

FL STUDIO STARTER



WSTĘP

FL Studio z początku może wydawać się bardzo przytłaczający. Jest w nim tak dużo opcji, że mamy wrażenie, jakbyśmy widzieli coś z innej planety.

Na początek chciałbym Cię uspokoić – nie musisz znać nawet połowy jego funkcji żeby robić muzykę na światowym poziomie. 😊

W nauce takich programów bardzo ważne jest, aby uczyć się tego, co rzeczywiście jest potrzebne do osiągnięcia naszego celu. Reszta będzie tylko niepotrzebnym rozproszeniem.

Dlatego właśnie tak pomocne może być korzystanie z dobrze przygotowanych [kursów](#) oraz z wiedzy bardziej doświadczonych muzyków. Posiadanie właściwego kierunku rozwoju to już połowa sukcesu.

W tym poradniku skupimy się na postawieniu pierwszych kroków w FL Studio.

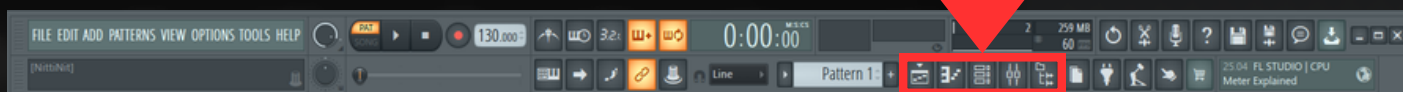
Musimy na początek zrozumieć, **jak poruszać** się po programie i poznać jego działanie. Dlatego skupimy się na szybkim omówieniu najważniejszych okien programu.

Włącz FL Studio i rób krok po kroku wszystko, co jest pokazane w tym poradniku. W ten sposób od razu zyskasz więcej pewności w swoich ruchach.

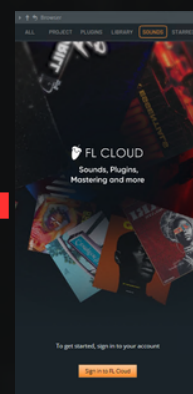
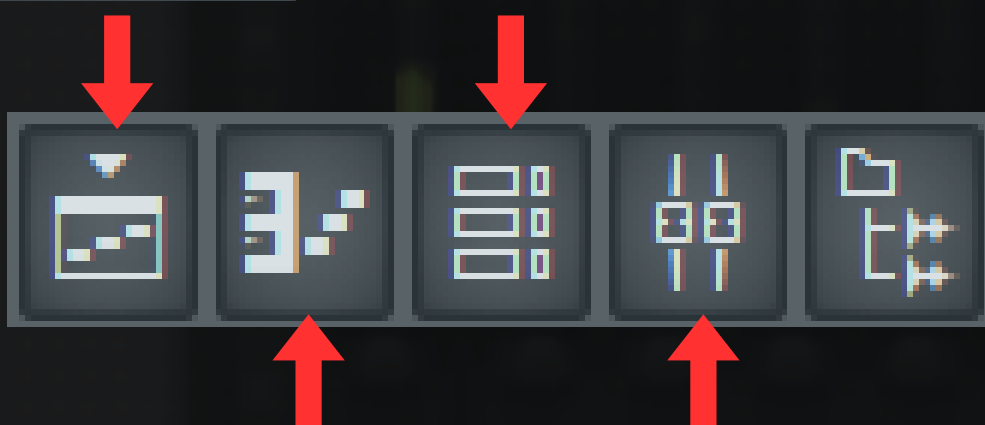
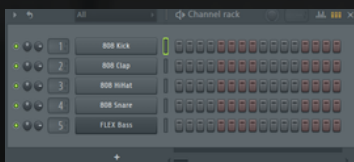
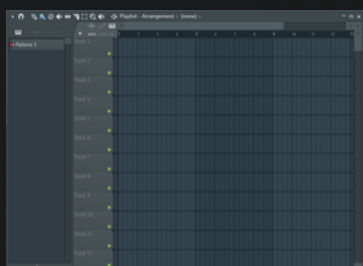
ZAMYKAMY OKNA



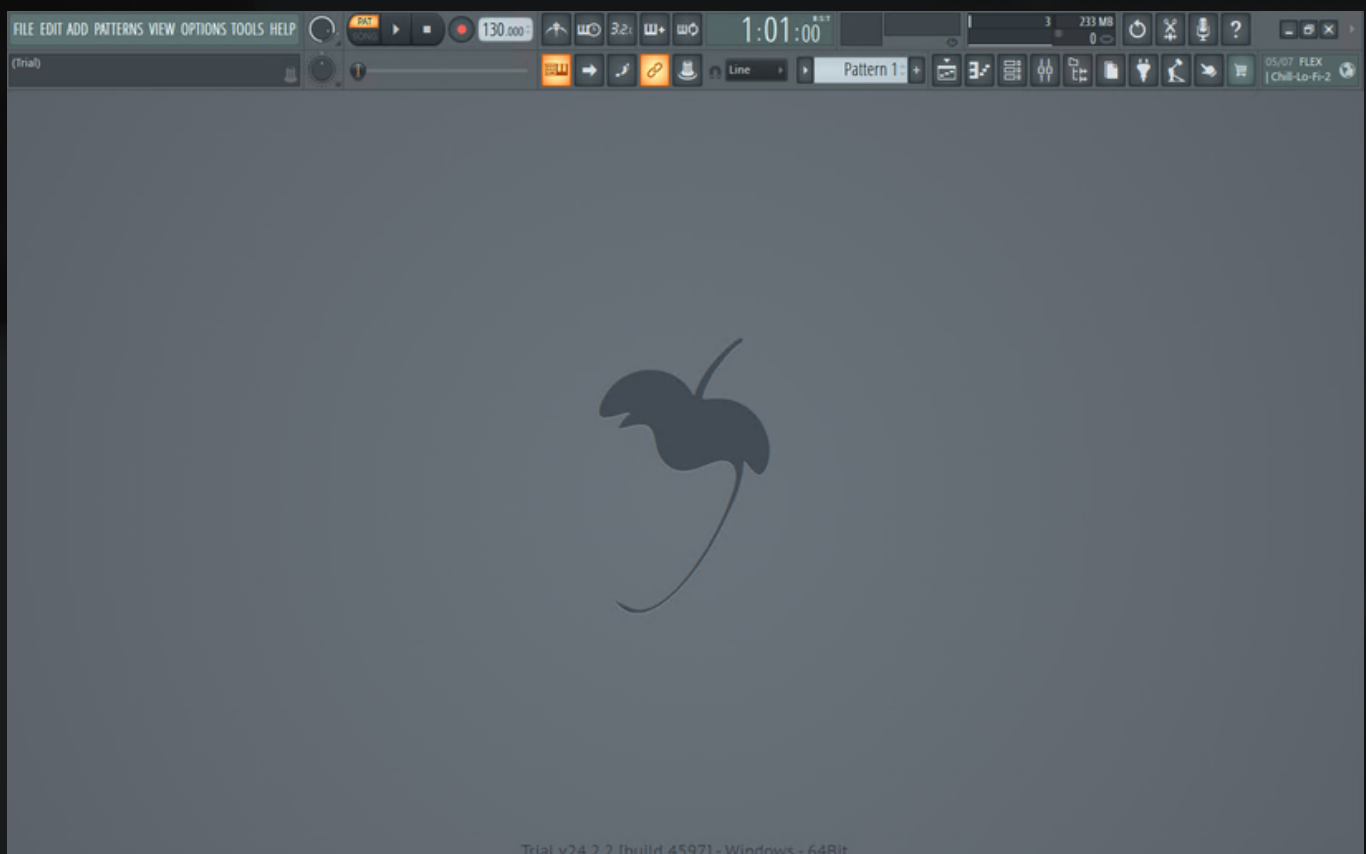
Aby łatwiej było nam się skupić, **zamknijmy wszystkie okna**. Do zamykania i otwierania okien możemy wykorzystać przyciski, które widzisz wyżej. Znajdziesz je w górnej części programu.



Zamknij wszystkie okienka wciskając te przyciski. Czasami będzie trzeba wcisnąć je 2 lub 3 razy, aby odpowiadające im okienko się zamknęło.



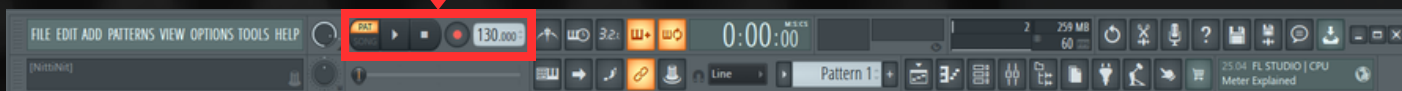
Mniej więcej tak powinien wyglądać
teraz Twój program:



TRANSPORT



W pierwszej kolejności spójrzmy na obszar tak zwanego "Transportu". Znajdziesz go w górnej części programu.



Ten przycisk pewnie już dobrze znasz, to **Play**. Czyli włączamy bit



Ten przycisk pojawi się po wciśnięciu **Play** zamiast niego. To **Pauza**. Gdy go wciśniesz, bit zatrzyma się na aktualnym momencie



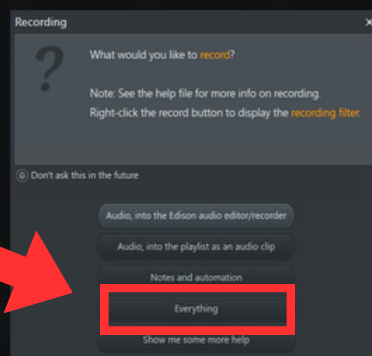
Stop. Po jego wciśnięciu bit zatrzyma się i wróci do ustawionego początku



To jest **przycisk nagrywania**. Gdy go wciśniesz pojawi się okienko "**Recording**". Na początku swojej przygody możesz zawsze włączać przycisk "**Everything**". To oznacza, że będzie nagrywać się wszystko: dźwięk, nuty i Twoje ruchy w FLu. **UWAGA!** Jeśli ruszysz np. jakimś suwakiem lub pokrętelem, ten ruch zostanie nagrany.



Tutaj ustawiasz **tempo bitu**. Złap tę liczbę myszką i przeciągnij w górę lub w dół, aby zmienić. Klasyczny rap ma zazwyczaj tempo w okolicach 80-100 a trap 115-160. Domyślnie ustawione jest 130



Po lewej stronie mamy przełącznik **PAT / SONG**. Jeśli świeci się **PAT**, to będziemy odtwarzać co się dzieje w pojedynczym patternie (będziemy odtwarzać pętlę). Jeśli świeci się **SONG**, to będziemy odtwarzać cały bit. Dokładnie wyjaśnimy to w późniejszej części poradnika.

BROWSER

Otwórz Browsera



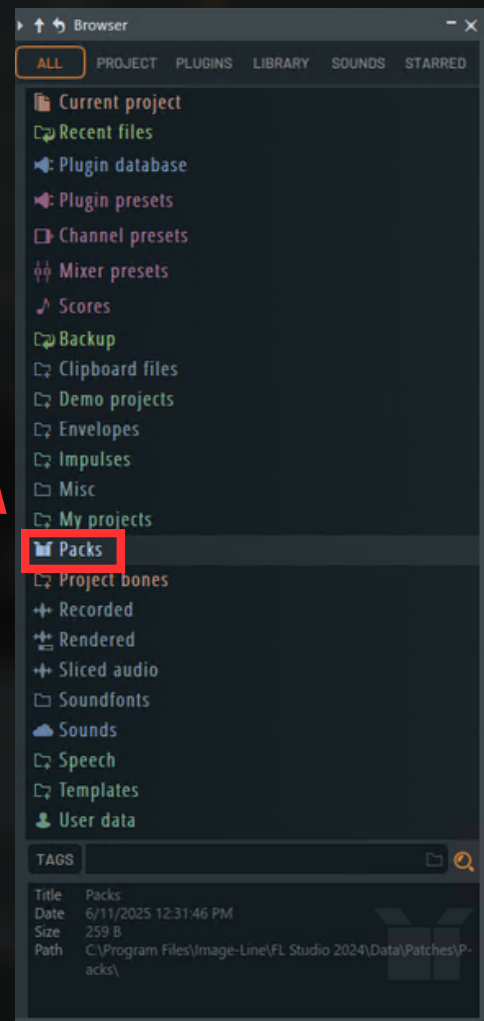
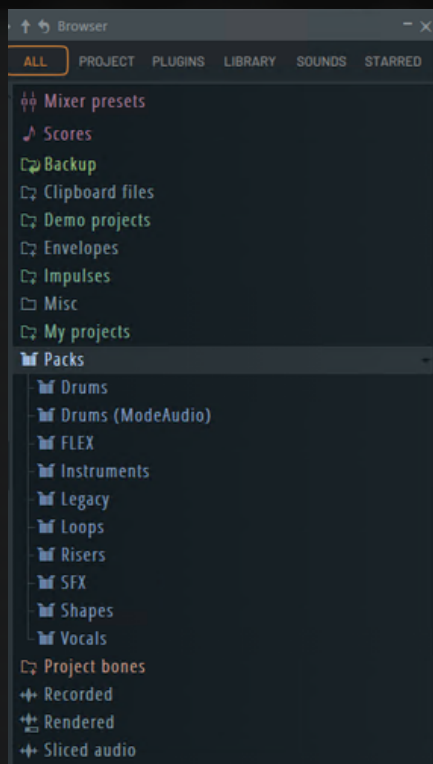
Browser to wygodny dostęp przede wszystkim do naszych dźwięków (tzw. "sampli"). Znajdziemy tutaj różne dźwięki, ale głównie wykorzystujemy go do znajdowania dźwięków perkusji.

Pokażę Ci, gdzie znajdziesz dźwięki zainstalowane na Twoim komputerze.
Przełącz na zakładkę "ALL"



BROWSER

Teraz kliknij na folder "Packs".



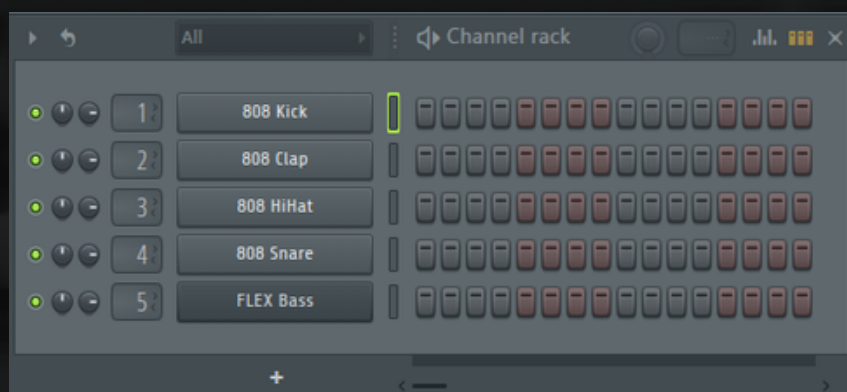
Po jego otwarciu zobaczysz foldery:

- Drums
- Drums (ModeAudio)
- FLEX
- Instruments
- ...

To właśnie w nich znajdziesz różne dźwięki. Radzę trochę w nich pogrzebać, aby samemu zobaczyć co ciekawego można w nich znaleźć.

CHANNEL RACK

Teraz przyjrzymy się najważniejszemu elementowi FL Studio, jakim jest **Channel Rack**. Otwórz go klikając na wskazaną ikonę.



Channel Rack to miejsce centralne FL Studio. To z tego miejsca możesz przełączyć się między instrumentami, zaprogramować perkusję, podłączyć dźwięki do miksera i wiele innych.

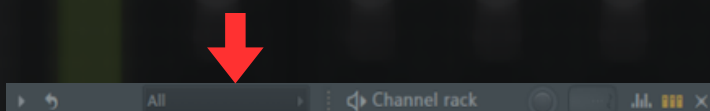
Omówmy najważniejsze elementy channel racka, aby lepiej się po nim poruszać



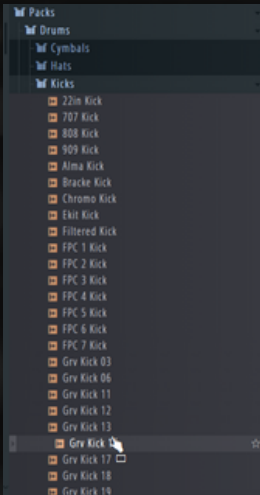
Tutaj są pokazane **instrumenty** oraz **dźwięki**, które mamy załadowane aktualnie w FL Studio. W tym momencie mamy załadowane 4 dźwięki: 808 Kick, 808 Clap, 808 HiHat i 808 Snare oraz jeden instrument FLEX Bass.

Ten zielony prostokąt (światelko) po prawej stronie pokazuje, który dźwięk mamy w danym momencie wybrany. Jest to istotne np. w przypadku kopiowania nut z jednego instrumentu (**Ctrl + C**) i wklejania do drugiego (**Ctrl + V**).

*Jeśli nie widzimy jakiegoś dźwięku lub instrumentu, możliwe, że musimy przełączyć na inną zakładkę **Channel Racka**. Robimy to klikając na wskazane pole w górnym pasku **Channel Racka**.*

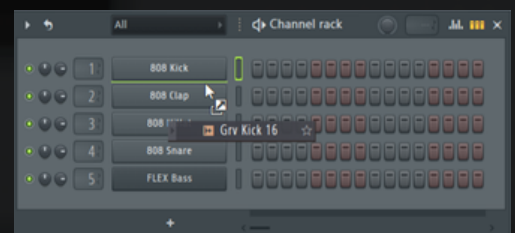


CHANNEL RACK

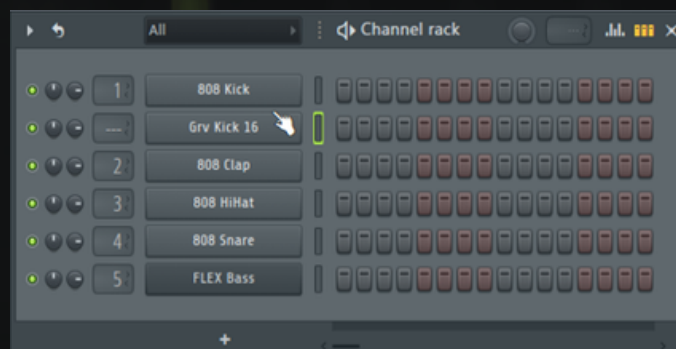


Załadujemy nowy dźwięk do Channel Racka! Otwórz **Browsera** i znajdź dźwięk, który chcesz załadować do swojego bitu. Złap go lewym przyciskiem myszy i przeciągnij na obszar **Channel Racka**.

Zauważ, że gdy trzymasz go nad dźwiękiem, który już jest załadowany, to wtedy na tym dźwięku robi się zielona ramka a jeśli pomiędzy dźwiękami, to robi się zielona linia.



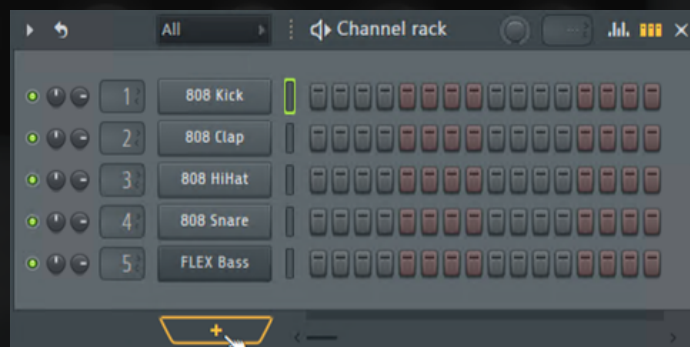
W ten sposób pokazane jest, gdzie upuścimy nasz nowy dźwięk. Jeśli zrobimy to na starym dźwięku, zastąpimy go nowym dźwiękiem a jeśli pomiędzy dźwiękami, to dodamy nowy dźwięk nie usuwając tych, co już mamy. W moim przykładzie upuściłem nowy dźwięk pomiędzy starymi.



CHANNEL RACK

Oprócz dźwięków, możemy ładować również całe rozbudowane instrumenty.

Aby dodać nowy instrument, kliknij w znak “+” znajdujący się na dole **Channel Racka**.



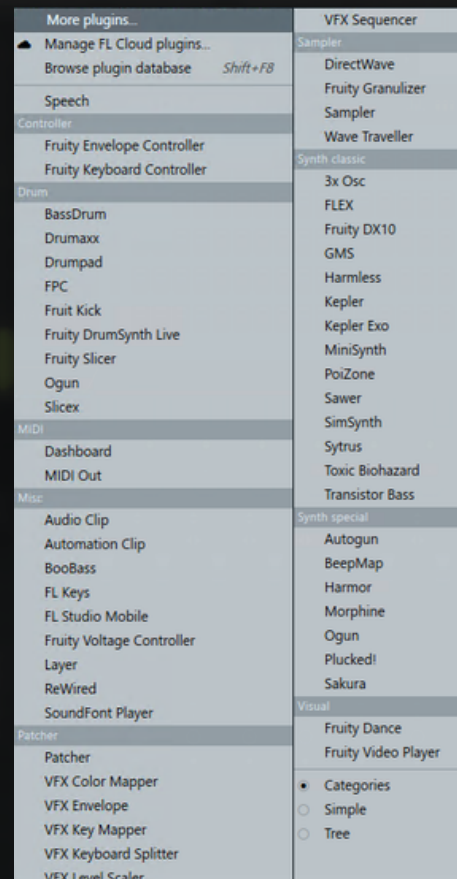
Zobaczysz **listę instrumentów** i innych przydatnych rzeczy. Po kliknięciu na któryś z nich dodasz go do Channel racka.

Na początek bardzo polecam **FLEXa**, ale nie bój się samemu(ej) poszperać.

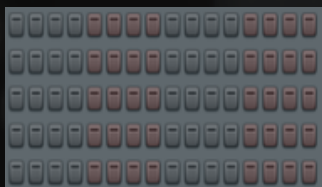
Aby ułożyć melodię instrumentu, musimy skorzystać z **Piano Rolla**, do czego przejdziemy w dalszej części.

UWAGA

Jeśli instrument lub efekt po załadowaniu na górnym pasku ma “**TRIAL VERSION**”, lepiej go nie używać. To są wersje pokazowe.



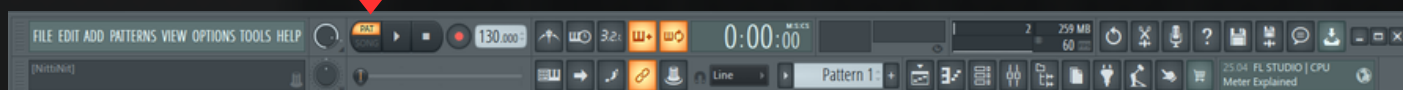
CHANNEL RACK



Spójrzmy teraz na tę siatkę prostokątów. To jest **sekwencer**. To jest główne narzędzie do tworzenia **rytmów perkusyjnych**. Lewym przyciskiem myszy zaznaczasz, który dźwięk ma zagrać w którym momencie. Prawym przyciskiem myszy usuwasz dźwięki.

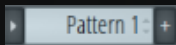


Jeśli chcesz teraz usłyszeć co zrobiłeś(aś), upewnij się, że w polu transportu masz wybrane **PAT**  i wciśnij **PLAY**.



To, co zrobiliśmy w **Channel Racku**, to właśnie **Pattern**. Patterny to takie małe klocki, z których budujemy cały bit.

Zrób kolejny, inny Pattern.

W górnej części programu widzisz **pole Patternu** 

Aktualnie jesteśmy w **Patternie 1**. Aby dodać nowy **Pattern**, kliknij na niego **lewym przyciskiem myszy** i **przeciągnij w górę**. W ten sposób możemy stworzyć nowy Pattern oraz poruszać się pomiędzy już istniejącymi (klikamy lewym przyciskiem myszy i przeciągamy góra/dół).

CHANNEL RACK



Po lewej stronie od załadowanych instrumentów możemy zobaczyć zielone światelka i 2 rzędy pokręteł. Do czego są nam przydatne?

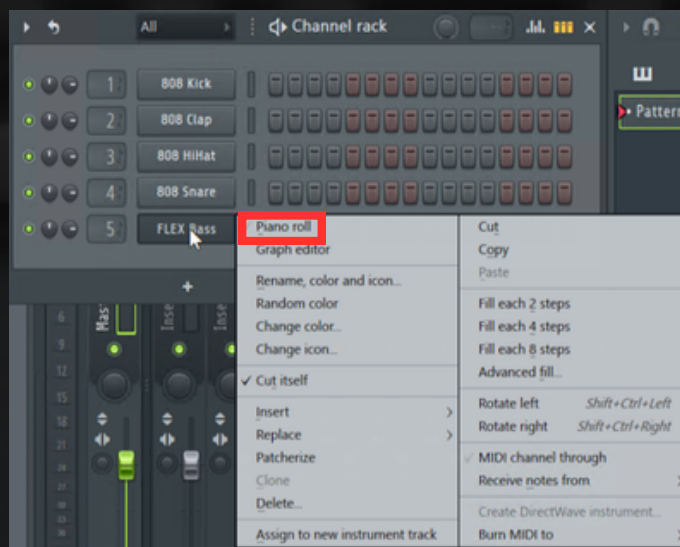
Te zielone światelka po lewej stronie mówią nam o tym, **które dźwięki są włączone**. Jeśli chcemy jakiś wyłączyć, klikamy na światelko, które obok niego się znajduje. Wtedy to światelko gaśnie, co mówi nam o tym, że ten dźwięk jest wyłączony. Jeśli chcemy go włączyć, ponownie klikamy na światelko. To bardzo przydatna funkcja, bo często będziemy chcieli usłyszeć np. jak brzmi jakiś dźwięk sam albo jak brzmi bit bez niego.

Następnie mamy 2 pokręta. To po lewej stronie służy do **przenoszenia dźwięku na lewą albo prawą stronę**. Jeśli więc np. przekręcimy pokrętło w lewą stronę na maxa, to usłyszymy go tylko w lewym głośniku.

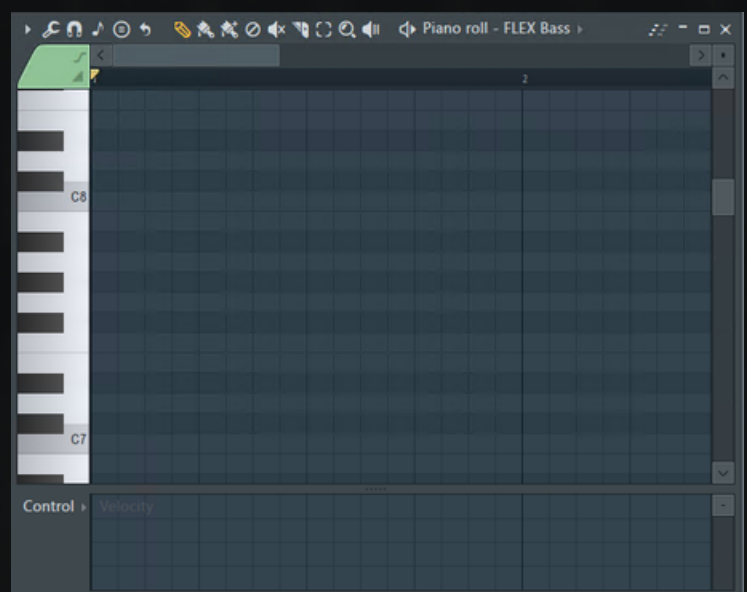
Prawe pokrętło służy do **kontroli głośności** dźwięku, przy którym stoi.

PIANO ROLL

Możemy włączyć **Piano Rolla** tak samo jak inne okna, ale na początek polecam korzystać z innej metody. Kliknij prawym przyciskiem myszy na instrument, do którego chcesz włączyć Piano Rolla i wybierz z menu Piano roll.



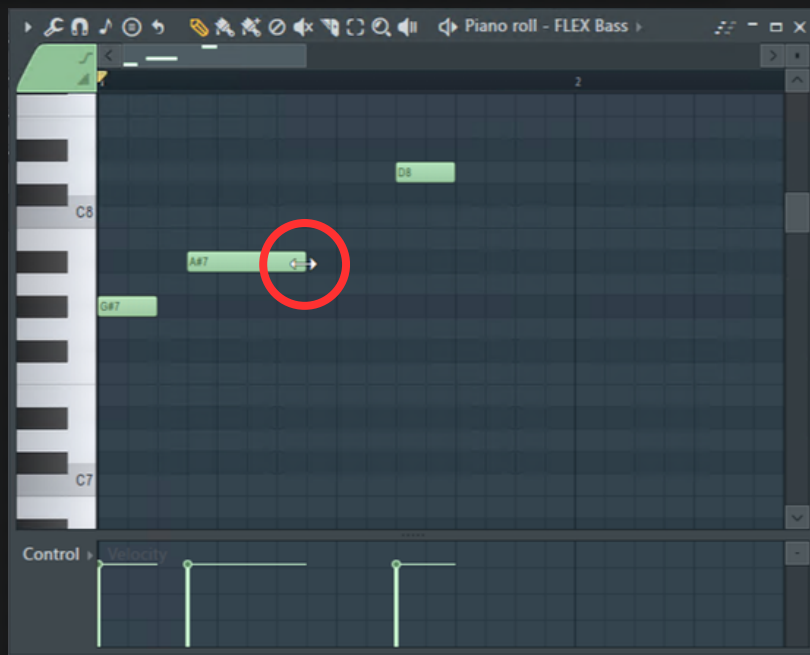
Otworzy się **Piano Roll**, który decyduje, jakie nuty mają być grane przez wybrany przez nas instrument.



PIANO ROLL

Lewym przyciskiem myszy dodajesz nowe nuty a prawym je usuwasz.

Jeśli chcesz wydłużyć albo skrócić jakąś nutę, najedź myszką na prawą krawędź nuty, **kliknij lewym przyciskiem myszy i przeciągaj lewo/prawo**.



Nuty, które tu ułożysz dla danego instrumentu, będą zapisane w obecnym patternie.

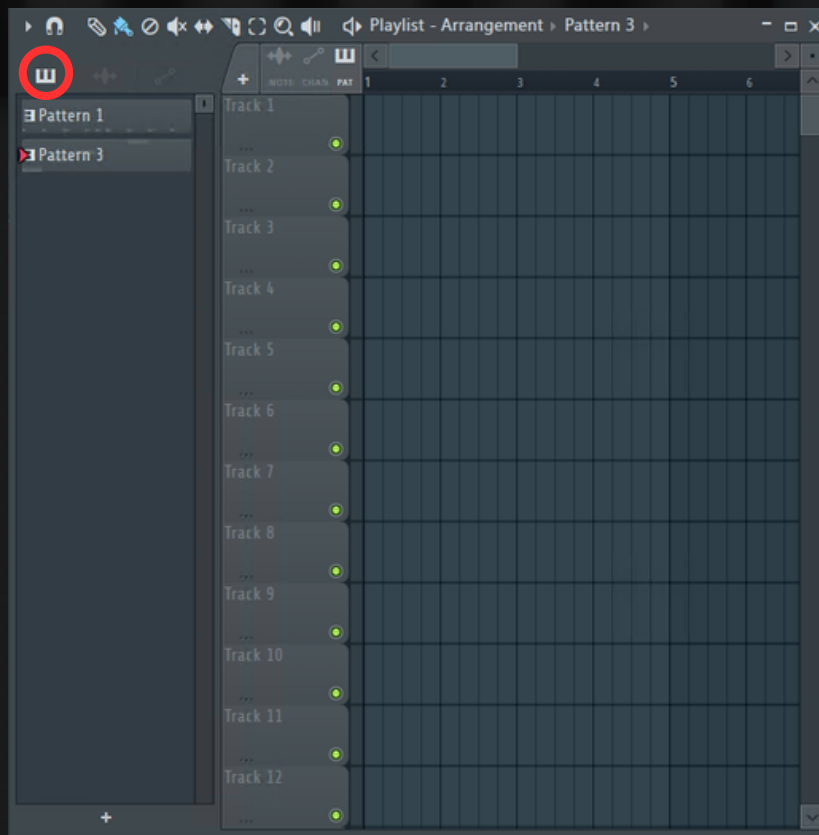
PLAYLISTA



Otwórzmy teraz **Playlistę** klikając na wskazaną ikonę.



Upewnij się, że ikona pianinka jest **podświetlona na biało**. Jeśli nie jest, kliknij w nią, aby się podświetliła. Powinniśmy widzieć teraz po lewej stronie listę Patternów, które stworzyliśmy.

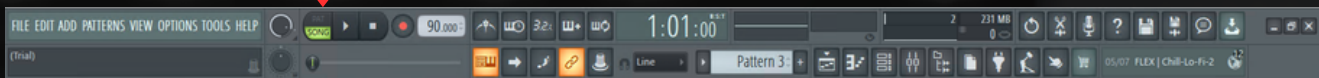
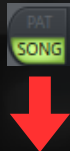


PLAYLISTA

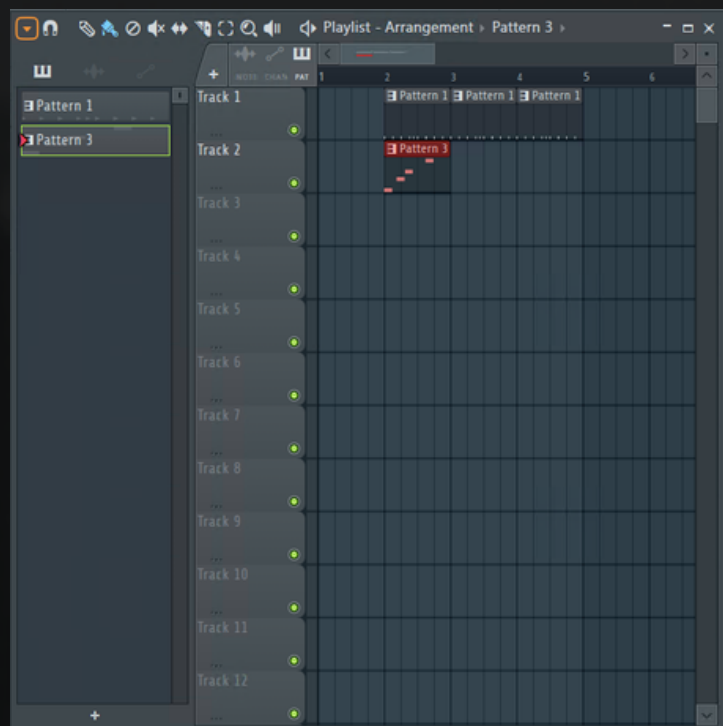
Playlista jest oknem, które pozwala nam ułożyć cały bit z naszych **Patternów**.

UWAGA

Abyśmy usłyszeli, co gra w playliście, musimy w oknie Transportu zmienić z **PAT** na **SONG**



W **Playliście** możemy zdecydować, które **Patterny** w jakiej kolejności mają grać jeden po drugim (poziomo), albo które mają grać jednocześnie (układając je pionowo).

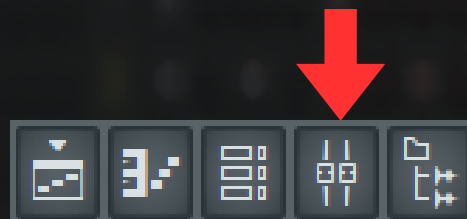


Po lewej stronie w oknie **Patternów** kliknij na **Patternie**, który chcesz dodać do **Playlisty**. Gdy otoczony zostanie zieloną ramką, kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu na **Playliście**, w którym chcesz dodać **Pattern**.

Jeśli chcesz **przesunąć** jakiś **Pattern**, złap go lewym przyciskiem myszy i przeciągnij. Jeśli chcesz go **usunąć**, kliknij na niego prawym przyciskiem myszy. Możesz również **skracać** i **wydłużać** **Patterny** łapiąc za ich krawędź, podobnie jak w przypadku nut w **Piano Rollu**.

MIXER

Włącz okno **Mixera** klikając na wskazaną ikonę.



Mixer to okno, w którym obrabiamy brzmieniowo nasze dźwięki. Możemy zmieniać ich brzmienie, nakładać efekty, dodawać echa itd.

Mixer składa się z wielu ścieżek, a domyślnie dźwięk z każdej leci na **kanal Master** a z tego kanału dźwięk dalej leci na Twoje głośniki. Kanał Master jest więc najważniejszym kanałem, bo ostatecznie wszystkie dźwięki przez niego przechodzą. Tam są ze sobą łączone i dalej wysłane na głośniki.



MIXER

W górnej części Mixera widać liczby 1, 2, 3,... – to są **numery ścieżek Mixera**. Na każdą z tych ścieżek możemy wysłać dźwięk zanim trafi na kanał Master.



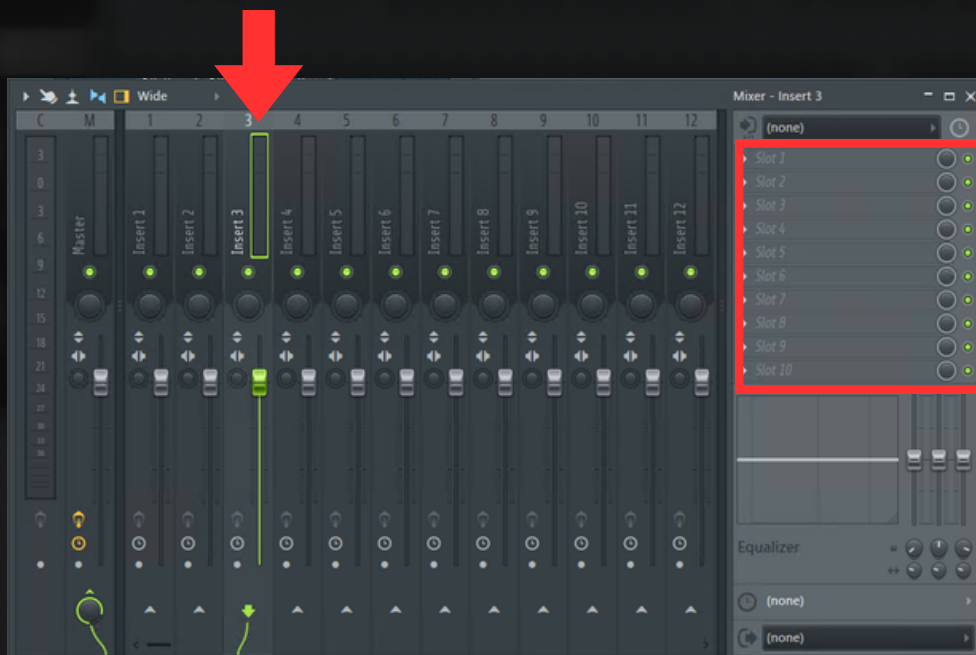
Wróćmy na chwilę do **Channel Racka**. Po lewej stronie każdego dźwięku jest takie **pole z jakąś liczbą**. Ta liczba mówi o tym, do której ścieżki mixera jest podłączony dźwięk. Jeśli pole jest puste (---), to dany dźwięk leci od razu na kanał Master. Aby zmienić ścieżkę **Mixera**, na którą chcesz wysłać wybrany dźwięk, **złap tę liczbę lewym przyciskiem myszy i przeciągnij góra/dół**.



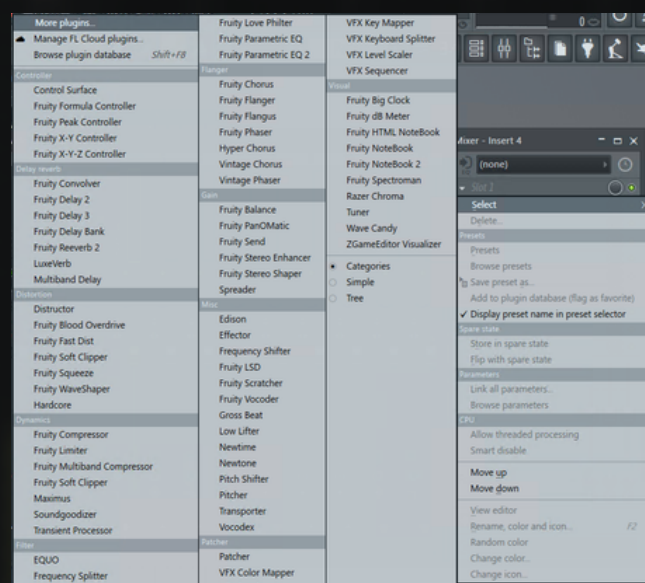
Na jedną ścieżkę **Mixera** możemy wysłać więcej niż jeden dźwięk

MIXER

Jeśli chcesz dodać jakiś efekt do wybranego dźwięku, kliknij na jego ścieżkę w **Mixerze** lewym przyciskiem myszy. Powinna zaświecić się na zielono.



Po prawej stronie masz **Sloty efektów** dla wybranej ścieżki. **Kliknij na którymś Slotcie** lewym przyciskiem myszy. Otworzy się menu z efektami, które możesz włączyć. Śmiało, poeksperymentuj. 😊



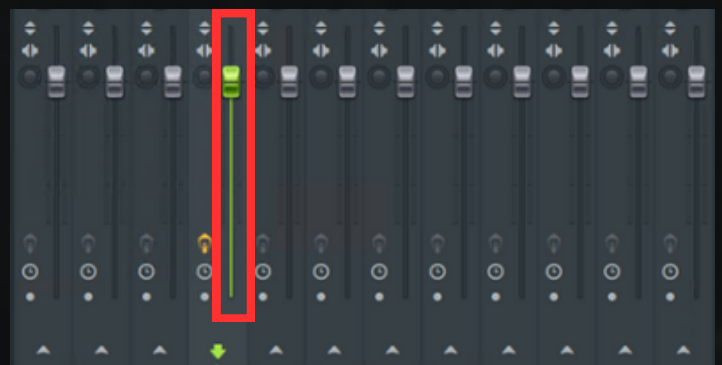
Warto przy tym pamiętać, że właściwe korzystanie z efektów jest niezwykle skomplikowaną umiejętnością i wymaga lat nauki.

MIXER

Aby usunąć efekt, kliknij na trójkącik po jego lewej stronie i wybierz z menu Delete.



Kolejnym elementem, na który warto zwrócić uwagę są **suwaki głośności**. To jest ostateczna głośność każdej ścieżki. To właśnie tymi suwakami powinniśmy głównie decydować o ostatecznej głośności każdego dźwięku.



UWAGA

*Jeśli nie masz doświadczenia, suwak głośności kanału **Master** zawsze zostawiaj w domyślnej pozycji.*

Mam nadzieję, że ten poradnik pomoże Ci sprawnie nauczyć się niezbędnych podstaw poruszania się po FL Studio. 😊

Spróbuj od razu **wykorzystać zdobytą wiedzę w praktyce** i w razie potrzeby wracaj wielokrotnie do tego poradnika, aby przypomnieć sobie najważniejsze funkcje.

Jeśli chcesz dalej pogłębić swoją wiedzę, zapraszam Cię do **pełnego kursu** robienia bitów w FL Studio!

ZAPISZ SIĘ