ユーザーズ・マニュアル

DRUMBRUTE ANALOG DRUM SYNTHESIZER



スペシャルサンクス

プロダクトマネージャー						
Frederic Brun	Adrien Courdavault					
エンジニアリング						
Mickey Delp (Delptronics)	Olivier Delhomme	Nicolas Dubois				
Yannick Bellance	Valentin Lepetit	Adrien Courdavault				
:						
マニュアル						
Randy Lee	Morgan Perrier	Tomoya Fukuchi				
デザイン						
Glen Darcey	DesignBox	Morgan Perrier	Frederic Brun			
© ARTURIA SA - 2017 - 11 Chemin de la Dhuy 3824O Meylan FRANCE http://www.arturia.con	All rights reserved.					

本マニュアルの情報は予告なく変更される場合があり、それについれArturiaは何ら責任を負いません。 許諾契約、秘密保持契約に関する諸条件により、本マニュアルで説明されているハードウエアユニット とソフトウエアプロダクトを供給します。許諾契約は合法的な使用のみと条件を指定します。Arturia S.Aの明確な書面による許可なく本マニュアル一部、全部をコピー配布することはできません。また本マ ニュアルで引用されている他の製品、ロゴはそれぞれの所有者の商標、または登録商標です。

Product version: 1.2

Revision date: 27 March 2017

Arturia DrumBruteをお買い上げ頂きまして誠にありがとうご ざいます。

このマニュアルは、フル機能を備えたアナログ・ドラムシンセサイザー、パターン・シーケンサー、ライブパフォーマンス・デバイス、Arturia **DrumBrute**の機能と操作について記載されています。

本パッケージに含まれるもの:

- DrumBruteアナログ・ドラムシンセサイザー:底部にシリアルナンバーとアンロックコードが記載されています。DrumBruteをオンライン登録する際にこの情報が必要になります。
- DCパワーサプライ(1台):付属のパワーサプライのみをご使用ください。他の製品を使用した場合、故障の原因となる場合があります。
- クイックスタートガイド

購入後、できるだけ早く製品の登録を完了してください!

ユニットのボトムパネルにシリアルナンバーとアンロック、コードが記載されたステッカーがありま す。これらは、オンライン・レジストレーション時に必要とされます。不慮の事態を考慮して、これら のナンバーを他の場所に記憶したり、写真を撮って置おくことをお勧めします。

本製品の登録を行なうと以下の利点があります。:

- DrumBruteのユーザーマニュアルとMIDIコントロールセンター・ソフトウェアの最新バージョンをダウンロードすることができます。
- DrumBruteオーナー限定の特別オファーを受取ることができます。

使用上のご注意

仕様変更について:

本マニュアルに含まれる情報は、印刷した時点で正しいと思われるものです。しかし、Arturiaは仕様更 新に伴う内容の変更、修正等を事前の告知なく行う場合があります。

重要:

感電、破損、火事あるいは他の危険からの大怪我や死に至る可能性を回避するために下にリストアップ されている基礎的な注意事項に常に従ってください。

本機は、ヘッドフォンとスピーカーの両方、またはどちらか一方を使用して、聴覚障害を起こすほどの 大音量に設定出来る場合があります。そのような大音量や不快に感じるほどの音量で長時間本機を操 作、演奏しないでください。

難聴、もしくは耳鳴りなどを自覚した場合には、直ちに専門家の診断を受けてください。

注意:

知識の不足による、誤った操作から発生する問題に対してのサポートは、保証の対象外となり、料金が 発生します。まずこのマニュアルを熟読し、販売店とご相談の上、サポートを要求することをお勧めし ます。

注意事項としては以下を含みますが、これらに限定されるものではありません。:

- 1. 取扱説明書を良く読んで、理解してください。
- 2. 楽器本体に表示されている指示に従ってください。
- 3. 楽器や周辺機器を清掃する場合は、まず電源やUSB等全てのケーブルを外してください。また、清掃の際は、乾いた柔らかい布を使用してください。ガソリン、アルコール、アセトン、テレピン油その他有機溶剤は使用しないでください。液体クリーナー、スプレー洗剤、濡れ布巾なども使用しないでください。
- 4. 楽器を浴室やキッチン、プールなど水気の多い湿った場所で使用しないでください。
- 5. 楽器を落下の危険性がある、不安定な場所に置かないでください。
- 6. 楽器の凹みを埋めたり、穴や隙間を塞がないで下さい。これらは、加熱から本体を守るための空気の循環用のものです。また、楽器を発熱体の近くや、風通しの悪い場所に置かないで下さい。
- 7. 楽器の筐体を開けたり、異物を挿入したりしないで下さい。火災や感電の原因になります。
- 8. いかなる液体も楽器に吹き付けないで下さい。
- 修理の際は正規サービスセンターに持ち込んで下さい。自身で蓋を開けたりカバーを開けると、保証の対象外となります。不正な調整は、故障や事故の原因になります。
- 10. 雷発生時には、楽器を使用しないで下さい。距離が離れていても感電の恐れがあります。
- 11. 楽器を直射日光に当てないでください。
- 12. ガス漏れが発生している場所付近で楽器を使用しないで下さい。
- 13. Arturiaは本製品の不適当な使用方法に起因する故障、破損、データ損失にも責任を持ちません。

はじめに

この度は、Arturia DrumBruteをお買い上げ頂きまして誠にありがとうございます。

本製品は、まさに伝説として生まれてきました。DrumBruteは、アナログドラムマシンであり、それが 有機的にアナログサウンドを生み出して、それから様々なパラメーターによる無限のアナログ・コント ロールによる可能性を提供することで1970年代、80年代のクラシックなドラムマシンの伝統の後に続く ことを意味します。

そして豊かなルーツを持つアナログの過去に真正面から向き合いつつも現代の最先端の技術も取り入 れ、将来性も提供しています。どんなコンピューター・システムやMIDIデバイス、ビンテージ楽器とも 融和し、同期することができます。

しかし、もっとも重要なのは、DrumBruteがクリエイティブな経験の強化をできるように細心の注意を 払って開発しました。そしてそれは達成されたと感じています。

冗談だと思いますか?私たちは、DrumBruteを使って多くの楽しみを得て頂けることを願っています。

定期的に弊社ウェブページ(www.arturia.com)をチェックして、最新のファームウェア、MIDIコン トロールセンターをダンロードし、チュートリアルやFAQ等チェックしてください。あなたが DrmBruteを使ってキラー・グループを作ることを確信しています。

敬具

Arturia開発チーム

もくじ

1. Drum	Brute について	4
1.1. 接	続する	4
1	.1.1. コンピューターに接続して使用する	. 4
1	1.2. 外部デバイスとの 接続	5
1.2.	>ランスポート + パターン	. 6
1	.2.1. テンポ/バリュー・ディスプレイ	6
1	.2.2. レート/ファイン/タップテンポ	6
1	.2.3. トランスポート・ボタン	7
1	24.シンクロナイゼーション・オプション	7
1	25. E-F	7
1		
1	27 コピー/イレース	
1	28 パターン・レングス/ラストステップ	
. 1	20 セーブ・ボ タン	. o
13 -	120 ビーブ ホップ 121 ター + パターン・エフェクト	10
1.0. 2		10
		10
1		. 11
1		. 11
1	.5.4. ローフー/ルーハー/人ナツノ・リビート	12
1		12
1	(3.6. ホリリスム機能	13
1.4. 1	シストゥルメント + ハット	14
1	.41. インストゥルメント・コントロール	14
1	.4.2. インストゥルメントセレクト・ボタン	14
1	4.3. パッド	14
1.5. >	<トロノーム、ミュート/ソロ+シフト	15
1	.5.1. メトロノーム	15
1	.5.2. ミュート/ソロ・ボタン	15
1	.5.3. シフト・ボタン	15
1.6. J	リアパネル、その1	16
1	6.1. 電源	16
1	.6.2. USB ボート	16
1	.6.3. MIDI出力とMIDI入力	16
1	.6.4. クロック入出力	16
1.7. J	リアパネル、その2	17
1	.7.1. インディビジュアル出力(個別出力)	. 17
1	7.2. メトロノーム出力	. 17
1	7.3. ミックス出力	. 17
1	7.4. ヘッドホンレベル・コントロール	. 17
1	.7.5. ヘッドホン出力	18
2. 基本的	な操作	19
2.1. J	パターンを使用する	19
2	2.1.1. パンクの選択	19
2	2.1.2. パターンの選択	19
2	21.3. テンボの設定	20
2	214. メトロノームをオンにする	20
2	215. パターンのレコーディング	21
5	2.1.6.保存(セーブ)の重要性について	21
22 4	クリエイティブなプレーバック・オプション	22
		22
		22
4		27
-		22
-		20
27		24 24
Z.3.7		∠4 25
5. ソンク	・モート	25
3.1. 2	ノンソとは /	25
3.2.	ソンクの選択	25

3.3. ソングの作成	
3.4. ソングの保存	
3.5. ソングの消去	
3.6. ライブパフォーマンス機能	27
3.6.1. ソングレベルの機能	
3.6.2. パターンレベルの機能	
 パターン・モード 	29
4.1. パターンの作成	
4.1.1. テンポ	
4.1.2. タイムディビジョン	
4.1.3. バターンをレコーディングする	
4.1.4. ミュート/ソロ機能	
4.1.5. ローフーを使用する	
4.1.0. スパット・1 レース	
4.1.7. スワイフク 4.1.9. ニンガルネス・コントロール	
4.10. ジンダムホス・コンドロール 4.2 パターンのエディット	
4.2. (Y) - 20 - 2 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5	
422 7 777	
423 ボタンの点灯色について	36
4.2.4. ドラムの選択	
4.2.5. ステップ・リビート	
4.2.6. シフト・タイミング	
4.2.7. ドラムトラックのコピー	
4.2.8. ドラム・トラックの消去モード	
4.2.9. パターン・レングスを調整する	
4.3. パターンの保存	42
4.4. パターンのコピー	43
5. コピー/イレース機能について	44
5.1. バンクからバンクへのコピー	
5.2. パターンからパターンへのコピー	
5.2.1. バンク内	
5.2.2. バンク間	
5.3. ドラムをドラムにコビーする	45
5.4. バンクの消去	
5.5. バターンの消去	
5.6. ドラム・トラックの消去	
6. アドハンス機能	
b.1. ハターンを払張する	
U.I.I.エロの人アッノを担加する	
0.12.コピーリで追加	
0.2.ハノ ノビル、フロード 6.3.ポリリズム・モード	
6.31 ポリリズム・モードとは?	
6.3.2. それはどういう意味か	
6.3.3. ポリリズムの作成	
6.4. シフトボタン・チャート	
7. シンクロナイゼーション	
7.1. マスターとして使用	53
7.2. スレーブとして	54
7.2.1. クロック入出力レート	
7.2.2. クロックのコネクター	
8. MIDI Control Center について	55
8.1. 基本	55
8.1.1. システム必要要件	55
8.1.2. インストールとロケーション	
8.1.3. 接続	
8.1.4. シーケンスのパックアップ	57
8.1.5. マニュアルを探す	57
82 シンク・オブション	58

8.2.1. シンク操作について	
8.2.2. シンクしない場合の操作	
8.3. デバイス・テンプレート	
8.3.1. ワーキング・メモリー	
8.4. プロジェクト・ブラウザー	
8.4.1. ライブラリーの構築	
8.4.2. テンプレートの修正	
8.4.3. 1 つのパターンを DrumBrute に送る	
8.5. Store To/Recall From	
8.5.1. 'Store To' ボタン	
8.5.2. リコールされたパターン	
8.5.3. Save, Delete, Import/Export等	
8.6. デバイス・セッティングのインポート/エクスポート	
8.6.1. デバイス・セッティングのエクスポート	
8.6.2. デバイス・セッティングのインポート	
8.7. エディットのベーシック	
8.7.1. データ入力	
8.7.2. タブの選択	
8.7.3. パンク・タブ	
8.7.4. デバイスセッティング・タブ	
8.8. パターン・ウ ィンドウ	
8.8.1. ナビゲーション	
8.8.2. パターンレベル・パラメーター	
8.8.3. パターン・レングス	
8.8.4. <i>パターン・イベント</i>	
8.8.5. トラックレベル・セッティング	
8.9. ポリリズム	
8.10. デバイス・セッティン グ	
8.10.1. MIDI Channel を選択する	
8.10.2. グローバル・セ ッティング	
8.10.3. ローラー/ルーパー・セッティング	
8.10.4. トランスポート・セッティング	
8.10.5. ドラム・マップ	
9. ソフトウェア・ライセンス契約	
10. Declaration of Conformity	

1. DRUMBRUTE について

1.1. 接続する

DrumBruteには、ビンテージからモダンまで多くの種類のギアと多くの方法で接続し、使用することができます。以下にセットアップの例をいくつか示します。:

1.1.1. コンピューターに接続して使用する



DrumBruteはクラシックなドラムマシン以上の能力を持っています。:USB規格に準拠しているので、 USBポートのあるコンピューターと接続をし、パッドを様々なアプリケーションの入力デバイスとして 使用する事ができます。付属のMIDIコントロールセンター・ソフトウェアによって、MIDIノートやコ マンドやトランスポート・ボタンが送信されるか設定することができます。

! DrumBruteはUSBバスパワーで動作することはできません。DrumBruteへの電源供給は、付属のDC電源アダ ブターを接続してから本体裏の電源スイッチをオンにしてください。



上図で見えるようにDrumBruteは、様々な外部デバイスを含んだシステムの中心となることができます。

1.1.2.1. MIDI デバイス

MIDIポート(シンク、USB)を持たない多くの素晴らしいデバイスがあります。DrumBruteは、それ らに直接接続することができ、MIDIシーケンサー、アルペジエイターや他のドラム・マシンと同期させ ることができ、またドラム・マシンのサウンドをMIDIキーボードからプレーすることも可能です。もち ろんUSBポートを介してコンピュターとMIDIデータを送受信することができます。

1.1.2.2. クロックソース/ディスティネーション

入出力可能な以前のクロックは、4分音符当たり24パルス(ppqn)、48ppqn、2ppqn(KORG)また はステップごとにシングルパルスです。

その他のシンク接続やフォーマットを使用する場合のケーブルに関する情報は、→ [p.54]を参照してください。

1.2. トランスポート + パターン



- 1. テンポ/バリュー・ディスプレイ
- 2. レート/ファイン/タップ・テンポ
- 3. トランスポート・ボタン
- 4. シンクロナイゼーション
- 5. DrumBruteモード
- 6. ステップ・ボタン/ステップ・バリュー
- 7. コピー/イレース
- 8. パターン・レングス/ラスト・ステップ
- 9. セーブ・ボタン

1.2.1. テンポ/バリュー・ディスプレイ

ほとんどの状況で、テンポの値をBPMで表示しますが、エディットする間、一時的にパターン・エフェクトの値を表示することもあります。ランダム性、またはスイングをエディットしている間、ソングモードでは、パターン・ナンバーが表示されます。

1.2.2. レート/ファイン/タップテンポ

テンポの設定は、レート/ファイン・エンコーダーを使用して設定したり、タップテンポ・ボタンをタッ プして設定することができます。テンポの微調整は、シフトを押しながらエンコーダーを回してくださ い。シフトを押している間、ディスプレイには、小数点以下のテンポの値(O.OO~O.99)の値を表示 します。 1.2.3. トランスポート・ボタン

| 11/▶

トランスポート・ボタンは、標準的なMIDIメッセージやMIDIマシンコントロール(MMC)を使用して DrumBruteと外部MIDIデバイスのコントロールを行います。設定の変更を行なうには、MIDIコントロ ールセンター・ソフトウェアを使用してください。

録音ボタンは、ソングやバターンを作成する時に使用し、ストップ・ボタンは、録音や再生を停止しま す。

プレー・ボタンはポーズ/コンティニュー・ボタンとの兼用に鳴ります。それは再生途中でシーケンスを 止め、インストゥルメントのサウンドを調整し、その後に録音、再生を再開するためにプレー・ボタン を押すことができます。また、プレー・ボタンにポーズ/リスタート・モードのどちらで使用するかを選 択することも可能です。そのオプションの選択は、MIDIコントロールセンターを使用してください。

Note レコーディング・モードには、インプット・クオンタイズを適用、非適用の両方を選択可能です。詳細につ いては、セクション見る → [p.21]を参照してください。

1.2.4. シンクロナイゼーション・オプション



シンク・ボタンを繰り返し押すことでアクセス可能な4種類のシンク・オプションがあります。これら は、DrumBruteが複数の機材のなかでシンクのマスター、またはスレープであるかを決定します。

シンク機能の説明についてはセクション 見る → [p.53]を参照してください。

1.2.5. モード



これら5種類のボタンはDrumBruteの動作モードをソング、バンク、パターン・モードから選択し、決定します。ステップとアクセント・ボタンは、パターンをエディットする際に使用します。

パターンの作成に関するすべての情報は、セクション見る → [p.29]に記載されています。

ソングを構築する方法については、ソングモード・セクション見る → [p.25]を参照してください。

1.2.6. ステップ・ボタン

16個のステップ・ボタンの主な用途は、パターン・モード中にパターンを選択することです。しかし、 他にお多くの目的を果たすことができます。例えば、ステップ・モードでは、パターン内のイベントの 有効/無効を選択するためにも使用することができます。

このマニュアルでは、ステップボタンを使用してソングを選択する方法(セクション[p.25]を参照)、バ ンク、またはパターンを選択する方法、(セクション[p.19]を参照)、パターンをエディットする方法 (セクション[p.35]を参照)、パターンの長さを設定する方法(セクション[p.41]を参照)等について説 明しています。

1.2.7. コピー/イレース



これらのボタンは、同時に大量のパターン・データをコピー、デリートをする場合に使用します。例えば、パターンを新しいロケーションヘコピーしたり、完全に消去することができます。

同じパターン内の別のインストゥルメントからシーケンスデータをコピーすることもでき、パターン内 の1つのインストゥルメントのすべてのデータを消去することも可能です。

コピー/イレース機能については、セクション[p.43]で詳細に説明しています。 これらの機能については、セクション[p.41]を参照してください。

1.2.8. パターン・レングス/ラストステップ



DrumBruteのパターンは、最長で64ステップまで設定することができ、最高で4つの16ステップ・サブ ディビジョンから成り立ちます。これらをステップ・グループと呼びます。

二重矢印ボタン (<< >>) 上の4つのLEDは、パターンレングス (長さ) とどのステップ・グループがプレ ーされているか表示します。

"Last Step"ボタンは、パターンレングスを変更するためにステップボタンと<< >>ボタンとともに使用します。

これらの機能の詳細については、セクション見る → [p.70].



"Save"ボタンを使用すると作成したパターンを保存するためにソング、バンク、パターン・モードと組 み合わせて使用することができます。保存したパターンは、内部メモリーに保存されている場合、 DrumBruteの電源がオンになるとメモリーにロードされます。

DrumBruteの内部メモリーに保存するためにセーブ・ボタンを使用しない限り、電源をオフにすると作成したバターンデータは失われます。

セーブ機能には、パターン、バンク、ソングの3種類があります。これらの操作についての詳細は、セクション[p.21]で説明しています。

1.3. フィルター + パターン・エフェクト



- 1. アウトプット・フィルター
- 2. マスター・ボリューム
- 3. *パターン・*エフェクト
- 4. ローラー/ルーパー/ステップ・リピート
- 6. シフト+14:パターンのロード待機
- 7. シフト+15: グローバル BPM
- 8. シフト+16:ポリリズム

1.3.1. アウトプット・フィルター



これらのノブとボタンは、演奏中にDrumBrute全体的なサウンドをコントロールするための楽しめる表現方法を加えます。HDFボタンでフィルターのタイプを選択します。

・オフ:LPF(ローパス・フィルター) ・オン:HPF(ハイパス・フィルター)

カットオフフリーケンシーでフィルターの周波数をスィープし、そしてレゾナンスノブを使用してフィ ルターのエンファシスをコントロールすることができます。

フィルタリングの影響を受けていない信号を聴くにはバイパス・ボタンを押してください。

アウトプット・フィルターの詳細については、セクション見る → [p.22]を参照してください。

1.3.2. マスター・ボリューム



DrumBruteのマスターアウト・レベルをコントロールします。ヘッドフォン・レベルには影響しません。リアパネルの凹型ノブでコントロールされます。

マスターボリューム・ノブは、ケーブルがインストゥルメントのリアパネルにあるアウトプットに接続した時は、 そのボリューム・レベルに影響に与えません。この場合、インストゥルメントのドラムパッドの上にあるレベル・ノ ブを使用してください。詳細についてはセクション 見る ☞ [p.17]を参照してください。

1.3.3. パターン・エフェクト



スウィングは、パターンに"シャッフル"のフィーリングを加えます。パターン全体(すべての楽器)、または選択中のインストゥルメント・トラックのみに影響を与えることができます。

ランダムネスは、予測不能性をパターンに加えます。このコントロールは、スウィング・セッティング と同様にすべてのパターン、または選択中のインストゥルメント・トラックだけに影響を与え、他をそ のままにします。

これらの機能の詳細については、スイング[p.33]とランダムネス[p.34]のセクションを参照してください。

1.3.4. ローラー/ルーパー/ステップ・リピート

1/4 1/32 1/8 1/16 Step 0 0

1.3.4.1. レコーディング中: ローラー

DrumBruteでパターン・レコーディングを行う際、ローラー・ストリップを使用してドラムロールを作ることができます。レコーディング中に指をストリップのどこかに置き、パッドを押すとDrumBruteはそのインストゥルメントをパターン中繰り返します。リピートするレートは、指で押した位置(1/4、1/8など)によって決まります。

パターンでレコーディング可能な最小のドラムロールは、パターンに選択したタイミング・ディビジョンで設定します。つまり、パターンの分解能が1/16の場合、DrumBruteはローラー・ストリップで演奏した1/32のロールを記録できません。

1.3.4.2. 再生中:ルーパー/ローラー

パターンが再生されている(録音されていない)場合、kのストリップを使用して現在のパターンのセク ションをループするか、またはいくつかのインストゥルメントをロールすることができます。このオプ ションは、MCC(ローラー/ルーパー・セクションのモード)、またはシフト+ステップ9(ステップ9が 点灯=ローラー)を使用してDrumBruteで使用することが可能です。

ルーパー:タッチストリップを押すだけです。ループのサイズは、タッチストリップ内で選択したタイムディビジョンによって決定されます。ループの開始点と終了点は、ルーパーストリップが押されたときのパターンの再生位置によって変わります。ストリップを指に置いたままステップボタンの1つを押すとスタートポイントを変更することができます。

ローラー:タッチストリップに指を置き、パッドにタッチしてインストゥルメントにロールを与えます。ロールはタッチストリップ内で選択したタイムディビジョンによって決定されます。

1.3.4.3. ステップ・リピート機能

タッチストリップは、ステップ・モードでもステップリピート・データを入力するために使用します。 この機能を使用すると、パターンのタイイング値を変更することなく素早くリピートを入力することが できます。この機能の詳細については、セクション[p.37]を参照してください。

1.3.5. グローバル BPM



すべてのパターンに独自のテンポを設定することも可能ですが、このパラメーターを使用してすべての パターンを同じてんぽテンポで演奏させることも可能です。この機能を切り替えるには、シフト・キー を押しながらステップ・ボタン15を押してください。



ポリリズム機能をオンにするとパターン内の個々のインストゥルメント・トラックが独立してループさせることができます。この設定は、パターンごとに別々に保存されます。この機能をオンにするにはシフト・ボタンを押しながらステップ・ボタン16を押してください。

ポリリズムの機能については、セクション[p.48]を参照してください。

1.4. インストゥルメント + パッド



- 1. インストゥルメント・コントロール
- 2. インストゥルメントセレクト・ボタン
- 3. パッド

1.4.1. インストゥルメント・コントロール

各インストゥルメントには、独立したサウンドシェイプ・パラメータがあります。インストゥルメント 間の線は、どのノブがどのインストゥルメントに属するかを示しています。各インストゥルメントとそ のノブは、**インストゥルメント・チャンネル**と呼びます。

いくつかのインストゥルメント・チャンネルは2種類のインストゥルメントで共有されます。例えば、マ ラカスとタンバリンの両方が Maracas/Tambチャンネル内に配置され、シェア・チャンネルと呼ばれ ます。

インストゥルメント・コントロールの動作はパターンの一部として記録されません。

1.4.2. インストゥルメントセレクト・ボタン

このボタンは、シェア・チャンネル内のインストゥルメントを切替えます。シェア・チャンネル内の各 インストゥルメントを個別にパターンにレコーディングすることができます。

しかし、一般的にインストゥルメントはインストゥルメント・コントロールを共有(シェア)します。 例えば、インストゥルメントTom Hiのチューニングを変更すると Hi Congaのチューニングも変更され ます。

1.4.3. パッド

12種類のベロシティセンシティブ・パッドは、ノートデータをパターンに入力するために使用することができます。しかしDrumBruteが動作しているかどうかに関わらず、これらは常にインストゥルメントをトリガーすることができます。(ローカルコントロールがオフの場合を除く)

いくつかのパッドは、複数のインストゥルメントにアクセスすることができます。これらの各インスト ゥルメントは、パターン・シーケンサーにそれぞれのトラックがあります。すべてのシェア・チャンネ ルをカウントすると、実際には12個のパッドで17種類のインストゥルメントを個別に使用可能です。 1.5. メトロノーム、ミュート/ソロ+シフト



1.5.1. メトロノーム

メトロノームをオンにするには、"On"ボタンを押してください。これはDrumBruteの動作中にタイミン グの基準を提供します。クリックには、様々なタイミング値が用意されています。これについては、セ クション見る → [p.20]を参照してください。

クリック・レベルは、メトロノームボリューム・ノブでコントロールしてください。メトロノームには リアパネルに専用の出力端子があります。

メトロノームの出力オプションについては、セクション見る → [p.17]を参照してください。

1.5.2. ミュート/ソロ・ボタン

これらボタンを使用すると、1つ、または複数のインストゥルメントをミュート、または特定のインストゥルメントをソロにしてパターンをレコーディング、プレーすることができます。

ミュート/ソロ・ボタンに付いての詳細は、セクション見る → [p.31]を参照してください。

1.5.3. シフト・ボタン

シフト・ボタンは、他のコントロールと合わせて使用して、テンポの微調整、ミュート・グループのク リアなど2次的な機能を提供します。

シフト・ボタンの具体的な使用方法は、本マニュアルのシフト・ボタンに関するセクションに記載されています。シフト機能のリストについては、セクション見る → [p.52]を参照してください。

1.6. リアパネル、その1



- 1. 電源
- 2. USBポート
- 3. MIDI 入出力
- 4. クロック入出力

1.6.1. 電源

この部分は左から右に向かって電源スイッチ、電源ケーブル・フック、12V DCコネクターがあります。 DrumBruteの損傷を防ぐために付属の電源アダプターを使用してください。

1.6.2. USBポート

コンピューターへ接続するために使用します。DAWの操作に加え、MIDI Control Center ソフトウェアを使用してパラメーターを調整したり、DrumBruteソフトウェアをアップデートすることが可能です。

1.6.3. MIDI出力とMIDI入力

標準のMIDIケーブルを使用してDrumBruteとMIDI対応デバイス間でのMIDIノートとクロッキング・ データを送受信に使用することができます。

1.6.4. クロック入出力

クロック入力によるDrumBruteは、これらの端子を使用してKORGやRolandの初期のドラム・マシン などMIDI規格以前のデバイスと同期するために使用することが可能です。他のピンテージ・デバイス は、容易に入手できる異なるタイプの端子を使用していることがあります。



1. 個別出力

- 2. メトロノーム出力
- 3. ミックス出力
- 4. ヘッドホンレベル・コントロール
- 5. ヘッドホン出力

1.7.1. インディビジュアル出力(個別出力)

DrumBruteの各インストゥルメント・チャンネルには、背面パネルに専用の3.5mm出力端子があります(同じ出力を共有するオープン/クローズ・ハイハットを除く)。共有チャンネルの両方の楽器はその チャンネルの出力を共有します。

インディビジュアル出力にケーブルが接続されるとそのインストゥルメント・チャンネルはミックス出 力から出力されなくなります。これはメトロノーム出力も同様です。

各インストゥルメント・チャンネルの出力レベルは、フロントパネルの対応するノブで調整することが できます。

1.7.2. メトロノーム出力

メトロノームの出力回路は、他のインストゥルメントと若干異なる動作をするため、メトロノームは独 自の出力を持っています。詳細については、セクション[p.18]を参照してください。

1.7.3. ミックス出力

この出力端子は、各インストゥルメント・チャンネルの出力信号を出力します。ケーブルがインディビ ジュアル出力に接続されるとそのインストゥルメント・チャンネルはミックス出力から出力されなくな ります。これはメトロノーム出力も同様です。

ミックス出力レベルは、フロントパネルのマスターボリューム・ノブでコントロールすることができます。

1.7.4. ヘッドホンレベル・コントロール

このノブは、レベルを偶発的な変化から守るためにリアパネル上で凹型ノブとして装備されています。 調整を行なうために内側に押し、調整後はそれ以上の変更を防ぐためにノブを押し込んでください。 ヘッドホン出力は、1つの例外を除き、ミックス出力と同じ信号を出力します。:ヘッドホン出力に接続 されている場合、メトロノームはミックス出力から出力されなくなりますが、インディビジュアル出力 が使用されるまでは、ヘッドホン出力に残ります。

他のすべての接続オプションの動作は、ヘッドホン出力とミックス出力のメトロノームを含めて同じで す。ケーブルをインディビジュアル出力の1つに接続すると、そのインストゥルメント・チャンネルの信 号は、ヘッドホン出力とミックス出力の両方から出力されなくなります。

2.1. パターンを使用する

DrumBruteは、16パターンを4つのバンク、合計64パターンを使用することができます。

2.1.1. バンクの選択

数字の1~4に加え、最初の4つのステップボタンは文字A、B、C、Dと表記されています。それぞれは16 個のパターンのバンクを表します。

バンクを切り替えるには、バンクボタンを押し、最初の4ステップボタンのいずれかを押してください。 この後、Ptrnボタンを押し、ステップボタンを使用してバンク内の16バターンの内、1つを選択してくだ さい。

DrumBruteを再生している時、MIDIコントロールセンター・ソフトウェアには、パターンを選択するために追加の手順の必要なく、バンクを切り替える設定があります。この機能の詳細についてはセクション[p.71]を参照してください。

2.1.2. パターンの選択

選択中のバンク内のパターンを選択するには、1~16のステップボタンを押してください。バンクモード になっている場合は、ますPtrnボタンを押してからパターンを選択する必要があります。

DrumBruteは選択が行われた時、2種類の方法で反応することができます。:1つは、選択された瞬間、 直ちにパターンを変更する。もう1つは、パターンの最終ステップまでプレーしてから変更する。この設 定は、MIDI コントロール・チェンジ・ソフトウェアの"Wait to Load Pattern"、またはDrumBruteの シフトボタン+ステップ14でお好みの動作を指定することができます。これはセクション[p.70]で説明さ れています。

■ 注:録音中にパターンを変更することはできません。

2.1.3. テンポの設定

シンクがインターナルに設定されている場合、DrumBruteのテンポの範囲は、30~300BPMです。 パターンのテンポを設定するには3種類の方法があります。:

- レート/ファイン・エンコーダーを回してください。
- タップテンポ・ボタンを使用してください。
- テンポを微調整するには、シフト・キーを押しながらレート/ファイン・エンコーダーを回してください。

各パターンには、独立したテンポを設定することが可能ですが、DrumBruteは、すべてのパターンやソ ングに同じテンポを設定することも可能です。これを設定する場合、シフトボタンを押しながらステッ プボタン15(グローバルBPM)を押してください。ステップボタン15が青色に点灯するとグローバル BPMがオンになります。

MIDIコントロールセンターでは、テンポやメトロノームに関するすべての機能を指定することができま す。詳細については、セクション見る → [p.77]を参照してください。

DrumBruteのシンク・パラメータがインターナル以外に設定されている場合、テンポの設定はマスター ・デバイスで行なう必要があります。すべてのシンク設定については、セクション[p.51]を参照してくだ さい。

注:外部シンクされている場合、DrumBruteがBPM3O~300の範囲外のテンポでの動作は保証されません。

2.1.4. メトロノームをオンにする

メトロノームをオンにするには、"On"ボタンを押してください。DrumBruteの動作中にのみクリック音が鳴ります。その出力レベルはメトロノーム・ボリュームでコントロールすることができます。

フロントパネルでメトロノームのタイミング値を変更することができます。これを行う場合、"On"ボタンを押しながら1/8~1/32の値を選択してください。選択したボタンが青色に点灯します。

タイミング値ボタンが点灯している間は、選択解除を行なうことも可能です。これによりユニットの動作中は1/4ノートのクリックが発生します。

MIDIコントロールセンターを使用して、使用可能なメトロノームタイミング値に"1/4T"が追加されています。メトロノームのオーディオ出力オプションについては、[p.17]を参照してください。

メトロノームのオーディオ出力オプションについては、セクション見る → [p.17]を参照してください。

2.1.5. パターンのレコーディング

このセクションのすべての手順を完了したら、さっそくドラムパターンを作成してみましょう。レコード・モードの詳細については、セクション見る → [p.29]を参照してください。

- 空のパターンを選択し、レコード・ボタンを押してから再生ボタンを押してください。タッ プテンポ・ボタンが(メトロノーム・タイミング値に従って)点滅し始め、ステップ・ボタンはパターンの現在の位置を示すために1度に1つずつ紫色に変わります。
- パッドを演奏してください。DrumBruteがパターン内のそのポイントを再び通過すると、
 前回追加したものが聴こえます。レコード・モードを終了するにはレコードを押してください。
- 録音を始める前にビートを確認するにはプレーボタンを押し、他のインストゥルメントが再 生されている間、そのパートを練習することができます。

準備が整ったら、レコードボタンを押し、パターンがループしている間にその場でレコードモードに入 ることができます。または、パターンを停止してからレコード+プレーを押して最初から開始することも 可能です。

作成したパターンを失いたくない場合、パターンをすぐに保存してください。そうでない場合、作業の結果が失われる可能性があります。保存する方法については、次のセクションを参照してください。

2.1.6. 保存(セーブ)の重要性について

別のパンクに切替えたり、ソングモードに切替えたり、DrumBruteをオフにする前に作成した新しいパ ターンをフラッシュメモリーに保存しない限り新しいパターンが失われる可能性があります。

保存には、3通りの操作があります。:

- 1. 選択中のパターンを保存する:セーブボタンを押しながらPtrnボタンを押してください。
- 2. パターンのバンクを保存する:セーブボタンを押しながらバンクボタンを押してください。
- 現在のソングを保存する:セーブ・ボタンを押しながら、ソング・ボタンを押してください。

MIDIコントロールセンターを使用してBrumBruteメモリーのパックアップを行なうことをお勧めしま す。詳細については、セクション見る → [p.64]を参照してください。

2.2. クリエイティブなプレーバック・オプション

基本的なパターンのアイデアを取り込んだら、再生中にそれを試してみる方法がたくさんあります。以 下の4種類のオプションを同時に使用することができますので、試してみてください!

2.2.1. 出力フィルター・タイプ

このノブとボタンによってDrumBrute全体のサウンドを大幅に調整することが可能です。使用可能なフィルター・タイプは、ローパスとハイパスの2種類があります。

ローパス・フィルターを使用すると、高い周波数帯のサウンドを減衰し、低い周波数帯はそのままにします。

ハイパス・フィルターを使用すると、低い周波数帯のサウンドを減衰し、高い周波数帯はそのままにし ます。



レゾナンス・ノブを使用すると設定する周波数帯角(例:カットオフ・ノブで設定した値)のフィルタ リングの強調レベルをコントロールすることが可能です。

Note フィルター・コントロールの動作や設定は、パターンとともに保存することはできません。

HPFボタンを切り替えることで必要なフィルタータイプを選択することができます。ボタンが暗い(オフ)の場合は、ローパス・フィルターが選択されていることを意味します。

フィルタリングされた信号とされていない信号を切り替えるには、バイパスボタンを使用してください。

2.2.2. スウィング機能

スウィング機能は、値を増やすことで機械的なビートにシャッフルのフィーリングを加えることができ、興味深いパターンにすることができます。デフォルトのスイング設定は50%で、最大値は75%です。

セクション[p.33]では、スイング機能のすべてについて説明します。例えば、パターン内の各インストゥ ルメントに独自のスイング%を設定することが可能です。

2.2.3. ランダムネス

ランダムネスの設定を増やすとノートデータとダイナミクスの自然な変化を加えることが可能です。お 好みに応じて微妙~極端な変化を設定可能です。

スウィング設定と同様にパターン内の各パターンと、インストゥルメントには、独立してランダムネス を設定することが可能です。詳細については、セクション見る → [p.23]を参照してください。

2.2.4. ルーパー/ローラー

タッチストリップには2つの独占的な動作があります。:ルーパーかローラーのどちらかを選ぶことが可 能です。DrumBruteのシフト+ステップ9を使用してこれらのモードを切り替えることができます。ステ ップ9が点灯しているとローラー・モードが選択されています。このオプションは、MMCのローラー/ル ーパー・セクションでも使用可能です。

タッチストリップは、ルーパー/ローラーのパフォーマンスを録音したり、他の機材を動作させる場合に コントロール・チェンジを送信することが可能です。DrumBruteが動作中、入ってくるコントロールチ ェンジに飯能市ます。コントロール・チェンジ・ナンバーは、MCCで変更可能です(MCCデバイλの設 定を参照してください)。

ただし、値は固定されています。

- オフ=O~24(Oを送信)
- 1/4 = 25~49(25を送信)
- 1/8 = 50~74(50を送信)
- 1/16 = 75~99(75を送信)
- 1/32 = 100~127(100を送信)

それは(コントロールチェンジで)25と49の値を送信することが1/8をアクティブにすることを意味しま す。ストリップの1/8をタッチすると値25が送信されます。 使用されるチャンネルは、DrumBruteのグ ローバルMIDIチャンネルです。

2.2.4.1. ルーパー機能

ループの長さ ループの長さは、ストリップに置く指の位置で決まります。最大が1/4で、1/32が最小で す。指の位置を変更するとループのサイズが変わっていきます。

** ループのスタートポイント** ループの開始点は再生中にストリップを触れるタイミングに依存します。ストリップに指を置いたままステップボタンの1つを押すと別のループにジャンプします。

Note ルーパー・ストリップは、個々のインストゥルメントにロールを入力するために使用可能です。詳細については、セクション見る 🛥 [p.32]を参照してください。

2.2.4.2. ローラー機能

ローラーストリップを使用すると、インストゥルメントをリアルタイムでロールすることができます。 タッチストリップ内で選択したタイムディビジョンに基づきロールを生成します。複数のパッドを同時 に押すと複数のインストゥルメントを同時にロールさせることができます。

インストゥルメントがロールしているときは、シーケンスは再生されません。

2.2.5. ポーズ、またはリスタート

MIDIコントロールセンターでは、プレー/ポーズ・ボタンの動作の設定を行なうことができます。この 設定は、ポーズモードと呼ばれます。

両方のオプションを試して、お好みの動作を選択してください。:1つはプレー・ボタンを押す度にパタ ーンが最初から再開されます。もう一つはパターンの途中で止めると、その停止位置からスタートしま す。

MIDIコントロールセンターでこれらの設定を行なうには、セクション見る → [p.78]を参照してください。

2.3. オールノートオフ

-

何らかの理由でMIDIメッセージが遮断されてしまう可能性があります。この場合、ターゲットデバイス はフリーズし、音を出し続けたままになることがあります。

その場合、ストップ・ボタンを素早く3回押すとオールノートオフ・コマンドを送信します。

■ すべてのノートオフとすべてのサウンドオフ・メッセージがMIDIポートにエコーされます。

3. ソング・モード

DrumBruteの内蔵メモリーには最大で16パターンを組み合わせた16のソングを保存することができます。

3.1. ソングとは?

ソングを使用すると、特定の順序で再生する一連のパターンを作ることができます。パターンは4つのパ ターン・パンクの中から1つを選択することができます。

ソングを選択すると、ステップボタンが点灯し、ソング内にいくつのパターンが存在するか表示しま す。ソングを再生するとソング内の各パターンのバンクとパターン番号が表示され、ステップ・ボタン が点滅して現在の位置を示します。

グローバルBPM機能がオンになっていない限り、ソングはそのパターン設定されている各パターンのテ ンポが使用されます。これについては、セクション見る → [p.20]を参照してください。

ソングの終わりに達するとソングの銭湯に戻り、停止、またはプレー/ポーズ・ボタンが押されるまで再 生を続けます。

ソングは各パターンのスウィングとランダムネスも使用します。これらのパラメーターはライブ・エディットも可能ですが、グローバル・エディットではなく、パターン間で変更される可能性があります。 ソングがループしたり、リスタートしたりすると個々のパターン・モードの値にリセットされます。

3.2. ソングの選択

ソングを選択するには、ソングモード・ボタンを押してから希望のソング・ナンバーに対応するステッ プ・ボタンを押してください。ステップ・ボタンが点灯し、選択したことを表示します。

他のすべてのステップ・ボタンは、ソングに含まれるパターンの数を表示するために使用されます。そ の意味を解釈する方法は以下の通りです。:

- 点灯していないステップ・ボタンが有るということは、ソングが16パターン未満を使用していることを意味します。例えば、4つのボタンが消灯している場合、そのソングは、パターンを12個使用しています。
- 赤いステップ・ボタンが12個ある場合、ソングは12パターン使用していることを意味しています。
- ソングのパターン数を示すために使用されない限り、ソングナンバーを表すステップ・ボタンは、青色に点灯していますその後、紫(青+赤)に変わります。

DrumBruteの動作中、ソングからバターン・モード切替えたり、ソングを切り替えることが可能です。

Note MIDI Control Centerを使用すると、新しいバターンを即座にロードするか、進行中のパターンを最後まで 演奏した後に切り替わるか指定することができます。この機能の詳細についてはセクション見る → [p.77]を参照して ください。

.

3.3. ソングの作成

ソングを作成する手順は非常に簡単です。以下にそれを行なう方法を説明します。:

- ソング・モードに入るためにソング・ボタンを押してください。
- ステップ・ボタンのいすれかを押して、作成したいソングを選択してください。
- レコード・ボタンを押してソングライティング・モードに入ってください。Ptrnとレコード
 ・ボタンが点滅を始めます。
- もう一度ステップ・ボタンを押し、再生する順序を選択してください。同じ手順を複数回繰 り返し、そのパターンをリピートすることが可能です。
- A~Dのバンク・ボタンの一つを押して選択すると、他のバンクのパターンも使用可能です。次にPtrnを押し、新しいバンク内のパターンを選択してください。
- リピートする分も含め最大で16パターンまで入力することができます。
- ソングの作成が終わったらレコード、ボタンを押してソングライティング、モードを解除してください。

プレー・ボタンを押すとソングがスタートします。

3.4. ソングの保存

ソングライティング・モードを終了するには、もう一度レコード・ボタンを押してください。ボタンが 暗くなり、ソングライティング・モードが終了したことを知らせます。新しいソングを保存するには、 セーブ・ボタン+ソング・ボタンを押してください。

3.5. ソングの消去

既存のソングの新しいバージョンを作成する場合は、以下のようにしてください。

- イレース・ボタンを押すとソング、バンク、トラック、パッドが点滅を始めます。
- ソング・ボタンを押してください。
- ステップ・ボタンの1つを押して、消去するソングを選択してください。

これで新しいソングの作成を開始可能です。(セクション見る → [p.26]を参照してください)

3.6. ライブパフォーマンス機能

パターン・モードで見られるプレーバック・オプションと同様のものがソング・モードでも使用可能で す。いくつかの違いがあるので、その部分では違いを説明していきます。

パフォーマンス機能の幾つかは"ソング・レベル"の機能で、その他は"パターン・レベル"のものです。 個々の説明は以下を参照してください。:

- ソング・レベル ソングがループしたり、パターンがソング以内のパンクを移動しても機能に 影響は与えません。
- パターン・レベル機能はパターンに埋め込まれるので、これらのパターンを再生中の場合、 パターンを呼び出すと前に保存した値にリセットされます。またソングを止め、リスタート してもリセットされます。

3.6.1. ソングレベルの機能

3.6.1.1. アウトプット・フィルター

フィルター・コントロールは常にアクティブです。HPFボタンでハイパス、ローパスを選択し、レゾナ ンスを必要なレベルに設定し、カットオフ・ノブでフィルターの周波数を決定してください。

フィルターのオン/オフを切り替えるにはバイパス・タンを押してください。

3.6.1.2. ルーパー/ローラー・ストリップ

ルーパーストリルーパー/ローラーストリップを使用している間、ソングはバックグラウンドで演奏を続けるので、タッチストリップを放すとルーパー/ローラーを使用しなかった場合の位置へジャンプします。

ルーパーストリップは、ストリップのどこかに触れることよって小さなループを生成します。ループの 長さは、ストリップ上のどこに指を置くかによって異なります。指の置く位置を変えることによってル ープサイズを変更することが可能です。

ローラーストリップを使用するとインストゥルメントをリアルタイムにロールさせることができます。 タッチストリップ内で選択したタイムディビジョンに基づいてロールを生成します。

3.6.1.3. ポーズ、またはリスタート

MIDIコントロールセンターには、ポーズ・モードと呼ばれるい設定があります。プレー/ポーズ・ボタンが、最初から曲を再スタートさせるか、または停止させた位置から再スタートするかを決定することができます。

MIDIコントロールセンターの設定についての詳細はセクション[p.71]を参照してください。

3.6.2.1. テンポ

各パターンは、独立したテンポ設定を持つことができ、その結果異なるパターンを使用する度にソング 内でも異なるテンポを含むことができます。

しかし、個々のテンポ値を無効にすることができる"グローバルBPM"というフロントパネルのパラメー ターがあります。この機能をオンにするには、シフト・ボタンを押しながら、ステップボタン15を押し てください。

この期、DrumBruteのすべてのソングとパターンが同じテンポで再生されます。セクション見る 、 [p.20]で説明するように、好みの値を設定することができます。

3.6.2.2. スウィング/ランダムネス

この機能については、セクション見る → [p.29]で詳しく説明します。ソング・モードで使用する場合、次に使用するパターンが別のバンクのものであれば、パターンが移り変わった際に、スウィングとラン ダムネスのエディットした値は、パターン・モードで設定した値にリセットされる可能性があります。

これらのパラメーターは、ソングを停止し、リスタートした場合もパターンに保存した値にリセットされます。

4. パターン・モード

4.1. パターンの作成

4.1.1. テンポ

レート/ファイン・エンコーダーは、テンポ値をレート/ファイン・エンコーダーはテンポ値をコントロー ルし、パターンごとに保存されます。また、シフトボタンを押しながらステップボタン15を押すこと で、パターンごとの設定をグローバルテンポで上書きすることも可能です。このパラメーターは、グロ ーバルBPMと呼ばれ、MIDIコントロールセンターでも使用可能です。(セクション[p.12]を参照してく ださい)

4.1.1.1. テンポの微調整

テンポを1bpmよりも小さい値で変更したい場合(100.33bpm等)シフト・ボタンを押しながらレート /ファイン・エンコーダーを時計回りに回してください。.00~.99の間で目的の値に達したらシフト・ボ タンを離してください。

微調整した値をリセットしたい場合、シフト・ボタンを押さずにレート/ファイン・エンコーダーを回し てください。

4.1.1.2. タップテンポ

タップテンポ・ボタンを使用してソングのテンポを設定することも可能です。望ましいレートでリズム に合わせてボタンをタップするだけで、そのテンポに設定されます。

MIDI Control Centerを使用してテンポの設定に必要なタップ数を設定することができます。

Note DrumBruteが外部シンクソースの1つに設定されている場合、タップテンポは機能しません。

4.1.2. タイムディビジョン

設定に応じてパターンの再生レートを2倍にするか、または半分にすることための簡単な方法です。三連 符オプションも使用可能です。

タイムディビジョンを設定するには、シフト・ボタンを押したまま希望するタイミングに対応するステ ップ・ボタンを押してください。:

- 8分音符(1/8)
- 8分音符三連(1/8T)
- 16分音符(1/16)
- 16分音符三連(1/16T)
- 32分音符(1/32)

デフォルトでは1/16です。

4.1.3. パターンをレコーディングする

パターンを録音するには、録音ボタンを押してから再生ボタンを押してください。パターンがすでに再 生されている場合、録音ボタンを押して録音モードを中止することができます。

DrumBruteが動作していない場合は、シンク設定を確認してください。(セクション[p.51]を参照してください)

1つ、または複数のパッドをプレー可能です。プレーした結果は、パターンの一部として取り込まれます。ステップボタンを使用して、ステップ・モードで個々のイベントのオン/オフを切り替えることができます。ステップ・モードについては、セクション[p.35]を参照してください。

外部MIDI/USBソースを使用して録音することもできますが、録音されるのは、現在のドラムノート・マッピングに対応するステップのみです。ドラムマップの詳細については、セクション[p.73]を参照して ください。

4.1.3.1. メトロノーム

レコーディング中にタイミングのリファレンスを聞きたい場合、メトロノーム・オンを押し、メトロノ ームボリューム・ノブでクリック・レベルを設定してください。メトロノームの機能については、セク ション見る → [p.20]で詳しく説明しています。

4.1.3.2. クオンタイズ・レコード

デフォルトでは、リアルタイムでレコーディングした場合、選択したタイムディビジョンに従ってノートがクオンタイズされます。

例えば、1/16で設定されている場合、ノートは、16分音符の前後のもっとも近い方ヘクオンタイズされ ます。またパターン・ループとして特定のノートをそれらのノートのタイミング内に新しいものへ取り 替えることができます。

4.1.3.3. ノンクオンタイズ・モード

オートクオンタイズをある程度書き換えることが可能です。これを行なうと、演奏するノートをキャプ チャーするための時間的ウィンドウを拡げることができます。タイムディビジョンは有効なままで、ノ ートはタイムディビジョンの+/- 50%の範囲内に収まります。

したがって、正確に言えばリアルタイム・レコーディングではありませんが、かなり自由度が高まりま す。そして個々のイベントをタイミング内で前後に移動させることも可能です。詳細についてはセクシ ョン[p.38]を参照してください。

この方法を試したいときは、シフトを押しながら録音ボタンを押してください(録音ボタンが点灯しま す。同じ方法でクオンタイズ機能を再度有効にすることができます。

4.1.4. ミュート/ソロ機能

ミュート/ソロ・ボタンはライブ・パフォーマンスやクリエイティブなセッションに最適です。一度にド ラムの組み合わせの相互作用に集中するために、または他のインストゥルメントのサウンドを聞くこと なくドラムトラックの1つを操作することに集中することができます。

ミュート/ソロ・ボタンの状態はグローバル設定なので、すべてのパターンやソングに影響します。その 設定は電源を落とすとリセットされます。ミュート・グループ、ソロ・グループともに1つしかありま せん。

ミュート、ソロは、まったく異なることをしますが、同じように動作するので、これらについては同時 に説明します。

4.1.4.1. グループの作成

ミュート/ソロ・グループの設定は非常に簡単です。キック2、オープン/クローズド・ハイハットのトラックに少しの間集中したいと仮定します。:

- ソロ・モードに入るには、ソロ・ボタンを押してください。点灯するとソロ・グループがア クティブになります。
- キック2、オープン/クローズド・ハイハットのパッドをタップしてください。点灯するとそれらはグループの一部です。
- ソロ・グループのオン/オフを切り替えるには、ソロ・ボタンを押してください。

ミュート・グループを設定するプロセスは同じです。そのためパーカション・トラック以外のすべてを 聞きたい場合、ミュート・ボタンと適切なパッドを使ってミュート・グループに入れてください。

共有チャンネル上のインストゥルメントを個別に、ミュート、またはソロにすることができます。その チャンネルのインストゥルメントセレクト・ボタンを押すだけで他のインストゥルメントにアクセスす ることができます。

4.1.4.2. グループの解除

ミュート/ソロ・モードに入りグループ内の各パッドの選択を解除するのではなく、シフト・ボタンを押 しながらミュート/ソロ・ボタンを押すことでグループをすぐに解除することができます。その後、望む インストゥルメントを選択して新しいグループを作成してください。
4.1.5. ローラーを使用する

Tローラー・ストリップは、ドラムロールをパターンに素早く入力する方法です。この機能は、レコード 中にのみ使用可能です。

4.1.5.1. 使用方法

ローラーの使用方法は簡単です。録音を開始し、指をローラーストリップに置き、ドラムパッドに指を 触れてるとロールを作成することができます。

ローラーは、次の要因の組み合わせによって決定するレートでノートをリピートします。: クロックソ ース、タイムディビジョン、ローラーストリップ上の指の位置

出力は4/4に基いています。ソングに7/8の小節があり、ストリップに1/4の位置に指があると、ローラーの出力は小節の後に8分音符でオフになります。

また、タッチストリップはCCを送信し、反応もします。MCCでこのオプションのオン/オフを切り替え ることができます。(詳細については、セクション[p.72]を参照してください。)

4.1.5.2. シンクセッティング

ローラーは、外部シンク・ソースを使用している場合でも動作します。しかし結果はソースによって異 なる場合があります。

パターンのタイムディビジョンが3連符の値に設定されている場合、ローラーは三連符の様々なディビ ジョンを再生します。

4.1.6. スポット・イレース

レコード・モードでパターンがループしている間、ノートを消去することが可能です。これを行なうに は、イレース・ボタンを押したまま消去したい物が聞こえたら、そのパッドをタップしてください。次 回、パターンがルールするとノートはその場所から削除されています。

4.1.7. スウィング

スウィングの設定は、長い最初の音と短い2番目の音の2つの音のペアを作り、リズミカルな関係を変更 することができます。これを試すには、パターンをスタートさせ、スウィング・エンコーダーを50~75 の間に設定してください。

タイムディビジョンが1/8に設定されているとするとこのようになります。:

- スウィングを50%に設定するとそれぞれの音符の長さは等しくなり、ストレートな8分音符という意味になります。
- スウィング値が50%を超えると最初の8分音符は影響を受けませんが、2番目の音符は後ろにずれます。そしてシーケンスは少しシャッフルのようになり、機械的に聞こえなくなります。
- スウィングの最大セッティング75%で、8分音符は16分音符に似てきます。

これは楽譜表示のスウィングの最小値と最大値を表しています。:



4.1.7.1. カレントトラック・ボタン

カレントトラック、ボタンは、各インストゥルメントが独自のスウィング、セッティングを持つことを 可能にします。このボタンを押すとスウィング、パーセンテージの変更は選択中のインストゥルメント のみに影響します。その後、他のインストゥルメントを選択してスウィング、セッティングを変更する ことも可能です。



使用中のインストゥルメントにカレントトラック、ボタンが点灯していない時にスウィング、エンコー ダーを回した場合、スウィング、パーセンテージは、パターン全体に影響するグローバル、エディット になります。以前にスウィング値を持たないインストゥルメントはスウィングを始め、カレントトラッ ク、ボタンをオンにしたインストゥルメントは、グローバル値の変更によってスウィング亮が増加しま す。

言い換えれば、グローバル値を50から52に変更すると、カレントトラックの値は63から65に上昇しま す。

パターンスウィング値とカレントトラック、スウィング値が、どのように作用するか覚えておくべき情報があります。:

- 設定可能な最大のスウィング値は75なので、インストゥルメントのカレントトラックのスウィング値はそれ以上にはなりません。
- 各インストゥルメント・トラックの最小スウィング値はパターン全体のスウィング値より低い値にはなりません。

MIDI Control Centerを使用して、すべてのインストゥルメントとパターンのスウィング・パーセンテ ージ値を設定することが可能です。これらのパラメーターについてはセクション見る → [p.74]を参照して ください。

Note パターン全体を同じスウィング・パーセンテージに戻すには、各インストゥルメントのカレントトラック・ ボタンをオフにしてください。

4.1.8. ランダムネス・コントロール

ランダムネス・コントローラーを使用するとパターンに予測不能な要を加えることができます。以下の 機能がその影響を受けます。:

- リズム・パターン
- ノートイベントの・ステータス(ステップ・オン/オフ)
- ノートイベントのベロシティ(アクセントのオン/オフ)

ランダムネス・コントロールの範囲は0~100%で、0%では音楽に影響を与えません。

しかし、100%に設定すると、リズム、ベロシティ、パターン内のノートデータの存在でさえ完全にラ ンダムになります。

率直に説明すれば、ランダムネス値を上げていくことでパターンは乱れていきます。これによって何が 得られるかわかりませんが、それ故にランダムといえるでしょう。

4.1.8.1. カレントトラック・ボタン

各インストゥルメントが独自のランダムネス、パラメーターを持つことを可能にします。このボタンを 押すとランダムネスの変更は選択中のインストゥルメントのみに影響します。その後、他のインストゥ ルメントを選択してランダムネス、セッティングを変更することも可能です。



Note パターン全体を同じランダムネス値に戻すには、各インストゥルメントのカレントトラック・ボタンをオフ にしてください。 4.2. パターンのエディット



パターンを細かくエディットするには、ステップ・モードとアクセント・モードの2通りの方法がありま す。:それぞれの方法は、パターン内で特定のエディットを行なうことができます。また、必要に応じ てパターンを一から作ることができます。

どちらのモードでもパターンがレコーディングでもポーズ・モードでもパターンをエディットすること ができます。

4.2.1. ステップ・モード

ステップ・モードに入るには、ステップ・ボタンを押してください。

ステップ・ボタンは、選択したインストゥルメントのパターン内のイベントを表示します。点灯してい るステップ・ボタンには、イベントが含まれていますが、暗いボタンにはイベントが含まれていません。

必要に応じてステップ・ボタンを使用してイベントのオン/オフを切替えてください。ステップ・モード でオフからオンに切り替えるとイベントは常に青色に点灯します。

4.2.2. アクセント・モード

アクセント・モードは、インストゥルメント・トラック内の特定のステップのベロシティを素早く増や す方法です。赤色に点灯したステップ・ボタンは、そのステップにアクセント・イベントが発生してい ることを示します。

ステップ・ボタンを使用してアクセント・イベントを入力してください。アクセント・モードでオフか らオンに切り替えるとイベントは赤く点灯します。青色のイベントは、そのステップにイベントがすで に存在していますが、アクセントになっていないことを示しています。

MIDIコントロールセンターでアクセントの付いたステップのMIDIベロシティを設定することができま す。MIDIコントロールセンターでこの機能を設定する方法についてはセクション見る → [p.77]を参照し てください。

4.2.3. ボタンの点灯色について

ステップ・ボタンは、ステップ、アクセント・モードのどちらでも3つの状態のいずれかを表示します。 消灯(イベント無)、青色(イベント有)、赤色(アクセント付)のいずれかです。

各モードの動作は、最初は混乱するかもしれません。どのような状態かについては以下の表を参照して ください。:

ステップ・モード	ボタン・プレス1	ボタン・プレス2	ボタン・プレス3
オフ	青色(新イベント)	オフ	青色
青色	オフ	青色	オフ
赤色	青色	オフ	青色
アクセント・モード			
オフ	赤色(新イベント)	オフ	赤色
青色	赤色	オフ	赤色
赤色	オフ	赤色	オフ

4.2.4. ドラムの選択...

4.2.4.1. ポーズ中...

インストゥルメント・トラックを個々にエディットするために選択するには、パッドをタップしてくだ さい。パッドが点灯している場合、インストゥルメントが選択されていることを意味します。

4.2.4.2. レコーディング中...

様々なインストゥルメントがパターンにどのように関わっているか聞くことと確認することに役に立ち ます。しかし、パターンのレコーディング中にパッドに触れるとノートが入力されます。

レコーディング中にノートを入力せずにインストゥルメントを選択するには、シフト・キーを押しなが ら任意のパッドをタップしてください。そのトラック・データがステップ・ボタンで表示されます。 4.2.5. ステップ・リピート

この機能を使用するとローラー/ルーパー・ストリップを使用して様々なタイムディビジョンとテンポに 切り替えることなく素早くイベントをパターンに入力することが可能です。既存のステップにトリガー を追加するだけで機能します。

指を置くローラー/ルーパー・ストリップの外側にLEDと数字が書かれています。:



ストリップに触れるとLEDの1つが点灯し、指を動かすと異なるLEDが点灯します。パターンをレコーディング、プレーバックしている間、指の位置は、ループ、またはドラムロールをトリガーし、ビートを "半分"に分割します。1/4を半分にカットすれば1/8になり1/8を半分位すると1/16になります。

しかし、ステップ・モードでは、トリプルトリガー・オプションもあります。従って、パターン全体の タイムディビジョンを変更することなくステップをいくつかの方法で細分化することができます。

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

以下にMIDI Control Centerのスクリーンショットをいくつか紹介します。:

ステップリピート・イベントはステップを細分化します。



ステップリピートを交互に使用する

ステップ・リピート機能は、レコード・モードでのみ使用可能です。使用方法は以下の通りです。:

- 各ビートに簡単なキック1のパターンを作成し、それをループさせてください。
- ステップ・モードに入り、キックを選択してください。シフト+ Kick 1)
- 点灯しているステップ・ボタンの1つを押し続けてください。白いLEDはローラー/ルーパー
 ・ストリップの下でデフォルト値1で点灯します。
- ステップ・ボタンを押しながらストリップに沿って指をスライドさせ2の値を選択してください。パターンがそのポイントに次回達するとキックドラムが1ステップの間に2回鳴るのを聴くことができます。
- 他のステップでステップ・リピート値3と4を使用し、同じプロセスを試して、それらの違い を確認してください。

ステップリピート機能を使用してエキサイティングでイノベーティブなバターンを作成することが簡単 に可能です! Sキラーグループの秘密の1つに、1つ以上のインストゥルメントのビートが後ろにシフトいしていること があります。またインストゥルメントの1つが常にビートよりも少し前にシフトしていると音楽を急いだ 感じにすることができます。

DrumBruteは、にお好みのステップのタイミングをパターンのタイミング値の最大で50%まで前後に シフトすることができます。方法は簡単です。:

- キックとスネアでパターンを作成し、その後8分音符でクローズドハイハットを加えてください。そしてパターンをループさせてください。
- ステップ・モードに入り、クローズドハイハットを選択してください。(シフト+クローズ ドハイハット)
- 点灯しているステップ・ボタンの1つを押し続けてください。
- ステップ・ボタンを押しながらスウィング・エンコーダーを反時計回りに回してください。
 ディスプレイに1~ -50までの負の数値は表示されます。選択したイベントはシフトされているので、パターンが次にループする時にパターンが少し前に再生されるのが聞こえます。
- 別のイベントを使用してこのプロセスを繰り返しますが、今回はエンコーダーを時計回りに 回してください。ディスプレイには1~50の正の数値表示されます。選択したイベントはシ フトされているので、パターンが次にループする時にパターンが少し後に再生されるのが聞 こえます。

グループが正しく鳴ったらパターンを保存してください。(シフトを押しながらPtrnボタンを押してください)

シフトボタン+スイングエンコーダーを使用すると、現在のインストゥルメントのすべてのステップがシ フトされます。常にシフト値Oから始まります。

シフト+スウィング・オプションは、クオンタイズされていないインストゥルメント全体のデータをデータを簡 単にクオンタイズするオプションです。

4.2.7. ドラムトラックのコピー

特定のインストゥルメントのタイミングとダイナミクスを正確に把握したらそのトラックを別のパター ンで使用したり、同じパターン内の別のインストゥルメントでそのトラックを倍増させることも可能で す。以下の手順を実行するとパートを別の場所にコピーすることができます。

Note ターゲットのパターンのタイムディビジョンがソースになるパターンと異なる倍は、最初は同じパターンで は発音しません。ターゲット・パターンがソース・パターンの一致するまでターゲット・パターンのタイムディビジ ョンを変更することが可能です。詳細についてはセクション見る 🏎 [p.29]を参照してください。

4.2.7.1. パターン内で

-

クローズドハイハット・トラックをタンバリン・トラックにコピーしたいと仮定します。1つのインスト ゥルメントから共有しているインストゥルメント・チャンネルにコピーするので、これは通常よりも少 しトリッキーです。しかしこのプロセスでさえ非常に簡単なので、1つのチャンネルのインストゥルメン ト間でコピーすることは何の問題もありません。

興味深いクローズドハイハット・パートのあるパターンを選択し、次の手順を行ってください。:

- コピーボタンを押して、離してください。バンクとPtrnボタン、そしてすべてのパッドが点滅します。
- クローズドハイハット・パッドを押してください。これはコピーされるトラックです。
- タンバリンLEDが点灯するまでマラカス/タンバリン共有チャンネルのインストゥルメント セレクト・ボタンを押してください。
- マラカス/タンバリン・パッドを押してください。点滅をし、プロセスが完了したことを知らせます。

1つのチャンネルのインストゥルメント間でコピーを行う場合は、このプロセスの3つ目のステップをス キップしてください。

4.2.7.2. パターン間で

同じバンクのパターン間でインストゥルメント・トラックをコピーするプロセスは、上で説明したもの とほぼ同じです。今回は、1つのチャンネルのインストゥルメント間のみでトラックをコピーします。

次の手順では、ターゲット・パターンのクローズドハイハット・トラックを上書きします。

興味深いクローズドハイハット・パートのあるパターンを選択し、次の手順を行ってください。:

- コピーボタンを押して、離してください。バンクとPtrnボタン、そしてすべてのパッドが点滅します。
- クローズドハイハット・パッドを押してください。これはコピーされるトラックです。
- Ptrnボタンを押してください。
- ステップ・ボタンの1つを押してターゲット・パターンを選択してください。
- クローズドハイハット・パッドをタップしてください。点滅をし、プロセスが完了したこと を知らせます。

クローズドハイハット・トラックをターゲット・パターン内の別のインストゥルメントにコピーするに は、クローズドハイハット・パッドではなく、最後のステップでそのインストゥルメントのパッドを選 択してください。

Note セクション 見る → [p.39]のコピー手順は、アクティブなRAMではなく、フラッシュメモリーの"裏側"で行わ れます。従ってコピーしたトラックをターゲット・バターンにすぐ"に試聴したい場合、パターンをフラッシュメモリ ーからRAMにロードする必要があります。これを行なうには、パターンを選択し、シフト・ボタンを押しながらPtrn を押してください。

4.2.7.3. バンク間で

異なるバンクのパターン間でインストゥルメント・トラックをコピーするプロセスは、上記の手順とほ ぼ同じです。今回は、1つのチャンネル間のインストゥルメント間でトラックをコピーします。

!:次の手順では、ターゲット・パターンのクローズドハイハット・トラックを上書きします。

興味深いクローズドハイハット・パートのあるパターンを選択し、次の手順を行ってください。:

- コピーボタンを押して、離してください。バンクとPtrnボタン、そしてすべてのパッドが点滅します。
- クローズドハイハット・パッドを押してください。これはコピーされるトラックです。
- バンク・ボタンを押してください。
- 最初の4つのステップ・ボタンを押してターゲットバンクを選択してください。
- Ptrnボタンを押してください。
- ステップ・ボタンの1つを押して、ターゲット・パターンを選択してください。
- クローズドハイハット・パッドをタップしてください。点滅をし、プロセスが完了したこと を知らせます。

クローズドハイハット・トラックをターゲット・パターン内の別のインストゥルメントにコピーするに は、クローズドハイハット・パッドではなく、最後のステップでそのインストゥルメントのパッドを選 択してください。

4.2.8. ドラム・トラックの消去モード

特定のインストゥルメント・トラックをパターンに必要ないと判断した場合、そのプロセスはシンプル ではありません。:

- イレース・ボタンを押して、離してください。バンク・ボタン、Ptrnボタンとすべてのパッドが点滅します。
- 消去したいインストゥルメント・トラックのパッドをタップしてください。その後、素早く 点滅してから停止し、プロセスが完了したことを示します。

▋ 正しいパターンを選択していることを確認してください。このプロセスは元に戻すことはできません。

4.2.9. パターン・レングスを調整する

デフォルトの長さは16ステップですが、パターンは最長で64ステップまでの長さを設定可能です。

パターンの長さを16ステップ以下にしたい場合、最後のステップ・ボタンを押したまま目的の設定に対応するステップ・ボタンを押してください。

4.2.9.1. パターンフォロー・モード

16ステップ以上のパターンで作業する場合、知っておくべき重要な機能があります。二重矢印ボタン («»)を同時に押すとLEDがオン/オフします。これはDrumBruteのパターンフォロー・モードをオン/ オフすることができます。

再生中にこのモードがオンになっていると、ステップ・グループのLEDボタンはステップ1~16を表示し、その後、17~32を表示し、その後再び1~16に戻ります。

« » LEDの状態が	パターンフォロー・モードは
暗い	オフ
点灯	オン

覚書:パターンフォロー・モードをオンにするとパターン自体の再生には影響しません。これは視覚的 にのみ影響し、パターンの特定のセクションをエディットしやすくなります。

4.2.9.2. レングス > 16ステップ

パターンを16ステップ以上にするには、ラストステップ・ボタン、«»ボタン、ステップ・グループ LED、ステップ・ボタンが必要です。

例えば、16ステップのパターンを32ステップに延長します。

ここで行なうべきこと。:

- 16ステップ・パターンを選択してください。
- ラストステップ・ボタンを押し続けてください。
- >>ボタンを1回押してください。白いLEDが32を超えるように表示されます。
- ステップ・ボタン16(技術的には32)を押してください。それは青く点灯します。
- ラストステップ・ボタンを離してください。ステップ32がラストステップとして定義されます。

<< と >> を同時に押してパターンフォロー・モードに入ってください。(ボタンが点灯します)

次にプレーを押してください。ステップ・ボタンが2つの16ステップのセットを循環していることがわか ります。

ステップ・グループのLEDは16ステップごとに変わります。:

- ステップ1~16: #16以上は赤いLED、#32以上は白いLED
- ステップ17~32: #16以上は暗いLED、#32以上はピンク(白+赤)のLED

赤いLEDは、パターン内の現在のステップ・グループを示します。白いLEDはパターンの最後のステップ がそのステップ・グループになることを意味します。 このパターンに312以上のステップが必要な場合は、ラストステップ・ボタンを押したまま、白いLEDが 正しいステップ・グループの番号を超えるまで>>を押してください。適切なステップ・ボタンを押すと作 成する準備が整います。

4.2.9.3. ステップ 17~32をディット

エディット中にステップ 17-32に集中したい場合は、このようにしてください。:

- パターンフォロー・モードをオフにしてください。(<< >> ボタンを押してください)
- >> を押して、赤色のLEDを #32に移動させてください。

ステップ・ボタンは、ステップ17~32のステータスを表示します。必要に応じて、エディット中にパタ ーンを再生することができます。32ステップすべてを再生しますが、ステップ・ボタンは、ステップ 17~32にフォーカスを当てたままです。

ステップ・ボタンで必要に応じてステップをエディットするか、パッド上で演奏するだけです。終了したら、お好みに応じて << >>ボタンを使用してパターンフォロー・モードに再び入ることが可能です。

4.3. パターンの保存

バンクを切り替えると、元のバンク内のパターンに行ったエディット内容は失われます。これはソング・モードに 切り替えると発生します。

作業中、こまめにパターンの保存を行なうことをお勧めします。

使用中のパターンを保存するには、セーブ・ボタンを押しながらPtrnボタンを押してください。両方の ボタンが素早く点滅しパターンが内蔵メモリーに保存されたことを示します。

4.4. パターンのコピー

あるパターンが、ソング内の別のセクションの基盤となるようにするには、いくつかの変更を加えるだけです。パターンを別の場所にコピーすることは簡単に行なうことができます。

次の手順では、使用中のパンクのバターン#8が消去されます。先に進む前にバターンの位置を確認してください。

パターン#1を使用中のバンク内のパターン#8にコピーをすることにします。この方法は以下の通りで す。:

- Ptrnボタンを押してパターンモードを選択してください。
- ステップ・ボタン1を押してパターン#1を選択してください。
- コピー・ボタンを押してください。コピー・モードになったことを示すようにたくさんのボ タンが点滅します。ステップ・ボタン1はコピーされたパターンとして点灯している必要が あります。
- バンクではなく、バターンをコピーしたいので、Ptrnボタンを押してください。コピー・と ptrnボタンが点滅し、ステップ・ボタン1も点滅します。
- ステップ・ボタンの2~15が点灯します。これはコピー可能なパターンの候補であることを示します。
- ステップ・ボタン8を押してください。O.5秒間点滅し、次にステップ・ボタン2~15が暗くなりプロセスが完了したことを示します。

バンク間でパターンをコピーする方法については、セクション見る → [p.45]を参照してください。

5.1. バンクからバンクへのコピー

次の手順では、ターゲット・バンクの16パターンすべてを上書きします。このプロセスを行う前にこれを行いたい かどうか確認してください。

1つのバンクから別のバンクに16個のパターンすべてをコピーすることができます。

例えば、バンクCのパターンをバンクDにコピーする方法は以下の通りです。:

- バンク・ボタンを押してください。
- ステップ・ボタン3を押してバンクCを選択してください。
- コピー・ボタンを押してください。たくんさんのパッドやボタンが点滅します。
- バンク・ボタンをもう一度押してください。ステップ・ボタン3が点滅し、コピーされているパンクということを示します。
- ステップ・ボタン4を押してバンクDを選択してください。そのボタンは、約1秒間素早く点滅します。

点滅が停止するとプロセスは完了です。ソース・バンク(この場合はバンクC)は、引き続き選択された バンクになります。

5.2. パターンからパターンへのコピー

5.2.1. バンク内

この手順はセクション5.4でより詳細に説明されていますが、基本はここに記載されています。使用中の バンク内の新しい場所にコピーするには:

- ソース・パターンを選択してください。
- コピー・ボタンを押してください。
- Ptrnを押してください。
- ターゲットの場所となるステップ・ボタンを押してください。ボタンは少し点滅し、元のソ ース・ボタン以外すべてのステップ・ボタンが暗くなります。

5.2.2. バンク間

次の手順では、1つのバンクから別のバンクに1つのパターンをコピーすることができます。

例えば、バンクAのパターン#7 をバンクBのパターン#15にコピーすることにします。:

- バンクAのパターン#7を選択してください。
- コピー・ボタンを押してください。
- Ptrnボタンを押してください。
- バンク・ボタンを押してください。
- ステップ・ボタン2を押し、バンクBを選択してください。
- Ptrnボタンを押してください。
- ステップ・ボタン15を押してください。約1秒間点滅し、プロセスが完了したことを知らせます。

5.3. ドラムをドラムにコピーする

この手順は、セクション見る → [p.39]でカバーされています。:

- インストゥルメント・トラックを同じパターン内の別のインストゥルメントにコピーするに はセクション見る → [p.39]を参照してください。.
- インストゥルメント・トラックを同じバンクの異なるバターンにコピーするにはセクション 見る → [p.39]を参照してください。
- インストゥルメント・トラックを別のバンクのバターンにコピーするには、セクション見る
 ◆ [p.4○]を参照してください。

5.4. バンクの消去

バンク内の16パターンすべてを消去します。:

- 消去したいバンクを確認してください。このプロセスは元に戻すことはできません。
- イレース・ボタンを押してください。たくさんのボタンやパッドが点滅します。
- バンク・ボタンを押してください。選択されているバンクのステップ・ボタンが点滅します。
- ステップ・ボタンを使用して消去したいバンクを選択してください。約1秒間素早く点滅します。

点滅が停止したらプロセスが完了しています。

5.5. パターンの消去

バンク内のパターンの1つを消去する:

- 消去したいパターンの番号を確認してください。このプロセスは元に戻すことはできません。
- イレース・ボタンを押してください。たくさんのボタンが点滅します。
- Ptrnボタンを押してください。選択されているパターンのステップ・ボタンが点滅します。
- ステップ・ボタンを使用して消去したいパターンを選択してください。O.5秒間素早く点滅します。

点滅が停止したらプロセスが完了しています。

5.6. ドラム・トラックの消去

このプロセスは、セクション見る → [p.46]で説明しています。重要な点を以下に示します。:

- イレース・ボタンを押してください。たくさんのボタンが点滅します。
- 消去したいドラムトラックのパッドをタップしてください。点滅してすぐに停止し、そのプロセスが完了したことを知らせます。

6. アドバンス機能

6.1. パターンを拡張する

2通りの方法でパターンを拡張する方法があります。:空白のステップを追加する、または最初の16ステップからデータを取り出して、パターンの最後にコピーをする。

6.1.1. 空白のステップを追加する

空白のステップを追加するには、>>ボタンとラストステップ・ボタンを使用してください。これはセクション見る ♀ [p.70]でカバーしています。

6.1.2. コピーして追加

パターン・データを最大16ステップまでコピーして、既存のパターンの最後に貼り付けることで、パタ ーンを拡張することも可能です。パターンは最大で64ステップまで拡張することが可能です。

パターンを拡張するには、シフト・キーを押しながら>>ボタンを押してください。パターンの最初の16ス テップを次のステップグループにコピーし、パターンを32ステップに拡張します。

次の点に注意してください。:

- パターンに16以上のステップがある場合、最初の16ステップだけがコピーされ、最後に追加 されます。
- パターンが16ステップより短い場合、すのステップ数がコピーされ、シーケンスの長さは2 倍になります。

このプロセスの実例をいくつか紹介します。:

例 1

元のサイズ	アクション	新しいサイズ	理由
16 ステッ プ	シフト + >>	32 ステップ	ステップ1~16をコピーし、ステップ17に追 加
シフト + >>	48 ステッ プ	ステップ1~16をコピーし、ステップ33に追 加	

例 2

元のサイズ	アクション	新しいサイズ	理由
32 ステップ	シフト + >>	48 ステップ	ステップ1~16をコピーし、ステップ33に追加

例 3

元のサイズ	アクション	新しいサイズ	理由
7 ステップ	シフト + >>	14 ステップ	ステップ1~8をコピーし、ステップ8に追 加
シフト + >>	28 ステッ プ	ステップ1〜14をコピーし、ステップ15に追 加	
シフト + >>	44 ステッ プ	ステップ1~16をコピーし、ステップ29に追 加	

6.2. パターンを短くする

64ステップのパターンを短くする方法は、長くするのとは少し異なる方法を使用します。後エバ、パタ ーンを48ステップにしたいとします。:

- プロセスが終わるまでラストステップ・ボタンを押し続けてください。
- <<ボタンを押してステップ・グループ3を選択してください。LED48が点灯します。
- ラストステップ・ボタンを押したまま、ステップ・ボタン16を押してください。青色に変わり、パターンは48ステップに変更されます。
- パターンをさらに短くしたい場合、最初からやり直し、適切なステップ・グループが選択されるまで<<ボタンを押してください。

16の倍数以外のパターン・レングスを選択するには、ラストステップ・ボタンを押し、適切なステップ ・ボタンを押してパターンの最終ステップを定義してください。このプロセスは、セクション見る → [p.70]で説明されています。

6.3. ポリリズム・モード

この機能は珍しく楽しい機能です。これまでになかったクリエイティブな可能性を探求することができます。

6.3.1. ポリリズム・モードとは?

通常、ドラムマシンのパターンは、4/4、または12/8など1つの拍子記号内で動作します。例えば、4/4の を持つ1つの小節では、16個の16分音符があり、ドラムをダウンビートでしか演奏しない場合、ドラムが 再び演奏されるまでに15ステップ待たなければなりません。

しかし、DrumBruteのポリリズム機能は、各インストゥルメント・トラックに異なる拍子記号を指定することができます。これは長さの異なる16のループが同時に発生することを意味します。

6.3.2. それはどういう意味か

ここに例を示します。:このような拍子が混在したパターンが必要になった場合どうなるか。

インストゥルメント	キック1	キック2	スネア	クラップ	IJД
拍子記号	3/16	1/4	5/16	3/8	4/4

リムのトラックが一番長くなるので、これをタイミング・リファレンスとして話を進めます。これらの トラックがMIDI Control Centerでは以下の用に表示されます。:

ここでは、最初の小節間にどのように鳴るかを視覚的に表現しています。:



そして、2小節目:



2番目のループ、キック2は、リズミカルなリファレンスとして強調表示されています。4分音符1、2、 3、4で再生され、毎回ビート1リムが再生されます。

しかし、他の楽器は、短いループを続けます。:キック1は3サイクル、スネアは5サイクル、クラップは 6サイクルを演奏します。これらは、かなりの時間、互いとの関係で異なるタイムを再生します。

この例では、最初の小節が再び聞こえるように鳴るまでには4/4拍子で360小節かかります!

ポリリズムのオン/オフを切り替えるには、シフト・ボタンを押しながらステップ・ボタン16を押してください。

6.3.3. ポリリズムの作成

前のセクションで行った例を構築するための方法は以下の通りです。:

- 1. 空のパターンを選択してください。
- シフト・キーを押しながらステップ・ボタン16を押してください。パターンがポリリズム・ モードであることを示しように青色に点灯します。
- 3. キック1パッドをタップして選択してください。
- 4. ステップを押してステップ・モードに入ってください。
- ラストステップ・ボタンを押したままステップ・ボタン3を押してください。キック1には3 ステップのループがあります。
- キック1ループの最初のステップにイベントを追加するためにステップ・ボタン1を押してく ださい。
- ブレーを押して確定してください。以前にパターンが空白だった場合は、3ステップになります。その場合はパターンを停止してください。
- 8. キック2パッドをタップして選択してください。
- ラストステップ・ボタンを押したままステップ・ボタン4を押してください。キック2には4 ステップのループがあります。
- ステップ・ボタン1を押してキック2ループの最初のステップにイベントを追加してください。
- 11. スネア・パッドをタップして選択してください。
- ラストステップ・ボタンを押しながらステップ・ボタン5を押してください。スネアには5ス テップのループがあります。
- ステップ・ボタン1を押してスネア・ループの最初のステップにイベントを追加してください。
- プレーを押して確定してください。パターンは5ステップになり、3つのインストゥルメント が交差するリズムが聴こえてくるはずです。

自分でいろいろ試してみてください。かっこいいパターンが出来上たら保存することを忘れずに!

6.4. シフトボタン・チャート

シフト・ボタンを使用すると重要な機能にアクセスすることができます。使用可能な機能のチャートを 以下に示します。:

シフト+	機能
ステップ・ボタン1~5	パターンのタイムディビジョンを設定
ステップ・ボタン9	ローラー(オン)とルーパー(オフ)を切替え
ステップ・ボタン14	パターンのロード待機のオン/オフを切替え
ステップ・ボタン15	グローバルBPMのオン/オフを切替え
ステップ・ボタン16	ポリリズム機能をオン
パッド	サウンドをトリガーせずにエディットするドラムを選択
レート/ファイン	テンポを小数点以下100桁までを増減させる
スウィング	現在のインストゥルメントのすべてのアクティブなステップをシフト
レコード	クオンタイズ・レコーディングをオフ
ミュート	ミュート・グループをクリア
עם	ソロ・グループをクリア
>>	シーケンスの長さを拡大する
<<	シーケンスの長さを短縮する
バンク	バンクを最後に保存した状態に戻す(例:フラッシュメモリーからロード)
Ptrn	パターンを最後に保存した状態に戻す(セクション見る → [p.39]を参照)
ソング	最後に保存した状態に戻る

7. シンクロナイゼーション

DrumBruteは、MIDI機材全体のマスタークロックにすることも、いくつかのソースのいずれかのスレープとしても機能することができます。接続図については、セクション2.1を参照してください。

シンク・ボタンを使用すると様々なシンク・オプションに切り替えることが可能です。選択されている モードに白いLEDが点灯します。



Note DrumBruteがパターンを再生している間は、シンク設定を変更することはできません。

7.1. マスターとして使用

DrumBruteは、INTボタンが点灯している時はマスタークロックです。これが当てはまる場合:

- トランスポート・セクションは、内蔵シーケンサーをコントロールします。
- MIDIクロック・メッセージは、MIDI出力とUSB MIDI、クロック出力に送られます。
- テンポは、レート/ファイン・エンコーダーとタップ・ボタンを使用して設定することができます。
- シフトを押しながら、レート/ファイン・エンコーダーを回してテンポを微調整することが 可能です。

7.2. スレーブとして

DrumBruteは他の3つのシンクLEDの1つが点灯しているとき(USB、MIDI、CLK)、**外**部クロックの スレープとして機能しますDrumBruteがスレーブの場合:

- 外部ソースで動作させている間、テンポ・コントロールは内蔵シーケンサー、またはアルペジエイターをコントロールしません。
- DrumBruteトランスポート・セクションは、通常通り動作します。;この状態でも内蔵シ ーケンサーをストップ、スタート、ポーズさせることができ、シーケンスをレコーディング することも可能です。
- 部ソースが動作していない場合、最後に受けたテンポで内部クロックによって動作します。
- DrumBruteは、外部ソースから受信したシンク・メッセージをUSB、MIDI、クロック出力に送ります。

7.2.1. クロック入出力レート

MIDIコントロールセンターを使用して、シンク入出力コネクターから以下のタイプの中から1種類を送受 信できるよう設定することができます。:

- 1ステップ(PPS)
- 2PPQ(Korg Volca規格)
- 24PPQ (標準DINシンク)
- 48PPQ

デフォルト・レートは1ステップです。

7.2.2. クロックのコネクター

長年に渡り音楽の同期に使用されているコネクターにはいくつかの種類があります。古いデバイスを DrumBruteに接続する場合に使用するお勧めの種類を以下の表に示します。:

コネクター・タイプ	送信するシグナル
1/8"モノ(TS)	クロック・パルスのみ
1/8" ステレオ(TRS)	クロック・パルスとスタート/ストップ
1/8'' ステレオ(TRS)、またDINシンク・アダプター	クロック・パルスとスタート/ストップ

使用するデバイスがどのような種類のシンクに対応しているか不明な場合、使用するデバイスのマニュアルを確認してください。

8. MIDI CONTROL CENTER について

内蔵されているMIDIコントロールセンターのマニュアルには、すべてのArturia製品に共通する機能の 一般的な説明が記載されています。

この章では、DrumBruteに特化したMIDIコントロールセンターの機能についてのみ説明します。

8.1. 基本

MIDIコントロールセンターは、DrumBruteのMIDI設定を行うためのアプリケーションです。Arturia のほとんどのデバイスを扱うことができるので、旧バージョンを使用している場合は、DrumBruteバー ジョンのご使用をお勧めします。DrumBruteだけではなく、他のArturiaのプロダクトでも動作しま す。

8.1.1. システム必要要件

■ PC: 2 GB 以上のRAM; CPU 2 GHz 以上(Windows 7 以降)

● Mac: 2 GB 以上のRAM; CPU 2 GHz 以上 (OS X 10.7 以降)

8.1.2. インストールとロケーション

Arturiaのウェブサイトからお使いのコンピューターに適切な MIDIコントロールセンターのインストー ラーをダウンロードしたら、そのファイルをダブルクリックしてください。次にインストーラーを起動 し、ソフトウェアの指示に従ってください。この手順はトラブル進められなければなりません。

インストーラーは、他のArturia アプリケーションと MIDIコントロールセンターをインストールします。Windowsでは、"スタート"メニューを確認してください。 Mac OS X では、"アプリケーション > Arturia フォルダ内"に見つけることができます

USBケーブルを使用してコンピューターとDrumBruteを接続します。LEDがスタートアップサイクルを 行ったあとに起動されます。

その後、 MIDIコントロールセンターを起動すると、DrumBruteが接続されたデバイスのリストに入ります。



警告:低価格のハブ・ケーブルを使用しないでください。"Failed to open the device(デバイスのオープンに失敗しました)"というポップアップが表示される場合があります。

8.1.4. シーケンスのバックアップ

BrumBruteのメモリーを簡単にバックアップしたい場合は、"Recall 610:

From"をクリックしてくださ



これは、フラッシュ・メモリー内に保存されているものを接続しているコンピューターにバックアップ します。MIDIコントロールセンター、このファイルに名称を付け、日付/時刻のスタンプを付けます が、お好きな名称を設定することもできます。

その後、ソフトウェア側で行われたすべての変更もDrumBruteに転送されます。

詳細については、チャプター見る → [p.55]を参照してください。

Note:MIDIコントロールセンターは、DrumBruteに同期していなくてもほとんどの機能を使用すること ができます。これらのシンクをしたくない場合があることを想定しています。

8.1.5. マニュアルを探す

以下に示すように、"Help"メニューを使用してMIDIコントロールセンターの内蔵マニュアルにアクセス することができます。:

File Device View Help	
DEVICE Open Mar	iual
DrumBrute About MI	DI Control Center

これは、ソフトウェアのウィンドウの各セクションを解説し、"ワーキングメモリー"や"テンプレート"と してMIDIコントロールヤンターを使用しながら理解しておくべき必要な概要と用語を知るためのMIDI コントロールセンターの入門書です。

次の章では、MIDIコントロールセンター・ソフトウェアを使用してDrumBruteを設定しワークフロー を最適化するための方法を説明します。

8.2. シンク・オプション



セクション9.4でも説明したようにDrumBruteのパターンをバックアップするためにはシンク・ボタン をクリックしてください。また、この章で説明するその他のことも行なうことができます。

しかし、シンク・ボタンをクリックしなくてもできることがいくつかあります。いくつかの状況を簡単 に説明します。:

8.2.1. シンク操作について

シンク・ボタンをクリックするとMIDIコントロールセンター(以下、MCC)は以下の動作を行いま す。:

- DrumBrute内部のシーケンスのバックアップを自動的に行います。これはテンプレートとして知られています。
- DrumBruteからの設定をデバイスセッティング・ウィンドウをアップデートします。これ はデバイス・セッティングの"Export"ボタンを使用して保存する必要があります。(セクション見る い [p.66]を参照)
- MMCウィンドウ内からパターンをライブエディットすることができます。これは非常に便利な機能です。セクション見る → [p.71]を参照してください。

MCCとDrumBruteをシンクしている場合、プロジェクトブラウザー・ウィンドウでテンプレートをクリックする 度にそれをDrumBruteのインターナル・メモリーに転送します。その場合、DrumBruteのフロントパネルでの変更 はすべて失われます。

8.2.2. シンクしない場合の操作

MIDIコントロールセンターとDrumBruteをシンクさせていない場合にも使用可能な機能がたくさんあ ります。それらは以下の通りです。:

- プロジェクト・ブラウザーのパターンの1つをバンク・タブの1つにドラッグ&ドロップ
- DrumBrute内部メモリーに1つのパターンを送信
- "Store To"と"Recall From"ボタンを使用して64パターンのセット全体を送信することができます。
- デバイス・セッティングのエディット
- パターン・エディット、ファイル管理、テンプレートの作成など、その他のMCC機能の実行
- 注:MCCとDrumBruteをシンクした場合もMCCはこれらの操作を行なうことができます。

8.3. デバイス・テンプレート

DEVICE MEMORIES
Working Memory
Store To
LOCAL TEMPLATES
Factory Templates
🖕 Default
User Templates
Analog forum*

8.3.1. ワーキング・メモリー

MCCとDrumBruteが同期している場合、DrumBruteの内部メモリーがワーキング・メモリーになります。MCC内でエディットされるパターンは、同時にDrumBruteでも行われます。

シンクしていない場合、ワーキング・メモリーは、テンプレート、またはパターンをドラッグすること ができ、その後DrumBruteのメモリーに送られる一種のターゲットとして機能します。しかし、同期し ていないので、MCC内でパターンをエディットしてもDrumBrute内のシーケンスには影響を与えせん。

8.3.1.1. ライブ・エディット

ライブ・エディットは、MCCからDrumBruiteへの一方向だけに動作します。DrumBruteのフロントパネルで行われた変更はMCCでは検出しません。他のテンプレートを選択する前にそれらをパックアップするために "Recall From "ボタンをおしてコンピューターに保存してください。

シンク・ボタンをクリックした後、DrumBruteの内蔵メモリーは、MCC内のSeqエディター・ウィンド ウにも表示されます。このシーケンスにどのようなエディットを行っった場合でもDrumBrureに反映さ れます。これは"ライブ・エディット"と呼ばれています。

!: シーケンスエディター・ウィンドウで変更を行なうと、テンプレート名の横にアスタリスク(*)が表示されま す。これらの変更は自動的に保存されません。新しく保存するには、"Save"または"Save As..."ボタンを使用して保 存、または名前をつけて保存をしてください。

8.3.1.2. ドラッグ&ドロップ

1つのパターンやテンプレートをプロジェクト・プラウザーからワーキング・メモリーにドラッグすることができます。これを行なうと、シーケンスは、DrumBruteの内蔵メモリーに送られます。詳細については、セクション10.3を参照してください。

8.4. プロジェクト・ブラウザー

プロジェクト・ブラウザーは、MIDI Control Centerを使用してアーカイブされたすべてのプロジェクトの一覧が表示されます。これらは、ご使用のコンピューターに保存されています。テンプレートの主なグループは、ファクトリーとユーザーの2種類に分けられます。

ユーザー・テンプレートはMIDI Control Centerを使用してDrumBruteからリコールしたものです。この方法については、セクション見る → [p.64]を参照してください。



The Template Browser window

テンプレートブラウザー・ウィンドウ

MCCのテンプレートには、DrumBruteの内部メモリーと同じ数のパターンが含まれており、それぞれ16 パターン、4つのバンクに配置されています。

テンプレートには、デバイスの設定は含まれません。どのようにそれらを個別に保存するかについては、セクショ ン見る ♀ [p.66]を参照してください。

ここではバンクA内のバターンのセカンダリー・ビューにある"Analog Forum"という名前のテンプレー ト内のバンクの拡大図を表示しています。



ユーザー・テンプレート: +/- をクリックしてプロジェクト・ビューを展開、または折りたたむ

8.4.1. ライブラリーの構築

ユーザーテンプレート・エリアにプロジェクトの無限のライブラリーを構築することができます。

お好きな場所の何処にでもパターンを作成することができます。次回、MIDI Control Centerを使用す る際に単純に"Recall From"を押してください。これで新しいテンプレートとして保存することができ、 KeyStepのシーケンス・メモリーからMCCのプロジェクト・ブラウザーに転送します。

同時にMCCはユーザーテンプレート・エリアに新しいテンプレートを作成します。テンプレートは、日 付/タイムスタンプを使用して自動的に名前を付けますが、お好みに応じてわかりやすい名称をつけるこ とができます。

8.4.2. テンプレートの修正

8.4.2.1. シンクしている場合

MIDIコントロールセンターとDrumBruteがシンクしている場合には、アーカイブされたテンプレート のテンプレートをエディットすることができます。パターンを選択するだけでそのパターンがパターン エディター・ウィンドウに表示されます。それらはDrumBrute内部メモリーにも送信されます。

DrumBruteとMCCが動悸している限りMCC内のパターンに加えられた変更はDrumBruteにも行われま す。MCCでエディット中に実際にDrumBrute内でパターンを走らせ、次にパターンがループする時に は、エディットされたパターンが再生されます。

Note エディットを行なうと、テンプレート名の横にアスタリスク(*)が表示されます。これらの変更は自動的に 保存されません。新しく保存するには、"Save"または"Save As..."ボタンを使用して保存、または名前をつけて保存を してください。

パターンエディター・ウィンドウでのパターンのエディットについての詳細はセクション見る → [p.67]と 見る → [p.69]を参照してください。

8.4.2.2. シンクしていない場合

MIDコントロールセンターとDrumBruteがシンクしていない場合でもアーカイブされたテンプレートの パターンをエディットすることができます。そのテンプレートを選択するだけで、パターンはMCCのパ ターンエディター・ウィンドウに表示され、エディット可能になります。

DrumBruteでパターンを演奏した結果を再生して確認したい場合に、2通りの方法があります。

次のプロセスはDrumBruteのワーキングメモリーとパターンメモリーを上書きします。ファイルと転送する前に 行っていた作業を保存するようにしてください。

最初にSave、またはSave As... ボタンを使用して変更点を保存し:

- 編集したテンプレートをローカルテンプレート・ウィンドウからドラッグし、ワーキングメ モリーにドロップするか、
- ストア・ボタンを押してください。(セクション見る → [p.64]を参照してください)

DEVICE MEMORIES	
Working Memory	
1	
	Kick
	Kick
T Store To	Snar
LOCAL TEMPLATES	Clar
Factory Templates	Pim
User Templates	
A Big Gig*	Drag

エディットしたテンプレートを(シンクしていない)DrumBruteに送信する

8.4.3. 1つのパターンをDrumBruteに送る

8.4.3.1. シンクしている場合

重要: 次のプロセスは、1つのパターンをDrumBruteに送り、ターゲットのメモリー・ロケーションに パターンを上書きします。

MIDIコントロールセンターとシンクしている場合、DrumBruteに1つのシーケンスを送信するには2通 りの方法があります。

ローカルテンプレート・ウィンドウの+/-ボタンを使用し、テンプレートを開き、送信したいパターンを 探してください。その後、以下の2つの内、いずれかを行なうことができます。:

- ワーキングメモリー上にパターンをドラッグしてください。これは、ソースとなるパターン を同じロケーションでDrumBruteに送られます(#1は#1に送られます)。
- 選択したパターンをエディター・ウィンドウの16個のパターン・タブのいずれかにドラッグ してください。このようにすると、DrumBruteのどのロケーションがパターンを受信する か指定することができます。しかし、これは選択したパンク・タブ内でのみ有効です。

8.4.3.2. シンクしていない場合

重要: 次のプロセスは、1つのパターンをDrumBruteに送り、ターゲットのメモリー・ロケーションに パターンを上書きします。

テンプレートからDrumBruteに1つのパターンを転送したい場合、ローカルテンプレート・ブラウザーで そのパターンを選択し、ワーキング・メモリーにドロップしてください。これはDrumBruteの同じパタ ーン・ロケーションに直接送信します。

以下の例では、"A Big Gig" テンプレートのパターン#1 をDrumBruteの内部メモリーのバンクAのパターン#1に上書きします。



エディットしたテンプレートを(シンクしていない)DrumBruteに送信する

8.5. Store To/Recall From

8.5.1. 'Store To'ボタン

MIDIコントロールセンターの左上部には、"Store To"というボタンがあります。それはローカルテン プレート・ウィンドウからDrumBruteにテンプレートを送信するために使用します。

!次のプロセスはDrumBruteのワーキングメモリーとパターンメモリーを上書きします。これらのパターンがパックアップされているかどうかわからない場合は、Recall Fromボタンを使用してコンピューターにアーカイブしてください。

DrumBruteに送信したい特定のテンプレートがある場合、ローカルテンプレート・ウィンドウで選択してください。

IDrumBruteとMCCがシンクしている場合、テンプレートを選択すると、テンプレートから64バターン すべてがDrumBruteに送信されます。

しかし、DrumBruteとMCCがシンクしていない場合、テンプレートを送信するためには、"Store To"ボ タンを使用する必要があります。

このプロセスは、前述したものと同様です。:

- 以下に示すように望ましいテンプレートを選択してください。
- ウィンドウ下部にあるStore Toボタンをクリックしてください。



このプロセスは、選択したテンプレートのすべてのパターンをDrumBruteに保存します。

8.5.2. リコールされたパターン

DrumBrute内のパターンに変更を加えた場合、それらをパックアップするためにMIDIコントロールセンターにそのシーケンスを転送する必要があります。これを行なうには、Recall Fromボタンをクリックしてください。6パターンすべてを含む新しいファイルが時刻、日付を含んだ名称でプロジェクト・ブラウザーに表示されます。お好みに応じてその名称を変更することができます。

8.5.3. Save, Delete, Import/Export...等.

Save	Save As
New	Delete
Import	Export

これらの重要な機能は、ヘルプ・メニューからアクセス可能なMIDIコントロールセンター・マニュアル に記載されています。

Save (保存)、Save As... (名前をつけて保存)、NEW (新規)、Delete (削除)、Import (インポート)、Export (エクスポート)に関しては、ヘルプ・ファイルのセクション見る → [p.47]を参照して ください。

Note: 上図のImport / Exportボタンは、デバイスセッティング・ウィンドウの上部にあるものとは異なる機能を 実行します。(セクション見る → [p.66]を参照してください)

これらのファイルは、拡張子が.drumbruteが付けられています。DrumBrute内のすべてのパラメーターが含まれています。:64パターンのすべての設定とすべてのデバイス設定が含まれています。これらのファイルを使用して他のユーザーと設定やパターンを共有することができます。

8.6. デバイス・セッティングのインポート/エクスポート

MIDIコントロールセンターのデバイスセッティング・タブ選択していると、右上に"Import"と"Export" と書かれた2つのボタンが表示されます。これらのボタンの機能は、デバイスの設定を含むファイルを管 理することです。これらは、デバイス・セッティングとバターンの設定の両方を含むファイルを作成す るために使用され、セクション見る → [p.65]で説明しているボタンとは異なる機能を持っています。

デバイスセッティング・ファイルの拡張子は".drumbrute_ds"です。他のユーザーとこれらのファイル を交換したり、別の場所で使用する様々なシステムのためのセッティングのライブラリーを構築するこ とができます。

8.6.1. デバイス・セッティングのエクスポート



デバイス・セッティングをエクスポートするには、Exportボタンをクリックしてください。次 に、.drumbrute_dsを保存するためにコンピューター内の適切な位置にナビゲートするために画面が求 めるように操作してください。

8.6.2. デバイス・セッティングのインポート



デバイス・セッティングをインポートするには、Importボタンをクリックしてください。次 に、.drumbrute_dsを読み込むためにコンピューター内の適切な位置に移動して画面が求めるように操 作してください。

8.7. エディットのベーシック

8.7.1. データ入力

MIDIコントロールセンターには新しいパラメーターの値を入力するには2つの方法があります。:何かをクリックして移動したり、フィールドに数値を入力します。

スイング・パーセンテージをエディットするには、クリックしてバリューフィールド内のノブを使用して、またはダブルクリックして直接新しい値を入力してください。:



ノブの値をエディット

ポーズ・モードなどのパラメーターをエディットする場合、そのメニューのプルダウンメニューをクリ ックして選択してください。:

Pause mode	
	From beginning

プルダウンメニュー・オプションを選択

8.7.2. タブの選択

MIDIコントロールセンターの中央のウィンドウには、バンクA〜Dと、デバイス・セッティングの5つの タブがあります。各バンクには、16個のパターンがあり、デバイス・セッティングは、様々な DrumBruteの機能のパラメーターを含んでいます。

BankA	BankB	BankC	BankD	DEVICE SETTINGS

DrumBruteのタブ:バンク A-D とデバイス・セッティング

ウィンドウを選択するには、タブをクリックしてください。
8.7.3. バンク・タブ

各バンクには、16個のパターン・タブがあります。:

Bank	A	Bank	в	BankC	:	BankD				DEVICI	E SETT	INGS
								10		14		16
				•		Swing(%)						
	olyrhythn			•				.00				

バンク Aタブ

このタブでは、それぞれの各パターンを選択することができ、イベント・データ等の微調整を行なうことができます。ここで新しいパターンを作成することも可能です。

上図では#1が選択されています。ここから、このパターンのタイムディビジョン、スウィング%、その 他の設定を確認し、エディットすることができます。個々のノートのペロシティ、タイミング・シフ ト、ステップ・リピートのエディットも可能です。またノートの追加、削除も可能です。

各パターンのエディット機能については、セクション見る → [p.69]を参照してください。

8.7.4. デバイスセッティング・タブ

すべてのデバイスセッティングがこのタブに含まれています。小さな画面で使用時は、MIDIコントロー ルセンター内をすべて確認するためにウィンドウの右側に成るスクロールバーを使用することができま す。

各パラメーターのグループについてはセクション見る → [p.76]を参照してください。

8.8. パターン・ウィンドウ

8.8.1. ナビゲーション

8.8.1.1. スクロール

スクロール・ホィールを使用している場合は、パターン・ビューを水平方向に移動することができま す。パターン・フィールドにカーソルを置き、コンピューターのシフトキーを押しながらスクロール・ ホィールを使用するとパターン・ビューは横方向に移動します。

パターン・ビューを移動するためにウィンドウの下部にあるスクロール・バーをクリック/ドラッグする ことができます。



スクロールバーの位置

8.8.1.2. ズーム

水平ビューをズームするにはピアノロールフィールドにカーソルを置いてください。Command (Mac)、またはControl (Windows)を押しながらスクロール・ホィールを使用してビューを調節し てください。

8.8.2. パターンレベル・パラメーター

パターンタブの下には、パターン全体を操作する5つのパラメーターがあります。これらの項目をセクション[p.29]で説明しました。ポリリズムの機能についてはセクション[p.48]とセクション[p.68]で説明しています。

Banl	BankA		В	BankO	:	BankD				DEVICI	E SETT	INGS
1								10		14		16
Tim				•								
P	olyrhyth			•								

パターン・タブでのパターンレベル・パラメーター

8.8.3. パターン・レングス

長さを12ステップに設定した時のパターン・ウィンドウの表示は以下の通りです。:



パターン・レングスの範囲外にある部分いくつかのステップは暗くなります。これらのステップにデー タを含めることは可能ですが、パターン・レングスが変更されていなければ再生されません。

ステップは、ウィンドウの下部に沿って番号が付けられています。:



白い線を左右にドラッグするとパターン・レングスを変更することができます。:



パターン・レングスの変更

パターンは最大で64ステップです。

8.8.4.1. イベントの入力/削除

ノートを入力するには、パターン・ビュー内の正方形をダブルクリックしてください。ノートを削除す るには、シングルクリックして音符を選択するか、または複数のノートの周囲のボックスをドラッグし てください。次に、コンピューターのキーボードの"Delete"キーを押してください。1つのイベントを削 除するには、そのイベントを右クリックしてください。

8.8.4.2. イベントの移動

既存のイベントを移動するには、イベントの中央をクリックしてホールドしてください。カーソルが手のアイコンになります。そして、インストゥルメント・トラック内のどこにで配置変更するために上下 にノートをドラッグしてください。

また、シーケンスの範囲内でどのにでも左右にドラッグすることができます。ノートがすでに新しい位 置に存在している場合、移動したノートに置き換えられます。

同時に複数のノートを移動することも可能です。これを行なうには、ノートの周囲のボックスをドラッ グしてください。:



複数のイベントの選択

次に、ノートの中央をクリックして選択したノーを上下左右に動かしてください。

Note 選択したノートの1つをMIDI ノート・レンジ外に移動した場合、ピアノロール全体が赤く点灯します。ノー
トが、シーケンス内の第1ステップ、第64ステップを超えて移動している場合にも同じことが起こります。

8.8.4.3. イベントのコピー/ペースト

イベントのグループを選択した後に、パターンの別のセクションにこれらの別のコピーすることができ ます。Alt (Win)、Option (Mac)キーを押したままイベントを選択し、それらを新しいエリアにドラ ッグしてもコピーを行えます。

Kick1						
Kick2						
Snare						
Clap	50	0				
Rim						

新しいイベントは、元のイベントと同じベロシティ、シフト、ステップリピート値を持ちます。

8.8.4.4. イベントのベロシティ

イベントの上をクリックするとカーソルが上下矢印のアイコンに変わります。そのカーソルを上下にド ラッグすることでノートのベロシティを1~127の間で変更することができます。



択したノートの色は、ベロシティ値を示すように変更されます。白は最低値で赤が最高値です。

複数のノートを選択して同時にエディットした場合、それらは同じ値に変更されます。

8.8.4.5. シフト・タイミング

シフトタイミング機能については、セクション見る → [p.38]で説明しています。このセクションでは、 MCCのパターンウィンドウ内でこの機能を使用する方法を示します。

イベントのタイミングを変更するには、コンピューターのキーボードでシフト・キーを押しながらイベントをクリックしてください。小さなウィンドウが表示され、減災のタイシフト値が表示されます。

そのイベントのタイムシフト値を変更するには、カーソルを左右にドラッグしてください。シフトでき る範囲は、+/-50%です。小さいウィンドウが表示され、現在のタイムシフト値が表示されます。



イベントに適用している-17%のタイミング値

上の画像では、キックドラムの2つのイベントはシフトされていませんが、3つめのイベントは-17%分ビートの前にシフトしています。

Note シフトタイミングは、パターンのタイムディビジョン設定のパーセンテージで表示されます。一定の時間単位(mSec、パルス、クロックなど)ではシフトされません。)

異なるインストゥルメント・トラックからのイベントであっても同時に複数のイベントのタイミングを シフトすることも可能です。



3つのイベントを+28%シフト

上記の画像では、2つのトラックから3つのHatイベントが28%の値で"遅れて"シフトされています。

ステップ・リピート機能は、セクション見る → [p.37]で説明されています。このセクションでは、MIDI コントロールセンター内で使用できるこの機能の使い方にフォーカスしています。

イベントの右端にカーソルを合わせると、カーソルが水平のアイコンになります。カーソルを左右にド ラッグすると、そのイベントのステップリピート値が1~4の値で変更されます。

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

4つの異なるステップ・リピート値が使用可能です。

4つのステップ・リピート値がすべて同じトラックで使用されている場合、その結果はキック、スネア・フィルを加速させることができます。例えば、以下のようになります。:

Kick1	50			Π	Π
Kick2	50				

ステップ・リピート機能を使用して加速したキック・フィルを作成

複数のイベントが選択されている場合、それらはすべて同じステップ・リピート値に変更されます。

	_						
				D .	 		

同時にステップ・リピートのエディットが可能です。

8.8.5. トラックレベル・セッティング

MIDIコントロールセンターの各インストゥルメントラックは、スィングとランダムの設定が独立しています。これらはセクション[p.33]で説明している現在のトラックの値です。

Note Iこれらの設定をアクティブにするには、DrumBrute上の同じトラックのカレントトラック・ボタンをイネ ーブル(Enable)にしなければなりません。

8.8.5.1. スウィング



スウィング値をエディットするには、左のトラック・ウィンドウの内側をクリック&ドラッグしてください。

8.8.5.2. ランダムネス



右のウィンドウの値をクリックしてドラッグするとランダムネス設定がエディット可能です。

ポリリズム機能については、セクション見る → [p.50]で説明しています。このセクションでは、MCCの パターン・ウィンドウからこの機能を使用する方法にフォーカスしています。

ポリリズム・タブにあるプルダウン・メニューを使用してポリリズム機能のオン/オフを切替えます。:



ポリリズム機能がアクティブになっていると、パターン・レングスの境界の白い線をクリックしてトラックごとに左右にドラッグすることができます。.

Maracas	53	0				
Tamb	53	0				
Zap			16	17		

1つのポリリズム・トラックの長さを伸ばす。

上の画像では、タンバリンのトラックが16ステップから18ステップまで拡張されていますが、マラカスと Zapのトラックは16ステップのままです。

すべてのトラックを同じパターンレングスの値に戻すには、ポリリズム・プルダウンメニューでオフ値 を選択してください。新しいパターンレングスとして長いトラックレングスが必要になります。

8.10. デバイス・セッティング

MIDIコントロールセンター・ウィンドウの右上にあるデバイスセッティング・タブにはDrumBruteの 設定と作業スタイルを最適化するためのパラメーターが含まれています。

DrumBruteを接続するたびにデバイスの設定がデバイスからMIDIコントロールセンターに自動的に送信されま す。接続されたデバイスでMCCの設定を変更すると、その変更も自動的にデバイスに送信されます。

8.10.1. MIDI Channel を選択する

プルダウン・メニューを使用してDrumBrute用のグローバルMIDIチャンネルを選択することができます。

MIDI Channel	
Global MIDI Channel	
Clobal	
Giobai	

8.10.2. グローバル・セッティング

グローバル・セッティングは、左から右、上から下に向かっていきます。

8.10.2.1. クロック・イン/アウト・セッティング

どのクロック信号がクロックの入出力コネクターによって送信、または認識されるかを決定します。セ ッティングは、1step、2PPQ (Korg)、24 PPQ、48 PPQから選択可能です。

8.10.2.2. オートシンク

DrumBruteが動いておらず、外部ソースからクロックを受信した場合の処理をDrumBruteに指示します。オートシンクがオンの場合、ユニットは受信した最初のクロック信号に反応し、クロック信号が停止するとDrumBruteは内部クロックに切り替わります。

アナログ・クロックでは、クロック信号が停止すると、クロックドロップアウトと停止を区別する手段がないため、DrumBruteも停止します。

オートシンクがオフの場合、DrumBruteは、フロントパネルのシンクセレクトで選択した信号を受信するまで待機状態になります。

8.10.2.3. タップテンポ

テンポを設定するためにどれくらいのタップが必要か2、3、4回の中から選択してください。

8.10.2.4. グローバル BPM

T各パターンに独立して設定されているテンポ・セッティングを上書きすることができます。グローバル に設定するとすべてのパターンは、フロントパネルで設定したテンポの値で再生されます。

8.10.2.5. パターンのロード

新しいパターンを選択した時にすぐにロードするかどうかを選択します。そうしない場合、DrumBruteは、再生中のパターンの終わりまで演奏してから次のパターンに切り替わります。

8.10.2.6. アクセントベロシティのスレッショルド

パターンをエディットする時に加えるアクセントのMIDIベロシティ値を設定します。

8.10.2.7. パッドが送信するMIDIノート

パッドがMIDIノート・データを送信するかどうか選択します。送信する実際の音符の値は、ドラムマッ プによって決定されます。詳細については、セクション見る →を参照してください。

8.10.2.8. シーケンサーが送信するMIDIノート

シーケンサーがMIDIノートを送信するかどうか選択することができます。使用可能なオプションは、オフ(MIDIノートデータを送信しない)、USB&MIDI、USB、MIDIです。送信する実際のノート値は、ドラムマップによって決定されます。詳細については、セクション[p.73]を参照してください。

8.10.2.9. メトロノーム

フロントパネルからはアクセスできない7種類のメトロノーム値があります(1/4T、または4分音符三連)

8.10.2.10. ステップリピート・ランダマイザー

この設定により、ステップリピート値にランダム性が生まれます。オンにするとステップリピート値を ランダムに変更します(イベントのステップリピート値を追加/削除)。オフの場合、ランダム性はステ ップのオン/オフとベロシティのみに作用します。

8.10.2.11. ステップリピートの確率

"Probability"パラメーターを使用するとランダムなステップリピート・イベントが発生する可能性を増 減することができます。高い値では、前に存在しなかったステップリピートを生成することも可能で す。

8.10.2.12. ベガス・モード

この設定をアクティブにすると、DrumBruteのフロントパネルで5分間、何も操作が行われなかった場合、ボタンとパッドを点滅させます。

8.10.2.13. ポーズ・モード

プレー/ポーズ・ボタンの機能を切替えます。2種類の設定から選択可能です。:

- From current: 再生が再開されると、ポーズ・ボタンを押したい力再生が再開されます。
- From beginning: 再生を再開する際、パターンは、再び最初から再生されます。

8.10.2.14. ネクスト・バンク

パターンを選択する2番目の手順を行わずにDrumBruteにバンク間の切換えの指示を出すことができます。

例えば、DrumBruteが、バンクA #12のパターンを再生していて、パターンを指定せずにパンクBに切り 替えると、それ以上の操作(指示)を待たずにパンクB #12のパターンを再生します。次のパターンに変 更されるタイミングはセクション見る → [p.77]の"パターンのロード"の設定によって決まります。 自らのパッドとシーケンサーによってプレーするDrumBruteの状態をコントロールします。ローカルコ ントロール・メッセージは、"オン2、または"オフ"に設定することができます。オフにすると DrumBruteのサウンド部分とパッド/シーケンサー部分は2つの別のユニットとして動作します。

パッドを押すかシーケンスを再生しても音は出ませんが、MIDI出力ポートからメッセージを送信します。DrumBruteのサウンド部分は、MIDI入力ポート(USB、またはMIDI)から受信します。

8.10.3. ローラー/ルーパー・セッティング

8.10.3.1. ローラー/ルーパー・モード

DrumBruteが再生されている時(録音が無効時)、タッチストリップには2つの異なる動作を設定する ことができます。:ローラーとルーパー。このオプションを使用すると動作を変更することができま す。詳細については、ローラー/ルーパー・セクション[p.23]を参照してください。

8.10.3.2. ローラー/ルーパーMIDI

オンにすると、タッチストリップにタッチする度に(ステップリピート値に設定している場合を除き) コントロールチェンジを送信します。対応するコントロールチェンジがDrumBruteに送信させるたびに オンになります。

MIDI CCでは、コントロールチェンジ・ナンバーを変更することができます。ただし、その範囲は固定 値です。

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

送受信チャンネルは、グローバルMIDIチャンネルです。

3種類のメイントランスポート・コマンドのMIDIチャンネルとCCナンバーを個別に設定することができます。3つはすべて同じタイプ(MMC、MIDI CC、または両方)のMIDI情報を送信する必要があります。



トランスポート・コントロールのパラメーター

注:DrumBruteは、常に演奏中にMIDIクロック・タイプのメッセージ(MIDIリアルタイムメッセージ)を送信 するので、スレーブモードでMIDIリアルタイムメッセージを受信する機材(またはDAW)は、常にリモートでスタ ート可能です。

8.10.5. ドラム・マップ

Drum Map					
Kick1					
Clap					
Cl Hat				Conga H	
Tom H		Conga L			
Cymbal					
Tamb	O 51	Zap	O 52		

ドラムマップの設定

表示されている設定は、各楽器のデフォルトのMIDIノートナンバー値ですが、お好みに応じてO〜127の 間でノートナンバーを変更することができます。

値を変更するに、該当するノブを回すか、フィールドをダブルクリックして望ましい数値を入力してく ださい。

9. ソフトウェア・ライセンス契約

ライセンシー料金(あなたが支払った金額の一部)を考慮し、アートリア社はライセンサーとしてあなた(被ライセンサー)にAnalog Lab ソフトウェア(以下、ソフトウェア)のコピーを使用する非独占的な権利を与えます。

ソフトウェアのすべての知的所有権は、アートリア社(以下アートリア)に帰属します。アートリア は、本契約に示す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用 することを許諾します。

本製品は不正コピーからの保護を目的としプロダクト・アクティベーションを含みます。OEM ソフトウ ェアによるレジストレーションの後に、使用可能となります。

インターネット接続は、アクティベーション・プロセスの間に必要となります。ソフトウェアのエンド ユーザーによる使用の契約条件は下記の通りとなります。ソフトウェアをコンピューター上にインスト ールすることによってこれらの条件に同意したものとみなします。慎重にいかのテキストをお読みくだ さい。これらの条件を承認デキない場合にはソフトウェアのインストールを行わないでください。この 場合、本製品(すべての書類、ハードウェアを含む破損していないパッケージ)を、購入日から30日以 内にご購入いただいた販売店へ返品して払い戻しを受けてください。

1. ソフトウェアの所有権

お客様はソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権を有します。アートリアはディス クに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメディア及び形式で記録されるソ フトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルのソフトウェアそのものを販売 するものではありません。

2. 譲渡の制限

お客様はソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サプライセンス、貸与などの行為を、アート リア社への書面による許諾無しにおこなうことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取 得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。

本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用に興味を持たないものとします。

アートリア社は、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

3. ソフトウェアのアクティベーション

アートリア社は、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護するためのライセンス。コントロ ールとしOEMソフトウェアによる強制アクティベーションと強制レジストレーションを使用する場合が あります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動作しません。このような場合には、 ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内であれば返金される場合がありま す。セクション11に関連する主張は適用されません。

4.製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート

製品登録後は、以下のサポートアップグレード、アップデートを受けることができます。サポートは新 バージョン発表後1年間、前バージョンのサポートを提供します。アートリア社は、サポート(ホットラ イン、ウェブでのフォーラムなど)の性質をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、 部分的、または完全に調整することができます。

製品登録は、アクティベーション・プロセス中、または後にインターネットを介していつでも行うこと ができます。

このプロセスにおいて、上記の指定された目的のために個人データの保管、及び使用(氏名、住所、メ ールアドレス、ライセンスデータなど)に同意するよう求められます。アートリア社は、サポートの目 的、アップグレードの検証のために特定の代理店、またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを 転送する場合があります。

5. 使用の制限

お客様は、常に1台のコンピューターで使用することを前提として、一時的に別のコンピューターにイン ストールして使用することができます。お客様はネットワークシステムなどを介した複数のコンピュー ターに、ソフトウェアをコピーすることはできません。お客様は、ソフトウェアおよびそれに付随する 物を複製して再配布、販売等をおこなうことはできません。お客様はソフトウェアもしくはそれに付随 する記載物等をもとに、改ざん、修正、リバース・エンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイル、 翻訳などをおこなうことはできません。

6. 著作権

権利の譲渡*本ソフトウェアを使用するためのお客様のすべての権利を(a)第三者に割り当てる場合、(i)本 契約と(ii) 本ソフトウェアに付属のソフトウェア、またはハードウェア(すべてのコピー、アップグレー ド、パックアップコピー、および本ソフトウェアのアップデート、アップグレードの権利を付与された 旧パージョンを含む)(b)このソフトウェアのアップデート、アップデート、パックアップコピー、及び 以前のパージョンを保持せず(c)受領者は、本契約お条項、及び有効なソフトウェアライセンスを取得す るためのその他の規則に同意するものとします。本契約の条件に同意しなかったことにょる製品の返品 権利の譲渡後、製品をアクティペーションすることがあってはなりません.

7. アップグレードとアップデート

ソフトウェアのアップグレード、及びアップデートを行う場合、当該ソフトウェアの旧バージョン、ま たは下位バージョンの有効なライセンスを所有している必要があります。第三者にこのソフトウェアの 前バージョン、下位バージョンを転送した場合、ソフトウェアのアップグレード、アップデートを行う 権利を失効するものとします。アップグレード、及び最新版の取得は、ソフトウェアの新たな権利を授 けるものではありません。前バージョン、及び下位バージョンのサポートの権利は、最新版のインスト ールを行った時点で失効するものとします。

8. 限定保証

アートリア社は通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵 がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフ トウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に 関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。アートリ ア社は、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プロ グラムの性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明 した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

9. 賠償

アートリア社が提供する補償はアートリア社の選択により(a)購入代金の返金(b)ディスクの交換の いずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、アートリア社にソフトウェア購入時の領収 書をそえて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に 起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償 期間か3〇日間のどちらか長いほうになります。

10.その他の保証の免責

上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適 合性を含み、これに限られません。アートリア社または販売代理店等の代表者またはスタッフによる、 口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行なったり、保証の範囲を広げるも のではありません。

11. 付随する損害賠償の制限

アートリア社は、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害(仕事の中断、 損失、その他の商業的損害なども含む)について、アートリア社が当該損害を示唆していた場合におい ても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随的損害に対する 責任の排除について認めていない場合があり、上記の限定保証が適用されない場合があります。本限定 保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使することがで きます。

USA

Important notice: DO NOT MODIFY THE UNIT!

This product, when installed as indicate in the instructions contained in this manual, meets FCC requirement. Modifications not expressly approved by Arturia may avoid your authority, granted by the FCC, to use the product.

IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product, use only high quality shielded cables. Cable (s) supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FFC authorization to use this product in the USA.

NOTE: This product has been tested and found to comply with the limit for a Class B Digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide a reasonable protection against harmful interference in a residential environment. This equipment generate, use and radiate radio frequency energy and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interferences harmful to the operation to other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interferences will not occur in all the installations. If this product is found to be the source of interferences, witch can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

- Relocate either this product or the device that is affected by the interference.
- Use power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter(s).
- In the case of radio or TV interferences, relocate/ reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to coaxial cable.
- If these corrective measures do not bring any satisfied results, please the local retailer authorized to distribute this type of product. If you cannot locate the appropriate retailer, please contact Arturia.

The above statements apply ONLY to those products distributed in the USA.

CANADA

NOTICE: This class B digital apparatus meets all the requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulation.

AVIS: Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

EUROPE



This product complies with the requirements of European Directive 89/336/EEC

This product may not work correctly by the influence of electro-static discharge; if it happens, simply restart the product.