

## Muzyka - właściwości

### Styl

Wybierz styl muzyczny. Styl jest to połączenie nut i rytmu, które charakteryzuje konkretny rodzaj muzyki, taki jak jazz, rock czy new age. Pliki stylów mają rozszerzenie nazwy .STY i domyślnie są zainstalowane w następującej ścieżce: C:\Multimedia Files\Music\Interactive Music.

### Charakter

Wybierz charakter odpowiadający nastrojowi, który ma wzbudzić muzyka. Charakter jest wykorzystywany przez formant do skomponowania ciągu akordów dla wybranego stylu. Choć można wybrać dowolny charakter dla stylu, najlepiej jest, gdy odpowiada on nastrojowi związanemu ze stylem. Pliki charakterów mają rozszerzenie nazwy .PER i domyślnie są zainstalowane w następującej ścieżce: C:\Multimedia Files\Music\Interactive Music.

### Zespół

Wybierz zespół do wykonania wybranego stylu. Zespół jest to zestaw instrumentów dla stylu. Na przykład jeden zespół mógłby do wykonania stylu użyć fortepianów i smyczków, podczas gdy inny zespół mógłby zagrać te same nuty na gitarze z użyciem efektów dźwiękowych. Zaznaczenie zespołu ustala także ustawienia głośności i balansu lewy/prawy dla stylu. Zespoły mają nazwy opisowe, na przykład Jazz Combo, Angel Choir (chór anielski) czy Classic Rock i są dostępne w zależności od wybranego stylu.

### Kształt

Wybierz kształt muzyczny. Kształt określa, w jaki sposób zmienia się w czasie intensywność wybranego stylu. Na przykład, jeśli zaznaczysz Narastający, w czasie odtwarzania muzyki może wzrastać liczba głosów i aktywność muzyczna, wywołując odczucie narastającej intensywności. Kształty mają nazwy opisowe, na przykład Narastający, Opadający i Losowy. W szczególności, można użyć kształtu Piosenka w celu utworzenia powtarzających się tematów, które różnią się, aby wzbudzić zainteresowanie, lecz wciąż pozostają spójne.

### Aktywność

Wybierz poziom aktywności dla muzyki. Aktywność opisuje, jak często zmieniają się dźwięki. Aktywności mają nazwy opisowe, na przykład Rzadko czy Często.

### Długość

Określa czas trwania, inaczej długość muzyki jako liczbę taktów. Jeżeli wybrano opcję **Powtarzaj** na karcie **Opcje**, wzór muzyczny określony właściwościami **Styl, Charakter, Zespół, Kształt i Aktywność** powtarza się po odtworzeniu podanej liczby taktów.

## Opcje

### Liczba g³osów

Opcja ta dzia³a tylko w wypadku zaznaczenia opcji **U¿yjwaj synteza³ora Microsoft Synthesizer**. Efekty dzia³ania opcji mo¿na us³yszeæ jedynie w czasie wykonywania i tylko na wolnych komputerach. Podaj minimaln¹ liczbê g³osów albo instrumentów do u¿ycia. G³osy reprezentuj¹ indywidualne brzmienia, które ró¿ni¹ siê miêdzy sob¹ albo które, choæ s¹ identyczne, wykonuj¹ osobne partie harmoniczne. Na przyk³ad zespó³ z³o¿ony z kontrabasu, bębna i fortepianu i zespó³ trzech saksofonów — ka¿dy zawiera trzy g³osy. Domyœlnie synteza³or przydzia³a 24 g³osy, ale wiêkszoœæ stylów ³atwo uzyskaæ za pomoc¹ mniejszej ich liczby.

### Maksymalne u¿ycie CPU

Opcja ta dzia³a tylko w wypadku zaznaczenia opcji **U¿yjwaj synteza³ora Microsoft Synthesizer**. Efekty dzia³ania tej opcji mo¿na us³yszeæ tylko w czasie wykonywania i tylko na wolnych komputerach. Podaj maksymalny procent mocy obliczeniowej, jaki komputer ma przeznaczyæ na odtwarzanie muzyki. Aby uzyskaæ ten procent, komputer mo¿e kompresowaæ dane lub pomijaæ g³osy a¿ do osi¹gniêcia minimalnej liczby g³osów, któr¹ podano. Na przyk³ad, aby uzyskaæ podany procent, wolniejsza jednostka centralna CPU mo¿e zmieniæ tryb odtwarzania ze stereofonicznego na monofoniczny, 11 kHz, ze skompresowanymi danymi wyjœciowymi, podczas gdy szybsza jednostka centralna CPU mo¿e wys³aæ dane wyjœciowe w stereo 22 kHz, nie skompresowane. Jeœli komputer nie mo¿e sprostaæ wymaganiom, wysy³a dane wyjœciowe do sprzêtowego urz¹dzenia MIDI.

### U¿yjwaj synteza³ora Microsoft Synthesizer

Zaznacz pole wyboru **U¿yjwaj synteza³ora Microsoft Synthesizer**, aby odtwarzaæ muzykê za pomoc¹ synteza³ora Microsoft Synthesizer. Usuñ zaznaczenie pola wyboru, jeœli chcesz u¿ywaæ urz¹dzenia MIDI.

### Powtarzaj

Zaznacz pole wyboru **Powtarzaj**, aby powtarzaæ muzykê w interwale zaznaczonym w polu **D³ugoœæ** na karcie **Muzyka**. Na przyk³ad, jeœli podano d³ugoœæ 16 taktów, a nastêpnie zaznaczono opcjê **Powtarzaj**, wzór muzyczny okreœlony w³aœciwoœciami **Styl**, **Charakter**, **Zespó³**, **Kszta³t** i **Aktywnoœæ** powtarza siê co 16 taktów. Usuñ zaznaczenie tego pola wyboru, aby muzyka by³a odtwarzana jeden raz i koñczy³a siê.

### Odtwarzaj natychmiast

Zaznacz pole wyboru **Odtwarzaj natychmiast**, aby spowodowaæ odtwarzanie muzyki z chwil¹ otwarcia strony. Usuñ zaznaczenie tego pola wyboru, aby odtwarzanie muzyki czeka³o na jakieœ inne zdarzenie, na przyk³ad klikniêcie obiektu przez u¿ytkownika.

### Typ przejøcia

Wybierz sposób brzmienia muzyki w momencie przechodzenia do muzyki zwi¹zanej z innym obiektem. Na przyk³ad przypuœæmy, ¿e na jednej stronie odtwarzany jest styl `Jazz.sty` przy wybranym typie przejøcia Pauza. Na innej stronie odtwarzany jest styl `Reggae.sty`. Kiedy przechodzisz do strony "reggae" ze strony "jazzowej", zanim rozpocznie siê muzyka reggae, muzyka jazzowa przechodzi w pauzê muzyczn¹. Typy przejøæ maj¹ nazwy opisowe, na przyk³ad Pauza i Wype³nienie oraz Wprowadzenie i Zakoñczenie.

