

Magix Music Maker MX

Software pro tvorbu hudby

Když mne redakce časopisu Music Store oslovila možností napsat recenzi na tento hudební software, byl jsem docela rád, protože při přebírání malé bílé „krabice“ s nápisem Magix Music Maker jsem měl možnost nostalgicky začít vzpomínat na začátky své hudební tvorby a první koketování s „tvorbou“ hudby na PC vůbec. Musím se sice přiznat, že jsem trochu nechápal co budu testovat na programu, který jsem dříve používal pouze pro střih zvukových vzorků, ale zároveň jsem byl i zvědavý na to, jakým směrem se vyvinula aplikace, kterou znám už od její čtvrté verze. Dobrá tedy, podívejme se, jaký je Magix Music Maker MX.

Obsah „krabice“ sestává z jednoho jediného DVD a stručného návodu k instalaci. Systémové požadavky programu nejsou nijak přehnané a s provozem Music Makeru si poradí snad každá průměrná sestava domácích PC. Na mých Windows XP (mimořádně je kompatibilní i s Win7 32/64bit) proběhla instalace naprosto bez problémů. Aplikace si ukousla necelých 5 GB místa na HDD. Na dnešní poměry v oblasti hudebních programů poměrně malá náročnost. Během kopírování souborů a knihoven jsem měl čas zapřemýšlet o „starých dobrých časech“, kdy výkon mého výpočetního miláčka byl tak desetinný. Mým prvním hudebním programem byl právě Magix Music Maker, tehdy ve verzi čtyři. Program měl už tenkrát jednu velkou výhodu, kterou byla právě jeho naprostá srozumitelnost i laikovi. Člověk se v něm skvěle naučil základům pro práci s hudebními vzorky (sampley), dozvěděl se, jak pracovat s efekty (při kterých většinou moje tehdejší Pentium rádo zamrzlo), nebo jak nahrávat na mikrofon. Nic víc pro první pokusy ani nebylo potřeba.

Díky všem těmto zkušenostem se mi později mnohem snadněji pracovalo s profesionálnějšími programy, takže jsem Music Maker prakticky přestal používat. Poslední verzi, kterou jsem vyzkoušel, byla verze jedenáct, Silver Deluxe. Bohužel (ve smyslu srovnání v rámci dnešní testované verze) jsem tehdy nijak víc nezkoumal všechny její možnosti a používal ji hanebně pouze na střihání sampley.

Vzpomínání už ale možná bylo dost, pojďme se nyní konečně podívat, jaké možnosti nabízí současná verze s oficiálním označením MX (číselně vyjádřeno,



jedná se o verzi 18). Po načtení inicializačních dat si říkám, jestli jsem nenainstaloval přeci jen verzi 11, prostředí je totiž velice podobné. Kdo někdy pracoval s nějakou dřívější verzí, určitě se rychle „aklimatizuje“. Nejprve se tedy podíváme, co všechno je možné nakonfigurovat. Obvyklé je samozřejmě nastavení možností zvukovky, přičemž majitele moderních zvukových karet určitě potěší podpora ASIO, WDM a DirectSoundu. Při pohledu na hodnoty je patrné, že Music Maker provedl nastavení sám a zvolil nejvhodnější konfiguraci. Dále lze nastavovat možnosti videa, ale protože se v této oblasti práce s programem příliš nepohybují, ponechávám nastavení plně v režii Music Makeru. Další volby už se týkají samotného projektu. Lze nastavit až 64 stop a podle potřeby

maximální vzorkovací frekvenci až 48 kHz, což je pro domácí použití naprosto dostačující hodnota. Ocenění si rovněž zaslouží podpora nejen přítomných VST pluginů třetích firem. Více netřeba nastavovat - jde se testovat.

Dominantní **Arrange** okno, které slouží pro práci se sampley, je doplněné z levé strany sekcí s detaily nastavení jednotlivých stop. V každé stopě lze nastavit graficky o jakou stopu se bude jednat (klavír, dech, nahrávka z mikrofonu atp.), přičemž toto nastavení se přenáší i do okna mixážního pultu. To nabízí velmi dobrý vizuální přehled o tom, jaké zvuky nahrávka obsahuje a kde je v aranžmá máte. Každou stopu lze na záložce FX nakonfigurovat tak, aby byl přidán efekt, například echo s reverbem pro klávesy. Nebo lze také nastavit možnost Fade in nebo Fade out, popřípadě hodnoty filtru. Při zadání se v Arrange okně zobrazí vertikální čára, která se dá modelovat dle potřeby umístěním bodů její změny. Řečeno takto to možná na někoho může působit složitě, ale v praxi je práce s programem tak rychlá a intuitivní, že by ji zvládl snad i dítě. K jednoduchosti ovládání dopomáhá i **princip objektové editace**, kterou do tohoto programu přenesl výrobce ze svých profesionálních softwarů Samplitude a Sequoia. O změnách, které lze na úrovni jednotlivých objektů v Music Makeru provádět, si ještě povíme později. V pravé horní části obrazovky najdeme pod ikonou kurzoru **sadu užitečných editačních nástrojů**, jejichž prostřednictvím lze objekty různě přesouvat, natahovat a zkracovat v čase (krásně se tak dá například přizpůsobit loop do tempa), stříhat, nebo i slučovat. V této nabídce najdeme také přístup ke kreslení automatizačních křivek (v rámci



Magix Music Maker MX (18) - pohled na hlavní okno programu s otevřenou záložkou zvukových bank Soundpools

stop lze automatizovat prakticky všechno hlasitostí počínaje a úrovní efektů na stopě konče). Pochválit musím velice zdařilou implementaci kontextové nápovědy, která nám po kliknutí na určitý prvek programu „vyjeví“ veškeré s ním související vysvětlení a informace.

V sousedství přístupu do nabídky editačních nástrojů objevíme ikonu dvou notiček, která nám vyvolá tzv. **Song Maker**. Nepoužijeme ani příliš nadsázky, když tuto utilitu nazveme „generátorem hotových skladeb.“ Zde opravdu k vytvoření písně stačí jen minimum hudební gramotnosti. V okně Song Maker vám totiž stačí zvolit jeden z připravených hudebních stylů, vybrat si nástroje, které budou ve skladbě zastoupeny, donastavit parametry, jako jsou délka grooveů a tempo skladby, kliknout na OK a píseň je na světě. Music Maker zaloví ve své zvukové bance (viz dále) a vytvoří vlastní skladbu, se kterou si posleze můžete dále „hrát“ a upravit jí tak k obrazu svému. Pro ty nejzelenější zelenáče v oblasti

hudební tvorby tak může být Song Maker docela slušným pomocníkem, stejně jako pro všechny, kdo potřebují vytvořit originální (rozuměj nelicencovaný) hudební podklad například k rodinnému videu. Což mi připomíná další věc, která stojí za zmínku. Všechny připravené hudební smyčky, groovey a rify, ať už jsou dodávány s programem nebo dokoupené, může majitel programu používat jako vlastní a nepodléhají tedy žádným autorským právům.

Práce s transportními tlačítky je myslím jasná každému, kdo kdy něco nahrál. Sluší se však uvést, že přehrávaný signál je možné zároveň vizuálně monitorovat v reálném čase prostřednictvím stereo peakmetru (ten vám ukazuje úroveň a špičky signálu), a také po jednotlivých kmitočtových pásmech základním **RTA** analyzérem. Když už hovořím o sledování toho, co se při přehrávání vašeho projektu děje, musím zmínit rovněž šikovnou funkci **Overview**, sloužící v podstatě jako přehledný navigátor v aranžovacím okně projektu. U jednoduchých pro-

jektů o několika stopách to samozřejmě nevyužijete, ale pokud máte složitější projekty o několika desítkách stop dokáže vám navigátor výrazně usnadnit orientaci. Jak ještě uvidíte, Music Maker umí také zobrazit (a nejen to) náhled videa, ke kterému například zrovna tvoříte nějaký ten hudební doprovod.

V dolní části, pod Arrange oknem, najdeme oblast, která je věnovaná zdrojům audio/video dat, ze kterých je možné čerpat, rozdělenou do několika záložek. První záložkou je **Soundpools**,

- **Distributor:** Audiopro s.r.o
Lužná 591, 160 00 Praha 6
tel.: 257-011-177
sales@audiopro.cz, www.audiopro.cz
- **Doporučená cena:** 1 836,- Kč
- **www.magix.com**
- **Autor recenze:** Cozby



Pokud toužíte po zajímavém zvuku elektrické kytary poslouží vám mezi ostatními efekty tak trochu skrytý firemní simulační plugin Vandal SE.



Virtuální nástroj Drum Engine představuje bicí generátor, který obsahuje zvuky všech možných bicích nástrojů. S pomocí klaviatury lze vytvářet bicí patterny v klasickém pattern editoru.

Pro tvorbu elektronických bicích patternů lze využít také nástroj Robota.



což jsou vlastně knihovny zvuků a hudebních stylů. Výrobce jich přibalil k programu celkem devět (další si můžete za rozumný peníz dokoupit, nebo lze použít standardní loopy a zvuky stažené odkudkoliv), takže po jejím rozkliknutí lze čerpat z 3 500 profesionálně zpracovaných smyček. Ty jsou rozděleny podle jednotlivých stylů od Ambiente, přes Chillout, až po Techno-House a Trance. Na výběr tak jsou zvukové smyčky bicích, kláves, kytar a mnoho dalších. Stačí dvakrát poklikať na vybraný zvuk a ten je automaticky přidán do příslušné stopy Arrange okna. Další smyčky se automaticky řadí za předchozí smyčku. Všechny přidávané smyčky automaticky přizpůsobují své tempo zvolenému BPM projektu. Navíc v tomto okně je ještě nad zvoleným samplem uvedeno 7 oddílů, kdy po kliknutí na jednotlivé oddíly je zvuk přehráván v různých tóninách. Díky tomu jsou možnosti použití této celé zvukové banky poměrně bohaté a aranžování velice jednoduché. Stačí pouze podle své kreativity vybírat jednotlivé zvuky a poklikáním na příslušné číslo s vybranou nastavenou výškou tónu takto upravenou smyčku za sebe vkládat. Když uvážíme, že připravené zvukové vzorky lze dále dokupovat ve formě DVD kolekcí SoundPool, které Magix bez ustání produkuje, jsou možnosti programu Music Maker opravdu fantastické (kolekce dalších deseti zvukových bank s cca šesti tisíci zvuků vás přijde na sympatických devět stovek.)

Následuje záložka File manageru, díky kterému je možné přidávat zvuky z externích zdrojů, a to ve standardních zvukových formátech wav, mp3, ogg, flac a dalších. (Ostatní podporované formáty viz tabulka)

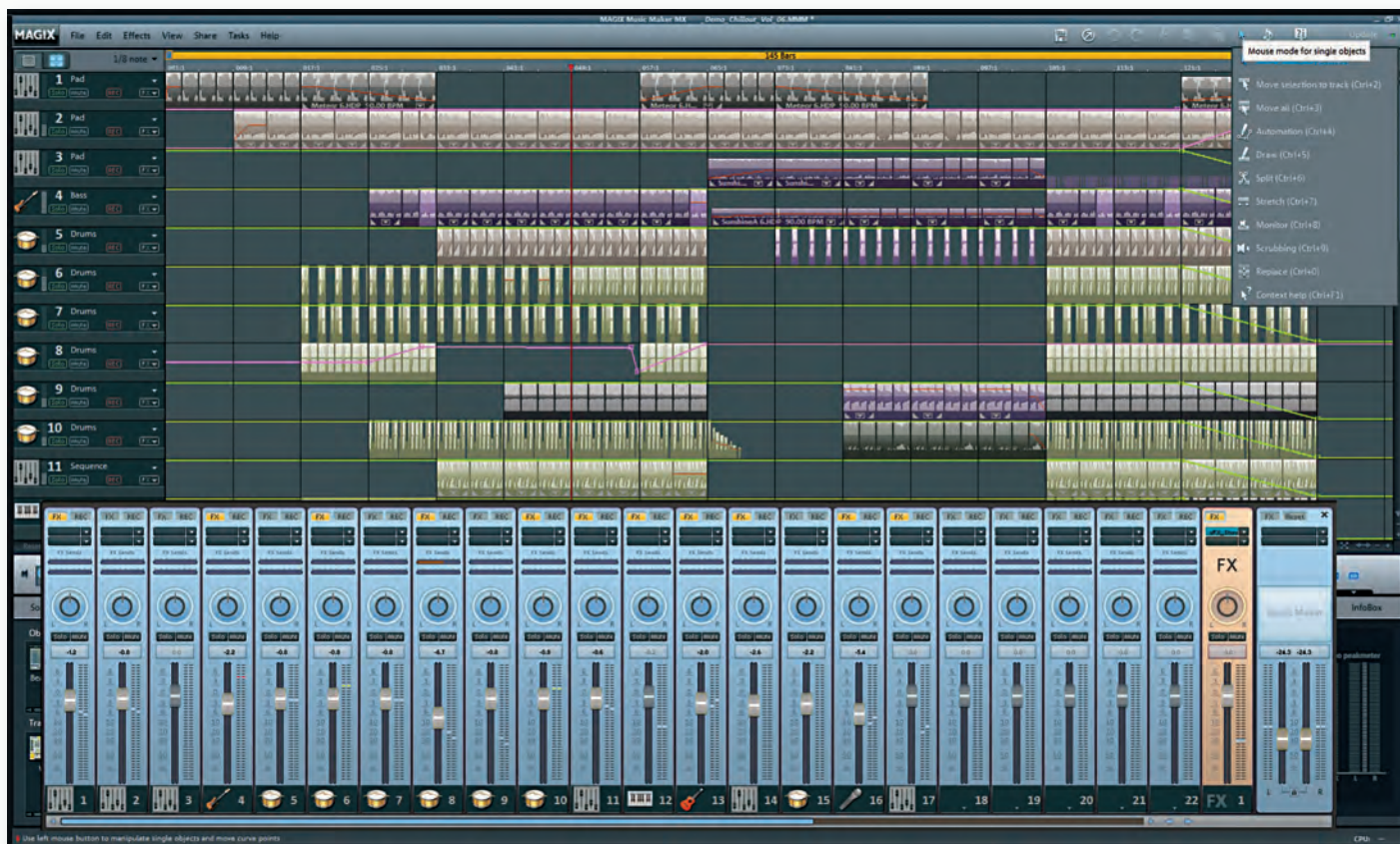
> PODPOROVANÉ FORMÁTY

Import: WAV, MP3, OGG Vorbis, WMA, QuickTime™, MIDI, CD-A1, BPM, JPG, AVI, MXV, WMV

Export: WAV, MP3, OGG Vorbis, WMA, QuickTime™, MIDI, BPM, JPG, AVI, MXV, WMV

Ve třetí záložce Synthesizer najdete všechny virtuální hudební nástroje, a to jak ty „vestavěné“, tak všechny VSTi pluginy, co máte nainstalované. Ty umožňují „nespokojit se“ pouze s možností práce ve smyčkách, ale dohrát si vlastní melodický či harmonický materiál a obohatit tak produkci o víc, než kolik nám umožní postup, při kterém budeme „lepít“ nahrávku z vytvořených loopů. Mezi nástroji tak najdeme například skvělý generátor bicích **Beatbox 2** pro tvorbu bicích patternů. Nejde přitom jen o strojovou záležitost, za pomoci filtrů lze zvuky dále modelovat. Dalším ze šikovných vestavěných pluginů je **Loop Designer**, který nabízí možnost vytvořit za pomoci basových a bicích sampleů modulovaný zvuk, použitelný hlavně do elektronické hudby a dají se v něm také zvuky poměrně jednoduše upravovat. Pro tvorbu elektronických bicích patternů lze využít třetí nástroj: **Robota**. Pokud vás třeba nebaví vytvářet celé patterny, můžete si vybrat již z vytvořených presetů pro různé hudební styly a jednoduše vytřídit vhodné bicí sampley pro kopák, snare a hihat. Jedná se o velmi jednoduchý, avšak velmi účelný nástroj pro každého, kdo chce tvořit rychle a potřebuje ve výsledku dobře znějící elektronické bicí.

Dalším bicím modulem je objektivě orientovaný bubeník **LIVID (Living Virtual Drums)**. Poměrně příjemně mě překvapilo jeho jednoduché, ale funkční ovládání, umožňující během krátké chvíle vytvořit několik typů bicích patternů, včetně přechodů, intra a outra. Jen je podle mého názoru škoda, že v základní verzi tento nástroj obsahuje patterny pouze pro čtyři typy hudby, ale pro rychlé vytvoření bichého podkladu, který vám právě zní v hlavě, je to však ideální pomocník. Bicí groovy v něm vytvořené znějí poměrně dost autenticky. Obzvláště jsem ocenil funkci Humanize, která zanášením náhodných malých odchylek vytváří nestrojový dojem hry, čímž simuluje chování skutečného živého bubeníka (tedy až na ty sliny z koutků úst). Tento plugin tak jistě uvítají především domácí muzikanti, kteří potřebují pouze pustit bicí a nahrávat kytarové riffy v rámci cvičení. Vzhledem k přiložené verzi, která nabízí rytmické smyčky pro rock, funk, pop a latin, bude volba spíše jasná.



Jednoduchý mix umožňuje provést úpravu hlasitosti na jednotlivých stopách, nastavení váhy stereo či nastavení efektů FX racku pro každou stopu a také pro celý mix.

Dalším zajímavým zvukovým modulem, který znám i z verze čtyři, ale v MX se objevuje v zajímavějším provedení, je **Atmos**. Umožňuje vytvořit několik typů zvukové atmosféry vhodné třeba do intra, outra, intermezza, nebo si můžete nechat celou skladbu třeba „propršet“ jako v Blade Runnerovi. Abych to vysvětlil: u každého typu atmosféry lze nastavovat až čtyři „ruchy“ v různých intenzitách. Snad je možná škoda, že některé ruchy nelze třeba vyměnit, ovšem vždycky si do stopy můžete zasmyčkovat jakékoli vlastní. Nicméně, obzvlášť pokud tvoříte ambientní hudební styly jako je Chillout, (ovšem najdete tu třeba i Hiphopové „hlášky“) bude se vám tento nástroj jistě hodit. Virtuální nástroj **Drum Engine** patří už mezi zvukové syntezátory a představuje bicí generátor, který si najde své příznivce především mezi muzikanty s MIDI klaviaturou. Obsahuje zvuky všech možných bicích nástrojů a s pomocí klaviatury (trpělivější povahy mohou případně myši) lze vytvářet bicí patterny v klasickém pattern editoru. Můžete zde vybírat ze šestnácti zvuků a ty posléze přímo v Instrument Editoru dále prohnat různými efekty: kompresorem, zkrácením či reverbem. K dispozici zde máme 3 bicí sady v deseti nastaveních, jejichž úprava je samozřejmě možná. Vybírat si je možné z nástrojů Vita určených pro Drum Engine, nebo je možné experimentovat i se zapojením jiných nástrojových řad. Práce s tímto pluginem se zdá být pro neznalého ze začátku pracnější,

protože jeho rozhraní není nijak „jednoduché“, ale odměnou je pak o to větší variabilita během vlastního procesu tvorby.

Abychom opustili perkusivní svět podívejme se na další zvukový modul, kterým je **Lead synth**. Asi pro vás nebude překvapením, že jeho doménou je tvorba syntetického zvuku. Jeho ovládání je podobné klasickým syntákům osmdesátých let, pro klávesáky tedy intuitivní (a pro nás ostatní je tam několik předvoleb, kterými se můžeme inspirovat). Efektování výsledného zvuku je možné provádět pomocí chorusu, flangeru nebo phaseru.

Většina zvukových modulů zatím byla, jak vidíte, určena především pro tvorbu elektronické hudby. Avšak programátoři firmy MAGIX nezapomněli ani na nativní tvůrce, tedy na všechny, kdo ke své tvorbě používají přirozené znející nástroje. Právě pro ně tu je připravený zvukový modul **Vita** z „pera“ známé softwarové firmy Yellowtools. První, co mě osobně hodně zamrzelo, je to, že zde není k dispozici klasický klavír. Na výběr je přitom poměrně dost (a ne nezajímavých) digitálních pian, zasněným Fender piánem počínaje, až po nakresleného funky Wurliťzera. Dále tu najdeme kytary, basy (jak akustické, tak elektrické), ale také dechy a základní sadu smyčců.

Pohled na okno Song Maker. Po výběru hudebního stylu, nástrojového obsazení a několika málo dalších prvků, Music Maker zaloví ve své zvukové bance a vytvoří vlastní skladbu, se kterou si posléze můžete dále „hrát“ a upravit ji tak k obrazu svému.



Pokud je nicméně skladatel s některým nástrojem nespokojený, má vždy možnost jej veditovat a upravit dle potřeby. Samozřejmě nejenom transpozici, upravovat je možné také frekvence, obálky, dynamiku, ladění, dozvuk, takže i z mírně mdlého zvuku je možné vykouzlit zvuk o poznání živější a zajímavější. Vita je nástroj polyfonní, takže pokud to procesor vašeho počítače dovolí, dokáže zahrát až 32 hlasů zároveň. Pokud by vám možnosti modulu Vita nestačily a zrovna toužíte po zajímavém zvuku elektrické kytary, vždy si ji můžete sami nahrát - třeba o půlnoci. Mezi ostatními efekty tak trochu skrytý je totiž firemní simulační plugin **Vandal SE**, který dokáže několikerým kliknutím syrovou kytaru změnit v brutální metalový masakr, nebo naopak (na přání) v kulatý jazzový crunch. (Pokud máte pocit, že by si simulátor Vandal zasloužil samostatnou recenzi tak vězte, že se mu jí už také dostalo, a sice v Music Store 7/2010.) Ale od kytar zpět k záložkám.

Další záložkou dolní oblasti jsou **Templates**. Zde si hravý uživatel přijde na své v rámci prostorového efektování různých sampleů. Práce to je velice jednoduchá, stačí pouze chytnout ikonku s vyobrazením efektu, který by se vám na daný nástroj nejvíce líbil, a umístit ji na zvolený clip. Chcete například zvuk jednoho sampleu ve stylu, jako by zněl z telefonu? Není problém! Stačí si vybrat ikonku, umístit na clip a vše je nastavené.

Pokud patříte mezi ty, kteří neopylávají MIDI klaviaturou, vaši časté pozornosti se bude pravděpodobně těšit záložka **Keyboard**. Díky zobrazení klaviatury, na které mají jednotlivé klávesy přidělená písmena, zde totiž mohou hrát jen pomocí počítačové klávesnice. Na nějakou úhlovou dynamiku sice můžete zapomenout, ale je to pořád lepší, jež se kreslit s nudlemi tužičkou v editoru. Ostatně tato záložka má možnost využití i v oblasti „živého“ hraní (již s MIDI klaviaturou), kdy je v tomto okně možné pohodlně a hlavně rychle měnit jednotlivé hudební nástroje a používat tak Music Maker v podstatě jen jako zvukový modul.

Kliknutím na „položku“ **Inspector** se dostaneme do seznamu procesů, které můžeme provádět na úrovni jednotlivých objektů projektu. Kromě změny tempa či ladění má uživatel k dispozici základní jednoduchý kompresor, frekvenční filtr, efekt zesílení, desetipásmový grafický ekvalizér (s vizualizací vašeho nastavení), parametrický ekvalizér, stereo procesor a efekty Reverb a Echo. U většiny těchto procesorů máte k dispozici i funkci A/B pro rychlé srovnání upraveného a původního objektu. Pokud překliknete z audio objektu na MIDI zápis, v Inspectoru se vám zobrazí detail MIDI objektu, který je také možné dále velmi jednoduše upravovat.

Pestrou paletu jednotlivých nástrojů jsme si představili, pojďme se tedy podívat na samotnou práci s Music Makerem MX. Při práci je rozhodně dobrým pomocníkem scrollovací kolečko myši. Jeho použití umožňuje pohybovat se v Arrange okně doleva a doprava. Při podržení klávesy Ctrl a použití kolečka převezme funkci zoomu. To je použitelné hlavně pro rychlejší střihání loopů a soustředění se tak pouze na tvorbu samotnou, než kolik „dovoluje“ složité klikání na plus a minus ikony funkce zoom. Obvyklou silnou stránkou všech programů firmy MAGIX je **využívání klávesových zkratk**, což se nám i zde skvěle hodí. Nejvyužitelnější jsou dle mého názoru hlavně klávesy T (pro provádění střihu jednotlivých loopů či záběrů ve stopách), dále určitě využijete klávesu M (pro zobrazení mixážního pultu). Standardně zde také fungují klávesové zkratky Ctrl + C a Ctrl + V. V neposlední řadě je „potřebná“ klávesa R (pro záznam z mikrofonu, popřípadě pro nahrávání kytary nebo jiného nástroje). Samotný záznam je možné provádět až do kvality vzorkování 48 kHz, samozřejmě



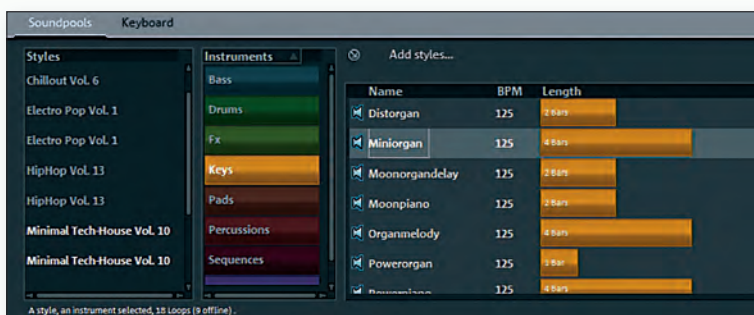
Bicí modul LiViD (Living Virtual Drums) - objektivě orientovaný bubeník, který překvapí jednoduchým, ale funkčním ovládáním, umožňujícím během krátké chvíle vytvořit několik typů bicích paternů, včetně přechodů, intra a outa.

ve 24 bitech. Ostatní klávesové zkratky je dobré postupně zapojovat do práce až po osvojení si naprostých základů. Jak jsem zmínil již na začátku, za pomoci stisku pravého tlačítka je možné na vytvořeném klipu provádět další detailní úpravy. Objektovou editací tak lze měnit tempo a výšku, popřípadě nastavovat efekt.

V Music Makeru nalezneme také možnost automatického vytvoření remixu, což je ale primárně nástroj určený k práci s bicími základy. Při pokusu tvorby remixu z celé skladby (k čemuž možná trochu zavádějící název nástroje láká) je výsledek pochopitelně komicky nepoužitelný. Zajímavou utilitkou je **Harmony Agent**. Umožní na zvolené harmonickém vzorku rozpoznat, o jakou tóninu a akordy se jedná, a na základě toho lze provést vhodné dokombinování například s VST pluginem a donahráním vlastního materiálu přes klaviaturu. Mimo to se rozpoznané informace ozrazují i na časové ose, takže například u monitoru stojící kytarista vidí jaký akord přijde. K identifikaci tempa neznámých smyček určitě využijete i **Bar-beats recognition**. Tato funkce sama, a pokud se jí to nepodaří, tak na základě několika dotazů, určí rychlost BPM sampleu, přičemž jako bonus vám nabídne automatické „přestřihání“ loopu funkcí **Remix Maker**. Sofistikovaná utilitka **Loop Finder** zase umožňuje najít vhodný fragment zvukového záběru a použít jej jako smyčku v aranžmá, případně změnit smyčce tempo tak, aby zapadla do skladby.

Bylo by chybou se domnívat, že Music Maker MX pracuje pouze s audiem. Software totiž umožňuje i **základní práci s videem**, které si můžete touto cestou jednoduše „ozvučit“, připravit si prezentaci, videoklip apod. V souborovém manageru stačí vybrat videozáznam a poklikáním na název ho vložit do rozpracovaného projektu. Daný záznam lze za pomoci již uvedených editačních nabídek nástrojů upravovat. Titulky lze navíc vkládat s různými efekty zobrazení, stačí pouze kliknout v menu liště na název Effects a vybrat Title pro vložení objektu. Kompatibilní videoformáty najdete v příložené tabulce. Zamrzí pouze absence možnosti zpracování mpg.

Pohled na záložku Soundpools - knihovny zvuků a hudebních stylů. Výrobce jich přibalil k programu celkem devět, takže po jejím rozkliknutí lze čerpat z 3 500 profesionálně zpracovaných smyček. (Další si můžete za rozumný peníz dokoupit, nebo lze použít standardní loopy a zvuky stažené odkudkoliv)





Všichni, kdo ke své tvorbě používají přirozeně zvějíci nástroje, uvítají zvukový modul Vita z „pera“ známé softwarové firmy Yellowtools.



Mezi nástroji najdeme také například skvělý generátor bicích Beatbox 2 pro tvorbu bicích patternů. Nejde přitom jen o strojovou záležitost, za pomoci filtrů lze jeho zvuky ještě dále modelovat.

Bývá obvyklé, že když člověk se zpracováním audia/video začíná, nemívá všechno potřebné vybavení. Proto jsem se v rámci testu dopustil jistého „audiobarbarství“ a vyzkoušel tvořit tak, jako mnozí začátečníci - pouze přes integrovanou zvukovou kartu - a výsledek byl velmi uspokojivý. Program je dobře vyladěný a i při zapojení několika efektů byla práce naprosto bezproblémová. Zatížení dvoujádrového procesoru dosahovalo nejvýše padesáti procent.

Jakmile je výsledný materiál nahraný přes mikrofon, nebo vytvořený ze smyček, či nahrán přes MIDI klaviaturu, je možné ještě provádět další úpravy zvuku přes **mixážní pult**. Klávesou M se zobrazí velmi jednoduchý, ale funkční a srozumitelný „mixáček“, který umožňuje provést úpravu hlasitosti na jednotlivých stopách, nastavení váhy stereo a také nastavení efektů FX racku pro každou stopu a také pro celý mix. Kromě toho máme na každém kanále k dispozici dvě pozice insert do kterých můžete vkládat buď vestavěné, nebo VST pluginy a dvě sběrnice AUX s výstupy na pravé straně virtuálního mixu. Až se se vším tím vyřádíte natolik že budete s výsledkem spokojeni (alespoň pro tentokrát) jistě oceníte, že výslednou skladbu je možné exportovat do wavy, mp3 a dalších dnes běžně používaných formátů. S hoto- vým dílem je možné se také okamžitě pochlubit

přátelům, a to prostřednictvím dnes velmi využívaných sociálních sítí, popřípadě na **Youtube** nebo **SoundCloud**. Možnost vypálení skladby na přenosné médium je tu samozřejmě také.

Ten, kdo by se při své tvorbě nespokojil s možnostmi verze MX, tomu nabízí výrobce vyšší variantu programu pod označením Music Maker MX Premium. Ta nabízí 96 stop, obsahuje ještě o 2000 smyček více a je obohacena o práci se stimulačním videomateriálem, což se vám na tanečních párty s obrovskými projekcemi bude hodit. Dále v této „vyšší“ verzi najdeme možnost mixáže do 5.1 prostorového zvuku, kreativní analogový synthesizer Revolva 2, možnost tvorby bookletů a další doplňky. Pro ty nejambicióznější fanoušky Music Makeru nabízí Magix ještě i verzi Music Maker MX Production Suite, která svému majiteli kromě gigantického zvukového archivu 10000 zvuků a smyček nabídne i balíček profi nástrojů, jako jsou například firemní VariVerb Pro, Vintage Effects Suite, či sampler Independence od Yellowtools.

Pro koho je tento software tedy určený? Svě místo si bezpochyby najde u každého hudebního nadšence, který začíná s hudbou, ale odrazuje jej přílišná složitost a cena profesionálnějších softwarů. Tím nechci tvrdit, že by Music

Maker byl pouhou hračkou, naopak. Je ale každopádně dostatečně srozumitelný i pro laika a výsledek, který nabízí, je určitě více než postačující pro domácí podmínky. Svě uplatnění by našel také u kapely ve zkušebně, kdy je nutné zaznamenat jednotlivé nápady a kdy je potřeba rychle zpracovat alespoň základní představu budoucí skladby. Rovněž si ho dokážu představit jako tvořivou formu zábavy mladé generace muzikantů, kterým umožňuje jednoduchým způsobem vytvářet zajímavé hudební koláže, se kterými se pochlubí skutečným či virtuálním přátelům. Musím se přiznat, že jsem do dnešní doby hleděl na Music Maker možná trochu s despektem, ale po tomto testu mám dojem, že naprosto neopravně. Je zřejmé, že lidé z Magixu vědí, co je třeba do začátků hudební kariéry, a tak v podobě Music Makeru MX nabízí kvalitní hudební program za velice příznivou cenu. Řekl bych, že pro každého kdo má trochu hudebního talentu, ať už je rozhodnutý začít tvořit hudbu na počítači nebo se chce skládat ním prostě jen tak bavit, bude Music Maker MX představovat dobrou a v poměru kvalit- a/cena vyváženou, volbu.



VÝHERCE SOUTĚŽE

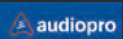
Soutěžili jsme o Magix Music Maker.

Vylosovaným výhercem programu se stal pan:

Jan Středa

Výherci srdečně gratulujeme.

Cenu do soutěže věnovala firma **AUDIOPRO, s.r.o**



MUSIC MAKER MX

Your Own Songs! Your Albums. Your Sound.