

MMV

Multimediální výchova

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



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT

12 MIXER A MANAGE

Okna Mixer a Manage jsou posledními okny, se kterými se seznámíme. V okně mixeru nastavujeme hlasitost jednotlivých stop a v okně Manage svou práci ukládáme nebo exportujeme. Obě okna budu popisovat na hudbě, kterou jsme vytvořili.

MIXER



Okno vypadá podobně, jako skutečný mixpult. Každá stopa má přiřazenu jednu **šavli** (Fader) - posuvné tlačítko, kterým hýbeme ve směru nahoru nebo dolů.

Nad touto šavlí je kolečko umístění zvuku do pravého nebo levého reproduktoru - **Pan**.

Pod šavlí se nachází tlačítka Mute a Solo. Tlačítko **Mute** celou stopu vypne - nevymaže však její obsah, jen ji okamžitě maximálně ztiší tak, že prakticky nejde slyšet. Tlačítko funguje jako zapínací a vypínací, podobně jako tlačítko **Solo**. To naopak udělá zajímavou věc. Stopu, která má zmáčknuté tlačítko Solo budete slyšet, ale stopy, které toto tlačítko nebudou mít zapnuté, slyšet nebude.

V projektu může být podle potřeby i více stop. O těchto tlačítkách jsme také hovořili v [druhé kapitole](#).



Stopa a také šavle je pojmenována stejně. Název šavle je umístěn pod tlačítkem SOLO.

Nyní zjistíme, co se stane s mixem, když spustíme nahrávání. Vedle šavle je zobrazovač úrovně signálu. Když je stopa aktivní, bude tento zobrazovač vykazovat pohyb.

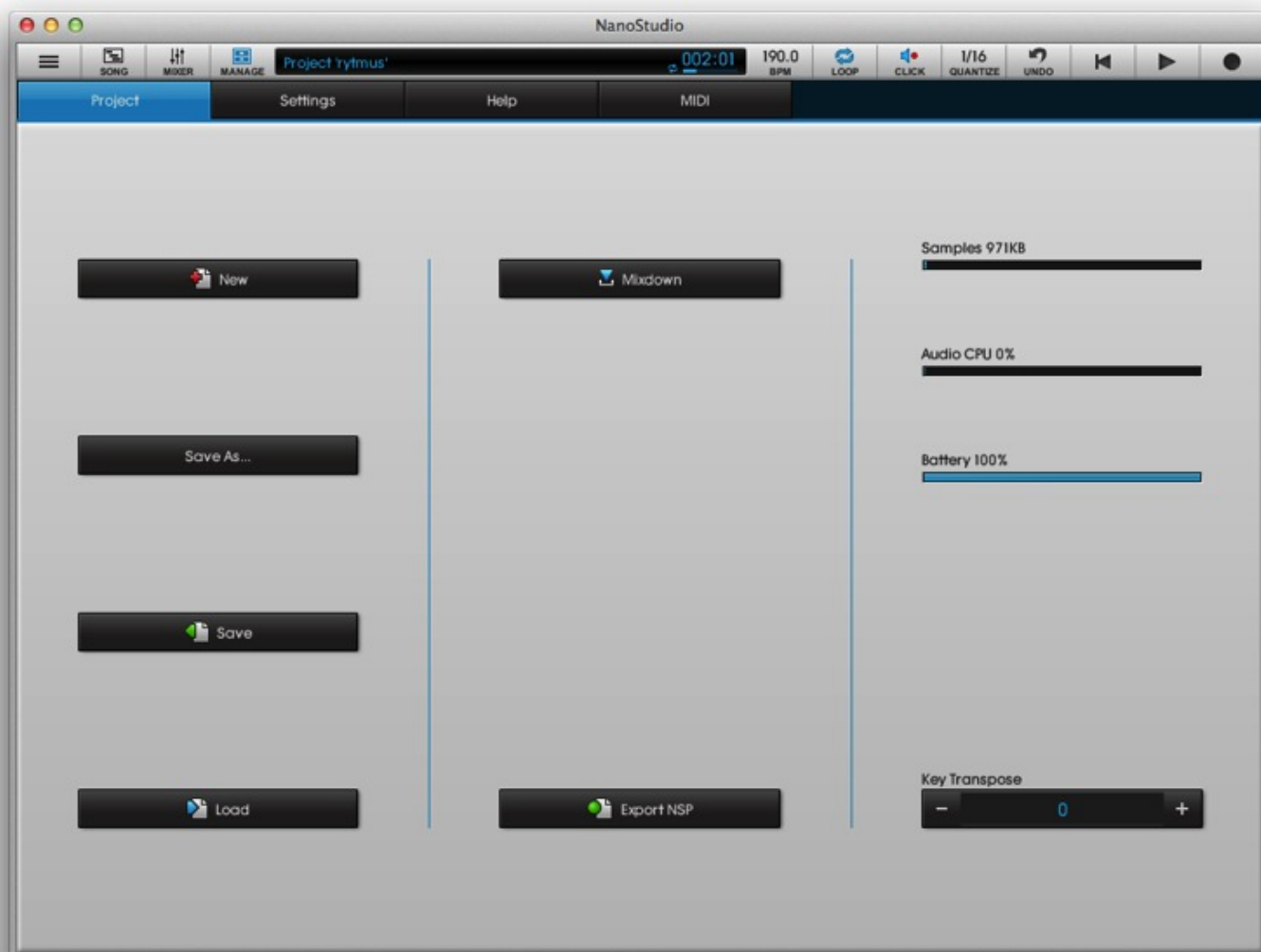


Vše si ukážeme na [videu](#).

K jednotlivým stopám lze přiřadit celkem 4 možné efekty. Tuto kapitolu ale nyní nebudeme otevírat - vyžádá si delší čas a tak se na tuto problematiku podíváme někdy jindy.

MANAGE

Toto okno nabízí několik užitečných funkcí, které potřebujeme pro základní operace jako jsou ukládání nebo otevírání uloženého souboru, vypálení naší skladby do vhodného formátu (export) aj.



Toto okno nabízí celkem 4 složky: PROJECT, SOTTINGS, HELP, MIDI. My se budeme soustředit pouze na první složku: PROJECT.

V ní se nalézají tři oblasti oddělené od sebe tenkou modrou svislou čarou. V každé oblasti nalezneme dále tlačítka. V první oblasti jsou to tlačítka NEW, SAVE AS, SAVE a LOAD. Pokud jste někdy ovládali cizojazyčný program, nejsou vám tyto příkazy cizí.

New



Otevírá okno pro nastavení založení nového projektu. Při otevření nového projektu se zobrazí klávesnice a je nutné zadat název nového souboru. Název se zadává pomocí klikání na klávesy nebo jednoduše se napíše prostřednictvím klávesnice počítače. Zobrazená klávesnice je k dispozici pro ty zařízení, která umožňují dotykové ovládání (tablety, dotykové monitory aj.).

Až se napíše název souboru, tak se potvrdí kliknutím na tlačítko OK (zelený háček). Jednou uložený projekt je automaticky nabízen v okně Load.

Save As...



Toto tlačítko otevírá identickou klávesnici jako v předchozím případě. Rozdíl je pouze v tom, že tímto tlačítkem ukládáme práci vždy jako nový soubor.

Save

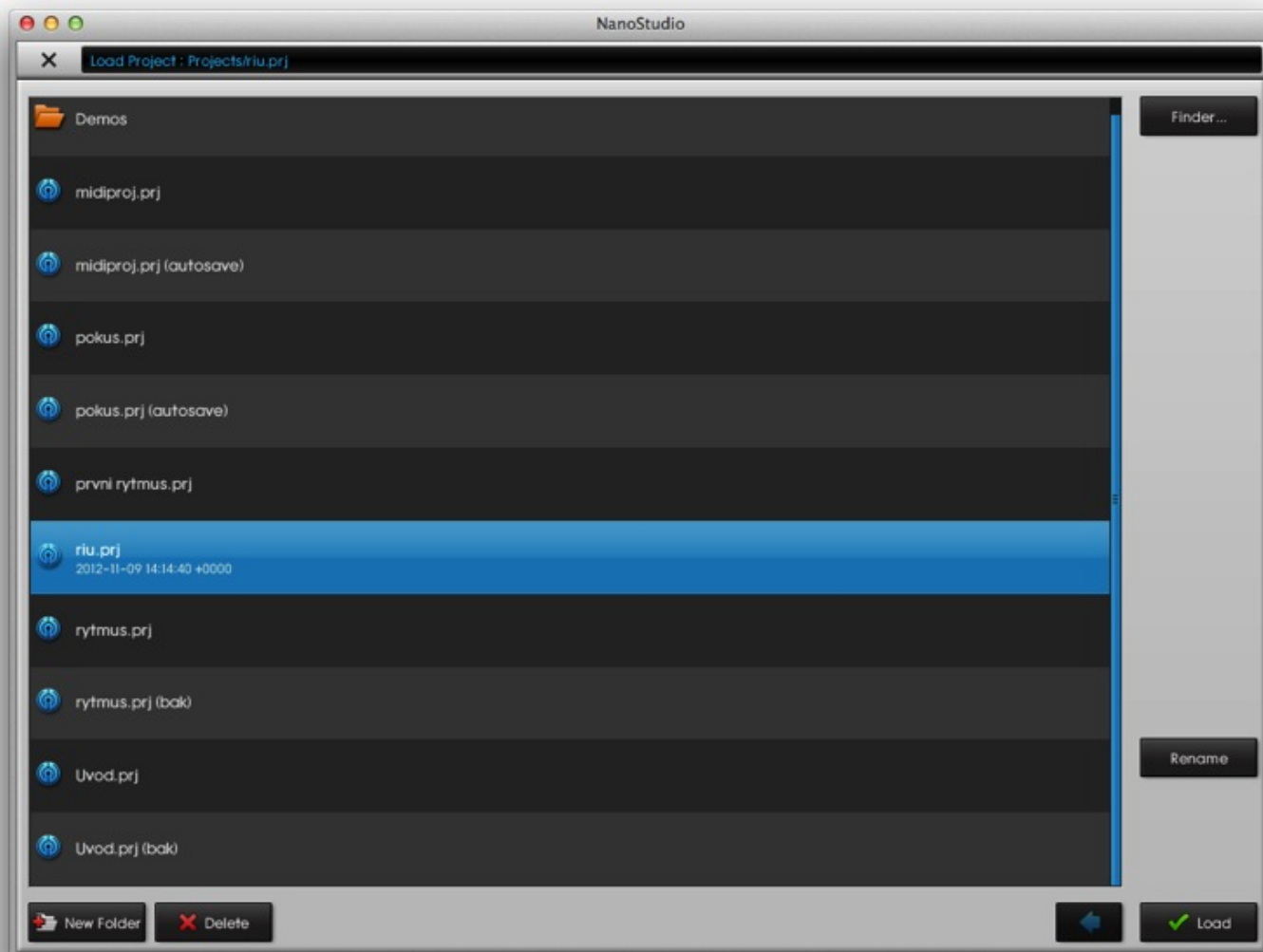


Nástroj ukládá práci na projektu pod stejným názvem, jak je projekt uložen. Takto není možné uložit projekt pod novým názvem.

Load



Load tlačítko umožňuje otevřít uložený projekt stejně jako v jiném programu. V tomto okně lze vybírat také z nabídky demo produktů. Když klikneme na tlačítko Load, otevře se podobné okno:



Soubory a adresáře vypadají odlišně od klasického programu. **Adresáře** jsou následující:



Soubory pak vypadají odlišně:

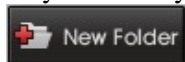


Nabídka souborů je samozřejmě odlišná od seznamu vašeho počítače. Každý si ukládá svoje soubory pod svými jmény. Nyní klikneme na adresář Demos, ve kterém se nacházejí demo soubory - ukázky maximálního využití programu. Vyberte si ze šesti souborů ten, který by vás zajímá a označte ho. Pak klikněte na tlačítko Load - vpravo dole.

Pro návrat do předchozí složky slouží tlačítko:



Když chcete vytvořit novou složku, klikněte na tlačítko:



Pro tuto kapitolu je to vše. V další se podíváme na to, jak se dá naše hudba exportovat a třeba poslat kamarádovi nebo kamarádce email.

[ZPĚT](#) | [DÁL](#)