

**Создание музыкальных композиций
в программе
Linux MultiMedia Studio**

140 4 4

ТЕМП/ВРМ TIME SIG

Click to enable CPU

Финальный секвенсор

100%

Не названо ГРМКБАЛ

Дорожка ГРМК

Лейтмотив 0

Automation track

Пошаговый секвенсор

Лейтмотив 0

Не названо ГРМКБАЛ

Вы видите перед собой экран по умолчанию, с открытыми окнами финального секвенсора, пошагового секвенсора и заметок к проекту.

Микшер FX

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Master FX 1 FX 2 FX 3 FX 4 FX 5 FX 6 FX 7 FX 8 FX 9 FX 10 FX 11 FX 12 FX 13 FX 14 FX 15 FX 16

A B C D

ЦЕПЬ ФИЛЬТРОВ

Добавить фильтр

Контроллеры

Добавить

TEMP/VRM 140 4 4
TIME SIG
Click to enable CPU

Базовый секвенсор

Не названо ГРМКБАЛ
Дорожка ГРМК
Лейтмотив 0
Automation track

Пошаговый секвенсор

Лейтмотив 0
Не названо ГРМКБАЛ

Для начала нажмите на иконку предустановок на боковой панели, чтобы открыть список предустановленных звуков.

Микшер FX

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

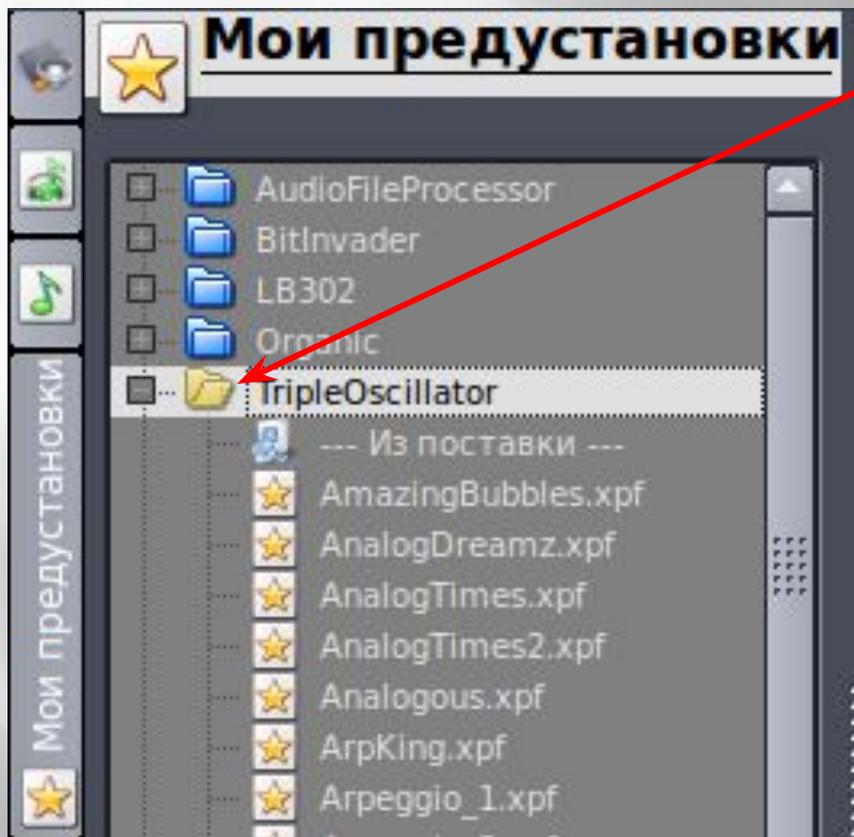
Master
FX 1 FX 2 FX 3 FX 4 FX 5 FX 6 FX 7 FX 8 FX 9 FX 10 FX 11 FX 12 FX 13 FX 14 FX 15 FX 16

ЦЕПЬ ФИЛЬТРОВ

Добавить фильтр

Контроллеры

Добавить



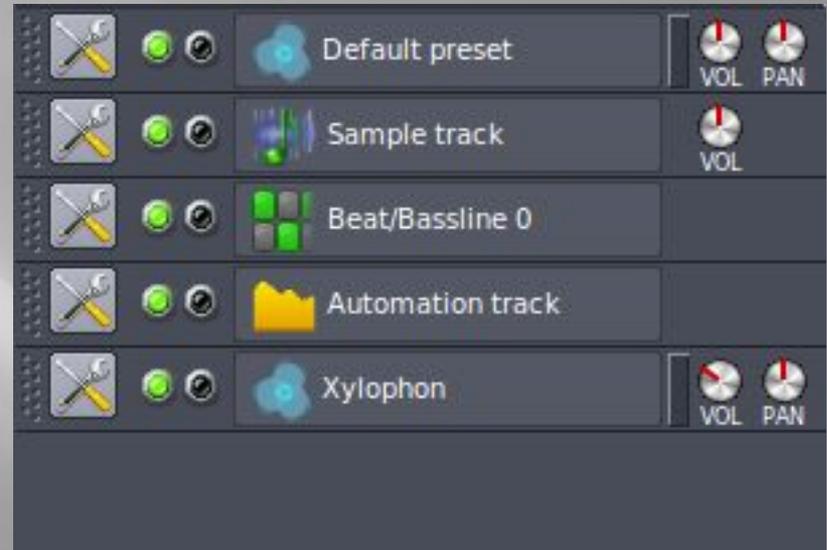
Дважды щелкните на TripleOscillator или нажмите на знак плюс слева, чтобы открыть эту папку, и вам будет представлен широкий спектр инструментов.

Вы можете нажать и удерживать кнопку мыши на любом из звуков для его предварительного прослушивания.

А сейчас давайте перетащим предустановленный звук "Хулорфон" на свободное место в середине финального секвенсора.



Когда вы отпустите его, будет создан новый трек и в качестве инстру-мента будет задан предустановленный звук.



Неназванный* - LMMS 0.4.13

Проект Правка Сервис Справка

ТЕМП/ВРМ 140 4
TIME SIG 4

Click to enable CPU

Финальный секвенсор Секвенсор - Xylophon Пошаговый секвенсор

100% 1/16 По посл. f No scale No chord

1 2 3 4 5 6

Сейчас мы собираемся добавить ноты, чтобы создать мелодию. Щелкните левой кнопкой мыши на первом прямоугольнике дорожки "Xylophon" и будет создан новый сегмент. Дважды щелкните на нем и откроется окно секвенсора, которое позволяет размещать ноты в свежесозданном сегменте.

Note Volume:

Добавить фильтр

RU 20:56 15.06.2013

Неназванный* - LMMS 0.4.13

Проект Плата Сервис Справка

ТЕМП/ВРМ 140 4

TIME SIG 4

Click to enable CPU

Финальный секвенсор

Секвенсор - Хулофон

Пошаговый секвенсор

100% 1/16 По посл. f No scale No chord

1 2 3 4 5 6

C5

C4

Note Volume:

Добавить фильтр

RU 20:56 15.06.2013

Неназванный* - LMMS 0.4.13

Проект Правка Сервис Справка

ТЕМП/ВРМ 140 4/4
TIME SIG

Click to enable CPU

Финальный секвенсор Пошаговый секвенсор

Секвенсор - Xylophon

100% 1/16 По посл. No scale No chord

1 2 3 4 5 6

C5

C4

Note Volume:

Добавить фильтр

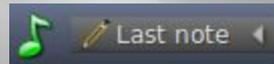
RU 20:59 15.06.2013

Это создаст новую четвертную ноту - ноту длиной в одну долю - начиная с указанного времени.

Однако, это слишком долго: нам нужна нота в половину меньше (восьмая нота) длиной. Чтобы исправить это, просто наведите курсор мыши на правый край ноты, курсор должен превратиться в сдвоенную стрелку. Затем, удерживая кнопку мыши, потяните край ноты влево на два "квадратика" (каждый квадратик является одной шестнадцатой такта).



После этого новые ноты, которые вы будете размещать, будут такой же длины, потому что секвенсор умолчанию настраивается на последнюю ноту. Но вы можете изменить это в выпадающем списке.

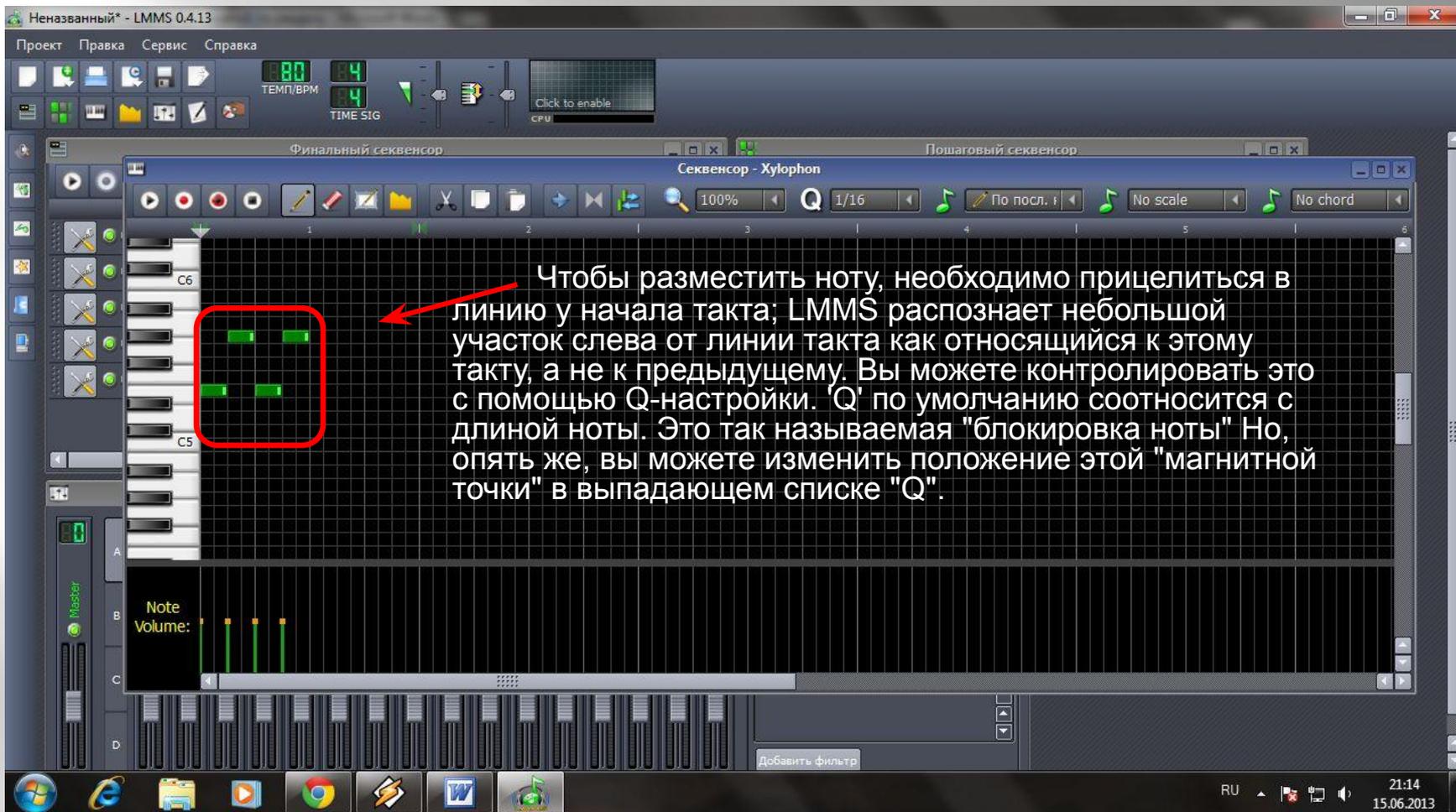


Однако большую часть времени вы будете работать с настройками "Последней ноты", но если вы вдруг не сможете создать ноты ожидаемой длины, то это потому, что вы случайно внесли изменения в выпадающем списке.

Чтобы разместить ноту, необходимо прицелиться в линию у начала такта; LMMS распознает небольшой участок слева от линии такта как относящийся к этому такту, а не к предыдущему. Вы можете контролировать это с помощью Q-настройки. 'Q' по умолчанию соотносится с длиной ноты. Это так называемая "блокировка ноты". Но, опять же, вы можете изменить положение этой "магнитной точки" в выпадающем списке "Q".

Если вы допустили ошибку, размещая ноту, ее можно переместить в нужное положение, щелкнув на середине ноты (курсор при этом превратится в крестик) и перетащить ноту на новое место. LMMS при этом будет проигрывать ноту, которую вы тащите, чтобы помочь в ее правильном размещении. Вы можете перемещать ноты по горизонтали (во времени), а также по вертикали (по высоте).

Для удаления ноты нужно щелкнуть на ней правой кнопкой мыши.



Неназванный* - LMMS 0.4.13

Проект Правка Сервис Справка

ТЕМП/ВРМ 80 4 4
TIME SIG

Click to enable CPU

Финальный секвенсор Пошаговый секвенсор

Секвенсор - Xylophon

100% 1/16 По посл. i No scale No chord

Чтобы разместить ноту, необходимо прицелиться в линию у начала такта; LMMS распознает небольшой участок слева от линии такта как относящийся к этому такту, а не к предыдущему. Вы можете контролировать это с помощью Q-настройки. 'Q' по умолчанию соотносится с длиной ноты. Это так называемая "блокировка ноты" Но, опять же, вы можете изменить положение этой "магнитной точки" в выпадающем списке "Q".

Note Volume:

Добавить фильтр

RU 21:14 15.06.2013

Если вы допустили ошибку, размещая ноту, ее можно переместить в нужное положение, щелкнув на середине ноты (курсор при этом превратится в крестик) и перетащить ноту на новое место. LMMS при этом будет проигрывать ноту, которую вы тащите, чтобы помочь в ее правильном размещении. Вы можете перемещать ноты по горизонтали (во времени), а также по вертикали (по высоте).

Для удаления ноты нужно щелкнуть на ней правой кнопкой мыши.

Неназванный* - LMMS 0.4.13

Проект Плата Сервис Справка

ТЕМП/ВРМ 80 4
TIME SIG 4

Click to enable CPU

Финальный секвенсор

Секвенсор - Хулофон

Пошаговый секвенсор

100% 1/16 По посл. f No scale No chord

1 2 3 4 5 6

C6

C5

A

Master

Note Volume:

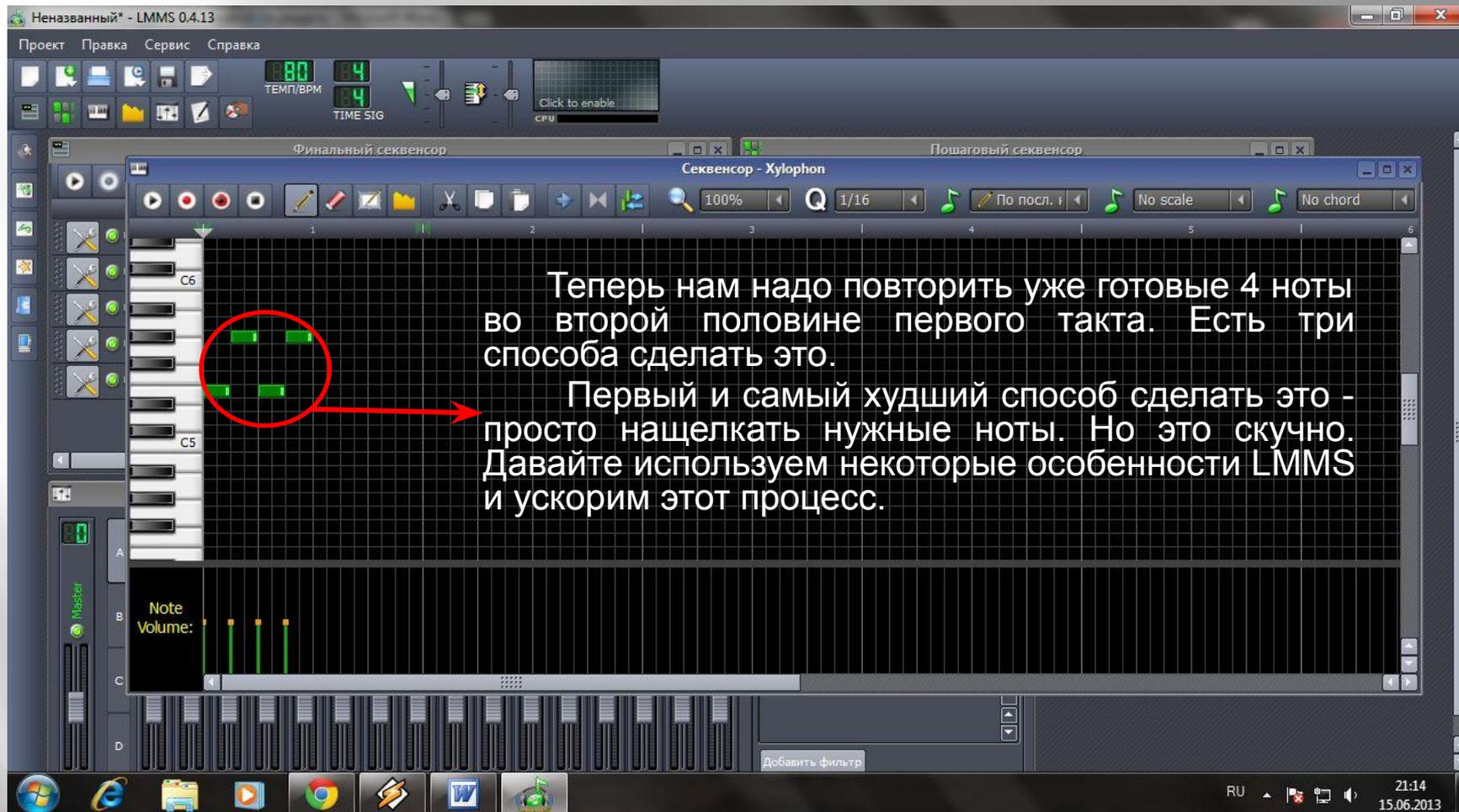
B

C

D

Добавить фильтр

RU 21:14 15.06.2013



Теперь нам надо повторить уже готовые 4 ноты во второй половине первого такта. Есть три способа сделать это.

Первый и самый худший способ сделать это - просто нащелкать нужные ноты. Но это скучно. Давайте используем некоторые особенности LMMS и ускорим этот процесс.

Неназванный* - LMMS 0.4.13

Проект Правка Сервис Справка

ТЕМП/ВРМ 80 4
TIME SIG 4

Click to enable CPU

Финальный секвенсор Пошаговый секвенсор

Секвенсор - Хулофон

100% 1/16 По посл. f No scale No chord

1 2 3 4 5 6

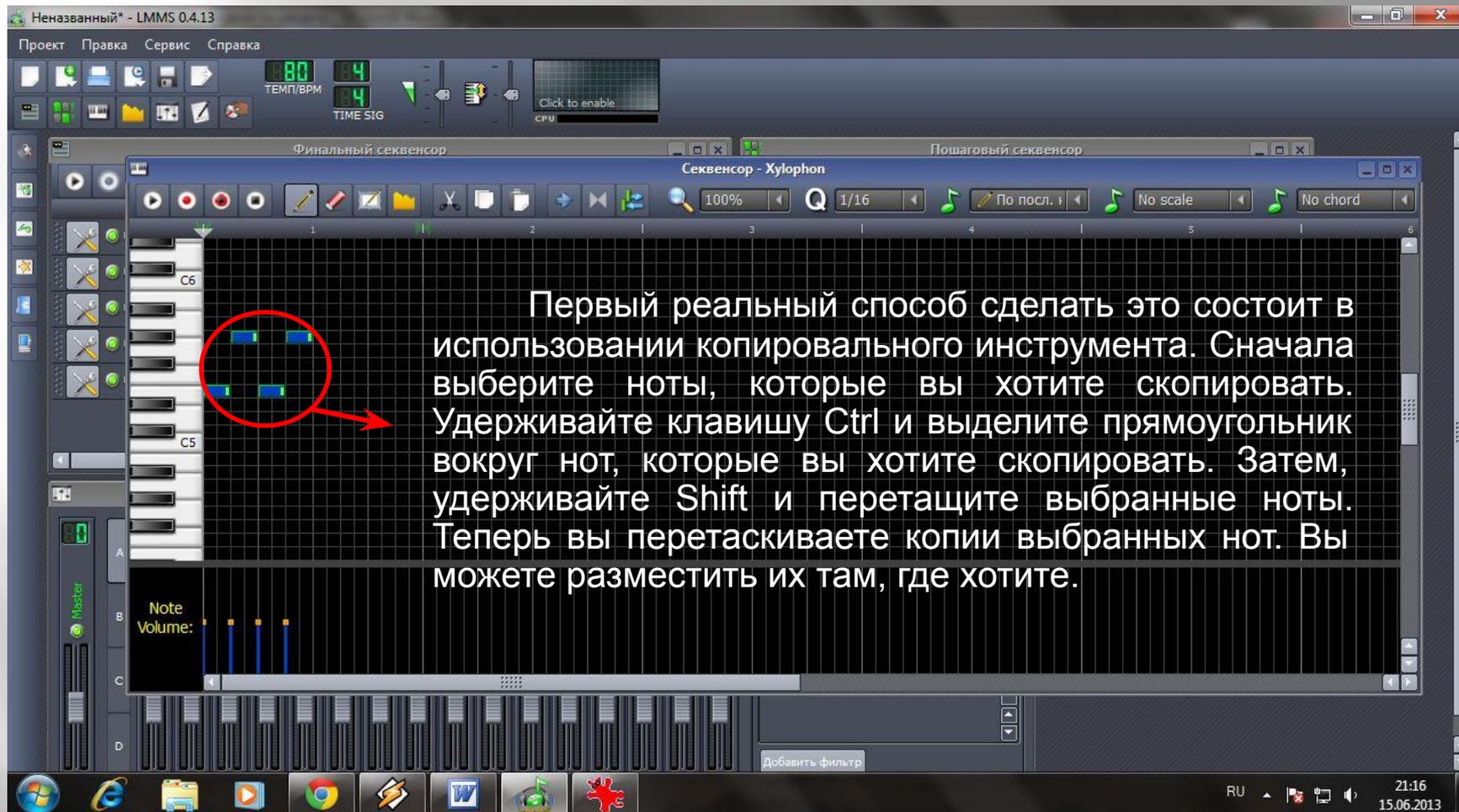
C6
C5

A
B
C
D

Note Volume:

Добавить фильтр

RU 21:16 15.06.2013



Первый реальный способ сделать это состоит в использовании копировального инструмента. Сначала выберите ноты, которые вы хотите скопировать. Удерживайте клавишу Ctrl и выделите прямоугольник вокруг нот, которые вы хотите скопировать. Затем, удерживайте Shift и перетащите выбранные ноты. Теперь вы перетаскиваете копии выбранных нот. Вы можете разместить их там, где хотите.

Можно использовать старые добрые копирование и вставку. Снова используйте Ctrl для выбора желаемых нот, а затем нажмите Ctrl + C. Нажмите сочетание клавиш Ctrl + V, чтобы вставить ноты в начале, а затем переместите их на новое место.

Чтобы выбрать все ноты, нужно нажать Ctrl + A.

80
ТЕМП/ВРМ

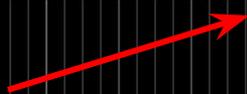
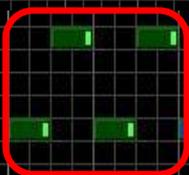
4
4
TIME SIG

Click to enable
CPU

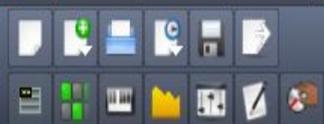
Финальный секвенсор

Секвенсор - Xylophon

Независимо от того, какой способ вы выберете, должно получиться примерно следующее:

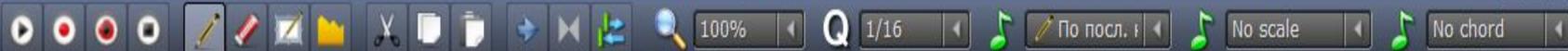


Note
Volume:

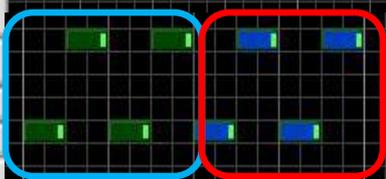
80
ТЕМП/ВРМ4
4
TIME SIGClick to enable
CPU

Финальный секвенсор

Секвенсор - Xylophon



Независимо от того, какой способ вы выберете, должно получиться примерно следующее:

Note
Volume:

80
ТЕМП/ВРМ

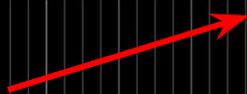
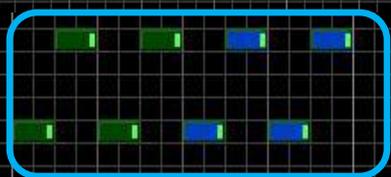
4
4
TIME SIG

Click to enable
CPU

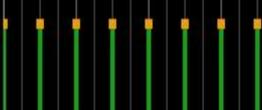
Финальный секвенсор

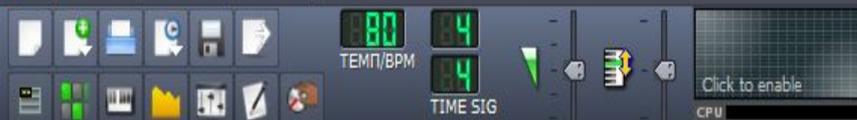
Секвенсор - Xylophon

Независимо от того, какой способ вы выберете, должно получиться примерно следующее:



Note
Volume:





Финальный секвенсор

Секвенсор - Xylophon

The screenshot shows the sequencer window for a Xylophon instrument. The interface includes a piano roll with a keyboard view on the left and a piano roll grid on the right. The piano roll shows notes for C6 and C5. The piano roll grid shows a sequence of notes over six measures. A red arrow points to the play button in the top toolbar. The toolbar also includes buttons for stop, record, and various editing tools. The bottom of the window shows a 'Note Volume' graph with vertical bars representing the volume of each note.

Теперь можно нажать на кнопку воспроизведения в окне секвенсора, чтобы проиграть мелодию. Когда воспроизведение дойдет до конца последней содержащей ноты такта, оно автоматически начнется с начала первого такта.

Неназванный* - LMMS 0.4.13

Проект Правка Сервис Справка

ТЕМП/BPM 80 TIME SIG 4

Click to enable CPU

Финальный секвенсор Секвенсор - Хулоphon Пошаговый секвенсор

100% 1/16 По посл. f No scale No chord

C6

C5

A

Master

Note Volume:

Добавить фильтр

RU 21:20 15.06.2013

Если вы уверены в себе, то теперь можете продолжать добавлять ноты мелодии, чтобы создать первые два такта. Вот как ваш секвенсор должен выглядеть после этого:

Неназванный* - LMMS 0.4.13

Проект Правка Сервис Справка

ТЕМП/ВРМ 80 4
TIME SIG 4

Click to enable CPU

Финальный секвенсор

Секвенсор - Хулофон

Пошаговый секвенсор

100% 1/16 По посл. f No scale No chord

Используя уже знакомые нам действия «копирование + вставка», повторим наши первые 2 такта и получим 4 полноценных такта.

RU 21:22 15.06.2013

Неназванный* - LMMS 0.4.13

Проект Правка Сервис Справка

ТЕМП/ВРМ 80 4
TIME SIG 4

Click to enable CPU

Финальный секвенсор

Секвенсор - Хулофон

Пошаговый секвенсор

100% 1/16 По посл. f No scale No chord

Используя уже знакомые нам действия «копирование + вставка», повторим наши первые 2 такта и получим 4 полноценных такта.

RU 21:22 15.06.2013

Неназванный* - LMMS 0.4.13

Проект Правка Сервис Справка

ТЕМП/ВРМ 80 4
TIME SIG 4

Click to enable CPU

Финальный секвенсор

Секвенсор - Хуторphon

Пошаговый секвенсор

100% 1/16 По посл. f No scale No chord

Используя уже знакомые нам действия «копирование + вставка», повторим наши первые 2 такта и получим 4 полноценных такта.

RU 21:22 15.06.2013

Final Sequencer

80 4 4
ТЕМП/ВРМ TIME SIG
Click to enable CPU

100%

Не названо ГРМКБАЛ
Дорожка ГРМК
Лейтмотив 0
Automation track
Xylophon ГРМКБАЛ

Теперь мы можем закрыть секвенсор и вернуться к финальному секвенсору. Вы увидите, что участок трека, на котором мы дважды щелкали в начале для создания мелодии, расширился, чтобы вместить добавленные ноты.

Далее мы собираемся скопировать этот сегмент чтобы создать следующие четыре такта.

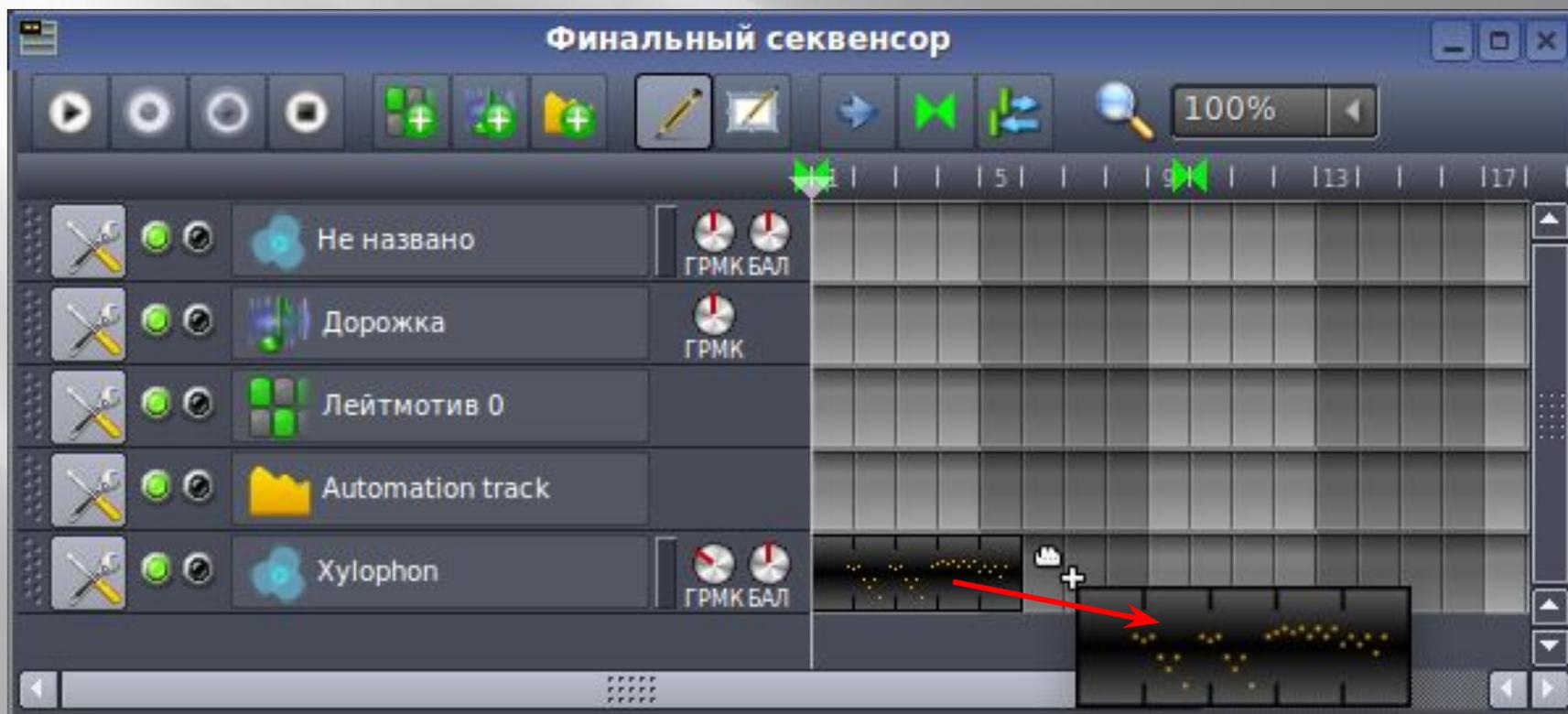
FX Mixer

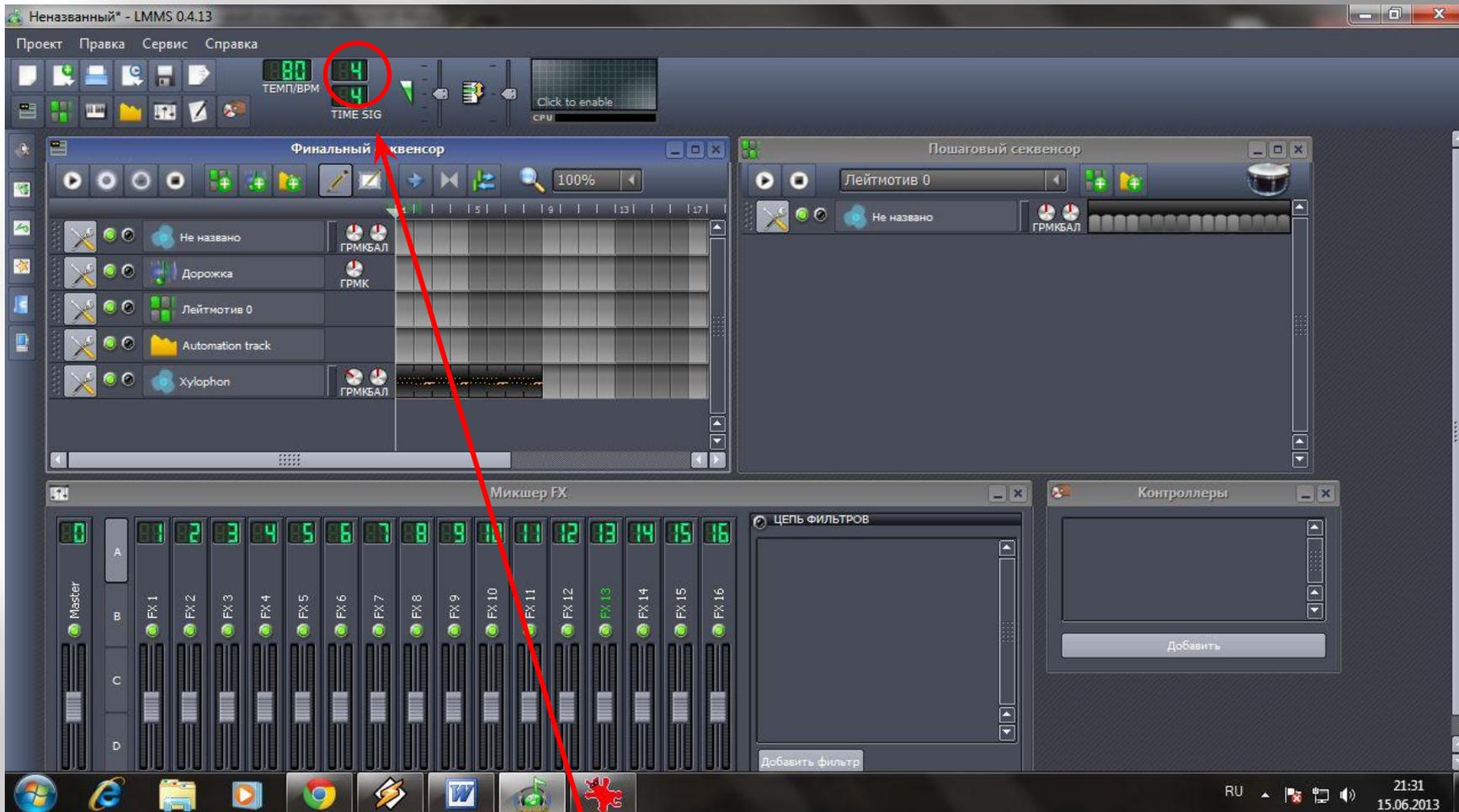
ЦЕПЬ ФИЛЬТРОВ

Master FX 1 FX 2 FX 3 FX 4 FX 5 FX 6 FX 7 FX 8 FX 9 FX 10 FX 11 FX 12 FX 13 FX 14 FX 15 FX 16

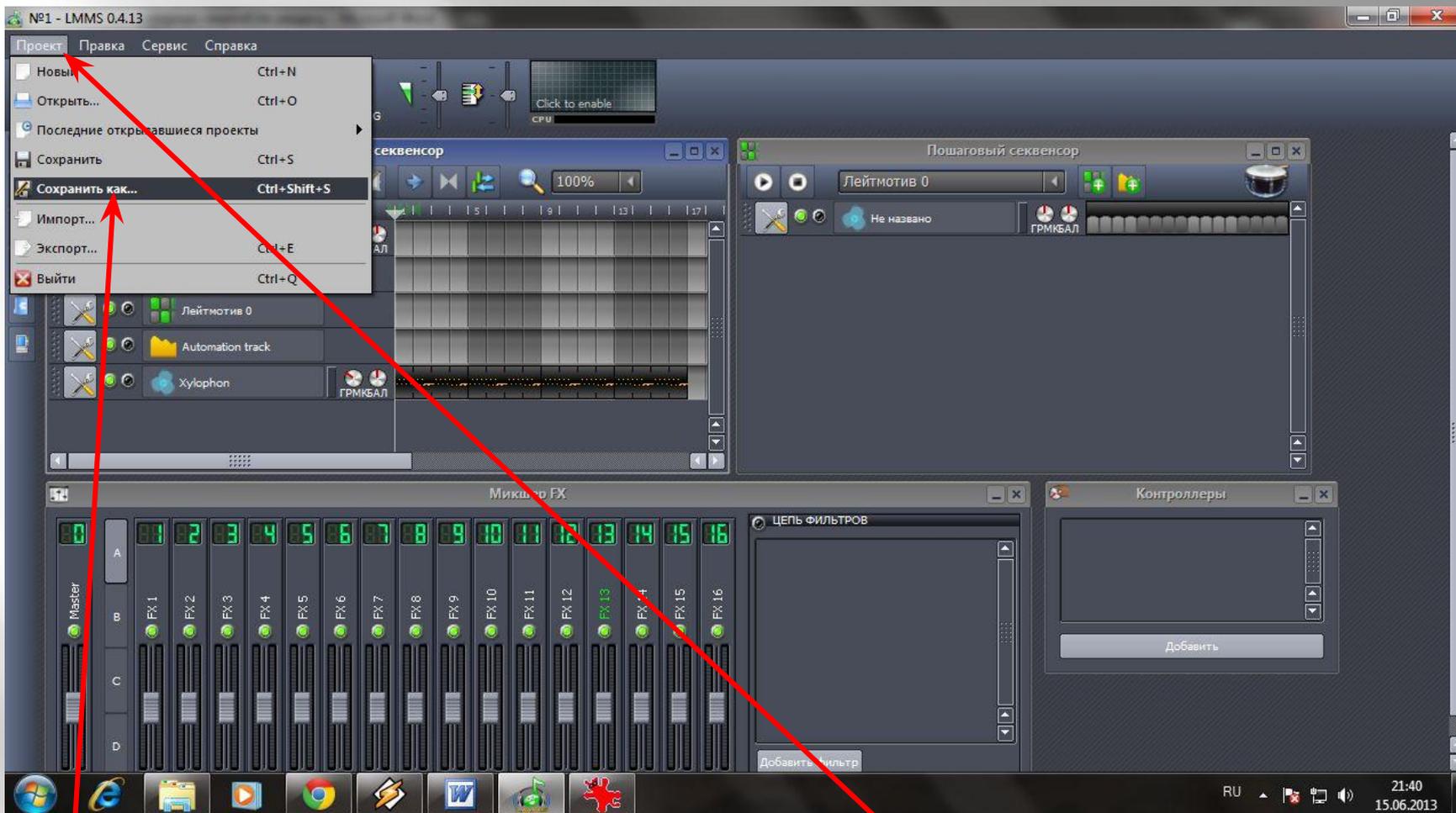
Добавить фильтр

Самый простой способ сделать это - просто нажать и удерживать клавишу Ctrl, перетаскивая начальный отрезок. Таким образом вы перетащите копию сегмента на новое место за пределами начального сегмента. Этот процесс будет выглядеть следующим образом:





Отпустите сегмент на 5-ый такт. Теперь вы можете воспроизвести мелодию с помощью кнопки воспроизведения финального секвенсора. Кстати, было бы неплохо поменять темп со 140 на 80, как у меня на снимке, для этого вам надо навести курсор на текущее значение «ТЕМП\BPM», зажать правую кнопку мыши и прокрутить число до 80.



Повторите операцию копирования еще 2 раза, тем самым заполнив первые 16 тактов, после чего сохраняйте проект так, как показано на снимке, чтобы в дальнейшем продолжить с ним работу.

80 TEMП/ВРМ
4 TIME SIG
4 CPU
Click to enable

My samples

- hihat_opened03.ogg
- kick01.ogg
- kick02.ogg
- kick03.ogg
- kick04.ogg
- kick_distorted01.ogg
- kick_hard01.ogg
- kick_hardcore01.ogg
- kick_hiphop01.ogg
- kick_long01.ogg
- kick_soft01.ogg
- kick_soft02.ogg
- nasty_bass01.ogg
- nasty_rim01.ogg
- nasty_snare01.ogg
- ride01.ogg
- ride02.ogg
- rim01.ogg
- shaker01.ogg
- shaker02.ogg
- shaker03.ogg
- sidestick01.ogg
- snare01.ogg
- snare02.ogg
- snare03.ogg
- snare04.ogg**
- snare05.ogg
- snare06.ogg
- snare07.ogg
- snare_acoustic01.ogg

Финальный секвенсор

100%

звон ГРМКБАЛ

жка ГРМК

мотив 0

nation track

hon ГРМКБАЛ

Пошаговый секвенсор

Лейтмотив 0

Не названо ГРМКБАЛ

bassdrum_acoustic01.ogg ГРМКБАЛ

hihat_opened01.ogg ГРМКБАЛ

snare04.ogg ГРМКБАЛ

Для создания вашего первого звука нужно выбрать вкладку с левой стороны с нарисованной нотой.

Микшер FX

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

FX 3 FX 4 FX 5 FX 6 FX 7 FX 8 FX 9 FX 10 FX 11 FX 12 FX 13 FX 14 FX 15 FX 16

ЦЕПЬ ФИЛЬТРОВ

Контроллеры

Добавить

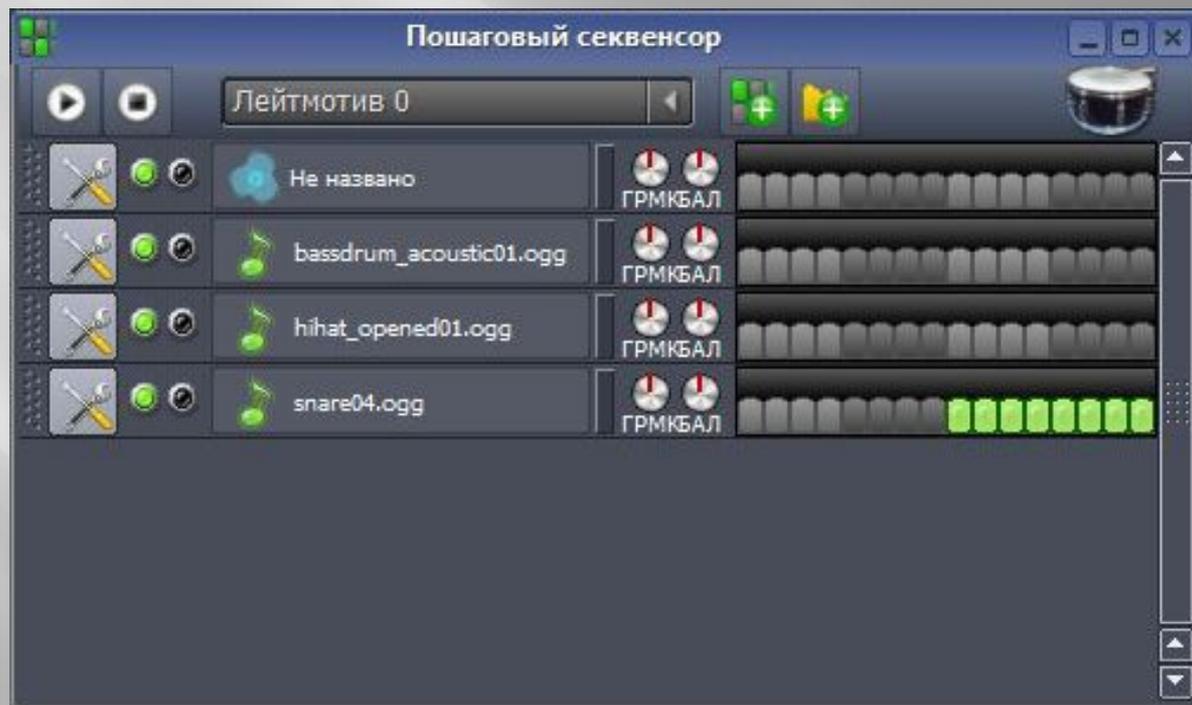


Эта вкладка содержит коллекцию образцов (семплов), которая поставляется с LMMS. При нажатии на вкладку "Мои образцы" должен появиться список папок, одна из них с надписью "drums". Двойной щелчок на ней откроет список ударных инструментов. Нажимайте на них, чтобы услышать звуки различных инструментов.

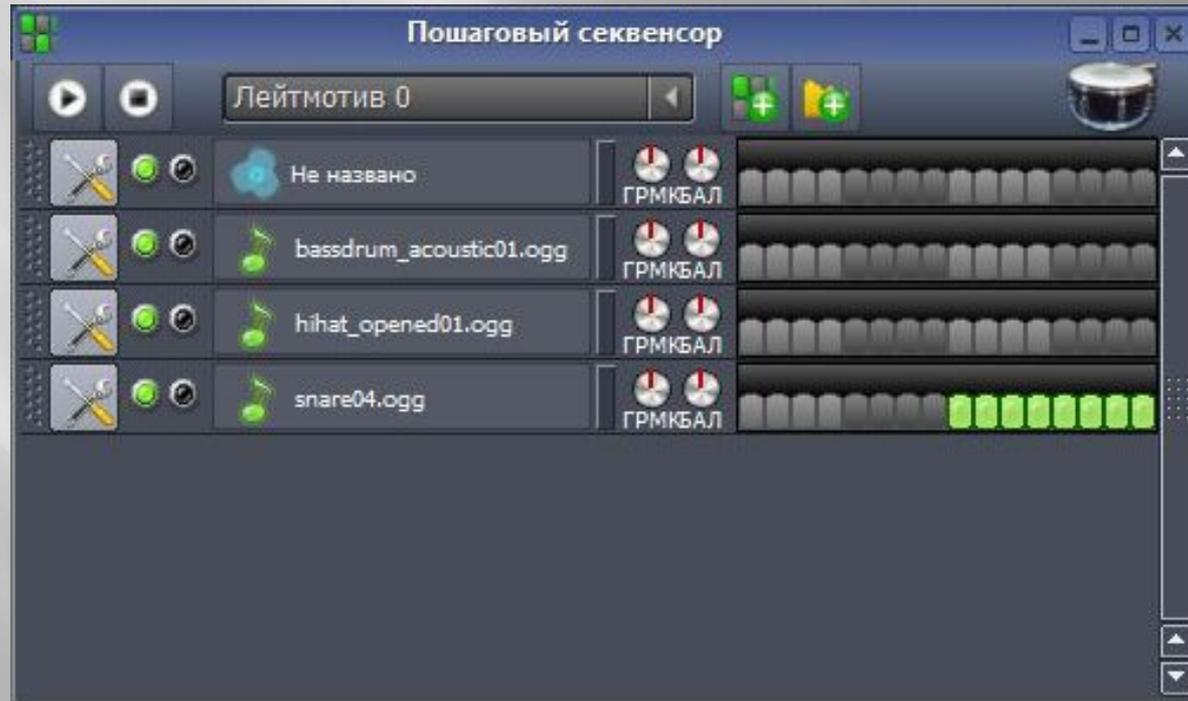
Если посмотреть на открытые окна, то будет видно, что одно из них называется "Пошаговый секвенсор". Найдите это окно прежде, чем двинетесь дальше.



Вернитесь к образцам, которые вы только что слушали и выберите `bassdrum_acoustic01.ogg`, выберите этот файл и перетащите его в пошаговый секвенсор. При этом должна появиться новая дорожка с таким названием. Сделайте то же самое с инструментами `hihat_opened04.ogg` и `snare04.ogg` (прокрутите вниз).



Если все сделано правильно, вы должны получить три инструмента в окне пошагового секвенсора (далее будем называть его окно ПС). Если нажать на маленькую иконку, похожую на надгробную плиту на линии малого барабана (snare04.ogg) вы должны через некоторое время услышать барабан и увидеть вспышку на панели инструментов (она происходит только когда воспроизводится звук). Повторите партию малого барабана так, как это показано на картинке, а затем нажмите кнопку воспроизведения, находящуюся в окне ПС.



Пошаговый секвенсор представляет собой миниатюрный аудиоредактор, который позволяет ритмически работать с готовыми образцами звука (семплами) с целью получения относительно коротких ритмических рисунков для дальнейшего их использования в финальном секвенсоре.



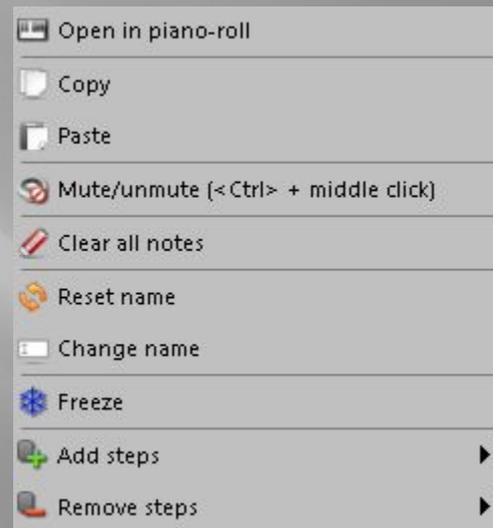
Изначально количество «надгробных плит», как вы могли заметить, равно 16. Это не просто так. Если вы помните, то один такт классического размера 4/4 состоит как раз из 16 шестнадцатых нот. Следовательно, мы можем с вами забивать семплами различного рода ритмические рисунки на 1 такт, ориентируясь в ритме по 16-ым нотам. Но это не значит, что работая в пошаговом секвенсоре, мы можем ограничить себя только лишь 1 тактом, при нажатии правой кнопки мыши по «плитам» определенной дорожки у нас появится меню, из которого мы можем добавлять количество нот, а если быть точнее «шагов» (те самые «надгробные плиты»), которое нам необходимо, вплоть одним кликом сразу до 16, тем самым добавляя в пошаговый секвенсор еще один такт. Это удобно, когда нам надо немного разнообразить ритм того же железа, бочки, малого барабана, но кардинально при этом ничего не меняя.



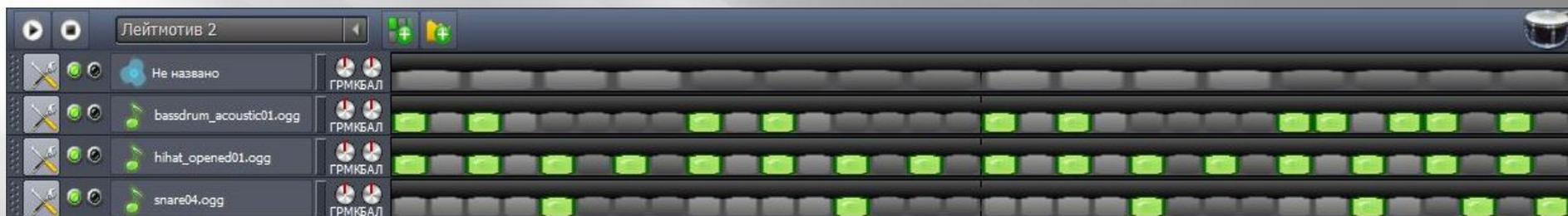
С помощью кнопки «Добавить ритм/лейтмотив», которая находится в окне ПС, мы можем задать новое полотно для наших ритмических идей, которое тут же появится в виде отдельной дорожки в окне финального секвенсора. Вы уже догадываетесь что к чему. Но прежде давайте что-нибудь уже сделаем, чтобы вам не было так скучно, а ваши догадки подтвердились.



Для этого вам придется создать, если вы еще этого не сделали, новый лейтмотив, после чего добавить к нашим 16 шагам еще 16. Делается это, как я уже писал выше, нажатием правой кнопки мыши по шагам дорожки, к которой мы хотим добавить еще шагов. после этого появится вот такое выпадающее меню, в котором будет команда «Add steps/Добавить шаги». Затем можно выбрать необходимое нам количество шагов (в данном случае 16).



Справились? Отлично, нажимаем на клавишу «Добавить лейтмотив» и забиваем уже вот такой ритмический рисунок:



Что дальше? Нам надо переключиться с вами на окно финального секвенсора. Я уже писал выше, что, скорее всего, вы заметили, как после добавления лейтмотива, каждый из них появился у вас в списке дорожек финального секвенсора. Теперь все просто. Если вы нажмете по сегменту левой кнопкой мыши любого из лейтмотивов, то, начиная с этого такта, вы его забудете тем самым ритмическим рисунком, который забивали в окне ПС. Т.к. кол-во шагов в «Лейтмотив 1» и «Лейтмотив 2» у нас было равно суммарно 32-ум, то и забиваться у нас будет не один такт, а целых два! Путем нехитрых манипуляций с мышью мы можем с вами комбинировать созданные вами ритмические рисунки в финальной песне так, как вам захочется. Помимо перкуссии в пошаговый секвенсор можно добавлять абсолютно любые звуки, лишь бы у вас были образцы.

Посему, чтобы опробовать на деле все то, что у нас получилось, предлагаю вам сделать окно вашего финального секвенсора по образу и подобию того, что представлено на следующем снимке.

Для этого вам будет необходимо партию дорожки «Xylophon», над которой мы работали до этого, сдвинуть на один такт, то есть она будет начинаться со второго такта, вместо первого. «Лейтмотив 0» займет у нас почетный первый такт, для этого просто нажимаем напротив него ЛКМ, как несложно догадаться, по первому такту. Далее «Лейтмотив 0» больше нам не встретиться, о нем можно благополучно забыть. «Лейтмотив 1» займет 2, 3 и 6, 7 такты. Не забываем о том, что я писал выше по поводу кол-ва шагов. «Лейтмотив 2» - 4, 5 и 8,9 такты. Все, приступаем!

80 4 4
 ТЕМП/ВРМ TIME SIG
 Click to enable
 CPU

Финальный секвенсор

100%

ГРМКБАЛ

Дорожка ГРМК

Automation track

Хулофон ГРМКБАЛ

Лейтмотив 0

Лейтмотив 1

Лейтмотив 2

Пошаговый секвенсор

Лейтмотив 2

Не названо ГРМКБАЛ

bassdrum_acoustic01.ogg ГРМКБАЛ

hihat_opened01.ogg ГРМКБАЛ

snare04.ogg ГРМКБАЛ

Не забудем после того, как все будет сделано, сохранить проект!

Микшер FX

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Master

FX 1 FX 2 FX 3 FX 4 FX 5 FX 6 FX 7 FX 8 FX 9 FX 10 FX 11 FX 12 FX 13 FX 14 FX 15 FX 16

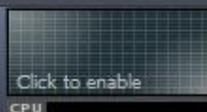
ЦЕПЬ ФИЛЬТРОВ

Добавить фильтр

Контроллеры

Добавить

В LMMS после добавления одного в проект, вы можете частично или полностью его изменить. Возможно вам просто удобнее набивать мелодию в каком-то другом MIDI-редакторе, как мне. Так как я больше специализируюсь в игре на гитаре, то мне гораздо проще забивать придуманные мной партии в Guitar Pro, после чего я делаю экспорт в MIDI, а потом импорт этого же файла в LMMS или NUENDO.

180
ТЕМП/ВРМ84
84
TIME SIG

Финальный секвенсор

100%

Не названо ГРМКБАЛ

Дорожка ГРМК

Лейтмотив 0

Automation track

flute01.ogg ГРМКБАЛ

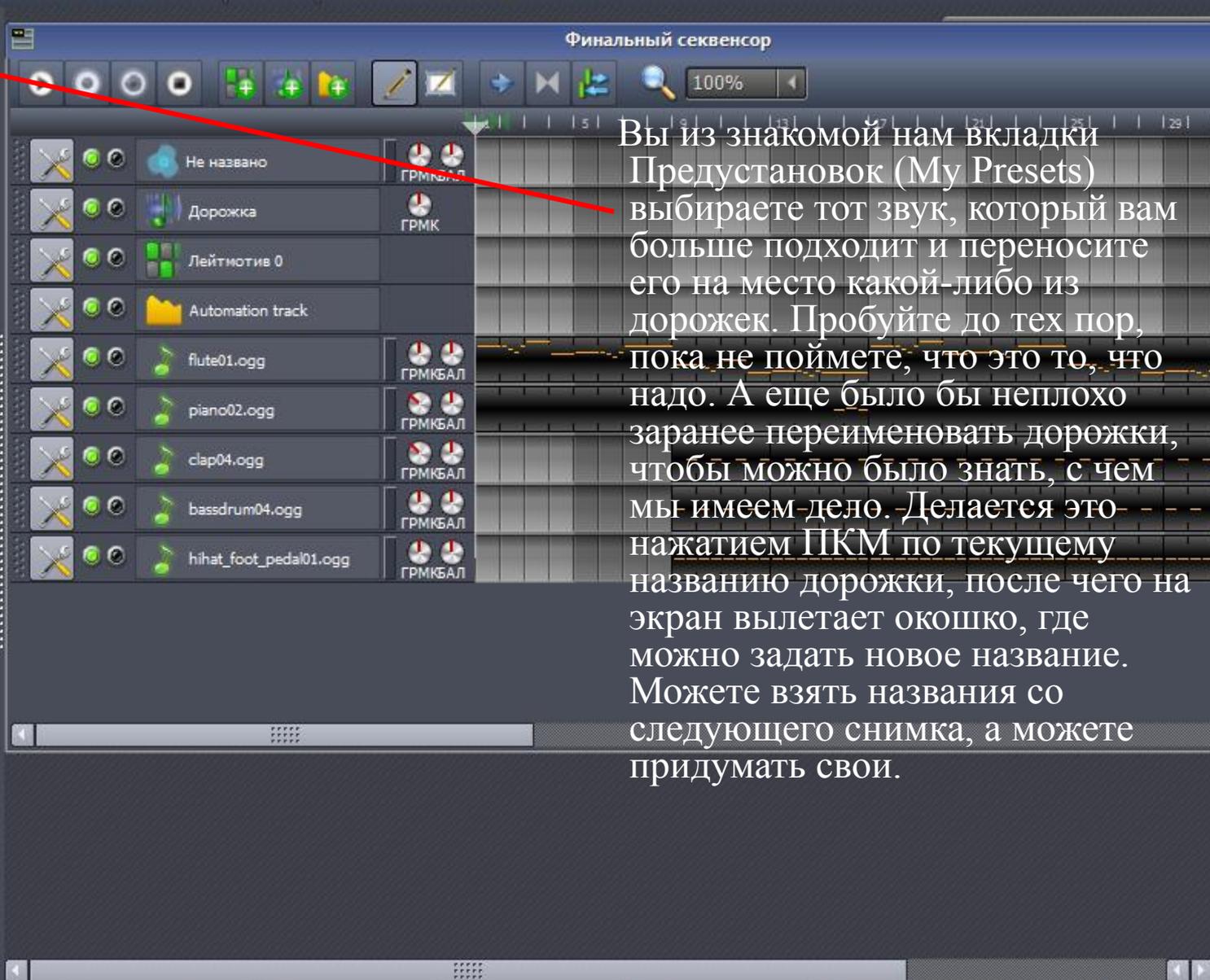
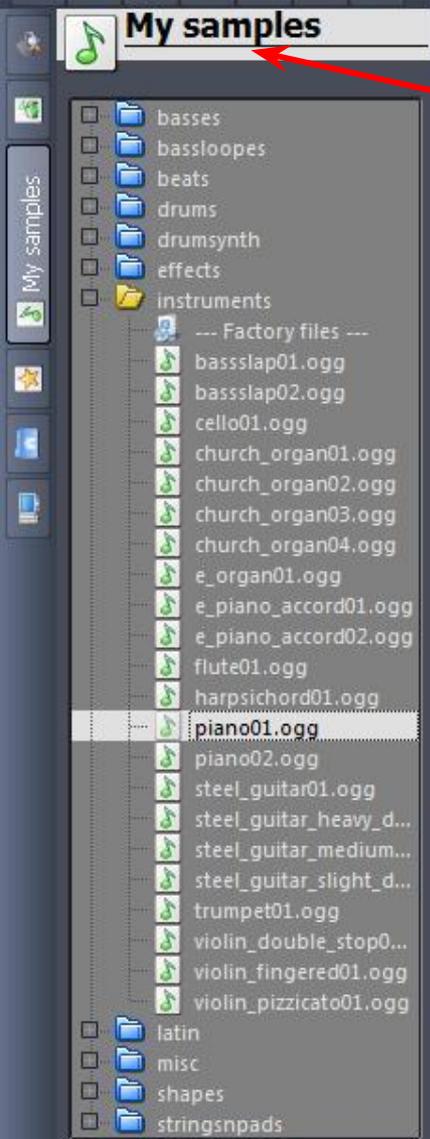
piano02.ogg ГРМКБАЛ

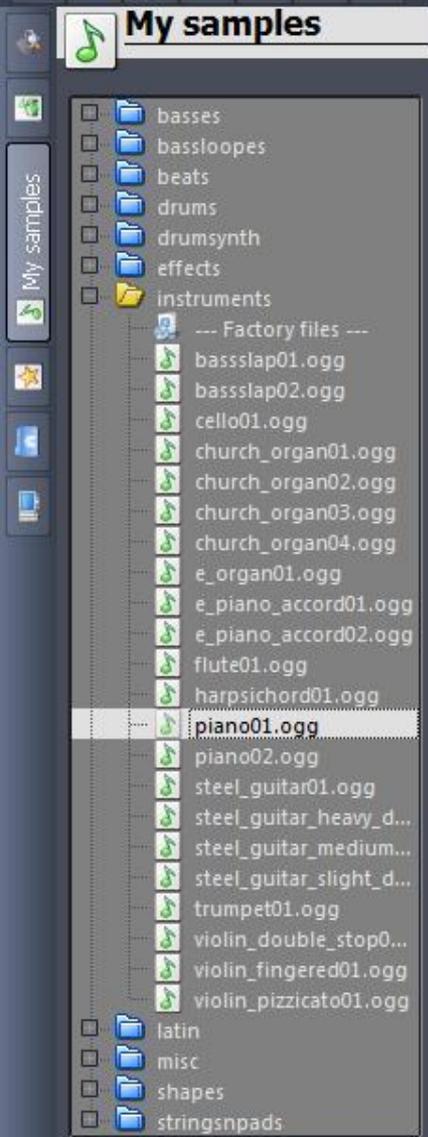
clap04.ogg ГРМКБАЛ

bassdrum04.ogg ГРМКБАЛ

hihat_foot_pedal01.ogg ГРМКБАЛ

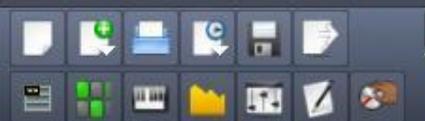
После в окне финального секвенсора появятся все те дорожки, которые присутствуют в MIDI-файле. Далее все проще некуда.





Финальный секвенсор

Как вы могли заметить, в данном пошаговом руководстве работа с ними не рассматривается, но отдельно про них все же стоит немного сказать, дабы не было вопросов. По сути трек автоматизации это некая команда, которая привязана к какой-либо из инструментальных дорожек, позволяющей автоматически менять некоторые ее значения на протяжении определенного участка. На примере дорожки «Slow» это есть изменение громкости. А в дорожке «Piano» плавный переход с одной ноты на другую (Сдвиг высоты), потому после импорта у нас появилось 2 дорожки «Piano», во второй указаны ноты, до которых идет сдвиг.



180 ТЕМП/ВРМ
 4 4 TIME SIG
 Click to enable CPU

My samples

- basses
- bassloops
- beats
- drums
- drumsynth
- effects
- instruments
 - Factory files ---
 - bassslap01.ogg
 - bassslap02.ogg
 - cello01.ogg
 - church_organ01.ogg
 - church_organ02.ogg
 - church_organ03.ogg
 - church_organ04.ogg
 - e_organ01.ogg
 - e_piano_accord01.ogg
 - e_piano_accord02.ogg
 - flute01.ogg
 - harpsichord01.ogg
 - piano01.ogg**
 - piano02.ogg
 - steel_guitar01.ogg
 - steel_guitar_heavy_d...
 - steel_guitar_medium...
 - steel_guitar_slight_d...
 - trumpet01.ogg
 - violin_double_stop0...
 - violin_fingered01.ogg
 - violin_pizzicato01.ogg
- latin
- misc
- shapes
- stringsnpads

Финальный секвенсор

100%

Не названо	ГРМКБАЛ	
Дорожка	ГРМК	
Лейтмотив 0		
Automation track		
flute01.ogg	ГРМКБАЛ	
piano02.ogg	ГРМКБАЛ	
clap04.ogg	ГРМКБАЛ	
bassdrum04.ogg	ГРМКБАЛ	
hihat_foot_pedal01.ogg	ГРМКБАЛ	

Сдвигаем в своем редакторе дорожки согласно снимку, сохраняем проект, предварительно его прослушав, и переходим к финальной стадии работы с композицией.

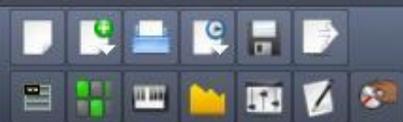
- Итак, теперь самое главное. По сути мы с вами научились всему тому, что необходимо для создания полноценной композиции. Звучит не совсем правдоподобно, но это так. Да, есть очень много нюансов, касаемых по пост-обработке звука, но поверьте, по своему личному опыту и опыту друзей могу сказать, что порой можно обойтись лишь тем, чтобы правильно подобрать звук, грамотно расставить инструменты по панораме, вывести каждый инструмент по громкости, и получить мало-мальски звучащий трек. Мы научились писать мелодии, забивать ритм, работать с MIDI, что нам осталось? Тут все зависит конкретно от целей. Сейчас я расскажу о том, что знаю и чем руководствуюсь при работе в Nuendo, в LMMS, как ни странно, это тоже сработало. Речь пойдет о полноценной композиции с ударными, басом, гитарами, клавишами, над которой мы собственно и работаем (гитар, правда, не будет, от этой идеи пришлось в итоге отказаться). А если быть еще точнее, то я расскажу сколько чего нужно для получения более-менее полноценно звучащего микса. Рассказывать буду на примере классической рок-группы.

- Почему так повелось, что классически бас, гитара, ударные? Почему нельзя без того же баса? Все просто. Каждый инструмент занимает свою частотную нишу, от чего общий микс считается наполненным. Уберите вы бас, и вы сразу потеряете в объеме, песня будет казаться пустой. Без бочки тот же бас будет размазанным, поэтому обычно партия баса повторяет бочку. Гитара наполняет песню средними и высокими частотами. Железо – это высокие частоты. Бочка и бас – низкие и отчасти высокие. Для достижения большей плотности ритм-гитару пишут в 2 дорожки, причем одна полностью слева, другая полностью справа, возможен небольшой сдвиг в сторону центра, а так же бывают небольшие исключения, когда гитара пишется в одну дорожку, но обычно 2. Бас и бочка по центру, железо может быть раскидано по всей панораме. Теперь перейдем непосредственно к действиям, чтобы понять, что к чему.

180
ТЕМП/ВРМ84
84
TIME SIGClick to enable
CPU

Финальный секвенсор

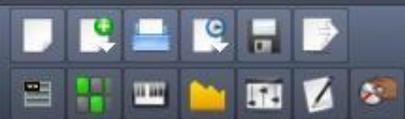
Для начала давайте удалим все, что у нас идет после 15 такта. С последнего сохраненного проекта там были лишние хвосты у дорожки «Main Theme». Повторяем СНИМОК.

180
ТЕМП/ВРМ84
84
TIME SIGClick to enable
CPU

Финальный секвенсор

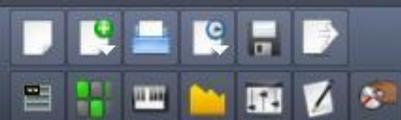
Пошаговый секвенсор

Теперь поработаем над «Лейтмотив 0». Открываем его в пошаговом секвенсоре, далее нажимаем по дорожке малого барабана (snare04.ogg) ПКМ и выбираем «Открыть в секвенсоре».

180
ТЕМП/ВРМ84
84
TIME SIG

Финальный секвенсор

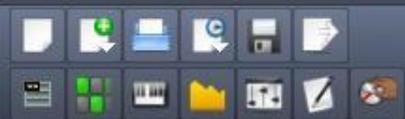
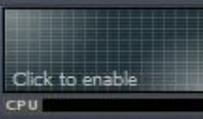
В нижнем левом углу можно увидеть надпись «Note Volume», что дословно означает «Громкость ноты», а правее различной высоты палочки. Так вот, чем выше палочка, тем громче будет звучать нота, которой она соответствует. Изначально все палочки были одинаковой длины, как последние 4. Сделайте первые 4, как у меня на снимке, и вы добьетесь постепенно нарастающей громкости (в данном конкретном случае малого барабана) партии. Такие штуки вы можете проделывать абсолютно с любыми партиями и инструментами.

180
ТЕМП/ВРМ84
84
TIME SIGClick to enable
CPU

Финальный секвенсор

Как видно справа после названия дорожки, причем как в финальном секвенсоре, так и в пошаговом, имеется 2 контроллера. Один отвечает за громкость, другой за стереобаланс, то есть сдвиг влево или вправо по панораме относительно центра. Выкрутите все влево, и звук будет у вас полностью в левом ухе. И наоборот. Громкость делает дорожку или тише или громче в миксе.

Еще вы, наверно, заметили, что у нас появилась дорожка «Bass». Это важно, об этом я писал выше. Я прилагаю отдельно MIDI-файл с партией баса, которую можно вставить проект, ничего не двигая. Либо вы можете сами попробовать подобрать партию баса на слух, сняв ее с финального аудио-файла.

180
ТЕМП/ВРМ84
84
TIME SIG

Финальный секвенсор

Пошаговый секвенсор

Лейтмотив 0

Не названо

clap01.ogg

piano01.ogg

Слева названия каждой дорожки имеют 2 лампочки. Та, которая горит зеленым цветом, отвечает за то, чтобы при проигрывании дорожку было слышно. Если на нее нажать, то она потухнет, тогда дорожки при прослушивании микса будут не слышно. Вторая лампочка, если на нее нажать, станет красной, после чего будет слышно только ту дорожку, на которой она горит. Это удобно, таким образом можно оценить как звучит микс при включении и выключении различных дорожек. Как раз можете оценить разницу с басом и без баса.



Новое пись...

2 Провод...

VP-EYE 6.0

Microsoft P...

луч солнца ...

555 - Paint

RU

17:47

- После того, как вы будете уверены в том, что все звучит так, что хочется слушать это не переставая, можно приступить к экспорту нашего микса в wav или ogg, чтобы дать послушать то, что получилось, другим людям, или вставить данную композицию в свой мультимедиа-проект или презентацию, как аудиосопровождение, благо оба формата поддерживаются большинством программ. Экспорт происходит так же нехитро, как и импорт MIDI.

80
ТЕМП/ВРМ

4
4
TIME SIG

Click to enable
CPU

Не названо

Дорожка

Automation track

Main Theme

Лейтмотив 0

Лейтмотив 1

Лейтмотив 2

Piano

Piano

Automation track

Slow

Automation track

Bass

Выбор файла для экспорта проекта...

Перейти к: C:\Users\Viridian\Desktop

- Мой компьютер
- Viridian
 - Project
 - Screenshots
 - WEB
 - Диплом
 - djent.wav
 - Mind.wav
 - Where Is My Mind.wav

Имя файла: Pixies.wav

Типы файлов: WAV-File (*.wav)

Сохранить

Отмена

новый секвенсор

ГРМКБАЛ

ogg ГРМКБАЛ

ГРМКБАЛ

ГРМКБАЛ

Единственное, что нам необходимо, так это выбрать желаемый формат в графе «Типы файлов», где у нас выбор стоит между wav и ogg, а затем вбить название файла в графе «Имя файла». WAV по своим размерам и качеству звучания больше, чем ogg, поэтому определите приоритеты.

80 4 4
 ТЕМП/ВРМ
 TIME SIG
 CPU
 Click to enable

Финальный

Не названо ГРМКБАЛ

Дорожка ГРМК

Automation track

Main Theme ГРМКБАЛ

Лейтмотив 0 ГРМКБАЛ

Лейтмотив 1 ГРМКБАЛ

Лейтмотив 2 ГРМКБАЛ

Piano ГРМКБАЛ

Piano ГРМКБАЛ

Automation track

Slow ГРМКБАЛ

Automation track

Bass ГРМКБАЛ

Экспорт композиции в файл Pixies.wav

Выход

File format:
 Файл WAV (*.wav)
 Файл WAV (*.wav)
 Сжатый файл OGG (*.ogg)
 44100 Hz

Quality settings

Interpolation:
 Sinc Fastest

Oversampling (use with care!):
 1x (None)

Sample-exact controllers
 Alias-free oscillators

Bitrate:
 160 KBit/s

Depth:
 16 Bit Integer

Please note that not all of the parameters above apply for all file formats.

Start Отменить

0%

Пошаговый секвенсор

В 1

ГРМКБАЛ

ГРМКБАЛ

ГРМКБАЛ

ГРМКБАЛ

ГРМКБАЛ

После выбора одного из форматов можно так же настроить его качество. От этого напрямую зависит размер финального файла, его качество и время кодировки.

ТЕМП/ВРМ 80 4 4
 TIME SIG
 Click to enable
 CPU ██████████

Финальный

Не названо ГРМКБАЛ
 Дорожка ГРМК
 Automation track
 Main Theme ГРМКБАЛ
 Лейтмотив 0
 Лейтмотив 1
 Лейтмотив 2
 Piano ГРМКБАЛ
 Piano ГРМКБАЛ
 Automation track
 Slow ГРМКБАЛ
 Automation track
 Bass ГРМКБАЛ

Экспорт композиции в файл Pixies.wav

Выход

File format:
 Файл WAV (*.wav)

Samplerate:
 44100 Hz

Bitrate:
 160 KBit/s

Depth:
 16 Bit Integer

Quality settings

Interpolation:
 Sinc Best (very slow!)

Oversampling (use with care!):
 8x

Sample-exact controllers
 Alias-free oscillators

Please note that not all of the parameters above apply for all file formats.

Start Отменить

23%

Пошаговый секвенсор

ив 1

ГРМКБАЛ
 ГРМКБАЛ
 ГРМКБАЛ
 ГРМКБАЛ

Жмем «Start», процесс пошел. Скорость кодировки зависит от технических характеристик компьютера, на котором вы работаете, общего времени композиции и, как говорилось чуть ранее, выбранного качества. После завершения процесса кодировки, файл можно открыть из того места, куда вы его сохранили, и прослушать одним из проигрывателей.

- ▣ Далее я привожу настройки громкости и стереобаланса, которые использовались при сведении финального микса. Плюс название предустановок для каждой дорожки финального секвенсора из папки «My Presets». Название каждой дорожки пошагового секвенсора соответствует названию семпла из папки «My Samples».

Название дорожки	Предустановка	Громкость	Стереобаланс
Main Theme	Delayed Echo.xiz	116%	0%
Piano	Moonlight Piano.xiz	63%	-32%
Slow	Slow Strings.xiz	Automation track	32%
Bass	Short.xiz	69.3%	0.8%
bassdrum_acoustic01.ogg		100%	0%
hihat_opened01.ogg		32%	-32%
snare04.ogg		50%	16%

Подключение MIDI-клавиатуры



Тем, кто обладает миди-клавиатурой и хочет записать партию вживую, нужно нажать кнопку записи (красный кружочек в белом), но сначала нужно сделать следующее: перейти к окну Song editor и выбрать своё миди-устройство. Для этого нажать кнопку в левой части дорожки, выбрать midi и своё устройство.

