

## > 1. Przyciski

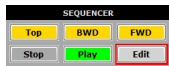
Wpisany przez Administrator  
wtorek, 23 marca 2010 00:00 - Poprawiony czwartek, 25 marca 2010 16:58

---

## II. Przyciski i Sekcje

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

### 1. Sekcja /SEQUENCER/



W tej sekcji znajdują się klawisze **[TOP]** , **[BWD]** , **[FWD]** , **[STOP]** , **[PLAY]** i **[EDIT]**

**[TOP]** - w trybie **PLAY** , **REAL-REC** , **TR-REC** , **STEP-REC** i **FADE-REC** powrót do początku Patternu

**[BWD]** - przejście do początku części patternu, a w trybie **TR-REC** i **STEP-REC** do poprzedniej części patternu, w trybie

**FADE-REC**

nie działa

## > 1. Przyciski

Wpisany przez Administrator

wtorek, 23 marca 2010 00:00 - Poprawiony czwartek, 25 marca 2010 16:58

---

**[FWD]** - przejście do następnej części patternu, a w trybie **TR-REC** i **STEP-REC** do poprzedniej części patternu, w trybie

**FADE-REC**

nie działa

**[STOP]** - zatrzymanie odtwarzania, nie działa w trybie **STEP-REC**

**[EDIT]** - służy do ustawiania trybów pracy edycji : **REAL-REC** , **TR-REC** , **STEP-REC** i **FADE-REC**

,klawisz aktywny jest koloru czerwonego

## 2. Sekcja Partii Melodycznych /SPM/



W tej sekcji znajdują się partii/ klawisze służące do włączania/wyłączania linii melodycznych, jest ich 16.

Tylko **partie** od numeru 8 do 16 włącznie umożliwiają dodawanie efektów. Klawisz szary partii oznacza brak zapisu nutowego, klawisz migający zielony oznacza, że zapis nutowy istnieje, ale jest wyłączony. Klawisz zielony oznacza włączenie odtwarzania partii melodycznej. Za pomocą klawiszy tych mamy ponadto możliwość zmiany danego sampla, wybory partii do edycji. Opcje te opisane są w dalszej części. Napisy widniejące nad każdym klawiszem partii są umowne,

## > 1. Przyciski

Wpisany przez Administrator

wtorek, 23 marca 2010 00:00 - Poprawiony czwartek, 25 marca 2010 16:58

---

zmieniają one kolor na czerwony w momencie odgrywania danej partii.

3.