



Как освоить нам программы?
Как же пишут фонограммы? —
Здесь раскроем мы секрет
И найдем простой ответ!

ПРЕДИСЛОВИЕ

Уважаемые коллеги! Предлагаю вам познакомиться с пособием, которое посвящено музыке и компьютеру. В рамках своей профессиональной деятельности я часто сталкиваюсь с проблемой, возникающей у педагогов и заключающейся в невозможности самостоятельно работать в компьютерных музыкальных программах.

Нельзя отрицать, что в музыкальной деятельности часто требуется: **«вырезать» или «вставить» отрывок из песни, изменить тональность, темп, перевести из одного звукового формата в другой формат музыкальную композицию, прибавить или убавить уровень звука, переложить песню на аккорды, убрать голос из песни. А также, имея ноты мелодии и аккорды к любимой песне, сделать «минусовку» или караоке-версию для работы в учебном классе.** Обо всем этом и пойдет речь в моем учебном пособии.

Всем известно, что в настоящее время есть много учебников для работы в компьютерных звуковых программах, которые «пестрят» профессиональной терминологией, а данный фактор отталкивает читателя «не-профессионала» и не вызывает желания изучать программу. Кроме того, многие функции, описываемые в подобных изданиях, сложны для освоения и вряд ли когда-либо пригодятся в работе простому педагогу. Видео-уроки так же бывают сложны в восприятии и зачастую

требуется настольная книга, куда можно заглянуть и быстро разобраться в простейших действиях. Конечно, профессионального звука вы не добьетесь от проделанных манипуляций, но для работы с учениками в классе будут вполне приемлемые варианты.

В свою очередь, могу утверждать, что неоднократно проводила курсы у педагогов-музыкантов по теме «Музыкальный компьютер» и имею представление, как правильно подать материал и не вызвать страх перед компьютером и программами. Какие вопросы чаще всего задают, и как доступно на них ответить. Ко мне часто обращаются педагоги с просьбами проделать вышеописанные действия, или «научить этим заниматься» их самих, после чего я и решила элементарные вещи описать в этой небольшой книге простым и доступным языком. Следуя всем инструкциям, приведенным здесь, помочь звукорежиссеру вам потребуется исключительно для написания профессиональных фонограмм. В этой книге все то, что понадобится педагогу не только по эстрадному вокалу, но и просто любому музыканту и человеку, работающему со звуковыми треками и применяющему в работе компьютер. Если вы не будете нажимать ничего лишнего, то все должно получиться. Не упускайте никаких деталей, описанных здесь, проделывайте все по порядку и только после этого сами экспериментируйте. Весь материал собирался на основе ваших же проб и ошибок. Нажатия производятся левой кнопкой мыши, за исключением тех случаев, когда в книге написано, что нужно применить правую кнопку мыши. «Меньше слов — больше дела!» вам нужно всего лишь установить три программы:

1. Sound Forge (в книге описана работа с версией “Sound Forge 9.0”).
2. Band-in-a-Box (в книге описана работа с версией 2013 г.).
3. Audacity (в книге описана работа с версией “Audacity 1.3 Beta (Unicode)”).



«ВЫРЕЗАТЬ» ИЛИ «ВСТАВИТЬ» ФРАГМЕНТЫ ИЗ МУЗЫКАЛЬНОЙ КОМПОЗИЦИИ

В программе “Sound forge” мы научимся «вырезать» и «вставлять» фрагменты музыкальных композиций, и менять формат звукового файла “wave” и “mp3”. Ведь обычно эти форматы фигурируют в звуковых треках. Эта программа очень полезная и не очень сложная. Я давно ей пользуюсь, и мне лично она очень подходит для работы, в отличие от других подобных программ с похожими функциями. В этой книге мы еще познакомимся с программой “Audacity”, в которой так же можно производить те же действия.

Для начала открываем программу “Sound forge”, нажимаем в меню File («Файл»), затем Open («Открыть»), ищите и открывайте папку, которой содержится файл, необходимый вам для работы. Нажмите на него двумя кликами мыши, и у вас появится этот файл в программе в виде звуковой волны (см. рис. 1).

Не пугайтесь этой картинки, все программы, предназначенные для работы со звуком, открывают наши музыкальные композиции в таком виде. Эти синие, на первый взгляд, «черкания», и есть звуковая волна, одна для правого уха (сверху), другая (снизу) для левого. Теперь попробуйте нажать «пробел» (либо найдите в программе значок play) для того, чтобы прослушать

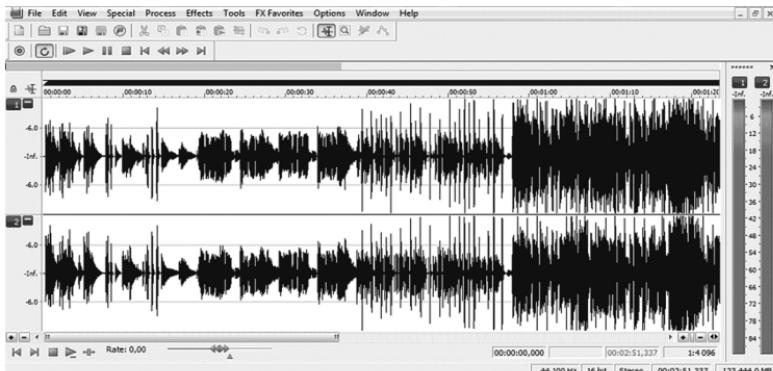


Рис. 1

музыкальную композицию. Вы увидите, как по нашему файлу в виде звуковой волны будет двигаться курсор, в виде вертикальной полоски. Можете остановить звук, снова нажав «пробел», можете дальше продолжить слушать композицию до конца, чтобы визуально представлять, где находятся припевы, куплеты, ненужные проигрыши и т. д., можете также понаблюдать за шкалой времени, которая находится чуть выше звуковой волны. Следующим этапом будет то, что мы попробуем ставить курсор в разные места и таким образом искать то место, которое мы будем «вырезать» из музыкальной композиции. Чтобы более точно попасть на его начало, попробуйте крутить колесико мыши, для увеличения или уменьшения картинки времени. Очень важно курсор ставить посередине картинки звуковой волны, чтобы его вертикальная полоска — курсор охватывала всю картинку сверху до низа, иначе у вас может возникнуть такая ситуация, что звучать будет только одно «ухо», если вы в наушниках, и одна колонка, если вы слушаете звук через акустические колонки. Советую больше внимания уделить этому процессу и для начала научиться свободно перемещаться по полю звуковой волны.

Дальше у нас пойдет работа с маркерами. Они нам нужны для того, чтобы зафиксировать и обозначить то

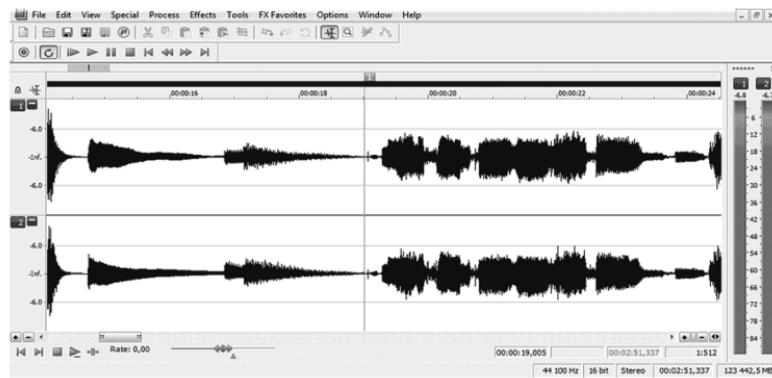


Рис. 2

временное место, которое нам нужно, чтобы его большие не искать. Итак, вы нашли место, где начинается отрывок, который нужно «вырезать». Поставьте туда курсор и на клавиатуре нажмите английскую «М». У вас появится маркер в виде вертикальной полосы рыжего цвета, а на самом его верху — его порядковый номер, и так как он у нас первый, соответственно и номер ему присвоен будет «1» (рис. 2).

Зацепившись за этот номер мышкой, можно перемещать маркер более точно, если вы не попали в нужное место. Дальше, с помощью курсора, ищите окончание «ненужного» фрагмента, и так же нажмайте на англий-

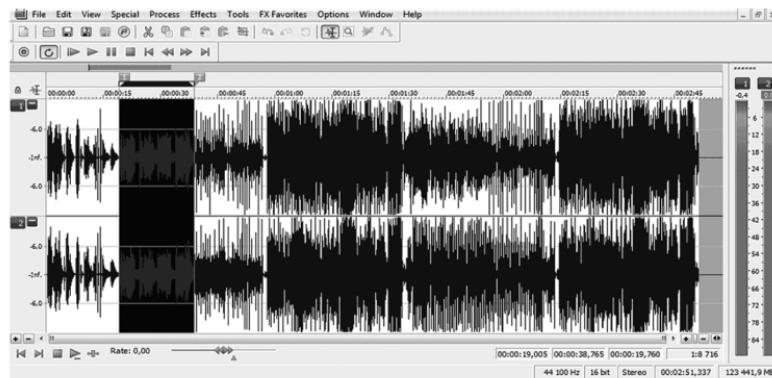


Рис. 3

скую “М”, появится второй маркер. Затем курсор ставите между этих двух маркеров и кликайте два раза мышкой. Этот фрагмент у вас выделится (см. рис. 3).

Можете его послушать, нажав на «пробел» и удостовериться, что вы выделили все правильно, не зацепили лишних букв, звуков, гармоний и т. п. Теперь спокойно нажимаем на клавиатуре Delete («Удалить») и фрагмент будет удален. Если вас что-то не устроило, вы можете вернуться обратно, нажав в меню на Edit («Редактировать»), и затем выбрать и нажать Undo Delete, что значит убрать удаление. И на будущее есть один совет: этой командой вы всегда можете вернуться обратно, если что-то не так сделали. Для более точного и неискаженного в результате вырезания места стыковки пользуйтесь бегунком мыши и ищите положение звуковой волны не там, где скачки звуковые, а где волна идет на убывание. Чтобы «вставить» дополнительно этот отрывок куданибудь в другое место музыкальной композиции, мы его так же выделяем между двух маркеров, и далее правой кнопкой мыши кликаем, находим и нажимаем на Copy («Копировать»), и после всего этого находим курсором начало того места, куда нам нужно этот отрывок вставить. Находим это место, ставим туда наш мигающий курсор и нажимаем правую кнопку мыши, и теперь уже выбираем и нажимаем команду Paste («Вставить»). Фрагмент вставлен. Если вам нужно удалить фрагмент из одного места и вставить в другое, прежде чем удалять этот фрагмент, скопируйте его, как мы делали в предыдущем варианте, и затем удалите. После этого найдите курсором место, куда его нужно вставить, поставьте туда мигающий курсор и вставьте фрагмент, как в предыдущем варианте.



ПОМЕНЯТЬ ФОРМАТ ЗВУКОВОГО ФАЙЛА “WAVE” ИЛИ “MP3”

Работать по этой теме мы будем в программе “Sound forge”. Для начала откроем программу. Допустим, нам надо файл из формата “WAVE” сохранить в формате “mp3”, или наоборот. Нажимаем в меню программы File («Файл»), ищем и нажимаем Open («Открыть»), находим папку с нужным нам файлом, открываем ее и уже на сам файл нажимаем двумя кликами мыши. Файл появится в программе в виде звуковой волны (рис. 4).

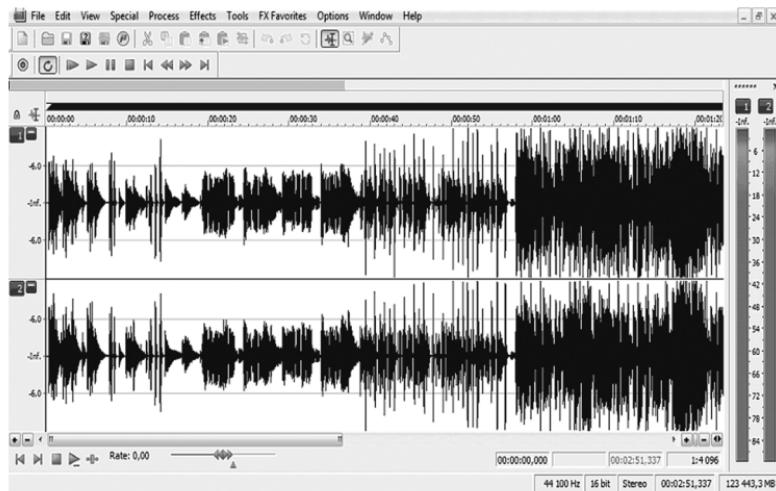


Рис. 4



Рис. 5

Далее снова нажимаем File («Файл»), ищем и нажимаем Save as («Сохранить как»), и у нас появится окно (рис. 5).

В графе «имя файла» можно файлу дать новое название, чтобы не запутаться в одноименных файлах с разными звуковыми форматами. Далее, в следующей графе «тип файла», с помощью нажатия маленькой черной стрелочки, направленной вниз, находим и выбираем нужный нам формат. Если вам нужен “Wave”, то выбираем “Wave (Microsoft) (*.wav)”, если нужен “mp3”, то выбираем “MP3 Audio (mp3)”. Выбрали, нажали, затем нажимаем «Сохранить». Файл в нужном нам формате готов. Только не забудьте над этими графиками выбрать диск и папку, на который вы будете сохранять файл. Есть еще интересная графа Template, с помощью которой мы можем поэкспериментировать с «весом» нашего файла, уменьшив его объем к примеру, но если вы не экономите место на своем компьютере, то больше никакие настройки трогать нежелательно.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно
в интернет-магазине
«Электронный универс»
e-Univers.ru