Skrócona instrukcja obsługi KOMPLETE AUDIO 2

Wprowadzenie

Witamy w skróconej instrukcji obsługi KOMPLETE AUDIO 2.

Dowiesz się, jak używać KOMPLETE AUDIO 2 do odtwarzania i nagrywania dźwięku. Jeśli masz już pewne doświadczenie, możesz przejść od razu do dowolnej sekcji, korzystając z powyższej nawigacji. Dla początkujących polecamy poświęcenie trochę czasu na przeczytanie całego przewodnika.

Najpierw przyjrzyj się funkcjom, aby uzyskać przegląd:



[OBRAZ 000]

- 1. **W 1**: Podłącz tutaj mikrofon, gitarę, bas lub syntezator. W przypadku mikrofonów użyj XLR. W przypadku gitar, basów i syntezatorów użyj jack 1/4 cala. Pokrętło **GAIN** obok wejścia steruje poziomem wejściowym. [25,7%,31,4%]
- IN 2: Podłącz tutaj mikrofon, gitarę, bas lub syntezator. W przypadku mikrofonów użyj XLR. W przypadku gitar, basów i syntezatorów użyj jack 1/4 cala. Pokrętło GAIN obok wejścia steruje poziomem wejściowym. [25,7%,31,4%]
- 3. LINE/INST: Wybierz LINE, gdy używasz odpowiedniego wejścia z syntezatorem lub dowolnym innym źródłem o poziomie liniowym. Wybierz INST, jeśli używasz gitary lub basu. [36,6%, 25,4%]
- 4. LINE/INST: Wybierz LINE, gdy używasz odpowiedniego wejścia z syntezatorem lub dowolnym innym źródłem o poziomie liniowym. Wybierz INST, jeśli używasz gitary lub basu. [36,6%, 25,4%]
- 5. **48V**: Włącz zasilanie 48V (zasilanie fantomowe) dla **złącza** XLR IN 1 **i IN 2** podczas korzystania z mikrofonu pojemnościowego. [68,1%, 25%]
- 6. **WEJŚCIE/HOST:** Dostosuj balans między wejściami (bezpośrednie monitorowanie) a dźwiękiem z komputera dla wyjścia słuchawkowego. [68,1%, 37,1%]
- 7. **Wyjście słuchawkowe**: Podłącz słuchawki tutaj. Pokrętło powyżej steruje głośnością słuchawek. [77,4%, 35,5%]
- 8. **OUT1/2 VOLUME**: Kontroluj poziom wyjściowy wyjść z tyłu urządzenia, **OUT 1** i **OUT 2**. [65,8%, 12,6%]
- 9. **Diody LED pomiaru i stanu**: Pokazują poziom wejściowy **IN 1** i **IN 2**, a także stan połączenia USB i zasilania fantomowego 48 V. [28,6%, 15,1%]
- 10. **OUT 1 i OUT 2**: Podłącz tutaj swój system stereo lub aktywne głośniki za pomocą jack 1/4 cala. [64,5%, 72,4%]
- 11. Złącze USB: Podłącz komputer tutaj za pomocą dostarczonego USB. [30,9%, 83,5%]

Lista kontrolna konfiguracji

Zanim zaczniesz, upewnij się, że wszystko jest skonfigurowane i gotowe do pracy.

- 1. Korzystając z Native Access, pobierz i zainstaluj dołączone oprogramowanie Native Instruments. Jeśli jesteś użytkownikiem systemu Windows, dowiedz się, jak zainstalować sterownik tutaj.
- 2. Zainstaluj dołączone oprogramowanie Ableton Live 10 Lite. Dowiedz się, jak to zrobić <u>tutaj</u>.
- Upewnij się, że KOMPLETE AUDIO 2 jest podłączony do komputera za pomocą dostarczonego USB.



[OBRAZ 000]

Podłączanie głośników i słuchawek

Aby rozpocząć, w tej sekcji pokazano, jak podłączyć głośniki i słuchawki.

Podłączanie głośników

Przed nawiązaniem jakiegokolwiek połączenia wyłącz system stereo lub aktywne głośniki. Dodatkowo zmniejsz pokrętło dużej głośności na górze KOMPLETE AUDIO 2 (**OUT1/2 VOLUME).**



[ANIMACJA 001]

Podłącz system stereo lub aktywne głośniki do OUT 1 (stereo po lewej) i OUT 2 (stereo po prawej) za pomocą jack 1/4". Możesz teraz włączyć system stereo lub aktywne głośniki.



[ZDJĘCIE 002]

Podłączanie słuchawek

Przed podłączeniem słuchawek zmniejsz głośność pokrętła słuchawek na KOMPLETE AUDIO 2.



[ANIMACJA 002]

Podłącz słuchawki do wyjścia słuchawkowego za pomocą adaptera jack 1/4".



[ZDJĘCIE 004]

W przypadku regularnego odtwarzania pokrętło INPUT/HOST należy obrócić w prawo (HOST).

IN 1		IN 2			
			48		
			\bigcirc		
	GAIN		GAIN INPUT	้HOST ญVOL	_



Teraz, gdy głośniki i słuchawki są podłączone, możesz skonfigurować oprogramowanie do użytku z KOMPLETE AUDIO 2. Masz dwie opcje: Skonfiguruj MASCHINE do samplowania lub Ableton Live do nagrywania.

[MASCHINE]

[ABLETON NA ŻYWO]

Konfiguracja MASCHINE

Możesz teraz skonfigurować MASCHINE do użytku z KOMPLETE AUDIO 2 i odtworzyć projekt, aby sprawdzić dźwięk.

Wybór urządzenia audio

Otwórz oprogramowanie MASCHINE. Następnie przejdź do **Preferencji** i kliknij **Audio**. Wybierz KOMPLETE AUDIO 2 z **menu rozwijanego** Urządzenie.

Uwaga: Jeśli korzystasz z systemu Windows, musisz najpierw wybrać **ASIO** z **menu rozwijanego** Sterownik.



[ANIMACJA 005]

Odtwarzanie projektu

Otwórz dowolny z projektów wyświetlanych w Bibliotece, klikając dwukrotnie na wpis na liście. Następnie kliknij przycisk Odtwórz w nagłówku, aby odsłuchać projekt.

MASCHINE - P		H		C Lun	A 120.00 HT	0.0 %	4/4 ==	Scene 1	(EF) 1/16 smc		٥	
Library Files		Scene 1										
All Projects -												
+ TYPES												
Breaks Ourb Downbest Urban												
A Sacred Geometry About Any Goove												
Allows To Bedle		erenen -										
Black Matter			SOUND									
Candy Vaperz	- SI		æ									
Cherry Blue Sky												
Chillis District												
Datt in Lofi												
Grey Matter												
Gifts and Gaviar	= 6											
Huid												
Heavy Flight	1	Sound 1										
Jus Wanna Be	16 2	Sound 2										
Lont Arabica	10 0	Sound 3										
Phopa		Sound 4										
Polyhymmia		Round 5										
Press Factory		Sound 6										
Bederstation Ellers		Record 7										
School Registro		Print B										
Souther Theory		Bound B										
Summer Skins		Sound 9										
Sustain	10	5000010										
Terpolchore		Sound 11										
Transatiantic	12	Sound 12										
Turn Up Level 100	13	Bound 13										
Twisted Fools	14	Bound 14										
When the Sky Falls	1.00		15									
Weitfeite	1.											
1	-	10231										
0 00	A #	1/16	- A 100									

[SCREENCAST 006 - MAS]

Podczas korzystania z głośników powoli zwiększaj duże pokrętło głośności na górze KOMPLETE AUDIO 2 (**OUT1/2 VOLUME).**



[ANIMACJA 006]

Podczas korzystania ze słuchawek powoli podkręcaj pokrętło nad wyjściem słuchawkowym.

IN 1		IN 2 LINE INST		
			48 V	
	GAIN	SAIN		

[ANIMACJA 002]

Po odsłuchaniu zatrzymaj odtwarzanie, klikając przycisk Stop w nagłówku.

Optymalizacja ustawień dźwięku

Możesz dostosować ustawienia dźwięku, aby osiągnąć najlepszą wydajność na swoim komputerze. Dowiedz się, jak to zrobić:

Optymalizacja ustawień audio dla KOMPLETE AUDIO 1 i 2

W niektórych przypadkach komputer musi zostać zoptymalizowany, aby uzyskać czyste odtwarzanie i nagrywanie dźwięku. Dowiedz się więcej na ten temat tutaj:

- Wskazówki dotyczące dostrajania systemu Windows do przetwarzania dźwięku
- <u>Wskazówki dotyczące dostrajania przetwarzania dźwięku dla komputerów Mac</u>

Konfiguracja Ableton Live

Możesz teraz skonfigurować Ableton Live do użytku z KOMPLETE AUDIO 2 i odtworzyć Live Set, aby sprawdzić dźwięk.

Wybór urządzenia audio

Otwórz oprogramowanie Ableton Live. Następnie przejdź do **Preferencji** i kliknij **Audio**. Wybierz KOMPLETE AUDIO 2 zarówno z **menu rozwijanych** Urządzenie wejściowe audio, **jak i** Urządzenie wyjściowe audio.



[ZRZUT EKRANU 005]

Uwaga: Jeśli korzystasz z systemu Windows, musisz najpierw wybrać **ASIO z** menu rozwijanego **Typ sterownika**.

Odtwarzanie seta na żywo

Kliknij przycisk Odtwórz w nagłówku, aby posłuchać demonstracji Live Set.

Uwaga: Demo Live Set nie otworzy się, jeśli korzystałeś już z Ableton Live. W takim przypadku możesz uzyskać dostęp do demonstracyjnych zestawów na żywo w widoku pomocy.



[SCREENGRAB 006 - Na żywo]

Podczas korzystania z głośników powoli zwiększaj duże pokrętło głośności na górze KOMPLETE AUDIO 2 (**OUT1/2 VOLUME).**



[ANIMACJA 007]

Podczas korzystania ze słuchawek powoli podkręcaj pokrętło nad wyjściem słuchawkowym.

IN 1		IN 2			
	GAIN		GAIN INPUT	HOST O VOL	

[ANIMACJA 002]

Po odsłuchaniu zatrzymaj odtwarzanie, klikając przycisk Stop w nagłówku.

Optymalizacja ustawień dźwięku

Możesz dostosować ustawienia dźwięku, aby osiągnąć najlepszą wydajność na swoim komputerze. Dowiedz się, jak to zrobić:

Optymalizacja ustawień audio dla KOMPLETE AUDIO 1 i 2

W niektórych przypadkach komputer musi zostać zoptymalizowany, aby uzyskać czyste odtwarzanie i nagrywanie dźwięku. Dowiedz się więcej na ten temat tutaj:

- Wskazówki dotyczące dostrajania systemu Windows do przetwarzania dźwięku
- <u>Wskazówki dotyczące dostrajania przetwarzania dźwięku dla komputerów Mac</u>

Nawiązywanie połączeń

Zanim będziesz mógł dokonać pierwszego nagrania, musisz podłączyć swój sprzęt. Wybierz sprzęt, który chcesz podłączyć:

[Mikrofon]

[Instrument]

[Syntezator]

Podłączanie mikrofonu

Możesz użyć mikrofonu z KOMPLETE AUDIO 2 do nagrywania swojego głosu lub dowolnego innego źródła dźwięku.

Podłącz mikrofon do IN 1 za pomocą XLR.



[ZDJĘCIE 008]

W zależności od typu mikrofonu należy włączać i wyłączać zasilanie **48 V** (zasilanie fantomowe). Mikrofony pojemnościowe wymagają zasilania fantomowego, podczas gdy mikrofony dynamiczne nie. Jeśli nie masz pewności co do typu posiadanego mikrofonu, zapoznaj się z jego instrukcją obsługi.



[ANIMACJA 009]

Podłączanie instrumentu

Możesz podłączyć swoją gitarę elektryczną lub basową bezpośrednio do KOMPLETE AUDIO 2. Podłącz instrument do **IN 1** za pomocą jack 1/4 cala.



[ZDJĘCIE 010] Ustaw przełącznik LINE/INST dla tego wejścia na INST.





Podłączanie syntezatora

Możesz podłączyć swój syntezator, automat perkusyjny lub dowolne inne źródło o poziomie liniowym (np. mikser, rejestrator dźwięku) bezpośrednio do KOMPLETE AUDIO 2.

Podłącz źródło sygnału liniowego do IN 1 za pomocą jack 1/4 cala.



[ZDJĘCIE 012]

Ustaw przełącznik LINE/INST dla tego wejścia w pozycji LINE.



[ANIMACJA 013]

Teraz, gdy Twój sprzęt jest podłączony, możesz go używać ze swoim oprogramowaniem. Masz dwie opcje: Sample w MASCHINE lub nagranie w Ableton Live.

[MASCHINE]

[ABLETON NA ŻYWO]

Pobieranie próbek w MASCHINE

W tej sekcji przedstawiono proces pobierania próbek podłączonych urządzeń w systemie MASCHINE.

Regulacja poziomu wejściowego

Najpierw przekręć pokrętło INPUT/**HOST** w lewo (**INPUT**). W ten sposób możesz słuchać swojego głosu, instrumentu lub syntezatora za pomocą słuchawek.



[ANIMACJA 014]

Następnie użyj **pokrętła** GAIN obok **IN 1**, aby dostosować poziom wejściowy dla swojego nagrania. Sprawdź pomiar na górze KOMPLETE AUDIO 2: Niebieskie diody LED powinny świecić światłem ciągłym. Unikaj osiągania poziomów osiągających czerwone diody LED, ponieważ nagranie może zostać zniekształcone!



[ANIMACJA 015]

Przygotowuje

Otwórz nowy projekt. Następnie otwórz Edytor próbek.

MASCHINE - P III		× • 0	une 🕮 120.00 ans	0.0% ====0 47	4 Scene 1	[31] 1/16 dhic	0	
Library Files	Scene 1	1						
								11
								- 1
All Projects								
- TYPES Brinska Club Downbeat Jam Urban	(Carrier							
A Sacred Geometry About Any Groove Acid Junger	A1 Group A1							
Asymmetric Love Asymmetric Love Athens To Banton Batt Concerny	a doord 1	BOUND						
Basic Transitions Below Venue Black Matter								
Broken PA Broken Ret	Geoup A1							
Candy Vapera	E Contractor							
Cherry Blue Sky	5ound							
Chitia District	A Round 1							
Datt in Lofi	5 Sound a							
Deck Groover	5 Sound 1							
Distorted Falare	5 Sound							
Core Matter								
Grits and Caviar	5 Sound 1							
Haunled Cyborg								
Head	10 Sound 1							
Heavy Flight	11 Sound							
Hidden Factor	17 Sound 1							
in The Warehouse	13 Saund 1							
Incannate	14 Sound I							
Inviding Army Of Black Unicoms								
Autopagen								
Luft Anabica	Ar	10461						
0.000	# # 1/16	1						

[SCREENGRAB 016 - MAS]

W edytorze próbek wybierz opcję Ext. Mono jako SOURCE.

	Start	
∞ 50 40 30 20 10 o		
INPUT	RECORDING	MONITOR
SOURCE INPUT Ext. Ster. In 1 L+R	MODE LENGTH Sync 1 Bar	MONITOR Off

[SCREENGRAB 016.2 - MAS]

Na koniec wybierz **BEZPŁATNY** jako **DŁUGOŚĆ** nagrania. W ten sposób możesz pobierać próbki tak długo, jak chcesz.

∞ 50 40 <u>30</u> 3	20 10 <u>0</u>	Start			
INPUT		RECORDING		MONITOR	
SOURCE Ext. Mono	INPUT	MODE Sync	LENGTH 1 Bar	MONITOR Off	

[SCREENGRAB 016.3 - MAS]

Pobieranie próbek

Jesteś gotowy, aby spróbować!

Kliknij **przycisk Start** w edytorze próbek. Aby rozpocząć próbkowanie, kliknij przycisk Odtwórz w nagłówku.

MASCHINE - P II	HF	💽 💭 Line 👌 120.00 liner	0.0 % mmi 4 / 4 mm Scene 1	1/16 smc	•
Library Files	Scene 1				
All Projects -					
+ TYPES					
Broaks Disk Downbest Jam Urban					
In the local division of the local divisiono					
A Sacred Geometry About Any Groove Acid Jumper Artificial Intelligence	AT Greup AT				
Asymmetric Love	tiound 1 jp				1941
Alhens To Berlin Bad Company	+				
Basic Transitions					
Below Venus	10				
Black Matter					
Broken PA	Group A1				
Cande Venera					
Charge Blue Sky	Sound 1				
Chillia District	Arr 2 Sound 2				
Dalt in Lofi	3 Sound 3				
Deck Grivever	4 Sound 4				
Distorted Future	5 Sound 5				
Groen Apple	6 Sound 6				
Gary Matter	7 Sound 7				
Getts and Caviar	8 Sound 8				
Haunted Cyborg	9 Sound 8				
House Firster	10 Sound 10				
Matter Factor	11 Sound 11				
in The Warehouse	12 Sound 12				
locamate	13 Sound 13	Start			
Invading Army Of Black Unicoms	14 Sound 14				
Istignetter	15 Sound 15				
Jus Wenna Be	18 Sound 16	INPUT RECORDING	MONITOR		
Loff Arabica		SOUNCE MANUT MODE	LONGTH INCOMPTING		
0 653		Ext. Mono In 1 L Sync	PHEE OII		

[ZRZUT EKRANU 17.1 - MAS]

Aby zatrzymać próbkowanie, kliknij pozycję **Stop** w edytorze próbek. Twoja próbka jest wyświetlana jako fala w Edytorze próbek.

Grup A1 ▼ 1 Sound 1 2 Sound 2 3 Sound 3 4 Sound 4 5 Sound 5 6 Sound 6 7 Sound 7 8 Sound 8 9 Sound 10 10 Sound 10 11 Sound 11 12 Sound 13 13 Sound 13 14 Sound 16 INPUT RECORDING MOOR Off Sound 16 INPUT Sounce Off							
Group A1 ▼ 1 Sound 1 2 Sound 2 3 Sound 3 4 Sound 3 4 Sound 4 5 Sound 5 6 Sound 6 7 Sound 7 8 Sound 8 9 Sound 10 11 Sound 10 12 Sound 11 12 Sound 12 13 Sound 13 14 Sound 14 15 Sound 15 16 Sound 16 INPUT RECORDING MODE LENGTH Off							
Image: Sound 1 Sound 2 1 Sound 2 3 Sound 2 3 Sound 3 4 Sound 3 4 Sound 4 5 Sound 5 6 Sound 5 6 Sound 7 8 Sound 7 8 Sound 8 9 Sound 10 11 Sound 10 12 Sound 11 12 Sound 12 13 Sound 14 14 Sound 15 15 Sound 16 INPUT RECORDING MONITOR SOURCE INPUT SOURCE INPUT Sound 16 INPUT Sound 1 NONITOR						oup A1	Gro
I Sound 1 2 Sound 2 3 Sound 3 4 Sound 3 4 Sound 4 5 Sound 4 5 Sound 5 6 Sound 6 7 Sound 7 8 Sound 7 8 Sound 10 10 Sound 10 11 Sound 10 12 Sound 11 12 Sound 12 13 Sound 12 14 Sound 14 15 Sound 15 16 Sound 16 Image: NPUT RECORDING MONITOR Source Image: NPUT MOOE							4
 Sound 2 Sound 3 Sound 4 Sound 5 Sound 6 Sound 7 Sound 7 Sound 8 Sound 9 Sound 10 Sound 11 Sound 12 Sound 12 Sound 13 Sound 14 Sound 14 Sound 15 Sound 16 INPUT RECORDING MONITOR SOURCE INPUT MODE LENGTH MONITOR Off 						Sound 1	1
 Sound 3 Sound 4 Sound 5 Sound 5 Sound 6 Sound 7 Sound 7 Sound 8 Sound 9 Sound 10 Sound 11 Sound 12 Sound 12 Sound 13 Sound 14 Sound 15 Sound 15 Sound 16 INPUT RECORDING MONITOR SOURCE INPUT MODE LENGTH MONITOR Off 						Sound 2	2
 Sound 4 Sound 5 Sound 6 Sound 7 Sound 7 Sound 8 Sound 9 Sound 10 Sound 11 Sound 12 Sound 12 Sound 13 Sound 14 Sound 15 Sound 16 INPUT RECORDING MONITOR SOURCE INPUT MODE LENGTH MONITOR Off 						Sound 3	3
5 Sound 5 6 Sound 6 7 Sound 7 8 Sound 8 9 Sound 9 10 Sound 10 11 Sound 11 12 Sound 12 13 Sound 13 14 Sound 14 15 Sound 15 16 Sound 16 INPUT RECORDING MONITOR SOURCE INPUT SOURCE INPUT SOURCE INPUT SOURCE INPUT Sound 16 INPUT SOURCE INPUT Sound 11 Sound 16						Sound 4	4
6 Sound 6 Waiting for next bar 7 Sound 7 Waiting for next bar 8 Sound 8 9 Sound 9 10 Sound 10 11 Sound 11 12 Sound 12 13 Sound 13 14 Sound 14 15 Sound 15 16 Sound 16 INPUT RECORDING MONITOR SOURCE INPUT RECORDING MONITOR SOURCE INPUT Sync FREE Off						Sound 5	5
7 Sound 7 8 Sound 8 9 Sound 9 10 Sound 10 11 Sound 11 12 Sound 12 13 Sound 13 14 Sound 14 50 Sound 15 16 Sound 16 INPUT SOURCE INPUT Sound 16 INPUT SOURCE INPUT Sound 16 INPUT SOURCE INPUT Sound 16 INPUT SOURCE INPUT Sound 16 INPUT SOURCE INPUT Sound 16 Sync Sound 17 Sync Sound 18 Sync						Sound 6	6
8 Sound 8 9 Sound 9 9 9 Sound 9 9						Sound 7	7
9 Sound 9 10 Sound 10 11 Sound 11 12 Sound 12 13 Sound 13 14 Sound 14 0 Sound 15 16 Sound 16 INPUT RECORDING MODE LENGTH Off						Sound 8	8
Indext Normal Sound 10 11 Sound 10 11 Sound 11 12 Sound 12 13 Sound 13 14 Sound 14 15 Sound 15 16 Sound 16 INPUT RECORDING Sound 16 Sound 10 Sound 17 RECORDING MODE LENGTH MONITOR Sound 16 INPUT Sound 17 Sync Sound 18 Sound 10						Sound 9	9
III Sound 11 12 Sound 12 13 Sound 13 14 Sound 14 15 Sound 15 16 Sound 16 INPUT SOURCE INPUT Sound 16 INPUT Sounce Sound 10 Sounce Sounce Sounce Sounce Sounce INPUT Sounce In 1 L Sync FREE Off						Sound 10	10
12 Sound 12 13 Sound 13 14 Sound 14 15 Sound 15 16 Sound 16 INPUT RECORDING MONITOR Source INPUT Ext. Mono In 1 L Sync FREE Off						Sound 11	11
13 Sound 13 Waiting 14 Sound 14 						Sound 12	12
14 Sound 14 is i			Waiting			Sound 13	13
15 Sound 15 INPUT RECORDING MONITOR Sound 16 INPUT MODE LENGTH MONITOR Sounce INPUT MODE LENGTH Off				40 30 20 10 0	ai 50 40	Sound 14	14
16 Sound 16 RECORDING MONITOR SOURCE INPUT MODE LENGTH MONITOR Ext. Mono In 1 L Sync FREE Off			Cancel			Sound 15	15
SOURCE INPUT MODE LENGTH MONITOR Ext. Mono In 1 L Sync FREE Off	MONITOR		RECORDING		INPUT	Sound 16	16
	MONITOR Off	LENGTH FREE	MODE Sync	CE INPUT no In 1 L	SOURCE Ext. Mono		
Stop						p	Sto

[SCREENGRAB 017.1 - MAS]

Aby odtworzyć próbkę, zamknij Edytor próbek. Narysuj notatkę w Edytorze wzorów, klikając dwukrotnie siatkę. Kliknij i przeciągnij prawą krawędź notatki, aby ją rozszerzyć. Użyj wiersza obok **dźwięku**, do którego dodałeś próbkę.

	A1 Grou	ip A1						
0	MAS	TER GROUP SOUND	Voice Settings / Engine	Pitch / Envelope	FX / Filter	Modulation	LFO Velocity / M	odwheel
¢	:201	903137152961 9	VOICE SETTINGS		ENC	SINE		
	+	Sampler 👻	8	(() s	tandard		
			Datashaan		and the set	Terreter and the second		
	2		Polyphony		nchbend	Mode		
	Gro	up A1	Pattern 1					
		201903137152951						
	2	Sound 2						
	3	Sound 3						
	4	Sound 4						
	5	Sound 5						
	6	Sound 6						
	7	Sound 7						
	8	Sound 8						
	9	Sound 9						
	10	Sound 10						
	11	Sound 11	[영금] [1] 그 사람 병					
	12	Sound 12						
	13	Sound 13						

[ZRZUT EKRANU 017.2 - MAS]

Uwaga: W przypadku korzystania ze słuchawek przekręć pokrętło **INPUT/HOST** w prawo, aby wtopić dźwięk z komputera.

Nagrywanie w Ableton Live

Ta sekcja przeprowadzi Cię przez proces nagrywania podłączonego sprzętu w Ableton Live.

Regulacja poziomu wejściowego

Najpierw przekręć pokrętło INPUT/**HOST** w lewo (**INPUT**). W ten sposób możesz słuchać swojego głosu, instrumentu lub syntezatora za pomocą słuchawek.



[ANIMACJA 014]

Następnie użyj **pokrętła** GAIN obok **IN 1**, aby dostosować poziom wejściowy dla swojego nagrania. Sprawdź pomiar na górze KOMPLETE AUDIO 2: Niebieskie diody LED powinny świecić światłem ciągłym. Unikaj osiągania poziomów osiągających czerwone diody LED, ponieważ nagranie może zostać zniekształcone!



[ANIMACJA 015]

Przygotowuje

Otwórz nowy Live Set. Następnie przełącz się do widoku rozmieszczenia, klikając ikonę w prawym górnym rogu interfejsu użytkownika.



[ZRZUT EKRANU 016.1]

Uzbrój ścieżkę dźwiękową o nazwie **3 Audio**. Jego wejście jest ustawione na **Ext. In 1**, co odpowiada **IN 1** w KOMPLETE AUDIO 2.



[ZRZUT EKRANU 016.2]

Nagranie

Jesteś gotowy do nagrywania! Aby rozpocząć nagrywanie, kliknij przycisk Nagraj w nagłówku.

Turk 10 12000 01/10 4778 00 4 13979		2 📕 Kay 🗄 MiDi 1351 D
		Alling
		2 MOC Atims A
		Content of the second s
		• •
	Drop Flex and Devices Here	e
		A Street
C 440 910 920 930 930	1990 1900 1999 1970 1990 1980 1980 1980 1980 1980	1/1 Weber 112 0 0 0 0
	Drage Audie Effects Here	
0[34.40

[SCREENGRAB 017.1 - Na Żywo]

Aby zatrzymać nagrywanie, kliknij przycisk Zatrzymaj w nagłówku. Twoje nagranie jest wyświetlane jako fala dźwiękowa na ścieżce dźwiękowej.



[SCREENGRAB 017.2 - Na żywo]

Aby odtworzyć nagranie, kliknij przycisk Odtwórz w nagłówku. Możesz przeskakiwać do różnych pozycji odtwarzania, klikając obszar przewijania na osi czasu.

Uwaga: W przypadku korzystania ze słuchawek przekręć pokrętło **INPUT/HOST** w prawo, aby wtopić dźwięk z komputera.

[TRANSMISJA FILMU]

Sekcja 6: Następne kroki

Po zapoznaniu się z tym przewodnikiem powinieneś mieć teraz dobry przegląd KOMPLETE AUDIO 2 i tego, jak używać go do nagrywania, co pozwoli Ci zacząć tworzyć własną muzykę. Jednak KOMPLETE AUDIO 2 i dołączone do niego oprogramowanie oferują znacznie więcej, niż moglibyśmy tutaj omówić, dlatego zalecamy zanurzenie się i samodzielne odkrywanie go. Jeśli potrzebujesz inspiracji lub więcej informacji na temat konkretnych cech i funkcji, zapoznaj się z poniższymi zasobami.

- Za pomocą KOMPLETE AUDIO 2 możesz odtwarzać dowolną muzykę i dźwięki z komputera w doskonałej jakości. Dowiedz się, jak skonfigurować system operacyjny tutaj:
 - <u>Korzystanie z natywnego interfejsu audio instrumentów jako wyjścia</u> <u>systemowego (OS X)</u>

- <u>Używanie natywnego interfejsu audio instrumentów jako wyjścia systemowego</u> (Windows)
- KOMPLETE START to zbiór darmowych instrumentów, efektów, pętli i sampli. Więcej informacji i bezpłatne pobieranie danych można znaleźć na <u>stronie produktu</u>. Skrócona <u>instrukcja obsługi</u> pokazuje, jak odkrywać dźwięki i ładować instrumenty z zestawu KOMPLETE START.
- Aby wymyślić nowe pomysły, wspaniale jest przyjrzeć się innym producentom i ich przepływowi pracy. Znajdź historie związane z KOMPLETE i MASCHINE z całego świata produkcji muzycznej na blogu <u>NI</u>.