

INSTRUKCJA OBSŁUGI

DRUMBRUTE IMPACT

ANALOG DRUM SYNTHESIZER

ARTURIA®
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

Podziękowania

KIEROWNICTWO

Frédéric Brun

Nicolas Dubois

Philippe Vivancos

Jean-Gabriel Schoenhenz

INŻYNIERIA

Vivien Henry

Yannick Bellance

Luc Walrawens

Valentin Lepetit

Nadine Lantheaume

Germain Marzin

INSTRUKCJA

JA

Randy Lee

Florian Marin

Sebastien Rochard

Morgan Perrier

Germain Marzin

Romain Wohlgroth

PROJEKT

Sebastien Rochard

Valentin Lepetit

DesignBox

Glen Darcey

PROJEKT DŹWIĘKU

Victor Morello

Gustavo Bravetti

Florent Ricci

BETA TESTERZY

Alex Theakston Terry

Gustavo Bravetti

Jean-Baptiste Merendet

Tom Hall

Marsden Marco

Zach Alderson

Mathew Critchell Florent

Correia

Ken Flux Pierce

Ricci

© ARTURIA SA – 2018 – Wszelkie prawa
zastrzeżone. 11 Chemin de la Dhuy
38240 Meylan FRANCJA
www.arturia.com

Informacje zawarte w niniejszej instrukcji mogą ulec zmianie bez powiadomienia i nie stanowią zobowiązania ze strony firmy Arturia. Oprogramowanie opisane w niniejszej instrukcji jest dostarczane na warunkach umowy licencyjnej lub umowy o zachowaniu poufności. Umowa licencyjna oprogramowania określa warunki jego legalnego użytkowania. Żadna część niniejszej instrukcji nie może być reprodukowana ani przekazywana w jakiegokolwiek formie lub w jakimkolwiek celu innym niż osobisty użytek nabywcy bez wyraźnej pisemnej zgody firmy ARTURIA S.A.

Wszystkie inne produkty, logo lub nazwy firm wymienione w niniejszej instrukcji są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli.

Wersja produktu: 1.0

Data aktualizacji: 11 lipca 2018 r.

Dziękujemy za zakup DrumBrute Impact!

Niniejsza instrukcja opisuje funkcje i obsługę urządzenia **DrumBrute Impact** firmy Arturia, w pełni funkcjonalnego analogowego syntezatora perkusyjnego, sekwencera patternów i urządzenia do występów na żywo.

W zestawie znajdziesz:

- Jeden analogowy syntezator perkusyjny DrumBrute Impact z numerem seryjnym i kodem odblokowującym umieszczonym na spodzie urządzenia. Informacje te będą potrzebne do zarejestrowania urządzenia Impact online.
- Jeden zasilacz DC. Należy używać wyłącznie dołączonego zasilacza, ponieważ użycie innego zasilacza może spowodować uszkodzenie urządzenia.
- Skrócona instrukcja obsługi

Pamiętaj, aby jak najszybciej zarejestrować urządzenie DrumBrute Impact! Na dolnym panelu znajduje się naklejka zawierająca numer seryjny urządzenia i kod odblokowujący. Są one wymagane podczas rejestracji online. Warto zapisać te informacje w innym miejscu lub zrobić zdjęcie naklejki na wypadek jej uszkodzenia.

Rejestracja urządzenia DrumBrute Impact zapewnia następujące korzyści:

- Umożliwia pobranie instrukcji obsługi DrumBrute Impact oraz najnowszej wersji oprogramowania MIDI Control Center.
- Umożliwia otrzymywanie ofert specjalnych przeznaczonych wyłącznie dla właścicieli DrumBrute Impact.

Sekcja wiadomości specjalnych

Specyfikacje mogą ulec zmianie:

Informacje zawarte w niniejszej instrukcji są aktualne w momencie drukowania. Jednak firma Arturia zastrzega sobie prawo do zmiany lub modyfikacji dowolnych specyfikacji bez powiadomienia i bez obowiązku aktualizacji zakupionego sprzętu.

WAŻNE:

Produkt i jego oprogramowanie, w połączeniu ze wzmacniaczem, słuchawkami lub głośnikami, mogą generować poziomy dźwięku, które mogą spowodować trwałą utratę słuchu. NIE należy używać urządzenia przez długi czas przy wysokim poziomie głośności lub poziomie, który jest niekomfortowy.

W przypadku wystąpienia utraty słuchu lub dzwonienia w uszach należy skonsultować się z audiologiem.

UWAGA:

Koszty serwisowe poniesione z powodu braku wiedzy na temat działania funkcji lub cechy (gdy produkt działa zgodnie z przeznaczeniem) nie są objęte gwarancją producenta i dlatego ponosi je właściciel. Przed zgłoszeniem serwisu należy dokładnie zapoznać się z niniejszą instrukcją i skonsultować się ze sprzedawcą.

Środki ostrożności obejmują między innymi:

1. Przeczytaj i zapoznaj się ze wszystkimi instrukcjami.
2. Zawsze postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi urządzenia.
3. Przed czyszczeniem urządzenia należy zawsze odłączyć kabel USB. Do czyszczenia należy używać miękkiej i suchej ściereczki. Nie należy używać benzyny, alkoholu, acetonu, terpentyny ani żadnych innych rozpuszczalników organicznych; nie należy używać płynnych środków czyszczących, sprayów ani zbyt mokrych ściereczek.
4. Nie używaj instrumentu w pobliżu wody lub wilgoci, np. w wannie, umywalce, basenie lub podobnym miejscu.
5. Nie należy umieszczać instrumentu w niestabilnej pozycji, w której mógłby przypadkowo spaść.
6. Nie należy umieszczać ciężkich przedmiotów na urządzeniu. Nie należy blokować otworów ani otworów wentylacyjnych urządzenia; miejsca te służą do cyrkulacji powietrza, aby zapobiec przegrzaniu urządzenia. Nie należy umieszczać urządzenia w pobliżu otworu wentylacyjnego ani w miejscu o słabej cyrkulacji powietrza.
7. Nie otwieraj ani nie wkładaj do urządzenia żadnych przedmiotów, które mogą spowodować pożar lub porażenie prądem elektrycznym.
8. Nie rozlewać żadnych płynów na urządzenie.
9. Urządzenie należy zawsze oddawać do serwisu. Otwarcie i zdjęcie pokrywy spowoduje utratę gwarancji, a nieprawidłowy montaż może spowodować porażenie prądem elektrycznym lub inne uszkodzenia.
10. Nie używaj urządzenia podczas burzy z piorunami, ponieważ może to spowodować porażenie prądem elektrycznym na duże odległości.
11. Nie wystawiaj urządzenia na działanie gorących promieni słonecznych.
12. Nie używaj instrumentu, gdy w pobliżu występuje wyciek gazu.
13. Firma Arturia nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek uszkodzenia lub utratę danych spowodowane nieprawidłową obsługą instrumentu.

Wprowadzenie

Gratulujemy zakupu DrumBrute Impact firmy Arturia!

Analogowy syntezator perkusyjny DrumBrute Impact jest młodszym bratem [Arturia DrumBrute](#) i choć ma mniejsze rozmiary, jego funkcje są równie imponujące. Posiada wszystkie te same możliwości tworzenia groove'ów, a także unikalne brzmienie, które ma w sobie coś wyjątkowego.

DrumBrute Impact oferuje 10 potężnych instrumentów analogowych, w tym bęben basowy, dwa werble, hi-haty i talerze, a także tomy, dzwonek i elastyczny instrument perkusyjny FM, który może generować szeroką gamę dźwięków. Innowacyjne funkcje Color dla każdego instrumentu jeszcze bardziej rozszerzają możliwości.

W wyjściu głównym znajduje się również nowy obwód zniekształcający, który dodaje agresywnego charakteru do ogólnego brzmienia. Posiada regulowany poziom, który waha się od „*lekko* brudnego” do „*przesadnie* przesterowanego”, dzięki czemu można modyfikować muzykę w dowolny sposób.

Jako analogowy syntezator perkusyjny, DrumBrute Impact czerpie z klasycznych automatów perkusyjnych z lat 70. i 80. Zawiera jednak również najbardziej zaawansowane osiągnięcia technologiczne współczesności, co pozwala na integrację i synchronizację z dowolnym systemem komputerowym, sprzętem MIDI lub zestawem vintage.

Główne cechy DrumBrute Impact:

- 10 instrumentów, w tym perkusja FM
- Całkowicie analogowe generowanie sygnału i ścieżka sygnału dla każdego instrumentu
- Niezależna funkcja Color dla każdego instrumentu
- Regulowane/wyłączalne zniekształcenie na wyjściu głównym
- Indywidualne wyjścia dla wielu instrumentów (bęben basowy, werble, hi-hat i perkusja FM)
- Solo/wyciszenie poszczególnych instrumentów lub grup instrumentów
- 10 niezależnych ścieżek
- Przesunięcie synchronizacji ścieżek lub zdarzeń
- Akcent i barwa dostępne dla każdego instrumentu, dla każdego zdarzenia (z wyjątkiem cowbell)
- Swing i losowość dla poszczególnych ścieżek lub patternów
- Powtarzanie kroku, dla rytmicznych podziałów na zdarzenia
- Zakres tempa 30-300 bpm
- Tap tempo
- Wejście/wyjście MIDI
- Możliwość synchronizacji z zegarem USB/MIDI i innymi standardowymi źródłami zegara
- Współpraca z oprogramowaniem MIDI Control Center w celu edycji sekwencji i ustawień globalnych

Jesteśmy przekonani, że charakter brzmienia i funkcje DrumBrute Impact zrobią na Tobie duże wrażenie. A przede wszystkim jest on łatwy w obsłudze! Został specjalnie zaprojektowany, aby usprawnić Twoją pracę i pobudzić kreatywność.

Odwiedź stronę internetową www.arturia.com, sprawdź najnowsze oprogramowanie sprzętowe, pobierz MIDI Control Center i zapoznaj się z samouczkami oraz często zadawanymi pytaniami. Jesteśmy pewni, że w mgnieniu oka zaczniesz tworzyć niesamowitą muzykę.

Z muzycznymi pozdrowieniami

Zespół Arturia

Spis treści

1. Przegląd.....	4
1.1. Podłączanie.....	4
1.1.1. ...z komputerem.....	4
1.1.2. ...z urządzeniami zewnętrznymi.....	5
1.2. Transport, wzorce, efekty.....	6
1.2.1. Wyświetlanie tempa/wartości.....	6
1.2.2. Tempo/Precyzyjne/Tap Tempo.....	6
1.2.3. Przyciski transportu.....	7
1.2.4. Tryby DrumBrute Impact.....	7
1.2.5. Opcje synchronizacji.....	8
1.2.6. Przyciski krokowe.....	8
1.2.7. Kasowanie i kopiowanie.....	9
1.2.8. Efekty wzorca.....	10
1.2.9. Długość wzoru/Ostatni krok.....	10
1.2.10. Obwód wyjściowy.....	11
1.2.11. Rolka/pętla/powtórzenie kroku.....	12
1.3. Funkcje użytkowe.....	13
1.3.1. Metronom.....	13
1.3.2. Przyciski wyciszenia/solo.....	14
1.3.3. Przycisk Shift.....	14
1.4. Instrumenty, pady, kolor.....	15
1.4.1. Elementy sterujące instrumentami.....	15
1.4.2. Przyciski wyboru instrumentów.....	15
1.4.3. Pady.....	16
1.4.4. Przycisk koloru.....	16
1.5. Panel tylny z ę ś ć 1.....	17
1.5.1. Wejście/wyjście zegara.....	17
1.5.2. Wejście/wyjście MIDI.....	17
1.5.3. USB.....	17
1.5.4. Zasilanie.....	17
1.6. Panel tylny z ę ś ć 2.....	18
1.6.1. Słuchawki.....	18
1.6.2. Wyjście miksera.....	18
1.6.3. Indywidualne wyjścia.....	19
2. Podstawowe operacje.....	20
2.1. Praca z patternami.....	20
2.1.1. Wybierz bank.....	20
2.1.2. Wybierz wzór.....	20
2.1.3. Ustaw tempo.....	21
2.1.4. Włącz metronom.....	21
2.1.5. Nagraj wzór.....	22
2.1.6. Zapisz swoje dzieło!.....	22
2.2. Funkcje zmiany.....	23
2.2.1. Opcje podziału czasu.....	23
2.2.2. Opcje konfiguracji.....	24
2.3. Opcje kreatywnego odtwarzania.....	25
2.3.1. Funkcja Swing.....	25
2.3.2. Funkcja losowa.....	25
2.3.3. Looper/Roller.....	26
2.3.4. Wstrzymaj lub restartuj.....	27
2.4. Wyłączenie wszystkich nut.....	27
3. Instrumenty.....	28
3.1. Ogólne pojęcia.....	28
3.1.1. Wspólne pady, niezależne ścieżki.....	28
3.1.2. Dwa instrumenty, jeden głos: Hats.....	28
3.1.3. Dwa instrumenty, jeden efekt: tomy.....	28
3.1.4. Cymbał można zmienić, Cowbell nie.....	28
3.1.5. Każdy instrument ma cztery dźwięki.....	29
3.2. Parametry instrumentów.....	30
3.2.1. Kick.....	30

3.2.2.	Snare 1.....	30
3.2.3.	Snare 2.....	30
3.2.4.	Tom Hi/Low	30
3.2.5.	Cymbal.....	31
3.2.6.	Dzwonek.....	31
3.2.7.	Hi-Haty.....	31
3.2.8.	Instrument perkusyjny FM.....	32
3.2.9.	Co to jest FM?.....	33
3.3.	Tryb kolorów	34
3.4.	Tabela kolorów	34
3.5.	Tryb kolorówpoziom instrumentu	35
3.6.	Tryb kolorówpoziom ścieżki	35
3.7.	Jeden instrument, cztery dźwięki	36
4.	Tryb pattern.....	38
4.1.	Tworzenie patternów	38
4.1.1.	Kontroltempa	38
4.1.2.	Podział czasu	38
4.1.3.	Nagrywanie wzoru	39
4.1.4.	Funkcje wyciszenia/solo	40
4.1.5.	Korzystanie z rolki podczas nagrywania	41
4.1.6.	Wymazywanie fragmentów	41
4.1.7.	Swing.....	42
4.1.8.	Losowe	43
4.2.	Edycja wzorca	44
4.2.1.	Tryb krokowy	44
4.2.2.	Tryb akcentowania	44
4.2.3.	Tryb koloru.....	44
4.2.4.	Stan czerwonystan niebieski	45
4.2.5.	Wybór bębna.....	45
4.2.6.	Funkcja powtarzania kroków	46
4.2.7.	Przesuniczasu zdarzeń.....	47
4.2.8.	Kopiowanie ścieżki perkusji.....	48
4.2.9.	Usuścieżki perkusji.....	50
4.2.10.	Długość wzorca	51
4.3.	Przywracanie wzorca lub banku.....	53
4.3.1.	Przywrócenie wzorca w banku	53
4.3.2.	Przywróć bieżący bank.....	53
4.4.	Zapisz wzór!	53
4.5.	Kopiowanie wzorca.....	54
5.	Tryb utworu.....	55
5.1.	Co to jest utwór?.....	55
5.2.	Wybieranie utworu.....	55
5.3.	Tworzenie utworu	56
5.4.	Przywracanie utworów	56
5.5.	Zapisywanie utworu	56
5.6.	Usuwanie utworu	56
5.7.	Funkcje występów na żywo	57
5.7.1.	Funkcje na poziomie utworu	57
5.7.2.	Funkcje na poziomie patternów	58
5.8.	Wyciszenie i solo w trybie utworu.....	58
6.	Funkcje kopiowania/kasowania	59
6.1.	Kopiowanie banku do banku	59
6.2.	Kopiowanie wzorca do wzorca	60
6.2.1.	W obrębie banku.....	60
6.2.2.	Miedzy bankami (wzór)	60
6.3.	Kopiowanie perkusji do perkusji	61
6.4.	Kasowanie banku	61
6.5.	Usuwanie wzorca	61
6.6.	Kasowanie ścieżki perkusyjnej.....	61
7.	Funkcje zaawansowane.....	62
7.1.	Rozszerzanie wzorca.....	62
7.1.1.	Dodawanie pustych kroków	62
7.1.2.	Kopiowanie i dołączanie	62

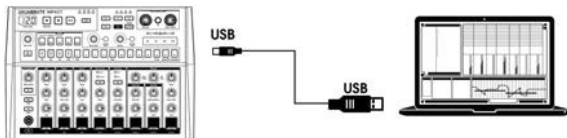
7.2.	Skracanie wzorca	63
7.3.	Tryb polirytmił	64
7.3.1.	Czym jest tryb polirytmił.....	64
7.3.2.	Jak działa	65
7.3.3.	Tworzenie polirytmił.....	66
7.4.	Tabela przycisków Shift.....	67
8.	Synchronizacja	68
8.1.	Jako Mistrz.....	68
8.2.	Jako urządzenie podrzędne.....	68
8.3.	Częstotliwości zegara wejściowego/wyjściowego.....	69
8.4.	Złącza zegara	69
9.	Centrum sterowania MIDI.....	70
9.1.	Podstawy	70
9.1.1.	Wymagania systemowe.....	70
9.1.2.	Instalacja i lokalizacja.....	70
9.1.3.	Podłączenie.....	71
9.1.4.	Tworzenie kopii zapasowych sekwencji.....	72
9.2.	Podstawowe operacje MCC	72
9.3.	Szablony urządzeń	73
9.3.1.	Pamięć robocza.....	73
9.3.2.	Synchronizacja z DrumBrute Impact	73
9.4.	Przeglądarka projektów.....	74
9.4.1.	Tworzenie biblioteki.....	75
9.4.2.	Poprawianie szablonu.....	76
9.4.3.	Wysyłanie jednego wzorca do DrumBrute Impact.....	77
9.5.	Zapisz do/przywołaj z	78
9.5.1.	Przycisk „Zapisz do”.....	78
9.5.2.	Przywołanie edytowanych wzorów z DrumBrute Impact	78
9.5.3.	Zapisywanie, usuwanie, importowanie/eksportowanie itp.....	79
9.6.	Importuj/eksportuj ustawienia urządzenia	80
9.6.1.	Eksportuj ustawienia urządzenia.....	80
9.6.2.	Importuj ustawienia urządzenia	80
9.7.	Podstawy edycji	81
9.7.1.	Wprowadzanie danych	81
9.7.2.	Wybieranie zakładek.....	81
9.7.3.	Zakładki bankowe	82
9.7.4.	Zakładka „Ustawienia urządzenia”.....	82
9.8.	Okno wzorca	83
9.8.1.	Nawigacja	83
9.8.2.	Parametry na poziomie wzorca	83
9.8.3.	Ustaw długość wzorca	84
9.8.4.	Zdarzenia wzorca	85
9.8.5.	Ustawienia na poziomie ścieżki.....	90
9.9.	Polirytmia.....	92
9.10.	Ustawienia urządzenia	93
9.10.1.	Kanał MIDI.....	93
9.10.2.	Ustawienia globalne.....	94
9.10.3.	Ustawienia rolki/pętli	97
9.10.4.	Ustawienia transportu	98
9.10.5.	Mapa perkusji.....	99
10.	Umowa licencyjna oprogramowania	100
11.	Deklaracja zgodności.....	102

1 . PRZEGLĄD

1.1. Podłączanie

DrumBrute Impact oferuje wiele możliwości podłączenia do innych rodzajów sprzętu, od vintage po nowoczesny. Poniżej przedstawiono przykłady potencjalnych konfiguracji:

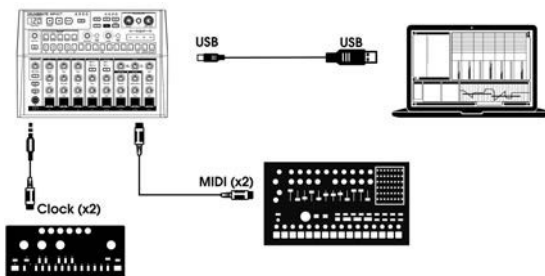
1.1.1. ...z komputerem



DrumBrute Impact to coś więcej niż klasyczny automat perkusyjny: jest to również urządzenie zgodne ze standardem USB. Dzięki temu można je podłączyć do dowolnego komputera wyposażonego w port USB, a jego pady mogą służyć jako urządzenia wejściowe dla różnych aplikacji. Bezpłatne oprogramowanie [MIDI Control Center](#) [str. 70], które można pobrać, pozwala określić, które nuty MIDI i polecenia będą przesyłane odpowiednio przez pady i przyciski transportowe.

i 🎵: DrumBrute Impact nie jest zasilany z portu USB komputera. Aby zasilić urządzenie, wystarczy podłączyć dołączony zasilacz DC do DrumBrute Impact i zewnętrznego źródła zasilania, a następnie ustawić przełącznik zasilania z tyłu DrumBrute Impact w pozycji On.

1.1.2. ...z urządzeniami zewnętrznymi



Jak widać, DrumBrute Impact może stanowić serce niesamowitych systemów.

1.1.2.1. Urządzenia MIDI

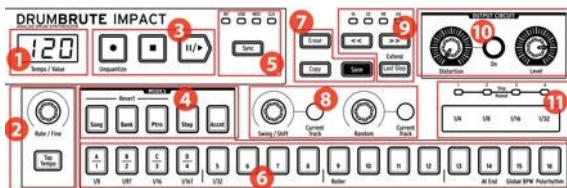
Istnieje wiele świetnych urządzeń, które mają tylko porty MIDI (bez synchronizacji zegara, bez USB). DrumBrute Impact idealnie pasuje do tych systemów: synchronizuje się z sekwencerami MIDI, arpeggiatorami i innymi automatami perkusyjnymi, a jego własne brzmienia perkusji można odtwarzać z klawiatury MIDI. Oczywiście może również wysyłać i odbierać dane MIDI za pomocą portu USB komputera.

1.1.2.2. Źródła/miejsca docelowe zegara

Wejście i wyjście zegara mogą synchronizować się ze starszymi typami zegarów, takimi jak 24 impulsy na ćwierćnutę (ppqn), 48 ppqn, 2 ppqn (Korg), a nawet pojedynczy impuls lub krok.

Informacje na temat kabli, których należy używać z innymi połączeniami synchronizacyjnymi i formatami, można znaleźć w sekcji [Złącza zegara \[str. 69\]](#).

1.2. Transport, wzorce, efekty



1. Wyświetlanie tempa/wartości
2. Szybkość/Precyzja/Tap Tempo
3. Przyciski transportu
4. Tryby DrumBrute Impact
5. Synchronizacja
6. Przyciski kroków/wartości kroków
7. Przyciski kasowania/kopiowania/zapisywania
8. Efekty wzorca
9. Długość wzorca/ostatni krok
10. Wyjście: zniekształcenie, poziom główny
11. Roller/Looper/Powtarzanie kroku

1.2.1. Wyświetlanie tempa/wartości

W większości przypadków wyświetlacz pokazuje tempo w uderzeniach na minutę (BPM), ale może też chwilowo pokazywać wartości efektów patternu (Random lub Swing) podczas ich edycji. W trybie Song wyświetla numer patternu podczas odtwarzania utworu.

1.2.2. Rate/Fine/Tap Tempo

Tempo można ustawić za pomocą enkodera Rate/Fine lub poprzez naciśnięcie przycisku Tap Tempo. Aby precyzyjnie dostosować tempo, naciśnij przycisk Shift i obróć enkoder. Po naciśnięciu przycisku Shift wyświetlacz zmieni się, pokazując wartości dziesiętne tempa (.00-.99).

1.2.3. Przyciski transportu



Przyciski transportu sterują sekwencerem DrumBrute Impact, a także zewnętrznymi urządzeniami MIDI za pomocą standardowych komunikatów MIDI lub MIDI Machine Control (MMC). Aby wprowadzić niezbędne zmiany, użyj oprogramowania [MIDI Control Center](#) [str. 70].

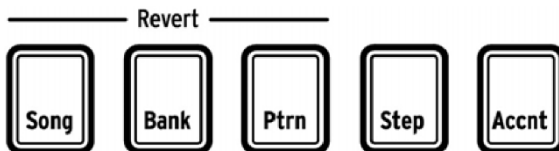
Przycisk Record służy do tworzenia utworów i patternów oraz w połączeniu z przyciskiem Shift do przełączania między nagrywaniem kwantyzowanym i niekwantyzowanym.

Przycisk Stop anuluje nagrywanie lub odtwarzanie i może służyć do wysłania polecenia [All Notes Off](#) [str. 27], jeśli zajdzie taka potrzeba.

Przycisk Play pełni również funkcję przycisku Pause, który pozwala wstrzymać sekwencję w trakcie odtwarzania, dostosować brzmienie instrumentu, a następnie ponownie nacisnąć przycisk Play, aby wznowić nagrywanie lub odtwarzanie. Można wybrać, czy wzór będzie kontynuowany od punktu, w którym został wstrzymany, czy też zostanie uruchomiony od początku. Za pomocą [MIDI Control Center](#) [str. 70] można zdefiniować [zachowanie przycisku Play/Pause](#) [str. 96].

i ℹ: DrumBrute Impact umożliwia zarówno kwantyzowane, jak i niekwantyzowane nagrywanie. Nagrania są domyślnie kwantyzowane; aby wyłączyć kwantyzację, przytrzymaj Shift i naciśnij przycisk Record. Więcej informacji można znaleźć w sekcji [Nagrywanie sekwencji](#) [str. 39].

1.2.4. Tryby DrumBrute Impact

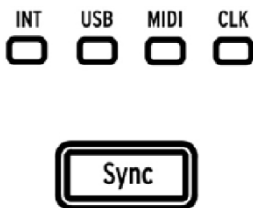


Te pięć przycisków określa tryb pracy DrumBrute Impact: tryb utworu, banku lub patternu. Przyciski Step i Accent służą do edycji patternu.

Wszystko, co musisz wiedzieć o tworzeniu patternów, znajduje się w [rozdziale Tryb Pattern](#) [str. 38]. Aby dowiedzieć się, jak tworzyć utwory, zapoznaj się z [rozdziałem Tryb Song](#) [str. 55].

Przyciski Song, Bank i Pattern można używać wraz z przyciskiem Shift, aby przywrócić wzór, bank lub utwory do poprzednio zapisanego stanu. Procedury te opisano [tutaj](#) [str. 56] dla trybu Song oraz [tutaj](#) [str. 53] dla banków i wzorów.

1.2.5. Opcje synchronizacji

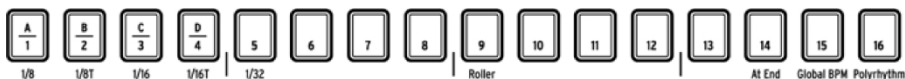


Istnieją cztery opcje synchronizacji, do których można uzyskać dostęp, naciskając kilkakrotnie przycisk Sync. Określają one, czy DrumBrute Impact będzie urządzeniem głównym, czy podrzędnym w konfiguracji z wieloma urządzeniami.

Niezależnie od tego, czy DrumBrute Impact pełni rolę urządzenia nadrzędnego, czy podrzędnego w systemie, można go skonfigurować tak, aby nadawał i odpowiadał na jeden z czterech różnych taktów zegara (1P, 2P, 24P lub 48P). Wybór ten można bardzo łatwo dokonać z panelu przedniego, przytrzymując przycisk Sync i obracając pokrętkę Rate/Fine.

Pełny opis funkcji synchronizacji znajduje się w sekcji [Synchronizacja \[str. 68\]](#).

1.2.6. Przyciski krokowe



Jednym z głównych zastosowań szesnastu przycisków Step jest wybieranie patternów w trybie Pattern. Mają one jednak również wiele innych zastosowań.

Na przykład w trybie Step służą one do włączania/wyłączania zdarzeń w sekwencji. W połączeniu z przyciskiem Shift służą do wybierania wartości podziału czasu oraz włączania i wyłączania niektórych funkcji.

W niniejszej instrukcji dowiesz się, jak używać przycisków Step do [wybierania utworu \[str. 55\]](#), wybierania banku lub patternu (patrz [Praca z patternami \[str. 20\]](#)), [edytowania patternu \[str. 44\]](#), ustawiania [długości patternu \[str. 51\]](#) i wielu innych funkcji.

Przyciski Step z dodatkowymi funkcjami Shift zostały omówione w odpowiednich sekcjach instrukcji. Kliknij [ten link](#), aby [wyświetlić tabelę wszystkich funkcji Shift \[str. 67\]](#).

1.2.7. Kasowanie i kopiowanie



Te dwa przyciski służą w każdym trybie do kopiowania lub kasowania dużych ilości danych patternów jednocześnie. Można na przykład skopiować pattern do nowej lokalizacji lub całkowicie go skasować.

Można również skopiować dane sekwencji z jednego instrumentu do drugiego w ramach tego samego wzorca lub usunąć wszystkie dane dla jednego instrumentu w ramach wzorca.

Funkcje kopiowania/kasowania zostały szczegółowo omówione [tutaj \[str. 59\]](#).

1.2.7.1. Przycisk Zapisz



Przycisk Zapisz służy w połączeniu z przyciskami trybu utworu, banku i wzorca do zachowania utworzonych wzorców.



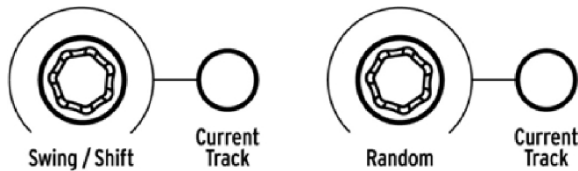
Uwaga: Twoje nowe dane wzorca zostaną utracone podczas cyklu zasilania, chyba że użyłeś przycisku Zapisz, aby zapisać je w pamięci wewnętrznej DrumBrute Impact.

Funkcja Save ma trzy poziomy: Pattern, Bank i Song. Szczegółowe informacje na temat tych operacji można znaleźć [tutaj \[str. 53\]](#) dla patternów i [tutaj \[str. 56\]](#) dla utworów.



Możesz zapisać cały bank 16 patternów jednocześnie, przytrzymując przycisk Save i naciskając przycisk Bank.

1.2.8. Efekty patternów



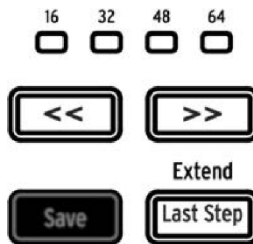
Swing wprowadza efekt „shuffle” do patternów. Może on wpływać na cały pattern (wszystkie instrumenty jednocześnie) lub tylko na bieżącą ścieżkę instrumentu, pozostawiając pozostałe bez zmian.

Użycie enkodera Swing przytrzymując przycisk Shift pozwala przesunąć timing całej ścieżki instrumentu do przodu lub do tyłu. Można również przesunąć timing pojedynczego zdarzenia na ścieżce, przytrzymując odpowiedni przycisk Step i obracając enkoder Swing.

Funkcja Random wprowadza coraz większą nieprzewidywalność do wzorów. Podobnie jak w przypadku ustawienia Swing, ta kontrola może wpływać na cały wzór lub tylko na bieżącą ścieżkę instrumentu, pozostawiając pozostałe bez zmian.

Więcej szczegółów na temat tych funkcji można znaleźć w sekcjach [Swing \[str. 42\]](#), [Shift timing \[str. 47\]](#) i [Random \[str. 43\]](#).

1.2.9. Długość wzorca/ostatni krok



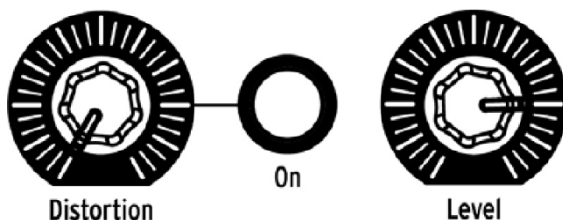
Patterns w DrumBrute Impact mogą mieć długość do 64 kroków, składających się z maksymalnie czterech 16-krokowych podziałów, które są odtwarzane jeden po drugim. Nazywa się je grupami kroków.

Cztery diody LED nad przyciskami z podwójną strzałką (<< >>) służą do wskazywania długości patternu i aktualnie odtwarzanej grupy kroków.

Przycisk Last Step służy wraz z przyciskami Step i przyciskami << >> do zmiany długości bieżącego wzoru.

Pełny opis tych funkcji znajduje się w sekcji [Długość wzorca \[str. 51\]](#).

1.2.10. Obwód wyjściowy



1.2.10.1. Zniekształcenie

Pokrętko to kontroluje poziom zniekształceń stosowanych w całym miksie. Obwód zniekształceń znajduje się na końcu ścieżki sygnału, więc po jego włączeniu wszystkie instrumenty będą brzmiały zniekształcone. Przycisk po prawej stronie pokrętki Distortion służy do włączania i wyłączania efektu zniekształceń.

i ℹ: Zniekształcenie nie ma wpływu na poszczególne wyjścia Kick, Snares, Hi Hats ani FM Sound. Istnieje jednak niezależny efekt Drive dla Kick, który można dodać za pomocą funkcji Color. Efekt Drive jest dostępny na niezależnym wyjściu Kick. Więcej informacji można znaleźć w [sekcji Tryb Color \[str. 34\]](#).

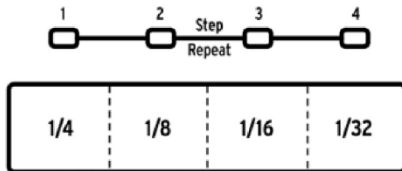
1.2.10.2. Poziom

Pokrętko to kontroluje poziom wyjściowy DrumBrute Impact. Kontroluje również poziom słuchawek.

i ℹ: Pokrętko Master Volume nie ma wpływu na poziom instrumentu, gdy kabel jest podłączony do wyjścia na tylnym panelu tego instrumentu. W takim przypadku należy użyć pokrętki Level nad padami perkusji tego instrumentu. Więcej informacji można znaleźć w [tej sekcji \[str. 18\]](#).

1.2.11. Roller/Looper/Step Repeat

Pasek Touch służy zarówno do nagrywania, jak i odtwarzania, dodając ekscytujący poziom spontaniczności do tworzenia muzyki i występów na żywo. Można go skonfigurować tak, aby generował werble, zapętliał fragmenty utworu lub patternu oraz wprowadzał podziały rytmiczne dla zdarzenia w trybie edycji krokowej.



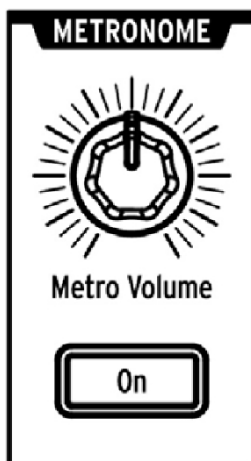
Pasek Touch

Przycisk Step służy do przełączania paska Touch między funkcją Roller a Looper. Aby przełączyć się między tymi trybami, przytrzymaj przycisk Shift i naciśnij przycisk Step 9. Po naciśnięciu przycisku Shift od razu dowiesz się, który tryb jest aktywny: jeśli przycisk Step 9 świeci się, pasek Touch znajduje się w trybie Roller. Jeśli nie świeci się, znajduje się w trybie Looper. [Ten parametr \[str. 97\]](#) można również ustawić w [MIDI Control Center \[str. 70\]](#).

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat używania paska Touch jako Looper lub Roller, kliknij [tutaj \[str. 26\]](#). [Dodatkowe informacje na temat funkcji Roller \[str. 41\]](#) znajdują się w [rozdziale Pattern Mode \[str. 38\]](#). Funkcja Step Repeat została omówiona w dwóch miejscach instrukcji: w [rozdziale Pattern Mode \[str. 46\]](#) oraz w [rozdziale MIDI Control Center \[str. 89\]](#), ponieważ wartość Step Repeat można edytować również dla każdego kroku w ramach wzorca.

1.3. Funkcje użytkowe

1.3.1. Metronom



Aby włączyć metronom, naciśnij przycisk On. Zapewni to odniesienie czasowe podczas pracy DrumBrute Impact. Różne wartości czasowe dla kliknięcia są dostępne na panelu przednim oraz w [MIDI Control Center \[str. 70\]](#). Więcej informacji można znaleźć w [tej sekcji \[str. 21\]](#).

Poziom kliknięcia jest kontrolowany za pomocą pokrętła Metro Volume.

Aby zapoznać się z opcjami wyjściowymi metronomu, [kliknij tutaj \[str. 18\]](#).

1.3.2. Przyciski Mute/Solo



Clear



Clear



Przyciski te umożliwiają wyciszenie jednego lub kilku instrumentów lub wyodrębnienie określonych instrumentów podczas nagrywania lub odtwarzania patternu.

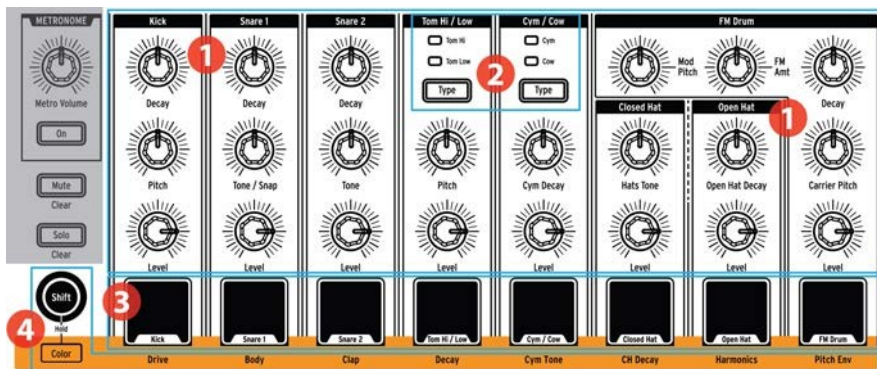
Więcej informacji na temat używania przycisków Mute i Solo można znaleźć [w tej sekcji \[str. 40\]](#).

1.3.3. Przycisk Shift

Przycisk Shift służy w połączeniu z innymi elementami sterującymi do wykonywania funkcji dodatkowych, takich jak precyzyjna regulacja tempa lub wyczyszczenie grupy wyciszenia.

Każde konkretne zastosowanie przycisku Shift zostanie opisane w odpowiednich sekcjach niniejszej instrukcji. Pełna lista funkcji Shift znajduje się pod [tym linkiem \[str. 67\]](#).

1.4. Instrumenty, pady, kolory



1. Elementy sterujące instrumentami
2. Przyciski wyboru instrumentów
3. Pady
4. Kolor

i: Przycisk Shift jest zgrupowany z przyciskiem Kolor na tej grafice, ponieważ oba są używane razem do aktywacji trybu Color Hold. Jednak przycisk Shift ma wiele innych funkcji, które są wymienione [tutaj \[str. 67\]](#).

1.4.1. Elementy sterujące instrumentami

Każdy instrument ma własny zestaw parametrów kształtujących brzmienie. Linie między instrumentami wskazują, które pokrętki należą do danego instrumentu. Każdy instrument i jego pokrętki nazywane są **kanalem instrumentu**.

Niektóre kanały instrumentów są wspólne dla dwóch instrumentów. Na przykład instrumenty talerz i dzwonek znajdują się w kanale Cym/Cow. Nazywa się to **kanalem wspólnym**.

i: Ruchy elementów sterujących instrumentu nie są rejestrowane jako część wzorca.

1.4.2. Przyciski wyboru instrumentu

Przyciski te służą do przełączania między instrumentami w kanale współdzielonym. Każdy instrument w kanale współdzielonym może być nagrywany niezależnie w ramach wzorca.

Jednakże, co do zasady, instrumenty mają wspólne elementy sterujące. Na przykład, jeśli zmienisz strojenie instrumentu Tom Hi, strojenie instrumentu Tom Low również ulegnie zmianie.

1.4.3. Pady

8 padów czułych na siłę nacisku służy do wprowadzania danych nutowych do patternu. Jednak zawsze uruchamiają one swoje instrumenty, niezależnie od tego, czy DrumBrute Impact jest uruchomiony, czy nie (z wyjątkiem sytuacji, gdy opcja Local Control jest wyłączona).

Pamiętaj, że niektóre pady zapewniają dostęp do więcej niż jednego instrumentu, z których każdy ma własną ścieżkę w sekwencerze patternów. Licząc wszystkie wspólne kanały, w rzeczywistości z 8 padów dostępnych jest 10 oddzielnych instrumentów.

 Podczas edycji ścieżki w trybie Step Mode można wybrać instrument bez jego uruchamiania, przytrzymując przycisk Shift i naciskając odpowiedni pad perkusyjny. Więcej informacji można znaleźć w [sekcji Edycja patternów \[str. 44\]](#).

1.4.4. Przycisk koloru

Przycisk Color służy do uzyskania dostępu do funkcji Color każdego instrumentu. Naciśnięcie przycisku powoduje wyświetlenie instrumentów, w których aktywny jest tryb Color: jeśli pad świeci się na pomarańczowo, oznacza to, że jest „kolorowany”.

Każdy kanał instrumentu ma własną implementację funkcji Color, co jest wskazane wierszem tekstu poniżej padów. Na przykład parametrem koloru dla Kick jest Drive, natomiast parametrem koloru dla Hi/Low Toms jest Decay.

Należy pamiętać o kilku ważnych różnicach:

- Efekt koloru jest zawsze włączany jednocześnie dla wysokich i niskich tomów.
- Efekt kolorystyczny (harmoniczne) dotyczy talerzy, ale nie dotyczy dzwonków.
- Efekt Harmonics pod przyciskiem Open Hat jest wspólny dla instrumentów Closed i Open Hat, ale włączenie efektu CH Decay ma wpływ tylko na instrument Closed Hat.

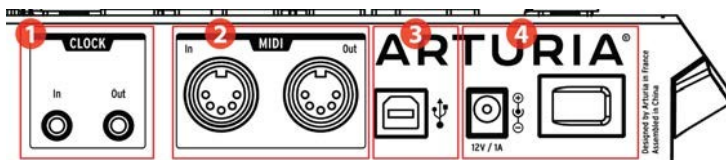
1.4.4.1. Tryb Color Hold

Można „zablokować” pady w trybie Color, przytrzymując klawisz Shift i naciskając przycisk Color. Pozwala to szybko włączać lub wyłączać efekt Color dla wielu instrumentów, nawet podczas występu na żywo. Można również użyć kombinacji Shift + Color, aby przełączyć [przyciski Step \[str. 8\]](#) w tryb Color Hold w [trybie Step \[str. 44\]](#). Aby wyjść z trybu Color Hold, należy ponownie nacisnąć przycisk Color.

 Każdy krok w każdej ścieżce instrumentu może mieć włączoną lub wyłączoną funkcję koloru niezależnie. Zostanie to omówione w [sekcji Edycja wzorca \[str. 44\]](#).

Kliknij ten link, aby dowiedzieć się więcej o [trybie kolorów \[str. 34\]](#).

1.5. Panel tylny, część 1



1. Wejście/wyjście zegara
2. Wejście/wyjście MIDI
3. USB
4. Zasilanie

1.5.1. Wejście/wyjście zegara

Wejście zegara umożliwia DrumBrute Impact współpracę z urządzeniami sprzed ery MIDI, które wykorzystywały te złącza do synchronizacji, takimi jak wczesne automaty perkusyjne firm Korg i Roland. Inne urządzenia vintage mogą wykorzystywać różne typy złączy, które powinny być łatwo dostępne.

1.5.2. Wejście/wyjście MIDI

Użyj standardowych kabli MIDI do wysyłania i odbierania danych nutowych i zegarowych MIDI między DrumBrute Impact a urządzeniami kompatybilnymi z MIDI.

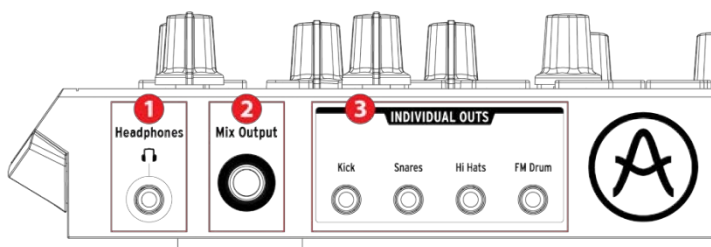
1.5.3. USB

Ten port zapewnia połączenie danych z komputerem. Oprócz synchronizacji DrumBrute Impact z programem DAW, połączenie USB umożliwia korzystanie z oprogramowania MIDI Control Center w celu konfiguracji dodatkowych parametrów, edycji danych patternów oraz aktualizacji oprogramowania DrumBrute Impact.

1.5.4. Zasilanie

W tej sekcji, od lewej do prawej, znajduje się złącze zasilania 12 V DC oraz przełącznik zasilania. Aby uniknąć uszkodzenia DrumBrute Impact, należy używać wyłącznie dołączonego zasilacza.

1.6. Panel tylny, część 2



1. Słuchawki
2. Wyjście miksera
3. Indywidualne wyjścia

1.6.1. Słuchawki

Wyjście słuchawkowe przenosi ten sam sygnał co wyjście miksera i działa w ten sam sposób, z jednym wyjątkiem: po podłączeniu wtyczki słuchawkowej metronom zostanie usunięty z wyjścia miksera, ale pozostanie w słuchawkach, dopóki przycisk Metronome On nie zostanie wyłączony.

Działanie wszystkich innych opcji połączeń jest takie samo dla słuchawek i wyjścia miksującego: po podłączeniu kabla do jednego z indywidualnych wyjść sygnał tego kanału instrumentu zostanie usunięty zarówno ze słuchawek, jak i z wyjścia miksującego.

1.6.2. Wyjście miksera

To gniazdo wyjściowe przenosi sygnał wyjściowy dla każdego kanału instrumentu. Po podłączeniu kabla do jednego z indywidualnych wyjść, kanał tego instrumentu zostanie usunięty z wyjścia miksującego.

Poziom wyjścia miksowanego jest regulowany pokrętką Level w sekcji Output Circuit.

1.6.3. Indywidualne wyjścia

Na tylnym panelu znajduje się kilka dedykowanych gniazd wyjściowych 3,5 mm dla różnych instrumentów:

- Kick
- Snares (wspólne dla Snare 1 i Snare 2)
- Hi Hats (wspólne dla Closed i Open Hats)
- FM Drum

Po podłączeniu kabla do jednego z indywidualnych wyjść dany instrument zostanie usunięty z wyjścia miksującego i słuchawek. W przypadku instrumentów, które współdzielą kanał, takich jak zamknięte i otwarte hi-haty, po podłączeniu kabla oba instrumenty zostaną usunięte z wyjścia miksującego.

Poziom wyjściowy każdego kanału instrumentu jest ustawiany za pomocą odpowiedniego pokrętki Level na panelu przednim.

: Efekt Distortion nie ma wpływu na poszczególne wyjścia. Istnieje jednak niezależny efekt Drive dla kicku, który można dodać za pomocą funkcji Color. Efekt ten jest dostępny na niezależnym wyjściu kicku. Więcej informacji można znaleźć w [sekcji Tryb Color \[str. 34\]](#).

2.1. Praca z patternami

DrumBrute Impact zawiera 64 patterny, rozmieszczone w czterech bankach po 16 patternów każdy.

2.1.1. Wybierz bank

Oprócz cyfr od 1 do 4, pierwsze cztery przyciski Step są opatrzone literami A, B, C i D. Każda z nich reprezentuje bank 16 wzorów.

Aby przełączać się między bankami, naciśnij przycisk Bank, a następnie wybierz jeden z pierwszych czterech przycisków Step. Następnie naciśnij przycisk Ptn i wybierz jeden z 16 patternów w tym banku za pomocą przycisków Step.

W oprogramowaniu MIDI Control Center znajduje się ustawienie, które pozwala przełączać się między bankami podczas odtwarzania DrumBrute Impact bez konieczności dodatkowego wybierania wzoru. Aby dowiedzieć się więcej o tej funkcji, zapoznaj się z [sekcją Next Bank \[str. 96\]](#) w [rozdziale MIDI Control Center \[str. 70\]](#).

2.1.2. Wybierz wzór

Aby wybrać wzór w bieżącym banku, po prostu naciśnij jeden z przycisków Step (1-16). Jeśli nadal jesteś w trybie Bank, musisz najpierw nacisnąć przycisk Ptn, a następnie wybrać wzór.

Jeśli DrumBrute Impact jest uruchomiony w momencie dokonywania wyboru, zareaguje na dwa sposoby: albo natychmiast przejdzie do nowego wzorca, albo poczeka do końca bieżącego wzorca.

Istnieje kombinacja przycisków na panelu przednim, która pozwala przełączać się między tymi dwoma ustawieniami: wystarczy przytrzymać przycisk Shift i nacisnąć przycisk Step 14. Jeśli przycisk ten świeci się po naciśnięciu przycisku Shift, aktywne jest ustawienie At End.

Można również użyć ustawienia „Wait to Load Pattern” (Poczekaj na załadowanie wzorca) w oprogramowaniu MIDI Control Center, aby określić preferowane zachowanie. Jest to opisane [tutaj \[str. 95\]](#) w [rozdziale MIDI Control Center \[str. 70\]](#).



Wybór wzorca nie może być zmieniony podczas nagrywania.

2.1.3. Ustaw tempo

Gdy opcja Sync jest ustawiona na Internal, zakres tempa DrumBrute Impact wynosi 30-300 uderzeń na minutę (bpm).

Istnieją trzy sposoby ustawienia tempa dla wzorca:

- Obróć pokrętkę Rate/Fine.
- Użyj przycisku Tap Tempo.
- Aby precyzyjnie dostosować tempo, przytrzymaj Shift, a następnie obróć pokrętkę Rate/Fine.

Każdy wzór może mieć własne tempo, ale można ustawić DrumBrute Impact tak, aby używał tego samego tempa dla wszystkich wzorów i utworów. Aby to zrobić, należy przytrzymać przycisk Shift i nacisnąć przycisk Step 15 (Global BPM). Jeśli przycisk Step 15 świeci się na niebiesko po naciśnięciu przycisku Shift, oznacza to, że funkcja Global BPM jest aktywna.

Centrum sterowania MIDI pozwala określić wszystkie funkcje związane z tempem i metronomem. Szczegółowe informacje można znaleźć w [sekcji Ustawienia globalne \[str. 94\]](#).

Jeśli parametr DrumBrute Impact Sync jest ustawiony na wartość inną niż Internal clock, należy ustawić tempo na urządzeniu głównym. Informacje na temat ustawień [Sync \[str. 68\]](#) można znaleźć pod linkiem.



! Po zsynchronizowaniu z urządzeniem zewnętrznym DrumBrute Impact może nie śledzić prawidłowo tempa poza zakresem 30-300 bpm.

2.1.4. Włącz metronom

Aby włączyć metronom, naciśnij przycisk On. Kliknięcie będzie słyszalne tylko wtedy, gdy DrumBrute Impact jest włączony. Poziom wyjściowy reguluje się pokrętką Metro Volume.

Wartość czasową metronomu można zmienić na panelu przednim. W tym celu przytrzymaj przycisk On i wybierz wartość między 1/8 a 1/32. Wybrany przycisk zmienia kolor na niebieski.

Należy pamiętać, że można również „odznaczyć” dowolny podświetlony przycisk wartości czasowej. Spowoduje to wygenerowanie kliknięcia ćwierćnotowego podczas pracy urządzenia.

Dodatkowa wartość synchronizacji metronomu 1/4T jest dostępna za pomocą centrum sterowania MIDI.

Opis działania wyjścia audio metronomu znajduje się w [sekcji „Słuchawki” \[str. 18\]](#).

2.1.5. Nagrywanie wzorca

Jeśli wykonałeś wszystkie czynności opisane w tej sekcji, przejdźmy do szybkiego tworzenia wzoru perkusji. Bardziej szczegółowe wyjaśnienie trybu nagrywania znajduje się w sekcji [Nagrywanie wzoru \[str. 39\]](#) w rozdziale [Tryb wzoru \[str. 38\]](#).

- Wybierz pusty wzór, naciśnij przycisk Record (Nagrywanie) i naciśnij przycisk Play (Odtwarzanie). Przycisk Tap Tempo (Wybierz tempo) zacznie migać (zgodnie z wartością metronomu), a przyciski Step (Krok) zmienią kolor na fioletowy, wskazując aktualną pozycję we wzorze.
- Zagraj na padach. Następnie razem, gdy DrumBrute Impact osiągnie ten punkt w patternie, usłyszysz to, co dodałeś. Naciśnij Record, aby wyjść z trybu nagrywania.
- Jeśli chcesz ustalić rytm przed rozpoczęciem nagrywania, możesz nacisnąć przycisk Play i poćwiczyć na padach, podczas gdy inne instrumenty grają swoje partie.
- Kiedy będziesz gotowy, możesz przejść do trybu nagrywania „w locie” podczas odtwarzania pętli, naciskając przycisk Record. Jeśli wolisz, możesz zatrzymać odtwarzanie pętli, a następnie nacisnąć przyciski Record + Play, aby rozpocząć od początku.

 Uwaga: Jeśli chcesz zachować to, co stworzyłeś, pamiętaj, aby od razu zapisać wzór, w przeciwnym razie możesz stracić swoją pracę. Aby dowiedzieć się, jak to zrobić, zapoznaj się z następną sekcją.

2.1.6. Zapisz swoje dzieło!

Twoje nowe wzory mogą zostać utracone, jeśli nie zapiszesz ich w pamięci flash przed zmianą banku lub wyłączeniem DrumBrute Impact. Możesz je również utracić, przełączając się do trybu Song i odtwarzając utwór, który wywołuje wzory z innego banku.

Istnieją trzy różne operacje zapisywania:

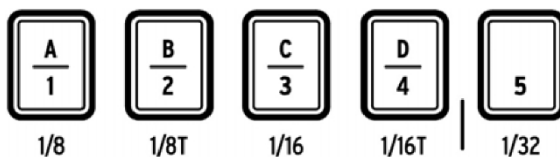
1. Zapisanie bieżącego wzoru: przytrzymaj przycisk Save i naciśnij Ptn.
2. Zapisanie całego banku patternów: przytrzymaj przycisk Save i naciśnij Bank.
3. Zapisanie bieżącego utworu: przytrzymaj przycisk Save i naciśnij Song.

Warto również wykonać kopię zapasową pamięci DrumBrute Impact za pomocą programu MIDI Control Center. Wszystkie niezbędne informacje na ten temat znajdziesz w sekcji [„Zapisywanie/przywoływanie \[str. 78\]”](#).

2.2. Funkcje Shift

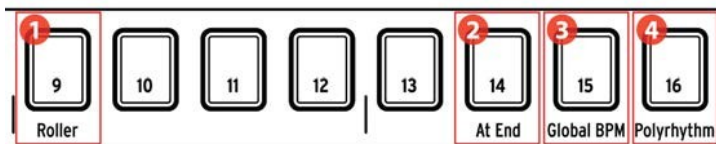
Każdy tryb oferuje wiele świetnych opcji, które można aktywować za pomocą przycisku Shift, aby uzyskać dostęp do dodatkowych funkcji.

2.2.1. Opcje podziału czasu



Pierwsze pięć przycisków Step służy do wyboru podziału czasu dla bieżącego wzorca. Opcje obejmują wartości od 1/8 do 1/32 oraz opcje triolowe. Przytrzymaj przycisk Shift i naciśnij jeden z przycisków, aby wybrać inną wartość podziału czasu.

2.2.2. Opcje konfiguracyjne



1. Shift+9: Roller/Looper
2. Shift+14: At End
3. Shift+15: Globalne BPM
4. Shift+16: Polirytmia

2.2.2.1. Roller/Looper

Różne zachowania paska Roller/Looper opisano [tutaj \[str. 26\]](#). Przytrzymaj przycisk Shift i naciśnij przycisk Step 9, aby przełączać się między trybem Roller a trybem Looper. Jeśli przycisk Step 9 świeci się po naciśnięciu przycisku Shift, tryb Roller jest aktywny. Wybór ten można również dokonać w [Centrum sterowania MIDI \[str. 70\]](#).

2.2.2.2. Na końcu

Ten przycisk pozwala określić, czy nowy wzór zostanie załadowany natychmiast po jego wybraniu, czy też nie. Jeśli nie, urządzenie poczeka do końca bieżącego wzoru, zanim przełączy się na następny.

Aby przełączać się między tymi trybami, przytrzymaj przycisk Shift i naciśnij przycisk Step 14. Jeśli przycisk ten świeci się po naciśnięciu przycisku Shift, oznacza to, że funkcja At End jest aktywna. To ustawienie można również edytować w [MIDI Control Center \[str. 70\]](#).

2.2.2.3. Globalne BPM

Każdy wzór i utwór może mieć własne tempo lub można użyć tego parametru, aby wymusić odtwarzanie wszystkich w tym samym tempie. Aby włączyć lub wyłączyć tę funkcję, przytrzymaj przycisk Shift i naciśnij przycisk Step 15.

2.2.2.4. Funkcja polirytmi

Poszczególne ścieżki instrumentów w ramach wzorca mogą być odtwarzane niezależnie w pętli, gdy włączona jest funkcja polirytmi. To ustawienie jest zapisywane oddzielnie dla każdego wzorca. Aby włączyć tę funkcję, przytrzymaj przycisk Shift i naciśnij przycisk Step 16.

Aby dowiedzieć się więcej o funkcji Polyrhythm, zapoznaj się z sekcją [Tryb Polyrhythm \[str. 64\]](#).

2.3. Kreatywne opcje odtwarzania

Po uchwyceniu podstawowej koncepcji wzorca istnieje wiele sposobów eksperymentowania z nim podczas odtwarzania. Wszystkie poniższe opcje mogą być używane jednocześnie, więc baw się dobrze!

2.3.1. Funkcja Swing

Funkcja Swing może sprawić, że prosty, mechanicznie brzmiący rytm stanie się bardziej interesujący poprzez dodanie do niego coraz większej ilości shuffle. Domyślne ustawienie Swing wynosi 50%, a maksymalna wartość to 75%.

W tej sekcji [\[str. 42\]](#) omówiono wszystkie aspekty funkcji Swing. Na przykład każdy instrument w ramach wzorca może mieć własne ustawienie Swing %.

2.3.2. Funkcja Random

Zwiększenie ustawienia Random spowoduje wprowadzenie spontanicznych zmian w danych nutowych i dynamice patternu. Zmiany te mogą być tak subtelne lub ekstremalne, jak tylko chcesz.

Podobnie jak w przypadku ustawienia Swing, każdy wzór i instrument w ramach wzoru może mieć własne ustawienie Random. Więcej informacji można znaleźć w opisie przycisku Current Track w [tej sekcji \[str. 43\]](#).

2.3.3. Looper/Roller

Pasek Touch ma dwie opcje dla występów na żywo lub nagrywania: tryby Looper i Roller. Możesz przełączać się między tymi trybami za pomocą przycisku Shift + Step 9. Jeśli przytrzymasz Shift i zapali się Step 9, wybierany jest tryb Roller. Ta opcja jest też dostępna w sekcji Roller/Looper w [MIDI Control Center \[str. 70\]](#).

 i: Pasek Touch jest również używany w trybie Step do wprowadzania danych Step Repeat. Funkcja ta pozwala na wprowadzanie szybkich, powtarzających się nut bez konieczności zmiany wartości timingowej dla patternu. Szczegóły dotyczące tej funkcji znajdują się w [tej sekcji \[str. 46\]](#).

2.3.3.1. Podczas odtwarzania: Looper/Roller

Podczas odtwarzania wzorca (tj. gdy nie jest on nagrywany) pasek ten może służyć do zapętlania fragmentów bieżącego wzorca lub do tworzenia „rollu” na jednym lub kilku instrumentach. Opcja ta jest dostępna w [MCC \[str. 70\]](#) (patrz menu Mode w sekcji [Roller/Looper \[str. 97\]](#)) lub można ją włączyć z panelu przedniego DrumBrute Impact za pomocą Shift + przycisk Step 9 (Step 9 podświetlony = Roller).

Looper włączony

Naciśnij pasek dotykowy podczas odtwarzania utworu lub wzoru przez DrumBrute Impact, aby aktywować funkcję Looper.

Długość pętli zależy od położenia palca na pasku dotykowym. Zmiana położenia palca powoduje zmianę rozmiaru pętli.

Punkt początkowy pętli zależy od momentu dotknięcia paska podczas odtwarzania. Możesz przejść do innej pozycji pętli, naciskając jeden z przycisków Step, trzymając palec na pasku.

Włączona funkcja Roller

Pasek Roller umożliwia przewijanie instrumentów w czasie rzeczywistym. Generuje on przewijanie w oparciu o podział czasu wybrany w obszarze paska Touch. Umieść palec na pasku Touch, a następnie dotknij jednego lub więcej padów, aby przewinąć instrument(y).

 i: Gdy instrument jest przewijany, jego ścieżka nie odtwarza żadnych wcześniej istniejących zdarzeń.

2.3.3.2. Podczas nagrywania: Roller

Kiedy DrumBrute Impact nagrywa wzór, pasek Touch może być używany jako Roller do generowania rulonów perkusyjnych. Umieść palec w dowolnym miejscu na pasku podczas nagrywania, naciśnij pad, a instrument ten zostanie powtórzony („rulonowany”) we wzorze. Częstotliwość powtarzania zależy od miejsca naciśnięcia palcem (1/4, 1/8 itp.).

: Najmniejszy rulon perkusyjny, jaki może zostać nagrany w patternie, jest ustalany przez wybrany podział czasowy patternu. Innymi słowy, jeśli podział czasowy patternu wynosi 1/16, Impact nie nagra rulonów 1/32 odtwarzanych na pasku Roller.

2.3.3.3. Pasek Touch i MIDI

Pasek Touch może wysyłać komunikaty MIDI CC (zmiana kontroli), które mogą być używane do nagrywania występów Looper/Roller lub sterowania innym urządzeniem MIDI.

Gdy ta funkcja jest włączona, DrumBrute Impact reaguje również na przychodzące komunikaty MIDI CC wybranego typu.

Numer MIDI CC paska Touch można zmienić za pomocą [MIDI Control Center \[str. 70\]](#) (patrz sekcja [Ustawienia urządzenia MCC \[str. 93\]](#)). Szczegółowe informacje na temat działania MIDI paska Touch można znaleźć w [sekcji Roller/Looper MIDI \[str. 97\]](#) tego rozdziału.

Looper/Roller wysyła i odbiera sygnały na globalnym kanale MIDI, który można również zmienić za pomocą zakładki [Device Settings \[str. 93\]](#) w [MIDI Control Center \[str. 70\]](#).

2.3.4. Wstrzymanie lub ponowne uruchomienie

Centrum sterowania MIDI umożliwia określenie działania przycisku odtwarzania/pauzy. To ustawienie nazywa się trybem pauzy.

Warto wypróbować obie opcje, aby sprawdzić, która bardziej Ci odpowiada: jedna z nich powoduje ponowne uruchomienie wzorca od początku po każdym naciśnięciu przycisku odtwarzania, a druga powoduje wstrzymanie i wznowienie odtwarzania wzorca od bieżącej pozycji.

Więcej informacji na temat tych ustawień MIDI Control Center można znaleźć w sekcji [Tryb pauzy \[str. 96\]](#).

2.4. Wyłączenie wszystkich nut

Z jakiegoś powodu komunikat MIDI może zostać przerwany. Może to spowodować zablokowanie lub „zawieszenie” nuty na urządzeniu docelowym.

W takim przypadku wystarczy szybko nacisnąć trzy razy z rzędu przycisk Stop. Spowoduje to wysłanie polecenia All Notes Off przez MIDI.

: Przychodzące komunikaty All Notes Off i All Sounds Off są powtarzane w porcie MIDI Out.

3.1. Ogólne pojęcia

3.1.1. Współdzielone pady, niezależne ścieżki

DrumBrute Impact posiada 10 analogowych instrumentów, które współdzielą 8 padów. Na każdym ze współdzielonych kanałów instrumentów znajduje się przycisk, który wybiera instrument, który będzie odtwarzany przez współdzielony pad. Jednak każdy z tych instrumentów ma własną ścieżkę w patternie.

Na przykład instrumenty Tom Hi i Tom Low współdzielą kanał instrumentu. Przycisk Type służy do wyboru, który z tych dwóch instrumentów będzie odtwarzany przez pad Tom Hi/Low. Można jednak nagrywać niezależne partie dla każdego z tomów.

To samo dotyczy instrumentów Cymbal i Cowbell: przycisk Type służy do wyboru instrumentu, który ma być odtwarzany, a każdy z nich ma własną ścieżkę w patternie.

3.1.2. Dwa instrumenty, jeden głos: Hats

Instrument Closed Hat i instrument Open Hat są generowane przez ten sam układ analogowy, więc w danym momencie słychać tylko jeden z nich. Dlatego też regulacja tonu lub harmonicznym dla jednego instrumentu ma wpływ na oba.

Istnieją jednak pewne niezależne regulacje, które można wprowadzić w czasie wybrzmiewania każdego instrumentu:

- Zagraj akcentowaną nutę, a czas wybrzmiewania nieznacznie wydłuży się w obu instrumentach.
- Dodaj efekt Color do instrumentu Closed Hat, a jego czas wybrzmiewania wydłuży się nieco bardziej.
- Otwarty talerz ma dedykowane pokrętko zaniku, które pozwala znacznie wydłużyć czas zaniku. Jednak zamknięty talerz zawsze wyłącza otwarty talerz.

3.1.3. Dwa instrumenty, jeden efekt: tomy

Instrumenty Tom Hi i Tom Low mają ten sam efekt Color: Aktywuj tryb Color dla tomów, a oba instrumenty będą miały dłuższy czas wybrzmiewania.

Technicznie rzecz biorąc, efekt koloru jest stosowany do Tom Hi, a informacja o kolorze jest udostępniana Tom Low. Dlatego po naciśnięciu przycisku Color dioda LED typu automatycznie przechodzi do Tom Hi.

3.1.4. Cymbał można zmienić, Cowbell nie

Czas wybrzmiewania instrumentu Cymbal można zmienić za pomocą pokrętła Cym Decay, ale pokrętko to nie ma wpływu na instrument Cowbell. Dlatego też, gdy przycisk Type wybiera instrument Cowbell, pokrętko Cym Decay nie działa.

Instrument Cowbell nie ma również efektu Color, ale instrument Cymbal ma. Dlatego po naciśnięciu przycisku Color dioda LED Type przełącza się na „Cym”, aby wskazać, że efekt Color jest stosowany tylko do instrumentu Cymbal.

3.1.5. Każdy instrument ma cztery brzmienia

Każdy instrument ma cztery różne brzmienia: Normalne, Normalne z akcentem, Kolorowe bez akcentu i Kolorowe z akcentem. Wersje Normalne i Kolorowe każdego brzmienia mają [niezależne numery nut MIDI \[str. 99\]](#), które można zmienić za pomocą [Centrum sterowania MIDI \[str. 70\]](#). Wersje z akcentem każdego brzmienia występują przy różnych wartościach prędkości MIDI dla odpowiednich numerów nut MIDI.

W większości przypadków przekroczenie progu prędkości akcentu powoduje nieznaczne wydłużenie czasu wybrzmiewania i/lub zmiany barwy, w zależności od instrumentu. [Próg prędkości akcentu \[str. 95\]](#) jest taki sam dla wszystkich instrumentów i jest ustawiany za pomocą [centrum sterowania MIDI \[str. 70\]](#).

Jednak efekty Color są różne dla każdego instrumentu i można je dodać do poszczególnych kroków w ścieżce instrumentu lub do samego instrumentu, co następnie wpływa na każdy krok w ścieżce tego instrumentu.

Tryb Color ma wiele aspektów. Kliknij [tutaj \[str. 34\]](#), aby przejść do tej sekcji rozdziału. Aby wyświetlić tabelę opisującą efekt Color dla każdego instrumentu, [kliknij tutaj \[str. 34\]](#).

3.2. Parametry instrumentów

3.2.1. Kick

Parametr	Opis
Decay	Kontroluje długość dźwięku bębna basowego
Pitch	Zmienia strojenie bębna basowego
Poziom	Reguluje głośność bębna basowego
Kolor	Włącza/wyłącza efekt Drive dla bębna basowego

3.2.2. Werbel 1

Parametr	Opis
Decay	Kontroluje długość komponentu Snap dźwięku werbla 1.
Tone / Snap	Zmienia równowagę między komponentami Tone i Snap w Snare 1
Level	Reguluje głośność instrumentu Snare 1
Color	Włącza/wyłącza efekt Body dla instrumentu Snare 1.

3.2.3. Snare 2

Parametr	Opis
Decay	Kontroluje długość dźwięku Snare 2
Tone	Przesuwa częstotliwość filtra dla Snare 2
Level	Reguluje głośność instrumentu Snare 2
Kolor	Włącza/wyłącza efekt Clap dla instrumentu Snare 2.

3.2.4. Tom Hi / Low

Parametr	Opis
Typ	Przełącza pad między instrumentami Tom Hi i Tom Low
Pitch	Zmienia strojenie obu instrumentów Tom
Poziom	Reguluje głośność obu instrumentów Tom
Kolor	Włącza/wyłącza efekt zaniku dla obu instrumentów tom

3.2.5. Cymbal

Parametr	Opis
Typ	Przełącza pad między instrumentami Cymbal i Cowbell
Cym Decay	Kontroluje długość dźwięku talerza
Level	Reguluje głośność instrumentu Cymbal
Color	Włącza/wyłącza efekt Cym Tone dla instrumentu talerza.

3.2.6. Dzwonek

Parametr	Opis
Przycisk typu	Przełącza pad między instrumentami Cowbell i Cymbal
Poziom	Reguluje głośność instrumentu Cowbell
(bez koloru)	nie dotyczy

3.2.7. Hi-Hats

Te dwa instrumenty mają wspólny analogowy kanał głosowy, więc w danym momencie słyszeć tylko jeden z nich. Istnieje jednak możliwość niezależnej regulacji każdego z instrumentów.

3.2.7.1. Closed Hat

Parametr	Opis
Brzmienie hi-hatów	Kontroluje częstotliwości odcięcia filtra zamkniętego i otwartego hi-hatu.
Poziom	Reguluje głośność instrumentu zamkniętego hi-hatu
Kolor	Włącza/wyłącza efekt CH Decay dla instrumentu zamkniętego hi-hatu.

3.2.7.2. Open Hat

Parametr	Opis
Open Hat Decay	Kontroluje długość dźwięku Open Hat
Poziom	Reguluje głośność instrumentu Open Hat
Kolor	Włącza/wyłącza efekt harmoniczných dla instrumentu Open Hat.

3.2.8. Instrument FM Drum

Krótki opis syntezy FM znajduje się poniżej.

Parametr	Opis
Mod Pitch	Zmienia częstotliwość modulatora
Wartość FM	Reguluje wpływ modulatora na nośną
Decay	Kontroluje długość instrumentu perkusyjnego FM
Wysokość dźwięku nośnego	Zmienia częstotliwość nośnej
Poziom	Reguluje głośność instrumentu FM Drum
Kolor	Włącza/wyłącza efekt Pitch Env dla instrumentu FM Drum

3.2.9. Co to jest FM?

FM to skrót od Frequency Modulation (modulacja częstotliwości). Jest to proces podobny do dodawania vibrato do dźwięku skrzypiec: prosty ton skrzypiec jest zmieniany (tj. modulowany) przez vibrato, gdy muzyk lekko porusza palcem w górę i w dół po strunie. Ruch palca nie jest słyszalny bezpośrednio; słyszalny jest sposób, w jaki ruch tego palca wpływa na ogólny dźwięk.

Tak samo jest w przypadku FM Drum: nośnik zapewnia podstawowy ton instrumentu, a modulator wpływa na ten ton w sposób podobny do vibrato. Sam modulator nie jest nigdy słyszalny bezpośrednio; można go wykryć jedynie na podstawie tego, jak wpływa na nośnik.

Oto podstawowy eksperyment, który może pomóc zilustrować, co dzieje się z FM Drum. Zanim zaczniemy, ustaw pokrętła FM Drum w następujący sposób:

- Mod Pitch i FM Amt całkowicie w lewo (tj. ich minimalne ustawienia)
- Zanik i wysokość nośnej ustawione maksymalnie w prawo (tj. maksymalne ustawienia)
- Pokrętło Level całkowicie w lewo (na razie całkowicie w dół, dla bezpieczeństwa)

Teraz wykonaj następujące czynności:

1. Stopniowo zwiększaj poziom głośności do komfortowego poziomu słuchania. Podczas gry na padzie powinno być słychać czysty dźwięk.
2. Obróć pokrętło Carrier Pitch w dół i w górę podczas grania na padzie, aby usłyszeć pełny zakres częstotliwości, a następnie ustaw je ponownie w górnej pozycji.
3. Zrób to samo z pokrętłem Decay podczas grania na padzie: obróć je do końca w dół, a następnie z powrotem do góry, aby usłyszeć, jak wpływa to na długość dźwięku Carrier.
4. Podczas gry na padzie bardzo ostrożnie przekręć pokrętło FM Amt (wielkość). Dzięki temu modulator będzie oddziaływał na nośną.
5. Ustaw pokrętło FM Amt w pozycji około 12:00 (prosto w górę), aby wpływ modulatora na falę nośną nie był tak ekstremalny.
6. Teraz bardzo ostrożnie obróć pokrętło Mod Pitch. Zwiększa to częstotliwość modulatora, co z kolei moduluje częstotliwość (wysokość dźwięku) nośnej. Charakter całego brzmienia zmienia się diametralnie wraz ze wzrostem wartości tego pokrętła.
7. Znajdź interesującą częstotliwość dla Mod Pitch, a następnie dostosuj poziom pokrętła FM Amt. Ma to zupełnie inny wpływ na ogólny dźwięk, powodując interakcję tych samych częstotliwości w miarę zmiany ich proporcji.
8. Jako ostatni eksperyment pozostaw pokrętła FM Amt i Mod Pitch w pozycji maksymalnej (w prawo), a następnie obracaj pokrętło Carrier Pitch w dół i w górę. Jest to kolejny bardzo dramatyczny i interesujący sposób zmiany ogólnego brzmienia: zmiana stosunku Carrier Pitch do Mod Pitch.

FM Drum jest niezwykle wszechstronnym instrumentem, co pokazuje ten eksperyment. Można go jednak jeszcze bardziej zmodyfikować, wprowadzając efekt Color. Dowiemy się o tym w następnej części!

3.3. Tryb Color

W innych sekcjach poruszyliśmy już pokrótce niektóre aspekty efektów Color. Oto krótkie podsumowanie:

- Każdy instrument ma swój własny efekt Color, z wyjątkiem Cowbell (nie ma on efektu Color).
- Efekt Color można zastosować do poszczególnych kroków w każdej ścieżce instrumentu, z jednym wyjątkiem (Toms).
- Instrument można przełączyć w tryb koloru na stałe, dzięki czemu efekt koloru jest zawsze aktywny.
- Różne numery nut MIDI są używane dla kolorowych i niekolorowych wersji tego samego instrumentu.
- Istnieją [cztery różne wersje każdego instrumentu \[str. 29\]](#), licząc opcje „normalną”, akcentowaną i kolorową.
- Ścieżkę koloru dla każdego instrumentu można edytować przy użyciu metody podobnej do trybu krokowego.
- Pady i przyciski Step można „zablokować” w [trybie Color Hold \[str. 16\]](#), przytrzymując przycisk Shift i naciskając przycisk Color.

Zanim przejdziemy do szczegółów, przyjrzyjmy się pokrótce, co tryb Color oznacza dla każdego instrumentu.

3.4. Tabela kolorów

Oto krótkie wyjaśnienie działania efektu Color dla każdego instrumentu.

Pad	Instrument	Parametr koloru	Opis (gdy efekt Kolor jest aktywny)
1	Kick	Drive	Overdrive (niezależny od zniekształcenia głównego)
2	Werbel 1	Body	Zmienia wysokość i wybrzmiewanie dźwięków składowych
3	Snare 2	Klask	Zmienia barwę i charakterystykę ataku, aby symulować klaskanie
4	Tom wysoki/niski	Wybrzmiewanie	Wydłuża wybrzmiewanie obu instrumentów Tom
5	Cymbał / Dzwonek	Brzmienie talerza	Zmienia zawartość harmoniczną talerza; nie ma wpływu na dzwonek
6	Zamknięty hi-hat	CH Decay	Wydłuża wybrzmiewanie zamkniętego hi-hatu
7	Otwarty hi-hat	Harmoniczne	Zmienia zawartość harmoniczną zamkniętego i otwartego hi-hatu
8	FM Drum	Pitch Envelope	Powoduje obniżenie wysokości dźwięku nośnego

3.5. Tryb koloru: Poziom instrumentu

Jeśli preferujesz kolorowy dźwięk, tryb koloru może być zawsze aktywny dla jednego lub więcej instrumentów. Jest to również szybki sposób na odsłuchanie efektu koloru dla każdego instrumentu.

Nie martw się, to nie jest eksperyment niszczący! Efekt koloru można wyłączyć tak samo łatwo, jak go włączyć, bez wpływu na dane patternu dla tej ścieżki instrumentu.

Oto jak to zrobić:

- W pierwszym eksperymencie użyjemy bębna basowego.
- Zagraj na padzie i posłuchaj instrumentu bez efektu koloru.
- Przytrzymaj przycisk koloru
- Naciśnij panel instrumentu, aż zmieni kolor na pomarańczowy
- Zwolnij przycisk koloru
- Zagraj na padzie i posłuchaj, jak zmienił się instrument.

W przypadku bębna basowego efektem koloru jest Drive. Zapewnia to niezależny obwód zniekształcający, który jest dostępny w indywidualnym wyjściu dla bębna basowego.

Wyłączenie efektu Color dla bębna basowego jest bardzo proste:

- Przytrzymaj przycisk Color
- Naciśnij pad bębna basowego, aż stanie się ciemny
- Zwolnij przycisk Color

Następnie rozpocznij eksperyment od nowa, wypróbując każdy instrument. Etykiety z nadrukiem pod każdym padami informują o dedykowanym dla niego efekcie kolorystycznym. Więcej informacji można znaleźć w tabeli kolorów [\[str. 34\]](#).

Teraz: Jeśli chcesz, możesz pozostawić dowolny instrument w trybie Color. Jednak w takim przypadku utracisz możliwość uzyskania niekolorowego zdarzenia na ścieżce tego instrumentu.

Aby uzyskać największą elastyczność w zakresie ogólnego brzmienia, lepiej zastosować tryb Color na poziomie ścieżki.

3.6. Tryb kolorów: poziom ścieżki

Jak wspomniano wcześniej, istnieją [cztery różne wersje każdego instrumentu \[str. 29\]](#). Każda wersja może być używana w ścieżce instrumentu, o ile tryb Color nie został włączony dla tego instrumentu. Na razie wyłączmy tryb Color dla co najmniej jednego instrumentu: bębna basowego.

Aby wyłączyć tryb kolorów dla bębna basowego:

- Przytrzymaj przycisk Color
- Naciśnij pad bębna basowego, aż stanie się ciemny
- Zwolnij przycisk Color

Teraz odkryjmy pełną moc funkcji Color!

3.7. Jeden instrument, cztery dźwięki

Stworzymy bardzo prosty wzór: będzie on zawierał tylko cztery zdarzenia bębna basowego. Znajdź pusty wzór, zwolnij tempo do 60 uderzeń na minutę i zacznijmy.

1. Wybierz instrument bębna basowego (przytrzymaj klawisz Shift i dotknij pady bębna basowego).
2. Naciśnij przycisk trybu Step. Wszystkie przyciski Step powinny stać się ciemne
3. Wprowadź zdarzenia bębna basowego w krokach 1, 5, 9 i 13
4. Naciśnij przycisk Play. Powinieneś usłyszeć cztery uderzenia bębna basowego w równych odstępach czasu.
5. Naciśnij przycisk trybu akcentowania
6. Wprowadź zdarzenia akcentujące w krokach 5 i 13.
7. Naciśnij przycisk Play. Powinieneś usłyszeć cztery uderzenia bębna basowego, z akcentowaniem co drugiego zdarzenia.
8. Przytrzymaj przycisk Color. Wszystkie przyciski Step powinny zgasnąć. Wyświetlany jest teraz tryb Color Step.
9. Wciąż przytrzymując przycisk Color, dodaj zdarzenia w krokach 9 i 13.
10. Naciśnij przycisk Play. Powinieneś usłyszeć cztery uderzenia bębna basowego, z zniekształceniem w trzecim i czwartym zdarzeniu.

Oto, co dzieje się w naszym wzorze:

Krok numer	Normalny	Akcent	Kolor, bez akcentu	Kolor z akcentem
1	x			
5		x		
9			x	
13				x

Oto inne ujęcie tego samego toru:

Numer kroku	Akcent	Kolor
1	Nie	Nie
5	Tak	Nie
9	Nie	Tak
13	Tak	Tak

Jest jeszcze jedna ważna rzecz, którą należy wypróbować w tym schemacie:

1. Naciśnij przycisk trybu Step. Przyciski Step 1, 5, 9 i 13 powinny świecić się na niebiesko/czerwono/niebiesko/czerwono
2. Naciśnij przyciski krokowe 9 i 13, aż staną się ciemne. Przycisk nr 13 należy nacisnąć dwa razy (wyłączenie akcentu, wyłączenie kroku).
3. Naciśnij przycisk Kolor, aby potwierdzić, że zdarzenia Kolor nadal istnieją w krokach 9 i 13.
4. Naciśnij przycisk Play. Usłyszysz dwa uderzenia bębna basowego, a następnie ciszę przez dwa takty, aż do momentu zapętlenia się wzorca.

Dlaczego tak się stało? Ponieważ zdarzenie Color nie jest zdarzeniem wyzwajającym: będzie słyszalne tylko w kroku, który został włączony w trybie Step lub Accent.

Teraz zacznij od początku i spróbuj wykonać te same eksperymenty z każdym z instrumentów. Wszystkie mają cztery różne warianty, a warianty dla każdego instrumentu są inne. Daje to niesamowitą liczbę możliwości wykorzystania tych 10 instrumentów w procesie twórczym!

Możesz również zapoznać się z rozdziałem Centrum sterowania MIDI, a konkretnie [sekcją Dodawanie/usuwanie zdarzeń koloru \[str. 85\]](#). Dzięki pomocy wizualnej może on zapewnić dodatkowy wgląd w tryb koloru.

4 . TRYB PATTERN

Wzory są sercem DrumBrute Impact, odpowiedzialnym za tworzenie groove'ów. Utwory wskazują je, banki je przechowują, ale to wzory zawierają muzykę.

4.1. Tworzenie patternów

4.1.1. Kontrola tempa

Enkoder Rate/Fine kontroluje wartość tempa, która jest zapisywana dla każdego wzorca. Możliwe jest również zastąpienie ustawień dla poszczególnych wzorców tempem globalnym poprzez przytrzymanie przycisku Shift i naciśnięcie przycisku Step 15. Parametr ten nazywa się Global BPM i jest również dostępny w MIDI Control Center (patrz [ta sekcja \[str. 24\]](#)).

4.1.1.1. Precyzyjne dostrajanie tempa

Jeśli chcesz zmienić tempo w krokach mniejszych niż 1 bpm (na przykład do 100,33 bpm), przytrzymaj przycisk Shift i obróć pokrętkę Rate/Fine w prawo. Po osiągnięciu żądanej wartości między 0,00 a 0,99 zwolnij przycisk Shift.

Aby zresetować wartość precyzyjnego strojenia do zera, obróć pokrętkę Rate/Fine bez przytrzymywania przycisku Shift.

4.1.1.2. Tap tempo

Tempo utworu można ustawić za pomocą przycisku Tap Tempo. Wystarczy nacisnąć przycisk z żadaną częstotliwością, a tempo zmieni się zgodnie z rytmem.

Liczbę stuknięć potrzebnych do ustawienia tempa można skonfigurować za pomocą MIDI Control Center.



! Funkcja Tap tempo nie działa, gdy Impact jest ustawiony na jedno z zewnętrznych źródeł synchronizacji.

4.1.2. Podział czasu

W zależności od aktualnego ustawienia parametr ten może być szybkim sposobem na podwojenie lub zmniejszenie o połowę szybkości odtwarzania patternu. Dostępne są również opcje triolowe.

Aby ustawić podział czasu, naciśnij i przytrzymaj przycisk Shift, a następnie naciśnij przycisk Step odpowiadający żadanemu taktowi:

- Ósemki (1/8)
- Triole ósemek (1/8T)
- Szesnastki (1/16)
- Triole szesnastkowe (1/16T)
- Trzydziestodwójki (1/32)

Ustawieniem domyślnym jest 1/16.

4.1.3. Nagrywanie wzorca

Aby nagrać wzór, naciśnij przycisk Record (Nagrywaj) i przycisk Play (Odtwarzaj). Jeśli wzór jest już odtwarzany, użyj przycisku Record (Nagrywaj), aby włączyć lub wyłączyć tryb nagrywania.

Jeśli Impact nie działa, sprawdź ustawienia synchronizacji (patrz [sekcja \[str. 68\]](#)).

Teraz zagraj na jednym lub kilku padach. Wszystko, co zagraasz, zostanie zarejestrowane jako część patternu. W trybie Step można włączać i wyłączać poszczególne zdarzenia za pomocą przycisków Step. Tryb Step został omówiony w [sekcji Edycja patternów \[str. 44\]](#).

Możesz również nagrywać przy użyciu zewnętrznego źródła MIDI/USB, ale nagrywane będą tylko kroki odpowiadające aktualnemu mapowaniu nut perkusji. Więcej informacji na temat map perkusji znajduje się [w tej sekcji \[str. 99\]](#).

4.1.3.1. Metronom

Jeśli chcesz słyszeć odniesienie czasowe podczas nagrywania, naciśnij przycisk Metronome On i ustaw poziom kliknięcia za pomocą pokrętła Metro Volume. Funkcje metronomu opisano bardziej szczegółowo [tutaj \[str. 21\]](#).

4.1.3.2. Kwantyzacja nagrania

Domyślnie podczas nagrywania w czasie rzeczywistym nuty są kwantyzowane zgodnie z wybranym podziałem czasu.

Na przykład, jeśli podział czasu wynosi 1/16, nagrane nuty zostaną kwantyzowane do przodu lub do tyłu do najbliższej szesnastki. W miarę powtarzania się wzorca można zastąpić niektóre nuty, grając nowe w zakresie czasowym tych nut.

4.1.3.3. Tryb bez kwantyzacji

W pewnym stopniu można zastąpić automatyczną kwantyzację. Spowoduje to poszerzenie okna czasowego do przechwytywania granych nut. Ustawienie podziału czasu nadal obowiązuje, a nuty mogą mieścić się tylko w zakresie +/- 50% wartości podziału czasu.

Nie jest to więc nagrywanie w czasie rzeczywistym, ale daje dość dużą swobodę. Fajną rzeczą jest to, że można przesunąć poszczególne zdarzenia do przodu lub do tyłu w czasie. Aby dowiedzieć się więcej na ten temat, zapoznaj się z [sekcją Przesunięcie synchronizacji \[str. 88\]](#).

Jeśli chcesz wypróbować tę metodę, przytrzymaj klawisz Shift i naciśnij przycisk Record: przycisk Record zaświeci się, gdy aktywny jest tryb bez kwantyzacji. Funkcję kwantyzacji można ponownie włączyć w ten sam sposób: przytrzymaj klawisz Shift i naciśnij przycisk Record, aż przycisk Record ponownie zgaśnie.

4.1.4. Funkcje wyciszenia/solo

Przyciski Mute/Solo doskonale sprawdzają się podczas występów na żywo i sesji twórczych. Pomagają one skupić się na interakcjach dowolnej kombinacji perkusji lub umożliwiają pracę nad jednym z utworów perkusyjnych bez słyszenia innych instrumentów.

Przyciski Mute/Solo mają status globalny, więc wpływają na wszystkie patterny i utwory. Ich ustawienia nie są zachowywane po wyłączeniu i ponownym włączeniu zasilania. Dostępna jest tylko jedna grupa Solo i jedna grupa Mute.

Funkcje wyciszenia i solo działają w zupełnie inny sposób, ale działają dokładnie tak samo, więc opiszemy je jednocześnie.

4.1.4.1. Tworzenie grupy

Konfiguracja grupy wyciszenia/solo jest bardzo prosta. Załóżmy, że chcesz przez kilka minut skupić się na ścieżkach kicku i zamkniętego/otwartego hi-hatu:

- Naciśnij przycisk Solo, aby przejść do trybu Solo. Gdy przycisk świeci się, grupa Solo jest aktywna.
- Naciśnij pady Kick, Closed Hat i Open Hat. Gdy się świecą, są one częścią grupy.
- Aby włączyć lub wyłączyć grupę Solo, naciśnij przycisk Solo.

Proces tworzenia grupy wyciszenia jest identyczny. Jeśli więc chcesz przez chwilę słyszeć wszystko oprócz ścieżek Snare 2 i FM Drum, użyj przycisku wyciszenia i odpowiednich padów, aby umieścić je w grupie wyciszenia.

Pamiętaj, że możesz niezależnie wyciszać lub odtwarzać solo instrumenty na wspólnym kanale. Po prostu przełącz przycisk wyboru instrumentu dla tego kanału, aby uzyskać dostęp do innego instrumentu.

4.1.4.2. Wyczyść grupę

Zamiast przechodzić do trybu wyciszenia/wyodrębnienia i odznaczać każdy pad w grupie, możesz natychmiast wyczyścić grupę, przytrzymując przycisk Shift i naciskając przycisk wyciszenia/wyodrębnienia. Następnie utwórz nową grupę, wybierając instrumenty, które chcesz w niej umieścić.

4.1.4.3. Przyciski wyciszenia/wyodrębnienia: zatraskowe lub przełączające

Przyciski wyciszenia/wyodrębnienia można skonfigurować tak, aby po użyciu przełączały się lub blokowały.

- Tryb **przełączania**: Aktywuje grupę wyciszenia/solo i utrzymuje ją widoczną na padach; instrumenty mogą być dodawane do grupy lub z niej usuwane, ale pady nie mogą być używane, dopóki funkcja wyciszenia lub solo nie zostanie wyłączona. Przycisk wyciszenia/solo pozostaje podświetlony, gdy grupa wyciszenia/solo jest aktywna, a jest ciemny, gdy nie jest aktywna.
- Tryb **zatraskowy**: Aktywuje grupę wyciszenia/solo, ale umożliwia również granie na padach. W trybie zatraskowym przycisk wyciszenia/solo nigdy nie jest całkowicie wyłączony; świeci się światłem ciągłym lub miga. Aby dodać instrumenty do grupy lub usunąć je z niej, naciśnij przycisk Mute/Solo, aż zacznie świecić się światłem ciągłym, i użyj padów. Aby powrócić do stanu gry na padach przy aktywnej grupie Mute/Solo, naciśnij ponownie przycisk Mute/Solo, a zacznie on ponownie migać.

W obu przypadkach, aby **wyczyścić grupę**, należy użyć kombinacji Shift+Solo lub Shift+Mute [str. 40].

Ten parametr Solo/Mute nie jest dostępny na przednim panelu DrumBrute Impact; dostęp do niego można uzyskać za pomocą [MIDI Control Center](#) [str. 70]. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, kliknij ten link, aby przejść do [sekcji trybu Solo / Mute](#) [str. 96].

4.1.5. Korzystanie z rolki podczas nagrywania

Pasek Roller to szybki sposób na wprowadzenie rulonów perkusyjnych do patternu.



! Funkcja Looper nie jest dostępna podczas nagrywania.

4.1.5.1. Jak to działa

Korzystanie z Roller jest proste. Po prostu rozpocznij nagrywanie, umieść palec na pasku Roller i dotknij padu perkusyjnego, aby utworzyć rulon.

Roller powtarza nutę z częstotliwością określoną przez kombinację czynników: źródło zegara, podział czasu i położenie palca na pasku Roller.

Wynik jest również oparty na takcie 4/4. Jeśli więc utwór ma takt 7/8, a palec znajduje się na pasku w pozycji 1/4, wynik Roller będzie przesunięty o ósemkę po tym takcie.

Pasek dotykowy wysyła również sygnały CC i odpowiada na nie. Opcję tę można włączyć/wyłączyć w MCC ([patrz sekcja Ustawienia urządzenia MCC \[str. 97\]](#)).

4.1.5.2. Ustawienia synchronizacji

Roller działa nawet przy użyciu zewnętrznego źródła synchronizacji. Wyniki mogą się jednak różnić w zależności od źródła.

Jeśli podział czasowy wzorca jest ustawiony na wartość triolową, roller będzie odtwarzał różne podziały triolowych uderzeń.

4.1.6. Wymazywanie punktowe

Nuty można usuwać podczas zapętlania wzorca w trybie nagrywania. Aby to zrobić, przytrzymaj przycisk Erase, a następnie dotknij żądanych padów, gdy usłyszysz coś, czego nie chcesz. Przy następnym zapętleniu wzorca nuty zostaną usunięte z tego miejsca.

4.1.7. Swing

Ustawienie Swing może zmienić relację rytmiczną między pierwszą nutą pary a drugą nutą. Aby to sprawdzić, uruchom wzór i ustaw pokrętkę Swing na wartość między 50 a 75.

Zakładając, że podział czasu jest ustawiony na 1/8, oto co się stanie:

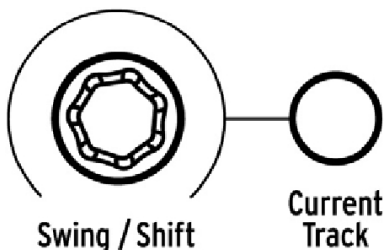
- Przy ustawieniu Swing na 50% każda nuta otrzymuje „równy czas”, co daje wrażenie „prostej 1/8 nuty”.
- Gdy wartość Swing przekracza 50%, pierwsza 1/8 nuty pozostaje niezmieniona, a druga nuta jest odtwarzana później. Zauważysz, że sekwencja zaczyna się nieco „mieszać” i może brzmieć mniej „mechanicznie” dla Twojego ucha.
- Maksymalne ustawienie Swing wynosi 75%, przy czym ósemki brzmią bardziej jak szesnastki niż „przemieszane” ósemki.

Oto wykres przedstawiający minimalne i maksymalne wartości Swing w notacji muzycznej:



4.1.7.1. Aktualny utwór

Przycisk Current Track umożliwia każdemu instrumentowi posiadanie własnego ustawienia Swing. Po naciśnięciu tego przycisku zmiany procentu swingowania będą miały wpływ tylko na bieżący instrument. Następnie można wybrać inne instrumenty i edytować również ich ustawienia Swing.



Jeśli przycisk Current Track nie jest podświetlony dla bieżącego instrumentu, a pokrętkę Swing jest obrócone, wartość procentowa Swing staje się „globalną edycją” dla całego patternu. Instrumenty, które wcześniej nie miały wartości Swing, zaczną swingować, a instrumenty z włączonym przyciskiem Current Track będą miały zwiększoną wartość swingowania o wartość globalną.

Innymi słowy, jeśli wartość globalna wzrośnie z 50 do 52, wartość bieżącego utworu wynosząca 63 wzrośnie do 65.

Oto kilka informacji, o których należy pamiętać, dotyczących interakcji między wartością Swing wzorca a wartościami Swing bieżącego utworu:

- Maksymalna możliwa wartość swing wynosi 75, więc wartość swing dla bieżącego utworu nigdy nie przekroczy tej wartości.
- Minimalna wartość swing dla pojedynczej ścieżki instrumentu nie może być niższa niż ogólna wartość swing dla patternu.

Centrum sterowania MIDI może być używane do ustawiania wartości procentowych swing dla wszystkich instrumentów, a także dla patternu. Informacje na temat tych parametrów znajdują się w [sekcji \[str. 90\]](#).

 Aby przywrócić cały pattern do tego samego Swing %, należy wyłączyć przycisk Current Track dla każdego instrumentu.

4.1.8. Losowo

Enkoder losowy pozwala dodać element nieprzewidywalności do wzorów. Wpłynie to na następujące funkcje:

- Wzór rytmiczny
- Status zdarzeń nutowych (włączenie/wyłączenie kroku)
- Siła uderzenia nut (włączenie/wyłączenie akcentu)

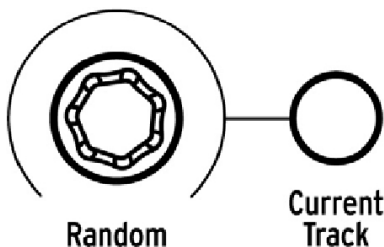
Enkoder losowy ma zakres od 0 do 100%, przy czym 0% nie ma żadnego wpływu na muzykę.

Jednak przy 100% rytm, prędkość, a nawet obecność danych nutowych w sekwencji będą całkowicie losowe.

Mówiąc wprost, wraz ze wzrostem wartości losowości wzór będzie coraz bardziej zaburzony. Nigdy nie wiadomo, jaki będzie efekt, ale właśnie o to chodzi.

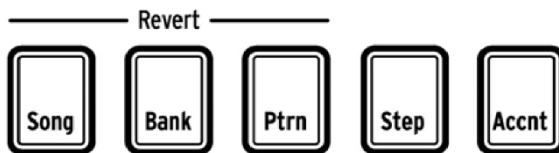
4.1.8.1. Przycisk Current Track

Każda ścieżka instrumentu może mieć niezależne ustawienie parametru Random. Aby to sprawdzić, naciśnij przycisk Current Track: wszelkie zmiany ustawienia Random po tym będą miały wpływ tylko na bieżący instrument. Następnie możesz wybrać inne instrumenty i edytować ich ustawienia Random.



 Aby przywrócić cały wzór do tej samej wartości losowej, należy wyłączyć przycisk Current Track dla każdego instrumentu.

4.2. Edycja wzorca



Przyciski trybu

Istnieją trzy sposoby precyzyjnej edycji wzoru: tryb krokowy, tryb akcentowania i tryb kolorów. Każda z tych metod pozwala na wprowadzanie określonych zmian w obrębie wzoru, a także może służyć do tworzenia wzoru od podstaw, jeśli jest taka potrzeba.

Możesz wprowadzać zmiany w wzorze we wszystkich trzech trybach, niezależnie od tego, czy wzór jest nagrywany, czy wstrzymywany.

4.2.1. Tryb krokowy

Aby przejść do trybu krokowego, naciśnij przycisk trybu krokowego.

Przyciski krokowe wyświetlają zdarzenia istniejące we wzorze dla wybranego instrumentu. Przycisk krokowy podświetlony w trybie krokowym zawiera zdarzenie nutowe, natomiast przycisk krokowy niepodświetlony oznacza, że dany krok nie jest jeszcze używany we wzorze.

Użyj przycisków Step, aby w razie potrzeby włączać i wyłączać zdarzenia. Zdarzenia, które zostały przełączone z wyłączonych na włączone w trybie Step, będą zawsze niebieskie. Przyciski Step, które są czerwone w trybie Step, wskazują krok akcentu (patrz następna sekcja).

4.2.2. Tryb akcentu

Tryb akcentowania to jeden ze sposobów na zwiększenie nacisku na konkretny krok w ścieżce instrumentu. Przycisk kroku podświetlony na czerwono w trybie akcentowania oznacza, że w tym kroku występuje zdarzenie akcentujące. Akcenty są również widoczne jako czerwone kroki w trybie krokowym.

Użyj przycisków Step, aby wprowadzić zdarzenia akcentujące. Zdarzenia, które przełączasz z Off na On w trybie akcentowania, zawsze będą czerwone. Zdarzenia w kolorze niebieskim wskazują, że zdarzenie już istnieje w sekwencji w tym kroku, ale nie zostało jeszcze zaakcentowane.

Centrum sterowania MIDI [str. 70] pozwala zdefiniować prędkość MIDI akcentowanych kroków. Informacje na temat tej funkcji centrum sterowania MIDI można znaleźć w [tej sekcji \[str. 95\]](#).

4.2.3. Tryb kolorów

Tryb Color jest pod pewnymi względami podobny do trybów Step/Accent, a pod innymi bardzo się od nich różni. Na przykład zdarzenia można wprowadzać bezpośrednio w trybie Color, korzystając z technik opisanych w sekcjach [Tryb Step \[str. 44\]](#) i [Tryb Accent \[str. 44\]](#), ale jeśli w trybie Step lub Accent nie ma już zdarzenia nutowego w danym kroku, kropka Color nie wygeneruje nuty.

Aby uzyskać dostęp do trybu Color, należy przytrzymać przycisk Color. Aby zablokować przyciski Step w trybie Color, należy przytrzymać przycisk Shift, a następnie nacisnąć przycisk Color. W obu przypadkach, gdy tryb Color jest aktywny, przyciski Step służą do wprowadzania zdarzeń Color.

Pełne informacje na temat trybu Color są dostępne [tutaj \[str. 34\]](#) w [rozdziale Instrumenty \[str. 28\]](#). W dalszej części tego rozdziału skupimy się na trybie Step i trybie Accent.

4.2.4. Stan czerwony, stan niebieski

Przyciski Step wyświetlają jeden z trzech stanów, niezależnie od tego, czy jesteś w trybie Step, czy Accent. Mogą być ciemne (brak zdarzenia), podświetlone na niebiesko (zdarzenie obecne) lub podświetlone na czerwono (zdarzenie akcentowane).

Zachowanie w każdym trybie może początkowo wydawać się mylące. Poniższa tabela powinna pomóc wyjaśnić, co się dzieje:

Tryb krokowy	Naciśnięcie przycisku 1	Naciśnięcie przycisku 2	Naciśnięcie przycisku 3
Wyłącz	Niebieski (nowe zdarzenie)	Wyłącz	Niebieski
Niebieski	Wyłącz	Niebieski	Wyłącz
Czerwony	Niebieski	Wyłącz	Niebieski
Tryb akcentowania			
Wyłączony	Czerwony (nowe zdarzenie)	Wyłącz	Czerwony
Niebieski	Czerwony	Wyłączony	Czerwony
Czerwony	Wyłączone	Czerwony	Wyłącz

4.2.5. Wybór bębna...

4.2.5.1. ...podczas pauzy

Aby wybrać ścieżkę instrumentu do indywidualnej edycji, wystarczy dotknąć pada. Gdy pad świeci się światłem ciągłym, oznacza to, że instrument został wybrany.

4.2.5.2. ...podczas nagrywania

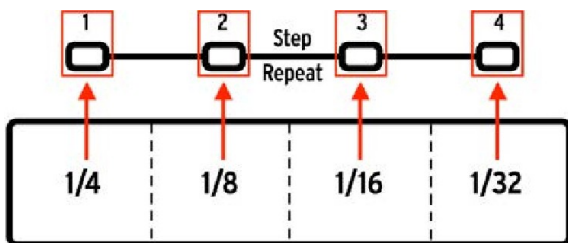
Przydatne może być zarówno słyszenie, jak i widzenie, w jaki sposób różne instrumenty wpływają na wzór. Jednak dotknięcie pada podczas nagrywania wzoru spowoduje wprowadzenie nuty.

Aby wybrać instrument bez wprowadzania nuty podczas nagrywania, przytrzymaj przycisk Shift i dotknij wybranego pada. Dane ścieżki zostaną wyświetlone przyciskami Step.

4.2.6. Funkcja Step Repeat

Ta funkcja pozwala używać paska Roller/Looper do wprowadzania szybkich, glitchowych zdarzeń do patternów bez konieczności przełączania się na inny podział czasu i tempo. Działa ona poprzez dodawanie wyzwalaczy między istniejącymi krokami.

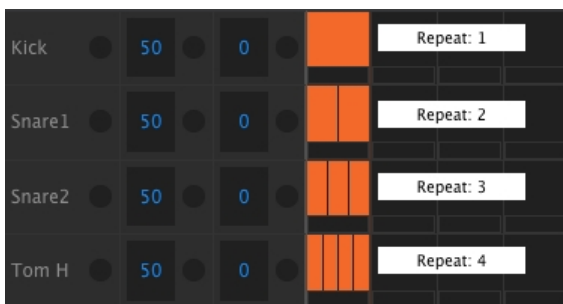
Być może zauważyłeś diody LED i cyfry poza obszarem paska Roller/Looper, na którym umieszczasz palec:



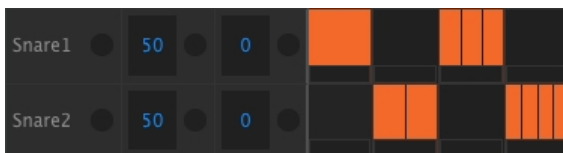
Po dotknięciu paska zapali się jedna z diod LED, a podczas przesuwania palca aktywują się różne diody LED. Podczas nagrywania lub odtwarzania wzoru pozycja palca wyzwała pętlę lub rulonady perkusyjne i dzieli rytm na „połówki”: po przecięciu 1/4 na pół otrzymujesz 1/8, po przecięciu 1/8 na pół otrzymujesz 1/16 i tak dalej.

Ale w trybie Step jest też opcja wyzwalania trioli! Dzięki temu możesz podzielić krok na kilka części bez konieczności zmiany podziału czasu dla całego patternu.

Oto kilka zrzutów ekranu z MIDI Control Center, które powinny pomóc w zrozumieniu tej koncepcji:



Zdarzenia powtarzania kroków dzielą krok na mniejsze części.



Powtarzanie kroków stosowane na naprzemiennych instrumentach

Oto jak z tego korzystać:

- Utwórz wzór z prostym wzorem Kick na każdym uderzeniu. Uruchom pętlę.
- Przejdź do trybu Step i wybierz bęben basowy (naciśnij Shift + Kick).
- Naciśnij i przytrzymaj jeden z podświetlonych przycisków Step. Pod paskiem Roller/Looper zapali się biała dioda LED o domyślnej wartości 1.
- Przytrzymując przycisk Step, przesunij palcem wzdłuż paska, aby wybrać wartość 2. Następnie razem, gdy wzór dotrze do tego punktu, usłyszysz dwa uderzenia bębna basowego w ciągu jednego kroku.
- Wypróbuj ten sam proces z wartościami Step Repeat 3 i 4 na innych krokach, aby usłyszeć różnicę między nimi.

Szybko przekonasz się, jak łatwo jest tworzyć ekscytujące i innowacyjne wzory za pomocą funkcji Step Repeat!

i! Naciśnij szybko przycisk Step w trybie edycji kroków, aby włączyć lub wyłączyć zdarzenie. Ta czynność spowoduje również zresetowanie wartości powtórzenia kroku dla tego zdarzenia do 1. Jeśli jednak przycisk Step zostanie przytrzymany przez 700 milisekund lub dłużej, można wyświetlić lub zmienić wartość powtórzenia kroku dla tego zdarzenia bez włączania lub wyłączania zdarzenia.

4.2.7. Zmiana czasu zdarzeń

Czasami sekretem zabójczego groove'u jest to, że jeden lub więcej instrumentów gra konsekwentnie za rytmem. Z drugiej strony, jeśli jeden z instrumentów jest zawsze nieco przed rytmem, może to zwiększyć poczucie pilności w muzyce.

DrumBrute Impact pozwala przesunąć timing dowolnego kroku do przodu lub do tyłu o maksymalnie 50% wartości timingowej patternu. Jest to łatwe do wykonania:

- Utwórz wzór z kickiem i werblem i dodaj 1/8 nuty na zamkniętej hi-hat. Uruchom pętlę wzoru.
- Przejdź do trybu Step i wybierz zamknięty hi-hat (naciśnij Shift + Closed Hat).
- Naciśnij i przytrzymaj jeden z podświetlonych przycisków Step.
- Trzymając przycisk Step, obróć enkoder Swing w lewo. Wyświetlacz zacznie pokazywać liczby ujemne od -01 do -50. Wybrane zdarzenie jest przesuwane, więc zostanie odtworzone nieco wcześniej w patternie, co będzie słychać przy następnym odtworzeniu patternu w pętli.
- Powtórz proces, używając innego zdarzenia, ale tym razem obracaj enkoder w prawo. Wyświetlacz zacznie pokazywać liczby dodatnie od 01 do 50, co oznacza, że wybrane zdarzenie jest przesuwane, aby odtworzyć się nieco później w sekwencji, co będzie słychać przy następnym odtworzeniu sekwencji.

Gdy groove brzmi dokładnie tak, jak chcesz, pamiętaj, aby zapisać wzór (przytrzymaj przycisk Save i naciśnij przycisk Ptrn).

Użycie przycisku Shift + enkodera Swing bez przytrzymywania przycisku Step spowoduje przesunięcie wszystkich kroków bieżącego instrumentu. Wyświetlacz zawsze rozpocznie od wartości przesunięcia 0.

i! Opcja [Shift + Swing] to łatwy sposób na kwantyzację całego instrumentu po nagraniu bez kwantyzacji.

4.2.8. Kopiowanie ścieżki perkusji

Po uzyskaniu idealnego timing i dynamiki dla danego instrumentu możesz chcieć użyć tej ścieżki w innym patternie, a może nawet podwoić tę ścieżkę na innym instrumentcie w tym samym patternie. Poniższe procedury pozwolą Ci zaoszczędzić czas, który zajęłoby odtworzenie tej partii w innym miejscu.

i!: Jeśli podział czasowy wzorca docelowego różni się od wzorca źródłowego, początkowo nie będą one brzmiały tak samo. Możesz zmienić podział czasowy wzorca docelowego, aż będzie on zgodny z wzorcem źródłowym. Więcej informacji znajdziesz w [sekcji Podział czasowy \[str. 38\]](#).

4.2.8.1. Co jest kopiowane między instrumentami?

Kopiowanie ścieżki instrumentu do tego samego instrumentu w innym patternie spowoduje zachowanie statusu [trybu koloru](#) instrumentu [\[str. 44\]](#) oraz danych [kroku koloru](#) [\[str. 36\]](#). Na przykład: jeśli skopiujesz Snare 1 z patternu 2 i wkleisz go do Snare 1 w patternie 4, status trybu koloru i dane kroku koloru zostaną skopiowane wraz z innymi danymi kroku (status włączony/wyłączony, akcent), a także długością ścieżki, ustawieniami swingiem itp.

Jeśli jednak skopiujesz instrument do innego instrumentu w dowolnym patternie, nawet w tym samym patternie, informacje o kolorze nie zostaną skopiowane. Na przykład: jeśli skopiujesz Snare 1 z patternu 2 i wkleisz go do ścieżki Cymbal w patternie 4, status trybu koloru i dane kroku koloru NIE zostaną skopiowane, ale pozostałe informacje o ścieżce zostaną zachowane (status włączony/wyłączony, akcent, długość ścieżki, ustawienia swing itp.).

4.2.8.2. W ramach wzorca

Załóżmy, że chcesz skopiować ścieżkę FM Drum do ścieżki Tom Low. Jest to nieco trudniejsze niż zwykle, ponieważ kopiujesz z pojedynczego instrumentu do wspólnego kanału instrumentów. Jednak nawet ten proces jest tak prosty, że nie będziesz mieć żadnych problemów z kopiowaniem między instrumentami jednokanałowymi.

Wybierz pattern z interesującą partią FM Drum, a następnie wykonaj następujące czynności:

- Naciśnij i zwolnij przycisk Copy. Przyciski Copy, Bank i Ptrn oraz wszystkie pady będą migać.
- Naciśnij pad FM Drum. Jest to ścieżka, która zostanie skopiowana.
- Naciśnij przycisk wyboru instrumentu dla wspólnego kanału Tom Hi / Tom Low, aż zaświeci się dioda LED Tom Low.
- Naciśnij pad Tom Hi / Tom Low. Będzie on szybko migać, co oznacza, że proces został zakończony.

W przypadku kopiowania między instrumentami jednokanałowymi po prostu pomiń trzeci krok procesu.

4.2.8.3. Między patternami

Proces kopiowania ścieżki instrumentu między patternami w tym samym banku jest niemal identyczny jak opisany powyżej. Tym razem skopiujemy tylko ścieżki między instrumentami jednokanałowymi.



Uwaga: Poniższa procedura spowoduje nadpisanie ścieżki Closed Hat w docelowym patternie.

Wybierz pattern z interesującą partią Closed Hat, a następnie wykonaj następujące czynności:

- Naciśnij i zwolnij przycisk Copy. Przyciski Copy, Bank i Ptrn oraz wszystkie pady będą migać.
- Naciśnij pad Closed Hat. Jest to ścieżka, która zostanie skopiowana.
- Naciśnij przycisk Ptrn.
- Wybierz wzór docelowy, naciskając jeden z przycisków Step.
- Naciśnij pad Closed Hat. Będzie on szybko migać, co oznacza, że proces został zakończony.

Aby skopiować ścieżkę zamkniętego hi-hatu do innego instrumentu w docelowym wzorze, w ostatnim kroku wybierz pad tego instrumentu zamiast pada zamkniętego hi-hatu.

4.2.8.4. Między bankami (ten sam instrument)

Proces kopiowania ścieżki instrumentu między wzorami w różnych bankach jest prawie identyczny z procedurami opisanymi powyżej. Tym razem skopiujemy tylko ścieżki między instrumentami jednokanałowymi.



Uwaga: Poniższa procedura spowoduje nadpisanie ścieżki Closed Hat w docelowym wzorze.

Wybierz wzór z interesującą częścią Closed Hat, a następnie wykonaj następujące czynności:

- Naciśnij i zwolnij przycisk Copy. Przyciski Copy, Bank i Ptrn oraz wszystkie pady zaczną migać.
- Naciśnij pad zamkniętego hi-hatu. Jest to ścieżka, która zostanie skopiowana.
- Naciśnij przycisk Bank.
- Wybierz docelowy bank, naciskając jeden z pierwszych czterech przycisków Step.
- Naciśnij przycisk Ptrn.
- Wybierz docelowy wzór, naciskając jeden z przycisków Step.
- Naciśnij pad Closed Hat. Zacznie szybko migać, co oznacza, że proces został zakończony.

Aby skopiować ścieżkę Closed Hat do innego instrumentu w docelowym patternie, w ostatnim kroku wybierz pad tego instrumentu zamiast pada Closed Hat.

4.2.9. Usuwanie ścieżki perkusji

Jeśli zdecydowałeś, że nie chcesz, aby dana ścieżka instrumentu była już częścią patternu, proces ten nie może być prostszy:



! : Upewnij się, że wybrałeś właściwy wzór. Procesu tego nie można cofnąć.

- Naciśnij i zwolnij przycisk Erase. Przyciski Erase, Bank i Ptrn oraz wszystkie pady będą migać.
- Jeśli chcesz usunąć ścieżkę tylko jednego instrumentu z kanału współdzielonego, przed przystąpieniem do działania wybierz ten instrument za pomocą przycisku wyboru instrumentu.
- Naciśnij pad ścieżki instrumentu, którą chcesz usunąć. Będzie ona szybko migać, a następnie przestanie, co oznacza, że proces został zakończony.

4.2.10. Długość wzorca

Domyślna długość wynosi 16 kroków, ale wzór może mieć maksymalnie 64 kroki.

Jeśli chcesz, aby wzór miał mniej niż 16 kroków, po prostu przytrzymaj przycisk Last Step, a następnie naciśnij przycisk Step odpowiadający żądanemu ustawieniu.

4.2.10.1. Tryb Pattern Follow

Podczas pracy z sekwencjami dłuższymi niż 16 kroków należy pamiętać o jednej ważnej funkcji. Po jednoczesnym naciśnięciu przycisków z podwójną strzałką (« ») diody LED tych przycisków zaczną migać. Powoduje to przełączenie DrumBrute Impact w tryb Pattern Follow i wyłączenie tego trybu.

Gdy tryb ten jest aktywny podczas wzorca 32-krokowego, diody LED grupy kroków i przyciski kroków będą wyświetlać kroki 1-16, następnie kroki 17-32, a następnie powrócą do kroków 1-16 i tak dalej.

Gdy diody LED « » są	Tryb Pattern Follow jest
Ciemny	WYŁ
Zapalona	WŁ

Pamiętaj: włączenie trybu Pattern Follow nie ma wpływu na odtwarzanie samego patternu. Wpływa to tylko na to, co widzisz, co może ułatwić edycję poszczególnych sekcji patternu.

4.2.10.2. Długości > 16 kroków

Aby wydłużyć sekwencję do więcej niż 16 kroków, należy użyć przycisku Last Step (Ostatni krok), przycisków „ ”, diod LED Step Group (Grupa kroków) oraz przycisków Step (Krok).

Na przykład, wydłużmy wzór 16-stopniowy do 32 stopni. Oto co należy

zrobić:

- Wybierz 16-krokowy wzór.
- Przytrzymaj przycisk Last Step.
- Naciśnij raz przycisk >>. Nad liczbą 32 pojawi się migająca biała dioda LED.
- Naciśnij przycisk Step 16 (technicznie jest to teraz przycisk 32). Zmieni kolor na niebieski.
- Zwolnij przycisk Last Step. Krok 32 został teraz zdefiniowany jako ostatni krok w sekwencji.

Teraz naciśnij jednocześnie przyciski << i >>, aby przejść do trybu Pattern Follow (przyciski powinny się zaświecić).

Następnie naciśnij przycisk Play. Przyciski Step powinny przełączać się między dwoma zestawami 16 kroków, jednym z danymi i jednym bez danych.

Powinieneś również zobaczyć, jak diody LED Step Group zmieniają się co 16 kroków:

- Kroki 1-16: czerwona dioda LED nad #16, biała dioda LED nad #32
- Kroki 17-32: ciemna dioda LED nad #16, różowa dioda LED nad #32 (biała + czerwona)

Czerwona dioda LED wskazuje bieżącą grupę kroków w ramach wzoru. Biała dioda LED oznacza, że ostatni krok we wzorze znajduje się w tej grupie kroków.

Jeśli chcesz, aby ten wzór miał więcej niż 32 kroki, przytrzymaj przycisk Last Step (Ostatni krok) i naciśnij >>, aż biała dioda LED znajdzie się nad odpowiednim numerem grupy kroków. Następnie naciśnij odpowiedni przycisk Step (Krok) i możesz rozpocząć tworzenie.

4.2.10.3. Edytowanie kroków 17–32

Jeśli podczas edycji chcesz skupić się na krokach 17-32, wykonaj następujące czynności:

- Wyłącz tryb Pattern Follow (wyłącz przyciski << >>).
- Naciśnij raz przycisk >>, aby przesunąć czerwoną diodę LED nad numer 32.

Przyciski Step pokazują teraz status kroków 17-32. Jeśli chcesz, możesz odtworzyć wzór podczas edycji; zostaną odtworzone wszystkie 32 kroki, ale przyciski Step pozostaną skupione na krokach 17-32.

Po prostu edytuj kroki zgodnie z potrzebami za pomocą przycisków Step lub odtwórz je na padach. Po zakończeniu możesz ponownie przejść do trybu Pattern Follow za pomocą przycisków << >>, jeśli chcesz.

4.3. Przywracanie wzorca lub banku

Możliwe jest przywrócenie wzorca lub banku wzorców do ostatniej wersji zapisanej w pamięci Flash. Należy to jednak zrobić przed zapisaniem, skopiowaniem lub skasowaniem wzorca lub banku; każdy z tych procesów zapisuje bieżącą pamięć w pamięci Flash i nadpisuje poprzednio zapisane elementy.

Procesy przywracania wzorca lub przywracania banku różnią się nieco między sobą.

4.3.1. Przywracanie wzorca w banku

- W bieżącym banku użyj przycisków Step, aby wybrać wzór, który chcesz przywrócić.
- Przytrzymaj przycisk Shift.
- Naciśnij przycisk trybu Ptrn

4.3.2. Przywróć bieżący bank

- Przytrzymaj przycisk Shift
- Naciśnij przycisk trybu Bank

4.4. Zapisz wzór!



Uwaga: Jeśli przełączysz się między bankami, utracisz wszystkie zmiany wprowadzone w patternach w oryginalnym banku. To samo stanie się, jeśli przełączysz się do trybu Song.

Podczas pracy nad wzorami warto je często zapisywać.

Aby zapisać bieżący wzór, przytrzymaj przycisk Save, a następnie naciśnij przycisk Ptrn. Oba przyciski będą szybko migać, sygnalizując, że wzór został zapisany w pamięci wewnętrznej.

4.5. Kopiowanie wzorca

Czasami może zaistnieć potrzeba wykorzystania wzorca jako podstawy dla innej sekcji utworu, po wprowadzeniu kilku modyfikacji. Szybkim sposobem na osiągnięcie tego celu jest skopiowanie wzorca w inne miejsce.



Uwaga: Poniższa procedura spowoduje skasowanie wzorca nr 8 z bieżącego banku. Przed przystąpieniem do tej czynności upewnij się, że miejsce na wzorzec jest dostępne.

Załóżmy, że chcesz skopiować wzór nr 1 do lokalizacji wzoru nr 8 w bieżącym banku. Oto kroki, które należy wykonać:

- Wybierz tryb Pattern, naciskając przycisk Ptrn.
- Wybierz wzór nr 1, naciskając przycisk Step 1.
- Naciśnij przycisk Copy. Wiele przycisków zacznie migać, sygnalizując, że jesteś w trybie kopiowania. Przycisk Step 1 powinien świecić się światłem ciągłym, co oznacza, że jest to wzór, który jest kopiowany.
- Chcesz skopiować wzór, a nie bank, więc naciśnij przycisk Ptrn. Przyciski Copy i Ptrn zaczną migać, a przycisk Step 1 również zacznie migać, wskazując, że jest to wzór źródłowy.
- Wszystkie wzory, które już zawierają dane, będą miały odpowiedni przycisk Step podświetlony na czerwono. Wszystkie puste wzory będą ciemne.
- Naciśnij przycisk Step 8. Będzie on migać przez pół sekundy, a następnie przyciski Step 2-16 zgasną, co oznacza, że proces został zakończony. Wzór nr 1 jest nadal wybrany, więc jeśli chcesz zmodyfikować wzór nr 8, musisz wybrać ten wzór, naciskając przycisk Step 8.

Aby dowiedzieć się, jak skopiować wzór między bankami, zapoznaj się z [tą sekcją \[str. 60\]](#).

5. TRYB SONG

Wewnętrzna pamięć DrumBrute Impact mieści 16 utworów, z których każdy może mieć długość do 16 wzorów.

5.1. Czym jest utwór?

Piosenka pozwala ustawić sekwencję wzorów, które będą odtwarzane w określonej kolejności. Wzory można wybierać z dowolnego z czterech banków wzorów.

Po wybraniu utworu przyciski Step zaświecą się, wskazując liczbę patternów w utworze. Podczas odtwarzania utworu na wyświetlaczu pojawi się litera banku i numer każdego patternu w utworze, a przyciski Step będą migać po kolei, wskazując aktualną pozycję utworu.

Utwór dziedziczy ustawienia tempa każdego z zawartych w nim wzorów, chyba że włączono funkcję Global BPM. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w [sekcji \[str. 38\]](#).

Kiedy utwór dojdzie do końca, powróci do początku i będzie odtwarzany do momentu naciśnięcia przycisku Stop lub Play/Pause.

Utwór wykorzystuje również wartości Swing i Random z każdego wzorca. Możliwa jest edycja tych parametrów na żywo, ale nie są to edycje globalne i mogą się one zmieniać między wzorcami.

5.2. Wybieranie utworu

Aby wybrać utwór, naciśnij przycisk Song Mode, a następnie przycisk Step odpowiadający numerowi żadanego utworu. Przycisk Step zaświeci się, wskazując dokonany wybór.

Wszystkie pozostałe przyciski Step służą do wskazania liczby patternów zawartych w utworze. Oto jak interpretować ich znaczenie:

- Przyciski Step, które nie świecą się, oznaczają, że utwór wykorzystuje mniej niż 16 patternów. Na przykład cztery ciemne przyciski oznaczają, że utwór wykorzystuje 12 patternów.
- Podobnie, jeśli jest 12 czerwonych przycisków Step, oznacza to, że utwór wykorzystuje 12 patternów.
- Przycisk Step reprezentujący numer utworu będzie niebieski, chyba że jest również używany do wskazania liczby patternów w utworze. Wówczas będzie fioletowy (niebieski + czerwony).

Możliwe jest przełączenie się do utworu z trybu Pattern lub przełączanie się między utworami podczas działania DrumBrute Impact.



! : Centrum sterowania MIDI pozwala określić, czy nowy wzór ma zostać załadowany natychmiast, czy też należy poczekać, aż DrumBrute Impact osiągnie koniec bieżącego wzoru. Aby dowiedzieć się więcej o tej funkcji, zapoznaj się z [sekcją \[str. 95\]](#).

5.3. Tworzenie utworu

Proces tworzenia utworu jest bardzo prosty. Oto jak to zrobić:

- Naciśnij przycisk Song, aby przejść do trybu Song.
- Wybierz utwór, który chcesz utworzyć, naciskając jeden z przycisków Step.
- Naciśnij przycisk Record, aby przejść do trybu pisania utworu. Przyciski Song, Ptn i Record będą migać.
- Naciśnij kolejno przyciski Step, aby wybrać kolejność odtwarzania. Możesz nacisnąć ten sam przycisk Step kilka razy, aby powtórzyć ten wzór.
- Możesz używać wzorów z innych banków, naciskając przycisk banku i wybierając jeden z nich (A-D). Następnie naciśnij przycisk Ptn, aby wybrać wzory w nowym banku.
- Możesz wprowadzić do 16 wzorów, w tym te, które powtórzyłeś.
- Po zakończeniu tworzenia utworu naciśnij przycisk Record, aby wyjść z trybu pisania utworów.

Naciśnij przycisk odtwarzania, a utwór rozpocznie się.

5.4. Przywracanie utworów

Możliwe jest przywrócenie utworu do ostatniej wersji, która została zapisana w pamięci Flash. Należy to jednak zrobić przed zapisaniem, skopiowaniem lub usunięciem innych utworów w trybie Song.



Uwaga: Poniższa procedura spowoduje cofnięcie zmian wprowadzonych w utworach w trybie Song, które nie zostały zapisane.

Oto jak to zrobić:

- Przytrzymaj przycisk Shift
- Naciśnij przycisk trybu utworów

Spowoduje to przywrócenie wszystkich utworów w trybie Song do ich ostatnio zapisanych wersji.

5.5. Zapisywanie utworu

Aby wyjść z trybu pisania utworu, naciśnij przycisk Record (Nagrywaj) po raz drugi. Przycisk zgaśnie, co oznacza, że opuściłeś tryb pisania utworu. Naciśnij przycisk Save (Zapisz) + przycisk Song (Utwór), aby zapisać nowy utwór.

5.6. Kasowanie utworu

Jeśli chcesz stworzyć nową wersję istniejącego utworu, wykonaj następujące czynności:

- Naciśnij przycisk Erase, a przyciski Erase, Song, Bank, Ptn i pady zaczną migać.
- Naciśnij przycisk Song
- Wybierz utwór, który chcesz skasować, naciskając jeden z przycisków Step.

Teraz możesz rozpocząć tworzenie nowego utworu.

5.7. Funkcje występów na żywo

Wiele opcji odtwarzania dostępnych w trybie Song jest takich samych jak w trybie Pattern. Istnieją jednak pewne różnice, które omówimy w dalszej części.

Niektóre funkcje występów nazywamy funkcjami „na poziomie utworu”, a inne „na poziomie patternu”. Oto opis każdej z nich:

- Funkcje **na poziomie utworu** nie mają wpływu na pętle utworu ani na zmiany banków patternów w utworze.
- Funkcje **na poziomie patternu** są osadzone w patternach, więc gdy pattern jest przywoływany podczas odtwarzania, może zostać zresetowany do zapisanych wartości. Zostaną one również zresetowane, jeśli utwór zostanie zatrzymany i ponownie uruchomiony.

5.7.1. Funkcje na poziomie utworu

5.7.1.1. Pasek Looper/Roller

Podczas korzystania z funkcji Looper/Roller utwór jest nadal odtwarzany w tle, więc po zwolnieniu paska Touch nastąpi przeskok do miejsca, w którym utwór znajdowałby się, gdyby funkcja Looper/Roller nie została aktywowana.

Pasek Looper generuje mniejsze pętle w zależności od miejsca dotknięcia paska i momentu dotknięcia. Długość pętli zależy od położenia palca na pasku. Zmiana położenia palca powoduje zmianę rozmiaru pętli.

Pasek Roller pozwala na rolowanie instrumentów w czasie rzeczywistym. Generuje on rolki w oparciu o podział czasu wybrany w pasku Touch.

5.7.1.2. Wstrzymanie lub ponowne uruchomienie

W MIDI Control Center znajduje się ustawienie o nazwie Pause mode (Tryb pauzy). Pozwala ono zdecydować, czy przycisk Play/Pause (Odtwórz/Pauza) spowoduje wznowienie utworu od początku, czy też kontynuację odtwarzania od bieżącej pozycji.

Więcej informacji na temat tych ustawień centrum sterowania MIDI można znaleźć w [sekcji \[str. 96\]](#).

5.7.2. Funkcje na poziomie wzorca

5.7.2.1. Tempo

Każdy wzorzec można zapisać z własnym ustawieniem tempa, dzięki czemu utwór może zawierać różne tempo za każdym razem, gdy używany jest inny wzorzec.

Istnieje jednak parametr na panelu przednim, który pozwala na zmianę tych indywidualnych wartości tempa: Global BPM. Aktywacja tej funkcji jest prosta: wystarczy przytrzymać przycisk Shift i nacisnąć przycisk Step 15.

Po wykonaniu tej czynności wszystkie utwory i patterny w DrumBrute Impact będą odtwarzane w tym samym tempie, które można ustawić na dowolną wartość, zgodnie z opisem w [sekcji \[str. 38\]](#).

5.7.2.2. Swing/Random

Funkcje te zostały szczegółowo opisane w [rozdziale Tryb Pattern \[str. 38\]](#). Korzystając z nich w trybie Song, należy pamiętać, że wszelkie zmiany wprowadzone za pomocą enkodera Swing i Random mogą zostać zresetowane do wartości z trybu Pattern po przekroczeniu granicy patternu, jeśli następny pattern pochodzi z innego banku.

Parametry te są zawsze resetowane do wartości zapisanych w momencie zmiany banku.

5.8. Wyciszenie i solo w trybie utworu

Funkcje wyciszenia i solo działają w trybie utworu dokładnie tak samo, jak w trybie patternu. W rzeczywistości grupy wyciszenia/solo są wspólne dla trybów utworu i patternu. Tak więc pady, które zostały wyciszone/włączone do solo w trybie patternu, będą również wyciszone/włączone do solo w trybie utworu i odwrotnie.

Pełny opis sposobu korzystania z tych funkcji znajduje się w [sekcji Funkcje wyciszania/solo \[str. 40\]](#) rozdziału [Tryb Pattern \[str. 38\]](#).

6. FUNKCJE KOPIOWANIA/USUWANIA

6.1. Kopiowanie z banku do banku



! Poniższa procedura spowoduje nadpisanie wszystkich 16 wzorów w docelowym banku. Nie można tego cofnąć ani anulować. Przed kontynuowaniem upewnij się, że chcesz to zrobić.

Możliwe jest skopiowanie wszystkich 16 wzorów z jednego banku do innego.

Załóżmy, że chcesz skopiować wzorce z banku C do banku D. Oto jak to zrobić:

- Naciśnij przycisk Bank.
- Wybierz bank C, naciskając przycisk Step 3.
- Naciśnij przycisk Copy. Wiele przycisków i padów zacznie migać.
- Naciśnij ponownie przycisk Bank. Przycisk Step 3 zacznie migać, co oznacza, że jest to bank, który jest kopiowany.
- Wybierz bank D, naciskając przycisk Step 4. Przycisk ten będzie szybko migać przez około sekundę.

Gdy miganie ustanie, proces jest zakończony. Bank źródłowy (w tym przypadku bank C) pozostanie wybranym bankiem.



! : Tuż przed wybraniem miejsca docelowego można sprawdzić, czy bank jest pusty, czy nie. Banki, które nie są puste, będą podświetlone na czerwono, natomiast puste banki nie będą podświetlone. Dotyczy to również wyboru banku, który ma zostać usunięty.

6.2. Kopiowanie wzoru do wzoru



! : Kopiowanie wzorca do innej lokalizacji nie może zostać cofnięte ani anulowane; spowoduje to nadpisanie lokalizacji docelowej. Przed kontynuowaniem upewnij się, że jest to pożądane działanie.

6.2.1. W obrębie banku

Procedura ta została omówiona bardziej szczegółowo w [tej sekcji \[str. 54\]](#), ale poniżej przedstawiono jej podstawowe zasady. Aby skopiować wzór do nowej lokalizacji w bieżącym banku:

- Upewnij się, że jest to zamierzone działanie, ponieważ nie można go cofnąć ani anulować.
- Wybierz wzór źródłowy.
- Naciśnij przycisk Kopiuj.
- Naciśnij przycisk Ptrn.
- Naciśnij przycisk Step dla docelowej lokalizacji. Będzie on migał przez pół sekundy, a następnie wszystkie przyciski Step zgasną, z wyjątkiem jednego przycisku dla oryginalnego źródła.



! : Tuż przed wybraniem miejsca docelowego można sprawdzić, czy wzór jest pusty, czy nie. Wzory, które nie są puste, będą podświetlone na czerwono, ale puste wzory nie będą podświetlone. Dotyczy to również wyboru wzoru do usunięcia.

6.2.2. Między bankami (wzór)

Poniższa procedura pozwoli Ci skopiować pojedynczy wzór z jednego banku do innego banku.

Załóżmy, że chcesz skopiować wzór nr 7 z banku A do lokalizacji wzoru nr 15 w banku B:

- Wybierz bank A, wzór nr 7.
- Naciśnij przycisk Kopiuj.
- Naciśnij przycisk Ptrn.
- Naciśnij przycisk Bank.
- Naciśnij przycisk Step 2, aby wybrać bank B.
- Naciśnij przycisk Ptrn.
- Naciśnij przycisk Step 15. Będzie on migać przez około sekundę, co oznacza, że proces zakończył się powodzeniem.

6.3. Kopiowanie perkusji do perkusji

Poniższe procedury zostały szczegółowo omówione [tutaj \[str. 48\]](#):

- Aby skopiować ścieżkę instrumentu do innego instrumentu w ramach tego samego patternu, zapoznaj się z [tą sekcją \[str. 48\]](#).
- Aby skopiować ścieżkę instrumentu do innego patternu w tym samym banku, postępuj [zgodnie z poniższymi instrukcjami \[str. 49\]](#).
- Aby skopiować ścieżkę instrumentu do patternu w innym banku, przeczytaj [tę sekcję \[str. 49\]](#).

6.4. Kasowanie banku

Aby skasować wszystkie 16 patternów w banku:

- Upewnij się, który bank chcesz skasować. Proces ten nie może zostać cofnięty.
- Naciśnij przycisk Erase. Wiele przycisków i padów zacznie migać.
- Naciśnij przycisk Bank. Przycisk Step dla aktualnie wybranego banku zacznie migać.
- Za pomocą przycisków Step wybierz bank, który chcesz skasować. Będzie on szybko migać przez około sekundę.

Gdy miganie ustanie, proces zostanie zakończony.

6.5. Kasowanie wzorca

Aby skasować jeden z patternów w banku:

- Upewnij się, że wiesz, który wzór chcesz usunąć. Proces ten nie może zostać cofnięty.
- Naciśnij przycisk Erase. Wiele przycisków i padów zacznie migać.
- Naciśnij przycisk Ptrn. Przycisk Step dla aktualnie wybranego wzoru zacznie migać.
- Za pomocą przycisków Step wybierz wzór, który chcesz usunąć. Będzie on szybko migać przez około pół sekundy.

Gdy miganie ustanie, proces zostanie zakończony.

6.6. Usuwanie ścieżki perkusyjnej

Proces ten został omówiony w [sekcji \[str. 50\]](#). Oto najważniejsze informacje:

- Naciśnij przycisk Erase. Wiele przycisków zacznie migać.
- Naciśnij pad ścieżki perkusyjnej, którą chcesz usunąć. Będzie ona szybko migać, a następnie przestanie, co oznacza, że proces został zakończony.

7.1. Rozszerzanie wzorca

Wzór można wydłużyć na dwa różne sposoby: dodając puste kroki lub kopiując dane z początku wzoru na jego koniec.

7.1.1. Dodawanie pustych kroków

Proces dodawania pustych kroków wymaga użycia przycisku >> oraz przycisku Ostatni krok. Zostało to omówione w [sekcji Długość wzorca \[str. 51\]](#).

7.1.2. Kopiowanie i dołączanie

Wzór można również rozszerzyć, kopiując dane z początku wzoru i dołączając je do końca istniejącego wzoru. Wzory można rozszerzać do maksymalnej długości 64 kroków.

Aby rozszerzyć wzór, przytrzymaj klawisz Shift, a następnie naciśnij przycisk >>. Spowoduje to skopiowanie wszystkich istniejących zdarzeń we wzorze i dołączenie ich na końcu wzoru, zaczynając od bieżącego ostatniego kroku.

Oto kilka zasad, o których należy pamiętać:

- Jeśli wzorzec ma więcej niż 32 kroki, proces ten skopiuje/dołączy tyle kroków, ile to możliwe, aż do osiągnięcia maksymalnej liczby kroków (64).
- Jeśli wzór ma mniej niż 32 kroki, zostanie skopiowana ta liczba kroków, a sekwencja zostanie podwojona.

Oto kilka przykładów tego procesu w praktyce:

Przykład 1

Oryginalny rozmiar	Działanie	Nowy rozmiar	Powód
16 kroków	Shift + >>	32 kroki	Kroki 1-16 zostały skopiowane / dołączone do kroku 17
	Shift + >>	48 kroków	Kroki 1-16 zostały skopiowane / dołączone do kroku 33

Przykład 2

Oryginalny rozmiar	Działanie	Nowy rozmiar	Powód
32 kroki	Shift + >>	48 kroków	Kroki 1-16 zostały skopiowane / dołączone do kroku 33

Przykład 3

Oryginalny rozmiar	Działanie	Nowy rozmiar	Powód
7 kroków	Shift + >>	14 kroków	Kroki 1-7 zostały skopiowane / dołączone do kroku 8
	Shift + >>	28 kroków	Kroki 1-14 zostały skopiowane / dołączone do kroku 15
	Shift + >>	56 kroków	Kroki 1-28 zostały skopiowane / dołączone do kroku 29
	Shift + >>	64 kroki	Kroki 1-8 zostały skopiowane / dołączone do kroku 57

7.2. Skrócenie wzoru

Skrócenie wzoru składającego się z 64 kroków wymaga nieco innej procedury. Załóżmy, że chcesz, aby wzór miał 48 kroków:

- Przytrzymaj przycisk Last Step (Ostatni krok), aż przykład zostanie zakończony.
- Naciśnij przycisk <<, aby wybrać grupę kroków 3. Zapali się dioda LED „48”.
- Trzymając wciśnięty przycisk Last Step, naciśnij przycisk Step 16. Zmieni on kolor na niebieski, co oznacza, że wzór ma teraz 48 kroków.
- Jeśli chcesz, aby wzór był jeszcze krótszy, zacznij od nowa i naciśnij przycisk <<, aż zostanie wybrana odpowiednia grupa kroków.

Aby wybrać długość sekwencji inną niż wielokrotność 16, użyj przycisku Last Step i naciśnij odpowiedni przycisk Step, aby zdefiniować ostatni krok w sekwencji. Proces ten opisano w [sekcji Długość sekwencji \[str. 51\]](#).

7.3. Tryb polirytmii

Ta funkcja jest równie interesująca, co niezwykła. Ma ona potencjał, aby wyzwolić kreatywne poszukiwania, o których w innym przypadku być może nigdy byś nie pomyślał.

7.3.1. Czym jest tryb polirytmii?

Zazwyczaj wzór perkusji działa w ramach jednego metrum, np. 4/4 lub 12/8. Na przykład w jednym takcie 4/4 znajduje się szesnaście szesnastych nut, a jeśli perkusja gra tylko na pierwszym uderzeniu, musi poczekać kolejne 15 kroków, zanim zagra ponownie.

Ale dzięki funkcji polirytmii DrumBrute Impact możesz ustawić inny metrum dla każdej ścieżki instrumentu! To znaczy, że możesz mieć 10 pętli o różnej długości, które grają w tym samym czasie.

7.3.2. Jak to działa

Oto przykład: co jeśli chcesz uzyskać wzór z następującą kombinacją metrum:

Instrument	Kick	Werbel 1	Werbel 2	Tom Hi	Tom niski
Metrum	3/16	1/4	5/16	3/8	4/4

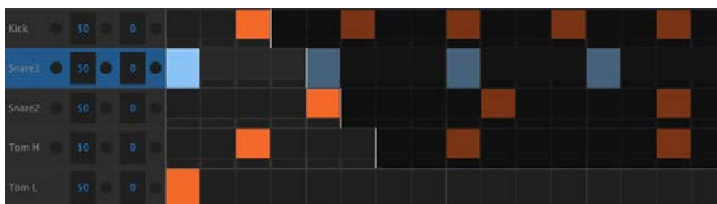
Ścieżka Toma Low jest najdłuższa, więc użyjemy jej jako punktu odniesienia dla naszej dyskusji. Oto jak te ścieżki wyglądałyby w MIDI Control Center:



Oto wizualna reprezentacja tego, jak brzmiałyby one w pierwszym takcie:



A podczas drugiego taktu:



Druga pętla, Snare 1, jest wyróżniona jako odniesienie rytmiczne. Gra ona na ćwierćnutach 1, 2, 3 i 4, a Tom Low gra za każdym razem na pierwszym takcie.

Pozostałe instrumenty będą jednak kontynuować swoje krótsze pętle: Kick zagra cykl 3, Snare 2 cykl 5, a Tom Hi cykl 6. Będą one grać w różnych momentach względem siebie przez dłuższy czas.

W tym przykładzie minie 360 taktów w metrum 4/4, zanim ponownie usłyszymy pierwszy takt! Aby włączyć lub wyłączyć polirytmię, przytrzymaj przycisk Shift i naciśnij przycisk Step 16.

7.3.3. Stwórz polirytmie

Oto jak rozpocząć tworzenie przykładu z poprzedniej sekcji.

1. Wybierz pusty wzór.
2. Przytrzymaj klawisz Shift i naciśnij przycisk Step 16. Zmieni on kolor na niebieski, wskazując, że wzór znajduje się w trybie polirytmii.
3. Naciśnij pad Kick, aby go wybrać.
4. Naciśnij przycisk Step, aby przejść do trybu Step.
5. Przytrzymaj przycisk Last Step i naciśnij przycisk Step 3. Kick ma teraz 3-stopniową pętlę.
6. Zwolnij przycisk Last Step.
7. Naciśnij przycisk Step 1, aby dodać zdarzenie do pierwszego kroku pętli Kick.
8. Naciśnij przycisk odtwarzania, aby potwierdzić. Jeśli wzór był wcześniej pusty, powinien teraz mieć tylko 3 kroki. Jeśli tak, zatrzymaj wzór.
9. Naciśnij pad Snare 1, aby go wybrać.
10. Przytrzymaj przycisk Last Step i naciśnij przycisk Step 4. Snare 1 ma teraz pętlę składającą się z 4 kroków.
11. Zwolnij przycisk Last Step.
12. Naciśnij przycisk Step 1, aby dodać zdarzenie do pierwszego kroku pętli Snare 1.
13. Naciśnij pad Snare 2, aby go wybrać.
14. Przytrzymaj przycisk Last Step i naciśnij przycisk Step 5. Snare 2 ma teraz 5-stopniową pętlę.
15. Zwolnij przycisk Last Step.
16. Naciśnij przycisk Step 1, aby dodać zdarzenie do pierwszego kroku pętli Snare 2.
17. Naciśnij przycisk Play, aby potwierdzić. Wzór ma teraz 5 kroków i powinieneś usłyszeć przecinające się rytmy wszystkich trzech instrumentów.

Spróbuj swoich eksperymentów! Pamiętaj tylko, aby zapisać wzór, jeśli podoba Ci się to, co słyszysz.

7.4. Tabela przycisków Shift

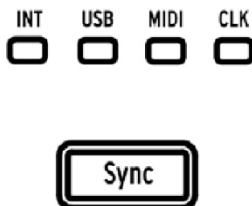
Przycisk Shift umożliwia dostęp do ważnych funkcji. Oto tabela dostępnych funkcji Shift:

Shift+	Funkcja
Przyciski krokowe 1-5	Ustawia podział czasu dla wzorca
Przycisk krokowy 9	Przełączanie między trybem Roller (włączonym) a Looper (wyłączonym)
Przycisk krokowy 14	Włącza i wyłącza funkcję „At End”
Przycisk krokowy 15	Włącza i wyłącza globalne BPM
Przycisk krokowy 16	Włącza tryb polirytmii dla wzorca
Pad	Wybierz instrument do edycji bez uruchamiania dźwięku
Szybkość/Precyzja	Zwiększ lub zmniejsz tempo do 100 miejsc po przecinku
Swing	Przesuń synchronizację wszystkich kroków w bieżącej ścieżce instrumentu
Nagrywanie	Wyłączenie kwantyzacji nagrywania
Wycisz	Wyczyść grupę wyciszenia
Solo	Wyczyść grupę solo
>>	Wydłuża długość sekwencji
<<	Skraca długość sekwencji
Bank	Przywraca bank do ostatnio zapisanego stanu (tj. ładuje z pamięci Flash)
Ptn	Przywróć wzór do ostatniego zapisanego stanu
Song	Przywróć ostatni zapisany stan

8. SYNCHRONIZACJA

DrumBrute Impact może pełnić funkcję głównego zegara dla całego zestawu MIDI lub z powodzeniem służyć jako urządzenie podrzędne dla dowolnego źródła. Schematy połączeń znajdują się w [sekcji \[str. 4\]](#).

Za pomocą przycisku Sync można przełączać się między różnymi opcjami synchronizacji. Biała dioda LED informuje o wybranym trybie.



Ustawienia synchronizacji nie można zmienić podczas odtwarzania wzorca lub utworu przez DrumBrute Impact.

8.1. Jako Master

DrumBrute Impact jest zegarem głównym, gdy świeci się przycisk INT. W takim przypadku:

- Sekcja transportu steruje wewnętrznym sekwencerem.
- Komunikaty zegara MIDI są wysyłane do wyjścia MIDI, USB MIDI i wyjścia Clock.
- Tempo można ustawić za pomocą pokrętki Rate/Fine i przycisku Tap Tempo.
- Przytrzymaj Shift i obróć pokrętkę Rate/Fine, aby precyzyjnie dostroić tempo.

8.2. Jako urządzenie podrzędne

DrumBrute Impact działa jako urządzenie podrzędne względem zewnętrznego zegara, gdy świeci się jedna z pozostałych trzech diod LED Sync (USB, MIDI lub CLK). Gdy DrumBrute Impact znajduje się w trybie Slave:

- Regulatory tempa nie sterują wewnętrznym sekwencerem, gdy działa źródło zewnętrzne.
- Sekcja transportu DrumBrute Impact działa w ten sam sposób: nadal można zatrzymywać, uruchamiać i wstrzymywać wewnętrznego sekwencer oraz nagrywać patterny.
- DrumBrute Impact przekazuje komunikaty synchronizacji otrzymane ze źródła zewnętrznego do wyjść USB, MIDI i Clock.

8.3. Częstotliwości wejścia/wyjścia zegara

Aby zmienić częstotliwość zegara wejściowego/wyjściowego, upewnij się najpierw, że DrumBrute Impact nie odtwarza utworu ani patternu. Następnie przytrzymaj przycisk Sync i obróć pokrętkę Rate/Fine, aby wybrać jeden z dostępnych formatów zegara dla złącza zegara wejściowego i wyjściowego DrumBrute Impact, które będą wysyłać i odbierać sygnały:

- 1P (jeden impuls na krok lub pps)
- 2P (standard Korg Volca)
- 24P (standardowa synchronizacja DIN)
- 48P

Typ zegara można zmienić niezależnie od tego, czy DrumBrute Impact jest urządzeniem głównym, czy podrzędnym w systemie.

Domyślna częstotliwość to 24P. W centrum sterowania MIDI znajduje się również menu [ustawień Clock In/Out](#) [str. 94].

I: Lepiej jest zsynchronizować DrumBrute Impact z 48P, jeśli inne urządzenia w systemie wysyłają lub odbierają ten format synchronizacji. Synchronizacja będzie wtedy dokładniejsza. Nie zaleca się stosowania 1P i 2P, chyba że jest to naprawdę konieczne.

8.4. Złącza zegara

Istnieje kilka rodzajów złączy, które były używane przez lata do synchronizacji muzycznej. Poniższa tabela przedstawia najlepsze rodzaje złączy do podłączania starszych urządzeń do DrumBrute Impact:

Typ złącza	Wysyłane sygnały
1/8" mono (TS)	Tylko impuls zegara
1/8" stereo (TRS)	Impuls zegara i start/stop

Jeśli nie masz pewności, jakie funkcje synchronizacji posiada Twoje urządzenie, zapoznaj się z instrukcją obsługi.

9 . CENTRUM STEROWANIA MIDI

MIDI Control Center to aplikacja, która pomoże Ci skonfigurować ustawienia globalne i MIDI urządzenia DrumBrute Impact. Oprogramowanie działa z większością urządzeń Arturia, więc jeśli posiadasz wcześniejszą wersję oprogramowania, pobierz wersję DrumBrute Impact. Będzie ona działać również z tymi produktami.

9.1. Podstawy

Wbudowana instrukcja obsługi centrum sterowania MIDI zawiera ogólny opis funkcji wspólnych dla wszystkich produktów Arturia.

W tym rozdziale omówiono tylko funkcje centrum sterowania MIDI, które są unikalne dla DrumBrute Impact.

9.1.1. Wymagania systemowe

 Komputer PC: 2 GB pamięci RAM; procesor 2 GHz (Windows 7 lub nowszy)

 macOS: 2 GB pamięci RAM; procesor 2 GHz (macOS 10.7 lub nowszy)

9.1.2. Instalacja i lokalizacja

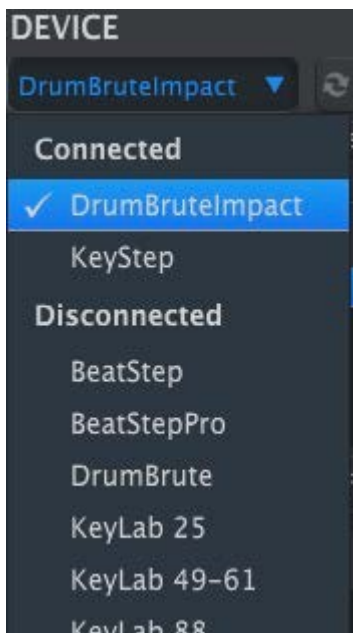
Po pobraniu odpowiedniego instalatora MIDI Control Center dla swojego komputera ze strony internetowej Arturia, kliknij dwukrotnie na plik. Następnie wystarczy uruchomić instalator i postępować zgodnie z instrukcjami. Proces ten powinien przebiegać bez problemów.

Instalator umieści MIDI Control Center wraz z innymi aplikacjami Arturia, które posiadasz. W systemie Windows sprawdź menu Start. Na komputerze z systemem macOS znajdziesz go w folderze Aplikacje/Arturia.

9.1.3. Podłączenie

Podłącz DrumBrute Impact do komputera za pomocą kabla USB. Urządzenie będzie gotowe do pracy po zakończeniu cyklu uruchamiania diod LED.

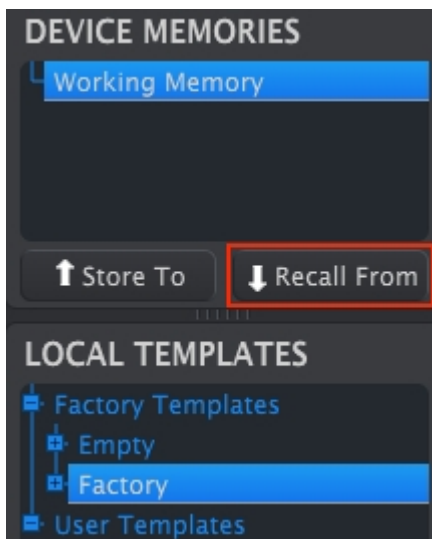
Teraz uruchom MIDI Control Center. DrumBrute Impact będzie znajdować się na liście podłączonych urządzeń:



Uwaga: Użycie wysokiej jakości koncentratora i kabli pomoże zapobiec pojawianiu się komunikatów „Nie udało się otworzyć urządzenia”.

9.1.4. Twórz kopie zapasowe sekwencji

Jeśli chcesz szybko wykonać kopię zapasową pamięci DrumBrute Impact, kliknij przycisk „Recall From” (Przywołaj z):



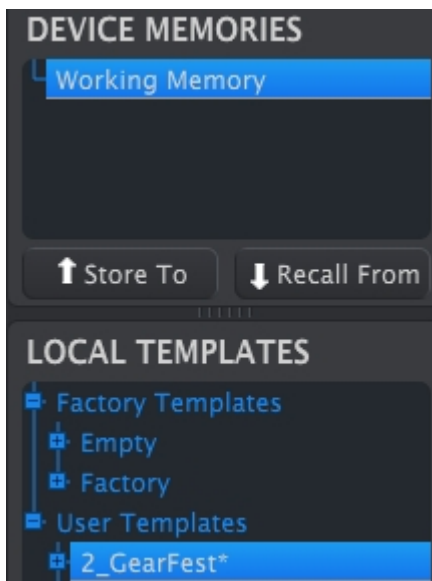
Spowoduje to pobranie wszystkich danych zapisanych w pamięci flash i przeniesienie ich do komputera. Program MIDI Control Center nada temu plikowi nazwę zawierającą aktualną datę i godzinę, ale można nadać mu inną nazwę, jeśli jest taka potrzeba.

9.2. Podstawowe operacje MCC

W programie MIDI Control Center dostępnych jest wiele funkcji. Na przykład można:

- przeciągnąć i upuścić jeden z patternów z przeglądarki projektów do jednej z zakładek banku
- wysłać pojedynczy wzór do pamięci wewnętrznej DrumBrute Impact
- użyć przycisków Store To i Recall From, aby przesłać cały zestaw 64 patternów i 16 utworów
- edytować ustawienia urządzenia
- wykonywać inne funkcje MCC, takie jak edycja wzorców, zarządzanie plikami i tworzenie szablonów.

9.3. Szablony urządzeń



9.3.1. Pamięć robocza

Pamięć robocza działa jako rodzaj „celu”, do którego można przeciągać szablony lub wzorce, a następnie przesyłać je do pamięci DrumBrute Impact.

i !: Po wprowadzeniu zmiany w oknie Seq Editor obok nazwy wybranego szablonu pojawi się gwiazdka (*). Zmiany te nie są zapisywane automatycznie, więc aby zachować nowe dane wzorca, należy użyć przycisków Save lub Save As.... !: Po edycji wzorca w MCC dane wzorca w DrumBrute Impact nie ulegają zmianie. Aby pamięć wewnętrzna urządzenia DrumBrute Impact była zgodna z wzorcem MCC, należy użyć przycisku Store To (Zapisz do), aby wysłać szablon do DrumBrute Impact. Można również przeciągnąć i upuścić szablon do pamięci roboczej (patrz następna sekcja).

Przeciągnij i upuść

Możesz przeciągnąć pojedynczy wzór lub szablon z przeglądarki projektu do pamięci roboczej. Wtedy wzór (wzory) zostanie wysłany do pamięci wewnętrznej DrumBrute Impact.

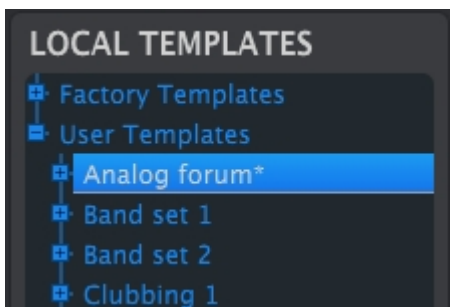
9.3.2. Synchronizacja z DrumBrute Impact

Synchronizacja pamięci nie jest dostępna dla DrumBrute Impact, dlatego przycisk MCC Sync jest wyszarzony. Aby zsynchronizować zawartość MIDI Control Center i DrumBrute Impact, należy użyć jednego z [przycisków Store To / Recall From \[str. 78\]](#).

9.4. Przeglądarka projektów

Przeglądarka szablonów wyświetla listę wszystkich szablonów, które zostały zarchiwizowane za pomocą MIDI Control Center. Są one podzielone na dwie główne grupy: fabryczne i użytkownika.

Szablony użytkownika to te, które zostały przywołane z DrumBrute Impact za pomocą MIDI Control Center. Aby dowiedzieć się, jak to zrobić, zapoznaj się z [sekcją „Zapisywanie do / przywoływanie z”](#) [str. 78].

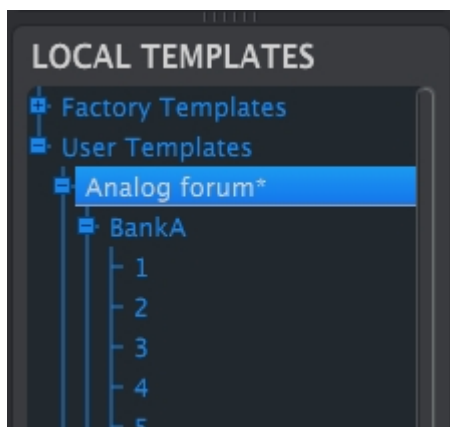


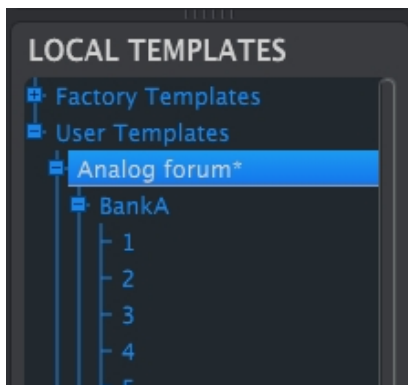
Szablon w MCC zawiera taką samą liczbę patternów jak pamięć wewnętrzna DrumBrute Impact, a ponadto są one uporządkowane w czterech bankach po 16 patternów każdy.



✪: Szablon nie zawiera ustawień urządzenia. W [tej sekcji](#) [str. 80] pokażemy, jak zapisać je oddzielnie.

Oto rozszerzony widok banków wewnątrz szablonu o nazwie „Analog Forum” wraz z dodatkowym widokiem wzorów wewnątrz banku A.





Szablony użytkownika: kliknij +/- aby rozwinąć lub zwinąć widok szablonu

9.4.1. Tworzenie biblioteki

W obszarze szablonów użytkownika można stworzyć nieograniczoną bibliotekę wzorów.

Twórz dowolną liczbę wzorów, gdziekolwiek jesteś. Następnie, gdy następnym razem użyjesz MIDI Control Center, po prostu naciśnij przycisk Recall From. Spowoduje to przeniesienie pamięci wzorów DrumBrute Impact do pamięci roboczej MCC.

W tym samym czasie MCC utworzy również nowy szablon w obszarze Szablony użytkownika. Szablon zostanie automatycznie nazwany datą i godziną, ale można nadać mu bardziej opisową nazwę, jeśli jest taka potrzeba.

9.4.2. Modyfikowanie szablonu

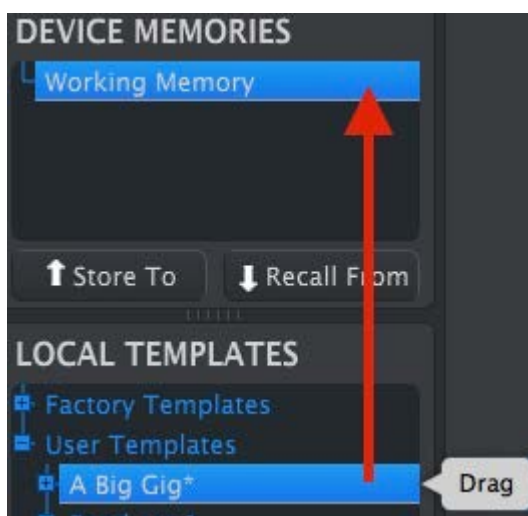
Możesz edytować wzorce zarchiwizowanego szablonu. Wystarczy wybrać ten szablon, a jego wzorce pojawią się w oknie edytora wzorców MCC, gotowe do edycji.

Jeśli chcesz potwierdzić wyniki, odtwarzając wzorce na DrumBrute Impact, możesz to zrobić na dwa sposoby.

 Uwaga: poniższy proces spowoduje nadpisanie pamięci roboczej i pamięci wzorców DrumBrute Impact. Przed przesłaniem pliku należy zapisać dotychczasowe ustawienia!

Najpierw użyj przycisków Zapisz lub Zapisz jako..., aby zapisać zmiany, a następnie:

- przeciągnij zmieniony szablon z okna „Szablony lokalne” i upuść go w pamięci roboczej lub
- naciśnij przycisk „Przechowaj w” (więcej informacji znajdziesz [tutaj \[str. 78\]](#)).

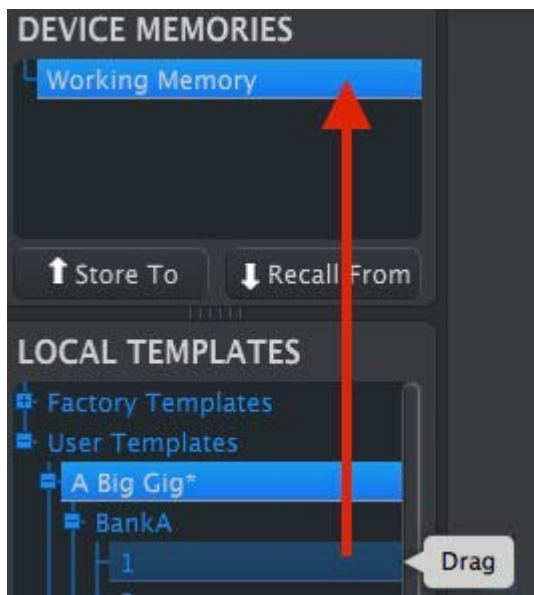


9.4.3. Wyślij jeden wzór do DrumBrute Impact

 Uwaga: Poniższa procedura spowoduje wysłanie pojedynczego wzorca do DrumBrute Impact i **nadpisanie wzorca** znajdującego się w tej lokalizacji pamięci.

Jeśli chcesz przenieść tylko jeden wzór z szablonu do DrumBrute Impact, znajdź ten wzór w oknie Lokalne szablony i upuść go na pamięć roboczą. Spowoduje to wysłanie wybranego wzoru bezpośrednio do DrumBrute Impact w tej samej lokalizacji wzoru.

W poniższym przykładzie wzór nr 1 z banku A szablonu „A Big Gig” zastąpi wzór nr 1 w banku A pamięci wewnętrznej DrumBrute Impact.



9.5. Zapisz do/Pobierz z

9.5.1. Przycisk „Store To”

W lewej górnej części centrum sterowania MIDI znajduje się przycisk „Store To”. Służy on do przesyłania szablonu z okna Local Templates do DrumBrute Impact.

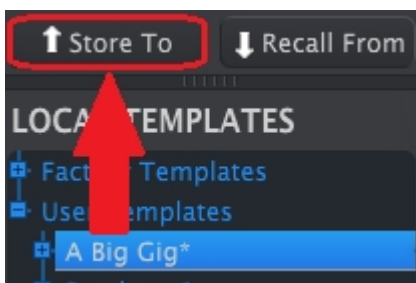
 Uwaga: Poniższy proces spowoduje nadpisanie pamięci wewnętrznej DrumBrute Impact. Jeśli nie masz pewności, czy wzorce zostały zarchiwizowane, zarchiwizuj je na komputerze za pomocą przycisku „Recall From”.

Jeśli istnieje konkretny szablon, który chcesz przesłać do DrumBrute Impact, wybierz go w oknie Local Templates.

Aby załadować szablon do pamięci DrumBrute Impact, należy użyć przycisku Store To (Zapisz do).

Proces jest prosty:

- Wybierz żądany szablon, jak pokazano poniżej
- Kliknij przycisk Store To (Zapisz w) u dołu okna.



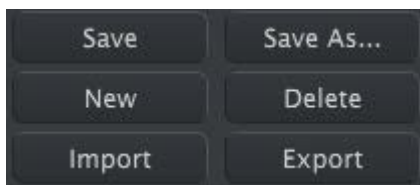
Ten proces spowoduje zapisanie wszystkich wzorów z wybranego szablonu w DrumBrute Impact.

9.5.2. Przywołanie edytowanych patternów z DrumBrute Impact

Jeśli zmieniłeś jakiekolwiek wzory w DrumBrute Impact, musisz przenieść je do MIDI Control Center, aby je zarchiwizować. Aby to zrobić, kliknij przycisk „Przywołaj z”. W oknie „Szablony lokalne” pojawi się nowy plik zawierający wszystkie 64 wzory, którego nazwa będzie zawierała aktualną datę i godzinę. Możesz zmienić jego nazwę, jeśli chcesz.

 : Utwory nie są kopiowane przez MCC podczas odzyskiwania pamięci z DrumBrute Impact.

9.5.3. Zapisywanie, usuwanie, importowanie/eksportowanie itp.



Te ważne funkcje zostały opisane w instrukcji obsługi MIDI Control Center, którą można znaleźć w menu pomocy oprogramowania. Informacje na temat funkcji Zapisz, Zapisz jako..., Nowy, Usuń, Importuj i Eksportuj można znaleźć w [tej sekcji \[str. 62\]](#) pliku pomocy.

i: Przyciski Importuj/Eksportuj pokazane powyżej mają inną funkcję niż te na górze okna Ustawienia urządzenia (zobacz [następną sekcję \[str. 80\]](#)).

Pliki te będą miały rozszerzenie **.drumbruteimpact**. Zawierają one wszystkie wewnętrzne parametry DrumBrute Impact: kompletny zestaw 64 patternów, 16 utworów oraz wszystkie ustawienia urządzenia. Pliki te służą do udostępniania ustawień i patternów innym użytkownikom.

9.6. Import/eksport ustawień urządzenia

Po wybraniu zakładki „Ustawienia urządzenia” w oknie Centrum sterowania MIDI w prawym górnym rogu pojawiają się dwa przyciski oznaczone jako „Importuj” i „Eksportuj”. Przyciski te służą do zarządzania plikami zawierającymi wyłącznie ustawienia urządzenia. Różnią się one od przycisków opisanych [tutaj \[str. 79\]](#), które służą do generowania pliku zawierającego zarówno ustawienia urządzenia, jak i wzorce.

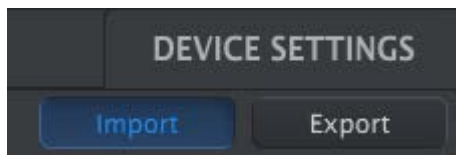
Pliki ustawień urządzenia mają rozszerzenie **.drumbruteimpact_ds**. Możesz wymieniać się tymi plikami z innymi użytkownikami lub tworzyć bibliotekę konfiguracji dla różnych systemów, z którymi spotykasz się w różnych lokalizacjach.

9.6.1. Eksportowanie ustawień urządzenia



Aby wyeksportować ustawienia urządzenia, kliknij przycisk Eksportuj. Następnie przejdź do odpowiedniej lokalizacji na komputerze i postępuj zgodnie z instrukcjami, aby zapisać plik **drumbruteimpact_ds**.

9.6.2. Importowanie ustawień urządzenia



Aby zaimportować ustawienia urządzenia, kliknij przycisk Importuj. Następnie przejdź do odpowiedniej lokalizacji na komputerze i postępuj zgodnie z instrukcjami, aby załadować plik **drumbruteimpact_ds**.

9.7. Podstawy edycji

9.7.1. Wprowadzanie danych

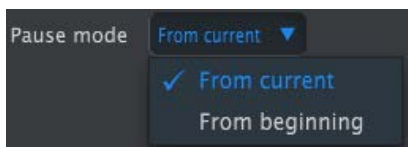
Istnieją dwa główne sposoby wprowadzania nowych wartości parametrów w MIDI Control Center: kliknięcie i przesunięcie elementu lub wpisanie liczby w polu.

Aby edytować np. Swing %, kliknij i przeciągnij grafikę pokrętki lub kliknij dwukrotnie pole wartości i wprowadź nową wartość:



Edytowanie wartości pokrętki

Aby edytować parametr, taki jak Pause Mode, kliknij menu rozwijane i dokonaj wyboru:



Wybieranie opcji z menu rozwijanego

9.7.2. Wybieranie zakładek

Środkowe okno MIDI Control Center ma pięć zakładek: Banks A-D i Device Settings. Każdy bank zawiera 16 patternów, a Device Settings zawiera wszystkie parametry dla różnych funkcji DrumBrute Impact.

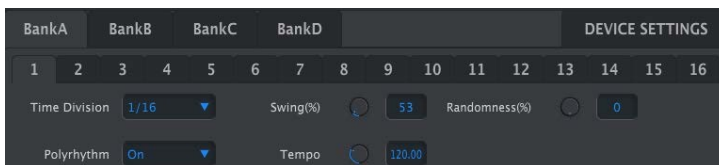


Zakładki DrumBrute Impact: Banki A-D i Ustawienia urządzenia

Wystarczy kliknąć kartę, aby wybrać jej okno.

9.7.3. Zakładki banków

Każda zakładka Bank zawiera szesnaście ponumerowanych zakładek wzorów:



Zakładka Bank A

Zakładki te umożliwiają wybór poszczególnych wzorów i precyzyjne dostrojenie ich danych zdarzeń. Można tu nawet tworzyć zupełnie nowe wzory.

Na powyższym rysunku zaznaczono wzór nr 1. W tym miejscu można wyświetlić i edytować ustawienia podziału czasu, procentu swingowania i inne ustawienia dla tego wzoru. Możliwa jest również edycja prędkości, przesunięcia czasowego i powtórzenia kroku poszczególnych nut. Można również dodawać i usuwać nuty oraz wykonywać inne czynności.

Omówimy każdą z funkcji edycji wzoru podczas opisu okna [Pattern Window \[str. 83\]](#).

9.7.4. Zakładka Device Settings

Wszystkie ustawienia urządzenia znajdują się w tej zakładce. Na małych ekranach może być konieczne użycie paska przewijania po prawej stronie okna, aby wyświetlić je w centrum sterowania MIDI.

Przejrzymy każdą grupę parametrów w [sekcji Ustawienia urządzenia \[str. 93\]](#).

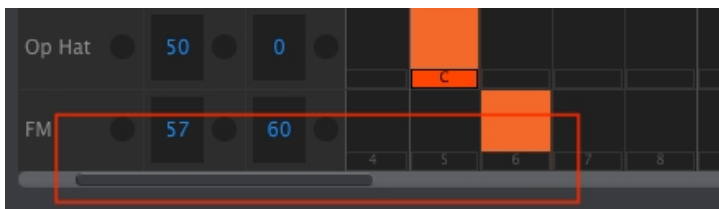
9.8. Okno wzorca

9.8.1. Nawigacja

9.8.1.1. Przewijanie

Jeśli masz kółko przewijania, możesz przesuwając widok wzorca w poziomie. Umieść kursor w polu wzorca (nie nad nazwami instrumentów), a następnie przytrzymaj klawisz Shift na klawiaturze komputera i użyj kółka przewijania. Widok wzorca przesunie się w bok.

Możesz również kliknąć/przeciągnąć pasek przewijania u dołu okna, aby zmienić położenie widoku wzorca.



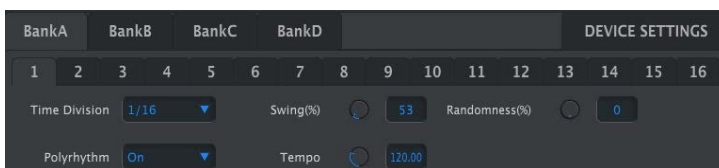
Lokalizacja paska przewijania

9.8.1.2. Powiększanie

Aby powiększyć lub pomniejszyć widok poziomy, umieść kursor w polu wzorca. Następnie naciśnij klawisz Command (macOS) lub Control (Windows) i użyj kółka przewijania, aby dostosować widok.

9.8.2. Parametry na poziomie wzorca

Pod zakładkami Pattern znajduje się pięć parametrów, które działają na cały wzór. Omówiliśmy je w [rozdziale Tryb wzoru \[str. 38\]](#), a funkcja Polyrythm została omówiona w [tej sekcji \[str. 64\]](#) oraz [tutaj \[str. 92\]](#).



Parametry na poziomie wzorca dla zakładek Pattern

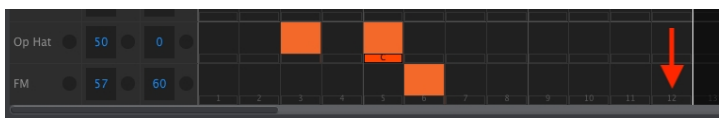
9.8.3. Ustaw długość wzorca

Oto jak wygląda okno wzorca, gdy długość jest ustawiona na 12 kroków:



Niektóre kroki są zaciemnione, ponieważ znajdują się poza obszarem długości wzorca. Kroki te mogą zawierać dane, ale nie będą odtwarzane, dopóki długość wzorca nie zostanie zmieniona tak, aby je uwzględnić.

Kroki są ponumerowane w dolnej części okna:



Długość wzoru można zmienić, przeciągając białą linię w lewo lub w prawo:



Zmiana długości wzoru

Wzory mogą mieć maksymalnie 64 kroki.

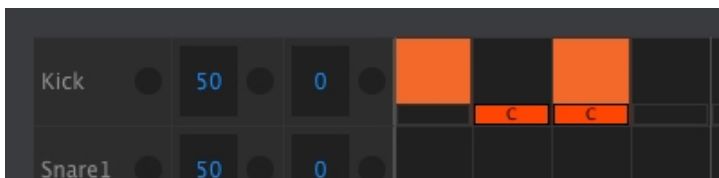
9.8.4. Zdarzenia wzorca

9.8.4.1. Wprowadzanie/usuwanie zdarzeń

Aby wprowadzić zdarzenie, kliknij dwukrotnie kwadrat w widoku wzorca. Aby usunąć zdarzenia, wybierz jedno zdarzenie jednym kliknięciem lub przeciągnij pole wokół kilku zdarzeń. Następnie naciśnij klawisz Delete na klawiaturze komputera. Aby usunąć pojedyncze zdarzenie, można również użyć prawego przycisku myszy.

9.8.4.2. Dodawanie/usuwanie zdarzeń kolorystycznych

Aby dodać zdarzenie koloru do kroku, kliknij mniejszy prostokąt pod tym krokiem. Pod krokiem pojawi się mała litera „C”, wskazująca, że zdarzenie zostało pokolorowane. Kliknij ten sam prostokąt, aby usunąć zdarzenie koloru.



Zdarzenia kolorystyczne można dodawać i usuwać jednym kliknięciem.

W powyższej grafice należy zwrócić uwagę na trzy rzeczy:

- Pierwsze zdarzenie Kick nie jest pokolorowane, ponieważ nie ma pod nim małego pomarańczowego prostokąta.
- Pod drugim zdarzeniem umieszczono zdarzenie kolorowe, ale ponieważ w tym miejscu kroku nie ma zdarzenia kopnięcia, zdarzenie nie zostanie odtworzone.
- Trzecie zdarzenie Kick jest zdarzeniem pokolorowanym: zarówno zdarzenie, jak i zdarzenie Color są obecne w tym kroku.

Inne ważne uwagi dotyczące zdarzeń kolorowych:

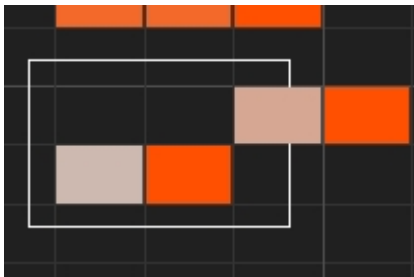
- Zdarzenie Color wysyła i odbiera inny numer nuty MIDI niż zdarzenie instrumentu bez koloru.
- Czas trwania wydarzeń kolorowych można przesuwając do przodu/do tyłu, tak samo jak wydarzeń niekolorowych.
- Zdarzenia kolorowe można kopiować/wklejać tak samo jak zdarzenia niekolorowe, z wyjątkiem ścieżki Cowbell (nie ma ona efektu kolorystycznego).
- Instrumenty Tom Hi i Tom Low mają wspólne zdarzenie kolorystyczne, więc aby włączyć zdarzenie kolorystyczne na ścieżce Tom Low, należy kliknąć pole kolorystyczne na ścieżce Tom Hi.

9.8.4.3. Przenoszenie zdarzeń

Aby przenieść istniejące zdarzenie do innego instrumentu, kliknij i przytrzymaj środek tego zdarzenia. Kursor zmieni się w ikonę dłoni. Następnie przeciągnij zdarzenie w górę lub w dół, aby umieścić je na wybranej ścieżce instrumentu.

Możesz również przeciągnąć wydarzenie w lewo lub w prawo, aby umieścić je w dowolnym miejscu wzorca. Jeśli w nowej lokalizacji znajduje się już wydarzenie, zostanie ono zastąpione przez wydarzenie, które przenosisz.

Możliwe jest również przenoszenie kilku wydarzeń jednocześnie. Aby to zrobić, najpierw przeciągnij kursorem pole wokół wydarzeń:



Wybieranie wielu wydarzeń

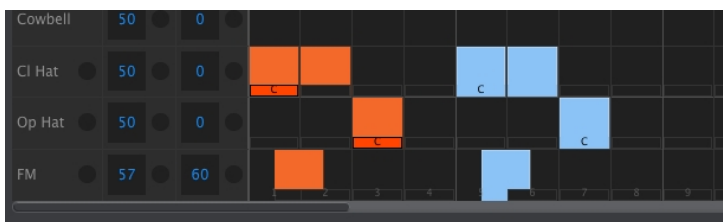
Następnie kliknij środek jednego z wydarzeń i przeciągnij wybrane wydarzenia w górę, w dół, w lewo lub w prawo.



! : Jeśli jedno z wybranych zdarzeń wykracza poza instrumenty Kick lub FM Drum, całe pole wzorca zabyłśnie na czerwono.

9.8.4.4. Kopiowanie/wklejanie zdarzeń

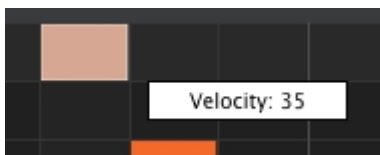
Po wybraniu grupy zdarzeń można utworzyć ich kolejną kopię w innej sekcji wzorca. Wystarczy przytrzymać klawisz Alt (macOS: klawisz Option), wybrać jedno ze zdarzeń i przeciągnąć je wszystkie do nowego obszaru.



Nowe zdarzenia będą miały takie same wartości prędkości, przesunięcia i powtórzenia kroku jak zdarzenia oryginalne. Zdarzenia koloru są również kopiowane.

9.8.4.5. Prędkość zdarzenia

Po najechaniu kursorem na górną część zdarzenia kursor zmienia się w pionową strzałkę. Przesuń kursor w górę lub w dół, aby zmienić prędkość tego zdarzenia na wartość od 1 do 127.



Kolor wewnętrzny wybranego zdarzenia zmieni się, wskazując wartość prędkości: biały oznacza najniższą wartość prędkości, a czerwony najwyższą.

W przypadku jednoczesnej edycji prędkości wielu zdarzeń wszystkie one zostaną zmienione na tę samą wartość.

 **I**: Jeśli wartość prędkości zdarzenia zostanie podwyższona powyżej [progu prędkości akcentu](#) [str. 95], zdarzenie to stanie się akcentem dla tego instrumentu. I odwrotnie, jeśli prędkość akcentowanego zdarzenia zostanie zmieniona na wartość niższą od progu prędkości akcentu, zdarzenie to nie będzie już akcentowane.

9.8.4.6. Przesunięcie synchronizacji

Funkcja przesunięcia czasowego została dokładniej opisana w rozdziale poświęconym trybowi Pattern (szczegółowe informacje można znaleźć [tutaj \[str. 47\]](#)). W tej sekcji pokażemy, jak korzystać z tej funkcji w oknie MCC Pattern.

Aby zmienić czas wydarzenia, przytrzymaj klawisz Shift na klawiaturze komputera, a następnie kliknij wydarzenie.

Przeciagnij kursor w lewo lub w prawo, aby zmienić wartość przesunięcia czasowego tego wydarzenia. Zakres wynosi od

-/+50%. Pojawi się małe okienko z aktualną wartością przesunięcia czasowego. Grafika przedstawiająca wydarzenie również ulegnie przesunięciu.

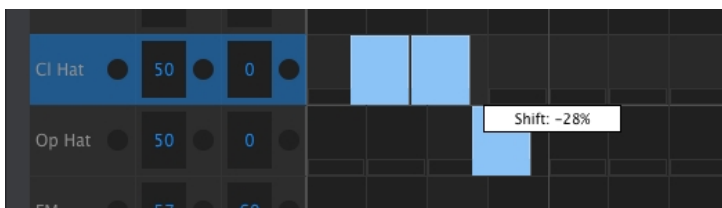


Wartość przesunięcia czasowego 34% zastosowana do zdarzenia.

Na powyższym obrazku talerz ma dwa zdarzenia, które nie są przesunięte, podczas gdy trzecie zdarzenie zostało przesunięte „w dół” o wartość 34%.

 Czas przesunięcia jest mierzony jako procent ustawienia podziału czasu wzorca. Nie jest on przesuwany o stałą jednostkę czasu (ms, impulsy, zegary itp.).

Możliwe jest również przesunięcie czasu kilku zdarzeń jednocześnie, nawet zdarzeń z różnych ścieżek instrumentów.



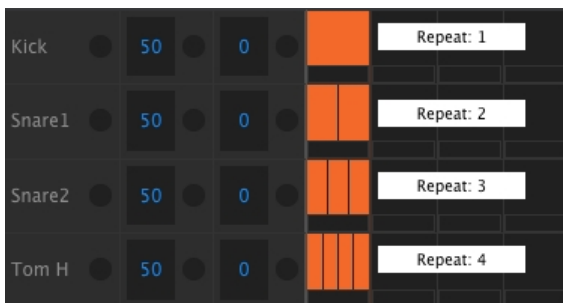
Trzy zdarzenia przesunięte o -28%

Na powyższym obrazku trzy zdarzenia Hat z dwóch ścieżek zostały przesunięte przed rytm o wartość -28%.

9.8.4.7. Wprowadzanie/edycja funkcji Step Repeat

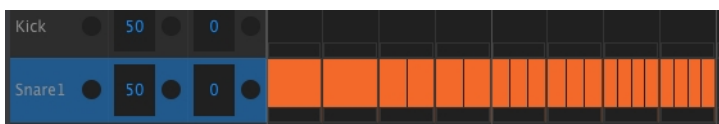
Funkcja Step Repeat została szczegółowo omówiona w sekcji [Step Repeat \[str. 46\]](#) rozdziału [Pattern Mode \[str. 38\]](#). W tej sekcji skupimy się na unikalnych zastosowaniach tej funkcji dostępnych w MIDI Control Center.

Po najechaniu kursorem na prawą krawędź zdarzenia kursor zmienia się w poziomą strzałkę. Przeciągnij kursor w lewo lub w prawo, aby zmienić wartość Step Repeat tego zdarzenia na wartość od 1 do 4.



Dostępne są cztery różne wartości Step Repeat.

Gdy wszystkie cztery wartości Step Repeat zostaną użyte w tej samej ścieżce, rezultatem może być przyspieszony kick lub snare fill, na przykład:



Przyspieszone wypełnienie werbla przy użyciu funkcji Step Repeat

Po zaznaczeniu wielu zdarzeń wszystkie one zostaną zmienione na tę samą wartość funkcji Step Repeat.



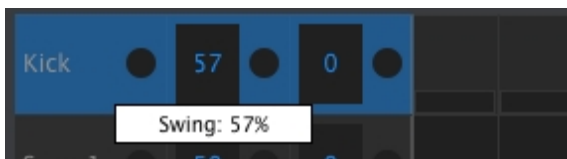
Możliwe jest jednoczesne edytowanie funkcji Step Repeat.

9.8.5. Ustawienia na poziomie ścieżki

Każda ścieżka instrumentu w MIDI Control Center ma niezależne ustawienia dla Swing i Random. Są to wartości bieżącej ścieżki opisane na [tej stronie \[str. 43\]](#).

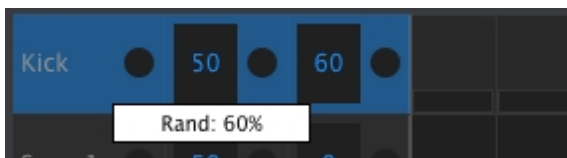
 Edycje ustawień na poziomie ścieżki nie są przesyłane z MCC do DrumBrute Impact. Aby zmiany te zostały zapisane w fizycznym urządzeniu, można użyć funkcji Store To lub przeciągnąć bieżący szablon do obszaru pamięci roboczej MCC.

9.8.5.1. Wartość swing



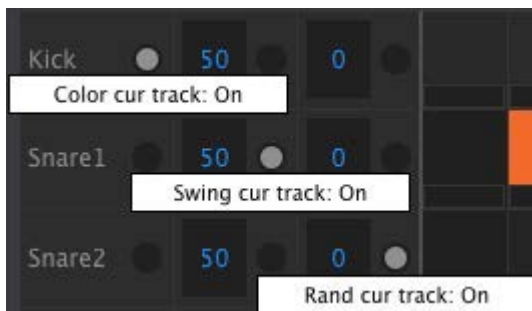
Kliknij i przeciągnij w lewym oknie ścieżki, aby edytować wartość Swing.

9.8.5.2. Wartość losowa



Kliknij i przeciągnij wartość w prawym oknie, aby edytować ustawienie losowości.

9.8.5.3. Ustawienia przycisku Current Track



W każdym oknie ścieżki znajdują się trzy przyciski, które umożliwiają włączanie i wyłączanie określonych funkcji dla tej ścieżki.

- **Color cur track:** Ten przycisk pełni tę samą funkcję, co przytrzymanie przycisku Color na panelu przednim i dotknięcie pada. Spowoduje to zastosowanie ustawienia Color do całej ścieżki, co sprawi, że wszystkie zdarzenia w tej ścieżce będą odtwarzane tak, jakby zostały indywidualnie pokolorowane. Wzór zachowa status koloru wszystkich zdarzeń w tej ścieżce na wypadek, gdybyś zdecydował się ponownie wyłączyć ten przycisk.
- **Swing cur track:** Ta funkcja działa tak samo jak przycisk Swing Current Track na panelu przednim. Umożliwia ona ustawienie niezależnego ustawienia Swing dla danego utworu w stosunku do innych utworów w sekwencji.
- **Rand cur track:** Pełni tę samą funkcję, co przycisk Random Current Track na panelu przednim. Umożliwia ustawienie dla danego utworu niezależnego ustawienia losowego od innych utworów w sekwencji.

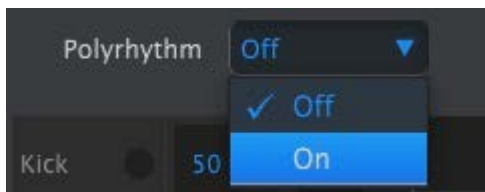


! Przynajmniej: Przycisk Color cur track nie istnieje dla ścieżki Cowbell, ponieważ instrument Cowbell nie ma efektu Color. Ponadto przycisk Color cur track nie jest wyświetlany dla Tom L, ponieważ funkcja koloru wpływa jednocześnie na Tom Hi i Tom Low. Przycisk Color dla obu instrumentów znajduje się w ścieżce Tom H.

9.9. Polirytmia

Funkcja Polyrrhythm została wyjaśniona [tutaj \[str. 64\]](#). W tej sekcji skupimy się na tym, jak wykorzystać tę funkcję w oknie Pattern w MCC.

Aby włączyć lub wyłączyć funkcję Polyrrhythm, użyj menu rozwijanego w oknie zakładki Pattern:



Gdy funkcja Polyrrhythm jest aktywna, można kliknąć białą linię na końcu granicy długości patternu i przeciągnąć ją w lewo lub w prawo dla dowolnej ścieżki niezależnie.



Wydłużanie długości pojedynczej ścieżki polirytmii

Na powyższym obrazku ścieżka Cowbell została wydłużona z 16 do 18 kroków, podczas gdy ścieżki Hat i FM pozostały na poziomie 16 kroków.

Aby przywrócić wszystkim ścieżkom tę samą długość wzorca, wybierz wartość Off w menu rozwijanym Polyrrhythm. Jako nową długość wzorca zostanie przyjęta dłuższa długość ścieżki.

9.10. Ustawienia urządzenia

Zakładka Device Settings (Ustawienia urządzenia) w prawym górnym rogu okna MIDI Control Center zawiera podstawowe parametry, które umożliwiają optymalizację DrumBrute Impact pod kątem konfiguracji i stylu pracy.

Oto kilka ważnych informacji dotyczących interakcji między MIDI Control Center a urządzeniem sprzętowym:

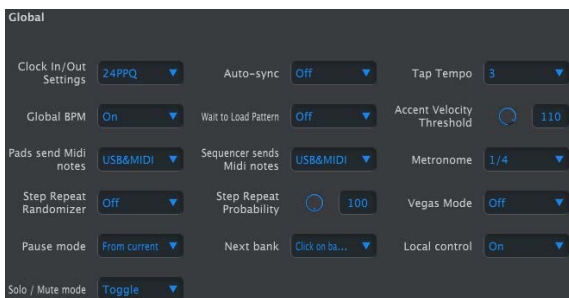
- Za każdym razem, gdy DrumBrute Impact jest podłączony, ustawienia urządzenia są automatycznie wysyłane z urządzenia do MIDI Control Center.
- Gdy jedno z ustawień urządzenia zostanie zmienione w MCC, to ustawienie zostanie również zmienione w urządzeniu sprzętowym.
- Jednak zmiany wprowadzone w DrumBrute Impact nie są automatycznie przesyłane do MCC. Aby zachować te zmiany, należy użyć procedury [Recall From \[str. 78\]](#).

9.10.1. Kanał MIDI

Użyj menu rozwijanego, aby wybrać globalny kanał MIDI dla DrumBrute Impact.



9.10.2. Ustawienia globalne



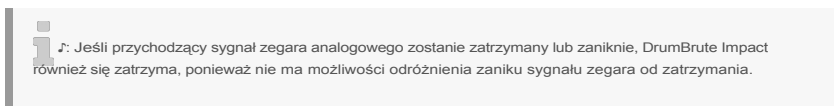
Przejdziemy przez ustawienia globalne od lewej do prawej i od góry do dołu.

9.10.2.1. Ustawienia Clock In/Out

W tym miejscu określasz, który sygnał zegara będzie przesyłany i rozpoznawany przez złącza wejściowe i wyjściowe zegara. Dostępne są cztery ustawienia: 1 impuls, 2 impulsy (Korg), 24 PPQ i 48 PPQ.

9.10.2.2. Auto-Sync

Ten parametr określa, co ma zrobić DrumBrute Impact, jeśli nie jest uruchomiony i odbiera sygnał zegara z zewnętrznego źródła. Gdy opcja Auto-Sync jest włączona, urządzenie reaguje na pierwszy odebrany sygnał zegara, a gdy sygnał zegara ustaje, DrumBrute Impact przełącza się na zegar wewnętrzny.



Gdy funkcja Auto-sync jest wyłączona, DrumBrute Impact będzie czekać, aż otrzyma sygnał z wyboru Sync na panelu przednim.

9.10.2.3. Tap Tempo

Wybierz, czy do ustawienia tempa potrzebne będą 2, 3 czy 4 stuknięcia.

9.10.2.4. Globalne BPM

Ten parametr pozwala na zmianę niezależnych ustawień tempa każdego wzorca. Po ustawieniu opcji Global każdy wzorec będzie odtwarzany z aktualną wartością tempa ustawioną na panelu przednim.

9.10.2.5. Czekaj na załadowanie wzorca

Za pomocą tego parametru można określić, czy nowy wzór zostanie załadowany natychmiast po jego wybraniu, czy nie. Jeśli nie, DrumBrute Impact będzie czekał do końca bieżącego wzoru przed przejściem do następnego.



! Parametr ten można również przełączać z panelu przedniego DrumBrute Impact, przytrzymując przycisk Shift i naciskając przycisk Step 14 (At End).

9.10.2.6. Próg prędkości akcentu

Ustawia wartość prędkości MIDI dla akcentów dodawanych podczas edycji wzorca. Określa również poziom reakcji akcentu po otrzymaniu nuty MIDI.

9.10.2.7. Pady wysyłają nuty MIDI

Możesz wybrać, czy pady będą wysyłać dane nut MIDI, czy nie. Dostępne opcje to Wyl. (brak wysyłania danych nut MIDI), USB i MIDI, USB oraz MIDI. Rzeczywiste wartości nut, które będą wysyłane, są określane przez mapę perkusji. Więcej informacji znajdziesz w [tej sekcji \[str. 99\]](#).

9.10.2.8. Sekwencer wysyła nuty MIDI

Możesz wybrać, czy sekwencer będzie wysyłał dane nut MIDI, czy nie. Dostępne opcje to Wyl. (brak wysyłania danych nut MIDI), USB i MIDI, USB oraz MIDI. Rzeczywiste wartości nut, które będą wysyłane, są określane przez mapę perkusji. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w [tej sekcji \[str. 99\]](#) instrukcji obsługi.

9.10.2.9. Metronom

Dostępnych jest siedem wartości metronomu, w tym jedna, do której nie ma dostępu z panelu przedniego (1/4T lub triole ćwierćnotowe).

9.10.2.10. Losowy powtarzacz kroków

To ustawienie pozwala funkcji Random oddziaływać na wartość powtórzeń krokowych. Po włączeniu losowo zmienia wartość powtórzeń krokowych (dodaje lub usuwa powtórzenia zdarzeń). Po wyłączeniu funkcja Random wpływa tylko na prędkość i obecność zdarzeń.

9.10.2.11. Prawdopodobieństwo powtórzenia kroku

Parametr Probability pozwala zwiększyć lub zmniejszyć prawdopodobieństwo wystąpienia losowego zdarzenia Step Repeat. Przy wyższych poziomach może również generować powtórzenia kroków, które wcześniej nie istniały.

9.10.2.12. Tryb Vegas

Gdy to ustawienie jest aktywne, przyciski i pady na przednim panelu DrumBrute Impact zaczną migać, jeśli przez 10 minut nie wystąpiła żadna aktywność.

9.10.2.13. Tryb pauzy

Ten parametr określa funkcję przycisku odtwarzania/pauzy. Dostępne są dwa ustawienia:

- **Od bieżącego:** po wznowieniu odtwarzania nastąpi ono od miejsca w sekwencji, w którym naciśnięto przycisk Pause.
- **Od początku:** po wznowieniu odtwarzania wzór rozpocznie się od początku.

9.10.2.14. Następny bank

Możesz nakazać DrumBrute Impact przełączanie się między bankami bez konieczności wykonywania drugiego kroku, jakim jest wybór wzorca w nowym banku.

Na przykład, jeśli DrumBrute Impact odtwarza wzór Bank A #12, a użytkownik przełączy się na Bank B bez określenia wzoru, urządzenie odtworzy wzór Bank B #12 bez oczekiwania na dalsze instrukcje. Dokładny moment przejścia do drugiego wzoru zależy od ustawienia parametru Wait to Load Pattern (opisanego [tutaj \[str. 95\]](#)).

9.10.2.15. Sterowanie lokalne

Ten parametr określa, czy DrumBrute Impact będzie odtwarzany przez własne pady i sekwencer, czy tylko przez przychodzące dane MIDI. Po ustawieniu na Off część DrumBrute Impact odpowiedzialna za generowanie dźwięku oraz pady/sekwencer zachowują się jak dwa oddzielne urządzenia: dane padów/patternów są wysyłane przez MIDI/USB bez uruchamiania wewnętrznego silnika głosowego DrumBrute Impact.

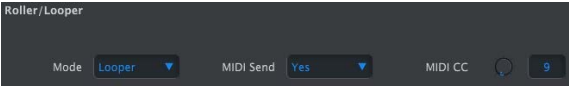
W tym przypadku naciśnięcie pada lub odtworzenie sekwencji nie spowoduje wygenerowania dźwięku, ale wyśle komunikaty do portu MIDI Out, podczas gdy część DrumBrute Impact odpowiedzialna za generowanie dźwięku będzie generować dźwięk tylko w odpowiedzi na komunikaty przychodzące przez port MIDI In (USB lub MIDI).

9.10.2.16. Tryb solo / wyciszenie

Przyciski Mute/Solo można skonfigurować tak, aby po naciśnięciu przełączały się lub blokowały. To menu pozwala skonfigurować DrumBrute Impact do pracy w jednym lub drugim trybie. Dostęp do tego parametru można uzyskać wyłącznie za pomocą MIDI Control Center, a nie z panelu przedniego.

Pełny opis wpływu trybów przełączania i blokowania na grupy wyciszenia/solo znajduje się w [sekcji Przyciski wyciszenia/solo: blokowanie lub przełączanie \[str. 40\] rozdziału Tryb pattern \[str. 38\]](#).

9.10.3. Ustawienia Roller/Looper



9.10.3.1. Tryb Roller/Looper

Podczas odtwarzania (a nie nagrywania) DrumBrute Impact pasek Touch może mieć dwa różne (ale wykluczające się) tryby działania: Roller lub Looper. Ta opcja pozwala zmienić ten tryb działania. Więcej szczegółów można znaleźć w [sekcji Looper/Roller \[str. 26\]](#).

9.10.3.2. Roller/Looper MIDI

Po aktywacji pasek dotykowy będzie wysyłał wartość MIDI CC (Control Change) przy każdym dotknięciu, z wyjątkiem sytuacji, gdy ustawiono wartość Step Repeat. Pasek dotykowy zostanie również aktywowany przy każdym odebraniu przez DrumBrute Impact pasującego komunikatu MIDI CC.

Można zmienić numer MIDI CC paska dotykowego (patrz sekcja [Ustawienia urządzenia \[str. 93\]](#)). Jednak wartości MIDI CC wysyłane i rozpoznawane przez pasek dotykowy są stałe:

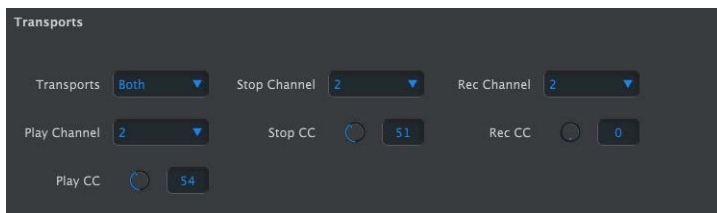
Obszar paska dotykowego	Wysyłana wartość CC	Wartość CC do aktywacji
WYŁ.	0	0-24
1/4	25	25-49
1/8	50	50-74
1/16	75	75-99
1/32	100	100-127

Na przykład, jeśli DrumBrute Impact odbiera wartości MIDI CC między 25 a 49, spowoduje to aktywację ustawienia 1/4 na pasku dotykowym. Dotknięcie paska w pozycji 1/4 spowoduje wysyłanie tylko wartości 25.

Looper/Roller wysyła i odbiera sygnały na globalnym kanale MIDI, który można zmienić za pomocą zakładki [Ustawienia urządzenia \[str. 93\]](#).

9.10.4. Ustawienia transportu

Możesz osobno ustawić kanał MIDI i numer CC dla każdego z trzech głównych poleceń transportu. Wszystkie trzy muszą jednak przesyłać ten sam typ informacji MIDI: MMC, MIDI CC lub oba.

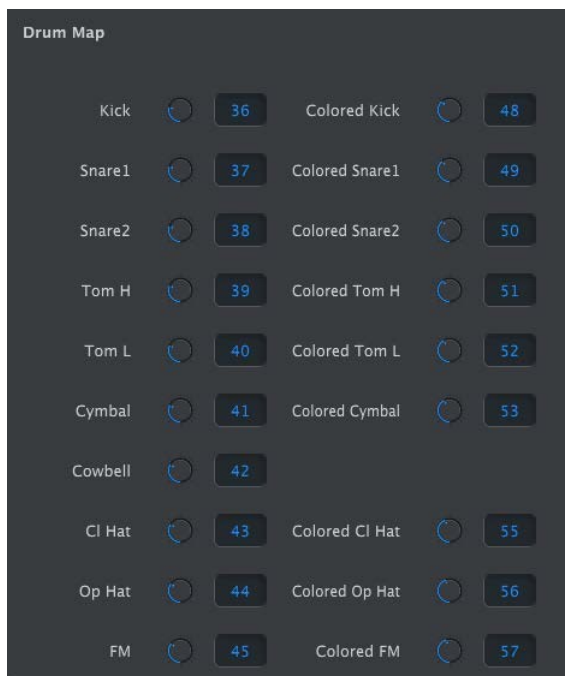


I!: DrumBrute Impact zawsze wysyła komunikaty typu MIDI Clock (komunikaty MIDI Real Time) podczas odtwarzania, dzięki czemu zawsze zdalnie uruchamia urządzenie (lub DAW), które znajduje się w trybie Slave i nasłuchuje komunikatów MIDI Real Time.

9.10.5. Mapa perkusji

Poniższe ustawienia to domyślne wartości numerów nut MIDI dla każdego instrumentu. Każdy instrument można ustawić na dowolny numer nuty w zakresie od 0 do 127.

Aby edytować wartość, należy obrócić odpowiednie pokrętko lub dwukrotnie kliknąć pole i wpisać żadaną liczbę.



Ustawienia mapy perkusji



🔔: Cowbell nie ma efektu koloru, więc MCC nie wyświetla pola wartości Colored Cowbell.

Aby uzyskać informacje na temat efektów koloru dla każdego instrumentu, [kliknij tutaj \[str. 34\]](#). Metody pracy z wydarzeniami koloru w MIDI Control Center opisano w [sekcji Wydarzenia wzorca \[str. 85\]](#).

10. UMOWA LICENCYJNA OPROGRAMOWANIA

W zamian za uiszczenie opłaty licencyjnej, stanowiącej część ceny zapłaconej przez użytkownika, firma Arturia, jako licencjodawca, udziela użytkownikowi (zwanemu dalej „licencjobiorcą”) niewyłącznego prawa do korzystania z niniejszej kopii OPROGRAMOWANIA.

Wszelkie prawa własności intelektualnej do oprogramowania należą do Arturia SA (zwanej dalej „Arturia”). Arturia zezwala użytkownikowi wyłącznie na kopiowanie, pobieranie, instalowanie i użytkowanie oprogramowania zgodnie z warunkami niniejszej umowy.

Produkt zawiera funkcję aktywacji produktu w celu ochrony przed nielegalnym kopiowaniem. Oprogramowanie OEM może być używane wyłącznie po rejestracji.

Do aktywacji programu potrzebny jest dostęp do internetu. Warunki korzystania z oprogramowania przez Ciebie, użytkownika końcowego, są poniżej. Instalując oprogramowanie na swoim komputerze, zgadzasz się na te warunki. Prosimy o uważne przeczytanie całego poniższego tekstu. Jeśli nie zgadzają się Państwo z niniejszymi warunkami, nie wolno instalować tego oprogramowania. W takim przypadku należy niezwłocznie, najpóźniej w ciągu 30 dni, zwrócić produkt do miejsca zakupu (wraz z całą dokumentacją, kompletnym, nieuszkodzonym opakowaniem oraz dołączonym sprzętem) w celu uzyskania zwrotu ceny zakupu.

1. Własność oprogramowania Arturia zachowuje pełne i wyłączne prawo własności do OPROGRAMOWANIA zapisane na załączonych dyskach oraz wszystkich kolejnych kopiach OPROGRAMOWANIA, niezależnie od nośnika lub formy, w jakiej mogą istnieć oryginalne dyski lub kopie. Licencja nie stanowi sprzedaży oryginalnego OPROGRAMOWANIA.

2. Udzielenie licencji Arturia udziela użytkownikowi niewyłącznej licencji na użytkowanie oprogramowania zgodnie z warunkami niniejszej Umowy. Użytkownik nie może wynajmować, wypożyczać ani udzielać sublicencji na oprogramowanie. Korzystanie z oprogramowania w sieci jest nielegalne, jeśli istnieje możliwość jednoczesnego wielokrotnego użycia programu.

Użytkownik ma prawo do przygotowania kopii zapasowej oprogramowania, która nie będzie wykorzystywana do celów innych niż przechowywanie.

Użytkownik nie ma żadnych innych praw ani interesów związanych z korzystaniem z oprogramowania poza ograniczonymi prawami określonymi w niniejszej Umowie. Arturia zastrzega sobie wszystkie prawa, które nie zostały wyraźnie przyznane.

3. Aktywacja oprogramowania Firma Arturia może stosować obowiązkową aktywację oprogramowania oraz obowiązkową rejestrację oprogramowania OEM w celu kontroli licencji, aby chronić oprogramowanie przed nielegalnym kopiowaniem. Jeśli nie akceptujesz warunków niniejszej Umowy, oprogramowanie nie będzie działać.

W takim przypadku produkt zawierający oprogramowanie może zostać zwrócony wyłącznie w ciągu 30 dni od daty zakupu produktu. W przypadku zwrotu nie ma zastosowania roszczenie zgodnie z § 11.

4. Wsparcie techniczne, aktualizacje i uaktualnienia po rejestracji produktu Wsparcie techniczne, aktualizacje i uaktualnienia są dostępne wyłącznie po osobistej rejestracji produktu. Wsparcie techniczne jest zapewniane wyłącznie dla aktualnej wersji oraz dla poprzedniej wersji przez okres jednego roku od publikacji nowej wersji. Arturia może w dowolnym momencie modyfikować i częściowo lub całkowicie dostosowywać charakter wsparcia technicznego (infolinia, forum na stronie internetowej itp.), aktualizacji i uaktualnień.

Rejestracja produktu jest możliwa podczas procesu aktywacji lub w dowolnym momencie później przez Internet. W trakcie tego procesu użytkownik zostanie poproszony o wyrażenie zgody na przechowywanie i wykorzystywanie swoich danych osobowych (imię i nazwisko, adres, dane kontaktowe, adres e-mail i dane licencji) do celów określonych powyżej. Arturia może również przekazać te dane zaangażowanym stronom trzecim, w szczególności dystrybutorom, w celu zapewnienia wsparcia technicznego oraz weryfikacji uprawnień do aktualizacji lub uaktualnienia.

5. Zakaz rozdzielania Oprogramowanie zazwyczaj zawiera wiele różnych plików, które w swojej konfiguracji zapewniają pełną funkcjonalność oprogramowania. Oprogramowanie może być używane wyłącznie jako jeden produkt. Nie ma wymogu używania lub instalowania wszystkich komponentów oprogramowania. Nie wolno zmieniać układu komponentów oprogramowania i tworzyć w ten sposób zmodyfikowanej wersji oprogramowania lub nowego produktu. Konfiguracja oprogramowania nie może być modyfikowana w celu dystrybucji, cesji lub odsprzedaży.

6. Przeniesienie praw Użytkownik może przenieść wszystkie swoje prawa do korzystania z oprogramowania na inną osobę, pod warunkiem że (a) przeniesie na tę osobę (i) niniejszą Umowę oraz (ii) oprogramowanie lub sprzęt dostarczony wraz z oprogramowaniem, zapakowany lub wstępnie zainstalowany, w tym wszystkie kopie, aktualizacje, kopie zapasowe i poprzednie wersje, które dawały prawo do aktualizacji lub uaktualnienia tego oprogramowania, (b) nie zachowasz uaktualnień, aktualizacji, kopii zapasowych i poprzednich wersji tego oprogramowania oraz (c) odbiorca zaakceptuje warunki niniejszej Umowy, a także inne regulacje, na podstawie których nabyłeś ważną licencję na oprogramowanie.

Zwrot produktu z powodu niezakceptowania warunków niniejszej Umowy, np. aktywacji produktu, nie będzie możliwy po przeniesieniu praw.

7. Aktualizacje i uaktualnienia Aby móc korzystać z aktualizacji lub uaktualnienia oprogramowania, użytkownik musi posiadać ważną licencję na poprzednią lub starszą wersję oprogramowania. W przypadku przekazania poprzedniej lub starszej wersji oprogramowania osobom trzecim prawo do korzystania z aktualizacji lub uaktualnienia oprogramowania wygasa.

Nabycie aktualizacji lub uaktualnienia nie daje samo w sobie prawa do korzystania z oprogramowania.

Prawo do wsparcia technicznego dla poprzedniej lub niższej wersji oprogramowania wygasa z chwilą zainstalowania aktualizacji lub uaktualnienia.

8. Ograniczona gwarancja Arturia gwarantuje, że dyski, na których znajduje się oprogramowanie, są wolne od wad materiałowych i wykonawczych przy normalnym użytkowaniu przez okres trzydziestu (30) dni od daty zakupu. Dowodem daty zakupu jest paragon. Wszelkie dorozumiane gwarancje dotyczące oprogramowania są ograniczone do trzydziestu (30) dni od daty zakupu. Niektóre stany nie zezwalają na ograniczenia dotyczące czasu trwania dorozumianej gwarancji, więc powyższe ograniczenie może nie mieć zastosowania w przypadku użytkownika. Wszystkie programy i materiały towarzyszące są dostarczane „tak jak są”, bez żadnej gwarancji. Całkowite ryzyko związane z jakością i działaniem programów ponosi użytkownik. W przypadku stwierdzenia wadliwości programu użytkownik ponosi całkowity koszt wszelkich niezbędnych usług serwisowych, napraw lub poprawek.

9. Środki zaradcze Całkowita odpowiedzialność firmy Arturia i wyłączne środki zaradcze przysługujące użytkownikowi będą, według uznania firmy Arturia, obejmowały albo (a) zwrot ceny zakupu, albo (b) wymianę dysku, który nie spełnia warunków ograniczonej gwarancji i który został zwrócony do firmy Arturia wraz z kopią paragonu. Niniejsza ograniczona gwarancja traci ważność, jeśli awaria oprogramowania wynika z wypadku, niewłaściwego użytkowania, modyfikacji lub nieprawidłowego zastosowania. Wszelkie zamienne oprogramowanie będzie objęte gwarancją przez pozostały okres pierwotnej gwarancji lub trzydzieści (30) dni, w zależności od tego, który z tych okresów jest dłuższy.

10. Brak innych gwarancji Powyższe gwarancje zastępują wszelkie inne gwarancje, wyraźne lub dorozumiane, w tym między innymi dorozumiane gwarancje przydatności handlowej i przydatności do określonego celu. Żadne informacje lub porady przekazane ustnie lub pisemnie przez firmę Arturia, jej dealerów, dystrybutorów, agentów lub pracowników nie stanowią gwarancji ani w żaden sposób nie zwiększają zakresu niniejszej ograniczonej gwarancji.

11. Brak odpowiedzialności za szkody wynikowe Ani firma Arturia, ani żadna inna osoba zaangażowana w tworzenie, produkcję lub dostawę tego produktu nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody bezpośrednie, pośrednie, wynikowe lub przypadkowe wynikające z użytkowania lub niemożności użytkowania tego produktu (w tym między innymi szkody z tytułu utraty zysków biznesowych, przerw w działalności, utraty informacji biznesowych i tym podobnych), nawet jeśli firma Arturia została wcześniej poinformowana o możliwości wystąpienia takich szkód. Niektóre stany nie zezwalają na ograniczenia dotyczące długości dorozumianej gwarancji lub wyłączenia lub ograniczenia szkód przypadkowych lub wynikowych, więc powyższe ograniczenia lub wyłączenia mogą nie mieć zastosowania w przypadku użytkownika. Niniejsza gwarancja daje użytkownikowi określone prawa, a użytkownik może również posiadać inne prawa, które różnią się w zależności od stanu.

11. DEKLARACJA ZGODNOŚCI

USA

Ważna informacja: NIE MODYFIKUJ URZĄDZENIA!

Produkt ten, zainstalowany zgodnie z instrukcjami zawartymi w niniejszej instrukcji, spełnia wymagania FCC. Modyfikacje, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez firmę Arturia, mogą spowodować utratę uprawnień do użytkowania produktu przyznanych przez FCC.

WAŻNE: Podłączając ten produkt do akcesoriów i/lub innego produktu, należy używać wyłącznie wysokiej jakości ekranowanych kabli. **NALEŻY** używać kabli dostarczonych wraz z tym produktem. Należy postępować zgodnie ze wszystkimi instrukcjami instalacji. Nieprzestrzeganie instrukcji może spowodować unieważnienie zezwolenia FCC na użytkowanie tego produktu w USA.

UWAGA: Produkt ten został przetestowany i uznany za zgodny z limitami dla urządzeń cyfrowych klasy B, zgodnie z częścią 15 przepisów FCC. Limity te mają na celu zapewnienie odpowiedniej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami w środowisku mieszkalnym. Urządzenie to generuje, wykorzystuje i emituje energię o częstotliwości radiowej i jeśli nie zostanie zainstalowane i użytkowane zgodnie z instrukcją obsługi, może powodować zakłócenia szkodliwe dla działania innych urządzeń elektronicznych. Zgodność z przepisami FCC nie gwarantuje, że zakłócenia nie wystąpią we wszystkich instalacjach. Jeśli okaże się, że produkt ten jest źródłem zakłóceń, co można stwierdzić poprzez wyłączenie i włączenie urządzenia, należy spróbować wyeliminować problem, stosując jedno z poniższych środków:

- Przenieś ten produkt lub urządzenie, na które ma wpływ zakłócenie.
- Użyj gniazdek elektrycznych podłączonych do różnych obwodów (wyłączników lub bezpieczników) lub zainstaluj filtr(y) linii prądu przemiennego.
- W przypadku zakłóceń radiowych lub telewizyjnych należy zmienić położenie/orientację anteny. Jeśli przewód antenowy ma opór 300 omów, należy go wymienić na kabel koncentryczny.
- Jeśli te środki zaradcze nie przyniosą zadowalających rezultatów, skontaktuj się z lokalnym sprzedawcą uprawnionym do dystrybucji tego typu produktów. Jeśli nie możesz znaleźć odpowiedniego sprzedawcy, skontaktuj się z firmą Arturia.

Powyższe informacje dotyczą **WYŁĄCZNIE** produktów dystrybuowanych w Stanach Zjednoczonych.

KANADA

UWAGA: To urządzenie cyfrowe klasy B spełnia wszystkie wymagania kanadyjskiego rozporządzenia dotyczącego urządzeń powodujących zakłócenia.

UWAGA: To urządzenie cyfrowe klasy B spełnia wszystkie wymagania kanadyjskiego rozporządzenia dotyczącego urządzeń zakłócających.

EUROPA



Ten produkt jest zgodny z wymogami dyrektywy europejskiej 89/336/EWG.

Produkt może nie działać prawidłowo pod wpływem wyładowań elektrostatycznych; w takim przypadku wystarczy ponownie uruchomić produkt.