

# FLAŠIPIS

CZ MANUÁL

V1.1

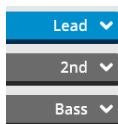



ORGAN SERVICE

Kontakt: [flasipis@organ-service.cz](mailto:flasipis@organ-service.cz)

# Obsah

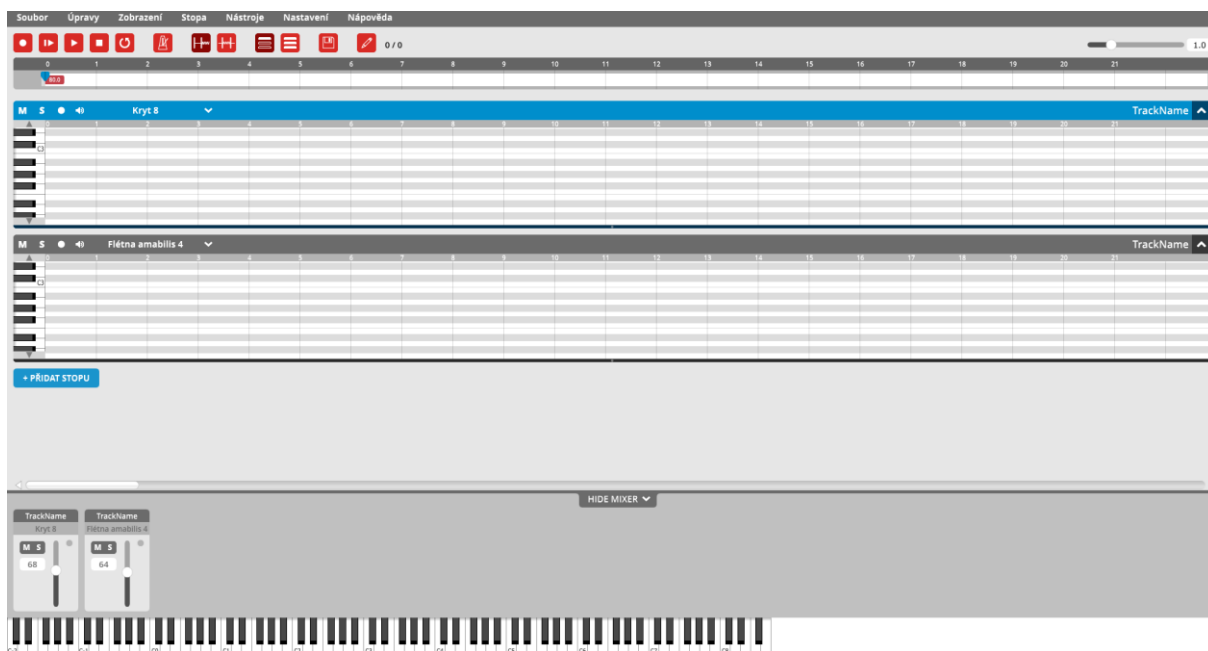
1	Pracovní plocha.....	2
1.1	Panel nástrojů .....	2
1.1.1	Nahrávat „Record“ 	2
1.1.2	Přehrát vše „Play all“ 	3
1.1.3	Přehrát/Pozastavit „Play/Pause“ 	3
1.1.4	Zastavit „Stop“ 	3
1.1.5	Opakovat výběr na časové ose 	3
1.1.6	Metronom „Metronome“ 	3
1.1.7	Nahrávání od vybraného místa 	4
1.1.8	Režim Punch-in 	4
1.1.9	Pracovat s jednou stopou 	4
1.1.10	Pracovat se všemi stopami současně 	4
1.1.11	Uložit projekt 	4
1.1.12	Režim vkládání not 	5
1.1.13	Ukazatel času  262 ms / 1 min 11 s	5
1.1.14	Nastavení tempa  1.0	5
1.2	Časová osa „Time line“ .....	5
1.2.1	Změna tempa v průběhu skladby .....	5
1.2.2	Změna taktu v průběhu skladby .....	6
1.3	Stopa.....	7
1.3.1	Ztlumit stopu „Mute“ 	8
1.3.2	Sólo „Solo“ 	8
1.3.3	Nahrávat do stopy „Record track“ 	8
1.3.4	Monitorovat při nahrávání „Monitor track“ 	9
1.3.5	Volba rejstříku (nástroje).....	9



1.3.6	Jméno stopy „Track name“	9
1.3.7	Sbalit/Rozbalit stopu „Collapse/Expand track“ 	10
1.4	Audio mixer	10
1.5	Klaviatura	10
2	Nový projekt	11
3	Nastavení	11
3.1	Jazyk	11
3.2	Nastavení vstupů a výstupů	12
4	Práce s MIDI	13
4.1	Nahrávání MIDI not	13
4.1.1	Režim vkládání not	13
4.1.2	Připojování externího MIDI controleru/klaviatury	14
4.2	Import MIDI not	15
4.3	Úprava MIDI not	16
4.3.1	Označení not	17
4.3.2	Označení taktů	17
4.3.3	Posouvání označených not	18
4.3.4	Kopírování a mazání not	18
4.3.5	Kopírování a mazání taktů	18
4.3.6	Délka not	19
4.3.7	Zarovnávání not do mřížky	19
4.3.8	Úprava hlasitosti všech stop	19
4.4	Export hotové skladby	19
4.5	Předvolby	20
4.5.1	Překrývající se noty	20
4.5.2	Styl taktových čar	20

# 1 Pracovní plocha

*Pracovní plocha* (Obrázek 1.1) je rozdělena do několika sektorů, které si v následující kapitole podrobněji popíšeme.



Obrázek 1.1

## 1.1 Panel nástrojů

*Panel nástrojů* (Obrázek 1.2) je prvním ze sektorů *Pracovní plochy*. Nachází se nahoře pod lištou *Hlavního menu*.



Obrázek 1.2

### 1.1.1 Nahrávat „Record“



První funkcí, z *Panelu nástrojů*, je tlačítko *Nahrávat*. Stisknutím tlačítka *Nahrávat* můžeme do předem označené stopy zapisovat MIDI noty od označeného místa (viz [4.1 Nahrávání MIDI not](#))

### 1.1.2 Přehrát vše „Play all“

Další funkcí je *Přehrát vše*. Pomocí tohoto tlačítka spustíte celý váš projekt od začátku.

### 1.1.3 Přehrát/Pozastavit „Play/Pause“

Třetí je tlačítko *Přehrát/Pozastavit*. Tlačítkem *Přehrát* spustíte váš projekt od vybraného místa. Tlačítkem *Pozastavit* jej zastavíte, ale při dalším spuštění bude pokračovat od místa zastavení.

### 1.1.4 Zastavit „Stop“

Dalším tlačítkem je *Zastavit*. Přehráváte-li projekt, tlačítkem *Zastavit* jej zastavíte. Na rozdíl od tlačítka *pozastavit* bude ale další přehrávání začínat od vybraného místa, a ne od místa zastavení. Při druhém kliknutí na tlačítko vrátíte přehrávání na začátek projektu. Při dalším spuštění tedy začne od začátku.

### 1.1.5 Opakovat výběr na časové ose

Po aktivaci této funkce se budou vámi zvolené takty na časové ose (viz [4.3.2 Označení taktů](#)) opakovat.

### 1.1.6 Metronom „Metronome“

Stisknutím tlačítka *Metronom* aktivujete metronom při přehrávání vašeho projektu. Metronom znázorňuje doby vámi zvoleného taktu. Dalším stisknutím tohoto tlačítka jej deaktivujete.

### 1.1.7 Nahrávání od vybraného místa

Po aktivaci tohoto tlačítka budete při příštím nahrávání nahrávat od zvoleného místa.

### 1.1.8 Režim Punch-in

Aktivace režimu Punch-in způsobí, že při dalším nahrávání budete nahrávat pouze ve zvoleném sektoru (Viz [1.2 Časová osa „Time line“](#)1.2).

### 1.1.9 Pracovat s jednou stopou

V programu si můžete vybrat ze dvou módů, *Pracovat s jednou stopou* anebo *Pracovat s celým projektem*. Pokud aktivujete první jmenovaný mód, tak funkce *kopírovat*, *vložit*, *vyjmout* a *smazat* budou fungovat pouze v jedné zvolené stopě. Stále ale můžete kopírovat obsah z jedné stopy do druhé.

### 1.1.10 Pracovat se všemi stopami současně

Tento mód umožňuje *kopírovat*, *vložit*, *vyjmout* a *smazat* části písničky ve všech stopách zároveň. Tato funkce je užitečná, pokud chcete do vaší písničky přidat (odebrat) další sloku.

### 1.1.11 Uložit projekt

Stisknutím tohoto tlačítka uložíte současný projekt. Klávesová zkratka pro tento příkaz je Ctrl+S.

### 1.1.12 Režim vkládání not

Aktivací tohoto tlačítka spustíte vkládání not pomocí levého tlačítka myši. (viz [4.1.1 Režim vkládání not](#))

### 1.1.13 Ukazatel času

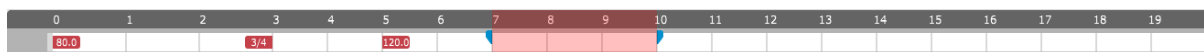
Ukazuje aktuální čas, kde se ve skladbě nacházíte.

### 1.1.14 Nastavení tempa



Změnou nastavení tempa zrychlíte nebo zpomalíte tempo projektu. Posuvník určující tempo můžeme po jednotkách posouvat pomocí kolečka na myši (pokud najedeme myší na posuvník). (Hodnota 1.0 je výchozí tempo. Hodnota 0.5 je tedy poloviční tempo a hodnota 2 je tempo dvojnásobné.)

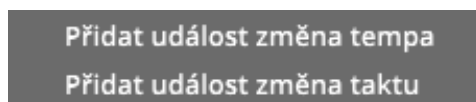
## 1.2 Časová osa „Time line“



Časová osa slouží k orientaci v projektu. Znázorňuje čísla taktů a černá čára vám ukazuje přesnou pozici ve skladbě. Kliknutím levého tlačítka myši na časovou osu si můžete také určit místo, od kterého chcete začít přehrávat projekt nebo nahrávat. Pomocí dvou modrých „zobáčeků“ si můžete zvolit sektor (Například pro nahrávání v režimu Punch-in). Podrobnější zobrazení mřížky časové osy, například na čtvrtiny nebo osminy, najdeme v záložce *Zobrazení v Hlavním menu*, kde klikneme na *Grid*.

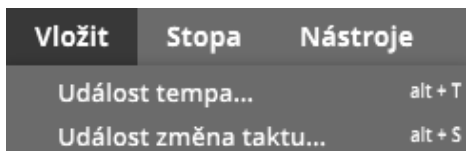
### 1.2.1 Změna tempa v průběhu skladby

Změnu tempa v průběhu skladby si také můžete nastavit na *Časové ose*. Klepnutím na *Časovou osu* pravým tlačítkem rozkliknete nabídku (Obrázek 1.3).



Obrázek 1.3

Zde kliknete na *Přidat událost změna tempa*. Alternativou je možnost *Událost tempa* v záložce *Vložit* v hlavním menu (Obrázek 1.4) či použití klávesové zkratky Alt+T.



Obrázek 1.4

Zobrazí se vám nové okno (Obrázek 1.5).



Obrázek 1.5

Zde zadáte hodnotu požadovaného nového tempa v BPM („beats per minute“ – úderů za minutu). A do řádku *Čas* vepíšete nejprve takt, ve kterém má změna začínat, potom dobu a do posledního políčka pozici podle MIDI division. Protože většinou chceme umístit změnu tempa na nějakou konkrétní dobu v taktu, tak poslední políčko nevyplňujeme. Stisknutím tlačítka *Přidat* (případně pomocí klávesy Enter) poté přidáte nastavenou změnu tempa v podobě červené vlaječky. Kliknutím a podržením levého tlačítka ji poté můžeme po časové ose posouvat nebo editovat kliknutím pravého tlačítka myši. Pomocí tlačítka Ctrl a kliknutí na vlaječky událostí můžeme označit více událostí a zároveň je posouvat.

## 1.2.2 Změna taktu v průběhu skladby

Změnu taktu v průběhu skladby začneme stejně jako změnu tempa (viz [1.2.1. Změna tempa v průběhu skladby](#)). Změnou je, že v okně (Obrázek 1.3) zvolíme možnost *Přidat událost změna taktu*, případně *Událost změna taktu* v záložce *Vložit* v hlavním menu (Obrázek 1.4) či klávesová zkratka Alt+S. Opět se nám otevře nové okno s podrobným nastavením (Obrázek 1.6).



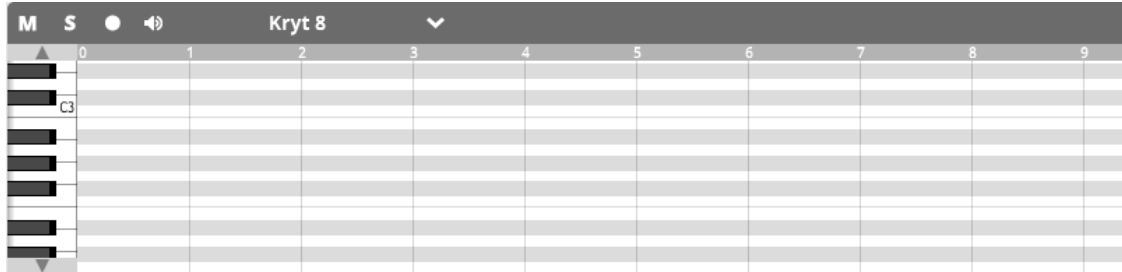


Obrázek 1.6

Do řádku takt zadejte hodnotu nového taktu např.: 4-4 nebo 3-4. A do řádku Čas zadejte, stejně jako při změně tempa, nejprve číslo taktu, ve kterém má ke změně dojít, do druhého dobu a do třetího pozici podle MIDI division. Stisknutím tlačítka *Přidat* potvrdíme změnu. Kliknutím a podržením levého tlačítka ji poté můžeme po ose posouvat.

### 1.3 Stopa

Stopy (Obrázek 1.7) najdeme pod *Časovou osou*.



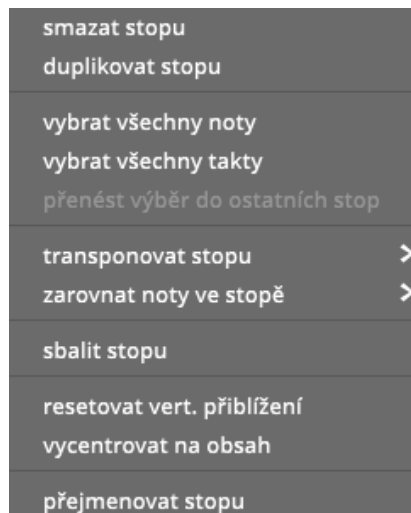
Obrázek 1.7

Do stopy můžeme nahrát nebo importovat MIDI noty (Viz [4.1 Nahrávání MIDI not](#) nebo [4.2 Import MIDI not](#)) a přidat stopě rejstřík (nástroj) flašinetu. Stopu můžeme přibližovat pomocí kolečka myši a rozsah klaviatury na levé straně pomocí Ctrl+kolečko myši. Novou stopu přidáme kliknutím na tlačítko *Přidat stopu* pod poslední stopou (Obrázek 1.8), případně pomocí Ctrl+Shift+T nebo v záložce *Stopa* v *Hlavním menu*, kde ji také můžeme smazat nebo duplikovat.



Obrázek 1.8

Stejně a ještě další možnosti máme při kliknutí pravým tlačítkem myši na *Panel nástrojů stopy*. Rozbalí se nám *Nabídka stopy* (Obrázek 1.9).



Obrázek 1.9

Nyní si podrobněji popíšeme vlastnosti z *Panelu nástrojů stopy*.

### 1.3.1 Ztlumit stopu „Mute“

Stisknutím tlačítka *Ztlumit stopu* deaktivujete danou stopu při přehrávání. To znamená, že když spustíte skladbu neuslyšíte tuto stopu. Dalším stisknutím ji opět aktivujete.

### 1.3.2 Sólo „Solo“

Stisknutím tlačítka *Sólo* způsobíte, že při přehrávání skladby uslyšíte pouze tuto stopu. Podržením klávesy Ctrl můžete spustit sólo na více stopách zároveň. Dalším stisknutím funkci deaktivujete.

### 1.3.3 Nahrávat do stopy „Record track“

Označením tohoto tlačítka a spuštěním *Nahrávat* v *Panelu nástrojů* budete nahrávat do této stopy MIDI noty. Nahrávat můžete do několika stop zároveň. Dalším stisknutím funkci deaktivujete.

### 1.3.4 Monitorovat při nahrávání „Monitor track“



Při nahrávání slyšíte zvolené stopy.

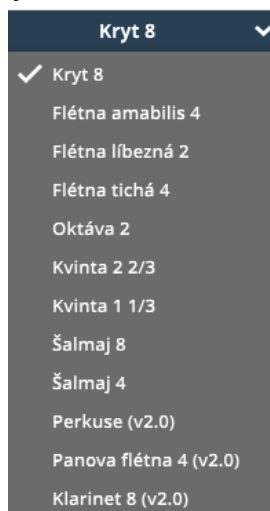
### 1.3.5 Volba rejstříku (nástroje)

Volbu rejstříku spustíte rozbalením lišty vpravo od tlačítka *Monitorovat při nahrávání* (Obrázek 1.10).

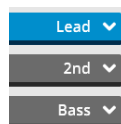


Obrázek 1.10

A zvolíte si ze seznamu (Obrázek 1.11) libovolný rejstřík. Poslední tři rejstříky ze seznamu, u kterých je v závorce uvedeno v2.0, jsou určeny pouze pro speciální flašinetu v2.0 s perkusemi. Pokud tedy stopu s jedním z těchto rejstříků přehrajeme standardním flašinetem, nic neuslyšíme.



Obrázek 1.11



### 1.3.6 Jméno stopy „Track name“

Jméno dané stopy můžeme nastavit, v *Nabídce stopy* (Obrázek 1.9) při kliknutí pravého tlačítka myši na *Panel nástrojů stopy*, funkcí *Přejmenovat stopu*.

### 1.3.7 Sbalit/Rozbalit stopu „Collapse/Expand track“

Touto funkcí sbalíte nebo rozbalíte vybranou stopu. Všechny stopy naráz můžeme sbalit nebo rozbalit v záložce *Zobrazení* v *Hlavním menu*. Ve stejné záložce najdeme i možnost *Režim náhledu* (klávesová zkratka P), která přizpůsobí všechny stopy tak, abychom je mohli všechny naráz.

## 1.4 Audio mixer

Audio mixer se nachází na *Pracovní ploše* pod *Stopami* (viz Obrázek 1.12). Můžeme jim ovládat hlasitost jednotlivých stop.

Táhlem posunujeme nahoru nebo dolů. Tím měníme míru hlasitosti na stupnici od 0 do 127. Audio mixer můžeme skrýt kliknutím na tlačítko *Skrýt mixer*, které najdeme nad mixerem, a znovu jej zobrazit v záložce *Zobrazení* v *Hlavním menu* nebo pomocí F3.



Obrázek 1.12

## 1.5 Klaviatura

*Klaviatura* (Obrázek 1.13) je jedna z možností, jak do stopy zaznamenat MIDI noty.

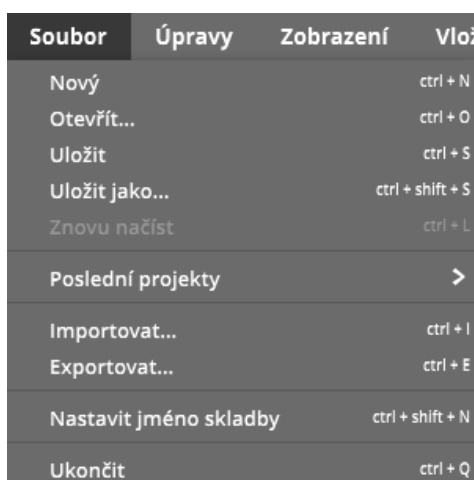


Obrázek 1.13

Stisknete tlačítka *Nahrávat do stopy* (viz [1.3.3. Nahrávat do stopy „Record track“](#)) a *Nahrávat* v *Panelu nástrojů* (Viz [1.1.1. Nahrávat „Record“](#)). A pomocí levého tlačítka myši hrajete na klaviaturu požadovanou melodii do vybrané stopy.

## 2 Nový projekt

Když víme, co jednotlivé funkce dělají, můžeme se pustit do vytváření nového projektu. Spustíme ho pomocí Ctrl+N nebo v záložce *Soubor* (Obrázek 2.1). Zde si také můžeme náš projekt uložit (Ctrl+S) anebo jej později znovu otevřít (Ctrl+O). Poslední uloženou verzi projektu načteme klávesovou zkratkou Ctrl+L nebo ji najdeme rozbalením možnosti *Poslední projekty* rovněž v záložce *Soubor*. Stisknutím Ctrl+Q projekt ukončíme.



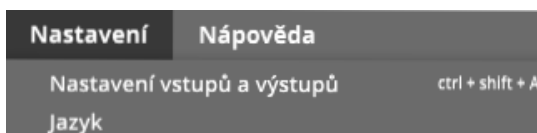
Obrázek 2.1

## 3 Nastavení

Po spuštění nového projektu je potřeba se ještě podívat, zda máme všechno správně nastavené.

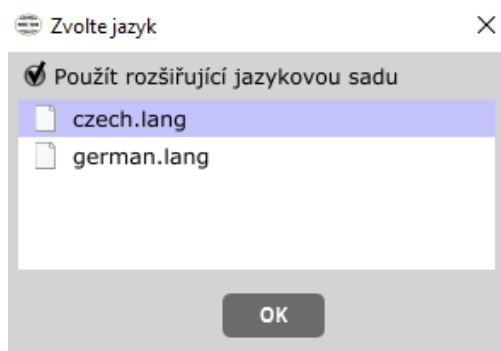
### 3.1 Jazyk

Jazyk programu nastavíme v záložce *Nastavení* (Obrázek 3.1).



Obrázek 3.1

Zde zvolíme možnost *Jazyk* a otevřeme tím nové okno (Obrázek 3.2).

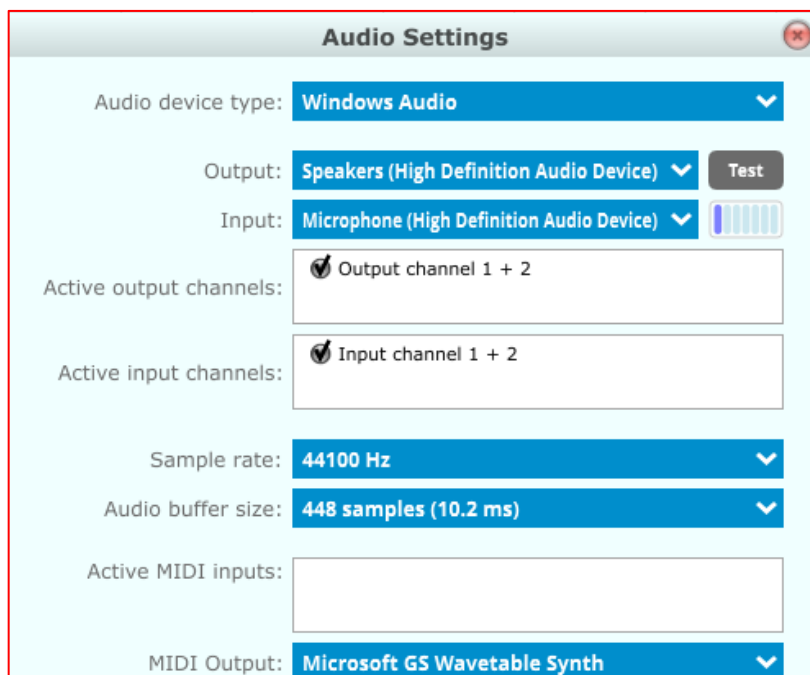


Obrázek 3.2

Zde zaklikneme možnost *Použít rozšiřující jazykovou sadu* a vybereme požadovaný jazyk. Stisknutím *OK* výběr potvrdíme. Není-li zvolena žádná rozšiřující jazyková sada je výchozím jazykem programu angličtina.

### 3.2 Nastavení vstupů a výstupů

Další je kontrola nastavení vstupů a výstupů. Do nastavení se dostaneme pomocí klávesové zkratky *Ctrl+Shift+A* nebo v záložce *Nastavení* (Obrázek 3.1), kde zvolíme možnost *Nastavení vstupů a výstupů*. Otevře se nám nové okno (Obrázek 3.3).



Obrázek 3.3

Zde se podíváme, zda máme správně nastavený Audio device type a Audio output. O MIDI inputech se dozvíte víc v [4.1.2. Připojování externího MIDI controleru/klaviatury](#).

## 4 Práce s MIDI

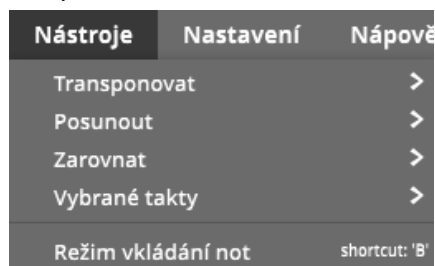
Nahrát MIDI noty do našeho projektu můžeme čtyřmi způsoby. V této kapitole si je popíšeme, ukážeme si práci se samotnými notami a naučíme se vyexportovat finální soubor.

### 4.1 Nahrávání MIDI not

I při tomto způsobu práce máme více možností. První z nich je nahrávání pomocí *Klaviatury* na *Pracovní ploše* (Viz [1.5 Klaviatura](#)). Druhou možností je přepnout do *Režimu vkládání not* a MIDI noty jednoduše „naklikat“ (viz [4.1.1. Režim vkládání not](#)). A poslední možností je připojení externího MIDI controleru nebo klaviatury (Viz [4.1.2. Připojování externího MIDI controleru/klaviatury](#)). Při tomto musíme nejprve připojit naše zařízení, poté opět zapneme obě nahrávání, ale požadované noty hrajeme na našem zařízení.

#### 4.1.1 Režim vkládání not

Režim vkládání not můžete využít v případě, že nemáte MIDI controler/klaviaturu nebo v případě, potřebujete dopsat notu. Režim vkládání not aktivujete stisknutím klávesy B nebo v záložce *Nástroje* v *Hlavním menu* (Obrázek 4.1).



Obrázek 4.1

Zde pouze označíte možnost *Režim vkládání not*. Poté se vám kurzor myši změní na tužku a vy můžete, levým tlačítkem myši, do libovolné stopy vkládat noty (Obrázek 4.2).

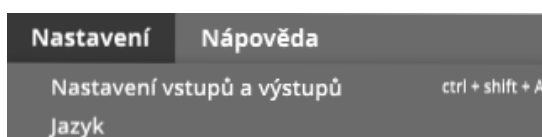


Obrázek 4.2

Délka noty se zarovná podle podrobnosti zobrazení mřížky (viz [1.2 Časová osa „Time line“](#)). Tzn. máte-li mřížku nastavenou na noty čtvrté, budete do stopy vkládat noty čtvrté.

#### 4.1.2 Připojování externího MIDI controleru/klaviatury

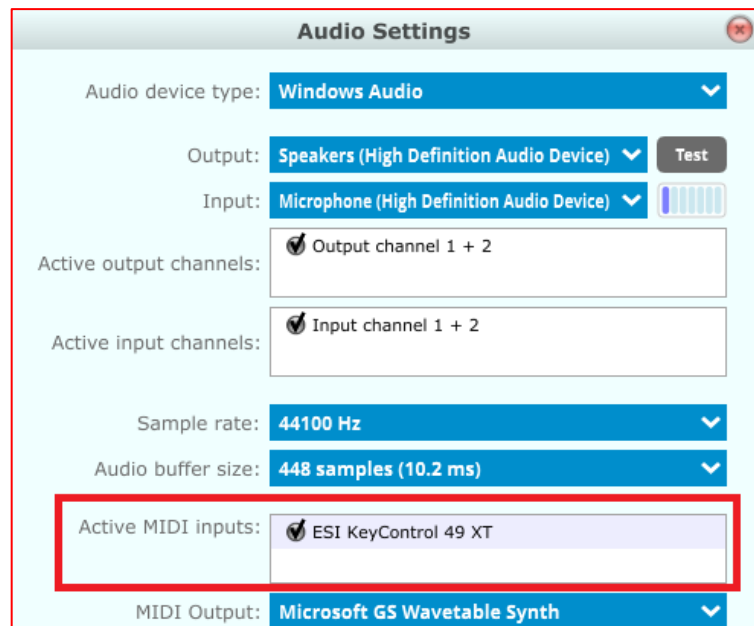
Nejprve připojíme naše zařízení do počítače a nainstalujeme všechny ovladače k tomuto zařízení. Zapneme Flašipis. Poté musíme aktivovat naše zařízení v programu. To uděláme tak, že v liště *Hlavního menu* rozbalíme záložku *Nastavení* (Obrázek 4.3).



Obrázek 4.3

Zde zvolíme možnost *Nastavení vstupů a výstupů*. Klávesová zkratka pro tuto možnost je Ctrl+Shift+A. Vyskočí nám další okno (Obrázek 4.4)



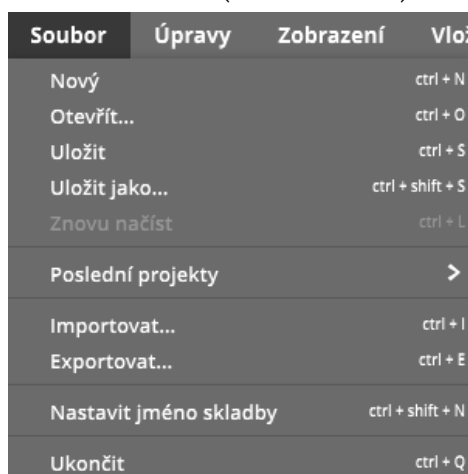


Obrázek 4.4

Zde v kolonce *Active MIDI inputs* vyberete požadované zařízení (Obrázek 4.4). V kolonce *MIDI Output* pak vybereme připojený flašinet, přes který se nám bude projekt přehrávat. Lze pracovat i bez připojeného flašinetu, ale neuslyšíte výsledné zvuky rejstříků. Okno zavřete a můžete nahrávat.

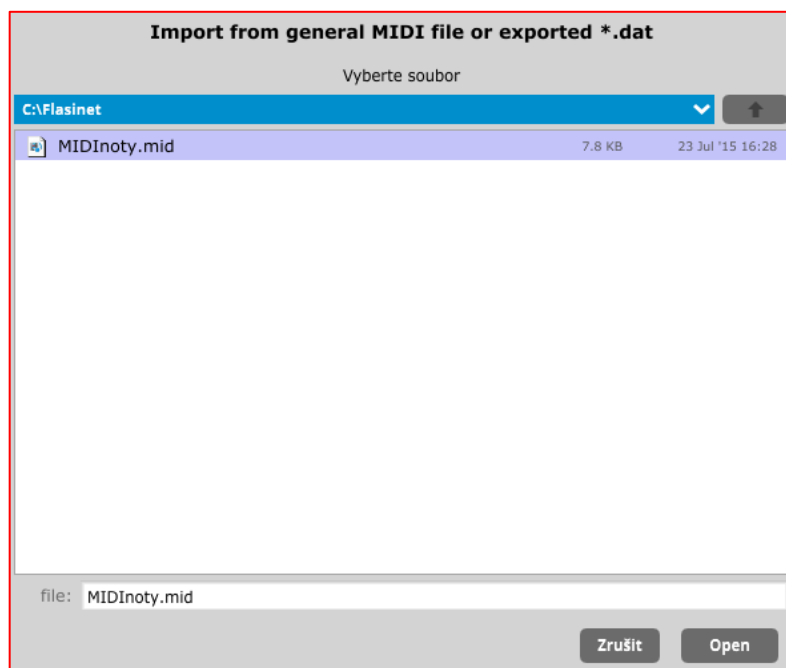
## 4.2 Import MIDI not

Dalším způsobem, jak dostat MIDI noty do vašeho projektu, je import již nahraného nebo staženého MIDI souboru s koncovkou .mid. Do projektu jej dostaneme tak, že v *Hlavním menu* rozklikneme lištu *Soubor* (Obrázek 4.5).



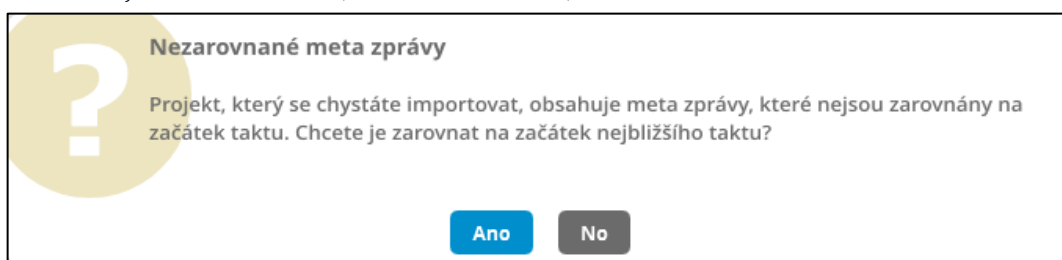
Obrázek 4.5

A zde vybereme možnost *Importovat*. Klávesová zkratka pro tuho volbu je Ctrl+I. Dostanete možnost uložení projektu a poté se vám otevře nové okno (Obrázek 4.6).



Obrázek 4.6

Zde si ve svém počítači najdete požadovaný soubor a pomocí tlačítka open jej nahrajete do projektu. Pokud soubor obsahuje události změny tempa nebo taktu, které nejsou zarovnané na začátek taktu, tak se program zeptá, zda chceme tyto události posunout na začátek nejbližšího taktu (viz Obrázek 4.7).



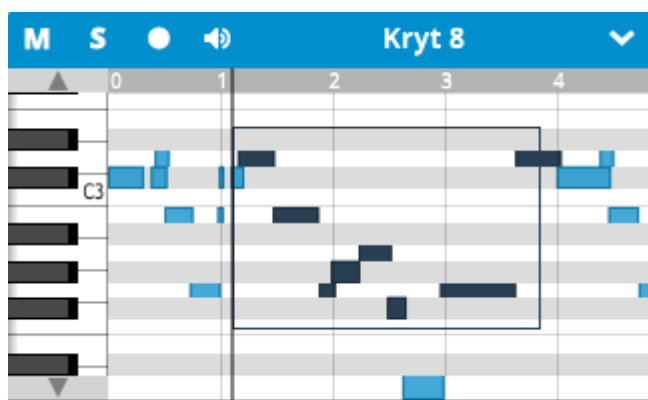
Obrázek 4.7

### 4.3 Úprava MIDI not

Jakmile se nám podaří dostat do projektu MIDI noty, můžeme začít s jejich úpravou.

### 4.3.1 Označení not

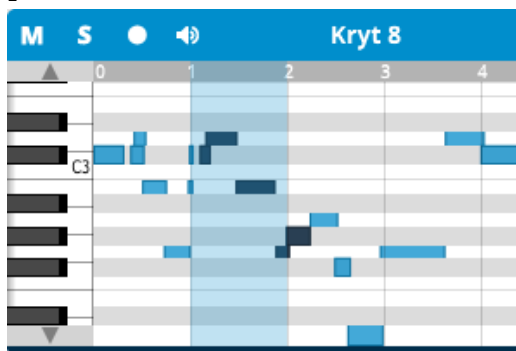
Označit můžeme jednu notu nebo skupinu not ve stopě. Jednu notu označíme tak, že na ni klikneme levým tlačítkem. Klikneme a podržíme-li levé tlačítko ve volném prostoru uvnitř stopy, můžeme tažením myši zvolit skupinu not (Obrázek 4.8), které chceme vybrat. Další možností, jak vybrat skupinu not, je podržení klávesy Ctrl a klikání na noty, které chceme, aby skupina obsahovala. Všechny noty ve stopě můžeme označit stisknutím Ctrl+A nebo možností *Vybrat všechny noty* v Nabídce stopy (Obrázek 1.9).



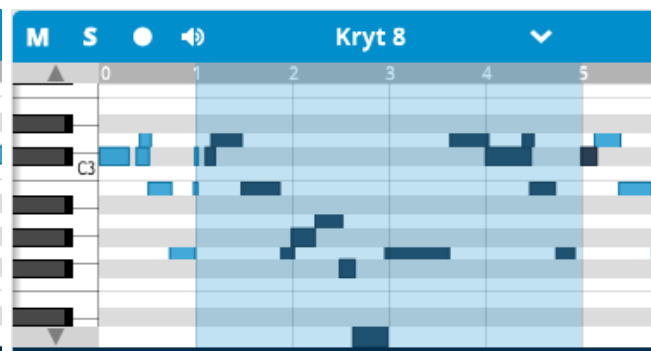
Obrázek 4.8

### 4.3.2 Označení taktů

Označením celého taktu vyberete všechny noty, které do taktu náleží. Celý takt označíte kliknutím levého tlačítka myši čísla taktů ve stopě (Obrázek 4.9). Více taktů pak označíte podržením klávesy Shift a kliknutím levého tlačítka myši na první a poslední takt (Obrázek 4.10).



Obrázek 4.9



Obrázek 4.10

Označit takty ve všech stopách najednou můžeme na Časové ose. Označíme je stejně jako v případě Stopy.

### 4.3.3 Posouvání označených not

Máme-li označenou notu nebo skupinu not, můžeme ji pomocí šipek ↑ a ↓ transponovat o půltón nahoru nebo dolů. Šípkami ← a → ji budeme posouvat v horizontálním směru. Dalším způsobem je kliknout na označenou notu nebo jednu ze skupiny not, držet levé tlačítko a myší posouvat noty na požadované místo. Posledním způsobem, jak transponovat označené noty, například o půltón nahoru, je otevřít v *Hlavním menu* záložku *Nástroje* → *Transponovat* → *Nahoru* → *Půltón*. Transpozici označených not o oktávu provedeme klávesami Page up a Page down. Stejně tak nalezneme v záložce *Nástroje* i možnost *Posunout* pro horizontální posun, noty lze posouvat pouze lehce pomocí šipek nebo o celou dobu pomocí Ctrl+šipek.

### 4.3.4 Kopírování a mazání not

Kopírovat označené noty můžeme pomocí zkratky Ctrl+C nebo v záložce *Úpravy* a na požadované místo je vložíme pomocí Ctrl+V nebo pomocí možnost *Vložit* v záložce *Úpravy*. Označené noty můžeme vyjmout zkratkou Ctrl+X nebo v záložce *Úpravy*. Smazat noty můžeme klávesou Delete nebo v záložce *Úpravy*.

### 4.3.5 Kopírování a mazání taktů

Kopírovat označené takty můžeme pomocí klávesové zkratky Ctrl+C nebo v záložce *Úpravy*. Vložíme je potom na místo označeného taktu (původní obsah taktů přitom nepřepíšeme a zbytek skladby se posune až za nově vložené takty). Označíme-li více taktů jako místo vložení, obsah těchto taktů se nahradí obsahem taktů vkládaných. Všechny noty v označených taktech můžeme smazat klávesou Delete nebo v záložce *Úpravy* zvolíme *Smazat*. Pokud chceme, aby po smazání nezůstaly prázdné takty (zbytek skladby se tedy posune na místo smazaných taktů), tak v záložce *Nástroje* zvolíme možnost *Vybrané takty*, kde vybereme možnost *Smazat* (klávesová zkratka je Shift+Delete).

Prázdné takty můžeme do stopy vložit tak, že si nejprve označíme místo, kam chceme prázdné takty vložit, a poté v záložce *Nástroje* zvolíme možnost *Vybrané takty*, kde

vybereme možnost *Vložit* (klávesová zkratka je Shift+I). Tato funkce bude aplikována na všechny vybrané takty (ve všech stopách).

### 4.3.6 Délka not

Délku noty můžeme měnit kolečkem myši, je-li označená. Nahoru prodloužit a dolů zkrátit.

### 4.3.7 Zarovnávání not do mřížky

Nahráváte-li noty nějakým externím zařízením, nemusíte se vždy trefit přesně. Možností, která za vás délku not upraví, je *Zarovnat* v záložce *Nástroje* (viz Obrázek 4.1). Tato funkce zarovná vámi vybrané noty na požadovanou délku. Jsou-li noty kratší než interval zarovnání, může dojít k jejich smazání. Před použitím doporučujeme uložit projekt.

### 4.3.8 Úprava hlasitosti všech stop

Hlasitost ve všech stopách zároveň můžeme změnit v záložce *Úpravy* v *Hlavním menu*, kde nalezneme položku *Upravit hlasitost*. Zde máme několik možností: můžeme všechny stopy zesílit či zeslabit o 1 jednotku (klávesová zkratky jsou Ctrl+ + pro zesílení a Ctrl + - pro zeslabení) nebo o 5 jednotek (klávesová zkratky jsou Ctrl+Shift+ + a Ctrl +Shift+ -).

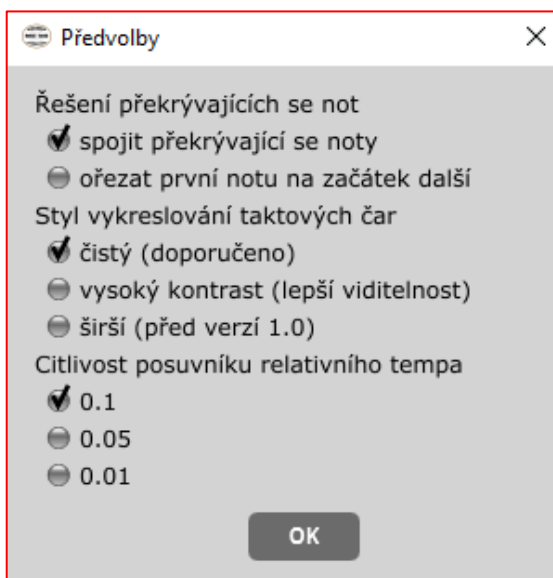
## 4.4 Export hotové skladby

Jakmile dokončíte všechny úpravy ve vašem projektu můžete si výslednou skladbu exportovat do svého flašinetu. Exportovat můžete pomocí klávesové zkratky Ctrl+E nebo v záložce *Soubor* v *Hlavním menu* (Obrázek 4.5).

Zde vybereme možnost *Exportovat* a otevře se nám nové okno, kde vybereme místo v počítači, kam chceme skladbu uložit. Pojmenujeme ji trojmístným číslem (např. 357), které bude znázorňovat pořadí při přehrávání ve flašinetu (první číslice přitom znázorňuje kategorii, které skladba náleží). Stiskneme *Uložit* a už stačí jen nahrát skladbu na paměťovou kartu, kterou vložíme do flašinetu.

## 4.5 Předvolby

V záložce *Úpravy* v *Hlavním menu* najdeme položku *Předvolby*, kde si můžeme vybrat řešení pro překrývají se noty, styl vykreslování taktových čar a nastavit citlivost posuvníku relativního tempa (Obrázek 4.11).



Obrázek 4.11

### 4.5.1 Překrývající se noty

Při volbě *spojit překrývající se noty* se stejné noty, které se překrývají, sloučí do jedné. Pokud zvolíme druhou možnost, je první nota z dvojice překrývajících se not ořezána na začátek další noty.

### 4.5.2 Styl taktových čar

Implicitně je styl taktových čar nastaven jako *čistý*. Pokud jsou ale taktové čáry na monitoru špatně vidět (což je způsobeno špatnou kvalitou monitoru), můžeme je nastavit na styl *vysoký kontrast* nebo *širší*. Záleží, která možnost nám nejvíce vyhovuje.