

## > Start

Wpisany przez Administrator  
wtorek, 23 marca 2010 00:00 - Poprawiony wtorek, 10 sierpnia 2010 12:53

---

mailto : [help@thunderbeat.net](mailto:help@thunderbeat.net)

link : [□ Editing Patterns ENGLISH](#)

link : [□ Edycja Patternów POLSKI](#)

Program może pracować w kilku trybach :

1. Tryb edycji ( **TR-REC** , **STEP-REC** , **REAL-REC** )
2. Tryb zapisu ustawień suwaków ( **FADE-REC** )
3. Tryb odtwarzania i grania na żywo ( **PLAY** )
4. Tryb odtwarzania i grania na żywo plus uruchomione suwaki ( **PLAY** , **FADE** )

I. Najpierw zostanie opisany **tryb odtwarzania utworów i aranżacji na żywo.**

1 Tryb ten uruchamiamy przyciskiem **[PLAY]**

## > Start

Wpisany przez Administrator

wtorek, 23 marca 2010 00:00 - Poprawiony wtorek, 10 sierpnia 2010 12:53

---

a. mamy możliwość **włączania/wyłączania poszczególnych parti** melodyjnych klawiszami koło klawisza PART jest ich 16

- jeżeli partia melodyczna jest pusta klawisz świeci na szaro

- jeżeli partia melodyczna jest zapisana świeci na zielono lub mryga na zielono

- jeżeli mryga na zielono partia jest wyłączona

- jeżeli przycisk parti świeci cały czas partia jest odtwarzana

- nad każdym przyciskiem parti jest opisane słownie dany klawisz, jest to umowne nazewnictwo

- napis świeci na czerwono w rytm granej muzyki

b. w tym trybie można **używać suwaków do zmiany głośności, efektów** itp

- po prawej stronie od suwaków znajdują się tryby pracy, standardowo włączony jest tryb pierwszy,

czyli tryb **[PART LEVEL]** . Tryb ten służy do indywidualnego wyciszania/podgłaszania poszczególnych parti (od 1 do 16).

Poniżej znajduje się **[PART PAN]**. Służy on do ustawiania na który kanał (lewy lub prawy), ma być podawany dźwięk z poszczególnych parti melodyjnych.

**[SYNTHESIZ]** jest to syntezytor, który swoim działaniem powoduje zmianę wysokości odtwarzanego dźwięku na poszczególnej partii. Można go używać tylko wtedy jeżeli poszczególne partie melodyjne były zrobione w trybie **[TR-REC]**.

□ **[EF ECHO]** , **[EF EQUAL]** , **[EF REVERB]** , **[EF FLANGER]** , **[EF CHORUS]** i **[EF DISTORT]** są to efekty które działają jednocześnie na wszystkich partiach począwszy od 8 do 16. Należy stosować je z umiarem, tak żeby nie popsuć linii melodycznych za bardzo. Warunkiem działania każdego z efektów jest jego włączenie w sekcji **/EFFECTS SWITCH/** .

Możemy włączyć wszystkie efekty na raz, ale pamiętajmy, że każde ustawienie działa na wszystkie partie od numeru 8 do 16. Dlatego linie perkusyjne zaleca się dawać na partiach od 1 do 7.

**[EQUALIZER]** również należy go włączyć w sekcji **/EFFECTS SWITCH/** i również działa tylko na partie od 8 do 16 włącznie. Umożliwia nam on modyfikację od niskich do wysokich tonów.

**[BEAT VIEW]** jest tylko pokaz odgrywanych partii i ich głośności, narastania i opadania.

c. Ustawianie tempa wykonuje się za pomocą suwaka **"TEMPO"** , **"-BPM"** , **"BPM+"** , suwak

między nimi i klawisza **"TAP"**

(klawisz ten znajduje się na końcu po prawej stronie, na dole po przyciskach klawiatury) . Za pomocą klawisza "TAP" wystukujemy interesujące nas tempo a program sam oblicza wystukane bity na BPM.

d. Sekcja **/SEQUENCER/** zawiera **[TOP]**, który po naciśnięciu powraca do początku utworu w trybie PLAY, **[BWD]** po naciśnięciu którego

utwór wraca do początku części patternu, klawisz

**[FWD]**

który przewija do przodu , klawisz

**[STOP]**

zatrzymuje odtwarzanie , klawisz

## > Start

Wpisany przez Administrator

wtorek, 23 marca 2010 00:00 - Poprawiony wtorek, 10 sierpnia 2010 12:53

---

### **[PLAY],**

który w trybie odtwarzania wznawia 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 melodi (jest od 1 do 200 Patternów w zależności ile jest zapisanych). Ich nazwy pokazują się na wyświetlaczu.

f. **"- BANK +"** tutaj wybieramy aktualny bank sampli naprzykład 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 włączania/wyłączania

#### **sekcji partii melodycznych**

.

g. Dodatkowo jest możliwość wyłączenia wszystkich partii melodyjnych 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 się wyłącza poza zaznaczoną. Wracamy do trybu wyboru włączania/wyłączania partii melodyjnych klawiszem

### **[PART]**

(klawisz part ma świecić na szaro).

## > Start

Wpisany przez Administrator

wtorek, 23 marca 2010 00:00 - Poprawiony wtorek, 10 sierpnia 2010 12:53

---

h. Druga możliwość to możliwość odwrócenia zaznaczeń partii melodyjnych 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 wcześniej 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 wyłączymy 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](mailto:help@thunderbeat.net)