

Multimediální výchova

- [Grafika](#)
- [MIDI vs AUDIO](#)
- [HTML](#)



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT

04 PRODUKČNÍ PROGRAMY A MIDI

Produkční programy slouží skladatelům k tomu, aby prostřednictvím nich vytvářeli celé skladby. Hlavním prvkem je právě MIDI, které v produkčních programech dostává moderní a aktuální podoby. Protože jsou produkční programy záležitostí mnoha peněz, předvedeme si dnes pouze to, jak se s takovým profesionálním programem pracuje. Budu demonstrovat práci v programu Logic, který pracuje pouze na systému Apple, ale to nám nebude nijak na závadu, protože v něm nakonec nebudeme pracovat. O tom ale v dalších kapitolách.

Program Logic má tuto ikonu:



Logic Pro

Když tento program spustím, oběví se uvítací okno a následně se v horní části obrazovky zobrazí menu. Z něj vyberu standardní příkaz pro otevření libovolného souboru: FILE / OPEN.



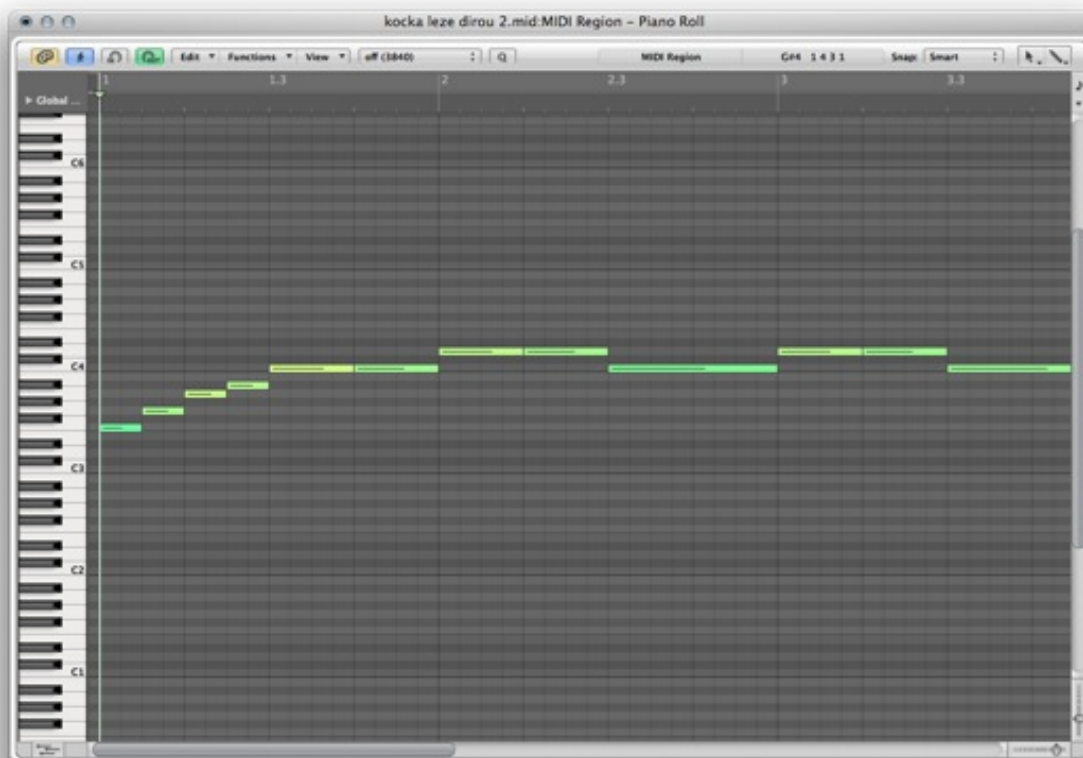
Vyberu příslušný MIDI soubor a program jej začne otevírat. Po otevření vypadá MIDI soubor následovně:



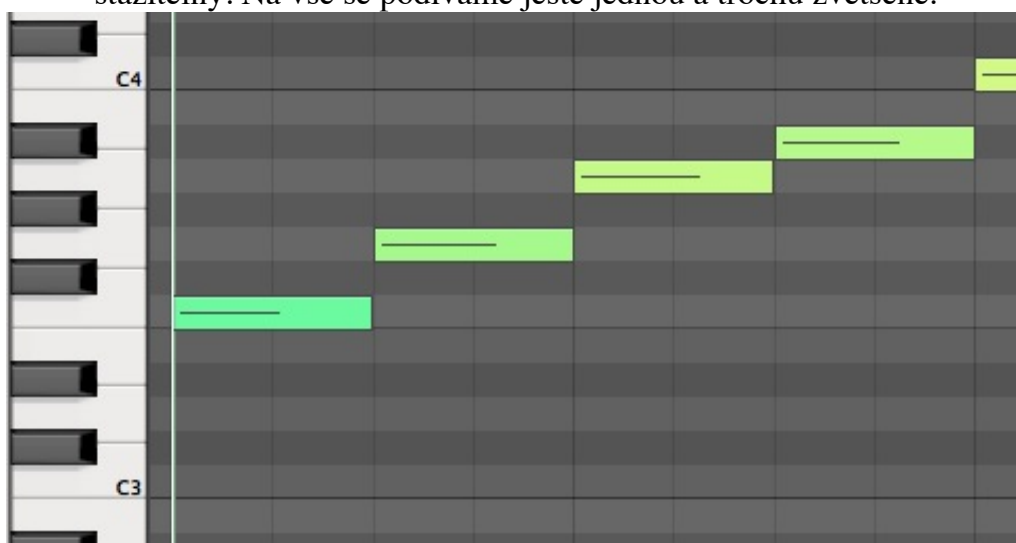
Důležitou oblastí je okno projektu, ve kterém je několik zelených obdélníků, ve kterých uvidíme nějaké šedé čáry. Tyto obdélníky se nazývají **regiony** a jsou každý z nich umístěny ve svém řádku, kterému se říká **stopa**. Pojmenování je totožné jako u audio produkčních programech (Audacity aj.). Zároveň, každý region (zelený obdélník) je vlastně jeden hudební nástroj. Je to zápis toho, co tento nástroj ve skladbě hraje. Podívejme se na první stopu / region / nástroj podrobně:



V tomto zobrazení nemůžeme vidět všechno, ale program umožňuje podívat se dovnitř tohoto regionu. Tomuto zobrazení se říká **Piano Roll**. Vypadá to následovně:



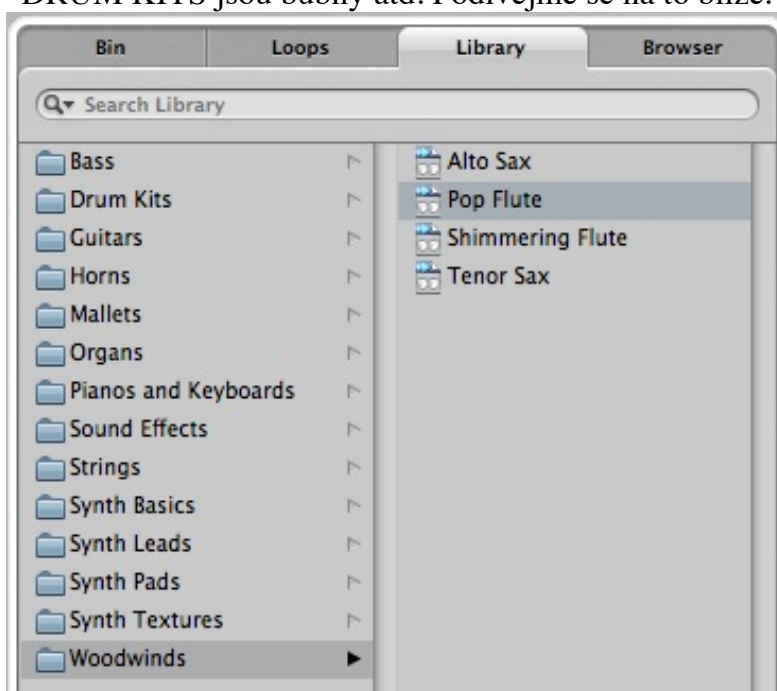
Na levé části okna vidíme klavírní klaviaturu a vedle ní jsou rozloženy malé barevné obdélníčky. Těm se říká **MIDI události** (event). Pomocí mřížky můžeme u každé MIDI události zjistit ke které klávěse patří a jaký tón zastupují. Velkou výhodou je to, že tyto MIDI události můžeme lehce přesouvat k jinému tónu a tak vytvořit zcela jinou a vlastní melodii. Toto se budeme učit, ale v jiném programu, který je volně stažitelný. Na vše se podíváme ještě jednou a trochu zvětšeně:



Nás bude ale zajímat něco jiného. Když se vrátíme z tohoto Piano Roll zobrazení do hlavního projektového okna, můžeme pro každou stopu nastavit jiný hudební nástroj. To může být velmi zajímavé, když namísto flétny bude hrát např. saxofon. V hlavním projektovém zobrazení si otevřu postranní panel **MEDIA**. Vypadá to následovně:



Všimneme si toho, že v tomto panelu jsou složky pojmenované podle anglických kategorií dělení hudebních nástrojů. V první složce BASS nalezneme zvuky hudebních nástrojů basy. V druhé složce DRUM KITS jsou bubny atd. Podívejme se na to blíže:



Když označím jednu stopu, zobrazí se mi automaticky v tomto panelu příslušný hudební nástroj, který je pro tuto stopu určen. Jednoduše si mohu kliknutím na jiný hudební nástroj toto nastavení změnit a celou skladbu tak pozměnit. Učiním tak a zcela pozměním nástrojové obsazení naší skladby tak, aby zněla trochu jako Rock.

Zvuková ukázka nového nástrojového obsazení

Touto cestou jsme se seznámili s pracovním způsobem, jakým se dá u MIDI souboru měnit nástrojové obsazení skladby. Když připočtu ještě také možnost skladbu zpomalovat (zrychlovat) nebo zvyšovat (snižovat) tuto skladbu, vyjsou mi vlastně všechny hlavní dnešní výhody oproti audio souborům. Mějme

stále na mysli, že MIDI soubory nezapisují zpěv - slouží pro hudební skladby. V produkčních programech ale MIDI umožňuje vytvářet nové skladby a novou hudbu. MIDI znamená, že přikazujeme počítači aby hrál nějaký zvuk nějak dlouho - zjednodušeně řečeno. U audio signálu počítači nic nepřikazujeme, pouze to aby tento signál přehrál. S MIDI si můžeme více hrát.

[ZPĚT](#) | [DÁL](#)