

<p>♦mailto : help@thunderbeat.net</p>
<p>link : ♦Editing Patterns ENGLISH</p> <p>link : ♦Edycja Pattern♦ POLSKI</p> <p>Program mo?e pracowa? w kilku trybach :</p> <p>1. Tryb edycji (TR-REC , STEP-REC , REAL-REC)</p> <p>2. Tryb zapisu ustawie? suwak♦ (FADE-REC)</p> <p>3. Tryb odtwarzania i grania na ?ywo (PLAY)</p> <p>4. Tryb odtwarzania i grania na ?ywo plus uruchomione suwaki (PLAY , FADE)</p> <p>♦</p> <p>I. Najpierw zostanie opisyany tryb odtwarzania utwor♦ i aran?acji na ?ywo.</p> <p>♦ 1♦Tryb ten uruchamiamy przyciskiem [PLAY]</p> <p>♦♦♦♦ a. mamy mo?liwo??</p> w??czania/wy??czania poszczeg♦nych♦parti melodyjnych klawiszami ko?o klawisza PART jest ich 16</p> <p>♦♦♦♦♦♦♦♦ - je?eli partia melodyczna jest pusta klawisz ?wieci na szaro</p> <p>♦♦♦♦♦♦♦♦ - je?eli partia melodyczna jest zapisana ?wieci na zielono lub mryga na zielono</p> <p>♦♦♦♦♦♦♦♦ - je?eli mryga na zielono partia jest wy??czona</p> <p>♦♦♦♦♦♦♦♦ - je?eli przycisk parti ?wieci ca?y czas partia jest odtwarzana</p> <p>♦♦♦♦♦♦♦♦ - nad ka?dym przyciskiem parti jest opisane s?ownie dany klawisz, jest to umowne nazewnictwo</p> <p>♦♦♦♦♦♦♦♦ - napis ?wieci na czerwono w rytm granej muzyki</p> <p>♦♦♦♦ b. w tym trybie mo?na u?ywa? suwak♦ do zmiany g?o?no?ci, efekt♦ itp</p> <p>♦♦♦♦♦♦♦♦ - po prawej stronie od suwak♦ znajduj? si? tryby pracy, standardowo w?aczony jest tryb pierwszy,</p> <p>czyli tryb [PART LEVEL] .♦ Tryb ten s?u?y do indywidualnego wyciszania/podg?aszania poszczeg♦nych parti (od 1 do 16).</p> <p>Poni?ej znajduje si? [PART PAN].</p> S?u?y on do ustawiania na kt♦y kana? (lewy lub prawy), ma by? podawany d?wi?k z poszczeg♦nych parti melodyjnych.</p> <p>[SYNTHESIZ] jest to syntezyzator, kt♦y swoim dzia?aniem powoduje zmianę wysoko?ci odtwarzanego d?wi?ku na poszczeg♦nej partii. Mo?na go u?ywa? tylko wtedy je?eli poszczeg♦na partia melodyjna by?a zrobiona w trybie [TR-REC].</p> <p>♦[EF ECHO] , [EF EQUAL] , [EF REVERB] , [EF FLANGER] , [EF CHORUS] i [EF DISTORT] s? to efekty kt♦e dzia?aj? jednocze?nie na wszystkich partiach pocz?wszy od 8 do 16. Nale?y stosowa? je z umiarem, tak ?eby nie popsu? linii melodycznych za bardzo. Warunkiem dzia?ania ka?dego z efekt♦ jest jego w??czenie w sekcji /EFFECTS SWITCH/ .Mo?emy w??czy? wszystkie efekty na raz, ale pamitajmy, ?e ka?de ustawienie dzia?a na wszystkie partie od numeru 8 do 16. Dlatego linie perkusyjne zaleca si? dawa? na partiach od 1 do 7.</p> <p>[EQUALIZER] r♦nierz nale?y go w??czy? w sekcji /EFFECTS SWITCH/ i r♦nierz dzia?a tylko na partie od 8 do 16 w??cznie. Umo?liwia nam on modyfikacj? od niskich do wysokich ton♦.</p> <p>[BEAT VIEW] jest tylko pokaz odgrywanych partii i ich g?o?no?ci, narastania i opadania.</p> <p>♦♦♦♦♦♦ c. Ustawianie tempa wykonuje si? za pomoc? suwaka "TEMPO" , "-BPM" , "BPM+" , suwaka mi?dzy nimi i klawisza "TAP" (klawisz ten znajduje si? na ko?cu po prawej stronie, na dole po przyciskach klawiatury) . Za pomoc? klawisza "TAP" wystukujemy interesuj?ce nas tempo a program sam oblicza wystukane bity na BPM.</p> <p>♦♦♦♦♦♦ d. Sekcja /SEQUENCER/ zawiera [TOP], kt♦y po naci?ni?ciu

powraca do początku utworu w trybie PLAY, **[BWD]** po naciśnięciu którego utwór wraca do początku czł. ci patternu, klawisz **[FWD]** który przewija do przodu, klawisz **[STOP]** zatrzymuje odtwarzanie, klawisz **[PLAY]**, który w trybie odtwarzania wznowia grany pattern i klawisz **[REC]**, którym można uruchomić tryby edycyjne (klawisz REC będzie opisany dokładniej w dalszej części).

e. **"- PATTERN +"** służy do wyboru odtwarzanej aktualnie melodii (jest od 1 do 200 Patternów w zależności ile jest zapisanych). Ich nazwy pokazują się na wyświetlaczu.

f. **"- BANK +"** tutaj wybieramy aktualny bank sampli na przykład kik, hihat, cym (czyli aktualne instrumenty jakie znajdują się w katalogach).

Za pomocą klawiszy **"- SAMPLE +"** wybieramy precyzyjnie dany sampel z uprzednio zaznaczonego banku. W trybie odtwarzania i aranżacji jest możliwość podkładanie nowych sampli pod te które aktualnie są grane. Należy w tym celu wybrać przycisk **[PART]**, potem z sekcji **partie melodyczne** (od 1 do 16) wybrać daną partię (będzie wtedy zaznaczona pojedyncza partia) i potem za pomocą **"- BANK +"** i **"- SAMPLE +"** dokonać wyboru sampla. Naciskając ponownie **[PART]** powracamy do ustawień wyciszania/wyciszania sekcji partii melodycznych.

g. Dodatkowo jest możliwość wyciszenia wszystkich partii melodycznych oprócz zaznaczonej, w tym celu przechodzimy za pomocą klawisza **[PART]** do danej partii i zaznaczamy ją, potem naciskamy klawisz **[CURSOR]**. W ten sposób wszystkie partie są wyciszone poza zaznaczoną. Wracamy do trybu wyboru wyciszania/wyciszania partii melodycznych klawiszem **[PART]** (klawisz part ma być wiec na szaro).

h. Druga możliwość to możliwość odwrócenia zaznaczonej partii melodycznych za pomocą klawisza **[REVERSE]**, po jego naciśnięciu partie które nie grały (mrygały na zielono) teraz są włączone i odwrotnie.

i. Istnieje także możliwość odgrywania w trybie **PLAY** za pomocą ruchomych suwaków, które uprzednio musimy zdefiniować w trybie edycji **FADE-REC**. Jeżeli mamy zdefiniowane użycie ruchomych suwaków wcześnie naciskamy klawisz **[FADERS]** w sekcji **EFFECTS SWITCH** w celu aktywacji.

j. W trybie **PLAY** mamy też możliwość używania dodatkowych komend po naciśnięciu klawisza **[SHIFT]**. Są to komendy ułatwiające edycję, ale działają także w trybie **PLAY**.

k. Wszelkie operacje jakie wykonaliśmy w trybie **PLAY** można zapisać za pomocą klawisza **[WRITE]**, który znajduje się w górnej sekcji. Pamiętajmy jednak, że nie będzie możliwości przywrócenia poprzednich ustawień jeżeli po tej operacji wyciszymy program. Jeżeli program dalej działa a to co zapisaliśmy nie bardzo nam się podoba naciskamy klawisz **[UNDO]** w celu odtworzenia oryginalnej zawartości Patterna, potem naciskamy **[WRITE]** żeby zapisać oryginalną zawartość na dysk.

<mailto:help@thunderbeat.net>