

Multimediální výchova

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



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT

11 VYTVÁŘÍME MELODII

Pokud jste již vytvořili nějaký bicí part, můžeme přikročit k první melodii a tento bicí part oživit. Melodii vytvoříme v okně EDEN. To otevřeme tak, že v okně Song klikneme na hlavu druhé stopy s názvem EDEN 1. Takto se otevře okno EDEN se svými ovládacími prvky, ve kterých dominuje klaviatura. O tomto okně jsme hovořili v [kapitole 8](#).

Okno se ovládá klávesy i myší. Pro první melodii zvolíme klávesy ale nejprve se domluvíme, že vybereme společně stejný zvuk. Ten nalezneme v Banku Global A pod číslem A01. Zvuk nese název VintageMono.



Nyní si připravme melodii. Bez znalosti not to půjde obtížněji, ale zkusme to. Zmáčkněte postupně tyto klávesy:

YBCY YBCY CMBC CMBC

Melodie, kterou jsem vás nyní naučil se skládá pouze ze dvou motivů. První motiv YBCY a druhý CMBC. Oba motivy se přitom dvakrát po sobě opakují. Rytmus melodie je jednoduchý - příslušné tóny hrejte stejně dlouze, jeden tón na jednu dobu. Podobně jako bicí part.

NAHRÁVÁNÍ

Pokud jste se melodii již naučili hrát, můžeme přistoupit k nahrávání.

Nejprve však vraťme **ukazatel přehrávání** na začátek projektu tím, že kliknete na tlačítko **Rew**.



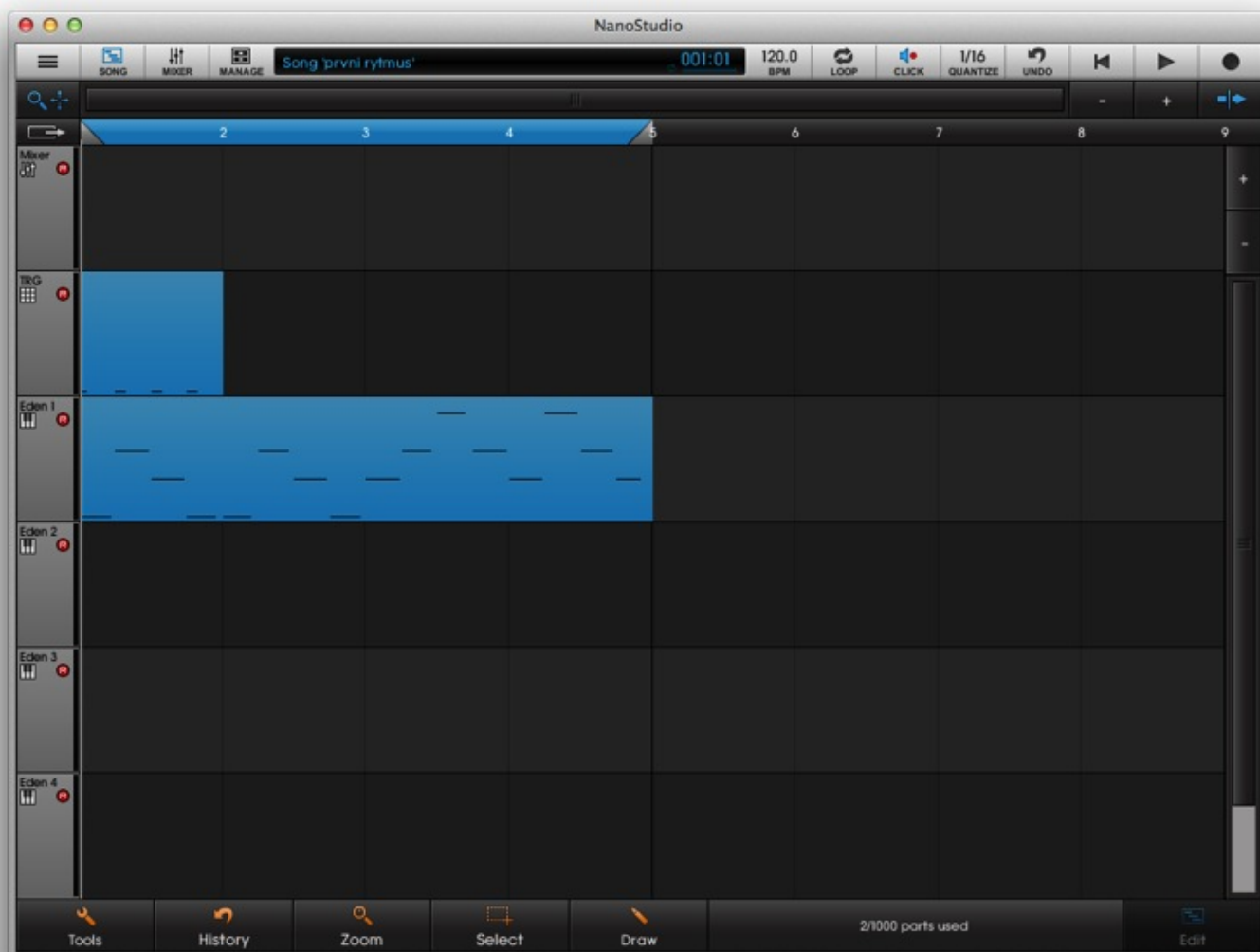
Obdobně, jako v případě nahrávání bicího partu, také zde musíme zmáčknout pro nahrávání tlačítko **Rec**. A také zde se nejprve ozvou 4 doby jako připomenutí tempa. V těchto 4 dobách program ještě nenahrává - to až po těchto 4 dobách. Myslím, že je na čase, abychom si prozradili, že tyto 4 doby se jmenují **Předklik**. V předkliku program prostě nenahrává - slouží k tomu, aby se hudebník (nebo programátor) připravil a zahřál na nahrávání.



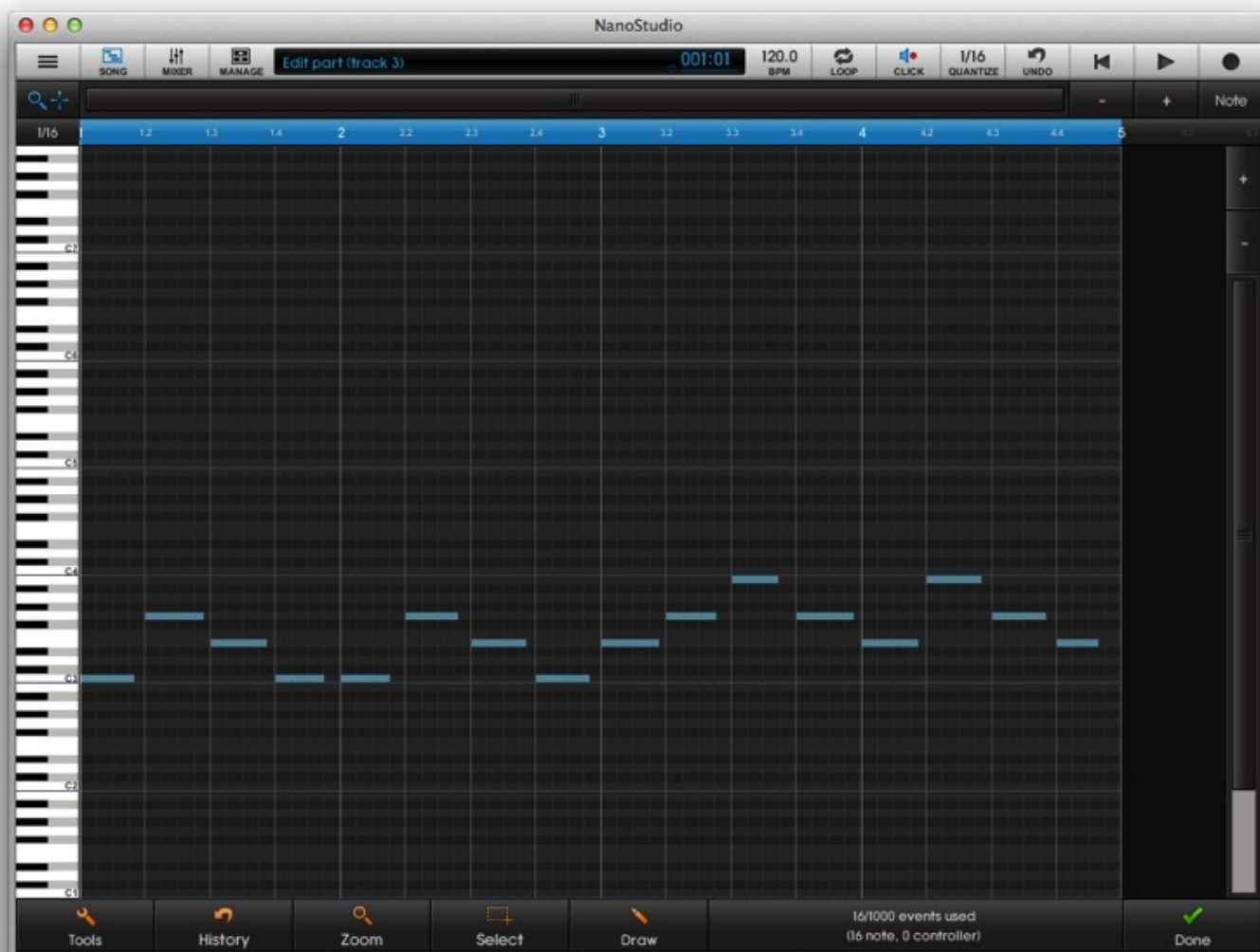
Pokud jsme naráli naši první melodii, můžeme nahrávání zastavit klikem na žluté tlačítko **Stop**.



Nyní přejdeme do okna **Song**, kde provedeme malé úpravy. Okno by mělo nyní vypadat následovně:



Namísto jednoho regionu bicího partu ve stopě TRG zde máme druhý širší modrý obdélník ve stopě, která se jmenuje Eden 1. Když na tento region dvakrát klikneme, zobrazí se bližší detailní pohled na všechny MIDI události, které jste nahráli. Toto okno je však poněkud odlišné od detailu bicího regionu:



Co je však stejné, jsou linky, které vedou od pravítka směrem dolů a rozdělují nám takty na menší celky, kterým říkáme doby. I v tomto případě bychom měli mít všechny MIDI události zarovnané podobně, jako u bicího partu. Pokud se stalo, že není nějaká MIDI událost zarovnaná k bílé svislé čáře, musíme ji nejprve označit a následně pomocí posuvných tlačítek ručně zarovnat. S posuvnými tlačítky jsme se setkali v předchozí kapitole.

V tomto okně ale můžeme posouvat s MIDI událostí také ve směru nahoru nebo dolů. Toho využijeme v případě, že jsme se netrefili do nějakého tlačítka správně a on se nám nahrál špatný tón. Posunutí ve směru nahoru nebo dolů provedeme pomocí postraniho posunovacího tlačítka - viz [video](#).

Pokud jsme s úpravou spokojeni, můžeme kliknout na tlačítko Done:



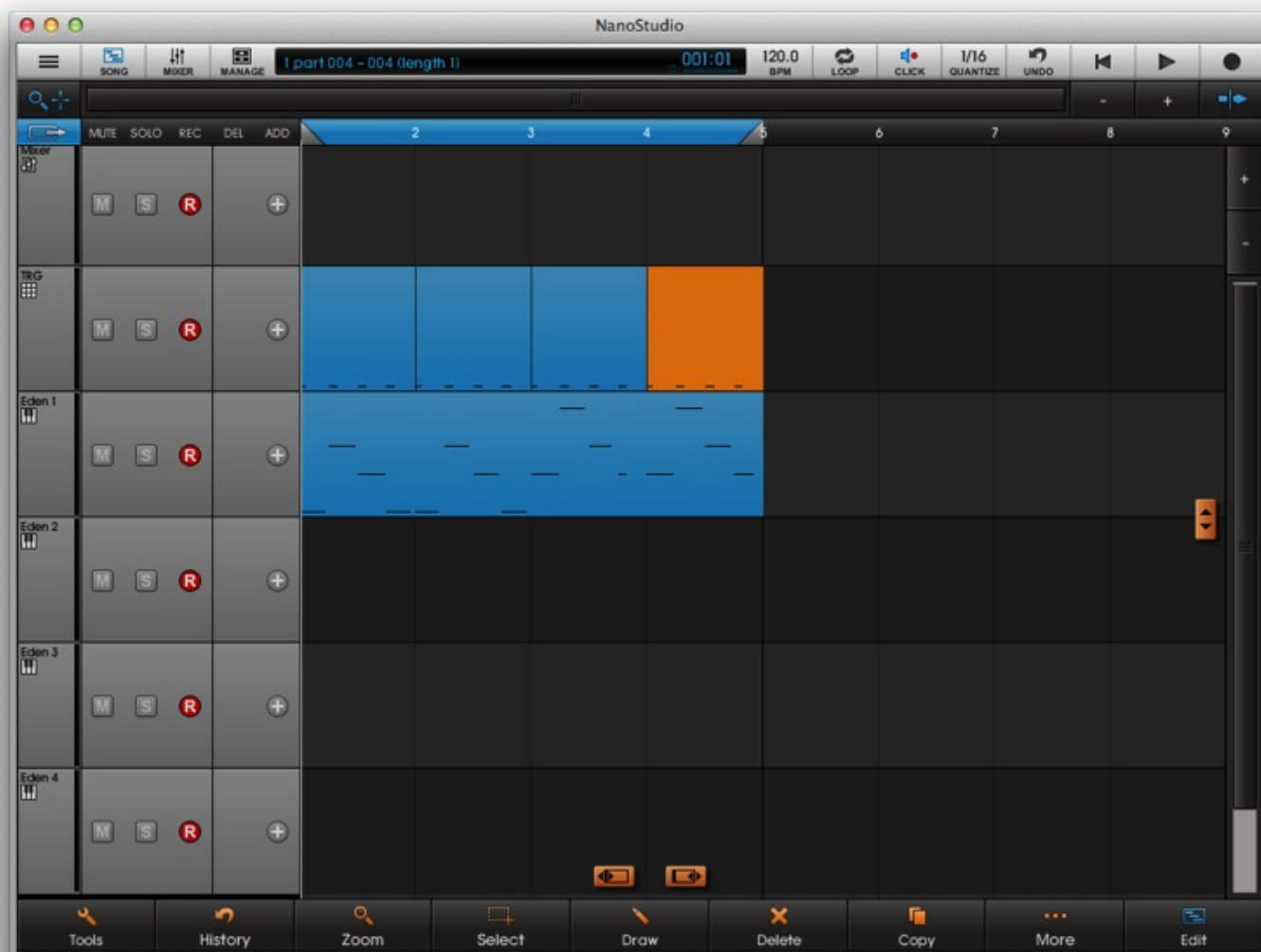
Poslední fígl, který se dnes naučíme je kopírování regionu.

KOPÍROVÁNÍ

Nejprve označíme region TRG stopy - je to ten menší obdelníček. Budeme nyní kopírovat tento obdelníček tak, že klikneme na tlačítko COPY. Toto tlačítko je v případě, že není žádný region označen, skryto a ve chvíli, kdy označíme libovolný region, se toto tlačítko zobrazí. Na tlačítko COPY nyní klikneme třikrát.



Po okopírování bychom měli mít následující uspořádání regionů:



Celý proces kopírování jsem nahrál na [video](#).

Nyní si můžete skladbu přehrát - jestli nevíte jak, tak se mrkněte na [kapitolu 9](#).

Prozatím by měla naše společná skladba vypadat asi [následovně](#).

[ZPĚT](#) | [DÁL](#)