



## Bedienungsanleitung

## Kurzbeschreibung der JaZBase 03

Die JaZBase 03 ist im weitesten Sinne ein midigesteuerter Drumsynthesizer mit äußerst flexiblen Kick-, Snare- und Tomsounds sowie einer mehrstimmigen Sample-Sektion mit klanglicher Ausrichtung auf akustische Percussion- und Hihatklänge.

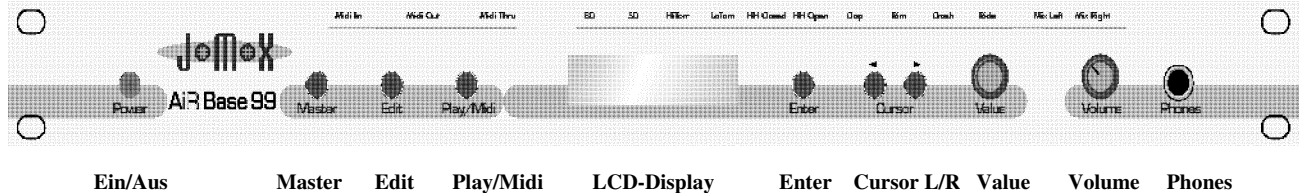
Die Bass Drum, Snare Drum, das Lo Tom und das Hi Tom der JaZBase 03 sind voll analoge Klangerzeuger d.h., diese Instrumente basieren nicht auf gesampelten Klängen. Es handelt sich vielmehr um jeweils einen echt analogen, monophonen Synthesizer für jeden dieser Sounds.

Die Instrumente Hi Hat, Clap, Rim Shot, Crash und Ride basieren auf Samples, die aufgrund ihrer 8-Bit Quantisierung besonders markant klingen können. Es handelt sich hierbei nicht um Adaptionen bekannter Drumcomputer oder elektronischer Soundquellen, sondern um eine vielseitige Auswahl diverser 'akustischer' Percussionsounds, teilweise mit recht exotischer Herkunft. Der Lautstärkeverlauf der Samples wird durch eine nachgeschaltete analoge Hüllkurve bestimmt, was dem Klang zu mehr Prägnanz verhilft. Zur weitreichenden Klangbearbeitung gibt es ein echt analoges, resonanzfähiges Hoch- und Tiefpassfilter.

Da alle Klangparameter der JaZBase 03 über extrem weite Bereiche editiert werden können, ist die Soundauswahl keineswegs nur auf einen jazzigen Kontext beschränkt. Vielmehr können neben einem großen Spektrum gewohnter Drumsounds auch aussergewöhnliche Soundeffekte druckvoll und überzeugend generiert werden. Damit genug der guten Worte....

## 3. Bedienelemente

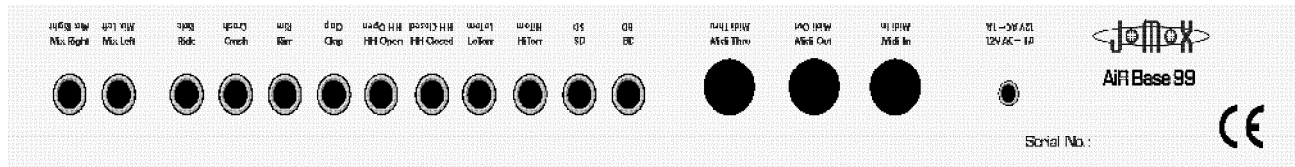
### 3.1 Frontansicht



- |                |               |             |                  |                    |              |                   |              |               |               |
|----------------|---------------|-------------|------------------|--------------------|--------------|-------------------|--------------|---------------|---------------|
| <b>Ein/Aus</b> | <b>Master</b> | <b>Edit</b> | <b>Play/Midi</b> | <b>LCD-Display</b> | <b>Enter</b> | <b>Cursor L/R</b> | <b>Value</b> | <b>Volume</b> | <b>Phones</b> |
|----------------|---------------|-------------|------------------|--------------------|--------------|-------------------|--------------|---------------|---------------|
- Power** Ein/Aus-Schalter - zum Ein- und Ausschalten des Gerätes.
- Master** Master-Taste - zur Anwahl des Master-Modus
- Edit** Edit-Taste - zur Anwahl des Edit-Modus
- Play/Midi** Play/Midi-Taste - zum Triggern von Instrumenten oder zur Anwahl des Midi-Menüs
- Display** 2x16 Zeichen Display mit Hintergrundbeleuchtung
- Enter** Die Enter-Taste wird benötigt, um bestimmte Eingaben und Abfragen zu bestätigen.
- Cursor <-** Die linke Cursor-Taste bewegt den Cursor (Markierung”\_”) im Display nach links
- Cursor ->** Die rechte Cursor-Taste bewegt den Cursor (Markierung”\_”) im Display nach rechts
- Value** Der Value-Regler dient zur Veränderung im Display angezeigter Parameterwerte.
- Volume** Der Phones-Volume-Regler dient nur zur Regelung der Lautstärke des Kopfhörerausganges !

# Die Anschlüsse

## Rückansicht



Mix/L Mix/R

Einzelausgänge

Midi Thru , Out , In

12 V AC

### 12 V AC in

Anschluß für die Stromversorgung.

### MIDI IN,OUT und THRU

Midi Anschlußbuchsen

### BD, SD, LoTom, HiTom, HH closed, HH open, Clap, Rim, Crash, Ride

Einzelausgänge für jedes Instrument, mono, unsymmetrisch.

### Mix left/right

Stereo - Audioausgang, unsymmetrisch

### Phones-Buchse (in der Frontansicht)

Stereo - Ausgang für Stereo - Kopfhörer mit 6,3mm Klinkenstecker

## **Anschließen des Gerätes**

Schalten Sie die JaZBase03 und ein evtl. anzuschließendes Gerät grundsätzlich aus bevor Sie sie verkabeln.

### **Stromversorgung**

Stecken Sie das mitgelieferte Netzteil in die Steckdose und verbinden es mit der Stromversorgungsbuchse **12V~ AC IN** der JaZBase03. Sollten Sie aus irgendeinem Grund nicht das original Netzteil benutzen, so achten Sie darauf, ein Wechselspannungsnetzteil (AC/AC) mit 12 V ~ und mindestens 1,5A zu verwenden. **Benutzen Sie NIE ein AC/DC Netzteil, da die JaZBase03 davon Schaden nehmen könnte!**

### **Audioverbindungen**

Schalten Sie die JaZBase03 und das Mischpult aus.

Die JaZBase03 verfügt über einen Stereo-MIX-Ausgang an dem die Audiosignale aller Instrumente anliegen (solange kein Kabel in einem der Einzelausgänge steckt).

Der linke und rechte Kanal des Stereosignals liegt an den Anschlußbuchsen MIX/L und MIX/R an. Das Stereopanorama der einzelnen Instrumente ist im Stereo-MIX-Ausgang hardwareseitig festgelegt und nicht veränderbar. Für individuelle Panoramaeinstellungen verwenden Sie bitte die Einzelausgänge (s.u.).

Wollen Sie die JaZBase03 an nur einem Monokanal Ihres Mischpultes anschließen, So benutzen Sie den MIX/L-Ausgang.

Weiterhin stehen zehn Einzelausgänge zur Verfügung, an denen jeweils nur das Audiosignal der Bassdrum, Snaredrum , HiHat usw. anliegt. Sobald in einem Einzelausgang ein Kabel steckt, liegt das entsprechende Instrument nicht mehr am MIX-Ausgang an.

Verbinden Sie nun die gewünschten Audioausgänge über 6,3 mm Mono-Klinkenkabel mit den Audioeingängen Ihres Mischpultes. Auf der Frontseite des Gerätes befindet sich der Kopfhörerausgang, an dem das Stereo-Mix Signal anliegt. Sie können hier einen Stereokopfhörer mit 6,3 mm Stereo-Klinkenstecker anschließen.

## **MIDI - Verbindungen**

### **MIDI-IN**

Über die MIDI-In Buchse kann die JaZBase03 von MIDI-fähigen Geräten, wie z.B. Masterkeyboards, Computern, Hardwaresequenzern usw. angesteuert werden.

Verbinden Sie die MIDI-In Buchse der JaZBase03 mit der MIDI-Out Buchse des anzuschließenden Gerätes.

Wir möchten darauf hinweisen, daß sämtliche empfangenen MIDI-Events von der JaZBase03 abgearbeitet werden müssen, auch wenn es den Anschein hat, es passiere nichts. Alle ankommenden Events müssen zumindestens auf die Kanalzugehörigkeit oder Funktionen geprüft werden, was immer ein bißchen Rechenzeit kostet. Wenn keinerlei Midi-Filter eingesetzt werden, können die Datenmengen beträchtlich sein.

Sollten Sie die Möglichkeit haben gezielt Midi-Daten zu filtern, so machen Sie davon Gebrauch !

MIDI-Timecode und der Aftertouch-Controller sind z.B. Daten, die die JaZBase03 nicht brauchen kann und damit besser herausgefiltert werden sollten.

### **MIDI-OUT**

Über die MIDI-Out Buchse kann die JaZBase03 MIDI-Daten an andere Geräte, wie z.B. Computer, Hardware-Sequencer o.ä. senden. Verbinden Sie die MIDI-Out Buchse der JaZBase03 mit der MIDI-In Buchse des anzuschließenden Gerätes.

### **MIDI-THRU**

MIDI-Daten, die am MIDI-In Anschluß anliegen werden durchgeschleift und über die MIDI-Thru Buchse wieder unverändert ausgegeben. Hier können weitere MIDI-fähige Geräte angeschlossen werden.

# Betriebsmodi

## Master, Midi und Edit - Modus

In den Kapiteln Master-Modus, Edit-Modus und Midi-Modus werden die Parameter dieser Modi ausführlich beschrieben. Die Überschrift jedes Parameters enthält dabei schon die wichtigsten Informationen zur Benutzung und ist folgendermaßen aufgebaut:

**Funktion**      < Abkürzung im Display >      < einstellbarer Wertebereich >

Genannt wird zuerst der Name des Parameters selbst. Dahinter in spitzen Klammern folgt die entsprechende Darstellung des Parameters im Display. Am Ende jeder Überschrift wird ebenfalls in spitzen Klammern der einstellbare Wertebereich für diesen Parameter angegeben.

## Master - Mode

zum Abhören fertiger Kits oder deren Instrumente, sowie für die folgenden Grundeinstellungen:

## Edit - Mode

zum Editieren und Bearbeiten der Instrumente

## Play/Midi - Mode

- Play-Mode (Master-Menü: Play = ON)  
...Play/Midi-Mode = Trigger!
- Midi-Mode (Master-Menü: Play = OFF)

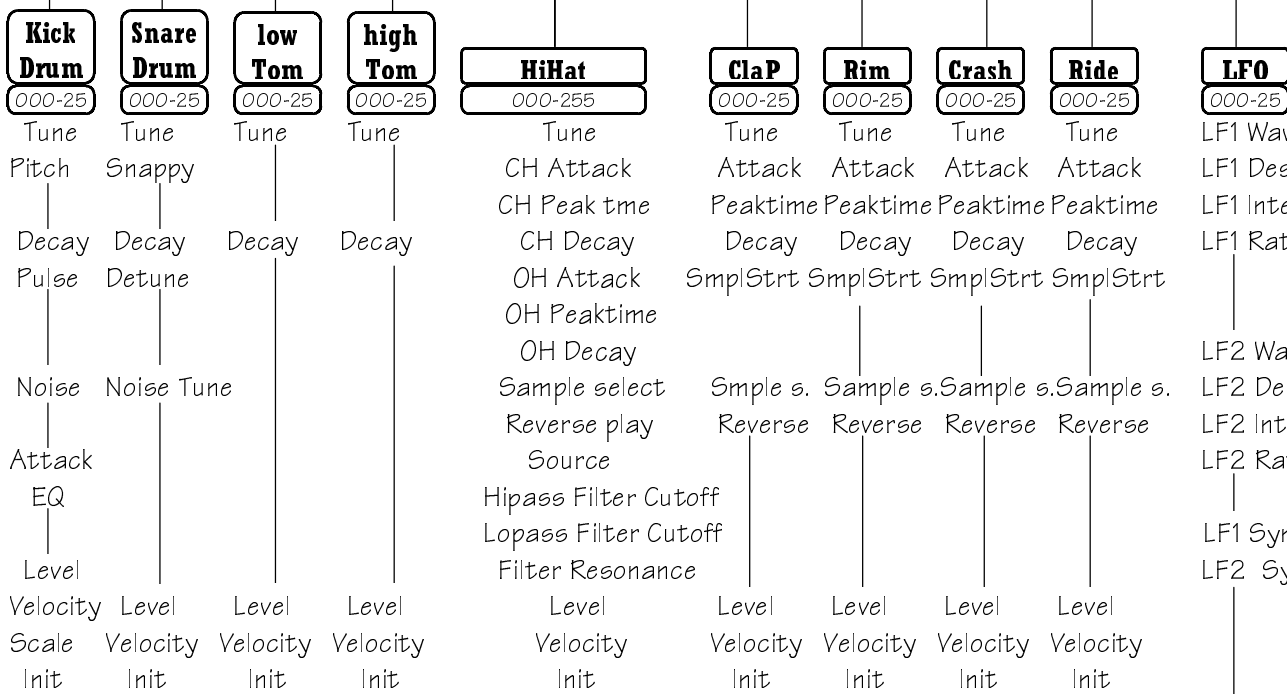
Mit den Cursor-Tasten zum gewünschten Menü bewegen, mit dem Value-Regler gewünschten Wert einstellen und über die gegebenenfalls blinkende Enter-Taste bestätigen.

Menü:	Wert:
Play	ON/OFF
Name	GO?.. (edit s.o.)
Contrast	040...150
Memory Protect	ON/OFF (per KIT)
BPM	001...255
Init (if MP= OFF)	GO?... (per KIT)
Copy (KIT to)	UP/Down...Y/N

siehe  
Übersicht  
Edit-Mode  
nächste  
Seite

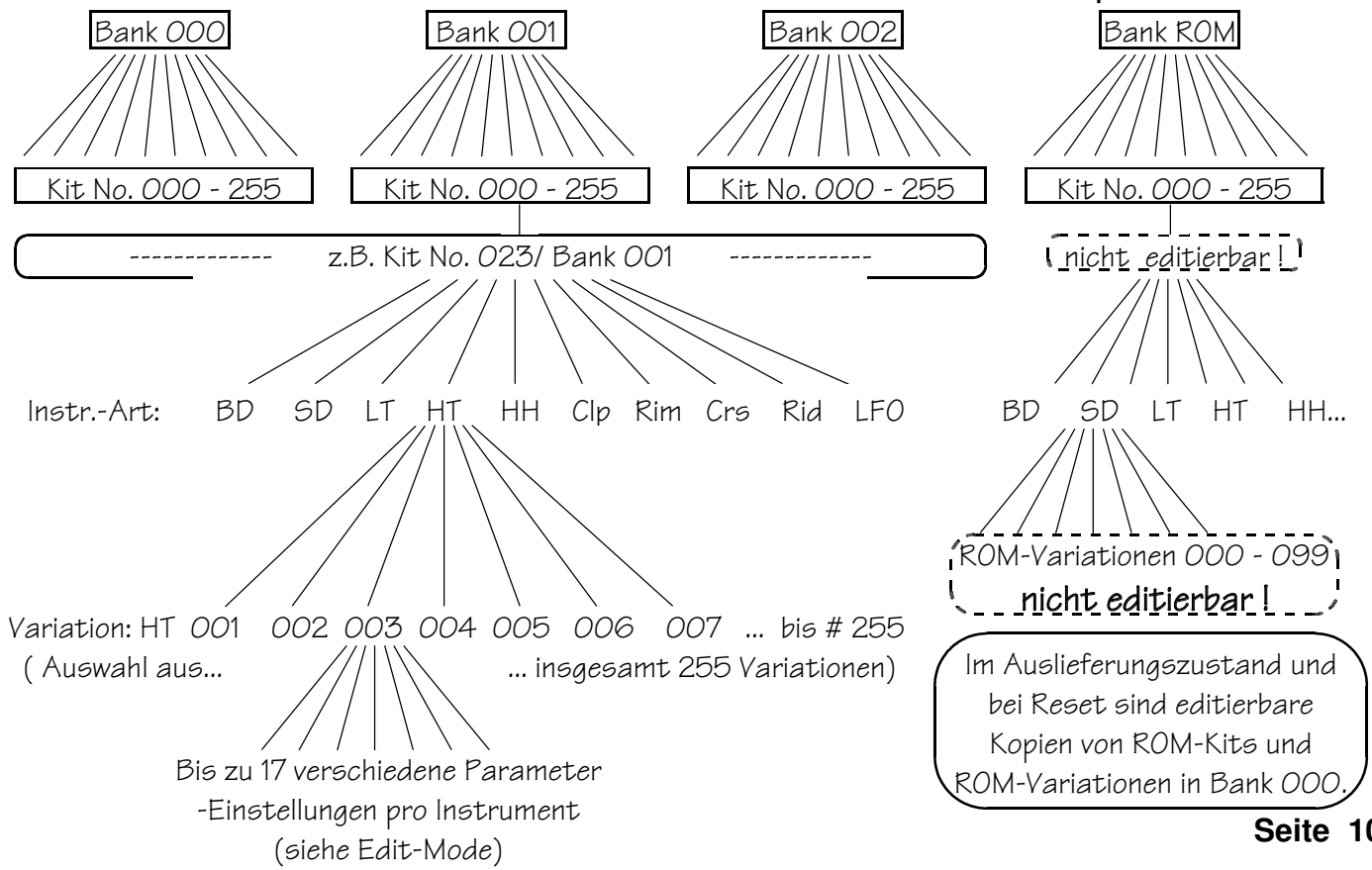
Menü:	Wert:
Receive Channel	01...16
Transmit Channel	01...16
Bulk dump	GO?...
Bulk send	GO?...
Snap shot send	GO?..(
MIDI thru	ON/OFF





(Speicherungsabfrage Instrument- und/oder KIT automatisch, Speichern nicht möglich, wenn Memory Prot. =ON)

# Speicher-Hierarchie



## Der Master - Modus

Im Master Modus können Sie Drum Kits anwählen, Kitnamen vergeben und verschiedene globale Parameter einstellen.

```
Untitled Kick001  
KitNo000 Bank000
```

Nach dem Einschalten des Gerätes ist automatisch der Master-Modus aktiv, die Master-Taste leuchtet. Leuchtet die Master-Taste nicht bzw. nicht mehr, drücken Sie die Master-Taste, um den Master-Modus zu aktivieren. Die Master-Taste leuchtet dann.

### Kitauswahl

In der oberen Zeile des Displays wird der Name des gerade aktiven Kits angezeigt, daneben das aktive Play-Instrument (s.u. Playtasten -Funktion).

Direkt unter dem Kitnamen wird die dazugehörige Kitnummer, daneben die Banknummer angezeigt. Der Cursor befindet sich nun unter dem Kitnamen. Durch Drehen des Value Reglers kann man die Kits auswählen.

Der Kitname und die dazugehörige Kitnummer ändern sich entsprechend. Die Banknummer ändert sich automatisch, sobald man die Kitnummer 255 überschreitet. Die Kitnummer springt dann auf 000 zurück, die Banknummer erhöht sich um eins.

```
Untitled Kick001  
KitNo000 Bank000
```

**Instrumentenart** <Kick, Snar, LoTo....>

Bewegen Sie den Cursor einen Schritt nach rechts, um die Instrumentenart anzuwählen. Ist die Play-Funktion (s.u. PlayON) aktiv, lassen sich hier die einzelnen Instrumente (=Instrumentenart) des ausgewählten Kits mit dem Value Regler anwählen und mit der Play/Midi Taste abspielen. So ist es möglich, Kits durchzuhören ohne ständig zum Keyboard greifen zu müssen. Die Instrumentennummer kann hier nicht verändert werden, da diese den Kits bereits zugeordnet sind (siehe Edit Modus - Instrumentennummer).

```
Untitled Kick001
PlayOFF Name GO>
```

**Play-Tastenfunktion** <Play> <ON/OFF>

Durch erneutes Drücken der rechten Cursor-Taste gelangt man zum nächsten Eintrag des Master Modus.

<ON> - Die Play-Funktion ist aktiv. Im Master- und im Edit-Modus dient die Play/Midi-Taste ausschließlich zum Triggern des gerade ausgewählten Instruments.

<OFF> - Die Play Funktion ist deaktiviert. Die Play/Midi-Taste dient nun zur Anwahl des MIDI-Modus.

```
Untitled Kick001
PlayON Name GO>
```

**Name Edit** <Name> <GO>

Dient zur Editierung des Kitnamens..

Bei Anwahl dieses Parameters blinkt sofort die Enter-Taste.

Wollen Sie den oben links im Display angezeigten Namen verändern, drücken Sie die Enter-Taste.

```
Untitled Kick001
Play ON Name GO>
```

*(Wollen Sie den Kitnamen nicht verändern, so gelangen Sie durch Druck auf die rechte Cursor-Taste zum nächsten Eintrag des Master Modus)*

Der Cursor befindet sich jetzt unter dem ersten Buchstaben des Kitnamens. Mit dem Value-Regler stellen Sie den gewünschten Buchstaben ein. Mit den Cursortasten bewegen Sie den Cursor zum zu verändernden Zeichen. Haben Sie den gewünschten Namen eingegeben, beenden Sie die Namenseingabe durch Drücken der Enter-Taste. Durch die Meldung „Drum Kit stored“ wird die Namensänderung bestätigt.

Danach befindet sich der Cursor wieder unter der Kit Auswahl.

```
Untitled Kick001
Drum kit stored
```

Durch die Meldung „Memory protect!“ wird darauf hingewiesen, daß die Speicherschutz-Funktion aktiviert ist. Der neue Name kann nicht gespeichert werden. Nach Abbruch des Speichervorganges befindet sich der Cursor wieder unter der Kit Auswahl.

Wollen Sie den Kitnamen nicht verändern, benutzen Sie die Cursor-Tasten, um einen anderen Master Parameter anzuwählen.

```
Untitled Kick001
Memory protect!
```

**Contrast**      <Contr>      <030-110>  
Bewegen Sie den Cursor zum Contrast-Parameter.  
Hier kann der Kontrast der LCD-Anzeige justiert werden.

```
Untitled Kick001  
Contr065MemPrOFF
```

**Memory Protect**      <MemPr>      <ON/OFF>  
Bewegen Sie den Cursor auf den Memory Protect Parameter :

```
Untitled Kick001  
Contr065MemPrON
```

<ON> - Das gewählte Drum Kit ist schreibgeschützt. Änderungen am Kitnamen, dessen Instrumenten bzw. Instrumentennummern können nicht gespeichert werden. Sollte ein anderes Kit auf die gleichen Instrumentennummern zugreifen wie das schreibgeschützte, werden Klangparameteränderungen, die diese Instrumentennummer betreffen nicht übernommen. Sämtliche Änderungen an ungeschützten Kits können nur gespeichert werden, solange diese keine Auswirkungen auf geschützte Kits haben. Geschützte Kits werden durch einen hochgestellten Punkt hinter dem Kitnamen markiert.

<OFF> - Das angewählte Kit ist nicht schreibgeschützt. Beachten Sie, daß Änderungen an Klangparametern einer Instrumentennummer sich auf alle Kits auswirken, die auf diese Instrumentennummer zugreifen !

Ein Beispiel: Die Kits mit den Kitnummern 000, 001 und 002 der Bank 001 benutzen alle die Kick Drum Kick001(Instrumentenvariation 001 der Instrumentenart Kick). Werden nun die Klangparameter der Kick Drum Kick001 verändert, beeinflußt dies alle oben genannten Kits ! Ist auch nur eines dieser Kits schreibgeschützt, lassen sich Änderungen der Klangparameter der Kick Drum Kick001 nicht speichern ! Auch dann nicht, wenn diese Änderungen aus einem nicht schreibgeschützten Kit heraus vorgenommen werden.

**LFO Geschwindigkeit**      <BPM>      <038-255>

Hier stellen Sie die Grundgeschwindigkeit der beiden LFOs (Modulatoren) ein. Die Angabe der LFO-Geschwindigkeit erfolgt in Beats Per Minute (BPM). Es auf diese Weise möglich, die pro Kit gespeicherten LFO-Geschwindigkeiten dem Tempo der aktuellen Komposition anzupassen (siehe auch „LFOs“ im Edit Modus).

```
Untitled Kick001  
BPM 120Init GO>
```

**Initialisieren von Kits**      <Init>      <GO>

Bei Anwahl des Init Parameters blinkt sofort die Enter-Taste.

*Um die Init-Funktion abzubrechen, drücken Sie eine der Cursor-Tasten. Sie können dann einfach den nächsten oder vorhergehenden Master-Parameter anwählen. Die Enter-Taste hört dann auf zu blinken.*

Durch die Initialisierung werden dem Kit Instrumentenvariationen zugeordnet, die seiner Kit-Nummer entsprechen. So werden z.B. dem Kit „Untitled“, welches unter der Kitnummer 039 gespeichert ist, alle Instrumentennummern 039 zugeordnet. Das Kit besteht dann also aus Kick Drum 039, Snare Drum 039, LoTom 039 usw. Grundsätzlich können allerdings verschiedene Instrumentennummern einem Kit zugeordnet werden !

```
Untitled Kick001  
BPM 120Init GO>
```

Drücken Sie die Enter-Taste, um das angezeigte Kit zu initialisieren.  
Es folgt die Sicherheitsabfrage <Are you sure?NO>.  
Drücken Sie die Enter-Taste, um die Initialisierung abubrechen.

```
Untitled Kick001
Are you sure?_NO
```

Sind Sie sich sicher ,daß Sie das aktuelle Kit Initialisieren wollen,  
drehen Sie am Value-Regler, um die Antwort von <NO> nach  
<YES> umzuschalten.

```
Untitled Kick001
Are you sure?_YES
```

Drücken Sie die Enter-Taste, um das Kit zu Initialisieren.  
Ist das Kit schreibgeschützt, erscheint die Meldung <Memory protect!>.

```
Untitled Kick001
Memory protect!
```



### **Kopieren von Kits <CpyTo> <000-255>**

Mit dieser Funktion können Sie Kits inklusive aller benutzten Instrumentenvariationen kopieren. Die Instrumentenvariationen des Ausgangs-Kits werden dann unter der Instrumentennummer gespeichert, die dem Ziel-Kit entspricht.

```
Untitled Kick001
CpyToBeispiel020
```

Beispiel : Das Kit Nr. 001 mit dem Namen „Untitled“ soll kopiert werden. Dieses Kit benutzt z.B. die Instrumentennummern Kick001, Snare002, LoTo010, HiTo100, HiHa003, Rims000, Clap000, Crsh000, Ride000 und die LFO-Einstellungen LFOs000.

Kopiert werden soll dieses Kit nun auf Kit „Beispiel“ mit der Nummer 020. Der Name „Beispiel“ muß natürlich vorher vergeben werden bzw. kann nachträglich geändert werden. Alle Instrumente werden dabei auf die Instrumentennummer 020 mitkopiert, d.h. Kick001 wird nach Kick020 kopiert, Snar002 wird nach Snar020 kopiert, LoTo010 wird nach LoTo020 kopiert usw. Sämtliche Instrumente, die vorher die Nummer 020 hatten, werden überschrieben (Kick020, Snar020, LoTo020 usw). Es sei denn, sie sind irgendwo in einem schreibgeschützten Kit verwendet. In diesem Fall sollte man auf eine andere Ziel-Kitnummer ausweichen. Die ROM-Kits und -Instrumente bleiben beim Kopieren und Editieren immer in ihrer ursprünglichen Version in der ROM-Bank erhalten.

Geben Sie mit Hilfe des Value-Reglers die Kitnummer an, auf die das aktuelle Kit kopiert werden soll. Der Kit-Name der Ziel-Kitnummer wird ebenfalls angezeigt. Während Sie die Kitnummer auf die kopiert werden soll verändern, können Sie über Ihr Keyboard die zugehörigen Instrumente spielen um sicherzugehen, daß Sie kein wichtiges Kit überschreiben. Drücken Sie die Enter-Taste, um das Kit zu kopieren. Es folgt die Sicherheitsabfrage <Are you shure?NO>.

```
Untitled Kick001
Are you sure?NO
```

Drücken Sie die Enter-Taste, um den Kopiervorgang abubrechen.  
Es erscheint dann die Meldung <Command aborted> im Display.

```
Untitled Kick001  
Command aborted
```

Sind Sie sich sicher, daß Sie das aktuelle Kit kopieren wollen, drehen Sie am Value-Regler, um die Antwort von <NO> nach <YES> umzuschalten. Drücken Sie die Enter-Taste, um das Kit zu kopieren.

```
Untitled Kick001  
Are you sure?YES
```

Nach der Meldung <Drum Kit stored> ist das Drumkit kopiert.

```
Untitled Kick001  
Drum kit stored
```

Ist das Kit schreibgeschützt, erscheint die Meldung <Memory protect!>.

```
Untitled Kick001  
Memory protect!
```

## Der MIDI - Modus

Im Midi-Modus können Sie die für den MIDI-Betrieb wichtigen Parameter bearbeiten. Drücken Sie die Play/Midi-Taste, um den Midi-Modus zu aktivieren. Die Play/Midi-Taste leuchtet.

Der Cursor befindet sich unter dem ersten Parameter des MIDI-Modus. *Sollte die Play/Midi-Taste nicht leuchten, überprüfen Sie bitte den Play-Parameter im Master-Modus.*

**Receive Channel**     <RcvCh>     <001-016>

Hier stellen Sie den Midikanal ein, auf dem die JaZBase03 Mid- Daten empfangen soll.

```
RcvCh001TxmCh001
BdumpG0>BloadG0>
```

**Transmit Channel**     <TxmCh>     <001-016>

Hier stellen Sie den Midikanal ein, auf dem die JaZBase03 Midi-Daten senden soll.

```
RcvCh001TxmCh001
BdumpG0>BloadG0>
```

**Bulk Dump**      <Bdump>      <GO>

Diese Funktion dient dazu, den gesamten Speicherinhalt der JaZBase03 auf einem externen MIDI-Gerät zu speichern.

Dieses Gerät kann z.B. ein Computer, Hardware-Sequencer, MIDI-File Player o.ä. sein.

Der MIDI-Ausgang der JaZBase03 muß mit dem MIDI-Eingang des anderen Gerätes verbunden sein. Bei Anwahl der Bulk Dump Funktion blinkt sofort die Enter-Taste.

*Um die Bulk Dump-Funktion abzubrechen, drücken Sie eine der Cursor-Tasten. Sie können dann einfach den nächsten oder vorhergehenden Midi-Parameter anwählen.*

*Die Enter-Taste hört dann auf zu blinken.*

Bringen Sie das empfangende MIDI-Gerät in Empfangsbereitschaft und drücken Sie die Enter-Taste. Während der Datenübertragung erscheint die Meldung <Busy> im Display.

Nach ca. 25 Sekunden ist die Übertragung der Daten abgeschlossen.

Nach erfolgreicher Übertragung erscheint die Meldung <Fin> (finished)..

```
RcvCh001TxmCh001  
BdumpG0>BloadG0>
```

```
RcvCh001TxmCh001  
BdumpBsyBloadG0>
```

```
RcvCh001TxmCh001  
BdumpFinBloadG0>
```

**Bulk Load**                    <Bload>            <GO>

Bei Anwahl der Bulk Load-Funktion blinkt sofort die Enter-Taste.

*Um die Bulk Load-Funktion abubrechen, drücken Sie eine der Cursor-Tasten. Sie können dann einfach den nächsten oder vorhergehenden Midi-Parameter anwählen.*

*Die Enter-Taste hört dann auf zu blinken.*

Drücken Sie die Enter-Taste, um die JaZBase03 in Empfangsbereitschaft zu bringen. Die Meldung <Rdy> (Ready) erscheint im Display. Starten Sie nun die Datenübertragung am sendenden Gerät (z.B durch Starten des Sequencers).

Nach erfolgreichem Empfang der Daten meldet die JaZBase03 <Fin> (Finished).

```
RcvCh001TxmCh001
BdumpG0>BloadG0>
```

```
RcvCh001TxmCh001
BdumpRdyBloadG0>
```

```
RcvCh001TxmCh001
BdumpG0>BloadFin
```

**Snapshot Send**      <SnpSh>      <ON/OFF>

Diese Funktion dient dazu, die Klangparameter-Daten des zuletzt angewählten Drum Kits als MIDI-Controller zu senden.

Auf diese Weise ist es möglich, die Klangeinstellungen des Kits mit dem gerade komponierten Song im angeschlossenen MIDI-Sequencer abzuspeichern.

<ON> - Bei Anwahl eines Kits (im Edit- und im Master-Modus) werden die Klangparameter aller Instrumente des Kits als Midi-Controller-Werte gesendet. Ausgenommen davon sind jedoch der Parameter Velocity ON/OFF. Stellen Sie Ihren Sequencer (Computer) auf Aufnahme und wählen Sie das gewünschte Kit aus. Sorgen Sie dafür, daß die JaZBase03 währenddessen keine MIDI-Daten, insbesondere Controllerdaten empfängt!

Der Sequencer sollte nun die Klangeinstellungen aller neun Instrumente in Form von Controllerdaten aufgezeichnet haben (siehe Midi Implementation). Diese Daten können Sie jederzeit durch einfaches Abspielen an die JaZBase03 zurücksenden. Das gerade angewählte Kit übernimmt dann die entsprechenden Klangdaten.

<OFF> - Die JaZBase03 sendet keine Controllerdaten bei Anwahl eines Kits.

RcvCh001TxmCh001 SnpSh <u>0</u> N TxCtr <u>0</u> FF
--

**Transmit Controller**   <TxCon>      <ON/OFF>

Mit diesem Parameter legen Sie fest, ob bei Veränderung eines Klangparameters mit dem Value-Regler Controllerdaten ausgegeben werden sollen oder nicht.

<ON> - Beim Editieren von Klangparametern werden zugehörige Controllerdaten über die Midi-Out Buchse gesendet.

<OFF> - Die JaZBase03 sendet keine Controllerdaten.

RcvCh001TxmCh001 SnpSh0N TxCtr <u>0</u> FF
---

## Der EDIT-Modus - allgemein:

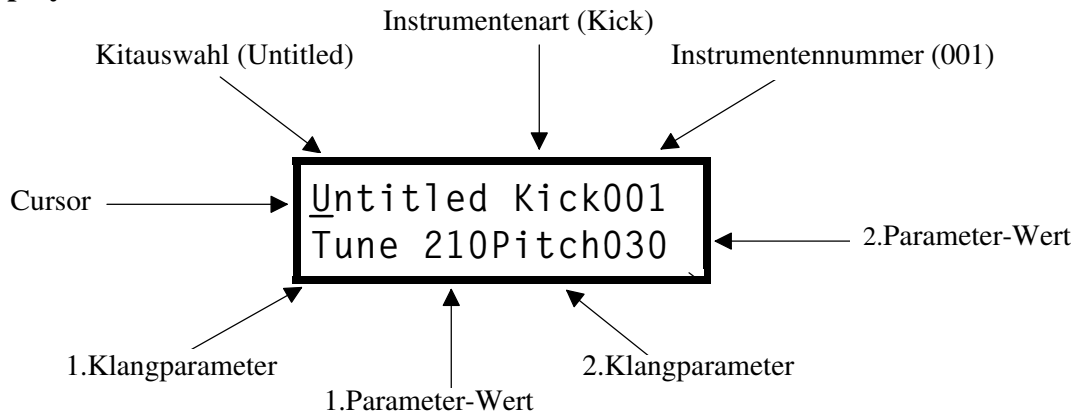
### Editieren von Kits und Instrumenten (siehe auch Betriebsmodi / Übersicht Edit-Mode)

Im Edit-Modus können Sie sich neue Drum-Kits aus bestehenden Variationen der verschiedenen Instrumente zusammenstellen bzw. jeden Instrumentenparameter einzeln editieren.

Drücken Sie die Edit-Taste, um ins Edit-Menü zu gelangen.

Die Edit-Taste leuchtet.

### Das Display im Edit-Modus :



In der oberen Zeile des Displays wird der Name des zu editierenden Kits angezeigt. Nach dem Drücken der Edit-Taste befindet sich der Cursor unter dem Feld für die Kit-Auswahl. Im Edit-Modus wird nur der Kitname angezeigt, nicht die Kitnummer. Drehen Sie nun am Value-Regler, um ein zu editierendes Kit auszusuchen.

**Hinweis:**

Wollen sie ein bestehendes Kit verändern, das Original aber nicht durch die editierte Version ersetzen, so müssen Sie dieses Kit *vorher* kopieren (Siehe Master-Modus /Kopieren von Kits). Der Kitname kann im Master-Modus editiert werden (Master -Modus / Name-Edit).

Während des Editierens können natürlich die Instrumente per Keyboard weiter getriggert werden oder bereits programmierte Sequenzen über die Instrumente der Airbase99 ablaufen.

**Anwahl einer Instrumenten-Art im Kit**

Haben Sie sich für ein Kit entschieden, können Sie nun das Instrument auswählen, das Sie editieren wollen. Drücken Sie die rechte Cursor-Taste, um in die Instrumentenauswahl zu gelangen. Der Cursor befindet sich jetzt unter der Instrumentenart. Drehen Sie nun am Value-Regler, um eine Instrumentenart auszusuchen.



Folgende Instrumentenarten stehen zur Verfügung:

<b>Instrumentenart</b>	<b>Display-Abkürzung</b>
Kick Drum	Kick
Snare Drum	Snar
Low Tom	LoTo
High Tom	HiTo
Hi Hat	HiHa

<b>Instrumentenart</b>	<b>Display-Abkürzung</b>
Clap	Clap
Rimshot	Rims
Crash	Crsh
Ride	Ride
LF0 1 & LFO 2	LFOs



## Instrumentennummer - Variationen einer Instrumenten-Art

Unter den Instrumentennummern (000-255) lassen sich 256 Variationen pro Instrument (Kick, Snare, LoTom, HiTom usw.) abrufen bzw. speichern. Drücken Sie die Cursor -> Taste, um die dreistellige Instrumentennummer anzuwählen.

Untitled Kick001  
Tune 210Pitch030

Der Cursor befindet sich jetzt unter der Instrumentennummer. Drehen Sie nun am Value-Regler, um eine Instrumentennummer auszusuchen. Spielen Sie das Instrument über Ihr Keyboard während der Veränderung der Instrumentennummer. So können Sie die bereits gespeicherten Variationen eines Instruments schnell durchhören. Ab Werk sind für jedes Instrument 100 Variationen unter den Instrumentennummern 000-099 gespeichert. Durch Druck auf die linke Cursor Taste gelangt man wieder zur Instrumentenauswahl. Allein durch das Kombinieren bereits gespeicherter Instrumentenvariationen lassen sich schnell neue und variationsreiche Kits erstellen.

Die Instrumentennummern der ROM-Bank können editiert, aber nicht gespeichert werden (**R**ead **O**nly **M**emory). Ab Werk befindet sich aber eine Kopie der ROM Bank in Bank 001. Die Instrumentenvariationen belegen dann die Instrumentennummern 000-099 jeder Instrumentenart. Siehe auch unter Betriebsmodi / Übersicht Speicherhierarchie!

### **Kick Drum Parameter**

- **Tune**                      <Tune>                      <000-255>

Dieser Parameter bestimmt die Intensität der Tonhöhenbeugung. Bei einem Synthesizer entspräche dieser Parameter der Modulationsintensität einer einfachen Hüllkurve (Attack=0, Decay fest eingestellt) auf die Tonhöhe (Oszillatorfrequenz). Ein hoher Wert sorgt hier für den 909-Typischen Magengruben-Effekt während ein sehr niedriger Wert für softe, 808-ähnliche Kick-Drums und Bass-Klänge geeignet ist.

```
Untitled Kick001  
Tune 238Pitch030
```

- **Pitch**                      <Pitch>                      <000-255>

Dieser Parameter bestimmt die Grundtonhöhe der Bass Drum. Subbässe bis zu 25 Hz oder relativ hohe Töne sind hier möglich. Dies ist nicht mit dem Tune Parameter zu verwechseln. Achtung ! Bei allen anderen Instrumentenarten wird der Tonhöhenparameter „Tune“ genannt, doch aus Gründen des Bekanntheitsgrades der Roland TR909 wird dieser Parameter hier Pitch genannt.

```
Untitled Kick001  
Tune 238Pitch030
```

- **Decay**                    <Decay>            <000-255>  
Regelt die Ausklingzeit (Gesamtlänge) der Kick Drum.

Untitled Kick001  
Decay150Harmo000

- **Harmonics**                <Harmo>            <000-255>  
Veränderung der Obertöne des VCO's. Die nahezu sinusförmige Wellenform des Kick-Drum-Oszillators kann hiermit kontinuierlich zu einer parabolischen Wellenform umgeformt werden. Dadurch entsteht ein härterer, paukenartiger Klang, der sich klanglich durchaus von einer einfachen Verzerrung (Distortion) unterscheidet.

Untitled Kick001  
Decay150Harmo000

- **Pulse**                      <Pulse>            <000-255>  
Veränderung des reinen Pulse-Anteil des Attacks (siehe auch Attack-Parameter). Pulse ist der reine Rechteck-Impuls, der auf den Attack-VCA zuläuft.

Untitled Kick001  
Pulse032Noise032

- **Noise**                      <Noise>                      <000-255>

Veränderung des reinen Noise-Anteil des Attacks (siehe auch Attack-Parameter). Noise erzeugt in der Attack-Phase je nach Intensität einen Klatsch-artigen Sound. Beachten Sie die Einstellungen des „Attack-“ und „EQ-“ Parameter-Parameters. Bei einem hohen EQ-Wert ist der Noise-Anteil der Kick-Drum kaum oder gar nicht zu hören.

```
Untitled Kick001  
Pulse032Noise032
```

- **Attack**                      <Attac>                      <000-255>

Wichtig für das Verständnis der Bass Drum Attack-Sektion ist folgendes: Die Parameter Pulse und Noise werden zusammengemischt und nochmals durch den Parameter Attack in der Intensität gesteuert. Ist hier ein Wert von 000 eingestellt, so sind Veränderungen des Pulse oder Noise-Parameter nicht zu hören! Sowohl Pulse als auch Noise können auf 000 gestellt werden, womit der Signaldurchgang jeweils gesperrt ist. Dadurch sind auch Bass Drums ganz ohne Attack oder nur mit Pulse-Anteil oder nur mit Noise-Anteil möglich.

```
Untitled Kick001  
Attac155EQ      000
```

- **EQ**                      <EQ>                      <000-255>

Glättet den Ausgang der Kick-Drum-Klangerzeugung mit einem flachen Filter. Ist hier der Wert 000 eingestellt, so ist das Filter ganz geöffnet.

Hinweis: Änderungen des Noise-Parameters sind nur bei geöffnetem Filter gut zu hören.

```
Untitled Kick001
Attac155EQ 000
```

- **Level**                      <Level>                      <000-255>

Bestimmt die Grundlautstärke der Kick Drum innerhalb des ausgewählten Kits.

```
Untitled Kick001
Level255VelocOFF
```

- **Velocity**                      <Veloc>                      <ON/OFF>

Dieser Parameter legt fest, ob die Lautstärke der Kick Drum von der Anschlagstärke (MIDI-Velocity) abhängig ist oder nicht.

<ON> - Die über dem MIDI-Eingang empfangenen MIDI-Velocity Daten beeinflussen die Lautstärke der Kick Drum.

<OFF> - Die Kick Drum erklingt immer mit der unter „Level“ eingestellten Lautstärke. Eingehende MIDI-Velocity Daten für die Kick Drum werden ignoriert.

```
Untitled Kick001
Level255VelocOFF
```

**- Scale**                      **<Scale>**                      **<LIN/SEM>**

Dieser Parameter bestimmt, ob sich der Pitch-Parameter linear auf die Tonhöhe auswirkt, oder die Änderung der Tonhöhe in Halbtonschritten erfolgen soll.

<LIN> - Bei Editierung des Pitch-Parameters erfolgt die Änderung der Tonhöhe linear in 256 Schritten (Pitch000-Pitch255).

```
Untitled Kick001  
Scale_LINInit G0>
```

<SEM> - Bei Editierung des Pitch-Parameters erfolgt die Änderung der Tonhöhe in Halbtonschritten (SEMitones). Hier lassen sich nicht mehr alle 256 Werte anwählen. Der Wert des Pitch-Parameters ändert sich sprunghaft ( z.B. Pitch044 -> Pitch049 -> Pitch054 ....).

```
Untitled Kick001  
Scale_SEMInit G0>
```

**-Initialisierung**                      **<Init>**                      **<ON/OFF>**

Durch die Initialisierung werden die alle Klangparameter der Kick Drum auf einen bestimmten Wert zurückgesetzt. Diese Werte entsprechen ungefähr dem Klang einer „normalen“ TR909 -Kick Drum.  
<ON> - das Instrument wird sofort initialisiert, ist dann aber noch nicht gespeichert.  
<OFF> - das Instrument bleibt wie es ist .

```
Untitled Kick001  
Init _OFF
```

## Snare Drum Parameter:

- **Tune**                    <Tune>            <000-255>

Hiermit wird die Grundtonhöhe der beiden Perkussion-Oszillatoren bestimmt.

```
Untitled Snar001  
Tune 142Snapp250
```

- **Snappy**                <Snapp>            <000-255>

Snappy bildet den Geräuschanteil der Snare und ist faktisch ein gefiltertes Rauschen.

```
Untitled Snar001  
Tune 142Snapp250
```

- **Decay**                 <Decay>            <000-255>

Decay steuert die Länge der Rauschfahne der Snare Drum.

```
Untitled Snar001  
Decay228Detun000
```

- **Detune**                <Detun>            <000-255>

Verstimmt die beiden Oszillatoren gegeneinander.

```
Untitled Snar001  
Decay228Detun000
```

- **Noise Tune**      <NoiTu>      <000-255>

Das Noise-Filter der Snare Drum kann hiermit durchgestimmt werden. Wird Noise Tune auf 0 gestellt, ist das Noise-Signal abgeschaltet. Dann arbeiten nur die beiden Oszillatoren, und man kann je nach Tuning diverse Perkussions-Instrumente erzeugen, die ähnlich wie ein Rim Shot, Cow Bell oder Tom Tom klingen können. Bei einem Wert von 000 ist der Rauschanteil ausgeschaltet.

```
Untitled Snar001  
NoiTu050Level1255
```

- **Level**      <Level>      <000-255>

Bestimmt die Lautstärke der Snare Drum innerhalb des ausgewählten Kits.

```
Untitled Snar001  
NoiTu050Level255
```

- **Velocity**      <Veloc>      <ON/OFF>

Dieser Parameter legt fest, ob die Lautstärke der Snare Drum von der Anschlagstärke (MIDI-Velocity) abhängig ist oder nicht.  
<ON> - Die über den MIDI-Eingang empfangenen MIDI-Velocity Daten beeinflussen die Lautstärke der Snare Drum.  
<OFF> - Die Snare Drum erklingt immer mit der unter <Level> eingestellten Lautstärke.  
Eingehende MIDI-Velocity Daten für die Snare Drum werden ignoriert.

```
Untitled Snar001  
VelocOFFInit OFF
```



**-Initialisierung**      **<Init>**      **<ON/OFF>**

Durch die Initialisierung werden die alle Klangparameter der Snare-Drum auf einen bestimmten Wert zurückgesetzt. Diese Werte entsprechen ungefähr dem Klang einer „normalen“ 909 - Snare-Drum.

<ON> - das Instrument wird sofort initialisiert, ist dann aber noch nicht gespeichert.

<OFF> - das Instrument bleibt wie es ist.

```
Untitled Snare001  
Init OFF
```

## Lo Tom Parameter:

- **Tune**            <Tune>            <000-255>

Hier wird die Tonhöhe des Low Tom - Oszillators bestimmt.  
Die Grundtonhöhe ist niedriger als die des Hi Toms.

```
Untitled LoTo001  
Tune 127Decay127
```

- **Decay**            <Decay>            <000-255>

Decay bestimmt die Ausklingzeit des Toms.

```
Untitled LoTo001  
Tune 127Decay127
```

- **Level**            <Level>            <000-255>

Bestimmt die Lautstärke des Lo Toms innerhalb des  
ausgewählten Kits.

```
Untitled LoTo001  
Level1255Veloc0FF
```

- **Velocity**      <Veloc>      <ON/OFF>

Dieser Parameter legt fest, ob die Lautstärke des Lo Toms von der Anschlagstärke (MIDI-Velocity) abhängig ist oder nicht.

```
Untitled LoTo001
Level255VelocOFF
```

<ON> - Die über dem MIDI-Eingang empfangenen MIDI-Velocity Daten beeinflussen die Lautstärke des Lo Toms.

<OFF> - Das Low Tom erklingt immer mit der unter <Level> eingestellten Lautstärke. Eingehende MIDI-Velocity Daten für das Lo Tom werden ignoriert.

-**Initialisierung**      <Init>      <ON/OFF>

Durch die Initialisierung werden die alle Klangparameter des Lo Toms auf einen bestimmten Wert zurückgesetzt. Diese Werte entsprechen ungefähr dem Klang eines „normalen“ TR909 - Lo Toms.

```
Untitled LoTo001
Init OFF
```

<ON> - das Instrument wird sofort initialisiert, ist dann aber noch nicht gespeichert.

<OFF> - das Instrument bleibt wie es ist .

## Hi Tom Parameter

- **Tune**      <Tune>      <000-255>

Hier wird die Tonhöhe des Hi Tom Oszillators bestimmt.  
Die Grundtonhöhe ist höher als die des Hi Toms.

```
Untitled HiTo001  
Tune 127Decay127
```

- **Decay**      <Decay>      <000-255>

Decay bestimmt die Ausklingzeit des Toms

```
Untitled HiTo001  
Tune 127Decay127
```

- **Level**      <Level>      <000-255>

Bestimmt die Lautstärke des Hi Toms.

```
Untitled HiTo001  
Level255Veloc0FF
```

**- Velocity <Veloc> <ON/OFF>**

Dieser Parameter legt fest, ob die Lautstärke des Hi Toms von der Anschlagstärke (MIDI-Velocity) abhängig ist oder nicht.

<ON> - Die über den MIDI-Eingang empfangenen MIDI-Velocity Daten beeinflussen die Lautstärke des Hi Toms

<OFF> - Das Hi Tom erklingt immer mit der unter <Level> eingestellten Lautstärke. Eingehende MIDI-Velocity Daten für das Hi Tom werden ignoriert.

```
Untitled HiTo001
Level255VelocOFF
```

**-Initialisierung <Init> <ON/OFF>**

Durch die Initialisierung werden die alle Klangparameter des Hi Toms auf einen bestimmten Wert zurückgesetzt. Diese Werte entsprechen ungefähr dem Klang eines „normalen“ TR909 - Hi Toms.

<ON> - das Instrument wird sofort initialisiert, ist dann aber noch nicht gespeichert.

<OFF> - das Instrument bleibt wie es ist.

```
Untitled HiTo001
Init OFF
```

## **Percussion-Instrumente**

### **Die samplebasierten Hi Hats und Percussion Sets allgemein**

Während es sich bei Kick, Snare und Toms um komplett analoge Klangerzeuger handelt, sind die Instrumentenarten Hi Hats und die drei Percussion Sets samplebasiert. Für jede dieser Instrumentenarten stehen je vier verschiedene Samples zur Auswahl: Set 0 beinhaltet Samples eines akustischen Drumsets. Die Sets 2, 3 und 4 bestehen aus verschiedensten Percussionsounds unterschiedlichster Herkunft und lassen sich teilweise mit Worten nur unzureichend beschreiben. Die Bezeichnungen Clap, Rim, Crash und Ride entsprechen nur im Set0 ihren akustischen Vorbildern. In den anderen Sets werden der Einfachheit halber diese Bezeichnungen übernommen, auch wenn die Sounds nicht unbedingt diesen Bezeichnungen entsprechen.

Es handelt sich um 8-Bit Samples (6-Bit - Quantisierung beim HiHat), die analog nachbearbeitet werden. Dabei wird das Roh-Sample durch einen als Expander arbeitenden analogen VCA geschickt, der im wesentlichen die Lautstärke - Hüllkurve des resultierenden Klanges bestimmt.

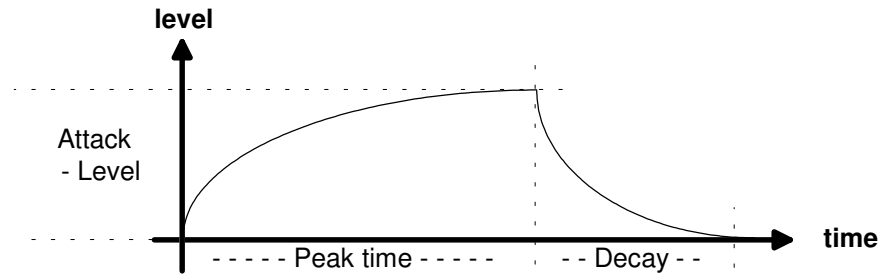
Die VCA Hüllkurven der Instrumentenarten HiHat sowie Clap, Rim, Crash und Ride sind identisch aufgebaut und können durch folgende Parameter beeinflusst werden : Attack, Peak Time und Decay.

In den Signalweg der HiHat-Klangerzeugung wurde bei der JaZBase03 zusätzlich ein kombiniertes Hoch- /Tiefpass-Filter mit Resonanz integriert. Damit ist es möglich, gezielt Höhen- und Bassanteile aus einem Sample oder dem Noise-Signal (siehe „Source“- Parameter) herauszufiltern und mit dem Resonanz-Parameter den Obertongehalt nochmals zu beeinflussen. Dieses Filter steht ausschliesslich in der Instrumentenart HiHat zu Verfügung.

Da die Parameter der Clap, Rim, Crash und Ride-Sektionen identisch sind, werden diese anhand der Clap-Sektion nur einmal aufgelistet. Sie lassen sich in ihrer Bedeutung auf die Instrumente Rim, Crash und Ride übertragen.

## Aufbau der Lautstärke-Hüllkurve für Closed Hi Hat-, Open Hi Hat-, Clap-, Rim Shot-, Crash- und Ride- Instrumente.

Die Lautstärkehüllkurve der HiHat-Klangerzeugung:



Der Attack-Parameter bestimmt die Attack-Intensität innerhalb der Peak-Time. Ist für die Peak-Time ein Wert von 000 eingestellt, so beginnt sofort nach Anschlag des Instruments die Decay-Phase. Hohe Attack-Werte haben bei einer Peak-Time von 000 also keinen Sinn.

Hohe Peak -Time Werte dagegen ermöglichen auch hohe Attack -Werte.

Durch mittlere bis hohe Peak -Times und kurze Decay-Zeiten, wird ein Gate-artiger Effekt erzielt, im Extremfall von Decay und Attack = 000 entspricht der Verlauf einem Rechteck, dessen Breite über die Peak -Time geregelt werden kann.

Besonders kurze Hüllkurven erhält man bei einer Peak -Time von 000 und kurzem Decay.

## Hi Hat Parameter

### - **Tune** <Tune> <000-255>

bestimmt die "Tonhöhe" bzw. die Abspielgeschwindigkeit des HiHat-Samples in recht weiten Grenzen. Der eingestellte Wert gilt sowohl für das offene als auch das geschlossene HiHat! Ein Wert von 100 entspricht dabei der Originaltonhöhe des Samples.

```
Untitled HiHa001  
Tune 100CHAtt000
```

### - **Closed HiHat Attack** <CHAtt> <000-255>

Hiermit bestimmen Sie die Attack-Intensität der Closed Hi Hat Hüllkurve. Durch Erhöhen des Attack-Wertes lassen sich z.B. rückwärts abgespielte Samples langsam einblenden.

Hohe Werte eignen sich außerdem für weiche, jazzartige Spielweisen.

```
Untitled HiHa001  
Tune 100CHAtt000
```

### - **Closed HiHat Peak Time** <CHPkt> <000-255>

Hiermit bestimmen Sie, wie lange die Closed HiHat-Hüllkurve geöffnet bleiben soll, bevor die Ausklingphase (Decay) beginnt.

Bei einem sehr hohen Peaktime-Wert ist eine Veränderung des Attack-Wertes gut hörbar. Eine Änderung des Decay-Wertes hat dagegen nur noch geringe Auswirkungen, da das Sample evtl. schon zu Ende ist, bevor die Decay-Phase beginnt.

```
Untitled HiHa001  
CHPkt050CHDec010
```



- **Closed HiHat Decay** <CHDec> <000-255>  
Decay bestimmt die Ausklingzeit der VCA-Hüllkurve.

Untitled HiHa001  
CHPkt050CHDec010

- **Open HiHat Attack** <OHAtt> <000-255>  
Hiermit bestimmen Sie die Attack-Intensität der Open HiHat Hüllkurve. Durch Erhöhen des Attack-Wertes lassen sich z.B. rückwärts abgespielte Samples langsam einblenden.  
Hohe Werte eignen sich außerdem für weiche, jazzartige Spielweisen.

Untitled HiHa001  
OHAtt0010HPkt065

- **Open HiHat Peak Time** <OHPkT> <000-255>  
Hiermit bestimmen Sie , wie lange die Open HiHat-Hüllkurve geöffnet bleiben soll, bevor die Ausklingphase (Decay) beginnt. Bei einem sehr hohen Peaktime-Wert ist eine Veränderung des Attack-Wertes gut hörbar. Eine Änderung des Decay-Wertes hat dagegen nur noch geringe Auswirkungen, da das Sample evtl. schon zu Ende ist, bevor die Decay-Phase beginnt.

Untitled HiHa001  
OHAtt0010HPkT065

- **Open HiHat Decay** <OHDec> <000-255>  
Decay bestimmt die Ausklingzeit der VCA-Hüllkurve.

Untitled HiHa001  
OHDec151Smp1e909

**- HiHat Sample Select**                    <SmpSP>    <0/1/2/3>

Als Klangquelle stehen vier HiHat-Samples zur Auswahl :

0 - HiHat-Sample, das dem Klang eines akustischen HiHats entspricht

1 - HiHat-Sample, das dem Klang eines analog erzeugten TR-808-HiHats entspricht.

2 - Sample eines kleinen in der Hand gehaltenen Becken

3 - Sample einer mit Holzstab angeschlagenen kleinen Blechplatte

```
Untitled HiHa001
0HDec151SmpSP0
```

**- Reverse Play**                                <Revr>            <ON/OFF>

ON - Sowohl das Closed als auch das Open HiHat-Sample werden rückwärts abgespielt. Die Hüllkurvenparameter sollten entsprechend angepaßt werden, um optimale Klangqualität zu erzielen.

OFF - Die HiHat-Samples werden vorwärts abgespielt.

```
Untitled HiHa001
RevrOFFSourcNOR
```

**- Source**    <Sourc>            <NOR/FIL/NOI>

Der Source Parameter bestimmt, welches Audiosignal den HiHat VCA-Hüllkurven zugeführt werden soll.

NOR - Das HiHat-Sample wird am Filter vorbei direkt dem VCA zugeführt.

FIL - Das HiHat-Sample wird erst dem Filter zugeführt und gelangt dann in den VCA.

NOI - Statt der Samples wird Noise (analoges Rauschen) dem Filter zugeführt und gelangt dann in den VCA.

```
Untitled HiHa001
RevrOFFSourcNOR
```

- **High Pass Filter Cutoff**      <CutHP>      <000-255>

Bei einem Wert von 255 werden die tiefen Frequenzanteile beschnitten.  
Wird der Wert vermindert, so gewinnt der Klang an Bässen. Nur  
hochfrequente Klanganteile werden durchgelassen.  
(High Pass Filter = Hochpass Filter)

```
Untitled HiHa001  
CutHP150CutLP200
```

- **Low Pass Filter Cutoff**      <CutLP>      <000-255>

Bei einem Wert von 255 werden alle Frequenzanteile durchgelassen.  
Wird der Wert vermindert, so verliert der Klang an Höhen. Nur  
tieffrequente Klanganteile werden durchgelassen.  
(Low Pass Filter = Tiefpass Filter)

```
Untitled HiHa001  
CutHP150CutLP200
```

- **Filter Resonance**      <Reson>      <000-255>

Dieser Parameter beeinflusst direkt die Filterresonanz der beiden Filter.  
Bei einem Wert von 000 arbeiten die Filter ohne Resonanz. Bei hohen  
Resonanzwerten ändert sich die Flankensteilheit des gesamten Filters.  
Änderung der Cutoff-Parameter klingt bei unterschiedlichen  
Resonanzwerten entsprechend anders bzw. umgekehrt.  
Experimentieren Sie ein wenig mit diesen Parametern um deren  
Auswirkungen einschätzen zu können. Grundsätzlich verhält sich das  
Filter ähnlich, wie man es von vielen analogen Synthesizern kennt.  
Man kann es allerdings nicht zur Selbstoszillation (Pfeifen) bringen.

```
Untitled HiHa001  
Reson200Level255
```

- **Level**                    <Level>                    < 000-255>  
Bestimmt die Grundlautstärke der HiHats innerhalb eines Kits.

```
Untitled HiHa001  
Level255VelocOFF
```

- **Velocity**                    <Veloc>                    <ON/OFF>  
Dieser Parameter legt fest, ob die Lautstärke der HiHats von der Anschlagstärke (MIDI-Velocity) abhängig ist oder nicht.  
ON - Die über dem MIDI-Eingang empfangenen MIDI-Velocity Daten beeinflussen die Lautstärke der HiHats  
OFF - Die HiHats erklingen immer mit der unter <Level> eingestellten Lautstärke. Eingehende MIDI-Velocity Daten für die HiHats werden ignoriert.

```
Untitled HiHa001  
VelocOFFInit OFF
```

- **Initialisierung**                    <Init>                    <GO>  
Bei Anwahl des Init Parameters blinkt sofort die Enter-Taste.  
*Um die Init-Funktion abzubrechen, drücken Sie eine der Cursor-Tasten. Sie können dann einfach den nächsten oder vorhergehenden Master-Parameter anwählen. Die Enter-Taste hört dann auf zu blinken.*  
Durch die Initialisierung werden alle Klangparameter des Closed- und Open HiHats auf einen bestimmten Wert zurückgesetzt.  
D.h., nach Initialisierung ist für das HiHat das ungefilterte Sample mit normaler Hüllkurveneinstellung zu hören.

```
Untitled HiHa001  
VelocOFFInit OFF
```

## Die Parameter der Instrumente Clap, Rim, Crash und Ride

Wie in der Beschreibung der HiHat-Sektion erwähnt, sind die Parameter der Instrumente Clap, Rim, Crash und Ride identisch. Der Aufbau der Lautstärkehüllkurve ist derselbe wie in der HiHat-Sektion.

**Die Parameter werden hier nur anhand der Clap-Sektion beschrieben !**

- **Tune**                      <Tune>              <000-255>

bestimmt die "Tonhöhe" bzw. die Abspielgeschwindigkeit des Samples.

```
Untitled Clap001
Tune 110Attac000
```

- **Attack**                      <Attac>              <000-255>

Hiermit bestimmen Sie die Attack-Intensität der Lautstärke-Hüllkurve. Durch Erhöhen des Attack-Wertes lassen sich z.B. rückwärts abgespielte Samples langsam einblenden. Hohe Werte eignen sich außerdem für weiche Anschläge.

```
Untitled Clap001
Tune 110Attac000
```

**- Peak Time**            **<PeakT>**            **<000-255>**

Hiermit bestimmen Sie, wie lange die Lautstärke-Hüllkurve geöffnet bleiben soll, bevor die Ausklingphase (Decay) beginnt. Bei einem sehr hohen Peaktime-Wert ist eine Veränderung des Attack-Wertes gut hörbar. Eine Änderung des Decay-Wertes hat dagegen nur noch geringe Auswirkungen, da das Sample evtl. schon zu Ende ist, bevor die Decay-Phase beginnt.

```
Untitled Clap001
PeakT050Decay128
```

**- Decay**                    **<Decay>**            **<000-255>**

Decay bestimmt die Ausklingzeit der VCA-Hüllkurve.

```
Untitled Clap001
PeakT050Decay128
```

**- Sample Select**            **<SmpleSP>**            **<0/1/2/3>**

Für die Instrumente der Percussion Sets 1 bis 3 stehen jeweils vier Samples zur Auswahl. Anhand untenstehender Tabelle sehen Sie, welche Samples den Parametereinstellungen <0/1/2/3> zugeordnet sind.

```
Untitled Clap001
Revrs0FFSmp1eSP0
```

Die Sets 2, 3 und 4 bestehen aus verschiedensten Percussionsounds unterschiedlichster Herkunft und lassen sich teilweise mit Worten nur unzureichend beschreiben. Die Bezeichnungen Clap, Rim, Crash und Ride entsprechen nur im Set0 ihren akustischen Vorbildern. In den anderen Sets werden der Einfachheit halber diese Bezeichnungen übernommen, auch wenn die Sounds nicht diesen Bezeichnungen entsprechen. Die Zuordnung der Samples ist in folgender Tabelle dargestellt:

Sample Select	Clap	Rimshot	Crash	Ride
<b>Set 0 (Drumset)</b>	Handclap	acoustic Rim	acoustic Crash	acoustic Ride
<b>Set 1</b>	metallic Ring	Claves bright	Rainmaker	Klangschale
<b>Set 2</b>	plastic Shaker	Claves low	Rustle	Whistle
<b>Set 3</b>	Shaker	metallic Claves	metal Scrape	Bongo

- **Reverse Play**                    <Revr>                    <ON/OFF>

ON - Das Sample wird rückwärts abgespielt. Die Hüllkurvenparameter müssen entsprechend angepaßt werden, damit das Ergebnis hörbar ist und die optimale Klangqualität bietet (siehe Aufbau der Hüllkurve).

OFF - Das Sample wird vorwärts abgespielt.

Untitled Clap001  
Revr0FFSampleSP0

- **Level**                                <Level>                                <000-255>

Bestimmt die Grundlautstärke des Instruments innerhalb eines Kits.

Untitled Clap001  
Level255VelocityOFF

**- Velocity**      **<Veloc>**      **<ON/OFF>**

Dieser Parameter legt fest, ob die Lautstärke des Rimshots von der Anschlagstärke (MIDI-Velocity) abhängig ist oder nicht.

ON - Die über den MIDI-Eingang empfangenen MIDI-Velocity Daten beeinflussen die Lautstärke des Rimshots.

OFF - Das Instrument erklingt immer mit der unter <Level> eingestellten Lautstärke. Eingehende MIDI-Velocity-Daten für dieses Instrument werden ignoriert.

```
Untitled Clap001
Level255VelocOFF
```

**-Initialisierung**      **<Init>**      **<ON/OFF>**

Bei Anwahl des Init Parameters blinkt sofort die Enter Taste.

*Um die Init-Funktion abubrechen, drücken Sie eine der Cursor-Tasten. Sie können dann einfach den nächsten oder vorhergehenden Master-Parameter anwählen. Die Enter-Taste hört dann auf zu blinken.*

Durch die Initialisierung werden alle Klangparameter des Instruments auf einen bestimmten Wert zurückgesetzt.

```
Untitled Clap001
PeakT050Decay128
```



## Die LFOs

### - Modulation von Klangparametern

Die JaZBase03 verfügt über zwei digitale LFOs (Low Frequency Oscillator). Es handelt sich dabei um Modulatoren, die bei Synthesizern z.B. zur Erzeugung eines Vibratos (Modulation der Tonhöhe) oder für Wah-Wah ähnliche Effekte (durch Modulation des Filter Cutoffs) benutzt werden können.

Auch wenn bzw. gerade weil die JaZBase03 ein Drumsound - Expander und kein Synthesizer ist, lassen sich mit den LFOs besonders ungewöhnliche, aber auch nützliche Effekte erzielen.

Die beiden LFOs der JaZBase03 werden wie ein Instrument editiert und verwaltet. D.h., die Parameter beider LFOs sind unter der Instrumentenart „LFOs“ zu finden. Wie bei den normalen Instrumenten können verschiedene LFO-Einstellungen unter den 256 Instrumentenvariationen (000-255) gespeichert werden.

Untitled\_LFOs001  
L1WavSupL1DesBDt

## Die LFO - Parameter

### LFO 1 Wellenform <L1Wav> <Sup/Sdo/Tri/RCT>

Dieser Parameter bestimmt die Wellenform des ersten LFOs.

Folgende Wellenformen stehen zur Auswahl.

<b>Sup</b>	Saw Up	steigender Sägezahn
<b>Sdo</b>	Saw down	fallender Sägezahn
<b>Tri</b>	Triangle	Dreieck
<b>RCT</b>	Rectangular	Rechteck

Untitled LFOs001  
L1WavSupL1DesBDt

### LFO 1 Destination (Ziel) <L1Des> <BDt/ SDt/LTt/HTt/HHt/FIL/CPt/RMt/CRt/RDt>

Hier geben Sie an, welcher Klangparameter durch LFO 1 moduliert werden soll. Folgende Modulationsziele sind wählbar:

<b>BDt</b>	Kick Drum Pitch ( <b>B</b> ass <b>D</b> rum <b>t</b> une)
<b>SDt</b>	Snare <b>D</b> rum <b>t</b> une
<b>LTt</b>	Lo <b>T</b> om <b>t</b> une
<b>HTt</b>	Hi <b>T</b> om <b>t</b> une
<b>HHt</b>	Hi <b>H</b> at <b>t</b> une
<b>FIL</b>	Hi Pass <b>F</b> ilter Cutoff
<b>CPt</b>	Clap <b>t</b> une
<b>RMt</b>	Rimshot <b>t</b> une
<b>CRt</b>	Crash <b>t</b> une
<b>RDt</b>	Ride <b>t</b> une

Untitled LFOs001  
L1WavSupL1DesBDt

**LFO 1 Intensität**                    <Int>                    <000-255>

Die LFO-Intensität bestimmt, wie stark der Zielparameter -  
moduliert wird. Bei einer Intensität von 000 ist der LFO  
ausgeschaltet.

Untitled LFOs001  
L1Int220L1Rat018

**LFO 1 Frequenz (Rate)**            <Rat>                    <000-255>

Hiermit lässt sich die relative Frequenz bzw. Geschwindigkeit  
des LFOs einstellen.

Untitled LFOs001  
L1Int220L1Rat018

*Anmerkung:*

Die absolute LFO-Frequenz ist auch vom BPM-Parameter im  
Master Modus abhängig.

Stellen Sie den BPM-Parameter im Master Modus auf das gleiche  
Tempo wie den Sequenzer, von dem die Airbase angesteuert wird.  
So können dann gezielt rhythmische Modulationen programmiert  
werden.

Sollten Sie das Tempo Ihres Songs bzw. Sequencers ändern, so  
brauchen Sie nur die BPM-Parameter im Master Modus anzupassen.

**LFO 2 Wellenform** <L2Wav> <Sup/Sdo/Tri/RCT>

Dieser Parameter bestimmt die Wellenform des ersten LFOs.

Folgende Wellenformen stehen zur Auswahl.

<b>Sup</b>	Saw Up	steigender Sägezahn
<b>Sdo</b>	Saw down	fallender Sägezahn
<b>Tri</b>	Triangle	Dreieck
<b>RCT</b>	Rectangular	Rechteck

```
Untitled LFOs001
L2WavSupL2DesBDt
```

**LFO 2 Destination (Ziel)** <L1Des> <BDt/ SDt/LTt/HTt>

Hier geben Sie an, welcher Klangparameter durch LFO 1 moduliert werden soll. Im Gegensatz zu LFO 1 lassen sich mit LFO 2 nur folgende Modulationsziele auswählen:

<b>BDt</b>	Kick Drum Pitch (Bass Drum tune)
<b>SDt</b>	Snare Drum tune
<b>LTt</b>	Lo Tom tune
<b>HTt</b>	Hi Hat tune

```
Untitled LFOs001
L2WavSupL2DesBDt
```

**LFO 2 Intensität** <Int> <000-255>

Die LFO-Intensität bestimmt, wie stark der Zielparameter moduliert wird. Bei einer Intensität von 000 ist der LFO ausgeschaltet.

```
Untitled LFOs001
L2Int220L2Rat018
```

**LFO 2 Frequenz (Rate) <Rat> <000-255>**  
Hiermit stellen Sie die relative Frequenz bzw. Geschwindigkeit des LFOs ein.

*Anmerkung:*

Die absolute LFO-Frequenz ist auch vom BPM - Parameter im Master Modus abhängig. Stellen Sie den BPM - Wert im Master Modus auf das gleiche Tempo wie den Sequenzer, von dem die Airbase99 angesteuert wird.

So können dann gezielt rhythmische Modulationen programmiert werden.

Sollten Sie das Tempo Ihres Songs bzw. Sequencers ändern, so brauchen Sie nur die BPM- Parameter im Master Modus anzupassen.

**Synchronisation von LFO 1 <L1Syn> <ON/OFF>**

Mit Hilfe dieses Parameters bestimmen Sie, ob LFO1 bei - Triggerung des modulierten Instrumentes neu gestartet werden soll oder frei an den Instrumententriggern (Midi Note On) vorbeiläuft.

**Synchronisation von LFO 2 <L2Syn> <ON/OFF>**

Mit Hilfe dieses Parameters bestimmen Sie, ob LFO2 bei Triggerung des modulierten Instrumentes neu gestartet werden soll oder frei an den Instrumententriggern (Midi Note On) vorbeiläuft.

Untitled LFOs001  
L1Int220L1Rat018

Untitled LFOs001  
L1Int220L1Rat018

Untitled LFOs001  
L1Int220L1Rat018

## Verlassen des Edit Menüs - Automatische Speicherabfrage

Halten Sie die linke Cursor-Taste gedrückt. Durch die Wiederholfunktion bei gedrückter Cursor-Taste wandert der Cursor schnell in Richtung Kit-Auswahl zurück. Wenn Sie Klangparameter eines Instruments verändert haben, erscheint im Display automatisch die Meldung "Store Instr? ". Sollte die Abfrage "Store Instr?" nicht erscheinen, wurde keiner der Klangparameter verändert und es muß nichts gespeichert werden.

Ansonsten blinkt jetzt die Enter-Taste. Sie werden gefragt, ob die Änderungen, die Sie am angezeigten Instrument vorgenommen haben, gespeichert werden sollen.

```
Untitled Kick001  
Store instr? YES
```

### Speichervorgang bestätigen

Drücken Sie auf die blinkende Enter-Taste, um die Klangeinstellungen unter der angezeigten Instrumentennummer zu speichern.

Jetzt werden zum Beispiel alle Klangparameter der Kick Drum unter der Instrumentennummer 001 gespeichert.

Der Speichervorgang wird durch die Meldung "Instrument Stored" bestätigt. Der Cursor befindet sich nun unter der Instrumentennummer.

```
Untitled Kick001  
Instrum. stored
```

### **Speichervorgang abbrechen**

Um den Speichervorgang abubrechen, drehen Sie den Value-Regler nach links bis im Display "Store Instr? NO " angezeigt wird.

```
Untitled Kick001  
Store instr? YES
```

Drücken Sie auf die blinkende Enter-Taste, um den Speichervorgang abubrechen und zu beenden.

Der Abbruch des Speichervorganges wird mit der Meldung "Command Aborted" bestätigt.

```
Untitled Kick001  
Command aborted
```

## Midi Implementation

### Notenzuordnungen JaZBase03

Die Instrumente der JaZBase03 können durch Midi-Notenbefehle getriggert werden.

Die Zuordnung der Instrumente zu den Midi Notennummern und zu den Notenwerten ist in folgender Tabelle dargestellt. Im Sequenzer können sie mit den **General Midi** Bezeichnungen benannt sein.

<i>Instrument</i>	<i>GM Bezeichnung</i>	<i>Notennummer</i>	<i>Key</i>
Kick Drum	Bass Drum 1	36	C1
Snare Drum	El. Snare	40	E1
Low Tom	Lo Floor Tom	41	F1
High Tom	Hi Floor Tom	43	G1
Closed Hi Hat	Closed Hi Hat	42	F#1
Medium Hi Hat	Pedal Hi Hat	44	G#1
Open Hi Hat	Open Hi Hat	46	A#1
Hand Clap	Hand Clap	39	D#1
Rim Shot	Side Stick	37	C#1
Crash	Crash Cymbal 1	49 + 50	C#2 + D2
Ride	Ride Cymbal		E2









## System Exclusive Daten

Über System Exklusiv-Daten werden nur Hex-Dumps des gesamten Speicherinhalts verwaltet, da die Soundsteuerung generell über Controller abläuft.

Die System Exklusiv Befehlszeile sieht folgendermaßen aus:

\$F0(SysEx Begin), \$31(JoMoX-Herstellercode), \$7F(Befehl Sys Ex Dump), \$55(Header), \$00(Header),XX(Data0),XX(Data1),..., \$F7(End of SysEx)

(Die Ziffern der SysEx-Sequenzen sind, wie immer, in Hexadezimal-Schreibweise dargestellt.)

## Reset

Schalten Sie die JaZBase03 aus. Halten Sie die Tasten **Master**, **Edit** und **Play/Midi** gleichzeitig gedrückt und schalten Sie dabei wieder ein. Danach ist der Speicher initialisiert. Die Kits und Instrumentenvariationen der ROM-Bank werden bei einem Reset in die Kitbank 000 kopiert und sind dort editierbar.

## Anzeige der Software Version

Direkt nach dem Einschalten der Stromversorgung der JaZBase03 wird im Display die aktuelle Versionsnummer der Software angezeigt.

## 11. Technische Daten

Klangerzeugung	Kick Drum, Snare Drum, Lo Tom Hi Tom vollständig analog mit digitaler Steuerung der Parameter Open / Closed Hi Hat - , Clap-, Rim Shot-, Crash-, Ride-Sektion digitales 8 Bit- Sample mit analoger Hüllkurve, Auswahl aus 16 Samples
Anschlüsse	Midi in/out/thru: 5pol. DIN - Buchsen Audio Mix L/R: 6,3 mm Mono - Klinkenbuchsen 10 Einzelausgänge: 6.3 mm Mono - Klinkenbuchse
Ausgangspegel	ca. +4 dBu bei maximalem Level an allen Ausgängen
Display	2x16 Zeichen LCD
Stromversorgung	externes 12V AC/AC Steckernetzteil
Gehäuse	19", 1 HE Stahlblech lackiert
Abmessungen	B x H x T : 483mm x 45mm x 250mm
Gewicht	3,5 kg

# Service, Updates, Tips und Tricks

gibt es natürlich von der **JoMoX Elektronische Musikinstrumente GmbH**  
im Internet unter <http://www.jomox.de>  
per Post JoMoX GmbH / Körtestr. 10 / 10967 Berlin / Germany  
per Fax - Nr.: 0049 - (0)30 - 61 70 25 74  
oder per E-Mail: [info@jomox.de](mailto:info@jomox.de)

Wir empfehlen den Benutzern unserer Produkte dringend, sich bei uns als User **registrieren** zu **lassen**. Hierzu bitten wir, uns Anschrift und evtl. E-Mail Adresse, sowie die Versionsnummer der Software des Gerätes mitzuteilen.

Wir informieren den Kunden dann automatisch über später erscheinende Updates, Besonderheiten oder Tips und Tricks, die auf gleichen Wegen auch von anderen Usern bei uns eingehen.

## Feedback

Die JoMoX GmbH ist ein Hersteller für Musikinstrumente im Sinne kreativer Ausstattung. Kritik und konstruktive

Anregungen werden gerne gesehen und selbstverständlich in Planung und Weiterentwicklung unserer Produkte einbezogen.

Für Mitteilungen über Tonträger-Veröffentlichungen oder Live-Präsentationen, die mit unseren Produkten entstehen

oder entstanden sind, interessieren wir uns besonders und dieses nicht zuletzt, um das Spektrum der Möglichkeiten

unserer Produkte auch anderen Benutzern, unseren Stützpunkt-Händlern und Vertrieben in der ganzen Welt oder interessierten Neukunden transparent zu machen.

Wir wünschen viel Spaß und Erfolg bei der Arbeit mit unseren Geräten und bedanken uns für eingehendes Feedback an dieser Stelle im Voraus.

*Berlin im März 2003*