

DrumMic'a!

Handbuch



► NEUMANN.BERLIN



SENNHEISER





Disclaimer

Der Inhalt dieses Dokuments kann sich unangekündigt andern und stellt keine Verpflichtung dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Sennheiser Vertrieb und Service GmbH & Co. KG darf kein Teil dieses Handbuchs in Zusammenhang mit der Beschreibung anderer Software-Produkte übertragen, oder gekürzt oder verändert reproduziert werden. Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.



Inhaltsverzeichnis

1	Installation & Konfiguration	6
1.1	Hardware Empfehlung	7
2	Einleitung	8
2.1	Was verbirgt sich hinter der Software DrumMic'a!?	9
3	Der Blick ins Detail – Produktionstechnik	12
3.1	Erste Schritte – Überblick	14
3.2	Die Mikrofone	15
3.2.1	HiHat	16
3.2.2	Bass Drum (innen)	18
3.2.3	Bass Drum (außen)	20
3.2.4	Snare (oben)	21
3.2.5	Snare (unten)	22
3.2.6	Toms	23
3.2.7	Overheads	23
4	Bedienung des DrumMic'a!	25
4.1	BEATS-Menü	27
4.2	DRUMS-Menü	30
4.3	MIXER-Menü	31
4.3.1	Effekt-Sektion	39
4.4	Mikrofon Auswahl-Menü (MIC SEL)	45
4.5	OPTION-Menü	47
5	Glossar	56

1 Installation & Konfiguration



1 Installation & Konfiguration

Für den Betrieb der DrumMic'a! Software empfehlen wir folgende Systemvoraussetzungen:

1.1 Hardware Empfehlung

WINDOWS

Windows 7 oder Windows 8
(aktuelles Service Pack, 32/64 Bit),
Intel Core Duo oder AMD Athlon 64
X2, 2 GB RAM (4 GB empfohlen)

MAC

Mac OS X 10.7 oder 10.8
(letztes Update),
Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM
(4 GB empfohlen)

SCHNITTSTELLEN

Stand-alone, VST, Audio Units, AAX,
Native (ProTools 10), RTAS, ASIO,
CoreAudio, WASAPI

12 GB freier Festplattenplatz, für
DVD-Installation DVD-Laufwerk.

DrumMic'a! kommt mit einem eigenen Installer, welcher zum Einen das Instrument selbst und zum Anderen den kostenlosen KONTAKT Player installiert. Starten Sie den Installer und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.



2 Einleitung

Mikrofone sind paradoxe Instrumente: Sie nehmen Schallwellen auf und übersetzen diese über elektroakustische Wandlerelemente in elektrische Spannung. Dabei sind Sie jedoch selbst stets stumme Zeugen von Musik, Sprache und Geräuschen, und ausschließlich im Endergebnis nach der erneuten Wandlung und Wiedergabe durch Lautsprecher oder Kopfhörer indirekt klanglich wahrnehmbar – anders als die akustischen Instrumente oder die menschliche Stimme.

Mikrofone klingen also nicht selbst im eigentlichen Sinne, sondern sind vielmehr „Katalysator“ des Klanges, bilden ihren „Fingerabdruck“ im aufgenommenen elektrischen Signal ab; sie formen durch ihre elektroakustischen Aufnahme- und Verarbeitungs-Eigenschaften im Zuge des Aufnahmeprozesses die ihnen anvertrauten Schallereignisse.

2.1 Was verbirgt sich hinter der Software DrumMic'a!?

Sowohl die mechanisch, und tontechnisch sehr unterschiedlichen Grund-eigenschaften von Mikrofonen, als auch die variantenreichen Platzie-rungsmöglichkeiten vor Instrumenten oder Stimmen können zu sehr un-terschiedlichen Ergebnissen in der Musikproduktion führen. Und zwar so unterschließlich, dass sowohl die Auswahl von Mikrofonen, als auch als die gewählte Mikrofonaufstellung im Aufnahmeraum als stilbestimmend gel-ten dürfen, und mindestens genauso relevant sind wie die Nachbearbeitung durch Mischpulte und Klangprozessoren – analog und digital.

Die Unternehmen Sennheiser und Georg Neumann.Berlin sind seit vielen Dekaden weltweit Vordenker, Innovationstreiber und Qualitätsgarantie in der Spezialdisziplin Mikrofonbau. So beinhalten die Inventarlisten der besten Recording- und Produktionsstudios aller Länder, und die Bühnen-anweisungen internationaler und nationaler Musik-Größen meistens eine größere Auswahl an Mikrofonen der beiden Marken.

Warum diese Software? – Hören, verstehen, lernen, besser machen.

Die Software DrumMic'a! wurde designed als kontrollierte Studio-Umgebung zur Selbsterfahrung und zum Vergleich einer Zusammenstellung hochwertiger Sennheiser und Georg Neumann Mikrofon-Modelle. Sie bietet Orientierung in einem der komplexesten Themenfelder der Tontechnik, und zeigt Empfehlungen zur Wahl und Aufstellung von Mikrofonen, sowie zur Nachbearbeitung der Audiosignale.

EXEMPLARISCH

am Beispiel eines echten, hochwertigen Schlagzeugs · aufgenommen mit Highend-Mikrofonen · in einem reellen, professionellen Studio · gespielt von einem leibhaftigen Profi-Drummer · bearbeitbar durch das integrierte spezialisierte Software-Studio.

Als Plugin für Digitale Audioworkstations lässt sich das Instrument DrumMic'a! zudem von jedem Tontechniker, Bands oder Einzelmusikern einbinden in eigene Recording-Projekte.



Vom Homerecording-Einsteiger bis hin zu versierten Tontechnikern, die ihren Erfahrungsschatz erweitern wollen – die Software DrumMic'a! bietet enorme Möglichkeiten, den Sound eigener zukünftiger Musikproduktionen deutlich zu verbessern.

Dem Anspruch des perfekten Klangs verschrieben, haben sich Sennheiser und Georg Neumann.Berlin dazu entschieden, die Software DrumMic'a! zu entwickeln, und diese der Allgemeinheit im Rahmen einer Freeware-Lizenz zur Verfügung zu stellen.

3 Produktionstechnik – Der Blick ins Detail



3 Der Blick ins Detail

Auswahl der Mikrofone: 15 verschiedene Mikrofontypen der Marken Sennheiser und Georg Neumann.Berlin an 9 verschiedenen Schlagzeuginstrumenten (siehe Kapitel 3.2). Hierbei handelt es sich um berühmte Klassiker der Audio-Geschichte, wie beispielsweise das Neumann U 87 oder das Sennheiser MD 421. Aber auch jüngere Mikrofon-Typen, wie das Digital-mikrofon Neumann D-01 oder eine Auswahl aus der Sennheiser evolution Serie sind hier zu finden.

Es wurden bis zu 25 Dynamik-Stufen (Velocity), sowie sechs (sog. „Round Robin“) Alternativ-Wiederholungen der Einzelsamples aufgenommen, die einen lebendigen und authentischen Klang des DrumMic'a! reproduzieren.

Mischpult: Solid State Logic SL 4064 E

Aufzeichnung mit ProTools | Wandlung: Digidesign 192 I/O

Die Aufnahmen wurden mit einer Dynamik von 24 bit linear ohne Einsatz von Kompressoren, Filtern oder anderweitiger Bearbeitungsstufen erstellt. Dies um einen unbeeinflussten Vergleich von Mikrofontypen und -positionierung zu gewährleisten, und zudem alle Möglichkeiten der nachträglichen Bearbeitung offen zu lassen.

Akustische Grundlage des Instruments war ein WAHAN Acryl-Set mit SABIAN Becken und HiHat.

3.1 Erste Schritte – Überblick

Die Benutzeroberfläche des DrumMic'a! erstreckt sich über 5 Menüfenster: BEATS, DRUMS, MIXER, MIC SEL und OPTION. Die einzelnen Fenster werden über die Navigationsleiste des Instrumentes aufgerufen, sowie teilweise auch über logische Verknüpfungen einzelner Bedienelemente in den Screens.

Die Anordnung der Navigation folgt von links nach rechts der „Aufnahmekette“ einer Studio-Workflows:

Das BEATS Menü erlaubt eine Vorhör-Möglichkeit und die Export-Möglichkeit für mehr als 1300 MIDI Files, die DrumMic'a! zum Klingen bringen...

Mit diesen MIDI Grooves lässt sich sozusagen bestimmen, welche Rhythmen der virtuelle Drummer spielen soll.

Das DRUMS Menü zeigt in der Übersicht das original Schlagzeug sowie die aktuell ausgewählte Mikrofonie. Durch Anklicken einer Mikrofon-Position wird der Menü-Punkt MICROPHONE SELECTION(kurz MIC SEL) für die jeweilige Mikrofon-Position aufgerufen.

Im MIC SEL Menü lassen sich die unterschiedlichen Mikrofon-Typen und Mikrofonie-Verfahren per Mausklick vergleichen und dauerhaft umschalten.

Das Fenster MIXER bildet eine umfangreiche Nachbearbeitungsstufe für alle Einzelsignale und ein spezialisiertes Schlagzeug-Mischpult ab. Zudem bietet er die Möglichkeit, jegliches Setting des Gesamtinstruments abzuspeichern, bzw. eines der Factory Presets aufzurufen.

Das OPTION Menü rundet die Software mit Einstellungsmöglichkeiten zum MIDI Dynamikverhalten, MIDI-Mapping, Resonanzverhalten des Snare-Teppichs sowie dem Routing von Einzelausgängen ab.

3.2 Die Mikrofone

Für DrumMic'a! wurde ein hochwertiges Wahan Schlagzeug in Kooperation mit erfahrenen Toningenieuren, Musikern und Produzenten aufwändig mikrofoniert und aufgenommen – mit bis zu 4 alternativen Mikrofonen (bzw. -Pärchen bei den Overheads) je Position.

Die folgenden Positionen wurden dabei berücksichtigt:

HiHat (von schräg oben) · Snare (oben) · Snare (unten)

Je ein Mikro an jeder der drei Toms (oben) · Bass Drum (innen)

Bass Drum (außen) · Overheads (zwei mal AB, sowie zwei mal

XY Mikrofonieverfahren)

Für die Mikrofonierung wurde eine ausgewogene Auswahl an Mikrofonen aus dem Portfolios von Sennheiser und Neumann.Berlin getroffen. Sie umfasst sowohl Mikrofon-Klassiker wie das berühmte Neumann U 87, Sennheiser MD 421 und MD 441. Es wurden aber auch Technologie-Innovationen wie das digitale Neumann D-01 sowie die oft auch im Live-Bereich anzu treffenden Drum-Mikrofone der Sennheiser evolution Serie berücksichtigt. Somit bietet Drum Mic'a! die nahezu einzigartige Möglichkeit, interaktiv am virtuellen Schlagzeug mit Mikrofonen im Wert von mehreren zehntau send Euro zu experimentieren.

3.2.1 HiHat

KM 184

Akustischer Feingeist. Das Neumann KM 184 gehört als Variante mit Nierenkapsel zum flexiblen Trio des kompakten „Series 180“ System. Die umfangreiche Auswahl an Zubehör deckt einen sehr großen Umfang an Möglichkeiten ab, das KM 184 für verschiedene Instrumente als Stützmikrofon, oder ein Stereopaar als Hauptmikrofonie zu verwenden. Der hochauflösende Schallwandler empfiehlt sich ideal für die Aufnahmen von Becken und Hi-Hats in Overheadposition.

- | umschaltbare 10 dB Vordämpfung · sehr geringes Eigenrauschen
- | umfangreicher Dynamikbereich



e 914

Brillantes Multitalent für anspruchsvolle Aufgaben.

Das Sennheiser e 914 ist ein Kondensatormikrofon der Extraklasse mit exzellenter Frequenz- und Dynamikdarstellung. Durch die behutsame Betonung eines ausgewählten Höhenspektrums entwickelt es einen seidigen Charakter, ohne eigenwillig zu wirken. Das geradlinige Impulsverhalten des Akustikwandlers fängt akkurat das Temperament jedes Sets ein, selbst bei sehr hohem Schalldruck.

- | dreistufig schaltbare Vordämpfung · dreistufig schaltbarer Bass Roll-Off · Cut-Off Schalter · verarbeitet sehr hohe Schalldruckpegel

MKH 8040

Modulares Stäbchen für Klanggourmets. Das Sennheiser MKH 8040 eignet sich mit seiner nierenförmigen Richtcharakteristik für sehr viele Recordinganwendungen: Es reduziert die Aufnahme rückwärtig einfallenden Schalls in beträchtlichem Umfang, ohne diesen unnatürlich zu verfärben. Das ist gerade dann ideal, wenn unterschiedliche Schallquellen nah beieinander stehen, und diskret abmikrofoniert werden sollen – etwa an Einzelinstrumenten eines Drumsets.

- | modulares Design · ausgedehnter Frequenzgang: 30 bis 50.000 Hz



MK 4

Allround-Talent für Klangfang: Das Sennheiser MK 4 ist ein Großmembran-Studiomikrofon in Echtkondensator-Technik und bietet detailreichen Klang an Gesang und vielen Instrumenten. Durch die einfache Handhabung und den attraktiven Preis eignet es sich auch ideal für Projektstudios und Home Recording.

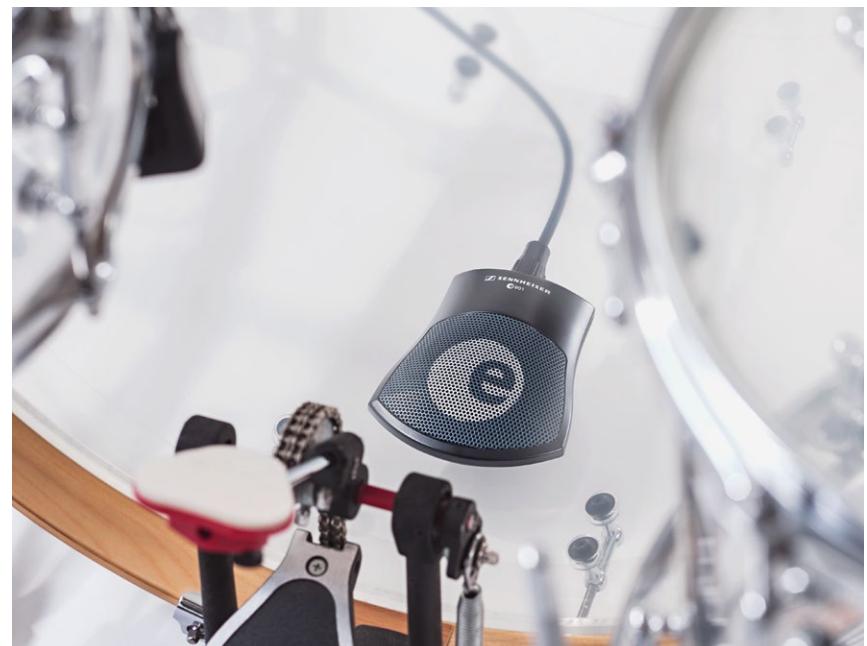
- geringes Eigenrauschen und hoher maximaler Schalldruckpegel ·
- Kapsel intern elastisch gelagert für geringen Körperschall · Membran mit 24-karätiger Goldbeschichtung

3.2.2 Bass Drum (innen)

e 901

Ausgewogener Kick-Sound zum set-and-forget. Das e 901 ist ein robustes Grenzflächenmikrofon und wurde speziell dafür designed, Kick Drums einen hoch präzisen, sehr trockenen Klang zu geben.

- frequenzoptimiert für Bass Drum · blitzschnelle Attack ·
- kein Mikrofonstativ notwendig · verarbeitet sehr hohe Schalldruckpegel



MD 421 II

Aufwändige Akustik und überall zuhause. Das Sennheiser MD 421 II gehört zu den bekanntesten Mikrofonen der Welt. Durch seine klanglichen Qualitäten ist es in den vielfältigsten Aufnahmesituation und in allen Bereichen der Tonübertragungstechnik einsetzbar. Der fünfstufige Bass-Schalter unterstreicht seine Allround-Qualitäten; gerade an den Instrumenten mit hoher Dynamik wie Toms und an der Bass Drum ist das MD 421 II ein zuverlässiger Klangfänger, der selbst martialische Schalldrücke souverän meistert.

- fünfstufiger Bass-Schalter · transparente Klangwiedergabe ·
- hochgradig belastbar

e 902

Abgrundtiefe Bässe und präziser Punch: Das kann man vom Sennheiser e 902 erwarten. Das dynamische Instrumentenmikrofon wurde speziell für das tiefe Klangspektrum und extrem hohe Schalldruckpegel entwickelt. Bass Drums, Bassverstärkern, Saxophonen und Blechblasinstrumenten verleiht es klaren, kernigen Sound mit massivem Fundament.

- je nach Positionierung Sound von warm und rund bis spitz ·
- integrierte Mikrofonhalterung im unverwüstlichen Gehäuse ·
- erschütterungsminimierte Kapsel



3.2.3 Bass Drum (außen)

TLM 170 R

Die Wahrheit, nur die Wahrheit und nichts als die Wahrheit. Das Neumann Kondensator Mikrofon TLM 170 R ist – verglichen mit vielen anderen Mikrofonen mit eindeutiger Persönlichkeit – die Referenz in Sachen Klangtreue. Das Großmembranmikrofon bietet durch seine Mehrfach-Richtcharakteristik, Empfindlichkeitsschalter und Bass-Roll-Off höchste Flexibilität für dahezu alle Mikrofonieaufgaben im Studio.

| äußerst geringes Eigenrauschen · beeindruckender Dynamikumfang · sehr klare Klangcharakteristik

D-01

Neumann Sound in Digital. Mit dem Solution-D Mikrofon System gelingt es Neumann, den Dynamikbereich und die Signaltreue der besten analogen Studio-Mikrofone in den digitalen Bereich zu übertragen. Das D-01 ist das universell einsetzbare Großmembranmikrofon des Systems mit 15 fernsteuerbaren Polarattern.

| äußerst weiter Dynamikbereich von mehr als 130 db · bislang unerreichte Transparenz und Detailtreue · umfangreiche Monitor-, Steuerungs- und Audiooptionen durch integrierte Digitalsignalverarbeitung, sowie durch Kompatibilität zu PC und Mac Rechnern



3.2.4 Snare (oben)

MD 441

Dynamischer Klassiker. Das Sennheiser MD 441 ist ein hochwertiges, universell einsetzbares Mikrofon, dessen akustische Eigenschaften denen der Kondensatormikrofone nahezu entsprechen: Phantastische Impulstreue und verzerrungsfreie Übertragung sind auch bei höchsten Schalldrücken gewährleistet – und machen das MD 441 zum idealen Schallwandler für perkussive Schallereignisse mit hoher Dynamik.

| extreme Rückkopplungsdämpfung · körperschallunempfindlich durch federnde Kapsellagerung · fünfstufiger Bass-Schalter · Brillanzschalter

e 904

Voller Sound – volles Leben. Das Sennheiser e 904 erzeugt durch seinen gleichmäßigen Frequenzgang ein ebenso transparentes wie harmonisches Klangbild, das sich ausgezeichnet formen lässt. In den Drum-Mix kann es wegen seines präzisen Attacks und voluminösen Körpers sauber eingebettet werden.

| transparentes und harmonisches Klangbild für Drums und Perkussion durch kompakte Bauweise und Spezialklemme ideal für Toms und Snare Drum · ausgezeichnetes Klangprofilierung, die sich an alle Perkussion-Stile anpasst



KM 184
siehe HiHat

3.2.5 Snare (unten)

e 906

Mittenliebhaber. Das Sennheiser Instrumentenmikrofon e 906 ist eine ausgezeichnete Wahl für Snare, Perkussion und Blechblasinstrumente, da es den Klang besonders im Definitionsbereich der Naturinstrumente unmittelbar und geradlinig überträgt.

hochauflösender, natürlicher Klang • drei wählbare Klangcharakteristika:
1) Anhebung 2) neutrale Stellung 3) Absenkung des Präsenzbereichs •
robustes Metallgehäuse

KM 184
siehe HiHat



3.2.6 Toms

e 904

siehe Snare (oben)

MD 421 II

siehe Bass Drum (innen)

U 87AI

Mit einem Wort: Der Neumann Klassiker. Weltberühmt, vielfach ausgezeichnet, mehrmals vergeblich kopiert, und immer noch klanglich unerreicht.

Das U 87 von Georg Neumann ermöglicht über drei Richtcharakteristiken und eine umschaltbare Vordämpfung die universelle Einsatzmöglichkeit in Recording-Studios, beim Rundfunk sowie Film und Fernsehen.

| klassisches Studiomikrofon für Solo- und Background-Gesang ·
Stützmikrofon, ideal für Perkussion und Overhead Mikrofon-Positionen

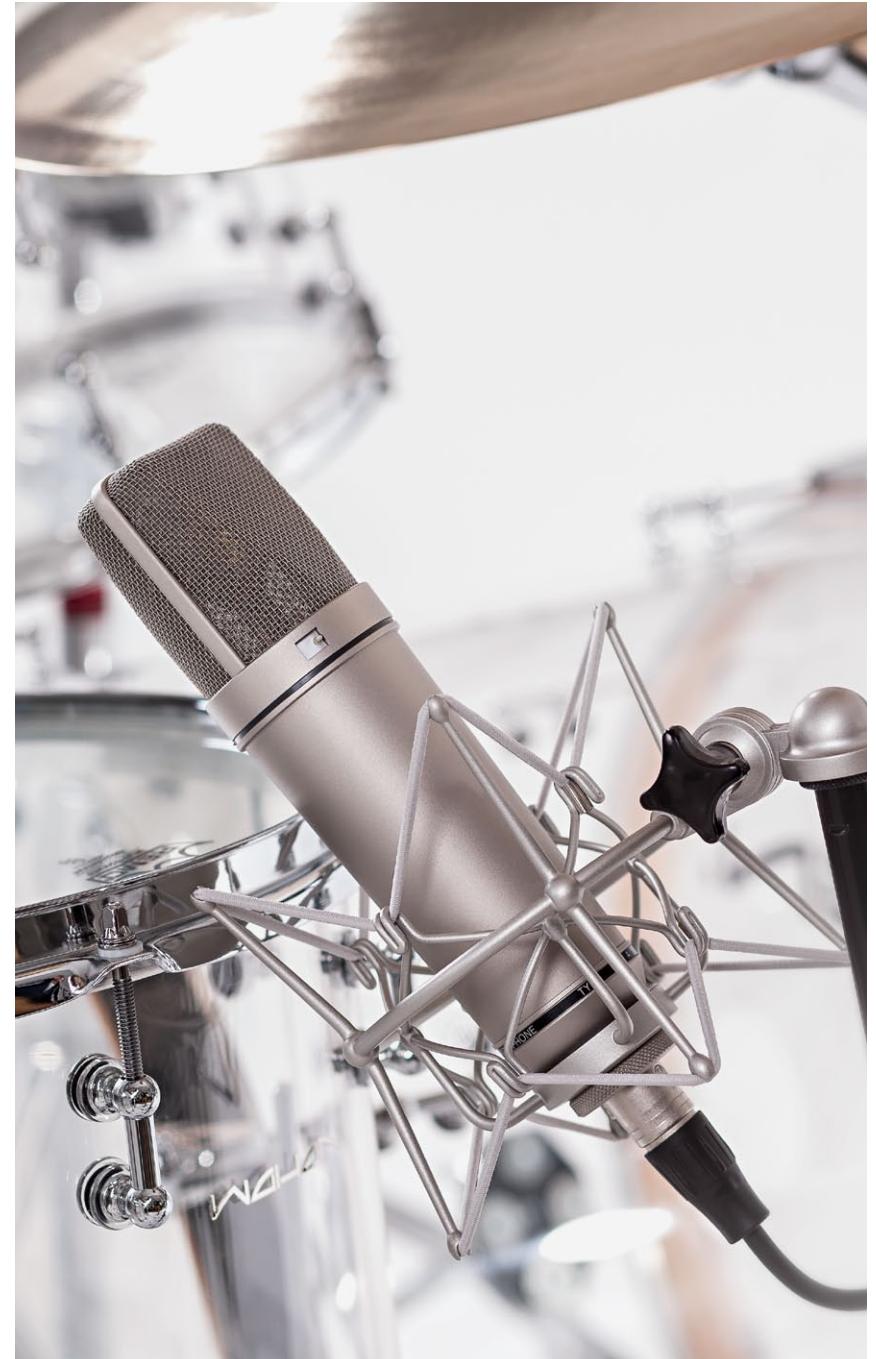
3.2.7 Overheads

e 914

siehe HiHat

KM 184

siehe HiHat



USM 69 I

Highend in Stereo. Das Kondensator Stereo Mikrofon USM 69 i von Neumann ist ein spezialisiertes Studiomikrofon für Intensitäts-Stereophonie und kann somit für hochwertige XY und MS Aufnahmen eingesetzt werden. Mit einem Design aus zwei gegeneinander verdrehbaren Mikrofon-Kapseln ist das USM 69 i die Top-Lösung für den Einsatz an einer One-Point Overhead Position – auch beim Drum Recording.

- sehr geringes Eigenrauschen · MS -und XY-Stereophonie
- frei einstellbare Versatz- und Öffnungswinkel

**MKH 800**

Hochauflösend. Das Sennheiser MKH 800 Highend Kondensator Mikrofon ist das weltweit erste Mikrofon, das den erweiterten Frequenzbereich und den Dynamikbereich des neuen high-bitrate Standards digitaler Aufnahmesysteme voll ausnutzen kann. Mit fünf schaltbaren Richtcharakteristiken ist das MKH 800 das Spitzenmikrofon für jede Aufnahmesituation. Seine phantastische Transparenz und Verfärbungsfreiheit krönen besonders den Klang von Becken und Hi-Hat.

- extrem niedriges Eigenrauschen · mehrstufig schaltbare Vordämpfung, Tiefenabsenkung und Höhenabsenkung · bislang unerreichte Übertragungseigenschaften



4 Bedienung des DrumMic'a!

Über das Hauptmenü im oberen rechten Bereich des DrumMic'a!
lassen sich die fünf verschiedenen Menüfenster der Software anwählen,
sowie MIDI Beats steuern.

4 Bedienung des DrumMic'a!

Über das Hauptmenü im oberen rechten Bereich des DrumMic'a! lassen sich die fünf verschiedenen Menüfenster der Software anwählen, sowie MIDI Beats steuern.



START / STOP

Spielt das aktuell über die BEATS-Ansicht in den Player geladene MIDI-File ab. Alle MIDI Grooves, Intros, Fills sowie Endings werden gelooped, also so lange am Stück wiederholt, wie der Play Button aktiv ist.

BEAT-ANZEIGE

Zeigt den Namen, des aktuell ausgewählten MIDI Beats an. Zudem lässt sich der aktuell ausgewählte MIDI Beat per Drag & Drop aus dem Feld heraus direkt in die MIDI-Spur einer DAW ziehen.

BEATS

Öffnet mit dem BEATS Menü eine große Auswahl von MIDI Beats verschiedenster Stilistiken.

DRUMS

Wechselt zur Schlagzeug-Ansicht, in welcher das komplette Schlagzeug inklusive der aktuell aktiven Mikrofone überblickt werden kann.

MIXER

Öffnet das interne Mischpult des DrumMic'a!.

MIC SEL

Führt auf die Seite der Mikrofon-Auswahl für die derzeit ausgewählte Mikrofon-Position.

OPTION

Wechselt zum Option-Menü.

4.1 BEATS – Menü

Die Software DrumMic'a! bringt eine Auswahl stilistischer, sowie lebendig klingender MIDI Beats mit, die von einem professionellen Schlagzeuger per MIDI Drumset eingespielt und sorgfältig für den Workflow mit einer DAW aufbereitet wurden.

Sie können die Beats per Doppelklick auf den jew. Namen des Files sowohl in den MIDI File Player des DrumMic'a! laden, und mit dem Play-Button abspielen, als auch per Drag & Drop vom Player aus weiter in Ihre DAW ziehen.



AUSWAHL EINES MIDI BEATS

Die Beats sind übersichtlich in einer dreispaltigen Struktur nach Musik-Genre und Songpart geordnet.

Country (90-140)	▶ 02 Grooves HH Shuffle	▶ 04 4_4_ Pop G.mid
Disco (100-120)	▶ 03 Grooves Ride Even	▶ 05 4_4_ Pop G.mid
Drum'n'Bass (130-150)	▶ 04 Intros Even	▶ 06 4_4_ Pop G.mid
Funk (80-120)	▶ 05 Intro Shuffle	▶ 07 4_4_ Pop G.mid
HipHop (80-100)	▶ 06 Fills Shuffle	▶ 08 4_4_ Pop G.mid
House (130-140)	▶ 07 Fills Shuffle	▶ 09 4_4_ Pop G.mid
Jazz (100-190)	▶ 08 Endings Even	▶ 10 4_4_ Pop G.mid

In der linken Spalte finden Sie eine umfangreiche Auswahl musikalischer Stilarten. Durch Klick auf einen Genre-Begriff finden Sie in der mittleren Spalte eine Liste zugehöriger Songparts.

In der mittleren Spalte können Sie aus verschiedenen Songparts (Intros, Fills, Endings und Grooves) auswählen. Die Verfügbarkeit eindeutig dem jeweiligen Musikstil zuzuordnender Songparts kann von Genre zu Genre variieren. Per Klick öffnet sich in der rechten Spalte eine Liste der zu Genre und Songpart gehörenden MIDI Beats.

Die rechte Spalte beinhaltet keine weiteren Unterordner, sondern ausschließlich MIDI Beats. Per Doppelklick laden Sie den entsprechenden Beat in den MIDI File Player des DrumMic'a!

ABSPIELEN VON MIDI BEATS

Um einen Beat in DrumMic'a! abzuspielen, drücken sie die Start/ Stop Steuerfläche im Hauptmenü. Sie können auch einen neuen Beat laden, während der bisherige noch abgespielt wird.

BEATS IN DER DAW NUTZEN

Nutzen Sie DrumMic'a! als PlugIn in einer DAW, so können Sie die MIDI Beats auch direkt in einer MIDI-Spur in Ihrem Projekt nutzen. Dazu müssen Sie zunächst einen MIDI Beat im MIDI File Player von DrumMic'a! laden, so dass dieser in der Player-Anzeige zu sehen ist. Klicken Sie einfach auf darauf, und ziehen den Beat bei gehaltener Maustaste direkt in die gewünschte MIDISpur Ihrer DAW.

4.2 DRUMS – Menü

Im DRUMS-Menü haben Sie die Übersicht über das komplette Schlagzeug und die aktuell ausgewählten Mikrofone.

Durch Klick auf eine Mikrofon-Position wechseln Sie ins MIC SEL Menü Ihrer Auswahl, in welchem Sie einen Überblick über alle Mikrofon-Alternativen an dieser Position bekommen, und diese wechseln können. Ein permanent angezeigter blauer Rahmen um ein Mikrofon bedeutet, dass das Signal dieses Mikrofons im MIXER für die Nachbearbeitung mit EQ, TRANS DESIGNER und COMPRESSOR angewählt wurde (siehe MIXER Menü „Select“ Button).
Einen Überblick über alle Mikrofone und deren Eigenschaften erhalten Sie in Kapitel 3.2.



4.3 MIXER – Menü

Im Mixer des DrumMic'a! laufen die einzelnen Mikrofonsignale wie in einem realen Tonstudio in einem Mischpult zusammen. Jedes Mikrofonsignal wird einem separaten Kanal zugeordnet. So steht jedes Einzelsignal und dadurch jedes Instrument in einem individuellen Kanalzug zur Bearbeitung zur Verfügung. Das Mischpult wurde hinsichtlich seiner Funktionen für den Zweck der Schlagzeug-Nachbearbeitung optimiert:

Es bietet neun Kanalzüge, die Mikrofon-Einzelsignale bearbeiten, sowie einen Reverb Kanal und die Master Stereosumme. Die Mikrofon Kanalzüge sind alle ähnlich aufgebaut. Reverb Kanalzug und die Master-Stereosumme haben einige Besonderheiten, die weiter unten erläutert werden.



1. PRESETS

Es sind in DrumMic'a! bereits 30 Factory Presets intern gespeichert. Durch diese lässt sich einfach per Klick auf die seitlich des Displays angeordneten Pfeiltasten navigieren. Veränderung eines Factory-Presets signalisiert die grüne Anzeige oberhalb des Displays. Über den LOAD / SAVE Dialog ist es zudem möglich, alle Einstellungen des DrumMic'a! auch als eigene Preset zu speichern oder weitere Presets von extern zu laden.

2. VIEW

DrumMic'a! kommt möglicherweise in verschiedenen Stufen des Produktionsprozesses zum Einsatz: Beim Einspielen von Drum Grooves durch Schlagzeuger bis hin zur Musikproduktion, in der DrumMic'a! als Klangerzeuger in den Mix eingebettet wird. Diese Situationen haben oft gegensinnige Panorama-Einstellungen für die Ortung der Einzelinstrumente eines Schlagzeugs. Bei DrumMic'a! lässt sich bequem zwischen AUDITOR (Publikumssicht) und DRUMMER VIEW umschalten – ein Klick auf die Pfeiltasten spiegelt die gesamten Panorama-Einstellungen aller Kanäle einfach an der Stereomitte.

3. SELECT

Durch Klick auf den SELECT Button wird der Multi-Effekt-Editor (Siehe dazu Abschnitt 4.4) des entsprechenden Kanals ins Display des MIXERS geladen, so dass die einzelnen Effekte für diesen Kanal bearbeitet werden können. Es kann immer nur ein Kanal per SELECT Schalter ausgewählt werden. Per Klick auf den Schalter „MASTER SELECT“ kann die Stereosumme aller Kanäle des DrumMic'a! bearbeitet werden.

Presets _____

Load / Save-Button _____

View _____

Select _____



4. REVERB (REV)

Dieser Drehregler bestimmt den Hallanteil eines Kanals. Ist der Regler ganz nach links gedreht, wird dem Signal kein Hall beigemischt. Je weiter der Regler nach rechts gedreht wird, desto mehr Hall wird hinzugefügt.
(Zu Einstellung des Halls siehe Abschnitt 2.6.3)

5. OVERHEAD (OV)

In DrumMic'a! lässt sich das Verhältnis von Nah- und Overhead-Mikrofonierung für jedes Instrument des Schlagzeugs einzeln regeln. Dies wird durch den mit „OV“bezeichneten Regler ausgesteuert: Ist der Overhead-Regler komplett nach links zugeschraubt, ist der LED-Kranz des Reglers unbelichtet, und man hört kein Overhead-Signal, sondern nur das Signal des Nah-Mikrofons. Je weiter der Regler nach rechts aufgedreht wird, desto lauter wird der Overhead-Anteil des jeweiligen Instruments im OV-Kanal. Die Overhead-Lautstärke ist unabhängig von der Einstellung des Lautstärke-Schiebereglers des Kanals, wird also „pre-channel“ abgegriffen.

Tipp: Es ist natürlich auch möglich, allein den Overhead-Klang des Instruments zu hören. Dies erreicht man, indem man den Overhead-Regler weit nach rechts dreht und den Lautstärke-Schieberegler im Kanalzug des Nah-Mikrofons ganz nach unten zieht.

Da der OV-Drehgeber sich auf die Einzelinstrumente bezieht, gibt es jeweils nur einen OV-Regler für Snare und Bass Drum – wohingegen für diese Instrumente jeweils zwei Positionen für Nah-Mikrofone angeboten werden.

Reverb _____

Overhead _____



6. PANORAMA (PAN)

Mit diesem Regler lässt sich das Signal des jeweiligen Kanals im Stereo-Panorama links und rechts verteilen. Bei Mittelstellung ist das Signal links und recht gleichmäßig laut. Der Overhead Kanal besitzt darüber hinaus noch einen Stereo Panoramaregler.

7. SOLO

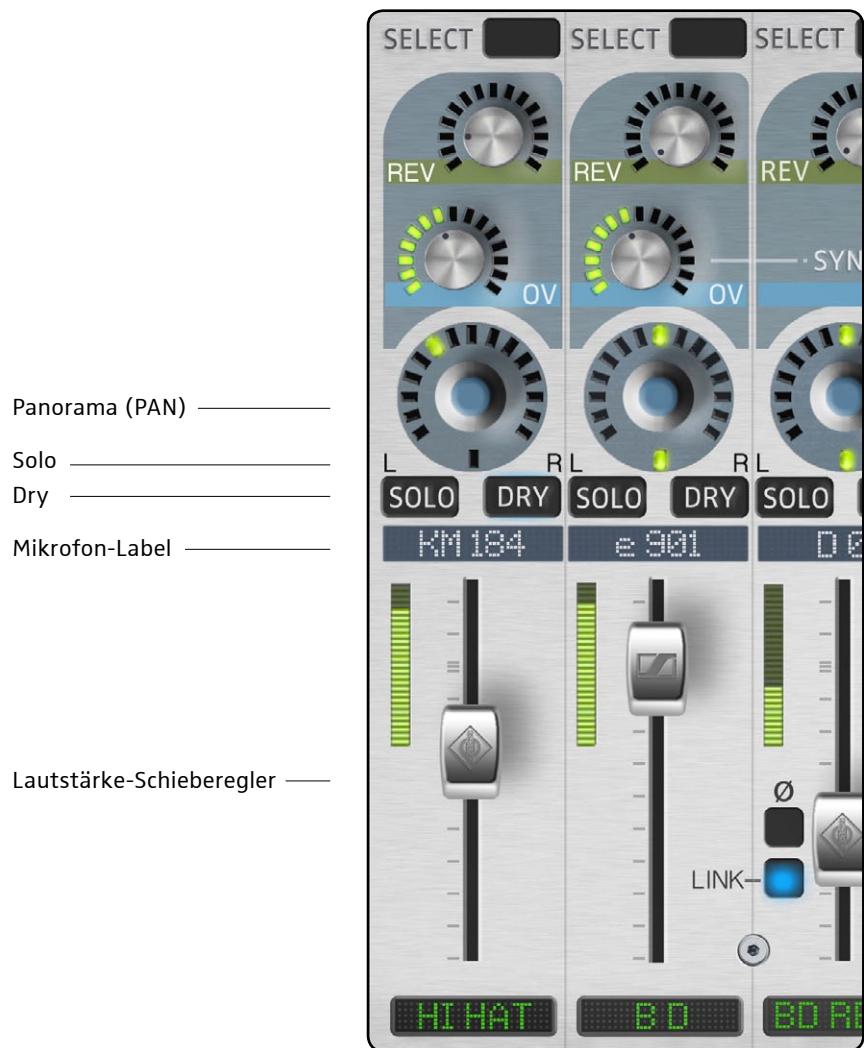
Durch Aktivieren des SOLO-Schalters hört man den entsprechenden Kanal alleine – alle anderen Kanalzüge werden stumm geschaltet. Es lassen sich mehrere Kanäle in SOLO Modus versetzen, indem die SOLO-Schalter der gewünschten Kanäle nacheinander angeklickt werden. Die Funktion kann auf dieselbe Weise wieder deaktiviert werden. Wenn keiner der Kanäle mehr im SOLO Modus ist, werden automatisch alle Kanäle wieder hörbar.

8. DRY

Der DRY-Schalter deaktiviert alle Effekte – also EQ, Transient Designer, Kompressor und Reverb – für den ausgewählten Kanal, ohne dass dabei die eingestellten Werte verloren gehen. Ein erneuter Klick auf den DRY-Schalter aktiviert die Effektkette wieder.

9. MIKROFON-LABEL

Das Mikrofon-Label zeigt das für den Kanal aktuell ausgewählte Mikrofon an. Mit einem Klick auf das Label gelangt man in die MIC SELECT Menü für das entsprechende Instrument.



10. LAUTSTÄRKE-SCHIEBEREGLER

Mit dem Lautstärke-Schieberegler lässt sich die Lautstärke eines Kanalzugs im Gesamtmix regulieren.

11. BESONDERHEITEN DER BASS DRUM UND SNARE KANALZÜGE (PHASENDREHER, LINK)

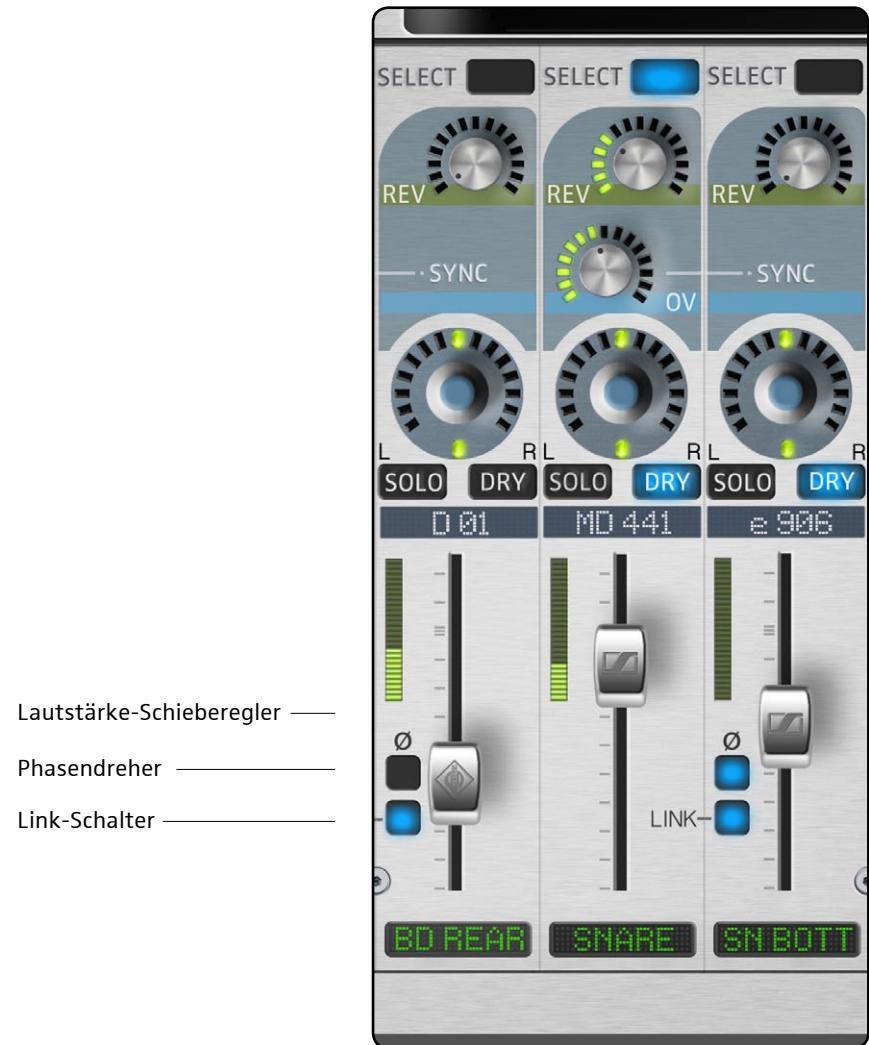
Für die Kanäle der Bass Drum und der Snare gibt es besondere Bedienelemente, da sich das Nah-Signal dieser Instrumente jeweils aus zwei Mikrofonen an unterschiedlichen Positionen zusammensetzen lässt.

Phasendreher

Mit dem Phasendreher kann die Phase des Kanals ‚BD Rear‘ bzw. ‚Snare bottom‘ gedreht werden, um eventuelle Frequenz-Auslösungen durch die gegensinnige Mikrofonie zu beheben, bzw. um sich bestimmte Filter- und Verstärkungseffekte zunutze zu machen.

Link

Der Link-Schalter verknüpft die Lautstärke-Regler der Kanalzüge ‚Bass Drum‘ und ‚Bass Drum rear‘ bzw. ‚Snare top‘ und ‚Snare bottom‘, so dass sich beim Verschieben des einen Reglers automatisch der andere Regler synchron im gleichen Abstand bewegt. Somit lässt sich schnell die Lautstärke des Instruments im Mix anpassen, ohne dass sich das Verhältnis der beiden Mikrofone zueinander verändert.



Lautstärke-Schieberegler _____

Phasendreher _____

Link-Schalter _____

12. BESONDERHEITEN DES OVERHEAD-KANALZUGS

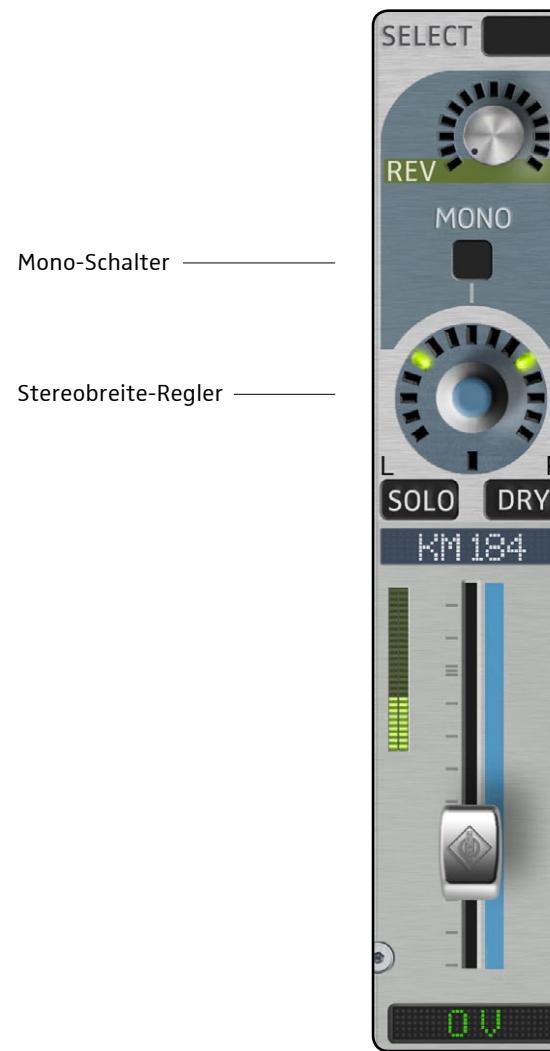
Für den Kanalzug der Overheads entfällt (logischerweise) der Overhead-Regler. Zudem hat dieser Kanalzug gegenüber den anderen abweichende Möglichkeiten zur Panoramaeinstellung: Anstelle eines Panoramareglers findet man hier einen Stereobreite-Regler sowie einen MONO-Schalter.

Stereobreite-Regler

Ist dieser Regler auf die Extrempositionen (aktive LEDs stehen auf Position „halb sechs“ / R sowie „halb sieben“ / L) gebracht, hört man die original Stereo-Verteilung der Overhead- Mikrofone. Je weiter der Regler zudreht wird, desto enger wird der räumliche Eindruck wahrgenommen. Die aktuelle Stereobreite lässt sich dabei gut an den beiden erleuchteten LEDs ablesen.

Mono-Schalter

Über den Mono-Schalter wird das Stereosignal der Overheads zu einem Mono-Signal zusammengemischt. Der Stereobreite-Regler wird dadurch gleichzeitig zu einem normalen Panoramaregler geändert, so dass das Overheadsignal zwischen links und rechts verschoben werden kann.



13. REVERB-KANALZUG

Über den Reverb-Kanalzug lassen sich Art, Lautstärke und Klang des integrierten Faltungs-Halls für das Schlagzeug einstellen. Generell steht nur ein Hallraum für das gesamte Schlagzeug zur Verfügung; das Verhältnis der Einzelinstrumente des Schlagzeugs in der Raumsimulation werden durch den jew. Reverb-Regler in den Instrumental-Kanälen gesteuert (siehe 6.4.4).

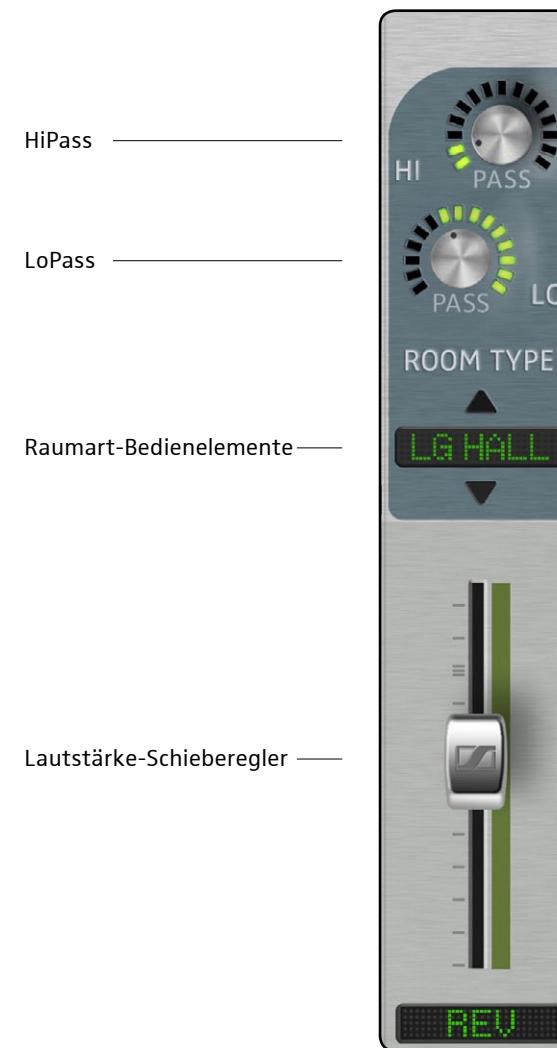
Lautstärke-Schieberegler des Reverb-Kanals

Über diesen Regler wird die globale Lautstärke des Faltungs-Halls eingestellt. Veränderungen wirken sich also auf die Signale aller Kanäle aus, aus denen Hall beigemischt ist.

HiPass / LoPass

Diese beiden Regler sind einfache Frequenz-Filter für den Hall-Kanal. Der HiPass ist dafür designed, tiefe Frequenzen aus dem Hallsignal zu filtern. Je weiter dieser aufgedreht wird, desto weniger tiefe Frequenzen werden im Raumhall wahrnehmbar. Ist der Regler ganz nach links gedreht, ist das Frequenzspektrum der Raumsimulation unbeschnitten.

Genau gegensätzlich arbeitet der LoPass. Er wird dafür eingesetzt, hohe Frequenzen zu filtern, und den Eindruck reflektiver Wandflächen des virtuellen Raums zu vermindern. Je weiter der Regler nach links gedreht wird, desto dumpfer wird der Hall klingen. Ganz nach rechts gedreht, werden vom LoPass keine Frequenzen gefiltert.



Raumart-Bedienelemente

Über die Pfeile, die um die Raumart-Anzeige angeordnet sind, lassen sich die verschiedenen Hallräume auswählen. Der Pfeil nach oben schaltet zum nächsten Raum, der Pfeil nach unten zum vorherigen. In der Raumart-Anzeige lässt sich ablesen, welcher Raum aktuell ausgewählt ist.

4.3.1 Effekt-Sektion

In der Effekt-Sektion kann für jeden Kanal der Klang mittels Equalizer, Transient Designer und Kompressor bearbeitet werden. Per SELECT-Button werden die jeweiligen Einzelsignale, bzw. über den Schalter MASTER SELECT die Stereosumme des Gesamtinstruments in das Menü der Effekt-Sektion geladen. Zwischen den Bearbeitungsstufen der Effekt-Sektion lässt sich per Klick auf den jeweiligen Begriff im virtuellen Display der Effekt-Sektion umwählen.

Der Equalizer ermöglicht die Bearbeitung des Frequenzspektrums eines Klanges, kann innerhalb eines Klanges bestimmte Anteile gezielt verstärken oder auch heraus-„retouschieren“.

Mit dem Kompressor lässt sich die Dynamik eines Signals eingeschränkt werden, d. h. die Unterschiede zwischen lauten und leisen Passagen über den Zeitverlauf werden nivelliert: Er reduziert hohe Pegel spitzen, verstärkt die leisen, und verändert so den Dynamikbereich des Signals.

Beim Transient Designer handelt es sich um einen speziellen Kompressor, der anstatt durch den anliegenden Eingangspiegel durch die Hüllkurve eines Klanges gesteuert wird und somit starken Einfluss auf die Attack- und Release-Zeiten des Klanges hat.

Das Audiosignal durchläuft die Effekt-Sektion in folgender Reihenfolge:
Equalizer → Transient Designer → Kompressor

Links oben im Display wird der Name des ausgewählten Mischpultkanals angezeigt. Ein Klick auf die daneben liegende Anzeige RESET schaltet die jeweils aktive Effektstufe des Kanals auf einen neutralen Wert, d. h. der Effekt wird deaktiviert. So lässt sich per A/B-Vergleich gut feststellen, wie sich ein Effekt auf das Einzelsignal auswirkt. Ein weiterer Klick auf LAST EDIT an derselben Stelle lädt wieder den editierten Zustand.

4.3.1.1 Equalizer (EQ)

Der Equalizer von DrumMic'a! basiert auf dem Solid G-EQ von Native Instruments KONTAKT. Der G-EQ simuliert qualitativ hochwertige, analoge Schaltungen eines parametrischen 4-Band-EQ mit wählbarem Glocken- oder Kuhschwanz-Verlauf für die Höhen- und Tiefenbänder.





LF GAIN Dieser Verstärkungs-Parameter bestimmt den Grad der Anhebung oder Absenkung im Bereich derjenigen Frequenz, die mit dem Regler LF eingestellt wurde.

LF FREQ Bestimmt für das untere Frequenzband (LF = Low Frequency) die Mittenfrequenz, bei der eine Verstärkung oder Absenkung der Lautstärke stattfinden soll.

LF BELL Dieser Button schaltet die Filtercharakteristik des EQs für das untere Frequenzband um. Ist diese Option deaktiviert, arbeitet der EQ für dieses Frequenzband im sog. Shelving-Modus.

LMF GAIN Dieser Verstärkungs-Parameter bestimmt den Grad der Anhebung oder Absenkung an derjenigen Frequenz, die mit dem Regler LMF eingestellt wurden.

LMF FREQ Bestimmt für das mittlere Frequenzband (LMF = Low-Mid Frequency) die Mittenfrequenz, bei der eine Verstärkung oder Absenkung stattfinden soll.

LMF Q Bestimmt die Güte (Q) des unteren Mitten-Frequenzbands. Bei den meisten Equalizern führt eine höhere Güte zu einem schmaleren Frequenzband, das bearbeitet wird; geringere Werte führen zu breitbandigerer Bearbeitung durch den LM Filter.

HMF GAIN Dieser Verstärkungs-Parameter bestimmt den Grad der Verstärkung oder Absenkung im Bereich derjenigen Frequenz, die mit dem Regler HF eingestellt wurde.

HMF FREQ Bestimmt für das obere Mitten-Frequenzband (HMF = High-Mid Frequency) die Mittenfrequenz, bei der eine Verstärkung oder Absenkung stattfinden soll.

HMF Q Bestimmt die Güte (Q) für den Einsatz des Filters im oberen Mitten-Frequenzband.

HF GAIN Dieser Verstärkungs-Parameter bestimmt den Grad der Verstärkung oder Absenkung im Bereich derjenigen Frequenz, die mit dem Regler HF eingestellt wurde.

HF FREQ Bestimmt für das obere Frequenzband (HF = High Frequency) die Mittenfrequenz, bei der eine Anhebung oder Absenkung stattfinden soll.

HF BELL Schaltet die Filtercharakteristik des EQs für das obere Frequenzband (HF = High Frequency) um. Ist diese Option deaktiviert, arbeitet der EQ für dieses Frequenzband im sog. Shelving-Modus.



SOFT Der Transient Master ist hauptsächlich zur Bearbeitung von Drums oder perkussiven Klängen gedacht, sodass er bei deaktiviertem Soft-Schalter für den DrumMic'a! meist sehr gute Ergebnisse liefern wird – der Eingriff durch den TRANSIENT DESIGNER wird bei Extremeneinstellungen deutlich hörbar sein. Soll ein weniger tighter Eingriff in das Klangverhalten erzielt werden, etwa für möglichst unauffällige Bearbeitung bei Jazz Drums, lohnt sich der Versuch, den Soft-Schalter zu aktivieren.

INPUT Dieser Parameter bestimmt die Pegelverstärkung am Eingang des Effekts.

ATTACK Die Attack-Einstellung bestimmt die Skalierung der Lautstärke-Hüllkurve des Signals in der Einschwingphase. Das Anheben dieses Werts lässt perkusive Signale knackiger klingen, das Absenken reduziert die pegelstarken Signalanteile.

SUSTAIN Regelt die Skalierung des Sustain-Teils der Lautstärke-Hüllkurve für das Eingangssignal. Das Anheben dieses Werts verleiht in der Ausklingphase eines Signals mehr Klang-Volumen, das Absenken reduziert den Pegel.

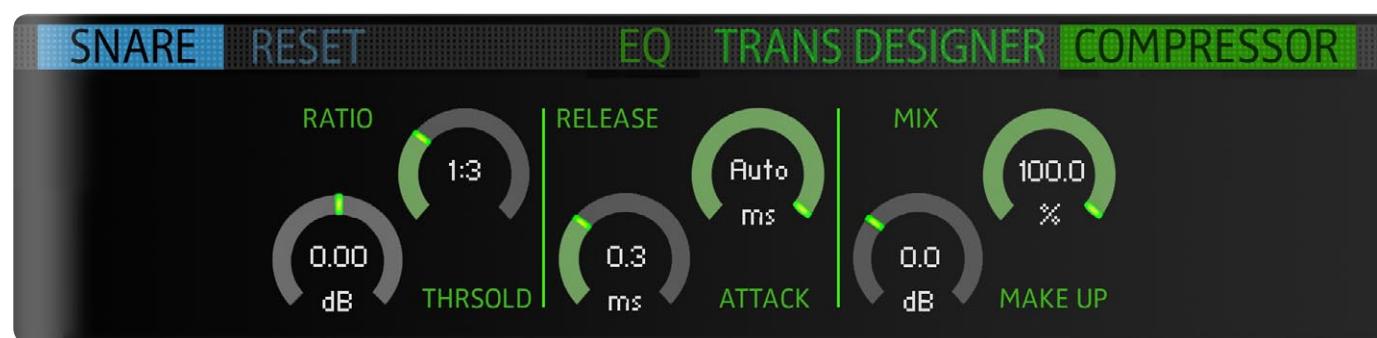
OUTPUT Bestimmt die Ausgangsverstärkung am Ausgang des Effekts, und ist dazu gedacht, durch die Bearbeitung „verlorenen“ Pegel wieder aufzuholen, und das Signal wieder auf den idealen Arbeitspegel für die Mischung zu verstärken. Für Dynamikeffekte wie Kompressoren ist dieses ein wichtiger Parameter.

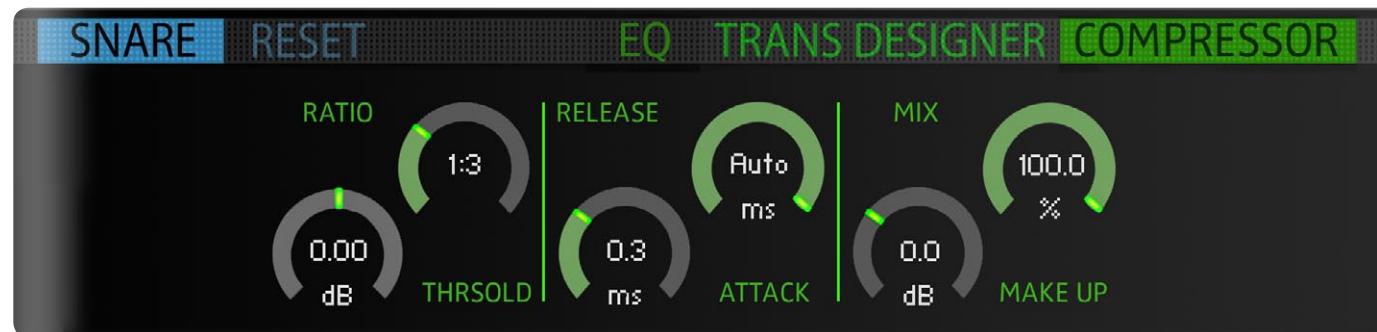
4.3.1.2 TRANS DESIGNER

Der in DrumMic'a! integrierte TRANS DESIGNER simuliert einen Hüllkurven-Kompressor.

4.3.1.3 Kompressor (COMPRESSOR)

Der in DrumMic'a! integrierte Kompressor simuliert einen klassischen, analogen Bus-Kompressor, und prägt dem bearbeiteten Klang eine besondere Klangcharakteristik auf.





RATIO Der Ratio-Wert regelt das Maß der Kompression. Der Parameter wird als Verhältnis zwischen Eingangspiegel und dem erzielten Ausgangspiegel ausgedrückt. Ein Ratio-Wert von 1:1 bedeutet, dass keine Kompression stattfindet. Ein gewählter Ratio-Wert von 1:4 bedeutet, dass ein Pegelwert, der den Threshold um 4 dB am Eingang des Kompressors überschreitet, einen Output-Pegel am Ausgang 1 dB über Threshold erzeugt. M. a. W. werden Signalspitzen „zusammengedrückt“, das Gesamt-Signal wird verdichtet, leise Anteile werden verhältnismäßig lauter.

THRESHOLD Durch diesen Wert wird ein Einsatzpegel festgelegt, oberhalb dessen der Kompressor arbeitet. Nur Signalpegel, die den hier eingestellten Wert überschreiten, werden von der Kompression um das eingestellte Verhältnis reduziert; Signale mit niedrigeren Pegeln bleiben unberührt.

RELEASE Auch der Release-Wert ist ein Zeitparameter. Er regelt die Zeit, die der Kompressor nach der Unterschreitung des Einsatzpegels wieder braucht, um zum unkomprimierten Signal zurückzukehren.

ATTACK Die Attack ist ein Zeitparameter. Er bestimmt die Wartezeit nach Signal-Überschreiten des Threshold Wertes, nach welcher der Kompressor zu arbeiten beginnt.

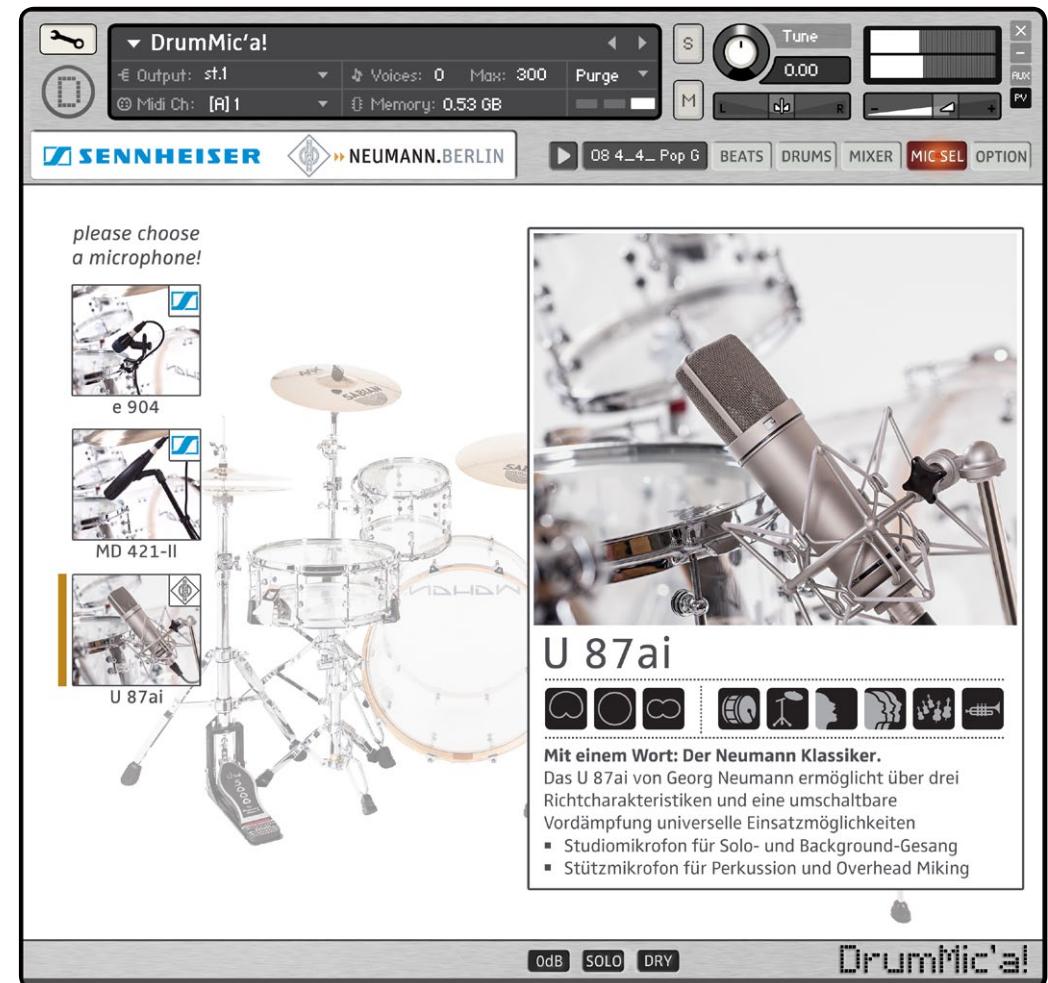
THRESHOLD Durch diesen Wert wird ein Einsatzpegel festgelegt, oberhalb dessen der Kompressor arbeitet. Nur Signalpegel, die den hier eingestellten Wert überschreiten, werden von der Kompression um das eingestellte Verhältnis reduziert; Signale mit niedrigeren Pegeln bleiben unberührt.

MIX Dieser Parameter bestimmt für den Kompressor das Verhältnis zwischen unbearbeitetem und bearbeitetem Signal (Dry/Wet-Mix). Damit ist es möglich, einen Signalweg im Stile einer Parallel-Kompression einzurichten. Damit werden leise Signale angehoben, anstatt laute Signale abzusenken. Bei einem Wert von 100% ist ausschließlich das komprimierte Signal zu hören, wohingegen bei einem Wert von 0% ist nur das unbearbeitete Signal zu hören ist, und der Kompressor de facto inaktiv ist.

4.4 Mikrofon Auswahl – Menü (MIC SEL)

Das MIC SELECT Menü bietet die Übersicht und Auswahl derjenigen Sennheiser und Neumann Mikrofone, die an der aktuell ausgewählten Mikrofon-Position verfügbar sind. Rechtsseitig ist das jeweilig ausgewählte Mikrofon durch kurz gehaltene Informationen zu seinen Stärken, Eigenheiten, Charakteristika und Einsatzmöglichkeiten dargestellt. Und das Wichtigste: Durch die Auswahl des konkreten Mikrofon-Signals können Sie den interessantesten Teil der DrumMic'a! Software kennenlernen: Den Klang der Mikrofone.

Um ein Mikrofon an den Drums zu wechseln, klicken Sie im linken Bereich auf das entsprechende Bild in der Galerie. Die linksseitige Kennzeichnung durch einen farbigen Balken zeigt an, welches Mikrofon aktuell ausgewählt ist. Am Besten lassen Sie währenddessen einen MIDI-Beat laufen, um so direkt live zu hören, wie sich der Klang durch das neue Mikrofon ändert.



Um den charakteristischen Klang der verschiedenen Mikrofone optimal miteinander vergleichen zu können, stehen im unteren Bildbereich drei Schaltflächen zur Verfügung:

0 DB

Stellt den Lautstärke-Schieberegler dieses Kanals im Mischpult auf 0 Dezibel ein. Das ist dann hilfreich, wenn das Signal im Gesamt-Mix nur leise beigemischt ist, Sie aber das Signal temporär mit lauterem Pegel abhören möchten, ohne dabei in das MIXER Menü wechseln zu müssen.

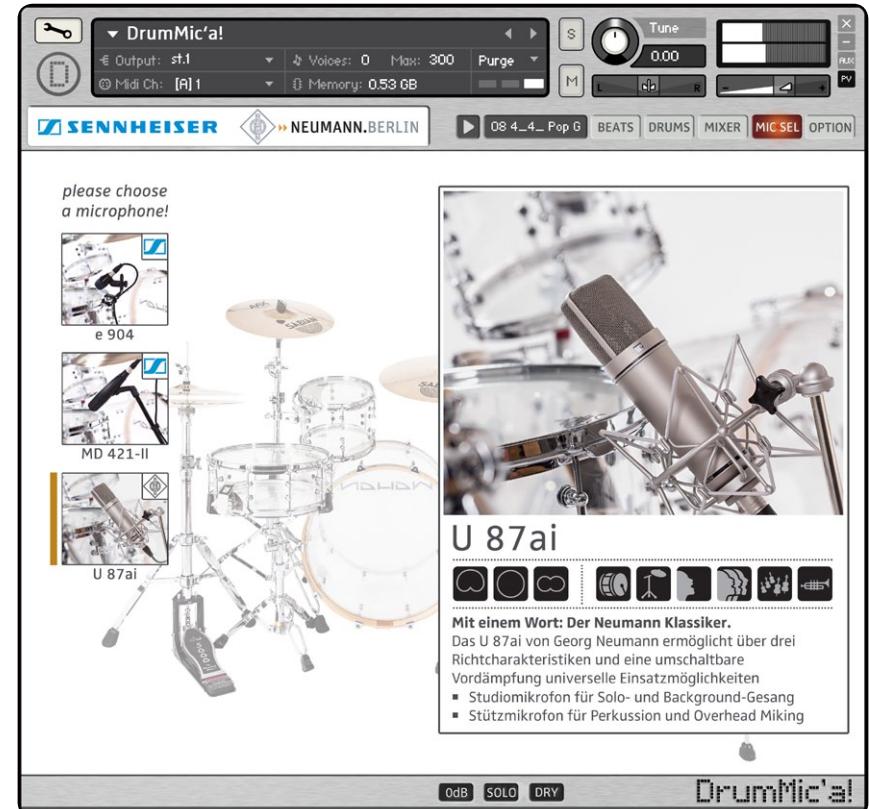
SOLO

Stellt alle anderen Kanäle stumm, so dass dieser Kanal alleine abgehört werden kann. Es können auch mehrere Kanäle gleichzeitig in den Solo-Modus geschaltet werden (MIXER Menü).

DRY

Schaltet die Effekte Equalizer, Transient Designer, Kompressor und Hall aus, so dass das Signal völlig unbearbeitet zu hören ist.

Tipp: Ein zweiter Klick auf das ausgewählte Mikrofon in der Galerie führt direkt zurück zum DRUMS Menü.
Einen Überblick über alle Mikrofone und deren Eigenschaften erhalten Sie im Kapitel 3.2.



4.5 OPTION-Menü

Weitergehende Einstellungen, wie die Zuweisung der Einzelausgänge, Velocity Verhalten oder auch das Drum Mapping des DrumMic'a!, finden sich in diesem Menü.

1. VELOCITY

Die sog. „Velocity Kurve“ bestimmt das Ansprechverhalten des Tastendrucks (bei Verwendung einer MIDI-Tastatur) oder des Drum Triggers in Bezug auf das Triggern der Samples im DrumMic'a!. Je steiler (progressiver) die Kurve von links unten nach rechts oben führt, desto sensibler reagiert DrumMic'a! auf den Tastendruck oder den Schlag auf den verwendeten Drum Trigger.

Die Kurve lässt sich manuell programmieren, indem das Balkenraster der Grafik durch Klicken und Ziehen verändert wird. Ebenso lassen sich durch Drücken eines der 3 Wahl-Schalter vorgefertigten Kurven abrufen, die ein lineares, degressives oder progressives Ansprechverhalten der Samples durch Triggerimpulse bestimmen.



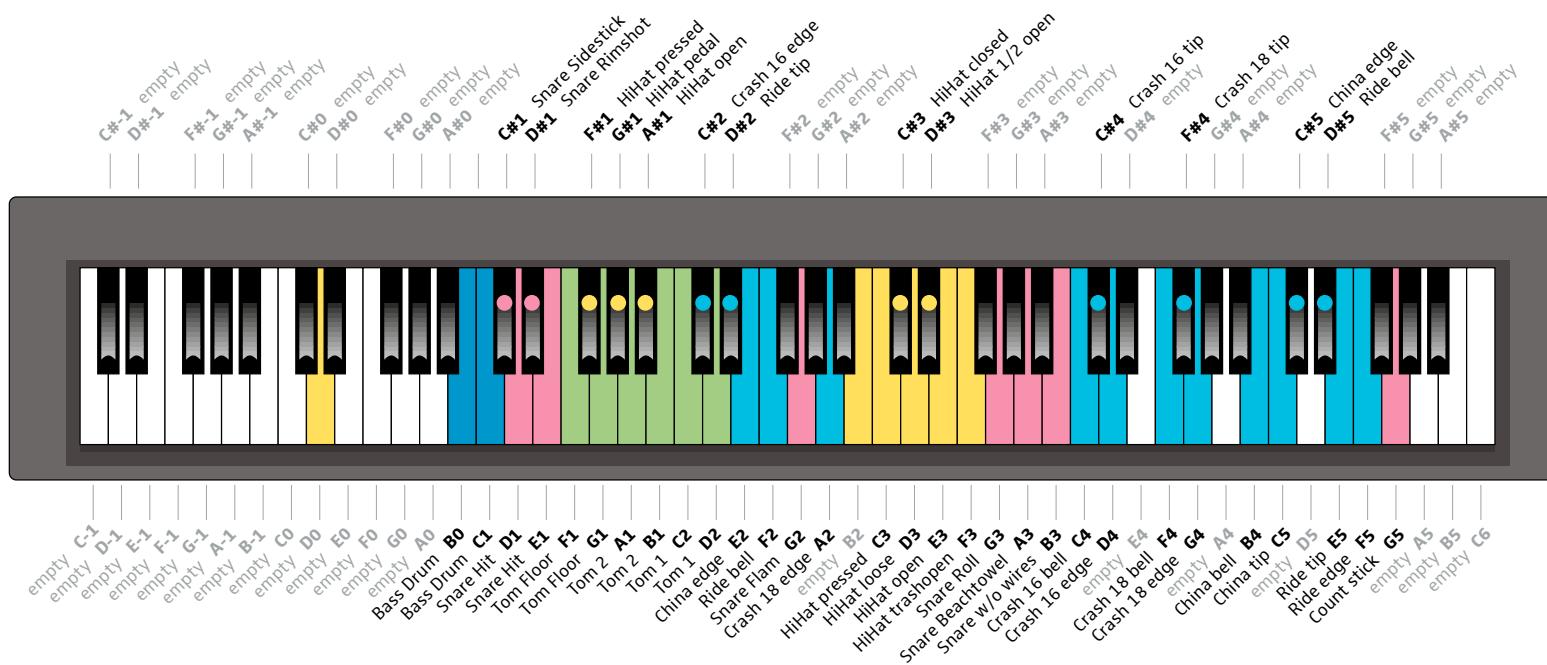
2. MIDI MAPPING

Unter MIDI Mapping versteht man die schematische Ordnung der einzelnen Schlagzeug-Instrumente auf einer Keyboard Tastatur. Dabei wird jedem Schlagzeug Instrument bzw. derspezifischen Spielart / Klangerzeugung auf einem der Einzelinstrumente genau eine Note (zum Beispiel C4, D2 oder E4) zugeordnet: also zum Beispiel Snare, HiHat, Ride Becken oder Bass Drum. DrumMic'a! kann neben der Verwendung als Plugin auf einer DAW-Spur auch direkt sowohl über eine MIDI-fähige Keyboard Tastatur, wie auch per Drum Interface/Controller angesprochen werden. Da es keinen letztendlich verbindlichen Standard für die Keyboard-Belegung / Drum Trigger gibt, und man auch unterschiedliche Implementierungen vorfindet, muss man die jeweilige individuelle Verteilung und Zuordnung der verschiedenen Eingabegeräte einstellen können. Im Folgenden ein Überblick über die in DrumMic'a! verwendete MIDI Mappings.

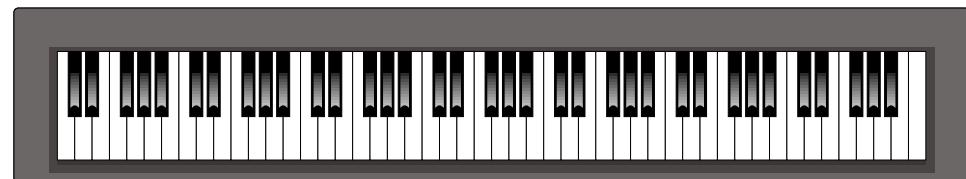


Default

Dieses Mapping eignet sich für die Eingabe per Keyboard Tastatur und entspricht dem General MIDI Standard.

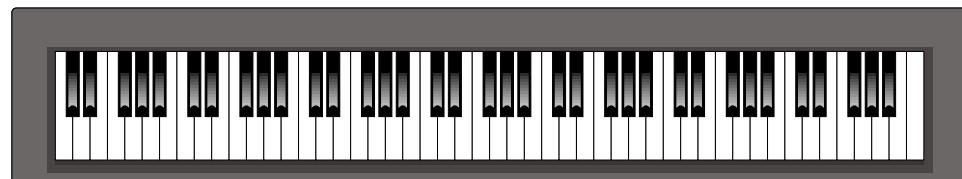


V-Drums TD-12/20



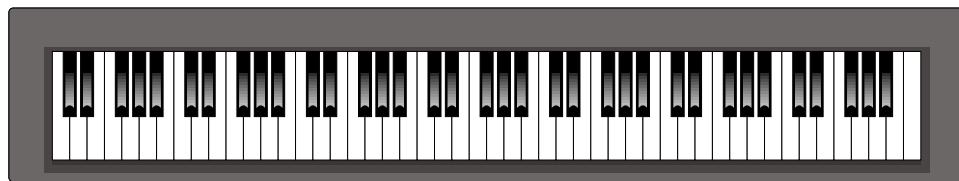
C-2	Crash 18 tip	A#1	HiHat closed	B3	HiHat pressed	D#5	Tom Floor
C#-2	Ride bell	B1	Count stick	C4	HiHat pressed	E5	Tom 1
A#-1	HiHat closed	C2	Tom 1	C#4	HiHat pressed	F6	Tom 1
E0	Snare Rimshot	D2	Snare Rimshot	D4	HiHat pressed	F#6	Tom Floor
F0	Snare w/o wires	D#2	Ride edge	D#4	HiHat loose	G6	Tom Floor
F#0	Snare Flam	E2	Crash 18 bell	E4	HiHat 1/2 open	D#7	Crash 16 edge
G0	Snare Hit	F2	Ride bell	F4	HiHat 1/2 open	G7	Count stick
G#0	Snare Roll	F#2	Crash 16 edge	F#4	HiHat open		
B0	Bass Drum	G2	Crash 16 bell	G4	HiHat trash open		
C1	Bass Drum	B2	China edge	G#4	Tom 2		
C#1	Snare Sidestick	C#3	Crash 18 edge	A4	Snare Hit		
D1	Snare Hit	D3	Ride edge	A#4	Snare Hit		
E1	Snare Hit	D#3	Ride tip	B4	Snare Hit		
F#1	HiHat pressed	G#3	HiHat closed	C5	Snare Hit		
G#1	HiHat pedal	A3	HiHat closed	C#5	Tom 1		
A1	Tom Floor	A#3	HiHat pressed	D5	Tom 2		

V-Drums TD 3/6



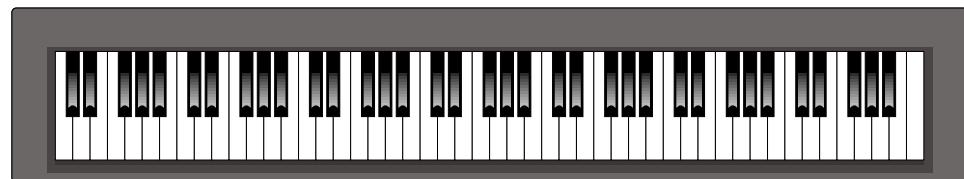
C-2	Crash 18 edge	A1	Tom Floor	B3	HiHat pressed	D#5	Tom Floor
C#-2	Ride edge	A#1	HiHat closed	C4	HiHat pressed	E5	Tom 1
D-2	Ride edge	B1	Count stick	C#4	HiHat pressed	F6	Tom 1
A#-1	HiHat closed	C2	Tom 1	D4	HiHat pressed	F#6	Tom Floor
C#0	Ride tip	C#2	Crash 16 bell	D#4	HiHat loose	G6	Tom Floor
E0	Snare Rimshot	D2	Snare Rimshot	E4	HiHat 1/2 open	D#7	Crash 16 edge
F0	Snare w/o wires	E2	Crash 18 tip	F4	HiHat 1/2 open	A7	Count stick
F#0	Snare Flam	F2	Ride bell	F#4	HiHat open		
G#0	Snare Roll	F#2	Ride bell	G4	HiHat trash open		
B0	Bass Drum	A2	Crash 18 bell	G#4	Tom 2		
C1	Bass Drum	A#2	Snare Hit	A4	Snare Hit		
C#1	Snare Sidestick	B2	China edge	A#4	Snare Hit		
D1	Snare Hit	F3	Crash 16 edge	B4	Snare Hit		
E1	Snare Hit	G#3	HiHat closed	C5	Snare Hit		
F#1	HiHat pressed	A3	HiHat closed	C#5	Tom 1		
G#1	HiHat pedal	A#3	HiHat pressed	D5	Tom 2		

EZ Drummer



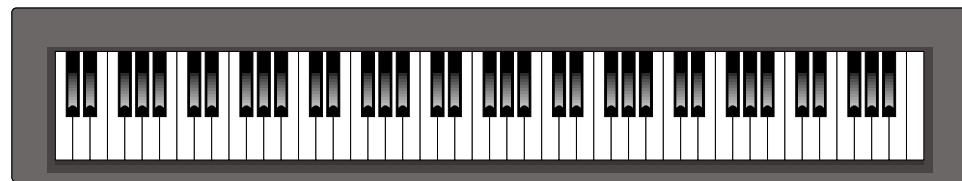
C-2	Snare Hit	D#0	Ride bell	D3	Count stick	G#7	Crash 18 edge
C#-2	HiHat pressed	G#0	Snare Hit	D#3	HiHat pressed	A7	Crash 18 tip
D-2	HiHat pressed	A#0	Bass Drum	E3	HiHat open	A#7	Crash 18 bell
A#-2	HiHat closed	B0	Bass Drum	F3	HiHat pressed	C#8	Snare Hit
B-2	Tom 1	C1	Snare Roll	F#3	HiHat loose	D8	Snare Hit
C-1	Snare Rimshot	C#1	Snare Hit	G3	HiHat pressed	D#8	Snare Sidestick
D-1	Tom Floor	D1	Snare Hit	A3	HiHat closed		
D#-1	Tom Floor	D#1	Snare Rimshot	A#3	HiHat closed		
E-1	Tom 1	E1	Snare Flam	B3	Snare w/o wires		
F-1	HiHat trash open	F#1	HiHat closed	A4	Tom Floor		
F#-1	Tom 2	G#1	HiHat 1/2 open	C5	Tom Floor		
G#-1	HiHat 1/2 open	A#1	Tom 1	D#5	China edge		
A-1	HiHat pedal	C#2	Ride tip	F6	Count stick		
A#-1	Tom 2	G2	Ride edge	G#6	HiHat pressed		
C#0	Tom 1	G#2	Ride bell	E7	Crash 16 edge		
D0	Ride edge	B2	Crash 16 edge	F#7	Crash 16 bell		

Addictive Drums



G-2	HiHat closed	B0	Bass Drum	F2	HiHat pressed	D#5	Ride edge
G#-2	HiHat 1/2 open	C1	Bass Drum	F#2	HiHat open	E5	Ride tip
A-2	HiHat pressed	C#1	Snare Hit	G2	HiHat trash open	B5	Tom Floor
A#-2	HiHat closed	D1	Snare Hit	G#2	Tom 2	C#6	Tom Floor
B-2	HiHat pressed	D#1	Snare Sidestick	A2	Tom 1	D#6	Tom 1
C-1	HiHat pedal	E1	Snare Hit	A#2	HiHat pressed	E6	Tom Floor
G-1	Tom 1	F1	Snare Hit	B2	HiHat open	D7	Count stick
G#-1	Count stick	F#1	Snare Flam	C3	Ride edge	B7	Crash 16 edge
A#-1	Tom 2	G1	Snare Hit	C#3	Ride bell		
B-1	Snare Rimshot	A1	China edge	A3	Tom Floor		
C#0	HiHat closed	A#1	Crash 16 bell	B3	Tom 1		
D0	Snare Hit	C2	HiHat loose	F#4	Crash 18 bell		
D#0	Snare w/o wires	C#2	HiHat closed	G#4	Ride bell		
E0	Snare Hit	D2	HiHat pressed	A4	Crash 16 edge		
F0	Snare Roll	D#2	HiHat pressed	C#5	Crash 18 edge		
F#0	Snare Rimshot	E2	HiHat 1/2 open	D5	Crash 18 tip		

Superior Drummer



C-2	HiHat pressed	D#0	Crash 16 edge	B2	HiHat closed	D7	Crash 16 edge
C#-2	HiHat pressed	G0	Snare Hit	C3	HiHat pedal	E7	Crash 16 bell
A-2	HiHat loose	A0	Bass Drum	C#3	HiHat closed	F#7	Crash 18 edge
A#-2	Tom 2	A#0	Bass Drum	D3	HiHat pressed	G7	Crash 18 tip
B-2	Tom 1	B0	Snare Sidestick	D#3	HiHat pressed	G#7	Snare Hit
C-1	Snare Rimshot	C1	Snare Hit	E3	Snare Rimshot	A7	Snare Hit
D-1	Tom 1	C#1	Snare Roll	G3	Snare Flam	A#7	Snare Hit
D#-1	Tom Floor	D1	Snare Hit	G#3	Snare w/o wires	B7	Snare Hit
E-1	HiHat 1/2 open	E1	HiHat pressed	A#4	Ride edge		
F-1	HiHat open	F#1	HiHat closed	B4	Ride tip		
G-1	HiHat open	G#1	HiHat trashopen	C5	Ride edge		
G#-1	HiHat pressed	A#1	Count stick	C#5	Ride bell		
A-1	Tom 1	C2	Tom 1	D#5	Count stick		
A#-1	Tom 2	E2	Ride bell	E6	HiHat closed		
B-1	HiHat 1/2 open	G2	China edge	F6	Tom Floor		
C#0	Crash 18 bell	A#2	Tom Floor	G#6	Tom Floor		

3. SNARE BLEED

Wird bei einem Schlagzeug eine der Toms oder die Bass Drum angeschlagen, schwingt automatisch der angeklappte Snare-Teppich mit. Dies wird als Snare Übersprechung (engl. Snare Bleed) bezeichnet. Je nach Geschmack und Stilistik kann dieser Resonanz-Effekt gewünscht oder ungewollt sein. Mit dem Snare Übersprechungs-Regler können Sie die Stärke der Übersprechung regeln: Ist der Regler komplett links angeschlagen, ist die Snare-Übersprechung deaktiviert.

4. EINZELAUSGÄNGE

Alternativ zur Verwendung des internen Mixers von DrumMic'a! lässt sich über dieses Menü jedem individuellen Mikrofon-Kanal Menu ein eigener diskreter KONTAKT-Ausgang zuordnen, und in Ihre DAW routen. Voraussetzung hierfür ist das Anlegen sowohl der Einzel-Ausgänge innerhalb KONTAKTs wie auch die entsprechende Aktivierung dieser Ausgänge innerhalb ihrer DAW. Die Vorgehensweise hierfür entnehmen sie bitte der entsprechenden Bedienungsanleitung Ihrer DAW.

Um die Mikrofon-Kanäle den KONTAKT-Ausgängen zuzuordnen, weisen sie diese dem entsprechenden Ausgang per Drop-Down Menü zu.

5 Glossar

Eugen 18th
Eugen 8th
off
Calle

Glossar

SNARE BLEED	Resonanzeffekt des Snare-Teppichs, angeregt durch andere pegelstarke Instrumente.
DAW	Abkürzung für Digital Audio Workstation; Software, mit der man Musik aufnehmen und produzieren kann.
ARRANGEMENT-FENSTER	Ebene einer DAW, in der man die Noten (MIDI) und Klänge (Audio) der einzelnen Spuren aufnehmen und arrangieren kann.
DRUM KIT	Die Gesamtheit aller Schlagzeug Instrumente und Teile, wie Trommeln und Becken.
EQUALIZER	Klangbearbeitungs-Tool das den Eingriff in den Frequenzverlauf eines Signals ermöglicht.
KOMPRESSOR	Werkzeug zur Bearbeitung der Dynamik eines Signals. Mittels eines Kompressors wird der Pegel lauter Passagen reduziert und verändert so den Dynamikbereich des Signals.
MIDI MAPPING	Zuweisung der Sounds zu MIDI-Noten.

MIDI FILES

Steuerdaten für elektronische Musikanstrumente, die als Datei abgespeichert und wieder in ein Instrument geladen werden können.

ROUND ROBIN

Erstellung verschiedener ähnlicher Klänge, um durch die Variation sonst identischer Klänge den sogenannten „Maschinen-Gewehr“ Effekt zu vermeiden. Besonders effektiv bei perkussiven Klängen.

PRESET

Parameter-Set, mit dem komplett Konfigurationen in einer Software geladen werden.

TRANSIENT DESIGNER

Spezieller Kompressor, der anstatt durch die Eingangspegel durch eine Hüllkurve gesteuert wird und somit starken Einfluss auf die Attack- und Release Zeiten des Klanges hat.

VIRTUELLES DRUMSET

Viele tausend Einzel-Klangschnipsel, die mittels Software und Grafikmaterial wieder zusammengefügt werden zu einer Software, mit der das Verhalten eines echten Schlagzeugs emuliert wird.

DrumMic'a! ist ein virtuelles Schlagzeug auf Basis des KONTAKT Freeware Players von Native Instruments. Der KONTAKT Freeware Sample Player ist upgradefähig auf die KONTAKT Vollversion: Beim LogIn in den Native Instruments Webshop mit derselben eMail-Adresse, die für die Registrierung von DrumMic'a! verwendet wurde, wird automatisch die bestmögliche Option vorgeschlagen:

www.native-instruments.com/de/products/komplete/synths-samplers/kontakt-5/pricing/



© Copyright 2013
Sennheiser
Vertrieb und Service GmbH & Co. KG
Karl-Wiechert-Allee 76a
30625 Hannover
www.sennheiser.de