

Midisoft® Recording Session



Uwaga

Copyright 1995

Wszelkie prawa zastrzeżone

Wszelkie informacje, dokumentacje i dane techniczne zawarte w niniejszej instrukcji mogą być przedmiotem zmian bez wcześniejszego uzgodnienia.

ZNAKI HANDLOWE

Microsoft, Windows i Multimedia Windows są znakami handlowymi Microsoft Corporation.

GEM jest znakiem handlowym Digita Research, Inc.

Macintosh jest znakiem handlowym Apple Computer

Wszelkie inne firmy i nazwy produktów wymienione w niniejszej instrukcji są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi i są wyrażone w ich własnym imieniu.

Spis treści

Omówienie programu Recording Session.....	4-3
Ustawienie MIDI	4-7
Informacje na temat wykorzystania klawiatury	4-12
Dodatek A : Podręcznik	4-17
Dodatek B : Rozwiązanie problemów	4-21
Dodatek C : Multimedialne Windows	4-23

1

Omówienie programu



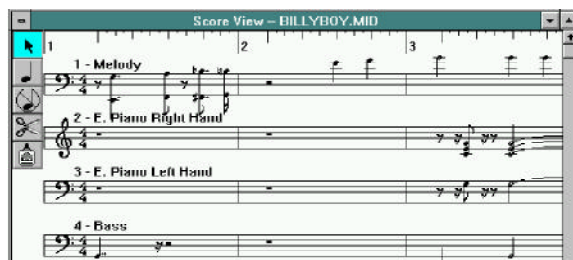
Recording Session jest programem sekwencera o potężnych możliwościach dającym standardowe możliwości sekwencyjne MIDI, oraz umożliwia edycję nut na ekranie.

Program zawiera trzy okna, okna te możemy wykorzystać do odtwarzania i edycji kompozycji muzycznych.

Widok zapisu

Okno to (Rysunek 1-1) wyświetla utwór muzyczny w postaci standardowego zapisu nutowego. W momencie zapisu, nuty pojawiają się na ekranie. Podczas odtwarzania utworu, widzimy podświetlane nuty w miarę ich kolejnego odtwarzania. W oknie tym możemy też dodać, usunąć lub edytować nuty i frazy.

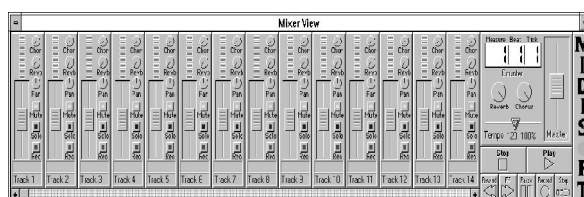
Rysunek 1-1
Widok zapisu



Widok mieszacza

Okno to (Rysunek 1-2) umożliwia odtwarzanie, nazywanie i ustawianie ciek. Możemy w czasie rzeczywistym sterować charakterystykami odtwarzania każdego ciek, mamy więc możliwość eksperymentowania przed ostatecznym zapisem.

Rysunek 1-2
Widok mieszacza



Okno to zawiera również przyciski sterujące, podobne do przycisków w magnetofonie (Rysunek 1-3), oraz suwak do regulacji tempa, główny regulator siły i głośności i licznik.

Rysunek 1-3
Przyciski
magnetofonu



Widok listy MIDI

Okno to wyświetla muzykę jako zdarzenia MIDI. Jeżeli wygodniej jest Ci pracować z tradycyjnym sekwencerem MIDI, okno to daje możliwość elastycznego ustawienia kształtu każdego nuty. Dodatkowo możemy wprowadzać i edytować komunikaty MIDI takie jak zmiana programu (Program Change), pogłos (Aftertouch), wysokość dźwięku (Pitch Bend) i inne.

Rysunek 1-4
Widok listy MIDI

MIDI List View - A.BRIDGE.MID									
1 -PIANO									
Type	Chan	Start Time	Duration/Data	Pitch	Vel On	Vel Off			
Controller	1	1	1	7	100				
Controller	1	1	1	64	0				
Controller	1	1	1	64	0				
Note	1	1	1	1	12	133			
Note	1	1	1	2	1	12	132		
Controller	1	1	1	4	64	0			
Note	1	1	3	49	0	10	153		
Note	1	1	3	95	0	10	138		
Note	1	1	4	46	0	10	129		
Note	1	1	4	96	0	1	15		
Note	1	2	1	1	0	1	122		
Note	1	2	1	3	0	1	125		
Note	1	2	1	3	0	1	136		

Narzędzia (Toolbox)

W oknie notacji znajduje się też okno z narzędziami (Rysunek 1-5). Zawiera ono takie narzędzia jak narzędzie wyboru, dodania nuty, usunięcia nuty, usunięcia nuty do schowka i wklejania nut ze schowka.

Rysunek 1-5
Narzędzia



Widok domyślny

Po uruchomieniu **Recording Session**, widzimy następujące okna (lub widoki):

- ☐ Okno notacji: w górnej części ekranu, poniżej paska menu. Narzędzia pojawiają się po lewej stronie.
- ☐ Okno mieszacza: poniżej okna notacji.

Okna te możemy przesuwać w różne miejsca, zamykać je lub zmieniać ich rozmiar.

System pomocy

Cały czas dostępny jest system pomocy. Wystarczy nacisnąć klawisz F1 i otworzymy program pomocy Windows Help. Informacje dostępne w systemie pomocy są bardziej wyczerpujące niż te zawarte w instrukcji obsługi.

Jeżeli potrzebujemy informacji na temat możliwości systemu pomocy, wybieramy *Using Help* z menu Help. Jest to krótkie wprowadzenie w wykorzystanie systemu pomocy w dowolnym programie działającym w środowisku Windows. Możemy

Recording Session

Możemy poruszać się po tematach pomocy **Recording Session** przez kliknięcie na temat który wymaga objaśnienia. Informacje są zorganizowane Informacje możemy wyszukać poprzez spis treści pomocy lub przez nazwę polecenia. W systemie pomocy znajduje się też słownik, jest on przydatny w sytuacji gdy chcemy odszukać konkretne określenie.

Uwaga: Musimy mieć Windows co najmniej w wersji 3.1. Wcześniejsze wersje Windows nie działają z plikiem pomocy.

2

Ustawienie MIDI

Przed pierwszym uruchomieniem **Recording Session**, musimy sprawdzić czy nasz interfejs MIDI jest poprawnie ustawiony i zainstalowany.

Interfejs MIDI

Rodzaj interfejsu **Recording Session** działa z dowolnym interfejsem obsługiwanym przez Windows 3.1/Multimedia Windows. Zanim interfejs zacznie działać z Recording Session, musimy go ustawić przy pomocy właściwego programu obsługi w Panelu Sterowania.

Przerwania Dla karty interfejsu musimy określić co jest nazywane *Interrupt Request level* (IRQ). Komputery IBM i kompatybilne wykorzystują przerwania do podania informacji dla CPU, i określone urządzenie (w naszym przypadku interfejs MIDI) zgłasza zapotrzebowanie na przerwanie. W komputerze z przerwań korzysta wiele urządzeń - napędz HDD i FDD, modemy, porty szeregowy, skanery, myszy, karty sieciowe itp.

Numer przerwania IRQ musimy ustawić na numer który nie jest zajęty przez inne urządzenie, w przeciwnym przypadku wystąpi konflikt i nasz interfejs nie działa lub działa w sposób przypadkowy.

Wskazówki na temat przerwań --

Nie używaj IRQ 4 jeżeli mamy aktywny port szeregowy.

Nie używaj IRQ 3 (i 4) jeżeli mamy dwa porty szeregowy.

Nie używaj IRQ 7 jeżeli korzystamy z bufora drukowania.

Jeżeli mamy mysz, jest ona najprawdopodobniej ustawiona na IRQ 2 lub IRQ 3.

Recording Session

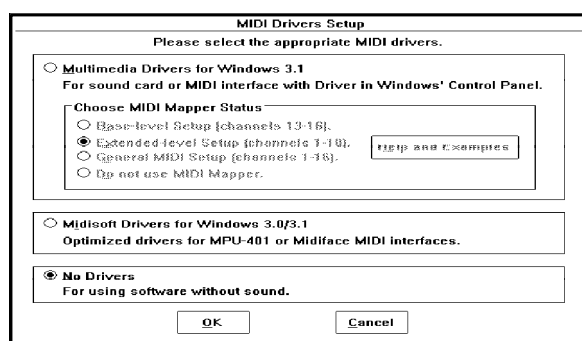
Adresy portu Niektóre karty interfejsu MIDI pozwalają na zmianę *portu* lub *adresu I/O*. Czasem jakaś karta (na przykład karta skanera lub sterownika SCSI), może być ustawiona na ten sam adres. W takim przypadku musimy zmieniać adres karty interfejsu lub dodatkowej karty na inny.

Instalacja karty Gdy nasza karta interfejsu jest już przygotowana, wkładamy ją w pustą szkieletową (slot) w płycie głównej. (Pamiętajmy by najpierw wyłączyć zasilanie!). Należy zwracać uwagę na wyładowania elektrostatyczne, uruchamianie MIDI służy zwykle bardzo wrażliwe na takie wyładowania.

Przed ponownym włączeniem komputera, sprawdzamy czy karta została starannie osadzona w szkielet. Jeżeli nie czujemy się na siłach, by samodzielnie zamontować kartę w komputerze, można zwrócić się o pomoc do serwisu komputerowego.

Gdy uruchomimy **Recording Session** po raz pierwszy, musimy określić program obsługi MIDI z którego chcemy skorzystać. Pojawi się okno dialogowe The MIDI Drivers (Rysunek 2-1).

Rysunek 2-1
Okno dialogowe
MIDI Drivers



Mamy do wyboru trzy opcje: *Multimedia Drivers*, *Midisoft Drivers* i *No Drivers*.

Opcja *Multimedia Drivers* wykorzystuje ogólne programy obsługi napisane tak by działać z dowolnym programem MIDI który działa z Windows 3.1/Multimedia Windows. Musimy ustawić poprawnie MIDI w Panelu Sterowania. Korzystamy z tej opcji jeżeli musimy korzystać z Windows MIDI Mapper.

W opcji *Midisoft Drivers* wykorzystujemy programy obsługujące stworzone specjalnie dla **Recording Session**. Jeżeli korzystamy z tej opcji musimy wybrać czy wszystkie standardowe programy obsługujące MIDI ustawione w Panelu Sterowania Windows.

Opcja *No Drivers* umożliwia korzystanie z programu wyłącznie do wyświetlania i edycji, bez możliwości odtwarzania. Jest to przydatne w sytuacji, gdy nie mamy jeszcze interfejsu MIDI.

Jeżeli ustawiliśmy nasz interfejs prawidłowo, to program **Recording Session** powinien już działać. Gratulacje -- jest to jedno z najtrudniejszych przedsięwzięć dla początkujących adeptów MIDI!

System MIDI

By stworzyć kompletny system MIDI, potrzebne będzie urządzenie wejściowe MIDI (na przykład klawiatura) i urządzenie wyjściowe MIDI (na przykład moduł syntezy).

Przez wiele lat, syntezy byłoby powiązane ze słowem *keyboard*. Dzisiaj, syntezatory są znane jako proste urządzenia wytwarzające pojedyncze dźwięki sterowane z klawiatury, oraz jako bębny, czujniki ruchu, sterowniki oddechu, sygnały komputerowe (i nie wiadomo co jeszcze). Syntezy nie można wyróżnić spośród innych urządzeń -- wszystkie te urządzenia to MIDI.

Chociaż wiele syntezy (szczególnie starsze modele) posiada dołączone klawiatury, istnieje rosnąca tendencja w kierunku tworzenia oddzielnych urządzeń dla gitarzystów, perkusistów itp. By łatwiej zobrazować działanie przyjmujemy, że dysponujemy oddzielnym sterownikiem klawiatury i modułem syntezy, nawet wtedy gdy są one w jednej obudowie.

Klawiatura jest, w tym przypadku, urządzeniem wejściowym MIDI. Podłączamy przewód MIDI do gniazda MIDI OUT klawiatury do gniazda MIDI IN interfejsu MIDI. Jeżeli nie zrobimy nic więcej, to już teraz mamy możliwość zapisu

muzyki, jednak bez możliwości jej odtwarzania.

W tym przypadku moduł syntezatora jest urządzeniem wyjściowym MIDI. Podłączamy następny przewód MIDI do gniazda interfejsu MIDI OUT i do gniazda MIDI IN modułu syntezatora. Mamy już kompletny system -- urządzenie wejściowe (klawiatura) do wprowadzania muzyki do programu **Recording Session** i urządzenie wyjściowe (moduł syntezatora) na którym możemy odtwarzać końcowy produkt.

Względnie nowym rodzajem syntezatora jest syntezytor znajdujący się na karcie dźwiękowej instalowany wewnątrz obudowy komputera. Ma on między innymi tę zaletę, że ma zwartą konstrukcję i jest bardzo ekonomiczny. Wiele z tych kart posiada programy obsługi działające w środowisku Windows 3.1/Multimedia Windows.

Sterowanie lokalne Wyłączone/Wyłączone, Przełączenie MIDI i sprzężenie zwrotne MIDI

Sterowanie lokalne Wyłączone/Wyłączone (On/Off) Gdy wykorzystujemy syntetyzer z wbudowaną klawiaturą, będziemy korzystali z funkcji nazywanej Local Control On. Oznacza to, że istnieje wewnętrzne połączenie pomiędzy klawiaturą i syntezatorem. Jeżeli nie ma połączenia to nic nie usłyszymy po naciśnięciu klawisza.

Przełączenie MIDI (MIDI Thru) Złącze MIDI THRU kopiuje wstecz dowolne dane ze złącza MIDI IN. Wiele programów MIDI zapewnia te same funkcje i jest to zwykle nazywane MIDI Thru.

Problem powstaje gdy wykorzystujemy klawiaturę syntezatora z Local Control On i sekwencera z MIDI Thru On. klawiatura wysyła równocześnie komunikaty MIDI do syntezatora i do sekwencera. Sekwencer przepuszcza komunikaty MIDI dalej i powracają one do syntezatora z małym opóźnieniem. W rezultacie pojawiają się podwójne nuty, nie zawsze jest to pożądana dane z punktu widzenia muzyków.

By uniknąć tego problemu, należy zawsze wykorzystywać Local Control On (na syntezatorze) lub MIDI Thru (na sekwencerze) -- lecz nigdy równocześnie!

**Sprzężenie
zwrotne MIDI
(MIDI
feedback)**

Wiele urządzeń MIDI (nie tylko syntezatory) ma możliwość przenoszenia sygnału (MIDI Thru). Może to być użyteczna funkcja w niektórych sytuacjach, lecz jeśli podłączymy do sekwencera który także ma wbudowaną funkcję MIDI Thru, powstaje nam klasyczne sprzężenie zwrotne. Wyjście MIDI połączone jest z wejściem, dzięki funkcji MIDI Thru przechodzi do wejścia następnego urządzenia i sygnał krąży w kółko połączonych urządzeń. Uświadczymy wtedy albo zniekształcony dźwięk, albo nuty nie o tej wysokości, lub wszystko się zawiesi.

Rozwiązanie tego problemu jest następujące: nigdy nie używać równocześnie MIDI Thru w urządzeniach MIDI i na sekwencerze. **Recording Session** umożliwia nam wyciągnięcie lub wyłączenie MIDI Thru, jest to funkcja dostępna w menu Options.

3

Korzystanie z klawiatury

Klawisze poleceń

Spacja	Prze ³ 1 czanie Odtwarzanie/Zapis
F1	Wywo ³ anie pomocy
F2	Przycisk Stop
F3	Przycisk Przewijanie
F4	Przycisk Szybkie Przewijanie FF
F5	Przycisk Odtwarzanie
F6	Przycisk Zapis
F7	Przycisk Pauza
F8	Zapis krokowy
F9	Odtwarzanie krokowe
Alt lub F10	Uaktywnienie belki menu
Shift + Del	(Edit) Wyciê cie do schowka
Shift + Ins	(Edit) Wklejenie ze schowka
Ctrl + Ins	(Edit) Kopiowanie do schowka
Ctrl + 1	(View) Notacja
Ctrl + 2	(View) Mieszacz
Ctrl + 3	(View) Lista MIDI

Ctrl + A	(Edit) Wybierz wszystko
Ctrl + B	(Options) Rozdzielenie wejścia przy środkowym C
Ctrl + C	(Music) Klucz
Ctrl + D	(Track) Usunięcie
Ctrl + E	(Music) Tempo
Ctrl + G	(Music) Oznaczenie taktu
Ctrl + I	(Track) Wstawienie
Ctrl + K	(Music) Oznaczenie klucza
Ctrl + M	(Options) W ³ 1 czony metronom
Ctrl + N	(File) Nowy plik
Ctrl + O	(File) Otwarcie pliku
Ctrl + Q	(Music) Kwantyzacja
Ctrl + S	(File) Zapis
Ctrl + T	(Music) Transpozycja
Ctrl + V	(Music) Prędkość
Ctrl + W	(Options) Przewijanie auto
Ctrl + X	(File) Wyjście
Alt + F	Menu Pliki (File)
Alt + E	Menu Edycja (Edit)
Alt + O	Menu Opcje (Options)
Alt + S	Menu Ustawienia (Setup)
Alt + V	Menu Widok (View)
Alt + T	Menu Ścieżka (Track)
Alt + M	Menu Muzyka (Music)
Alt + H	Menu Pomoc (Help)

Klawisze w oknach dialogowych

Tab	Przejście do następnej listy, okna, okna tekstowego, przycisku poleceń lub grupy przycisków opcji.
Shift + Tab	Przejście do poprzedniej listy, okna tekstowego, kontrolnego, przycisku poleceń lub grupy poleceń opcji.
Arrow keys	Przejście i wybór w ramach grupy aktywnych przycisków opcji.
Spacebar	Wyświetlenie/wyświetlenie aktywnego okna lub wybór aktywnych przycisków.
Letter keys	Przejście do elementu którego nazwa zaczyna się na tę literę (w menu).
Alt + Podkreślona linia	Wybór elementu z podkreślonej litery.
Enter	Wybór aktywnego przycisku poleceń.
Esc	Rezygnacja z polecenia i zamknięcie okna dialogowego.

Klawisze przełączające okna

Dla aplikacji:

Alt + Esc	Następna aplikacja
Alt + Shift + Esc	Poprzednia aplikacja
Alt + Tab	Następna aplikacja w oknie
Alt + Shift + Tab	Poprzednia aplikacja w oknie
Ctrl + Esc	Wyświetlanie listy zadań

Dla dokumentów :

Ctrl + F4	Zamknięcie okna
Ctrl + F5	Odtworzenie okna
Ctrl + F6	Następne okno
Ctrl + F7	Przesunięcie okna
Ctrl + F8	Rozmiar okna
Ctrl + F10	Pełny ekran

Klawisze menu

Gdy aktywna jest belka menu:

Esc	Unieważnienie menu.
Spacja	Wyświetlenie menu sterowania.
F1 cznik	Wyświetlenie menu sterowania.
Podkreślona litera	Wyświetlenie menu.
Lewa lub prawa strzałka	Podświetlenie menu z lewej lub z prawej strony.

Gdy wyświetlane jest menu:

Podkreślona linia	Wybór polecenia.
Enter	Wybór podświetlonego polecenia.
Esc	Unieważnienie menu.
Strzałka w górę	Podświetlenie poprzedniego polecenia.
Strzałka w dół	Podświetlenie następnego polecenia.
Lewa lub prawa strzałka	Wyświetlenie menu z lewej lub z prawej strony.

Dodatek A

Podręcznik

Jest to krótki podręcznik który może pomóc w przedstawieniu najważniejszych pojęć związanych z **Recording Session**.

Według przedstawionych niżej kroków nagramy krótki utwór, zapiszemy go, dokonamy edycji i zapiszemy pod nową nazwą.

Nagranie pierwszej sekcji

- ☐ Uruchomiamy program przez załadowanie Windows, następnie klikamy na ikonę **Recording Session**.
- ☐ Klikamy na menu Option i sprawdzamy czy aktywna jest opcja Lead-in Measure. (Obok niej powinien być znacznik. Jeżeli go nie ma przeciągamy wskaźnik myszy na ten element i zwalniamy przycisk myszy.)
- ☐ Klikamy na przycisk Record w oknie Mixer, zaczniemy nagrywanie. (Zamiast tego możemy nacisnąć klawisz F6 na klawiaturze.) Pojawi się dźwięk metronomu odliczający jedną miarę przed bieżącym nagrywaniem.
- ☐ Po przejściu pierwszej (prowadzącej) miary, rozpoczynamy granie krótkiej melodii.
- ☐ Gdy skończymy, klikamy na przycisk Stop w oknie Mixer. (Możemy też nacisnąć klawisz F2.)
- ☐ Jeżeli włączona jest funkcja *Auto Rewind* utworzemy powrót na początek. Licznik w oknie Mixer View wyświetli 1|1|1. Klikamy na przycisk Rewind jeżeli chcemy ponownie wrócić na początek utworu.

Odtworzenie pierwszej sekcji

- ☐ By odtworzyć nagrany przez nas odcinek, klikamy na przycisk Play w oknie Mixer. (Możemy też nacisnąć klawisz F5.) Rozpocznie się odtwarzanie utworu.
- ☐ Jeżeli funkcja *Auto Rewind* nie jest włączona, klikamy na przycisk Rewind by powrócić na początek utworu.

Recording Session

Nagranie drugiej ościeżki	<input type="checkbox"/>	Klikn ¹ æ ponownie na przycisk Record by zapisać drug ¹ ościeżkê równolegle z pierwsz ¹ . Przed zapisem pierwszej miary us ³ yszymy metronom.
	<input type="checkbox"/>	Us ³ yszymy melodiê odtwarzaj ¹ c ościeżkê. Zagraæ liniê harmoniczn ¹ równolegle do melodii.
	<input type="checkbox"/>	Gdy skończymy, klikn ¹ æ na przycisk Stop by zatrzymać nagrywanie. Klikn ¹ æ na przycisk Rewind jeżeli nie jest w ³ ¹ czona <i>Auto Rewind</i> .
Nazwanie ościeżek	<input type="checkbox"/>	Klikn ¹ æ na pole <i>Track Name</i> dla pierwszej ościeżki. Otworzy siê okienko <i>Track Settings</i> . W tym okienku możemy nie tylko nazywać ościeżkê, lecz również przypisać numery Program Change (zmiana programu) i MIDI Channels (Kana ³ y MIDI).
	<input type="checkbox"/>	Wpisać MELODY w pole Description (Opis). Klikn ¹ æ OK by nazwać ościeżkê.
Zapisanie utworu	<input type="checkbox"/>	Powtórzyć te kroki dla drugiej ościeżki, jako nazwê ościeżki wpisać HARMONY .
	<input type="checkbox"/>	Klikn ¹ æ raz na belkê menu File. Otworzy siê menu File. Wybrać element Zapis przez kliknięcie na Save. (Można też użyć kombinacji klawiszy Ctrl+S.)
	<input type="checkbox"/>	Otworzy siê okienko <i>Save As (zapisz jako)</i> (dzieje siê tak jeżeli zapisujemy nasz ¹ pracę po raz pierwszy).
	<input type="checkbox"/>	Wybrać przycisk <i>Studio File</i> , jeżeli nie zosta ³ wcześniej wybrany.
	<input type="checkbox"/>	Umieścić kursor w okienku <i>Filename</i> na lewo od gwiazdek. Kursor zmieni kształt na I.
	<input type="checkbox"/>	Naciśn ¹ æ klawisz <i>Del</i> by usun ¹ æ gwiazdkê..
	<input type="checkbox"/>	Wpisać <i>my-song1</i> .
Dodanie nut przy pomocy narzędzia Note Add	<input type="checkbox"/>	Klikn ¹ æ na przycisk OK i utwór zostanie zapamiętany jako MY-SONG1.SNG w katalogu \MIDOSOFT.
	<input type="checkbox"/>	Sprawdzić czy mamy otwarte okno Score View. Powinniemy zobaczyć dwie zapisane wcześniej ościeżki w postaci nut. Jeżeli nie, Wybrać element Score w menu View, lub nacisn ¹ æ klawisze Ctrl+1.
	<input type="checkbox"/>	Klikn ¹ æ na Note Add (w kształcie nuty) w oknie

	Score. Otworzy się paleta z nutami
Odtwarzanie nowej ścieżki	<input type="checkbox"/> Kliknij na paletę nut na rysunek nuty 1/8 (nuta z jedn. chor. giewk.).
	<input type="checkbox"/> Kursor ma teraz kształt nuty, wskazuj na miejsce umieszczenia nuty na pięciolinii w oknie Score.
	<input type="checkbox"/> Umieścić kursor na 3. ścieżce (Track 3). Gdy zobaczymy linię cz. kursor nuty i linię tabulatora w górnej części okna Score, możemy umieścić nutę.
	<input type="checkbox"/> Kliknij raz by umieścić nutę na pięciolinii. Powtórzyć to kilka razy w różnych miarach.
	<input type="checkbox"/> Kliknij na przycisk Solo Mode w module Track dla Track 3. Wycisza to pozostałe ścieżki, dzięki temu możemy posłuchać jednej tylko wybranej ścieżki.
Edycja nowej ścieżki	<input type="checkbox"/> Kliknij na przycisk Play w oknie Mixer. Możemy usłyszeć dźwięki nut umieszczonych przy pomocy narzędzia Note Add przy odtwarzaniu.
	<input type="checkbox"/> Kliknij na przycisk Solo na Track 3 by przywrócić tę ścieżkę do trybu Play (odtwarzanie).
	<input type="checkbox"/> Otworzyć podgląd listy MIDI (MIDI List View) przez kliknięcie na element MIDI List w menu View, lub wykorzystanie klawisze Ctrl+3.
	<input type="checkbox"/> Lista Track w górnej części okna powinna być ustawiona na Track 3 (nie MELODY lub HARMONY). Jeśli nie, kliknij raz na strzałkę po prawej stronie okienka listy. Lista przesunie się w dół. Kliknij raz na Track 3 by ją wybrać.
	<input type="checkbox"/> Zobaczymy zapis nut wprowadzonych przy pomocy narzędzia Note Add.
Zapis edytowanego utworu	<input type="checkbox"/> Kliknij na dowolną z wyświetlonych wartości by je zmieniać. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy zwiększy wartość, użycie lewego przycisku myszy zmniejszy wartość. (Wskazówka: Pitch i Location (lista znaków i pośrobie) dają najbardziej zauważalny efekt.)
	<input type="checkbox"/> Kliknij raz na pasek menu File. Rozwinie się menu File (Pliki).

Recording Session

- ☐ Wybrać element *Save As (Zapisz jako)* przez kliknięcie na niego.
- ☐ Wybrać przycisk *MIDI File (Plik MIDI)*.
- ☐ Wybrać przycisk *Type 1*.
- ☐ Umieścić kursor w okienku tekstowym *Filename (Nazwa pliku)* po lewej stronie gwiazdki. Kursor zmieni się na I.
- ☐ Naciśnąć raz przycisk *Del* by usunąć gwiazdkę.
- ☐ Wpisać ***my-song2***.
- ☐ Kliknąć na przycisk *OK* i utwór zostanie zapisany jako **MY-SONG2.MID** w katalogu \MIDISOFT.

Dodatek B

Rozwi¹ zywanie problemów

Jaka jest róŹnica pomiêdzy œcieŹk¹ (Track) a kana³em MIDI (MIDI channel)?

œcieŹka jest koncepcj¹ zwi¹zan¹ z sekwencerem, naœladuje ona wiele œcieŹek dostêpnych w studio nagrañ. MoŹemy zapisaæ wiele instrumentów na jednej œcieŹce, lecz bardziej efektywn¹ metod¹ jest zapisywanie instrumentów na oddzielnych œcieŹkach, u³atwia to ich edycjê i ewentualne poprawki. Kana³y MIDI to zupe³nie inna koncepcja. Jest to metoda s³uŹ¹ca okreœlaniu danych MIDI przesy³anych po kablu, dziêki temu tylko instrumenty które s¹ przypisane do danego kana³u mog¹ odebraæ komunikaty które zosta³y przypisane do tego kana³u.

Kupi³em nowy syntezytor wielobrzmienny Hypemaster XJ-2001. Mogê odtwarzaæ tylko jedn¹ œcieŹkê w danej chwili. Dlaczego nie mogê odtwarzaæ wiêcej?

Wiele syntezytorów wielobrzmiennych musi byæ ustawionych bardzo dok³adnie. Byæ moŹe masz ustawiony tylko jeden kana³ MIDI. SprawdŹ instrukcjê obs³ugi urz¹dzenia, dowiesz siê z niej jak prze³¹czyæ swoje urz¹dzenie w tryb wielobrzmienny i w jaki sposób ustawiaæ kaŹd¹ ze œcieŹek.

MoŹesz teŹ zaistnieæ potrzeba wys³ania danych MIDI na wiêcej niŹ jeden kana³. SprawdŹ czy kana³y wys³ane z **Recording Session** kana³y ustawione na syntezytorze wielobrzmiennym s¹ zgodne. Najprostszym sposobem sprawdzenia nastawieñ róŹnych kana³ów jest przeg³¹d kolumny kana³ów MIDI (MIDI Channels) w oknie Mixer.

Mam utwory pochodz¹ce z innego sekwencera. Czy mogê je wprowadziæ do programu Recording Session? Jak to zrobiæ?

Do programu **Recording Session** moŹemy wprowadziæ dowolne utwory pochodz¹ce z innego sekwencera, pod warunkiem, Źe zapisane zosta³y w standardowym formacie MIDI (Standard MIDI) (Typ 0 i Typ 1). Istotn¹ zalet¹ sekwencerów jest moŹliwość zapisu w tym formacie.

Mysz działa bez zarzutu przed zainstalowaniem interfejsu MIDI i programu Recording Session. Teraz kursor skacze po ekranie i działa w sposób przypadkowy. Jaka może być przyczyna takiego działania?

Wygląda to na klasyczny przykład konfliktu przerwań. Mysz i karta interfejsu MIDI ustawione są najprawdopodobniej na to same przerwanie. Ten rodzaj konfliktu może być trudny do określenia, dlatego system nie zawiesza się tylko działa w dziwny sposób. Należy wypróbować różne ustawienia przerwania myszy lub karty interfejsu. Powinno to usunąć problem.

Muzyka w oknie Score czasami zapisywana jest dziwnymi znakami nie mieszczącymi się w standardzie zapisu nutowego. Czy to jest błąd?

Nie. MIDI jest bardziej elastycznym systemem (w pewnym sensie), niż standardowa notacja muzyczna. Podjęliśmy decyzję by wyświetlać wszystko co dotyczy MIDI, niezależnie od tego czy może na to zapisać w sposób standardowy czy nie.

Muzyka którą zapisujemy brzmi dobrze, lecz zapis nutowy nie wyświetla się w trakcie odtwarzania gdy wykorzystujemy opcję Follow Score View Notes. Dlaczego?

Zdecydowaliśmy by dać priorytet prawidłom odtwarzaniu danych MIDI, przez to "zwarta" muzyka i/lub wolny system komputerowy może spowodować, że wyświetlanie nut nie nadąża za muzyką. By móc odczytać zapis nutowy z odtwarzaniem muzyki należy: 1) zmienić rozmiar okna Score View tak by wyświetlać o mniej ciekawych, lub 2) obniżyć ustawienie tempa podczas odtwarzania muzyki.

Zmieniłem program obsługi MIDI w Panelu Sterującym, lecz w dalszym ciągu nic nie działa. Co teraz?

Zawsze po zmianie ustawień lub programu obsługi w Panelu Sterującym korzystnie jest ponowne uruchomienie komputera. Wychodzimy z programu Windows. Następnie, wyjmujemy dyskietkę z napędu A i naciskamy przycisk Reset lub wyłączamy komputer. Nowe programy obsługi zaczną działać po ponownym uruchomieniu Windows.

Zapisujemy kilka plików z rozszerzeniem MID, lecz moje aplikacje multimedialne nie mogą ich odczytać. Dlaczego?

Najprawdopodobniej pliki te zostały zapisane jako pliki utworów Recording Session. Większość aplikacji multimedialnych może odczytać wyłącznie pliki zapisane jako Standard MIDI. Należy pamiętać by podczas zapisu kliknąć na przycisk Standard MIDI File.

Dodatek C

Multimedialne Windows

Microsoft wydał rozszerzenia do Windows, umożliwiające one działanie z wyposażeniem dźwiękowym i graficznym.

Wszystkie te rozszerzenia, umożliwiające tworzenie i wykorzystanie animacji, dźwięku cyfrowego, MIDI i video są nazywane multimedialnym Windows.

Panel Sterujący Windows

Ustawienie MIDI znajduje się w ramach ikony Panel Sterujący umieszczonym w Grupie Główniej w Menedżerze programów.

Być może masz wszystko ustawione prawidłowo. Multimedialne Windows mogą wykryć wiele urządzeń w sposób automatyczny. Informacje zawarte w tym rozdziale mogą pomóc pokonać ewentualne trudności podczas uruchamiania urządzeń MIDI.

W Panelu Sterującym znajdują się dwa podprogramy (ikony) --Programy obsługujące i Odtwarzacz MIDI.

Programy obsługujące

Podwójnie kliknij na ikonę Programów Obsługujących w Panelu Sterującym. Zobaczysz listę programów obsługujących już zainstalowanych. Możemy dodać lub usunąć programy obsługujące przez podświetlenie i kliknięcie na przycisku Dodaj lub Usuń.

Przez wybranie urządzenia MIDI i kliknięcie na przycisk Ustawienie, możemy zmieniać ustawienie IRQ i adres portu.

*Przed pierwszym wykorzystaniem **Recording Session** musimy prawidłowo ustawić programy obsługujące MIDI.*

Recording Session

Odtwarzacz MIDI Odtwarzacz MIDI zawiera ustawienia kanałów MIDI, Mapy Połączeń i Mapy Klawiszy. (Zanim uruchomimy odtwarzacz MIDI, program obsługi odtwarzacza MIDI musi być zainstalowany w ikonie Programy Obsługi.)

Na przykład, jeżeli nasz sekwencer ma dane MIDI na kanałach 13 - 16, lecz syntezyzator może odbierać dane tylko na kanałach od 2 - 5, odtwarzacz MIDI może zaadaptować mapę kanałów MIDI która spowoduje przeniesienie numerów kanałów z 13 na 2, z 14 na 3, 15 na 4 i z 16 na 5.

Innym przykładem może być sytuacja, gdy sekwencer wysyła numer zmiany 34, i miało to być zagrany dźwięk fletu, a nasz syntezyzator gra dźwięk tuby po otrzymaniu numeru zmiany 34. Mapa połączeń zapisana dla naszego syntezyzatora umożliwi zmianę przypisania instrumentów dla poszczególnych numerów (w naszym przypadku dla dźwięku fletu)

Jeżeli korzystamy ze środowiska multimedialnych Windows, **Recording Session** przenosi wszystkie dane do odtwarzacza MIDI. Oznacza to, że dane mogą być zmienione lub inaczej oznaczone po przetworzeniu przez nasze oprogramowanie. Na przykład, jeżeli wstawimy numer zmiany programu 45 w sekwencerze a program odtwarzacz MIDI prześle czy to na numer 79, to wszystkie podłączone urządzenia dadzą w tym momencie odpowiedź przewidzianą dla zmiany programu pod numerem 79 a nie pod numerem 45.

Podwójne kliknięcie na ikonę Odtwarzacza MIDI w Panelu sterującym umożliwi obejrzenie i dokonanie edycji naszej mapy kanałów. Oznaczamy wtedy mapy połączeń i mapy klawiszy. Wyświetli się okienko dialogowe pokazujące aktualne ustawienia wybranych mapowań.

MIDI - standardowe mapowanie instrumentów

Standardowe mapowanie instrumentów (General MIDI) określa schemat nazywania instrumentów, tak więc wszystkie syntezatory zgodne ze standardem zagrają dźwięk fletu gdy otrzymają numer zmiany programu 73. Wiele popularnych posiada pliki mapowania MIDI skonstruowane w taki sposób, że syntezator może być traktowany jako urządzenie zgodne ze standardem General MIDI.

Standardowe mapowanie instrumentów MIDI

0-7		PIANO	
0	<i>Acoustic Grand Piano</i>	1	<i>Bright Acoustic Piano</i>
2	<i>Electric Grand Piano</i>	3	<i>Honky-tonk Piano</i>
4	<i>Rhodes Piano</i>	5	<i>Chorused Piano</i>
6	<i>Harpsichord</i>	7	<i>Clavinet</i>
8-15		CHROMATIC PERCUSSION	
8	<i>Celesta</i>	9	<i>Glockenspiel</i>
10	<i>Music box</i>	11	<i>Vibraphone</i>
12	<i>Marimba</i>	13	<i>Xylophone</i>
14	<i>Tubular Bells</i>	15	<i>Dulcimer</i>
16-23		ORGAN	
16	<i>Hammond Organ</i>	17	<i>Percussive Organ</i>
18	<i>Rock Organ</i>	19	<i>Church Organ</i>
20	<i>Reed Organ</i>	21	<i>Accordion</i>
22	<i>Harmonica</i>	23	<i>Tango Accordion</i>

Recording Session

24-31

24	<i>Acoustic Guitar (nylon)</i>
26	<i>Electric Guitar (jazz)</i>
28	<i>Electric Guitar (Muted)</i>
30	<i>Distortion Guitar</i>

GUITAR

25	<i>Acoustic Guitar (Steel)</i>
27	<i>ElectricGuitar (Clean)</i>
29	<i>Overdriven Guitar</i>
31	<i>Guitar Harmonics</i>

32-39

32	<i>Acoustic Bass</i>
34	<i>Electric Bass (Pick)</i>
36	<i>Slap Bass 1</i>
38	<i>Synth Bass 1</i>

BASS

33	<i>Electric Bass (finger)</i>
35	<i>Fretless Bass</i>
37	<i>Slap Bass 2</i>
39	<i>Synth Bass 2</i>

40-47

40	<i>Violin</i>
42	<i>Cello</i>
44	<i>Tremolo Strings</i>
46	<i>Orchestral Harp</i>

STRINGS

41	<i>Viola</i>
43	<i>Contrabass</i>
45	<i>Pizzicato Strings</i>
47	<i>Timpani</i>

48-55

48	<i>String Ensemble 1</i>
50	<i>SynthStrings 1</i>
52	<i>Choir Aahs</i>
54	<i>Synth Voice</i>

ENSEMBLE

49	<i>String Ensemble 2</i>
51	<i>SynthStrings 2</i>
53	<i>Voice Oohs</i>
55	<i>Orchestra Hit</i>

56-63

56	<i>Trumpet</i>
58	<i>Tuba</i>
60	<i>French Horn</i>
62	<i>Synth Brass 1</i>

BRASS

57	<i>Trombone</i>
59	<i>Muted Trumpet</i>
61	<i>Brass Section</i>
63	<i>Synth Brass 2</i>

Recording Session

64-71

64	<i>Soprano Sax</i>
66	<i>Tenor Sax</i>
68	<i>Oboe</i>
70	<i>Bassoon</i>

REED

65	<i>Alto Sax</i>
67	<i>Baritone Sax</i>
69	<i>English Horn</i>
71	<i>Clarinet</i>

72-79

72	<i>Piccolo</i>
74	<i>Recorder</i>
76	<i>Bottle Blow</i>
78	<i>Whistle</i>

PIPE

73	<i>Flute</i>
75	<i>Pan Flute</i>
77	<i>Shakuhachi</i>
79	<i>Ocarina</i>

80-87

80	<i>Lead 1 (Square)</i>
82	<i>Lead 2 (Calliope lead)</i>
84	<i>Lead 5 (charang)</i>
86	<i>Lead 7 (fifths)</i>

SYNTH LEAD

81	<i>Lead 2 (Sawtooth)</i>
83	<i>Lead 4 (Chiff lead)</i>
85	<i>Lead 6 (voice)</i>
87	<i>Lead 8 (bass + lead)</i>

88-95

88	<i>Pad 1 (new age)</i>
90	<i>Pad 3 (polysynth)</i>
92	<i>Pad 5 (bowed)</i>
97	<i>Pad 7 (halo)</i>

SYNTH PAD

89	<i>Pad 2 (warm)</i>
91	<i>Pad 4 (choir)</i>
96	<i>Pad 6 (Metallic)</i>
98	<i>Pad 8 (sweep)</i>

96-103

96	<i>FX 1 (rain)</i>
98	<i>FX 3 (Crystal)</i>
100	<i>FX 5 (brightness)</i>
102	<i>FX 7 (echoes)</i>

SYNTH EFFECTS

97	<i>FX 2 (soundtrack)</i>
99	<i>FX 4 (atmosphere)</i>
101	<i>FX 6 (Goblins)</i>
103	<i>FX 8 (sci - fi)</i>

Recording Session

104-111

ETHNIC

104	<i>Sitar</i>	105	<i>Banjo</i>
106	<i>Shamisen</i>	107	<i>Koto</i>
108	<i>Kalimba</i>	109	<i>Bagpipe</i>
110	<i>Fiddle</i>	111	<i>Shanai</i>

112-119

PERCUSSIVE

112	<i>Tinkle Bell</i>	113	<i>Agogo</i>
114	<i>Steel Drums</i>	115	<i>Woodblock</i>
116	<i>Taiko Drum</i>	117	<i>Melodic Tom</i>
118	<i>Synth Drum</i>	119	<i>Reverse Cymbal</i>

120-127

SOUND EFFECTS

120	<i>Guitar Fret Noise</i>	121	<i>Breath Noise</i>
122	<i>Seashore</i>	123	<i>Bird Tweet</i>
124	<i>Telephone Ring</i>	125	<i>Helicopter</i>
126	<i>Applause</i>	127	<i>Gunshot</i>

MIDI - Standardowe mapowanie dźwięków klawiszy perkusyjnych

Dźwięk klawisza perkusyjnego

35	<i>Acoustic Bass Drum</i>
37	<i>Side Stick</i>
39	<i>Hand Clap</i>
41	<i>Low Floor Tom</i>
43	<i>High Floor Tom</i>
45	<i>Low Tom</i>
47	<i>Low-Mid Tom</i>
49	<i>Crash Cymbal 1</i>
51	<i>Ride Cymbal 1</i>
53	<i>Ride Bell</i>
55	<i>Splash Cymbal</i>
57	<i>Crash Cymbal 2</i>
59	<i>Ride Cymbal 2</i>
61	<i>Lo Bongo</i>
63	<i>Open Hi Conga</i>
65	<i>High Timbale</i>
67	<i>High Agogo</i>
69	<i>Cabasa</i>
71	<i>Short Whistle</i>
73	<i>Short Guiro</i>
75	<i>Claves</i>
77	<i>Low Wood Block</i>
79	<i>Open Cuica</i>
81	<i>Open Triangle</i>

Dźwięk klawisza perkusyjnego

36	<i>Bass Drum 1</i>
38	<i>Acoustic Snare</i>
40	<i>Electric Snare</i>
42	<i>Closed Hi Hat</i>
44	<i>Pedal Hi Hat</i>
46	<i>Open Hi Hat</i>
48	<i>Hi-Mid Tom</i>
50	<i>High Tom</i>
52	<i>Chinese Cymbal</i>
54	<i>Tambourine</i>
56	<i>Cowbell</i>
58	<i>Vibraslap</i>
60	<i>Hi Bongo</i>
62	<i>Mute Hi Caonga</i>
64	<i>Low Conga</i>
66	<i>Low Timbale</i>
68	<i>Low Agogo</i>
70	<i>Maracas</i>
72	<i>Long Whistle</i>
74	<i>Long Guiro</i>
76	<i>Hi Wood Block</i>
78	<i>Mute Cuica</i>
80	<i>Mute Triangle</i>