

# 如何用midi再現爵士鼓音色？

撰文者：Wuli

## 前置作業

### Step 1 開啟Pro Tools 10

首先必須先開啟已經安裝好的Pro Tools 軟體。在點擊軟體後，Pro Tools 會先讀取一下電腦內已安裝的Plug in及相關檔案。（請稍等）



· 打開Pro Tools 10

### Step 2 建立一個新的Session

正式進入 Pro Tools 10 後，Pro Tools 會要求我們給予動作指令。這時，請選擇『建立空白動作階段』（這指令的意思呢，其實與一般軟體的建立新檔是一樣的意思。）

註：如果你已經有儲存過Pro Tools的檔案也可以選擇『打開最近工作階段』or『打開工作階段』來開啟先前的檔案。



· 建立一個空白的工作文件

### Step 3 為新的Session命名

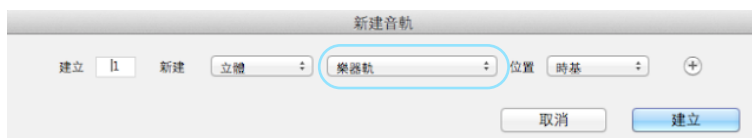
如果我們選擇『建立空白動作階段』，Pro Tools 會要求我們替這個新的檔案命名並選擇儲存的位置。



· 為自己的工程文件取個名字

## Step 4 建立一個新的 Instrument Track

在進入Pro Tools的編輯畫面後請選擇上方選單中的『音軌』 > 『新建..』 或按住 Command + Shift + N 來新增一個『樂器音軌』。



### 在Pro Tools 中 音軌的類型

- 音頻軌 / Audio track : 錄製編輯數位的音頻訊號
- 輔助輸入 / Aux Track : 協助音頻訊號的交互流動
- midi軌 / Midi Track : midi 編輯
- 器軌 / Instrument Track : midi 編輯 & 加載 取樣音源
- 主推桿 / Master track : 總輸出控制

## Step.5 打開混音視窗

將滑鼠移到主選單中的「視窗」中，選擇「混音」開啟混音視窗。



- 打開混音視窗

## Step.6 掛載 Plug in

在Pro Tools 的混音視窗裡我們可以看到所有軌道的音量，聲向，I/O..以及各音軌所掛載Plug in。為了使所輸入的midi音符發出對應的取樣音源，在編輯之前需先掛載相對應的Plug in。在此步驟請選擇Pro Tool 所附贈的『Xpand2』。



- 掛載Plug-in

## Step.8 選取所需的取樣音色

光是掛載好『Xpand2』是不行的唷！請在『Xpand2』的左上方的預設音色庫中點擊左鍵選取音色！例如 Drums > Pop Kit



- 點選左上方的預設音色庫，選擇所需的鼓組音源

## 編輯MIDI音符

### Step 1 進入midi編輯視窗

創建好一個新的樂器軌之後，請在樂器軌的空白處點選右鍵選取『於MIDI編輯器打開』，是進入midi音符的編輯畫面。您也可以嘗試，點選Pro Tools 上方選單中的『視窗』>『midi編輯器』進入midi編輯畫面。

註：快捷鍵：Ctrl + =

### Step 2 選擇鉛筆工具



在Pro Tools 的midi編輯視窗左上角有幾個常用的編輯工具：由左至右分別為『變焦工具』、『微調工具』、『選擇工具』、『抓取工具』、『慢速找點工具』、『鉛筆工具』…等等。

此步驟請選擇最右邊的「鉛筆工具」。

### Step 3 輸入midi音符

在選取『鉛筆工具』的情況下，滑鼠會變成一支鉛筆的圖案，單擊視窗中的網格會依造鋼琴捲軸的對應位置發出聲響。通常大鼓的位置會在鋼琴捲軸『c1』的位置上。

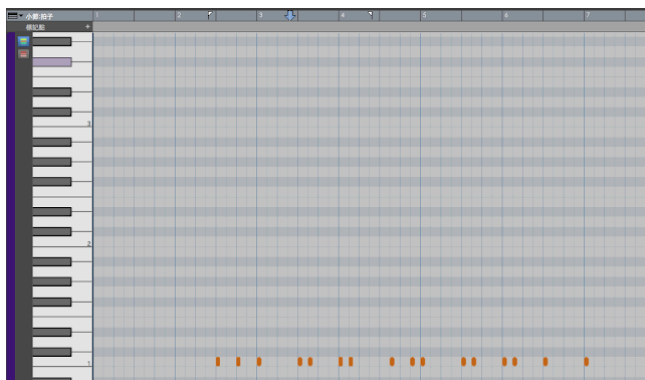
註：由於『鼓』是屬於節奏樂器。輸入時請勿使用過長的音符，避免干擾其他旋律的進行。



- 進入midi編輯室

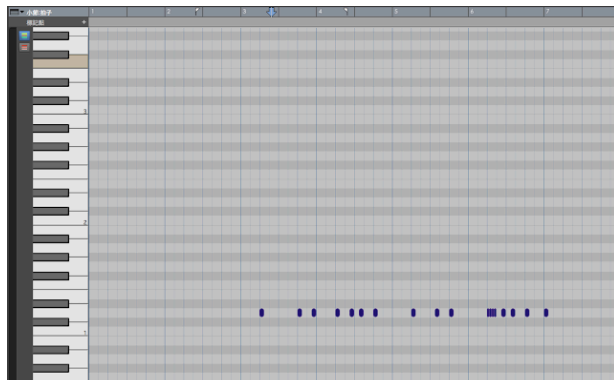
# 鼓組的輸入順序

## Step.1 首先輸入大鼓節奏



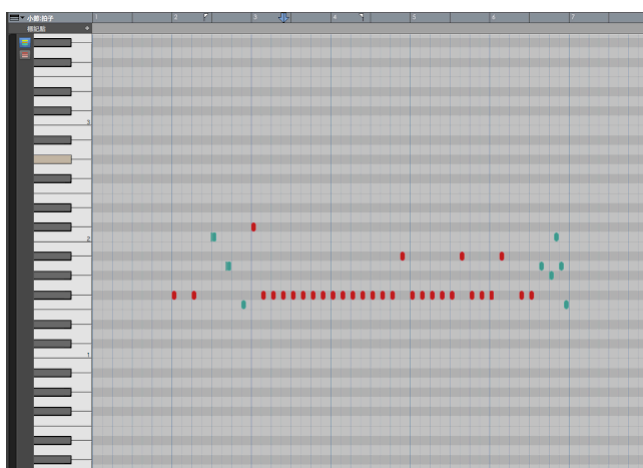
- 輸入大鼓音符「C1」

## Step.2 接著輸入小鼓節奏



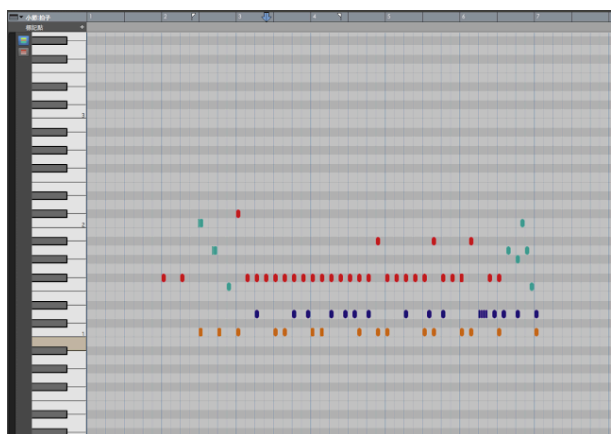
- 輸入小鼓音符「D1」

## Step.3 最後輸入Hi-Hat & Tom的節奏



- 綠色：Tom / 紅色：Hi-Hat

## 演奏完成



- 輸入完成 示意圖

只要照著上述的動作指令一一輸入midi音符，就可以完成一段簡單的Drum Reff摟！

還等什麼？趕快動手做看看吧！

## 購買 Pro Tools 10 專業版

好消息！現在只要來信購買Pro Tools 10，還送基礎課程唷！正在螢幕前的你如果還沒有Pro Tools的話，趕快來信給我們吧!!

聯絡專線：02-2339-5838

E-mail：[service@liswei.com](mailto:service@liswei.com)

[更多midi編輯教學](#)