

PreSonus - Studio One



1.1.1. Настрой свою звуку

Выкладываю перевод мануала по Studio One. Это новый секвенсор с новыми возможностями.

Пропустил вводные главы, где рассказывается преимущество Studio One перед другими DAT, руководство по установке проги и т.п. Думаю, что это не надо пока, если понадобится, то переведу в конце мануала. Это довольно свободный перевод, так что не удивляйтесь, если здесь - не так как там

Studio One автоматически выбирает драйвер для ввода и вывода звука из списка драйверов, установленных на твоём компе. Чтобы выбрать другой драйвер, зайти в Files/Options/Audio Setup (или Mac OS X: Preferences/Options/Audio Setup).

Теперь настраивай звуку:

- 1) Выбери драйвер из выпадающего меню под надписью Audio Setup
- 2) Если ты хочешь поменять настройки выбранного драйвера, тыкни на кнопку Control Panel справа от выпадающего окна
- 3) Пользователи звуков Core Audio увидят настройки Device Block Size. Это размер буфера, который непосредственно влияет на работу звуку. Ты можешь увеличить или уменьшить Device Block Size двигая горизонтальный фейдер влево или вправо. Оптимальные настройки зависят от твоих требований к работе Studio One. Если размер буфера будет маленьким, то могут появиться короткие паузы, щелчки при

проигрывании песни. Наоборот, чем больше размер буфера, тем дольше задержка между твоими действиями и их слышимым результатом. Это все связано с предварительной загрузкой звука в буфер, с которого потом информация идет на звучку.

4) В виндовсовской версии Studio One, Internal (софтовый) Block Size может быть закрыт для Device (железного) Block Size поставив галочку Lock (так и есть по умолчанию). Internal Block Size – это программный буфер, который напрямую зависит от производительности компа и на работу Studio One.

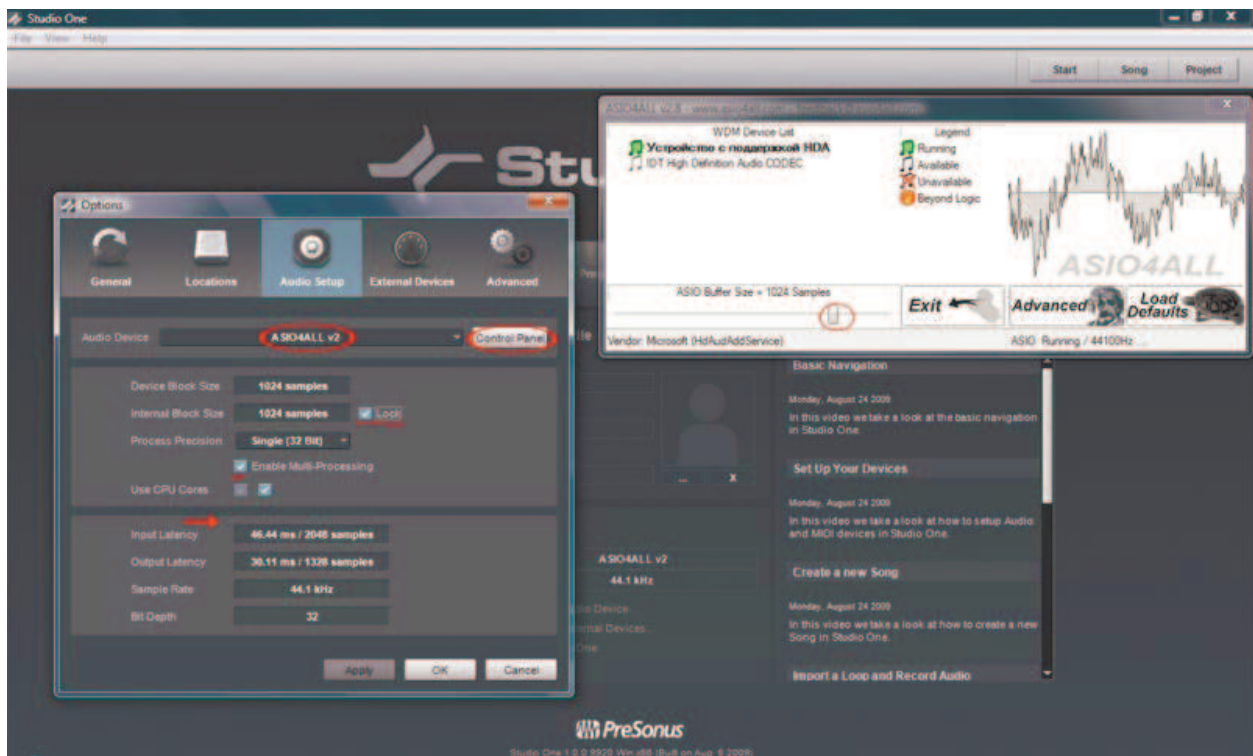
Если замок открыт, Internal Block Size может быть выбран из выпадающего меню. Если ты уверен в оптимальности своих настроек, то оставь замок закрытым

Для виртуальных эффектов и инструментов, управляемых железом, например, звуковые карты TC Electronic Powercore и Universal Audio UAD, закрытие Internal Block Size может привести к сбоям при выполнении тех или иных операций

5) По умолчанию, точность обработки стоит на одинарной (32-бит). Ты можешь выбрать двойную точность (64-бит) из выпадающего окна Process Precision

6) Если у тебя комп с многоядерным процессором или вообще с несколькими процами, то галочка на Enable Multi-Processing стоит по умолчанию. Разработчики рекомендуют оставить эту опцию по умолчанию...

7) Когда вышеупомянутые настройки выбраны, ваши системные параметры (общая входящая и исходящая задержка, частоты дискретизации, разрядность) будут представлены в нижней части окна



Поддерживаемые дрова

Studio One поддерживает большинство аудио драйверов, включая ASIO, Core Audio (для мака), Direct Sound (для XP), Windows Audio Session API (для Висты).

Используя WASAPI драйвер, учтите, что эти дрова поддерживают Exclusive и Shared режимы. В эксклюзивном режиме другие проги (например, Winamp) не могут использовать этот драйвер, попросту в них не будет звука. Режимы можно сменить в Control Panel/Hardware и Sound/Sound.

Установка входных/выходных каналов

Обратите внимание, что в самой проге понятия Song и Project – разные вещи. Однако в контексте руководства к ней, я использовал слова Песня и Проект как одно и то же – твой трэк, над которым ты сейчас работаешь в секвенсоре

Что такое программные входной/выходной каналы?

Во многих секвенсорах, аудио трэки напрямую используют каналы твоей звучки.

А в Studio One есть программные Вх/Вых каналы, которые стоят на пути между твоей звучкой и дорожками секвенсора.

Такой подход дает преимущества перед обычным методом подачи сигнала на звучку.

Вот, например, ты пишешь песню в своей студии, используя многоканальный звучку, потом отдаешь проект этой песни своему другу, у которого стоит свое оборудование.

Вам будет нужно установить входных и выходных каналов его звучки к правильным софтовым Вх/Вых каналам твоего проекта.

А когда ты вернешься в свою студию, первоначальные настройки каналов для этой песни будут автоматически загружены так, как ты их оставил.

Это стало возможным благодаря тому, что Studio One хранит настройки Вх/Вых каналов твоего проекта для каждого компа и каждой звучки, обеспечивая мобильность твоих проектов так, как при смене оборудования, дров и пр. не надо будет париться над дополнительными настройками

Менюшка Audio I/O Setup

Каждый трэк в проекте получает сигнал с входного источника и подключается к назначенному выходу.

Входные источники и выходные каналы доступны для каждой дорожки секвенсора.

Они устанавливаются в настройках Вх/Вых каналов, созданной в менюшке Audio I/O Setup.

Для того чтобы открыть это меню, создай новый проект, тыкнув на Create New Song в Start Page, потом открой Song/Song Setup/Audio I/O Setup

Настройки Audio I/O Setup можно поставить по умолчанию для каждого нового проекта, а при надобности изменять их.

В менюшке Audio I/O Setup ты найдешь две таблицы: одна для настроек входа, другая – выхода.

В каждой таблице, есть кдватрикс, где по вертикали показываються железные каналы (Вх/Вых звучки), а по горизонтали созданные тобой виртуальные Вх/Вых каналы.

Программные Вх/Вых каналы доступны для каждого трэка по отдельности в качестве входных и выходных каналов.

Вот у меня, например,



Это работает так: смотрим пересечение столбцов (железные каналы) и строк (виртуальные). Там где стоит синий квадратик, значит данный железный и виртуальный каналы задействованы.

В этом примере:

Один железный стерео канал: L и R – левый (ячейка 1-1) и правый (1-2) соответственно; и по одному виртуальному моно каналу (2-1) – левый, (3-2) – правый. Not Connected значит, что у меня не подключено никаких внешних устройств (микрофон, синт и т.п.) к входу звучки. В случае многоканальной звучки эта матрица будет иметь много строк и столбцов, но разобраться будет также просто.

Добавление или удаление программных Вх/Вых каналов

Нажми на Add (mono) [добавиться канал M] или Add (Stereo) [добавятся L и R], чтобы создать Входной или Выходной канал, (какой из них будет зависеть от того, какая таблица у тебя открыта в данный момент). Когда новый канал добавлен, следующие незадействованные каналы звучки автоматически присоединятся к этому виртуальному каналу.

Чтобы удалить любой канал, кликни на нем, чтобы выделить, а потом тыкни на кнопку Remove.

Чтобы переименовать любой Канал, дважды тыкни на имя Канала, пропиши новое название ему, и нажми Enter.

После того как ты добавил нужные программные каналы, помни, что нужно нажать Apply перед тем, как выйти из этой менюшки.

Соединение железных каналов звучки с виртуальными

Железные Вх/Вых каналы соединяются со своими софтовыми аналогами в матричном (в виде таблицы) роутере.

Софтовые каналы (моно или стерео) представлены в строках (горизонтальных колонках), а железные в столбцах (вертикальных колонках) матрицы.

Квадратики в которых строки пересекаются со столбцами, представляют собой соединения между железными и софтовыми Вх/Вых каналами

По умолчанию, создано три входных канала: один стерео и два моно.

Эти каналы будут обозначены Input L+R (stereo), Input L (mono) и Input R (mono).

По умолчанию, Входной стерео канал будет получать входной сигнал с первой стерео-пары драйвера звучки. А два моно канала будут получать сигнал с той же стерео-пары, но как два различных канала, а не в паре.

Выходной канал называется Main Out (stereo) и, по умолчанию, соединен с первым стерео выходом драйвера звучки.

Для того чтобы создать соединение между программными Вх/Вых каналами и железным Вх/Вых, кликни на пустой квадратик на пересечении железного входа (выхода) с софтовым входом (выходом).

Появится синенький квадратик либо L, либо R или M, показывающий тип соединения (левый или правый стерео канала или моно).

Нередко случается так, что потребуется изменить настройки Вх/Вых каналов в уже начатом проекте, поэтому настройки Audio I/O могут быть изменены в любое время.

Однако ты должен понимать, что изменение коммутации влияет на дорожки, присоединенные к этим каналам; например, на переключение входов для аудио дорожек; изменение железного выхода для Main Output и т.д.

Когда ты делаешь новые соединения в менюшке Audio I/O Setup, обрати внимание на измерители уровня сигнала слева от программных Вх/Вых каналов. Показывая, что на канал идет сигнал, они помогут тебе убедиться, что соответствующее соединение работает

Настройки Вх/Вых каналов по умолчанию

Разработчики рекомендуют тебе создать темплейт твоих настроек Вх/Вых каналов.

Это станет отправной точкой для всех новых проектов.

Это поможет тебе сразу начать работу над трэком и не париться над настройками.

Для того чтобы сделать это, создай программные Вх/Вых каналы для каждого входов и выходов звучки и назови их так, как тебе будет удобно.

Потом тыкни на кнопку Make Default в менюшке Audio I/O Setup и появится всплывающее окошко для подтверждения установки этих настроек по умолчанию для новых проектов.

Кликни на Yes и после этого все новые проекты будут открываться с этими настройками.

Мониторный канал

Предпрослушка в менюшках Browser и Import File использует мониторный канал для проигрывания аудио материала.

Любой стерео выход может быть использован в качестве Мониторного канала, позволяя тебе прослушивать звуки вне главного выхода.

Установка миди оборудования

Все миди железки определены в Studio One как Внешнее оборудование.

В Studio One три их типа: клавиатуры, инструменты, и контроллеры.

Есть одна общая менюшка для добавления и установки Внешнего оборудования, естественно она не затрагивает особенности того или иного типа миди железок. Эту менюшку ты найдешь в Files/Options/External Devices/Add Device (для Мака: Preferences/Options/External Devices/Add Device)

Установка миди клавиатур

Чтобы установить миди клавиатуру зайти в Files/Options/External Devices (для Мака: Preferences/Options/External Devices), далее:

- 1) В Options/External Devices, нажми на кнопку add
- 2) В всплывающем окошке Add Device, выбери свою клавиатуру
- 3) Если ее нет в списке предустановленных клавиатур, то установи свою как New Keyboard. Пропиши модель, производителя, название
- 4) Все миди каналы коммутированы с клавиатурой по умолчанию, но ты можешь изменить коммутацию как тебе удобно. В принципе, можно оставить как есть
- 5) Выбери драйвер, который будет посылать и принимать миди сообщения через Studio One. Выбери драйвер из раскрывающихся окон внизу, для получения Receive From и для посылки Send To
- 6) Ты можешь установить свою клавиатуру как входной порт VSTi по умолчанию, поставив галочку на Default Instrument Input. Если ты используешь только одну и ту же клавиатуру со Studio One, ты должен поставить галочку.
- 7) Все..клавиатура готова к использованию

Установка внешних инструментов

В Studio One под внешними инструментами подразумеваются синты, рабочие станции и всякое оборудование, которое генерирует, либо обрабатывает звук.

Внешние инструменты устанавливаются для всей проги в целом и потом будут доступны для каждого проекта.

Чтобы установить Инструмент (синт) зайти в Files/Options/External Devices (для Mac OS X: Preferences/Options/External Devices) и далее почти то же, что и при установке клави:

- 1) В Options/External Devices, нажми на кнопку add
- 2) Из списка слева выбери свой девайз, если его там нет, установи как новый (New Instrument). Так же пропиши модель, производителя, название. Это каким-то образом облегчит его использование.
- 3) Укажи миди каналы, которые будут использоваться этим инструментом. По умолчанию стоит 1-й канал.
- 4) Укажи драйвер, который будет посылать и принимать миди сообщения через Studio One. Выбери драйвер из раскрывающихся окон внизу, для посылки Send To и для получения Receive From (это уже по твоему желанию)

Вероятно, что твой Внешний инструмент не подключен напрямую к твоему компу. В этом случае, твой девайз должен быть физически подключен к другому миди девайзу (например, какой-нибудь миди интерфейс), который в свою очередь подключен к компу. Здесь уже нужно выбрать драйвер того миди интерфейса.

Ты можешь включить MIDI Clock (миди синхронизацию) для этого инструмента. Выбирай Send MIDI Clock и/или MIDI Clock Start, поставив галочку рядом с ними Ты должен включить Send MIDI Clock, если у твоего инструмента есть встроенный секвенсор или компоненты (такие как LFO), которые нуждаются в синхронизации с Studio One Если включен MIDI Clock Start, то сигналы MIDI Clock Start будут посылаться на твой инструмент

Теперь можешь использовать свой девайз для каждого проекта.

Убедись, что твой инструмент подключен к дорожкам, которые его используют.

Обрати внимание на то , что если ты используешь свой инструмент еще и как клавиатуру, то тебе придется устанавливать его сначала как Внешний инструмент, но без функции Receive From, а затем как Клавиатуру без функции Send To. Это предоставит возможность клавиатуре твоего синта работать как источник миди сигналов для миди дорожек проекта, в то время как синт будет работать в качестве Внешнего инструмента

Установка миди контроллеров

Для того чтобы установить миди контроллер зайти в Files/Options/External Devices (для Mac OS X: Preferences/Options/External Devices) и далее

- 1) В Options/External Devices, нажми на кнопку add

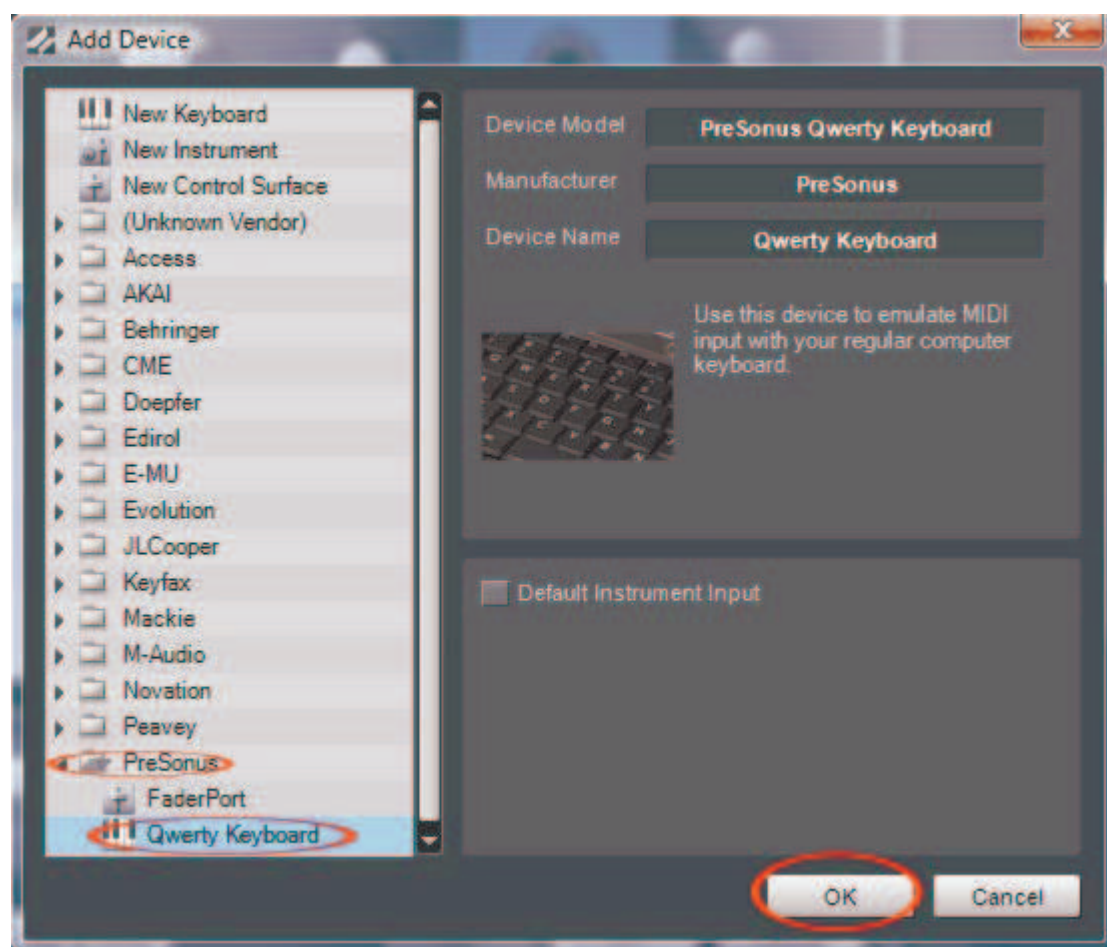
- 2) Из списка слева выбери свой девайз, если его там нет, установи как новый (New Control Surface). Так же пропиши модель, производителя, название. Это каким-то образом облегчит его использование.
- 3) Укажи драйвер, который будет посылать и принимать миди сообщения через Studio One. Выбери драйвер из раскрывающихся окон внизу, для посылы Send To и для получения Receive From Тебе не нужно будет выбирать миди каналы, так как твой контроллер будет использовать альтернативные протоколы, такие как Mackie Control, для того чтобы подключаться к Studio One
- 4) Теперь можешь юзать контроллер

Юзай компьютерную клавишу как миди

Ты можешь использовать QWERTY))) клавиатуру как миди клавишу постоянно, чтобы свободно играть на VSTэшках в Studio One.

Установка компьютерной клавиши делается так же как и остальные девайзы.

Заходи в Options/External Devices/Add Device, слева в выборе производителей найди строчку PreSonus и выбери QWERTY Keyboard. Нажимай Ok, клавиша добавится как внешний инструмент.



Теперь дважды тыкни на QWERTY Keyboard на консоли Consol (вызывается нажатием F3). Откроется специальный интерфейс компьютерной клавиши. И только тогда, когда он открыт, Studio One получает сигналы с клавиши



Normal 0 false false false RU X-NONE X-NONE

Использование контроллера от PreSonus (PreSonus FaderPort)

Если у тебя есть такой контроллер, то достаточно подключить его к компу, управляемому Mac OS X или Windows Vista , и FaderPort настроится автоматически и будет сразу же готов к использованию.

Пользователям XP нужно будет установить FaderPort как обычный контроллер

Переподключение оборудования

Во многих приложениях, когда разъединяется миди девайз в то время, как приложение запущено, тебе обычно приходится перезапускать его и софт может сработать нестабильно. А в Studio One миди оборудование может быть отсоединено без последующего перезапуска Studio One. Для этого зайти в Files/Options/External Devices (для мака: Preferences/Options/External Devices) и кликни на кнопку Reconnect. Потом переподключи))) свой девайз и кликни ОК . После этого оборудование будет нормально работать в Studio One .

Ничего страшного если ты часто меняешь внешнее оборудование – Studio One будет работать нормально. Но может появляться окно предупреждения, которое ты можешь отключить его, выключив опцию Notifi Me If Devices Are Unavailable When Studio One Starts . В дальнейшем, если ты подключишь оборудование, которое уже было установлено, то оно автоматически определится и будет работать нормально.

Перевод SeeStann

Взято с <http://seestann.pdjr.ru/blog/>