

UŽIVATELSKÝ MANUÁL

DRUMBRUTE
ANALOG DRUM SYNTHESIZER

ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

Děkujeme vám za zakoupení Arturia DrumBrute!

Tento manuál popisuje vlastnosti a funkce Arturia **DrumBrute**, plně vybaveného analogového bicího syntetizátoru, patternového sekvenceru a zařízení pro živé hraní.

V tomto balení naleznete:

- Jeden analogový bicí syntetizátor DrumBrute se sériovým číslem a odemykacím kódem naspođu. Tyto informace budete potřebovat, abyste zaregistrovali váš DrumBrute.
- Jeden napájecí zdroj. Používejte pouze přiložený zdroj, jinak můžete zařízení poškodit.
- Příručku Quick Start Guide

Zaregistrujte váš DrumBrute co nejdříve, jak je to možné! Na spodním panelu je nálepka obsahující sériové číslo vašeho zařízení a odemykací kód (unlock code). Tyto budou požadované během online registračního procesu. Můžete si je někde zapsat anebo vyfotit nálepkou pro případ jejího poškození.

Registrace vašeho DrumBrute přináší následující výhody:

- Možnost stáhnout uživatelský manuál DrumBrute a nejnovější verzi softwaru MIDI Control Center
- Přijímat speciální nabídky určené majitelům DrumBrute

Důležité upozornění

Změny specifikací vyhrazené: Věříme, že informace obsažené v tomto manuálu, jsou ke dni tisku korektní. Nicméně si Arturia vyhrazuje právo na změny anebo modifikace jakékoliv specifikace bez předchozího upozornění, anebo povinnosti updatovat koupený hardware.

DŮLEŽITÉ: Produkt a jeho software může při použití se zesilovačem, sluchátky anebo reproduktory produkovat zvukovou hladinu, která může způsobit trvalé poškození sluchu. **NEPOUŽÍVEJTE** dlouhodobě při vysoké hlasitosti anebo při nepříjemné úrovni poslechu.

Jestliže zpozorujete jakékoliv poškození sluchu anebo zvonění v uších, poraďte se s ušním lékařem.

POZNÁMKA: Záruka výrobce se nevztahuje na servisní náklady způsobené nedostatkem znalostí ohledně funkcí a vlastností zařízení tak jako je navržené; zodpovědností uživatele je přečíst si manuál. Prosím přečtěte si pozorně manuál a poraďte se s prodejcem předtím, než si vyžádáte servis.

Bezpečnostní předpisy zahrnují, ale neomezuji se na následující:

1. Přečtěte si tyto instrukce.
2. Vždy dodržujte tyto instrukce.
3. Před čištěním nástroje vždy odpojte USB kabel. Při čištění používejte suchou a jemnou tkaninu. Nepoužívejte benzín, alkohol, aceton, terpentýn anebo jiné organické rozpouštědla; nepoužívejte tekutý čisticí prostředek, sprej anebo příliš vlhkou tkaninu.
4. Nepoužívejte tento aparát v blízkosti vody anebo vlhkosti jako je vana, výlevka, bazén anebo podobná místa.
5. Neumisťujte nástroj na nestabilní místo, odkud by mohl spadnout.
6. Neumisťujte těžké objekty na nástroj. Nezakrývejte žádné větrací otvory nástroje; tyto zajišťují větrání, aby se předešlo přehřátí nástroje. Neumisťujte nástroj v blízkosti žádných zdrojů tepla, anebo na místa se slabým prouděním vzduchu.
7. Nástroj neotvírejte ani nevkládejte nic dovnitř, může to způsobit požár anebo elektrický šok.
8. Nenalévejte do nástroje žádné tekutiny.
9. V případě poruchy vždy přineste nástroj do kvalifikovaného servisního centra. Vaši záruku zrušíte při otevření a odstranění krytu, také nesprávné testování může způsobit elektrický šok anebo další poruchy.
10. Nepoužívejte nástroj během bouřky a blesků.
11. Nevystavujte nástroj příliš horkému slunečnímu záření.
12. Nepoužívejte nástroj v blízkosti úniku plynu.
13. Arturia není zodpovědná za jakékoliv poškození anebo ztrátu dat způsobené nesprávným zacházením s nástrojem.

Obsah

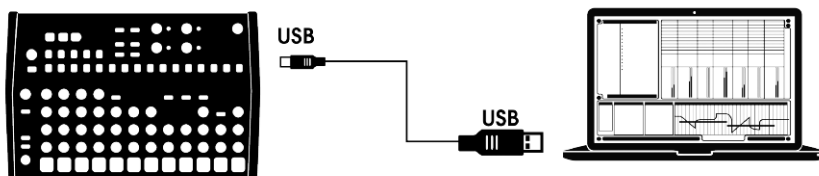
1. Přehled	4
1.1 Zapojení	4
1.2 Transport + patterny	6
1.3 Filtr + patternové efekty	10
1.4 Nástroje + pady	14
1.5 Metronom, Mute/Solo + Shift	15
1.6 Zadní panel, 1. část	16
1.7 Zadní panel, 2. část	17
2. Základní operace	19
2.1 Práce s patterny	19
2.2 Volby kreativního přehrávání	22
2.3 All notes off	24
3. Song mód	25
3.1 Co je song?	25
3.2 Výběr songu	25
3.3 Vytvoření songu	26
3.4 Uložení songu	26
3.5 Vymazání songu	26
3.6 Možnosti přehrávání živě	27
4. Pattern mód	29
4.1 Vytvoření patternu	29
4.2 Editace patternu	35
4.3 Uložení patternu	42
4.4 Kopírování patternu	42
5. Funkce Copy/Erase	43
5.1 Kopírování banky do banky	43
5.2 Kopírování patternu do patternu	44
5.3 Kopírování bubnu do bubnu	44
5.4 Vymazání banky	44
5.5 Vymazání patternu	45
5.6 Vymazání stopy bicích	45
6. Pokročilé funkce	46
6.1 Prodloužení patternu	46
6.2 Zkrácení patternu	47
6.3 Polyrytmický mód	48
6.4 Tabulka funkcí s tlačítkem Shift	50
7. Synchronizace	51
7.1 Jako master	51
7.2 Jako slave	51
8. MIDI Control Center	53
8.1 Základy	53
8.2 Základní operace MCC	55
8.3 Template Browser	55
8.4 Project Browser	56
8.5 Ukládání/vyvolávání	58
8.6 Import/Export nastavení zařízení	59

1. PŘEHLED

1.1 Zapojení

DrumBrute lze propojit několika způsoby s jinými typy zařízení, od vintage až po moderní. Níže jsou uvedené příklady možných propojení:

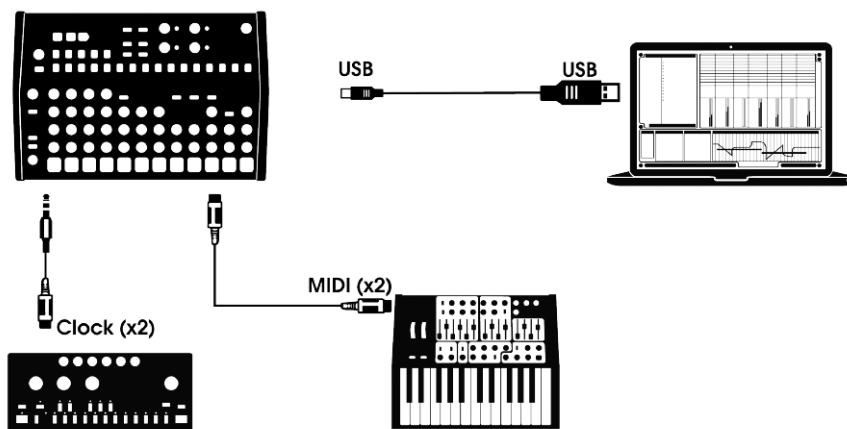
1.1.1 ...s počítačem



DrumBrute je více než klasický bicí automat: je to také USB class-compliant zařízení. Tedy na jeho nejzákladnější úrovni může být připojený k jakémukoliv počítači s USB portem a jeho pady používané jako vstupní zařízení pro více aplikací. Příložený software MIDI Control Center vám umožňuje zvolit, jaké MIDI zprávy budou vysílané pady a jednotlivými tlačítky transportu.

POZN.: DrumBrute není napájený z USB portu vašeho počítače. K napájení DrumBrute k němu jednoduše připojte příložený napájecí adaptér a zapojte ho do zásuvky, pak zapněte spínač napájení na zadním panelu DrumBrute do pozice On.

1.1.2 ...s externími zařízeními



Jak můžete vidět, DrumBrute se může stát centrem úžasných systémů.

1.1.2.1 MIDI zařízení

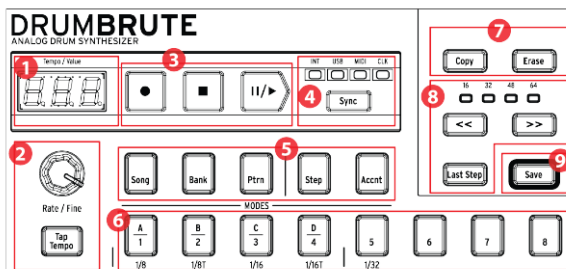
Je mnoho skvělých zařízení, které mají pouze MIDI porty (žádný clock sync, ani USB). DrumBrute do těchto systémů zapadne: dokáže se synchronizovat s MIDI sekvencery, arpeggiátory a jinými bicími automaty, a jeho bicí zvuky můžete hrát na MIDI klaviatuře. A samozřejmě dokáže vysílat a přijímat MIDI data přes USB port vašeho počítače.

1.1.2.2 Zdroje a cíle časování (clock)

Vstup a výstup Clock se dokáže synchronizovat se staršími typy časování jako 24 pulzů na čtvrtovou notu (ppqn), 48 ppqn, 2 ppqn (Korg) anebo i jeden pulz na krok.

Viz sekce [7.2.2 Clock konektory](#) pro informace o tom, jaké kabely použít s jinými synchronizačními propojeními a formáty.

1.2 Transport + patterny



1. Displej tempo/hodnota
2. Rate/Fine/Tap tempo
3. Tlačítka transportu
4. Synchronizace
5. Módy DrumBrute
6. Step tlačítka/Step hodnoty
7. Copy/Erase
8. Délka patternu/Last step
9. Tlačítko Save

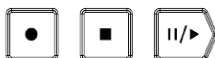
1.2.1 Displej tempo/hodnota

Většinu času ukazuje displej hodnotu tempa v dobách za minutu (BPM), ale dočasně se změní na ukazatel hodnot patternových efektů (Randomness anebo Swing), když jsou editované. V Song módu ukazuje číslo patternu.

1.2.2 Rate/Fine/Tap tempo

Tempo se dá nastavit s použitím enkodéru Rate/Fine anebo fukáním na tlačítko Tap Tempo. Na jemné nastavení tempa stisknete Shift a otáčejte enkodérem. Displej začne ukazovat desetinná místa hodnoty tempa (.00 - .99), pokud je tlačítko Shift stisknuté.

1.2.3 Tlačítka transportu



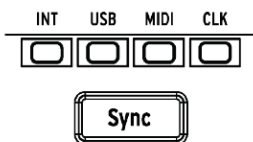
Tlačítka transportu ovládají sekvencer DrumBrute jakož i externí MIDI zařízení pomocí standardních MIDI zpráv anebo MIDI Machine Control (MMC). Použijte software MIDI Control Center k provedení potřebných změn.

Tlačítko Record se používá na vytváření songů a patternů, a tlačítko Stop zruší nahrávání anebo přehrávání.

Tlačítko Play má zároveň funkci pauza/pokračuj, což vám umožní zastavit hrající sekvenční, upravit zvuk nástroje a potom znovu stiskem Play pokračovat v nahrávání anebo přehrávání. Můžete si vybrat, zda má tlačítko Play fungovat i v módu pauza/restart. Použijte MIDI Control Center na výběr volby PAUSE.

POZN.: Mód nahrávání umožňuje kvantizované i nekvantizované nahrávání. Pro více informací viz sekce [4.1.3 Nahrávání patternu](#).

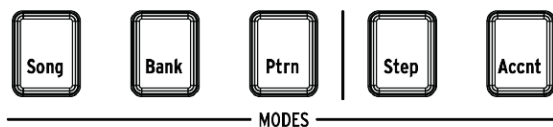
1.2.4 Synchronizační volby



Jsou zde čtyři volby synchronizace dostupné opakovaným stiskem tlačítka Sync. Tyto určují, zda bude DrumBrute při zapojení několika zařízení master anebo slave.

Pro popis synchronizačních vlastností viz sekce [7. Synchronizace](#).

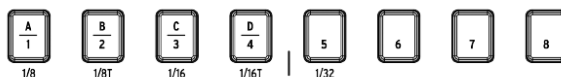
1.2.5 Módy DrumBrute



Tato tlačítka určují operační mód DrumBrute: Song, Bank anebo Pattern. Tlačítka Step a Accent se používají při editaci patternu.

Vše, co potřebujete vědět o tvorbě patternu je v sekci [4. Pattern mód](#). Jak vytvořit song se můžete naučit v sekci [3. Song mód](#).

1.2.6 Kroková tlačítka



Hlavním použitím 16-ti krokových tlačítek je výběr patternu v Pattern módu. Ale slouží k mnoha dalším věcem. Například ve Step módu se používají k zapnutí/vypnutí eventů v patternu.

V tomto manuálu se naučíte, jak používat kroková tlačítka na výběr songu (viz [3. Song mód](#)), editaci patternu (viz [4.2 Editace patternu](#)), nastavení délky patternu a mnohem více.

1.2.7 Copy/Erase

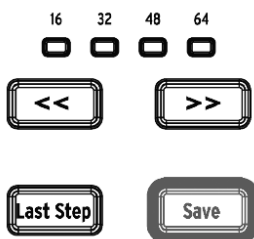


Tato dvě tlačítka se používají v každém módu na kopírování anebo vymazání většího množství patternových dat najednou. Například můžete zkopírovat pattern na nové místo anebo jej zcela vymazat.

Také můžete zkopírovat sekvenční data z jednoho nástroje do druhého v rámci téhož patternu, anebo vymazat všechna data jednoho nástroje v patternu.

Pro detailní popis funkcí Copy/Erase viz sekce [5. Funkce Copy/Erase](#).

1.2.8 Délka patternu/Last step



Patterny DrumBrute mohou být dlouhé až 64 kroků a skládají se až ze čtyř 16-krokových pododdílů, které hrají jeden za druhým. Tyto se nazývají Step Groups.

Čtyři LEDky nad tlačítka dvojitých šipek (<< >>) indikují délku patternu a která Step Group právě hraje.

Tlačítko Last Step se používá s krokovými tlačítky a tlačítka << >> na změnu délky aktuálního patternu.

Pro kompletní popis těchto vlastností viz sekce [4.2.9 Délka patternu](#).

1.2.9 Tlačítko Save

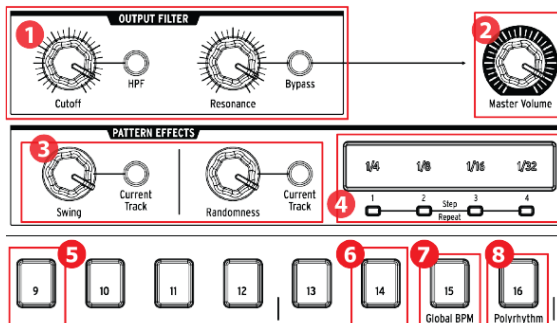


Tlačítko Save se používá spolu s tlačítky módů Song, Bank a Pattern na uložení vytvořených patternů.

POZN.: Vaše nová patternová data budou po vypnutí ztracené, pokud nepoužijete tlačítko Save na jejich uložení do interní paměti DrumBrute.

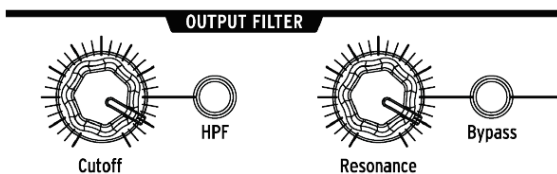
Jsou tři úrovně funkce Save: Pattern, Bank a Song. Detaily ohledně těchto operací naleznete v sekci [2.1.5 Nahrávání patternu](#).

1.3 Filtr + patternové efekty



1. Výstupní filtr
2. Celková hlasitost
3. Patternové efekty
4. Roller/Looper/Step Repeat
5. Shift+9: Roller/Looper
6. Shift+14: Wait to Load Pattern
7. Shift+15: Global BPM
8. Shift+16: Polyrhythm

1.3.1 Výstupní filtr



Tyto knoby a tlačítka přidávají zábavnost a expresivitu celkovému zvuku DrumBrute během hraní. Vyberte typ filtru tlačítkem HPF:

- Vypnuté: LPF (filtr s dolní propustí)
- Zapnuté: HPF (filtr s horní propustí)

Můžete měnit ořezávací frekvenci filtru knobem Cutoff a resonance knob použít k ovládání rezonance filtru.

Abyste slyšeli nefiltrovaný signál, stiskněte tlačítko Bypass.

Pro více info o volbách výstupního filtru viz sekce [2.2 Volby kreativního přehrávání](#).

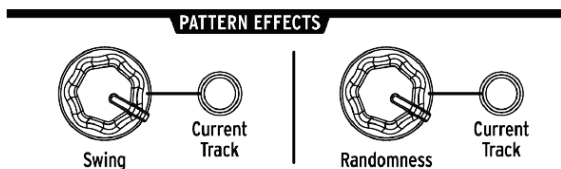
1.3.2 Celková hlasitost



Tento knob ovládá celkovou výstupní úroveň DrumBrute. Neovlivňuje hlasitost sluchátek; ta se ovládá zapuštěným knobem na zadním panelu.

POZN.: Knob Master Volume neovlivňuje úroveň nástroje, pokud je kabel zapojený do výstupu toho nástroje na zadním panelu. V tomto případě použijte knob Level nad padem tohoto nástroje. Pro více informací viz sekce [1.7 Zadní panel, 2. část](#).

1.3.3 Patternové efekty



Swing způsobuje pocit “plávání” v patternech. Může ovlivňovat celý pattern (všechny nástroje najednou) anebo jen aktuální nástrojovou stopu bez vlivu na ostatní.

Randomness způsobuje zvyšující se množství náhodnosti v patternech. Jako při nastavení Swing, tento ovladač může ovlivňovat celý pattern anebo jen aktuální nástrojovou stopu bez vlivu na ostatní.

Pro více detailů ohledně těchto funkcí viz sekce [4.1.7 Swing](#) a [4.1.8 Randomness](#).

1.3.4 Roller/Looper/Step Repeat



1.3.4.1 Během nahrávání: Roller

Pokud DrumBrute nahrává pattern, dotykový pásek se dá použít jako Roller na generování opakovaných not. Položte během nahrávání prst někde na pásek, stiskněte pad a DrumBrute bude opakovat ("rolovat") tento nástroj v patternu. Frekvence opakování je určená pozicí, kde zatlačíte prstem (1/4, 1/8 atd.).

POZN.: Nejrychlejší rolování patternu, které dokáže nahrát, je nastavené v časovém přiřazení patternu. Jinými slovy, pokud je časové přiřazení 1/16, DrumBrute nenahráje rolování 1/32 při stisknutí pásku Roller.

1.3.4.2 Během přehrávání: Looper/Roller

Při přehrávání patternu (t. j. když není nahráván) může být tento pásek použitý na smyčkování sekcí aktuálního patternu anebo rolování některých nástrojů. Tato volba je dostupná v MCC (Mode v sekci Roller/Looper) anebo na DrumBrute s použitím Shift + krok 9 (krok 9 svítí = Roller).

Looper: Pouze stiskněte dotykový pásek. Velikost smyčky je určena časovým přiřazením vybraným na dotykovém pásku. Počáteční a koncový bod smyčky záleží od pozice přehrávání patternu v době, kdy je pásek Looperu stisknutý. Počáteční bod můžete změnit stisknutím jednoho z krokových tlačítek při současném držení prstu na pásku.

Roller: Položte prst na dotykový pásek a pak stiskněte pad(y) pro rolování nástroje(ů). Frekvence rolování je určena časovým přiřazením místa, kde pásek stisknete.

1.3.4.3 Funkce Step Repeat

Dotykový pásek se také používá v Step módu na vkládání dat opakování kroku. Tato funkce vám umožňuje vkládat rychlé, opakující se noty, aniž byste museli změnit hodnotu časování patternu. Detaily této funkce najdete v sekci [4.2.5 Opakování kroku](#).

1.3.5 Global BPM



Je možné, aby měly všechny patterny své vlastní tempo, anebo můžete použít tento parametr, abyste je přiměly všechny hrát ve stejném tempu. Na přepínání této funkce držte tlačítko Shift a stiskněte tlačítko kroku 15.

1.3.6 Funkce polyrytmu

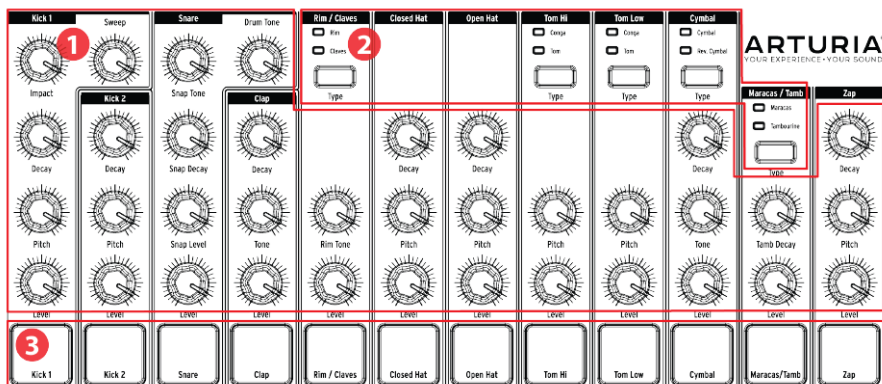


Polyrhythm

Jednotlivé nástrojové stopy v patternu lze při zapnuté funkci Polyrhythm smyčkovat nezávisle. Toto nastavení je uloženo zvlášť pro každý pattern. Pro zapnutí této funkce držte tlačítko Shift a stiskněte tlačítko kroku 16.

Více info o funkci Polyrhythm najdete v sekci [6.3 Polyrytmický mód](#).

1.4 Nástroje + pady



1. Ovladače nástroje
2. Tlačítka výběru nástroje
3. Pady

1.4.1 Ovladače nástroje

Každý nástroj má své vlastní parametry tvarování zvuku. Linie mezi nástroji naznačují, které knoby patří kterému nástroji. Každý nástroj a jeho knoby se spolu nazývají **nástrojový kanál**.

Některé nástrojové kanály jsou sdílené dvěma nástroji. Například nástroje Maracas a Tambourine najdete oba v kanálu Maracas/Tamb. To se nazývá **sdílený kanál**.

POZN.: Pohyby ovladačů nástroje nejsou nahrané jako součást patternu.

1.4.2 Tlačítka výběru nástroje

Tato tlačítka přepínají mezi nástroji sdíleného kanálu. Každý nástroj ve sdíleném kanálu se dá nezávisle nahrát do patternu.

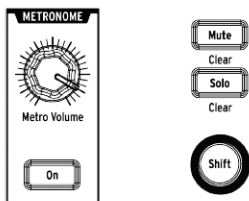
Nicméně obecným pravidlem je sdílení ovladačů nástroje. Například pokud změníte ladění nástroje Tom Hi, ladění se změní i pro Hi Conga.

1.4.3 Pady

12 dynamicky citlivých padů se používá na vkládání notových dat do patternu. Ale vždy budou spouštět svůj nástroj ať už DrumBrute běží či ne (s výjimkou pokud je volba Local Control vypnutá).

Pamatujte, že některé pady mají přístup k více než jednomu nástroji, každý z nich má svou vlastní stopu v patternovém sekvenceru. Pokud spočítáme všechny sdílené kanály, dostaneme celkem 17 separátních nástrojů dostupných z 12 padů.

1.5 Metronom, Mute/Solo + Shift



1.5.1 Metronom

Pro zapnutí metronomu stiskněte tlačítko On. To vám poskytne tempovou referenci během hraní DrumBrute. Pro klik jsou dostupné různé časové hodnoty. Pro informace o nich viz sekce [2.1.4 Zapnutí metronómu](#).

Hlasitost kliku se ovládá knobem Metro Volume. Metronom má i vlastní výstupní jack na zadním panelu.

Pro popis možností výstupu metronomu viz sekce [1.7 Zadní panel, 2. část](#).

1.5.2 Tlačítka Mute/Solo

Tato tlačítka vám umožňují vypnout jeden anebo více nástrojů, anebo izolovat specifický nástroj během nahrávání anebo přehrávání patternu.

Pro více informací o používání tlačítek Mute a Solo viz sekce [4.1.4 Vlastnosti Mute/Solo](#).

1.5.3 Tlačítko Shift

Tlačítko Shift se používá spolu s jinými ovladači pro sekundární funkce jako jemné nastavení tempa anebo vymazání skupiny Mute.

Každé použití tlačítka Shift bude popsáno v příslušné sekci tohoto manuálu. Pro kompletní seznam funkcí Shift viz sekce [6.4 Tabulka funkcí Shift](#).

1.6 Zadní panel, 1. část



1. Napájení
2. USB
3. MIDI vstup/výstup
4. Clock vstup/výstup

1.6.1 Napájení

V této sekci se zleva doprava nachází vypínač napájení, upínání napájecího kabelu a 12 V napájecí konektor. Používejte pouze přiložený napájecí adaptér, abyste se vyhnuli poškození DrumBrute.

1.6.2 USB

Tento konektor slouží na datové připojení k počítači. Kromě práce s vaším DAW vám USB připojení umožňuje použít software MIDI Control Center na konfiguraci dalších parametrů a update softwaru DrumBrute.

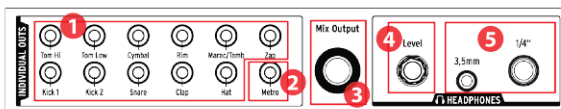
1.6.3 MIDI vstup/výstup

Použijte standardní MIDI kabely na vysílání a přijímání dat MIDI not a časování mezi DrumBrute a MIDI kompatibilními zařízeními.

1.6.4 Clock vstup/výstup

Clock vstup umožňuje DrumBrute propojení se zařízeními z éry před MIDI, které používaly tyto konektory na synchronizaci, jakož i první bicí automaty Korg a Roland. Další vintage zařízení mohou používat jiný typ konektorů, které by měly být snadno dostupné.

1.7 Zadní panel, 2. část



1. Individuální výstupy
2. Výstup metronomu
3. Výstup mixu
4. Ovládání hlasitosti sluchátek
5. Sluchátkový výstup

1.7.1 Individuální výstupy

Každý nástrojový kanál DrumBrute má na zadním panelu svůj 3,5 mm výstupní jack (kromě Close a Open Hat, které sdílejí stejný výstup). Oba nástroje sdíleného kanálu mají stejný výstup.

Pokud je k jednomu z individuálních výstupů připojený kabel, tento nástrojový kanál bude odstraněn z výstupu mixu. Toto platí i pro výstup metronomu.

Výstupní úroveň každého nástrojového kanálu se nastavuje příslušným knobem Level na předním panelu.

1.7.2 Výstup metronomu

Metronom má svůj vlastní individuální výstup, protože výstupní obvody metronomu se chovají trochu jiným způsobem než ostatní nástroje. Pro další info viz sekce [1.5 Metronom, Mute/Solo + Shift](#).

1.7.3 Výstup mixu

Tyto výstupní jacky jsou pro výstupní signál každého nástrojového kanálu. Pokud je k jednomu z individuálních výstupů připojený kabel, tento nástrojový kanál bude odstraněn z výstupu mixu. Toto platí i pro výstup metronomu.

Výstupní úroveň mixu se nastavuje knobem Master Volume na předním panelu.

1.7.4 Ovládání hlasitosti sluchátek

Tento knob je zapuštěný do zadního panelu, aby se předešlo neúmyslné změně hlasitosti. Knob zatlačte dovnitř, abyste ho uvolnili pro nastavení a zatlačte zpět pro ochranu před dalšími změnami.

1.7.5 Sluchátkový výstup

Přes sluchátkový výstup jde tentýž signál jako přes výstup mixu a funguje stejně s jednou výjimkou: Jestliže je k jednomu ze sluchátkových jacků připojený kabel, metronom bude odstraněný z výstupu mixu, ale zůstane ve sluchátkách, dokud se nepoužije jeho individuální výstup.

Chování ostatních připojení je stejné pro sluchátka i výstup mixu, včetně metronomu: Jestliže je k jednomu z individuálních výstupů připojený kabel, tento nástrojový kanál bude odstraněný ze sluchátek i z výstupu mixu.

2. ZÁKLADNÍ OPERACE

2.1 Práce s patterny

DrumBrute obsahuje 64 patternů rozdělených do čtyř bank po 16 patternech v každé.

2.1.1 Výběr banky

Kromě čísel 1 - 4 jsou první čtyři kroková tlačítka potištěná písmeny A, B, C a D. Každé jedno reprezentuje banku 16 patternů.

Na přepínání mezi bankami stiskněte tlačítko Bank a potom jedno z prvních čtyř krokových tlačítek. Potom stiskněte tlačítko Ptrn a vyberte pomocí krokových tlačítek jeden ze 16 patternů v této bance.

V softwaru MIDI Control Center je v Global Settings parametr "Next bank", který vám při přehrávání umožňuje přepínat mezi bankami bez potřeby dalšího kroku výběru patternu. Například pokud DrumBrute hraje pattern 12 Banky A a přepnete do Banky B, bude hrát pattern 12 Banky B, aniž abyste museli určit toto číslo patternu.

2.1.2 Výběr patternu

Pro výběr patternu v aktuální bance jednoduše stiskněte jedno ze 16-ti krokových tlačítek. Pokud jste stále v módu Bank, nejdříve stiskněte tlačítko Ptrn a potom vyberte pattern.

Pokud DrumBrute běží, reaguje při výběru jedním ze dvou způsobů: buď okamžitě změní pattern, anebo počká do konce aktuálního patternu. Použijte nastavení "Wait to Load Pattern" v softwaru MIDI Control Center (v Global Settings) anebo tlačítko Shift + tlačítko kroku 14 na DrumBrute pro určení, který způsob preferujete.

POZN.: Během nahrávání nemůžete změnit pattern.

2.1.3 Nastavení tempa

Pokud je Sync nastavené na Internal, rozsah tempa DrumBrute je 30 - 300 dob za minutu (BPM).

Jsou tři způsoby nastavení tempa pro váš pattern:

- Otočením enkodéru Rate/Fine
- Mačkáním tlačítka Tap Tempo
- Pro jemné nastavení tempa držte Shift a současně otáčejte Rate/Fine

Každý pattern může mít své vlastní tempo, anebo může DrumBrute použít totéž tempo pro všechny patterny a songy. Na přepínání této funkce držte tlačítka Shift a stiskněte tlačítka kroku 15 (Global BPM). Pokud tlačítka kroku 15 svítí modře, Global BPM je aktivní.

V softwaru MIDI Control Center můžete v Global settings určit všechny vlastnosti týkající se tempa anebo metronomu.

Pokud je Sync parametr DrumBrute nastavený jinak než na Internal clock, pak musíte nastavit tempo na master zařízení. Pro popis synchronizačních nastavení viz sekce [7. Synchronizace](#).

POZN.: Při externí synchronizaci není zaručeno, že DrumBrute bude hrát mimo rozsah tempa 30 - 300 BPM.

2.1.4 Zapnutí metronomu

Metronom zapnete tlačítkem On. Klik uslyšíte pouze pokud DrumBrute běží. Hlasitost metronomu se ovládá knobem Metro Volume.

Hodnotu časování metronomu lze změnit z předního panelu. Držte tlačítka On a vyberte na krokových tlačítkách hodnotu mezi 1/8 a 1/32. Vybrané tlačítka bude svítit modře.

Také je možné "deaktivovat" jakékoliv svítící tlačítka časování. V tomto případě bude během hraní zařízení aktivní klik 1/4 noty.

S použitím MIDI Control Centra je dostupná ještě hodnota časování metronomu 1/4T.

Pro popis možností audio výstupu metronomu viz sekce [1.7.2 Výstup metronomu](#).

2.1.5 Nahrávání patternu

Pokud jste prošli všechny kroky v této sekci, udělejme rychle bicí pattern. Pro detailnější vysvětlení módu nahrávání viz sekce [4.1.3 Nahrávání patternu](#).

- Vyberte prázdný pattern, stiskněte tlačítko Record a Play. Tlačítko Tap Tempo začne blikat (podle hodnoty časování metronomu) a krokové tlačítka budou postupně blikat fialově v čase aktuální pozice v patternu.
- Hrajte na pady. V dalším opakování patternu uslyšíte, co jste přidali. Stiskněte Record na opuštění módu nahrávání.
- Chcete-li vymyslet rytmus předtím než ho nahrajete, stiskněte Play a cvičte na padech, zatímco ostatní nástroje hrají své party.
- Když jste připravení, můžete vstoupit do módu nahrávání "za jízdy" během hraní patternu ve smyčce stisknutím tlačítka Record. Anebo pokud chcete, můžete pattern zastavit a stisknutím Record + Play začít od začátku.

POZN.: Pokud si chcete ponechat, co jste vytvořili, ujistěte se, že jste hned pattern uložili, jinak byste mohli ztratit svou práci. Viz další sekce, abyste věděli, jak na to.

2.1.6 Uložte, co jste vytvořili!

Můžete vaše nové patterny ztratit, pokud je neuložíte do flash paměti předtím, než přepnete do jiné banky, Song módu, anebo vypnete DrumBrute.

Jsou tři různé způsoby ukládání:

1. Uložení aktuálního patternu: držte tlačítko Save a stiskněte Ptrn.
2. Uložení banky patternů: držte tlačítko Save a stiskněte Bank.
3. Uložení aktuálního songu: držte tlačítko Save a stiskněte Song.

Také je dobrý nápad zálohovat paměť DrumBrute s pomocí MIDI Control Center. V sekci [8.5 Ukládání/vyvolávání](#) najdete, co potřebujete o tom vědět.

2.2 Volby kreativního přehrávání

Když jste nahráli základní ideu vašeho patternu, je mnoho způsobů, jak s ním experimentovat během přehrávání. Najednou můžete použít všechny čtyři následující volby, tak se bavte!

2.2.1 Typy výstupního filtru

Dostupné jsou dva typy filtru: Low Pass a High Pass.

Low Pass filtr odstraňuje vyšší frekvence zvuku bez ovlivnění nízkých frekvencí, pokud je také neodstraníte.

High Pass filtr odstraňuje nižší frekvence zvuku bez ovlivnění vysokých frekvencí, pokud je také neodstraníte.

Knob Resonance vám umožní ovládat rezonanci filtru na jeho ořezávací frekvenci (t. j. hodnotě vybrané knobem Cutoff).

POZN.: Pohyby a nastavení ovladačů výstupního filtru se neukládají s patternem.

Vyberte typ filtru, který chcete ovládat, přepnutím tlačítka HPF. Když tlačítko nesvítí (je vypnuté), znamená to, že byl vybraný Low Pass filtr.

Na přepínání mezi filtrovaným a nefiltrovaným signálem přepínejte tlačítko Bypass.

2.2.2 Funkce Swing

Swing mění rovný, mechanicky znějící rytmus a dělá ho zajímavějším přidáním určitého množství zpoždění. Původní nastavení Swing je 50 % a maximální hodnota je 75 %.

Sekce [4.1.7 Swing](#) popisuje vše ohledně funkce Swing. Například každý nástroj v patternu může mít své vlastní nastavení % Swingu.

2.2.3 Funkce Randomness

Zvyšováním nastavení Randomness přibývá množství spontánních změn v datech not a dynamice patternu. Může to být jemné anebo také extrémní, jak jen chcete.

Jak při nastavení Swing, každý pattern a nástroj v patternu může mít své vlastní nastavení Randomness. Pro více informací viz popis v sekci [4.1.8.1 Tlačítko Current Track](#).

2.2.4 Looper/Roller

Dotykový pásek má dvě navzájem se vylučující funkce: můžete si vybrat mezi Looperem anebo Rollerem s použitím Shift + Krok 9 na DrumBrute. Když Krok 9 svítí (při držení Shift), je vybraný mód Roller. Tato volba je dostupná i v MCC v sekci Roller/Looper.

Dotykový pásek dokáže také při používání vysílat Control Change, pokud chcete nahrát vaše ovládání Looper/Roller, anebo aktivovat jiné zařízení. DrumBrute bude reagovat na přicházející Control Change. Můžete změnit číslo Control Change v MCC (sekce Device Settings).

Hodnoty jsou však pevné:

- OFF = 0 - 24 (vysílá 0)
- 1/4 = 25 - 49 (vysílá 25)
- 1/8 = 50 - 74 (vysílá 50)
- 1/16 = 75 - 99 (vysílá 75)
- 1/32 = 100 - 127 (vysílá 100)

To znamená, že vysílané hodnoty Control Change mezi 25 a 49 aktivují 1/4. Stisknutím pásku na 1/4 se vyšle hodnota 25.

Použitý kanál je Globální MIDI kanál DrumBrute.

2.2.4.1 Vlastnosti Looperu

Délka smyčky

Délka smyčky je určena pozicí vašeho prstu na pásku, při 1/4 bude smyčka největší a při 1/32 nejmenší. Změna pozice vašeho prstu změní velikost smyčky.

Začátek smyčky

Počáteční bod smyčky záleží od momentu, kdy se během přehrávání dotknete pásku. Stiskem jednoho z krokových tlačítek při současném držení prstu na pásku můžete skočit na jinou pozici smyčky.

2.2.4.2 Vlastnosti Rolleru

Roller vám umožňuje v reálném čase rolovat nástroj. Bude generovat opakování podle časového přiřazení vybraného na dotykovém pásku. Můžete rolovat více nástrojů současně stiskem několika padů.

POZN.: Při rolování nástroje není přehrávána jeho sekvence.

2.2.5 Pauza anebo restart

MIDI Control Center vám umožňuje určit chování tlačítka Play/Pause. Toto nastavení se jmenuje Pause mode a má dvě možnosti:

- Od poslední pozice: přehrávání patternu pokračuje od pozice, kde bylo stisknuté tlačítko Pause
- Od začátku: pattern bude přehrávaný od začátku

2.3 All Notes Off

Je možné, že MIDI zpráva je z nějakého důvodu přerušena. To může způsobit "visící" notu na cílovém zařízení.

Pokud se to stane, pouze stiskněte třikrát rychle za sebou tlačítko Stop. Pak se přes MIDI vyšle příkaz All Notes Off.

POZN.: Příchozí zprávy All Notes Off a All Sounds Off se objeví i na MIDI portu.

3. SONG MÓD

Interní paměť DrumBrute dokáže uložit 16 songů, každý s délkou až 16 patternů.

3.1 Co je song?

Song vám umožní sestavit sekvenci patternů, která bude přehrávaná v určitém pořadí. Patterny se dají vybrat z kterékoliv ze čtyř bank patternů.

Když je vybraný song, svítilí kroková tlačítka ukazují, kolik patternů je v songu. Při přehrávání songu ukazuje displej písmeno banky a číslo patternu, a krokové tlačítko aktuální pozice v songu bliká.

Tempo songu se řídí nastavením tempa každého patternu, který obsahuje, pokud není zapnutá funkce Global BPM. Viz sekce [1.3.5 Global BPM](#).

Když přijde song na svůj konec, začne hrát znovu od začátku, dokud nestisknete tlačítko Stop anebo Play/Pause.

Song také používá hodnoty Swing a Randomness z každého patternu. Změny těchto parametrů živě jsou možné, ale nejsou globálního charakteru, proto se mezi patterny mohou měnit. Znovu se nastaví na hodnoty individuálního Pattern módu, když song přejde na svůj začátek anebo je restartovaný.

3.2 Výběr songu

Pro výběr songu stiskněte tlačítko Song Mode a potom krokové tlačítko odpovídající číslu požadovaného songu. Krokové tlačítko se rozsvítí, čímž indikuje vaši volbu.

Všechna ostatní kroková tlačítka indikují počet patternů obsažených v songu. To znamená:

- Kroková tlačítka, která nesvítí, označují nepoužité patterny v songu. Například čtyři tmavá tlačítka znamenají, že song obsahuje 12 patternů
- Podobně pokud svítí 12 červených krokových tlačítek, song obsahuje 12 patternů.
- Krokové tlačítko odpovídající číslu songu svítí modře. Pokud je zároveň použité pro indikaci počtu patternů v songu, bude svítit fialově (modrá + červená).

Je možné přepnout do songu z Pattern módu anebo přepínat mezi songy během hraní DrumBrute.

POZN.: V MIDI Control Centru lze určit, zda má nový pattern začít hrát hned, anebo má DrumBrute nejdříve dohrát aktuální pattern. Uděláte tak v Global settings nastavením volby Wait to Load Pattern.

3.3 Vytvoření songu

Proces vytvoření songu je velmi přímočarý:

- Stiskněte tlačítko Song na vstup do song módu.
- Vyberte číslo songu, který chcete vytvořit stisknutím jednoho z krokových tlačítek.
- Stiskněte tlačítko Record a vstoupíte do záznamu song módu. Tlačítka Song, Ptrn a Record začnou blikat.
- Stiskněte kroková tlačítka jedno po druhém, čímž vyberete jejich pořadí přehrávání. Můžete stisknout vícekrát za sebou totéž krokové tlačítko pro opakování daného patternu.
- Můžete použít patterny z jiných bank stisknutím tlačítka Bank a výběrem jedné z nich (A - D). Poté stiskněte Ptrn pro výběr patternu v nové bance.
- Můžete vložit až 16 patternů včetně opakovaných.
- Jakmile dokončíte tvorbu songu, stiskněte tlačítko Record pro výstup ze záznamu song módu.

Stiskněte Play a váš song se začne přehrávat.

3.4 Uložení songu

Pro výstup ze záznamu song módu stiskněte tlačítko Record dvakrát. Zhasne, což znamená, že jste opustili mód záznamu songu. Stiskněte tlačítko Save + tlačítko Song pro uložení vašeho nového songu.

3.5 Vymazání songu

Chcete-li vytvořit novou verzi existujícího songu, je potřeba udělat toto:

- Stiskněte tlačítko Erase, tlačítka Erase, Song, Bank, Ptrn a pady začnou blikat.
- Stiskněte tlačítko Song.
- Vyberte song, který chcete vymazat, stisknutím jednoho z krokových tlačítek.

Nyní můžete začít vytvářet nový song.

3.6 Možnosti přehrávání živě

Mnoho z voleb přehrávání Pattern módu je dostupných i v Song módu. Je zde několik rozdílů, tak se na ně zaměříme.

Některé z možností přehrávání nazýváme vlastnosti na "úrovni songu" a jiné na "úrovni patternu". Zde je jejich popis:

- Vlastnosti na **úrovni songu** nejsou ovlivněné tím, když se song zasmyčkuje anebo se přepne banka patternů v songu.
- Vlastnosti na **úrovni patternu** jsou vloženy do patternů, takže pokud jsou během přehrávání tyto patterny vyvolané, mohou být přestavěny na jejich uložené hodnoty. Také budou resetované, pokud je song zastavený a restartovaný.

3.6.1 Vlastnosti na úrovni songu

3.6.1.1 Výstupní filtr

Ovladače filtru jsou vždy aktivní. Tlačítkem HPF vyberte mezi High Pass a Low Pass filtrem, nastavte rezonanci na požadovanou úroveň a otáčejte knobem Cutoff pro změnu frekvence filtru.

Na zapínání a vypínání filtru stiskněte tlačítko Bypass.

3.6.1.2 Pásek Looper/Roller

Při používání pásku Looper/Roller pokračuje song v přehrávání na pozadí, takže když pus-
títe dotykový pásek, skočí na pozici, kde by byl, kdybyste nepoužili Looper/Roller.

Pásek Looper bude generovat krátké smyčky podle toho, kde a kdy jste se pásku dotkli.

Pásek Roller vám umožňuje rolovat nástroje v reálném čase.

3.6.1.3 Pauza anebo restart

MIDI Control Center vám umožňuje určit chování tlačítka Play/Pause. Toto nastavení se
jmenuje Pause mode a má dvě možnosti:

- Od poslední pozice: přehrávání patternu pokračuje od pozice, kde bylo stisknuté tlačítko Pause
- Od začátku: pattern bude přehrávaný od začátku

3.6.2 Vlastnosti na úrovni patternu

3.6.2.1 Tempo

Každý pattern lze uložit s vlastním nastavením tempa, což ve výsledku může měnit tempo songu v závislosti na použitém patternu.

Na předním panelu je parametr, který vám umožní přebít tato individuální nastavení tempa: Global BPM. Na jeho aktivování držte tlačítko Shift a stiskněte tlačítko kroku 15.

Po tomto bude každý song a pattern v DrumBrute přehrávaný ve stejném tempu, které můžete nastavit na jakoukoliv hodnotu.

3.6.2.2 Swing/Randomness

Tyto funkce jsou detailněji popsány v sekci [na straně 22](#). Pokud je používáte v song módu, mějte na paměti, že jakékoliv změny provedené enkodéry Swing a Randomness mohou být resetované na hodnoty uložené v patternech při přechodu na jiný pattern, pokud se tento nachází v jiné bance.

Tyto parametry jsou vždy resetované na uložené hodnoty, když se vyskytne změna banky.

4. PATTERN MÓD

4.1 Vytvoření patternu

4.1.1 Ovládání tempa

Enkodér Rate/Fine ovládá hodnotu tempa, která je uložena spolu s patternem. Je také možné přebít nastavení tempa patternu funkcí Global BPM, která je dostupná i v MIDI Control Centru. Viz sekce [1.3.5 Global BPM](#).

4.1.1.1 Jemné doladění tempa

Chcete-li měnit tempo v krocích menších než 1 BPM (například na 100.33), držte tlačítko Shift a otáčejte enkodérem Rate/Fine. Když dosáhnete požadovanou hodnotu mezi .00 a .99, pusťte tlačítko Shift.

Na resetování hodnot jemného doladění tempa na nuly otáčejte enkodér Rate/Fine bez držení Shift.

4.1.1.2 Tap tempo

Tempo vašeho songu můžete nastavit fukáním na tlačítko Tap Tempo v požadovaném rytmu. V MIDI Control Centru lze nastavit počet fuknutí potřebný k nastavení tempa.

POZN.: Tap tempo nebude fungovat, pokud je DrumBrute nastavený na jeden z externích synchronizačních zdrojů.

4.1.2 Časové přiřazení

V závislosti na aktuálním nastavení můžete pomocí tohoto parametru rychle zdvojnásobit rychlost přehrávání, anebo ji dostat na polovinu. Také jsou dostupné trioly.

Pro nastavení časového přiřazení stiskněte a držte tlačítko Shift, a pak stiskněte krokové tlačítko odpovídající časování, které chcete:

- Osminové noty (1/8)
- Osminové trioly (1/8T)
- Šestnáctinové noty (1/16)
- Šestnáctinové trioly (1/16T)
- Třicet dvojky (1/32)

Původní nastavení je 1/16.

4.1.3 Nahrávání patternu

Pro nahrávání patternu stiskněte tlačítka Record a Play. Pokud už pattern hraje, použijte tlačítko Record na vstup do a výstup z nahrávacího módu.

Pokud DrumBrute neběží, zkontrolujte synchronizační nastavení (viz sekce [7. Synchronizace](#)).

Nyní hrajte na jeden anebo více padů. Cokoliv zahrajete, bude zachycené jako část patternu. Můžete zapínat a vypínat jednotlivé úderky ve Step módu s použitím krokových tlačítek. Step mód je popsán v sekci [4.2.1 Step mód](#).

Také můžete nahrávat z externího MIDI/USB zdroje, ale nahrané budou pouze kroky odpovídající aktuální mapě not bicích. Ta se dá nastavit v MIDI Control Centru.

4.1.3.1 Metronom

Chcete-li během nahrávání slyšet referenci tempa, stiskněte tlačítko On metronomu a nastavte úroveň kliku knobem Metro Volume. Vlastnosti metronomu jsou blíže popsány v sekci [2.1.4 Zapnutí metronomu](#).

4.1.3.2 Kvantizované nahrávání

Původní nastavení nahrávání je kvantizované, takže když nahráváte noty v reálném čase, budou zaokrouhlené na nejbližší hodnotu podle časového přiřazení.

4.1.3.3 Nekvantizované nahrávání

Je možné i nahrávání bez automatické kvantizace. Nastavení časového přiřazení je stále aktuální, ale noty mohou plavat v rozsahu +/- 50 % jeho hodnoty.

Není to úplně nahrávání v reálném čase, ale dovoluje trochu více svobody. Super věc je, že individuální úderky dokážete posouvat v čase dopředu a dozadu. Pro návod jak na to viz sekce [4.2.6 Posun časování](#).

Pokud byste chtěli vyzkoušet tento způsob, držte Shift a stiskněte tlačítko Record (rozsvítí se). Takto rovněž můžete kvantizaci znovu zapnout.

4.1.4 Funkce Mute/Solo

Tlačítka Mute/Solo jsou výborná pro živé vystupování a kreativní hraní. Nastavení tlačítek Mute/Solo jsou globální, takže ovlivňují všechny patterny a songy. Jejich nastavení nezůstane zapamatované po vypnutí. Je pouze jedna skupina Solo a jedna skupina Mute.

4.1.4.1 Vytvoření skupiny

Nastavení skupiny Mute/Solo je velmi jednoduché. Řekněme, že se chcete na chvíli zaměřit na stopy Kick 2 a Closed/Open Hat:

- Stiskněte tlačítko Solo pro zapnutí módu Solo. Pokud svítí, skupina Solo je aktivní.
- Ťukněte na pady Kick 2, Closed Hat a Open Hat. Pokud svítí, jsou ve skupině.
- Na zapínání a vypínání skupiny Solo stiskněte tlačítko Solo.

Proces nastavení skupiny Mute je identický. Tedy pokud chcete slyšet všechno kromě perkusivních stop, použijte tlačítko Mute a odpovídající pady na jejich přiřazení do skupiny Mute.

Pamatujte, že sólovat anebo mutovat nástroje na sdíleném kanálu můžete nezávisle. Pouze přepněte tlačítko výběru nástroje na daném kanálu pro přístup ke druhému nástroji.

4.1.4.2 Smazání skupiny

Namísto vstupu do módu Mute/Solo a vypínání každého padu ve skupině můžete skupinu okamžitě vymazat držením tlačítka Shift a stisknutím tlačítka Mute/Solo. Pak můžete vytvořit novou skupinu vybráním nástrojů, které chcete.

4.1.5 Používání Rolleru během nahrávání

Páskem Roller můžete rychle vkládat rolování bicích do patternu.

POZN.: Při nahrávání Looper není dostupný.

4.1.5.1 Jak to funguje

Je to jednoduché - začněte nahrávat, položte prst na pásek Roller a stiskněte pad pro vytvoření rolování.

Roller opakuje noty ve frekvenci určené kombinací několika faktorů: zdroje časování, časového přiřazení a pozice vašeho prstu na pásku Roller.

Výstup je také založený na 4/4 čase. Takže pokud váš song má 7/8 takt a prst máte na pásku 1/4, výstup Rolleru bude vypnutý osmou notou po tomto taktu.

Dotykový pásek také vysílá a reaguje na CC. Tuto volbu můžete aktivovat/deaktivovat v MCC (viz sekce [2.2.4 Looper/Roller](#)).

4.1.5.2 Synchronizační nastavení

Roller funguje i při použití externího synchronizačního zdroje. Avšak výstup se může lišit podle zdroje časování.

Pokud je časové přiřazení patternu nastavené na trioly, roller bude hrát různé hodnoty triolových not.

4.1.6 Mazání na úseku

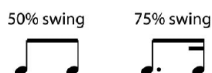
Noty se dají mazat i během smyčkování patternu v módu nahrávání. Držte tlačítko Erase a stiskněte požadovaný pad kdykoliv slyšíte něco, co nechcete. V další smyčce patternu budou noty z tohoto úseku vymazané.

4.1.7 Swing

Nastavení swingu způsobí posun časového přiřazení not v sekvenci, což první notu z páru prodlouží a druhou notu zkrátí. Experimentujte s tím, spusťte pattern a otáčejte enkodérem Swing v rozmezí hodnot 50 a 75.

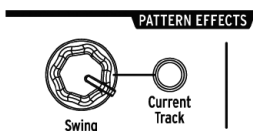
Při nastavení časování 1/8 nastane toto:

- Při nastavení swingu na Off (50 %) má každá nota stejný čas, což jsou přesně 1/8-vé noty.
- Jak se zvyšuje nastavení swingu nad 50 %, první 1/8-vá nota je držená déle a druhá je zahraná později a krátce. Zaznamenáte, že sekvence začne trochu "plavat" a zní trochu méně mechanicky.
- Maximální nastavení swingu je 75 %, při kterém každá druhá nota zní jako 1/16-vá.



4.1.7.1 Tlačítko Current Track

Tlačítko Current Track umožňuje každému nástroji jeho vlastní nastavení Swing. Po stisknutí tohoto tlačítka změny procenta swingu ovlivní pouze aktuální nástroj. Potom můžete vybrat jiný nástroj a také mu nastavit Swing.



Pokud zvolený nástroj nemá svítící tlačítko Current Track a otáčíte enkodérem Swing, nastavené procenta se stanou globálními pro celý pattern. Nástroje, které předtím neměly Swing, začnou swingovat, a nástroje se zapnutým tlačítkem Current Track budou zvyšovat hodnotu Swingu podle změny této globální hodnoty.

Jinými slovy pokud se změní globální hodnota z 50 na 52, hodnota Current Track 63 vzroste na 65.

Při interakci patternového swingu a Current Track swingu pamatujte:

- Maximální možná hodnota swingu je 75, takže Current Track nástroje ji nepřesáhne.
- Minimální hodnota swingu pro individuální stopu nástroje nemůže být nižší než celková hodnota Swing patternu.

Na nastavení % hodnot Swing pro všechny nástroje a také pattern můžete použít MIDI Control Center.

POZN.: Pro návrat celého patternu na totéž % Swingu musíte na každém nástroji vypnout tlačítko Current Track.

4.1.8 Randomness

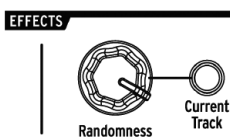
Enkodérem Randomness můžete přidat vašim patternům prvek náhodnosti. Ovlivněné budou následující vlastnosti:

- Rytmika patternu
- Stav notových událostí (krok zap./vyp.)
- Dynamika notových událostí (akcent zap./vyp.)

Enkodér Randomness má rozsah 0 - 100 %, přičemž 0 % nemá vliv na rytmus. Ale při 100 % bude dynamika a přítomnost not v patternu zcela náhodná. Se zvyšováním hodnoty Randomness bude pattern stále více rušený. Nikdy nevíte, co dostanete, ale o to tu jde.

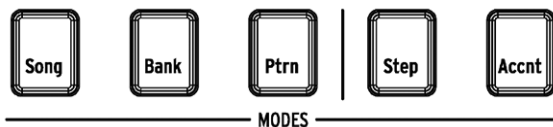
4.1.8.1 Tlačítko Current Track

Tlačítko Current Track umožňuje každému nástroji jeho vlastní nastavení Randomness. Po stisknutí tohoto tlačítka změny Randomness ovlivní pouze aktuální nástroj. Potom můžete vybrat jiný nástroj a také mu nastavit jeho vlastní Randomness.



POZN.: Pro návrat celého patternu na stejnou hodnotu Randomness musíte na každém nástroji vypnout tlačítko Current Track.

4.2 Editace patternu



Jsou dva způsoby přesné editace patternu: Step mód a Akcent mód. V každém módu můžete editovat pattern nezávisle na tom, zda je nahrávaný, anebo je v pauze.

4.2.1 Step mód

Pro vstup do Step módu stiskněte tlačítko Step.

Kroková tlačítka zobrazí eventy v patternu pro vybraný nástroj. Svítící krokové tlačítko obsahuje event, tmavé krokové tlačítko znamená, že tento krok není zatím v patternu použitý.

Krokovými tlačítky zapínáte a vypínáte eventy podle potřeby. Ve Step módu jsou zapnuté eventy vždy modré.

4.2.2 Akcent mód

Akcent mód slouží ke zvýšení síly úderu jednotlivých kroků v nástrojové stopě. Krokové tlačítko svítící červeně indikuje akcent na daném kroku.

Krokovými tlačítky zapínáte a vypínáte akcentované eventy. V Akcent módu jsou zapnuté eventy vždy červené. Modré eventy ve stopě existují, ale ještě nemají akcent.

V Global Settings nastaveních MIDI Control Centra můžete definovat hodnotu MIDI velocity akcentovaných kroků.

4.2.3 Červený/Modrý stav

Kroková tlačítka zobrazují jeden ze tří stavů, zda jste ve Step módu anebo Akcent módu. Mohou být tmavé (žádný event), modré (přítomný event) anebo červené (akcentovaný event).

Zde je tabulka na vysvětlení chování tlačítek v jednotlivých módech:

Step mód	1. stisknutí tlačítka	2. stisknutí tlačítka	3. stisknutí tlačítka
Vypnuté	Modré (nový event)	Vypnuté	Modré
Modré	Vypnuté	Modré	Vypnuté
Červené	Modré	Vypnuté	Modré
Akcent mód			
Vypnuté	Červené (nový event)	Vypnuté	Červené
Modré	Červené	Vypnuté	Červené
Červené	Vypnuté	Červené	Vypnuté

4.2.4 Výběr bubnu...

4.2.4.1 ...v pauze

Pro výběr nástrojové stopy pro editaci jednoduše ťukněte na pad. Když je pad plně podsvícený, znamená to, že nástroj byl vybraný.

4.2.4.2 ...během nahrávání

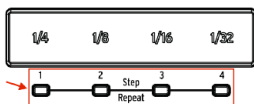
Může se hodit současně slyšet i vidět různé nástroje v patternu, ale pokud se dotknete padu během nahrávání patternu, vložíte notu.

Pro výběr nástroje během nahrávání bez vložení noty držte tlačítko Shift a ťukněte na požadovaný pad. Data jeho stopy se nyní zobrazí na krokových tlačítkách.

4.2.5 Opakování kroku

Tato vlastnost vám umožní použít pásek Roller/Looper na vkládání rychlých eventů do vašeho patternu bez potřeby měnit časové přiřazení a tempo. Přidává údery mezi jednotlivými kroky.

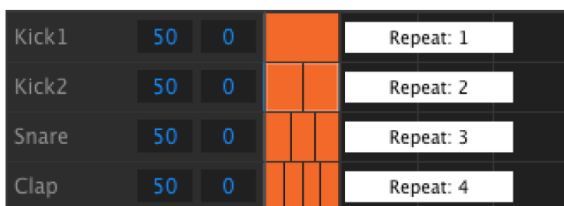
Možná jste si všimli LEDky a čísla pod páskem Roller/Looper:



Když se dotknete pásku, jedna LEDka se rozsvítí a jak pohybujete prstem, aktivují se jiné LEDky. Při nahrávání anebo přehrávání patternu pozice vašeho prstu spouští smyčky anebo rolování bubnů a dělí doby na "poloviny": 1/4 na 1/8, 1/8 na 1/16 a podobně.

Ale ve Step módu je i volba spuštění trioly! Takže můžete rozdělit krok několika způsoby, aniž byste změnili časové přiřazení patternu.

Zde je několik screen shotů z MIDI Control Centra na ilustraci konceptu:



Eventy Step repeat rozdělí krok.



Step repeat použitý na alternativní nástroje vytvoříte takto:

- Vytvořte jednoduchý pattern pro Kick 1 s údery na každou dobu. Nechejte ho hrát ve smyčce.
- Vstupte do Step módu a vyberte tento nástroj (stiskněte Shift + Kick 1).
- Stiskněte a držte jedno ze svítících krokových tlačítek. Rozsvítí se bílá LEDka pod páskem Roller/Looper na výchozí hodnotě 1.
- Spolu s držetím tohoto krokového tlačítka posuňte prst na pásku k hodnotě 2. Při příštím přehrávání tohoto místa v patternu uslyšíte Kick hrát dvakrát v prostoru jednoho kroku.
- Vyzkoušejte tentýž postup s hodnotami Step Repeat 3 a 4 na jiných krocích, abyste slyšeli rozdíly mezi nimi.

4.2.6 Posun časování

DrumBrute vám umožňuje posunout časování jakéhokoliv kroku dopředu anebo dozadu až o 50 % hodnoty časování patternu. Je to jednoduché:

- Vytvořte pattern pro Kick a Snare, a přidejte 1/8 noty na Closed Hat. Nechejte pattern hrát ve smyčce.
- Vstupte do Step módu a vyberte Closed Hat (stiskněte Shift + Closed Hat).
- Stiskněte a držte jedno ze svítících krokových tlačítek.
- Spolu s držením tohoto krokového tlačítka otáčejte enkodér Swing doleva. Displej začne ukazovat záporné hodnoty od -1 do -50. Vybraný event bude posunutý, takže začne hrát v patternu trochu dříve, co uslyšíte při dalším zasmyčkování patternu.
- Opakujte tento postup s jiným eventem, ale tentokrát otáčejte enkodér doprava. Displej začne ukazovat kladné hodnoty od 1 do 50, což znamená, že vybraný event bude posunutý, takže začne hrát v patternu trochu později, co uslyšíte při dalším zasmyčkování patternu.

Když máte správně znějící rytmus, nezapomeňte uložit pattern (držte Save a stiskněte tlačítko Ptrn).

S použitím tlačítka Shift + enkodéru Swing posouváte všechny kroky vybraného nástroje. Vždy začínáte na hodnotě posunu 0.

POZN.: Volba [Shift + Swing] je jednoduchý způsob, jak kvantizovat celý nástroj po nekvantizovaném nahrávání.

4.2.7 Kopírování stopy bicích

Pokud máte pro určitý nástroj správně nastavené časování a dynamiku, můžete tuto stopu použít v jiném patternu, anebo ji duplikovat do jiného nástroje v témže patternu.

POZN.: Pokud je časové přiřazení cílového patternu jiné než má zdrojový pattern, tento nebude znít stejně. Můžete změnit časové přiřazení cílového patternu tak, aby se shodoval se zdrojovým. Pro informace viz sekce [4.1.2 Časové přiřazení](#).

4.2.7.1 V rámci patternu

Řekněme, že chcete kopírovat stopu Closed Hat do stopy Tambourine. To je trochu náročnější než normálně, protože budete kopírovat z jednoduchého nástroje do kanálu sdíleného nástroje. Ale protože je tento proces jednoduchý, nebudete mít problém s kopírováním mezi jednokanálovými nástroji.

Vyberte pattern se zajímavým partem Closed Hat a postupujte podle těchto kroků:

- Stiskněte a pusťte tlačítko Copy. Tlačítka Copy, Bank a Ptrn budou blikat spolu se všemi pady.
- Stiskněte pad Closed Hat. To je stopa, která bude kopírována.
- Stiskněte tlačítko výběru nástroje na sdíleném kanálu Maracas/Tamb tak, aby svítila LED Tambourine.
- Stiskněte pad Maracas/Tamb. Rychle zabliká, abyste věděli, že proces je kompletní.

Při kopírování mezi jednokanálovými nástroji pouze přeskočte třetí krok v procesu.

4.2.7.2 Mezi patterny

Proces kopírování nástrojové stopy mezi patterny v téže bance je téměř stejný, jak je výše popsáno. Nyní budeme kopírovat stopy mezi jednokanálovými nástroji.

POZN.: Následující procedura přepíše stopu Closed Hat v cílovém patternu.

Vyberte pattern se zajímavým partem Closed Hat a postupujte podle těchto kroků:

- Stiskněte a pusťte tlačítko Copy. Tlačítka Copy, Bank a Ptrn budou blikat spolu se všemi pady.
- Stiskněte pad Closed Hat. To je stopa, která bude kopírována.
- Stiskněte tlačítko Ptrn.
- Vyberte cílový pattern stisknutím jednoho z krokových tlačítek.
- Stiskněte pad Closed Hat. Rychle zabliká, abyste věděli, že proces je kompletní.

Pro kopírování stopy Closed Hat do jiného nástroje v cílovém patternu vyberte v posledním kroku jeho pad namísto padu Closed Hat.

4.2.7.3 Mezi bankami (nástroj)

Proces kopírování nástrojové stopy mezi patterny v jiné bance je téměř stejný, jak je výše popsáno. Nyní budeme kopírovat stopy mezi jednokanálovými nástroji.

POZN.: Následující procedura přepíše stopu Closed Hat v cílovém patternu.

Vyberte pattern se zajímavým partem Closed Hat a postupujte podle těchto kroků:

- Stiskněte a pusťte tlačítko Copy. Tlačítka Copy, Bank a Ptrn budou blikat spolu se všemi pady.
- Stiskněte pad Closed Hat. To je stopa, která bude kopírována.
- Stiskněte tlačítko Bank.
- Vyberte cílovou banku stisknutím jednoho z prvních čtyř krokových tlačítek.
- Stiskněte tlačítko Ptrn.
- Vyberte cílový pattern stisknutím jednoho z krokových tlačítek.
- Stiskněte pad Closed Hat. Rychle zabliká, abyste věděli, že proces je kompletní.

Pro kopírování stopy Closed Hat do jiného nástroje v cílovém patternu vyberte v posledním kroku jeho pad namísto padu Closed Hat.

4.2.8 Mazání stopy bicích

Pokud jste se rozhodli, že nechcete, aby byl určitý nástroj součástí patternu, proces je jednoduchý.

POZN.: Ujistěte se, že jste vybrali správný pattern. Tento proces se nedá vrátit o krok zpět.

- Stiskněte a pusťte tlačítko Erase. Tlačítka Erase, Bank a Ptrn budou blikat spolu se všemi pady.
- Stiskněte pad nástrojové stopy, kterou chcete vymazat. Rychle zabliká a pak se zastaví, abyste věděli, že proces je kompletní.

4.2.9 Délka patternu

Původní délka je 16 kroků, ale pattern může být dlouhý až 64 kroků.

Pokud chcete, aby byl váš pattern dlouhý méně než 16 kroků, držte tlačítko Last Step a potom stiskněte krokové tlačítko odpovídající požadované délce.

4.2.9.1 Mód Pattern Follow

Při práci s patterny delšími než 16 kroků je zde jedna důležitá vlastnost. Pokud najednou stisknete tlačítka dvojitých šipek (<< >>), zapnete anebo vypnete jejich LEDky. Tím zapnete anebo vypnete na DrumBrute mód Pattern Follow.

Pokud je tento mód zapnutý v 32-krokovém patternu, LEDky Step Group a krokové tlačítka budou ukazovat kroky 1 - 16, pak kroky 17 - 32, pak se vrátí na kroky 1-16 atd.

Pokud LEDky << >>	Mód Pattern Follow je
Nesvíí	Vypnutý
Svíí	Zapnutý

Pamatujte: zapnutí módu Pattern Follow neovlivní přehrávání samotného patternu. Změní se pouze to, co vidíte, takže můžete snadněji editovat určité části patternu.

4.2.9.2 Délky >16 kroků

Aby byl váš pattern delší než 16 kroků (např. 32 kroků), postupujte takto:

- Vyberte 16-krokový pattern.
- Držte tlačítko Last Step.
- Stiskněte jedenkrát tlačítko >>. Začne blikat bílá LED nad číslem 32.
- Stiskněte krokové tlačítko 16 (technicky je to nyní tlačítko 32). Rozsvítí se modře.
- Pusťte tlačítko Last Step. Krok 32 byl nyní definovaný jako poslední krok v patternu.

Nyní stiskněte najednou << a >> pro vstup do módu Pattern Follow (tlačítka by se měly rozsvítit).

Poté stiskněte Play. Měli byste vidět kroková tlačítka zobrazovat dva sety 16-ti kroků, jeden s daty a jeden prázdný. Také by se měly měnit každých 16 kroků LEDky Step Group:

- Kroky 1 - 16: červená LED nad 16, bílá LED nad 32
- Kroky 17 - 32: tmavá LED nad 16, růžová LED nad 32 (bílá + červená)

Červené LED indikují aktuální skupinu kroků (Step Group) v patternu. Bílé LED znamenají, že poslední krok v patternu je v této Step Group.

Pokud jste se rozhodli, že v tomto patternu chcete více než 32 kroků, držte tlačítko Last Step a stiskněte >> dokud se nerozsvítí bílá LED nad správným číslem Step Group. Poté stiskněte odpovídající krokové tlačítko (poslední krok v patternu) a jste připraveni tvořit.

4.2.9.3 Editování kroků 17 - 32

Pokud chcete editovat kroky 17 - 32, postupujte podle těchto kroků:

- Vypněte mód Pattern Follow (stisknutím tlačítek << >> najednou).
- Stiskněte jednou >> čímž posunete červenou LED nad 32.

Kroková tlačítka nyní ukazují stav kroků 17 - 32. Pokud chcete, můžete při editaci přehrávat pattern; bude hrát všech 32 kroků, ale kroková tlačítka zůstanou na krocích 17 - 32. Když skončíte editaci, můžete znovu vstoupit do módu Pattern Follow stisknutím tlačítek << >>.

4.3 Uložení patternu

POZN.: Při přepínání mezi bankami ztratíte všechny úpravy provedené v patternech původní banky. Také se to stane, pokud přepnete do Song módu.

Během práce je dobrý nápad občas uložit vaše patterny. Pro uložení aktuálního patternu držte tlačítko Save a stiskněte Ptrn. Obě tlačítka začnou rychle blikat, čímž indikují, že váš pattern byl uložen do interní paměti.

4.4 Kopírování patternu

POZN.: Následující procedura vymaže v aktuální bance pattern číslo 8. Ujistěte se předtím, že tento pattern je dostupný.

Řekněme, že chcete kopírovat pattern 1 na místo patternu 8 v aktuální bance. Zde jsou potřebné kroky:

- Vyberte pattern mód stisknutím tlačítka Ptrn.
- Vyberte pattern 1 stisknutím krokového tlačítka 1.
- Stiskněte tlačítko Copy. Tlačítka začnou blikat, čímž indikují, že jste v módu kopírování. Krokové tlačítko 1 by mělo svítit, což znamená, že pattern je kopírován.
- Chcete kopírovat pattern, ne banku, tak stiskněte tlačítko Ptrn. Tlačítka Copy a Ptrn začnou blikat, i s krokovým tlačítkem 1.
- Kroková tlačítka 2 - 15 budou svítit, což znamená, že jsou potenciálními cíli pro kopírování patternu.
- Stiskněte krokové tlačítko 8. Na půl sekundy zabliká a tlačítka 2 - 15 zhasnou, takže víte, že proces je kompletní.

Pro kopírování patternů mezi bankami viz sekce [5.2.2 Mezi bankami](#).

5. FUNKCE COPY/ERASE

5.1 Kopírování banky do banky

POZN.: Následující procedura přepíše všech 16 patternů v cílové bance. Ujistěte se předtím, že to opravdu chcete.

Je možné najednou zkopírovat všech 16 patternů jedné banky do druhé banky.

Řekněme, že chcete kopírovat patterny banky C do banky D:

- Stiskněte tlačítko Bank.
- Vyberte banku C stisknutím krokového tlačítka 3.
- Stiskněte tlačítko Copy. Mnoho tlačítek a padů začne blikat.
- Stiskněte znovu tlačítko Bank. Krokové tlačítko 3 začne blikat, což znamená, že tato banka bude kopírována.
- Vyberte banku D stisknutím krokového tlačítka 4. Toto tlačítko na sekundu rychle zabliká.

Když se blikání zastaví, proces je ukončený. Zdrojová banka (v tomto případě C) zůstane vybraná.

POZN.: Před výběrem cílové banky můžete vidět, zda je tato volná, anebo ne. Volné banky nebudou svítit. Ta, která není volná, bude svítit červeně. Je to stejný případ, jako když chcete banku vymazat.

5.2 Kopírování patternu do patternu

5.2.1 V rámci banky

Tato procedura byla detailněji popsána v sekci [4.4 Kopírování patternu](#).

POZN.: Před výběrem cílového patternu můžete vidět, zda je tento volný, anebo ne. Volné patterny nebudou svítit. Ty, které nejsou volné, budou svítit červeně. Je to stejný případ, jako když chcete pattern vymazat.

5.2.2 Mezi bankami (patterny)

Následující procedura vám umožní zkopírovat jeden pattern jedné banky do druhé banky.

Řekněme, že chcete kopírovat pattern 7 z banky A do patternu 15 banky B:

- Vyberte banku A, pattern 7.
- Stiskněte tlačítko Copy.
- Stiskněte tlačítko Ptrn.
- Stiskněte tlačítko Bank.
- Stiskněte krokové tlačítko 2 na výběr banky B.
- Stiskněte tlačítko Ptrn.
- Stiskněte krokové tlačítko 15. Na sekundu zabliká, takže víte, že proces byl úspěšný.

5.3 Kopírování bubnu do bubnu

Tato procedura byla detailněji popsána v sekci [4.2.7 Kopírování stopy bicích](#).

5.4 Vymazání banky

Pro vymazání všech 16 patternů v bance:

- Ujistěte se, že víte, kterou banku chcete vymazat. Tento proces se nedá vrátit.
- Stiskněte tlačítko Erase. Mnoho tlačítek a padů začne blikat.
- Stiskněte tlačítko Bank. Krokové tlačítko právě zvolené banky začne blikat.
- Použijte krokové tlačítko pro výběr banky, kterou chcete vymazat. Tlačítko na sekundu rychle zabliká.

Když se blikání zastaví, proces je ukončený.

5.5 Vymazání patternu

Pro vymazání jednoho patternu v bance:

- Ujistěte se, že víte, který pattern chcete vymazat. Tento proces se nedá vrátit.
- Stiskněte tlačítko Erase. Mnoho tlačítek a padů začne blikat.
- Stiskněte tlačítko Ptrn. Krokové tlačítko právě zvoleného patternu začne blikat.
- Použijte krokové tlačítko pro výběr patternu, který chcete vymazat. Tlačítko na sekundu rychle zabliká.

Když se blikání zastaví, proces je ukončený.

5.6 Vymazání stopy bicích

Tato procedura byla detailněji popsána v sekci [4.2.8 Mazání stopy bicích](#).

6. POKROČILÉ FUNKCE

6.1 Prodloužení patternu

Pattern může být prodloužený dvěma způsoby: přidáním prázdných kroků, anebo zkopírováním dat prvních 16 kroků do zbytku patternu.

6.1.1 Přidání prázdných kroků

Tato procedura byla detailněji popsána v sekci [4.2.9.2 Délky >16 kroků](#).

6.1.2 Kopírovat a připojit

Také je možné prodloužit pattern zkopírováním 16 kroků patternových dat a jejich připojením na konec existujícího patternu. Patterny se dají rozšířit na maximální délku až 64 kroků.

Pro rozšíření patternu držte Shift a pak stiskněte tlačítko >>. Tím zkopírujete prvních 16 kroků patternu do další Step Group, čímž se pattern prodlouží na 32 kroků.

Tyto věci je třeba mít na paměti:

- Pokud má pattern 16 anebo více kroků, pouze prvních 16 kroků je zkopírovaných a připojených na konec.
- Pokud je pattern kratší než 16 kroků, pak tento počet kroků je zkopírovaný a délka sekvence se zdvojnásobí.

Zde je několik příkladů tohoto procesu v praxi:

Příklad 1

Původní délka	Akce	Nová délka	Děje se
16 kroků	Shift + >>	32 kroků	Kroky 1 - 16 jsou zkopírované/připojené od kroku 17
	Shift + >>	48 kroků	Kroky 1 - 16 jsou zkopírované/připojené od kroku 33

Příklad 2

Původní délka	Akce	Nová délka	Děje se
32 kroků	Shift + >>	48 kroků	Kroky 1 - 16 jsou zkopírované/připojené od kroku 33

Příklad 1

Původní délka	Akce	Nová délka	Děje se
7 kroků	Shift + >>	14 kroků	Kroky 1 - 7 jsou zkopírované/připojené od kroku 8
	Shift + >>	28 kroků	Kroky 1 - 14 jsou zkopírované/připojené od kroku 15
	Shift + >>	44 kroků	Kroky 1 - 16 jsou zkopírované/připojené od kroku 29

6.2 Zkrácení patternu

Pro zkrácení 64-krokového patternu např. na 48 kroků:

- Držte tlačítko Last Step až do skončení procedury.
- Stiskněte tlačítko << na výběr Step Group 3. Rozsvítí LED "48".
- Stále držte tlačítko Last Step, stiskněte krokové tlačítko 16. Začne svítit modře, což znamená, že pattern je nyní dlouhý 48 kroků.
- Pokud chcete pattern ještě zkrátit, začněte od začátku a stiskněte tlačítko << dokud není vybraná odpovídající Step Group.

Chcete-li upravit délku patternu jinak než na násobky 16-ti, použijte tlačítko Last Step a stiskněte odpovídající krokové tlačítko, abyste definovali poslední krok v patternu. Tato procedura byla detailněji popsána v sekci [4.2.9 Délka patternu](#).

6.3 Polyrytmický mód

6.3.1 Co je polyrytmický mód?

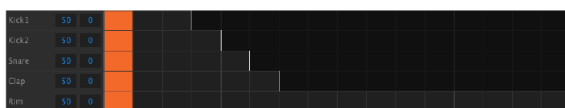
Obvykle pattern bicího automatu hraje v rámci jednoho časového přiřazení jako 4/4 anebo 12/8. Ale s polyrytmickou funkcí DrumBrute můžete určit různé časové přiřazení pro každou stopu! To by mohlo znamenat, že byste měli 16 smyček s různou délkou hrajících najednou.

6.3.2 Jak to funguje

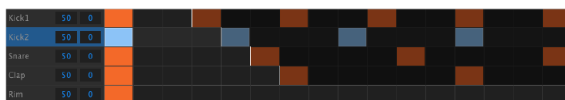
Zde je příklad: co když byste chtěli pattern s těmito časovými přiřazeními:

Nástroj	Kick 1	Kick 2	Snare	Clap	Rim
Časové přiřazení	3/16	1/4	5/16	3/8	4/4

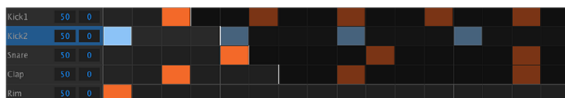
Stopa Rim nejdelší, takže ji použijeme jako časovou referenci. Takto by tyto stopy vypadaly v MIDI Control Centru:



Ale zde je vizuální reprezentace toho, jak by měly znít v prvním taktu:



A ve druhém taktu:



Druhá smyčka Kick 2 je vybraná jako časová referenze. V tomto příkladu by se až po 360 taktech znovu zopakoval první takt v tomto znění!

Pro zapínání a vypínání polyrytmu držte tlačítko Shift a stiskněte krokové tlačítko 16.

6.3.3 Vytvoření polyrytmu

Takto můžete vytvořit příklad z předchozí sekce:

1. Vyberte volný pattern
2. Držte Shift a stiskněte krokové tlačítko 16. Rozsvítí se modře, což znamená, že pattern je v polyrytmickém módu.
3. Ťukněte na pad Kick 1, čímž ho vyberete.
4. Stiskněte Step pro vstup do krokového módu.
5. Držte tlačítko Last Step a stiskněte krokové tlačítko 3. Kick 1 má nyní smyčku dlouhou 3 kroky.
6. Stiskněte krokové tlačítko 1, abyste přidali event na první krok smyčky Kick 1.
7. Pro kontrolu stiskněte Play. Pokud byl pattern předtím prázdný, nyní by měl být dlouhý 3 kroky. Pokud je to tak, zastavte ho.
8. Ťukněte na pad Kick 2, čímž ho vyberete.
9. Držte tlačítko Last Step a stiskněte krokové tlačítko 4. Kick 2 má nyní smyčku dlouhou 4 kroky.
10. Stiskněte krokové tlačítko 1, abyste přidali event na první krok smyčky Kick 2.
11. Ťukněte na pad Snare, čímž ho vyberete.
12. Držte tlačítko Last Step a stiskněte krokové tlačítko 5. Snare má nyní smyčku dlouhou 5 kroků.
13. Stiskněte krokové tlačítko 1, abyste přidali event na první krok smyčky Snare.
14. Pro kontrolu stiskněte Play. Pattern je nyní dlouhý 5 kroků a měli byste slyšet prolínající se rytmy všech tří nástrojů.

Vyzkoušejte své vlastní experimenty! Jen vždy uložte pattern, pokud se vám líbí, co jste vytvořili.

6.4 Tabulka funkcí s tlačítkem Shift

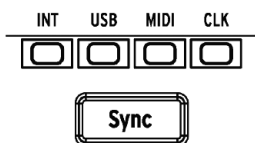
Tlačítko Shift vám umožňuje přístup k důležitým funkcím. Zde je tabulka dostupných funkcí se Shiftem:

Shift +	Funkce
Krokové tlačítka 1 - 5	Nastavují časové přiřazení patternu
Krokové tlačítko 9	Přepíná mezi Rollerem (On) a Looperem (Off)
Krokové tlačítko 14	Přepíná Wait to load pattern (On a Off)
Krokové tlačítko 15	Přepíná Global BPM (On a Off)
Krokové tlačítko 16	Zapíná polyrytmický mód patternu
Pad	Vybírá nástroj pro editaci bez spuštění zvuku
Rate/Fine	Zvyšuje anebo snižuje tempo v setinách BPM
Swing	Posouvá všechny aktivní kroky zvoleného nástroje
Record	Vypíná kvantizované nahrávání
Mute	Vymaže skupinu Mute
Solo	Vymaže skupinu Solo
>>	Rozšíří délku sekvence
<<	Zkrátí délku sekvence
Bank	Vrátí banku do stavu posledního uložení (znovu načítá z paměti)
Ptrn	Vrátí pattern do stavu posledního uložení
Song	Vrátí song do stavu posledního uložení

7. SYNCHRONIZACE

DrumBrute může vysílat časování (master clock) pro celé MIDI zapojení, anebo může být synchronizovaný (slave) s jedním z více zdrojů. Viz [sekce 1.1.2](#) pro příklad zapojení.

Pomocí tlačítka Sync můžete přepínat mezi různými volbami synchronizace. Vybraný mód bude indikovat bílá LEDka.



POZN.: Nastavení synchronizace nelze změnit během toho, jak hraje DrumBrute pattern.

7.1 Jako Master

DrumBrute je master clock, když svítí INT. V tomto případě:

- Sekce transportu ovládá interní sekvencí.
- MIDI zprávy jsou vysílány do MIDI výstupu, USB MIDI a Clock výstupu.
- Tempo se dá nastavit pomocí enkodéru Rate/Fine a tlačítka Tap Tempo.
- Držením Shift a enkodéru Rate/Fine jemně nastavíte tempo.

7.2 Jako Slave

DrumBrute je synchronizovaný na externí clock, když svítí jedna ze tří LED (USB, MIDI anebo CLK). V tomto případě:

- Ovladače tempa nedokážou nastavit interní sekvencí, pokud běží externí zdroj synchronizace.
- Sekce transportu bude fungovat stejně: stále můžete zastavit, spustit a pauzovat interní sekvencí, a nahrávat patterny.
- DrumBrute bude přenášet synchronizační zprávy přijaté z externího zdroje do MIDI, USB MIDI a Clock výstupů.

7.2.1 Formáty Clock In/Out

Můžete použít MIDI Control Center na konfiguraci přijímání a vysílání jednoho z následujících signálů časování na vstupních a výstupních Clock konektorech DrumBrute:

- 1 krok (jeden pulz na krok, anebo PPS)
- 2 PPQ (standard Korg Volca)
- 24 PPQ (standardní DIN synchronizace)
- 48 PPQ

Přednastavený formát je 24 PPQ.

POZN.: Je lepší synchronizovat DrumBrute na 48 PPQ. Synchronizace bude přesnější. 1 PPS anebo 2 PPQ se nedoporučují, pokud nejsou opravdu potřeba.

7.2.2 Clock konektory

Je několik typů konektorů používaných v průběhu let na hudební synchronizaci. Pro připojení starších zařízení k DrumBrute je k dispozici:

Typ konektoru	Vysílané signály
1/8" mono (TS)	Pouze pulzy clock
1/8" stereo (TRS)	Pulzy clock a start/stop

Pokud si nejste jistí synchronizačními možnostmi, porovnejte uživatelský manuál vašeho zařízení.

8. MIDI CONTROL CENTER

MIDI Control Center je aplikace umožňující konfigurovat MIDI nastavení vašeho DrumBrute. Funguje s většinou zařízení Arturia, takže pokud máte dřívější verzi, měli byste si stáhnout verzi DrumBrute. Ta bude pracovat i s jinými produkty Arturia.

8.1 Základy

Vestavěný manuál MIDI Control Centra obsahuje obecný popis vlastností společných pro všechny produkty Arturia.

Tato kapitola popíše pouze specifické vlastnosti MIDI Control Centra pro DrumBrute.

8.1.1 Systémové požadavky

PC: 2 GB RAM; CPU 2 GHz (Windows 7 anebo vyšší)

Mac: 2 GB RAM; CPU 2 GHz (OS X 10.7 anebo vyšší)

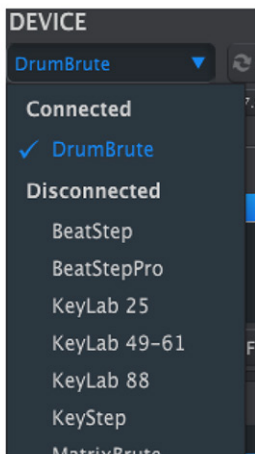
8.1.2 Instalace a umístění

Po stažení příslušného instalátoru MIDI Control Center pro váš počítač ze stránky Arturia, klikněte dvakrát na soubor. Pak vše, co je potřeba udělat, je spustit instalátor a sledovat instrukce. Proces by měl být bezproblémový.

8.1.3 Připojení

Připojte DrumBrute k vašemu počítači pomocí přiloženého USB kabelu. Bude připravený k provozu po přechodu LED startovacím cyklem.

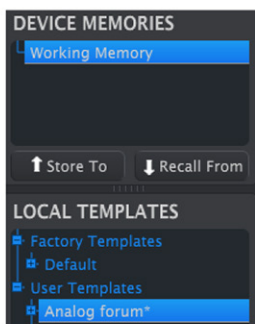
Nyní spusťte MIDI Control Center. DrumBrute bude v seznamu připojených zařízení:



POZOR! Nepoužívejte levné USB-hub kabely, jinak se může otevřít okno "Failed to open the device".

8.1.4 Zálohování vašich sekvencí

Pokud chcete udělat rychlou zálohu sekvencí DrumBrute, stiskněte tlačítko "Recall From":



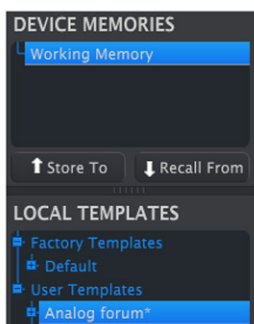
To zkopíruje celou sekvenční paměť do vašeho počítače. MIDI Control Center dá tomuto souboru název data/času, ale můžete ho libovolně přejmenovat.

8.2 Základní operace MCC

V MIDI Control Centru najdete množství dostupných funkcí. Například budete moci:

- Tahat a pustit jeden z patternů v Project Browseru do jedné ze záložek Bank
- Poslat jeden pattern do interní paměti DrumBrute
- Použít tlačítka Store To a Recall From k přenosu celého setu 64 patternů
- Editovat Device Settings (nastavení zařízení)
- Další funkce MCC jako editování patternu, správa souborů a vytvoření Template, kromě jiných

8.3 Template Browser



8.3.1 Pracovní paměť

Pracovní paměť (Working Memory) funguje jako přechodné místo, kam můžete stáhnout skupinu sekvencí (Templates) anebo patternů a poté vyslat do paměti DrumBrute. Ale editace patternů provedená v MCC se automaticky nepřenese do DrumBrute.

DŮLEŽITÉ: Pokud provedete změny v okně Seq Editoru, vedle názvu vybrané Template se objeví hvězdička (*). Tyto změny nejsou automaticky uloženy, takže potřebujete použít tlačítka Save anebo Save As... abyste zachovali data vašeho nového patternu.

Tahat a pustit

Template anebo jeden pattern se dá z Project Browseru přesunout do Working Memory. Když je potáhnete, pattern(y) budou poslané do interní paměti DrumBrute.

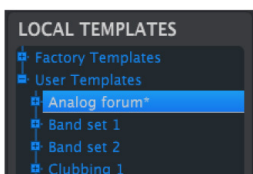
8.3.2 Synchronizace se zařízením

Pro toto zařízení není dostupná Live synchronizace, proto je tlačítko Sync šedé. Měli byste použít tlačítka Store To/Recall pro operace přenosu dat. Viz sekce [8.5 Ukládání/vyvolávání](#) pro více detailů.

8.4 Project Browser

Template Browser zobrazuje seznam všech Templates archivovaný v MIDI Control Centru. Tyto jsou rozdělené do dvou hlavních skupin: Factory a User.

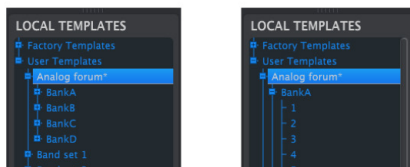
User Templates jsou ty, které byly přijaté z DrumBrute pomocí MIDI Control Centra. Viz sekce [8.5 Ukládání/vyvolávání](#) pro postup, jak to udělat.



Template v MCC obsahuje stejný počet patternů jako interní paměť DrumBrute a také jsou rozdělené do čtyř bank po 16 patternech.

POZN.: Template neobsahuje nastavení zařízení (Device Settings). Ukážeme, jak je zvlášť uložit v sekci [8.6 Import/Export nastavení zařízení](#).

Zde je rozšířený pohled na banky uvnitř Template s názvem "Analog Forum" s dalším pohledem na patterny v bance A.



Uživatelské User Templates: klikněte +/- na rozbalení anebo sbalení pohledu na Template.

8.4.1 Tvorba knihovny

V oblasti User Templates můžete vytvořit neomezené množství patternů.

Vytvořte tolik patternů, kolik chcete, kdekoliv jste. Potom při dalším použití MIDI Control Centra jednoduše stisknete tlačítko Recall From. Tím přenesete paměť patternů DrumBrute do Working Memory v MCC.

Současně MCC také vytvoří novou Template v oblasti User Templates. Template dostane automaticky název data/času, ale můžete ji libovolně přejmenovat.

8.4.2 Úprava Template

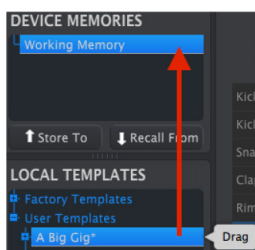
Patterns archivované v Template můžete editovat. Jednoduše tuto Template vyberte a její patterns se objeví v okně Pattern Editor MCC připravené na editaci.

Pokud byste chtěli editované patterns přehrát znovu na DrumBrute, jsou na to dva způsoby.

POZN.: Následující proces přepíše Working Memory a patternovou paměť DrumBrute. Ujistěte se, že jste uložili, co jste chtěli předtím, než přenesete soubor!

Nejdříve použijte tlačítko Save anebo Save As... na uložení změn v počítači a pak:

- Potáhněte upravenou Template z okna Local Templates a pusťte ji do Working Memory, anebo
- stiskněte tlačítko Store To (viz sekce [8.5 Ukládání/vyvolávání](#)).

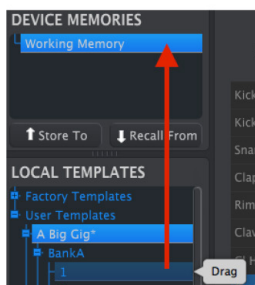


8.4.3 Vyslání jednoho patternu do DrumBrute

DŮLEŽITÉ: Následující proces vyšle do DrumBrute jeden pattern a přepíše pattern v daném paměťovém místě.

Pokud chcete přenést pouze jeden pattern z Template do DrumBrute, najdete tento pattern v okně Local Templates a hoďte ho do Working Memory. Tím vyšlete vybraný pattern přímo do DrumBrute na totéž paměťové místo.

V příkladu níže pattern 1 z banky A Template "A Big Gig" přepíše pattern 1 v bance A interní paměti DrumBrute.



8.5 Ukládání/vyvolávání

8.5.1 Tlačítko 'Store To'

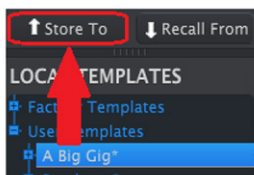
Levá horní část MIDI Control Centra má tlačítko s názvem 'Store To'. Používá se na přenos Template z okna Local Templates do DrumBrute.

POZN.: Následující proces přepíše interní paměť DrumBrute. Pokud si nejste jisti, že máte tyto patterny zálohované, archivujte je do počítače pomocí tlačítka Recall From.

Template, kterou byste rádi poslali do DrumBrute, vyberte v okně Local Templates.

Na nahrání Template do paměti DrumBrute použijte tlačítko Store To:

- Vyberte požadovanou Template, jak je ukázané níže
- Klepněte na tlačítko Store To navrchu okna.

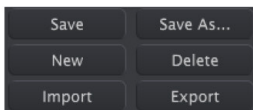


Tento proces uloží všechny patterny vybrané Template do DrumBrute.

8.5.2 Vyvolání editovaných patternů z DrumBrute

Pokud jste změnili nějaké patterny v DrumBrute, budete je potřebovat stáhnout do MIDI Control Centra, abyste je záložovali. Uděláte to pomocí tlačítka Recall From. V okně Local Templates se objeví nový soubor obsahující všech 64 patternů s názvem data/čas. Můžete ho libovolně přejmenovat.

8.5.3 Save, Delete, Import/Export atd.



Tyto důležité funkce jsou vysvětlené v manuálu MIDI Control Centra, který najdete v jeho menu Help. Viz sekce 3.4.3 pro informace ohledně Save, Save As..., New, Delete, Import a Export.

POZN.: Tlačítka Import / Export zobrazená výše mají jinou funkci než ty navrhuje sekce Device Settings (viz další sekce níže na straně).

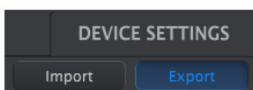
Tyto soubory mají příponu .drumbrute. Obsahují všechny interní parametry interní paměti DrumBrute: kompletní set 64 paternů a všechny Device Settings (nastavení zařízení). Použijte tyto soubory ke sdílení nastavení a paternů s jinými uživateli.

8.6 Import/Export nastavení zařízení

Když je v okně MIDI Control Centra vybraná záložka Device Settings, vpravo nahoře uvidíte dvě tlačítka označená Import a Export. Jejich funkcí je spravovat soubory obsahující pouze Device Settings. Liší se od tlačítek popsaných výše v [sekci 8.5.3](#), kterými generujete soubor obsahující Device Settings i paterny.

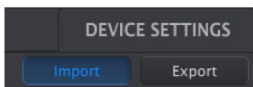
Soubory Device Settings mají příponu **.drumbrute_ds**. Tyto soubory si můžete vyměňovat s jinými uživateli, anebo si vybudovat knihovnu konfigurací pro různé systémy, se kterými se setkáváte na různých místech.

8.6.1 Export Device Settings



Pro export Device Settings klikněte na tlačítko Export. Potom určete vhodné místo ve vašem počítači a následujte příkazy pro uložení souboru **.drumbrute_ds**.

8.6.2 Import Device Settings



Pro import Device Settings klikněte na tlačítko Import. Potom vyberte místo ve vašem počítači a následujte příkazy pro nahrání souboru **.drumbrute_ds**.