UŽÍVATEĽSKÝ MANUÁL





Ďakujeme vám za zakúpenie Arturia DrumBrute!

Tento manuál popisuje vlastnosti a funkciu Arturia **DrumBrute**, plne vybaveného analógového bicieho syntetizátora, patternového sekvencera a zariadenia pre živé hranie.

V tomto balení nájdete:

- Jeden analógový bicí syntetizátor DrumBrute so sériovým číslom a odomykacím kódom naspodu. Tieto informácie budete potrebovať aby ste zaregistrovali váš DrumBrute.
- Jeden napájací zdroj. Používajte iba priložený zdroj, inak môžete zariadenie poškodiť.
- Príručku Quick Start Guide

Zaregistrujte váš DrumBrute čo najskôr ako je to možné! Na spodnom paneli je nálepka obsahujúca sériové číslo vášho zariadenia a odomykací kód (unlock code). Tieto budú požadované počas online registračného procesu. Môžete si ich niekam zapísať alebo odfotiť nálepku pre prípad jej poškodenia.

Registrácia vášho DrumBrute prináša nasledovné výhody:

- Možnosť stiahnuť užívateľský manuál DrumBrute a najnovšiu verziu softvéru MIDI Control Center
- Prijímať špeciálne ponuky určené majiteľom DrumBrute

Dôležité upozornenia

Zmeny špecifikácií vyhradené: Veríme, že informácie obsiahnuté v tomto manuáli, sú ku dňu tlače korektné. Jednako Arturia si vyhradzuje právo na zmeny alebo modifikácie akejkoľvek špecifikácie bez predchádzajúceho upozornenia, alebo povinnosti updatovať kúpený hardvér.

DÔLEŽITÉ: Produkt a jeho softvér môže pri použití so zosilňovačom, slúchadlami alebo reproduktormi produkovať zvukovú hladinu, ktorá môže spôsobiť trvalé poškodenie sluchu. NEPOUŽÍVAJTE dlhodobo pri vysokej hlasitosti alebo pri nepríjemnej úrovni posluchu.

Ak spozorujete akékoľvek poškodenie sluchu alebo zvonenie v ušiach, poraďte sa s ušným lekárom.

POZNÁMKA: Záruka výrobcu sa nevzťahuje na servisné náklady spôsobené nedostatkom znalostí ohľadom funkcií a vlastností zariadenia tak ako je navrhnuté; zodpovednosťou užívateľa je prečítať si manuál. Prosím prečítajte si pozorne manuál a poraď te sa s predajcom predtým, ako si vyžiadate servis.

Bezpečnostné predpisy zahŕňajú, ale neobmedzujú sa na nasledovné:

- 1. Prečítajte si tieto inštrukcie.
- 2. Vždy dodržiavajte tieto inštrukcie.
- 3. Pred čistením nástroja vždy odpojte USB kábel. Pri čistení používajte suchú a jemnú tkaninu. Nepoužívajte benzín, alkohol, acetón, terpentín alebo iné organické rozpúšť adlá; nepoužívajte tekutý čistiaci prostriedok, sprej alebo príliš vlhkú tkaninu.
- Nepoužívajte tento aparát v blízkosti vody alebo vlhkosti ako je vaňa, výlevka, bazén alebo podobné miesta.
- 5. Neumiestňujte nástroj na nestabilné miesto, odkiaľ by mohol spadnúť.
- 6. Neumiestňujte ťažké objekty na nástroj. Nezakrývajte žiadne vetracie otvory nástroja; tieto zabezpečujú vetranie, aby sa predišlo prehriatiu nástroja. Neumiestňujte nástroj v blízkosti žiadnych zdrojov tepla, alebo na miesta so slabým prúdením vzduchu.
- Nástroj neotvárajte ani nevkladajte nič dovnútra, môže to spôsobiť požiar alebo elektrický šok.
- 8. Nenalievajte do nástroja žiadne tekutiny.
- 9. V prípade poruchy vždy prineste nástroj do kvalifikovaného servisného centra. Vašu záruku zrušíte pri otvorení a odstránení krytu, tiež nesprávne testovanie môže spôsobiť elektrický šok alebo ďalšie poruchy.
- 10. Nepoužívajte nástroj počas búrky a bleskov.
- 11. Nevystavujte nástroj príliš horúcemu slnečnému žiareniu.
- 12. Nepoužívajte nástroj v blízkosti úniku plynu.
- Arturia nie je zodpovedná za akékoľvek poškodenie alebo stratu dát spôsobené nesprávnym zaobchádzaním s nástrojom.

Obsah

1. Prehľad 1. Zapojenie 1.2 Transport + patterny 1.3 Filter + patternové efekty 1.4 Nástroje + pady 1.5 Metronóm, Mute/Solo + Shift 1.6 Zadný panel, 1. časť 1.7 Zadný panel, 2. časť	4 6 10 14 15 16 17
 Základné operácie 2.1 Práca s patternami 2.2 Voľby kreatívneho prehrávania 2.3 All notes off	19 19 22 24
3. Song mód 3.1 Čo je song? 3.2 Výber songu 3.3 Vytvorenie songu 3.4 Uloženie songu 3.5 Vymazanie songu 3.6 Možnosti prehrávania naživo	25 25 26 26 26 27
 4. Pattern mód	29 29 35 42 42
 5. Funkcie Copy/Erase 5.1 Kopírovanie banky do banky 5.2 Kopírovanie patternu do patternu 5.3 Kopírovanie bubna do bubna	43 44 44 44 45 45
 6. Pokročilé funkcie 6.1 Predĺženie patternu 6.2 Skrátenie patternu 6.3 Polyrytmický mód 6.4 Tabuľka funkcií s tlačidlom Shift 	46 46 47 48 50
7. Synchronizácia 7.1 Ako master 7.2 Ako slave	51 51 51
 8. MIDI Control Center	53 55 55 56 58 59

1. PREHĽAD

1.1 Zapojenie

DrumBrute je možné prepojiť niekoľkými spôsobmi s inými typmi zariadení, od vintage až po moderné. Nižšie sú uvedené príklady možných prepojení:

1.1.1 ...s počítačom



DrumBrute je viac než klasický bicí automat: je to tiež USB class-compliant zariadenie. Teda na jeho najzákladnejšej úrovni môže byť pripojený k akémukoľvek počítaču s USB portom a jeho pady používané ako vstupné zariadenie pre viaceré aplikácie. Priložený softvér MIDI Control Center vám umožňuje zvoliť, aké MIDI správy budú vysielané padmi a jednotlivými tlačidlami transportu.

POZN.: DrumBrute nie je napájaný z USB portu vášho počítača. Na napájanie DrumBrute k nemu jednoducho pripojte priložený napájací adaptér a zapojte ho do zásuvky, potom zapnite spínač napájania na zadnom paneli DrumBrute do pozície On.

1.1.2 ...s externými zariadeniami



Ako môžete vidieť, DrumBrute sa môže stať centrom úžasných systémov.

1.1.2.1 MIDI zariadenia

Je mnoho skvelých zariadení, ktoré majú iba MIDI porty (žiaden clock sync, ani USB). DrumBrute do týchto systémov zapadne: dokáže sa synchronizovať s MIDI sekvencermi, arpegiátormi a inými bicími automatmi, a jeho bicie zvuky môžete hrať na MIDI klaviatúre. A samozrejme dokáže vysielať a prijímať MIDI dáta cez USB port vášho počítača.

1.1.2.2 Zdroje a ciele časovania (clock)

Vstup a výstup Clock sa dokáže synchronizovať so staršími typmi časovania ako 24 pulzov na štvrťovú notu (ppqn), 48 ppqn, 2 ppqn (Korg) alebo aj jeden pulz na krok.

Pozrite sekciu 7.2.2 Clock konektory pre informácie o tom, aké káble použiť s inými synchronizačnými prepojeniami a formátmi.

1.2 Transport + patterny



- 1. Displej tempo/hodnota
- 2. Rate/Fine/Tap tempo
- 3. Tlačidlá transportu
- 4. Synchronizácia
- 5. Módy DrumBrute
- 6. Step tlačidlá/Step hodnoty
- 7. Copy/Erase
- 8. Dĺžka patternu/Last step
- 9. Tlačidlo Save

1.2.1 Displej tempo/hodnota

Väčšinu času ukazuje displej hodnotu tempa v dobách za minútu (BPM), ale dočasne sa zmení na ukazovateľ hodnôt patternových efektov (Randomness alebo Swing) keď sú editované. V Song móde ukazuje číslo patternu.

1.2.2 Rate/Fine/Tap tempo

Tempo sa dá nastaviť s použitím enkodéra Rate/Fine alebo ťukaním na tlačidlo Tap Tempo. Na jemné nastavenie tempa stlačte Shift a otáčajte enkodérom. Displej začne ukazovať desatinné miesta hodnoty tempa (.00 - .99) pokiaľ je tlačidlo Shift stlačené.

1.2.3 Tlačidlá transportu



Tlačidlá transportu ovládajú sekvencer DrumBrute ako aj externé MIDI zariadenia pomocou štandardných MIDI správ alebo MIDI Machine Control (MMC). Použite softvér MIDI Control Center na vykonanie potrebných zmien.

Tlačidlo Record sa používa na vytváranie songov a patternov, a tlačidlo Stop zruší nahrávanie alebo prehrávanie.

Tlačidlo Play má zároveň funkciu pauza/pokračuj, čo vám umožní zastaviť hrajúcu sekvenciu, upraviť zvuk nástroja a potom znovu stlačením Play pokračovať v nahrávaní alebo prehrávaní. Môžete si vybrať, či má tlačidlo Play fungovať aj v móde pauza/reštart. Použite MIDI Control Center na výber voľby PAUSE.

POZN.: Mód nahrávania umožňuje kvantizované aj nekvantizované nahrávanie. Pre viac informácií pozrite sekciu 4.1.3 Nahrávanie patternu.

1.2.4 Synchronizačné voľby



Sú tu štyri voľby synchronizácie dostupné opakovaným stlačením tlačidla Sync. Tieto určujú, či bude DrumBrute pri zapojení viacerých zariadení master alebo slave.

Pre popis synchronizačných vlastností pozrite sekciu 7. Synchronizácia.

1.2.5 Módy DrumBrute



Tieto tlačidlá určujú operačný mód DrumBrute: Song, Bank alebo Pattern. Tlačidlá Step a Accent sa používajú pri editácii patternu.

Všetko, čo potrebujete vedieť o tvorbe patternu je v sekcii 4. Pattern mód. Ako vytvoriť song sa môžete naučiť v sekcii 3. Song mód.

1.2.6 Krokové tlačidlá



Hlavným použitím 16-tich krokových tlačidiel je výber patternu v Pattern móde. Ale slúžia na mnohé ďalšie veci. Napríklad v Step móde sa používajú na zapnutie/vypnutie eventov v patterne.

V tomto manuáli sa naučíte ako používať krokové tlačidlá na výber songu (pozri 3. Song mód), editáciu patternu (pozri 4.2 Editácia patternu), nastavenie dĺžky patternu a oveľa viac.

1.2.7 Copy/Erase



Tieto dve tlačidlá sa používajú v každom móde na kopírovanie alebo vymazanie väčšieho množstva patternových dát naraz. Napríklad môžete skopírovať pattern na nové niesto alebo ho úplne vymazať.

Tiež môžete skopírovať sekvenčné dáta z jedného nástroja do druhého v rámci toho istého patternu, alebo vymazať všetky dáta jedného nástroja v patterne.

Pre detailný popis funkcií Copy/Erase pozrite sekciu 5. Funkcie Copy/Erase.

1.2.8 Dĺžka patternu/Last step



Patterny DrumBrute môžu byť dlhé až 64 krokov a pozostávať až zo štyroch 16-krokových pododdielov, ktoré hrajú jeden za druhým. Tieto sa nazývajú Step Groups.

Štyri LEDky nad tlačidlami dvojitých šípok (<< >>) indikujú dĺžku patternu a ktorá Step Group práve hrá.

Tlačidlo Last Step sa používa s krokovými tlačidlami a tlačidlá << >> na zmenu dĺžky aktuálneho patternu.

Pre kompletný popis týchto vlastností pozrite sekciu 4.2.9 Dĺžka patternu.

1.2.9 Tlačidlo Save



Tlačidlo Save sa používa spolu s tlačidlami módov Song, Bank a Pattern na uloženie vytvorených patternov.

POZN.: Vaše nové patternové dáta budú po vypnutí stratené, pokiaľ nepoužijete tlačidlo Save na ich uloženie do internej pamäte DrumBrute.

Sú tri úrovne funkcie Save: Pattern, Bank a Song. Detaily ohľadom týchto operácií nájdete v sekcii 2.1.5 Nahrávanie patternu.

1.3 Filter + patternové efekty



- 1. Výstupný filter
- 2. Celková hlasitosť
- 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 Výstupný filter



Tieto knoby a tlačidlá pridávajú zábavnosť a expresivitu celkovému zvuku DrumBrute počas hrania. Vyberte typ filtra tlačidlom HPF:

- Vypnuté: LPF (dolnopriepustný filter)
- Zapnuté: HPF (hornopriepustný filter)

Môžete meniť orezávaciu frekvenciu filtra knobom Cutoff a resonance knob použiť na ovládanie rezonancie filtra.

Aby ste počuli nefiltrovaný signál stlačte tlačidlo Bypass.

Pre viac info o voľbách výstupného filtra pozrite sekciu 2.2 Voľby kreatívneho prehrávania.

1.3.2 Celková hlasitosť



Tento knob ovláda celkovú výstupnú úroveň DrumBrute. Neovplyvňuje hlasitosť slúchadiel; tá sa ovláda zapusteným knobom na zadnom paneli.

POZN.: Knob Master Volume neovplyvňuje úroveň nástroja ak je kábel zapojený do výstupu toho nástroja na zadnom paneli. V tomto prípade použite knob Level nad padom tohto nástroja. Pre viac informácií pozrite sekciu 1.7 Zadný panel, 2. časť.

1.3.3 Patternové efekty



Swing spôsobuje pocit "plávania" v patternoch. Môže ovplyvňovať celý pattern (všetky nástroje naraz) alebo len aktuálnu nástrojovú stopu bez vplyvu na ostatné.

Randomness spôsobuje zvyšujúce sa množstvo náhodnosti v patternoch. Ako pri nastavení Swing, tento ovládač môže ovplyvňovať celý pattern alebo len aktuálnu nástrojovú stopu bez vplyvu na ostatné.

Pre viac detailov ohľadom týchto funkcií pozrite sekciu 4.1.7 Swing a 4.1.8 Randomness.

1.3.4 Roller/Looper/Step Repeat



1.3.4.1 Počas nahrávania: Roller

Ak DrumBrute nahráva pattern, dotykový pásik sa dá použiť ako Roller na generovanie opakovaných nôt. Položte počas nahrávania prst niekde na pásik, stlačte pad a Drum-Brute bude opakovať ("rolovať") tento nástroj v patterne. Frekvencia opakovania je určená pozíciou, kde zatlačíte prstom (1/4, 1/8 atď.).

POZN.: Najrýchlejšie rolovanie patternu, ktoré dokáže nahrať, je nastavené v časovom zadelení patternu. Inými slovami, ak je časové zadelenie 1/16, DrumBrute nenahrá rolovanie 1/32 pri stlačení pásika Roller.

1.3.4.2 Počas prehrávania: Looper/Roller

Pri prehrávaní patternu (t. j. keď nie je nahrávaný) môže byť tento pásik použitý na slučkovanie sekcií aktuálneho patternu alebo rolovanie niektorých nástrojov. Táto voľba je dostupná v MCC (Mode v sekcii Roller/Looper) alebo na DrumBrute s použitím Shift + krok 9 (krok 9 svieti = Roller).

Looper: Iba stlačte dotykový pásik. Veľkosť slučky je určená časovým zadelením vybraným na dotykovom pásiku. Začiatočný a koncový bod slučky záležia od pozície prehrávania patternu v čase, kedy je pásik Loopera stlačený. Začiatočný bod môžete zmeniť stlačením jedného z krokových tlačidiel pri súčasnom držaní prsta na pásiku.

Roller: Položte prst na dotykový pásik a potom stlačte pad(y) pre rolovanie nástroja(ov). Frekvencia rolovania je určená časovým zadelením miesta, kde pásik stlačíte.

1.3.4.3 Funkcia Step Repeat

Dotykový pásik sa tiež používa v Step móde na vkladanie dát opakovania kroku. Táto funkcia vám umožňuje vkladať rýchle, opakujúce sa noty bez toho, aby ste museli zmeniť hodnotu časovania patternu. Detaily tejto funkcie nájdete v sekcii 4.2.5 Opakovanie kroku.

1.3.5 Global BPM



Je možné, aby mali všetky patterny svoje vlastné tempo, alebo môžete použiť tento parameter, aby ste ich prinútili všetky hrať v tom istom tempe. Na prepínanie tejto funkcie držte tlačidlo Shift a stlačte tlačidlo kroku 15.

1.3.6 Funkcia polyrytmu



Jednotlivé nástrojové stopy v patterne je možné pri zapnutej funkcii Polyrhythm slučkovať nezávisle. Toto nastavenie je uložené zvlášť pre každý pattern. Na zapnutie tejto funkcie držte tlačidlo Shift a stlačte tlačidlo kroku 16.

Viac info o funkcii Polyrhythm nájdete v sekcii 6.3 Polyrytmický mód.



- 1. Ovládače nástroja
- 2. Tlačidlá výberu nástroja
- 3. Pady

1.4.1 Ovládače nástroja

Každý nástroj má svoje vlastné parametre tvarovania zvuku. Línie medzi nástrojmi naznačujú, ktoré knoby patria ktorému nástroju. Každý nástroj a jeho knoby sa spolu nazývajú **nástrojový kanál.**

Niektoré nástrojové kanály sú zdieľané dvomi nástrojmi. Napríklad nástroje Maracas a Tambourine nájdete obidva v kanáli Maracas/Tamb. To sa nazýva **zdieľaný kanál**.

POZN.: Pohyby ovládačov nástroja nie sú nahraté ako súčasť patternu.

1.4.2 Tlačidlá výberu nástroja

Tieto tlačidlá prepínajú medzi nástrojmi zdieľaného kanála. Každý nástroj v zdieľanom kanáli sa dá nezávisle nahrať do patternu.

Jednako všeobecným pravidlom je zdieľanie ovládačov nástroja. Napríklad ak zmeníte ladenie nástroja Tom Hi, ladenie sa zmení aj pre Hi Conga.

1.4.3 Pady

12 dynamicky citlivých padov sa používa na vkladanie notových dát do patternu. Ale vždy budú spúšťať svoj nástroj či už DrumBrute beží alebo nie (s výnimkou ak je voľba Local Control vypnutá).

Pamätajte, že niektoré pady majú prístup ku viac ako jednému nástroju, každý z nich má svoju vlastnú stopu v patternovom sekvenceri. Ak spočítame všetky zdieľané kanály, dostaneme spolu 17 separátnych nástrojov dostupných z 12 padov.

1.5 Metronóm, Mute/Solo + Shift



1.5.1 Metronóm

Pre zapnutie metronómu stlačte tlačidlo On. To vám poskytne tempovú referenciu počas behu DrumBrute. Pre klik sú dostupné viaceré časové hodnoty. Pre informácie o nich pozrite sekciu 2.1.4 Zapnutie metronómu.

Hlasitosť kliku sa ovláda knobom Metro Volume. Metronóm má aj vlastný výstupný jack na zadnom paneli.

Pre popis možností výstupu metronómu pozrite sekciu 1.7 Zadný panel, 2. časť.

1.5.2 Tlačidlá Mute/Solo

Tieto tlačidlá vám umožňujú vypnúť jeden alebo viac nástrojov, alebo izolovať špecifický nástroj počas nahrávania alebo prehrávania patternu.

Pre viac informácií o používaní tlačidiel Mute a Solo pozrite sekciu 4.1.4 Vlastnosti Mute/ Solo.

1.5.3 Tlačidlo Shift

Tlačidlo Shift sa používa spolu s inými ovládačmi pre sekundárne funkcie ako jemné nastavenie tempa alebo vymazanie skupiny Mute.

Každé použitie tlačidla Shift bude popísané v príslušnej sekcii tohto manuálu. Pre kompletný zoznam funkcií Shift pozrite sekciu 6.4 Tabuľka funkcií Shift.

1.6 Zadný panel, 1. časť



1. Napájanie

- 2. USB
- 3. MIDI vstup/výstup
- 4. Clock vstup/výstup

1.6.1 Napájanie

V tejto sekci sa zľava doprava nachádza vypínač napájania, upevňovač napájacieho kábla a 12 V napájací konektor. Používajte iba priložený napájací adaptér aby ste sa vyhli poškodeniu DrumBrute.

1.6.2 USB

Tento konektor slúži na dátové pripojenie k počítaču. Popri práci s vaším DAW vám USB pripojenie umožňuje použiť softvér MIDI Control Center na konfiguráciu ďalších parametrov a update softvéru DrumBrute.

1.6.3 MIDI vstup/výstup

Použite štandardné MIDI káble na vysielanie a prijímanie dát MIDI nôt a časovania medzi DrumBrute a MIDI kompatibilnými zariadeniami.

1.6.4 Clock vstup/výstup

Clock vstup umožňuje DrumBrute prepojenie so zariadeniami z éry pred MIDI, ktoré používali tieto konektory na synchronizáciu, ako aj prvé bicie automaty Korg a Roland. Ďalšie vintage zariadenia môžu používať iný typ konektorov, ktoré by mali byť ľahko dostupné.

1.7 Zadný panel, 2. časť



- 1. Individuálne výstupy
- 2. Výstup metronómu
- 3. Výstup mixu
- 4. Ovládanie hlasitosti slúchadiel
- 5. Slúchadlový výstup

1.7.1 Individuálne výstupy

Každý nástrojový kanál DrumBrute má na zadnom paneli svoj 3,5 mm výstupný jack (okrem Close a Open Hat, ktoré zdieľajú ten istý výstup). Obidva nástroje zdieľaného kanála majú ten istý výstup.

Ak je k jednému z individuálnych výstupov pripojený kábel, tento nástrojový kanál bude odstránený z výstupu mixu. Toto platí aj pre výstup metronómu.

Výstupná úroveň každého nástrojového kanála sa nastavuje príslušným knobom Level na prednom paneli.

1.7.2 Výstup metronómu

Metronóm má svoj vlastný individuálny výstup, pretože výstupné obvody metronómu sa správajú trochu iným spôsobom ako ostatné nástroje. Pre ďalšie info pozrite sekciu 1.5 Metronóm, Mute/Solo + Shift.

1.7.3 Výstup mixu

Tieto výstupné jacky sú pre výstupný signál každého nástrojového kanála. Ak je k jednému z individuálnych výstupov pripojený kábel, tento nástrojový kanál bude odstránený z výstupu mixu. Toto platí aj pre výstup metronómu.

Výstupná úroveň mixu sa nastavuje knobom Master Volume na prednom paneli.

1.7.4 Ovládanie hlasitosti slúchadiel

Tento knob je zapustený do zadného panelu aby sa predišlo neúmyselnej zmene hlasitosti. Knob zatlačte dovnútra aby ste ho uvoľnili pre nastavenie a zatlačte späť pre ochranu pred ďalšími zmenami.

1.7.5 Slúchadlový výstup

Cez slúchadlový výstup ide ten istý signál ako cez výstup mixu a funguje tak isto s jednou výnimkou: Ak je k jednému zo slúchadlových jackov pripojený kábel, metronóm bude odstránený z výstupu mixu, ale ostane v slúchadlách, kým sa nepoužije jeho individuálny výstup.

Správanie ostatných pripojení je rovnaké pre slúchadlá aj výstup mixu, vrátane metronómu: Ak je k jednému z individuálnych výstupov pripojený kábel, tento nástrojový kanál bude odstránený zo slúchadiel aj z výstupu mixu.

2. ZÁKLADNÉ OPERÁCIE

2.1 Práca s patternami

DrumBrute obsahuje 64 patternov rozdelených v štyroch bankách po 16 patternov v každej.

2.1.1 Výber banky

Okrem čísel 1 - 4 sú prvé štyri krokové tlačidlá potlačené písmenami A, B, C a D. Každé jedno reprezentuje banku 16 patternov.

Na prepínanie medzi bankami stlačte tlačidlo Bank a potom jedno z prvých štyroch krokových tlačidiel. Potom stlačte tlačidlo Ptrn a vyberte pomocou krokových tlačidiel jeden zo 16 patternov v tejto banke.

V softvéri MIDI Control Center je v Global Settings parameter "Next bank", ktorý vám pri prehrávaní umožňuje prepínať medzi bankami bez potreby ďalšieho kroku výberu patternu. Napríklad ak DrumBrute hrá pattern 12 Banky A a prepnete do Banky B, bude hrať pattern 12 Banky B bez toho, aby ste museli určiť toto číslo patternu.

2.1.2 Výber patternu

Pre výber patternu v aktuálnej banke jednoducho stlačte jedno zo 16-tich krokových tlačidiel. Ak ste stále v móde Bank, najskôr stlačte tlačidlo Ptrn a potom vyberte pattern.

Ak DrumBrute beží, reaguje pri výbere jedným z dvoch spôsobov: buď okamžite zmení pattern, alebo počká do konca aktuálneho patternu. Použite nastavenie "Wait to Load Pattern" v softvéri MIDI Control Center (v Global Settings) alebo tlačidlo Shift + tlačidlo kroku 14 na DrumBrute pre určenie, ktorý spôsob preferujete.

POZN.: Počas nahrávania nemôžete zmeniť pattern.

2.1.3 Nastavenie tempa

Ak je Sync nastavené na Internal, rozsah tempa DrumBrute je 30 - 300 dôb za minútu (BPM).

Sú tri spôsoby nastavenia tempa pre váš pattern:

- Otočením enkodéra Rate/Fine
- Stláčaním tlačidla Tap Tempo
- Pre jemné nastavenie tempa držte Shift a súčasne otáčajte Rate/Fine

Každý pattern môže mať svoje vlastné tempo, alebo môže DrumBrute použiť to isté tempo pre všetky patterny a songy. Na prepínanie tejto funkcie držte tlačidlo Shift a stlačte tlačidlo kroku 15 (Global BPM). Ak tlačidlo kroku 15 svieti na modro, Global BPM je aktívne.

V softvéri MIDI Control Center môžete v Global settings určiť všetky vlastnosti týkajúce sa tempa alebo metronómu.

Ak je Sync parameter DrumBrute nastavený inak ako na Internal clock, potom musíte nastaviť tempo na master zariadení. Pre popis synchronizačných nastavení pozrite sekciu 7. Synchronizácia.

POZN.: Pri externej synchronizácii nie je zaručené, že DrumBrute bude hrať mimo rozsahu tempa 30 - 300 BPM.

2.1.4 Zapnutie metronómu

Metronóm zapnete tlačidlom On. Klik budete počuť iba ak DrumBrute beží. Hlasitosť metronómu sa ovláda knobom Metro Volume.

Hodnota časovania metronómu sa dá zmeniť z predného panela. Držte tlačidlo On a vyberte na krokových tlačidlách hodnotu medzi 1/8 a 1/32. Vybrané tlačidlo bude svietiť na modro.

Tiež je možné "deaktivovať" akékoľvek svietiace tlačidlo časovania. V tomto prípade bude počas behu zariadenia aktívny klik 1/4 noty.

S použitím MIDI Control Centra je dostupná ešte hodnota časovania metronómu 1/4T.

Pre popis možností audio výstupu metronómu pozrite sekciu 1.7.2 Výstup metronómu.

2.1.5 Nahrávanie patternu

Ak ste prešli všetky kroky v tejto sekcii, urobme rýchlo bicí pattern. Pre detailnejšie vysvetlenie módu nahrávania pozrite sekciu 4.1.3 Nahrávanie patternu.

- Vyberte prázdny pattern, stlačte tlačidlo Record a Play. Tlačidlo Tap Tempo začne blikať (podľa hodnoty časovania metronómu) a krokové tlačidlá budú postupne blikať na fialovo v čase aktuálnej pozície v patterne.
- Hrajte na pady. V ďalšom opakovaní patternu budete počuť čo ste pridali. Stlačte Record na opustenie módu nahrávania.
- Ak chcete vymyslieť rytmus predtým ako ho nahráte, stlačte Play a cvičte na padoch, zatiaľ čo ostatné nástroje hrajú svoje party.
- Keď ste pripravení, môžete vstúpiť do módu nahrávania "za jazdy" počas hrania patternu v slučke stlačením tlačidla Record. Alebo ak chcete, môžete pattern zastaviť a stlačením Record + Play začať od začiatku.

POZN.: Ak si chcete ponechať čo ste vytvorili, uistite sa, že ste hneď pattern uložili, inak by ste mohli stratiť svoju prácu. Pozrite ďalšiu sekciu, aby ste vedeli ako na to.

2.1.6 Uložte čo ste vytvorili!

Môžete vaše nové patterny stratiť, pokiaľ ich neuložíte do flash pamäte predtým, ako prepnete do inej banky, Song módu, alebo vypnete DrumBrute.

Sú tri rôzne spôsoby ukladania:

- 1. Uloženie aktuálneho patternu: držte tlačidlo Save a stlačte Ptrn.
- 2. Uloženie banky patternov: držte tlačidlo Save a stlačte Bank.
- 3. Uloženie aktuálneho songu: držte tlačidlo Save a stlačte Song.

Tiež je dobrý nápad zálohovať pamäť DrumBrute s pomocou MIDI Control Center. V sekcii 8.5 Ukladanie/vyvolávanie nájdete, čo potrebujete o tom vedieť.

2.2 Voľby kreatívneho prehrávania

Keď ste nahrali základnú ideu vášho patternu, je mnoho spôsobov ako s ním experimentovať počas prehrávania. Naraz môžete použiť všetky štyri nasledujúce voľby, tak sa bavte!

2.2.1 Typy výstupného filtra

Dostupné sú dva typy filtra: Low Pass a High Pass.

Low Pass filter odstraňuje vyššie frekvencie zvuku bez ovplyvnenia nízkych frekvencií, pokiaľ ich tiež neodstránite.

High Pass filter odstraňuje nižšie frekvencie zvuku bez ovplyvnenia vysokých frekvencií, pokiaľ ich tiež neodstránite.

Knob Resonance vám umožní ovládať rezonanciu filtra na jeho orezávacej frekvencii (t. j. hodnote vybranej knobom Cutoff).

POZN.: Pohyby a nastavenia ovládačov výstupného filtra sa neukladajú s patternom.

Vyberte typ filtra, ktorý chcete ovládať, prepnutím tlačidla HPF. Keď tlačidlo nesvieti (je vypnuté), znamená to, že bol vybraný Low Pass filter.

Na prepínanie medzi filtrovaným a nefiltrovaným signálom prepínajte tlačidlo Bypass.

2.2.2 Funkcia Swing

Swing mení rovný, mechanicky znejúci rytmus a robí ho zaujímavejším pridaním určitého množstva oneskorenia. Pôvodné nastavenie Swing je 50 % a maximálne hodnota je 75 %.

Sekcia 4.1.7 Swing popisuje všetko ohľadom funkcie Swing. Napríklad každý nástroj v patterne môže mať svoje vlastné nastavenie % Swingu.

2.2.3 Funkcia Randomness

Zvyšovaním nastavenia Randomness pribúda množstvo spontánnych zmien v dátach nôt a dynamike patternu. Môže to byť jemné alebo také extrémne, ako len chcete.

Ako pri nastavení Swing, každý pattern a nástroj v patterne môže mať svoje vlastné nastavenie Randomness. Pre viac informácií pozrite popis v sekcii 4.1.8.1 Tlačidlo Current Track.

2.2.4 Looper/Roller

Dotykový pásik má dve navzájom sa vylučujúce funkcie: môžete si vybrať medzi Looperom alebo Rollerom s použitím Shift + Krok 9 na DrumBrute. Keď Krok 9 svieti (pri držaní Shift), je vybraný mód Roller. Táto voľba je dostupná aj v MCC v sekcii Roller/Looper.

Dotykový pásik dokáže tiež pri používaní vysielať Control Change, ak chcete nahrať vaše ovládanie Loopera/Rollera, alebo aktivovať iné zariadenie. DrumBrute bude reagovať na prichádzajúcu Control Change. Môžete zmeniť číslo Control Change v MCC (sekcia MCC Device Settings).

Hodnoty sú však pevné:

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

To znamená, že vysielané hodnoty Control Change medzi 25 a 49 aktivujú 1/4. Stlačením pásika na 1/4 sa vyšle hodnota 25.

Ppoužitý kanál je Globálny MIDI kanál DrumBrute.

2.2.4.1 Vlastnosti Loopera

Dĺžka slučky

Dĺžka slučky je určená pozíciou vášho prsta na pásiku, pri 1/4 bude slučka najväčšia a pri 1/32 najmenšia. Zmena pozície vášho prsta zmení veľkosť slučky.

Začiatok slučky

Začiatočný bod slučky záleží od momentu, kedy sa počas prehrávania dotknete pásika. Stlačením jedného z krokových tlačidiel pri súčasnom držaní prsta na pásiku môžete skočiť na inú pozíciu slučky.

2.2.4.2 Vlastnosti Rollera

Roller vám umožňuje v reálnom čase rolovať nástroj. Bude generovať opakovanie podľa časového zadelenia vybraného na dotykovom pásiku. Môžete rolovať viac nástrojov súčasne stlačením viacerých padov.

POZN.: Pri rolovaní nástroja nie je prehrávaná jeho sekvencia.

2.2.5 Pauza alebo reštart

MIDI Control Center vám umožňuje určiť správanie tlačidla Play/Pause. Toto nastavenie sa volá Pause mode a má dve možnosti:

- Od poslednej pozície: prehrávanie patternu pokračuje od pozície, kde bolo stlačené tlačidlo Pause
- Od začiatku: pattern bude prehrávaný od začiatku

2.3 All Notes Off

Je možné, že MIDI správa je z nejakého dôvodu prerušená. To môže spôsobiť "visiacu" notu na cieľovom zariadení.

Ak sa to stane, iba stlačte trikrát rýchlo za sebou tlačidlo Stop. Potom sa cez MIDI vyšle príkaz All Notes Off.

POZN.: Prichádzajúce správy All Notes Off a All Sounds Off sa objavia aj na MIDI porte.

3. SONG MÓD

Interná pamäť DrumBrute dokáže uložiť 16 songov, každý s dĺžkou až 16 patternov

3.1 Čo je song?

Song vám umožní zostaviť sekvenciu patternov, ktorá bude prehrávaná v určitom poradí. Patterny sa dajú vybrať z ktorejkoľvek zo štyroch bánk patternov.

Keď je vybraný song, svietiace krokové tlačidlá ukazujú koľko patternov je v songu. Pri prehrávaní songu ukazuje displej písmeno banky a číslo patternu, a krokové tlačidlo aktuálnej pozície v songu bliká.

Tempo songu sa riadi nastavením tempa každého patternu ktorý obsahuje, pokiaľ nie je zapnutá funkcia Global BPM. Pozri sekciu 1.3.5 Global BPM.

Keď príde song na svoj koniec, začne hrať znova od začiatku, kým nestlačíte tlačidlo Stop alebo Play/Pause.

Song tiež používa hodnoty Swing a Randomness z každého patternu. Zmeny týchto parametrov naživo sú možné, ale nie sú globálneho charakteru, preto sa medzi patternami môžu meniť. Znova sa nastavia na hodnoty individuálneho Pattern módu keď song prejde na svoj začiatok alebo je reštartovaný.

3.2 Výber songu

Pre výber songu stlačte tlačidlo Song Mode a potom krokové tlačidlo zodpovedajúce číslu požadovaného songu. Krokové tlačidlo zasvieti čím indikuje vašu voľbu.

Všetky ostatné krokové tlačidlá indikujú počet patternov obsiahnutých v songu. To znamená:

- Krokové tlačidlá, ktoré nesvietia, označujú nepoužité patterny v songu.
 Napríklad štyri tmavé tlačidlá znamenajú, že song obsahuje 12 patternov.
- Podobne ak svieti 12 červených krokových tlačidiel, song obsahuje 12 patternov.
- Krokové tlačidlo zodpovedajúce číslu songu svieti na modro. Pokiaľ je zároveň použité pre indikáciu počtu patternov v songu, bude svietiť na fialovo (modrá + červená).

Je možné prepnúť do songu z Pattern módu alebo prepínať medzi songami počas behu DrumBrute.

POZN.: V MIDI Control Centre môžete určiť, či má nový pattern začať hrať hneď, alebo má DrumBrute najskôr dohrať aktuálny pattern. Urobíte tak v Global settings nastavením voľby Wait to Load Pattern.

3.3 Vytvorenie songu

Proces vytvorenia songu je veľmi priamočiary:

- Stlačte tlačidlo Song na vstup do song módu.
- Vyberte číslo songu ktorý chcete vytvoriť stlačením jedného z krokových tlačidiel.
- Stlačte tlačidlo Record a vstúpite do záznamu song módu. Tlačidlá Song, Ptrn a Record začnú blikať.
- Stláčajte krokové tlačidlá jedno po druhom, čím vyberiete ich poradie prehrávania. Môžete stlačiť viackrát za sebou to isté krokové tlačidlo pre opakovanie daného patternu.
- Môžete použiť patterny z iných bánk stlačením tlačidla Bank a výberom jednej z nich (A - D). Potom stlačte Ptrn pre výber patternu v novej banke.
- Môžete vložiť až 16 patternov vrátane opakovaných.
- Keď ste skončili tvorbu songu, stlačte tlačidlo Record pre výstup zo záznamu song módu.

Stlačte Play a váš song sa začne prehrávať.

3.4 Uloženie songu

Pre výstup zo záznamu song módu stlačte tlačidlo Record druhý krát. Zhasne, čo znamená, že ste opustili mód záznamu songu. Stlačte tlačidlo Save + tlačidlo Song pre uloženie vášho nového songu.

3.5 Vymazanie songu

Ak chcete vytvoriť novú verziu existujúceho songu, treba urobiť toto:

- Stlačte tlačidlo Erase, tlačidlá Erase, Song, Bank, Ptrn a pady začnú blikať.
- Stlačte tlačidlo Song.
- Vyberte song, ktorý chcete vymazať, stlačením jedného z krokových tlačidiel.

Teraz môžete začať vytvárať nový song.

3.6 Možnosti prehrávania naživo

Mnoho z volieb prehrávania Pattern módu je dostupných aj v Song móde. Je tu niekoľko rozdielov, tak sa na ne zameriame.

Niektoré z možností prehrávania nazývame vlastnosti na "úrovni songu" a iné na "úrovni patternu". Tu je ich popis:

- Vlastnosti na úrovni songu nie sú ovplyvnené tým, keď sa song zaslučkuje alebo ak sa prepne banka patternov v songu.
- Vlastnosti na úrovni patternu sú vložené do patternov, takže ak sú počas prehrávania tieto patterny vyvolané, môžu byť prestavené na ich uložené hodnoty. Tiež budú resetované ak je song zastavený a reštartovaný.

3.6.1 Vlastnosti na úrovni songu

3.6.1.1 Výstupný filter

Ovládače filtra sú vždy aktívne. Tlačidlom HPF vyberte medzi High Pass a Low Pass filtrom, nastavte rezonanciu na požadovanú úroveň a otáčajte knobom Cutoff pre zmenu frekvencie filtra.

Na zapínanie a vypínanie filtra stlačte tlačidlo Bypass.

3.6.1.2 Pásik Looper/Roller

Pri používaní pásika Looper/Roller pokračuje song v prehrávaní na pozadí, takže keď pustíte dotykový pásik, skočí na pozíciu, kde by bol, keby ste nepoužili Looper/Roller.

Pásik Looper bude generovať krátke slučky podľa toho, kde a kedy ste sa pásika dotkli.

Pásik Roller vám umožňuje rolovať nástroje v reálnom čase.

3.6.1.3 Pauza alebo reštart

MIDI Control Center vám umožňuje určiť správanie tlačidla Play/Pause. Toto nastavenie sa volá Pause mode a má dve možnosti:

- Od poslednej pozície: prehrávanie patternu pokračuje od pozície, kde bolo stlačené tlačidlo Pause
- Od začiatku: pattern bude prehrávaný od začiatku

3.6.2 Vlastnosti na úrovni patternu

3.6.2.1 Tempo

Každý pattern sa dá uložiť s vlastným nastavením tempa, čo vo výsledku môže meniť tempo songu v závislosti od použitého patternu.

Na prednom paneli je parameter, ktorý vám umožní prebiť tieto individuálne nastavenia tempa: Global BPM. Na jeho aktivovanie držte tlačidlo Shift a stlačte tlačidlo kroku 15.

Po tomto bude každý song a pattern v DrumBrute prehrávaný v tom istom tempe, ktoré môžete nastaviť na akúkoľvek hodnotu.

3.6.2.2 Swing/Randomness

Tieto funkcie sú detailnejšie popísané v sekcii na strane 22. Ak ich používate v song móde, majte na pamäti, že akékoľvek zmeny vykonané enkodérmi Swing a Randomness môžu byť resetované na hodnoty uložené v patternoch pri prechode na iný pattern, pokiaľ sa tento nachádza v inej banke.

Tieto parametre sú vždy resetované na uložené hodnoty keď sa vyskytne zmena banky.

4. PATTERN MÓD

4.1 Vytvorenie patternu

4.1.1 Ovládanie tempa

Enkodér Rate/Fine ovláda hodnotu tempa, ktorá je uložená spolu s patternom. Je tiež možné prebiť nastavenie tempa patternu funkciou Global BPM, ktorá je dostupná aj v MIDI Control Centre. Pozri sekciu 1.3.5 Global BPM.

4.1.1.1 Jemné doladenie tempa

Ak chcete meniť tempo v krokoch menších ako 1 BPM (napríklad na 100.33), držte tlačidlo Shift a otáčajte enkodérom Rate/Fine. Keď dosiahnete požadovanú hodnotu medzi .00 a .99, pustite tlačidlo Shift.

Na resetovanie hodnôt jemného doladenia tempa na nuly otáčajte enkodér Rate/Fine bez držania Shift.

4.1.1.2 Tap tempo

Tempo vášho songu môžete nastaviť ťukaním na tlačidlo Tap Tempo v požadovanom rytme. V MIDI Control Centre môžete nastaviť počet ťuknutí potrebný na nastavenie tempa.

POZN.: Tap tempo nebude fungovať ak je DrumBrute nastavený na jeden z externých synchronizačných zdrojov.

4.1.2 Časové zadelenie

V závislosti na aktuálnom nastavení môžete pomocou tohto parametra rýchlo zdvojnásobiť rýchlosť prehrávania, alebo ju dostať na polovicu. Tiež sú dostupné trioly.

Na nastavenie časového zadelenia stlačte a držte tlačidlo Shift, a potom stlačte krokové tlačidlo zodpovedajúce časovaniu, ktoré chcete:

- Osminové noty (1/8)
- Osminové trioly (1/8T)
- Šesťnástinové noty (1/16)
- Šesťnástinové trioly (1/16T)
- Tridsať dvojky (1/32)

Pôvodné nastavenie je 1/16.

4.1.3 Nahrávanie patternu

Pre nahrávanie patternu stlačte tlačidlá Record a Play. Ak už pattern hrá, použite tlačidlo Record na vstup do a výstup z nahrávacieho módu.

Ak DrumBrute nebeží, skontrolujte synchronizačné nastavenia (pozri sekciu 7. Synchronizácia).

Teraz hrajte na jeden alebo viac padov. Čokoľ vek zahráte, bude zachytené ako časť patternu. Môžete zapínať a vypínať jednotlivé údery v Step móde s použitím krokových tlačidiel. Step mód je popísaný v sekcii 4.2.1 Step mód.

Tiež môžete nahrávať z externého MIDI/USB zdroja, ale nahraté budú iba kroky zodpovedajúce aktuálnej mape nôt bicích. Tá sa dá nastaviť v MIDI Control Centre.

4.1.3.1 Metronóm

Ak chcete počas nahrávania počuť referenciu tempa, stlačte tlačidlo On metronómu a nastavte úroveň kliku knobom Metro Volume. Vlastnosti metronómu sú bližšie popísané v sekcii 2.1.4 Zapnutie metronómu.

4.1.3.2 Kvantizované nahrávanie

Pôvodné nastavenie nahrávania je kvantizované, takže keď nahrávate noty v reálnom čase, budú zaokrúhlené na najbližšiu hodnotu podľa časového zadelenia.

4.1.3.3 Nekvantizované nahrávanie

Je možné aj nahrávanie bez automatickej kvantizácie. Nastavenie časového zadelenia je stále aktuálne, ale noty môžu plávať v rozsahu +/- 50 % jeho hodnoty.

Nie je to úplne nahrávanie v reálnom čase, ale dovoľuje trochu viac slobody. Super vec je, že individuálne údery dokážete posúvať v čase dopredu a dozadu. Pre návod ako na to pozrite sekciu 4.2.6 Posun časovania.

Ak by ste chceli vyskúšať tento spôsob, držte Shift a stlačte tlačidlo Record (zasvieti). Takto isto môžete kvantizáciu znova zapnúť.

4.1.4 Funkcie Mute/Solo

Tlačidlá Mute/Solo sú výborné pre živé vystupovanie a kreatívne hranie. Nastavenia tlačidiel Mute/Solo sú globálne, takže ovplyvňujú všetky patterny a songy. Ich nastavenie neostane zapamätané po vypnutí. Je iba jedna skupina Solo a jedna skupina Mute.

4.1.4.1 Vytvorenie skupiny

Nastavenie skupiny Mute/Solo je veľmi jednoduché. Povedzme, že sa chcete na chvíľu zamerať na stopy Kick 2 a Closed/Open Hat:

- Stlačte tlačidlo Solo pre zapnutie módu Solo. Ak svieti, skupina Solo je aktívna.
- Ťuknite na pady Kick 2, Closed Hat a Open Hat. Ak svietia, sú v skupine.
- Na zapínanie a vypínanie skupiny Solo stláčajte tlačidlo Solo.

Proces nastavenia skupiny Mute je identický. Teda ak chcete počuť všetko okrem perkusívnych stôp, použite tlačidlo Mute a zodpovedajúce pady na ich priradenie do skupiny Mute.

Pamätajte, že sólovať alebo mutovať nástroje na zdieľanom kanáli môžete nezávisle. Iba prepnite tlačidlo výberu nástroja na danom kanáli pre prístup k druhému nástroju.

4.1.4.2 Zmazanie skupiny

Namiesto vstupu do módu Mute/Solo a vypínania každého padu v skupine môžete skupinu okamžite vymazať držaním tlačidla Shift a stlačením tlačidla Mute/Solo. Potom môžete vytvoriť novú skupinu vybraním nástrojov, ktoré chcete.

4.1.5 Používanie Rollera počas nahrávania

Pásikom Roller môžete rýchlo vkladať rolovanie bicích do patternu.

POZN.: Pri nahrávaní Looper nie je dostupný.

4.1.5.1 Ako to funguje

Je to jednoduché - začnite nahrávať, položte prst na pásik Roller a stlačte pad pre vytvorenie rolovania.

Roller opakuje noty vo frekvencii určenej kombináciou viacerých faktorov: zdroja časovania, časového zadelenia a pozície vášho prsta na pásiku Roller.

Výstup je tiež založený na 4/4 čase. Takže ak váš song má 7/8 takt a prst máte na pásiku 1/4, výstup Rollera bude vypnutý ôsmou notou po tomto takte.

Dotykový pásik tiež vysiela a reaguje na CC. Túto voľbu môžete aktivovať/deaktivovať v MCC (pozri sekciu 2.2.4 Looper/Roller).

4.1.5.2 Synchronizačné nastavenia

Roller funguje aj pri použití externého synchronizačného zdroja. Avšak výstup sa môže líšiť podľa zdroja časovania.

Ak je časové zadelenie patternu nastavené na trioly, roller bude hrať rôzne hodnoty triolových nôt.

4.1.6 Mazanie na úseku

Noty sa dajú mazať aj počas slučkovania patternu v móde nahrávania. Držte tlačidlo Erase a stlačte požadovaný pad kedykoľvek počujete niečo, čo nechcete. V ďalšej slučke patternu budú noty z tohto úseku vymazané.

4.1.7 Swing

Nastavenie swingu spôsobí posun časového zadelenia nôt v sekvencii, čo prvú notu z páru predĺži a druhú notu skráti. Experimentujte s tým, spustite pattern a otáčajte enkodérom Swing v rozmedzí hodnôt 50 a 75.

Pri nastavení časovania 1/8 sa udeje toto:

- Pri nastavení swingu na Off (50 %) má každá nota rovnaký čas, čo sú presné 1/8-vé noty
- Ako sa zvyšuje nastavenie swingu nad 50 %, prvá 1/8-vá nota je držaná dlhšie a druhá je zahraná neskôr a kratšie. Spozorujete, že sekvencia začne trochu "plávať" a zneje trochu menej mechanicky.
- Maximálne nastavenie swingu je 75 %, pri ktorom každá druhá nota zneje ako 1/16-vá.



4.1.7.1 Tlačidlo Current Track

Tlačidlo Current Track umožňuje každému nástroju jeho vlastné nastavenie Swing. Po stlačení tohto tlačidla zmeny percenta swingu ovplyvnia iba aktuálny nástroj. Potom môžete vybrať iný nástroj a tiež mu nastaviť Swing.



Ak zvolený nástroj nemá svietiace tlačidlo Current Track a otáčate enkodérom Swing, nastavené percentá sa stanú globálnymi pre celý pattern. Nástroje, ktoré predtým nemali Swing začnú swingovať, a nástroje so zapnutým tlačidlom Current Track budú zvyšovať hodnotu Swingu podľa zmeny tejto globálnej hodnoty.

Inými slovami ak sa zmení globálna hodnota z 50 na 52, hodnota Current Track 63 vzrastie na 65.

Pri interakcii patternového swingu a Current Track swingu pamätajte:

- Maximálna možná hodnota swingu je 75, takže Current Track nástroja ju nepresiahne.
- Minimálna hodnota swingu pre individuálnu stopu nástroja nemôže byť nižšia ako celková hodnota Swing patternu.

Na nastavenie % hodnôt Swing pre všetky nástroje a tiež pattern môžete použiť MIDI Control Center.

POZN.: Pre návrat celého patternu na to isté % Swingu musíte na každom nástroji vypnúť tlačidlo Current Track.

4.1.8 Randomness

Enkodérom Randomness môžete pridať vaším patternom prvok náhodnosti. Ovplyvnené budú nasledovné vlastnosti:

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

Enkodér Randomness má rozsah O - 100 %, pričom O % nemá vplyv na rytmus. Ale pri 100 % bude dynamika a prítomnosť nôt v patterne úplne náhodná. So zvyšovaním hodnoty Randomness bude pattern stále viac rušený. Nikdy neviete, čo dostanete, ale o to tu ide.

4.1.8.1 Tlačidlo Current Track

Tlačidlo Current Track umožňuje každému nástroju jeho vlastné nastavenie Randomness. Po stlačení tohto tlačidla zmeny Randomness ovplyvnia iba aktuálny nástroj. Potom môžete vybrať iný nástroj a tiež mu nastaviť jeho vlastný Randomness.



POZN.: Pre návrat celého patternu na tú istú hodnotu Randomness musíte na každom nástroji vypnúť tlačidlo Current Track.

4.2 Editácia patternu



Sú dva spôsoby presnej editácie patternu: Step mód a Akcent mód. V každom móde môžete editovať pattern nezávisle od toho či je nahrávaný, alebo je v pauze.

4.2.1 Step mód

Pre vstup do Step módu stlačte tlačidlo Step.

Krokové tlačidlá zobrazia eventy v patterne pre vybraný nástroj. Svietiace krokové tlačidlo obsahuje event, tmavé krokové tlačidlo znamená, že tento krok nie je zatiaľ v patterne použitý.

Krokovými tlačidlami zapínate a vypínate eventy podľa potreby. V Step móde sú zapnuté eventy vždy modré.

4.2.2 Akcent mód

Akcent mód slúži na zvýšenie sily úderu jednotlivých krokov v nástrojovej stope. Krokové tlačidlo svietiace na červeno indikuje akcent na danom kroku.

Krokovými tlačidlami zapínate a vypínate akcentované eventy. V Akcent móde sú zapnuté eventy vždy červené. Modré eventy v stope existujú, ale ešte nemajú akcent.

V Global Settings nastaveniach MIDI Control Centra môžete definovať hodnotu MIDI velocity akcentovaných krokov.

4.2.3 Červený/Modrý stav

Krokové tlačidlá zobrazujú jeden z troch stavov či ste v Step móde alebo Akcent móde. Môžu byť tmavé (žiadny event), modré (prítomný event) alebo červené (akcentovaný event).

Step mód	1. stlačenie tlačidla	2. stlačenie tlačidla	3. stlačenie tlačidla		
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		

Tu je tabuľka na vysvetlenie správania sa tlačidiel v jednotlivých módoch:

4.2.4 Výber bubna...

4.2.4.1 ...v pauze

Pre výber nástrojovej stopy pre editáciu jednoducho ťuknite na pad. Keď je pad plne podsvietený, znamená to, že nástroj bol vybraný.

4.2.4.2 ...počas nahrávania

Môže sa hodiť súčasne počuť aj vidieť rôzne nástroje v patterne, ale ak sa dotknete padu počas nahrávania patternu, vložíte notu.

Pre výber nástroja počas nahrávania bez vloženia noty držte tlačidlo Shift a ťuknite na požadovaný pad. Dáta jeho stopy sa teraz zobrazia na krokových tlačidlách.

4.2.5 Opakovanie kroku

Táto vlastnosť vám umožní použiť pásik Roller/Looper na vkladanie rýchlych eventov do vášho patternu bez potreby meniť časové zadelenie a tempo. Pridáva údery medzi jednotlivými krokmi.

Možno ste si všimli LEDky a čísla pod pásikom Roller/Looper:



Keď sa dotknete pásika, jedna LEDka zasvieti a ako pohybujete prstom, aktivujú sa iné LEDky. Pri nahrávaní alebo prehrávaní patternu pozícia vášho prsta spúšťa slučky alebo rolovanie bubnov a delí doby na "polovice": 1/4 na 1/8, 1/8 na 1/16 a podobne.

Ale v Step móde je aj voľba spustenia trioly! Takže môžete rozdeliť krok viacerými spôsobmi bez toho, aby ste zmenili časové zadelenie patternu.

Tu je niekoľko screen shotov z MIDI Control Centra na ilustráciu konceptu:

Kick1	50	0	Repeat: 1
Kick2	50		Repeat: 2
Snare	50		Repeat: 3
Clap	50		Repeat: 4

Eventy Step repeat rozdelia krok.



Step repeat použitý na alternatívne nástroje vytvoríte takto:

- Vytvorte jednoduchý pattern pre Kick 1 s údermi na každú dobu. Nechajte ho hrať v slučke.
- Vstúpte do Step módu a vyberte tento nástroj (stlačte Shift + Kick 1).
- Stlačte a držte jedno zo svietiacich krokových tlačidiel. Zasvieti biela LEDka pod pásikom Roller/Looper na východiskovej hodnote 1.
- Spolu s držaním tohto krokového tlačidla posuňte prst na pásiku k hodnote 2. Na ďalší krát pri prehrávaní tohto miesta v patterne budete počuť Kick hrať dvakrát v priestore jedného kroku.
- Vyskúšajte ten istý postup s hodnotami Step Repeat 3 a 4 na iných krokoch, aby ste počuli rozdiely medzi nimi.

4.2.6 Posun časovania

DrumBrute vám umožňuje posunúť časovanie akéhokoľvek kroku dopredu alebo dozadu až o 50 % hodnoty časovania patternu. Je to jednoduché:

- Vytvorte pattern pre Kick a Snare, a pridajte 1/8 noty na Closed Hat. Nechajte pattern hrať v slučke.
- Vstúpte do Step módu a vyberte Closed Hat (stlačte Shift + Closed Hat).
- Stlačte a držte jedno zo svietiacich krokových tlačidiel.
- Spolu s držaním tohto krokového tlačidla otáčajte enkodér Swing doľava. Displej začne ukazovať záporné hodnoty od -1 do -50. Vybraný event bude posunutý, takže začne hrať v patterne trochu skôr, čo budete počuť pri ďalšom zaslučkovaní patternu.
- Opakujte tento postup s iným eventom, ale tentoraz otáčajte enkodér doprava. Displej začne ukazovať kladné hodnoty od 1 do 50, čo znamená, že vybraný event bude posunutý, takže začne hrať v patterne trochu neskôr, čo budete počuť pri ďalšom zaslučkovaní patternu.

Keď máte správne znejúci rytmus, nezabudnite uložiť pattern (držte Save a stlačte tlačidlo Ptrn).

S použitím tlačidla Shift + enkodéru Swing posúvate všetky kroky vybraného nástroja. Vždy začínate na hodnote posunu O.

POZN.: Voľba [Shift + Swing] je jednoduchý spôsob ako kvantizovať celý nástroj po nekvantizovanom nahrávaní.

4.2.7 Kopírovanie stopy bicích

Ak máte pre určitý nástroj správne nastavené časovanie a dynamiku, môžete túto stopu použiť v inom patterne, alebo ju duplikovať do iného nástroja v tom istom patterne.

POZN.: Ak je časové zadelenie cieľového patternu iné ako má zdrojový pattern, tento nebude znieť rovnako. Môžete zmeniť časové zadelenie cieľového patternu tak, aby sa zhodoval so zdrojovým. Pre informácie pozrite sekciu 4.1.2 Časové zadelenie.

4.2.7.1 V rámci patternu

Povedzme, že chcete kopírovať stopu Closed Hat do stopy Tambourine. To je trochu náročnejšie ako normálne, lebo budete kopírovať z jednoduchého nástroja do kanála zdieľaného nástroja. Ale keď že je tento proces jednoduchý, nebudete mať problém s kopírovaním medzi jednokanálovými nástrojmi.

Vyberte pattern so zaujímavým partom Closed Hat a postupujte podľa týchto krokov:

- Stlačte a pustite tlačidlo Copy. Tlačidlá Copy, Bank a Ptrn budú blikať spolu so všetkými padmi.
- Stlačte pad Closed Hat. To je stopa, ktorá bude kopírovaná.
- Stlačte tlačidlo výberu nástroja na zdieľanom kanáli Maracas/Tamb tak, aby svietila LED Tambourine.
- Stlačte pad Maracas/Tamb. Rýchlo zabliká, aby ste vedeli, že proces je kompletný.

Pri kopírovaní medzi jednokanálovými nástrojmi iba preskočte tretí krok v procese.

4.2.7.2 Medzi patternami

Proces kopírovania nástrojovej stopy medzi patternami v tej istej banke je takmer rovnaký ako vyššie popísaný. Teraz budeme kopírovať stopy medzi jednokanálovými nástrojmi.

POZN.: Nasledujúca procedúra prepíše stopu Closed Hat v cieľovom patterne.

Vyberte pattern so zaujímavým partom Closed Hat a postupujte podľa týchto krokov:

- Stlačte a pustite tlačidlo Copy. Tlačidlá Copy, Bank a Ptrn budú blikať spolu so všetkými padmi.
- Stlačte pad Closed Hat. To je stopa, ktorá bude kopírovaná.
- Stlačte tlačidlo Ptrn.
- Vyberte cieľový pattern stlačením jedného z krokových tlačidiel.
- Stlačte pad Closed Hat. Rýchlo zabliká, aby ste vedeli, že proces je kompletný.

Pre kopírovanie stopy Closed Hat do iného nástroja v cieľovom patterne vyberte v poslednom kroku jeho pad namiesto padu Closed Hat.

4.2.7.3 Medzi bankami (nástroj)

Proces kopírovania nástrojovej stopy medzi patternami v inej banke je takmer rovnaký ako vyššie popísaný. Teraz budeme kopírovať stopy medzi jednokanálovými nástrojmi.

POZN.: Nasledujúca procedúra prepíše stopu Closed Hat v cieľovom patterne.

Vyberte pattern so zaujímavým partom Closed Hat a postupujte podľa týchto krokov:

- Stlačte a pustite tlačidlo Copy. Tlačidlá Copy, Bank a Ptrn budú blikať spolu so všetkými padmi.
- Stlačte pad Closed Hat. To je stopa, ktorá bude kopírovaná.
- Stlačte tlačidlo Bank.
- Vyberte cieľovú banku stlačením jedného z prvých štyroch krokových tlačidiel.
- Stlačte tlačidlo Ptrn.
- Vyberte cieľový pattern stlačením jedného z krokových tlačidiel.
- Stlačte pad Closed Hat. Rýchlo zabliká, aby ste vedeli, že proces je kompletný.

Pre kopírovanie stopy Closed Hat do iného nástroja v cieľovom patterne vyberte v poslednom kroku jeho pad namiesto padu Closed Hat.

4.2.8 Mazanie stopy bicích

Ak ste sa rozhodli, že nechcete aby bol určiný nástroj súčasťou patternu, proces je jednoduchý.

POZN.: Uistite sa, že ste vybrali správny pattern. Tento proces sa nedá vrátiť o krok späť.

- Stlačte a pustite tlačidlo Erase. Tlačidlá Erase, Bank a Ptrn budú blikať spolu so všetkými padmi.
- Stlačte pad nástrojovej stopy, ktorú chcete vymazať. Rýchlo zabliká a potom sa zastaví, aby ste vedeli, že proces je kompletný.

4.2.9 Dĺžka patternu

Pôvodná dĺžka je 16 krokov, ale pattern môže byť dlhý až 64 krokov.

Ak chcete, aby bol váš pattern dlhý menej ako 16 krokov, držte tlačidlo Last Step a potom stlačte krokové tlačidlo zodpovedajúce požadovanej dĺžke.

4.2.9.1 Mód Pattern Follow

Pri práci s patternami dlhšími ako 16 krokov je tu jedna dôležitá vlastnosť. Ak naraz slačíte tlačidlá dvojitých šípok (<< >>), zapnete alebo vypnete ich LEDky. Tým zapnete alebo vypnete na DrumBrute mód Pattern Follow.

Ak je tento mód zapnutý v 32-krokovom patterne, LEDky Step Group a krokové tlačidlá budú ukazovať kroky 1 - 16, potom kroky 17 - 32, potom sa vrátia na kroky 1-16 atď.

Ak LEDky << >>	Mód Pattern Follow je					
Nesvietia	Vypnutý					
Svietia	Zapnutý					

Pamätajte: zapnutie módu Pattern Follow neovplyvní prehrávanie samotného patternu. Zmení sa iba to, čo vidíte, takže môžete ľahšie editovať určité časti patternu.

4.2.9.2 Dĺžky >16 krokov

Aby bol váš pattern dlhší ako 16 krokov (napr. 32 krokov), postupujte takto:

- Vyberte 16-krokový pattern.
- Držte tlačidlo Last Step.
- Stlačte jedenkrát tlačidlo >>. Začne blikať biela LED nad číslom 32.
- Stlačte krokové tlačidlo 16 (technicky je to teraz tlačidlo 32). Zasvieti na modro.
- Pustite tlačidlo Last Step. Krok 32 bol teraz definovaný ako posledný krok v patterne.

Teraz stlačte naraz << a >> pre vstup do módu Pattern Follow (tlačidlá by mali zasvietiť).

Potom stlačte Play. Mali by ste vidieť krokové tlačidlá zobrazovať dva sety 16-tich krokov, jeden s dátami a jeden prázdny. Tiež by sa mali meniť každých 16 krokov LEDky Step Group:

- Kroky 1 16: červená LED nad 16, biela LED nad 32
- Kroky 17 32: tmavá LED nad 16, ružová LED nad 32 (biela + červená)

Červené LED indikujú aktuálnu skupinu krokov (Step Group) v patterne. Biele LED znamenajú, že posledný krok v patterne je v tejto Step Group. Ak ste sa rozhodli, že v tomto patterne chcete viac ako 32 krokov, držte tlačidlo Last Step a stláčajte >> až kým nezasvieti biela LED nad správnym číslom Step Group. Potom stlačte zodpovedajúce krokové tlačidlo (posledný krok v patterne) a ste pripravení tvoriť.

4.2.9.3 Editovanie krokov 17 - 32

Ak chcete editovať kroky 17 - 32, postupujte podľa týchto krokov:

- Vypnite mód Pattern Follow (stlačením tlačidiel << >> naraz).
- Stlačte raz >> čím posuniete červenú LED nad 32.

Krokové tlačidlá teraz ukazujú stav krokov 17 - 32. Ak chcete, môžete pri editácii prehrávať pattern; bude hrať všetkých 32 krokov, ale krokové tlačidlá ostanú na krokoch 17 - 32. Keď skončíte editáciu, môžete znova vstúpiť do módu Pattern Follow stlačením tlačidiel << >>.

4.3 Uloženie patternu

POZN.: Pri prepínaní medzi bankami stratíte všetky úpravy vykonané v patternoch pôvodnej banky. Tiež sa to udeje ak prepnete do Song módu.

Počas práce je dobrý nápad občas uložiť vaše patterny. Pre uloženie aktuálneho patternu držte tlačidlo Save a stlačte Ptrn. Obidve tlačidlá začnú rýchlo blikať, čím indikujú, že váš pattern bol uložený do internej pamäte.

4.4 Kopírovanie patternu

POZN.: Nasledujúca procedúra vymaže v aktuálnej banke pattern číslo 8. Uistite sa predtým, že tento pattern je dostupný.

Povedzme, že chcete kopírovať pattern 1 na miesto patternu 8 v aktuálnej banke. Tu sú potrebné kroky:

- Vyberte pattern mód stlačením tlačidla Ptrn.
- Vyberte pattern 1 stlačením krokového tlačidla 1.
- Stlačte tlačidlo Copy. Tlačidlá začnú blikať, čím indikujú, že ste v móde kopírovania. Krokové tlačidlo 1 by malo svietiť, čo znamená, že pattern je kopírovaný.
- Chcete kopírovať pattern, nie banku, tak stlačte tlačidlo Ptrn. Tlačidlá Copy a Ptrn začnú blikať, aj s krokovým tlačidlom 1.
- Krokové tlačidlá 2 15 budú svietiť, čo znamená, že sú potenciálnymi cieľmi pre kopírovaný pattern.
- Stlačte krokové tlačidlo 8. Na pol sekundy zabliká a tlačidlá 2 15 zhasnú, takže viete, že proces je kompletný.

Pre kopírovanie patternov medzi bankami pozrite sekciu 5.2.2 Medzi bankami.

5. FUNKCIE COPY/ERASE

5.1 Kopírovanie banky do banky

POZN.: Nasledujúca procedúra prepíše všetkých 16 patternov v cieľovej banke. Uistite sa predtým, že to naozaj chcete.

Je možné naraz skopírovať všetkých 16 patternov jednej banky do druhej banky.

Povedzme, že chcete kopírovať patterny banky C do banky D:

- Stlačte tlačidlo Bank.
- Vyberte banku C stlačením krokového tlačidla 3.
- Stlačte tlačidlo Copy. Veľa tlačidiel a padov začne blikať.
- Stlačte znova tlačidlo Bank. Krokové tlačidlo 3 začne blikať, čo znamená, že táto banka bude kopírovaná.
- Vyberte banku D stlačením krokového tlačidla 4. Toto tlačidlo na sekundu rýchlo zabliká.

Keď sa blikanie zastaví, proces je ukončený. Zdrojová banka (v tomto prípade C) ostane vybraná.

POZN.: Pred výberom cieľovej banky môžete vidieť, či je táto voľná, alebo nie. Voľné banky nebudú svietiť. Tá, ktorá nie je voľná, bude svietiť na červeno. Je to ten istý prípad ako keď chcete banku vymazať.

5.2 Kopírovanie patternu do patternu

5.2.1 V rámci banky

Táto procedúra bola detailnejšie popísaná v sekcii 4.4 kopírovanie patternu.

POZN.: Pred výberom cieľového patternu môžete vidieť, či je tento voľný, alebo nie. Voľné patterny nebudú svietiť. Tie, ktoré nie sú voľné, budú svietiť na červeno. Je to ten istý prípad ako keď chcete pattern vymazať.

5.2.2 Medzi bankami (patterny)

Nasledujúca procedúra vám umožní skopírovať jeden pattern jednej banky do druhej banky.

Povedzme, že chcete kopírovať pattern 7 z banky A do patternu 15 banky B:

- Vyberte banku A, pattern 7.
- Stlačte tlačidlo Copy.
- Stlačte tlačidlo Ptrn.
- Stlačte tlačidlo Bank.
- Stlačte krokové tlačidlo 2 na výber banky B.
- Stlačte tlačidlo Ptrn.
- Stlačte krokové tlačidlo 15. Na sekundu zabliká, takže viete, že proces bol úspešný.

5.3 Kopírovanie bubna do bubna

Táto procedúra bola detailnejšie popísaná v sekcii 4.2.7 Kopírovanie stopy bicích.

5.4 Vymazanie banky

Pre vymazanie všetkých 16 patternov v banke:

- Uistite sa, že viete, ktorú banku chcete vymazať. Tento proces sa nedá vrátiť.
- Stlačte tlačidlo Erase. Veľa tlačidiel a padov začne blikať.
- Stlačte tlačidlo Bank. Krokové tlačidlo práve zvolenej banky začne blikať.
- Použite krokové tlačidlá pre výber banky, ktorú chcete vymazať. Tlačidlo na sekundu rýchlo zabliká.

Keď sa blikanie zastaví, proces je ukončený.

5.5 Vymazanie patternu

Pre vymazanie jedného patternu v banke:

- Uistite sa, že viete, ktorý pattern chcete vymazať. Tento proces sa nedá vrátiť.
- Stlačte tlačidlo Erase. Veľa tlačidiel a padov začne blikať.
- Stlačte tlačidlo Ptrn. Krokové tlačidlo práve zvoleného patternu začne blikať.
- Použite krokové tlačidlá pre výber patternu, ktorý chcete vymazať. Tlačidlo na sekundu rýchlo zabliká.

Keď sa blikanie zastaví, proces je ukončený.

5.6 Vymazanie stopy bicích

Táto procedúra bola detailnejšie popísaná v sekcii 4.2.8 Mazanie stopy bicích.

6. POKROČILÉ FUNKCIE

6.1 Predĺženie patternu

Pattern môže byť predĺžený dvomi spôsobmi: pridaním prázdnych krokov, alebo skopírovaním dát prvých 16 krokov do zvyšku patternu.

6.1.1 Pridanie prázdnych krokov

Táto procedúra bola detailnejšie popísaná v sekcii 4.2.9.2 Dĺžky >16 krokov.

6.1.2 Kopírovať a pripojiť

Tiež je možné predĺžiť pattern skopírovaním 16 krokov patternových dát a ich pripojením na koniec existujúceho patternu. Patterny sa dajú rozšíriť na maximálnu dĺžku až 64 krokov.

Pre rozšírenie patternu držte Shift a potom stlačte tlačidlo >>. Tým skopírujete prvých 16 krokov patternu do ďalšej Step Group, čím sa pattern predĺži na 32 krokov.

Tieto veci treba mať na pamäti:

- Ak má pattern 16 alebo viac krokov, iba prvých 16 krokov je skopírovaných a pripojených na koniec.
- Ak je pattern kratší ako 16 krokov, potom tento počet krokov je skopírovaný a dĺžka sekvencie sa zdvojnásobí.

Tu je niekoľko príkladov tohto procesu v praxi:

Príklad 1

Pôvodná dĺžka	Akcia	Nová dĺžka	Deje sa
16 krokov	Shift + >>	32 krokov	Kroky 1 - 16 sú skopírované/pripojené od kroku 17
	Shift + >>	48 krokov	Kroky 1 - 16 sú skopírované/pripojené od kroku 33

Príklad 2

Pôvodná dĺžka	Akcia	kcia Nová dĺžka Deje sa				
32 krokov	Shift + >>	48 krokov	Kroky 1 - 16 sú skopírované/pripojené od kroku 33			

Príklad 1

Pôvodná dĺžka	Akcia	Nová dĺžka	Deje sa
7 krokov	Shift + >>	14 krokov	Kroky 1 - 7 sú skopírované/pripojené od kroku 8
	Shift + >>	28 krokov	Kroky 1 - 14 sú skopírované/pripojené od kroku 15
	Shift + >>	44 krokov	Kroky 1 - 16 sú skopírované/pripojené od kroku 29

6.2 Skrátenie patternu

Pre skrátenie 64-krokového patternu napr. na 48 krokov:

- Držte tlačidlo Last Step až do skončenia procedúry.
- Stlačte tlačidlo << na výber Step Group 3. Zasvieti LED "48".
- Stále držte tlačidlo Last Step, stlačte krokové tlačidlo 16. Začne svietiť na modro, čo znamená, že pattern je teraz dlhý 48 krokov.
- Ak chcete pattern ešte skrátiť, začnite od začiatku a stláčajte tlačidlo << až kým nie je vybraná zodpovedajúca Step Group.

Ak chcete upraviť dĺžku patternu inak ako na násobky 16-tich, použite tlačidlo Last Step a stlačte zodpovedajúce krokové tlačidlo, aby ste definovali posledný krok v patterne. Táto procedúra bola detailnejšie popísaná v sekcii 4.2.9 Dĺžka patternu.

6.3 Polyrytmický mód

6.3.1 Čo je polyrytmický mód?

Zvyčajne pattern bicieho automatu hrá v rámci jedného časového zadelenia ako 4/4 alebo 12/8. Ale s polyrytmickou funkciou DrumBrute môžete určiť rôzne časové zadelenie pre každú stopu! To by mohlo znamenať, že by ste mali 16 slučiek s rôznou dĺžkou hrajúcich naraz.

6.3.2 Ako to funguje

Tu je príklad: čo ak by ste chceli pattern s týmito časovými zadeleniami:

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

Stopa Rim je najdlhšia, takže ju použijeme ako časovú referenciu. Takto by tieto stopy vyzerali v MIDI Control Centre:



Ale tu je vizuálna reprezentácia toho, ako by mali znieť v prvom takte:

Kick1									
Kick2	50 0								
Snare									
Clap									
Rim									

A v druhom takte:



Druhá slučka Kick 2 je vybraná ako časová referencia. V tomto príklade by sa až po 360 taktoch znova zopakoval prvý takt v tomto znení!

Pre zapínanie a vypínanie polyrytmu držte tlačidlo Shift a stlačte krokové tlačidlo 16.

6.3.3 Vytvorenie polyrytmu

Takto môžete vytvoriť príklad z predchádzajúcej sekcie:

- 1. Vyberte voľný pattern
- Držte Shift a stlačte krokové tlačidlo 16. Zasvieti na modro, čo znamená, že pattern je v polyrytmickom móde.
- 3. Ťuknite na pad Kick 1, čím ho vyberiete.
- 4. Stlačte Step pre vstup do krokového módu.
- 5. Držte tlačidlo Last Step a stlačte krokové tlačidlo 3. Kick 1 má teraz slučku dlhú 3 kroky.
- 6. Stlačte krokové tlačidlo 1 aby ste pridali event na prvý krok slučky Kick 1.
- 7. Pre kontrolu stlačte Play. Ak bol pattern predtým prázdny, teraz by mal byť dlhý 3 kroky. Ak je to tak, zastavte ho.
- 8. Ťuknite na pad Kick 2, čím ho vyberiete.
- Držte tlačidlo Last Step a stlačte krokové tlačidlo 4. Kick 2 má teraz slučku dlhú 4 kroky.
- 10. Stlačte krokové tlačidlo 1 aby ste pridali event na prvý krok slučky Kick 2.
- 11. Ťuknite na pad Snare, čím ho vyberiete.
- 12. Držte tlačidlo Last Step a stlačte krokové tlačidlo 5. Snare má teraz slučku dlhú 5 krokov.
- 13. Stlačte krokové tlačidlo 1 aby ste pridali event na prvý krok slučky Snare.
- 14. Pre kontrolu stlačte Play. Pattern je teraz dlhý 5 krokov a mali by ste počuť prelínajúce sa rytmy všetkých troch nástrojov.

Vyskúšajte svoje vlastné experimenty! Len vždy uložte pattern ak sa vám páči čo ste vytvorili.

6.4 Tabuľka funkcií s tlačidlom Shift

Tlačidlo Shift vám umožňuje prístup ku dôležitým funkciám. Tu je tabuľka dostupných funkcií so Shiftom:

Shift +	Funkcia
Krokové tlačidlá 1 - 5	Nastavuje časové zadelenie patternu
Krokové tlačidlo 9	Prepína medzi Rollerom (On) a Looperom (Off)
Krokové tlačidlo 14	Prepína Wait to load pattern On a Off
Krokové tlačidlo 15	Prepína Global BPM On a Off
Krokové tlačidlo 16	Zapína polyrytmický mód patternu
Pad	Vyberá nástroj pre editáciu bez spustenia zvuku
Rate/Fine	Zvyšuje alebo znižuje tempo v stotinách BPM
Swing	Posúva všetky aktívne kroky zvoleného nástroja
Record	Vypína kvantizované nahrávanie
Mute	Vymaže skupinu Mute
Solo	Vymaže skupinu Solo
>>	Rozšíri dĺžku sekvencie
<<	Skráti dĺžku sekvencie
Bank	Vráti banku do stavu posledného uloženia (znova načíta z pamäte)
Ptrn	Vráti pattern do stavu posledného uloženia
Song	Vráti song do stavu posledného uloženia

7. SYNCHRONIZÁCIA

DrumBrute môže vysielať časovanie (master clock) pre celé MIDI zapojenie, alebo môže byť synchronizovaný (slave) s jedným z viacerých zdrojov. Pozrite sekciu 1.1.2 pre príklad zapojenia.

Pomocou tlačidla Sync môžete prepínať medzi rôznymi voľbami synchronizácie. Vybraný mód bude indikovať biela LEDka.



POZN.: Nastavenie synchronizácie sa nedá zmeniť počas toho, ako hrá DrumBrute pattern.

7.1 Ako Master

DrumBrute je master clock keď svieti INT. V tomto prípade:

- Sekcia transportu ovláda interný sekvencer.
- MIDI správy sú vysielané do MIDI výstupu, USB MIDI a Clock výstupu.
- Tempo sa dá nastaviť pomocou enkodéra Rate/Fine a tlačidla Tap Tempo.
- Držaním Shift a enkodéra Rate/Fine jemne nastavíte tempo.

7.2 Ako Slave

DrumBrute je synchronizovaný na externý clock keď svieti jedna z troch LED (USB, MIDI alebo CLK). V tomto prípade:

- Ovládače tempa nedokážu nastaviť interný sekvencer pokiaľ beží externý zdroj synchronizácie.
- Sekcia transportu bude fungovať rovnako: stále môžete zastaviť, spustiť a pauzovať interný sekvencer, a nahrávať patterny.
- DrumBrute bude prenášať synchronizačné správy prijaté z externého zdroja do MIDI, USB MIDI a Clock výstupov.

7.2.1 Formáty Clock In/Out

Môžete použiť MIDI Control Center na konfiguráciu prijímania a vysielania jedného z nasledujúcich signálov časovania na vstupných a výstupných Clock konektoroch DrumBrute:

- 1 krok (jeden pulz na krok, alebo PPS)
- 2 PPQ (štandard Korg Volca)
- 24 PPQ (štandardná DIN synchronizácia)
- 48 PPQ

Prednastavený formát je 24 PPQ.

POZN.: Je lepšie synchronizovať DrumBrute na 48 PPQ. Synchronizácia bude presnejšia. 1 PPS alebo 2 PPQ sa neodporúčajú pokiaľ nie sú naozaj potrebné.

7.2.2 Clock konektory

Je niekoľko typov konektorov používaných v priebehu rokov na hudobnú synchronizáciu. Pre pripojenie starších zariadení k DrumBrute je k dispozícii:

Typ konektora	Vysielané signály
1/8" mono (TS)	Iba pulzy clock
1/8" stereo (TRS)	Pulzy clock a štart/stop

Ak nie ste si istí synchronizačnými možnosťami, porovnajte užívateľský manuál vášho zariadenia.

8. MIDI CONTROL CENTER

MIDI Control Center je aplikácia umožňujúca konfigurovať MIDI nastavenia vášho Drum-Brute. Funguje s väčšinou zariadení Arturia, takže ak máte skoršiu verziu, mali by ste si stiahnuť verziu DrumBrute. Tá bude pracovať aj s inými produktami Arturia.

8.1 Základy

Vstavaný manuál MIDI Control Centra obsahuje všeobecný popis vlastností spoločných pre všetky produkty Arturia.

Táto kapitola popíše iba špecifické vlastnosti MIDI Control Centra pre DrumBrute.

8.1.1 Systémové požiadavky

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

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

8.1.2 Inštalácia a umiestnenie

Po stiahnutí príslušného inštalátora MIDI Control Center pre váš počítač zo stránky Arturia, dvojkliknite na súbor. Potom všetko, čo treba robiť, je spustiť inštalátor a sledovať inštrukcie. Proces by mal byť bezproblémový.

8.1.3 Pripojenie

Pripojte DrumBrute k vášmu počítaču pomocou priloženého USB kábla. Bude pripravený na prevádzku po prechode LED štartovacím cyklom.

Teraz spustite MIDI Control Center. DrumBrute bude v zozname pripojených zariadení:



POZOR! Nepoužívajte lacné USB-hub káble, inak sa môže otvoriť okno "Failed to open the device".

8.1.4 Zálohovanie vašich sekvencií

Ak chcete urobiť rýchlu zálohu sekvencií DrumBrute, stlačte tlačidlo "Recall From":



To prekopíruje celú sekvenčnú pamäť do vášho počítača. MIDI Control Center dá tomuto súboru názov dátumu/času, ale môžete ho ľubovoľne premenovať.

8.2 Základné operácie MCC

V MIDI Control Centre nájdete množstvo dostupných funkcií. napríklad budete môcť:

- Ťahať a pustiť jeden z patternov v Project Browseri do jednej zo záložiek Bank
- Poslať jeden pattern do internej pamäte DrumBrute
- Použiť tlačidlá Store To a Recall From na prenos celého setu 64 patternov
- Editovať Device Settings (nastavenia zariadenia)
- Ďalšie funkcie MCC ako editovanie patternu, správa súborov a vytvorenie Template, okrem iných

8.3 Template Browser



8.3.1 Pracovná pamäť

Pracovná pamäť (Working Memory) funguje ako prechodné miesto, kam môžete stiahnuť skupinu sekvencií (Templates) alebo patternov a potom vyslať do pamäte DrumBrute. Ale editácia patternov vykonaná v MCC sa automaticky neprenesie do DrumBrute.

DÔLEŽITÉ: Ak vykonáte zmeny v okne Seq Editora, vedľa názvu vybranej Template sa objaví hviezdička (*). Tieto zmeny nie sú automaticky uložené, takže potrebujete použiť tlačidlá Save alebo Save As... aby ste zachovali dáta vášho nového patternu.

Ťahať a pustiť

Template alebo jeden pattern sa dá z Project Browsera presunúť do Working Memory. Keď ich potiahnete, pattern(y) budú poslané do internej pamäte DrumBrute.

8.3.2 Synchronizácia so zariadením

Pre toto zariadenie nie je dostupná Live synchronizácia, preto je tlačidlo Sync sivé. Mali by ste použiť tlačidlá Store To/Recall pre operácie prenosu dát. Pozrite sekciu 8.5 Ukladanie/ vyvolávanie pre viac detailov.

8.4 Project Browser

Template Browser zobrazuje zoznam všetkých Templates archivovaný v MIDI Control Centre. Tieto sú rozdelené do dvoch hlavných skupín: Factory a User.

User Templates sú tie, ktoré boli prijaté z DrumBrute pomocou MIDI Control Centra. Pozrite sekciu 8.5 Ukladanie/vyvolávanie pre postup ako to urobiť.

Template v MCC obsahuje ten istý počet patternov ako interná pamäť DrumBrute a tiež sú rozdelené do štyroch bánk po 16 patternov.



Tu je rozšírený pohľad na banky vo vnútri Template s názvom "Analog Forum" s dalším pohľadom na patterny v banke A.



Užívateľ ské User Templates: kliknite +/- na rozbalenie alebo zbalenie pohľadu na Template.

8.4.1 Tvorba knižnice

V oblasti User Templates môžete vytvoriť neobmedzené množstvo patternov.

Vytvorte toľko patternov, koľko chcete, kdekoľvek ste. Potom pri ďalšom použití MIDI Control Centra jednoducho stlačte tlačidlo Recall From. Tým prenesiete pamäť patternov DrumBrute do Working Memory v MCC.

Súčasne MCC tiež vytvorí novú Template v oblasti User Templates. Template dostane automaticky názov dátumu/času, ale môžete ju ľubovoľne premenovať.

8.4.2 Úprava Template

Patterny archivovanej Template môžete editovať. Jednoducho túto Template vyberte a jej patterny sa objavia v okne Pattern Editor MCC pripravené na editáciu.

Ak by ste chceli editované patterny prehrávať znova na DrumBrute, sú na to dva spôsoby.

POZN.: Nasledujúci proces prepíše Working Memory a patternovú pamäť DrumBrute. Uistite sa, že ste uložili čo ste chceli predtým, ako prenesiete súbor!

Najskôr použite tlačidlo Save alebo Save As... na uloženie zmien v počítači a potom:

- Potiahnite upravenú Template z okna Local Templates a pustite ju do Working Memory, alebo
- stlačte tlačidlo Store To (pozri sekciu 8.5 Ukladanie/vyvolávanie).



8.4.3 Vyslanie jedného patternu do DrumBrute

DÔLEŽITÉ: Nasledujúci proces vyšle do DrumBrute jeden pattern a prepíše pattern v danom pamäťovom mieste.

Ak chcete preniesť iba jeden pattern z Template do DrumBrute, nájdite tento pattern v okne Local Templates a hoď te ho do Working Memory. Tým vyšlete vybraný pattern priamo do DrumBrute na to isté pamäťové miesto.

V príklade nižšie pattern 1 z banky A Template "A Big Gig" prepíše pattern 1 v banke A internej pamäte DrumBrute.

DEVICE MEMORIES	
Working Memory	F
	Kick
t Store To	Kick
	Snar
LOCAL TEMPLATES	Clap
Factory Templates Ser Templates	Rim
A Big Gig*	Clav
BankA	ag Ha

8.5 Ukladanie/vyvolávanie

8.5.1 Tlačidlo 'Store To'

Ľavá horná časť MIDI Control Centra má tlačidlo s názvom 'Store To'. Používa sa na prenos Template z okna Local Templates do DrumBrute.

POZN.: Nasledujúci proces prepíše internú pamäť DrumBrute. Ak nie ste si istí, že máte tieto patterny zálohované, archivujte ich do počítača pomocou tlačidla Recall From.

Template, ktorú by ste radi poslali do DrumBrute, vyberte v okne Local Templates.

Na nahratie Template do pamäte DrumBrute použite tlačidlo Store To:

- Vyberte požadovanú Template ako je ukázané nižšie
- Kliknite na tlačidlo Store To na vrchu okna.



Tento proces uloží všetky patterny vybranej Template do DrumBrute.

8.5.2 Vyvolanie editovaných patternov z DrumBrute

Ak ste zmenili nejaké patterny v DrumBrute, budete ich potrebovať stiahnuť do MIDI Control Centra, aby ste ich zálohovali. Urobíte to pomocou tlačidla Recall From. V okne Local Templates sa objaví nový súbor obsahujúci všetkých 64 patternov s názvom dátumu/ času. Môžete ho ľubovoľne premenovať.

8.5.3 Save, Delete, Import/Export atď.



Tieto dôležité funkcie sú vysvetlené v manuáli MIDI Control Centra, ktorý nájdete v jeho menu Help. Pozrite do sekcie 3.4.3 pre informácie ohľadom Save, Save As..., New, Delete, Import a Export.

POZN.: Tlačidlá Import / Export zobrazené vyššie majú inú funkciu ako tie na vrchu sekcie Device Settings (pozri ď alšiu sekciu nižšie na strane).

Tieto súbory majú príponu .drumbrute. Obsahujú všetky interné parametre internej pamäte DrumBrute: kompletný set 64 paternov a všetky Device Settings (nastavenia zariadenia). Použite tieto súbory na zdieľanie nastavení a paternov s inými užívateľmi.

8.6 Import/Export nastavení zariadenia

Keď je v okne MIDI Control Centra vybraná záložka Device Settings, vpravo hore uvidíte dve tlačidlá označené Import a Export. Ich funkciou je spravovať súbory obsahujúce iba Device Settings. Líšia sa od tlačidiel popísaných vyššie v sekcii 8.5.3, ktorými generujete súbor obsahujúci Device Settings aj patterny.

Súbory Device Settings majú príponu **.drumbrute_ds**. Tieto súbory si môžete vymieňať s inými užívateľmi, alebo si vybudovať knižnicu konfigurácií pre rozličné systémy, s ktorými sa stretávate na rôznych miestach.

8.6.1 Export Device Settings



Pre export Device Settings kliknite na tlačidlo Export. Potom určite vhodné miesto vo vašom počítači a nasledujte príkazy pre uloženie súboru **.drumbrute_ds**.

8.6.2 Import Device Settings



Pre import Device Settings kliknite na tlačidlo Import. Potom vyberte miesto vo vašom počítači a nasledujte príkazy pre nahratie súboru **.drumbrute_ds**.