၁ မိတ်ဆက် 1
၂ Fruity Loop Software ကို မိမိစက်ထဲသို့ စတင် ထည့်သွင်းခြင်း 3
၃ Fruity Loop Software နှင့် စတင် ထိတွေ့ခြင်း 5
၃.၁ Fruity Loop 10 ကို Computer ပေါ်တွင် စ run လျှင် 5
၃.၂ Fruity Loop workspace ၏ အခြေခံအကျဆုံး အစိတ်အပိုင်းများ 5
၄ ဂီတ၏ အခြေခံသဘောတရား အချို့ (Some fundamental concepts of Music) .. 9
၅ Pattern Window ၏ အခြေခံသဘောတရား အချို့ 11
၆ နရီကိုထိန်းသော တူရိယာ Drum and Percussion 13
၇ ရိုးရှင်းသော စည်းချက်ဖွဲ့စည်းပုံ (simple beat pattern) 15
၇.၁ နရီ (timing) 15
၇.၂ ရိုးရှင်းသောစည်းချက် (simple beat pattern) ကို ဖန်တီးခြင်း 16
၈ လူဟန်ဖြည့်ခြင်း (Humanizing) 21
၈.၁ active audio channel 21
၈.၂ Velocity edit panel 22
၈.၃ Channel Volume Control 23
၉ နရီနှင့် စည်းချက် ဆက်စပ်ခြင်း 27
၉.၁ နရီကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း 28
၉.၂ off position တွင် drum beat များ ဖြည့်ခြင်း 31
၁၀ သံစဉ် (Melody) 37
၁၀.၁ သံစဉ်၏ သဘော 37
၁၀.၂ အခြေခံသံစဉ်ဖွဲ့စည်းပုံ (fundamental dianotic major scale) 39
၁၀.၃ မိတ်ဖက်သံများ (harmonic notes) 39
၁၀.၄ ကြိမ်နှုန်းနိမ့် ထုထည်ကြီး အသံ (Bass) 39

အခန်း ခေါင်းစဉ် စာမျက်နှာ

၁၁ သံစဉ်နှင့် စည်းချက်ကို Fruity Loop ဖြင့် ပေါင်းကူးခြင်း 41
၁၁.၁ ဂီတသံလိုင်း ဖြည့်ခြင်း (Melodic Audio Channel Assigning) 41
၁၁.၂ ဂီတသံစဉ်များအဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲဖြည့်စွက်ခြင်း (Melodic Note Assigning) 46
၁၁.၃ မိတ်ဖက်သံစဉ် bass note ဖြည့်ခြင်း 54
၁၂ သံစဉ်အစီအစဉ် 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 သံစဉ်အစီအစဉ်များကို Fruity Loop ဖြင့် စတင်ပုံဖော်ခြင်း 63
၁၃.၁ စန္ဒယားသံ ဖြည့်ခြင်း (Piano Channel Assigning) 63
၁၃.၂ Key - C dianotic major scale ကို piano channel ဖြင့်ပုံဖော်ခြင်း 66
၁၃.၃ အသံလိုင်း ပိတ်ခြင်း/တွဲခြင်း (Muting/Including audio channel) 67
၁၃.၄ Key - D dianotic major scale ကို piano channel ဖြင့်ပုံဖော်ခြင်း 68
၁၃.၅ ပေါင်းစပ်ခြင်း 70
၁၄ ဖြည့်စွက်သံစဉ်များ စတင်ပုံဖော်ခြင်း 71
၁၄.၁ ဖြည့်စွက်သံစဉ်များ ဖြည့်ခြင်း (Fill Melody Assigning) 71
၁၄.၂ လက်ဝဲလက်ယာ အသံထွက်ခွဲခြင်း (pan) 75
၁၅ စည်းချက်သစ်များ ဆင့်ပွားခြင်း (Beat Pattern Multiplizing) 79
၁၅.၁ Audio Channel များကို တပြိုင်နက်စု၍ active ဖြစ်စေခြင်း၊ Pattern များ ပြောင်းခြင်း 79
၁၅.၂ စည်းချက်များ အတွဲလိုက်အသံထုတ်ခြင်း (playing SONG mode) 84

အခန်း ခေါင်းစဉ် စာမျက်နှာ

၁၆ သံစဉ်တန်းတစ်ခုအဖြစ် ပေါင်းစပ်နေရာချခြင်း နှင့် သိမ်းဆည်းခြင်း 85
၁၆.၁ Playlist editor ၏ ဝိသေသများ 85
၁၆.၂ Playlist editor ပေါ်တွင် beat pattern များ နေရာချခြင်း 87
၁၆.၃ audio play mode ပေါ်တွင် workspace ပေါ်ရှိ ပြောင်းလဲမှုများ 90
၁၆.၄ Projecct ကို save လုပ်ခြင်း 91
၁၇ ရှေ့နောက် အဖွင့်အပိတ်ညီ သံစဉ်ပိုင်းတစ်ခုကို ဖန်တီးခြင်း 93
၁၈ အတီးသံစဉ်တစ်ပုဒ်အဖြစ် ထုတ်ယူခြင်း (Audio FIle Rendering) 99
၁၉ Multi Track Audio File သံစဉ်တစ်ပုဒ်ဖန်တီးခြင်း 103
၁၉.၁ အသံလိုင်း တစ်လိုင်းကို ဖျက်ထုတ်ခြင်း (Deleting an Audio Channel) 104
၁၉.၂ ရှိနှင့်ပြီး Audio Channel ထဲသို့ စိတ်ကြိုက်အသံ Sound file များ ပြောင်းလဲ ထည့်သွင်းခြင်း 105
၁၉.၃ Tom Drum Channel များ ဖြည့်စွက်ခြင်း 107
၁၉.၄ Melody တစ်ခုကို Beat Pattern များ ပေါင်းစပ် ရုပ်လုံးဖော်ခြင်း 108
၁၉.၅ Beat Pattern တစ်ခုကို came/color assign ပြုလုပ်ခြင်း 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 သီချင်းဖန်တီးစဉ် Audio Channel များကို Audio File ပြောင်းလဲ assign လုပ်ခြင်း 127
၂၀ တူရိယာအစစ်ဖြင့် တီးခတ်ထားသောတန်များ ဖန်တီးခြင်း (Melody Synthesizing)..133
၂၀.၁ Piano Roll 134
၂၀.၂ Piano Roll editor ၏ grip များကို အကျဉ်းအကျယ် လိုသလို ညှိခြင်း 136
၂၀.၃ Piano Roll editor ထဲတွင် သံစဉ်များ ဖန်တီးခြင်း 137

အခန်း ခေါင်းစဉ် စာမျက်နှာ

၂၀.၄ Piano Roll editor ဖြင့် ဖန်တီးသော သံစဉ်ကို Playlist editor တွင် ပေါင်းစပ်ခြင်း 138
၂၀.၅ Audio File များ၏ အသံထွက်ကို မှန်းမံခြင်း 139
၂၀.၆ Piano Roll ဖန်တီးရာတွင် သိထားသင့်သော ဂီတ/တူရိယာ ဆိုင်ရာ သဘောတရားများ 141
၂၁ စုံလင်သောအသံလိုင်းများ ဖြည့်စွက်ခြင်း 143
၂၂ နိဂုံး 146
နောက်ဆက်တွဲ Fruity Loop 10 အား Installation ပြုလုပ်ပုံ အဆင့်ဆင့် 147