

Краткое руководство по обновлению REAPER

Основные изменения, версии с 6.76 по 6.80

Этот документ был подготовлен в первую очередь для тех пользователей, у которых есть печатная копия Руководства пользователя.

В каждом случае он воспроизводит разделы, которые либо являются новыми, либо значительно изменились. Относительно незначительные твики и хитрости сюда не включены. Применяемая «лакмусовая бумажка» заключается в том, могут ли эти изменения оказать или могут оказать какое-либо существенное влияние на ваш стиль работы.

Этот документ предназначен для того, чтобы поддерживать вашу документацию в актуальном состоянии. Вы можете распечатать те страницы, которые относятся к вам, сохранить их и сделать соответствующую пометку или аннотацию в своем печатном руководстве.

Это краткое руководство по обновлению само будет регулярно обновляться с выходом новых выпусков.

Краткое содержание

Версия 6.76

Настройки и поведение масштабирования: добавлено больше действий для вертикального масштабирования.

Модификаторы управления треком: используйте Alt-щелчок для переключения между соло и соло на месте.

Предустановки эффектов: используйте Ctrl, чтобы выбрать несколько файлов в окне браузера.

MIDI: глобальная опция для отслеживания/не отслеживания ноты MIDI, CC, PC или высоты тона при воспроизведении проекта. Автоматизация: возможность сохранять конечные значения при записи автоматизации.

Элементы автоматизации: сводка правил, управляющих поведением элементов автоматизации. Окно рендеринга/пробного запуска: теперь его размер можно изменить.

Настройки, значения по умолчанию для элементов мультимедиа: укажите максимальный предел (по умолчанию 50 пикселей) для фейдов/кроссфейдов при разделении.

Предпочтения, внешний вид: настройки реорганизованы и переупорядочены. Настройки, поведение при редактировании: возможность указать максимальный предел масштабирования по вертикали.

Настройки, автоматизация: следует ли всегда записывать в элементы автоматизации и/или записывать в существующие невыбранные элементы автоматизации.

Настройки MIDI: переключение на преследование CC/PC при разделении элементов MIDI.

Версии 6.77/6.78

Изменения ограничены исправлениями ошибок и улучшениями производительности.

Версия 6.79

Настройки записи: добавлено настраиваемое наименование внутрипроектных элементов MIDI. Нормализация элементов: дополнительные параметры доступны в диалоговом окне «Нормализация элементов мультимедиа».

Отправки и приемы: тип Pre FX переименован в Pre-Fader (Pre-FX).

Настройки отключения звука/соло: параметры посылов для отмены приглушения исходного трека.

Версия 6.80

Группировка дорожек: возможность установить/изменить цвет в диалоговом окне параметров группы дорожек.

Привязка: добавлено действие для установки смещения привязки для элемента под курсором мыши. Регионы:

добавлено действие для выбора/отмены выбора всех регионов для рендеринга.

Панели дорожек: параметр настроек панели дорожек, следует ли помещать дорожку в папку при перетаскивании.

REAPER Руководство пользователя

Основные изменения, версии 6.74/6.75

февраль 2023 г.

В этом документе воспроизведены те разделы Руководства пользователя, которые являются новыми или в которые внесены важные изменения.

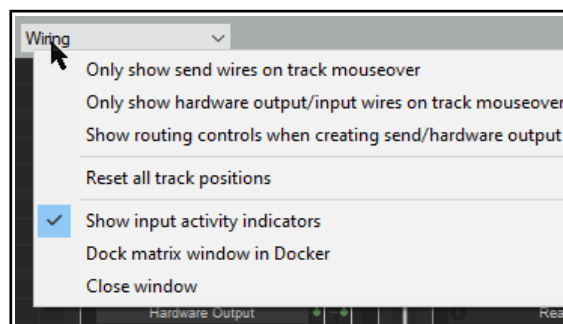
Любые незначительные изменения и хитрости сюда не включены, но перечислены на странице 13 основного документа.

Страница 52

Раздел 2.27

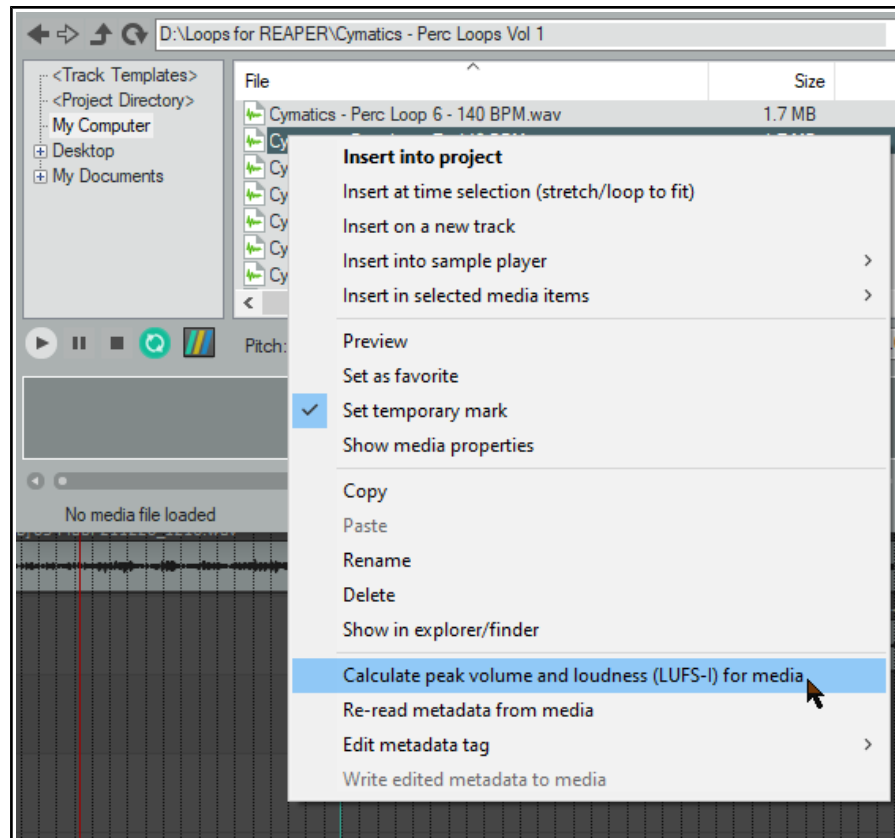
Схема проводки трека

В контекстное меню добавлена опция для отображения индикаторов активности ввода.



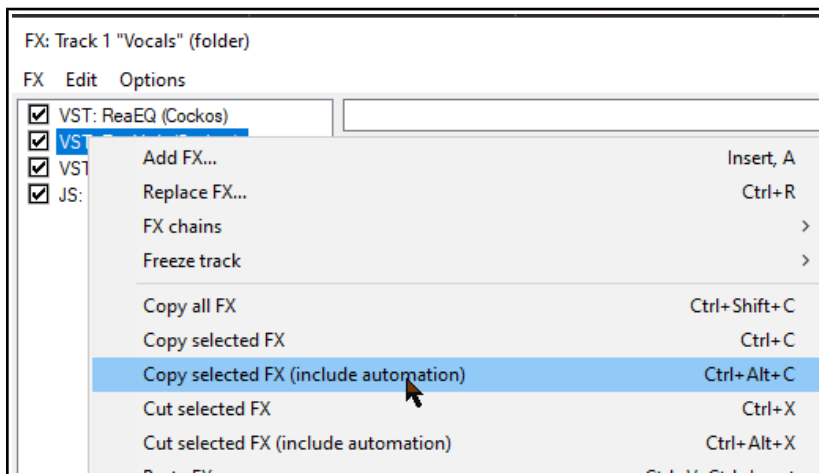
Медиа проводник

Опция контекстного меню для
**Рассчитать пиковый объем
и громкость для медиа.**



Управление FX: советы и рекомендации

Цепочки эффектов: добавлены параметры контекстного меню для вырезания/копирования эффектов, включая автоматизацию.



Изменение высоты тона для отдельных элементов мультимедиа

Переставлены параметры, добавлена дополнительная информация, ReaReaRea.

Высота элемента может быть изменена с **Свойства элемента мультимедиа** диалог. Чтобы открыть это для любого элемента, выберите элемент и нажмите **F2. настроить высоту тона** значение измеряется в полтонах. Введите число, чтобы повысить или понизить высоту звука элемента, или введите множитель, например **x1,5**.

Выберите режим сдвига высоты тона из выпадающего списка:

- Проект по умолчанию (от **Настройки проекта**).
- Élastique 2.2.8 или 3.3.3 Pro (лучше всего).
- Élastique 2.2.8 или 3.3.3 Эффективный (менее ресурсоемкий, чем elastique Pro).
- Élastique 2.2.8 или 3.3.3 SOLOIST (подходит для однотонных изделий).
- Библиотека резинок.
- Prrreaaa.
- SoundTouch 1.9.0 (позволяет растягивать до 1000 раз и до 64 каналов).
- РайРаРа.
- Простой оконный.

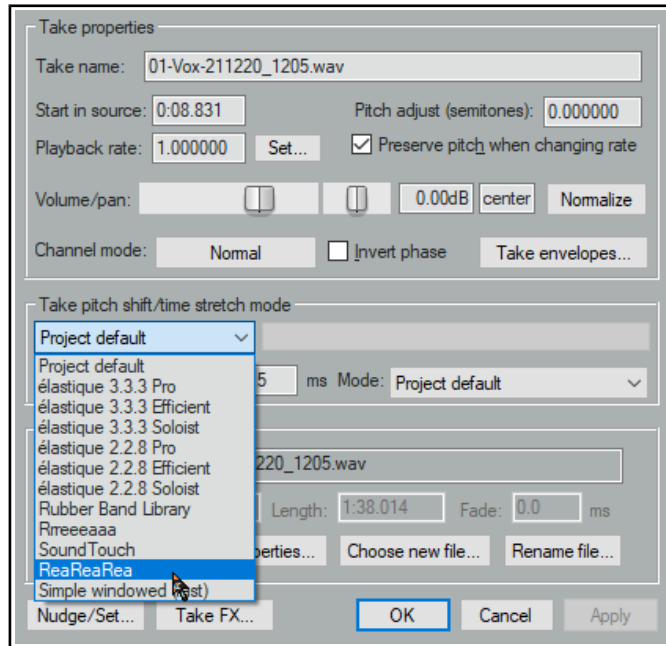
Для любого из **эластичность** режимы, вы также должны выбрать вариант из соседнего **Режим**

раскрывающийся список: параметры будут различаться в зависимости от выбранного режима.

Prrreaaa полезно, если вам нужны большие отрезки, которые не сохраняют переходные процессы. Применение этого режима определяется сопутствующим выпадающим списком, который позволяет вам изменить параметры БПФ, анализа и синтеза по умолчанию. Маловероятно, что вы захотите использовать этот режим с маркерами растяжки или ReaTune.

Для **библиотека резинок**, доступные настройки включают переходные процессы, детектор, режим высоты тона и окно.

РайРаРа я похож на классический алгоритм временного растяжения цифрового сэмплера. Он обрабатывается независимо от растягиваемого сигнала и может использоваться творчески, поскольку его можно настраивать с синхронизацией по темпу и с различными затуханиями, формами и параметрами рандомизации..



Страница 215

Раздел 12.15

Параметры курсора воспроизведения/остановки

По умолчанию, когда вы используете клавишу пробела для запуска/остановки воспроизведения, при остановке воспроизведения курсор возвращается, чтобы присоединиться к курсору редактирования в том положении, в котором он находился при запуске воспроизведения. Однако у вас также есть возможность вместо этого оставить курсор воспроизведения в его позиции остановки, когда воспроизведение останавливается, и переместить курсор редактирования вперед, чтобы встретить его.

Откройте **Список действий** и найдите действие **Транспорт: воспроизведение/остановка (переместите курсор редактирования, чтобы остановить)**. Это может быть назначено комбинации по вашему выбору (например, **Сдвиг пространства**).

Интерфейс маршрутизации REAPER

Раздел переписан: Новая матрица маршрутизации: опция контекстного меню для отображения индикаторов активности ввода.

При использовании нескольких каналов отслеживания, отправок и приемов (как во многих примерах в этом разделе) вы должны держать в поле зрения матрицу маршрутизации. Вы можете использовать матрицу маршрутизации, чтобы настроить любой из ваших посылов и приемов или указать количество каналов, необходимых для любого трека. Некоторые примеры приведены ниже.

Щелкните правой кнопкой мыши имя любой дорожки (как показано выше справа), чтобы отобразить окно маршрутизации дорожки и изменить количество каналов дорожки или настроить параметры любой отправки или получения, связанные с этой дорожкой.

Щелкните правой кнопкой мыши сигнал отправки/получения на любом пересечении матрицы маршрутизации, чтобы настроить любой из параметров для этой отправки или получения (как показано ниже справа). Щелкните любое свободное пересечение в матрице маршрутизации, чтобы создать в этой точке отправку/получение.

Помните, конечно, что вы также можете создавать, удалять и управлять отправкой и получением в TSP и MSP. В любом случае, вы можете нажать на любую дорожку **МАРШРУТ** кнопка для отображения

Окно маршрутизации этой дорожки или щелкните правой кнопкой мыши **МАРШРУТ** кнопку и используйте всплывающее меню, чтобы легко добавить отправку или получение.

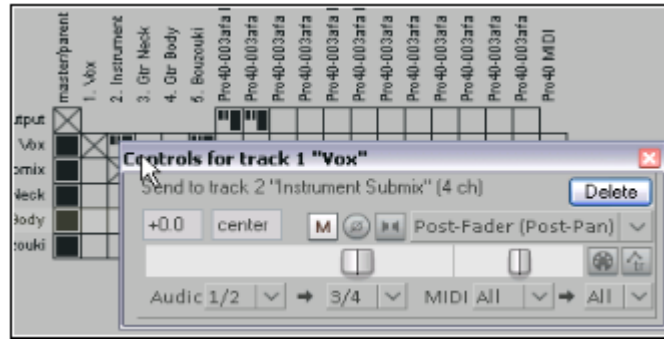
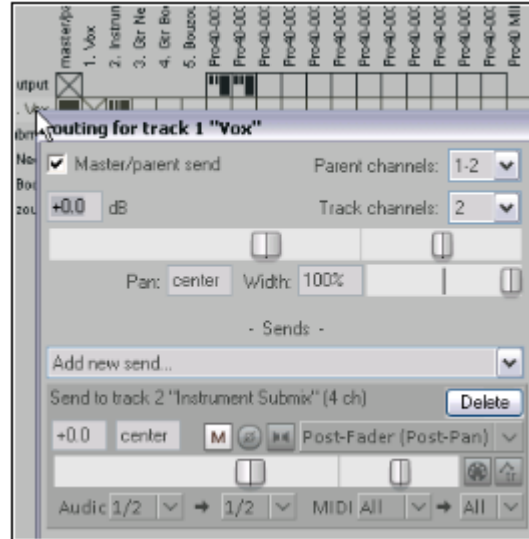
Кончик:Посылы могут быть скопированы в матрице маршрутизации с одной дорожки на другую: если вы создали посыл с (скажем) дорожки 1 на (скажем) шину эффектов на (скажем) дорожке 6, то для создания подобных посылов с других дорожек вы просто перетащите их вверх и вниз по столбцу матрицы.

Примечание:Контекстное меню «Матрица маршрутизации», вызываемое правой кнопкой мыши, можно использовать для ограничения того, что отображается в качестве мест назначения и источников — например, любая комбинация основных/родительских элементов, дорожек, аппаратных аудиовыходов, MIDI-оборудования и MIDI-каналов.

Также есть варианты отображения (или нет) всплывающих подсказок и индикаторов активности ввода. Последнее приводит к тому, что ряды MIDI- и аудиовыходов загораются в ответ на любой входной сигнал.



Примечание:Три разных типа отправки показаны в матрице маршрутизации символами слева. Сверху вниз это **Pre Fader (Пост FX)**, **Постфейдер (Post Pan)**, и **Пре-FX**. В каждом случае высота большой толстой полосы указывает уровень громкости отправки. [блок-схемы](#) в главе 6 поможет вам понять различия между ними.

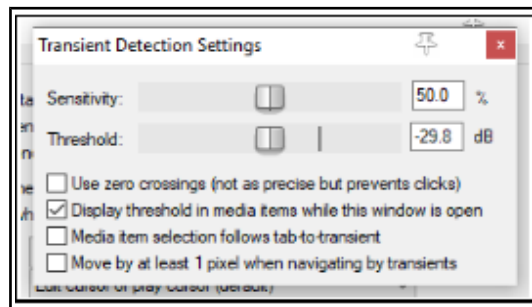
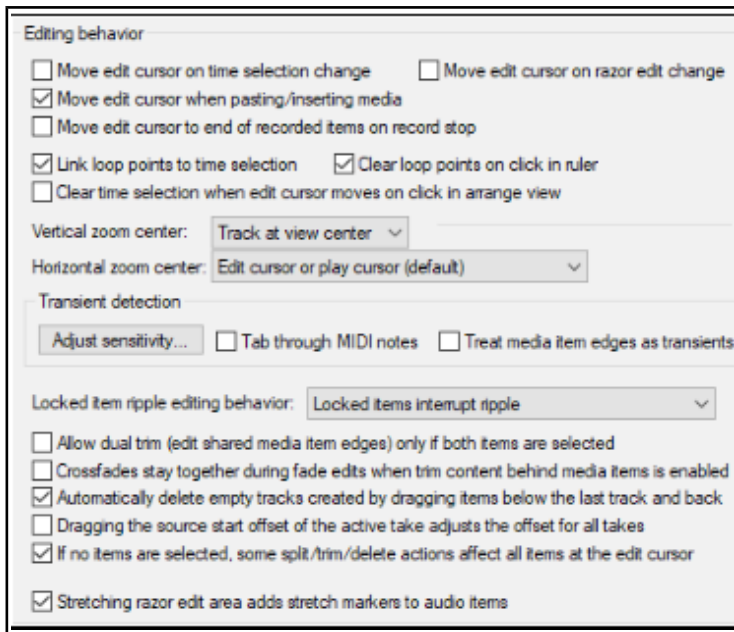


Редактирование настроек поведения

Добавлены параметры для перемещения курсора редактирования при изменении редактирования, перемещения курсора редактирования в конец записанных элементов при остановке..

The Редактирование поведения страница Опции, предпочтения(показанный здесь) включает в себя ряд областей, в которых вы можете указать настройки по умолчанию в диапазоне параметров, которые будут влиять на то, как вы работаете при редактировании проектов REAPER. Вот краткое изложение некоторых из наиболее полезных опций:

- Укажите ваши изменить поведение курсора, в частности, что из следующего действия должны вызывать перемещение курсора редактирования: изменение выбора времени, вставка/вставка носителя и/или остановка записи.
- Уточните, нужно ли Переместите курсор редактирования на изменение редактирования бритвы.
- По умолчанию связать (или отменить связь) выбор времени и точки петли.
- Включить или отключить возможность для точки петли, которые необходимо очистить, нажав на линейку, и/или выбор времени, который нужно очистить, щелкнув в аранжировке вид. Например, если вы хотите щелкнуть линейку, чтобы изменить положение курсора редактирования, вы, вероятно, не захотите, чтобы точки петли автоматически очищались.
- Настройки масштабирования: Вертикальный зум варианты Трек в центре поля зрения, Вид сверху, Последний выбранный треки или Трек под курсором мыши. Горизонтальный зум варианты Изменить или воспроизвести курсор, Редактировать только курсор, Центр обзора или Курсор мыши. Выбор обоих вариантов курсора мыши гарантирует, что при масштабировании все, что находится под курсором мыши, останется на экране.
- Настройка чувствительности вкладки обнаружение переходного процесса, как процентная чувствительность, так и порог дБ. Нажмите на Отрегулируйте чувствительность чтобы получить доступ к параметрам в Настройки обнаружения переходных процессов диалог (справа).
- Вы также можете указать, следует ли Табуляция через MIDI-ноты и/или Рассматривайте края медиафайлов как переходные процессы.
- Как REAPER должен вести себя, когда заблокированные элементы включены в выборку редактирования пульсации. Варианты Заблокированные предметы прерывают пульсацию (редактирование пульсации прерывается при первом заблокированном элементе, но может быть завершено повторением действия столько раз, сколько требуется, чтобы выбрать, какие элементы редактируются пульсацией), Заблокированные элементы прерывают пульсацию для каждой дорожки (аналогично, но для каждого трека, а не для каждого элемента), Заблокированные предметы, на которые не влияет пульсация (они редактируются нормально, но другие элементы редактируются волнообразно), или На заблокированные предметы действует пульсация (блокировка игнорируется) (все выбранные элементы редактируются волнообразно, включая заблокированные элементы).
- Разрешить лидвойные варианты отделки общие края элемента мультимедиа, только если выбраны оба элемента.
- Лид кроссфейды должен оставаться вместе во время фейд-редактирования.
- Стоит ли автоматически удалять пустые треки создается при перетаскивании элементов под последнюю дорожку.
- Лид перетаскивание исходного начального смещения активного дубля следует настроить смещение всех дублей.
- Стоит ли разделить/обрезать/удалить все элементы под курсором редактирования при разделении/обрезке/удалении без выбранных элементов. Отключение этого предотвратит, например, разделение всех элементов, если вы нажмете С без выбора элемента.
- Стоит ли добавив маркеры растяжки к звуковым элементам при растягивании области редактирования бритвы.



REAPER Руководство пользователя

Основные изменения, версия 6.76

март 2023 г.

В этом документе воспроизведены те разделы Руководства пользователя, которые являются новыми или в которые внесены важные изменения.

Любые незначительные изменения и хитрости сюда не включены, но перечислены на странице 13 основного документа.

Это обновление не вводит каких-либо важных новых функций в REAPER, но включает в себя значительное количество полезных улучшений существующих функций.

Небольшие изменения

Страница 37 Раздел 2.8

Масштабирование и прокрутка колесиком мыши

Различные параметры управления масштабированием, такие как установка центра масштабирования и максимальный уровень масштабирования, задаются в разделе «Предпочтения» в разделе «Поведение при редактировании» (глава 22).

Кроме того, список действий включает несколько действий масштабирования, например, для установки масштабирования по вертикали в соответствии с размерами, определенными темой.

Страница 39 Раздел 2.12

Использование прилагаемых пресетов эффектов

Теперь вы можете использовать Ctrl Click для выбора файлов в окне браузера.

Страница 345 Раздел 18.10

Действия в автоматическом режиме

Добавлено действие записи автоматизации для сохранения конечных значений при записи автоматизации.

Страница 397 Раздел 21.3

Визуализация проекта

Размер окна рендеринга/пробного запуска теперь можно изменить с помощью обычных методов изменения размера окна.

Страница 413 Раздел 22.3.2

Настройки, настройки по умолчанию для медиафайлов

Добавлен параметр для указания максимального предела (по умолчанию 50) для фейдов/кроссфейдов при разделении элементов мультимедиа.

Страница 422 Раздел 22.8

Настройки, поведение при редактировании

Добавлен параметр предпочтения для указания максимального предела масштабирования по вертикали.

Страница 424 Раздел 22.8.2

Настройки, Редактирование, Автоматизация

Добавлена возможность всегда записывать в элементы автоматизации и/или записывать в существующие невыбранные элементы автоматизации.

Страница 428 Раздел 22.9.2

Настройки, Медиа, MIDI

Добавлена опция переключения, следует ли преследовать CC/PC при разделении элемента MIDI.


Alt нажмита на кнопке соло солированной дорожки теперь будет переключаться между соло и соло на месте.

Модификаторы управления

дорожкой Mute и Solo Controls

Ключ модификатора	с кнопкой отключения звука	с кнопкой соло
Сдвиг	Когда выбрано более одной дорожки, переключается только текущая дорожка.	Когда выбрано более одной дорожки, переключается только текущая дорожка.
Ctrl	Очищает все отключения звука.	Очищает все соло.
Альт	Включает звук выбранных треков, отключает звук других.	Сольные выбранные треки, за исключением любых посылов.
Ctrl Альт	Отключает выбранный трек(и), включает другие.	Эксклюзивное соло: Солирует выбранные треки, отключает соло для всех остальных.
Ctrl Shift	Непригодный	Переключает <i>Одиночное поражение</i> режим. Треки будут по-прежнему слышны, даже если другой трек или выбранный трек являются эксклюзивными для соло.

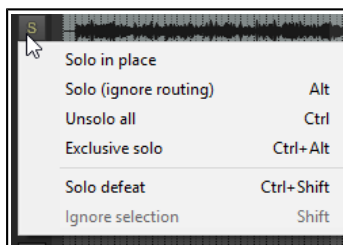
Примечание: Когда дорожка отключена, маленький красный значок отображается на его измерителе уровня громкости. АИС значок указывает на то, что дорожка не слышна, потому что другая дорожка или дорожки солируются.



Соло против Соло на месте

Щелчок по дорожке **соло** кнопка задействует **соло на месте**: а также дорожка, вывод любых посылов с этой дорожки (например, на шину реверберации) также будет слышен. **Alt** нажмита на кнопке соло уже солированного трека переключается между этим состоянием и простым **соло**, когда будет слышен только трек, без всяких посылов.

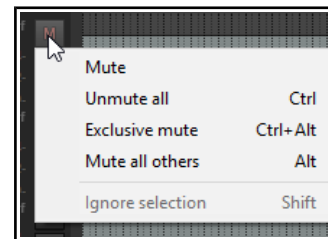
Контекстные меню управления Mute и Solo



Показанные выше параметры также доступны, если щелкнуть правой кнопкой мыши кнопки Mute и Solo соответственно. Эти контекстные меню показаны справа. Их можно применить к отдельной дорожке или к выбранным дорожкам.

Массовый трек Mute/Solo

Чтобы заглушить или солировать ряд треков, щелкните и перетащите TCP от кнопки первого трека.



дорожку к той же кнопке на последней дорожке, затем отпустите кнопку мыши. Повторите это действие, чтобы отменить это.

В список действий добавлены глобальные параметры для отслеживания/не отслеживания ноты MIDI, CC, ПК или высоты тона при воспроизведении проекта,

Действия MIDI-редактора

Категория/Группа	Примеры назначаемых действий MIDI-редактора (не исчерпывающие)
Примечание вставка/ редактирование/ манипулирование / перемещение / транспонирование	<p>Цветные заметки по скорости / каналу / пользовательскому цвету элемента мультимедиа / с использованием цветовой карты / по пользовательскому цвету дорожки.</p> <p>Удалите все ноты/завершающие ноты длиной менее [1/128 до 1/8] ноты. Удлинить/укоротить одну единицу сетки/один пиксель.</p> <p>Делайте ноты легато, сохраняя время начала нот/относительный интервал нот.</p> <p>Перемещение нот вниз/вверх на одну октаву/полутон (транспонирование)</p> <p>Перемещение нот влево/вправо на одну единицу сетки/один пиксель.</p> <p>Инвертировать выбранные/все ноты, Инвертировать выбранные/все ноты, Инвертировать аккордовые голоса.</p> <p>Редактировать скорость ноты +/- 01/10.</p> <p>Установите длину ноты в размер сетки/двойную/половину, установите длину следующей вставленной ноты в сетку.</p> <p>Обрежьте левый/правый край нот для редактирования курсора.</p> <p>Вставьте ноту [от 1/128 до 1] длины ноты.</p> <p>Установите длину ноты на [1/128 до 1]</p> <p>Установить конец ноты на начало следующей ноты.</p> <p>Установите положение ноты для редактирования курсора.</p> <p>Разделить заметки на сетке.</p> <p>Копировать/вырезать/дублировать заметки в пределах выбора времени, Подгонять заметки к выделению времени.</p> <p>Вставка событий в активный элемент мультимедиа независимо от исходного элемента мультимедиа<i>(позволяет копировать элементы из выбранных элементов мультимедиа в один элемент мультимедиа.)</i>.</p>
Выбор цикла/времени	<p>Точка цикла: установите начальную/конечную точку. Удалить точку петли. Двойная/половинная длина петли.</p> <p>Установите выбор времени для выбранных нот, Удалить (отменить выбор) выбор времени, Удалить (отменить выбор) выбор времени/точки цикла.</p> <p>Переместите курсор к началу/концу цикла/выбору времени.</p>
Движение курсора	<p>Перемещение курсора [от 1/128 до 1]. Перемещение курсора [от 1/32T до 1/4T]. Переместите курсор влево/вправо на один такт, чтобы начать/конец текущего такта. Перемещайте курсор редактирования влево/вправо по сетке.</p>
Лирические события	<p>Сопоставьте лирические события с нотами. Импортировать тексты выбранных записей из файла. Вставка/редактирование текста/лирического события в первой выбранной ноте.</p> <p>Выберите следующее/предыдущее лирическое событие. Сдвиг лирических событий назад/вперед на одну ноту.</p>
Модификаторы мыши	<p>Доступны действия для установки поведения модификатора мыши в редакторе MIDI для каждой из категорий перетаскивание левой кнопкой мыши по событию CC, перетаскивание левой полосы CC, перетаскивание правой кнопкой мыши в редакторе MIDI, перетаскивание края ноты влево, щелчок левой кнопкой мыши, перетаскивание ноты левой кнопкой мыши, щелчок левой кнопкой мыши пиано, фортепианный ролл левое перетаскивание, щелчок левой кнопкой мыши по линейке и перетаскивание левой кнопкой мыши по линейке. Список действий исчерпывающий.</p>
Воспроизведение	<p>Чейз MIDI-ноты/CC/PC/pitch в воспроизведении проекта (переключатель).</p>
Действия по синхронизации проекта	<p>Временная база: синхронизировать, чтобы упорядочить просмотр - синхронизирует временную базу миди-редактора для упорядочивания представления.</p> <p>Временная база: переключить синхронизацию, чтобы упорядочить представление - включает/выключает синхронизацию.</p>

Элементы автоматизации

Добавлен новый подраздел, Поведение элемента автоматизации.

Кнопка конверта панели инструментов

Кроме того, вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши кнопку конверта на панели инструментов, чтобы получить доступ к нескольким параметрам переключения, чтобы определить, как элементы автоматизации взаимодействуют с базовыми конвертами. Это:

Обход нижнего конверта за пределами элементов автоматизации
Элементы автоматизации не прикрепляются к нижележащему конверту
Элементы автоматизации прикрепляются к нижележащему конверту с правой стороны
Элементы автоматизации прикрепляются к нижележащему конверту с обеих сторон.

Поведение элемента автоматизации

Помимо управления настройками, вы должны ознакомиться с небольшим количеством правил, регулирующих поведение элементов автоматизации:

Когда элементы автоматизации перемещаются, они будут подчиняться вашим настройкам элемента мультимедиа, привязывать параметры запуска/окончания.

Когда автоматизация записи создает новые элементы, будут созданы меньшие элементы, если они пересекаются с существующими элементами.

Когда отложенная обрезка используется для разделения элементов автоматизации, ваш пул в настройках предпочтений разделения будет соблюдаться.

Медиа проводник

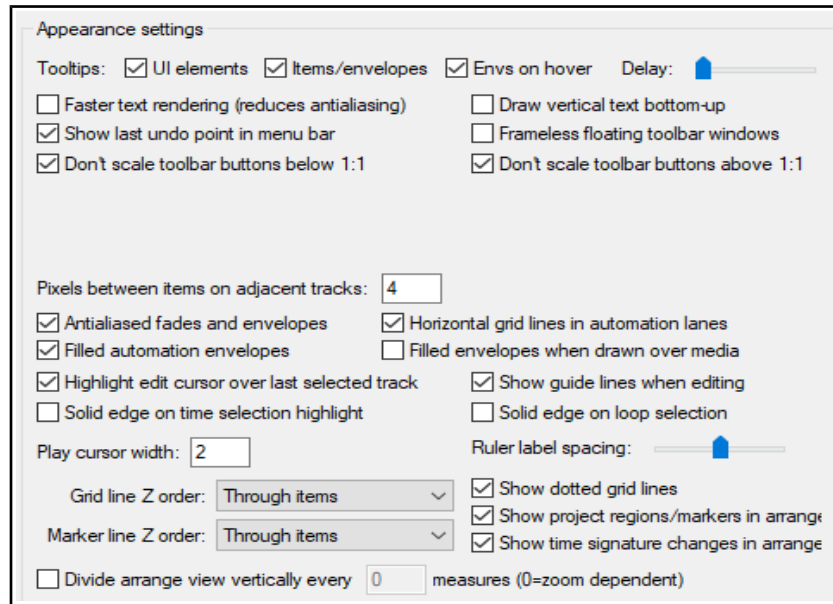
Объектами автоматизации можно управлять из [Медиа проводник](#) как и другие элементы мультимедиа. Просто перейдите в нужный каталог для предварительного просмотра. Щелкните правой кнопкой мыши имя любого элемента, чтобы открыть меню параметров для вставки в проект.

Предпочтения, Внешний вид

Макет страницы полностью реорганизован.

The **Появление**Экран позволяет указать параметры, определяющие внешний вид интерфейса REAPER, особенно панели управления треком и микшера. Настройки включают в себя:

- **Использовать ливсплывающие подсказки для элементов пользовательского интерфейса** такие как кнопки и фейдеры, элементы мультимедиа и конверты и т. д.: вы можете указать длину любой задержки, которая предшествует отображению всплывающей подсказки.
- **Использовать либолее быстрый рендеринг текста**(что уменьшает сглаживание).
- **Стоит лирисовать вертикальный текст снизу вверх.**
- **Стоит липоказать последнюю точку отмены в строке меню**(сразу после справки команда). Если вы включите эту опцию, щелчок по показанному действию откроет окно истории отмен.
- **ЗаклЮчить липлавающие окна панели инструментов**с или безкадры.
- **Стоит лиогрaничить масштабирование кнопок панели инструментов.** Включение обоих этих параметров предотвратит уменьшение или увеличение кнопок при изменении размера основной или плавающей панели инструментов.
- **Количество пикселей, которое необходимо оставить между соседними дорожками**—т. е. между нижней частью одного элемента мультимедиа и верхней частью того, что находится под ним. Более высокое значение может упростить выбор времени.
- **Использовать лисглаженные фейды и конверты.**
- **Стоит липоказать горизонтальные линии сетки**в полосах автоматки.
- **Использовать лизаполненные конверты автоматизации,** в том числе когда**Нарисовано поверх медиа:** включено, окрашивает область под конвертом.
- **Стоит лиВыделите курсор редактирования над последней выбранной дорожкой.**
- **Стоит липоказывать направляющие при редактировании.** Переключение между тремя состояниями: включено (отмечено), выключено (не отмечено) и включено, за исключением элемента, перемещающего горизонтальные направляющие (заполнено).
- **Стоит липрименять сплошные края** основным моментам выбора времени. и/или**петля**основные моменты.
- **Ширина курсора воспроизведения.** Значение по умолчанию — 2 пикселя.
- **Расстояние между метками линейки:** длина приращений, используемых для отображения линейки.
- **The ширина (в пикселях) курсора воспроизведения.** По умолчанию 1 пиксель, но вы можете сделать его шире.
- **Показывать лилинии сетки**над, сквозь или под предметами.
- **Показывать липунктирные линии сетки**и/или**регионы/маркеры проекта в сетке**и/или**маркеры знака времени в сетке.**
- **Показывать лимаркерные линии**над, сквозь или под предметами.
- **Опционально, чтобыразделить вид аранжировки по вертикали на указанное количество тактов.**



REAPER Руководство пользователя

Основные изменения, версии 6.79

апрель 2023 г.

В этом документе воспроизведены те разделы Руководства пользователя, которые являются новыми или в которые внесены важные изменения.

Любые незначительные изменения и хитрости сюда не включены, но перечислены на странице 13 основного документа.

Это обновление включает в себя несколько относительно небольших, но, тем не менее, полезных изменений:

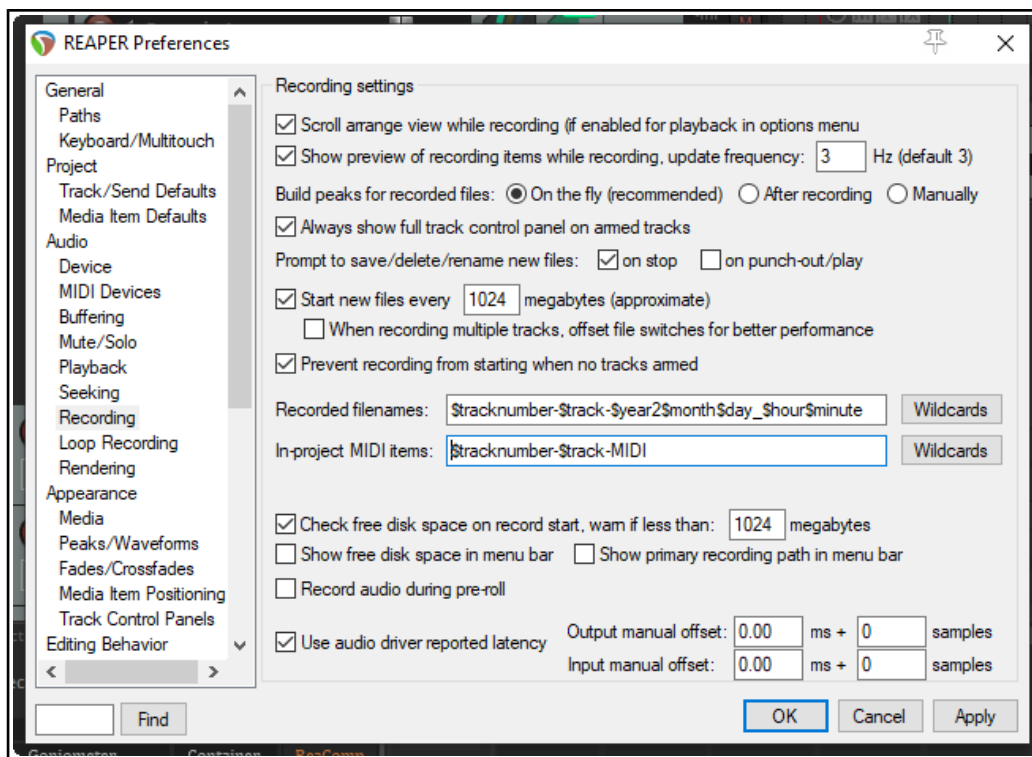
Настройки записи: добавлено настраиваемое наименование внутрипроектных элементов MIDI. Нормализация элементов: дополнительные параметры доступны в диалоговом окне «Нормализация элементов мультимедиа».

Отправки и приемы: тип Pre FX переименован в Pre-Fader (Pre-FX).

Настройки отключения звука/соло: параметры посылов для отмены приглушения исходного трека.

Предпочтения для записи

Теперь вы можете использовать подстановочные знаки для автоматического именования миди-элементов, созданных в проекте.



Нормализация элементов

Теперь в диалоговом окне «Нормализация» доступно больше параметров.

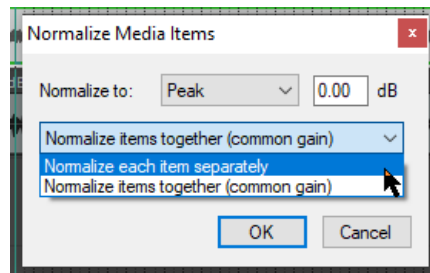
Нормализация элементов

Нормализация означает регулировку громкости элемента (или выбора элемента) до стандартного уровня. Выберите элемент (или сделайте выбор элементов). В контекстном меню правой кнопки мыши выберите **Обработка товара** затем **Нормализация элементов (Peak/RMS/LUFS)** чтобы открыть диалоговое окно «Нормализовать элементы мультимедиа».

Вы можете оптимизировать для **ЛУФС-1, РМС-1, Вершина горы, Истинный пик, LUFS_M макс.** или **ЛУФС-С макс.**, согласно [Измеритель громкости анализа JS](#) параметры.

Нормализуйте элементы вместе повысит уровень всех предметов относительно друг друга. При 0,00 дБ это будет максимально возможно без отсечение самого громкого предмета. Если вы **Нормировать каждый элемент отдельно** можно ожидать, что это приведет к большему увеличению объема одних позиций по сравнению с другими.

Отдельный элемент также можно нормализовать, щелкнув значок **нормализовать** кнопку в диалоговом окне «Свойства элемента». Это особенно полезно, если вам нужно внести изменения в другие свойства элемента во время нормализации.



Основы маршрутизации REAPER

Отправки и приемы: тип Pre FX переименован в Pre-Fader (Pre-FX). Изменение только в терминологии: функциональность та же, что и раньше.

Примечание:

Отправка и получение могут быть любого из трех типов:

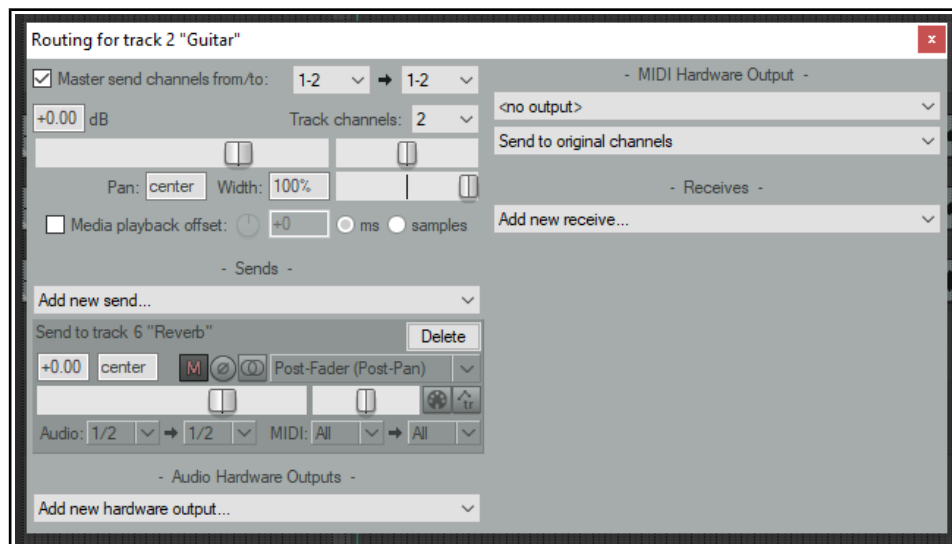
Постфейдер (Post Pan),
Префейдер (Post FX)
и Префейдер (Pre FX).

Различия будут обсуждаться в главе 17.

По умолчанию **Постфейдер (Post Pan)**, но вы можете изменить это в **Опции, предпочтения,**

Проект, Отслеживание/Отправка
По умолчанию.

См. также блок-схемы в главе 6.

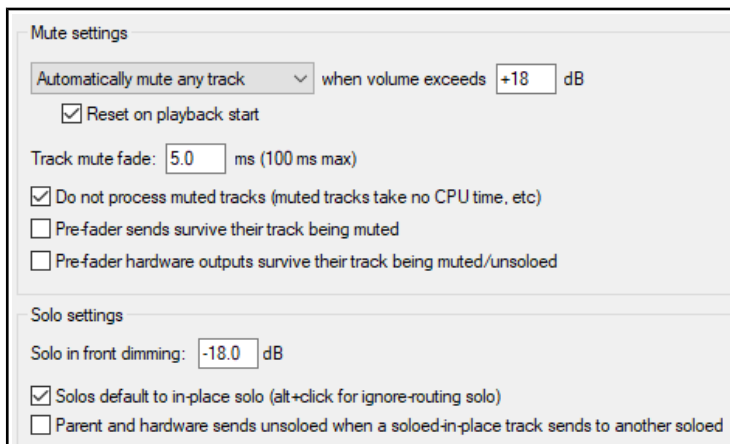


Настройки отключения звука/соло

Для посылов были добавлены параметры, позволяющие отменить приглушение исходного трека.

Отключение звука/Солнце

- Ты можешь **Автоматически отключать звук любой дорожки** или **Мастер-трек** при достижении заданного предела дБ. Это может защитить ваши уши и ваше оборудование! Третий вариант **Нет автоматического отключения звука**. Вы также можете **Перезагрузить** (очистить автоматическое отключение звука) в начале воспроизведения.
- Включение опций **Не обрабатывать приглушенные треки** и/или **Уменьшите использование ЦП беззвучных треков во время воспроизведения** может уменьшить нагрузку на ваш процессор.
- Вы можете указать, что **Предфейдерные посылы** либо на другую дорожку, либо на любые аппаратные выходы. **независимо от того, был ли трек заглушен**.
- **Соло по умолчанию соло на месте**. Если включено, когда вы солируете дорожку, вы будете слышать вместе с этой дорожкой аудиовыход любых других дорожек с приемами от этой дорожки. Отключение этого параметра гарантирует, что вы будете слышать только солированный трек. В любом случае проведение **Альт** при нажатии соло изменит ваш вариант по умолчанию.
- **Соло вперед** воспроизводит другие треки в фоновом режиме, когда один или несколько треков солируются. Это может помочь вам лучше понять контекст трека, который прослушивается. Сама функция включается/выключается из **Параметры** меню: в ваших настройках вы можете установить предпочитаемый уровень дБ для фонового материала.
- Вы можете обеспечить **Основной/родительский посыл не солируется, когда солированный трек на месте посылается на другой солирующий трек**.



REAPER Руководство пользователя

Основные изменения, версии 6.80

май 2023 г.

В этом документе воспроизведены те разделы Руководства пользователя, которые являются новыми или в которые внесены важные изменения.

Любые незначительные изменения и хитрости сюда не включены, но перечислены на странице 13 основного документа.

Это обновление включает в себя несколько относительно небольших, но, тем не менее, полезных изменений:

Группировка дорожек: возможность установить/изменить цвет в диалоговом окне параметров группы дорожек.

Привязка: добавлено действие для установки смещения привязки для элемента под курсором мыши. Регионы:

добавлено действие для выбора/отмены выбора всех регионов для рендеринга.

Панели дорожек: параметр настроек панели дорожек, следует ли помещать дорожку в папку при перетаскивании.

Страница 101 Раздел 3.37

Группировка дорожек: установка цвета в диалоговом окне «Группировка дорожек»

Эта опция была добавлена в диалоговое окно группировки дорожек, как показано здесь.

Используя группировку дорожек и параметров, вы можете определить отношения между различными дорожками и их элементами управления, так что когда вы вносите изменения в один элемент управления в группе, изменения также вносятся в другие дорожки. Характер этих отношений может варьироваться от довольно простого до довольно сложного. Вот некоторые примеры.

- У вас могут быть две дорожки, которые вы хотите поддерживать с постоянной громкостью относительно друг друга. В этом случае вы можете убедиться, что всякий раз, когда один из них исчезает вверх или вниз, то же самое происходит и с другим.
- У вас могут быть две дорожки, которые нужно панорамировать друг напротив друга. В этом случае вы можете сделать так, чтобы при панорамировании одного в одном направлении другой автоматически панорамировался в другом.
- У вас могут быть две или более дорожки, которые вы хотите всегда выключать или приглушать вместе.

Существует два основных способа создания групп и управления ими. Это можно сделать либо с помощью **Панель управления треком** или **Матрица группировки дорожек**. Вот обзор обоих методов.

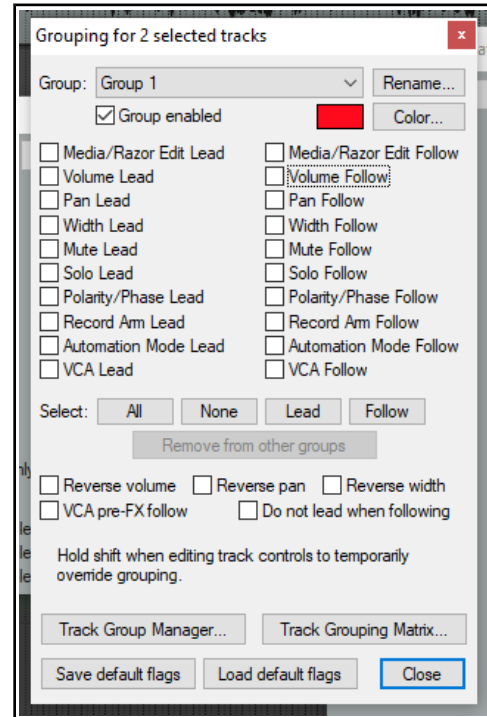
В методе 1 используется диалоговое окно «Группировка» (показано справа), доступ к которому можно получить из панели управления треком, панели управления микшера.

Метод заключается в следующем:

- В TSP или MCP выберите треки, параметры которых вы хотите сгруппировать. Щелкните правой кнопкой мыши номер любой дорожки в группе и выберите **Группировка дорожек** затем **Параметры группировки дорожек** из меню (или нажмите **Сдвиг G**).
- Когда появится окно группировки (см. справа), укажите те параметры, которые вы хотите сгруппировать. При желании вы можете изменить имя группы по умолчанию, которое будет «Группа 1», «Группа 2» и т. д. Нажмите **Закрывать** когда закончите.
- Убедитесь, что опция **Группировка дорожек включена** в меню TSP или MCP выбрано (отмечено).

Вы можете использовать этот же метод позже, чтобы внести изменения в определения сгруппированных параметров.

Этот интерфейс может показаться странным на первый взгляд. По этой причине может быть проще, особенно поначалу, использовать второй метод. Метод 2 использует **Матрица группировки дорожек**.



Страница 138 Раздел 7.24

Привязка: добавлено действие для установки смещения привязки для элемента под курсором мыши.

Добавлено действие (в списке действий), чтобы установить смещение привязки для элемента под курсором мыши к курсору мыши.

The **Элементы мультимедиа привязываются** копия может быть установлена на **Привязать оба начала/конца**, **Только привязка в начале/смещении привязки** или **Зависит от положения мыши** (т.е. в позиции мыши ближе к моменту времени, началу или концу).

Кончик: Когда привязка включена, ее можно отключить при выборе цикла на временной шкале, удерживая нажатой кнопку **Ctrl** во время выбора.

Примечание. Список действий включает действие **Элемент: установить смещение привязки для элемента под мышью к положению мыши**.

Области рендеринга

Добавлено действие (в списке действий):

Регионы: выберите/отмените выбор всех регионов для рендеринга.

Страницы 100, 421 Раздел 21.7

Трек-панель: управление папками с помощью перетаскивания

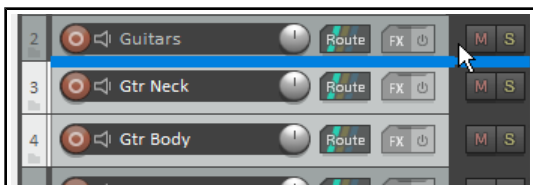
Добавлена опция предпочтения, чтобы трек не помещался в папку при перетаскивании вверх/вниз.

Управление папками с помощью перетаскивания



Другой способ создания папок — перетаскивание. Вы определяете, какая дорожка должна быть папкой, какие должны быть ее дочерними элементами, затем выбираете и перетаскиваете дочерние элементы в папку. Когда вы знаете, что делаете, этот метод, вероятно, быстрее, но поначалу может быть сложно. Этот процесс проиллюстрирован ниже, используя тот же проект, что и раньше.

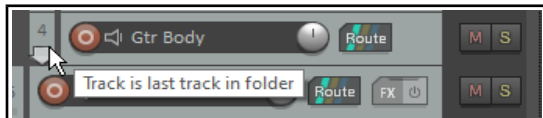
Были выбраны две дорожки и мы начали их перетаскивать. Обратите внимание, что толстая горизонтальная полоса, показанная над первой из этих дорожек, занимает всю ширину панели управления дорожками.



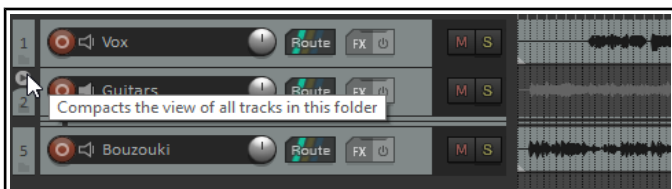
Аккуратно и медленно перетащите их немного выше, и вы заметите, что горизонтальная полоса теперь имеет небольшой отступ.

Теперь отпустите кнопку мыши, и вы увидите, что два трека были помещены в качестве дочерних треков во вновь созданную папку Guitars (см. ниже).

Если вы наведете указатель мыши на значок папки трека Gtr Neck, вы должны увидеть подтверждение того, что это последний трек, отслеживаемый в папке.



Метод перетаскивания также можно использовать для добавления треков в существующую папку и/или для их удаления. Однако к технике может потребоваться некоторое время, чтобы привыкнуть. Поэкспериментируйте с этим сейчас, если хотите.



маленькая стрелка, указывающая вниз, чуть выше номера подтверждения дорожки папки (в данном случае 2). Это можно использовать для переключения отображения дорожек в папке между нормальным (как п вверху слева), свернутым и свернутым (как показано внизу слева).

Кончик: поведение перетаскивания панели трека можно изменить в настройках, внешнем виде, панелях управления треком. Существует опция. При изменении порядка дорожек с помощью перетаскивания удерживайте клавишу Shift, чтобы управлять созданием фейдера. Если это включено, перетаскивание будет просто перемещать дорожку вверх или вниз по порядку дорожек: однако, если Shift удерживается нажатой, дорожка будет помещена в папку.