

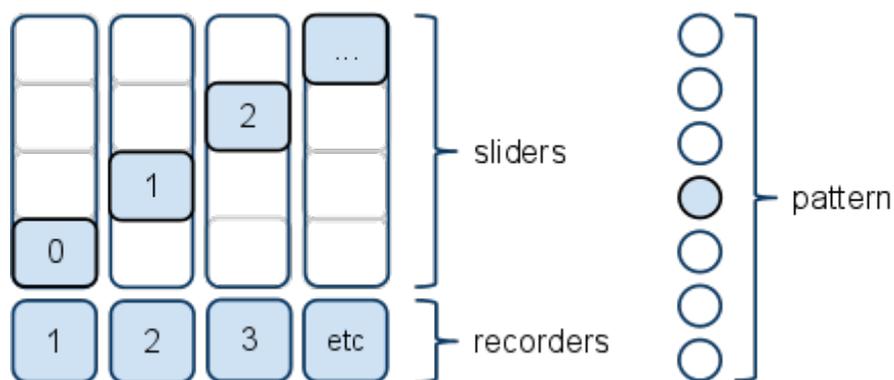
# The Recorder

## はじめに

Recorderアプリケーションは、録音した声やギター等をRenoiseに貼り付ける事が出来るルーピング・サンプル・レコーダーです。操作は至って簡単に設計されています。トラックを選んでボタンを押すと録音パネルが開き、もう一度押すと録音が始まります。録音が終わると、そのサンプルはビートに同期しループします(オプション)。録音した各サンプルはサンプルセレクト・スライダー部分で切り替える事が出来ます。また、長さの違うサンプルを両方ループさせて鳴らす事で、poly-rhythmにも対応する事が出来るでしょう。

曲を保存する時にはいつでも、録音したサンプルの記録は失われません。Recorderアプリは各録音セッションを記憶出来るように設計されています。各録音セッションは、アプリケーションが識別出来るような特別な名前を付けられます。そして次回その曲をロードした時、各録音サンプルは正しい位置に表示されるでしょう。

## レイアウトとマッピング



このイラストは簡易的なものです。実際のレイアウトはお使いのコントローラーによって変わります。

Recorderアプリは、主に2つのアサイン可能なグループにわかれます。録音ボタンとサンプルセレクト・スライダーです。これらのグループは、両方の数が同じである限り(もし4つのボタンがあれば、4つのスライダーも必要)、サイズ変更が自由に出来ます。録音ボタンは録音パネルを開く為に使い、サンプルセレクト・スライダーは録音を切り替えるのに使います。

## Recorderの使い方

注) 以下の記述を読む際に、グリッドタイプのコントローラー (Launchpadやmonome等) を使わず、フェーダーやノブ・タイプのコントローラーを使う場合、サンプル切り替えの為のボタンが使いません。その代わりにフェーダーやノブでサンプルを選択し、録音ボタンで切り替えの決定をします。しかしそれ以外の部分では、操作はほぼ同じです。

**[重要]** : 録音を始める前に、Renoiseの録音パネルを開いて、"Sync start & stop" をPatternに設定し、"Create a new instrument on each take" ボタンにチェックを入れてください。そうしないと、録音結果が予測できないものになってしまいます。

## 1. トラック選択ステージ

録音したいトラックにある録音ボタンを押し、録音パネルを開きます。録音パネルが開くとサンプル・スロットがゆっくりと点滅します。そのサンプル・スロットを押して次のステージに進んでください。もしあなたのコントローラーが"ホールド"状態に対応しているなら、録音ボタンをホールドして録音を即座に始める事も出来ます。

## 2. 準備段階ステージ

このステージは、実際の録音が始まるまで (再生カーソルがパターンの先頭に差し掛かるまで) のカウントダウン段階です。録音パネル上には "Starting in XX lines..." と表示され、サンプル・スロットが素早く点滅します。この準備段階にいる間にサンプル・スロットをもう一度押すと、実際の録音が1パターンだけで終わるように予約出来ます (この場合、録音ボタンとサンプル・スロットが両方とも素早く点滅します)。これはショートテイクと呼ばれ、準備段階ステージから最終段階ステージへ直接移行する事が出来ます。

## 3. 録音ステージ

このステージでは、録音ボタンとサンプル・スロットが両方とも、ビートに合わせてゆっくりと点滅します。録音の長さの制限はありません (もちろん、あなたのパソコンのRAM容量次第ですが)。サンプル・スロットをもう一度押すと、最終段階ステージへと進みます。

## 4. 最終段階ステージ

このステージは、録音が終わるまで (再生カーソルが次のパターン先頭に差し掛かるまで) を過ごします。録音パネル上には "Stopping in XX lines..." と表示され、録音ボタンが素早く点滅します。このステージにいる間にサンプル・スロットを押すと、その録音中のサンプルがパターン・エディター上に入力されます (ただし、初期設定では "autostart" オプションが有効になっているので、何もしなくても自動的に入力されます)。

## 5. 録音完了後ステージ

録音が終わると即座にそのサンプルに自動的に名前が付けられ、録音パネルが閉じられます。

(ヒント) : あなたはいつでも、その録音のために別のトラックを選ぶ事も出来ますし、録音を中止する事も出来ます。録音中に別のトラックの録音ボタンを押すと、別のトラックに移動します。録音中に録音ボタンを再度押すと、その録音を中止出来ます。

## ユーザーが変更可能なオプション

- loop\_mode - 録音したのサンプルのループ設定
  - [1:Off、2:Forward、3:Reverse、4:Ping-pong]
- auto\_seek - 録音したサンプルのオートシーク設定
  - [1:Autoseek-ON、2:Autoseek-OFF]
- beat\_sync - 録音したサンプルのBeat-Sync設定
  - [1:Sync-ON、2:Sync-OFF]
- autostart - 現状のRenoiseでは録音後に若干の処理時間が必要で、録音直後にそのサンプルを再生させる事が出来ません。その回避策として一番最初の再生だけ09xxコマンドを使ってトリガーするラインを遅らせて鳴らします。そのライン数の設定。
  - [1:autostartさせない、2:LPBの数値を使う、3:" 1"ライン後、4:" 2"、5:" 3"、6:" 4"、7:" 5"、8:" 6"]
- trigger\_mode - 05xxコマンドを使って継続的にループさせるか、パターン毎にリトリガーさせるかを設定
  - [1:05xxコマンドを入力し継続的にループ、2:パターンの最初でリトリガー]

## 現状の機能制限

- 録音中のテンポ変更には十分注意してください。これはサンプルのbeat-syncを壊します。
- Recorderアプリは録音パネルの「Patternモード」と「Creating a new instrument for each take」を使うようにデザインされています。その他の設定を使った場合、結果は保証出来ません。
- 現状では、アプリケーション動作中にトラックやインストゥルメントを入れ替えた場合、それをチェックする機能はありません。もし誤ってインストゥルメントを入れ替えてしまった場合、アプリケーションを一旦閉じて再度起動させれば正常に表示されるでしょう。インストゥルメントのリストは起動毎に更新されます。
- Recorderを使って何かを録音した場合、そのサンプルは「Track #2 - Recording #1」のように名付けられます。この名前は現在の録音トラックを認識するのに使われますので変更しないでください。