

2Box DrumIt Three Modul Test

E-Drum- und Trigger-Modul

Ein Soundmodul für echte Freaks und alle, die es werden wollen!

von Alexander Berger - 25.10.2018



Alle Bilder: Alexander Berger

Das 2Box DrumIt Three ist ein universelles Soundmodul für E-Drums, das ohne zugehörige Pads angeboten wird und mit der Hardware der gängigen Hersteller zusammenarbeiten soll. Es lässt sich also vor allem als eine Möglichkeit verstehen, ein bereits vorhandenes E-Drumset in Bezug auf Klang und Flexibilität aufzuwerten. Natürlich ist aber auch die Kombination mit Drum-Triggern an einem akustischen Kit möglich.

Das Modul kommt natürlich mit einer umfangreichen Auswahl an Werks-Kits. Ein Alleinstellungsmerkmal des DrumIt Three ist jedoch die offene Sound-Architektur, die es erlaubt, hochgradig detaillierte Multisamples mit bis zu 127 Velocity-Zonen zu importieren. Somit ist es beispielsweise möglich, Sounds aus virtuellen Drum-Studios wie dem Toontrack Superior Drummer 3, dem EZdrummer 2, FXpansion BFD3 und Konsorten in all ihrer Natürlichkeit mit auf die Bühne zu nehmen – und zwar bei vollständiger Personalisierung und ohne dabei auf ein komplexes System aus Laptop und Audio-Interface vertrauen zu müssen. Im Prinzip lässt sich sogar ein selbst erstellter Sample Pool des eigenen Drumsets mit dem DrumIt Three verwenden.

All das setzt die Bereitschaft voraus, sich intensiv mit dem eigenen Setup auseinanderzusetzen und entsprechend viel Zeit zu investieren. Vor allem bei der Zusammenarbeit zwischen dem Soundmodul und den Pads anderer Hersteller wird es vermutlich nicht ganz so schnörkellos wie bei perfekt aufeinander abgestimmten Komponenten zugehen. Ob das DrumIt Three seinen Dienst trotzdem gut verrichten kann und an welchen Stellen man möglicherweise Kompromisse machen muss, finden wir im Review heraus!

Details

Nachfolger des DrumIt Five

Das 2Box DrumIt Three tritt die Nachfolge des [DrumIt Five](#) an, das ebenfalls bereits eine offene Sound-Architektur bot, allerdings noch nicht dazu konzipiert war, mit der Hardware anderer Hersteller zusammenzuarbeiten und stattdessen mit eigenen Pads kam. Ich persönlich hatte das DrumIt Five für lange Zeit bei Musical-Shows im Einsatz und habe dabei größtenteils selbst importierte Sounds aus dem Rechner verwendet. Da die Hardware über die Jahre hinweg allerdings nicht immer vollständig verlässlich arbeitete, empfinde ich den neuen Ansatz des Herstellers, sich auf die Kompatibilität zu Pads von anderen Herstellern zu konzentrieren, als sehr konsequent.

Black Is The New Orange

Rein optisch verhält sich das DrumIt Three etwas neutraler als der Vorgänger. Das knallige Orange, das man durchaus als Markenzeichen von 2Box verstehen darf, wird nur noch bei der Beschriftung verwendet, während das massive Metall-Gehäuse in zurückhaltendem Anthrazit gehalten ist. Die Bedienelemente könnten sich etwas luxuriöser anfassen, gehen mit der Qualität ihrer Verarbeitung aber in Ordnung. Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Frontseite übrigens ein wenig aufgeräumt. Dies äußert sich vor allem dadurch, dass es keine einzelnen Taster zum Triggern bzw. Auswählen für jeden Kanal (Kick, Snare, einzelne Toms, etc.) mehr gibt – und diese werden wohl auch die wenigsten Anwender dauerhaft vermissen.



Optisch neutraler: Das 2Box DrumIt Three setzt die Farbe Orange weit sparsamer ein als sein Vorgänger.

Anschlussmöglichkeiten

Alle Anschlüsse des DrumIt Three befinden sich auf der Rückseite des Moduls. Bei den dort mittig angeordneten Trigger-Eingängen fällt auf, dass es für die Hi-Hats und die drei Becken-Kanäle jeweils zwei Buchsen gibt. Damit wird gewährleistet, dass auch Pads verwendet werden können, die ein duales Trigger-System verwenden und über jeweils zwei Klinkenkabel angeschlossen werden müssen. Für die Kompatibilität zu vielen Modellen diverser Hersteller ist das unerlässlich.



Das 2Box DrumIt Three von hinten.

An weiteren Anschlüssen sind ein Kopfhörer-Ausgang und ein Line-Eingang (beispielsweise zur Anbindung eines Smartphones) vorhanden, darüber hinaus gibt es vier Line-Ausgänge (Mono-Buchsen, unbalanced), die es ermöglichen, ein FOH-Mischpult mit getrennten Kanälen zu versorgen. Eine feine Sache ist, dass der Kopfhörer-Ausgang im internen Routing-System separat adressierbar ist und sich bei Bedarf als ein weiterer Line Out (natürlich Stereo) verwenden lässt. Über den MIDI In/Out auf der rechten Seite lässt sich ein Rechner mit entsprechendem Interface anbinden, um MIDI-Daten aufzunehmen oder bei Bedarf durch das DrumIt Three wiederzugeben. Der USB-Port ist dagegen ausschließlich zum Zugriff auf den internen Datenspeicher vorgesehen. MIDI über USB wurde also nicht integriert, was ich persönlich aber nicht als tragisch empfinde.

Tatsächlich etwas bedauerlich ist dagegen, dass das DrumIt Three, genau wie der Vorgänger, noch mit dem alten USB-1.1-Protokoll arbeitet. Natürlich lässt es sich auch an USB-2.0- und USB-3.0-Ports betreiben, die Geschwindigkeit der Datenübertragung ist aber entsprechend gering. Und auch an der Größe des internen Speichers hätte sich etwas ändern können. Gut versteckt im Inneren des Moduls schlummert nach wie vor eine 4 GB fassende SD-Card, die zwar prinzipiell durch eine größere Variante ersetzt werden kann (nicht getestet), was aber eventuell zu Problemen mit der Performance und ganz eindeutig zum Erlöschen der Garantie führt. Wer vor hat, viele eigene Sounds zu importieren, wird also einen Teil der Factory

Sounds vorher sichern und überschreiben müssen, denn diese belegen bei Auslieferung bereits 95 % des Speichers.

Eventuell benötigtes Zubehör: Halteplatte und Klinkenkabel

Der Lieferumfang des DrumIt Three ist äußerst spartanisch gehalten. In der Verpackung befinden sich neben dem Modul selbst ein Netzteil mit Adaptern für die unterschiedlichsten Formen von Steckdosen und eine Kurzanleitung auf Deutsch und Englisch. Ein ausführlicheres englisches Handbuch ist im PDF-Format im Speicher des Moduls abgelegt, lässt sich aber natürlich auch von der Website des Herstellers herunterladen.



Minimalistischer Lieferumfang: An Zubehör findet man in der Verpackung des 2Box DrumIt Three ausschließlich ein Netzteil mit Steckdosen-Adaptern.

Was die meisten Anwender zusätzlich benötigen werden, ist eine Halteplatte (Lochabstände von 10 x 7 cm) in Kombination mit einer Multiclamp, um das Modul fest in ein E-Drumset zu integrieren. Zudem werden je nach Anzahl der zu verwendenden Drum Pads oder Trigger entsprechend viele Stereo-Klinkenkabel benötigt. Diese sind bei den meisten E-Drumsets zwar bereits vorhanden, in manchen Fällen werden auf der Seite des Soundmoduls aber eigene Steckerformate verwendet, mit denen das DrumIt Three natürlich nicht kompatibel ist.

Sample-Import mit dem 2Box DrumIt Editor

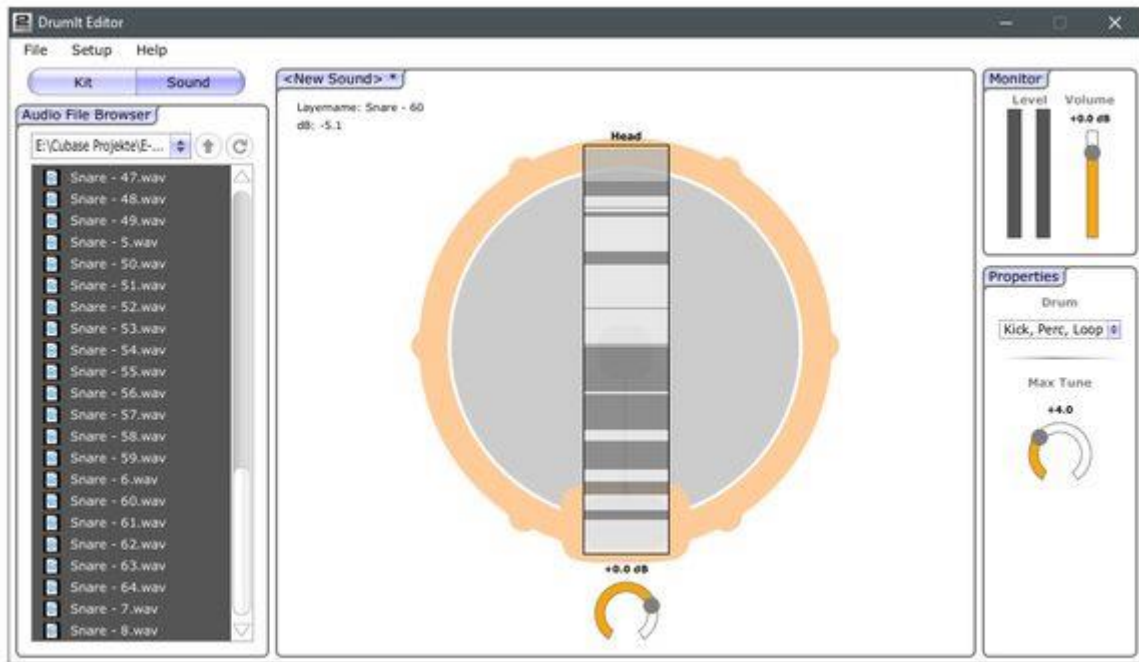
Der Import von eigenen Multisamples in das DrumIt Three ist grundsätzlich recht unkompliziert und läuft über den 2Box DrumIt Editor, den man kostenlos von der Hersteller-Website herunterladen kann. Unabhängig davon, ob man die selbst gesampelte Lieblings-Snare oder einen Sound aus einem virtuellen Instrument über das Modul spielen will, liegt der aufwendigste Anteil in der Vorarbeit – nämlich im Aufnehmen bzw. Bouncen und sauberen Schneiden der Samples selbst. Ein wenig Erfahrung mit der eigenen DAW-Software (Cubase,

Logic, Pro Tools, Live, etc.) kann dabei nicht schaden, denn oft lässt es sich elegant umgehen, dass man jeden einzelnen Schnipsel von beispielsweise 60 Velocity-Zonen einer Snare einzeln anpacken und exportieren muss.

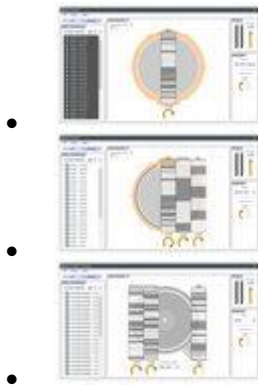


Das „Sampeln“ einer Snare aus dem Toontrack Superior Drummer in Cubase. Am Anfang steht eine lange Audio-Datei, die sauber in einzelne Samples geschnitten werden muss.

Sobald der persönliche Sample Pool einmal erzeugt wurde, ist es ein Leichtes, den 2Box DrumIt Editor zu verwenden, um die vielen kleinen WAV-Files (24 Bit/44,1 kHz) in ein großes DSND-File umzuwandeln, das vom DrumIt Three verarbeitet werden kann. Einfach den Typ des zu erzeugenden Sounds auswählen (z.B. Snare, Becken oder Hi-Hat – auch Loops sind möglich), und dann die Samples über Drag&Drop in den entsprechenden Bereich ziehen. Die Erkennung und Anordnung der Velocity-Zonen läuft dabei automatisch und basiert auf Lautstärkeunterschieden in den Files. Interessant: Im Bereich von getretenen Hihat-Sounds reicht das Importieren von Splash-Sounds vollkommen aus. Die zugehörigen Chick-Sounds werden aus diesen errechnet.



Der 2Box DrumIt Editor beim Erstellen eines Snare Sounds mit einer Zone.



Sobald man in Hinblick auf die Einzelsounds alle Schäfchen im Trockenen hat, bietet sich der Kit Editor an, um an der Zusammenstellung der einzelnen Instrumente und Sounds zu arbeiten. Dies ist zwar auch am Modul selbst möglich, lässt sich über einen angeschlossenen Rechner aber weit komfortabler erledigen als über das kleine Monochrom-LCD und die zugehörigen Bedienelemente. Auch die Werks-Kits können hier bearbeitet werden.



Auch das Zusammenstellen von Kits aus den Einzelklängen ist mit dem DrumIt Editor möglich. In diesem Screenshot wird eines der Werks-Kits bearbeitet.

Abschließend lässt sich zum Thema Sample-Import hinzufügen, dass auch der direkte Import von WAV-Files in das Modul möglich ist. Diese können dann aber nur als einzelne Files und nicht im Kontext von Multisamples abgespielt werden. Interessant und durchaus praxisnah ist dabei der Split-Wave-Modus: Oft werden Backing Tracks für Live-Shows so erzeugt, dass das Playback auf einem Kanal einer Stereo-Datei liegt, um auf dem zweiten Kanal einen synchronen Click laufen zu lassen, der vom Publikum natürlich nicht gehört werden soll. Über den besagten Split-Wave-Modus ist es möglich, diese beiden Kanäle einer Stereo-Datei unterschiedlichen Ausgängen des DrumIt Three zuzuweisen. Sehr fein!

Praxis

Bei Auslieferung stehen im Speicher des 2Box DrumIt Three 90 Kits bereit. Die Library ist an manchen Stellen ein wenig durchwachsen, grundsätzlich finden sich aber viele verwendbare Sounds, und manche gefallen mir sogar ausgesprochen gut. Dass der Anteil des Raumklangs von Kit zu Kit zum Teil sehr deutlich variiert und es eine enorme Bandbreite zwischen einer knochentrockenen und extrem knalligen Ästhetik gibt, kann man durchaus als Bereicherung empfinden. Die Kehrseite der Medaille ist allerdings, dass sich einzelne Instrumente aus unterschiedlichen Kits nicht ohne Weiteres miteinander kombinieren lassen und zum Teil wie Öl und Wasser aufeinander wirken. Beim Antesten der Sounds fiel mir übrigens auf, dass die Hi-Hats nach dem Umschalten auf ein neues Kit vom Modul immer als geöffnet interpretiert werden, bis das Pedal bewegt wird. Eine Kleinigkeit, die sich vermutlich durch ein Update des Betriebssystems (getestet mit OS 1.32) beheben lässt.



Die mitgelieferten Sounds

Was bei fast allen Sounds positiv auffällt, ist die auch bei den Werks-Kits recht hohe Anzahl an Velocity-Zonen. Diese Vielfalt an Nuancen sorgt für Natürlichkeit, und in dieser Disziplin kann sich das noch verhältnismäßig günstige DrumIt Three problemlos mit seinen größten und teuersten Konkurrenten messen. Was passiert, wenn man Samples aus einem virtuellen Drum-Studio importiert, zeigt der letzte Abschnitt des obigen Videos. In diesem Fall wurden die Sounds aus der Roots SDX für den Toontrack Superior Drummer verwendet. Der Speicherbedarf der importierten Sounds betrug insgesamt etwa 500 MB, wobei ein Großteil auf die Becken entfällt. Im Schnitt wurden bei den Trommeln etwa 60 Velocity-Zonen pro Artikulation verwendet. Man kann ruhigen Gewissens sagen, dass bislang kein anderes E-Drum-Modul einen so natürlichen Sound zu bieten hat. Und natürlich kann man die Sounds vor dem Import selbst mischen und weiter bearbeiten, um den eigenen Klangvorstellungen so nah wie möglich zu kommen.

Das Modul selbst ist im Bereich der Effektbearbeitung nur sehr sparsam ausgestattet. Die einzige Möglichkeit, den Klang der Samples zu formen, ist ein Dreiband-Equalizer mit halb-parametrischen Mitten. Sonstige Effekte wie Hall oder Kompression muss man dem FOH-Mann überlassen.

Kernfrage: Kompatibilität mit anderen E-Sets!

Da das 2Box DrumIt Three als universelles Trigger-Modul ohne zugehörige Pads angeboten wird, steht und fällt seine Attraktivität natürlich mit der Frage, wie reibungslos das Zusammenspiel mit der Hardware anderer Hersteller läuft. Die tollsten selbst importierten Multisamples bringen nicht viel, wenn sich einfach kein akzeptables Spielgefühl einstellen will. Um dies zu testen, habe ich mich in das Hauptquartier des großen und allseits bekannten

Musikalienhändlers Thomann begeben und das DrumIt Three mit folgenden E-Drumsets verbunden: [Roland TD-17](#), [Roland TD-4](#) (ohne Mesh-Heads), Yamaha DTX582K, [Alesis Strike Pro](#), Alesis Crimson 2 Mesh Kit, [Millenium MPS-850](#), und [ATV aD5](#). Für jedes Modell habe ich mir etwa 45 Minuten Zeit genommen. Die Ergebnisse, die im folgenden beschrieben werden, ließen sich durch weiteres Schrauben an den vielfältigen Parametern des DrumIt Three also vermutlich noch weiter verbessern.



Komplexeste Aufgabe: Hi-Hat Pads

Die Ergebnisse des Kompatibilitäts-Tests waren größtenteils gut, wenn auch oft nicht absolut perfekt. Die größte Herausforderung für das DrumIt Three sind unterschiedliche Hi-Hat-Modelle, bei denen es sich natürlich um die komplexesten Pads eines E-Drumsets handelt. Einen Totalausfall gab es nur bei den Hi-Hats des ATV aD5, die allerdings auch nicht auf der Kompatibilitätsliste von 2Box stehen. Ganz nah am Totalausfall bewegten sich allerdings die Hi-Hats des Alesis Strike Pro (Pad-Modell: Alesis Pro X), die im Zusammenspiel mit dem DrumIt Three extrem viele Fehltrigger produzierten – dies war allerdings auch bei der Verwendung des originalen Moduls der Fall. Beim Yamaha DTX582K (Pad-Modell: Yamaha RHH-135) machte sich bemerkbar, dass das originale Soundmodul (Yamaha DTX502) keine Abstufungen beim Öffnungsgrad erkennt und nur zwischen offen oder geschlossen unterscheiden kann. Darauf scheint auch das Pad ausgelegt zu sein, denn ab einem gewissen (sehr leichten) Öffnungsgrad waren ihm keine weiteren Werteänderungen mehr zu entlocken. Das gezielte Ansteuern von fünf Öffnungsgraden, wie sie vom DrumIt Three unterstützt werden (bei selbst importierten Sounds theoretisch sogar bis zu zehn), war also äußerst schwierig bis unmöglich. Dies dem DrumIt Three anzulasten, wäre genauso fragwürdig, wie deshalb am Pad selbst herumzumäkeln.



Das Kalibrieren der Hi-Hats am 2Box DrumIt Three ist ein durchaus komplexer Vorgang, der ein wenig Entdeckergeist voraussetzt.



Über eine kleine Schraube auf der Rückseite des DrumIt Three lässt sich beim Kalibrieren der Hi-Hats ein weiterer Parameter anpassen.

Durchaus in Ordnung, wenn auch nicht vollständig perfekt, waren die Ergebnisse bei den Hi-Hats des Roland TD-17 (Pad-Modell: Roland VH-10) und des Millennium MPS-850. In beiden Fällen stellte es sich als nicht ganz einfach heraus, gezielt 1/4-offene Hi-Hats zu triggern. Vor

allein bei kräftigerer Spielweise spielte das DrumIt Three hier gerne einmal versehentlich geschlossene oder halboffene Sounds ab, was vermutlich mit der Bewegung des Pads und dem damit variierenden Abstand zum Sensor des Controllers zusammenhängt. Die Hi-Hats des Millennium MPS-850 machten sich dabei noch etwas besser als die des Roland TD-17. Der Kompromiss zwischen den klanglichen Möglichkeiten des DrumIt Three und dem Punkt, 1/4-offene Sounds nicht vollständig zielsicher ansteuern zu können, dürfte aber für viele Anwender bereits akzeptabel sein. Und auch weiteres Schrauben an den Parametern hätte hier möglicherweise noch zu einer Besserung führen können.

Das Zusammenspiel mit den Hi-Hats des Alesis Crimson 2 Mesh Kit und des Roland TD-4 verlief dagegen vollständig reibungslos. Bei beiden Hi-Hat Pads machte sich positiv bemerkbar, dass die Erkennung des Öffnungsgrades nicht über ein bewegliches Pad mit Abstands-Sensor, sondern über einen separaten Fuß-Controller erfolgt. Es sitzt also immer alles fest an seinem Platz, und das kommt der Erkennung im DrumIt Three offenbar sehr zugute.

Zonentrennung bei 2- und 3-Zonen-Pads

Viele Snare- und Tom Pads bieten neben ihrer eigentlichen Spielfläche einen zusätzlichen Rim-Trigger zum Ansteuern weiterer Sounds. Die Trennung zwischen diesen beiden Zonen ist allgemein nicht immer einfach. Oft entstehen auch im Zusammenspiel mit den originalen Modulen leichte Übersprecher, die je nach Natur der Sounds aber nicht immer störend wirken. Glücklicherweise bietet das DrumIt Three mehrere Parameter, anhand derer sich die Anzahl solcher Übersprecher minimieren lässt. Am besten verhielten sich die wahrhaft massiven Drum Pads des ATV aD5. Hier stellte sich zusammen mit den Sounds des DrumIt Three ein ausgesprochen realistisches Spielgefühl ein. Ebenfalls gut, aber eben doch nicht vollständig verlässlich, machten sich die 2-Zonen-Pads des Millennium MPS-850, des Alesis Crimson 2 Mesh Kits, des Roland TD-17 (Modelle: Roland PDX-8 und PDX-12) und zudem das Snare Pad des Yamaha DTX582K (Modell: Yamaha XP80). Etwas problematischer waren dagegen die 12-Zoll- und 14-Zoll-Pads des Alesis Strike Pro.



Das DrumIt Three bietet unterschiedliche Pad-Typen und zugehörige Parameter. Um möglichst erfolgreich mit der Hardware anderer Hersteller zu arbeiten, ist es unumgänglich, hier ein wenig Zeit zu investieren.

Ansonsten gibt es nur Erfreuliches zu berichten. Bei der Verwendung von Becken-Pads mit drei Zonen für Bell, Bow und Edge hätte ich größere Probleme erwartet. Beim Yamaha DTX582K hatte ich anfangs das Gefühl, dass die Zonenerkennung noch etwas eindeutiger arbeiten könnte, was sich nach kurzer Eingewöhnung aber legte. Alle weiteren Pads arbeiteten nach Anpassung der Parameter reibungslos mit dem DrumIt Three zusammen. Bei einfacheren Pads mit nur einer Zone (alle Kick Pads und einfache Snare-/Tom Pads) gab es ebenfalls keine Probleme.

Zusammenfassung zum Thema Kompatibilität

Im kritischen Bereich der Hi-Hat Pads empfiehlt sich für das DrumIt Three am ehesten eine Lösung, die mit einem unbeweglichen Pad und einem separaten Fuß-Controller arbeitet. Auf diesem Weg erhält man die verlässlichste Kontrolle über den Öffnungsgrad. Bei Systemen mit Abstands-Sensor gab es keine Lösung, die vollkommen reibungslos arbeitete, auf einen entsprechenden Kompromiss kann man sich bei bereits vorhandener Hardware aber möglicherweise einlassen – und Ähnliches gilt für Drum Pads mit zwei Zonen: Wer mögliche Übersprecher zwischen Schlagfläche und Rim Trigger vollständig ausschließen möchte, fährt am besten damit, einfache 1-Zonen-Pads zu verwenden und die zweite Zone auf ein Sampling-Pad (als reiner Controller) auszulagern, das über MIDI mit dem DrumIt Three verbunden ist. Auf diesem Weg kann man übrigens auch verlässlich über das Anspielen von Pads zwischen verschiedenen Kits umschalten, und dies sollte während einer Show nun wirklich nicht versehentlich passieren!

Nicht zu vergessen ist, dass viele der getesteten E-Drums nicht für so komplexe Multisamples wie die des DrumIt Three konzipiert sind und zudem auch mit ihren Original-Modulen ähnliche Unverlässlichkeiten zeigten, wie sie im Test auftraten. Eine Kombination aus beispielsweise einem günstigen Alesis Crimson 2 oder Millenium MPS-850 mit dem DrumIt Three kann aber durchaus Spaß machen. Vor allem der Klang und die dynamische Bandbreite bewegen sich selbst bei Verwendung der Factory Sounds in eine andere Dimension – ganz zu schweigen von der Qualität und der möglichen Personalisierung von Sounds aus den großen virtuellen Instrumenten.

Gute Latenzwerte!

Jedes E-Drum-Modul hat eine gewisse Latenz, denn schon alleine die Wandlung eines Digital-Signals in ein analoges Signal braucht ein wenig Zeit. Mit den vier Millisekunden, die bei meinem Test heraus kamen, positioniert sich das DrumIt Three in dieser Disziplin sehr gut, und damit gehört es zu den schnellsten Modulen seiner Art. In dieser kurzen Zeitspanne legt Schall in der Luft gerade einmal knapp 1,4 Meter zurück. Als allgemein akzeptabel wird eine Latenz unterhalb von zehn Millisekunden angesehen.



Mit einer niedrigen Latenz von vier Millisekunden präsentiert sich das 2Box DrumIt Three als eines der schnellsten Module seiner Art.

Fazit

(4 / 5)

Das 2Box DrumIt Three ist ein Soundmodul für E-Drummer, die genau wissen, was sie wollen, Wert auf einen möglichst natürlichen Klang und größtmögliche Personalisierung legen und im Gegenzug ein gewisses Maß an Kompromissbereitschaft und Experimentierfreude mitbringen. Nicht alle Pads arbeiten vollständig problemlos mit dem Modul zusammen, und in jedem Fall braucht es Zeit, um die zugehörigen Parameter im Menü kennenzulernen und die Komponenten so gut wie möglich aufeinander abzustimmen. Der Klang der Werks-Kits wirkt bereits an vielen Stellen überzeugend und dank der vielen Velocity-Zonen außergewöhnlich nuanciert. Der wirklich gigantische Vorteil an der Arbeit mit dem DrumIt Three ist aber die offene Sound-Architektur, die es ermöglicht, Sounds aus den großen virtuellen Drum-Studios ohne ein anfälliges System aus Pads, Audio Interface und Rechner live zu spielen. Dieser Punkt wiegt kleinere Ärgernisse wie den langsamen USB-1.1-Port und die geringe Speicherkapazität meiner Meinung nach wieder auf. Die sehr niedrige Latenz ist ebenfalls ein dicker Pluspunkt, und der Preis ist fair.

- **Pro**
- offene Sound-Architektur und nahezu endlose klangliche Möglichkeiten
- Import von Multisamples mit bis zu 127 Velocity-Zonen
- funktionaler Ersatz für ein System aus E-Drums, Audio-Interface und Rechner
- geringe Latenz
- funktionale Features zur Vermeidung von Double Triggering und Übersprechen
- hoher Detailgrad bei Factory Sounds (viele Samples pro Instrument)
- separat adressierbarer Kopfhörer-Ausgang
- Split-Wave-Modus zum Routing von Stereo-WAVs mit Playback und Click

- Preis/Leistung
- **Contra**
 - Arbeitet mit vielen Pads nicht vollständig reibungslos (vor allem Hi-Hats)
 - langsamer USB-Port (USB 1.1) zur Datenübertragung
 - interner Flash-Speicher von „nur“ 4 GB bei Auslieferung zu 95 % belegt
 - Hi-Hats nach Umschalten zwischen Kits immer geöffnet (OS 1.32)



Hoher Grad an Personalisierung, kombiniert mit guten internen Sounds und gelungener dynamischer Abstimmung: das DrumIt Three ist ein E-Drum Modul für Leute, die wissen was sie wollen.

- FEATURES UND SPEZIFIKATIONEN:
- E-Drum-Modul mit offener Sound-Architektur und universellem Trigger Interface
- Import von Sounds mit bis zu 127 Velocity-Zonen
- 15 universelle Trigger-Eingänge (Kick, Snare mit Rim, Hi-Hat, 4 Toms mit Rim, 3 Becken)
- 3-Zonen-Pads unterstützt
- 4 Ausgänge plus separat adressierbarer Kopfhörer-Ausgang
- Speicherkapazität: 4 GB
- Line In (Stereo)
- MIDI In/Out
- USB-1.1-Port zur Datenübertragung
- Playback von WAV-Files und Metronom
- interne DA-Wandlung bei 24 Bit/44,1 kHz
- Netzadapter mit gängigen Adaptern enthalten (100 V bis 240 V)