

### 親愛なるミュージシャン

この度はArturia DrumBruteをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。DrumBruteは、17種類のインストゥルメント、パワフルなシーケンス機能を内蔵した完全アナログドラムマシンです。

この素晴らしい楽器をお使いになる前に、本ガイドの内容をお読みいただき、製品登録やソフトウェア、サポート等の情報をぜひチェックしてください。

DrumBruteが、音楽制作やライブ等の一助になれば幸いです。

Arturiaチーム

**⚠ 重要:** DrumBruteをお使いになる前に、Arturiaウェブサイト([www.arturia.com](http://www.arturia.com))にアクセスし、最新ファームウェアやエディター・ソフトウェア、チュートリアルなどをご確認ください。

### パッケージ内容

- DrumBrute本体
- 12V - 1000mA ACアダプター、  
変換プラグ



**DRUMBRUTE**

ANALOG DRUM SYNTHESIZER

Serial Number :

Unlock Code :

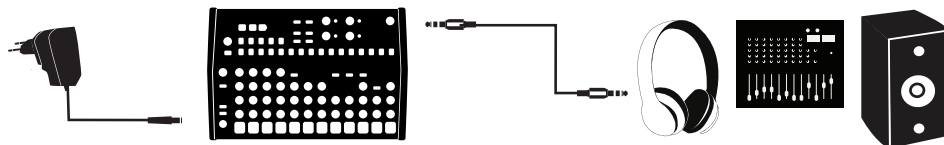
Please register here : <http://www.arturia.com/register>

輸入販売元

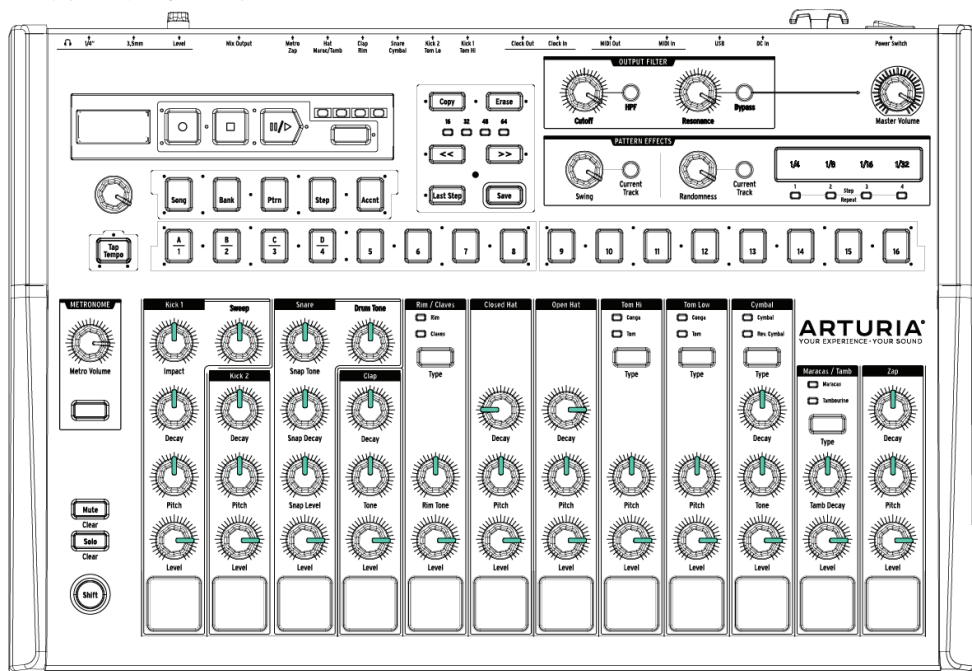
株式会社コルグ KORG Import Division  
〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2

## 音出しをする

1. ACアダプターと、ヘッドホンまたはオーディオ・システムに接続します。



2. フロントパネルの各ノブを以下の図のようにセットします。このセッティングは各ドラム・サウンドが分かりやすいセッティングです。



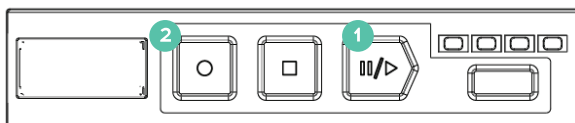
3. ドラム・パッドを押して音を出し、どのパートがどういうサウンドなのかを確認してみましょう。
4. 各パートの〔**Level**〕ノブはそのままにしておき、その他のノブ〔**Impact**〕、〔**Decay**〕、〔**Pitch**〕等を回して、各パートの音色を変化させてみましょう。
5. 複数の音色があるパート（リム/クラブ、コンガ/タム、シンバル/リバース・シンバル、マラカス/タンバリン）では、それぞれの音色を切替えて聴いてみましょう。〔**Type**〕ボタンを押してから、ドラム・パッドを押すと切り替わった音色が発音します。

## パターンを作成する：ステップ・エディット

パターンを作成するには、まずパターンを選択します。DrumBrutelには64種類のパターンが入っています。64種類のパターンは、4つのバンク(A、B、C、D)に分かれてメモリーされています。



1. バンクを選択するには、**[Bank]** ボタンを押し、次にその下にある**A～D**のボタンを押しして選択します。ここでは**[D/4]** ボタンを押ししてみましょう。
2. 次にパターンを選択します。**[Ptrn]** ボタンを押し、**[16]** ボタンを押します。このパターンは空になっています。
3. **[Step]** ボタンを押します。
4. その時に選択しているパッドのパターンを16個のステップ・ボタンで入力します。点灯しているパッドが、その時に選択されているパッド(パート)です。**[Kick 1]**パッドを押してキック1を選択してみましょう。
5. 次のステップ・ボタンを押します：**[A/1]**、**[5]**、**[9]**、**[13]**。ステップ・ボタンを押すと青く点灯し、もう一度押すと消灯します。上記の各ボタンが点灯していることをご確認ください。
6. **[Play]** ボタン **1** を押すとパターンの演奏が始まります。



この時、パッドを押して別のパートを選択し、**[Step]** ボタンを押してそのパートのパターンを入力することができます。このような方法で簡単にドラム・パターンを作成できます。

## パターンを作成する：ライブ・レコーディング

上記でステップ・エディットの方法をご紹介しました。今度はパッドをリアルタイムに押してパターンのレコーディングやエディットを行う方法をご紹介します。

1. **[Play]** ボタンを押してパターンをスタートさせます。パターンの演奏中に**[Record]** ボタン **2** を押します。
2. 演奏中のパターンを聴きながら各パートのパッドを押します。この時、最後に押したパッドが点灯し、そのパートのパターンが上のステップ・ボタンが点灯して表示されます。
3. **[Record]** ボタンをオンにしたりオフにしたりすることで、ライブ・レコーディングとステップ・エディットの各モードを自由に行き来することができます。

## パフォーマンス・エフェクト

DrumBrutelには、パターンをリアルタイムに変化させることが可能なパフォーマンス・エフェクト機能が多数内蔵されています。そのいくつかをご紹介します。

### スウィング

1. パターンの演奏中に、**[Swing]** ノブを回してみましょう。この時、スウィング量が**[Tempo/Value]**ディスプレイに表示されます。表示が「50%」の場合はスウィングがオフの状態で、「75%」で最大になります。56～58が一般的なスウィング量です。
2. **[Current Track]** ボタンを押すと、選択したパートに対してのみスウィングをかけることができます。これにより、パートごとに異なるスウィング量を設定することができます。

### ランダムネス

**[Randomness]** ノブを回すと、パターンにわずかな（あるいは大胆な）変化が起こります。これにより、同じパターンでも単なる繰り返しではなく、より生き生きとしたパターンを演奏することができます。

1. パターンの演奏中に、**[Randomness]** ノブを回してみましょう。この時の変化量が**[Tempo/Value]**ディスプレイに表示されます。
2. **[Current Track]** ボタンを押すと、特定のパートにのみランダムネスをかけることができます。パッドを押してパートを選択し、**[Current Track]** ボタンを押し、**[Randomness]** ノブを回すと、そのパートにのみランダムネスの効果がかけられます。

### パターン・ルーパー

パターン・ルーパーは、タッチ・ストリップに触れることで演奏中のパターンをループさせることができます。パターンの演奏中に、タッチ・ストリップの[1/4]の位置に触れ、そこから[1/8]、[1/16]、[1/32]の位置に向かって指を動かしてみましょう。触れた位置に応じたタイミングでパターンがループ（スタッター）します。タッチ・ストリップから指を離すと、パターンは通常の演奏に戻ります。

### アウトプット・フィルター

アウトプット・フィルターは、パターンに音色的な変化を付けることができる機能です。デフォルト設定ではハイパス（オフ）になっています。

1. フィルターをオンにするには、**[Bypass]** ボタンを押します。**[Cutoff]** や**[Resonance]** ノブを回して、音色の変化を聴いてみましょう。
2. **[HPF]** ボタンを押すと、ハイパス・フィルターがオンになります。**[Cutoff]** ノブを回して音色の変化を聴いてみてください。

### よりディープに探求する

これまで、パターンの作成や音色エディット、パフォーマンス・エフェクトの使用法をご紹介しました。これで、本機でできることの一端がご理解いただけたかと思います。

Arturiaウェブサイトからマニュアルをダウンロードし、DrumBruteのより多くの機能を探求してください。