



# **КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ МУЗЫКАНТОВ**

FL Studio (ранее Fruity Loops) — популярный редактор-секвенсор для написания музыки, созданный программистом Дидье Дэмбреном (также известным под псевдонимом «gol»), который разрабатывал эту программу восемь лет, и выпускаемый компанией Image-Line Software. Музыка создаётся путём записи и сведения аудио- или MIDI-материала. Готовая композиция может быть записана в формате WAV, MP3 или OGG.

В чем популярность FL Studio? Во-первых, это простая технология, рассчитанная для начинающих музыкантов, использующих компьютер в качестве музыкальной станции. В программе все довольно просто, все музыкальные средства не предполагают наличия теоретических знаний о музыке у пользователя. Вы имеете дело, в первую очередь, лишь с плей-листом и секвенсером. Вся работа сводится к тому, что вам необходимо выбрать понравившийся синтезатор, распределить в секвенсоре необходимый фрагмент партии (сэмпл), создать необходимое количество сэмплов и распределить их в нужной очередности в плей-листе. В итоге мы получаем несколько дорожек с сэмплами, воспроизводимыми в цикле, которые становятся лупами. При своей простоте в использовании, программа обладает огромным потенциалом, который позволяет создавать качественную современную музыку.

Так как же нам создавать музыкальные произведения в это программе?

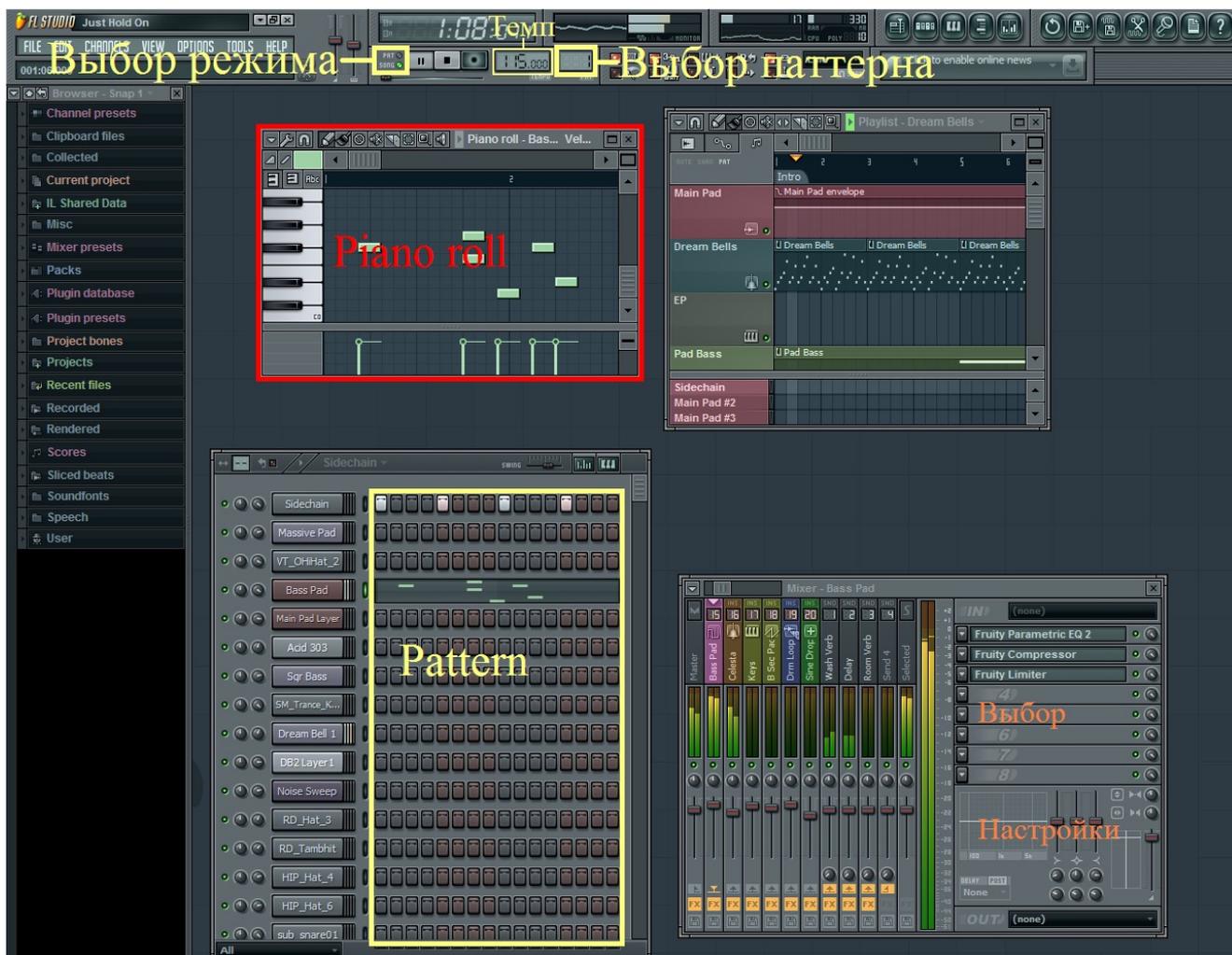
Первым делом необходимо сделать обзор интерфейса и рабочих областей программы:

**FL Studio** позволяет загружать инструменты и создавать шаблоны, проигрывать их в режиме реального времени, вручную вводить ноты, записывать звуки с внешних носителей (например, с микрофона), обрабатывать на 64-полосном микшере, добавлять специальные эффекты и сохранять полученный результат в любом удобном формате: **WAV, MP3, OGG** или **MIDI.a**

## Главный экран

Рабочая область состоит из нескольких окон, большинство из которых можно регулировать по расположению, размеру, убирать или добавлять области, переключаться между окнами. В FL Studio для создания музыки используется три основных окна: **Channels** ("быстрая кнопка" - F6), **Mixer** (F9) и **Playlist** (F5).





## Последовательность выполняемых действий

После освоения интерфейса FL Studio, следующим шагом будет изучение последовательности действий для создания музыки. Шесть основных функций, о которых идет речь, изложены ниже:

1. Instruments (или генераторы) расположены в окне Channel и формируют звуки, из которых впоследствии складывается ваш трек. В верхней части скриншота виден минимальный набор инструментов, который открывается полностью при нажатии на кнопку Channel. Instruments представляют собой наиболее распространенные плагины, виртуальные синтезаторы VSTi, DXi и т.д., позволяющие воспроизводить звук с эффектами и уникальными "примочками". Для добавления нового генератора необходимо воспользоваться пунктами: главное меню > каналы > добавить (Main Menu > Channels > Add One).

2. Composing/Sequencing. Музыкальные элементы могут воспроизводиться живую с помощью клавиатуры или вручную на развертке Piano roll (для

его открытия необходим щелчок правой клавишей мыши на клавише Channels). При желании можно сразу воспроизвести выбранную схему, переключившись в режим Pattern Mode. Справа от каждого инструмента расположена кнопка пошагового секвенсора (Step Sequencer) в виде рядов клеток или мини-окно предварительного просмотра Piano roll в виде зеленых линий.

Можно использовать как пошаговый секвенсор, так и Piano roll, они являются взаимозаменяемыми. При запуске новый проект открывается пустым. Можно воспользоваться шаблоном, в котором набор генераторов и эффектов заложен по умолчанию. Для активации пошагового секвенсора необходим щелчок левой клавишей мыши по квадратам - для включения, или правой клавишей мыши - для выключения (прекрасно подходит для программирования ударных). Для полного открытия окна Piano roll необходим щелчок левой кнопкой мыши непосредственно на окне предпросмотра.

Для рисования нот в Piano roll проще всего использовать карандаш, которым изображаются ноты нужного размера. Таким образом, при растяжении кубика курсором мышки вверх или вниз изменяется высота, а растягивание нот вправо увеличивает длительность звучания. Нарисованные «кирпичики» складываются в паттерны, воспроизводимые циклами, и образуют петли.

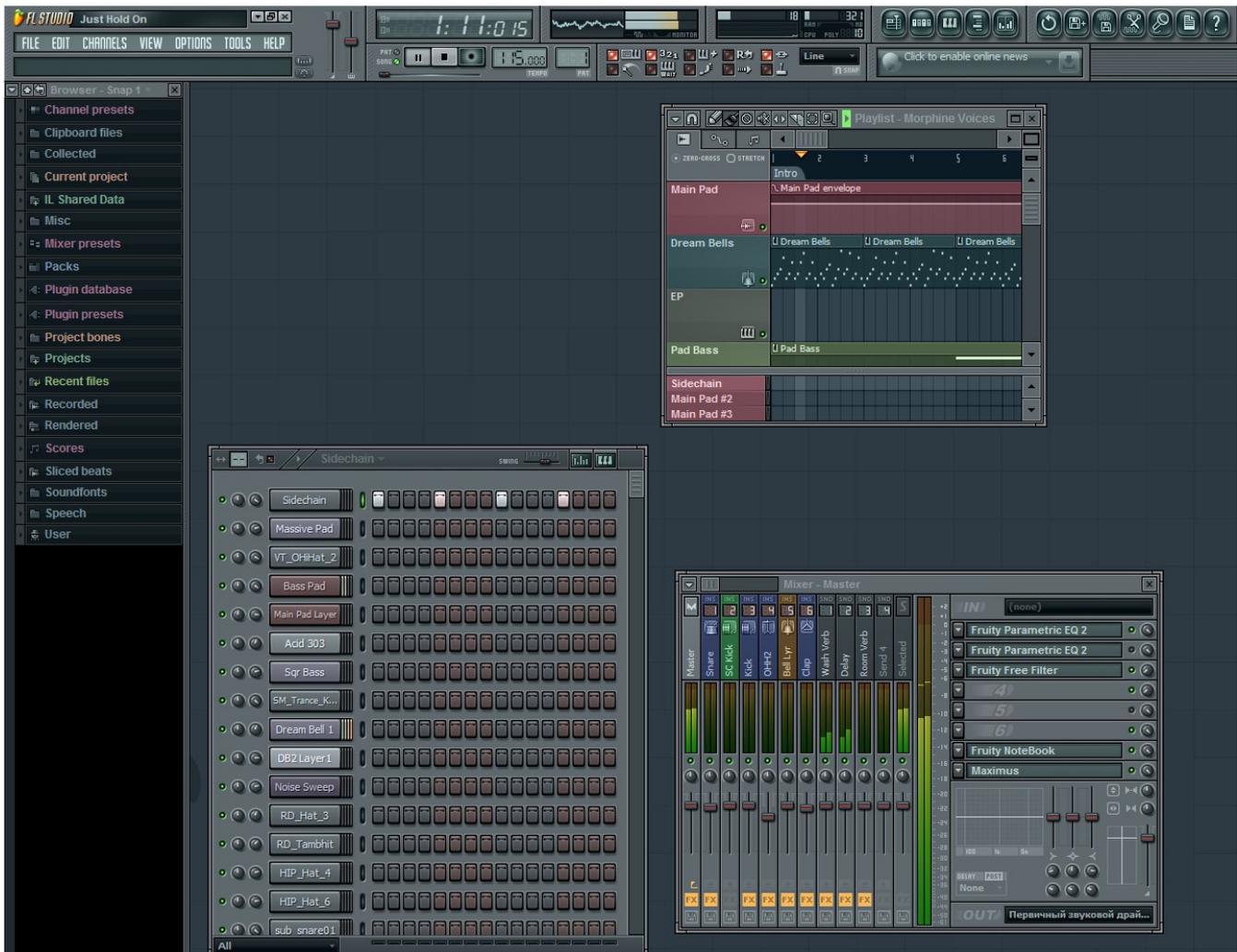
3. Changing patterns (изменение паттернов). FL Studio позволяет создавать и нумеровать до 999 уникальных паттернов (фрагментов партии). Для этого необходим щелчок левой кнопкой мыши на соответствующем индикаторе-переключателе и перемещение его вверх или вниз в режиме удержания. Паттерн можно проигрывать в любом из четырех каналов, представленных в виде горизонтального ряда кнопок, образующих матрицу кнопок: Kick, Hat, Clap и Snare. В примере выше, Pattern 1 представлен тремя каналами: Kick, Hat и виртуальным синтезатором Sytrus (Piano roll), подробно отображенным в окне справа от матрицы кнопок. В примере ниже, Pattern 2, используются только два канала: Clap и Hat каналы. Каждый шаг Step sequence равен музыкальной доле такта и отображается внизу экрана матрицы бегущим огоньком.

4. Arranging (аранжировка). Переместите выбранные шаблоны в Playlist, затем щелкните левой кнопкой мыши по пустой области Playlist и разместите и организуйте паттерны. Их можно переносить копированием из пошагового секвенсора. Сам клип-трек по умолчанию расположен в верхней половине окна Playlist. Дополнительно необходимо убедиться, что активен режим Song и модели воспроизводятся с Playlist. В этом случае введенные параметры можно применять неоднократно. Кроме того, FL Studio позволяет присваивать имена воспроизводимым трекам паттернов, что позволяет в любой момент видеть, какой из каналов звучит (например, Hat) и когда вступит другой канал (например, Kick). Таким образом, программа предоставляет собой гибкий инструмент, позволяющий использовать как линейный, так и модельный секвенсоры, а также их сочетания.

5. Mixing (Микширование). После того, как написаны все партии, можно приступить к работе с виртуальным микшером, позволяющим добавлять такие эффекты, как реверберация, эффекты хора и замедления. В зоне микширования можно использовать сочетание таких внешних инструментов, как микрофон, гитара, синтезатор с внутренними инструментами (генераторами). Все записанные мелодии отображаются в нижней части плейлиста как аудио-клип.

6. Exporting/Rendering (Экспорт/Рендеринг). После завершения процесса микс выгружается из FL Studio в формат WAV, MP3 или OGG. В режиме офф-лайн такой процесс называется рендерингом и выбирается через соответствующую опцию в меню File. При создании аудио, CD-запись следует производить с параметрами 16 бит, 44.1 kHz в формате WAV. В FL Studio функция прожига дисков отсутствует, и при необходимости такой записи следует воспользоваться приложением, разработанным третьей стороной.

Когда вы запускаете FL studio в первый раз, открывается проект, который изначально заложен в программу для того чтобы вы смогли прослушать и оценить её возможности.



Чтобы создать новый проект, выберите функцию File – New.

Загрузится чистый плейлист.

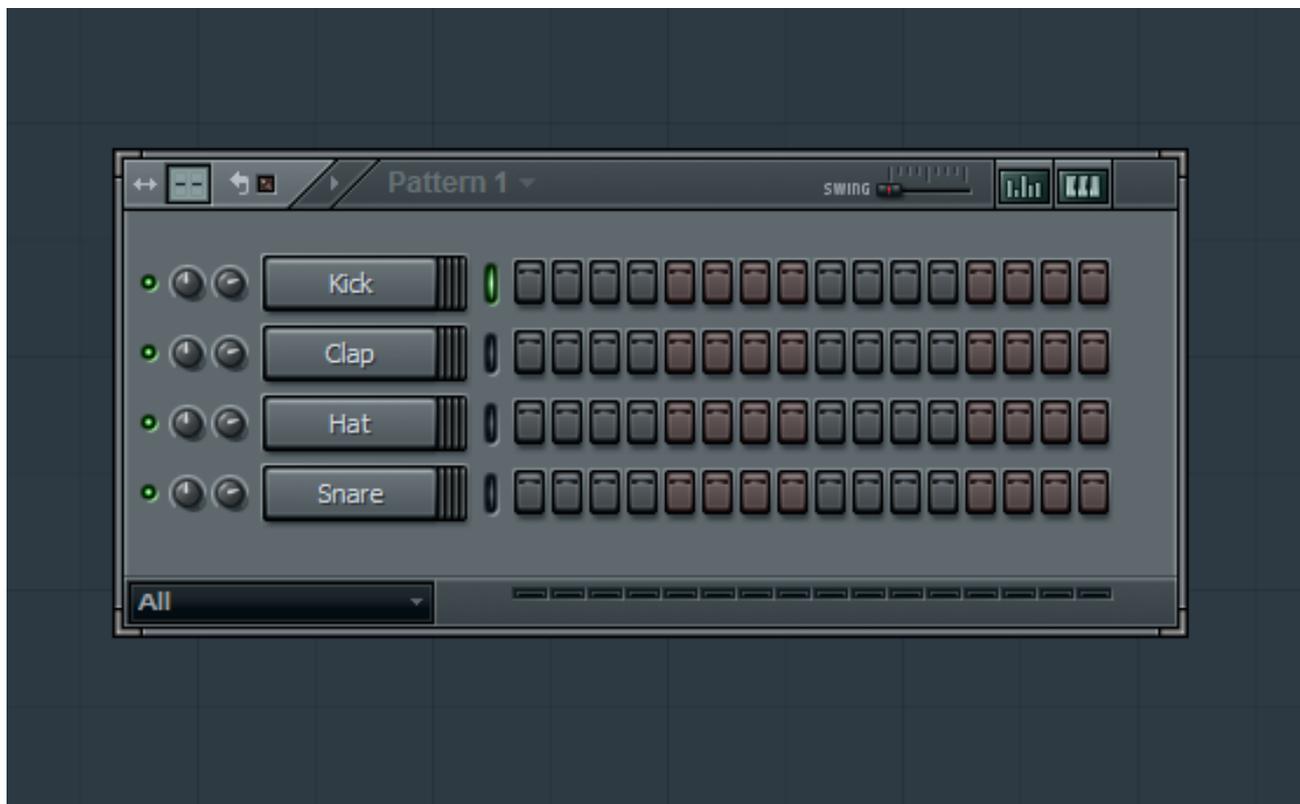
Также можно использовать шаблон. Для этого выберите File – Template – Club Basic. Можете попробовать и другие вариации, но эта является базовой, поэтому разберём её.

Для начала установим в главной панели темп (ТЕМПО).



Зажмите левую клавишу мыши на окне с темпом и, передвигая её вверх или вниз, задайте нужный темп. Чуть левее активируйте функцию РАТ, именно эта функция позволит отредактировать паттерн.

Откройте окно секвенсора клавишей F6, или из панели управления.



Step Sequencer. Пошаговый секвенсор представляет собой окно с каналами и кнопками, которые используются для создания партии. Запустите проигрывание паттерна. Огонёк мелькающий внизу окна, во время воспроизведения паттерна, показывает воспроизводимую ноту (или кнопку). Каждая кнопка, равна одному такту. В данный момент вы ничего не услышите, так как не создано никаких партий. По умолчанию вы видите 4 канала.

1.Kick – бас-бочка

2.Clap - хлопок

3.HiHat – хай хетт

4.Snare – малый (рабочий) барабан

Справа от названия каждого из синтезаторов горит зеленая лампочка, означающая, что выбран данный синтезатор. Можно выбрать все или несколько дорожек щелкая на лампочки с зажатой клавишей –Shift-.

Слева от каждой дорожки находится показатель –mute-, регуляторы -channel panning- и -channel volume-, которые отвечают за приглушенность, панораму и громкость канала.

Нажатие левой кнопкой мыши на канале открывает окно настроек канала Channel Settings.

Теперь набьем барабанную партию. Активируйте кнопки канала в тех местах, где будут звучать нужные барабаны, к примеру, Kick, как на рисунке. Дезактивация кнопки и удаление ноты производится правой кнопкой мыши на кнопке секвенсора.

Теперь у нас есть элементарная барабанная партия. В этой партии присутствует только бас-бочка.



Разберёмся со структурой партии. К примеру, вам нужно чтобы сначала звучали бочка и хэт, а после этого вступил рабочий барабан. Выберите в поле плейлиста канал с названием pattern2 и запустите секвенсор. Он будет пуст. В нём мы и создадим вторую партию.

1. Активируйте бочку в первом канале секвенсора

2. В канале хай хетт, в одном вертикальном столбце с бас бочкой, активируйте хетт

3. В канале рабочего барабана, активируйте барабан.

Получилась простая партия ударных. В этой партии участвуют бас–бочка и рабочий барабан. Давайте теперь составим из этих двух партий, что мы имеем, небольшую композицию.

Теперь установите основным параметром на главной панели не РАТ, а SONG. Мы можем использовать плейлист для добавления в него паттернов и формирования композиции. В окне playlist слева идут названия каналов: pattern1, pattern2 и т.д.

Расположим первый паттерн (где только бас–бочка) в канале с названием pattern1. Пусть эта партия будет звучать 12 тактов. Нажмите левую кнопку мыши напротив канала с надписью pattern1 и ведите её вправо до тех пор, пока не будет отмечено 12 квадратов. Потом переключитесь на канал с надписью pattern2 и набейте в нём следующие 12 квадратов.

Теперь у нас есть небольшая готовая композиция. Для того чтобы не путаться в партиях, переименуйте их. Для этого щелкните правой кнопкой мыши на название канала, и выберите rename.

Проиграйте композицию, послушайте её.

Playlist - Pattern 1

NOTE CHAN PAT

2 3 4 5 6 7 8 9

Track 1

Track 2

Track 3

Track 4

Track 5

Track 6

Track 7

Track 8

Pattern 1

Pattern 2

Pattern 3

Pattern 4

Pattern 5

Pattern 6

The image shows a digital audio workstation (DAW) interface for a playlist. At the top, there is a toolbar with various icons for editing and playback. Below the toolbar is a header bar with the text "Playlist - Pattern 1" and a dropdown menu. The main area is a grid with 8 tracks and 6 patterns. Track 1 is selected and contains 8 pattern instances, with the 8th instance highlighted in red. Track 2 contains 4 pattern instances. Tracks 3 through 8 are empty. The pattern list at the bottom shows 6 patterns, with Pattern 1 selected.