ProDrummer virtuelles Instrument

Volume 1: Mark „Spike“ Stent

Volume 2: Joe Chiccarelli

Benutzerhandbuch

Die Nutzung des Produkts und der in diesem Dokument beschriebenen Sounds unterliegt der Software-Lizenzvereinbarung, die in diesem Paket enthalten ist, und darf nicht auf andere Medien kopiert werden, außer zum Zweck des Kopierens der Daten auf die Festplatte des Rechners des lizenzierten Benutzers. Kein Teil dieser Publikation darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung von East West Sounds, Inc. kopiert, reproduziert oder auf andere Weise übertragen oder aufgezeichnet werden.

PLAYTM ist ein Warenzeichen von East West Sounds, Inc.

(c) + (p) Copyright East West Sounds, Inc., 2015. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: Michael Reukauff

East West Sounds, Inc.
600 Sunset Blvd.
Hollywood, CA 90028
USA

1-323-957-6969 Telefon

1-323-957-6966 Fax

Für Fragen zur Lizenzierung der Produkte: licensing@estwestsounds.com

Für weitere allgemeine Informationen über Produkte: info@eastwestsounds.com

http.//support.soundsonline.com

1. Willkommen

2 Über EastWest ProDrummer
4 Produzent: Mark „Spike“ Stent
5 Produzent: Joe Chiccarelli
6 Produzent: Doug Rogers
7 Danksagungen für EW ProDrummer Volume 1: Mark „Spike“ Stent
8 Danksagungen für EW ProDrummer Volume 2: Joe Chiccarelli
9 Wie man dieses und andere Handbücher benutzt
10 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

Klicken Sie hier, um das Haupt-navigationsdokument zu öffnen

Willkommen

Über EastWest ProDrummer

Diese Version von EastWest sind eigentlich zwei Bibliotheken, die einzeln oder gemeinsam genutzt werden können. Jede Library, die eine eigene Lizenz benötigt, ist zunächst einmal ein umfangreiches Drumkitset von zwei der führenden Musikproduzenten der Branche. Mark "Spike" Stent, der Volume 1 eigens für EastWest zusammengestellt hat. Sein Schlagzeuger bei den Aufnahmen war Steve Sidelnyk. Und Joe Chiccarelli hat seine EastWest Drum Kits für Volume 2 zusammengestellt. Joe wählte Matt Chamberlain als Schlagzeuger aus. Beide Libraries wurden von EastWest Produzent Doug Rogers koproduziert.

Wenn Sie mit EastWest Produkten vertraut sind, dann wissen Sie, dass wir Ihnen mit unserem Ansatz nicht nur Klänge zur Verfügung stellen, die genauso verwendet werden können, wie sie aufgenommen wurden, sondern Ihnen auch viele Möglichkeiten bieten, diese zu modifizieren und zu erweitern, um Ihren Bedürfnissen und Ihrem Geschmack gerecht zu werden.

Ein Schlagzeug im ProDrummer spezifiziert nicht nur die physikalischen Instrumente vor dem Schlagzeuger, sondern auch den Raum, in dem die Aufnahmen stattfanden. Jedes Drumkit ist in mehreren Versionen erhältlich, jedes mit seinem eigenen Sound. Sie variieren je nach:

- der aktuellen Auswahl an physikalischen Trommeln und Becken, die in den Aufnahmen verwendet wurden
- welche Mikrofone verwendet wurden, wie sie platziert wurden und wie diese Mikrofone abgemischt wurden
- die Art der verwendeten Vorverstärker für jedes Mikrofon
- welche Verzerrungs- oder Effektverarbeitung (falls vorhanden) auf jeden Mikrofonkanal angewendet wurde

Und Sie haben die volle Kontrolle über all diese Faktoren, wenn Sie sich entscheiden, etwas Neues zu entwerfen. Die Bandbreite der Möglichkeiten, wie Sie diese Sounds anpassen können, ist schier endlos, aber Sie können sich auch dazu entscheiden, ganz nah an den Klängen dieser erfahrenen Musikproduzenten zu bleiben, die viele Preise gewonnen haben.

In jedem Volume sind auch MIDI Groove-Dateien enthalten, mit denen Sie jedes Drumkit vorhören können oder die Sie im mitgelieferten Song-Builder zusammenfügen können, um ein ganzes Stück zu erstellen. Sobald Sie Ihre Drumspur so haben, wie Sie sie haben möchten, können Sie sie in den Sequenzer Ihrer Wahl exportieren. Und wenn Sie sich später entscheiden, Änderungen vorzunehmen, können alle enthaltenen Grooves in Ihren Sequenzer kopiert und beliebig positioniert werden.

Sie werden definitiv beginnen wollen, jedes Schlagzeug in all seinen Variationen durchzuspielen. Anschließend können Sie mit dem Velocity-Prozessor oder dem mitgelieferten Ohmicide Plug-In-Effektprozessor weiterspielen. Sie sollten versuchen, einige der Mikrofone auszuschalten und/oder einige Mikrofone einzuschalten, die aufgenommen wurden, aber nicht im Originalmix enthalten sind, um zu sehen, wie diese Änderungen die Audioausgabe verändern. Es gibt viel zu entdecken, wenn Sie die volle Power des EastWest ProDrummers nutzen wollen. Lesen Sie sich die Beschreibungen in diesem Handbuch durch und haben Sie Spaß.

Produzent: Mark „Spike“ Stent

Mark "Spike" Stent ist ein englischer Produzent/Mixing Engineer, der mit vielen internationalen Künstlern zusammengearbeitet hat, darunter: Coldplay, Lady Gaga, Beyoncé, Muse, Usher, U2, Madonna, Linkin Park, Björk, Depeche Mode, Maroon 5, Gwen Stefani, Moby, No Doubt, Oasis, Keane, Massive Attack, Bastille und andere.

Stent mischte 2014 zwei internationale #1 Alben (Coldplay und Ed Sheeran) und gewann drei Grammys, darunter das Best Rock Album 2010 für Muse "The Resistance", das Best Contemporary R&B Album 2009 für Beyoncé "I Am... Sasha Fierce" und das Best Dance Electronica Album 2006 mit Madonna "Confessions on a Dance Floor".

Bei den 53. jährlichen Grammy Awards wurde Stent in vier verschiedenen Genres nominiert: Album of the Year mit Lady Gaga für "Fame Monster", Best Rock Album mit Muse für" The Resistance "(Gewinner), Bestes Dance Electronica Album mit Goldfrapp für" Head First und Best Contemporary R&B Album mit Usher für" Raymond V Raymond ".

Produzent: Joe Chiccarelli

Joe Chiccarelli ist ein Produzent, Mixer und Engineer, der mit U2, Beck, The Killers, The Raconteurs, The White Stripes, The Strokes, Morrissey, Jason Mraz, Elton John, My Morning Jacket, Rufus Wainwright, Cafe Tacuba und anderen gearbeitet hat.

Chiccarelli wurde mit dem Grammy Award für das Best Alternative Album mit The White Stripes "Icky Thump" und dem Best Engineered Album mit The Raconteurs "Consolers of the Lonely" ausgezeichnet.

Er hat insgesamt zehn Grammy Awards gewonnen und wurde 2007 als Produzent des Jahres für The Shins "Wincing The Night Away" nominiert.

Produzent: Doug Rogers

Mit über 30 Jahren Erfahrung in der Audiobranche ist der Gründer und Produzent Doug Rogers mit über 70 Branchenpreisen ausgezeichnet worden, mehr als jeder andere Sound-Developer.

Zu seinen jüngsten Produktionen gehören Quantum Leap Pianos, die detailreichste virtuelle Klavierkollektion, die jemals produziert wurde; Fab Four, inspiriert von den Klängen der Beatles; The Dark Side (Fab Four und The Dark Side waren beide M.I.P.A. Preisträger, bewertet von 100 Musikzeitschriften); Hollywood Strings, Hollywood Brass, Hollywood Orchestral Woodwinds, Hollywood Orchestral Percussion; ProDrummer 1, eine Koproduktion mit Mark "Spike" Stent, ProDrummer 2, eine Koproduktion mit Joe Chiccarelli, und Ghostwriter, eine Koproduktion mit Steven Wilson.

In den letzten 17 Jahren hat er sich mit dem Produzenten und Komponisten Nick Phoenix zusammengeschlossen und die Firma Quantum Leap Imprint, eine Tochtergesellschaft von EastWest, gegründet, um hochwertige, kompromisslose virtuelle Instrumente zu produzieren. Die virtuellen Instrumente von East-West/Quantum Leap gelten als die besten verfügbaren Instrumente und werden täglich vom Who's Who der Branche eingesetzt.

Danksagungen für EW ProDrummer Volume 1: Mark „Spike“ Stent

Produzenten
Doug Rogers und Mark „Spike“ Stent

Sound Engineer
Mark „Spike“ Stent

Technikassistent
MixSuite LA: Ken Sluiter, Matty Green
EastWest Studios: Ken Sluiter, Brendan Dekora, Jeremy Miller

Produktionskoordinierung
Rhys Moody

Schlagzeug
Steve Sidelnyk

Programmierung
Justin Harris, Jason Coffman, Andrzej Warzocha

Bearbeitung
Justin Harris, Jason Coffman, Andrzej Warzocha

Art Direction
Doug Rogers, Steven Gilmore, Thomas Merkle, Shaun Ellwood

Software
Klaus Lebkücher, Wolfgang Kundrus, Bartlomiej Bazior, Stefan Holek, Helen Evans, Truc Phan, Doug Rogers, Rhys Moody

Handbuch
John Philpit, Andrew Hlynsky, Helen Evans, Jason Coffman

Übersetzung
Michael Reukauff

Danksagungen für EW ProDrummer Volume 2: Joe Chiccarelli

Produzenten
Doug Rogers und Joe Chiccarelli

Sound Engineer
Joe Chiccarelli

Technikassistent
Ken Sluiter, Brendan Dekora, Jeremy Miller

Produktionskoordinierung
Rhys Moody

Schlagzeug
Matt Chamberlain

Programmierung
Justin Harris, Jason Coffman, Andrzej Warzocha

Bearbeitung
Justin Harris, Jason Coffman, Andrzej Warzocha

Art Direction
Doug Rogers, Steven Gilmore, Thomas Merkle, Shaun Ellwood

Software
Klaus Lebkücher, Wolfgang Kundrus, Bartlomiej Bazior, Stefan Holek, Helen Evans, Truc Phan, Doug Rogers, Rhys Moody

Handbuch
John Philpit, Andrew Hlynsky, Helen Evans, Jason Coffman

Übersetzung
Michael Reukauff

Wie man dieses und andere Handbücher benutzt

Alle Dokumentationen für das EastWest PLAY Advanced Sample System und seinen Bibliotheken werden als Adobe Acrobat Dateien ausgeliefert, sogenannte PDFs. Diese Dateien können am Bildschirm gelesen werden oder auf Papier ausgedruckt werden.

Jedes Mal, wenn Sie eine der PLAY Systembibliotheken installieren, werden zwei Handbücher auf Ihren Rechner kopiert:

- **Das Handbuch, welches das gesamte PLAY-System beschreibt.** Dieses ist das größere der beiden Handbücher. Es beschreibt, wie man das System installiert und beleuchtet alle Aspekte der Software, die für alle Bibliotheken zutreffen.
- **Das bibliotheksspezifische Handbuch**, so wie dieses, welches Sie gerade lesen. Dieses kleinere Dokument beschreibt die Aspekte, die sich von den anderen Bibliotheken unterscheiden, wie zum Beispiel die Liste der beinhaltenden Instrumente und Artikulationen.

Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen

Durch Öffnen der Lesezeichen auf der linken Seite des Adobe Acrobat Readers kann der Benutzer direkt zu den einzelnen Themen des Dokumentes springen. Bedenken Sie aber, dass ältere Versionen des Acrobat Readers nicht alle Funktionen unterstützen. Der aktuellste Acrobat Reader kann von der Adobe Webseite umsonst heruntergeladen werden. (Als Beispiel für einen sogenannten Hyperlink, können Sie hier klicken, um direkt auf die Adobe Webseite zu gelangen.)

Während Sie dieses oder andere Handbücher auf dem Bildschirm lesen, können Sie die Seite vergrößern, um mehr Details der Grafiken zu sehen oder die Seite verkleinern, um mehr von einer Seite auf dem Bildschirm zu sehen. Wenn eine Grafik der Benutzeroberfläche oder ein Diagramm unscharf oder unleserlich aussieht, sollten Sie mit den Mitteln des Acrobat Readers die Grafik oder das Diagramm vergrößern.

Wichtiger Hinweis:
Wenn Sie einen Computer oder ein Tablett mit einem Touchscreen verwenden, haben Sie möglicherweise eine vorinstallierte Version von Acrobat Reader erhalten, die für die Arbeit mit Berührungen auf dem Bildschirm entwickelt wurde. In einigen Fällen verhalten sich diese berührungsfreundlichen Versionen nicht genauso wie das offizielle Adobe-Produkt. Wenn Sie Probleme beim Navigieren durch dieses Dokument haben, sollten Sie den kostenlosen Acrobat Reader von der Adobe-Website herunterladen. (Es ist in Ordnung, wenn beide Versionen gleichzeitig installiert sind.)

Das Hauptnavigationsdokument

Da das EastWest PLAY System eine Kollektion von Komponenten ist, jedes mit seinem eigenen Handbuch, gibt es das Hauptnavigationsdokument (HND), um dem Benutzer ein rasches Wechseln zwischen den einzelnen PDFs am Bildschirm zu erlauben. Dieses HND ist ein einseitiges Dokument mit Hyperlinks zu dem PLAY System Handbuch und allen Handbüchern der einzelnen Bibliotheken. Hyperlinks zu dem HND sind in der Titelseite jedes Kapitels in jedem Handbuch zu finden. Von dort aus können Sie jedes Handbuch der Kollektion öffnen.

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für Ghostwriter lesen und Sie müssen das Handbuch für das PLAY System ebenfalls öffnen, so brauchen Sie nur zur Titelseite eines Kapitels zu gehen und dort den Link „Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen“ klicken. Dies öffnet das HND in einem neuen Fenster auf dem Bildschirm. In diesem Dokument klicken Sie dann das Symbol für das PLAY System und das Handbuch öffnet sich anstelle des HNDs. Sie haben jetzt beide Handbücher in separaten Fenstern geöffnet, sowohl SD3, als auch das PLAY System Handbuch.

Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

Für die aktuellsten Informationen besuchen Sie bitte die Supportseiten auf der EastWest-Webseite. Dort finden sie folgendes:

- Informationen, die erst nach der Erstellung des Handbuches zu Verfügung standen
- FAQ-Seiten, die eventuell Antworten auf Ihre Fragen beinhalten
- Vorschläge von EastWest und anderen Benutzern des EastWest PLAY Systems
- Neuigkeiten über kommende Versionen

Die Adresse ist http://support.soundsonline.com

Sie können außerdem die EastWest Online Foren besuchen. Dort können Sie Kommentare und Fragen von anderen Benutzern lesen und auch eigene Fragen und Kommentare einstellen. Die vielen Besucher der Foren sind eine gute Quelle für hilfreiche Informationen über sowohl technische als auch musikalische Aspekte dieser Software.

Die Adresse der Foren ist: http://www.soundsonline-forums.com

Wenn Sie die Foren besuchen, um Unterstützung von EastWest zu erhalten (anstatt direkt zur oben genannten Supportseite zu gehen), stellen Sie sicher, dass Sie Ihre Supportanfrage im Support-Forum und nicht im Allgemeinen Diskussionsforum posten.

2. ProDrummer, eine Übersicht

12 Virtuelle Instrumente von Master-Produzenten
12 ProDrummer Volume 1
13 ProDrummer Volume 2
13 MIDI Grooves
13 Was ist dabei
14 Hardware Voraussetzungen

Klicken Sie hier, um das Haupt-navigationsdokument zu öffnen

ProDrummer, ein Überblick

Virtuelle Instrumente von Master-Produzenten

ProDrummer™ enthält natürlich viele professionell produzierten Drum-Sounds, wie Sie es von einem Branchenführer wie EastWest gewohnt sind. Aber es geht darüber hinaus, indem es Produzenten einlädt, die einige der größten Namen der Musikindustrie aufgenommen und abgemischt haben, und vorproduzierte Drumkits für Ihre Kompositionen bereitstellen. Sie können auch bereits vorproduzierte Drumkits in Ihre Kompositionen aufnehmen und mischen. Diese Mixe werden nicht nur durch die exakten physikalischen Drums definiert, sondern auch durch die Auswahl von Mikrofonen und Vorverstärkern sowie die Einstellungen in den verschiedenen Effektprozessoren, um den Klang zu bereichern und Ihre Arbeit professioneller zu gestalten. Sie können ihre Mixe entweder so verwenden, wie sie sind, oder sie als Ausgangspunkte verwenden, die Sie an Ihre Bedürfnisse anpassen und mit den modernsten Tools, die ein wichtiger Bestandteil der ProDrummer-Software sind, nach Ihren Wünschen und Bedürfnissen gestalten können.

Diese Erstveröffentlichung enthält 2 Bände, die jeweils von einer der Legenden der Musikproduktion entworfen wurden. Sie können eine Lizenz für die von einem dieser Hersteller entwickelte Library erwerben oder beide Lizenzen erwerben, um Zugriff auf diese beiden Drumkit-Sets zu erhalten.

ProDrummer Volume 1

Dieses erste Volume umfasst ca. 60 GB Drumkits von Mark "Spike" Stent und den mehrfach preisgekrönten EastWest-Produzenten Doug Rogers. Gespielt wurden die Drums von Steven Sidelnyk (Madonna, Seal, Massive Attack).

Zu den Kits in diesem Band gehören Drum Workshop, Slingerland, Gretsch, Ludwig, Yamaha, Orange County und Zildjian Instrumente, die alle in 5 verschiedenen Räumen aufgenommen wurden, um die verschiedenen Klangmöglichkeiten der Räume zu nutzen.

ProDrummer Volume 2

Das zweite ProDrummer-Volume umfasst ca. 40 GB Drum-Kits von Joe Chiccarelli und den mehrfach preisgekrönten EastWest-Produzenten Doug Rogers mit Matt Chamberlain am Schlagzeug (Pearl Jam, Bruce Springsteen, Peter Gabriel und anderen).

ProDrummer Volume 2 enthält Craviotto, Ludwig, Tama, Slingerland, Gretsch, Istanbul und Zildjian Instrumente, die in 3 verschiedenen Räumen aufgenommen wurden, um Ihnen die Optionen zu geben, welche Art von Raum Sie Ihrer Musik geben möchten.

EastWest Produzent Doug Rogers war Co-Produzent beider Bände. Zu seinen jüngsten Produktionen virtueller Instrumente gehören ProDrummer 1 mit Mark "Spike" Stent, ProDrummer 2 mit Joe Chiccarelli, Steven Wilson's Ghostwriter, Hollywood Strings, Hollywood Brass, Hollywood Orchestral Woodwinds und Hollywood Orchestral Percussion mit Nick Phoenix und Thomas Bergersen, The Dark Side mit Dave Fridmann und Fab Four mit Ken Scott. Fab Four und The Dark Side wurden beide mit M. I. P. A. Awards ausgezeichnet, die von über 100 internationalen Musikzeitschriften bewertet wurden.

MIDI Grooves

Beide Volumes enthalten die gleichen MIDI Grooves, die auch für ein schnelles Abspielen eines Instruments verwendet werden können. Oder Sie können diese MIDI-Dateien auch so wie sie sind in Ihren eigenen Stücken verwenden oder Sie passen sie an Ihre Wünsche an. Das ist ein schneller Einstieg in eine Drumspur mit professionell erstellten Grooves. Sie können sie im Song Builder der ProDrummer-Software zusammenfügen. Oder Sie fügen einfach einen oder mehrere davon in die MIDI-Spuren in Ihrem Sequenzer ein.

Was ist dabei

Diese ProDrummer Library, die Sie gekauft haben, enthält alle folgenden Funktionen:

- ein kompletter Satz Sample-basierter Instrumente, die später in diesem Handbuch aufgeführt werden
- Volume 1 enthält ca. 60 Gigabyte an 24-Bit, 44,1 kHz Samples
- Volume 2 enthält ca. 40 Gigabyte an 24-Bit, 44,1 kHz Samples
- die EastWest PLAY 4 Advanced Sample Engine (Beachten Sie, dass PLAY 4 erforderlich ist; frühere Versionen werden von dieser Bibliothek nicht unterstützt.

- das EastWest Installation Center zum Herunterladen, Installieren und Autorisieren Ihres Produkts
- Bedienungsanleitungen im Adobe Acrobat (.PDF) Format sowohl für das EastWest PLAY 4 System als auch für das ProDrummer Virtual Instrument
- beim Kauf Ihrer Bibliothek auf einer Festplatte ist ein Installationsprogramm zum Einrichten Ihrer Bibliothek auf Ihrem Computer dabei

Diese Bibliothek kann entweder auf Ihren Computer oder auf einen iLok-Sicherheitsschlüssel autorisiert werden. Der iLok Schlüssel ist normalerweise nicht im Lieferumfang enthalten. Wenn Sie bereits einen haben, können Sie ihn verwenden. Andernfalls können Sie einen davon bei einem der vielen Einzelhändler erwerben, die EastWest Produkte verkaufen oder online kaufen:
www.amazon.com

Hardware Voraussetzungen

Eine vollständige Liste der Hardware- und Softwarevoraussetzungen für die Installation und den Betrieb einer PLAY Systembibliothek finden Sie im PLAY Systemhandbuch.

Die ProDrummer-Software und ihre Bibliotheken sind größer als einige der anderen EastWest-Titel, besonders wenn Sie beide Bibliotheken installieren. Aus diesem Grund benötigen Sie möglicherweise ein noch leistungsfähigeres System, als es beispielsweise für diese anderen Bibliotheken empfohlen wird:

- Intel oder AMD Quad-Core-Prozessor oder höher mit mindestens 2,66 GHz
- 8 GB RAM oder mehr
- ein 64-Bit-Betriebssystem und einen 64-Bit-Host, wenn PLAY 4 als Plug-In ausgeführt wird

Beachten Sie, dass es sich hierbei um ein empfohlenes System handelt, das leistungsfähiger ist als das Minimum dessen, was erforderlich ist.

Solid State Drives (SSDs)

Es besteht kein Zweifel, dass Solid State Drives (SSDs) eine Revolution für das Speichern und Streaming von Samples sind. Obwohl derzeit teurer als herkömmliche Festplattenlaufwerke, sind die Such- und Wiederherstellungszeiten fast augenblicklich, was bedeutet, dass Sie in der Lage sind, auch größere Projekte zu erstellen und/oder niedrigere Latenzzeiten zu nutzen, ohne dass Workarounds erforderlich sind, um eine Unterbrechung der Audioausgabe zu vermeiden. Wenn Sie ProDrummer verwenden, sind SSDs möglicherweise die beste Option, um die meisten Instrumentendateien zu verwenden. Die Installation von 2 oder mehr kleineren SSDs mit einer echten Hardware RAID 0 Lösung bietet die beste Performance. Für professionelle Anwender empfehlen wir, sich zur Erzielung der besten Leistung an Spezialisten für Computersysteme zu wenden.

EastWest hat umfangreiche Tests durchgeführt, bei denen PLAY 4 mit SSDs für die Samples und Instrumente mehr als 700 Stimmen gleichzeitig reproduzieren konnte, ohne Pops, Klicks oder andere Artefakte, die auftreten können, wenn dieselbe Sequenz von einer traditionellen Festplatte gestreamt wird.

Diese Daten deuten darauf hin, dass nicht die PLAY 4 Software den Flaschenhals im Datenfluss darstellt, sondern die "Suchzeit", die erforderlich ist, um die vielen Hundert Samples auf einer traditionellen Festplatte zu lokalisieren, wenn sie gleichzeitig auf die CPU gestreamt werden müssen. Für Komponisten und Orchestratoren, die große Projekte mit Instrumenten erstellen möchten, die durch den Einsatz komplexer Überblendungen Realismus erzeugen, können Solid State Drives (zusammen mit mehr als 8 GB RAM) dabei helfen.

Voraussetzungen für das Speichern der Samples

Der verfügbare Speicherplatz auf der Festplatte, der für eine Installation von Pro-Drummer Volume 1 benötigt wird:

1: Mark "Spike" Stent ist ungefähr 60 GB (Gigabyte).

Der verfügbare Speicherplatz auf der Festplatte, der für eine Installation von Pro-Drummer Volume 2 benötigt wird:

2: Joe Chiccarelli ist ungefähr 40 GB (Gigabytes).

3. Die ProDrummer Benutzeroberfläche

17 Die ProDrummer Benutzeroberfläche
18 Der Drums Knopf
19 Der Velocity-Prozessor
21 Der Grooves Knopf
22 Die Song-Builder-Steuerung
25 Die Mixer-Ansicht
26 Die ProDrummer spezifischen Effektprozessoren
27 EastWest Amp Simulator
28 Ohmicide
38 Mehrkanaliger Audioausgang

Klicken Sie hier, um das Haupt-navigationsdokument zu öffnen

Die ProDrummer Benutzeroberfläche

Jede PLAY-Bibliothek zeigt seine eigene Benutzeroberfläche, wenn das ausgewählte Instrument in der oberen rechten Ecke in der Combobox ausgewählt wurde. Für diejenigen, die mit anderen PLAY-Libraries vertraut sind, unterscheidet sich die ProDrummer Benutzeroberfläche deutlich in der Anzahl der Knöpfe, Buttons und Datenfelder, die das Erscheinungsbild anderer PLAY-Produkte auf dem Bildschirm charakterisieren. Stattdessen zeigt der zentrale Teil des Fensters ein Drumkit aus der Perspektive des Schlagzeugers.

Beachten Sie, dass das PLAY 4 Systemhandbuch Beschreibungen von Steuerelementen enthält, die für mehrere EastWest-Bibliotheken gültig sind. Wenn Sie ein ProDrummer Control nicht in diesem Kapitel aufgelistet finden, bedeutet das, dass er bereits in diesem anderen Handbuch beschrieben ist. Es wurde während der Installation auf die Festplatte geschrieben und kann aus dem Master-Navigationsdokument geöffnet werden, das in Kapitel 1 auf Seite 10 beschrieben wird.

Wie bei anderen PLAY-Bibliotheken gibt es 3 Ansichten, zwischen denen Sie mit den Schaltflächen am oberen Rand des Fensters wechseln können:

- Player
- Browser
- Mixer

Der größte Teil dieses Kapitels ist der Player-Ansicht gewidmet. Die Mixer-Ansicht ist im PLAY 4 Systemhandbuch ausführlich beschrieben, aber einige der Pro-Drummer-spezifischen Effektprozessoren, die über die Mixer-Regler geöffnet werden können, sind ab Seite 25 beschrieben. Die Browser-Ansicht ist in allen Bibliotheken identisch, daher wird sie im PLAY 4 Systemhandbuch ausführlich beschrieben.

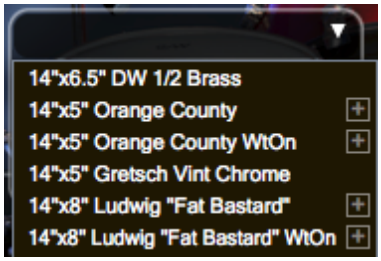
Es gibt auch keine Tastatur am unteren Rand des Playerfensters wie bei anderen PLAY-Titeln. Das Bild des Drumkits funktioniert eigentlich ähnlich wie das Keyboard: Sie können ein Instrument spielen, indem Sie auf das Bild klicken oder, wenn Sie ProDrummer auf einem Computer mit berührungsempfindlichem Bildschirm verwenden, indem Sie mit Ihrem Finger oder einem Stift auf ein Schlagzeug, Becken oder Pedal tippen. Und, wie bei der PLAY On-Screen-Tastatur, können Sie das Schlagzeug beim Spielen beobachten.

Unten in der Mixer-Ansicht befindet sich eine spielbare Tastatur. Damit können Sie die verschiedenen Drums und ihre Artikulationen anhören, die MIDI-Noten zugeordnet sind. Siehe die Tabelle, in der das Mapping ab Seite 47 aufgeführt ist.

Aus dem Schlagzeugbild kann nur eine Grundartikulation jeder Trommel betrachtet werden. Um Zugriff auf alle Artikulationen zu haben, benutzen Sie ein MIDI-Keyboard oder das Keyboard unten in der Mixer-Ansicht oder starten Sie Pro-Drummer in einem Sequenzer.

Der Drums Knopf

Klicken Sie auf die DRUMS-Schaltfläche unten rechts neben dem ProDrummer-Logo, um ein Overlay auf jeder Trommel anzuzeigen. Zusätzlich zum Aufleuchten des Buttons erscheint der Name jedes aktuell geladenen Drums, zusammen mit einem "T" Button zum Zugriff auf das Tuning/Volume Control und einem "-" Button zum Entfernen der aktuell geladenen Drums.



In der oberen rechten Ecke des Drum-Overlays befindet sich ein Abwärtspfeil, der ein Dropdown-Menü mit einer Liste der verfügbaren Drums öffnet. Um einen zusätzlichen Drumlayer zu dem bestehenden hinzuzufügen, klicken Sie auf den "+" Button neben dem Drum-Namen.

Sobald ein Drum-Layer hinzugefügt wird, verschwindet die "+" -Taste aus dem Dropdown-Menü und zeigt damit an, dass sie aktuell geladen ist und im Hauptfenster des Overlay-Fensters neben den anderen geladenen Drums bearbeitet werden kann.

Um einen aktuell geladenen Drum-Layer im Haupt-Overlay durch einen alternativen Drum-Layer zu ersetzen, markieren Sie zunächst den Layernamen im Haupt-Overlay durch Anklicken und klicken Sie dann auf den Abwärtspfeil in der oberen rechten Ecke, um das Dropdown-Menü der verfügbaren Drum-Layer anzuzeigen. Klicken Sie nun auf den gewünschten Drum-Layer-Namen, um den bestehenden zu ersetzen. Wenn kein aktuell geladener Drum-Layer markiert ist, wird durch Klicken auf den Drum-Layer-Namen im Dropdown-Menü der Drum-Layer am unteren Ende der Liste im Haupt-Overlay ersetzt. Die Funktionen im Drums Overlay erlauben es dem Benutzer, alle Sounds zu ersetzen oder zu stapeln, die im Menü oben auf oder anstelle der aktuell geladenen Drums aufgelistet sind. Bitte beachten Sie, dass nicht jedes Kit und nicht alle Drums innerhalb eines Kits diese Option bieten. Manchmal erscheint nur die aktuell geladene Trommel in der Dropdown-Liste, d. h. es sind keine weiteren Optionen verfügbar.

Tuning und Lautstärkeregler

Mit dem Drums-Overlay Fenster öffnen Sie die Tuning- und Lautstärkeregler für jedes einzelne geladene Schlagzeug, indem Sie im Overlay Fenster auf das kleine "T" neben dem Namen des Schlagzeugs klicken. Über dieses Popup-Fenster können Sie den gewünschten Klang weiter anpassen.

Tune

Es gibt zwei Regler zum Stimmen: Grob und Fein. Die Grobsteuerung stimmt die Tonhöhe der Trommel um einen halben Schritt pro Zahl nach oben oder unten. Der Fein-Regler stellt die Tonhöhe um die angegebene Anzahl Cent ein: Plus für Aufwärts und Minus für Abwärts. 50 Cent entspricht einem halben Schritt.

Lautstärke

Der Lautstärkeregler stellt die Gesamtverstärkung der einzelnen Trommel ein. Dadurch wird das zu spielende Velocity-Sample nicht verändert. Wird eine High-Speed-Note mit gedrosselter Trommellautstärke gespielt, so wird ein Sample mit hoher Velocity bei geringer Lautstärke abgespielt. Beachten Sie, dass dieser Regler nur für die Trommel über alle Mikrofone gilt. Dieser Ansatz bedeutet, dass die relative Lautstärke der Mikrofone in der Mixer-Ansicht gleich bleibt.

Der Velocity-Prozessor

Der Velocity-Prozessor arbeitet ähnlich wie ein Kompressor, nur dass er den Dynamikumfang des Audiosignals nicht direkt verarbeitet, sondern die MIDI-Daten

verändert, bevor die Samples getriggert werden. Die Daten werden in Echtzeit verarbeitet, was zu sofortigen Änderungen an der Dynamik der Drum-Performance führt. Der Velocity-Prozessor hat vier Regler:

Vel Proc Knopf

Diese Schaltfläche zeigt den Ein/Aus-Zustand des Velocity-Prozessors an. Leuchtet er blau (wie im Bild rechts), ist der Velocity-Prozessor aktiv; wenn die Taste dunkel ist, ist er ausgeschaltet. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um den Velocity-Prozessor ein- oder auszuschalten. Die meisten Instrumente, die mit einer der ProDrummer-Libraries ausgeliefert werden, haben standardmäßig den Velocity-Prozessor eingeschaltet.

Threshold Regler

Der Threshold-Regler bestimmt einen MIDI Velocity-Wert, oberhalb dessen die Noten entsprechend der Ratio-Einstellung bearbeitet werden. Unterhalb dieses Wertes werden keine Änderungen vorgenommen.

Ratio Regler

Mit diesem Regler wird das Verhältnis der Eingangs-Velocity zur resultierenden Velocity eingestellt. Bei einem Wert von 1.000 wird die Velocity nicht beeinflusst. Bei Werten größer 1.000 ist die resultierende Velocity kleiner als die Eingabe, bei Werten kleiner 1.000 ist die resultierende Velocity höher. Dies wirkt sich nur auf Velocity-Werte oberhalb der Schwelle aus.

Es mag unlogisch erscheinen, dass größere Zahlen die Ausgabe weicher machen. Aber denken Sie daran, dass diese Regler wie ein Kompressor arbeiten, mit der Reduktion der lautesten Geräusche als Ziel. Es macht seine Arbeit, wenn laute Geräusche in der Lautstärke reduziert werden, um Clipping im Ausgang zu vermeiden.

Makeup Regler

Mit diesem Regler stellen Sie die Gesamtverstärkung der Velocity-Kurve ein. Bei Werten über 0 wird die MIDI Velocity jeder Note, auch unter dem Threshold, um die hier eingestellte Zahl erhöht und bei Werten unter 0 ebenfalls gesenkt.

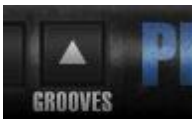
Graph Knopf

Diese Schaltfläche öffnet eine Grafik, die die Velocity-Prozessor-Einstellungen in einer Kurve anzeigt. Die horizontale Achse stellt den Eingang der MIDI Velocity dar, während die vertikale Achse die resultierende Velocity mit den aktuellen Einstellungen anzeigt. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie die oben beschriebenen Drehregler

funktionieren, versuchen Sie, mit ihnen zu spielen, solange dieses Diagramm geöffnet ist.

Beachten Sie, dass die Anpassung der Velocity-Prozessor Parameter sich auf jede Trommel und jeden Layer im Kit auswirkt.

Der Grooves Knopf



ProDrummer enthält eine umfangreiche Bibliothek von MIDI Grooves, die intern mit dem Song-Builder oder extern mit jedem Sequenzer verwendet werden können. Diese Dateien können über den Groove-Browser aufgerufen werden, der durch Klicken auf die Schaltfläche Grooves unten und links neben dem Pro-Drummer-Logo geöffnet wird (siehe Bild rechts).

Oben im Groove-Browser befinden sich fünf Kategorienlisten, die als Suchfilter für die MIDI-Dateien dienen. Nach dem Text darunter erscheint ein großes Bild des Groove-Browsers. Die Grooves, die den Kriterien entsprechen, werden im Suchergebnisfenster in der unteren Hälfte des Groove-Browsers angezeigt. (Und oben rechts ist eine X-Taste, mit der dieses Popup-Fenster wieder geschlossen werden kann.

Die fünf Kategorien Genre, SubGenre, Style, Type und Time Signature sollten selbsterklärend sein. Die Suche funktioniert in einer Hierarchie von links nach rechts, d. h. die Auswahl eines Filters schränkt die Auswahl in den Kategorien rechts neben diesem Filter ein. Sie können in jeder Kategorie mehrere Optionen auswählen, außer der Kategorie Genre. Hier können Sie nur eine Option auswählen und durch Ändern dieser Auswahl werden alle anderen Suchfilter zurückgesetzt. Um eine bereits markierte Auswahl zu entfernen, klicken Sie erneut darauf.

Während Sie Ihre Auswahl treffen, wird das Suchergebnisfenster aktualisiert, um alle passenden Dateien anzuzeigen. Zusätzlich zu den Kategorien, die den obigen Suchfiltern entsprechen, werden in den Suchergebnissen auch das Original-Tempo und die Länge in Takte je Grooves aufgelistet.

Um den Sound eines bestimmten Grooves aus den Suchergebnissen mit dem von Ihnen ausgewählten Drumkit zu sehen, klicken Sie auf das kleine Play-Symbol ganz links neben dem Groove. Klicken Sie auf das gleiche Symbol, um die Wiedergabe zu stoppen. Der Stern rechts neben der kleinen Wiedergabetaste zeigt einen Lieblingsclip an. Klicken Sie auf diesen Stern, um ihn einzuschalten. Alle Favoriten-Clips erscheinen am Anfang jeder neuen Suchanfrage (sofern sie zu den ausgewählten Kategorien gehören).

Sie können die Suchergebnisse alphabetisch (oder numerisch) umsortieren, indem Sie in die Überschrift einer beliebigen Spalte klicken. Ein erneutes Anklicken dieser Spaltenüberschrift kehrt die Reihenfolge um. Dieses Verhalten entspricht der Anordnung in den meisten derartigen Listen, die auf einem Computer angezeigt werden.

Diese Grooves können direkt in den Host gezogen werden (z. B. einen Sequenzer) oder in den integrierten Song-Builder, der sich am unteren Rand des Fensters befindet (und als nächstes besprochen wird).

Die Song-Builder-Steuerung

Der Song-Builder, der die gesamte Breite des Fensters oberhalb des ProDrummer-Logos ausfüllt, dient zur Erstellung von MIDI-Sequenzen mit der Library der im ProDrummer enthaltenen MIDI-Grooves. Die Steuerung besteht aus den folgenden Elementen.

Timeline

Dies ist der Hauptteil des Song-Builders. Hier werden die Grooves des Groove-Browsers abgelegt und bearbeitet, um den Song zu erstellen. Drag und droppen Sie so viele Elemente, wie Sie benötigen, auch wenn Sie immer wieder denselben

Groove verwenden. Der Anfang eines Grooves positioniert sich auf dem Beat, also machen Sie sich keine Sorgen, dass Sie im Timing ein bisschen daneben liegen könnten. Und wenn sich der Anfang eines Groove-Clips dem Ende eines anderen nähert, beginnen sie exakt Ende-zu-Start. Wenn Sie nur einen Teil eines Clips verwenden möchten, ziehen Sie beide Enden mit der Maus nach innen (das Ende des Clips wird rot, wenn Sie es auf diese Weise ziehen).

Um einen Groove-Clip auszuwählen, klicken Sie auf diesen Groove. Halten Sie dann die Umschalttaste gedrückt, während Sie klicken, um weitere Clips zu Ihrer Auswahl hinzuzufügen. Die gleichzeitige Auswahl mehrerer Clips ist nützlich, wenn Sie sie gleichzeitig vor- oder zurückschieben oder löschen möchten.

Ruler
Diese Skala am oberen Rand zeigt die Taktbalken und Takte entsprechend der gewählten Taktart an. Sie können die Anzahl der Beats pro Takt mit der unten genannten Taktart ändern (aber nur, wenn PLAY im Standalone-Modus läuft).

Playback-Cursor
Der rote Cursor (vertikale Linie) zeigt die aktuelle Wiedergabeposition in der Timeline an. (Im obigen Bild ist es genau am Nullpunkt.)

Loop Range
Der grau unterlegte Bereich im Lineal zeigt den Teil der Timeline an, der bei aktivierter Loop-Taste während der Wiedergabe durchlaufen wird. Um den Loop-Bereich einzustellen, ziehen Sie die Marker an beiden Enden. (Im obigen Bild ist der Loop-Bereich der erste Takt.)

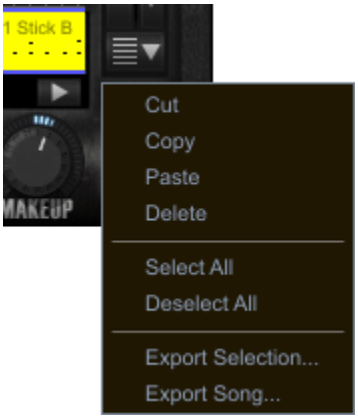
Scroll Bar
Direkt unter der Zeitleiste befindet sich ein horizontaler Scrollbalken. Ziehen Sie den Thumb nach links oder rechts oder drücken Sie die Pfeiltaste an beiden Enden, um die Zeitachsenanzeige nach links oder rechts zu verschieben.

Undo/Redo Knöpfe
Klicken Sie auf die Vor- und Rückwärtspfeile auf der linken Seite, um Änderungen am Song-Builder rückgängig zu machen oder wiederherzustellen.

Mülleimer-Knopf
Durch Anklicken dieser Schaltfläche wird der aktuell ausgewählte MIDI-Clip aus der Timeline gelöscht. Beachten Sie, dass die Entf-Taste des Computers nicht zum Entfernen von Clips verwendet werden kann.

Zoom-Knöpfe

Die + und - Tasten rechts dienen als Ein- und Auszoomtasten. Wenn der Zoom eingestellt ist, erhöht oder verringert sich die Auflösung des Lineals (wie nah die Beats im Lineal visuell beieinanderliegen).



Bearbeiten-Menü

Der Button mit den horizontalen Linien rechts neben der Timeline enthält die üblichen Edit Menu Funktionen (Cut, Copy, Paste und Select/Deselect), sowie die Optionen, um ausgewählte Clips oder den gesamten Song als MIDI-Datei auf die Festplatte zu exportieren.

Transportabschnitt

Die Knöpfe für Play und Stopp sowie ein Knopf zum Ein- und Ausschalten der Loop-Funktion für die Timeline befinden sich hier. Rechts daneben befinden sich Bedienelemente zur Einstellung der Taktart und des Tempos. Beachten Sie, dass Tempo und Taktart nur bearbeitet werden können, wenn PLAY im Standalone-Modus läuft. Wenn Sie ProDrummer als Plug-In verwenden, werden diese Einstellungen vom Host festgelegt.

Sync to Host

Wenn diese Schaltfläche aktiviert ist, beginnt und endet die Zeitleiste automatisch mit der Host-Wiedergabe und bleibt dabei synchron zur Host-Wiedergabeposition. Dieser Knopf wirkt sich natürlich nur dann aus, wenn PLAY als Plugin ausgeführt wird.

Verwendung dieser Controls zum Erstellen von Arrangements

Jede MIDI-Datei kann aus den Suchergebnissen des Groove-Browsers direkt in die Timeline des Song-Builders gezogen werden, wo sie als MIDI-Clip angezeigt wird. Die Grooves können frei an jeder Stelle der Timeline platziert werden, aber nur ab einem Beat, nicht zwischen Beats. Ein Doppelklick auf einen Groove im Suchergebnis platziert die Datei direkt nach der zuvor hinzugefügten Datei.

Sobald ein Groove in der Timeline platziert wurde, kann er verschoben, kopiert, gelöscht oder abgeschnitten werden, um das Arrangement an Ihr Arrangement anzupassen. Um eine MIDI-Region auszuwählen, klicken Sie einfach mit der Maus darauf; um mehrere Regionen auszuwählen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt, nachdem Sie den ersten Clip ausgewählt haben. Hervorgehobene Farbe und ein blauer Rand um die Ränder zeigen die aktuell ausgewählten Regionen an.

Um die Position einer Region im Arrangement zu verschieben, ziehen Sie sie einfach an eine andere Position innerhalb der Zeitleiste.

Wenn Sie mit der Maus über ein Ende eines MIDI-Bereichs fahren, ändert sich der Mauszeiger in einen Pfeil nach links/rechts, mit dem Sie den Bereich zerstörungsfrei trimmen können. Das bedeutet, dass Sie nach dem Beschneiden einer Region immer wieder auf die ursprüngliche Länge zurückfahren können. Um einen Bereich zu trimmen, ziehen Sie einfach jedes Ende in die gewünschte Richtung, nachdem der Cursor in das Pfeilwerkzeug gewechselt hat. Beachten Sie, dass Sie den Bereich von jedem Ende aus kürzen, aber nicht über den ursprünglichen Anfangs- und Endpunkt hinaus verlängern können.

Benutzen Sie den Transportbereich, um Ihr Timeline Arrangement abzuspielen. Stellen Sie sicher, dass die Taktart mit der Ihrer MIDI Grooves übereinstimmt. Es können nur MIDI Grooves mit der gleichen Taktart verwendet werden. Wenn Sie eine Änderung der Taktart während eines Songs benötigen, ist das nur eine Option, wenn Sie die Grooves in Ihrem Host direkt verwenden.

Wenn Sie Ihr Arrangement fertig gestellt haben, können Sie den Song per Drag & Drop auf Ihren Host-Sequenzer ziehen. Wählen Sie dazu alle MIDI-Regionen aus, die Sie mit gedrückter Alt-Taste (Optionstaste auf einem Mac) auf eine MIDI-Spur im Sequenzer ziehen möchten.

Die Mixer-Ansicht

Die Mixer-Ansicht ist ein Standard-Feature der PLAY-Bibliotheken, aber die Pro-Drummer-Libraries enthalten einige Effekte, die in anderen Bibliotheken von EastWest nicht verfügbar sind. Dieser Abschnitt konzentriert sich auf die Pro-Drummer-spezifischen Features:

- Ohmizid
- EastWest's Amp Simulator

Weitere Informationen zu dieser Ansicht finden Sie im PLAY 4 Systemhandbuch.

Wechseln Sie in die Mixer-Ansicht mit geöffnetem Drum-Kit (durch Klicken auf den Mixer-Button oben am PLAY-Interface). Das Bild rechts zeigt die Unterseite der ersten 2 Mixerkanäle. Die leuchtende gelbe Taste auf der rechten Seite des Kanals zeigt an, dass die einzelnen Komponenten dieses Gerätes in den einzelnen Bereichen rechts dargestellt wurden. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden diese Bereiche ausgeblendet, die eingestellten Werte bleiben jedoch erhalten.

Der Knopf mit der Bezeichnung FX öffnet die Effekte, in der die beiden oben genannten Features sichtbar sind. Es ist blau, wenn es aktiviert ist, wie im obigen Bild, oder grau, wenn es ausgeschaltet ist. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Tabelle zu öffnen. Das Bild unten ist der obere Teil des Bereiches, der sich im

Pro-Drummer öffnet. Dieser obere Teil enthält die beiden in diesem Handbuch besprochenen Effektprozessoren: Amp Simulator und Ohmicide.

Wie viele Regler sich unter diesen beiden Effektprozessoren befinden, hängt davon ab, ob Sie den Hauptbereich des Kanals oder eine seiner Komponenten öffnen. Im letzteren Fall sehen Sie auf dem Bildschirm nur so viel mehr, wie im nächsten Bild angezeigt wird. Der Solid State Logic Effektprozessor kombiniert mehrere Filter, einen Equalizer, einen Transient Shaper, einen Kompressor und einen Gate/Expander in einem Gerät. Wie Sie diesen SSL Prozessor verwenden, ist im EastWest PLAY 4 Systemhandbuch beschrieben. Verwenden Sie das Dokument Master-Navigation (wie auf Seite 10 beschrieben), um diese Übersicht über das PLAY-System zu öffnen.

Wenn man sich den Hauptkanalzug anschaut, sieht man zusätzlich noch zwei weitere Effektprozessoren am unteren Ende, den EastWest Faltungshall und den SSL Stereo Bus Compressor. Diese sind wiederum im EastWest PLAY 4 Systemhandbuch beschrieben.

Die ProDrummer spezifischen Effektprozessoren

Diese beiden Effektprozessoren sind im Lieferumfang enthalten, um Ihnen die Kontrolle darüber zu geben, welche Art von Verstärker Sie hören möchten und welche Art von Verzerrung und andere Effekte Sie in die Outputs Ihres Drumkits aufnehmen möchten.

EastWest Amp Simulator

Dieser Effektprozessor liefert Verzerrungs- und Verstärkereigenschaften zu den Sounds von ProDrummer. Es gibt ungefähr achtzig Optionen in der Preset Dropdown-Liste, die in diesen Bibliotheken enthalten ist. Jede dieser Optionen kann mit den unten beschriebenen Parametern des Amp Simulators angepasst und manipuliert werden.

Dieser Effektprozessor wird durch Klicken auf den Button oben links ein- oder ausgeschaltet. Im Bild leuchtet es gelb, d. h. es ist eingeschaltet.

Preset Menü

Wenn Sie auf den Preset-Regler auf der linken Seite klicken, wird ein Dropdown-Menü mit den Startpunkten des Amp Simulators angezeigt, das Sie dann an Ihre Bedürfnisse anpassen können. Klicken Sie auf den Namen, um ein Element auszuwählen. Jeder Name in der Liste ist der Name eines Verstärkers, gefolgt vom Namen eines Mikrofons, mit dem er gepaart ist. Wenn Sie z.B. "Marshall EV RE-20" auswählen, erhalten Sie eine Simulation eines Electrovoice RE20-Mikrofons, das durch einen Marshall-Verstärker geführt wird.

Das Bild oben zeigt nur den oberen Teil des Dropdown-Menüs, da die Gesamtliste mit fast 80 Einträgen sehr groß ist. Beachten Sie, dass das Häkchen in der Liste zeigt, welches Element gerade angewählt ist.

Sobald Sie eine Verstärker- und Mikrofonkombination ausgewählt haben, können Sie hier die anderen Regler verwenden, um den Audioausgang anzupassen. Sie werden im Folgenden beschrieben.

Drive Knopf

Der Drive-Regler steuert, wie viel Signal in die virtuelle Schaltung des Amp Simulators gesendet wird. Das Drehen des Drive Drehreglers erhöht oder verringert den Verzerrungs- und Sättigungsgrad, um einen mehr oder weniger intensiven Effekt zu erzeugen.

Beachten Sie, dass eine Übersteuerung des Verstärker-Simulators zu einer Verringerung des Dynamikumfangs und einem verringerten Punch des Schlagzeug-

sounds führen kann. Verwenden Sie bei Bedarf den Transient Shaper des SSL Channel Strip, um diesen Nebeneffekt zu kompensieren.

Bass, Mitte, Höhen Regler
Jeder dieser 3 Drehregler verstärkt oder schneidet den Frequenzbereich, der im Titel des Knopfs genannt wird, immer nach der Verzerrung. Zusammen fungieren sie als grober Equalizer des Verzerrerausgangs.

Pre/Post
Dieser Up-Down-Schalter wirkt dort, wo der Amp Simulator in der Kette der Effekte sitzt. Wenn Pre ausgewählt ist, ist es der erste Effekt in der Kette. Wenn Post ausgewählt ist, wird es nach dem SSL Channel Strip angezeigt.

Dry/Wet
Mit dem Dry/Wet-Regler wird eingestellt, wieviel trockenes Eingangssignal in den Ausgang dieses Effektprozessors zurückgemischt wird. Wenn dieser Regler auf 100% Wet eingestellt ist, ertönt nur das verarbeitete Signal. Bei Einstellung auf 0% ist keine der Verarbeitungen des Amp Simulators zu hören

Master
Der Master-Regler steuert die Lautstärke des Signals, das aus dem Amp Simulator kommt. Der Unterschied zum Drive-Regler besteht darin, dass der Master-Regler die Lautstärke-Nachbearbeitung steuert, während der Drive-Regler die Lautstärke des Signals steuert, das in den Effekt hineingeführt wird.

Bei allen diesen Knöpfen fahren Sie mit der Maus über den Knopf, um den aktuellen Zahlenwert in einem kleinen Tooltip-Fenster zu sehen, wie links dargestellt.

Ohmicide

Ohmicide ist ein fortschrittlicher Multiband-Dynamik- und Verzerrungseffektprozessor. Jedes der vier Bänder verfügt über ein Array mit Verzerrungs-, Sättigungs-Breiten-, Gate- und Feedback-Reglern. Es gibt auch über achtzig verschiedene Arten von Verzerrungen. Ohmizid kann eine Vielzahl verschiedener Verzerrungseffekte erzeugen, von der leichten Bandsättigung bis hin zum Ruckus-Overdrive. Sein Schöpfer, Ohmforce, nennt es ein "Audio-Verwaltungswerkzeug".

Beim ersten Öffnen der EastWest FX-Bereiches wird das Ohmizid-Fenster geschlossen. Es erscheint wie ein schmaler Streifen über dem Bereich, wie im Bild unten zu sehen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Bearbeiten, um das gesamte Fenster zu öffnen. Beachten Sie, dass alle Parameter, die Sie im Fenster eingestellt haben, auch beim Schließen des Fensters noch wirksam sind. Nach dem Öffnen erscheint dieser Effektprozessor wie im Bild unten.

Beachten Sie, dass Sie die Ohmizide Benutzeroberfläche durch Anklicken der Schaltfläche Bearbeiten öffnen und einschalten. Wenn Sie die Benutzeroberfläche schließen, bleibt es jedoch eingeschaltet, auch wenn die Benutzeroberfläche ausgeblendet ist. Wenn Sie die Ohmmizid-Verarbeitung ausschalten möchten, müssen Sie den Netzschalter links neben dem Ohmmizid-Logo im Bild oben verwenden.

Für Benutzer, die mit dem Ohmicide Plug-In in anderen Kontexten vertraut sind, beachten bitte, dass das voreingestellte Morphing mit der Melohman-Funktion in dieser Version nicht verfügbar ist. Dieser Unterschied wirkt sich auch auf einige der Menüpunkte im Setup-Menü aus, nämlich Load, Save + Autoload Settings, alle MIDI-Einstellungen, Program Change Zuweisungen und Melohman Settings.

Oversampling einstellen

Eine der nützlichsten Setup-Funktionen ist das Oversampling, das Sie im Setup-Menü finden und das Sie durch Anklicken des Schraubenschlüsselsymbols in der linken oberen Ecke der Benutzeroberfläche öffnen können. Es ist eine optionale Ohmizid-Funktion, die unerwünschte Aliasing-Artefakte reduziert, die durch den Verzerrungsprozess erzeugt werden. Schalten Sie das Oversampling ein, indem Sie den Modus High Quality am unteren Ende des Setup-Menüs auswählen. Beachten Sie, dass das Einschalten dieser Funktion Ihren Computer mehr Leistung

abverlangt und daher Probleme mit anderer Software auf einem weniger leistungsfähigen Computer verursachen kann.

Einstellen des Ohmizid-Eingangssignals für jeden Song

Ohmicide's Entwickler führten die Eingangssignaltrimmung ein, um das eingehende Signal abzuschwächen, bevor es in die Hauptverarbeitung von Ohmicide gelangt, um seine wilde Natur zu zähmen. Sie müssen sicherstellen, dass der Abgleich des Eingangssignals für den Song, an dem Sie gerade arbeiten, korrekt kalibriert ist. Sobald Sie das erreicht haben, können Sie die Distortion anpassen, ohne drastische Änderungen an den Bandverstärkungen vornehmen zu müssen, so dass Sie Ihren Sound schneller und intuitiver gestalten können. Das bedeutet:

- dass die wahrgenommene Gesamtlautstärke bei der Änderung von Parametern näher an den Pegel des Eingangssignals herankommt (es sei denn, Sie ändern die Hauptausgangsverstärkung).
- dass Presets eher wie die ursprünglichen Intentionen ihrer Designer klingen
- dass die Morphs in ihrer Gesamtlautstärke konstanter sind

Unmittelbar über dem Trim-Knopf befindet sich eine rote Anzeige, die 3 rote Lämpchen im Inneren anzeigt. Um einen beliebigen Eingang zu kalibrieren, stellen Sie den Trim-Knopf so ein, dass das linke Licht konstant eingeschaltet ist, wenn die Klänge ankommen, das mittlere Licht flackert und das rechte Licht überhaupt nicht flackert. Das linke Bild zeigt den Trim-Regler (in der Nähe des linken Randes), der auf einen Wert von -15.9 dB eingestellt ist, wie im oberen Teil der großen roten Anzeige (ganz rechts und oberhalb des Graphen) dargestellt. Wenn Sie genau hinschauen, sehen Sie, dass die linke der drei Lichter direkt über dem Trim-Knopf leuchtet (ist ein helleres Rot).

Wenn sich die Lichter wie oben beschrieben verhalten, ist das Signal grob kalibriert, und das ist möglicherweise alles, was Sie tun müssen. Sie sollten jedoch vielleicht den folgenden einfachen Test durchführen, um zu sehen, ob Sie die Feinabstimmung des Trimms vornehmen müssen:

1. Klicken Sie während der Audiowiedergabe mit der rechten Maustaste auf einen Distortion Gain-Regler und heben Sie ihn auf die 3-Uhr-Position an.
2. Wenn die Gesamtlautstärke konstant bleibt, während die Verstärkung zunimmt, können Sie loslegen!
3. Steigt die Gesamtlautstärke an, erhöhen Sie die Trimmfunktion.
4. Wenn die Gesamtlautstärke abnimmt, verringern Sie die Trimmfunktion.

Das ist es! Sie befinden sich jetzt im optimalen Einsatzbereich für Ohmmizid.

Beachten Sie, dass Sie auf den Trim-Regler doppelklicken können, um ihn auf 0.0 dB zurückzusetzen.

Einstellen des Ausgangs

Als Ergebnis des obigen Kalibriervorgangs werden nun die Eingangs- und Ausgangssignale in der Lautstärke angepasst. Eventuell müssen Sie den Hauptausgang an Ihre Bedürfnisse anpassen. Der Ausgabeknopf befindet sich am rechten Rand der Benutzeroberfläche. Im Bild rechts sehen Sie, dass die Ausgangsleistung um 5,9 dB angehoben wurde, wie oben links auf dem roten Bildschirm zu sehen ist.

Unterhalb des Out-Reglers befindet sich der kleinere Mix-Regler, mit dem Sie den Wet/Dry-Mix des Ausgangssignals einstellen können.

Ein Doppelklick auf den Out-Regler setzt ihn auf 0,0 dB zurück. Ein Doppelklick auf den Mix-Regler setzt ihn auf 100% Wet zurück.

Die Ohmicide Regler

Das Bild rechts zeigt 2 Regler links neben dem Zentraldisplay in Ohmicide: den Vorverzerrungsknopf und die Stereo Link-Taste. Wie bei allen Drehreglern in diesem Plug-In wird der aktuelle Wert beim Drehen eines Drehreglers oben auf dem großen roten Display in der Mitte angezeigt. Wenn Sie einen Drehregler drehen, erscheint ein Ring, der die Werte links, in der Mitte und rechts des Drehreglers anzeigt.

Der Pre-Distortion Regler

Mit dem Pre-distortion-Regler (im Benutzerinterface abgekürzt "Pre-disto") können Sie dem Audiosignal Farbe und Verzerrung hinzufügen, ohne die ursprüngliche dynamische Qualität des Signals zu beeinträchtigen, bevor es die Haupteffektstufen erreicht.

Stereo Link Knopf

Einige Abschnitte von Ohmicide werden durch die Pegel im Signal getriggert, und die Stereo Link-Taste beeinflusst die Art und Weise, wie die Signalpegel erkannt werden.

Wenn diese Schaltfläche aktiv ist, werden die beiden Stereosignale vor der Pegelerkennung zusammengeführt, so dass sich beide Kanäle dynamisch gleich verhalten. Bei inaktivem Zustand erfolgt die Pegelerfassung auf jedem Kanal separat. In beiden Fällen bleibt die Signalverarbeitung in Stereo.

Stereo Link hat Auswirkungen auf die folgenden Verhaltensweisen:

- Die Dynamik-Sektion: Sie haben ein besseres Stereobild, wenn es aktiv ist.
- Der Gate-Bereich: Linke und rechte Kanäle werden synchron geschaltet, wenn sie aktiv sind.

- Die Rückkopplung verhält sich auf beiden Kanälen gleich, wenn sie aktiv ist.

Per-Band-Prozessing
Eines der Hauptmerkmale von Ohmicide ist, dass Sie Ihre Audiosignale in Frequenzbänder aufteilen und die Haupteffekte für jedes Band einzeln anwenden können. Nehmen wir zum Beispiel an, Sie haben einen Drumloop gespielt und möchten alles außer der Kickdrum verzerren. Durch das Einrichten von zwei Bändern erhält man einen Drumloop, der so klingt, als ob er gerade einen übersteuerten Blender in den höheren Frequenzen durchlaufen hätte und trotzdem einen sauberen und kraftvollen Kick behält. Jedes Band hat auch dynamische und Feedback-Abschnitte, was bedeutet, dass die Möglichkeiten endlos sind.

Wenn Sie einen Parameter auf die vier Bänder gleichzeitig setzen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Steuerelemente, anstatt mit der linken Maustaste zu klicken.

Hier ist, was man mit jeder Band machen kann:

Einstellen des Frequenzbereichs für jedes Band
Sie können bis zu vier aktive Bänder haben, die so übereinander gestapelt sind, dass die Grenzfrequenz eines Bandes als untere Grenzfrequenz des nächsten Bandes fungiert (daher sind nur drei Grenzfrequenzregler erforderlich).

Die Basis von Band One ist bei 20Hz fixiert, die Obergrenze von Band Four bei 20khz. Die drei Frequenzen, die die Bänder teilen, werden mit den drei oben abgebildeten Drehreglern eingestellt. Während Sie die Drehregler drehen, wird die genaue Einstellung oben auf dem roten Display angezeigt, wie immer bei Drehreglern.

Beachten Sie, dass wenn Ihre Samplefrequenz kleiner als 42106 Hz ist, Ihr Frequenzbereich kleiner als 20 Hz bis 20 kHz ist. Der maximale Bereich beträgt in jedem Fall das 0,475-fache der Abtastfrequenz.

Außerdem ist jedes Band, dessen Basis auf einen Wert zwischen 20000 und 20480 Hz eingestellt ist (die obere Grenze des Arbeitsbereichs), deaktiviert, d.h. wenn alle Drehregler auf 20 kHz (ganz rechts) eingestellt sind, ist nur Band One aktiv und verarbeitet Audiosignale.

Um schließlich das Frequenzbanddesign von Ohmicide beizubehalten, können sich die Frequenzregler automatisch bewegen, um sicherzustellen, dass der Wert in jedem Regler kleiner oder gleich dem Wert in allen Reglern rechts daneben ist.

Erweitert: Die Filter, die wie bei allen Filtern die Aufteilung in Bänder vornehmen, können frequenzabhängige Phasenverschiebungen bewirken. Diese Verschiebungen werden am Ende durch die rekonstruierenden Filter aufgehoben.

Die Verarbeitung pro Band gliedert sich in sechs Schritte:

- Mid/Size
- Gate
- Dynamics
- Distortion
- Gain and Stereo Field
- Feedback

Diese Regler sind für alle 4 Bänder von Ohmicide gleich.

Mid/Size Regler

Eine Besonderheit von Ohmicide ist die Möglichkeit, ein Band im Mid/Side Modus zu bearbeiten, die Sie durch Anklicken der Schaltfläche Side im Bereich Stereo Control aktivieren. Das Bild links zeigt diesen Knopf im Kontext anderer Steuerelemente am unteren Rand des Plugins.

Dieses Feature funktioniert folgendermaßen: Anstatt normale Stereo-Links/Rechts-Kanäle zu bearbeiten, wird das Stereobild in Mittel- und Seitenkanäle aufgeteilt, wobei das Mid-Signal zur Verarbeitung an den linken Kanal und die Seitensignale an den rechten Kanal gesendet werden.

Das Umschalten in den und aus dem Mid/Side Modus erzeugt einen hörbaren Klick im Audio. Beim Ändern dieses Parameters sollten Sie Vorsicht walten lassen.

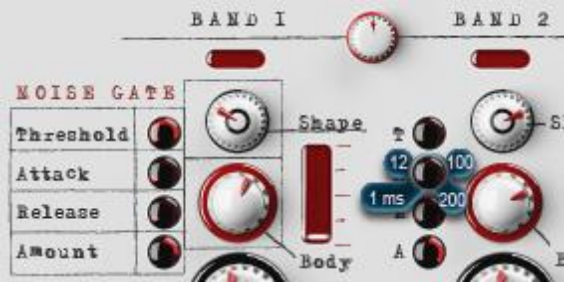
Gate Regler

Traditionell werden Noise Gates verwendet, um unerwünschte Geräusche in einer Audiospur zu entfernen. Sie arbeiten, indem sie Audio nur dann durchlassen, wenn es eine benutzerdefinierte Dezibelschwelle überschritten wird.

Aber auch ein Gate kann kreativ eingesetzt werden, z. B. wenn ein Gitarrist ein Gate vor einem Verzerrungspedal benutzt, um scharfe und gut definierte Akkorde zu erhalten.

Weiter fortgeschrittene Gates, wie z. B. das in Ohmicide, haben zwei Eingänge, einen für die Verarbeitung des Audiosignals und einen, der als Side-Chain bekannt ist, um das Gate durch Vergleich des Signals mit der Schwelle auszulösen. Im Allgemeinen ist das zu bearbeitende Audio auch die Side-Chain, aber Sie können auch brauchbare Ergebnisse erzielen, die ein anderes Audiosignal verwenden, um das Gate auszulösen, wie z.B. eine Kick-Drum auf einer Bassgitarrenspur, um beide Instrumente zu bearbeiten.

Bei Ohmicide ist die Side-Chain das Hauptsignal. Das bedeutet, dass der Gate-Vergleichswert jedes Bandes mit dem gleichen Signal durchgeführt wird, und wenn sie den gleichen Schwellenwert haben, dann öffnen und schließen sie gleichzeitig. Aber die Parameter der Side-Chain unabhängig voneinander zu steuern, wie unten beschrieben, führt zu kreativeren Ergebnissen.



Bevor wir die Gate-Regler beschreiben, sehen Sie hier ein Bild, das die Regler für die Bänder 1 und 2 zeigt. Für Band 1 werden die Namen der vier kleinen Knöpfe ganz links und ganz rechts angegeben. Für die anderen drei Bänder werden die Namen abgekürzt: T A R A. Im Bild sehen Sie in Band 2 die typischen grünen Werteblasen, die immer dann auftauchen, wenn Sie einen Knopf mit der Maus einstellen.

Sie steuern das Gate mit den folgenden Drehreglern:

- Threshold
- Attack Time
- Release Time
- Amount

Der Threshold-Regler definiert den Dezibel-Pegel, der zum Öffnen des Gates benötigt wird. Die Hysterese am Gate ist fest eingestellt, d. h. der Schwellwert für das Close-Gate ist niedriger als der Schwellwert für das Öffnen des Gates, so dass das Gate nicht flattert, wenn der Signalpegel nahe dem Schwellwert liegt.

Mit den Attack und Release Time Drehreglern steuern Sie, wie schnell sich das Gate öffnet und schließt.

Der Drehregler Amount stellt ein, wieweit das Gate schließt. Es schließt komplett, wenn es auf 100% eingestellt ist, und schließt kaum, wenn es auf 0% eingestellt ist. Bei negativer Einstellung wird das Gate invertiert, d. h. es öffnet sich unterhalb der Schwelle und schließt oberhalb.

Das Gate kann einen Snap zu einem Sound hinzufügen, z. B. kürzere Drum-Hits. Oder indem Sie das Gate auf einem Band umdrehen, können Sie das eine Band beim Schließen des anderen Bandes öffnen lassen.

Das Gate funktioniert am besten mit Sounds, die viel Dynamik in der Bewegung haben. Ein Pad funktioniert damit nicht so gut, weil es sehr langsame Attack und Decay Hüllkurven hat.

Dynamic: Shape und Body Regler

Der Shape-Parameter bestimmt, wie die Audiodynamik verändert wird:

- In der Neutralstellung (Mitte) ist der Ton unverändert.

- In der Phat-Zone (links) wird der Ton komprimiert, d. h. die Dynamik reduziert, aber der Gesamtklang wird lauter und länger anhaltend wahrgenommen. Dies ist kein Kompressor im herkömmlichen Sinne, da er normalerweise nur die niedrigen Lautstärkepegel erhöht, so dass höhere Pegel unberührt bleiben.
- In der Sharp-Zone (rechts) wird das Audiosignal erweitert, d. h. die Dynamik erhöht und der Attack betont, so dass perkussive und allgemein schneller abklingende Klänge entstehen.

Stellen Sie mit dem Body-Parameter den Wert so ein, dass der Shape-Parameter den Klang beeinflusst. Zusätzlich fügt Body einen Limiter progressiv zum Ende der Bandverarbeitung hinzu, so dass auch wenn Shape auf die zentrale, neutrale Position eingestellt ist, Body einen Einfluss auf das Audio haben kann.

Das rote VU-Meter auf der rechten Seite verwendet seine weiße Linie, um Ihnen ein visuelles Feedback darüber zu geben, wie stark der Bereich die Audioverstärkung beeinflusst. Sie leuchtet auch rot auf, wenn der Limiter einsetzt.

Distortion Regler

Nach der oben beschriebenen Dynamics-Phase kann das Bandsignal optional verzerrt werden.

Die Parameter für diese Stufe sind:

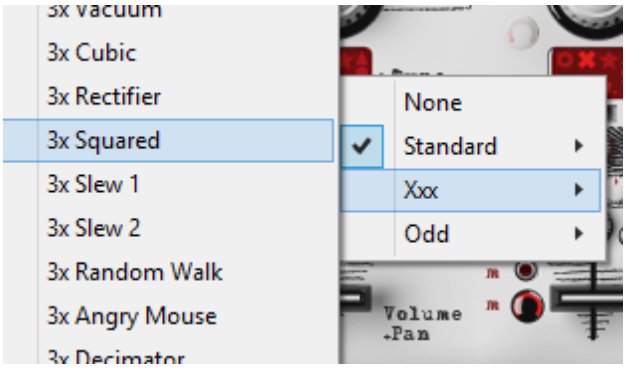
- Type
- Gain
- Bias
- Mode

Ohmicide bietet 28 Verzerrungsalgorithmen mit drei Varianten (Standard, Xxx und Odd) für insgesamt 84 Verzerrungsarten.

Um einen Verzerrungsalgorithmus auszuwählen, können Sie entweder:

- Klicken Sie auf die helleren roten Auf- und Abwärtspfeile rechts neben dem kleinen roten Display mit der Markierung Type, um durch die Patchnamen zu blättern, wobei jeder Name am unteren Rand des kleinen roten Displays abgekürzt und am oberen Rand des großen roten Displays vollständig angezeigt wird. Oder klicken Sie auf die Mitte des kleinen roten Displays und bewegen Sie die Maus nach oben oder unten (wie bei einem Drehknopf), um die Verzerrung zu ändern, ohne mehrfach zu klicken. Im obigen Bild sind die Namen in der roten Anzeige Crest, Vacuum und Porridge. Oben auf diesen kleinen roten Displays befinden sich Symbole für die drei Varianten von links nach rechts: ein Kreis für Standard, ein X für Xxx und ein Stern für Odd. Klicken Sie auf eines, um es auszuwählen.

- Alternativ können Sie auch in der kleinen roten Typ-Anzeige klicken und einen Typ aus einem Popup-Menü auswählen, wie im folgenden Bild gezeigt. Wählen Sie zuerst die Variante aus, die ein Menü aller 28 Verzerrungsalgorithmen für diese Variante öffnet. Im Bild ist das Variantenmenü Xxx geöffnet, wie das blaue Highlight zeigt.



Der Gain-Regler (über dem kleinen roten Display) ist im Bereich von -20 dB bis +60 dB einstellbar. Je höher die Verstärkung, desto mehr Verzerrung wird dem Klang zugefügt. Die wahrgenommene Gesamtlautstärke sollte jedoch nicht zu stark abweichen (obwohl dies von der Lautstärke abhängt, die Sie gerade hören), vorausgesetzt, die Trim-Einstellung ist korrekt eingestellt.

Weitere Informationen zum Abgleichen des Eingangspegels finden Sie im Abschnitt Trimmen ab Seite 30. Die beiden Regler Bias und Alteration können verwendet werden, um den gewählten Verzerrungs-Typ weiter einzufärben, wobei zu beachten ist, dass bei einigen Algorithmen die Regler irrelevant sind und ausgegraut sind.

Der horizontale Vorspannungsregler (unter dem kleinen roten Display) emuliert fehlerhafte Hardware-Schaltungen und fügt einen DC-Offset hinzu, bevor die Verzerrung angewendet wird. Die Steuerung ist sehr feinfühlig, so dass auch sehr kleine Veränderungen den Klang dramatisch verändern können. Um den Klang vollständig zu unterbrechen, bewegen Sie den Regler ganz nach rechts.

Der Alteration Drehregler verändert die Farbe der Verzerrung weiter. Diese Änderung hängt stark von der Art der Verzerrung ab, daher sollten Sie verschiedene Level anhören, um zu sehen, ob eine Einstellung in Ihrem Song funktioniert.

Gain und Stereo Regler

Die Ausgangslautstärke jedes Bandes kann durch Bewegen des Faders am unteren Rand des Bandes eingestellt werden. Er hat einen Bereich von −∞ dB bis +20 dB.

Die Gain-Phase befindet sich vor dem Limiter und man sieht am dynamischen VU-Meter des Bandes, dass eine Erhöhung des Volume-Faders (siehe Bild rechts) den Limiter aktiviert. Direkt über dem Volume-Fader befindet sich der Pan-Regler, der in Verbindung mit den Pans der anderen Bänder verwendet werden kann, um breitere Sounds zu erzeugen. Im Bild zeigen die grünen Werte-Marker die 3 Werte von Links, Mitte und Rechts an, da der Regler gerade mit der Maus gedreht wurde.

Wenn der Mid/Side Modus aktiv ist (siehe Seite 33), verhält sich der Pan-Regler anders: Durch Drehen des Pan Drehreglers nach links wird der Seitenkanal abgeschwächt, durch Drehen nach rechts wird der Mid Kanal abgeschwächt.

Die übrigen Regler in diesem Abschnitt sind der Wet/Dry-Regler (im Interface als Mix bezeichnet) und die Tasten Mute und Solo. Der Solo-Button hat Vorrang vor dem Mute-Regler, was bedeutet, dass ein Solo-Band unabhängig vom Mute-Status gehört wird. Der Solo-Status wird ignoriert, wenn das Band mit den Band-Split-Reglern wie auf Seite 32 beschrieben ausgeschaltet wird.

Feedback Regler

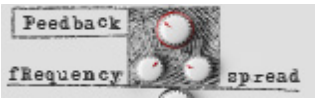
Die Rückkopplung simuliert ein Mikrofon, dass das aus Lautsprechern kommende Signal aufnimmt und anschließend wieder in die Signalkette verstärkt.

Bei Ohmicide nimmt das Einschalten der Rückkopplung nach der Rekonstruktion des Signals das unbearbeitete Signal auf und schleift es mit einer leichten Verzögerung zurück in den Signalweg vor dem Gateabschnitt.

Das Feedbackverhalten arbeitet auf jedem Band unabhängig voneinander, so dass Sie eine andere Konfiguration der Parameter auf jedem Band verwenden können. Beachten Sie jedoch, dass der Feedbackfrequenzinhalt die Grenzen des aktuellen Bandes überschreiten kann und somit in die anderen Bänder übersprechen kann!

Die Feedback-Parameter sind:

- Amount
- Frequency
- Spread



Der Amount Drehregler (der Regler oben im Bereich) bestimmt die simulierte Mikrofonempfindlichkeit. Um alle Rückkopplungen auf diesem Band auszuschalten, drehen Sie den Regler ganz auf Null.

Die Frequenz stellt die Rückkopplungsfrequenz im Bereich von 16 Hz bis 1024 Hz ein und simuliert den Abstand zwischen Mikrofon und Lautsprecher. Je weiter das Mikrofon entfernt ist, desto tiefer ist die daraus resultierende Tonhöhe. Die Tatsache, dass Sie diesen Parameter pro Band einstellen können, geht über die Realität hinaus und spiegelt kein wirkliches Phänomen wider. Es ist aber klanglich interessant und darauf kommt es an!

Der Spread-Regler verändert das Stereofeld der Rückkopplung. In der mittleren Position ist die Rückkopplung mono, während auf der rechten Seite die Rückkopplung stereo ist. Bei Linksdrehung links von der Mitte kreuzt die Rückkopplung Kanäle (linker Kanal speist den rechten Kanal und umgekehrt).

Allgemeine Klangeinstellung

Nach der Vor-Band-Verarbeitung werden die Signale zusammengemischt und ein Tiefpassfilter kann optional eingesetzt werden, um alle superhellen Frequenzen zu dämpfen. Die beiden Bedienelemente befinden sich rechts neben dem großen roten Display:

- PP Form
- PP Frequenz

Der PP Shape-Regler bestimmt die Farbe des Filters. Nach ganz links gedreht ist der Filter deaktiviert. Durch Anheben auf die mittlere Position wird die Flankensteilheit erhöht, wodurch ein 48 dB/Oktave Tiefpassfilter entsteht. Weiter nach rechts drehen erzeugt Resonanzen.

Der PP Frequency-Regler hat einen Bereich von 2 KHz bis 8 KHz und bestimmt die Grenzfrequenz des Filters.

Die Browser-Ansicht

Der Browser verhält sich bei allen PLAY Systembibliotheken identisch. Lesen Sie im Handbuch des PLAY Systems nach, wie Sie diese Ansicht verwenden können.

Mehrkanaliger Audioausgang

Es ist oft der Fall, dass ein Komponist verschiedene Teile des Audioausgangs auf verschiedene Kanäle verteilen möchte, so dass das Mischen entweder im Host oder in einem externen Mischpult im Studio erfolgen kann. In vielen PLAY-Bibliotheken kann diese Auswahl der Ausgangskanäle in der Player-Ansicht vorgenommen werden. Bei ProDrummer trifft der Benutzer eine solche Auswahl entweder in der Browser- oder in der Mixer-Ansicht.

In der Browser-Ansicht

Auf der linken Seite des Browsers befindet sich ein Control zur Zuweisung eines Ausgangskanalpaares zu jedem offenen Instrument. Das Bild rechts zeigt die Dropdown-Liste der Ausgaben, die erscheint, wenn ein Benutzer auf die Ausgabe klickt. Hier wurden die Stereokanäle 5 und 6 für das oben markierte Schlagzeug ausgewählt.

In der Mixer-Ansicht

Unten in der Mixer-Ansicht, direkt unter den Schaltflächen zum Ein- und Ausschalten eines Instruments oder eines Mikrofons, befindet sich eine Reihe von Ausgangsreglern. Ganz links im linken Bildbereich befindet sich der Kanal für das Instrument. Be-

achten Sie, dass bei der Zuordnung des Instruments zu den Ausgangskanälen 5 und 6 in der Browser-Ansicht auch hier die gleiche Auswahl erscheint. Die anderen drei Kanäle im Bild sind einzelne Mikrofonpositionen. Wenn ein Wert von Default ausgewählt ist, verwendet PLAY den dem gesamten Instrument zugeordneten Ausgang, in diesem Fall die Kanäle 5 und 6.

Wenn ein anderes Ausgangspaar gewählt wird, z. B. 3 und 4 für das Snare Top Mikrofon im Bild, dann überschreibt diese Auswahl die Auswahl für das gesamte Instrument. In diesem Beispiel wird das Kick Drum Mikrofon auf den Kanälen 5 und 6 ausgegeben (weil Default ausgewählt ist) und das Snare Top Mikrofon auf den Kanälen 3 und 4.

4. Die ProDrummer Drum Kits

41 Wie die Drum Kits organisiert sind
43 Einfluss der Wahl der Mikrofone und anderer Parameter auf den Klang
44 Sie müssen zunächst ein Drum Kit auswählen
45 Die Instrumentendateien sind echte Presets
46 Besonderer Hinweis zu den Hybrid Drum Kits
47 Drum Kit Key-Mapping
49 Was ist in jedem Drum-Kit enthalten
50 Spike Stent Drum Kits
61 Joe Chiccarelli Drum Kits

Klicken Sie hier, um das Haupt-navigationsdokument zu öffnen

Die ProDrummer Drum Kits

ProDrummer ist eine Sammlung von Drum Kits. Aber Sie wählen nicht nur aus einer langen Liste von Kits aus. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie die ProDrummer-Instrumente organisiert sind. Und wenn Sie ein Drumkit finden, das nahe an das herankommt, was Sie wollen, welche Optionen Sie haben, um etwas zu finden, was genau wie das ist, das Sie suchen.

Dieses Kapitel beschreibt zunächst die Hierarchie der Instrumente, die Sie in ProDrummer und PLAY öffnen können. Als nächstes folgt eine Tabelle der Zuordnungen zwischen den MIDI-Noten, die ProDrummer empfängt, und der Drum bzw. Artikulation, die ausgelöst wird. Danach folgen die Tabellen, die angeben, welche Drums in jedem Drumkit und in jedem Instrument enthalten sind.

Die nächsten Seiten enthalten sehr wichtige Informationen darüber, was direkt "out of the box" zur Verfügung gestellt wird und was Sie tun können, um diese Sounds anzupassen. Wenn Sie nichts anderes in diesem Handbuch lesen wollen, sollten Sie diese Abschnitte aber lesen.

Wie die Drum Kits organisiert sind

Die Drum-Kits im ProDrummer sind hierarchisch gegliedert. Auf der obersten Ebene befinden sich die Volumes, von denen jeder der Arbeit des Produzenten gewidmet ist, dessen Name im Titel erwähnt wird. Zurzeit werden zwei Bände veröffentlicht. Wir haben also ein Volumen für Spike Stent und ein Volumen für Joe Chiccarelli.

Für jedes dieser Volumes enthält die nächsttiefere Ebene die Drum-Kits, die im Browser als mehrere Ordner angezeigt werden. Jeder hat einen Namen mit dem Drumkit und (meistens) dem Aufnahmeort. Für Spike Stent sind das die Kits:

- Kit 1 – MixSuite LA Tracking Room
- Kit 2 – MixSuite LA Kitchen
- Kit 3 – EW Studio 2
- Kit 4 – EW Studio 3 A
- Kit 5 – EW Studio 3 B
- Kit 6 – EW Studio 1 Kick & Snare
- Kit 7 – Hybrid

Für Joe Chiccarelli sind das die Kits:

- Kit 1 – EW Studio 1
- Kit 2 – EW Studio 2 Booth
- Kit 3 – EW Studio 2 Live room
- Kit 4 – Hybrid

„EW" in diesen Namen bezieht sich auf die EastWest Studios, in denen ein Großteil der Aufnahmen gemacht wurde.

In jedem dieser Drumkit-Ordner befindet sich:

- ein Unterordner namens Lite
- ein Unterordner mit dem Namen Powerful System
- eine Sammlung von Instrumentendateien, die im Browser im gleichen Ordner wie die beiden Unterordner aufgelistet sind

Jeder der beiden Unterordner enthält eine Sammlung von Instrumenten, die der Liste des dritten Aufzählungszeichens oben ähnlich ist. Das heißt, für jedes Drumkit gibt es drei Listen, deren Elemente die gleichen Namen haben, außer dass es am Ende der Einträge im Lite Ordner ein "LT" und am Ende der Einträge im Powerful System Ordner ein "PS" gibt. Um die Diskussion zu erleichtern, nennen wir sie einfach die Instrumente "Normal", "Lite" und "Powerful System".

Die Normalen Instrumente können als Ausgangspunkt für die beiden anderen Sammlungen betrachtet werden.

Die Powerful System-Instrumente beinhalten zusätzliche Round Robin-Artikulationen und einige Double-Artikulationen, die in den Normal-Dateien nicht enthalten sind.

- Round Robin Technologie spielt verschiedene Samples bei aufeinanderfolgenden Tönen derselben Note ab. Das Ziel ist es, zu vermeiden, dass der sich wiederholende Sound des gleichen Samples mehrmals in schneller Folge abgespielt wird, der "Machine Gun Effect".
- Doppelte Artikulationen können bestimmen, dass die gleiche Trommel kurz nach dem Abspielen gespielt wird. Der Klang eines Trommelstockes, der auf eine Trommel trifft, die immer noch von einem vorherigen Schlag vibriert, klingt etwas anders als beim Auftreffen auf ein nicht schwingendes Instrument. Die Double-Artikulationen verwenden die Programmierungen innerhalb von PLAY, um festzulegen, wann diese anderen "Double" -Samples abgefeuert werden sollen.

Diese zusätzlichen Funktionen der Powerful System-Instrumente können eine Belastung für weniger leistungsfähige Computer darstellen. Wenn Sie versuchen, ein Instrument aus dem Ordner "Powerful System" zu starten und Probleme mit der Wiedergabe in Echtzeit haben, oder wenn das Laden des Instruments länger dauert, als Sie warten möchten, sollten Sie die Dateien "Normal" oder "Lite" verwenden.

Die Lite Instrumente sind verkleinerte Versionen der Normal-Instrumente. Sie enthalten nicht die oberen 2 Oktaven der Normal-Instrumente. In diesem oberen Teil des Bereichs sind die Kantenschläge und andere Artikulationen, die Sie möglicherweise nicht benötigen, angesiedelt. Es können nur MIDI-Noten von A#0 bis A2 (MIDI-Noten 34 bis 57) abgespielt werden. Zwei Vorteile der Verwendung von Lite-Instrumenten sind (a) sie laden schneller und (b) es ist weniger wahrscheinlich einen Computer so zu belasten, dass unerwünschte Audio-Artefakte während der Wiedergabe verursacht werden.

Einfluss der Wahl der Mikrofone und anderer Parameter auf den Klang

Jedes Drumkit in diesen ProDrummer-Libraries wurde auf viel mehr Mikrofonen aufgenommen, als es in einer einzigen Aufnahme-Session üblich wäre. Einige Mikrofone waren sehr nah an der Trommel, deren Klang eingefangen wurde; einige waren weiter entfernt, aber immer noch auf ein bestimmtes Gerät gerichtet; und wieder andere wurden positioniert, um den Umgebungsgeräuschpegel im Raum einzufangen.

Zusätzlich zu diesen Nahbesprechungsmikrofonen können einige der anderen Mikrofone wie folgt charakterisiert werden.

Sie sind oft durch ihre Abkürzungen bekannt:

- **Room, mRm:** Dies sind die Hauptraum-Mikrofone, die manchmal auch ein Mono-Raummikrofon enthalten.
- **Dst:** Eine Abkürzung für "Distortion" (Verzerrung), das sind Mikrofone, die einen Effektprozessor oder eine Kette von Effekten durchlaufen.
- **Kit 1, Kit 2:** Wechselmikrofone oder kleine Spotmikrofone. Normalerweise klingen sie nicht "sauber", sondern geben einen coolen Effektklang, wenn sie eingemischt werden.
- **Sht:** Ein Shotgun Mikrofon, ist sehr gerichtet und auf die Snare gerichtet. Durch das Einmischen wird die Snaredrum in einer Drum-Mischung schön zum Klingen gebracht.
- **PA:** Diese Kits wurden über einen PA (Public Address) Lautsprecher in Echtzeit aufgenommen. Sie fungieren als ein Mikrofon, um ein fettes tiefes Ende beim Kick, Snare und Toms entstehen zu lassen.
- **OH:** Die Überkopfmikrofone befinden sich über den Trommeln, wo sie für die Aufnahme positioniert wurden.
- **OHm:** Dies sind Mono-Versionen der oben beschriebenen Overhead-Mikrofone.
- **Bld:** Der Bleed-Kanal ist eine Kombination aus allen Nahbesprechungsmikrofonen der Trommel, die momentan nicht getroffen wird. Es fügt dem Klang Raum hinzu. Versuchen Sie folgendes: Schlagen Sie die Snare Drum und hören Sie sich nur den Bleed-Kanal an. Sie hören, was auf den nahen Mikrofonen für die Kick-Drum, die Toms und der Hi-Hat aufgenommen wurde. Das heißt, es spricht in andere Mikrofone über.

Der Produzent wählte dann eine Teilmenge dieser Mikrofone aus, um jede Instrumentendatei zu erstellen und wie man sie dynamisch ausbalanciert. Und er wählte noch eine andere Teilmenge, um eine andere Datei zu erstellen. Er entschied sich auch, zu modifizieren, wie jedes Mikrofon in der Mischung gehört wurde - seine Lautstärke wurde im Verhältnis zu den anderen angepasst, sein Panning eingestellt, sein Routing durch einen Effektprozessor, falls vorhanden, und welche Verstärkersimulation verwendet werden sollte - all diese Parameter und mehr wurden

berücksichtigt, wenn man den endgültigen Klang jeder einzelnen Instrumentendatei mastert.

Aber Sie müssen sich nicht genau an die Entscheidungen halten, die der Produzent getroffen hat. Die PLAY-Software erlaubt es Ihnen, alle im vorherigen Absatz genannten Parameter zu ändern. Das Bild oben zeigt, wie einige Mikrofone in einer Instrumentendatei aussehen. Zwei von ihnen, Kit 1 und PA, wurden deaktiviert, um den Sound anzupassen. Nicht in diesem Bild ist das Array der Dynamik-Schieberegler über diesen Schaltflächen zu sehen, die den Pegel jedes Mikrofons anpassen. Und all diese Entscheidungen, ob vom Produzenten oder vom Endverbraucher, können den Gesamtklang des Drumkits entscheidend verändern: mal subtil, mal drastisch.

Die ‚J37Tape“ Mikrofone

Bei den Joe Chiccarelli Instrumenten kann man auch einen Mikrofonkanal mit dem Namen "J37 Tape" finden, das sind alternative Mikrofone, die durch eine J37 Tape Machine geführt wurden. Sie werden auf dem Kick, der Snare und den Toms verwendet; außerdem verwendet ein Schlagzeug-Kit ein solches Room-Mikrofon anstelle von Toms. Aufgrund des Wow und des Flatterns der Bandmaschine sind diese Mikrofone natürlich nicht in Phase mit den entsprechenden regelmäßigen verwendeten Close-Mikrofone. Es muss darauf geachtet werden, das eine oder das andere zu verwenden, nicht beides, es sei denn, man sucht absichtlich nach einem Phasing- und Flanger-Sound.

Sie müssen zunächst ein Drum Kit auswählen

Es ist wichtig zu verstehen, dass Sie bei der Auswahl des Drumkits, z. B. Kit 2 - EW Studio 2 Booth, zwei erste Auswahlen treffen, die sich auf den Sound auswirken:

- Sie wählen die physikalischen Trommeln aus, die Ihnen in dem Kit zur Verfügung stehen, mit dem Sie arbeiten. Die Tabellen weiter unten in diesem Kapitel führen alle Trommeln eines Kits auf. In den gleichen Tabellen wird auch aufgelistet, welche Drums als Standardeinstellung des Herstellers in jeder Instrumentendatei ausgewählt wurden.
- Sie wählen den Raum aus, in dem die Aufnahme der Samples stattgefunden hat. Der Raum beeinflusst das Ambiente und auch den natürlichen Hall des Raumes.

In diesem Handbuch auf Seite 18 wurde die Drums-Schaltfläche beschrieben, die in der Playeransicht sichtbar ist. Wenn Sie diese Taste drücken, wird Ihnen angezeigt, welche physikalische Trommel jeder Position im Drumkit zugewiesen ist, es wird durch das Häkchen angezeigt. Wenn Sie das Dropdown-Menü der verfügbaren Drums öffnen, sehen Sie die anderen Drums (falls vorhanden), die Sie für die Standarddrum, die der Produzent ausgewählt hat, einsetzen können.

Die Instrumentendateien in einem beliebigen Ordner (z. B. Spike Stent Kit 2) arbeiten alle mit der gleichen Auswahl an möglichen Drums. Verschiedene .ewi-Dateien innerhalb eines Kits können eine andere Auswahl an Drums und Becken als Standardeinstellung haben. Oder, und das ist wichtig, zwei verschiedene Instrumentendateien haben vielleicht ein identisches Set von Standard-Drums, klingen aber trotzdem ganz anders. Denn auch die verschiedenen Instrumentendateien innerhalb eines Kits können sich unterscheiden, z. B. welche Mikrofone eingeschaltet und welche inaktiv sind, wie die Mikrofone gemischt werden, welche Effektprozessoren eingesetzt werden und welche Velocity-Prozessor-Einstellungen verwendet werden.

Die Instrumentendateien sind echte Presets

Zu den Stärken von ProDrummer gehört, dass namhafte Musikproduzenten auf ihrer Erfahrung in der Industrie aufbauen, um Drumkit-Sounds zu liefern, die sie für ein Projekt verwenden können. Gleichzeitig sind diese Drumkits immens anpassbar an Ihre Bedürfnisse und Ihren Geschmack. Tauschen Sie ein oder mehrere Trommeln und/oder Becken aus. Ändern Sie die Verwendung der Mikrofone. Verändern oder fügen Sie Verzerrungen und andere Effekte hinzu, um einen Sound zu erzeugen, der vielleicht nicht dem Drumkit ähnelt, mit dem Sie gestartet sind.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Drums in der Player-Ansicht, um zu sehen, welche Drums und Cymbals verfügbar sind. Um die Verwendung von Mikrofonen und Effekten zu ändern, gehen Sie in die Mixer-Ansicht.

Das Bild oben zeigt nur die Unterseite der Mixer-Ansicht. Für den Kanal, der dem Drumkit als Ganzes zugeordnet ist, wurde die gelbe Taste gedrückt, um alle diese (und weitere) untergeordneten Strips anzuzeigen. Jedes regelt den Eingang eines einzelnen Mikrofons, wie auf den Schaltflächen unten angegeben. Beachten Sie, dass einige Mikrofone eingeschaltet (beleuchtet) und einige ausgeschaltet (dunkel) sind. Sie können jedes dieser Mikrofone ein- oder ausschalten. Ganz rechts ist eines der Mikrofone stummgeschaltet (roter Knopf), aber Sie können es einschalten, wenn Sie das Raummikrofon in Ihren Mix aufnehmen möchten.

Einige Strips haben die blaue FX-Taste beleuchtet und zeigen damit an, dass ein oder mehrere Effekte für den Eingang des einen Mikrofons für diesen Mixerkanal eingestellt wurden. Klicken Sie auf die Schaltfläche FX, um die Ansicht zu öffnen, in der Sie sehen können, was gerade läuft, und ändern Sie es nach Belieben.

Die Zahlen am oberen Rand des Bildes sind die aktuelle Einstellung der Gain-Regler, die sich darüber befinden und aus diesem Bild ausgeschnitten wurden. Weitere Informationen zur Mixer-Ansicht finden Sie im PLAY 4 Systemhandbuch.

Manchmal ist ein Drumkit, das vom Hersteller entworfen wurde, genau das Richtige für Sie. Und manchmal möchten Sie den Sound an Ihre Ästhetik anpassen. Wenn Sie die Instrumentendatei ändern und den Sound wiederverwenden möchten, können Sie ihn mit Save As... aus dem PLAY-Hauptmenü auf Ihrer Festplatte speichern und später wieder abrufen. Wahrscheinlich werden Sie es unter einem anderen Namen speichern wollen, damit Sie das Original-Preset nicht überschreiben.

Beachten Sie, dass der Name jeder einzelnen Instrumentendatei einen Hinweis auf ihren Klang gibt. Phrasen wie "Late 70's Style" und "FunkyFunk" vermitteln einen Eindruck von der Musikrichtung, die von diesem Instrument, wie vom Produzenten vorgegeben, profitieren könnte. Wörter wie "Dry" und "Arena" erzählen etwas über die akustische Umgebung. Das Wort "Master" bedeutet, dass alle Mikrofone eingeschaltet sind; dies ist ein guter Ausgangspunkt, wenn Sie versuchen möchten, Mikrofone selektiv auszuschalten, um den Klang so zu fokussieren, wie Sie es möchten.

Besonderer Hinweis zu den Hybrid Drum Kits

Es gibt Hybrid Drum Kits in den beiden Volumes von Joe Chiccarelli und Spike Stent. Und die Herangehensweise ist die gleiche. Jedes dieser Kits besteht aus einem Verbund von Schlagzeug und Becken, die in jedem der anderen Kits dieses Herstellers enthalten sind. Wenn Sie z. B. die Liste der als Ersatz verfügbaren Drums in jeder Position innerhalb einer Instrumentendatei öffnen (wie auf Seite 18 beschrieben), sehen Sie die Namen aller physikalischen Instrumente aus den anderen Kits. Jedes Schlagzeug ist in der Liste mit seinem Original-Kit verknüpft, da dieses den Raum angibt, in dem das Schlagzeug aufgenommen wurde. Wenn Sie z. B. zweimal denselben Namen sehen, wie in den beiden hervorgehobenen Namen im rechten Bild, geben Sie in "Kit1" und "Kit3" den Raum an, in dem es aufgenommen wurde, in diesem Fall LA Tracking Room und EW Studio 2. Dieser Unterschied in der akustischen Umgebung bedeutet, dass der Klang je nachdem, welche Version der Trommel Sie wählen, vom Raum unterschiedlich eingefärbt wird.

Damit Sie die in verschiedenen Räumen aufgenommenen Drums auswählen können, gibt es in der ProDrummer-Library keine Raum-Mikrofone in einer Hybrid-Instrumentendatei. Es gibt auch keine Mikrofone aus der Liste auf Seite 43. (Mit Ausnahme der OH- und OHm-Mikrofone; sie funktionieren nicht wirklich als Raummikrofone, sondern als die wichtigsten Mikrofone, in denen die Becken zu

hören sind.) Das bedeutet, dass Sie dem ProDrummer-Ausgang eventuell eine eigene Nachhallbearbeitung hinzufügen müssen.

Beachten Sie auch, dass das Hybrid Drumkit in der "Spike" Stent Library einige zusätzliche' Electro'-Dateien enthält, die Samples enthalten, die nirgendwo anders in dieser Library zu finden sind. Dies sind Samples von elektronischen Drums, speziell für Kick, Snare und Hi Hat. Sie sind in der Tabelle mit einem "E" anstelle einer Bausatznummer gekennzeichnet.

Drum Kit Key-Mapping

Alle Drum-Kits in ProDrummer verwenden das gleiche Mapping zwischen z. B. einer MIDI-Note und einem langsam gespielten Hi Hat Pedal. Genauer gesagt, jedes Mal, wenn eine ProDrummer Library MIDI Note A#2 (MIDI Note Nummer 58) empfängt, gibt die PLAY Software den Klang der Hi Hat, die mit dem Pedal langsam gespielt wird, aus, unabhängig davon, welches Drumkit geöffnet ist.

Wenn Sie sich entscheiden, eine Hi Hat gegen einen anderen auszutauschen und sogar von einem Spike Stent Drumkit zu einem Joe Chiccarelli Drumkit zu wechseln, erhalten Sie dasselbe Instrument auf die gleiche Weise gespielt.

Dieses Mapping ist in der Tabelle enthalten die unten beginnt und bis zur nächsten Seite reicht. Die drei Spalten sind: der Name der Artikulation, der MIDI-Notenname und die MIDI-Notennummer. (Beachten Sie, dass die Notennummern in allen MIDI-Implementierungen immer gleich sind, während die Namen der Noten von Hersteller zu Hersteller unterschiedlich sein können. EastWest verwendet die Konvention, dass Middle C, Noten-Nummer 60, C3 heißt. Manchmal sieht man mittleres C als C4 oder C5 bezeichnet.

Um den Klang der einzelnen Artikulationen zu verstehen, empfehlen wir Ihnen, sie anzuhören, anstatt sich auf die untenstehende Beschreibung zu verlassen. (Und wenn Sie sie vorhören, sollten Sie die Effektbearbeitung deaktivieren, damit Sie den unverarbeiteten Ton hören, der während der Originalaufnahme aufgenommen wurde.)

DRUM KIT KEY-MAPPING

Artikulationsname	Noten Name	Noten Nummer
Hi Hat Pedal Fast	A#0	34
Kick Hard	B0	35
Kick Felt	C1	36
Snare X-Stick	C#1	37
Snare Center	D1	38
Snare Flams	D#1	39
Snare Rim & Head	E1	40

Floor Toms Center	F1	41
Hi Hat Closed	F#1	42
Rack Tom 1 Center	G1	43
Hi Hat Half Open	G#1	44
Rack Tom 2 Center	A1	45
Hi Hat Open	A#1	46
Floor Tom Flams	B1	47
Rack Tom 1 Flams	C2	48
Hi Hat H&C Center Fast	C#2	49
Rack Tom 2 Flams	D2	50
Ride Bell	D#2	51
Ride Center	E2	52
Ride Short Stop	F2	53
Crash 1 Center Left	F#2	54
Crash 1 Short Stop	G2	55
Crash 2 Center Right	G#2	56
Crash 2 Short Stop	A2	57
Hi Hat Pedal Slow	A#2	58
Kick Hard	B2	59
Kick Felt	C3	60
Snare Rimshot / X-Stick	C#3	61
Snare Edge	D3	62
Snare Short Rolls	D#3	63
Snare Long Rolls	E3	64
Floor Toms Rimshot / Center	F3	65
Hi Hat Edge Closed	F#3	66
Rack Tom 1 Rimshot / Center	G3	67
Hi Hat Edge Half Open	G#3	68
Rack Tom 2 Rimshot / Center	A3	69
Hi Hat Edge Open	A#3	70
Floor Tom Rim and Head	B3	71
Rack Tom 1 Rim and Head	C4	72
Hi Hat H&C Edge Fast	C#4	73
Rack Tom 2 Rim and Head	D4	74
Ride Bell	D#4	75

Ride Edge	E4	76
Ride Long Stop	F4	77
Crash 1 Edge Left	F#4	78
Crash 1 Long Stop	G4	79
Crash 2 Edge Right	G#4	80
Crash 2 Long Stop	A4	81

Was ist in jedem Drum-Kit enthalten

Jedes Drumkit, das Sie im PLAY Browser sehen, hat eine Tabelle in diesem Kapitel. Für jedes Schlagzeug gibt es zwei Arten von Informationen in der Tabelle. Wenn man sich nur die erste, blau markierte Spalte anschaut, sieht man alle im Kit verfügbaren Trommeln. In einigen Fällen gibt es nur eine Option pro Trommel. Das einzige Instrument, das dem Left Crash Cymbal in der ersten Tabelle unten zugeordnet werden kann, ist z. B. das 17 "Zildjian K. Und manchmal gibt es 2 oder mehr Optionen. In der gleichen Tabelle sehen Sie zum Beispiel, dass sowohl die 22 "Red Gretsch als auch die 24" mal 16" Blue Gretsch als Bass Drums erhältlich sind.

Die zweite Art der Information in den gleichen Tabellen ist, welche Trommel oder Trommeln tatsächlich in jedem Instrument aufgestellt wurden. (In diesem Fall bezieht sich das Wort "Instrument" auf die .ewi-Instrumentendatei, die im PLAY Browser angezeigt wird.) Im Drumkit "Kit 1 - MixSuite LA Tracking Room" stehen in der ersten Tabelle 8 PLAY-Instrumente zur Verfügung, die im folgenden Bild aus dem PLAY Browser in der rechten Spalte (unter den beiden dort aufgeführten Ordnern) gezeigt werden. Diese 8 Dateien erscheinen als die Zahlen oben in den Spalten mit dem weißen Hintergrund in der Tabelle.

In den Tabellen geben die Häkchen in jeder Spalte an, welches oder welche Drums der Produzent ausgewählt hat, die beim ersten Öffnen der Instrumentendatei verfügbar sind. Wie auf Seite 18 bei der Beschreibung des Drums-Reglers in der Player-Ansicht erläutert, können Sie eine Liste verfügbarer Drums öffnen und entweder die Trommel wechseln oder zwei oder mehr Drums gemeinsam auswäh-

len. In diesen Tabellen sehen Sie alle verfügbaren Trommeln, ohne die Listen in der Benutzeroberfläche öffnen zu müssen.

Wenn Sie sich die folgenden Tabellen anschauen, sollten Sie bedenken, dass die Unterschiede zwischen den einzelnen Dateien viel mehr sind als nur die Auswahl der Drums in den einzelnen Dateien.

Wenn zwei Instrumentendateien genau die gleichen Drums als Defaults auflisten, unterscheiden sie sich in anderer Hinsicht: die Anordnung der Mikrofone, welche Effektprozessoren verwendet werden und ihre Einstellungen und andere Möglichkeiten, die alle diese Instrumentendateien zu einzigartigen Drumkits machen.

Spike Stent Drum Kits

Kit 1 - MixSuite LA Tracking Room

Der Screenshot rechts zeigt die 8 Instrumentendateien vom Kit 1 von Spike Stent: MixSuite LA Tracking Room. Die Zahlen auf der rechten Seite, vor dem hellgrünen Hintergrund, bilden die gleichen 8 Zahlen in der Tabelle unten ab. Wenn Sie wissen möchten, welche Drums in einer dieser. ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie die Nummer und schauen Sie sich die Häkchen in der Spalte unten an.

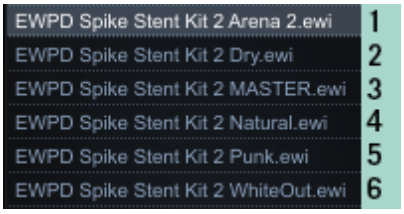
Umgekehrt, wenn Sie sich fragen, welche Instrumentendateien standardmäßig eine bestimmte Trommel verwenden, dann folgen Sie dieser Trommel quer über die Tabelle und sehen Sie anhand der Häkchen, in welchen Spalten sie enthalten ist.

Beachten Sie, dass wenn 2 oder mehr Trommeln übereinandergeschichtet wurden, wie z. B. die Fallen in den Snares 5 und 6 unten, wird dies durch rote Häkchen in den gefärbten Zellen angezeigt.

SPIKE STENT, KIT 1 – MIXSUITE LA TRACKING ROOM										
Instrument key	1	2	3	4	5	6	7	8		
Bass Drums										
22 Red Gretsch	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		
24 by 16 Blue Gretsch			✓							
Snares										
14 x 5 Orange County Silver & Gold	✓	✓			✓	✓	✓			
14 x 5 Orange County Silver & Gold Wt On										
14 x 5.5 Orange County Silver and Black								✓		
14 x 6.5 DW 1/2 Brass				✓						
14 x 6.5 DW 1/2 Brass Snare Off										
14 x 5 Vintage Slingerland										
14 x 5 Vintage Gretsch										
14 x 8 Orange County ProType Silver & Wood					✓	✓				
14 x 8 Ludwig Fat Bastard										
10 x 8 Orange County Piccolo Snare			✓							
Tom 1										

10 x 8 Gretsch	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tom 2						
12 x 10 Gretsch	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tom 3						
15 x 12 Gretsch	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hi Hat						
14 Zildjian Master Sound	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Left Crash						
17 Zildjian K	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Right Crash						
19 Zildjian K	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ride						
21 Zildjian K Heavy	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Kit 2 - MixSuite LA Kitchen



Der Screenshot rechts zeigt die 6 Instrumentendateien aus Kit 2 von Spike Stent: MixSuite LA Kitchen. Die Zahlen auf der rechten Seite, vor dem hellgrünen Hintergrund, bilden die gleichen 6 Zahlen in der Tabelle unten ab. Wenn Sie wissen möchten, welche Trommeln in einer dieser. ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie die Nummer der Datei und schauen Sie sich die Häkchen in der Spalte unten an.

Beachten Sie, dass wenn 2 oder mehr Trommeln übereinandergeschichtet wurden, wie z. B. die Snares in Spalte 6 unten, wird dies durch rote Häkchen in den Bräunungszellen angezeigt.

SPIKE STENT, KIT 2 – MIXSUITE LA KITCHEN										
Instrument key	1	2	3	4	5	6				
Bass Drums										
22 by 16 Red Gretsch Snare Off	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
24 by 16 Red Gretsch Snare On										
Snares										
14x 5.5 Orange County Wood	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
14x 8 Ludwig “Fat Bastard”										
14x 6.5 DW Maple “Dom”						✓				
13x 6 Orange County Green Sparkle										
Tom 1										
10 x 8 Red Gretsch	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Tom 2										
12 x 10 Red Gretsch	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Tom 3										
15 x 12 Red Gretsch	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Hi Hat										
14 Zildjian Master Sound	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Left Crash										
17 Zildjian K Custom Hybrid	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Right Crash										
19 Zildjian K Custom Hybrid	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Ride										
21 Zildjian K Custom Hybrid	✓	✓	✓	✓	✓	✓				

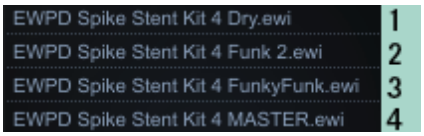
Kit 3 - EW Studio 2

Der Screenshot rechts zeigt die 8 Instrumentendateien aus Kit 2 von Spike Stent: EW Studio 2. Die Zahlen auf der rechten Seite, vor dem hellgrünen Hintergrund, bilden die gleichen 8 Zahlen in der Tabelle unten ab. Wenn Sie wissen möchten, welche Trommeln in einer dieser .ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie die Nummer der Datei und schauen Sie sich die Häkchen in der Spalte unten an.

Beachten Sie, dass wenn 2 oder mehr Drums übereinandergeschichtet wurden, wie z. B. die Bass Drums in Spalte 6 und 7 unten, wird dies durch rote Häkchen in den gefärbten Zellen angezeigt.

SPIKE STENT, KIT 3 – EW STUDIO 2										
Instrument key	1	2	3	4	5	6	7	8		
Bass Drums										
22 Red Gretch Snare Off	✓	✓	✓	✓	✓			✓		
22 Red Gretch Snare On						✓	✓			
22 by 16 Wine Red Gretsch Snare Off										
22 by 16 Wine Red Gretsch Snare On	✓									
24 Blue Gretsch Snate Off										
24 Blue Gretsch Snare On						✓	✓			
Snares										
14 x 6.5 DW 1/2 Brass		✓	✓	✓	✓					
14 x 5 Orange Country										
14 x 5 Orange County Wallet On						✓				
14 x 5 Gretsch Vint Chrome										
14 x 8 Ludwig “Fat Bastard”							✓			
14 x 8 Ludwig “Fat Bastard” Wallet On	✓						✓			
14 x 6 Orange County “Red Shoe”								✓		
14 x 6 Orange County “Red Shoe” Sn Off										
Tom 1										
10 x 8 Red Gretsch	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Tom 2										
12 x 10 Red Gretsch	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Tom 3										
15 x 12 Red Gretsch	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Hi Hat										
14 Zildjian Master Sound „A“	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Left Crash										
17 Zildjian K	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Right Crash										
19 Zildjian K	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Ride										
21 Zildjian Heavy Ride	✓	✓	✓	✓	✓	✓				

Kit 4 - EW Studio 3 A



Der Screenshot rechts zeigt die 4 Instrumentendateien, die in Kit 2 von Spike Stent: EW Studio 3 A enthalten sind. Die Zahlen rechts auf hellgrünem Hintergrund werden den gleichen 4 Nummern in der Tabelle unten zugeordnet. Wenn Sie wissen möchten, welche Trommeln in einer dieser .ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie die Nummer der Datei und schauen Sie sich die Häkchen in der Spalte unten an.

SPIKE STENT, KIT 4 – MIXSUITE LA KITCHEN										
Instrument key	1	2	3	4						
Bass Drums										
22 Red Gretsch Snare Off	✓		✓	✓						
22 Red Gretsch Snare On		✓								
Snares										
13 x 7 Yahama Maple	✓			✓						
14 x 6.5 DW 1/2 Brass “Dom”		✓								
13 x 6 Orange County “Fat Bastard”			✓							
Tom 1										
(keins)										
Tom 2										
12 x 10 DW	✓	✓	✓	✓						
Tom 3										
15 x 12 DW	✓	✓	✓	✓						
Hi Hat										
13 Zildjian Master Sound „A“	✓	✓	✓	✓						
Left Crash										
16 Zildjian A Med-Thin	✓	✓	✓	✓						
Right Crash										
18 Zildjian A Med-Thin	✓	✓	✓	✓						
Ride										
21 Zildjian A „Sweet Ride“	✓	✓	✓	✓						

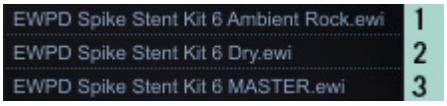
Kit 5 - EW Studio 3 B

Der Screenshot rechts zeigt die 12 Instrumentendateien, die in Kit 5 von Spike Stent: EW Studio 3 B enthalten sind. Die Zahlen rechts auf hellgrünem Hintergrund werden den gleichen 12 Nummern in der Tabelle unten zugeordnet. Wenn Sie wissen möchten, welche Trommeln in einer dieser. ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie die Nummer der Datei und schauen Sie sich die Häkchen in der Spalte unten an.

Beachten Sie, dass wenn 2 oder mehr Drums übereinandergeschichtet wurden, wie z. B. die Snares in Spalte 8 und 11 unten, wird dies durch rote Häkchen in den gefärbten Zellen angezeigt.

SPIKE STENT, KIT 5 – EW STUDIO 3 B												
Instrument key	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bass Drums												
22 x 16 Red Gretsch Snare Off	✓			✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓
24 x 16 Red Gretsch Snare On		✓	✓			✓		✓		✓		
Snares												
14 x 6.5 DW 1/2 Brass “Dom”	✓		✓	✓			✓	✓	✓		✓	✓
14 x 7 Orange County Red & Black		✓			✓	✓		✓		✓	✓	
14 x 7 Orange County Red & Black Wlt On								✓			✓	
Tom 1												
(keins)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tom 2												
12 x 9 DW „Black Ice“	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tom 3												
15 x 13 DW „Black Ice“	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hi Hat												
13 Zildjian Master Sound	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Left Crash												
16 Zildjian A Med-Thin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Right Crash												
18 Zildjian A Med-Thin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ride												
21 Zildjian A „Sweet Ride“	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Kit 6 - EW Studio 1 Kick & Snare



Der Screenshot rechts zeigt die 3 Instrumentendateien aus Kit 6 von Spike Stent: EW Studio 1 Kick & Snare. Die Zahlen rechts auf dem hellgrünen Hintergrund bilden die gleichen 3 Nummern in der Tabelle unten ab. Wenn Sie wissen möchten, welche Trommeln in einer dieser .ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie die Nummer der Datei und schauen Sie sich die Häkchen in der Spalte unten an.

Beachten Sie, dass wenn 2 oder mehr Drums übereinandergeschichtet wurden, wie z. B. die Snares in Spalte 1 unten, wird dies durch rote Häkchen in den gefärbten Zellen angezeigt.

SPIKE STENT, KIT 6 – EW STUDIO 1 KICK & SNARE										
Instrument key	1	2	3							
Bass Drums										
24 Blue Gretsch	✓	✓	✓							
Snares										
14 x 6.5 DW 1/2 Brass	✓	✓	✓							
14 x 5 Orange Country	✓									
Tom 1										
12 x 10 Red Gretsch	✓	✓	✓							
Tom 2										
10 x 8 Red Gretsch	✓	✓	✓							
Tom 3										
15 x 12 Red Gretsch	✓	✓	✓							
Hi Hat										
14 Zildjian Master Sound „A“	✓	✓	✓							
Left Crash										
17 Zildjian K	✓	✓	✓							
Right Crash										
19 Zildjian K	✓	✓	✓							
Ride										
21 Zildjian Heavy Ride	✓	✓	✓							

Kit 7 – Hybrid

Der Screenshot rechts zeigt die 19 Instrumentendateien aus Kit 7 von Spike Stent: Hybrid. Dieses Kit bietet die maximale Flexibilität bei der Auswahl Ihrer Drums und Becken. Die beiden Spike Stent Drum Kits (und ein paar Extras), so dass die beiden Tabellen viel mehr Reihen als andere Drum Kits haben.

EWPD Spike Stent Electro Hybrid 1.ewi	1
EWPD Spike Stent Electro Hybrid 2.ewi	2
EWPD Spike Stent Hybrid Electro Kit 3.ewi	3
EWPD Spike Stent Hybrid Electro Kit 4.ewi	4
EWPD Spike Stent Hybrid Electro Kit 5.ewi	5
EWPD Spike Stent Hybrid Kit 1.ewi	6
EWPD Spike Stent Hybrid Kit 2.ewi	7
EWPD Spike Stent Hybrid Kit 3.ewi	8
EWPD Spike Stent Hybrid Kit 4A.ewi	9
EWPD Spike Stent Hybrid Kit 4B.ewi	10
EWPD Spike Stent Hybrid Kit 5.ewi	11
EWPD Spike Stent Hybrid Kit 6.ewi	12
EWPD Spike Stent Hybrid Kit 7 EDM.ewi	13
EWPD Spike Stent Hybrid Kit 8.ewi	14
EWPD Spike Stent Hybrid Kit Arena 1.ewi	15
EWPD Spike Stent Hybrid Kit HopSoup 1.ew	16
EWPD Spike Stent Hybrid Kit HopSoup 2.ew	17
EWPD Spike Stent Hybrid Kit HopSoup 3.ew	18
EWPD Spike Stent Hybrid Kit Radioactive.ew	19

Die Zahlen auf der rechten Seite, vor dem hellgrünen Hintergrund, bilden die gleichen 19 Zahlen in den 2 Tabellen unten ab. Wenn Sie wissen möchten, welche Trommeln in einer dieser .ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie die Nummer der Datei und schauen Sie sich die Häkchen in der Spalte unten an. Beachten Sie, dass es zu viele Instrumente für eine Tabelle sind, also werden sie in zwei Tabellen aufgeteilt: Instrumente 1-10 kommen zuerst und dann folgen 11-19 in ihrer eigenen Tabelle.

Beachten Sie, dass wenn 2 oder mehr Drums übereinandergeschichtet wurden, wie z. B. die Snares in Spalte 5 und 6 unten, wird dies durch rote Häkchen in den gefärbten Zellen angezeigt.

Die Spalte mit der Bezeichnung "Kit" gibt das Kit an, für das die Trommel ursprünglich gesampelt wurde, also auch den Raum, in dem die Trommel aufgenommen wurde. In einigen wenigen Fällen enthält diese Spalte den Buchstaben E, der darauf hinweist, dass es sich um ein elektronisches Schlagzeug handelt, das in keinem der anderen Kits enthalten war. Es wird nur in den Instrumentendateien mit dem Namen "Electro" verwendet.

SPIKE STENT, KIT 7 – HYBRID (TEIL 1: DATEIEN 1-10)											
Instrument key	Kit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bass Drums											
22 Red Gretch	1	✓	✓				✓	✓			
24 x 16 Blue Gretsch	1							✓	✓		
22 x 16 Red Gretch Snare On	2										
22 x 16 Red Gretch Snare Off	2								✓		
22 Snare Red Gretch Snare Off	3										
22 Snare Red Gretch Snare On	3										
22 x 16 Wine Red Gretsch Snare Off	3								✓		
22 x 16 Wine Red Gretsch Snare On	3										
24 Blue Gretsch Snate Off	3									✓	✓
24 Blue Gretsch Snare On	3									✓	✓
22 Red Gretsch Snare Off	4										
22 Red Gretsch Snare On	4										
22 x 16 Red Gretsch Snare Off	5										
22 x 16 Red Gretsch Snare On	5										
24 Blue Gretsch	6										

808 Kick A	E			✓	✓	✓						
808 Kick B	E											
E Kick A	E			✓	✓	✓						
E Kick □	E			✓	✓	✓						
E Kick C	E											
E Kick D	E											
E Kick E	E			✓	✓	✓						
Snares												
14 x 5 Orange Country Silver & Gold	1	✓	✓				✓					
14 x 5 Orange Country Silver & Gold Wt On	1											
14 x 5.5 Orange Country Silver & Gold	1											
14 x 6.5 DW 1/2 Brass	1							✓				
14 x 6.5 DW 1/2 Brass Snare Off	1											
14 x 5 Vintage Slingerland	1								✓			
14 x 5 Vintage Gretsch	1			✓	✓							
14 x 8 Orange Cty ProType Silver & Wood	1											
14 x 8 Ludwig “Fat Bastard”	1									✓	✓	
10 x 8 Orange County Piccolo Snare	1								✓			
14 x 5.5 Orange County Wood	2											
14 x 8 Ludwig “Fat Bastard”	2									✓	✓	
14 x 6.5 DW Maple “Dom”	2											
13 x 6 Orange County Green Sparkle	2											
14 x 6.5 DW 1/2 Brass	3											
14 x 5 Orange County	3											
14 x 5 Orange County Wallet On	3											
14 x 5 Gretsch Vintage Chrome	3											
14 x 8 Ludwig “Fat Bastard”	3											
14 x 8 Ludwig “Fat Bastard” Wallet On	3											
14 x 6 Orange Cnty “Old Red”	3											
14 x 6 Orange Cnty “Old Red” Snare Off	3											
13 x 7 Yamaha Maple	4											
14 x 6.5 DW 1/2 Brass “Dom”	4											
14 x 6.5 Orange County “Fat Bastard”	4											
14 x 6.5 DW 1/2 Brass “Dom”	5											
14 x 7 Orange Cnty Red & Black	5											
14 x 7 Orange Cnty Red & Black Wt On	5											
14 x 5 Slingerland Chrome	6											
14 x 6 Orange County Wood	6											
808 Snare	E											
Clap (D only) E	E											
E Snare A	E			✓	✓	✓						
E Snare B	E			✓	✓							
E Snare C	E											
E Snare D	E					✓						
Tom 1												
10 x 8 Gretsch	1	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓	
10 x 8 Red Gretsch	2			✓	✓	✓						
10 x 8 Red Gretsch	3								✓	✓	✓	
Tom 2												
12 x 10 Gretsch	1	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓	
12 x 10 Red Gretsch	2											
12 x 10 Red Gretsch	3								✓	✓	✓	
12 x 10 DW	4											

12 x 9 DW Black Ice	5			✓	✓	✓						
Tom 3												
15 x 12 Gretsch	1	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓
15 x 12 Red Gretsch	2											
15 x 12 Red Gretsch	3								✓	✓	✓
15 x 12 DW	4											
15 x 13 DWBlack Ice	5			✓	✓	✓						
Hi Hat												
14 Zildjian Master Sound	1	✓	✓				✓	✓	✓		
14 Zildjian Master Sound	2											
14 Zildjian Master Sound „A“	3									✓	✓
13 Zildjian Master Sound A	4										
13 Zildjian Master Sound	5										
808 HiHat	E			✓	✓	✓					
Tambourine	E										
E HiHat	E			✓	✓	✓					
Tambourine 2	E										
Left Crash												
17 Zildjian K Hybrid	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17 Zildjian K Custom Hybrid	2										
17 Zildjian K	3										
16 Zildjian A Med-Thin	4										
16 Zildjian A Med-Thin	5										
Right Crash												
19 Zildjian K	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19 Zildjian K Custom Hybrid	2										
19 Zildjian K	3										
18 Zildjian A Med-Thin	4										
18 Zildjian A Med-Thin	5										
Ride												
21 Zildjian K Heavy	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21 Zildjian K Custom Hybrid	2										
21 Zildjian Heavy Ride	3										
21 Zildjian A „Sweet Ride“	4										
21 Zildjian A „Sweet Ride“	5										

SPIKE STENT, KIT 7 – HYBRID (TEIL 2: DATEIEN 11-19)											
Instrument key	Kit	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
Bass Drums											
22 Red Gretch	1	✓	✓				✓	✓	✓	✓	
24 x 16 Blue Gretsch	1	✓	✓		✓	✓					
22 x 16 Red Gretch Snare On	2					✓					
22 x 16 Red Gretch Snare Off	2										
22 Snare Red Gretch Snare Off	3										
22 Snare Red Gretch Snare On	3										
22 x 16 Wine Red Gretsch Snare Off	3										
22 x 16 Wine Red Gretsch Snare On	3										
24 Blue Gretsch Snate Off	3		✓						✓		
24 Blue Gretsch Snare On	3										
22 Red Gretsch Snare Off	4										
22 Red Gretsch Snare On	4										
22 x 16 Red Gretsch Snare Off	5										

22 x 16 Red Gretsch Snare On	5					✓					
24 Blue Gretsch	6			✓		✓					
808 Kick A	E						✓	✓	✓	✓	
808 Kick B	E						✓	✓		✓	
E Kick A	E										
E Kick □	E										
E Kick C	E										
E Kick D	E										
E Kick E	E										
Snares											
14 x 5 Orange Country Silver & Gold	1						✓		✓	✓	
14 x 5 Orange Country Silver & Gold Wt On	1										
14 x 5.5 Orange Country Silver & Gold	1										
14 x 6.5 DW 1/2 Brass	1					✓					
14 x 6.5 DW 1/2 Brass Snare Off	1										
14 x 5 Vintage Slingerland	1										
14 x 5 Vintage Gretsch	1										
14 x 8 Orange Cty ProType Silver & Wood	1				✓						
14 x 8 Ludwig “Fat Bastard”	1										
10 x 8 Orange County Piccolo Snare	1										
14 x 5.5 Orange County Wood	2		✓	✓		✓					
14 x 8 Ludwig “Fat Bastard”	2					✓					
14 x 6.5 DW Maple “Dom”	2		✓			✓					
13 x 6 Orange County Green Sparkle	2										
14 x 6.5 DW 1/2 Brass	3										
14 x 5 Orange County	3										
14 x 5 Orange County Wallet On	3										
14 x 5 Gretsch Vintage Chrome	3										
14 x 8 Ludwig “Fat Bastard”	3										
14 x 8 Ludwig “Fat Bastard” Wallet On	3										
14 x 6 Orange Cnty “Old Red”	3	✓									
14 x 6 Orange Cnty “Old Red” Snare Off	3										
13 x 7 Yamaha Maple	4		✓								
14 x 6.5 DW 1/2 Brass “Dom”	4										
14 x 6.5 Orange County “Fat Bastard”	4		✓								
14 x 6.5 DW 1/2 Brass “Dom”	5										
14 x 7 Orange Cnty Red & Black	5										
14 x 7 Orange Cnty Red & Black Wt On	5										
14 x 5 Slingerland Chrome	6										
14 x 6 Orange County Wood	6										
808 Snare	E						✓	✓		✓	
Clap (D only) E	E						✓	✓		✓	
E Snare A	E										
E Snare B	E										
E Snare C	E										
E Snare D	E										
Tom 1											
10 x 8 Gretsch	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
10 x 8 Red Gretsch	2										
10 x 8 Red Gretsch	3										
Tom 2											
12 x 10 Gretsch	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

12 x 10 Red Gretsch	2									
12 x 10 Red Gretsch	3									
12 x 10 DW	4									
12 x 9 DW Black Ice	5									
Tom 3										
15 x 12 Gretsch	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15 x 12 Red Gretsch	2									
15 x 12 Red Gretsch	3									
15 x 12 DW	4									
15 x 13 DWBlack Ice	5									
Hi Hat										
14 Zildjian Master Sound	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14 Zildjian Master Sound	2									
14 Zildjian Master Sound „A“	3									
13 Zildjian Master Sound A	4									
13 Zildjian Master Sound	5									
808 HiHat	E						✓	✓		✓
Tambourine	E						✓	✓	✓	✓
E HiHat	E									
Tambourine 2	E									
Left Crash										
17 Zildjian K Hybrid	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17 Zildjian K Custom Hybrid	2									
17 Zildjian K	3									
16 Zildjian A Med-Thin	4									
16 Zildjian A Med-Thin	5									
Right Crash										
19 Zildjian K	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19 Zildjian K Custom Hybrid	2									
19 Zildjian K	3									
18 Zildjian A Med-Thin	4									
18 Zildjian A Med-Thin	5									
Ride										
21 Zildjian K Heavy	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21 Zildjian K Custom Hybrid	2									
21 Zildjian Heavy Ride	3									
21 Zildjian A „Sweet Ride“	4									
21 Zildjian A „Sweet Ride“	5									

Joe Chiccarelli Drum Kits

Kit 1 – EW Studio 1

Der Screenshot rechts zeigt die 13 Instrumentendateien aus Kit 1 von Joe Chiccarelli: EW Studio 1. Die Zahlen auf der rechten Seite, vor dem hellgrünen Hintergrund, bilden die gleichen 13 Zahlen in der Tabelle unten ab. Wenn Sie wissen möchten, welche Trommeln in einer dieser .ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie die Nummer der Datei und schauen Sie sich die Häkchen in der Spalte unten an.

Umgekehrt, wenn Sie sich fragen, welche Instrumentendateien standardmäßig eine bestimmte Trommel verwenden, dann folgen Sie dieser Trommel quer über die Tabelle und sehen Sie in welchen Spalten sie enthalten ist, basierend auf den Häkchen.

Joe Chiccarelli, KIT 1 – EW STUDIO 1													
Instrument key	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Bass Drums													
24 Craviotto Maple	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22 Craviotto Hybrid Walnut & Maple Snr Off													
22 Craviotto Hybrid Walnut & Maple Snr On													
22 Green Ludwig “Club Date” Snare Off						✓							
22 Green Ludwig “Club Date” Snare On													
Snares													
5.5 Craviotto Stacked Maple & Mahogony	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.5 Craviotto Stacked Mpl & Mhg NT Sn Off													
5.5 Craviotto Stacked Mpl & Mhg NT Sn On													
6.5 Craviotto Chrome Over Brass						✓							
6.5 Tama Bell Brass													
5.5 Craviotto Birch Timeless Timber													
5.5 Craviotto Birch Timeless Timber Brush													
20 x 6.5 Craviotto Super WIde													
Tom 1													
13 60’s Ludwig	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tom 2													
15 60’s Ludwig	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15 60’s Ludwig Brush													
Tom 3													
16 60’s Ludwig	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16 60’s Ludwig Brush													

Hi Hat													
14 60's Zildjian K	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14 60's Zildjian K Brush													
Left Crash													
20 Istanbul MPL Louis Crash	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20 50's Zildjian Brush													
Right Crash													
20.5 Istanbul 25th Anniversary Crash	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18 Istanbul 30th Anniversary Brush													
Ride													
22 Istanbul Sultan Ride	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22 Istanbul Sultan Ride Brush													

Kit 2 - EW Studio 2 Booth

Der Screenshot rechts zeigt die 9 Instrumentendateien aus Kit 1 von Joe Chiccarelli: EW Studio 2 Booth. Die Zahlen rechts auf dem hellgrünen Hintergrund bilden die gleichen 9 Zahlen in der Tabelle unten ab. Wenn Sie wissen möchten, welche Trommeln in einer dieser .ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie die Nummer der Datei und schauen Sie sich die Häkchen in der Spalte unten an.

Umgekehrt, wenn Sie sich fragen, welche Instrumentendateien standardmäßig eine bestimmte Trommel verwenden, dann folgen Sie dieser Trommel quer über die Tabelle und sehen Sie in welchen Spalten sie enthalten ist, basierend auf den Häkchen.

Beachten Sie, dass wenn 2 oder mehr Drums übereinandergeschichtet wurden, wie z. B. die Bass Drums und die Snares in Spalte 1 darunter, wird dies durch rote Häkchen in den gefärbten Zellen angezeigt.

Joe Chiccarelli, KIT 2 – EW STUDIO 2 Booth													
Instrument key	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
Bass Drums													
22 Green Ludwig "Club Date" Sn Off REV	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓				
22 Green Ludwig "Club Date" Snare On	✓												
16 60's Slingerland Cocktail Snare Off		✓	✓										
16 60's Slingerland Cocktail Snare On													
Snares													
6.5 60's Ludwig REV	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓				
10 Dunnett FIberglass													
14 x 5 70's Ludwig Acrolite "Joe C Special"	✓			✓									
Tom 1													

(keins)									
Tom 2									
13 60's Ludwig Snare Off	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13 60's Ludwig Snare On									
Tom 3									
6 60's Ludwig Snare Off	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16 60's Ludwig Snare On									
Hi Hat									
14 Zildjian Newbie REV	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12 Zildjian Istanbul									
Left Crash									
20 Istanbul MPL Louis Crash	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Right Crash									
20.5 Istanbul 25th Anniversary Crash	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ride									
22 Zildjian A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Kit 3 - EW Studio 2 Live Room

Der Screenshot rechts zeigt die 14 Instrumentendateien aus Kit 1 von Joe Chiccarelli: EW Studio 2 Live Room. Die Zahlen auf der rechten Seite, vor dem hellgrünen Hintergrund, bilden die gleichen 14 Zahlen in der Tabelle unten ab. Wenn Sie wissen möchten, welche Trommeln in einer dieser .ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie ihre Nummer und schauen Sie sich die Häkchen in dieser nummerierten Spalte unten an.

EWPD Joe C Kit 3 808 Style.ewi	1
EWPD Joe C Kit 3 Amped Up Rock.ewi	2
EWPD Joe C Kit 3 Big Knock wRvb.ewi	3
EWPD Joe C Kit 3 Big Knock.ewi	4
EWPD Joe C Kit 3 DRY.ewi	5
EWPD Joe C Kit 3 Heavy Industry.ewi	6
EWPD Joe C Kit 3 Industry at Night.ewi	7
EWPD Joe C Kit 3 Light Industry.ewi	8
EWPD Joe C Kit 3 MASTER.ewi	9
EWPD Joe C Kit 3 Stock Rock.ewi	10
EWPD Joe C Kit 3 Tape Kit DRY.ewi	11
EWPD Joe C Kit 3 Tape Kit Hyped.ewi	12
EWPD Joe C Kit 3 Tape Kit.ewi	13
EWPD Joe C Kit 3 TBone Jazz.ewi	14

Umgekehrt, wenn Sie sich fragen, welche Instrumentendateien standardmäßig eine bestimmte Trommel verwenden, dann folgen Sie dieser Trommel quer über die Tabelle und sehen Sie in welchen Spalten sie enthalten ist, basierend auf den Häkchen.

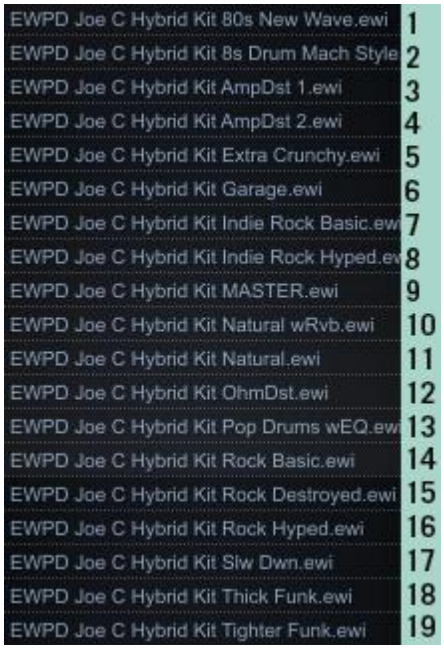
Beachten Sie, dass, wenn zwei oder mehr Trommeln übereinandergeschichtet wurden, z. B. die Bassdrums in Spalte 1 und 2 darunter, wird dies durch rote Häkchen in den gefärbten Zellen angezeigt.

Joe Chiccarelli, KIT 3 – EW STUDIO 2 LIVE ROOM														
Instrument key	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Bass Drums														
24 Gretsch Snare Off	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24 Gretsch Snare On														
25 Calfskin Ludwig Snare Off	✓	✓								✓				
25 Calfskin Ludwig Snare On														
Snares														
5 70's Ludwig Black Beauty	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.5 Craviotto Wood-Hoop Wooden Snare														
3 Ludwig "Cupcake" Piccolo Snare No Btm														
5.5 Craviotto Copper Snare														
5.5 Craviotto Copper Snare Brush														
Tom 1														
13 Calfskin Ludwig Snare Off	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13 Calfskin Ludwig Snare On														
Tom 2														
13 Gretsch Snare Off	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13 Gretsch Snare On														
Tom 3														
16 Gretsch Snare Off	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16 Gretsch Snare On														
16 Calfskin Ludwig Snare Off														
16 Calfskin Ludwig Snare On														
Hi Hat														
14 Zildjian K	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Left Crash														
20 Istanbul MPL Louis Crash	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Right Crash														

20.5 Istanbul 25th Anniversary Crash	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ride														
22 60's Zildjian Ride	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Kit 4 - Hybrid

Der Screenshot rechts zeigt die 19 Instrumentendateien aus Kit 4 von Joe Chiccarelli: Hybrid. Dieses Kit bietet die maximale Flexibilität bei der Auswahl Ihrer Drums und Becken aus denen, die in allen anderen Joe Chiccarelli Drum Kits verwendet werden, so dass die beiden Tabellen viel mehr Reihen als andere Drum Kits haben. Die Zahlen auf der rechten Seite, vor dem hellgrünen Hintergrund, bilden die gleichen 19 Zahlen oben in den 2 Tabellen unten ab. Wenn Sie wissen möchten, welche Trommeln in einer dieser. ewi-Dateien enthalten sind, finden Sie ihre Nummer und schauen Sie sich die Häkchen in dieser nummerierten Spalte unten an. Beachten Sie, dass es zu viele Instrumente für eine Tabelle gibt, so dass sie in zwei Tabellen aufgeteilt werden: Instrumente 1-10 kommen zuerst und dann folgen 11-19 in ihrer eigenen Tabelle.



Beachten Sie, dass wenn 2 oder mehr Drums zusammen geschichtet wurden, wie z. B. die Bass Drums in Spalte 5 und 6 darunter, wird dies durch rote Häkchen in den gefärbten Zellen angezeigt.

Die Spalte mit der Bezeichnung "Kit" gibt das Kit an, für das die Trommel ursprünglich gesampelt wurde, also auch den Raum, in dem die Trommel aufgenommen wurde.

JOE CHICCARELLI, KIT 4 – HYBRID (TEIL 1: DATEIEN 1-10)											
Instrument key	Kit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bass Drums											
24 Craviotto Maple	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22 Craviotto Hybrid Walnut & Maple Snr Off	1						✓				
22 Craviotto Hybrid Walnut & Maple Snr On	1										
22 Green Ludwig "Club Date" Snare Off	1										
22 Green Ludwig "Club Date" Snare On	1					✓					
22 Green Ludwig "Club Date" Sn Off	2										
22 Green Ludwig "Club Date" Snare On	2										
16 60's Slingerland Cocktail Snare Off	2					✓					
16 60's Slingerland Cocktail Snare On	2										
24 Gretsch Snare Off	3										
24 Gretsch Snare On	3										
25 Calfskin Ludwig Snare Off	3										
25 Calfskin Ludwig Snare On	3										

Snares											
5.5 Craviotto Stacked Maple & Mahogony	1	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
5.5 Craviotto Stacked Mpl & Mhg NT Sn Off	1										
5.5 Craviotto Stacked Mpl & Mhg NT Sn On	1										
6.5 Craviotto Chrome Over Brass	1										
6.5 Tama Bell Brass	1					✓	✓				
5.5 Craviotto Birch Timeless Timber	1										
5.5 Craviotto Birch Timeless Timber Brush	1										
20 x 6.5 Craviotto Super WIde	1										
6.5 60's Ludwig	2										
10 Dunnett FIberglass	2										
14 x 5 70's Ludwig Acrolite "Joe C Special"	2										
5 70's Ludwig Black Beauty	3										
5.5 Craviotto Wood-Hoop Wooden Snare	3						✓				
3 Ludwig "Cupcake" Piccolo Snare No Btm	3										
5.5 Craviotto Copper Snare	3										
5.5 Craviotto Copper Snare Brush	3										
Tom 1											
13 60's Ludwig	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13 Calfskin Ludwig Snare Off	3					✓					
13 Calfskin Ludwig Snare On	3										
Tom 2											
15 60's Ludwig	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15 60's Ludwig Brush	1										
13 60's Ludwig Snare Off	2										
13 60's Ludwig Snare On	2										
13 Gretsch Snare Off	3					✓					
13 Gretsch Snare On	3										
Tom 3											
16 60's Ludwig	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16 60's Ludwig Brush	1										
16 60's Ludwig Snare Off	2										
16 60's Ludwig Snare On	2										
16 Gretsch Snare Off	3										
16 Gretsch Snare On	3										
16 Calfskin Ludwig Snare Off	3					✓					
16 Calfskin Ludwig Snare On	3										
Hi Hat											
14 60's Zildjian K	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14 60's Zildjian K Brush	1										
14 Zildjian Newbie	2										
12 Zildjian Istanbul	2										
14 Zildjian K	3										
Left Crash											
20 Istanbul MPL Louis Crash	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20 50's Zildjian Brush	1										
20 Istanbul MPL Louis Crash	2										
20 Istanbul MPL Louis Crash	3										
Right Crash											
20.5 Istanbul 25th Anniversary Crash	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18 Istanbul 30th Anniversary Brush	1										
20.5 Istanbul 25th Anniversary Crash	2										
20.5 Istanbul 25th Anniversary Crash	3										

Ride											
22 Istanbul Sultan Ride	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22 Istanbul Sultan Ride Brush	1										
22 Zildjian A	2										
22 60's Zildjian Ride	3										

JOE CHICCARELLI, KIT 4 – HYBRID (TEIL 2: DATEIEN 11-19)										
Instrument key	Kit	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Bass Drums										
24 Craviotto Maple	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22 Craviotto Hybrid Walnut & Maple Snr Off	1									
22 Craviotto Hybrid Walnut & Maple Snr On	1									
22 Green Ludwig "Club Date" Snare Off	1									
22 Green Ludwig "Club Date" Snare On	1				✓	✓	✓		✓	✓
22 Green Ludwig "Club Date" Sn Off	2									
22 Green Ludwig "Club Date" Snare On	2									
16 60's Slingerland Cocktail Snare Off	2			✓	✓	✓	✓		✓	✓
16 60's Slingerland Cocktail Snare On	2									
24 Gretsch Snare Off	3									
24 Gretsch Snare On	3									
25 Calfskin Ludwig Snare Off	3									
25 Calfskin Ludwig Snare On	3									
Snares										
5.5 Craviotto Stacked Maple & Mahogony	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.5 Craviotto Stacked Mpl & Mhg NT Sn Off	1									
5.5 Craviotto Stacked Mpl & Mhg NT Sn On	1									
6.5 Craviotto Chrome Over Brass	1									
6.5 Tama Bell Brass	1			✓	✓	✓	✓		✓	✓
5.5 Craviotto Birch Timeless Timber	1									
5.5 Craviotto Birch Timeless Timber Brush	1									
20 x 6.5 Craviotto Super WIde	1									
6.5 60's Ludwig	2									
10 Dunnett FIberglass	2									
14 x 5 70's Ludwig Acrolite "Joe C Special"	2									
5 70's Ludwig Black Beauty	3									
5.5 Craviotto Wood-Hoop Wooden Snare	3									
3 Ludwig "Cupcake" Piccolo Snare No Btm	3									
5.5 Craviotto Copper Snare	3									
5.5 Craviotto Copper Snare Brush	3									
Tom 1										
13 60's Ludwig	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13 Calfskin Ludwig Snare Off	3				✓	✓	✓		✓	✓
13 Calfskin Ludwig Snare On	3									
Tom 2										
15 60's Ludwig	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

15 60's Ludwig Brush	1									
13 60's Ludwig Snare Off	2									
13 60's Ludwig Snare On	2									
13 Gretsch Snare Off	3				✓	✓	✓		✓	✓
13 Gretsch Snare On	3									
Tom 3										
16 60's Ludwig	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16 60's Ludwig Brush	1									
16 60's Ludwig Snare Off	2									
16 60's Ludwig Snare On	2									
16 Gretsch Snare Off	3									
16 Gretsch Snare On	3									
16 Calfskin Ludwig Snare Off	3				✓	✓	✓		✓	✓
16 Calfskin Ludwig Snare On	3									
Hi Hat										
14 60's Zildjian K	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14 60's Zildjian K Brush	1									
14 Zildjian Newbie	2									
12 Zildjian Istanbul	2									
14 Zildjian K	3									
Left Crash										
20 Istanbul MPL Louis Crash	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20 50's Zildjian Brush	1									
20 Istanbul MPL Louis Crash	2									
20 Istanbul MPL Louis Crash	3									
Right Crash										
20.5 Istanbul 25th Anniversary Crash	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18 Istanbul 30th Anniversary Brush	1									
20.5 Istanbul 25th Anniversary Crash	2									
20.5 Istanbul 25th Anniversary Crash	3									
Ride										
22 Istanbul Sultan Ride	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22 Istanbul Sultan Ride Brush	1									
22 Zildjian A	2									
22 60's Zildjian Ride	3									

EASTWEST/QUANTUM LEAP LICENCE AGREEMENT

Es gelten die Lizenzbedingungen aus dem Originaldokument.