

## Vlastnosti hudby

### Styl

Zvolte styl hudby. Styl je určitý druh harmonií a rytmů, které odpovídají některému hudebnímu žánru, např. džezu, rocku nebo new age. Soubory se styly mají příponu .STY a jsou instalovány do výchozího adresáře C:\Multimedia Files\Music\Interactive Music.

### Osobnost

Zvolte osobnost podle nálady, kterou chcete hudbou vyvolat. Osobnost je využívána ke skládání odpovídající posloupnosti akordů v rámci zvoleného stylu. Ačkoliv lze při libovolném stylu využívat libovolnou osobnost, nejlepších výsledků docílíte zvolením osobnosti, která odpovídá danému stylu. Soubory s osobnostmi mají příponu .PER a jsou instalovány do výchozího adresáře C:\Multimedia Files\Music\Interactive Music.

### Skupina

Zvolte skupinu, která má hrát ve zvoleném stylu. Skupina je tvořena sadou nástrojů pro daný styl. Jedna skupina například může hrát v daném stylu na piána a smyčcové nástroje, zatímco jiná může hrát stejnou melodii na kytaru a se zvukovými efekty. Volba skupiny též ovlivní nastavení hlasitosti a vyvážení pravého a levého reproduktoru (stereo) pro daný styl. Skupiny mají popisné názvy jako džezové kombo (Jazz Combo), Angel Choir (Andělský chór) či Classical Rock (Klasický rock) a nabídka skupin závisí na zvoleném stylu.

### Tvar

Zvolte tvar hudby. Tvar určuje způsob, jakým se vyvíjí intenzita zvoleného stylu. Zvolíte-li například Rostoucí, může postupně narůstat množství hlasů a hudební aktivity, a vznikat tak dojem narůstající intenzity. Tvary mají popisné názvy jako Rising (Rostoucí), Falling (Klesající) či Random (Náhodný). Tvar skladby lze především využívat k vytváření opakujících se námětů, které jsou zajímavé svou proměnlivostí, a přesto zůstávají soudržné.

### Aktivita

Zvolte stupeň hudební aktivity. Aktivita určuje, jak často se budou měnit akordy. Aktivity mají popisné názvy jako Sparse (Řídká) či Dense (Hustá).

### Délka

Udává délku trvání hudby počtem taktů. Pokud jste na kartě **Možnosti** zvolili možnost **Opakovat**, skladba, již jste získali kombinací zvolených vlastností **Stylu**, **Osobnosti**, **Skupiny**, **Tvaru** a **Aktivity**, se po odehrání zadaného množství taktů začíná opakovat od začátku.

## Možnosti

### Počet hlasů

Nastavení této možnosti se projeví pouze v případě, že je zvolena možnost **Používat softwarovou syntézu**. Efekty tohoto nastavení se projeví pouze za běhu a jen na pomalých počítačích. Zadejte minimální počet hlasů nebo nástrojů, které se mají používat. Hlasy představují individuální zabarvení tónu, která se navzájem mohou lišit nebo být podobná a která tvoří oddělené harmonické složky. Tak se například souhra jednoho basu, jednoho bubnu a jednoho piána skládá ze tří hlasů stejně jako souhra tří saxofonů. Při výchozím nastavení syntetizér používá 24 hlasů, ale většina stylů vystačí i s menším počtem.

### Maximální využití CPU

Nastavení této možnosti se projeví pouze v případě, že je zvolena možnost **Používat softwarovou syntézu**. Efekty tohoto nastavení se projeví pouze za běhu a jen na pomalých počítačích. Zadejte maximální využití procesoru pro hraní hudby v procentech výpočetních možností počítače. Aby bylo možné vyhovět tomuto požadavku, počítač může komprimovat data nebo omezit počet hlasů na zvolené minimum. Aby nepřesáhl pomalejší procesor maximální procento využití, může se například místo stereofonního výstupu používat pouze monofonní komprimovaný výstup o frekvenci 11 kHz, zatímco s rychlejším procesorem bude použit stereofonní nekomprimovaný výstup o frekvenci 22 kHz. Jestliže počítač nemůže vyhovět vašim požadavkům, vyšle výstup na hardwarové zařízení MIDI.

### Používat softwarovou syntézu

Chcete-li přehrávat hudbu pomocí syntetizéru Microsoft Synthesizer, zaškrtněte políčko **Používat softwarovou syntézu**. Pokud toto políčko nebude zaškrtnuté, použije se zařízení MIDI.

### Opakovat

Zaškrtnete-li políčko **Opakovat**, hudba se bude opakovat v intervalech nastavených v poli **Délka** na kartě **Hudba**. Nastavíte-li tedy například délku na 16 taktů a zaškrtnete-li políčko **Opakovat**, skladba získaná kombinací vlastností **Stylu**, **Osobnosti**, **Skupiny**, **Tvaru** a **Aktivity** se bude opakovat každých 16 taktů. Pokud chcete skladbu přehrát pouze jednou, zrušte zaškrtnutí tohoto políčka.

### Hrát ihned

Políčko **Hrát ihned** zaškrtněte, chcete-li, aby hudba začala hrát bezprostředně po otevření stránky. Pokud si přejete, aby začala hrát teprve po určité události, např. poté, co uživatel klepne na nějaký objekt, zrušte zaškrtnutí tohoto políčka.

### Typ přechodu

Zvolte si způsob přechodu hudby jednoho objektu k hudbě objektu jiného. Předpokládejme například, že na jedné stránce hraje hudba ve stylu `Jazz.sty` a jako typ přechodu jste zvolili Break. Na jiné stránce hraje hudba ve stylu `Reggae.sty`. Přecházíte-li pak ze stránky s džezem na stránku s reggae, džezová hudba zahraje přechod musical break, a teprve poté začne hrát reggae. Přechody mají popisné názvy jako Break (Zlom), Fill (Vyplnění), End (Zakončení) nebo Intro (Předehra).

