

# E-mu Proteus X

## pierwsze kroki

Maciej Dobrski

Artykuł ma za zadanie przeprowadzenie Was przez pierwszy etap pracy z systemem programowo-sprzętowym Proteus X. Nauczmy się tu jak przygotować własny bank oraz okrasić go efektami hard- i software'owymi. Cała reszta zależy już wyłącznie od waszej inwencji i wyobraźni muzycznej.

Załączona w pakiecie książeczka Quick Start wyraźnie sugeruje deinstalację interfejsu audio/ MIDI, który ewentualnie tkwi już w jakiejś szczelinie płyty głównej, a nawet uśpienie fabrycznego systemu audio (w BIOS) przed fizyczną instalacją karty E-mu 0404. Potem następuje instalacja oprogramowania, która przebiega w trzech niezależnych etapach: sterowniki karty i software miksera E-mu Patch-Mix DSP, software syntezatora Proteus X i w końcu biblioteki banków próbek. W charakterze słodkiej wisienki na szczycie kremu pakiet wyposażony jest dodatkowo w standardowe dziś programy WaveLab Lite i Cubase LT. Trzeba z szacunkiem przyznać, że mimo złożoności instalacji całego systemu przebiega ona wyjątkowo sprawnie. Muszę jednak ostrzec o jednym niedopatrzaniu: instalacja bibliotek próbek na tym samym dysku systemowym (C, zgodnie z sugestią instalatora) zakończyła się fatalną jakością dźwięku, postrzępionego i z czkawką. Proteus czerpie duże próbki bezpośrednio z dysku, jedynie początkowy ich fragment lokując w pamięci RAM, i ta operacja pozostawała w wyraźnym konflikcie z jednocześnie pracą algorytmów syntezy. Do tego celu – jak zresztą w każdym innym przypadku nowoczesnego syntezatora odtwarzającego strumieniowo próbki – najlepiej jest wykorzystać osobny, szybki i uporządkowany dysk. Na szczęście proces reinstalacji banków brzmieniowych na innym dysku przebiega wyjątkowo elegancko po włożeniu CD do szufladki, zapewniając uprzednie sprzątnięcie bałaganu.

Dopiero po upewnieniu się, że cały majdan E-mu Proteus X pracuje prawidłowo, i że interfejs E-mu obsługuje wszystkie inne programy audio – można spróbować powtórnej instalacji starszych kart. Instrukcja lojalnie ostrzega jednak, że może wystąpić konflikt między sterownikami kart różnej rasy i w rezultacie protesty systemu. Nic takiego nie stało się w komputerze testowym, w którym obok karty E-mu 0404 bezproblemowo pracował interfejs Wave Center 2.



Proteus X pojawia się na ekranie monitora niemy, w wolnostojącej wersji zajmując około połowę ekranu. Niemy, bo żaden bank brzmieniowy nie jest jeszcze załadowany do instrumentu, pokazując w oknie nawigacyjnym smutny napis <None>. Należy uruchomić mechanizm penetratora, który przeczesa dyski w poszukiwaniu jakichkolwiek plików dla Proteusa. **File > Update Library (1)** odsłoni dialog, w którym ustalamy obszar poszukiwań (2). W zakładce Library pojawia się lista Banków, Presetów i poszczególnych próbek (3).

Jedną z metod ożywienia Proteusa i wydania zeń dźwięku jest przeciągnięcie myszką poszczególnych brzmień (Presets) w okienko nawigacyjne i tym samym stworzenie własnego zbioru. Inna metoda to załadowanie całego banku z listy przygotowanych fabrycznie i eliminacja zbędnych presetów. Jest to o tyle ważne, że cały bank rzadko bierze udział w projekcie, natomiast okupuje spore rezerwy RAM, lokując tamże nagłówki próbek. Metoda przeciągania myszką z zakładki Library w główne okno jest całkowicie wystarczająca do instalacji banku, która – w zależności od jego kubatury – trwa od kilku do kilkunastu sekund (4).

W praktycznym zastosowaniu brzmienia Proteusa będą obsługiwały sekwencję MIDI w konkretnym stylizacyjnym projekcie, zatem konieczne będzie spreparowanie własnego banku z odpowiednimi presetami. Zaczynamy od kliknięcia **File > New (1)**, kreując nowy pusty bank. Na dole eksplorera kliknij w zakładkę **System**, co ukaże ikonę Desktopu. Stąd – stopniowo rozwijając mapę – musisz dotrzeć do presetów, które przydadzą się w aranżacji. Bodajże najbardziej uniwersalnym zbiorem instrumentów jest bank Proteus X Composer, skąd na ogół będziemy czerpać brzmienia do typowych aranżacji w muzyce pop. Rozwiń zakładkę **Proteus X Composer.exb**, potem jeszcze jedną o tym samym tytule i w końcu zakładkę **Presets**. Jeśli to jest Twoja pierwsza wizyta w krainie Proteusa, to warto zamówić talerz kanapek, wiaderko kawy i mozolnie przesłuchiwać brzmienia. Nad ranem będziesz miał(a) dobre pojęcie o możliwościach tego monstrum.

Klikaj prawym klawiszem myszy w preset, a potem w napis **Audition (2)**. Nazwa presetu pojawi się w oknie nawigacyjnym instrumentu



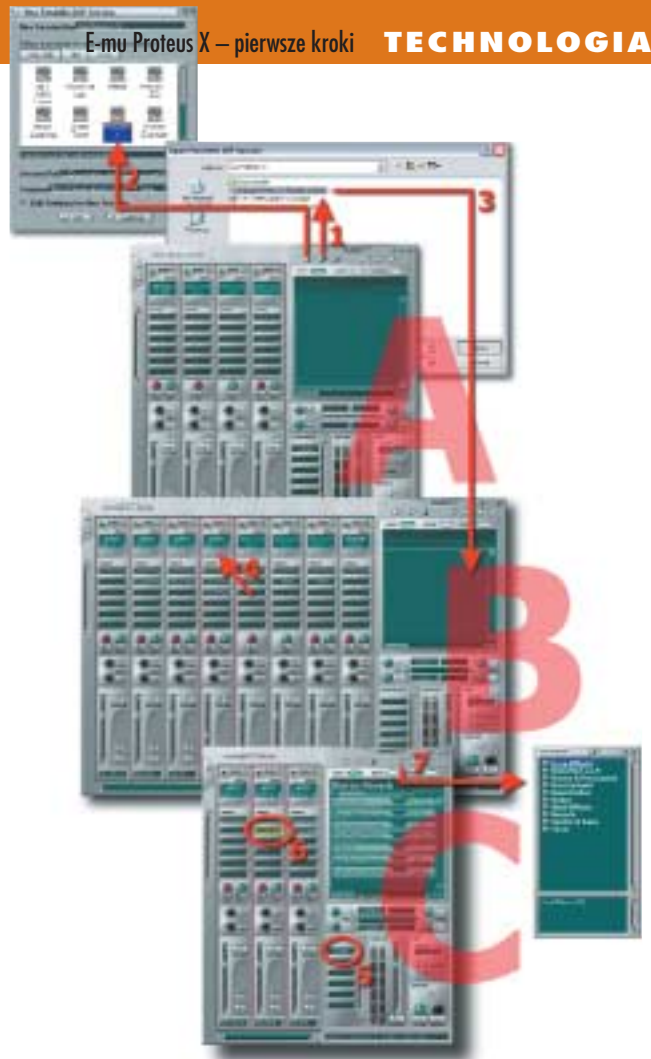
mrugając jak kierunkowskaz, a Ty możesz sprawdzić jego przydatność grając na klawiaturze. Jeśli pasuje – kliknij prawym klawiszem myszki i wybierz opcję **Merge**, która ulokuje preset w nowym banku. Jeśli nie – wybierz **Stop Audition** i szukaj dalej. Możemy też korzystać z przesu-kiwania kategoriami instrumentów. Kliknij w zakładkę **Library** – na górze eksplorera pokaże się okienko filtrujące, które zawiera znacznie krótszą listę według rodzaju brzmienia.

Teraz można już lokować brzmienia na poszczególnych kanałach MIDI albo w oknie **Single**, albo **Multisetup 1-16** i **17-32**. W tym drugim przypadku na samym początku poziomych szufladek, które reprezentują kanały MIDI (patrz poniżej), znajduje się żółty guzik z numerem kanału. Tuż obok jest fikuśne niebieskie oczko – kliknij weni i z listy brzmień zmagazynowanych w banku wybierz to, które w sekwencji obsługuje dany kanał transmisji (3). Tak uzbrojony moduł jest gotów do gry. Ostatni etap to niezbędna funkcja **Save As**.



**P**roteus X umożliwia wgląd w dwie wersje głównego okna: **Single** i **Multisetup**. Pierwsza jest wygodniejsza w przypadku gry na żywo, oferując dostęp do edytora efektów przypisanych poszczególnym presetom. Druga dotyczy wielogłosowej pracy modułu przy współpracy z sekwencerem. Tu następuje wybór i asygnata brzmień, ustalenie poziomu, panoramy i adresu wyjściowego dla każdego z 32 kanałów MIDI. Tu także dokonywana jest dystrybucja i ustawienie parametrów efektów. Multisetup może być utrwalony w postaci pliku i natychmiastowo reanimowany do obsługi konkretnego projektu. Warto jednak pamiętać, że parametry MIDI Control do zdalnej manipulacji brzmieniem (ustalane w dolnej części panelu instrumentu) są częścią presetu i jako takie nie będą zapisywane w ramach pliku Multisetup.

**P**atchMix DSP (aplikacja obsługująca kartę dźwiękową E-mu 0404) jest wyposażony w 274 presetów efektów podstawowych (Core Effects) i ich kombinacji. Panel kontrolny PatchMix może się ukazać w różnej postaci (A) w zależności od potrzeb aplikacji, którą ostatnio obsługiwała karta E-mu 0404. Teraz ustawmy system do pracy Proteusa w postaci instrumentu stand-alone, kontrolowanego przy pomocy MIDI z zewnątrz.



Klikając w guzik **Open Session** (1) wybierz preset (0404) **Proteus X Studio.session** (3) lub – pod guzikami **New Session** (2) – **Emulator X**, który (zapewne dla zmylenia szpiegów) obsługuje także Proteusa. W tym przypadku (B) dla Proteusa są do dyspozycji 4 torry miksera, opisane na dole: **Ex Main** jest neutralny brzmieniowo, zaś 3 następane opatrzone są efektami pogłosu, echa i zniekształceń z flangerem. Oczywiście każdy tor (strip), każdy efekt doń przypisany będzie zużywał określony procent zdolności obliczeniowych DSP, więc sztuka polega na eliminacji zbędnych asygnat i efektywnym wykorzystaniu tego potencjału. Na przykład efekt **Distortion** i **Flanger** może się okazać niepotrzebny w tej sesji: kliknij w nagłówek toru (4) – pokaże się czerwona ramka – i zastosuj funkcję **Delete**. Tą samą metodą wyeliminuj wszystkie zbędne w tej sesji torry miksera, zostawiając tylko trzy: **Ex Main**, **Reverb** i **Delay** (C). W takiej konfiguracji brzmienia Proteusa można zarejestrować albo na zewnątrz komputera, pobierając sygnał analogowy z wyjść liniowych karty (lub cyfrowy z S/PDIF), albo wewnątrz, wysyłając miks pod odpowiedni adres w sektorze **Main Inserts > Insert Send (Output to ASIO/WAVE or Physical Out)** (5). Sygnał powinien pojawić się w monitorze dowolnej aplikacji rejestrującej audio.

Na tym etapie pozostaje nam dokonać ewentualnego wyboru i edycji efektów DSP. Tor **Ex Main** zostawiłbym goły – tu można skierować np. ścieżki basowe. Kliknij w dowolne okienko insertowe danego toru (6): po prawej stronie pojawi się okno edycyjne. Pod spodem znajdziesz listę presetów w danej kategorii efektu. Kliknij **FX** nad tym oknem (7) i otwórz się lista wszystkich efektów i ich kombinacji w postaci gotowców, skąd można je przeciągać myszą w odpowiednie okienka insertowe torów miksera. Teraz uruchom Proteusa i zainstaluj kilka brzmień na kilku kanałach MIDI, kreując nowy **Multisetup** lub otwierając już istniejący według recepty opisanej w poprzedniej części artykułu.

W oknie **Single** – tuż pod ekranem nawigatora brzmień i pod gałkami **Volume/Pan** – znajduje się niebieski przycisk **Output**. Tu zdecydujemy, do którego toru miksera przypiszemy dane brzmienie Multisetu. Kliknij weń i zauważ, że oprócz opcji **Off** (która wyciszy brzmienie na amen) są tam do wyboru wszystkie sekcje miksera uprzednio przygotowane. Teraz wystarczy każdy kanał Multisetu przypisać do odpowiedniego toru i Proteus jest gotów do gry z efektami DSP.

Może się wszelako okazać, że efekty DSP karty E-mu 0404 nie są z jakiegoś powodu stosowne w naszym projekcie. Proteus X jest wyposażony w bogatą kolekcję efektów programowych i elastyczne opcje ich dystrybucji. Efekty Proteusa, oparte na 32-bitowych kalkulacjach zmienoprecinkowych mogą stanowić część Presetu lub Multisetupu, albo obydwu. **Multisetup (Aux) Effects** są przewidziane jako efekty główne – takie jak pogłos lub opóźnienie, i mogą być przypisane do dowolnego – albo wszystkich 32 kanałów MIDI. **Preset Effects** – np. chorus do basu, distortion dla brzmienia gitary – mogą być przypisane do konkretnego presetu. Niektóre z brzmień Proteusa są już tak ozdobione fabrycznie, inne dostajemy suche, ale wszystkie podlegają edycji.

Tymczasem zaaplikujmy efekty globalne (**Aux Effects**) w naszym projekcie. W tym celu najpierw wyeliminujmy efekty DSP, kierując wszystkie wyjścia Aux do jednego (suchego) toru miksera. W prawym dolnym rogu okna Multisetup znajdują się 3 wyjścia Aux, dotychczas w pozycji wyłączonej (**Off**), bowiem ciężar efektów spoczywał na barkach procesora DSP. Teraz przełączmy je na tor **Ex Main** (1). To samo dotyczy asygnaty poszczególnych kanałów MIDI, a w zasadzie presetów, które powinny się znaleźć też na tym torze miksera (2). Teraz kliknij w czerwony guzik **AUX1** (3), który znajduje się w górnym prawym rogu tablicy. Pusty ekran pod spodem będzie oznaczał, że dany kanał MIDI jest „suchy”. Kliknij w strzałkę (4)...

...i z menu wybierz adekwatny efekt (1) > (2) > (3). Okno wypełni się kontrolkami, którymi można wyregulować efekt do smaku. Głębokość efektu jest ustalana gałką **FX A** (4) lub – tuż obok – **FX B**, jeśli w szeregu znajdzie się drugi efekt. Obydwie gałki znajdują się w dolnej sekcji okna, poświęconej kontrolerom MIDI, zatem ten parametr podlega zdalnym manipulacjom. W identyczny sposób zaaplikuj efekty (lub nie) do wszystkich kanałów MIDI, które biorą udział w tym projekcie, pamiętając o tym, że zmiany będą dotyczyły wszystkich presetów w tym banku. Zastosuj funkcję **Save**, jeśli modyfikacja ma być utrwalona na potem. Ostatnia podstawowa czynność w przygotowaniu Proteusa do pracy to asygnata efektu(ów) specjalistycznych do presetu, które są niezależne od efektów globalnych w oknie **Multisetup**.



Pierwsza zakładka eksplorera (z lewej strony okna) zawiera listę presetów i próbek banku, który podlega właśnie modyfikacji. Rozwiń zakładkę **Preset** i kliknij w ikonkę klawiatury, tuż przed nazwą presetu. Ten manewr otworzy jego stronę edycyjną (**Preset Global Page**). Zastosuj tę samą sekwencję czynności aplikujących wybrany efekt lub efekty – **FX A** i **FX B** – jeśli taka jest potrzeba, np. Chorus i EQ. Rezultaty można sprawdzić grając po prostu na klawiaturze MIDI.

I to by było na tyle w próbnej jeździe. Wystarczy do pokonania pierwszych przeszkód i uruchomienia Proteusa w pełnej krasie. Dla zdecydowanej większości użytkowników na tym etapie kończy się penetracja jakiegokolwiek instrumentu i zaczyna prawdziwa twórczość. **ES**