworzysz nowy pusty projekt lub jeśli ładujesz lub tworzysz projekt z szablonu.

- **Recent Paths** (Ostatnie ścieżki) pozwalają wybrać ostatnio wybrane lokalizacje plików. Folder **Mixdown** nie jest dodawany do listy **Recent Paths**.
- **Clear Recent Paths** (Wyczyść ostatnie ścieżki) umożliwia usunięcie wszystkich ostatnio wybranych lokalizacji plików.

Preview (Zapowiedź)

Pokazuje nazwę pliku z zastosowanym schematem nazewnictwa.

Conflicts (Konflikty)

Eksportowanie dźwięku może powodować konflikty nazw z istniejącymi plikami o tej samej nazwie. Możesz zdefiniować sposób rozwiązywania konfliktów nazw plików:

- **Always Ask** (Zawsze pytaj) otwiera ostrzeżenie, które pozwala wybrać, czy istniejący plik powinien zostać nadpisany, czy też należy utworzyć nową, unikalną nazwę pliku poprzez dodanie przyrostowej liczby.
- **Create Unique File Name** (Utwórz unikalną nazwę pliku) tworzy unikalną nazwę pliku poprzez dodanie przyrostowego numeru.
- Opcja **Always Overwrite** (Zawsze nadpisuj) zawsze zastępuje istniejący plik.

File Format (Format pliku)

W sekcji **File Format** dostępne są następujące opcje:

Preset (Wstępnie ustawione)

Umożliwia zapisanie gotowych ustawień formatu pliku.

- **No Preset** (Brak ustawień wstępnych) umożliwia eksport pliku bez stosowania wstępnie ustawionego formatu pliku.
- **Preset list** (Lista ustawień wstępnych) umożliwia wybranie z listy wstępnie ustawionego formatu zapisanego pliku.
- **Save Preset** (Zapisz ustawienie wstępne) umożliwia zapisanie bieżących ustawień formatu pliku jako ustawienie wstępne.
- **Remove Preset** (Usuń ustawienie wstępne) umożliwia usunięcie wybranego ustawienia wstępnego.
- **Rename Preset** (Zmień nazwę ustawienia wstępnego) otwiera okno dialogowe, w którym możesz zmienić nazwę wybranego ustawienia wstępnego.

File Type (Typ pliku)

Umożliwia wybór typu pliku miksu.

Sample Rate (Częstotliwość próbkowania)

Ustawia częstotliwość próbkowania dla pliku miksowanego.

UWAGA

• Tylko pliki Wave, AIFF: Jeśli ustawisz wartość niższą niż częstotliwość próbkowania projektu, jakość dźwięku ulegnie pogorszeniu, a zawartość wysokich częstotliwości zostanie zmniejszona. Jeśli ustawisz wartość wyższą niż częstotliwość próbkowania projektu, rozmiar pliku wzrośnie bez poprawy jakości dźwięku. W przypadku nagrywania płyt CD wybierz częstotliwość 44,100 kHz, ponieważ jest to częstotliwość próbkowania stosowana na płytach audio CD.

Bit Depth (Wave, AIFF, FLAC) (Głębina bitowa (wave, AIFF, FLAC))

Umożliwia wybór głębi bitowej pliku miksowania.

Bit Rate (MPEG 1 Layer 3) (Szybkość transmisji (MPEG 1 warstwa 3))

Ustawia szybkość transmisji pliku MP3. Im wyższa szybkość transmisji, tym lepsza jakość dźwięku i większy plik. W przypadku dźwięku stereo uważa się, że prędkość 128 kBit/s zapewnia dobrą jakość dźwięku.

Export as (Eksportuj jako)

Umożliwia wybór trybu kanału dla pliku miksowania:

- **Interleaved** (Przeplatane)
Umożliwia eksport do pliku z przeplotem.
- **Split Channels** (Podzielone kanały)
Umożliwia eksport 2 kanałów magistrali stereo lub wszystkich podkanałów magistrali wielokanałowej jako oddzielne pliki mono.
- **Mono Downmix** (Monofoniczny miks)
Umożliwia miksowanie wszystkich podkanałów kanału stereo lub surround lub szyny do pojedynczego pliku mono.
W przypadku stereo stosuje się **Stereo Pan Law** (zasadę panoramy stereo) zdefiniowaną w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu), aby uniknąć przesterowania.
W przypadku dźwięku przestrzennego kanały są sumowane i dzielone przez liczbę używanych kanałów (w przypadku kanału 5.1 = (L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6).
- **L/R Channels from Surround** (Kanały L/R z surround)
Umożliwia eksport tylko lewego i prawego podkanału magistrali wielokanałowej do pliku stereo.

Insert Broadcast Wave Chunk (Wave, AIFF) (Wstaw fragment fali transmisji (Wave, AIFF))

Aktywuje osadzanie dodatkowych informacji o pliku w formacie Broadcast Wave.

UWAGA

Aktywując tę opcję, tworzysz plik Broadcast Wave. Niektóre aplikacje mogą nie obsługiwać tych plików. Jeśli wystąpią problemy z używaniem pliku w innej aplikacji, wyłącz opcję **Insert Broadcast Wave Chunk** (Wstaw fragment fali transmisji) i wyeksportuj plik ponownie

Set up Broadcast Wave Chunk (Wave, AIFF) (Skonfiguruj fragment fali transmisji (Wave, AIFF))

Otwiera okno dialogowe **Broadcast Wave Chunk** (Fragment fali transmisji), w którym można wprowadzić informacje.

Don't Use Wave Extensible Format (Wave) (Nie używaj rozszerzalnego formatu Wave (Wave))

Dezaktywuje format Wave Extensible, który zawiera dodatkowe metadane, takie jak konfiguracja głośników.

Don't Use RF64-Compliant File Format (Wave) (Nie używaj formatu pliku zgodnego ze standardem RF64 (Wave))

Dezaktywuje format zgodny z RF64, który umożliwia rozmiar pliku przekraczający 4 GB.

Insert iXML Chunk (Wave, AIFF) (Wstaw fragment iXML (Wave, AIFF))

Zawiera dodatkowe metadane związane z projektem, takie jak nazwa projektu, autor i liczba klatek na sekundę projektu.

Insert Tempo Definition (Wave, AIFF) (Wstaw definicję tempa (wave, AIFF))

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy włączona jest opcja **Insert iXML Chunk** (Wstaw fragment iXML). Umożliwia dołączenie informacji o tempie ze ścieżki tempa lub sekcji **Definition** (Definicja) **Sample Editor** (Edytora próbek) do fragmentu iXML eksportowanych plików.

High-Quality Mode (MPEG 1 Layer 3) (Tryb wysokiej jakości (MPEG 1 warstwa 3))

Ustawia koder na inny tryb ponownego próbkowania. Może to dać lepsze wyniki w zależności od ustawień. Nie pozwala jednak na wybór **Sample Rate** (częstotliwości próbkowania).

Insert ID3 Tag (MPEG 1 Layer 3) (Wstaw znacznik ID3 (MPEG 1, warstwa 3))

Zawiera informacje o znaczniku ID3 w wyeksportowanym pliku.

Edit ID3 Tag (MPEG 1 Layer 3) (Edytuj znacznik ID3 (MPEG 1 warstwa 3))

Otwiera okno dialogowe **Setup ID3 Tag** (Konfiguracja znacznika ID3), w którym można wprowadzić informacje o pliku. Informacje te są osadzone w pliku i mogą być wyświetlane w większości aplikacji do odtwarzania plików MP3.

Compression Level (FLAC) (Poziom kompresji (FLAC))

Ustawia poziom kompresji pliku FLAC. Ponieważ FLAC jest formatem bezstratnym, poziom ma większy wpływ na szybkość kodowania niż na rozmiar pliku.

Quality (OggVorbis) (Jakość (OggVorbis))

Ustawia jakość kodowania ze zmienną przepływnością. To ustawienie określa, w jakich granicach będzie się zmieniać przepływność. Im wyższa wartość, tym wyższa jakość dźwięku, ale także większy rozmiar plików.

Effects (Efekty)

Jeśli aktywujesz opcję **Multiple** (Wiele) w sekcji **Channel Selection** (Wybór kanału), aby wyeksportować wiele kanałów, możesz wybrać opcję określającą proces, który ma zostać zastosowany do eksportowanych plików.

- **Inserts and Strip** (Wstawki i paski)

Zawiera efekty wstawiania, korektor i inne ustawienia kanałów. Konfiguracja kanałów jest eksportowana po panoramie, co oznacza, że kanały monofoniczne kierowane do grupy stereo są eksportowane jako kanały stereo.

- **Disabled (DRY)** (Wyłączone (SUCHE))

Pomija efekty wstawiania, ustawienia korektora itp. Konfiguracja kanałów jest eksportowana w pozycji przed panoramą, co oznacza, że kanały monofoniczne kierowane do grupy stereo są eksportowane jako kanały mono.

- **+ Groups/Sends (CSP)** (+ Grupy/Wysyłki (CSP))

Zawiera efekty wstawiania, korektor i inne ustawienia kanałów. Obejmuje również efekty i ustawienia we wszystkich kanałach, na przykład kanałach grupowych i FX, w kierunku kanału wyjściowego. Ustawienia efektów i korektora sygnału wejściowego kanału głównego są ignorowane. Konfiguracja kanałów jest eksportowana po panoramowaniu.

- **+ Master/Groups/Sends (CSPM)** (+ Master/Grupy/Wysyłki (CSPM))

Zawiera efekty wstawiania, korektor i inne ustawienia kanałów. Obejmuje także efekty i ustawienia we wszystkich kanałach, na przykład kanały grupowe i FX w kierunku kanału wyjściowego oraz ustawienia efektów i korektora efektów w kanałach wyjściowych.

Konfiguracja kanałów jest eksportowana po panoramowaniu.

After Export (Po eksporcie)

- Opcja „**Do Nothing**” (Nie rób nic) nie powoduje żadnego działania po eksporcie.
- **Open in WaveLab** (Otwórz w WaveLab) otwiera po wyeksportowaniu plik miksu w wersji WaveLab. Wymaga to zainstalowania na komputerze wersji WaveLab.
- **Create New Project** (Utwórz nowy projekt)

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko dla nieskompresowanych formatów plików i jeśli opcja **Use Project Audio Folder** (Użyj folderu audio projektu) jest wyłączona.

Tworzy nowy projekt zawierający ścieżkę audio dla każdego z eksportowanych kanałów, a także ścieżkę metrum i tempa oryginalnego projektu.

Ścieżki będą miały odpowiedni plik miksowania jako zdarzenie audio. Nazwy utworów będą identyczne z nazwami kanałów eksportu. Nowy projekt będzie projektem aktywnym.

Aktywacja tej opcji wyłącza opcje **Insert to Pool** (Wstaw do puli) i **Create Audio Track** (Utwórz ścieżkę audio).

- **Create Audio Track** (Utwórz ścieżkę audio)

Tworzy zdarzenie audio, które odtwarza klip na nowej ścieżce audio, zaczynając od lewego lokalizatora. Aktywacja tej opcji aktywuje również opcję **Pool** (Pula).

- **Insert to Pool** (Wstaw do puli)

Automatycznie importuje powstały plik audio z powrotem do puli w postaci klipu.

Dezaktywacja tej opcji powoduje również dezaktywację opcji **Create Audio Track** (Utwórz ścieżkę audio).

Pool Folder (Folder puli)

Umożliwia określenie folderu puli dla klipu.

General Options (Opcje ogólne)

W dolnej części dostępne są następujące opcje:

Keep Dialog Open (Pozostaw okno dialogowe otwarte)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Export Audio** (Eksportuj Audio)

Update Display (Zaktualizuj wyświetlacz)

Aktualizuje liczniki podczas procesu eksportu. Umożliwia to na przykład sprawdzenie przycięcia.

Realtime Export (Eksport w czasie rzeczywistym)

Umożliwia eksport miksu audio w czasie rzeczywistym. Eksport w czasie rzeczywistym zajmuje co najmniej tyle samo czasu, co zwykle odtwarzanie. Aktywuj tę opcję, jeśli używasz zewnętrznych efektów lub instrumentów lub jeśli używasz wtyczek VST, które wymagają czasu na poprawną aktualizację podczas miksowania. Więcej informacji można znaleźć w dokumentacji poszczególnych wtyczek. Podczas eksportu pojedynczego kanału w czasie rzeczywistym w oknie dialogowym postępu wyświetlany jest suwak głośności **Audition Volume**. Umożliwia regulację głośności w **Control Room** (Reżyserce).

UWAGA

- Jeśli eksportujesz zewnętrzne efekty lub instrumenty w czasie rzeczywistym, musisz także aktywować **Monitor** dla odpowiednich kanałów audio.
- Jeśli szybkość procesora i dysku komputera nie pozwala na jednoczesne eksportowanie wszystkich kanałów w czasie rzeczywistym, program zatrzymuje proces, zmniejsza liczbę kanałów i rozpoczyna od nowa. Następnie eksportowana jest kolejna partia plików. Czynność tę powtarza się tak często, jak to konieczne, aby wyeksportować wszystkie wybrane kanały.

Deactivate External MIDI Inputs (Dezaktywuj zewnętrzne wejścia MIDI)

Dezaktywuje wejścia MIDI, które są wykonywane na urządzeniach zewnętrznych podczas procesu eksportu.

Export Audio/Start Queue Export (Eksportuj dźwięk/rozpocznij eksport kolejki)

Umożliwia eksportowanie dźwięku zgodnie z określonymi ustawieniami.

POWIĄZANE LINKI

Dostępne kanały do eksportu na stronie 1067

Eksportuj sekcję kolejki na stronie 1065

Formaty plików na stronie 1067

Zapisywanie ustawień formatu pliku na stronie 1073

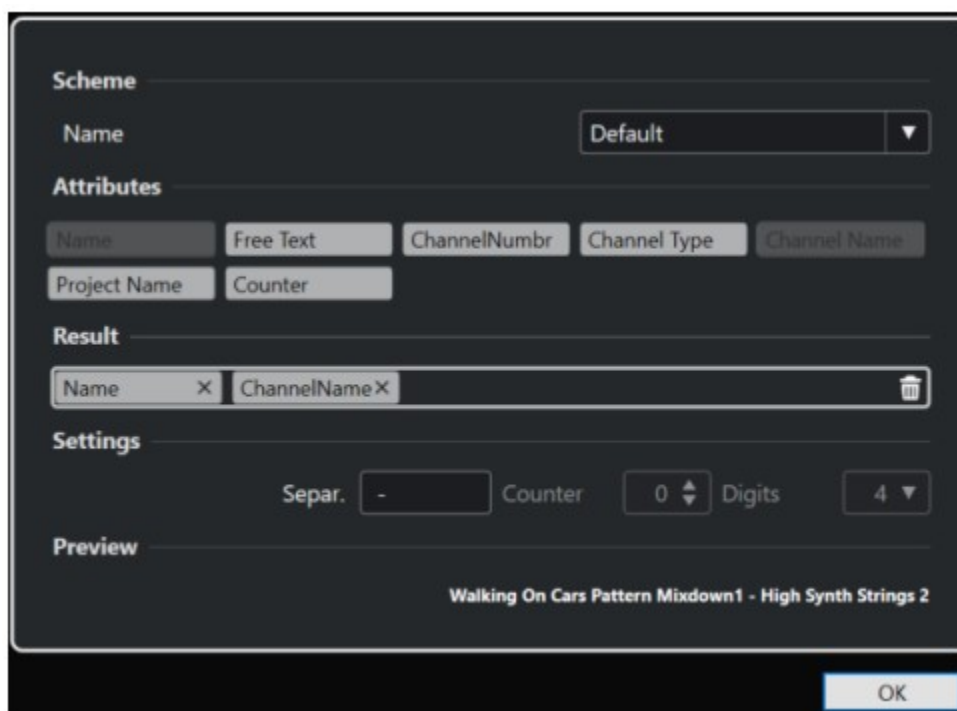
1072

Naming Scheme Dialog (Okno dialogowe schematu nazewnictwa)

Okno dialogowe **Naming Scheme** umożliwia zdefiniowanie schematów nazewnictwa dla nazwy pliku materiału audio, który chcesz wyeksportować.

Atrybuty nazewnictwa dostępne w tym oknie dialogowym zależą od kanału wybranego do eksportu.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Naming Scheme**, otwórz okno dialogowe **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio) i w sekcji **File Location** (Lokalizacja pliku), na prawo od pola **Name** (Nazwa), kliknij opcję **Set up Naming Scheme** (Skonfiguruj schemat nazewnictwa).



Scheme (Schemat)

Umożliwia zapisywanie i usuwanie schematów nazewnictwa.

Attributes (Atrybuty)

Zawiera następujące atrybuty schematu nazewnictwa:

- **Name** (Nazwa)
Dodaje nazwę do wynikowej nazwy pliku.
- **Free Text** (Dowolny tekst)
Umożliwia wprowadzenie dowolnego tekstu.
- **Channel Number** (Numer kanału)
Dodaje numer kanału do wynikowej nazwy pliku.
- **Channel Type** (Typ kanału)
Dodaje typ kanału do wynikowej nazwy pliku.
- **Channel Name** (Nazwa kanału)
Dodaje nazwę kanału do wynikowej nazwy pliku.
- **Project Name** (Nazwa projektu)
Dodaje nazwę projektu do wynikowej nazwy pliku.

Result (Wynik)

Umożliwia upuszczanie atrybutów nazwy pliku i zmianę ich kolejności poprzez przeciąganie.

Settings (Ustawienia)

Umożliwia wybór ustawień separatora i licznika.

- **Separator**
Oddziela atrybuty od siebie.
- **Counter** (Licznik)
Wartość, od której licznik rozpoczyna zliczanie.
- **Digits** (Cyfry)
Liczba cyfr wartości licznika.

Preview (Zapowiedź)

Wyświetla podgląd bieżących ustawień.

Definiowanie schematów nazewnictwa

Można zdefiniować schemat nazewnictwa, łącząc atrybuty określające strukturę nazw plików eksportowanych plików audio.

W zależności od ustawień w sekcji **Channel Selection** (Wybór kanału) i sekcji **Export Range** (Eksportuj zakres) dostępne są różne atrybuty nazewnictwa.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Naming Scheme** (Schemat nazewnictwa) przeciągnij maksymalnie 5 atrybutów do sekcji **Result** (Wynik).
Możesz także kliknąć dwukrotnie atrybut, aby dodać go do sekcji **Result**.
2. Opcjonalnie: w sekcji **Settings** (Ustawienia) kliknij dwukrotnie pole tekstowe **Separator**, aby zmienić separator.
Sekcja **Preview** (Podgląd) wyświetla schemat nazw plików zgodnie z ustawieniami.
3. Opcjonalnie: Ustaw **Counter** (licznik) i liczbę **Digits** (cyfr)

UWAGA

Opcje te są dostępne tylko po dodaniu atrybutu **Counter** (Licznik).

Licznik rozpoczyna zliczanie od tej wartości. Ustawienie **Digits** (Cyfry) określa, ile cyfr zawierają liczniki.

4. Opcjonalnie: Kliknij pole wartości **Name** (Nazwa) w sekcji **Scheme** (Schemat) i wprowadź wstępnie ustaloną nazwę. Naciśnij **Return**, aby zapisać ustawienia jako ustawienie wstępne.

UWAGA

Zaprogramowane ustawienie jest dostępne tylko dla kanałów wybranych w sekcji **Channel Selection** (Wybór kanału).

5. Kliknij **OK**.

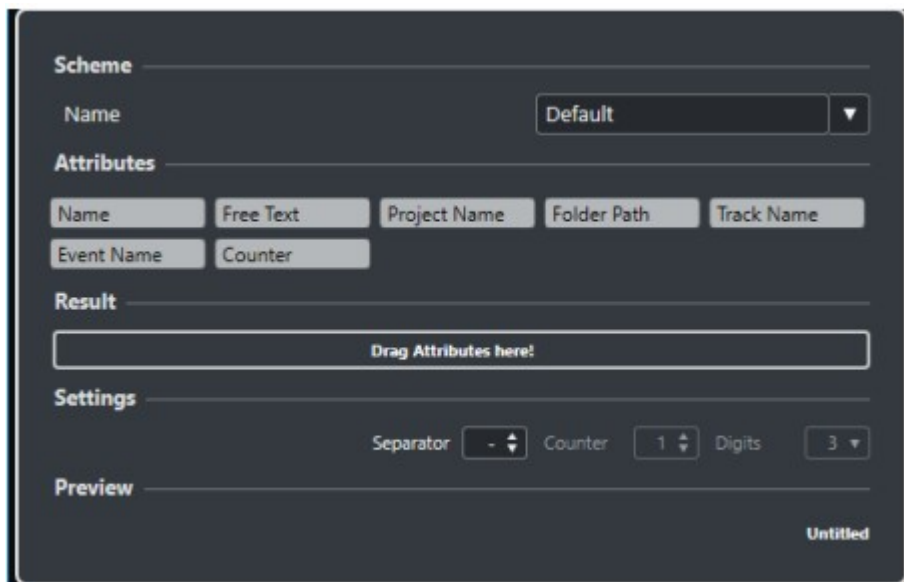
Wprowadzanie dowolnego tekstu

Można wprowadzić dowolny tekst dodawany do nazw eksportowanych plików audio.

PROCEDURA

1. W sekcji **File Location** (Lokalizacja pliku) okna dialogowego **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio) kliknij opcję **Set up Naming Scheme** (Skonfiguruj schemat nazewnictwa).

Zostanie otwarte okno dialogowe **Naming Scheme** (Schemat nazewnictwa)



2. Otwórz wyskakujące menu **Scheme** (Schemat) i wybierz **New Scheme** (Nowy schemat).
3. Kliknij dwukrotnie atrybut **Free Text** (Dowolny tekst), aby dodać go do pola **Result** (Wynik).
4. W polu **Result** kliknij dwukrotnie etykietę **Free Text** i wprowadź tekst, który chcesz dodać.
5. Naciśnij **Return**, aby potwierdzić zmiany.
6. Kliknij **OK**.

WYNIK

Wprowadzony tekst zostanie dodany do schematu nazw plików i zostanie zastosowany podczas eksportu.

Miksowanie do plików audio

Możesz miksować wybrane kanały do plików audio.

WARUNEK WSTĘPNY

- Ustawileś lewy i prawy lokalizator lub utworzyłeś znacznik cyklu obejmujący zasięg
- Skonfigurowałeś swoje utwory tak, aby odtwarzały się tak, jak chcesz.
Obejmuje to wyciszanie niechcianych ścieżek lub części, ręczne wprowadzanie ustawień **MixConsole** i/lub aktywację przycisków automatyzacji **R** (Odczyt) dla kanałów **MixConsole**.

WAŻNE

Ustawienie **Output Routing** (Routingu wyjściowego) w odpowiednim **Inspektorze** ścieżki określa szerokość kanału eksportu **Export Audio Mixdown** (Eksportu miksu audio). Oznacza to, że jeśli nie zostanie wybrana żadna główna szyna wyjściowa, wyeksportowany plik audio będzie zawierał jedynie ciszę.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **File > Export > Audio Mixdown** (Plik > Eksportuj > Miksowanie audio).
2. W sekcji **Channel Selection** (Wybór kanału) wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij opcję **Single** (Pojedynczy), aby wyeksportować pojedynczy kanał audio.
 - Kliknij **Multiple** (Wiele), aby wyeksportować wiele kanałów audio.
3. Na liście kanałów wybierz kanały, które chcesz wyeksportować.
4. W sekcji **Export Range** (Zakres eksportu) wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij **Locators** (Lokalizatory), aby wyeksportować zakres lokalizatorów.

UWAGA

Obszar lokalizatora nie może być pusty ani odwrócony.

- Kliknij opcję **Cycle Markers** (Znaczniki cykli) i na liście znaczników cykli aktywuj znaczniki cykli, aby wyeksportować odpowiednie zakresy.

UWAGA

Twój projekt musi zawierać co najmniej jeden znacznik cyklu.

WAŻNE

- Jeśli ustawisz zakres eksportu w taki sposób, aby efekty, takie jak pogłos, zastosowane do poprzedniego zdarzenia, sięgały do następnego, efekty te będą słyszalne w miksie, nawet jeśli samo zdarzenie nie zostanie uwzględnione. Aby tego uniknąć, wycisz pierwsze zdarzenie.

5. Opcjonalnie: otwórz menu podręczne **Effects** (Efekty) i wybierz opcję.
Opcja ta jest dostępna tylko po wybraniu opcji **Multiple** (Wiele) w sekcji **Channel Selection** (Wybór kanału). Możesz na przykład wyeksportować dźwięk z efektami, ustawieniami kanałów, panoramą i ustawieniami magistrali głównej.
6. W sekcji **File Location** (Lokalizacja pliku) ustaw prawidłową ścieżkę eksportu.
7. Ustaw nazwę pliku.

UWAGA

Możesz zdefiniować schemat nazewnictwa w oknie dialogowym **Naming Scheme** (Schemat nazewnictwa).

8. W sekcji **File Format** (Format pliku) skonfiguruj ustawienia zgodnie ze swoimi potrzebami.
9. Kliknij opcję **Export Audio** (Eksportuj dźwięk).

WYNIK

Audio zostanie wyeksportowane.

Miksowanie do plików audio przy użyciu kolejek zadań

Można miksować wiele plików audio, tworząc kolejkę zadań. Pozwala to na przykład eksportować stemy (główne łodygi) lub cue (wskazówka), nawet w różnych formatach plików. Można utworzyć do 20 zadań eksportu i dodać je do kolejki zadań. Kolejki zadań są zapisywane z projektem.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **File > Export > Audio Mixdown** (Plik > Eksportuj > Miksowanie audio).
2. W sekcji **Channel Selection** (Wybór kanału) wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij opcję **Single** (Pojedynczy), aby wyeksportować pojedynczy kanał audio.
 - Kliknij **Multiple** (Wiele), aby wyeksportować wiele kanałów audio.
3. Na liście kanałów wybierz kanały, które chcesz wyeksportować.
4. W sekcji **Export Range** (Zakres eksportu) wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij **Locators** (Lokalizatory), aby wyeksportować zakres lokalizatorów.

UWAGA

Obszar lokalizatora nie może być pusty ani odwrócony.

- Kliknij opcję **Cycle Markers** (Znaczniki cykli) i na liście znaczników cykli aktywuj znaczniki cykli, aby wyeksportować odpowiednie zakresy.

UWAGA

Twój projekt musi zawierać co najmniej jeden znacznik cyklu.

5. Opcjonalnie: otwórz menu podręczne **Effects** (Efekty) i wybierz opcję.
Opcja ta jest dostępna tylko po wybraniu opcji **Multiple** (Wiele) w sekcji **Channel Selection** (Wybór kanału). Możesz na przykład wyeksportować dźwięk z efektami, ustawieniami kanałów, panoramą i ustawieniami magistrali głównej.
6. W sekcji **File Location** (Lokalizacja pliku) ustaw prawidłową ścieżkę eksportu.
7. Ustaw nazwę pliku.

UWAGA

Możesz zdefiniować schemat nazewnictwa w oknie dialogowym **Naming Scheme** (Schemat nazewnictwa).

8. Otwórz sekcję **Export Queue** (Kolejka eksportu) i kliknij **Add to Queue** (Dodaj do kolejki)

UWAGA

Jeśli zlecenie jest nieaktualne, np. zakres lokalizatora jest pusty lub nie wybrano żadnego znacznika cyklu, nie można dodać zadania. W takim przypadku zostanie wyświetlony komunikat ostrzegawczy

9. Opcjonalnie: Powtórz powyższe kroki dla dowolnej liczby zadań.
10. Opcjonalnie: Na liście kolejek zadań wybierz poszczególne zadania, aby po kolei sprawdzić, czy wszystko jest poprawnie skonfigurowane.
Po wybraniu zadania na liście kolejki zadań wszystkie ustawienia tego zadania zostaną pokazane w oknie dialogowym **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio). Jeśli to konieczne, możesz zmienić ustawienia wybranego zadania i kliknąć **Update Job** (Aktualizuj zadanie).
11. Kliknij opcję **Start Queue Export** (Rozpocznij eksport kolejki).

UWAGA

Możesz anulować cały eksport kolejki, klikając **Cancel** (Anuluj). Spowoduje to zatrzymanie procesu eksportu i usunięcie już wyeksportowanych plików z dysku twardego. Lista kolejek zadań zostanie zachowana.

WYNIK

Zadania z Twojej kolejki eksportu są eksportowane jedno po drugim. Pasek postępu informuje o szacowanym pozostałym czasie eksportu, aktualnie eksportowanym kanale, nazwach kanałów i liczbie pozostałych zadań.

POWIĄZANE LINKI

Eksportuj sekcję kolejki na stronie 1065

Aktualizowanie zadań w kolejce zadań na stronie 1064

Definiowanie schematów nazewnictwa na stronie 1061

Aktualizowanie zadań w kolejce zadań

Możesz zaktualizować zadania, które już dodałeś do kolejki zadań.

PROCEDURA

1. Na liście kolejki zadań wybierz zadanie, dla którego chcesz zmienić ustawienia.
Ustawienia wybranego zadania zostaną pokazane w oknie dialogowym **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio).
2. Wprowadź zmiany w odpowiednich sekcjach okna dialogowego.
Symbol **Update Job** (Aktualizuj zadanie) dla zadania zmienia swój kolor, aby wskazać, że zadanie zostało zmienione.

3. W sekcji **Export Queue** (Kolejka eksportu) kliknij opcję **Update Job** (Aktualizuj zadanie).

WYNIK

Zadanie eksportu zostanie zaktualizowane zgodnie z Twoimi ustawieniami. Wszystkie pozostałe zadania na liście kolejek zadań pozostają niezmienione i ważne.

POWIĄZANE LINKI

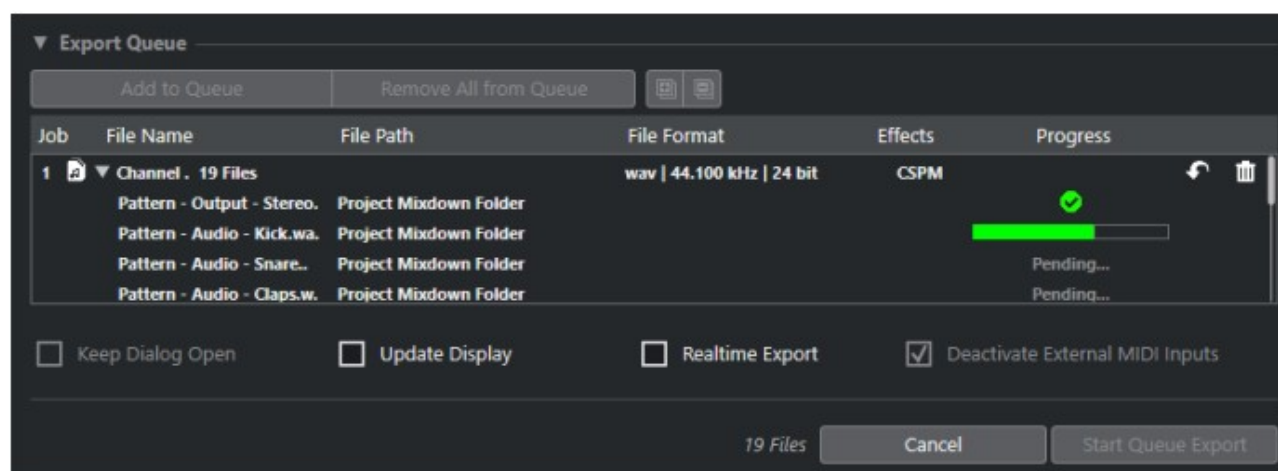
Eksportuj sekcję kolejki na stronie 1065

Miksowanie do plików audio przy użyciu kolejek zadań na stronie 1063

Sekcja **Export Queue** (Eksportuj kolejkę)

Sekcja **Export Queue** umożliwia utworzenie do 20 zadań eksportu i dodanie ich do kolejki eksportu. Kolejka zadań jest częścią projektu i jest zapisywana wraz z projektem.

- Aby rozwinąć sekcję **Export Queue**, kliknij strzałkę w lewym dolnym rogu okna dialogowego **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio).



Add to Queue (Dodaj do kolejki)

Dodaje zadanie z bieżącymi ustawieniami do kolejki zadań.

Remove All from Queue (Usuń wszystko z kolejki)

Usuwa wszystkie zadania z listy kolejki zadań.

Expand All (Rozwiń wszystkie)

Rozwija wszystkie zadania na liście.

Collapse All (Zwinąć wszystkie)

Zwija wszystkie zadania na liście.

Job (Zadanie)

Numer zadania w kolejce.

File Name (Nazwa pliku)

Pokazuje jedno z poniższych:

- **File Name** (Nazwa pliku)

Nazwa eksportowanego pliku. Jest to wyświetlane, jeśli dodasz pojedynczy kanał do kolejki eksportu i aktywujesz **Locators** (Lokalizatory) jako zakres eksportu.

- **Channel Batch** (Partia kanałów)

Folder **Channel Batch** zawierający wszystkie kanały należące do tej grupy. Liczba plików jest wyświetlana obok folderu. Jest to wyświetlane, jeśli dodasz wiele kanałów do kolejki eksportu i aktywujesz **Locators** jako zakres eksportu.

- **Cycle Marker** (Znacznik cyklu)

Folder **Cycle Marker** zawierający znacznik cyklu. Jest to wyświetlane, jeśli dodasz pojedynczy kanał do kolejki eksportu i aktywujesz **Cycle Markers** (Znaczniki cykli) jako zakres eksportu.

- **Cycle Marker + Batch** (Znacznik cyklu + partia)
Folder **Cycle Marker + Batch** zawierający wszystkie kanały należące do tej partii. Liczba plików jest wyświetlana obok folderu. Jest to wyświetlane, jeśli dodasz wiele kanałów do kolejki eksportu i aktywujesz **Cycle Markers** (Znaczniki cykli) jako zakres eksportu.

File Path (Ścieżka pliku)

Ścieżka pliku eksportowanego pliku.

File Format (Format pliku)

Ustawienia formatu eksportowanego pliku.

Effects (Efekty)

Pokazuje ustawienia eksportowanego pliku. Jeśli nic nie jest określone, plik jest eksportowany z ustawieniami kanałów (po panoramie):

- **DRY** (Suche)
Plik jest eksportowany w postaci suchej (wstępna panorama).
- **CSP**
Plik jest eksportowany poprzez pełną ścieżkę sygnałową.
- **CSPM**
Plik jest eksportowany za pomocą pełnej ścieżki sygnałowej i efektów głównych.

Progress (Postęp)

Pokazuje status zadania eksportu.

Update Job (Aktualizuj zadanie)

Aktualizuje wybrane zadanie eksportu.

Remove Job (Usuń zadanie)

Usuwa wybrane zadanie eksportu z listy.

POWIĄZANE LINKI

Aktualizowanie zadań w kolejce zadań na stronie 1064

Eksportuj zadania na stronie 1066

Miksowanie do plików audio przy użyciu kolejek zadań na stronie 1063

Export Jobs (Eksportuj zadania)

Zadania eksportu umożliwiają eksport wielu plików audio z różnymi ustawieniami. Możesz dodać do 20 zadań eksportu w kolejce zadań.

Zadanie eksportu zawiera **Channel Selection** (Wybór kanału), **Export Range** (zakres eksportu), **Name** (nazwę), **Path** (ścieżkę), **File Format** (format pliku) i ustawienia **Effects** (efektów).

Dla eksportowanych plików audio używany jest bieżący schemat nazewnictwa, a ustawienie konfliktów jest automatycznie ustawiane na **Create Unique File Name** (Utwórz unikalną nazwę pliku), co oznacza, że do każdego eksportowanego pliku dodawany jest numer.

UWAGA

Ustawienia **After Export** (po eksporcie) nie są częścią kolejki zadań i zostaną wykonane po eksporcie.

Do kolejki eksportu możesz dodać maksymalnie 20 zadań eksportu. Kolejka zadań jest częścią projektu i jest zapisywana wraz z projektem.

POWIĄZANE LINKI

Eksportuj sekcję kolejki na stronie 1065

Dostępne kanały do eksportu

Sekcja **Channel Selection** (Wybór kanału) w oknie dialogowym **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miks audio) zawiera listę kanałów, które możesz wyeksportować jako miks audio.

Kanały są zorganizowane w strukturę hierarchiczną. Kanały tego samego typu są grupowane. Pozwala to łatwo zidentyfikować i wybrać kanały do eksportu.

UWAGA

Kanały MIDI nie są dostępne do eksportu. Można jednak wyeksportować kanał instrumentu VST ścieżek MIDI podłączonych do VSTi lub nagrać MIDI na ścieżki audio.

Możesz miksować następujące typy kanałów:

- **Kanały wyjściowe**
Wszystkie kanały wyjściowe skonfigurowane w oknie dialogowym **Audio Connections** (Połączenia audio) są wymienione w sekcji **Channel Selection** (Wybór kanału). Aktywując kanał wyjściowy na liście, instruujesz Cubase, aby zmiksował wszystkie ścieżki kierowane do tego kanału wyjściowego.
- **Kanały audio**
Wszystkie kanały audio dostępne w Twoim projekcie są wymienione w sekcji **Channel Selection**. Aktywując kanał audio na liście, instruujesz Cubase, aby zmiksował go do pliku.
- **Wszelkie kanały MixConsole związane z Audio**
Wszystkie kanały instrumentów VST, ścieżki instrumentów, kanały powrotne efektów (ścieżki kanałów FX), kanały grupowe i kanały ReWire Twojego projektu, które są wymienione w sekcji **Channel Selection**. Aktywując kanał audio na liście, instruujesz Cubase, aby go zmiksował.

POWIĄZANE LINKI

Połączenia audio na stronie 26

File Formats (Formaty plików)

Wyskakujące menu **File Type** (Typ pliku) w sekcji **File Formats** pozwala wybrać format i wprowadzić dodatkowe ustawienia dla pliku miksowanego.

Wave file (plik Wave)

Jest to najpopularniejszy format plików na platformie PC. Pliki Wave mają rozszerzenie **.wav**.

AIFF file (plik AIFF)

Jest to standard formatu plików audio zdefiniowany przez firmę Apple Inc. Pliki AIFF są używane na większości platform komputerowych. Pliki mogą zawierać osadzone ciągi tekstowe.

Pliki AIFF mają rozszerzenie **.aif**.

MPEG 1 Layer 3 file (plik MPEG 1 Layer 3)

Jest to rodzina standardów używanych do kodowania informacji audiowizualnych, takich jak filmy, wideo i muzyka, w skompresowanym formacie cyfrowym. Cubase odczytuje formaty MPEG Layer 2 i MPEG Layer 3. Pliki MP3 to pliki wysoce skompresowane, które nadal zapewniają dobrą jakość dźwięku. Pliki mają rozszerzenie **.mp3**.

FLAC file (plik FLAC)

Jest to format open source, który zmniejsza rozmiar plików audio o 50 % do 60 % w porównaniu ze zwykłymi plikami Wave. Pliki mają rozszerzenie **.flac**.

Ogg Vorbis file (Plik Ogg Vorbis)

Jest to otwarta, wolna od patentów technologia kodowania i przesyłania strumieniowego dźwięku. Koder Ogg Vorbis wykorzystuje kodowanie ze zmienną szybkością transmisji. Oferuje skompresowane pliki audio o niewielkich rozmiarach, ale o stosunkowo wysokiej jakości dźwięku. Pliki mają rozszerzenie **.ogg**.

POWIĄZANE LINKI

Pliki Wave na stronie 1068

Pliki AIFF na stronie 1069

Pliki MP3 (MPEG 1 Layer 3) na stronie 1070

Pliki FLAC na stronie 1071

Pliki Ogg Vorbis na stronie 1072

Format pliku na stronie 1056

Zapisywanie ustawień formatu pliku na stronie 1073

Pliki Wave

Pliki Wave mają rozszerzenie **.wav** i są najpopularniejszym formatem plików na platformie PC.

- Aby otworzyć ustawienia plików Wave, wybierz **Wave** z wyskakującego menu **File Type** (Typ pliku).

Sample Rate (Częstotliwość próbkowania)

Ustawia częstotliwość próbkowania pliku miksowania.

UWAGA

Jeśli ustawisz wartość niższą niż częstotliwość próbkowania projektu, jakość dźwięku ulegnie pogorszeniu, a zawartość wysokich częstotliwości zostanie zmniejszona. Jeśli ustawisz wartość wyższą niż częstotliwość próbkowania projektu, rozmiar pliku wzrośnie bez poprawy jakości dźwięku. W przypadku nagrywania płyt CD wybierz częstotliwość 44,100 kHz, ponieważ jest to częstotliwość próbkowania stosowana na płytach audio CD.

Bit Depth (Głębina bitowa)

Umożliwia wybór głębi bitowej pliku miksowania. Możesz wybrać wersję 8-bitową, 16-bitową, 24-bitową, 32-bitową, 32-bitową (float) lub 64-bitową (float). Jeśli planujesz ponownie zaimportować plik miksu do Cubase, wybierz wersję 32-bitową (float). Jest to rozdzielczość używana do przetwarzania dźwięku w Cubase. Pliki 32-bitowe (float) są dwa razy większe niż pliki 16-bitowe. W przypadku nagrywania płyt CD użyj opcji 16-bitowej, ponieważ dźwięk CD jest zawsze 16-bitowy. W takim przypadku zalecamy dithering.

Aktywacja wtyczki ditheringu **UV-22HR** zmniejsza skutki szumu kwantyzacji i artefaktów podczas konwersji dźwięku do formatu 16-bitowego. Rozdzielczość 8-bitowa powoduje ograniczoną jakość dźwięku i powinna być używana tylko w razie potrzeby.

Export as (Eksportuj jako)

Umożliwia wybór trybu kanału dla pliku miksowania:

- **Interleaved** (Przeplatane)

Umożliwia eksport do pliku z przeplotem.

- **Split Channels** (Rozdzielone kanały)

Umożliwia eksport 2 kanałów magistrali stereo lub wszystkich podkanałów magistrali wielokanałowej jako oddzielne pliki mono.

- **Mono Downmix** (Monofoniczny miks)

Umożliwia miksowanie wszystkich podkanałów kanału stereo lub surround lub szyny do pojedynczego pliku mono.

W przypadku stereo stosuje się **Stereo Pan Law** (zasadę panoramy stereo) zdefiniowaną w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu), aby uniknąć przesterowania.

W przypadku dźwięku przestrzennego kanały są sumowane i dzielone przez liczbę używanych kanałów (w przypadku kanału 5.1 = $(L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6$).

- **L/R Channels from Surround** (Kanały L/R z surround)

Umożliwia eksport tylko lewego i prawego podkanału magistrali wielokanałowej do pliku stereo.

Insert Broadcast Wave Chunk (Wstaw fragment fali transmisji)

Aktywuje osadzanie dodatkowych informacji o pliku w formacie **Broadcast Wave**.

UWAGA

Aktywując tę opcję, tworzysz plik Broadcast Wave. Niektóre aplikacje mogą nie obsługiwać tych plików. Jeśli wystąpią problemy z używaniem pliku w innej aplikacji, wyłącz opcję **Insert Broadcast Wave Chunk** i wyeksportuj plik ponownie.

Set up Broadcast Wave Chunk (Skonfiguruj fragment fali transmisji)

Otwiera okno dialogowe **Broadcast Wave Chunk** (Fragment fali transmisji), w którym można wprowadzić informacje.

Insert iXML Chunk (Wstaw fragment iXML)

Zawiera dodatkowe metadane związane z projektem, takie jak nazwa projektu, autor i liczba klatek na sekundę projektu.

Insert Tempo Definition (Wstaw definicję tempa)

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy włączona jest opcja **Insert iXML Chunk**. Umożliwia dołączenie informacji o tempie ze ścieżki tempa lub z sekcji **Definition** (Definicja) **Sample Editor** (Edytora próbek) do fragmentu iXML eksportowanych plików.

Don't Use Wave Extensible Format (Nie używaj rozszerzalnego formatu Wave)

Dezaktywuje format Wave Extensible, który zawiera dodatkowe metadane, takie jak konfiguracja głośników.

Don't Use RF64-Compliant File Format (Nie używaj formatu pliku zgodnego ze standardem RF64)

Dezaktywuje format zgodny z RF64, który umożliwia rozmiar pliku przekraczający 4 GB.

POWIĄZANE LINKI

Inspektor atrybutów na stronie 659

Zapisywanie ustawień formatu pliku na stronie 1073

Pliki AIFF

AIFF to skrót od Audio Interchange File Format (Format pliku wymiany audio), standardu zdefiniowanego przez firmę Apple Inc. Pliki AIFF mają rozszerzenie **.aif** i są używane na większości platform komputerowych.

- Aby otworzyć ustawienia plików AIFF, wybierz **AIFF** w wyskakującym menu **File Type** (Typ pliku).

Sample Rate (Częstotliwość próbkowania)

Ustawia częstotliwość próbkowania dla pliku miksowanego.

UWAGA

Jeśli ustawisz wartość niższą niż częstotliwość próbkowania projektu, jakość dźwięku ulegnie pogorszeniu, a zawartość wysokich częstotliwości zostanie zmniejszona. Jeśli ustawisz wartość wyższą niż częstotliwość próbkowania projektu, rozmiar pliku wzrośnie bez poprawy jakości dźwięku. W przypadku nagrywania płyt CD wybierz częstotliwość 44,100 kHz, ponieważ jest to częstotliwość próbkowania stosowana na płytach audio CD.

Bit Depth (Głębina bitowa)

Umożliwia wybór głębi bitowej pliku miksowania. Możesz wybrać wersję 8-bitową, 16-bitową, 24-bitową, 32-bitową, 32-bitową (float) lub 64-bitową (float). Jeśli planujesz ponownie zaimportować plik miks do Cubase, wybierz wersję 32-bitową (float). Jest to rozdzielczość używana do przetwarzania dźwięku w Cubase. Pliki 32-bitowe (float) są dwa razy większe niż pliki 16-bitowe. W przypadku nagrywania płyt CD użyj opcji 16-bitowej, ponieważ dźwięk CD jest zawsze 16-bitowy. W takim przypadku zalecamy dithering.

Aktywacja wtyczki ditheringu **UV-22HR** zmniejsza skutki szumu kwantyzacji i artefaktów podczas konwersji dźwięku do formatu 16-bitowego. Rozdzielczość 8-bitowa powoduje ograniczoną jakość dźwięku i powinna być używana tylko w razie potrzeby.

Export as (Eksportuj jako)

Umożliwia wybór trybu kanału dla pliku miksowania:

- **Interleaved** (Przeplatane)
Umożliwia eksport do pliku z przeplotem.
- **Split Channels** (Rozdzielone kanały)
Umożliwia eksport 2 kanałów magistrali stereo lub wszystkich podkanałów magistrali wielokanałowej jako oddzielne pliki mono.
- **Mono Downmix** (Monofoniczny miks)
Umożliwia miksowanie wszystkich podkanałów kanału stereo lub surround lub szyny do pojedynczego pliku mono.
W przypadku stereo stosuje się **Stereo Pan Law** (zasadę panoramy stereo) zdefiniowaną w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu), aby uniknąć przesterowania.
W przypadku dźwięku przestrzennego kanały są sumowane i dzielone przez liczbę używanych kanałów (w przypadku kanału 5.1 = (L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6).
- **L/R Channels from Surround** (Kanały L/R z surround)
Umożliwia eksport tylko lewego i prawego podkanału magistrali wielokanałowej do pliku stereo.

Insert Broadcast Wave Chunk (Wstaw fragment fali transmisji)

Aktywuje osadzanie dodatkowych informacji o pliku w formacie Broadcast Wave.

UWAGA

Aktywując tę opcję, tworzysz plik Broadcast Wave. Niektóre aplikacje mogą nie obsługiwać tych plików. Jeśli wystąpią problemy z używaniem pliku w innej aplikacji, wyłącz opcję **Insert Broadcast Wave Chunk** (Wstaw fragment fali transmisji) i wyeksportuj plik ponownie.

Set up Broadcast Wave Chunk (Skonfiguruj fragment fali transmisji)

Otwiera okno dialogowe **Broadcast Wave Chunk** (Fragment fali transmisji), w którym można wprowadzić informacje.

Insert iXML Chunk (Wstaw fragment iXML)

Zawiera dodatkowe metadane związane z projektem, takie jak nazwa projektu, autor i liczba klatek na sekundę projektu.

Insert Tempo Definition (Wstaw definicję tempa)

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy włączona jest opcja **Insert iXML Chunk**. Umożliwia dołączenie informacji o tempie ze ścieżki tempa lub z sekcji **Definition** (Definicja) **Sample Editor** (Edytora próbek) do fragmentu iXML eksportowanych plików.

POWIĄZANE LINKI

Zapisywanie ustawień formatu pliku na stronie 1073

Pliki MP3 (MPEG 1 Layer 3).

Pliki MP3 to pliki wysoce skompresowane, które nadal zapewniają dobrą jakość dźwięku. Mają rozszerzenie **.mp3**.

- Aby otworzyć ustawienia plików MP3, wybierz **MPEG 1 Layer 3** z wyskakującego menu **File Type** (Typ pliku)

Sample Rate (Częstotliwość próbkowania)

Ustawia częstotliwość próbkowania pliku miksowania.

Bit Rate (Szybkość transmisji)

Ustawia szybkość transmisji pliku MP3. Im wyższa szybkość transmisji, tym lepsza jakość dźwięku i większy plik. W przypadku dźwięku stereo uważa się, że prędkość 128 kBit/s zapewnia dobrą jakość dźwięku.

Export as (Eksportuj jako)

Umożliwia wybór trybu kanału dla pliku miksowania:

- **Interleaved** (Przeplatane)
Umożliwia eksport do pliku z przeplotem.
- **Split Channels** (Rozdzielone kanały)
Umożliwia eksport 2 kanałów magistrali stereo lub wszystkich podkanałów magistrali wielokanałowej jako oddzielnych plików mono.
- **Mono Downmix** (Monofoniczny miks)
Umożliwia miksowanie wszystkich podkanałów kanału stereo lub surround lub szyny do pojedynczego pliku mono.
W przypadku stereo stosuje się **Stereo Pan Law** (zasadę panoramy stereo) zdefiniowaną w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu), aby uniknąć przesterowania.
W przypadku dźwięku przestrzennego kanały są sumowane i dzielone przez liczbę używanych kanałów (w przypadku kanału 5.1 = (L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6).
- **L/R Channels from Surround** (Kanały L/R z surround)
Umożliwia eksport tylko lewego i prawego podkanału magistrali wielokanałowej do pliku stereo.

High-Quality Mode (Tryb wysokiej jakości)

Ustawia koder na inny tryb ponownego próbkowania. Może to dać lepsze wyniki w zależności od ustawień. Nie pozwala jednak na wybór **Sample Rate** (częstotliwości próbkowania).

Insert ID3 Tag (Wstaw znacznik ID3)

Zawiera informacje o znaczniku ID3 w wyeksportowanym pliku.

Edit ID3 Tag (Edytuj znacznik ID3)

Otwiera okno dialogowe **Setup ID3 Tag** (Konfiguracja znacznika ID3), w którym można wprowadzić informacje o pliku. Informacje te są osadzone w pliku i mogą być wyświetlane w większości aplikacji do odtwarzania plików MP3.

POWIĄZANE LINKI

Zapisywanie ustawień formatu pliku na stronie 1073

Pliki FLAC

Pliki Free Lossless Audio Codec (bezpłatnych bezstratnych kodeków audio) to pliki audio, które są zazwyczaj od 50 % do 60 % mniejsze niż zwykłe pliki Wave.

- Aby otworzyć ustawienia plików FLAC, wybierz **FLAC** w wyskakującym menu **File Type** (Typ pliku).

Sample Rate (Częstotliwość próbkowania)

Ustawia częstotliwość próbkowania pliku miksowania.

UWAGA

Jeśli ustawisz wartość niższą niż częstotliwość próbkowania projektu, jakość dźwięku ulegnie pogorszeniu, a zawartość wysokich częstotliwości zostanie zmniejszona. Jeśli ustawisz wartość wyższą niż częstotliwość próbkowania projektu, rozmiar pliku wzrośnie bez poprawy jakości dźwięku. W przypadku nagrywania płyt CD wybierz 44,100 kHz, ponieważ jest to częstotliwość próbkowania używana na płytach audio CD

Bit Depth (Głębina bitowa)

Umożliwia wybór głębi bitowej pliku miksowania. Możesz wybrać wersję 8-bitową, 16-bitową, 24-bitową, 32-bitową, 32-bitową (float) lub 64-bitową (float). Jeśli planujesz ponownie zaimportować plik miks do Cubase, wybierz wersję 32-bitową (float). Jest to rozdzielczość używana do przetwarzania dźwięku w Cubase. Pliki 32-bitowe (float) są dwa razy większe niż pliki 16-bitowe. W przypadku nagrywania płyt CD użyj opcji 16-bitowej, ponieważ dźwięk CD jest zawsze 16-bitowy. W takim przypadku zalecamy dithering.

Aktywacja wtyczki ditheringu **UV-22HR** zmniejsza skutki szumu kwantyzacji i artefaktów podczas konwersji dźwięku do formatu 16-bitowego. Rozdzielczość 8-bitowa powoduje ograniczoną jakość dźwięku i powinna być używana tylko w razie potrzeby.

Export as (Eksportuj jako)

Umożliwia wybór trybu kanału dla pliku miksowania:

- **Interleaved** (Przeplatane)
Umożliwia eksport do pliku z przeplotem.
- **Split Channels** (Rozdzielone kanały)
Umożliwia eksport 2 kanałów magistrali stereo lub wszystkich podkanałów magistrali wielokanałowej jako oddzielnych plików mono.
- **Mono Downmix** (Monofoniczny miks)
Umożliwia miksowanie wszystkich podkanałów kanału stereo lub surround lub szyny do pojedynczego pliku mono.
W przypadku stereo stosuje się **Stereo Pan Law** (zasadę panoramy stereo) zdefiniowaną w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu), aby uniknąć przesterowania.
W przypadku dźwięku przestrzennego kanały są sumowane i dzielone przez liczbę używanych kanałów (w przypadku kanału 5.1 = $(L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6$).
- **L/R Channels from Surround** (Kanały L/R z surround)
Umożliwia eksport tylko lewego i prawego podkanału magistrali wielokanałowej do pliku stereo.

Compression Level (Poziom kompresji)

Ustawia poziom kompresji pliku FLAC. Ponieważ FLAC jest formatem bezstratnym, poziom ma większy wpływ na szybkość kodowania niż na rozmiar pliku.

POWIĄZANE LINKI

Zapisywanie ustawień formatu pliku na stronie 1073

Pliki Ogg Vorbis

Ogg Vorbis to otwarta, wolna od patentów technologia kodowania i przesyłania strumieniowego dźwięku, oferująca skompresowane pliki audio o niewielkich rozmiarach, ale o stosunkowo wysokiej jakości dźwięku. Pliki Ogg Vorbis mają rozszerzenie **.ogg**.

- Aby otworzyć ustawienia plików Ogg Vorbis, wybierz **OggVorbis** z wyskakującego menu **File Type** (Typ pliku).

Quality (Jakość)

Ustawia jakość kodowania ze zmienną przepływnością. To ustawienie określa, w jakich granicach będzie się zmieniać przepływność. Im wyższa wartość, tym wyższa jakość dźwięku, ale także większy rozmiar plików.

Export as (Eksportuj jako)

Umożliwia wybór trybu kanału dla pliku miksowania:

- **Interleaved** (Przeplatane)
Umożliwia eksport do pliku z przeplotem.
- **Split Channels** (Rozdzielone kanały)
Umożliwia eksport 2 kanałów magistrali stereo lub wszystkich podkanałów magistrali wielokanałowej jako oddzielnych plików mono.

- **Mono Downmix** (Monofoniczny miks)
Umożliwia miksowanie wszystkich podkanałów kanału stereo lub surround lub szyny do pojedynczego pliku mono.
W przypadku stereo stosuje się **Stereo Pan Law** (zasadę panoramy stereo) zdefiniowaną w oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu), aby uniknąć przesterowania.
W przypadku dźwięku przestrzennego kanały są sumowane i dzielone przez liczbę używanych kanałów (w przypadku kanału 5.1 = $(L+R+C+LFE+Ls+Rs)/6$).
- **L/R Channels from Surround** (Kanały L/R z surround)
Umożliwia eksport tylko lewego i prawego podkanału magistrali wielokanałowej do pliku stereo.

POWIĄZANE LINKI

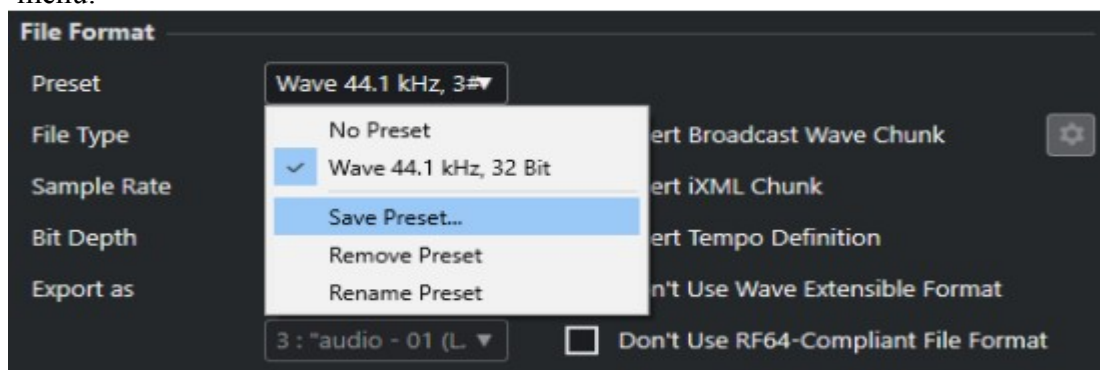
Zapisywanie ustawień formatu pliku na stronie 1073

Zapisywanie ustawień formatu pliku

Możesz tworzyć wstępne ustawienia formatu pliku na podstawie ulubionych lub najczęściej używanych ustawień formatu pliku.

PROCEDURA

1. W sekcji **File Format** (Format pliku) skonfiguruj **File Type** (Typ pliku) i ustawienia specyficzne dla typu pliku, które chcesz zapisać w swoim ustawieniu wstępnym.
2. Kliknij pole **Preset** (wstępne ustawienie) i wybierz **Save Preset** (Zapisz Preset) z wyskakującego menu.



3. Wprowadź nazwę wstępnie ustawionego formatu pliku.
4. Kliknij OK.

WYNIK

Zapisywany jest wstępnie ustawiony format pliku, obejmujący typ pliku, częstotliwość próbkowania, głębokość bitową oraz ustawienia **Export as** (Eksportuj jako). Można go wybrać z wyskakującego menu **Preset** (Ustawienia wstępne).

Ustawienia wstępne są zapisywane w programie i można je wykorzystać w dowolnym projekcie. Presety są przechowywane w następującej lokalizacji:

- W systemie Windows: „\Users\\AppData\Roaming\Steinberg\\Presets\AudioFileFormatPreset”
 - W systemie macOS: „/Library/Preferences/<nazwa programu>/Presets/AudioFileFormatPreset” w katalogu domowym
- Ustawienia wstępne są również zapisywane w profilach w **Profile Manager** (Menedżerze profili)

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Menedżera profili na stronie 1147

Profile na stronie 1147

Formaty plików na stronie 1067

Synchronization (Synchronizacja)

Synchronizacja to proces, dzięki któremu co najmniej 2 urządzenia odtwarzają razem z tą samą prędkością, położeniem i fazą. Urządzenia te mogą obejmować maszyny taśmowe audio i wideo, cyfrowe stacje robocze audio, sekwencery MIDI, kontrolery synchronizacji i cyfrowe urządzenia wideo.

Jeśli znasz położenie i prędkość urządzenia głównego, możesz przypisać mu prędkość i położenie urządzenia podrzędnego, tak aby oba urządzenia grały ze sobą w idealnej synchronizacji.

Position (Time) (Pozycja (czas))

Do określenia pozycji czasowych wykorzystywane są następujące sygnały zegarowe:

- **Audio word clock** (Zegar dźwiękowy)
Określa pozycje czasowe w próbkach.
- **Timecode** (Kod czasowy)
Określa pozycje czasowe w klatkach wideo.
- **MIDI clock** (Zegar MIDI)
Określa pozycje czasowe w taktach muzycznych i uderzeniach.

Speed (Clock) (Prędkość (zegar))

Następujące sygnały zegarowe mierzą prędkość urządzenia:

- **Audio word clock** (Zegar dźwiękowy)
Mierzy częstotliwość próbkowania.
- **Timecode** (Kod czasowy)
Mierzy liczbę klatek na sekundę.
- **MIDI clock** (Zegar MIDI)
Mierzy tempo.

Phase (Faza)

Faza to wzajemne wyrównanie składników położenia i prędkości. Aby uzyskać największą dokładność, każdy impuls składowej prędkości powinien być wyrównany z każdym pomiarem pozycji. Każda klatka kodu czasowego powinna być idealnie dopasowana do właściwej próbki dźwięku.

Mówiąc prościej, faza to bardzo dokładne położenie zsynchronizowanego urządzenia względem urządzenia głównego (sample accuracy (dokładność próbki)).

Master and Slave (Zwierzchnik i podwładny)

Nazywanie jednego urządzenia masterem, a drugiego slavem może prowadzić do zamieszania. Dlatego też należy pod tym względem rozróżnić relację kodu czasowego i relację sterowania maszyną.

- **Timecode Master** (Urządzenie nadrzędne kodu czasowego)
Urządzenie generujące informacje o pozycji lub kod czasowy.
- **Timecode Slave** (Urządzenie podrzędne kodu czasowego)
Dowolne urządzenie odbierające kod czasowy i synchronizujące go lub blokujące.
- **Machine Control Master** (Urządzenie nadrzędne sterowania maszyną)
Urządzenie wysyłające do systemu polecenia transportowe.
- **Machine Control Slave** (Urządzenie podrzędne sterujące maszyną)
Urządzenie odbierające polecenia kodu czasowego i odpowiadające na nie.

Cubase może być głównym kontrolerem maszyny, wysyłającym polecenia transportu do urządzenia zewnętrznego, które z kolei wysyła informacje o kodzie czasowym i zegarze audio z powrotem do Cubase. W takim przypadku Cubase byłby również podwładnym kodu czasowego.

UWAGA

W większości scenariuszy urządzenie podrzędne sterujące maszyną jest jednocześnie głównym urządzeniem kodu czasowego. Po otrzymaniu polecenia odtwarzania urządzenie zaczyna generować kod czasowy dla wszystkich urządzeń podrzędnych kodu czasowego w celu synchronizacji.

Formaty kodu czasowego

Położenie dowolnego urządzenia jest najczęściej opisywane za pomocą kodu czasowego. Kod czasowy reprezentuje czas przy użyciu godzin, minut, sekund i klatek, aby zapewnić lokalizację każdego urządzenia. Każda klatka reprezentuje film wizualny lub klatkę wideo.

Obsługiwane są następujące formaty kodu czasowego:

• LTC

Podłużny kod czasowy lub LTC to sygnał analogowy, który można nagrać na taśmie. Należy go używać przede wszystkim do informacji o położeniu. Można go również wykorzystać do informacji o prędkości i fazie w ostateczności, jeśli nie jest dostępne żadne inne źródło zegara.

• VITC

Kod czasowy z interwałem pionowym lub VITC jest zawarty w złożonym sygnale wideo. Jest nagrywany na taśmie wideo i fizycznie powiązany z każdą klatką wideo.

• MTC

Kod czasowy MIDI lub MTC jest identyczny z LTC, z tą różnicą, że jest to sygnał cyfrowy przesyłany przez MIDI.

Standardy kodu czasowego

Kod czasowy (timecode) ma kilka standardów. Temat różnych formatów kodu czasowego może być bardzo zagmatwany ze względu na użycie i niewłaściwe użycie skróconych nazw dla określonych standardów kodu czasowego i liczby klatek na sekundę. Format kodu czasowego można podzielić na 2 zmienne: liczbę klatek i liczbę klatek na sekundę

Frame count (frames per second) (Liczba klatek (klatek na sekundę))

Liczba klatek kodu czasowego określa standard, według którego jest on oznaczony.

Istnieją 4 standardy kodu czasowego:

24 fps Film (F) (Film 24 kl./s (F))

Ta liczba klatek jest tradycyjną liczbą dla filmu. Jest również używany w formatach wideo HD i powszechnie określany jako 24p. Jednak w przypadku wideo HD rzeczywista liczba klatek na sekundę lub prędkość odniesienia synchronizacji wideo jest mniejsza i wynosi 23,976 klatek na sekundę, więc kod czasowy nie odzwierciedla rzeczywistego czasu zegara w przypadku wideo HD 24p.

25 fps PAL (P) (25 kl./s PAL (P))

Jest to standardowa liczba klatek transmisji wideo dla transmisji telewizyjnych w Europie (i innych krajach PAL).

30 fps non-drop SMPTE (N) (30 kl./s bez kropli SMPTE (N))

Jest to liczba klatek nadawanego wideo w systemie NTSC. Jednak rzeczywista liczba klatek na sekundę lub prędkość formatu wideo wynosi 29,97 klatek na sekundę. Ten zegar kodu czasowego nie działa w czasie rzeczywistym. Jest nieco wolniejszy o 0,1 %.

30 fps drop-frame SMPTE (D) (SMPTE ze stratą klatek na sekundę przy 30 kl./s (D))

Liczenie klatek pomijanych przy 30 kl./s to adaptacja, która umożliwia wyświetlaniu kodu czasowego działającego z szybkością 29,97 kl./s faktyczne pokazywanie czasu na osi czasu na zegarze ściennym poprzez upuszczanie lub pomijanie określonych numerów klatek w celu dotrzymania do zegara czasu rzeczywistego.

UWAGA

Pamiętaj, aby zachować standard kodu czasowego (lub liczbę klatek) i liczbę klatek na sekundę (lub prędkość).

Frame rate (speed) (Liczba klatek na sekundę (prędkość))

Niezależnie od systemu zliczania klatek, rzeczywista prędkość, z jaką płyną klatki wideo w czasie rzeczywistym, jest rzeczywistą szybkością klatek.

Cubase obsługuje następujące szybkości klatek:

23.98 fps (23,98 kl./s)

Ta liczba klatek na sekundę jest używana w przypadku filmu przesyłanego do formatu wideo NTSC i musi zostać spowolniona w przypadku przesyłania telecine 2-3 pull-down. Jest również używany w przypadku wideo HD określanego jako 24p.

24 fps (24 kl./s)

Jest to rzeczywista prędkość standardowych kamer na kliszę.

24,98 fps (24,98 kl./s)

Ta liczba klatek na sekundę jest powszechnie stosowana w celu ułatwienia transferu pomiędzy źródłami wideo i filmowymi w systemie PAL i NTSC. Służy głównie do kompensacji jakiegoś błędu.

25 fps (25 kl./s)

Jest to liczba klatek na sekundę wideo w systemie PAL.

29.97 fps/29.97 dfps (29,97 kl./s/29,97 kl./s)

Jest to liczba klatek na sekundę wideo NTSC. Liczba może być non-drop-frame lub drop-frame.

30 fps/30 dfps (30 kl./s/30 kl./s)

Ta liczba klatek na sekundę nie jest już standardem wideo, ale jest powszechnie stosowana przy nagrywaniu muzyki. Wiele lat temu był to czarno-biały standard transmisji NTSC. Jest to równoznaczne z przyspieszeniem wideo NTSC do szybkości filmu po przesłaniu telecine 2-3 razy. Liczba może być non-drop-frame lub drop-frame.

50 fps (50 kl./s)

Stawka ta jest również określana jako 50 p (pensów)

59,94 fps (59,94 kl./s)

Ta częstotliwość klatek wideo jest obsługiwana przez kamery wysokiej rozdzielczości i jest zgodna z systemem NTSC.

60 fps (60 kl./s)

Ta częstotliwość klatek wideo jest obsługiwana przez wiele kamer wysokiej rozdzielczości. Jednak liczba klatek na sekundę zgodna z NTSC wynosząca 59,94 kl./s jest znacznie bardziej powszechna.

WAŻNE

Formaty wideo ze zmienną liczbą klatek na sekundę (VFR) nie są obsługiwane.

Frame count vs. frame rate (Liczba klatek a liczba klatek na sekundę)

Część zamieszania w kodzie czasowym wynika z użycia klatek na sekundę zarówno w standardzie kodu czasowego, jak i rzeczywistej szybkości klatek. Kiedy jest używany do opisu standardu kodu czasowego, liczba klatek na sekundę określa, ile klatek kodu czasowego jest zliczanych przed jedną sekundą w przyrostach licznika. Opisując liczbę klatek na sekundę, liczba klatek na sekundę określa, ile klatek jest odtwarzanych w ciągu jednej sekundy czasu rzeczywistego. Innymi słowy: niezależnie od tego, ile klatek wideo przypada na sekundę kodu czasowego (liczba klatek), klatki te mogą poruszać się z różną szybkością w zależności od szybkości (częstotliwość wyświetlania klatek) formatu wideo. Na przykład kod czasowy NTSC (SMPTE) ma liczbę klatek wynoszącą 30 klatek na sekundę. Jednak wideo w systemie NTSC działa z szybkością 29,97 kl./s. Zatem standard kodu czasowego NTSC, znany jako SMPTE, to standard 30 fps działający z szybkością 29,97 fps w czasie rzeczywistym.

Clock Sources (Źródła zegara)

Po ustaleniu pozycji kolejnym istotnym czynnikiem synchronizacji jest prędkość odtwarzania. Gdy 2 urządzenia zaczną odtwarzać z tej samej pozycji, muszą działać z dokładnie tą samą prędkością, aby zachować synchronizację. Dlatego należy zastosować jedno odniesienie do prędkości i wszystkie urządzenia w systemie muszą dostosować się do tego odniesienia. W przypadku dźwięku cyfrowego prędkość jest określana na podstawie częstotliwości zegara audio. W przypadku wideo prędkość jest określana na podstawie sygnału synchronizacji wideo.

Audio clock (Zegar audio)

Sygnały zegara audio działają z szybkością próbkowania stosowaną przez cyfrowe urządzenie audio i są przesyłane na kilka sposobów:

Word Clock (Zegar słowny)

Word Clock to dedykowany sygnał działający z bieżącą częstotliwością próbkowania, przesyłany pomiędzy urządzeniami za pomocą kabli koncentrycznych BNC. Jest to najbardziej niezawodna forma zegara audio, stosunkowo łatwa w podłączeniu i obsłudze.

AES/SPDIF Digital Audio (Dźwięk cyfrowy AES/SPDIF)

Źródło zegara audio jest osadzone w cyfrowych sygnałach audio AES i SPDIF. To źródło zegara może być użyte jako prędkość odniesienia. Najlepiej, aby sam sygnał nie zawierał żadnego rzeczywistego dźwięku (cyfrowa czerń), ale w razie potrzeby można było użyć dowolnego cyfrowego źródła dźwięku.

ADAT Lightpipe (Latarnia ADAT)

ADAT Lightpipe, 8-kanalowy cyfrowy protokół audio opracowany przez Alesis, zawiera również zegar audio i może być używany jako prędkość odniesienia. Transmisja odbywa się za pomocą kabli optycznych pomiędzy urządzeniami.

UWAGA

Nie należy mylić zegara audio wbudowanego w protokół Lightpipe z funkcją ADAT Sync, która umożliwia sterowanie kodem czasowym i maszyną poprzez zastrzeżone złącze wtykowe DIN.

MIDI clock (Zegar MIDI)

Zegar MIDI to sygnał wykorzystujący dane dotyczące pozycji i taktowania w oparciu o takty i uderzenia muzyczne w celu określenia lokalizacji i szybkości (tempa). Może pełnić tę samą funkcję, co odniesienie pozycyjne i odniesienie prędkości dla innych urządzeń MIDI. Cubase obsługuje wysyłanie zegara MIDI do urządzeń zewnętrznych, ale nie może być podporządkowane przychodzącemu zegarowi MIDI.

WAŻNE

Zegara MIDI nie można używać do synchronizacji dźwięku cyfrowego. Jest używany wyłącznie w przypadku urządzeń MIDI do wzajemnej synchronizacji muzycznej. Cubase nie obsługuje funkcji slave zegara MIDI.

Okno dialogowe Project Synchronization Setup (konfiguracja synchronizacji projektu)

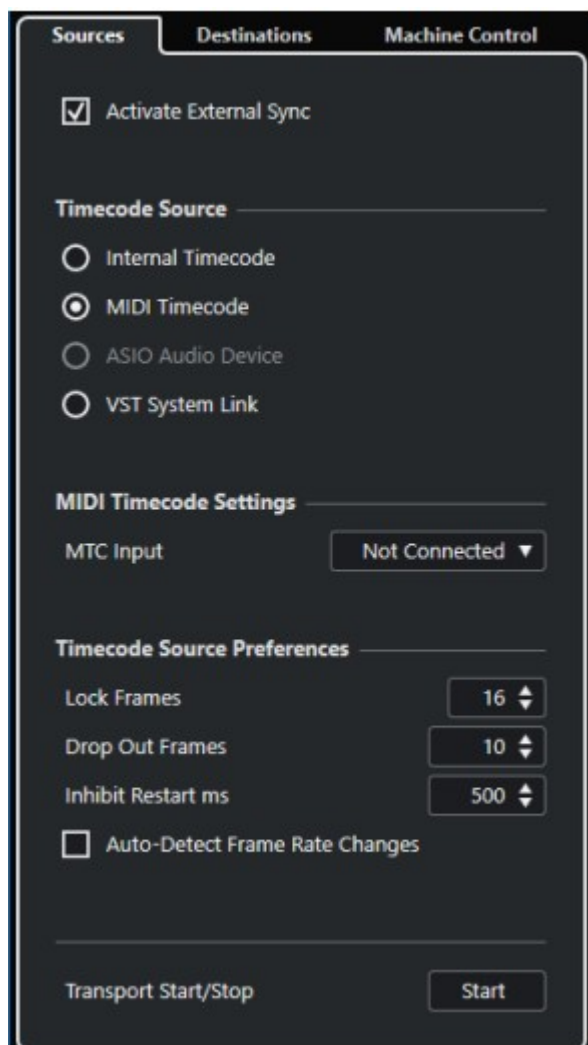
Okno dialogowe **Project Synchronization Setup** stanowi centralne miejsce do konfiguracji złożonego zsynchronizowanego systemu. Oprócz ustawień źródeł kodu czasowego i ustawień sterowania maszyną, dostępne są podstawowe elementy sterujące transportem do testowania systemu.

Aby otworzyć okno dialogowe **Project Synchronization Setup**, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Transport > Project Synchronization Setup** (Transport > Konfiguracja synchronizacji projektu).
- Na pasku transportu naciśnij **Ctrl/Cmd** i kliknij **Sync** (Synchronizuj)

UWAGA

Jeśli aktywujesz **Steinberg SyncStation** jako źródło wejściowe, istnieje kilka opcji kierowania tych poleceń w samej stacji **SyncStation**. Szczegółowe informacje można znaleźć w dokumentacji dołączonej do stacji **SyncStation**.



POWIĄZANE LINKI

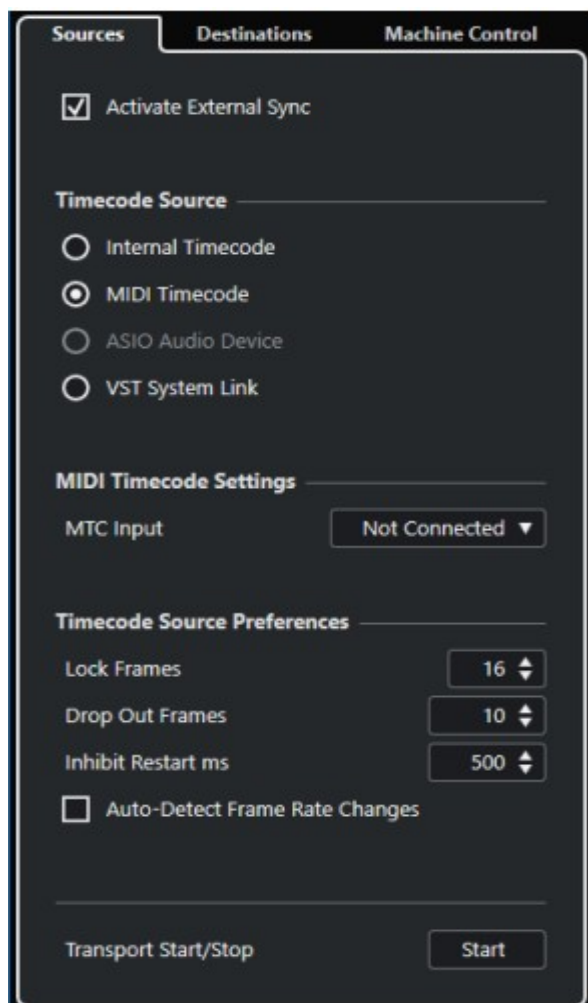
Strona Źródła na stronie 1079

Strona miejsc docelowych na stronie 1081

Strona sterowania maszyną na stronie 1082

Strona Sources (Źródła)

Strona **Sources** umożliwia skonfigurowanie wejść synchronizacji i określenie, które sygnały zewnętrzne docierają do aplikacji.



W najwyższej sekcji dostępne są następujące opcje:

Activate External Sync (Aktywuj synchronizację zewnętrzną)

Aktywuje/dezaktywuje synchronizację zewnętrzną.

Timecode Source (Źródło kodu czasowego)

Sekcja **Timecode Source** pozwala określić, czy Cubase działa jako master czy slave kodu czasowego. Dostępne są następujące opcje:

Internal Timecode (Wewnętrzny kod czasowy)

Ustawia Cubase jako główny kod czasowy, który generuje wszystkie odniesienia do pozycji dla dowolnego innego urządzenia w systemie w oparciu o oś czasu projektu i ustawienia konfiguracji projektu.

MIDI Timecode (Kod czasowy MIDI)

Jeśli aktywowano opcję **Activate External Sync** (Aktywuj zewnętrzną synchronizację), ustawia to Cubase jako urządzenie podrzędne kodu czasowego dla dowolnego przychodzącego kodu czasowego MIDI. Porty **MTC Input** (wejściowe MTC) można wybrać w sekcji **MIDI Timecode Settings** (Ustawienia kodu czasowego MIDI).

ASIO Audio Device (Windows only) (Urządzenie audio ASIO (tylko Windows))

Dostępne tylko dla kart dźwiękowych obsługujących protokół pozycjonowania ASIO. Karty te mają zintegrowany czytnik LTC lub port synchronizacji ADAT i mogą wykonywać wyrównanie fazowe kodu czasowego i zegara audio.

VST System Link (Łącze systemowe VST)

Ustawia **VST System Link** jako źródło kodu czasowego. Pozwala to na wszystkie aspekty przykładowej dokładnej synchronizacji pomiędzy różnymi komputerami połączonymi za pomocą łącza **VST System Link**.

UWAGA

Rozbieżności pomiędzy **Project Frame Rate** (Szybkością klatek projektu) a przychodzącym kodem czasowym mogą powodować problemy podczas postprodukcji, nawet jeśli Cubase będzie w stanie zablokować ten kod czasowy.

MIDI Timecode Settings (Ustawienia kodu czasowego MIDI)

MIDI Timecode Settings staną się dostępne, jeśli aktywujesz **MIDI Timecode** (Kod czasowy MIDI) jako **Timecode Source** (źródło kodu czasowego).

MTC Input (Wejście MTC)

Umożliwia wybór portów wejściowych MIDI. Aby umożliwić Cubase synchronizację z kodem czasowym MIDI z dowolnego połączenia MIDI, wybierz opcję **All MIDI Inputs** (Wszystkie wejścia MIDI).

Timecode Source Preferences (Preferencje źródła kodu czasowego)

Jeśli aktywujesz **MIDI Timecode** (Kod czasowy MIDI) jako **Timecode Source** (Źródło kodu czasowego), możesz skonfigurować **Timecode Source Preferences** do pracy z zewnętrznym kodem czasowym. Dostępne są następujące opcje:

Lock Frames (Zablokuj ramki)

Określa, ile pełnych klatek kodu czasowego potrzeba, aby Cubase zablokował, czyli ustanowił Synchronizację.

UWAGA

Jeśli masz zewnętrzny transport taśm z bardzo krótkim czasem uruchamiania, ustaw **Lock Frames** na niską wartość, aby blokowanie było jeszcze szybsze.

Drop Out Frames (Usuń ramki)

Ustawia liczbę klatek kodu czasowego, które muszą zostać pominięte, aż Cubase się zatrzyma.

Używanie LTC na analogowej maszynie taśmowej może zwiększyć liczbę porzuceń.

Inhibit Restart ms (Zablokuj Uruchom ponownie ms)

Niektóre synchronizatory nadal transmitują MTC przez krótki czas po zatrzymaniu zewnętrznego magnetofonu. Te dodatkowe klatki kodu czasowego czasami powodują nagłe ponowne uruchomienie Cubase. **Inhibit Restart ms** pozwala kontrolować ilość czasu w milisekundach, przez który Cubase czeka przed ponownym uruchomieniem (ignorując przychodzące MTC) po jego zatrzymaniu.

Auto-Detect Frame Rate Changes (Automatycznie wykrywaj zmiany szybkości klatek)

Powiadamia o zmianach liczby klatek na sekundę lub kodu czasowego i przerywa odtwarzanie lub nagrywanie. Aktywuj tę opcję, jeśli chcesz zdiagnozować problemy z kodem czasowym i urządzeniami zewnętrznymi.

Transport Start/Stop (Rozpoczęcie/zatrzymanie transportu)

Rozpoczyna/zatrzymuje odtwarzanie w Cubase.

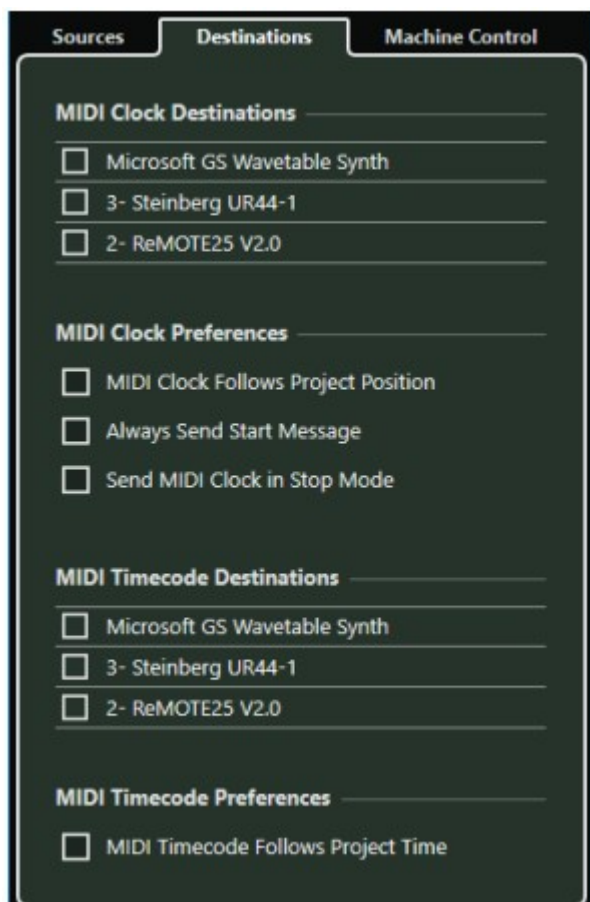
POWIĄZANE LINKI

Aktywacja łącza systemowego VST na stronie 1091

Okno dialogowe Project Setup (Ustawienia projektu) na stronie 104

Strona Destinations (Miejsc docelowych)

Strona **Destinations** umożliwia ustawienie wyjść synchronizacji oraz określenie, które sygnały zewnętrzne opuszczają aplikację.



MIDI Clock Destinations (Miejsca docelowe zegara MIDI)

W sekcji **MIDI Clock Destinations** możesz wybrać dowolne porty MIDI, z których chcesz wysyłać zegar MIDI. Niektóre urządzenia MIDI, takie jak automaty perkusyjne, mogą dopasować swoje tempo i lokalizację do przychodzącego zegara MIDI.

MIDI Clock Preferences (Preferencje zegara MIDI)

W sekcji **MIDI Clock Preferences** dostępne są następujące opcje:

MIDI Clock Follows Project Position (Zegar MIDI podąża za pozycją projektu)

Zapewnia, że zegar MIDI podąża za Cubase.

Always Send Start Message (Zawsze wysyłaj wiadomość startową)

Polecenia transportu zegara MIDI obejmują start, stop i kontynuowanie. Aktywuj tę opcję, jeśli urządzenie MIDI nie rozpoznaje polecenia Continue (Kontynuuj).

Send MIDI Clock in Stop Mode (Wyślij zegar MIDI w trybie zatrzymania)

Aktywuj tę opcję, jeśli urządzenie MIDI wymaga ciągłej pracy zegara MIDI, aby móc obsługiwać arpeggiatory i generatory pętli.

MIDI Timecode Destinations (Miejsca docelowe kodu czasowego MIDI)

W sekcji **MIDI Timecode Destinations** możesz określić porty MIDI, do których kierowany jest MTC.

UWAGA

Niektóre interfejsy MIDI domyślnie wysyłają MTC przez wszystkie porty. W takim przypadku należy wybrać tylko jeden port interfejsu dla MTC.

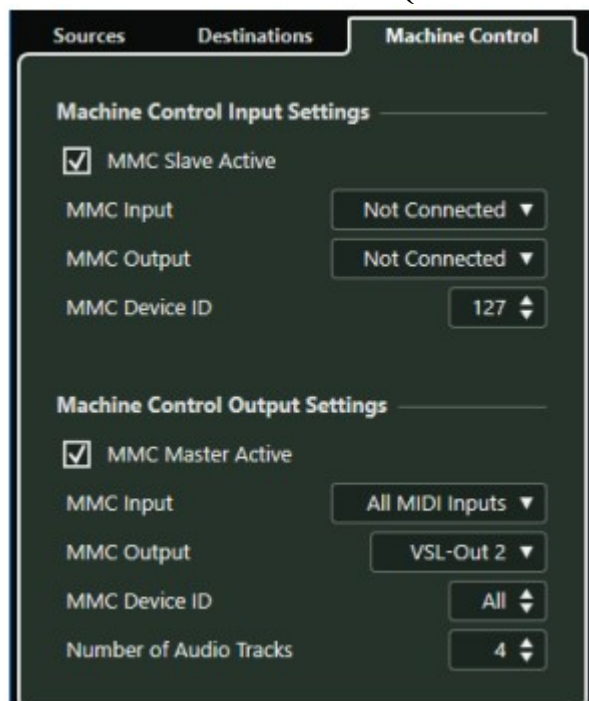
MIDI Timecode Preferences (Preferencje kodu czasowego MIDI)

W sekcji **MIDI Timecode Preferences** dostępne są następujące opcje:

MIDI Timecode Follows Project Time (Kod czasowy MIDI odpowiada czasowi projektu)

Zapewnia, że wyjście MTC zawsze jest zgodne z pozycją czasową Cubase.

Strona Machine Control (Sterowanie maszyną)



Machine Control Input Settings (Ustawienia wejścia sterowania maszyną)

Ustawienia te staną się dostępne, jeśli jako wejście sterujące maszyną wybierzesz **MIDI Machine Control**. W sekcji **Machine Control Input Settings** możesz skonfigurować Cubase tak, aby podążał za przychodzącymi poleceniami transportu i odpowiadał na polecenia umożliwiające nagrywanie ścieżek audio. Umożliwia to integrację Cubase z większymi systemami studyjnymi ze scentralizowaną kontrolą maszyn i synchronizacją, np. scenami miksowania w teatrach.

Dostępne są następujące opcje:

MMC Input (Wejście MMC)

Umożliwia wybór wejścia MIDI podłączonego do głównego urządzenia sterującego maszyną.

MMC Output (Wyjście MMC)

Umożliwia wybór wyjścia MIDI podłączonego do głównego urządzenia sterującego maszyną.

MMC Device ID (Identyfikator urządzenia MMC)

Określa identyfikator MIDI używany do identyfikacji maszyny w Cubase.

UWAGA

Protokół MMC obejmuje odpytywanie urządzeń o ich status, co wymaga komunikacji dwukierunkowej. Dlatego zalecamy podłączenie zarówno wejścia MIDI, jak i portu wyjściowego MIDI urządzeń MMC.

Machine Control Output Settings (Ustawienia wyjściowe sterowania maszyną)

W sekcji **Machine Control Output Settings** dostępne są następujące opcje:

MMC Master Active (Aktywny MMC Master)

Kieruje polecenia transportu do dowolnego urządzenia, gdy włączona jest synchronizacja.

MMC Input (Wejście MMC)

Określa, który port MIDI w systemie odbiera polecenia MMC. Ustaw tę opcję na port MIDI podłączony dożądanego urządzenia MIDI.

MMC Output (Wyjście MMC)

Określa, który port MIDI w systemie wysyła polecenia MMC. Ustaw tę opcję na port MIDI podłączony dożądanego urządzenia MIDI.

MMC Device ID (Identyfikator urządzenia MMC)

Ustaw ten sam identyfikator urządzenia, jak w sekcji Ustawienia wejścia sterowania maszyną.

UWAGA

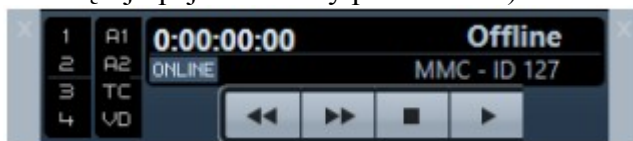
Jeśli więcej niż jedno urządzenie otrzymuje polecenia MMC lub jeśli nie znasz identyfikatora urządzenia, możesz ustawić identyfikator na **All** (Wszystkie). Jednakże urządzenia, które mogą odsłuchiwać tylko swoje określone identyfikatory, nie będą działać, jeśli identyfikator jest ustawiony na **All**.

Number of Audio Tracks (Liczba ścieżek audio)

Określa, ile przycisków umożliwiających nagrywanie jest wyświetlanych w **MMC Master Panel** (głównym panelu MMC). Ustaw tę opcję na liczbę dostępnych ścieżek audio w urządzeniu docelowym.

MMC Master Panel (Panel główny MMC)

- Aby otworzyć **MMC Master Panel**, wybierz **Studio > More Options > MMC Master Panel** (Studio > Więcej opcji > Główny panel MMC).



1, 2, 3, 4

Użyj tych przycisków, aby uzbroić ścieżki taśmy do nagrywania.

A1, A2, TC, VD

Przyciski te odnoszą się do dodatkowych ścieżek, które zwykle znajdują się na magnetowidach. Zapoznaj się z instrukcją obsługi swojego urządzenia VTR, aby sprawdzić, czy te ścieżki są obsługiwane.

Online

Aktywuj tę opcję, aby używać przycisków transportu do sterowania transportem urządzenia.

UWAGA

W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz opcję **MIDI > MIDI Filter** (MIDI > Filtr MIDI) i upewnij się, że w sekcji **Thru** włączono funkcję **SysEx**.

Jest to konieczne, ponieważ MMC wykorzystuje komunikację dwukierunkową, w której magnetofon odpowiada na wiadomości MMC otrzymane od Cubase. Odfiltrowując SysEx Thru, masz pewność, że te wyjątkowe odpowiedzi systemu MMC nie zostaną odzwierciedlone z powrotem do magnetofonu.

Synchronizacja zewnętrzna

Aby aktywować synchronizację zewnętrzną, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Transport > Activate External Sync** (Transport > Aktywuj synchronizację zewnętrzną).
- Wybierz opcję **Transport > Project Synchronization Setup** (Transport > Konfiguracja synchronizacji projektu) i na stronie **Sources** (Źródła) aktywuj opcję **Activate External Sync** (Aktywuj synchronizację zewnętrzną).

- Polecenia transportu są kierowane do docelowego wyjścia sterowania maszyną, jak określono w oknie dialogowym **Project Synchronization Setup** (Konfiguracja synchronizacji projektu). Polecenia lokalizacji, odtwarzania, zatrzymywania i nagrywania będą teraz wysyłane do urządzenia zewnętrznego.
- Cubase oczekuje na przychodzący kod czasowy z wybranego źródła kodu czasowego zdefiniowanego w oknie dialogowym **Project Synchronization Setup**, aby móc odtwarzać. Cubase wykryje nadchodzący kod czasowy, zlokalizuje go w bieżącej pozycji i rozpocznie odtwarzanie zsynchronizowane z przychodzącym kodem czasowym.

W typowym scenariuszu zewnętrzna maszyna taśmowa, taka jak VTR, ma wyjście kodu czasowego podłączone do Cubase. Cubase wysyła polecenia sterujące maszyną na pokład. Po włączeniu opcji **Activate External Sync** (Aktywuj synchronizację zewnętrzną) i kliknięciu przycisku **Start** na panelu **Transport** do magnetowidu wysyłane jest polecenie odtwarzania. VTR z kolei rozpoczyna odtwarzanie, wysyłając kod czasowy z powrotem do Cubase. Cubase następnie synchronizuje się z nadchodzącym kodem czasowym.

Konfigurowanie synchronizacji dla Personal Music Studio (Osobistego studia muzycznego)

W osobistym studiu muzycznym warto przeprowadzić synchronizację z zewnętrznym urządzeniem nagrywającym, takim jak przenośna nagrywarka z dyskiem twardym, używana do zdalnych nagrań na żywo.

WARUNEK WSTĘPNY

Użyj połączeń MIDI do sterowania kodem czasowym i maszyną oraz cyfrowych połączeń audio Lightpipe dla zegara audio i sygnałów audio.

UWAGA

- Cubase powinien wysłać polecenia MMC do rejestratora z dyskiem twardym i zdalnie rozpocząć odtwarzanie z rejestratora.
- Nagrywarka z dyskiem twardym powinna odesłać MTC do Cubase. Kiedy rejestrator rozpoczyna odtwarzanie, kod MTC jest wysyłany z powrotem do Cubase, który synchronizuje się z tym kodem czasowym.
- Nagrywarka z dyskiem twardym wykorzystuje zegar audio z interfejsu audio Cubase jako prędkość odniesienia.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **Transport > Project Synchronization Setup** (Transport > Konfiguracja synchronizacji projektu), otwórz stronę **Sources** (Źródła) i w sekcji **Timecode Source** (Źródło kodu czasowego) aktywuj **MIDI Timecode** (Kod czasowy MIDI).
Jeśli nagrywasz z rejestratora dysku twardego do Cubase, Cubase jest urządzeniem głównym sterowania maszyną i modulem podrzędnym kodu czasowego, blokującym przychodzące MTC.
2. Otwórz stronę **Machine Control** (Sterowanie maszyną) i w sekcji **Machine Control Output Settings** (Ustawienia wyjścia sterowania maszyną) aktywuj **MMC Master Active**.
Cubase wysyła teraz polecenia MMC do nagrywarki z dyskiem twardym w celu zlokalizowania i rozpoczęcia odtwarzania.
3. W sekcji **Machine Control Output Settings** wybierz porty **MMC Input** (Wejścia MMC) i **MMC Output** (Wyjścia MMC) podłączone do rejestratora z dyskiem twardym.
Ponieważ MMC wykorzystuje komunikację dwukierunkową, oba porty MIDI powinny być połączone. Upewnij się, że filtr MIDI nie odbija echa danych SysEx.
4. Otwórz stronę **Sources** (Źródła) i aktywuj opcję **Activate External Sync** (Aktywuj synchronizację zewnętrzną). To kieruje polecenia transportu do rejestratora dysku twardego poprzez MIDI i ustawia Cubase jako urządzenie podrzędne kodu czasowego.

5. Na nagrywarkę z dyskiem twardym włącz MMC i MTC.

Postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi konfigurowania urządzenia do odbierania poleceń MMC i przesyłania MTC.

6. W Cubase rozpocznij odtwarzanie.

WYNIK

Nagrywarka z dyskiem twardym rozpoczyna odtwarzanie i wysyła MTC do Cubase. Gdy Cubase zsynchronizuje się z MTC, status na panelu **Transport** zmienia się na **Lock** (Zablokowane) i wyświetlana jest bieżąca liczba klatek na sekundę przychodzącego MTC.

VST System Link (Łącze systemowe VST)

VST System Link to cyfrowy system sieci audio, który umożliwia połączenie kilku komputerów za pomocą cyfrowego sprzętu audio i kabli.

Połączenie 2 lub więcej komputerów umożliwia rozdzielenie różnych zadań i różnych ścieżek pomiędzy różnymi komputerami. Możesz uruchamiać procesy obciążające procesor, takie jak wtyczki efektów wysyłania lub instrumenty VST, na jednym komputerze i nagrywać ścieżki audio na innym.

VST System Link zapewnia kontrolę transportu i synchronizacji, a także maksymalnie 16 portów MIDI po 16 kanałów każdy.

Dzięki VST System Link sygnał jest przekazywany z jednej maszyny do drugiej i ostatecznie wraca do pierwszej maszyny.

Aby to zadziałało, potrzebne są co najmniej 2 komputery korzystające z tego samego lub różnych systemów operacyjnych, a dla każdego komputera w sieci:

- Sprzęt audio z cyfrowymi wejściami i wyjściami oraz specjalnym sterownikiem ASIO. Te same formaty cyfrowe i typy połączeń.
- Co najmniej jeden cyfrowy kabel audio, taki jak S/PDIF, ADAT, TDIF lub AES.
- Aplikacja hosta VST System Link.

UWAGA

Możesz zainwestować w skrzynkę rozdzielczą KVM (klawiatura, wideo, mysz). Dzięki temu można używać tej samej klawiatury, monitora i myszy do sterowania każdym komputerem w systemie i bardzo szybko przełączać się między komputerami.

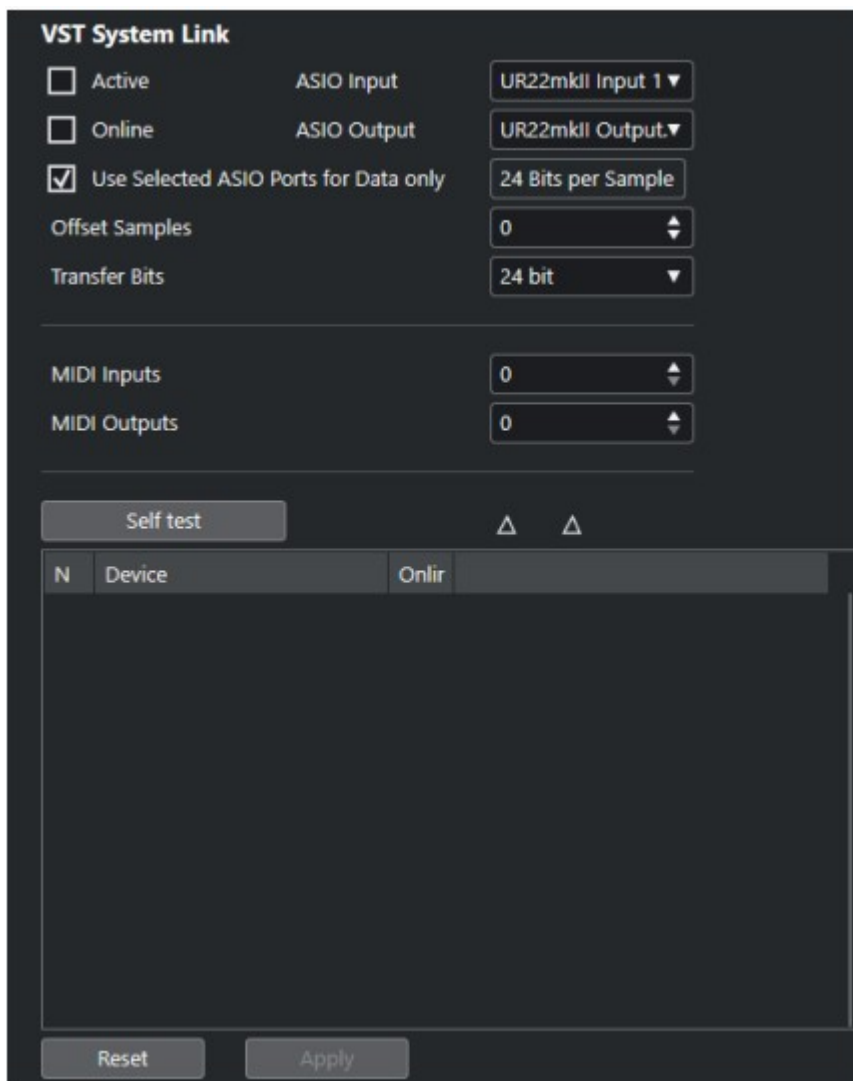
Konfigurowanie VST System Link (łącza systemowego VST)

Aby móc pracować z VST System Link, należy najpierw skonfigurować sieć, skonfigurować sprzęt audio i skonfigurować cyfrowe połączenia audio.

Sekcja VST System Link (Łącza systemu VST)

Sekcja VST System Link umożliwia skonfigurowanie VST System Link.

- Aby otworzyć sekcję VST System Link, wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia) i wybierz VST System Link na liście **Devices** (Urządzenia).



Active (Aktywne)

Aktywuje łączy systemowe VST.

Online (Na linii)

Przełącza komputer w tryb online.

ASIO Input (Wejście ASIO)

Umożliwia zdefiniowanie sieciowego kanału wejściowego.

ASIO Output (Wyjście ASIO)

Umożliwia zdefiniowanie sieciowego kanału wyjściowego.

Use Selected ASIO Ports for Data only (Używaj wybranych portów ASIO tylko do przesyłania danych)

Aktywuj tę opcję, jeśli chcesz przeznaczyć większą przepustowość na MIDI i wysyłać informacje **VST System Link** na całym kanale. Ten kanał nie będzie już dostępny do przesyłania dźwięku.

Offset Samples (Próbki offsetowe)

Umożliwia ustawienie offsetu dla komputera, dzięki czemu gra on nieco przed lub za resztą.

Transfer Bits (Przenieś bity)

Umożliwia określenie, czy chcesz przesyłać 24, czy 16 bitów. Dzięki temu można używać starszych kart dźwiękowych, które nie obsługują transferu 24 bitów.

MIDI Inputs (Wejścia MIDI)

Umożliwia ustawienie liczby portów wejściowych MIDI.

MIDI Outputs (Wyjścia MIDI)

Umożliwia ustawienie liczby portów wyjściowych MIDI.

Self test (Autotest)

Umożliwia przetestowanie sieci.

Receiving (Otrzymujący)

Świeci się, jeśli komputer jest aktywny.

Sending (Wysyłanie)

Świeci się, jeśli komputer jest aktywny.

List (Lista)

Pokazuje nazwę każdego komputera.

Konfigurowanie sieci

Sieć można skonfigurować łącząc komputery.

PROCEDURA

1. Za pomocą cyfrowego kabla audio połącz cyfrowe wyjście komputera 1 z cyfrowym wejściem komputera 2.
Jeśli masz więcej niż 2 komputery, dodawaj pozostałe jeden po drugim.
2. Za pomocą kabla połącz wyjście cyfrowe komputera 2 z wejściem cyfrowym komputera 1. **VST System Link** to system łańcuchowy, co oznacza, że wyjście komputera 1 idzie do wejścia komputera 2, a wyjście komputera 2 łączy się z wejściem komputera 3 i tak dalej w całym łańcuchu. Wyjście ostatniego komputera w łańcuchu musi zawsze wrócić do wejścia komputera 1, aby zakończyć pierścień.

UWAGA

Jeśli karta ma więcej niż jeden zestaw wejść i wyjść, wybierz ten, który Ci odpowiada – dla uproszczenia zazwyczaj najlepszy jest pierwszy zestaw.

Konfigurowanie Audio Clock (Zegara audio)

Aby móc korzystać z **VST System Link**, sygnały zegara na kartach ASIO muszą być poprawnie zsynchronizowane.

WARUNEK WSTĘPNY

Dla każdego komputera w sieci muszą obowiązywać następujące zasady:

- W oknie dialogowym **Studio Setup** (Ustawienia programu Studio) został wybrany właściwy sterownik audio.
- Tryb zegara lub tryb synchronizacji konfiguruje się w panelu sterowania ASIO sprzętu audio.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz sprzęt audio.
3. Kliknij **Control Panel** (Panel sterowania).
4. Ustaw jeden sprzęt audio jako główny zegar, a wszystkie pozostałe karty jako podrzędne zegara.
W razie potrzeby zapoznaj się z dokumentacją.

WAŻNE

Jeśli ustawisz więcej niż jedną kartę jako master zegara, sieć nie będzie działać poprawnie. Jeśli jednak korzystasz np. z zewnętrznego zegara z cyfrowego miksera lub specjalnego synchronizatora Word Clock, musisz pozostawić wszystkie karty ASIO w trybie clock slave lub **AutoSync** i upewnić się, że każda z nich nasłuchuje sygnału pochodzącego z synchronizatora. Sygnał ten jest zwykle przepuszczany przez kable ADAT lub złącza Word Clock w sposób łańcuchowy.

WYNIK

Zwykle panel sterowania ASIO karty dźwiękowej zawiera informacje o tym, czy karta odbiera prawidłowy sygnał synchronizacji, łącznie z częstotliwością próbkowania tego sygnału. To dobry znak, że karty zostały podłączone i prawidłowo skonfigurowana synchronizacja zegara. Szczegółowe informacje można znaleźć w dokumentacji sprzętu audio.

POWIĄZANE LINKI

Wybieranie sterownika audio na stronie 16

Strona konfiguracji sterownika ASIO na stronie 19

Dopasowywanie rozmiaru bufora

W sieci **VST System Link** dostosowanie rozmiaru bufora w celu zminimalizowania opóźnień jest niezwykle ważne. Wynika to z faktu, że opóźnienie sieci **VST System Link** to całkowite opóźnienie wszystkich kart ASIO w systemie zsumowanych.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz sprzęt audio.
3. Kliknij **Control Panel** (Panel sterowania).
4. Zmniejsz rozmiar buforów.

Im mniejszy rozmiar bufora, tym mniejsze opóźnienie. Najlepiej jest zachować dość małe rozmiary buforów, jeśli Twój system sobie z tym poradzi. Zwykle dobrym pomysłem jest czas około 12 ms lub mniej.

WAŻNE

Opóźnienie nie wpływa na synchronizację, ale może mieć wpływ na czas potrzebny na wysyłanie i odbieranie sygnałów MIDI i audio lub powodować spowolnienie systemu.

Ustawienia sprzętu audio wpływające na łącze systemowe VST

Specyficzne ustawienia sprzętu audio mogą zmienić informacje cyfrowe w sposób wpływający na prawidłowe funkcjonowanie **VST System Link** (Łącza systemowego VST).

Ustawienia te znajdziesz w panelu sterowania lub w dodatkowej aplikacji dla swojego sprzętu audio. Upewnij się, że spełnione są następujące warunki:

- Wszelkie dodatkowe ustawienia formatu portów cyfrowych używanych do transmisji danych **VST System Link** (Łącze systemowe VST) muszą być wyłączone. Jeśli na przykład używasz połączenia S/PDIF dla łącza **VST System Link**, wyłącz **Professional format** (format profesjonalny), **Emphasis** (uwypuklenie) i **dithering**.
- Jakakolwiek aplikacja miksera w sprzęcie audio, która pozwala na regulację poziomu cyfrowych wejść i wyjść, musi być wyłączona. Alternatywnie można ustawić poziomy kanałów **VST System Link** na $\pm 0\text{dB}$.
- Cyfrowe przetwarzanie sygnału, takie jak panorama lub efekty, musi być wyłączone dla sygnału **VST System Link**.
- W przypadku sprzętu audio RME Audio Hammerfall DSP wybierz domyślne lub zwykłe ustawienie wstępne dla funkcji **Totalmix**.

W przeciwnym razie mogą wystąpić pętle sygnału i **VST System Link** (Łącze systemowe VST) nie będzie działać.

Konfigurowanie częstotliwości próbkowania

Wszystkie projekty na wszystkich komputerach muszą być ustawione na tę samą częstotliwość próbkowania.

PROCEDURA

1. Wybierz **Project > Project Setup** (Projekt > Ustawienia projektu).
2. W sekcji **Project Time Displays** (Wyświetlanie czasu projektu otwórz wyskakujące menu **Sample Rate** (Częstotliwość próbkowania) i wybierz częstotliwość próbkowania.

Konfigurowanie cyfrowych połączeń audio

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Audio Connections** (Studio > Połączenia audio).
2. Kliknij kartę **Inputs** (Wejścia) i kliknij opcję **Add Bus** (Dodaj magistralę).
3. W oknie dialogowym **Add Input Bus** (Dodaj magistralę wejściową) skonfiguruj magistralę.
4. Kliknij opcję **Add Bus** (Dodaj magistralę).
5. Kliknij kartę **Outputs** (Wyjścia) i kliknij opcję **Add Bus**.
6. W oknie dialogowym **Add Output Bus** (Dodaj magistralę wyjściową) skonfiguruj magistralę.
7. Kliknij opcję **Add Bus**.
8. Powtórz te kroki dla wszystkich aplikacji.
Skonfiguruj tę samą konfigurację we wszystkich aplikacjach. Jeśli masz 4 szyny wyjściowe stereo na komputerze 1, potrzebujesz 4 szyn wejściowych stereo na komputerze 2 itd.
9. Skieruj aplikacje do wejść i wyjść cyfrowych.

POWIĄZANE LINKI

Konfiguracja magistrali audio na stronie 22

Okno Połączenia audio na stronie 26

Sprawdzanie połączenia cyfrowego

PROCEDURA

1. Podłącz źródło dźwięku do interfejsu audio.
2. Rozpocznij nagrywanie, odtwarzanie i miksowanie.
3. Na komputerze 1 odtwórz dźwięk.
4. Wybierz **Studio > MixConsole** i skieruj kanał zawierający materiał audio do jednej z cyfrowych szyn wyjściowych.
5. Na komputerze 2 wybierz **Studio > MixConsole** i zlokalizuj odpowiednią cyfrową szynę wejściową. Odtwarzany dźwięk powinien teraz pojawić się w aplikacji działającej na komputerze 2, a wskaźniki poziomu szyny wejściowej powinny się poruszyć.

WYNIK

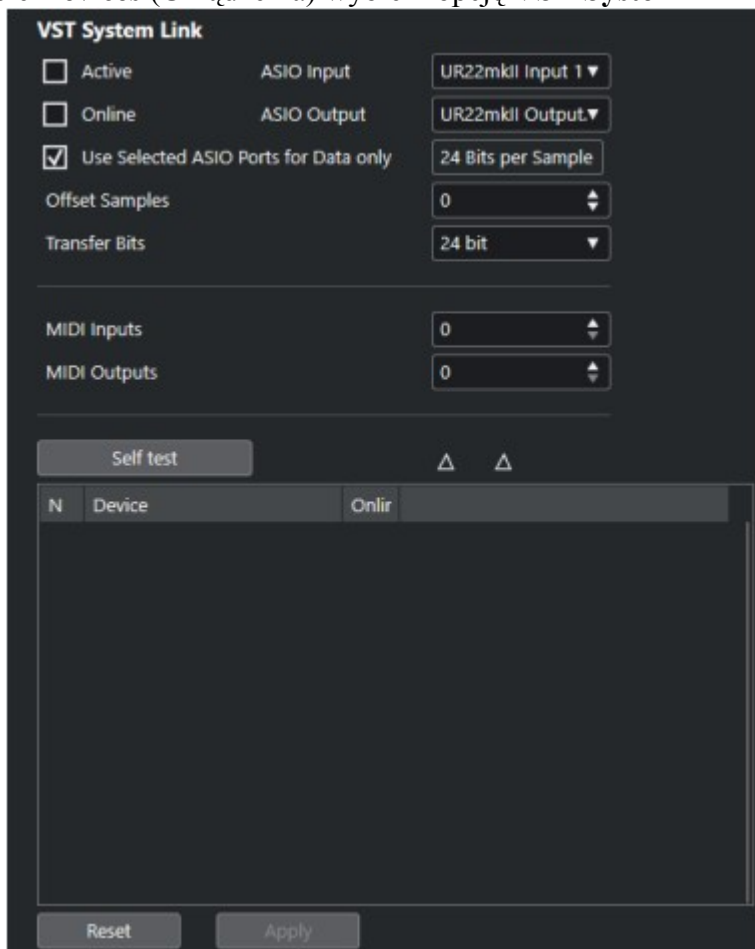
Teraz sprawdziłeś, że połączenie cyfrowe działa tak, jak powinno. Można odwrócić tę procedurę, tak aby komputer 2 odtwarzał, a komputer 1 słuchał.

Aktywacja VST System Link (Łączy systemowego VST)

Aby móc współpracować z VST System Link, musisz aktywować VST System Link na wszystkich komputerach w sieci.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **Transport > Project Synchronization Setup** (Transport > Konfiguracja synchronizacji projektu) i na karcie **Sources** (Źródła) aktywuj łącze **VST System Link** jako źródło kodu czasowego.
2. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
3. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz opcję **VST System Link**.



4. Użyj wyskakujących menu **ASIO Input** (Wejście ASIO) i **ASIO Output** (Wyjście ASIO), aby określić, który kanał jest kanałem sieciowym przesyłającym informacje o **VST System Link** (łączy systemowym VST).

UWAGA

Sygnal sieciowy jest przesyłany tylko na jednym bicie jednego kanału. W przypadku systemu opartego na ADAT do połączenia sieciowego będzie używanych 7 kanałów 24-bitowego dźwięku i 1 kanał 23-bitowego dźwięku. Na tym kanale nadal będziesz mieć zapas około 138 dB.

5. Aktywuj **Active** (Aktywny) w lewym górnym rogu konfiguracji **VST System Link**.
6. Powtórz kroki dla każdego komputera w sieci.

WYNIK

Wskaźniki wysyłania i odbierania na każdym aktywnym komputerze migają, a nazwa każdego komputera pojawia się na liście w sekcji **Self Test** (Autotest) okna dialogowego. Każdemu komputerowi przypisany jest losowy numer.

Nazwa zostanie wyświetlona w oknie **VST System Link** każdego komputera w sieci. Możesz kliknąć dwukrotnie nazwę komputera i wprowadzić inną nazwę.

UWAGA

Jeśli nie widzisz nazwy każdego komputera, wykonaj ponownie powyższą procedurę i upewnij się, że wszystkie karty ASIO prawidłowo odbierają sygnały zegara cyfrowego i że każdy komputer ma odpowiednie wejścia i wyjścia przypisane do sieci **VST System Link** (Łącze systemowe VST).

POWIĄZANE LINKI

Strona Sources (Źródła) na stronie 1079

Udostępnianie komputerów sieciowych w trybie online

Należy ustawić komputery sieciowe w trybie online, aby mogły wysyłać i odbierać sygnały transportu i kodu czasowego oraz aby można było uruchamiać i zatrzymywać ich aplikacje sekwencyjne.

WARUNEK WSTĘPNY

Wszystkie komputery mają ustawione tempo na tę samą wartość.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz opcję **VST System Link**.
3. Aktywuj **Online**.
4. Powtórz tę czynność dla każdego komputera w sieci.

WYNIK

Komputery są teraz online.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Rozpocznij odtwarzanie na jednym komputerze, aby sprawdzić, czy system działa i czy wszystkie komputery uruchamiają się i grają idealnie w odpowiednim czasie.

VST System Link wysyła i rozumie wszystkie polecenia transportowe. Dzięki temu można sterować całą siecią z jednego komputera. Jednakże każdy komputer może sterować dowolnymi pozostałymi. Wynika to z faktu, że **VST System Link** jest siecią typu peer-to-peer i nie ma absolutnego komputera nadrzędnego.

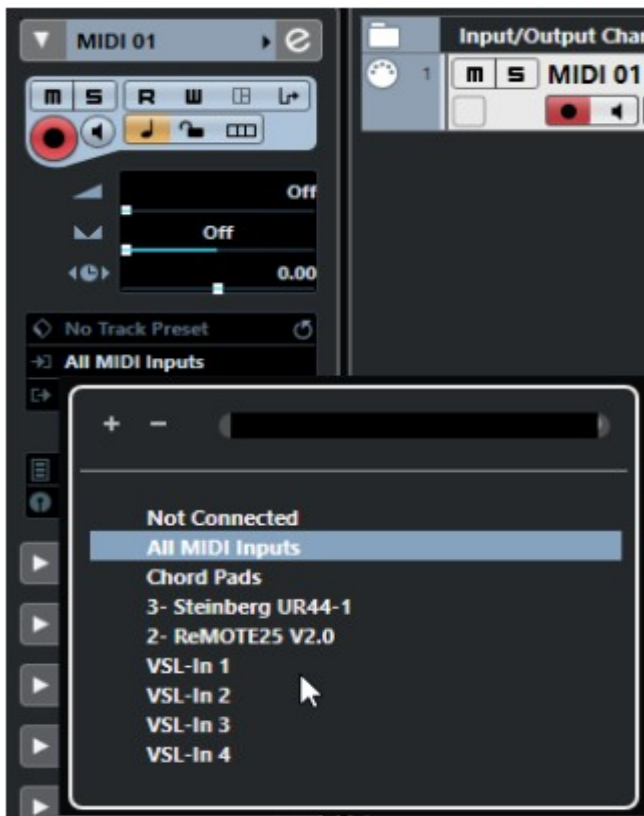
Aktywacja portów MIDI dla łącza systemowego VST

Możesz aktywować porty wejściowe i wyjściowe MIDI dla **VST System Link**. Umożliwia to kierowanie ścieżek MIDI do instrumentów VST działających na innym komputerze.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz opcję **VST System Link** (Łącze systemowe VST).
3. Określ liczbę potrzebnych portów MIDI, korzystając z pól wartości **MIDI Inputs** (Wejścia MIDI) i **MIDI Outputs** (Wyjścia MIDI).
4. Utwórz ścieżkę MIDI.

WYNIK



W górnej części Inspektora ścieżek MIDI wyskakujące menu **Input Routing** (Routing wejściowy) i **Output Routing** (Routing wyjściowy) pokazują teraz określone porty **VST System Link** (łącza systemowego VST).

Umożliwia to kierowanie ścieżek MIDI do instrumentów VST działających na innym komputerze.

Przykłady aplikacji

VST System Link umożliwia dzielenie różnych zadań pomiędzy 2 lub więcej komputerami.

Poniższe przykłady zastosowań powinny dać Ci wyobrażenie o tym, co jest możliwe.

Konfigurowanie Main Mix Computer (głównego komputera miksującego)

Skonfigurowanie jednego komputera jako głównego komputera miksującego, który odbiera dźwięk z innych komputerów, umożliwia miksowanie wewnętrzne w komputerze.

W poniższym przykładzie zakładamy, że używasz 2 komputerów: komputera 1 jako głównego komputera miksującego i komputera 2 dla 2 dodatkowych ścieżek audio stereo, ścieżki kanału FX z wtyczką pogłosu i wtyczki instrumentu VST z wyjściami stereo.

PROCEDURA

1. Na komputerze 1 użyj nieużywanego zestawu wyjść, np. analogowego wyjścia stereo, do którego należy podłączyć sprzęt monitorujący, aby słuchać odtwarzanego dźwięku.
2. Na komputerze 2 poprowadź każdą z 2 ścieżek audio do osobnej szyny wyjściowej podłączonej do wyjść cyfrowych, na przykład szyn 1 i 2.
3. Skieruj ścieżkę kanału FX do innej szyny **VST System Link**, na przykład szyny 3.
4. Skieruj kanał przyrządów VST do kolejnej magistrali, na przykład magistrali 4.
5. Na komputerze 1 sprawdź odpowiednie 4 szyny wejściowe **VST System Link**.
Jeśli rozpoczniesz odtwarzanie na komputerze 2, dźwięk powinien pojawić się na szynach wejściowych komputera 1. Jednak do miksowania tych źródeł dźwięku potrzebne są rzeczywiste kanały miksera.
6. Dodaj 4 nowe ścieżki audio stereo na komputerze 1 i skieruj je do szyny wyjściowej, której używasz do słuchania, np. analogowych wyjść stereo.
7. Dla każdej ścieżki audio wybierz jedną z 4 szyn wejściowych.

Teraz każda magistrala komputera 2 jest kierowana do oddzielnego kanału audio w komputerze 1.

8. Aktywuj monitorowanie dla 4 ścieżek.

WYNIK

Jeśli teraz rozpoczniesz odtwarzanie, dźwięk z komputera 2 zostanie przesłany na żywo do nowych ścieżek na komputerze 1, dzięki czemu będziesz mógł je usłyszeć razem ze wszystkimi utworami odtwarzanymi na komputerze 1.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Jeśli zauważysz opóźnienie w przetwarzaniu podczas słuchania sygnałów pochodzących z innych komputerów podczas monitorowania, spróbuj wykonać poniższe czynności, aby zrekompensować problemy z opóźnieniami:

- Jeśli Twój sprzęt audio to obsługuje, aktywuj **ASIO Direct Monitoring** (Bezpośrednie monitorowanie ASIO) na panelu urządzeń systemu audio dla swojego sprzętu.
- Alternatywnie otwórz okno dialogowe **Studio Setup** (Konfiguracja studia) i na stronie **VST System Link** (Łączy systemowe VST) zmień wartość **Offset Samples** (Próbki offsetowe).

Konfigurowanie komputera jako submiksera

Jeśli masz więcej ścieżek audio niż szyn **VST System Link**, możesz użyć miksera komputerowego jako submiksera.

PROCEDURA

- Skieruj kilka kanałów audio do tej samej szyny wyjściowej i w razie potrzeby dostosuj poziom szyny wyjściowej.

UWAGA

Jeśli Twoje karty dźwiękowe mają wiele zestawów złączy wejściowych i wyjściowych, możesz połączyć wiele kabli ADAT i przysyłać dźwięk za pośrednictwem dowolnej magistrali dowolnego kabla.

Kierowanie ścieżek MIDI do VST-ów na innych komputerach

Można kierować ścieżki MIDI z jednego komputera do instrumentów VST na innym komputerze. Dzięki temu można używać jednego komputera do odtwarzania i nagrywania, a drugiego jako stojaka VST - ów.

PROCEDURA

1. Nagraj ścieżkę MIDI na komputerze 1.
2. Po zakończeniu nagrywania skieruj wyjście MIDI tej ścieżki do portu 1 **MIDI VST System Link**.
3. Na komputerze 2 otwórz okno **VST Instruments** i przypisz instrument do pierwszego gniazda w stojaku.
4. Skieruj kanał instrumentu VST do żądanej szyny wyjściowej. Jeśli używasz komputera 1 jako głównego komputera miksującego, będzie to jedna z szyn wyjściowych **VST System Link** podłączona do komputera 1.
5. Utwórz nową ścieżkę MIDI w oknie **Project** komputera 2 i przypisz wyjście MIDI ścieżki do utworzonego instrumentu VST.
6. Przypisz wejście MIDI ścieżki do portu **VST System Link** 1. Teraz ścieżka MIDI na komputerze 1 jest kierowana do ścieżki MIDI na komputerze 2, która z kolei jest kierowana do instrumentu VST.
7. Teraz aktywuj monitorowanie ścieżki MIDI na komputerze 2, aby słuchał i reagował na wszelkie przychodzące polecenia MIDI. W Cubase kliknij przycisk **Monitor** na liście ścieżek lub w **Inspektorze**.
8. Rozpocznij odtwarzanie na komputerze 1.
Wyśle teraz informacje MIDI o ścieżce do instrumentu VST załadowanego na komputerze 2.

WYNIK

Nawet przy wolnym komputerze powinieneś być w stanie ułożyć w ten sposób całą masę dodatkowych instrumentów VST, znacznie poszerzając swoją paletę dźwiękową. Nie zapominaj, że VST System Link MIDI jest również dokładny w zakresie próbek, a zatem ma znacznie ściślejsze taktowanie niż jakikolwiek inny sprzętowy interfejs MIDI, jaki kiedykolwiek wynaleziono!

Kierowanie wysyłek audio do innych komputerów

Wysyłane efekty dla kanału audio w Cubase mogą być kierowane albo na ścieżkę kanału FX, albo do dowolnej aktywowanej grupy lub szyny wyjściowej. Pozwala to na użycie oddzielnego komputera jako wirtualnego stojaka z efektami.

PROCEDURA

1. Na komputerze 2, maszynie, której będziesz używać jako stojaka na efekty, dodaj nową ścieżkę audio stereo.
2. Dodaj żądany efekt jako efekt wstawiania do ścieżki.
3. W **Inspektorze** wybierz jedną z szyn **VST System Link** (Łącze systemowe VST) jako wejście dla ścieżki audio.
4. Skieruj kanał do jednej z szyn wyjściowych **VST System Link** podłączonych do komputera 1.
5. Włącz monitorowanie ścieżki.
6. Wróć do komputera 1 i wybierz ścieżkę, do której chcesz dodać pogłos.
7. Otwórz stojak **Sends** (Wysyłki) dla ścieżki w **Inspektorze** lub **MixConsole**.
8. Otwórz menu podręczne **Send Routing** dla jednej z wysyłek i wybierz magistralę **VST System Link** przypisaną do efektu.
9. Użyj suwaka **Send** (Wyślij), aby w zwykły sposób dostosować siłę efektu.

WYNIK

Sygnal zostanie przesłany do ścieżki na komputerze 2 i przetworzony poprzez efekt wstawiania, bez użycia mocy procesora na komputerze 1.

Możesz powtórzyć powyższe kroki, aby dodać więcej efektów do wirtualnego stojaka efektów. Liczba dostępnych w ten sposób efektów jest ograniczona jedynie liczbą portów używanych w połączeniu **VST System Link** i wydajnością komputera 2.

Nagrywanie utworów na innych komputerach

Możesz nagrywać utwory na innym komputerze. Jest to przydatne, jeśli dysk twardy w jednym komputerze nie jest wystarczająco szybki, aby obsłużyć tyle ścieżek audio, ile potrzebujesz.

PROCEDURA

- Dodaj ścieżki na innym komputerze i nagrywaj na nich.

WYNIK

Tworzy to wirtualny system RAID, w którym kilka dysków działa razem. Wszystkie ścieżki pozostaną ze sobą połączone tak samo mocno, jak gdyby wszystkie działały na tej samej maszynie.

Odtwarzanie wideo na innych komputerach

Możesz odtwarzać wideo na innym komputerze, aby zwolnić zasoby do przetwarzania Audio i MIDI na głównym procesorze. Jest to przydatne, ponieważ odtwarzanie wideo o wysokiej rozdzielczości może dość obciążać procesor.

PROCEDURA

- Przenieś ścieżki wideo na inny komputer

WYNIK

Ponieważ wszystkie polecenia transportu odpowiadają na komputerach **VST System Link** (Łącze systemowe VST), przeglądanie wideo jest możliwe nawet wtedy, gdy pochodzi z innego komputera.

Podczas szorowania (scrubbing) odtwarzanie w połączonych systemach może nie być idealnie zsynchronizowane. Istnieją również pewne dalsze ograniczenia dotyczące szorowania za pośrednictwem łącza **VST System Link**:

- Zawsze używaj systemu, od którego zacząłeś szorowanie, aby kontrolować szorowanie. Zmiana prędkości szorowania w systemie zdalnym spowoduje zmianę tylko prędkości w systemie lokalnym.
- Możesz rozpocząć odtwarzanie na wszystkich systemach. Spowoduje to zatrzymanie czyszczenia i rozpoczęcie odtwarzania zsynchronizowanego na wszystkich systemach.

Video

Cubase umożliwia pracę z treściami wideo.

Możesz odtwarzać pliki wideo w różnych formatach i za pośrednictwem różnych urządzeń wyjściowych z poziomu Cubase, wyodrębniać materiał audio z pliku wideo i edytować muzykę do wideo.

Funkcja eksportu wideo umożliwia udostępnianie filmów klientom lub innym użytkownikom.

WAŻNE

Filmy eksportowane są w rozdzielczości 1920x1080px (Full HD). Pliki wideo o rozdzielczości niższej lub wyższej niż Full HD są podczas eksportu skalowane w górę lub w dół.

POWIĄZANE LINKI

Zgodność plików wideo na stronie 1097

Importowanie plików wideo na stronie 1099

Przygotowania do odtwarzania wideo na stronie 1101

Eksportuj wideo na stronie 1105

Wyodrębnianie dźwięku z wideo na stronie 1108

Zgodność plików wideo

Pracując nad projektem obejmującym plik wideo, musisz upewnić się, że typ pliku wideo działa w Twoim systemie Cubase.

UWAGA

Jeśli nie możesz odtworzyć określonego pliku wideo, użyj zewnętrznej aplikacji, aby przekonwertować plik na zgodny format.

Aby dowiedzieć się, które pliki wideo są obsługiwane, przejdź do obszaru pomocy na stronie steinberg.net.

POWIĄZANE LINKI

Kodeki na stronie 1098

Formaty kontenerów wideo

Pliki wideo i inne pliki multimedialne są dostępne w formacie kontenera.

Kontener ten przechowuje różne strumienie informacji, w tym wideo i audio, ale także metadane, takie jak informacje o synchronizacji wymagane do jednoczesnego odtwarzania audio i wideo.

Dane dotyczące dat utworzenia, autorów, oznaczeń rozdziałów i inne mogą być również przechowywane w formacie kontenera.

Cubase obsługuje następujące formaty kontenerów:

MOV

To jest film QuickTime.

MPEG-4

Ten format może zawierać różne metadane do przesyłania strumieniowego, edycji, odtwarzania lokalnego i wymiany treści. Jego rozszerzenie to .mp4.

AVI

Jest to format kontenera multimedialnego wprowadzony przez firmę Microsoft.

Kodeki

Kodeki to metody kompresji danych stosowane w celu zmniejszania plików wideo i audio i ułatwiania nimi zarządzania komputerami.

Dalsze szczegóły można znaleźć w obszarze wsparcia na stronie steinberg.net.

Frame Rates (Liczba klatek na sekundę)

Cubase obsługuje różne szybkości klatek wideo i filmowych.

Frame rate (speed) (Liczba klatek na sekundę (prędkość))

Niezależnie od systemu zliczania klatek, rzeczywista prędkość, z jaką płyną klatki wideo w czasie rzeczywistym, jest rzeczywistą szybkością klatek.

Cubase obsługuje następujące szybkości klatek:

23,98 fps

Ta liczba klatek na sekundę jest używana w przypadku filmu przesyłanego do formatu wideo NTSC i musi zostać spowolniona w przypadku przesyłania telecine 2-3 pull-down. Jest również używany w przypadku wideo HD określanego jako 24p.

24 fps

Jest to rzeczywista prędkość standardowych kamer na kliszę.

24,98 fps

Ta liczba klatek na sekundę jest powszechnie stosowana w celu ułatwienia przesyłania pomiędzy źródłami wideo i filmowymi w systemie PAL i NTSC. Służy głównie do kompensacji jakiegos błędu.

25 fps

Jest to liczba klatek na sekundę wideo w systemie PAL.

29,97 fps/29,97 dfps

Jest to liczba klatek na sekundę wideo NTSC. Liczba może być non-drop-frame lub drop-frame.

30 fps/30 dfps

Ta liczba klatek na sekundę nie jest już standardem wideo, ale jest powszechnie stosowana przy nagrywaniu muzyki. Wiele lat temu był to czarno-biały standard transmisji NTSC. Jest to równoznaczne z przyspieszeniem wideo NTSC do szybkości filmu po przesłaniu 3 telecine. Liczba może być non-drop-frame lub drop-frame.

50 fps

Stawka ta jest również określana jako 50 pensów.

59,94 fps

Ta częstotliwość klatek wideo jest obsługiwana przez kamery wysokiej rozdzielczości i jest zgodna z systemem NTSC.

60 fps

Ta częstotliwość klatek wideo jest obsługiwana przez wiele kamer wysokiej rozdzielczości. Jednak liczba klatek na sekundę zgodna z NTSC wynosząca 59,94 kl./s jest znacznie bardziej powszechna.

WAŻNE

Formaty wideo ze zmienną liczbą klatek na sekundę (VFR) nie są obsługiwane.

Urządzenia wyjściowe wideo

Cubase obsługuje kilka urządzeń wyjściowych wideo.

Wyświetlanie plików wideo na ekranie w oknie **Video Player** (Odtwarzacza wideo) może działać dobrze w wielu aplikacjach, ale często konieczne jest wyświetlanie wideo w dużym formacie, aby wyświetlić drobne szczegóły, aby inne osoby biorące udział w sesji mogły również zobaczyć wideo. W tym celu Cubase umożliwia wykorzystanie kilku typów urządzeń wyjściowych wideo.

Dedykowane karty graficzne

Możesz użyć dedykowanej karty graficznej. Wideo jest wysyłane bezpośrednio na wyjście tego urządzenia wideo.

Obsługiwane są następujące karty graficzne:

- Blackmagic Design video output devices

WAŻNE

- Musisz zainstalować odpowiedni sterownik dla urządzenia wideo i ustawić wyjście karty graficznej na rozdzielczość pliku wideo zastosowaną w Twoim projekcie.
- Wyjście wideo poprzez FireWire nie jest obsługiwane.

POWIĄZANE LINKI

Strona odtwarzacza wideo na stronie 1101.

Przygotowania do tworzenia projektów wideo

Zanim zaczniesz pracować z wideo w Cubase, należy poczynić pewne podstawowe przygotowania. W Cubase możesz pracować z wieloma plikami wideo w różnych formatach na tej samej ścieżce wideo.

UWAGA

Aby zapewnić prawidłową synchronizację zdarzeń audio i wideo, upewnij się, że częstotliwość klatek projektu jest zgodna z szybkością klatek pliku wideo.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Project Setup (Ustawienia projektu) na stronie 104

Importowanie plików wideo

Jeżeli posiadasz zgodny plik wideo, możesz zaimportować go do swojego projektu.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **File > Import > Video File** (Plik > Importuj > Plik wideo).
2. W oknie dialogowym **Import Video** (Importuj wideo) wybierz plik wideo, który chcesz zaimportować.
3. Opcjonalnie: Aktywuj opcję **Extract Audio from Video** (Wyodrębnij dźwięk z wideo), aby zaimportować dowolne osadzone strumienie audio.
4. Kliknij **Open** (Otwórz).

WYNIK

Cubase tworzy ścieżkę wideo ze zdarzeniem wideo. Jeśli aktywowano opcję **Extract Audio from Video** (Wyodrębnij dźwięk z wideo), ścieżka audio ze zdarzeniem audio zostanie umieszczona pod ścieżką wideo. Odpowiedni klip audio zostanie zapisany w folderze **Pool Record**.

UWAGA

Możesz także importować pliki wideo, przeciągając je z **MediaBay**, **File Explorer/macOS Finder** i upuszczając je w projekcie. Jeśli chcesz, aby Cubase automatycznie wyodrębnił dźwięk, aktywuj opcję **Extract Audio on Import Video File** (Wyodrębni dźwięk podczas importowania pliku wideo) w oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **Video**).

POWIĄZANE LINKI

Pool (Pula) na stronie 610

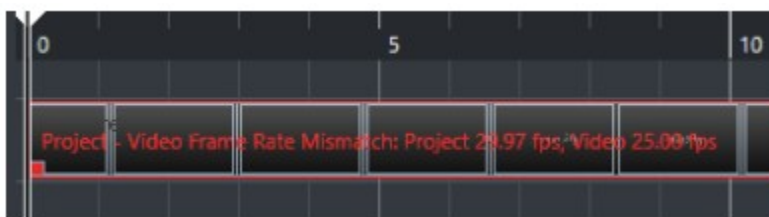
Wyodrębnianie Audio z wideo na stronie 1108

Przyjęcie szybkości klatek projektu

Aby mieć pewność, że wyświetlanie czasu w Cubase odpowiada rzeczywistej liczbie klatek wideo, należy ustawić liczbę klatek projektu na liczbę klatek na sekundę importowanego pliku wideo.

WARUNEK WSTĘPNY

Liczba klatek na sekundę importowanego pliku wideo różni się od szybkości klatek projektu



PROCEDURA

1. Wybierz **Project > Project Setup** (Projekt > Ustawienia projektu).
2. W oknie dialogowym **Project Setup** (Ustawienia projektu) kliknij opcję **Get Frame Rate from Video** (Pobierz liczbę klatek na sekundę z wideo).
3. Kliknij **OK**.

WYNIK

- Jeśli Cubase obsługuje liczbę klatek na sekundę wideo, liczba klatek projektu zostanie do niego dostosowana. W razie potrzeby czas rozpoczęcia projektu jest automatycznie dostosowywany w celu odzwierciedlenia zmiany liczby klatek na sekundę.

Na przykład, jeśli szybkość klatek projektu zostanie przełączona z 30 fps na 29,97 fps, czas rozpoczęcia projektu zostanie przyjęty w taki sposób, aby wszystkie zdarzenia w projekcie pozostały na tych samych pozycjach w stosunku do czasu rzeczywistego.

UWAGA

Jeśli chcesz, aby godzina rozpoczęcia projektu pozostała taka sama, musisz ręcznie zmienić ją z powrotem. W takim przypadku należy przyciągnąć zdarzenie wideo do osi czasu, aby zapewnić odpowiednie umiejscowienie i synchronizację w projekcie.

Pliki Thumbnail Cache (pamięci podręcznej miniatur)

Dla każdego zaimportowanego pliku wideo Cubase automatycznie tworzy plik pamięci podręcznej miniatur.

POWIĄZANE LINKI

Ręczne generowanie plików pamięci podręcznej miniatur na stronie 1101

Ręczne generowanie plików pamięci podręcznej miniatur

Można ręcznie generować pliki pamięci podręcznej miniatur. Jest to konieczne, jeśli podczas importowania nie można wygenerować pliku pamięci podręcznej miniatur, ponieważ folder jest chroniony przed zapisem lub plik był edytowany w zewnętrznej aplikacji do edycji wideo.

PROCEDURA

- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W **Pool** (Puli) kliknij plik wideo prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Generate Thumbnail Cache** (Generuj pamięć podręczną miniatur).
 - W oknie **Project** wybierz zdarzenie wideo i wybierz **Media > Generate Thumbnail Cache** (Media > Generuj pamięć podręczną miniatur).

UWAGA

Możesz odświeżyć już istniejące pliki pamięci podręcznej miniatur z poziomu **Pool** (puli).

WYNIK

Plik pamięci podręcznej miniatur jest generowany w tle, dzięki czemu możesz kontynuować pracę z Cubase.

Przygotowania do odtwarzania wideo

Możesz odtwarzać zaimportowane pliki wideo z poziomu Cubase, korzystając z elementów sterujących transportem.

Aby to zadziało, musisz aktywować i skonfigurować urządzenie wyjściowe wideo.

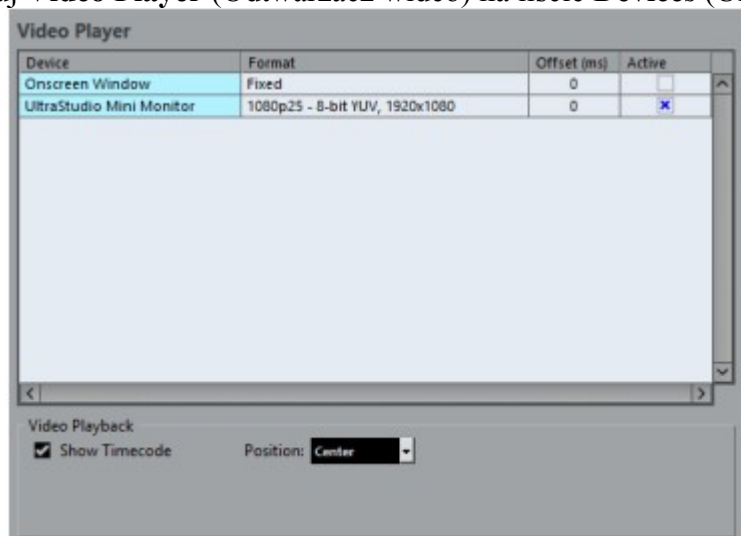
WAŻNE

Twoja karta graficzna musi obsługiwać OpenGL 2.0 lub nowszy.

Strona Video Player (Odtwarzacza wideo)

Strona konfiguracji **Video Player** w oknie dialogowym **Studio Setup** (Ustawienia studia) umożliwia skonfigurowanie odtwarzacza wideo i sprawdzenie, czy sprzęt wideo umożliwia odtwarzanie wideo z poziomu Cubase.

- Aby otworzyć stronę **Video Player**, wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia) i aktywuj **Video Player** (Odtwarzacz wideo) na liście **Devices** (Urządzenia).



Wyświetlane są następujące opcje:

Device (Urządzenie)

Wyświetla listę urządzeń wyjściowych wideo dostępnych w systemie.

Format

Umożliwia wybór formatu wyjściowego.

UWAGA

Urządzenie **Onscreen Window** obsługuje tylko stały format.

Offset (Przesunięcie)

Jeśli obraz wideo nie jest zgodny z dźwiękiem, możesz wprowadzić wartość przesunięcia w milisekundach, aby określić, o ile wcześniej wideo powinno zostać dostarczone. To kompensuje opóźnienie wyświetlania. Przesunięcie jest używane tylko podczas odtwarzania. Jest zapisywany globalnie dla każdego urządzenia wyjściowego i jest niezależny od projektu.

Active (Aktywny)

Umożliwia aktywację urządzenia, którego chcesz używać do odtwarzania wideo.

Show Timecode (Pokaż kod czasowy)

Umożliwia pokazanie kodu czasowego.

Position (Pozycja)

Umożliwia określenie pozycji wyświetlania kodu czasowego.

Aktywacja urządzenia wyjściowego wideo

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) aktywuj **Video Player** (Odtwarzacz wideo).
Dostępne urządzenia wyjściowe wideo są wymienione w kolumnie **Urządzenie**.
3. W kolumnie **Active** (Aktywne) zaznacz pole wyboru przy urządzeniu, którego chcesz używać do odtwarzania wideo.

UWAGA

Jeśli nie masz podłączonego urządzenia zewnętrznego, możesz skorzystać z urządzenia **Onscreen Window**, które umożliwia odtwarzanie pliku wideo na monitorze komputera.

POWIĄZANE LINKI

Urządzenia wyjściowe wideo na stronie 1099

Okno Video Player (Odtwarzacza wideo)

Okno **Video Player** udostępnia różne opcje rozmiaru odtwarzania wideo na ekranie komputera. Jednak im większy rozmiar okna i im wyższa rozdzielczość wideo, tym większe jest obciążenie procesora.

- Aby otworzyć okno **Video Player** (Odtwarzacza wideo), wybierz **Studio > Video Player** (Studio > Odtwarzacz wideo).



Fullscreen Mode (Pełny ekran)

Ustawia okno w tryb pełnoekranowy. Aby wyjść z trybu pełnoekranowego, otwórz menu kontekstowe i wybierz opcję **Exit Fullscreen Mode** (Wyjdź z trybu pełnoekranowego) lub naciśnij klawisz **Esc**.

Quarter Size (Rozmiar ćwiartki)

Zmniejsza okno do jednej czwartej rzeczywistego rozmiaru.

Half Size (Pół rozmiaru)

Zmniejsza okno do połowy rzeczywistego rozmiaru.

Actual Size (Rzeczywisty rozmiar)

Ustawia okno na rozmiar wideo.

Double Size (Podwójny rozmiar)

Powiększa okno dwukrotnie w stosunku do rzeczywistego rozmiaru.

Aspect Ratio (Współczynnik proporcji)

Możesz także przeciągnąć krawędzie okna **Video Player** (Odtwarzacza wideo), aby zmienić jego rozmiar. Może to jednak prowadzić do zniekształcenia obrazu. Aby temu zapobiec, możesz ustawić opcję w wyskakującym menu **Aspect Ratio** (Współczynnik proporcji).

- Jeśli wybierzesz opcję **None** (Brak), proporcje obrazu wideo nie zostaną zachowane podczas zmiany rozmiaru okna. Obraz zostanie powiększony/zmniejszony tak, aby zajmował całe okno Odtwarzacza wideo.
- **Internal** (Wewnętrzne) umożliwia swobodną zmianę rozmiaru okna przy zachowaniu proporcji obrazu wideo. Wokół obrazu wideo mogą zostać wyświetlone obramowania w celu wypełnienia okna.
- **External** (Zewnętrzne) umożliwia zmianę rozmiaru okna w pewnych granicach, tak aby obraz wideo zawsze wypełniał całe okno i zachowywał jego proporcje.
- **UWAGA**

W trybie pełnoekranowym proporcje obrazu wideo są zawsze zachowywane.

Scrubbing Video (Przewijanie wideo)

Możesz przewijać zdarzenia wideo, czyli odtwarzać je do przodu lub do tyłu.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Video Player** (Studio > Odtwarzacz wideo).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij w oknie **Video Player** (Odtwarzacza wideo) i przesunij mysz w lewo lub w prawo.
 - Użyj pokrętki jog na pilocie zdalnego sterowania.

Edycja wideo

Zdarzenia wideo są tworzone automatycznie po zaimportowaniu pliku wideo.

Podczas pracy ze zdarzeniami wideo obowiązują następujące zasady:

- Możesz przeglądać i edytować zdarzenia wideo w oknie **Project**. Zdarzenie wideo uruchamia odtwarzanie odpowiedniego klipu wideo.
- Możesz kopiować i przycinać zdarzenia wideo. Możesz także zablokować zdarzenia wideo w oknie **Project**.
- Nie można rysować, sklejać i wyciszać zdarzeń wideo, a także stosować zanikania lub przenikania.

POWIĄZANE LINKI

Użyj trybu edycji wideo zgodnie z opisem na stronie 1104

Użyj trybu edycji wideo

Use Video Follows Edit Mode (Tryb edycji Użyj wideo podążającego) umożliwia edycję audio przy jednoczesnym uzyskiwaniu ciągłej informacji wizualnej na wyświetlaczu wideo.

Jeśli w menu **Transport** aktywujesz opcję **Use Video Follows Edit Mode** (Użyj trybu edycji wideo podążającego), kursor projektu i wideo będą automatycznie podążać za każdą dokonaną edycją. Dzięki temu możesz natychmiast zobaczyć, gdzie w filmie odbywa się edycja.

Wyświetlacz wideo zapewnia wizualną informację zwrotną podczas następujących czynności:

- Wybór zakresów
- Edycja dźwięku
- Przenoszenie zdarzeń audio
- Przesuwanie zdarzeń audio lub wybranych zakresów
- Zmiana rozmiaru zdarzeń audio lub wybranych zakresów
- Korzystanie z narzędzia **Time Warp** (Zniekształcenie czasu)
- Regulacja uchwytów zanikania (fade) dźwięku

UWAGA

Use Video Follows Edit Mode (Użyj trybu edycji wideo podążającego) za wykorzystaniem punktu przyciągania zdarzeń audio. Dostosowując punkt przyciągania, możesz dostosować się do pozycji audio znajdującej się w środku zdarzenia.

PRZYKŁAD

Dźwięk zatrzymującego się samochodu można łatwo zgrać w czasie, łącząc koniec dźwięku poślizgu z zatrzymywaniem się samochodu na nagraniu. Jeśli jednak samochód po wpadnięciu w poślizg wpadnie w ramę, wyrównanie dźwięku może być bardzo trudne. W takim przypadku przesunij punkt przyciągania na koniec dźwięku poślizgu i włącz opcję **Use Video Follows Edit Mode** (Użyj trybu edycji śledzenia wideo), aby dopasować ten punkt do zatrzymanego samochodu na ekranie.

POWIĄZANE LINKI

Punkt przyciągania na stronie 528

Edycja tempa i metrum na stronie 1023

Export Video (Export Video)

Możesz wyeksportować plik wideo ze swojego projektu. Dzięki temu możesz na przykład udostępnić sekcje wyników pośrednich lub gotowych filmów klientom lub innym użytkownikom.

Funkcja **Export Video** eksportuje sygnał wideo i dźwięk stereo zawarty pomiędzy lewym i prawym lokalizatorem. Dzięki temu możesz wyeksportować konkretny zakres lub cały projekt poprzez odpowiednie ustawienie lokalizatorów.

Filmy są eksportowane w następującym formacie:

- Format kontenera: MP4
- Kodek kompresji wideo: H.264 bez długich grup obrazów (Long GOP).
- Rozdzielczość: 1920x1080px (Full HD)

WAŻNE

Wideo o rozdzielczości niższej lub wyższej niż Full HD jest podczas eksportu skalowane w górę lub w dół.

- Liczba klatek na sekundę: Taka sama jak liczba klatek na sekundę w projekcie
- Kodek kompresji dźwięku: AAC
- Częstotliwość próbkowania: Taka sama jak częstotliwość próbkowania projektu

WAŻNE

Eksport wideo obsługuje tylko częstotliwości próbkowania 44,1 kHz i 48 kHz.

- Głębina bitowa: 16 bitów

Do wyeksportowanego pliku wideo można dodać wyłącznie kanał wyjściowy stereo. Zalecamy skierowanie wszystkich kanałów mono, stereo lub wielokanałowych, które chcesz wyeksportować do kanału wyjściowego stereo za pomocą funkcji wysyłania, i wybranie tego kanału wyjściowego w oknie dialogowym **Export Video** (Eksport wideo).

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Eksportuj wideo na stronie 1105

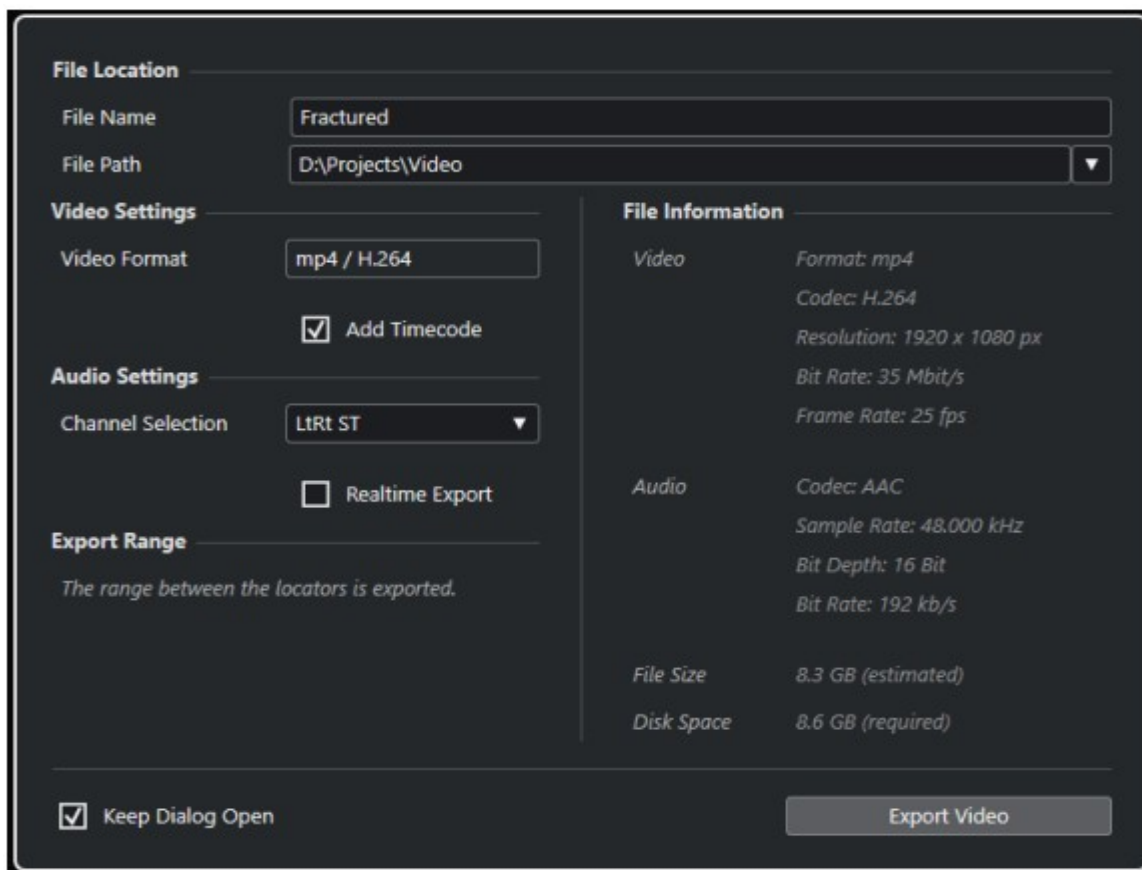
Eksportowanie plików wideo na stronie 1107

Okno dialogowe Export Video (Eksport wideo)

Okno dialogowe **Export Video** udostępnia ustawienia umożliwiające eksport pliku wideo z projektu.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Export Video**, wybierz **File > Export > Video** (Plik > Eksportuj > Wideo).

Okno dialogowe **Export Video** jest podzielone na kilka sekcji.



File Location (Lokalizacja pliku)

File Name (Nazwa pliku)

Umożliwia określenie nazwy eksportowanego pliku wideo.

File Path (Ścieżka pliku)

Umożliwia określenie ścieżki eksportowanego pliku wideo.

Kliknij **Path Options** (Opcje ścieżki), aby otworzyć menu podręczne z opcjami ścieżki pliku:

- **Choose** (Wybierz) otwiera Eksplorator plików/wyszukiwarkę macOS, umożliwiając przeglądanie lokalizacji plików.
- **Recent Paths** (Ostatnie ścieżki) umożliwia wybranie ostatnio wybranych lokalizacji plików.
- **Clear Recent Paths** (Wyczyść ostatnie ścieżki) umożliwia usunięcie wszystkich ostatnio wybranych lokalizacji plików.

Video Settings (Ustawienia wideo)

Video Format (Format wideo)

Pokazuje format eksportowanego pliku wideo.

Add Timecode (Dodaj kod czasowy)

Dodaje kod czasowy projektu do wyeksportowanego pliku wideo.

Audio Settings (Ustawienia dźwięku)

Channel Selection (Wybór kanału)

Umożliwia wybór kanału wyjściowego stereo do eksportu. Uwzględniane są ustawienia **MixConsole** i efekty wstawiania.

Realtime Export (Eksport w czasie rzeczywistym)

Umożliwia eksport miks audio w czasie rzeczywistym. Eksport w czasie rzeczywistym zajmuje co najmniej tyle samo czasu, co zwykle odtwarzanie. Aktywuj tę opcję, jeśli używasz zewnętrznych efektów lub instrumentów lub jeśli używasz wtyczek VST, które wymagają czasu na poprawną aktualizację podczas miksowania. Więcej informacji można znaleźć w dokumentacji poszczególnych wtyczek.

UWAGA

- Jeśli eksportujesz zewnętrzne efekty lub instrumenty w czasie rzeczywistym, musisz je także aktywować.
Monitor (Monitoruj) odpowiednie kanały audio.
- **Realtime Export** (Eksport w czasie rzeczywistym) wpływa tylko na eksport audio. Film jest przetwarzany normalnie.

Export Range (Zakres eksportu)

W tej sekcji znajdują się informacje o wyeksportowanym zakresie lokalizatorów.

File Information (Informacje o pliku)

W tej sekcji znajdują się szczegółowe informacje na temat eksportowanego pliku wideo.

General Options (Opcje ogólne)

W dolnej części dostępne są następujące opcje:

Keep Dialog Open (Pozostaw okno dialogowe otwarte)

Aktywuj tę opcję, aby okno dialogowe pozostało otwarte po kliknięciu **Export Video** (Eksportuj wideo).

Export Video (Eksportuj wideo)

Umożliwia eksportowanie wideo zgodnie z określonymi ustawieniami.

POWIĄZANE LINKI

Eksport wideo na stronie 1105

Eksportowanie plików wideo

Możesz wyeksportować wideo zawierające sygnał audio stereo całego projektu lub określonego zakresu jako plik wideo MP4.

WARUNEK WSTĘPNY

- Częstotliwość próbkowania projektu jest ustawiona na 44,1 kHz lub 48 kHz.
- Jeśli chcesz eksportować zewnętrzne sygnały audio, aktywowałeś Monitor dla odpowiedniego kanału.

PROCEDURA

1. Ustaw lewy i prawy lokalizator tak, aby obejmował sekcję, którą chcesz wyeksportować.
2. Skonfiguruj dźwięk w swoim projekcie tak, aby odtwarzał się tak, jak chcesz.

UWAGA

Do wyeksportowanego pliku wideo można dodać wyłącznie kanał wyjściowy stereo. Zalecamy przekierowanie wszystkich kanałów mono, stereo lub wielokanałowych, które chcesz wyeksportować do kanału wyjściowego stereo za pomocą funkcji wysyłania.

3. Wybierz opcję **File > Export > Video** (Plik > Eksportuj > Wideo).
4. W oknie dialogowym **Export Video** (Eksport wideo) wybierz kanał wyjściowy stereo, który chcesz wyeksportować.

UWAGA

Upewnij się, że wybrany kanał wyjściowy zawiera całe audio, które chcesz użyć w eksportowanym pliku. Na przykład wyłącz kanały, które chcesz wyeksportować, lub wycisz kanały, których nie chcesz eksportować.

5. Wprowadź dalsze ustawienia eksportu.
6. Kliknij opcję **Export Video** (Eksportuj wideo)

WYNIK

Plik video zostanie wyeksportowany.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Export Video (Eksportuj video) na stronie 1105

Wyodrębnianie dźwięku z wideo

Podczas importowania możesz wyodrębnić strumień audio z pliku wideo.

PROCEDURA

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **File > Import > Audio from Video File** (Plik > Importuj > Audio z pliku wideo).
Spowoduje to utworzenie klipu audio w puli, ale nie spowoduje dodania żadnych zdarzeń do okna **Project**.
- Wybierz opcję **Media > Extract Audio from Video File** (Multimedia > Wyodrębnij dźwięk z pliku wideo).

2. W oknie dialogowym wybierz plik wideo i kliknij **Open** (Otwórz).

3. W oknie dialogowym **Import Options** (Opcje importu) wybierz żądane opcje importu.

WYNIK

Wyodrębniony strumień audio jest dodawany do projektu na nowej ścieżce audio i można go edytować jak każdy inny materiał audio.

POWIĄZANE LINKI

Pool (Pula) na stronie 610

O ustawieniach importowania plików audio na stronie 286

Importowanie plików wideo na stronie 1099

Wymiana plików z innymi aplikacjami

Cubase obsługuje wiele formatów plików, których można używać do wymiany plików z innymi aplikacjami.

POWIĄZANE LINKI

Pliki OMF na stronie 1109

Pliki AAF na stronie 1113

OMF Files (Pliki OMF)

Open Media Framework Interchange (OMFI) to niezależny od platformy format pliku, który umożliwia przesyłanie multimediiów cyfrowych między różnymi aplikacjami.

Cubase może importować i eksportować pliki OMF

Importowanie plików OMF

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **File > Import > OMF** (Plik > Importuj > OMF).
2. W oknie dialogowym pliku wybierz plik **OMF** i kliknij **Open** (Otwórz).
3. Opcjonalnie: Jeśli projekt jest otwarty, wybierz, czy chcesz utworzyć nowy projekt. Jeśli wybierzesz **No** (Nie), plik OMF zostanie zaimportowany do bieżącego projektu.
4. W oknie dialogowym **Import Options** (Opcje importu) wybierz ścieżki, które chcesz zaimportować i wprowadź zmiany.
5. Kliknij **OK**.
6. Opcjonalnie: Jeśli plik OMF zawiera informacje o zdarzeniu wideo, wybierz, czy chcesz utworzyć znaczniki w pozycji początkowej zdarzeń wideo.

UWAGA

Możesz użyć tych znaczników jako odniesień do pozycji, jeśli chcesz ręcznie zaimportować pliki wideo.

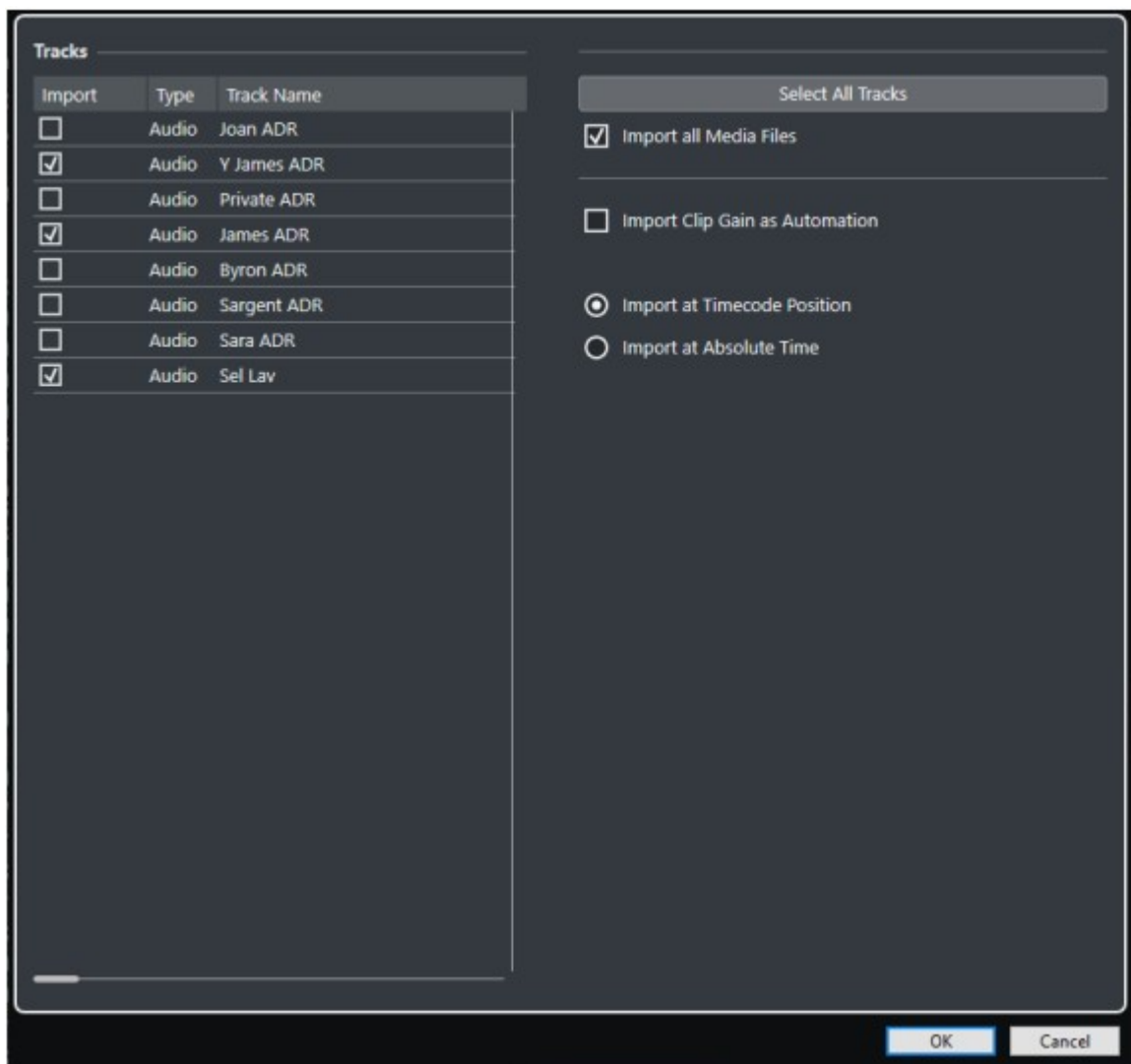
WYNIK

Zostaną dodane zdarzenia audio zaimportowanego pliku OMF.

Okno dialogowe OMF Import Options (Opcje importu OMF)

Okno dialogowe **OMF Import Options** umożliwia aktywację ścieżek do importu, określenie miejsca docelowego w aktywnym projekcie oraz danych, które mają zostać zaimportowane.

- Aby otworzyć okno dialogowe **OMF Import Options**, wybierz **File > Import > OMF** (Plik > Importuj > OMF).



Import

Umożliwia wybranie ścieżki do zaimportowania.

Type (Typ)

Pokazuje typ multimedialnych ścieżek.

Track Name (Nazwa ścieżki)

Pokazuje nazwę ścieżki.

Select All Tracks (Wybierz Wszystkie ścieżki)

Wybiera wszystkie ścieżki do zaimportowania.

Import All Media Files (Importuj wszystkie pliki multimedialne)

Importuje pliki multimedialne, do których nie odwołują się zdarzenia.

Import Clip Gain as Automation (Importuj wzmocnienie klipu jako automatyzację)

Importuje automatyzację głośności i obwiednie ścieżki automatyzacji głośności każdej ścieżki.

Import at Timecode Position (Importuj w pozycji kodu czasowego)

Wstawia elementy zawarte w pliku w ich oryginalnych pozycjach kodu czasowego.

Zapewnia to, że elementy zostaną umieszczone we właściwych pozycjach czasowych, nawet jeśli Cubase używa innej szybkości klatek niż plik.

Import at Absolute Time (Importuj w czasie bezwzględnym)

Wstawia elementy zawarte w pliku zaczynając od pozycji kodu czasowego zapisanej w pliku, zachowując względne odległości pomiędzy elementami.

Eksportowanie plików OMF

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **File > Export > OMF** (Plik > Eksportuj > OMF).
2. W oknie dialogowym **Export Options** (Opcje eksportu) wybierz ścieżki, które chcesz uwzględnić w eksportowanym pliku i wprowadź zmiany.
3. Kliknij **OK**.
4. W oknie dialogowym pliku określ nazwę i lokalizację.
5. Kliknij **Save** (Zapisz).

WYNIK

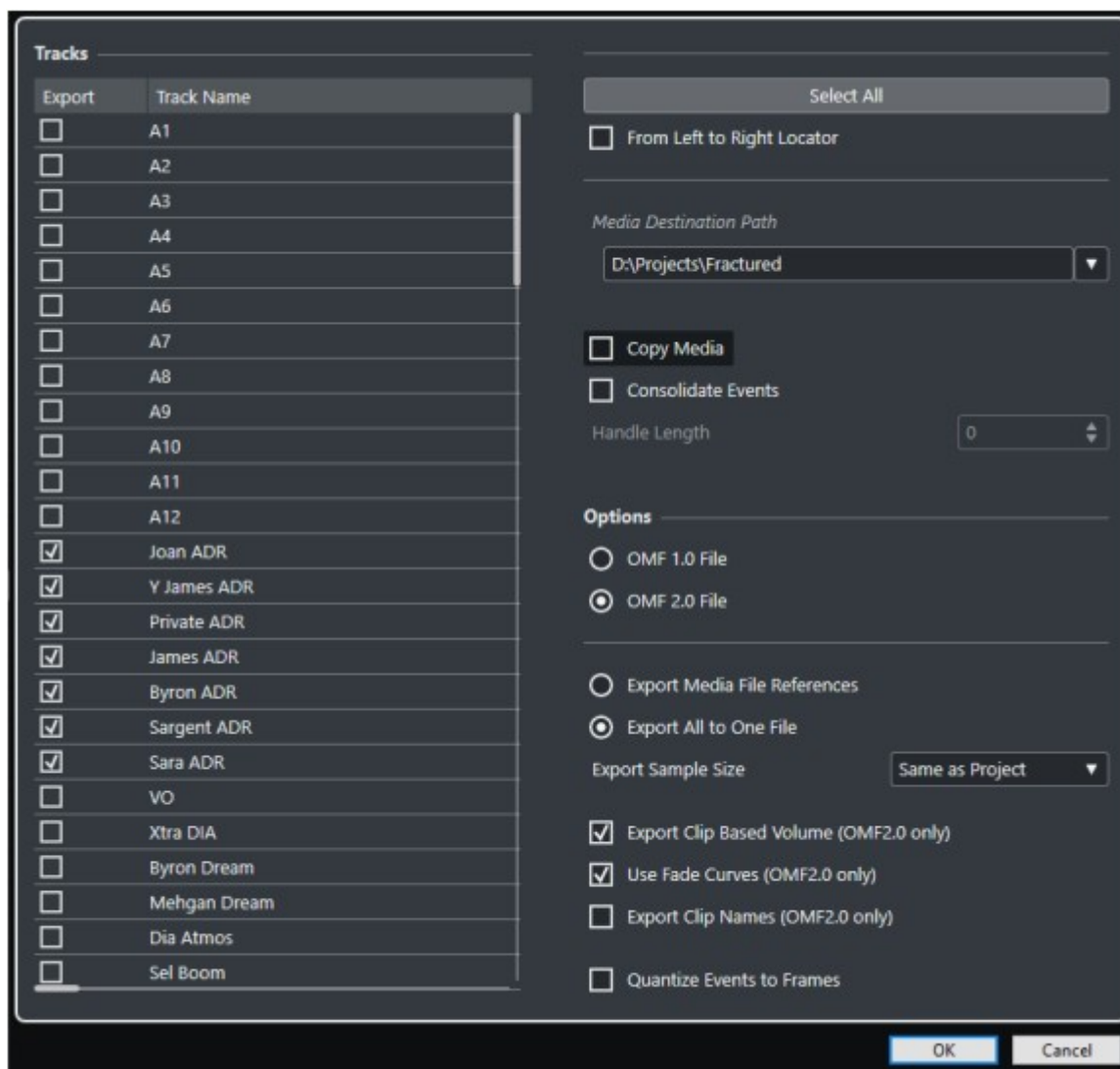
Plik OMF zostanie wyeksportowany. Zawiera lub odwołuje się do wszystkich plików audio odtwarzanych w projekcie, w tym plików zanikania i edycji.

Plik nie zawiera nieużywanych plików audio, do których odwołuje się **Pool** (Pula), ani żadnych danych MIDI. Pliki wideo nie są uwzględniane.

Okno dialogowe OMF Export Options (Opcje eksportu OMF)

Okno dialogowe **OMF Export Options** pozwala aktywować ścieżki do eksportu i określić, jakie dane mają być zawarte w eksportowanych plikach.

- Aby otworzyć okno dialogowe **OMF Export Options**, wybierz **File > Export > OMF** (Plik > Eksportuj > OMF)



Eksport

Umożliwia wybranie ścieżki do eksportu.

Track Name (Nazwa ścieżki)

Pokazuje nazwę ścieżki.

Select All (Zaznacz wszystko)

Wybiera wszystkie ścieżki w projekcie do eksportu.

From Left to Right Locator (Od lewego do prawego lokalizatora)

Umożliwia eksport tylko zakresu pomiędzy lokalizatorami.

Media Destination Path (Ścieżka docelowa multimediiów)

Umożliwia określenie lokalizacji eksportowanych plików. Możesz także kliknąć **Browse** (Przełóżaj).

UWAGA

Można tworzyć odniesienia do miejsc docelowych multimediiów, które nie istnieją w systemie, z którym pracujesz. Dzięki temu można przygotować pliki do wykorzystania np. w projektach na innym systemie lub w środowisku sieciowym.

Copy Media (Kopiuj multimedia)

Umożliwia tworzenie kopii wszystkich plików multimedialnych. Domyślnie skopiowane pliki audio umieszczane są w podkatalogu w docelowym folderze eksportu. Aby określić inną lokalizację dla skopiowanych plików, użyj pola **Media Destination Path** (Ścieżka docelowa nośnika).

Consolidate Events (Konsoliduj zdarzenia)

Umożliwia kopiowanie tylko tych fragmentów plików audio, które są użyte w projekcie.

Wartość **Handle Length** (Długość uchwytu) pozwala zdefiniować długość w milisekundach obejmującą audio poza granicą każdego zdarzenia w celu późniejszego dostrojenia. Uchwytów umożliwiają dostosowanie zanikań (fades) lub edycję punktów podczas importowania projektu do innej aplikacji.

OMF 1.0 File (Plik OMF 1.0)

Umożliwia wybór wersji OMF. Wybierz tę opcję w zależności od wersji obsługiwanej przez aplikację, w której planujesz zaimportować plik.

OMF 2.0 File (Plik OMF 2.0)

Umożliwia wybór wersji OMF. Wybierz tę opcję w zależności od wersji obsługiwanej przez aplikację, w której planujesz zaimportować plik.

Export Media File References (Eksportuj odniesienia do plików multimedialnych)

Eksportuje tylko odniesienia do plików multimedialnych. Dzięki temu eksportowany plik będzie mały. Jednakże wskazane pliki audio muszą być dostępne dla aplikacji odbierającej.

Export All to One File (Eksportuj wszystko do jednego pliku)

Eksportuje wszystkie dane do jednego, samodzielnego pliku. Może to spowodować duży rozmiar pliku.

Export Clip-Based Volume (OMF 2.0 only) (Eksportuj wolumin oparty na klipach (tylko OMF 2.0))

Zawiera ustawienia głośności skonfigurowane za pomocą uchwytów głośności zdarzeń.

Use Fade Curves (OMF 2.0 only) (Użyj krzywych zanikania (tylko OMF 2.0))

Zawiera zanikanie skonfigurowane za pomocą uchwytów zanikania zdarzeń.

Export Clip Names (OMF 2.0 only) (Eksportuj nazwy klipów (tylko OMF 2.0))

Zawiera nazwy klipów dla zdarzeń.

Export Sample Size (Eksportuj rozmiar próbki)

Umożliwia ustawienie przykładowego rozmiaru eksportowanych plików.

Quantize Events to Frames (Kwantyzacja zdarzeń do ramek)

Przesuwa pozycje zdarzeń w eksportowanym pliku do dokładnych ramek. Jest to czasami konieczne podczas eksportowania projektów na stacje robocze wideo, co ogranicza dokładność edycji ramki.

AAF Files (Pliki AAF)

Advanced Authoring Format (AAF) (Zaawansowany format autorski) to format plików multimedialnych, który umożliwia wymianę multimediiów cyfrowych i metadanych pomiędzy różnymi systemami i aplikacjami na wielu platformach. Metadane obejmują zanikanie, automatyzację i przetwarzanie informacji.

POWIĄZANE LINKI

Importowanie plików AAF na stronie 1113

Eksportowanie plików AAF na stronie 1115

Importowanie plików AAF

Advanced Authoring Format (AAF) (Zaawansowany format autorski) to format plików multimedialnych, który umożliwia wymianę multimediiów cyfrowych i metadanych pomiędzy różnymi systemami i aplikacjami na wielu platformach. Metadane obejmują zanikanie, automatyzację i przetwarzanie informacji.

POWIĄZANE LINKI

Importowanie plików AAF na stronie 1113

Eksportowanie plików AAF na stronie 1115

Importowanie plików AAF

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **File > Import > AAF** (Plik > Importuj > AAF).
2. W Eksploratorze plików/wyszukiwarce macOS wybierz plik AAF i kliknij **Open** (Otwórz).
3. Jeżeli projekt jest już otwarty w Cubase, otworzy się okno dialogowe umożliwiające wybranie miejsca docelowego dla zaimportowanego pliku AAF.
 - Aby zaimportować plik AAF do nowego projektu, kliknij **Yes** (Tak).
 - Aby zaimportować plik AAF do aktywnego projektu, kliknij **No** (Nie) i przejdź do kroku 5.
4. W Eksploratorze plików/wyszukiwarce macOS określ folder projektu i kliknij **Select Folder** (Wybierz folder).
5. W oknie dialogowym **Import Options** (Opcje importu) wybierz ścieżki, które chcesz zaimportować i wprowadź zmiany.
6. Kliknij **OK**.

UWAGA

W zależności od rozmiaru importowanego projektu oraz tego, czy pliki są osadzone, czy też istnieją odniesienia, proces importowania może zająć trochę czasu.

WYNIK

Dodane zostaną ścieżki audio i zdarzenia z zaimportowanego pliku AAF. Jeśli zaimportowałeś plik do nowego projektu, zdarzenia zostaną umieszczone w ich oryginalnej pozycji w kodzie czasowym. Jeśli zaimportowałeś plik do aktywnego projektu, zdarzenia zostaną umieszczone w miejscu określonym w oknie dialogowym **Import Options** (Opcje importu).

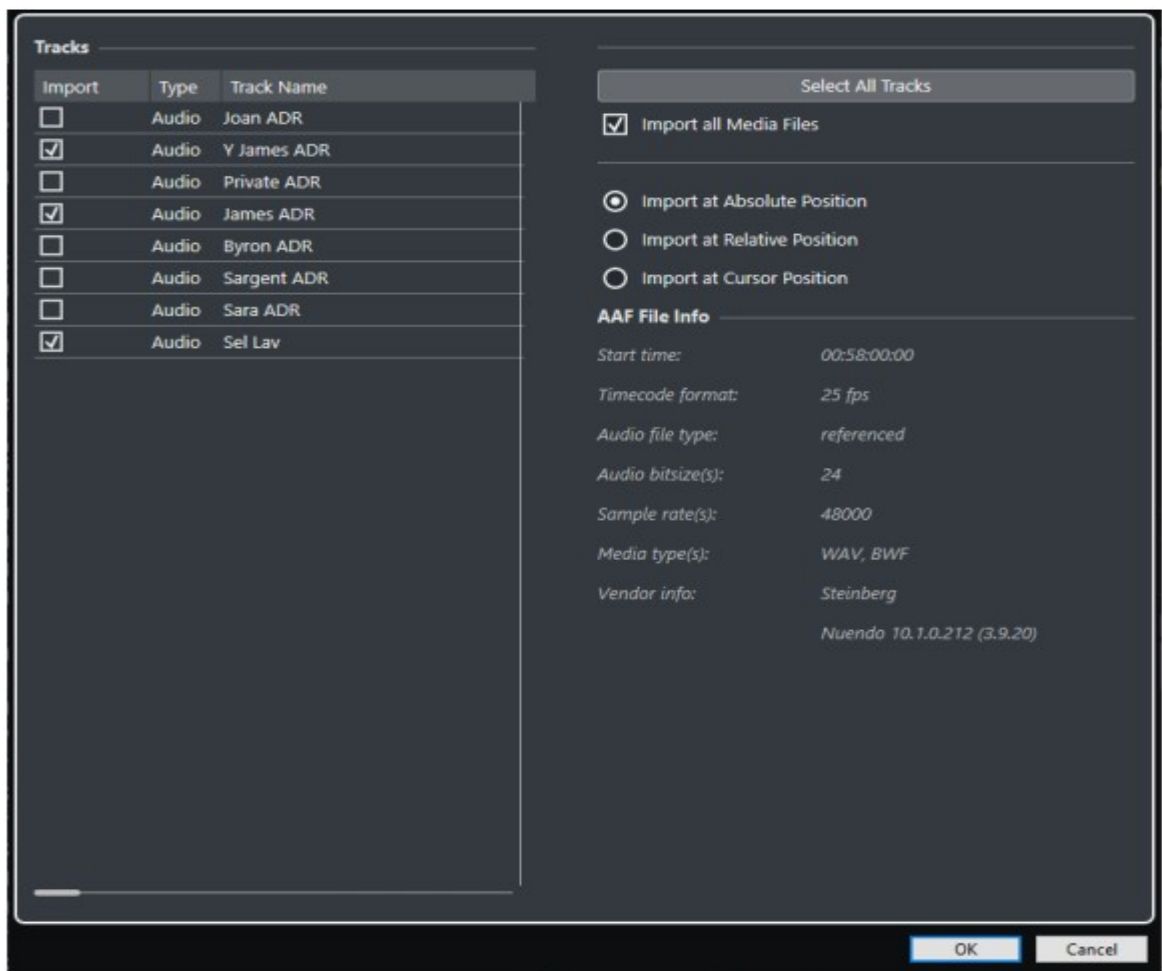
POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Opcje importu AAF na stronie 1113

Okno dialogowe AAF Import Options (Opcje importu AAF)

Okno dialogowe **AAF Import Options** pozwala aktywować ścieżki do importu i określić miejsce docelowe w aktywnym projekcie.

- Aby otworzyć okno dialogowe **AAF Import Options**, wybierz **File > Import > AAF** (Plik > Importuj > AAF).



Import

Umożliwia wybranie ścieżki do zaimportowania.

Type (Typ)

Pokazuje typ multimedialnych ścieżek.

Track Name (Nazwa ścieżki)

Pokazuje nazwę ścieżki.

Select All Tracks (Wybierz wszystkie ścieżki)

Wybiera wszystkie ścieżki do zaimportowania.

Import All Media Files (Importuj wszystkie pliki multimedialne)

Importuje pliki multimedialne, do których nie odwołują się zdarzenia.

Import at Absolute Position (Importuj w pozycji bezwzględnej)

Umieszcza zaimportowane dane ścieżki w ich oryginalnej pozycji kodu czasowego w aktywnym projekcie.

Import at Relative Position (Importuj w pozycji względnej)

Umieszcza zaimportowane dane ścieżki względem czasu rozpoczęcia aktywnego projektu, biorąc pod uwagę czas rozpoczęcia projektu źródłowego. Na przykład, jeśli projekt źródłowy rozpoczyna się o kodzie czasowym 01:00:00:00 ze zdarzeniem zlokalizowanym o godzinie 02:00:00:00, a aktywny projekt rozpoczyna się o godzinie 02:00:00:00, zaimportowane zdarzenie jest umieszczane o kodzie czasowym 03:00:00:00.

Import at Cursor Position (Importuj w pozycji kursora)

Umieszcza zaimportowane dane ścieżki względem pozycji kursora w aktywnym projekcie, biorąc pod uwagę czas rozpoczęcia projektu źródłowego. Na przykład, jeśli projekt źródłowy rozpoczyna się o kodzie czasowym 01:00:00:00 ze zdarzeniem zlokalizowanym o godzinie 02:00:00:00, a kursor w aktywnym projekcie znajduje się o godzinie 02:00:00:00, zaimportowane zdarzenie jest umieszczane w kodzie czasowym 03:00:00:00.

UWAGA

- Jeśli pierwotna pozycja kodu czasowego zaimportowanych danych wykracza poza zakres projektu, czas rozpoczęcia/zakończenia projektu zostanie zmodyfikowany.
- Opcje importu pozycji są dostępne tylko w przypadku importowania pliku AAF do aktywnego projektu.

AAF File Info (Informacje o pliku AAF)

Wyświetla informacje o pliku.

Eksportowanie plików AAF

PROCEDURA

1. Wybierz opcję **File > Export > AAF** (Plik > Eksportuj > AAF).
2. W oknie dialogowym **Export Options** (Opcje eksportu) wybierz ścieżki, które chcesz uwzględnić w eksportowanym pliku i wprowadź zmiany.
3. Kliknij **OK**.
4. W oknie dialogowym pliku określ nazwę i lokalizację.
5. Kliknij **Save** (Zapisz).

WYNIK

Plik AAF zostanie wyeksportowany.

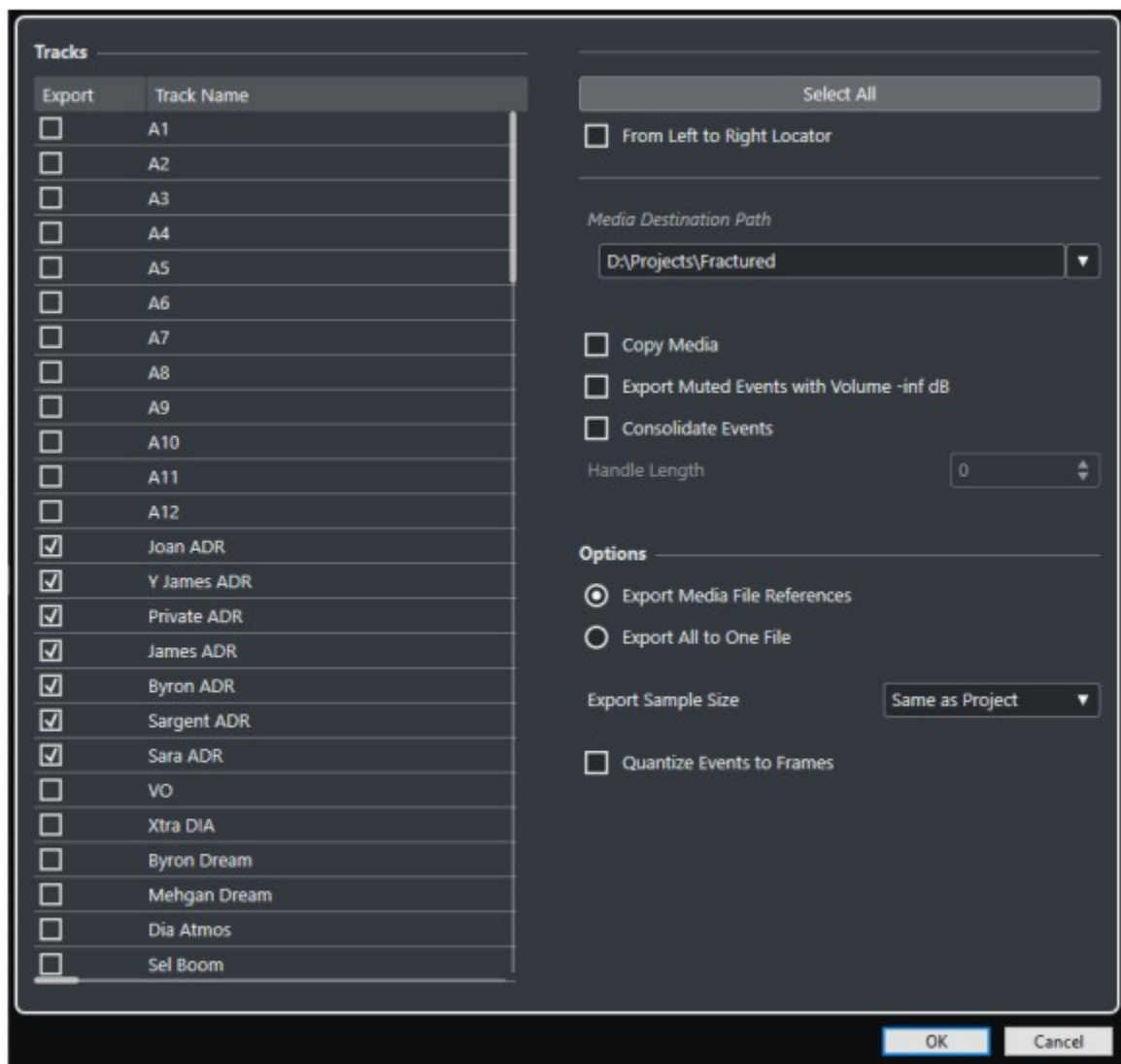
POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe Opcje eksportu AAF na stronie 1115

Okno dialogowe AAF Export Options (Opcje eksportu AAF)

Okno dialogowe **AAF Export Options** pozwala aktywować ścieżki do eksportu i określić, jakie dane mają być zawarte w eksportowanych plikach.

- Aby otworzyć okno dialogowe **AAF Export Options**, wybierz **File > Export > AAF** (Plik > Eksportuj > AAF).



Eksport

Umożliwia wybranie ścieżki do eksportu.

Track Name (Nazwa ścieżki)

Pokazuje nazwę ścieżki.

Select All (Zaznacz wszystko)

Wybiera wszystkie ścieżki w projekcie do eksportu.

From Left to Right Locator (Od lewego do prawego lokalizatora)

Umożliwia eksport tylko zakresu pomiędzy lokalizatorami.

Media Destination Path (Ścieżka docelowa multimediiów)

Umożliwia określenie lokalizacji eksportowanych plików. Możesz także kliknąć **Browse** (Przełóżaj).

UWAGA

Można tworzyć odniesienia do miejsc docelowych multimediiów, które nie istnieją w systemie, z którym pracujesz. Dzięki temu można przygotować pliki do wykorzystania np. w projektach na innym systemie lub w środowisku sieciowym.

Copy Media (Kopuj multimedia)

Umożliwia tworzenie kopii wszystkich plików multimedialnych. Domyślnie skopiowane pliki audio umieszczone są w podkatalogu w docelowym folderze eksportu. Aby określić inną lokalizację dla skopiowanych plików, użyj pola **Media Destination Path** (Ścieżka docelowa nośnika).

Export Muted Events with Volume -inf dB (Eksportuj wyciszone zdarzenia z głośnością -inf dB)

Ustawia wyciszone zdarzenia na głośność -inf dB podczas eksportu.

Consolidate Events (Konsoliduj zdarzenia)

Umożliwia kopiowanie tylko tych fragmentów plików audio, które są użyte w projekcie.

Wartość **Handle Length** (Długość uchwytu) pozwala zdefiniować długość w milisekundach obejmującą dźwięk poza granicą każdego zdarzenia w celu późniejszego dostrojenia. Uchwyty umożliwiają dostosowanie zanikań (fades) lub edycję punktów podczas importowania projektu do innej aplikacji.

Export Media File References (Eksportuj odniesienia do plików multimedialnych)

Eksportuje tylko odniesienia do plików multimedialnych. Dzięki temu eksportowany plik będzie mały. Jednakże wskazane pliki audio muszą być dostępne dla aplikacji odbierającej.

Export All to One File (Eksportuj wszystko do jednego pliku)

Eksportuje wszystkie dane do jednego, samodzielnego pliku. Może to spowodować duży rozmiar pliku.

Export Sample Size (Eksportuj rozmiar próbki)

Umożliwia ustawienie przykładowego rozmiaru eksportowanych plików.

Quantize Events to Frames (Kwantyzacja zdarzeń do ramek)

Przesuwa pozycje zdarzeń w eksportowanym pliku do dokładnych ramek. Jest to czasami konieczne podczas eksportowania projektów na stacje robocze wideo, co ogranicza dokładność edycji ramki.

ReWire

ReWire to specjalny protokół do strumieniowego przesyłania dźwięku pomiędzy dwiema aplikacjami komputerowymi.

Opracowany przez Propellerhead Software i Steinberg, ReWire zapewnia następujące możliwości i funkcje:

- Przesyłanie strumieniowe w czasie rzeczywistym do 256 oddzielnych kanałów audio, przy pełnej przepustowości, z aplikacji syntezy do aplikacji miksera.
W tym przypadku aplikacją miksera jest Cubase. Przykładem aplikacji syntezy jest oprogramowanie Propellerhead firmy Reason.
- Automatyczna, dokładna synchronizacja pomiędzy audio w obu programach.
- Możliwość współdzielenia przez oba programy jednej karty dźwiękowej i korzystania z wielu wyjść na tej karcie.
- Połączone sterowanie transportem, które pozwala na odtwarzanie, przewijanie itp., albo z poziomu Cubase, albo z aplikacji syntezy (pod warunkiem, że posiada ona jakąś funkcjonalność transportu).
- Funkcje automatycznego miksowania dźwięku oddzielnych kanałów, jeśli zajdzie taka potrzeba. Na przykład w przypadku Reason pozwala to na posiadanie oddzielnych kanałów dla różnych urządzeń.
- Dodatkowo ReWire oferuje możliwość trasowania ścieżek MIDI w Cubase do innej aplikacji w celu uzyskania pełnej kontroli MIDI.
Dla każdego urządzenia kompatybilnego z ReWire, w Cubase dostępnych jest kilka dodatkowych wyjść MIDI. W przypadku Reason umożliwia to kierowanie różnych ścieżek MIDI w Cubase do różnych urządzeń w Reason, przy czym Cubase służy jako główny sekwencer MIDI.
- Całkowite obciążenie systemu jest znacznie zmniejszone w porównaniu do wspólnego korzystania z programów w konwencjonalny sposób.

Włączanie aplikacji ReWire

Aby w projekcie wykorzystać dostępne na komputerze aplikacje ReWire, należy je włączyć w oknie dialogowym **ReWire Setup** (Konfiguracja ReWire).

WAŻNE

- Włączenie aplikacji ReWire może mieć wpływ na wydajność i stabilność Cubase, nawet jeśli połączenie ReWire nie jest używane. Dlatego zalecamy włączenie tylko tych aplikacji ReWire, których chcesz używać w swoim projekcie.
- Wyłączenie aplikacji ReWire powoduje usunięcie odpowiednich kanałów ReWire z projektu. Wszystkie powiązane ustawienia automatyki lub parametrów zostaną utracone.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > ReWire > ReWire Setup** (Studio > ReWire > Konfiguracja ReWire).
2. Aktywuj aplikacje ReWire, których chcesz używać.
3. Kliknij **Apply** (Zastosuj).

WYNIK

Włączone aplikacje ReWire staną się dostępne w podmenu **ReWire**.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Kanały ReWire możesz aktywować w panelu ReWire aplikacji.

POWIĄZANE LINKI

Aktywacja kanałów ReWire na stronie 1120

Uruchamianie i kończenie

Podczas korzystania z ReWire bardzo ważna jest kolejność uruchamiania i zamykania obu programów.

Uruchamianie do normalnego użytkownika z ReWire

Kiedy używasz Cubase z ReWire, kolejność uruchamiania obu programów jest bardzo ważna.

PROCEDURA

1. Najpierw uruchom Cubase.
2. Włącz jeden lub kilka kanałów ReWire w oknie dialogowym ReWire Device dla drugiej aplikacji.
3. Uruchom inną aplikację.
W przypadku korzystania z ReWire uruchomienie aplikacji może zająć nieco więcej czasu.

POWIĄZANE LINKI

Aktywacja kanałów ReWire na stronie 1120

Zamykanie sesji ReWire

Po zakończeniu korzystania z ReWire należy zamknąć aplikacje w określonej kolejności.

PROCEDURA

1. Najpierw zamknij aplikację syntezy.
2. Następnie zamknij Cubase.

Uruchomienie obu programów bez użycia ReWire

Możliwe jest jednoczesne uruchomienie Cubase i aplikacji syntezy na tym samym komputerze, bez użycia ReWire, chociaż przypadki użycia tego mogą być rzadkie.

PROCEDURA

1. Najpierw uruchom aplikację syntezy.
2. Następnie uruchom Cubase.

UWAGA

Należy pamiętać, że te dwa programy konkurują teraz o zasoby systemowe, takie jak karty dźwiękowe, tak samo jak podczas pracy z innymi aplikacjami audio nie obsługującymi ReWire.

Aktywacja kanałów ReWire

ReWire obsługuje przesyłanie strumieniowe do 256 oddzielnych kanałów audio. Dokładna liczba dostępnych kanałów ReWire zależy od zastosowania syntezy. Panele urządzeń ReWire w Cubase umożliwiają aktywację kanałów, z których chcesz korzystać.

WARUNEK WSTĘPNY

W oknie dialogowym **ReWire Setup** (Konfiguracja ReWire) włączono aplikację ReWire, której chcesz używać.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > ReWire** i wybierz aplikację ReWire, której chcesz używać. Pojawi się odpowiedni panel **ReWire**. Składa się z szeregu wierszy, po jednym dla każdego dostępnego kanału ReWire.
2. Kliknij przyciski zasilania po lewej stronie, aby włączyć/wyłączyć kanały. Przyciski podświetlają się, wskazując aktywowane kanały.
3. Opcjonalnie: kliknij dwukrotnie etykiety w prawej kolumnie i wpisz inną nazwę. Etykiety te są używane w projekcie do identyfikacji kanałów ReWire.

WYNIK

Aktywowane kanały ReWire zostaną dodane do projektu.

UWAGA

- Im więcej kanałów ReWire aktywujesz, tym większa jest wymagana moc obliczeniowa.
- Informacje o tym, jaki sygnał jest przesyłany na każdym kanale, znajdziesz w dokumentacji aplikacji syntezy.

WAŻNE

Dezaktywacja kanałów ReWire w panelu **ReWire** powoduje usunięcie kanałów z projektu. Wszystkie powiązane ustawienia automatyki lub parametrów zostaną utracone.

POWIĄZANE LINKI

Włączanie aplikacji ReWire na stronie 1118

Korzystanie z kontrolerów sterujących transportem i tempem

WAŻNE

Ma to znaczenie tylko wtedy, gdy aplikacja syntezy ma wbudowany sekwencer lub podobną aplikację.

Podstawowe kontrolery transportu

Po uruchomieniu ReWire transporty w obu programach są całkowicie powiązane. Nie ma znaczenia, w którym programie odtwarzasz, zatrzymujesz, przewijasz do przodu lub do tyłu. Jednak nagrywanie (jeśli ma to zastosowanie) jest nadal całkowicie oddzielne w obu aplikacjach.

Ustawienia pętli

Jeśli w aplikacji syntezy dostępna jest pętla lub cykl, pętla ta zostanie całkowicie połączona z cyklem w Cubase. Oznacza to, że możesz przesunąć punkt początkowy i końcowy pętli lub włączyć lub wyłączyć pętlę w jednym z programów, co znajdzie odzwierciedlenie w drugim programie.

Ustawienia tempa

Jeśli chodzi o tempo, Cubase jest zawsze „master” (zwierzchnik). Oznacza to, że oba programy będą działać w tempie ustawionym w Cubase.

Jeśli jednak nie używasz ścieżki tempa w Cubase, możesz dostosować tempo w dowolnym programie, co natychmiast znajdzie odzwierciedlenie w drugim programie.

WAŻNE

Jeśli używasz ścieżki tempa w Cubase i na panelu **Transport** jest aktywny przycisk **Activate Tempo Track** (Aktywuj ścieżkę tempa), nie powinieneś regulować tempa w aplikacji syntezy, ponieważ żądanie tempa z ReWire automatycznie dezaktywuje ścieżkę tempa w Cubase.

Sposób obsługi kanałów ReWire

Kiedy aktywujesz kanały ReWire na panelach urządzeń ReWire, staną się one dostępne jako kanały w **MixConsole**.

Kanały ReWire mają następujące właściwości:

- Kanały ReWire mogą być dowolną kombinacją mono i stereo, w zależności od zastosowania syntezy.
- Kanały ReWire mają tę samą funkcjonalność, co zwykle kanały audio. Oznacza to, że możesz ustawić głośność i panoramę, dodać korektor, wstawić efekty i wysyłki oraz skierować wyjścia kanałów do grup lub szyn. Jednakże kanały ReWire nie mają przycisków monitora.
- Wszystkie ustawienia kanałów można zautomatyzować za pomocą przycisków Read/Write (Odczyt/Zapis).
Gdy napiszesz automatyzację, w oknie **Project** automatycznie pojawią się ścieżki automatyzacji kanałów. Umożliwia to graficzne przeglądanie i edycję automatyki, podobnie jak w przypadku kanałów instrumentów VST itp.
- Możesz miksować dźwięk z kanałów ReWire do pliku na dysku twardym za pomocą funkcji **Export Audio Mixdown** (Eksportuj miksowanie dźwięku).
Możesz wyeksportować magistralę wyjściową, do której przekierowałeś kanały ReWire. Możesz także bezpośrednio eksportować poszczególne kanały ReWire – „renderując” każdy kanał ReWire do osobnego pliku audio.

POWIĄZANE LINKI

Miksowanie do plików audio na stronie 1062

Routing MIDI przez ReWire

Kiedy używasz Cubase z aplikacją kompatybilną z ReWire, dodatkowe wyjścia MIDI automatycznie pojawiają się w wyskakującym menu **Output Routing** (Trasowanie wyjściowe) dla ścieżek MIDI. Umożliwia to odtwarzanie aplikacji syntezatora poprzez MIDI z Cubase, używając go jako jednego lub kilku oddzielnych źródeł dźwięku MIDI.



- Liczba i konfiguracja wyjść MIDI zależy od zastosowania syntezatora.

Rozważania i ograniczenia

Sample rates (Częstotliwości próbkowania)

Aplikacje syntezatorów mogą ograniczać się do odtwarzania dźwięku z określonymi częstotliwościami próbkowania. Jeśli Cubase jest ustawiony na inną częstotliwość próbkowania, aplikacja syntezatora będzie odtwarzać w niewłaściwej wysokości. Aby uzyskać szczegółowe informacje, zapoznaj się z dokumentacją aplikacji syntezatora.

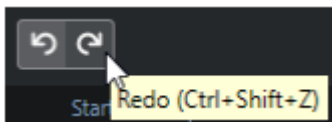
ASIO drivers (Sterowniki ASIO)

ReWire dobrze współpracuje ze sterownikami ASIO. Korzystając z systemu magistrali Cubase, możesz kierować dźwięki z aplikacji syntezatora do różnych wyjść na karcie dźwiękowej kompatybilnej z ASIO.

Key Commands (skróty klawiszowe)

Komendy klawiszowe są przypisane do większości głównych menu i funkcji w Cubase. Są one przechowywane jako **Preferences** (Preferencje) używane we wszystkich Twoich projektach.

Możesz przeglądać i dodawać polecenia klawiszowe w oknie dialogowym **Key Commands** (skróty klawiszowe). Przypisania klawiszowych skrótów są również pokazane w etykietach narzędzi.



Etykiety narzędzi zakończone wykrzyknikiem nie mają jeszcze przypisanego polecenia klawiszowego.

Możesz zapisać ustawienia poleceń klawiszowych jako plik poleceń klawiszowych, który jest przechowywany oddzielnie i można go zaimportować do dowolnego projektu. W ten sposób można szybko i łatwo przywołać niestandardowe ustawienia, na przykład podczas przenoszenia projektów między różnymi komputerami. Ustawienia zapisywane są w pliku XML na dysku twardym.

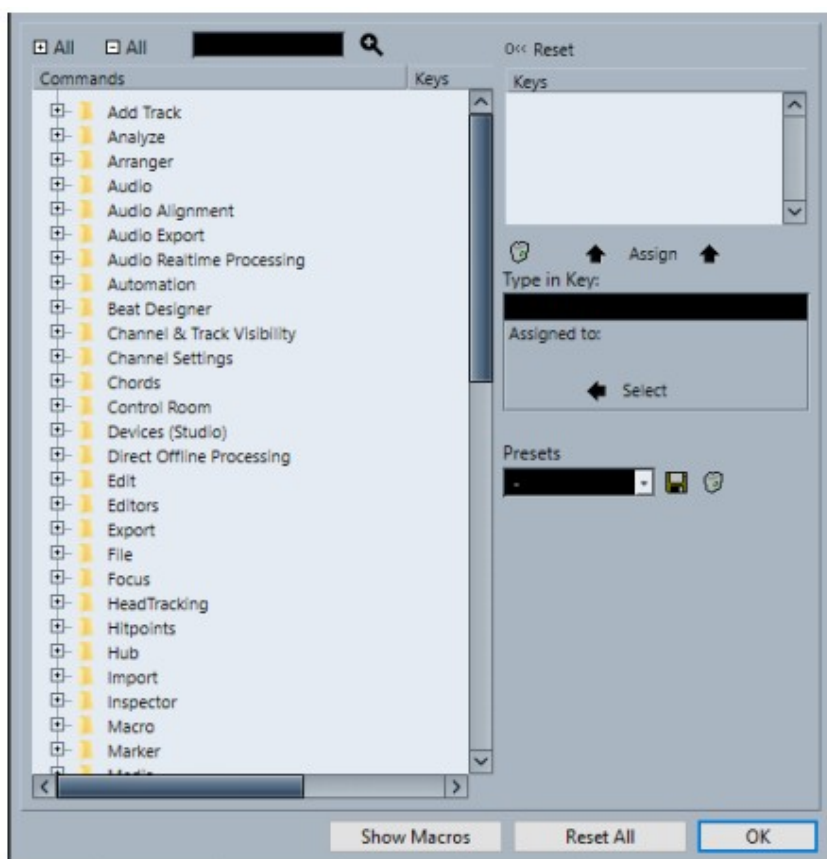
POWIĄZANE LINKI

Zapisywanie ustawień skrótów klawiszowych na stronie 1127

Okno dialogowe Key Commands (Skróty klawiszowe)

Okno dialogowe **Key Commands** umożliwia przeglądanie i edycję skrótów klawiszowych dla głównych menu i funkcji Cubase.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Key Commands**, wybierz **Edit > Key Commands** (Edycja > Skróty klawiszowe).



Dostępne są następujące opcje:

+ **All** (+ Wszystkie)

Rozwija wszystkie foldery.

- **All** (- Wszystkie)

Minimalizuje wszystkie foldery.

Search (Szukaj)

Umożliwia wyszukiwanie funkcji Cubase. Jest to przydatne, jeśli chcesz wiedzieć, który skrót klawiszowy jest przypisany do konkretnej funkcji.

Reset Current Key Command (Zresetuj bieżące polecenie klawiszowe)

Umożliwia zresetowanie wybranego polecenia klawiszowego do ustawień domyślnych.

Commands list (Lista poleceń)

Pokazuje funkcje Cubase, do których można przypisać skróty klawiszowe, uporządkowane w folderach kategorii.

Keys (Klawisze)

W tym miejscu wyświetlane jest przypisane polecenie klawisza dla funkcji wybranej na liście **Commands** (Polecenia).

Delete Selected Key Command (Usuń wybrane polecenie klawiszowe)

Usuwa przypisanie polecenia klawiszowego do funkcji wybranej na liście **Commands**.

Assign Key (Przypisz klawisz)

Przypisuje klawisz z pola **Type in Key** (Wpisz wartość klawisza) do funkcji wybranej na liście **Commands**.

Type in Key (Wpisz klawisz)

W tym miejscu możesz wprowadzić klawisz przypisany do funkcji wybranej z listy **Commands**.

Assigned to: (Przypisane do:)

Pokazuje funkcję, do której przypisany jest klawisz w polu **Type in Key**. Kliknij przycisk **Select** (Wybierz), aby wybrać tę funkcję z listy **Commands**.

Select Preset (Wybierz ustawienie wstępne)

Otwiera menu z zapisanymi ustawieniami skrótów klawiszowych.

Store (Zachowaj)

Otwiera okno dialogowe umożliwiające zapisanie gotowych poleceń klawiszowych.

Delete (Usuń)

Usuwa wybrane ustawienie wstępne poleceń klawiszowych.

Show Macros (Pokaż makra)

Otwiera sekcję **Macros** (Makra), która umożliwia skonfigurowanie kombinacji kilku funkcji lub poleceń do wykonania za jednym razem w postaci makra.

Reset All (Zresetuj wszystko)

Resetuje wszystkie skróty klawiszowe do ustawień domyślnych.

POWIĄZANE LINKI

Sekcja Makra na stronie 1125

Przypisywanie klawiszowych poleceń na stronie 1126

Wyszukiwanie klawiszowych poleceń na stronie 1126

Resetowanie klawiszowych poleceń na stronie 1128

Usuwanie klawiszowych poleceń na stronie 1127

Ładowanie gotowych ustawień poleceń klawiszowych na stronie 1128

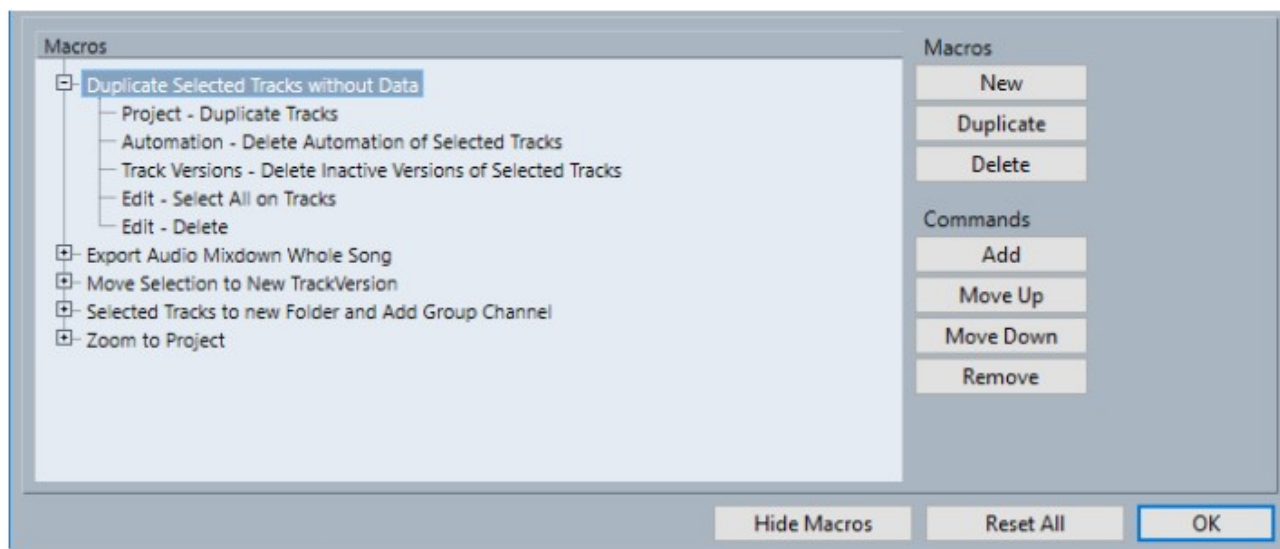
Zapisywanie ustawień klawiszowych poleceń na stronie 1127

Konfigurowanie makr na stronie 1127

Sekcja Macros (Makra)

Sekcja **Macros** umożliwia skonfigurowanie kombinacji kilku funkcji lub poleceń, które chcesz wykonać za jednym razem

- Aby otworzyć sekcję **Macros**, wybierz **Edit > Key Commands** (Edycja > Polecenia klawiszowe) i kliknij **Show Macros** (Pokaż makra).



Macros list (Lista makr)

Pokazuje wszystkie dodane makra.

New (Nowe)

Umożliwia dodanie nowego makra.

Duplicate (Duplikuj)

Umożliwia zduplikowanie wybranego makra.

Delete (Usuń)

Usuwa wybrany element z listy **Macros** (Makra).

Add (Dodaj)

Umożliwia dodanie do makra funkcji wybranej z listy **Commands** (Polecenia).

Move up (Przesuń w górę)

Umożliwia zmianę położenia wybranego polecenia poprzez przesunięcie go w górę listy.

Move down (Przesuń w dół)

Umożliwia zmianę pozycji wybranego polecenia poprzez przesunięcie go w dół listy.

Remove (Usuń)

Umożliwia usunięcie polecenia wybranego na liście **Commands** w górnej części okna dialogowego.

Hide Macros (Ukryj makra)

Ukrywa sekcję **Macros**.

Reset All (Zresetuj wszystko)

Resetuje wszystkie polecenia (skrót) klawiszowe do ustawień domyślnych

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe klawiszowe polecenia na stronie 1123

Konfigurowanie makr na stronie 1127

Assigning Key Commands (Przypisywanie poleceń (skrótów) klawiszowych)

Polecenia klawiszowe można dodawać w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe).

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Key Commands** (Edycja > Polecenia klawiszowe).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na liście **Commands** (Polecenia) kliknij znak plus, aby otworzyć folder kategorii i wybierz funkcję, do której chcesz przypisać polecenie klawiszowe.
 - W polu wyszukiwania wpisz nazwę funkcji, do której chcesz przypisać polecenie klawiszowe.

Przypisane polecenia klawiszowe są pokazane w kolumnie **Keys** (Klawisze) oraz na liście **Keys** po prawej stronie.



3. Kliknij pole **Type in Key** (Wpisz klawisz) i naciśnij klawisze, których chcesz użyć jako polecenia klawiszowego.
Możesz naciskać pojedyncze klawisze lub kombinację jednego lub kilku klawiszy modyfikujących (**Ctrl/Cmd** , **Alt/Opt** , **Shift**) plus dowolny klawisz.
4. Kliknij **Assign** (Przypisz).
Polecenie klawiszowe jest pokazane w sekcji **Keys** (Klawisze).
5. Kliknij **OK**.

UWAGA

Dla tej samej funkcji można skonfigurować kilka różnych poleceń klawiszowych. Dodanie polecenia klawiszowego do funkcji, która ma już inne polecenie klawiszowe, nie zastępuje polecenia klawiszowego wcześniej zdefiniowanego dla tej funkcji.

Wyszukiwanie poleceń (skrótów) klawiszowych.

Możesz wyszukiwać funkcje Cubase w oknie dialogowym **Key Commands** (Komendy klawiszowe). Jest to przydatne, jeśli chcesz wiedzieć, które polecenie klawiszowe jest przypisane do konkretnej funkcji.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Key Commands** (Edycja > Polecenia klawiszowe).
2. W polu wyszukiwania wpisz nazwę funkcji, dla której chcesz poznać polecenie klawiszowe.
3. Kliknij opcję **Start/Continue Search** (Rozpocznij/Kontynuuj wyszukiwanie).

WYNIK

Wybrane zostanie pierwsze pasujące polecenie i wyświetlone na liście **Commands** (Polecenia). Kolumna **Keys** (Klawisze) i lista **Keys** (Klawisze) pokazują przypisane polecenia klawiszowe, jeśli takie istnieją.

Usuwanie poleceń klawiszowych

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Key Commands** (Edycja > Polecenia klawiszowe).
2. Na liście **Commands** (Polecenia) kliknij znak plus, aby otworzyć folder kategorii i wybierz funkcję, dla której chcesz usunąć polecenie klawiszowe.
3. Wybierz polecenie klawiszowe na liście **Keys** (Klawisze) i kliknij **Delete selected key command** (Usuń wybrane polecenie klawiszowe).
4. Kliknij **Remove** (Usuń), aby usunąć wybrane polecenie klawiszowe.
5. Kliknij **OK**.

Konfigurowanie makr

Można skonfigurować kombinację kilku funkcji lub poleceń do wykonania za jednym razem w postaci makra.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Key Commands** (Edycja > Polecenia klawiszowe).
2. Kliknij opcję **Show Macros** (Pokaż makra).
3. Kliknij **New** (Nowe).
4. Wprowadź nazwę makra i naciśnij klawisz **Return**, aby ją zatwierdzić.
5. Na liście **Commands** (Polecenia) wybierz pierwsze polecenie, które chcesz uwzględnić w makrze.
6. Kliknij **Add** (Dodaj).
7. Wybierz kolejne polecenie i kliknij **Add** (Dodaj).

UWAGA

Polecenia dodawane są po wybranym poleceniu na liście **Macros** (Makra). Pozwala to określić kolejność poleceń makra.

8. Kliknij **OK**.

WYNIK

Wszystkie makra są dostępne w podmenu **Macros** (Makra) w menu **Edit** (Edycja).

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Do makra można także przypisać polecenia klawiszowe. Makra są wyświetlane na liście **Commands** (Polecenia) w folderze kategorii **Macro** (Makra).

POWIĄZANE LINKI

Sekcja Makra na stronie 1125

Zapisywanie ustawień wstępnych poleceń klawiszowych

Możesz zapisać ustawienia poleceń klawiszowych jako ustawienia wstępne.

WARUNEK WSTĘPNY

Skonfigurowałeś polecenia klawiszowe według własnych upodobań.

PROCEDURA

1. W sekcji **Presets** (Ustawienia wstępne) kliknij **Save** (Zapisz).
2. Wprowadź nazwę ustawienia wstępnego i kliknij **OK**.

WYNIK

Ustawienia poleceń klawiszowych są teraz dostępne jako ustawienia wstępne w wyskakującym menu **Presets** (Ustawienia wstępne).

Ładowanie gotowych ustawień poleceń klawiszowych

Możesz załadować gotowe ustawienia poleceń klawiszowych.

PROCEDURA

- W sekcji **Presets** (Ustawienia wstępne) otwórz menu podręczne i wybierz ustawienie wstępne.

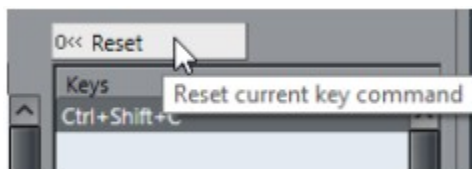
WYNIK

Wstępnie ustawione polecenia klawiszowe zastępują bieżące ustawienia poleceń klawiszowych i makra.

Resetowanie poleceń klawiszowych

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Key Commands** (Edycja > Polecenia klawiszowe).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Na liście **Commands** (Polecenia) wybierz polecenie klawiszowe, które chcesz przywrócić i kliknij **Reset** (Resetuj).



- Kliknij **Reset All** (Resetuj wszystko).



WYNIK

Klawiszowe polecenia zostaną zresetowane.

WAŻNE

Wszelkie zmiany wprowadzone w domyślnych poleceniach klawiszowych zostaną utracone. Jeśli chcesz mieć możliwość ponownego przywrócenia tych ustawień, pamiętaj o ich uprzednim zapisaniu.

Polecenia klawiszowe domyślne

Domyślne polecenia klawiszowe są pogrupowane w kategorie.

UWAGA

Gdy wyświetlana jest **On-Screen Keyboard** (Klawiatura ekranowa, zwykle polecenia klawiszowe są blokowane, ponieważ są zarezerwowane dla Klawiatury ekranowej. Jedynymi wyjątkami są: **Ctrl/Cmd - S** (Zapisz), **Num *** (Rozpocznij/Zatrzymaj nagrywanie), **Spacja** (Rozpocznij/Zatrzymaj odtwarzanie), **Num 1** (Przeskocz do lewego lokalizatora), **Delete** lub **Backspace** (Usuń), **Num /** (Włącz/wyłącz cykl), **F2** (Pokaż/Ukryj panel Transport) i **Alt/Opt - K** (Pokaż/Ukryj klawiaturę ekranową).

Kategoria Add Track (Dodaj ścieżkę)

Opcja	Skrót klawiszowy
Add Track (Dodaj ścieżkę)	T

Kategoria Audio

Opcja	Skrót klawiszowy
Adjust Fades to Range (Dostosuj zanikanie do zakresu)	A
Auto-Grid (Automatyczna siatka)	Shift - Q
Crossfade (Przenikanie)	X

Kategoria Automation (Automatyzacja)

Opcja	Skrót klawiszowy
Open Panel (Otwórz panel)	F6
Read Automation for All Tracks On/Off (Czytaj automatyzację dla wszystkich ścieżek wł./wył.)	Alt/Opt - R
Write Automation for All Tracks On/Off (Pisz automatyzację dla wszystkich ścieżek wł./wył.)	Alt/Opt - W

Kategoria Chords (Akordy)

Opcja	Skrót klawiszowy
Show/Hide Chord Pads (Pokaż/ukryj pady akordów)	Ctrl/Cmd - Shift - C

Kategoria Devices (Studio) (Urządzenia (Studio)).

Opcja	Skrót klawiszowy
Audio Connections (Połączenia Audio)	F4
Audio Performance (Wydajność dźwięku)	F12
MixConsole (Konsola mikserska)	F3

Opcja	Skrót klawiszowy
MixConsole in Project Window (MixConsole w oknie projektu)	Alt/Opt - F3
On-Screen Keyboard (Klawiatura ekranowa)	Alt/Opt -K
Video Player (Odtwarzacz wideo)	Alt/Opt - F3
VST Instruments (Instrumenty VST)	Alt/Opt -K

Kategoria bezpośredniego przetwarzania offline

Opcja	Skrót klawiszowy
Direct Offline Processing (Bezpośrednie przetwarzanie offline)	F7

Kategoria edycji

Opcja	Skrót klawiszowy
Activate/Deactivate Focused Object (Aktywuj/dezaktywuj obiekt fokusowany)	Alt/Opt -A
Auto-Scroll On/Off (Włączanie/wyłączanie automatycznego przewijania)	F7
Copy (Kopuj)	Ctrl/Command - C
Cut (Wytnij)	Ctrl/Command - X
Cut Time (Wytnij czas)	Ctrl/Command - Shift -X
Delete (Usuń)	Delete lub Backspace
Delete Time (Usuń czas)	Shift -Backspace
Duplicate (Powiel)	Ctrl/Command - D
Expand/Reduce (Rozwiń/zmniejsz)	Alt/Opt - E
Find Track/Channel (Znajdź ścieżkę/kanał)	Alt/Opt - F
Group (Grupuj)	Alt/Opt - G
Group Editing on Selected Tracks On/Off (wł./wył. grupowej edycji wybranych ścieżek)	K
Insert Silence (Wstaw ciszę)	Ctrl/Command - Shift - E
Invert (Odwróć)	Alt/Opt - F

Opcja	Skrót klawiszowy
Invert Selection (Odwróć wybór)	Ctrl/Cmd -Alt/Opt -I
Left Selection Side to Cursor (Lewa strona zaznaczenia do kursora)	E
Lock (Zablokuj)	Ctrl/Cmd - Shift - L
Move to Cursor (Przejdź do kursora)	Ctrl/Cmd - L
Move to Front (Uncover) (Przesuń się na przód (odkryj))	U
Mute (Wycisz)	M
Mute Events (Wycisz zdarzenia)	Shift - M
Mute/Unmute Objects (Wycisz/włącz wyciszenie obiektów)	Alt/Opt - M
Open (Otwórz)	Ctrl/Cmd - E
Paste (Wklej)	Ctrl/Cmd - V
Paste at Origin (Wklej w miejscu pochodzenia)	Alt/Opt - V
Paste Relative to Cursor (Wklej względem kursora)	Shift - V
Paste Time (Wklej czas)	Ctrl/Cmd - Shift - V
Primary Parameter: Decrease (Podstawowy parametr: Zmniejszenie)	Ctrl/Cmd - Shift – strzałka w dół
Primary Parameter: Increase (Podstawowy parametr: wzrost)	Ctrl/Cmd - Shift – strzałka w górę
Record Enable (Włącz nagrywanie)	R
Redo (Przerób)	Ctrl/Cmd - Shift - Z
Repeat (Powtórz)	Ctrl/Cmd - K
Right Selection Side to Cursor (Prawa strona zaznaczenia do kursora)	D
Secondary Parameter: Decrease (Parametr drugorzędny: spadek)	Ctrl/Cmd - Shift – strzałka w lewo
Secondary Parameter: Increase (Parametr drugorzędny: wzrost)	Ctrl/Cmd - Shift – strzałka w prawo
Select All (Wybierz wszystko)	Ctrl/Cmd -A
Select None (Wybierz opcję Brak)	Ctrl/Cmd - Shift -A
Snap On/Off (Wł./wył. przyciągania)	J

Opcja	Skrót klawiszowy
Solo	S
Split At Cursor (Rozdziel przy kursorze)	Alt/Opt - X
Split Range (Podziel zakres)	Shift - X
Stationary Cursor (Stacjonarny kursor)	Alt/Opt - C
Undo (Cofnij)	Ctrl/Cmd - Z
Ungroup (Rozgrupuj)	Ctrl/Cmd - U
Unlock (Odblokuj)	Ctrl/Cmd - Shift - U
Unmute Events (Wyłącz wyciszenie zdarzeń)	Shift - U
Write (Pisz)	W

Kategoria edytory

Opcja	Skrót klawiszowy
Edit In-Place (Edytuj lokalnie)	Ctrl/Cmd - Shift - I
Open Score Editor (Otwórz edytor partytury)	Ctrl/Cmd - R
Open/Close Editor (Otwórz/zamknij edytor)	Return

Kategoria plik

Opcja	Skrót klawiszowy
Close (Zamknij)	Ctrl/Cmd - W
New (Nowy)	Ctrl/Cmd - N
Open (Otwórz)	Ctrl/Cmd - O
Quit (Zrezygnuj)	Ctrl/Cmd - Q
Save (Zapisz)	Ctrl/Cmd - S
Save as (Zapisz jako)	Ctrl/Cmd - Shift - S
Save New Version (Zapisz nową wersję)	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - S

Kategoria Multimedia

Opcja	Skrót klawiszowy
Open MediaBay (Otwórz MediaBay)	F5
Open/Close Attribute Inspector (Otwórz/zamknij inspektora atrybutów)	Ctrl -Alt/Opt - Num 6
Open/Close Favorites (Otwórz/zamknij ulubione)	Ctrl -Alt/Opt - Num 8
Open/Close File Browser (Otwórz/zamknij przeglądarkę plików)	Ctrl -Alt/Opt - Num 4
Open/Close Filters (Otwórz/zamknij filtry)	Ctrl -Alt/Opt - Num 5
Open/Close Previewer (Otwórz/zamknij podgląd)	Ctrl -Alt/Opt - Num 2
Preview Cycle On/Off (Podgląd włączenia/wyłączenia cyklu)	Shift - Num /
Preview Start (Rozpocznij podgląd)	Shift - Enter
Preview Stop (Podgląd stop)	Shift - Num 0
Search MediaBay (Wyszukaj MediaBay)	Shift - F5

Kategoria MIDI

Opcja	Skrót klawiszowy
Show/Hide Controller Lanes (Pokaż/ukryj pasy kontrolerów)	Alt/Opt - L

Kategoria historii MixConsole

Opcja	Skrót klawiszowy
Undo MixConsole Step (Cofnij krok MixConsole)	Alt/Opt - Z
Redo MixConsole Step (Powtórz krok MixConsole)	Alt/Opt - Shift - Z

Opcja	Skrót klawiszowy
Add down (Dodaj w dół): Rozwiń/Cofnij zaznaczenie w oknie Projektu na dół/Przesuń wybrane zdarzenie w Key Editorze (Edytor klawiszy) o jedną oktawę w dół	Shift – strzałka w dół
Add left (Dodaj w lewo): Rozwiń/Cofnij wybór w oknie Projektu/Edytorze klawiszy po lewej stronie	Shift – strzałka w lewo
Add Right (Dodaj w prawo): Rozwiń/Cofnij wybór w oknie Projektu/Edytorze klawiszy po prawej stronie	Shift – strzałka w prawo
Add up (Dodaj w górę): Rozwiń/Cofnij zaznaczenie w oknie Projektu na górę/Przenieś wybrane zdarzenie w Key Editor o jedną oktawę w górę	Shift – strzałka w górę
Bottom (Spód): Wybierz dolną ścieżkę na liście ścieżek	End
Down: (W dół): Wybierz następny w oknie projektu/Przesuń wybrane zdarzenie w edytorze tonacji (Key Editor) o pół tonu w dół	Strzałka w dół
Left (Lewy): Wybierz poprzedni w oknie projektu/Edytorze klawiszy (Key Editor)	Strzałka w lewo
Right (Prawy): Wybierz Następny w oknie Projektu/Edytorze klawiszy	Strzałka w prawo
Toggle Selection (Przełącz wybór)	Ctrl/Cmd – Space
Top (Szczyt): Wybierz najwyższy utwór na liście utworów	Home
Up (W górę): Wybierz następny w oknie projektu/Przesuń wybrane zdarzenie w edytorze tonacji o pół tonu w górę	Strzałka w górę

Kategoria nudge (trącanie)

Opcja	Skrót klawiszowy
End Left (Koniec z lewej)	Alt/Opt - Shift – Strzałka w lewo
End Right (Koniec z prawej)	Alt/Opt - Shift – Strzałka w prawo
Left (Z lewej)	Ctrl/Cmd – Strzałka w lewo
Right (Z prawej)	Ctrl/Cmd – Strzałka w prawo
Start Left (Zacznij z lewej)	Alt/Opt – Strzałka w lewo
Start Right (Zacznij z prawej)	Alt/Opt – Strzałka w prawo

Kategoria Projekt

Opcja	Skrót klawiszowy
Colors (Kolory)	Alt/Opt - Shift - S
Open Browser (Otwórz przeglądarkę)	Ctrl/Cmd –B
Open Markers (Otwórz znaczniki)	Ctrl/Cmd –M
Open Pool (Otwórz pulę)	Ctrl/Cmd –P
Open Tempo Track (Otwórz ścieżkę tempa)	Ctrl/Cmd –T
Remove Selected Tracks (Usuń wybrane ścieżki)	Shift - Delete
Set Track/Event Color (Ustaw kolor ścieżki/zdarzenia)	Alt/Opt - Shift - C
Setup (Konfiguruj)	Shift - S

Kategoria Quantize (Kwantyzacja)

Opcja	Skrót klawiszowy
Quantize (Kwantyzuj)	Q

Kategoria Set Insert Length (Ustaw długość wstawienia)

Opcja	Skrót klawiszowy
1/1	Alt/Opt - 1
1/2	Alt/Opt - 2
1/4	Alt/Opt - 3
1/8	Alt/Opt - 4
1/16	Alt/Opt - 5
1/32	Alt/Opt - 6
1/64	Alt/Opt - 7
1/128	Alt/Opt - 8
Toggle Dotted (Przełącz kropkowane)	Alt/Opt - .
Toggle Triplet (Przełącz trójkę)	Alt/Opt - ,

Kategoria Tool (Narzędzia)

Opcja	Skrót klawiszowy
Combine Selection Tools On/Off (Połącz narzędzia zaznaczania Wł./Wył)	Alt/Opt - Shift - 1
Draw Tool (Narzędzie do rysowania)	R
Drumstick Tool (Narzędzie pałeczka do bębna)	0
Erase Tool (Narzędzie do usuwania)	S
Glue Tool (Narzędzie do klejenia)	4
Mute Tool (Narzędzie wyciszenia)	7
Next Tool (Następne narzędzie)	F10
Object Selection Tool (Narzędzie do wybierania obiektów)	1
Play Tool (Narzędzie odtwarzaj)	9
Previous Tool (Poprzednie narzędzie)	F9

Opcja	Skrót klawiszowy
Range Selection Tool (Narzędzie wyboru zakresu)	2
Split Tool (Narzędzie rozdział)	3
Zoom Tool (Narzędzie powiększ)	6

Kategoria Track Versions (Wersje ścieżek)

Opcja	Skrót klawiszowy
Duplicate Version (Zduplikowana wersja)	Ctrl/Cmd - Shift - D
New Version (Nowa wersja)	Ctrl/Cmd - Shift - N
Next Version (Następna wersja)	Ctrl/Cmd - Shift - H
Previous Version (Poprzednia wersja)	Ctrl/Cmd - Shift - G

Kategoria Transport

Opcja	Skrót klawiszowy
Activate External Sync (Aktywuj synchronizację zewnętrzną)	Alt/Opt - Shift - T
Activate Metronome (Aktywuj metronom)	C
Activate Punch In (Aktywuj wbijanie)	I
Activate Punch Out (Aktywuj wybijanie)	O
Cycle (Cykl)	Num /
Enter Left Locator (Wprowadź lewy lokalizator)	Shift - L
Enter Locator Range Duration (Wprowadź czas trwania zakresu lokalizatora)	Shift - D
Enter Project Cursor Position (Wprowadź pozycję kursora projektu)	Shift - P
Enter Punch In Position (Wprowadź pozycję wbicia)	Shift - I
Enter Punch Out Position (Wprowadź pozycję wybicia)	Shift - O
Enter Right Locator (Wprowadź prawy lokalizator)	Shift - R
Enter Tempo (Wprowadź tempo)	Shift - T

Opcja	Skrót klawiszowy
Enter Time Signature (Wprowadź metrum)	Shift - C
Exchange Time Formats (Formaty czasu wymiany)	.
Fast Forward (Szybkie przewijanie do przodu)	Shift - Num +
Fast Rewind (Szybkie przewijanie do tyłu)	Shift - Num -
Forward (Do przodu)	Num +
Go to Left Locator (Przejdź do lewego lokalizatora)	Num 1
Go to Project Start (Przejdź do Rozpoczęcia projektu)	Num . lub Num , lub Num ;
Go to Right Locator (Przejdź do prawego lokalizatora)	Num 2
Insert Marker (Windows only) (Wstaw znacznik (tylko system Windows))	Insert
Locate Next Event (Znajdź następne zdarzenie)	N
Locate Next Hitpoint (Znajdź następny punkt hitowy)	Alt/Opt - N
Locate Next Marker (Znajdź następny znacznik)	Shift - N
Locate Previous Event (Znajdź poprzednie zdarzenie)	B
Locate Previous Hitpoint (Znajdź poprzedni punkt hitowy)	Alt/Opt - B
Locate Previous Marker (Znajdź poprzedni znacznik)	Shift - B
Locate Selection Start (Znajdź początek zaznaczenia)	L
Locators to Selection (Lokalizatory do wyboru)	P
Loop Selection (Wybór pętli)	Alt/Opt - P
MIDI Retrospective Record: Insert from All MIDI Inputs (Retrospektywny zapis MIDI: Wstaw ze wszystkich wejść MIDI)	Shift - Num - -*
Nudge Cursor Left (Przesuń kursor w lewo)	Ctrl/Cmd - Num -
Nudge Cursor Right (Przesuń kursor w prawo)	Ctrl/Cmd - Num +
Panel (Transport panel) (Panel (panel transportu))	F2
Play Selection Range (Odtwórz zakres wyboru)	Alt/Opt - Spacja

Opcja	Skrót klawiszowy
Recall Cycle Marker 1 to 9 (Przywołaj znacznik cyklu od 1 do 9)	Shift - Num 1 do Num 9
Record (Nagrywaj)	Num *
Rewind (Przewin do tyłu)	Num -
Set Left Locator to Project Cursor Position (Ustaw lewy lokalizator na pozycję kursora projektu)	Ctrl/Cmd - Num 1
Set Marker 1 (Ustaw znacznik 1)	Ctrl/Cmd - 1
Set Marker 2 (Ustaw znacznik 2)	Ctrl/Cmd - 2
Set Marker 3 to 9 (Ustaw znacznik 3 do 9)	Ctrl/Cmd - Num 3 do Num 9 lub Ctrl/Cmd - 3 do 9
Set Right Locator to Project Cursor Position (Ustaw Prawy lokalizator na pozycję kursora projektu)	Ctrl/Cmd - Num 2
Start (Zacznij)	Enter
Start/Stop	Spacja
Stop (Zatrzymaj)	Num 0
To Marker 1 (Do znacznika 1)	Shift - 1
To Marker 2 (Do znacznika 2)	Shift - 2
To Marker 3 to 9 (Do znacznika 3 do 9)	Num 3 do Num 9 lub Shift - 3 do 9

Kategoria Window Zones (Strefy Okienne)

Opcja	Skrót klawiszowy
Show/Hide Left Zone (Pokaż/ukryj lewą strefę)	Ctrl/Cmd -Alt/Opt - L ; Alt/Opt -I
Show/Hide Right Zone (Pokaż/Ukryj prawą strefę)	Ctrl/Cmd -Alt/Opt - R
Show/Hide Upper Zone (Pokaż/ukryj górną strefę)	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - U
Show/Hide Lower Zone (Pokaż/ukryj dolną strefę)	Ctrl/Cmd -Alt/Opt - E lub Ctrl/Cmd - Alt/Opt - B
Show/Hide Transport Bar (Pokaż/ukryj pasek transportu)	Ctrl/Cmd -Alt/Opt - T
Show Previous Tab (Pokaż poprzednią kartę)	Ctrl/Cmd -Alt/Opt - strzałka w lewo
Show Next Tab (Pokaż następną kartę)	Ctrl/Cmd -Alt/Opt - strzałka w prawo

Opcja	Skrót klawiszowy
Show Previous Page (Pokaż poprzednią stronę)	Ctrl/Cmd-Alt/Opt-Up=strzałka w górę lub Page Up
Show Next Page (Pokaż następną stronę)	Ctrl/Cmd -Alt/Opt – strzałka w dół lub Page Down
Show/Hide Info Line (Pokaż/ukryj linię informacyjną)	Ctrl/Cmd –I
Show/Hide Overview (Pokaż/ukryj przegląd)	Alt/Opt – O

Kategoria Workspaces (obszarów roboczych)

Opcja	Skrót klawiszowy
New (Nowy)	Ctrl/Cmd - Num 0
NO Workspace (Brak obszaru roboczego)	Alt/Opt - Num 0
Update Workspace (Zaktualizuj obszar roboczy)	Alt/Opt – U
Workspace 1-9 (Obszar roboczy 1-9)	Alt/Opt - Num 1 - Num 9
Workspace X (Przestrzeń robocza X)	Ctrl/Cmd -Alt/Opt - Num 0

Kategoria Zoom (powiększenia)

Opcja	Skrót klawiszowy
Zoom Ful (Zoom pełny)	Shift – F
Zoom In (Powiększ)	H
Zoom In On Waveform Vertically (Powiększ przebieg w pionie)	Alt/Opt – H
Zoom In Tracks (Powiększ ścieżki)	Ctrl/Cmd – strzałka w dół
Zoom In Vertically (Powiększ w pionie)	Shift – H
Zoom Out (Pomniejsz)	G
Zoom Out Of Waveform Vertically (Pomniejsz przebieg w pionie)	Alt/Opt – G
Zoom Out Tracks (Pomniejsz ścieżki)	Ctrl/Cmd – strzałka w górę
Zoom Out Vertically (Pomniejsz w pionie)	Shift – G

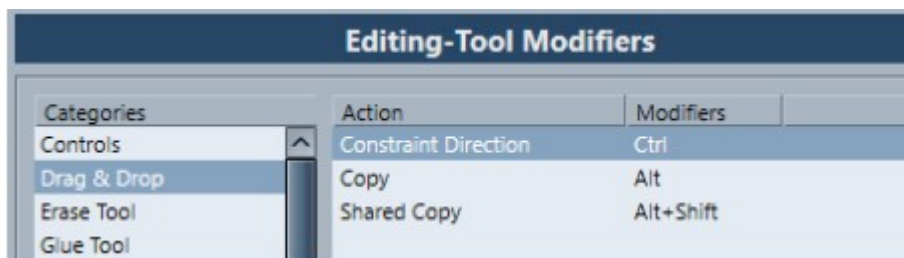
Opcja	Skrót klawiszowy
Zoom to Event (Powiększ do zdarzenia)	Shift - E
Zoom to Selection (Powiększ do zaznaczenia)	Alt/Opt – S
Zoom Tracks Exclusive (Powiększ ekskluzywne ścieżki)	Z

Konfigurowanie klawiszy modyfikujących narzędzia

Można skonfigurować klawisze modyfikujące narzędzia, które umożliwiają uzyskanie alternatywnej funkcji podczas korzystania z narzędzia.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz **Editing > Tool Modifiers** (Edycja > Modyfikatory narzędzi).



2. Wybierz opcję na liście **Categories** (Kategorie) i znajdź akcję, dla której chcesz edytować klawisz modyfikujący.
3. Na liście **Action** (Akcja) wybierz akcję.
4. Przytrzymaj żądane klawisze modyfikujące i kliknij **Assign** (Przypisz).

UWAGA

Jeżeli naciśnięte modyfikowane klawisze są już przypisane do innego narzędzia, zostaniesz zapytany, czy chcesz je zastąpić. Jeśli to zrobisz, drugie narzędzie pozostanie bez przypisanych klawiszy modyfikujących.

5. Kliknij **OK**

WYNIK

Klawisze modyfikujące dla akcji zostały zastąpione.

Customizing (Dostosowywanie)

W Cubase możesz organizować okna i okna dialogowe w obszarach roboczych, konfigurować wygląd określonych elementów i zapisywać ustawienia programu jako profile.

POWIĄZANE LINKI

Obszary robocze na stronie 1142
Opcje konfiguracji na stronie 1145
Profile na stronie 1147

Workspaces (Obszary robocze)

Obszary robocze w Cubase pozwalają organizować okna i określone okna dialogowe dla typowych procedur pracy.

Obszar roboczy zapisuje rozmiar, położenie i układ lub ustawienia ważnych okien i okien dialogowych, takich jak okno **Project**, **MixConsole** lub panel **Transport**. Można zdefiniować kilka obszarów roboczych. Umożliwia to szybkie przełączanie pomiędzy różnymi trybami pracy za pomocą menu **Workspaces** (Obszary robocze) lub za pomocą poleceń klawiszowych

Możesz zdefiniować różne typy obszarów roboczych, które są dostępne dla wszystkich projektów na Twoim komputerze lub specyficzne dla jednego projektu. Jednak po otwarciu projektu domyślnie otwierany jest jego ostatni zapisany widok. Widok to układ okna i ustawienie zdefiniowane dla projektu. Ostatni zapisany widok może być widokiem obszaru roboczego lub widokiem zapisanym bez wybierania żadnego obszaru roboczego. Kiedy otwierasz projekt zewnętrzny, domyślnie używany jest ostatnio używany widok na Twoim komputerze.

Workspaces Organizer (Organizator obszarów roboczych) i menu **Workspaces** (Obszary robocze) umożliwiają tworzenie i modyfikowanie obszarów roboczych.

UWAGA

- Możesz także pracować bez przestrzeni roboczych. W takim przypadku podczas tworzenia nowego projektu zostanie użyty ostatnio używany widok poprzedniego projektu.
- W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **General** (Ogólne)) możesz wybrać, który widok będzie używany podczas otwierania projektu.

POWIĄZANE LINKI

Otwórz projekty w widoku Ostatnio używanego na stronie 1170

Typy obszarów roboczych

Można tworzyć globalne obszary robocze lub obszary robocze projektu.

Global Workspaces (Globalne obszary robocze)

Umożliwia zapisanie określonego układu okien dialogowych i okien dla wszystkich projektów na komputerze. Globalne obszary robocze są oznaczone literą G w menu **Workspaces** (Obszary robocze).

Project Workspaces (Obszary robocze projektu)

Umożliwia zapisanie określonego układu okien dialogowych i okien, który jest zapisany w bieżącym projekcie. Dzięki temu możesz otworzyć układ projektu na innych komputerach. Obszary robocze projektu są oznaczone literą P w menu **Workspaces**.

Przestrzenie robocze dla projektów zewnętrznych

Możesz określić widok projektów zewnętrznych po otwarciu ich w Cubase.

Kiedy otwierasz projekty zewnętrzne, czyli projekty utworzone na innych komputerach, domyślnie stosowane są ustawienia okien i okien dialogowych ostatnio używanych na Twoim komputerze. Może to być ostatni używany widok zapisany na Twoim komputerze lub jeden z określonych globalnych obszarów roboczych.

Jeśli chcesz otworzyć oryginalne ustawienia układu projektu, masz następujące możliwości:

- Wybierz oryginalny układ projektu z obszarów roboczych projektu w menu **Workspaces** (Przestrzenie robocze) lub w **Workspace Organizer** (Organizatorze przestrzeni roboczej).
- W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) (strona **General** (Ogólne)) wybierz opcję **Never** (Nigdy) z menu **Open Projects in Last Used View** (Otwórz projekty w widoku Ostatnio używanym). Spowoduje to otwarcie wszystkich projektów zewnętrznych przy użyciu ich oryginalnego układu. Może to jednak prowadzić do modyfikacji niestandardowego układu. Aby powrócić do ostatnio zapisanego widoku bez przypisanego obszaru roboczego, wybierz opcję **No Workspace** (Brak obszaru roboczego) w menu **Workspaces** (Obszary robocze).

POWIĄZANE LINKI

Organizator obszarów roboczych na stronie 1144

Otwórz projekty w widoku Ostatnio używane na stronie 1170

Tworzenie obszarów roboczych

Aby zapisać bieżące ustawienia okna dialogowego i okna do wykorzystania w przyszłości, możesz utworzyć nowy obszar roboczy.

PROCEDURA

1. Wybierz **Workspaces > Add Workspace** (Obszary robocze > Dodaj obszar roboczy).
2. W polu **Name** (Nazwa) okna dialogowego **New Workspace** (Nowy obszar roboczy) wprowadź nazwę obszaru roboczego.
3. Wybierz typ przestrzeni roboczej, którą chcesz utworzyć.
 - **Global Workspace** (Globalna przestrzeń robocza)
 - **Project Workspace** (Obszar roboczy projektu)
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Obszar roboczy zostanie zapisany i dodany do menu **Workspaces** (Obszary robocze).

Edytowanie obszarów roboczych

Możesz modyfikować utworzone obszary robocze.

UWAGA

Aby zmienić globalny obszar roboczy na obszar roboczy projektu i odwrotnie, należy zapisać go jako obszar roboczy innego typu.

PROCEDURA

1. W menu **Workspaces** (Obszary robocze) wybierz obszar roboczy, który chcesz zmodyfikować.
2. Wprowadź wymagane zmiany.
3. W menu **Workspaces** wybierz jedną z następujących opcji:
 - Aby zaktualizować bieżący obszar roboczy, kliknij **Update Workspace** (Aktualizuj obszar roboczy).
 - Aby zapisać swój obszar roboczy jako inny obszar roboczy lub typ obszaru roboczego, kliknij **Add Workspace** (Dodaj obszar roboczy).

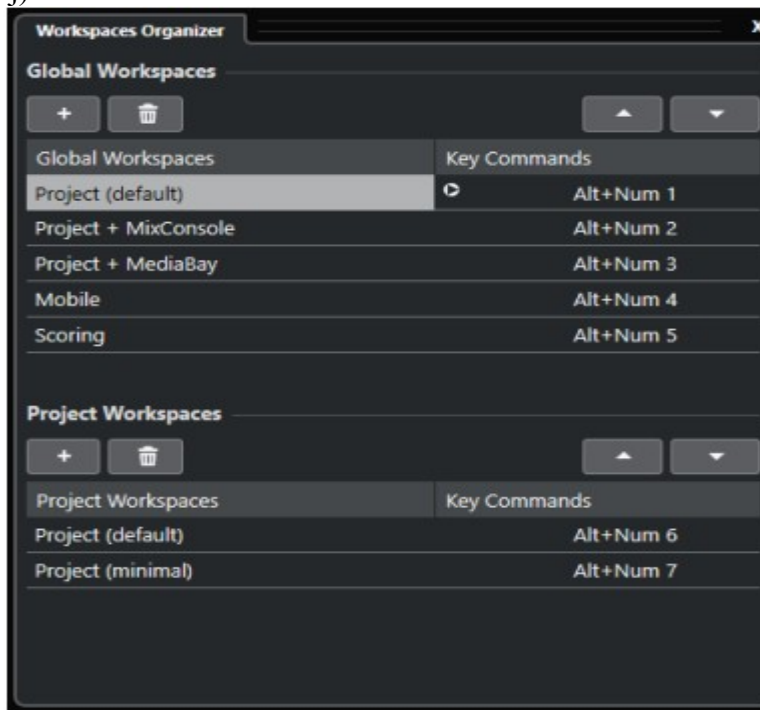
POWIĄZANE LINKI

Tworzenie obszarów roboczych na stronie 1143

Workspaces Organizer (Organizator przestrzeni roboczych)

Workspaces Organizer umożliwia zarządzanie istniejącymi obszarami roboczymi.

- Aby otworzyć **Workspaces Organizer** kliknij **Workspaces > Organize** (Obszary robocze > Organizuj).



Workspaces Organizer wyświetla globalne obszary robocze i obszary robocze projektu na osobnych listach. Do każdego obszaru roboczego przypisane jest polecenie klawiszowe, które umożliwia szybkie przełączanie widoków. Przenoszenie lub usuwanie obszarów roboczych na listach powoduje zmianę przypisań poleceń klawiszowych. Kiedy zmieniasz położenie obszaru roboczego, przypisania poleceń klawiszowych pozostają na pierwotnej pozycji na liście. Możesz kliknąć polecenie klawiszowe wybranego obszaru roboczego, aby otworzyć przypisanie odpowiedniego polecenia klawiszowego w kategorii **Workspace** (Obszar roboczy) w oknie dialogowym **Key Commands** (Polecenia klawiszowe).

Aby zorganizować przestrzeń roboczą, masz następujące możliwości:

Add (Dodaj)

Umożliwia utworzenie nowego obszaru roboczego za pomocą okna dialogowego **New Workspace** (Nowy obszar roboczy).

Delete (Usuń)

Usuwa wybrany obszar roboczy.

Move Up (Podnieś)

Przesuwa obszar roboczy o jedną pozycję w górę.

Move Down (Opuść)

Przechodzi w dół obszaru roboczego o jedną pozycję.

UWAGA

- Możesz także kliknąć i przeciągnąć obszar roboczy w inne miejsce na liście.
- Obszary robocze można przenosić wyłącznie w ramach listy. Aby globalny obszar roboczy stał się obszarem roboczym projektu i odwrotnie, należy zapisać go jako obszar roboczy innego typu.

- Aby zmienić nazwę obszaru roboczego, możesz dwukrotnie kliknąć nazwę obszaru roboczego.

POWIĄZANE LINKI

Kategoria Obszary robocze na stronie 1140

Opcje konfiguracji

Możesz dostosować wygląd następujących elementów:

- Panel **Transport**
- Linia stanu
- Linia informacyjna
- Paski narzędzi
- **Inspektor**

Konfiguracja menu kontekstowego

Menu kontekstowe ustawień są dostępne dla panelu **Transport**, pasków narzędzi, linii informacyjnych i **Inspektora**.

- Aby otworzyć menu kontekstowe ustawień, kliknij prawym przyciskiem myszy odpowiedni element.

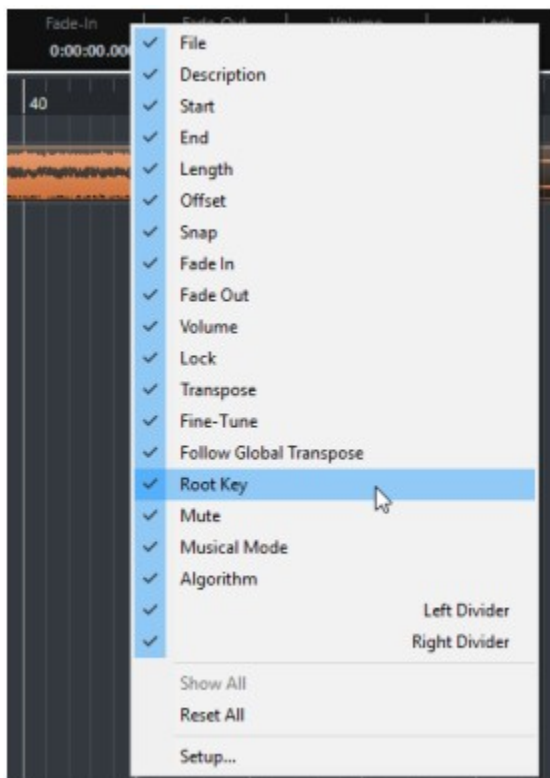
- **UWAGA**

Możesz także kliknąć odpowiednie przyciski konfiguracji, aby otworzyć menu kontekstowe.

W menu kontekstowym ustawień dostępne są następujące opcje ogólne:

- **Show All** (Pokaż wszystko) powoduje, że wszystkie elementy stają się widoczne.
- **Reset All** (Resetuj wszystko) resetuje interfejs do ustawień domyślnych.
- **Setup** (Konfiguracja) otwiera okno dialogowe konfiguracji.

Jeśli dostępne są ustawienia wstępne, można je wybrać w dolnej połowie menu.

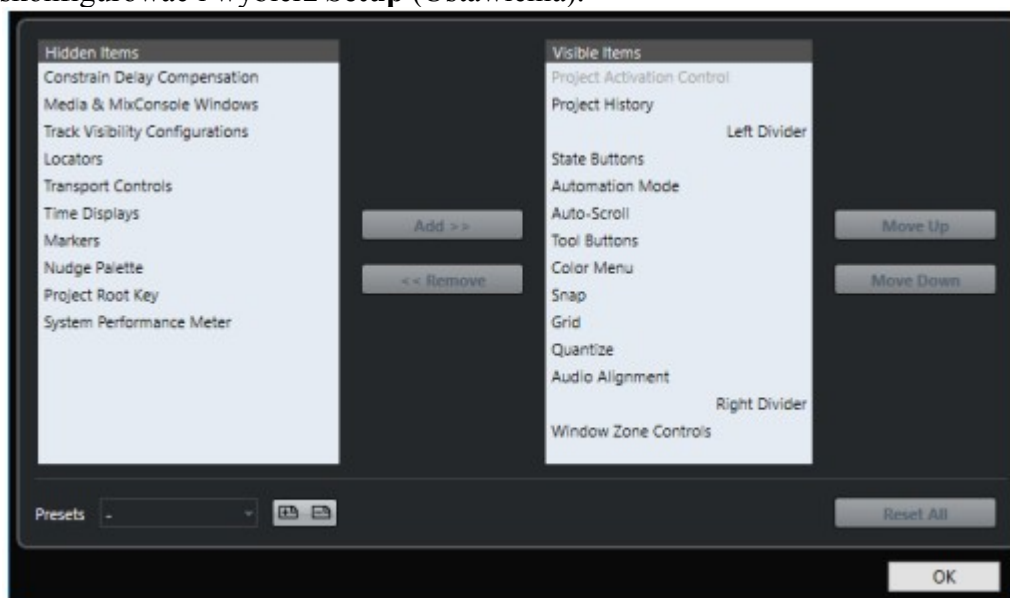


Menu kontekstowe konfiguracji linii informacyjnej

Okno dialogowe Setup (Konfiguracja)

Okno dialogowe ustawień pozwala określić, które elementy są widoczne/ukryte i w jakiej kolejności mają być wyświetlane. Można zapisywać i przywoływać gotowe ustawienia wstępne ustawień.

- Aby otworzyć okno dialogowe ustawień, kliknij prawym przyciskiem myszy element, który chcesz skonfigurować i wybierz **Setup** (Ustawienia).



Hidden Items (Ukryte elementy)

Wyświetla listę elementów, które są ukryte.

Visible Items (Widoczne elementy)

Wyświetla listę elementów, które są widoczne.

Add (Dodaj)

Wybierz element na liście **Hidden Items** (Ukrytych elementów) i kliknij **Add** (Dodaj), aby był widoczny.

Remove (Usuń)

Wybierz element na liście **Visible Items** (widocznych elementów) i kliknij **Remove**, aby go ukryć.

Move Up (Podnieś)

Wybierz element na liście **Visible Items** i kliknij **Move Up** (Przenieś w górę), aby zmienić kolejność elementów.

Move Down (Opuść)

Wybierz element na liście **Visible Items** i kliknij **Move Down** (Przenieś w dół), aby zmienić kolejność elementów.

Store (Zachowaj)

Umożliwia nazwanie bieżącej konfiguracji i zapisanie jej jako ustawienia wstępnego.

Delete (Usuń)

Usuń wybrane ustawienie wstępne.

Reset All (Zresetuj wszystko)

Przywraca konfigurację domyślną.

Profile

Profile umożliwiają zapisanie dostosowanych ustawień i preferencji programu. Możesz przełączać się między profilami oraz importować i eksportować swoje profile do użytku na różnych komputerach.

Profile są przydatne, jeśli pracujesz na różnych komputerach, jeśli używasz różnych ustawień dla różnych rodzajów projektów lub w środowisku studyjnym, gdzie kilku użytkowników pracuje na tym samym komputerze. Profile zapisywane są jako pliki z rozszerzeniem nazwy pliku **.srf**.

Profile obejmują:

- Preferencje
- Ustawienia paska narzędzi dla wszystkich okien
- Globalne przestrzenie robocze
- Ustawienia kontrolerów ścieżki
- Ustawienia wstępne kontrolerów ścieżki
- Presety dla szyn wejściowych i wyjściowych
- Wstępne ustawienia formatu pliku
- Kolekcje wtyczek
- Predefiniowane ustawienia kwantyzacji
- Wstępne ustawienia przenikania
- Polecenia klawiszowe (skrótów klawiszowe)

Wszystkie zmiany dokonane w tych ustawieniach są zapisywane w aktywnym profilu.

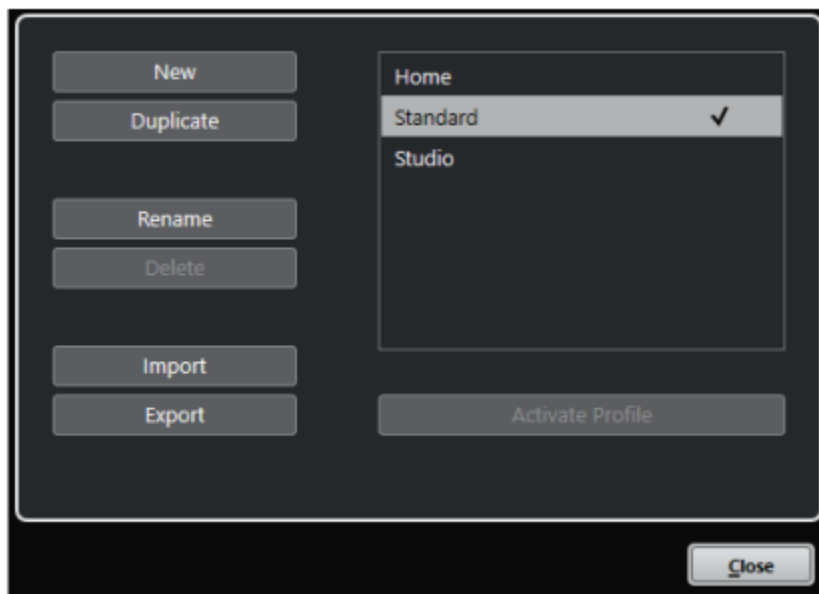
WAŻNE

Następujące elementy nie są uwzględniane w profilach: Ustawienia w oknie dialogowym **Studio Setup** (Ustawienia studia) i w oknie **Audio Connections** (Połączenia audio), Ustawienia wstępne na karcie **Control Room** (Reżyserka) w oknie **Audio Connections**, Ustawienia wstępne ścieżek, Ustawienia wstępne wtyczek i szablony projektów.

Okno dialogowe Profile Manager (Menedżer profili)

Profile Manager umożliwia zapisywanie dostosowanych ustawień programu w postaci profili i organizowanie profili na komputerze.

- Aby otworzyć **Profile Manager**, wybierz **Edit > Profile Manager** (Edycja > Menedżer profili).



W oknie dialogowym zostaną wyświetlone wszystkie dostępne profile. Aktywny profil jest oznaczony znacznikiem wyboru.

Aby uporządkować swoje profile, masz następujące możliwości:

New (Nowy)

Dodaje nowy profil z ustawieniami fabrycznymi.

Duplicate (Duplikuj)

Duplikuje wybrany profil.

Rename (Przemianuj)

Umożliwia zmianę nazwy wybranego profilu.

Delete (Usuń)

Usuwa wybrany profil.

Import

Otwiera okno dialogowe umożliwiające import profilu z pliku.

Export (Eksport)

Otwiera okno dialogowe umożliwiające eksport wybranego profilu do pliku.

Activate Profile (Aktywuj profil)

Aktywuje wybrany profil. Aby zmiana zaczęła obowiązywać, należy ponownie uruchomić program.

Close (Zamknij)

Zamyka okno dialogowe.

Tworzenie profili

Profile Manager (Menedżer profili) umożliwia utworzenie nowego profilu opartego na domyślnych ustawieniach fabrycznych.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Profile Manager** (Edycja > Menedżer profili).
2. W **Profile Manager** (Menedżerze profili) kliknij **New** (Nowy).
3. W oknie dialogowym **Add New Profile** (Dodaj nowy profil) wprowadź nazwę profilu i kliknij **OK**.

WYNIK

Nowy profil zostanie dodany do listy.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aktywuj nowy profil, aby zastosować ustawienia.

POWIĄZANE LINKI

Aktywacja profili na stronie 1149

Powielanie profili

Profile Manager (Menedżer profili) umożliwia utworzenie duplikatu profilu i zapisanie go pod inną nazwą.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Profile Manager** (Edycja > Menedżer profili).
2. W **Profile Manager** (Menedżerze profili) wybierz profil, który chcesz powielić.
3. Kliknij opcję **Duplicate** (Duplikuj).
4. W oknie dialogowym **Duplicate Profile** (Powiel profil) wprowadź nazwę profilu i kliknij **OK**.

WYNIK

Nowy profil zostanie dodany do listy.

Aktywacja profili

Profile Manager (Menedżer profili) umożliwia przełączenie na inny profil. Zmiana profilu wymaga ponownego uruchomienia Cubase.

WARUNEK WSTĘPNY

Zapisałeś co najmniej dwa profile.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Profile Manager** (Edycja > Menedżer profili).
2. W **Profile Manager** (Menedżerze profili) wybierz profil, który chcesz aktywować.
3. Kliknij **Activate Profile** (Aktywuj profil).
4. Kliknij **OK**.
5. Uruchom ponownie aplikację.

WYNIK

Ustawienia profilu są teraz aktywne.

Zmiana nazwy profili

Profile Manager (Menedżer profili) umożliwia zmianę nazw profili.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Profile Manager** (Edycja > Menedżer profili).
2. W **Profile Manager** (Menedżerze profili) wybierz profil, którego nazwę chcesz zmienić.
3. Kliknij **Rename** (Zmień nazwę).
4. W oknie dialogowym **Rename Profile** (Zmień nazwę profilu) wprowadź nazwę profilu i kliknij **OK**.

Usuwanie profili

Profile Manager (Menedżer profili) umożliwia usuwanie profili.

WARUNEK WSTĘPNY

Zapisałeś co najmniej dwa profile.

UWAGA

Nie można usunąć aktywnego profilu.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Profile Manager** (Edycja > Menedżer profili).
2. W **Profile Manager** (Menedżerze profili) wybierz profil, który chcesz usunąć.
Wybierz wiele profili, aby je usunąć jednocześnie.
3. Kliknij **Delete** (Usuń).
4. Kliknij **OK**.

POWIĄZANE LINKI

Aktywacja profili na stronie 1149

Eksportowanie profili

Profile Manager (Menedżer profili) umożliwia eksport profili do użycia na innym komputerze.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Profile Manager** (Edycja > Menedżer profili).
2. W **Profile Manager** (Menedżerze profili) wybierz profil, który chcesz wyeksportować.
3. Kliknij **Export** (Eksportuj).
4. W oknie dialogowym pliku określ nazwę pliku i lokalizację.
5. Kliknij **Save** (Zapisz).

WYNIK

Wyeksportowany profil zostanie zapisany jako plik **.srf** we wskazanej lokalizacji.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Zaimportuj profil na inny komputer.

Importowanie profili

Profile Manager (Menedżer profili) umożliwia importowanie profili.

PROCEDURA

1. Wybierz **Edit > Profile Manager** (Edycja > Menedżer profili).
2. W **Profile Manager** (Menedżerze profili) kliknij opcję **Import** (Importuj).
3. W oknie dialogowym pliku wybierz profil, który chcesz zaimportować.
4. Kliknij **Open** (Otwórz).

WYNIK

Zaimportowany profil zostanie dodany do listy dostępnych profili.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Aktywuj nowy profil, aby zastosować ustawienia.

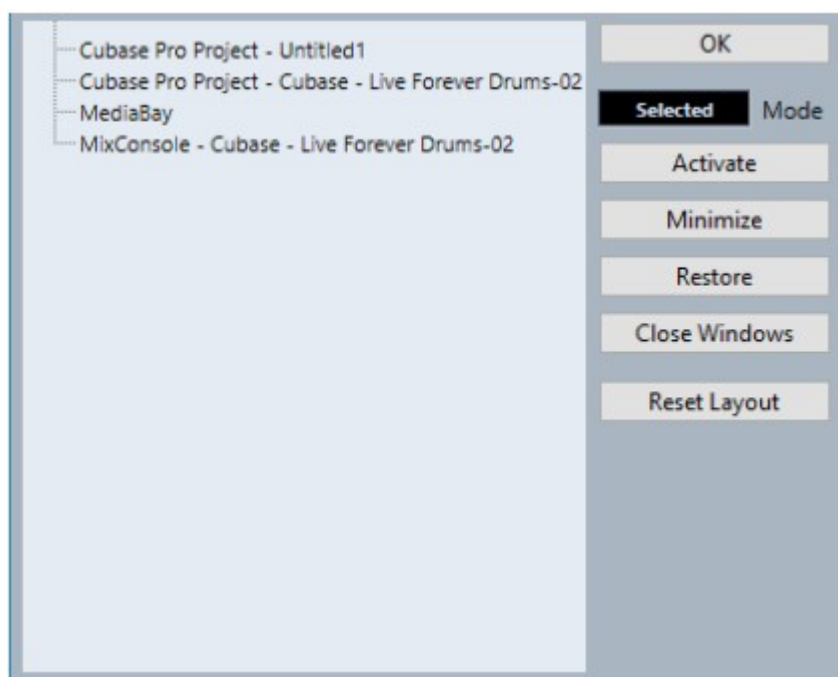
POWIĄZANE LINKI

Aktywacja profili na stronie 1149

Okno dialogowe Windows (Okna)

Okno dialogowe **Windows** pozwala na zarządzanie otwartymi oknami w Cubase.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Windows**, wybierz **Window > Windows** (Okno > Windows).



Okno dialogowe zawiera listę wszystkich otwartych okien dialogowych, okien i edytorów. Dostępne są następujące opcje:

OK

Zamyka okno dialogowe.

Mode (Tryb)

Umożliwia wybór trybu wpływającego na daną funkcję.

- **Selected** (Wybrane)
Wpływa tylko na wybrane okno.
- **Cascaded** (Kaskadowo)
Ma wpływ również na powiązane okna, na przykład na edytory okna projektu.
- **All** (Wszystko)
Wpływa na wszystkie okna.

Activate (Aktywuj)

Aktywuje wybrane okno.

Minimize (Zminimalizuj)

Minimalizuje wybrane lub wszystkie okna.

Restore (Przywróć)

Przywraca wybrane lub wszystkie okna.

Close Windows (Zamknij system Windows)

Zamyka wybrane lub wszystkie okna.

Reset Layout (Zresetuj układ)

Resetuje układ wybranego okna.

Gdzie są przechowywane ustawienia?

Istnieje wiele sposobów dostosowywania Cubase. Chociaż niektóre wprowadzone ustawienia są przechowywane w każdym projekcie, inne są przechowywane w oddzielnych plikach preferencji.

Jeśli na przykład chcesz przenieść swoje projekty na inny komputer w innym studiu, możesz zabrać ze sobą wszystkie ustawienia, kopiując żądane pliki preferencji i instalując je na innym komputerze.

UWAGA

Po skonfigurowaniu wszystkiego tak, jak chcesz, dobrym pomysłem jest wykonanie kopii zapasowej plików preferencji! W ten sposób, jeśli inny użytkownik Cubase będzie chciał skorzystać ze swoich osobistych ustawień podczas pracy na Twoim komputerze, będziesz mógł później przywrócić swoje preferencje.

- W systemie Windows pliki preferencji są przechowywane w następującej lokalizacji:
„\Użytkownicy\\AppData\Roaming\Steinberg\\”.
W menu Start znajdziesz skrót do tego folderu, zapewniający łatwy dostęp.
- W systemie macOS pliki preferencji są przechowywane w następującej lokalizacji:
„/Library/Preferences/<nazwa programu>” w katalogu domowym.
Pełna ścieżka to: „/Users/<nazwa użytkownika>/Library/Preferences/<nazwa programu>”.

UWAGA

Plik RAMpresets.xml, który zawiera różne ustawienia presetów, jest zapisywany przy wyjściu z programu.

UWAGA

Funkcje programu, takie jak crossfade, czy konfiguracje, takie jak panele, nie użyte w projekcie nie zostaną zapisane.

Aktualizacja z poprzedniej wersji Cubase

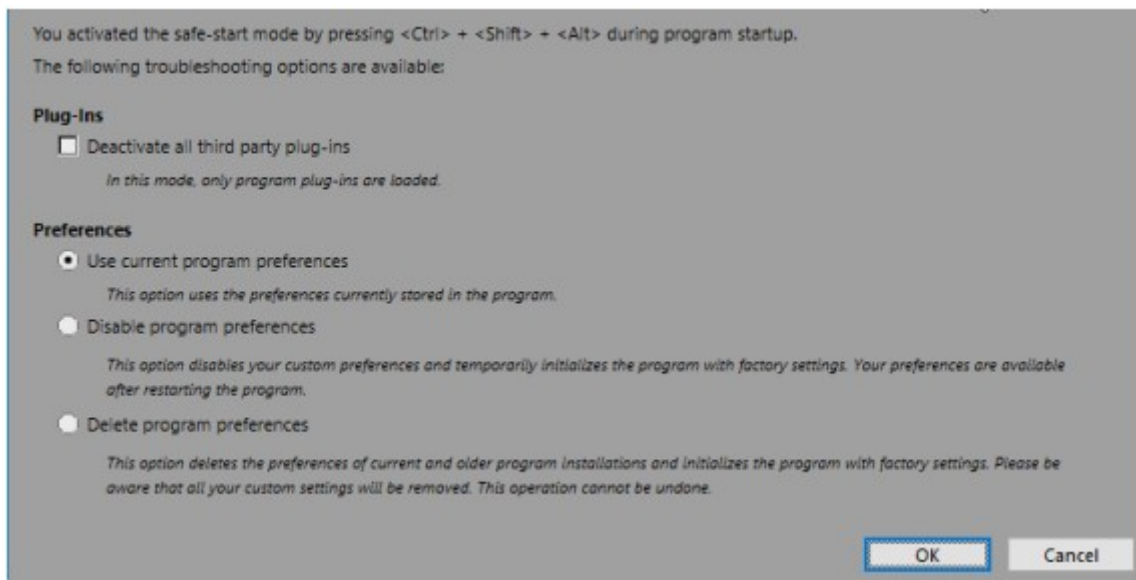
Podczas aktualizacji z wersji Cubase 6 lub nowszej większość dostosowanych ustawień z poprzedniej instalacji jest używana w nowej wersji Cubase.

Jeśli Twoja poprzednia wersja Cubase jest starsza niż Cubase 6, jej ustawienia zostaną odrzucone i użyte zostaną ustawienia domyślne nowej wersji Cubase.

Okno dialogowe Safe Mode (trybu awaryjnego)

Okno dialogowe **Safe Mode** zawiera opcje rozwiązywania problemów.

- Aby otworzyć okno **Safe Mode** (Trybu Awaryjnego), uruchom Cubase i przytrzymaj **Ctrl/Command – Shift –Alt/Opt**.



W sekcji **Plug-Ins** (Wtyczki) dostępne są następujące opcje:

Deactivate all third-party plug-ins (Dezaktywuj wszystkie wtyczki innych firm)

Czasowo wyłącza wszystkie wtyczki innych firm. Po uruchomieniu dostępne są tylko wtyczki Steinberg.

W sekcji **Preferences** (Preferencje) dostępne są następujące opcje:

Use current program preferences (Użyj aktualnych preferencji programu)

Otwiera program z bieżącymi ustawieniami preferencji.

Disable program preferences (Wyłącz preferencje programu)

Wyłącza bieżące preferencje i zamiast tego otwiera program z domyślnymi ustawieniami fabrycznymi.

Delete program preferences (Usuń preferencje programu)

Usuwa preferencje i zamiast tego otwiera program z domyślnymi ustawieniami fabrycznymi. Tego procesu nie można cofnąć. Dotyczy to wszystkich wersji Cubase zainstalowanych na Twoim komputerze.

POWIĄZANE LINKI

Wyłączanie wtyczek innych firm na stronie 1154

Wyłączanie preferencji na stronie 1153

Wyłączanie preferencji

Czasami możesz doświadczyć dziwnego zachowania programu, które może wynikać z niespójnych ustawień preferencji. W takim przypadku powinieneś zapisać swój projekt i ponownie uruchomić Cubase. Możesz wyłączyć lub usunąć bieżące ustawienia preferencji i zamiast tego załadować ustawienia fabryczne.

PROCEDURA

1. Opuść Cubase.

2. Uruchom Cubase i przytrzymaj **Ctrl/Cmd -Alt/Opt - Shift**.

3. W sekcji **Preferences** (Preferencje) okna dialogowego **Safe Start Mode** (Tryb bezpiecznego startu) aktywuj jedną z opcji rozwiązywania problemów.

- **Use current program preferences** (Użyj bieżących preferencji programu)

Otwiera program z bieżącymi ustawieniami preferencji.

- **Disable program preferences** (Wyłącz preferencje programu)

Wyłącza bieżące preferencje i zamiast tego otwiera program z domyślnymi ustawieniami fabrycznymi.

- **Delete program preferences** (Usuń preferencje programu)
Usuwa preferencje i zamiast tego otwiera program z domyślnymi ustawieniami fabrycznymi. Tego procesu nie można cofnąć. Pamiętaj, że dotyczy to wszystkich wersji Cubase zainstalowanych na Twoim komputerze.

4. Kliknij **OK**.

PO ZAKOŃCZENIU TEGO ZADANIA

Jeśli program działa poprawnie z wyłączonymi preferencjami, rozważ usunięcie i ponowne zainicjowanie preferencji

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe trybu awaryjnego na stronie 1152

Preferencje na stronie 1159

Wyłączanie wtyczek innych firm

Jeśli Cubase nie uruchamia się lub projekt się nie ładuje, istnieje prawdopodobieństwo, że jest to spowodowane przez wtyczkę innej firmy. W takim przypadku możesz wyłączyć wtyczki innych firm podczas uruchamiania, aby sprawdzić, czy przyczyną jest wtyczka.

PROCEDURA

1. Opuść Cubase.
2. Uruchom Cubase i przytrzymaj **Ctrl/Cmd -Alt/Opt - Shift**.
3. W sekcji **Plug-Ins** (Wtyczki) okna dialogowego **Safe Start Mode** (Tryb bezpiecznego startu) aktywuj opcję **Deactivate all third-party plug-ins** (Dezaktywuj wszystkie wtyczki innych firm).
4. Kliknij **OK**.

WYNIK

Po uruchomieniu dostępne są tylko wtyczki Steinberg, a wtyczki innych firm są tymczasowo wyłączone.

POWIĄZANE LINKI

Okno dialogowe trybu awaryjnego na stronie 1152

Optymalizacja wydajności dźwięku

Aby jak najlepiej wykorzystać system Cubase pod względem wydajności, możesz zoptymalizować określone ustawienia.

UWAGA

Szczegółowe informacje oraz aktualne informacje na temat wymagań systemowych i właściwości sprzętu można znaleźć na stronie internetowej firmy Steinberg.

Aspekty wydajności

Ścieżki i efekty

Im szybszy komputer, tym więcej ścieżek, efektów i korektorów możesz odtwarzać. To, co dokładnie składa się na szybki komputer, jest prawie nauką samą w sobie, ale poniżej podano pewne wskazówki.

Krótkie czasy reakcji (Latency (opóźnienie))

Jednym z aspektów wydajności jest czas reakcji. Termin „latency” odnosi się do buforowania, czyli tymczasowego przechowywania małych fragmentów danych audio na różnych etapach procesu nagrywania i odtwarzania na komputerze. Im większe są te fragmenty i im jest ich więcej, tym większe jest opóźnienie.

Duże opóźnienia są najbardziej irytujące podczas gry na instrumentach VST i podczas monitorowania przez komputer, to znaczy podczas słuchania źródła dźwięku na żywo za pośrednictwem Cubase **MixConsole** i efektów. Jednakże bardzo długie czasy opóźnienia (kilkaset milisekund) mogą mieć także wpływ na inne procesy, np. miksowanie, gdy na przykład efekt ruchu tłumika jest słyszalny dopiero z zauważalnym opóźnieniem.

Chociaż bezpośrednie monitorowanie i inne techniki redukują problemy związane z bardzo długimi czasami opóźnień, praca z systemem, który reaguje szybko, zawsze będzie wygodniejsza.

- W zależności od sprzętu audio możliwe może być skrócenie czasów opóźnień, zwykle poprzez zmniejszenie rozmiaru i liczby buforów.
- Szczegółowe informacje można znaleźć w dokumentacji sprzętu audio.

Sprzęt audio i sterownik

Sprzęt i jego sterownik mogą mieć pewien wpływ na normalną wydajność. Źle napisany sterownik może zmniejszyć wydajność komputera. Jednak największą różnicą w konstrukcji sterownika sprzętowego jest opóźnienie (latency).

UWAGA

Zalecamy używanie sprzętu audio, dla którego istnieje specjalny sterownik ASIO.

Jest to szczególnie prawdziwe w przypadku korzystania z Cubase dla Windows:

- W systemie Windows sterowniki ASIO napisane specjalnie dla tego sprzętu są bardziej wydajne niż ogólny sterownik ASIO o niskim opóźnieniu i zapewniają krótsze czasy opóźnień.
- W systemie macOS sprzęt audio z prawidłowo napisanymi sterownikami macOS (Core Audio) może być bardzo wydajny i zapewniać bardzo niskie czasy opóźnień.

Istnieją jednak dodatkowe funkcje dostępne tylko w przypadku sterowników ASIO, takie jak protokół pozycjonowania ASIO.

Ustawienia wpływające na wydajność

Ustawienia bufora audio

Bufory audio wpływają na sposób przesyłania dźwięku do i ze sprzętu audio. Rozmiar buforów audio wpływa zarówno na opóźnienie, jak i na jakość dźwięku.

Ogólnie rzecz biorąc, im mniejszy rozmiar bufora, tym mniejsze opóźnienie. Z drugiej strony praca z małymi buforami może być wymagająca dla komputera. Jeśli bufory audio są zbyt małe, mogą wystąpić kliknięcia, trzaski lub inne problemy z odtwarzaniem dźwięku.

Dopasowywanie rozmiaru bufora

Aby zmniejszyć opóźnienie, można zmniejszyć rozmiar bufora.

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz sterownik sprzętu audio.
3. Kliknij **Control Panel** (Panel sterowania).
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Windows: Dostosuj rozmiar bufora w otwartym oknie dialogowym.
 - macOS: Dostosuj rozmiar bufora w oknie dialogowym **CoreAudio Device Settings** (Ustawienia urządzenia CoreAudio).

Wieloprzetwarzanie

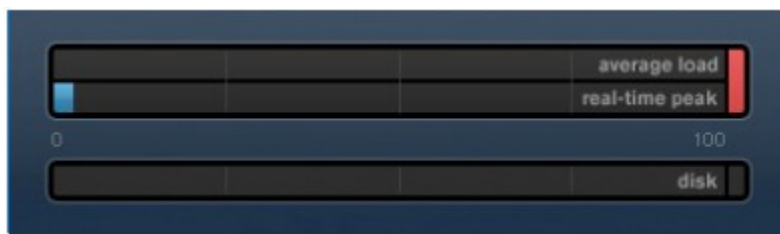
Wieloprzetwarzanie rozkłada obciążenie przetwarzania równomiernie na wszystkie dostępne procesory, umożliwiając Cubase pełne wykorzystanie łącznej mocy wielu procesorów.

Domyślnie włączone jest przetwarzanie wielokrotne (multiprocessing). To ustawienie można znaleźć w oknie dialogowym **Studio Setup** (konfiguracji studia) (strona **Audio System** (System audio)).

Okno Audio Performance (wydajności audio)

To okno pokazuje obciążenie przetwarzania dźwięku i szybkość transferu dysku twardego. Dzięki temu możesz sprawdzić, czy nie występują problemy z wydajnością, na przykład podczas dodawania efektów lub wtyczek.

- Aby otworzyć okno **Audio Performance** (Wydajność audio), wybierz **Studio > Audio Performance** (Studio > Wydajność audio).



Average load (Średnie obciążenie)

Pokazuje, jaka część dostępnej mocy procesora jest wykorzystywana do przetwarzania dźwięku.

Real-time peak (Szczyt w czasie rzeczywistym)

Pokazuje obciążenie przetwarzania w ścieżce czasu rzeczywistego silnika audio. Im wyższa wartość, tym większe ryzyko wystąpienia rezygnacji.

Overload indicator (Wskaźnik przeciążenia)

Wskaźnik przeciążenia po prawej stronie **real-time peak** (wskaźnika szczytowego czasu rzeczywistego) i wskaźnika **average load** (średniego obciążenia) wyświetlają przeciążenia wskaźnika średniego lub wskaźnika czasu rzeczywistego. Jeśli się zaświeci, zmniejsz liczbę modułów EQ, aktywnych efektów i kanałów audio odtwarzanych jednocześnie. Możesz także aktywować ASIO-Guard.

Disk (Dysk)

Pokazuje obciążenie transferu dysku twardego.

Disk overload indicator (Wskaźnik przeciążenia dysku)

Wskaźnik przeciążenia po prawej stronie wskaźnika dysku zapala się, jeśli dysk twardego nie dostarcza danych wystarczająco szybko. Jeśli się zaświeci, użyj opcji **Disable Track** (Wyłącz ścieżkę), aby zmniejszyć liczbę odtwarzanych ścieżek. Jeśli to nie pomoże, potrzebujesz szybszego dysku twardego.

UWAGA

Możesz wyświetlić prosty widok miernika wydajności na panelu **Transport** i na pasku narzędzi okna **Project**. Mierniki te posiadają jedynie średnią i wskaźnik dysku.

ASIO-Guard

ASIO-Guard umożliwia przeniesienie jak największej ilości przetwarzania ze ścieżki czasu rzeczywistego ASIO na ścieżkę przetwarzania ASIO-Guard. Dzięki temu system jest bardziej stabilny.

ASIO-Guard umożliwia wstępne przetwarzanie wszystkich kanałów, a także instrumentów VST, które nie wymagają obliczeń w czasie rzeczywistym. Prowadzi to do mniejszej liczby przerw, możliwości przetwarzania większej liczby ścieżek lub wtyczek oraz możliwości korzystania z mniejszych rozmiarów buforów.

Opóźnienie ASIO-Guard

Wysokie poziomy ASIO-Guard prowadzą do zwiększonego opóźnienia ASIO-Guard. Na przykład podczas regulacji tłumika głośności zmiany parametrów będą słyszalne z niewielkim opóźnieniem. Opóźnienie ASIO-Guard, w przeciwieństwie do opóźnienia sprzętu audio, jest niezależne od sygnału wejściowego na żywo.

Ograniczenia

ASIO-Guard nie może być używany do:

- Sygnałów zależnych od czasu rzeczywistego
- Zewnętrznych efektów i instrumentów

UWAGA

Jeśli wybierzesz **Studio > VST Plug-in Manager** (Studio > Menedżer wtyczek VST) i klikniesz **Show VST Plug-in Information** (Pokaż informacje o wtyczce VST), możesz dezaktywować opcję ASIO-Guard dla wybranych wtyczek.

Jeśli aktywujesz monitorowanie dla kanału wejściowego, instrumentu MIDI lub kanału instrumentu VST, kanał audio i wszystkie zależne kanały zostaną automatycznie przełączone z ASIO-Guard na przetwarzanie w czasie rzeczywistym i odwrotnie. Powoduje to delikatne zanikanie i zanikanie kanału audio.

POWIĄZANE LINKI

Ustawienia ścieżki wtyczki VST 2 na stronie 746

Aktywacja ASIO-Guarda

PROCEDURA

1. Wybierz **Studio > Studio Setup** (Studio > Konfiguracja studia).
2. Na liście **Devices** (Urządzenia) wybierz **Audio System** (System audio).
3. Aktywuj opcję **Activate ASIO-Guard** (Aktywuj ASIO-Guard).

UWAGA

Ta opcja jest dostępna tylko po włączeniu opcji **Activate Multi Processing** (Aktywuj przetwarzanie wielokrotne).

4. **Select an ASIO-Guard Level** (Wybierz poziom ASIO-Guard).

Im wyższy poziom, tym wyższa stabilność przetwarzania i wydajność przetwarzania dźwięku. Jednak wyższe poziomy prowadzą również do zwiększonego opóźnienia ASIO-Guard i zużycia pamięci.

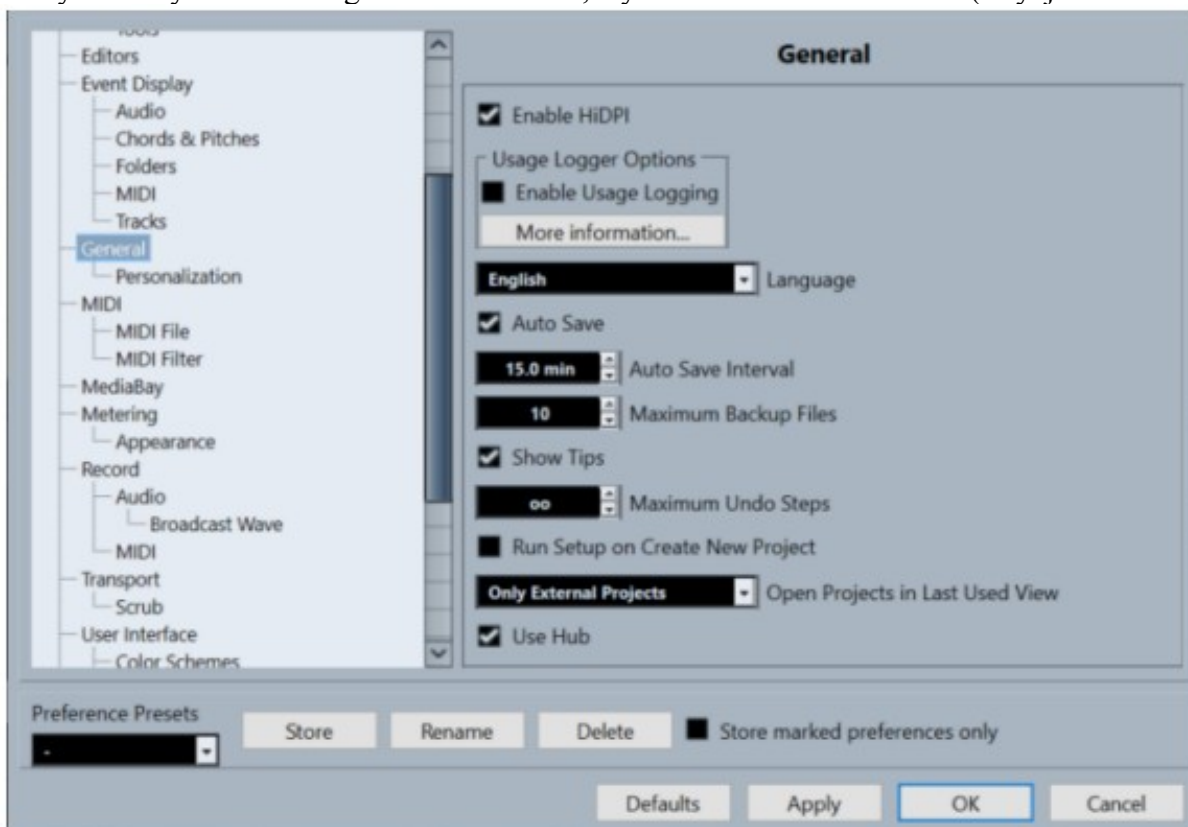
Preferences (Preferencje)

Okno dialogowe **Preferences** udostępnia opcje i ustawienia sterujące globalnym zachowaniem programu.

Okno dialogowe Preferences (Preferencje)

Okno dialogowe **Preferences** jest podzielone na listę nawigacyjną i stronę ustawień. Kliknięcie jednego z wpisów na liście nawigacyjnej powoduje otwarcie strony ustawień.

- Aby otworzyć okno dialogowe **Preferences**, wybierz **Edit > Preferences** (Edycja > Preferencje).



Oprócz ustawień okno dialogowe udostępnia następujące opcje:

Preference Presets (Wstępne ustawienia preferencji)

Umożliwia wybranie zapisanego ustawienia wstępnego preferencji.

Store (Zachowaj)

Umożliwia zapisanie bieżących preferencji jako ustawienie wstępne.

Rename (Przemianuj)

Umożliwia zmianę nazwy ustawienia wstępnego.

Delete (Usuń)

Umożliwia usunięcie ustawienia wstępnego.

Store marked preferences only (Przechowuj tylko zaznaczone preferencje)

Umożliwia wybranie stron uwzględnionych w ustawieniach wstępnych.

Defaults (Domyślne)

Resetuje opcje na aktywnej stronie do ustawień domyślnych.

Apply (Zastosuj)

Stosuje wszelkie wprowadzone zmiany bez zamykania okna dialogowego.

OK

Stosuje wszystkie wprowadzone zmiany i zamyka okno dialogowe.

Cancel (Anuluj)

Zamyka okno dialogowe bez zapisywania zmian.

Zapisywanie ustawień wstępnych preferencji

Możesz zapisać pełne lub częściowe ustawienia preferencji jako ustawienia wstępne.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wprowadź zmiany.
2. Kliknij opcję **Store** (Zachowaj) w lewej dolnej części okna dialogowego.
3. Wprowadź nazwę ustawienia wstępnego i kliknij **OK**

WYNIK

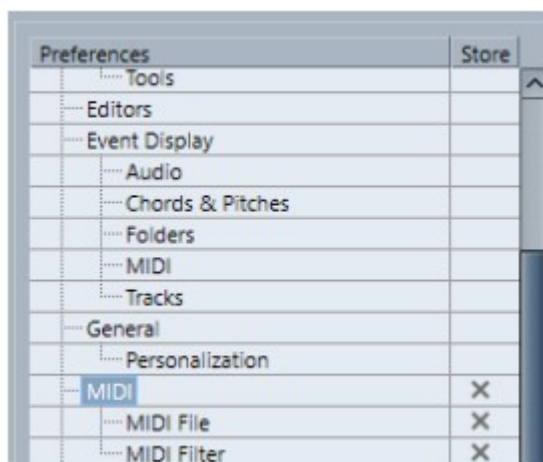
Twoje ustawienia są teraz dostępne w wyskakującym menu **Preference Presets** (Wstępne ustawienia preferencji).

Zapisywanie częściowych ustawień preferencji

Możesz zapisać częściowe ustawienia preferencji. Jest to przydatne, jeśli na przykład dokonano ustawień odnoszących się tylko do określonego projektu lub sytuacji. Po zastosowaniu zapisanych ustawień wstępnych częściowych preferencji zmieniasz tylko zapisane ustawienia. Wszystkie pozostałe preferencje pozostają niezmienione.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wprowadź zmiany.
2. Aktywuj **Store marked preferences only** (Zachowaj tylko zaznaczone preferencje).
Na liście preferencji wyświetlana jest kolumna **Store** (Zachowaj).



3. Kliknij kolumnę **Store** obok stron preferencji, które chcesz zapisać.
4. Kliknij opcję **Store** w lewej dolnej części okna dialogowego.
5. Wprowadź nazwę ustawienia wstępnego i kliknij **OK**.

WYNIK

Twoje ustawienia są teraz dostępne w wyskakującym menu **Preference Presets** (Wstępne ustawienia preferencji).

Editing (Redagowanie)

'Edit Solo'/'Record in MIDI Editors' Follow Focus („Edytuj solo”/„Nagraj w edytorach MIDI” Follow Focus)

Wstrzymuje **Record in Editor** (Nagrywanie w edytorze) i **Solo Editor** (Edytorze solo) w edytorze MIDI, jeśli okno **Project** zostanie aktywne.

Default Track Time Type (Domyślny typ czasu ścieżki)

Umożliwia wybranie domyślnego typu czasu utworu dla nowych ścieżek.

- **Musical** (Muzyczny)
Ustawia nowe ścieżki na muzyczną podstawę czasu.
- **Time Linear** (Liniowy czas)
Ustawia nowe ścieżki na liniową podstawę czasu.
- **Follow Transport Main Display** (Podążaj za głównym wyświetlaczem transportu)
Ustawia nowe utwory zgodnie z podstawowym formatem czasu: Format **Bars+Beats** (Takty+Uderzenia) ustawia nowe ścieżki na muzyczną podstawę czasu. **Seconds** (Sekundy), **Timecode** (kod czasowy), **Samples** (próbki) itp. ustawiają nowe ścieżki na liniową podstawę czasu.

Display Warning before Deleting Non-Empty Tracks (Wyświetl ostrzeżenie przed usunięciem niepustych ścieżek)

Wyświetla ostrzeżenie w przypadku usunięcia ścieżek, które nie są puste.

Select Track on Background Click (Wybierz ścieżkę po kliknięciu w tło)

Umożliwia wybranie ścieżki poprzez kliknięcie tła wyświetlacza zdarzenia.

Auto Select Events under Cursor (Automatycznie wybierz zdarzenia pod kursorem)

Automatycznie zaznacza wszystkie zdarzenia w oknie **Project** lub w edytorze, które znajdują się pod kursorem projektu.

Cycle Follows Range Selection (Cykl następuje po wyborze zakresu)

Ustawia lewy lokalizator na pozycję początkową zakresu, a prawy lokalizator na pozycję końcową zakresu wybranego zakresu.

Delete Overlaps (Usuń nakładające się elementy)

Usuwa nakładające się, czyli ukryte sekcje nakładających się wydarzeń. Przytrzymaj **Shift** podczas przenoszenia zdarzeń, aby zastąpić to ustawienie.

Parts Get Track Names (Części otrzymują nazwy ścieżek)

Automatycznie zmienia nazwy zdarzeń na nazwę ścieżki, na którą są przenoszone.

Lock Event Attributes (Zablokuj atrybuty zdarzeń)

Określa, na które właściwości ma wpływ zablokowanie zdarzenia. Możesz użyć dowolnej kombinacji z poniższych:

- **Position** (Pozycja)
Blokuję pozycję tak, że zdarzenie nie może zostać przesunięte.
- **Size** (Rozmiar)
Blokuję rozmiar, uniemożliwiając zmianę rozmiaru zdarzenia.
- **Other** (Inne)
Blokuję wszystkie inne możliwości edycji zdarzenia. Obejmuje to regulację zanikania i głośności zdarzenia, przetwarzanie itp.

Quick Zoom (Szybkie powiększenie)

Przerysowuje zawartość części i zdarzeń dopiero po zatrzymaniu zmiany powiększenia. Jest to przydatne, jeśli ponowne rysowanie ekranu w systemie jest powolne.

Use Up/Down Navigation Commands for Selecting Tracks only (Użyj nawigacji w górę/w dół wyłącznie do wybierania ścieżek)

Używa klawiszy **Strzałka w górę** / **Strzałka w dół** do wyboru ścieżki, a nie do wyboru zdarzenia/części.

Track Selection Follows Event Selection (Wybór ścieżki następuje po wyborze zdarzenia)

Automatycznie wybiera odpowiednią ścieżkę, jeśli wybierzesz zdarzenie w oknie **Project**.

Automation Follows Events (Automatyzacja podąża za zdarzeniami)

Umożliwia automatyczne śledzenie zdarzeń automatyzacji po przeniesieniu, zduplikowaniu, skopiowaniu lub wklejeniu zdarzenia lub części na ścieżce. Dzięki temu łatwiej jest ustawić automatyzację związaną z konkretnym zdarzeniem lub częścią, a nie z konkretną pozycją w projekcie.

Drag Delay (Przeciagnij opóźnienie)

Umożliwia ustawienie opóźnienia w ms używanego podczas przenoszenia zdarzeń. Jest to przydatne, aby uniknąć przypadkowego przeniesienia zdarzeń po kliknięciu na nie w oknie **Project**.

Editing – Audio (Edycja – dźwięk)

Treat Muted Audio Events like Deleted (Traktuj wyciszone zdarzenia audio jak usunięte)

Umożliwia odtworzenie ukrytego zdarzenia składającego się z 2 nakładających się zdarzeń audio po wyciszeniu zdarzenia głównego.

Use Mouse Wheel for Event Volume and Fades (Użyj kółka myszy, aby ustawić głośność zdarzenia i zanikanie)

Umożliwia użycie kółka myszy do przesuwania głośności i zanikania zdarzeń.

- Poruszanie kółkiem myszy przesuwa krzywą głośności zdarzenia w górę lub w dół.
- Przytrzymanie **Shift** podczas poruszania kółkiem myszy przesuwa krzywe zanikania.
- Pozycjonowanie myszy w lewej połowie zdarzenia powoduje przesunięcie punktu końcowego narastania (fade in).
- Pozycjonowanie myszy w prawej połowie zdarzenia przesuwa punkt początkowy zanikania (fade out).

On Import Audio Files (O importowaniu plików audio)

Określa, co się stanie po zaimportowaniu pliku audio.

- **Open Options Dialog** (Otwórz okno dialogowe opcji)
Otwiera okno dialogowe, w którym możesz wybrać, czy chcesz skopiować plik do folderu audio i/lub przekonwertować go do ustawień projektu.
- **Use Settings** (Użyj ustawień)
Używa domyślnych ustawień importowania dźwięku.

Remove Regions/Hitpoints on all Offline Processes (Usuń regiony/punkty hitowe ze wszystkich procesów offline)

Usuwa regiony/punkty hitowe zakresów audio podczas przetwarzania w trybie offline.

On Processing Shared Clips (O przetwarzaniu udostępnionych klipów)

Określa, co się stanie, jeśli zastosujesz przetwarzanie do udostępnionego klipu, który jest używany przez więcej niż jedno zdarzenie w projekcie.

- **Open Options Dialog** (Otwórz okno dialogowe opcji)
Otwiera okno dialogowe **Options** (Opcje), w którym możesz wybrać, czy chcesz utworzyć nową wersję klipu, czy zastosować przetwarzanie do istniejącego klipu.
- **Create New Version** (Utwórz nową wersję)
Tworzy nową wersję klipu do edycji i stosuje do niej przetwarzanie, pozostawiając oryginalny klip bez zmian.
- **Process Existing Clip** (Przetwórz istniejący klip)
Stosuje przetwarzanie do istniejącego klipu. Ma to wpływ na wszystkie zdarzenia odtwarzające ten klip.

Enable Automatic Hitpoint Detection (Włącz automatyczne wykrywanie punktów hitowych)

Włącza automatyczne wykrywanie punktu hitowego dla importowanych lub nowo nagranych plików audio.

Time Stretch Tool Algorithm (Algorytm narzędzia rozciągania czasu)

Ustawia domyślny algorytm stosowany podczas korzystania z narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) w trybie **Sizing Applies Time Stretch** (Rozciąganie czasu z zastosowaniem rozmiaru).

Default Warping Algorithm (Domyślny algorytm wypaczania)

Ustawia algorytm wypaczania dla nowych klipów audio w projekcie.

Editing – Chords (Edycja – Akordy)

‘X’ Chords Mute Notes on Tracks That are in Follow Chord Track Mode (Akordy „X”

wyciszają nuty na ścieżkach znajdujących się w trybie śledzenia akordów)

Wycisza odtwarzanie, gdy odtwarzasz ścieżkę następującą po ścieżce akordu, a kursor dotrze do niezdefiniowanego zdarzenia akordu (akord X).

Disable ‘Acoustic Feedback’ during Playback (Wyłącz opcję „Sprzężenie akustyczne” podczas odtwarzania)

Wyłącza sprzężenie akustyczne podczas odtwarzania. Dzięki temu zdarzenia akordowe nie będą uruchamiane dwukrotnie.

Hide Muted Notes in Editors (Ukryj wyciszone nuty w edytorach)

Ukrywa nuty, które są wyciszone, ponieważ ich ścieżka MIDI podąża za ścieżką akordów.

Editing – Controls (Edycja – Sterowanie)

Value Box/Time Control Mode (Pole wartości/tryb kontroli czasu)

Umożliwia wybór preferowanego sposobu kontrolowania pól wartości.

- **Text Input on Left-Click** (Wprowadzanie tekstu po kliknięciu lewym przyciskiem myszy)
Kliknięcie otwiera pole wartości do edycji.
- **Increment/Decrement on Left/Right-Click** (Zwiększanie/zmniejszanie po kliknięciu lewym/prawym przyciskiem myszy)
Kliknięcie zmniejsza wartość, kliknięcie prawym przyciskiem myszy zwiększa wartość. Podwójne kliknięcie umożliwia ręczne wprowadzenie wartości.
- **Increment/Decrement on Left-Click and Drag** (Zwiększanie/zmniejszanie po kliknięciu lewym przyciskiem myszy i przeciągnięciu)
Kliknięcie i przeciągnięcie w górę lub w dół dostosowuje wartość. Podwójne kliknięcie umożliwia ręczne wprowadzenie wartości.

Knob Mode (Tryb pokrętła)

Umożliwia wybór preferowanego sposobu sterowania pokrętłami.

- **Circular** (Okragły)
Kliknięcie i przeciągnięcie okrężnym ruchem powoduje zmianę ustawienia. Kliknięcie w dowolnym miejscu wzdłuż krawędzi kodera natychmiast zmienia ustawienie.
- **Relative Circular** (Okólnik względny)
Kliknięcie w dowolnym miejscu kodera i przeciągnięcie zmienia bieżące ustawienie. Nie ma potrzeby klikania dokładnej aktualnej pozycji.
- **Linear** (Liniowy)
Kliknięcie kodera i przeciągnięcie w górę lub w dół, w lewo lub w prawo zmienia ustawienie.

Slider Mode (Tryb suwaka)

Umożliwia wybór preferowanego sposobu kontrolowania suwaków wartości.

- **Jump** (Skok)
Kliknięcie w dowolnym miejscu suwaka natychmiast przesuwa uchwyt suwaka do tej pozycji.

- **Touch** (Dotknij)
Kliknięcie i przeciągnięcie uchwyty suwaka dostosowuje ustawienie.
- **Ramp** (Rampa)
Kliknięcie i przeciągnięcie suwaka powoduje płynne przejście uchwyty do nowej pozycji.
- **Relative** (Względny)
Kliknięcie i przeciągnięcie w górę lub w dół zmienia ustawienie w zależności od tego, jak daleko przeciągasz, a nie w zależności od miejsca kliknięcia.

Editing – MIDI (Edycja – MIDI)

Select Controllers in Note Range: Use Extended Note Context (Wybierz kontrolery w zakresie nut: Użyj rozszerzonego kontekstu nuty)

Uwzględnia rozszerzony kontekst nuty podczas przenoszenia nut wraz z ich kontrolerami.

Oznacza to, że kontrolery pomiędzy ostatnią wybraną nutą a następną nutą lub końcem partii również zostaną przesunięte.

Legato Overlap (Nakładanie się Legato)

Umożliwia ustawienie nakładania się funkcji **Legato**. **Legato** pozwala na przedłużenie nut MIDI tak, aby sięgały kolejnych nut.

Ustawienie nakładania się na 0 ticków powoduje, że każda wybrana nuta rozciąga się tak, że dociera dokładnie do następnej nuty. Wartość dodatnia powoduje, że nuty nakładają się na siebie o określoną liczbę ticków. Wartość ujemna powoduje niewielką przerwę między nutami.

Legato Mode: Between Selected Notes Only (Tryb Legato: Tylko pomiędzy wybranymi nutami)

Dostosowuje długość wybranych nut tak, aby sięgały do następnej wybranej nuty.

Split MIDI Events (Rozdzielone zdarzenia MIDI)

Dzieli zdarzenia MIDI po podzieleniu partii MIDI w oknie **Project**, a pozycja podziału przecina zdarzenia MIDI. Spowoduje to również utworzenie nowych nut na początku drugiej części.

Split MIDI Controllers (Rozdzielone kontrolery MIDI)

Dzieli kontrolery MIDI w przypadku podziału części MIDI w oknie **Project**, która zawiera kontroler. Jeśli wartość kontrolera w pozycji podziału nie wynosi zero, nowe zdarzenie kontrolera tego samego typu i wartości jest wstawiane w pozycji podziału na początku drugiej części.

UWAGA

Jeśli po prostu podzielisz część i odtworzysz wynik, dźwięk będzie brzmiał tak samo niezależnie od tego ustawienia. Jeśli jednak podzielisz część i usuniesz pierwszą połowę lub przeniesiesz drugą połowę w inne miejsce w projekcie, możesz chcieć aktywować **Split MIDI Controllers**, aby upewnić się, że wszystkie kontrolery mają prawidłową wartość na początku drugiej części.

Editing - Project & MixConsole (Edycja — Project i MixConsole)

Select Channel/Track on Solo (Wybierz kanał/ścieżkę w trybie Solo)

Wybiera kanały/ścieżki po kliknięciu ich przycisku **Solo**.

Select Channel/Track on Edit Settings (Wybierz kanał/ścieżkę w opcji Edytuj ustawienia)

Wybiera kanały/ścieżki po kliknięciu przycisku **Edit Channel Settings** (Edytuj ustawienia) kanału.

Scroll to Selected Track (Przewiń do wybranej ścieżki)

Przewija listę ścieżek, gdy wybierzesz kanał **MixConsole**, a odpowiednia ścieżka jest niewidoczna.

Sync Selection in Project Window and MixConsole (Synchronizuj wybór w oknie projektu i MixConsole)

Synchronizuje wybór w oknie **Project** i **MixConsole**.

Enable Record on Selected MIDI Track (Włącz nagrywanie na wybranej ścieżce MIDI)

Nagrywanie — umożliwia nagrywanie ścieżek MIDI po ich wybraniu.

Enable Record on Selected Audio Track (Włącz nagrywanie na wybranej ścieżce audio)

Nagrywanie — umożliwia nagrywanie ścieżek audio po ich wybraniu.

Enable Solo on Selected Track (Włącz solo na wybranej ścieżce)

Czyni ścieżki solowe po ich wybraniu.

Deep Track Folding (Głębokie składanie ścieżek)

Stosuje funkcje składania ścieżek do wszystkich podelementów ścieżek.

Enlarge Selected Track (Powiększ wybraną ścieżkę)

Powiększa ścieżkę po jej wybraniu. Jeśli wybierzesz inną ścieżkę, utwór ten zostanie powiększony, a poprzednio wybrany utwór zostanie wyświetlony w oryginalnym rozmiarze.

Editing - Tool Modifiers (Edycja - Modyfikatory narzędzi)

Na tej stronie możesz określić, które klawisze modyfikujące będą używane w celu zapewnienia dodatkowej funkcjonalności podczas korzystania z narzędzi.

PROCEDURA

1. Wybierz opcję na liście **Categories** (Kategorie).
2. Wybierz akcję, dla której chcesz edytować klawisze modyfikujące na liście **Action** (Akcja).
3. Na klawiaturze komputera przytrzymaj klawisze modyfikujące i kliknij **Assign** (Przypisz).

WYNIK

Bieżące klawisze modyfikujące dla akcji zostaną zastąpione. Jeżeli do tego narzędzia przypisano już klawisze modyfikujące, zostanie wyświetlony monit o ich zastąpienie.

Editing – Tools (Edycja - Narzędzia)

Show Toolbox on Right Click (Pokaż Przybornik po kliknięciu prawym przyciskiem myszy)

Otwiera przybornik po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na ekranie zdarzeń i w edytorach. Aby otworzyć menu kontekstowe zamiast przybornika, naciśnij dowolny klawisz modyfikujący po kliknięciu prawym przyciskiem myszy.

Cross-Hair Cursor (Kursor krzyżowy)

Umożliwia ustawienie kolorów linii i maski kursora krzyżowego oraz jego szerokości.

Zoom Tool Standard Mode: Horizontal Zooming Only (Tryb standardowy narzędzia Powiększ: Tylko powiększanie w poziomie)

Powiększa okno w poziomie bez zmiany wysokości ścieżki podczas powiększania za pomocą narzędzia **Zoom** (Powiększenie).

Select Tool: Show Extra Info (Wybierz narzędzie: Pokaż dodatkowe informacje)

Wyświetla bieżącą pozycję wskaźnika oraz nazwę ścieżki i zdarzenia, na które wskazujesz, korzystając z narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) w oknie **Project**.

Show Notification when Switching Tool Mode with Key Command (Pokaż powiadomienie podczas przełączania trybu narzędzia za pomocą polecenia klawiszowego)

Wyświetla powiadomienie po przełączeniu trybu narzędzia za pomocą polecenia klawiszowego.

Editors (Edytory)

Use Drum Editor when Drum Map is assigned (Użyj edytora bębnów, gdy przypisana jest mapa bębnów)

Pokazuje symbole nut perkusyjnych w partiach ścieżek MIDI, do których przypisane są mapy perkusji. Partie otwierają się automatycznie w **Drum Editor** (Edytorze bębnów) po dwukrotnym kliknięciu. Spowoduje to zastąpienie ustawienia **Default MIDI Editor** (Domyślnego edytora

MIDI).

Default MIDI Editor (Domyślny edytor MIDI)

Określa, który edytor zostanie otwarty po dwukrotnym kliknięciu partii MIDI lub po jej zaznaczeniu i naciśnięciu klawiszy **Ctrl/Cmd - E**. To ustawienie jest zastępowane w przypadku ścieżek z mapami perkusyjnymi, jeśli włączona jest opcja **Use Drum Editor when Drum Map is assigned** (Użyj edytora perkusyjnego, gdy przypisana jest mapa perkusyjna).

Editor Content Follows Event Selection (Treść edytora podąża za wyborem zdarzenia)

Otwarte edytory pokazują zdarzenia wybrane w oknie **Project**.

Double-click opens Editor in a Window/in Lower Zone (Podwójne kliknięcie otwiera Edytor w oknie/w dolnej strefie)

Określa, gdzie zostanie otwarty edytor po dwukrotnym kliknięciu zdarzenia audio lub partii MIDI albo po użyciu polecenia klawiszowego przypisanego do **Open/Close Editor** (Otwórz/Zamknij edytor).

Open Editor Commands open Editors in a Window/in Lower Zone (Otwórz edytor Polecenia otwierają edytory w oknie/w dolnej strefie)

Określa, gdzie zostanie otwarty edytor, gdy użyjesz polecenia otwarcia z menu **Audio** lub **MIDI** albo odpowiednich poleceń klawiszowych.

Event Display (Wyświetlanie zdarzeń)

Sekcja **Event Display** zawiera kilka ustawień umożliwiających dostosowanie wyświetlania w oknie **Project**.

Show Event Names (Pokaż nazwy zdarzeń)

Pokazuje nazwy części i zdarzeń.

Hide Truncated Event Names (Ukryj skrócone nazwy zdarzeń)

Ukrywa nazwy zdarzeń, jeśli są za długie.

Show Overlaps (Pokaż nakładki)

Określa sposób wyświetlania nakładających się zdarzeń.

Grid Overlay Intensity (Intensywność nakładki siatki)

Ustawia intensywność nałożenia wyświetlanych linii siatki.

Event Handling Opacity (Nieprzezroczystość obsługi zdarzeń)

Ustawia przezroczystość nakładających się zdarzeń podczas ich przenoszenia.

Event Opacity (Nieprzezroczystość zdarzenia)

Ustawia przezroczystość tła zdarzenia.

UWAGA

- Jeśli zmniejszysz przezroczystość zdarzenia, pomocne może być zwiększenie **Waveform Brightness** (Jasności kształtu fali) w przypadku zdarzeń audio lub **Note Brightness** (Jasności nuty) w przypadku zdarzeń MIDI.
- Zmniejszenie przezroczystości może spowodować, że interfejs użytkownika będzie mniej responsywny.

Smallest Track Height to Show Data (Najmniejsza wysokość ścieżki do wyświetlenia danych)

Określa, z jakiej wysokości ścieżki wyświetlana jest zawartość ścieżki.

Smallest Track Height to Show Name (Najmniejsza wysokość ścieżki, aby wyświetlić nazwę)

Określa, od jakiej wysokości ścieżek wyświetlane są nazwy ścieżek.

POWIĄZANE LINKI

Jasność przebiegu na stronie 1167

Jasność nuty na stronie 1169

Event Display – Audio (Wyświetlanie zdarzeń — Audio)

Interpolate Audio Waveforms (Interpolacja przebiegów audio)

Interpoluje wartości próbek w celu utworzenia krzywych po powiększeniu do jednej próbki na piksel lub mniej.

Show Event Volume Curves Always (Zawsze pokazuj krzywe głośności zdarzeń)

Pokazuje krzywe głośności zdarzeń, niezależnie od tego, czy zdarzenie zostało wybrane.

Show Waveforms (Pokaż przebiegi)

Pokazuje przebiegi zdarzeń audio.

Show Hitpoints on Selected Events (Pokaż punkty hitowe w wybranych zdarzeniach)

Pokazuje punkty hitowe dla wybranych zdarzeń audio.

Waveform Brightness (Jasność przebiegu)

Ustawia jasność przebiegu.

Waveform Outline Intensity (Intensywność zarysu fali)

Ustawia intensywność konturu fali.

Fade Handle Brightness (Zmniejsz jasność uchwytu)

Ustawia jasność linii zanikania zdarzeń audio.

Background Color Modulation (Modulacja koloru tła)

Odzwierciedla dynamikę przebiegu w tle przebiegów audio.

Event Display - Chords & Pitches (Wyświetlanie zdarzeń — akordy i tony)

Pitch Notation (Notacja wysokości dźwięku)

- **Note Name** (Nazwa notatki)
Umożliwia wybór sposobu wyświetlania symboli akordów. Możesz wybrać **English** (angielski), **German** (niemiecki) lub **Solfege**.
- **Naming Format** (Format nazewnictwa)
Umożliwia określenie sposobu wyświetlania nazw nut MIDI w edytorach itp.
- **Display ‘Bb’ as ‘B’** (Wyświetl „Bb” jako „B”)
Wyświetla „B” jako nazwę tonu. Ta opcja jest dostępna tylko po wybraniu **English** (języka angielskiego) w wyskakującym menu **Note Name** (Nazwa notatki)
- **Display ‘B’ as ‘H’** (Wyświetlaj „B” jako „H”)
Wyświetla „H” jako nazwę tonu. Ta opcja jest dostępna tylko po wybraniu **English** (języka angielskiego) w wyskakującym menu **Note Name**.
- **Enharmonics from Chord Track** (Enharmoniczne ze ścieżki akordów)
Wykorzystuje zdarzenia akordów na ścieżce akordów, aby określić, czy równoważne pod względem harmonicznym nuty w **Key Editor** (Edytorze tonacji) i **List Editor** (Edytorze list) są wyświetlane jako ostre czy płaskie.

Chord Font (Czcionka akordu)

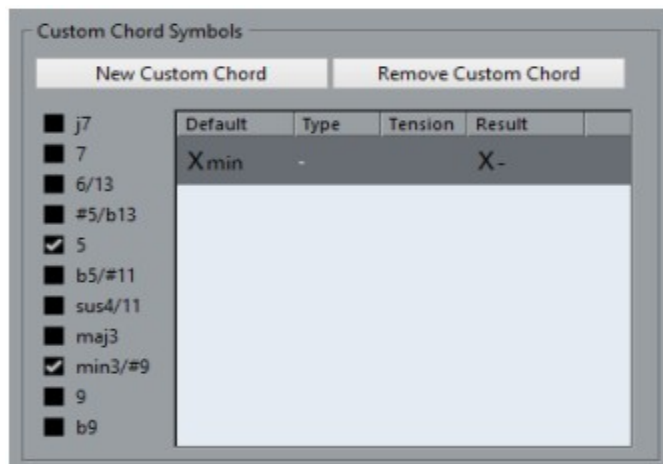
Umożliwia określenie czcionki dla wszystkich symboli akordów.

Chord Symbols (Symbole akordów)

Umożliwia wybór preferowanej metody wyświetlania akordów septymowych durowych, akordów molowych, akordów zmniejszonych w połowie, akordów zmniejszonych i akordów zwiększonych.

Custom Chord Symbols (Niestandardowe symbole akordów)

Umożliwia modyfikację domyślnych symboli akordów używanych na ścieżce akordów, w padach akordów i w **Score Editor** (Edytorze partytury).



- **New Custom Chord** (Nowy niestandardowy akord) umożliwia dodanie nowego niestandardowego symbolu akordu.
- Opcje po lewej stronie pozwalają określić akord, dla którego chcesz zmienić symbol akordu.
- Kliknij kolumnę **Type** (Typ) i **Tension** (Napięcie) i wprowadź własny symbol.

UWAGA

Należy zdefiniować niestandardowe symbole dla każdego zestawu napięć (tensions).

- Kolumna **Result** (Wynik) pokazuje, w jaki sposób akord będzie wyświetlany.
- Przycisk **Remove Custom Chord** (Usuń niestandardowy akord) umożliwia usunięcie niestandardowego symbolu akordu wybranego z listy.

PRZYKŁAD

Aby zmienić wygląd wszystkich akordów molowych z **Xmin** na **X-**, kliknij **New Custom Chord** (Nowy akord niestandardowy), aktywuj **5** i **min3/#9**, aby zdefiniować typ akordu i zmien symbol w kolumnie **Type** (Typ) z **min** na **-**.

Event Display – Folders (Wyświetlanie zdarzeń — foldery)

Show Event Details (Pokaż szczegóły zdarzenia)

Wyświetla szczegóły zdarzenia zamiast bloków danych.

To ustawienie zależy od ustawienia **Show Data on Folder Tracks** (Pokaż dane na ścieżkach folderu).

Show Data on Folder Tracks (Pokaż dane na ścieżkach folderów)

Określa, w którym przypadku bloki danych lub szczegóły zdarzeń są wyświetlane na ścieżkach folderu.

- **Always Show Data** (Zawsze pokazuj dane)
Zawsze wyświetla bloki danych lub szczegóły zdarzenia.
- **Never Show Data** (Nigdy nie pokazuj danych)
Nic nie wyświetla.
- **Hide Data When Expanded** (Ukryj dane po rozwinięciu)
Ukrywa wyświetlanie zdarzeń podczas otwierania ścieżek folderu.

Event Display – MIDI (Wyświetlanie zdarzeń — MIDI)

Part Data Mode (Tryb danych części)

Określa, czy i w jaki sposób wyświetlane są zdarzenia w partiach MIDI. To ustawienie jest

zastępowane w przypadku ścieżek z mapami perkusyjnymi, jeśli włączona jest opcja **Use Drum Editor when Drum Map is assigned** (Użyj edytora perkusyjnego, gdy przypisana jest mapa perkusyjna).

Show Controllers (Pokaż kontrolery)

Pokazuje zdarzenia niebędące nutami, takie jak kontrolery itp. w partiach MIDI

Note Brightness (Jasność nuty)

Ustawia jasność zdarzeń nutowych.

Controller Brightness (Jasność kontrolera)

Ustawia jasność zdarzeń kontrolera.

POWIĄZANE LINKI

Użyj edytora bębnów, gdy przypisano mapę bębnów na stronie 1165.

Event Display – Markers (Wyświetlanie zdarzeń — znaczniki)

Show Marker Lines (Pokaż linie znaczników)

Umożliwia określenie, czy linie znaczników mają być wyświetlane na innych ścieżkach w oknie **Project**.

- **Off** (Wyłączone)
Linie znaczników są pokazane tylko na ścieżkach znaczników.
- **From Active Marker Track** (Z aktywnej ścieżki znaczników)
Linie znaczników aktywnego toru znaczników są pokazane na innych ścieżkach w oknie **Project**.
- **From All Marker Tracks** (Ze wszystkich ścieżek znaczników)
Linie znaczników wszystkich ścieżek znaczników są pokazane na innych ścieżkach w oknie **Project**.

POWIĄZANE LINKI

Markery na stronie 336

Event Display – Tracks (Wyświetlanie zdarzeń — ścieżki)

Default Track Name Width (Domyślna szerokość nazwy ścieżki)

Ustawia domyślną szerokość nazwy dla wszystkich typów ścieżek.

General (Ogólne)

Strona **General** zawiera ustawienia ogólne mające wpływ na interfejs użytkownika programu.

Ustaw je zgodnie z preferowanymi metodami pracy.

Enable HiDPI (Windows only) (Włącz HiDPI (tylko Windows))

Włącza odpowiednią rozdzielczość, aby elementy GUI Cubase były ostre i precyzyjne na wyświetlaczach o wysokiej rozdzielczości z obsługiwanymi współczynnikami skalowania 100%, 125%, 150%, 175% i 200%.

UWAGA

Inne współczynniki skalowania, takie jak 133%, nie są obsługiwane.

UWAGA

W systemie macOS możesz wyłączyć obsługę HiDPI w folderze aplikacji Cubase, wywołując opcję **Get Info** (Pobierz informacje) i zaznaczając opcję **Open in Low Resolution** (Otwórz w niskiej rozdzielczości).

Usage Logger Options (Opcje rejestratora użycia)

Jeśli aktywujesz tę opcję, Cubase zbiera informacje o użytkowaniu i zapisuje je w pliku dziennika, który można znaleźć w następującej lokalizacji:

- W systemie Windows: „\Users\\AppData\Local\Steinberg\usagelogger”
W systemie macOS: „/Users/<nazwa użytkownika>/Library/Logs/Steinberg/usagelogger”

Aktywacja tej opcji w celu zapisania takiego pliku, a następnie wysłanie pliku do zespołu wsparcia Steinberga może być przydatna w przypadku awarii Cubase, a pliki zrzutu awaryjnego nie ujawniają wystarczających informacji.

Domyślnie opcja **Enable Usage Logging** (Włącz rejestrowanie użycia) jest wyłączona.

Zalecamy dezaktywację tej funkcji, gdy już jej nie potrzebujesz.

Language (Język)

Umożliwia wybór języka używanego w programie. Po zmianie języka należy ponownie uruchomić program, aby zmiana odniosła skutek.

Auto Save (Automatyczne zapisywanie)

Automatycznie zapisuje kopie zapasowe wszystkich otwartych projektów z niezapisanymi zmianami. Nazywają się one Name.bak, gdzie nazwa jest nazwą projektu i są zapisywane w folderze projektu. Kopie zapasowe niezapisanych projektów noszą nazwę #UntitledX.bak, gdzie X jest liczbą przyrostową, aby umożliwić wielokrotne tworzenie kopii zapasowych w tym samym folderze projektu.

Auto Save Interval (Interwał automatycznego zapisywania)

Umożliwia określenie częstotliwości tworzenia kopii zapasowej.

Maximum Backup Files (Maksymalna liczba plików kopii zapasowych)

Umożliwia określenie liczby utworzonych plików kopii zapasowych. Po osiągnięciu maksymalnej liczby plików kopii zapasowych istniejące pliki zostaną nadpisane, zaczynając od najstarszego.

Show Tips (Pokaż podpowiedzi)

Wyświetla objaśniającą podpowiedź po umieszczeniu wskaźnika myszy nad ikoną lub przyciskiem w Cubase.

Maximum Undo Steps (Maksymalna liczba kroków cofania)

Umożliwia określenie liczby kroków cofania.

Run Setup on Create New Project (Uruchom instalację podczas tworzenia nowego projektu)

Otwiera okno dialogowe **Project Setup** (Ustawienia projektu) za każdym razem, gdy tworzysz nowy projekt.

Open Projects in Last Used View (Otwórz projekty w widoku Ostatnio używane)

Pozwala określić, jaki układ okna będzie używany podczas otwierania projektu.

- **Never** (Nigdy)
Wykorzystuje oryginalny układ i ustawienia okna.
- **Only External Projects** (Tylko projekty zewnętrzne)
Projekty utworzone na innym komputerze korzystają z widoku, którego ostatnio używałeś na swoim komputerze. Projekty, które zostały utworzone na tym komputerze, korzystają z oryginalnego układu okien i ustawień.
- **Always** (Zawsze)
Używa widoku, którego ostatnio używałeś na swoim komputerze.

Use Hub (Użyj Huba)

Otwiera **Hub** po uruchomieniu Cubase lub utworzeniu nowego projektu za pomocą menu **File** (Plik).

POWIĄZANE LINKI

Menu kontekstowe instrumentu VST na stronie 732

General – Personalization (Ogólne - Personalizacja)

Default Author Name (Domyślna nazwa autora)

Umożliwia określenie nazwiska autora, które będzie domyślnie używane w nowych projektach. Jest to uwzględniane jako metadane podczas eksportowania plików audio z fragmentem iXML.

Default Company Name (Domyślna nazwa firmy)

Umożliwia określenie nazwy firmy, która będzie domyślnie używana w nowych projektach. Jest to uwzględniane jako metadane podczas eksportowania plików audio z fragmentem iXML.

MIDI

Ta strona zawiera ustawienia wpływające na nagrywanie i odtwarzanie MIDI.

MIDI Thru Active

Ustawia wszystkie ścieżki MIDI, które umożliwiają nagrywanie lub mają włączone monitorowanie, aby wyświetlały echo przychodzących danych MIDI i wysyłały je z powrotem na odpowiednie wyjścia i kanały MIDI. Dzięki temu podczas nagrywania można usłyszeć prawidłowy dźwięk z instrumentu MIDI.

UWAGA

Jeśli używasz MIDI Thru, wybierz tryb **Local Off** na swoim instrumencie MIDI, aby zapobiec podwójnemu wybrzmiewaniu każdej nuty.

Reset on Stop (Zresetuj po zatrzymaniu)

Ustawia Cubase tak, aby przy zatrzymaniu wysyłał komunikaty resetowania MIDI, włączając nuty i resety kontrolera.

Never Reset Chased Controllers (Nigdy nie resetuj ściganych kontrolerów)

Nigdy nie resetuje kontrolerów do 0, gdy zatrzymasz odtwarzanie lub przejdziesz do nowej pozycji w projekcie.

Length Adjustment (Regulacja długości)

Umożliwia wprowadzenie wartości regulacji długości w taktach, według której dopasowywane są nuty o tej samej wysokości i kanały MIDI. Dzięki temu między końcem jednej nuty a początkiem drugiej zawsze jest krótki czas. Domyślnie na nutę 1/16 przypada 120 ticków, ale można to dostosować za pomocą ustawienia **MIDI Display Resolution** (Rozdzielczości wyświetlacza MIDI).

Chase Events (Zdarzenia pościgowe)

Typy zdarzeń pościgów, dla których jedna z opcji pościgu jest aktywowana po znalezieniu nowej pozycji i rozpoczęciu odtwarzania. Dzięki temu Twoje instrumenty MIDI brzmią tak, jak powinny, gdy znajdziesz się w nowej pozycji i rozpoczniesz odtwarzanie. Jeżeli aktywna jest funkcja **Chase notlimited to Part Boundaries** (Ściganie nie ogranicza się do granic części), kontrolery MIDI również będą działać poza granicami partii, a sekwencja będzie wykonywana zarówno na partii pod kursorem, jak i na wszystkich partiach po jej lewej stronie. Dezaktywuj tę opcję w przypadku bardzo dużych projektów, ponieważ spowalnia to procesy takie jak pozycjonowanie i granie solo.

MIDI Display Resolution (Rozdzielczość wyświetlacza MIDI)

Umożliwia ustawienie rozdzielczości wyświetlania do przeglądania i edytowania danych MIDI.

Extend Playback Range of Notes that start before the Part (Rozszerz zakres odtwarzania nut rozpoczynających się przed partią)

Rozszerza zakres odtwarzania nut MIDI rozpoczynających się przed częścią w tickach. Jest to przydatne, jeśli zdarzenia MIDI rozpoczynają się na krótko przed rozpoczęciem partii MIDI. Jeśli nie rozszerzysz zakresu odtwarzania, zdarzenia te nie będą odtwarzane. To ustawienie jest również brane pod uwagę podczas odtwarzania cyklicznego.

Insert Reset Events after Record (Wstaw Resetuj zdarzenia po nagraniu)

Wstawia zdarzenie resetowania na końcu każdej nagranej części. Spowoduje to zresetowanie danych kontrolera, takich jak **Sustain** (pedał podtrzymania), **Aftertouch**, **Pitchbend**, **Modulation** (Modulacja) lub **Breath Control** (Kontrola Oddechu). Jest to przydatne, jeśli na przykład zatrzymasz nagrywanie przed wysłaniem polecenia wyłączenia nuty.

Audition through MIDI Inserts/Sends (Odsłuch poprzez wstawki/wysyłki MIDI)

Aktywuje nakładanie warstw instrumentów MIDI (poprzez wysyłki MIDI) także w edytorach MIDI. W ten sposób akustyczna informacja zwrotna edytorów wysyła dane MIDI nie tylko do wyjścia wybranego dla ścieżki, ale dodatkowo przez dowolne przypisane do niego wstawki MIDI i wysyłki MIDI. Oznacza to jednak również, że zdarzenia MIDI będą przesyłane za pośrednictwem wszelkich wtyczek MIDI przypisanych do tej ścieżki.

MIDI Latency Mode (Tryb opóźnienia MIDI)

Umożliwia określenie opóźnienia silnika odtwarzania MIDI.

Low (Niski) zmniejsza opóźnienie i zwiększa responsywność silnika odtwarzania MIDI. Jednak to ustawienie może również zmniejszyć wydajność komputera, jeśli projekt zawiera mnóstwo danych MIDI.

Normal (Normalny) jest trybem domyślnym i zalecanym ustawieniem dla większości przepliwów pracy.

High (Wysoki) zwiększa opóźnienie i bufor odtwarzania. Użyj tej opcji, jeśli pracujesz ze złożonymi bibliotekami instrumentów VST lub z projektami o bardzo wysokim poziomie wydajności.

MIDI Max. Feedback in ms (Maks. MIDI Informacje zwrotne w ms)

Umożliwia ustawienie maksymalnej długości nut podczas korzystania z funkcji **Acoustic Feedback** (Akustyczne sprzężenie zwrotne) w edytorach MIDI.

MIDI - MIDI File (MIDI – plik MIDI)

Export Options (Opcje eksportu)

Opcje te pozwalają określić, jakie dane mają być zawarte w eksportowanych plikach MIDI.

Export Inspector Patch (Poprawka inspektora eksportu)

Zawiera ustawienia poprawek MIDI w **Inspektorze** jako wybór banku MIDI i zdarzenia zmiany programu w pliku MIDI.

Export Inspector Volume/Pan (Eksportuj głośność/panoramę Inspektora)

Zawiera ustawienia głośności i panoramy w **Inspektorze** jako zdarzenia głośności i panoramy MIDI w pliku MIDI.

Export Automation (Automatyzacja eksportu)

Zawiera automatyzację jako zdarzenia kontrolera MIDI w pliku MIDI. Dotyczy to również automatyzacji nagranej za pomocą wtyczki **MIDI Control** (Sterowanie MIDI).

Jeśli zarejestrujesz sterownik ciągły (na przykład CC7) i wyłączysz opcję **Read Automation** (Czytaj automatyzację) dla ścieżki automatyzacji, eksportowane będą tylko dane części dla tego kontrolera.

Export Inserts (Eksportuj wstawki)

Zawiera modyfikatory MIDI i wstawki MIDI w pliku MIDI.

Export Sends (Eksportuj wysyłki)

Zawiera wysyłki MIDI w pliku MIDI.

Export Markers (Eksportuj znaczniki)

Zawiera znaczniki jako standardowe zdarzenia znaczników pliku MIDI w pliku MIDI.

Export as Type 0 (Eksportuj jako typ 0)

Eksportuje plik MIDI typu 0 ze wszystkimi danymi na jednej ścieżce, ale na różnych kanałach MIDI. Jeśli wyłączysz tę opcję, eksportowany będzie plik MIDI typu 1 z danymi na oddzielnych ścieżkach.

Export Resolution (Eksportuj rozdzielczość)

Umożliwia ustawienie rozdzielczości pliku MIDI w zakresie od 24 do 960. Rozdzielczość to liczba impulsów lub ticków na ćwierćnutę (PPQ) i określa precyzję, z jaką będziesz mógł przeglądać i edytować dane MIDI. Im wyższa rozdzielczość, tym większa precyzja.

Rozdzielczość należy wybrać w zależności od aplikacji lub sekwencera, z którym plik MIDI będzie używany, ponieważ niektóre aplikacje i sekwencery mogą nie być w stanie obsłużyć pewnych rozdzielczości.

Export Locator Range (Eksportuj zakres lokalizatora)

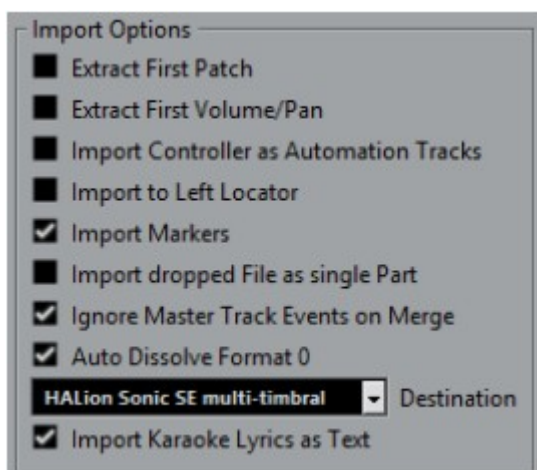
Eksportuje tylko zakres pomiędzy lewym i prawym lokalizatorem.

Export includes Delay (Eksport obejmuje opóźnienie)

Zawiera ustawienia opóźnienia dokonane w **Inspektorze** w pliku MIDI.

Import Options (Opcje importu)

Import Options plików MIDI pozwalają określić, jakie dane mają być zawarte w importowanych plikach MIDI.



Extract First Patch (Wyodrębnij pierwszy fragment)

Konwertuje pierwsze zdarzenia **Program Change** i **Bank Select** dla każdej ścieżki na ustawienia **Inspektora** dla ścieżki.

Extract First Volume/Pan (Wyodrębnij pierwszą głośność/panoramę)

Konwertuje pierwsze zdarzenia **MIDI Volume** i **Pan** dla każdej ścieżki na ustawienia **Inspektora** dla ścieżki.

Import Controller as Automation Tracks (Importuj kontroler jako ścieżki automatyzacji)

Konwertuje zdarzenia **MIDI Controller** (kontrolera MIDI) w pliku MIDI na dane automatyzacji dla ścieżek MIDI.

Import to Left Locator (Importuj do lewego lokalizatora)

Wyrównuje zaimportowany plik MIDI do pozycji lewego lokalizatora.

Import Markers (Importuj znaczniki)

Importuje standardowe znaczniki plików MIDI do pliku i konwertuje je na znaczniki Cubase.

Import Dropped File as Single Part (Importuj upuszczony plik jako pojedynczą część)

Umieszcza plik na jednej ścieżce, jeśli przeciągniesz plik MIDI do projektu.

Ignore Master Track Events on Merge (Ignoruj zdarzenia ścieżki wzorcowej podczas scalania)

Ignoruje dane ścieżki tempa, jeśli importujesz plik MIDI do bieżącego projektu. Zaimportowany plik MIDI będzie odtwarzany zgodnie z bieżącym tempem ścieżki w projekcie.

Auto Dissolve Format 0 (Automatyczne rozpuszczanie Format 0)

Automatycznie rozpuszcza zaimportowane pliki MIDI typu 0. Każdy osadzony w pliku kanał MIDI jest umieszczany na osobnej ścieżce w oknie projektu.

Destination (Miejsce docelowe)

Pozwala określić, co się stanie, gdy przeciągniesz plik MIDI do projektu.

- **MIDI Tracks** (Ścieżki MIDI) tworzą ścieżki MIDI dla zaimportowanego pliku.
- **Instrument Tracks** (Ścieżki instrument) tworzy ścieżki instrumentów dla każdego kanału MIDI w pliku MIDI i pozwala programowi automatycznie załadować odpowiednie ustawienia wstępne.
- Multitimbral **HALion Sonic SE** tworzy kilka ścieżek MIDI, każda kierowana do osobnej instancji HALion Sonic SE w oknie **VST Instruments** i ładuje odpowiednie ustawienia wstępne.

Import Karaoke Lyrics as Text (Importuj teksty karaoke jako tekst)

Konwertuje teksty karaoke w pliku MIDI na tekst, który można wyświetlić w **Score Editor** (Edytorze partytury). Jeśli ta opcja jest wyłączona, teksty będą wyświetlane tylko w **List Editor** (Edytorze listy).

MIDI - MIDI Filter (MIDI – filtr MIDI)

Na tej stronie można zapobiec nagrywaniu i/lub odtwarzaniu echa niektórych komunikatów MIDI za pomocą funkcji MIDI thru (thruput).

Strona jest podzielona na 4 sekcje:

Record (Nagraj)

Uniemożliwia nagrywanie komunikatów MIDI odpowiedniego typu. Będzie jednak przesyłany i jeśli został już nagrany, będzie odtwarzany normalnie.

Thru (Przez)

Zapobiega przesyłaniu komunikatów MIDI odpowiedniego typu. Będzie on jednak nagrywany i odtwarzany normalnie.

Channels (Kanały)

Uniemożliwia nagrywanie lub przesyłanie komunikatów MIDI na tym kanale MIDI. Już nagrane wiadomości są jednak odtwarzane normalnie.

Controller (Kontroler)

Uniemożliwia nagrywanie lub przesyłanie niektórych typów kontrolerów MIDI. Aby odfiltrować typ kontrolera, wybierz go z listy u góry sekcji i kliknij **Add** (Dodaj). Pokazano to na poniższej liście.

Aby usunąć typ kontrolera z listy (zezwoić na jego rejestrację i przesłanie), zaznacz go na dolnej liście i kliknij **Remove** (Usuń).

MediaBay (Zatoka multimedialnych)

Maximum Items in Results List (Maksymalna liczba elementów na liście wyników)

Ustawia maksymalną liczbę plików wyświetlanych na liście **Results** (Wyniki).

Allow Editing in Results List (Zezwalaj na edycję na liście wyników)

Umożliwia edycję atrybutów na liście **Results** (Wyniki).

Show File Extensions in Results List (Pokaż rozszerzenia plików na liście wyników)

Wyświetla rozszerzenia nazw plików na liście **Results** (Wyniki).

Scan Folders Only When MediaBay Is Open (Skanuj foldery tylko wtedy, gdy otwarte jest okno MediaBay)

Skanuje w poszukiwaniu plików multimedialnych, gdy okno **MediaBay** jest otwarte.

UWAGA

Podczas odtwarzania lub nagrywania nie jest wykonywane żadne skanowanie folderów.

Scan Unknown File Types (Skanuj nieznanne typy plików)

Skanuje wszystkie typy plików.

Metering (Pomiar)

Map Input Bus Metering to Audio Track (in Direct Monitoring) (Mapowanie pomiaru magistrali wejściowej na ścieżkę audio (w trybie bezpośredniego monitorowania))

Mapuje pomiar magistrali wejściowej na ścieżki audio z włączonym monitorowaniem, dając możliwość oglądania poziomów wejściowych ścieżek audio podczas pracy w oknie projektu. Aby to zadziałało, aktywuj **Direct Monitoring** (monitorowanie bezpośrednie) w oknie dialogowym **Studio Setup** (Ustawienia studia).

Zwróć uwagę, że ścieżki odzwierciedlają sygnał szyny wejściowej, co oznacza, że w obu miejscach zobaczysz ten sam sygnał. Podczas korzystania z pomiaru mapowanego wszelkie funkcje, takie jak przycinanie, stosowane do ścieżki audio nie są odzwierciedlane w jej miernikach.

Meters' Peak Hold Time (Maksymalny czas utrzymywania liczników)

Umożliwia określenie czasu utrzymywania poziomów szczytowych w licznikach. Aby to zadziałało, wyłącz opcję **Meters - Hold Forever** (Metry - Trzymaj na zawsze) w **MixConsole**.

Meters' Fallback (Awaryjny licznik metrów)

Pozwala określić, jak szybko liczniki w **MixConsole** powracają do niższych wartości po szczytach sygnału.

Metering – Appearance (Pomiar – wygląd)

Na tej stronie możesz przypisać kolory do wartości miernika poziomu, aby szybko określić, które poziomy zostały osiągnięte. Możesz edytować wygląd indywidualnie dla wszystkich dostępnych skal.

Add (Dodaj)

Dodaje kolorowy uchwyt na górze licznika.

Remove (Usuń)

Usuwa wybrany uchwyt koloru.

Scale (Skala)

Umożliwia wybór skali do edycji.

UWAGA

Do mierników kanałów używana jest skala cyfrowa **+3dB Digital**

POWIĄZANE LINKI

Konfigurowanie kolorów miernika na stronie 378

Record (Nagrywaj)

Ta strona zawiera ustawienia związane z nagrywaniem Audio i MIDI.

Deactivate Punch In on Stop (Dezaktywuj Punch In przy zatrzymaniu)

Dezaktywuje **Punch In** (uderzyć w) na panelu **Transport** za każdym razem, gdy wchodzisz w tryb zatrzymania.

Stop after Automatic Punch Out (Zatrzymaj po automatycznym wybicciu)

Zatrzymuje odtwarzanie po automatycznym **Punch Out** (wybiciu). Jeżeli wartość post-roll na panelu **Transport** jest ustawiona na wartość inną niż zero, odtwarzanie będzie kontynuowane przez ustawiony czas, po czym zostanie zatrzymane.

Record – Audio (Nagrywaj – Audio)

Audio Pre-Record Seconds (Sekundy wstępnego nagrania dźwięku)

Ustawia, przez ile sekund odtwarzany dźwięk jest przechwytywany w pamięci buforowej podczas odtwarzania lub w trybie zatrzymania.

When Recording Wave Files Larger than 4GB (Podczas nagrywania plików WAV większych niż 4 GB)

Określa, co się stanie, jeśli nagrasz pliki Wave o rozmiarze większym niż 4 GB.

- Aby podzielić plik Wave, wybierz opcję **Split Files** (Rozdziel pliki).

Użyj tej opcji, jeśli pracujesz w systemie plików FAT32, który obsługuje tylko pliki o rozmiarze do 4 GB.

- Aby zapisać plik Wave jako plik RF64, wybierz opcję **Use RF64 Format** (Użyj formatu RF64).

Pliki RF64 mają rozszerzenie **.wav**. Można je jednak otworzyć tylko za pomocą aplikacji obsługującej standard RF64.

Create Audio Images during Record (Twórz obrazy audio podczas nagrywania)

Tworzy i wyświetla obraz przebiegu podczas procesu nagrywania.

UWAGA

Te obliczenia w czasie rzeczywistym zużywają dodatkową moc obliczeniową.

Record - Audio - Broadcast Wave (Nagranie - Audio - Fala transmisji)

Na tej stronie można określić ciągi tekstowe **Description** (Opis), **Author** (Autor) i **Reference Value** (Wartość odniesienia), które są osadzone w nagranych plikach Broadcast Wave. Ustawienia, które tu dokonasz, pojawią się także jako domyślne ciągi w oknie dialogowym **Broadcast Wave Chunk** (Kawałek fali transmisji) podczas eksportowania plików do określonych formatów. Informacje osadzone mogą zawierać nie tylko pliki Broadcast Wave, ale także pliki Wave i AIFF

Record – MIDI (Nagrywanie – MIDI)

Record-Enable allows MIDI Thru (Funkcja nagrywania umożliwia przesyłanie sygnału MIDI Thru)

Zapobiega odbijaniu się echa przychodzących danych MIDI w ścieżkach MIDI lub instrumentach obsługujących nagrywanie. W ten sposób ścieżki umożliwiające nagrywanie, do których przypisany jest instrument VST, nie będą odtwarzać podwójnych nut.

Snap MIDI Parts to Bars (Przyciągaj części MIDI do taktów)

Wydłuża nagrane partie MIDI tak, aby zaczynały się i kończyły na pozycjach całego taktu. Jeśli pracujesz w kontekście opartym na taktach i uderzeniach, może to ułatwić edycję, na przykład przenoszenie, powielanie i powtarzanie.

MIDI Record Catch Range in ms (Zakres przechwytywania rekordu MIDI w ms)

Zapewnia uwzględnienie samego początku nagrania rozpoczynającego się w lewym lokalizatorze.

Retrospective Record Buffer Size (Rozmiar bufora zapisu retrospektywnego)

Możesz przechwytywać dane MIDI odtwarzane w trybie **Stop** (zatrzymania) lub podczas odtwarzania i przekształcać je w partię MIDI. **Retrospective Record Buffer Size** (Rozmiar bufora zapisu retrospektywnego) określa, ile danych MIDI można przechwycić w buforze.

ASIO Latency Compensation Active by Default (Kompensacja opóźnień ASIO jest domyślnie aktywna)

Określa początkowy stan przycisku **ASIO Latency Compensation** (Kompensacja opóźnień

ASIO) na liście ścieżek dla ścieżek MIDI lub instrumentów.

Jeśli nagrywasz na żywo na instrumencie VST, zwykle kompensujesz opóźnienie karty dźwiękowej, grając zbyt wcześnie. W efekcie znaczniki czasu są rejestrowane zbyt wcześnie. Po włączeniu tej opcji wszystkie nagrane zdarzenia zostaną przesunięte o aktualne opóźnienie, a odtwarzanie będzie brzmiało jak podczas nagrywania.

Add Latency to MIDI-Thru Processing (Dodaj opóźnienie do przetwarzania MIDI-Thru)

Jeśli na przykład ustawisz duży rozmiar bufora audio i będziesz odtwarzać arpeggiator w czasie rzeczywistym, nuty MIDI będą odtwarzane ze zwiększonym opóźnieniem. Jeśli konsekwentnie dostosujesz swoją grę do opóźnienia wyjściowego, nuty zostaną nagrane jeszcze później. Aby zminimalizować ten efekt, możesz włączyć opcję **Add Latency to MIDI-Thru Processing**. Dodaje to regularne opóźnienie do każdej nuty odtwarzanej w czasie rzeczywistym.

Replace Recording in Editors (Zamień nagranie w edytorach)

Wpływa na wynik nagrywania w edytorze MIDI, gdy jako tryb nagrywania wybrany jest tryb

Replace (Zamień):

- **None** (Brak)
Nic nie jest zastępowane.
- **Controller** (Kontroler)
Zastępowane są tylko dane kontrolera, a nie nuty.
- **All** (Wszystko)
Tryb wymiany działa normalnie. Podczas nagrywania nuty i kontrolery są wymieniane.

Scores (Partytury)

Na tej stronie możesz dokonać ustawień **Score Editor** (Edytora partytury). Wybierz jeden z dostępnych wpisów.

Partytury - Kolory dla dodatkowych znaczeń

Umożliwia określenie różnych kolorów w celu identyfikacji niestandardowych elementów partytury.

- Kliknij kolumnę Active (Aktywne), aby aktywować tę funkcję dla odpowiedniego elementu.
- Kliknij pole koloru po prawej stronie, aby określić kolor.

Partytury - Edycja

Insert Tool (Wstaw narzędzie)

Display Object Selection Tool after Inserting Symbol (Wyświetl narzędzie wyboru obiektu po wstawieniu symbolu)

Przełącza z powrotem do narzędzia **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów) po dodaniu symbolu.

Double-Click Symbol to Get Draw Tool (Kliknij dwukrotnie symbol, aby uzyskać narzędzie do rysowania)

Aktywuje narzędzie **Draw** (Rysuj) na palecie po dwukrotnym kliknięciu narzędziem **Object Selection** (Zaznaczanie obiektów).

Selections (Wybory)

Tied Notes Selected as Single Units (Powiązane nuty wybrane jako pojedyncze jednostki)

Zaznacza obie nuty po kliknięciu dowolnej nuty w powiązanej parze nut.

Note Tool (Narzędzie nuta)

Show Bars and Beats Positions When Inserting Notes (Pokaż pozycje taktów i uderzeń podczas wstawiania nut)

Pokazuje pozycje taktów i uderzeń podczas wstawiania nut za pomocą myszy lub klawiatury komputera.

Show Pitch When Inserting Notes (Pokaż wysokość podczas wstawiania nut)

Wskazuje wysokość dźwięku podczas wstawiania nut.

Use Mouse Wheel to Transpose Notes (Użyj kółka myszy, aby transponować nuty)

Umożliwia transpozycję wybranych nut za pomocą kółka myszy.

Show Note Info by the Mouse (Pokaż informacje o nucie za pomocą myszy)

Wyświetla podpowiedź z informacjami o wysokości i pozycji podczas wstawiania lub przeciągania nuty w partyturze.

Layout Tool (Narzędzie układ)

Global Staff Spacings with Alt/Opt - Ctrl/Cmd (Globalne odstępy między pięcioliniami za pomocą Alt/Opt – Ctrl/Cmd)

Stosuje odstępy do wszystkich pięciolinii na bieżącej i wszystkich kolejnych stronach, gdy naciśniesz **Alt/Opt - Ctrl/Cmd** i dostosujesz odstępy między pięcioliniami.

Show Braces in Edit Mode (Pokaż nawiasy klamrowe w trybie edycji)

Pokazuje nawiasy klamrowe także w **Edit Mode** (Trybie edycji), nie tylko w **Page Mode** (Trybie strony).

Unlock Layout When Editing Single Parts (Odblokuj układ podczas edycji pojedynczych części)

Jeśli na ścieżce znajduje się więcej niż jedna część i otworzysz **Score Editor** (Edytor partytury) dla jednej z tych partii, pozostałe partie zostaną wyświetlone jako puste miejsce, aby zachować układ. Jeśli ta opcja jest aktywna, ta pusta przestrzeń jest omijana, dzięki czemu można drukować tę pojedynczą część bez niekończących się przerw.

UWAGA

Ta opcja usuwa układ całej ścieżki. Gdy następnym razem otworzysz całą ścieżkę, poprzedni układ zostanie nadpisany ustawieniami układu wprowadzonymi dla pojedynczej edytowanej części.

Double-Click on Staff Flips between Full Score/Part (Kliknij dwukrotnie przewrót pięciolinii pomiędzy pełną partyturą/częścią)

Przełącza pomiędzy wyświetlaniem całej ścieżki lub bieżącej części po dwukrotnym kliknięciu pięciolinii.

UWAGA

W takim przypadku okno dialogowe **Score Settings** (Ustawienia partytury) otworzy się tylko wtedy, gdy wybierzesz **Scores > Settings** (Partytury > Ustawienia).

Miscellaneous (Różnorodne)

Show Position Cursor (Pokaż kursor pozycji)

Pokazuje kursor projektu jako pionową linię w partyturze. Możesz kliknąć i przeciągnąć linię, aby przesunąć kursor, lub przytrzymać klawisz **Ctrl/Cmd** i kliknąć w dowolnym miejscu partytury, aby przenieść kursor tam bezpośrednio.

“Apply” closes Property Windows („Zastosuj” zamyka okna właściwości)

Zamyka okna właściwości i niemodalne okna dialogowe po kliknięciu **Apply** (Zastosuj).

Hide Notes beyond Limits (Ukryj nuty poza limitami)

Ukrywa nuty poza zakresem **Note Limits** (Limitów nut) ustawionym w oknie dialogowym **Score Settings** (Ustawienia partytury) (strona **Staff** (Pięciolinia) – zakładka **Options** (Opcje)).

Default Number of Bars per Staff (Domyślna liczba taktów na pięciolinii)

Stosuje się to w 2 przypadkach:

- W trybie edycji określa liczbę taktów wyświetlanych na stronie.
- W trybie strony ustawia liczbę taktów wyświetlanych na stronie w nowym układzie.

UWAGA

Podczas korzystania z funkcji **Auto Layout** (automatycznego układu) zostaniesz poproszony o podanie maksymalnej liczby taktów na stronie, co spowoduje zastąpienie tego ustawienia.

Scores - Note Layer (Partytury - warstwa nut)

Podczas przenoszenia i edytowania notatek możesz przypadkowo przesunąć inne obiekty w pobliżu. Aby tego uniknąć, możesz przypisać różne typy obiektów do różnych warstw nut (do 3) i poinstruować Cubase, aby zablokował jedną lub 2 z tych warstw, uniemożliwiając ich przesuwanie. Na tej stronie określasz, do której warstwy należy każdy typ obiektu. Właściwe blokowanie warstw odbywa się na rozszerzonym pasku narzędzi **Score Editor** (Edytora partytury).

Transport

Ta strona zawiera opcje związane z odtwarzaniem, nagrywaniem i pozycjonowaniem.

Playback Toggle Triggers Local Preview (Przełącznik odtwarzania uruchamia lokalny podgląd)

Umożliwia użycie **Space** (spacji) na klawiaturze do rozpoczęcia/zatrzymania lokalnego odtwarzania wybranego pliku w **Sample Editor** (Edytorze próbek) lub w **Pool** (puli).

Gdy **Sample Editor** nie jest otwarty lub gdy w **Pool** nie jest wybrany żaden plik audio, **Space** (Spacja) nadal przełącza globalne odtwarzanie projektu.

Show Timecode Subframes (Pokaż ramki pomocnicze kodu czasowego)

Pokazuje ramki pomocnicze dla wszystkich formatów wyświetlania opartych na ramkach.

User-definable Frame Rate (Definiowana przez użytkownika liczba klatek na sekundę)

Umożliwia ustawienie szybkości klatek dla formatu wyświetlania liniiki **User** (Użytkownika).

Return to Start Position on Stop (Wróć do pozycji początkowej po zatrzymaniu)

Automatycznie ustawia kursor projektu w pozycji, w której ostatnio rozpoczęło się nagrywanie lub odtwarzanie, gdy zatrzymasz odtwarzanie.

Stop Playback while Winding (Zatrzymaj odtwarzanie podczas przewijania)

Zatrzymuje odtwarzanie po kliknięciu przycisku **Rewind** (Przewiń do tyłu) lub **Fast Forward** (Przewiń do przodu) na panelu **Transport**.

Wind Speed Options (Opcje prędkości przewijania)

Opcje te wpływają na prędkość szybkiego przewijania do przodu/do tyłu.

- **Adjust to Zoom** (Dostosuj do powiększenia) dostosowuje prędkość przewijania do współczynnika powiększenia w poziomie. Jeśli przybliżysz bardzo blisko w celu szczegółowej edycji, prawdopodobnie nie chcesz, aby prędkość przewijania do przodu/do tyłu była duża. Z tego powodu **Speed Factor** (współczynnik prędkości) nie ma żadnego wpływu w tym trybie. **Fast Wind Factor** (Współczynnik szybkiego przewijania) nadal obowiązuje.
- **Fixed** (Stała) utrzymuje stałą prędkość wiatru niezależnie od współczynnika powiększenia w poziomie.
- **Speed Factor** (Współczynnik prędkości) umożliwia ustawienie prędkości przewijania. Można ustawić wartość od 2 do 50. Im wyższa wartość, tym większa będzie prędkość przewijania. Jeśli włączona jest opcja **Adjust to Zoom** (Dostosuj do powiększenia), nie daje to żadnego efektu.
- **Fast Wind Factor** (Współczynnik szybkiego przewijania) umożliwia ustawienie wielokrotności prędkości przewijania w celu szybkiego przewijania. Jeśli naciśniesz **Shift** podczas szybkiego przewijania do przodu lub do tyłu, prędkość przewijania wzrośnie. Wzrost prędkości jest wielokrotnością **Speed Factor** (Współczynnika prędkości). Oznacza to, że jeśli ustawisz **Fast Wind Factor** na 2, prędkość przewijania będzie dwa razy większa. Jeśli ustawisz wartość na 4, prędkość przewijania będzie 4 razy większa itd. Możesz ustawić wartość od 2 do 50.

Cursor Width (Szerokość kursora)

Dostosowuje szerokość linii kursora projektu.

Zoom while Locating in Time Scale (Powiększ podczas lokalizacji w skali czasu)

Umożliwia powiększanie i pomniejszanie poprzez kliknięcie linijki i przeciągnięcie w dół lub w górę.

Clicking Locator Range in Upper Part of the Ruler Activates Cycle (Kliknięcie zakresu lokalizatora w górnej części linijki aktywuje cykl)

Umożliwia włączenie/wyłączenie trybu cyklicznego po kliknięciu zakresu lokalizatora w górnej części linijki.

Locate when Clicked in Empty Space (Zlokalizuj po kliknięciu w pustej przestrzeni)

Umożliwia przesuwanie kursora projektu poprzez kliknięcie pustego obszaru okna **Project**.

Transport – Scrub (Transport - szorowanie)

Scrub Volume (Głośność szorowania)

Ustawia głośność odtwarzania narzędzia **Scrub** w oknie projektu i edytorach audio.

UWAGA

Nie ma to wpływu na głośność szorowania kontrolowaną przez podłączony sprzęt.

Use High Quality Scrub Mode (Użyj trybu szorowania wysokiej jakości)

Włącza efekty do czyszczenia i wykorzystuje wyższą jakość ponownego próbkowania. Jednak szorowanie będzie bardziej wymagające dla procesora.

Use Inserts While Scrubbing (Podczas szorowania używaj wstawek)

Umożliwia aktywację efektów insertowych podczas szorowania za pomocą kontroli prędkości wahadłowej. Domyślnie efekty insertowe są pomijane.

Interfejs użytkownika

Na tej stronie znajdują się opcje umożliwiające dostosowanie domyślnych kolorów interfejsu użytkownika.

Color schemes (Schematy kolorów)

Umożliwia dostosowanie schematu kolorów aplikacji i pokrywy pulpitu.

- Kliknij jeden z kolorów w sekcji **Choose Color Scheme** (Wybierz schemat kolorów), aby zastosować wstępnie zdefiniowany kolor.
- Kliknij pole w sekcji **Choose Custom Color** (Wybierz kolor niestandardowy, aby otworzyć **Color Picker** (Próbnik kolorów) i wybrać kolor niestandardowy.

Track & MixConsole Channel Colors (Kolory kanałów Track & MixConsole)

Umożliwia ustawienie trybu Auto **Track/Channel Color Mode** (Automatycznego śledzenia/koloru kanału, kolorowanie elementów sterujących ścieżki i kanałów **MixConsole** oraz określanie jasności wybranych kanałów.

Track Type Default Colors (Domyślne kolory typu ścieżki)

Umożliwia ustawienie kolorów dla różnych typów ścieżek.

MixConsole Fader Colors (Kolory tłumików MixConsole)

Umożliwia ustawienie kolorów tłumików poziomu typów kanałów w **MixConsole**.

MixConsole Rack Colors (Kolory stojaków MixConsole)

Umożliwia ustawienie kolorów stojaków w **MixConsole**.

MixConsole Channel Strip Colors (Kolory pasków kanałów MixConsole)

Umożliwia ustawienie kolorów pasków kanałów w **MixConsole**.

Dostosowywanie kolorów interfejsu użytkownika

Możesz zmienić kolor pulpitu Cubase, typy ścieżek, okno **Project**, elementy edytora i elementy **MixConsole**.

PROCEDURA

1. W oknie dialogowym **Preferences** (Preferencje) wybierz opcję **User Interface > Color Schemes** (Interfejs użytkownika > Schematy kolorów).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aktywuj domyślny schemat kolorów, klikając go.
 - Kliknij opcję **Choose Custom Color** (Wybierz kolor niestandardowy) i w **Color Picker** (Próbniku kolorów) wybierz nowy kolor.

WYNIK

Schemat kolorów zostanie natychmiast zastosowany.

Interfejs użytkownika — kolory kanałów Track & MixConsole

Umożliwia ustawienie trybu **Auto Track/Channel Color Mode** (automatycznego śledzenia/kanału) w celu pokolorowania elementów sterujących ścieżki i tłumików kanałów oraz określenia jasności wybranych kanałów.

Auto Track/Channel Color Mode (Tryb automatycznego śledzenia/kanału w kolorze)

Umożliwia ustawienie trybu automatycznego przypisywania kolorów dla nowych ścieżek lub nowych kanałów.

Use Track's Default Color (Użyj domyślnego koloru ścieżki)

Nowe ścieżki otrzymują domyślny kolor zdarzenia.

Use Previous Track Color (Użyj poprzedniego koloru ścieżki)

Nowe ścieżki otrzymują ten sam kolor, co ścieżka znajdująca się nad nimi na liście ścieżek.

Use Previous Track Color +1 (Użyj koloru poprzedniego utworu +1)

Działa to podobnie do opcji **Use Previous Track Color**, z tą różnicą, że nowe ścieżki otrzymują kolejny kolor z palety kolorów.

Use Last Applied Color (Użyj ostatnio zastosowanego koloru)

Nowe ścieżki otrzymują kolor ostatnio zastosowany do zdarzenia/części.

Use Random Track Color (Użyj losowego koloru ścieżki)

Nowe ścieżki otrzymują losowe kolory ścieżek.

Colorize Tracks and MixConsole Channels (Koloruj ścieżki i kanały MixConsole)

Stosuje kolor ścieżki/kanału do elementów sterujących ścieżki/kanału.

Tracks (Ścieżki)

Umożliwia zastosowanie koloru ścieżki do elementów sterujących ścieżki.

Folder Tracks (Ścieżki folderów)

Umożliwia zastosowanie koloru ścieżki folderu do elementów sterujących ścieżki.

MixConsole Channels (Kanały MixConsole)

Umożliwia zastosowanie koloru kanału MixConsole do elementów sterujących kanału.

Color Strength (Siła koloru)

Umożliwia regulację intensywności koloru.

Selected Channel Brightness (Wybrana jasność kanału)

Umożliwia regulację jasności wybranego kanału MixConsole.

Show Color for Selected Channel (Pokaż kolor dla wybranego kanału)

Koloruje wybrany kanał i nadaje mu większą siłę koloru, zamiast wyświetlać go w kolorze szarym.

VST

Ta strona zawiera ustawienia silnika audio VST.

Activate 'Link Panners' for New Tracks (Aktywuj „Link Panners” dla nowych ścieżek)

Aktywuje domyślnie **Link Panners** dla nowych ścieżek, dzięki czemu sekcja nadawcza kanału zawsze odzwierciedla ustawienia panoramy dokonane w sekcji tłumika kanału.

Warn if realtime mixdown is required in order to include external plug-in (Ostrzegaj, jeśli wymagane jest miksowanie w czasie rzeczywistym w celu dołączenia zewnętrznej wtyczki)

Wyświetla ostrzeżenie, jeśli wymagane jest miksowanie w czasie rzeczywistym.

Default Stereo Panner Mode (Domyślny tryb panoramy stereo)

Umożliwia określenie domyślnego trybu panoramy dla wstawionych ścieżek audio.

Connect Sends Automatically for Each Newly Created Channel (Connect (połączenie) wysyła automatycznie dla każdego nowo utworzonego kanału)

Automatycznie łączy routing wysyłek dla istniejących kanałów FX podczas tworzenia nowego kanału audio lub grupowego.

Instruments use Automation Read All and Write All (Instrumenty korzystają z automatyzacji Odczyt wszystkiego i Zapis wszystkiego)

Jeśli tę opcję aktywujesz, na stan automatyzacji **Read** (Odczytu) i **Write** (Zapisu) w panelach sterowania dla instrumentów VST będą miały wpływ opcje **Activate/Deactivate Read for All Tracks** (Włącz/Wyłącz odczyt dla wszystkich ścieżek) i **Activate/Deactivate Write for All Tracks** (Włącz/Wyłącz zapis dla wszystkich ścieżek).

Mute Pre-Send when Mute (Wycisz wstępne wysyłanie po wyciszeniu)

Wycisza wysyłane sygnały przed tłumikiem, gdy wyciszysz ich kanały.

Default Send Level (Domyślny poziom wysyłania)

Umożliwia określenie domyślnego poziomu efektów wysyłkowych.

Group Channels: Mute Sources as well (Kanały grupowe: Wycisz także źródła)

Wycisza kanały, które są bezpośrednio kierowane do kanału grupowego, gdy wyciszysz kanał grupowy. Kanały, które zostały wyciszone przed wyciszeniem kanału grupowego, nie będą pamiętać swojego stanu wyciszenia i wyciszenie zostanie wyłączone, gdy wyciszenie kanału grupowego zostanie wyłączone.

UWAGA

Nie ma to wpływu na sposób pisania automatyzacji wyciszenia.

Delay Compensation Threshold (for Recording) (Próg kompensacji opóźnienia (dla nagrywania))

Minimalizuje skutki opóźnienia wynikające z kompensacji opóźnienia, zachowując jednocześnie dźwięk miksu tak dalece, jak to możliwe. Funkcja **Constrain Delay Compensation** (Ograniczenie kompensacji opóźnienia) wpływa tylko na wtyczki z opóźnieniem wyższym niż to ustawienie progowe. Domyślnie jest to ustawione na 0,0 ms, co oznacza, że będzie to miało wpływ na wszystkie wtyczki. Jeśli uważasz, że niewielkie opóźnienie jest akceptowalne, możesz podnieść tę wartość progową.

UWAGA

Cubase posiada pełną kompensację opóźnienia – wszelkie opóźnienia występujące w wtyczkach VST, których używasz, zostaną automatycznie skompensowane podczas odtwarzania. Jednakże, gdy grasz na instrumencie VST w czasie rzeczywistym lub nagrywasz dźwięk na żywo (z włączonym monitorowaniem przez Cubase), ta kompensacja opóźnienia może skutkować dodatkowym opóźnieniem.

Do Not Connect Input/Output Busses When Loading External Projects (Nie podłączaj szyn wejścia/wyjścia podczas ładowania projektów zewnętrznych)

Zapobiega podłączaniu szyn wejściowych i wyjściowych do portów ASIO systemu podczas ładowania projektów zewnętrznych.

Auto Monitoring (Automatyczne monitorowanie)

Określa sposób, w jaki Cubase obsługuje monitorowanie. Dostępne są następujące opcje:

- **Manual (Ręczny)**
Włącza lub wyłącza monitorowanie wejścia po kliknięciu opcji **Monitor**.
- **While Record-Enabled** (Gdy włączone jest nagrywanie)
Łączy źródło dźwięku z wejściem kanału po kliknięciu opcji **Record Enable** (Włącz nagrywanie).
- **While Record Running** (Podczas nagrywania)
Przełącza na monitorowanie wejścia tylko podczas nagrywania.
- **Tapemachine Style** (Styl taśmy magnetofonowej)
Aktywuje monitorowanie wejścia w trybie zatrzymania i podczas nagrywania, ale nie podczas odtwarzania.

UWAGA

Opcje automatycznego monitorowania mają zastosowanie w przypadku monitorowania poprzez Cubase lub w przypadku korzystania z bezpośredniego monitorowania ASIO. Jeśli monitorujesz zewnątrz (na przykład słuchasz sygnału wejściowego z zewnętrznego miksera), wybierz tryb **Manual** (Ręczny) i wyłącz wszystkie przyciski **Monitor** (monitora) audio w Cubase.

Warn on Processing Overloads (Ostrzegaj o przeciążeniach przetwarzania)

Wyświetla ostrzeżenie, jeśli podczas nagrywania zaświeci się wskaźnik przeciążenia procesora na panelu **Transport**.

POWIĄZANE LINKI

Eksport w czasie rzeczywistym na stronie 1059

VST - Plug-ins (VST - Wtyczki)

Warn before Removing Modified Effects (Ostrzegaj przed usunięciem zmodyfikowanych efektów)

Wyświetla ostrzeżenie, jeśli usuniesz wtyczkę z efektem, dla której dokonałeś zmian parametrów.

Open Effect Editor after Loading It (Otwórz Edytor efektów po załadowaniu)

Otwiera panel sterowania efektami podczas ładowania efektów VST lub instrumentów VST.

Create MIDI Track when Loading VSTi (Utwórz ścieżkę MIDI podczas ładowania VSTi)

Umożliwia określenie, czy po dodaniu instrumentu w stojaku tworzona jest ścieżka MIDI.

- **Always** (Zawsze)
Zawsze tworzona jest ścieżka MIDI.
- **Do not** (Nie)
Nie została utworzona żadna ścieżka MIDI.
- **Always ask to** (Zawsze o to proś)
Zostaniesz zapytany, czy powinna zostać utworzona odpowiednia ścieżka MIDI.

Synchronize Plug-in Program Selection to Track Selection (Synchronizuj wybór programu wtyczki, aby śledzić wybór)

Synchronizuje wybór ścieżek i programów wtyczek, jeśli kierujesz wiele ścieżek MIDI do instrumentów multitimbralnych.

Suspend VST 3 plug-in processing when no audio signals are received (Wstrzymaj przetwarzanie wtyczki VST 3, gdy nie zostaną odebrane żadne sygnały audio)

Wstrzymuje przetwarzanie wtyczki VST w fragmentach, w których przez wtyczkę nie przechodzi żaden dźwięk. Może to znacząco poprawić wydajność systemu.

UWAGA

Zalecamy pozostawienie tej opcji wyłączonej.

Plug-in Editors “Always on Top” (Edytory wtyczek „Zawsze na wierzchu”)

Zawsze pokazuje panele sterowania dla wtyczek efektów i instrumentów VST nad innymi oknami.

VST - Control Room (VST – sterownia, reżyserka)

Ta strona zawiera ustawienia Control Room.

Show Control Room Volume in Transport Panel (Pokaż głośność sterowni w panelu transportu)

Jeśli **Control Room** jest włączona, głośność **Control Room** jest wyświetlana na panelu **Transport**.

Auto Disable Talkback Mode (Automatyczne wyłączenie trybu rozmowy)

Określa, czy funkcja Talkback jest wyłączona podczas nagrywania, odtwarzania i nagrywania, czy też nie jest w ogóle wyłączona.

UWAGA

Ustaw poziom Talkback **DIM** na 0 dB, aby nie zmieniać radykalnie poziomu miksu podczas wchodzenia i wychodzenia z trybu nagrywania.

Use Phones Channel as Preview Channel (Użyj kanału Phones jako kanału podglądu)

Wykorzystuje kanał telefoniczny do monitorowania.

Dim Cue during Talkback (Przycisz sygnał podczas rozmowy)

Przyciemnia sygnał dźwiękowy słyszany w studiu o wartość ustawioną w polu poziomu **Talkback Dim** w **Control Room** na tak długo, jak długo używany jest kanał talkback.

Exclusive Device Ports for Monitor Channels (Ekskluzywne porty urządzeń dla kanałów monitorowych)

Sprawia, że przypisanie portów dla kanałów monitora jest wyłączone. Jeśli Twój scenariusz nie wymaga przypisania portów do kilku kanałów monitora, zaleca się aktywację tej opcji. W ten sposób możesz mieć pewność, że nie przypiszesz przypadkowo portów do wejść/wyjść i jednocześnie będziesz monitorować kanały.

UWAGA

To ustawienie jest zapisywane z ustawieniami wstępnymi **Control Room**.

Reference Level (Poziom odniesienia)

Umożliwia określenie poziomu odniesienia, który można przypisać do poziomu **Control Room**. Poziom odniesienia to poziom stosowany w skalibrowanych środowiskach miksowania, takich jak sceny dubbingu filmów.

UWAGA

Możesz także ręcznie dostosować poziom odniesienia w ustawieniach **Control Room**.

Main Dim Volume (Główna przyciemniona głośność)

Ustawia wielkość redukcji wzmacnienia zastosowaną do kanału **Control Room**, gdy przycisk **DIM** jest aktywny.

VariAudio

Inhibit warning when changing the Sample Data (Ostrzeżenie o wstrzymaniu podczas zmiany danych próbki)

Blokuje wyświetlanie ostrzeżenia w przypadku modyfikacji materiału audio używanego w kilku miejscach projektu.

Inhibit warning when applying Offline Processes (Zablokuj ostrzeżenie podczas stosowania procesów offline)

Blokuje wyświetlanie komunikatu ostrzegającego, gdy zastosujesz procesy offline do materiału audio, który jest używany w kilku miejscach projektu.

Video (Wideo)

Extract Audio on Import Video File (Wyodrębnij dźwięk podczas importowania pliku wideo)

Wyodrębnia i zapisuje dane audio zaimportowanych plików wideo jako oddzielny klip audio.

Thumbnail Memory Cache Size (Rozmiar pamięci podręcznej miniatur)

Umożliwia ustawienie rozmiaru pamięci podręcznej miniatur.