

info@ddrum.ch











BEDIENUNGSANLEITUNG

Inhaltsverzeichnis

Lesem Sie das zuerst!	1
Sicherheitsvorkehrungen	
Wartungshinweise	2
Schutzmaßnahmen zur Verhinderung von elektrischen Schlägen, Verletzung	en und Feu-
ergefahr	2
Einleitung	5
Sound	
Dynamik	
Neue Precision Pads! - Druck- und Positionserkennung	
Ausbaufähig - Sample- und Klangspeicher	
Verwendung des ddrum3	0
Aufbauen und Anfangen	
Kits auswählen	
Speicher und Soundkanäle	
Editieren	
Einstellen des Editier-Modus	
Abspielen der Sounds über das Bedienungsfeld	
Die Auswahl eines Kanals - "Pad- Modus" oder "Tasten- Modus"	
Werteingabe	
Parameter beibehalten und etwas über Sounds	
Speichern des Kits	
Abbrechen ohne Speicherung	
Parameter Init	
Kopieren	
Editierbeispiel 1 - Toms stimmen	
Editierbeispiel 2 - Auswahl eines neuen Snare-Sounds	
Editierbeispiel 3 - Bearbeiten Sie die Bass-Drum mit Filtern	
Empfindlichkeit und Trigger- Möglichkeiten	25
Einstellen der Empfindlichkeit	
Umschalten zwischen ddrumTriggers, ddrumTubes oder "Hand"	
Einstellen des Trig Threshold	
Referenz	31
Trigger-Eingänge	
Audio-Ausgänge	
MIDI, Pedale und Fernsteuerung	
Schreibschutz-Schalter (Write Protect)	
PCMCIA-Kartenschächte	
SCSI- und DAT-Anschlüsse	35
Edit Parameter	35
MIDI-Seite 2 - Programmwechsel-Übertragung	56

Store	56
Exit	57
Parameter Hold	57
Parameter Init	58
Kopieren	58
Panel Trig	59
Trig Input	59
Klangverwaltung	60
MIDI/System	63
Samples bearbeiten	69
Sampling	72
Sampling, Klangübertragung und Sample-Bearbeitung	75
Einleitung	76
Sampling	76
MIDI-Übertragungen	81
SCSI-Ubertragung	83
Bearbeiten gesampelter und übertragener Sounds	85

Kapitel 1 — Lesen Sie das zuerst!

Sicherheitsvorkehrungen

Die Verwendung des Geräts in anderen Ländern als den dafür bestimmten, erfordert möglicherweise einen anderen Netzanschluß. Die erforderliche Netzspannung ist auf der Rückseite des Geräts angegeben. Vergewissern Sie sich, daß der angegebene Wert mit der Netzspannung des Landes übereinstimmt, in dem Sie sich befinden. Um das Risiko eines elektrischen Schlags oder eines Feuers auszuschließen, wenden Sie sich für Service-Leistungen an den Fachhandel. Um darüberhinaus das Risiko eines elektrischen Schlags oder eines Feuers auszuschließen, setzen Sie dieses Produkt niemals dem Regen oder großer Feuchtigkeit aus.

Achtung

Falls das ddrum3 in ein 19"-Standart-Rack eingebaut wird, muß für ausreichend Belüftung gesorgt werden.

Wartungshinweise

- 1. Das ddrum3 sollte sauber und staubfrei gehalten werden. Reinigen Sie das Gerät regelmäßig mit einem sauberen Staubtuch. Verwenden Sie keine Reinigungs- oder Lösungsmittel.
- 2. Zusätzliche Wartungsmaßnahmen und Einstellungen müssen vom Benutzer nicht vorgenommen werden.
- 3. Überlassen Sie sämtliche Service-Arbeiten qualifiziertem Fachpersonal.

Schutzmaßnahmen zur Verhinderung von elektrischen Schlägen, Verletzungen und Feuergefahr.

Warnung: Bei Verwendung von elektronischen Geräten sollten grundlegende Sicherheitsvorkehrungen einschließlich der folgenden immer getroffen werden.

- 1. Lesen Sie vor der Benutzung des ddrum3 alle Anweisungen.
- Zur Vermeidung von Verletzungen sollten Kinder beaufsichtigt werden, wenn ein ddrum3 in deren N\u00e4he benutzt wird.
- 3. Verwenden Sie das ddrum3 niemals neben Wasser z.B. neben Badewannen, Waschbecken, Küchenspülbecken, auf feuchten Untergründen, nassen Podesten oder in/neben Schwimmbädern.
- 4. Das ddrum3 sollte so aufgestellt werden, daß eine ausreichende Belüftung gewährleistet ist.
- 5. Stellen Sie das ddrum3 nicht neben Wärmequellen, wie Heizungen, Wärmespeicher, offene Feuer, Herde oder Öfen. Das ddrum3 sollte nicht unter extrem kalten Bedingungen eingesetzt werden. Die Elektronik wurde für den Betrieb bei Temperaturen zwischen 0°C und 40°C entwickelt.

- 6. Fall das ddrum3 und die Pads an einem kalten Platz aufbewahrt wurden, stellen Sie sicher, daß vor Verwendung der Geräte eine entsprechende Aufwärmung auf Raumtemperatur stattgefunden hat. Die Pads werden bei extremer Kälte spröde und können evtl. zerbrechen.
- 7. Das ddrum3 sollte ausschließlich über das Netzteil gespeist werden, das in der Bedienungsanleitung beschrieben und auf der Rückseite des Produkts angegeben ist.
- 8. Das Produkt in Kombination mit einem Verstärker, Kopfhörer und Lautsprecher kann Lautstärkepegel entwickeln, die Gehörschäden oder beschädigtes Equipment verursachen. Arbeiten Sie nicht längere Zeit mit hohen Lautstärkepegeln oder mit unangenehmen Lautstärken.
- 9. Das Netzkabel des ddrum3 sollte bei längerer Nichtbenutzung ausgesteckt werden.
- 10. Achten Sie darauf, das in ein geöffnetes Gerät keine Gegenstände gelangen oder Flüssigkeiten verschüttet werden.
- 11. Das Produkt sollte von qualifiziertem Fachpersonal geprüft werden, wenn:
 - A. das Netzkabel beschädigt wurde;
 - B. Gegenstände oder Flüssigkeiten in das Gerät gelangt sind;
 - C. das Gerät dem Regen ausgesetzt war;
 - D. das Produkt nicht normal zu arbeiten scheint oder Eingaben falsche Ergebnisse zur Folge haben;
 - E. das Produkt herabgefallen und/oder das Gehäuse beschädigt ist.
- 12. Überlassen Sie alle Service-Arbeiten geschultem Fachpersonal!

Beachten Sie diese Hinweise!

Kapitel 2 — Einleitung

Sound

Das ddrum3 ist ein zehnkanaliges Schlagzeugsystem, dessen Sound auf gesampelten Wellenformen basiert. Die meisten von Ihnen gespielten Sounds besitzen einen akustischen Ursprung. Sie wurden aufgenommen, digitalisiert und in den Speicher eines Computers übertragen. Die Wiedergabe erfolgt bei 44.1 kHz über 18-Bit-DACs, die eine absolut professionelle Klangqualität gewährleisten.

Aber das ddrum3 ist nicht nur ein einfaches Sample-Abspiel-System. Alle Sounds wurden erstellt, bearbeitet und gespeichert in einem speziellen Format. Außerdem enthält das ddrum3 eine intelligente "Wiedergabemaschine", die Mehrfachtriggerungen, Maschinengewehreffekte und andere unerwünschte Effekte elektronischer Schlagzeuge vermeidet.

Einige Sounds bestehen aus mehr als einer Aufnahme (Multi-Sounds), um das Verhalten akustischer Trommeln bei unterschiedlich starken Schlägen an verschiedenen Positionen perfekt zu simulieren.

Das Gesamtziel des Systems ist die perfekte Reproduktion jedes einzelnen Schlags, egal ob Sie sanft, hart, einzelne Schläge oder Wirbel spielen. Unterschiedliche Perkussionsklänge besitzen auch ein unterschiedliches Klangverhalten. Deshalb reagiert die "Wiedergabemaschine" auch unterschiedlich bei unterschiedlichen Klangtypen. Das ist etwas, was Sie mit keinem normalen ROM-Player oder Sampler erreichen werden.

Dynamik

Die Klangqualität ist wichtig, aber ohne tadelloses Ansprechverhalten wäre das nur eine halbe Sache. Die Abspieldynamik des ddrum3 ist einzigartig. Spezielle Algorithmen in der digitalen Signalverarbeitung sorgen für eine exakte Abnahme der Signale von den Pads oder den Triggermikrofonen, wodurch unser System höchste Geschwindigkeit und phantastische Dynamik erreicht. Diese Werte zeichnen unser System aus und heben es aus der Masse heraus.

Neue Precision Pads! - Druck- und Positionserkennung

Das ddrum3 ist das erste Schlagzeugsystem, das nicht nur die Schlagstärke, sondern auch die Auftreffstelle des Stocks erkennt. Das wurde erreicht durch eine neue Technologie innerhalb der Pads in Verbindung mit dem digitalen Signalprozessor des ddrum3. Das Ergebnis: ein Drum-System, das ein empfindlicheres Ansprechverhalten und mehr Kreativität an den Tag legt als jedes andere System - einschließlich akustischer Drums! Sie können z.B. mit folgenden Sounds ausprobieren, wie sich der Obertongehalt mit der Position auf dem Fell verändert: Hi Conga, Timbale Small und Handbell 1!

Die ddrum PrecisionPads erkennen sogar Druck auf der Schlagfläche, was Ihnen erlaubt, wichtige Aspekte des Klanges durch handgespielte Perkussionstechniken zu kontrollieren; z.B. um Talking Drums, realistisches Tabla-Spiel etc. zu realisieren.

Ausbaufähig - Sample- und Klangspeicher

Durch Hinzufügen der FlashErweiterungsplatine, einer SCSI/SPDIF-Karte und möglicher PCMCIA-Karten können Sie aus dem Arbeitspferd "Drum-System" ein kreatives Audio-Umfeld schaffen! Diese Option ermöglicht Ihnen die Anzahl der Sounds im System durch Sampling oder Datenübertragung via MIDI oder SCSI zu erweitern.

Seite 8 Einleitung

(iiii

.

Kapitel 3 — Verwendung des ddrum3

Aufbauen und Anfangen

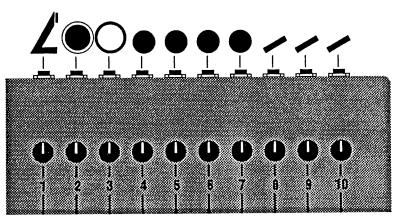
1. Achten Sie darauf, daß das gesamte Equipment ausgeschaftet ist.

2. Wenn Sie Pads verwenden, bauen Sie das Kick-Pad zusammen und montieren Sie die Snare und die Toms auf den Stativen.

Bevor Sie versuchen, den Winkel der Pads einzustellen, vergewissern Sie sich bitte, daß die Flügelmutter weit genug aufgedreht ist.

Das ddrum3 sollte ausschließlich mit ddrum3-Pads verwendet werden. Schließen Sie keine Fremdprodukte oder frühere Versionen des ddrum-Pads an. Bei Auslieferung des ddrum3 ist es auf den Anschluß von ddrum3-Pads vorbereitet. Falls Sie ddrum-Triggermikros oder ddrumTubes anschließen möchten, muß jeder einzelne Kanal dafür entsprechend Seite 28 eingestellt werden.

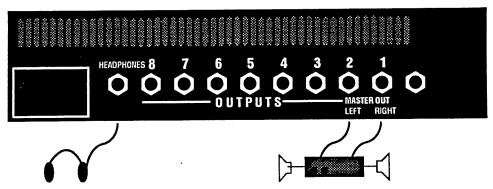
3. Verbinden Sie die Pads /Triggermikros mit dem ddrum3 entsprechend untenstehendem Bild. Wenn Sie ein Snare-Pad verwenden, schließen Sie die beiden Ausgänge gemäß der Beschriftung auf dem Pad an. Benutzen Sie mehr als fünf Pads oder Tubes, schließen Sie sie an die übrigen drei Eingänge



Verbinden Sie die Pads wie dargestellt

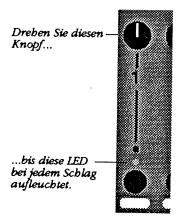
4. Schließen Sie die MixOut-Ausgänge auf der Rückseite an zwei Eingänge Ihrer Verstärkeranlage an. Sie können auch einen Kopfhörer ebenfalls auf der Rückseite einstecken.

Wenn Sie die separaten Ausgänge benutzen möchten, lesen Sie bitte Seite 53 und Seite 63.



Verbinden Sie die Audioausgänge wie gezeigt

- 5. Schließen Sie das Netzkabel an und schalten Sie Ihr Equipment in dieser Reihenfolge ein:
- ▼ Das ddrum3
- ▼ Ihr Mischpult und Effektgerät etc.
- ▼ Die Endstufe
- 6. Betrachten Sie beim Anschlagen der einzelnen Pads die Trig-Anzeige auf der Vorderseite.
 Die LEDs sollten bei jedem Schlag kurz aufleuchten. Falls sie das nicht tun, müssen Sie den Empfindlichkeitsregler für den entsprechenden Kanal aufdrehen.



7. Regeln Sie die Empfindlichkeit solange nach, bis die Peak-LED der einzelnen Kanäle nur bei maximaler Schlagstärke auf die Pads/Kick/Drums aufleuchten.

Das ist für das dynamische Ansprechverhalten sehr wichtig. Näheres dazu auf Seite 26.



- 8. Stellen Sie die Lautstärke (Master Level) auf "12 Uhr".
- 9. Spielen Sie auf Ihrem Schlagzeug. Drehen Sie jetzt langsam die Lautstärke des Verstärkers auf.
- 10. Jetzt können Sie sich setzen und richtig loslegen!

(-----

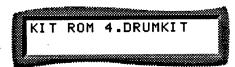
Kits auswählen

Ein Kit des ddrum3 besteht aus einer Auswahl von Sounds für die einzelnen Sound-Kanäle. In einem Kit besitzt jeder Sound individuelle Einstellungen.

1. Sollte eine der Edit-Tasten leuchten, drücken Sie die Exit-Taste.

Die Edit-Tasten befinden sich alle in der grauen Fläche über dem Eingaberad. Leuchtet eine der Tasten, befindet sich das ddrum3 im Edit-Modus, und Sie können keine Kits auswählen. Aus diesem Grund müssen Sie zuerst die Edit-Taste drücken.

2. Drehen Sie am Eingaberad, bis das richtige Kit im Display angezeigt wird.



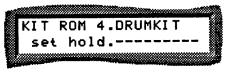
 Falls eine Flash-Expansion-Karte eingebaut oder eine PCMCIA-Karte eingesteckt wurde, k\u00f6nnen Sie auch die dort gespeicherten Kits ausw\u00e4hlen. Drehen Sie einfach das Daten-Eingaberad, bis das Display die richtige Bank anzeigt (weitere Informationen dar\u00fcber siehe unten).

Kanalbeibehaltung aktivieren

Beim Auswählen eines neuen Kits werden den zehn Soundkanälen normalerweise neue Sounds zugeordnet. Allerdings gibt es auch Situationen, in denen Sie nur wenige Soundkanäle mit neuen Sounds belegen möchten. Sie haben beispielsweise die gewünschten Toms gefunden, suchen aber noch eine passende Snare oder Bassdrum. Verfahren Sie dazu folgendermaßen:

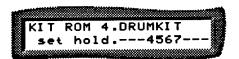
1. Halten Sie die EXIT-Taste gedrückt

Das Display wird etwa folgendermaßen aussehen.



2. Während Sie die EXIT-Taste gedrückt halten, wählen Sie die Audio-Kanal-Tasten (1 bis 10) für die Sounds, die Sie nicht ersetzen möchten.

Diese Kanäle werden im Display mit Nummern angezeigt. Wir bezeichnen diese Kanäle als "beibehalten".



3. Wählen Sie das neue Kit wie oben beschrieben.

Die "beibehaltenen" Kanäle werden nicht mit neuen Sounds belegt, sondern nur die übrigen.

f = = = = = =

Kanalbeibehaltung ausschalten

Die Kanalbeibehaltung ist solange aktiviert, bis Sie das ddrum3 ausschalten. Sie wird auf folgende Weise wieder deaktiviert.

- 1. Halten Sie die EXIT-Taste gedrückt.
- 2. Während Sie die EXIT-Taste gedrückt halten, drücken Sie die Kanal-Tasten der aktivierten Soundkanäle. Diese Kanäle werden jetzt im Display als Striche (-) angezeigt.

Speicher und Soundkanäle

Über Bänke

Der Speicher des ddrum3 ist in "Bänke" aufgeteilt. Die "einzige" Bank in einem minimal ausgestatteten System ist die interne Bank (ROM). Erweitern Sie Ihr ddrum3 mit der Flash-Expansion-Karte und Sie erhalten eine zusätzliche "Ex"-Bank. Falls Sie Karten einstecken, verfügen Sie zusätzlich über die Bank "C1" und/oder "C2".

In allen Bänken können sowohl Sounds als auch Kits abgespeichert werden. Deshalb sagen wir, daß jede Bank einen Sound- und einen Kit-Speicher enthält.

Kit-Speicher

Wenn Sie am Eingaberad drehen, um Kits auszuwählen, wählen Sie nacheinander alle verfügbaren Kits an. Nach dem letzten Kit einer Bank wird das erste Kit der nächsten Bank angewählt.

Ein Kit besteht aus mehreren Sounds und einer bestimmten Anzahl von Einstellungen. Die Drum-Kits werden unabhängig von den darin benutzten Sounds abgespeichert. Ein Kit enthält keinen Sound, es "bezieht" sich lediglich auf ihn. Das bedeutet aber auch, daß ein Kit, welches einen Klang der Sound-Karte benutzt, immer eine eingesteckte Sound-Karte beim Spielen erfordert.

Die verschiedenen Bänke verwalten die Kits ziemlich unterschiedlich. Wie aus untenstehender Tabelle ersichtlich, können sie auch eine unterschiedliche Anzahl von Kits verwalten.

Bankname (Displayname)	Anzahl von Kits	Speichertyp
Intern	25 (00 bis 24)	programmierbar
Intern (ROM)	100 (00 bis 99)	fest programmiert
Flash Expansion-Karte (Ex)	100 (00 bis 99)	programmierbar
PCMCIA-Karte (C1 und C2)	100 (00 bis 99)	programmierbar

Wie Sie oben sehen, enthält die interne Bank 125 Kits. Die ersten 25 davon können ständig verändert werden, die restlichen 100 nicht.

dian.

Alle programmierbaren Kits werden in einem Speichertyp gespeichert, der zum Speichern des Inhalts, auch nach dem Abschalten des ddrum3, keine Batterie benötigt. Sobald Sie das Kit abgespeichert haben, ist es sicher abgelegt und kann so schnell wieder aufgerufen werden, wie Sie es benötigen.

Klangspeicher

Auch der Klangspeicher ist in einzelne Bänke aufgeteilt. Wieder ist die "einzige" Bank im ddrum3-Basismodell die ROM-Bank. Diese Bank ist 4 MByte groß und mit nützlichen Drum- und Percussion-Sounds vollgestopft. Weitere Bänke können hinzugefügt werden mit Hilfe einer ddrum3-Flash-Expansion-Karte (im ddrum3 installiert) und durch Einstecken einer PCMCIA-Karte in die Sound-Expansion-Schlitze auf der Bedienungsseite des ddrum3.

Bankname (Displayname)	Größe in MByte	Größe in Sekunden	Speichertyp
Intern (ROM)	4	47	fest programmiert
Flash-Expansion- Karte (Ex)	4, 8 oder 16 *	47, 95 oder 190	frei programmier- bar
PCMCIA-Karte (C1 und C2)	kartenabhängig	kartenabhängig	fest und frei pro- grammierbar
RAM	512 kByte	5.8	Samplespeicher wird beim Aus- schalten gelöscht

^{*}theoretisch kann eine Expansion-Karte bis zu 256 MByte beinhalten

Soundkanäle

Ein Audio-Kanal spielt jeweils einen Klang. Sie benutzen zum Beispiel den Kanal 1 für eine Bassdrum, den Kanal 2 für eine Snare etc.

Die verschiedenen Kanäle können das gleiche Sample zur gleichen Zeit benutzen, auch mit unterschiedlichen Parametereinstellungen. Zum Beispiel kann ein Pauken-Sample auf drei Kanälen (Pads) mit unterschiedlicher Stimmung gespielt werden. Obwohl alle drei Kanäle das gleiche Sample verwenden, können alle drei Pauken (und mehr) gleichzeitig gespielt werden. Es gibt keine Beschränkungen!

	Sound Channel	Sound	Pitch
Military /	1	Timpani	0.0
W	2	Tom 1	0.0
Sampled Sound: \ "Timpani"	3	Timpani	-2.8

Im angegebenen Beispiel verwenden Kanal 1 und 3 das gleiche Sample, aber mit unterschiedlicher Tonböbe.

Außerdem können Sie einem Pad zwei Soundkanäle mit zwei verschiedenen Sounds zuordnen! Diese Möglichkeit wird als "Link-Funktion" bezeichnet und auf Seite 48 beschrieben.

Editieren

firm.

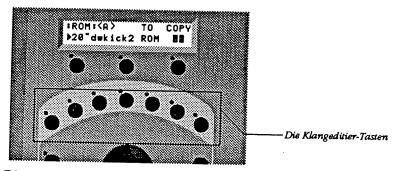
Editieren bezeichnet das Einstellen der ddrum3-Parameter. Normalerweise bezieht sich das Editieren auf ein Kit. Sie wählen ein Kit aus, verändern die Tonhöhen etc. und speichern dann die Veränderungen ab.

Darüber hinaus gibt es zusätzliche Einstellparameter, die wie die Parameter der einzelnen Kits editiert werden, aber für alle Kits zusammen gültig sind. Genauso gibt es Parameter, die das gesamte Gerät als Ganzes betreffen.

In diesem Kapitel erhalten Sie eine Einführung in das Grundprinzip des Editieren von Kits. Nachfolgend werden alle Parameter beschrieben.

Einstellen des Editier-Modus

Sobald Sie eine Edit-Taste drücken (die Tasten des grauen Felds auf der Front-Seite), schalten Sie das ddrum3 in den Editier-Modus.



Die entsprechende LED der Taste leuchtet und das Display zeigt Ihnen eine der Editier-Seiten.



Ein Beispiel für die Anzeige im Display, wenn die Sound-Taste gedrückt wurde.

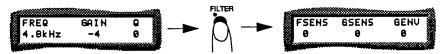
Auswahl eines Parameters

Die Einstellparameter sind in Parameter-Gruppen angeordnet. Jede Gruppe besitzt Ihre eigene Edit-Taste. Es gibt die Sound-Gruppe, eine Pitch-(Tonhöhen)-Gruppe und eine Envelope-(Hüllkurven)-Gruppe etc.

Seiten

Bei einigen Parameter-Gruppen passen nicht alle Einstellparameter auf einmal ins Display. In diesem Fall stehen verschiedene Parameter-Seiten zur Verfügung.

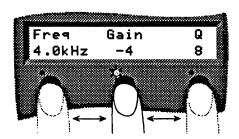
Um die übrigen Seiten aufzurufen, drücken Sie wiederholt die Edit-Taste. Die Filter-Parameter sind zum Beispiel auf zwei Seiten verteilt. Indem Sie die Filter-Taste drücken, schalten Sie zwischen den beiden Seiten hin- und her.



Andere Gruppen können noch mehr Seiten besitzen.

Individuelle Parameter

Ein Parameter auf einer Seite wird durch Drücken einer der drei Tasten unterhalb des Displays angewählt. Meistens ist jedem Parameter eine Taste zugeordnet, aber nicht immer. Manchmal sind in einer Seite nur ein oder zwei Parameter enthalten.

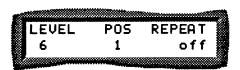


Abspielen der Sounds über das Bedienungsfeld

Wenn Sie die Audio-Kanal-Tasten dücken, können Sie die dazugehörenden Sounds abspielen, was besonders beim Editieren sehr zweckmäßig ist. Wenn ein Taste gedückt gehalten wird, kann der entsprechende Sound wiederholt abgespielt werden (siehe unten).

Panel Trig

Wenn Sie die Taste "Panel Trig" drücken, erscheint folgende Anzeige



Auf dem Display befinden sich drei Parameter. Sie dienen zur Einstellung, wie eine Taste einen Schlag auf das Pad simuliert.

▼ Level. Die simulierte Schlagstärke. Wie Sie sehen werden, kann die Schlagstärke einen großen Effekt haben, nicht nur bei der Lautstärke eines Klangs, sondern auch bei seiner Tonhöhe oder Stimmung.

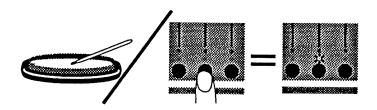
- ▼ Pos. Die simulierte Position auf dem Pad. Auch dieser Parameter beeinflusst den Klang stark.
- ▼ Repeat. Mit diesem Parameter regeln Sie die Wiederholgeschwindigkeit des Klangs bei gedrückter Taste.

Stilles Editieren

Die Kanaltasten werden nicht nur verwendet, um die Sounds abzuspielen, sondem auch zur Auswahl eines Kanals zur Editierung. Wenn Sie einen Audio-Kanal auswählen, kommt Ihnen das Antriggern von Sounds vielleicht eher ungelegen, z.B. beim Bearbeiten eines Klanges während des Sound-Checks. Um den Klang hier stummzuschalten, müssen Sie den Level-Wert auf "Off" setzen.

Die Auswahl eines Kanals - "Pad- Modus" oder "Tasten- Modus"

Beim Editieren müssen Sie sich entscheiden, welchen Kanal Sie bearbeiten möchten, z.B. die Bass-Drum, die Snare-Drum oder die Toms etc. Dies können Sie tun, indem Sie entweder das entsprechende Pad anschlagen oder die entsprechende Taste im Bedienfeld drücken. Der gewählte Kanal leuchtet nun auf.



Pad-Modus

Wenn Sie den Editier-Modus zum ersten Mal aufrufen, wählen Sie die Kanäle durch das Anschlagen des entsprechenden Pads. Das ist sehr praktisch, wenn Sie einen Parameter für verschiedene Kanäle einstellen möchten, z.B. zur Stimmung der Toms oder zur Lautstärkeanpassung der Snare an die Bass-Drum etc.

Tasten-Modus

Wenn Sie eine der Kanaltasten drücken, um Kanäle auszuwählen (und Sounds abzuspielen), schalten Sie das ddrum3 in den Tasten-Modus. In diesem Fall werden die Pads nicht länger zur Kanalauswahl verwendet.

Welche Betriebsart soll ich wählen, "Pad" oder "Taste"?

Im Pad-Modus können Sie schnell Einstellungen für gleichartige Sounds vornehmen. Z.B. lassen sich im Pad-Modus perfekt die Toms stimmen. Schlagen Sie nur auf ein Pad und drehen Sie dann das Eingaberad, um die Tonhöhe einzustellen. Ein Schlagzeugstock in der einen Hand und das Eingaberad unter der anderen ermöglicht ein schnelles Bearbeiten.

Wenn Sie andererseits z.B. die Filtereinstellungen der Snare dem restlichen Kit anpassen möchten, können Sie sich mit Hilfe der Kanal-Taste in den Snare-Kanal einklinken. Dadurch spielen Sie das übrige Kit ganz normal und stellen doch sicher, daß ein Drehen am Eingaberad nur die Snare betrifft.

Umschalten zwischen Tasten-Modus und Pad-Modus

Wenn Sie durch Drücken der Kanaltaste auf der Bedienungsoberfläche den Tasten-Modus eingerastet haben, schalten Sie in den Pad-Modus durch folgende Vorgehensweise.

- 1. Drücken Sie die Exit-Taste.
- 2. Drücken Sie erneut die Parameter Group-Taste.

Sie haben den Edit-Modus jetzt beendet und erneut aufgerufen. Ihr bearbeitetes Kit ist immer noch so vorhanden, wie Sie es verlassen haben, auch wenn Sie es nicht extra gespeichert haben. Mehr darüber können Sie unter der Überschrift "Beenden des Editier-Modus ohne Speicherung" erfahren.

Werteingabe

Werte werden durch Drehen des Eingaberads eingegeben.



Dreben am Eingaberad verändert den Parameterwert.

Wenn Sie das Eingaberad langsam drehen, wird jeder Wert eingestellt. Bei schnellerem Drehen werden einige Zahlen übersprungen.

Bei Parametern, die einen Bereich mit positiven und negativen Zahlen abdecken, können die Werte auf 0 gesetzt werden, indem die entsprechende Taste unter der Anzeige etwas länger gedrückt wird.

Parameter beibehalten und etwas über Sounds

Wenn Sie einen neuen Klang auswählen, werden alle Werte für die Tonhöhe, die Hüllkurve, die Filterwerte etc. auf die vorgegebenen Werte der einzelnen Schlagzeugaufnahme (Sample) zurückgesetzt. Tatsächlich ist es genau das, was ein Sound ist: ein oder mehrere Sample(s) (Digitalaufnahmen) zusammen mit einer Reihe von Einstellungen. Diese Einstellungen werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Edit- und Sample-Parameter.

- ▼ Edit Parameter. Diese wurden bereits oben beschrieben, sie sind ein Teil des Kits. Alle Edit-Parameter können im grauen Bereich auf der Bedienungsoberfläche des ddrum3 abgelesen werden.
- ▼ Sample Parameter (in dieser Version des Betriebssystems "unsichtbar"). Diese Parameter sind immer ein Teil des Klangs, sie können nicht von ihm getrennt werden. Die Sample-Parameter werden hauptsächlich benutzt, um einen Klang bei verschiedenen Spielweisen realistisch klingen zu lassen.

Parameter beibehalten

Wenn Sie die Taste "Parameter Hold" drücken, können Sie neue Sounds anwählen, ohne daß sich einer der Edit-Parameter verändert. Ein Anwendungsbeispiel darüber ist auf Seite 22 beschrieben.

Speichern des Kits

Speichern bedeutet, vorgenommene Änderungen in einem Kit permanent beizubehalten. Alle Einstellungen in diesem Kit sind bei jedem Aufruf wie nach dem letzten Abspeichern.

Um Veränderungen abzuspeichem, muß der "Write Protect"-Schalter auf der Rückseite des ddrum3 auf "Off" stehen.

1. Drücken Sie auf "Store".

Das folgende Display wird dargestellt:



- 2. Wenn Sie das Kit an einem anderen Speicherplatz abspeichern möchten, drücken Sie die linke Taste unter dem Display und drehen Sie am Eingaberad, bis die gewünschte Position erscheint.
 - Das Kit, das an der aktuellen Position gespeichert werden soll, überschreibt das bisherige Kit, das bisher an dieser Stelle gespeichert war, siehe unten.
- 3. Das Eingaberad und die "Buchstaben"-Tasten können zur Namensgebung verwendet werden. Siehe Seite 56 weitere Details.
- 4. Falls Sie es sich anders überlegen und den Klang nicht speichern möchten, drücken Sie die EXIT-Taste (siehe unten).

5. Wenn Sie den Klang mit den vorgenommenen Änderungen abspeichern möchten, drücken Sie die rechte Taste unter dem Diplay.

Abbrechen ohne Speicherung

Um alle Veränderungen rückgängig zu machen, die Sie im Edit-Modus vorgenommen haben, müssen Sie folgendermaßen vorgehen.

1. Drücken Sie die EXIT-Taste.

Das ddrum3 befindet sich jetzt wieder im Kitauswahl-Modus, Ihre Veränderungen wurden jedoch noch nicht aus dem ddrum3 entfernt. Wenn Sie erneut in den Edit-Modus schalten, sind diese Änderungen wieder vorhanden.

2. Auswahl eines anderen Kits.

Das neue Kit wird in den aktuellen Puffer-Speicher geladen und jetzt erst werden alle zuvor getätigten Veränderungen gelöscht. Wenn Sie das ursprüngliche Kit wieder abspielen möchten, stellen Sie es einfach ein.

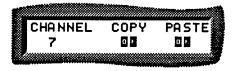
Parameter Init

Wenn Sie diese Taste drücken, werden alle Parameter auf die vom Hersteller vorgegebenen Anfangswerte zurückgesetzt. Für die meisten Parameter wurde der Wert "Null" vorgegeben, aber nicht für alle (siehe Seite 57).

Kopieren

Wenn Sie die Einstellungen eines Sound-Kanals auf einen anderen kopieren möchten, müssen Sie wie folgt vorgehen:

1. Drücken Sie die "Copy"-Taste.



- Wählen Sie den Kanal, von dem Sie kopieren möchten, indem Sie die Kanal-Taste auf der Frontplatte antippen oder die linke Taste unter dem Display drücken und den Wert mit dem Eingaberad eingeben.
- 3. Drücken Sie die mittlere Taste unter dem Display (Copy).

Die Einstellungen des ausgewählten Kanals werden jetzt in einen unsichtbaren Zwischenspeicher kopiert.

MIDI- und Link-Einstellungen werden nicht kopiert.

- 4. Wenn Sie diese Einstellungen in ein anderes Kit übertragen wollen, drücken Sie die Kit-Taste und wählen Sie das gewünschte Kit. Drücken Sie jetzt die Copy-Taste erneut.
- Wählen Sie den Soundkanal, auf den Sie die Einstellungen übertragen möchten, genau wie Sie den Kanal wählten, von dem Sie kopieren möchten.
- 6. Drücken Sie die rechte Taste unter dem Display (Paste).

Die Einstellungen werden jetzt in den ausgewählten Kanal übertragen. Die Einstellungen bleiben auch danach im Zwischenspeicher erhalten, dadurch können Sie bei Bedarf die gleichen Einstellungen auf mehrere Kanäle übertragen.

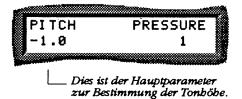
Um die Veränderungen beizubehalten, müssen Sie das Kit abspeichern.

Editierbeispiel 1 - Toms stimmen

Das Beispiel beschreibt, wie die Tonhöhe dreier Toms aneinander angepaßt wird. Es zeigt Ihnen die bestmögliche Verwendung des "Pad-Modus".

- 1. Wählen Sie ein Kit.
- 2. Drücken Sie die "Pitch"-Taste.
- 3. Vergewissern Sie sich, daß der Pitch-Parameter gewählt ist (die linke Taste unter dem Display muß leuchten).
- 4. Spielen Sie das erste Tom an.

Die Kanal-Taste leuchtet nun auf und das Display zeigt die Stimmung (und den Druck) des Toms.



- Stellen Sie mit dem Eingaberad den richtigen Wert ein, während Sie das Tom spielen.
- Spielen Sie das n\u00e4chste Tom an.

Die Kanal-Taste leuchtet auf und das Display zeigt die Stimmung des Toms.

- 7. Stellen Sie den gewünschten Wert ein.
- 8. Verfahren Sie auf gleiche Weise mit dem Einstellen der Tonhöhen sämtlicher Toms, bis Sie das gewünschte Kit erhalten.
- Um die vorgenommenen Einstellungen beizubehalten, drücken Sie "Store" und speichern Sie das Kit. Drücken Sie die EXIT-Taste, wenn Sie zur Kitauswahl ohne vorherige Speicherung zurückkehren möchten.

Editierbeispiel 2 - Auswahl eines neuen Snare-Sounds

Das Beispiel beschreibt, wie ein neuer Sound für die Snare gewählt wird. Es zeigt Ihnen die bestmögliche Verwendung des "Tasten-Modus".

- 1. Wählen Sie ein Kit.
- 2. Drücken Sie die "Sound"-Taste.
- 3. Auf dieser Seite gibt es drei Parameter. Vergewissern Sie sich, daß der linke (Sound) ausgewählt ist.

 Die anderen beiden Parameter "Group" und "Bank" werden auf Seite 36 beschrieben.
- 4. Drücken Sie die Sound-Kanal-Taste 2.

Sie haben jetzt den Tasten-Modus aktiviert. Sie können die Pads spielen, ohne daß die zugehörigen Sound-Kanäle ausgewählt werden. Das ist leicht am Display abzulesen. Es zeigt immer die ausgewählte Snare, egal welches Pad Sie anspielen.



5. Geben Sie den gewünschten Wert mit dem Eingaberad ein.

Dies ordnet dem Snare-Pad einen neuen Sound zu. Falls in der oberen Reihe nach dem Wort "SOUND" ein "M" erscheint, ist der ausgewählte Sound ein Multisample. Das bedeutet, daß der Klang aus mehr als einer Aufnahme besteht. Sie spielen unterschiedliche Samples ab, wenn Sie mit unterschiedlicher Stärke oder auf unterschiedlichen Pad-Bereichen spielen. Lesen Sie dazu ab Seite 36.

6. Um die vorgenommenen Einstellungen beizubehalten, drücken Sie "Store" und speichern Sie das Kit. Drücken Sie die EXIT-Taste, wenn Sie zur Kitauswahl ohne vorherige Speicherung zurückkehren möchten.

Editierbeispiel 3 - Bearbeiten Sie die Bass-Drum mit Filtern

Das Beispiel beschreibt, wie Sie mit Hilfe der Filterfunktionen Ihrer Bass-Drum mehr "Klick" oder "Uumpfh" verleihen können. Es wird darüberhinaus der Einsatz der Funktion "Parameter Hold" gezeigt.

- 1. Wählen Sie ein Kit.
- 2. Drücken Sie die "Sound"-Taste.
- 3. Drücken Sie die linke Taste unter dem Display.
- 4. Drücken Sie die Sound-Kanal-Taste 1.

Sie haben jetzt den Bass-Drum-Kanal ausgewählt und betreiben das ddrum3 jetzt im Tasten-Editier-Modus.



– Der gewählte Sound

- 5. Wählen Sie einen fetten Bass-Drum-Klang.
- 6. Drücken Sie die Taste "Filter" so oft, bis im Display folgende Anzeige erscheint.



7. Setzen Sie alle Parameter dieser Seite auf "O".

Damit vermeiden Sie Verwirrung beim Einstellen der Filter. Die Funktion dieser Filter wird auf Seite 46 beschrieben.

- Drücken Sie erneut die "Filter"-Taste, um zur nächsten Filter-Seite umzuschalten.
- Setzen Sie "Gain"-Wert auf "5" und den "Q"-Wert auf "3".
 Das bedeutet eine mittlere Pegelanhebung über einen großen Frequenzbereich (Q).
- 10. Spielen Sie auf der Bass-Drum, während Sie den "Freq"-Wert (Frequenz) verändern. Einstellungen im Bereich von 43 Hz bis 250 Hz verstärken den Bassbereich des Klanges. Einstellungen im Bereich von 900 Hz bis 2 kHz verstärken den Klick des Schlages.
- 11. Drücken Sie die Taste "Param Hold" (Parameter beibehalten).
 Sie leuchtet jetzt auf, um Ihnen zu zeigen, daß Sie den Parameter-Hold-Modus eingeschaltet haben.
- 12. Drücken Sie die Taste "Sound".

13. Wählen Sie einen anderen Bass-Drum-Klang.

Da die Funktion "Parameter beibehalten" aktiviert ist, ändern sich die editierten Einstellungen nicht, was soviel bedeutet, daß die gleichen Filtereinstellungen auch für den neu gewählten Bass-Drum-Sound gelten.

- 14. Wenn Sie möchten, können Sie zurückkehren und andere Filtereinstellungen für den neuen Sound vornehmen.
- 15. Um die vorgenommenen Einstellungen beizubehalten, drücken Sie "Store" und speichern Sie das Kit. Drücken Sie die EXIT-Taste, wenn Sie zur Kitauswahl ohne vorherige Speicherung zurückkehren möchten.

Kapitel 4 – Empfindlichkeit und Trigger- Möglichkeiten

Einstellen der Empfindlichkeit

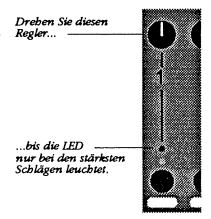
Es ist zur maximalen Ausnutzung der großartigen Dynamik des ddrum3 überaus wichtig, die Empfindlickeit exakt einzustellen.

Ein Punkt, in dem ddrum anderen Drum-Systemen überlegen ist, ist der große Dynamikbereich. Er ist wesentlich größer als bei anderen Systemen und immitiert auch das Ansprechverhalten akustischer Drums wesentlich besser als andere Systeme. Um den enormen Dynamikbereich voll auszuschöpfen, müssen Sie folgende Einstellungen vonehmen.

- 1. Schließen Sie das Pad (oder die Trommel) an den Kanal an, der eingestellt werden soll.
- 2. Während Sie spielen, stellen Sie den "Sense"-Knopf des betreffenden Kanals ein.

 Drehen im Uhrzeigersinn macht den Kanal empfindlicher, Drehen im Gegenuhrzeigersinn dagegen unempfindlicher.
- 3. Drehen Sie so lange am Regler, bis die Peak-LED bei den stärksten Schlägen auf das Pad (oder die Trommel) gerade kurz aufleuchtet.

Die Peak-LED zeigt an, ob das Eingangssignal nahe am maximalen Amplitudenwert oder sogar schon darüber ist. Dadurch wird nur der Dynamikbereich, nicht der Sound selber beeinflußt (siehe unten).



4. Gehen Sie bei den restlichen Kanälen entsprechend vor.

Die Einstellung wird für alle Kits auf einmal vorgenommen, es muß nicht jedes Kit separat eingestellt werden. Die Einstellungen werden im Speicher automatisch gespeichert, Sie müssen dazu nicht die "Store"-Taste drücken.

Beachten Sie!

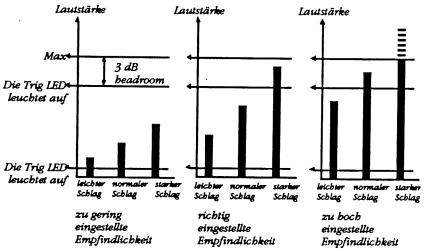
- ▼ Wenn Sie zwischen Pads und Triggermikrofonen wechseln, müssen Sie jedesmal die Empfindlichkeit neu einstellen.
- ▼ Die Empfindlichkeit ist keine programmierbare Funktion. Die Einstellungen sind für alle Kits gleich. Der Regler zeigt immer die aktuelle Einstellung an.

- ▼ Verwenden Sie den Empfindlichkeitsregler nicht als Lautstärkeregler. Die Erhöhung der Empfindlichkeit ist nicht dasselbe wie die Erhöhung der Lautstärke.
- ▼ Wenn Sie den Schaumstoff eines Pads ausgetauscht haben, sollten Sie auch die Empfindlichkeit neu einzustellen.

Verstehen, wie der Empfindlichkeitsregler arbeitet

Wenn Sie ein Pad / eine Trommel anschlagen, wird die Amplitude vom ddrum3 analysiert und in Änderungen der Lautstärke und des Klangverhaltens übersetzt.

- ▼ Falls die Empfindlichkeit zu gering eingestellt ist, erzeugen auch starke Schläge nicht die maximale Lautstärke und Sie erhalten dementsprechend auch nicht den Charakter eines starken Schlags. Außerdem wird dadurch der Signal-Rausch-Abstand unnötigerweise verschlechtert.
- ▼ Falls die Empfindlichkeit zu hoch eingestellt wurde, kann keine Unterscheidung zwischen starken und mittleren Schlägen stattfinden. Auch schwache Schläge klingen hierbei weniger natürlich.



Das Diagramm zeigt drei verschiedene Empfindlichkeitseinstellungen und ihre Auswirkung auf die Lautstärke des Audio-Kanals. Sie sollten die mittlere Einstellung erreichen.

▼ Die Trigger-Eingänge sind nicht direkt an die Klangerzeugung des ddrum3 angeschlossen. Das bedeutet, daß selbst zu große Eingangslautstärkepegel bei hoch eingestellter Empfindlichkeit die Soundqualität nicht nachteilig beeinflussen.

Umschalten zwischen ddrumTriggers, ddrumTubes oder "Hand"

Wenn das ddrum3 ausgeliefert wird, sind alle Kanäle auf den Anschluß des ddrum3 Kick, der ddrum3 Snare und von ddrum3 PrecisionPads eingestellt.

Die ddrum Snare wird als ein Pad betrachtet. Deshalb ist der Kanal 2 bei Auslieferung auf "dd3-pad" eingestellt. Falls Sie ein Snare-Pad verwenden, belassen Sie bitte diese Einstellung.

Falls Sie ddrumTriggers oder ddrumTubes verwenden möchten, müssen Sie die "Type"-Einstellungen des Kanals verändern:

- 1. Drücken Sie die mit "Trig Input" bezeichnete Taste über dem Display.
- 2. Wählen Sie den Type-Parameter auf dieser Seite.



Der Type-Parameter-

- 3. Drücken Sie die Kanal-Taste 1.
 - Der Type-Parameter zeigt wahrscheinlich "kick" an.
- 4. Drehen Sie am Eingaberad, bis der gewünschte Wert eingestellt ist (siehe unten).
- 5. Verfahren Sie auf gleiche Weise mit den anderen Kanälen.
- Nach Beenden Ihrer Wahl drücken Sie die Taste EXIT.
 Sie gelangen wieder zur Kit-Auswahl-Anzeige.

Falls Sie ddrumTriggers für Ihre akustische Snare benutzen

Stellen Sie den Type-Parameter auf "acoustic 1". Falls Sie Doppeltrigger-Impulse (Erklingen des gleichen Sounds zweimal kurz nacheinander) bei jedem Anspielen der Snare erhalten, versuchen Sie, den Trig Threshold zu erhöhen und/oder den Snare-Teppich zu straffen.

Falls Sie ddrumTriggers für Ihre akustischen Toms oder die Bass-Drum benutzen

Stellen Sie den Type-Parameter auf "acoustic 1". Falls Sie Doppeltrigger-Impulse (Erklingen des gleichen Sounds zweimal kurz nacheinander) erhalten, verändern Sie den den Wert auf "acoustic 2" oder sogar auf "acoustic 3" (der letzte Wert ist hauptsächlich für große, weniger gedämpfte Trommeln gedacht).

Falls Sie ddrumTubes benutzen

Stellen Sie den Type-Parameter auf "tube".

Falls Sie ein ddrum3 PrecisionPad mit der Handfläche spielen

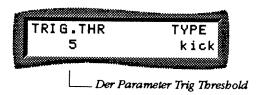
Stellen Sie den Type-Parameter auf "hand".

Einstellen des Trig Threshold

Der Parameter Trig Threshold wird verwendet, um die maximale Empfindlichkeit für schwache Signale zu gewährleisten. Gleichzeitig läßt sich damit der entsprechende Kanal weniger anfällig für ungewollte Trigger-Impulse oder Umgebungsgeräusche einstellen. Es folgt eine Beschreibung, wie die Einstellungen geändert und optimiert werden.

Einstellungen vornehmen

- 1. Drücken Sie die Taste "Trig Input" über dem Display.
- 2. Vergewissern Sie sich, daß der Parameter "Trig.Thr" angewählt ist.



- 3. Drücken Sie die Kanal-Taste 1.
- 4. Geben Sie mit dem Eingaberad für den Kanal 1 den gewünschten Wert des Trig Threshold ein.
- 5. Verfahren Sie mit den restlichen Kanälen analog.

Die Einstellung wird für alle Kits auf einmal vorgenommen, es muß nicht jedes Kit separat eingestellt werden. Die Einstellungen werden im Speicher automatisch gespeichert, Sie müssen dazu nicht die "Store"-Taste drücken.

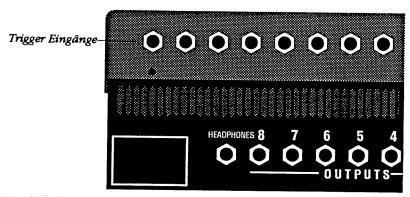
Verstehen, wie Trig Threshold arbeitet

Falls das anliegende Signal den vorgegebenen Trig-Threshold-Pegel nicht überschreitet, triggert es auch keinen Sound an.

- ▼ Wenn der Trig-Threshold-Wert sehr niedrig (auch zu 0) gewählt wird, ist der Kanal sehr empfindlich bei schwachen Schlägen, wodurch sich die Dynamik des ddrum3 maximal ausnutzen läßt.
- ▼ Auf der Bühne kann jedoch z.B. eine laute Monitorbox Triggersignale auslösen (der Sound "schlägt" auf das Pad). Sie werden vielleicht feststellen, daß mehr als eine Trig LED aufleuchtet, wenn Sie ein einzelnes Pad anspielen. Falls das passiert, sollten Sie den Trig Threshold-Wert dieser Kanäle erhöhen, bis die unerwünschten Triggerimpulse verschwinden.
- ▼ Wenn Sie mehrere Pads oder Trommeln an einem Stativ befestigt haben, können sie möglicherweise voneinander Triggerimpulse aufnehmen (sogenanntes Fehltriggern). Sie sollten dann den Trig Threshold bei diesen Kanälen erhöhen.

Kapitel 5 — Referenz

Trigger-Eingänge



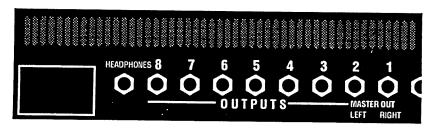
Es gibt zehn Trigger-Eingänge im oberen Bereich der Rückseite. Sie sind in ihrer Funktionalität identisch. Sie akzeptieren Signale von folgenden Ursprungsquellen.

- ▼ ddrum3 PrecisionPads und ddrum3 Snare.
- ▼ ddrum Kick.
- ▼ ddrumTriggers (akustische Drum-Triggermikrofone).
- ▼ ddrumTubes.
- ▼ Audiosignale eines Tonbandgerätes.

Verwenden Sie keine Pads oder Triggermikros von anderen Herstellern. Verwenden Sie keine ddrumPads älterer Ausführung.

Abhängig von Ihrer gewählten Signalquelle müssen die Parameter "Trigger Type" und "Trig Threshold" eingestellt werden, siehe Seite 28.

Audio-Ausgänge



Alle Audio-Ausgänge besitzen Line-Pegel. Sie sollten an die Line-Eingänge eines normalen Audio-Mischpults angeschlossen werden. Die Ausgänge sind nicht für den Anschluß an Gitarrenverstärker oder ähnliches vorgesehen.

Master-Ausgang (Ausgänge 1 und 2)

Bei Auslieferung des ddrum3 liegen alle Kanäle aller Kits an einem der beiden Ausgänge als Stereosignal vor. Die Lautstärke und die Panoramaverteilung jedes einzelnen Sounds ist in jedem Kit programmiert.

Ausgänge 1 bis 8

Sie können jedoch jeden einzelnen Audio-Kanal auch aus der Stereo-Summe der Ausgänge 1 und 2 herausnehmen und einem größeren Mischpult zur weiteren Signalverarbeitung zuführen.

Kopfhörer

Dieser Ausgang speist einen normalen Stereokopfhörer. Das ddrum3 erzeugt auch Klänge mit ausgeprägten Höhen, wodurch an den verwendeten Kopfhörer hohe Anforderungen gestellt werden. Wir haben mit den Modellen der "Digital"-Serie von Sony gute Erfahrungen gemacht.

MIDI, Pedale und Fernsteuerung

- ▼ Die drei Standart-Anschlüsse MIDI In, Out und Thru werden zum Anschließen des ddrum3 an einen Sequenzer, zusätzliche Klangquellen oder andere MIDI-Geräte benötigt.
- ▼ Der "Remote"-Anschluß wird für die ddrum-Fernsteuerung (ein "Kitwahlschalter" für das ddrum3) benutzt. Die ddrum Remote-Control kann zur Auswahl von Kits benutzt werden, jedoch nur innerhalb der Bank, die über die Bedienungsoberfläche des ddrum3 ausgewählt wurde.
- ▼ Über den Pedal-Anschluß kann dem Sound mehr Ausdruckskraft verliehen werden, wenn Sie einen Fußschweller oder ähnliches verwenden. Im Prinzip ersetzt das Pedal die Druckerkennung des entsprechenden Kanals. Dieser Eingang arbeitet mit den meisten Lautstärke- und "Expression"-Pedalen, wie sie für Synthesizer und elektronische Keyboards verwendet werden. Schließen Sie einfach den Ausgang des Pedals an den Pedalanschluß des ddrum3 an. Weitere Informationen darüber finden Sie auf Seite 67.

Schreibschutz-Schalter (Write Protect)

Wenn Sie Kits in einer Bank abspeichern, Sounds und Samples kopieren oder übertragen möchten, muß dieser Schalter in "Off"-Stellung stehen.

PCMCIA-Kartenschächte

Auf der Vorderseite finden Sie zwei Schlitze für sogenannte PCMCIA-Karten. Diese Karten gibt es in verschiedenen Ausführungen: als RAM-, Flash- und ROM-Speicher mit unterschiedlichem Speicherplatz. RAM und Flash-Karten können Sie über Ihren Computerhändler erwerben.

Jede Karte kann 100 Kits und/oder eine Anzahl von Sounds speichern. Wieviele Sounds auf diesen Speicher passen, hängt von der Speichergröße der Karte und natürlich von der Länge der Sounds ab. Jede Sekunde von gesampeltem Audio-Material benötigt etwa 88 Kilobyte. Zum Beispiel kann eine 4-Megabyte-Flash-Karte näherungsweise 47 Sekunden Sound speichern.

Karten-Typen

RAM-Karten

RAM-Karten gibt es in zwei Ausführungen:

- ▼ Ohne batteriebetriebenen Speicher: Diese Karte kann als Sample-Zwischenspeicher verwendet werden, wie auf Seite 76 beschrieben.
- ▼ Mit batteriebetriebenen Speicher: Diese Karte kann als Sample-Zwischenspeicher und als Kit-Speicher benutzt werden. Zur ausschließlichen Speicherung von Kits reicht eine 64k-Karte völlig für die Speicherung von 100 Kits.

Vor der Verwendung einer RAM-Karte, muß sie formatiert werden, siehe Seite 61.

Flash-Karten

Sie können zur Speicherung von Sounds und Kits genau wie die optionale, interne EX-Speicherplatine benutzt werden. Zum Beispiel können Sie Sounds über MIDI oder SCSI in eine Flash-Karte übertragen. Sie können nicht direkt in eine Flash-Karte speichern. Eine Flash-Karte benötigt zur Speicherung nach dem Abschalten des ddrum3 keine Batterie.

Flash-Karten gibt es in 4, 10 und 20 MByte-Ausführungen.

Wenn Sie eine Flash-Karte erwerben, sollten Sie sich vergewissern, daß es sich um eine "Intel-kompatible" Karte des "Typ2" handelt.

Bevor Sie die Flash-Karte benutzen können, müssen Sie sie formatieren (siehe Seite 61).

ROM-Karten

Clavia beabsichtigt, künftig ROM-Karten mit zusätzlichen Sounds für ihr ddrum3 anzubieten.

Handhabung

Karten können jederzeit ein- und ausgesteckt werden. Das Display zeigt Ihnen unmittelbar das Ein- und Ausstecken einer Karte an.

Wenn Sie eine RAM- oder Flash-Karte formatieren, bekommt sie eine Identifikationsnummer zugeteilt (siehe Seite 61). Dadurch wird die Karte unverwechselbar. Das heißt, die Karte kann in jedem beliebigen Schlitz verwendet, bzw. muß nicht immer in den gleichen gesteckt werden.

Wenn Sie auf eine nichtformatierte Karte zugreifen möchten, zeigt das Display "UNINIT".

Flash- und RAM-Karten besitzen einen kleinen Schreibschutzschalter. Wenn Sie etwas auf der Karte speichern möchten, muß der Schreibschutz ausgeschaltet werden.

SCSI- und DAT-Anschlüsse

Diese Anschlüsse befinden sich auf der optional erhältlichen SCSI/DAT-Erweiterungsplatine .

SCSI

Dieses Interface wird zur Verbindung des ddrum3 mit einem MacIntosh-Computer oder einem Sampler Akai S1000 oder S1100 benötigt.

Unsachgemäße Handhabung des SCSI-Interfaces kann dauerhafte Schäden in Ihrem ddrum3 und anderem SCSI-Equipment verursachen. Unter keinen Umständen dürfen Sie etwas an das SCSI-Interface anschließen, bevor Sie die Warnhinweise auf Seite 83 gelesen haben.

DAT

Dieser Anschluß ist ein S/P DIF-Eingang. Er empfängt digitale Audio-Signale von DAT, CD oder ähnlichem mit einer Abspielfrequenz von 44.1 oder 48 kHz. Lesen Sie dazu Seite 76.

▼ Wir empfehlen Ihnen die Verwendung von speziell dafür vorgesehenen Digital-Audio-Kabeln, insbesondere bei längeren Kabeln.

Edit Parameter

Sound

Diese Seite ermöglicht Ihnen, zwischen fertigen Schlagzeug- und Perkussionsklängen zu wählen.

Was ist ein Sound?

Ein Sound besteht aus drei Dingen:

- ▼ Samples. Die meisten Sounds bestehen nur aus einem Sample (einer Digitalaufnahme), manche jedoch auch aus mehreren. Diese komplexen Sounds werden Multi Sounds genannt (siehe unten).
- ▼ Sample Parameter. Diese Parameter bleiben solange unsichtbar, bis gesampelt (ein externer Sound in den Speicher des ddrum3 gebracht) wird. Ihre Aufgabe ist es, den Klang bei verschiedenen Spielweisen (sanfte Schläge, starke Schläge, Wirbel etc.) realistisch klingen zu lassen.
- ▼ Edit Parameter. Für jeden Sound existieren Voreinstellungen der Tonhöhe (Pitch), des Decay (Hüllkurve), der Filter etc. Diese Parameter dienen ebenfalls zur authentischen Klangwiedergabe. Aber falls Ihnen diese Vorgaben nicht gefallen, ändern Sie diese einfach und speichern sie dann als Kit ab.

Sie können die Voreinstellungen mit Hilfe des Parameter Hold ersetzen, siehe Seite 57.

Über Multi Sounds

Beim Auswählen eines Sounds erscheint in der oberen Reihe des Displays manchmal der Text "M".

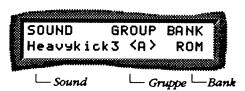
Dann handelt es sich bei dem gewählten Sound um einen Multi-Sound. Ein Multi-Sound wird aus mehr als einem Sample aufgebaut, tatsächlich aus bis zu 16 (wobei nicht alle so komplex sind). Welches Sample jeweils wiedergegeben wird, hängt von der Schlagstärke und der Auftreffstelle auf dem Pad ab.

Individuelle Sounds eines Multi-Sounds verwenden

Wenn Sie einen Multi-Sound ausgewählt haben, können Sie jeden Sound aus dem Multi-sound als normalen Sound in einem Kit benutzen.

- 1. Halten Sie die Sound-Parameter-Taste gedrückt (links unterhalb des Displays)
 Ein "Pfeil" erscheint nach dem Wort "Sound" in der oberen Reihe.
- 2. W\u00e4hrend Sie die Taste gedr\u00fcckt halten, drehen Sie am Engaberad.
 Die obere Reihe zeigt nun S1, S2 etc. Wieviele M\u00f6glichkeiten es gibt, h\u00e4ngt davon ab, aus wievielen Samples der Multi-Sound aufgebaut ist.
- 3. Wenn Sie das gewünschte Sample gefunden haben, lassen Sie die Taste los.

Sound Parameter



Bank

Die Sounds werden in sogenannten Bänken abgelegt, was physikalischen Speicherblöcken im Computer entspricht:

- ▼ ROM ist die interne Sound-Bank in jedem ddrum3.
- ▼ C1 betrifft die Sounds auf einer optionalen PCMCIA-Speicherkarte, die in den C1 Klangerweiterungsschlitz gesteckt wird. Lesen Sie für weiter Informationen Seite 33.
- ▼ C2: Wie oben, doch für den Kartenschlitz C2.
- ▼ EX betrifft die optional erhältliche "ddrum3 Flash-Erweiterungsplatine". Diese Anzeige erscheint nur, wenn die Erweiterungsplatine installiert wurde. Lesen Sie darüber mehr auf Seite 14.
- ▼ RAM bezeichnet den flüchtigen Speicher auf dem optional erhältlichen SCSI/DAT-Interface. Dieser Speicher wird hauptsächlich für Sampling-Aktionen von DAT oder ähnlichem benötigt (siehe Seite 76).

Sounds in der RAM-Bank werden gelöscht, wenn Sie das ddrum3 ausschalten.

Group

Da eine Bank hunderte von Klängen enthalten kann, haben wir sie zur einfacheren Wiederauffindung in Gruppen organisiert. In der ROM-Bank finden Sie die Bass-Drums in der Gruppe <A>, die Snares in der Bank usw.

Beim Erzeugen Ihrer eigenen Bänke auf einer PCMCIA-Karte oder in der ddrum3 Flash-Erweiterungskarte legen Sie die Sounds nach Ihren Wünschen in die Gruppen. Sie können es nach unserem System tun, sind daran jedoch nicht gebunden.

Sound

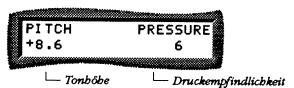
Hier werden die aktuellen Klänge ausgesucht und deren Namen angezeigt.

Wenn für einen Audio-Kanal "nosound" anzeigt, wurde eine leere Bank ausgewählt. Das passiert in aller Regel beim Auswählen eines Sounds aus einer leeren RAM-Bank oder einer leeren Karte bzw. eines leeren Kartenschlitzes.

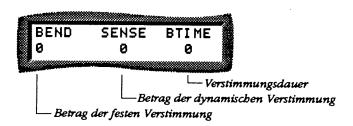
Wenn ein "M" in der oberen Reihe erscheint, handelt es sich bei dem gewählten Sound um einen Multi Sound, siehe oben.

Pitch-Seite 1 - Elementare Pitch-Parameter

Es existieren zwei Pitch-Seiten. Die erste steht für die elementaren Pitch-Parameter zur Verfügung.



Die zweite Seite dient der Erstellung eines Pitch-Bend (Tonhöhenverstimmung), wie unten beschrieben.



Pitch

Dieser Parameter wird benutzt, um die Tonhöhe in Halbtönen und einer Dezimalstelle festzulegen. Der Bereich reicht von -48.0 (vier Oktaven nach unten) über 0 (Orginaltonhöhe) bis +12.0 (eine Oktave nach oben).

Dieser Wert gibt auch den Tonhöhenumfang an, den das ddrum3 handhaben kann. Kein Klang kann über diesen 5-Oktaven-Bereich hinaus verstimmt werden, auch nicht durch die Parameter Pitch-Bend oder Pressure (siehe unten).

Bedenken Sie bitte, daß die Gesamtstimmung auch durch den Parameter "Bend" beeinflußt wird (siehe unten).

Pressure

Dieser Parameter wird benutzt, um zu bestimmen, wie stark die Tonhöhe durch den auf das Pad ausgeübten Druck während des Spielens schwankt. Mit dieser Funktion können Sie z.B. ein Tabla oder Talking Drums simulieren, indem Sie das Pad mit einer Hand spielen und mit der anderen Hand auf das Pad drücken.

Der Parameterbereich reicht von -10 bis 10, was soviel bedeutet, daß entsprechend des Drucks die Tonhöhe bei negativen Werten gesenkt bzw. bei positiven Werten erhöht wird. "0" bedeutet natürlich keine Änderung.

Bitte bedenken Sie, daß Sie den absoluten Pitchbereich von 5 Oktaven (-48 bis +12) bei keinem Sound jemals überschreiten können. Wenn Sie z.B. die Tonhöhe eines Klangs bereits um eine Quinte (Pitch-Parameter auf +7) erhöht haben, bleiben Ihnen lediglich weitere 5 Halbtöne (7+5=12), um eine Tonhöhenschwankung durch Druck zu erhalten, egal, wie stark Sie drücken oder wie hoch Sie diesen Parameter setzen.

Pitch-Seite 2 - Pitch-Bend-Parameter

Auf der zweiten Pitch-Seite werden die maximalen Tonhöhenschwankungen eingestellt. Dieser Pitch-Bend-Parameter wird z.B. für Bass-Drums oder Toms eingesetzt, um eine interessante und häufig anzutreffende Klangveränderung bei variierender Dynamik zu erzeugen. Außerdem können spezielle Effekte erzeugt werden. Beispiele dazu finden Sie im Kapitel "Anwendungen". Wenn Sie sich mit dieser Funktion vertraut machen möchten, empfehlen wir Ihnen folgende Vorgehensweise.

Bevor Sie beginnen, wählen Sie einen längeren Klang, der nicht zu hoch oder tief gestimmt ist. Ein Tom-Sound wird wahrscheinlich passen.

Feste Verstimmung

- 1. Setzen Sie "SENSE" zu "0".
- 2. Erhöhen Sie den Wert für den "BTIME"-Parameter (Pitch-Bend-Dauer) auf etwa "60". Sie sollten bei einem kurzen Klang einen geringeren Wert einstellen.
- Drehen Sie den "BEND"-Wert auf, w\u00e4hrend Sie den Klang spielen.Sie werden feststellen, wie beim Ausklingen des Sounds dessen Tonh

Sie werden feststellen, wie beim Ausklingen des Sounds dessen Tonhöhe abfällt. Je höher der Wert eingestellt wurde, desto größer der Effekt.

4. Verringern Sie den "BEND"-Wert auf negative Werte.

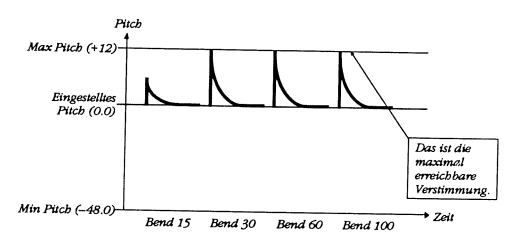
Die Tonhöhe steigt jetzt beim Ausklingen.

5. Experimentieren Sie mit dem "BTIME"-Parameter.

Sie werden feststellen, daß sich bei Verringerung des Werts die Tonhöhe schneller ändert. Ein hoher Wert bei einem kurzen Klang hingegen erwirkt fast keinen Effekt, da die Bend-Funktion erst nach dem Klangereignis einsetzt!

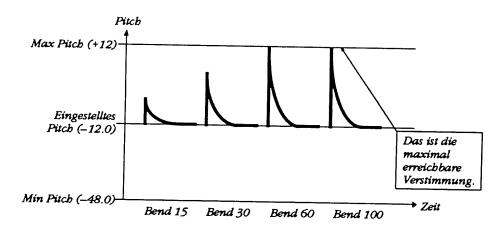
Die Grenzen der maximalen Verstimmung

Bitte beachten Sie, daß der absolute Tonumfang von 5 Oktaven (-48 bis +12) bei keinem Sound überschritten werden kann (siehe Pitch-Parameter). Lassen Sie es uns so sagen: der gesampelte Sound hat eine Grundstimmung von 0.0. Wenn Sie den Pitch-Bend-Betrag erhöhen, wird die Tonhöhenbeugung stärker, bis Sie einen Wert von 30 erreicht haben. Darüber gibt es keinen Unterschied, weil die maximale Tonhöhe von +12 am Anfang der Verstimmung erreicht ist.



Das Diagramm zeigt den absoluten Tonumfang, der niemals überschritten werden kann. Hier wurde eine positive Verstimmung eingestellt.

Wenn Sie die Grundstimmung z.B. um den Wert -12.0 (eine Oktave) nach unten verstimmen, erhöhen Sie die maximal mögliche Tonbeugung nach oben auf zwei Oktaven. Der höchste Ton beginnt nach wie vor eine Oktave über der Grundstimmung, aber er endet eine Oktave unterhalb. Als ein Effekt davon werden Sie feststellen, daß der nutzbare Wertebereich nun von 0 bis 60 reicht.

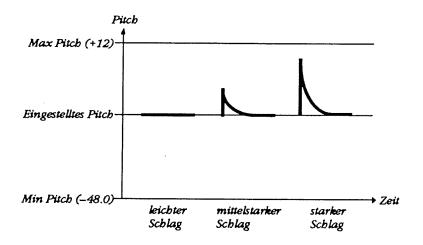


Dynamische Verstimmung

6. Stellen Sie "BEND" auf "O".

7. Experimentieren Sie mit dem "SENSE"-Parameter.

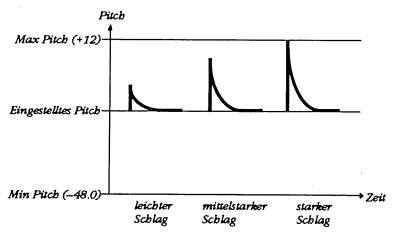
Sie werden nun feststellen, daß die Verstimmung abhängig von Ihrer Schlagstärke ist. Der Parameter "SENSE" entspricht exakt dem "BEND"-Parameter, wobei der Effekt hierbei in Abhängigkeit von der Spieldynamik auftritt.



Kombination aus fester und dynamischer Tonhöhenbeugung

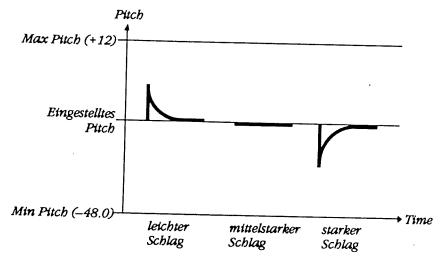
Durch Kombination der beiden Parameter erreichen Sie eine Menge nützlicher Verstimmungsfunktionen. Die entsprechenden Effekte werden einfach addiert, was wir mit ein paar Beispielen zu verdeutlichen versuchen:

▼ Stellen Sie "SENSE" und "BEND" auf positive Werte und Sie erhalten einen geringen Verstimmungsbereich nach unten, der mit zunehmender Schlagstärke wächst. Die oben beschriebenen Grenzen bleiben natürlich bestehen.



▼ Stellen Sie beide Parameter auf negative Werte und Sie erhalten eine Tonhöhenbeugung nach oben.

▼ Stellen Sie "BEND" auf negative Werte und "SENSE" auf positive Werte und Sie erhalten bei leichten Schlägen eine geringe Tonhöhenbeugung nach oben, die bei stärkeren Schlägen verschwindet oder sogar in einer Beugung nach unten resultiert. Wie gesagt, die tatsächliche Beugung ist eine Summe der beiden angegebenen Parameter.

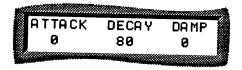


Hoffentlich war die Funktionsweise anschaulich beschrieben. Das läßt sich folgendermaßen nochmals zusammenfassen: bei schwachen Schlägen läßt sich die Beugung mit "BEND" bestimmen, bei starken Schlägen wird die Tonhöhenbeugung aus den addierten Parameter-Werten zusammengesetzt. Bei mittelstarken Schlägen erhält man Werte dazwischen.

Der "SENSE"-Parameter ist abhängig von der Schlagstärke. Deshalb ist es sehr wichtig, daß Sie den Empfindlichkeitsregler genau eingestellt haben. Sehen Sie dazu Seite 26.

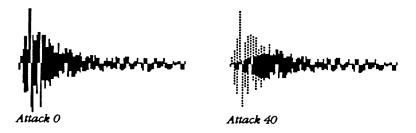
Hüllkurven-Seite 1 - Hüllkurve und Dämpfung

Um die Parameter aufzurufen, die den Lautstärkeverlauf eines Klangs bestimmen, müssen Sie auf "ENV" drücken, bis folgender Displayinhalt erscheint.



Attack

Dieser Parameter bezeichnet die Einschwingzeit, d.h. die Zeit bis der Klang seine volle Lautstärke erreicht hat. Die Erhöhung des Parameter-Werts bedeutet eine längere Einschwingzeit, wodurch der Klang weicher wird.



Decay

Mit diesem Parameter wird die Länge des Klangs bestimmt. Je kürzer der Wert ist, desto kürzer ist der Klang. Bedenken Sie bitte, daß jeder Klang eine natürliche Länge besitzt, weshalb der Klang nicht über die aufgenommene Länge verlängert werden kann.



Einige Klänge wurden "gelooped" (es wurde eine Schleife gebildet). Bei diesen Klängen wird die Wiedergabe bei hohen Decay-Werten (100) evtl. undeutlich.

Damp

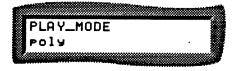
Mit diesem Parameter können Sie die Länge des Sounds bestimmen, direkt nach dem Anschlagen oder wenn das Pad gedämpft wird (funktioniert nicht mit akustischen Triggermikros, sondern nur mit den ddrum PrecisionPads).

Werte über "0" verkürzen bei Druck den Klang, Werte darunter verlängern ihn.

Bitte beachten Sie, daß dieser Parameter im Zusammenspiel mit "Decay" arbeitet, so daß der Klang relativ zum eingestellten Decay-Wert verkürzt oder verlängert wird.

Hüllkurven-Seite 2 - Wiedergabe-Betrieb

Auf dieser Seite können Sie einstellen, ob der Kanal polyphon oder monophon (1 bis 10) arbeitet.



- ▼ "poly" ist die normale Einstellung, hier klingen die Sounds bis zu ihrem Ende. Das heißt mit anderen Worten, daß ein langer Sound auf einem Kanal durch wiederholtes Anschlagen des Pads nicht jedesmal abgeschnitten wird.
- ▼ Wenn Sie stattdessen einen Kanal auf "mono" stellen, passiert das Gegenteil: Bei jedem neuen Anschlagen des Pads wird der gerade klingende Sound abgeschnitten und erneut abgespielt.

Darüberhinaus sind die "mono"-Einstellungen mit einer Nummer versehen. Falls zwei Kanäle mit der gleichen "mono"-Nummer versehen sind, schneiden sie sich gegenseitig ab. Wenn Sie z.B. die Audiokanäle 1 und 2 auf "mono4" geschaltet haben, schneidet jegliches Spielen auf dem Kanal 1 jeden Sound des Kanals 2 ab.

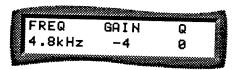
Die "mono"-Betriebsweise ist in vielen Situationen nützlich, lassen Sie uns nur zwei Beispiele geben:

- ▼ Sie können ein geschlossenes Hi-Hat mit einem geöffneten verbinden, um die reale Funktionsweise zu immitieren.
- ▼ Wenn Sie gesampelte Drum-Schleifen (Schlagzeug-Breaks) mit langen Decay-Zeiten verwenden, können Sie ein Pad benutzen, um den Klang zu stoppen. Dieses Pad spielt dann beispielsweise einen leisen Klang (Level 0).

Filter-Seite 1 - Basis-Filter-Parameter

Jeder Kanal besitzt ein flexibles Dynamik-Filter, welches Ihnen die klangliche Gestaltung des Sounds ermöglicht. Das Filter ist parametrisch, d.h. es kann jeden beliebigen Frequenzbereich anheben oder absenken. Der Begriff "Dynamik" bedeutet, daß es sich zeitabhängig verändern kann und daß es durch die Anschlagstärke kontrolliert werden kann. Wenn Sie mit parametrischen Filtern vertraut sind, werden Sie sich mit diesem hier schnell zurecht finden. Der folgende Abschnitt führt Sie in jedem Fall in die Arbeitsweise ein.

Das Filter wird auf zwei Seiten eingestellt. Die erste dient der Einstellung der Grundfunktionen:



Die zweite Seite dient der dynamischen Kontrolle sowie der Filter-Hüllkurve und wird unten beschrieben.

Wenn Sie die Filterfunktionen zum ersten Mal ausprobieren, empfehlen wir Ihnen, die Parameter auf der zweiten Seite auf Null zu stellen. Das Filter ist dann statisch, d.h. es arbeitet immer gleich, unabhängig von der Anschlagstärke und dem Ausklingen des Sounds.



Empfoblene Grundeinstellungen auf der 2. Filter-Seite.

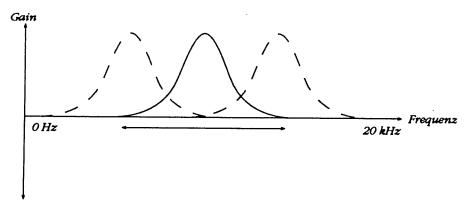
Frequenzen

Dieser Parameter wird zur Einstellung der Mittelfrequenz des Filters verwendet. Der Wert wird in Hz (Hertz) angegeben, der üblichen Frequenz-Einheit. Ist der Wert sehr gering, werden die Bassfrequenzen des Klangs abgesenkt oder angehoben. Wenn hohe Werte eingegeben wurden, sind die hohen Frequenzen angehoben/abgesenkt. Die Frequenzen dazwischen werden als "Mitten" bezeichnet (der menschliche Hörbereich geht von 20 Hz bis 20.000 Hz). Frequenzen im Tausender-Bereich werden häufig mit der Einheit "kHz" bezeichnet. Zum Beispiel entsprechen 1000 Hz genau 1 kHz.

Üblicherweise wird das Frequenz-Spektrum folgendermaßen unterteilt:

Bässe	20 Hz bis 200 Hz
Mitten	200 Hz bis 2.000 Hz
Höhen	2.000 Hz bis 20.000 Hz

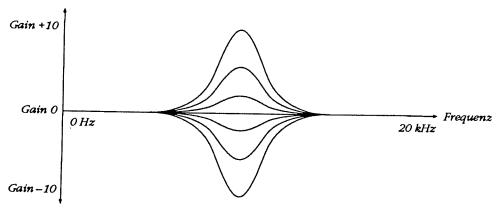
Das Filter des ddrum3 arbeitet im Bereich zwischen 43 Hz und 16 kHz. Das ist für ein Filter diesen Typs ein sehr großer Bereich, wodurch Sie über eine detailierte Kontrolle des Audio-Spektrums verfügen.



Eine Filter-Frequenzänderung obne Verstellung der Parameter "Gain" oder "Q" bewirkt eine Anhebung/Absenkung entsprechender Frequenzbereiche des Klanges.

Gain

Der Parameterbereich reicht von -10 bis 10. "GAIN" ermöglicht Ihnen die Anhebung (positive Werte) oder Absenkung (negative Werte) des mit dem "FREQ"-Parameter eingestellten Frequenzbereichs.

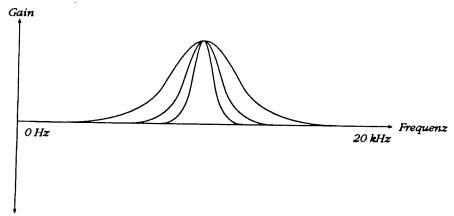


Eine Gain-Änderung ohne Verstellung der Parameter "Q" oder "Freq" bewirkt eine entsprechende Anhebung/Absenkung des eingestellten Frequenzbereichs des Klanges.

Q

Mit diesem Parameter wird die Breite des Frequenzbereiches eingestellt, der angehoben/abgesenkt werden soll. Wie oben beschrieben, wird mit dem Frequenz-Parameter die Mittenfrequenz des Filters eingestellt. Mit dem Parameter "Q" kann der Frequenzbereich um diesen Mittenfrequenz vergrößert oder verringert werden.

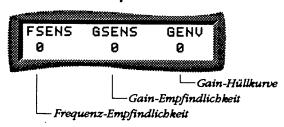
- ▼ Wenn "Q" auf sehr niedrige Werte eingestellt ist, wird ein breiter Frequenzbereich um die Mittenfrequenz abgesenkt /angehoben.
- ▼ Wenn "Q" auf sehr hohe Werte eingestellt ist, wird nur ein schmales "Frequenzband" beeinflusst.



Eine Änderung des "Q"-Wertes obne Verstellung der Parameter "Gain" oder "Freq" bedeutet eine Veränderung der Breite des Arbeitsfrequenzbereichs des Filters.

Dieser Parameter ist normalerweise auf geringe Werte im Bereich von 0 bis 5 eingestellt. Das ermöglicht Ihnen die Anhebung/Absenkung relativ breiter Frequenzbereiche. Extrem hohe Werte sind wahrscheinlich am besten für Spezialeffekte in Kombination mit sehr hohen "Gain"-Werten geeignet, z.B. für Geräusche etc.

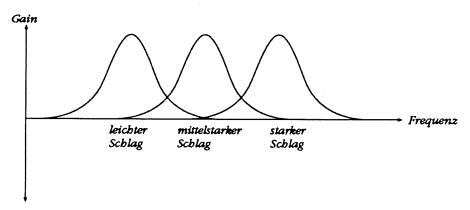
Filter-Seite 2 - Dynamische Filter-Parameter



Frequenz-Empfindlichkeit (FSENSE)

Dieser Parameter verändert die Mittenfrequenz in Abhängigkeit von der Schlagstärke.

- ▼ Bei positiven Werten erhöht sich der Frequenz-Parameter-Wert umso mehr, je stärker Sie auf das Pad schlagen.
- ▼ Bei negativen Werten wird der Frequenz-Parameter-Wert entsprechend der Schlagstärke verringert.



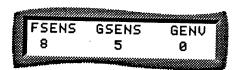
Wenn Sie die Frequenz-Empfindlichkeit auf positive Werte stellen, verschiebt sich der Arbeitsfrequenzbereich des Filters abhängig von der Schlagstärke nach oben.

Dieser Parameter kann beispielsweise für eine realistische Immitation des "Klicks" einer Bass-Drum (oder die Frequenzerweiterung eines Tom-Sounds) benutzt werden, wobei der Obertonbereich in Abhängigkeit von der Anschlagstärke variiert. Wenn Sie die Frequenz-Empfindlichkeit auf einen positiven Wert einstellen und mit Gain-Empfindlichkeits-Werten kombinieren (siehe unten), können Sie den Klick sowohl in der Lautstärke als auch im Obertonverhalten mit stärkeren Schlägen verändern.

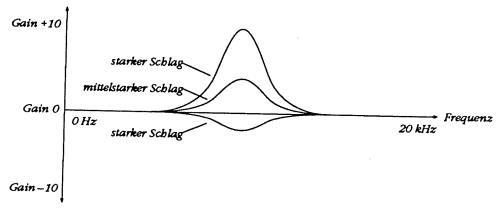
Bitte bedenken Sie, daß das Filter einen absoluten Frequenzbereich von 43 Hz bis 16 kHz bereitstellt. Die mit dem Frequenz-Parameter fest eingestellte Frequenz wird mit dem Frequenz-Empfindlichkeits-Wert addiert, die maximale Frequenz kann jedoch nicht überschritten werden. Wenn Sie den Frequenz-Parameter also schon extrem hoch/niedrig eingestellt haben, können Sie den Frequenzbereich durch die Frequenz-Empfindlichkeit unter Umständen nicht weiter erhöhen/erniedrigen.

Gain-Empfindlichkeit (GSENSE)

Mit diesem Parameter läßt sich die Filter-Intensität (Gain) mit der Schlagstärke variieren. Je größer der Wert eingestellt ist, desto stärker arbeitet das Filter bei stärkerer Spielweise.



Dieser Effekt immitiert bestimmte Aspekte des Sounds, wie die Lautstärkezunahme bestimmter Frequenzen bei stärkerer Spielweise (z.B. der Klick).



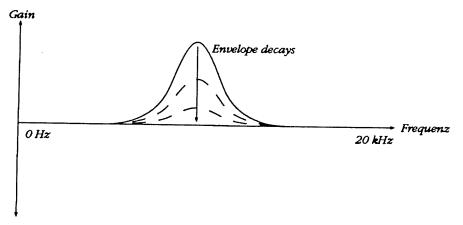
In obigem Beispiel ist ein kleiner, negativer Gain-Wert und eine etwas größere, positive Gain-Empfindlichkeit eingestellt. Das bedeutet bei schwachen Schlägen eine Dämpfung, bei starken Schlägen eine Verstärkung des entsprechenden Frequenzbereichs.

Bitte nehmen Sie zur Kenntnis, daß die Einstellung des Gain-Werts mit dem Wert der Gain-Empfindlichkeit addiert wird, wodurch der Gesamt-Gain-Wert für das Filter bestimmt wird. Wenn Sie also den Gain-Parameter schon extrem hoch/niedrig eingestellt haben, können Sie die Anhebung/Absenkung des Frequenzbereichs durch die Gain-Empfindlichkeit nicht vergrößern.

Gain-Hüllkurve (GENV)

Dieser Parameter ist eine einfache Decay-Hüllkurve (Auskling-Hüllkurve) für die Dämpfung des Filters. Mit ihm wird das Ausklingverhalten des Sounds bestimmt, d.h. ob ein Klang während des Ausklingens beispielsweise heller oder dumpfer wird.

- ▼ Beim Wert "0" bleibt die Dämpfungsfunktion während des gesamten Klangereignisses konstant.
- ▼ Je mehr Sie den Wert des "GENV"-Parameters erhöhen, desto schneller wird der Gain-Betrag verringert. Beim Wert "100" wird z.B. nur der Anfang des Klangs mit einem Filter bearbeitet, der Rest bleibt von einer Filterung unberührt.



Dieser Parameter kann beispielsweise dazu verwendet werden, den "Klick" eines Samples zu verstärken. Wenn das Filter so eingestellt wurde, daß der Frequenzbereich des "Klicks" verstärkt wird, und Sie nun den Wert der Gain-Hüllkurve erhöhen, reduzieren Sie den Klick auf den Anfang des Sounds.

Verknüpfungsparameter (LINK)

Die Verknüpfung (Linking) bedeutet das Hinzufügen eines Sound-Kanals zu dem, den Sie gerade spielen, wodurch Sie den Sound zweier Kanäle mit einem Pad anspielen. Wir nennen den Hauptkanal (den gerade verwendeten Kanal) "Master" und den zusätzlich angesteuerten Kanal "Slave".

Es gibt nur eine Verknüpfungs-Seite.



Verknüpfung An/Aus und Verknüpfungskanal (LINK)

Dieser Parameter wird benötigt, um zu entscheiden, welchen Slave-Kanal Sie dem gerade eingestellten Master-Kanal zuordnen.

Die Werte reichen von "Off" bis "Ch10", wobei natürlich der Kanal des gerade eingestellten Master-Kanals nicht erscheint (Sie können keinen Kanal mit sich selbst verbinden!).

Die Auswahl des Link-Kanals kann nicht nur über das Eingaberad vorgenommen werden. Es gibt auch eine Abkürzung:

- 1. Halten Sie die Link-Kanal-Taste gedrückt (links unterhalb des Displays).
- 2. Drücken Sie eine der Audio-Kanal-Tasten (1 bis 10).

Wenn ein Kanal als Slave benutzt wird, reagiert er nicht auf Pad-Druck. Stattdessen reagiert er auf den Pad-Druck des Master-Kanals. Wenn Sie also einen Kanal mit Druckerkennung spielen möchten, dürfen Sie ihn nicht gleichzeitig als Slave-Kanal benutzen. Stattdessen sollten Kanäle, die als Slave-Kanäle arbeiten, ausschließlich Slave-Kanäle sein.

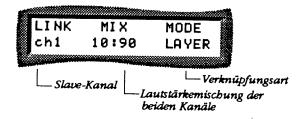
Ein Slave für viele Master-Kanäle

Obwohl ein Master-Kanal nur einen Slave-Kanal benutzen kann, kann ein Kanal als Slave für alle Master-Kanäle arbeiten. Damit kann z.B. allen Trommeln eines Kits ein Snare-Teppich-Rasseln zugeordnet werden, so echt, wie wenn der Snare-Teppich beim Anschlagen der anderen Trommeln mitschwingt.

Selbst wenn nur ein Slave Kanal benutzt wird, auf dem alle Master-Kanäle gleichzeitig spielen, erklingt der Slave-Sound.

Mix

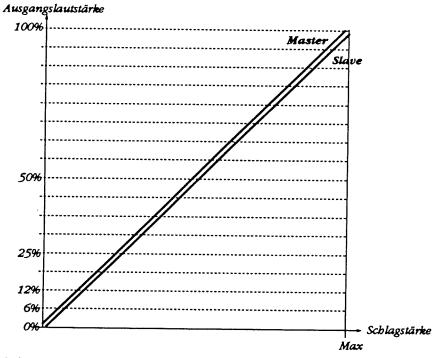
Mit diesem Parameter wird das Lautstärkeverhältnis zwischen dem Master- und dem Slave-Kanal eingestellt. Bei einem Verhältnis von 90:10 hören Sie fast ausschließlich den Master-Kanal. Bei einem Verhältnis von 50:50 besitzen die Kanäle die gleiche Lautstärke und bei einem Verhältnis von 10:90 dominiert der Slave-Kanal.



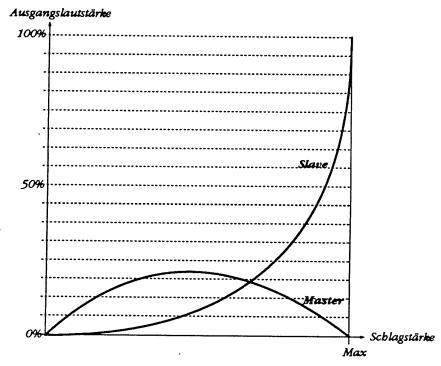
Mode

Vier Betriebsarten bestimmen, wie das Lautstärkeverhältnis zwischen Master und Slave mit der Dynamik und der Position variiert.

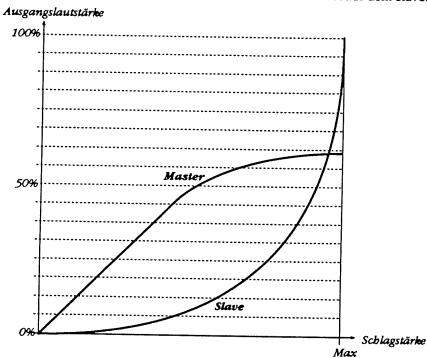
▼ Layer: In dieser Betriebsart werden die Sounds einfach addiert.



▼ Xfade: Das Lautstärkeverhältnis ist von der Schlagstärke abhängig. Auf schwache Schläge reagiert nur der Masterkanal, auf starke nur der Slave. Dazwischen erhalten Sie eine Mischung.

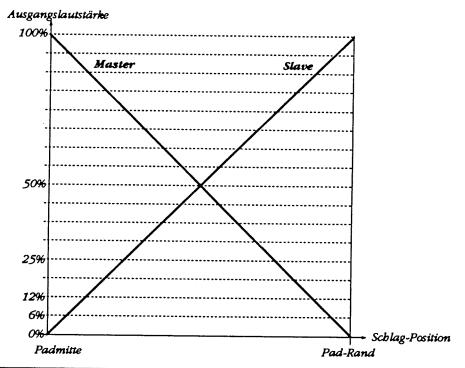


▼ Expand: Das Lautstärkeverhältnis ist ebenfalls von der Schlagstärke abhängig. Mit dieser Einstellung hören Sie immer den Master-Kanal. Wenn Sie jedoch stärker auf das Pad schlagen, wird auch der Slave-Kanal eingeblendet. Ein gutes Anwendungsbeispiel wäre eine herkömmliche Snare auf dem Master-Kanal und ein Rim-Shot auf dem Slave.



▼ Posfade: Das Lautstärkeverhältnis hängt davon ab, wo Sie das Pad anspielen. Bei dieser Einstellung hören Sie den Master-Sound beim Spielen in der Mitte des Pads und am Rand mehr und mehr den Slave-Sound.

Die Betriebsart "Posfade" arbeitet nur, wenn der Parameter Trigger Type auf "dd3pad" oder "hand" gestellt ist.



Damit die Betriebsarten "Xfade" und "Expand" sauber arbeiten, ist es extrem wichtig, daß die Empfindlichkeitsregler richtig eingestellt wurden (Siehe Seite 26). "posfade" arbeitet nur mit ddrum3 PrecisionPads.

Verknüpfungen bearbeiten

Beim Bearbeiten einer Verknüpfung springen Sie zwischen den beiden Kanälen hin und zurück, um jeweils Einstellungen vorzunehmen. Achten Sie darauf, für welchen Kanal die Einstellungen dabei gemacht werden.

Im Pad-Modus wird bei jedem Anschlagen des Pads der entsprechende Master-Kanal gewählt und alle Veränderungen betreffen diesen Kanal. Falls Sie am Slave-Kanal ein Pad angeschlossen haben, können Sie zum Editieren auf den Slave-Kanal natürlich durch Anschlagen des Pads umschalten, berücksichtigen Sie jedoch, daß beim Spielen einer Klang-Kombination der Master-Kanal wieder zum Editieren ausgewählt wird.

Im Tasten-Modus werden die Kanäle zur Bearbeitung über die Bedienungsoberfläche des ddrum3 ausgewählt. Wahrscheinlich ist der Tasten-Modus für die Bearbeitung verknüpfter Sound-Kanäle besser geeignet, da Sie mit den Pads beide Sounds zusammen anhören können und über die Bedienungstasten entscheiden, welcher Kanal bearbeitet werden soll.



(----

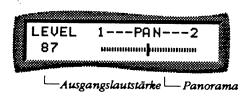
Ausgangsparameter

Die Ausgangsparameter werden verwendet, um die Lautstärke und das Panorama im Stereobild einzustellen. Je nachdem, ob der Kanal auf "mono" oder "stereo" gestellt ist, benötigt man unterschiedliche Einstellungen. Lesen Sie darüber bitte mehr auf Seite 63 (Globale Ausgangsparameter).

Wenn der gewählte Kanal auf "mono" gestellt ist, sieht das Display folgendermaßen aus:



Bei einer "stereo"-Einstellung erscheint folgende Anzeige:



Level

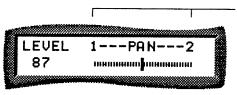
Hier wird die Ausgangslautstärke des Kanals im Verhältnis zu den anderen Kanälen eingegeben. Der Wertebereich erstreckt sich von 0 (Stille) bis 100.

Bei einer "mono"-Einstellung (siehe oben) können Sie in der Anzeige rechts neben dem Text "LEVEL" ablesen, welcher Audio-Ausgang zugeordnet wurde.



Panorama

Dieser Parameter erscheint nur bei einer "stereo"-Einstellung (siehe oben). Hier können Sie die Rechts/Links-Verteilung des Klangs eingeben. Eine Graphik zeigt Ihnen die Position im Stereobild und an den beiden Seiten die beiden Audio-Ausgänge des Audio-Kanals an.



Dieser Kanal ist zwschen diesen beiden Ausgängen aufgeteilt

MIDI-Seite 1 - Kanaleinstellungen

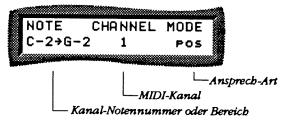
Was momentan in diesem Fenster angezeigt wird, ist abhängig davon, in welcher MIDI-Betriebsart das ddrum3 gerade arbeitet (siehe Seite 63).

In den MIDI-Betriebsarten "Global 1" und "Global 2" sieht das Display folgendermaßen aus:



Diese Darstellung bedeutet, daß keine MIDI-Einstellungen speziell für das Kit vorgenommen werden können. Stattdessen werden alle MIDI-Entscheidungen auf einer "globalen Ebene" für alle Kits gleichzeitig vorgenommen.

Im Kit-MIDI-Betrieb sieht das Display so aus:



Hier können Sie für jeden Audio-Kanal einige MIDI-Funktionen einstellen. Nachfolgend ist eine kurze Beschreibung wiedergegeben. Da diese Parameter in ihrer Funktion identisch mit denen der System/MIDI-Seiten im "Global MIIDI 2"-Betrieb sind, verweisen wir an dieser Stelle auf die Seite 63.

Kanal-Notennummer (NOTE)

Hier wird vorgegeben, welche Notennummer oder welchen Notenbereich der Audiokanal empfangen oder senden soll.

Normalerweise wird die entsprechende Taste einer Keyboard-Tastatur benannt, wenn jedoch die Kanalnummer/Noten-Taste unter dem Display gedrückt wird, erfolgt eine Angabe der MIDI-Notennummer.

Bei der Auslieferung des ddrum3 sind alle Kits folgendermaßen vorgegeben, was im Wesentlichen der General-MIDI-Drum-Map entspricht.

ddrum 3 Audio-Kanal	MIDI-Noten- nummer
1	35 (B0)
2	38 (D1)
3	37 (C#1)
4	50 (D2)
5	47 (B1)

ddrum 3 Audio-Kanal	MIDI-Noten- nummer
6	45 (A1)
7	43 (G1)
8	42 (F#1)
9	51 (D#2)
10	49 (C#2)

MIDI-Kanal (CHANNEL)

Gibt den für diesen Audio-Kanal eingestellten MIDI-Empfangs- und Sende-Kanal an.

Ansprech-Modus (MODE)

Für diesen Parameter existieren drei Optionen:

- ▼ Fixed. Dabei reagiert der Kanal nur auf eine MIDI-Notennummer und er erzeugt auch nur diese eine. In dieser Betriebsart ist die Positionserkennung nicht über MIDI verfügbar.
- ▼ Pos(Position). Hier wird die Positionserkennung in verschiedene Notennummern umgewandelt. Wenn Sie das Pad an verschiedenen Stellen anspielen, werden verschiedene Notennummern gesendet. Die Grundnote (der Padmitte) wird über die Kanal-Notennummer eingestellt (siehe oben).
- ▼ Tuned. Dabei kann der Kanal als ein gestimmtes Instrument mit einem Stimmbereich von 4 Oktaven benutzt werden. Die Grundnote wird über die Kanal-Notennummer eingestellt (siehe oben).

Einstellen des MIDI-Kanals und der Notennummer via MIDI

Sie können die MIDI-Notennummer und den MIDI-Kanal auch über MIDI einstellen:

- Holten Sie die MIDI-Konol-Toste gedrückt (die mittlere Toste unter dem Display).
 Das Display zeigt nun an, daß das ddrum3 zum Datenempfang über MIDI bereit ist.
- Senden Sie einen MIDI-Noten-Befehl mit dem gewünschten MIDI-Kanal und der Notennummer.
- 3. Lassen Sie die MIDI-Kanal-Taste los.

MIDI-Seite 2 - Programmwechsel-Übertragung



Dieser Parameter wird benötigt, wenn bei der Auswahl eines Kits auch ein Programmwechsel-Befehl über MIDI übertragen werden soll. Folgende Möglichkeiten existieren dafür:

- ▼ Off. Es werden keine Programmwechsel-Befehle gesendet.
- ▼ Kit. Ein Programmwechsel-Befehl mit der Nummer des Kits wird übertragen.
- ▼ 0 bis 127. Ein Programmwechsel-Befehl mit der eingestellten Nummer wird übertragen. Speicher-Seite (STORE)

Store

Um die Veränderungen beizubehalten, die Sie bei einem Kit vorgenommen haben, müssen Sie sie abspeichern.

Um Einstellungen abspeichern zu können, muß sich der Write-Protect-Schalter auf der Rückseite des ddrum3 in der "Off"-Stellung befinden (siehe Seite 33).

Kit

Hiermit wird das Kit angewählt, das durch das neu erschaffene Kit ersetzt werden soll. Wenn Sie zuerst die Taste "Store" drücken, wird das Kit an der Stelle des Kits gespeichert, an dem Sie mit den Veränderungen begonnen haben.

Name

Wenn die mittlere Taste unter dem "Store"-Display aufleuchtet, werden Namen folgendermaßen eingegeben:

f=--:

▼ Das Eingaberad wird benutzt, um zwischen den einzelnen Stellen des Namens hin- und herzuwechseln.



Dreben Sie am Rad, um einen Buchstaben auszuwählen.

- ▼ Über die "Buchstaben"-Tasten auf der Bedienungsoberfläche wird an der aktuellen Position ein Buchstaben eingegeben. Die Edit-Tasten (im grauen Feld), "Parameter Hold", "Copy", und "Panel Trig" schalten je zwischen drei Buchstaben (und anderen Zeichen) hin und her. Um z.B. den Buchstaben "F" einzugeben, müssen Sie dreimal die "Pitch"-Taste drücken. Mit der Taste "Parameter Init" wird ein Leerzeichen eingefügt.
- lacksquare Die Kanalnummer-Tasten werden für die Eingabe von Zahlen (0, 1 bis 9) benötigt.

Save

Mit der rechten Taste unter dem Display wird die Speicherprozedur abgeschlossen.

Speichervorgang abbrechen

Wenn Sie die Exit-Taste in der unteren rechten Ecke des Edit-Bereichs drücken, verlassen Sie die Speicher-Seite ohne Speicherung der aktuellen Veränderungen.

Exit

Mit dieser Taste verlassen Sie immer die aktuelle Seite. Meistens kehren Sie damit zur Kit-Auswahl-Seite zurück.

Parameter Hold

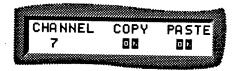
Wenn Sie diese Taste drücken, leuchtet sie auf und das ddrum3 befindet sich dann im "Parameter beibehalten"-Betrieb. In dieser Betriebsart werden die bearbeiteten Einstellungen beim Auswählen eines neuen Sounds nicht durch die Werkseinstellungen ersetzt. Sie können damit beliebig viele Samples mit den gleichen Einstellungen testen.

Parameter Init

Beim Drücken dieser Taste werden die Parameter für den gewählten Audio-Kanal "initialisiert". Die meisten Parameter-Werte werden dabei zu "0" gesetzt. Bei anderen Parametern werden vorgegebene Werte wie in der nachfolgenden Tabelle eingesetzt.

Parameter	Wert nach der Initialisierung
Sound	wird nicht beeinflusst
Decay	90
Link	ausgeschaltet
Level	80
Pan .	Mittelstellung
MIDI-Parameter	werden nicht beeinflusst

Kopieren



Wie kopiert wird, ist auf Seite 20 beschrieben. Nachfolgend werden die Funktionen der einzelnen Tasten erklärt.

Channel

Die Taste dient der Auswahl des Audio-Kanals, von dem oder auf den kopiert werden soll. Eine schnellere Auswahl findet über die Kanal-Tasten auf der Bedienungsseite statt.

Copy

Hiermit werden die Einstellungen eines gewählten Kanals in einen Zwischenspeicher kopiert, ein unsichtbarer Speicherbereich.

MIDI- und Link-Einstellungen werden nicht kopiert.

Paste

Wenn Sie diese Taste drücken, werden die Einstellungen im Zwischenspeicher auf den aktuellen Kanal kopiert.

Der Zwischenspeicher wird niemals geleert (natürlich nur so lange nicht, bis Sie das ddrum3 ausschalten). Die Einstellungen im Zwischenspeicher können auf beliebig viele Kits und Audio-Kanäle kopiert werden.

Panel Trig

Diese Taste wird verwendet, um einzustellen, wie die Kanal-Tasten einen Schlag auf das Pad simulieren.

Level

Hiermit werden Schläge unterschiedlicher Schlagstärken simuliert.

Position

Hiermit werden Schläge unterschiedlicher Auftreff-Positionen auf dem Pad simuliert.

Repeat

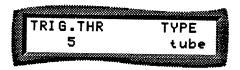
Die Sounds werden durch Drücken der Kanal-Taste bei allen Einstellungen (außer "Off") mehrmals wiederholt. Je höher der Wert, desto schneller wird der Sound wiederholt.

Trig Input

Nachfolgende Parameter sind sogenannte "Global"-Parameter. Das bedeutet, daß sie für alle Kits gültig sind, obwohl einige von ihnen bei jedem Kanal individuell eingestellt werden.

Diese Parameter sind auf Seite 28 für Pads, ddrumTriggers und ddrumTubes beschrieben. Nachfolgend wird ihre Funktion zusammengefaßt.

Wenn Sie die "Trig Input"-Taste drücken, erscheint folgendes Display:



Einstellungen werden mit den Kit-Parametern vorgenommen. Zuerst wählt man eine Sound-Kanal-Taste 1 bis 10, um den Kanal auszuwählen, danach werden mit den Tasten unterhalb des Displays und dem Eingaberad Werte verändert.

Trig Threshold

Mit dem "Trig Threshold"-Parameter werden die Trigger-Eingänge weniger empfindlich für schwache Signale gemacht. Das ddrum3 wird niemals auf Triggersignale reagieren, deren Pegel unter dem eingestellten "Trig Threshold"-Wert liegt.

Normalerweise sind alle Kanäle auf den Wert "5" eingestellt, aber manchmal möchten Sie vielleicht einen höheren Wert einstellen:

- ▼ Wenn mehrere Trommeln oder Pads an einem Stativ befestigt sind und Triggersignale voneinander aufnehmen (sogenanntes Fehltriggern).
- ▼ Wenn neben den Pads oder Triggermikrofonen eine laute Abhöranlage steht. Laute Töne können Triggerimpulse auslösen, die tatsächlich gar nicht gespielt wurden.

É-

▼ Wenn ddrumTriggers bei Trommeln verwendet werden, die ein langes, wenig konstantes Ausklingverhalten besitzen (z.B. eine Snare mit einem losen Teppich).

Type

Mit diesem Parameter wird die Triggerquelle an den Eingang angepaßt. Beziehen Sie sich auf folgende Tabelle.

Triggerquelle	Type-Einstellung für den Trigger- eingang
ddrumKick	kick
ddrum3 Snare - Hauptausgang	dd3pad
ddrum3 Snare - Rim-Ausgang	rim
ddrum3 PrecisionPad	dd3pad
ddrumTube	tube
ddrumTriggers (akustische Drums)	Versuchen Sie zuerst "acoustic 1", bei Doppeltriggern "acoustic 2" oder "acoustic 3".
handgespielte(s) ddrum3 Precision- Pad oder Snare	hand

Klangverwaltung

Die Klangverwaltungs-Seite wird benötigt um Sounds und Bänke zu verwalten, z.B. zum Kopieren, Löschen oder Formatiereh.

Seite 1 - Klang kopieren



Sound

Hier wird der zu kopierende Klang eingestellt. Sie müssen die Bank und den Klang aussuchen (Sie können wahlweise auch die Gruppenfunktion zum Auffinden des Klangs nutzen). Die Wahl zwischen Bank/Group/Sound zur aktuellen Bearbeitung wird durch wiederholtes Drücken der linken Taste unter dem Display vorgenommen. Ein kleiner Pfeil kennzeichnet die Wahl.

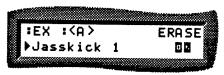
To

Hier wird die Bank ausgewählt, in die der Klang kopiert werden soll.

Copy

Hiermit wird der Kopiervorgang bestätigt. Falls der zur Verfügung stehende Speicherplatz nicht ausreicht, wird eine Warnmeldung ausgegeben, so daß Sie den Kopiervorgang abbrechen können.

Seite 2 - Klang löschen



Löschvorgang bestätigen

-Sound, der gelöscht werden soll

Dauerhaftes Löschen eines Klangs erfolgt in zwei Schritten. Zuerst löschen Sie den Klang, allerdings steht der bislang für diesen Klang benötigte Speicherplatz dann noch nicht zur Speicherung neuer Klänge zur Verfügung. Dazu muß der restliche Speicher "aufgeräumt" werden. Das ddrum3 reorganisiert dabei den Speicherplatz, der für gelöschte Sounds benötigt wurde, und neue Sounds können anschließend wieder abgespeichert werden.

Wenn Sie mehrere Sounds löschen, sollten Sie diese nacheinander löschen und erst dann den restlichen Speicher aufräumen.

Sound

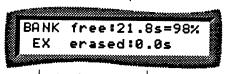
Hier wird der Klang gewählt, den Sie löschen möchten. Dazu muß die Bank und der Klang gewählt werden (Sie können auch die Gruppenfunktion zur Auffindung des Klanges benutzen). Die Wahl zwischen Bank/Group/Sound zur aktuellen Bearbeitung wird durch wiederholtes Drücken der linken Taste unter dem Display vorgenommen. Ein kleiner Pfeil kennzeichnet die Wahl.

Erase

Durch Drücken dieser Taste wird der Klang endgültig gelöscht.

Seite 3 - Verfügbarer Speicherplatz

- Verfügbarer Speicherplatz in dieser Bank



Bank Gelöschter, nicht aufgeräumter Speicherplatz

Falls Sie eine leere Bank auswählen, zeigt das Display "No Card".

Seite 4 - Bank-Information

__Identifikationsnummer dieser Bank



—Bank —Bank-Typ und Größe

Die Hauptaufgabe der Identifikationsnummer ist die Erkennung der PCMCIA-Karten. Wenn Sie eine Karte formatieren, ordnet das ddrum3 dieser Karte eine unverwechselbare Identifikationsnummer zu. Ein Kit kann dann "kontrollieren", ob die richtige Karte eingesteckt wurde. Wenn Sie eine ROM-Bank auswählen, wird die Versionsnummer des internen Klangspeichers angezeigt.

Seite 5 - Bank aufräumen und formatieren



Bank

Hier wird die Bank angewählt, die aufgeräumt oder formatiert werden soll.

Clean

Hier werden die Klänge dieser Bank reorganisiert, um soviel Speicherplatz wie möglich für neue Sounds zu schaffen. Auch der Speicherplatz, der von einem gelöschten Sound benutzt wurde, steht dann als freier Speicherplatz wieder zur Verfügung.

Wenn Sie diese Taste drücken, erscheint kurz eine Warnmeldung, daß Sie diesen Vorgang nicht unterbrechen dürfen (z.B. durch Ausschalten des Geräts). Eine Anzeige in Form eines Balkens informiert Sie über die Reorganisierung.

Sie dürfen während des Clean-Ups keinesfalls das ddrum3 ausschalten, da sonst alle Sounds im Kartenschlitz verloren gehen können!

Format

Wenn Sie diese Taste drücken, erscheint eine Warnmeldung. Auf dieser Seite kann auch die ID-Nummer für die PCMCIA-Karte angegeben werden (siehe unten). Wollen Sie die Formatierung fortsetzen, drücken Sie "format". Mit "cancel" brechen Sie die Formatierung ab. Die ausgewählte Bank wird vollständig gelöscht und für die Speicherung neuer Sounds vorbereitet. Die Anzeige informiert Sie über die Formatierung.

Wenn Sie eine neue PCMCIA-Karte erwerben, müssen Sie sie formatieren, damit sie zur Speicherung von Sounds eingesetzt werden kann. Eine neu installierte Flash-Erweiterungsplatine muß ebenfalls formatiert werden, bevor man sie benutzen kann. Der Format-Befehl kann auch dazu verwendet werden, alle Sounds einer Bank schnell zu löschen, z.B. zur Löschung der RAM-Bank beim Sampeln.

Über ID-Nummern

Die Warnmeldungs-Seite, die beim Formatieren einer PCMCIA-Karte erscheint, schlägt Ihnen eine ID-Nummer für die Karte vor. Mit dieser ID-Nummer wird jede Karte einzigartig gemacht, so daß sie vom ddrum3 identifiziert werden kann. Jedesmal beim Formatieren gibt das ddrum3 der Karte eine einzigartige Nummer. Die allererste Karte erhält die Nummer 100, die nächste die Nummer 101 und so weiter bis 255. Die Nummern unterhalb von 100 sind für Standart-Bänke und Clavia-ROM-Karten reserviert.

Sie können die vorgeschlagene Nummer auf dieser Seite ändern, aber zur Vermeidung von Verwechslungen sollten Sie das nur wohldurchdacht tun.

MIDI/System

Durch Drücken der MIDI/System-Taste rufen Sie nacheinander Seiten mit allgemein gültigen System- und MIDI-Funktionen auf.

Nachfolgende Parameter sind sogenannte "Global"-Parameter. Das bedeutet, daß sie für alle Kits gültig sind, obwohl einige von ihnen bei jedem Kanal individuell eingestellt werden.

Seite 1 - Ausgangskanäle und Betriebsarten



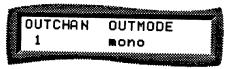
Diese Seite ermöglicht Ihnen die Zuordnung eines Ausgangs zu jedem Sound-Kanal. Die Einstellungen werden wie bei den Kit-Parametern vorgenommen: Zuerst wählt man eine Sound-Kanal-Taste 1 bis 10, um den Kanal auszuwählen, danach werden mit den Tasten unterhalb des Displays und dem Eingaberad Werte verändert.

Ausgangs-Betriebsart

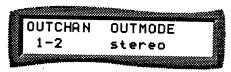
Der Parameter "OUTMODE" kann auf "mono" oder "stereo" gesetzt werden. Diese Einstellung ist für alle Kanäle in allen Kits gültig.

Ausgangskanal (OUTCHAN)

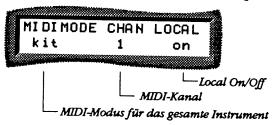
▼ Im Mono-Betrieb kann jeder Kanal nur einem Ausgang (1 bis 8) zugeordnet werden.



▼ Im Stereo-Betrieb wird jeder Kanal einem Ausgangspaar (1-2, 3-4, 5-6, 7-8) zugeordnet. Die relative Lautstärke-Verteilung zwischen den beiden Kanälen wird separat für jeden Sound im Kit eingestellt. Dazu wird der Pan-Parameter benutzt (siehe Seite 53).



Seite 2 - Allgemeine MIDI-Einstellungen



MIDI Mode

Im MIDI-Modus wird die grundlegende Betriebsweise des ddrum3 festgelegt:

- ▼ Global 1: In dieser Betriebsart reagieren alle Audio-Kanäle auf den eingestellten MIDI-Kanal.
- ▼ Global 2: In dieser Betriebsart kann jedem Audio-Kanal ein eigener MIDI-Kanal zugeordnet werden. Trotzdem werden das Ansprechverhalten (Seite 66) und die Notennummer für alle Kits gemeinsam eingestellt. Die Einstellungen werden auf der nächsten Seite vorgenommen (siehe unten) und gelten dann für alle Kits.
- ▼ Kit: In diesem Modus kann jedem Audio-Kanal in jedem Kit ein eigener MIDI-Kanal zugeordnet werden.

Local On/Off

Dieser Standart-MIDI-Parameter "Local On/Off" ist in den meisten MIDI-Instrumenten zu finden.

▼ Local On: In diesem Modus arbeitet die Maschine normal: Durch Anspielen eines Pads wird der interne Sound abgespielt und ein MIDI-Befehl gesendet. Empfangene MIDI-Befehle resultieren in der Wiedergabe des entsprechenden Klangs. ▼ Local Off: In dieser Betriebsart werden durch das Anpielen des Pads nur MIDI-Befehle erzeugt und gesendet. Ein interner Klang wird nicht wiedergegeben. Empfangene MIDI-Befehle resultieren wie oben in der Wiedergabe des entsprechenden Klangs.

"Local Off" sollte nur in Verbindung mit anderem MIDI-Equipment (hauptsächlich Sequenzern) verwendet werden, das über eine MIDI-Thru-Funktion verfügt (manchmal auch "MIDI-Merge" oder "Echo Back" genannt - nicht zu verwechseln mit einer MIDI-Thru-Buchse!). Diese Geräte (z.B. Computer-Sequenzer) erfordem eine "Local Off"-Einstellung der angeschlossenen Instrumente.

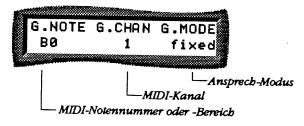
Bitte beachten Sie, daß ein über MIDI angesteuertes ddrum3 in seinem Ansprechverhalten verzögert wird. Durch die technische Beschränkung von MIDI ist eine Triggerung über MIDI wesentlich langsamer als über das interne Trigger-Interface des ddrum3 (obwohl das ddrum3 über eine sehr schnelle MIDI-Schnittstelle verfügt). Leider werden weitere Verzögerungen durch zusätzliche MIDI-Geräte erzeugt. Falls möglich, sollten Sie bei der Aufnahme in einen Sequenzer das ddrum3 im Local On-Modus betreiben.

Kanal (Channel)

Dies ist der sogenannte "Global MIDI-Kanal" des ddrum3. Seine Funktion hängt von den oben beschriebenen Einstellungen der MIDI-Betriebsart ab:

- ▼ Im Global1-Modus werden über diesen MIDI-Kanal Noten auf allen Audio-Kanälen getriggert. Es werden über diesen Kanal auch Programmwechsel-Befehle zur Kitauswahl übertragen und empfangen.
- ▼ Im Global2- oder Kit-Modus wird dieser Kanal nur benötigt, um Programmwechsel-Befehle zur Kitauswahl zu empfangen.

Seite 3 - Kanal-MIDI-Einstellungen



Kanal-Notennummer (G.NOTE)

Hier wird eingestellt, welche MIDI-Notennummer oder welchen Bereich der Audio-Kanal empfangen und senden soll.

Falls verschiedene Kanäle einen sich überschneidenden Notennummern-Bereich benutzen, werden empfangene MIDI-Noten in diesem Bereich von den verschiedenen Kanälen auch gleichzeitig gespielt.

£...:

- ▼ Fixed. Wenn der Ansprech-Modus auf "Fixed" gestellt ist, wird der Parameter einfach benutzt, um eine MIDI-Notennummer auszuwählen, die der Audio-Kanal verwenden soll. Wenn Sie das Pad anspielen, wird ein MIDI-Befehl mit der Notennummer gesendet. Wenn ein Noten-Befehl auf dem richtigen MIDI-Kanal mit dieser Notennummer empfangen wird, wird der Sound abgespielt. In dieser Betriebsart kann die Position nicht empfangen oder übertragen werden.
- ▼ Pos. Wenn der Ansprech-Modus auf "Pos" gestellt wurde, dient der Parameter zu Auswahl der Grundnote für einen Bereich von 8 Notennummern. Die unterschiedlichen Notennummern entsprechen den verschiedenen Positionen auf dem Pad, wobei die unterste Note der Padmitte entspricht. Wenn Sie das Pad anspielen, wird ein MIDI-Befehl mit der entsprechenden Note gesendet (abhängig davon, an welcher Stelle das Pad angespielt wurde). Beim Empfang eines MIDI-Notenbefehls in diesem Bereich wird der Kanal gespielt, wobei die Notennummer die Position auf dem Pad simuliert.
- ▼ Tuned. Wenn der Ansprech-Modus auf "Tuned" gestellt ist, reagiert der Kanal auf einen 4 Oktaven umfassenden Notenbereich. Dadurch läßt sich der Kanal als ein gestimmtes Instrument verwenden. Die Orginaltonhöhe des Kanals liegt drei Oktaven unterhalb der im Display angezeigten "Grundnote". In dieser Betriebsart überträgt das ddrum3 bei einem Schlag auf das Pad nur die im Display angegebene Notennummer, eine Positionsangabe kann über MIDI weder empfangen noch gesendet werden.

MIDI-Kanal (G.CHAN)

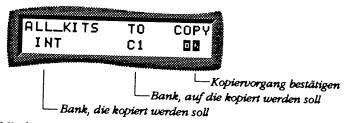
- ▼ Im Global1-Betrieb zeigt dieser Parameter "(glob)", d.h. daß dieser Wert nicht geändert werden kann. Das liegt daran, daß im Global1-Modus das gesamte Instrument nur auf einem MIDI-Kanal empfängt oder sendet. Dieser Kanal wurde auf der vorigen MIDI-Seite eingegeben.
- ▼ Im Global2- oder Kit-Modus wird dieser Parameter dazu verwendet, um den MIDI-Empfangs- bzw. Sende-Kanal für diesen Audio-Kanal zu bestimmen.

Ansprech-Modus (G.MODE)

Für diesen Parameter existieren drei Optionen:

- ▼ Fixed. Dabei reagiert der Kanal nur auf eine MIDI-Notennummer und er erzeugt auch nur diese eine. In dieser Betriebsart ist die Positionserkennung nicht über MIDI verfügbar.
- ▼ Pos(Position). Hier wird die Positionserkennung in verschiedene Notennummern umgewandelt. Wenn Sie das Pad an verschiedenen Stellen anspielen, werden verschiedene Notennummern gesendet. Die Grundnote (der Padmitte) wird über die Kanal-Notennummer eingestellt (siehe oben).
- ▼ Tuned. Dabei kann der Kanal als ein gestimmtes Instrument mit einem Stimmbereich von 4 Oktaven benutzt werden. Die Grundnote wird über die Kanal-Notennummer eingestellt (siehe oben).

Seite 4 - Kits kopieren



Mit dieser Seite werden alle Kits einer Bank in eine andere Bank kopiert.

All Kits

Hiermit wird die Bank ausgewählt, die kopiert werden soll.

To

Hier wird die Bank ausgewählt, die überschrieben werden soll. Sie können nur Bänke auswählen, auf die Sie schreiben können.

Copy

Hier muß die Kopieranweisung von Ihnen bestätigt werden. Falls der zur Verfügung stehende Speicherplatz nicht ausreicht, erscheint eine Warnmeldung. Sie sollten dann den Kopiervorgang abbrechen.

Wenn Sie "To" auf "INT" (die interne Bank) stellen, werden nur die ersten 25 Kits kopiert.

Seite 5 - SCSI und Sample-Dump-Einstellungen



Receive

In dieser Bank werden die über SCSI und MIDI empfangenen Samples abgelegt. Nach jedem Einschalten des ddrum3 ist hier "Off" eingestellt.

SCSI ID

Hier wird die SCSI-Identifikationsnummer des ddrum3 eingestellt. Lesen Sie dazu Seite 83.

Mode

Dieser Parameter bezieht sich ebenfalls auf das SCSI-Interface:

- ▼ dd3. In dieser Betriebsart kann das ddrum3 mit einem Apple MacIntosh-Sound-Programm kommunizieren.
- ▼ \$1000. In dieser Betriebsart "emuliert" das ddrum3 einen Akai Sampler \$1000. Nur in dieser Betriebsart sollten Sounds zwischen dem ddrum3 und einem Akai \$1000/\$1100 ausgetauscht werden.

Seite 6 - MIDI-Dump



└─MIDI-Dump drucbfübren — Sound, der über MIDI gesendet werden soll

Diese Seite ermöglicht Ihnen, Sounds aus dem ddrum3 über MIDI an andere Geräte zu senden. Näheres darüber können Sie auf Seite 81 nachlesen.

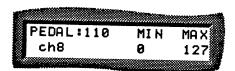
Sound

Hier wird der Klang ausgewählt, der über MIDI übertragen werden soll. Sie müssen die Bank und den Klang aussuchen (Sie können wahlweise auch die Gruppenfunktion zum Auffinden des Klangs nutzen). Sie wählen zwischen Bank/Group/Sound zur aktuellen Bearbeitung durch wiederholtes Drücken der linken Taste unter dem Display. Ein kleiner Pfeil kennzeichnet die Wahl.

MIDI-Dump

Hiermit wird die MIDI-Datenübertragung gestartet.

Seite 7 - Pedal



Diese Seite bestimmt, welchen Effekt ein angeschlossenes "Expression Pedal" auf den Sound ausübt.

Wenn Sie das Pedal bewegen, verändert sich der Wert in der oberen Reihe der Anzeige. Hier können Sie den Bereich und die Richtung des angeschlossenen Pedals bestimmen (näheres dazu siehe unten).

Kanal

Mit diesem Parameter entscheiden Sie, welcher Kanal von dem Pedal beeinflußt wird. Falls "off" eingestellt wurde, ist die Pedal-Funktion ausgeschaltet.

t===

Min und Max

Hier wird der Bereich des Pedals eingestellt. Normalerweise würden Sie für den minimalen Wert den Wert eingeben, der in der oberen Reihe bei vollständig geöffnetem Pedal angezeigt wird. Entsprechend würde für den maximalen Wert der angezeigte Wert bei vollständig geschlossenem Pedal eingegeben. Sie können natürlich auch einen anderen Bereich wählen, z.B. den maximalen Wert für ein halbgeöffnetes Pedal, wodurch der volle Effekt schon bei kleinen Bewegungen des Pedals eintritt.

Wie das Pedal den Klang beeinflusst

Das Pedal ersetzt den Druck auf das Pad des gewählten Kanals. Sie können damit also das Auskling-Verhalten eines Sounds über die Dämpfungsparameter der Hüllkurven-Seite 1 bestimmen, was besonders für Hi-Hat-Sounds nützlich ist. Sie können damit natürlich auch die Tonhöhe des Klangs auf Pitch-Seite 1 (Pressure) beeinflussen.

Alles andere entspricht der Druckerkennung eines Pads.

Samples bearbeiten

Wie Samples zur Bearbeitung ausgesucht werden

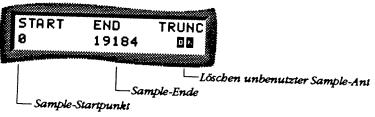
Diese Parameter werden benötigt, um dauerhafte Veränderungen und Grundeinstellungen für ein Sample vorzunehmen, so daß das Sample in einen fertigen Sound zur Verwendung in einem Kit umgewandelt wird.

Die Auswahl des Sounds, der bearbeitet werden soll, unterscheidet sich von der Auswahl der normalen Seiten des ddrum3 kaum. Bevor Sie die "Sample Edit"-Taste drücken, müssen Sie einen Kanal auswählen. Falls dieser Kanal im Moment nicht den Klang wiedergibt, den Sie verändern möchten, müssen Sie mit Hilfe des Sound-Parameters den gewünschten Sound einstellen.

Wenn Sie jetzt die Sample-Edit-Taste drücken, bearbeiten Sie den ausgewählten Klang. Sie können von der Sample-Edit-Seite kein anderes Sample zur Bearbeitung aufrufen.

Sounds aus der ROM-Bank können nicht verändert werden.

Seite 1 - Sample-Länge bearbeiten



Diese Seite wird benutzt, um den Anfang und das Ende eines Samples festzulegen. Sie können sich die vorgenommenen Änderungen gleich anhören.

Normalerweise werden die Werte in großen Schritten verändert. Wenn Sie die Taste jedoch gedrückt halten, können Sie auch Feineinstellungen vornehmen. Es können nur in der RAM-Bank Änderungen des Start- und Endpunkts vorgenommen werden.

Start

Mit diesem Parameter stellen Sie den Anfangspunkt des Samples ein. Je höher der Wert ist, desto später im Sample beginnt die Klangwiedergabe.

End

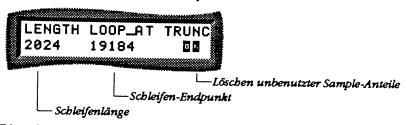
Damit wird das Sample verkürzt. Je geringer der Wert, desto kürzer der Klang.

Truncate

Wenn Sie diese Taste drücken, wird das Sample dauerhaft am Start- und Endpunkt abgeschnitten. Die abgeschnittenen Bits werden unwiederbringlich gelöscht.

Wenn Sie diese Seite verlassen, ohne das Sample durch "truncate" abzuschneiden, bleibt die ursprüngliche Länge des Samples erhalten.

Seite 2 - Schleife bilden (Loop)



Diese Seite wird zur Bildung einer Sample-Schleife benötigt. Die Bildung einer Schleife bedeutet die endlose Wiederholung eines bestimmten Sample-Ausschnitts. Sie können sich Veränderungen der Schleifenlänge direkt anhören.

Normalerweise werden die Werte in großen Schritten verändert. Wenn Sie die Taste jedoch gedrückt halten, können Sie auch Feineinstellungen vornehmen. Es können nur in der RAM-Bank Änderungen der Länge und des Schleifenendes vorgenommen werden.

Length

Dieser Parameter wird benötigt, um die Länge oder "Größe" des Sample-Ausschnitts zu bestimmen. Bitte beachten Sie dazu nachfolgende Illustration.

Loop At

Mit diesem Parameter wird der Endpunkt der Schleife angegeben. Bitte beachten Sie dazu folgende Illustration.



Truncate

Wenn Sie die Taste "Truncate" drücken, wird die Schleife nach dem Schleifenende abgeschnitten und die Veränderungen dauerhaft beibehalten. Die abgeschnittenen Bits werden unwiederbringlich gelöscht.

Wenn Sie diese Seite verlassen, ohne das Sample durch "truncate" abzuschneiden, bleibt die ursprüngliche Länge des Samples erhalten.

Seite 3 - Ausblenden und Komprimieren



Fade

Mit diesem Parameter läßt sich eine weiche Ausblendung des Samples vornehmen. Wenn Sie beispielsweise einen Klang mit einem Klick am Ende bearbeiten, können Sie ihn mit dieser Funktion entfernen.

Der Wert gibt die Länge der Ausblendung in Sample-Schritten an. Die Ausblendung findet immer am Ende des Klangs statt, seine Länge wird nicht beeinflusst. Wenn Sie den Fade-Wert z.B. auf 1000 stellen, werden die letzten 1000 Samples des Sounds ausgeblendet, der Rest des Klangs bleibt unbeeinflußt.

Compress

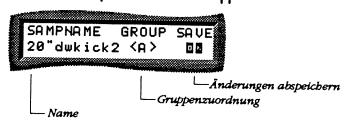
Dieser Parameter simuliert den Effekt eines herkömmlichen Audio-Kompressors. Je höher Sie den Wert einstellen, desto größer ist der Effekt. Mit diesem Effekt kann z.B. das Ausklingen des Sounds verstärkt werden, z.B. um das Rasseln einer ausklingenden Snare hervorzuheben.

Nehmen Sie bitte folgendes zur Kenntnis: Sollte Ihnen das Auskling-Verhalten nach der Komprimierung zu aufdringlich erscheinen, können Sie den Effekt mit Hilfe des Decay-Parameters der Hüllkurven-Seite wieder reduzieren.

Do It

Damit wird die aktuelle Funktion durchgeführt. Beachten Sie, daß Sie Sounds gleichzeitig komprimieren und ausblenden können.

Seite 4 - Sample-Name und Gruppe



Auf dieser Seite können Sie dem Sample einen Namen geben und es einer Sound-Gruppe zuordnen (sehen Sie dazu Seite 37).

Sample Name

Mit diesem Parameter wird dem Sample ein Name zugewiesen. Der aktuelle Name des Sounds wird bei den Kits bestimmt (siehe Seite 56).

Group

Mit diesem Parameter ordnen Sie den Sound einer Gruppe zu. Wenn Sie später auf Seiten wechseln, wo Sounds ausgewählt werden, erscheint der Sound in dieser Gruppe.

Save

Hiermit wird die Namens- und Gruppenzuordnung bestätigt.

Wenn Sie diese Seite ohne Abspeicherung verlassen, bleiben die vorgenommenen Änderungen ergebnislos.

Sampling

Eine ausführliche Anleitung zum Sampeln finden Sie auf Seite 76. Es folgt eine kurze Übersicht über die Parameter dieser Seiten.

Seite 1 - Aufnahme-Parameter



Diese Seite wird benötigt, um das ddrum3 für eine Sample-Aufzeichnung über das optionale DAT-Interface vorzubereiten.

Recording Length

Hiermit wird der Speicherplatz für die Aufzeichnung reserviert. Die Werte reichen von "auto-60" bis "auto-40" und dann von 0.1s (Sekunden) bis zur RAM-Speichergröße der Karte (in Sekunden).

- ▼ auto-60 bis auto-40. Ist ein entsprechender Wert eingestellt, wird die Aufnahme automatisch beendet, sobald der Pegel des Klangs unterhalb eine bestimmte Lautstärke sinkt. Dieser Pegel wird durch die Zahl im Anschluß an "auto" in Dezibel angegeben. Mit anderen Worten: Die Aufnahme wird beendet, sobald die Lautstärke des Klangs unter den Wert -40dB, -50dB oder -60dB sinkt. Je gößer der Wert, desto länger die Aufnahme.
- ▼ 0.1 Sekunden und mehr. Hier wird eine feste Aufnahmezeit in Sekunden vorgegeben. Die maximale Aufnahmezeit wird durch die RAM-Speichergröße auf der SCSI/DAT-Karte begrenzt.

Threshold

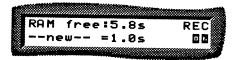
Nachdem Sie die Aufnahme starten (siehe unten und Seite 76), beginnt die Aufzeichnung erst, wenn dieser Pegel-Wert erreicht wird. Das verhindert die Aufzeichnung toter Zeit, bevor das Schallereignis beginnt. Falls dem Nutzsignal ein großes Hintergrundrauschen überlagert ist, müssen Sie den Wert erhöhen. Falls die Aufzeichnung mit dem Aktivieren der Aufnahme beginnen soll (siehe unten), stellen Sie den Wert auf "off".

Balance

Das ddrum3 nimmt in Mono auf. Aus dem über das DAT-Interface ankommenden Stereo-Signal wird eine Mono-Mischung erstellt. Mit diesem Parameter können Sie das Mischungsverhältnis bestimmen.

- ▼ Falls das Signal bereits als Mono-Signal vorliegt, können Sie diesen Parameter beliebig auf "0:100" (nur der rechte Kanal), "50:50" (Mitten-Mischung) oder "100:0" (nur der linke Kanal) stellen.
- ▼ Falls das Signal als Stereo-Signal anliegt, regeln Sie hier das gewünschte Lautstärkeverhältnis. Möglicherweise liegt das trockene Signal auf dem einen Kanal und der Raumanteil auf dem anderen. Dann stellen Sie hier den effektiven Raumanteil für die ddrum3-Aufnahme ein.

Seite 2 - Aufnahme



└─ Aufnahme beginnen - Neues Sample/Löschen des bestehenden Samples

Auf dieser Seite wird die Aufnahme vorbereitet und gestartet. In der oberen Anzeigenzeile wird außerdem der in der Bank zur Verfügung stehende Speicherplatz angezeigt.

Sound-Auswahl

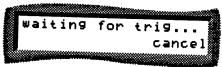
Mit diesem Parameter wird die Auswahl getroffen, ob ein neues Sample (--new--) erzeugt oder ein bestehendes Sample (Sample-Name) gelöscht werden soll. Rechts neben dem Namen wird die Dauer des bestehenden Samples oder die vorgegebene Länge des aufzunehmenden Samples angezeigt.

Aufnahme-Länge

Zur besseren Übersicht werden die Aufnahme-Länge-Parameter auf dieser Seite nochmals angezeigt. Näheres siehe oben.

Record

▼ Wenn die Sound-Auswahl auf "-new-" steht, wird die Aufnahme über "REC" gestartet. Wenn die "OK"-Taste gedrückt wird, sieht das Display folgendermaßen aus (auch wenn der Threshold-Wert auf der vorigen Seite auf "off" steht):



Das bedeutet, daß das ddrum3 auf einen Klang wartet, dessen Pegel den eingestellten Threshold-Schwellwert übersteigt, und dann mit der Aufzeichnung beginnt. Mit "cancel" wird die Aufnahme abgebrochen.

Während der Aufzeichnung wird folgendes Display angezeigt, über das Sie die Aufnahme manuell abbrechen können:



Wenn die Aufzeichnung vorüber ist, wird der Klang automatisch normalisiert (die Lautstärke wird automatisch optimiert).

▼ Wenn in der Sound-Auswahl ein existierender Klang gewählt wurde, dient dieser Parameter zum Löschen (Delete) des Klangs, um neuen Speicherplatz für neue Aufnahmen zu schaffen.

Kapitel 6 — Sampling, Klangübertragung und Sample-Bearbeitung

Einleitung

Dieses Kapitel macht Sie damit vertraut, wie gesampelt wird, wie Sounds über MIDI und SCSI übertragen und Samples bearbeitet werden.

Zur SCSI-Datenübertragung und Sample-Aufzeichnung wird die SCSI/DAT-Erweiterungsplatine benötigt. Weitere Informationen erhalten Sie von Ihrem Fachhändler.

Der "Memory-Protect"-Schalter auf der Rückseite des ddrum3 muß auf "OFF" stehen, damit Sounds in das ddrum3 übertragen werden können. Die einzige Ausnahme bildet die Übertragung in die interne RAM-Bank, die immer angeschaltet ist.

Sampling

Sampling und Kits

Wenn ein Klang gesampelt wird, wird er direkt in das aktuelle Kit aufgenommen. Das heißt, einer der Sounds in diesem Kit wird ersetzt. Um genau zu sein: Der Sound desjenigen Sound-Kanals wird ersetzt, der zuletzt vor dem Sampling gewählt wurde. Dennoch handelt es sich dabei nur um einen vorrübergehenden Ersatz. Wenn anschließend am Eingaberad gedreht wird, erhält man wieder das ursprüngliche Kit.

Da der neu gesampelte Sound auf diesem Sound-Kanal "erscheint", kann er auch direkt nach dem Sampeln gespielt werden. Dies ist sehr vorteilhaft, da man vor dem Sampeln das gewünschte Kit auswählt, dann sampelt und anschließend sofort das Sample im Zusammenhang mit den übrigen Klängen des Kits hören kann. Wenn Sie beispielsweise eine Snare sampeln möchten, wählen Sie zunächst ein Kit mit der gewünschten Bass-Drum bzw. den gewünschten Toms und aktivieren dann den Sound-Kanal 2, bevor Sie die Sample-Seiten aufrufen. Nach dem Sampeln hören Sie dann sofort, wie das Snare-Sample zu den übrigen Trommeln paßt.

Sampling-Frequenzen

Das DAT-Interface akzeptiert Sampling-Frequenzen sowohl von der CD (44.1 kHz) als auch von DAT (48 kHz). Trotzdem sind die Samples, die bei 48 kHz übertragen wurden, zu tief gestimmt, sofern der Pitch-Parameter auf "0.0" steht. Drehen Sie den Pitch-Wert auf etwa "1.6" und Sie erhalten näherungsweise die Orginaltonhöhe.

Aufnahme des ersten Samples

 Schließen Sie den S/PDIF-Ausgang des DAT-Recorders oder einer anderen Sample-Quelle an den DAT-Eingang des ddrum3 an.

Die Quelle kann ein DAT-Recorder, ein CD-Player, ein Harddisk-Recording-System, ein Sampler, ein digitales Mischpult oder ähnliches sein. Es muß jedoch ein S/PDIF-Ausgang vorhanden sein. Es werden die Sampling-Frequenzen 44.1 kHz und 48 kHz unterstützt. Nachfolgend werden wir die Audio-Quelle jedoch immer als "DAT" bezeichnen.

Für Digitalübertragungen sollten Sie nur dazu vorgesehene Kabel benutzen. Wenn Sie normale Analog-Kabel verwenden, beschränken Sie sich auf kurze Kabelverbindungen.

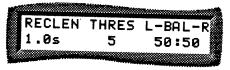
Drücken Sie eine Kanal-Taste. Damit entscheiden Sie, auf welchem Kanal das einmal aufgenommene Sample abgespielt wird.

Wie beim Editieren müssen Sie zuvor einen Audio-Kanal wählen. Der Kanal muß gewählt werden, bevor die Sampling-Seiten aufgerufen werden. Ein neuer Kanal kann nicht von diesen Seiten aufgerufen werden.

3. Drücken Sie die Sampling-Taste.

(iiiii

Folgende Anzeige erscheint:



Das Sample wird in einer freien RAM-Bank gespeichert. Normalerweise ist die ausgewählte RAM-Bank die interne Sample-Karte, wenn Sie jedoch eine PCMCIA-Karte eingesteckt haben und der Sound-Kanal den Sound von dieser Karte abruft, wird das neue Sample auch auf dieser Karte gespeichert.

4. Stellen Sie mit dem Recording-Length-Parameter die gewünschte Sample-Länge (in Sekunden) oder die Automatik ein, die das Sample beendet, sobald der Signalpegel unterhalb eine vorgegebene Schwelle (-40,-50,-60 dB) sinkt.

5. Stellen Sie den Threshold-Parameter ein.

Möglicherweise müssen Sie mit diesem Parameter ein wenig experimentieren, um einen passenden Threshold-Wert einzustellen, d.h. Sie müssen nach dem Sampeln eventuell zu dieser Seite zurückkehren und den Wert ändern. Die Grundregel besagt: Je verrauschter das Signal, desto höher der Wert. Allerdings ist das Risiko, den Signalanfang nicht mit aufzunehmen, bei kleinen Werten wesentlich geringer. Wenn Sie perfekt vorbereitete Signalquellen benutzen, können Sie den Wert auf "1" oder "2" setzen. Bei "Off" beginnt die Aufzeichnung bereits mit dem Drücken der Recording-Taste.

6. Stellen Sie die L/R-Balance ein.

Das ddrum3 sampelt ein Mono-Signal, das aus zwei Eingangskanälen zusammengemischt wird. Falls beide Kanäle identische Signale enthalten, ist es egal, ob dieser Parameter auf 100:0, 50:50 oder 0:100 steht. Wenn Sie DAT-Bänder entsprechend für das Sampeln mit dem ddrum3 vorbereiten, können Sie den trockenen Klang auf einen Kanal legen und die Hall-Anteile auf den anderen. Vor dem Sampeln entscheiden Sie dann mit diesem Parameter, wieviel Hall-/Raum-Anteile dem trockenen Signal zugefügt werden.

Drücken Sie erneut die Sampling-Taste.

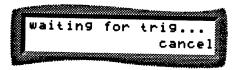
Folgendes Display wird angezeigt.



8. Mit dem linken Parameter entscheiden Sie sich für eine Neuaufnahme eines Samples oder das Löschen eines bestehenden.

Nach dem Einschalten des ddrum3 befinden sich keine Sample-Aufnahmen im RAM-Speicher. Sie erhalten hier zunächst nur die Auswahl "--new--", d.h. nur die Möglichkeit, neue Samples zu erzeugen. Die alternative Auswahl wird nachfolgend unter "Aufnahme des nächsten Samples" beschrieben.

- Suchen Sie auf dem DAT-Band den Anfang des gewünschten Klangs. Nach Möglichkeit sollte kein weiteres Klang-Signal vorausgehen.
- Drücken Sie am DAT-Recorder die Abspieltaste und am ddrum3 die rechte Taste unter dem Display (Rec).
 Folgendes Display wird angezeigt:



Sobald der Threshold-Pegel vom Klang-Signal erreicht wird, erscheint folgendes Display:



Die Aufzeichnung wird folgendermaßen beendet:

- ▼ Die vorgegebene Aufnahmezeit ist erreicht.
- ▼ Der Klang-Pegel sinkt unter einen vorgegebenen Wert.
- ▼ Der Speicher des ddrum3 ist voll.
- ▼ Der Benutzer drückt die "Stop"-Taste.

Wenn Sie sampeln möchten, dabei aber nichts passiert, kann das folgende Gründe haben:

- ▼ Die Verbindungen sind fehlerhaft.
- ▼ Die Kabel sind defekt.
- ▼ Der Threshold-Wert wurde so hoch eingestellt, daß das anliegende Audio-Signal diesen Wert niemals erreicht.

Wenn solch ein Problem auftaucht, drücken Sie die "cancel"-Taste, finden Sie den Fehler und versuchen Sie es dann erneut.

Falls die Meldung "not enough memory" erscheint, lesen Sie bitte nachfolgenden Abschnitt "Speicherplatz".

Nach der Aufnahme wird die Lautstärke des Samples auf die maximale Lautstärke optimiert (häufig als "normalisiert" bezeichnet).

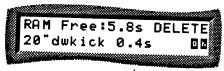
11. Überprüfen Sie den aufgenommenen Sound über die Kanal-Taste oder das Pad.

Speicherplatz

(:--:

- ▼ Seite 1: Die maximale Aufzeichnungsdauer in Sekunden, die Sie mit dem Eingaberad auf der Seite 1 einstellen können, ist immer auf den RAM-Karten-Gesamtspeicherplatz beschränkt, unabhängig davon, wieviel Speicherplatz bereits durch aufgenommene Samples belegt ist. Dadurch sind Sie in der Lage, schnell neue Samples zu erzeugen und bestehende zu ersetzen, ohne jedesmal auf diese Seite für die Neueinstellung der Aufzeichnungsdauer zurückkehren zu müssen.
- ▼ Seite 2: Hier finden Sie einige nützliche Informationen über den RAM-Speicher:

In der unteren Zeile können Sie nach dem Namen die Dauer des Samples ersehen.

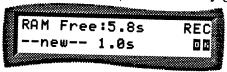


Die Dauer des bestehenden Samples

Wenn Sie stattdessen "-new-" wählen, zeigt das Display die Sample-Dauer nach der Aufnahme an.

In der oberen Zeile können Sie den momentan für Aufnahmen zur Verfügung stehenden Gesamtspeicherplatz ablesen.

— Momentan verfügbarer Speicberplatz



___Aufzeichnungsdauer

Diese beiden Zahlen informieren Sie darüber, ob noch genügend Speicher für die nächste Aufzeichnung zur Verfügung steht. Wenn die Aufzeichnungsdauer den momentan zur Verfügung stehenden Speicherplatz überschreitet, muß die Aufzeichnungsdauer verringert werden, anderfalls wird beim Aufnahme-Versuch die Meldung "not enough memory" (nicht genug Speicherplatz) ausgegeben.

Wenn Sie mit der Aufnahme zufrieden sind

Wenn die Aufnahme und ihre Wiedergabe wie gewünscht ausgefallen ist, können Sie mit der Bearbeitung des Samples (siehe Seiten 85 und 68) fortfahren oder einen neuen Klang aufnehmen (siehe unten). Bevor Sie jedoch irgendetwas anderes tun, sollten Sie am besten eine Sicherungskopie des Samples auf eine EX-Karte oder eine PCMCIA-Karte schreiben.

Bedenken Sie, daß der Sample-RAM-Speicher gelöscht wird, sobald Sie das ddrum3 ausschalten!

(----

Wenn Sie mit der Aufnahme nicht zufrieden sind

Falls Ihnen die Aufnahme aus irgend einem Grund nicht gefällt, gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1. Falls notwendig, stellen Sie auf der 1. Sampling-Seite neue Werte für Threshold und Recording-Length ein.
- 2. Rufen Sie die 2. Sampling-Seite auf.



- Stellen Sie das Sample ein, das Sie ersetzen möchten.
- 4. Die rechte Taste unter dem Display steht nun für "Delete". Drücken Sie die Taste, um das ungewünschte Sample zu löschen.

Das Display zeigt nun "-new--" und das ddrum3 ist bereit, ein neues Sample aufzunehmen (siehe oben).

Mehrere Samples aufzeichnen

Mehrere Samples werden genauso wie das erste aufgezeichnet. Vorausgesetzt, daß genug Speicherplatz zur Verfügung steht, müssen Sie nur auf der zweiten Sampling-Seite "--new--" einstellen und wie oben fortfahren.

Sounds in andere Bänke kopieren

Nachdem eine Sample-Aufzeichnung nach Ihren Wünschen gelungen ist, sollten Sie diese in eine EX-Bank oder eine PCMCIA-Flash-Karte übertragen werden. Das stellt sicher, daß das Sample auch bei versehentlichem Ausschalten des ddrum3 und der damit verbundenen Löschung der RAM-Bank nicht verloren geht. Außerdem erhalten Sie dadurch neuen RAM-Speicherplatz, um neue Samples aufzunehmen.

Erstellen eines Sampling-Kits

Normalerweise werden alle Klänge, die Sie sampeln, auf dem gleichen Kanal wiedergegeben. Sie können zu einem Zeitpunkt also immer nur ein einziges Sample anhören. Verschiedene Sounds werden verschiedenen Kanälen normalerweise erst nach allen Sampling-Prozeduren und den entsprechenden Bearbeitungen zugeordnet.

Manchmal gibt es jedoch Situationen, in denen Sie ein gesamtes Kit sampeln und die verschiedenen Samples verschiedenen Kanälen zuordnen möchten, um sie von verschiedenen Pads aus anzusteuern und zu testen, ob sie zueinander passen. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

- 1. Im Edit- oder im Kit-Auswahl-Modus wählen Sie den Audio-Kanal 1.
- Drücken Sie "Sampling" und sampeln Sie den gewünschten Sound. Dies kann ein Sound sein, den Sie momentan oder dauerhaft benötigen. Er wird auf dem Audio-Kanal 1 wiedergegeben.
- 3. Kehren Sie in den Edit- oder Kit-Auswahl-Modus zurück und wählen Sie den Audio-Kanal 2. Rufen Sie erneut die Sampling-Seite auf und sampeln Sie den Sound. Er wird über den Audio-Kanal 2 ausgegeben.

4. Verfahren Sie auf gleiche Weise, bis Sie die gewünschte Anzahl von Samples auf den verschiedenen Kanälen besitzen.

Nun spielen Sie ein Kit, wo auf jedem Audio-Kanal das entsprechend aufgenommene Sample wiedergegeben wird. Wenn Sie aus dem Edit- oder Kit-Auswahl-Modus einen Audio-Kanal auswählen und anschließend die Sampling-Prozedur durchführen, können Sie das betreffende Sample durch ein neues ersetzen. Sie können die Sounds mit Hilfe der Pads oder Kanaltasten vergleichen.

MIDI-Übertragungen

t

Das ddrum3 kann Samples über MIDI senden und empfangen.

▼ Es empfängt Samples im systemexklusiven Akai S1000/S1100-Sample-Dump -Format.
 ▼ Es empfängt und sendet im MIDI-Sample-Dump-Standart-Format. Dieses Format müssen Sie benutzen, wenn Sie den Datenaustausch mit Samplern anderer Marken, mit Sample-Bearbeitungs-Software auf Computern etc. vornehmen. Das ddrum3 unterstützt sogenannte offene und geschlossene MIDI-Schleifen-Verbindungen, d.h. Einweg- und Zweiweg-Verbindungen. Die Zweiweg-Verbindung ist dabei wesentlich zuverlässiger. Manche langsameren MIDI-Geräte erfordem sogar eine Zweiweg-Verbindung. Mehr Details über die Standart-Sample-Dump-Implementationen des ddrum3 finden Sie weiter unten.

Der Sampler Akai S1000/S1100 benötigt eine geschlossene Schleifen-Verbindung.

Empfangen eines Standard-Sample-Dumps oder eines \$1000/\$1100-Sample-Dumps

- 1. Verbinden Sie die MIDI-Out-Buchse des sendenden Geräts mit der MIDI-In-Buchse des ddrum3.
- 2. Vorzugsweise verbinden Sie auch den MIDI-Out des ddrum3 mit dem MIDI-In des Sende-Geräts.
- 3. Drücken Sie am ddrum3 die System/MIDI-Taste, bis das folgende Display erscheint:



- 4. Wählen Sie mit dem Receive-Parameter die Bank, in welche das Sample geladen werden soll.

 Dieser Parameter ist beim Einschalten des ddrum3 immer "off" geschaltet. In dieser Betriebsweise ignoriert das ddrum3 jeden übertragenen Sound-Dump. Falls die Bank, in die Sie das Sample übertragen möchten, einen Schreibschutz hat, müssen Sie diesen vorher ausschalten.
- 5. Stellen Sie das übertragende Gerät auf System-Exclusive-ID "0" oder "1". Einige Geräte zählen ihre ID-Nummern ab 0, andere ab 1.

Falls Sie einen Akai S1000 oder S1100 benutzen, drücken Sie dessen MIDI-Taste, dann F7 (SCSI) und nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

MIDI via SCSI	Off
S1000 SCSI ID	beliebig
Remote SCSI ID	beliebig

Drücken Sie anschließend F6 (EXCL) und nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

channel	1
type of transmission	SINGLE SAMPLE
sample protocol	S 1000 (nicht STANDARD!)
single program	beliebig
single sample	Stellen Sie hier das Programm ein, das Sie senden möchten.
sample number override	beliebig

6. Veranlassen Sie den Sample-Dump von der Frontplatte des Sende-Geräts.

Wie das exakt funktioniert, entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des Sende-Geräts. Beim Akai S1000/S1100 drücken Sie F8 (SEND).

Nachdem die Übertragung beendet ist, finden Sie das Sample als einen Sound zwischen den anderen Klängen dieser Bank. Bearbeiten Sie, falls notwendig, das Sample und geben Sie ihm einen Namen. Näheres darüber können Sie auf Seite 85 und Seite 68 nachlesen.

Senden von Sounds über Sample-Dump-Standard

- 1. Verbinden Sie die MIDI-Out-Buchse des ddrum3 mit der MIDI-In-Buchse des Empfangsgeräts.
- 2. Nach Möglichkeit sollten Sie auch den MIDI-Out des Empfangsgeräts mit dem MIDI-In des ddrum3 verbinden.
- Drücken Sie am ddrum3 mehrmals die MIDI/System-Taste, bis folgende Anzeige erscheint:



4. Wählen Sie den zu übertragenden Sound.

Diese Auswahl findet mit dem linken Parameter im Display statt. Sie müssen die Bank und den Klang aussuchen (Sie können wahlweise auch die Gruppenfunktion zum Auffinden des Klangs nutzen). Die Wahl zwischen Bank/Group/Sound zur aktuellen Bearbeitung wird durch wiederholtes Drücken der linken Taste unter dem Display vorgenommen. Ein kleiner Pfeil kennzeichnet die Wahl.

- Falls nötig, stellen Sie im empfangenden Gerät die Sample-Dump-Receive-ID-Nummer auf "00" (oder "01", siehe oben) und versetzen Sie es in Empfangsbereitschaft.
- Drücken Sie am ddrum3 die "OK"-Taste.
 Das Sample wird jetzt an das Empfangs-Gerät übertragen.

Sample-Dump-Standard-Bestimmungen

	Senden	Empfangen
MIDI-Verbindung	offene oder geschlossene Schleife	offene oder geschlossene Schleife
ID-Nummer	0	0
Sample-Frequenz	44.1 kHz	beliebig (evtl.Tonhöhen- justierung nötig)
Bit-Auflösung	16	beliebig (wird auf 16 Bit konvertiert)
Schleifen (Loops)	1	1, die erste

SCSI-Übertragung

Aufbau

Wenn Sie Verbindungen zwischen verschiedenen Geräten herstellen, schalten Sie bitte alle Geräte vorher aus! Unsachgemäße Handhabung des SCSI-Interfaces kann zu dauerhaften Schäden an Ihrem ddrum3 oder übrigen Equipment führen. Beachten Sie deshalb nachfolgende Punkte genau!

Verbinden des ddrum3 mit einem Akai \$1000/\$1100 oder einem Apple MacIntosh

Die SCSI-Verbindung zwischen dem ddrum3 und einem anderen Gerät ist ziemlich unproblematisch, sofern beim Herstellen der Verbindung alle Geräte ausgeschaltet sind. Das benötigte Kabel erhalten Sie im Computer- oder Musik-Fachhandel. Beachten Sie bitte folgendes:

▼ Stellen Sie bei den Geräten vor dem Einschalten unterschiedliche ID-Nummern ein. Das ddrum3 ist normalerweise auf "ID 4" eingestellt, aber die Nummer kann geändert werden (siehe Seite 67). MacIntosh-Computer und ihre interne Festplatte benutzen die Nummern "ID 0" und "7". Akai-Sampler sind in der Regel auf "6" voreingestellt.

- ▼ Schalten Sie immer alle Geräte an. Ein ausgeschaltetes Gerät kann Datenverluste verur-
- ▼ Wenn Sie einen Sampler im Netzwerk benutzen, schalten Sie diesen zuerst ein und anschließend erst das ddrum3.
- ▼ Schalten Sie den MacIntosh-Computer (falls vorhanden) immer zuletzt ein.

Einbinden des ddrum3 in ein größeres SCSI-Netzwerk

Der Aufbau eines Netzwerks mit SCSI-Geräten hält einige Fallstricke bereit. Wir können Ihnen an dieser Stelle nur die Grundlagen über SCSI-ID-Nummern, Konfigurationen und Terminationen vermitteln. Weitere Informationen finden Sie in entsprechender Computer-

- ▼ Die Geräte am Ende der SCSI-Kette müssen als Endgeräte definiert werden! Das ddrum3 hat diese Terminationen eingebaut, sie können jedoch bei Bedarf geändert werden (fragen Sie Ihren Fachhändler wegen weiteren Informationen). Falls eine unkorrekte Verbindung mit zu vielen/wenigen Terminationen vorgenommen wurde, funktioniert die Datenübertragung meist nur fehlerhaft oder überhaupt nicht. Schlimmstenfalls kann ein SCSI-Gerät beschädigt werden.
- ▼ Falls Sie einen MacIntosh-Computer benutzen, sollte dieser immer am Ende einer SCSI-Kette stehen. Der Computer ist intern als Endstation definiert, Sie müssen sich darüber also keine Gedanken mehr machen.
- ▼ Die goldene Regel bei SCSI-Verbindungen besagt immer, daß alle angeschlossenen Geräte vor dem Einschalten unterschiedliche ID-Nummern besitzen müssen! Das ddrum3 ist normalerweise auf "ID 4" eingestellt, aber die Nummer kann geändert werden (siehe Seite 67). MacIntosh-Computer und ihre interne Festplatte benutzen die Nummern "ID 0" und "7". Akai-Sampler sind in der Regel auf "6" voreingestellt.
- ▼ Schalten Sie immer alle SCSI-Geräte des Netzwerks an! Ein Sampler (falls vorhanden) wird zuerst eingeschaltet, dann folgt das ddrum3 und zuletzt ein MacIntosh-Computer (falls vorhanden). Wenn ein Gerät nicht angeschaltet wurde, kann das Datenverlust bedeuten.
- ▼ Verwenden Sie nur SCSI-Qualitätskabel. Je kürzer, desto besser.

Sounds von einem Akai \$1000/\$1100 empfangen

Sie können Sounds über SCSI von einem Akai S1000/S1100 empfangen:

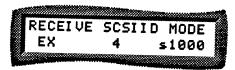
- 1. Nehmen Sie alle Verbindungen vor, wie oben beschrieben.
- 2. Vergewissern Sie sich, daß ihr S1000 mit einem Betriebssystem 2.21 oder später betrieben wird. Wenn Sie ein älteres Betriebssystem benutzen, fragen Sie Ihren Akai-Händler nach einem
- 3. Drücken Sie die MIDI-Taste am Akai S1000/S1100, anschließend F7 (SCSI) und nehmen Sie folgende Einstellungen

MIDI via SCSI	On
S1000 SCSI ID	beliebig
Remote SCSI ID	Gleiche ID-Nummer wie beim ddrum3 (normaler- weise 4)

4. Drücken Sie anschließend F6 (EXCL) und nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

channel	1
type of transmission	SINGLE SAMPLE
sample protocol	S 1000 (nicht STANDARD!)
single program	beliebig
single sample	Stellen Sie hier das Programm ein, das Sie senden möchten.
sample number override	beliebig

Drücken Sie die MIDI/System-Taste am ddrum3, bis die folgende Anzeige erscheint:



- 5. Stellen Sie die Bank ein, in die Sie den Klang aufnehmen möchten.
- 6. Stellen Sie die gleiche SCSI-ID-Nummer wie beim Akai S1000/S1100 ein (siehe oben).
- 7. Stellen Sie "Mode" auf "S1000".
- 8. Drücken Sie am Akai-Sampler F8 (SEND).

Nachdem die Übertragung beendet ist, finden Sie das Sample als einen Sound zwischen den anderen Klängen dieser Bank. Bearbeiten Sie, falls notwendig, das Sample und geben Sie ihm einen Namen. Näheres darüber können Sie unten und auf Seite 68 nachlesen.

Bearbeiten gesampelter und übertragener Sounds

Nachdem Sie einen neuen Klang gesampelt oder übertragen haben, möchten Sie ihn vielleicht bearbeiten. Die Korrektur der Länge oder der Schleifenpunkte kann nur bei einem Sample im RAM-Speicher vorgenommen werden.

- ▼ Samples, die von einem Akai S1000/S1100 übertragen wurden, besitzen meistens schon einen Namen und sind auch in der Länge oder in den Schleifenpunkten bearbeitet. Sie müssen dann nur noch einer Gruppe zugeordnet werden (siehe unten).
- ▼ Samples, die über MIDI übertragen wurden, können in ihrer Länge oder den Schleifenpunkten bearbeitet werden, müssen jedoch in jedem Fall mit einem Namen und einer Gruppenzuordnung versehen werden (siehe unten).
- ▼ Gesampelte Sounds müssen vielleicht in ihrer Länge und den Schleifenpunkten bearbeitet werden (z.B. lange Beckensounds oder spezielle Effekte wie komplett gesampelte Drum-Grooves). In jedem Fall brauchen Sie einen Namen und eine Gruppenzuordnung.

Prinzipielle Vorgehensweise

- 1. Wählen Sie ein Kit, das den Klang enthält, den Sie bearbeiten möchten.
- 2. Wählen Sie den betreffenden Sound-Kanal.
- 3. Drücken Sie die Sample-Edit-Taste.
- 4. Rufen Sie alle Seiten auf, wo Sie Parameter-Werte ändern oder Funktionen zuordnen möchten. Diese Seiten werden im Detail ab Seite 68 beschrieben.
- 5. Wenn Sie den Klang eines anderen Sound-Kanals ändern möchten, schalten Sie das ddrum3 in den Kit-Auswahloder Edit-Modus und wählen Sie den neuen Sound-Kanal. Rufen Sie anschließend wieder die Sample-Bearbeitungs-Seiten auf.

Sofern Sie die Änderungen in der RAM-Bank vornehmen, vergessen Sie nicht, den Klang in eine EX-Bank oder auf eine Flash-PCMCIA-Karte zu kopieren, bevor Sie das ddrum3 ausschalten. Wenn Sie das nicht tun, ist der Sound für immer verloren.

Internal sound library ddrum3 version 1.2x As per April 1994

	73 per April 1994	
Kicks	The story	
20"DWk	ICK Soft type of kick recorded with the	
22"stud	Calinal Lype of fecording of a 22" Take 117	
Bonkicl	Open sound like the typical Ronham sound	
CR78kic	One of our favourite analog kicksound	
Heavykic	Typical drummachine type of kicksound	
Heavykic	Allother grummachine type of kickening	
Jazzkic	warm and round, typical 18" type of kick	
Jazzkick Rockkici	More mellow jazzkick sound.	——i
Roomkic	Ambient recorded kick	
Rykick	Ambient kick with another room	
Simkick	Also a typical drummachine kick	
TA18"kic	The genuine analog kicksound	
TA22"kick	A Jazzkick sound with more pronounced hit	
TA22"kick	Of Rock type	
Tightkick	Strail room a light kick	
Wenkick		
YA22"kick	Short and tight, perfect in the studio	
YA22"kick	- This recording kickurum was recorded with ambiguous	
C	Same kick but with a more pronounced hit	
Snares		
12"snare2		TM.daine
12"snare3		Multisound
12"snare4	Closer to the edge of the snare	_
Radioking 2		
Slingp3	Singerland	Multisound
Slingp4	Another position on the snare	Translation
	Close to the edge	1
Radioshot2	The rimshot sound for the radioking snare	_ 7
Rocksnr 1		
Rocksnr2	14" Drum Workshop wood snare	Multisound
Rocksnr3	Another position on the snare	1
B 1	Closer to the edge]
Rockshot	Rimshot for the Rocksnare	7
14"Brass1	Manu katché brass snare	4
Brasshot 1	Rimshot to above snare	1
14"fatsnre	Popular deep type of spare sound	!
73:an	One ddrum favourite. 14"x8" Sonor, very deep	
808snare	The typical analog drummachine snare	
DW14x5"snr	Open sounded snare with rooom	
DW5"shot2	Smae snare with rimshot	
Simsnare	The analog snare of the 80-ties	
So8"metal	Typical rocksnare, deep and tight.	
So8"rshot	Rimshot to above snaredrum	
TA8"Maple	Birds Eye snare ambient recording	
TA8"rshot	Rimshot from above snare	
Tarol 14"	Gope Tarol. 14," Brazilian snare drum	
Tarolshot1	Close to the edge rimshot on Tarolsnare	
Tarolshot2	More head in this rimshot on the Tarol	
Crosstix	and initial tile 1810)	
ATcross1	Crooptial	
Wenstix2	Crosstick on 14" metalsnare	
808rim	Tight type of crosstick	
	Analog crosstick	

Effect snares	
Prefxrim1	Rimshot on a 14" premiers scot marching drum
Prefxsnr1	14" premier marching with tube compression
Prefxsnr4	Same spare another time compression
Wilsnare	Same snare, another type of compression
	Deep ambient rocksnare

_			
- 1 /	om	+0	m
, ,	<i>7111</i>	ιυ	IIIS

TA10"tom	TAMA Artstar tom recorded in the
TA12"tom	TAMA Artstar tom recorded in the tobacco studio
TA14"tom	dito
TA16"ftom	dito
YA10"tom	The typical VA recently
YA12"tom	The typical YA recording sound. Toms with pinstripe heads
YA16"tom	dito
	Pomombos
	Remember conserttoms? Here they are again with a
TA12"ctom	lot of ambience and compression.
TA14"ctom	dito
	dito
Simtom	The analog tom sound

Percussion

Asba bongo, the large one	
Asba small	
Hit on the shell on a LP timbale	
LP amplifying LP timbale	
LP small timbale	
LP large timbale	
LP Afuche	
Rosewood castanets	
Rosewood claves	
LP tapon bell	
Claydrum from Tunisia	
Gon Bops large handbell open stroke	
Gon Bops large handbell hit at the rear	
Gon bops Quinto	
Gon Bops Conga	
Gon bops Tumbadore	
Brazilian small drum. Hit by double stick	
Open tambourine without head	
Tambourine hit by a stick	
Royal percussion tembelblock	
Lefima triangle	
LP rosewood	

Cymbals

21"Ride	Istanbul 20" ride
AZ18mtc	AZ medium thin crash looped
CloseHihat	AZ hi-hat
Open Hihat	AZ hi-hat
UFsmbell	Ufip icebell

Synth sounds

Analog handeles
Analog handclap
Looped waveform with attack
Looped waveform with attack
Analog synthwave
Noise
Looped waveform
Looped waveform
Looped sine waveform
Looped waveform

MIDI Implementation Chart

Model: Clavia ddrum3

Date: 94 08 17 Version 1.1

Function		Transmitted	Recognized	Remarks		
Basic Channel	Default Channel	1 - 16 1 - 16	1 – 16 1 – 16	Memorized		
Mode	Default Messages Altered	Mode 3	Mode 3			
Note Number	True Voice	0 – 127	0 – 127 0 – 127			
Velocity	Note ON Note OFF	Ov=1-127 X	Ov=1-127 X			
After Touch	Key's Ch's	O 0 - 127 X	O 0 - 127			
Pitch Bende	er	×	×			
Control Change		×	×			
Prog Change	True #	O 0 – 99	O 0 – 99			
System Excl	lusive	01	01			
_ :	Song Pos Song Sel Tune	x x x	×××			
System : C Real Time : C	clock commands	×	×			
Nux : Local fes- : All No ages : Active : Reset	Sense	× × ×	× × ×			
otes		*1 Sample Dump Standard and Akai S1000 Sample Dump				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O:Yes X:No