

Tutorial 2: Arrangiare con la nuova funzione “play order”

Questo tutorial descrive come sia possibile con estrema semplicità arrangiare i vostri brani usando la nuova funzione Play Order.

La funzione Play order vi consente di lavorare con le parti e con gli eventi con una nuova struttura non-lineare. Invece di spostare, copiare e incollare gli eventi nella finestra del Progetto per creare un brano lineare, potete definire quali dovranno essere le sezioni da mandare in riproduzione, come una vera e propria “playlist”.

Si inizia creando una traccia di play order. Su questa traccia potete disegnare le parti che definiscono le singole regioni in base alla linea di tempo, delle “zone” nel vostro progetto. Le parti possono essere aggiunte ad una lista di play order dove potete specificare quante volte un evento deve essere ripetuto e in quale ordine gli eventi devono andare in esecuzione.

In questo modo si ha un nuovo metodo “pattern-oriented” per lavorare in modo complementare rispetto ai normali metodi lineari utilizzati nella finestra del Progetto. Quando avete creato una lista di play order che vi piace, avete la possibilità di fissare (“flattening”) la lista, creando un normale progetto lineare in base alla lista di play order e rimuovendo la traccia play order.

Impostazioni

Questo tutorial si basa anche di un file che potete trovare nel DVD di Cubase SX/SL.

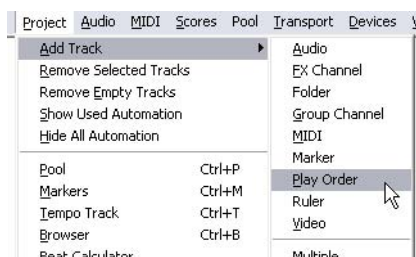
- Aprite la cartella "Tutorial Projects" sul vostro hard disk e fate doppio click sul file "Tutorial 8.cpr".
Se le estensioni dei file sono o meno mostrate dipende dalle impostazioni del vostro sistema operativo.

Il progetto "Tutorial 8" viene aperto in Cubase SX/SL. Il progetto si basa sulle stesse parti audio e MIDI usate nei precedenti tutorial. Il Progetto contiene quattro tracce audio e una traccia MIDI collegata al VST Instrument LM-7.

Aggiungere la traccia Play Order

Il primo passo è quello di creare una traccia play order:

1. Selezionate "Play Order" dal sottomenu "Add Track" del menu Progetto.
La traccia play order viene aggiunta. Se ne può avere solo una per ogni progetto.



2. Dalla barra degli strumenti della finestra del Progetto, verificate che lo Snap sia attivo, con la risoluzione della Griglia impostata su Misure. Questo significa che potete creare degli eventi dell'esatta durata di una misura.



Creare le parti play order

In questa sezione andremo a disegnare alcune parti play order sulla traccia play order.

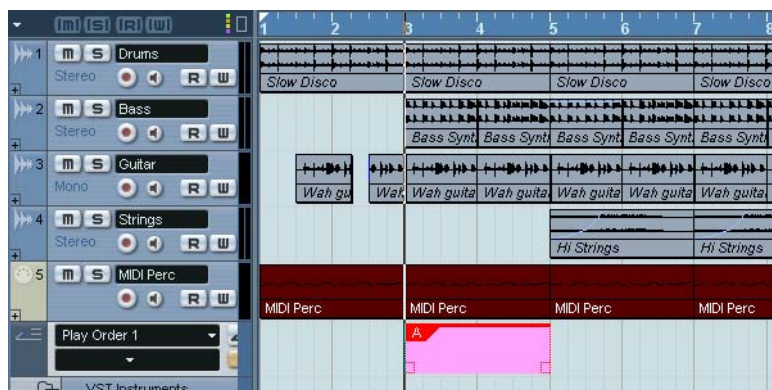
1. Selezionate il tool Matita dalla toolbar.



Definiamo una “zona” di due battute disegnando una parte play order.

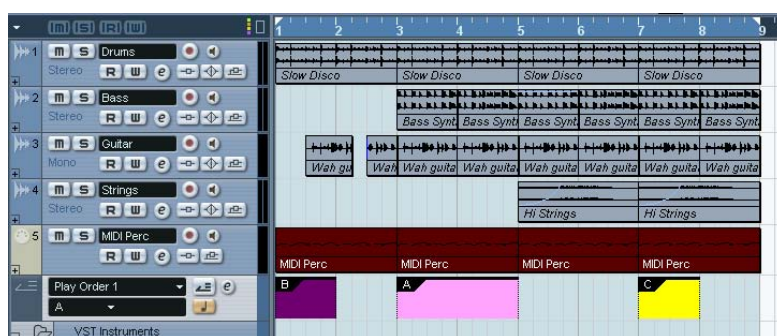
2. Sulla traccia play order, usate il tool Matita per disegnare una parte di 2 misure dall’inizio della misura 3 fino alla fine della misura 4.

Una parte play order viene aggiunta e di default viene nominata “A”. Ogni parte consecutiva che aggiungete verrà nominata in ordine alfabetico. Potete anche rinominare le parti play order ma per ora manteniamo i nomi di default.



- Non fate doppio click ora sulle parti play order. Andreste ad aggiungere la parte alla lista play order, come vedremo in seguito.

- Con lo stesso metodo, disegnate prima una parte di una misura tra l'inizio e la fine della misura 1, quindi una seconda parte di una misura tra l'inizio e la fine della misura 7.
Avrete ora tre parti play order: A, B e C. Sulla linea di tempo B è la prima, A la seconda e C è l'ultima.

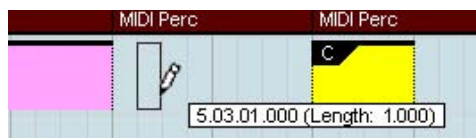


Fino ad ora abbiamo aggiunto parti play order di misure esatte. Andremo ora ad aggiungere tre nuove parti più brevi di una misura:

- Dalla toolbar del Progetto, impostate la risoluzione della Griglia su "Beats".
Questo vuol dire che potete disegnare le parti con incrementi in beat. Con l'indicazione di tempo in 4/4, ci sono naturalmente 4 battiti (beat) per misura.



- Cliccate e tenete premuto su un qualsiasi punto della traccia play order con il tool Matita.
Dovrete vedere visualizzato un riquadro rettangolare. Questa volta, vogliamo creare una parte lunga esattamente 1 battito. Potete vedere esattamente quanti beat ci sono sulla nuova parte dal riquadro che appare.



6. Rilasciate il pulsante del mouse per creare la nuova parte.



7. Create una nuova parte con lo stesso procedimento, ma questa volta di 3 battiti.
Come nel caso precedente, non importa dove disegnate la parte, perché comunque la andremo a spostare in seguito.
8. Infine, create un'altra nuova parte, di un solo beat.
Dovreste avere ora 6 parti, da "A" a "F". Andremo ora a spostare le tre nuove parti da "D" a "F".
9. Selezionate il tool Freccia.
Verificate che lo Snap sia attivo e che la risoluzione della griglia sia impostata su Beat.
10. Cliccate e trascinate la parte "D" all'inizio della misura 3 (sulla stessa posizione dove inizia la parte "A").
Le parti di Play order si possono tranquillamente sovrapporre.



11. Allo stesso modo, spostate la parte "E" alla posizione 4.02.01, vale a dire il secondo battito della quarta misura.
La posizione viene visualizzata dal riquadro che appare quando spostate la parte.



12. Infine, spostate la parte "F" sul secondo beat della prima misura.



Ora, andiamo a vedere cosa si può fare con le parti dal Play Order Editor!

Creare una lista di play order

Dal Play Order Editor potete assegnare le parti ad una lista di play order. In questa lista potete decidere quante volte una parte deve ripetersi ed in quale ordine deve andare in play. Procedete in questo modo:

1. Dalla lista delle tracce cliccate sul pulsante “E” della traccia play order.

Si apre l'editor.



Sulla destra sono riportate tutte le parti che abbiamo creato, in ordine temporale. Sulla sinistra trovate l'elenco play order attualmente vuoto (a meno che non abbiate accidentalmente fatto doppio-click su una parte play order dalla visualizzazione degli eventi - vedete in seguito).

Aggiungendo parti a questa lista create degli “step” di play order. L'ordine delle parti aggiunte a questa lista è dall'alto verso il basso.

Andiamo ora ad aggiungere le parti all'elenco play order. In questo tutorial il primo step sarà mandare in riproduzione la parte “A”:

2. Nella sezione con le parti di play order, fate doppio click sulla parte "A" nella colonna con il nome (Name).

La parte viene aggiunta all'inizio della lista play order sulla sinistra. Potete anche trascinare le parti dalla finestra Parts nella lista play order o fare doppio click sulle parti play order dalla visualizzazione eventi per aggiungerle nell'elenco play order.



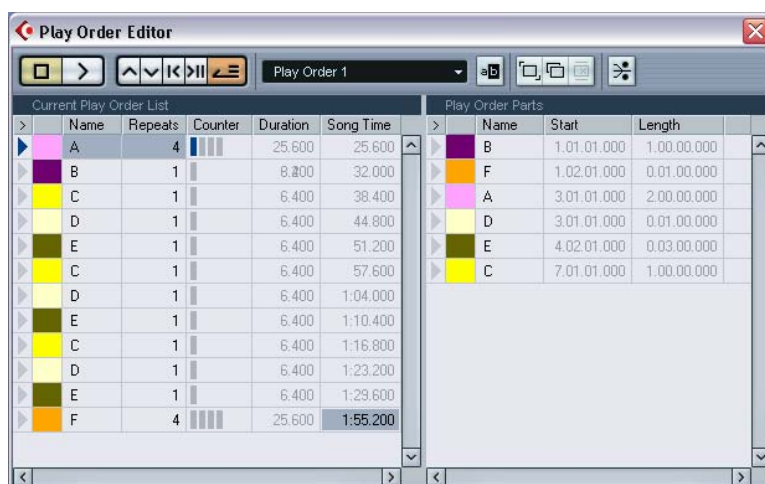
Attivate la funzione Activate Play Order e cliccate sul pulsante Start. La regione o zona definita come parte "A" andrà in ripetizione fino a quando non cliccate sul pulsante Stop.

Vogliamo che questa parte si ripeta per 4 volte. In questo modo:

3. Cliccate sul campo Repeats, digitate 4 e premete [Invio].
Dovrebbero esserci 4 misure nella colonna Counter ad indicare che questa parte si ripeterà 4 volte prima di spostarsi sullo step successivo del play order.
4. Verificate che la parte "A" non sia selezionata nella lista play order cliccando in qualsiasi punto al di fuori della lista (le colonne Name e Repeats devono essere in grigio).
Il motivo è che se una parte è selezionata nell'elenco play order, la prossima parte che andrete ad aggiungere (facendo doppio click sulla finestra Parts) verrà posizionata al di sotto della parte selezionata. Se per errore dovesse accadere, potrete semplicemente cambiare l'ordine spostando manualmente le parti nella lista.
5. Come prossimo step andiamo ad aggiungere la parte "B".
Viene aggiunta la parte "A". Vogliamo in questo caso che si ripeta una sola volta, quindi potete anche lasciare la colonna Counter invariata.
6. Usando la medesima procedura, aggiungete le parti seguenti (in quest'ordine): parte "C", parte "D" e parte "E".
Ogni parte dovrebbe andare in play una sola volta quindi la colonna Repeats dovrebbe mantenere il valore 1 per tutte queste parti.

7. Ripetete il passo 6 due volte.
L'ordine degli step delle parti dall'alto verso il basso dovrà essere ora "A/B/C/D/E/C/D/E/C/D/E".
8. Infine, aggiungete la parte F alla fine della lista e fate in modo che si ripeta 4 volte.

La lista dovrà avere ora l'aspetto della figura che segue.



9. Cliccate nella colonna con le frecce per la parte A all'inizio della lista in modo che la freccia diventi blu.
10. Controllate che la modalità Play Order sia attivata cliccando sul pulsante Activate Play Order.



Questo pulsante deve essere attivato.

11. Posizionate la finestra Play Order Editor in modo che possiate vedere la traccia play order nella finestra del progetto.
12. Attivate la riproduzione, dal Play Order Editor o dalla barra di trasporto.

Si verificherà quanto segue:

- La prima parte A viene ripetuta 4 volte.
La freccia blu nella colonna di sinistra indica quale parte play order sia attualmente in riproduzione.
- Dopo la quarta ripetizione, il cursore del progetto passa sulla parte B e manda in play la prima misura con solo batteria e percussioni.
- Di seguito la parte C che manda in riproduzione la misura 1 con una nota di archi che aumenta di volume. Questa si interrompe non appena il cursore passa di nuovo sulla misura 3 dove la parte D manda in riproduzione un beat prima di saltare in avanti alla parte E che ha la durata di 3 beat (partendo dal secondo battito della quarta misura). Questa si ripete per altre 2 volte.
- Infine, la parte F che manda in riproduzione una breve figurazione ritmica e si ripete 4 volte prima che il play order ricominci dalla parte A.

Dovreste ora avere già chiare le operazioni di base della funzione play order! E' davvero molto semplice da usare ed è particolarmente utile se volete riarrangiare la struttura dei vostri brani.

Molti generi musicali moderni di musica dance ed elettronica si basano su sezioni ripetute con delle lievi variazioni ed in questi casi specifici la funzione play order è l'ideale. Se volete lavorare su una nuova struttura creata tramite la funzione play order, potete rendere l'attuale arrangiamento un progetto lineare in qualsiasi momento usando la funzione "Flatten Play Order".