

aura/aruba

nektarine beat composer



Podręcznik użytkownika

Polska wersja Daniel Firlej
Na zlecenie Bitlife sp. z o. o.

Spis treści

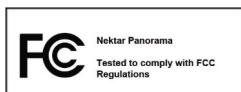
Deklaracja zgodności	3
Wprowadzenie	4
Zawartość pudełka	4
Główne cechy Aury/Aruby	4
Minimalne wymagania systemowe	5
Minimalne wymagania systemowe	5
Zasilanie	5
Podłączanie do komputera z systemem Windows/macOS	5
Pobieranie Firmware, Nektarine i Nektar DAW Integration dla Aury/Aruby	5
Przegląd funkcji Aura/Aruba	6–7
Używanie Aury/Aruby z Nektarine	8
Tryb Internal Mode: wczytywanie i zapisywanie presetów	9
[Load] Wczytywanie presetu	9
Szybkie wczytywanie presetu	9
[Save] Zapisywanie presetu	9
[Rename] Zmiana nazwy presetu	9
Tryb Internal: lista presetów fabrycznych	10
MIDI Assign: przypisywanie nut MIDI do padów	11
Wybieranie kontrolki do zaprogramowania	11
Programowanie padów	11
Programowanie nacisku padów	12
Kolor podświetlenia i czułość padów [Pad Config]	12
Programowanie przełączników 1–7 i przełączników nożnych 1 i 2	12
Programowanie enkoderów R1–8	13
Global	14
Global MIDI Channel	14
MIDI Output Jack	14
LED Dim	14
Pad Velocity Settings (Ustawienia czułości padów)	15
Repeat	16
Przycisk [Repeat On]	16
Repeat Settings (Ustawienia powtarzania)	16
Trigger Sync (Synchronizacja wyzwalacza) (Beat sync kontra Key Sync)	17
Sekwencer krokowy	18
Programowanie patternów – najważniejsze informacje	18
Collection Settings (Ustawienia kolekcji)	18
Wyjaśnienie pojęć: Collection, Pattern, Parts i Steps	19
Programowanie parametrów Pattern	19
Programowanie parametrów Part	19
Aktywacja Parts dla odtwarzania	20
Programowanie parametrów Step	20
Programowanie Steps	20
Łączenie steps (kroków)	20
Programowanie Accents (akcentów)	20
Edycja Pattern/Part/Step	21
Zmiana wartości Velocity dla wielu Parts lub Steps w jednym kroku	21
Zmiana wartości Velocity dla Pattern, Parts i Steps w jednym kroku	21
Zmiana parametrów Pattern/Part/Step na ustawienia wyższego poziomu	22
Przykład: Przywrócenie ustawienia 'Collection' lub 'Pattern'	22
Przykład: Przywrócenie ustawień Collection dla Part i Pattern	22
Przykład: Resetowanie ustawień Part i Steps z poziomu Patternu	22
Sekwencer krokowy: Opcje menu Collection	23
Tempo	23
Time Signature (Metrum)	22
Perform	23
Zapisywanie Collection	23
Zmiana nazwy Collection	24
Wczytywanie Collection	24
Funkcje sekwencera krokowego (Pady)	25
Tabela kombinacji klawiszy sekwencera	26
Wyjaśnienie Clock Source i MIDI Clock	26
Aktualizacja firmware i przywracanie ustawień fabrycznych	27

Deklaracja zgodności

Produkt należy utylizować w sposób bezpieczny, unikając narażenia źródeł żywności i wód gruntowych. Używaj produktu wyłącznie zgodnie z instrukcją.

Uwaga: To urządzenie zostało przetestowane i uznane za zgodne z ograniczeniami dla urządzeń cyfrowych klasy B, zgodnie z częścią 15 przepisów FCC. Ograniczenia te mają na celu zapewnienie rozsądnej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami w instalacji domowej. Urządzenie to generuje, wykorzystuje i może emitować energię o częstotliwości radiowej i jeśli nie jest zainstalowane i używane zgodnie z instrukcjami, może powodować szkodliwe zakłócenia w komunikacji radiowej. Nie ma jednak gwarancji, że zakłócenia nie wystąpią w konkretnej instalacji. Jeśli urządzenie powoduje szkodliwe zakłócenia w odbiorze radiowym lub telewizyjnym, co można stwierdzić poprzez wyłączenie i włączenie urządzenia, zachęca się użytkownika do podjęcia próby skorygowania zakłóceń za pomocą jednego lub kilku z następujących środków:

- Zmienić kierunek lub lokalizację anteny odbiorczej.
- Zwiększyć odległość między sprzętem a odbiornikiem.
- Podłączyć sprzęt do gniazdka w innym obwodzie niż ten, do którego podłączony jest odbiornik.
- Skonsultować się ze sprzedawcą lub doświadczonym technikiem radiowo-telewizyjnym w celu uzyskania pomocy.



OSTRZEŻENIE CALIFORNIA PROP65: Ten produkt zawiera substancje chemiczne znane w stanie Kalifornia, które powodują raka i wady wrodzone lub inne szkody reprodukcyjne.

Więcej informacji: www.nektartech.com/prop65

Aura/Aruba firmware, oprogramowanie i dokumentacja są własnością firmy Nektar Technology, Inc i podlegają umowie licencyjnej.

© 2020 Nektar Technology, Inc. Wszystkie specyfikacje mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Nektar jest znakiem towarowym firmy Nektar Technology, Inc.

Dystrybucja w Polsce:



bitlife sp. z o.o.
online media experts

Al. Jana Pawła II 43A / 37B
01-001 Warszawa
NIP: 527-260-00-47

t. +48 22 266 0254 lub +48 22 266 0258

numer KRS: 0000229324
numer NIP: 5272600047

<http://www.bitlife.pl>

Bitlife jest właścicielem marki:



Wprowadzenie

Dziękujemy za zakup Aury/Aruby – Nektarowego Beat Composera. Aura/Aruba to świetny instrument padowy stworzony z myślą o tworzeniu bitów. Posiada sekwencer krokowy w stylu automatu perkusyjnego, który pozwala zaprogramować wzór dla każdego pada i wyzwalać go w do-wolnym momencie, w dowolnej kombinacji. Aura/Aruba może być używana w ten sposób jako część samodzielnego systemu MIDI.

W połączeniu z dołączonym pluginem Nektarine VST/VST3/AU i AAX system Aura staje się dodatkowo potężnym systemem kontroli pluginów, w którym możesz łączyć dźwięki z ulubionych wtyczek z efektami send i insert. Zaprojektowaliśmy Aurę/Arubę z myślą o tym, aby tworzenie bitów było prostsze, bardziej przejrzyste i przede wszystkim przyjemne. Jeśli Aura/Aruba zainspiruje Cię do tworzenia nowych i ekscytujących groove'ów, to znaczy, że udało nam się osiągnąć to, co sobie założyliśmy. Miłego komponowania!

Zawartość pudełka

Pudełko z Aurą zawiera następujące elementy:

- Kontroler padów Aura/Aruba
- Wydrukowana instrukcja obsługi
- Standardowy kabel USB

Uwaga: Aura/Aruba jest w pełni zasilana przez USB, więc jakiegokolwiek dodatkowe zasilanie jest opcjonalne i nie jest zawarte w zestawie.

Jeśli brakuje któregoś z powyższych elementów, prosimy o kontakt: stuffmissing@nektartech.com

Główne cechy Aury/Aruby

- 16 dynamicznych, podświetlanych diodami RGB padów
- Kolorowy wyświetlacz TFT
- 8 obrotowych enkoderów 360
- 16 podświetlanych diodami RGB LED przycisków
- 27 dwukolorowych przycisków z podświetleniem LED
- 4 przyciski wyświetlacza
- Gniazdo USB typu B. Zasilane przez USB i zgodne z klasą (nie wymaga sterownika).
- Gniazdo 1/4" TRS Footswitch do podłączenia do 2 pedałów nożnych z opcjonalnym kablem Y.
- Wyjście MIDI, może być używane jako interfejs USB MIDI, do bezpośredniego połączenia MIDI lub obu jednocześnie.
- DC 9V / 600mA, środkowe dodatnie gniazdo zasilania (zasilacz nie jest dołączony).
- Włącznik/wyłącznik zasilania.
- 16 Presetów przechowuje konfiguracje padów i przypisania MIDI dla potencjałów i przełączników.
- 16 Patternowy automat perkusyjny, sekwencer krokowy z 4 partiami, każda z 16 krokami na część.
- 16 kolekcji przechowuje konfiguracje sekwencera po 16 patternów każda.
- Parametry sekwencera programowalne do poziomu kroków.
- Funkcja powtarzania padów.
- Synchronizacja MIDI Clock.
- Integracja z Nektarine*.
- Nektar DAW Integration*.

* Nektarine i Nektar DAW Integration jest dołączony do Aury/Aruby jako plik do pobrania po rejestracji produktu. Patrz strona 5.

Słowniczek:

Collection – kolekcja, **Pattern** – wzorzec, **Step** – krok, **Part** – partia.

Minimalne wymagania systemowe

Aura/Aruba: USB Class Compliant (nie wymaga sterownika) współpracuje z sys.: Windows XP, Vista, 7, 8, 10 lub wyższymi. Mac OS X 10.5 lub wyższy, Linux (Ubuntu).

Oprogramowanie/wtyczka Nektarine: Windows 7, 8, 10 lub wyższy. Mac OS X 10.7 lub wyższy.

Nektar DAW Integration: Windows 7, 8, 10 lub wyższy. Mac OS X 10.7 lub wyższy. Sprawdź dokumentację Nektar DAW Integration lub informacje marketingowe dotyczące wsparcia starszych wersji DAW.

Zasilanie

Aura/Aruba jest całkowicie zasilana po podłączeniu przez USB do komputera, zasilanego huba USB lub nawet ładowarki USB.

Można również podłączyć zasilacz, który spełnia wymagania specyfikacji: 9V / 600mA, 2.1mm złącze (brak w zestawie).

Podłączanie do komputera z systemem Windows/macOS

Aura/Aruba jest zgodna z klasą USB. Oznacza to, że nie ma sterownika do zainstalowania – wystarczy ją podłączyć. Aura/Aruba używa wbudowanego sterownika USB MIDI Class Compliant, który jest już częścią systemu Windows i macOS.

Pierwsze kroki są proste:

- Odszukaj dołączony kabel USB i podłącz jeden koniec do komputera, a drugi do gniazda USB Aury/Aruby na tylnym panelu.
- Jeśli chcesz podłączyć przełącznik nożny, podłącz go do gniazda jack 1/4" oznaczonego "FOOT SWITCH", znajdującego się z tyłu Aury/Aruby. Aura/Aruba automatycznie wykryje polaryzację przycisku nożnego. Używając rozgałęziacza Y (nie dołączony) lub specjalnych kabli, możesz podłączyć 2 przełączniki nożne do tego samego gniazda.
- Ustaw przełącznik zasilania z tyłu urządzenia w pozycji On.

Twój komputer poświęci teraz kilka chwil na zidentyfikowanie Aury/Aruby, a następnie będziesz mógł(a) ją skonfigurować ze swoim DAW.

Pobieranie Nektarine i Nektar DAW Integration dla Aury/Aruby

Jeśli jesteś nowym użytkownikiem Nektara, zacznij od utworzenia konta użytkownika Nektara tutaj:

www.nektartech.com/registration

Jeśli masz już konto Nektar, przejdź na naszą stronę i kliknij zakładkę MY ACCOUNT, aby się zalogować.

- Następnie zarejestruj Aurę/Arubę wpisując numer seryjny urządzenia w polu pod nagłówkiem "Register New Product" (uwaga, produktów nie można rejestrować z telefonu). Numer seryjny urządzenia Aura/Aruba można znaleźć na spodzie urządzenia.
- Wybierz swój DAW i OS, a następnie wyślij. Jeśli nie używasz DAW, wybierz "Not Using a DAW" (Nie używam DAW)
- Opcje pobierania dla wybranych DAW można znaleźć pod obrazem Aury/Aruby, po rejestracji.

WAŻNE: Upewnij się, że przeczytałeś(aś) instrukcje instalacji w przewodniku PDF, dołączonym do pobranego pakietu, aby upewnić się, że nie pominiesz ważnego kroku.

Dodatkowa dokumentacja online

Artykuły online zawierają informacje uzupełniające i dotyczące używania Aury/Aruby.

Odwiedź URL: www.nektartech.com/aura-support

Przegląd funkcji Aura/Aruba



- 1 [R1–8] Osiem obrotowych (360 stopni) analogowych enkoderów**
Szeroko stosowane w całym trybie Aury/Aruby kontrolując parametry trybu Internal, Sequencer, DAW i Nektarine.
- 2 [S1–16] Szesnaście przycisków z podświetleniem RGB**
Przyciski wielofunkcyjne służące głównie do programowania kroków w trybie Sequencer, wyzwalania patternu sekwencera w trybie Internal oraz Solo/Mute w trybie Nektarine Mixer.
- 3 [Part 1–4] / Przyciski [Strzałka w lewo/prawo/góra/dół]**
Te 4 przyciski są określane w dokumentacji jako przyciski Part i Arrow, ponieważ mają dwie różne funkcje. Kiedy wybrany jest tryb Sequencer działają one jako przyciski **Part 1–4**, a w innych momentach używane są jako przyciski ze strzałkami.
- 4 [Pad 1–16]**
Szesnaście dynamicznych. Wszystkie pady są podświetlane diodą LED RGB z 16 kolorami do wyboru.
- 5 [Repeat On]**
Aktywuje/deaktywuje funkcję powtarzania. W menu Repeat można ustawić tryb przycisku na chwilowy lub stały.
- 6 Przycisku trybu Nektarine**
Wybierz tryby Nektarine: Mixer, Pad Setup, Plugin, FX1, FX2, Solo, Mute i Browse. Przyciski nie są używane, jeśli Nektarine nie jest podłączony.
- 7 Przyciski Transport**
Siedem przycisków transportowych używanych do sterowania transportem Nektar DAW Integration. Może być przypisany do wysyłania komunikatów MIDI lub sterowania sekwencerem, gdy Nektar DAW Integration nie jest obecny.
- 8 Przycisk [Shift]**
Shift dodaje alternatywne działanie do wielu przycisków i jest przywoływany w całej dokumentacji.

- 9 Przyciski [Internal], [Lock], [Menu], [Seq], [Repeat], [DAW]**
4 przyciski [Internal], [Seq], [Repeat] i [DAW] są przyciskami trybu pracy. [DAW] jest dostępny tylko wtedy, gdy działa Nektar DAW Integration. [Menu] jest aktywne, gdy dotyczy aktualnego wyboru trybu, a [Lock] jest używany tylko z Nektarem.
- 10 Przyciski wyświetlacza**
Cztery przyciski kontekstowe działają zgodnie z etykietami wyświetlanymi powyżej.
- 11 Kolorowy wyświetlacz TFT**
- 12 Włączanie/wyłączanie zasilania**
- 13 Gniazdo zasilacza**
9V /600mA, środek dodatni, złącze beczkowe 2,1mm (zasilacz jest opcjonalny i nie jest dołączony do zestawu).
- 14 Złącze USB**
Podłącz do hosta USB/komputera. Aura/Aruba jest zasilana przez USB.
- 15 Gniazdo przełączników nożnych 1/2**
Gniazdo jack TRS 1/4" umożliwia podłączenie do 2 zewnętrznych przełączników nożnych.
- 16 Wyjście MIDI Din Jack**
Podłącz zewnętrzny sprzęt MIDI lub użyj jako interfejs USB MIDI Out.
- 17 Gniazdo Kensington Lock**



Używanie Aury/Aruby z Nektarine

Aura/Aruba może być używana jako ogólny kontroler padów MIDI lub z dołączonym pluginem Nektarine i samodzielnym oprogramowaniem.

Gdy Aura/Aruba jest używana z Nektarine, większość funkcji trybu Internal opisanych na stronach 9–13 nie jest potrzebna, ponieważ Nektarine zajmuje się ustawianiem padów i mapowaniem kontroli. Mimo to, możesz używać presetów trybu Internal podczas pracy Nektarine, naciskając przycisk [Internal], a także na ścieżkach w swoim DAW, które nie są hostem Nektarine. Pady skonfiguruje się ponownie do aktualnych ustawień presetu, kiedy wciśniesz przycisk wyświetlacza [MIDI Assign] .

Gdy Nektarine jest używany z Aurą to koniecznie zobacz te strony:

- Global –LED Dim settings (Ustawienia przyciemniania diod LED) strona 14
- Global –Pad Velocity Settings (Ustawianie velocity padów) strona 14–15
- Repeat (Powtarzanie) strona 16–17
- Sekwencer krokowy strona 18–26

Osobny przewodnik PDF, który opisuje jak Aura/Aruba i Nektarine współpracują ze sobą, znajduje się w pobranym pakiecie Nektarine.

Aby rozpocząć proces pobierania Nektarine, wróć na stronę 5 i przeczytaj sekcję zatytułowaną 'Pobieranie Nektarine i Nektar DAW Integration dla Aury/Aruby'.

Tryb Internal Mode: wczytywanie i zapisywanie presetów

Tryb Internal umożliwia zaprogramowanie padów i kontrolki Aury/Aruby do wysyłania komunikatów MIDI i zapisywania ustawień w dowolnym z 16 presetów, do wykorzystania z dowolnym produktem MIDI. Wybierz tryb Internal naciskając przycisk trybu [Internal].

[Load] Wczytywanie presetu

Aura/Aruba automatycznie ładuje preset "GM Drum Kit" przy pierwszym uruchomieniu. Preset ten przypisuje pady do nut perkusyjnych GM (General MIDI), co oznacza, że jest on natychmiast kompatybilny z innymi produktami obsługującymi standard GM. Oto kroki, które należy wykonać, aby przewinąć i załadować dowolny z pozostałych fabrycznych presetów:

- Naciśnij i przytrzymaj przycisk wyświetlacza [Load]
- Obracaj enkoder [R1] trzymając nadal [Load], aby przewinąć wszystkie 16 presetów.
- Zlokalizuj szukany preset i zwolnij przycisk [Load].
- Naciśnij przycisk wyświetlacza [Enter], aby załadować lub [Exit], aby anulować.

Szybkie wczytywanie presetu

16 padów można również wykorzystać do szybkiego załadowania dowolnego z 16 presetów.

- Naciśnij i przytrzymaj przycisk wyświetlacza [Load], a następnie uderz w [pad 1–16] odpowiadający numerowi presetu, który chcesz załadować.

[Save] Zapisywanie presetu

Po wprowadzeniu modyfikacji do Presetu (omówione na stronie 11), można go zapisać w dowolnej z 16 lokalizacji Presetu.

- Naciśnij i przytrzymaj przycisk wyświetlacza [Save]
- Obracaj enkoder [R1], nadal trzymając [Save], aby przewijać 16 Presetów.
- Odszukaj lokalizację Presetu, do której chcesz go zapisać i zwolnij przycisk [Save].
- Naciśnij [Rename], aby zmienić nazwę presetu przed jego zapisaniem (szczegóły w następnej sekcji).
- Naciśnij przycisk wyświetlacza [Enter], aby zapisać lub [Exit], aby anulować.

[Rename] Zmiana nazwy presetu

Zmiana nazwy presetu może być dokonana tylko w momencie jego zapisywania. Po wykonaniu pierwszych 4 kroków opisanych w rozdziale 'Zapisywanie presetu', menu zmiany nazwy prezentuje następujące opcje:

- [R1] przewijanie znaków, np. liter od A–Z
- [<] przejście do poprzedniego znaku w nazwie presetu
- [>] przejście do następnego znaku w nazwie presetu
- [A] przełączanie opcji znaków, w tym dużych liter, małych liter, cyfr i symboli.

Użyj powyższych przycisków, aby zmienić nazwę presetu przed jego zapisaniem. Następnie naciśnij przycisk wyświetlacza [<Back], aby powrócić do menu Save (Zapisywanie). Wykonaj ostatni krok zgodnie z opisem w sekcji "Zapisywanie presetu", aby zachować zmianę nazwy presetu.

Tryb Internal: lista presetów fabrycznych

Fabryczne presety Aury/Aruby są przykładami tego, jak można zaprogramować pady do różnych zastosowań. Presety prawdopodobnie nie pokryją wszystkich potrzeb, ale mogą być dobrym punktem wyjścia do stworzenia własnych presetów lub dać Ci pomysł na to, jak najlepiej wykorzystać pady.

Wszystkie 8 enkoderów jest przypisanych do kontrolki instrumentów GM, więc instrumenty GM będą reagować natychmiast. Poniższa lista zawiera przegląd i wyjaśnienie każdego z fabrycznych presetów.

Preset	Nazwa presetu	Opis
1	GM Drum Kit	Mapowanie GM drum jest wykorzystywane przez wiele modułów perkusyjnych i wtyczek. Ten Preset koduje kolorami zmapowane pady i nuty (są wysyłane do następujących instrumentów): Niebieski=Kick, Pomarańczowy=Snare, Bursztynowy= Rim Shot, Zielony=HiHat (pedał, closed, open), Fioletowy=Toms (hi, hi mid, low mid, low), Morski=Crash, Cymbal Limonkowy=Ride Cymbal.
2	GM Percussion	Brzmienia GM Percussion są odwzorowane za pomocą następujących kolorów: Magenta=Bongo, Żółty=Vibraslap, Niebieski2=Bongo, Jasnozielony=Agogo, Czerwony2=Wood Block, Czerwony=Timbale, Bursztynowy=Cabasa/Maracas, Morski=Crash Cymbal, Limonkowy=Ride Cymbal
3	GM Drums & Perc	Mieszanka GM Drums i Percussion.
4	I-map Std	Niektóre wtyczki perkusyjne są zgodne z układem bębnow I-map, ponieważ są rozszerzone o więcej opcji instrumentów. Standardowe mapowanie jest odwzorowywane za pomocą tego kodowania kolorami: Niebieski2=Soft Kick, Niebieski=Hard Kick, Bursztynowy=Snare Roll/Ghost, Pomarańczowy=Snare, Jasnozielony=Hi Hat, Zielony=HiHat Open, Fioletowy=Toms, Morski=Crash.
5	I-map Ext KD/SD	To ustawienie wstępne jest przeznaczone dla układów I-map z rozszerzonymi opcjami bębna basowego i werbla: Niebieski2=Soft Kick, Niebieski=Hard Kick, Pomarańczowy=Snare, Bursztynowy=Snare articulations, Jasnozielony=Hi Hat, Zielony=HiHat Open.
6	Chromatic 1	Skala chromatyczna zaprogramowana z C3-Eb3. Pad czerwony=C (podstawa).
7	Chromatic 2	Skala chromatyczna zaprogramowana z C4-Eb5. Pad czerwony=C (podstawa).
8	Major Scale 1	Gama C-dur zaprogramowana od C1-D3. Pad czerwony=C (podstawa). Nacisk wysyła Channel AfterTouch.
9	Major Scale 2	Gama C-dur zaprogramowana od C3-D5. Pad czerwony=C (podstawa). Nacisk wysyła Channel AfterTouch.
10	Major Scale 3	Gama C-dur zaprogramowana od C5-D7. Pad czerwony=C (podstawa). Nacisk wysyła Channel AfterTouch.
11	C-F-G-Am	Każdy rząd padów jest zaprogramowany do wysyłania nut w celu zbudowania akordu. C-dur czerwony = C3/E3/G3/C4, F-dur zielony = F3/A3/C4/F4, G-dur niebieski = G2/B2/D3/G3, a-moll żółty = A2/C3/E3/A3. Nacisk wysyła Poly AfterTouch.
12	Am-C-Dm-Em	Każdy rząd padów jest zaprogramowany do wysyłania nut w celu zbudowania akordu. a-moll żółty=A2/C3/E3/ A3, C-dur Czerwony=C3/E3/G3/C4, d-moll Morski=D3/F3/A3/D4, e-moll Fioletowy=E3/G3/B3/E4. Nacisk wysyła Poly AfterTouch.
13	Pressure Volume	Nacisk wysyła MIDI cc 7 (volume) z kanałem MIDI ustawionym na 1-16 odpowiadającym numerowi pada.
14	Pressure Filter	Nacisk wysyła MIDI cc 74 (Brightness/cutoff) z kanałem MIDI ustawionym na 1-16 odpowiadającym numerowi pada.
15	Empty	–
16	Empty	–

MIDI Assign: przypisywanie nut MIDI do padów

Pady Aura/Aruba mogą być zaprogramowane do wysyłania dowolnej nuty MIDI. Możesz również dodać ekspresji do swojego występu, przypisując komponent nacisku padów do ciągłego komunikatu MIDI, takiego jak Pitchbend, AfterTouch lub dowolnego MIDI CC. A jeśli chcesz rozdzielić pady pomiędzy kilka różnych urządzeń MIDI lub celów, możesz przypisać każdy pad do konkretnego kanału MIDI.

Pady, enkodery i przyciski Aury/Aruby są programowane w menu MIDI ASSIGN. Naciśnij [MIDI Assign] aby rozpocząć.

Wybieranie kontrolki do zaprogramowania

Aby zmienić przyporządkowanie kontrolki, to najpierw musi być wybrana.

- **Pady 1–16, przełączniki 1–7, przełącznik nożny 1+2:** Naciśnij, aby wybrać
- **Enkodery R1–8:** Naciśnij i przytrzymaj przycisk wyświetlacza [Pot Select] +przekręć [R1–8]

Programowanie padów

Naciśnij dowolny pad, aby go wybrać. W menu MIDI Assign pojawią się następujące parametry:

Range: C-2 : G8	Global, 1:16	None, Trigger, Toggle	Decimal/Hex
Note	Channel	Note Message	Data Entry
See table1	See table1	See table1	See table1
Pressure	Data 1	Data 2	Data 3

8 enkoderów [R1–8] zmienia wyświetlane parametry.

Pierwsze 3 enkodery służą do zmiany nuty MIDI przypisanej do wybranego pada:

- Ustaw [R3 –Note Message] na Trigger (wyzwalanie) lub Toggle (przełączanie).
 - Trigger:** Odtwarza nutę, gdy pad jest przytrzymany. Nuta przestanie być odtwarzana, gdy pad zostanie zwolniony.
 - Toggle:** Odtwarza nutę przy pierwszym uderzeniu i kontynuuje granie po zwolnieniu pada. Drugie naciśnięcie zatrzymuje odtwarzanie nuty.
 - None:** Pad nie jest przypisany do odtwarzania nuty. Upewnij się, że [R3 –Note Message] jest ustawiony na 'Trigger' lub 'Toggle' dla tego przykładu.
- Użyj [R1 –Note] aby wybrać żądaną nutę. Zagraj na wybranym padzie aby zweryfikować zmianę.
- W razie potrzeby zmień kanał MIDI za pomocą [R2]. Jeżeli Channel jest ustawiony na Global, użyty zostanie globalny kanał MIDI (ustawiony w menu Global).



MIDI Assign: Nacisk na pad, kolor diody LED i czułość

Programowanie nacisku padów

Użyj [R5 –Pressure], aby wybrać typ przypisania dla składowej nacisku na pad. Poniższa tabela zawiera listę opcji i parametrów jakie [R6–8] mogą być regulowane dla każdego typu. Zwróć uwagę, że znajomość komunikatów, na które może reagować odbierane urządzenie MIDI jest niezbędna do uzyskania właściwego rezultatu. Aby uzyskać te informacje należy zapoznać się z instrukcją obsługi urządzenia odbiorczego MIDI.

Wartość "Min" przedstawia wartość wysyłaną po zwolnieniu nacisku na pad. Wartość "Max" jest wartością wysyłaną po maksymalnym nacisku. Wysyłane wartości będą stopniowo wzrastać w kierunku wartości "Max" w miarę zwiększania nacisku na pad i zmniejszać się do wartości "Min" w miarę stopniowego zmniejszania nacisku.

Jeśli wartość 'Max' jest ustawiona niżżej niż 'Min', wartości maleją w miarę zwiększania nacisku i rosną w miarę zmniejszania nacisku. Koncepcja ta działa szczególnie dobrze z pitchbendem – ustaw MIN na wartość 64 (co oznacza brak pitchbend'u), a następnie ustaw max na 0, aby zmniejszać wysokość dźwięku z naciskiem lub 127, aby zwiększać wysokość dźwięku.

MIDI CC	MIDI CC (0–127)	Max (0–127)	Min (0–127)
Pitch Bend	n/a	Max (0–127)	Min (0–127)
Poly AT (AfterTouch)	n/a	Max (0–127)	Min (0–127)
Channel AT (AfterTouch)	n/a	Max (0–127)	Min (0–127)
NRPNc (Coarse)	Value (0–127)	MSB (0–127)	LSB (0–127)
NRPNf (Fine)	Value (0–127)	MSB (0–127)	LSB (0–127)
ToggleC (NRPN Coarse Toggle)	Value (0–127)	MSB (0–127)	LSB (0–127)
ToggleF (NRPN Fine Toggle)	Value (0–127)	MSB (0–127)	LSB (0–127)
StepC (NRPN Coarse Step)	Value (0–127)	MSB (0–127)	LSB (0–127)
StepF (NRPN Fine Step)	Value (0–127)	MSB (0–127)	LSB (0–127)
Fixed Velocity	n/a	Max (0–127)	Min (0–127)
Off	n/a	n/a	n/a

Kolor podświetlenia i czułość padów [Pad Config]

Naciśnij [Pad Config], aby ustawić kolor RGB i czułość na uderzenie dla aktualnie wybranego pada.

- Przekręć enkoder [R1 –Color], aby wybrać dowolny z 16 kolorów padów. Dioda LED pada aktualizuje się w czasie rzeczywistym, gdy obracasz potencjometrem.
- Przekręć enkoder [R4 –Pad Sensitivity], aby dostosować czułość na uderzenie padów.
 - * 0 jest domyślnym ustawieniem fabrycznym.
 - * Wartości ujemne obniżają próg czułości pada.
 - * Wartości dodatnie podnoszą próg czułości pada.

Jeżeli jeden pad nie jest tak wrażliwy na grę jak inne pady, spróbuj zmniejszyć wartość Pad Sensitivity. Podobnie, jeśli pad wyzwała się zbyt łatwo lub nawet stale, spróbuj zwiększyć wartość Pad Sensitivity.

Programowanie przełączników 1–7 i przełączników nożnych 1 i 2

Ponowne naciśnięcie przycisku [MIDI Assign] umożliwia przypisanie dowolnego z przełączników 1–7 i/lub przełącznika nożnego 1/2. Po wybraniu przełącznika wyświetlacz MIDI Assign wygląda jak w tabeli poniżej:

Range: C–2 : G8	Global, 1:16	Decimal/Hex	
	Patrz tabela 1	Patrz tabela 1	Patrz tabela 1
n/a	Data 1	Data 2	Data 3

MIDI Assign: Programowanie enkoderów R1–8

Opcje typu dla przełączników	Dane 1	Dane 2	Dane 3
MIDI CC	MIDI CC (0–127)	Press (0–127)	Release (0–127)
Pitch Bend	n/a	Press (0–127)	Release (0–127)
Fixed Velocity	n/a	n/a	n/a
Note	Note (0–127)	Velocity (0–127)	Release Vel (0–127)
Note Toggle	Note (0–127)	Press 1 Vel (0–127)	Press 2 Vel (0–127)
Program & Bank	Program (0–127)	Bank LSB (0–127)	Bank MSB (0–127)
Program Step	n/a	Start (0–127)	End (0–127)
MIDI CC Tog	MIDI CC (0–127)	Press 1 (0–127)	Press 2 (0–127)
MIDI CC Stp	MIDI CC (0–127)	Start (0–127)	Stop (0–127)
ToggleC NRPN Coarse	Value (0–127)	LSB (0–127)	MSB (0–127)
ToggleF NRPN Fine	Value (0–127)	LSB (0–127)	MSB (0–127)
StepC NRPN Coarse	Value (0–127)	LSB (0–127)	MSB (0–127)
StepF NRPN Coarse	Value (0–127)	LSB (0–127)	MSB (0–127)
MIDI Machine Control	Device ID (0–127)	Command (0–127)	n/a
Off	n/a	n/a	n/a
Play			
Stop Repeat			

Programowanie enkoderów R1–8

Po wybraniu opcji [MIDI Assign] naciśnij i przytrzymaj przycisk wyświetlacza [Pot Select] podczas przekręcania dowolnego z enkoderów [R 1–8]. Spowoduje to wybór puli do edycji.

Wyświetlacz uaktualnia się o parametry jak na rysunku poniżej. Kiedy [R1] jest przekręcany, zmienia się typ komunikatu, który z kolei aktualizuje parametry dla [R6–8]. Tabela 2 zawiera listę opcji typu komunikatu i związanych z nimi parametrów.

Zakres: Patrz tabela 1	Global, 1:16		Decimal/Hex
Message Type	Channel	n/a	Data Entry
	Patrz tabela 1	Patrz tabela 1	Patrz tabela 1
n/a	Data 1	Data 2	Data 3

Opcje typu dla enkoderów R1–8	Dane 1	Dane 2	Dane 3
MIDI CC	MIDI CC (0–127)	Max (0–127)	Min (0–127)
Pitch Bend	n/a	Max (0–127)	Min (0–127)
Chan Pressure	n/a	Max (0–127)	Min (0–127)
NRPNc Coarse	Value (0–127)	LSB (0–127)	MSB (0–127)
NRPNf Fine	Value (0–127)	LSB (0–127)	MSB (0–127)
Fixed Velocity		Max (0–127)	Min (0–127)
Program	Program (0–127)	Max (0–127)	Min (0–127)
MIDI CC Rel	MIDI CC (0–127)	n/a	n/a
Off	n/a	n/a	n/a

Przykład: Wybrany został typ komunikatu MIDI cc. Przekręcając [R6 –MIDI cc] ustawiamy teraz numer MIDI cc [R7–8] i ustawiamy maksymalny i minimalny zakres wartości jakie kontrolka będzie wysyłać. Dla większości zastosowań zakres wartości będzie ustawiony na domyślny max=127 i Min=0.

Global MIDI Channel [R1]

Kontrolery i pady Aury/Aruby wysyłają swoje komunikaty na kanał MIDI od 1 do 16. Presety trybu Internal są przypisane do kanału Global MIDI, z wyjątkiem Presetów 13 i 14. Zmiana kanału Global MIDI będzie więc miała wpływ na Presety 1–12.

Aby zmienić Globalny kanał MIDI wykonaj następujące czynności:

- Naciśnij przycisk [Internal]. Przycisk z diodą LED świeci się na niebiesko sygnalizując, że tryb setup jest aktywny.
- Naciśnij przycisk wyświetlacza oznaczony jako [Global]
- Przekręć [R1 –Global Ch], aby zmienić globalny kanał MIDI z zakresu 1–16.



MIDI Out [R2]

Gniazdo MIDI Out może być użyte do wysyłania komunikatów MIDI bezpośrednio z Aury/Aruby, pośrednio gdy jest używana jako interfejs MIDI USB lub obu jednocześnie.

- Internal (Domyślnie):** Wszystkie komunikaty MIDI są wysyłane do gniazda MIDI Output Jack z tyłu.
- USB:** Komunikaty MIDI wysyłane z oprogramowania do wyjścia MIDI USB Port 1 Aury/Aruby są wysyłane do gniazda MIDI out na tylnej ścianie.
- Merge:** Zarówno wewnętrzne jak i USB komunikaty MIDI są wysyłane do gniazda MIDI out na tylnej ścianie.

Domyślnie gniazdo MIDI Out jest ustawione na Internal. Aby zmienić to ustawienie wykonaj następujące czynności:

- Naciśnij przycisk [Internal]. Przycisk z diodą LED zaświeci się na niebiesko sygnalizując, że setup jest aktywny.
- Naciśnij przycisk wyświetlacza oznaczony jako [Global]
- Przekręć [R2 –MIDI Out] i wybierz opcję Internal, USB lub Merge.

LED Dim

Kolory LED Dim są używane przez Aurę do wskazywania stanu dla przycisków [S1–16] i [Pady 1–16].

Na przykład w menu Sequencer, przyciski [S1–16] reprezentują Steps (Kroki) w Parts (Partie). Kroki, które nie są zaprogramowane do odtwarzania i znajdują się w zakresie Last step (Ostatniego Kroku) będą przyciemnione.

Klawisze reprezentujące patterny, które są aktywne/nie są odtwarzane (na przykład po naciśnięciu [stop], aby wstrzymać odtwarzanie) są również przyciemnione. W zależności od warunków, może być konieczna regulacja podświetlenia przyciemnionych diod LED:

- Naciśnij przycisk [Internal] Przycisk LED świeci na niebiesko, sygnalizując, że konfiguracja jest aktywna.
- Naciśnij przycisk wyświetlacza oznaczony jako [Global]
- Przekręć [R3 –Led Dim] i wybierz wartość z zakresu 1–10. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest 5.

Pad Velocity Settings (Ustawienia czułości padów)

Aura/Aruba nie posiada tradycyjnego wyboru stałych krzywych padów, ale zamiast tego zapewnia parametry, dzięki którym krzywa może być bardziej precyzyjnie dostosowana do różnych stylów gry.

Menu Global posiada 4 różne opcje krzywej padów i w miarę ich wybierania, parametry dla [R5–6] zmieniają się zgodnie z poniższą tabelą.

Krzywa pada [R5]	Parametr [R6]	Maks. nacisk [R7]	Opis
Fixed	Value	n/a	[R6] wybiera stałą wartość velocity wysyłaną przez wszystkie 16 padów.
Dynamic	Output at 3100	Max Pressure	3100 jest w punkcie średniego uderzenia. Wartość ustawiona przez [R6] jest wartością velocity, która jest wysyłana w tym punkcie. Reszta krzywej dynamicznie dostosowuje się do tego punktu.
Curve	Bias	Max Pressure	Bias ustawia nachylenie krzywej. Przy wartości 100% krzywa jest liniowa. Wartości powyżej 100% tworzą krzywą wykładniczą, a wartości poniżej powodują powstanie krzywej logarytmicznej. Zobacz poniższy wykres.
Step	Number of Steps	Max Pressure	Tworzy warstwową reakcję na siłę uderzenia. Wybierz żądaną liczbę kroków za pomocą klawisza [R6].

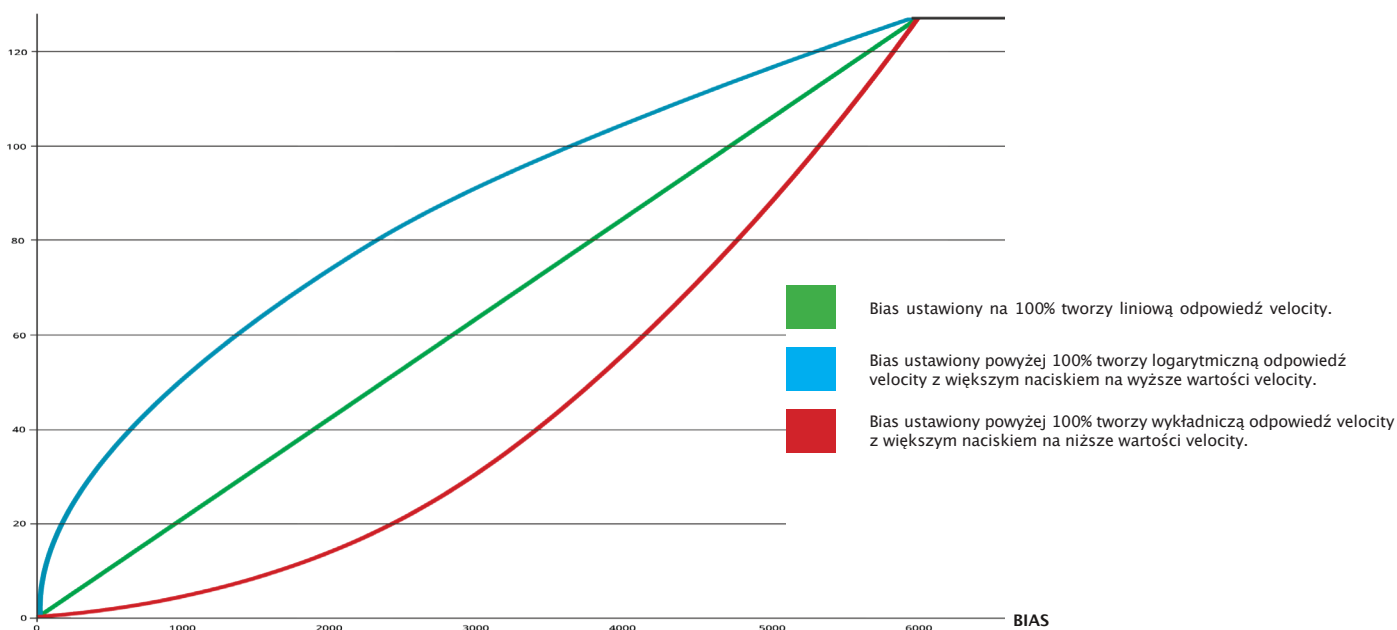
Parametr 'Max Pressure' określa jak wcześnie osiągnięta jest maksymalna wartość siły uderzenia.

Zmniejszenie 'Max Pressure' zmniejsza siłę potrzebną do osiągnięcia maksymalnej wartości velocity 127.

Zwiększanie 'Max Pressure' rozszerza zakres reakcji padów, co może zapewnić bardziej precyzyjną reakcję.

Wykres krzywej

VELOCITY



Repeat

Funkcja Repeat w Aurze może być użyta do dodania stałego rytmu, roli/flamsów do Twojego własnego występu na padzie lub pozwoli na stworzenie ciągów nutowych, które w przeciwnym razie mogą być trudne do zagrania.

Powtarzane nuty są wysyłane przez MIDI. Oznacza to, że możesz używać Repeat z zewnętrznym sprzętem MIDI lub nagrywać powtarzane nuty w swoim DAW.

Przycisk [Repeat On]

Aby aktywować/dezaktywować Powtarzanie, należy nacisnąć dedykowany przycisk [Repeat On] podczas uderzania i wciskania pada.

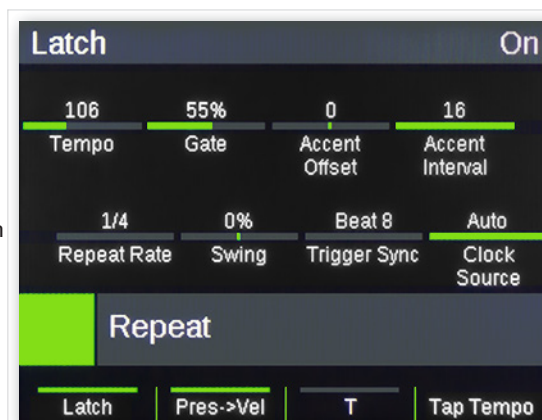
Domyślnie przycisk jest ustawiony jako chwilowy, co oznacza, że Repeat jest włączony tylko podczas trzymania przycisku, ale może być również ustawiony jako stały, jak opisano w rozdziale o ustawieniach Repeat. Naciśnij i przytrzymaj przycisk [Repeat On] i sprawdź jak nuty są powtarzane.

Repeat Settings (Ustawienia powtarzania)

Naciśnij przycisk trybu [Repeat], aby wybrać menu Repeat. Na wyświetlaczu pojawi się teraz parametr Repeat przypisany do [R1–8].

Parametry Repeat są regulowane w czasie rzeczywistym, więc w wielu przypadkach mogą być również używane jako parametry wydajności.

Wyświetlacz aktualizuje się, aby pokazać parametry zgodnie z poniższą tabelą.



R1–8 Funkcja	Zakres	Opis
Tempo	30–240 BPM	Ustawia tempo, gdy Clock Source jest ustawiony na 'Internal'. Jeśli zostanie ustawiony na 'MIDI Clock', wartość tempa pochodzi z 'External' i może być zmieniona tylko wtedy, gdy Clock Source jest ponownie ustawiony na 'Internal'.
Gate	1%–99%	Wartość Gate określa czas odtwarzania nuty w procentach od tempa Repeat. Na stronie domyślna wartość to 50%, co oznacza, że jeśli Repeat Rate jest ustawiony na 1/4, nuta będzie odtwarzana przez wartość 1/8. Ustaw na 99%, jeśli chcesz, aby długość odpowiadała Repeat Rate.
Accent Offset	–50 do +50	Zmienia velocity nut akcentowych o wybraną wartość. Aby usłyszeć akcent podczas powtarzania nut, parametr Accent Offset musi być ustawiony na wartość inną niż 0. Akcent będzie odtwarzany do 50 wartości velocity wyżej niż oryginalnie odtwarzana wartość, jeśli jest dodatnia i do 50 wartości poniżej, jeśli jest ujemna.
Accent Interval	2–16	Przy ustawieniu minimalnym 2, każda kolejna powtórzona nuta będzie odtwarzana z oryginalnym velocity +/wartość Accent Offset. Na przykład, ustawienie 9 oznacza, że każda 9–ta nuta będzie odtwarzana z wartością przesunięcia akcentu, itd. Regulacja interwału w czasie rzeczywistym może być bardzo efektywnym narzędziem wykonawczym, więc nie wahaj się eksperymentować z ustawieniami. Aby powtarzać nuty bez odtwarzania akcentu, należy ustawić wartość Accent Offset na 0.
Repeat Rate	1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, 1/96	Wybierz częstotliwość powtarzania nut. Opcje to 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, 1/96. Przyciski [S1–6] RGB mogą być również użyte do wyboru Repeat Rate i oferują bardziej bezpośrednią opcję, idealną dla zmian wydajności w czasie rzeczywistym. Przycisk [T] zmienia wartość Repeat Rate na triole.
Swing	–49% do +49%	Domyślnie wartość swing wynosi 0%, co oznacza, że swing jest wyłączony. Zmiana na wartości <0% spowoduje przesunięcie co drugiej nuty bliżej poprzedniej, a ustawienie wartości >0% spowoduje przesunięcie jej dalej od poprzedniej nuty. Ustaw wartość na 0%, gdy chcesz, aby była wyłączona.
Trigger Sync	Beat 8, Beat 16, Key 1, Key 2	Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale Trigger Sync na następnej stronie
Clock Source	Internal, MIDI Clock, Auto	Zobacz więcej szczegółów w sekcji Clock Source na stronie 26.

Repeat

4 przyciski wyświetlacza wykonują następujące czynności:

Przyciski ekranu 1-4 Funkcja	Opis
Latch	Po włączeniu tego ustawienia przycisk [Repeat On] powtarzanie będzie ciągle aktywne, co oznacza, że musisz ponownie nacisnąć przycisk, aby je wyłączyć. Gdy jest aktywne, dioda LED [Repeat On] ma kolor niebieski.
Pres>Vel	Przypisuje nacisk padów do sterowania parametrem velocity.
T	Zmienia współczynniki powtórzeń na wartości triol. Dostępne opcje to teraz 1/6, 1/12, 1/24, 1/48, 1/80, 1/96
Tap Tempo	Naciśnij przycisk, aby zmienić tempo, gdy opcja Clock Source jest ustawiona na Internal.

Trigger Sync (Synchronizacja wyzwalacza)

Na początku może nie być to od razu oczywiste, dlaczego potrzebne są różne opcje synchronizacji wyzwalania, ale staje się to jasne, gdy funkcja powtarzania jest używana do różnych celów.

Beat 8/12/16

Domyślnym ustawieniem Trigger Sync jest 'Beat 8', ponieważ zapewnia to ścisłą synchronizację z każdą wartością 1/8 nuty, gdy wiele padów jest wciskanych w tym samym czasie z aktywnym Repeat.

Przy Repeat Rate ustawionym na 1/4, możesz mieć pewność, że każdy pad zagra dokładnie ten sam beat, jeśli zostaną wyzwolone w tym samym czasie. Uderzenie drugiego pada w 1/8 po pierwszym spowoduje, że oba pady będą grały na przemian nuty 1/4.

Wybór ustawienia Trigger Sync 'Beat 16' robi w zasadzie to samo, ale teraz powtarzane nuty są synchronizowane z każdą 1/16 nutą, co daje więcej możliwości przesunięcia wyzwalania drugiego pada (lub większej ilości padów w tym przypadku) w stosunku do pierwszego pada, ale przez to również większy margines błędu.

Jeśli [T] jest aktywne, Beat sync jest ustawiony na 'Beat 12'.

Key 1 i 2

Beat sync jest świetny, gdy chcesz tylko uderzać w pady i pozwolić funkcji Repeat na powtarzanie nut.

Jeśli wolisz grać swój własny groove i dodawać nuty Repeat od czasu do czasu, zdasz sobie sprawę, że potrzebne jest inne podejście. Z aktywnym Repeat i Trigger Sync ustawionym na 'Beat 8', spróbuj zagrać beat ręcznie na padzie. Zauważysz, że nie wszystkie pady wyzwalają nutę, ponieważ ustawienie 'Beat 8' wyzwala ją w następnym 1/8 takcie, a nie dokładnie w momencie uderzenia w pad.

Zmień ustawienie Trigger Sync na 'Key 1 Sync' aby to naprawić. Odtwarzanie własnego groove'u na padach, gdy aktywna jest funkcja Repeat, działa teraz zgodnie z oczekiwaniami. To dlatego, że każda nuta jest teraz odtwarzana od punktu uderzenia w pad i nuty są powtarzane od tego punktu. Oznacza to również, że nuty nie są zsynchronizowane względem siebie, jak to miało miejsce w przypadku 'Beat 8', ale to może skutkować bardzo interesującymi powtórzeniami, jak również oczywiście kompletnym chaosem.

Granie z 'Key 2' powtarza pierwszą nutę od momentu uderzenia w pad, ale gdy nuty są powtarzane, każdy kolejny pad będzie wyzwalał powtarzanie nut w czasie z pierwszym trzymanym padem.

Sekwencer krokowy: Krótkie wprowadzenie

Sekwencer krokowy Aury/Aruby został opracowany jako sekwencer scratchpad z praktycznym interfejsem użytkownika, który umożliwia natychmiastowe zmiany zarówno przy komponowaniu, jak i graniu. Nuty MIDI mogą być wysyłane do zewnętrznego sprzętu MIDI lub nagrywane w DAW do dalszej edycji.

Aby uzyskać jak najwięcej z Sequencera, ważne jest, aby zrozumieć jego strukturę. W związku z tym, że pewnie nie możesz się doczekać, aby zacząć, poniżej znajdziesz bardzo krótki przewodnik po programowaniu twoich pierwszych patternów.

Słowniczek: **Collection** – kolekcja, **Pattern** – wzorzec, **Step**–krok, **Part**–partia.

Programowanie patternów – najważniejsze informacje

Sekwencer Aura/Aruba może odtwarzać do 16 patternów w tym samym czasie.

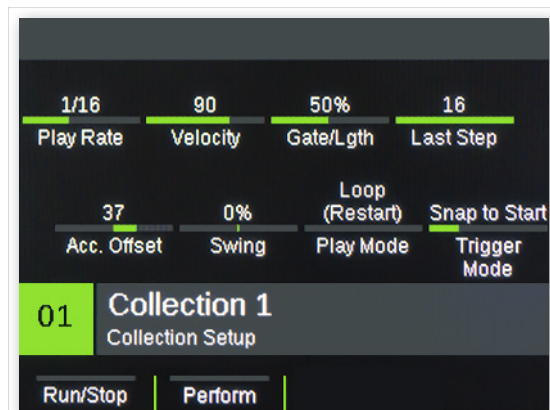
1. Naciśnij przycisk wyświetlacza [Run/Stop] aby aktywować odtwarzanie wszystkich 16 patternów.
2. Naciśnij pad, aby wybrać Pattern do zaprogramowania. 16 przycisków RGB jest teraz podświetlonych w kolorze wybranego Patternu, a biała głowica odtwarzania wskazuje, który Step (krok) jest aktualnie odtwarzany.
3. Naciśnij przyciski [S1–16] RGB aby zaprogramować Steps (kroki) w Pattern (Wzorzec) (programujesz 1 z 4 Parts (Partii) w Patternie, ale więcej o tym później). Każdy krok reprezentuje obecnie 1/16 nuty. Pattern gra teraz nutę, do której przypisany jest odpowiedni pad (albo w trybie Internal albo przez Nektarine).
4. Powtórz kroki 2–3, wybierając nowe Patterny uderzając w [Pady 1–16] i zaprogramuj każdy z nich tak, aby zbudować beat.
5. Naciśnij [Shift]+[Pad 1–16] aby zatrzymać odtwarzanie granego Patternu lub włączyć odtwarzanie Patternu, który aktualnie nie jest odtwarzany. Dioda LED nie grającego patternu jest wyłączona.
6. Naciśnij [Run/Stop] aby zatrzymać odtwarzanie w dowolnym momencie.

Jeśli sekwencer działa, ale nie słychać dźwięku, naciśnij [Internal] i zagraj na padach, aby sprawdzić czy wyzwalają one dźwięk w pluginie lub zewnętrznym sprzęcie MIDI. Jeśli pady nie wyzwalają dźwięku, wróć do czytania o tym, jak skonfigurować pady lub sprawdź źródło dźwięku.

Collection Settings (Ustawienia kolekcji)

Korzystając z Patternów stworzonych w poprzednim rozdziale, wypróbujmy teraz niektóre parametry czasu rzeczywistego.

1. Aktywuj ponownie odtwarzanie, naciskając przycisk [Run/Stop].
2. Naciśnij [SEQ], aby wybrać stronę ustawień kolekcji.
3. Przy odtwarzanym sekwencerze, dostosuj parametry górnego rzędu, używając [R1–4].



Poniżej znajdziesz opis każdego parametru:

- Play Rate:** Ustawia wartość Step play dla wszystkich patternów. Zmiana tej wartości powoduje wolniejsze lub szybsze odtwarzanie Twoich Patternów.
- Velocity:** Zmienia velocity, z jaką odtwarzane są Steps (kroki).
- Gate/Length:** Zmienia czas trwania każdego Stepu (nie usłyszysz zmiany, jeśli wyzwalone dźwięki mają długie wyzwalenie).
- Last Step:** Ustawia, który Step powinien być ostatnim odtwarzanym.

Poziom kolekcji jest najwyższym poziomem, na którym można ustawić parametry. Domyślnie dotyczą one zatem wszystkich patternów. Te same ustawienia mogą być ustawione indywidualnie na Pattern, na Part, a w przypadku pierwszych 3 parametrów nawet na Step. Ustawienie na najniższym poziomie ma zawsze pierwszeństwo przed ustawieniami wyższego poziomu.

Na przykład, jeśli zmienisz tempo odtwarzania dla 4 kroków z 16 w Part, zmiana tempa odtwarzania na poziomie Collection, Pattern lub Part nie wpłynie na te 4 kroki, ale wpłynie na pozostałe 12 kroków.

Sekwencer krokowy: Collections, Patterns, Parts i Steps

Wyjaśnienie pojęć: Collection, Pattern, Parts i Steps

Pojedynczy Collection składa się z Patterns, Parts i Steps. Niektóre parametry mogą być zaprogramowane na każdym poziomie, więc ustawienia mogą mieć głębokość 4 poziomów. Parametr ustawiony na niższym poziomie zastępuje ustawienie dla tego parametru, ustawionego na wyższym poziomie. Domyślne ustawienia fabryczne zawierają tylko ustawienia na poziomie Kolekcji, więc zmiana parametrów na poziomie Kolekcji wpływa na wszystkie Patterny. Jeśli parametr jest następnie zmieniony na poziomie Wzorca, ustawienie parametru na poziomie Kolekcji nie ma już wpływu na ten Wzorzec (ale będzie miało wpływ na inne Wzorce w Kolekcji, które nie zostały zmienione).

Słowniczek: **Collection** – kolekcja, **Pattern** – wzorzec, **Step**–krok, **Part**–partia.

Poziom	Zawiera	Opis
Collection (kolekcja)	16 patternów	Ustawienia Collection wpływają na wszystkie Patterns, chyba że są ustawione na niższych poziomach. W sumie 16 lokalizacji Collection przechowuje wszystkie dane sekwencera do przywołania w dowolnym momencie. W każdej chwili można załadować tylko 1 kolekcję.
Pattern (Wzorzec)	4 Parts	Pattern wyzwala nutę przypisaną do padu, z którym jest sparowany. Ustawienia Pattern wpływają na wszystkie Parts i Steps, chyba że parametry są ustawione na 2 niższych poziomach.
Part (Partia)	16 Steps	Każda z 4 partii w Pattern może być zaprogramowana niezależnie od pozostałych i zawiera do 16 kroków. Maksymalna ilość kroków na Pattern wynosi więc 64 kroki.
Step (Krok)	n/d	Krok jest albo włączony albo wyłączony. Play Rate, Velocity i Gate/Length mogą być zaprogramowane indywidualnie dla każdego kroku i dlatego będą nadrzędne w stosunku do wszelkich ustawień wyższego poziomu.

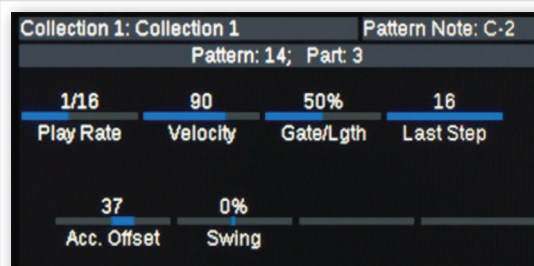
Poniższy wykres pokazuje, które parametry mogą być zaprogramowane na każdym poziomie.

Parametr	Zakres	Collection	Pattern	Part	Step
Play Rate	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64, 1/80, 1/96	x	x	x	x
Velocity	1 –127	x	x	x	x
Gate/Length	1% –99%	x	x	x	x
Last Step	1 – 16	x	x	x	
Accent Offset	-100 – 0 – +100	x	x	x	
Swing	-49% – 0 – +49%	x	x	x	
Play Mode	Loop, Reverse Loop, Ping-pong, One-Shot, Step-Note/Trigger. Dostępne opcje Restart i Resume	x	x		
Trigger Mode	Immediate, Snap to Start, Next 1/4, Next 1/8, Next 1/16	x	x		

Programowanie parametrów Pattern

Aby zaprogramować parametry Patternu, Pattern musi być najpierw wybrany.

- Aby wybrać Pattern, uderz w pad, który jest sparowany z Patternem.
- Aktualnie wybrany numer Patternu jest wyświetlany w nagłówku wyświetlacza.
- Zmiana parametrów wymienionych na wyświetlaczu Aury/Aruby wpływa teraz tylko na wybrany Pattern.



Programowanie parametrów Part

Gdy odtwarzany jest Pattern, to przechodzi on cyklicznie przez partie (Parts), które są aktywowane do odtwarzania. Part 1 jest jedynym wzorem, który będzie aktywny, domyślnie, ale można zaprogramować partie niezależnie od tego, czy są one odtwarzane, czy nie.

- Naciśnij przycisk [Part 1–4], aby wybrać odpowiednią partię. Aby wybrać wiele partii, przytrzymaj pierwszy przycisk [Part 1–4] i naciśnij kolejne przyciski [Part 1–4].
- Aktualnie wybrany Pattern i numer(y) Parts są wymienione w nagłówku wyświetlacza.
- Zmiana parametrów wymienionych na wyświetlaczu Aury/Aruby wpływa teraz na wybraną partię(e).

Aby odznaczyć Part, wybierz inny używając tej samej metody lub wybierz Pattern uderzając w pad.

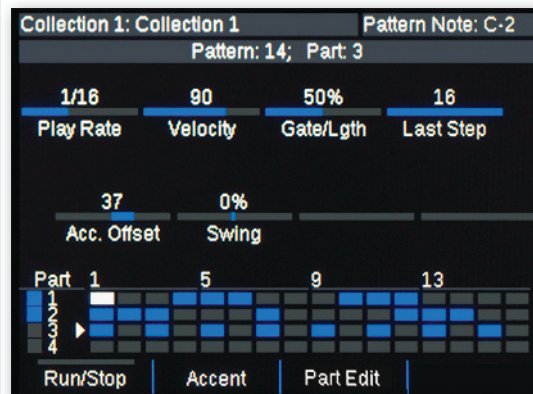
Sekwencer krokowy: Parts, Steps i Accents

Aktywacja Parts dla odtwarzania

Każdy z 4 parts może być aktywowany/dezaktywowany do odtwarzania w czasie rzeczywistym przez naciśnięcie [Shift]+[Part 1-4]. Przycisk [Part 1-4] aktualnie odtwarzanego elementu jest podświetlony w całości, a elementy aktywowane do odtwarzania, ale jeszcze nie odtwarzane, są przyciemnione. Każda partia, która jest dezaktywowana do odtwarzania, jest wyłączona.

Wyświetlacz również pokazuje te informacje. Kolorowe kwadraty po lewej stronie siatki Step wskazują, kiedy Part jest włączony, a strzałka pokazuje, który Part jest aktualnie wybrany.

Zauważ, że Parts są wybierane podczas cyklicznego przechodzenia Patternu przez jego aktywne partie, chyba że Part jest specjalnie wybrany, jak to wyjaśniono na poprzedniej stronie.

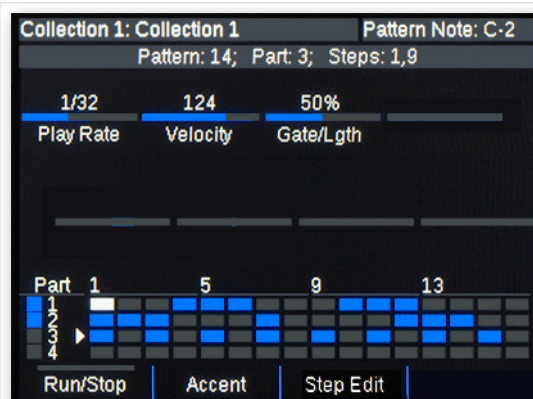


Programowanie parametrów Step

Podobnie jak w przypadku Patterns i Parts, kroki muszą być wybrane, aby je zaprogramować.

- Najpierw upewnij się, że wybrany jest właściwy Pattern i Part.
- Naciśnij i przytrzymaj [Shift] podczas naciskania [S1-16] aby wybrać jeden lub więcej kroków. Możesz przesuwac się po przyciskach, aby szybciej wybrać wiele Kroków.
- Nagłówek wyświetlacza uaktualnia się pokazując, które Kroki są wybrane w aktualnej partii, jak pokazano na obrazku po prawej.
- Zmiana parametrów wymienionych na wyświetlaczu Aury/Aruby wpływa teraz tylko na wybrane Kroki.

Aby odznaczyć kroki, wybierz inny krok, partię lub pattern.



Programowanie Steps

[S1-16] aktualizują się wraz ze zmianą aktualnie wybranego fragmentu. Jeżeli wybrany jest Pattern z wieloma aktywnymi partiami do odtwarzania, przyciski Step po prostu aktualizują się w miarę odtwarzania partii. Aby zaprogramować kroki w konkretnej partii, wybierz ją naciskając przyciski Parts.

Kroki mogą być programowane niezależnie od tego czy ich partia nadrzędna jest aktywnie odtwarzana czy nie.

Łączenie steps (kroków)

Wiele kroków może być połączonych razem, aby wydłużyć długość nuty. Naciśnij i przytrzymaj przycisk [S1-16], który chcesz wydłużyć, a następnie naciśnij inny przycisk [S1-16]. Wydłużona nuta będzie rozciągać się na odległość pomiędzy dwoma wciśniętymi przyciskami [S1-16].

Programowanie Accents (akcentów)

Jeżeli na danym kroku zaprogramowany jest akcent, jego wartość velocity odtwarzania będzie równa ustawionej velocity plus wartość Accent Offset. Na obrazku w prawym górnym rogu wyświetlacza, velocity jest ustawiona na 90 a Accent Offset na 37, więc wartość velocity wyzwalana przez akcent będzie wynosić 127.

- Aby zaprogramować akcent, należy nacisnąć i przytrzymać przycisk wyświetlacza oznaczony symbolem [Accent].
- Trzymając przycisk [Accent], wciśnij przyciski [S1-16] aby zaprogramować akcent na wciśniętych krokach.

Akcenty są łatwym i elastycznym sposobem programowania prostej dynamiki. Wartość Accent Offset może być zmieniana w czasie rzeczywistym, co ułatwia stopniowe zwiększanie velocity akcentowania, zmianę na wartości ujemne lub ponowną neutralizację Accentów poprzez ustawienie wartości na 0.

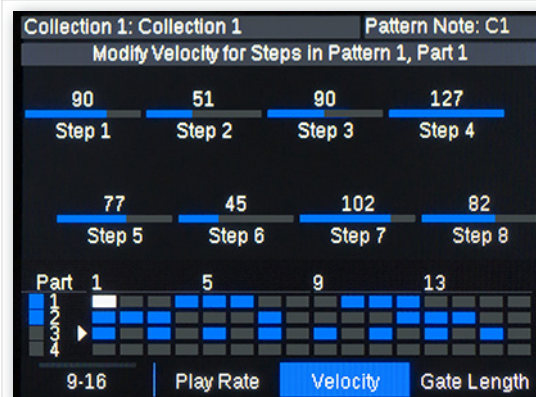
Edycja Pattern/Part/Step

Nie musisz wybierać Patterns, Parts lub Steps pojedynczo, aby sprawdzić ich ustawienia. Menu Pattern/Part/Step Edit (jest to to samo menu ale nazwane zgodnie z tym co jest aktualnie wybrane) jest świetnym sposobem na uzyskanie przeglądu tego co jest zaprogramowane na wszystkich poziomach i oczywiście zabawnym sposobem na edycję parametrów.

Menu Edit Aury/Aruby pozwala na przeglądanie i regulację parametrów w zakresie

- Wszystkich 16 patternów w grupach po 8 (1–8/9–16).
- Wszystkich 4 Parts w ramach bieżącego Patternu.
- Wszystkich steps w aktualnej partii (part), w grupach po 8 (1–8/9–16).

Najpierw zacznij od zmiany parametru, który chcesz zmienić dla bieżącego wyboru, np. velocity. Następnie naciśnij [Pattern/Part/Step Edit]. Na wyświetlaczu pojawi się aktualne ustawienie velocity w Patterns, Parts lub Steps, w zależności od aktualnego wyboru.



- Naciśnij dowolny pad aby wybrać Pattern. Klawisze 1–8 pokazują ustawienia dla tych 8 patternów, a wybranie dowolnego z [Klawiszy 9–16] pokazuje ustawienia dla ostatnich 8 patternów.
- Naciśnięcie przycisku [Part 1–4] w aktualnie wybranym Patternie wyświetli ustawienia dla wszystkich 4 partie (parts) Patternu.
- Wybierz krok (step) naciskając [Shift]+[S1–16]. Podobnie jak w przypadku padów, naciśnięcie przycisku Step wyświetli ustawienie dla grupy 8 kroków, do których jest przypisany. Możesz również wcisnąć [9/16] aby przełączać się pomiędzy tymi dwoma grupami.
- Naciśnij [Seq] aby wyjść.

Zmiana wartości Velocity dla wielu Parts lub Steps w jednym kroku

Relacja względna pomiędzy Parts lub Steps może być zachowana podczas edycji dowolnych ich ustawień. Oto prosty przykład z użyciem velocity, ale ma on zastosowanie do każdego z ustawień:

- Najpierw sprawdź czy [Part 1] i [Part 2] są ustawione na różne wartości velocity, np. 10 i 20.
- Naciśnij przycisk [Part 1] i przytrzymaj go, naciskając jednocześnie przycisk [Part 2]. Obie partie są teraz wybrane, a wartość vel. jest wyświetlana jako 10–20.
- Przesuń [R2 –Velocity] w prawo i zauważ, że zakres wartości zmienia się, ale relacja 10 jest zachowana pomiędzy dwoma partiami. Wybranie 20–30 zmieni zatem ustawienie vel. dla [Part 1] na 20 i dla [Part 2] na 30.
- Aby odznaczyć, wybierz Pattern, Part lub Step.

Aby względnie edytować wiele Kroków, wykonaj proces opisany powyżej, wybierając Steps (kroki) zamiast parts (partie).

Zmiana wartości Velocity dla Pattern, Parts i Steps w jednym kroku

Z wybranym Patternem możesz wybrać nie tylko zmianę wartości Pattern, ale także aktywnych Parts (partie są aktywne, gdy ich przycisk jest podświetlony na ciemno lub w całości) i ich steps (kroków).

- Z wybranym Patternem, przytrzymaj [Shift] i przesuń [R2 –Velocity]. Jesteś teraz w trakcie przewijania opcji.
- Znajdź 'Edit Pat, Parts & Steps', następnie puść [Shift]. Wyświetlacz uaktualnia się pokazując zakres velocity dla Pattern, Parts i Steps, których to dotyczy.
- Przesuń [R2 –Velocity +Parts&Stps] aby dostosować odpowiednią wartość.
- Aby odznaczyć tę funkcję, dokonaj wyboru, np. ponownie wybierz Pattern.

Aby zmienić wartość velocity tylko dla Pattern i Part, wykonaj powyższy proces, wybierając 'Edit Pattern & Parts' zamiast 'Edit Pat, Parts & Steps'.

Zmiana parametrów Pattern/Part/Step na ustawienia wyższego poziomu

Kumulacja zmian na niższych poziomach w czasie oznacza, że zmiany parametrów na wyższych poziomach (z których najwyższy jest poziom Kolekcji) mają mniejszy wpływ, a może nawet nie mają go wcale. Na przykład, efektem ubocznym programowania velocity na każdym Kroku w Partii jest to, że zmiany wartości vel. na poziomie collection, pattern lub parts, nie będą miały wpływu na żaden z kroków (steps). Aura/Aruba umożliwia:

- Użycie ustawień wyższego poziomu dla bieżącego wyboru
- Zresetowanie wielu poziomów tak, by ponownie używały ustawień wyższego poziomu.
- Zresetowanie niższych poziomów, by używały ustawień bieżącego poziomu.

Kilka przykładów najlepiej ilustruje, jak to działa, więc przejdźmy przez kilka w następujących.

Przykład: Przywrócenie ustawienia 'Collection' lub 'Pattern'

W poprzednim przykładzie regulowaliśmy velocity na poziomie Pattern i Part. Aby przywrócić Part 1 do ustawienia Collection velocity, wykonaj następujące czynności:

- Wybierz Part 1 naciskając [Part 1].
- Przytrzymaj [Shift] podczas przesuwania [R2 –Velocity].
- Zwolnij [Shift] gdy opcja 'Use Collection' jest zaznaczona.

Ustawienie velocity Part 1 jest teraz ustawione na poziomie Collection i wartość vel. Patternu nie ma na nią wpływu.

Aby przywrócić ustawienia vel. Part 1 do wartości Patternu, wykonaj te same kroki co powyżej, ale w punkcie 3 wybierz opcję 'Use Pattern'.

Przykład: Przywrócenie ustawień Collection dla Part i Pattern

Funkcja Reset powoduje cofnięcie każdego poziomu pomiędzy poziomem bieżącym a docelowym. Kontynuując poprzedni przykład,

- Wybierz Part 2 wciskając [Part 2].
- Przytrzymaj [Shift] podczas przesuwania [R2 –Velocity].
- Zwolnij [Shift], gdy wybrana zostanie opcja 'Reset to Collection'.

Ustawienie velocity dla obu Patternów i wybranych Parts jest teraz zresetowane do ustawienia poziomu Collection.

Przykład: Resetowanie ustawień Part i Steps z poziomu Patternu

Masz także możliwość zresetowania niższych poziomów do aktualnie wybranego poziomu, jak na przykład zresetowanie wszystkich Pattern, Parts i Steps do ustawień poziomu Collection. Następny przykład pokazuje jak to działa z poziomu Pattern.

- Wybierz Pattern 1 uderzając w [Pad 1].
- Przytrzymaj [Shift] podczas przesuwania [R2 –Velocity].
- Zwolnij [Shift], gdy wybrana zostanie opcja 'Reset Parts & Steps'.

Ustawienie velocity dla wszystkich Parts i Steps jest teraz zresetowane do ustawienia poziomu Pattern.

Sekwencer krokowy: Opcje menu Collection

Strona menu Collection pojawia się po pierwszym naciśnięciu przycisku [Seq] po uruchomieniu programu.

Może być również dostępna w obrębie sekwencera, po naciśnięciu przycisku [Menu]. Aby wyjść, naciśnij ponownie [Menu] lub [Seq]. Menu Collection zawiera następujące opcje:

Tempo

[R1 –Tempo] kontroluje tempo w zakresie 30–240 BPM, gdy źródło zegara ustawione jest na 'Internal'. Jeśli źródło zegara ustawione jest na 'MIDI Clock' to wartość tempa odczytywana jest z innego źródła 'External' i może być zmieniona dopiero po ponownym ustawieniu źródła zegara na 'Internal'.

Tempo wewnętrzne jest takie samo zarówno dla Step Sequencer jak i Repeat. Zmiana źródła zegara lub tempa dla jednego, wpływa również na drugi.

Clock Source

Opcje [R2 –Clock Source] to Internal, MIDI Clock lub Auto. Szczegóły znajdziesz w 'Wyjaśnienie Clock Source i MIDI Clock' na stronie 26.

Time Signature (Metrum)

Metrum może być ustawiona dla każdej kolekcji i określa podstawę dla trybu wyzwalania Patternów.

Jeśli na przykład metrum jest ustawione na 4/4, Pattern ma długość 16 kroków z tempem odtwarzania każdego kroku ustawionym na 1/16 i tryb wyzwalania Patternu jest ustawiony na 'Snap to Start', start będzie zawsze odpowiadał pierwszemu krokowi każdego Patternu.

Jeśli metrum jest zmienione na 3/4, 'start' w powyższym scenariuszu będzie odpowiadał pierwszemu taktowi i następującemu po nim pierwszemu krokowi co 4 takty (down– beat). Ustawienie metrum poprawnie staje się ważne gdy Patterny są wyzwalane w czasie rzeczywistym. Uzyskasz bardziej przewidywalne rezultaty jeśli metrum Ary/Aruby jest zgodna z sygnaturą DAW lub urządzenia dostarczającego MIDI Clock .

By ustawić metrum, najpierw przesunąć [R3 –Number of Beats] i wybierz ile miar chcesz mieć w takcie. Teraz wybierz [R4 –Time Signature] by wybrać metrum.

Perform

Aktywacja przycisku wyświetlacza [Perform] powoduje zmianę funkcji wyboru i odtwarzania, co oznacza, że nie trzeba już naciskać przycisku [Shift] podczas aktywacji patternu lub partii do odtwarzania. Na stronie 25 „Tabela kombinacji klawiszy sekwencera” pokazuje, w jaki sposób wpływa to na funkcje.

Zapisywanie Collection

Możesz przechowywać do 16 kolekcji sekwencera w celu natychmiastowego wywołania.

- Naciśnij i przytrzymaj przycisk wyświetlacza [Save]
- Poruszaj potencjometrem [R1], cały czas trzymając [Save], aby przewijać 16 Kolekcji.
- Znajdź lokalizację Collection, w której chcesz zapisać i zwolnij przycisk [Save].
- Naciśnij [Rename], aby zmienić nazwę kolekcji przed zapisaniem (szczegóły w następnej sekcji)
- Naciśnij przycisk wyświetlacza [Enter], aby zapisać lub [Exit], aby anulować.

Zmiana nazwy Collection

Zmiana nazwy kolekcji może być wykonana tylko w momencie zapisywania. Po wykonaniu pierwszych 4 kroków opisanych w sekcji „Zapisywanie kolekcji”, menu zmiany nazwy zawiera następujące opcje:

- [R1] przewijaj znaki, takie jak litery od A do Z
- [<] przejdź do poprzedniego znaku w nazwie presetu
- [>] przejdź do następnego znaku w nazwie presetu
- [A] przełącza opcje znaków, w tym wielkie i małe litery, cyfry i symbole.

Użyj powyższych przycisków, aby zmienić nazwę kolekcji przed jej zapisaniem. Następnie naciśnij przycisk wyświetlacza [<Back], aby powrócić do menu Save.

Wykonaj ostatni krok zgodnie z opisem w sekcji „Zapisywanie kolekcji”, aby zachować zmianę nazwy kolekcji.

Wczytywanie Collection

Po zapisaniu można załadować dowolną z szesnastu kolekcji:

- Naciśnij i przytrzymaj przycisk wyświetlacza [Load]
- Przekręć pokrętkę [R1] ciągle trzymając wciśnięty [Load], aby przewinąć wszystkie 16 Kolekcji.
- Znajdź kolekcję, której szukasz i zwolnij przycisk [Load].
- Naciśnij przycisk wyświetlacza [Enter], aby załadować lub [Exit], aby anulować.

Szybkie wczytywanie Collection

16 padów może być również użytych do szybkiego załadowania dowolnej z 16 kolekcji.

- Naciśnij i przytrzymaj przycisk wyświetlacza [Load], a następnie uderz w pad [1–16] odpowiadający numerowi kolekcji, którą chcesz załadować.

Funkcje sekwencera krokowego (Pady)

[pady 1–14] służą do aktywacji dodatkowych funkcji Aura/Aruba Sequencer. Dotyczą one wyłącznie Sequencera i nie mogą być używane w żadnym innym kontekście.

- Naciśnij i przytrzymaj przyciski [Shift]+[SEQ] na Aurze.
- Uderz w pad, aby aktywować funkcję.

Oto lista funkcji i opis szczegółowo opisujący sposób ich działania:

Pad	Etykieta	Opis
1	COPY	Wszystkie ustawienia i kroki są kopiowane do schowka z bieżącego patternu, wybranych partii lub kroków.
2	PASTE	Wklej ustawienia i kroki w bieżącym schowku. Jeśli wybrany jest pattern, skopiowane partie są wklejane w tym samym miejscu, co ich początek, w ramach tego schematu. Jeśli wybrano Parts lub Steps, dane zostaną skopiowane do zaznaczenia.
3	CLEAR	Wymaż wszystkie ustawienia i Kroki dla bieżącego wyboru i ustaw ich poziom domyślny na poziomie nadrzędnym. CLEAR nie może być używany na poziomie Kolekcji. Zobacz CLEAR ALL.
4	CLEAR ALL	Usuń wszystkie dane z bieżącej kolekcji i przywraca ustawienia domyślne.
5	UNDO	Cofa ostatnią czynność.
6	REDO	Przywraca ostatnią czynność.
7	GOTO START	Poziom kolekcji: wszystkie patterny przechodzą do początku pierwszej aktywnej partii w momencie naciśnięcia, niezależnie od ich aktualnego ustawienia trybu wyzwalania. Poziom patternu: Bieżący pattern przechodzi do początku pierwszej aktywnej partii w momencie naciśnięcia, niezależnie od aktualnego ustawienia trybu wyzwalania.
8	GOTO NEXT	Przełącz odtwarzanie do następnego kroku.
9	<NUDGE	Każde naciśnięcie powoduje przesunięcie pozycji odtwarzania bieżącego patternu do tyłu o 1/96.
10	NUDGE>	Każde naciśnięcie powoduje przesunięcie pozycji odtwarzania bieżącego patternu do przodu o 1/96.
11	RANDOM	Przesuwa kroki w bieżącym zaznaczeniu w losowe pozycje.
12	REVERSE	Odwróć stan włączania/wyłączania kroków w bieżącym wyborze (pattern, Parts, Steps). Jeśli funkcja „COPY” została wybrana tuż przed naciśnięciem przycisku cofania, funkcja cofania wpływa na skopiowane dane, a nie na wybrane dane.
13	FILL	Wypełnia wybrany pattern, partię lub kroki nutami w każdym kroku
14	VEL RAMP	Ustawia velocity wybranych partii/kroków jako stopniową rampę. Wartość początkowa vel. to wartość vel. partii, a wartość docelowa rampy to vel. + przesunięcie akcentu z maksymalną wartością 127.
15		
16		

Tabela kombinacji klawiszy sekwencera

	Gdy [Perform] nie jest aktywny	[Perform] jest aktywny
[Pad 1–16]	Wybiera Patterny 1–16	Odtwarza Patterny 1–16
[Shift]+[Pads 1–16]	Odtwarza Patterny 1–16	Wybiera Patterny 1–16
[Arrow buttons 1–4]	Wybiera Parts 1–4	Odtwarza Parts 1–4
[Shift]+[Parts 1–4]	Odtwarza Parts 1–4	Wybiera Parts 1–4
[S1–16]	Aktywuj/dezaktywuj steps 1–16 w bieżącej Part w trybie sekwencera. W dowolnym innym trybie [S1–16] wyzwala patterny 1–16.	Identycznie
[Shift]+[S1–16]	Wybiera Steps 1–16 w bieżącym Part. Trzymaj [Shift], aby wybrać wiele steps.	Identycznie
[S1–16] + [S1–16]	Łączy nutę obejmującą wybrany zakres kroków	Identycznie
[SEQ]	Przejdź do poprzedniej strony. Naciśnij dwukrotnie, aby przejść do poziomu kolekcji	Identycznie
[Menu]	Przytrzymaj, aby uzyskać dostęp do ustawień: Tempo, MIDI Clock i Time Signature	

Wyjaśnienie Clock Source i MIDI Clock

Funkcje Repeat i Sequencer Aura/Aruby zawsze pozostają ze sobą zsynchronizowane, ponieważ współdzielą ustawienia tempa i źródła zegara. Zmiana tempa funkcji Repeat spowoduje zatem zmianę tempa sekwencera i odwrotnie.

Dostępne są 3 opcje źródła zegara:

- Internal:** Aura/Aruba działa z wewnętrznego zegara. Tempo można regulować i wpływa zarówno na powtarzanie, jak i na sekwencer.
- MIDI Clock:** Aura/Aruba jest synchronizowana z głównym zegarem MIDI wysyłanym przez program DAW lub sprzętowe urządzenie MIDI. Tempo jest ustalane przez główny zegar MIDI. Aura/Aruba odbiera sygnał MIDI Clock przez USB na porcie MIDI „AURA/ARUBA” lub „AURA/ARUBA Internal”.
- Auto:** Zegar automatycznie przełącza się między zegarem wewnętrznym a zegarem MIDI. Gdy odbierany jest zegar MIDI, przełącz Aurę/Arubę na zegar MIDI, a gdy nie jest odbierany zegar MIDI, przełącz Aurę/Arubę na zegar wewnętrzny. To jest ustawienie domyślne.

Powtórzenie zostanie natychmiast zsynchronizowane z zegarem MIDI po odebraniu. Jednak sekwencer krokowy musi zostać poinstruowany, aby reagował na zegar MIDI, ponieważ nie zawsze chcesz, aby był odtwarzany, gdy odbierany jest sygnał zegara MIDI. Oto jak sprawić, by Aura/Aruba grała, gdy odbierany jest zegar MIDI:

- Aktywuj Run. Gdy funkcja Run jest aktywna, patterny będą odtwarzane, gdy do głównego źródła zegara zostaną odebrane polecenia MIDI Clock Start i Continue.
- Aktywuj jeden lub więcej patternów do odtwarzania. Odtwarzanie będzie kontynuowane, gdy do głównego źródła zegara zostaną odebrane polecenia MIDI Clock Start i Continue.

Aktualizacja firmware i przywracanie ustawień fabrycznych

Aktualizacje firmware'u są dostępne z zakładki MY ACCOUNT na naszej stronie internetowej, po zarejestrowaniu urządzenia Aura/Aruba (patrz strona 5).

Sprawdzanie wersji firmware'u urządzenia Aura/Aruba

Zanim rozpoczniesz proces aktualizacji oprogramowania sprzętowego urządzenia Aura/Aruba, upewnij się, że jest ona konieczna, porównując wersję podaną na naszej stronie internetowej z wersją, która już znajduje się w Twoim urządzeniu.

- Po włączeniu urządzenia Aura/Aruba, naciśnij [Internal]+[Menu].
- Na wyświetlaczu urządzenia Aura/Aruba pojawi się teraz strona 'About' (Informacje), która zawiera aktualną wersję oprogramowania sprzętowego. Jeśli wersja firmware'u nie jest zgodna z wersją na naszej stronie internetowej, przejdź dalej i pobierz nowy pakiet. Upewnij się, że postępujesz dokładnie według instrukcji PDF podczas aktualizacji firmware.

Przywracanie ustawień fabrycznych

Jeśli chcesz przywrócić ustawienia fabryczne urządzenia Aura/Aruba, wykonaj następujące kroki:

- Upewnij się, że Aura/Aruba jest wyłączona.
- Naciśnij przyciski [Shift]+[Click] i przytrzymaj je.
- Włącz Aurę i kontynuuj trzymanie przycisków, aż zobaczysz komunikat na wyświetlaczu Restoring Factory Settings (Przywracanie ustawień fabrycznych). Aura/Aruba uruchomi się ponownie po kilku sekundach, a ustawienia fabryczne zostaną przywrócone.

Dystrybucja w Polsce:



bitlife sp. z o.o.
online media experts

Al. Jana Pawła II 43A / 37B
01-001 Warszawa
NIP: 527-260-00-47

+48 22 266 0254 lub
+48 22 266 0258

numer KRS: 0000229324
numer NIP: 5272600047

<http://www.bitlife.pl>

Bitlife jest właścicielem marki:

