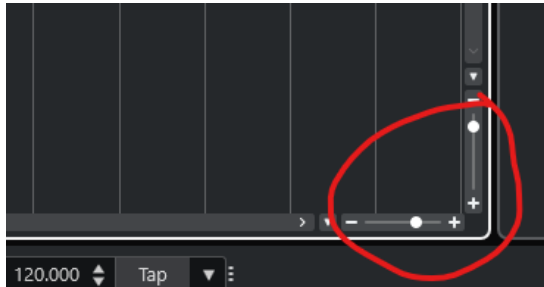


Harjoitus 3

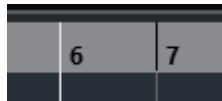
1. Avaa harjoitusprojekti
2. Tutki ja kokeile Cubasen projektinäkömän zoomauskontrolleja:



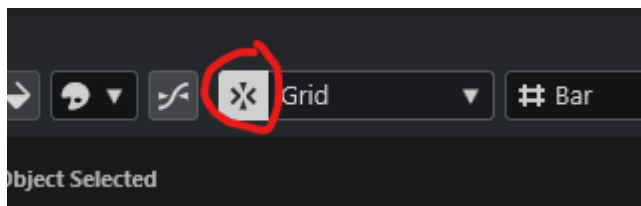
Näppäimistöllä vaakasuuntaan zoomaus G ja H. Shift-G,H zoomaa raitoja pystysuunnassa.

Voit myös zoomata hiiren rullalla sisään-ulos painamalla vierityksen kanssa näppäimistöstä samanaikaisesti cmd/control. Touchpadilla vieritys kahdella sormella ja zoomaus sormia levittämällä kosketusnäytön tapaan.

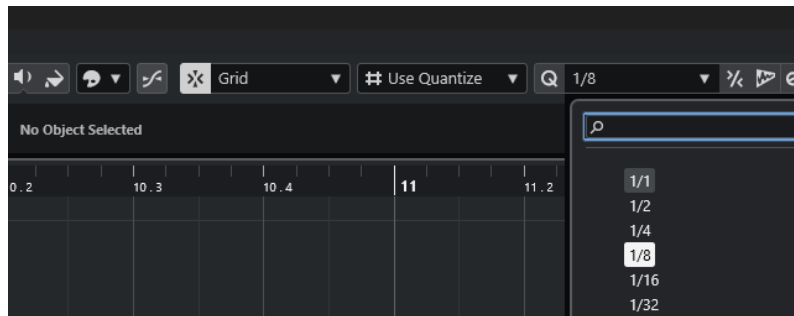
Vielä yksi nopea tapa zoomata sisään ja ulos löytyy viemällä hiiri *grid*- viivaston päälle (nelinuolet kursori)



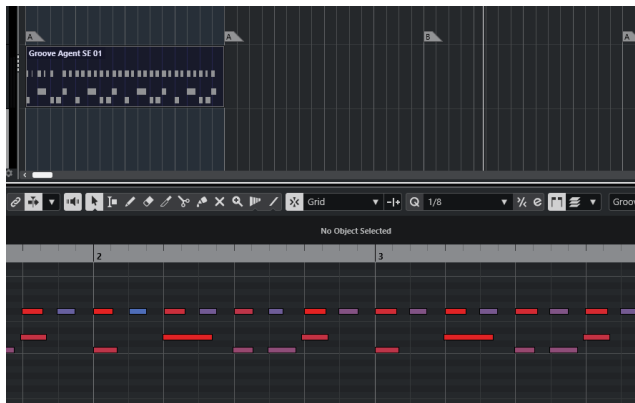
3. Voit myös vierittää hiiren rullalla näkymää pystysuunnassa. Shift-vieritys vaakasuunnassa.
4. Tutustu *Gridiin* ja *Snap*-nappulaan. Grid-viivasto on projekti-ikkunan yläreunassa näkyvä apuviivasto. Snap (J) pakottaa klikkaamasi valinnat grid-viivastolle. Snap-nappulan oikealla puolella on valikkoja, joista gridin tarkkuutta voi säätää.



5. Tutki Grid type-valikkkoa. Zoomaa sisään nähdäksesi, mitä Grid-viivastolle tapahtuu eri vaihtoehdoista. Valitse sitten “Use Quantize” ja tutki miten iskujen alajaot ilmestyvät viivastolle, kun valitset niitä “Quantize Presets” valikosta (oikealla)

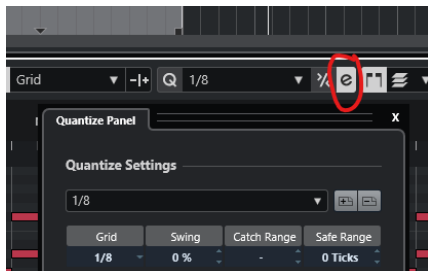


6. Valitse jokin rumpujen *Region*eista (=alue raidalla) klikkaamalla. Siirtele regionia hiirellä tarttumalla ja kumoa sitten siirtämisestä undolla (cmd/ctrl-Z). Siirtele hiirtä regionin reunoja pitkin ja tutki miten hiiren kursori muuttuu. Kokeile tarttumalla miten voit muokata regionia näillä kontrolleilla.



7. Tuplaklikkaus avaa *Key Editor*-näytyn alapaneeliin. Kokeile kontrolleja myös tässä näytymässä. Siirtele nuottipalkkeja hiirellä tarttumalla ja kumoa sitten siirtämisestä undolla (cmd/ctrl-Z) niin iskut tulevat takaisin oikeille paikoilleen. ↑↓ näppäimistöltä vaihtaa valitun nuotin korkeutta ja →← valitsee seuraavan tai edellisen. Shift→← valitsee monta. Valitse kaikki nuotit painamalla cmd-A.

8. Tutustutaan Cubasen *Quantize*-eli kvantisointiominaisuuteen. Avaa Key Editorin yläreunasta *Quantize*-valikko. Valitse *Grid*-arvoksi 1/8.



Katso nuottien sijantia Grid-apuviivoihin nähden ja paina näppäimistöltä Q. Mitä tapahtuu? Miten kuulokuva muuttuu? Voit perua kvantisoinnin *Undo*-peruutustoiminnolla (cmd/ctrl-Z) ja vertailla.

9. Miten kvantisointioperaatioon vaikuttavat Quantize-valikon kontrollit *soft(iterative)* ja *swing*?

10. Jos nuotit ovat siirtyneet hassuihin paikkoihin, siirrä ne paikoilleen Key Editor-ikkunassa hiirellä raahaamalla. Jos joku isku puuttuu, voit kopioida puuttuvaan kohtaan toisen nuotin painamalla pohjassa ALT ja raahaamalla hiirellä.

11. Jos äänittämäsi rumpu-region alkaa jostain muualta kuin tahdist 1, siirrä se alkamaan tahdist 1. Tarkista, että regionin pituus on 4 tahtia. Kopioi se itsensä jatkoksi, niin että uuden alueen alku tulee tahtiin 5 (Näppäinoikotie cmd/ctrl-D).

12. Etsi projekti-ikkunan yläreunan työkaluvalikosta *Draw* (Näppäimistö 8).



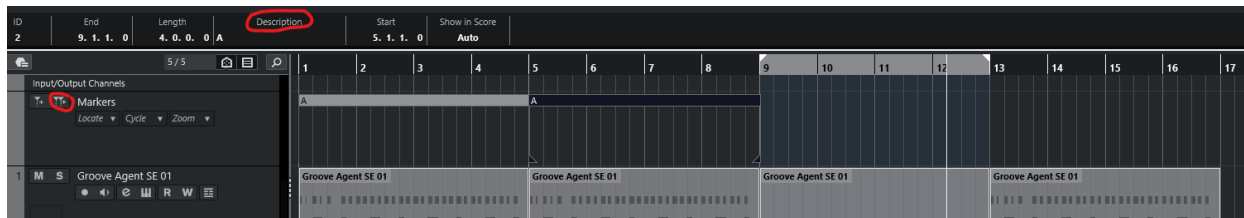
13. Piirrä tahdin mittainen uusi region alkamaan tahdist 9. Valitse työkaluvalikosta nuoli (Näppäimistö 1) ja tartu alueen oikeaan alalaitaan. Venytä se neljän tahdin mittaiseksi.



14. Kopioi rumpuja sisältävä neljän tahdin alue vielä luomasi tyhjän alueen perään, alkamaan tahdist 13. Näin saat 16 tahdin mittaisen projektin.

15. Luo uusi *Marker*-raita ja siirrä se muiden raitojen yläpuolelle. Käytämme tätä raitaa hahmottaaksemme kappaleen osat helposti.

16. Luo Marker-raidalle rakenne käyttämällä *Cycle Markereita*. Cycle marker muodostuu Grid-viivaimelta määritettävän *Transport Rangen* (kuvassa tahdit 9-13) mukaan. Voit muokata Transport Rangea tarttumalla sen yläkulmissa olevaan valkoisiin kolmioihin, tai siirtää sitä tarttumalla ylös keskelle. Nimeä osat *Description*-kentästä.



17. Tallenna projekti.