

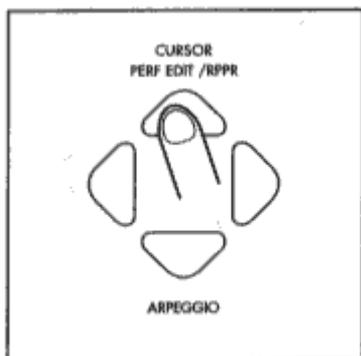
Глава 9: Режим воспроизведения/записи паттерна реального времени

О воспроизведении/записи паттерна реального времени (RPPR)

Данный режим позволяет присваивать Паттерн каждой клавише на клавиатуре, проигрывать Паттерн в реальном времени простым нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре, а также записывать получившуюся композицию. Каждой из 60 клавиш с C#2 по C7 можно присвоить отдельный паттерн, а 10 различных наборов этих назначений можно сохранить. (Каждый набор содержит настройки для 60 клавиш.) Вы можете нажимать разные клавиши для проигрывания разных Паттернов или одновременно нажать две или более клавиш для проигрывания разных Паттернов одновременно.

Функция проигрывания Паттерна в реальном времени будет использовать настройки дорожки, выбранной для каждой клавиши, но настройка Статуса Дорожки среди этих настроек сама по себе игнорируется. Вне зависимости от настройки Статуса Дорожки данные воспроизведения будут озвучиваться внутренним тон-генератором и будут одновременно также передаваться на MIDI-выход. Другими словами, работа будет выполняться, как если бы Статус Дорожки (Track Status) находился в положении BOTH.

Вход в режим воспроизведения/записи паттерна в реальном времени



Находясь в режиме Секвенсора, нажмите кнопку [↓] для входа в режим воспроизведения/записи паттерна в реальном времени, на дисплее появятся оба индикатора "<" и ">".

Параметры воспроизведения/записи паттерна реального времени

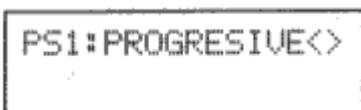
Настройки этих параметров сохраняются без необходимости делать это вам самим, а также при выключении питания.

Тем не менее, функции Undo и Compare недоступны в режиме воспроизведения/записи паттерна реального времени.

9 PS (Pattern Set)

9-1 PS (Pattern Set)

Здесь вы можете выбрать Набор Паттерна, который будет использоваться при воспроизведении и записи. При входе в режим воспроизведения/записи паттерна реального времени появится этот параметр.

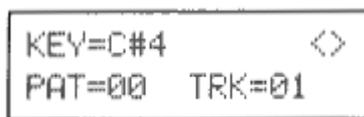


Параметр	Значение	Описание
9-1 PS	0-9	Выберите набор паттерна

При входе в режим воспроизведения/записи паттерна реального времени на дисплее появится Набор Паттерна и его название. Для изменения названия используйте окно 13-1 Rename.

Каждый набор паттерна содержит следующие параметры.

10 KEY, PAT, TRK (Клавиша, Паттерн, Дорожка)



Параметр	Значение	Описание
10-1 KEY	C#2-C7	Выберите редактируемую клавишу
10-2 PAT	OFF 00-99	Выключить RPPR Выбрать паттерн
10-3 TRK	1-16	Выбрать дорожку

10-1 KEY (Клавиша)

Выберите клавишу, которую вы будете редактировать. К выбранной здесь клавише будут применены следующие пять параметров: PAT, TRK, MODE, SHFT, SYNC.

Вы можете использовать параметр KEY для выбора редактируемой клавиши, но, находясь в любом окне, где на дисплее имеется надпись KEY (страницы 10, 11, 12), вы можете также выбрать клавишу простым её нажатием на клавиатуре.

10-2 PAT (Паттерн)

Выберите паттерн, который будет присвоен выбранной клавише. Если вы выберете положение OFF, то эта клавиша не будет проигрывать Паттерн, а будет просто воспроизводить собственный звук, как если бы вы находились в обычном режиме секвенсора. Для того чтобы записывать и редактировать сам паттерн, используйте режим редактирования секвенсора на стр. 5 или 6.

10-3 TRK (Дорожка)

Выберите дорожку, которая будет использоваться для воспроизведения Паттерна выбранной клавиши. Будут использоваться дорожки текущего сонга (выбранного при помощи функциональной кнопки [8]), а их настройки могут быть выполнены при помощи функциональных кнопок [2] и [3] или на странице 1 режима редактирования секвенсора.

В число параметров дорожки входят следующие.

Номер программы	(функциональная кнопка [2])
Уровень выхода	(функциональная кнопка [2])
Панорама A:B	(функциональная кнопка [2])
MIDI-канал	(функциональная кнопка [3])
Режим дорожки	(функциональная кнопка [3])
Уровень посыла «C»	(режим SEQ EDIT) [1A-1]
Уровень посыла «D»	(режим SEQ EDIT) [1A-1]
Защита	(режим SEQ EDIT) [1B-1]
Фильтр смены программ	(режим SEQ EDIT) [1C-1]
Диапазон частотной модуляции	(режим SEQ EDIT) [1C-1]
Транспозиция	(режим SEQ EDIT) [1D-1]
Расстройка	(режим SEQ EDIT) [1D-1]
Нижний предел окна скорости	(режим SEQ EDIT) [1E-1]
Верхний предел окна скорости	(режим SEQ EDIT) [1E-1]
Нижний предел окна клавиш	(режим SEQ EDIT) [1F-1]
Верхний предел окна клавиш	(режим SEQ EDIT) [1F-1]

Тем не менее, настройки статуса дорожки игнорируются и паттерны проигрываются, как если бы статус дорожки = BOTH.

Если воспроизведение записывается, то запись производится в ту дорожку, которую вы выберете здесь.

11 KEY, MODE, SHFT (Клавиша, Режим, Сдвиг)

```
KEY=C#4  <>
ENDLESS SHFT=+12
```

Параметр	Значение	Описание
11-1 KEY	C#2-C7	Выберите редактируемую клавишу
11-2 MODE	ONCE MANUAL ENDLESS	Единовременное воспроизведение Воспроизведение пока нажата клавиша Постоянное воспроизведение
11-3 SHFT	-12...+12	Сдвиг высоты звучания шагом в полутон

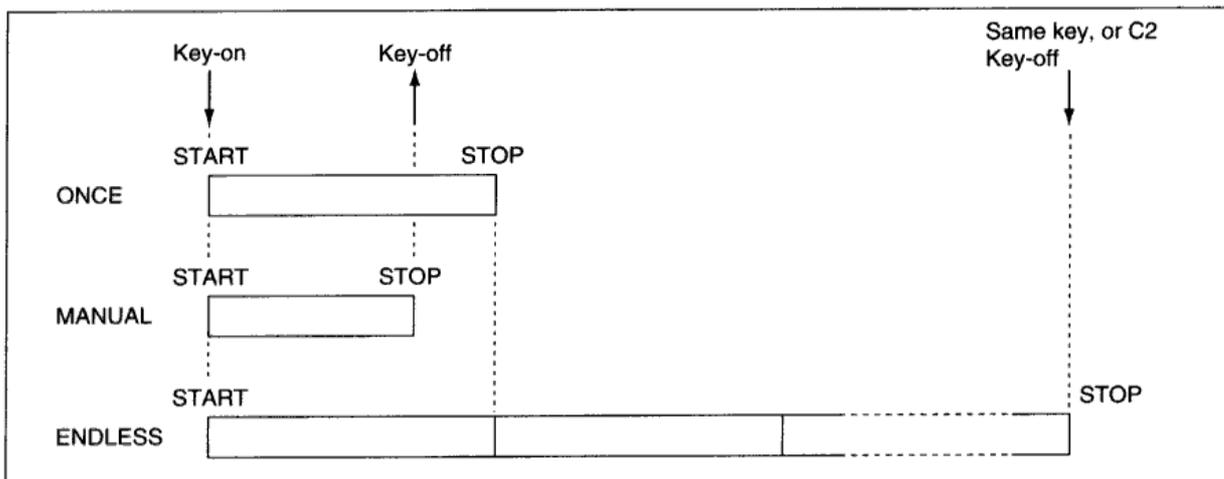
11-1 KEY (Клавиша)

Выберите клавишу, которую вы будете редактировать. (То же, что и параметр 10-1 KEY.)

11-2 MODE (Режим)

Выберите режим воспроизведения паттерна для выбранной клавиши.

ONCE: При нажатии клавиши паттерн будет воспроизведён один раз.
 MANUAL: Паттерн будет проигрываться пока нажата клавиша и остановится при отпускании клавиши.
 ENDLESS: Паттерн будет проигрываться постоянно даже после отпускания клавиш. Для остановки воспроизведения паттерна либо нажмите клавишу «C2», либо нажмите соответствующую данному паттерну клавишу снова.



(Примечание переводчика: здесь, далее и везде по тексту термин Key-on обозначает нажатую клавишу, а Key-off, соответственно отпущенную клавишу.)

11-3 SHFT (Сдвиг)

Регулировка высоты звучания воспроизводимого паттерна в рамках диапазона в ± 1 октаву. При настройке 0 паттерн будет воспроизводиться с исходной высотой звука.

12 KEY, SYNC (Клавиша, Синхронизация)

```
KEY=C#4  <>
STNC=BEAT
```

Параметр	Значение	Описание
12-1 KEY	C#2-C7	Выберите редактируемую клавишу
12-2 SYNC	OFF BEAT MEAS SEQ	Выберите способ синхронизации RPPR

12-1 KEY (Клавиша)

Выберите клавишу, которую вы будете редактировать. (То же, что и параметр 10-1 KEY.)

12-2 SYNC (Синхронизация)

Выбор способа синхронизации игры паттерна (т.е. с чем будет совмещаться синхроимпульс воспроизводимой записи).

OFF: Паттерн начинает воспроизводиться при нажатии клавиши.

BEAT: Паттерн будет синхронизироваться с ритмом воспроизведения Паттерна, запущенного нажатием первой клавиши. (Данная настройка подходит для проигрывания Фразовых Паттернов в унисон.)

MEAS: Паттерн будет синхронизироваться с тактом воспроизведения Паттерна, запущенного нажатием первой клавиши. (Данная настройка подходит для проигрывания Фразовых Паттернов в унисон.)

SEQ: Паттерн будет синхронизироваться с тактами сонга секвенсора.

Настройки SYNC

Key 1 on Key 2 on Key 1 off

Song →

Паттерны 1 и 2 настроены в режим MANUAL и имеют одинаковые настройки Sync

SYNC: OFF
Pattern 1
Pattern 2

SYNC: BEAT
Pattern 1
Pattern 2

SYNC: MEAS
Pattern 1
Pattern 2

SYNC: SEQ
Pattern 1
Pattern 2

- При работе с параметрами BEAT и MEAS воспроизведение паттерна начинается при нажатии первой клавиши.

Паттерны, воспроизводимые нажатием второй и последующих клавиш, будут синхронизироваться с паттерном, воспроизведённым нажатием первой клавиши, но синхронизация будет производиться в соответствии с ритмом (битом), если выбрано положение BEAT или по тактам, если выбрано положение MEAS.

- При работе с параметром SEQ воспроизведение паттерна будет синхронизироваться с тактами сонга секвенсора. Это синхронизация с проигрываемым сонгом, так что запустите сонг до нажатия клавиши.
- При настройках BEAT, MEAS или SEQ нажатие клавиши в рамках 1/32 соответствующего ритма или места положения такта вызовет немедленное начало воспроизведения паттерна. Тем не менее, если вы нажмёте клавишу позднее, воспроизведение паттерна начнётся со следующего удара ([половинная нота] для четырёх ударов в такте или [♩] для восьми ударов в такте) или такта.

О клавише «C2»

Клавиша «C2» (на N264 клавиши E1-C2) позволяет вам остановить все воспроизводимые в реальном времени паттерны одновременно.

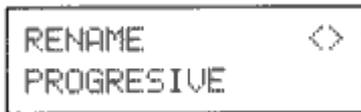
В отношении тех клавиш, у которых параметр Sync находится в положении OFF, воспроизведение остановится немедленно, но в отношении других клавиш воспроизведение прекратится в начале удара или такта.

Воспроизведение может быть остановлено немедленно даже в отношении тех клавиш, чей параметр Sync находится в положении OFF путём быстрого двойного нажатия клавиши C2.

13 RENAME

13-1 RENAME

Здесь вы можете назначить название Набора Паттерна (Pattern Set) из 10 знаков. Используйте кнопки [←] [→] для выбора знаков и изменения их. Описание этой процедуры см. в разделе «8В Переименование Программы», стр. 33 данного руководства.



Параметр	Значение	Описание
13-1 RENAME	см. раздел «8В Переименование Программы», стр. 33 данного руководства	Выберите название набора Паттерна