&#65533;mailto : help@thunderbeat.net link : &#65533;Editing Patterns ENGLISH link : &#65533;Edycja Pattern&#65533; POLSKI Program mo?e pracowa? w kilku trybach : 1. Tryb edycji (TR-REC , STEP-REC , REAL-REC) 2. Tryb zapisu ustawie? suwak&#65533; (FADE-REC) 3. Tryb odtwarzania i grania na ?ywo (PLAY) 4. Tryb odtwarzania i grania na ?ywo plus uruchomione suwaki (PLAY , FADE) &#65533; I. Najpierw zostanie opsiany tryb odtwarzania utwor&#65533; i aran?acji na ?ywo. &#65533; 1&#65533;Tryb ten uruchamiamy przyciskiem [PLAY] &#65533;&#65533;&#65533; a. mamy mo?liwo?? w??czania/wy??czania poszczeg&#65533;nych&#65533;parti melodyjnych klawiszami ko?o klawisza PART jest ich 16 &#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533; - je?eli partia melodyczna jest pusta klawisz ?wieci na szaro &#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533; - je?eli partia melodyczna jest zapisana ?wieci na zielono lub mryga na zielono &#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533; - je?eli mryga na zielono partia jest wy??czona &#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533; - je?eli przycisk parti ?wieci ca?y czas partia jest odtwarzana &#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533; - nad ka?dym przyciskiem parti jest opisane s?ownie dany klawisz, jest to umowne nazewnictwo &#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533; - napis ?wieci na czerwono w rytm granej muzyki&#65533; &#65533;&#65533;&#65533; b. w tym trybie mo?na u?ywa? suwak&#65533; do zmiany g?o?no?ci, efekt&#65533; itp &#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533; - po prawej stronie od suwak&#65533; znajduj? si? tryby pracy, standardowo w?aczony jest tryb pierwszy, czyli tryb [PART LEVEL] .&#65533; Tryb ten s?u?y do indywidualnego wyciszania/podg?aszania poszczeg&#65533;nych parti (od 1 do 16). Poni?ej znajduje si? [PART PAN]. S?u?y on do ustawiania na kt&#65533;y kana? (lewy lub prawy), ma by? podawany d?wi?k z poszczeg&#65533;nych parti melodyjnych. [SYNTHESIZ] jest to syntezator, kt&#65533;y swoim dzia?aniem powoduje zmiane wysoko?ci odtwarzanego d?wi?ku na poszczeg&#65533;nej partii. Mo?na go u?ywa? tylko wtedy je?eli poszczeg&#65533;na partia melodyjna by?a zrobiona w trybie [TR-REC]. &#65533;[EF ECHO] , [EF EQUAL] , [EF REVERB] , [EF FLANGER] , [EF CHORUS] i [EF DISTORT] s? to efekty kt&#65533;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&#65533; jest jego w??czenie w sekcji /EFFECTS SWITCH/ . Mo?emy w??czy? wszystkie efekty na raz, ale pami?tajmy, ?e ka?de ustawienie dziala na wszystkie partie od numeru 8 do 16. Dlatego linie perkusyjne zaleca si? dawa? na partiach od 1 do 7. [EQUALIZER] r&#65533;nierz nale?y go w??czy? w sekcji /EFFECTS SWITCH/ i r&#65533;nierz dziala tylko na partie od 8 do 16 w??cznie. Umo?liwia nam on modyfikacj? od nikich do wysokich ton&#65533;. [BEAT VIEW] jest tylko pokaz odgrywanych partii i ich g?o?no?ci, narastania i opadania. &#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533; 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. &#65533;&#65533;&#65533;&#65533;&#65533; d. Sekcja /SEQUENCER/ zawiera [TOP], kt&#65533;y po naci?ni?ciu

powraca do poczatku utworu w trybie PLAY, [BWD] po naci?ni?ciu kt►ego utw► wraca do pocz?tku cz??ci patternu, klawisz [FWD] ktory przewija do przodu , klawisz [STOP] zatrzymuje odtwarzanie , klawisz [PLAY], kt►y w trybie odtwarzania wznawia grany pattern i klawisz [REC] , kt►ym mozna uruchomi? tryby edycyjne (klawisz REC b?dzie opisany dok??dniej w dalszej cz??ci) ►►►►► e. "- PATTERN +" s?u?y do wyboru odtwarzanej aktualnie melodi (jest od 1 do 200 Pattern► w zale?no?ci ile jest zapisanych). Ich nazwy pokazuj? si? na wy?wietlaczu. ►►►►► f. "- BANK +" tutaj wybieramy aktualny bank sampli naprzyk?ad kik, hihat, cym (czyli aktualne instrumenty jakie znajduj? si? w katalogach). Za pomoc? klawiszy "- SAMPLE +" wybieramy precyzyjnie dany sampel z uprzednio zaznaczonego banku. W trybie odtwarzania i aran?acji jest mo?liwo?? podk?adanie nowych sampli pod► te kt►e aktualnie s? grane. Nale?y w tym celu wybra? przycisk [PART] , potem z sekcji partie melodyczne (od 1 do 16) wybra? dan? parti? (b?dzie wtedy zaznaczona pojedy?cza partia)►i potem za pomoc? "- BANK +" i► "- SAMPLE +" dokona? wyboru sampla. Naciskaj?c ponownnie [PART] powracamy do ustawie? w??czania/wy??czania sekcji partii melodycznych. ►►►► g. Dodatkowo jest mo?liwo?? wy??czenia wszystkich partii melodyjnych opr►z zaznaczonej, w tym celu przechodzimy za pomoc? klawisza [PART] do danej partii i zaznaczamy j? potem naciskamy klawisz [<CURSOR>]. W ten sposob wszystkie partie si? wy??cz? poza zaznaczon?. Wracamy do trybu wyboru w??czania/wy??czania partii melodyjnych klawiszem [PART] (klawisz part ma ?wieci? na szaro). ►►►► h. Druga mozliwo?? to mo?liwo?? odwr►enia zaznacze? partii melodyjnych za pomoca klawisza [REVERSE], po jego naci?ni?ciu partie kt►e nie gra?y (mryga?y na zielono) teraz s? w?aczone i odwrotnie. ►►►► i. Istnieje tak?e mo?liwo?? odgrywania w trybie PLAY za pomoc? ruchomych suwak►, kt►e uprzednio musimy zdefiniowa? w trybie edycji FADE-REC . Je?eli mamy zdefiniowane uzycie ruchomych suwak► wcze?niej naciskamy klawisz [FADERS] w sekcji /EFFECTS SWITCH/ w celu aktywacji. ►►► j. W trybie PLAY mamy tez mozliwo?? u?ywania dodatkowych komend po naci?nnieciu klawisza [SHIFT]. S? to komendy u?atwiaj?ce edycj?, ale dzialaj? tak?e w trybie PLAY. ►► k. Wszelkie operacje jakie wykonali?my w trybie PLAY mo?na zapisa? za pomoc? klawisza [WRITE] , kt►y znajduje si? w g►nej sekcji. Pammi?tajmy jednak , ?e nie b?dzie mo?liwo??i przywr►enia poprzednich ustawie? je?eli po tej operacji wy??czyli?my program. Je?eli program dalej dzia?a a to co zapisali?my nie bardzo nam sie podoba naciskamy klawisz [UNDO] w celu odtworzenia oryginalnej zawarto?ci Patterna, potem naciskamy [WRITE] ?eby zapisa? oryginalna zawarto?? na dysk. ► ►mailto : help@thunderbeat.net ►