

မြန်မာ စာတော်

Fruity Loop Studio 10

Fruity Loop 10 နဲ့
သီချင်းတစ်ပုဒ်ပုဒ်ဖို့ပစ္စာများ အပေါ်



ဝင်းမြှိုင်း

B.C.Tech(UCS.Y), D.B.S(Y.I.E.Eco),
Dip I.T (NCC, UK)

...ကျော်မှတ်များ ...

ଶ୍ରୀମତୀ ବାଗିରାଜୀଙ୍କୋଣିଫର୍ମିଙ୍କୁ ପ୍ରତିଧିଃ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ପାଇଲା... ପରମାନନ୍ଦ ଏବେ ...

ବେଳୁଗାର୍ଦ୍ଦ ପାତ୍ର କରିବା କୁହ ଯେବ୍ବାଯିଗାନ୍ଧିପି: ...

ଗୁରୁତ୍ବିକାରୀଙ୍କୁ କିମ୍ବା ଯଦ୍ଵାରା ପ୍ରଶ୍ନାକର୍ତ୍ତା ବିଜେତାଙ୍କୁ ଉଚ୍ଚକାରୀଙ୍କୁ ଆପଣିରେ ...

ဒီအကျဉ်းပတ်သက်ရှိ ကျန်စောင်း၊ အပူးအမြတ် ပုံမြေမြတ်ချွေး၊ ဒီဂျိုင်ထွန်း (အမြှေဖဆော) နှင့် ဒီလောက်ဂျိုင်ထွန်း ဒီအကျဉ်းရှိ ကေးဇားအောင်တော်ကျော်များ၊ ဆန္ဒဘာရာရာ ပို့ပေးသေးမရှိခဲ့တဲ့ (ကျန်စောင်း၊ ပါးစက်ရောင်နှင့်မော်လုပ်ရှိ ပေးပို့ ရတဲ့) ကိုနှစ်၊ ကိုပေါ်၊ ကိုတော်၊ ကိုပေါ်ဂျိုင် နဲ့ online မှ ဝယ်ယူသော ဘဏ္ဍာ၊ ပါးစက်ရောင် မာတဲ့ကြော မပျော်များ။ ပေးပို့ မဖော်လောင် ...

ရှိခိုင်သန သေသနချက် စွမ်းဆောင်ရွက်လောက်သားကော် အကြီး ယနေ့ထိ တော်ဗြာဗြာ စီးပွားရေး နှင့် ကြပ်ပြေဆောင်ရွက်ပါ။ အမြဲးအပေါ်ဆုံး ချမှတ်ပုံများ ရှိနိုင်သူ ပုဂ္ဂိုလ် ပုဂ္ဂိုလ် (Guitar 77) နှင့် ကြပ်ပုံ (Guitar 77)

ទ.នាក់ខ្មែរ ...

କିମ୍ବା ପିଲାଗାନ୍ଧିତାଙ୍କୁ ଦେଖିଲୁଛନ୍ତି ଯିବୁରୁଷ ଗୁରୁତ୍ୱତରେ ମୁହଁତଥିଲା ଏହି କାହାରୁରୁଷଙ୍କାଳରୁଦ୍ଧିତ ଗଠନକୁ

မာတိဘာ (၁)

အခန်း	ပေါင်းပုံ	စာမျက်နှာ
၁		
၁၁	မိတ်ဆက် 1
၂	Fruity Loop Software ကို ပို့စ်ကိုထည့် စတင် ထည့်သွင်းခြင်း 3
၃	Fruity Loop Software နှင့် စတင် ထိတွေ့ခြင်း 5
၃.၁	Fruity Loop 10 ကို Computer ပေါ်တွင် o run လျှင်	5
၃.၂	Fruity Loop workspace ၏ အခြေခံအကျဉ်း အဓိတ်အပိုင်းများ	5
၄	ဂိတ်၏ အခြေခံသောတရား အချို့ (Some fundamental concepts of Music) .. 9	
၅	Pattern Window ၏ အခြေခံသောတရား အချို့ 11
၆	နိုင်ကိုထိန်းသော တူးရိုး Drum and Percussion 13
၇	ရှိုးရှင်းသော စည်းချက်စွဲစည်းပုံ (simple beat pattern) 15
၇.၁	နှိုး (timing)	15
၇.၂	ရှိုးရှင်းသောစည်းချက် (simple beat pattern) ကို ဖန်တီးခြင်း	16
၈	လူဟန်ပြည့်ခြင်း (Humanizing) 21
၈.၁	active audio channel	21
၈.၂	Velocity edit panel	22
၈.၃	Channel Volume Control	23
၉	နိုင် စည်းချက် ဆက်စပ်ခြင်း 27
၉.၁	နိုင် ခွဲခြမ်းမိတ်ပြာခြင်း	28
၉.၂	off position တွင် drum beat များ ဖြည့်ခြင်း	31
၁၀	သံပုံ (Melody) 37
၁၀.၁	သံပုံ၏ သဘာ	37
၁၀.၂	အခြေခံသံပုံစွဲစည်းပုံ (fundamental dianotic major scale)	39
၁၀.၃	မိတ်ပက်သံများ (harmonic notes)	39
၁၀.၄	ကြိုင်နှုန်းမို့ ထုထည်ကြီး အသံ (Bass)	39

စာတိကာ (၂)

အခန်း	ပေါင်းစဉ်	စာမျက်နှာ
၁၁ သံဝို့နှင့် စည်းချက်ကို Fruity Loop ဖြင့် ပေါင်းကူးခြင်း 41	
၁၁.၁ ဂိတ်သံလိုင်း ဖြည့်ခြင်း (Melodic Audio Channel Assigning)	41	
၁၁.၂ ဂိတ်သံဝို့များအာဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲဖြည့်စွက်ခြင်း (Melodic Note Assigning)	46	
၁၁.၃ မိတ်ဖက်သံဝို့ bass note ဖြည့်ခြင်း	54	
၁၂ သံဝို့အစီအစဉ် ဖြစ်တည်ပုံများ (Key Formations) 57	
၁၂.၁ Key - C	58	
၁၂.၂ Key - D	58	
၁၂.၃ Key - G	60	
၁၂.၄ Key - F	61	
၁၃ သံဝို့အစီအစဉ်များကို Fruity Loop ဖြင့် စတင်ပုံဖော်ခြင်း 63	
၁၃.၁ ဓန္ထယာသံ ဖြည့်ခြင်း (Piano Channel Assigning)	63	
၁၃.၂ Key - C dianotic major scale ကို piano channel ဖြင့်ပုံဖော်ခြင်း	66	
၁၃.၃ အသံလိုင်း ပိတ်ခြင်း/တွေ့ခြင်း (Muting/Including audio channel)	67	
၁၃.၄ Key - D dianotic major scale ကို piano channel ဖြင့်ပုံဖော်ခြင်း	68	
၁၃.၅ ပေါင်းစပ်ခြင်း	70	
၁၄ ဖြည့်စွက်သံဝို့များ စတင်ပုံဖော်ခြင်း 71	
၁၄.၁ ဖြည့်စွက်သံဝို့များ ဖြည့်ခြင်း (Fill Melody Assigning)	71	
၁၄.၂ လက်ပဲလက်ယာ အသံထွက်ခွဲခြင်း (pan)	75	
၁၅ စည်းချက်သစ်များ ဆင့်ပွားခြင်း (Beat Pattern Multiplizing) 79	
၁၅.၁ Audio Channel များကို တပြုနာက်ရှုံး active ဖြစ်ခြင်း	79	
Pattern များ ပြောင်းခြင်း		
၁၅.၂ စည်းချက်များ အတွဲလိုက်အသံထုတ်ခြင်း (playing SONG mode)	84	

မာတိကာ (၃)

အခန်း	ပေါင်းစဉ်	တမျက်နှာ
၁၆	သံစဉ်တန်းတစ်ခုအဖြစ် ပေါင်းစဉ်နေရာချုပ်ငါး နှင့် သိမ်းဆည်းခြင်း ၁၆.၁ Playlist editor ၏ ဂွေးသမား 85 85
	၁၆.၂ Playlist editor ပေါ်တွင် beat pattern များ နေရာချုပ်ငါး	87
	၁၆.၃ audio play mode ပေါ်တွင် workspace ပေါ်၍ ပြောင်းလဲမှုများ	90
	၁၆.၄ Project ကို save လုပ်ခြင်း	91
၁၇	ရှူးနောက် အဖွင့်အပိတ်ညီ သံစဉ်ပိုင်းတစ်ခုကို ဖန်တီးခြင်း 93 93
၁၈	အတိုင်းသံစဉ်တစ်ပုဒ်အဖြစ် ထုတ်ယူခြင်း (Audio File Rendering) 99 99
၁၉	Multi Track Audio File သံစဉ်တစ်ပုဒ်ပန်တီးခြင်း ၁၉.၁ အသံလိုင်း တစ်လိုင်းကို ဖျက်ထုတ်ခြင်း (Deleting an Audio Channel) 103 104
	၁၉.၂ ရှိနှိမ်ပြီး Audio Channel ထဲသို့ ပိတ်ကြိုက်အသံ Sound file များ ပြောင်းလဲ ထည့်သွင်းခြင်း	105
	၁၉.၃ Tom Drum Channel များ ပြည့်စွက်ခြင်း	107
	၁၉.၄ Melody တစ်ခုကို Beat Pattern များ ပေါင်းစဉ် ရုပ်လုံးဖော်ခြင်း	108
	၁၉.၅ Beat Pattern တစ်ခုကို came/color assign ပြည်ပြင်း	110
	၁၉.၆ melodic note များကို သီးသန့် beat pattern အဖြစ် တည်ဆောက်ခြင်း	115
	၁၉.၇ Track များကို အမည်ပြောင်းခြင်း	120
	၁၉.၈ Beat Pattern များကို တစ်ခုထက်ပိုကာ ရောစပ်အသုံးပြုခြင်း	121
	၁၉.၉ သိချင်းပန်တီးစဉ် Audio Channel များကို Audio File ပြောင်းလဲ assign လုပ်ခြင်း	127
၂၀	တူးပိုးအစိတ်ထိန်းတော်များ ဖန်တီးခြင်း (Melody Synthesizing) ..	133
	၂၀.၁ Piano Roll	134
	၂၀.၂ Piano Roll editor ၏ grip များကို အကျဉ်းအကျယ် လိုသလို ညီခြင်း	136
	၂၀.၃ Piano Roll editor ထဲတွင် သံစဉ်များ ဖန်တီးခြင်း	137

စာတမိဘာ (၄)

အခန်း	ခေါင်းစဉ်	တမျက်နှာ
၂၀.၅	Piano Roll editor ပြင့် ဖန်တီးသော သံစဉ်ကို Playlist editor တွင် ပေါင်းစပ်ခြင်း	138
၂၀.၆	Audio File များ၏ အသံထွက်ကို ဖွံ့ဖြိုးပေးခြင်း	139
၂၀.၇	Piano Roll ဖန်တီးရာတွင် သိတေသနသော ဂိတ်/တူးရိုး ဆိုင်ရာ သဘောတရားများ	141
၂၁	ခုံလင်သောအသံလိုင်းများ ပြည့်စွဲကြခြင်း	143
၂၂	နိုင်း	146
နောက်ဆက်တွဲ	Fruity Loop 10 အား Installation ပြည်ပုံ အဆင့်ဆင့်	147

အခါး (၁)

ပြင်ဆင်

Fruity Loop ဆိတာ ကွန်ပူးတာနဲ့ သိချင်းရေးတဲ့ software လို့ အများ သိကြတော်ယူး၊ အဲဒီ ကွန်ပူးတာနဲ့ သိချင်းရေးတဲ့ Fruity Loop သုံးပုံသုံးနည်း အချော်လေးတွေကို ခု ဒီတာအပ်အနေနဲ့ ကျွန်တော် သိသလောက်လေး ရှင်းပြထားတာပါ။ ဒီတာအပ်တာ ကွန်ပူးတာနဲ့ သိချင်းရေးနည်းနဲ့ ပတ်သက်လို့ Fruity Loop software နဲ့ ပတ်သက်လို့ ဘာဆို ဘာမှ မသိသေးတဲ့သူတွေအတွက် ရည်ရွယ်တာပါ။ ဒါကြောင့် Fruity Loop software ရဲ့ user manual မဟုတ်ဘူး ဆိတာတော့ ကြိုးပြောထားပါရတယ်။

အခုန် ပြောခဲ့သလိုပဲ ဒီတာအပ်ဟာ ခေါင်းစဉ်ကိုက **Fruity Loop 10** နဲ့ သီချင်းတစ်ပိုဒ် အနိတ်းမယ် ဆိုရင် ဆိုလေတော့ သိချင်းရေးဖို့အတွက်ကို အမိက ထားပြီး Fruity Loop ရဲ့ သင့်ရာသင့်ရာ function တွေကို အသုံးချပ်ပိုက် ရှင်းပြမှာပါ။ ဒါကြောင့် အရင့်အရင် ထွက်ရှိထားတဲ့ တော်း Microsoft Word တို့ Microsoft Excel တို့ Adobe PageMaker တို့လို Application Software တွေရဲ့ အသုံးပြုပဲ လမ်းညွှန် စာအပ်တွေလို့ အခန်းခွဲခြားထားမှုမျိုးတော့ မဟုတ်ပါဘူး။ ဆိုလိုတာက Software ရဲ့ ဖွဲ့စည်းပုံကို မှတ်ညွှန်း File menu ထဲမှာ ပါတဲ့ command တွေရဲ့ အလုပ်လုပ်ပုံ၊ View menu ထဲမှာပါတဲ့ command တွေရဲ့ အလုပ်လုပ်ပုံ စာမြင် ခွဲထုတ်ပြီး command တွေကို ကျမ်းကျင်စွာအရင်သုံးတတ် ပေြီးယူ လက်တွေ့လုပ်ဆောင်ချက်တွေကို တရာထဲ လုပ်သွားနိုင်ပေါ့ ပိတ်ဆွေတို့ တွေ့ရွှေ့နေကျ လမ်းညွှန်နည်းမျိုးနဲ့ အခန်းစဉ်ခွဲထားတာ မဟုတ်ပါဘူး။ အခန်းတစ်ခန်းချင်းစိအလိုက် လွယ်ရာမှ ခက် သွားတဲ့ exercise လေးတွေနဲ့ ကိုယ်ပိုင်သိချင်းလေးကို တဆင့်ချင်း တကယ်ကို လက်တွေ့ပုံဖော်တဲ့ နည်းနဲ့ လမ်းညွှန်သွားမှာပါ။

နောက်ပြီးတော့များ.. ကျွန်တော် တရားဟန် အခန်းကိုးနဲ့ မရေးပါရပေါ့။ ကွန်ပူးတာတစ်လုံး ရွှေ့ခြား ခင်များနဲ့ ကျွန်တော်နဲ့ ထိုင်ကလိုနေရင်း ပြောသလိုပဲ ပြောပါရပေါ့။ ကပါဗျာ ပြောနေကြာရော့၊ စမယ်များ။

(၃) မျှော်
ရုပ်ပိုင်

ဂိတ... နိတဟ
ဗန်စီးသူနဲ့ ခံစားသူကြေးမှာ
ဓက္ထားလုံး မပါဘ ဆက်သွယ်လို ရတဲ
ဘသာဓက္ထားပါ။

အဲဒီ ဓက္ထားလုံး မပါဘ ဘသာဓက္ထား အကြောင်းတိ...
ဓက္ထားလုံးတွေနဲ့ ရှင်းပြရတဲ ကိစ္စာ...
ဘယ်လောက်တောင် ခက်ခဲမလဲ ...

ခင်ဗျား စဉ်းစားသာ ဖြည့်ဖြည့်ပါတော့များ။

အခုံ (၂)

Fruity Loop Software ကို ပီမိမ်တဲ့သို့ စတင်ထွန့်သွေးခြင်း

တရှာ့။ Fruity Loop software နဲ့ သိချင်းတစ်ပုံး ဖန်တီးတော့မယ်ဆိုရင် အရင်ဆုံး ဘာလိုသလဲ သိတား။ ကွန်ပူးတာတစ်လုံး လိုတယ်ခင်ဗျာ။ အဲဒါ ကွန်ပူးတာက ဘယ်လို ဆက်စပ်ပစ္စည်းတွေ တင်ဆင်ထား ရမယ် ဘယ်လောက် ခွင့်းဆောင်ရည် အနိမ့်ဆုံး ရှုရမယ်.. စတဲ့.. (ကွန်ပူးတာသားတွေ အခေါ်အရဆိုရင်) system specification ကိုတော့ အဲဒါ Fruity Loop software ရဲ့ website ပြစ်တဲ့

<http://flstudio.image-line.com/documents/systemrequirements.html> မှ
ဒီလို ပြေထားတယ်။

Minimum System Requirements

2GHz AMD or Intel Pentium 3 compatible CPU with full SSE1 support. The faster your CPU and more cores it has the more you will be able to do simultaneously.

Windows 7, Vista, XP & 2000 (32 & 64 Bit) (or) Intel Mac with Boot Camp (running XP, Vista or Windows 7, 32 or 64 Bit)

1 Gb or more RAM recommended

1 Gb free disk space

Soundcard with DirectSound drivers. ASIO/ASIO2 compatible required for audio recording (FL Studio installs with generic ASIO4ALL drivers)

အဲဒို့ တရှာ့ ပြစ်တတ်တဲ့ ပြဿနာလေးတွေရှိပါတယ်။ ဗာ.. ထို့ကိုမှာ Window 7 တင်ထားတဲ့တွေ ဒါ Fruity Loop တင်လိုလဲ မရဘူး။ ဒါမူမဟုတ် တင်လိုတော့ဖြင့် ရပါရဲ့.. error message တွေပဲ တက် တက်လာပြီး ပိတ်ပိတ်ကျော်းတယ် ဆိုတာမျိုးတွေ ပြစ်တတ်ကြတယ်။ အမှန်က ဒါ Fruity Loop software လို multimedia editing software တွေရဲ့ သဘောသဘာဝက window ဘယ်လောက်နောက်ဆုံးပေါ် တင်ထားခြင်း မတင်ထားခြင်းက အမိုက မကျေဘူးခင်ဗျာ။ ကွန်ပူးတာမှာ တင်ဆင်ထားတဲ့ ပေါင်းစပ်အားဖြည့်ပစ္စည်း (integerated component) တွေ ဖြစ်တဲ့ mainboard တို့ RAM memory တို့ sound card တို့ အဲဒီတွေ ဘယ်လောက် အရည်အသွေးကောင်းသလဲ ပေါ့မှာ မူတည်တာပါ။

က တုတိပြီ။ အတောက စက်ပိုင်းဆိုင်ရာလိအောက်တွေ ပြည့်ပါတဲ့ ကွန်ပူးတာတစ်လုံး တရာုသူမှာ ရှိပြုဖြာ..၊ ရှိတယလို့ ပြောတာနေနဲ့ ပိုင်တယလို့ ပြောတာ မဟုတ်ဘူး။ သုတယ်ချင်းစက်ပဲ ပြစ်ပြစ်၊ အင်တာနက်ဆိုင်က စက်ပဲ ပြစ်ပြစ် ဘယ်စက်ပြစ်ပြစ် လိုအပ်ချက်ပြည့်ပါတဲ့ စက်တစ်လုံး ခင်ဗျား ရှေ့မှာ ရှိပြုဖြာ။ ပြစ်ပြီလား .. ဒါဘဲလား.. ဆိုတော့ ဘယ်၊ ကြီးမလဲ။ အေဒီကွန်ပူးတာမှာ speaker သို့မဟုတ် headphone တစ်ခု တပ်လျက်သားလဲ ရှိရှိုးယယ်လေး။ အသံထုတ်ကဲ့ software က စိုးပါတယ် ဆိုမှ အသံထုတ်ပေါ်ကဲ့ ကိရိယာမရှိလို့ ဘယ်ပြစ်ပြုမလဲဗျာ။

က အခါလ တပ်လျက်သား ရှိပြု.. ဆိုရင်တော့.. ကွန်တော်တို့ ခင်ဗျားမက်ထဲမှာ ဒါ Fruity Loop software ကို install လုပ်ကြတာဖော်မှာ။

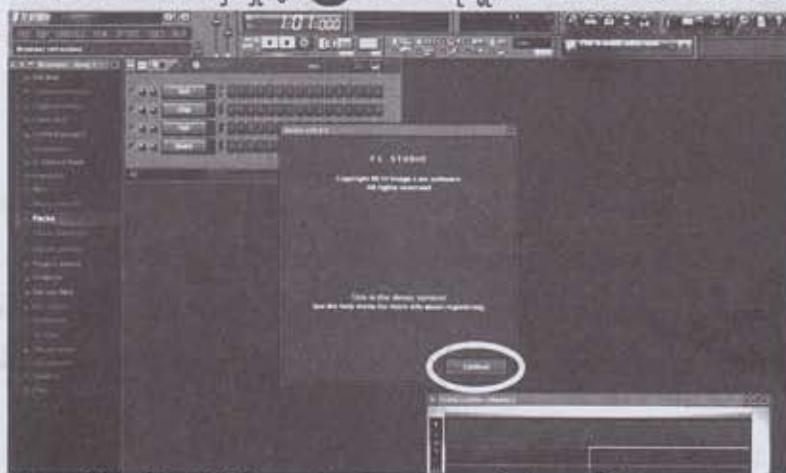
installation ပို့ဆက် ဒီတေသနပေးပို့မှာ ပုံတွေနဲ့ ကျန်တော် ထည့်ပေးထားပါတယ်။ ဘာလိုပို့တော် software တစ်ခုကို install လိုတဲ့ အရိုင်ကတော် ဒါ fruity loop လို့ special utility ဖူးကို သုတေသနပယ့် သုတေသနအတွက် ဘာမှ သိပ် အခက်အခဲ မရှိလောက်တော့ပါဘူး။ တစ်ချက်တလေး ပြန်ကြည့်ချင်ရင်သာ ကြည့်လို့ ရအောင်ရယ် နောက် ကွန်ပျူးဘာနဲ့ အထိအတွေ့နည်းပြီး ဂိတ်သာက်သာက်ကိုပဲ စိတ်ဝင်စားတဲ့သူမျိုးတွေရယ်အတွက်သာ reference အနေနဲ့ ထည့်ပေးထားတာပါ။ တရာ်ကို (သင့်) မှာ ရှိပါတယ်။

အခန်း (၃)

Fruity Loop Software နှင့် ဓာတ်ထိန္တူ ခြင်း

၃.၁ Fruity Loop 10 တို့ Computer ပေါ်စွင် o run လျှင်

အိမ်ခေါ် တုတိပြီ။ desktop screen ပျော်ရှုတဲ့ (မြတ်သလိုပြီ) Fruity Loop icon လေးကို double click လုပ်လိုက်ရင်



အထက်ပါအတိုင်း တက်လာပါမယ် .. ပိုမြင်ထားတဲ့ Continue ဆိတဲ့ ခလုပ်ကို ကလစ် လုပ်လိုက်များ။ Ctrl + N ကို နိုင်လဲ ရရှိတယ်။ အောက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားလိမ့်မယ်။



၃.၂ Fruity Loop WorkSpace ၏ အကြောင်းအကျဉ်း အစိတ်အရိုင်းများ

အဲဒီ Workspace ကြိုးကို တစိုင်းမီ ခွဲထဲတိုင်းရင် အောက်ပုံက အရိုင်းကို Control Panel လို့ ခေါ်လဲများ။ menu တွေပါတယ်။ ခလုတ်တွေပါတယ်ပေါ့များ။



ဒါကျတော့ browser တဲ့မျှ။ Window Explorer က ကိုယ့်စက်ကြီးတစ်ခုလုံး ထဲမှာ ရှိတဲ့မိမိတွေကို ပြသလိုပဲ ခု ဒါ browser ကလဲ Fruity Loop software နဲ့ပတ်သက်တဲ့ မိမိတွေကို ပြတာပေါ့များ။ တရာ့ချမှတ်စီကို လိုက် ကလစ်ရင် သူအောက်က မိမိတွေ ပွင့်လာတာပေါ့။ ကဲ ခု Packs ဆိုတာကို ကျွန်တော် click လိုက်ပြီ။



click လုပ်လိုက်တော့ အချင်း ပွင့်ကျွေားတာပေါ့များ။

Packs ဆိုတဲ့ စာလုံးဘေးက မြှားလေးက အောက်စိုက်သွားတယ်။ သူအောက်က ပွင့်ကျွေားတာတွေမှာ ဘေးတိုက်မြှားလေးတွေရှိတယ်။ ထပ် click ရင် ထပ်ပွင့်မယ်ဆိုတဲ့ သဘောပေါ့များ။

က Drum Kit 01 ဆိုတာကို ထပ် click ပြီ။



ထပ်ပွင့်လာတယ်.. တွေ့တယ်ဟုတ်လာ။ အခါးမှာ အန်ကရောင် wave form အသံလိုင်း ပုံလေးတွေနဲ့ သူတို့ဘေးမှာ အောက်စိုက်မြှားရော ဘေးတိုက်မြှားပါ ဖုန့်တော့ဘူး။ ဒါက folder မဟုတ်တော့ဘူး။ file ဖြစ်သွားပြီ။ ဒါကို တန်း သုံးလို့ ရပြီ။ ဘယ်မှာသုံးမလဲ ဆိုတာက နောက်အခန်းတွေမှာ တွေ့ရပါလိမ့်မယ်။

က ဒါဆိုရင် browser ရဲ အထာက် ပါလောက်ပြီလို့ ထင်တယ်များ။ ခု အမိတ် သုံးရမှာတော့ အဲဒီ Packs ပဲ။ ပြန်ပိတ်ချင်ရင်ရလား။ လွယ်ပါတယ်။ အဲဒီ Packs ဆိုတာကိုပဲ နောက်တနောက် ပြန်ကလဲစိုက်။ ပူလ အနေအထားကို ပြန်ရောက်သွားမယ်။ အဲလို့မဟုတ်ဘဲ Drum Kit 01 ဆိုတာကိုပဲ click လုပ်ရင်တော့ Drum Kit 01 အောက်က အပိုင်းပဲ ဂိတ်သွားမှာပေါ့။ အခု အဲဒီလေး လျောက်စမ်းကြည့်မှာ။

‘လွယ်ပါတယ်ကွာ.. ဒါလောက်မှား အလုပ်ရှုပ်ခံပြီး ဝပ်နောက်ရာမလိုပါဘူး’ ရယ်လိုတော့ မကော်ချလိုက်နဲ့နော်။



ဒဲကတော့ Wave Limiter တဲ့ပျော် ကိုယ်ပန်တိုးနေဆဲ သံစိတ်တွေကို အသံလိုင်းတွေအဖြစ် ပျက်မြင် မြင်နေရအောင် စူးစုံနှစ်မဆိုင်း ပြပေးတယ်။ အဲဒီအသံလိုင်းပုံး (waveform) တွေကို ချက်ချင်းမြင်နေရတော့ ချက်ချင်း ကိုယ်ပြင်ချင် တာတွေကို ပြည့်စုစုပေါ်လိုက်လို့ ရတယ်။ အသံအတိုးအကျယ် အတိုးအရှည်၊ လေသံ (noise) တွေ ပါနေရင် ဖယ်ထုတ်တော့ စားဖြင့်ပေါ့။

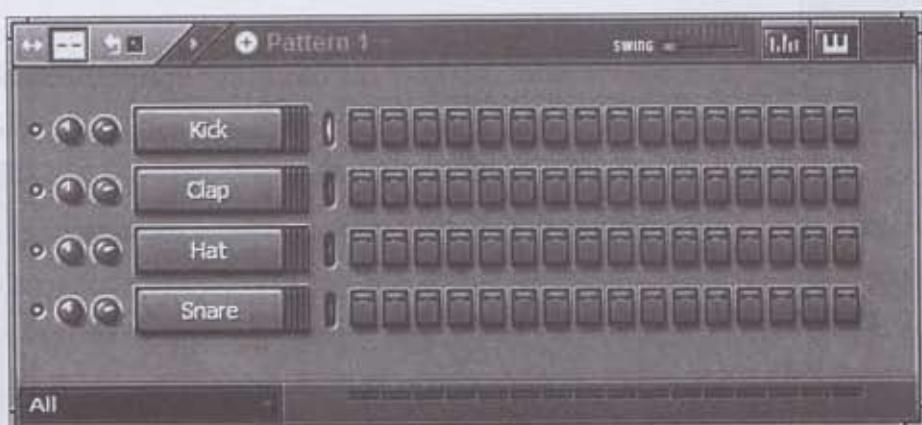
တွေ့ရတဲ့အတိုင်း လျဉ်းလိုက်တဲ့ ဘုလုံးခလုပ်အုပ်စု သုံးခုပါတယ်။ ဘုလုံးတစ်ခုစိုက် အရောင်တစ်ရောင်စီနဲ့ ပြပိုးတော့... သူတို့ကို set လုပ်ထားတဲ့ လက်ရှိတန်ဖိုးကို အဲဒီအရောင်တွေနဲ့ ပြထားတယ်။ set လုပ်ထားတဲ့ လက်ရှိတန်ဖိုးတွေကို music သမားတွေချမှတ်ကတော့ နာရီချို့ချိုးကို နာရီလက်တံ့ရောက်ရာအမှတ် အနေအထားနဲ့ ပြောကြလေ့ရှိတယ်ပျော်။ ဥပမာ အခုံ ဒ္ဓာတဲ့ ဘုလုံးမှာ set value က တစ်နာရီ ဒေါ်မှာ ကျတော့ ဆယ့်နှစ်နာရီ။ အဲ ဒဲပေါယုံ sat မှာ ကျရင်တော့ ငါးနာရီ လို့ အလုပ်ရှုပ်ခံပြီး မပြောနေတော့ဘူးပေါ့များ။ sat ကို အဆုံးတစ်ထားတယ်ပေါ့။ ဒဲက ခုစိုး လျဉ်းလုပ် သုံးမဟုတ် ဘုလုံး တစ်ခုချမှတ်စီရွှေ့ set value တွေနဲ့ ပတ်သက်လို့ တရေးရှုံးကိုလုံး ကျနိတော် သုံးဆွားမယ့် term ကို အရင် ပိတ်ဆက်ထားတာပါ။ က ဘုလုံးတွေကိုစွဲ နဲ့ ဆက်ပြောရရင်.....

လက်ဝဲစွဲနှင့်အုပ်စုက အတိုးအကျယ် (loudness) နဲ့ ပတ်သက်တယ်။ မူလအဝင်အသံအား (gain) ရယ် မူလအဝင်သံကို ကျစ်သွားအောင်စိတဲ့ (geil) ရယ် စုံရုံးထောင်ထောင် ပြစ်နေတဲ့ မူလသံတွေကို ည်က်ည်က်လော့လော့ ပြစ်သွားအောင် ထိန်းညီတဲ့ (sat) ရယ်ပေါ့။ အချုပ်ဆိုရရင်တော့ loudness အုပ်စုက limiter ထဲကို ဝင်လာတဲ့ အသံတွေကို အဝင်ဝါး လိုသလို ပုံပြောင်းယူလိုက်တဲ့ ခလုပ်အုပ်စုပေါ့များ။

အလယ်က envelope ဆိုတာက ကျတော့ အသံလိုင်းတစ်ခုချမှတ်စီရွှေ့ အစာ၊ အလယ်နဲ့ အဆုံးကို လိုသလို ရှည်အောင် တိုအောင် လုပ်ယူတာပါ။

ဥပုသံ ဖြေရရင် မိုးချိန်သံ နှစ်မျိုး ရှိတယ်မှာ။ ဂိုနဲ့.. ဆို တရီထဲ ပစ်ချလိုက်တဲ့ သံပြေတ် မိုးချိန်သံရယ် ဒိန်အနိုင်အစိုးနဲ့ နဲ့ သံရှည် ပျိုးဝင်လာပြီးမှာ ‘ဂိုနဲ့’ ကနဲ့ အသံကျယ်ကြီးနဲ့ ပစ်ချလိုက်ပြီး ဂိုနဲ့..... ဆို အသံက မရပ်သေးပဲ တော်တော်ကြာအောင် ကျွန်ုန်နေသေးတာဖူး ပေါ့။ ပုံတင်သံပဟုတ်ဘူးနော်။

အရိုင်ဝကာနဲ့နဲ့ပြောရင် သံပြေတ် ပစ်ချလိုက်တဲ့ မိုးချိန်သံက audio engineering term နဲ့ ဆိုရင်တော့ attack value မြင်ပြီး release value နိုင်တယ် ပေါ့များ။ ဒိန်အနိုင်အစိုးနဲ့ နဲ့ သံရှည် ပျိုးဝင်လာပြီးမှာ ‘ဂိုနဲ့’ ကနဲ့ အသံကျယ်ကြီးနဲ့ ပစ်ချလိုက်ပြီး ဂိုနဲ့..... ဆို အသံက မရပ်သေးပဲ တော်တော်ကြာအောင် ကျွန်ုန်နေသေးတဲ့ မိုးချိန်သံမျိုး ကျတော့ attack rate နော်ပြီး release rate ကျတော့လဲ နော်တယ်ပေါ့များ။ တန်ညွှေးအားဖြင့် release value မြင့်တယ်ပေါ့။ rate လို့ပြောရင် နော်တယ်ပြန်တယ် ပြောပြီး value လို့ ပြောရင် မြင့်တယ် နိုင်တယ် ပြောကြတာပေါ့။ ပြောမယ့်သာ ပြောရတယ်.. ဒု ကျွန်တော် ဘာတွေ ပြောနေတယ်ဆိုတာကို စာဖတ်သူ ရေးတေးတေးလောက်ပဲ သဘောပေါက်ပြီးမှာမျှ။ တကယ် exercise တွေ လုပ်တော့မှာ သဘောပေါက်လာမယ်။ တကယ်တစ်းလဲ အဲဒါတွေက သို့ မသုံးရလျှော့မျှ။ ဂျိန္တိပြီးသား အသုံးတော်ဆုံး အနေအထားတွေက ဆိုနိုင်တို့ပြီးသားတွေကို။ က ဆက်ပြီးပယ်နော်။



ဟောဒီကတော့ pattern window ပါတဲ့များ။ Fruity Loop ကို တို့ဝိဇ္ဇာများနဲ့ ရေးရင်း ထွက်လာတဲ့ melody လေးပေါက် နော်ပြီး သိချိန်ပြစ်ရုံ ရေးတာဖူး သုံးနှုံး ပဟုတ်ဘဲ ကိုယ်လိုချင်သူလို ပန်တိုးယူနိုင်တဲ့ထဲ သုံးတတ်နို့ ရည်ရွယ်တယ် ဆိုရင်တော့ အခြေခံကျေအောင် လေ့လာဖို့အတွက် ဒါ pattern window က စရွာပါ။

အခိုင်း (၄)

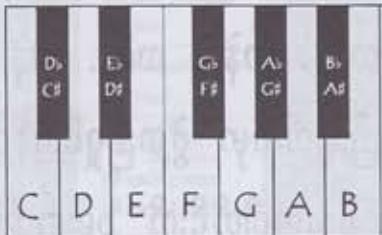
ဂါတ၏ အခြေခံသောကတရားအချို့ (Some fundamental concepts of Music)

Fruity Loop ဆိုတာ ဂိတ်သံစဉ်တွေကို ဖန်တီးတဲ့ software ပါ ဆိုပြီး အဓထက စကားခံထားတော့ ဂိတ်အကြောင်းလဲ အနည်းဆုံးတော့ ဆွေးနွေးကြိုးမှ ပြစ်မယ်ထင်တယ်လူ။

တရ္တာပေါ်မှာ စာရေးရင် မျဉ်းကြောင်းပေါ်တဲ့ တရ္တာပေါ်ရေးတော့ စာလုံးတွေ အစိတ်အကျမည် အရွယ်အစားမည်ဖြစ်ပြီး ကြည့်မကောင်း ရှုပောင်းတွေ ပြစ်ကုန်တာပေါ့။ ဘေးမျဉ်းလေး တာ။ မျဉ်းကြောင်းပေါ်မှာ စာလုံးတွေ သင့်သလို စကားရွှေ့၊ အကြောင်းအရာအလိုက် စပိုဒ်လေးတွေ ခွဲ ဝါကျတစ်ကြောင်းခုံးရင် သူ ဘာသာစကားရေးထုံးအလိုက် ပုံစံမ ချတန်ချာ full-stop ချတန်ချာ နဲ့ ရေးတော့ မြင်ရတာလဲ အချိုးကျား ဖတ်ရတာလဲ အဆင်ပြုသလိုပေါ်များ။

ဒါတ ဆိုတာ တကယ်တော့ ဘာသာစကား တစ်ခုပါ။ ဒါ ရေးမီ ဒါ ဆို လာ တို့ ဆိုတဲ့ အသံခုနစ်သံနဲ့ သူတို့တွေကဲ့ ကြားထဲက အသံခါးသံက တကယ်တော့ စကားလုံးတွေပါ။ မြန်မာအကွာရာ က သုံးဆယ့်သုံးလုံး၊ အင်္ဂါ်ပိုးအကွာရာက နှစ်ဆယ့်ပြောက်လုံး ရှိသလိုပဲ ဂိတ်အကွာရာကတော့ ဆယ့်နှစ်လုံးပေါ်များ။ music note လို့ ခေါ်တာပေါ့။ ဘာတွေလဲ ဆိုတော့ အောက်က piano fingerboard မှာ ကြည့်လိုက်ရင် ရှင်းပါတယ်။

C - Db - D - Eb - E - F - Gb - G - Ab - A - Bb - B ဆိုပြီး သက်တပြုထားပါတယ်။



အဲဒီ ဂိတ်အကွာရာ music note တွေကို တောင်တစ်လုံး ဖြောက်တစ်လုံး လျှောက်တီးရင် အောကလီသံကြီး ထွက်လာတာပေါ့။ မျဉ်းကြောင်းပေါ်တဲ့ တရ္တာပေါ်ရေးတော့ စာလုံးတွေ အစိတ်အကျမည် အရွယ်အစားမည်ဖြစ်ပြီး ကြည့်မကောင်း ရှုပောင်းတွေ ပြစ်ကုန်သလိုပေါ့။ အဲတော့ ဂိတ်အကွာရာ music note တွေကိုလဲ စနစ်တကျ နေရာချုပ်အတွက်က ယေားကွက် လိုလာပြီ။ တရုတ်စာ ဂျပန်စာ အရေးကျင့်သလိုပေါ့။ ဂိတ်မှာကျတော့ အဲဒီ ယေားကွက်ကို beat လို့ ခေါ်တာပေါ့။ မြန်မာဂိတ်မှာတော့ အဲဒီ beat ကို 'စည်း' လို့ ခေါ်ပါတယ်။ ဂိတ်ယေားကွက်ရဲ့ အစိတ်အကျ သို့မဟုတ် အနေးအမြန် ကိုတော့ tempo လို့ ခေါ်တာပေါ်များ။

အဲဒီ ယေားကွက် သဘောတရားကို သိချင်ရင် ဒီလိုလုပ်များ။ တိုဘက် စာမျက်နှာ လှန်လိုက်။

နားရှိတဲ့ သက်ရှိသတ္တဝါတိုင်းဟာ နှလုံးထဲကို သွေးစက်တွေ
ပေါက်.. တနဲ့ .. ပေါက်.. တနဲ့
စည်းချက်ပြီ ကျသင်းနေခြင်းနဲ့
အသက်ရှင်နေဂတာပါ။

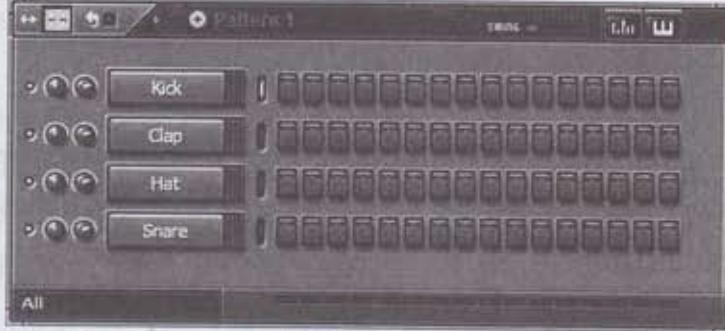
ဒီကြောင့်လဲပဲ

ထပ်.. တနဲ့.. ထပ်.. တနဲ့
ညီညာတဲ့ စည်းချက်ထဲမှာ ဖွဲ့တည်ရှင်သနတဲ့ ဂိုဏ်
နားရှိတဲ့ သက်ရှိသတ္တဝါတိုင်းတို့ စမ်းစားနိုင်ပေါ်ပေါ့။

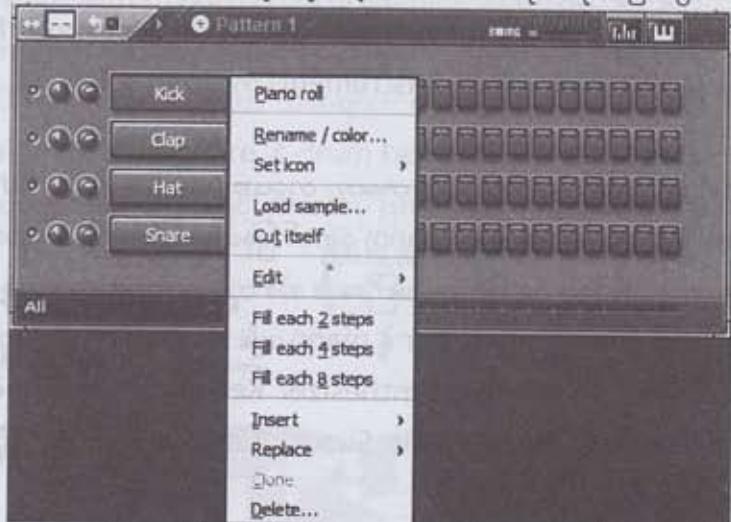
အချို့ (၅)

Pattern Window ၏ အကြောင်းအရာ

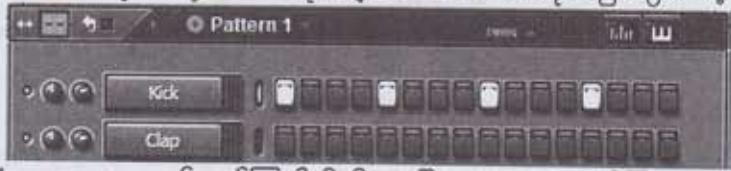
Fruity Loop software ရဲ အကြောင်းအရာများနဲ့ အသုံးအဝင်ဆုံးဖြစ်တဲ့ window ကတော့ ဟောဒီ pattern window ပဲ့ဖူ့။



pattern window အကြောင်းကို ရှေ့ဖူ့ နည်းနည်းတော့ အေားအေားပြီးပြီပဲ့။ ဂိတ္တာကိုတတွေ နေရာချတဲ့ ယောက္ခက် (သို့မဟုတ်) နှစ် (timing) အကြောင်းကို ခဲ့အောင် သုံးပြီး ခဲ့အောင် တိုးခေါက် ကြည့်ရအောင်များ။ kick ဆိုတဲ့ တိုးလေးပေါ်မှာ right click လုပ်လိုက်များ။ အောက်က ပုံအတိုင်း ပြစ်သွားလိမ့်မယ်။



အိုးမှာ Fill each 4 steps ဆိုတာကို click လိုက်များ။ အောက်ကအတိုင်း ပြစ်သွားလိမ့်မယ်။



ကဲ ဟုတ်ပြီ။ spacebar လေး တာချက် ပုတ်ကြည့်လိုက်များ။ ပြီးတော့ နားထောင်ကြည့်လိုက်။

ကြားလာ။ အခါ timing ပဲ။ အခါ timing ပေါ်မှာ အသံစိတ္တာ percussion instrument တွေကို သင့်သလို အလွန်ပေးတိုးတိုက်လိုက်တော့ beating ဖြစ်လာတာဖူး။ တဒုတိဇ်တဲ့ မြည်နေတာ ရှင်ချင်ရင် space bar နောက်တချက် ထပ် ပုတ်လိုက်ဖူး။ တချက်ပုတ်ရင် play ဖူး နောက်တချက် ထပ်ပုတ်တော့ stop ဖြစ်တာဖူး။

တုတ်ကဲ့.. ခုထိ ပြောထားသမျှကို အချုပ် ပြန်ပြောရရင်...

ဂိုလ် ဆိုတဲ့ ဘာသာဝကားမှာ အကွဲရာတွေဖြစ်တဲ့ music note တွေကို အံဝါဒ်ကျ နေရာချို့ရှာအတွက် ခင်ထားတဲ့ ယောက်ကို beating လို ခေါ်တယ်။ beating အတွက် တာဝန်ယူပေးရတဲ့ တူရိယာ musical instrument ကတော့ percussion instrument တဲ့ နိုင်ငံတကာဂိုလ်လောကမှာ အများဆုံး သုံးနေတဲ့ percussion instrument ကတော့ drum ဖူးဖူး။

ဆက်ယယ်နော်။

ဂိုလ် ဆိုတဲ့ ဘာသာဝကားမှာ rhythm ရယ် melody ရယ် လို အပိုင်း နှစ်ပိုင်း ပါပ်တယ်။ rhythm (စည်းချက်) သက်သက်ကို တာဝန်ယူပုံဖော်ပေးရတဲ့ တူရိယာ (instrument) က drum ဖူး။

melody (သံစဉ်) ကို ပုံဖော်ပေးကြတဲ့ တူရိယာတွေ ကတော့ တယော (violin); ပုံလွှေ (flute); တောင်း (harp); ပတ္တလား (xylophone); နဲ့ (oboe); ဝန္တယား (piano) နောက် မြန်ယာမှုပြုထားတဲ့ အနောက်တိုင်း တူရိယာတွေ ဆိုရင် ဗြိုလ်ချုပ် တို့ စာဖြင့် အများကြီးဖူး။ အခါ တူရိယာတွေထက် ယနေ့ခေတ်မှာ နိုင်ငံတကာ ရေပန်းအစားဆုံး အသုံးအများဆုံးကတော့ guitar နဲ့ piano ဖူး။ အတောက ပြောခဲ့တဲ့ တူရိယာတွေရဲ့ အသံကို တုပ် ဖန်တီးထုတ်လုပ်ပေးနိုင်တဲ့ Electronic Synthesizer Keyboard တွေလဲ အစုံ တိုတွင်ဖန်တီးပြီး ထုတ်လုပ်ထားကြတယ်။ YAMAHA, Korg, Alesis, Suzuki, Casio စာဖြင့် တံ့ခိုင်စုံ နိုင်ငံရဲ့ အမျိုးစုံပဲ့။

အခန်း (၆)

နှစ်ကိုယ်နှင့် သွေးတွေးတွေး တူရိယာ Drum and Percussion

ဆိုတော့ကာ melodic instrument အသီးသီးတို့ တိုးလုံးတွေ အံဝင်ခွင်ကျ တိုးထည့်ခိုင်ဖို့အတွက် နောက်ကနေ ယေားကွဲက်ချသလို စည်း (beat) လိုက်ပေးနေရတဲ့ drum ဆိုတဲ့ instrument အကြောင်းကိုလဲ သိမို့ လိုလာပြီဗျာ။

ဘာလိုလဲ ဆိုတော့ home-made နဲ့ demo သိချင်း တော်တော်များများကို Fruity Loop နဲ့ drum စီမံး ကျနိတဲ့ စိတ်တွေ ဘော်တွေ ကိုဘုတ်တွေကျပါ တူရိယာအစ်တွေနဲ့ သံစိုင်တွေ တိုးထည့်လို့ ဖန်တီးယူတာ အများကြီးပြီး၊ drum သက်သက် အတွက် recording studio ကို သွားပြီး အသံသွေးကြရမှာက အပျော်တမ်း ဂိတ်ဝါသနာရှင်တွေအတွက် အကြောင်းပေး ပေးပို့မှုကိုပြီး၊ အဲဒီတော့ drum ကို fruity loop software နဲ့ စိလိုက်ပြီး၊ ကျနိတဲ့ guitar တွေ keyboard တွေ ကိုယ့်ဟာသာကိုယ် instrument ရှာ၊ ကိုယ့်ဘာသာကိုယ် တိုးထည့်၊ ကွန်ပျူးတာနဲ့ အသံပမ်းပြီး သိချင်း ဖန်တီးလိုက်တာက ကိုယ်လက်လျှပ်စီသလောက် အနေအထားနဲ့ လုပ်လို့ ရတယ်လော်၊ နောက်ဆုံး ပြောရရင် မြန်မာပြည်မှာ ရောင်းတမ်းထုတ်ဝေနေတဲ့ ထွက်ထားပြီး စီးပါးတွေမှာကိုပဲ fruity loop software နဲ့ drum စီမံး လက်တီး drumming မသုံးဘဲ ဖန်တီးထားတဲ့ သိချင်းတွေ အများကြီးပါ။ ဘယ်တာပို့ကောင်းတယ်ရယ် ပဟ္မတဘူးနော်။ ဂိတ်ပညာရှင်တွေ အာရုံလာသလို သူအကြောင်းနှင့် ဖန်တီးကြတာကို ပြောပြတာပါ။ ဒါလိုလဲ လုပ်လို့ ရတယ် ဆိုတာ သိမောင်တာ။

ကဲ့ အဲဒီတော့ Fruity Loop software နဲ့ drum beat စီတာကို လေ့လာဖို့ရာအတွက်က drum ဆိုတဲ့ instrument ရဲ့ သဘောသဘာဝကို အရင် နားလည်မှု ပြစ်မယ်ပြီး၊ ပုံးမှာ ကြည့်ပါများ။

DRUM SET



bass drum ဆိုတာက ဒု ဒု လို့ အသံထွက်တယ်။ သူကို ရိုက်တဲ့ ဖောင်းတံကို ခြေနှင်းပြားနဲ့ ချိတ်ထားတယ်။ အဲဒီ ခြေနှင်းပြားကို kick pedal လို့ ခေါ်တယ်။ kick pedal ကို ညာခြေခြေနေပြီး တိုးရတယ်ပေါ်များ။ အခုန် exercise တံ့က တုန်းတုန်းတွေကို ထွက်နေတဲ့အသံဟာ အဲဒီ kick လိုခေါ်တဲ့ bass drum က ထွက်တဲ့ အသံပေါ့။

snare drum ဆိတာက ထောက ထောက၊ ထုတ် ထုတ်၊ ထံး ထံး၊ ထောင်း ထောင်း စသဖြင့် သူရွှေ သားရေး (skin) ကို ညီထားတဲ့ တင်းအား အပြင်၊ အပျော့အလိုက် အသံထွက်တယ်။ snare drum ကို လက်ပါဘက်လက်က drum stick ကိုပြီး တို့ရတယ်။ အသံပျော့ကို လက်ကောက်ဝတ်အားနဲ့ တို့ပြီး အသံပြော့ကို လက်မောင်ရှိက်အားနဲ့ တို့တယ်။

high-hat cymbal ဆိတာကတော့ drum ရဲ့ အသက်ပဲ။ သိချင်းတစ်ပုံ တိုးလုံးတစ်ပုံရဲ့ နှင့် (timing) ကို ထိန်းတဲ့ သိချင်းတစ်ပုံရဲ့ သွေးခုန်နှင့် ဆိုလဲ ဟုတ်တယ်။ သူက အပေါ်လှန် cymbal ပြား တစ်ပြားနဲ့ မျှက်ထားတဲ့ cymbal ပြား တစ်ပြားကို ဖုန်းအုပ်ကလေးလို့ အုပ်ထားတယ်။ အဲဒီ အပေါ်အောက် ထပ်လျက် high-hat နှစ်ပြားကို အကွာအဝေး လိုသလို ဖြောင်းလို့ ရတယ်။ သူကို လက်ယာဘက်လက်က drumstick ကိုပြီး တို့ရတယ်။ နောက်ပြီး high-hat cymbal တွေကို pedal နဲ့လဲ ကတော်လို့ ရတယ်။ pedal ကို နှင့်လိုက်ရင် တဲ့ နောက် နှစ်ချင်က အချင်းချင်း ပိုက်ပြီး ပိတ်သွားတယ်။ ရှင် .. ဆိုတဲ့ အသံ မြည်တေပး။ drum ကို လက်တိုး (drummer ကိုယ်တိုင်) တိုးထားတဲ့ သိချင်းတိုင်းကို သေခြာ နားထောင်ကြည့်ရင် ချင် ချင် ချင် ချင် ဆိုတဲ့ သိချင်းရဲ့ သွေးခုန်နှင့် သို့မဟုတ် နှင့် (timing) ကို ကြားရမှာပါ။

crash cymbal တွေနဲ့ ride cymbal တွေကတော့ သိချင်းရဲ့ အလှည့်အပြောင်းတွေဖြစ်တဲ့ verse ကအထွက် chorus ကိုအဝင်တို့ chorus က အထွက် solo ကို အဝင်တို့မှာ ပထာ beat အကျက် သိသာစေနိုင် အစိုက ထားပြီး သုံးတာပေါ်များ။ အများအားဖြင့်တော့ kick နဲ့ တွဲပြီး ညာခြေက kick နှင့်ရင်း လက်သင့်ရာ cymbal ကို ပိုက်လေ့ ရှိတယ်။

Tom တွေကတော့ နာမည်နဲ့ လိုက်အောင်ဘဲ တံ့တံ့၊ ခုံခုံ ဝတဲ့ အသံတွေ ရှိကြတယ်။ အများအားဖြင့်တော့ drum roll နေရာတွေမှာ ထည့်ရှိက်လေ့ရှိတယ်။ သိချင်းရဲ့ mood အလှည့်အပြောင်းလုပ်ရင်ရင်တော့လဲ beating ထဲမှာကိုပဲ ထည့်ရှိက်တာမျိုးလဲ တွေ့ရတ်တယ်။ Tom ကို beating ထဲမှာ ထည့်ရှိက်တဲ့သိချင်းကို ဥပမာပြရင်တော့ (ဦး)ခင်မောင်တိုးရဲ့ အကြိုက်ဆုံးခေါင်းစီးတေားများ စီးရိုးက ဂိုင်းရွှေဆည်းဆာ ပေါ်များ။

ဒီလောက်ဆိုရင် drumset ကစ်စုံနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အခြောင်း အကြောင်းအရာတွေကို သိပြုလို့ ဆိုရမှာပါ။ အဲဒီတော့ အဲဒီ drum တွေနဲ့ စည်း (beat) တွေ ဘယ်လို့ တည်ဆောက်တိုးခဲတယ် ဆိတာလေး ဆက်ကြိုးစိုးနော်။

အခန်း (၇)

ပိုးရွင်းသော စည်းချက်ပွဲစည်းပုံ (simple beat pattern)

၇၁ နှစ် (timing)

ရွှေ့မှာ ပြောထားတာလေးကိုပဲ ပြန်ကောက်ရမှာပဲဖူး။

ဂိုဏ် ဆိုတဲ့ ဘာသာစကားမှာ rhythm ရယ် melody ရယ် လို့ အပိုင်း နှစ်ပိုင်း ပါပါတယ်။ သံစဉ် (melody) ကို ဂိုဏ်ဘာသာစကားရဲ့ စကားပုံးတွေပြုစ်တဲ့ music note တွေ သင့်သလို တွဲဝင်ပုံဖော်တယ်။ အဲဒ္ဓါ သံစဉ် (melody) တွေ သူ့နေရာနဲ့သူ အံဝင်ခွင်ကျရှိစေစွဲ ယေးကွက်ကို စည်းချက် (rhythm) လို့ဖော်တယ်။ စည်းချက်အပိုင်းကို ပြစ်စေဖို့အတွက် နှစ် (timing) လို့မော်တဲ့ သွေးခုံနှင့်ပေါ်ပဲ့မှာ drum က beat တွေ လိုက် တိုးပော့ရတာပဲ့ဖူး။ အလောက ပြုခဲ့တဲ့ exercise မှာလို ဘုတ် ဘုတ် ဘုတ် သံကြိုးကို နောက်ခံထားပြီး သိချင်း ဖန်တီးရင် ဖော်တော်ဘုတ်ပေါ်ပဲ့ သိချင်းဆိုရသလိုလို အပ်ချုပ်ရင်းသိချင်းဆိုရသလိုလို ပိုးစက်ပောင်းရင်း သိချင်းဆိုရသလိုလို ပြစ်ကုန်တော့မှာပဲ့။

ဟုတ်ပြီ။ အဲဒ္ဓါတော့ ကျွန်တော်တို့ timing အကြောင်းကို အရင် ပြောကြပယ်ဖူး။

ဒီအခန်းရဲ့ အစမှာ ပြောခဲ့တဲ့ တရာတ်စာ ရှေ့တဲ့ ဥပမာလေး မှတ်ထိုးမှာပဲ့။ ယေးကွက်ကို စိတ်စိတ်ကလေးချင် စာလုံး များများ ဆုံးပြုး ယေးကွက်ကို ကျကျချင် စာလုံးနည်းပဲ ဆန်သလိုပဲ ဂိုဏ်ဘာသာစကားရဲ့ သိချင်းတစ်ပို့ တိုးလုံးတစ်ပို့မှာလဲ tempo မြန်ရင် စည်းရှိက်ချက်စိတ်ပြုး tempo နေးရင် စည်းရှိက်ချက်ကျတာပဲ့။ tempo ဆိုတာ ဘာလဲ ဆိုရင် နှစ် (timing) ခဲ့ အနေအဖြင့်.. သို့မဟုတ် နှစ်း (rate) ပဲ့။ control panel ပေါ်ပဲ တချက် ကြည့်လိုက်ဖူး။ ကျွန်တော် စိုင်ပြုထားတယ်။



130 ဆိုတာ တွေ့တယ်ဟုတ်လား။ အဲဒ္ဓါ ဘာကို ဆိုလိုတာလဲ ဆိုရင် ခုန် ခုတ် ခုတ် ခုတ် ခုတ် ရဲ့ မြန်ဆုံးဟာ tempo 130 ရှိတယ် လို့ ဆိုလိုတာပဲ့။ အဲဒ္ဓါ tempo ဆိုတာကို BPM (beat per minute) နဲ့ တိုင်းတယ်ဖူး။ တစ်မိန့်ကောလအစိတ်အကျည်း ရှိက်ချက် ဘယ်နှစ်ချက် ရှိသလဲ လို့ ဆိုလိုတာပဲ့။ အဲဒ္ဓါ စိုင်ပြုထားတဲ့ 130 ဆိုတာလေးပေါ် mouse pointer တစ်ပြီး right-click လုပ်လိုက်ဖူး။



တစ်ဖက်ပုံကအတိုင်း pop-up menu ပေါ်လာလိမ့်မယ်။ အဲဒီမှာ 80 BPM ဆိုတာကို ရွှေးလိုက်များ။ ပြီးတော့ spacebar တစ်ချက် ပုံတိုက်။

နားထောင်ကြည့်လိုက်။ ဂိုဏ်ချက်တွေ နေ့.... ကျသွားတာကို သတိထားမိလိမ့်မယ်။ နောက်တစ်ချက်က



ပုံမှာ ရိုင်ပြထားတဲ့အတိုင်း tempo counter မှာ 80 ဆိုပြီး ပြောင်းသွားတာကို တွေ့ရလိမ့်မယ်။

တုတိပြီ။ spacebar တချက် ပြန်ပုတ်ပြီး ရှင်လိုက်ပါပြီးများ။

နောက်ပြီးရင်... 80 ဆိုတာလေးပေါ် နောက်တကြိုး mouse pointer တင်ပြီး right-click လုပ်လိုက်များ။ ပြီးတော့ ပေါ်လေတဲ့ pop-up menu မှာ 160 BPM ဆိုတာကို ရွှေးလိုက်များ။ ပြီးတော့ space bar တချက် ပုံတိပြီး ပြန်နားထောင်ကြည့်လိုက်ပါပြီး။

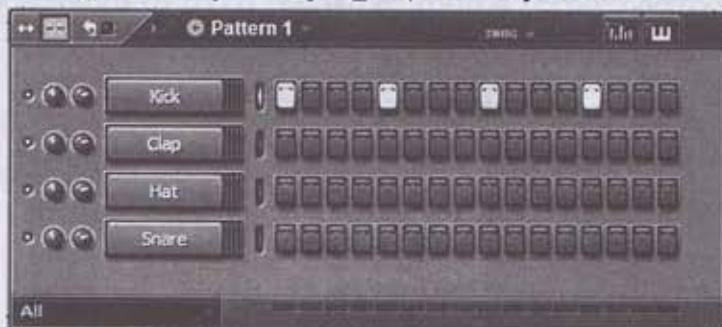
ဂိုဏ်ချက်တွေ တအား ပြန်တက်လာတာကို ကြားရမယ်။ ခု ပြောတဲ့ နည်းအတိုင်း ကျန်တဲ့ 90 BPM ထို 100 BPM ထို 110 BPM ထို 120 BPM ထို ကို အစဉ်အလိုက် မဟုတ်ပဲ လျောက် ပြောင်းကြည့်ပြီး နှစ်း အပြောင်းအလက် နားထောင်ကြည့်လိုက်ပါပြီးနော်။

သဘောပေါ်ကိုပြီး ဆိုရင် space bar တချက် ပြန်ပုတ်ပြီး stop ပြန်လုပ်ထားလိုက်ပြီးခင်များ။ တော်ကြာ တအုတ်အုတ် အသံ ပြည်နေလို့ ဆက် ဝတ်လို့ မရပဲ နော်းမယ်။

၇.၂ ရိုးရှင်းသောစည်းချက် (simple beat pattern) ကို စုစုပေါင်းခြင်း

ကဲ ကွဲနှင့်တို့ beat pattern အကြောင်းကို စ ကြမယ်။

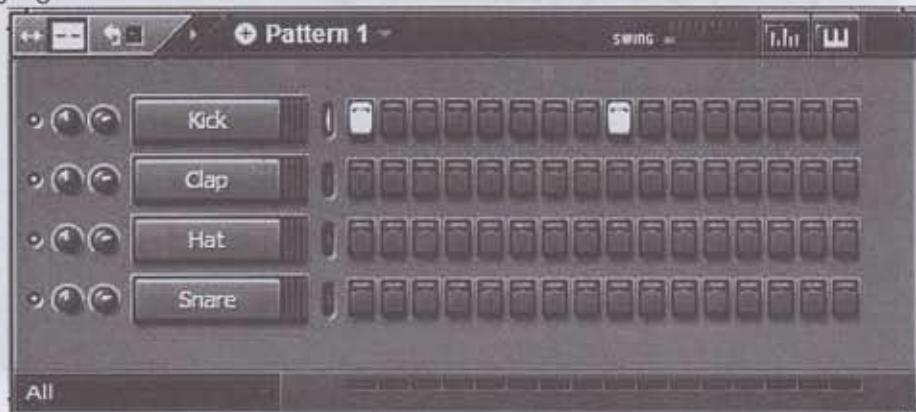
အခု pattern window မှာ အောက်ပုံက အတိုင်း ပြစ်နေတယ် မဟုတ်လား။



Fruity Loop 10 ။ သီခုခံစာင်ရွက်မှု နှင့်အထူးဆုံး

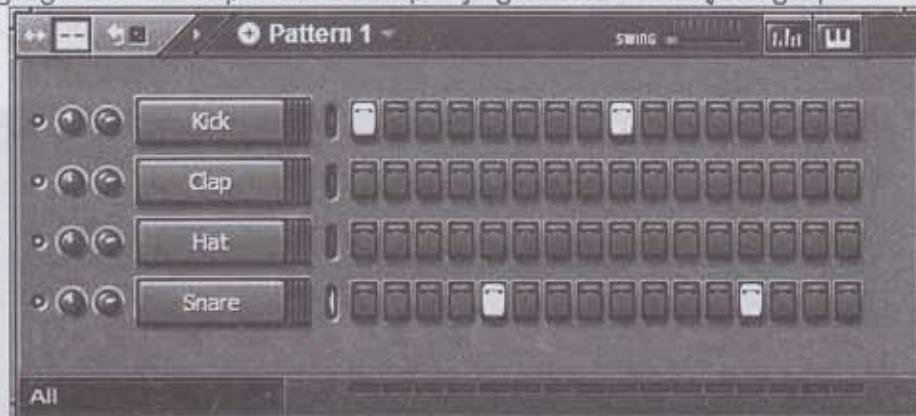
သတိထားကြည့်ရင် တန်း တစ်တန်းမှာ တိုးလေး စုစုပေါင်း ဆယ့်ပြောက်တံ့း၊ အဲဒီမှာမှ အနက်ရောင်တံ့းလေးလေးတံ့း၊ အနိရောင်တံ့းလေးက လေးတံ့း တလျှည်း ရှိနေတာကို တွေ့ရပယ်။ အဲဒီတံ့းလေးတွေ အားလုံးကို တစ်ခုချင်စီပေါ် mouse pointer တစ်ပြီး click လုပ်လို ရတယ်။ ဖုန်းသေးတဲ့ တံ့းပေါ်ကို click လုပ်လိုက်ရင် အသံပြည့်လိုက်တာ။ အသံရှိပြီးသား တံ့းကို right-click လုပ်လိုက်ရင်တော့ ပြန်ဖျက်လိုက်တာပေါ့။

ခု ကျွန်ုတ်တို့ ဖျက်မယ်။ အနိရောင်တံ့းလေးတွေပေါ်က အသံကို ဖျက်မယ်။ အပေါ်ဆုံး kick လိုင်းက နံပါတ် ၂ အသံတံ့းနဲ့ နံပါတ် ၄ အသံတံ့းပေါ်ကို mouse pointer တစ်ပြီး တစ်ချက်စီ right-click လုပ် ကြည့်လိုက်။ ပုံအတိုင်း ပြစ်သွားမယ်။



အဲဒီတော့ခု တွေ့တဲ့အတိုင်း နံပါတ် ၁ အသံတံ့းနဲ့ နံပါတ် ၃ အသံတံ့း ကျွန်ုခဲ့မှာပေါ့။

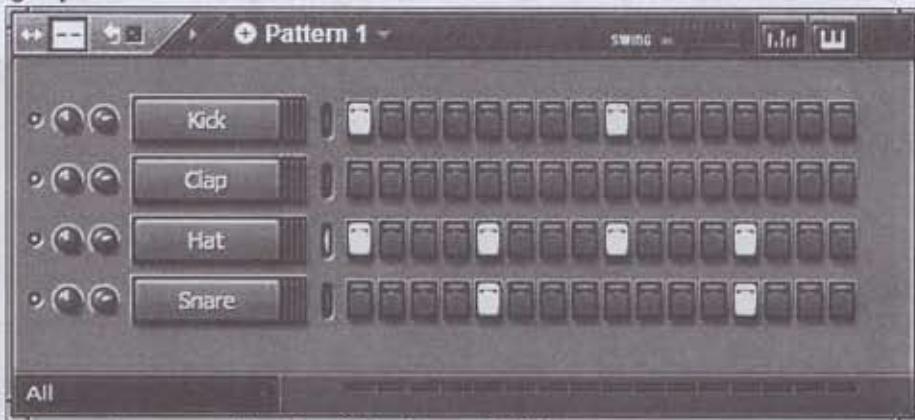
တုတိပြီ။ အောက်ဆုံး snare လိုင်းမှာ အနိဂုက်ထိစ်စ တံ့းတွေကို click လုပ်ပြီး အသံ ပြည့်မယ်များ။ အောက်က ပုံအတိုင်း ပြစ်သွားမယ်။ click နဲ့ right-click နဲ့လဲ မှားလိုးမယ်။ စာလဲ သေချာပတ်ပိုးနော်။



အခုလို ပုံအတိုင်း ပြစ်သွားရမယ်။ အောက် kick လိုင်းက ဖျောက်လိုက်တဲ့ အသံတံ့းတွေဖော်ရာအတိုင်း ခု snare လိုင်းပေါ်မှာ နေရာချလိုက်တာပေါ့များ။ ကဲ space bar တချက် ပုံတိပြီး play ကြည့်လိုက်ပါ်ပါ်။

လိုက်တယ်နော်။ ဒုက္ခက် ဒုက္ခက် ဒုက္ခက် ဒုက္ခက် နဲ့ အရပ်ဘိသုလေး ထွက်လာပြီ။ ဒါပေမယ့် ခြောက်ခြောက်ကြိုးများ။ နဲ့ ပိုအောင် ဖြည့်ကြုံးစိုး။ ကဲ space bar တရာ်က ထပ်ပုတ်ပြီး stop လိုက်ရအောင်များ။

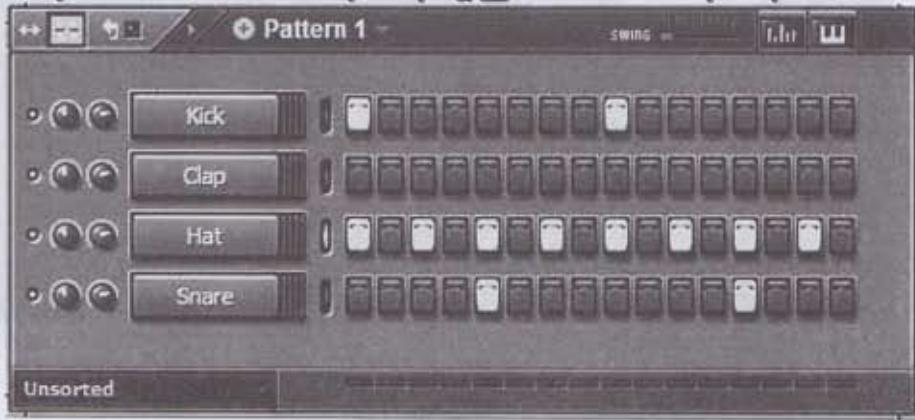
ဒုက္ခန်တော်တို့ တတိယ Hat လိုင်းမှာ ဖြည့်မယ်များ။ Hat ဆိတ် High-Hat ကို ပြောတာပါ။ Hat ဆိုပြီး စာတန်းရှိတဲ့ တိုးရှည်လေးပေါ်မှာ mouse pointer ထောက်ပြီး right-click လုပ်လိုက်များ။ နောက်ပြီးတော့ Fill each 4 steps ဆိတ်ကို ရွှေ့ပြီး click လိုက်။ ရွှေ့တုံးက လုပ်ခဲ့ပူးသလိုပေါ့။ အဲဒါဆိုရင် တစ်ပက်က ပုံးအတိုင်း ဖြစ်သွားရမယ်။



ဟုတ်ပြီးများ။ ကဲ space bar တရာ်က ထပ်ပုတ်ပြီး play လိုက်ပါး။

ဒုန် ဒုက္ခက် ဒုက္ခက် ဆိုတဲ့ အသံနဲ့ ထပ်လျက် ချစ် ချစ် ချစ် ချစ် ဆိတ်လေးပါ ပါလာပြီနော်။ ကဲ နောက်တစ်မျိုး စမ်းယယ်များ။ space bar တရာ်က ပုတ်ပြီး အောင် ပြန် stop လိုက်နော်။

ပြီးရင် Hat တိုးရှည်လေးပေါ်မှာ mouse pointer ထောက်ပြီး နောက်တစောက် right-click လုပ်လိုက်များ။ ဒီတော့ ကျွန်တော်တို့ Fill each 2 steps ဆိတ်ကို ရွှေ့ကြုံမယ်။ အောက်က ပုံးအတိုင်းပေါ့။



Fruity Loop 10 နဲ့ သီခုခံတစ်ပါး အိမ်အယ် ဆိုင့်

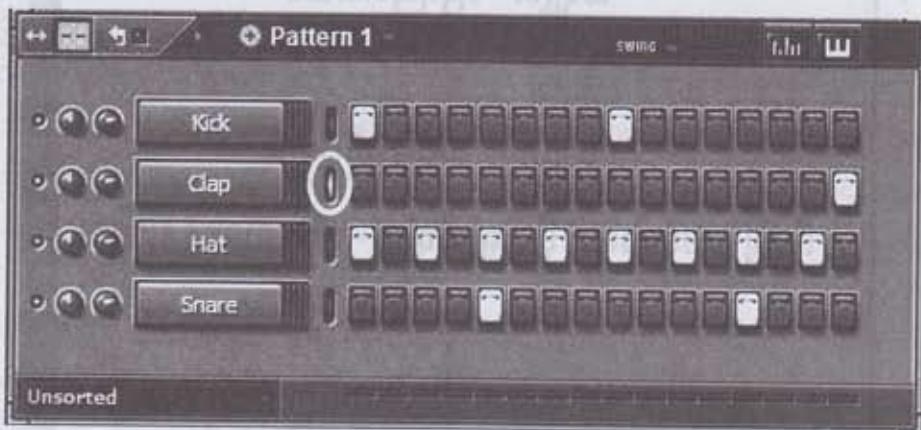
.၁၃ 19

အဆင်ပြေတယ်ဟုတ်လာ။ ပြီးရင် play ကြည့်လိုက်များ၊ space bar ပုတ်ပါလို့မပြောတော့ဘူးနော်။ ရနေဖြိပဲ။

ဒုဂ္ဂပ်.ထောက်.ချပ်.နှုပ်.ထောက်.ချပ် ပြစ်သွားပြီ။ မိုက်တယ်နော်။ ဒါဆိုရင် beat ဟာ ယော်ကွက်ပါ လို့ ကျန်တော် ရှေ့မှာ ပြောခဲ့တာကို ထိုးထွင်းသောပေါက်လောက်ပါပြီ။

ဟိုး.. လွန်လေပြီးသော နှစ်သိုးဆယ်လောက်က ပေါ်ထွက်ခဲ့တဲ့၊ အောင်ငြိုး အဲဒီဇာတ်က ခေါ်ကြတဲ့ keyboard synthesizer တွေမှာတော့ အခုလောက် beat ထုတ်နိုင်တာကိုပဲ အဲဒီဇာတ်က အုံသွဲကြရတာပေါ့များ။

က နည်းနည်းလေး ထပ်ပြည့်ကြီးစိုးလေ များ နော်။ နည်းနည်း နည်းနည်းနဲ့ တော်တော် ခရီးရောက်လာပါပြီ။ ဒီတရားတော့ ခုတိယ clap လိုင်းမှာ ပြည့်ပယ်။ တစ်လုံးထပ်။ ဘယ်နေရာလ ဆိုတော့.. အတန်းကိုးရဲ့ နောက်ဆုံး အတုံးပေါ့များ။ အဲဒီမှာ mouse pointer ရှုပြုး click လိုက်ရင် အောက်က ပုံမှာအတိုင်း ပြစ်သွားမယ်။



က play ကြည့်ပါးများ။

မိုက်တယ်နော်။ အခု drum beat ကစ် beat ပြစ်ပြီ။

ဒီပေါယ့်.....

ဂိတ... ကို
နည်းပညာနဲ့ ပေါင်းချင်လိုက်ခြင်းဟ
ရသ.. ကို ဖျောက်ဆုံးစေတယ.. တဲ
တချိုက် ဖြောက်ပါတယ။

နည်းပညာရဲ အကူအညီကြောင့်
ဂိတရဲ သဘဝကို ပိုပြီးလွယ်ကူစွာ နားလည်ကနိုင်ကြတဲ
ဂိတ ဘသာစကား
ပျံ့ဖြားရာ ပျံ့ဖြားကြောင်းပဲ မဟုတ်ဘူးဟားများ။။

အခန်း (၈)

ကူမန်ဖြန့်ခြင်း (Humanizing)

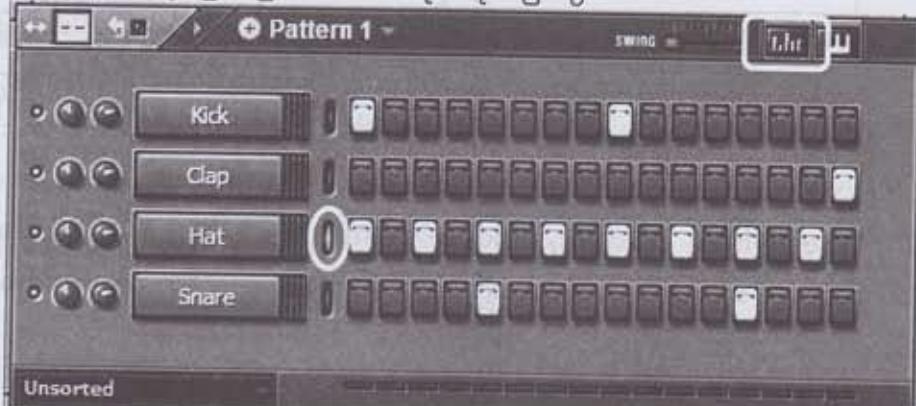
လုတ်စောက်ဟာ drumset ကြီးက အသီးသီးသော kick တို့ snare တို့ high-hat တို့ကို သူ့ timing နဲ့သူ နှင့်တဲ့ တို့တဲ့ အခါဗာ ခြေဆာ လက်ဆာ ပြင်းအား တစ်သာမတ်ထဲ ရှိခိုးပလားများ။ သူဇွန်ရာနဲ့ သူ အထိ အလျော့ အဖော် အပြင်းလေးတွေ ရှိတာပေါ့။ အဲဒါလေး ကျွန်တော်တို့ လိုက် ပြင်ရှိုးပယ်များ။

အဲဒါလို လိုက်ပြင်ဖို့ရာ အတွက်က ကျတော့ active audio channel ဆိုတာလေးကို သိစုံ လိုလာပြီ။

၁.၁ active audio channel

active audio channel ဆိုတာ ဘာလဲ.. ဆိုတော့ ရွှေ့စာမျက်နှာက pattern window ပုံမှာဘဲ ကျွန်တော် စိုင်းပြထားတယ်။ ကျွန်တော်တို့ နောက်ဆုံး edit လုပ်ခဲ့တဲ့ channel က Clap channel ဆိုတော့ အဲဒါ Clap ဆိုတဲ့ တုံးရှည်လေး – အဲ အဲခါကို channel command button လို့ ခေါ်ပယ်များ – အဲဒါ channel command button ရဲ့ ဘေးကပ်လျက်က ရှည်ဖော်မော် ထောင်လိုက်တန်းနော်တဲ့ အကွက်မှာ ပိုးစိမ်းလေး ပြန်တယ်။ အဲလို ပိုးလေး စိုင်းနော်တဲ့ channel က active channel ပဲ။ အဲဒါ ရှည်ဖော်မော် ထောင်လိုက် အကွက်လေးကို channel selector လို့ ခေါ်တယ်။ ခု ဆက်ပြောမယ့် ကိစ္စတွေက အဲလို active channel တွေက note တွေကို တစ်ခုရုံးစီ လိုက်ပြင်ရပယ့် ကိစ္စတွေပါ။

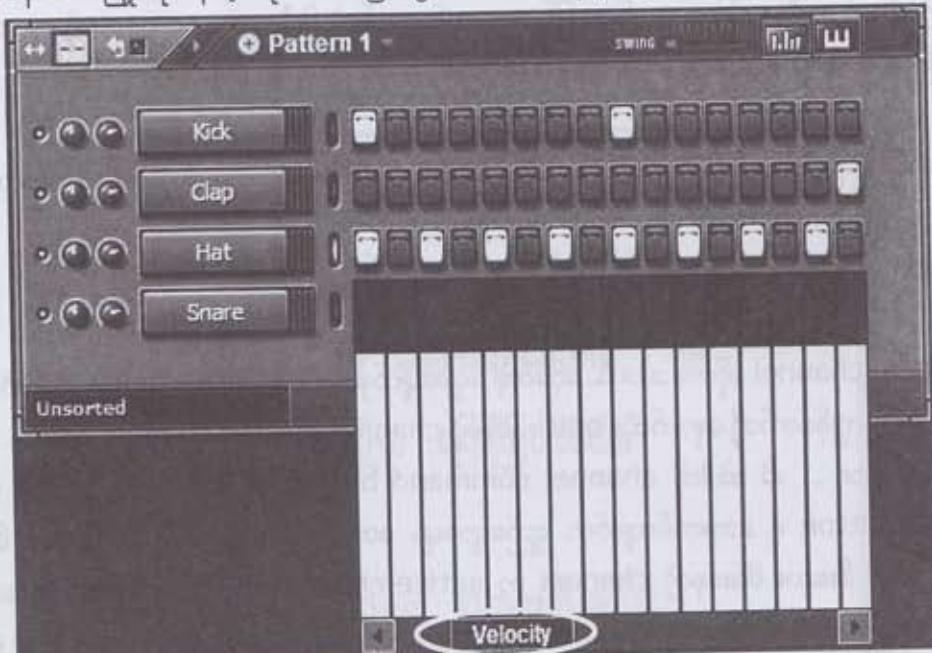
က ခဲ့ ခဲ့ active channel ဖြောင်းပယ်များ။ high-hat လိုင်းရဲ့ channel selector ကို ထောက်ပြီး click လိုက်မှာ။ ပိုးစိမ်းလေး နေရာပြောင်းပြီး အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပယ်။



တုတိပြီ။ အဲဆိုရင် ပုံမှာ ဘဲဥပုံ စိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း high-hat channel က active ဖြစ်သွားပြီ။

၈.၂ Velocity edit panel

လေးထောင့်ကြက် ပြထားတဲ့ နေရာကို mouse pointer ခိုက်ညွှန်လိုက်များ။ mouse pointer လေးက များလေးကနေ လက်ညွှန်လိုးနေတဲ့ ဒီအိမ်လေး ဖြစ်သွားမယ်။ အဲဒီနေရာကို click လိုက်များ။



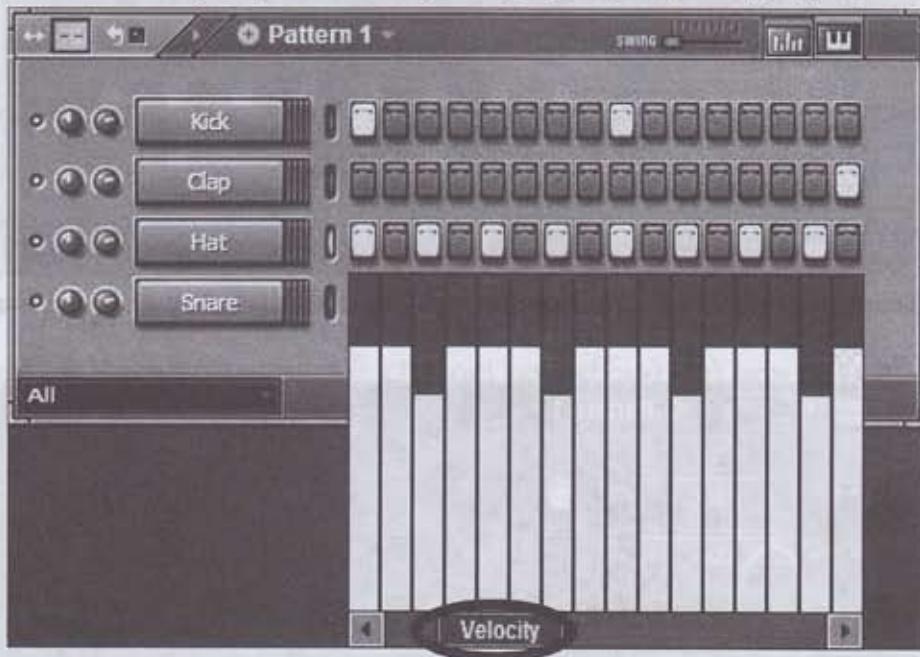
velocity ဆိတာလေး ရှင်းပြထားတာ တွေ့တယ်ဟုတ်လာ။ အဲဒီ လက်ဆန္ဒဲ အနီးဆုံး တူအောင် ချိန်လို့ ရတာပဲ။ မြန်မာလို ပြန်ရင်တော့ အရှိန်ပေါ့များ။ လက်ဆ အားအရှိန်ပေါ့။ အဲဒီက ပန်းရောင် ဒေါ်လိုက်တန်းလေးတွေက note တစ်လုံးချင်ခိုင်ရဲ့ အရှိန်ကို ပြတာပေါ့များ။

ဒဲ ဒဲ pattern မှာ note (4 x 4) 16 လုံး ပါတော့ ဒဲ velocity panel မှာလဲ ဒေါ်လိုက်တိုင် 16 တိုင် ပါတာပေါ့။ အခု ကျွန်တော်တို့နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ တိုင်တွေက high-hat channel ရဲ့ ကျွန်တော်တို့ အသံပြည့်ထားခဲ့တဲ့ slot တွေနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ တိုင်တွေပေါ့များ။ ရှင်းအောင် ပြောရရင်တော့ အရောစွဲယေးတဲ့ အကွက်တွေရဲ့ အောက် တည့်တည့်က တိုင်တွေပေါ့။

အဲဒီအပေါ်ကို mouse pointer တင်လိုက်ရင် mouse pointer က ခဲတံပုံလေး ပြောင်းသွားလိမ့်မယ်များ။ ခဲတံပုံလေး ပြောင်းသွားရင် အတင်အချု အတိုးအလျော့ တွေ လုပ်လို့ ရပြီ။ တောက်က ပုံအတိုင်း ပြစ်သွားအောင် edit လုပ်မယ်များ။

high-hat channel ရဲ့ slot တွေ အောက်က velocity bar တွေပေါ်ကို mouse pointer ပို့၍ ဘယ်နေရာလောက်လဲ ဆိုတော့.. pattern window ရဲ့ အောက်ဆုံးက all ဆိုတဲ့ တန်းနဲ့ တည့်တည့်လောက်

နေရာကို ပျော်များ ပြီးတော့ mouse pointer လေး ခဲတံတိ ပေါ်လာပြီ ဆိုရင် သက်ဆိုင်ရာ နံပါတ် J ၄ ၆ ၁ မြောက် velocity line ထွေ ပျော်များ click တစ်ချက်စိ လုပ်သွားလိုက်။ ပုံကအတိုင်း ပြစ်သွားမယ်။



အဒီပြီးရင် play ကြည့်လိုက်ဖျား။

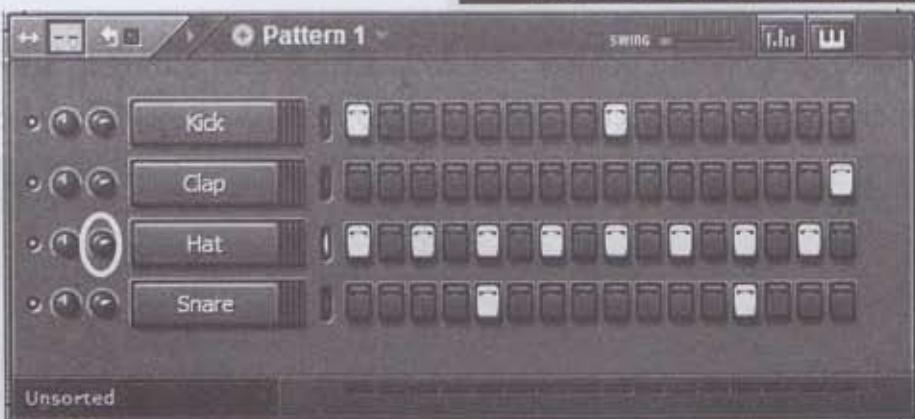
ချုပ် ချုပ် ချုပ် ချုပ် ချုပ် ချုပ် ချုပ်

ဆိုတော်လေးကို ကြားရမယ်။ ဒါဆိုရင် velocity edit panel က ဘယ်လို သဘောရှိသလဲ ပေါက်ပြီပေါ့။ အော့။

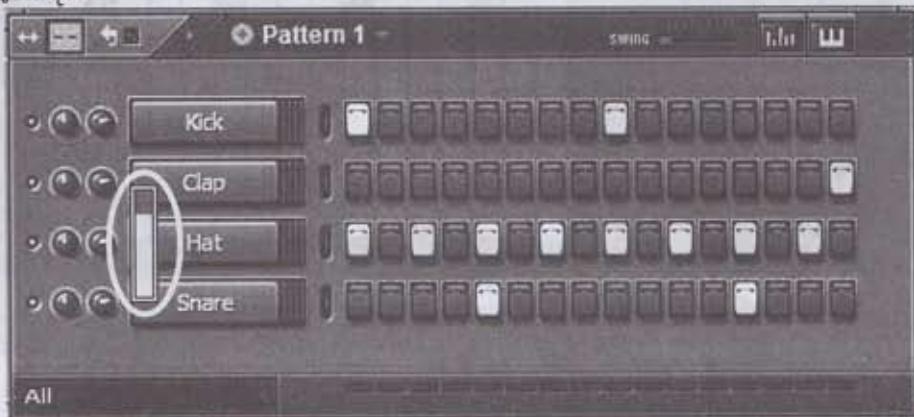
၈၃ Channel Volume Control

တစ်ခု ရှိသေးတယ်ဖူး။ တကယ်တစ်း studio မှာ drum ကို အသံပစ်းတဲ့အခါ.. ကျတော့ high-hat သံကို အဲလောက် အဖောင် မထားဘူးလေး။ သိချင်းတွေမှာ သတိထားနားထောင်ကြည့်ရင် သိမှာပေါ့။ ဆိုတော့ high-hat လိုင်းကြီး တစ်လိုင်းလုံကို အသံလျှော့စွဲ လုပ်ရနိုးမယ်။

အတောက velocity နဲ့ မဆိုင်ဘူးနော်။ velocity ဆိုတောက note တစ်လုံးချင်းစိရဲ့ ပြင်းအေး (အသံ အတိုးအကျယ်မဟုတ်) ကို လျှော့တား။ ခုဟာက အဲဒီ ပြင်းအေး အပြင်းအပျော့ ခိုန်ထားပြီးသား channel ကြီး တစ်ခုလုံးရဲ့ အသံထွေက် အတိုးအကျယ် ကို ခိုန်မှား။ ဘယ်က ခိုန်ရမလဲ ဆိုတော့ ဟိုဘက်စာမျက်နှာက ပုံကိုကြည့်ပါ။



အခါအပေါက် တင်ပြီး click လုပ်ပြီး mouse button ကို လက်မထွက်တဲ့ ဒိတ္ထားလိုက်ရင် အောက်ပုံမှာ ရိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း

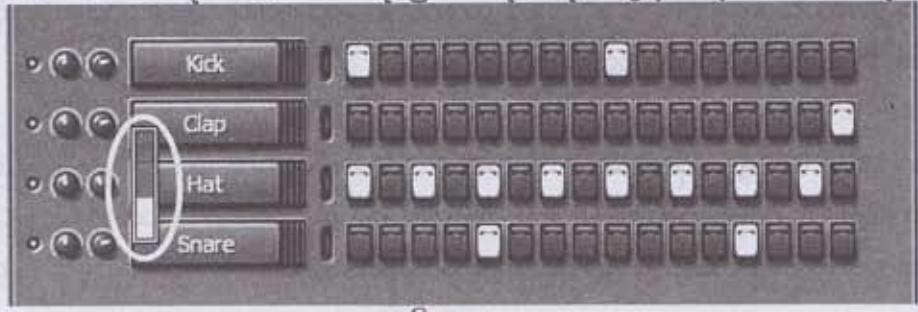


volume control panel လေး ပေါ်လာမယ်။

mouse button ကို မထွက်ပဲ အထက်ကို ပိတ္တန်ရင် (ကွန်ပျူတာသမားတွေ စကားနဲ့ ပြောရင်တော့ drag up လုပ်ရင်) အခါလိုင်းရဲ့ အသံ ကျယ်လာမယ်။ အဖြူရောင် တိုးလေးတွေလဲ အပေါ်တက်လာမယ်။

mouse button ကို မထွက်ပဲ အောက်ကို ပိဆွဲရင် (ကွန်ပျူတာသမားတွေ စကားနဲ့ ပြောရင်တော့ drag down လုပ်ရင်) အခါလိုင်းရဲ့ အသံ တိုးသွားမယ်။ အဖြူရောင် တိုးလေးတွေလဲ အောက်ကို လျှော့သွားမယ်။

က အခု ကွန်တော် volume ကို drag down လုပ်ပြီး လေးပုံးတစ်ပုံထိ ဆွဲချုပ်လှာ။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ့။



ပြီးရင် mouse click ကို လွှဲပါ၍ လိုက်လိုက်၍ အဆိုရင် new volume set ပြန်သွားပြီ။ ကဲ play ကြည့်လိုက်ဖူး။

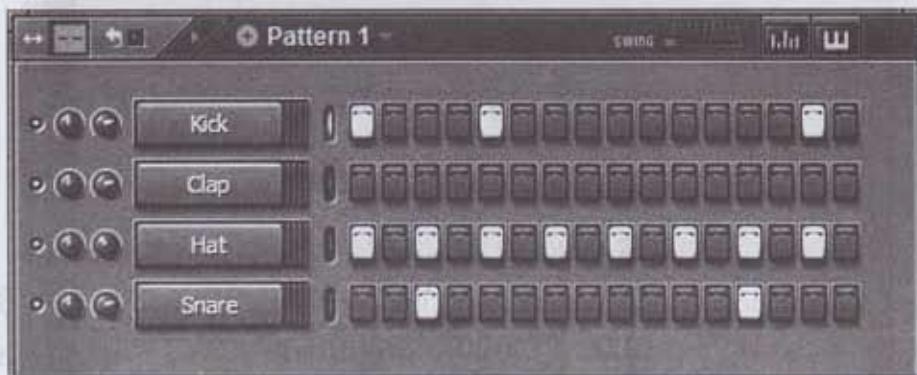
လက်တီးနဲ့ တော်တော် တူသွေးပြောနော်။

အခိုဘေး.. ခု ပြောခဲ့သပျက် အချုပ် ပြန်ပြောရရင်

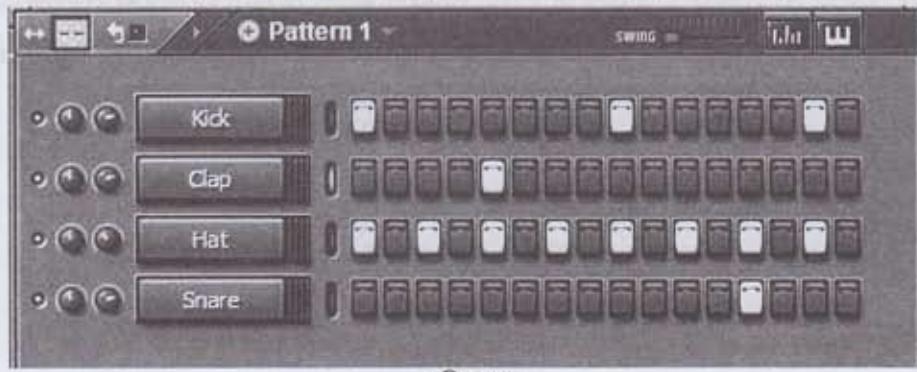
humanizing လုပ်တဲ့အခါးမှာ

1. active channel ပုန်ယူနစ်စစ်ပါ။ channel selector ကို အမြဲ သတိထားပါ။
2. velocity ကို လိုသလို ပြောင်းယူပါ။
3. channel volume ကို ညွှန်ပါ။

ဒု အဆင့်လောက်နဲ့ လေ့ကျင့်လို့ ရအောင် ခုလို channel တွေအတိုင်းနဲ့ပဲ မူကွဲ လေး ကျွန်တော် ပြယ်လော်။ စမ်းကြည့်ပါ၍။ velocity တွေ volume တွေ ဘာမှ ပြင်စရာမလိုဘူး။ pattern လေး ပြင်ပိုးပါ။ kick နဲ့ snare ရဲ့ ရှိခိုင်းသား slot တွေကို mouse pointer ထောက်၊ right click လိုက်လိုက်လုပ်ပြီး ဖျက်ပစ်။ ပြီးတော့ အောက်ပုံမှာ ပါတဲ့အတိုင်း slot အသစ်တွေ ပြည့်လိုက်။ နောက် play ပြီး နားထောင်ကြည့်ပေးနော်။



ကဲ အောက်မှာ နောက်တစ်ပိုဒ်၊ သေချာနားထောင်နော်။ 3 exercise နှစ်ခုက အသံထွက် ဘာထူးသလဲလို့။



କିତ...କି

ତୁର୍ଗୀଯାବର୍ଣ୍ଣଟେଙ୍କୁବୁ ପ୍ରତିପଦି,

ଫଲ୍ଲିଃଖାଲୁଃତୁ ତୁର୍ଗୀଯାଟେଙ୍କୁବୁ ପ୍ରତିପଦି,

ମିଶିତ୍ତିବନ୍ଧିବନ୍ଧି ଉନ୍ନତିଃଯୁଲ୍ଲି ଧରିତାଯି॥

କିତକି ଉନ୍ନତିଃଯୁଲ୍ଲି ଆଶିଭା

କିତରୁ ବାଣୋତରଃ.. କିତେ

ମପ୍ରତିମଣ୍ଡା ହିତାଃଧର୍ଯ୍ୟ...ହିତା

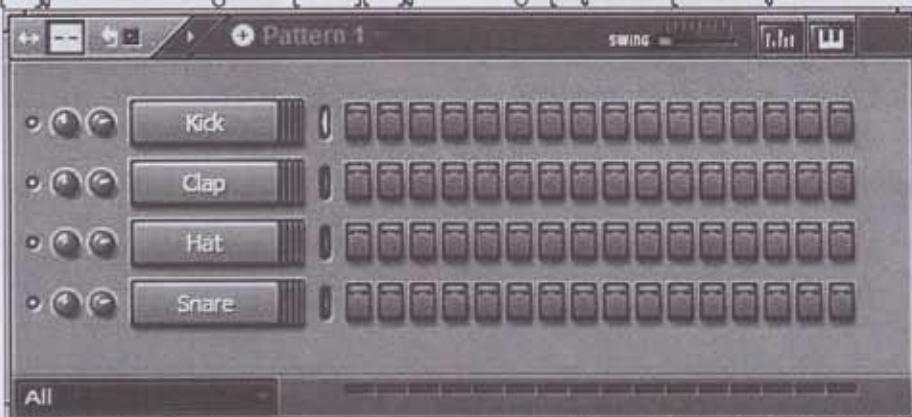
ଲ୍ଲିଃଠ ପ୍ରଦିଃଧରିତୁ ଆଵରିବ..॥

အခန်း (၃)
နှစ်ခုင် ဓည်သူ့ ဆက်စပ်ခြင်း

ရှေ့ခန်းမှာ အမြဲ့မြဲ drum beat pattern တည်ဆောက်ပုံကတော့ ပြောခဲ့ပါ။ ရှေ့အခန်းရဲ့ နောက်ဆုံးက exercise နှစ်ခုကို ကိုယ့်ဘာသာကိုယ် စပ်ကြည့်ပြီး နားထောင်တော့ ဘာထူးမြားသလဲ။ တရာ့ နေရာတွေမှာ kick သံတွေ ဆက်သွားတာကို သတိမထားပါဘူးလာ။

သိချင်းတွေကို သတိထားပြီး နားထောင်ကြည့်ရင်လဲ ကြားမိမှာပါ။ အရိုးခုံး ဆိတ္တဲ့ drum beat ဆိုရင်တောင်ဖူ (ဒေါ်ထောက် ဒုဇဌ် ထောက်) တော့ ဖြစ်တယ်လေ။ ရှေ့က အခန်း(၈) မှာ ကျွန်တော်တို့ တည်ဆောက်ခဲ့တဲ့ drum beat က ဘင်ခရာသံ သာသာပဲ ရှိသေးတာ။ ဆိတ္တဲ့ နဲ့ ထင် မွမ်းပံ့ကြသေးတာပေါ့နော်။

ဒါတော့ ခု ရှိသာမျှ channel တွေအားလုံးက ရှိသာမျှ slot တွေကို ဖုက်ပစ်လိုက်မယ်များ။

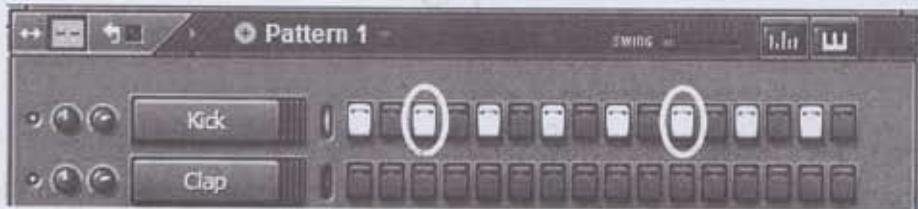


ဟောသလို ပြောင်သလင်းခါနေတဲ့ pattern window လေးအဖြစ်ကို ပြန်သွားကြမယ်။ ပုံကာအတိုင်း kick channel ကို active ဖြစ်နေအောင် လုပ်ခဲ့ခြင်းလဲ မမေ့နိုးနော်။

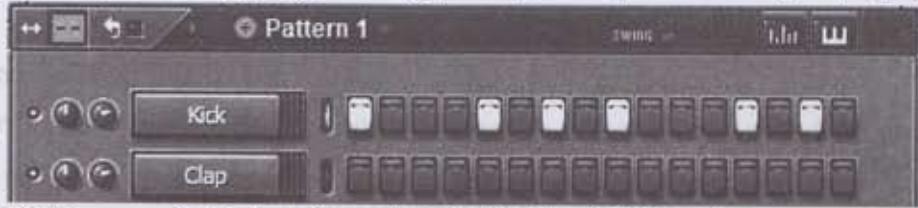
ပြီးရင် kick channel command button ပေါ် mouse pointer ချုပြုး right-click လုပ်မယ်စား။ ပြီးတော့ ပေါ်လာတဲ့ pop-up menu ကနေ ကျွန်တော်တို့ Fill each 2 steps ကို ရွေးယယ်များ။ တမျက်နှာ (၁၁) က လုပ်ခဲ့တဲ့ အတိုင်းပေါ့။ အောက်ပုံကအတိုင်း ဖြစ်သွားမှာပေါ့။



အောက်ပုံ



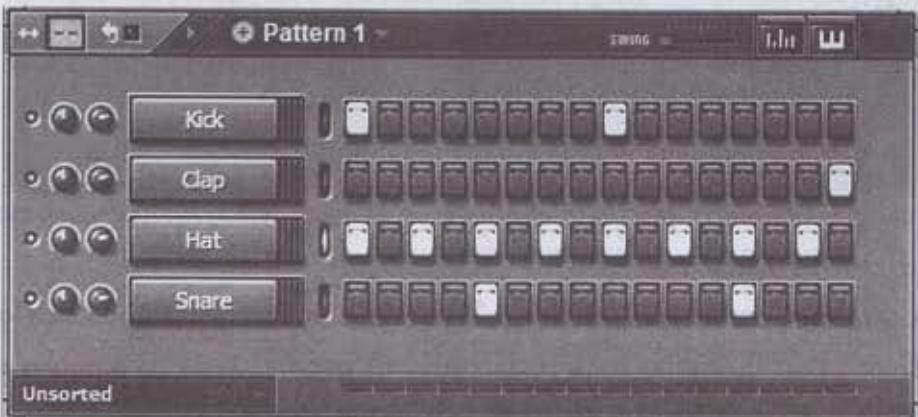
ခု ဒိုက စိန်းပြထားတဲ့ note တွေတိ ကျွန်တော်တိ ဖြုတ်ပစ်လိုက်ပယ်များ။ အောက်က ပုံအတိုင်းဖြစ်သွားရမှာပေါ့။



play ကြည့်လိုကတော့ ဘယ်လို ကြားရလဲ။ ရောင့်သိခိုင်ပြင်းပြင်းတစ်ပုဒ်ရဲ့ အစနဲ့ မတူနေဘူးလား။

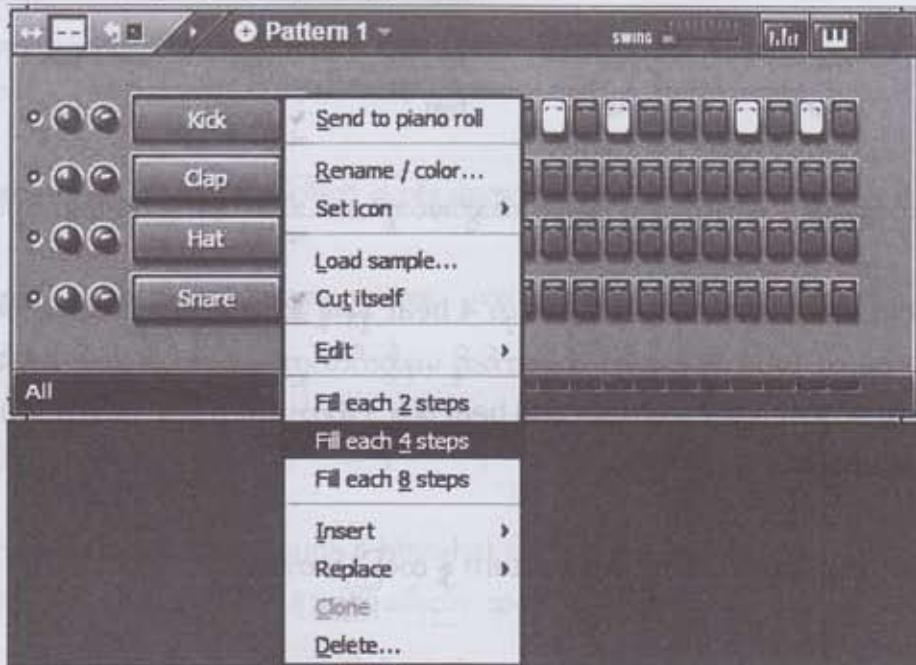
ဘယ် အလိုတွေ ပြောင်ဆွားသလဲ.. ဆိုတာကို ပြောစိုက့်တော့ ကျွန်တော်တိ ရှုံးက စွေးနွေးခဲ့တဲ့ နရီ ဆိုတဲ့ အကြောင်းအရာကို ဆက်စိုးလိုလာပြီး။

၉၁ ရုရှိကို ခွဲခြင်းစိတ်အားမြင်း

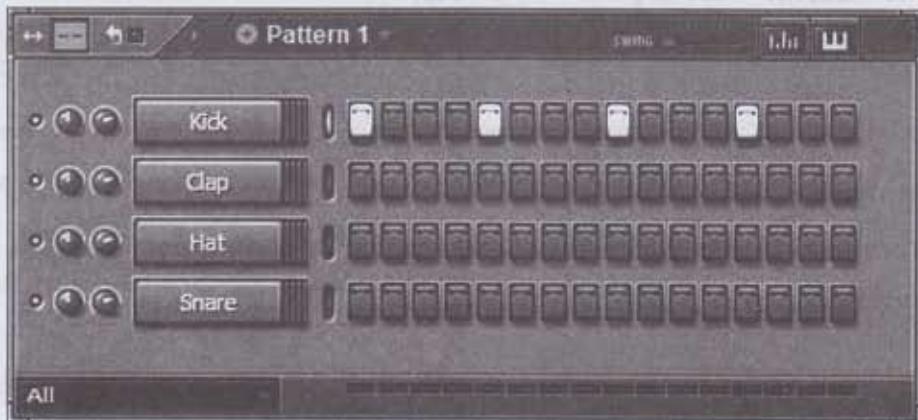


ဟောဒိုလို drum pattern တစ်ပြတ်ကို ဂိတ်စားနဲ့တော့ 1 bar လို ခေါ်တယ်။ တစ်ကန့်ပေါ့။ ခု စိထားတဲ့ timing က 1 bar မှာ 4 beats ရှိတဲ့ timing ပေါ့များ။ နားရှုံးသွားပြီးလား။ အသေးစိတ် ရှင်းပြုပယ်။ ဒီလိုပါ။

kick channel command button ပေါ်ကို mouse pointer တစ်ပြီး Fill each 4 steps ကို ရွှေးကြုံပယ်များ။ လိုရင် တစ်ဖက်စာမျက်နှာက ပုံကို တစ်ချက် ကြည့်လိုက်။



အသလိ ရွှေးလိုက်ရင် အောက်ကပ္ပါးအတိုင်း ပြစ်သွားမယ်။



ကဲ ကျွန်တော်တဲ့ space bar လေးပုတိပြီး play ကြည့်ရအောင်။ အကြာကြီး play ထားမယ်နော်။

ဘာကြားသလဲဟင်။ အခိုင်အကွာအဝေး အစိတ်အကျည်တဲ့ ၃ ၃ ၃ ၃ ၃ ၃ ၃ ၃ ဆိတဲ့ kick သံကို တောက်လျှောက် ကြားရတာဖူး။ အဒီဂီ ကျွန်တော်တဲ့ ရေတွက်တော့

နံပါတ်စဉ်အတိုင်းသာ လိုက်ရေရမယ် ဆိုရင် one two three four five six seven eight nine ten eleven နံပါတ်စဉ်အတိုင်းသာ လိုက်ရေရမယ် ဆိုရင် one two three four five six seven eight nine ten eleven ဘယ်တော့ ဆုံးတော့မလဲဖူး။ အဒီဂီတော့ ဘယ်လို ရေတွက်သလဲ ဆိုတော့ တစ်ဖြတ် တစ်ဖြတ် ပိုင်းပြီးတော့

/one	two	three	four	/one	two	/
three	four	/one	two	three	four	/

ဆိုပြီး ရေတွက်တာပေါ့။ လေးကွေက်တစ်ဖြတ်နဲ့ မကိုက်သွားပေဘူးလား။ အခါးကို (4/4 timing) လို့ ခေါ်တာပေါ့။

(4/4 timing) ဆိုတာ ဘာလ ဆိုတော့ 1 bar နှာ 4 beat ဖူန်းနဲ့ ဒီသိချင်းကို ဖွဲ့စည်းထားတာပါ။ one တို့ two တို့ three တို့ four တို့ အပေါက် ကျွန်တော်တို့ ရေတွက်လာတာ ဘာတွေလဲ ဆိုရင် beat တွေလာ။ one ဆိုတာ first beat ပေါ့။ 2 ဆိုတာ second beat ပေါ့။ 3 ဆိုတာ third beat ပေါ့။ 4 ဆိုတာ fourth beat ပေါ့။ ရှင်းသွားတာပဲနော်။

တမျက်နာ (၁၈) မှာ ပြောခဲ့တဲ့ drum beat pattern နဲ့ ထပ်ပြရင်တော့

/one	two	three	four	/
ဒု	ထောက်	ဒု	ထောက်	

ပေါ့။

အဖို့.. high-hat ကတ်လမ်းက ဝင်လာရောဗျာ။

အပေါက် drum beat pattern ကို Fruity Loop ထဲမှာအတိုင်း channel ထွေ ခွဲထွေပြီး high hat လိုင်း ပါ ဖြည့်လိုက်ရင်

	/one	two	three	four	/
kick	ဒု		ဒု		
snare		ထောက်		ထောက်	
hat	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်

ဂုဏ် ဖြစ်နေတယ် ဟုတ်လား။ ဆိုလိုတာက high-hat က ကျွန်တော်တို့ timing ရေတဲ့ one two three four beat count ထက် စိတ်နေတယ်။

ဆိုတော့ ကျွန်တော်တို့က beat count timing ကို ထပ် ပြီး ပိုပြာပေါ့များ။ ဘယ်လို စိတ်မလဲ ..ဆိုတော့..

/one and two and three and four and /one and two and
three and four and /one and two and three and four and /

သိမြို့း အတေက kick သံ အတွဲလိုက်ကြီးကို ပြောင်း ရေတွက်ကြည့်ပါ။

	/one	and	two	and	three	and	four	and	/
kick	ဒု				ဒု				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချုပ်								

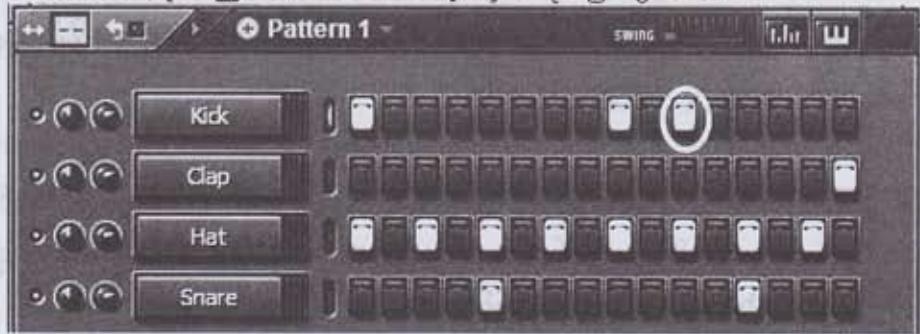
သိမြို့း ဖြစ်သွားမှာပေါ့။ ဒါဆို beat count နဲ့ high-hat ရိုက်ချက် နဲ့လဲ ကိုက်သွားပြီ။

ခုခိုရင် timing ကို အကျခေါ်နည်းနဲ့ အစိတ်ခေါ်နည်း သဘောကိုလဲ စာဖတ်သူ ပိုလောက်ပါပြီ။ and ထွေ ထည့်ခေါ်တာက timing အစိတ် ခေါ်နည်းပေါ့။

အဲဒီ and နေရာကို off လိုလဲ ခေါ်တယ်စင်ဗျာ။ အတော် ရှုပ်တော်။ နည်းနည်းတော့ သည်းခံပြီး လိုက်ပါများ။ ဒီလေးတွေ အထာကျဖူ ဂိုဏ်ကို ပိုင်ပိုင်နိုင် သဘောပေါ်ကိုမှာ ဖို့လိုပါ။ drum ဆိုတာက ဂိုဏ် ဘာသာစကားရဲ့ ယေားကွက် ဆိုတော့ .. တန်ည်းပြောရရင် သိချင်းတစ်ပုဒ် တီးလုံးတစ်ပုဒ်ရဲ့ body ဆိုတော့ အတော်ကို စနစ်ယေား ကြီးတာကိုးများ။ ကြီးတားပြီး လိုက်ပတ်ရင် တပြည်းပြည်းနဲ့ အကုန်လုံး ဆက်စပ်သွားပါလိမ့်မယ်။ တရုတ်သိုင်းဝတ္ထုများ လိုပေါ့။ ကတ်ပေါင်းတော့ အကုန်ရှင်းသွားပါလိမ့်မယ်။ ဗွဲဗွဲလျှော့ပါနဲ့များ။ နော်။

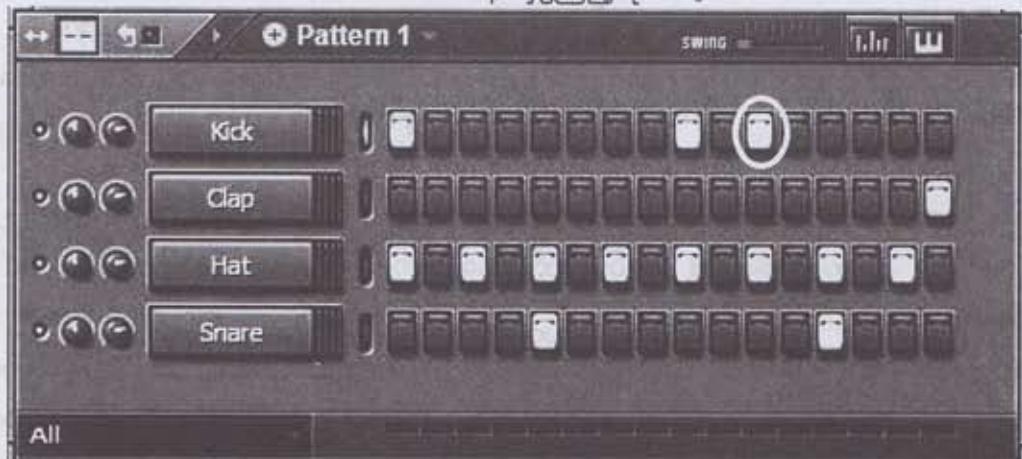
ဤ off position တွင် drum beat များ ဖြည့်ခြင်း

အပေါ်က ပြောခဲ့တဲ့ drum beat pattern ကို တစ်နေရာလေး တစ်လုံးလေးပြည့်မယ်များ။ ဂိုင်းပြထားတယ်။ အဲဒီကို bar frame ထဲကို ထည့်တော့ တစ်ဘက်စာမျက်နှာကပုံစံ ဖြစ်သွားမယ်။



	/one	and	two	and	three	and	four	and	/
kick	၃				၃	၃			
snare				ထောက်				ထောက်	
hat	ချုပ်								

အောက်က Fruity Drum Pattern window နဲ့ ယုံကြည့်လိုက်ပေး။



kick channel နှာ အသစ်ဖြည့်ထားတဲ့ note ကို အပေါ်က bar pattern နှာ တလုံးမည်နဲ့ ပြထားပြီးတော့ အောက်က Fruity Loop Drum Pattern Window နှာ ရိုင်းပြထားပါတယ်။

ဒီမှာ ဘာ သိသာလဲ ဆိုတော့ အသစ် ဖြည့်လိုက်တဲ့ note က timing count အရရွှေ့ရင် third beat off ပှာ ဝင်သွားတာပေး။ ဘယ်လို ပြောင်းသွားလဲ သိရအောင် play ပြီး နားထော်ကြည့်လိုက်ပြီးစော်။ humanizing လေး လဲ လုပ်ပြီးမှုပ္ပါ။

တမျက်နှာ (jj) ပှာ ပြောထားသလိုလေးပေး။

kick channel ကို active channel ပြစ်ပြစ် ပိုးစိမ်းလေး အပေါင်းလုံး စမ်ယယ်။ မဖြစ်ရင် kick channel ခဲ့ channel selector ကို click လုပ်မယ်။

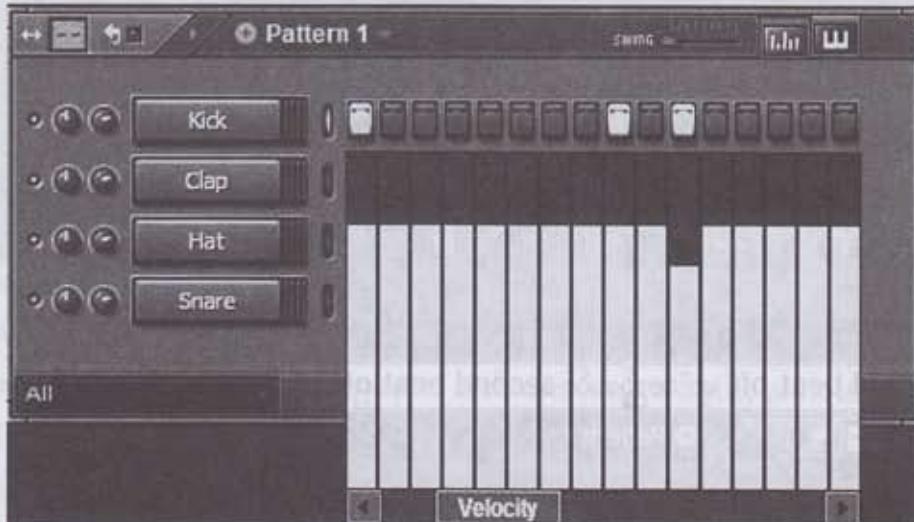
(active ပြစ်နေပြီးသားကို ထပ် click လုပ်ရင် channel တွေအားလုံး active ပြစ်သွားလို့မယ်နော်။ ပိုးတွေအကုန်စိမ်းသွားမယ်။ အဲဒေါ် ဘာမှ စိတ်ပူနဲ့။ kick channel selector ကိုပဲ အောက်တွေက် ထပ် click လုပ်လိုက်။ kick channel တစ်ခုလဲ ပြန်ပြစ်သွားလို့မယ်)

Fruity Loop 10 မှာ သိန့်ကြပ်စိုးမှု ဖိန့်တော်မှု ဆိုင်

နံပါတ် 33

ပြုရင် Drum Beat Pattern window ရဲ့ လက်ပောက် အထက်ထောင့်က humanizing control button ကို click လုပ်မယ်။

Velocity Edit panel ပေါ်လာရင် စွာက်ဆုံးဖြည့်လိုက်တဲ့ note ရဲ့ အောက်တည့်တည့်က velocity control panel တိုင်ရဲ့ value ကို အောက်ကပုံထဲမှာ ပြထားသလောက်လေး ချလိုက်မယ်များ။



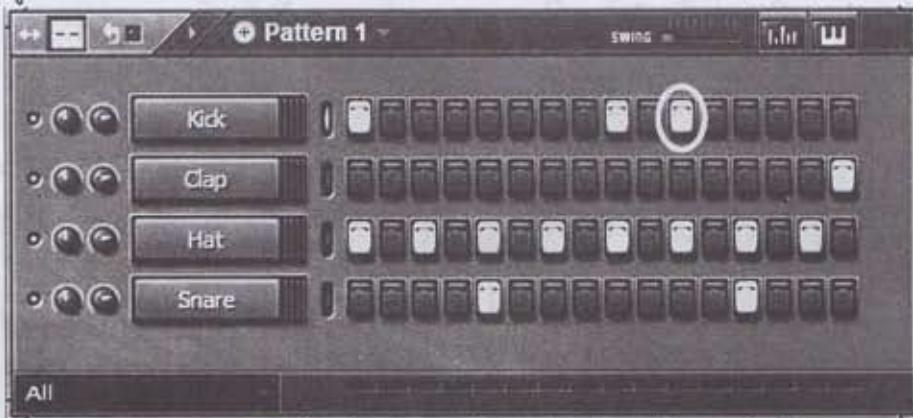
ပြုရင် play ပြီး အားထောင်ကြည့်လိုက်ပါ။

ဂျုတ်တရဂ်တော့ ဘာမှ ထူးမသွားသလို နေ့ဝါရီမှုမယ်။ ဒီပေါ်မယ့် သေချာနားထောင်ရင်တော့ (ဒု. ထောက် ဒု. ထောက်) ဆိုပြီး ကြားမယ်များ၊ ဒိတေဝကားနဲ့ ပြောရင်တော့ Third Beat off ရဲ့ kick note က နဲ့ ပျော်တယ် ပျော်များ။

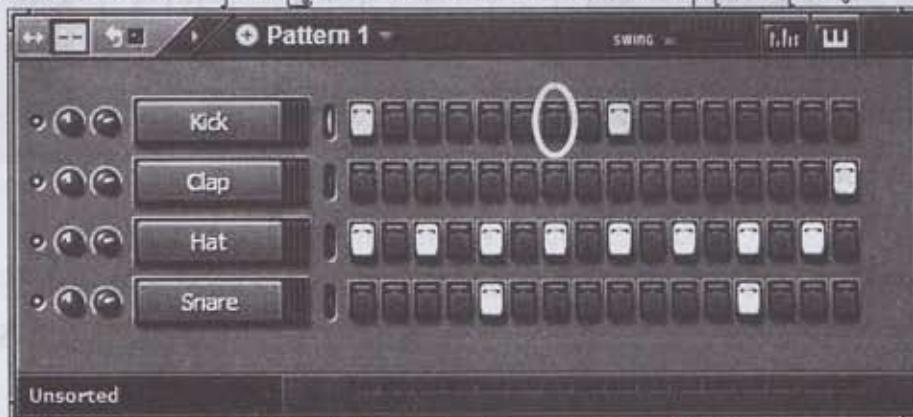
ဘာမြစ်လိုလဲ.. ဆိုတော့ drummer တွေ kick pedal ကို ညာမြော်နှင့်တဲ့အခါဗာ တချက်နဲ့ တချက် မတူဘူးများ။ off beat တွေမှာ နှင့်တဲ့ kick တွေက ယောယူအားမြင့် (beat အကျေတွေက kick တွေထက်) ပျော်လေး ရှိတယ်။ မြော် ပျော်များ။ အဲဒီ kick note အပြင်းအပျော်တွေပေါ်မှာ bass guitar က တိုးလုံးအလှတွေ အပိုပြီး လိုက်ထင် တိုးပေးတော့ သိရှင်ရဲ့ body က အိတယ် ဆိုပြီး instrument player တွေ ပြောတတ်ကြတာဖော်။

သိရှင်ရဲ့ body ဆိုတာက drum နဲ့ bass နဲ့ ကို ပြောတာပါ။ drum က သိရှင်ရဲ့ rhythm (နှစ်) ကို စဉ်းပေးပြီးတော့ bass က သိရှင်ရဲ့ melody (သံစိုးမှာ အမြော်အကျိုးဖြစ်တဲ့ chord note တွေကို စဉ်းပေးထားတာပါ။

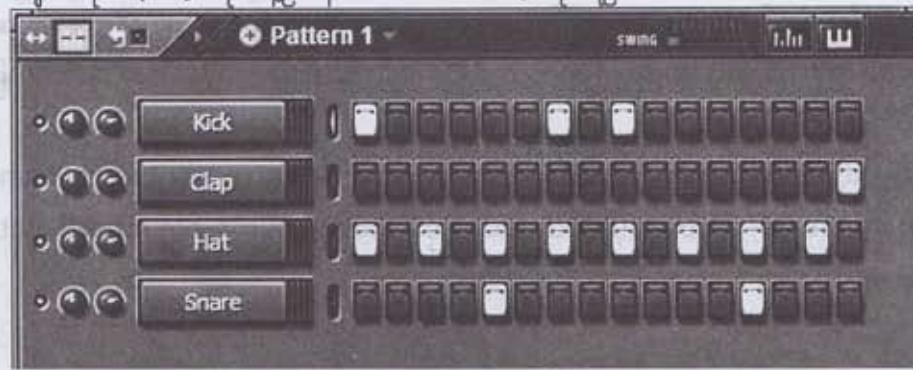
ကဲ့ စကား ချော်သွားပြီ။ ပြန်တည်းရှိ၊ အဆိုင် off position မှ kick note ပြည့်တာကို ပြန်လောက်ပြီပေါ်နေ၏။ ဒါတေသာ ကျွန်ုတ်တို့ တမိုး စမ်းကြည့်ရအောင်။ ထပ်မြတ်တဲ့ kick note ကို third beat off မှာ မထည့်ဘဲ second beat off မှာ ထည့်ကြည့်ရအောင်များ။ အောက်ပုံက စိုးထားတဲ့ note (Third beat off က note) ကို ဖုန်းမယ်။

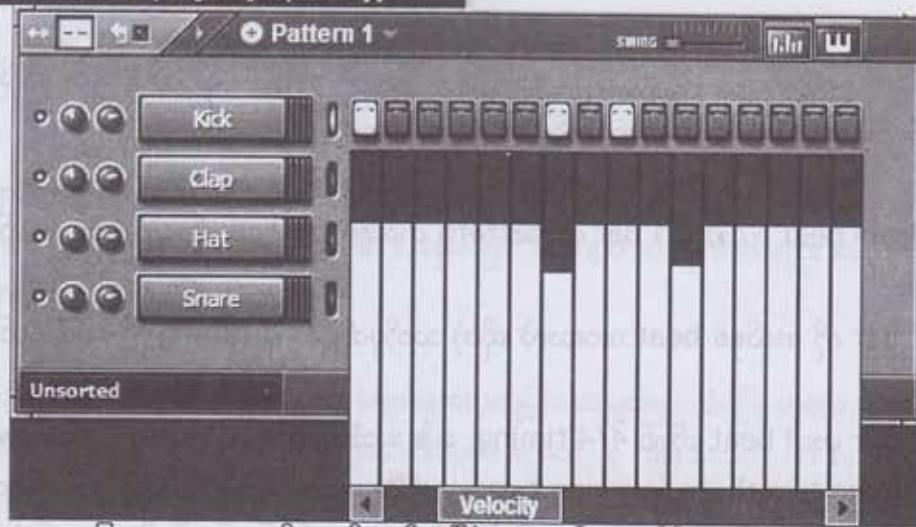


ပြီတော့ second beat off မှာ ထည့်မယ်။ second beat off ဘယ်နေရာလဲ ဆိုတော့



အဖော်ပိုမှာ စိုးပြထားတဲ့ နေရာပေါ်များ။ အဲဒါ empty slot မှာ note ပြည့်လိုက်တော့ အောက်ကအတိုင်း ပြန်မယ်။ အလျင်ဝလိ ၁ play ထိကိန္ဒိုးနေ။ humanizing လုပ်ရနိုးမယ်။





အဆင့်တွေတော့ မပြောနေတော့ဘူးနော်။ ကျမ်းကျင်နေပြုပါဘာ။ အမိန့်ပဲ ပြောတော့မယ်။

အသစ်ဖြည့်လိုက်တဲ့ note အောက်က velocity control panel မှာ value နဲ့ လျှော့လိုက်မယ်။ အောက် note အဟောင်းရဲ့ velocity value လဲ လျှော့နေတာ သတိထားပါမှာပေါ့။ အဲဒါ slot မှာ note ပြန်ပြည့်သရွှေ့ နို့စွာ ဘာမှ ကိစ္စမရှိဘူး။ ဒီအတိုင်းသာ ထားလိုက်။ ပြီးရင် play ကြည့်လိုက်။

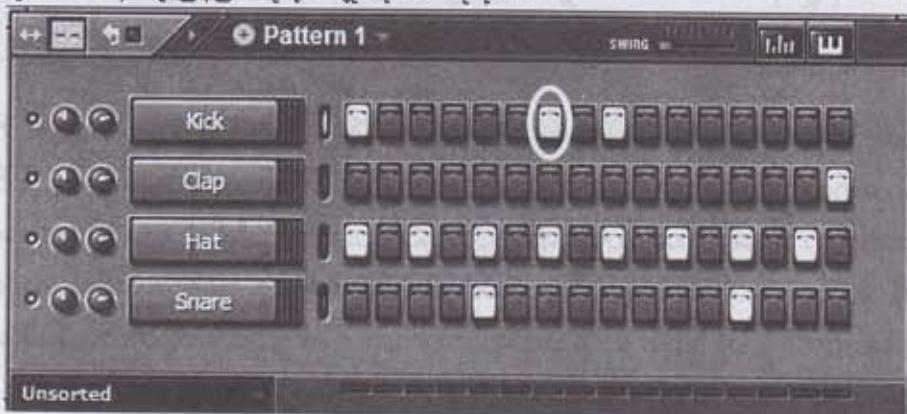
ဗုဒ္ဓနဲ့ ယောင်ယောင်လေး အသံ ကွဲပြာသွားတာကို သတိထားပါလို့မယ်များ။ ဘယ်လို ကွဲသလဲ ဆိုတော့...

(ဤ ထောက်၏ ဤ ထောက်) ပြစ်သွားမယ်။ ကျွန်ုတ် bar pattern နဲ့ drum beat window ယှဉ် ပြုယ်နော်။

/one and two and three and four and /

kick	ဒု	ဒု	ဒု	ဒု	ထောက်	ထောက်
snare						
hat	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်

က အခု .. ဒီအခန်းကို ပြန်ပြီး လိုရင်း ချုပ်ရပယ် ဆိုရင်....



- နိုင်ကို ရေတွက်တဲ့ နေရာမှာ အပိုင်း တစ်ပိုင်း တစ်ပြတ်စီ ကန့်ပြီး ရေတွက်ပါတယ်။ အလို တစ်ပြတ် တစ်ပိုင်းခါကို ဂိုဏ် အခေါ်အဝေါ်အားဖြင့် bar လို ပေါ်ပါတယ်။
- drum beat က အလို 1 bar ကို pattern တစ်မျိုးနဲ့ ဖွံ့စည်း တည်ဆောက်ထားတယ်။
- 1 bar ကို ဘယ်နှစ် beat ထားသလဲ ဆိုတဲ့ သတ်မှတ်ချက်ကို timing လို ပေါ်ပါတယ်။
- 1 bar မှ 4 beat ဆိုရင် 4/4 timing ပဲ့။ အသံထွက်ပြီး ရေတွက်တော့ one two three four one two three four one two ... ဆိုပြီး ရေတွက်တာပဲ့။ (အခြားသော ရေတွက်ပုံတွေ အများကြီး ရှိပါသေးတယ်။ ခုအပိုင်းမှာ ထည့်ရှုမ်းပြလိုက်ရင် အကုန် ရှုပ်ကုန်မှုစုံလို သင့်လျှပ်တဲ့ အခန်းကျေမှု ထည့်ရှုမ်းပြပဲ့မယ်)
- တစ် beat ချင်ခိုက် ထပ်ပြီး on နဲ့ off ရယ်လို ခွဲခြမ်းခိုက်ပြောလို ရပါသေးတယ်။ အသံထွက်ပြီး ရေတွက်တော့ one and two and three and four and one and two and... ဆိုပြီး ရေတွက်တာပဲ့။
- drum beat တွေဟာ အကျ တီးတတ်တဲ့ သဘောရှိသလို အစိတ် တီးရတဲ့ သဘောလဲ ရှိပါတယ်။ အကျတီးတဲ့ beat မျိုးမှာ ဘာမှ ပြသနာ မရှိပေါ်ယုံ အစိတ် တီးတဲ့အခါ ကျတော့ on / off ကို ထည့် ပုံးစားရပါတယ်။
- high-hat လိုမျိုးကို အစိတ် တောက်လျောက် တီးဆွားတတ်ပေါ်ယုံ kick လိုမျိုး ကျတော့ တရာ့ off နေရာလေးတွေမှာ တရာ်ကြတော့ ဝိဇ္ဇားလိုက်ခြင်းက beat ကို အကြားဆန်းဆွားပေါ်ပါတယ်။

ဒီအခန်းဟာ တစ်ခေါက်ထဲ ဖတ်ရှုနဲ့ တန်းပြီး သဘောပေါက်သွားခေါ်စိုင်ယုံ အခန်းမျိုး မဟုတ်ပါဘူး။ ဂိုဏ်ပေါ်အကျဆုံး ထောက်တိုင်နှစ်ခု ပြစ်တဲ့ နိုင် နဲ့ ဝည်းချက်၊ နောက်ပြီး သူတို့နှစ်ခုရဲ့ အပြန်အလှန်ဆက်စပ်ပုံကို ရှုပ်ပြထားတာ ပြစ်တဲ့အတွက် ဒီအခန်းပါ အကြောင်းအရာကို ပိုင်ပိုင်နိုင် သဘောပေါက်ရင် လာမည့် အခန်းတွေက exercise တွေကို ဆက်လေ့လာဖို့ရာ အများကြီး ခက်ခဲပါလို့ယုံ။ ဒါကြောင့် ပြစ်စိုင်ယုံဆိုရင် အစကေန ယခုအပိုင်းအထိကို နောက်တစ်ခေါက် ပြန်ပြီး သေသေချာချာ ဖတ်ကြည့်ပါ့။ လို တိုက်တွေနဲ့ပါရပေး။

အခန်း (၁၀)

သံဃွန် (Melody)

ဂိတ္တအကွာရာတွေကို စနစ်တကျ ဖော်ရှုဖို့အတွက် ယော်ကွဲက် ပြစ်တဲ့ beat တစ်ခုကို အရှိုးရှင်းဆုံး တည်ဆောက်နည်း ရယ်၊ ဂိတ္တယော်ကွဲက်ရဲ့ အဓိတ်အကျ သို့မဟုတ် အနေးအမြင် tempo ကို ပြောင်းလဲနည်း အခြေခံရယ်ကို ရှေ့ယှဉ် ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးခဲ့ကြပြီးနော်။

ခါပေယယ့် ဟိုး အဝကနေ ခုထိ ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးလေ့ကျင့်လာသူမျှထဲမှာ သံဃွန်နဲ့ တူတာ တစ်ခါ့မှ မကြားခဲ့ရ သေးသူးလော်၊ စည်းချက် ကိစ္စသက်သက်ပဲ ရှိသေးတာကိုး။ ဆိုတော့ ခု ကျွန်တော်တို့ အဲဒီ စည်းချက်မှာ အခြား သံဃွန်တွေ ပြည့်နည်းလေးတွေ ဆက်ပြောရအောင်လေး။ နော်။

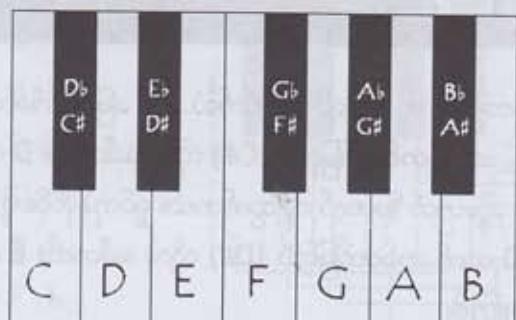
ဆိုတဲ့ အခါ.. ကျတော့ သံဃွန်ရဲ့ အခြေခံသဘောတရားလေးတွေ အကြောင်းကို သိမို့ လိုလာပြီဗျာ။

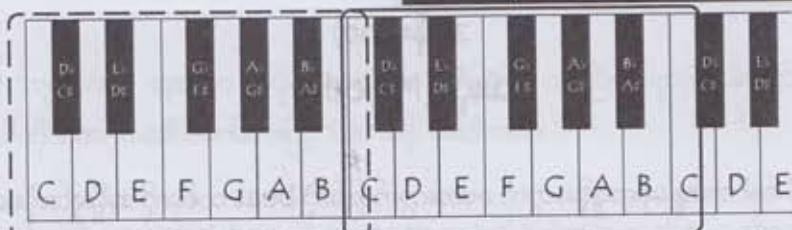
၁၀.၁ သံဃွန်၏ သဘော

တမျက်နှာ (၉) က အခန်း (၄) MUSIC ၏ အခြေခံသဘောတရားအချို့ နဲ့ တရာ်ကို ပြန်ဆက်စပ်ကြည့်ရအောင်နော်။

ဂိတ္တ ဆိုတဲ့ ဘာသာစကား မှာ ဒို့ ရော ပါ အ ဆိုတဲ့ အသံခုနှစ်သံဃွန် သူတို့တွေရဲ့ ကြားထဲက အသံးသံးက တကယ်တော့ စကားလုံးတွေပါ။ ဂိတ္တအကွာရာ ဆယ့်နှစ်လုံးပေါ့မှာ။ music note လို့ သောပေါ့။

C -Db - D - Eb - E - F - Gb - G - Ab - A - Bb - B ဆိုတဲ့ ဂိတ္တအကွာရာ (music note) တွေကို စနစ်ယား ခလုပ်တွေနဲ့ အနေဖြင့် ပြန်တဲ့ပြုပယ်နော်။





အခါဂါတအကွရာ ဆယ့်နှစ်လုံးကို သိကြေး တစ်ရှု သံလတ် တစ်ရှု သံမှန် တစ်ရှု သံသေး တစ်ရှု သံရုံး တစ်ရှု ဆိုပြီး ခွဲထုတ်လိုက်တော့ ယောယဉ်အားဖြင့် အုပ်စု ပါးရ ပြစ်လာတာပေါ့။

ဂိတ်စကားနဲ့ ကျတော့ အခါကို octave လို ခေါ်တယ်။ octave ဆိုတာ ကို ရေတွက်ပုံ အရ octa = ရှစ် ဆိုတဲ့ စကားက ပြစ်လာတာပါ။ အကြိုး ဒို ကနေ အသေး နှစ် တစ်တွဲ တွေရှင် - ဒို ရေး ပို လာ တိ နိုး - ဆိုပြီး ပစ်မသံ ရှစ်သံ ရတာကို။ အောက်က စွဲယားလက်ကွက်ခုံကို ကြည့်လိုက်ရင် ရှင်သွားမှာပါ။ ရှစ်သံတစ်တွဲ ဆိုတော့ C ကတော့ ခွဲ ပါနေတာပေါ့။

စွဲယားလည်ခုံမှာတော့ လက်ဝါဘက်က octave (အမြှော်လုံး အနက်ဝါးလုံးတွဲ ခလုပ်အပ်စု) တွေက အသံလုံး ကိုးတယ်။ အလယ်တည့်တည့်က octave တွေက သံမှန်ခလုပ်တွေ ပြစ်ပြီးတော့ လက်ယာဘက် octave တွေကတော့ အသံလုံး သေးပြီး ရုံတာပေါ်မှာ။ အလို ဂိတ်အကွရာ (music note) တွေရဲ့ အသံလုံး (ကိုးခြင်း အူခြင်း သေးခြင်း ရုံခြင်း) အပြောင်းအလဲကို pitch လို ခေါ်ပါတယ်။

ဂိတ်သမားစကားနဲ့ ပြောရရင်တော့ ဘယ်သံက pitch နို့တယ် ညာသံက pitch မြှင့်တယ် ပေါ်မှာ။

စွဲယားလည်ခုံမှာ အမြှော်သံကိုး အနက်နိုင်းတွဲတစ်ရှုနဲ့ အပြောလေးကိုး အနက်သုံးကိုးတွဲတစ်ရှု နှစ်ရုပေါင်းတစ်တွဲက 1 octave ပေါ့။ ရွှေတတွဲအမြှော်သံကိုးက C ရယ် D ရယ် E ရယ် နောက်တတွဲ အပြောလေးကိုးက F ရယ် G ရယ် A ရယ် B ရယ် ပေါ့။ ဒို ရွှေ ပို သုံးကိုး တတွဲ၊ ဤ ဆို လေးကိုး တတွဲပေါ့။

ဂိတ်သံတွေကို ဖော်ဝင်သွားစေတဲ့ အစိတ် အကြောင်းကတော့ E နဲ့ F ကြားမှာရယ် B နဲ့ နောက်တသံမြှင့် C ကြားမှာရယ် ဆုမ်းကော်များ နှစ်ပုံး မရှိခြင်း..... ပါပဲ။

ဟုတ်ပြီ.. ခလုပ်မဲလေးတွေက ဘာတုံး.. လို ဖော်ရယ်ပါခေါ်မှာ။

C နဲ့ D ကြားက အသံဝါဘက်ကို C ထက် တစ်ဝက်မြှင့်သံ (C#) လိုလဲ ခေါ်တယ်။ D ကိုတစ်ဝက်နို့သံ (Db) လိုလဲ ခေါ်တယ်။ အသံထွက်တော့ ဓါတ် သိမဲ့ဟုတ် ဒေါ်လက် လို ထွက်တယ်။ ရှုပ်ကုန်နှာစိုးလို ဖလက်ဆိုတာနဲ့ မှတ်ကြော်မှာပဲ မှတ်ကြော်မှာပဲ။ D နဲ့ E ကြားက အသံဝါဘက်ကို D ထက် တစ်ဝက်မြှင့်သံ (D#) လိုလဲ ခေါ်တယ်။ E အောက် တစ်ဝက်နို့သံ (Eb) လိုလဲ ခေါ်တယ်။ Db လိုပဲ ထားကြဖို့။

၁၀.၂ အခြေခံသံစဉ်ဖွံ့ဗည်းပုံ (fundamental dianotic major scale)

က အဲဒီတော့...

C နဲ့ D ကြားမှာ Db ရှိတယ်။

D နဲ့ E ကြားမှာ Eb ရှိတယ်။

E နဲ့ F ကြားမှာ အသံဝင် ဖရိုဘူး။

F နဲ့ G ကြားမှာ Gb ရှိတယ်။

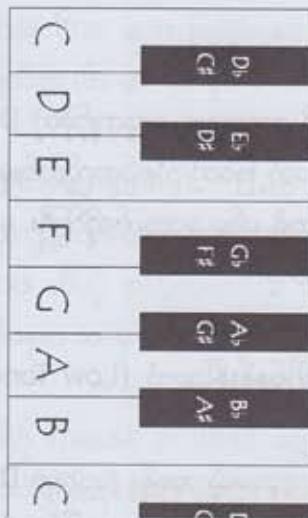
G နဲ့ A ကြားမှာ Ab ရှိတယ်။

A နဲ့ B ကြားမှာ Bb ရှိတယ်။

B နဲ့ နောက်တာသံမြင့် C ကြားမှာ အသံဝင် ဖရိုဘူး။

တနဲ့ ပုံနဲ့ တန်းပြီး တွေ ကြည့်လိုက်ရင် ရှင်းပါတယ်။

အဲဒီကို အခြေခံ သံစဉ်ဖွံ့ဗည်းပုံ (fundamental dianotic major scale) လို ခေါ်တယ်ဗျာ။



၁၀.၃ ဂိတ်ဖက်သံများ (harmonic notes)

အဲဒီ (fundamental dianotic major scale) ဖူး.. ဂိတ်ဖက်သံ ((harmonic note) ဆွဲ ရှိတယ်။

(ဒါအပိုင်းကတော့ စစ်ဆေးမှာ အလွတ်ကျက်သင့်ပါတယ်။ နောက်မှ 'ထို့ ဒီကိန်လိုပါလား' လို နားလည်သွားမှာပါ)

C ရဲ့ ဂိတ်ဖက်သံက G ပါ။

D ရဲ့ ဂိတ်ဖက်သံက A ပါ။

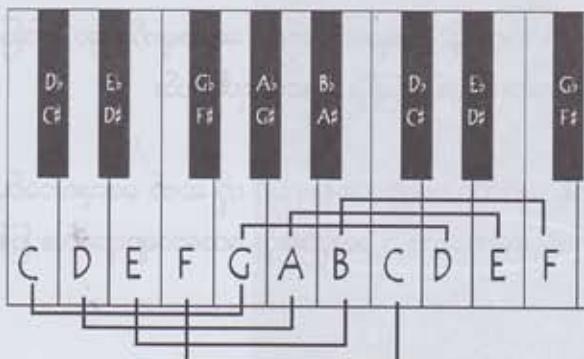
E ရဲ့ ဂိတ်ဖက်သံက B ပါ။

F ရဲ့ ဂိတ်ဖက်သံက C ပါ။

G ရဲ့ ဂိတ်ဖက်သံက D ပါ။

A ရဲ့ ဂိတ်ဖက်သံက E ပါ။

B ရဲ့ ဂိတ်ဖက်သံက F ပါ။



ဝန္တယားခလုပ်ခုံမှာ လိုချင်တဲ့ note ရဲ့အဖြောက်လုပ် သုံးတုံး ခုန် ကျော်လိုက်ရင် သူ့ရဲ့ harmonic note ရတာပေါ့။

၁၀.၄ ကြပ်နှစ်နိမ့် ထုထည်ကြီး အသံ (Bass)

ဟုတ်ပြီ။ ဘာလို မိတ်ဖက်သံတွေ အကြောင်းကို စ ပြောရသလဲ။

ဟုတ်ကဲ့။

ရွှေမှာ ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးခဲ့ လေ့ကျင့်ခဲ့တဲ့ Drum Beat Pattern တွေနဲ့ နောက်မှာ ကျွန်တော်တို့ ဆက်လေ့လာပန်တိုးကြလတ္တံ့ဖြစ်တဲ့ သံစဉ်ထည်သွေးမှုတွေကို အမိက ကြားခံ ဆက်စပ်ပေးမှာကတော့ ...
တနည်းအားဖြင့် ဂိတ်ရဲ ပင်မ ထောက်တိုင်ကြီး နှစ်ခု ဖြစ်တဲ့ စည်းချက် (Rhythm) နဲ့ သံစဉ် (Melody) ကို ဆက်စပ်ပေးမှာကတော့ ..

Bass လို့ ခေါ်တဲ့ ကြပ်နှစ်နိမ့်အသံ (Low Tone) ပါ။

ဒါကြောင့် နောက်မှာ လာမယ့် အခန်း (၁၁) မှာ Drum Beat Pattern မှာ Bass Note များ ထည့်သွင်းခြင်း အကြောင်းကို ကျွန်တော်တို့ ကို ဆွေးနွေးကြမှာပါ။

Bass Note တွေဟာ ...

- + ဆက်လက်ပန်တိုးလတ္တံ့သော ...
- + သီချင်းရဲ အသွေးအသားတွေဖြစ်တဲ့ နောက်ခံသံစဉ် (Backing Melody) ဖြည့်စွက်သံစဉ် (Fill Melody) အမိကသံစဉ် (Main Melody) စတောတွေကို ...
- + သီချင်းရဲ နှလုံးခုန်သံ ဖြစ်တဲ့ (Drum Beat) တွေနဲ့ ...
- နှစ်ဆက်ပေးတဲ့ ဆက်စပ်မှုပါ။

Bass ကို ဘယ်လို တိုးရသလဲ ဆိုရင် ရွှေ့စွာမျက်နှာမှာ ရှုံးပြောတဲ့ မိတ်ဖက်သံစဉ်များ (Harmonic Notes) သဘောတရားကို အခြေခြားပြုပြီး တိုးဝင်ရပါတယ်။

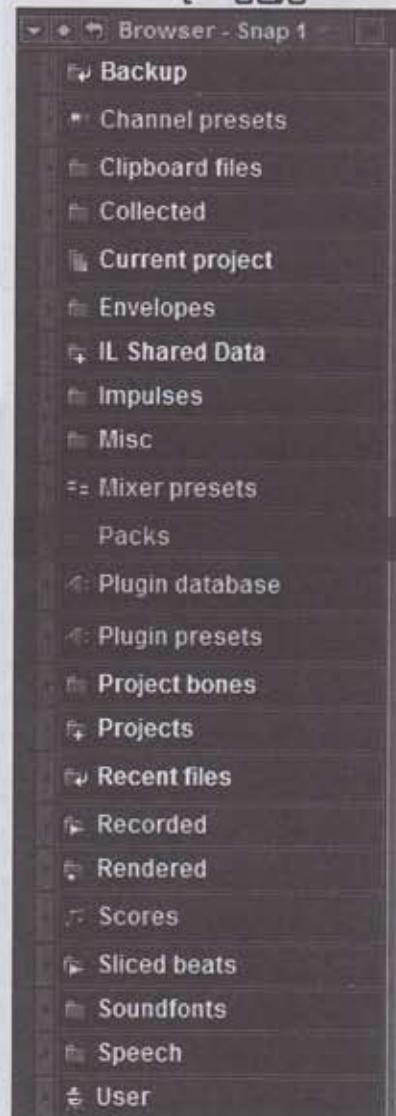
ဒါကြောင့် နောက်လာမယ့် အခန်း (၁၁) ကို ဆက် မလေ့လာခင်မှာ ယခုအခန်းကို သေသေချာချာ ကျောက်အောင် နောက်တစ်ခေါက်လောက် အနည်းဆုံး သေသေချာချာလေး ပြန်ပတ်လိုက်ပါပြီး ...လို့ အကြံပေးပါရမော်။

အခန်း (၁၁)

သံမြေနှင့် စည်းကျင်ကို Fruity Loop ပြင် ပေါင်းကူးခြင်း

က ကျွန်တော်တို့ Fruity Loop Drum Pattern မှာ Bass line လေး ဖြည့်ကြတော့မယ်။ Browser Window လေး မှတ်မိသေးတယ်ဟုတ်လား။ အခန်း (၃) စာမျက်နှာ (၆) မှာ ပြောခဲ့တယ်လေး။

၁၁၁ ဂိတ်ဆိုလိုင်း ပြည်ခြင်း (Melodic Audio Channel Assigning)



ပုံမှန်အားဖြင့်ဆိုရင် အား ကျွန်တော် လက်ပောက်အေးမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း Browser မှာ Packs ဆိုတဲ့ အကွက်လေးမှာ cursor ရောက်နေ လေ့ရှိတယ်။ ပရောက်နေလဲ ဘာမှ ကိစ္စယရှိတူး။

ဒေါ် browser ပေါက် mouse pointer ရွှေ့လိုက်ရင် mouse pointer လေးက လက်ပြီးထိုးနေတဲ့ ပုံလေး ပြစ်သွားမယ်။

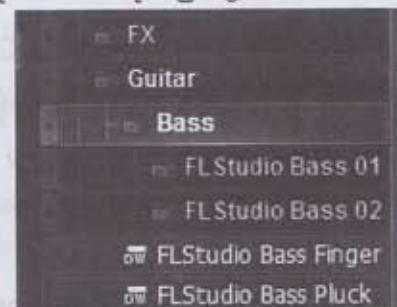
Packs ဆိုတဲ့ အပေါက် mouse pointer တစိုး click လုပ်လိုက်ရင် အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း စိုင်တွေ ဖွင့်ကျော်းမယ်။ ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ Guitar ဆိုတာကို ထင် ဖွင့်ယူပေးမယ်။





Guitar ဆိတ်ကို ထပ် ဖွင့်ချလိုက်တော့ Bass နဲ့ Guitar နဲ့ ရယ်လို အောက်ထပ် folder နှစ်ခု ထပ် ကျလာတယ်နော်။ လက်ပဲဘက်က ပုံအတိုင်းပေါ်။

ဟုတ်ပြီ။ Bass ဆိတ် folder ကို ထပ် ဖွင့်ယယ်များ အောက်က ပုံကလေးအတိုင်း ပြစ်သွားမယ်။



တွေ့တဲ့အတိုင်း FL Studio Bass 01 နဲ့ FL Studio Bass 02 ဆိုပြီး folder နှစ်ခု ထပ် ကျလာမယ်။

FL Studio Bass 02 ဆိတ် folder ကို ထပ် ဖွင့်ယယ်များ။

လက်ယာဘက်ဘေးက ပုံမှာ ကြည့်လိုက်ပါပြီးများ။

အာပါပါး.. ကျလာလိုက်တာ နည်းတာ မဟုတ်ဘူးနော်။ ခုံးပဲ့ file အဆင့်ကို ရောက်တော့တယ်။ လိမ္မာ်ရောင်ခံမှာ အနက်ရောင်လိုင်ပုံ လေးတွေ တွေ့ရင် ဒီဟာ သုံးလိုဂုဏ်တဲ့ အသိမျိုး (applicable sound file) ပြစ်ပို့ဆိတ် စာမျက်နှာ (ဗိ) မှာထဲက ကျွန်တော်တို့ သိခဲ့ကြပြီးများ။

တစ်ခု ရှုတယ်များ။ ကျွန်တော်တို့က ခု ကျလာတဲ့ sound file တွေရဲ့ နာမည် (file name) ကို အပြည့် မမြင်ရဘေးဘူး ဖြစ်နေတယ်။ အဲဒါတော့ browser window ကို လက်ယာဘက်ကို နဲ့လောက် ဆွဲ ချွဲလိုက်ပြီးများ။

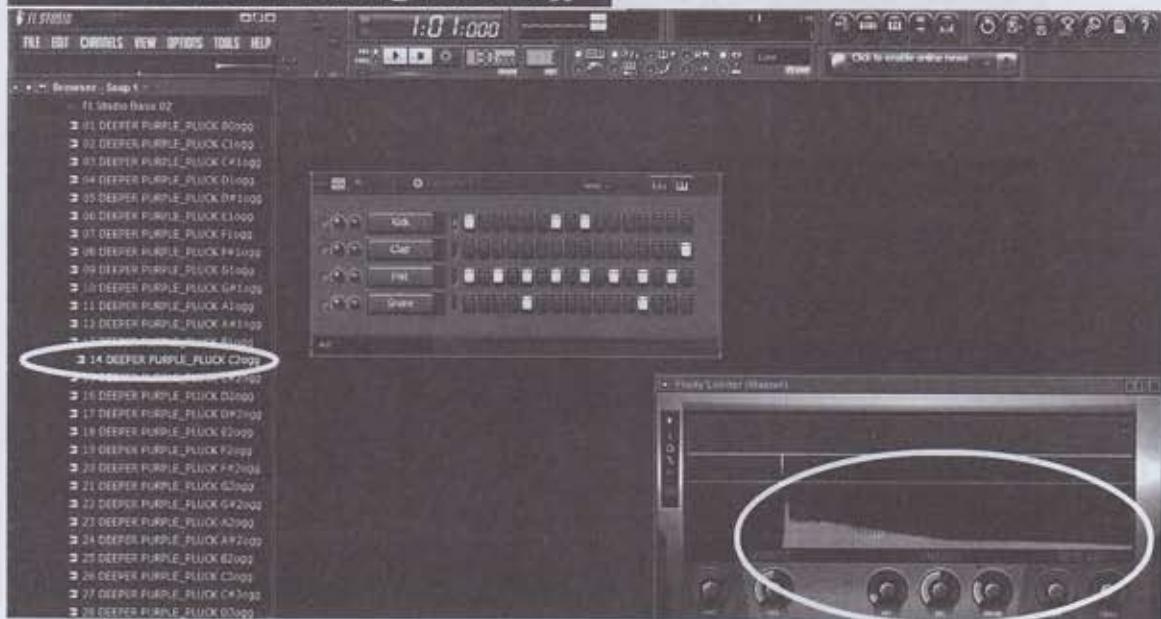
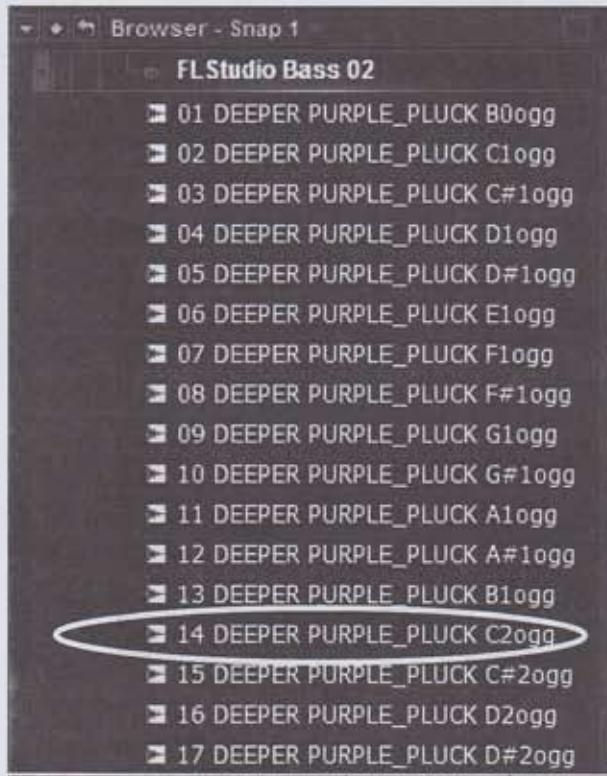
browser window ရဲ့ လက်ယာဘက်အစ် နယ်နိမိတ်များပေါ်မှာ mouse pointer လေး ချလိုက်ရင် mouse pointer က ဟိုဘက်သည်ဘက် ချွဲလို့ ချွဲလို့ ရတဲ့ Sizable pointer လေး ဖြစ်သွားမယ်။



Fruity Loop 10 နဲ့ သံချွဲးတစ်ပုံး ဖို့ပေါ်မယ် သို့ပါ...

ပုံစံ 43

Sizable Pointer လေး ပေါ်နေရန်မှာ mouse ရဲ့ click ခလုပ်ကို လက်ညီးနဲ့ဖို့ပြီး mouse ကို ညာဘက်ကို ဓမ္မလိုက်ရင် (drag to right လုပ်လိုက်ရင်) browser window တဲ့ အောက်က ပြထားတဲ့ ပုံကအတိုင်း file name တွေ အစ အဆုံးမြင်ရတဲ့ ကျယ်ကျပ်ဝန်းဝန်း အနေအထား ပြစ်သွားပါလိမ့်မယ်။



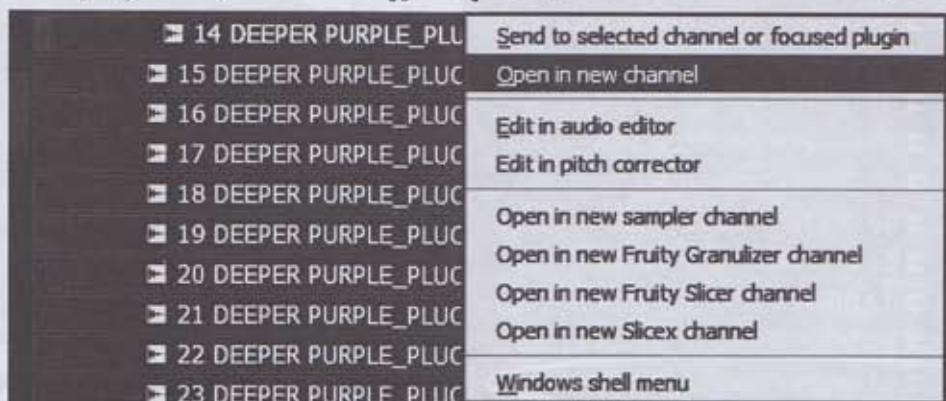
အော်မှာ ကျွန်တော်ထို Sound File အမှတ် 14 ဖြစ်တဲ့
14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg
နဲ့ အလုပ် လုပ်ကြမယ်မှာ။

အော် 14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg
ဆိုတာလေးရဲ့ အပေါ်ကို mouse pointer
ထောက်လိုက်ရင် mouse pointer လေးက
လက်ညီးထိုး ပုံလေး ပြစ်သွားမယ်။ တချက် click
ကြည့်လိုက်။ ဒု.. ဆိုတဲ့ bass သံ ကြားရမယ်။

အလို click လိုက်ရင် Workspace ကိုး တစ်ခုလုံး
မှာ ဘာတွေ ပြောင်းလဲသွားလဲ.. ဆိုတာ အောက်ပုံမှာ
ကြည့်လိုက်နော်။

ကျွန်တော်တို့ ကယခံခဲ့တဲ့ အသံစိုင်လေး ဖြစ်တဲ့ 14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg တဲ့ browser window ထဲမှာ အခြားအသံစိုင်တွေထက် ရွှေဂျို့ ခဲ့ဖော်လေး ကျွန်းတယ်။ ဒါ သုံးရန်အသင့်ဖြစ်ပြီ ဆိုတဲ့ သဘော။ နောက်တော်တို့ wave limiter window မှာ အသံစိုင် ဖြတ်ပြုသွားတာကို တွေ့ရှုပယ်။ bass သံ မြည်နေတာ ဆုံးသွားရင် အဲဒါ bass သံရဲ့ ထုထည်အတိုင်း ဖြစ်တဲ့ လူင်းပုံသဏ္ဌာန်ကို wave limiter window ထဲမှာ မြင်နေရပယ်။ ရွှေ့သွာ်နာက work space ကြီးခဲ့ ပုံမှာ ကျွန်တော် စိုင်ပြထားတဲ့အတိုင်းပေါ့။

ဟုတ်ပြီ။ အဲဒါ 14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg ဆိုတဲ့ အသံစိုင်လေးပေါ့ mouse pointer ရှုပြီး right click လုပ်လိုက်မယ်များ။ အောက်က ပုံမှာအတိုင်း pop-up menu လေး ပေါ်လေလိုပုံမှာ။



ဂုံးထဲမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Open in new channel ဆိုတာကို click မယ်များ။

အလို click လိုက်တာနဲ့ ဖို့တော်တို့ Drum Beat Pattern Window ထဲမှာ အပြောင်းအလဲ တစ်ခု ဖြစ်သွားပြီ။ ဘာပြောင်းလဲသွားသလဲ.. ဆိုတာ အောက်ပုံမှာ ပြထားပါတယ်။

Beat Pattern Window ထဲမှာ နောက်ထပ် audio channel အသစ်ကို တစ်ခု ထပ်တိုးလာတော်များ။



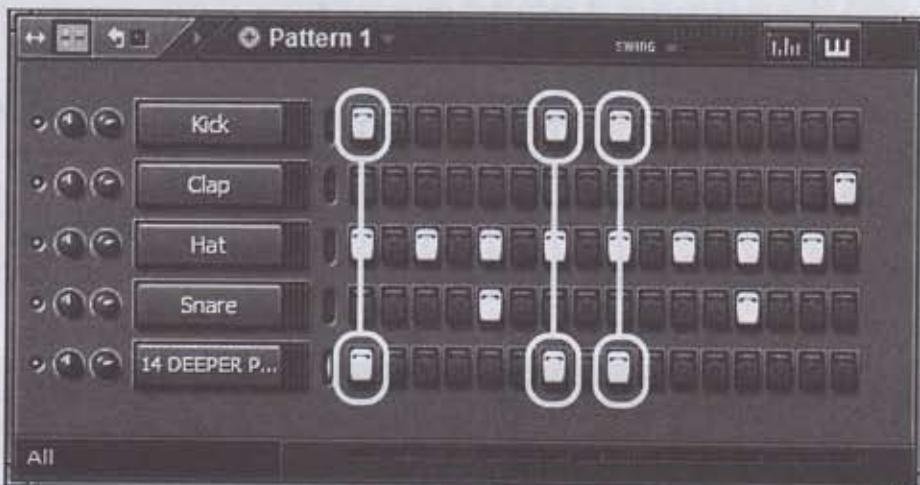
Fruity Loop 10 နဲ့ သီချင်တစ်ဦး အနှစ်းမော် ဆိုင်

45

အဲဒီ ဘာ audio channel လဲ ဆိုရင် ခု ကွွန်တော်တို့ ပြည့်စွက်လိုက်တဲ့ bass channel ပဲ့။

ယောယူအားဖြင့် ပြောရရင် bass note ကို kick လိုင်ကောင် note အတိုင်း ပြည့်ရတယ်။ ဒါပဲ kick နှစ်တဲ့အသံတွေက ဒု ဒု ဒု နဲ့ ပြည့်တော့ဘဲ သံစဉ်လေး ပါလာပြီး melodic ပြစ်မှာကို။ bass ရဲ့ သဘောသဘာဝကိုက ဓည်ချက် (rhythm) နဲ့ သံစဉ် (melody) ကို ပေါင်းကျေပေါ်။ ဆိုတာ ရှေ့မှာ ကွွန်တော်တို့ ခွေးနွေးနဲ့ကြပြုပေါ်။

ကဲ သဘောတရားလေး သိအောင် စစ်ကြည်မယ်များ။ ခု ပြည့်လိုက်တဲ့ bass channel နဲ့ kick လိုင်က ပြည့်ခဲ့တဲ့ note တွေ အတိုင်း note လိုက်ထည့်မယ်။ အဲဒီတော့ beat count နဲ့ ပြောရရင် 1 ရယ် 2and ရယ် 3 ရယ် ပေါ်များ။ အောက်ကပ္ပါယာ လိုလိုမယ်မယ် ကွွန်တော် ပြည့်ပြထားပါတယ်။ ကိုယ့်ဘာသာ လုပ်ထားတာနဲ့ တစ်ချက် တိုက်ကြည့်လိုက်နော်။



ပြီးရင် ကွွန်တော်တို့ humanizing မလုပ်သေးဘူးများ။ တစ်ချက် play ကြည့်လိုက်ပါပြီး။

ထွက်လာတဲ့အသံက bass သံနဲ့ လားလားမျှ ဖနီးဝပ်ဘူးနော်။ ပါးကင်းသံခြောင်း ခေါက်သလိုလို ပြစ်နေတယ်။ အဲဒီမှာ နောက်တစ်ပိုင်းကို ဆက်ပြောရတော့မှာများ။

အဲဒီ bass channel မှာ ကျတော့ ကွွန်တော်တို့ အရင် Drum နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ audio channel ထွေမှာ သက်ဆိုင်ရာ note တွေ ပြည့်တံ့ကလို slot တွေမှာ တန်း click လုပ်လိုက်ရှိနဲ့ ပြစ်တော့ဘူးများ။ အဲလို့ ပြည့်လိုက်ရင် original sound file ရဲ့ သံမှန် note အတိုင်းကြီး ထွက်လာတာကိုး။

၁၁.၂ ဂိတ်သံစဉ်များအပြင်ဆုံး ပြောင်းလဲဖြည့်ခွက်ခြင်း (Melodic Note Assigning)

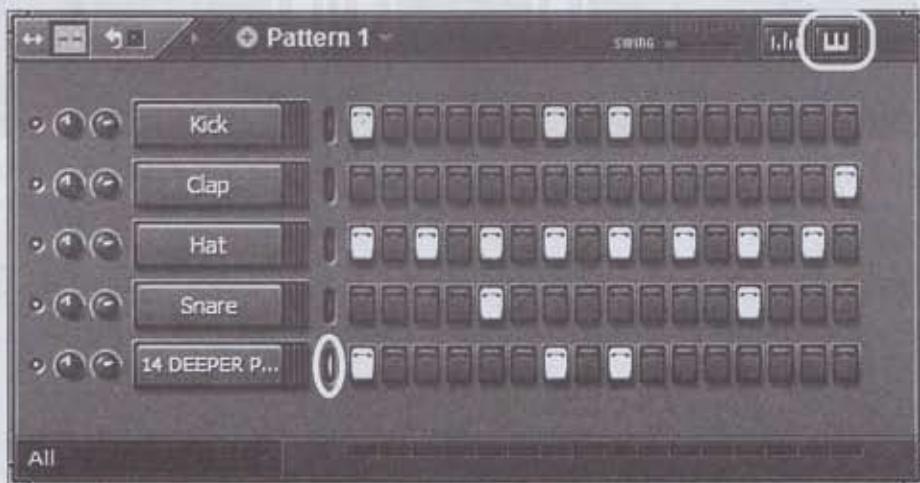
ဂိတ်သံလို့ (melodic audio channel) တွေ့မှာ ဂိတ်သံစဉ်တွေ ဖြည့်ဖို့ တန်လုံးအားပြင် ကွန်ပူးတာသားတွေ စကားနဲ့ ပြောရရင် melodic note assign လုပ်ဖို့အတွက်က ဂိတ်သံဘောတရားကို သိကို သိမှ ဖြစ်တော့မှာပါ။ ဒါကြောင့် ဒီအပိုင်းကို ဆက်မဖတ်ခဲင်မှာ ...

တမျက်နှာ (၉) အခန်း (၄) ဂိတ်၏ အခြေခံသဘောတရားအချို့ (Some fundamental concepts of Music) နဲ့ တမျက်နှာ (၃၇) အခန်း (၁၀) သံစဉ် (Melody)

ဆိုတဲ့ အခန်းတွေက ရှင်းလင်းချက်တွေကို တစ်ခေါက်လောက် ပြန်ပြီး ဖတ်ကြည့်လိုက်ပါ။ တိုက်တွန်းပါရင်။

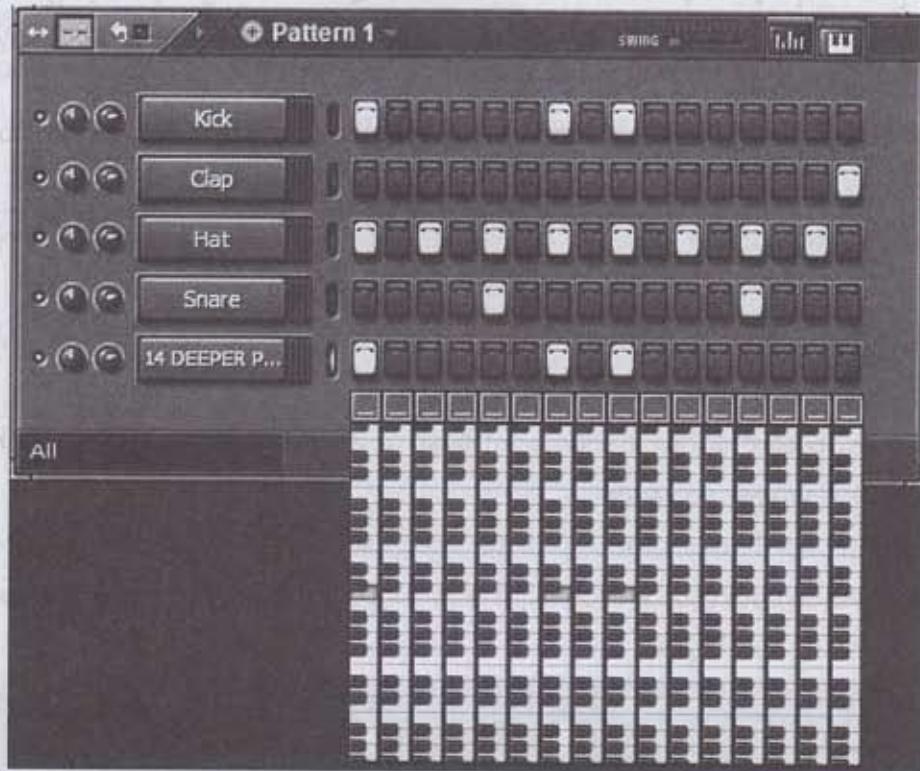
ဆက်မယ်နော်။ အရင်ဆုံး ကွန်တော်တို့ အခု ကိုင်တွယ်ယယ့် bass audio channel ဟာ active channel ဖြစ်နေရွာလား ဆိုတာကို bass channel ရဲ့ channel selector ပါးလေး စိမ်းနေသာလား စစ်ဆေးရပါ။

ဟုတ်ပြီ။ channel active ဖြစ်တာ သေချာပြီ ဆိုရင် အခု ပြည့်ထည့်လိုက်တဲ့ bass လိုင်းက note တွေကို melody assign လုပ်ဖို့အတွက် (သံစဉ်ထည့်ဖို့အတွက်) beat pattern window ရဲ့ လက်ယာဘက် အထက်ထောင့်က ကိုးဘုတ်ပုံ ခလုပ်လေးကို ဖို့ပြုရယယ်။ ကွန်တော်တို့ တမျက်နှာ (၂၁) အခန်း (၈) လုပ်နည်းပြည့်ခြင်း (Humanizing) နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ exercise တွေတုံးက သုံးခဲ့တဲ့ humanizing panel show / hide button လေးရဲ့ ဘေးက ခလုပ်ပေါ့။ ပုံမှာကြည့်နော်။



ထုံးစံအတိုင်းပေါ့။ အခု စိမ်းပြထားတဲ့ melody assign panel show/hide button လေးပေါ်ကို mouse pointer ထောက်လိုက်ရင် လက်ညွှေးထိုးနေတဲ့ပုံလေး ပေါ်လာမယ်။

အီဇာလုပ်လေးကို click လုပ်လိုက်တော့ တစ်ဖက်တမျက်နှာက ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။



ဘာ ပေါ်လာသလဲ.. ဆိုတော့ Note တစ်လုံးချင်းစီတိုင်း အတွက် piano fingerboard တစ်တန်းစီ ပါတဲ့ Melody Assign Panel ကို ပေါ်လာတာဖြော်မှာ။

ကျွန်ုတ်တို့ ရေးခဲ့တဲ့ 1 2and နဲ့ 3 slot တွေက note တွေအတွက် အဲဒီ Melody Assign Panel ပှာ သံမျက် C note နေရာပှာ လိုအပ်ရောင်ကို ထင်းထင်းလေးတွေ ပြစ်နေတယ်။ ပရေးပဲ ထားတဲ့ note တွေနေရာပှာလဲ လိုအပ်ရောင်ကို ပိုမိုပိုမိုလေးတွေ ပြစ်နေတာကို တွေ့ရမယ်။

melody assign panel ကို ၁ ဗုံးဖွုံးခြင်းပှာ အဲဒီလိုမျိုး လိုအပ်ရောင်ကို အဖို့နဲးလေးတွေ ပြနေခြင်းဟာ.. သံမျက်နေရာကို marking ထည့်ပေးထားခြင်းပါ။

ကျွန်ုတ်တို့ ခု တိုးထည့်ထားတဲ့ channel က bass လေး။ ကိုပ်ဆွဲနိုင် ထုထည်ကိုးတဲ့အသံပါဆို..၊၊ သံမျက်နဲ့ တိုးလို့ ဘယ်ရုပ်လဲမှာ။ ပိုးကင်းသံရွောင်းခေါက်သံ ထွက်လာတော့တာဖြော်။ ဒါကြောင့် octave ချရမယ်။ ချတာမှ အများကိုးကို ချရမှာ။

octave ကို ဘယ်လို ချမလဲတဲ့။ piano fingerboard ရဲ့ သဘောတရားကိုပဲ သုံးရမှာပေါ့။ piano fingerboard မှာက ဘယ်သံတွေက အသံကြီးတွေ၊ ညာသံတွေက အသံသေးတွေဆိုတော့ ကျွန်တော်တို့ ဘယ်သံဘက်ကို ဆင်ရမှာပေါ့။

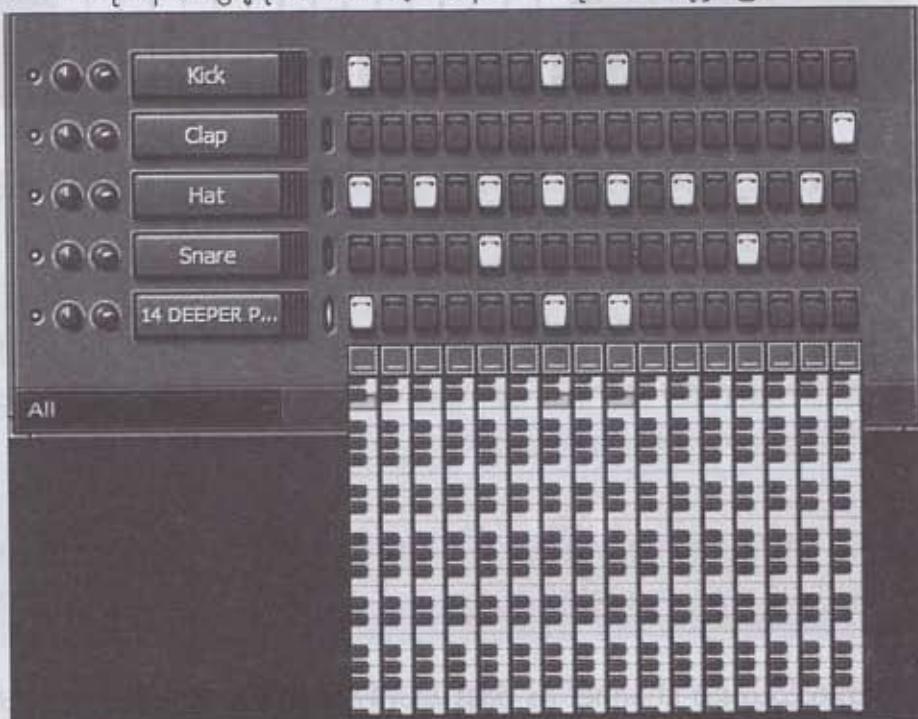
ဒါပေမယ့် ဒု melody assign panel မှာက piano fingerboard ကို လုံးအတည်ပုံစံ မထားဘဲ ဘေးတိုက်ကြီး ထားထားပေးတော့.. ကျွန်တော်တို့အတွက် လုပ်ရတာ ပိုတောင် လွယ်သေးတယ်။

အသံကျချင်ရင် အသံလုံး ကိုးချင်ရင် ထူချင်ရင် piano fingerboard ရဲ့ သံမှန်အချက်ပြု လိုပြောရောင်အပိုန် ကိုးလေးရဲ့ အောက်ပိုင်းကို ဆင်ယယ်။

အသံတက်ချင်ရင် အသံလုံး သေးချင်ရင် ဂုံးချင်ရင် piano fingerboard ရဲ့ သံမှန်အချက်ပြု လိုပြောရောင်အပိုန် ကိုးလေးရဲ့ အထက်ပိုင်းကို တက်ယယ်။

ဘယ်လို တက်မလဲ ဘယ်လို ဆင်မလဲ ဆိုတော့.. mouse ရဲ့ click button နဲ့ right click button နဲ့ကြားက scroller wheel လေးနဲ့ပေါ့။

melody assign panel ပေါ်ရာ mouse pointer တစိုး scroller wheel လေးကို နောက်ကို ဆွဲချင် အသံနိုင် octave တွေ ပေါ်လာယယ်။ လိုပြောရောင် ကိုးလေးတွေက အထက်ကို တက်သွားကြယယ်ပေါ့။ scroller wheel ကို နောက်ဆွဲချင်ပါ ပေါ်လာယယ်။



အဲဒီထက်မှ scroller wheel ဆက်ပြီး နောက်ကို ဆွဲရင် လိုပြောရောင် Middle Pitch Marker ကိုလေးတွေ ပျောက်သွားလိမ့်ယယ်။ ဘာမှ ဖြေစ်ဘူး။ စိတ်ပုံနဲ့

Fruity Loop 10 နဲ့ သံချွတ်ပုံပါး စုံစိုးမယ် ချို့ယဲ

49

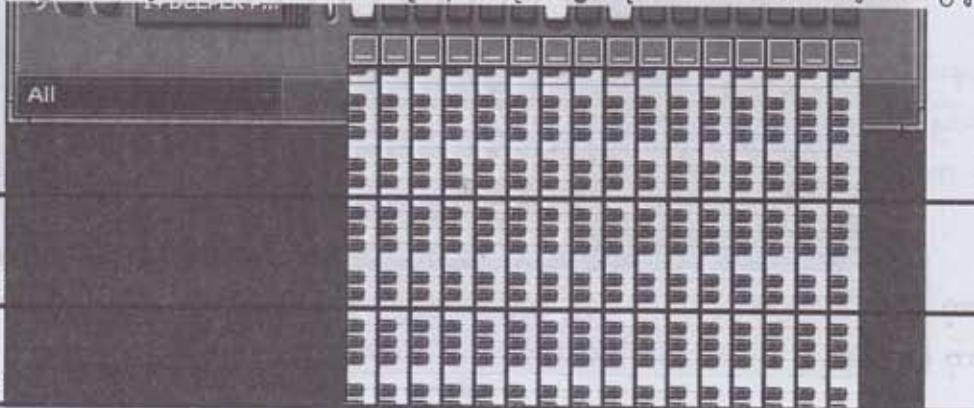
ကဲ ဒီတရာ အသံမြင့် octave ကို သွားမယ်။

melody assign panel ပေါ်မှာ mouse pointer တင်ပြီး scroller wheel လေးကို ရွှေ့ကို တွန်းတင်ရင် အသံမြင့် octave ထွေ ပေါ်လာမယ်။ လိမ္မားရောင် ဂါးလေးတွေက အောက်ကို ဆင်သွားကြော်မယ်ပေါ့။ scroller wheel ကို ရွှေ့တွန်းတင်ရင် ပေါ်လာမယ့် အနေအထားကို အောက်ပုံမှာ ပြထားပါတယ်။



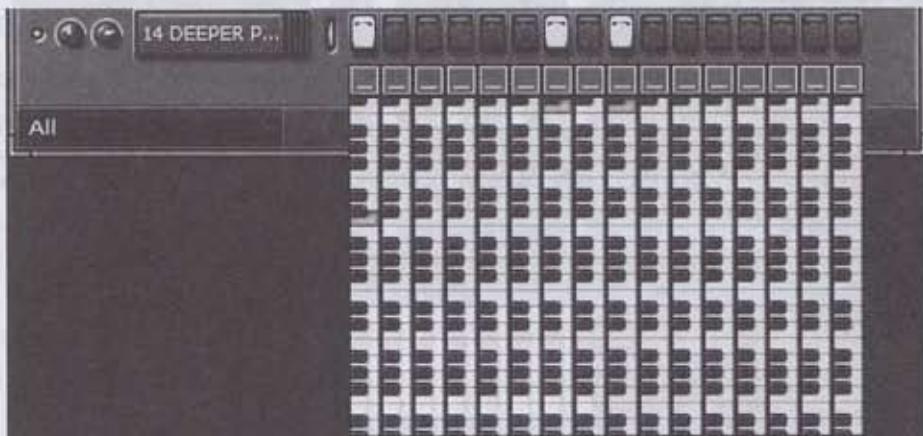
အဲဒီထက်မှ scroller wheel ဆက်ပြီး ရွှေ့ကို တွန်းရင် လိမ္မားရောင် Middle Pitch Marker ဂါးလေးတွေ ပျောက်သွားလိမ့်မယ်။ အဲဒီလောာမှ ပြစ်ဘူး။ ဂိတ်မပူနဲ့။

အခုက ကျွန်တော်တို့က အသံကျောင်တာ အသံကျောင်တာ bass သံဖြစ်ချင်တာ ဆိုတော့ octave ကို ချုပ်မယ်။ ရွှေ့စွာမျက်နှာမှာ ပြထားတဲ့တို့၏ scroller wheel ကို အောက်ကို လိမ္မားရောင်ဂါးလေး ထိပ်ကပ်တဲ့အထါ ဆွဲရမယ်။

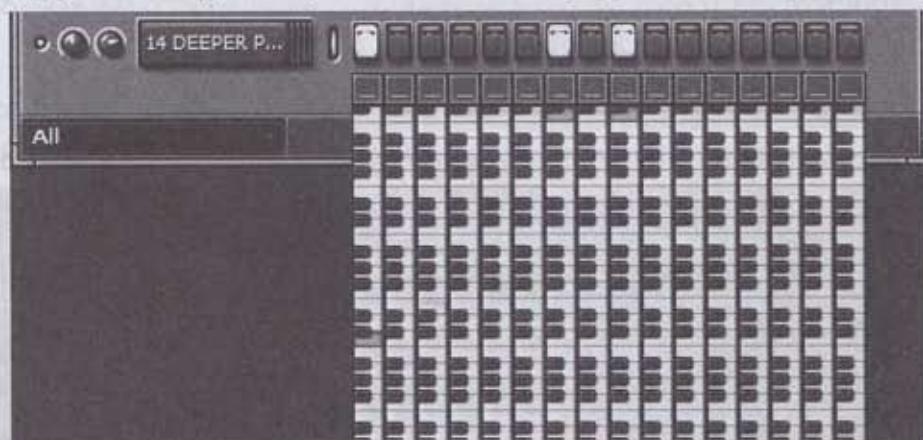


ဒုတက်စာမျက်နှာက ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း လိပ်နေရာ၏ဘီးလေး ထို့ဆုံးတက်ကပ်နေတဲ့ အနေအထားနဲ့ melody assign panel မှာ သံမှန် octave အောက်မှာ octave သံခုခု မြင်နေရတယ်။ အောက်ဆုံး octave ကတော့ C key တစ်ခု ဖောက်နေတော်းပေါ့။

အိုး... ဒုပ်နေတဲ့ octave သံခုမှာ bass သံ ၅ မရ ကျွန်တော်တို့ အသံ စိုးကြည့်ရအောင်။ တပဂ်ပုံမှာ ပြထားခဲ့တဲ့ octave မျဉ်း သုံးကြောင်းအနက်က -1 octave မျဉ်းပေါက C key လေးကို ရှာပြီး click ကြည့်လိုက်ပါးများ။ beat count အရပြာရင် 1 နေရာက note နောက် slot လဲ မှားလိုးမယ်။



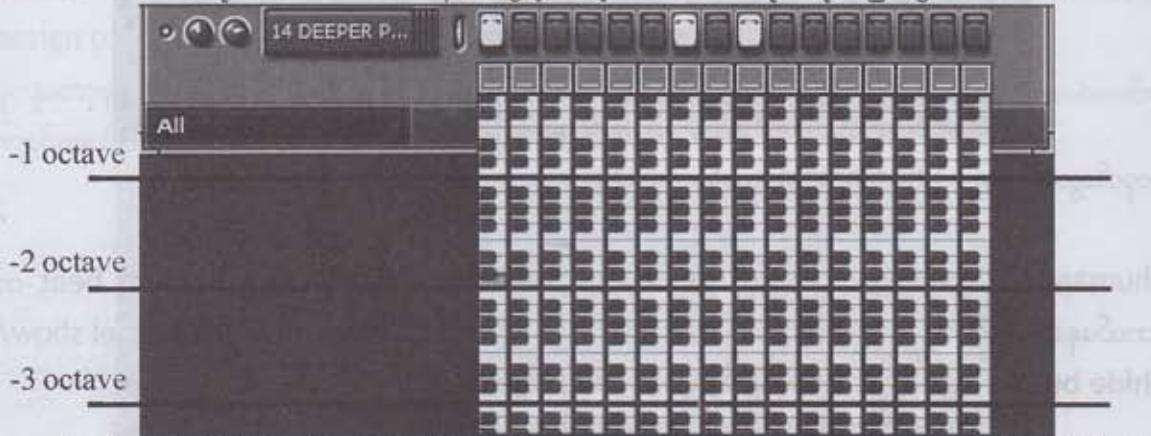
အလို click လိုက်တော့ ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း အဲဒီ -1 octave C Key လေးက လိပ်နေရာင် ပြောင်သွားတယ်နော်။ ဒါလို အရောင်ပြောင်သွားခြင်းဟာ အဲဒီ beat count 1 slot မှ -1 octave C Note ကို assign လုပ်လိုက်ပြီ.. လို့ အဓိုက်ရပါတယ်။ ဒါပေမယ့် click လုပ်လိုက်လို့ ထွက်လာတဲ့ အသံက bass သံနဲ့ မတူသေးပိုက်ဘူးများ။ အဲတော့ ကျွန်တော်တို့ -2 octave C Key ကို ပြောင်း click ပယ်များ။ အောက်ပုံအတိုင်းပေါ့။



နဲ့တော့ တူလာပြီ။ ဒါပေမယ့် pitch က မြင့်နေသေးတယ်များ။ နောက် octave ထပ်ဆင်းမယ်များ။ ထပ်ဆင်းမယ် ဆိုတော့ ဒု မြင်နေရတဲ့ အနေအထား -3 octave မှာ C Key ဖောက်နေတယ်။

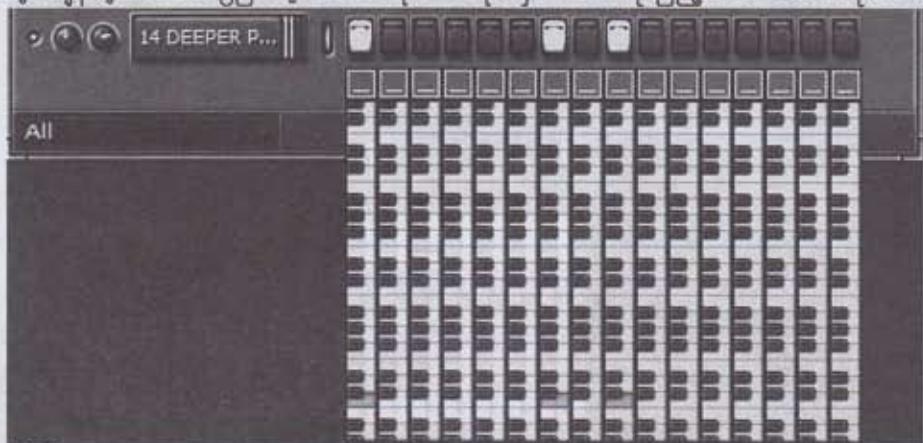
Fruity Loop 10 နဲ့ သီ္ပါးတိပိုဒ် အနိစိုးဆို ဖို့ပြင်

အလုပ် လုပ်ရမှာက အဲဒီ ပျောက်နေတဲ့ C key လေးနဲ့ အလုပ်လုပ်ရမှာ.. ဆိုတော့ အဲဒီ C key လေး ပေါ်လာဖို့ရာ scroller wheel ကို တစ်ထပ်ကလေး နောက်ဆွဲချမယ်များ။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပယ်။



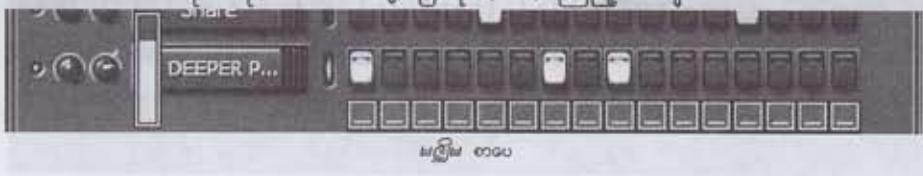
မူလ ထို့ပေါ်ရောင် Middle Pitch Marker တိုးတွေ ပျောက်သွားပယ်။ ကိုစွဲမရှိဘူး။ ဒုက္ခန်တော်တို့ -3 Octave C Key ကို click လုပ်မယ်များ။

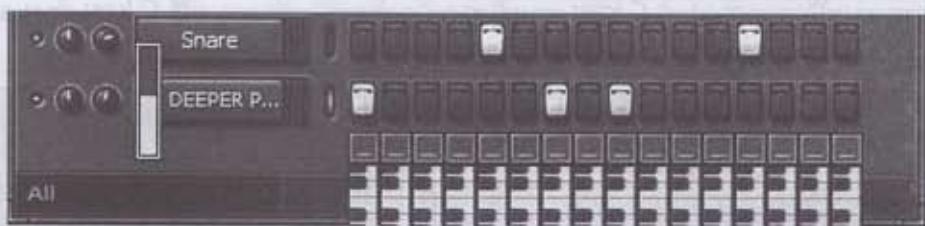
အိုဝေး၊ အဆင်ပြေသွားပြီ။ လိုချင်တဲ့ ကြိမ်နှင့်အပိုင်းထုထည်ကို bass သံကို ရှိ။ confirm ပြုပြီ ဆိုတော့ bass သံထည့်ရမယ့် ကျွန်တဲ့ slot တွေဖြစ်တဲ့ 2and ရှယ် 3 ရှယ်မှာပါ အဲဒီကို ဖြည့်မယ်။ အောက်ပုံကအတိုင်းပေါ့။



ကဲ ကျွန်တော်တို့ space bar လေး တာချက်ပုတ်ပြီး play ကြည့်ရအောင်။

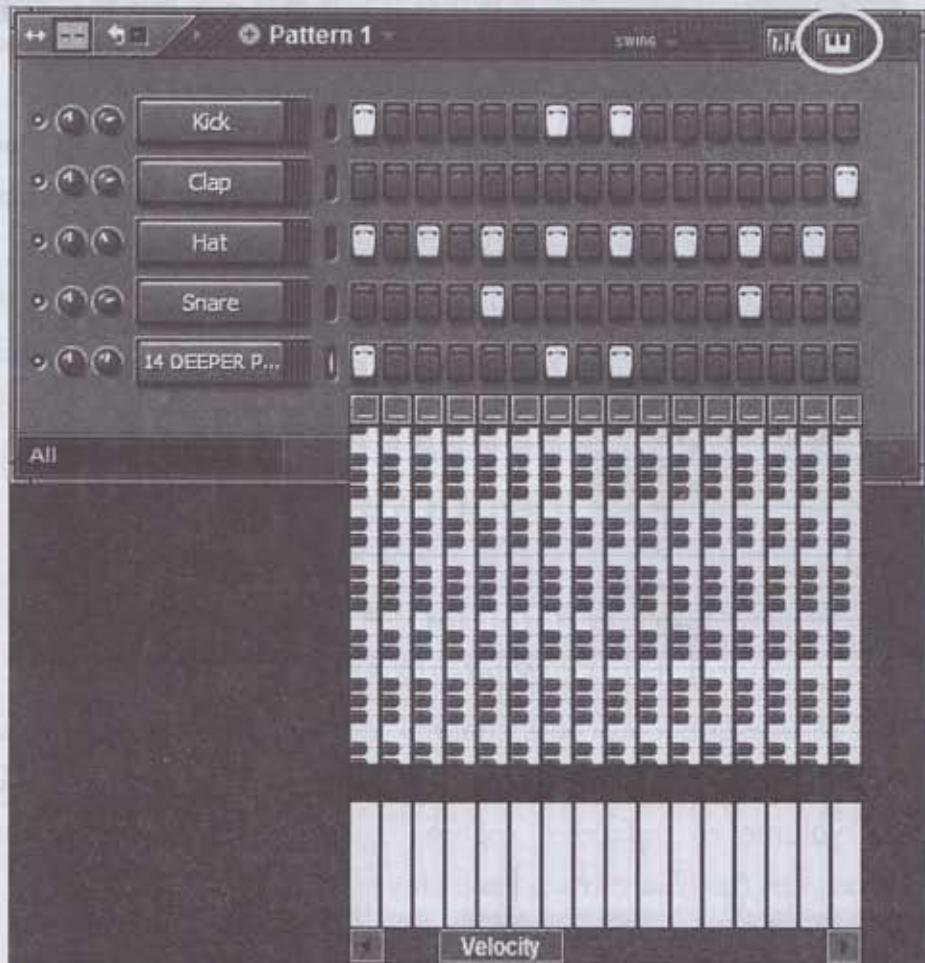
တုတိပြုနော် bass သံ ပါလာပြီ။ ဒါပေါ်မယ့် bass channel တစ်ခုလုံးကြီးရဲ့ အသံက နဲ့ ကျယ်နေတယ်ဗျာ။ တိုးမယ်များ။ ပြန် stop လိုက်ပြီး volume control ပေါ့မှာ click လုပ်ရင် အောက်ပုံမှာအတိုင်း မြင်ရမယ်။ bass channel volume ကို ကျွန်တော်တို့ တစ်ဝက်လောက်ပဲ ထားမယ်များ။ drag down လုပ်ပြီး လျှော့လိုက်မယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်းလောက်ပေါ့။ ပြီးရင် play ကြည့်မယ်များ။





ဟုတ်သွားပြီနော်။ ကဲ humanizing လုပ်တော့မယ်။

humanizing လုပ်တော့မယ် ဆိုတော့ အရင်ဆုံး off beat နေရာကို velocity ချမယ်။ off beat က ဘယ်နေရာလဲ ဆိုတော့ 2and နေရာပဲ။ velocity ချမယ် ဆိုတော့ humanizing editor panel show/hide button လေးကို click လုပ်ရမှာပဲ။ ကဲ click ပြီဥ်။

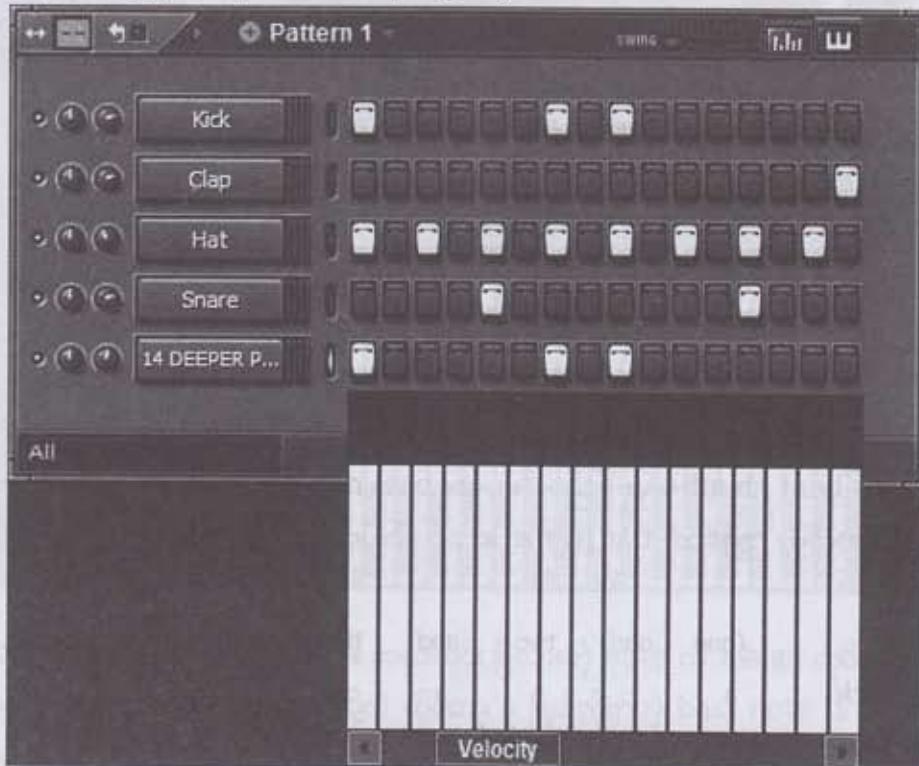


melody assign panel ရော့ velocity editor panel ရော့ နှစ်ခုလုံး ပေါ်လာတယ်နော်။

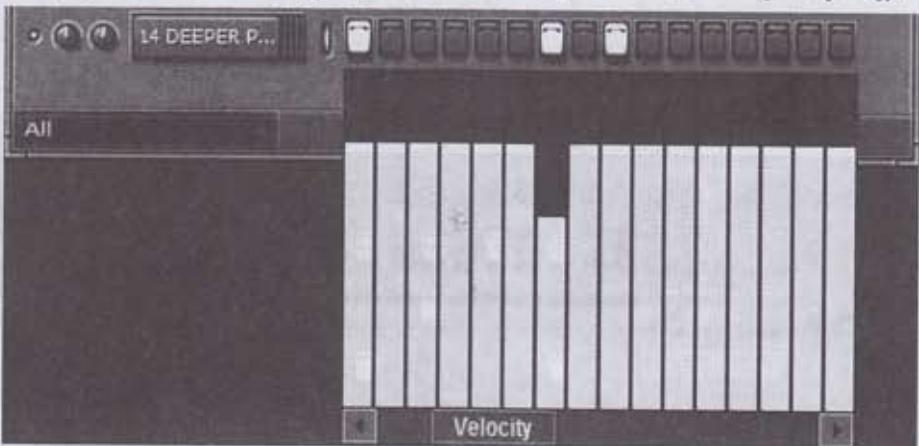
Fruity Loop 10 သုပေမြတ်ပို့ အိန္ဒိယ် ဖို့လု

53

panel နှစ်ခုလုံး ပေါ်လေတော့ ကျွန်တော်တို့ ခု ပြင်ချင်တဲ့ velocity edit panel လေးက ကျဉ်းနေတယ်မျှ။ value အတိအသေးလျှော့လုပ်ရတာ ကပ်သီးကပ်သတ် နှစ်တော်ပဲ။ အော်တော့ တစ်ဖက်က ပုံမှန် စိန်ပြထားတဲ့ melody assign panel show/hide button လေးကို တရာ်က သွားပြန် click လိုက်မယ်များ။ ခုကျတော့မှ melody assign panel က ပိတ်သွားပြီး velocity editro panel တစ်ခုထဲ ရှင်ရှင်လင်လင် ကျယ်ကျယ်ဝင်းဝန်း ကျန်ခဲ့တာပဲ။ အောက်က ပုံအတိုင်းပဲ။



bass guitar တိုးတာမှာလဲ လက်ဆ အပြင်အဖျော့ ရှုပါတယ်။ ယေဘယ် ပြောရင်တော့ off beat မှာ ဖျော်တယ် ပဲဗျား။ အော်တော့ ဒုတိယ bass note ဖြစ်တဲ့ 2nd note ကို velocity လေးပုံတစ်ပုံ လျှော့မယ်။



ပြီးရင် play ကြည့်နော်။ တော်တော်ကို တုတိသွားပြီးနော်။

သာ့ ဂိတ်ပက်သံစဉ် bass note ပြည့်မြင်း

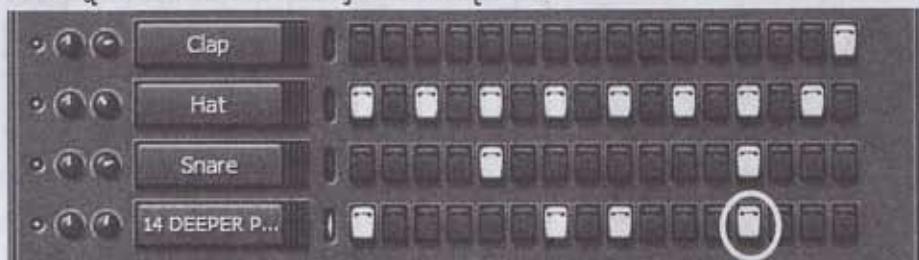
ကဲ ခု ကျွန်တော်တို့၏ beat pattern ကို ဖွင့်ပေးပယ်။ စာမျက်နှာ (၃၉) က မိတ်ပက်သံစဉ်များ သဘောတရားလေးနဲ့ တွဲကြည့်တာ အဆင်ပြုပယ်။

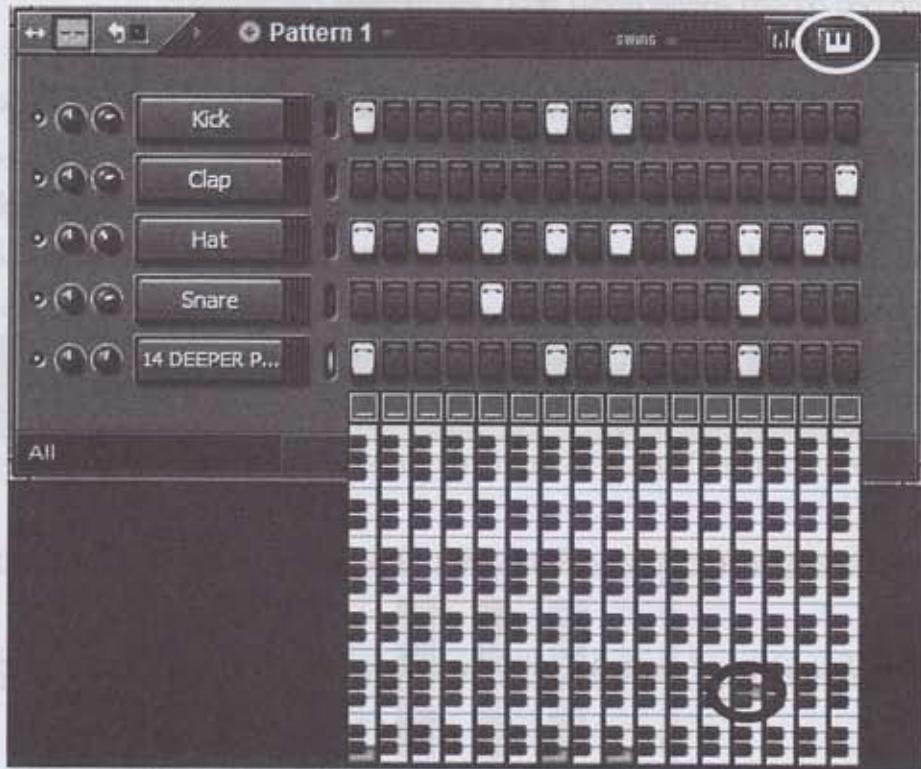
	/one	and	two	and	three	and	four	and	/
kick	ဒု			ဒု	ဒု				
snare				ထောက်				ထောက်	
hat	ချုပ်								
bass	C			C	C				

ဆိတ္တာ အခု beat pattern ကို bass channel ဖြာ မိတ်ပက်သံစဉ်တစ်လုံးလေး ပြည့်ပယ်များ။ ဘယ်မှာ ပြည့်ပလဲ ဆိတ္တော့ beat count 4 ဖြုတ့ယ်။ ဖူရင်း bass note က C ရဲ့ မိတ်ပက်သံစဉ် G ကို ပြည့်ပယ်။ အောက်မှာ ကျွန်တော် bar frame အသစ် ခင်ပြုထားတယ်။ ပြည့်ပယ့် G က စာလုံးမည်ပေါ့။

	/one	and	two	and	three	and	four	and	/
kick	ဒု			ဒု	ဒု				
snare				ထောက်				ထောက်	
hat	ချုပ်								
bass	C			C	C			G	

တုတိပြီ။ Fruity Loop ရဲ့ beat pattern window ဖြာ note ပြည့်တော့ပယ်။ bass channel ရဲ့ fourth beat slot ဖြာ click လုပ်ပယ်။





ပြီးရင် melody assign panel ကို သော်ပေါ်။ အနက်ရှင်း ပြထားတဲ့ note ကို assign လုပ်ပယ်။
ပြီးရင် humanizing မလုပ်တော့ဘူး။ ဘာလိုလဲ ဆိုတော့ ဒု မြည့်လိုက်တဲ့ bass note G က 4th beat
အကျော် ရှိနေတာ ဆိုတော့ touching ဖော်စရာ မလိုဘူးလော့။

melody assign panel ကိုလဲ ကွန်တော်တို့ မြန်ပိတ်လိုက်တော့မယ်များ။ beat pattern window ကို
မျက်စိရှင်းရှင်း မြင်ရတာဖော်။

ကဲ play ကြည့်ပြီးများ။

ကြားပူးနေကျ သီချင်းတရာ့နဲ့ တူတဲ့ နောက်စီ music beat လေး ဖြစ်သွားပြီးနော်။ bass လိုင်းကလဲ ညာက်ညာက
ညာညာလော့။ kick နဲ့ bass နဲ့လဲ ဟင်မိသွားပြီး။ high hat သံကလဲ လူဟန် ပေါက်သွားပြီး။

က ခုလောက်ထိ ပြီးသမှုတိ ပြန်လုံးသပ်ကြည့်ကြီးစိမ္မာ။
အိုင် ကွွန်တော်တို့ ဘာတွေ လုပ်ခဲ့ကြသလဲ.. ဆိုရင်

- a. kick လိုင်း ဖာ 1 ရယ် 2and ရယ် 3 ရယ် slot တွေမှ note ဖြည့်တယ်။ 2and kick note ကို velocity လျှော့တယ်။
 - b. high hat လိုင်းမှာ Fill each 2 steps နဲ့ note ရှင်လုံး ဖြည့်တယ်။ off beat ဂုဏ်ချက်တွေဖြစ်တဲ့ 1and 2and 3and 4and နေရာတွေက note တွေကို velocity လျှော့တယ်။ high hat လိုင်း တစ်လိုင်းလုံးကို volume ချတယ်။
 - c. snare လိုင်းမှာ 2nd နဲ့ 4th beat တွေရဲ့ slot တွေကို note ဖြည့်တယ်။ humanizing မလုပ်ဘူး။
 - d. bass လိုင်းမှာ (kick လိုင်းနဲ့ ထပ်လျက် slot တွေဖြစ်တဲ့) 1 ရယ် 2and ရယ် 3 ရယ် slot တွေမှ note တွေဖြည့်တယ်။ -3 octave C note ကို assign လုပ်တယ်။ 2and bass note C ကို velocity လျှော့တယ်။
 - e. bass လိုင်းမှာ မူရင်း note C ရဲ့ ပိတ်ပက်သံစဉ်ဖြစ်တဲ့ -3 octave G note တစ်လုံးကို 4th beat slot မှ ဖြည့်တယ်။
- ရလာတဲ့ ဓမ္မားချက်လေးရဲ့ bar frame နဲ့ Fruity Loop beat pattern ကတော့ ဟောဒီအတိုင်းပါပေါင်း။

	/one	and	two	and	three	and	four	and	/
--	------	-----	-----	-----	-------	-----	------	-----	---

kick	ဒု			ဒု	ဒု				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချုပ်								
bass	C			C	C			G	



အခန်း (၁၂)
သံစဉ်အစီအစဉ် ဖြစ်တည်ပုံများ (Key Formations)

တမျက်နှာ (၃၇) ကနေ (၄၀) အထိ ဖြစ်တဲ့ အခန်း (၁၀) သံစဉ် (Melody) မှ သံစဉ်ဆိတာ ဘာလ.. အခြေခံသံစဉ်စွဲစည်းက ဘယ်လို ရှိလဲ.. ပိတ်ပက်သံစဉ်တွေ ဘယ်လို ရှိသလဲ.. ဆိတ္တာလေးတွေ ကျွန်တော်တို့ သိခဲ့ကြပြီး။

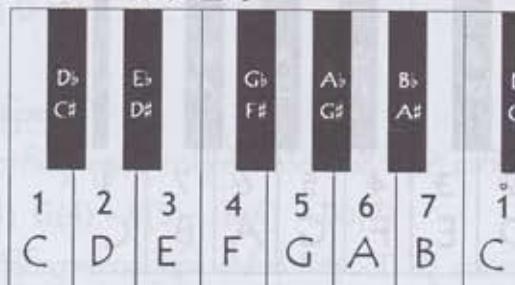
ဒါပေမယ့် အခန်း(၁၀) တစ်ခုလုံးရဲ့ အမိက သော့ချက်က ဘာလ.. ဆိုရင်တော့

ဂိတ်သံတွေကို ဖော်ဝင်သွားစေတဲ့ အမိက အေကြာင်းကတော့ E နဲ့ F ကြားမှာရယ် B နဲ့ နောက်တသံမြင့် C

ကြားမှာရယ် ဆပ်မဲ့ကော်မူ နှစ်ပုံး မရှိခြင်း.....

လိုပဲ ပြောရမှာဘဲခင်မျှ။

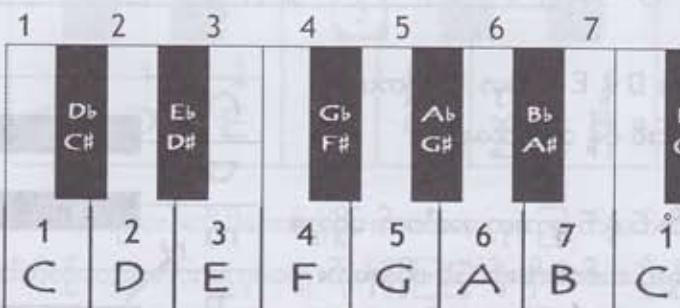
အခန်း (၁၀) မှ ရှင်းပြခဲ့တဲ့ အခြေခံ သံစဉ် စွဲစည်းပုံ (fundamental dianotic major scale) ကို



ကျွန်တော်တို့ အခု ပုံးမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း သက်တမြဲ သတ်မှတ်လိုက်ကြရအောင်များ။

အလိုဆိုရင် ရှိရှိရှင်းရှင်းလေး ဖြစ်တဲ့ အစီအစဉ်ကို တစ်ခု ပေါ်လောမယ်။ အဲဒီက အောက်မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်းပေါ့။

2b 3b nil 5b 6b 7b nil



3 နဲ့ 4 ကြား သံဝက်ပရှိ၊ 7 နဲ့ 1' ကြား သံဝက်ပရှိ

ဒီလိုအိရင်.. ဘာကို သွား တွေ့ရသလဲ.. ဆိုတော့..

အခု သုံးနဲ့ လေးကြား သံဝက်မရှိ ခုနစ်နဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ဆိုတဲ့ ဖော်မျှလာဘာ

C(1) D(2) E(3) F(4) G(5) A(6) B(7)

ဆိုတဲ့ သံဝုပ်အစီအစဉ်မျိုးသာ မက အခြားသော သံဝုပ်အစီအစဉ် ဆယ့်နှစ်မျိုး တိတကိုပါ ပွားထွက်လာမေတ္တာ
ဆိုတာကို တွေ့ရပါတယ်။

၁၂၁ Key - C

အခု ပြောပြခဲတဲ့ သံဝုပ်အစီအစဉ်ကို Key - C လို ခေါ်တယ်ဖူး။

ဘာလို Key-C လို ခေါ်လဲဆိုတော့ C ကို 1 ထားပြီး သုံးနဲ့လေးကြား သံဝက်မရှိ ခုနစ်နဲ့တစ်ကြား သံဝက်မရှိ
ဝါထာနဲ့ကိုကိုလိုပေါ့။ C ကို 1 ထားရင် 3 နေရာမှာရှိတဲ့ E နဲ့ 4 နေရာမှာ ရှိတဲ့ F ကြားမှာ သံဝက် ဖရှိဘူးလော့

D _b C#	E _b D#	G _b F#	A _b G#	B _b A#		D
1	2	3	4	5	6	7
C	D	E	F	G	A	B

၁၂၂ Key - D

က ခ ဂျွန်တော်တို့ D ကို 1 ထားမယ်ဖူး။ ပြီးတော့ သုံးနဲ့လေးကြား သံဝက်မရှိ ခုနစ်နဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ
ဝါထာလေးနဲ့ သွားရင်

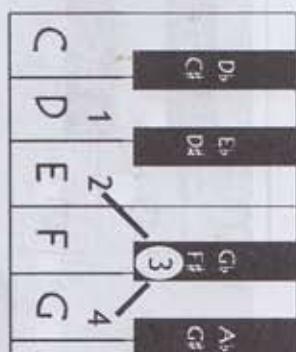
1 နဲ့ 2 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ D နဲ့ E ကြားမှာ Eb ရှိတယ်။

ဒုတေသန D(1) E(2) (တစ်ကြားမျင်းစီ ပုံနဲ့ တွဲကြည့်နော်)

2 နဲ့ 3 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ E နဲ့ F ကြားမှာ အသံဝက် ဖရှိဘူး။

ဆိုတော့ F ကို အသံဝက်ယူပြီး ရွှေ့ကို တစ်သံတိုးရင် Gb ကို ရမယ်။

ဒီကြားမှာ E(2) Gb (3) (F က သံဝက် 3b ပြစ်သွားမယ်)



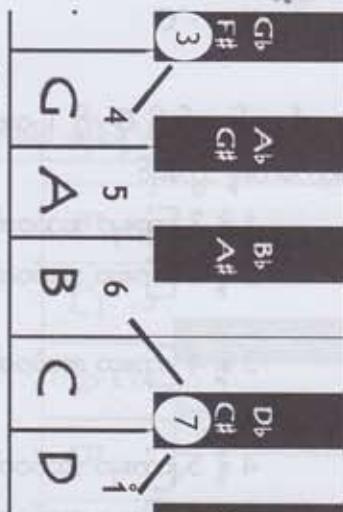
Fruity Loop 10

59

- 3 နဲ့ 4 ကြားမှာ အသံဝင် ဖုရံော်။ ဒါကြားင့် Gb ခဲ့
ကပ်လျက် note ကို ဆင်းရင် G ကို ရမယ်။ ဆိတော့ Gb(3) G (4)
နဲ့ 5 ကြားမှာ အသံဝင် ရှုရပယ်။ G နဲ့ A ကြားမှာ Ab ရှုတယ်။
ဒါ၏ G(4) A(5)
5 နဲ့ 6 ကြားမှာ အသံဝင် ရှုရပယ်။ A နဲ့ B ကြားမှာ Bb ရှုတယ်။
ဒါ၏ A(5) B(6)

6 နဲ့ 7 ကြားမှာ အသံဝင် ရှုရပယ်။ B နဲ့ နောက်တစ်သံမြို့င့် C
ကြားမှာ အသံဝင် ဖုရံော်။ ဆိတော့ C ကို အသံဝင်ယူပြီး
ရွှေကို တစ်သံတိုးရင် Db ကို ရမယ်။ ဒါကြားင့် B(6) Db (7)
(C က သံဝင် 7b ဖြစ်သွားပယ်)

7 နဲ့ 1 ကြားမှာ အသံဝင် ဖုရံော်။ ဒါကြားင့် Db ခဲ့
ကပ်လျက် note ကို ဆင်းရင် D ကို ရမယ်။
ဆိတော့ Db(7) D (1)

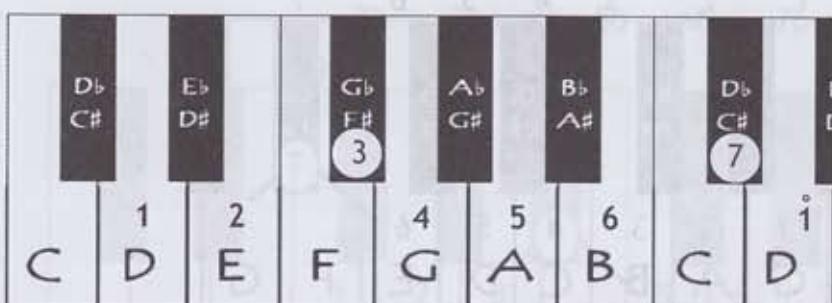


အဲဒိတော့ လိုရင်းတို့ရင်း ပြောရရင် ...

အခု သုံးနဲ့ လေးကြား သံဝင်ယရှိ ခုနစ်နဲ့ တစ်ကြား သံဝင်ယရှိ ဆိုတဲ့ ဖော်မျှလာဟာ D ကို 1 ထားရင်

D(1) E(2) Gb(3) G(4) A(5) B(6) Db(7)

ဆိုတဲ့ သံဝင်အစိအစဉ်မျိုး ဖြစ်သွားတာပေါ့များ။ အဲဒီကို Key - D လို သောပေါ့။



ဒီသဘောတရားလေးကို မိအောင်ဆိုရင် ကလေးသော့တဲ့ တရုတ်အောင်ကိုလေး တစ်လုံးလောက်ရှုပြီး ဦးပုံးပြထားတဲ့ နံပါတ်ဝင်တွေအတိုင်း ခလုပ်တွေ လိုက်နိုင်ကြည့်တာ အကောင်းဆုံးပါဘူး။ အဲဒီဆိုရင် ကို .. ကိုနဲ့ ဂိတ္တသားတွေ ပြော ပြောနေတဲ့ ဥစ္စာဟာ လက်စသပ်တော့ ဒါကို.. လို့ တန်းကနဲ့ သဘောပေါက်သွားမှာပါ။ ပြီးတော့ Fruity Loop နဲ့ ဆက်စပ်ပြီး exercise တွေလုပ်တဲ့အခါကျရင်လဲ ပိုမြို့း ရှင်းရှင်းလင်းလင်း နားလည်သွားမှာပါ။

၁၂၃ Key - G

ဗုတေသနတော်တို့ G ကို 1 ထားယယ်များ။ ပြီးတော့ သံဃန္တလေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခန်စဲနဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ငါထာလေးနဲ့ သွားရင်

1 နဲ့ 2 ကြားမှာ အသံဝက် ဂိုရုပယ်။ G နဲ့ A ကြားမှာ Ab ဂိုတယ်။

2 နဲ့ 3 ကြားမှာ အသံဝက် ဂိုရုပယ်။ A နဲ့ B ကြားမှာ Bb ဂိုတယ်။

3 နဲ့ 4 ကြားမှာ အသံဝက် မရှိရဘူး။ B နဲ့ C ကြားမှာ အသံဝက် မရှိဘူး။

4 နဲ့ 5 ကြားမှာ အသံဝက် ဂိုရုပယ်။ C နဲ့ D ကြားမှာ Db ဂိုတယ်။

5 နဲ့ 6 ကြားမှာ အသံဝက် ဂိုရုပယ်။ D နဲ့ E ကြားမှာ Eb ဂိုတယ်။

6 နဲ့ 7 ကြားမှာ အသံဝက် ဂိုရုပယ်။ E နဲ့ F ကြားမှာ အသံဝက် မရှိဘူး။

အဲဒါတော့ F ကို အသံဝက်ယူပြီး ရွှေ့ကို တစ်သံတိုးရင် Gb ကို ရပယ်။

ဒါကြား 7 (E) Gb (7) (F က သံဝက် 7b ဖြစ်သွားမယ်)

G	1						
A	2						
B	3						
C	4						
D	5						
E	6						
F							
G	7						

သံဃန္တလေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခန်စဲနဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ဆိုတဲ့ ဖော်မျှလာနဲ့ G c
G(1) A(2) B(3) C(4) D(5) E(6) Gb(7)

ဆိုတဲ့ သံဝက်အမိအစိမ့်မျိုး ဖြစ်သွားတာပေါ်များ။ ဒါကို Key - G လို သော်တော်မျိုး။

2b 3b nil 5b 6b 7b nil

	1	2	3	4	5	6	7	
C	D _b C [#]	E _b D [#]	G _b F [#]	A _b G [#]	B _b A [#]			
			1	2	3	4	5	
			G	A	B	C	D	

Key - G scale ရဲ့ ထူးခြားချက်က သူ့ရွှေ့ပုံမှန်သံဝက်တန်းထဲမှာ စန္ဒရာခလုပ်ခံရဲ့ ခလုပ်မည်းပေါက်ကိုး တစ်ခုထဲ ပါခြင်း ပါပဲ။ ဒါကြား 7 Key - G scale ကို 1 flat key scale လိုလဲ သော်ပါတယ်။ ရွှေ့က Key - D မှာတံ့က ကျတော့ ခလုပ်မည်းပေါက်ကိုး နှစ်ခု ပါခဲ့တာ သတိထားမိမှာပေါ့။ ဒဲ့ ဒါကြား 7 Key - D ကို 2 flats key လိုလဲ သော်ပါတယ်။ ကဲ ခဲ့ Key - G လိုပဲ နောက်ထပ် 1 flat key scale တစ်ခုအကြောင်းကို ဆက်လိုက်ကြပိုးမိုး။

© JG Key - F

ခုတင် ကျွန်တော်တို့ F ကို 1 ထားမယ်များ၊ ပြီးတော့ သံနဲ့လေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခန်းကြား သံဝက်မရှိ လေားနဲ့ သွားရင်

1 နဲ့ 2 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ F နဲ့ G ကြားမှာ Gb ရှိတယ်။

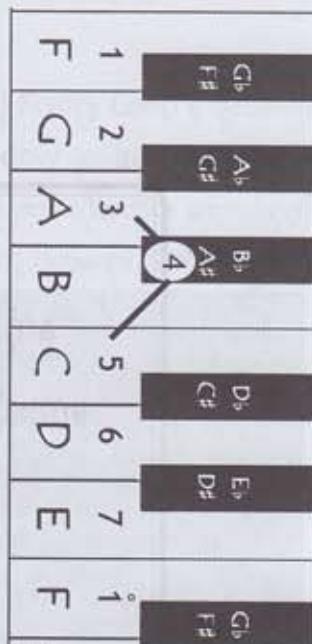
2 နဲ့ 3 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ G နဲ့ A ကြားမှာ Ab ရှိတယ်။

3 နဲ့ 4 ကြားမှာ အသံဝင် မရှိရဘူး။ ဒါပေမယ့် A နဲ့ B ကြားမှာ အသံဝင် Bb ရှိနေတယ်။ ဒါကြောင့် 4 အမြစ် Bb ကို ယရမယ်။

4 နဲ့ 5 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ Bb နဲ့ C ကြားမှာ
B ကို အသံဝက် 5b အဖြစ်ထားပြီး 5 အဖြစ် C ကို ယူရမယ်။

5 ଥାଣେ 6 କ୍ରାଃବ୍ରା ଅବସ୍ଥିଂଗ ଦ୍ଵିତୀୟ|| C ଥାଣେ D କ୍ରାଃବ୍ରା Db ଦ୍ଵିତୀୟ||

6 နဲ့ 7 ကြားမှာ အသိဝက် ရှိရမယ်။ D နဲ့ E ကြားမှာ Eb ရှိတယ်။



သုံးနဲ့ လေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခုနစ်နဲ့ တော်ကြား သံဝက်မရှိ ဆိုတဲ့ ဖော်မြေလာနဲ့ F ကဲ 1 ထားရင်

F(1) G(2) A(3) Bb(4) C(5) D(6) E(7)

పీటి వీటిన్ అరీంగిసి ప్రీవ్యూస్ తొప్పేళ్లు॥ కెగిగ్గుతో Key - F ల్లి వేండాప్పి॥

က.. ကျွန်တော်တို့ အခုခိုရင် သီခုခဲ့ တော်တော်များများပူး အသုံးများသော အခြော့ key formation လေးမျိုးဖြစ်တဲ့ key-C key-D key-G key-F တို့၏ ဖွဲ့စည်းပုံတွေကိုတော့ လေ့လာခဲ့ကြပါပြီ။ ဒီသဘောတရားကို Fruity Loop နဲ့ ဘယ်လိုဆက်စပ်မလဲဆိုတာကို စောက်လာမယ့်အခန်းပူး ဆက်လေ့လာကြပါတို့၌၏။

ဂိတ်.. ဆိတ်

နှစ်းသားက နားလည်ပါ အလွန် ရိုးရှင်းသလောက
ဓကားလုံးများနဲ့ ပြန်ရှင်းပြပါ အလွန် ရှုပ်ဖွေးခက်ခဲတဲ့
စနစ်စည်းမျဉ်းတွေနဲ့ ဖွဲ့စည်းထားတာပါ။

ဒီကြောင့်..

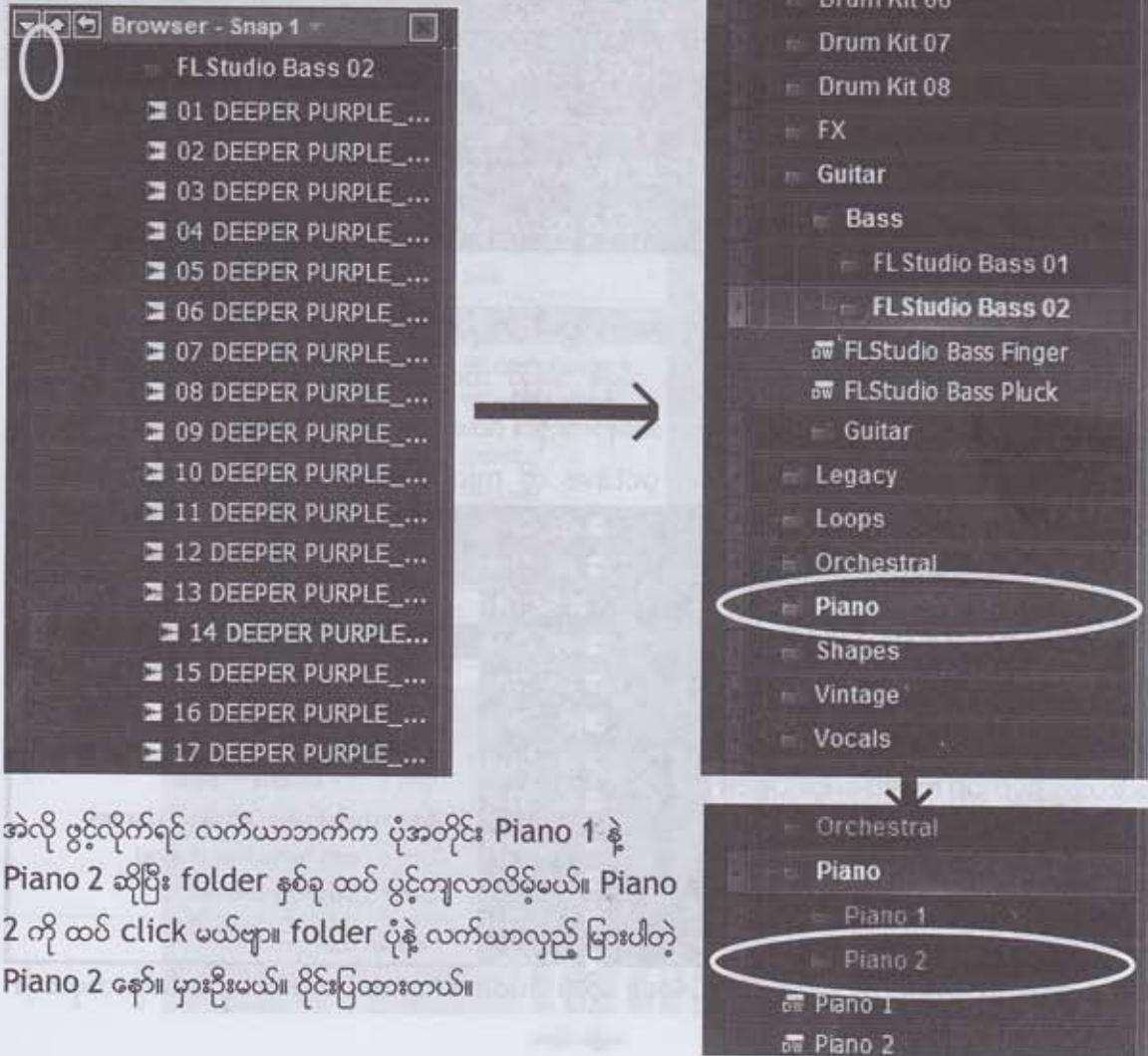
ဂိတ်ကို စန်တီးချင်တယ်.. ဆိရင်တော့
ဂိတဲ့ ရိုးစားလှတဲ့ .. တပြီးနတ်မှာ ရှုပ်ဖွေးလှတဲ့
စနစ်စည်းမျဉ်းတွေကို သိ.. ကို သိမှု.. ပြစ်ပါလိမ့်မယ်။

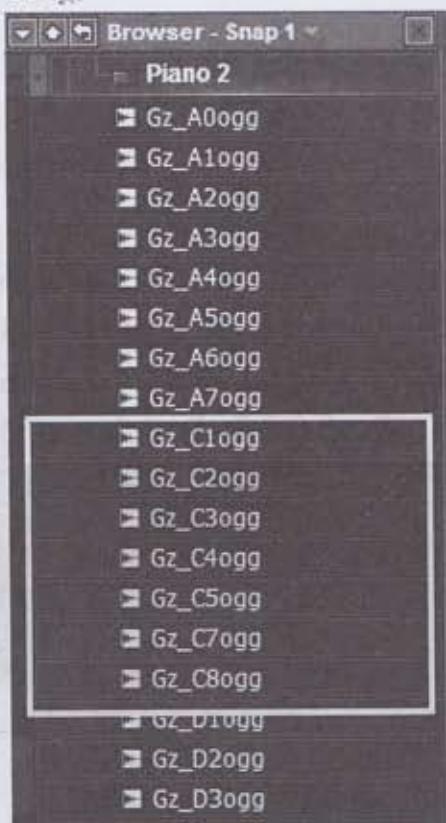
အခါး (၁၃)

သံ၏အစီအစဉ်များကို Fruity Loop ပွင့်စတင်ပုံစံုခြင်း

၁၃၁ ဝှက်ယာသံပြည့်ခြင်း (piano channel assigning)

ရှေ့ခန်းမှာ ဖြောဆဲတဲ့ key formation သဘောရားကို ဒုအခန်းမှာ ကျန်တော်တို့ Fruity Loop နဲ့ ချိတ်ဆက် ကြည့်ရအောင်များ၊ အဲဒီတော့ ကျန်တော်တို့ ဒု ရှိနှင့်ပြီးတဲ့ beat pattern window မှာ audio channel သစ်တစ်ခု ထပ်ယူကြမယ်။အောက်ပုံအတိုင်း ပြစ်နေတဲ့ browser ကို ပုံမှာ စိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း အောက်ပိုက် မြားလေးကို click လုပ်ပြီးတော့ FL Studio Bass 02 folder ကို ကျန်တော်တို့ ပိတ်မယ်။ လက်ယာဘက်ပုံ အတိုင်း ပြစ်ရင် Piano folder ကို ဖွင့်မယ်များ။





အလို click လိုက်ရင် တဖက်က ပုံအတိုင်း Piano 2 folder ထဲက file တွေ ပွဲကျလာမယ်။

လေးထောင့်ကွက်လေး ပြထားလဲထဲမှာ C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 ဆိုပြီး အသံစိုင်တွေကို တွေ့နိုင်ပါတယ်။ အခါ ဘာတွေလဲ လို့ ပြောရင် C note အသံကိုပဲ

ဓန္တယားခလုပ်ခုံရွှေ့သွန်းသံ -3 octave C note ကို C1၊ ဒုတိယလက်ဝံသံ -2 octave C note ကို C2၊ သံမှန်ထက်တစ်သံနိမ့်လက်ဝံသံ -1 octave C note ကို C3၊ သံမှန် middle octave C note ကို C4၊ တစ်သံမြှင့် လက်ယာသံ +1 octave C note ကို C5၊ နှစ်သံမြှင့် လက်ယာသံ +2 octave C note ကို C6၊ သုံးသံမြှင့် လက်ယာသံ +3 octave C note ကို C7၊ ဓန္တယားခလုပ်ခုံရွှေ့သွန်းခလုပ်သံ +4 octave C note ကို C8 (ဒီဟတော့ နောက်ထပ် D8 တွေ့ E8 တွေ့ မရှိတော့ဘူး၊ ခလုပ်ခုံရွှေ့သွန်းဆုံးလေ)

ဆိုပြီး octave အဆင့်ဆင့် ချွဲမြားထားတဲ့ အသံတွေပါ။ အရပ်ဝက်နဲ့ ပြောရယ် ဆိုရင်တော့ တမျက်နှာ (၃၈) မှာ ပြောခဲ့သလို သံကြိုး သံနိမ့် သံလတ် သံမှန် သံမြှင့် သံသေး သံစုံ ရယ်လို့ ခေါ်တာပေါ့။ ဒါပေါယုံ ဒီဘက်ခေါ်မှာ အလို သိပ် အခေါ်ပရှိတော့ပါဘူး။ အနောက်တိုင်း ဂိတ်သက်တွေ့နဲ့ ယဉ်ပါးနောက်ပြီး ပြင်နေတာ့ အနောက်တိုင်း ဂိတ်အခေါ်အခေါ်တွေ့ပြုတဲ့ -1 octave တို့ middle octave တို့ +1 octave တို့ နဲ့ပဲ ခေါ်ကြပါတော့တယ်။

က အခု ကျွန်တော်တို့ Gz_C4ogg ဆိုတဲ့ ဒိုင်လေးကို သုံးယယ်မှုပါ။ Gz_C4ogg ဆိုတဲ့ ဒိုင်လေးပေါ်မှာ mouse pointer ထောက်ပြီး right-click လုပ်လိုက်မယ်။ ပေါ်လေးတဲ့ pop-up menu ပေါ်မှာ Open in new channel ဆိုတာလေး ကို ရွှေ့ယယ်။ တမျက်နှာ (၄၄) တုံးက Bass channel ဖြည့်ခဲ့သလိုပေါ့။

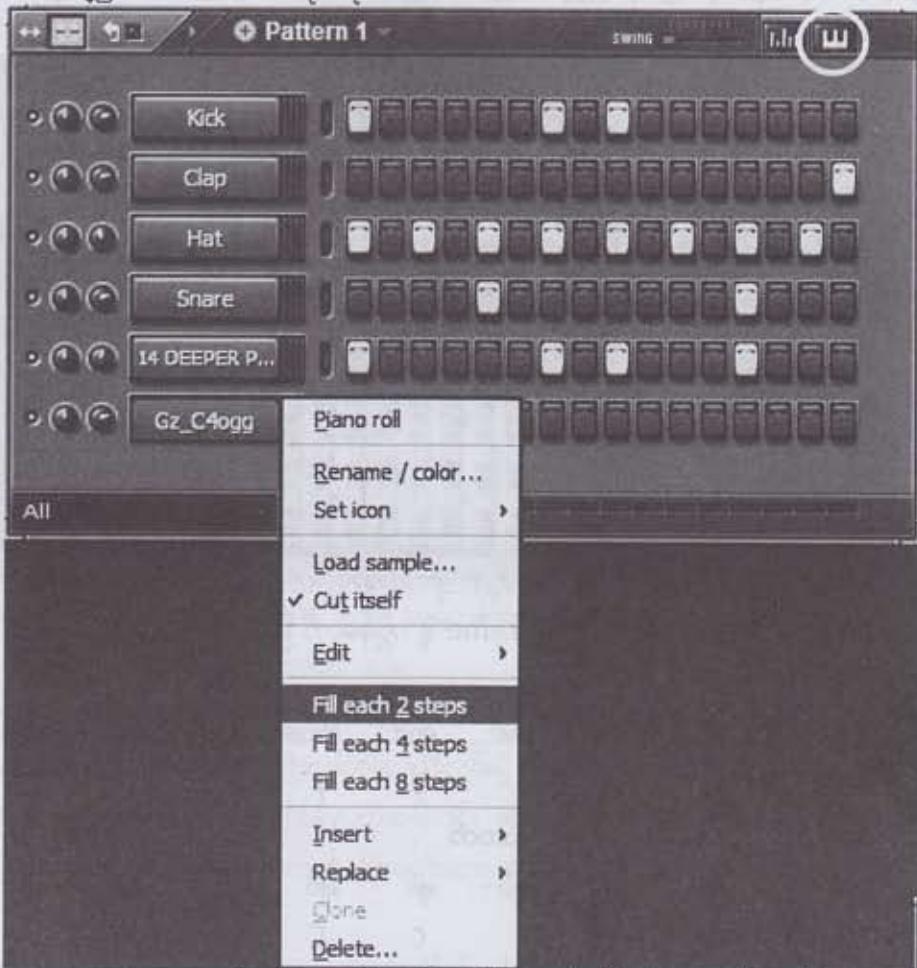
beat pattern window ပေါ်မှာ Gz_C4ogg ဆိုပြီး audio channel သစ် တစ်ခု ထပ်တိုးလာမှုပေါ့။



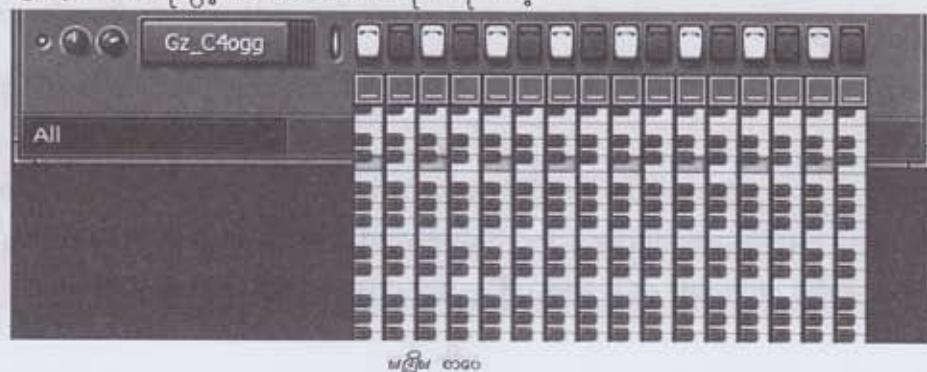
Fruity Loop 10 နဲ့ သီခိုက်ပို့မှု ဖို့တူမယ် ဘုရား

65

ပြီးရင်း ကျွန်တော်တို့ ခုံပြည့်လိုက်တဲ့ Gz_C4ogg (piano line) ကို active audio channel အဖြင့်
ထားပြီး melody assign လုပ်ပယ်။ ပထားလုပ်း Gz_C4ogg ဆိုတဲ့ channel command button ပေါ်မှာ
mouse pointer ခုံပြီး right click လုပ်လိုက်ပယ်။

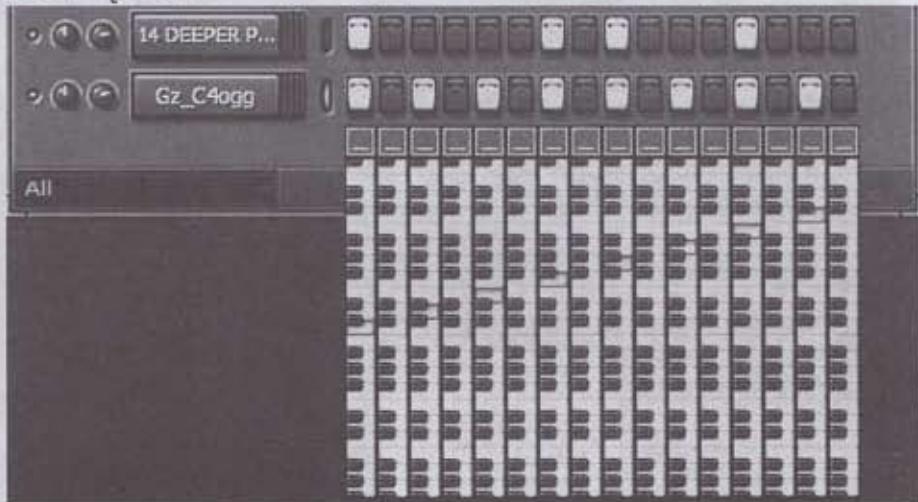


ပေါ်လေတဲ့ pop up menu ဖဲ့ ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း Fill each 2 steps ဆိုတာကို ချွေပယ်။ ပြီးရင်း
melody assign panel တို့ ဖွံ့ဖြိုးပယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ်။



၁၃.J Key - C dianotic major scale တို့ piano channel ပြင် ပုံဖော်ခြင်း

ရှေ့မှာ ပြောခဲ့တဲ့အတိုင်း ဖွံ့ဖြိုးလိုက်ပြီးရင် ပြည့်ထားပြီးသား ဖြစ်တဲ့ note တွေကို အောက်က ပုံအတိုင်း ပြစ်အောင် melody assign လုပ်ပေါ်။



သူ နိုင် ရှိနှိုင်ပြီးသား octave မှာဘဲ ကျွန်တော်တိုက ဒုတိယအလုံးက စပိုး note တွေ ပြောင်းလိုက်တာပါဘူး။ ဘယ် note တွေပြည့်လိုက်သလဲ ဆိုရင် bar frame နဲ့ ကျွန်တော် ပြုပယ်နော်။

	/one	and	two	and	three	and	four	and	/
kick	ဒု			ဒု	ဒု				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချုပ်								
bass	C			C	C		G		
Piano	C	D	E	F	G	A	B	C	

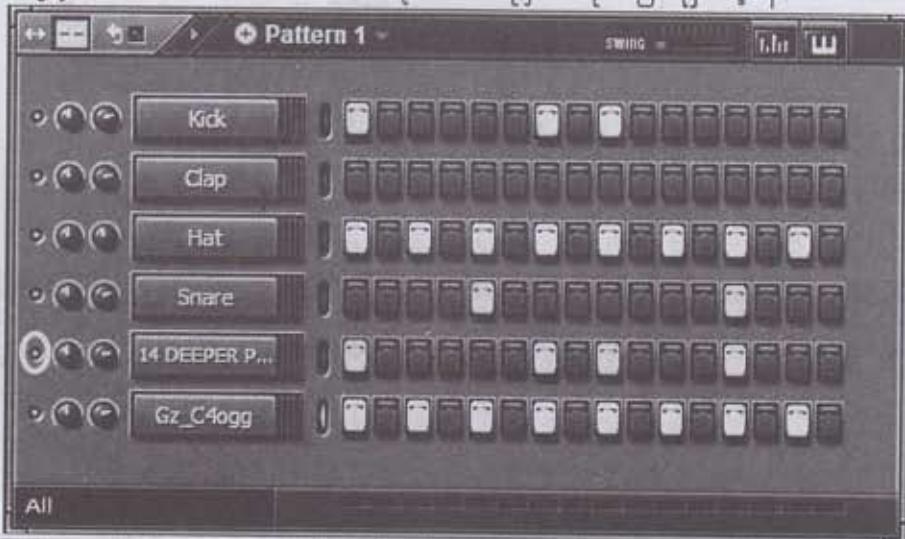
ကဲ play ကြည့်ပါပီးများ။

ဝန္တယားခလုပ်ခုံမှာ သံမှန်အုပ်စု middle octave ရဲ့ ခလုပ်တွေကို နေရာကိုက် အစဉ်အတိုင်း တိုးသွားတဲ့အသံပေါ့။

အ.. ခဲ့ play ကြည့်တော့ bass လိုင်းက အသံပါ ပါနေတော့ ရှုင်းရှုင်းလင်းလင်း ပက္ခားရာလို့ ဖြစ်နေတယ်နော်။ ဒါတော့ ခဲ့ beat pattern window ပေါ်က ရှိနေတဲ့ audio channel တွေကို အကုန်လုံး ပဲ play ဘဲ ပက္ခားချင်တဲ့ audio channel ကို ပိတ်ထားလို့ ရသလား.. တဲ့။ ဟုတ်ကဲ့ ... ရပါတယ်ခင်မျှ။

၁၃၈ အသံလိုင်း ဂိတ်ခြင်း/တွေ့ခြင်း (Muting / Including audio channel)

melody assign panel show/hide button ကို နှိမ်ပြီး melody assign panel ကို ဂိတ်ထားလိုက်ရင် ဥက္ကန်တော်တို့၏ beat pattern window ကို အောက်ပုံမှာအတိုင်း မြင်ရမှာပေါ်နေ၏။

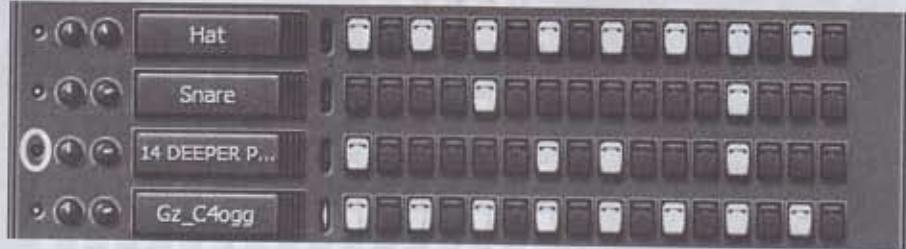


အဲဒီမှာ.. channel command button တွေနဲ့ တစ်တန်းထဲ beat pattern window ရဲ့ လက်ဝွေန်းမှာ အစိမ်းရောင် အစက်ကလေးတွေ သတိထားပါမှာပေါ့။

အဲဒီလေးတွေကို audio channel mute/include selector လို ချော်စီတယ်။

အဲဒီမီးလုံးသေးလေး စိမ်းနေရင် play တဲ့အခါတိုင်း အဲဒီလိုင်းရဲ့ သက်ဆိုင်ရာ note တွေ အသံ ပါနော်ပြီးတော့ ... အဲဒီမီးလုံးသေးလေး စိမ်းပေါ်ရင်တော့ play တဲ့အခါတိုင်း အဲဒီလိုင်းတစ်လိုင်းလုံး အသံ ပပါး ပျောက်နေမှာ မြင်ပါတယ်။ audio engineering ဝကာနဲ့ ပြောရရင်တော့ audio channel ကို mute လုပ်ထားတယ်ပေါ့။

ကဲ .. အခု ကျွန်တော် ပိုင်းပြထားတဲ့ bass channel ရဲ့ channel audio mute/include selector လေးကို တရာ် click လုပ်လိုက်ပါ၌။ pattern window ဘာ အောက်က ပုံအတိုင်း မြင်သွားရပါမယ်။ ပုံမှာ ပိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း audio channel mute/include selector လေး မဟိုးတော့ဘူး။ ကဲ play ကုည်ပြီး။



bass သဲ မကြားရတော့သူးနော်။ ပြန်ကြားရချင်ရင် အဲဒီ ပို့နှင့်တဲ့ audio channel mute/include selector လေးကိုပဲ နောက်တရဲ ထပ် click လိုက်ပါ။ ပြန်စိမ်းသွားမယ်။ ဒါဆို mute ကနေ include ပြစ်သွားပြီ။

ကျွန်တဲ့ audio channel တွေကိုလဲ အလားတူပဲ စမ်းသပ်ကြည့်ပါး။ kick လိုင်း ပိတ်ပြီး play ကြည့်။ ပြန်ဖွံ့ပြီး play ကြည့်။ high hat လိုင်း ပိတ်ပြီး play ကြည့်။ ပြန်ဖွံ့ပြီး play ကြည့်။

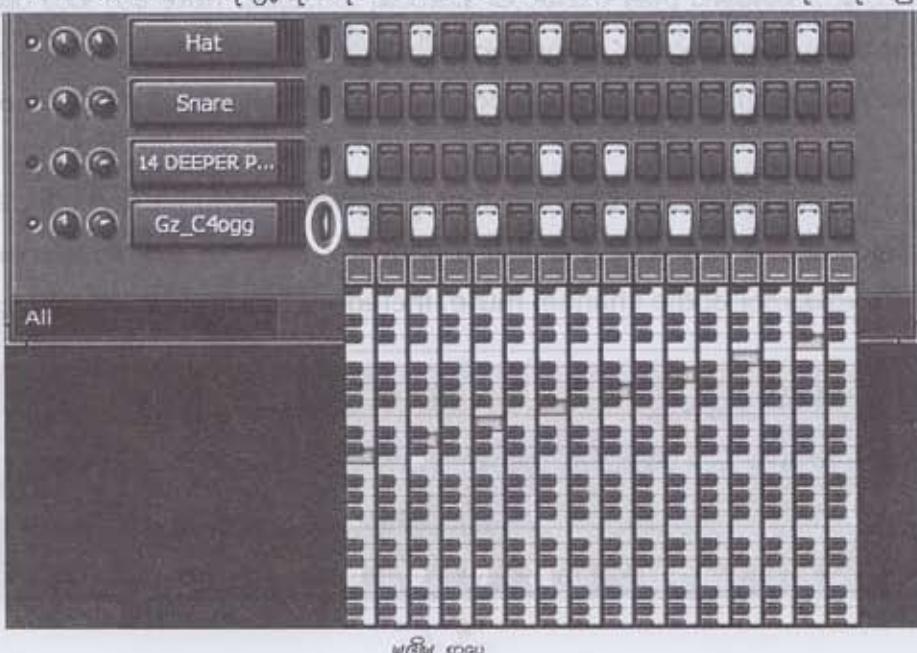
ပိတ်တိုင်းကျိုးမျိုး ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ ပြောရင်းတန်းလန်း ကိုပွဲဖြစ်တဲ့ Key - C dianotic major scale ကို ပြန်ဆက်ရအောင်။

နားရှုပ်ယူစိုးလို့ bass channel လေး mute ထားလိုက်နော်။ ပြီးတော့ play ကြည့်လိုက်ပါး။ Key - C ရဲ့ dianotic major scale အတက်သံကို ဆက်တိုက် ကြားနေရပြီးနော်။

ကဲ ခု ကျွန်တော်တို့ key - D ကို စမ်းမယ်များ။

၁၃.၄ Key - D dianotic major scale ကို piano channel ပြင့် ပုံဖော်ခြင်း

အတောက် နောက်ဆုံး ပြည့်ခဲ့တဲ့ piano channel ကို active ပြစ်အောင် channel selector ကို click လုပ်ပြီး melody assign panel ကို စွဲလိုက်ရင် beat pattern window တာ အောက်ပုံအတိုင်း ပြစ်မယ်များ။

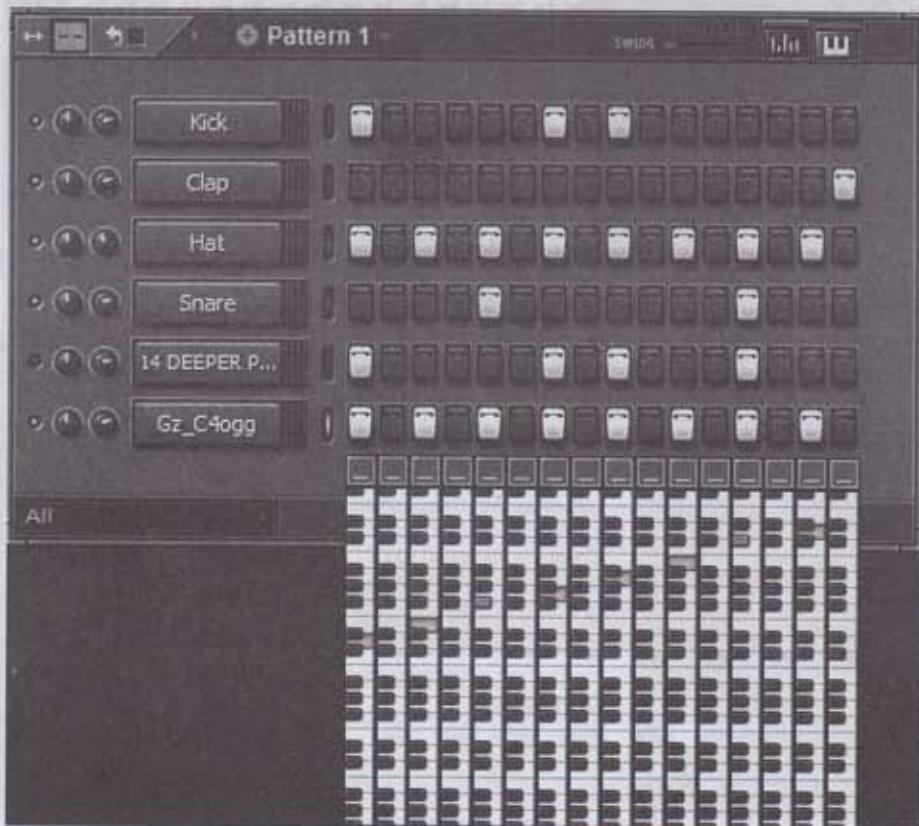


Fruity Loop 10

69

အခုက္ခန်တော်တို့ assign လုပ်ထားတဲ့ note တွေက C D E F G A B ဖော်။ key - D ရှု scale ထဲက note တွေက D E Gb G A B Db D မဟုတ်လာ။ တမျက်နှာ (၅၉) မှာ ပြောခဲ့ပြီပေါ်။ အဲဒေတဲ့ အဲဒီ note လေးတွေ assign လုပ်ရမှာပေါ်မှာ။ အောက်မှာ bar frame နဲ့ beat pattern ကို ယျဉ်ပြထားပါတယ်။

	/one	and	two	and	three	and	four	and	/
kick	ဒု			ဒု	ဒု				
snare			ထောက်					ထောက်	
hat	ချုပ်								
bass	C			C	C			G	
Piano	D	E	Gb	G	A	B	Db	D	



melody လေးတွေ assign လုပ်ပြီးရင် တရာ် play ကြည့်ပါးမှာ။

ဘယ်လို ကြားရလဲ။ ခုနဲ့ ဘယူ မထူးသလိုပဲဖော်။

ထူးတယ်မျှ။ ဘယ်လို ထူးသလဲ သိရအောင် ကျွန်တော်တို့ နောက်တစ်မျိုး စမ်းကြည့်ပယ်။

Key - C ရော Key - D ရောရဲ့ dianotic major scale ကို ဒီ pattern ထဲမှာတင် ပြည့်ပယ်မှာ။

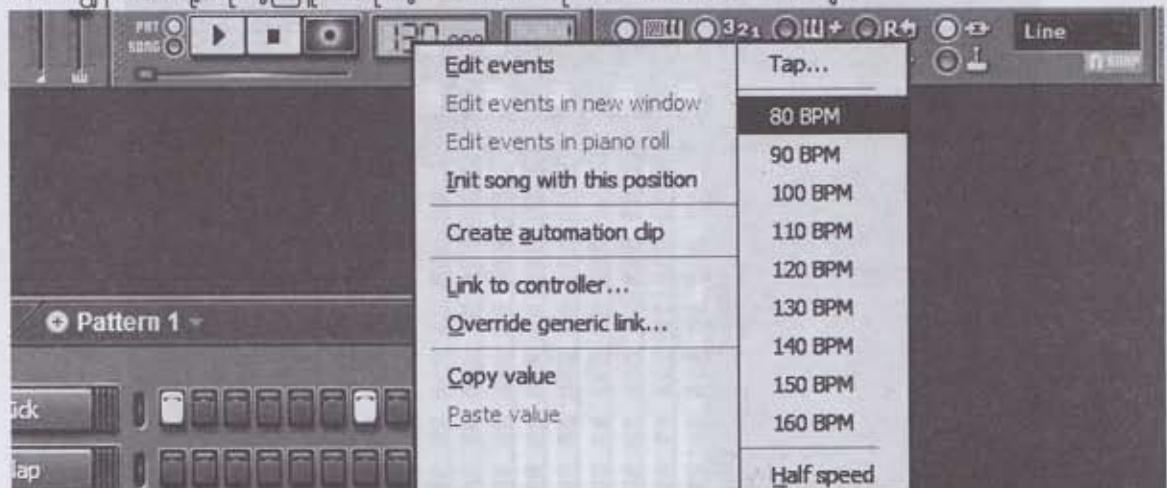
အဲဒေတဲ့ ရှိသူမျှ slot တွေအက်န်လုံးကို ကျွန်တော်တို့ သုံးကြရတော့မှာပေါ့၊ အရေအတွက်က နှစ်ဆ ပြစ်သွားပြီကို။

၁၃ ပေါင်းစပ်ခြင်း

အခု ဖြည့်ထည့်လိုက်တဲ့ piano channel လိုင်းမှာ ရှိသူ့ slot တွေ အကုန်လုံးကို ကျွန်တော်တို့ note ဖြည့်လိုက်ဆယ်များ။ ပြီးရင် melody assign panel ကိုဖွံ့ဖြိုး C D E F G A B C D E Gb G A B Db D ဆိုပြီး အတန်လိုက်ကိုး melody assign ပေးလိုက်ပယ်။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။



က ပြီးရင် play ကြည့်ပါ။ နဲ့ ပြန်နေတယ်များ။ နော်။ tempo လေး ရွှေ့ကြည့်ရအောင်။ စာမျက်နှာ (၁၅) မှာ တပါ ကျွန်တော်တို့ လုပ်ခဲ့ကြပုံးသလိပ်။ tempo ကို 80 လောက် ထားပယ်များ။



ပုံ့ဖို့ ပြထားတဲ့အတိုင်းပေါ့။ control panel ကိုပေါ်က tempo display box မှာ right click လုပ်ပြီး ပေါ်လေတဲ့ pop up menu ကမွ 80 BPM ဆိုတာကို ရွှေ့လိုက်ပယ်။ ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ play ကြည့်ပယ်များ။ ကဲ့.. key C နဲ့ key D တို့၏ dianotic major scale တွေကို အလောတော်နှင့် ကြားရပြီ။ ဒါဆိုရင် key formation ဆိုတာဟာ ဘယ်လို့ သဘောသဘာဝရှိသာလ ဆိုတာကို ကိုယ်တိုင် ကြားသိသဘောပေါက်ပြီလို့ ထင်ပါတယ်များ။ ခုကိစ္စကို စာနဲ့ ရေးပြီး ရှင်းပြရတဲ့အခါကျတော့ ဒီလိုရှင်းပြခြင်းသာလျှင် အတိရောက်ဆုံးမို့လိုပါ။

အချို့ (၁၄)

ဖြည့်စွက်သံစဉ်များ ဓမ္မပုံစံခြင်း

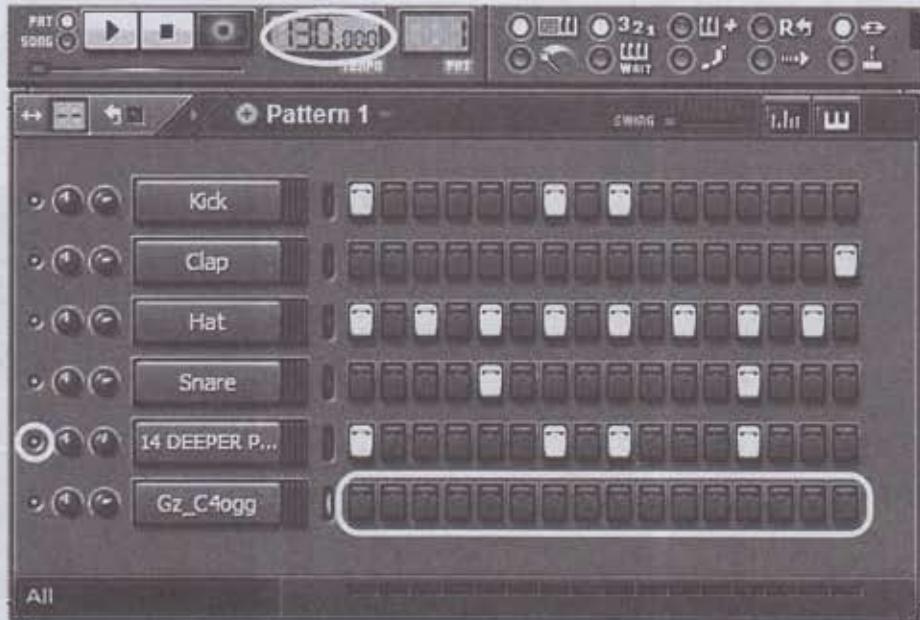
၁၇၁ ဖြည့်စွက်သံစဉ်များ ဖြည့်ခြင်း (Fill Melody Assigning)

ကဲ ခုနှစ်တော်တို့ လျောက် စပ်းထားတာလေးတွေကို ဖုက်ပြီး မူလအနေအထားအတိုင်း ပြန်ထားလိုက်ရအောင်။

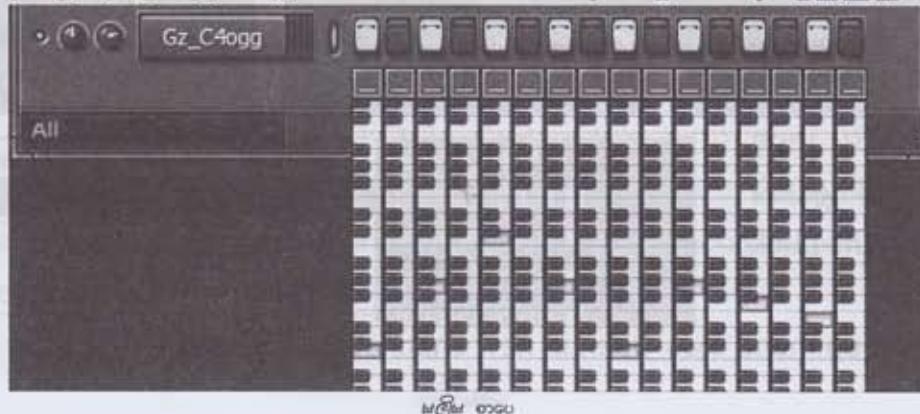
a. bass channel ကို mute ထားရာက ပြန်ပြီး include လုပ်မယ်။

b. tempo ကို 130 BPM နှာ ပြန်ထားမယ်။

c. piano channel က note တွေအကုန်လုံးကို ရှင်းထုတ်လိုက်ပြီး channel ကိုးတစ်ခုလုံးကို empty slot တွေပဲ ထားလိုက်မယ်။ ပုံမှန်ဖြည့်နော်၏ အောင်အတိုင်း ပြစ်သွားရမယ်။



ကဲ အောင်အတိုင်း ပြစ်သွားပြီ ဆိုရင်... ကွန်တော် melody လေးတစ်ခု ဆင်ပြုမယ်။ လိုက်ဖြည့်ကြည့်နော်။



	/one	and	two	and	three	and	four	and	/
kick	၃			၃	၃				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချုပ်								
bass	C			C	C		G		
Piano	C(1)	G(5)	C(1)	G(5)	C(1)	G(5)	F(4)	E(3)	

ဆိပ္ပါး အဲဒီ melody ရဲ့ bar frame ကို ပြလို ရတာဖော်ဖွား။ ဂိတ်သမားတွေ သုံးတဲ့ note ပုံစံနဲ့ ပြရင်တော့ /15 15 15 43 / ဆိပ္ပါး ရမှာဖော်။ C ကို 1 ယူတဲ့အတွက် G က 5 တို့ F က 4 တို့ E က 3 တို့ ဖြစ်သွားတယ် ဆိတ်တာကတော့ စာမျက်နှာ (၅၇) အခန်း (၁၂) သံစဉ်အစိအစဉ် ဖြစ်တည်ပုံများ မှာကတည်းက သိခဲ့ကြပြီးသားပါ။

piano တစ်ခုထဲ ကျပ်နေတော့လဲ ခြောက်ကပ်ကပ်ကြိုးလို ဖြစ်တော်ပြုရော့ဖွား။ အော်။ ခြောက်တစ်လိုင်း ပြည့်သယ်ဖွား။
o. browser မှာ အချိုင့်နေတဲ့ Piano 2 folder ကို စိတ်သယ်။

j. Orchestral ဆိတ်ကို ဖွံ့ဖြိုးလို။ သူကနေ ထပ်ပွင့်လေတဲ့ထဲကမှ Strings ဆိတဲ့ folder ကို ထင် ဖွံ့ဖြိုးလို။



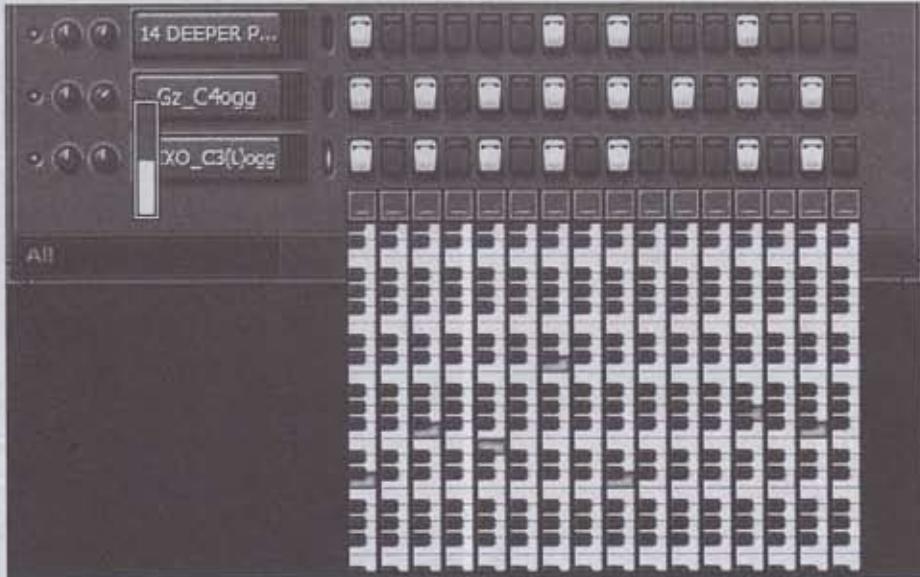
ၧ. MIXO_C3(L).ogg
ဆိတဲ့ အသံဖိုင်ကို ရွှေ့သယ်။
သူအဖော်မှာ right-click
လုပ်ပြီး

ပေါ်လေတဲ့ pop-up menu ကနေ Open in new channel လုပ်လိုက်သယ်ဖွား။

Fruity Loop 10 နဲ့ သီးသနားတို့ အိမ်မေးများ

73

ပြီးရင် အောက်ပံ့မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း melody assign လုပ်ပါများ။ နောက်ပြီး ခု string channel ကို volume လဲ တစ်ဝက်လောက် ချမယ်။ ပြီးရင် play ယယ်။

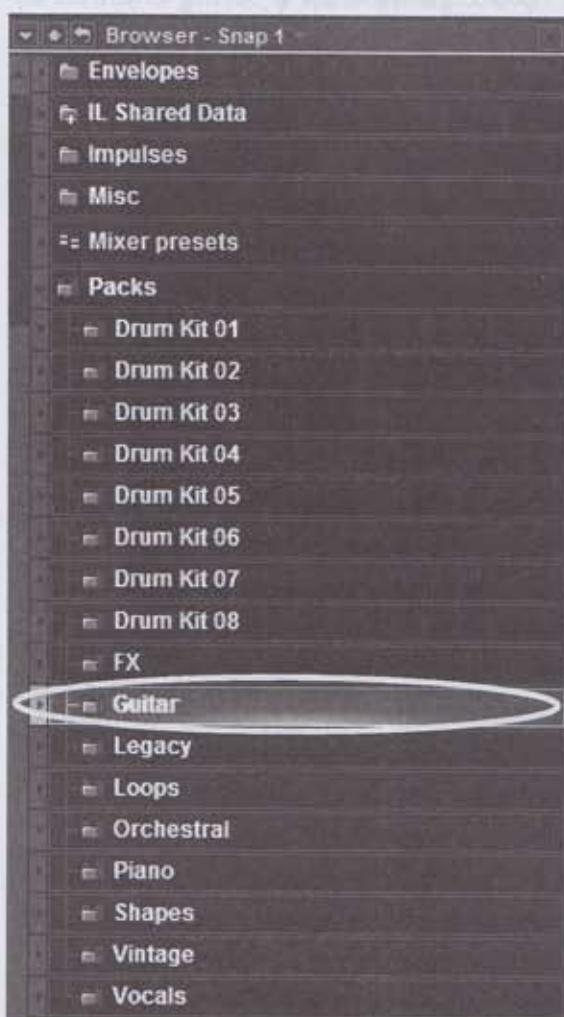


တိုးလုံးလေးက တော်တော်ကို ပိုက်လာပြီဖော်။ သကြံနှင့်မှာ အဲဒီလေးပဲ ထပ်ထပ်ကျော်ပြီး ပတ်ဖွို့ထားရင်တောင် ပရုံးအောင် ခုနှစ်နေ့လို့တော့ ရတဲ့ အနေအထားလောက် ပြစ်လာပြီ။

က ကျွန်ုတ်တို့ ခု ဖြည့်လိုက်တဲ့ melody ကို note အဖြစ် ပြောင်းကြည်ကြော်စီးပွား။ ဘယ်လို ဖြစ်မလဲ ဆိုတော့ / 14 31 10 54 / ဆိုပြီး ဖြစ်မှာဖော်များ။ က ဘယ်က သူညာတစ်လုံးက အပိုပါလာသတဲ့.. လို့ ပေးရင်တော့ bar frame နဲ့ ပြောရမယ်ခင်များ။

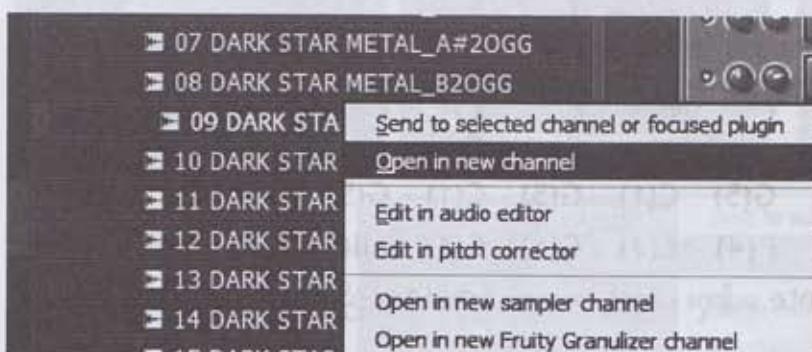
	/one	and	two	and	three	and	four	and	/
kick	ဒု			ဒု	ဒု				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	
bass	C			C	C		G		
Piano	C(1)	G(5)	C(1)	G(5)	C(1)	G(5)	F(4)	E(3)	
String	C(1)	F(4)	E(3)	C(1)	C(1)	nil(0)	G(5)	F(4)	

ဆိုတော့ 3and position မှာ note ပါဘူး မဟုတ်လား။ အဲလို note ထည့်မတိုးပဲ လွှတ်မှန်း သိသာအောင် 0 သက်တာ ထည့်ပြတာပါ။



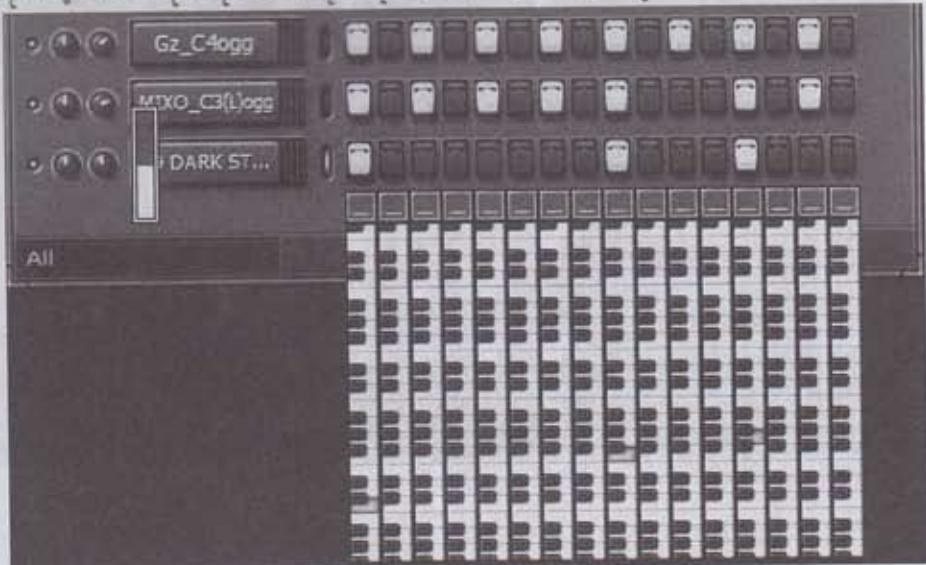
- Guitar
- Bass
- Guitar
- Acoustic Guitar 01
- Electric Guitar 01
- 01 DARK STAR METAL_E2OGG
- 02 DARK STAR METAL_F2OGG
- 03 DARK STAR METAL_F#2OGG
- 04 DARK STAR METAL_G2OGG
- 05 DARK STAR METAL_G#2OGG
- 06 DARK STAR METAL_A2OGG
- 07 DARK STAR METAL_A#2OGG
- 08 DARK STAR METAL_B2OGG
- 09 DARK STAR METAL_C3OGG
- 10 DARK STAR METAL_C#3OGG
- 11 DARK STAR METAL_D3OGG
- 12 DARK STAR METAL_D#3OGG
- 13 DARK STAR METAL_E3OGG
- 14 DARK STAR METAL_F3OGG
- 15 DARK STAR METAL_F#3OGG
- 16 DARK STAR METAL_G3OGG
- 17 DARK STAR METAL_G#3OGG
- 18 DARK STAR METAL_A3OGG
- 19 DARK STAR METAL_A#3OGG
- 20 DARK STAR METAL_C4OGG

Packs > Guitar > Guitar > Electric Guitar 01 > 09 DARK STAR METAL_C3OGG ကို ယူယ်။



ထိုးစံအတိုင်း အော့ဒီ audio file
ပေါ်မှာ right click လုပ်ပြီး
Open in new channel
လုပ်လိုက်ရင် beat pattern
window ပေါ်မှာ audio
channel သတ်တစ်လိုင်း
ပေါ်လာမှာဖူး။

ပြောရင် ခု ပြည့်လိုက်တဲ့ စိတ်တော်လိုက်တဲ့ အောက်ပုံအတိုင်း melody assign လုပ်၊ volume တဝ်လောက်ချမယ်။



-2 octave ခု ထားတာလေး သတိထားနေ။ ကဲ play ကြည့်ပါးများ။

အခုက္ခန်တော်တို့ စိတ်တော်လိုက်တဲ့ melody ကို note အနေနဲ့ ပြောရရင် / 1_45 / ဖြစ်မှာပေါ့။

1st beat မှာ 1(C)၊ 2nd beat ကို လွယ်တယ်။ 3rd beat မှာ 4(F)၊ 4th beat မှာ 5(G) ပေါ့။

သံစဉ်ကတော့ တော်တော်ကို ပိုက်နေပြီ။

၁၄၂ လက်ပါ လက်ယာ အသံထွက်ခွဲခြင်း (Pan)

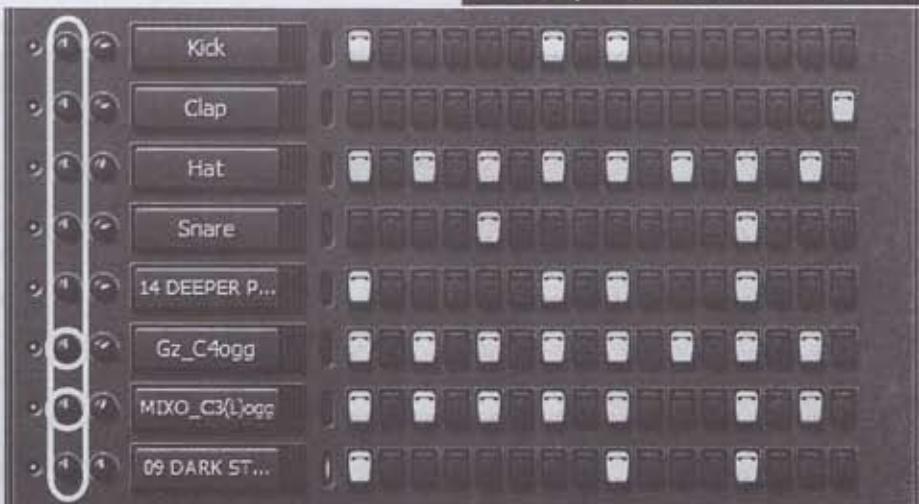
နှစ်လေး ထပ် မွမ်းပံ့ကြုံးစို့များ။

ခု ကျွန်တော်တို့ပြည့်ထားတာ ရှူးထွက်သံစဉ်လိုင်းတင်ကို သုံးခု ရှိနေပြီ။ piano sequence ရယ် string sequence ရယ် guitar ရယ်လေး၊ guitar ကတော့ ထားပါတော့။ chord ပဲ ခေါ်ထည့်ထားတာမျိုး (chord ဆိုတာ ဘာလ ဆိုတာကို သိုးခြား အခန်း တစ်ခန်း ခွဲပြီး ရှင်းလင်းပဲ့မယ်)

ဆိုတော့ beat pattern တစ်ခုလုံးအနေနဲ့တော့ ဒိုပါရဲ့။ ရှူးထွက်သံစဉ် နှစ်ခုဖြစ်တဲ့ piano နဲ့ string က တစ်ခုနဲ့ တစ်ခု ထပ်ပြီး ဖျောက်နေတယ်။ ဘယ်အသံကိုမှ ရှင်းရှင်းလင်းလင်း သေသေချာချာ မကြားရသလို ဖြစ်နေတယ်မျှ။

အဲဒိုတော့ အသံထွက်တဲ့ speaker နှစ်ခု ရှိတဲ့အနက်မှာ piano သံကို လက်ပါဘက် speaker သက်သက်ကပဲ ထုတ်ပေးပြီး string သံကို ကျွန်တော့ လက်ယာဘက် speaker သက်သက်ကပဲ ထုတ်ပေးအောင် လုပ်လို့ မရဘူးလေး။

ဟုတ်ကဲ့ ရပိတယ်ခင်ဗျာ။ အဲဒါကို လက်ပါလက်ယာ အသံထွက်များခွဲခြင်း (pan assigning) လို့ သောပါ။



audio channel တစ်ခုစိတ်ငါး အနှစ် လက်ပဲလက်ယာအသံထွက်ခွဲခြင်း (Pan assigning) အတွက် control ကျေကတော့ beat pattern window ရဲ့ လက်ပဲဘက်ခွန်တေဇ္ဂါတ်မှာ ရှိတဲ့ mute/include selector ပါးမိမ်းလေးတွေနဲ့ volume control ကြားက အပေါ်တည့်တည့်ကို အမှတ်တန်းနောတဲ့ ဘုလုံးလေးတွေပါ။ ကျွန်တော်တို့ အခုံ pan ခွဲမှာက piano လိုင်းရယ် string လိုင်းရယ်ကိုပါ။ ဒါကြောင့် ခု ပထာဆုံး piano channel လိုင်းရဲ့ pan control ပေါ်ကို mouse pointer ချုပ်း click ထားလိုက်မယ်။ လက်ပြန်မလွှတ်ဘူး။



mouse click ကို မိတ္တားလိုက်ရင် ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ကန်လမ်းပြတ်ပုံစံ ရှိတဲ့ pan panel လေး ပေါ်လာမှုပါ။

mouse click ကို မိလျက်နဲ့ mouse ကို အပေါ်ပို့ ရွှေ့တွန်းတင်ရင် (drag up လုပ်ရင်) right pan ပါ။ right pan ဆိုတာက အခုံ audio channel က ထွက်တဲ့ တိုးလုံးသံဟာ လက်ယာဘက် speaker ကနေ ပို များများ ထွက်မယ်ပေါ့။ အဆုံး တင်လိုက်ရင် လက်ပဲဘက် speaker က လုံးဝ မထွက်တော့ဘဲ လက်ယာဘက် speaker သက်သက်ကတဲ့ ထွက်နေတော့မယ်ပေါ့။



mouse click ကို မိလျက်နဲ့ mouse ကို အောက်ပို့ ရွှေ့ဆွဲချင် (drag down လုပ်ရင်) left pan ပါ။ left pan ဆိုတာက.. အတောက right pan နဲ့ ပြောင်းပြန်ပေါ့။ အခုံ audio channel က ထွက်တဲ့ တိုးလုံးသံဟာ လက်ပဲဘက် speaker ကနေ ပို များများ ထွက်မယ်ပေါ့။ အဆုံး တင်လိုက်ရင် လက်ယာဘက် speaker က လုံးဝ မထွက်တော့ဘဲ လက်ပဲဘက် speaker သက်သက်ကတဲ့ ထွက်နေတော့မယ်ပေါ့။



ဟုတ်ပြုများ။ အခါ ကျွန်တော်တို့ piano channel လိုင်းကို right pan တစ်ဝက်လောက် ထားလိုက်မယ်။ string channel လိုင်းကိုတော့ left pan တစ်ဝက်လောက် ထားလိုက်မယ်။ အောက်ပုံက အတိုင်းပေါ့။

အဲလို pan value တွေ ပြောင်းလိုက်ရင် ပုံမှာ စိမ့်ပြထားတဲ့အတိုင်း pan control ရဲ့ marker လေးတွေပါ ဖော်ပြုသွားတာကို တွေ့ရမှာပါ။ piano channel ရဲ့ pan control marker က တစ်နာရီကို ပြနေတယ်။ ဒါဆိုရင် right pan တစ်ဝက် လို့သွေ့စွဲတော်ပေါ့။ string channel ရဲ့ pan control marker က ဆယ့်တစ်နာရီကို ပြနေတယ်။ ဒါဆိုရင် left pan တစ်ဝက်လို့ သိန့်တော်ပေါ့။

လျည်ခလုပ်တွေရဲ့ set value နဲ့ ပတ်သက်လို့ နာရီလက်တံ့သော်ဘေးအတိုင်း အမှတ်အသားပြုတယ် ဆိုတာကတော့ တမျက်နှာ (ဂု) ပဲ wave limiter အကြောင်း ပြောကတည်းက သို့ကြော်သားပဲများ။ နော်။ အိုခေါ်။ ကျွန်တော်တို့ ဦး play ကြည့်ရအောင်။

piano သံရော string သံရော ဂို့ ရှင်းထွက်မလာဘူးလား။ အဲဒါတာ pan ရဲ့ သဘောတရားပါဘဲခင်များ။ မိစိုးကာရာအိုကေတွေမှာ L (mono) ထားလိုက်ရင် သိချိုးဆိုသံ့ ပျောက်တယ် ဆိုတာဟာ အဆိုသံ့ဖိုင်ကို right pan (full) ပေးထားလို့ ဆိုတာ ဦး ဓမ္မသူ ထိုးထွင်း သဘောပေါက်လောက်ရောပေါ့နော်။

ဂိတ...တိ

နည်းပညာသုံးတဲ့ တူရိယတွနဲ့
ပန်တီးယူတဲ့ အခါမှာ
တူရိယအစ်တို့ ငဲ့သောကို သိရပါမယ်။

တူရိယအစ်တို့

အသံဖွက်ပုံနဲ့ တီးခတ်ပဲ အယူအဆတိ

လေ့လာမှတ်သားခူစ်းမူ မရှိရင်

နားဝင်ချိုတဲ့ ဂိတ.. လုံးဝ ဖြစ်မတနိုင်ပါဘူး။

အခုံ (၁၅)

စဉ်းချက်ပစ်များ ဆင့်မှုးခြင်း (Beat Patterns Multiplizing)

၁၁၁ Audio Channel များကို တပြီးနက်စဉ် active ဖြစ်စေခြင်း၊ Pattern များကြောင်းခြင်း

အခုထိ လုပ်လာခဲ့လိုက်တာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ beat pattern လေးလဲ တော်တော်လေးကို ဝေဝေဆာဆာ ဖြစ်ဖြင့်ဆိုင်ဆိုင်လေး ဖြစ်စေခြင်းဖြစ်ပေါ်၏။ ဒါပေါယယ့် သိချင်းတစ်ပုဒ်လုံးကို ၃ beat pattern လေးတစ်ခုထဲနဲ့တော့လဲ ဘယ်ထားလို့ ဖြစ်မလဲများ။ အဲဒါတော့ နောက်ထပ် beat pattern လေးတွေ ထင် ပြည့်ရှိုးမှာပေါ့။

beat pattern ထပ်ပြည့်မယ် ဆိုတော့ တို့။ အဝကန္တ ခုထိ ကျွန်တော်တို့ တာဆိုပြီး တစ်ခု လုပ်ခဲ့ကြသလိုပိုးသာ သိချင်းတစ်ပုဒ်မှာ ရှိသူမျှ beat pattern တွေကို အကုန် လိုက် ရေးနောရရင် မတွေးရဲစရာပဲဖော်။

တကယ်က အဲလောက် မခက်ပါဘူးများ။ တစိတရိုက် application တွေမှာ စာတစ်လုံးထဲ စာကြောင်းတစ်ကြောင်းထဲ ကိုပဲ ထပ်ကာ ထပ်ကာ သုံးမယ် ဆိုရင် မူရင်းစာလုံး/စာကြောင်းကို အရင် select ပေး၊ copy လုပ်၊ နောက် လိုချင်တဲ့ နေရာမှာ paste လုပ်ကြတယ် မဟုတ်လား။ Fruity Loop မှာလဲ အဲလို လုပ်လို့ ရရှိတယ်များ။

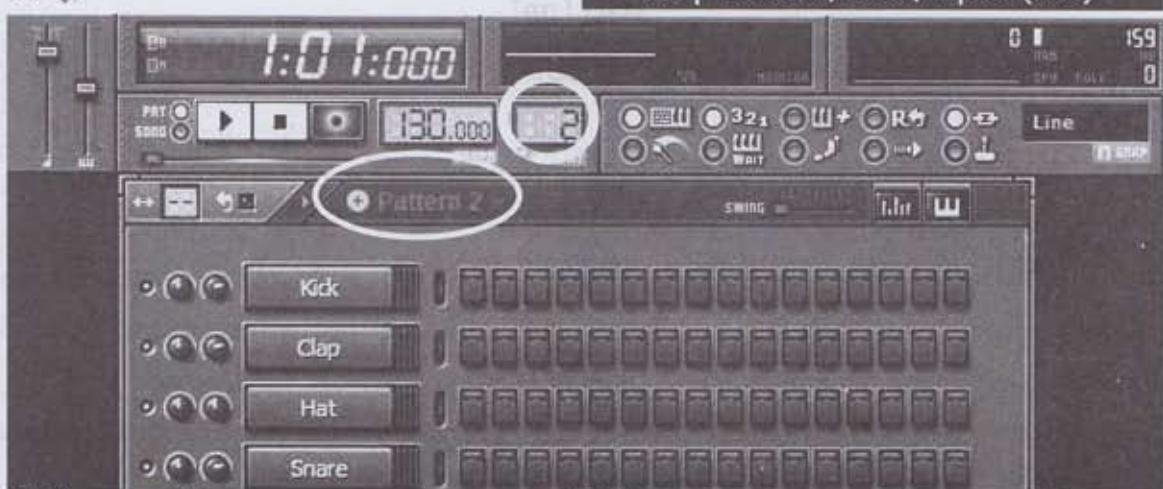
ကဲ ကျွန်တော်တို့ control panel ကြီးပေါ်ကို ပြန်သွားရအောင်။



ပုံမှာ စိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်းပေါ့။ tempo counter window ရဲ့ ဘေးမှာ ၁ ဆိုပြီး ပေါ်နေတဲ့ counter window လေးတစ်ခု တွေ့တယ်ဟုတ်လား။ အဲဒါ counter window လေးကို pattern selector လို ဆောင်တယ်။ အဲဒို pattern selector နဲ့ ၁ ဖြစ်နေသလိုပဲ ကျွန်တော်တို့ တလျောက်လုံး အလုပ်လုပ်လာခဲ့တဲ့ beat pattern window ရဲ့ အပေါ်ခုံးတန်းလေးမှာလဲ အောက်ကအတိုင်း Pattern 1 ဆိုပြီး ဖြစ်နေတာကို တွေ့ရှုပါယ်။ ဒါ ဘာလဲ ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ ခု စိနေတဲ့ beat pattern တာ အမှတ် ၁ လို့ အစိုးယ်ရတာပေါ့များ။ အဲဒါ pattern selector လေးပေါ်မှာ mouse pointer သွားတစ်လိုက်ရင် mouse pointer လေးက အပေါ်ထိုးအောက်ထိုးနှစ်ဘက်ကွန်းမြှော်ပုံးစံလေး ဖြစ်သွားမယ်ခင်များ။

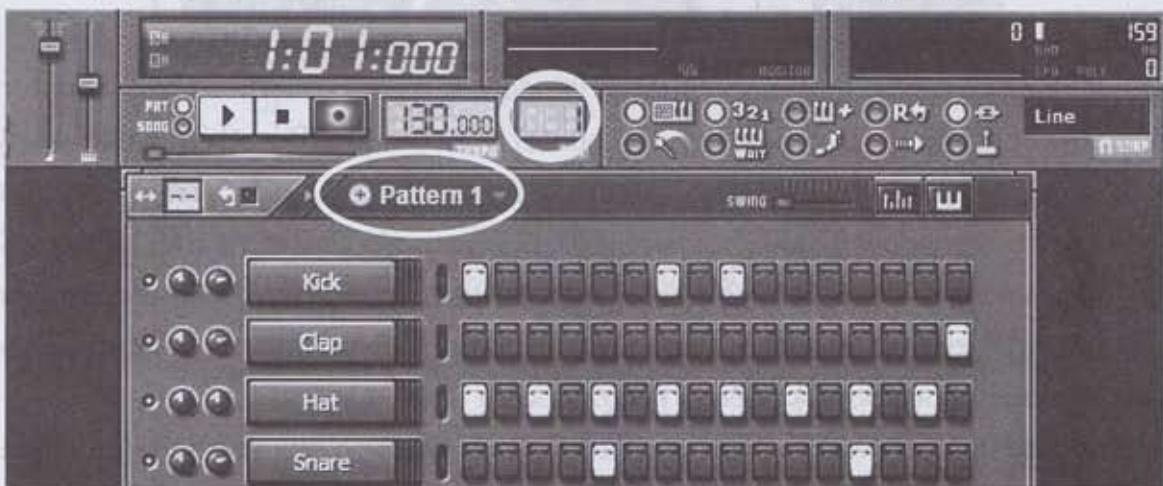
အဲလို mouse pointer လေး ထိုးနှစ်ဘက်ကွန်းမြှော်လိုက်မြှော်လေးလေး ဖြစ်သွားရင် mouse ရဲ့ scroller wheel လေးကို ရှေ့ကို တစ်ထပ်တွန်းလိုက်ပါ။ workspace ကြီးမှာ အောက်ပုံအတိုင်း ပြောင်းလဲသွားပါမယ်။





စိန်ပြထားတဲ့အတိုင်း pattern selector မှာ 2 ကဏ္ဍအပြင်သွားပြီး beat pattern window ကိုကေတွေ Pattern 2 ဆိုတဲ့ beat pattern window အလွတ်တိုးတက်ခဲ့အဖြစ် ပြောင်းသွားပါလိမ့်မယ်။

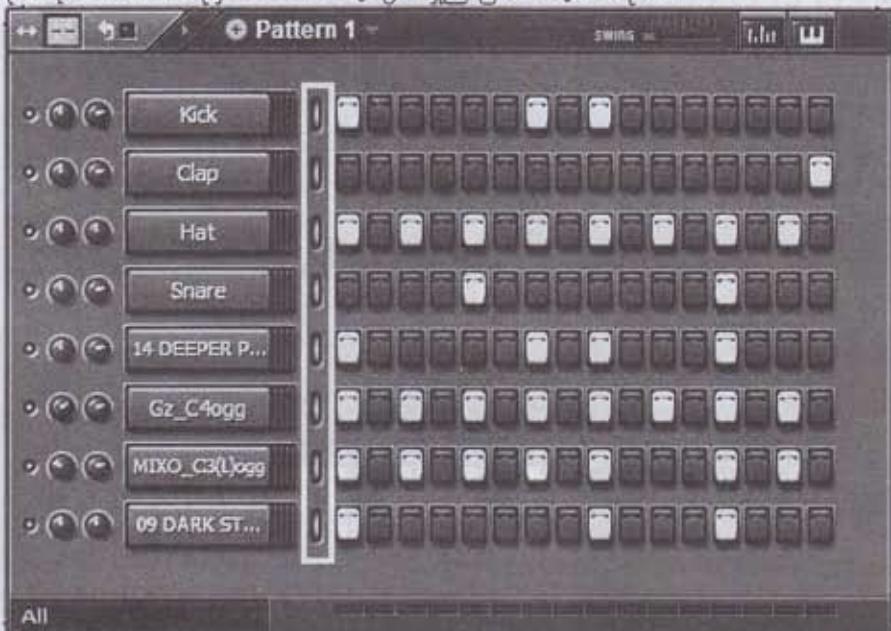
လုပ်ထားသမျှလေး ကုန်ပြလားလို့ လန့်သွားပါနော်။ ခုနလိပ် pattern selector ပေါက် mouse pointer ဖို့ ထိပ်ချွန်အောက်ချွန်အောက်လိုက်မြှားလေး ပြစ်သွားပြီး ဆိုရင် scroller wheel ကို နောက်ကို တစ်ထပ်ဆွဲချလိုက်ရင် အောက်ပုံကအတိုင်း မူလ ကျွန်တော်တို့ အလုပ်လုပ်ထားခဲ့တဲ့ Pattern 1 ကို ပြန်ရောက်သွားပါမယ်။



တဗ်ပြီး ပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်ပြထားတဲ့ active channel selector လေးကို မှတ်ပိုးမှာပေါ့။ အဲဒါ active channel selector လေးကို တရာ် click ရင် သူရဲ့လိုင်းဖြစ်တဲ့ kick channel ကို active ပြစ်သွားမယ်။ ဒါ သိပြီးသားပါနော်။ အခုက် double-click လုပ်မှာခင်ဗျာ။

တစ်ပက်ကပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်ပြထားတဲ့ channel selector လေးကို ကျွန်တော်တို့ ဦး double-click လုပ်လိုက်မယ်များ။

အလုပ်လုပ်လိုက်ရင် အောက်ကပ်မှာ လေးထောင့်ကွက်ရှည် ပြထားတဲ့ အတိုင်း...



Pattern 1 မှာ ကျွန်တော်တို့ သုံးထားခဲ့သူ၏ audio channel တွေအားလုံး active ဖြစ်သွားတောက် တွေ့ရှုပါယ်။ ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း

ရှိသူ၏ audio တွေအားလုံး active ဖြစ်သွားတော် သေချာပြီ ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ ကိုသူတို့၏ Ctrl ခလုပ်ကို ပိုးပြီး C ခလုပ်ကို တရာ်ကိုပိုးပိုးလိုက်မယ်။ ကွန်ပူးတာသမားတွေဝကားနဲ့ ဆိုရင်တော့ Ctrl + C ပဲ့။

ဒါဆိုရင် ခု ဒီ beat pattern က ပြုပြင်ပြောင်းလဲမှု မှန်သူ၏ကို ကျွန်တော်တို့ copy ယူလိုက်ပြီ။

ပြီးရင် pattern selector counter လေးပေါ်မှာ mouse pointer ချုပ်း scroller wheel ကို ရွှေ့ကို တစ်ထပ် တွေ့နေ့လိုက်မယ်။

pattern selector counter မှာ 2 ဆိုတာလေး ပျော်လျှင် ကျွန်တော်တို့ ကိုသူတို့၏ Ctrl ခလုပ်ကို ပိုးပြီး V ခလုပ်ကို တရာ်ကိုပိုးပိုးလိုက်မယ်။ ကွန်ပူးတာသမားတွေဝကားနဲ့ ဆိုရင်တော့ Ctrl + V ပဲ့။

ဒါဆိုရင် pattern 1 က ပြုပြင်ပြောင်းလဲခဲ့တာ မှန်သူ၏ Pattern 2 မှာ ပြန် paste လိုက်ပါပြီ။

အသစ်ပေါ်လိုက်တဲ့ beat pattern 2 ဟာ အရင်ပန်တို့ခဲ့တဲ့ beat pattern 1 အတိုင်း ထင်တူ ဖြစ်သွားပြီ။

သိချင်းတစ်ပုဒ်မှာ beat pattern လွှာဟာ တစ်ခုနဲ့ တစ်ခု ယောင်ယောင်လေးပဲ ကွဲတာပါ။ ဒါကြောင့် ဘုရားကိုတော်တိ Pattern 2 ကိုလဲ Pattern 1 နဲ့ ယလိုးမစွဲလေးပဲ ဖန်တီးရမှာပျော်များ၊ အဲဒို့ Pattern 2 ကို အသစ် ဖန်တီးမနေတော့ပဲ Pattern 1 ကိုပဲ နဲ့လေး မှတ်ပေါ်လိုက်တော့မှာပျော်များ၊ အခု Pattern 2 ကို ပြင်တော့မယ်။

အရင်ဆုံး kick လိုင်းကို ပြင်မယ်။ 1and slot မှာ kick note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။



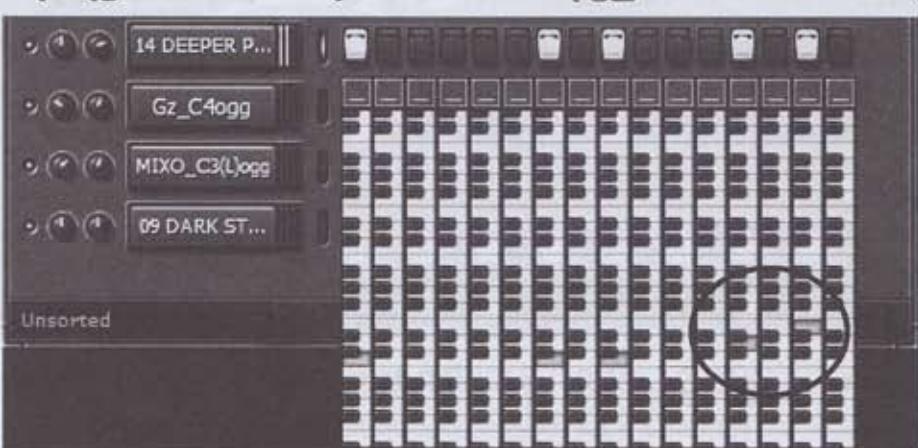
အဲဒို့ kick note ဘာ off beat မှာ ရှိနေတဲ့အတွက် velocity ချုပ်မယ်။



ပြီးရင် snare လိုင်းကို ပြင်မယ်။ 4and slot မှာ snare note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။ humanize မလုပ်တော့ဘူး။



ပြီးရင် bass လိုင်းကိုပြင်မယ်။ 4and slot မှာ bass note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။ 4th beat note ကိုပါ ပြင်မယ်။

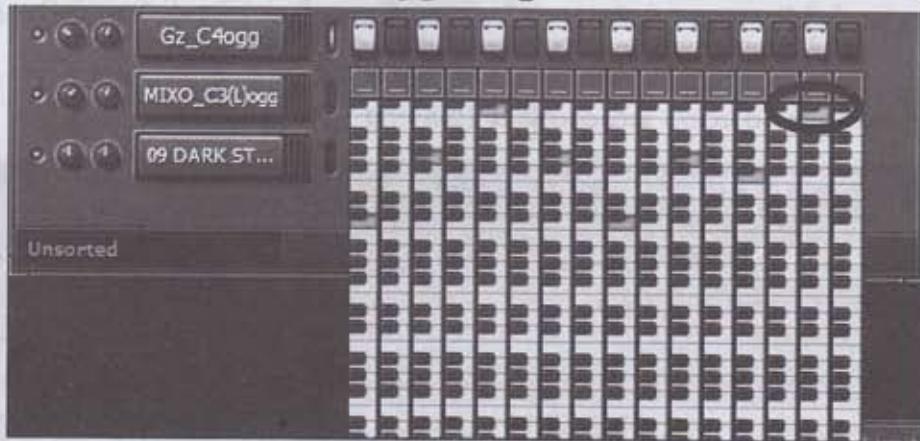


bass note က ဘယ်လိုလဲ ဆိုတော့ ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း / 1 01 1 23 / ပျော်။

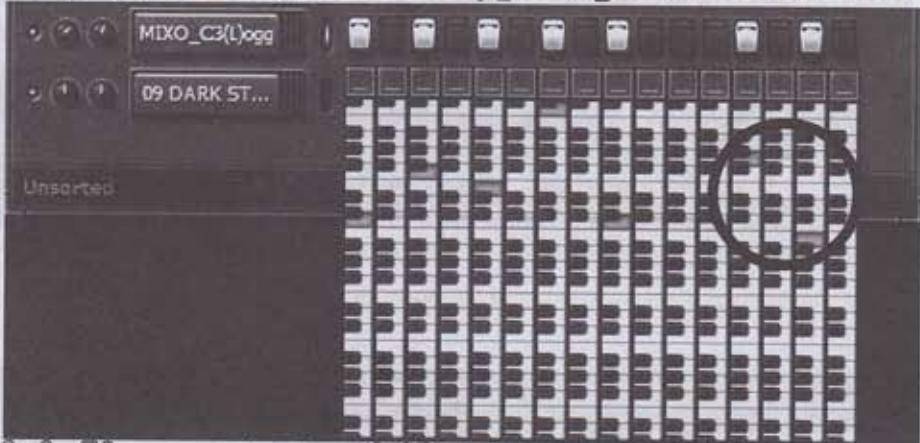
Fruity Loop 10 နဲ့ သီ္ပ်တစ်လို့ နှုတ်မယ် ဆိုပါ

83

ပြောင် piano လိုင်းကိုပြောယ်။ 4and note ကို ပြောယ်။ ပြောယ့် note က /15 15 15 41/ ဖော်။



ပြောင် string လိုင်းကိုပြောယ်။ 4th နဲ့ 4and note ကို ပြောယ်။ ပြောယ့် note က /14 31 10 57/ ဖော်။



guitar လိုင်းကို မပြောတော့ဘူး။ chord က ကိုကြပြီးသားပဲ။ ကဲ play ကြည့်ပြီးများ။

သူရဲ့ bar frame က

	/one	and	two	and	three	and	four	and	/
kick	ဤ	ဤ		ဤ	ဤ				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	ချုပ်	
bass	C(1)			C(1)	C(1)		D(2)	E(3)	
Piano	C(1)	G(5)	C(1)	G(5)	C(1)	G(5)	F(4)	C(1)	
String	C(1)	F(4)	E(3)	C(1)	C(1)	nil(0)	G(5)	B(7)	

သိပ်း ဖြစ်ပွာဖော်။

အခုံ bar frame ကို beat pattern နဲ့ တစ်လုံးချင်း တစ်လုံးချင်း လိုက်တိုက်ကြည့်ပါနော်။ အရေးကြီးလိုပါ။

ခုန် spacebar ဖုတ်ပြီး play ကြည့်တော့ pattern 2 ရဲ့ beat ကို ကြားရမှာဖူး။ pattern selector ဖု 2 ဖြစ်နေတာကို။ ဒါဆို Pattern 1 နဲ့ Pattern 2 ကို တပေါင်းတစ်ညွှန် ကြားချင်ရင် ဘယ်လို လုပ်မလဲတဲ့။

၁၅.၂ ဝည်းချက်များအတွက်လိုက် အသံထုတ်ခြင်း (playing SONG mode)



အထက်က ပုံမှာ ရိုင်ပြထားတဲ့အတိုင်း control panel ရဲ့ audio deck ရို့ယာထဲက play စလုပ်ရဲ့ဘေးမှာ PART နဲ့ SONG ရယ်လို့ selector switch လေးတစ်တဲ့ ရှိပါတယ်။ အမြဲတစ်း အနေအထားအရ ဆိုရင် PART ဖု on ဖြစ်နေတာဖူး။ on ဖြစ်နေကြောင်းကို လိုအပ်ရောင်ပါးလုံးလေး၊ လင်းနေခြင်းအားဖြင့် သိနိုင်ပါတယ်။ ကဲ SONG ဆိုတဲ့ တာတစ်ဦးရှိတဲ့ (ရု လောလောဆယ် ဖိန်နေတဲ့) selector switch လေးကို click လိုက်မယ်။ အလို click လိုက်ရင် selector switch လေးဟာ အောက်က ပုံအတိုင်း ပြောင်းလည်းပါလို့မယ်။



ဘယ်လို ပြောင်းလည်းသာလ ဆိုတော့ SONG ဆိုတဲ့ selector switch လေးက ပါးစိန်းလေး လင်းသွားမယ်။ PART selector switch က ဖိန်သွားမယ်။ ဆိုလိုတာကတော့များ..

beat pattern တွေကို play တဲ့အခါး PART mode နဲ့ SONG mode ရယ်လို့ ရှိပါတယ်။ PART mode on နေရင် လိုအပ်ရောင်ပါး လင်းနေပြီးတော့ SONG mode on နေရင်တော့ အစိမ်းရောင်ပါး လင်းနေပါတယ်။ PART mode နဲ့ SONG mode ကို control panel ဖော်၍ audio deck က play စလုပ်ရဲ့ ဘေးမှာ ပြောင်းလို့ ရှိပါတယ်။

အဲဒီတော့ အခု ကျွန်တော်တို့ SONG mode ကို ON လိုက်ပါမယ်။ (ပါးလုံးလေး စိမ်းသွားရမယ်။) ကဲ ပြီးရင် play ကြည့်မယ်။

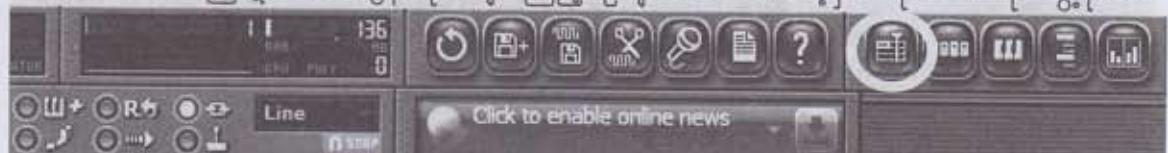
ဘာသံကြားရလဲ..။ ဘာသံမှ မကြားရဘူးနော်။ selector switch တွေ၊ play/stop စလုပ်တွေပေါ်က Digital Timer မှာသာ ဝက်နှီးတွေ ပြေားနေမယ်။ ကဲ spacebar တရာ်ပြန်ပုလိုပြီး stop ထားလိုက်ပါပြီး။ ဘာဖြစ်လို့ အသံပကြားရသလဲ။ ဘယ်ကြားရမလဲဗျာ။ ကျွန်တော်တို့ song မှ မခိုရသောတော့။

အခါး (၁၆)

သံစိန်းတစ်ခုဗာပြစ် ပါရိုးဝိုင်နှုန်းချုပြင်း နှင့် သိမ်းဆည်းခြင်း

က.. အခုဗ်ကွန်တော်တို့ ရေးခဲ့တဲ့ beat pattern နှစ်ခုကို တွေ့ပြီး စိရအောင်။

control panel ကြီးခဲ့ လက်ယာစွန်းကို တရာ်ကြည့်ပါရီးမှာ။ အထက်ထောင့်မှာ ခလုပ်လေးတဲ့ တွေ့ရပါပယ်။



ခိုင်ပြထားတဲ့ ခလုပ်က playlist editor show/hide button ပါဘူး။ တစ်ချက် click လိုက်ရင် အောက်ကပုံအတိုး playlist editor ဖော်လာပါပယ်။ playlist editor ပါနေတဲ့ အဖော်အထားမှာ နောက်တစ်ချက် ထပ် click လိုက်ရင်တော့ ဖျောက်သွားမယ်ပဲ့။ သူ့ရဲ့ shortcut key ကတော့ F5 ပါ။



၁၆.၁ playlist editor ၏ စံသေသမား

ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း playlist editor ထဲမှာ အလျားလိုက် Track တွေရှိနေပြီး ထောင်လိုက်က 1 2 3 4 ဝဏ္ဏန်းစဉ်တွေ ရှိပါတယ်။ အဲဒေါ ဝဏ္ဏန်းတွေက Bar အမှတ်စဉ်တွေပါ။ ဝဏ္ဏန်းတစ်ခုနဲ့ တစ်ချေကြား နေရာလပ်ကို လေးပိုင်းခိုင်းပိုင်းထားတာကိုလဲ တွေ့ဖို့ပါတယ်။ 4/4 timing ခုံး တစ်ဘားကိုလေးဘိစီ ပိုင်းပြထားတာပါ။ နောက်ပြီး Track line တွေပေါ်ကို mouse pointer ခွဲလိုက်ရင် mouse pointer လေးဟာ စုတ်တံ့လေး အဖြစ် ပြောင်းသွားတာကိုလဲ တွေ့ရပါပယ်။

ဒါအပ်ပဲ့ပုံမှာ ပို့ပြထားတဲ့အတိုင်း Track တစ်ခုချိန်ရဲ့ Track name display တဲ့ လက်ယာအောက်ထောင့်မှာ မိုးလုံးလိုးလေးတွေကိုလဲ တွေ့နိုင်ပါတယ်။ ဒီမိုးလုံးလိုးလေးတွေက Track audio Mute / Include selector ဆိုတာ ဘရူသုရိုင်ပိုင်း ဖြစ်လောက်ပါပြီ။ ဘမျက်နှာ (၆၇) ကတည်းက ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးခဲ့ကြပိုပ်နော်။

က အခုက္ခန်တော်တို့ workspace ကြီးတစ်ခုလုံးကို ပြန်ကြည့်ရအောင်။ ပုံအနေဖော်တော့ ကျွန်တော် အရေးကိုတဲ့ အပိုင်းကိုပဲ ပြန့်သယ။



အပြု့မှု စိုင်ပြထားတဲ့အတိုင်း pattern selector မှာ 2 ပြန်နေတယ်။ အကြောင့် အလျားလိုက် လေးထောင့်ကွက် အပြု့ ပြထားတဲ့အတိုင်း beat pattern window မှာလဲ Pattern 2 လို့ ပြန်နေတယ်။ အလျားလိုက် လေးထောင့်ကွက် အနက် ပြထားတဲ့အတိုင်း playlist editor မှာလဲ Pattern 2 ဆိုရှိ ပြန်နေတယ်။ ထောင်လိုက် လေးထောင့်ကွက် အပြု့ ပြထားတဲ့အတိုင်း play mode selector မှာ မီးစိုးနေဖိုး SONG mode ဝင်နေတယ်။

a. pattern selector

b. beat pattern window title

c. playlist editor title

d. play mode

ဒါအချက် လေးချက်တာ playlist editor ကို ဖွံ့ဖြိုက်တိုင်းမှာ ပစ်မဖြစ် စစ်ကို စစ်ရယယ့် အချက် လေးချက်ပါ။ ဘာလိုလဲ ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ ရွှေ့က ဆွေးနွေးရင်းနဲ့ တည်ဆောက်ခဲ့တဲ့ beat pattern တွေကို အခု playlist editor ထဲမှာ တွဲစိတည့်ဆွင်းတော့မှာ ပြစ်လိုပါ။ အဲဒီလို playlist တစ်ခုအပြစ် ဖန်တီးတဲ့အခါကျတော့ ဝန်တကျမဟမူရင် အကုန်ရှုပ်ကိုပြီး ဘာတွောယ်နာရောက်လို့ ဘယ်လိုပြစ်ကိုမှန်းမသိ ပြစ်သွားတတ်ပါတယ်။

Fruity Loop 10

87

အခုက္ခန်းတော်တို့၏ workspace ကြီးမှာ pattern 2 က active ဖြစ်နေတယ်။ စ ဒိရာဗာက pattern 1 က ဝ ပို့ရမှာလဲ။ ဆိုတော့ channel selector ပျော်မှာ mouse pointer ထားလို့ scroller wheel ပေးတင်ထစ် နောက်ဆွဲပြီး pattern 1 ကို ပြန်သော်မယူပေါ့။ အောက်ပုံကို ကြည့်ပါ။



စစ်ရယယ့်အချက် လေးချက်အနက် ၁၂၂ သုံးခုလုံးက Pattern 1 အဖြစ် ပြောင်းသွားပြီ။ နံပါတ် ၄ ကတော့ အပြောင်းအလဲ ပို့ဘူး။ ဒါဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ playlist editor ပျော်မှာ beat pattern ကို နေရာချလို့ ရပြီ။ လက်ရှိ အနေအထားနဲ့ နေရာချလိုက်တော့မှသာ Bar အမှတ် 1 မှာ pattern 1 ဝင်သွားမှာပါ။ အတောက အနေအထားကြီးနဲ့ ဆိုရင် Bar အမှတ် 1 မှာ pattern 2 ကြီးဝင်သွားမှာပေါ့။ pattern 2 က Bar အမှတ် 2 ကျိုး လာရမှာလဲ။ အမိကအချက်လေးချက်ကို အမြဲ စစ်ပါလို့ ရွှေ့စာမျက်နှာမှာ ပြောခဲ့တာ ဒါလေးတွေကြောင့်ပါခဲ့များ။

၁၆.၂ playlist editor ပျော်မှာ beat pattern များ နေရာချခြင်း

ဟုတ်ပြီ။ workspace ကြီးပျော် အခုလိုက္ခာ ကိုယ်လိုချင်တဲ့ beat pattern က active ဖြစ်သွားတာ သေချာပြီ ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ အဲဒါ beat pattern ကို playlist editor ပျော်မှာ နေရာချတော့မယ်။ နေရာချတော့မယ် ဆိုတော့ track တွေက အများကြီး။ ဘယ် track ပျော်မှာ နေရာချမှာလဲတဲ့။ တုတက္ကား။ လေးလေးဆယ် ကျွန်တော်တို့ Track 1 တစ်ခုထဲကိုပဲ သုံးပေးမယ်။ track တွေအများကြိုးကို ဂိုဏ်တွေထဲတဲ့ multiple track handling ဆိုင်ရာ သဘောတွေကိုတော့ အခန်း (၁၉၉၈) စာမျက်နှာ (၁၀၃) မှာ တွေ့ဖို့ပို့မယ်။

အဲဒီတော့ mouse pointer လေးကို Track 1 လမ်းဇြောင်းကြီးပေါ်မှာ တင်လိုက်ပါ။ mouse pointer လေးက ရုတ်တံ့ပုံလေး ဖြစ်သွားမယ်။ တစ်ချက် click လိုက်ပါ။ Track 1 လမ်းဇြောင်းကြီးပေါ်မှာ အကွက်လေး တင်ကွက် ထင်သွားမယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ်။



အဲဒီအကွက်လေးပေါ်မှာ mouse pointer တင်လိုက်ရင် mouse pointer လေးက အပေါ်အောက်ရွှေနောက် four-directional pointer လေးအဖြစ် ပြောင်သွားမယ်။ က အခု ကျွန်တော်တို့ Track 1 ပေါ်မှာ ရမ်းသမီး click လိုက်တာက နေရာမကိုကိုဘူး ဖြစ်နေပြီ။ အဲဒီတော့ ရုန်လို four directional pointer ဖြစ်နေတဲ့ အနေအထားမှာ drag to left လုပ်ရမယ်။ ဘယ်အထိ drag to left လုပ်ရမလဲ ဆိုရင် အဲဒီအကွက်ကလေး 1 ဆိုတဲ့နံပါတ် အောက်က လိုင်းနဲ့ 2 ဆိုတဲ့နံပါတ် အောက်က လိုင်း ကြားထဲမှာ ကွက်တဲ့ ဝင်သည်ထိ ဆွဲရမယ်။



နေရာကိုက်သွားပြီ။ အဲဒီတော့ Bar 1 position မှာ pattern 1 ဝင်သွားပြီ။ Bar 2 position မှာက pattern 2 ရှိရမယ်။

အဲဒီတော့ workspace ကြီးမှာ pattern 2 ကို active ပြစ်အောင် အရင် လုပ်ရမှာပေါ့။ ဆိုတော့ channel selector ပေါ်မှာ mouse pointer ထားလို scroller wheel လေး တင်ထစ် ရွှေ့စွိုးပြီး pattern 2 ကို ခေါ်ရမှာပေါ့။ အောက်ပုံကို ကြည်ပါ။



Fruity Loop 10 နဲ့ သီချင်တော်ပို့ အုပါန်မယ် ဆိုရင်

89

pattern 2 က active ဖြစ်သွားပြီ ဆိုရင် playlist editor ပေါ်ပါ နေရာချလို ရပို့။ ဒါတာသိတော့ ကျွန်တော်တို့ ခုနတ်းကေလို ကြိုယ်လို click ပြီးတော့မှ နေရာပြန်ရွှေ မလုပ်တော့ဘူး။ တစ်ခါတဲ့ Bar 2 position ထဲကို နေရာကိုက် ချမယ်။ ကိုယ် click လိုက်လို ပေါ်လာတဲ့ pattern 2 လေးက နေရာမကိုက်ဘူး ဆိုရင် အော်ပေါ်ပါ မြန်လုပ်လိုက်။ ဒါဆို ပျက်သွားရော်။ mouse pointer ကို လက်ပဲ လက်ယာ နေရာနဲ့ ပြောင်းပြီး ပြန် click လိုက်။

တကယ်ကတော့ ကိုယ်နေရာချမယ် pattern နေရာကိုက် ဖြစ်ချင်ရင် ကိုယ်နေရာချမယ် Bar marker line နဲ့ အနီးဆုံး အကွက်ထဲမှာ click လုပ်တာ အသေချာဆုံးပဲခင်ဗျာ။

အော်လို့ နေရာချလိုက်ရင် playlist editor ဟာ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပါလိမ့်မယ်။



ဒဲ spacebar လေးတာချက်ပါတ်ပြီး play ကြည့်လိုက်ပါပြီး ခင်ဗျာ။



play လိုက်တဲ့အချိန်မှာ workspace ကြီးပေါ်မှာ တစ်ပက်ပုံကအတိုင်း အပြောင်းအလဲတွေ ပြစ်သွားတာကို တွေ့ရမှာပါ။ အဲဒါ အပြောင်းအလဲ အသေခိတ်ကို အခုံလောက်အဆင့်မှာတော့ ကျွန်တော်တို့ သိရှိ လိုအပ်လာပြုပါ။

၁၆၃ audio play mode တွင် work space ဖော်ပြုခြင်းလမ်းများ



spacebar ပုံစံး audio play လိုက်ရင် tempo counter နဲ့ PART/SONG play mode selector ကဲးမှာရှိတဲ့ play/pause button လေး ကျွန်တော်တယ်။ အဲဒါ play/pause button လေးကို click ပြင်းတာ spacebar ပုံစံးခြင်းနဲ့ အတူတူပဲ.. ဆိတ်တော့ တရာ့သူ ဂိုလ်ပြီးသားပါနော်။

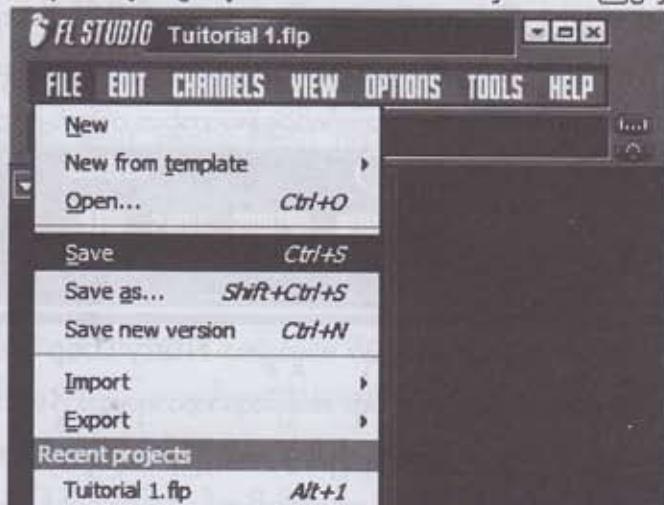
အထက်က ပုံရဲ လက်ပောက် အပေါ်ခြုံမှာ အပြောရောင်နဲ့ ဘဲဗုံး စိုင်ပြထားတဲ့ digital counter လေ့ရှိတယ်။ ပုံမှာ လက်ရှိ မြင်နေရတဲ့အတိုင်း ရွှေ့က one digit နဲ့ အလယ်က two digit နောက်ဆုံးက three digit ရှိတဲ့ အဲဒါ digital counter လေးမှာ play လိုက်တဲ့အချိန်ကျေရင် digit လေးတွေ ပြောနေတာ တွေ့ဖို့ပယ်။

- » ပထားဆုံး one digit counter က bar counter ပါ။ playlist editor ပေါက (အပြောရောင် စတုရန်းပုံနဲ့ ကောင်ခတ်ပြထားတဲ့) အပြောရောင်များသော်လေးနဲ့ ယဉ်တွဲနေပါတယ်။ လက်ရှိထွက်နေတဲ့အသံက bar အမှတ် 2 ကို ရောက်ပြီ လို ဆိတ်တော်ပေါ့။

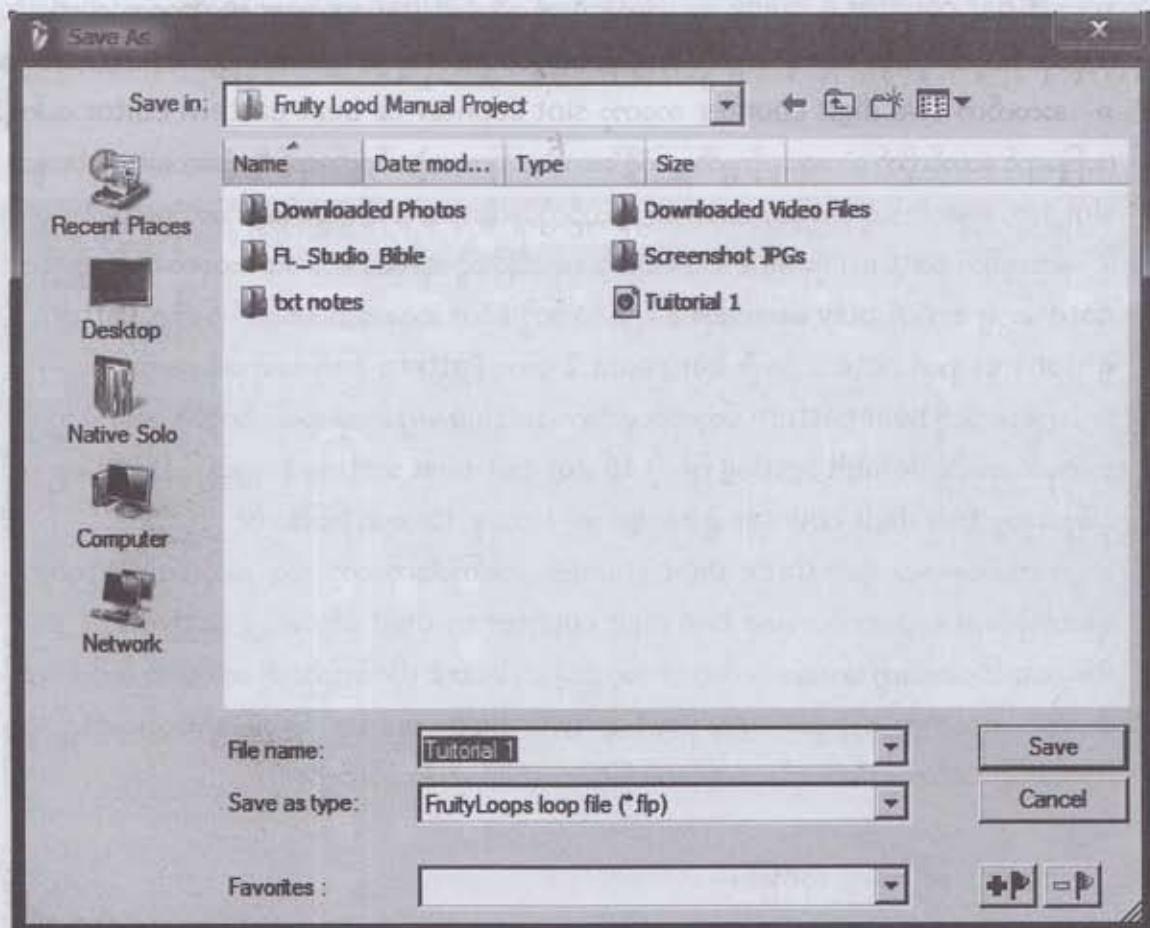
- » အော် bar counter ရဲ့ range က ယခုပန်တိုးတဲ့ သီ္ပ်းများ bar အရေအတွက် ရှိသလောက်ထိပ္ပါ။ ယခုပန်တိုးတဲ့ သီ္ပ်းများ bar တစ်ရာ ရှိဖယ်ဆိုရင် bar counter ရဲ့ range ကလဲ 1 ကနေ 100 ထိပ္ပါ။
- » အလယ်က two digit counter ကတော့ slot counter ပါ။ beat pattern editor ပေါ်က (အမြှော်ရောင် ထောင်လိုက် လေးထောင်ကွက်ရှုည်ပုံနဲ့ ဘေးစားတိပုံထားတဲ့) လိုပ္ပါးရောင် ပါးလုံးလေးတွေ လုပ်နေတဲ့ slot 1 က ကျွန်တော်တို့ ပြည့်ခဲ့တဲ့ note တွေနဲ့ ယဉ်တွဲဖော်တယ်။ လက်ရှိထွက်နေတဲ့အသံက bar အမှတ် 2 နေရာမှာရှိတဲ့ pattern ရဲ့ slot အမှတ် 1 ကို ရောက်ပြီ လို ဆိုလိုတော်ပါ။ slot အမှတ် 1 မှာ ပြည့်ခဲ့တဲ့ note တွေရဲ့ အသံကို play နေတာပဲ့။ ဒါ ကျွန်တော်တို့ ဒါခဲ့တဲ့ အနေအထားအရလိုရင်တော့ Pattern 2 ရဲ့ slot 1 နေရာက note တွေပဲ့။ bar count 2 မှာက Pattern 2 ကို နေရာချုံတာကို။
- » ကျွန်တော်တို့ beat pattern တွေကိုစိနေတဲ့က setting တွေ ဘာမှ အပြောင်းအလဲ မလုပ်ဘဲ သူ နိုင် သတ်မှတ်ထားပြီး default setting ပြစ်တဲ့ 16 slot-per-beat setting နဲ့ ရေားကြပါတယ်။ အကြောင်း ခုပြောနေတဲ့ two digit counter ရဲ့ range က 1 ကနေ 16 အထိ ပြစ်ပါယယ်။
- » တတိယနေရာမှာ ရှိတဲ့ three digit counter အကြောင်းကိုတော့ သိပ် အသံးမတည့်တဲ့အတွက် ချုန်ထားခဲ့ရင်ဝေါ။ တကယ်ကတော့ two digit counter က digit တွေအော့အွဲနဲ့ active slot အကြောင်း လိုပ္ပါးရောင် ပိုးလေးတွေ ပြေားနေတာကိုတော် အလျဉ်းပြုပါ ပိုအောင် လိုက်ကြည့်နေတို့ တော်တော် ခက်ပါတယ်။ အကြောင်း အထက်က ပြောခဲ့တဲ့ one digit နဲ့ two digit counter နှစ်ခုရဲ့ ရှင်းလင်းချက်ကို ပုံနဲ့ တွဲကြည့်လို သဘောမပေါက်မချင်း အထပ်ထပ် ပြန်ပြီး ပတ်ဝန်ဆောင်ဖော်။

၁၆.၄ Project ကို save လုပ်ခြင်း

ဒါ ကျွန်တော်တို့ လုပ်ပြီးထားသလောက်လေးကို မပောက်မပျက်ဘားရေအာင် hard drive ထဲမှာ save ကြေးနှင့် မြင်မယ်နော်။



အခြားသော application တွေနဲ့ သဘော သဘာဝချင်း အတုတုပါဘဲ။ Save ကို ဘယ်က သွားလို ရသလဲဆိုရင် File menu ကို click လုပ်ရင်လဲ ရတယ်။ Ctrl + S တန်းခိုပ်ရင်လဲ ရတယ်ပေါ်များ။ File menu ကို click လုပ်ရင်တော့ တဖက်ပုံကအတိုင်း ပြစ်မှာပဲ့။ Save ကို click မယ်။



ဟောင်းလို ပေါ်လာတဲ့ Save dialogue box ထဲမှာ ကျွန်တော်တို့ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း File Name ကို Tutorial 1 ဆိုတဲ့ နာမည်လေးပေါ်ပြီး Save ဆလုပ်ကို ဖို့ပို့ကိုရင် ကျွန်တော်တို့ ခဲ့လက်ရှိ ဖန်တီးထားသူ့လေး သိမ်းပြီးသား ပြစ်သွားပြီး။ ခုလို သိမ်းလိုက်ရင် workspace ပေါ်မှာ ဘာတွေ ပြောင်းလဲ သွားသော်လည်း ဆိုတော့ control panel ခဲ့လက်ပောက်ထိပ်စွန်းထောင့်မှာ တချက် ကြည့်လိုက်ပါ။



ချစ်စွာသော စာရွှေသူ။ အခုန်ရင် စာရွှေသူတာ Fruity Loop Studio 10 application အား ဂိတ်သံစဉ်များ ဖန်တီးမှုအတွက် အသုံးပြုပုံစံ့ရာ အပေါ်ခံသဘောတရားများကို လုံးစွဲ ကျေကျေယောက်ယောက်ကို သိရှိသွားပြီး ပြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ရှုပ်လောင်းနေ့နေ့မှာပြုစွဲတဲ့ အဆင့်မြင့်အသုံးချေ သဘောတရားများကို ဆက်ပေါ်ခင်မှာ .. အခန်း(c) ပိတ်ဆက် ကနေ စလို ယခု စာမျက်နှာထိကို တစ်ခေါက်လောက် ပြန်ပတ်လိုက်ပါပြီး.. လို အကြိုးတိုက်တွန်းပေါ်ရောင်းမှာ

အခန်း (၁၅)

ရွှေနှောက် အမွှေ့ဗြာမြို့၏ ပုံစံပုံင်းတစ်ခုကို စနစ်းခြင်း

သီချင်တွေကို နားထော်ကြည့်ရင် အဆိုသံမလာခေါ်မှာ သီချင်းရဲ့ အဖွင့် intro တိုးလုံး တစ်ဖြတ်၊ intro အဆုံးမှာ အဆို ဝင်လာပြီး တစ်ခါ အဆိုပိုင်းမှာလဲ verse ပိုင်း တစ်ဖြတ်၊ verse ပြီးတော့ chorus ပိုင်ကို ဝင်ခင်မှာ တရာ့သီချင်းတွေ ဆိုရင် pre chorus တစ်ဖြတ်၊ နောက် သီချင်းရဲ့ အမိကအဆိုပိုင်း chorus တစ်ဖြတ်၊ ပြီးတော့ သီချင်းရဲ့ နဲ့ mood လိုက်ပက်တဲ့ အတိုင်း အတိုင်း တစ်ဖြတ် စောဖြင့် အပိုင်း တစ်ပိုင်းတစ်ဖြတ်စိုက် ညက်ညားစွာ ဆက်စပ်ပြီး ပေါင်းစပ်ပန်တိုးထားတယ် ဆိုတာ ဂိတ်ကို ခုံမပင်သူတိုင်း သိပြီးသားပါ။

ကောင်းပြီး အဲဒီလို သီချင်းတစ်ပိုဒ်မှာ အပိုင်း တစ်ပိုင်းကနေ နောက်တစ်ပိုင်းကို အပြောင်းမှာ ပြောင်းတော့မယ်လို သိသာမေတာ ဘယ်အနေအထားတဲ့လ ... ဆိုရင် drum ပါ။ beat တာ ဂိတ်ဘာသာစကားရဲ့ ယေားကွက် ဖြစ်တဲ့အတိုင်း beat ကိုဖော်ဖော်တဲ့ drum က သီချင်းရဲ့ အပိုင်းတစ်ပိုင်းမှ တစ်ပိုင်းဆို အပြောင်းကို သိသာထင်ရှားအောင် ပုံးပုံး beating အတိုင်း တိုးနေရာကနေ တိုးဟန် ပြောင်းပြီး ဖြည့်စွက် note ကလေးတွေထည့်တိုးလို့ သီချင်းရဲ့ သံစိုက် နို့ရာက မြှင့်လာအောင် မြှင့်နေရာက မြှင့်ပြီး ပြောလျှော့သွားအောင် ပုံးပုံးလေး ရှုပါတယ်။ ဒါလို ရှုက်ချက်တွေ ဖြည့်တာကို ဂိတ်ကားနဲ့တော့ drum roll လို့ ခေါ်တော်ပြုဗျာ။

အဲဒီသဘောရားလေးကို လက်တွေ့ စမ်းတဲ့အနေနဲ့ ခုံကြိုးတော်တို့ pattern 3 ကို drum roll လေးအဖြစ် တည်ဆောက်ကြည့်ရအောင်။

drum roll ဆိုတော့ drum roll မှာကလဲ roll အတိုင်း roll အရှည် ရယ်လို ရှုသေးတယ်ဆုံး။ bar frame တစ်ခုအတွင်းမှာ 3rd beat နဲ့ 4th beat နှစ် beat စာလောက်ကိုပဲ drum note တွေပြောင်း/ဖြည့်လုပ်တာမျိုးကျတော့ short roll ပေါ့။ bar frame တစ်ခုလုံးကိုး တောက်လျှောက်ကို ရှုကတိုးလာတဲ့ drum beat pattern ကို လုံးဝ ပြောင်းလိုက်တာမျိုး ကျတော့ full bar drum roll ပေါ့။

အခုံကြိုးတော်တို့ short roll နဲ့ စကြေရအောင်နော်။ pattern 3 ကို short roll ရေးယယ်ဆိုတော့ အကုန် အသစ်ရေးရာလား .. ဆိုရင် မဟုတ်ပါဘူးမှာ။ ဒါလောက် ဖျော်တော့ပါဘူး။ pattern 2 ကို ကူးပြီး 3rd beat နဲ့ 4th beat က drum note တွေ အနည်းအပါး မြှင့်လိုက်ရှုပါဘဲ။

ဟင်.. ဘာလို pattern 1 ကို မကျေဘဲ pattern 2 ကို ကူးရတာလဲ .. လို့ တရာုယူ ထင်ကောင်း ထင်ပါလိမ့်ယယ်။
playlist editor ပေါ်မှာ စီပြီး နေရာချေတဲ့အခါကျေရင် ဘာဖြစ်လို့ pattern 2 ကို ကူးရတယ်ဆိတာ
ရှင်းသွားပါလိမ့်ယယ်နော်။

ကဲ ဗဲ ကျွန်ုတ်တို့ pattern 2 ကို copy ကူးယယ်များ။



အထက်က ပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်အပြုံး ပြထားတဲ့ အချက်နှစ်ချက် သေချာပြီ ဆိုရင် Ctrl + C နှင့်လို့ ရပါ။
ပြီးရင် Pattern Selector ပေါ်မှာ mouse pointer ချုပ် scroller wheel ကို ရွှေ့တစ်ထပ်တွန်ပြီး
Pattern 3 ကို သော်ယော်။



Fruity Loop 10

ပုံစံ 95

တစ်ဘက်တမျက်နှာက ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပြီ ဆိုရင် Ctrl + V ကို နှစ်လိုက်ယယ်။ အောက်ကပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရယယ်။



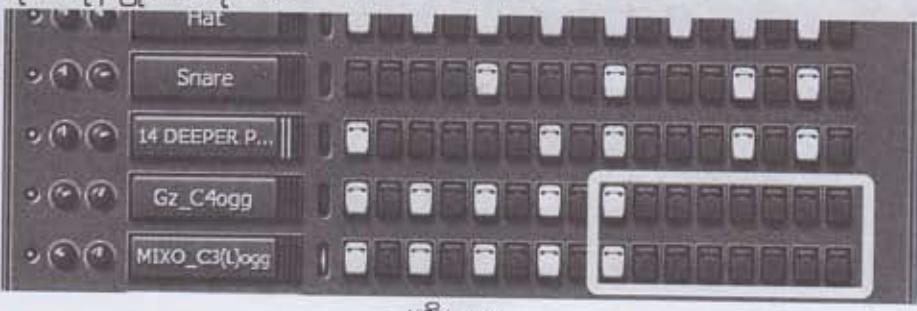
က ပထမဥုံဆုံး kick channel ကို ပြင်ယယ်။ ရှုပြုသား 3rd beat note ကိုဖျက်ပြီး 3and slot မှာ note တစ်လုံး ဖြည့်ယယ်။



ပြီးရင် snare channel ကို ပြင်ယယ်။ 3rd beat slot မှာ note တစ်လုံး ဖြည့်ယယ်။



piano channel နဲ့ string channel က 3rd beat ထိပ်စ တစ်လုံးပဲ ချက်ထားပြီး 3and နဲ့ 4th beat note တွေကို အကုန် ပြတ်ပစ်လိုက်ယယ်။



မူလိုက် စောင့်

တစ်ပက်စာယ်ကိုနှာပါးတော့အကျင့်ပြုပြီးသွားတဲ့အခါ့ Pattern 3 ဟာ အောက်ကပိုအတိုင်း ပြစ်သွားပေါ်။



ပြီးရင် ကျွန်တော်ထို playlist editor ထဲမှာ ဖော်လျော်စာတမ်း၊ playlist editor တို့ F5 နှင့်ပြီး ခေါ်ပေါ်။ လက်ရှိမှာ playlist editor က beat pattern window ရဲ့ အောက်ကို ရောက်ဖော်ပေါ်။ F5 တစ်ချက် နိုင်လိုက်ရင် ရွှေ့ပြင်ကွင်းကို ရောက်လာပေါ်ဖို့။



Fruity Loop 10 နဲ့ သီချင်းတစ်ပိုဒ် အနိတ်အမိ ဘိုင်

ပုံမှန် 97

intro တိုးလုံး တစ်ဖြတ်၊ verse ဂိုင်၊ တစ်ဖြတ် chorus တစ်ဖြတ်၊ solo တစ်ဖြတ် စသည်၏ အပိုင်း
တစ်ပိုဒ်၊ တစ်ဖြတ်ရိကို bar frame ထွေ စိတ်အခါး bar အရေအတွက်ဟာ သိချင်းရဲ့ သံဝင်းစီးဆင်းမှုနဲ့ chord
ဖွဲ့စည်းပုံကို လိုက်ပြီး 4/4 timeing သိချင်း တစ်ပိုဒ် မှာဆိုရင် ယောက်ယူအားဖြင့် လေးဘား၊ ရှင်ဘား၊ ဆယ့်နှစ်ဘား
စသည်၏ လေးရဲ့ ဆတိုးကိန်းများ အဖြစ် ရှိတာ များပါတယ်။

ဒေါက္ခာင့် ခုလဲ ကျွန်တော်တို့ pattern sequence ဖွဲ့စည်းပုံကိုလဲ လေးဘားတစ်တွဲ ထားရအောင်များ။ ဘယ်လို
စီမံ ဆိုတော့ pattern 1 နဲ့ pattern 2 က တစ်တွဲ နောက်တရီ pattern 1 နဲ့ pattern 3 က တစ်တွဲ
ထားလိုက်ကြပေါ်မယ်လေး။ ဘာလို့ 1 2 1 3 တွဲရသလဲ ဆိုတာကိုတော့ SONG mode နဲ့ play ကြည့်ပြီးမှ
အသံကိုကြားရင် ဓမ္မသူ့ ကိုယ်တိုင် မိမိဘာသာ သဘောပေါက်သွားပါလိမ့်မယ်။

1 2 1 3 တွဲပယ် ဆိုတော့ ရွှေမှာ ကျွန်တော်တို့ စိတ်ခဲ့တာ Pattern 1 Pattern 2 အတွက် ရှိနှင့်ပြီးသားလေး။
အဲဒေါက္ခာင့် အခုံ Pattern 1 Pattern 3 နှစ်ခုကို ပြည့်လိုက်ရုပ်ပေါ့။ ဘယ်မှာ ပြည့်မလဲ ဆိုတော့ Pattern 1 ကို
bar count 3 မှာ ပြည့်ပြီး Pattern 3 ကို bar count 4 မှာ ပြည့်မှာပေါ့။

ကဲ Pattern 1 ကို bar count 3 မှာ ပြည့်မယ်။

pattern selector ပေါ်ကို mouse pointer ထား အခုံရောက်နေတောက pattern 3 ဆိုတော့ scroller
wheel ကို နှစ်ထပ် နောက်ဆွဲချုပြုး pattern 1 ကို ပြန်ခေါ်ယူမယ်။

workspace ကြီးမှာ pattern 1 active ပြည့်ဆိုရင် playlist editor ပေါက် Track 1 ရဲ့ bar count
3 မှာ click လုပ်မယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်း ပြစ်သွားမှာပေါ့။



ပြီးရင် Pattern 3 ကို bar count 4 ဖူး ပြည့်မယ်။

pattern selector ပေါက် mouse pointer ထား၊ အချေရောက်နေတာက pattern 1 ဆိုတော့ scroller wheel ကို နှစ်ထပ် ရွှေ့တွေးတင်ပြီး pattern 3 ဆိုကို သွားကြမယ်။

workspace တို့မှာ pattern 3 active ပြုပြုဆိုရင် playlist editor ပေါက Track 1 ရဲ့ bar count 4 ဖူး click လုပ်မယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်း ပြစ်သွားမှာပေါ့။



ကဲ အချေကျွန်တော်တို့ အတောက SONG mode ကို မဖြေတို့ရသေးဘူး ဆိုတော့ အော်အတိုင်းနဲ့ play ကြည့်လိုက်ရအောင်ပါ။ space bar လေး တစ်ချက် ပုတ်ကြည့်လိုက်ပါ။ ခင်ဗျာ။

အချေဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ တစ်စ တစ်စ နဲ့ ဖော်တိုးတည်ဆောက်လာခဲ့တဲ့ သံစဉ်လေးဟာ ရှုံးနောက် အဖွဲ့အပိုက်ညိုတဲ့ melody loop လေးအဖြစ်ကို ရောက်သွားပါပြီ။

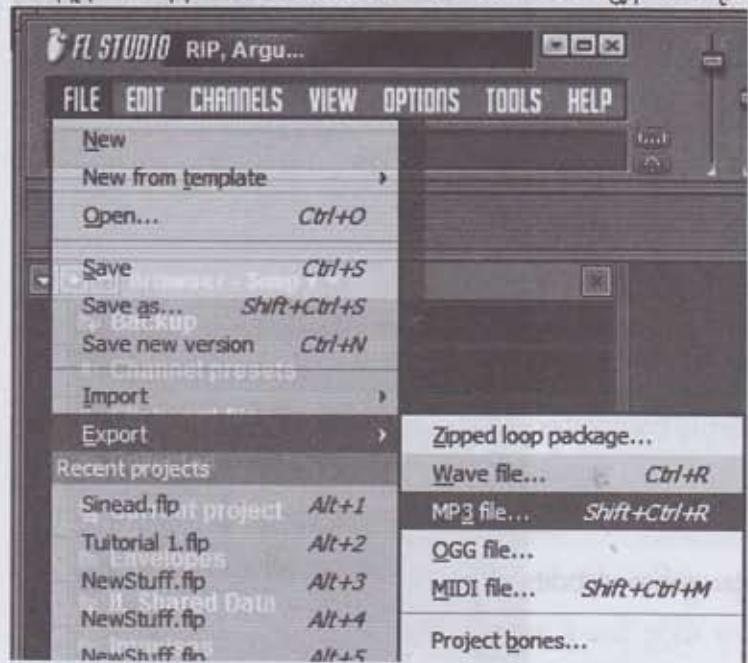
အခန်း (၁၀)

အစီးသံစဉ်တစ်ပုံးအဖြစ် ဖုန်ယူခြင်း (Audio File Rendering)

က ခုထိ ပြီးသလောက်လေးကို ကျွန်တော်တို့ audio file လေး ထုတ်ကြည့်ရအောင်များ ဘာလို့ audio file ထုတ်မှာလဲ.. လို့ ပေးရင် အခု ကျွန်တော်တို့ လက်ထဲမှာ ရှိနေတဲ့ flp file က Fruity Loop software နဲ့ ဖွင့်ထို ရတာလေး။ ဒုက္ခန်တော်တို့ လုပ်ထားပြီးသလောက် music piece လေးကို ကိုယ့် mp3/mp4 player ထဲ ကုံးထည့်ပြီးပဲ ဖွင့်ဖွဲ့ Window Media Player နဲ့ ဖွင့်ဖွင့် ဖွင့်လို့ ရအောင်က audio file အဖြစ် ထုတ်လိုက်မှ ဘယ် audio player device/software နဲ့ မဆို ဖွင့်လို့ ရမှာပါ။

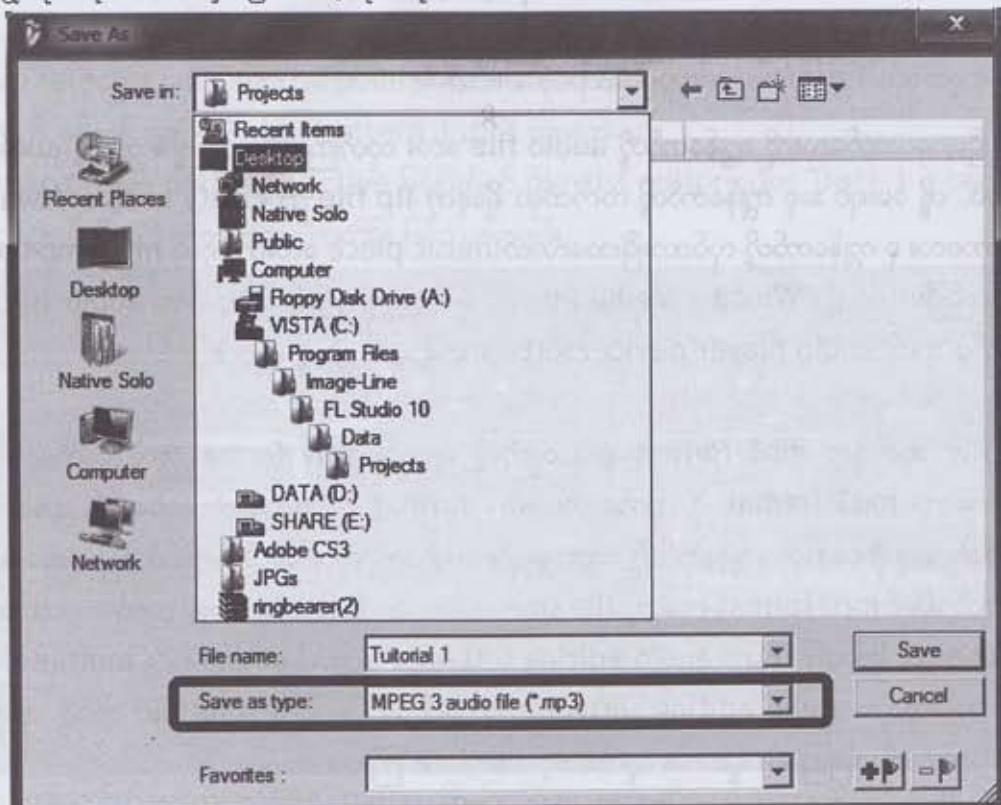
audio file ထုတ်ဖိုက mp3 format နဲ့လဲ ထုတ်လို့ ရတယ်။ wav format နဲ့လဲ ထုတ်လို့ ရတယ်။ တကယ်ကတော့ mp3 format ပဲ ထုတ်ထွေး၊ wav format ပဲ ထုတ်ထွေး လုပ်ရမယ့် အဆင့်တွေက အတူတူပါဘာ။ အခု ဒီအခန်းမှာ ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးရင်း လက်တွေ့ လုပ်ကြမယ့်အတိုင်းပဲ ပြောရမှာပဲ။ ဘာကွာသလဲ ဆိုရင် mp3 format ကတော့ file size သေးတယ်။ ကိုယ့်ဘာသာ နားထောင်ရှုလောက် အတွက်ပဲ audio quality ရှိတယ်။ တော်း audio editing software တွေပေါ် ဟောင်းတစ်ပြီး multiple ထပ်လို့ သိဒ် မကောင်းလှသူး။ audio editing software တွေပေါ် ဟောင်းတစ်ပြီး multiple ထပ်လို့ ဆိုရင်တော့ wav format ကို သုံးကြလေ့ ရှိတယ်။ သူကတော့ file size ကြိုးတယ်။

က နှုန်း အနေနဲ့ mp3 format audio file လေး ကျွန်တော်တို့ ထုတ်ကြည့်ရအောင်။



File menu ကို click ပေါ်။ Export ကို ရွှေးယယ်။
ပျော်လာတဲ့ sub menu ဖဲ့ default က Wave file... ပဲပဲ။ သူကို shortcut အနေနဲ့ Ctrl + R တန်း နိုင်ရင်လဲ ရပါတယ်။
ကျွန်တော်တို့ ဒုက္ခန်တော်တို့ လက်ထဲမှာ သံစဉ်တစ်ပုံးအတိုင်း MP3 file ဆိုတာလေးကို ရွှေးယယ်။ shortcut ဆိုရင်တော့ Shift + Ctrl + R ပဲပဲ။

အလို ရွှေးလိုက်ရင် အောက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း Save As dialogue box ပေါ်လာပါလို့မယ်။



ယခု ပေါ်လာတဲ့ Save As dialogue box နဲ့ တဗျာက်စာ(ဥ) ဖြစ်တော်တို့ ဆွေးနွေးပေးကြတဲ့ ကန့် မတူတဲ့ အချက်ကတော့ ပုံမှာ လေးထောင့်ကွက် ပြထားတဲ့ အတိုင်း file type ပါဘူး။ ကဲ.. ကျွန်တော်တို့ file name ကို အထက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း Tutorial 1 လို့ ပေါ်ပြီး လွယ်လင့်တကူ desktop ပေါ်မှာဘဲ ပေါ်လိုက်ပါ။

အထက် ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း File path ရွှေး File Name ပြောင်းပြီးလို့ Save ခလုပ်ကို နိုပ်လိုက်တာနဲ့

လက်ယာဘက်ကပုံ အတိုင်း audio rendering controller ပေါ်လာပါမယ်။

အော်များ အရေးအတိုးဆုံးကတော့ Info ဆိတ္တာတွက်က mode ပှာ Song ပြစ်နေရပါမယ်။



Fruity Loop 10 နဲ့ သီချင်တစ်ခို့ အနှစ်အယ် ဖို့မှု

start ဆိတ့ ခလုပ်လေးကို စိုင်လိုက်မယ်။ အဲဒီဆိုရင် အောက်က ပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်အနက် ပြထားတဲ့အတိုင်း progress bar လေး တက်လာတာကို တွေ့ရပါယ်။ လက်ရှိ render လုပ်ပြီးတဲ့ ပမာဏကိုတော့ 59% ဆိုပြီး percentage နဲ့ ပြနေတာဖော်။ Background rendering ဆိတာကတော့ ဒါ audio render dialogue box ကို ဖောက်ထား ချင်ရင် သူကို စိုင်ရပါတယ်။

Abort ဆိတာကတော့ စိတ်ကူးပြောင်းသွားပြီး ကိုယ် ပြင်စရာရှိတာ တစ်ခုရဲ ပေါ်လာလို့ audio render မလုပ်သေးချင်ရင် ခဲ့ audio rendering process ကို ရပ်ပစ်လိုက်စွဲ အတွက်ပါ။

အခဲ့ audio rendering process ပြီးသွားပြီဆိုရင် ကျွန်ုတ်တို့ ထုတ်လိုက်တဲ့ mp3 file လေးဘာ ကျွန်ုတ်တို့ file path ပေါ့ခဲ့တဲ့အတိုင်း desktop ပေါ်ကို ရောက်သွားပါပြီ။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။



desktop ပေါ်က အဲဒီ mp3 file လေးကို double click လုပ်လိုက်ရင် အတောက ကျွန်ုတ်တို့ စီခဲ့တဲ့ music piece လေးကို ဘယ် audio player နဲ့ ပစ္စ်ဖွင့်ပြီး နားထောင်လို့ ရပါပြီ။

ဂိတ်...ဟ

အတတ်ပညာသက်သက်နဲ့

စန်တီးလို့ ရဓကောင်းတဲ့

အရာ .. မဟုတ်ပါဘူး။

ဒါကြောင့်..

ဂိတ် စန်တီးဖို့အတွက်

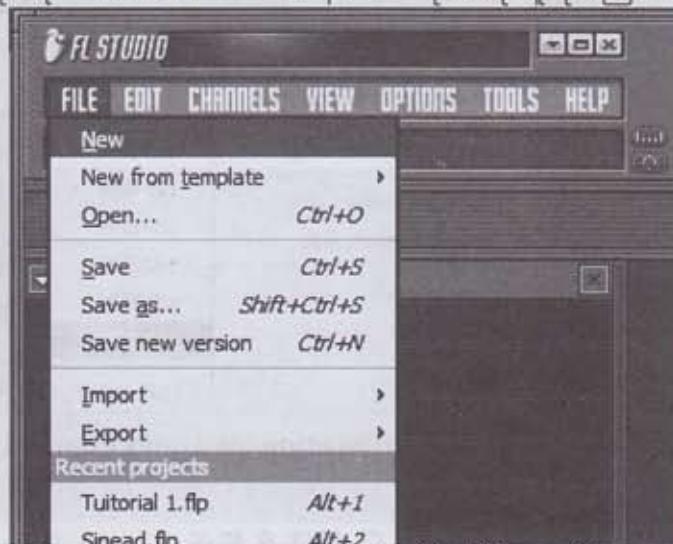
အနုပညာ.. တို့ ခံစားပော်ဝင်တတ်သော

နှုန္တဲ့နှုန္တဲ့သားတစ်ဦး.. ရှိပို့ လိုအပ်ပါတယ်။

အချို့ (အပြ)

Multiple Track Audio File သံစွဲတစ်ပုံး ဖန်တီးခြင်း

ကွန်တော်တို့ အခါ project အသစ် တစ်ခု ဖန်တီးကြရအောင်များ၊ ရှေ့တစ်ပိုင်းမှာ Fruity Loop နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အမြဲခံ သဘောတရား အားလုံးကို ဆွဲးနွေးခဲ့ လေ့ကျင့်ခဲ့ကြပြီးပြီဆိုတော့ ဒု တကယ့် လက်တွေ့အသုံးချ သဘောတရားတွေကို စုရအောင်။ File menu ကနေ New ဆိုတာကို ယူလိုက်ကြမယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ့။



အဲလို ယူလိုက်ရင် workspace ကြော် အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။

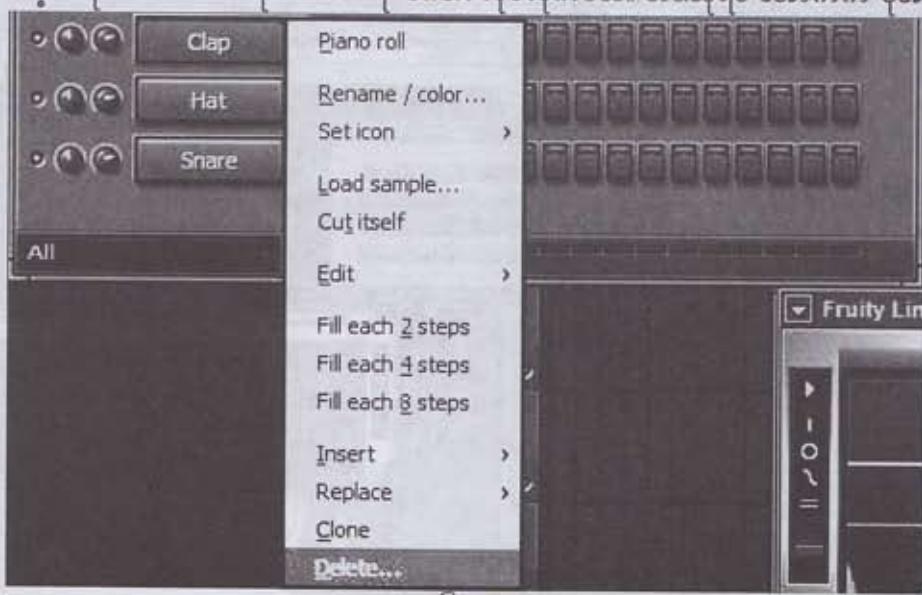


ပြီးရင် ကျန်တော်တိ tempo ကို 160 ပြိုမယ်မှာ။ အောက်က ပုံအတိုင်းဖော်နော်။



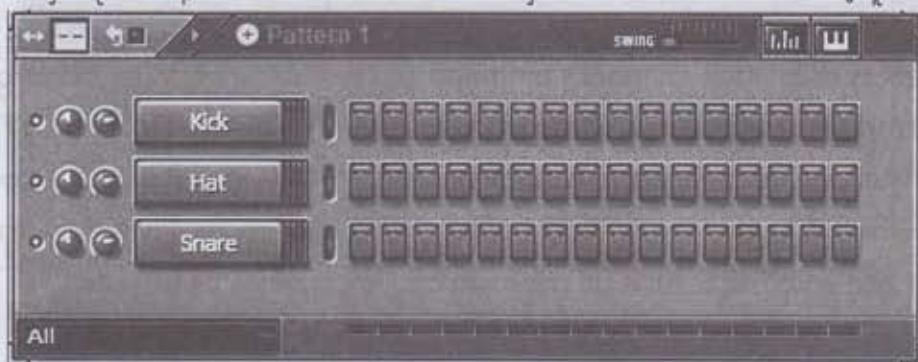
၁၉.၁ အသံလိုင်းတစ်လိုင်းကို ချက်ထွက်ခြင်း (Deleting an Audio Channel)

အခါပြီးရင် Clap channel ကို ဖြုတ်ထွက်ပစ်မယ်။ ဘယ်လို ဖြုတ်ပစ်ရမယဲ ဆိုတော့ Clap channel command button ပေါ့မှာ right click လုပ်လိုက်ရင် အောက်ပုံက အတိုင်း ပေါ်လေပါမယ်။
ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Delete ဆိုတာလေးကို click လုပ်လိုက်မယ်။ အခါဆိုရင် အောက်က ပုံအတိုင်း ...





delete လုပ်မှာ သေခါးလား ဆိုပြီး Confirm message box လေး ပေါ်လာလိမ့်ပယ်။ သေခါးတယ်ဆိုတော့ Ok ဖျော်။ Ok နိုင်လိုက်တဲ့ beat pattern window မှာ Clap channel မပါတော့ဘူး။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။



၁၉.၂ ရှိနှင့်ပြီး Audio Channel ထဲသို့ စိတ်ကြိုက် အသံ Sound File များ ပြောင်းလဲထည့်သွင်းခြင်း

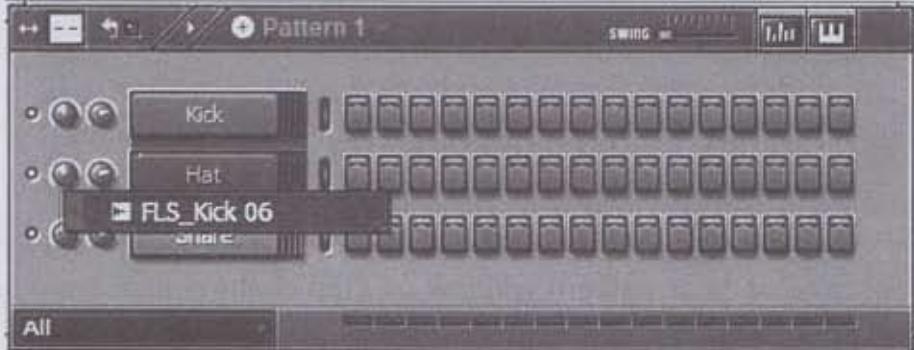


ပြီးရင် ကျွန်ုတ်တဲ့ kick သံကို ပြောင်းပယ်။ စိတ်ကြိုက်အသံကို browser ထဲမှာ ရွေးပယ်။

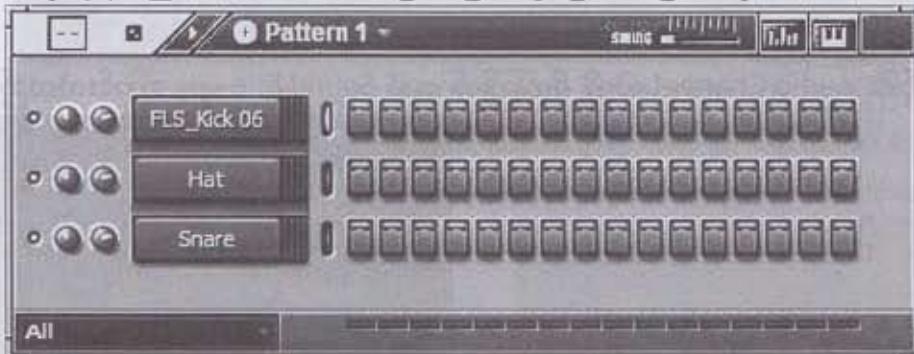
file path အနေဖြင့် ပြောရရင်တော့ လက်ယာဘက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း

Packs > Drum Kit 06 > FLS_Kick 06 ဖျော်။

အဲဒီ FLS_Kick 06 audio file ပေါ်မှာ click လုပ် mouse button ကို ဖွူတ်သဲ ပြထားပြီး Kick channel command button ပေါ်ကို ဆွဲယူလာမယ်များ။ ကွန်ပျူတာသားတွေ စကားနဲ့ ပြောရရင်တော့ Drag onto Kick channel command button ပေါ့။ အောက်မှာပြထားတဲ့ ပုံက အတိုင်းပေါ့။



အခု ပုံမှာ ပြထားသလိုပြီး Kick channel command button လေး လိမ္မာ်ရောင် ပြောင်းသွားပြီဆိုရင် mouse button ကို လက်လွှတ်လိုက်လို ပြီ။ အဆိုရင် ကွန်တော်တို့ browser ထဲက ဆွဲယူလာခဲ့တဲ့ FLS_Kick 06 audio file ဘဲ Beat Pattern Window ထဲက Kick channel ရဲ့ အသံ ဖြစ်သွားပြီ။ အလို လုပ်လိုက်ဖော်လိုက် Channel command button ရဲ့ အပေါ်က နိုဗုလ် kick ဆိုတဲ့ နာမည်ကနေ ဆွဲယူလိုက်တဲ့ ဖိုင်ရဲ့ နာမည် FLS_Kick 06 အဖြစ် ပြောင်းသွားခြင်းအားဖြင့် သိနိုင်ပါတယ်။



ထိုနည်းတဲ့ ကွန်တော်တို့ Snare channel ကိုလဲ ပြောင်းကြမယ်။

File path ကတော့ Packs > Drum Kit 06 > FLS_Snare 06b ပေါ့။ FLS_Snare 06b audio file ကို Snare channel ပေါ်ကို drag ဆွဲယူပယ်။ အောက်ပုံက အတိုင်းပေါ့နော်။

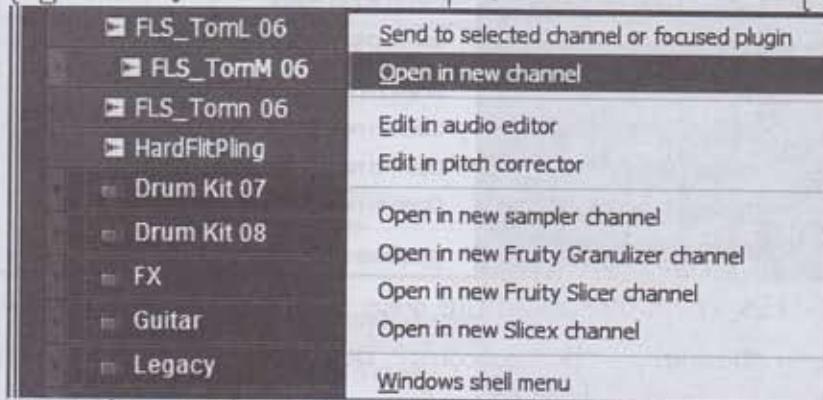
This image shows two windows side-by-side. On the left is a file browser window listing audio files: FLS_Hatpu 06, FLS_Kick 06, FLS_Snare 06a, FLS_Snare 06b (which is selected and highlighted), FLS_TomF 06, FLS_TomL 06, FLS_TomM 06, and FLS_TomN 06. On the right is the Beat Pattern Window titled 'Pattern 1'. It has three channel buttons: 'FLS_Kick 06', 'Hat', and 'Snare'. The 'Snare' button is highlighted with a black border. To the right of these buttons is a grid of 16x8 boxes representing a drum pattern. The bottom left of the window shows the word 'All'. Below the window, the text 'FLS_Snare 06b' is displayed.

High Hat channel ကိုတော့ volume လေးပုံတစ်ပုံ လျှော့မယ်။

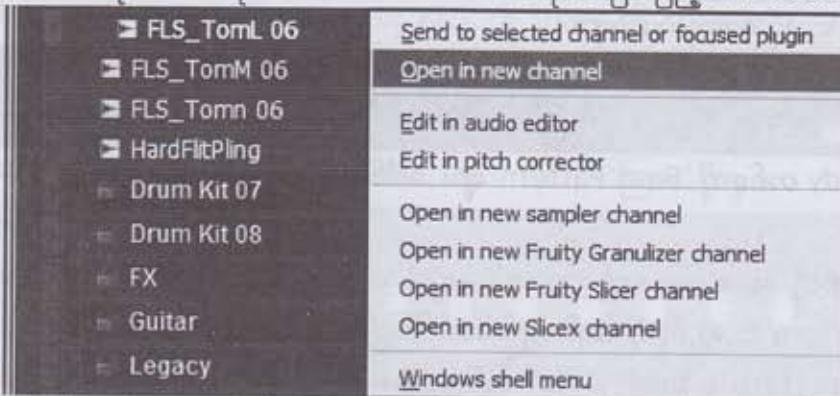


၁၉၃ Tom Drum Channel များ ပြည့်စွက်ခြင်း

ပြီးတော့ FLS_TomM 06 ဆိတာလေးကို audio channel တစ်လိုင်း ပြည့်မယ်။ အဲဒါ audio file ပေါ်နာ right click လုပ်ပြီး ပျော်လာတဲ့ pop-up menu ဘဇ္ဇာ Open in new channel ကို ရွေးလိုက်မှာပေါ့။



ပြီးရင် FLS_TomL 06 ဆိတာလေးကိုလဲ audio channel တစ်လိုင်းအဖြစ် ပြည့်မယ်။ အပေါက် အတိုင်းပဲပေါ့။



M ဆိတာက Mid Tom (Drum set ရဲ့ ထုပ် အလယ် Tom) ကို ပြောတာပါ။

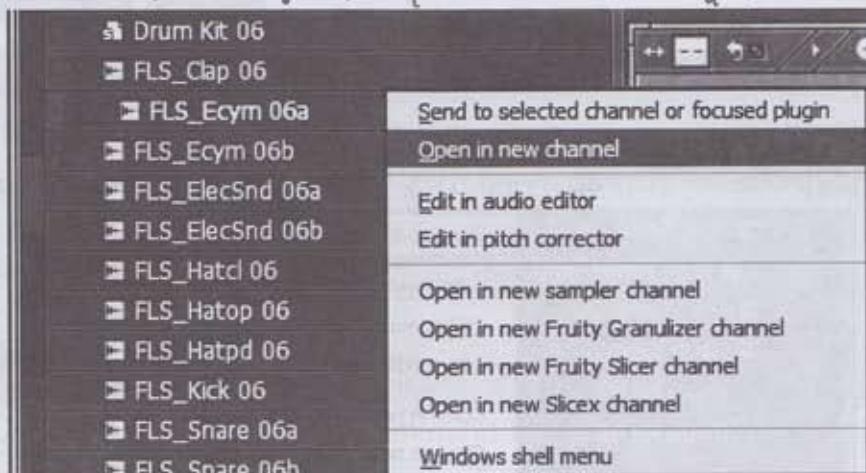
L ဆိတာကတော့ Low Tom (Drum set ရဲ့ ဒုတိယ အလယ် Tom) ကို ပြောတာပေါ့။

ဒဲ Tom နှစ်လုံးရဲ့ audio channel ဘာဖြစ်လို့ ပြည့်ရလဲ ဆိုရင် Drum Roll Pattern တွေ အတွက်ပါ။ Drum Roll Pattern တွေမှာ Tom တွေ ထည့်တိုးလေ့ ရှိတယ် ဆိတာကို အခန်း (၆) နိုင်ကိုထိန်းသောတူရိယာ (Drum and Percussion) စာမျက်နှာ (၁၄) မှာကတည်းက ကွွန်တော်တို့ ထိခဲ့ကြပြီးသားပဲလော့။

ပြီးရင် FLS_TomM06 audio channel ကို Right Pan ငါးပုံလေးပုံ ပေးမယ်။ FLS_TomL 06 audio channel ကို Left pan ငါးပုံလေးပုံ ပေးမယ်။ အောက်ပါက အတိုင်းပဲပေါ့။



နောက် ကျွန်တော်တို့ Crush Cymbal channel တစ်လိုင်း ပြည့်သွယ်။ File path ကတော့ Packs > Drum Kit 06 > FLS_Ecym 06a ဖော်။ Ecym ဆိတာက Electric Drum ရဲ့ Cymbal သံကို ပြောတာပါ။



အထက်ပါပုံအတိုင်း FLS_Ecym 06a audio file ပေါ်မှာ right-click ပြီး ပျော်လာတဲ့ pop-up menu က Open in new channel ကို click လုပ်လိုက်ရင် beat pattern window ပေါ်မှာ FLS_Ecym 06a ဆိတဲ့ audio channel လို့ သစ်တစ်လိုင်း တက်လာမှာပါ။ အောက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံကာအတိုင်း ဒီလို့ကိုလဲ left pan ဝါးပုံလေးပုံ ပေးလိုက်မယ်မှာ။



၁၉.၄ Melody တစ်ခုတို့ Beat Pattern များ ပေါင်းစပ် ရှင်လုံးဖော်ခြင်း

ရွှေ့က ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးလေ့ကျင့်ခဲ့ကြတာနဲ့ မတူဘဲ ခု ပထမဦးဆုံးအဖွဲ့နဲ့ Drum Beat သက်သက်ပဲ ပါတဲ့ beat pattern လေးတစ်ခုကို အရင် တည်ဆောက်ကြည့်ရအောင်၊ Bass ရုံး အမြှေး melody တွေရယ်ကို drum beat pattern နဲ့ beat အကိုက် ထပ်မယ့် နောက်ထပ် beat pattern တွေ ထပ်ရေးမယ်မှာ။ ပြီးတော့မှ playlist editor ထဲကျတော့မှု multi track အဖွဲ့နဲ့ ပေါင်းစပ်ကြမယ်။

သိချင် တစ်ပုံး melody တစ်ခုကို အစိတ်အပိုင်းတွေ အများကြီး ခဲ့ချုလိုက်ပြီး သို့မှာ သို့ရှာတွေကို combination အမျိုးမျိုးနဲ့ တွဲဖက်လိုက်တဲ့အခါး ပိုမိုး စုံလင်လွှာပဲတဲ့ ဒိမ့်မြှေ့တက်ကျ သံစဉ်တွေ ပြစ်ပျော်ပုံကို ဒီအပိုင်းမှာ ကျွန်တော်တို့ လက်တွေ့ စစ်ဆေးရင်း ဆွေးနွေးကြရအောင်။

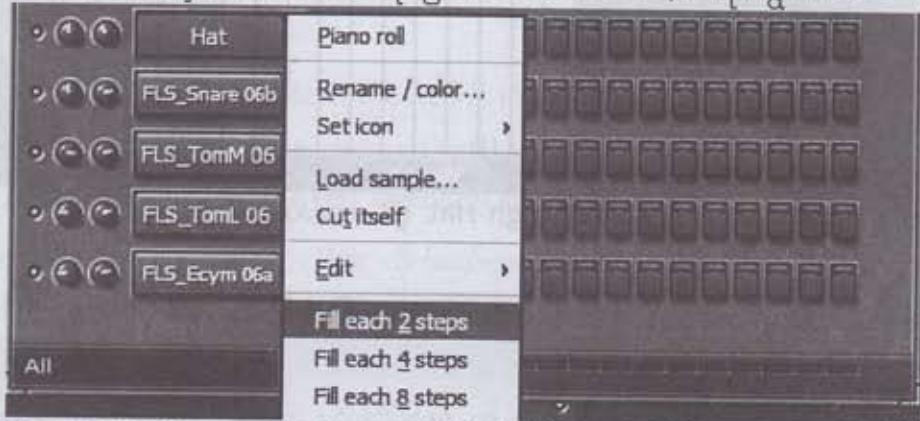
ကဲ အခု ကျွန်တော်တို့ drum သက်သက်နဲ့ beat pattern လေး စိလိုက်ရအောင်၊ တစ်ပက်တမျက်နှာမှာ ပြထားတဲ့ အဆင့်တွေအတိုင်း စီကြရအောင်မှာ။

Fruity Loop 10 မှ သီ္ပုဒ်တစ်ခို့ အနိတ်အမျိုး

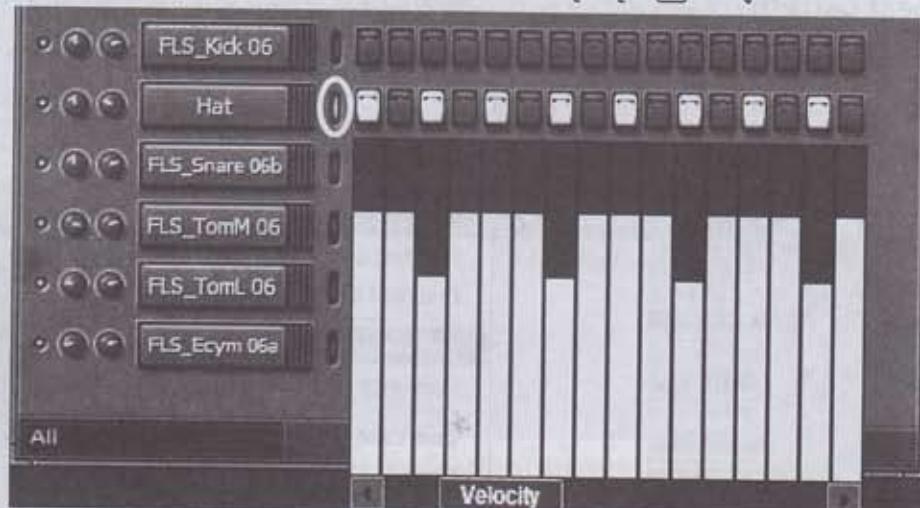
109

drum beat တစ်ခုကို တကယ်တစ်း စံပြီး စိတ်အသံမှာ ဘယ်က ၁ ရာသဲ.. လို ဖော်ရင် တမျက်နှာ (၁၄) ဖြာ ပြောခဲ့တဲ့ 'High Hat Cymbal ဆိတ် drum ရဲ့ အသက်ပဲ။ သိချင်းတစ်ပုံး တိုးလုံးတစ်ပုံးရဲ့ နှင့် (timing) ကိုထိန်းတဲ့ သိချင်းရဲ့ သွေးခိုက်နှင့် ဆိုလဲ ဟုတ်တယ်' ဆိတ်တေးကိုပဲ ပြန်လည်ကိုးကားရမှာပါ။

ဟုတ်ကဲ့။ လိုရင်း ပြောရရင်တော့ High Hat က ၁ ဒီပါတယ် ခင်ဗျာ။ အရင်းဆုံး High Hat channel command button ပေါ်မှာ right click လုပ်ပြီး Fill each 2 steps ကို ရွေးပါပယ်။

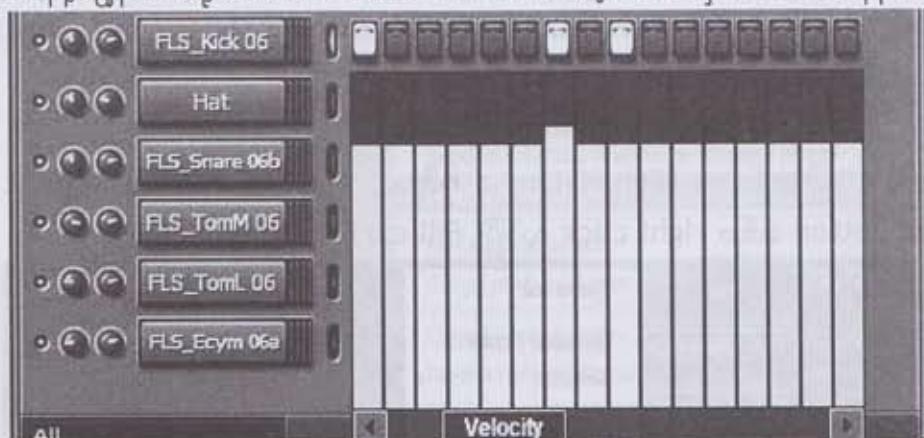


High Hat channel Volume adjust တော့ Kick ထို့ Snare ထို့ channel တွေကို audio file တွေ assign မလုပ်ခင် Tom ထို့ Crush ထို့ audio channel တွေ ပြည့်ခင် ဖိုး.. အဝကတည်းက ကျွန်တော်ထို့ လုပ်ခဲ့ကြဖိုးပဲလေနော်။ အဲဒေါ် အခုံ High Hat channel ကို humanizing လုပ်ရှုပဲ ကျွန်တော့တာဖော်။ အောက်ပုံကအတိုင်း humanizing လေး လုပ်လိုက်ကြမယ်ဗျာ။



High Hat channel active ပြုနေဖို့လေး သတိထားဖို့ သတိပေးချင်ပါတယ်။ ကျွန်တာ စာရွှေသူ သိပြီးသားပဲ၏။ အေားစိတ် ပြန်ပြောနေစရာ မလိုတော့ပါဘူး။

ဒုတိယဆင့်အနေဖြင့် ကျွန်တော်တို့ kick note စီမံ။ 1 2and 3 ပဲပေါ့။ 2and နှင့် velocity နဲ့ တစ်လိုက်မယ်။

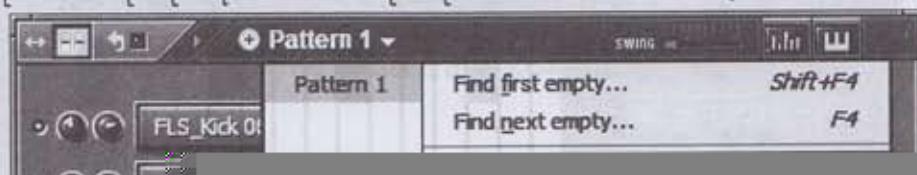


ဒု 3 drum beat ကို ကျွန်တော်တို့ kick နဲ့ High Hat နဲ့ပဲ ထားမယ်ဗျာ။

၁၉.၅ Beat Pattern တစ်ခုကို name/color assign ပြုလုပ်ခြင်း

ဟိုရှေ့လေ့ကျင့်ခန်းတံ့ကတော့ beat pattern က စုစုပေါင်းလို့ သုံးပျိုးပဲ ရှိတာဆိုတော့ မှတ်ရတာ ဘာယူ ပေါက်ဘူးပေါ့။ ဒါပေါယု့ အခု ဒါ လေ့ကျင့်ခန်း ကျတော့ ကျွန်တော်တို့ beat pattern တွေ အများကြီး သုံးကြောခင်ဗျာ။ အဲဒီတော့ များလာရင် ရှုပ်ကုန်မှာ စိုးရတယ်။

ဆိုတော့ beat pattern တစ်ခုချင်းစိတ် နာမည်လေးတွေ ပေးထားကြယယ်ဗျာ။ နောက်ပြီး playlist editor ပေါ်မှာ စိတ့အဆိုကျတော့ ပိုပြီး ထင်ရှားအောင် အရောင်ပါ assign ပေးခဲ့မယ်။ ဘယ်လို ပေးရသလဲ ဆိုတော့ beat pattern window ရဲ့ ထိုင်က Pattern 1 ဆိုတဲ့ စာရွဲ ဘေးမှာ အောက်ပိုက်မြားလေး ရှိတယ်။ အဲဒီလေးကို click လုပ်လိုက်ရင် အောက်က ပုံအတိုင်း menu ပေါ်လာမယ်ပေါ့။

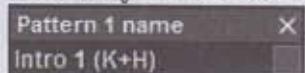


ပုံမှန် ပြထားတဲ့အတိုင်း Rename / color ဆိတာလေးကို ရွေးပယ်များ။ သူ့၏ shortcut ကတော့ F2 ဖော်။ အဲသလို ရွေးလိုက်ရင် (သို့မဟုတ် F2 နိုင်လိုက်ရင်) အောက်က ပုံအတိုင်း Name/Color assign text box လေး ကျော်မယ်။

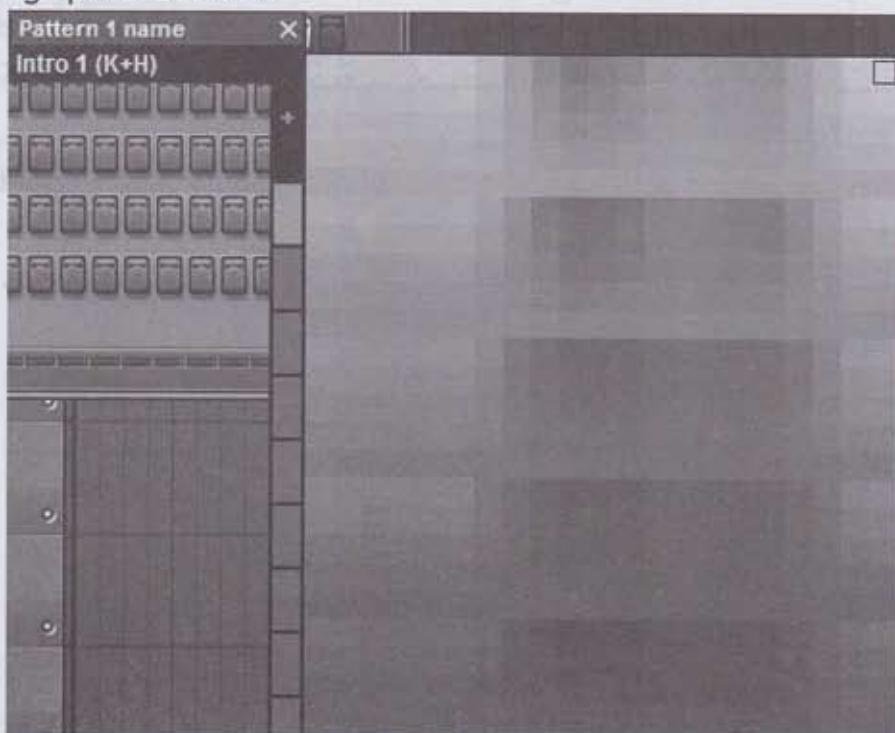


Cursor လေး ပိုတ်တုတ်ပိုတ်တုတ်နဲ့ စောင့်နေတာက ဒါ beat pattern အတွက် ကိုယ်ပေးချင်တဲ့ နာမည်ကို ရှိက်ထည့်ဖို့။ text area ရဲ့ လက်ယာခွန်းက ပါးခိုးရောင် စတုရန်းတံ့ဌေးလေးကတော့ color assign button ပါ။ ပုံမှာ ဗြားပြထားပါတယ်။

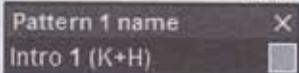
ကဲ အရင်ဆုံး ကျွန်တော် ဒါ beat pattern ရဲ့ နာမည်ကို Intro 1 လို့ ပေးပယ်များ။ Kick နဲ့ High Hat ပဲ ပါမှန်း သိသာအောင် Intro 1 ဆိတာ နောက်ကနေ (K+H) ဆိတာလေး ပြည့်မယ်။ အဲခိုတော့ Name/Color assign text box ထဲမှာ Intro 1 (K+H) ဆိတာလေး ရှိက်ထည့်လိုက်မယ်။



ပြီးရင် color assign button ကို click လိုက်မယ်များ။ အဲခိုလိုရင် အောက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း color assign panel ပေါ်လော်မယ်။



အထက်ပါ ပုံထဲက အတိုင်း အပေါ်ဆုံးအတန်း လက်ယာဘက်စွန်းဆုံးက အဝါရောင်ကို ရွေးပယ်များ။ အဲလို ရွေးလိုက်တာနဲ့ Name/Color assign text box က color assign button က နိုဗုဗုလ် ပါးခိုးရောင်ကနေ ကျွန်တော်တို့ ရွေးလိုက်တဲ့ အဝါရောင်လေး ပြောင်းသွားပြီ။



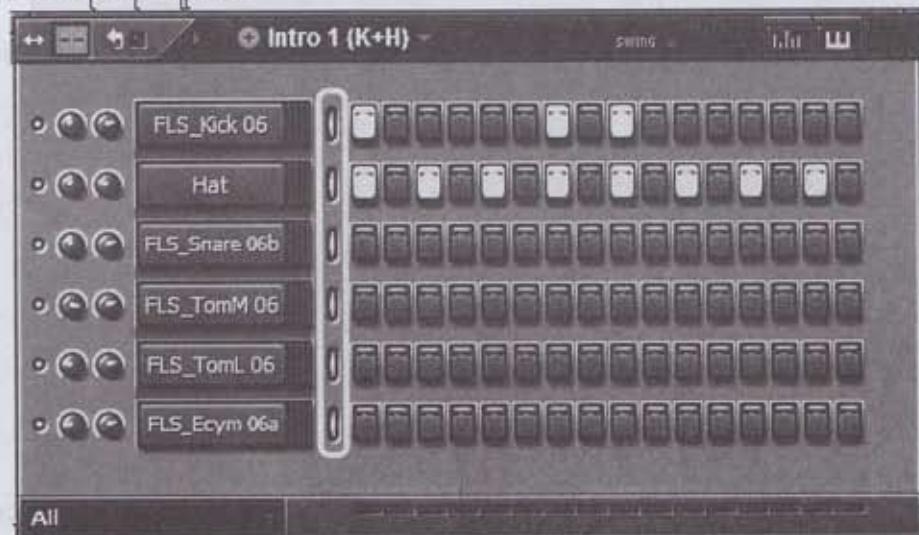
ပြစ်စရာတွေ အကုန် စိတ်တိုင်းကျလို့ Enter နှိမ်လိုက်တာနဲ့ beat pattern window ရဲ့ title တာ အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း စာသားနဲ့ အရောင်တွေ ပြောင်းလဲသွားပါပြီ။



ဒီနေရာမှာ တစ်ခု သတိထားရမှာက.... အဖြူရောင်နဲ့ စိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း pattern number က ပြောင်းလဲသွားပါဘူး။ pattern ရဲ့ နာမည်ကိုယာ ကျွန်တော်တို့ ပြောင်းလိုက်ခြင်း ဖြစ်ပါတယ်။

ဟုတိပြု။ ယခု အမှတ် ၁ beat pattern ပြစ်တဲ့ Intro 1 (K+H) ကို စိတ်တိုင်းကျပြု။ အမှတ် ၂ beat pattern ကို တည်ဆောက်ယယ်။ အမှတ် ၂ beat pattern ကို သပ်သပ်ကြီး ဖန်တီးစရာ မလိုသေးဘူး။ ဒီ အမှတ် ၁ beat pattern ပြစ်တဲ့ Intro 1 (K+H) ကို ကျွန်တော်တို့ copy ကူပြီး အမှတ် ၂ beat pattern မှာ paste ယယ်။

audio channel တွေအားလုံးကို active ပြစ်အောင် လုပ်မယ်။ ကြိုက်တဲ့ audio channel ရဲ့ selector ကို double click လုပ်လိုက်ရှုပါဘူး။



ပြီးရင် Ctrl + C နှိမ်မယ်။ နောက် pattern selector ပေါက် mouse pointer ချွဲ ပြီး scroller wheel ကို ရွှေ့တစ်ထပ်တွန်းလို့ အမှတ် ၂ pattern ကို သော်ယူပါမယ်။



ပြောင် Ctrl + V နိုင်ပါ။

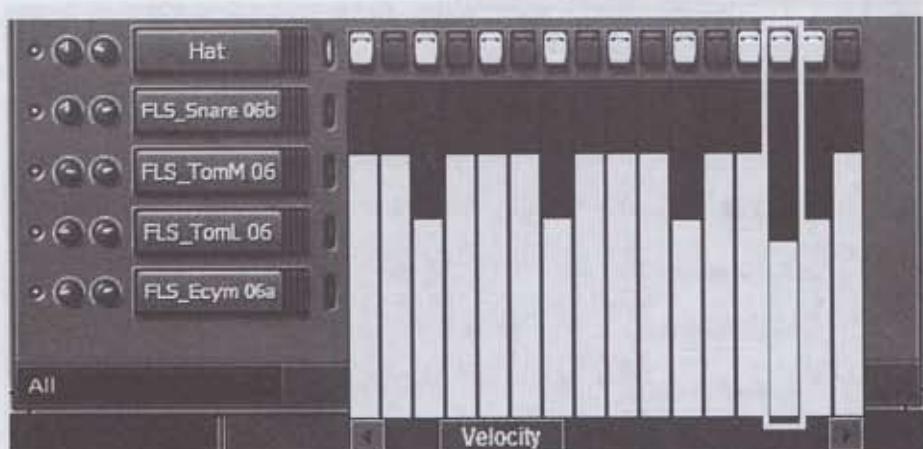


အခုလို ဖြစ်သွားပြီ ဆိုရင် အမှတ် J pattern ကို နှဲနဲ့လေး ပြင်ပါ။

Kick channel ရဲ့ 4th beat ဖူး note တစ်လုံး ဖြည့်ပါ။ humanizing မလုပ်တော့ဘူး။

High Hat channel လိုင်းရဲ့ 4th beat နဲ့ 4and နဲ့ ကြားမှာ note တစ်လုံး ဖြည့်ပါ။ humanizing ပါ တစ်ခါထဲ လုပ်ပါ။ High Hat ကို သုံးချက်တွဲ ရိုက်တဲ့ အသံထွက်လာအောင်ပေါ့။

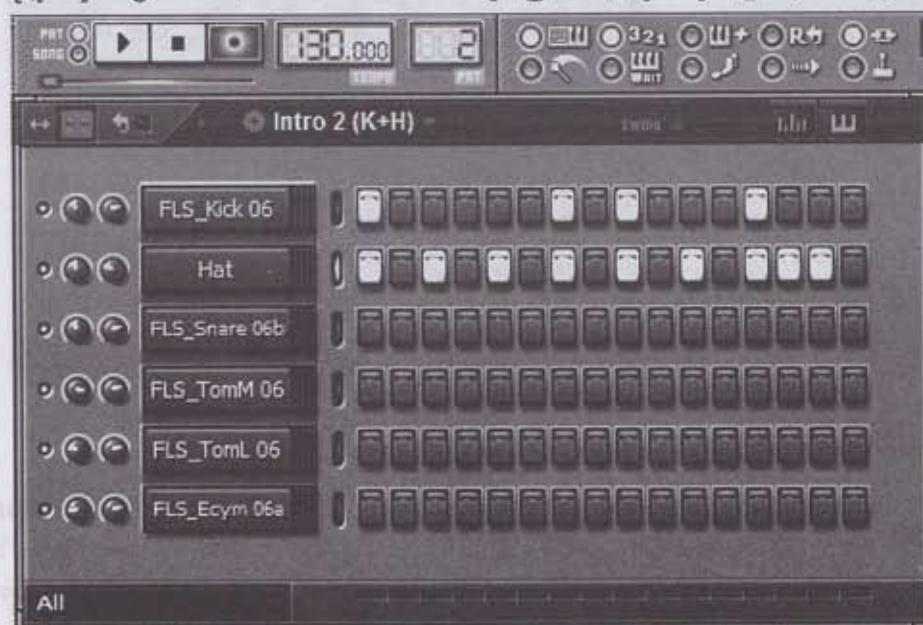




ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ အမှတ် ၂ beat pattern ကိုလဲ စာမျက်နှာပြုပေးမယ်။ F2 နှင့်လိုက်မယ်။



ပေါ်လာတဲ့ Name/Color assign text box ထဲမှာ Intro 2 (K+H) လို ရိုက်ထည့်လိုက်မယ်။ အရောင်ကတော့ ပထားချုံးအတန်း လက်ယာဘက် ဒုတိယအွန်ဆုံး အပါရောင်ကို ရွေးမယ်။ ပြီးရင် Enter နှင့်လိုက်မယ်ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ရဲ့ အမှတ် ၂ beat pattern ဟာ အောက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပါလိမ့်မယ်။



၁၉၆ melodic note များကို သိသန့် beat pattern အဖြစ် တည်ဆောက်ခြင်း

က ကွန်တော်တို့ bass နဲ့ တြေား သင့်ရာ melody တွေအတွက် pattern ကို ရေးကြပယ်များ။

အော်တော့ ခု ဒီ tune အတွက်က ဒီ drum beat pattern နှစ်စုထဲနဲ့ ပြီးမှာ မှ မဟုတ်တော်နော်။ သူအပိုင်းနဲ့ သူ အစုလိုက် အစုလိုက်ကလေး ဖြစ်စေစွဲ အတွက် ကွန်တော်တို့ pattern ရှု စာလောက် လောက် ချိန့်ပေါ်ပယ်များ။

ချို့ကြား bass/melody ကို ကွန်တော်တို့ အမှတ် ၃၁ pattern မှာ ရေးမယ်။ အမှတ် ၃၁ pattern ကို ဘယ်လို သွားမယဲ ဆိုတော့ pattern selector ပေါ်မှာ mouse pointer တင်ပြီး ၃၁ ဆိုတဲ့ ကဏ္ဍား ပေါ်လာတဲ့ scroller wheel ကို ရွှေ့တို့ တွန်းရမှာပေါ်များ။ အမှတ် ၃၁ beat pattern ကို ရောက်ရင် အောက်က ပုံအတိုင်း ပြုပြုပေါ့။



အခုက ကွန်တော်တို့ ရေးမှာက bass note ပျော်။ အဲပေါ်ပယ့် bass audio channel က ဖို့သေးဘူး။ အော်တော့ beat pattern ထဲကို bass audio channel လေးဖြည့်ပြုပေးမှု ဖြစ်မယ်။

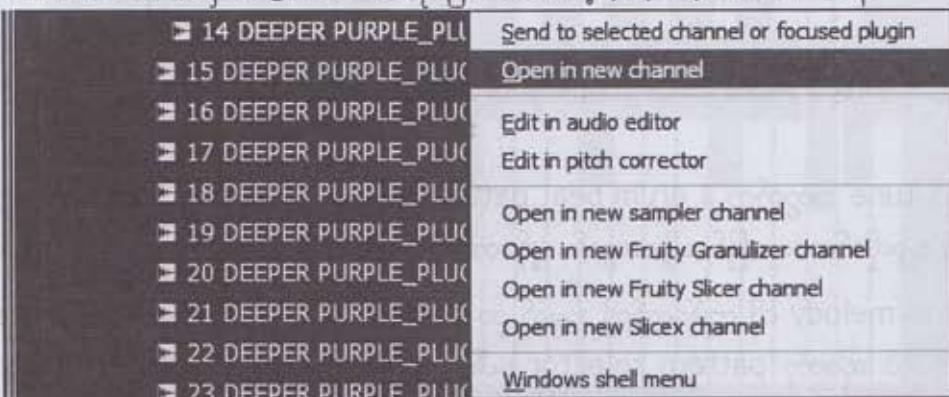
ဒီသိချိုင်းကိုလဲ ကွန်တော်တို့ Key C နဲ့ပဲ ဖန်တီးကြပယ်။ ဆိုတော့ သုံးနောက်ဖြစ်တဲ့

14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg လေးကိုပဲ ပြန်ယူသုံးရအောင်။

သူရဲ့ File path ကတော့

Packs > Guitar > Bass > FL Studio Bass 02 > 14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg ပျော်နော်။

အဲဒီ audio file ကောင်းမြှုပ်နည်း right click လုပ်ခြော ပေါ်လောတဲ့ pop-up menu ကင်



အထက်ကပုံမှ ပြထားတဲ့အတိုင်း Open in new channel ဆိတ်ကို click လိုက်ရင် beat pattern window တာ အောက်ပုံကအတိုင်း ဖြစ်သွားပါလိမ့်မယ်။ Bass audio channel တစ်ခု တိုးလာတော်း



အဲဒီမှာ ပြောစရာ တစ်ခု ရှိလာပါတယ်။

ကျွန်တော်တို့ audio channel သစ်တွေပြည့်သူ့ ဒါ beat pattern window ထဲမှာက အကုန် ရှိနေမှာပါ။ အဲဒီတော့ ဂုဏ်တော်တို့ bass နဲ့ တော်း melody တွေ တိုးထည့်မယ လို့ ရည်ရွယ်ပြီး ပေါ်လိုက်တဲ့ ဒါ အမှတ် (၁၁) pattern မှာရော ဗျာလေး တွေ ပြန်လိုက်ပြည့်ရည်းမှာလား.. ဆိုရင် -လုံးဝ- မလိုပါဘူး။

drum အတွက်က ရှေ့မှာ စီခဲ့တဲ့ intro drum pattern နှစ်ခု အပါအဝင် drum သီးသနိုင်ထားတဲ့ beat pattern တွေတို့ သစ်သစ် သုံးမှာပါ။ ခုပုဂ္ဂိုက်တဲ့ beat patter မှာက bass ကိုပဲ တိုးထည့်မှာပါ။ drum နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ audio channel တွေကိုတော့ အကုန်လုံး slot အလွတ်အတိုင်း လွှတ်ထားခဲ့မှာပေါ့။

ထိန်ည်းတူစွာပဲ drum နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ audio channel တွေကို ထပ်မံပြည့်စွက်ပြီး စိတ့အခါ ကျရင်လဲ ၅ ပြည့်ခဲ့တဲ့ bass channel နဲ့ ပြည့်လတ္တံ့ဖြစ်တဲ့ သင့်တော်ရာ melody channel တွေဟာ တစ်တန်းလုံး ဘာ note ဖူး ပါတဲ့ slot အလွတ်တွေချည်း ပြစ်နေမှာပေါ့။

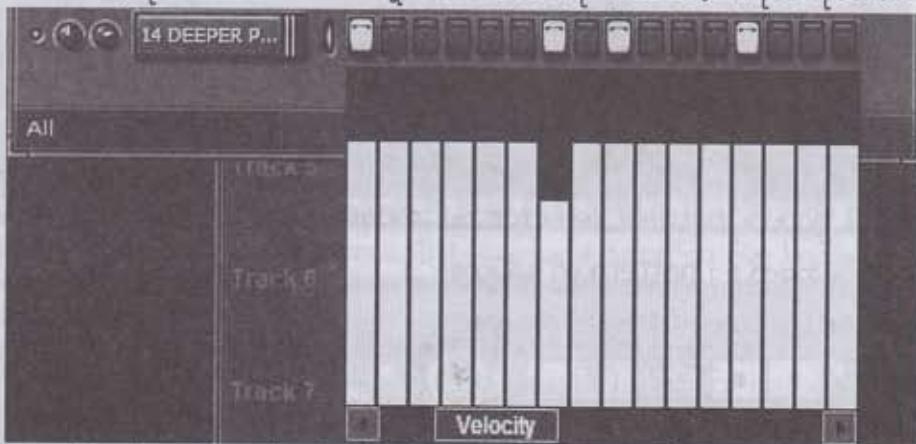
အသည်ပင်လျင် multiple tracking သဘောတရားပါဘဲ ခင်ဗျာ၊ တကယ်တပ်း recording studio တွေမှာ အသံဖမ်းတော့လဲ drum သပ်သပ် bass သပ်သပ် တော်း instrument တွေ သပ်သပ် Track တစ်ခုခဲ့နဲ့ ပို့ယူပြီးမှ ပြန်ပေါင်းတာပါဘဲ။ အဲလို Track တွေအားလုံးကို သင့်တော်သလို level တွေချိန်ပြီး သိချင်းတစ်ပုံး အဖြစ် ပေါင်းတာကို audio mixing ဆိုမတုစ် mixdown လို့ သော်လည်း။

ကဲ တုတ်ပြီ။ bass audio channel မှာ bass note တွေ ပြည့်တော့မယ်။

ဘယ် slot တွေမှာလဲ ဆိုရင် 1 ရယ် 2and ရယ် 3 ရယ် 4 ရယ် မှာ ပြည့်မယ်။ ထုံးစံအတိုင်း (bass note ဖြစ်တဲ့အတွက်) -3 octave ချေမှု။ Note က / 1 01 1 3b/ ပေါ့။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။



ပြီးရင် humanizing လုပ်မယ်။ 2and slot ရဲ့ bass note ကို velocity ဒီးပုံးတစ်ပုံးလောက် ချေမှု။

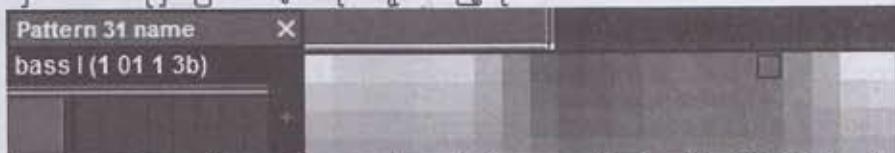


ပြီးရင် bass audio channel တစ်ခုလုံးကို volume သုံးပုံးနှစ်ပုံးလောက် ထားမယ်။

ကဲ.. ဒါဆိုရင် bass line နဲ့ ပတ်သက်လို့ ပြည့်ရုံးပြီး။

space bar တစ်ချက်လောက်ပုတိပြီး play ကြည့်လိုက် ပါးနော်။

ပြီးရင် အခု bass pattern လေးကို စာမည်ပေးပယ်ဖူး။ F2 နိုင်လိုက်မယ်။ ပေါ်လာတဲ့ name/color assign text box ထဲမှာ အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ရှိက်ထည့်လိုက်မယ်။



အရောင်ကိုတော့ ပထမဆုံးအတန်း လက်ယာဘက်အစွမ်းဆုံးက ရေရင် ငါးခုမြောက် ဖြစ်တဲ့ လိမ့်နှင့်ရောင်ပေးလိုက်မယ်။ ပြီးရင် Enter နိုင်လိုက်မယ်။

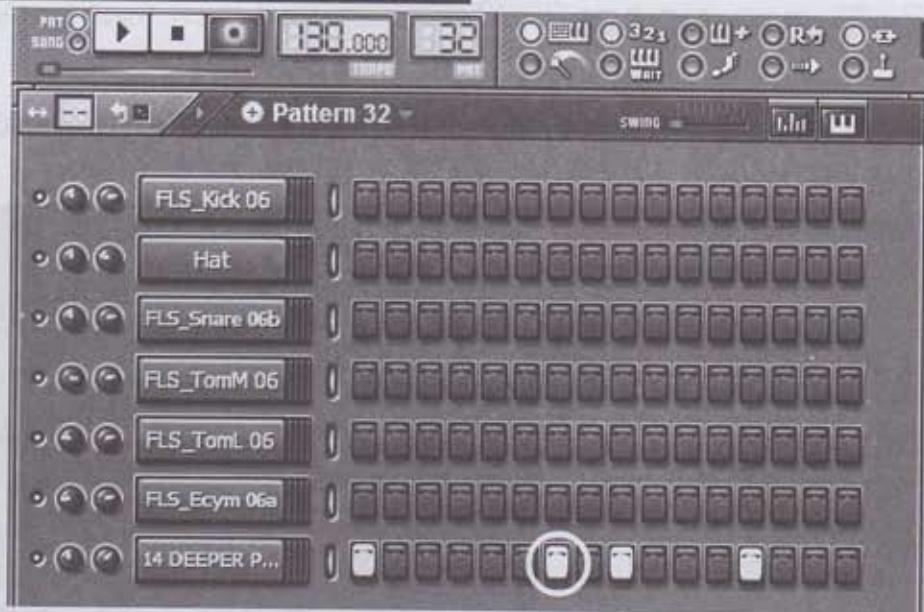
နောက်တစ်ဦးအနေနဲ့ အခု pattern ရဲ့ audio channel တွေအားလုံးကို active ပြစ်သွားအောင် နှစ်သက်ရာ channel selector တစ်ခုကို double click လုပ်လိုက်မယ်။



ပြီးရင် Ctrl + C နိုင်မယ်။ pattern selector ကဲ့ mouse pointer တင် scroller wheel ကို ရွှေ့တစ်ထပ်တွန်းပြီး အမှတ် ၃၂ pattern ကို သော်မယ်။

အမှတ် ၃၂ pattern ပေါ်လာရင် Ctrl + V နိုင်မယ်။





ပြီးရင် bass note ကို နဲ့ ပြင်ဆယ်။ ပြင်ဆယ့် note က / 1 3b 2 2b / ပြု။ off တစ်လုံးမှ ဖပါတော့ဘူး။ အဲဒါတော့ ရှုနှင့်ပြီးတဲ့ 2nd slot note အဟောင်းကို လုံးဝ ဖျက်ထဲတဲ့ပစ်လိုက်မယ်။ အထက်က ပုံမှာ ရိုင်းပြထားပါတယ်။ 2nd beat slot နာ note သစ်တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။ အောက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်းပြု။



ပြီးရင် ဒါ pattern ကိုလည်း နာမည်ပြောင်း အရောင်ပြောင်းကြမယ်။ အောက်က ပုံမှာ ကြည့်ပါ။

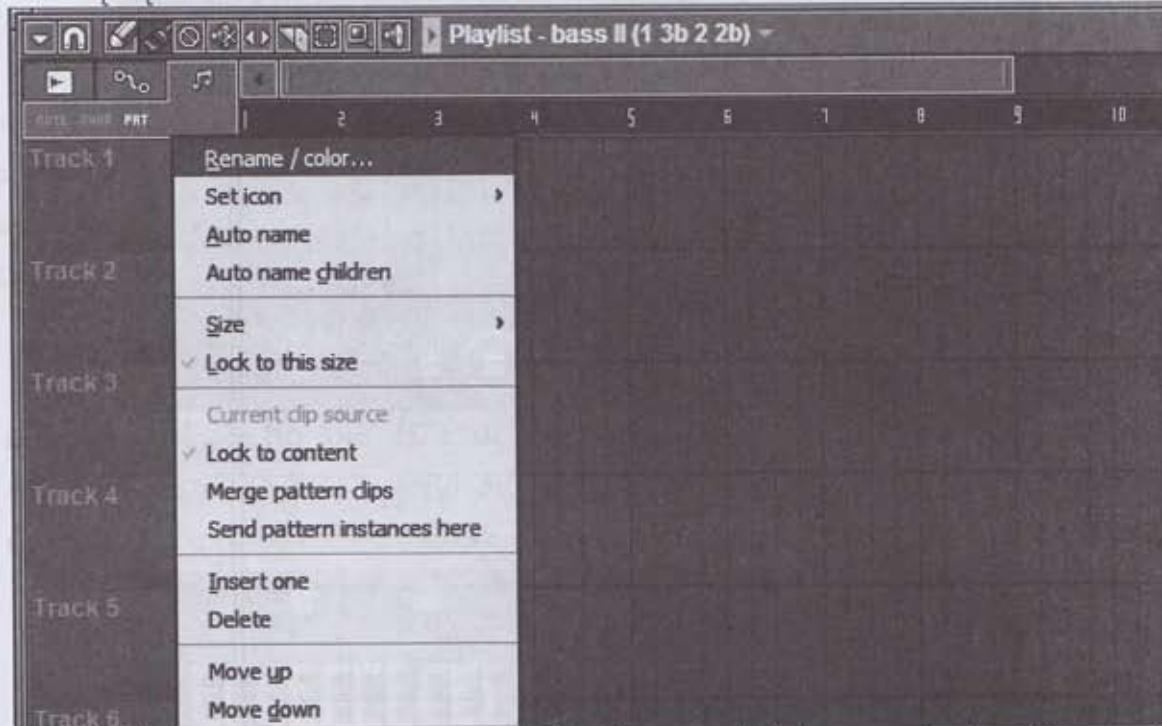


အရောင်ကိုတော့ လက်ယာခွန်းက ရေရင် ပြောက်ကွက်ပြောက် (လောလောကအရောင်ရဲ့ ရွှေ့တစ်ရောင်) သုံးကြမယ်။

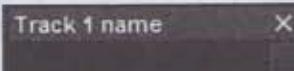
ပြီးရင် Enter နိုင်လို့ ပြု။ ကဲ space bar လေး တစ်ချက်ပုတ်ပြီး play ကြည့်ပါးများ။
သိသလိုလိုပဲ..... လို့ မထင်မိဘူးလားဟင်။

၁၉၅ Track များကို အပည်ဖြောင်းခြင်း

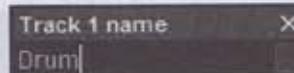
ကဲပထမျိုးဆုံး F5 နှိပ်ပြီး playlist editor ကို သော်လိုက်ယမ်းများ ပြီးရင် Track 1 ဆိတ့ စာရွှေ အပေါ်မှာ right click လုပ်လိုက်ယမ်း



ပုံအတိုင်းပေါ် pop-up menu လေးကျလာမယ်။ ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Rename / color ဆိတာလေးကိုလိုက်ယမ်း။ အဒီဆိုရင် အောက်မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Name/Color assign text box လေး ပေါ်လာမယ်။



ကျန်တော်တို့ ခဲ့ ခဲ့ Track မှာ drum pattern တွေကိုချည်း စိတ်လိုက်ယမ်း။ အနီတော့ ခဲ့ ခဲ့ Track ကို Drum လို နာမည် ပေးလိုက်ယမ်း။ အရောင်တော့ မာမြောင်းတော့ဘူး။ beat pattern တွေကိုပဲ အရောင်နဲ့ marking ပေးရတာက ကြည့်ရတာ ပို့ရှင်းတယ်။



Name/Color assign text box ထဲမှာ အထက်က ပြထားသောလိုဂိုဏ်ထည်ပြုခဲ့ Enter နှိပ်လိုက်တာနဲ့



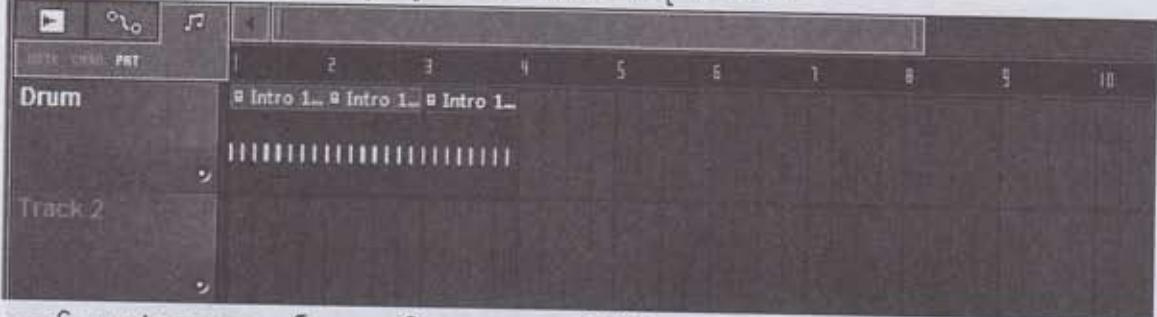
Track 1 လို့ ဖူလရှိနေတဲ့ Track ရဲ့ နာမည်ဟာ တစ်ပက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း Drum ဆိုပြီး ပြောင်းသွားပြီ။

၁၉.၈ Beat Pattern များကို တစ်ခုထက်ခုကာ ရောခ်အသုံးပြုခြင်း (Multiple Tracking)

အခုံ အဆင့်မှာ playlist editor ရဲ့ title ကို ဉာဏ်ရင် နောက်ဆုံး ကျွန်တော်တို့ စီခွဲတဲ့ bass II (1 3b 2 2b) pattern ကြိုးက active ပြစ်နေတော်ကို တွေ့ရမှာပါ။ ကျွန်တော်တို့ ခု စ စီမှာက drum လေး။ ထိုတော့ ပထမပိုးဆုံး drum pattern ပြစ်တဲ့ အမှတ် ၁ pattern (Intro 1) ကို ပြန်သွားရမယ်။ pattern selector ပေါ်ပှာ mouse pointer တစိုးပြုး scroller wheel ကို နောက်ကို ဆွဲလို့ (scroll down လုပ်လို့) အမှတ် ၁ pattern ကို ရောက်တဲ့အထိ သွားရမှာဖော်နေ။ ရောက်ရင် အောက်ပိုက အတိုင်း ပြစ်မယ်။



marking ပြထားတဲ့အချက်နှစ်ချက် သေခြားပြီ ဆိုရင် Drum track ပေါ်ကို pattern ၁ တင်လို့ ပြု။ bar count 1 ရယ် 2 ရယ် 3 ရယ် ဖြစ်အောင် အမှတ် ၁ pattern (Intro 1 (K+H)) ကို တင်မယ်။



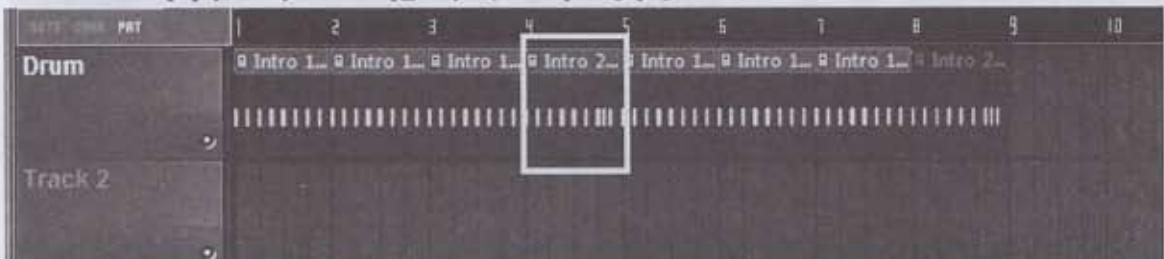
နောက် work space ပေါ်ပှာ အမှတ် ၂ pattern ပြစ်တဲ့ Intro 2 ကို active ပြစ်အောင် လုပ်မယ်။ pattern selector ပေါ်ပှာ mouse pointer တစိုးပြုး scroller wheel ကို ရွှေ့တစ်ထပ် တွန်းလိုက်မှာဖော်။ Intro 2 active ပြန်သွားပြီ ဆိုရင် bar count 4 ဖြစ်အောင် Intro 2 ကို တင်မယ်။





အဲဒိတ္ထု ကျွန်တော်တိုရွှေ pattern sequence ဟာ ဆိုပြီး Intro 1 . Intro 1 . Intro 1 . Intro 2 ဖြစ်သွားမှာပေါ့။ အထက်ကပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်အပြောင်းပြထားပါတယ်။

ဘုတ်ပြီ။ အဲဒိအတိုင်း နောက်တစ်ကျွေး ထပ်ကျွေးမယ်။ pattern sequence ဟာ အောက်ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရပါမယ်။ အဲဒိမှာ သေခြာသတိထားကြည့်ရင် bar count 4 နှာ ရှိတဲ့ Intro 2 ရှာ အရောင်ဟာ Intro 1 pattern သုံးခုရွှေ အရောင်ထက် ပိုပြီး ရှုံးနေတောက် တွေ့နိုင်မှာပါ။ အဲဒိ pattern color marking ပါဘူး။



က အေက ကျွန်တော်တို့ အမှတ် ၃၁ နဲ့ ၃၂ pattern တွေမှာ တည်ဆောက်ခဲ့တဲ့ bass pattern တွေကို Track 2 ပေါ့မှာ နေရာချုပ်မယ်။

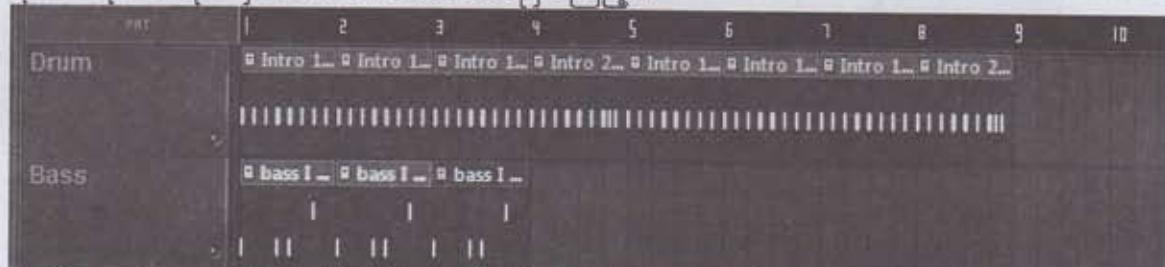
အဲဒိတ္ထု ကြည့်လိုက်တာနဲ့ ရှင်သွားအောင် Track 2 ကို Bass လို့ အရင် နာမည်လေး ပြောင်ထားလိုက်မယ်များ။ ဓမ္မက်နာ (၁၂၀) နှာ Track 1 ကို နာမည် ပြောင်းခဲ့တဲ့အတိုင်းပေါ့။ Track 2 ဆိုတဲ့ ပေါ့မှာ right click လုပ်၊ ပေါ့လာတဲ့ pop-up menu ကဖော် Rename / color ဆိုတာကို click လိုက်မယ်။ ပေါ့လာတဲ့ Name/ Color assign text box နှာ Bass လို့ ဂိုက်ထည့်လိုက်မယ်များ။ အောက်မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ဖြစ်သွားရမှာပေါ့။



ဘုတ်ပြီ။ က အခု Bass track ပေါ့မှာ bass pattern တွေ တင်တော့မယ်။ Bass pattern တွေက pattern count 31 နဲ့ 32 မှာ ရှိတာ ဆိုတ္ထု အရှင်းဆုံး အမှတ် ၃၁ pattern ကို workspace ပေါ့မှာ active ဖြစ်အောင် လုပ်ရမယ်။ pattern selector ပေါ့မှာ mouse pointer တင် scroller wheel ကို ရွှေ့ကို တွန်းလို့ (scroll up လုပ်လို့) pattern count 31 ထိရောက်အောင် သွားရမှာပေါ့။



အပေါက ပုံမှာ ဖြထားတဲ့ အချက်နှစ်ချက် ကိုကိရင် work space ပေါ့ပါ pattern count 31 active ဖြစ်သွားပြီ။ ဒါတော့ အမှတ် ၃၁ ဟာ pattern ဖြစ်တဲ့ bass I ကို ဘွဲ့တော်တို့ Bass track ရဲ့ bar count 1 ရယ် ၂ ရယ် ၃ ရယ် ၄ တော်ယူ။ အောက်က ပုံမှာ ကြည့်ပါ။



ပါးရင် အမှတ် ၃၂ pattern ဖြစ်တဲ့ bass II ကို work space ပေါ့ပါ active ဖြစ်အောင် လုပ်ယယ်။



bass II pattern လေး work space ပေါ့ပါ active ဖြစ်ပြုဆိုရင် အဲဒါ pattern ကို bar count 4 ဖူးတော်ယူ။

ပါးရင် အဲဒါ bass pattern sequence အတိုင်းပဲ နောက်တစ်ကျွဲ့ ထပ်ကျွဲ့ယယ်။ အောက်ကပုံအတိုင်းပေါ့ပါ။

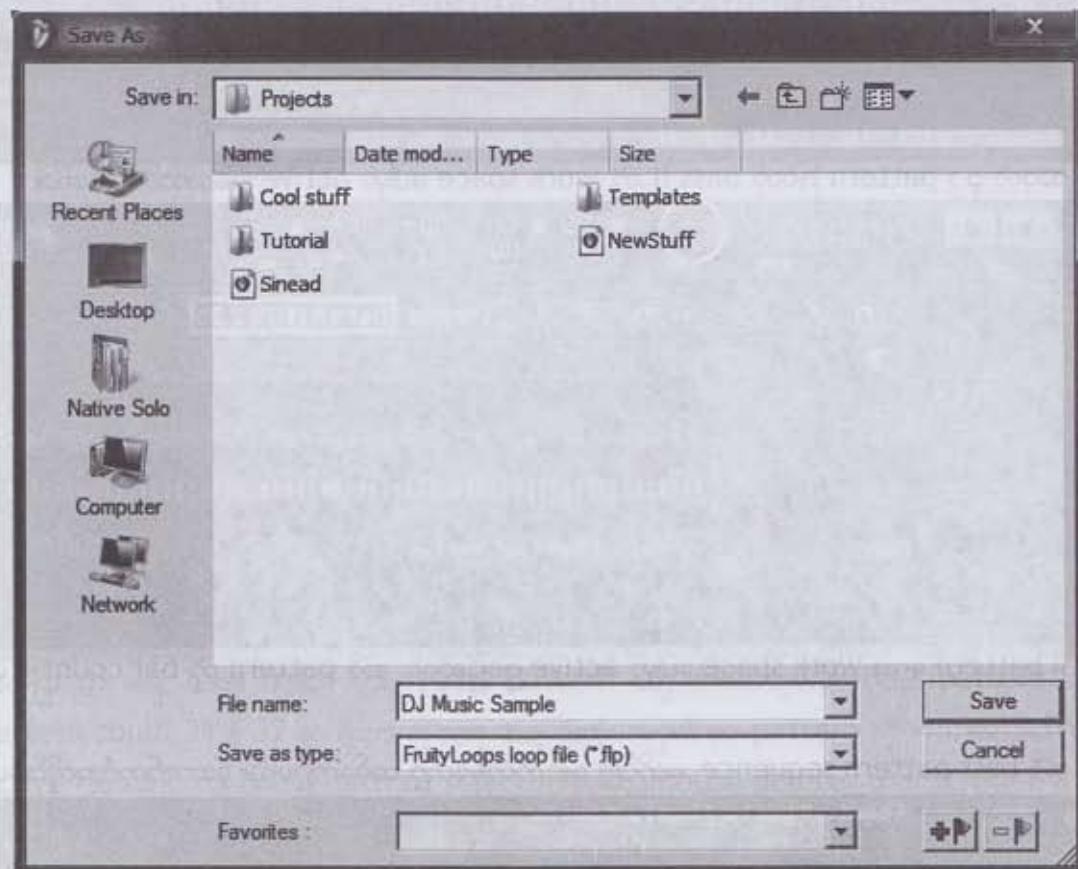




ကဲ အဲခြောင် အထက်က ပုံမှာ ရှင်းပြထားတဲ့ PART/SONG play mode selector လေးတို့ SONG mode ပြောင်းပြီး space bar လေး တစ်ချက်ပုတ်လို့ play ကြည့်လိုက်ပါးဖြူ။

DJ Music piece တစ်ခုရဲ့ အစပျိုး intro လေးတော့ရပြီ။

ပြီးသလောက်လေး ကျွန်တော်တို့ Save ကြဖယ်များ။ Ctrl + S တန်ဆုံးပယ်။ DJ Music Sample ဆိုပြီး သိမ်းပယ်။



Fruity Loop 10 နဲ့ သိပ္ပါတော်ဝါ အနီတီးဆယ် ဖို့

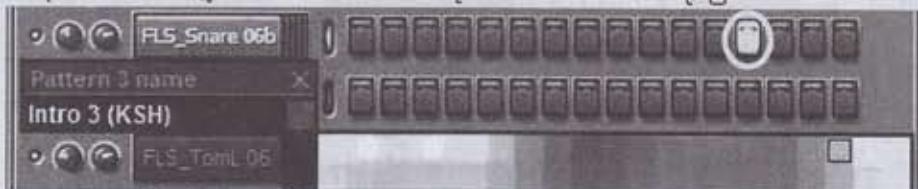
125

နောက်တစ်ပြတ်ကို ဆက်ကြပေါ်မယ်မျှ။

ကျွန်တော်တို့ SONG mode ကို ဖြတ်ပေါ်။ PART mode အပြင် ပြန်ပြောင်းပေါ်။ အမှတ် ၁ pattern ကို ပြန်သွားပြီး ကော်ပိုးကုံးမယ်။ အမှတ် ၃ pattern မှာ paste ပေါ်။ အောက်က ပုံအတိုင်း ပြစ်ပေါ်။



ဒဲခြိုးရင် Snare channel ကို 4th beat မှာ note တစ်လုံး ဖြည့်ပေါ်။ humanize လုပ်သေးဘူး။ ပြီးရင် အမှတ် ၃ pattern ရဲ့ pattern name ကို Intro 3(KSH) လို့ ပြင်ပေါ်။



ပြီးသွားရင် အောက်ပုံအတိုင်း ပြစ်ရပေါ်။



ဒဲ 4th beat snare note လေး တစ်လုံး ဖြည့်ရှုနဲ့ ဘာမှုလဲ ထူးသွားမှာ မဟုတ်ပါဘူးကွာ.. လို့ ဓရာ့သူ ထင်ကောင်း ထင်ပါလို့ပေါ်။ Tune တစ်ခုကို တဖြည်းဖြည်းချင်း ပိုမြို့း မြှင့်ဆိုင်လာစေခို့အတွက် ဒီလိုပဲ တစ်စချင်း စတုရှည်လက်ရှည် ဖန်တီးယူရပါတယ်။

ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ ရှေ့က ဖန်တီးခဲ့တဲ့ အမှတ် J pattern ကို copy ကူးယယ်။ အမှတ် ဂ pattern နှာ paste ပယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမှာပေါ့။



ပြီးရင် Snare လိုင်းမှာ 2nd slot နဲ့ 4and slot နှာ note တစ်လုံးရို့ ဖြည့်မယ်။ pattern name ကို Intro 4 (KSH) လိုပေးမယ်။ အရောင်ကတော့ လက်ယာဘက်စွန်ကနေ လေးကွက်မြောက် အပါးရောင်ပေါ့။



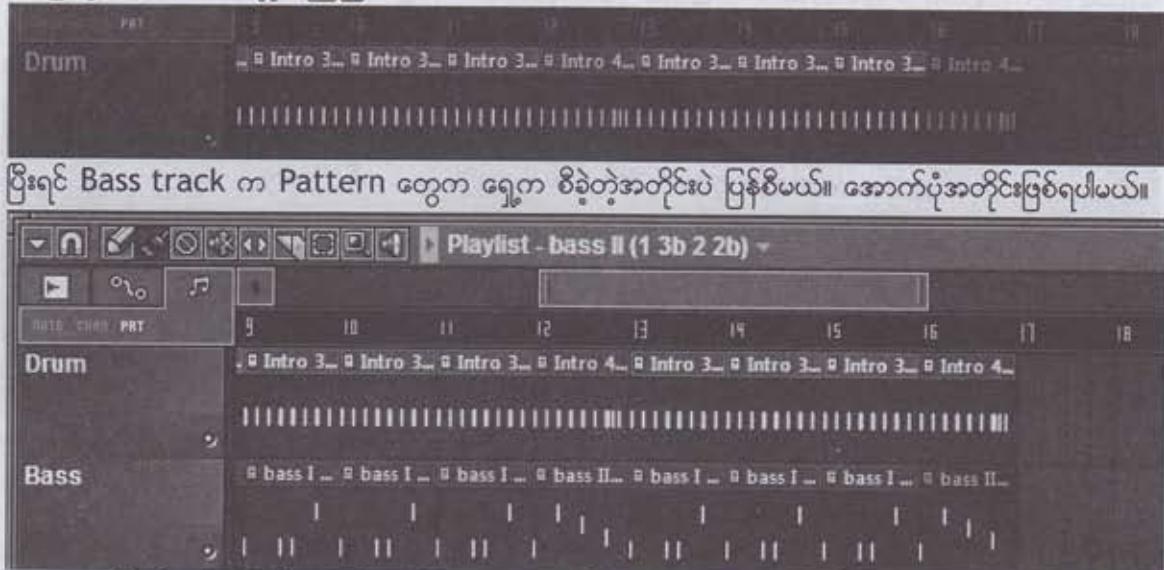
အားလုံး ပြီးရင် Enter နှိပ်လိုက်မယ်။ အမှတ် ဂ pattern ကို တစ်ခုလုံးက အောက်ကပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရမယ်။



ပြီးရင် work space ပေါ့မှာ အမှတ် ဂ pattern ဖြစ်တဲ့ Intro 3 ကို active ဖြစ်အောင် ပြန်ခေါ်ယူမယ်။ ပြီးရင် F5 နှိပ်ပေး playlist editor ကို ပြန်ခေါ်ယူမယ်။



playlist editor ရဲ့ Drum track မှ Intro 3 . Intro 3 . Intro 3 . Intro 4 sequence နဲ့ နှစ်ကျွဲ့တစ်မယ်။ အဆောက ကျွန်တော်တို့ bar count 8 အထိ ပြီးထားပြီးသား ဆိုတော့ ဒါ bar count 9 ကနေ 16 ထိ ဖြစ်မှာဖော့။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။



၁၉.၉ သိရှင်းဝန်တီးဝင် Audio Channel များကို Audio File ပြောင်းလဲ assign လုပ်ခြင်း

SONG mode ပြောင်းပြီး play ကြည့်ပိုးများ။ နားထောင်ကြည့်လိုက်တော့ တစ်ခု ပြင်စရာ ပေါ်လာပါတယ်။ snare သံက browser မှ click ပြီး နားထောင်တုံးက ဟုတ်မလိုလိုနဲ့ ဒါ SONG mode နဲ့ play ကြည့်လိုက်တော့ မဖိုက်တော့ဘူးနော်။ ပြုလုပ်မယ်များ။

ဘယ်လို ပြင်စလဲတဲ့။ စပြီး assign လုပ်တုံးက အတိုင်းပါဘဲ။ browser ထဲက နောက်ထပ် snare သံတစ်ခုကို drag လုပ်ယူလိုက်ရှုပါဘဲ။ Packs > Drum Kit 05 > FLS_Snare 05a ကို Snare channel ထဲကို drag လုပ်ယူမယ်များ။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ့။



ကဲပိုပြီး Play ကြည့်လိုက်ပိုး။ ဟုတ်သွားပြီးနော်။ ပိုပြီး လန်းတဲ့ snare သံလေး ရပြီး SONG mode နဲ့ play ပြီး နားထောင်ကြည့်ရင် snare သံလေး တစ်ဘားချင်း တစ်ဘားချင်း တဖြည်းဖြည်း စိုး စိုးလာတာကို ကြားပျံပါမယ်။ ဆက်ရုပယ့်ခုံးက အဝေးကြီး ကျွန်သေးတပ်များ။ ခုံး drum နဲ့ bass နဲ့သာက်သက်ပဲပါတဲ့ intro လေး ဆယ့်နောက်ဘားပဲ ရှိသေးတာနော်။

နောက်တစ် pattern ဆက်ပြုဖော်မှု။

play mode ကို PART ပြန်ပြောင်းဖယ်။ ပြီးရင် အမှတ် ၃ pattern မြစ်တဲ့ Intro 3 drum pattern ကို copy ကူးပယ်။ အမှတ် ၅ pattern နှင့် paste လုပ်ပယ်။

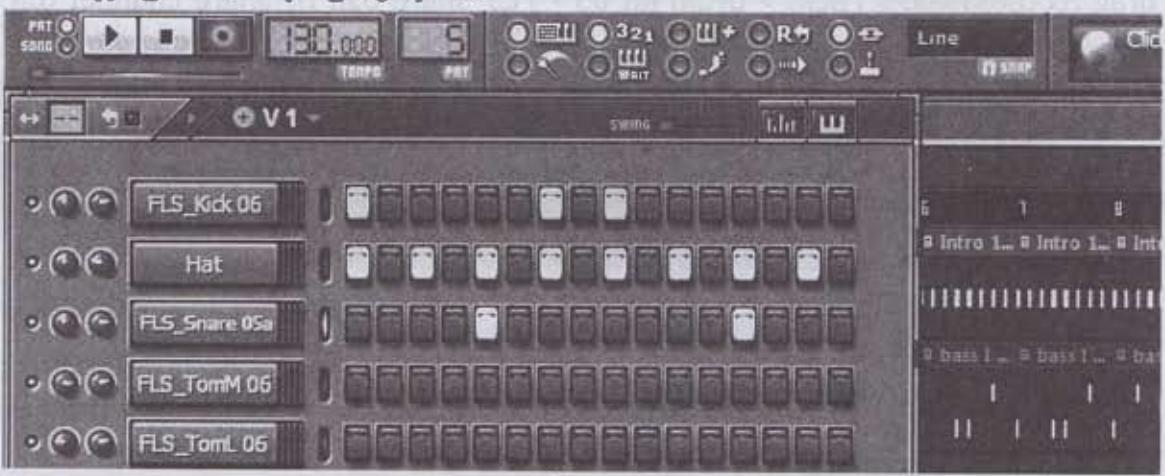


ပြီးရင် Snare channel ရဲ့ 2nd slot နှင့် note တစ်လုံး ပြည့်ပယ်။ humanize မလုပ်ဘူး။

နောက် ၃ pattern ကိုလည်း အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း နာမည်နဲ့ အရောင်ပြောင်းဖယ်။



အခုက် Verse ဝါဌ် ဆိုတော့ ၃ pattern တို့ V1 လို့ နာမည် ပြောင်းလိုက်ပယ်။ အရောင်ကတော့ လက်ပွဲနဲ့က စိမ်းဝါဌ်ရောင်ပေါ့။ ဒါပဲ playlist editor ထဲက Drum track ပေါ်ကို စိမ်း တစ်လိုက်ရင် intro pattern တွေနဲ့ verse pattern တွေနဲ့ ကဲကဲပြားပြား မြင်ရမယ်လေး။ ကဲ ဂဲ အဆင့်တွေ အားလုံးပြီးရင် Enter ပေါ့။ အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ဖြစ်သွားပော့ပေါ့။

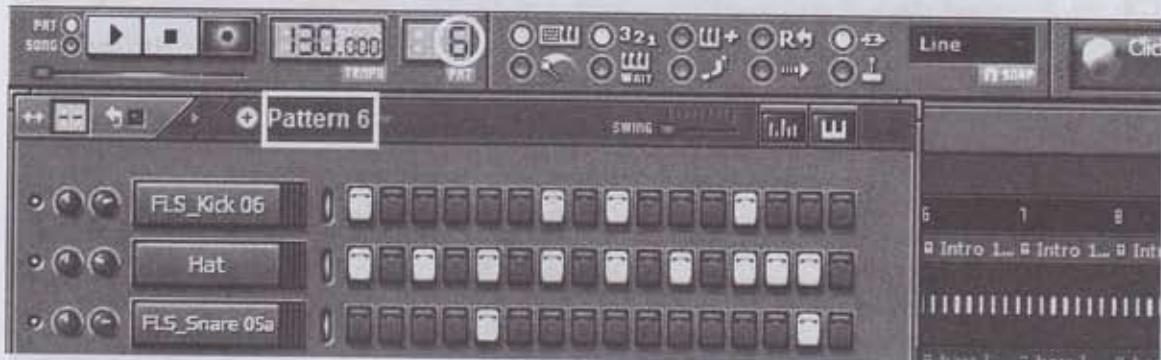


Fruity Loop 10

129

၆။ တမျက်နှာမှာ စိုးတဲ့ V1 နဲ့ တွေ့ယုံ နောက်တစ် pattern ထုတေသနပါ။

အမှတ် ၄ pattern ပြင်တဲ့ Intro 4 drum pattern ကို copy ကူးပယ်။ အမှတ် ၆ pattern မှာ paste လုပ်ပယ်။



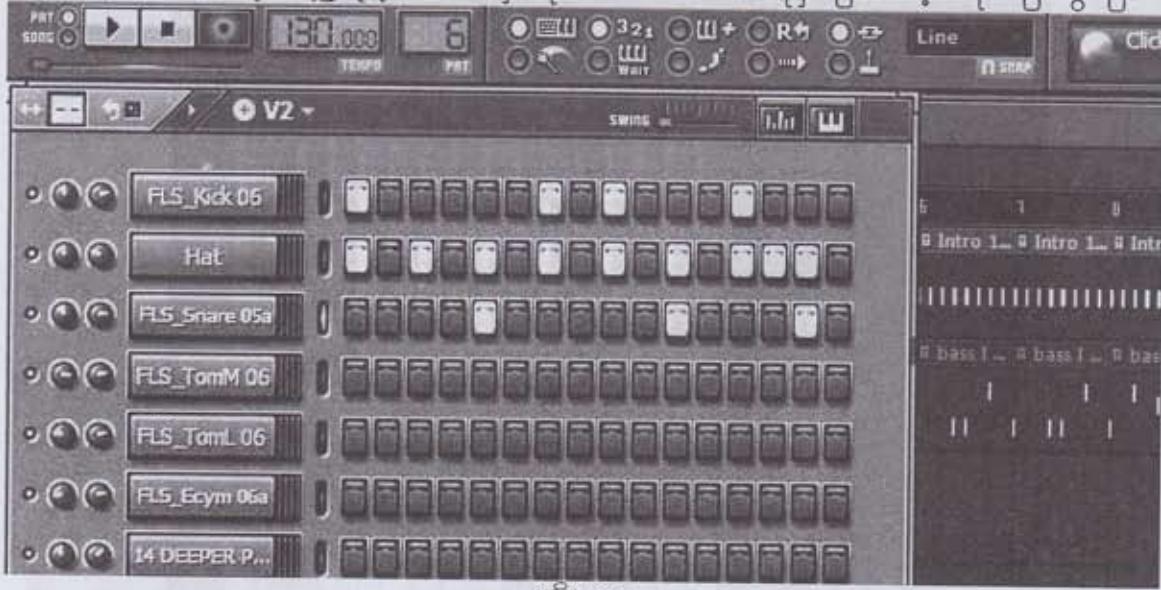
Snare channel ရဲ့ 3and slot မှာ note တစ်လုံး ဖြည့်ပယ်။ humanize မလုပ်တော့ဘူး။



ခု အမှတ် ၆ pattern ကို အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း နာမည်နဲ့ အရောင် ပြောင်းပယ်။



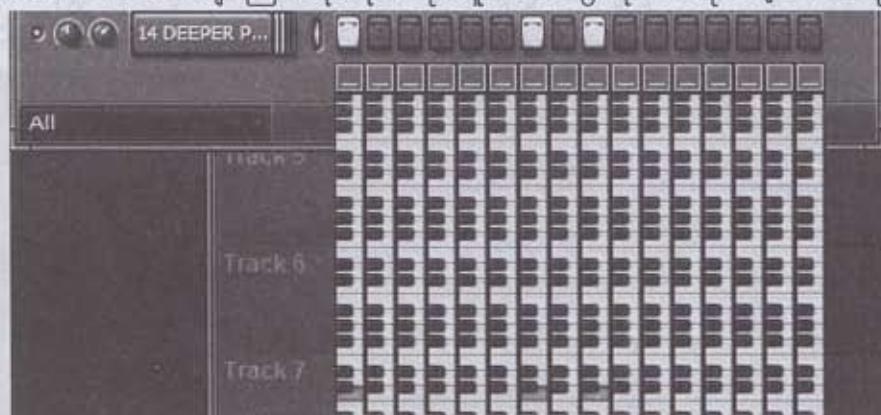
Verse ရဲ့ ဒုတိယပြောက် pattern ဖို့လို့ V2 လို့ နာမည်ပေးပယ်။ အရောင်ကတော့ လက်ပွဲနဲ့ကောင် ဒုတိယ အပိမ်းရောင်ပေါ့။ ပိတ်တိုင်းကျပြေဆိုရင် Enter နိုင်လိုက်ပယ်။ အောက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ဖြစ်သွားပြီ။



ပြီးရင် အခု ရေးခဲ့တဲ့ drum pattern တွေအတွက် ကျန်တော်တို့ bass pattern တွေ စီရပယ်။ အဲဒါတော့ bass pattern အုပ်စုမှ အသစ်တစ်ကွက် ဖြစ်တဲ့ အမှတ် ၃၃ pattern ကို သွားရပယ်။



bass pattern ကိုတော့ ရှိပြီးသားတွေထဲက ပြန် copy ကူးလို့ မရဘူးဆင်ဗျာ။ အဲလို ကူးလိုက်ရင် သိချင်းက နိမ့်မြင့်တက်ကျ ဖြေစေတော့ဘဲနဲ့ သံစဉ်က တစ်တန်းထဲကြီး ဖြစ်သွားလိမ့်ပယ်။ ဒါကြောင့် note ရေးထည့်ရမှာ။ ဒါပေါ်ယုံ bass က note အများကြီး ရေးစရာ မလိုပါဘူး။ ဘာတွေရေးမလဲ ဆိုတော့ အောက်ပုံက အတိုင်းပေါ့။



-3 octave သတိထားပါ။ ပြီးရင် humanize ။ 2nd slot bass note ကို velocity နှုန်းနည်း ချရပယ်။



ပြီးရင် အမှတ် ၃၁ pattern ကို အောက်ပုံက အတိုင်း နာမည်နဲ့ အရောင် ပြောင်းလိုက်မယ်။



Verse အတွက် ရေးထားတဲ့ bass pattern မို့လို Bass V1 လို နာမည်ပေးလိုက်မယ်။ အရောင်ကတော့ လက်ယာဘက်စွန်း က ရောင် ခုနစ်ကွက်ပြောက် ပန်းရောင်ပဲ့။

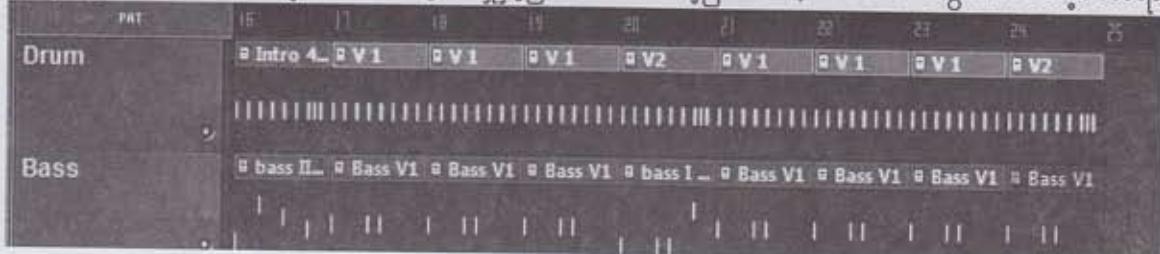
ခုလောက်အဆင့်မှာ Ctrl + S လေး တစ်ချက် နှစ်လိုက်ပါးနော်။ ဘယ် application software ကိုပဲ သုံးပါခေါ် မကြာ မကြာ Save ပေးခြင်းဟာ လုပ်ထားတော်လေးတွေ ပျောက်သွားမယ့် အန္တရာယ် ကင်းတာပဲ့။ ကဲ ကျွန်တော်တို့ ခု ရေးခဲ့တဲ့ pattern တွေကို playlist editor ပေါ်ကို တင်တော့မယ်။ စီရမယ့် bar count က 17 က ဓမ္မာပဲ့။ ရှေ့မှာ ကျွန်တော်တို့ bar count 16 ထဲ စီခဲ့ပြီးသားလေ။

ပထမဦးဆုံး drum pattern တွေကို Drum track ပေါ်မှာ အရင် စီရမှာပဲ့။ စီရမယ့် sequence က V1 . V1 . V1 . V2 ပဲ့။ အဲဒီကို ကျွန်တော်တို့ နှစ်ကျော့ ထပ်မယ်။ bar count 24 အထိ ရောက်သွားမယ်။ နှစ်ကျော့ထပ် စီပြီးသွားရင် playlist editor ထဲက Drum track ပေါ်မှာ အောက်ကပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရပါမယ်။



အဲဒီပြီးရင် bass pattern တွေကို Bass track ပေါ်မှာ စီမယ်။ အဲဒီတော့ ‘ဟင်.. bass pattern က အသစ်ရေးခဲ့တာ တစ်စုံလဲ မဟုတ်ဘူး။ တစ်ခုထဲ’ လို ဓမ္မာယု ထပ်မံပါဝါမယ်။ ကျွန်တော်တို့ ခု စီမယ့် sequence က Bass V1 . Bass V1 . Bass V1 . bass I ပဲ့။ ရှေ့က အမှတ် ၃၁ pattern ဖြစ်တဲ့ bass I ကို ခု မှာ bass pattern အတွက် အပိုင် pattern အဖြစ် သုံးမှာပဲ့။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်ရပါမယ်။

ခုအပိုင်းမှာ အမိက သို့မောင်တော်တော့.... ရှိနှင့်ပြီးသား စီထားခဲ့ပြီးသား pattern တွေထဲက သင့်တော်ရာ



pattern တွေကို idea လေးသုံးပြီး သင့်လျှပ်အောင် ပြန်လည်တွဲစပ်ရင် တစ်ပိုင်းနဲ့ တစ်ပိုင်း ယောင်ယောင်လေး ကွဲထွက်လာတဲ့ သံစဉ်အပိုင်းလေးတွေ ဖူးလာတယ် ဆိုတာလေးပါဘူး။

လက်တွေ့ သိရအောင် play mode ကို SONG ပြောင်းပြီး အဝကနေ ရောက်သလောက်ထိ play ကြည့်လိုက်ပါ၍။

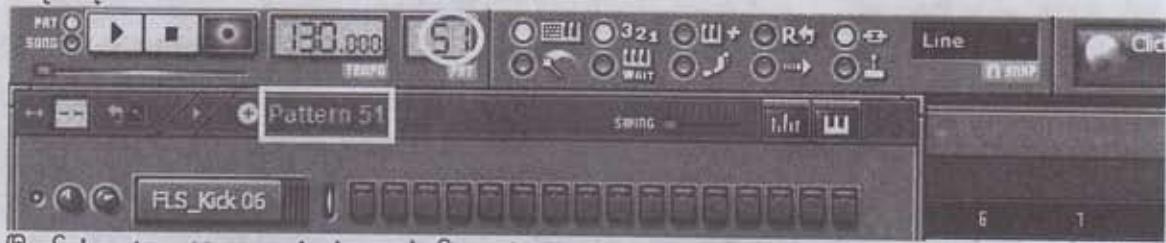
bar count 1 ကနေ 16 ထိနဲ့ bar count 17 ကနေ 24 ထိမှာ...

ရွှေ့ပိုင်းက drum ကျပြီး bass မိတ်တယ်။ နောက်ပိုင်းက drum နဲ့လေး ဂိုဏ်ပြီး bass က သိသိသာသာ ကျသွားတယ်။ ဘာကြောင့်လဲ ဆိုရင်.. ဒါ tune ဝထွက်ထွက်ခြင်းမှာ bass သံနဲ့ ထွက်ချင်လိုပါ။ bar count 17 ကို ရောက်သွားတဲ့အခါ ကျတော့ bass က backing ဖြစ်သွားပြီလေး။ main melody တွေ fill melody တွေ က ရွှေ့ဖြာ Front melody အဖြစ် နေတော့မှာကို။

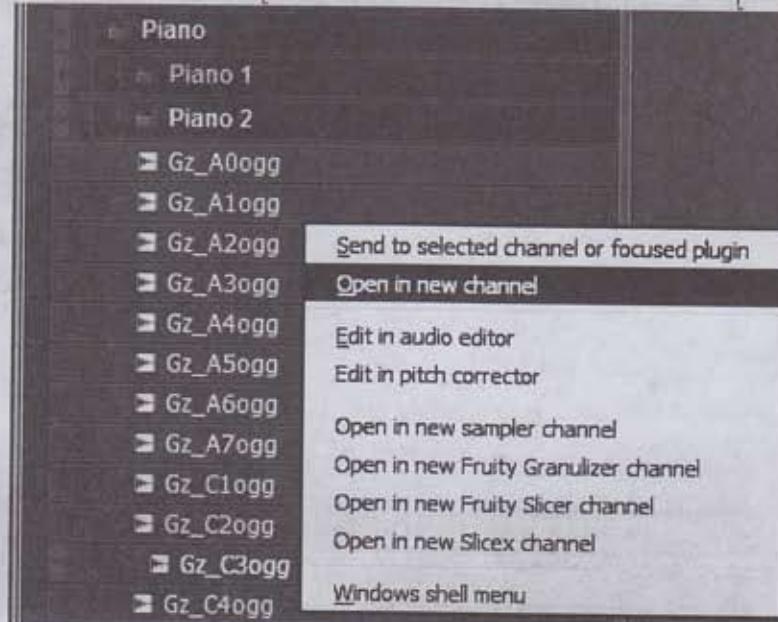
ခာန်း (၂၀)

တူရိယာအစ်ဖြင့် တီးခုံထားသော ဟန်များ ပန်တီးခြင်း (Melody Synthesizing)

ကဲ အခုံ.. ကျွန်တော်တို့ front melody တွေ အပိုင်းကို စာတော်များ ပေါ်လောင်။ အပိုင်းကို သွေးရမှာပေါ့။ အမှတ် ၃၁ ကနေ ၅၀ ထိ ကို bass အတွက် ပေးထားလိုက်ပယ်များ။ အဲဒါတော့ ကျွန်တော်တို့ melody pattern အပ်ရကို pattern အမှတ် ၅၁ က စလိုက်ရအောင်။



ပြီးရင် beat pattern window ထဲကို melodic audio channel လေး တစ်ခု ထပ်မံပါည့်ပယ်များ။

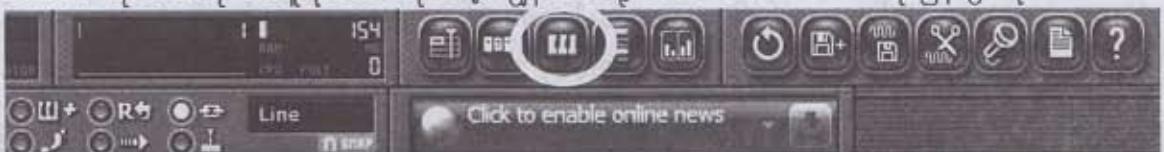


File path ကတော့ Packs > Piano > Piano 2 > Gz_C3ogg ပေါ့။ အဲဒါ audio file ပေါ့မှာ right click လုပ်ပြီး၊ ပေါ်လော့ pop-up menu ကနေ Open in new channel ကို ရွေးလိုက်ရင် beat pattern window ထဲမှာ piano လိုင်းသစ်တစ်လိုင်း ထပ်ဝင်လာပယ်ဆိုတာ တရာုသူ သိပြီးသားပါ။

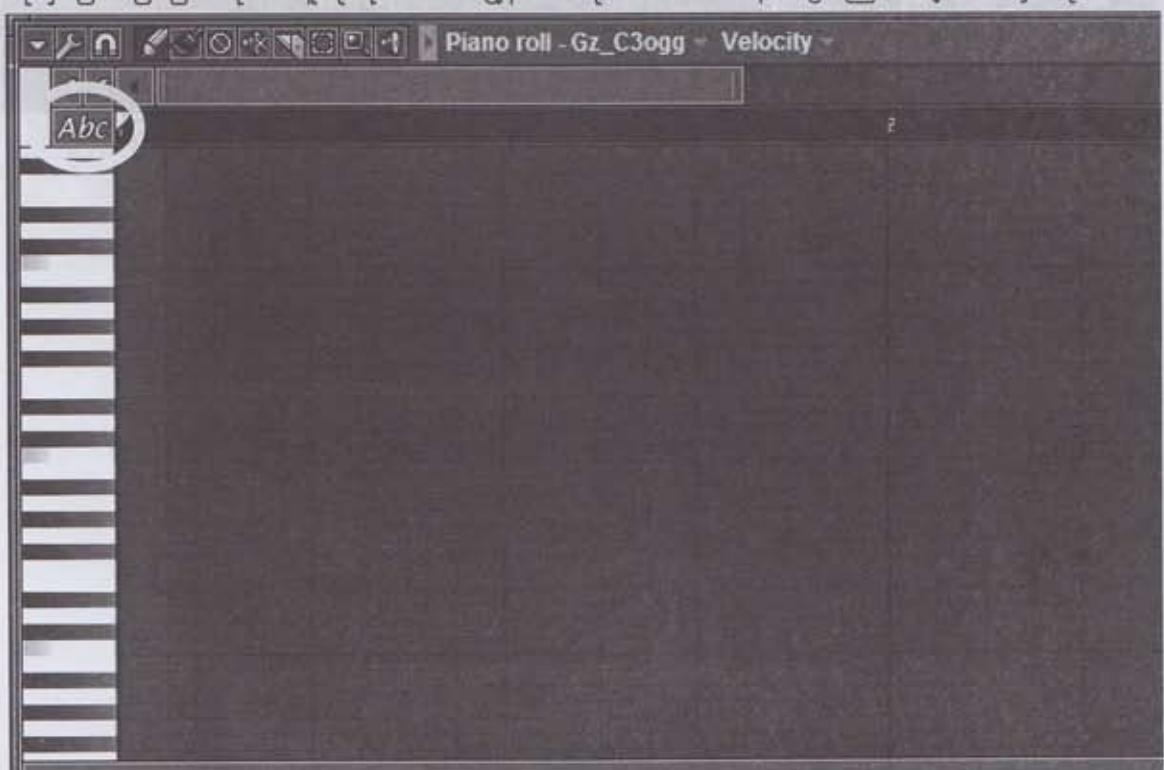
အခုံ ထပ်တိုးလာတဲ့ piano channel သစ်ကို note ရေးတဲ့အခါကျတော့ အရင်က ကျွန်တော်တို့သုံးခဲ့တဲ့ နည်းကို မသုံးတော့ဘူးများ။ နောက်တစ်နည်း သုံးမယ်။ အဲဒါကတော့.....

j.o. Piano Roll

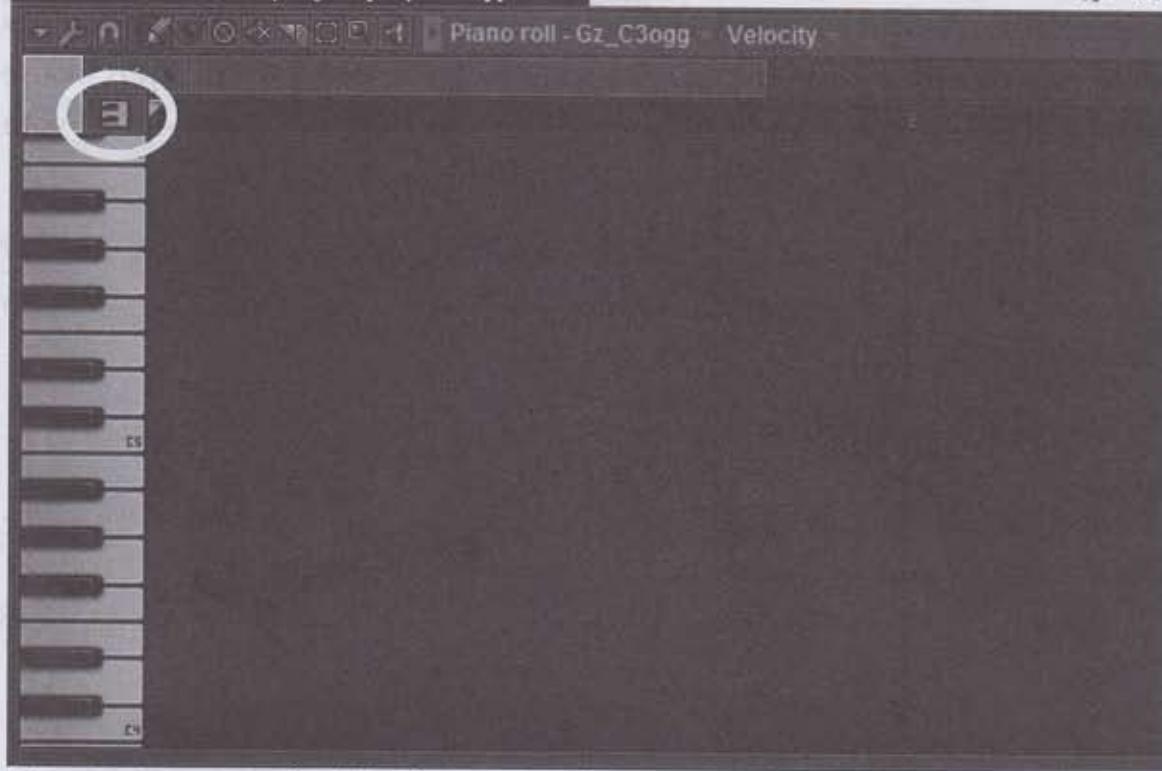
Synthesizer Keyboard နဲ့ တကယ် တိုးဆက်တဲ့ ပုံစံ ရအောင် ကျတော့ Fruit Loop software မှ နောက်ထင် editor တစ်ခု ပေးထားပါတယ်။ အဲဒီကို Piano Roll editor လို ခေါ်ပါတယ်။ အဲဒီ Piano Roll editor ကို ဘယ်လို ခေါ်ယူရသလဲ.. ဆိုတော့ ကျွန်တော်တို့ control panel ပေါ်ကို ပြန်သွားရအောင်။



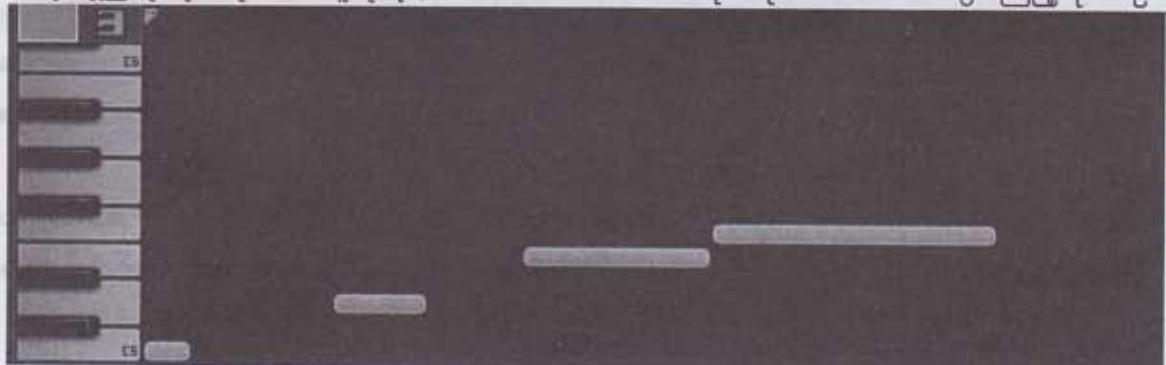
ပုံမှာ စိတ်ပြုထားတဲ့အတိုင်း ခလုပ် ငါးလုံးတွဲ အုပ်စုရဲ့ အလယ်ခလုပ်ကို နှိပ်ပြီးပဲ ဖြစ်ဖြစ်၊ short cut အနေနဲ့ F7 ကို နှိပ်ပြီးပဲ ဖြစ်ဖြစ် ကို ခေါ်ယူလို ရပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ short cut နဲ့ပဲ သွားကြော်မယ်။ F7 နှိပ်လိုက်မယ်။



နှိပ်လိုက်တော့ အထက်က ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း ပေါ်လေတာပေါ့။ ဖောက်ချင်ရင်လဲ F7 နောက်တစ်ခေါက် ပြန်နှိပ်လိုက်ရှု ပါဘဲ။ အဲဒီပုံ အခုံ စန္ဒယား ခလုပ်ခိုးပုံစံက တော်း ပြန်နေတယ်နော်။ ခလုပ်အပြော့နဲ့ ခလုပ်အနေကတွေက အဓိန်းတွေ အတိတွေဖြစ်နေတော့ မြင်ရတာ မရှင်းလျဘူး။ နောက်ပြီး octave တွေကိုလဲ သေသေချာချာ ပြေားပြော်လွှာရမယ်။ အဲဒီတော့ စန္ဒယားခလုပ်ခိုးကို တကယ့်စန္ဒယားခလုပ်ခိုး ပုံစံအတိုင်း မြင်ရအောင် ပြောင်းရှုံးမယ်။ ဘယ်လို ပြောင်းရလဲ ဆိုတော့ ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Abc ဆိုတဲ့ ခလုပ်လေးကို နှိပ်လိုက်ရှုပါဘဲ။ အဲဒီခလုပ်လေးကို Keyboard



View Mode switch လို့ ခေါ်ပါတယ်။ အခု ABC ဆိုတဲ့ အနေအထားကနေ အဲဒါအလုပ်ကို နှစ်လိုက်ရင် အထက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Piano Roll editor ဘာ စန္ဒယားခလုပ်ချိပ်စံအတိုင်း ဖြစ်သွားပါပြီ။ အဲလို စန္ဒယားခလုပ်ရုံ ပုံစံအတိုင်း ဖြစ်သွားရင် ခုနှစ်တော်တဲ့ နှစ်ခဲ့တဲ့ Keyboard View Mode switch ခလုပ်လေး ဘာလ စန္ဒယားခလုပ်ရုံ ပုံစံ အသေးလေး အဖြစ် ပြောင်းသွားတာကို တွေ့ရမှာပါ။ ရောက်ပြီးတော့ ဘားတစ်ဘားကို အကွက်ကြီး လေးကွက် ပိုင်းထားပြီး အကွက်ကြီးတစ်ကွက်မှာ အကွက်သေး လေးကွက် ထပ် စိတ်ထားတာကိုလဲ တွေ့ရမှာပါ။ ဒါက ဘာကို ပြသလဲ ဆိုရင် beat pattern window တဲ့က slot တွေ စိတ်ပိုင်းပုံနဲ့ အတူတူပါဘဲ။ အခု Piano roll editor မှာ အရင် beat pattern window ကထက် ပိုပြီး အဆင်ပြုလွယ်ကူတဲ့ feature ပေါင်း များစွာထဲက ပထမဆုံး အချက်ကတော့ note တစ်ခုချွဲ အတိအရှည်ကို လိုသလို ကတော်ယူလို ရတဲ့ feature ပါ။ အောက်က ပုံအတိုင်း note လေးတွေ စိကြည့်လိုက်ပါပြီး။



ပြီးစဉ် space လေး တစ်ခုက် ပုံတိုး ကြည့်လိုက်ပါ။ ကျွန်တော် ဘာဆိုလိုတယ် ဆိုတော် သဘောပေါက်သွားမယ်။ note တစ်တုံးရဲ့ အတိအရှည်ကို ဘယ်လို ပြောင်းလို့ ရသလဲ ဆိုရင် အဲဒါ note ရဲ့ လက်ယာစွန်းမှာ mouse pointer ကို တစ်လိုက်လို့ လက်ပဲလက်ယာနှစ်ဘက်ခွဲနဲ့ ပြောပုံလေး ပေါ်လာပြီ ဆိုရင် drag လုပ်ပြီး အဲဒါ note ကို လိုသလို ဆွဲဆန် ဆွဲ ကျွဲ့လို့ ရပါပြီ။

ဒီအခိုင်းဟာ အခန်း (၁၂) သံစဉ်အမိအစဉ် ဖြစ်တည်ပုံများ နဲ့ တိုက်ရှိကိုတြုးကို ဆက်စပ်နေတာရို့ ဒီအခိုင်းကို ဆက် ပလေ့လာခဲ့မှာ စာမျက်နှာ (၅၇) ကနေ (၆၁) ထိကို တစ်ခေါက်လောက် စိတ်ရှည် လက်ရှည် ပြန်ပတ်လိုက်စွာရှာ အကြံပြပါရခဲ့ခေါင်များ။

j.o.j Piano roll editor ၏ grid များကို အကျဉ်းအကျယ် လိုသလို ညွှန်ပြု။

တော့တော့ ကျွန်တော်တို့ စိုးခဲ့တဲ့ note တွေ တစ်ခုချင်းခိုတိုင်းပေါ်မှာ mouse pointer တစ်ပြီး right-click လိုက် လုပ်ခြင်းအားဖြင့် ရေးခဲ့တဲ့ note တွေကို အကုန် ပြန် ပျက်ထုတ်လိုက်မယ်များ။ နောက်ပြီးတော့ အခု Piano roll editor ရဲ့ grid တွေက ကျလွန်နေတယ်။ နဲ့ စိပ်လိုက်ရအောင်။ ဘယ်လို စိပ်အောင် လုပ်မလဲ ဆိုရင်

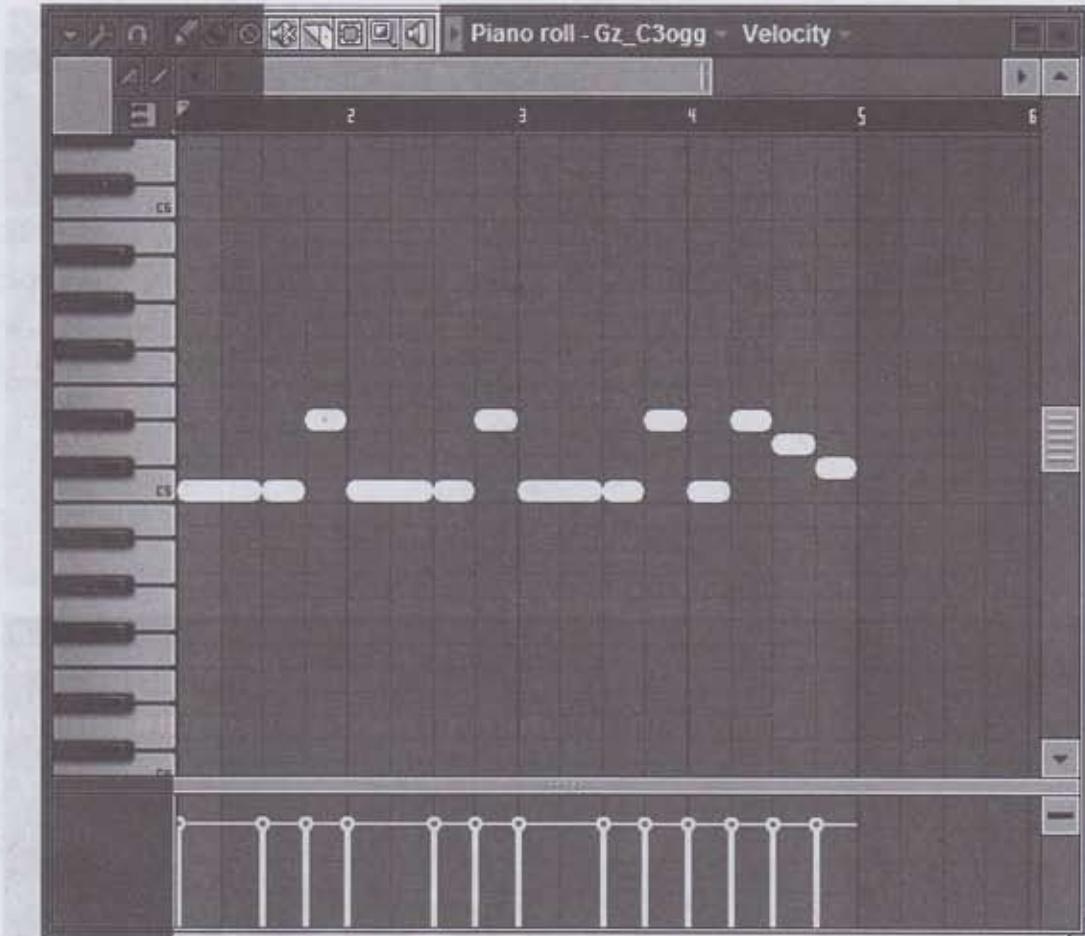


အထက်က ပုံမှာ မြှား ပြထားတဲ့အတိုင်း horizontal scroll bar ရဲ့ လက်ယာစွန်းမှာ mouse pointer ချုလက်ပဲလက်ယာ နှစ်ဘက်ခွဲနဲ့လေး ပေါ်လာပြီဆိုရင် အပြောင်းလဲကို drag ဆွဲလိုက်ရင် grid တွေကျဉ်းသွားမယ်။ အတွင်းဘက်ကို drag ဆွဲလိုက်ရင်တော့ grid တွေ ကျထွက်လာမယ်ပေါ့။ အခု ဒုက္ခ grid တွေကို ကျဉ်းပစ်ပယ်များ။ ဘယ်လောက်ထိကျဉ်းမလဲဆိုရင် တစ်ဘားကို လေးခိတ်ပဲ ရှိတဲ့ အနေအထားအထိ ကျဉ်းပစ်ပယ်။

ဘာလို့လဲ ဆိုတော့ တစ်ဘားစာ အပြည့်ကို Piano roll editor ထဲမှာ မြင်ရမှု note တွေ စိရတာ အဆင်ပြော မို့လိုပါ။ မဟုတ်ရင် scroll bar ကို ရွှေ့ကိုရွှေ့ပြီး ပြန်ကြည့်လိုက် နောက်ကိုရွှေ့ပြီး ပြန်ပြောလိုက်နဲ့ လက်ဝင်ပါတယ်။

၂၀.၃ Piano roll editor ထဲတွင် သံစဉ်များ ဖန်တီးခြင်း

ပြီးရင် အောက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း ကျွန်တော်တို့ သံစဉ်လေး ဖန်တီးကြည့်ရအောင်။



စန္တယားခလုပ်ခုံရဲ့ အောက်က အကျက်လေးတွေထဲက တိုင်ကလေးတွေက ဘာတွေလဲ ဖော်ရင် အဲဒီက velocity ပါ။ keyboard ကို note တစ်လုံးချင်းစိုးတော့လဲ လက်ဖျောင်းလေးတွေရဲ့ အားဆ အပြင်းအပျော့ ရှိတာပါဘဲ။ beat pattern window နှာတံ့က ပန်းရောင် တိုင်လေးတွေနဲ့ ပြပြီး ခုံ ဒါ၏ Piano roll editor နာကျတော့ အစိမ်းရောင် တိုင်လေးတွေနဲ့ ပြတာဖော့။ ဘာ ဂိုဏ်ဝေးလာသလဲ ဆိုရင် မတမျှေားလေးတွေက စန္တယား ခလုပ်ကို ၁ နှုပ်ချုပ်လိုက်တဲ့ အား အဆ (touch velocity) ကို ပြပြီး ရေပြင်ညီမျဉ်းတွေက အသံကျွန်းများ (sustain) ကို ပြပါတယ်။ ထံးခံအတိုင်း သက်ဆိုင်ရာ note ရဲ့ အောက်က velocity control နှာ မတမျှေားကို drag up/down နဲ့ အပြင်းအပျော့၊ ရေပြင်ညီမျဉ်းကို drag left/right နဲ့ အတိအကျည်းကို ပြင်လို့ ရပါတယ်။ velocity ကို အောက်ပုံအတိုင်းဖြစ်သွားအောင် ပြင်လိုက်မယဗျာ။ sustain ကိုတော့ ပြင်တော့ဘူး။

၂၀၅ Piano roll editor မြင့် ထိတိအသေသာသံစိနှင့် Playlist editor တွင် ပေါင်စပ်ခြင်း

အခုက္ခ ကွန်တော်ထိ နာမည်လေး ပေးလိုက်ရအောင်ဖြူ။ F6 နဲ့ beat pattern window ကို ရွှေ့ကြ ခေါ်လိုက်ယယ်။ ပြီးတော့ အောက်က ပုံမှာ ပုထားတဲ့အတိုင်း နာမည်နဲ့ အကျင် ပြောင်လိုက်ယယ်။



အနီးမှာ ဘဏ္ဍားမြေးသလဲ ဆိုရင် အခု ကျွန်တော်ထိ Piano roll editor နဲ့ note တွေ ရေးထားတဲ့ Gz_C3ogg audio channel ဟာ အမြား audio channel တွဲလို့ slot တန်းကြီးပဲ ပေါ်မဖော်တော့ဘဲ အစိမ်းရောင် တိုးလေးတွေ သိထားတဲ့ ပုံစံမျိုး ပြောင်းသွားတော်လေးကို တွေ့ရှုပူပါ။ Piano roll view ကို ချုံထားတဲ့ ပုံဖော်။ ပြီးရင် F5 ကို နိုင်ပြီး Playlist editor ကို ရွှေ့ကို သော်လိုက်မယ်။ နောက်ပြီးရင် အခု ကျွန်တော်ထိ ပိုလိုက်တဲ့ အမှတ် ၅၁ pattern ဖြစ်တဲ့ Piano roll 1 ကို.....

Track အားဖြင့် Track 3 (နာမည် မပြောင်းသေးပါ) ရဲ့ အပေါက်။

location အားဖြင့် ခုပန်တိုးနေတဲ့ tune ရဲ့ verse အပြစ်တဲ့ bar count 17 ရဲ့ အောက်တည့်တည့် မှာ တင်မယ်လာ။ အောက်က ပုံအတိုင်း ပြစ်သွားရပါမယ်။



အဲဒီလို တင်လိုက်တဲ့အခါမှာ အပုတ် ၅၁ pattern ဖြစ်တဲ့ Piano roll 1 တစ်ခုထဲက လေးဘားစာ တရာ့လဲ နေရာယဉ်သွားပါလိမ့်ယယ်။ နောက်တစ်ကျွဲ ထပ်တင်ယယ်။ သူရဲ့ အဆုံးဖြစ်တဲ့ bar count 21 မှာ ဖြစ်မှာပေါ့။



Fruity Loop 10 နှင့် သိပ္ပါတီပြီး အနိစ္စအမ် ဆိုင်

139

ကဲ.. Track 3 ကို Piano လို့ နာမည် ဖြောင်းလိုက်မယ်များ။ နောက်ပြီး pattern group တွက် အတွထိုက 85813လေး ပြိုရအောင် ခုန် Piano roll editor တံ့က grid ချုံသလိုမျိုးပဲ အခု playlist editor ကိုလဲ grid ချုံလိုက်မယ်။ ပြီးရင် play mode ကို SONG ပြောင်းပြီး space bar လေးပုံပို့လို့ play ကြည့်ပြီး။

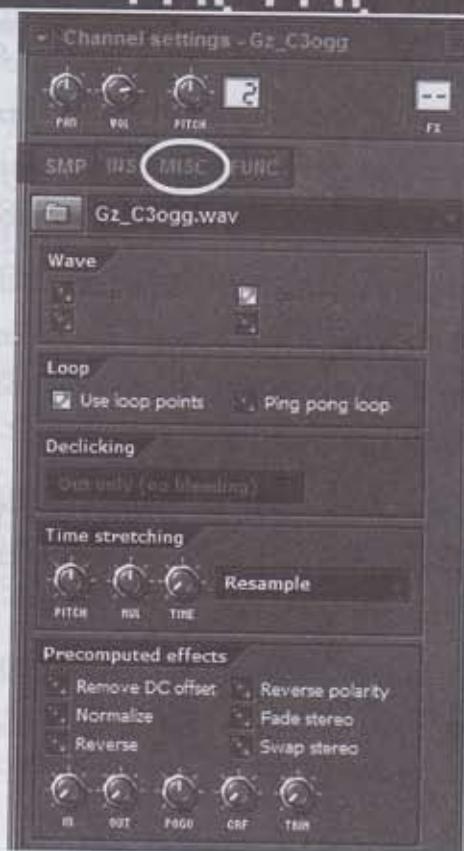


၂၀၅ Audio file များ၏ အသံထွက်ကို မွန်ပံ့ပိုး

နောက်တစ်ဆင့်အားဖြင့် အခု သုံးထားတဲ့ piano သံကို သိချင်းနဲ့ လိုက်ပေါ်အောင် မွန်ပံ့ပိုးမယ်များ။

နောက်ကို ရောက်နေတဲ့ beat pattern window လေးကို F6 နှိပ်ပြီး ရွှေ့ကို ပြန်သော်လိုက်မယ်။ ပြီးရင် Piano channel ရဲ့ channel command button ကို နှိပ်လိုက်မယ်။ နှိပ်လိုက်ရင် လက်ယာဘက်မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ဒါ Gz_C3ogg channel ရဲ့ channel setting panel ပေါ်လာပါလို့မယ်။

အသံအဝင်ဆုံး အပိုင်းတွေကိုပဲ ကျွန်တော် ရွှေ့ပြောမယ်နော်။ အခု လေးလေးဆယ်မှာ SMP panel active ပြိုနေပါတယ်။ MISC ဆိုတဲ့ ခလုံလေးကို နှိပ်လိုက်ရအောင်။





အဲဒီ MIS ဆလုပ်ကို ဖို့ပိုက်ရင် လက်ပောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း miscellaneous settings adjustment panel ခေါ်လာမှပါ။ MIS ဆိုတဲ့ ဆလုပ်ကလေး ကျွေဝင်နေတာကို ပြင်ရခြင်းအားဖြင့် miscellaneous settings adjustment panel သည် လက်ရှိ active ပြစ်နေတယ် ဆိုတာ သိနိုင်ပါတယ်။

အသံတွေ ဘယ်လို ပြောင်းလဲ သိရအောင် play mode ကို PART ပြောင်းပြီး Piano roll 1 pattern ကို play ထားလိုက်ရအောင်များ။

ပုံမှာ ဂိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း MOD Y ဆိုတဲ့ ဆလုပ်လေးကို လက်ရှိအမှတ် ဆယ့်နှစ်နာရီကနေ သုံးနာရီကို တစ်လိုက်မယ်။



piano သံ ရုံးပြီး ထောင်တက်လာတာကို သတိထားမိပါလိမ့်မယ်။

MOD ဆိုတာက modulation (အသံလိုင်းအသွား) ကို ပြောတာပါ။ MOD X ဆိုတာက အသံလိုင်းအသွားရဲ့ အလျှော့ အကျဉ်းအကျယ် (X ဝင်ရှိးတန်ဖိုး အပြောင်းအလဲ) ပြစ်ပြီးတော့ MOD Y ဆိုတာကတော့ အသံလိုင်းအသွားရဲ့ လွှဲကျယ်အဓိတ်အကျ (Y ဝင်ရှိးတန်ဖိုး) ကို ဆိုလိုတာပါ။

ပြောမယ့်သာ ပြောရတယ်။ ဒါမဟိုလဲ ဘာမှ မဖြစ်ပါဘူး။ တီးလုံးနဲ့ လိုက်ဖက်တဲ့အသံ ပြောင်းနိုင်ရင် ဖြစ်တာပဲဟာ။

က channel setting panel ရဲ့ လက်ယာအထက်ခွန်းထောင့်က X ပုံစံ close button လေးကို click ပြီး channel setting panel ကို စိတ်လိုက်လို ရပါပြီ။ ပြီးရင် play mode ကို SONG ပြောင်းပြီး တစ်ပုံလုံးကို အစကနေ ပြီးသလောက်အထိ တစ်ခေါက် ပြန်ပြီး နားထောင်ကြည့်လိုက်ကြရအောင်များ။

piano သံက tune နဲ့ လိုက်ဖက်သွားပြီနော်။ အတော်တံ့က ဝိုင်းပြီး ထုံးနေတယ်။ ဂိုဏ်သမားတွေ စကားနဲ့ ပြောရရှုံးတော့ mid များနေတယ်ပေါ့များ။ အခုတော့ ရုံးရုံး လွင်လွှင်လေး ဖြစ်သွားပြီ။ တန်ညွှေးအားဖြင့် high တက်လာပြီ။

အသံတစ်ခုခဲ့ အသံလုံး အကြီးအသေး အပြောင်းအလဲ (audio TONE gradient) ကို low ရယ် mid ရယ် high ရယ် ဆိုပြီး ခွဲ့ပြား ပြောကြလဲ ရှိပါတယ်။ တန်ညွှေးအားဖြင့် bass/mid/treble လို့လဲ ပြောကြပါတယ်။

၂၀၆ piano roll ဖန်တီးရာတွင် သိထားသင့်သော ဂိတ်/တူရိယာ ဆိုင်ရာ သဘောတရားများ

piano သံက tune နဲ့ လိုက်သွားတာတော့ ဟုတ်ပြီ။ ဒါပေမယ့် ခုက သပ်သပ်ပါ ပြစ်နေသလို ပထ်ဘူးလာ။ bass နဲ့ drum က သပ်သပ် piano က သပ်သပ် ပြစ်နေတယ်။ အဲဒါန်စုကို ဆက်စပ်ပေးဖို့အတွက်က backing melody လိုပါတယ်။ ဒါကြောင့် ကျွန်တော်တို့ backing melody လေး ပြည့်ရှုပြုပယ်။ backing melody လေး ပြည့်ရှုပြုပယ် ဆိုတော့ melody ကို ပြစ်စေတဲ့ တူရိယာ (musical instrument) တို့၏ သဘောသဘာဝကို နည်းနည်း ထပ်ပြီး ဆွေးနွေးဖို့ လိုလာပြီ။

melody ကို ပုံဖော်တဲ့ ဂိတ်တူရိယာတွေကို ယော်ယူအားပြုင့် အသံပြတ် ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာ (staccato tone instrument) နဲ့ အသံရှည် ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာ (sustained tone instrument) ဆိုပြီး ခဲ့လို ရပါတယ်။ အသံတို့ ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာဝစ်တွေက စောင်း တို့ နောက် မြန်မာ့ဆိုင်းဝိုင်းသုံး ဗုတ္တာ၊ ပတ္တာလာ။ classical guitar စာသံပြုပြီး။ အသံရှည် ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာဝစ်တွေကတော့ တယော၊ နဲ့ ပုဂ္ဂိုလ်၊ trumpet saxophone နောက် ဒီဘက်ခေါ် လျှပ်စင်တူရိယာတွေပြုပြုတဲ့ electric guitar တို့ synthesizer keyboard တို့ပြုပြီး။ စန္ဒယားက ကျတော့ သူ ပူလသဘာဝက အသံပြတ်ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာပါ။ ဂိတ်သံ ထွက်အောင် ဆွဲစောင်းပြီး ညီထားတဲ့ သံမဏီကြီးလေးတွေကို သက်ဆိုင်ရာ စန္ဒယားခလုပ်တွေနဲ့ ဆက်ထားတဲ့ ဟောင်းတံ့လေးတွေနဲ့ ခလုပ်နှစ်လိုက်တဲ့အခါ သွားရှိကိုပို့ခြေခြင်းအားပြုင့် သက်ဆိုင်ရာ ဂိတ်သံ ထွက်ခေါ်ပါ။ ဒါပေမယ့် ရုပ်ဇော် ရုပ်နှစ်အောင် အသံရှည် ကျွန်းအလုပ်တွေ တစ်ဆင်ထားတဲ့ အတွက် စန္ဒယားဟာလဲ တစိတရာသော အတိုင်းအတာအထိ အသံရှည် ထုတ်ပေးနိုင်ပါတယ်။ အသံရှည် ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာတွေကို အသံပြတ်ထွက်အောင် တိုးစတ်လိုက်ရာဘူးလာ။ ရတာပြုပြီး။

ဒါပေမယ့် တူရိယာဝစ်တွေရဲ့ သဘောသဘာဝက သူတို့ကို တိုးစတ်လိုက်တဲ့အခါမှာ အသံပြတ်ပဲ ပြစ်ပြစ် အသံရှည်ပဲ ပြစ်ပြစ် (တစ် အသံကို တိုးစတ်ပြတ်အောင် တိုးတာမျိုး ပုံပြုရင်) တိုက်နဲ့ ရပ်သွားလေ့ ဖုန်ပါဘူး။ တူပြည်းပြည်း တို့ပြီး မှ ပျောက်သွားတာပါ။ တူပြည်းပြည်း တို့သွားတဲ့ အရှင်နာတိုင်းအတာ ဘယ်လောက် တိုတယ်/ရှည်တယ် ဆိုတာကတော့ သက်ဆိုင်ရာ တူရိယာရဲ့ ပင်ကိုယ်သဘာဝရော၊ တိုးတဲ့သွားလောက်ဆရောရော အပေါ်မှာ မူတည်ပါတယ်။ နည်းပညာသုံး တူရိယာတွေ စက်ပစ္စည်းတွေနဲ့ ဂိတ်ကို ဖန်တီးတဲ့အခါမှာ အမိက ပြောင်းလဲကွာခြားသွားတာ ဒါ သဘောတရားလေးတွေ ပါဘူး။ တူရိယာဝစ်တို့ရဲ့ တန်ကို မလေ့လာပဲ၊ မယူဘဲနဲ့ စိတ်ကွေးတည့်ရာတွေ ရွတ်လုပ်ရင် ပို့ဘာသာ ပို့ပဲ ဖန်တီးလို့ ပို့ပို့ကိုယ်တိုင်နဲ့ အခါ၍ နှစ်သက်တာမျိုး ပြစ်ကောင်း ပြစ်ပါလိမ့်ပယ်။ အများ သဘောကျမယ့် လူအများရဲ့ စိတ်ကို တစိတရာသော ခံစားချက် ပေးနိုင်လောက်အောင် ရုံးပါတဲ့ ဂိတ်မျိုးတော့ ပြစ်စိုး ပေါ်ပြုပါရမဲ့။

အခု ကျွန်တော် ဆွေးနွေးခဲ့တာ အခြေခံသက်သက်လေးပါ။ ဒီသဘောတရားတွေဟာ ပို့ပို့ကိုယ်တိုင်ရဲ့ လေ့လာမှာ ဖန်တီးမှုတို့နဲ့သာ အရင်းတည် သင့်ယူရတဲ့ သဘောတရားတွေမှာ ဂိတ်ကို အားထောင်တိုင်းမှာ ဆန်းစစ်ဆင်ခြင်ပြီး ပို့ဘာသာ ဂိတ်ဖန်တီးရာမှာ သင့်လျော်သလို ထည့်သွင်းအသုံးချုပ်တော်အောင် လေ့ကျင့်စိုး အကြံပြုပါရမဲ့။

အခုံး (ဂေ)

ခုံးလုပ်သော အသုတေသနများ ဖြည့်စွက်ခြင်း

အမှတ် ၅၆ pattern ကို သွားမယ်များ၊ အဲဒီမှာ ကျွန်တော်ထို audio channel လိုင်းသစ်တစ်လိုင်းအပြည့်
Packs > Legacy > Pads > PAD_Sweeper_C3 ကို ဖြည့်ပယ်။ File path သတိထားနော်။

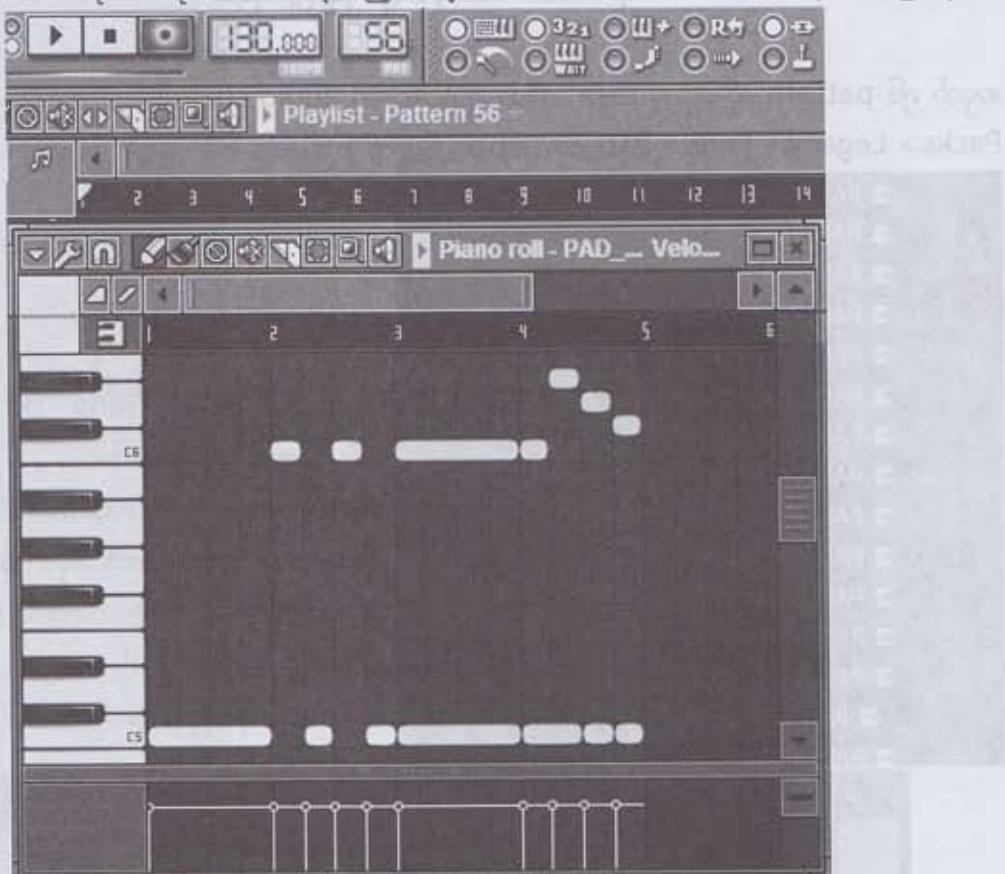
- PAD_FieldChorus
- PAD_FsM_C4
- PAD_FullCell
- PAD_GloomPrelude
- PAD_LeansS_C3
- PAD_LightWaves
- PAD_LockedSyn
- PAD_LoomingOrchestra
- PAD_Phazy
- PAD_ResoChor
- PAD_ResoHum
- PAD_RingyDrone
- PAD_Satyr
- PAD_Sweeper_C3
- PAD_Terra

ပြီးရင် F7 နှင့်ပြီး Piano roll editor ကို ခေါ်ပယ်များ။ လောလောဆယ်မှာ Piano roll editor မှာက Piano channel က active ပြစ်နေတယ်။ အဲဒီအနေအထားမှာ note အသစ်တွေ သွားရေးလုပ်ရင် ကိုယိုကားယားတွေ ပြစ်ကုန်မှာ။ အဲဒီတော့ Piano roll editor ရဲ့ active channel ကို ပြောင်းရပယ်။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။



Piano roll editor ရဲ့ title ကို click လုပ်လိုက်ရင် audio channel menu ကျလာပါပယ်။ အဲဒီ menu မှာ ကျွန်တော်ထို နောက်ဆုံး ပြည့်လိုက်တဲ့ PAD_Sweeper_C3 channel က အောက်ဆုံးမှုပျို့ပယ်။ အခါကို ရွှေ့လိုက်ပယ်များ။

အဲဒီဆိုရင် အခု ရေးမယ့် note တွေတာ PAD_Sweeper channel အတွက် ဖြစ်သွားပြီ။ Piano roll editor ထဲမှာ အောက်ပုံကအတိုင်း note ရေးထည့်ယူမှာ pattern count လတိထားနော် 56 ဖြစ်ရမယ်။



ပြီးရင် F6 နှိပ်ပြီး beat pattern window ကို သော်မယ်။ အောက်ကပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း နာမည်/အရောင် ပြောင်းယူမယ်။

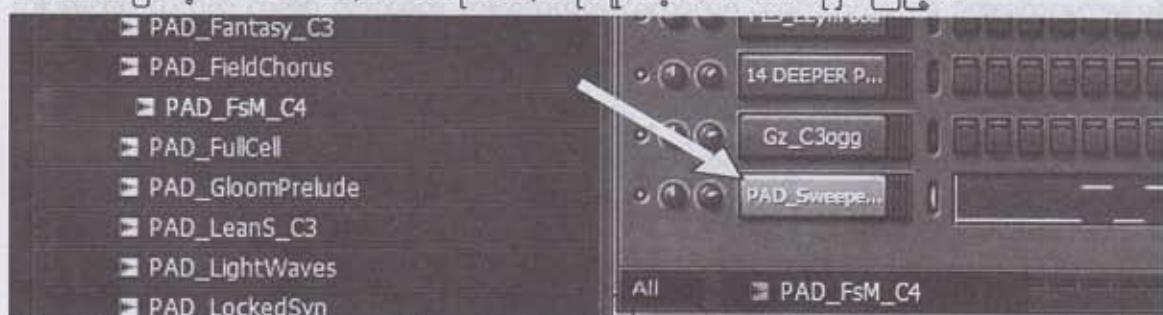


ပြီးရင် F5 နှိပ်ပြီး Playlist editor ကို သော်မယ်။ track အသစ် သုံးရမှာပေါ့။ Track 4 ကို Pad လို နာမည်ပြောင်းလိုက်မယ်။





ကဲ play mode က SONG တုတေသနလား တစ်ခုက် စစ်လိုက်မယ်။ ပြီးရှင်တော့ အဝေါဘုံး play ကြည့်လိုက်မယ်။ တော်တော် လန်းတဲ့ tune လေး ဖြစ်သွားပြီဖော်။ သို့ ဒိတ်တိုင်း ပက္ခသေးဘူးများ။ PAD_Sweeper channel ရဲ့ audio file ကို ပြောင်းမယ်။ ပြောင်းမယ့် File path က Packs > Legacy > Pads > PAD_FsM_C4 ကို ယူမယ်။ အဲဒါ audio file ကို browser ထဲက ဆွဲယူလပြီး beat pattern window ထဲက အောက်ဆုံး channel ပြင်တဲ့ PAD_Sweeper ထဲကို Drop လုပ်ရုပ်ပေါ့။ အောက်က ပုံမှာ ကြည့်ပါ။



သိမောင်တော် ... Piano roll ရေးပြီးသား audio channel တွေကိုလဲ audio file တွေ လဲလို့ ရတယ် ဆိုတာပါ။ တစ်ခုတော့ ရှိတယ်။ စာမျက်နှာ (၁၃၉) မှာ လုပ်ခဲ့သလို Channel setting တွေ ပြင်ထားတဲ့ audio channel တစ်ခုကို audio file လဲလိုက်ရင်တော့ audio file အသစ်ရဲ့ နို့သံနဲ့ channel အတောင်းရဲ့ setting နဲ့ပကိုက်ဘဲ အသံထွက်တွေ ကြောင်ကုန်တတ်တယ်။ သတိထားဖို့ပေါ့။ ကဲ အနေအထားသစ်လေး ကြားရအောင် ပြန် play ကြည့်ပြီးများ။

အခုံး (၂၂)

နိုး

ကျွန်တော်တိ Fruity Loop 10 ရဲ အသုံးအဝင်ဆုံး feature တွေကို ဆွဲးနွေးရင်း လက်တွေ့ဖန်တီးလာတဲ့ music tune လေးဟာ အခုံးလိုဂ် နားထောက်ရတာ အဆင်ပြီ ချော့မွေ့ညက်ညောသွားပြီးဖော်။ Fruity Loop 10 ယှာ တဗြား တဗြားသော Feature တွေ အများကြီး ရှိပါသေးတယ်။ သို့သော်လည်း အသံထုတ်ပေးတဲ့ application software တစ်ခုရဲ အသုံးပြုပုံကို စာတွေနဲ့ ပုံသက်သက်နဲ့ ဆွဲးနွေး ရှင်းလင်းရတဲ့အတွက် ကျွန်တော်မှာ အကန္ဒာအသတ်တွေ ရှိပါတယ်။ ဒါကြောင့် Fruity Loop 10 ကို install လုပ်လိုက်တာနဲ့ ဖည်ယည့် ကွန်ပူးတာမှာမဆို သုံးလို့ ရမယ့်၊ တကယ်လည်း အသုံးဝင် အလုပ်ဖြစ်တဲ့ Feature တွေကို အမိက အသားပေးပြီး ကျွန်တော် ဒီစာအုပ်မှာ စုံစွေ့အောင် ရှင်းလင်းထားပါတယ်။ အခု ရှင်းလင်းဆွဲးနွေးထားတဲ့ အသုံးအဝင်ဆုံး အချက်တွေ ပေါ်မှာ အခြေခံပြီး တဗြားသော Fruity Loop 10 feature တွေရဲ အသုံးပြုပုံကိုလည်း ပိုမိုဘာသာ စမ်းသပ်ကြည့် ခေါ်ပါတယ်။

ဒဲတွေ့မက ဒီစာအုပ်မှာ ဂိတ္တရဲ အခြေခံသဘော ဂိတ္တရိုယာတွေရဲ အခြေခံသဘောတွေကိုလည်း တတိနိုင်သူ့ အရှိုးရှင်းဆုံး စကားလုံးတွေနဲ့ နားလည်လွယ်အောင် ကြီးတော်ပြီး ကျွန်တော် ရှင်းလင်းဆွဲးနွေးထားပါတယ်။ ဂိတ္တရဲ အခြေခံသဘော ဂိတ္တရိုယာတွေရဲ အခြေခံသဘောနဲ့... ဂိတ္တရိုယာဖန်တီးရှိ အသုံးပြုတဲ့ Fruity Loop 10 ရဲ Feature တွေ ဘယ်လို ဆက်စပ်ရသာလဲ ဆိုတာကိုလည်း ချိတ်ဆက်ပြထားပါတယ်။ ဒီစာအုပ်မှာ ဆွဲးနွေးပြထားတဲ့ ဆက်စပ်ပူတွေကို နားသာယူပြီး တဗြားသော ဆက်စပ်ပူတွေကိုလည်း ပိုမိုဘာသာ ဆင့်ပွား ထိုးထွင်းသိမြင် လာအောင် စမ်းသပ်ကြည့်စွဲ တိုက်တွေ့ချင်ပါတယ်။

ဒီစာမျက်နှာထိအောင် စိတ်ရှည်လက်ရှည် ဖတ်ခဲ့တယ် ဆိုကတည်းက တရာ့သူဟာ ဂိတ္တရိုယာ တကယ် ငါသနာပါပြီး ကိုယ်တိုင်လည်း ဖန်တီးလိုပိုတိရှိတယ် ဆိုတာ ထင်ရှားလွယ်ပါတယ်။ တကယ်တော့ တိုရိယာတွေကို တကယ် တိုးဆောင် ဖန်တီးတာ မဟုတ်ဘဲ အော်လို တိုးဆောင်ဖန်တီးထားတဲ့ သံစုံတွေကို ထွက်အောင် Fruity Loop 10 ကို အသုံးပြုတဲ့ အခါမှာ တစ်ပိုင်းချင်း တစ်ဝါချင်း အလွန်ပိတ်ရှည်စွာနဲ့ ဖန်တီးယဉ်ရပါတယ်။ တစ်ပိုင်းချင်း တစ်ဝါချင်း ဖန်တီးယဉ်ရတာ ပြစ်တဲ့ အတွက်ကြောင့်လည်း စနစ်တကျ ရှိခို့ အလွန်လိုအပ်ပါတယ်။

ကျွန်တော် ပြုစုံထားတဲ့ ဒီ စာအုပ်လေးနဲ့ ပတ်သက်ပြီး သိချင်တာ ဝေဖန် အကြံပြုခြင်တာများ ရှိရင်လည်း winhein.myanmar@gmail.com ကို email ပို့နိုင်ပါတယ်။

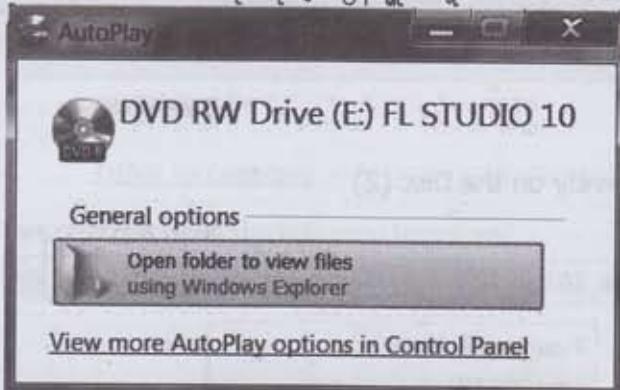
နောက်ဆုံး အနေနဲ့ ကျွန်တော် ပြောချုပ်တာကတော့.... စိတ်ပါလက်ပါ စိတ်ရှည်လက်ရှည် ဖတ်ပေးတဲ့အတွက် တရာ့သူကို ကျွန်တော် အလွန် ကျေးဇူးတင်တယ် ဆိုတာပါဘဲ ခင်များ။

ဝင်းမှို့နှို့

နှောက်ဆင်တဲ့

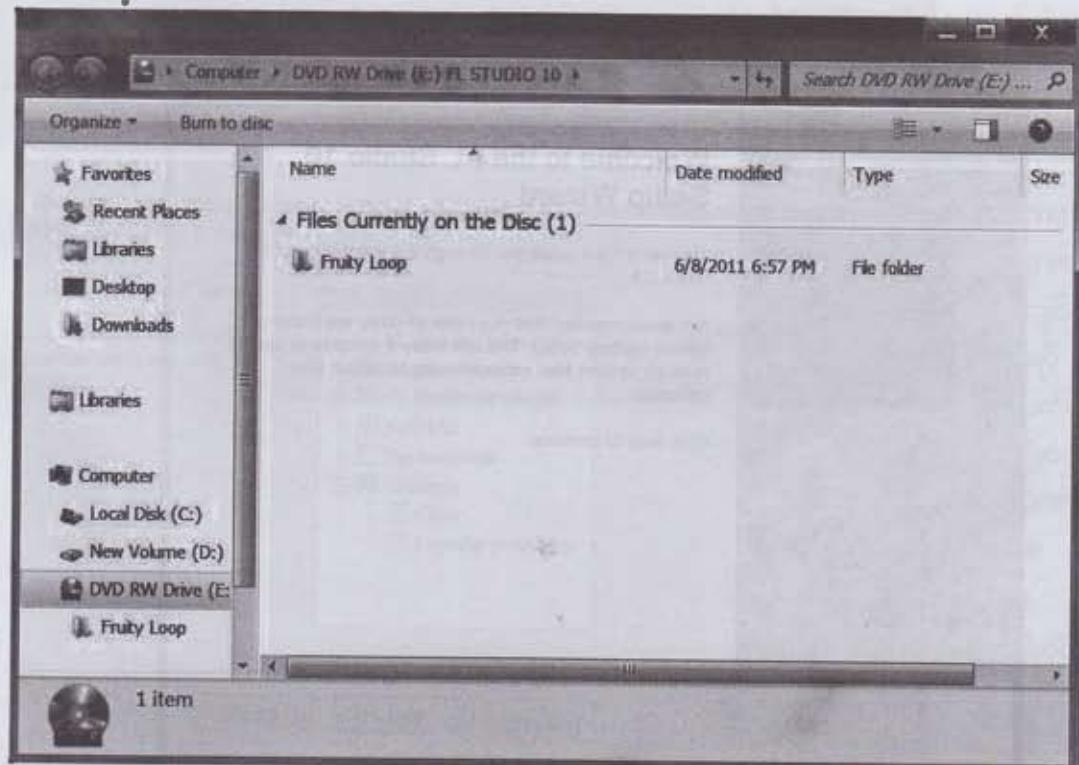
Fruity Loop 10 အား Installation ပြုလုပ်ပုံ အဆင့်ဆင့်

Fruity Loop 10 installer DVD/CD ကို ကိုယ့် ကွန်ပူးတာရဲ့ DVD Drive ထဲကို ထည့်လိုက်ရင်

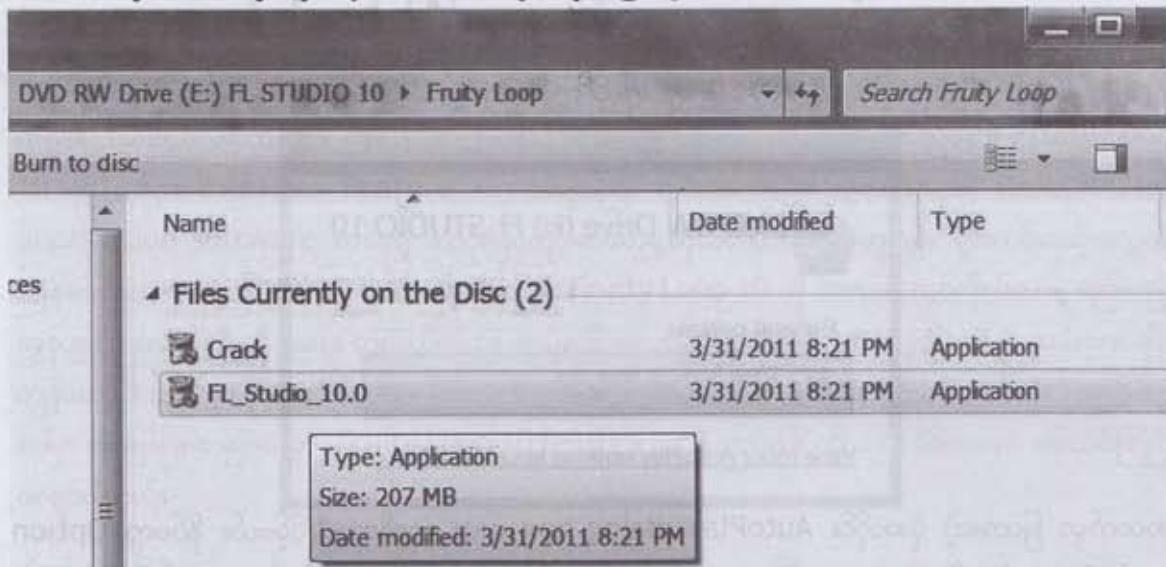


အထက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း AutoPlay dialog box လေး တက်လာပါလိမ့်မယ်။ ခိုင်ဝရာ Option ကလဲ Open folder to view files တစ်ခုပဲ ပါတာပါ။ အဲဒေါကို ကျွန်တော်တို့ click လုပ်လိုက်ပါမယ်။

Open folder to view files ကို click လုပ်လိုက်ရင် အောက်ပုံကအတိုင်း Windows Explorer တက်လာပါလိမ့်မယ်။

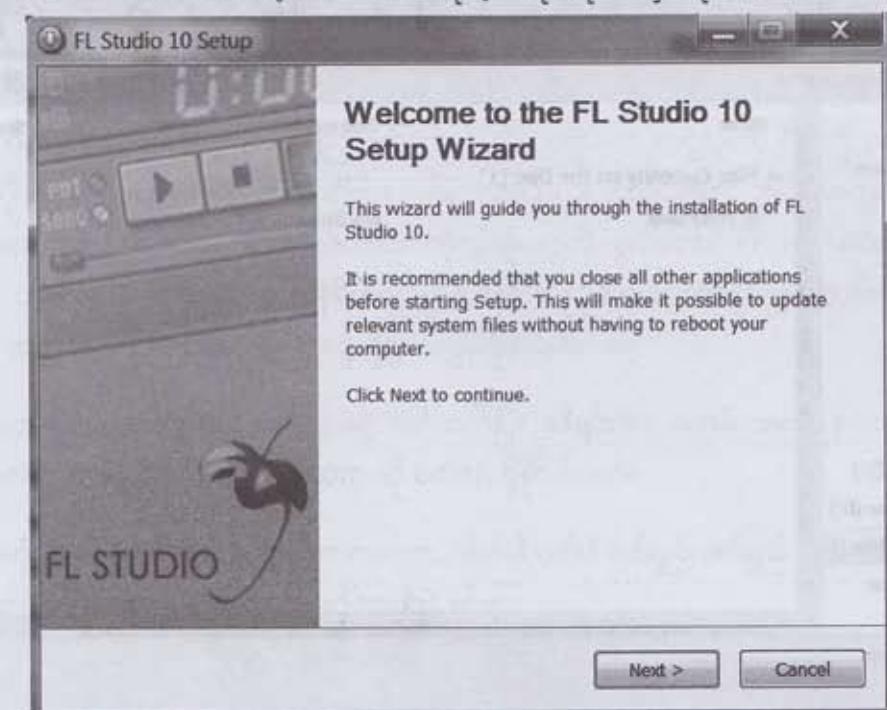


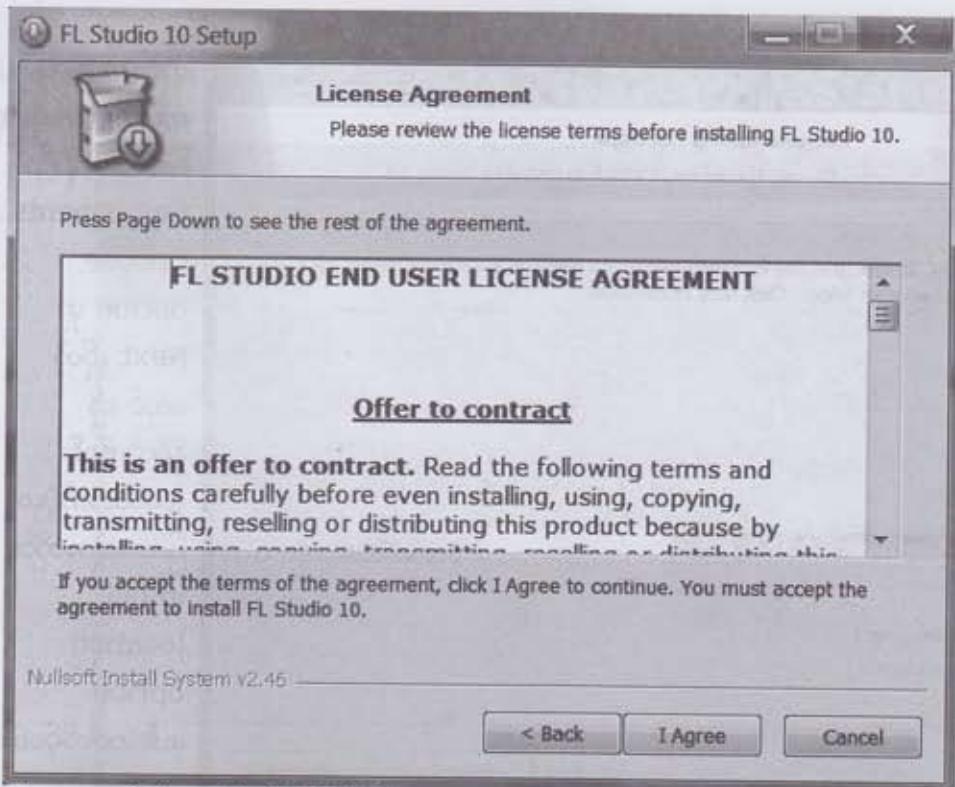
တစ်ဖက် တမျက်နှာမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Windows Explorer ထဲက Fruity Loop ဆိုတဲ့ တစ်ခုထဲရှိတဲ့ Folder ကို click လုပ်လိုက်ရင် အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပါမယ်။



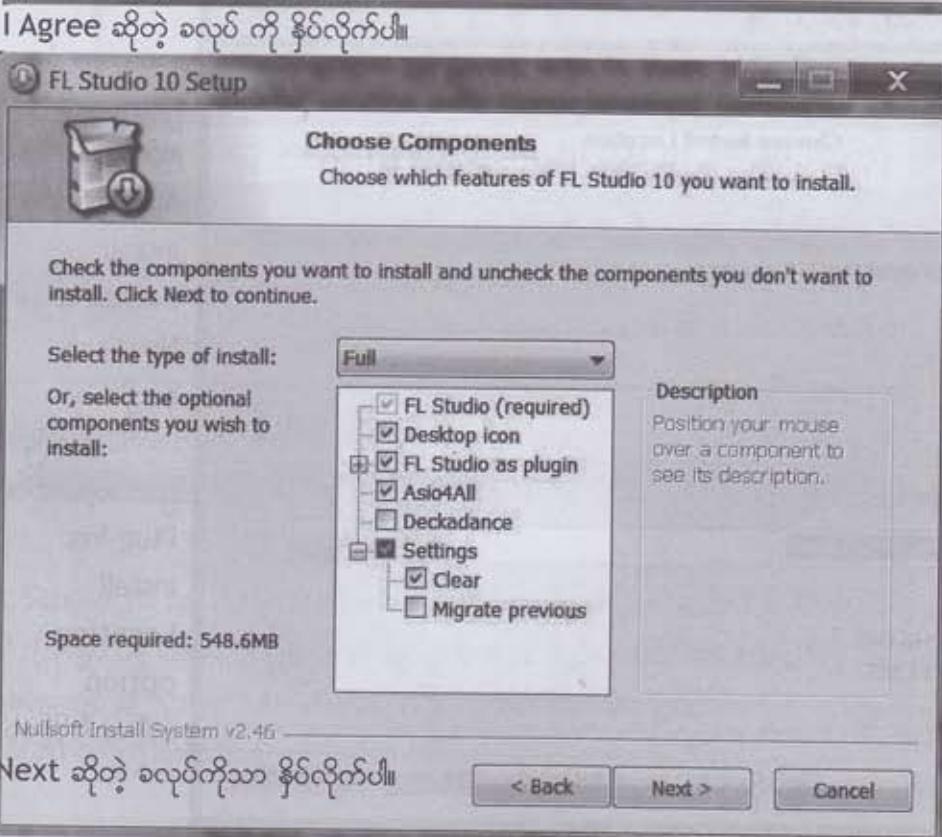
Crack နဲ့ FL_Studio_10.0 ရှုပ်လို file နှင့် file ရှိတဲ့အနက်က ဒုတိယ file ဖြစ်တဲ့ FL_Studio_10.0 ကို အရင် double click လုပ်လိုက်ပါမယ်။

FL_Studio_10.0 ဆိုတဲ့ file ကို double click လုပ်လိုက်ရင် အောက်ပံ့က အတိုင်း FL Studio Setup wizard တက်လာပါလိမ့်မယ်။ Next ဆိုတဲ့ ခလုပ်ကိုသာ နှိပ်လိုက်ပါ။





တစ်ဖက်
တမျက်နှာက ပုံမှာ
ပြထားတဲ့ အတိုင်း
FL Studio
Setup wizard
က Next ဆိတဲ့
ခလုပ်ကို
နှုပ်လိုက်ရင်
လက်ဝါဘက်ပုံက
အတိုင်း
License
Agreement
confirmation
ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။



အထက် ပုံမှာ
ပြထားသလို
License
Agreement
confirmation
ပုံ I Agree
ဆိတဲ့ ခလုပ် ကို
နှုပ်လိုက်ရင်
လက်ဝါဘက်ပုံမှာ
ပြထားတဲ့အတိုင်း
Components
Choose
option
ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။

FL Studio 10 Setup

Choose Install Location
Choose the folder in which to install FL Studio 10.

Setup will install FL Studio 10 in the following folder. To install in a different folder, click Browse and select another folder. Click Next to continue.

Destination Folder: C:\Program Files\Image-Line\FL Studio 10

Space required: 548.6MB
Space available: 83.0GB

Nullsoft Install System v2.46

Next < Back Next > Cancel

FL Studio 10 Setup

Choose Install Location
Choose the folder in which to install FL Studio 10.

Choose a folder to install the VSTI plugins to.

Destination Folder: C:\Program Files\VstPlugins

Space required: 548.6MB
Space available: 83.0GB

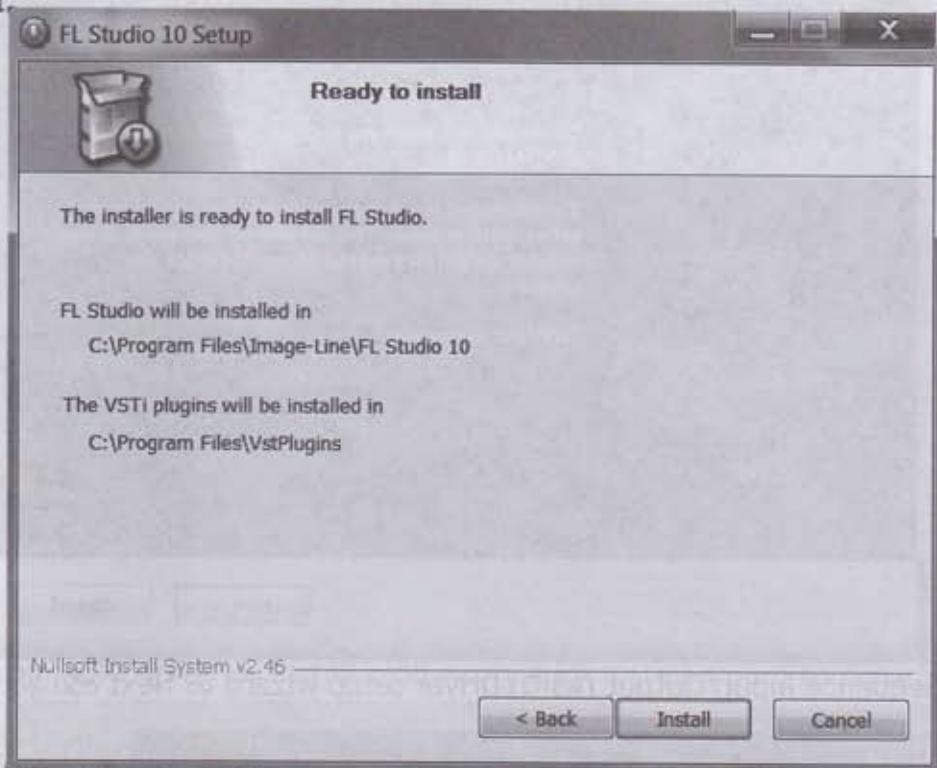
Nullsoft Install System v2.46

Next < Back Next > Cancel

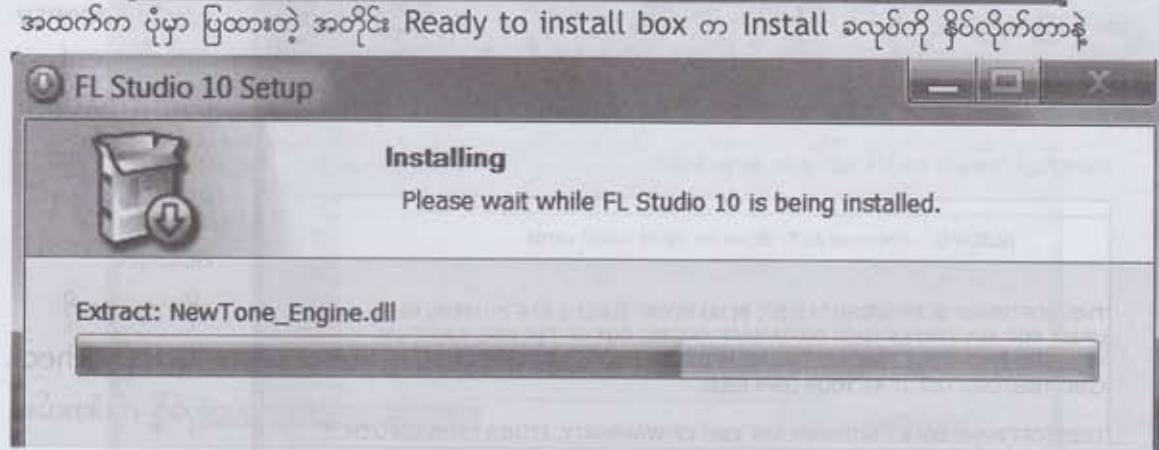
တစ်ပက်
တမျက်နာက ပုံမှာ
ပြထာသလို
Components
Choose
option ဖြာ
Next ဆိတ္တဲ
ခလုပ် ကို
နှုန်လိုက်ရင်
လက်ပောက်ပုံမှာ
ပြထားတဲ့အတိုင်း
Install
location
option
ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။

အထက်က ပုံမှာ
ပြထာသလို
Main
Application
Install
Location ဖြာ
Next ကို
နှုန်လိုက်ရင်
လက်ပောက်ပုံမှာ
ပြထားတဲ့အတိုင်း
Plug-ins
Install
Location
option
ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။

ဆုတိရင်တော့ Install လုပ်ဖို့ အဆင့်ဖြစ်ဖြစ် Ready to install box ပေါ်လာပါပြီ။ Install ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်ရှုပါဘူး။

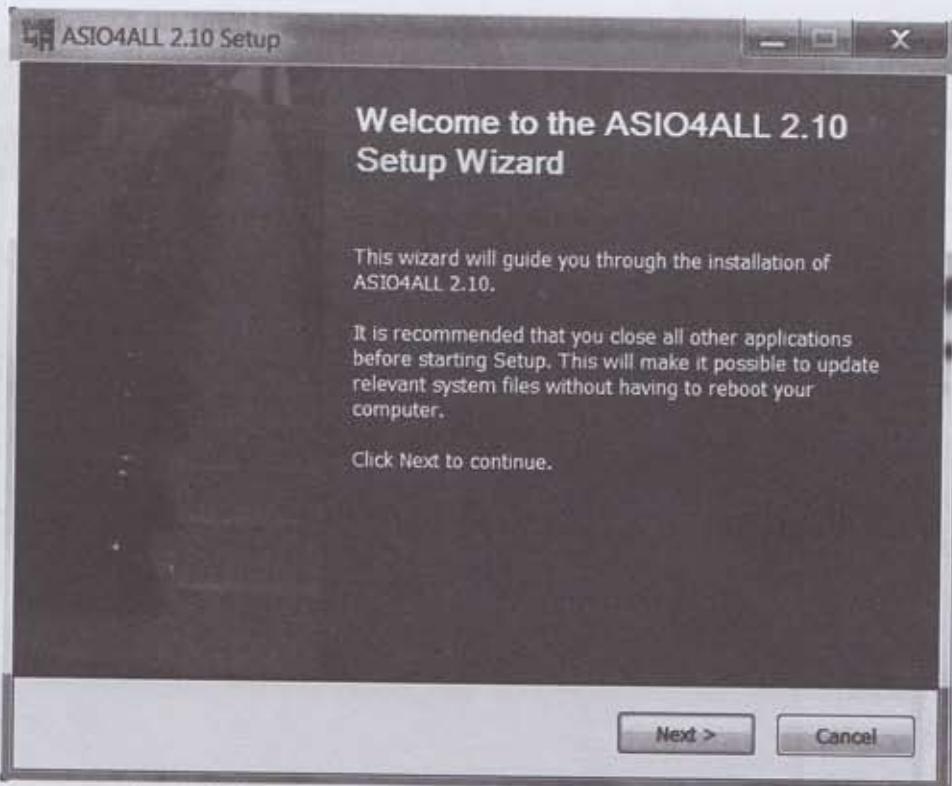


အထက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း Ready to install box ၏ Install ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်တာနဲ့

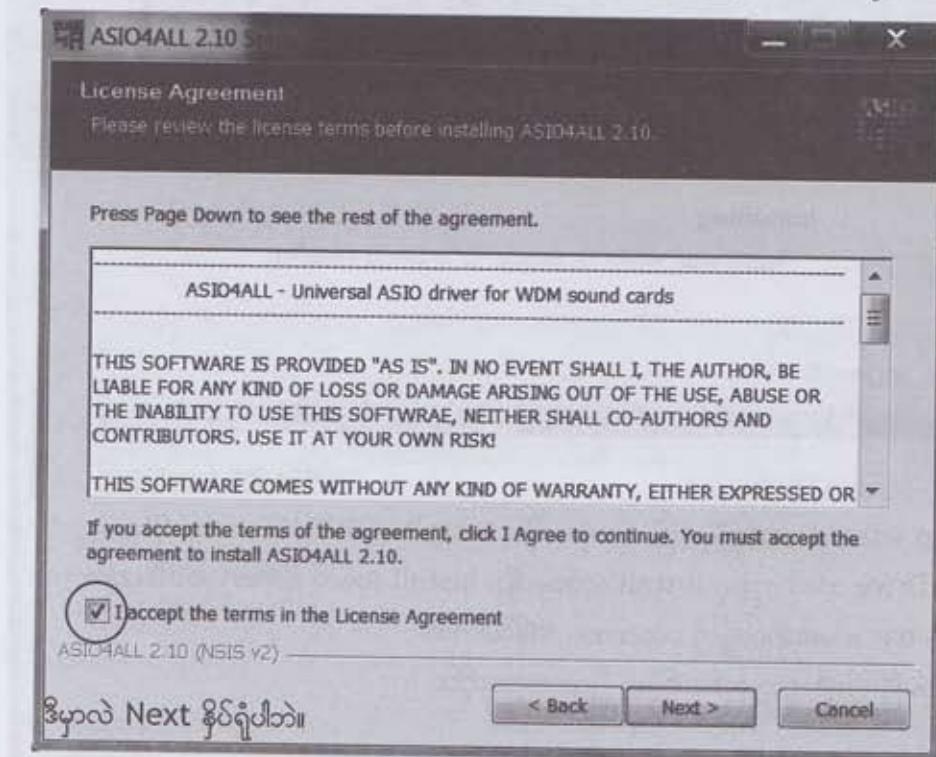


FL Studio 10 Setup wizard ဟာ ခုပံ့မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Installer DVD/CD ထဲက file တွေကို 88 ကွန်ပျူတာ၏ Hard Drive ထဲကို ကူးယူ Install လုပ်ဖော်ပြီ။ Install လုပ်လို ပြီးစီးတဲ့ အတိုင်းအတာကို အစိမ်းရောင် progress bar လေးရောက်ရှိတဲ့ ပမာဏအရ သိနိုင်ပါတယ်။

Install လုပ်လို ပြီးစီးသွားပြီ ဆုတိရင်တော့ ကစ်ဖက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း

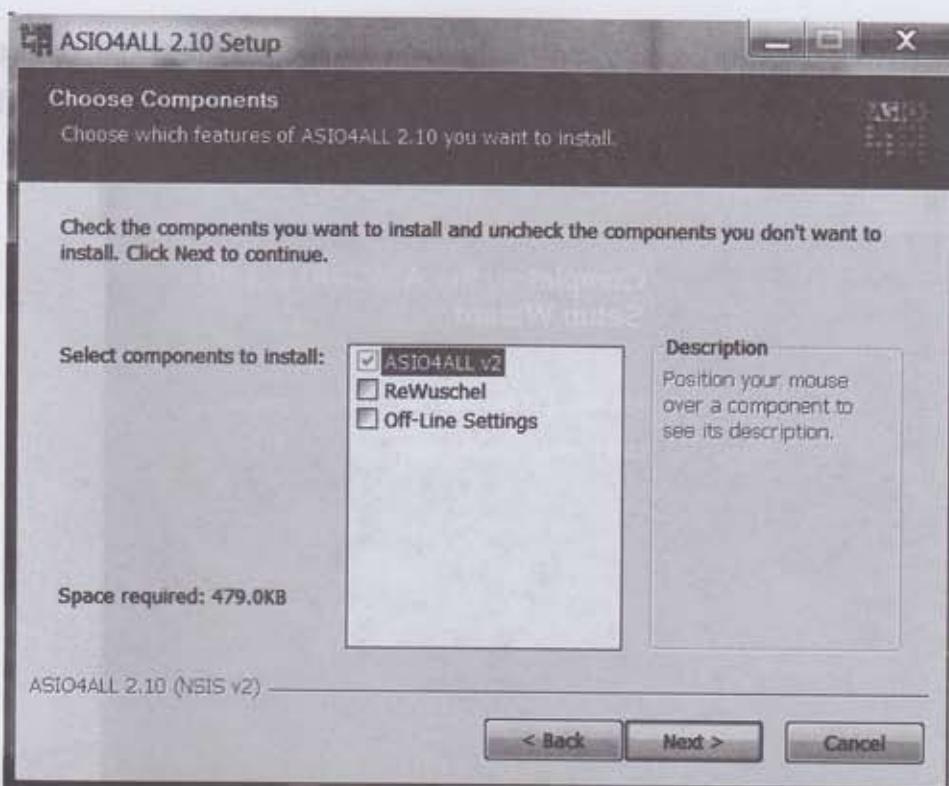


Audio Sequence Input/Output (ASIO) Driver setup wizard ဖြစ်တဲ့ နှင့်လိုက်ရှုပါဘူး။

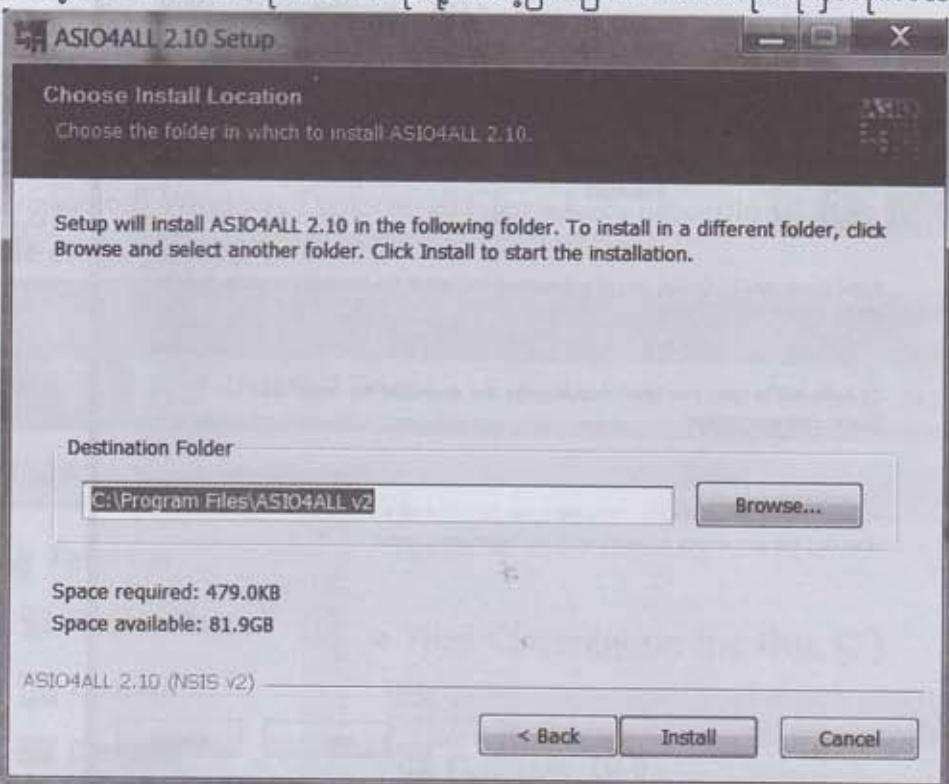


ပုံမှာ ပြထားတဲ့
အတိုင်း License
Agreement
confirmation
ပေါ်လာရင် ပုံမှာ
ရှင့်ပြထားတဲ့ |
accept
ဆိတ်လေးကို
click ပြီး check
လုပ်ခဲ့ လိုပါတယ်။

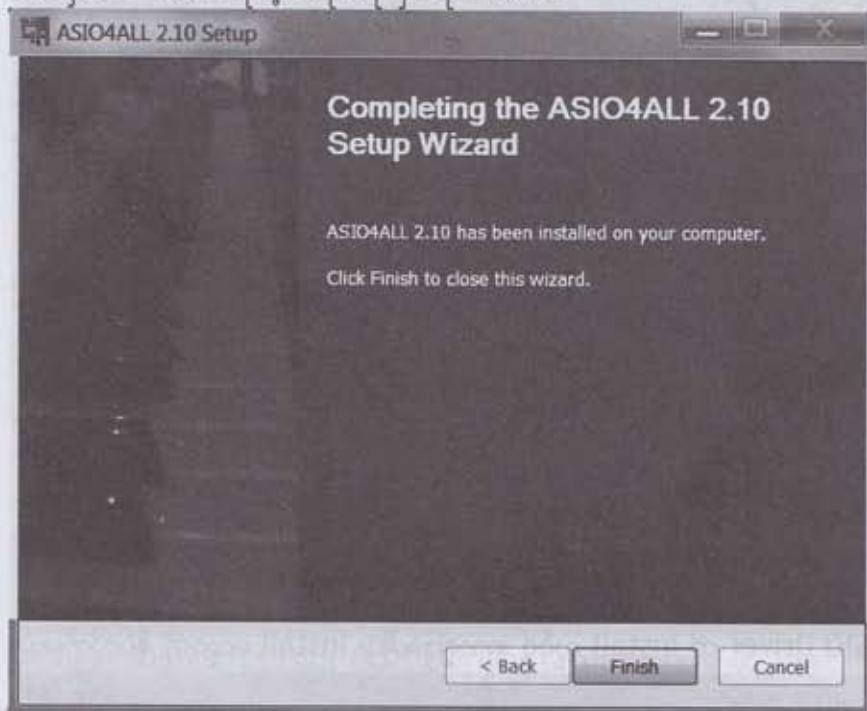
ပြီးရင် Next
ဆိတဲ့ ခလုပ်ကို
နှင့်လိုက်ပါ။



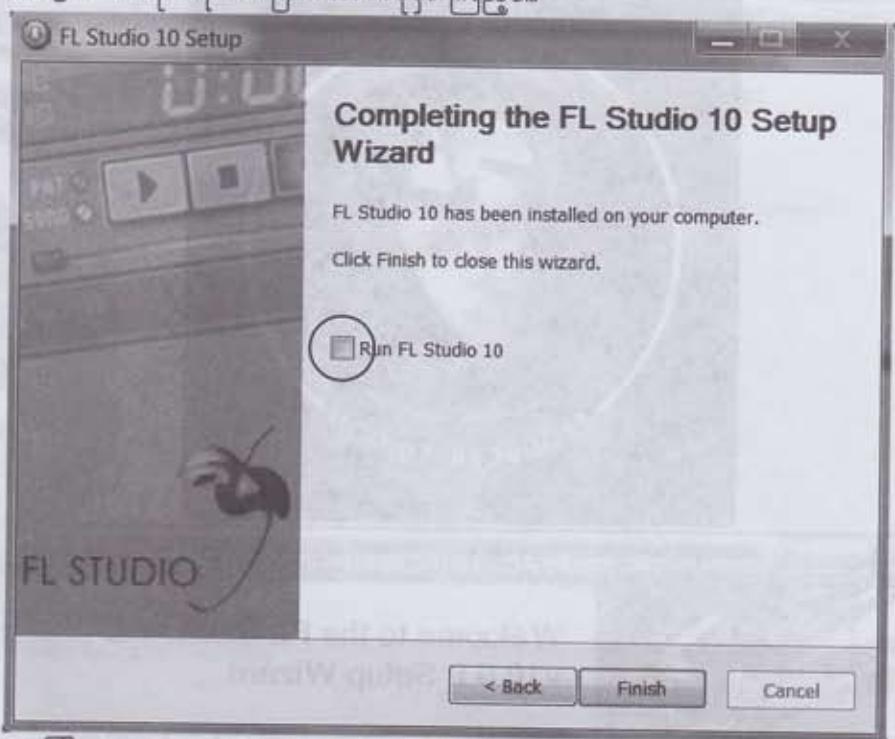
ဒီအဆင့်မှာတော့ ASIO Driver ကို Install လုပ်ဖို့ အသင့်ဖြစ်ပါပြီ။ Install ခလုပ်ကို ဖွံ့ဖြိုက်မယ်။



ASIO Driver ရဲ့ Installation ကတေသ့ အတောက်မြန်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် progress bar ကို ခေါ်လေးဘဲ တွေ့လိုက်ရမှုပြစ်ပြီး ချက်ချင်ဆိုသလို Installation ပြစ်ပြောင်းအပြုံ Setup Complete notification box တက်လာမှာပါ။ Finish ဆိုတဲ့ ခလုပ်ကို ဖို့လိုက်ပါပယ်။

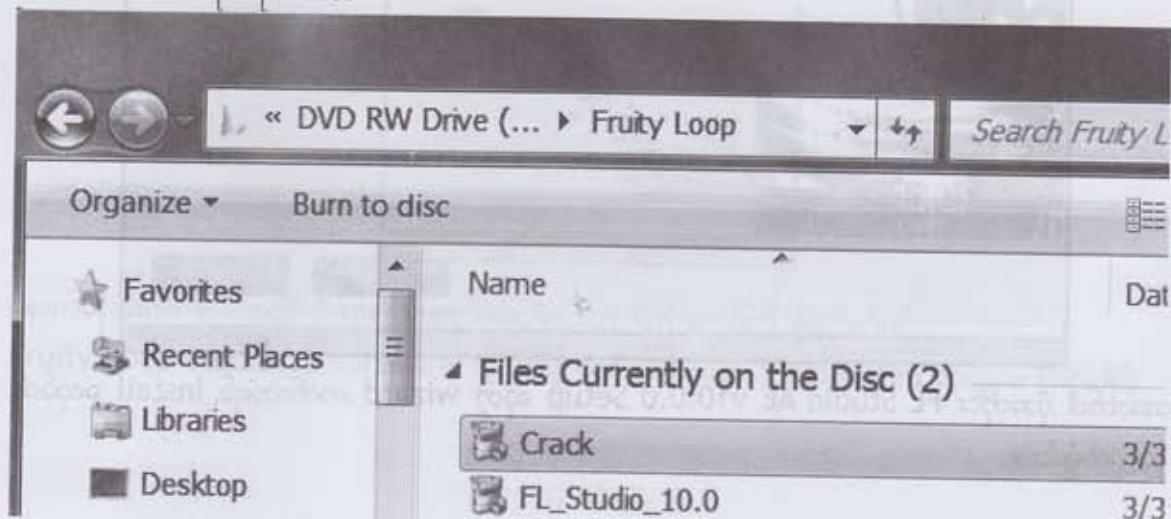


တစ်ဖက်စာမျက်နှာက ပုံမြေထားတဲ့ box ဖူး၏ Next နိုင်လိုက်ပြီးရင်တော့ FL Studio 10 Setup wizard ခဲ့နေက်ဆုံး dialog box ကို ရောက်ပါပြီ။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။

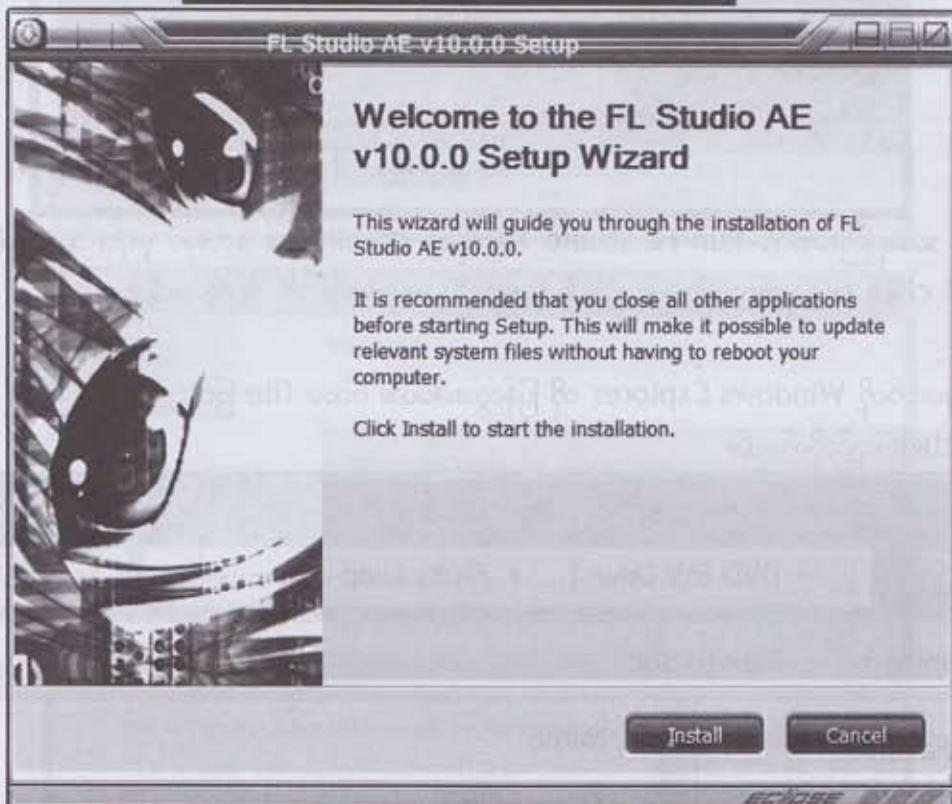
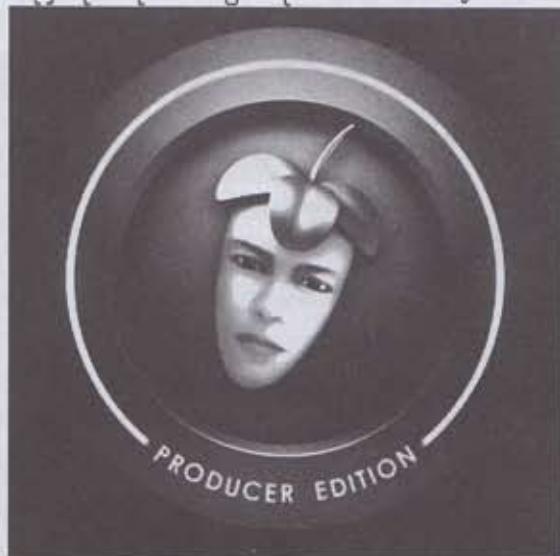


ဒီအဆင့်မှာ အရေးကြီးတာက Run FL Studio 10 ဆိုတဲ့ check box လေးမှာ ယူရင် အမှန်ခြင်ကလေး ရှိနေတော်ကို click တစ်ချက်လုပ်ပြီး ပြုတဲ့ထိုပါ။ ပြီးရင် Finish ခလုပ်ကို နှိပ်လို ရပါပြီ။

ပြီးရင် ကျွန်ုင်တော်တို့ Windows Explorer ကို ပြန်သွားပါမယ်။ ဝထော file ပြစ်တဲ့ Crack ဆိုတဲ့ file ကို double click လုပ်လိုက်မယ်။

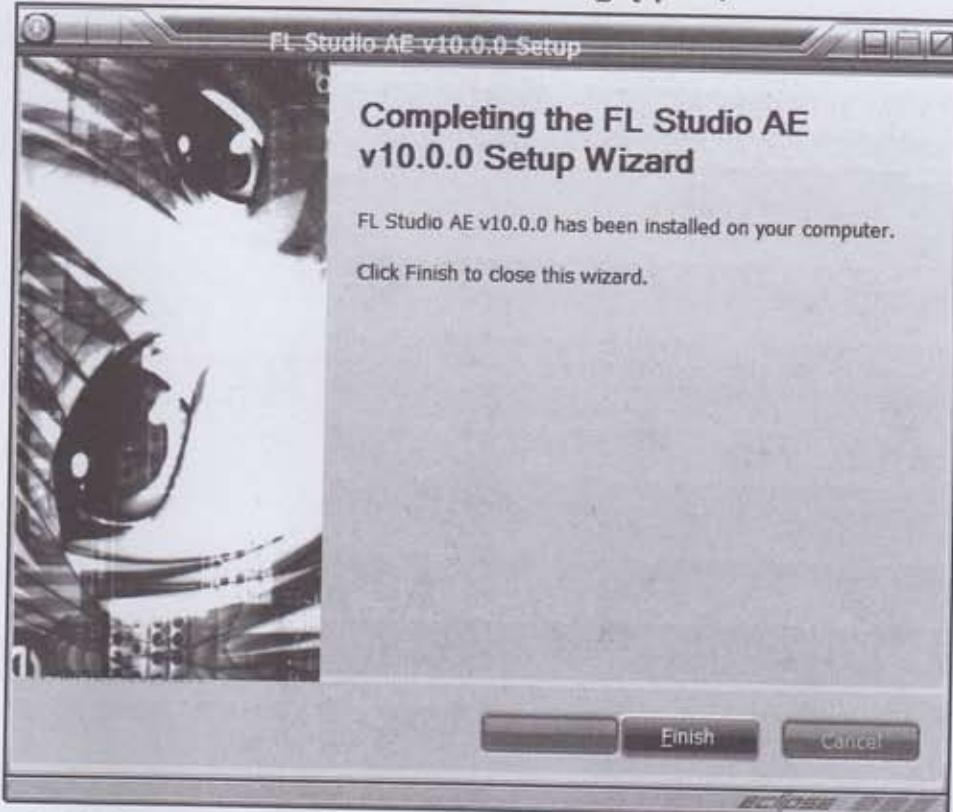


တိုးလုံးသံနှာတူ အောက်ပါ ပုံစံပုံအတိုင်း အဓိပ္ပာဇာတ် ပေါ်လာပါလိမ့်ပယ်။

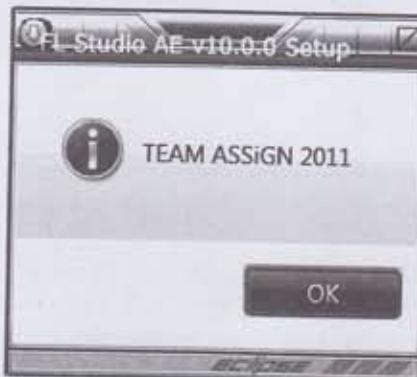


အောက်ပါ ပုံအတိုင်း FL Studio AE v10.0.0 Setup ဆိုတဲ့ wizard တက်လာရင် Install ခလုပ်ကို နိုင်လိုက်ရုံပါဘာ။

အောက်ပါအတိုင်း Complete Setup notification ပေါ်လာပြီဆိုရင်တော့



Finish ခလုပ်ကို နှစ်လိုက်ပြီး



အောက်ဆုံးအဖြစ် ပေါ်လာတဲ့ ဒါ message box လေးက OK ခလုပ်ကို နှစ်လိုက်ရင် Fruity Loop Studio 10 software ကို မိမိရဲ့ ကွန်ပူးတာထဲမှာ installation လုပ်ခြင်း ပြုစီးပါပြီ။



ဂိတ်သီအိမိတ္ထာနဲ့အကြောင်း

နည်းပညာနဲ့ဂိတ်ကို လိပ်စီစဉ် ဖန်တီးပဲ

ဂိတ် ကျိုးယာများရဲ့ သဘော သဘာဝ

ကျိုးယာ တစ်ချိမ်းနဲ့ ဂိတ်သီများ ဖန်တီးပဲ

သီချိမ်းတစ်ပုံမျိုးဖြစ်လာသည့်အထူး FL 10 ကို အသို့ပြုပဲ

စသည်ထူးကို

ပြည့်စုံစွာ ဆက်စပ်နားလည်သွားစေနိုင်မည်

Fruity Loop 10 နဲ့ သီချိမ်းတစ်ပုံမျိုး ဖန်တီးမယ် ဆိုရင် . . .

