

[Wstęp](#)

[Session i Arrangement View](#)

[Pola robocze](#)

[- Tryb Key - tutaj programujemy czym mają sterować klawisze naszej klawiatury komputera - przydatne do rzeczy do "trigerowania" tj sterowania 0-1/on-off](#)

[- Tryb MIDI - tak samo jak w trybie Key z tą różnicą iż możemy tutaj podłączyć dowolny kontroler MIDI](#)

[Właściwości ścieżki](#)

[Warp](#)

[Nagrywanie](#)

[Grid](#)

[Spis efektów i ich zastosowanie](#)

[Automatyzacja](#)

[Cebulosposoby](#)

[Collect All and Save MEGA WAŻNE!](#)

[Skróty klawiszowe](#)

[Push](#)

[Klawiatury M-Audio](#)

[Sampler](#)

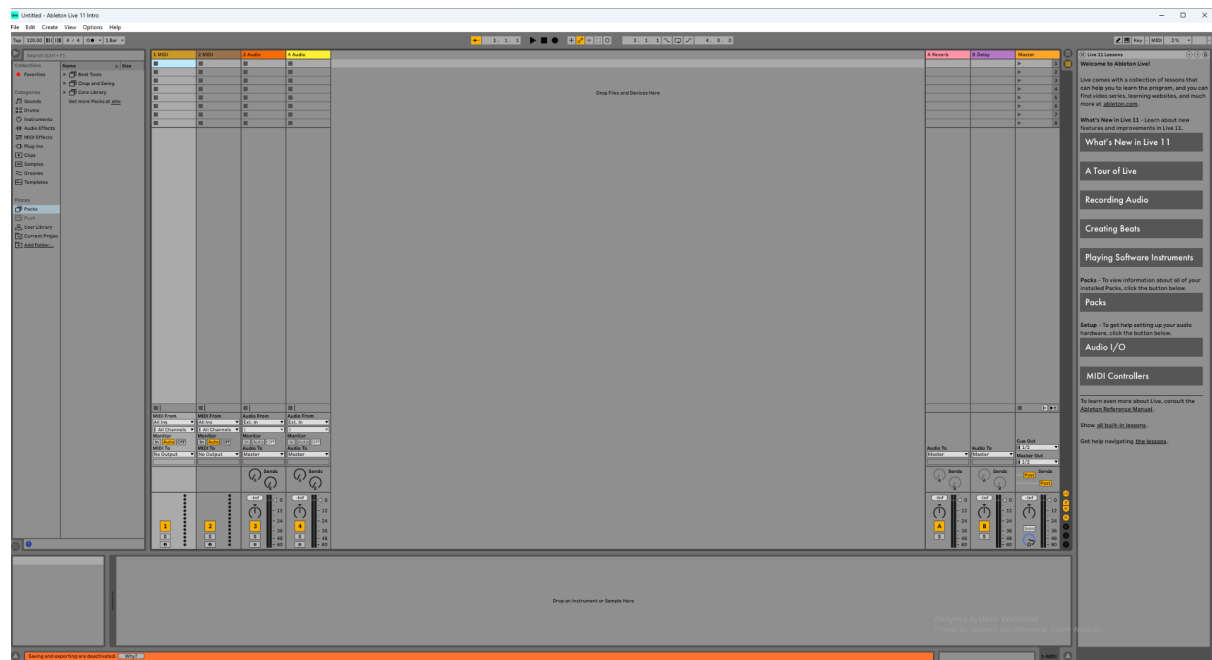
Wstęp

Na wstępie nam się otwiera panel, który możemy odklikać:



jeśli nie przeprowadziliśmy autoryzacji klikamy **Authorize later** polecam jednak mieć je zautoryzowane w wypadku warsztatów, lub jeśli chcemy **zapisywać i eksportować** - inaczej te funkcje **są wyłączone**.

Session i Arrangement View



To jest widok, który zastajemy po otwarciu programu. Jego nazwa to **Session View**.

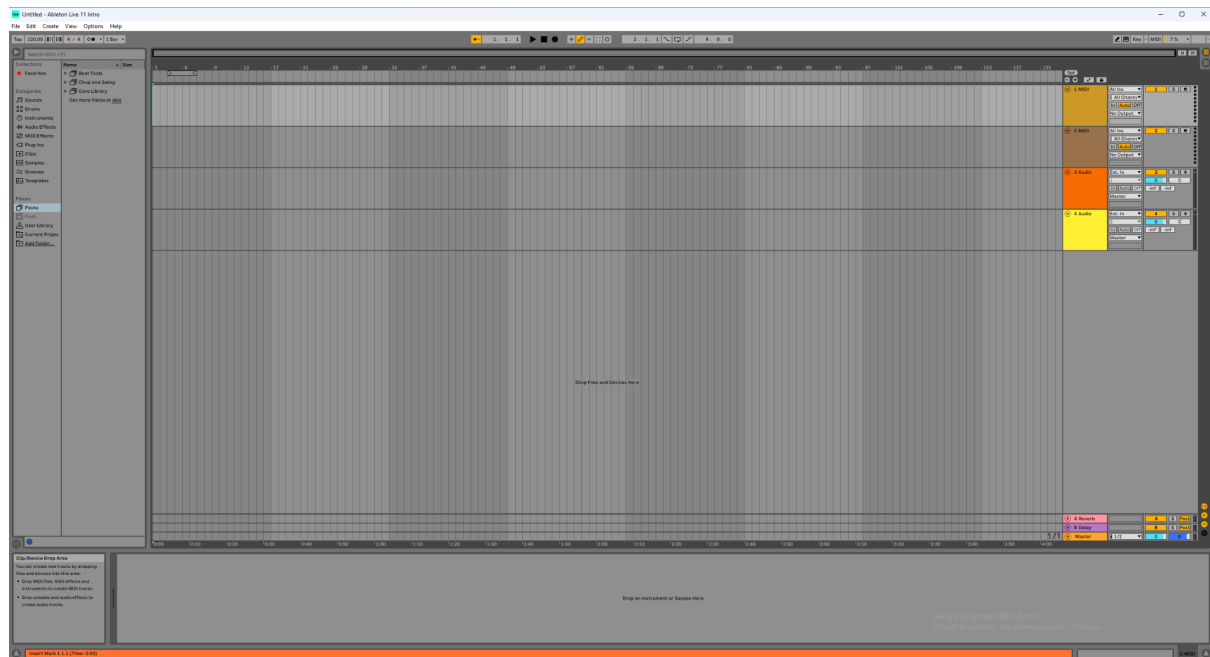
Tryb Session View “służy”¹ do:

- programowania samplera
- nagrywania sampli w trybie “na żywo” i następnego ich odtwarzania
- “szkicowania” utworów
- kolejgowania (**cue**) kolejnych scen
- wysyłania komunikatów MIDI do zewnętrznych instrumentów (zarówno wirtualnych jak i hardware’owych)

Jest to jednocześnie tryb, który **najlepiej** współgra z wszelakimi kontrolerami MIDI.

¹ “służy” bo oczywiście możemy wykorzystywać go jak chcemy, przedstawiam najpopularniejsze narzędzia.

Klikając przycisk **Tab** przechodzimy do kolejnego trybu o nazwie **Arrangement View**.



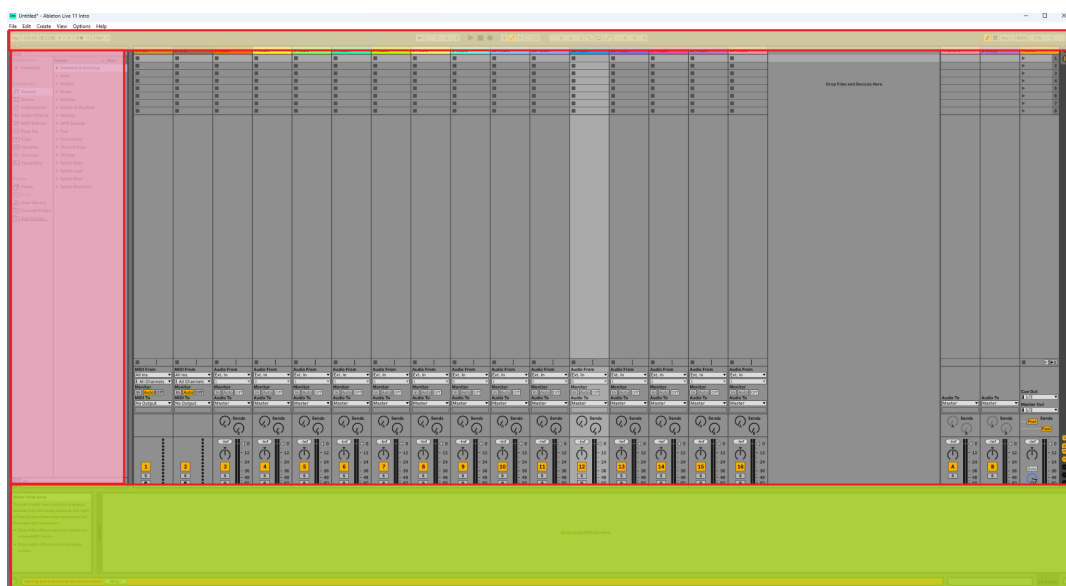
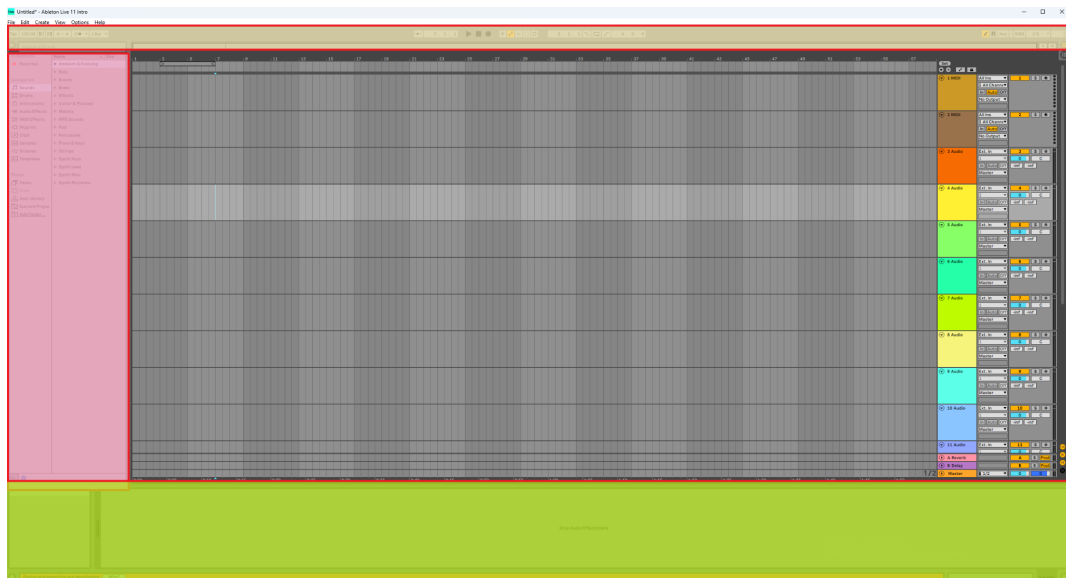
Tryb ten przypomina Reapera “w lustrzanym odbiciu”² i do tego samego możemy go stosować, czyli do:

- cięcia i ustawiania klipów
- nagrywania zarówno przez mikrofon, jak i z instrumentów
- **nagrywania z trybu Session View** (bo mamy dosłownie sampler)
- aranżowania (układania i nakładania automatyzacji) poszczególnych nagrań.
- i wszystkiego do czego używaliście Reapera ;)

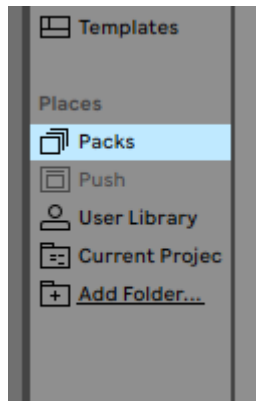
² bo nazwy ścieżek i ich właściwości są po prawej stronie, a nie jak w Reaperze po lewej

Pola robocze

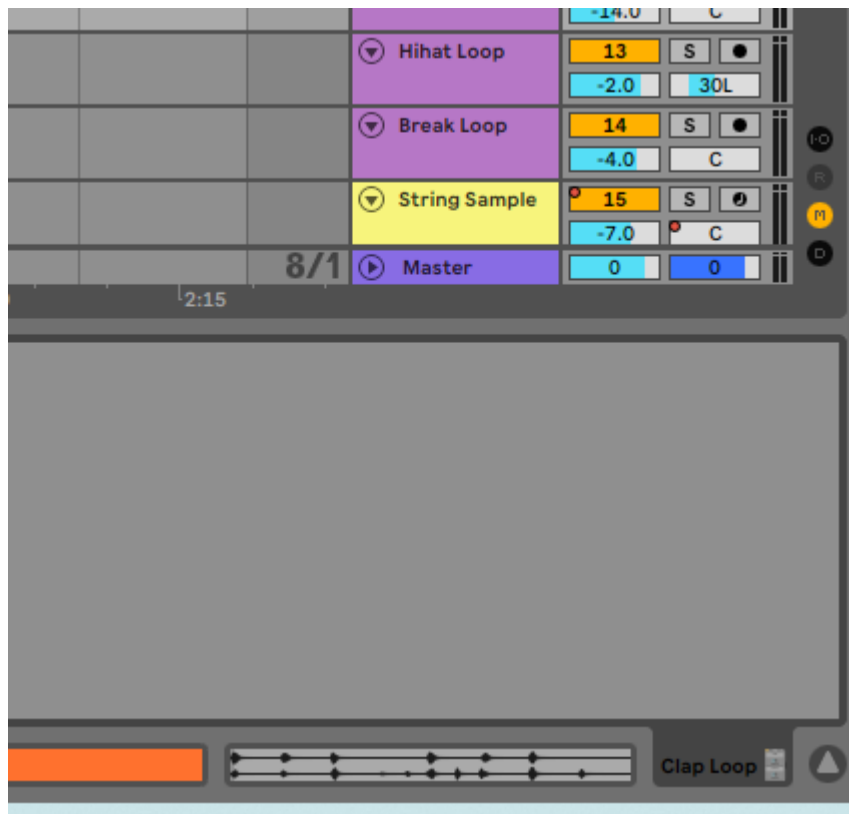
W każdym trybie mamy nasze trzy główne pola robocze o tej samej funkcji:



Różowe: “Przybornik” - tutaj możemy znaleźć instrumenty, efekty, **sample**, gotowe bazy na projekty (**Templates**) oraz mieć bezpośredni dostęp do niezbędnych plików poprzez kliknięcie **Add Folder**

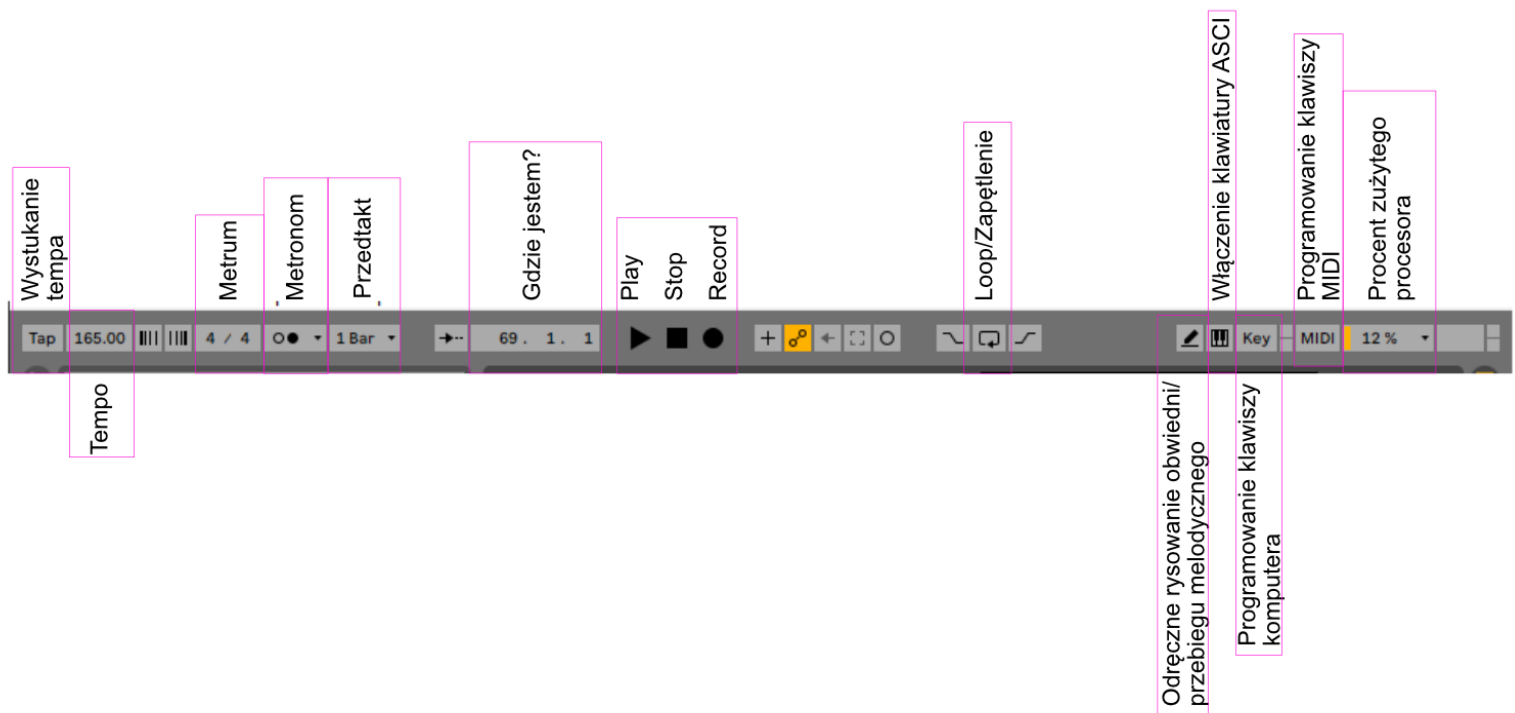


Zielone: “Szafa” - tutaj nakładamy na konkretne ścieżki efekty, instrumenty. Możemy również z tego poziomu edytować sample lub ścieżki MIDI

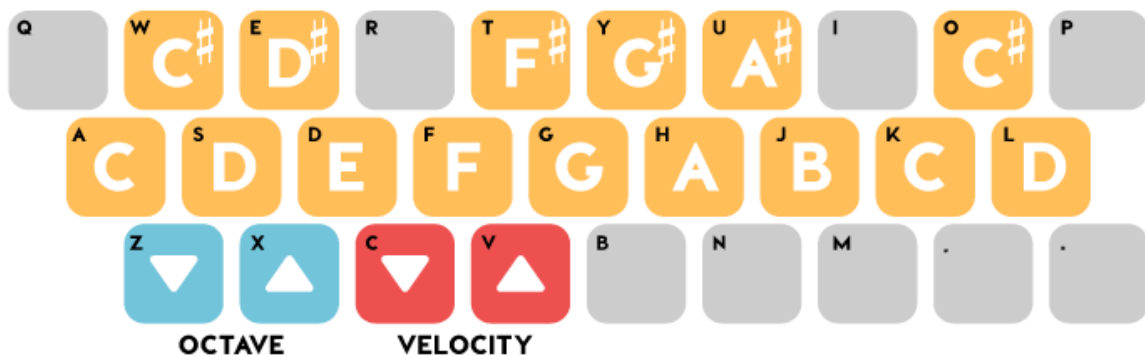


W prawym dolnym rogu możemy się przenieść z trybu edycji nagrania Audio/MIDI do listy efektów.

Żółte: "General" - tutaj decydujemy o:

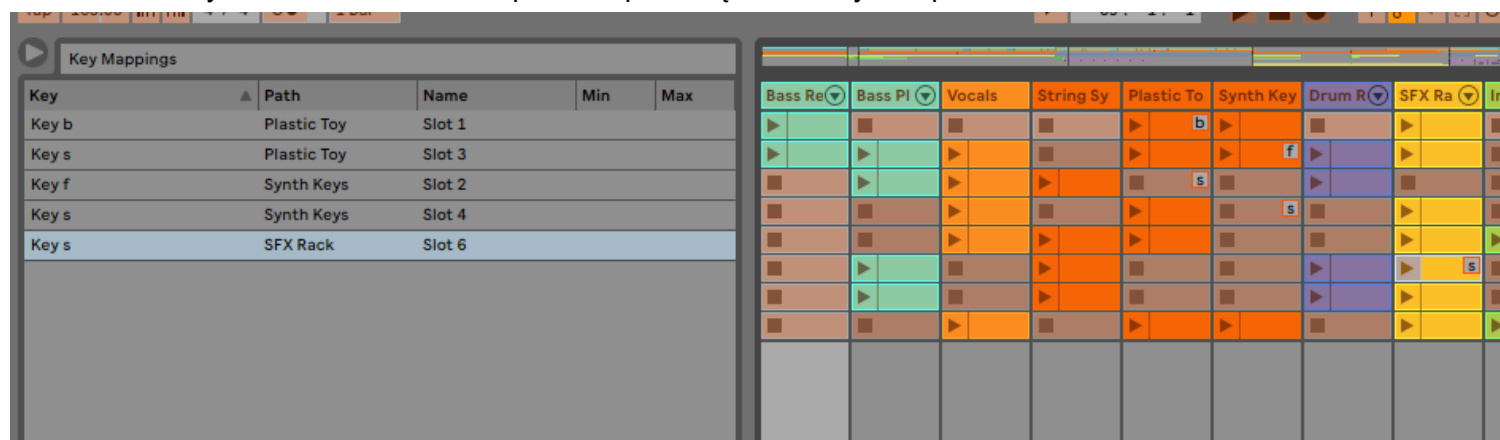


- tempie utworu,
- jego metrum,
- z jakim przedtaktem rozpoczniemy nagrywanie/odtwarzanie kolejnego klipu,
- w którym miejscu się znajdujemy
- zapętnieniu danego momentu (skrót w obu trybach to **Ctrl+L**)
- włączeniu "trybu ołówka" gdzie możemy ręcznie (myszką lub rysikiem tabletu) narysować własną obwiednie przy automatyzacji czy też przebiegu MIDI
- Włączenie klawiatury pianina sterowanej klawiaturą komputera (ważna sprawa)



- Tryb **Key** - tutaj programujemy czym mają sterować klawisze naszej **klawiatury komputera** - przydatne do rzeczy do “triggerowania” tj sterowania 0-1/on-off

Przykład: odtwarzanie samplera za pomocą klawiatury komputera:



- Tryb **MIDI** - tak samo jak w trybie **Key** z tą różnicą iż możemy tutaj podłączyć dowolny **kontroler MIDI**
- Procent zużytego procesora - popatrzmy tutaj jeśli coś nagrywamy, albo chcemy grać na żywo, jeśli mamy załadowane dużo instrumentów i efektów to może się nam ścinać dźwięk, albo całkowicie zablokować program (mimo iż Ableton jest najoptymalniejszy pod tym względem)³.

³ Błagam (!!!) przy nagrywaniu/graniu na żywo na PAKTowych laptopach nie miejcie otwartego Chrome'a - to proszenie się o ścinki i dławienie dźwięku.

Właściwości ścieżki

Session View:

Skąd otrzymujemy sygnał?

W przypadku MIDI to będzie instrument/kontroler



W przypadku Audio będzie to mikrofon/instrument, lub też inna ścieżka

Monitor ustawiamy na Auto lub Off - inaczej będziemy cały czas słyszeć sygnał z instrumentu

Wysyłka Audio do konkretnej ścieżki - w tym wypadku Mastera, ale można też wysłać na inne ścieżki

Wysyłka Audio do szyn z efektami

Umieszczenie w panoramie nagrania (podstawa to prawo i lewo)

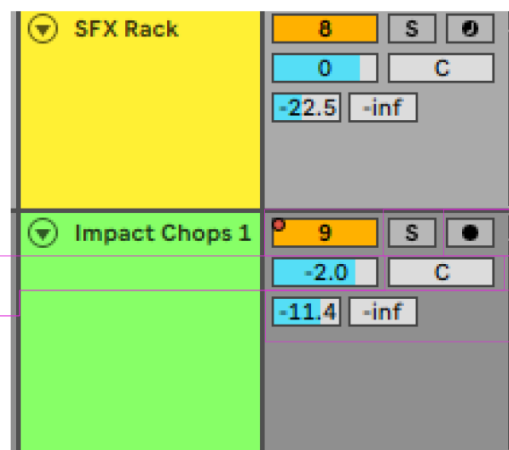
Tradycyjny mikser z poziomami ścieżki

Włączenie ścieżki - gdy odklikniemy zrobimy MUTE

Solo

Uzbrojenie ścieżki pod nagranie

Arrangement View:



Poziom głośności ścieżki

Umieszczenie w panoramie nagrania C=center (R/L)

Włączenie ścieżki - gdy odklikniemy zrobimy MUTE

Solo Uzbrojenie ścieżki pod nagranie

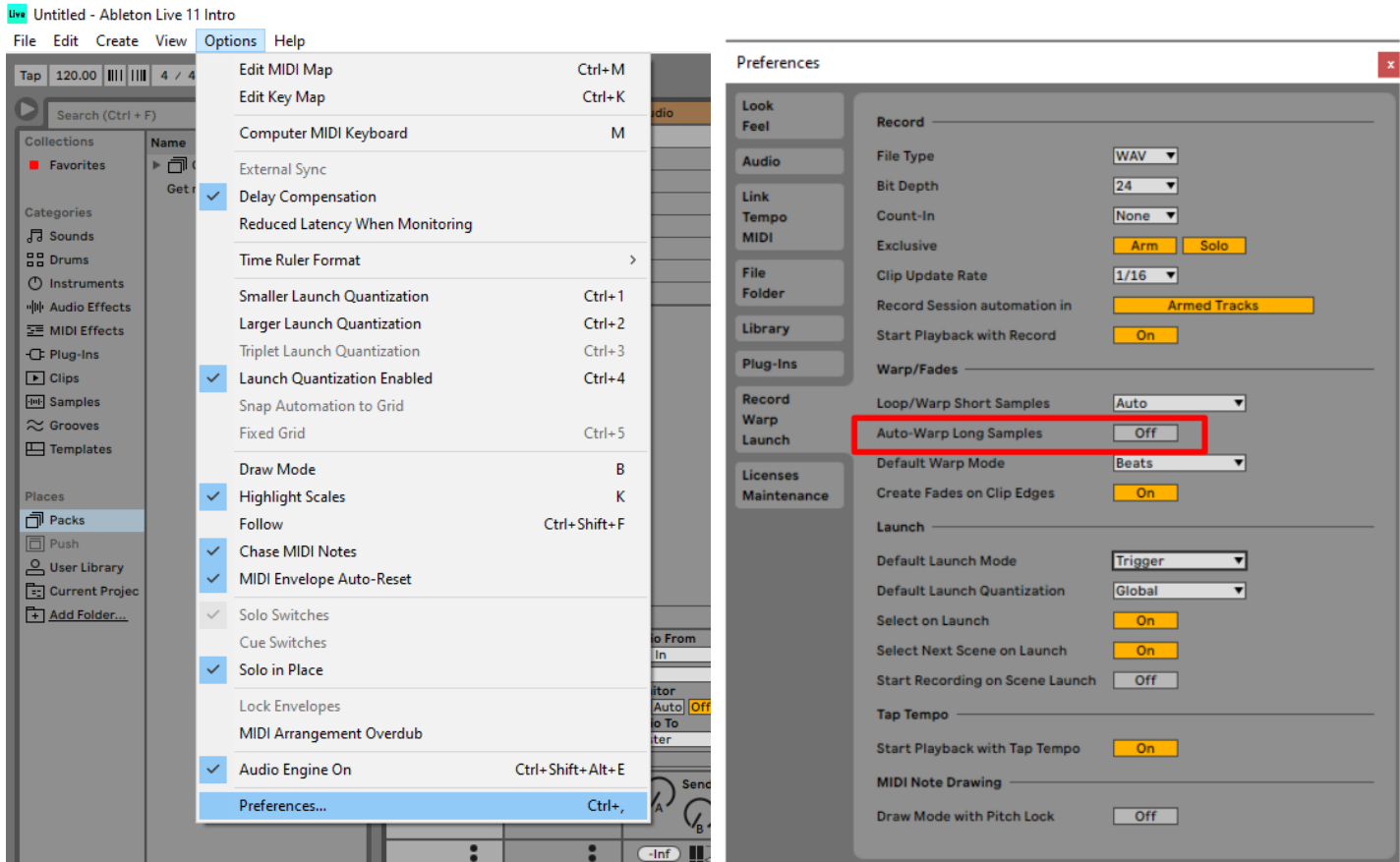
Wysyłka Audio do szyn z efektami

Czy można pracować raz w jednym, raz w drugim widoku w ramach jednego projektu?

Oczywiście że tak, bo mimo iż mają one trochę różne funkcje, to idealnie się dopełniają 😊

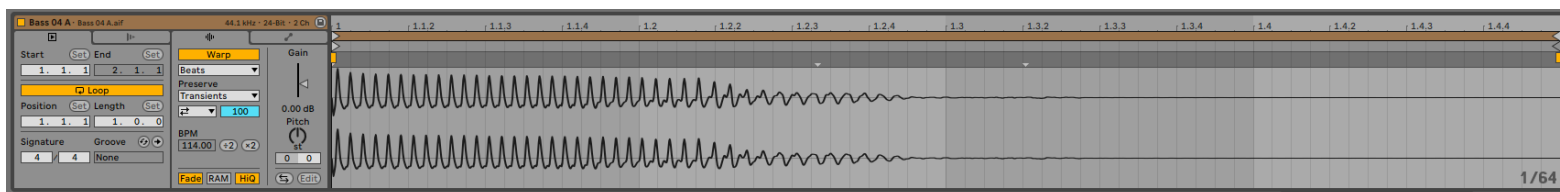
Warp

Ważną cechą Abletona jest możliwość używania funkcji **Warp**. Służy ona do modyfikowania **nagrań audio** i dostosowywania ich do siatki tempa (**Grid**). Jednakże nie zawsze tego potrzebujemy dlatego ważne żeby w **Preferences** zmienić ustawienie **Auto-Warp Long Samples** na **OFF**.



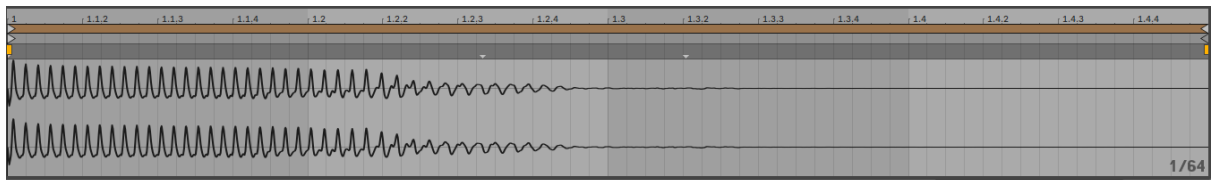
Do czego zatem można tego używać?

Gdy wejdziemy sobie we właściwości klipu (gdzie nie wyświetla nam się dolny panel, wcześniej oznaczony jako zielone pole robocze), wystarczy dwukrotnie kliknąć w wymagany klip:

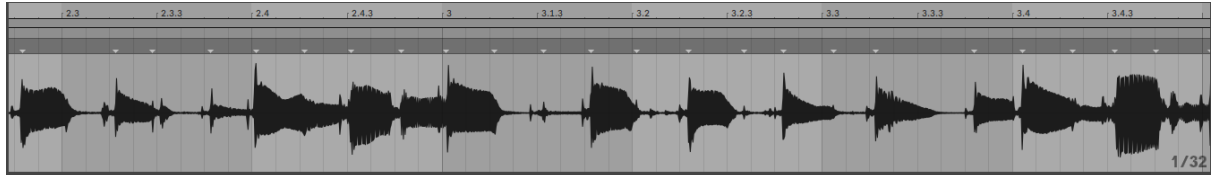




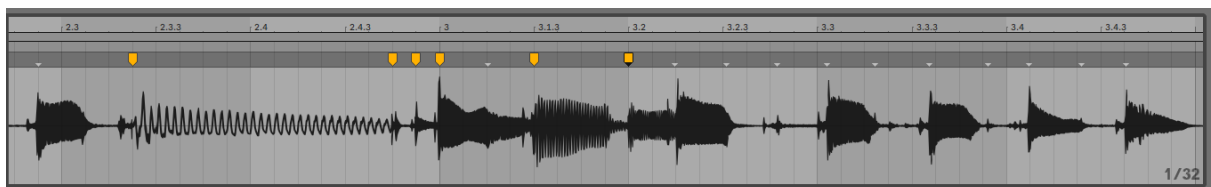
Wyskakuje nam zarówno opcja zapętlenia (**Loop**) danego klipu, jak i opcja **Warp**, czyli jego modyfikacji względem czasu.



Żółte czopki pokazują nam najważniejsze momenty klipu. W skomplikowańszych nagraniach wskazują na najbardziej wyraziste fragmenty sygnału audio tzw transients (**Transients**)



Możemy to porównać trochę do węzłów w grafice wektorowej: ich modyfikacja pomaga w dostosowaniu się do wymaganego "kształtu" w tym wypadku jest to nasz fragment o nadanym metrum i długości.

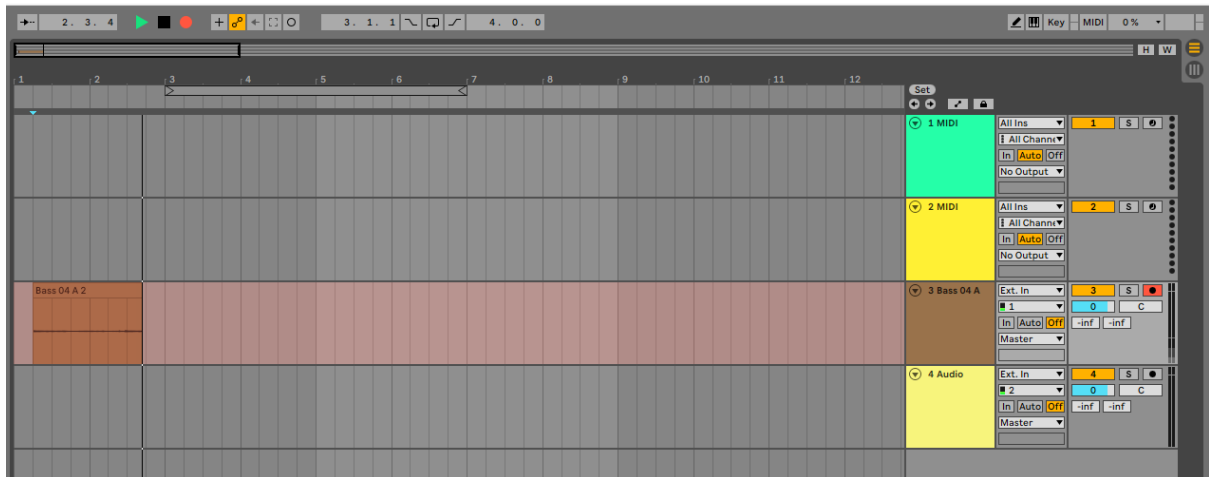


To ten sam moment w nagraniu jednakże swobodnie przeze mnie dostosowany do siatki tempa.

Nagrywanie

Mamy 3 podstawowe opcje nagrywania w Abletonie:

Z poziomu Arrangement View, czyli tradycyjnie jak w Reaperze:

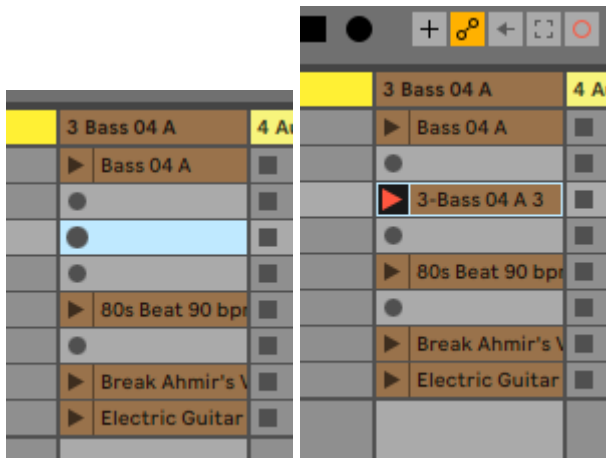


Należy uzbroić ścieżkę a następnie kliknąć **Record**

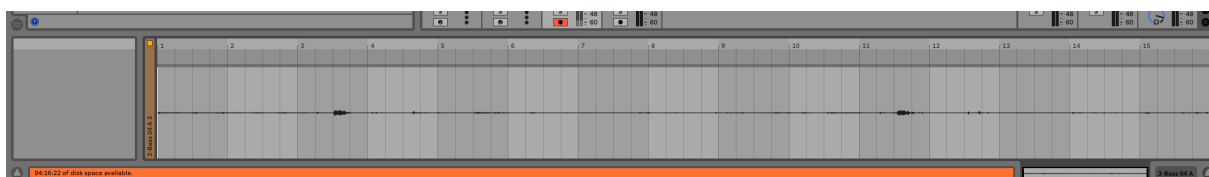
Z poziomu Session View:

1. Nagrywanie pojedynczego klipu pod sampler:

Klikamy kółko **Record** bezpośrednio w miejscu w którym chcemy mieć sampel



W dolnym pasku możemy podejrzeć nasze pojawiające się nagranie, następnie zaś je oczywiście edytować.



2. Nagrywanie poszczególnych scen, czy klipów bezpośrednio do Arrangement View:

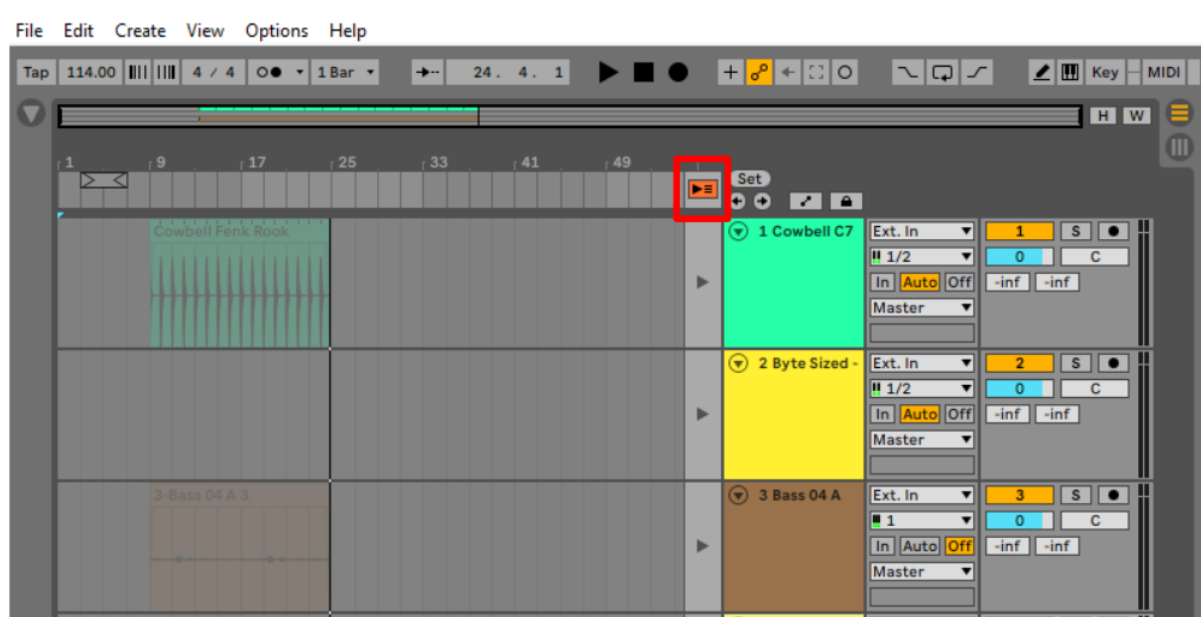
Scenami nazywamy całe wiersze w matrycy Arrangement View, dzięki nim możemy odtwarzać zsynchronizowane klipy w ramach jednego kliknięcia.

Po naciśnięciu **Record** w górnym panelu i następnie odpalaniu, czy to pojedynczych sampli, czy całych scen możemy tworzyć nagrania sekwencji klipów, które zapisują się na panelu Arrangement View:



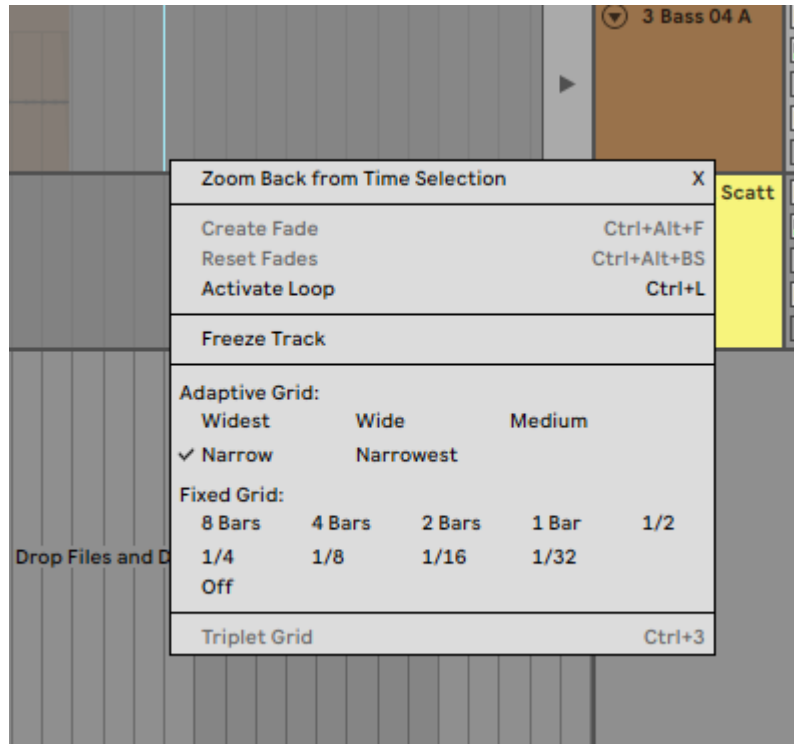
Podstawowym ustawieniem jest to iż niezależnie od tego kiedy klikniemy względem miar taktu, klip nam wejdzie zawsze na 1 miare taktu.

Gdy następnie chcemy edytować nagrane klipy w trybie Arrangement View, musimy odklikać czerwony trójkącik:



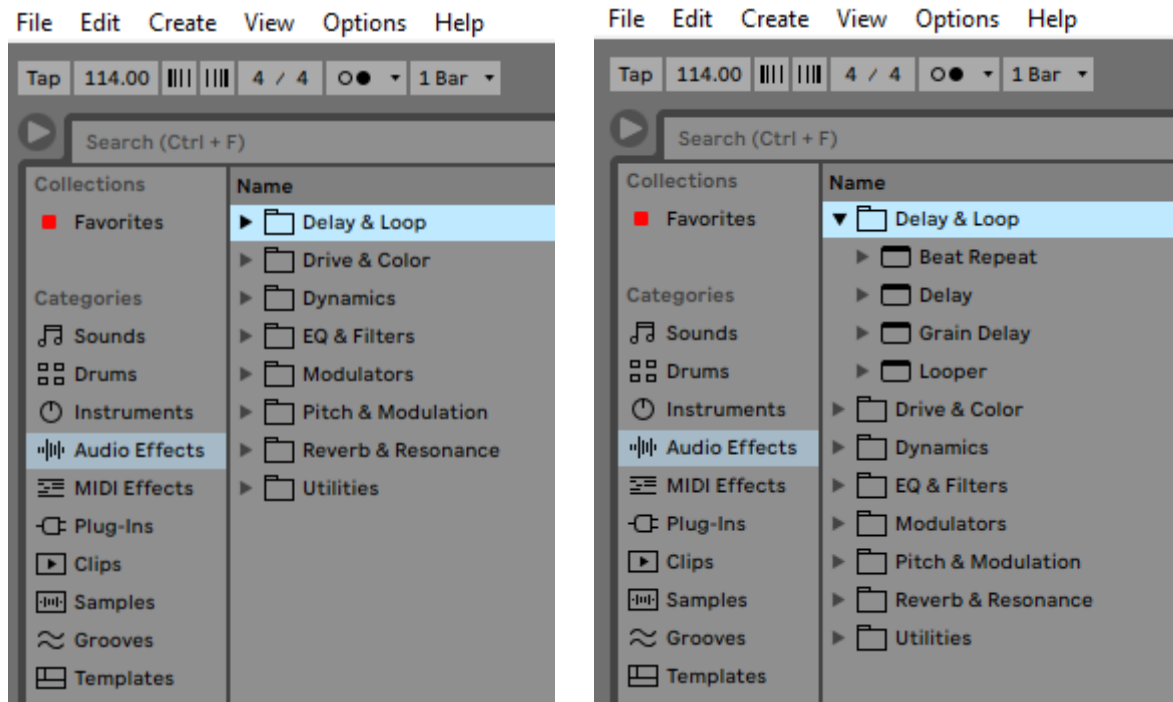
Grid

Czyli siatka do której możemy dopasować nasze klipy i nagrania. Możemy zmienić jej parametry, lub ją wyłączyć poprzez kliknięcie PPM:

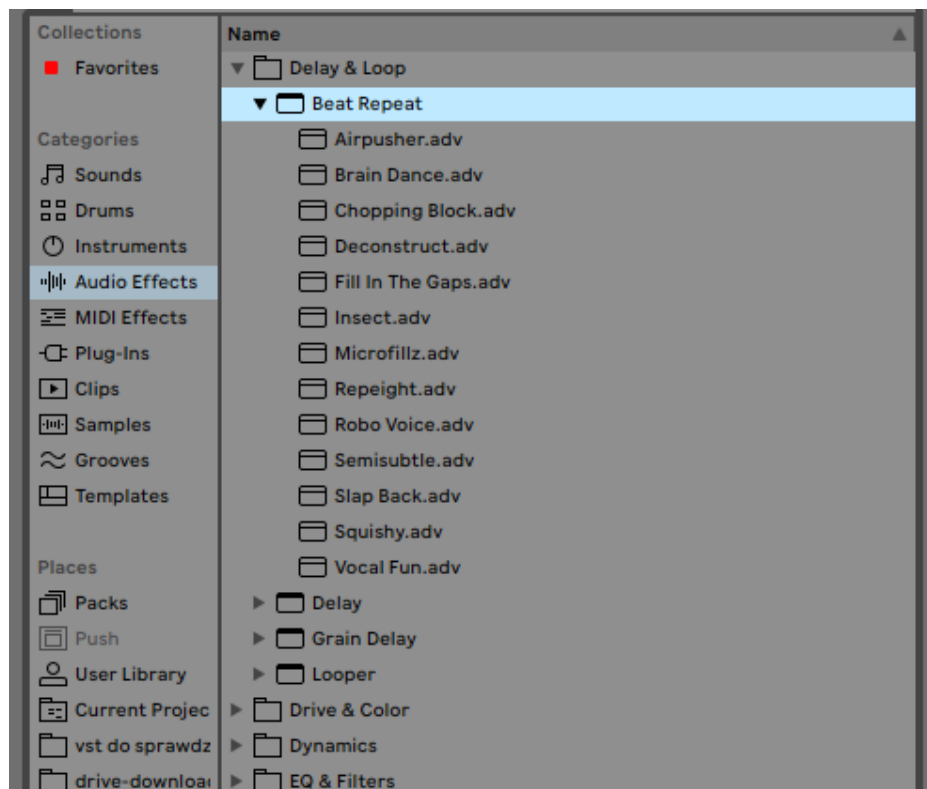


Spis efektów i ich zastosowanie

Efekty możemy znaleźć w zakładce Audio Effects i MIDI Effects

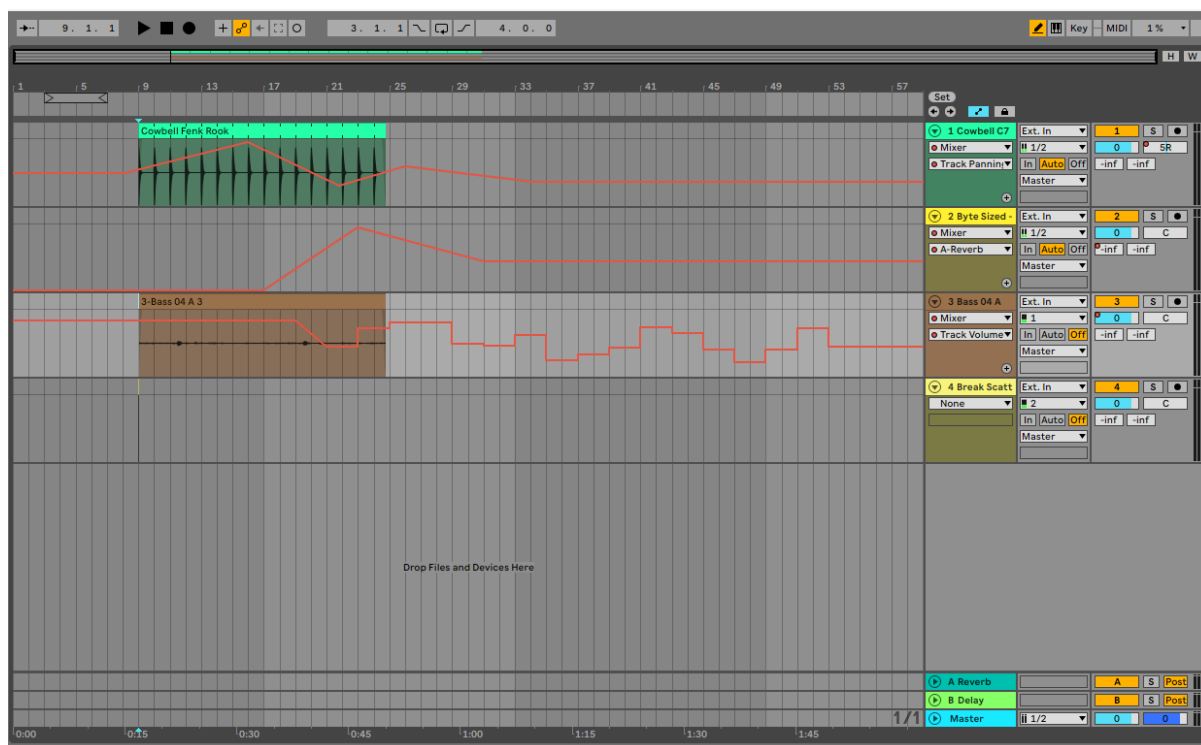


Po rozwinięciu danej kategorii pojawiają nam się efekty, natomiast jeśli je rozwinjemy to zobaczymy **presety**, które są dobre dla osób początkujących, lub potrzebujących zrobić coś natychmiast.



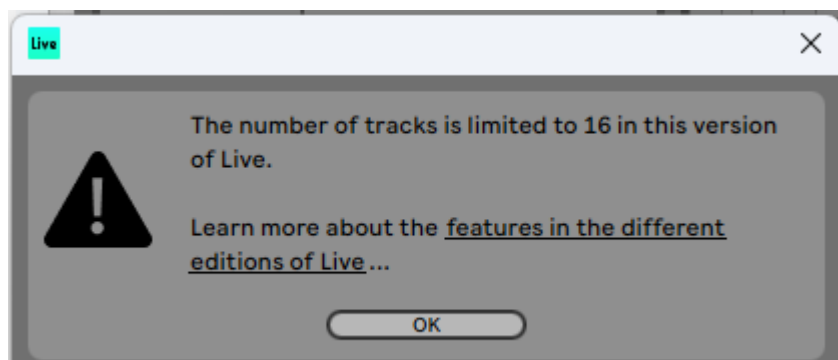
Automatyzacja

Po wciśnięciu A (w przypadku gdy nie mamy włączonego trybu klawiatury ASCII) możemy automatyzować parametry poszczególnych ścieżek:



Opcja ta pozwala nam na automatyczną zmianę dowolnych parametrów danej ścieżki.

Cebulosposoby



W wersji Intro, która jest dołączona do Pushów oraz Lite, która jest dołączona do Rode NT-01 mamy dostęp do **16 ścieżek**, na potrzeby warsztatów jest to powiedzmy ok. ale pokaże Wam jak obejść te ograniczenia 😊

Najprostszy sposób:

Można to zrobić poprzez przekierowanie sygnału audio

tutaj sygnał audio
wchodzi "normalnie"

tutaj zaś jest przekierowany
na ścieżkę nr 7



ścieżka odbiera sygnał
lejący z ścieżki nr 6

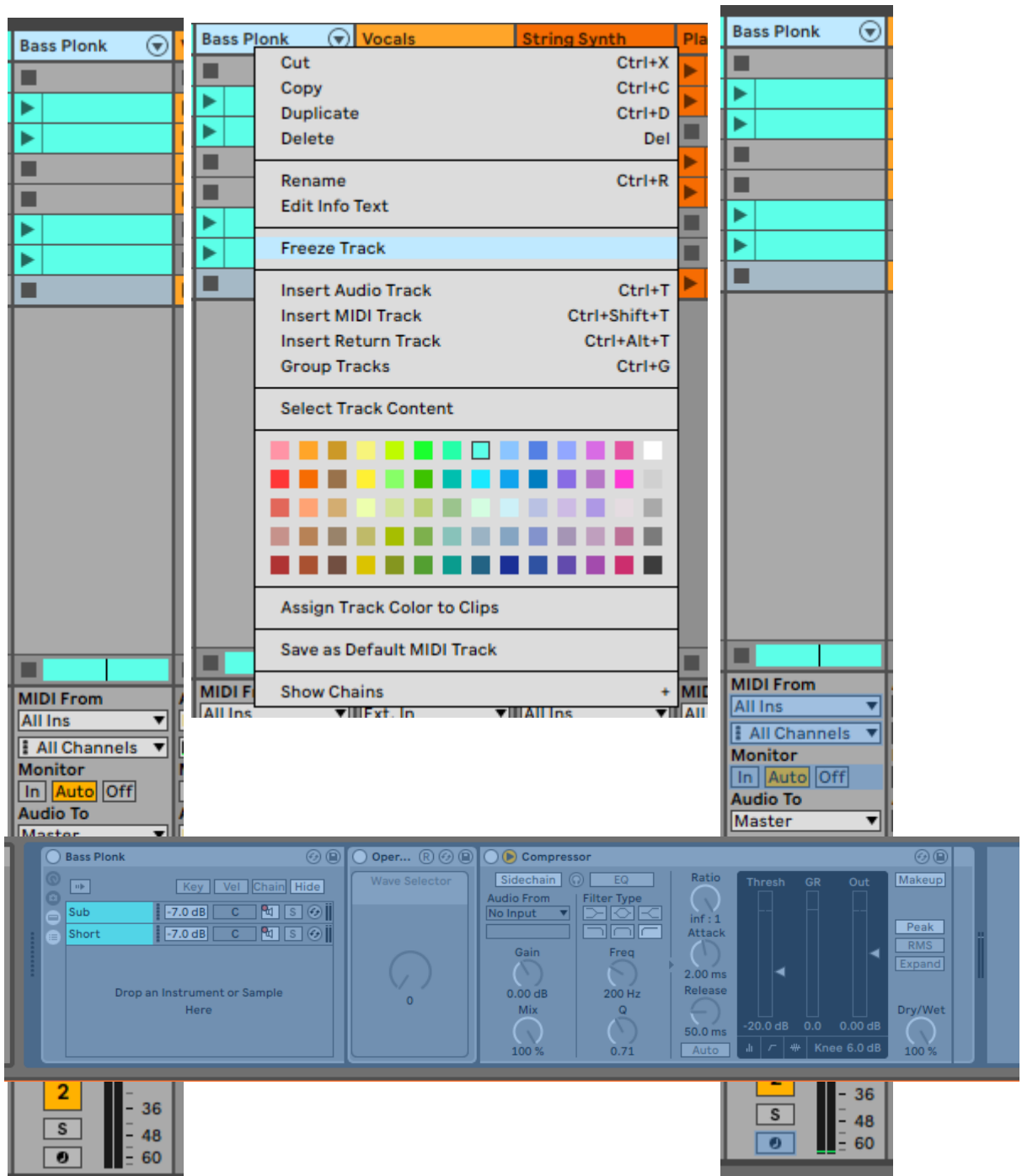
następnie wysyła finalny sygnał
do kanału Master

ścieżka jest uzbrojona

Wtedy nagrywamy **dowolny instrument/sygnał** na daną ścieżkę, zmieniamy instrument, przekierowujemy, znowu nagrywamy i tak do momentu aż będziemy zadowoleni :

W celu optymalizacji zjadania procesora można zrobić dwie podstawowe drogi:

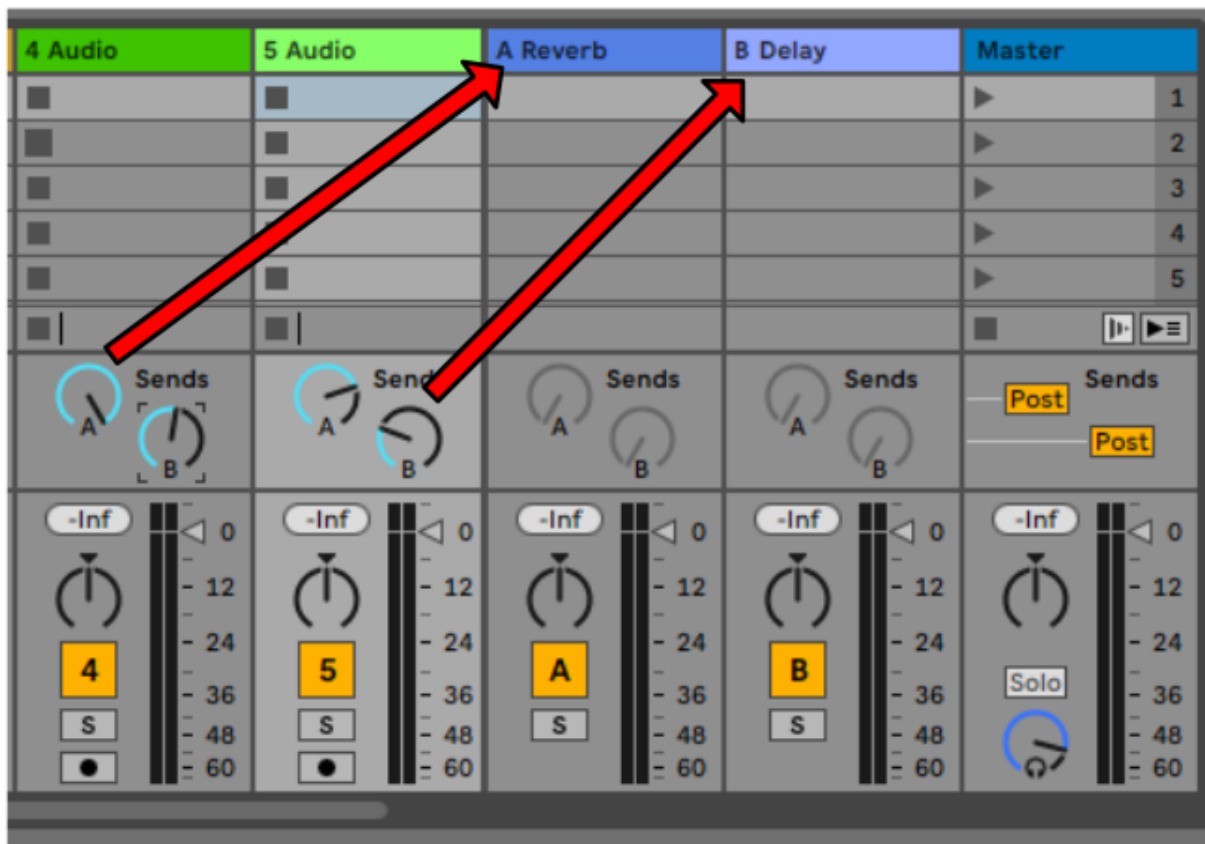
1. Zamrozić (**freeze**) ścieżkę/klip



Ten tryb sprawia że nasza ścieżka niezależnie od jej typu (audio/MIDI) **staje się nagraniem audio** i nie można jej edytować do momentu odmrożenia. Można ją znaleźć w folderze Waszego projektu w podfolderze **Processed**⁴

⁴ Również tą metodą możecie momentalnie eksportować nagrania, lub też ich dużą ilość, gdy potrzebujecie czegoś na ASAP 😊

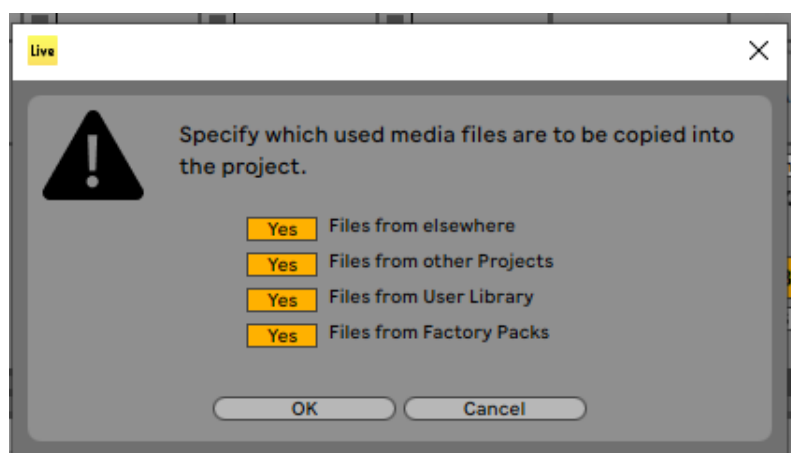
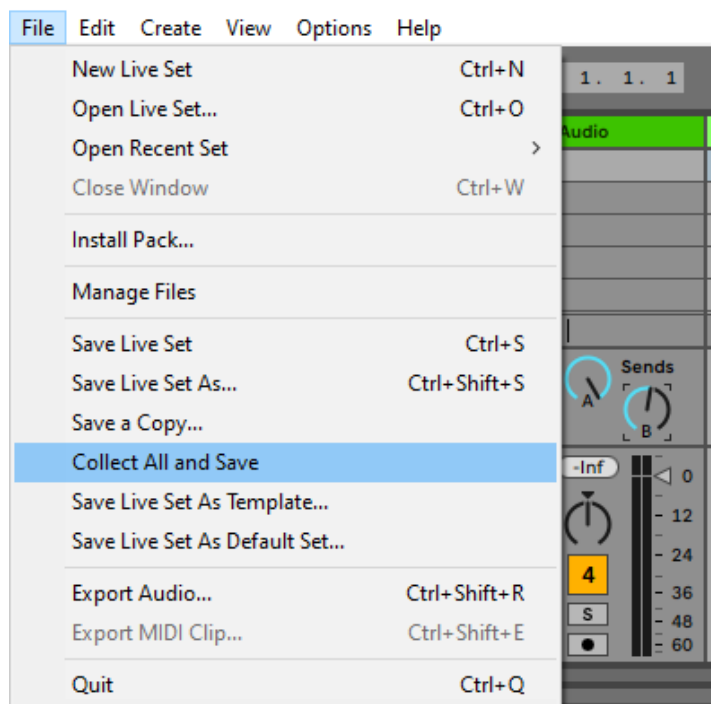
2. Stworzyć szyny z efektami (**Return track**) i wysłać do nich sygnał z “łysych” ścieżek - mamy wtedy zapięte X efektów na jednej ścieżce a nie X*ilość ścieżek, które tych efektów potrzebują.



Collect All and Save MEGA WAŻNE!

Gigantycznie ważną opcją do przenoszenia projektów jest funkcja **Collect All and Save**. Pozwala ona nam na bezpieczne i bezstratne przenoszenie całych projektów między komputerami. Zwłaszcza przydatne kiedy:

- musimy przygotować jakiś plik na warsztaty
- przenieść pracę z plikami rozszanymi po całym komputerze
- **wysłać plik do osoby, która nie posiada licencji (wtedy może z niego korzystać, ale nie może z niego eksportować ani zapisywać zmian)**



Dajemy 4x tak, bo mimo iż projekt będzie trochę cięższy mamy 100% pewności że nic nam się nie wysypie⁵.

⁵ UWAGA: ten sposób zadziała tylko z przenoszeniem VST i FX zespolonych z Abletonem, nie zadziała przy np Kontaktie, Ozone etc.

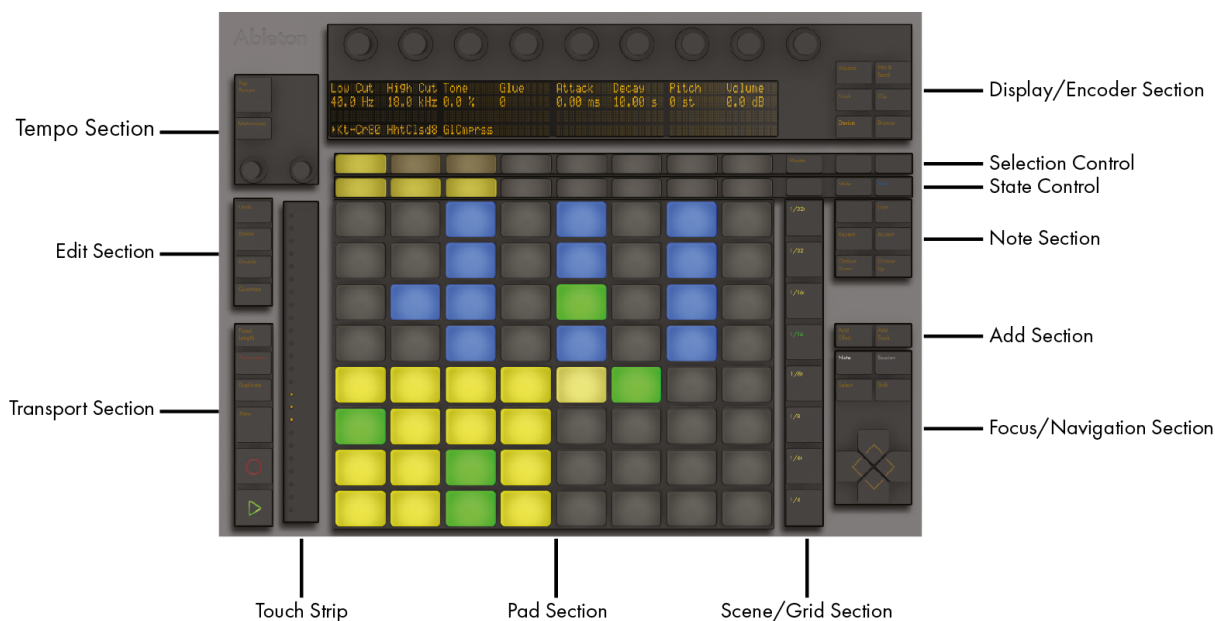
Skróty klawiszowe


Niestety w Abletonie najłatwiej pracuje się skrótami klawiaturowymi, poniżej najważniejsze:

- **Tab** - przełączanie pomiędzy trybami Session i Arrangement View
- **A** - włączenie/wyłączenie linii Automatyzacji
- **Ctrl+T** - nowa ścieżka Audio
- **Ctrl+Shift+T** - nowa ścieżka MIDI
- **Ctrl+L** - zapętlenie (**loop**) danego fragmentu/ścieżki/sample
- **Ctrl+G** - grupowanie ścieżek/efektów
- **Ctrl+E** - przycinanie ścieżki
- **Ctrl+i**
 - w trybie Session View - dodanie kolejnej sceny,
 - w trybie Arrangement View - dodanie dodatkowych taktów

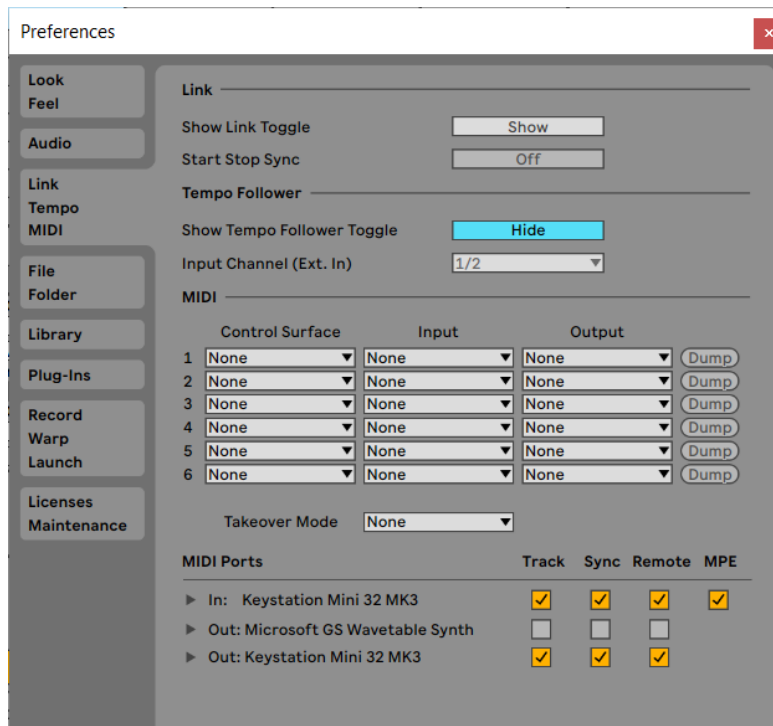
home - ustawiamy marker **na początku** osi czasu tj 1.1.1

Push



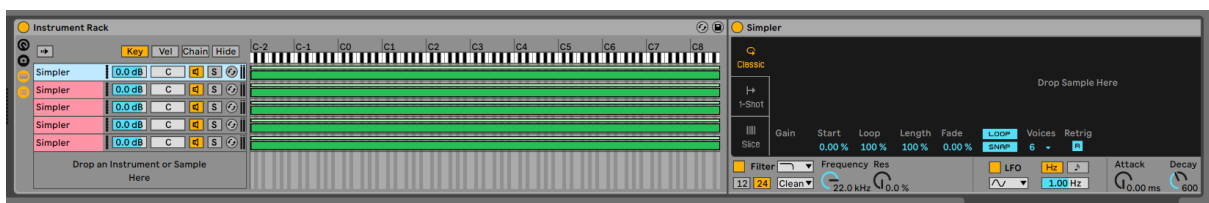
W przypadku potrzeby triggerowania konkretnych klipów, lub grania na klawiaturze można oczywiście używać klawiatury laptopa (tryby **Key** lub )

Klawiatury M-Audio

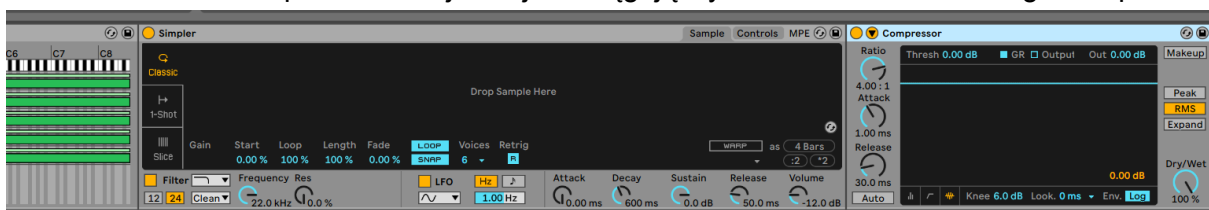


Wykrywają się one automatycznie, należy jedynie kliknąć 7x tak żeby w pełni nam służyły 😊

Sampler

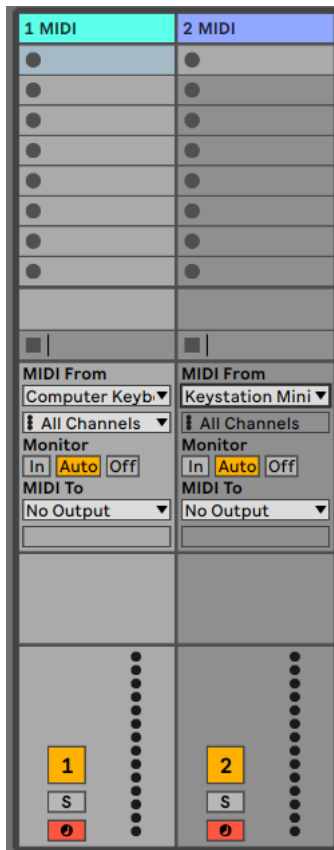


Najoptimalniejszym rozwiązaniem dla “grania” wieloma samplami jednocześnie jest stworzenie samplera za pomocą **Instrument Rack** i wrzucenie do niego szeregu **Simplerów** które samodzielnie w podstawowej wersji rozciągają wysokość brzmienia danego sampla.



Na poszczególne szyny z simplerami można również nakładać efekty audio które tym bardziej urozmaicą nam brzmienie naszych nagrań

Więcej sprzętu niż talentu? Żaden problem 😊



Możemy podłączyć więcej niż jeden kontroler MIDI i przy zapięciu obu ścieżek (Ctrl+LPM) nagrywać **jednocześnie** na osobnych ścieżkach z tylu kontrolerów ile nam się żywnie zamarzy