

Rayzoon
just play with it™

RAYZON TECHNOLOGIES LLC

JAMSTIX

INTELLIGENTER VIRTUELLER SCHLAGZEUGER
Version 4.0.0



Benutzerhandbuch

VST ist ein registriertes Warenverzeichnis von Steinberg Media Technologies GmbH
AAX ist ein registriertes Warenverzeichnis von Avid Technology
AU ist ein registriertes Warenzeichen von Apple Inc.

Verwendung von Abbildern und Logos auf Sabian-Becken mit Genehmigung von Sabian Cymbals.
Verwendung von Abbildern und Logos auf den Aquarian-Fellen mit Genehmigung von Aquarian.
Verwendung von Abbildern und Logos auf den Evans-Fellen mit Genehmigung von Evans.

Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Die Schlagzeugmodelle sind rein fiktiv und haben keine Übereinstimmung mit real existierenden Schlagzeugern des gleichen Vornamens.

© 2001-2017 Rayzoon Technologies LLC, All Rights Reserved

Inhaltsverzeichnis

1	Was ist Jamstix?	6
2	Spezifikationen	6
3	Erfordernisse	6
4	Kompatibilität	6
5	Installation	7
6	Updates/Hinzufügen von Neuerwerbungen	7
7	Flussdiagramm	8
7.1	Wie funktioniert Jamstix innerhalb meines Hosts?	8
7.2	Das "Lied -> Teil -> Takt"-Konzept	9
7.3	Automatische und manuelle Komposition	9
7.4	Jam-Interaktivität	9
8	Überblick	9
8.1	Main Menu (Hauptmenü)	10
8.2	Transport/Timing	10
8.3	Song Sheet (Liedblatt/Arrangement)	10
8.4	Timeline (Zeitachse)	10
8.5	Virtuelles Schlagzeug / 'Brain'(Gehirn) / Optionen	11
8.6	Kit-Editor / Takt-Editor / Mixer	11
8.7	Jam-Modus / Dynamik	11
8.8	Status-Anzeige	11
8.9	Benutzerdefinierte Bildschirmoberfläche	11
9	Gestaltung der Song-Struktur	11
10	Virtuelles 3D-Schlagzeug	14
10.1	Wechseln von Bestandteilen des Schlagzeug-Kits	15
10.2	3D-Kit: Dual-Monitor-Unterstützung	16
10.3	3D-Kit: Keyboard-Shortcuts	16
10.4	Drumkit-Baukasten	16
10.4.1	Kit-Menü	16
10.5	Laden & Speichern von Drumkits.....	18
10.6	Drumkit-Bearbeitungsmenü	19
10.6.1	Darstellung der Anschlagstärke ('Velocity')	20
10.6.2	Volumen-Hüllkurve	20
10.7	Verwendung des MIDI-Ausgangs	20
11	Mixer	21
11.1	Equalizer FX	21
11.2	Kompressor FX	22
11.3	Delay FX	22
11.4	MIDI-Fernbedienung	22
12	Jam-Modus	23
12.1	Normal-Jam.....	23
12.2	MIDI-Jam	23
12.3	Audio-Jam	23
12.4	MIDI-Playback-Modus	24
13	Power-Level/Dynamik	24
13.1	MIN/MAX Power	24
14	Transport-Bedienelemente	25
14.1	Song-Sheet (Das Liedblatt)	26
14.1.1	Das Songmenü	26
14.2	Liedteil-Auswahl	27
14.3	Liedteillänge / Fills / Trigger	28
14.4	Liedteil-Editierung	28
14.5	Part → Timing	29
14.6	Part → Swing/Shuffle	29
14.7	Liedteil-Menü	29
15	Die Takte-Zeitachse	31
16	'The Brain' (Das Gehirn von Jamstix)	31
16.1	Die 'Brain'-Bedienelemente	34

16.1.1	'Feel'-Prozessor	35
16.1.2	'Redirection'	35
16.1.3	'Power Hand'	35
16.1.4	'Auto Snare'	36
16.1.5	'Reduction'	36
16.1.6	'Snare Ghosts'	36
16.1.7	'Tom Groove'	36
16.1.8	'Groove Importer'	36
16.1.9	'BIAS'-Schieberegler	37
16.1.10	Der 'Rudiment'-Generator	37
16.2	Fill-Generator	38
16.2.1	Start-Crash	38
16.2.2	End-Crash.....	38
16.2.3	No Groove	39
16.2.4	Stil / Drummer	39
16.2.5	Länge	39
16.2.6	Fokus	39
16.2.7	Tom Toms	39
16.2.8	Uniformität	39
16.2.9	S/T Emphasis (Snare/Tom-Betonung)	39
16.2.10	Snare-Crash.....	39
16.2.11	Ghosts	39
16.2.12	Shuffle	39
16.2.13	Power-Modus	40
16.2.14	Modulation	40
16.2.15	Arten von Fills	40
16.2.16	Double Strokes (Anschlagdoppelung)	40
16.2.17	Kick	40
16.2.18	Chimes.....	40
16.2.19	Hat Ending	40
16.2.20	Early	40
16.2.21	Open-Hat Intro	40
16.2.22	Hihat Foot	40
16.2.23	End-Crash.....	40
16.2.24	Schnelles Laden/Speichern	41
16.3	'Accents' (Akzente)	41
16.3.1	MIDI-Fernbedienung	41
17	Das Takteditor-Fenster	42
17.1	Kontextmenü des Takteditors	44
17.1.1	Ereignisgrafiken	44
17.2	Takt-Menü	45
17.3	Glieder-Menü	46
17.4	'Tick'-Menü	46
17.4.1	'Tick'-Modus	46
17.5	Was ist ein 'Core Bar' (Kerntakt) ?	47
17.6	Sperren eines Taktes	47
17.7	Die Kompositionsbedienelemente	47
17.8	Takteditor-Keybord-Shortcuts	48
18	Stilrichtungen & Drummer-Modelle	48
18.1	Laden von Stilrichtungen	48
18.2	Spezielle Stilmodelle	49
18.2.1	IMPORT	49
18.2.2	JAMSTIX CLASSIC	50
18.2.3	SILENT	50
18.2.4	FREESTYLE	50
18.2.5	INTRO	51
18.2.6	TOOLBOX	51
18.3	Laden von Schlagzeugern	51
18.4	Spezielle Schlagzeuger	51

18.4.1	'Animal' ('Das Tier')	51
18.4.2	'James Stix'	51
18.4.3	'Maschine'	51
18.4.4	'Silent'	52
19	Status-Information	52
20	„Big Time Panel“	52
21	Jamstix und Schlagzeug-PlugIns von Drittanbietern	53
21.1	Hinzufügen fehlender Teile	53
21.2	Beibehalten von Perkussionsinstrumenten	53
21.3	Entfernen unnötiger Teile	53
21.4	Nur 'MIDI-Output' erzwingen	54
21.5	MIDI Out Template Kit	54
22	E-Drumming	54
22.1	Jamstix auf E-Drumming einrichten	54
22.2	Unterstützung von Roland V-Drums TD20	54
23	Unterstützung seltener Taktarten	55
23.1	Taktartwechsel in einem Lied	55
23.2	MIDI-Ausgang zum Host	55
23.3	Export von MIDI-Dateien / Drag-&-Drop	55
23.3.1	Shortcuts für den MIDI-Export	56
24	Jammen mit Jamstix	56
24.1	Jammen mit Audio	56
24.2	Jammen mit MIDI	56
25	Liveloops	57
26	Wiederherstellungspunkte	58
27	Kontinuierliches HiHat-Öffnen (CC4)	58
28	Optionen	58
28.1	Allgemeine Optionen	58
28.2	Jam-Optionen	61
28.2.1	Input Velocity Mapping	61
28.2.2	MIDI-Kanal & Trigger	62
28.3	Benutzeroberfläche & 3D-Kit-Optionen	62
29	Parameter-Automation	64
30	Protokoll-Dateien	65
31	Fehlersuche	66
32	Anhang A – Abkürzungen für Kompositionsbedienelemente	67
32.1	I = Intro	67
32.2	V = Verse	67
32.3	P = Pre-Chorus	67
32.4	C = Chorus (Refrain)	67
32.5	B = Bridge	67
32.6	E = Ending	67
32.7	D = Schlagzeugsolo	67
32.8	S = Solo (anderes Instrument)	68
32.9	M = Middle 8	68
32.10	Q = Silence	68
32.11	X = Breakdown	68
32.12	L = Link	68

1 Was ist Jamstix?

Jamstix ist ein Instrumenten-PlugIn, das innerhalb Ihrer DAW einen virtuellen Schlagzeuger simuliert. Im Unterschied zu anderen Drum-Modulen, die entweder statische MIDI-Rhythmen bereitstellen oder über einen Mechanismus zur Verkettung vorgefertigter MIDI-Pattern verfügen, präsentiert Jamstix die State-of-the-art-Simulation eines menschlichen Schlagzeugers, inklusive der Berechnung der Zeit, die er benötigt, um seinen Arm von Trommel A zu Trommel B zu bewegen. Das bedeutet, dass die mit Hilfe von Jamstix erstellten Arrangements stets menschlich spielbar (kein zehnamiger Schlagzeuger!) sind und außerdem immer einzigartig und abwechslungsreich, weil sie anhand von Regeln und nicht auf der Basis statischer Muster erstellt werden.

Ob Sie nun ein Hobby-Musiker oder ein Profi sind, ob Sie einen Jam-Partner oder ein Werkzeug zum Erstellen von Schlagzeug-Arrangements benötigen, ob Sie ein Lernender sind, der mehr über Schlagzeugspielweisen erfahren will, oder ein Songwriter, der auf die Schnelle eine komplexe und maßgeschneiderte Schlagzeugspur erzeugen möchte, ob sie überhaupt noch kein Drum-Modul haben oder schon diese oder jene marktübliche „High-End“-Drum-Bibliothek besitzen und aus dieser noch mehr herausholen wollen, z.B. weit realistischer klingende Grooves, dann ist Jamstix genau das Richtige für Sie.

Wir hoffen, Sie haben ebensoviel Freude beim Arbeiten mit Jamstix wie wir bei seiner Entwicklung hatten! Sollten Sie Probleme bei der Anwendung oder Fragen zu Jamstix haben, wenden Sie sich bitte umgehend an unser Support-Forum unter <http://www.rayzoon.com>, damit wir schnellstmöglich helfen können.

2 Spezifikationen

- Verfügbare Interfaces:
- VSTi (32-bit & 64-bit) - Windows
 - AAX (64-bit) - Windows
 - 1xMIDI-Eingang /1xMIDI-Ausgang
 - 8 Stereo-Audio-Ausgänge (1 in AAX mode)
 - eingebauter Mixer mit 3-Band-EQ, Kompressor und Stereo-Delayeffekt
 - weitreichende MIDI-Controller-Fernsteuerung
 - unterstützte Sample-Rate: 44.1-96 kHz
 - Kopierschutz: Lizenzschlüssel

3 Voraussetzungen

- ✓ PC: Windows 7 oder höher (32-bit oder 64-bit)
- ✓ CPU Klasse i3 oder besser
- ✓ mindestens 4GB RAM
- ✓ Sequenzer/Host: jeder mit VSTi- oder AAX-64-Unterstützung

4 Kompatibilität

Jamstix wurde erfolgreich in vielen Sequenzern/Hosts getestet. Da jedoch Hosts und Jamstix in vielfältiger Weise genutzt werden und die Host-Versionen oft geändert werden, sollten Sie sicher gehen und das Demo vorher auf Ihrem System ausprobieren.

5 Installation

Downloaden Sie den Jamstix-Manager über den Link, der in Ihrer Delivery-eMail bereitgestellt wird, oder über unsere Website (Download der Free Version) und führen Sie ihn aus.

Wenn Sie die Free Version installieren wollen, klicken Sie auf 'Install Free Version' und dann 'Connect'. Nach Aufforderung wählen Sie den gewünschten Zielordner und klicken Sie dann 'Start Installation'.

Wenn Sie die Vollversion von Jamstix erworben haben, klicken Sie auf 'Install Full Version' und dann 'Connect'. Wählen Sie auf Aufforderung den Zielordner und klicken Sie anschließend auf 'Start Installation'.

Bitte beachten Sie, dass Nutzer der Vollversion, die bereits Jamstix 3 installiert haben, sich aussuchen können, ob sie die Sounds ihrer Jamstix3-Installation verwenden wollen, um Downloadzeit und Speicherplatz zu sparen.

Wenn Sie damit fertig sind, laden Sie Jamstix in Ihren Host, so wie Sie es von jedem anderen PlugIn-Instrument gewohnt sind.

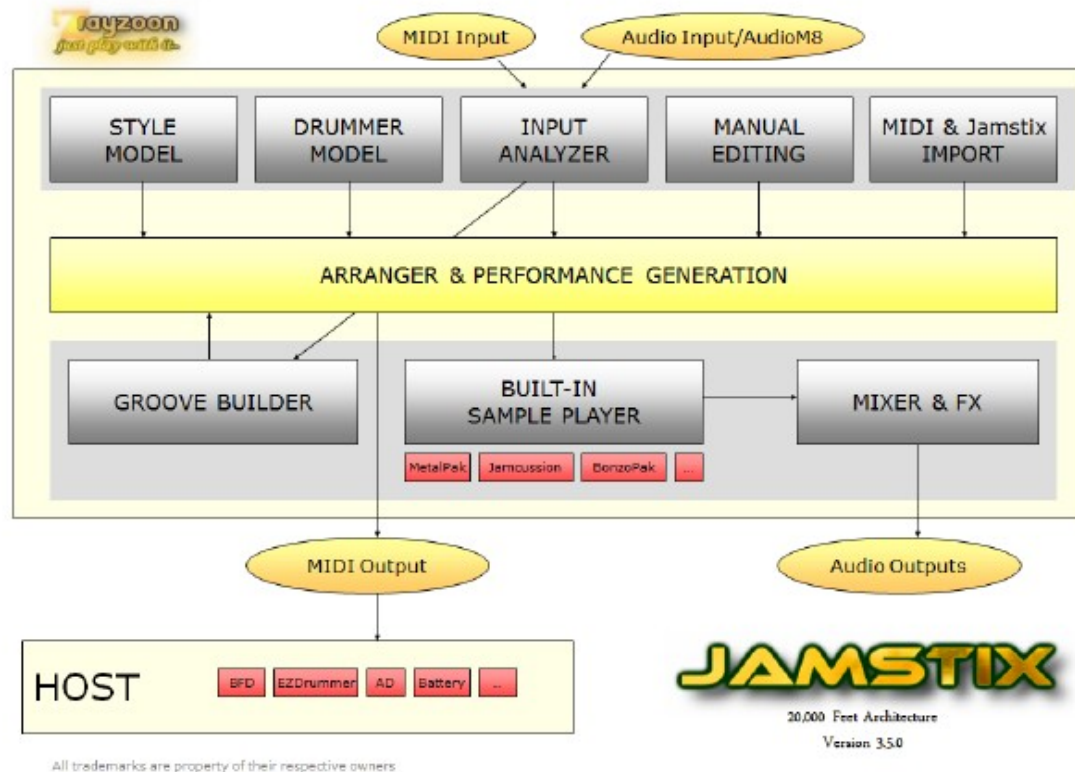
6 Updates/Hinzufügen von Neuerwerbungen

Ist Jamstix einmal installiert, können Sie jederzeit auf das Manager-Tool zugreifen über:

- das Hilfe-Menü
- den ABOUT-Dialog (mit Klick auf das Jamstix-Logo)
- das Feld 'OPTIONS'
- das Windows-START-Menü

Das ermöglicht Ihnen, Updates für Ihre Installation zu laden und/oder Neukäufe von Erweiterungen mit wenigen Klicks hinzuzufügen.

7 Flussdiagramm



7.1 Wie funktioniert Jamstix innerhalb meines Hosts?

Jamstix arbeitet exakt mit Ihrem Host zusammen, da es ein wirklich einzigartiges Plug-In ist. Jamstix lädt man in den Host wie jedes andere VST-Instrument, und es kann auch wie ein traditioneller MIDI-Drumsampleplayer benutzt werden (siehe 12.4 'MIDI-Playback-Modus' für weitere Details).

Wenn Jamstix aber in einem Jam-Modus benutzt wird, verwandelt es sich in einen virtuellen Schlagzeuger, der bezüglich Position, Tempo und Taktart synchron zum Host spielt. Wenn der Host spielt, spielt auch Jamstix. Das daraus resultierende Schlagzeugarrangement wird mit Jamstix im Host gespeichert, so dass es nicht notwendig ist, die MIDI- oder Audiodaten von Jamstix im Host aufzuzeichnen. Speichern Sie Ihr Projekt im Host wie üblich, und alle Jamstix-Daten bleiben erhalten.

Sie haben die verschiedensten Möglichkeiten, den Schlagzeuger in seiner Spielweise zu beeinflussen. Sie können wählen zwischen Stilrichtungen und Schlagzeugern, können 'Brain'-Einstellungen ändern, MIDI-Pattern importieren, eigene Pattern kreieren oder sich die Arbeit mit dem 'Brain' teilen usw. Jamstix erlaubt die unterschiedlichsten Arbeitsmethoden, damit es sich gut in Ihren spezifischen Arbeitsprozess einfügen kann. Die Palette reicht vom vollautomatischen „Lass Jamstix mal machen“ bis zum unterstützten Handeditieren.

Jamstix erlaubt auch MIDI-Drag-&-Drop von Takten, Liedteilen oder dem ganzen Lied zum Host oder Windows Explorer.

Zusammenfassend kann man sagen, dass Jamstix viele Rollen in Ihrem Studio spielen kann, vom einfachen Drumsampleplayer-Modul bis zum interaktiven Jampartner.

7.2 Das "Lied -> Teil -> Takt"-Konzept

Es ist wichtig für Sie, die Art und Weise, mit der Jamstix ein Lied angeht, zu verinnerlichen. Ein Lied besteht aus einer bestimmten Anzahl von Teilen, z.B. Verse, Chorus (Refrain), Bridge (Zwischenteil). Jedes dieser Liedteile hat einen oder mehrere Takte und kann mehrfach wiederholt werden. Jeder Takt hat einen GROOVE-Aspekt (den Grundrhythmus), einen ACCENT-Aspekt (Untermalungen, Betonungen, Verspieltheiten usw., die unterschiedlich für jeden Takt sein können) und einen FILL-Aspekt (Break, Solo, Übergang usw., die nur eingesetzt werden, wenn laut Arrangement der Takt auch ein FILL haben soll).

Für jeden Takt, den der Host spielt, schaut Jamstix ins Arrangement, um den zugehörigen Takt innerhalb von Jamstix zu finden. Wenn der Takt schon komponiert wurde, wird er einfach identisch wiederholt. Falls nicht, schaut Jamstix nach, ob der Takt ein 'Kerntakt' (Core Bar) ist, also dass er nicht etwa ein Takt innerhalb einer Wiederholung des Liedteils ist. Wenn es ein Kerntakt ist, wird er vom 'Brain' komponiert. Falls nicht, wird das GROOVE-Pattern vom entsprechenden Kerntakt kopiert und danach der Rest (Akzente, Fill) komponiert.

Im Normalfall läuft der Kompositionsprozess im FULL-Mode (Vollmodus) ab, d.h. jede Änderung an einem Liedteil bewirkt, dass der gesamte Teil komponiert wird. Falls Sie sich entscheiden, Echtzeit-MIDI-Controller zum Komponieren zu verwenden, können Sie in Jamstix zum AUTO-Modus wechseln, und dann wird "as-you-go" komponiert, eine 16tel Takteinheit nach der anderen.

7.3 Automatische und manuelle Komposition

Die Flexibilität von Jamstix erlaubt die verschiedensten Arbeitsmethoden. Einige Benutzer definieren den Liedaufbau, wählen Stil und Schlagzeuger aus und lassen alles andere dann Jamstix machen. Andere wiederum erweitern dies durch selektives Hand-Editieren, und wieder andere erstellen alle Rhythmen von Hand und benutzen Arranger und 'Brain' als Werkzeuge zur Arbeitserleichterung hinsichtlich Arrangement, Zeitgefühl und realistischem Eindruck.

Was immer auch Ihre Methode ist, Jamstix erleichtert die Arbeit und vereinfacht die fortlaufende Modifizierung des Schlagzeugarrangements.

7.4 Jam-Interaktivität

Jamstix kann interaktiv auf MIDI- und Audioeingangsdaten reagieren und stellt dadurch einen hervorragenden Jam-Partner dar. Dies erzeugt das Gefühl mit einem echten, lebenden Schlagzeuger zu spielen. Jamstix analysiert die Lautstärke Ihres Instrumentes und passt seine eigene Lautstärke automatisch und gefühlvoll an. Diese Daten werden auch für vielfältige Spielvarianten verwendet, wie z.B. für den Wechsel von Snarefell- zu Sidestick-Schlag, vom HiHat- zum Ride-Becken, für Rhythmusreduktion und anderes.

8 Überblick

Hier folgt ein kurzer Überblick über die Jamstix4-Benutzeroberfläche:



8.1 Main Menu (Hauptmenü)

Im Hauptmenü kann man umschalten zwischen GROOVE ('Brain'-Display und Takt-Editor), KIT (virtuelles Schlagzeug-Kit und Kit-Editor), MIXER (virtuelles Kit und Mixer) und BUILD (Gliederung des Liedes).

Hier können Sie auch zwischen DRUMS (Drum-Set) and PERC (Jamcussion) umschalten und erhalten Zugriff auf die Jamstix-Optionen (OPTIONS) sowie auf das Hilfe-Menü (HELP).

8.2 Transport/Timing

In dieser Tafel wird die aktuelle Position im Lied angezeigt, und man kann Jamstix vom Host-Timing abkoppeln bzw. wieder an koppeln sowie den Liveloop-Modus ein-/ausschalten und das Arrangement einfrieren. Die Tafel signalisiert auch die Aktivitäten von Audio-Eingang, MIDI-Eingang und MIDI-Ausgang und weist einen Zähler auf, der die aktuelle Auslastung der Audio-Engine anzeigt.

Des Weiteren können Sie durch Anklicken des Takt-Zählers das große Display rechts daneben öffnen.

8.3 Song Sheet (Liedblatt)

Dies ist das Liedarrangement. Es ist eine Liste der einzelnen Teile des Liedes (Intro, Vers, Chorus usw.) in chronologischer Reihenfolge. Sie können den Liedteilen Namen geben, ihre Länge, die Anzahl der Wiederholungen und das FILL-Verhalten ändern, sowie für jeden Liedteil einen spezifischen Stil und Schlagzeuger auswählen. Auch können Sie das Timing (Shuffle, Swing) und den Lautstärkepegel für das gesamte Lied oder nur für bestimmte Liedteile justieren.

8.4 Timeline (Zeitachse)

Die Timeline ist die horizontale Auflistung aller Takte Ihres Arrangements zur schnellen Taktauswahl. Im Takt selbst gibt es Wechsel zwischen Rechtecken und Kreisen bei Liedteilwechsel, um es leichter zu machen,

die Teilübergänge zu erkennen. Takte mit einem Überleitungsfill sind orange gefärbt, Wiederholungsfills sind hellrosa. Manuell erstellte Fills erscheinen aquamarinblau.

8.5 Virtuelles Schlagzeug-Kit / 'Brain' / Optionen

Abhängig von Ihrer Hauptmenü-Auswahl zeigt dieser Bereich das gewählte virtuelle 3D-Schlagzeug, das 'Gehirn' (Brain), den Song-Baukasten oder mehrere Seiten mit den Optionen.

8.6 Kit-Editor / Takt-Editor /Mixer

Dieser Bereich zeigt den Schlagzeugkit-Editor, den Takt-Editor oder den Mixer, entsprechend Ihrer Hauptmenü-Auswahl.

8.7 Jam-Modus / Dynamik

Hier gibt es eine Auswahl von vier Jam-Varianten. Sie können wählen zwischen normalem Jam-Modus oder Jam-Modi, die den MIDI- oder Audioeingang vom Host nutzen, sowie den MIDI-Playbackmodus, bei dem Jamstix eingehende MIDI-Noten abspielt wie jedes andere Schlagzeug-PlugIn auch.

8.8 Status-Anzeige

Die Statusanzeige liefert hilfreiche Informationen über Steuerungs- und andere Bildschirmdarstellungselemente, wenn man die Maus über das jeweilige Element zieht.

MERKE: DIE  SYMBOLE IN EINIGEN DER DARSTELLUNGSELEMENTE BIETEN WICHTIGE KONTEXT-MENÜS AN.

8.9 Benutzerdefinierte Bildschirmoberfläche

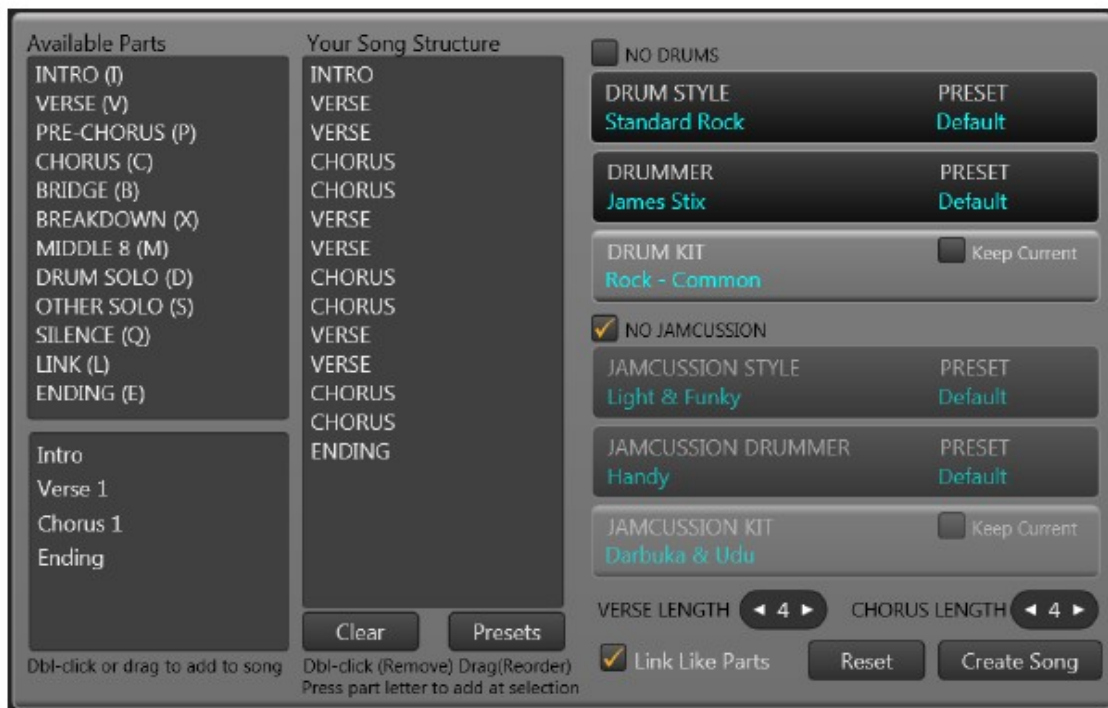
Unter „OPTIONS / USER INTERFACE & 3D KIT“ finden Sie eine „Wide screen interface“-Option (Breitbildschirmansichtsoption). Dieser Modus erlaubt Ihnen, das Schlagzeug-Set und das Jamcussion-Kit sowie Equalizer und Kompressor im Mixer gleichzeitig anzuschauen. Das reduziert zeitaufwendiges Scrollen in der 'Brain'-Ansicht.



Außerdem lässt sich auch die Bildschirmansicht nach Belieben von 80% bis auf 160% vergrößern. Das ermöglicht Ihnen die optimale Anpassung an Ihren Bildschirm und Ihre Sehgewohnheiten.

9 Gestaltung der Songstruktur

Wenn Sie Jamstix in den Host laden, werden Sie rechts oben den 'BUILD'-Screen sehen, welcher für Sie eingerichtet wurde, damit Sie schnellstmöglich Jamstix den Aufbau Ihres Liedes (Verse, Refrain, Mittelteil usw.) vermitteln und sich von ihm ein vollständiges Arrangement erstellen lassen können.



Auch später können Sie diese Funktion mit dem 'BUILD'-Button im Hauptmenü immer wieder öffnen.

Hier folgt eine Schritt-für-Schritt-Einweisung für Ihre ersten Erfahrungen mit Jamstix:

- Drücken Sie 'Create Song' (rechts unten im 'Build'-Fenster), um ein Arrangement zu gestalten, das auf den Voreinstellungen Stilrichtung, Schlagzeuger und Drum-Kit basiert.
- Starten Sie in Ihrem Host 'Abspielen' oder 'Aufnahme'.
- Schauen Sie auf das Arrangement sowie auf das 'Brain' und den Takt-Editor, während der Song läuft. Achten Sie auf die Liedteilwechsel und die Anzeige der Noten im Takt-Editor.
- Klicken Sie 'Kit' im Hauptmenü 'KIT' und beobachten Sie, wie das virtuelle Schlagzeug mit dem Lied mitspielt. Benutzen Sie auch den 'LOAD'-Knopf, um das Schlagzeug zu wechseln.
- Versuchen Sie sich auch ein bisschen am 'MIXER', besonders mit dem Equalizer.

Beginnen Sie nun, mit ein paar Änderungen zu experimentieren:

- Klicken Sie im Liedblatt (unter 'Edit') auf die Zahl rechts neben dem Namen des Songparts und verändern Sie in dem sich öffnenden Fenster die Länge (Length) des Liedteils und/oder die Anzahl der Wiederholungen (Reps). Sie brauchen sich keine Sorgen zu machen; die nachfolgenden Liedteile werden automatisch adjustiert.
- Bewegen Sie einige der Schieberegler und Drehknöpfe im 'Brain'-Areal und lauschen Sie, wie sich dadurch der Rhythmus verändert.
- Klicken Sie auf die Stilbezeichnung oben im 'Brain' und wählen Sie einen neuen Stil aus. Beobachten Sie, wie das 'Brain' sich infolge Ihrer Auswahl verändert und probieren Sie dann dasselbe mit dem Schlagzeuger.
- Halten Sie den Host an und wählen Sie einen neuen Takt in der Timeline aus. Klicken Sie dann auf ein Ereignis im Takt-Editor. Es öffnet sich ein Fenster zur Klangauswahl, wo Sie einen neuen Sound für das Ereignis auswählen können. Starten Sie den Host im jeweiligen Takt davor, um sich die Veränderung anzuhören.
- Spielen Sie mit dem Editieren im 'Preview'-Modus (Schaltfläche links neben dem Takt-Editor). Sie werden dann denselben Takt in Endlosschleife immer wieder hören und können Ereignisse verschieben, verändern oder neue erzeugen, und das Ergebnis sofort hören. Der Host sollte dafür angehalten werden.

Mit dem Song-Builder im BUILD-Menü (siehe Abb. auf der vorhergehenden Seite) können Sie ganz schnell ein komplexes Liedarrangement in Jamstix erstellen. In wenigen Sekunden erstellen Sie eine komplette Schlagzeugbegleitung mit Versen, Chorus, Bridge usw. (sogar mit Schlagzeugsolo !).

Und so geht's: Jamstix stellt Ihnen die Liedteile als Bausteine zur Verfügung und lässt Sie die Reihenfolge in Ihrem Songs selbst festlegen, indem Sie die Teile nacheinander aus der Liedteil-Liste holen und in der gewünschten Reihenfolge aneinanderfügen (siehe auch Anhang A für Details über die Liedteil-Arten). Sie holen sich die Bausteine aus der Liste über Drag-&Drop oder mit Doppelklick oder Sie drücken auf der PC-Tastatur die Taste mit dem zugewiesenen Buchstaben. Sie können auch auf die in der kleineren Liste darunter aufgeführten Songteile zugreifen. Der 'Presets'-Button liefert Ihnen ein Menü vorgefertigter Lied-Strukturen als Starthilfe.

Auf der rechten Seite können Sie Jamstix vorschreiben, welchen Stil, Schlagzeuger und welches Drum-Kit es benutzen soll (und auch Jamcussion, wenn es installiert ist). Sie können auch die Länge der Vers- und Refraintteile festlegen. Jamstix wird die am besten passenden Längen und Wiederholungen für andere Teile wählen. Es wird auch das Verhalten des Schlagzeugers anpassen, um dem Charakter des Parts Genüge zu tun (z.B. 'Power-Hand'-Einsatz für den Refrain). Alles was Sie noch tun müssen, ist, sich das Ergebnis anzuhören und dann durch zusätzliche individuelle Veränderungen dem Ganzen den „Feinschliff“ geben.

Beachten Sie bitte auch die optionale Preset-Auswahl in den 'Style'- und 'Drummer'-Feldern, mit der Sie jedes verfügbare Preset für den ausgewählten Stil und/oder Schlagzeuger spezifizieren können. Da Sie ihre eigenen Presets auch speichern können, befähigt Sie diese Funktion, „hausgemachte“ Stils und Drummer im Arrangeur zu verwenden. Ist das gewählte Style-Preset als 'Default' (Standard-Preset) gekennzeichnet und Jamstix findet Presets, die mit einem Buchstaben beginnen, der den Liedteil-Typ identifiziert (z.B. "[X] Keep It Cool" in einem Breakdown), wird es eines dieser Presets nach dem Zufallsprinzip auswählen. Das bedeutet, dass der 'Song-Builder' automatisch Style-Presets wählt, die speziell für den jeweiligen Liedteil-Typ entwickelt wurden.

Wenn Sie gern ein einzelnes MIDI-Pattern, das Sie von einem anderen Produkt auf Ihrer Festplatte gesichert haben, einsetzen wollen, so können Sie mit ein paar einfachen Schritten einen eigenen Song aus diesem Pattern erstellen (komplettiert mit 'Fills', mit eigenem Liedteilcharakter usw.), und zwar so:

- Im 'GROOVE'-Menü auf den Namen des Stils (rechts neben 'Brain') klicken. Im sich nun öffnenden Klappmenü „Special Styles“ – „Import“ auswählen und unten rechts „Load Style“ anklicken.
- Die Anzeige springt zurück ins GROOVE-Menü, wo jetzt links ein Feld 'MIDI Groove' erscheint. Dort <click to load> drücken. Es öffnet sich ein Suchfeld; Sie wählen die gewünschte MIDI-Datei aus sowie den Input-Ordner (Jamstix). Klicken Sie „Save Style Preset“ im Brain-Menü an und geben Sie Ihrem Style einen kurzen Namen.
- Jetzt das 'BUILD'-Menü öffnen und rechts unter DRUM STYLE „Import“ anklicken. Sie finden daneben als Preset Ihre importierte Datei.
- Wählen Sie alle anderen gewünschten Optionen und klicken dann 'Create Song'.

Es gibt einfach kein anderes Produkt auf dem Markt, das Ihnen diese Art von „Macht“ verleiht, komplexe Songstrukturen aus jeder beliebigen kompatiblen MIDI-Vorlage innerhalb kürzester Zeit zu erstellen.

Bitte beachten Sie, dass Jamstix die eingegebenen Längen bei Liedteilen (Vers, Refrain usw.) als musikalische Einheit betrachtet, im Gegensatz zur Gesamtlänge des Liedteils.

Ein Beispiel: Ein typischer Vers kann eine Folge von 4 Akkorden enthalten und erstreckt sich über 4 Takte, die wiederum zweimal wiederholt werden. Jamstix betrachtet das als Länge=4 und Wiederholungen=2, also Gesamtlänge des Liedteils 4x2=8 Takte. Daher sollten Sie für solch einen Vers nicht Länge =8 eingeben, sondern stattdessen: Vers Länge=4 und Vers 2x (2 Wiederholungen).

Das trifft allerdings nicht zu auf nur einmalig wiederholte Liedteile (wie Middle-8, Pre-Chorus, Silence, Drum-Solo und Link).

Sie können das Auswahlkästchen 'Keep Current' (im GROOVE-Menüfenster, rechts neben 'Drum Kit') verwenden, um das Laden von Drum-Kits aus- oder einzuschalten, was sehr hilfreich ist, wenn Sie ein modifiziertes Drum-Kit geladen haben, und verhindern wollen, dass dieses vom Song-Builder im Liedablauf durch ein anderes ersetzt wird.

Das Auswahlkästchen 'Link Like Parts' legt fest, ob Liedteile desselben Typs verlinkt werden sollen oder nicht. Ein verlinktes Liedteil wird immer eine perfekte Kopie seines „Elternteils“ (des ersten seines Typs) sein. Das ist nützlich für Lieder, bei denen sich die Liedteile in völlig identischer Art und Weise wiederholen sollen.

10 Virtuelles 3D-Schlagzeugkit



Jamstix ist das erste größere Schlagzeugprogramm mit einem virtuellen Echtzeit-3D-Kit

Anfangs werden Sie vielleicht denken, das sei nur so ein „Schnickschnack“, aber wenn Sie eine Weile damit arbeiten, wird die 3D-Animation für Sie bald unverzichtbar sein, weil Sie direkt beobachten können, wie Ihre Schlagzeug-Parts mit sich realistisch bewegenden Schlagstöcken, gelenkigen Fußmaschinen, schwingenden Becken, zurückfedernden Trommelfellen und sanft wiegenden TomToms gespielt werden. Das macht die Darbietung Ihrer Musik sehr viel intensiver und gefühlsbetonter, und es lässt Sie tief in die Arbeit an Ihrem Song eintauchen, so als ob Sie mit einem lebendigen Schlagzeuger arbeiten.

Darüber hinaus erhöht es Ihr Verständnis für mechanische und spieltechnische Belange des Schlagzeugspiels, allein durch das Beobachten des Schlagzeugkits. Wenn Sie gerade dabei sind, das Schlagzeugspielen zu erlernen, dann können Sie das 3D-Kit wie einen Schlagzeuglehrer betrachten, indem Sie beobachten, wie einfache oder sogar hochkomplexe Grooves und Fills mit langsamerer oder höherer Geschwindigkeit dargeboten werden.



Mit dieser Tafel im Mittelteil des KIT-Editors haben Sie Kontrolle über das Erscheinungsbild des 3D-Kits. Das erste Symbol schaltet den 'Show'-Modus. In diesem Modus ist die Kamera in ständiger Bewegung und arbeitet mit Zoom, alles nach dem Zufallsprinzip. Wenn Sie Ihren Host dabei abspielen lassen, werden die Kameraschnitte mit den Takteilwechseln synchronisiert.

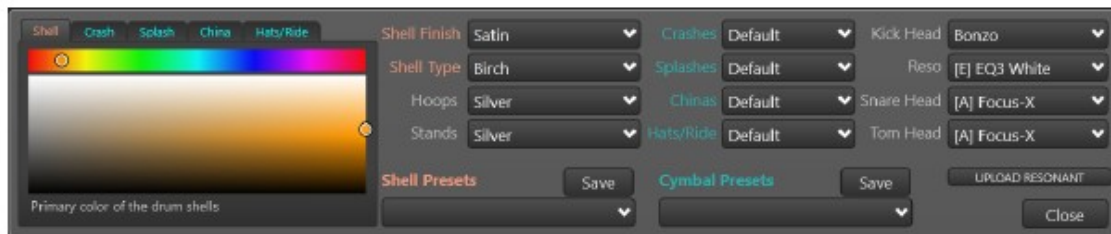
Die anderen acht Symbole lassen zwischen verschiedenen Kamerapositionen wählen. Befindet sich der Mauszeiger im Fenster über dem Schlagzeug-Kit und zeigt dabei seine 4-Pfeile-Ansicht, können Sie die Kameraposition fließend verändern, indem Sie den Cursor bei gedrückter linker Maustaste über das Fenster ziehen. Das Zoomen kann in jeder Kameraposition über das Drehen des Mauseisens durchgeführt werden.

Ein Klick auf das Symbol mit den vier Richtungspfeilen in der Symboltafel schaltet das Schlagzeugabbild auf Vollbildmodus. Wieder zurück auf Normalbild kommt man mit der ESC-Taste.

Das Farbröller-Symbol öffnet ein Auswahlménü, mit Hilfe dessen das Erscheinungsbild des Schlagzeugs verändert werden kann. Sie können folgende Attribute des Drum-Kits ändern:

- Farbe des Trommelkessels (Außenhaut)
- Farbe der Becken nach Typ

- Trommelkessel-Textur (Material) und -Appretur
- Material des Spannreifens
- Farbe der Beckenständer und Rahmengestelle
- Becken-Material/Appretur nach Typ
- Kickdrum-Felle (Beule und Schwingkreis)
- Beule im Snaresdrum-Fell
- Beule im TomTom-Fell



Sie können sogar Ihr eigenes Image wählen und als Logo vorn auf dem Resonanzfell der Kickdrum aufbringen. Klicken Sie dazu den 'UPLOAD RESONANT'-Button. Das Image sollte rechteckig sein.

Änderungen am Aussehen des Drum-Kits verändern NICHT den Klang der Schlagzeugteile!

Der Beleuchtungsmodus des 3D-Kits wird rechts neben dem Farbrollen-Piktogramm angezeigt. Durch Anklicken wechseln Sie zu verschiedenen Beleuchtungsszenarien mit speziellen Modi wie 'Neon' mit flimmerndem Neonlicht, 'Candle' mit warmem, flackerndem gelben Licht und nicht zuletzt mit dem 'Stage'-Modus (Bühnenlicht), wo die Lichter in Farbe und Intensität auf die angeschlagenen Trommeln reagieren.

Das Hin- und Herschalten zwischen den Kameraansichten, Vollbild und Bühnenlicht-Modus führt während des Spielens zu einer lebendigen und höchst unterhaltsamen Präsentation des 3D-Kits. Sie können schließlich alles aufzeichnen und für Musikvideos zu Ihren Songs verwenden oder auf einer großen Leinwand zeigen, wenn Sie Jamstix bei einem Live-Auftritt einsetzen.

10.1 Wechseln von Bestandteilen des Schlagzeug-Kits

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf eine Trommel oder ein Becken können Sie den Klang überprüfen. Wenn Sie dazu noch die CTRL-Taste drücken, hören Sie den Klang Solo und alles andere wird stumm geschaltet. Wenn Sie beim Klick auf ein Instrument die SHIFT-Taste halten, können Sie den Ton dieses Drumkit-Teils stumm schalten. Stumm geschaltete Instrumente erscheinen halbtransparent.

Rechtsklick auf ein Drumkit-Bestandteil öffnet ein Kontextmenü mit verschiedenen Optionen:

CHANGE SOUND erlaubt es, einen neuen Sound für das Kit-Teil auszusuchen.

SET TO MIDI OUTPUT ONLY entfernt die Klangzuweisung; das Kit-Teil löst nur ein MIDI-Ausgangssignal für das Playback mit einem Plug-In eines anderen Anbieters aus.

REMOVE FROM KIT entfernt das gewählte Kit-Teil. Bitte beachten Sie, dass sich der Schlagzeuger mithilfe seiner künstlichen Intelligenz 'intelligent' auf Ihre Planänderung einstellt. Ein Beispiel: Ohne eine HiHat wird der Drummer zum Ridebecken wechseln. Wird auch das Ridebecken entfernt, spielt er die Noten auf TomTom Nr.5 (Floor Tom).

REMOVE ALL und **SET ALL TO MIDI OUTPUT ONLY** arbeitet genau so wie oben beschrieben, allerdings für alle Drumkit-Bestandteile auf einmal.

REMOVE ALL OFFSET ASSIGNMENTS entfernt Abweichungen in der TomTom- und Snare-Klangzuweisung, was nützlich ist, wenn zum PlugIn-Instrument eines anderen Anbieters geleitet werden soll.

CHANGE KICK DRUM TEXT lässt Sie einen anderen Text Ihrer Wahl auf das Kickdrum-Resonanzfell setzen.

Ein Klick mit der rechten Maustaste in den freien Raum außerhalb der Schlagzeugteile öffnet das gleiche Kontextmenü, aber nun können Sie auch ein neues Instrument zum Kit hinzufügen. Beachten Sie, dass Jamstix automatisch von den Beckenständern zu einem Trommel-Haltegestell wechselt, wenn Sie entweder zwei Kickdrums zum Einsatz bringen oder aber eine bestimmte Beckenanzahl überschreiten.

10.2 3D-Kit - Dual-Monitor-Unterstützung

Wenn Sie Zweifach-Monitore benutzen, können Sie festlegen, wie das Vollbild-Kit reagieren soll, und zwar unter **OPTIONS -> USER INTERFACE & 3D KIT -> 3D Kit Multi-Monitor** folgendermaßen:

- Same Monitor - Das 3D-Kit öffnet sich auf demselben Monitor, wo Jamstix gegenwärtig gezeigt wird.
- Other Monitor - Das 3D-Kit öffnet sich auf dem Monitor, wo Jamstix gegenwärtig NICHT zu sehen war.
- Other/Auto - Das Gleiche wie oben, aber das Kit öffnet sich automatisch im Vollbild-Modus.

10.3 3D Kit - Keyboard-Shortcuts

Folgende Keyboard-Shortcuts werden unterstützt, um einen schnellen Zugriff auf einige der 3D-Kit-Optionen zu ermöglichen:

- SHIFT-L ändert den Beleuchtungsmodus
- SHIFT-S schaltet den 'Show'-Modus ein
- SHIFT-K wechselt zum Vollbild-Modus
- SHIFT-R schaltet um zwischen langsamer Rotation und Keraschwenk/Zoom im Show-Modus
- SHIFT-E wechselt die Umgebung
- SHIFT-I schaltet das Informationsdisplay in den Vollbild-Modus
- ESC beendet den Vollbild-Modus

10.4 Drumkit-Baukasten

Im Hauptmenü 'KIT' erscheint oben über dem 3D-Drumkit eine Schriftleiste mit den Befehlen LOAD (zum Laden eines Drumkits) und SAVE (zum Speichern des Kits) sowie links daneben eine Spalte, über die man ins Drumkit-Menü gelangt. Das Pfeile-Symbol rechts vom SAVE-Button sorgt für eine Zufallsauswahl der Kit-Teile.

Auf der rechten Seite der Leiste erscheinen die MIDI-Eingangs- und -Ausgangskonfigurationen. Dort wird angezeigt, wie Jamstix eingehende MIDI-Daten interpretiert und MIDI-Dateien importiert, ebenso das Format, in dem MIDI-Daten zum Output gesendet werden.

10.4.1 Kit-Menü

Das Kit-Menü gibt Ihnen Zugriff auf ein paar allgemeingebäuchliche Ausgangsroutinen, die man per Klick auswählen kann, oder aber auch die Möglichkeit, jeden Sound manuell zu konfigurieren. Seien Sie sich aber stets im Klaren darüber, dass die meisten der Kit-Voreinstellungen, die Jamstix anbietet, auf eine spezifische Output-Konfiguration eingestimmt wurden. Eine Änderung des Routings kann drastische Veränderungen in der Wirkung von Kompressor und Equalizer bewirken.



Beachten Sie bitte, dass Sie Ihren Host so konfigurieren müssen, dass er vielfältige Audioausgänge unterstützt, sonst können Sie Klänge, die den Ausgängen Nr.2 und höher zugewiesen werden, nicht hören. Einige Hosts machen das automatisch, andere wiederum benötigen dazu ein paar Schritte. Für diesbezügliche Details studieren Sie bitte die Dokumentationen Ihres Hosts.

Die beiden **'Send To MIDI Channel'**-Funktionen erlauben es Ihnen, allen Sounds des Drum-Kits einen gemeinsamen MIDI-Kanal zuzuweisen.

'Always Load Jambussion To' lässt Sie den Audioausgang so beeinflussen, dass er Jambussion-Sounds zugewiesen wird, wenn Sie ein Drum-Kit laden.

'MIDI Key & Linkage Editor' öffnet einen kleinen Bildschirm, wo Sie schnell die MIDI-Noten, die jedem Drumkit-Teil zugewiesen sind, bearbeiten und auch einen Sound mit einem anderen verketten können (verlinkte Klänge). Man kann solche Verlinkungen verwenden, um den Snaredrum-Sound „fetter“ klingen zu lassen, indem man beide Snaredrums gleichzeitig anschlagen lässt oder ein Tamburin zur Snare hinzufügt.



'No MIDI Output For Internal Sounds' sollte überprüft werden, wenn Sie einen Mix von Jamstix-Klängen und den Schlagzeugklängen eines anderen Plug-Ins (anderer Anbieter) verwenden, damit letzteres nicht Noten spielt, die Jamstix bereits zum Klingen bringt. Es gibt auch ein MIDI-Piktogramm im KIT-Editor (siehe Seite 14, neben Farbrolle und Beleuchtungsmodus-Anzeige), durch welches diese Funktion steuerbar ist.

'Closed Hat Variations' beinhaltet drei Stufen der HiHat-Öffnung (Beckenabstand) bei der Closed-HiHat-Variante. Einige hochwertige Soundbibliotheken und externe Hardware-Soundmodule bieten noch mehr HiHat-Öffnungsgrade. Mit solchen Hilfsmitteln lassen sich sehr realistische Resultate bei der geschlossenen HiHat erzielen.

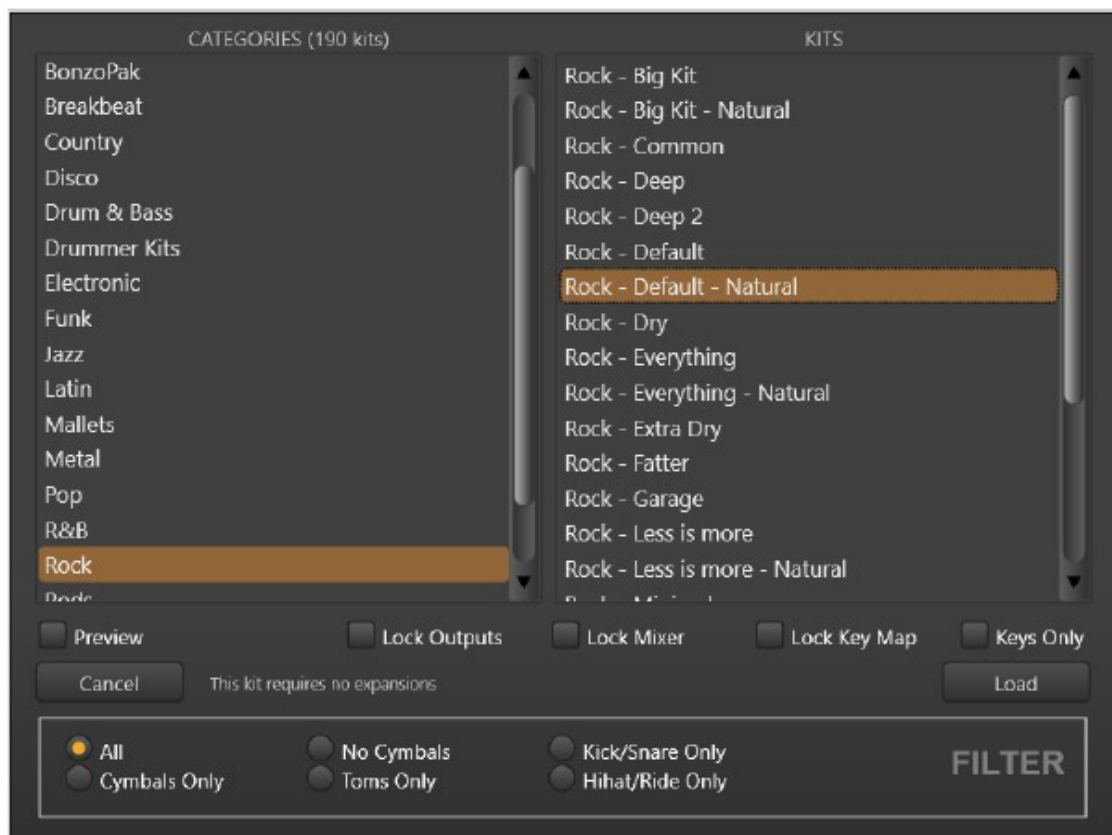
'**Position-Based Dampening**' beeinflusst die Art und Weise, wie Klänge gedämpft werden. Wenn angekreuzt, bezieht sich der Startpunkt des Dampnings auf die Seitenlänge (längerer Klang -> späteres Dampening). Wenn nicht angekreuzt, werden alle Klänge gleich gedämpft, unabhängig vom Format.

'**Show Key Map**' öffnet eine Textdatei, eine Tabelle mit allen Sounds, die vom aktuell geladenen Drumkit verwendet werden, und ihre MIDI-Noten-Zuweisung. Das ist nützlich, um Kits vergleichen zu können, oder wenn man Schlagzeug-MIDI-Noten im MIDI-Playbackmodus sendet.

'**Change Kit Setup & Materials**' öffnet das Auswahlfenster über das Erscheinungsbild des Drumkits, so wie es auch beim Klicken auf das Farbroller-Symbol im Kit-Editor aufgerufen wird.

10.5 Laden und Speichern von Drum-Kits

Mit den zugehörigen Buttons können Sie Drumkits laden und speichern. Sie können auch ein neues Kit laden, indem Sie den Namen des Kits anklicken.



Klickt man auf der linken Seite eine Kategorie an, werden auf der rechten Seite die dafür verfügbaren Kits aufgelistet. Versieht man das Feld 'Preview' mit einem Haken, so wird das Kit im Rahmen einer Vorschau im aktuell gespielten Rhythmus angespielt.

Wenn ein Drumkit in Rot angezeigt wird, ist es gegenwärtig auf Ihrem System nicht installiert. Sie können es aber als Expansion käuflich erwerben, was rechts neben dem CANCEL-Button angezeigt wird.

Das '**Lock Outputs**'-Kästchen erlaubt Ihnen, die aktuellen Output-Zuweisungen der Töne zu sperren, so dass das Laden eines neuen Drumkits sie nicht verändern kann. Das ist sehr gut für Situationen, in denen Sie in Eigenregie Sounds über mehrere Outputs verteilt hatten, nun aber das Drumkit wechseln möchten.

Das '**Lock Mixer**'-Kästchen erlaubt Ihnen, die Mixer-Einstellungen zu sperren, damit sie beim Wechsel auf ein neues Kit nicht verändert werden.

Die Option '**Lock Key Map**' verhindert, dass beim neuen Kit die zugewiesenen MIDI-Noten geändert werden .

Die Option '**Keys Only**' veranlasst Jamstix, vom geladenen Kit nur die Notenzuweisungen zu extrahieren, nicht die Sounds oder Mixer-Einstellungen. Das ist sehr nützlich, wenn Sie nur die Notenzuweisungen Ihres aktuellen Kits ändern wollen, um es für ein spezifisches Drum-Modul passend zu machen.

Die Sektion '**FILTER**' regelt, welcher Teil der Drumkit-Datei geladen wird. Manchmal möchten Sie vielleicht die HiHat oder die Toms eines anderen Kits in Ihr aktuelles Kit laden, und diese Option erlaubt das.

10.6 Drumkit-Bearbeitungsmenü



Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine Trommel klicken, hören Sie ihren Klang und sehen die zugehörigen Daten im Balken ganz unten links. Sie können aber auch das gewünschte Teil in der 'KIT PIECE'-Liste aussuchen. Hat ein Schlagzeugteil mehr als einen Ton, wird es in der 'ARTICULATION'-Liste rechts daneben angezeigt.

Klicken Sie auf den Namen des Sounds, um aus einer Auswahl einen anderen Sound herauszusuchen, der den bisherigen ersetzen soll.

Die Rubrik '**MIDI KEY/CHANNEL**' zeigt den MIDI-Notennamen und den Kanal, der diesem Soundteil zugewiesen ist.

Die **AUDIO**-Liste regelt, welcher Audio-Ausgang des internen Audio-Gerätes für den Ton verwendet wird. Das ist wertvoll, wenn man ein Kit über mehrere Kanäle ausbreiten will. Somit können Töne auf verschiedene Weise bearbeitet werden, entweder über die in Jamstix eingebauten Equalizer und Kompressoren oder über die Effektbearbeitungskette Ihres Hosts.

Die **SIZING**-Regler beeinflussen nicht den Sound des Kitbestandteils, sondern dessen Format in seiner virtuellen Repräsentation im 3D-Kit.

Die Funktionsweise von **VOLUME**- und **PANNING**-Regler (Lautstärke und Panorama) ist klar ersichtlich. Der **AMBIENCE**-Regler regelt die für den Klang eingesetzten Umgebungssignale, und **DAMPEN** kann verwendet werden, um die Halte-Phase ('sustain') eines Tones zu verkürzen. Der **TUNING**-Drehregler regelt die Tonhöhe oder Feinabstimmung eines Klanges.

Mit dem **DYNAMICS**-Regler reguliert man den Umfang der Lautstärke für dieses Kit-Teil (zwischen schwach und kraftvoll), was wie eine natürliche und volltransparente Form der Kompression benutzt werden kann.

Der '**LINKED EDIT**'-Button erlaubt Ihnen, multiple Sounds auf einmal auszuwählen. Wenn aktiviert, beeinflusst die Änderung jedes beliebigen Datenelements dieses Kit-Teils seine zugehörigen Partnerinstrumente, was nützlich ist, wenn man zum Beispiel die Lautstärke aller TomToms auf einmal einrichten möchte. Dieser Button ist nur verfügbar für TomToms und Becken.

10.6.1 Bearbeitung der Schlagstärke

Die Karte '**Velocity Mapping**' ermöglicht Ihnen, die Eingangs- und Ausgangsspielstärke des Tons zu regulieren, um Ihren spezifischen Sound und Mix zu gestalten. Wenn Sie zum Beispiel '**Compressed**' anklicken, führt eine niedrigere Input-Schlagstärke zur Anwendung einer höheren Output-Schlagstärke, was in einem lauterem, druckvollen Playback resultiert. Mit Rechts-Klick auf die Grafik hören Sie den Ton in dieser Schlagstärke.

Die Regler '**MIN VOL**' und '**MAX VOL**' ermöglichen Ihnen, die Lautstärke der Töne über das ganze Schlagstärkespektrum hinweg zu regulieren. Wird der MIN-Level angehoben, werden Töne von Schlagstärken unterhalb oder auf gleicher Ebene in der Lautstärke auf einen Level eingependelt, was nützlich sein kann, wenn Schläge mit geringer Kraft zu leise klingen. Wird der MAX-Level angehoben, werden Töne oberhalb oder unterhalb dieses Levels in der Lautstärke angepasst, was nützlich ist, wenn kräftige Schläge zu laut sind.

Sie können auch 'MIN' als einen "Expander" und 'MAX' als einen "Kompressor" ansehen; beide ohne die 'Attack'- und 'Release'-Artefakte dieser Signalprozessoren.

10.6.2 Volumen-Hüllkurve

Die Sektion '**VOLUME ENVELOPE**' (Volumen-Hüllkurve) ist ein hochentwickeltes Werkzeug, um den Charakter eines Drum-Sounds drastisch zu verändern. Sie ähnelt in etwa der ADSR-Tonhüllkurve, die man in den meisten Synthesizern findet (ADSR steht für Attack-Delay-Sustain-Release).

Der '**OFFSET**'-Knopf wird verwendet, um den anfänglichen Einschwing-Part des Trommeltens zu unterdrücken. Das macht den Ton 'weicher', mit geringerer Anschlagstärke, und hebt die ursprüngliche Sustain-Phase des Audio-Samples hervor.

Der '**ATTACK**'-Knopf regelt das Tempo, mit dem sich das Sample beim Start aufbaut. Sein Effekt ähnelt dem des OFFSET-Reglers, aber startet nicht, wenn das Sample-Playback die Startposition schon passiert hat.

Der '**SUSTAIN**'-Knopf definiert die Länge des Playbacks, dort wo der 'Volume'-Pegel nach der Bearbeitung der ATTACK-Sektion unverändert bleibt.

Der '**DECAY**'-Knopf regelt das Tempo, in welchem die Lautstärke abgeschwächt wird, wenn der DECAY-Sektor verlassen wird. Sie können auch den Grad der Abschwächung, mit dem der Sektor beendet wird, regulieren.

'**TAIL**' (Schwanz) ist der Sektor, der dem DECAY folgt und die Klangwiedergabe komplett macht. Kürzere 'Tail'-Zeiten lassen den Ton verklingen, noch bevor sein ursprüngliches Ausklingen abgeschlossen wäre.

Sie können diese Hüllkurven separat für die Mikrofon-Abstände regulieren, entweder für den Nahbereich ('**CLOSE MIC**') oder für den Raumklang ('**AMBIENCE**'), oder verwenden Sie '**SYNCHED**', um die AMBIENCE-Hüllkurve mit der CLOSE-MIC-Hüllkurve zu verknüpfen.

Experimentieren Sie bitte mit der in diesem Fenster angebotenen Liste von Voreinstellungen (Presets), um all die vielfältigen Klangfarben kennenzulernen, die Sie aus einem einzelnen Ton durch die Verwendung von Hüllkurven herausholen können.

10.7 Verwendung des MIDI-Ausgangs

Jamstix sendet alle seine Noten zum Host. Das bedeutet, wenn Ihr Host VSTi-MIDI-Ausgangsrouting unterstützt, können Sie das Jamstix-Output zu einer MIDI-Spur im Host leiten und dort editieren oder an ein anderes Schlagzeug-Modul als Playback senden. Das bedeutet auch, dass Sie in Echtzeit den MIDI-Ausgang von Jamstix zum MIDI-Eingang eines anderen Moduls leiten können.

11 Mixer

Der Mixer kontrolliert die Audio-Ausgänge von Jamstix und wird im Hauptmenü über das Menü 'MIXER' geöffnet.



Jamstix stellt 8 Stereoausgänge zur Verfügung. Jeder Kanal kann über seinen Namensschriftzug an- und ausgeschaltet werden. Darunter ist ein Schieberegler für die Lautstärke und dazwischen ein kleiner Kreis, der eine kleine LED beinhaltet, die durch Rot-Aufleuchten Aktivitäten im absoluten Grenzbereich signalisiert. Unterhalb des Schiebereglers befindet sich der Schriftzug 'SOLO' zum Umschalten auf Solo.

Die Reglergruppe rechts vom Lautstärke-Schieberegler wechselt anhand Ihrer Effekte-Wahl ('EQ/COMP' oder 'DELAY') und bietet entweder EQ- und Kompressor-Regler oder Delay-Regler an.

'FLIP STEREO' wechselt zwischen Schlagzeuger- und Hörerperspektive.

Die Option 'DOWNMIX' legt alle Ausgänge zusammen auf den Ausgang Nr.1 (output#1). Das macht die anderen Ausgänge effektiv als Übertragungswege für Effektbearbeitung und Sub-Mixen. Diese Option ist auch sehr nützlich für Hosts, die multiple VST-Audioausgänge nicht unterstützen.

Der 'MIDI ONLY'-Schalter veranlasst Jamstix, die Samples aus dem Speicher zu entfernen und sie gar nicht mehr anzuspielden. Er sendet nur noch Noten zum MIDI-Ausgang, was sehr nützlich ist, wenn Sie ein anderes Schlagzeugmodul mit Jamstix über den Jamstix-MIDI-Ausgang betreiben.

'AMB To #8' ist ein Schalter, der alle Umgebungssignale zu Ausgang Nr.8 lenkt. Das ist sehr nützlich, wenn Sie das ganze Ambiente - unabhängig von der Quelle - mit zusätzlicher Effektbearbeitung in Jamstix oder dem Host individuell konfigurieren möchten.

Der Drehregler 'AMBIENCE' erlaubt Ihnen, das Ambiente-Niveau des gegenwärtig aktiven Kits (Drum-Set oder Jamcussion-Kit) im Gesamten zu regulieren. 'Ambience' ist ein räumliches Stereo-Signal, das die meisten Jamstix-Sounds (außer CS-Sounds) beinhalten.

Der 'AMB DAMP'-Regler verringert den Nachklang (Sustain) des Signals, um einen kleineren, gedämpften Raum zu simulieren.

Der Drehknopf 'STEREO %' bestimmt die Breite des Stereofeldes; mit voll nach links gedrehtem Knopf erzeugt man ein Mono-Signal. Das ist ein sehr wichtiger Regler, da Schlagzeuge traditionell vielfältig in Bezug auf die Stereo-Breite abgemischt werden, abhängig vom Genre und vom Arrangement. Ein Beispiel: Wenn das Schlagzeug den Mix zu „überwältigen“ droht, verringern Sie einfach die Stereo-Breite, um die Trommeln und Becken dichter zusammen zu platzieren.

11.1 Equalizer FX

Der Equalizer bietet für die Mittenfrequenzen 3 Frequenzbänder für LO und HI zur Auswahl an.

11.2 Compressor FX

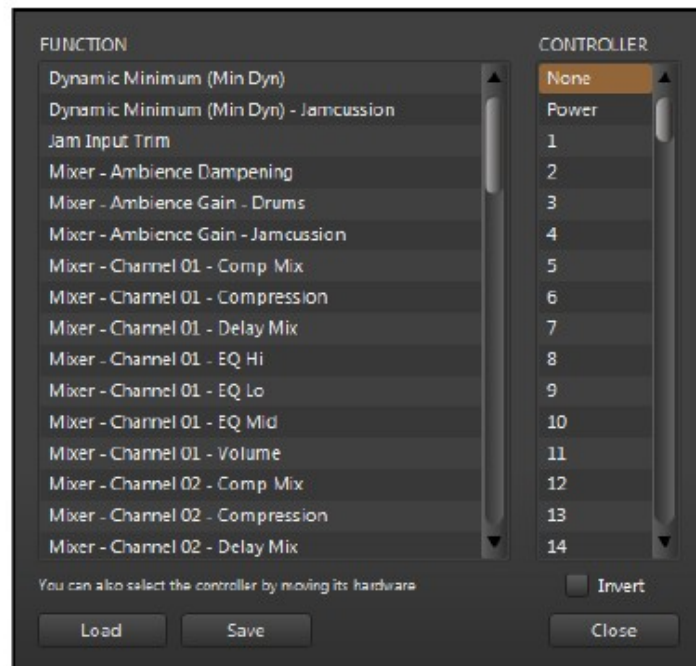
Die Kompressoren besitzen einstellbare Drehregler für Schwellenwert, Einschwingphase, Ausklingphase und „Dry/Wet“-Mix. Der 'Dry/Wet'-Knopf erlaubt Ihnen, sowohl in Reihenkompression als auch in Parallel(NY)kompression zu operieren.

11.3 Delay FX

Die Länge der Verzögerung (Hall/Echo) wird aus Notenlängen (48stel bis zu ganzen Noten) ausgewählt und immer mit dem aktuellen Tempo synchronisiert. Sie können den Stereo-Modus wählen (Center, Slow Pan, Fast Pan) sowie Feedback-Rate, Low-Pass-Filter und 'Dry/Wet'-Mix einstellen.

11.4 MIDI-Fernbedienung

Der Mixer kann über einen MIDI-Controller ferngesteuert werden. Sie brauchen nur mit der rechten Maustaste auf eines der Bedienelemente im Mixer zu klicken und der folgende Dialog wird geöffnet, wobei der Name des ausgesuchten Reglers braun unterlegt ist:



Wählen Sie die gewünschte MIDI-Controllernummer manuell oder durch Bewegen eines zugeordneten Hardwarereglers (falls Sie bereits einen Hardware-MIDI-Controller angeschlossen haben) aus. Die **Invert**-Option erlaubt das Umkehren der Kontrollwerte, so dass dann geringe Controllerwerte hohe Funktionswerte erzeugen.

Viele moderne Hosts erlauben das Aufzeichnen und manuelle „Zeichnen“ von Controllerkurven, was sich hervorragend zur gezielten Fernbedienung während eines Songs eignet, wie z.B. das Öffnen der Stereobreite beim Intro oder das Verringern eines EQ-Höhenreglers am Songende.

12 Jam-Modus



Mit der Jam-Modus-Auswahl wählen Sie die Art und Weise, wie die A.I. (künstliche Intelligenz) interagiert. Zur Auswahl stehen folgende Modi:

12.1 Normal Jam

In diesem Modus ist das Jamstix-Gehirn aktiv, aber MIDI- oder Audioeingangsanalyse beeinflussen es nicht. Das ist perfekt für volle manuelle Kontrolle. Wir empfehlen daher, dass Sie in diesem Modus beginnen, den Umgang mit Jamstix zu erlernen.

12.2 MIDI Jam

Benutzen Sie diesen Modus, um mit Jamstix über ein MIDI-Instrument zu jammen. Dies funktioniert genau so wie im Audio-Modus, nur diesmal mit eingehenden MIDI-Daten. Zusätzlich ermöglicht diese MIDI-Analyse einigen Style- und Drummer-Modellen ihr 'Denken' auf spezifische Charakteristika Ihres Spielens einzustellen, wie z.B. andauernde Schläge, wenn Sie ein Staccato spielen.

Benutzen Sie die 'Input Trim'-Möglichkeiten auf der Optionen-Seite ('Options' → 'Jamming Options'), um Jamstix Ihrer spezifischen MIDI-Anschlagstärke anzupassen. Ihr Maximalwert sollte gerade dazu reichen, die Maximale Song-'Power' auszulösen. Schauen Sie sich auch das 'Input Velocity Map' im Options-Fenster an, das eine gezielte Feinabstimmung ermöglicht, wie z.B. das Erstellen eines 'Sweet Spot', wo die 'Power' konstant bleibt, solange Sie nicht sehr leise oder sehr laut spielen.

12.3 Audio Jam

Dieser Modus ist wie letzterer, aber Jamstix passt die Song-'Power'(Velocity) den Daten eines **audioM8**-PlugIns an, das mit dem Jamstix-Paket mitgeliefert wird und das auf einer Host-Audiospur als Inserteffekt geladen werden muss. Die 'Velocity' beeinflusst nicht nur die Spielstärke sondern auch Spielregeln, wie z.B. selbständige Snarefell/Sidestick-Wahl, Rhythmusreduktion und Regeln für den HiHat/Ridebecken-Wechsel. Dieser Modus ermöglicht Ihnen auch, mit einer Gitarre oder einem Bass zu jammen, und vermittelt Ihnen so das Gefühl, dass Jamstix mit Ihnen zusammenspielt.

Benutzen Sie die 'Input Trim'-Möglichkeiten auf der Optionen-Seite ('Options' → 'Jamming Options'), um Jamstix Ihrem spezifischen Powerpegel anzupassen. Ihr Maximalwert sollte gerade dazu reichen, die maximale Song-'Power' auszulösen. Schauen Sie sich auch das 'Input Velocity Map' im OPTIONS-Fenster an, das eine gezielte Feinabstimmung ermöglicht, wie z.B. das Erstellen eines „Sweet Spot“, wo die 'Power' konstant bleibt, solange Sie nicht sehr leise oder sehr laut spielen. Es gibt auch eine Option 'Response Rate', mit der geregelt wird, wie schnell die Song-'Power' in einem Audio-Jam sinkt, wenn sich die Lautstärke des Audiomaterials verringert.

12.4 MIDI Playback Mode

In diesem Modus wird das 'Brain' ausgeschaltet und Jamstix arbeitet wie jedes andere herkömmliche Schlagzeug-Soundmodul. Senden Sie MIDI-Drumdaten von Ihrem Host zu seinem MIDI-Input und Jamstix gibt sie wieder.

Sie müssen das 'MIDI Input Mapping' (rechts im 'Kit Tool'-Balken des KIT-Menüs) in das Format versetzen, in welchem sie MIDI-Daten an Jamstix senden wollen, damit diese korrekt gespielt werden.

Im Playback-Modus ist das Liedarrangement im Songblatt ausgetauscht worden gegen eine Liste von mehreren Optionen für das Schlagzeug-Set:

Automatic Ride Bell (automatischer 'Bell'-Klang des Ride-Beckens):

Wenn mit Haken versehen, wird jede Ridebecken-Note mit einem 'Velocity'-Wert von 127 umgewandelt in ein 'Bell'-Soundereignis. Das ist nützlich, wenn man ein E-Schlagzeugkit mit einem Ein-Zonen-Ridepad benutzt, das nur Ridebecken-Noten senden kann.

Use TD-20 Extensions

Diese Option ist für die, die in Jamstix mit dem Roland-E-Drumkit TD-20 (oder ähnlich) spielen wollen. Sie bewirkt folgendes Verhalten:

- verändert die „innere“ HiHat-Logik, um realistische Antworten zu geben, wenn das TD-20 einen CC4-Wechsel sendet, nachdem eine Note angeschlagen wurde
- leitet HiHat-Randschlagnoten automatisch zu den korrespondierenden 'Tip-' und 'Shank'-Noten
- erlaubt den Splash-Schlag bei der HiHat
- ermöglicht das Drosseln des Beckens über „After-Touch“
- aktiviert die Snarepositionsabtastung und leitet Ausgleichsschläge zum Klangausgleich-Slot

Cymbal Variations (Becken-Variationen)

Dies ist sehr nützlich bei Verwendung eines E-Drumkits mit nur einem oder zwei Becken-Pads. Sie können die Funktion deaktivieren, sie nur für Crashbecken 1 nutzen oder für alle Becken.

13 Power-Level / Dynamik

Der **Power**-Knopf kontrolliert die Dynamik des Songs, die vom 'Gehirn' eingesetzt wird, um sowohl den Power-Level des angespielten Schlagzeugs einzupegeln als auch Entscheidungen zu treffen, welcher Style gespielt wird. Sie können diesen Regler manuell bedienen oder auch per MIDI-Controller (VST-Automation oder MIDI-Controller-Hardware) fernsteuern.

Im MIDI- oder Audio-Jammodus wird dieser Knopf von Jamstix selbst gesteuert.

Wenn Sie Jamcussion installiert haben, können Sie den wahrgenommenen Power-Level für Jamcussion ändern, indem Sie die ALT-Taste gedrückt halten und dann den Power-Knopf drehen. Damit können Sie das Verhältnis der Ansprechdynamik von Schlagzeug und Perkussionsinstrumenten regulieren.

Beachten Sie, dass Sie auch vorbereitete Power-Werte für jedes Liedteil einsetzen können (über die **PWR**-Seite im Arrangierfenster), wenn Sie lediglich einfache Power-Wechsel benötigen und keine Controllerkurven in der DAW aufbauen möchten.

13.1 MIN/MAX Power

Mit dem Schieberegler MIN (rechts vom 'Power'-Knopf) stellt man den minimal zulässigen Power-Level ein. Das bedeutet, dass das Schlagzeug nicht sanfter als dieser Wert gespielt wird. Das macht sich besonders gut für Songs, die einen ziemlich konstanten Power-Level haben, so dass ein zu sanftes Spielen in Bereichen mit geringer Dynamik das Schlagzeug nicht zu leise machen würde. Das Einstellen höherer Werte mit diesem Regler hält die Töne laut genug, auch wenn das 'Brain' mit dem Original-Power-Level korrespondiert.

Bitte beachten Sie, dass dieser Regler nur das aktuelle Kit (Schlagzeug-Set oder Jamcussion) beeinflusst, so dass beide unterschiedlich eingepegelt werden können.

Auf gleiche Weise arbeitet der MAX-Schieberegler, welcher den maximal zulässigen Power-Level reguliert.

14 Transport-Bedienelemente



Das Schloss-Symbol bestimmt, ob Jamstix dem Host folgen soll oder nicht. Standardmäßig ist das Schloss geschlossen, was bedeutet, dass Jamstix immer dem Host folgt. In einigen Hosts müssen Sie es öffnen, um die Vorschau-Funktion von Jamstix nutzen zu können.

Das Pfeilkreis-Symbol rechts neben dem Schloss stellt auf Live-Looping um, einem interessanten Modus zur Anwendung bei Live-Auftritten. Wenn 'Liveloops' aktiviert worden sind, wird jedem Liedteil im Arrangement ein „Patch Change“ zugeordnet (1 für Liedteil 1, 2 für Liedteil 2 usw.), ebenso die festgelegte TRG-MIDI-Note. Jamstix spielt den Song normal durch. Wenn jedoch ein Patch-Change empfangen wird, wechselt Jamstix zum zugehörigen Teil, sobald der momentane Part beendet ist (ausgenommen: Wiederholungen). Dann wird der neue Part bis zum nächsten Partwechsel wiederholt. Das ist sehr nützlich, wenn Sie einen Song mit festgelegten Liedteilen haben, aber die Reihenfolge der Liedteile und die Anzahl der Wiederholungen bei einem Live-Auftritt mit Jamstix „auf die Schnelle“ ändern wollen. Mit Hilfe eines MIDI-Keyboards oder eines Fußpedals können Sie Jamstix in Echtzeit instruieren, Songteile zu verändern, während Sie spielen. Näheres dazu unter „Liveloops“ in Kapitel 25 dieses Handbuchs.

Der **FREEZE**-Button lässt Sie Jamstix einfrieren, was sehr hilfreich ist, wenn Sie mit Jamstix in Echtzeit jammen (MIDI oder Audio) und es im Host herausnehmen oder einfrieren wollen. Wenn Jamstix eingefroren ist, wiederholt es für jeden Takt exakt, was zuletzt gespielt wurde, ungeachtet der Echtzeit-Controller usw. Außerdem werden unbenutzte Samples vom Speicher entfernt.

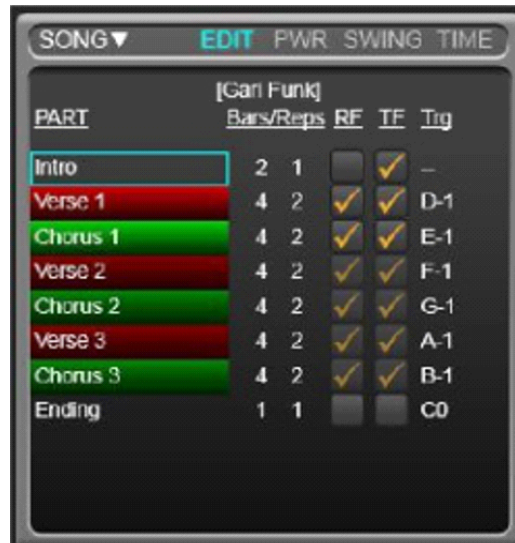
Sie müssen den ganzen Song einmal durchspielen, um danach erfolgreich einfrieren zu können.

14.1 Das Song-Sheet (Liedblatt)

Das Liedblatt zeigt das Arrangement Ihres Songs. Es bildet eine vertikale Liste der Liedteile (Parts), wie Intro, Vers und Chorus (Refrain), die Ihren Song bilden, in chronologischer Reihenfolge. Wenn Ihr Host spielt, wird Jamstix die Parts von oben nach unten abspielen; wenn ein Liedteil endet, startet sofort das nächste.

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste dabei auf Liedteile Ihrer Wahl, um die Menüfunktionen der Songparts gleichzeitig auf alle ausgewählten anzuwenden.

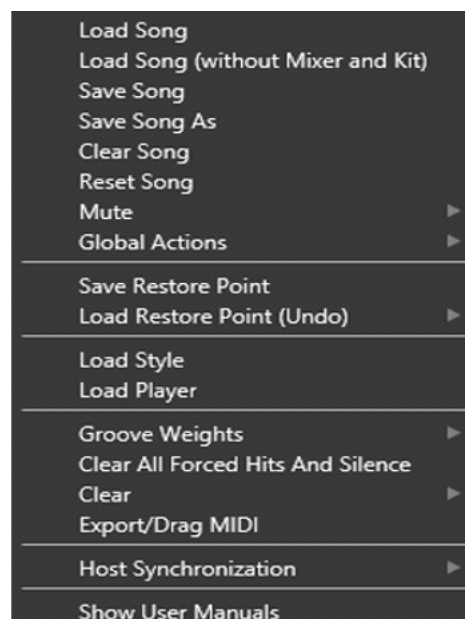
Liedteile sind eingefärbt, um Verknüpfungen zwischen ihnen anzuzeigen. Verknüpfte Liedteile haben dieselbe Farbe wie ihr Original, aber in einem dunkleren Farbton.



PART	Bars/Reps	RF	TF	Trig
Intro	2 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	–
Verse 1	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	D-1
Chorus 1	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	E-1
Verse 2	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	F-1
Chorus 2	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	G-1
Verse 3	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	A-1
Chorus 3	4 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	B-1
Ending	1 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C0

14.1.1 Das Songmenü

Ein Klick auf das Wort **SONG** in der oberen linken Ecke des Liedblattes öffnet das folgende Songmenü:



Load Song

Damit können Sie einen ganzen Song laden, genau wie im Quickstartfenster. Jeder Song hat sein eigenes Arrangement, Mixereinstellungen und sein Drumkit. Mit der Menü-Zeile darunter können Sie einen Song ohne seine Mixer- und Kit-Einstellungen laden.

Save Song

Speichert den momentanen Song (Arrangement, Mixer und Kit) in einer Song-Datei.

Clear Song löscht das gesamte Arrangement und erzeugt nur ein einzelnes Standard-Liedteil.

Reset Song

Lässt das Arrangement zwar intakt, stellt aber alle Parts neu zusammen und setzt die Groove-Werte auf Standard.

Mute

Dieses Submenü erlaubt Ihnen, die 'Fills' und 'Accents' stumm zu schalten, was sehr nützlich während des 'Groove'-Kompositionsprozesses sein kann.

Global Actions

Einige Funktionen zum Ändern der Standardoptionen für alle Parts auf einmal.

Load/Save Restore Point

Diese Funktion lädt oder speichert eine Sicherungskopie Ihres aktuellen Songs aus dem/in den Revisionsordner.

Load Style und Load Player

Erlaubt das Wechseln von Stilrichtung und Schlagzeuger, in derselben Weise wie beim Klicken auf Stil- und Drummer-Namen in der 'BRAIN'-Spalte.

Groove Weights

Jede Sechzehntel-Position eines Taktes hat ein 'Groove Weight' in Jamstix. Dies kann entweder **Heavy**, **Neutral** oder **Syncopated** sein. Diese „Gewichte“ beeinflussen den Kompositionsprozess und können dazu dienen, Jamstix an ein bestimmtes rhythmisches 'Feeling' eines Songs anzupassen, besonders wenn ungewöhnliche Taktarten verwendet werden.

Das 'Groove-Weight'-Untermenü des Songmenüs ermöglicht Ihnen, ein 'Weight'-Format zu laden und auf alle Takte des Liedes anzuwenden oder auch alle Takte auf die Standard-'Weights' zurückzusetzen.

Clear All Forced Hits And Silence

Der Takteditor erlaubt das Verstummen oder Forcieren von 16tel-Positionen per Klick auf die Positionsnummer. Diese Menüfunktion dient dazu, all diese Einstellungen zu löschen.

Export MIDI File

Diese Option exportiert eine MIDI-Datei, falls ein Export per „Drag-&Drop“ zum Explorer nicht möglich ist.

Host Synchronization

Dieses Untermenü erlaubt es, das Tempo von Jamstix zu verdoppeln oder zu halbieren. Manchmal müssen Sie mit Material arbeiten, das in falschen BPM (Beats Per Minute) aufgezeichnet wurde (z.B. 60 bpm statt 120 bpm), und eine Neueinspielung ist nicht möglich oder nicht vertretbar. Mit dieser Funktion können Sie Jamstix an diese Situation anpassen, aber die Taktpositionen von Host und Jamstix sind dann natürlich verschieden. Deshalb sollte das nur im Notfall angewandt werden.

14.2 Liedteil-Auswahl

Es existieren vier Auswahlaspekte für Liedteile im Liedblatt. Ist **EDIT** aktiv, sehen Sie Längen-, Fill- und Triggerdaten. **PWR** zeigt Ihnen Schieberegler, mit denen man Standard-Powerlevel für jedes Liedteil regulieren kann. Die Auswahl **SWING** zeigt Shuffle-(Swing-)Funktionen für jeden Part, und die Auswahl **TIME** erlaubt Ihnen, das Timing (Zeitgefühl) zu forcieren oder zu verschleppen.

Sie können auch im Liedblatt den Part-Namen austauschen gegen den Style-Namen oder den Schlagzeugernamen durch Klicken auf den Schriftzug links in der Kopfzeile über der Liedteilaufistung.

14.3 Liedteillänge / Fills / Trigger

Das Liedblatt zeigt das Arrangement Ihres Songs. Es besteht aus einer vertikalen Liste von Parts, die Ihr Lied bilden, in chronologischer Reihenfolge. Die **BARS**-Spalte bestimmt, wie viele Takte ein Part (Liedteil) hat, und die **REPS**-Spalte kontrolliert die Anzahl der Wiederholungen dieser Takte.

Klicken Sie auf den Namen eines Parts, um Jamstix zu diesem Part zu bewegen. Doppelklicken ermöglicht das Editieren des Namens, und wenn Sie die CTRL-Taste beim einfachen Klicken gedrückt halten, können Sie die Reihenfolge der Liedteile per Drag-&Drop ändern. Sie können auf die letztgenannte Weise (CTRL+Drag) auch einen Part als MIDI-Export in den Host (oder Explorer) ziehen.

Das **RF** steht für 'Repetition Fill', das bedeutet: Jamstix spielt immer dann ein Fill, wenn der Part zur Wiederholung vorgesehen wird. Das **TF** steht für 'Transition Fill'. Das ist ein Fill, das im letzten Takt des Parts gespielt wird, bevor Jamstix zum nächsten Part wechselt. Versehen Sie diese Felder ganz nach Ihren Wünschen mit Häkchen, um Fills einzusetzen, wo und wann immer Sie sie gebrauchen können.

In der **TRG**-Spalte werden Noten angeboten, die einen Songpart auslösen, der im Liveloop-Modus gespielt werden soll. Mehr Informationen dazu finden Sie im Liveloop-Abschnitt dieses Handbuchs.

14.4 Liedteil-Editierung

Doppelklick auf einen Liedteil-Namen oder einfacher Klick auf die Zahlen der 'bars/ reps'-Anzeige dieses Liedteils öffnen folgendes Fenster:

Hier können Sie den Namen, Länge und Wiederholungen für den Part bearbeiten.

Wenn '**Allow Time Signature Changes**' im Hauptmenü 'OPTIONS' (in der Spalte 'Manager-Tool') markiert ist, können Sie unter 'Time' die Taktangabe für den Part spezifizieren (4/4, 2/4, 3/4 usw).

Das '**Linked To**'-Element verlinkt einen Songpart mit einem anderen oder löst bestehende Verknüpfungen.

Ist ein Part mit einem speziellen Namen versehen (wie Vers, Chorus usw.), können Sie über 'Reset' den Parttyp auf 'Normal' zurücksetzen.

Wenn Sie **'Use 2nd Kick and Snare'** ankreuzen, werden alle Snare- und Kickdrum-Events zur zweiten Snare und zweiten Kickdrum geleitet, sofern diese in Ihrem Drumkit vorhanden sind. Das ist ein schneller Weg, um z.B. in diesem Versteil zur Abwechslung etwas verhaltenere Kickdrum und Snare einzusetzen.

Wird **'Suppress Sound Linkage'** angekreuzt, unterdrückt das 'Gehirn' alle verlinkten Töne, die über die KIT-Menüoption (MIDI Keys & Linkage Editor) zugewiesen wurden. Das ist z.B. nützlich, wenn Sie der Kickdrum einen weiteren Kicksound aufgepfropft hatten, aber nicht wollen, dass die Aufstockung jetzt während dieses Versteils angewandt wird.

14.5 'Part' → 'Timing'

Dieser Schieberegler kontrolliert das Verhältnis von Host-Zeit zu Jamstix-Zeit. In der Mittelposition ist sie vollsynchronisiert. Je weiter der Regler nach links bewegt wird, desto mehr ist die Jamstix-Zeit vor der Host-Zeit und je weiter er nach rechts bewegt wird, desto mehr hängt Jamstix hinter der Host-Zeit zurück. Verwenden Sie den 'Song'-Schieberegler, um alle Songparts auf einmal zu regulieren, oder einen 'Part'-Regler, um nur diesen betreffenden Part zu beeinflussen.

14.6 'Part' → 'Swing/Shuffle'

„Shuffling“ (Shuffle) bedeutet, dass in einem 4/4-Takt Noten zu Triplettspositionen (Triolen) verschoben werden. Die häufigste Anwendung findet das im Jazz, dem Swing. Jamstix wendet Shuffling wie eine Improvisation an; Sie nehmen einen geradlinigen 4/4-Takt-Rockrhythmus und machen ihn zum Shuffle-Rhythmus, einfach nur, indem Sie den Shuffle-Regler bedienen, ohne damit den eigentlichen Grundrhythmus zu verändern.

Sie aktivieren/deaktivieren Shuffling durch Ankreuzen der Kästchen **'8th'** und **'16th'**. Hauptsächlich werden Sie **'8th'**-Shuffling einsetzen wollen; nur einige Songs, wie in den Musikrichtungen Funk und Modern Gospel, erfordern **'16th'**-Shuffling.

Sie können die Tiefe des Shufflings mit dem Shuffle-Schieberegler einstellen.

14.7 Liedteil-Menü

Mit Rechtsklick auf einen Part erhalten Sie Zugriff auf folgendes Menü:



New Part

Ein Untermenü mit verschiedenen Optionen, einen neuen Part zu kreieren.

Delete Part

Entfernt den Part aus dem Song

Song Loops To This Part

Wenn 'Enable song looping' im OPTIONS-Hauptmenü markiert ist, können Sie diese Funktion nutzen, um Jamstix mitzuteilen, auf welchen Songpart es zurückspringen soll und wann das Ende des Songs erreicht worden ist.

Copy / Paste

Damit können Sie Liedteile kopieren. Beachte: 'Paste' erzeugt keinen neuen Part, sondern überschreibt den Part, auf dem es ausgeführt wird. Sie finden dort auch Optionen, die es ermöglichen, den Stil oder den Schlagzeuger dieses Parts auf alle anderen Parts des Songs zu kopieren.

Load Part / Save Part

Damit können Sie Parts auf die Festplatte speichern oder von dort laden.

Copy Style & Drummer / Paste Style & Drummer (sind Untermenüs von 'Copy Part' und 'Past Part')

Damit können Sie die 'Brain'-Einstellungen (Stil und Drummer) von einem Part auf den anderen übertragen.

Recompose

Dieses Untermenü erlaubt verschiedene Formen der Neukomposition für den Part.

Locking

'Locking' verschließt den Part und verhindert damit, dass er durch das 'Brain' verändert wird. Das ist nützlich, wenn Sie einen ganzen Part davor schützen wollen, aus Versehen neukomponiert zu werden.

Composing

Dieses Untermenü erlaubt das Setzen des Signals 'Composed' (bereits komponiert) für alle Takte des Liedteils auf einmal. Ein 'composed'-Takt wird vom 'Brain' nicht verändert, es sei denn, Sie haben die Einstellungen im Brain-Hauptmenü dahingehend geändert.

Import

Mit diesem Untermenü können Sie 'Grooves' (über das Taktmenü gespeicherte Grooves von Jamstix 2/3), MIDI-Pattern (wie sie von vielen Drum-Modulen oder MIDI-Groove-Packs zur Verfügung gestellt werden) sowie Jamstix1-Rhythmen (erfordert, dass Jamstix 1 installiert ist) importieren. Der MIDI-Import passt Länge und Wiederholungen des Parts automatisch an, basierend auf der Anzahl der Takte in der MIDI-Datei.

Groove Weights

Jede Sechzehntel-Position eines Taktes hat ein 'Groove-Weight' in Jamstix. Dies kann entweder **Heavy**, **Neutral** oder **Syncopated** sein. Diese Gewichtungen beeinflussen den Kompositionsprozess und können dazu dienen, Jamstix an ein bestimmtes rhythmisches 'Feeling' eines Parts anzupassen, besonders wenn ungewöhnliche Taktarten verwendet werden.

Das 'Groove-Weight'-Untermenü des Part-Menüs lässt Sie ein 'Weight'-Format laden und es auf alle Takte des Parts anwenden oder auch alle Takte auf die Standardgewichtung zurücksetzen.

Reset - Untermenü**Clear All Forced Hits And Silence**

Der Takteditor erlaubt das Forcieren oder Verstummen von Sechzehntelpositionen durch Klicken auf seine Positionsnummer in der oberen Reihe. Diese Menüfunktion hier dient dazu, alle solche Einstellungen zu löschen.

Reset Play Filters

Diese Option löscht Zeitgefühl und Anschlagsvariationen der Noten aller Takte dieses Liedteils.

15 Die Takte-Zeitachse

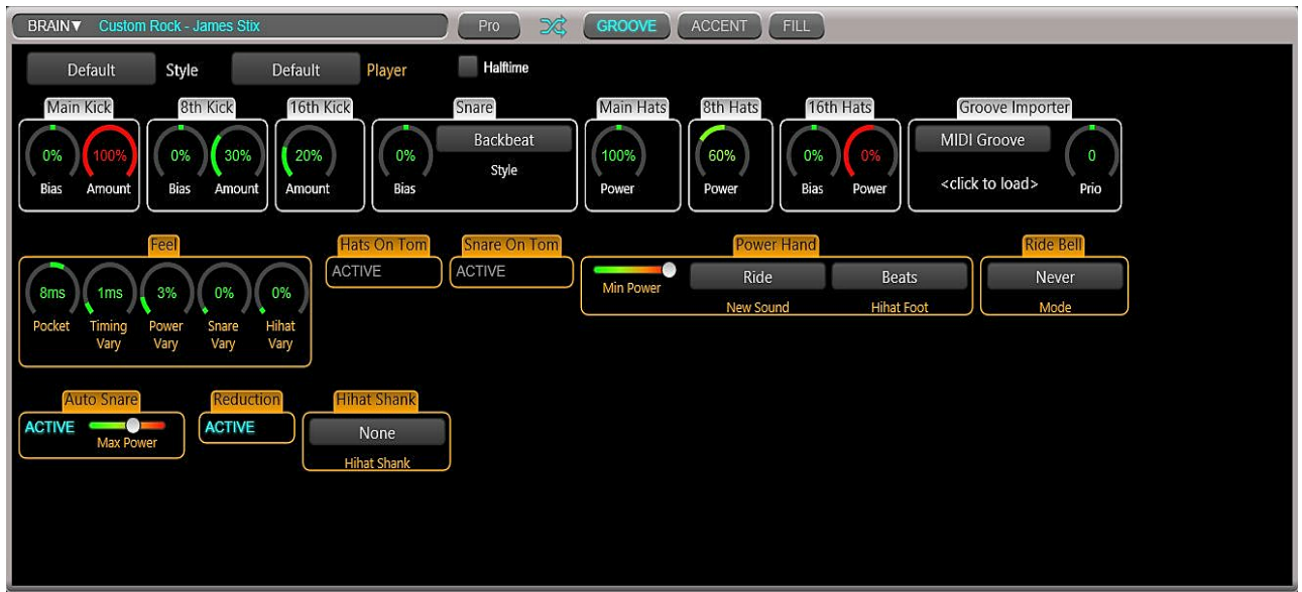


Die Takte-Zeitachse zeigt alle Takte eines Songs horizontal aneinandergereiht in chronologischer Reihenfolge. Sie können sich mithilfe des Mauseisens schnell durch das Lied bewegen. Sie können auch durch Links-Klick auf die Nummer eines Taktes zu diesem Takt springen. Rechts-Klicken auf einen Takt öffnet das Taktmenü, welches im Detail im Takteditor-Abschnitt behandelt wird.

Orangefarbene Takte enthalten ein Transition-Fill. Hellrosa bedeutet, der Takt hat ein Repetition-Fill, und die Farbe Blau erscheint, wenn Sie manuell ein Fill in diesen Takt platziert haben.

Die äußere Form des Taktes wechselt zwischen Kreisen und Rechtecken, um Teilveränderungen anzuzeigen. Wenn Sie die Maus über die Nummer des Taktes bewegen, erscheint unten in der Statuszeile der Name des zugehörigen Parts, die Anzahl der Wiederholungen sowie Takt Nummer im Liedteil.

16 'The Brain' (Das Gehirn von Jamstix)



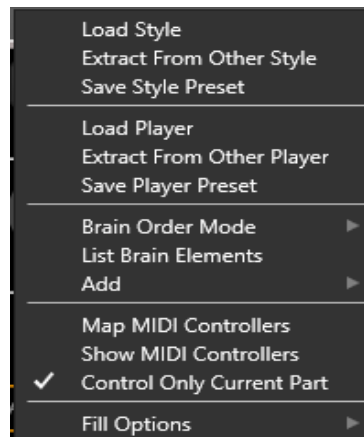
Dies ist das Herz der Rhythmuserstellung in Jamstix. Das 'Brain' beschafft Ihnen Zugang zum Verhalten von Stil und Schlagzeuger für jeden Songteil. Beide Simulationen - Stil und Schlagzeuger - werden als vertikale Liste von Kontrollelementen dargestellt. Diese Elemente sind von Stil zu Stil und von Drummer zu Drummer verschieden. Stilelemente haben einen weißen Rahmen, während Drummer-Elemente einen orangefarbenen haben.

Achten Sie auf die GROOVE-, ACCENT- und FILL-Schalter über dem Brain-Display. Diese Schalter bestimmen den Aspekt der Rhythmuserstellung, dem Sie sich widmen wollen. Beim Wechseln des Aspekts erscheint ein jeweils anderes Brain-Display und Takteditor-Display.

Die Listen der 'STYLE'- und 'PLAYER'-Voreinstellungen enthalten Presets mit unterschiedlichen Brain-Einstellungen. Sie können auch Ihre eigenen Konfigurationen über das Brain-Menü als Presets speichern.

Wenn Sie 'abenteuerlustig' sind, können Sie das Symbol mit den gekreuzten Pfeilen verwenden, um die Brain-Einstellungen nach dem Zufallsprinzip zu ändern. Links von diesem Symbol ist der Display-Modus des 'Brains'. Im **PRO**-Modus werden alle Brain-Elemente der Stilrichtungs- und Drummer-Modelle gezeigt. Im **NORMAL**-Modus werden die weniger genutzten Elemente zusammengefaltet. Im **EASY**-Modus werden nur die wichtigsten Elemente gezeigt und alle anderen gänzlich verborgen, während die Listen mit den Voreinstellungen zur Erleichterung der Auswahl voll aufgeklappt sind.

Links oben im Brain-Display ist der BRAIN-Button. Bei Klick auf den Schriftzug „Brain“ öffnet sich folgendes Menü:



Load Style

Öffnet einen Auswahldialog zum Laden einer Stilrichtung.

Extract From Other Style

Öffnet einen Dialog zum Auswählen eines oder mehrerer Elemente aus einer anderen Stilrichtung, um sie mit ihrem aktuellen Stil zusammenzulegen. Damit können Sie verschiedene Elemente, die Ihnen in einigen anderen Stilrichtungen gefallen, in einem einzigen Stil vereinen. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Versuchen Sie z.B. einmal, 'Bossa Nova'-Elemente mit einem 'Thrash Metal'-Stil zu kombinieren.

Save Style Preset

Speichert Ihren Entwurf als Variation des Original-Stils. Sie finden ihn dann in der 'Style'-Liste des Brains und können ihn jederzeit für andere Projekte nutzen.

Load Player

Öffnet einen Auswahldialog zum Laden eines Schlagzeugers für den aktuellen Part.

Extract From Other Player

Öffnet einen Dialog zum Auswählen eines oder mehrerer Elemente eines anderen Schlagzeugers, um sie mit ihrem aktuellen Drummer zusammenzulegen. Damit können Sie verschiedene Elemente, die Ihnen bei anderen Schlagzeugern gefallen, in einem einzigen Schlagzeuger vereinen.

Save Player Preset

Speichert Ihren Entwurf als Variante des Original-Drummers. Sie finden ihn dann in der 'Player'-Liste des Brains und können ihn jederzeit für andere Projekte nutzen.

Brain Order Mode

Regelt, wie die Brain-Elemente angeordnet werden.

List Brain Elements

Erzeugt eine HTML-Seite mit den Brain-Elementen aller Stilrichtungen und Player, die Sie installiert haben, zum Nachschlagen.

Add

Dieses Untermenü bietet verschiedene wichtige Brain-Elemente zum Hinzufügen nach Bedarf .

Map MIDI Controllers

Öffnet das gleiche Fenster, das Sie sehen, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Drehregler im Brain-Display klicken. Näheres dazu im Abschnitt 'MIDI Remote Control'.

Show MIDI Controllers

Öffnet eine HTML-Seite mit der Auflistung aller aktuell zugewiesenen MIDI-Controller.

Control Only Current Part

Wenn angekreuzt, werden die empfangenen MIDI-Controllerdaten nur zum aktuellen Part gesendet; anderenfalls werden sie von `all` Liedteilen empfangen.

Fill Options

Start Fill With A Crash – Wenn aktiviert, werden die Fills mit einem Becken-Crash auf dem letzten schweren 'Groove'-Tick vor dem Fill beginnen.

End Fill With A Crash – Wenn aktiviert, werden die Fills immer mit einem Becken-Crash auf dem ersten Schlag des folgenden Taktes beendet.

Suppress Groove During Fill – Wenn aktiviert, wird der Groove während des Fills ignoriert. Ansonsten versucht Jamstix das Fill und das Groove simultan zu spielen, natürlich abhängig von der Zuordnung zu den Extremitäten (LH, LF, RH, RF).

No 16th Shuffling – Wenn aktiviert, werden die Fills kein 16tel-Shuffling ausüben, außer wenn 8tel-Shuffle ebenso aktiv ist.

Sie können auch die Fill-Einstellungen von diesem Menü laden und speichern.

16.1 Die 'Brain'-Bedienelemente

Die Schieberegler, Listen und Reglerknöpfe des 'Brains' wurden dynamisch auf der Grundlage der Definition der Stil- und Drummer-Modelle entwickelt. Mit einem Rechts-Klick auf die Namensschilder der Schlagzeugbedienelemente erhalten Sie Zugang zu deren Untermenüs:



Disable stellt die Elemente stumm. Das ist gut, wenn Sie Ihre eigenen -zum Beispiel- Kickdrum-Noten per Takteditor platzieren wollen, aber das 'Brain' soll sich trotzdem noch um die anderen Sounds kümmern.

Freeze schließt die Elemente von jeglicher Neukomposition aus.

Hide faltet die Anzeigen der Elemente zusammen, um auf dem Brain-Bildschirm Ordnung zu schaffen. Das lässt sich gut bei Elementen anwenden, die Sie nicht benötigen oder nicht verändern wollen.

Remove entfernt das gewählte Element ganz aus dem 'Brain'.

Rename ist nützlich, wenn Sie ein paar ähnliche Elemente laden und voneinander unterscheiden wollen.

Move lässt Sie die Position der Elemente verändern.

Die Menüpunkte **Active** bis **Open Hihat** lassen Sie das Display der betreffenden Regler innerhalb der Elemente umschalten.

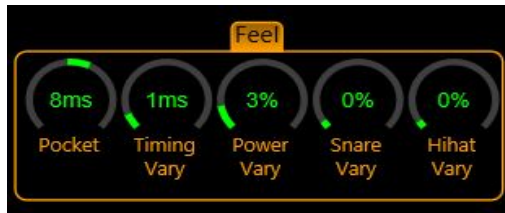
Frequency bestimmt, ob das Element für alle Takte aktiv ist oder für wechselnde Takte (gleich oder ungleich). Sie haben z.B. ein Open-HiHat-Element, das sie nur auf jedem der anderen Takte haben möchten.

Sie sollten etwas Zeit dafür aufwenden, die Regler verschiedener Stile und Drummer zu verändern, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie sie die Erstellung Ihrer Drum-Produktion beeinflussen. Bewegen Sie die Maus über die Regler und lesen Sie die Tipps im Statusfenster, um mehr darüber zu lernen, was die Regler im einzelnen bewirken. Halten Sie beim Adjustieren eines Reglers die SHIFT-Taste gedrückt, um das Fine-Tuning (Feineinstellung) anzuwenden.

Display Mode-Dependent schaltet das Display des Brain-Elements ein/aus. Ist es ausgeschaltet (kein Haken), wird das Element immer angezeigt, ungeachtet der Einstellung 'PRO', 'NORMAL' oder 'EASY'.

Lassen Sie uns jetzt etwas tiefer eintauchen in die gebräuchlichsten 'Brain'-Regler:

16.1.1 'Feel'-Prozessor



Jeder Schlagzeuger hat ein Zeitgefühl, das jede Note von der Idealposition zeitlich verschiebt. Der Regler **'Pocket'** legt fest, ob der Schlagzeuger vor, auf oder hinter dem Beat spielt. Der Begriff **'Pocket'** weist gewöhnlich auf ein Delay (spielen hinter dem Beat) hin, doch in Vereinfachung gilt es hier auch für das Spielen vor dem Beat. Jedes Schlagzeugermodell benutzt diese Einstellung in verschiedenem Maße für verschiedene Instrumente. Zum Beispiel könnte ein Drummer das Timing einer HiHat-Note in größerem Umfang verändern als bei einer Kickdrum-Note.

All das führt zu einer realistischen Simulation des Zeitgefühls menschlicher Schlagzeuger gegenüber den **'Schlagzeugmaschinen'** anderer Hersteller, die präzise auf dem Beat spielen oder nur zufallsgesteuerte Verschiebungen ohne jegliche musikalische Analyse machen.

Die Regler **'Timing Vary'** und **'Power Vary'** erzeugen solche Fluktuationen im Zeitgefühl und der Anschlagstärke.

16.1.2 'Redirection'



'Redirection' ist eine weitreichende Funktion, die den Schlagzeuger dazu veranlasst, Noten für Instrument A stattdessen auf Instrument B zu spielen. Eine gebräuchliche Anwendung wäre das Senden der HiHat-Noten zu TomTom 5 in einem harten Rockrhythmus. Eine andere Idee ist, alle Noten zufällig auf alle Becken zu verteilen, was sich hervorragend für eine verspielte Intro-Sektion oder eine **'Bridge'** eignet.

16.1.3 'Power'-Hand



Wenn die Song-Power den **'Min Power'**-Wert überschreitet, werden alle HiHat-Noten der rechten Hand zum **'New Sound'** umgeleitet. Schlagzeuger tun das üblicherweise während Songteilen mit höherer Dynamik, wie zum Beispiel Refrain oder Bridge.

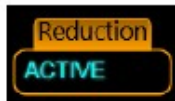
Sie können zwischen Ridebecken, halboffener und offener HiHat und auch zwei Crashbecken wählen. Die letztere Option wird häufig in aggressiveren Stilrichtungen, wie Punk und Metal benutzt.

16.1.4 'Auto Snare'



Diese Funktion bewegt den Schlagzeuger dazu, vom Snarefell zum Snare-Sidestick zu wechseln, wenn die Song-Power unter den 'Max Power'-Wert fällt.

16.1.5 'Reduction'



'Reduction' reduziert den Grundrhythmus in mehreren Stufen mit fallender Song-Power. Dies ist ein progressiver Prozess, der vom Drummermodell abhängt. Gewöhnlich wechselt der Drummer bei fallender Song-Power zum 'Cross Stick'-Schlag an der Snaredrum oder zur Kickdrum, und schließlich beim Null-Level spielt er nur noch auf der HiHat weiter.

16.1.6 'Snare Ghosts'



Manche Stile bieten als Akzent 'Snare Ghosts' an. Das sind sanft gespielte, manchmal gewirbelte ('bounced') Snare-Noten, die dem Rhythmus Lebhaftigkeit und/oder Synkopierung verleihen. Bietet ein Stilmodell diese Funktion nicht an und Sie wollen sie haben, tun Sie das über das 'Add'-Untermenü des Brain-Menüs.

16.1.7 'Tom Groove'



Das 'Tom Groove'-Element erlaubt Ihnen, einem beliebigen Groove-Rhythmus ein beidhändig gespieltes TomTom-Pattern hinzuzufügen, und zwar über das 'Add'-Untermenü des Brain-Menüs. Benutzen Sie die Prioritäten-Regler, um einen Groove mit den anderen Groove-Elementen zu vermischen, wobei sich ein breites Feld von geringer Background-Priorität bis zu hoher Vordergründigkeit, auch mal zum Unterdrücken anderer Instrumente, eröffnet. Experimenten Sie mit den Reglern, um ein Gefühl dafür zu bekommen. Sie können viel erzielen: vom Jungle-Beat mit einem einzelnen TomTom bis zum 'Monster-Groove', bei dem beide Hände „wahllos“ über alle TomToms dahinrasen.

16.1.8 'Groove Importer'



Der 'Groove Importer' ist der Fokus der Importfunktion und kann auch über das 'Add'-Untermenü des 'Brain'-Menüs zu irgendeiner Stilrichtung hinzugefügt werden. Er lässt Sie ein MIDI-Drumpattern, einen Jamstix1-Rhythmus oder gespeicherten Jamstix-Groove laden und in Ihren Kompositionsprozess eingliedern. Sind andere Groove-Elemente bereits enthalten, bekommen Sie so einen Mix aus dem importierten Groove und den bereits vorhandenen. Mehr Details finden Sie im Video 'Creating Your Own Base Groove'.

Mit dem 'Power'-Regler können Sie die Anschlagstärke der importierten Noten nach Wunsch absenken oder erhöhen.

Beachten Sie, dass der Importer zur Erzeugung von aus vielen Takten bestehenden Rhythmen sowohl mit mehrtaktigen MIDI-Files als auch mit aufeinanderfolgenden Jamstix-Groovedateien umgehen kann. Letztere sind Dateien mit demselben Namen, aber mit dem Anhang „_Bx“ und mit $x \geq 1$. Diese Dateien entstehen, wenn Sie einen Takt sichern und auf mehr als 1 Takt festlegen.

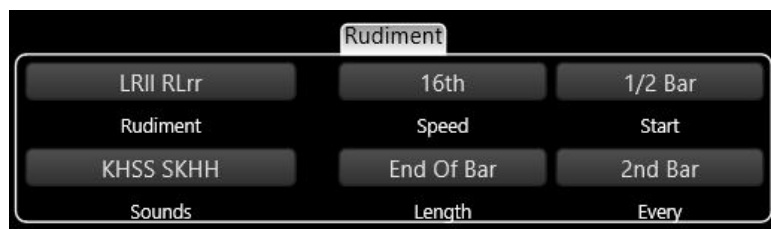
Der 'Groove Importer' ist ein großartiges Werkzeug, um all den Hunderten von statischen MIDI-Pattern, die Sie auf Ihrer Festplatte herumliegen haben, etwas Leben einzuhauchen!

16.1.9 'BIAS'-Schieberegler

Viele Brainelemente bieten einen 'BIAS'-Schieberegler. Er wirkt wie ein Filter, der einschränkt, wo das Element Noten in Ihren Takt platzieren kann. Steht der 'BIAS'-Regler auf Mitte, wird nicht gefiltert. Je weiter links der Schieberegler steht, desto weniger Anteile der größeren zeitlichen Unterteilung (oder 'Ticks'*) des Taktes sind für den Filter verfügbar. Das Bewegen des Reglers nach rechts verringert die Zahl der Ticks, auf die das Element zugreifen kann. Merke: Dies verändert nicht die Art und Weise, in der Noten in den „erlaubten“ Ticks generiert werden, sondern es filtert einfach den Beginn und das Ende des Taktes aus.

* 'Ticks' sind die 16 Zählleinheiten in der oberen Reihe des Taktfensters im Takt-Editor.

16.1.10 'Rudiment'-Generator



Der 'Rudiment'-Generator ist ein wirksames Werkzeug zum Erzeugen spezifischer rhythmischer Schlagfiguren, die Sie nutzen können, einen Groove lebendiger zu gestalten, oder auch als Ersatz für Fills.

'Rudiments' sind elementare Grundübungen des Trommlers für das Spiel auf der kleinen Trommel (Snare), eine Abfolge spezieller Schläge mit der linken und rechten Hand. Sehr wichtig war das für das traditionelle Trommeln auf der kleinen Trommel beim Militär und in Highschool-Bands. Im Zuge der Verbreitung von Schlagzeug-Sets wandten Drummer diese Rudiment-Pattern nicht nur auf die Snare sondern auch auf TomToms und Becken an. Sogar auf der Kickdrum wird inzwischen diese Erweiterung des Soundarsenals eingesetzt.

'Rudiments' sind extrem wichtig für Ansammlungen komplexer Fill-ähnlicher Takte, die ungerade Taktzeiten für einen geradlinigen Basis-Groove und/oder ungewöhnliche Akzentuierungen (Off-Beat) anwenden. Beispiele dafür sind die von zeitgenössischen Gospel-Schlagzeugern gespielten 16tel-Shuffle-Fills, die man einen virtuellen Drummer unmöglich spielen lassen kann, ohne 'Rudiment'-Fertigkeiten einzusetzen.

Jamstix gibt Ihnen die Fähigkeit, die traditionellen 'Rudiment'-Schlagabfolgen zu spielen. Es erlaubt Ihnen sogar weiterzugehen und Ihre eigenen 'Rudiments' zu kreieren.

In der Spalte 'Rudiment' erscheinen Buchstabenreihen, die anzeigen, welches Körperglied benutzt wird:

L= lauter Schlag mit der linken Hand
 R= lauter Schlag mit der rechten Hand
 l= weicher Schlag mit der linken Hand
 r= weicher Schlag mit der rechten Hand
 F= 'Flam' (Schleifschlag)

In der Liste 'Sounds' steht eine ähnliche Reihe, die den Klang jedes gespielten Schläges anzeigt:

K= Kickdrum
 S= Snaredrum
 T= TomTom
 1..5 = Tom 1..Tom 5
 H= HiHat

R= wahllos Kick/Snare/Tom/Hihat
 D= wahllos Kick/Snare/Tom
 B= wahllos Kick/Snare/Hihat

Speed ist die Geschwindigkeit, mit der jede Note gespielt wird. **Start** legt fest, wann das 'Rudiment' innerhalb des Taktes gestartet werden soll. **Length** ist die Länge des 'Rudiments' (Beachten Sie, dass die Festlegung 'unlimited' das Rudiment bis zum Taktende durchspielen lässt). Die Liste **Every** regelt, wie oft das Rudiment innerhalb des Taktes ausgeführt wird.

'Rudiments' werden von links nach rechts durch die Sequenz gespielt. Endet die Zeichenfolge vor dem Ende des Rudiments, wird sie wieder von Beginn an fortgeführt. Sie können Zwischenräume in die Zeichenfolge einfügen, um sie besser lesen zu können. Das ist besonders hilfreich bei zeitlich unregelmäßigen 'Rudiments'. Experimentieren Sie z.B. auch mit 16tel-Shuffle-Rudiments oder mit 5- und 7-Schläge-Rudiments.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Wort „Rudiment“ in der Rudiment-Editierbox klicken, werden Sie eine Liste vorgefertigter Rudiment-Pattern als Presets vorfinden. Sie können Ihre eigenen Presets hinzufügen, wenn Sie die 'rudiments.ini' im Jamstix-Datenordner öffnen.

16.2 Fill-Generator

Jamstix hat einen unglaublich tiefgehenden 'Fill'-Generator, der realistisch klingende Fills in Echtzeit erstellt. Es verwendet keine vorgefertigten MIDI-Clips wie die meisten marktüblichen Schlagzeug-Module. Mit Jamstix können Sie das Verhalten des Schlagzeugers beim Spielen eines Fills beeinflussen, und die vielen Kontrollelemente erlauben Ihnen, die Komposition Ihren Bedürfnissen anzupassen.



16.2.1 Start Crash

Ist diese Option aktiviert, geht dem Fill ein Crashbeckenschlag auf dem letzten schweren Taktteil, bevor das Fill beginnt, voraus. Sie können dies auch als Standard im Brain-Kontextmenü voreinstellen.

16.2.2 End Crash

Wenn diese Option aktiv ist, wird das Fill mit einem Crashbeckenschlag im nächsten Takt beendet. Sie können dies auch als Standard im Brain-Kontextmenü voreinstellen.

16.2.3 No Groove

Wenn diese Option aktiv ist, stoppt der Schlagzeuger den Grundrhythmus, während er das Fill spielt. Anderenfalls versucht er beide gleichzeitig zu spielen, wobei die Fillnoten höhere Priorität bei der Berechnung des Einsatzes der Hände und Füße haben. Sie können das auch im Brain-Kontextmenü voreinstellen.

16.2.4 Style/Drummer

Die Stil- und Schlagzeugermodelle haben spezifische Fill-Regeln, und dieser Schieberegler bestimmt das Verhältnis der beiden Pole.

16.2.5 Length

Der **T-Fill**-Knopf bestimmt, wieviele Beats (Viertelnoten) ein Transitionfill dauert. Der **R-Fill**-Knopf tut das Gleiche für die Repitionsfills. Der **Vary**-Knopf bringt eine Zufallsfluktuation in diese Werte ein. Sie haben auch noch einen **Simple**-Knopf, mit dem Sie die Komplexizität des gespielten Riffs reduzieren können.

16.2.6 Focus

Dieser Regler bestimmt, welche Instrumente der Schlagzeuger während des Fills bevorzugt. Hier können Sie das Verhältnis von HiHat, Snare und TomToms einstellen.

16.2.7 Toms

Hier können Sie sich mit den TomToms im Detail beschäftigen. Die **'Range'** bestimmt, wieviele TomToms der Schlagzeuger benutzt, und **'Direction'** ist die Richtung, in der der Schlagzeuger während des Fills über die TomToms spielt .

16.2.8 Uniformity

Dieser Drehregler beeinflusst die Kreativität des Schlagzeugers während des Fill-Spielens. Geringere Werte geben dem Drummer freie Hand, wohingegen höhere Werte ihn anspornen, durchweg eine kleinere Grundeinheit (Riff) zu wiederholen.

16.2.9 S/T Emphasis

Emphase bedeutet Betonung, Nachdruck. Diese Funktion instruiert den Drummer, Snare-Schläge zu Low-Tom-Schlägen hinzuzufügen und umgekehrt. Das macht das Fill kraftvoller und wird oft im Hard Rock eingesetzt.

16.2.10 Snare Crash

Dieser Regler gibt die Möglichkeit, eine mit der linken Hand gespielte Snare durch einen Crash mit der rechten Hand zu betonen.

16.2.11 Ghosts

'Ghosting' bedeutet, dass der Schlagzeuger sehr leichte Snarenoten spielt, wenn eine 16tel-Notenposition kein anderes Ereignis für die linke oder rechte Hand hat. Das komplettiert das Gefüge des Fills und erzeugt ein paradiddle-ähnliches Gewebe.

16.2.12 Shuffle

Dieser Regler bestimmt, wie wahrscheinlich es ist, dass Fillnoten auf Achtelnoten-Triolenpositionen geschoben werden. Das betrifft aber nur Fill-Strukturen, die nicht schon von Natur aus 'Shuffling' benutzen. Der Regler hat auch keine Wirkung auf Triolenkombinationen, die schon in einigen Schlagzeugermodellen voreingestellt sind.

16.2.13 Power-Modus

Das Power-Profil regelt den Power-Level (Dynamik) des Schlagzeugspielens während des Fills wie folgt:

Straight	Power-Level bleibt unverändert während des Fills.
Power	Power-Level ist um 20% erhöht während des ganzen Fills.
20 0	Power-Level beginnt bei 20% über Normal und sinkt dann auf Normalniveau am Fill-Ende.
20 -20	Power-Level beginnt bei 20% über Normal und sinkt dann auf 20% unter Normal am Fill-Ende.
-40 20	Power-Level startet bei 40% unter Normal und erhöht sich dann auf 20% über Normal am Fill-Ende.
Accented	Power-Level fluktuiert in Achtelnoten-Intervallen.

16.2.14 Modulation

'Modulation' ist eine Extrafluktuation der Dynamik innerhalb von Notengruppen. Wir empfehlen Ihnen, mit den Einstellmöglichkeiten zu experimentieren, um ein Gefühl für diese Funktion zu bekommen.

16.2.15 Arten von Fills

'**Free Form**' instruiert den Fill-Generator, ein Fill zu errechnen, das völlig unabhängig vom Groove ist. '**Groove**' kreiert rhythmusähnliche Fills/Breaks, bei denen nur Kickdrum, Snare und TomToms eingesetzt werden, und lässt das HiHat-Element des Grooves das ganze Fill hindurch weiterspielen. Sie können den Filltyp separat als 'Transition'- und 'Repetition'-Fill bilden. Standardmäßig sind Repetition-Fills 'Groove'-Fills und Transition-Fills 'Free Form'-Fills. Das kann aber bei dem spezifischen Drummermodell Ihrer Wahl jeweils etwas anders sein.

Es gibt auch 3 Aufbaufills: 'TomToms', 'TomToms & Kickdrum' und 'Snare & TomTom'. Dies sind fortlaufende Achtelnoten-Sequenzen, die den ganzen Takt füllen (ungeachtet der 'Length'- und 'Focus'-Einstellungen).

Die Option '**Groove/Free**' spielt zu 80% 'Groove'-Fills und zu 20% 'Free Form'-Fills.

16.2.16 Double Strokes (Anschlagdoppelung)

'Double-strokes' ist eine Anschlagtechnik, bei der dem Hauptschlag ein zweiter, leichterer Schlag derselben Hand mit einer 32stel-Note Verspätung folgt. Das erreicht man gewöhnlich durch den Rückschlag/Abprallen des Stockes nach dem Hauptschlag. In dieser Rubrik regeln Sie, wie oft und gern der Drummer dies einsetzt.

16.2.17 Kick

Hier können Sie zusätzliche Kickdrum-Noten (Einzel- und Doppelkick) dem Fill hinzufügen und auch bestimmen, wieviele dieser Kicknoten von einem Beckenschlag begleitet werden sollen.

16.2.18 Chimes

Dieser Drehregler regelt die Wahrscheinlichkeit, dass Chimes unmittelbar vor Taktende angespielt werden.

16.2.19 Hat Ending

Dieser Regler gibt die Möglichkeit, eine offene HiHat ein Achtel vor dem Fill-Ende zu setzen.

16.2.20 Early

Dieser Regler eröffnet die Möglichkeit, dann das Fill mit einem Downbeat auf die „4+“ zu beenden.

16.2.21 Open Hat Intro

Regelt, dass die HiHat sich langsam öffnet während des Grooves (noch vor dem Fill) und so das Fill einleitet.

16.2.22 Hihat Foot

Dieser Regler bestimmt den Einsatz der HiHat-Fußbedienung während des Fills.

16.2.23 End Crash

Regelt, welche Becken für den Crash am Ende des Fills benutzt werden sollen.

16.2.24 Schnelles Laden/Speichern

Wenn Sie daran arbeiten, das „perfekte“ Fill für einen spezifischen Takt zu finden, wünschen Sie sich sicher manchmal, ein paar Fills zur Auswahl für diesen Takt zu behalten. Anstatt Fills von der Festplatte laden zu müssen, können Sie den 'Quick Fill'-Speicher benutzen und vom Taktmenü aus darauf zugreifen. Er erlaubt Ihnen, bis zu fünf Fill-Varianten pro Fill aufzuheben. Beachten Sie aber, dass diese Fills spezifisch für diesen Takt sind und nicht auf die anderen Takte oder Liedteile verteilt werden können.

16.3 Accents (Akzente)

Die Rubrik 'ACCENT' im Brain-Hauptmenü ist der Rubrik 'GROOVE' sehr ähnlich. Abhängig vom verwendeten Drummermodell sehen Sie eine Vielfalt von Reglern, die dem Groove verschiedene „Verschönerungen“ hinzufügen.

'Accents' gestalten einen Groove lebendiger. Höhere Akzentlevel lassen ihn lebhafter und komplexer werden, während niedrige Level den Groove simpler und statischer machen.

Benutzen Sie den 'Overall'-Schieberegler oben, um die Einstellungen aller Regler auf einmal herunterzufahren oder hochzuziehen. Das ist nützlich, wenn Sie bereits eine sorgfältige Balance der Regler eingerichtet hatten, nun aber einen übergeordneten Regler brauchen zum weiteren Experimentieren.

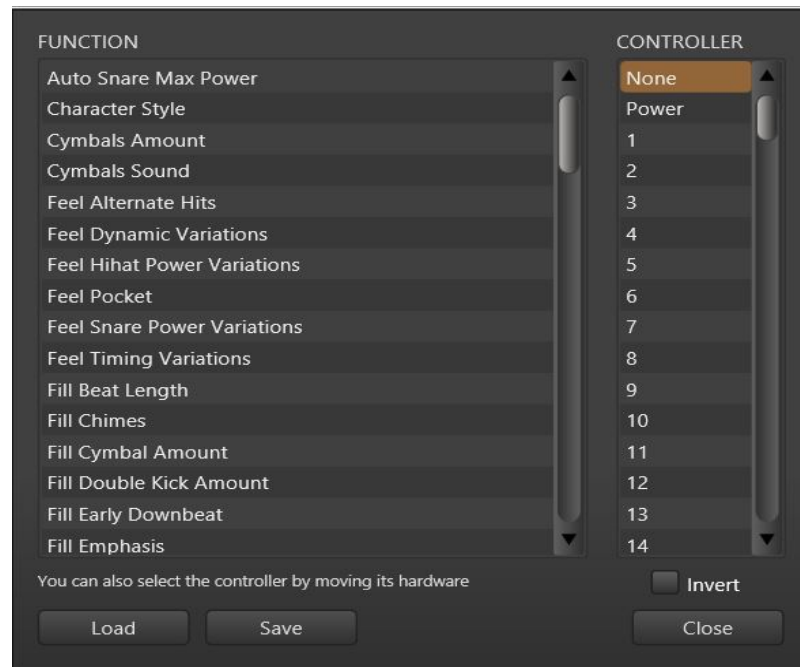


Das 'Bar'-Menü oben rechts erlaubt Ihnen, Akzente nur zu jedem n-ten Takt hinzuzufügen.

16.3.1 MIDI-Fernbedienung

Genau wie beim Mixer und Hauptmenü-Elementen können Sie einzelne Brain-Elemente mit MIDI-Controllern verbinden, so dass Sie die Funktion dynamisch während des Songs vom Host oder vom Hardwarecontroller verändern können.

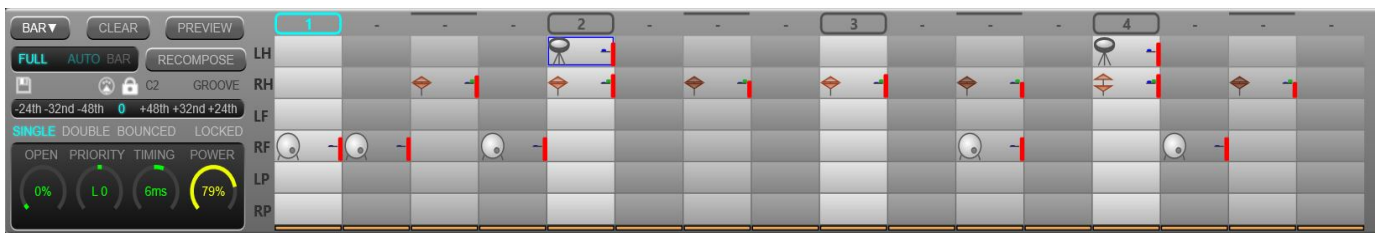
Einfach mit der rechten Maustaste auf einen Brain-Regler klicken und Sie sehen ein MIDI-Controllerfenster, in dem die gewählten Regler markiert sind.



Wählen Sie die gewünschte MIDI-Controllernummer manuell oder durch Bewegen eines zugeordneten Hardwarereglers aus. Die Option '**Invert**' erlaubt das Umschlagen der Kontrollwerte, so dass geringe Controllerwerte hohe Kontrollwerte erzeugen.

Viele moderne Hosts erlauben das Aufzeichnen und manuelle Zeichnen von MIDI-Controllerkurven, was sich hervorragend zur gezielten Fernbedienung während eines Songs eignet, wie z.B. das Schieben der Timing-Hülle von „hinter dem Beat“ zu „vor dem Beat“ während eines Crescendos.

17 Der Takt-Editor



Der Takt-Editor ist ein Fenster zu den Daten jedes einzelnen Taktes in Form eines Hand/Fuß-basierten Notensequenzers. Die Spalten sind die 16tel-Noten des Taktes, und die Reihen repräsentieren die Hände und Füße des Schlagzeugers (und Perkussionisten). Alle Noten, die das 'Brain' komponiert, werden in diesem Raster dargestellt und können nach Belieben verändert werden. Sie können sich sogar die Arbeit mit dem 'Brain' teilen, indem Sie z.B. Kickdrum- und Snarenoten manuell einzeichnen und dann den Rest, also alle anderen Noten, vom 'Brain' dazukomponieren lassen. Die Möglichkeiten sind endlos!

Beachten Sie, dass der Takt-Editor auf die Buttons 'GROOVE', 'ACCENT' und 'FILL' im Brain-Menü reagiert, so dass das Noten-Display im Takt jeweils umspringt und nur die Noten des oben gewählten Aspekts anzeigt. Beim Abspielen führt das 'Brain' diese drei Teile des Taktes zusammen und löst mögliche Hand-Fuß-Darstellungskonflikte nach dem Prinzip der Priorität auf.

Die Reihen des Takt-Editors weisen an der linken Seite Abkürzungen für die Extremitäten des Schlagzeugers auf: LF=linker Fuß, RF=rechter Fuß, LH=linke Hand, RH=rechte Hand, LP=Percussion linke Hand, RP=Percussion rechte Hand .

Mit Doppelklick auf eine leere Zelle im Takt fügen Sie eine neue Note bzw. Instrument ein. Der Sound wird standardmäßig der Ton des für den Körperteil üblichen Instruments oder der zuletzt für diese Reihe in Ihrer aktuellen Session gewählte Sound. Mit Doppelklick auf eine bereits belegte Zelle entfernen Sie die darin enthaltene Note. Sie können dazu auch den **DELETE**-Button verwenden.

Mit Links-Klick auf eine Note wird diese editiert, und Sie können dann die Regler links davon im Takteditor adjustieren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Note, öffnet sich ein Kontextmenü mit weiteren Optionen. Mehrere Events gleichzeitig können Sie auf zweierlei Weise editieren:

- Um alle Events im rechteckigen Takt-Display auszuwählen, klicken Sie oberste linke Zelle an, halten die SHIFT-Taste gedrückt und klicken dann die letzte Zelle rechts unten.
- Für die freie Auswahl von Events klicken Sie die erste Zelle an, halten die CTRL(Strg)-Taste gedrückt und klicken dann nacheinander alle noch gewünschten Zellen an.

Das Ziehen einer Note bei gedrückter CTRL-Taste kopiert die Note in eine andere Zelle Ihrer Wahl. Wenn Sie dagegen die SHIFT-Taste gedrückt halten, bewegen Sie die Note vom Ursprungsort weg in eine andere Zelle.

Wenn Sie ein Mausrad haben, können Sie es dazu benutzen, die Schlagstärke (Power) aller selektierten Noten zu erhöhen oder zu senken. Wenn Sie die CTRL-Taste gedrückt halten, regulieren Sie mit dem Mausrad den Öffnungsgrad der beiden HiHat-Becken.

Mit dem Drehregler **POWER** justieren Sie die Schlagstärke der selektierten Note(n).

Der Prioritätsregler **PRIORITY** bestimmt, wie wichtig die Note ist. Je weiter links, um so wichtiger ist die Note. Das spielt eine große Rolle, wenn das 'Brain' komponiert und festlegen muss, welche Noten für einen menschlichen Schlagzeuger spielbar sind. Tritt ein Konflikt auf, gewinnt die Note mit der höheren „Wichtigkeit“.

Der **TIMING**- Regler erlaubt es Ihnen, die Note um bis zu 47ms vor oder hinter den Beat zu schieben, was das Herzstück der Groove-Bearbeitung in Jamstix ist (als Teil der Drummer-„Modellierung“).

Der Drehknopf **OPEN** wirkt nur bei HiHat-Noten und regelt den Öffnungsgrad der beiden HiHat-Becken.

Die Auswahlfelder **SINGLE**, **DOUBLE** und **BOUNCED** entscheiden, wie die Note gespielt wird.

- **SINGLE** – ein einfacher Schlag auf das Instrument
- **DOUBLE** – ein Schlag, dem ein leichterer Schlag im Abstand von einer 32tel-Note folgt. Man nennt das im Allgemeinen auch „Double Stroke“.
- **BOUNCED** – drei Schläge von sinkender Anschlagstärke im 32stel-Triolenformat, ähnlich dem natürlichen Rückschlag eines Trommelstockes

Abhängig von Kompression und Lautstärke-Hüllkurve können Snare-Doppelschläge manchmal durch die Beimischung von Effekten (Echo, Flanger usw.) „verwaschen“ wiedergegeben werden. Wenn dieser Fall eintritt, öffnen Sie das Brainelemente-Menü (Einstellung 'GROOVE'), suchen die Rubrik 'FEEL' auf und öffnen mit einem Rechtsklick auf den Schriftzug 'FEEL' ein Kontextmenü. Dort aktivieren Sie 'Hit Style Attenuation', was Ihnen dann ermöglicht, die Stärke des zweiten Schlages nach Bedarf zu erhöhen.

Oberhalb o.g. Drehregler befindet sich die Zeitausgleich-Auswahlliste. Sie reicht von einer „-24stel“-Note bis zu einer „+24stel“-Note weg vom Null-Wert, was genutzt werden kann, um einen musikalischen (gegenüber chronologischen) Zeitausgleich von einem 24stel , 32stel oder 48stel herbeizuführen.

Mit '**LOCKED**' können Sie – ähnlich wie beim Verschließen eines Taktes – hier eine einzelne Note sperren. Wenn Sie Noten manuell im Takteditor hinzufügen, sind diese standardmäßig immer verschlossen (gesperrt), damit das 'Brain' sie nicht löschen oder überschreiben kann, wenn es komponiert.

Wenn der '**LEARN**'-Button (MIDI-Piktogramm) aktiviert wird, lauscht Jamstix den ankommenden MIDI-Daten, interpretiert sie und schreibt sie in den Takteditor ein. Dies ist eine großartige Alternative zu per Hand platzierten Events, wenn es Ihnen lieber ist, Ihre gewünschten Grooves auf einem MIDI-Keyboard oder

E-Drumkit zu spielen. Beachten Sie hierbei, dass das automatische Event-'Locking' - wie im Abschnitt zuvor dargestellt - ebenso wie die Einstellungen 'Quantize Import' im 'Options'-Menü hier berücksichtigt werden.

Während des Spielens werden Sie rote Kreuze bemerken, die auf einigen Takteditor-Noten erscheinen. Sie teilen mit, dass die Note während des letzten Durchlaufs unterdrückt worden war. Wenn Sie die Maus über die Note ziehen, erhalten Sie mehr Informationen über den Grund dafür in der Statusanzeige ganz unten.

17.1 Kontextmenü des Takt-Editors



Change Sound lässt Sie einen neuen Klang für das Event/die Events wählen.

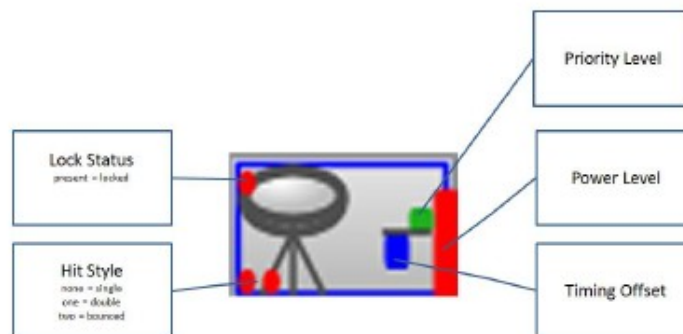
Die fünf darunterstehenden Auswahlfunktionen unterstützen Sie beim Kopieren, Ausschneiden und Einfügen der Noten, je nach Bedarf.

Die drei **ADD**-Funktionen dienen dem schnellen Hinzufügen von Notengruppierungen, deren manuelle Erstellung ermüdend sein würde, wie Becken-"Wischer" oder Crescendos. Benutzen Sie einfach SHIFT+Klick zum Auswählen von Positionierung und Größe der Gruppe und wählen dann die gewünschte ADD-Funktion.

Die **SHUFFLE**-Optionen lassen Sie spezielle Noten „shuffeln“, ohne dass Sie den ganzen Takt in den 'Shuffle'-Modus versetzen müssen..

17.1.1 Ereignisgrafiken

Die Piktogramme im Takt-Editor zeigen visuell, welche Trommel oder welches Becken in der Zelle benutzt wird. Die farbigen Punkte und Balken liefern darüber hinaus noch weitere Informationen über das Ereignis:



17.2 Takt-Menü



Das Takt-Menü öffnen Sie mit Rechtsklick auf das Symbol mit der Taktnummer in der Timeline. Es enthält Funktionen für den momentan aktiven Takt. Sie können hier einen Takt laden und auch auf die Festplatte speichern, um ihn später für andere Projekte zu nutzen. Wie auch im Liedteil-Menü können Sie Groove-'Weights' laden, speichern und zurücksetzen, aber hier betrifft das nur den einen aktiven Takt.

Ist das 'Brain' im FILL-Aspekt, sehen Sie Optionen zum Laden und Speichern des Fills dieses Taktes. Es gibt auch eine Liste von Regeln für schnelles Laden und Speichern der Fills während einer Sitzung. Sie können bis zu 5 Fill-Versionen pro Takt in Programmplätzen laden und speichern. Das ist ein unkomplizierter Weg, um bis zu 5 Kandidaten für ein spezielles Fill zu speichern, ohne erst Dateinamen kreieren oder umständliche Dialoge durchlaufen zu müssen. Beachten Sie aber, dass diese gespeicherten Fills wieder entfernt werden, wenn Jamstix beendet wird, und nicht in der Projektdatei gespeichert werden. Sie sehen hier auch eine Option zum Import eines 'Jamstix 1'-Fills oder eines anderen MIDI-Fills in diesen Takt.

Ist das 'Brain' im ACCENT-Aspekt, sehen Sie Menüoptionen zum Laden und Speichern der 'Accents' dieses Taktes.

Die Optionen **Delete**, **Copy** und **Paste** erklären sich von selbst. Mit dem '**Clear**'-Untermenü haben Sie speziellen Zugriff auf jeden Aspekt des Taktes. So können Sie z.B. nur die 'Accents' eines Taktes entfernen. Dies funktioniert wie der CLEAR-Button links neben dem Takteditor-Fenster, aber es markiert auch sofort den Takt als bereit für eine Neukomposition.

Die **Locking**-Optionen befassen sich mit dem Verschließen von Noten, um sie so vor einer Löschung durch 'Brain'-Neukomposition zu schützen. Verglichen mit dem Verschließen des ganzen Taktes per 'Locked', sperrt man hier nur einige Noten, während die anderen durch das 'Brain' beeinflussbar bleiben. Hier kann man auch festlegen, ob die manuell platzierten Noten sofort verschlossen werden sollen oder nicht.

Extract Part erlaubt, einen neuen Part aus einem Teil eines bereits existierenden zu bilden.

Turn Groove Into Style nimmt die Daten des Taktes und speichert sie als 'Bar Groove'. Dann lädt es den 'Import'-Stil in den aktuellen Part und lädt die 'Bar Groove'-Daten. Das ist ein schneller Weg, um einen Takt in einen Stil zu verwandeln, mit dem man weiterarbeiten kann.

Save Groove As Style macht das gleiche, bittet Sie aber, dem Groove einen Namen zu geben und ihn als Stil-Datei in einer Stil-Kategorie zu speichern. So können Sie das Ganze als Stil im Song-Builder verwenden.

Add Groove To Style macht auch das gleiche, entfernt aber nicht die anderen Stilelemente aus dem 'Brain'. Das ist gut, wenn Sie das Noten-Pattern zur bestehenden Stil-Logik hinzufügen möchten..

17.3 Glieder-Menü

Wenn Sie auf den Namen einer Hand oder eines Fußes zur Linken des Takteditors (LH, RH, LF etc.) klicken, öffnet sich das Menü 'Clear Limb' zum Entfernen aller Ereignisse dieser Extremität entweder für den aktuellen Takt, den Liedpart oder sogar für den ganzen Song. Eine ähnliche Option ist 'Mute Limb' zum Stummschalten. Ebenso kann man alle Events kopieren ('Copy Limb') und in einen anderen Takt einfügen ('Paste Limb').

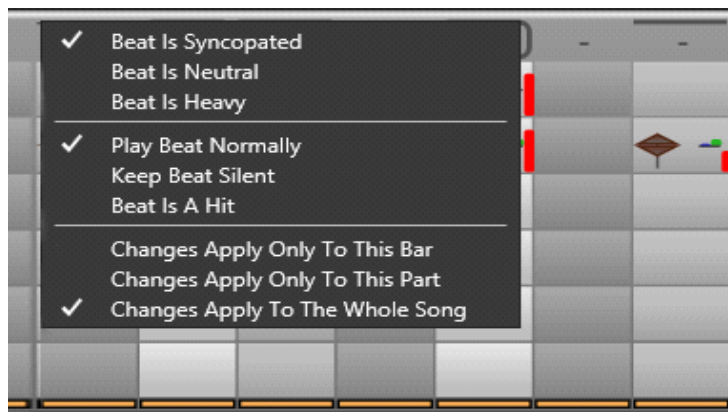


17.4 'Tick'-Menü

Das Klicken auf ein 'Tick' (die Beat-Nummer in der oberen Reihe des Takteditors) öffnet ein Klappmenü mit einer Reihe von Optionen. Sie können das 'Groove-Weight' des Ticks festlegen, das das Jamstix-'Brain' zu Entscheidungen während des Takt-Komponierens benutzt. Ein Beispiel: Der Stil „8th Rock“ setzt die Snare auf jeden zweiten 'Beat'-Tick, auf den er stößt. Manuelles Ändern dieses 'Weights' kann die Art und Weise, wie das 'Brain' komponiert, sehr stark beeinflussen. Das ist besonders hilfreich, wenn Ihr Song eine ungewöhnliche Taktart benutzt und Sie ein bestimmtes Pattern forcieren möchten.

Mögliche 'Groove-Weights' sind:

Heavy	markiert das Tick als „stark betont“ (hervorgehobener Taktteil)
Neutral	mittelmäßig betonter Taktteil
Syncopated	ungewöhnlicher / unbetonter Taktteil



17.4.1

Die Optionen in der Mitte des Klappmenüs regeln spezielle Tick-Modi:

Beat Is A Hit legt zur Betonung einen Kickdrum-Schlag / Becken-Crash auf das Tick, wenn der Stil das ACCENT-Element 'Hits' aufweist.

Keep Beat Silent fordert Jamstix auf, diesen Beat still zu halten.

17.5 Was ist ein "Core Bar" (Kerntakt) ?



Sie haben sicher den Buchstaben **C** oder **R** mit einer Zahl bemerkt, zu sehen links unten im Taktmenü-Display links neben dem Takteditor-Fenster (rechts neben dem Schloss-Symbol). Dies zeigt an, ob der Takt ein Kerntakt (C) oder Wiederholungstakt (R) ist und seine Position in der Wiederholungssequenz. Kerntakt bedeutet, dass sich dieser Takt im ersten Teil des Durchlaufs befindet und nicht innerhalb einer Taktwiederholung. Das muss man beim manuellen Editieren von Takten wissen, weil Veränderungen an einem Kerntakt alle seine Partner in den Wiederholungen desselben Taktes beeinflussen, wohingegen Veränderungen an „Nicht-Kerntakten“ keinen weiteren Takt verändern.

Ist der Takt kein Kerntakt, erscheint der Buchstabe R plus Kerntaktnummer im Takteditor, und wenn man diese Buchstaben-Zahlen-Kombination anklickt, springt das Display auf den zugehörigen Kerntakt um.

17.6 Verschießen eines Taktes

Verschließen Sie einen Takt durch Klicken auf das **Schloss**-Symbol, wenn Sie verhindern wollen, dass das 'Brain' irgendwelche Veränderungen an dem Takt vornimmt.

17.7 Die Kompositionsbedienelemente

Einige Bedienelemente stellen eine Verbindung zwischen Liedblatt und 'Brain' her und befassen sich mit der Art und Weise, wie das 'Brain' komponiert. Diese Bedienelemente hier im Detail:



FULL ist der Standard-Kompositionsmodus, bei dem Jamstix auf jede Veränderung von Brain-Elementen mit 'Re-composing' (Neukomponieren) des ganzen Songparts auf einmal reagiert.

Wenn Sie FULL ausschalten, wird die Rekomposition über 2 Optionen geregelt:

Ist **AUTO** markiert, wird der ganze Songpart freigegeben für Rekomposition, die dann stattfindet, wenn Jamstix die Takte anspielt. Ist AUTO ausgeschaltet, können Sie manuell ganz nach Bedarf komponieren.

Ist der Schalter **BAR** eingeschaltet, betrifft die Neukomposition im AUTO-Modus nur den aktuellen Takt.

RECOMPOSE ist sehr nützlich, wenn Sie keine der 'Brain'-Einstellungen verändern wollen, aber gern mal eine alternative Komposition hören möchten, oder wenn Sie Jamstix bei ausgeschalteten Optionen FULL und AUTO laufen lassen.

CLEAR entfernt den aktuellen Aspekt (Groove, Accent oder Fill) des Taktes und markiert ihn als 'komponiert'. Das bedeutet, dass das 'Brain' die entfernten Events nicht ersetzt; es sei denn, die Neukomposition wird von Ihnen ausgelöst. Beachten Sie, dass die mit dem Schloss gesicherten Events nicht entfernt werden; es sei denn, Sie halten die CTRL-Taste beim Klicken des CLEAR-Schalters gedrückt.

17.8 Takteditor-Keybaord-Shortcuts

Folgende Keyboard-Shortcuts werden im Takteditor unterstützt:

CTRL-C	Kopieren der ausgewählten Events
CTRL-V	Einfügen der ausgewählten Events
CTRL-X	Entfernen der ausgewählten Events
SHIFT-P	Einschalten der PREVIEW-Funktion
SHIFT-C	Auslösen der Rekomposition
SHIFT-Z	Wechseln zwischen den Aspekten GROOVE, ACCENT und FILL
CTRL-B	Anzeigen des Takteditor-Fensters aus anderen Screen-Ansichten heraus, z.B. aus der 3D-Ansicht
SHIFT-H	Umschalten der Host-Synchronisation zwischen Normal und halber Geschwindigkeit
Leertaste	Zurücklenken des Keyboard-Fokus auf die DAW

18 Stilrichtungen & Drummer-Modelle

Jamstix benutzt ein komplexes Gewebe von Elementen zur Erstellung von Schlagzeugspuren, welches in ein Stilmodell und ein Schlagzeugermodell geteilt ist, die aber beide im Einklang miteinander sind.

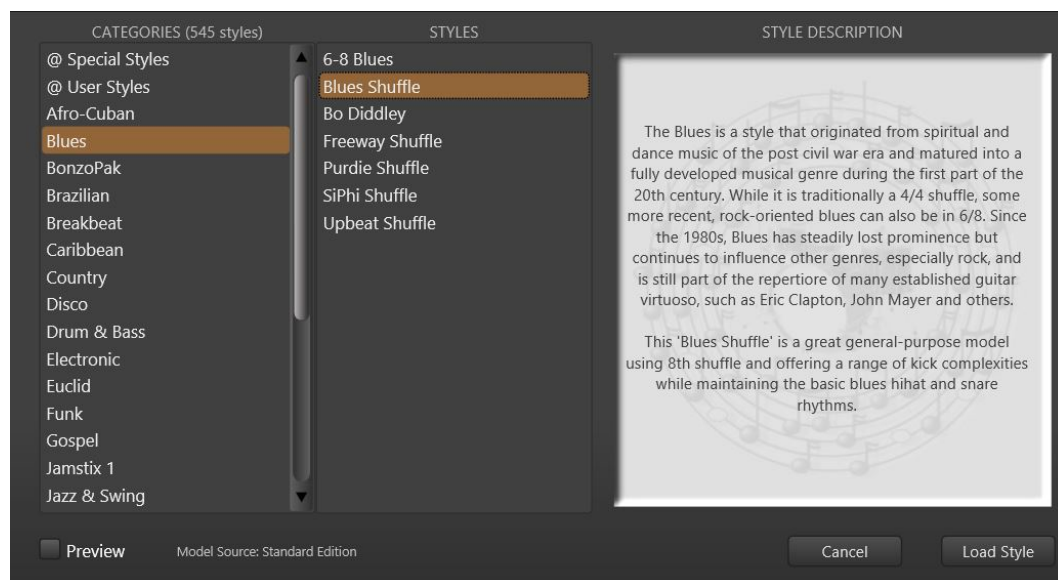
Das Stilmodell erzeugt Groove-Noten und manchmal auch Akzente. Ebenso erteilt es dem Fill-Generator spezielle Instruktionen.

Das Schlagzeugermodell ist gefragt, wenn das Stilmodell mit dem Komponieren fertig ist. Einige Drummermodelle fügen dem Groove nur weitere Noten zu. Die meisten anderen aber konzentrieren sich stattdessen auf das Verändern der durch das Stilmodell erzeugten Noten, wie Zeitgefühl und Anschlagstärke, und leiten sie sogar auf andere Sounds um. Die meisten Drummermodelle erzeugen Akzente und haben auch spezielle Instruktionen für den Fill-Generator.

Nachdem beide Modelle mit dem Komponieren fertig sind, führt das Brain immer Realismuskontrollen durch, die gegebenenfalls Noten anderen Gliedern zuordnen oder bei Kollisionen miteinander sogar herausfiltern und löschen. Das garantiert eine realistische Interpretation.

18.1 Laden von Stilrichtungen

Sie können ein Stilmodell in ein Liedteil laden, indem Sie den Namen des Stils oben im 'Brain'-Fenster anklicken oder über das Liedteilmenü (Klick auf das Wort 'SONG' → 'Load Style') auswählen.



Die Stilmodelle sind nach Genre aufgelistet und haben ganz oben zwei spezielle Ordner. Der Ordner 'User Styles' enthält alles, was Sie über das Taktmenü selbst erstellt und per 'Save Groove As Style' gespeichert haben. Der andere Ordner 'Special Styles' wird im nächsten Kapitel erörtert.

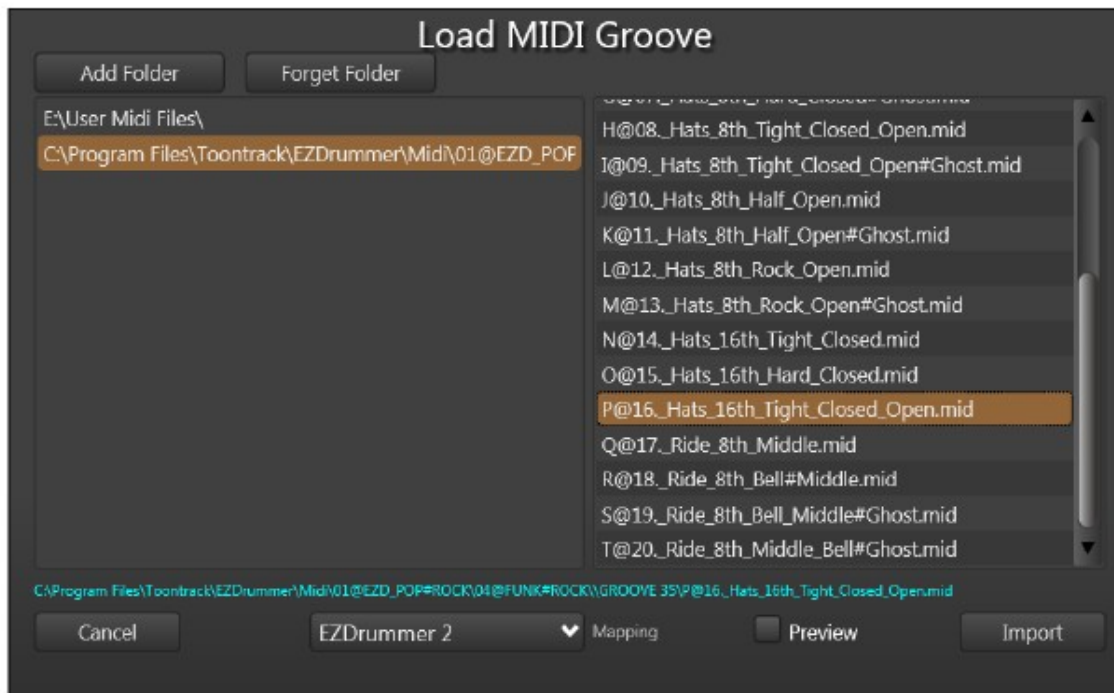
Wird eines der Stilmodelle in Rot angezeigt, ist es gegenwärtig nicht auf Ihrem System installiert, und würde den käuflichen Erwerb der Erweiterung (rechts neben der PREVIEW-Checkbox aufgeführt) erfordern.

18.2 Spezielle Stilmodelle

18.2.1 IMPORT

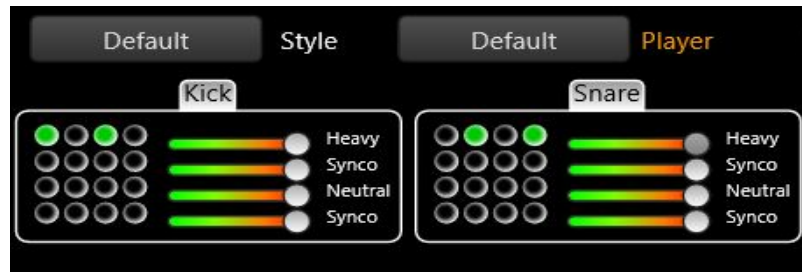
In der Kategorie 'Special Styles' finden Sie den Stil 'Import', mit dem Sie MIDI-Pattern oder auf der Festplatte gespeicherte Grooves importieren können. Das heißt, Sie können jenes „coole“, aber sterile Groove, das Sie aus dem Internet heruntergeladen haben, nehmen und von Ihrem Lieblingsschlagzeuger in Jamstix abspielen lassen, mit all den Accents, Fills, Schlagkraftvariationen, dem Zeitgefühl des Jamstix-Drummers usw.usw!

Sie können sich ebenso über das Brain-Untermenü 'Add' einen 'Groove-Importer' zu jedem anderen Stil hinzufügen lassen.



18.2.2 JAMSTIX CLASSIC

Dieser Stil bietet Ihnen Raster mit Checkboxen und Reglern, die Ihnen ermöglichen, das Grundmuster von Kickdrum und Snare - ähnlich der Jamstix1-Rhythmusmaschine - zu programmieren.



Die Raster arbeiten so: Jeder schwere Taktteil bildet eine Säule. Liest man die Kreisfelder von links nach rechts und von oben nach unten aus, so ist das, als gehe man der Reihenfolge nach in 16tel-Noten durch den gesamten Takt. Klicken Sie auf eine Zelle (Kreis), um einen Schlag hinzuzufügen.

Mit Rechtsklick /Halten /Hoch- und Hinunterbewegen auf einem Hit justieren Sie die Schlagstärke.

Die Schieberegler rechts regulieren die Wahrscheinlichkeit, dass irgendein Hit in dieser Reihe auch tatsächlich erklingt (geeignet, um Variabilität zu erzeugen).

Merke: Sie können diese Kick-&Snareraster auch zu jedem beliebigen Stilmodell hinzufügen, indem Sie das 'ADD'-Untermenü des Brain-Menüs dafür einsetzen. Es existiert auch ein HiHat-Rasterelement, verfügbar für voll-manuelle Bearbeitung des Grundmusters.

18.2.3 SILENT

Wenn Sie volle manuelle Kontrolle über die in Ihrem Song verwendeten Grooves haben wollen, verwenden Sie den 'Silent'-Stil und 'Silent'-Drummer. Sie sollten auch 'Lock Manually Created Events' im Taktmenü ankreuzen.

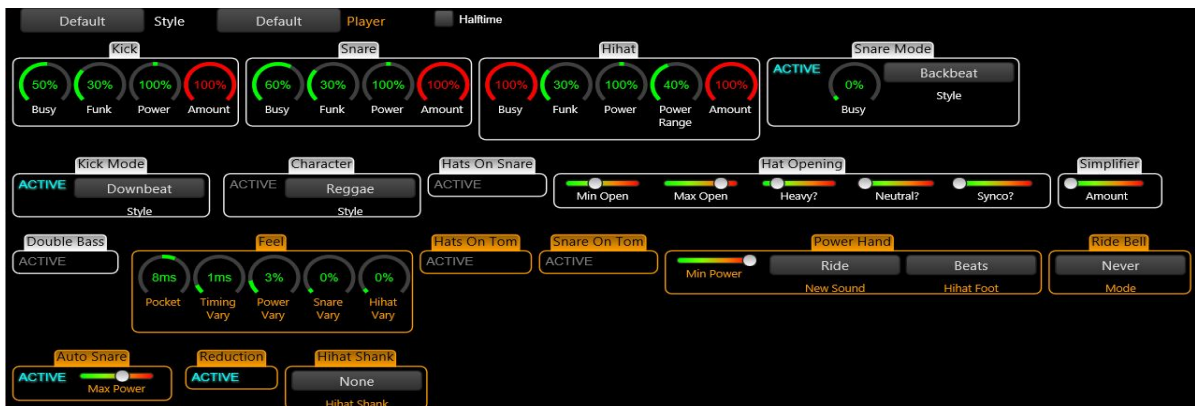
Jetzt können Sie Ihre Noten wie gewünscht im Takteditor platzieren.

Auch wenn Sie sich Stil- und Drummermodellierung nicht zunutze machen, können Sie immer noch eine Menge Zeit sparen, wenn Sie Takteditor, Arranger und die eingebaute Hand-/Fußeinsatzkontrolle nutzen.

Sie können auch zu einem anderen Drummermodell wechseln und Ihren handgemachten Groove von ihm interpretieren lassen.

18.2.4 FREESTYLE

Dieser Stil ähnelt dem 'Free Jam'-Verhalten von Jamstix 1. Er deckt eine riesige Breite von Rhythmen verschiedener Genres ab und ist auch in der Lage, sehr ungewöhnliche Pattern zu erzeugen.



Sie legen den Basis-Groove für Kickdrum, Snare und HiHat durch Auswählen von Komplexizität, „Funkyness“ und Anzahl fest. Obendrein können Sie dem Groove noch einen spezifischen Snare-Modus, z.B. einen Backbeat

oder ein Motown-Snarepattern aufzwingen. Eine andere wichtige Funktion ist der 'Character', ein dritter Filter, der für den aktuellen Groove ein bestimmtes musikalisches Genre bestimmt.

18.2.5 INTRO

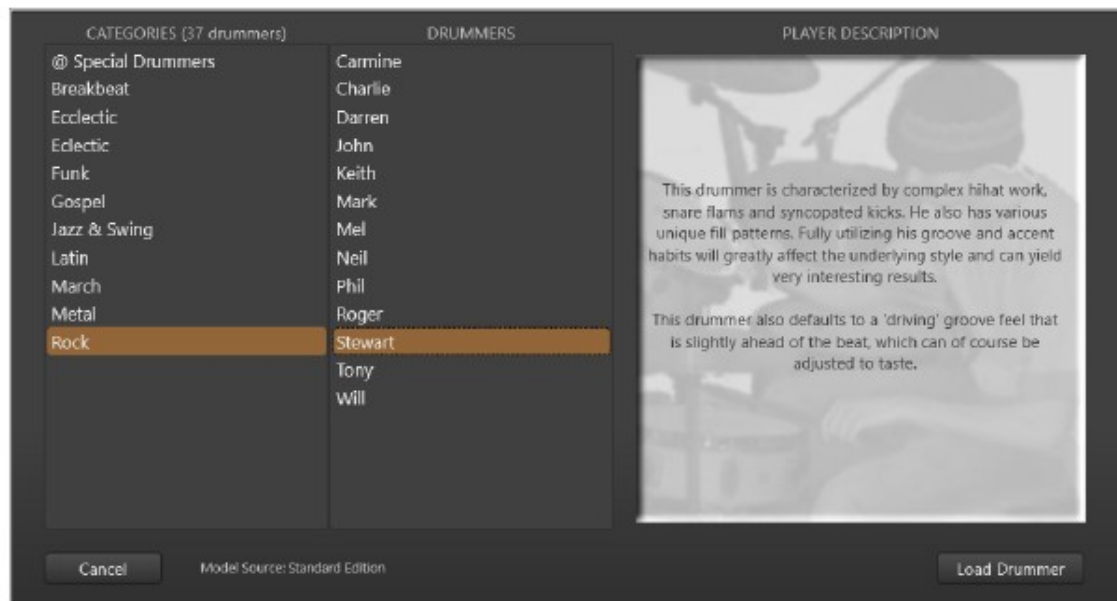
Verwenden Sie diesen Stil für einleitende Liedteile (Intros). Sie können wählen zwischen Ridebecken-Intro und Einzählen mit Trommelstöcken oder der HiHat.

18.2.6 TOOLBOX

Der Ordner 'Toolbox' enthält ein paar Stilrichtungen mit Voreinstellungen, geeignet, um Ihnen einen schnellen Zugriff auf die gebräuchlichsten Rhythmen zu verschaffen.

18.3 Laden von Schlagzeugern

Ein Drummermodell können Sie in eine Songpart laden durch Klicken auf den Namen eines Schlagzeugers oben im 'Brain'-Display oder über das Liedteilmenü.



Die Schlagzeuger sind nach Genre angeordnet, zusätzlich des Ordners 'Special Drummers', über den wir im folgenden Kapitel reden werden. Wird ein Drummer in Rot angezeigt, ist er z.Zt. auf Ihrem System nicht installiert und erfordert den käuflichen Erwerb als Erweiterung (zu sehen rechts neben dem CANCEL-Button).

18.4 Spezielle Schlagzeuger

18.4.1 Animal („Das Tier“)

Dieses Modell mag Sie an die beeindruckenden und reichlich übertriebenen Darbietungen eines gewissen haarigen Schlagzeugers erinnern. Erstaunlicherweise ist er in der Lage, gerade das zu bieten, wonach Sie für einige Ihrer Songs Ausschau halten.

18.4.2 James Stix

Dies ist im Wesentlichen das Standardmodell von Jamstix. Es zeigt einen Allround-Studiomusiker, der sich an fast jedes Projekt anpassen kann.

18.4.3 Maschine

Dieses Modell ist geeignet für Songs aus dem Bereich der Elektronischen Musik. Es schaltet die Realismuskontrolle in puncto Hand- und Fußsinsatz ab und arbeitet im Wesentlichen wie eine Schlagzeugmaschine.

18.4.4 Silent

Wenn Sie volle manuelle Kontrolle über die in Ihrem Song verwendeten Grooves haben wollen, dann verwenden Sie den 'Silent'-Stil und den 'Silent'-Drummer. Sie sollten auch 'Lock Manually Created Events' im Taktmenü aktivieren.

Jetzt können Sie Ihre Noten, wie gewünscht, im Takteditor platzieren.

Auch wenn Sie sich Stil- und Drummermodellierung nicht zunutze machen, können Sie immer noch eine Menge Zeit sparen, wenn Sie Takteditor, 'Arranger' und die eingebaute Hand-Fuß-Einsatzkontrolle nutzen.

Sie können auch zu einem anderen Drummermodell wechseln und Ihren handgefertigten Groove von ihm interpretieren lassen.

19 Status-Information

Die Statuszeile befindet sich ganz unten links im Jamstixfenster und zeigt beim Editieren hilfreiche Hinweise sowie Kontrollwerte an. Auch gibt es drei aufleuchtende Symbole links vom Takte-/ Beat-Zählwerk. Das **MIDI-IN**-Symbol leuchtet immer auf, wenn MIDI-Daten empfangen werden. Das **AUDIO-IN**-Symbol leuchtet auf, wenn Audioanalysedaten von einem 'audioM8'-PlugIn oder dem Audioeingang empfangen werden, und das **MIDI-OUT**-Symbol leuchtet auf, wenn Jamstix Daten an seinen MIDI-Ausgang sendet.

Das numerische Display unter diesen Symbolen zeigt die Zahl der momentan aktiven Klangerzeuger an, die der Prozessorlast entspricht.

20 „Big Time Panel“

Das Klicken auf die Takt/Beat-Zahlenanzeige öffnet eine "Big Time"-Tafel (siehe Abbildung), die sehr hilfreich ist bei Live-Auftritten, wo sich der Darbietende zu weit weg vom Display befindet. So kann er die Songposition, den Namen des momentan gespielten Songteils und (wenn LIVELOOP aktiv ist) den nächsten Part, der zu spielen ist, aus der Ferne leichter erkennen.



21 Jamstix & Schlagzeug-PlugIns von Drittanbietern

Die künstliche Intelligenz von Jamstix kann auch auf jedes andere Schlagzeug-PlugIn, das Sie installiert haben, angewandt werden. Das verleiht Ihnen maximale Flexibilität, wenn es darauf ankommt, das passende Drumkit /den besten Sound für ein spezifisches Projekt herauszufinden.

Abhängig von Ihrer Studio-Software (DAW) können Sie entweder das Drittanbieter-PlugIn hinter Jamstix auf dieselbe Spur setzen, den MIDI-Eingang des Drum-PlugIns auf 'Jamstix' einstellen oder eine separate MIDI-Spur mit 'Input=Jamstix' und 'Output=Drum-PlugIn' einfügen. Welchen Weg Sie auch wählen; das Ziel ist immer, den MIDI-Ausgang von Jamstix zum MIDI-Eingang des Drum-PlugIns zu leiten.

Die zweite erforderliche Einregulierung ist: Die Tastenzuordnung, die Jamstix anwendet, muss mit dem übereinstimmen, was Ihr Drum-PlugIn zu empfangen erwartet. Das erledigt man im KIT-Fenster des Hauptmenüs mit der Output-Zuordnung. Einfacher Klick auf die Schrift ganz rechts über dem Fenster mit dem abgebildeten Schlagzeug-Set öffnet ein Fenster, das etwa so aussieht :



Haben Sie eine Output-Zuordnung gewählt, können Sie noch folgende Optionen aktivieren:

21.1 'Add Missing Pieces' (fehlende Drumkit-Teile hinzufügen)

Legt die Zuordnung irgendein Schlagzeugteil fest, das nicht Bestandteil in Ihrem aktuellen Kit ist, so wird es automatisch hinzugefügt.

21.2 'Keep Percussion'

Das veranlasst Jamstix, jedes der Perkussionsinstrumente (Kuhglocke, Tamburin, Shaker usw.), das sich momentan in Ihrem Kit befindet, zu behalten. Sie können so die Sounds des Drittanbieter-PlugIns mit den Percussion-Sounds von Jamstix kombinieren.

21.3 'Remove Unmapped Pieces'

Wenn Sie diese Option aktivieren, passiert folgendes: Wird ein aktuelles Drumkit-Teil in der Anordnung nicht gefunden, so wird es aus dem Kit entfernt. Beachten Sie, dass das die Perkussionsinstrumente **n i c h t** betrifft, wenn 'Keep Percussion' angekreuzt wurde.

21.4 'Force MIDI Output Only'

Alle zugeordneten Kitteile werden auf 'MIDI Output Only' gesetzt, und jeder festgelegte interne Sound wird entfernt. Diese Option sollten Sie für das Drittanbieter-Plugin mit Häkchen versehen, es sei denn, Sie haben den Wunsch, Jamstix und die anderen Plugin-Sounds übereinanderzulegen.

21.5 MIDI Out Template Kit

Über die Output-Zuweisung können Sie jedes beliebige Jamstix-Drumkit als Startpunkt für die Nutzung des Drittanbieter-Plugins verwenden.

Dennoch gibt es im Ordner 'Special Kits' ein 'MIDI Out Template'-Kit, welches für Sie nützlich sein kann, weil es alle verfügbaren Jamstixkit-Teile geladen und bereits auf 'MIDI Output Only' gesetzt hat.

22 E-Drumming

Jamstix kann mit jedem E-Drumkit benutzt werden, in ähnlicher Weise wie über MIDI getriggerte Drum-Sampler /Bibliotheken. Die Qualität und Ausdruckskraft der Jamstix-Sounds übersteigen virtuell die der gegenwärtig auf dem Markt befindlichen E-Drumkits. Sie mögen Tausende von Dollars für das „Killer-Kit“ ausgegeben haben, aber für gerade mal \$99 oder etwas mehr können Sie sich von Jamstix die Klangqualität Ihres 'E-Drummings' signifikant verbessern lassen.

Die MIDI-Output- und GM-Übersetzungsfähigkeiten von Jamstix machen es zu einem idealen "Hub" für all Ihre Drum-Sampler und -Bibliotheken. Schauen wir uns das im Detail an:

22.1 Jamstix auf E-Drumming einrichten

Wechseln Sie einfach den aktuellen Jam-Modus und setzen Jamstix in den Drummodul-Modus 'MIDI Playback'. Sie werden dann sehen, dass das Liedblatt (Song Sheet) durch verschiedene Optionen ersetzt wird:

Automatic Ride Bell (automatische Ride-Bell)

Wenn mit Haken versehen, wird jede Ridebecken-Note mit einer Schlagstärke von 127 (voll) in ein Ride-Bell-Event umgewandelt. Das ist nützlich, wenn Sie ein E-Drumkit benutzen, dessen Ridebecken-Pad nur eine Einzelzone aufweist und somit keine separaten Beckenkörper- und Bell-Noten senden kann.

Cymbal Variations (Beckenvariationen)

Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie ein E-Drumkit mit nur ein oder zwei Becken-Pads benutzen. Sie können wählen, ob Sie diese Funktion deaktivieren, sie nur für Crashbecken 1 oder für alle Becken nutzen wollen.

22.2 Unterstützung von Roland V-Drums TD20

Jamstix wendet Extra-Mühe auf, um die erstaunlichen Fähigkeiten der High-end V-Drums zu unterstützen. Machen Sie einfach ein Häkchen in das Feld '**Use TD-20 Extensions**' bei den MIDI Playback-Optionen, und Jamstix führt folgende Maßnahmen durch:

- modifiziert die HiHat-Logik der internen „Maschine“, um realistische Reaktionen hervorzurufen, wenn das TD-20 einen CC4-Wechsel sendet, nachdem eine Note angeschlagen wird,
- leitet TD-20 HiHat-Randschlagnoten automatisch zu den korrespondierenden Spitze- und Schaft-Noten,
- erlaubt HiHat-Splashschläge,
- erlaubt Beckendrosseln via After-Touch (das Beckenschwingen durch Anfassen ausbremsen),
- aktiviert die Positionsabtastung bei der Snare; wenn man also die Snare außermittig anschlägt, gibt Jamstix den 'Offset'-Klang anstelle des 'Center'-Klangs wieder.

Versuchen Sie mal, irgendein anderes Produkt in dieser Preisklasse zu finden, das Ihnen dieses Niveau von funktionellem Support und Klangqualität für Ihre V-Drums bietet!

23 Unterstützung seltener Taktarten

Jamstix ist eines der wenigen virtuellen Schlagzeugprogramme, die in der Lage sind, in ungeraden oder seltenen Taktarten zu komponieren. Hier sind alle unterstützten Taktarten:

x/4 mit x=1,2,3,4,5,6,7,8,9 (also 1/4, 2/4, 3/4 usw.)
x/8 mit x=1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18

23.1 Taktartwechsel

Wenn Ihr Song Taktartwechsel vornehmen soll, müssen Sie folgendes tun:

- ✓ Aktivieren Sie 'Allow Time Sig Changes' unter 'General Options' im 'OPTIONS'-Hauptmenü.
- ✓ Gehen Sie dann ins Song-Menü und klicken bei jedem Songpart auf die Zahl mit dessen Längenangabe (Zahl neben dem Namen des Songparts). Im sich öffnenden Fenster stellen Sie nun unter 'Time' die gewünschte Taktart (z.B. 3/4, 6/8, 5/4 usw.) ein.

Stimmen die Taktartwechsel in Ihrem Host nicht mit den für die Songparts festgelegten überein, können sich Synchronisationsprobleme ergeben.

Idealerweise müssten Sie Jamstix Ihre Taktarten nicht mitteilen, denn es kann sie über die VST-Schnittstelle erkennen, aber unglücklicherweise ist die Liedpositionsinformation der VST (Virtual Studio Technology) nicht darauf ausgerichtet, mit Taktartwechseln umzugehen. Um mögliche Synchronisationsprobleme mit dem Host zu umgehen, bitten wir Sie, jeden Songpart manuell einzurichten.

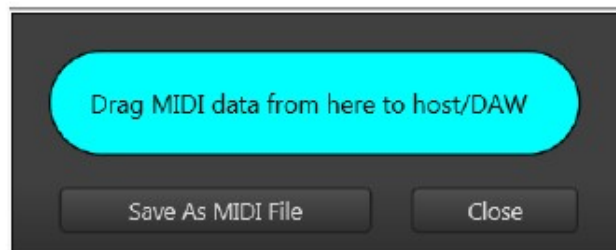
23.2 MIDI-Output zum Host

Jamstix sendet alle seine Noten zu seinem MIDI-Ausgang, so dass Sie die Daten in Ihrem Host aufzeichnen oder umlenken können. Zum Beispiel können Sie die Daten in einer MIDI-Spur aufzeichnen, Jamstix auf 'MIDI Playback Mode' setzen und dann die MIDI-Daten zurück zu Jamstix (oder einem anderen Drum-Modul) schicken, um sie als Playback abzuspielen.

Der 'MIDI Only'-Modus hält Jamstix davon ab, irgendeinen der internen Sounds zu laden. Das kann nützlich sein, wenn Sie in der Lage sein wollen, hin- und herzuschalten zwischen einem Jamstix-Kit und einem Drittanbieter-Plugin, das von Jamstix via MIDI betrieben wird.

23.3 Export von MIDI-Dateien / Drag-&-Drop

Die Takt-, Part- und Song-Menüs bieten Optionen zum MIDI-Export an, um MIDI-Daten in einer Datei speichern zu können und Drag-&-Drop zum Host/DAW vorzubereiten. Nur das momentan aktive Brain (Drums oder Jamcussion) kann exportiert werden.



23.3.1 Shortcuts für den MIDI-Export

Diese Keyboard-Shortcuts öffnen das Export-Werkzeug direkt:

Ein Takt:	CTRL+Klick auf das Takt-Symbol in der Takt-Zeitachse (Timeline)
Ganzer Part:	CTRL+ALT+Klick auf den Namen des Songparts im Liedblatt (Vers, Chorus etc.)
Ganzer Song:	CTRL+Klick auf den SONG-Namen im Liedblatt
Songstruktur:	SHIFT gedrückt halten, den SONG-Namen im Liedblatt anklicken und an den gewünschten Ort ziehen

Letzterer, der Songstruktur-Export, öffnet zwar nicht das Export-Werkzeug, aber man kann die Datei per Drag-&-Drop direkt in den Host ziehen und auf einer MIDI-Spur ablegen.

Wenn Sie NICHT den Kompositionsmodus FULL anwenden, müssen Sie den Song, den Part oder den Takt wenigstens einmal durchgespielt haben, bevor Sie Takt, Part oder Song über das Export-Werkzeug (oder Drag-&-Drop) exportieren, ansonsten ist der Export unvollständig.

24 Jammen mit Jamstix

Wie bereits erwähnt, kann Jamstix MIDI- oder Audioeingänge beim Spielen von Instrumenten überwachen und in Wechselwirkung mit ihnen treten.

Die Hauptinformation, die Jamstix vom Audio- und MIDI-Eingang bezieht, ist die durchschnittliche Lautstärke. Die wird dann dazu benutzt, die Power (Anschlagstärke) des gespielten Schlagzeugs einzurichten und löst auch die damit verbundenen Spielregeln des 'Brains', die von der Songlautstärke abhängen, aus, wie z.B. das Wechseln von Trommelfell zu Sidestick, von HiHat zum Ridebecken oder das Vereinfachen (Reduzieren) der Rhythmen bei sehr geringen Lautstärken.

Alternativ können Sie die Automationshüllkurven für den 'Song Power'-Parameter in Ihrem Host verwenden, um den Songpower-Level nach Bedarf zu regeln.

Da jeder Host anders funktioniert, können wir hier nur generelle Instruktionen geben, wie das Audio- oder MIDI-Jammen mit Jamstix eingerichtet wird. Wenn Sie umfassendere Hilfe bei einem spezifischen Host benötigen, nutzen Sie bitte dazu unser Support-Forum.

24.1 Jammen mit Audio

- 1) Fügen Sie Jamstix als ein Plugin-Instrument in Ihrem Projekt ein.
- 2) Fügen Sie 'audioM8' als Insert-Effekt in die Audio-Spur des gewünschten Audiosignals ein.
- 3) Schalten Sie 'Input-Echo' oder 'Monitor' für die Spur ein.
- 4) Setzen Sie Jamstix in den 'Audio Jam'-Modus.

Beim Abspielen sollten Sie nun die rote Audio-LED oben im Liedblatt synchron zu Ihrem Audiosignal aufleuchten sehen. Wenn Ihr Host abspielt und Jamstix „trommelt“, werden Sie auch sehen, wie sich der 'Power'-Knopf als Antwort auf die durchschnittliche Lautstärke des Audiosignals bewegt.

Verwenden Sie den 'Input Trim'-Regler im Fenster 'OPTIONS', um die Empfindlichkeit des Eingangs zu senken oder zu erhöhen, und/oder benutzen Sie das Diagramm 'Input Velocity Mapping' (zu finden unter 'Jamming Options' im 'OPTIONS'-Fenster), um die beste Reaktionskurve auf Ihre Audio-Eingangssignale zu definieren. Bei den 'Jamming Options' finden Sie auch die Knöpfe 'Audio Rise Delay' und 'Audio Fall Delay', mit denen Sie regeln können, wie schnell die Song-Power ansteigen oder fallen soll in einem Audio-Jam, wenn sich die Lautstärke ändert.

Sie können mehr als ein audioM8-PlugIn in Ihr Projekt einfügen, und Jamstix wird unter Nutzung einer „Der Stärkste gewinnt“-Strategie all Ihre Daten verwenden.

24.2 Jammen mit MIDI

- 1) Fügen Sie Jamstix als PlugIn-Instrument in Ihr Projekt.
- 2) Vergewissern Sie sich, dass Sie eine dazugehörige MIDI-Spur mit Output=Jamstix haben.
- 3) Legen Sie den Eingang dieser Spur auf die gewünschte MIDI-Datenquelle.
- 4) Aktivieren Sie 'Input Echo' oder 'Input Monitoring' der MIDI-Spur.
- 5) Versetzen Sie Jamstix in den 'MIDI Jam'-Modus.

Beim Spielen Ihres MIDI-Instruments sollten Sie nun die gelbe 'MIDI'-LED links oben in Jamstix aufleuchten sehen. Wenn Ihr Host läuft und Jamstix trommelt, werden Sie auch sehen, wie sich der Power-Knopf als Antwort auf die durchschnittliche Lautstärke Ihres MIDI-Instruments bewegt.

Verwenden Sie den 'MIDI Trim'-Regelknopf in den 'Jamming Options' im Hauptmenü 'OPTIONS', um die Empfindlichkeit des Eingangs zu regeln, und/oder nutzen Sie dort das Diagramm 'Input Velocity Mapping', um die beste Reaktionskurve für Ihr Instrument und Ihren Spielstil zu definieren.

25 Liveloops

Liveloops eignen sich hervorragend für Live-Auftritte mit Jamstix. Aktivieren Sie den Modus durch Klicken auf das LIVELOOP-Symbol (Pfeilkreissymbol) im Liedblatt, rechts neben dem 'Freeze'-Schloss. Kurz gefasst: Dies versetzt jeden Teil des Song in eine Endlos-Schleife und teilt ihm eine Programmwechselnummer zu (Part 1=1, Part 2=2 etc.). Wenn Jamstix einen solchen Programmwechsel empfängt, beendet es den momentanen Teil und springt dann zu dem angeforderten Part.

Diese einfache Funktion - plus Echtzeit-MIDI-Fills und Echtzeit-MIDI-Controller für das 'Brain' - erlauben die detaillierte Kontrolle von Jamstix mittels Keyboard oder Fußcontroller während eines Live-Auftritts. Zum Beispiel, wenn Sie beim Live-Auftritt einen Chorus länger als gewöhnlich spielen möchten oder einen improvisierten Solopart von undefinierter Länge einfügen wollen. LIVELOOPS macht es möglich, die Reihenfolge von Liedteilen spontan zu verändern, ohne die Struktur des Songs aus den Augen zu verlieren.

Wenn Sie anstelle von Programmwechsel-Events lieber MIDI-Noten bzw. deren Keyboardtasten-Zuordnung nutzen wollen, um zwischen Songparts zu switchen, dann müssen Sie die gewünschte MIDI-Note in der TRG-Spalte des Songblatts (rechts in der Reihe mit dem Namen des Parts) für jeden Songpart genau festlegen.

Beachten Sie, dass die Parts im Liveloop-Modus auf unbestimmte Zeit wiederholt werden, ungeachtet ihrer Wiederholungseinstellung in der 'Reps'-Spalte. Allerdings wird der Part-Typ 'Intro' dennoch in Richtung des nächsten Parts geleitet. Ähnlich veranlasst der Part-Typ 'Ending' das Playback zu stoppen.

Einige Schlagzeug-PlugIns erlauben Ihnen, ein paar Rhythmen zu kreieren, diese in 'Slots' zu speichern und dann über MIDI-Noten aufzurufen. Der Liveloop-Modus macht bei Jamstix das gleiche. Wenn Sie also möchten, können Sie Liveloop-Modus nutzen und Liedteilwechsel oder MIDI-Noten in die Jamstix-MIDI-Spur Ihres Hosts ablegen, um dann zur gewünschten Zeit die gewünschten Parts aufzurufen. In diesem Fall könnten Sie die Option '**Liveloop Bar Jump**' im 'Manager Tool' des OPTIONS-Fensters aktivieren, um Liedteilwechsel lieber am Ende des aktuellen Taktes als am Ende des aktuellen Parts ausführen zu lassen.

Schließlich haben Sie noch die Wahl zwischen Songparts, die auf unbestimmte Zeit wiederholt werden, und Parts, die sich streng an ihre Wiederholungsangaben halten. Dazu können Sie MIDI-Triggernoten in der "Liveloop Advance"-Option der 'Jamming Options' (siehe in Kapitel 28.2.2) festlegen. Ein Beispiel: Bei einem Live-Auftritt wollen Sie der festgelegten Part/Rep-Struktur folgen, ohne Partwechsel über MIDI-Noten auszulösen. Senden Sie einfach den 'Advance Part'-MIDI-Trigger nach dem Songstart, und die Partwechsel erfolgen automatisch. Plötzlich haben Sie den Wunsch, einen Songpart auszudehnen (z.B. um ein Solo zu spielen oder das Publikum einzubeziehen). Das können Sie tun, indem Sie wieder den 'Advance Part'- Trigger senden und dadurch zu unbefristeter Wiederholung wechseln. Wenn Sie mit dem musikalischen Intermezzo fertig sind, senden Sie nochmal den Trigger und wechseln dadurch zurück.

26 Wiederherstellungspunkte

Jamstix ist sehr komplex, und Sie werden leicht einmal Änderungen vornehmen, die Sie später wieder rückgängig machen wollen. Daher haben wir ein Revisionskontrollsystem eingebaut, das sehr den Systemwiederherstellungspunkten von Windows ähnelt.

Klicken Sie einfach auf das Floppydisk-Symbol links unten im Takteditor, und Ihr momentan bearbeiteter Song wird gesichert. Sie können bis zu 10 Revisionen behalten. Wenn Sie mehr als die zehn speichern, wird die älteste Revision überschrieben.

Wenn Sie einen Wiederherstellungspunkt öffnen wollen, gehen Sie ins Songmenü und wählen Sie die Option **'Load Restore Point (Undo)'**. Sie sehen dort Datum und Zeit jeder verfügbaren Revision.

Jamstix bietet auch eine Auto-Save-Funktion im 'Options'-Register ('Auto Save-Interval' in den 'General Options'), wo Sie das Intervall auswählen können, wann ein Wiederherstellungspunkt automatisch gesetzt werden soll (nie, nach 15, 30, 45, 60 Minuten oder beim Schließen des Programms). Auto-Save wird nicht ausgelöst, während der Host spielt, damit es keine Interferenzen mit Ihrem Werk gibt.

27 Kontinuierliche HiHat-Öffnung (CC4)

Jamstix unterstützt kontinuierliches HiHat-Offenhalten, signalisiert per MIDI-Controller #4 (editierbar in KMAP-Dateien). Ebenso werden CC4-Werte, die Jamstix zur Verwendung in seiner internen Maschine erhält, in den korrespondierenden HiHat-Sound übersetzt, abhängig davon, wieviele Öffnungsgrade im speziellen Kit verfügbar sind (3 bis 5 Levels).

28 Optionen

Merke: Alle Optionsbildschirme ermöglichen Ihnen, das Manager-Tool zu öffnen, mit dem Sie schnell und leicht Updates für Ihre Jamstix-Installation erhalten können.

28.1 General Options (Allgemeine Optionen)



ENABLE LIMB CONTROL

Diese Option kontrolliert die Realismuslogik von Jamstix4, analysiert den zeitlichen Ablauf der Echtzeit-Bewegungen eines Schlagzeugers (z.B. wie lange seine Hände brauchen, von einem Schlaginstrument zum anderen zu gelangen) und unterdrückt Töne, die in dieser minimalen Zeit nicht spielbar sind. Diese Funktion sollte immer aktiviert sein, es sei denn, Sie wünschen „nicht-menschliche“ Spielweisen.

AUTO AUDIT SOUNDS

Wenn diese Option aktiviert ist, erklingt der Ton eines Events immer dann, wenn die Maus im Takteditor über eine Zelle mit dem Symbol dieses Events bewegt wird und der Host nicht spielt.

SYNC WHEN STOPPED

Ist diese Funktion nicht aktiviert, liest Jamstix die Songposition im Host nur aus, wenn abgespielt oder aufgenommen wird. Wenn sie aktiviert ist, macht es das auch dann, wenn der Host gestoppt wird.

ALLOW TIME SIG CHANGES

Wenn in Ihrem Song Taktartwechsel vorkommen sollen, müssen Sie diese Option aktivieren und für jeden einzelnen Songpart die richtige Taktart im Liedteil-Editierfenster eintragen (siehe dazu Kapitel 23.1).

QUANTIZE MIDI IMPORT

Wenn aktiviert, werden MIDI-Clips beim Import quantisiert, was nützlich ist, wenn Sie das Groove-Feeling der Drummermodelle von Jamstix nutzen wollen, und nicht das Feeling, das irgendwie im MIDI-Clip vorprogrammiert ist. Das beeinflusst auch den 'MIDI LEARN'-Modus.

ENABLE MIDI OUTPUT

Schaltet den MIDI-Ausgang um zum Host.

MIDI PLAY IN JAM

Wenn aktiviert, triggern die empfangenen MIDI-Daten die Drums so wie im Drummodul-Modus.

REVERSE HIHAT CONTROLLER

Standardmäßig triggern bei der HiHat hohe Pedaldruck-MIDI-Controllerwerte von 127 geschlossene HiHat-Becken und ein Wert von 0 voll geöffnete HiHats. Diese Option kehrt das Ganze um, so dass der Wert 127 voll geöffnete HiHats bewirkt.

NEVER DOWNMIX

Setzt den 'Downmix'-Schalter im Mixer außer Kraft (für User, die ausschließlich multiple Outputs verwenden und nie zum Ausgang #1 „down-mixen“ möchten).

ENABLE SONG LOOPING

Wenn aktiv, springt Jamstix zum ausgewählten Songpart im Liedblatt zurück, wenn der Song das Ende des letzten Songparts erreicht hat.

LIVELOOP BAR JUMPS

Wenn aktiv, führt Jamstix Songpart-Anfragen ('Part Requests') lieber am Ende des aktuellen Taktes als erst am Ende des aktuellen Songparts aus. Wenn 'Liveloops' ausgeschaltet ist, hat diese Option keinen Effekt.

DISABLE JAMCUSSION IN NEW PROJECTS

Wenn aktiv, wird Jamcussion bei neuen Projekten im Song-Builder stillgelegt und abgeschaltet. Das ist nützlich, wenn die Mehrheit Ihrer Projekte Jamcussion nicht verwendet. Sie können das jederzeit manuell rückgängig machen und im Song-Builder wieder einschalten für Projekte, die Jamcussion benötigen.

DEDICATED PROCESS/SERVER MODE

Wenn aktiv, wird Jamstix aus dem Arbeitsbereich der DAW herausgenommen. Das sollte nur erforderlich sein, wenn Sie an sehr umfangreichen Projekten in einer 32-bit-DAW arbeiten.

DYNAMIC REALISM

Mit dieser Option kann man das „Sample-Erinnerungsvermögen“ reduzieren. Je weiter links der Drehknopf, desto weniger Sample-Banken werden auf Kosten des Klangrealismus geladen.

ENABLE LOAD-ON-DEMAND (LoD)

Das LoD-System reduziert den Memory-Verbrauch der Drumkits. Wir empfehlen Ihnen, diese Option nur als letzten Ausweg zu deaktivieren, nämlich dann nur, wenn Sie Problematiken mit der CPU oder vermehrt Festplattenabstürze haben, die nicht mit den Niedrig-LoD-Optionen gelöst werden können.

LoD Pre-Buffer: Je größer der 'Buffer' (Daten-Zwischenspeicher), desto mehr Arbeitsspeicher wird benötigt. Erhöhen Sie diesen Pre-Bufferwert, wenn Sie Knackgeräusche empfangen oder wiederholt die Nachricht 'LoD Overload' in der Jamstix-Statuszeile auftaucht.

LoD Priority: Dies beeinflusst das Prioritätenniveau der LoD-Engine. Versuchen Sie zwischen 'Normal' und 'Higher' umzuschalten, wenn Sie Knackgeräusche empfangen und nichts anderes helfen konnte.

Bounce Mode: Aktivieren Sie diese Box, wenn Tonverfälschungen während 'Bouncing', Downmix oder Einfrieren in Ihrem Host auftreten.

Wenn Sie die Knackgeräusche nicht loswerden, sogar bei einem Pre-Bufferlevel von 96k, erhöhen Sie die Audio-Latenzzeit in Ihrem Host, bis das Knacken weg ist, oder schalten Sie 'LoD' aus.

LOG MODE

Jamstix protokolliert viele seiner Aktionen, um das 'Troubleshooting' (Fehlerbehebung) zu unterstützen. Das kann durch Überflutung mit Schreibprozessen die Rechnerleistung beeinträchtigen. Im 'Minimal'-Modus werden nur wenige Aktionen protokolliert, praktisch ohne Beeinflussung der Rechnerleistung. Der 'Debug'-Modus erfasst eine große Menge von Daten und sollte nur zur Unterstützung unseres technischen Supports bei der anstehenden Lösung spezifischer Probleme eingesetzt werden.

VOICE REDUCTION

Diese Option beeinflusst die Weise, in der Jamstix 'Stimmen' „killt“, um die CPU-Last in vernünftigen Rahmen zu halten. Bei Stufe 1 erfolgt nur eine einfache Reduktion, die die Stimmenlast auf einem Maximum von etwa 100 hält. Dieser Modus ist gut, wenn entweder Ihre CPU leistungsstark genug ist, damit umzugehen, oder wenn Sie Jamstix als ein Schlagzeug-'Brain' für Ihr E-Drumkit benutzen. Für alle anderen Situationen wählen Sie die Stufe aus, die die CPU-Last im erträglichen Rahmen hält. Der Standardlevel ist 6.

HEADROOM

Diese Option reduziert die Gesamtlautstärke, die zur DAW gesendet wird, als Hilfe bei der Mixer-Regulierung.

BAR OFFSET (ACTUAL)

Wenn Sie eine Differenz zwischen der Anzahl der Takte, die im Host angezeigt wird, und der von Jamstix feststellen, benutzen Sie diese Option, um sie einander anzugleichen.

BAR OFFSET (VISUAL)

Einige Hosts zeigen einen andersartigen Takt/Beat an als den, den sie zu Jamstix senden, wenn ein Einzählen angewandt wird. Wenn das eintritt, verwenden Sie diese Option zum Angleichen.

AUTO-SAVE

Mit dieser Option können Sie Intervalle zum automatischen Setzen von Wiederherstellungspunkten festlegen. Auto-Save setzt nicht ein, wenn der Host abspielt, und wird daher nicht mit Ihrer Arbeit in Konflikt kommen.

Der Standardmodus ist EXIT, der einen Wiederherstellungspunkt setzt, wenn Sie Ihr Projekt schließen.

ARM SPEED

Das ist die Geschwindigkeit, mit der der Schlagzeuger seine Arme von einer Trommel zur anderen bewegt.

ARM DELAY

Das ist die Zeit, die der Schlagzeuger benötigt, dieselbe Trommel mit dem Arm erneut anzuschlagen.

FOOT DELAY

Das ist die Zeit, die der Schlagzeuger benötigt, ein und dasselbe Pedal mit dem Fuß erneut zu betätigen.

BURST TIME

Menschliche Schlagzeuger können für einen kurzen Zeitabschnitt ihre Bewegungen beschleunigen. Dies ist bei Jamstix in Form von 'Bursts' (Ausbrüche) eingearbeitet. Hier stellt man ein, wie lange ein 'Burst' andauern kann.

BURST RECOVERY

Das ist, wie lange ein Schlagzeuger nach einem 'Burst' braucht, sich für einen weiteren 'Burst' zu erholen.

BURST FACTOR

Diese Einstellung legt fest, wieviel schneller sich der Schlagzeuger während eines 'Burst' bewegen kann.

28.2 Jam-Optionen

Sie gelangen zu den Jam-Optionen durch Klicken auf den Schaltknopf "JAMMING OPTIONS".



28.2.1 'Input Velocity Mapping'

Dieses Element übersetzt die Eingangsschlagstärke ('Input Velocity') von Audio- und MIDI-Eingang in 'Song-Power' und ist sehr nützlich, um einen 'Sweet Spot' (optimaler Bereich, idealer Punkt) für Ihr spezifisches Instrument und Ihre Spielweise festzulegen, wenn Sie mit Jamstix „jammen“.

Das Konzept ist einfach: Die horizontale Achse im obigen Diagramm ist die Eingangsschlagstärke, wie sie vom Input gesendet wird, und die vertikale Achse ist die Schlagstärke, wie sie von Jamstix als Song-Power interpretiert wird. Mit den Schaltknöpfen '**Load**' und '**Save**' können Sie bestimmte Einstellungen dieses Diagramms speichern und laden und für alle Projekte verwenden. Die Schalter 'Linear', 'Compressed' und 'Expanded' liefern Ihnen 3 Voreinstellungen, mit denen sich gut arbeiten lässt.

Laden Sie bitte über 'Load' das Beispiel 'Wide Sweet Spot', um die Arbeitsweise zu verstehen. Dort können Sie sehen, dass der mittlere Bereich der Kurve ziemlich flach ist (Sweetspot-Bereich). Das bedeutet, dass Jamstix auf recht konstantem Power-Level spielt, so lange Ihr Eingangssignal von 'etwas leise' bis zu 'etwas' laut reicht, und nur, wenn das Eingangssignal SEHR leise oder SEHR laut ist, tritt die Anfangs- oder Endsektion in Kraft.

Der Drehknopf '**Audio Trim**' kann dafür verwendet werden, einen guten Basis-Pegel für die Audio-Antwort einzustellen, mit dem sich arbeiten lässt. Mit den beiden '**Delay**'-Knöpfen kann man einpegeln, wie schnell die Song-Power als Antwort auf Audio-Lautstärkeveränderungen sinken oder ansteigen soll. Der '**MIDI Trim**'-Knopf kann zur Verstärkung oder zur Abschwächung der MIDI-Daten bezüglich Schlagstärke benutzt werden.

28.2.2 MIDI-Kanal & Trigger

Fill Trigger (Groove)

Wenn diese Trigger-Note auf dem Kontrollkanal empfangen wird, fügt Jamstix ein Groove-Fill in den momentanen Takt ein. Groove-Fills basieren auf dem untergelegten Groove und sind subtiler.

Fill Trigger (Free Form)

Wird diese Note auf dem Kontrollkanal empfangen, fügt Jamstix ein 'Free Form'-Fill in den momentanen Takt ein. Diese Fills sind ausgeprägter als Groove-Fills.

Randomization Trigger

Wird diese MIDI-Note auf dem Kontrollkanal empfangen, veranlasst Jamstix das 'Brain' nach dem Zufallsprinzip zu arbeiten, so „als ob man einen Würfel wirft“.

Recomposition Trigger

Wird diese Note auf dem Kontrollkanal empfangen, führt Jamstix eine Neukomposition aus, so als ob Sie den 'COMPOSE'-Button angeklickt hätten..

Jam MIDI Channel

Dieser MIDI-Kanal trägt das Signal für das „Jammen“.

Control MIDI Channel

Dieser MIDI-Kanal überwacht die Trigger-Events.

Liveloop Auto-Advance

Nützlich bei Live-Darbietungen zum Vor- und Zurückschalten zwischen Liedteilstücken und Auslösen von Liedteil-Endlosschleifen beim Einsatz von Liveloops.

28.3 Benutzeroberfläche & 3D-Kit-Optionen

MANAGER TOOL	USER INTERFACE & 3D KIT	GENERAL OPTIONS	JAMMING OPTIONS
Cache user interface	140%	User Interface Scale	
Low interface refresh rate	Same Monitor	3D Kit Multi-Monitor	
Flash logo in tempo	High	3D Kit Frame Rate	
Use Yamaha pitch convention for note values	High	3D Kit Quality	
Enable interface shadows & glows	High	3D Texture Quality	
Show compact part list in song sheet	Factory	3D Environment	
Use wide-screen user interface	4 x 16th Notes	Drumstick Positioning Speed	
Show both kits in wide-screen mode	All Cymbals	3D Cymbal Trigger Flashing	
Display drum rack/stands	Large	Cymbal Markings	
Display animated drumsticks	None	Cymbal Fingerprints	
	Drum Heads & Shells	3D Drum Trigger Flashing	
	Light	3D Drum Shell Imperfections	
	Bright	Drumstick Color	
	Light	Drumstick Motion Blur	
	Few/Light	Stick Marks	
Custom	Normal	Drumhead/Shell Movement	
Custom	Do Nothing	Action after 'Create Song'	

56% Wrist Articulation Angle

CACHE USER INTERFACE

Wenn aktiviert, versteckt Jamstix die GUI, wenn es beendet wird, so dass es sehr schnell wieder geöffnet werden kann. Sie sollten dieses Feature nur ausschalten, wenn Sie Probleme mit dem Schließen/Wieder-Öffnen der GUI in Ihrer DAW haben.

LOW INTERFACE REFRESH RATE

Diese Funktion sollte nicht aktiviert werden, es sei denn, Ihr System hat Schwierigkeiten mit der Grafik beim Arbeiten mit Jamstix.

FLASH LOGO IN TEMPO

Wenn aktiviert, leuchtet das JAMSTIX-Logo mit dem Host-Tempo auf, um den Spieler während des Jammens visuell zu unterstützen.

USE YAMAHA PITCH CONVENTION

Wenn aktiviert, benennt Jamstix die Noten nach der Yamaha-Konvention (C3=60). Deaktivieren Sie es, wenn Sie die Roland-Konvention (C4=60) verwenden wollen.

ENABLE INTERFACE SHADOW & GLOWS

Diese Option sollten Sie nur deaktivieren, wenn Sie visuelle Artefakte in der GUI beobachten.

SHOW COMPACT PART LIST

Wenn aktiviert, wird der vertikale Abstand zwischen den Songparts im Liedblatt verdichtet, damit Sie mehr Songparts auf einmal in großen Projekten mit vielen Liedteilen sehen können.

USE WIDE-SCREEN INTERFACE

Wenn aktiviert, wird die GUI horizontal ausgeweitet, um die Bildschirmdarstellung beider 3D-Kits (Jamstix, Jamcussion) auf einmal und die gleichzeitige Darstellung von EQ und Kompressor im Mixer zu ermöglichen sowie ein umfangreicheres 'Brain'-Interface abzubilden.

SHOW BOTH KITS IN WIDE-SCREEN

Wenn aktiviert, werden Jamstix- und Jamcussion-Kit Seite an Seite im Breitbildmodus gezeigt.

DISPLAY DRUM RACK/STANDS

Diese Funktion verbirgt Ständer und das Rack vom 3D-Kit. Sie sollten das nur ausschalten, wenn Ihre Videokarte mit dem 3D-Kit nicht klarkommt.

DISPLAY ANIMATED DRUMSTICKS

Diese Funktion blendet die Trommelstöcke aus, wenn Sie sie aus irgendwelchen Gründen nicht mögen.

USER INTERFACE SCALE

Diese Funktion erlaubt Ihnen, die GUI von 80% auf 160% zu vergrößern.

3D KIT MULTI-MONITOR

Same Monitor - Das 3D-Kit erscheint auf demselben Monitor, wo Jamstix gegenwärtig gezeigt wird.

Other Monitor - Das 3D-Kit erscheint auf dem Monitor, wo Jamstix gegenwärtig NICHT zu sehen ist.

Other/Auto- Das gleiche wie oben, aber das Kit erscheint automatisch im Vollbildschirmmodus.

3D KIT FRAMERATE

Höhere Werte machen die 3D-Kit-Bewegungen weicher, benötigen aber erhöhte Leistungsfähigkeit der Grafikkarte.

3D KIT QUALITY

Hier kann man in vier Varianten die Komplexität bestimmter 3D-Gebilde im Kit bestimmen. Dies hat großen Einfluss auf die Frame-Rate, die für das 3D-Kit erreicht werden kann.

3D TEXTURE QUALITY

Die sollte HIGH sein, es sei denn, Sie benutzen einen Computer mit einer sehr leistungsschwachen Videokarte.

3D ENVIRONMENT

Lässt Sie die Umgebung bzw. den Raum auswählen, wo das 3D-Kit steht. Das 'Basement' hat die geringste Auswirkung auf die PC-Leistung (fast 'Null'). Wir planen, mit der Zeit neue Umgebungen bereitzustellen und werden auch eine Anleitung zur Verfügung stellen, wie Sie Ihre eigenen kreieren können.

DRUMSTICK POSITIONING SPEED

Diese Einstellung regelt, wie früh sich ein Trommelstock auf das Drumkit-Instrument zu bewegt, welches er anschließend spielen wird. Stellen Sie es so ein, wie Sie es mögen.

3D CYMBAL TRIGGER FLASHING

Hier können Sie festlegen, welche Becken beim Anschlagen aufleuchten sollen. Die Intensität des Aufleuchtens korrespondiert mit der Kraft des Schlages.

CYMBAL MARKINGS

Regelt die Größe des Namenszuges, der auf den Becken steht (RIDE, CHINA 2 etc.).

CYMBAL FINGERPRINTS

Regelt die Größe der Fingerabdrücke, die auf den Becken zu sehen sind.

3D DRUM TRIGGER FLASHING

Diese Funktion legt fest, welche Teile der Trommel beim Anschlagen aufleuchten sollen. Die Intensität des Aufleuchtens korrespondiert mit der Kraft des Schlages.

3D DRUM SHELL IMPERFECTIONS

Hier kann man den Grad der Abnutzung der Trommelgehäuse bestimmen.

DRUM STICK COLOR

Suchen Sie sich hier die von Ihnen bevorzugte Farbe der Trommelstöcke aus.

DRUM STICK MOTION BLUR

Diese Funktion fügt den Trommelstöcken einen Verwaschungseffekt bei Bewegung zu. Sie haben die Wahl zwischen vier Varianten.

STICK MARKS

Diese Funktion regelt die Größe und Intensität der Abdruckspuren, die sich auf den Snare- und TomTom-Fellen zeigen.

DRUMHEAD/SHELL MOVEMENT

Wenn die Kickdrum-, Snare- oder TomTom-Felle von den Stöcken angeschlagen werden, bewegen sie sich hoch und nieder wie echte Trommelfelle. In ähnlicher Weise vibrieren Snare- und TomTom-Kessel, wenn geschlagen wird. Sie können die Ausdehnung dieses Effekts hier wählen.

WRIST ARTICULATION ANGLE

Diese Funktion regelt den maximalen Winkel und die Höhe, in die ein Trommelstock erhoben wird, bevor ein Drumkit-Teil angeschlagen wird.

29 Parameter Automation

Jamstix bietet auf der Grundlage des gewählten Stils und Schlagzeugers verschiedene Kontrollelemente in seinem 'Brain' an. Die Schnittstellenvorgabe des Hosts erlaubt keine dynamischen Veränderungen der Parameter und kann somit ein solch flexibles System nicht unterstützen. Daher bietet Jamstix umfangreiche MIDI-Controllerzuordnungen und außerdem noch Parameter-Automation an. Die meisten modernen Hosts bieten die gleiche Hüllkurvenunterstützung für MIDI-Controller wie für Parameter-Automation. Dennoch gibt es da keine Bezeichnungen in Verbindung mit MIDI-Controllern und Parameter-Automation.

Die verfügbaren Automationsparameter sind:

Power Level

Kontrolliert den Songpower-Drehregler. Sie können den Powerpegel den ganzen Song hindurch leicht mit einer Hüllkurve feinregeln.

Reduction

Ähnlich der Funktion 'Reduction' im 'Brain'-Fenster beeinflusst dies die Rhythmusreduktion, aber ohne die Notwendigkeit einer Veränderung der Songpower.

Timing

Kontrolliert den globalen 'Timing'-Schieberegler.

30 Protokolldateien (Log-Files)

Jamstix schreibt Statusinformationen in drei Protokolldateien an diese Adresse:

```
[SYSTEM-Festplatte]:\ProgramData\Jamstix4\logs
```

Das 'Plugin'-Protokoll listet Aktionen aus dem Audio-Thread.

Das 'GUI'-Protokoll listet Aktionen aus dem Interface-Thread.

Das 'Loader'-Protokoll listet Aktionen aus dem 'Sample loader'-Thread für Kit-Sounds.

Wenn Sie Probleme mit Jamstix haben, ist es immer gut, wenn Sie bei Ihrer Support-Anfrage die Protokolldateien an Ihre E-Mail anhängen.

31 Fehlersuche

Nutzen Sie die untenstehende Tabelle für allgemeine Probleme und deren Lösung. Wenn das nicht hilft, kontaktieren Sie uns bitte in unserem Support-Forum online [oder senden Sie eine E-Mail an \[support@rayzoon.com\]\(mailto:support@rayzoon.com\)](#)

Problem	Solution
Ich habe Jamstix installiert und da kommt kein Ton.	Vergewissern Sie sich, dass Sie ein Kit geladen haben.
Habe ich einen anderen Drummer als 'CHARLIE' geladen, höre ich weder Snare noch Kickdrum.	Drehen Sie den Songpower-Drehknopf über dem Liedblatt hoch.
Ich benutze ein Multi-Output-Kit, aber alle Töne werden zum Output #1 geleitet.	Schalten Sie 'Downmix' im Jamstix-Mixer aus.
Alles was ich höre, ist nur die Kickdrum.	Richten Sie Ihren Host so ein, dass er alle Audioausgänge von Jamstix ordnungsgemäß unterstützt. ODER Aktivieren Sie 'Downmix' im Mixer.
Die Taktartwechsel scheinen bei mir nicht richtig zu funktionieren.	'Allow Time Sig Changes' in den OPTIONS muss auch eingeschaltet sein. UND Bei jedem Taktartwechsel im Host müssen Sie auch den entsprechenden Songpart in JS auf die exakt gleiche Zeit setzen (siehe Kap. 23.1 im Handbuch) UND Jeder Songpart in JS muss seine ordnungsgemäße Zeitsignatur haben (im Längenauswahlfenster einstellbar)
Ich habe Knackgeräusche und Aussetzer, wenn "Load-on-Demand" (LoD) aktiviert ist.	Erhöhen Sie 'Pre-Buffer' in 'Options'. UND/ODER Erhöhen Sie 'Voice Reduction' in 'Options'. UND/ODER Erhöhen Sie die Audio-Latenzzeit im Host.
Mein Host stürzt ab, wenn ich versuche, Jamstix zu laden.	Kontaktieren Sie uns im Support-Forum oder per E-Mail.
Jamstix taucht nicht auf in meinem Host.	Sehen Sie nach, ob die 'jamstix4.dll' in der PlugIn-Pfadsuche Ihres Hosts verzeichnet ist. Wenn ja, nehmen Sie Verbindung mit uns auf über Support-Forum oder per E-Mail für zusätzliche Hilfeleistung.

32 Anhang A – Abkürzungen für Kompositionsbedienelemente

32.1 I=Intro

- wählt den 'Intro'-Stil
- setzt Songpart-Länge auf 2 Takte mit 1 Wiederholung
- 'Repetition'-Fills AUS und 'Transition'-Fills AN

32.2 V=Verse

- verwendet gewählten Stil und Preset
- Ist Standardpreset eingestellt und der Stil hat ein [V]-Preset, wird letzteres verwendet.
- setzt Partlänge auf Verslänge mit X Reps (X=wieviele Part-Buchstaben in Folge)
- 'Repetition'-Fills AN und 'Transition'-Fills AN

32.3 P=Pre-Chorus

- verwendet gewählten Stil und Preset
- Ist Standardpreset eingestellt und der Stil hat ein [P]-Preset, wird letzteres verwendet.
- setzt Partlänge auf halbe Verslänge mit X Reps (X=wieviele Part-Buchstaben in Folge)
- Powerhand auf 50% HiHat gesetzt mit einem Schwellenwert von 50%
- 'Repetition'-Fills AUS und 'Transition'-Fills AN

32.4 C=Chorus

- verwendet gewählten Stil und Preset
- Ist Standardpreset eingestellt und der Stil hat ein [C]-Preset, wird letzteres verwendet.
- setzt Partlänge auf Choruslänge mit X Reps (X=wieviele Part-Buchstaben in Folge)
- Powerhand-Schwellenwert auf 50% gesetzt
- 'Repetition'-Fills AN und 'Transition'-Fills AN

32.5 B=Bridge

- verwendet gewählten Stil und Preset
- Ist Standardpreset eingestellt und der Stil hat ein [B]-Preset, wird letzteres verwendet.
- setzt Partlänge auf Verslänge mit X Reps (X=wieviele Part-Buchstaben in Folge)
- Powerhand auf 50% HiHat gesetzt mit einem Schwellenwert von 50%
- 'Repetition'-Fills AN und 'Transition'-Fills AN

32.6 E=Ending

- verwendet gewählten Stil und Preset
- Ist Standardpreset eingestellt und der Stil hat ein [E]-Preset, wird letzteres verwendet.
- setzt Partlänge auf 1 mit 1 Wiederholung
- 'Repetition'-Fills AUS und 'Transition'-Fills AUS
- Derzeitiger Zweck ist, einen End-Crash für das vorhergehende Fill bereitzustellen. Zukünftige Versionen werden konkretes spezifisches „Endspiel“-Verhalten hinzufügen.

32.7 D=Drum Solo

- verwendet gewählten Stil und Preset
- Ist Standardpreset eingestellt und der Stil hat ein [D]-Preset, wird letzteres verwendet.
- setzt Partlänge auf 1 mit Wiederholung von Verslänge
- 'Repetition'-Fills AN und 'Transition'-Fills AN
- setzt beide Fill-Längen auf 100% ohne Variation
- deaktiviert Anfangs- und End-Crash für Fills

32.8 S=Solo (anderes Instrument)

- verwendet gewählten Stil und Preset
- Ist Standardpreset eingestellt und der Stil hat ein [S]-Preset, wird letzteres verwendet.
- setzt Partlänge auf Verslänge mit X Reps (X=wieviele Part-Buchstaben in Folge)
- 'Repetition'-Fills AN und 'Transition'-Fills AN

32.9 M=Middle 8

- verwendet gewählten Stil und Preset
- Ist Standardpreset eingestellt und der Stil hat ein [M]-Preset, wird letzteres verwendet.
- setzt Partlänge auf Verslänge mit 2 Reps
- 'Repetition'-Fills AN und 'Transition'-Fills AN
- setzt 'Halftime'

32.10 Q=Silence

- verwendet 'Silent'-Stil und 'Silent'-Drummer
- setzt Partlänge auf 2 mit 1 Wiederholung
- 'Repetition'-Fills AUS und 'Transition'-Fills AUS

32.11 X=Breakdown

- verwendet gewählten Stil und Preset
- Ist Standardpreset eingestellt und der Stil hat ein [X]-Preset, wird letzteres verwendet.
- setzt Partlänge auf Verslänge mit X Reps (X=wieviele Part-Buchstaben in Folge)
- 'Repetition'-Fills AN und 'Transition'-Fills AN

32.12 L=Link

- verwendet gewählten Stil und Preset
- Ist Standardpreset eingestellt und der Stil hat ein [L]-Preset, wird letzteres verwendet.
- setzt Partlänge auf halbe Verslänge mit 1 Rep
- 'Repetition'-Fills AUS und 'Transition'-Fills AN
- Powerhand auf 50% HiHat gesetzt mit einem Schwellenwert von 50%