

Obsah

Předmluva.....	8
Úvod.....	11
Jak tuto knížku číst.....	12
Základy MIDI.....	13
Trocha historie.....	13
Jak to funguje.....	16
Typy MIDI přístrojů.....	18
Modely MIDI sestav.....	22
Model klasické sériové sestavy.....	23
Hvězdicové zapojení.....	24
Model zapojení pro editaci jednoho z komponentů.....	24
Zapojení s využitím programovatelné MIDI matice.....	25
Základní principy používaných elektronických syntéz zvuku.....	26
Aditivní harmonická syntéza.....	27
FM syntéza.....	28
Sample-playback syntéza.....	29
Looping.....	32
Syntéza na principu fyzikálních modelů v počítači.....	32
Virtual analog.....	33
Klasické moduly elektronicky syntetizovaného zvuku.....	35
Stručný přehled modulů.....	36
Oscilátor.....	36
Výšková obálka.....	36
Amplitudová obálka.....	36
Nízkofrekvenční oscilátor.....	36
Filtr.....	37
Efektový procesor.....	37
Detailní popis funkcí jednotlivých modulů.....	37
Oscilátor.....	37
Generátor amplitudové obálky.....	39
Generátor výškové obálky.....	42
Nízkofrekvenční oscilátor.....	43
Filtr.....	45
Globální parametrické menu.....	48
Efektový procesor.....	49
Programování hracích pomůcek, modulační technika.....	59
Aplikace hracích pomůcek.....	60
Software – modulované parametry.....	61
Hardware – hrací pomůcky.....	61
MIDI.....	61
Hrací pomůcky v detailu.....	62
Tabulka MIDI asociací doporučených kontrolérů.....	71
Datové toky z hracích pomůcek.....	71

Typy zvukových programů a jejich struktura	72
Kategorizace zvukových programů	72
Imitace melodických akustických hudebních nástrojů	72
Základní předpoklad – multisample a modulace	73
Tónový rozsah	73
Dynamika.....	74
Náběhový šum	74
Chyby.....	75
Vedlejší šумы a hluky.....	75
Přirozené prostředí	76
Imitace klasických elektronických hudebních nástrojů	77
Klasické analogové syntetické zvuky	78
Zvukové plochy, pady (Pads)	79
Nemelodické perkusní zvukové programy	81
Efektové zvukové programy	82
Metoda tvorby zvukových programů	83
Pracovní postup	83
Tvůrčí podnět a záměr.....	83
Východzí stanovisko	83
Programování modulů prvního elementu.....	84
Další elementy	84
Shrnutí.....	85
Programovací prostředky	85
Knihovnictví zvukových programů.....	87
Paměťové struktury zvukových bank u syntezátorů	87
Obecné principy třídění zvukových programů v bance.....	89
Organizace zvukové banky podle normy GM.....	90
Strojově podporované knihovnictví pomocí Bank Loaderů a Manažerů	91
Bank Loader nebo Manažer?	92
Standardní funkce univerzálního Bank Manažeru	93
Request	93
Send	93
System Scan	93
Diskové operace	94
Kopírovací funkce	94
Třídící a vyhledávací funkce	94
Způsoby editace syntezátorů	95
Přímá editace syntezátoru.....	95
Editace prostřednictvím externího editoru.....	97
Tvorba adaptací MIX Page sekvenceru Cubase	98
Dodatky.....	100
Specifikace GM normy.....	100
Takže co je tedy General MIDI?	100
GS norma	101
Detailní přehled GM banky a GM Drum Maps (GM bicích map)	102
Tabulka identifikačních čísel výrobců	104
Jmenný rejstřík.....	105
CD tracklist	108