

MATERIAŁY POMOCNICZE DO WYKŁADU Z REALIZACJI DŹWIĘKU

4. Podstawy komputerowej edycji dźwięku (1 godzina wykładu)

S3. Pojęcia ogólne

DAW → *Digital Audio Workstation* → KSED
 HDR → *Hard Disc Recording* → zapis twarodyskowy
 MR → *Multitrack Recording* → zapis wielośladowy
Nondestructive Editing → edycja nieniszcząca (znaczniki, kopie)
Nondestructive Recording → zapis nieniszczący
Record Enable → gotowość śladu do zapisu
Track → ślad
Waveform → przebieg czasowy sygnału audio
 medium liniowe
 medium nieliniowe

S4. Sesje, projekty aranżacje

Session, Arrangement, Project, Workspace

Sesja to odrębny projekt obróbki dźwięku, którego wszelkie dane niezbędne do jego odtworzenia zapisywane są w specjalnym pliku dokumentacyjnym (liczba wykorzystywanych śladów, ścieżki do plików dźwiękowych, używane efekty, narzędzia i ich nastawy, układ plików dźwiękowych i ich fragmentów, *fader*'y i *croossfade*'ry).

*.PT5 → ProTools, *.SES → CoolEdit,
 *.ARG → TripleDat, *.SFW → Sound Forge
 *.VIP → Samplitude

S.6. Ślady wirtualne i głosy

Virtual Tracks, Voices

Ślad wirtualny (*ang. virtual track*) jest komputerowym odpowiednikiem śladu na taśmie magnetofonu wielościeżkowego.

Głosy (*ang. voices*) są komputerowym odpowiednikiem odtwarzających głowic magnetofonu wielościeżkowego. Liczba głosów definiuje liczbę śladów wirtualnych, które mogą być jednocześnie odtwarzane.

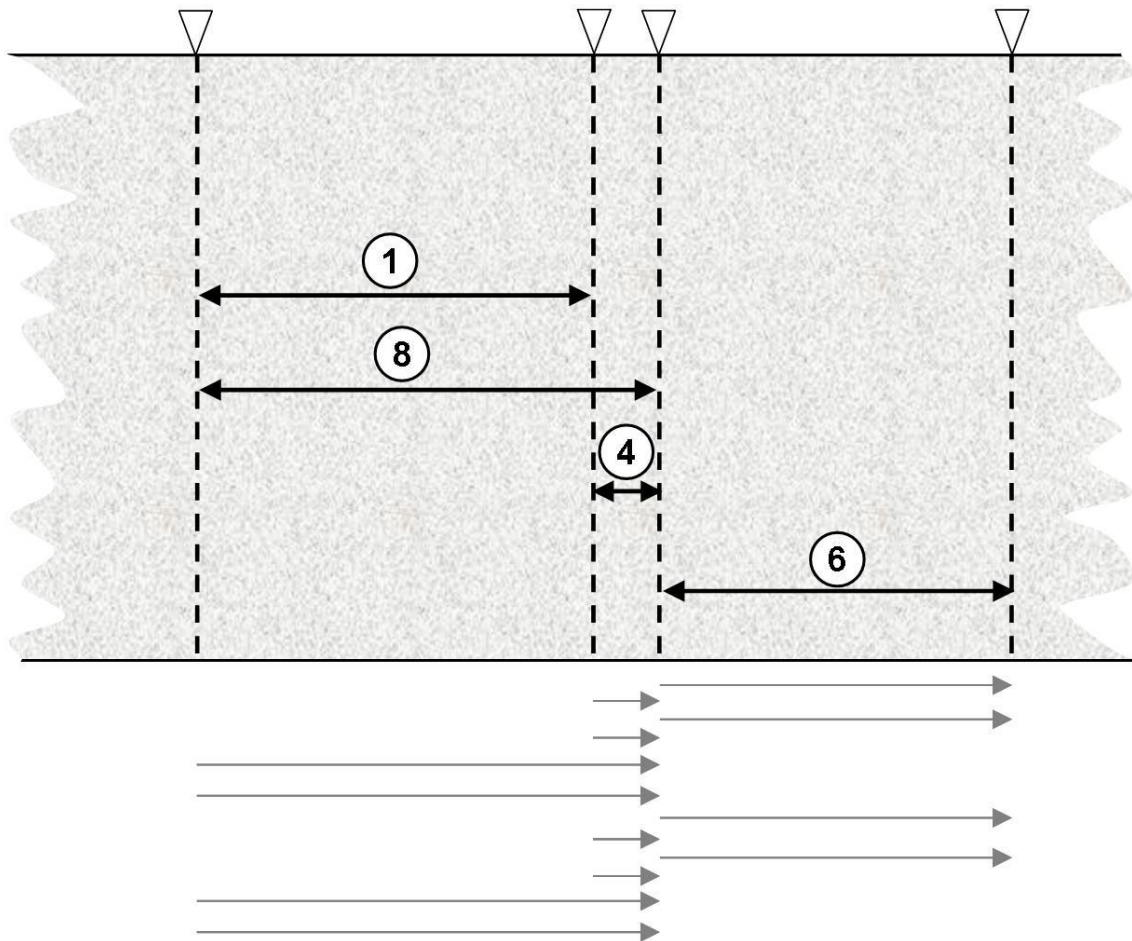
S.7. Playlista

Playlista (*ang. playlist*) to ciąg zdarzeń (plików) dźwiękowych w formie graficznej lub w formie prostego wykazu, definiujący sposób ich odtwarzania.

S.8. Regiony

Regions, Takes

Regiony lub **Obiekty** (*ang. Regions, objects*) to zdarzenie (plik) dźwiękowy lub jego fragment, umieszczone na wirtualnym śladzie KSED.

S.9. Markery, lokatory, punkty synchro*Markers, Lokators, Sync Point*Session8: *Playback Cursor, Locator, Punch-In/Out Points*ProTools: *Playback Marker, Bar/Beat Marker, Absolute Marker*TripleDAT: *Locator, Markers: Arranger, Cutter, Fade In, Fade Out, Quantizer*SoundForge, Samplitude: *Markers (M)*CoolEditPro (AA): *Cues (F8)***S.10. Ilustracja pracy na znacznikach**Playlista: 6 x 1; 4 x 1; 6 x 1; 4 x 1; 8 x 2; 6 x 1; 4 x 1; 6 x 1; 4 x 1; 8 x 2