



DRUMX

ALL DRUMS PROGRAMMED BY JIMMY JAM



Benutzerhandbuch

INFORMATION

Die Informationen in diesem Dokument können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens East West Sounds, Inc. dar. Die in diesem Dokument beschriebenen Software und Sounds unterliegen Lizenzvereinbarungen und dürfen nicht auf andere Medien kopiert werden. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung von East West Sounds, Inc. für irgendeinen Zweck kopiert, vervielfältigt oder auf andere Weise übertragen oder aufgezeichnet werden. Alle Produkt- und Firmennamen sind TM- oder [®]-Marken ihrer jeweiligen Eigentümer.

Solid State Logic (SSL) Channel Strip, Transient Shaper und Stereo Compressor unter Lizenz von Solid State Logic. SSL und Solid State Logic sind eingetragene Marken von Red Lion 49 Ltd.

© East West Sounds, Inc., 2026. Alle Rechte vorbehalten.

East West Sounds, Inc. 6000 Sunset Blvd. Hollywood, CA 90028 USA

- Bei Fragen zur Lizenzierung von Produkten: licensing@eastwestsounds.com
- Für allgemeine Informationen zu Produkten: info@eastwestsounds.com
- Für technischen Support zu Produkten: <https://www.soundsonline.com/support>

DANKSAGUNGEN

PRODUZENTEN

Doug Rogers, Eden Nagar, Blake Rogers

GROOVE PROGRAMMING

Jimmy Jam

EASTWEST STUDIOS

Tyler Shields, Chaz Sexton, Jeremy Miller

Assistants: Logan Taylor, Gabriel Lowry, Jozef Caldwell, Greg Truitt, Tucker Andrew, Cory McCormick, Jacob Kell, Carter Shepstone

PROGRAMMING / SOUND DESIGN

Justin Harris, Jason Coffman, Doug Rogers, Eden Nagar, Blake Rogers

SCRIPTING

Wolfgang Schneider, Kurt Korthals

BEARBEITUNG

Justin Harris, Mike DiMattia, Jason Coffman, Tyler Shields, Ben Rachlis

ART DIRECTION

Doug Rogers, Blake Rogers, Steven Gilmore, Voger Design, Eike Jonas

OPUS SOFTWARE

Wolfgang Kundrus, Wolfgang Schneider, Eike Jonas, Kurt Korthals, Klaus Lebkücher

QA by: Gerrit Haasler

Inspiration by: Doug Rogers, Nick Phoenix, Blake Rogers, Rhys Moody, Justin Harris, Jason Coffman

VIDEO PRODUCTION

Blake Rogers, Dylan Freeman

HANDBUCH

Jason Coffman

Deutsche Übersetzung

Michael Reukauff

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1: ERSTE SCHRITTE

1.1.0 Willkommen

- 1.1.1 HAUPTMERKMALE
- 1.1.2 POWERED BY OPUS
- 1.1.3 LIEFERUMFANG
- 1.1.4 SYSTEMANFORDERUNGEN
- 1.1.5 PRODUKT-SUPPORT

1.2.0 ANLEITUNG

- 1.2.1 ERSTE EINRICHTUNG
- 1.2.2 BENUTZEROBERFLÄCHE
- 1.2.3 INSTRUMENTE DURCHSUCHEN
- 1.2.4 INSTRUMENTE ABSPIELEN
- 1.2.5 Performances erstellen
- 1.2.6 Mischen und Effekte
- 1.2.7 WEITERE INFORMATIONEN
- 1.3.0 Über das Team
- 1.3.1 Das Produktionsteam
- 1.3.2 JIMMY JAM, GROOVE PROGRAMMIERER

KAPITEL 2: TIEFER EINTAUCHEN

2.1.0 DRUMX-INSTRUMENTE

- 2.1.1 INSTRUMENTENBROWSER
- 2.1.2 INSTRUMENTENRACK
- 2.1.3 DRUM KITS UND SOUNDS

2.2.0 DRUMX REGLER

- 2.2.1 Globale Regler
- 2.2.2 Pads
- 2.2.3 PAD INSPEKTOR
- 2.2.4 Bandsättigung
- 2.2.5 Grid Sequenzer
- 2.2.6 Groove Engine
- 2.2.7 Groove Browser
- 2.2.8 Weitere Unterseiten

KAPITEL 1: ERSTE SCHRITTE

Willkommen bei DrumX, basierend auf der Opus-Software von EastWest.

1.1.0 WILLKOMMEN

DrumX vereint 10 legendäre Drum-Machines -- sowie eine sorgfältig zusammengestellte Sammlung exklusiver, von Jimmy Jam speziell für DrumX erstellter Samples --, die originalgetreu aufgenommen wurden. Sie warten darauf, bearbeitet, übereinandergelegt und in neue Klangwelten verwandelt zu werden. Hier finden Sie Informationen zu den wichtigsten Funktionen, der Opus-Software-Engine, dem Lieferumfang, den Systemanforderungen und dem Produktsupport.

1.2.0 EINFÜHRUNG

Richten Sie das Programm ein, laden Sie Ihr erstes Instrument, durchsuchen und laden Sie Sounds, programmieren Sie Ihren ersten Beat, erstellen Sie Performances und verfeinern Sie den Sound mit Mixing und Effekten.

1.3.0 ÜBER DAS TEAM

Lernen Sie das Team hinter DrumX kennen – vom EastWest-Produktionsteam, das diese legendären Maschinen als Software zum Leben erweckt hat, bis hin zum legendären Jimmy Jam, dessen exklusive Groove-Programmierung das DrumX-Erlebnis prägt.

1.1.0 Willkommen

DrumX ist das Ergebnis einer einzigartigen Zusammenarbeit zwischen einem der erfolgreichsten Hitproduzenten der Musikgeschichte und einem der branchenweit führenden Entwickler von Musikproduktionssoftware. Durch die Kombination von Jimmy Jams legendärem Gespür für Grooves mit dem preisgekrönten Sounddesign von EastWest bietet DrumX einen neuen Ansatz für die Beat-Erstellung — einen Ansatz, der sich auf das Element konzentriert, das Songs unvergesslich macht: den Groove.



„Der Groove ist die Grundlage jeder großartigen Platte. Mit DrumX können Produzenten mit Grooves beginnen, die sich schon von vornherein großartig anhören und darauf aufbauend ihre eigenen Ideen entwickeln.“ – Jimmy Jam

DrumX vereint 10 legendäre Drum-Machines, die die moderne Musik geprägt haben — die TR-808, TR-909, TR-606, LinnDrum, LM-1, DR-55, DR-110, DMX, DrumTraks und SP-12 — originalgetreu eingespielt und bereit, neue Klangwelten zu erschaffen, zu kombinieren und zu erkunden, ergänzt durch eine Handvoll exklusiver, von Jimmy Jam speziell für DrumX erstellter Samples. Jede Maschine wurde sorgfältig über mehrere Signalwege aufgenommen — von sauberem DI bis hin zu vier Stufen zunehmender analoger Studer-A820-Bandsättigung, einer separaten Studer-J37-Bandsättigung oder Distressor-Kompressor-/ Limiter-Stufe sowie Raumklang, der durch Reamping der Drums in den EastWest Studios mit nahen und fernen Mikrofonpositionen eingefangen wurde — wodurch der authentische Charakter dieser zeitlosen Instrumente bewahrt wird, während Sie kreative Kontrolle über jedes Element des Sounds erhalten.

Das Herzstück von DrumX bildet eine umfangreiche Sammlung von Jimmy Jam Kits — Hunderte von spielbereiten Instrumenten, die jeweils eine sorgfältig zusammengestellte Auswahl an Sounds aus den zehn klassischen Geräten, von Jimmy Jam speziell für DrumX erstellte Samples sowie exklusive Grooves vereinen, die er für die Genres Dance Industrial, R&B Funk, Pop, Hip Hop und Balladen programmiert hat.

D R U M X

Im Gegensatz zu herkömmlichen Drumcomputern, bei denen der Fokus ausschließlich auf den Sounds liegt, dreht sich bei DrumX alles um das Spielgefühl und die Groove-Erzeugung. Jimmy Jams tiefgreifendes Verständnis dafür, wie sich diese Maschinen tatsächlich verhalten – wie eine TR-808-Kick bei verschiedenen Decay-Einstellungen atmet, wie eine LinnDrum-Snare perfekt in einen Mix passt –, hat die Art und Weise geprägt, wie jeder Sound in DrumX erstellt, abgestimmt und organisiert wurde. In Kombination mit einem leistungsstarken 16-Spur-Step-Sequencer, pad-spezifischer Klanggestaltung, einer professionellen Effektkette mit SSL-lizenzierten Prozessoren und Hunderten exklusiver Grooves bietet DrumX dir alles, was du brauchst, um Beats zu erstellen, die Menschen bewegen.



Dies ist eine einzigartige Zusammenarbeit. Jimmy Jam entwickelt keine konkurrierenden Software-Instrumente – daher ist DrumX die einzige Plattform, auf der man seine charakteristischen Rhythmen in Softwareform nutzen kann.

1.1.1 HAUPTMERKMALE

Ganz gleich, ob Sie Beats für einen Hip-Hop-Track programmieren, Sounds für eine Filmmusik überlagern, elektronische Grooves entwerfen oder live auftreten – DrumX bietet Ihnen die Sounds, die Werkzeuge und das Gefühl etwas zu erschaffen, das die Menschen bewegt.



A BEATS, DIE BEWEGEN: SEQUENCING & GROOVES

- **Hunderte von Jimmy Jam Grooves** – Stöbern Sie in exklusiven Groove-Presets aus den Genres Dance/Industrial, R&B/Funk, Pop, Hip-Hop und Balladen – jedes einzelne programmiert vom Produzenten hinter 42 Billboard-Nr.-1-Hits. Nutzen Sie sie als kreative Ausgangspunkte, passen Sie sie an oder generieren Sie mit der integrierten Groove Engine völlig neue Rhythmen.
- **16-Spur-Step-Sequencer** – Programmieren Sie Beats mit bis zu 4 Seiten (64 Schritte) und globalem Swing sowie schrittweiser Betonung (über die Anschlagstärke) für dynamische, natürlich klingende Grooves. Wählen Sie zwischen einer Schritt-Auflösung von Achtel-, Sechzehntel- (Standard) und Zweiunddreißigstelnoten. Nehmen Sie Patterns in Echtzeit über Ihren MIDI-Controller auf oder drücken Sie „Randomize“ für sofortige Inspiration.

B 10 GERÄTE, DIE DIE MUSIK VERÄNDERT HABEN

10 legendäre Drum-Machines – die TR-808, TR-909, TR-606, LinnDrum, LM-1, DR-55, DR-110, DMX, DrumTraks und SP-12 – die Maschinen, die Hip-Hop, House, Electro, New Wave und Pop geprägt haben. Jede davon wurde mit bis zu 4 Round-Robin-Variationen für natürliche Wiederholungen erfasst.

Jimmy Jams maßgeschneiderte Samples – Neben den 10 Drumcomputern finden sich in den Jimmy Jam Kits eine sorgfältig zusammengestellte Auswahl exklusiver, von Jimmy Jam selbst erstellter Samples,

die zudem als Construction Kit in der Kategorie „All Kits“ verfügbar sind – unverwechselbare Klänge und Texturen, die Sie sonst nirgendwo in der Bibliothek finden.

Bandsättigung & Signalwege – Bis zu 7 Möglichkeiten, jeden Klang zu erleben: sauberes DI-Signal, vier Level des analogen Studer A820-Bandlaufwerks (Push 1–4), ein Studer J37-Röhren-Tape- oder eine Distressor-Kompressor-/Limiter-Stufe sowie Raumklang, der an nahen und entfernten Mikrofonpositionen aufgenommen wurde. Kombiniere saubere Kick-Drums mit gesättigten Snares oder leite alles durch warmes Tape, um Rauheit und Charakter zu erzielen.

Gerätespezifische Parameter – Hier finden Sie die originalen Hardware-Regler. Gestalten Sie den legendären Kick der TR-808 mit den Reglern „Tone“ und „Decay“. Stellen Sie die Snare der TR-909 mit „Pitch“, „Snap“ und „Decay“ ein, um knackige, treibende Hits zu erzielen. Gestalten Sie die LinnDrum mit 7 verschiedenen Snare-Varianten. Jeder Parameter ist ein echtes Multi-Sample – keine synthetische Annäherung.



JEDEN SCHLAG INDIVIDUELL GESTALTEN: BEARBEITUNG & EFFEKTE

Regler pro Pad – Jedes der 16 Pads verfügt über eine eigene Hüllkurve (2 Modi), Lautstärke-, Pan-, Tonhöhen- und Transponierungsregler, gerätespezifische Parameter, einen Regler für die Raumakustik, Hoch- und Tiefpassfilter, Reverb- und Delay-Sends sowie eine Auswahl an Bandsättigungseffekten. Gestalte jeden Schlag individuell.

Professionelle Effektkette – Master-Bus-Bearbeitung mit einem SSL Channel Strip für EQ und Dynamik, SSL Transient Shaper für Punch, Bitcrusher für Lo-Fi-Charakter, Band-Sättigung und Verzerrung für Wärme und Biss, SSL Bus-Kompressor, um das Kit zusammenzufügen, Limiting-Verstärker zur Ausgangssteuerung, Faltungshall mit Hunderten von realen Räumen und dem EP-1 Delay – einer Emulation des legendären Echoplex-Band-Delays.

DX Layers, DX Stacks, DX Pitched und DX All Kits – Kombinieren Sie Sounds aus verschiedenen Maschinen. Laden Sie einen Kick-Layer, um ihn mit einem vorhandenen Drum-Kit zu überlagern. Stapeln Sie alle Snares zu einem gewaltigen Schlag. Spielen Sie jeden Drum-Sound melodisch über die Tastatur, um gestimmte Basslinien, melodische Patterns und kreatives Sounddesign zu erzeugen. Oder bauen Sie mit DX All Kits Ihr eigenes Hybrid-Kit von Grund auf auf – eine Bau-Kit-Vorlage, die auf allen 10 Drum-Machines und Jimmy Jams benutzerdefinierten Samples basiert.



DEINE DAW, DEIN WEG: ROUTING & INTEGRATION

Multi-Output-Routing – Behalten Sie alles als Stereomischung oder leiten jeden der 16 Drum-Kanäle auf einen eigenen Stereoausgang, um die volle Kontrolle über den Mixer Ihrer DAW zu behalten.

DAW-Sync & MIDI – Synchronisieren Sie den Sequenzer mit dem Tempo und dem Transport Ihrer DAW oder lassen Sie ihn unabhängig laufen. Ziehen Sie MIDI-Grooves per Drag & Drop direkt in Ihre DAW. Nutzen Sie die integrierten Chromatic- und GM-Maps oder erstellen Sie mit MIDI Learn Ihre eigenen benutzerdefinierten Konfigurationen.

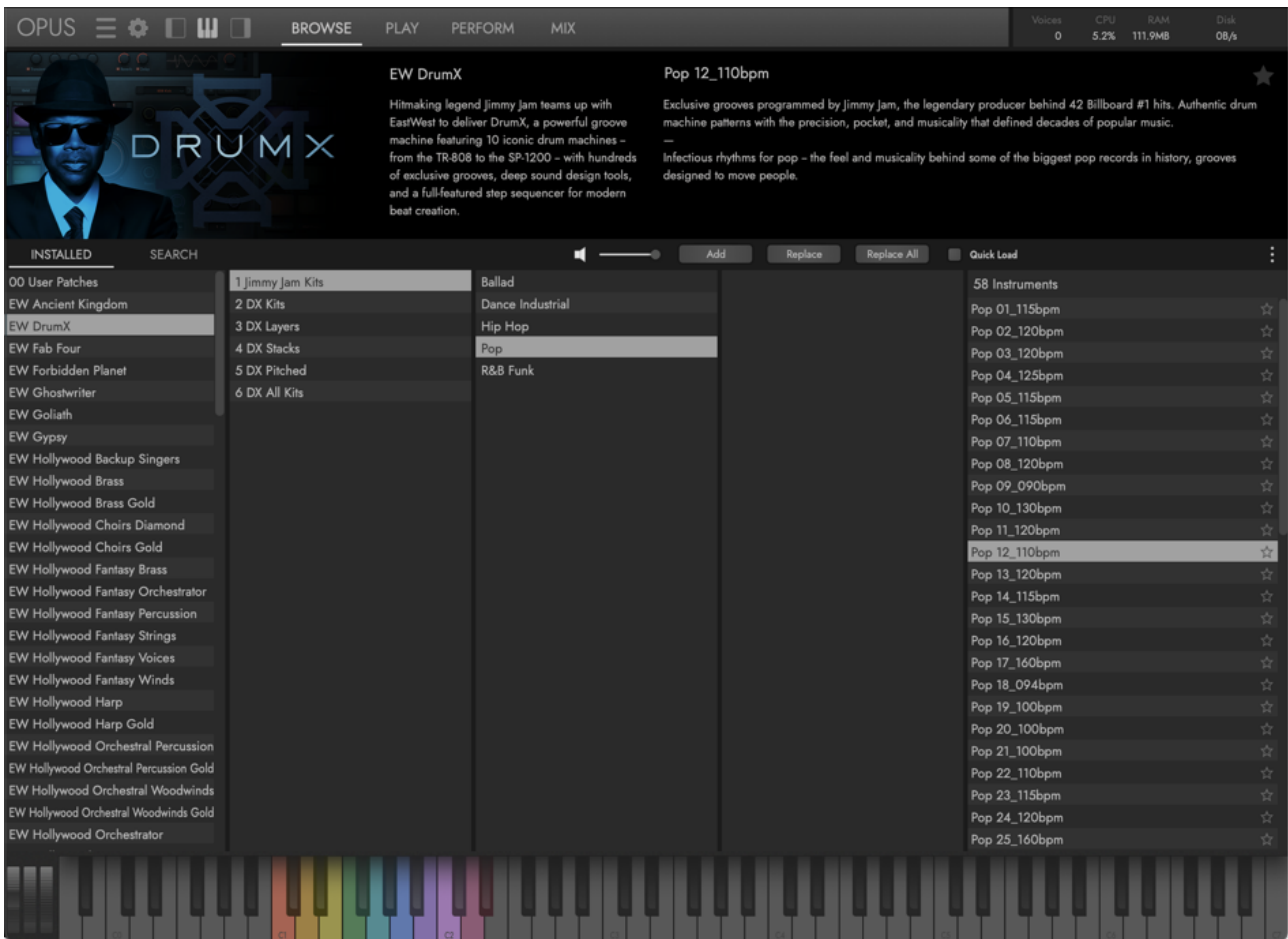
1.1.2 POWERED BY OPUS

DrumX basiert auf Opus – der revolutionären Sample-Engine von EastWest, die von Grund auf auf Geschwindigkeit, Flexibilität und Klangqualität ausgelegt ist. Opus läuft nativ auf Apple Silicon und Intel, bietet erstklassige Leistung und bildet die Grundlage für jedes virtuelle Instrument von EastWest. Ganz gleich, ob Sie ein einzelnes DrumX-Kit laden oder eine Performance mit mehreren Instrumenten aus dem gesamten EastWest-Katalog zusammenstellen – Opus ist die Engine, die all dies möglich macht.



Nachfolgend finden Sie eine kurze Auflistung einiger der wichtigsten Funktionen der Opus-Software-Engine. Ausführlichere Informationen zu allen leistungsstarken Steuerelementen und Funktionen von Opus finden Sie im Opus-Softwarehandbuch.

- **SCHNELLE UND EFFIZIENTE LEISTUNG** hatte bei der Entwicklung von Opus von Anfang an höchste Priorität. Mit dem Schwerpunkt auf einer möglichst effizienten Nutzung der Computerressourcen ist es die schnellste Sample-Engine auf dem Markt. Opus läuft nativ auf Apples Silicon-Prozessoren und Intel-basierten Macs und ist mit den neuesten Mac- und Windows-Betriebssystemen kompatibel.
- **Hochauflösende Benutzeroberflächen** für alle EastWest-Produkte in Opus stehen nun zur Verfügung. Die hochauflösenden (Retina-)Benutzeroberflächen lassen sich zudem auf jede beliebige Größe skalieren und bieten somit höchste Flexibilität bei der Verwendung mit hochauflösenden Computermonitoren.
- **Eine LEISTUNGSSTARKE SKRIPTSPRACHE** ist ein wesentlicher Bestandteil der gesamten Instrumentengestaltung. Sie dient dazu, das Verhalten des Instruments zu modellieren, die Benutzerinteraktion zu definieren und klangliche Funktionen zu implementieren, die auf andere Weise nicht realisierbar wären. Opus verfügt über eine leistungsstarke Skriptsprache namens OpusScript, die von Wolfgang Schneider, dem Entwickler von Kontakt, entwickelt wurde. Sie ermöglicht es Sounddesignern, ihre Ideen umzusetzen und Funktionen und Verhaltensweisen zu realisieren, die über die Möglichkeiten der zugrunde liegenden Software hinausgehen.
- Dank der **INSTRUMENTEN-DOWNLOADS** müssen Sie nicht mehr stundenlang warten, bis große Bibliotheken heruntergeladen sind. Die Instrumente können nun einzeln mit der Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung heruntergeladen werden. Mit den Audio-Vorschauen können Sie einen Klang anhören, ihn herunterladen und innerhalb weniger Minuten loslegen!
- Mit **CUSTOM KEYSWITCHES** können Nutzer ihre eigenen Keyswitch-Instrumente erstellen und Instrumente mit mehreren Artikulationen entwickeln, bei denen sie während des Spiels mit einer Vielzahl



von Optionen zwischen den Artikulationen wechseln können. Zu den Trigger-Optionen gehören Keyswitches, Continuous Controller (CCs), Anschlagstärke, Programmwechsel und vieles mehr!

- Die Optionen für die **ERWEITERTE AUTOMATISIERUNG** sind für jedes Instrument vorkonfiguriert und enthalten benutzerdefinierte Einstellungen, die auf die besonderen Merkmale des jeweiligen Instruments oder der Bibliothek zugeschnitten sind. Benutzer können zudem ihre eigenen Automatisierungseinstellungen konfigurieren, indem sie Automatisierungsparameter und Makroparameter hinzufügen; letztere steuern mehrere Ziele mit einem einzigen Makro. Vorhandene MIDI-Controller-Zuordnungen können ebenfalls auf jede beliebige freie MIDI-CC-Zuordnung umgelegt werden.
- **MULTI-INSTRUMENT-SETUPS** lassen sich dank eines speziellen Bereichs der Benutzeroberfläche, der diese „Performances“ verwaltet, einfacher denn je verwalten. Nutzen Sie eine Reihe von Reglern und Optionen, mit denen Sie die Interaktion mehrerer Instrumente untereinander anpassen können, einschließlich der Definition von Oktaven, Tonumfängen, Trigger-Aktionen und mehr.

1.1.3 LIEFERUMFANG

EW DrumX enthält:

- 408 Instrumente in 6 Kategorien: Jimmy Jam Kits, DX Kits, DX Layers, DX Stacks, DX Pitched und DX All Kits
- Ca. 31 Gigabyte hochdetaillierte Multi-Samples mit 10 klassischen Drum-Machine-Emulationen sowie exklusiven, maßgeschneiderten Samples von Jimmy Jam
- 214 Groove-Presets, sortiert nach Genre und Stil, programmiert vom legendären Jimmy Jam
- Die Opus-Engine-Software
- Lizenz(en) für das von Ihnen gekaufte Produkt
- Das EW DrumX-Benutzerhandbuch (PDF)
- Das Opus-Softwarehandbuch (PDF)
- Die EW Installation Center-Software zur Verwaltung Ihrer Produkte

A HINWEIS ZU ILOK

Für die Installation einer gerätegebundenen (elektronischen) Lizenz auf Ihrem Computer ist ein iLok-Konto erforderlich. Sie können die Lizenz auch auf einem optionalen iLok 2- oder iLok 3-Schlüssel speichern. Der iLok 1-Schlüssel wird nicht mehr unterstützt.

BITTE BEACHTEN SIE: Aufgrund des Alters und des Erscheinungsdatums dieser Hardware wird der iLok 1-Schlüssel vom aktuellen iLok License Manager, der Opus-Software und der Installation Center-Software nicht mehr unterstützt. Dies führt zu sehr langsamen Ladezeiten oder dazu, dass die Programme die Bibliotheken nicht finden. Bitte übertragen Sie Ihre Lizenzen entweder als Maschinenlizenz auf Ihren Computer oder auf einen iLok 2- oder 3-Schlüssel. Es ist bekannt, dass dieses einschränkende Verhalten auch auftritt, wenn der iLok 1-Schlüssel lediglich an Ihren Computer angeschlossen ist.

B ERFORDERLICHE INTERNETVERBINDUNG

Eine Internetverbindung ist für verschiedene Zwecke erforderlich:

- Den erstmaligen Download des EW Installation Center und der Opus-Software
- Die erstmalige Aktivierung von unbefristeten Lizenzen
- Die Nutzung der Funktion „Auto Update“ in Opus
- Die erneute Aktivierung von Abonnementlizenzen (ComposerCloud)
- Den Download von EastWest Libraries (weitere Optionen siehe unten)

Sobald alles eingerichtet ist, benötigen Sie nur noch einmal im Monat eine Verbindung, damit die Lizenz aktiv bleibt. Wenn Sie nicht aktiv sind und die Synchronisierung nicht automatisch erfolgt, müssen Sie die Lizenz über den iLok License Manager deaktivieren und anschließend erneut aktivieren.

1.1.4 SYSTEMANFORDERUNGEN

DrumX erfordert Opus Version 1.6.3 oder höher. Die Mindest- und empfohlenen Hardware- und Softwareanforderungen für den Betrieb von Opus auf Windows- und macOS-Systemen sind unten aufgeführt.

BITTE BEACHTEN SIE: Opus läuft nativ auf Apple-Silicon-ARM-CPU's (M1, M2, M3 usw.) sowie auf Intel-basierten Macs.

Die Opus-Software muss auf einem Betriebssystemlaufwerk installiert werden und dieses Laufwerk muss im nativen Dateisystem des Betriebssystems formatiert sein, um Installationsprobleme und übermäßig große Dateigrößen zu vermeiden. Verwenden Sie das NTFS-Format für Windows-Laufwerke, Mac OS Extended (Journaled) für macOS 12 und darunter sowie APFS für macOS 13 und darüber.

A MINDESTANFORDERUNGEN

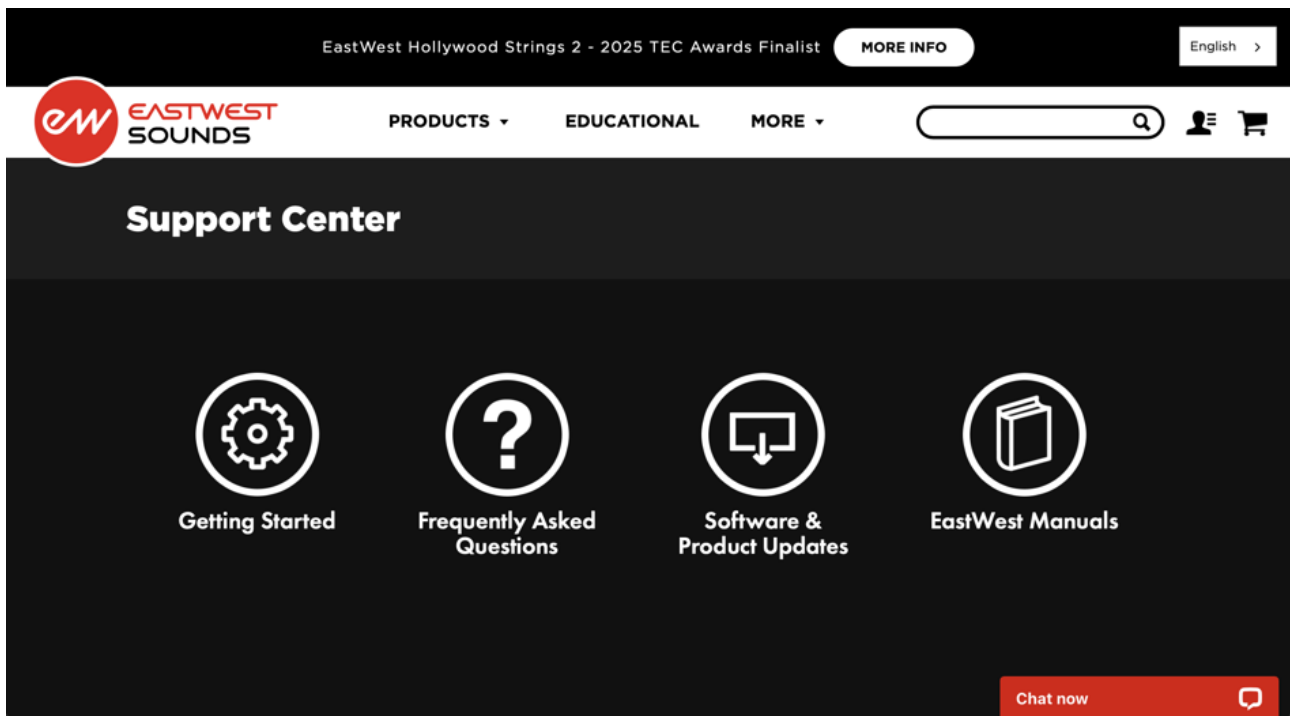
- **CPU:** Quad-Core (vier Kerne), mit einer Taktrate von 2,7 GHz (oder höher)
- **RAM:** 16 GB
- **Betriebssystem:** macOS 10.15 (Catalina) und höher; Windows 10 und höher (mit ASIO-Soundtreibern)
- **Festplatte:** HDD (7200 U/min, ohne Energiesparmodus)

B EMPFOHLENE SYSTEMANFORDERUNGEN

- **CPU:** Octa-Core (acht Kerne), mit einer Taktrate von 2,7 GHz (oder höher)
- **RAM:** 32 GB oder mehr
- **Betriebssystem:** macOS 10.15 (Catalina) und höher; Windows 10 und höher (mit ASIO-Soundtreibern)
- **Festplatte:** SSD (SATA oder PCIe)

1.1.5 PRODUKT-SUPPORT

EastWest bietet verschiedene Supportkanäle, damit Sie DrumX optimal nutzen können, darunter das EastWest Support Center mit Live-Chat, den EastWest YouTube-Kanal mit Video-Tutorials und Anleitungen, die EastWest Facebook-Community sowie zwei spezielle Handbücher zu DrumX und der Opus-Softwareplattform.



A ONLINE-RESSOURCEN

Für technischen Support besuchen Sie das [EastWest Support Center](#), wo Ihnen ein Live-Chat zur Verfügung steht, um Probleme bei der Installation, Aktivierung, Leistung und vielem mehr zu beheben. Das Support-Team hilft Ihnen bei Fragen zu DrumX und der Opus-Softwareplattform.

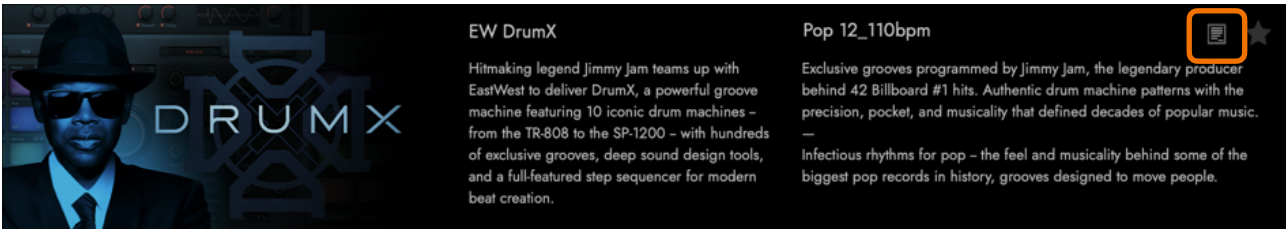
Besuchen Sie den [EastWest-YouTube-Kanal](#) für eine ständig wachsende Sammlung von Videoinhalten, darunter Anleitungen zur Installation und Einrichtung, Produkt-Trailer, ausführliche Anleitungen und Tutorials. Diese Videos behandeln sowohl DrumX-spezifische Funktionen als auch allgemeine Arbeitsabläufe der Opus-Software.

Vernetzen Sie sich mit anderen EastWest-Nutzern in den sozialen Medien und in Community-Foren. Treten Sie der [EastWest-Facebook-Seite](#) bei, um Tipps auszutauschen, Fragen zu stellen und zu erfahren, wie andere Produzenten DrumX und andere EastWest-Produkte in ihrer Musik einsetzen.

Sowohl für DrumX als auch für die Opus-Softwareplattform gibt es eigene Handbücher, die online auf der [EastWest-Handbuchseite](#) verfügbar sind.

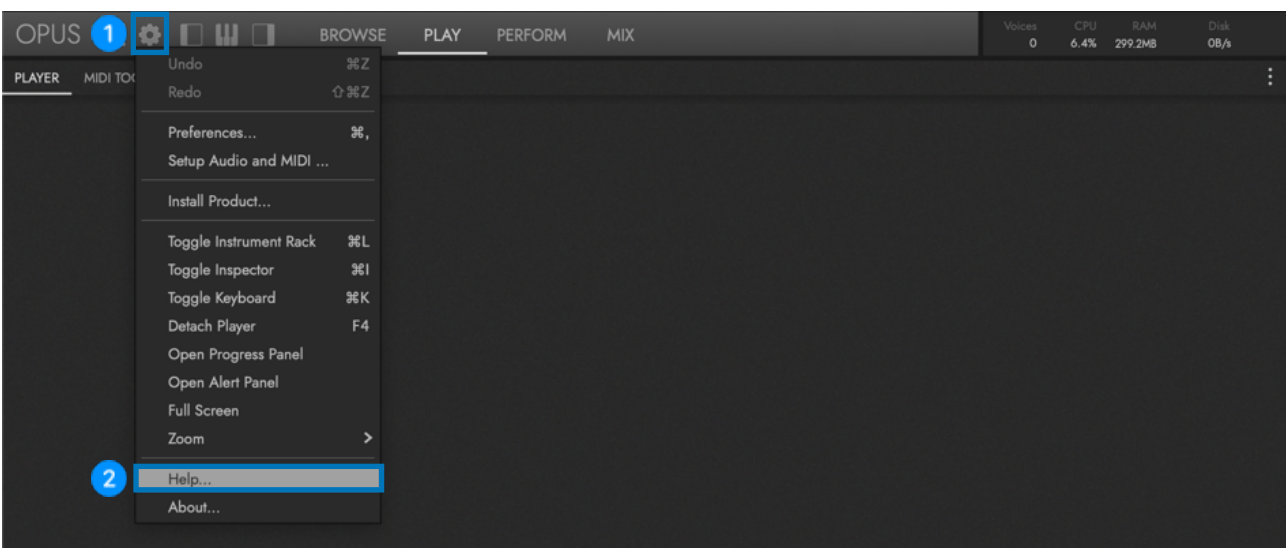
B EW DRUMX-BENUTZERHANDBUCH

Das EW DrumX-Benutzerhandbuch behandelt alle DrumX-spezifischen Themen, darunter Instrumente, Bedienelemente, Grooves und Funktionen, die nur bei DrumX verfügbar sind. Klicken Sie auf der Browse-Seite im Beschreibungsfeld auf die Schaltfläche **User Manual**, um darauf zuzugreifen.



C OPUS-SOFTWAREHANDBUCH

Das Opus-Softwarehandbuch behandelt alle allgemeinen Funktionen der Opus-Software, die in allen EastWest-Produkten enthalten sind, darunter Einstellungen, Navigation, Mixing, Effekte und vieles mehr. Klicken Sie auf das **1 Settings Menu** unter „Hilfe“ und wählen dann die **2 Help-Option** aus, um darauf zuzugreifen.



D HINWEISE AUF ANDERE ABSCHNITTE

In diesem Handbuch finden sich immer wieder Verweise auf Abschnitte im Opus-Softwarehandbuch, die das jeweilige Thema ausführlicher behandeln. Zum Beispiel:

OPUS-SOFTWAREHANDBUCH | ABSCHNITT 1.1.3 EINSTELLUNGEN enthält weitere Informationen zu den im Fenster „Einstellungen“ verfügbaren Optionen.

Zusammenhängende Themen in diesem Handbuch, die eine eingehendere Lektüre rechtfertigen, werden in einem parallelen Hinweis **WEITERLESEN** hervorgehoben – in der Regel am Ende eines Abschnitts, um Sie auf das nächste logische Kapitel hinzuweisen:

WEITERLESEN | ABSCHNITT 2.1 DRUMX-INSTRUMENTE für weitere Informationen zu den in dieser Sammlung verfügbaren Instrumenten.

Eine kürzere Inline-Form desselben Konzepts erscheint innerhalb von Absätzen, wenn der Verweis eng mit dem jeweiligen Satz verbunden ist – zum Beispiel: siehe [ABSCHNITT 2.1.2 INSTRUMENTENRACK](#) für eine vollständige Übersicht. Inline-Verweise beziehen sich nur auf den Satz, in dem sie stehen; die Callout-Form bezieht sich auf das übergeordnete Thema des Abschnitts.

Das Nummerierungssystem identifiziert das Kapitel, den Abschnitt und den Unterabschnitt des referenzierten Abschnitts. So bedeutet beispielsweise die Nummerierung 1.1.3, dass es sich um Kapitel 1, Abschnitt 1, Unterabschnitt 3 handelt.

Verwenden Sie in der PDF-Version die enthaltenen Kapitel-Links, die in PDF-Dokumenten Standard sind. Verwenden Sie in der HTML-Version die Navigations-Seitenleiste oder die Suchfunktion, um den referenzierten Abschnitt zu finden.

1.2.0 ANLEITUNG

Diese Anleitung stellt Opus – die Software, auf der DrumX basiert – von Grund auf vor und eignet sich ideal für Einsteiger. Sie lernen die Ersteinrichtung, das Laden von Instrumenten, das Spielen und Programmieren, die Klanggestaltung sowie die Feinarbeit am finalen Mix kennen und machen sich dabei mit den Kernkonzepten von DrumX vertraut.

Wenn Sie Opus bereits aus anderen EastWest-Produkten kennen, kombinieren Sie diese Anleitung mit dem folgenden Video – Jimmy Jam taucht mit seiner unverwechselbaren Persönlichkeit direkt in DrumX ein und behandelt neben den technischen Aspekten auch die kreative Seite des Groove-Erstellens und des Sounddesigns.

► VIDEO ANSEHEN | Jimmy Jam kreiert Grooves mit DrumX

In diesem Video lernst du:

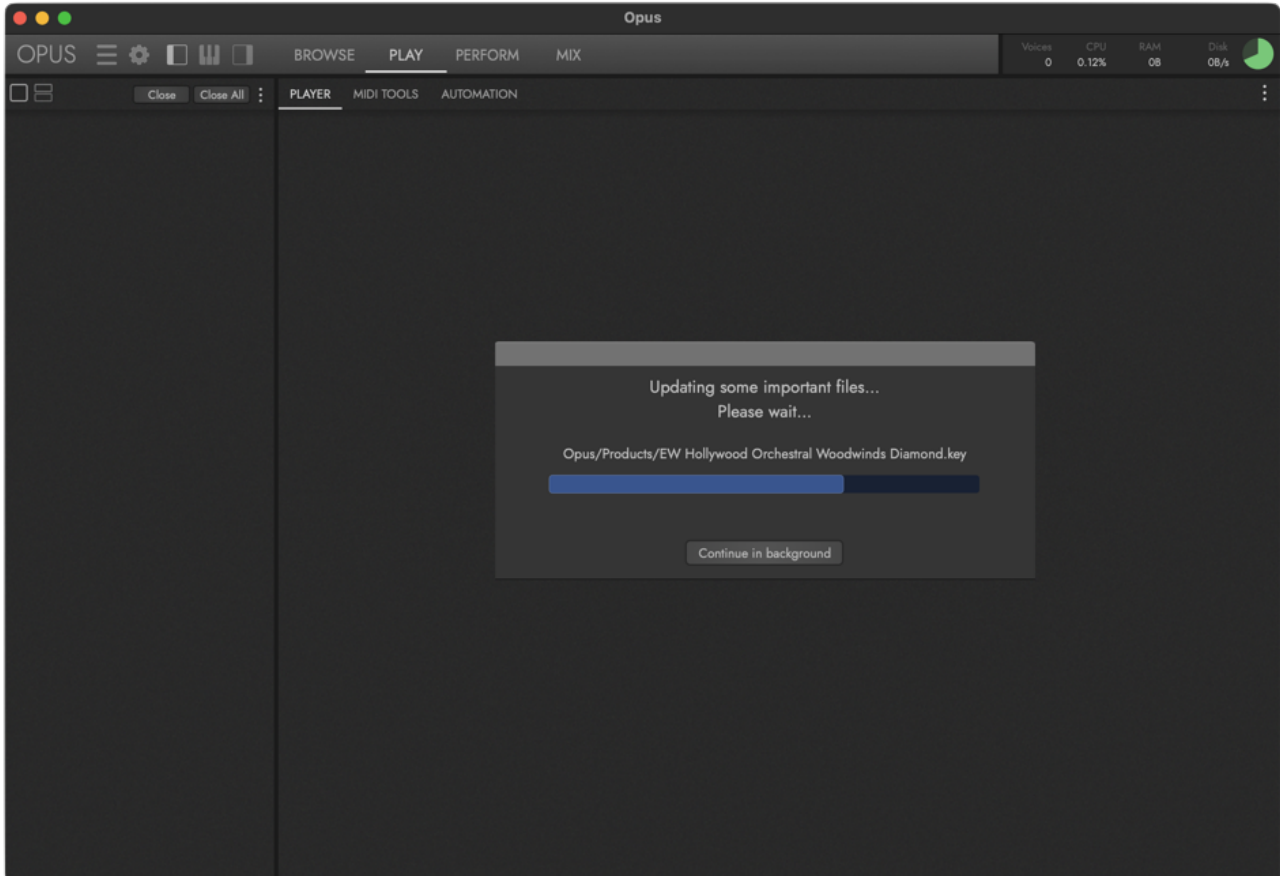
- Wie man Grooves mit mehreren Drum-Machines gleichzeitig erstellt
- Wie man den Klang mit Drive, Transient, Kompression und Crush formt
- Warum die Tonalität von Drums zu kompletten Songideen führen kann
- Wie Jimmy Jam Rhythmus als Grundlage für Hit-Alben nutzt
- Wie DrumX einfache Beats in voll ausgearbeitete musikalische Ideen verwandelt

1.2.1 ERSTE EINRICHTUNG

Bevor Sie loslegen, sind einige Schritte erforderlich, um Opus für den Gebrauch zu optimieren und einzurichten.

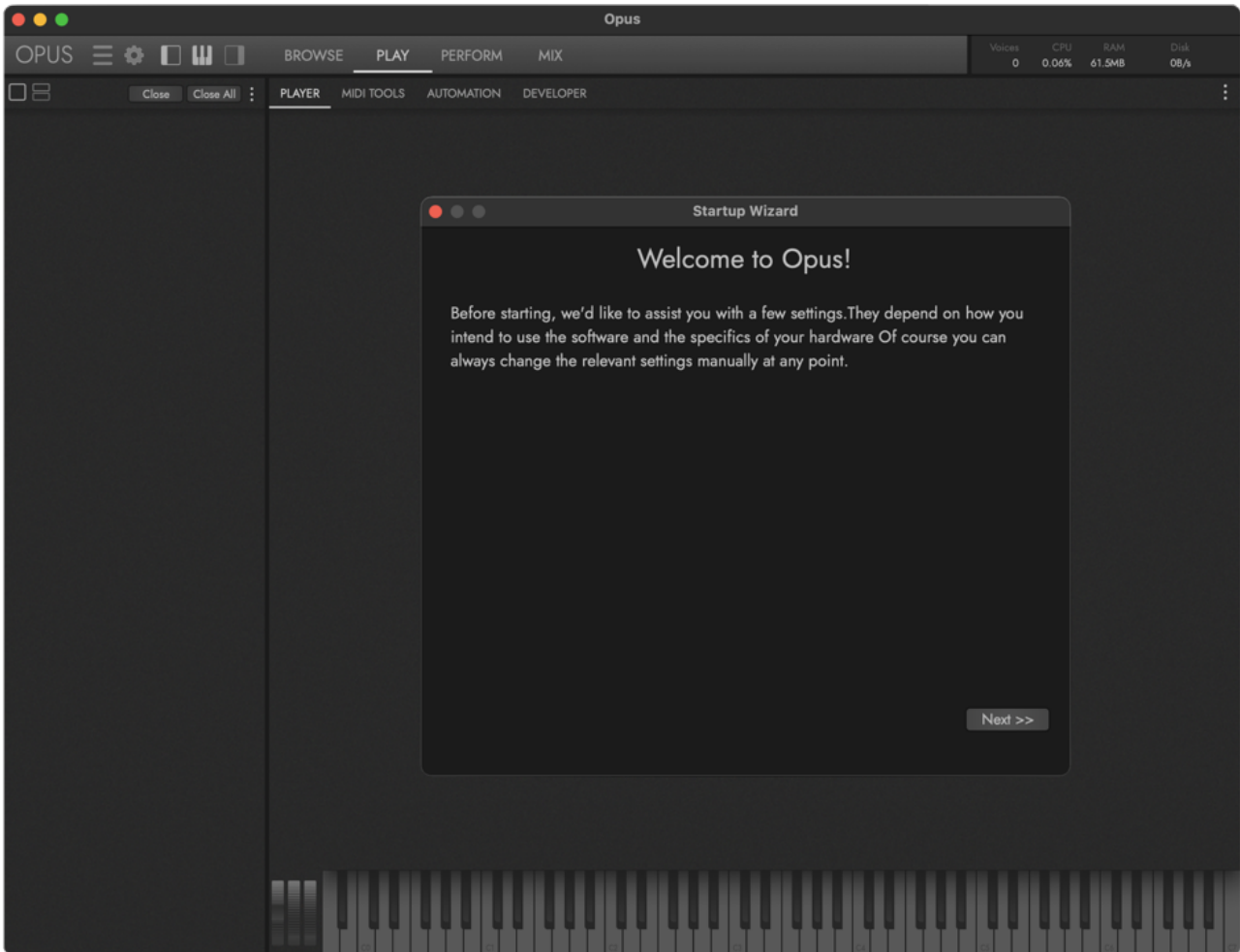
A JEDES MAL, WENN SIE OPUS STARTEN

Wenn ein neues Update verfügbar ist, wird die **automatische Aktualisierung** beim Start von Opus automatisch ausgeführt. Warten Sie, bis der Vorgang abgeschlossen ist, bevor Sie fortfahren – dies sollte nur wenige Sekunden dauern. Die automatische Aktualisierung wird jedes Mal ausgeführt, wenn Opus ein neues Update erkennt, nicht nur beim ersten Start.



B ERSTER START VON OPUS

Beim allerersten Start von Opus wird der Dialog **Startup Wizzard** angezeigt. Befolgen Sie die Anweisungen, um die CPU- und Festplattenleistung von Opus entsprechend Ihrem Arbeitsablauf und den Spezifikationen Ihres Computers zu optimieren. Der Setup-Assistent muss nur einmal ausgeführt werden, Sie können die Einstellungen jedoch später jederzeit in den Einstellungen aufrufen.

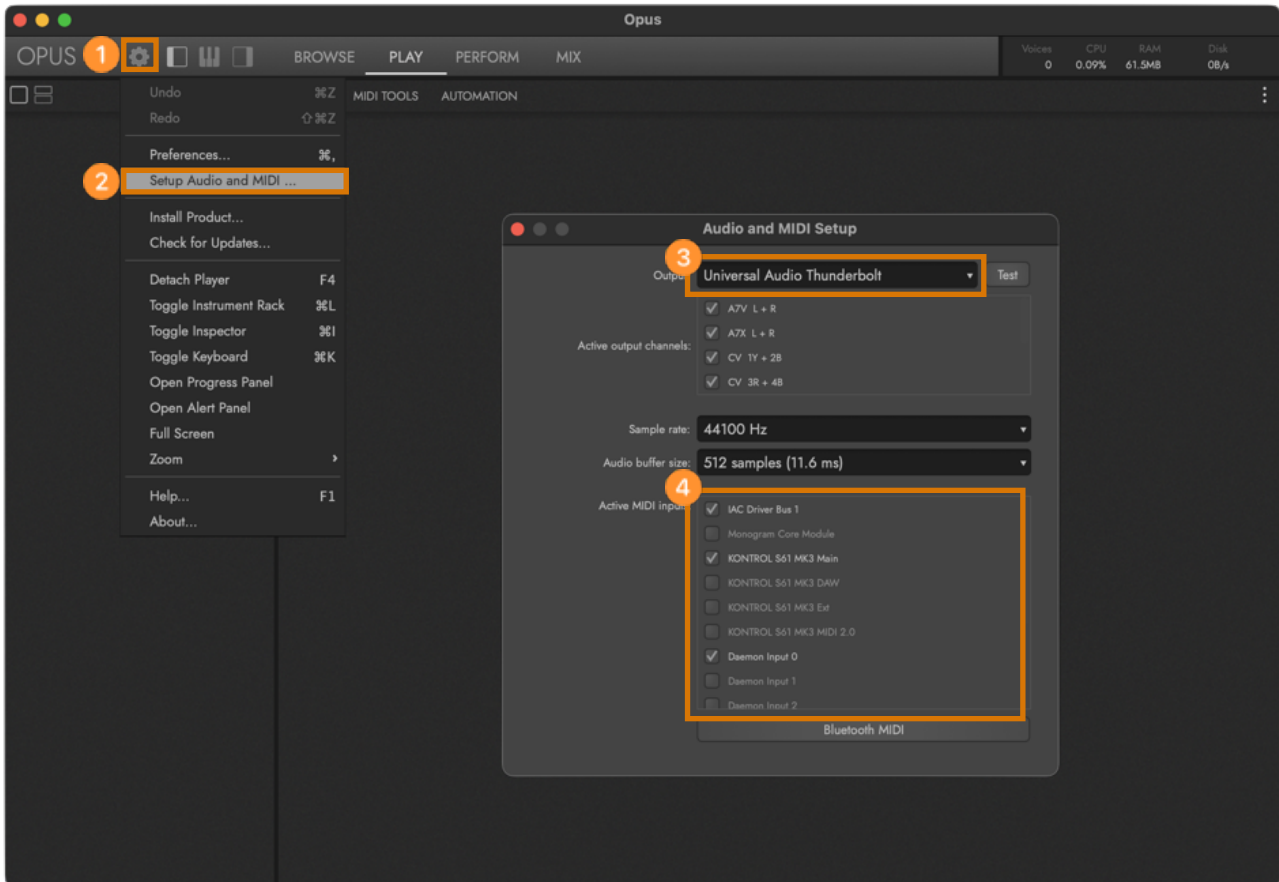


C AUDIO- UND MIDI-EINSTELLUNGEN

Audio- und MIDI-Geräte können im **1 Einstellungsmenü** ausgewählt werden, indem Sie **2 Audio- und MIDI-Einstellungen** aus der Liste auswählen.

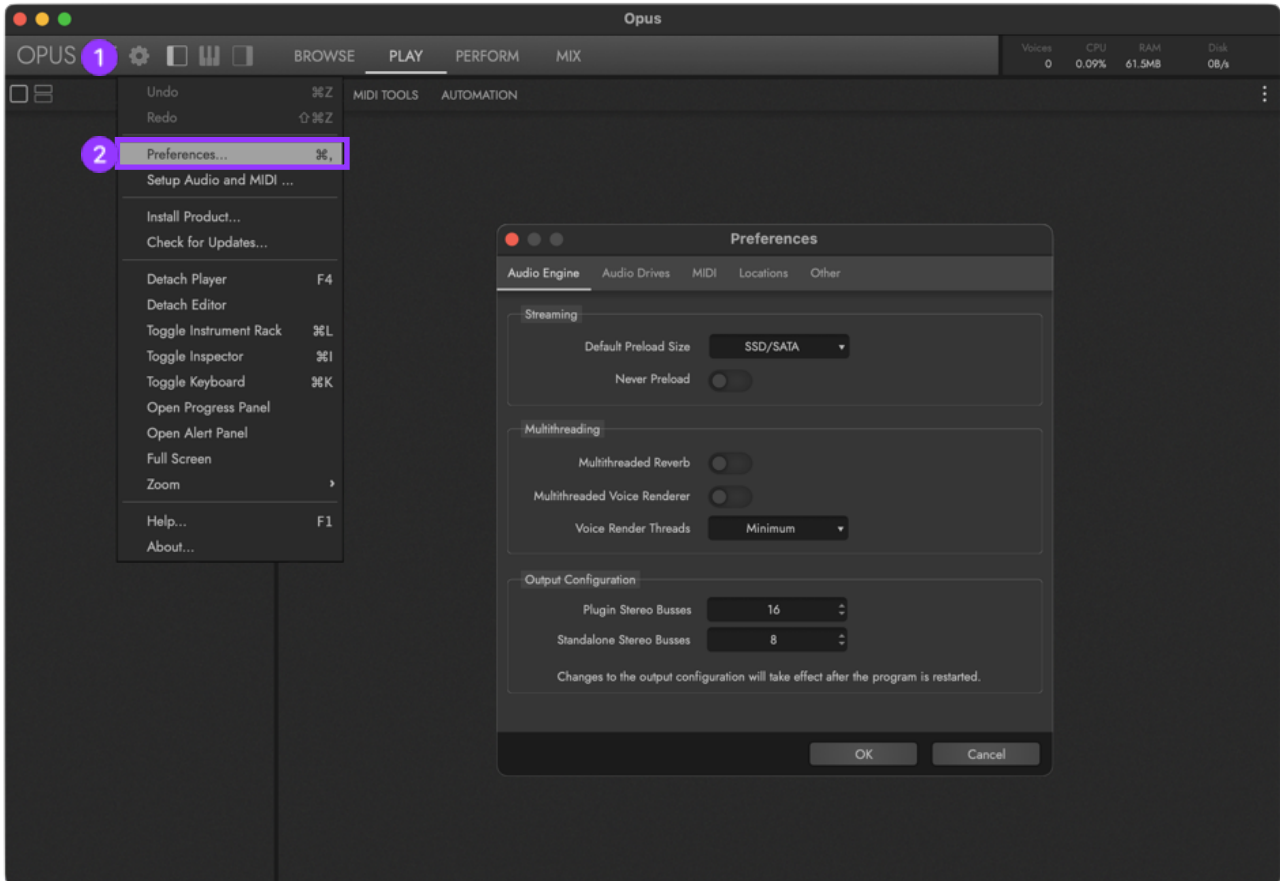
Wählen Sie im Menü **3 Audioausgang** ein Audiogerät aus und testen Sie die Verbindung, indem Sie auf die Schaltfläche Test klicken, um einen Testton zu senden.

Aktivieren Sie im Menü **4 MIDI-Inputs** das Kontrollkästchen neben den verfügbaren MIDI-Geräten, die Sie aktivieren möchten.



D SO ÄNDERN SIE DIE EINSTELLUNGEN JEDERZEIT

Sie können diese Einstellungen jederzeit ändern, indem Sie auf das **1 Einstellungsmenü** klicken und „**2 Einstellungen**“ auswählen. Das Einstellungsfenster bietet Steuerelemente auf fünf Registerkarten: **Audio-Engine**, **Audio-Laufwerke**, **MIDI**, **Speicherorte** und **Sonstiges**. Hier können Sie unter anderem Streaming-Optionen, Ausgabekonfigurationen, Modi für die MIDI-Kanalzuweisung, Laufwerkstypen und vieles mehr anpassen.



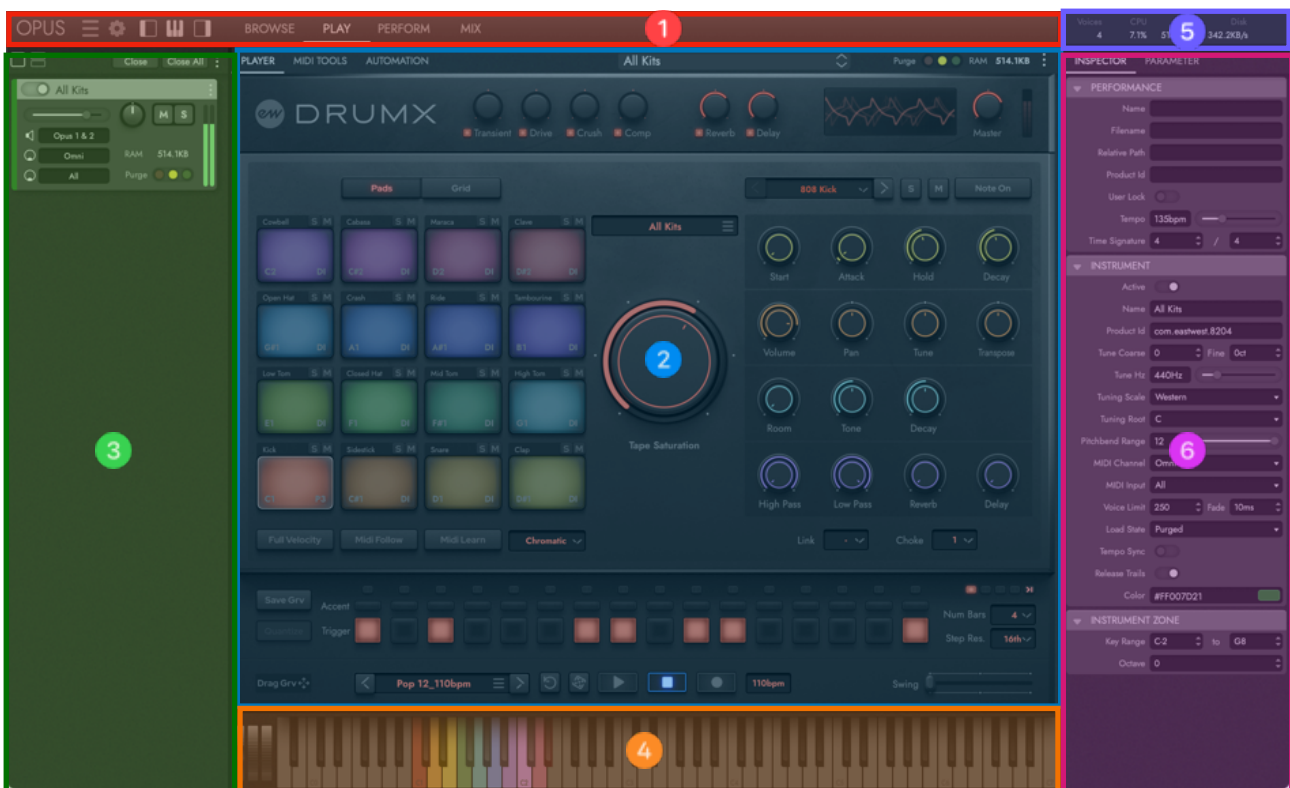
OPUS-SOFTWARE-HANDBUCH | ABSCHNITT 1.1.3 EINSTELLUNGEN enthält weitere Informationen zu den im Fenster „Einstellungen“ verfügbaren Optionen.

1.2.2 BENUTZEROBERFLÄCHE

Die Opus-Benutzeroberfläche ist in 6 Hauptbereiche unterteilt (von denen einige zunächst ausgeblendet sind).

Oben befindet sich der **1 Navigationsleistenbereich**, der wichtige Menüs und Schaltflächen für den Zugriff auf alle Hauptbereiche der Opus-Benutzeroberfläche enthält. Von links nach rechts umfasst dieser:

- Die **Opus-Schaltfläche** öffnet ein Info-Fenster mit Informationen zur Software.
- Die Optionen des **Hauptmenüs** (horizontale Linien) beziehen sich auf das Speichern und Öffnen von Instrumenten und Darbietungen und die Optionen des **Einstellungsmenüs** (Zahnrad-Symbol) enthalten Voreinstellungen, Audio- und MIDI-Einstellungen und mehr.
- Die **Schnittstellen-Schaltflächen** blenden Teile der Opus-Benutzeroberfläche ein oder aus: das Instrumenten-Rack (links), die virtuelle Tastatur (Mitte) und den Inspektor (rechts).
- Die **Seiten-Schaltflächen** wechseln den **2 Hauptanzeigebereich** zwischen den Seiten „Browse“, „Play“ (abgebildet), „Perform“ und „Mix“.



Im **3 Instrumenten-Rack-Bereich** wird jedes geladene Instrument in einem eigenen Rack-Feld angezeigt, das entweder im Voll-Rack- (Standard) oder im Halb-Rack-Layout dargestellt werden kann. Hier stehen für jedes Instrument Regler für Lautstärke, Pan, Stummschaltung und Solo sowie Menüs für Audioausgang, MIDI-Kanal und MIDI-Port zur Verwaltung von Multi-Instrumenten-Setups zur Verfügung, dazu ein „Purge“-Regler zur Speicherverwaltung pro Instrument. Ausführliche Informationen finden Sie in [ABSCHNITT 2.1.2 INSTRUMENTEN-RACK](#).

Der Bereich **4 Virtual Keyboard** am unteren Rand der Benutzeroberfläche zeigt den gesampelten Tastenbereich des aktuell ausgewählten Instruments an – bei DrumX-Drum-Kits sind dies die 16 Pads, die von C1 bis D#2 zugeordnet sind – sowie ein Pitch-Rad, ein Modulationsrad (CC 1) und ein Expression-Rad (CC 11). Klicken Sie auf eine beliebige Taste, um die zugeordnete Drum auszulösen. Dies ist nützlich, um Klänge anzuhören, ohne dass ein MIDI-Controller angeschlossen sein muss.

Der Bereich **5 Systemauslastung** liefert Echtzeit-Statistiken zur Anzahl der gleichzeitig aktiven Stimmen, zur CPU-Auslastung, zum RAM-Verbrauch und zur Festplattenauslastung – eine laufende Anzeige darüber, wie viele Systemressourcen DrumX beansprucht. Behalten Sie diese Werte im Auge, wenn Sie mehrere Instrumente oder ressourcenintensive Kits laden; nutzen Sie die „Purge“-Regler im Instrumenten-Rack, um Speicherplatz von Instrumenten zurückzugewinnen, die Sie gerade nicht aktiv spielen.

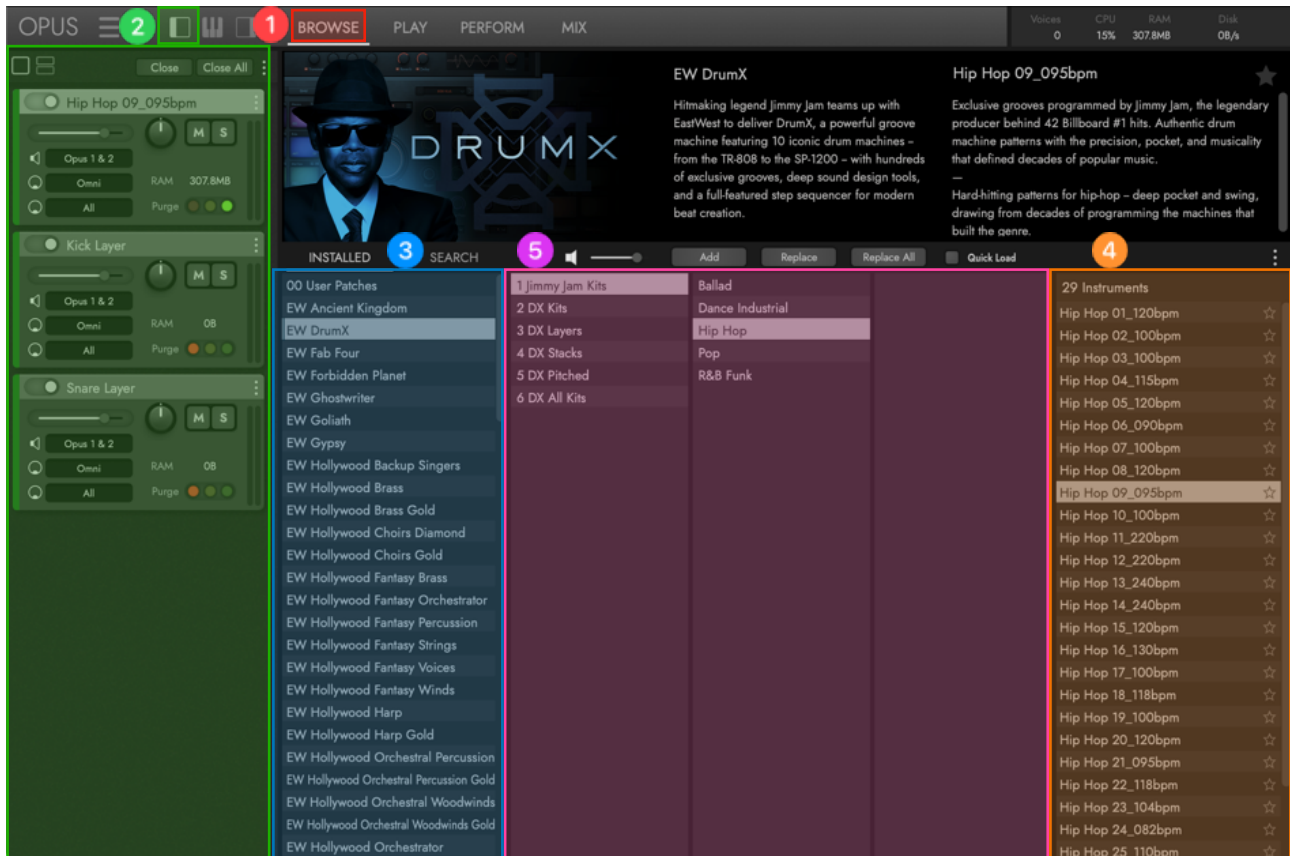
Der **6 Inspektor**-Bereich zeigt Informationen zur aktuellen Auswahl an. Auf der Seite „Browse“ ist dies eine kurze Beschreibung des markierten Instruments (das Beschreibungsfeld); auf der Seite „Mix“ sind es die Details des ausgewählten Kanals. Weitere Informationen finden Sie im Opus-Softwarehandbuch.

1.2.3 INSTRUMENTE DURCHSUCHEN

DrumX enthält 408 spielbereite Instrumente – zusammengestellt aus 10 legendären Drumcomputern und einer Reihe von benutzerdefinierten Samples, die Jimmy Jam speziell für DrumX erstellt hat – und ist in sechs Browser-Kategorien unterteilt: Jimmy Jam Kits, DX Kits, DX Layers, DX Stacks, DX Pitched und DX All Kits. Jedes Jimmy Jam Kit enthält zusätzlich einen von 214 charakteristischen Jimmy Jam-Grooves aus fünf Genres, die bereits im vorgegebenen Tempo vorinstalliert sind.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **1 Browse Page** in der **Navigationsleiste**, um die Browse-Seite zu öffnen, auf der Sie DrumX-Instrumente durchsuchen, anhören und laden können.

Es ist sinnvoll, das **2 Instrumenten-Rack** während der Suche geöffnet zu lassen, um schnellen Zugriff auf Regler wie Lautstärke und Pan bei geladenen Instrumenten zu haben – öffnen Sie es über die hervorgehobene Schaltfläche in der **Navigationsleiste**.



Standardmäßig wird die Seite „Durchsuchen“ im Installationsmodus geöffnet, in dem die Bibliotheken in ihrer ursprünglichen Ordnerstruktur angeordnet sind – suchen Sie **EW DrumX** in der Spalte **2** Installierte Bibliotheken und klicken Sie dann auf eine der 6 **5** Instrumentenkategorien (und deren Unterkategorien), die in den mittleren Spalten angezeigt werden. Dazu gehören:

- **Jimmy Jam Kits** – Über 200 groovige Drum-Kits aus 5 Genres.
- **DX Kits** – Die 10 Drum-Machine-Emulationen als komplette Kits, jeweils eines pro Maschine.
- **DX Layers** – Ein Drum-Typ auf einem Pad, umschaltbar zwischen allen 10 Maschinen.
- **DX Stacks** – Je ein Drum-Sound aus allen 10 Maschinen, verteilt auf die Pads für gestapelte Hits.
- **DX Pitched** – Ein einzelner Drum-Sound, chromatisch auf 16 Pads verteilt, für melodisches Spiel.
- **DX All Kits** – Alle Sounds aus allen 10 Maschinen in einem Construction Kit, plus eine Custom-Variante mit exklusiven Samples von Jimmy Jam.

Die **4 Ergebnisliste** wird mit Instrumenten gefüllt, sobald ein Ordner einer Kategorie (oder Unterkategorie) ausgewählt wird, der diese enthält. Klicken Sie einmal für eine Audio-Vorschau und doppelklicken Sie zum Laden – halten Sie [Option/Alt] beim Doppelklicken gedrückt, um das Instrument hinzuzufügen, anstatt es zu ersetzen.

Instrumente können auch über den **Suchmodus** gefunden werden – eine tagbasierte Alternative, die nach einer Reihe von Attributkategorien wie Typ, Stil, Artikulation und Klangfarbe filtert.

WEITERLESEN | [ABSCHNITT 2.1.1 INSTRUMENTENBROWSER](#) für eine ausführlichere Darstellung der Suchmodi und Details zu den einzelnen Kategorien.

1.2.4 INSTRUMENTE ABSPIELEN

Die Seite „Play“ ist die zentrale Anlaufstelle für DrumX – eine spezielle Benutzeroberfläche, auf der sich alle Regler befinden, mit denen das Instrument gestaltet wird. Ordnen Sie Ihren MIDI-Controller zu, spielen den Drum-Sequencer ab, formen jeden Drum-Sound im Pad Inspector, programmieren Pattern im Grid, leiten das Signal durch die Studer-Band-Effekte und verfeinern den Klang abschließend mit globalen Insert- und Send-Effekten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **1 Play** in der **Navigationsleiste**, um die Play-Seite aufzurufen. Dort ist standardmäßig die **2 Player-Unterseite** ausgewählt und zeigt die benutzerdefinierte DrumX-Benutzeroberfläche an – wobei die Schaltfläche **3 Pads** ausgewählt ist, um die 16 Drum-Pads in einem 4x4-Layout anzuzeigen.

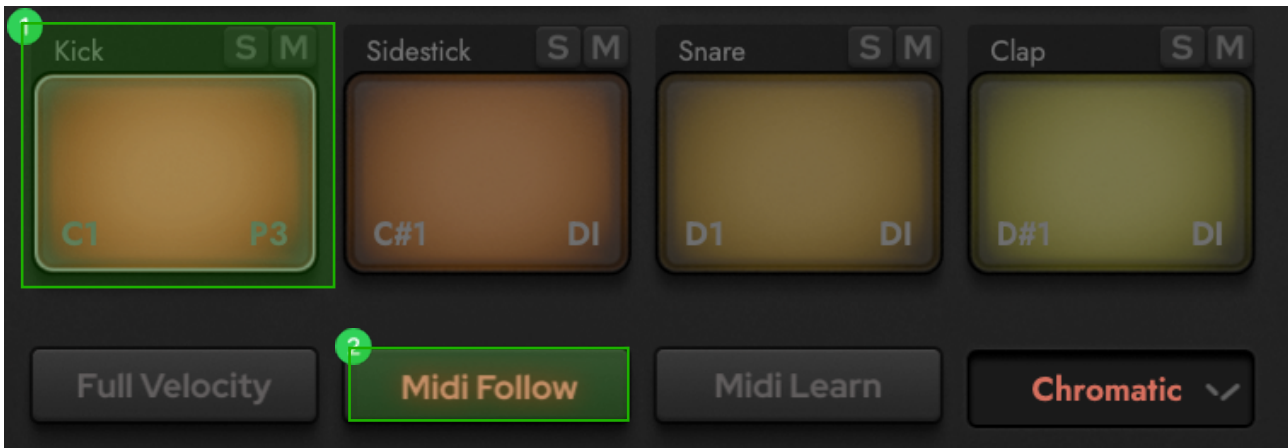


WEITERLESEN | [ABSCHNITT 2.2.8 WEITERE UNTERSEITEN](#) gibt einen kurzen Überblick über die Unterseiten „MIDI-Tools“ und „Automation“.

A DAS FOKUSIERTE PAD

Das **1 fokussierte Pad** steht im Mittelpunkt fast jeder Bearbeitung in DrumX – egal, ob Sie den Klang einer Drum formen, die Bandverzerrung einstellen oder ihr Pattern programmierst: Sie arbeiten immer an einem Pad nach dem anderen.

Um ein Pad zu fokussieren, klicken Sie darauf – ein Highlight erscheint um das Pad herum, um die aktuelle Auswahl anzuzeigen. Alternativ können Sie die **2 MIDI-Follow-Taste** aktivieren, damit die Pad-Auswahl deiner MIDI-Eingabe folgt – die zuletzt gespielte Note wird zum fokussierten Pad.



B RICHTEN SIE IHREN MIDI-CONTROLLER EIN

Klicken Sie im **MIDI Map Menü**, um zwischen den verfügbaren Optionen zu wählen oder eine eigene Zuordnung zu erstellen. Die standardmäßige **Chromatic**-Zuordnung eignet sich ideal für Drum-Pad-Controller, während die General-MIDI-Standardzuordnung **GM Drum** ideal für Keyboard-Controller ist. **Benutzerdefinierte** Zuordnungen werden ebenfalls über **MIDI Learn** unterstützt. Siehe [ABSCHNITT 2.2.2 PADS](#) §A für die vollständige MIDI-Map-Konfiguration und [ABSCHNITT 2.1.3 DRUM-KITS UND SOUNDS](#) für die Pad-Layouts der einzelnen Kits.



C DEN DRUM-SOUND GESTALTEN

Der **1 Pad Inspector** formt den Focused Pad mithilfe von Hüllkurvensteuerungen, Lautstärke/Pan/Stimmung, Raumklang, gerätespezifischen Parametern, Filtern, Reverb-/Delay-Sends sowie Choke-/Link-Gruppierungen – eine vollständige Übersicht findest du in [ABSCHNITT 2.2.3 PAD INSPECTOR](#).



Der große **2 Tape Saturation-Regler** in der Mitte der Benutzeroberfläche ist ein charakteristisches Merkmal von DrumX: Jedes Schlagzeug wird über mehrere Bandstufen aufgenommen, von einem sauberen DI-Signal bis hin zu starker analoger Sättigung und der Regler schaltet für das aktuell fokussierte Pad zwischen diesen Stufen um. Die aktuelle **3 Bandauswahl** jedes Pads wird in dessen rechter unterer Ecke angezeigt. Eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Stufen finden Sie in [ABSCHNITT 2.2.4 TAPE SATURATION](#).

D DAS SCHLAGZEUG SPIELEN UND AUFNEHMEN

Um ein Pattern aufzunehmen, klicke auf die Schaltfläche **1 Record**, um die Aufnahme vorzubereiten und drücke dann die Schaltfläche **2 Play**, um dein Spiel aufzunehmen. Spiele die Pads oder Tasten deines Controllers, beginnend mit der MIDI-Note C1 (standardmäßig einer Kick-Drum zugewiesen) über die 16 Pads bis hin zur MIDI-Note D#2.



E EINEN GROOVE DURCHSUCHEN UND SEQUENZIEREN

Klicken Sie auf die Schaltfläche **1 Grid**, um alle 16 Spuren des Grooves auf einmal zu programmieren. Schalten Sie die Drums über die Ein-/Aus-Schalter in den einzelnen Zeilen ein und aus, wählen Sie eine Drum über deren Namensbeschriftung aus (sie wird zum „Focused Pad“), schalten Sie Pattern-Schritte im **2 Grid-Sequencer** ein und aus und stellen Sie die Pegel der einzelnen Drums über die Lautstärkeregler auf der rechten Seite ein. Programmieren Sie das Pattern des fokussierten Pads – eine einzelne Spur – im **3 Focused Pattern**-Streifen, der am unteren Rand der Benutzeroberfläche verläuft und schalten Sie **Trigger**-Schritte ein, um Hits zu programmieren, sowie **Accent**-Schritte, um Dynamik hinzuzufügen. Siehe [ABSCHNITT 2.2.5 GRID-SEQUENCER](#) für vollständige Details zu den einzelnen Reglern.



Jedes Jimmy Jam-Kit enthält seinen charakteristischen Groove, der in die Instrumentendatei eingebettet ist – laden Sie das Kit und der Groove wird automatisch mitgeladen und zwar im vorgegebenen Tempo, genau so, wie Jimmy ihn ursprünglich produziert hat.

Dieselben Grooves können über das Overlay **5 Groove Browser** auch unabhängig auf jedes andere Drum-Kit geladen werden – öffnen Sie es, indem Sie im Bereich Groove Engine auf das **4 Groove-Menü** klicken oder blättern Sie direkt mit den Pfeilen „Previous Groove“ und „Next Groove“ daran entlang durch die Grooves. Jimmy Jam Grooves sind in Genre-Ordnern organisiert (Ballade, Dance Industrial, Hip Hop, Pop, R&B Funk) und Sie können auch Ihre eigenen Patterns auf der Registerkarte „User Grooves“ speichern.

BITTE BEACHTEN SIE: Grooves sind kit-unabhängig, aber wenn ein Groove ursprünglich für ein Gerät mit einem anderen Soundsatz erstellt wurde, kann es vorkommen, dass bei einigen Schritten leere Pads ausgelöst werden.

WEITERLESEN | ABSCHNITT 2.1 DRUMX-INSTRUMENTE für weitere Informationen zu Jimmy Jam-Kits und dazu, wie Grooves zusammen mit Instrumenten ausgeliefert werden, sowie [ABSCHNITT 2.2.7 GROOVE-BROWSER](#) für eine detaillierte Beschreibung des Groove-Browsers.

F FINALER FINISCH-TOUCH MIT GLOBALEN EFFEKTEN

Runden Sie das gesamte Setup mit den globalen Reglern am oberen Rand der Benutzeroberfläche ab: Makros für **1 globale Insert-Effekte** (Transient, Drive, Crush, Comp), die den Master-Bus formen, **2 globale Send-Effekte** (Reverb, Delay), die Raumklang einbinden und der **3 Master-Lautstärkeregler**, der den endgültigen Ausgangspegel festlegt.



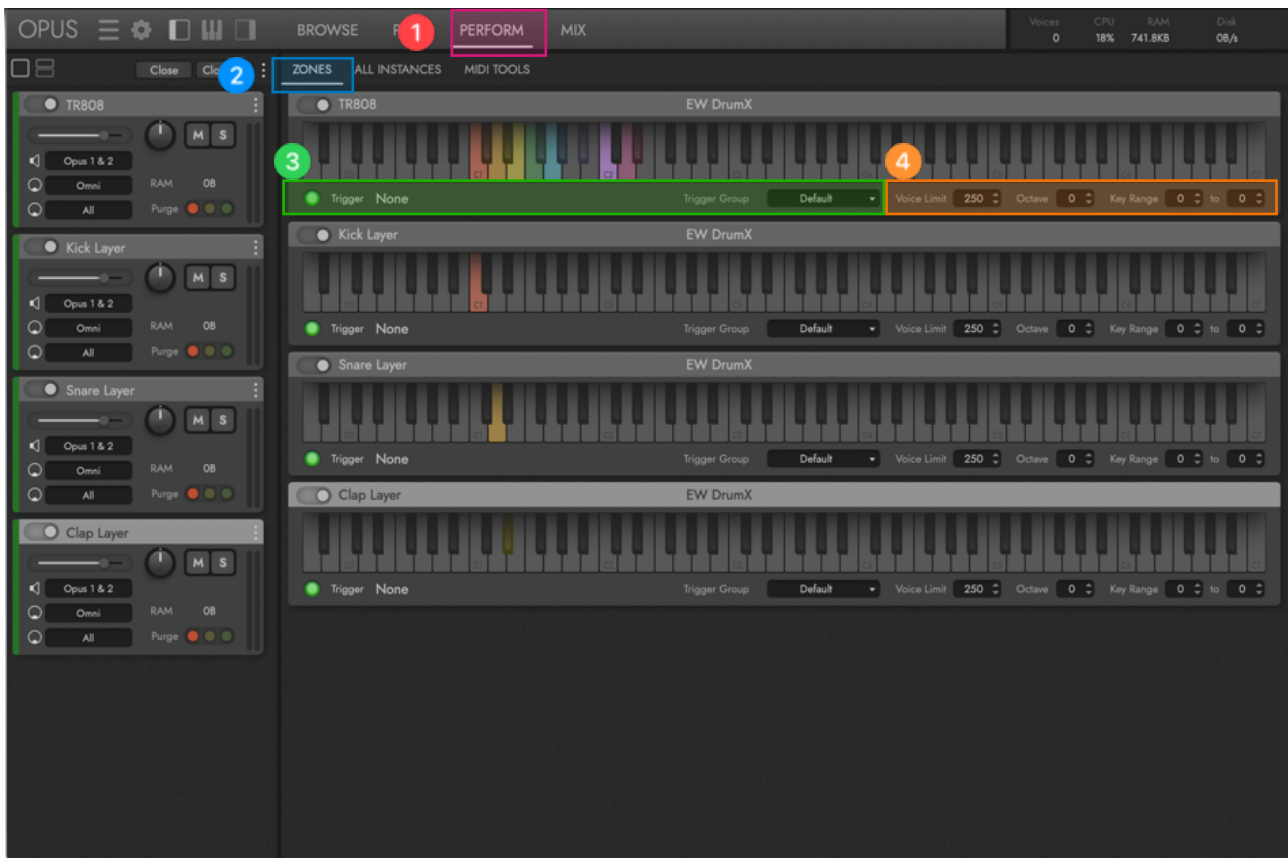
BITTE BEACHTEN SIE: Bei diesen Reglern handelt es sich um Makros, die mehrere Parameter des Master-Kanals steuern – nutzen Sie sie für schnelle Anpassungen oder öffnen Sie die Mix-Seite, um die zugrunde liegenden Effekte im Detail zu bearbeiten.

WEITERLESEN | [ABSCHNITT 2.2 DRUMX-REGELER](#) für eine ausführliche Beschreibung aller auf der Play-Seite verfügbaren Regler.

1.2.5 PERFORMANCES ERSTELLEN

Ein **Performance** ist eine Konfiguration mehrerer Instrumente – mehrere Instrumente, die zusammen geladen und als ein einziges Preset gespeichert werden. In DrumX besteht der häufigste Anwendungsfall darin, ein komplettes Drum-Kit mit zusätzlichen DX-Layern für mehr klangliche Fülle aufzubauen. Sie könnten beispielsweise ein **TR-808 DX**-Kit als Hauptinstrument laden und einen **Kick-Layer** für mehr Druck im Tieftonbereich, einen **Snare-Layer** für zusätzliche Schärfe im Hochtonbereich und einen **Clap-Layer** für einen volleren Clap-Sound hinzufügen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **1 Perform Page** in der **Navigationsleiste**, um die Perform-Seite aufzurufen, wo die Schaltfläche **2 Zones Sub-page** im **Palette-Menü** standardmäßig ausgewählt ist. Hier werden alle geladenen Instrumente als separate Racks angezeigt, die individuell angepasst werden können.



Nutzen Sie die **3 MIDI-Trigger**-Optionen, um Instrumente mit mehreren Artikulationen zu erstellen, die verschiedene MIDI-Trigger (wie Keyswitches und MIDI-CCs) verwenden, um in Echtzeit zwischen ihnen umzuschalten. Verwenden Sie die **4 Instrumenteneigenschaften**, um multitimbrale Instrumente zu erstellen, indem Sie Tastenbereichs- und Oktavwerte für Keyboard-Splits und -Stacks definieren. Wenn Sie fertig sind, können Sie Performances zum späteren Abrufen speichern, indem Sie im Hauptmenü **SavePerformance** (oder **Save Performance as...**) auswählen.

OPUS-SOFTWAREHANDBUCH | ABSCHNITT 2.3 DIE PERFORM-SEITE für weitere Informationen zu den Unterseiten und Steuerelementen, die zur Verwaltung von Multi-Instrument-Performances zur Verfügung stehen.

1.2.6 MISCHEN UND EFFEKTE

DrumX bietet eine umfassende Mischumgebung mit globalen Insert-Effekten für den Master-Kanal – darunter SSL Channel Strip, Bus-Kompressor, Transient Shaper, Limiting Amp, Tape Saturation, Distortion und Bitcrusher – sowie kanalbezogene EQ-, Delay- und Reverb-Sends auf jedem der 16 Subkanäle und dedizierte Delay- und Reverb-FX-Bus-Mischkanäle.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **1 Mix Page** in der **Navigationsleiste**, um die Mix-Seite aufzurufen, auf der Sie den endgültigen Klang des Instrumentenausgangs mithilfe einer Reihe von Mix-Reglern und einer Suite leistungsstarker Effektprozessoren gestalten können.



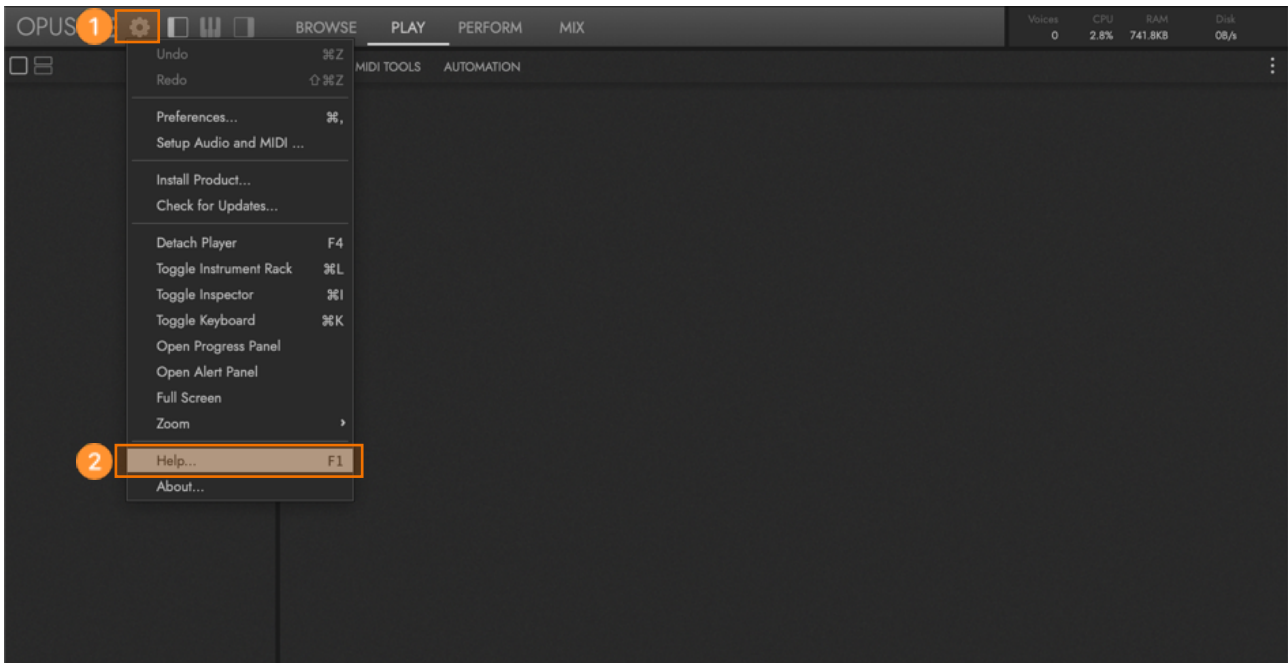
Der **2 Effektbereich** nimmt die obere Hälfte der Mix-Seite ein und zeigt die auf dem ausgewählten Kanal geladenen Effekte an, wobei standardmäßig der Master-Kanal ausgewählt ist.

Der **3 Mixer-Bereich** befindet sich in der unteren Hälfte der Mix-Seite und enthält eine Standard-Mixer-Kanal-Konfiguration für das geladene Instrument. In DrumX umfasst dies einen **Master-Kanal** mit einer Vielzahl von Insert-Effekten, **16 Sub-Mixer-Kanäle** (einen für jedes Drum-Pad), **Close- und Far-ReAmp-Kanäle** sowie **2 FX-Bus-Kanäle** mit EP-1-Delay- und Convolution-Reverb-Send-Effekten.

1.2.7 WEITERE INFORMATIONEN

Wenn Sie mehr über die Opus-Software erfahren möchten, die über die spezifischen Funktionen von DrumX hinausgeht, lesen Sie bitte das Opus-Softwarehandbuch – es behandelt alle Aspekte des Funktionsumfangs, der Bedienelemente und der Optionen der Opus-Software.

Um das Opus-Softwarehandbuch aufzurufen, klicken Sie auf die Schaltfläche **1 Settings Menu** in der oberen linken Ecke der Navigationsleiste und wählen Sie dann die **2 Hilfe Option** aus, die sich im unteren Bereich des Menüs befindet.



Dieses DrumX-Benutzerhandbuch enthält Verweise auf Abschnitte im Opus-Softwarehandbuch (Beispiel siehe unten), in denen Themen behandelt werden, die über den Umfang dieses Produkts hinausgehen.

OPUS-SOFTWAREHANDBUCH | ABSCHNITT 1.1.3 EINSTELLUNGEN enthält weitere Informationen zu den im Einstellungsfenster verfügbaren Optionen.

1.3.0 ÜBER DAS TEAM

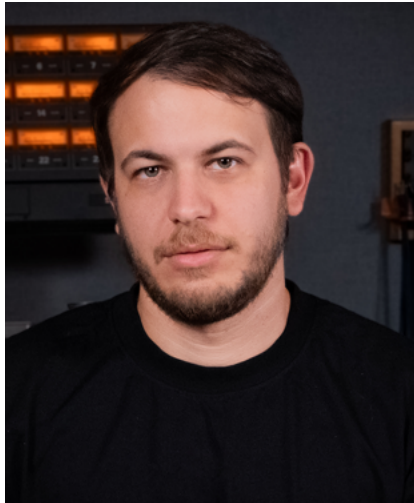
Hinter jedem großartigen Instrument steht das Team, das es zum Leben erweckt hat. DrumX ist das Ergebnis einer Zusammenarbeit, die modernstes Sounddesign mit vier Jahrzehnten Hitproduktion verbindet – eine Partnerschaft zwischen EastWest, dem weltweit von Kritikern am meisten gefeierten Entwickler virtueller Instrumente und Jimmy Jam, einem der erfolgreichsten Produzenten der Musikgeschichte.

Was DrumX auszeichnet, sind nicht nur die Maschinen, die es einfängt – es sind die Menschen, die jeden Sound, jeden Groove und jedes Detail geprägt haben. Das Produktions-Know-how von **Doug Rogers**, **Eden Nagar** und **Blake Rogers** verbindet sich mit Jimmy Jams tiefem, intuitivem Verständnis dafür, wie sich diese Drum-Maschinen wirklich verhalten – das Feel, der Swing, der Pocket – und fließt in jedes Groove-Preset und jedes sorgfältig abgestimmte Sample ein. Gemeinsam machen sie DrumX zu einem Maßstab für Qualität und Authentizität, der einfach nicht zu übertreffen ist.

In diesem Abschnitt stellen wir die Produzenten und Künstler hinter DrumX vor – und die einzigartige Zusammenarbeit, die dieses Instrument zu etwas Einzigartigem macht.

1.3.1 DAS PRODUKTIONSTEAM

DrumX wurde von einem Produktionsteam ins Leben gerufen, das über fundierte Kenntnisse in den Bereichen Musiktechnologie, Sounddesign und moderne Produktion verfügt.



A DOUG ROGERS, PRODUZENT

Mit über drei Jahrzehnten Erfahrung in der Audiobranche wurde Gründer und Produzent **Doug Rogers** mit zahlreichen Branchenauszeichnungen geehrt, darunter als „Recording Engineer of the Year“. In dem gleichnamigen Buch „The Art of Digital Music“ wurde er als einer von „56 Visionary Artists & Insiders“ genannt.

1988 gründete er EastWest, den weltweit von Kritikern am meisten gefeierten Entwickler virtueller Instrumente. Seitdem wurde EastWest mit über 120 internationalen Branchenauszeichnungen geehrt. Rogers' kompromissloser Qualitätsanspruch und seine innovativen Ideen haben es EastWest ermöglicht, seit über 30 Jahren branchenführend zu sein. EastWest hat in den letzten sechs Jahren drei NAMM TEC Awards für die beste Musikinstrumenten-Software gewonnen.

Nach der Gründung von EastWest produzierte er die allererste kommerzielle Drum-Sample-Sammlung, gefolgt von einer Fortsetzung, die gemeinsam mit Bob Clearmountain produziert wurde und so erfolgreich war, dass eine neue Branche entstand. 1991 veröffentlichte Rogers die erste Sammlung mit MIDI-gesteuerten Drum-Loops, die es Anwendern ermöglichte, das Tempo jedes Loops in ihrem Sequenzer anzupassen, ohne die Tonhöhe zu verändern oder die Qualität zu beeinträchtigen.

B EDEN NAGAR, PRODUZENT

Eden Nagar ist ein aufstrebender Toningenieur und Produzent, der bereits mit zahlreichen Top-Künstlern aus den Genres Hip-Hop, R&B, Afrobeats und Pop zusammengearbeitet hat, darunter IDK, MF Doom, Young Thug, Gunna, Musiq Soulchild, Burna Boy, Kaytranada, dem Produzenten und Toningenieur Mike Dean und vielen anderen. Mit seinem Gespür für den Puls der heutigen Musik wurde Nagar damit beauftragt, diese legendären Drum-Machines für die nächste Generation von Produzenten neu zu gestalten.

C BLAKE ROGERS, PRODUZENT

Blake Rogers ist seit Hollywood Choirs Teil des EastWest-Produktionsteams. Er hat die Produzenten Doug Rogers und Nick Phoenix als Projektkoordinator unterstützt und hat an der Entwicklung von Produkten wie Hollywood Choirs, Voices of the Empire, Voices of Soul, Voices of Opera, Hollywood Pop Brass, Hollywood Backup Singers, Hollywood Orchestra Opus Edition, Forbidden Planet, String Machine, Hollywood Fantasy Orchestra und Hollywood Strings 2 mitgewirkt und war Co-Produzent von ICONIC und LO-FI. Für DrumX brachte er sein umfangreiches Wissen über die Geschichte der Musikproduktion ein, um bei der Zusammenstellung von Hunderten von Kits und Presets zu helfen und das Instrument zu einem modernen Produktionskraftpaket zu machen.

1.3.2 JIMMY JAM, GROOVE PROGRAMMIERER

DrumX enthält Hunderte von Grooves, die von Jimmy Jam kreiert wurden, was der Zusammenstellung und Programmierung dieser Groove-Maschine eine unvergleichliche Autorität verleiht. Sein tiefes Verständnis dafür, wie sich diese Maschinen tatsächlich verhalten – wie eine TR-808-Kick bei verschiedenen Decay-Einstellungen atmet, wie eine LinnDrum-Snare perfekt in einen Mix passt –, hat die Art und Weise geprägt, wie jeder Sound in DrumX erzeugt, abgestimmt und organisiert wurde. Das ist der Unterschied zwischen dem bloßen Bedienen einer Maschine und dem wirklichen Verständnis dafür.



Jimmy Jam ist ein gefeierter Produzent, Songwriter und Musiker, der vor allem als eine Hälfte des legendären Duos Jimmy Jam und Terry Lewis bekannt ist, dessen Arbeit den Sound der Popmusik über vier Jahrzehnte hinweg geprägt hat. Jam und Lewis haben für ihre Arbeit mit Künstlern wie Janet Jackson, Michael Jackson, Boyz II Men, Usher, Mary J. Blige, Mariah Carey, Luther Vandross, Yolanda Adams, Human League, George Michael, TLC, Robert Palmer und vielen anderen – und damit 42 Billboard-Nr.-1-Hits erzielt – mehr als jedes andere Songwriting- und Produktionsteam in der Geschichte der Charts. Sie haben mehr als 100 ASCAP-Auszeichnungen für Songwriting und Verlagswesen erhalten, darunter mehrere Auszeichnungen als „Songwriter des Jahres“. Neben der Co-Produktion dieser Chartstürmer und dem Schreiben der meisten Songs schuf Jimmy Jam die innovative und bahnbrechende Drum-Programmierung, die ihren Sound prägte.

Dies ist eine einzigartige Zusammenarbeit. Jimmy Jam entwickelt keine konkurrierenden Software-Instrumente – damit ist DrumX der einzige Ort, an dem man seine charakteristischen Rhythmen in Softwareform nutzen kann. Jetzt kannst du diese Grooves in deiner Musik verwenden!

KAPITEL 2: TIEFER EINTAUCHEN

Ein umfassender Überblick über die in EW DrumX enthaltenen Instrumente und eine detaillierte Darstellung der Parameter, mit denen sich der Klang steuern lässt.

2.1.0

DRUMX-INSTRUMENTE

Über 400 Instrumente in sechs Kategorien: groovige Jimmy Jam Kits, DX Kits pro Drumcomputer, DX Layers, die 10 Maschinenversionen eines Drumtyps auf einem einzigen umschaltbaren Pad vereinen, DX Stacks für massive, mehrschichtige Hits, DX Pitched für melodisches Spiel und DX All Kits-Kompositionen. Enthält eine vollständige Instrumentenübersicht sowie eine detaillierte Aufschlüsselung der Sounds und Parameter jedes Drumcomputers.

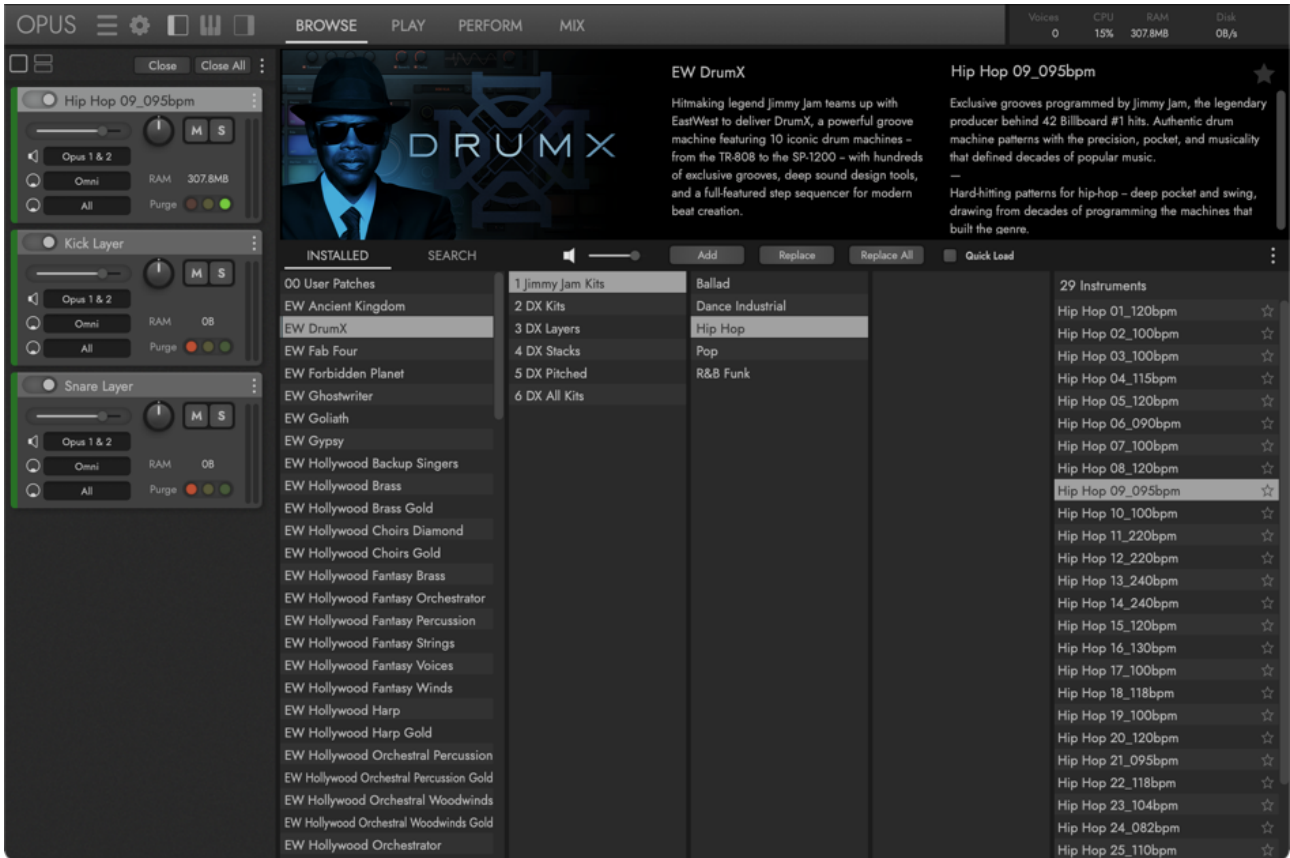
2.2.0

DRUMX-STEUERELEMENTE

Eine maßgeschneiderte Benutzeroberfläche stellt Ihnen eine Vielzahl von Steuerelementen zur Verfügung – vom 16-Pad-Raster und Step-Sequencer bis hin zu den umfangreichen Klangformungswerkzeugen des Pad Inspectors, dem Tape-Saturation-Selektor, der professionellen Effektkette und dem Groove-Browser.

2.1.0 DRUMX-INSTRUMENTE

DrumX kombiniert eine Sample-Soundbibliothek – 10 legendäre Drum-Machines, die sorgfältig mehrfach gesampelt wurden, sowie eine Reihe exklusiver, von Jimmy Jam erstellter Custom-Samples – mit 214 exklusiven Jimmy-Jam-Grooves aus fünf Genres. Jeder Jimmy-Jam-Groove ist in das entsprechende Jimmy-Jam-Kit-Instrument eingebettet und über den **Groove-Browser** auch separat für jedes Kit verfügbar – siehe [ABSCHNITT 2.2.7 GROOVE-BROWSER](#). Zusammen ergeben diese 408 einsatzbereite Instrumente, die in sechs Browser-Kategorien organisiert sind.



A INSTRUMENTENKATEGORIEN

DrumX ordnet die Instrumente in sechs Browser-Ordner ein, die im Folgenden nach ihrer Bedeutung geordnet sind:

Kategorie	Zweck
Jimmy Jam Kits	Von Jimmy Jam programmierte, groovige Kits, nach Genre sortiert
DX Kits	Komplette Multi-Pad-Sets, eines pro Drum-Computer
DX Layers	Ein Trommeltyp auf einem einzelnen Pad, umschaltbar zwischen allen 10 Maschinenvarianten
DX Stacks	Mehrere Maschinen gleichzeitig über ein Pad auslösen
DX Pitched	Chromatische Zuordnung für melodisches / gestimmtes Spiel
DX All Kits	Bausätze mit allen Sounds aller Maschinen

B KATEGORIENDETAILS

Eine detaillierte Aufstellung dessen, was jede Kategorie enthält – Anzahl der Instrumente, der Inhalt und was Sie erwartet, wenn Sie den jeweiligen Ordner öffnen.

Jimmy Jam Kits (213 Instrumente)

Die Hauptkategorie der Bibliothek. Groove-basierte Kits, programmiert von **Jimmy Jam**, dem legendären Produzenten hinter 42 Billboard-Nr.-1-Hits. Jedes Jimmy Jam Kit ist ein komplettes, spielbares Schlagzeuginstrument, das mit einem bestimmten Groove-Preset in einem festgelegten Tempo vorinstalliert ist – dieser ist im Instrumentennamen angegeben (z. B. „Pop 04_125bpm“). Laden Sie ein Jimmy Jam Kit und Sie hören sofort einen vollständig programmierten Rhythmus mit dem Feel, dem Swing und dem Pocket jahrzehntelanger Hitproduktion. Von dort aus können Sie die Sounds anpassen, das Pattern optimieren oder den Groove austauschen, um ihn an Ihren Track anzupassen.

Die Jimmy Jam-Kits greifen sowohl auf die zentrale Sample-Bibliothek mit 10 Maschinen als auch auf eine Reihe **exklusiver, speziell für diese Kits erstellter Samples** zurück – Sounds, die in keiner der anderen Kategorien zu finden sind. Die 214 Jimmy Jam-Groove-Presets, die im Lieferumfang von DrumX enthalten sind, sind in diesen Kits gebündelt; jedes Kit lädt automatisch seinen eigenen charakteristischen Groove in den Sequenzer, sobald es ausgewählt wird.

Die Kits sind in 5 Genre-Unterordner unterteilt:

- **Ballade** – 23 Kits, 65–180 BPM, langsamer und ausdrucksstark
- **Dance Industrial** – 68 Kits, energiegeladene Elektronik und Industrial
- **Hip-Hop** – 29 Kits, klassischer bis moderner Hip-Hop mit tiefem Groove
- **Pop** – 58 Kits, vielseitige, hook-getriebene Pop-Grooves
- **R&B Funk** – 35 Kits, straffer, synkopierter Funk und R&B

Die Instrumentennamen folgen der Konvention <Genre> NN_<BPM>bpm (z. B. Pop 04_125bpm).

DX-Kits (10 Instrumente)

Die 10 klassischen Drum-Machine-Emulationen, jeweils als komplettes Kit und auf das 16-Pad-Raster abgebildet. Wenn Sie eines dieser Kits laden, erhalten Sie jeden Sound dieser Maschine mit allen originalen, maschinenspezifischen Parametern (Tone, Decay, Pitch, Snap, Attack) – unverändert.

- **TR-808** – 16 Sounds, Parameter für Tone/Decay/Snap/Pitch
- **TR-909** – 11 Sounds, Parameter für Tone/Decay/Attack/Pitch/Snap
- **TR-606** – 7 Sounds
- **LinnDrum** – 23 Sounds, darunter 7 Snare-Varianten, Pitch-Parameter für Snares/Sidestick/Toms/Congas, Decay für Closed Hat
- **LM-1** – 11 Sounds, Pitch-Parameter für alle Sounds, Decay für Closed Hat

- **DR-55** – 4 Sounds, Tone-Parameter
- **DR-110** – 7 Sounds
- **DMX – 16** Sounds, Pitch-/Attack-Parameter
- **DrumTraks** – 13 Sounds, Pitch-Parameter mit 16 Stufen
- **SP-12** – 26 Sounds, Pitch-Parameter für Kick/Snare/Toms/tonale Becken, Decay bei Hi-Hats/ausgewählten Becken

DX-Layers (33 Instrumente)

Einzel-Drum-Instrumente, die alle 10 Maschinenvarianten eines Drum-Typs auf ein einziges Pad abbilden – der **Drum-Selector** des Pad Inspectors wählt aus, welche Maschinenversion abgespielt wird. Laden Sie beispielsweise einen Kick-Layer, um einem bestehenden Drum-Kit einen Kick-Layer hinzuzufügen, ohne ein zweites komplettes Kit laden zu müssen und wechseln dann über das Drum-Selector-Menü spontan zwischen den Maschinenversionen (TR-808, LinnDrum, DMX usw.).

Standard-Layers (17 Instrumente)

Kick, Snare, Sidestick, Clap, Closed Hat, Open Hat, Crash, Ride, Tambourine, Cowbell, Cabasa, Maraca, Clave, Toms und Congas All, Toms und Congas High, Toms und Congas Mid, Toms und Congas Low.

Benutzerdefinierte Layer (16 Instrumente)

Erweiterte Layer-Instrumente mit zusätzlichen Sounds: Kick, Snare, Sidestick, Clap, Closed Hat, Open Hat, Crash, Ride, Tambourine, Cowbell, Cabasa, FX, Percussion, Snap, Toms und Congas High, Toms und Congas Low.

DX Stacks (16 Instrumente)

16 Stack-Instrumente, bei denen derselbe Drum-Typ von mehreren Maschinen auf aufeinanderfolgende Pads abgebildet wird, die so konzipiert sind, dass sie gemeinsam ausgelöst werden. Wenn man ein Pad anschlägt, erklingen mehrere Maschinen gleichzeitig und erzeugen so massive, vielschichtige Sounds.

- Kick-Stack, Snare-Stack, Sidestick-Stack, Clap-Stack, Closed-Hat-Stack, Open-Hat-Stack, Crash-Stack, Ride-Stack, Tamburin-Stack, Cowbell-Stack, Cabasa-Stack, Maraca-Stack, Clave-Stack, Toms- und Congas-High-Stack, Toms- und Congas-Mid-Stack, Toms- und Congas-Low-Stack.

DX Pitched (134 Instrumente)

Einzelne Drum-Sounds aus jedem Gerät, chromatisch über die 16 Pads gestimmt (C1 bis D#2). Nützlich für Basslinien im TR-808-Stil aus Kick-Drums, melodische Fills aus Toms oder tonhöhenbestimmte Textureffekte aus Becken und Percussion. Nach Drum-Typ geordnet, mit einem separaten Instrument pro Maschinenvariante:

- Kick (11), Snare (19), Sidestick (8), Clap (10), Closed Hat (11), Open Hat (10), Crash (6), Ride (9), High Tom (13), Mid Tom (9), Low Tom (11), Tamburin (4), Cowbell (5), Cabasa (3), Clave (3), Maraca (2).

DX All Kits (2 Instrumente)

Zusammengesetzte „Bausätze“, die jeden Sound aller 10 Maschinen in ein einziges Instrument laden. All Kits eignen sich am besten als Ausgangspunkt für benutzerdefinierte Kits: Laden Sie eines, durchsuchen Sie die gesamte Klangpalette über alle 16 Pads, wählen Sie die Drums aus, die Sie behalten möchten und entfernen Sie alles andere mit der Schaltfläche „Finalize Kit“.

- All Kits — Jeder Sound aus allen 10 Maschinen im kompletten Werkslayout.
- All Kits_Custom — Eine Vorlage mit leeren Slots und derselben vollständigen Soundpalette, bereit, damit Sie jedem der 16 benutzerdefinierten Pads Sounds von Grund auf neu zuweisen können.

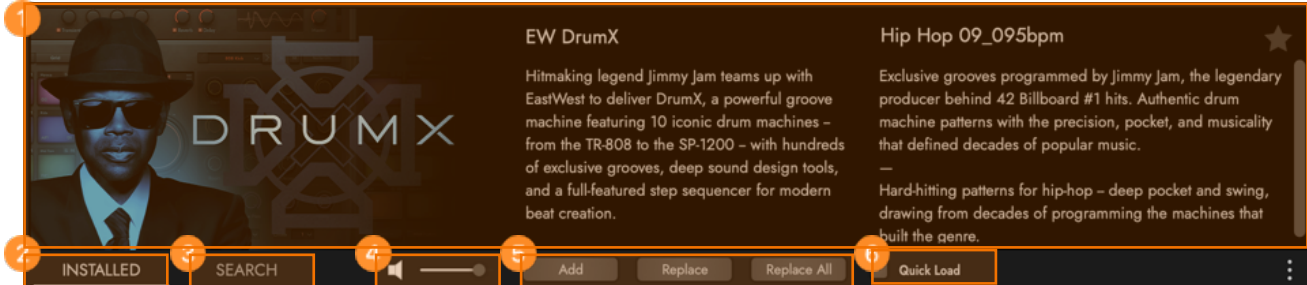
BITTE BEACHTEN: Diese Meldung erscheint automatisch, wenn ein All Kit geladen wird — Dieses Instrument ist ein Construction Kit. Es enthält ALLE Drums aus allen Kits, wodurch das Laden sehr langsam ist. Wenn Sie mit der Auswahl der Drums fertig sind, denken Sie bitte daran, die Schaltfläche „Kit finalisieren“ (nur bei „All Kits“) zu verwenden, um alle ungenutzten Drums zu entfernen und das Laden zu beschleunigen! Die Ladezeiten hängen auch von Ihren Systemanforderungen ab.

WEITERLESEN | [ABSCHNITT 2.1.1 INSTRUMENTENBROWSER](#) für die Symbolleiste der Browse-Seite und die Browsing-Modi.

2.1.1 INSTRUMENTENBROWSER

Auf der Seite „Browse“ stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung, um DrumX-Instrumente zu finden und zu laden. Im **Installationsmodus** werden die Bibliotheken nach ihrer ursprünglichen Werksordnerstruktur angeordnet, während Sie im **Suchmodus** die Instrumente nach Attribut-Tags filtern können. Eine Symbolleiste oberhalb der Spaltenansicht bietet Steuerelemente, die in beiden Modi verfügbar sind.

A BESCHREIBUNGSFELD UND SYMBOLLEISTE



Über der Spaltenansicht gelten die Steuerelemente „Beschreibungsfeld“ und „Symbolleiste“ sowohl im Installations- als auch im Suchmodus.

- **1 Beschreibungsfeld** – Wenn eine Bibliothek ausgewählt ist (entweder im Installations- oder im Suchmodus), wird hier die Beschreibung der Bibliothek angezeigt; wenn ein Instrument in der Ergebnisliste ausgewählt ist, wird hier eine kurze Beschreibung dieses Instruments angezeigt.
- Umschaltung zwischen **2 Installiertem Modus** und **3 Suchmodus** – Wechselt zwischen den beiden Durchsichtmodi (siehe §B und §C unten).
- **4 Audio-Vorschau** – Wenn diese Option aktiviert ist, wird durch einen einfachen Klick auf ein Instrument in der Ergebnisliste eine kurze Audio-Vorschau abgespielt. Der nebenstehende Lautstärkeregler stellt die Lautstärke der Vorschau ein.
- **5 Hinzufügen / Ersetzen / Alle ersetzen** – Lädt das ausgewählte Instrument auf drei verschiedene Arten:
 - „Add“ öffnet das Instrument in einem neuen Rack-Platz, wobei bereits geladene Instrumente erhalten bleiben.
 - „Replace“ tauscht den aktuell fokussierten Rack-Platz gegen das ausgewählte Instrument aus.
 - „Replace All“ löscht alle Rack-Plätze und lädt das ausgewählte Instrument neu.
- **6 Schnellladen** – Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Instrument sofort in einem bereinigten Zustand geladen (keine Samples im Speicher); die Samples werden dann während des Spielens gestreamt und in den Speicher geladen.

B INSTALLIERTER MODUS

Wählen Sie im installierten Modus in der Spalte „**1** [Installierte Bibliotheken](#)“ die Option „EW DrumX“ aus, um die sechs **2** [Instrumentenkategorien](#) in den mittleren Spalten anzuzeigen. Klicken Sie auf eine Kategorie, um deren Unterkategorien (sofern vorhanden) anzuzeigen. Die **3** [Ergebnisliste](#) auf der rechten Seite wird dann mit Instrumenten gefüllt, die Sie über die Steuerelemente in der Symbolleiste oben anhören und laden können.

The screenshot shows the 'INSTALLED' view of the EW DrumX software. The interface is divided into three main columns:

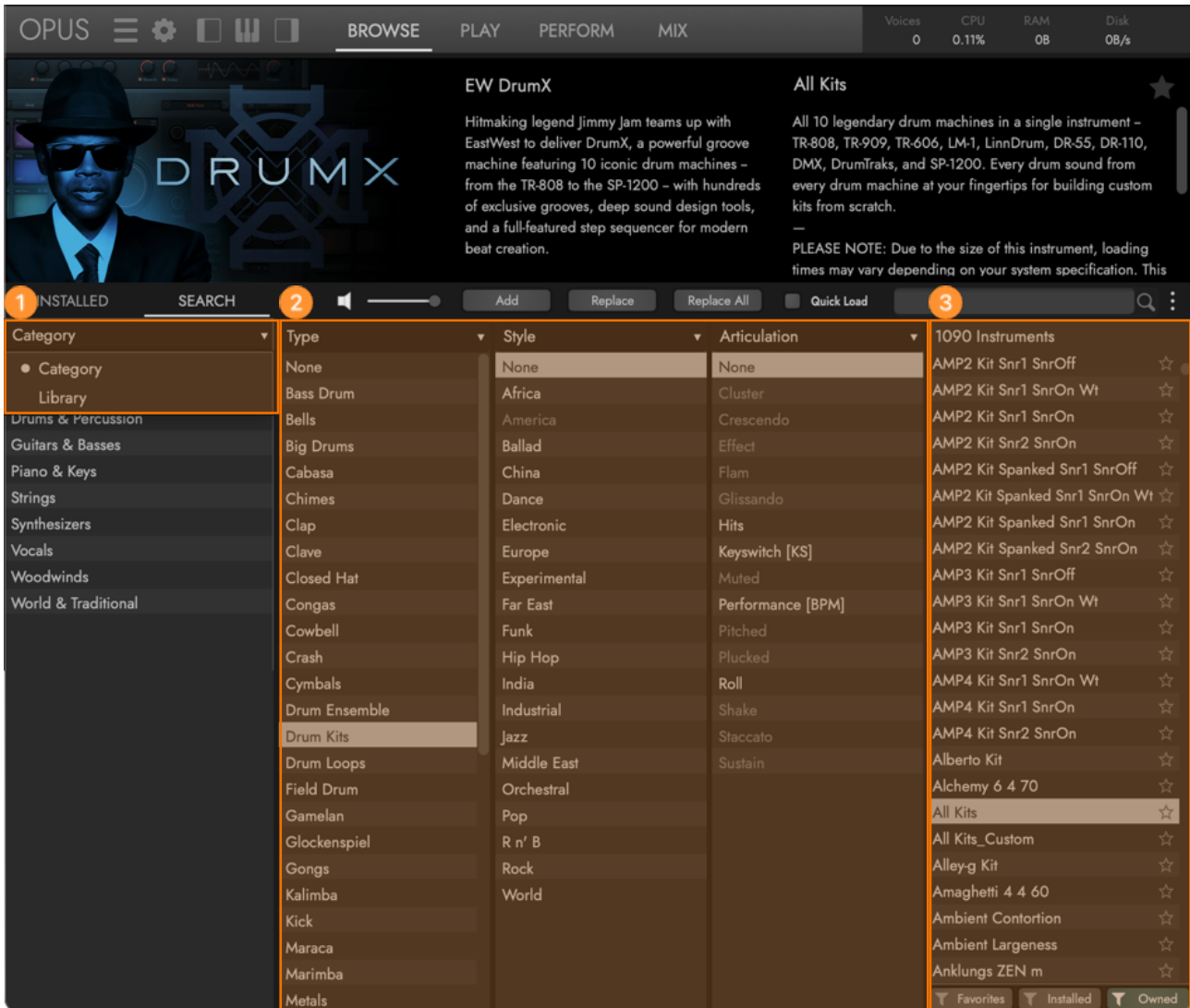
- Column 1 (INSTALLED):** Lists installed libraries. 'EW DrumX' is selected.
- Column 2 (Categories):** Shows categories for 'EW DrumX':

1 Jimmy Jam Kits	Ballad
2 DX Kits	Dance Industrial
3 DX Layers	Hip Hop
4 DX Stacks	Pop
5 DX Pitched	R&B Funk
6 DX All Kits	
- Column 3 (Ergebnisliste):** Displays 29 instruments. 'Hip Hop 07_100bpm' is selected.

Eine Aufschlüsselung des Inhalts der einzelnen Ordner nach Kategorien finden Sie unter [ABSCHNITT 2.1.0 §B – KATEGORIE-DETAILS](#).

C SUCHMODUS

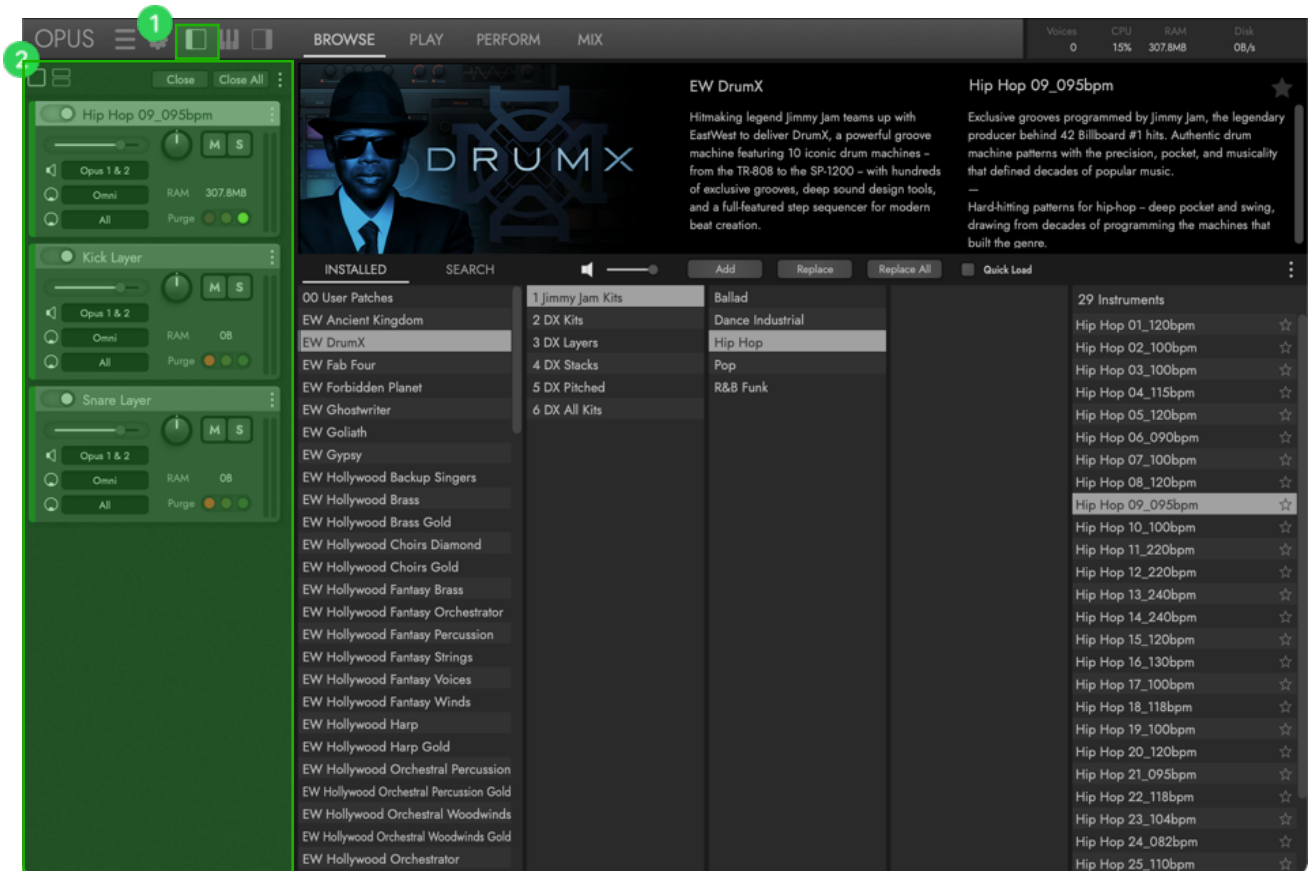
Im Suchmodus wechselt das Menü **1 Attribute in der Kopfzeile** der Spalte ganz links zwischen **Kategorie** (Standard) – um die Suche auf eine der obersten Instrumentenkategorien von Opus zu beschränken (DrumX-Instrumente sind unter **Drums & Percussion** zu finden) – und **Library**, um die Suche auf eine einzelne installierte Bibliothek zu beschränken (wählen Sie für dieses Produkt **EW DrumX** aus). Unabhängig davon, welche Option ausgewählt ist, verfeinern die **2 Attributkategorien** in den mittleren Spalten die Ergebnisse: **Type** (Drum-Kits, Kick, Snare usw.), **Style** (Ballade, Dance, Elektronik, Funk, Hip-Hop, Industrial, Pop, R&B), **Articulation** (Hits, Performance [BPM], Pitched) und **Timbre** (Analog, Tape, War usw.). Die passenden Instrumente werden in der **3 Ergebnisliste** auf der rechten Seite angezeigt.



OPUS-SOFTWARE-HANDBUCH | ABSCHNITT 2.1 DIE SUCHSEITE – Weitere Informationen zum Durchsuchen, Anzeigen von Vorschauen und Laden von Instrumenten.

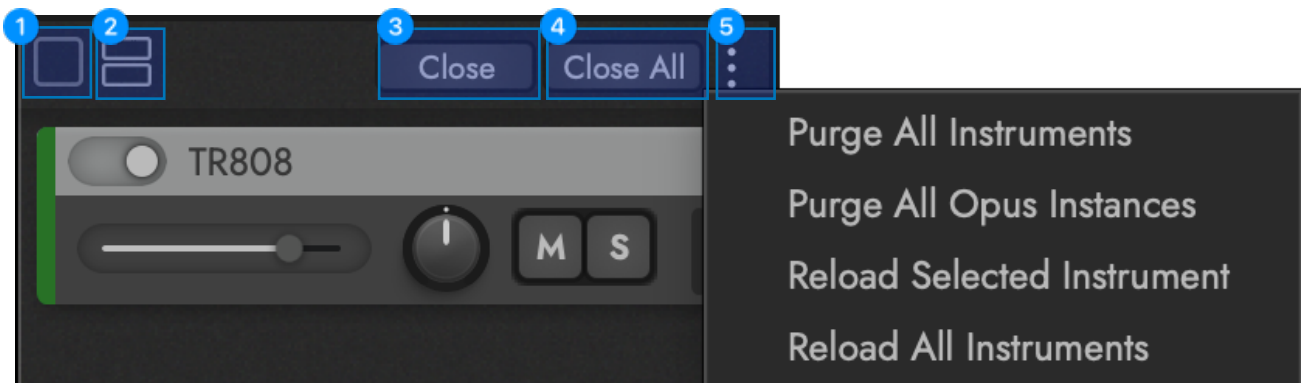
2.1.2 INSTRUMENTENRACK

Klicken Sie auf die **1 Instrument Rack Schaltfläche** in der **Navigationsleiste**, um das **2 Instrument Rack** zu öffnen (bzw. zu schließen), das auf der linken Seite der Opus-Benutzeroberfläche angezeigt wird. Es enthält jedes geladene DrumX-Instrument in einem eigenen Rack-Feld mit einer Vielzahl von Reglern und Optionen, die im Folgenden beschrieben werden.



A INSTRUMENTENRACK TOOLBAR

Das Instrumenten-Rack kann entweder in der Größe **1 Vollständiges Rack angezeigt** werden, um die Instrumente mit allen verfügbaren Reglern zu sehen (Standardeinstellung) oder in der Größe **2 Halbes Rack**, bei der nur die wichtigsten Regler verfügbar sind.



Klicken Sie auf die Schaltfläche **3 Close**, um das aktuell ausgewählte Instrument zu entfernen oder auf **4 Close All**, um alle geladenen Instrumente zu entfernen. Über das Menü mit den **5 drei Punkten** auf der rechten Seite können Sie eine Liste mit weiteren Instrumentenfunktionen aufrufen, darunter **Purge All Instruments**, **Purge All Opus Instances**, **Reload Selected Instrument** und **Reload All Instruments**.

B INSTRUMENTENRACKREGLER

Unterhalb dieser Optionen werden für jeden Rack-Platz die wichtigsten Mix-Regler des jeweiligen Instruments angezeigt: **1 Lautstärke**, **2 Pan**, **3 Mute** und **4 Solo**. Diese bleiben sowohl in der Voll- als auch in der Halbrack-Ansicht sichtbar, sodass Sie die Balance der geladenen Instrumente auf einen Blick einstellen können.



Verwenden Sie die Menüs **5 Audio Output**, **6 MIDI Channel** und **7 MIDI Port** (von oben nach unten), um mehrere geladene Instrumente zu verwalten. Laden Sie ein DX-Kit in einen Rack-Slot und einen Kick-Layer in einen anderen und legen Sie dann über die MIDI-Kanal- und Eingangs-Einstellungen fest, wie jedes Instrument auf eingehende MIDI-Befehle reagiert. Leiten Sie beispielsweise beide auf denselben Kanal für eine überlagerte Wiedergabe oder verteilen Sie sie auf verschiedene Kanäle, um sie unabhängig voneinander über unterschiedliche MIDI-Quellen zu steuern.

Verwenden Sie den **8 Purge**-Regler, um den Speicherbedarf eines Instruments zu ändern. Eine rote Taste entfernt das Instrument aus dem Speicher; ein gelbes Licht zeigt an, dass Noten während des Spielens geladen werden; eine grüne Taste lädt das Instrument vollständig in den Speicher.

OPUS-SOFTWARE-HANDBUCH | ABSCHNITT 2.1.2 INSTRUMENT RACK für weitere Informationen zur Verwaltung geladener Instrumente, zum Ausgangs-Routing und zur „Perform“-Seite.

2.1.3 DRUM KITS UND SOUNDS

DrumX basiert auf einer detailgetreuen Emulation von **10 klassischen Hardware-Drumcomputern**. Jede Maschine wurde über mehrere Signalwege gesampelt und auf ein 16-Pad-Raster abgebildet, mit maschinenspezifischen Parametern, die die Regler der Original-Hardware widerspiegeln. Neben der Kernbibliothek gibt es eine Sammlung von **Jimmy Jam Custom Drum Sounds** – Jimmy Jams eigene Kreationen, die über dieselbe DI-, Push 1-4- und J37-Signalkette wie die Drum-Maschinen gesampelt und bearbeitet wurden. Die Custom-Sounds sind in etwa der Hälfte der **Jimmy Jam Kits**-Instrumente, im zusammengesetzten Instrument **All Kits Custom** sowie als **DX-Layers** zum Überlagern eines bestehenden Drum-Kits enthalten. Ihr Pad-Layout ähnelt dem Standard-Maschinenlayout, weicht jedoch an einigen Stellen ab.

A PAD-LAYOUT

Alle Drum-Kits mit einzelnen Maschinen haben ein gemeinsames Standard-Pad-Layout. Die benutzerdefinierten Jimmy-Jam-Drum-Kits verwenden ein leicht abweichendes Layout, vor allem bei den Pads 7–8 (Toms/Snap) und den Pads 15–16 (Percussion/FX). Beide Layouts sind über die in [Abschnitt 2.2.2](#) PADS ausgewählte Chromatic- oder GM-Drum-Zuordnung MIDI-adressierbar, beginnend mit **Kick auf C1 (MIDI-Note 36)**.

Pad	Default Layout	Custom Layout	Chromatische Map	GM Drum Map
1	Kick	Kick	C1 (36)	C1 (36)
2	Sidestick / Rim	Sidestick / Rim	C#1 (37)	C#1 (37)
3	Snare	Snare	D1 (38)	D1 (38)
4	Clap	Clap	D#1 (39)	D#1 (39)
5	Low Tom / Low Conga	Low Tom / Low Conga	E1(40)	F1(41)
6	Closed Hat	Closed Hat	F1 (41)	F#1 (42)
7	Mid Tom / Mid Conga	High Tom / High Conga	F#1 (42)	G1 (43)
8	High Tom / High Conga	Snap	G1 (43)	A1 (45)
9	Open Hat	Open Hat	G#1 (44)	A#1 (46)
10	Crash	Crash	A1 (45)	C#2 (49)
11	Ride	Ride	A#1 (46)	D#2 (51)
12	Tamburin	Tamburin	H1 (47)	F#2 (54)
13	Cowbell	Cowbell	C2 (48)	G#2 (56)
14	Cabasa	Cabasa	C#2 (49)	A3 (69)
15	Maraca / Shaker	Percussion	D2 (50)	A#3 (70)
16	Clave / Accent	FX	D#2 (51)	D#4 (75)

BITTE BEACHTEN SIE: Nicht alle Maschinen verfügen über Sounds für jede Pad-Position. Wenn eine Maschine weniger als 16 Sounds hat, bleiben ungenutzte Pads leer.

B OPTIONEN FÜR DIE BANDSÄTTIGUNG

Jeder Drum-Sound wurde über mehrere Bandsättigungs-Verarbeitungswege aufgenommen. Die verfügbaren Optionen sind bei den Drum-Machines weitgehend einheitlich, mit einigen Ausnahmen, die in den nachstehenden Abschnitten zu den einzelnen Maschinen aufgeführt sind.

Machine	Tape Optionen	Positionen
TR-808	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4, J37	6
TR-909	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4, J37	6
TR-606	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4, J37	6
LinnDrum	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4, Dist	6
LM-1	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4	5
DR-55	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4, J37	6
DR-110	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4, J37	6
DMX	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4, J37	6
DrumTraks	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4, J37	6
SP-12	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4, J37	6
Custom (Jimmy Jam)	DI, Push 1, Push 2, Push 3, Push 4, J37	6

- **DI** (Direct Input) – Ein sauberes Signal mit dem natürlichen Charakter der Originalgeräte.
- **Push 1–4** – Durch eine analoge Bandmaschine geleitet mit zunehmender Sättigung, von einem Hauch von Wärme (1) bis hin zur Sättigung bis zum Äußersten (4).
- **J37** – Eine separate Röhrenbandstufe, die Präsenz und Wärme hinzufügt; bei starker Ansteuerung erzeugt sie extreme harmonische Sättigung.
- **Dist** (Distressor) – Anstelle von J37 durchläuft das LinnDrum-Kit einen Distressor – einen analogen Kompressor/Limiter, der Dynamik und aggressiven Punch hinzufügt.

Alle Sounds enthalten zudem eine Raumklang-Ebene – eine Mischung aus Nah- und Fernmikrofonen, die jede Trommel in einem erstklassigen Aufnahmestudio eingefangen haben – gesteuert über den Room-Regler im Pad Inspector (siehe [ABSCHNITT 2.2.3 PAD INSPECTOR §D](#)).

C TR-808

Die TR-808, eine der einflussreichsten Drum-Machines aller Zeiten, kam 1980 auf den Markt und prägte fortan den Sound von Hip-Hop, Electro, R&B und unzähligen anderen Genres. Ihre tiefe, resonante Kick-Drum, die knackige Snare und die charakteristischen Hi-Hats sind auf Hunderten der größten Platten der Musikgeschichte zu hören – und dominieren auch heute noch die aktuellen Produktionen. DrumX erfasst alle TR-808-Sounds mit bis zu 4 Round-Robin-Variationen und umfassenden Parameter-steuerungsmöglichkeiten, darunter **Tone** und **Decay** für die Kick, **Tone** und **Snap** für die Snare sowie **Pitch**-Regler für Toms und Congas.

Sound	Parameter	Round Robins
Kick	Tone (4), Decay (11)	4
Sidestick	—	4
Snare	Tone (11), Snap (11)	4
Clap	—	4
Low Tom	Pitch (11)	4
Closed Hat	—	4
Mid Tom	Pitch (11)	4
High Tom	Pitch (11)	4
Open Hat	Decay (11)	4
Ride	Decay (8)	4
Low Conga	Pitch (11)	4
Mid Conga	Pitch (11)	4
High Conga	Pitch (11)	4

BITTE BEACHTEN SIE: Die TR-808 verfügt über kein Crash-Becken – Pad 10 ist leer, wenn ein TR-808-Kit geladen ist.

D TR-909

Die 1983 erschienene TR-909 ist der Grundstein von House, Techno und elektronischer Tanzmusik. Ihre druckvolle Kick-Drum, die knackige Snare mit einstellbarer Tonhöhe und Snap sowie die klaren Hi-Hats – kombiniert mit ihrem Step-Sequencer – machten sie zur Maschine der Wahl für die Architekten der Clubmusik. DrumX erfasst 11 TR-909-Sounds mit umfangreicher Parameter-Abstimmung.

Sound	Parameter	Round Robins
Kick	Tone (11), Decay (11), Attack (3)	4
Sidestick	—	4
Snare	Pitch (11), Snap (10), Decay (11)	4
Clap	—	4
Low Tom	Pitch (11), Decay (11)	4
Closed Hat	Decay (11)	4
Mid Tom	Pitch (11), Decay (11)	4
High Tom	Pitch (11), Decay (11)	4
Open Hat	Decay (11)	4

Crash	Pitch (11)	4
Ride	Pitch (11)	4

E TR-606

Ursprünglich als Ergänzung zum TB-303-Basssynthesizer konzipiert, liefert die TR-606 druckvolle Lo-Fi-Drum-Sounds mit einem unverkennbar rauen Charakter. Ihre Einfachheit ist ihre Stärke – was ihr an Programmierbarkeit fehlt, macht sie durch ihre Ausstrahlung wieder wett. DrumX erfasst alle 7 TR-606-Sounds mit bis zu 4 Round-Robin-Variationen.

Sound	Parameter	Round Robins
Kick	—	4
Snare	—	4
Low Tom	—	4
High Tom	—	4
Closed Hat	—	4
Open Hat	—	4
Ride	—	4

F LINNDRUM

Die LinnDrum prägte den Sound des Pop und New Wave der 1980er Jahre und war auf legendären Alben von Prince, Michael Jackson, Peter Gabriel und Hunderten weiteren Künstlern zu hören. Als kostengünstigere Nachfolgeversion der LM-1 verlieh sie der Produktion elektronischer Drums ein neues Maß an Realismus. DrumX enthält 23 LinnDrum-Sounds, darunter 7 Snare-Varianten mit einstellbarer **Tonhöhe** sowie eine **Decay**-Regelung für die geschlossene Hi-Hat.

Sound	Parameter	Round Robins
Kick	—	4
Snare 1-7	Pitch (12 ea.)	4 each
Sidestick	Pitch (12)	4
Clap 1-2	—	4
Mid Tom	Pitch (10)	4
High Tom	Pitch (10)	4
Closed Hat	Decay (4)	4
Open Hat	—	4
Ride	—	4
Crash	—	4
Low Conga	Pitch (10)	4
High Conga	Pitch (10)	4
Tambourine	—	4
Cabasa	—	4
Clave	—	4
Cowbell	—	4

BITTE BEACHTEN SIE: Die LinnDrum verwendet anstelle von J37 den Dist (Distressor) für ihre sechste Bandposition.

G LM-1

Die 1980 erschienene LM-1 war die erste Drum-Machine, die hochwertige digitale Samples echter Schlagzeuge verwendete und sie veränderte die Musik für immer. Der Sound des LM-1, der von Künstlern wie Prince und Gary Numan verwendet wurde, war so unverwechselbar, dass er selbst zu einem genreprägenden Instrument wurde. DrumX erfasst alle 11 LM-1-Sounds mit durchgängigen **Pitch**-Parametern sowie einer **Decay**-Regelung für die geschlossene Hi-Hat und bewahrt dabei die charakteristische Wärme und den Snapsound der Maschine. Wenn Sie ein originales LM-1 in gutem Zustand finden, kostet es Sie ca. 40.000 \$!

Sound	Parameter	Round Robins
Kick	Pitch (12)	4
Snare	Pitch (12)	4
Sidestick	Pitch (12)	4
Clap	Pitch (12)	4
Low Tom	Pitch (12)	4
Mid Tom	Pitch (12)	4
High Tom	Pitch (12)	4
Closed Hat	Pitch (7), Decay (5)	4
Open Hat	Pitch (12)	4
Ride	Pitch (12)	4
Crash	Pitch (12)	4
Low Conga	Pitch (12)	4
Mid Conga	Pitch (12)	4
Tambourine	Pitch (12)	4
Cabasa	Pitch (12)	4
Clave	Pitch (12)	4
Cowbell	Pitch (12)	4

BITTE BEACHTEN SIE: Der LM-1 verfügt nur über 5 Bandpositionen (DI, Push 1–4). J37 und Dist sind nicht enthalten.

H DR-55

Der DR-55 „Doctor Rhythm“ war eine der ersten erschwinglichen programmierbaren Drum-Machines und machte die Rhythmusprogrammierung auch für Musiker zugänglich, die sich größere Systeme nicht leisten konnten. Seine begrenzte, aber charaktervolle Palette aus vier Sounds hat eine raue Lo-Fi-Qualität, die auch in modernen Produktionen charmant und nützlich bleibt. DrumX erfasst alle 4 DR-55-Sounds mit **Tone**-Parameter-Reglern.

Sound	Parameter	Round Robins
Kick	Tone (3)	4
Snare	Tone (11)	4
Sidestick	Tone (3)	4

Closed	Hat Tone (11)	4
--------	---------------	---

I DR-110

Der DR-110, Nachfolger des DR-55, erweiterte die Klangpalette um zusätzliche Sounds, darunter einen markanten elektronischen Clap-Sound und einen Accent-Kanal. Der DR-110, der bei New-Wave- und Synthpop-Produzenten der frühen 1980er Jahre beliebt war, verleiht jeder Produktion eine kompakte, druckvolle Energie. DrumX erfasst alle 7 DR-110-Sounds mit bis zu 4 Round-Robin-Variationen.

Sound	Parameter	Round Robins
Kick	—	4
Snare	—	4
Clap	—	4
Closed Hat	—	4
Open Hat	—	4
Ride	—	4
Accent Alone	—	4

J DMX

Die DMX war ein fester Bestandteil des frühen Hip-Hop und Electro und war besonders in Aufnahmen von RunD.M.C., Afrika Bambaataa und vielen anderen zu hören. Ihre knackige, digitale Snare und ihr druckvoller Kick boten Hip-Hop-Produzenten eine härtere Alternative zur analogen Wärme der TR-808. DrumX enthält 16 DMX-Sounds mit **Pitch**-Parametern für alle Sounds sowie einer **Attack**-Regelung für Kick und Snare.

Sound	Parameter	Round Robins
Kick	Pitch (7), Attack (3)	4
Snare	Pitch (8), Attack (3)	4
Rim	Pitch (7)	4
Clap	Pitch (8)	4
Low Tom 1	Pitch (8)	4
Low Tom 2	Pitch (8)	4
Mid Tom 1	Pitch (8)	4
Mid Tom 2	Pitch (8)	4
High Tom 1	Pitch (8)	4
High Tom 2	Pitch (8)	4
Closed Hat	Pitch (9)	4
Open Hat	Pitch (9)	4
Ride	Pitch (11)	4
Crash	Pitch (11)	4
Tambourine	Pitch (7)	4
Shaker	Pitch (8)	4

K DRUMTRAKS

Die DrumTraks war eine der ersten programmierbaren Drum-Machines mit individuellen Ausgängen, die Produzenten eine beispiellose Kontrolle über den Mix ermöglichte. Ihre klaren, druckvollen Sounds mit Echtzeit-Pitch-Steuerung machten sie zu einem Favoriten unter Studio-Profis. DrumX enthält alle 13 DrumTraks-Sounds, jeder mit einem **Pitch**-Parameter, der 16 einzelne gesampelte Schritte und 4 Round-Robin-Variationen pro Sound bietet.

Sound	Parameters	Round Robins
Kick	Pitch (16)	4
Snare	Pitch (16)	4
Rim	Pitch (16)	4
Clap	Pitch (16)	4
Low Tom	Pitch (16)	4
High Tom	Pitch (16)	4
Closed Hat	Pitch (16)	4
Open Hat	Pitch (16)	4
Ride	Pitch (16)	4
Crash	Pitch (16)	4
Tambourine	Pitch (16)	4
Cabasa	Pitch (16)	4
Cowbell	Pitch (16)	4

L SP-12

Die SP-12 war eine bahnbrechende Sampling-Drum-Machine, die es Produzenten erstmals ermöglichte, ihre eigenen Sounds zu sampeln und deren Werkssounds zu festen Bestandteilen von Hip-Hop, Funk und elektronischer Musik wurden. Mit dem umfangreichsten Sound-Set aller Maschinen in DrumX – 26 einzelne Sounds, darunter mehrere Kick- und Snare-Varianten – bietet die SP-12 außergewöhnliche Vielseitigkeit. DrumX erfasst die gesamte SP-12-Bibliothek mit **Pitch**-Parametern für Kicks, Snares, Toms und tonale Becken sowie **Decay**-Reglern für Hi-Hats und ausgewählte Becken, mit bis zu 4 Round-Robin-Variationen pro Sound.

D R U M X

Sound	Parameters	Round Robins
Kick 1	Pitch (9)	4
Kick 2	Pitch (10)	4
Snare 1	Pitch (9)	4
Snare 2	Pitch (9)	4
Snare 3	Pitch (8)	4
Snare 4	Pitch (9)	4
Rim	Pitch (10)	4
Clap 1	Pitch (9)	4
Clap 2	Pitch (9)	4
Low Tom 1	Pitch (9)	4
Low Tom 2	Pitch (8)	4
Mid Tom 1	Pitch (8)	4
Mid Tom 2	Pitch (9)	4
High Tom 1	Pitch (8)	4
High Tom 2	Pitch (5)	4
High Tom 3	Pitch (10)	4
High Tom 4	Pitch (8)	4
Closed Hat 1	Decay (5)	4
Closed Hat 2	Decay (8)	4
Open Hat 1	Decay (5)	4
Open Hat 2	Pitch (8)	4
Ride 1	Decay (6)	4
Ride 2	Pitch (8)	4
Crash 1	Decay (5)	4
Crash 2	Pitch (9)	4
Cowbell	Pitch (8)	4

M DX LAYERS, DX STACKS UND DX PITCHED

Spezielle Instrumententypen, die dieselbe Soundbibliothek für unterschiedliche Spielstile und Produktionsszenarien neu zuordnen – zum Überlagern eines bestehenden Kits, zum Stapeln mehrerer Maschinenvarianten in einem einzigen Schlag oder zum melodischen Spielen von Drums über die Tastatur.

DX Layers sammeln alle Varianten eines einzelnen Drum-Typs aus allen 10 Maschinen auf der ursprünglichen Pad-Position dieses Drums – alle 10 Maschinenversionen gestapelt auf einem Pad, mit einem Menü-Selektor zur Auswahl der zu spielenden Maschinenversion. Ein Kick Layer befindet sich beispielsweise auf Pad 1 (dem Kick-Slot) und macht die Kick-Sounds aller Maschinen über das Pad-Menü zugänglich. Verwenden Sie DX Layers, um einen einzelnen Drum-Typ über ein bestehendes Kit zu legen und so für mehr Fülle zu sorgen oder um einen Drum-Typ in eine Komposition zu integrieren, wobei Sie über das Menü sofort zwischen den Maschinen wechseln können.

DX Stacks ordnen jede Variation eines einzelnen Drum-Typs aus allen 10 Maschinen den Pads zu. Lösen Sie sie gleichzeitig aus, um einen massiven, hybriden Hit zu erzeugen, der mehrere Drum-Maschine-Varianten zu einem mehrschichtigen Sound kombiniert.

DX-Instrumente mit Tonhöhe ordnen Drum-Sounds chromatisch auf die 16 Pads zu, wobei jedes Pad den Sound in einer anderen Tonhöhe wiedergibt. Dadurch werden perkussive Schläge zu spielbaren Melodieinstrumenten – beispielsweise TR-808-Kicks mit Tonhöhe als Bass-Synthesizer oder Toms mit Tonhöhe für melodische Patterns.

Alle drei Kategorien enthalten Sounds aus allen 10 Maschinen und unterstützen dieselben Regler für Bandsättigung, Ruummikrofon und Pad-Einstellungen wie die vollständigen Kits.

N ALL KITS

Das Instrument „**All Kits**“ vereint alle Sounds aller 10 Drum-Machines in einem einzigen zusammengesetzten Instrument. Verwenden Sie den Drum-Selektor im Pad-Inspector, um für jedes Pad eine beliebige Drum aus einer beliebigen Maschine auszuwählen – stellen Sie so ein Kit aus TR-808-Kick, TR-909-Snare, LinnDrum-Closed-Hat und SP-12-Crash innerhalb eines einzigen Instruments zusammen.

Die Variante **All Kits_Custom** enthält zusätzlich zur Maschinenbibliothek den vollständigen Satz der von **Jimmy Jam individuell angepassten Drum-Sounds** und bietet Ihnen damit ein zusätzliches Construction Kit, das die gesamte DrumX-Palette um Jimmy Jams exklusive Auswahl erweitert. Es verwendet das benutzerdefinierte Pad-Layout (siehe §A) mit **Snap**- und **FX**-Slots anstelle der High-Tom-/Clave-Positionen.

BITTE BEACHTEN SIE: „Dieses Instrument ist ein Construction Kit. Es enthält ALLE Drums aus allen Kits, wodurch das Laden sehr langsam ist. Wenn Sie mit der Auswahl der Drums fertig sind, denken Sie bitte daran, die Schaltfläche ‚Finalize Kit‘ zu verwenden, um alle ungenutzten Drums zu entfernen und das Laden zu beschleunigen!“ Diese Meldung erscheint automatisch, wenn ein All Kit geladen wird. Die Ladezeiten hängen auch von Ihren Systemanforderungen ab.

2.2.0 DRUMX REGLER

Die maßgeschneiderte Benutzeroberfläche von DrumX bietet alle Bedienelemente für Performance und Klanggestaltung, die zum Erstellen eines Kits, zum Programmieren eines Patterns und zum Formen des endgültigen Sounds erforderlich sind. Oben befindet sich die Leiste **1 Global Controls** für Master-Effekte und Pegelanzeigen. Darunter befindet sich links der Bereich **2 Pads** mit einem 4x4-Layout aus 16 Trigger-Pads, rechts der **3 Pad Inspector** für die Soundgestaltung pro Pad und in der Mitte der Regler **4 Tape Saturation**, der dem ausgewählten Pad einen Tape-Saturation-Pegel zuweist. Das **5 Browser-Menü** über dem Tape-Saturation-Regler zeigt den Namen des aktuell geladenen Instruments an – klicken Sie darauf, um zur Browse-Seite zurückzukehren, auf der Sie Instrumente aus der gesamten DrumX-Bibliothek durchsuchen und laden können.



In derselben zentralen Region, in der sich die Pads befinden, ist auch der **1 Grid Sequencer** – klicke oben auf die Schaltfläche **Grid**, um zu einem 16-Spur-Step-Sequencer-Layout zu wechseln, mit dem du Patterns für alle Drums gleichzeitig programmieren kannst. Am unteren Rand befindet sich der **3 Groove-Engine**-Streifen, in dem der Step-Level-Editor für das jeweilige Pad neben den globalen Pattern-Reglern, dem Transport und der Schaltfläche zum Öffnen des **2 Groove-Browser**-Overlays zum Laden und Speichern von Groove-Presets angeordnet ist.



BITTE BEACHTEN SIE: Neben der Unterseite „Player“, auf der sich die Hauptbenutzeroberfläche von DrumX befindet, sind über das Palettenmenü zwei weitere Unterseiten (**MIDI-Tools** und **Automation**) zugänglich; diese werden am Ende dieses Kapitels kurz beschrieben, eine ausführliche Darstellung finden Sie im Opus-Softwarehandbuch.

ABSCHNITTSÜBERSICHT

Abschnitt	Bereich	Einsatz
2.2.1	Globale Regler	Mastereffekte, Bypass-Tasten, Pegelanzeigen, Oszilloskop
2.2.2	Pads	4x4-Raster aus Trigger-Pads, MIDI-Zuordnung, zusätzliche Bedienelemente
2.2.3	Pad Inspektor	Klangauswahl, Hüllkurve, Stimmung, Parameter und Effekte pro Pad
2.2.4	Bandsättigung	Drehschalter zur Einstellung der Bandsättigung pro Kanal
2.2.5	Grid Sequenzer	16-Spur Step Sequenzer Ansicht für Grooveprogrammierung
2.2.6	Groove Engine	Per-Pad Step Sequenzer, Patternregler, Transport
2.2.7	Groove Browser	Jimmy Jam Groove Presets und User Presets
2.2.8	Weitere Unterseiten	MIDI Tools und Automationsunterseiten

2.2.1 GLOBALE REGLER

Die Leiste „Global Controls“ erstreckt sich über den oberen Bereich der DrumX-Oberfläche und enthält die Insert-Effekte des Master-Busses, die Returns der Effektbusse sowie den Master-Ausgang und die Pegelanzeigen. Vier **1 Makro-Effektregler** (Transient, Drive, Crush, Comp) formen die Dynamik und den Klang des Master-Busses. Zwei **2 Effekt-Return**-Regler (Reverb, Delay) stellen den Wet-Pegel ein, der von den gemeinsamen FX-Bussen zurückkommt, die ihr Signal von den Pad-spezifischen Reverb- und Delay-Sends im Pad Inspector erhalten (siehe [ABSCHNITT 2.2.3 PAD INSPECTOR](#) §E). Jeder Effektregler (außer Master) verfügt über einen eigenen Bypass-Schalter, der den zugrunde liegenden Prozessor aktiviert oder deaktiviert. Ausgangspegelanzeigen, eine Oszilloskopanzeige und ein Master-Lautstärkeregler vervollständigen den **3 Master-Ausgangs**-Bereich.



HINWEIS: Klicken Sie bei gedrückter Optionstaste (bei Windows bei gedrückter Alt-Taste) auf einen Regler, um ihn auf seine Standardposition zurückzusetzen.

A MACRO-EFFEKTE

Transient – Regelt den Grad des SSL Transient Shapers, der auf den Master-Bus angewendet wird. Verwenden Sie diesen Effekt, um dem gesamten Drum-Mix mehr Durchschlagskraft zu verleihen oder den Anschlag abzumildern.

- **Drive** – Regelt die kombinierte Stärke von Bandverzerrung und Verzerrung auf dem Master-Bus. Standard: an. Hierbei handelt es sich um einen globalen Master-Bus-Effekt, der unabhängig vom Bandverzerrungsregler für einzelne Pads ist.
- **Crush** – Regelt die Stärke des Bitcrushers, der auf den Master-Bus angewendet wird, um Lo-Fi-Effekte und digitale Verzerrungen zu erzeugen. Standard: aus.
- **Comp** – Regelt die kombinierte Stärke des SSL-Bus-Kompressors und des Limiting Amplifiers auf dem Master-Bus für die Dynamiksteuerung und Lautstärke. Standard: an.

B EFFECTS RETURN

- **Reverb** – Regelt den Rückkopplungspegel des Convolution-Reverbs (FX-Bus 1). Die Bypass-Taste schaltet den Reverb-Prozessor ein oder aus.
- **Delay** – Regelt den Rückkopplungspegel des EP-1 Delay (FX-Bus 0). Die Bypass-Taste aktiviert oder deaktiviert den Delay-Prozessor.

C MASTER-AUSGANG

- **Master** – Regelt die Master-Ausgangslautstärke.
- **L/R-Pegelanzeigen** – Vertikale Spitzenpegelanzeigen, die die linken und rechten Ausgangspegel anzeigen.
- **Scope** – Eine Oszilloskop-Wellenformanzeige, die den Audioausgang in Echtzeit anzeigt.

2.2.2 PADS

Klicken Sie auf die Schaltfläche **1 Pads**, um die 16 Pads in einem 4x4-Raster anzuzeigen. Klicken Sie auf ein Pad, um den zugewiesenen Drum-Sound abzuspielen und es als **2 Focused Pad** auszuwählen, um die zugewiesene Drum im **3 Pad Inspector** zu bearbeiten, den Tape-Saturation-Pegel festzulegen und die Sequenz im Bereich „Groove Engine“ zu programmieren. Eine weiße Markierung umrandet das Pad, um anzuzeigen, dass es derzeit das „Focused Pad“ ist und die Pads blinken, wenn sie durch MIDI-Eingabe oder Sequenzer-Wiedergabe ausgelöst werden.

BITTE BEACHTEN SIE: Wenn das geladene Drum-Kit einen bestimmten Drum-Sound nicht enthält, erscheint das entsprechende Pad leer (ausgegraut).



Jedes Pad zeigt Folgendes an:

- **1 Drum-Typ** – Der Name des Drum-Sounds (z. B. Kick, Snare). Klicken Sie auf die Bezeichnung, um das Pad zum Fokus-Pad zu machen, ohne den Sound auszulösen – nützlich, um Parameter geräuschlos zu bearbeiten.
- **2 Solo-** (S) und **3 Mute-** (M) Tasten – Solo- und Mute-Regler pro Pad.
- **4 MIDI-Zuweisung** – Die dem Pad zugewiesene MIDI-Note.
- **5 Tape Saturation** – Der aktuell ausgewählte Bandsättigungspegel.



A MIDI-ZUORDNUNG

Über die beiden Menüpunkte **2 MIDI Map** wird die MIDI-Notenzuordnung festgelegt, die die Pads steuert – wählen Sie eine integrierte Zuordnung aus, erstellen eine neue benutzerdefinierte Zuordnung oder entfernen eine vorhandene. Verwenden Sie die Schaltfläche **1 MIDI Learn**, um eingehende MIDI-Noten dem Fokus-Pad zuzuweisen (nur aktiv, wenn eine benutzerdefinierte Zuordnung ausgewählt ist).

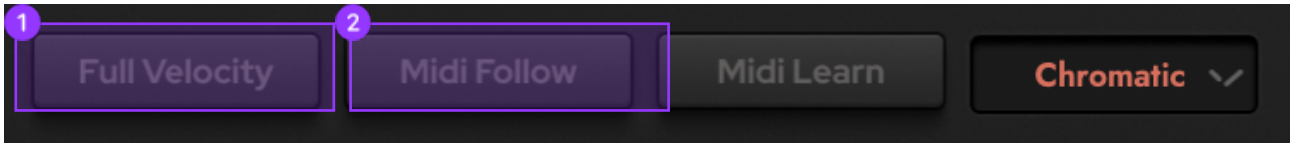
- **Chromatisch** (Standard) – Ideal für Drum-Pad-Controller. Ordnet Drums chromatisch von der Note C1 bis zur Note D#2 zu.
- **GM Drum** – Die Standard-Drum-Zuordnung für General MIDI, die typischerweise mit Keyboard-Controllern verwendet wird.
- **Benutzerdefiniert** – Vom Benutzer konfigurierbare Zuordnungen für jedes Setup. So erstellen Sie eine:
 1. Klicken Sie auf das Menü **MIDI Map** und wählen Sie **Create New...** (Neu erstellen...).
 2. Geben Sie im Fenster **Create Custom MIDI Map** (Benutzerdefinierte MIDI-Zuordnung erstellen) einen Namen für die Voreinstellung ein und klicken Sie dann auf **OK**.
 3. Die neue MIDI-Zuordnung wird automatisch ausgewählt.
 4. Klicken Sie auf ein Pad, um es zum **fokussierten Pad** zu machen.
 5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **MIDI Learn**, um die nächste eingehende MIDI-Note dem aktuell fokussierten Pad zuzuweisen. Die **MIDI-Notenzuweisung** wird automatisch gespeichert und erscheint in der unteren linken Ecke jedes Pads.
 6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, bis alle gewünschten Pad-Zuweisungen festgelegt sind.



BITTE BEACHTEN SIE: Die MIDI-Learn-Taste ist nur aktiv, wenn eine benutzerdefinierte (vom Benutzer erstellte) Zuordnung ausgewählt ist. Bei den integrierten Zuordnungen „Chromatic“ und „GM“ ist sie deaktiviert.

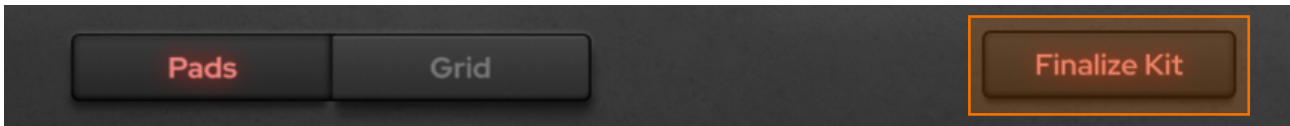
B ZUSÄTZLICHE PAD-STEUERUNGEN

- **1 Full Velocity** – Bei Aktivierung werden alle Noten unabhängig von der Eingangsdynamik mit maximaler Anschlagstärke (127) gespielt. Nützlich für eine gleichmäßige Lautstärke bei der Step-Programmierung.
- **2 MIDI Follow** – Bei Aktivierung wechselt das Focused Pad automatisch zu dem Pad, das zuletzt eine MIDI-Note empfangen hat. Nützlich für schnelle Bearbeitungen während des Spielens.



C SPEZIELLE STEUERUNG FÜR ALL KITS-INSTRUMENT

- **Kit finalisieren** – Nur verfügbar, wenn ein DX All Kit-Instrument geladen ist. Entfernt alle Sounds aus dem Speicher, die keinem Pad zugewiesen sind (nicht die aktuelle Auswahl im Drum-Selector-Menü), wodurch der Ressourcenverbrauch reduziert und die Ladezeiten verkürzt werden. Verwenden Sie diese Funktion, nachdem Sie ein benutzerdefiniertes Kit aus DX All Kits zusammengestellt haben: Wählen Sie die gewünschten Drums für jedes Pad aus und klicken Sie dann auf **Finalize Kit**, um alles andere zu entfernen. Siehe [ABSCHNITT 2.1.1 DX ALL KITS](#) für Details zum Workflow beim Erstellen von Kits.



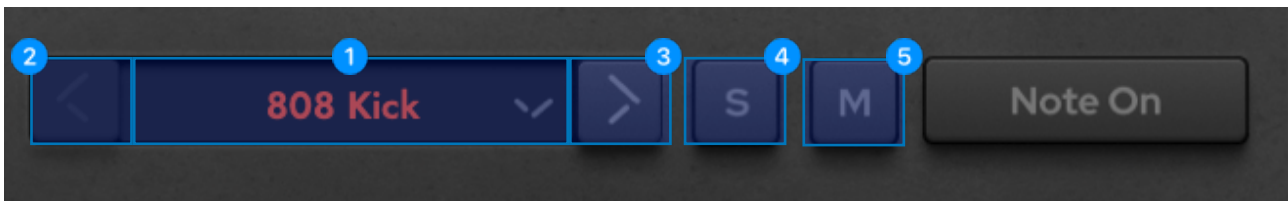
2.2.3 PAD INSPEKTOR

Der **Pad-Inspector** enthält eine Reihe von Bedienelementen für das aktuell ausgewählte Pad (das Pad mit Fokus), darunter ein Trommelauswahlmenü, Mute-/Solo-Tasten, Hüllkurvenregler (2 Modi), allgemeine Regler (Lautstärke, Pan und Stimmung), maschinenspezifische Parameterregler, Regler für Mixer und Effektsend sowie Gruppierungsregler (Link und Choke).



A AUSWAHL UND STATUS

- **2 Vorheriges Pad / 3 Nächstes Pad** – Wechselt das aktuell ausgewählte Pad (das Pad, auf dem der Fokus liegt).
- **1 Drum-Auswahl** – Dropdown-Menü, das alle verfügbaren Drum-Sounds anzeigt.
- **4 Solo** – Schaltet das ausgewählte Pad auf Solo und schaltet alle anderen stumm.
- **5 Mute** (Stummschalten) – Schaltet das ausgewählte Pad stumm.



B ENVELOPE-REGLER

Gestalten Sie die Hüllkurve mit zwei Modi: Wenn „Note-On“ deaktiviert ist (Standardeinstellung), wird der Klang vollständig und selbstständig abgespielt. Wenn „Note-On“ aktiviert ist, klingt der Ton so lange nach, bis Sie die Note loslassen.

Wenn Note-On deaktiviert ist, umfassen die Hüllkurvensteuerungen:

- **Start** – Sample-Start-Offset (0–500 ms). Verschiebt den Wiedergabestartpunkt nach vorne und schneidet den anfänglichen Transienten ab, um verschiedene Klangfarben-Effekte zu erzielen.
- **Attack** – Hüllkurven-Anstiegszeit.
- **Hold** – Hüllkurven-Haltezeit.
- **Decay** – Hüllkurven-Abklingzeit (wird angezeigt, wenn Note-On deaktiviert ist).



Wenn „Note-On“ aktiviert ist, stehen folgende Hüllkurvensteuerungen zur Verfügung:

- **Start** – Startversatz des Samples (0–500 ms). Verschiebt den Startpunkt der Wiedergabe nach vorne und schneidet so die anfängliche Transiente ab, um verschiedene Klangfarben-Effekte zu erzielen.
- **Attack** – Anstiegszeit der Hüllkurve.
- **Release** – Abklingzeit der Hüllkurve (wird angezeigt, wenn „Note-On“ aktiviert ist).



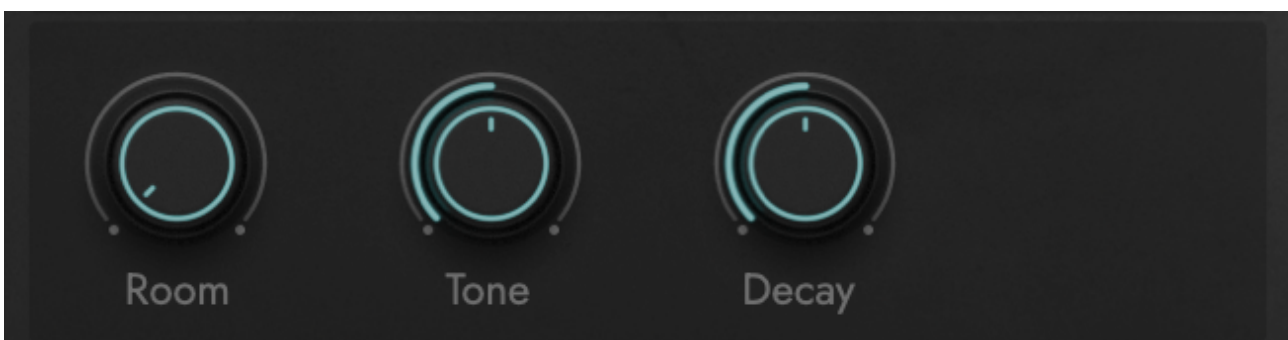
C ALLGEMEINE REGLER

- **Lautstärke** – Ausgangslautstärke pro Pad.
- **Pan** – Stereoposition (Standard: Mitte, bipolar).
- **Tune** – Feine Tonhöhenanpassung in Cent (-100 bis +100).
- **Transpose** – Grobe Tonhöhenanpassung in Halbtönen (-12 bis +12).



D MASCHINENSPEZIFISCHE PARAMETERSTEUERUNG

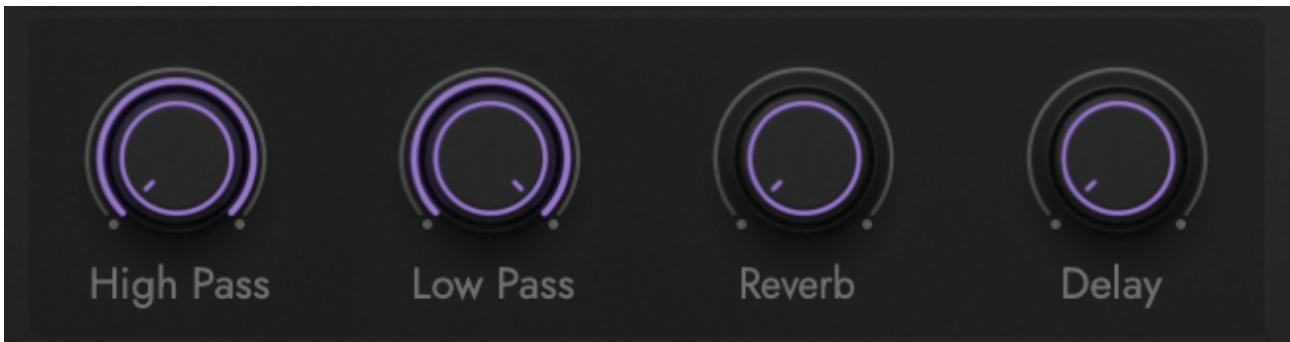
- **Room** – Mischt die Raumklangschiicht hinzu (0–100 %) – eine Mischung aus nah und fern aufgenommenen Raummikrofonen, die dem Pad-Sound einen natürlichen Raumcharakter verleiht.
- **Gerätespezifische Parameter 1–3** – Gerätespezifische gesampelte Parameter. Die Bezeichnungen ändern sich dynamisch je nach ausgewähltem Sound. Jeder Parameter ist ein echtes Multi-Sample – keine synthetische Annäherung. Pro Gerät:
 - TR-808 – Tonhöhe, Ausklingzeit, Snap, Tonhöhe
 - TR-909 – Tonhöhe, Ausklingzeit, Attack, Tonhöhe, Snap
 - TR-606 – keine maschinenspezifischen Parameter
 - LinnDrum – Pitch (Snare, Sidestick, Toms, Congas), Decay (Closed Hat)
 - LM-1 – Pitch (über alle Register), Decay (Closed Hat)
 - DR-55 – Tone
 - DR-110 – keine maschinenspezifischen Parameter
 - DMX – Pitch, Attack
 - DrumTraks – Tonhöhe (16-stufige Variationen)
 - SP-12 – Tonhöhe (Kicks, Snare, Toms, tonale Becken), Ausklingzeit (Hi-Hats, ausgewählte Becken)



WEITERLESEN | [ABSCHNITT 2.1.3 DRUM-KITS UND SOUNDS](#) für eine detaillierte Aufschlüsselung aller verfügbaren Parameter und ihrer gesampelten Wertebereiche.

E FX-REGLER

- **High Pass** – Grenzfrequenz des Hochpassfilters. Entfernt tiefe Frequenzen aus dem Pad-Sound.
- **Low Pass** – Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters. Entfernt hohe Frequenzen aus dem Pad-Sound.
- **Reverb** – Send-Pegel für den Convolution-Reverb-Bus.
- **Delay** – Send-Pegel für den EP-1-Delay-Bus.



F GRUPPIERUNG

1 **LINK**-Gruppe (1–8 oder keine) – Weist das Pad einer Link-Gruppe zu. Alle Pads derselben Link-Gruppe werden gleichzeitig ausgelöst, sobald eines von ihnen eine Note empfängt.

2 **CHOKE**-Gruppe (1–16 oder keine) – Weist das Pad einer Choke-Gruppe zu. Wenn in einer Choke-Gruppe eine neue Note ausgelöst wird, wird die zuvor gespielte Note in dieser Gruppe ausgeblendet. Klassische Anwendung: Geschlossene Hi-Hat unterdrückt offene Hi-Hat.

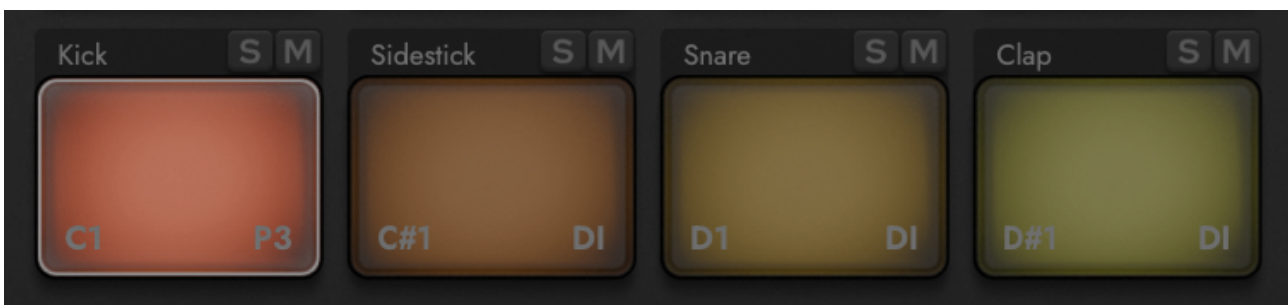


2.2.4 BANDSÄTTIGUNG

Der **Tape Saturation**-Regler (/Bandsättigung) ist ein großer Drehschalter zur Einstellung des Sättigungsgrades, der auf das aktuell aktive Pad angewendet wird. Der Regler verfügt je nach geladener Maschine über 5 oder 6 diskrete Positionen und durchläuft im Uhrzeigersinn von seiner Standardposition **DI** (Direct Input) bei 7 Uhr vier Stufen der analogen Sättigung des Studer 820 (**Push 1–4**) mit zunehmender Intensität. Die letzte Position ist eine **J37**-Röhrenbandstufe oder ein **Distressor**-Kompressor/Limiter (für das LinnDrum-Drum-Kit).



Die **Bandauswahl** für jedes Pad – **DI**, **Push 1–4** oder **J37/Dist** – wird in der unteren rechten Ecke angezeigt, sodass Sie auf einen Blick erkennen können, welche Bandstufe für die jeweilige Trommel verwendet wird.



Die Auswahl der Bandsättigung bestimmt, welche Sample-Ebene für den Klang des Pads verwendet wird – beim Wechsel zwischen den Bandtypen tritt eine kurze Übergangsverzögerung von 100 ms auf.

2.2.5 GRID SEQUENZER

Klicken Sie auf die Schaltfläche **1 Grid**, um den Grid-Sequencer aufzurufen, der alle 16 Spuren als horizontale Zeilen mit jeweils 16 Schritt-Schaltflächen anzeigt. Diese Ansicht ist dafür gedacht, Beats über alle Spuren hinweg gleichzeitig zu programmieren und zu bearbeiten.



- **2 Step-Position** – Entlang der Oberkante der Step-Reihe zeigen LEDs die aktuelle Wiedergabeposition während der Sequenzer-Wiedergabe an.
- **3 Power-Tasten** – Aktivieren oder deaktivieren die Pattern-Wiedergabe jeder Reihe.
- **4 Drum-Namen** – Klicken Sie auf einen Namen, um das entsprechende Pad zur Bearbeitung auszuwählen.
- **5 Step-Sequenzer** – 16 Step-Tasten pro Reihe; schalten Sie die Steps in allen 16 Spuren ein oder aus.
- **6 Lautstärkeregler** – Stellen Sie die Wiedergabelautstärke jeder Reihe ein.
- **7 Clear All** – Entfernt alle Steps aus jeder Spur mit einem einzigen Klick.

2.2.6 GROOVE ENGINE

Die **Groove Engine** erstreckt sich über den unteren Bereich der DrumX-Benutzeroberfläche und enthält alle Bedienelemente für die Programmierung, Wiedergabe und Verwaltung von Step-Sequenzen. Im Mittelpunkt steht eine Step-Ansicht der Sequenz des aktuell ausgewählten Pads; der Rest des Bereichs ist in Gruppen von Bedienelementen unterteilt, die global für die gesamte Sequenz gelten.

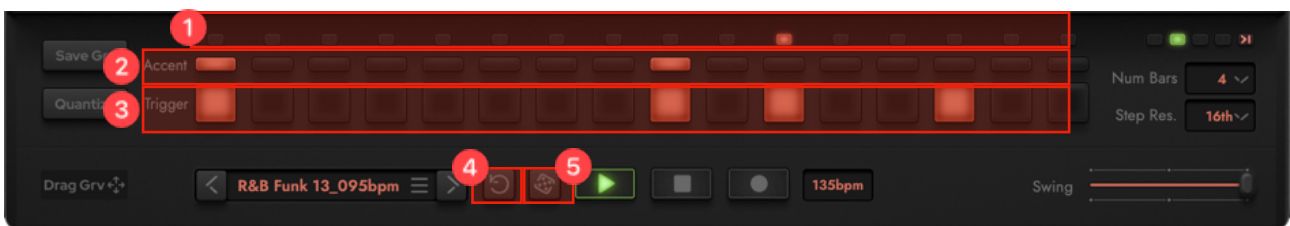
Die fünf Funktionsbereiche – **Focused Pattern**, **Page Navigation**, **Global Groove Controls**, **Groove Browser Controls** und **Transport Controls** – werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.



A FOCUSED PATTERN

Der einzige Bereich der Groove Engine, der sich auf einzelne Pads bezieht. Alle Funktionen hier wirken sich auf die Sequenz des aktuell ausgewählten Pads aus.

- 1 **Step-Position** – Entlang der Oberseite der Step-Reihe zeigen LEDs die aktuelle Wiedergabeposition während der Sequenzer-Wiedergabe an.
- 2 **Accent Steps** – Befinden sich oberhalb der Trigger-Reihe, einer pro Step. Schalten Sie den Akzent für einzelne Steps ein oder aus. Akzentuierte Steps werden mit der Anschlagstärke 127 gespielt; normale (nicht akzentuierte) Steps werden mit der Standard-Anschlagstärke von 100 gespielt. Das Umschalten des Akzents auf einem leeren Step aktiviert auch den Step selbst.
- 3 **Trigger-Schritte** – Schaltet einzelne Schritte für das fokussierte Pad ein oder aus. Leuchtende Tasten zeigen aktive Schritte an. Klicken zum Umschalten; Klicken und Ziehen, um mehrere Schritte auszuwählen.
- 4 **Entfernen** – Löscht die Schrittsequenz des fokussierten Pads. Befindet sich unmittelbar links neben „Zufällig“.
- 5 **Zufällig** – Erzeugt ein zufälliges Pattern für das fokussierte Pad.



B SEITENNAVIGATION

- 1 **Seiten** – Optionsfelder zum Wechseln zwischen den Seiten, wenn das Pattern länger als eine Seite ist. Die Anzahl der Schritte pro Seite hängt von der Einstellung „Schrittauflösung“ ab (8 Schritte bei Achtelnoten, 16 Schritte bei Sechzehntelnoten, 32 Schritte bei Zweiunddreißigstelnoten).
- 2 **Folgen** – Wenn diese Option aktiviert ist, folgt die Seitenanzeige automatisch der aktuellen Wiedergabeposition.



C GLOBALE GROOVE-REGLER

Globale Einstellungen, die die gesamte Sequenz über alle Spuren hinweg beeinflussen.

- 2 **Schritt-Auflösung** – Wählen Sie die Auflösung des Schrittgitters: Achtel-, Sechzehntel- (Standard) oder Zweiunddreißigstelnoten. Eine Änderung der Auflösung wirkt sich auf die Anzahl der Schritte pro Seite und die Gesamtlänge des Patterns aus. Bei einer Achtel-Auflösung umfassen 16 Schritte 2 Takte; bei einer Zweiunddreißigstel-Auflösung umfassen 16 Schritte einen halben Takt.
- 1 **Anzahl der Takte** – Legt die Pattern-Länge auf 1 bis 4 Seiten fest. Die Gesamtzahl der Schritte hängt sowohl von dieser Einstellung als auch von der Schritt-Auflösung ab.
- 3 **Swing** – Globaler Swing-Wert (0–100 %). Ein einziger Swing-Wert gilt für die gesamte Sequenz und verschiebt ungerade 16tel-Schritte um bis zu 1/3 der Schrittlänge nach vorne, um ein natürliches Spielgefühl zu erzeugen. Bei einer Auflösung von 1/8-Schritten deaktiviert.
- 5 **Quantisieren** – Richtet aufgenommene oder importierte MIDI-Events an der nächsten Rasterposition aus. Auflösungsoptionen: 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2.
- 4 **Groove speichern** – Speichert das aktuelle Pattern (alle Spuren) als Benutzer-Groove-Preset.

6 Groove ziehen – Ziehen Sie dieses Element, um das aktuelle Pattern als MIDI-Datei in Ihrer DAW oder auf Ihrem Desktop zu exportieren.



D GROOVE-BROWSER-STEUERELEMENTE

1 Groove-Menü – Öffnet das Groove-Browser-Overlay. Zeigt den Namen des aktuell geladenen Grooves an.

2 Vorheriger Groove / **3 Nächster Groove** – Blättern Sie durch die Groove-Presets, ohne den Browser zu öffnen.



E TRANSPORT-STEUERUNGEN

1 Play – Startet die Wiedergabe des Sequenzers.

2 Stop – Stoppt die Wiedergabe des Sequenzers.

3 Record – Schaltet die Echtzeit-MIDI-Aufnahme in das Step-Raster um. Spielen Sie MIDI-Noten, während der Sequenzer läuft, um ein Pattern in Echtzeit aufzunehmen.

4 Tempo – Zeigt das aktuelle Tempo in BPM an. Bei Synchronisation mit der DAW wird das Host-Tempo angezeigt (schreibgeschützt). Wenn keine Synchronisation besteht, ist das Tempo editierbar (Bereich: 20–999 BPM, Standard: 123).

6 Sync – Schaltet die Synchronisation mit der Host-DAW um. Wenn der Sequenzer als Plug-in geladen ist, folgt er dem Tempo und dem Transport der Host-DAW; andernfalls läuft er unabhängig davon.



WEITERLESEN | ABSCHNITT 2.2.7 GROOVE BROWSER für eine vollständige Anleitung zum Groove-Browser-Overlay und seinen 214 exklusiven Jimmy-Jam-Grooves.

2.2.7 GROOVE BROWSER

Der **1 Groove-Browser** ist ein Overlay zum Laden von Groove-Presets, das durch Klicken auf das **2 Groove-Menü** im Bereich Groove Engine geöffnet werden kann (siehe [ABSCHNITT 2.2.6 GROOVE ENGINE](#)). Um durch die Presets zu blättern, ohne das Overlay zu öffnen, verwenden Sie die Pfeile **3 Previous Groove** und **4 Next Groove** neben dem Groove-Menü.

Der Groove-Browser enthält eine Spalte **Category**, in der exklusive, von Jimmy Jam erstellte Grooves nach Genre geordnet sind, sowie eine Kategorie **User-Grooves**, in der alle Ihre gespeicherten Groove-Presets abgelegt sind.



A JIMMY JAM GROOVES

Wählen Sie in der Spalte **Category** ein Genre aus und wählen Sie anschließend in der Spalte **Grooves** ein Preset, um einen Ausgangspunkt zu finden. Verwenden Sie die Schaltfläche Preview (Play), um einen Groove anzuhören und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **5 Load** in der unteren rechten Ecke, um ihn auf den Sequenzer anzuwenden. Lassen Sie den Groove-Browser geöffnet, um weitere Grooves anzuhören, bis Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **(x)** in der oberen rechten Ecke (oder auf die Schaltflächen **Pads** oder **Grid**), um ihn zu schließen.

BITTE BEACHTEN SIE: Jedes Instrument des Jimmy Jam Kits ist beim Laden automatisch mit seinem charakteristischen Groove eingebettet; der Groove-Browser geht jedoch noch einen Schritt weiter, indem er es Ihnen ermöglicht, den Groove unabhängig vom geladenen Kit zu tauschen und jeden Groove mit jedem Kit zu kombinieren.

B BENUTZER-GROOVES

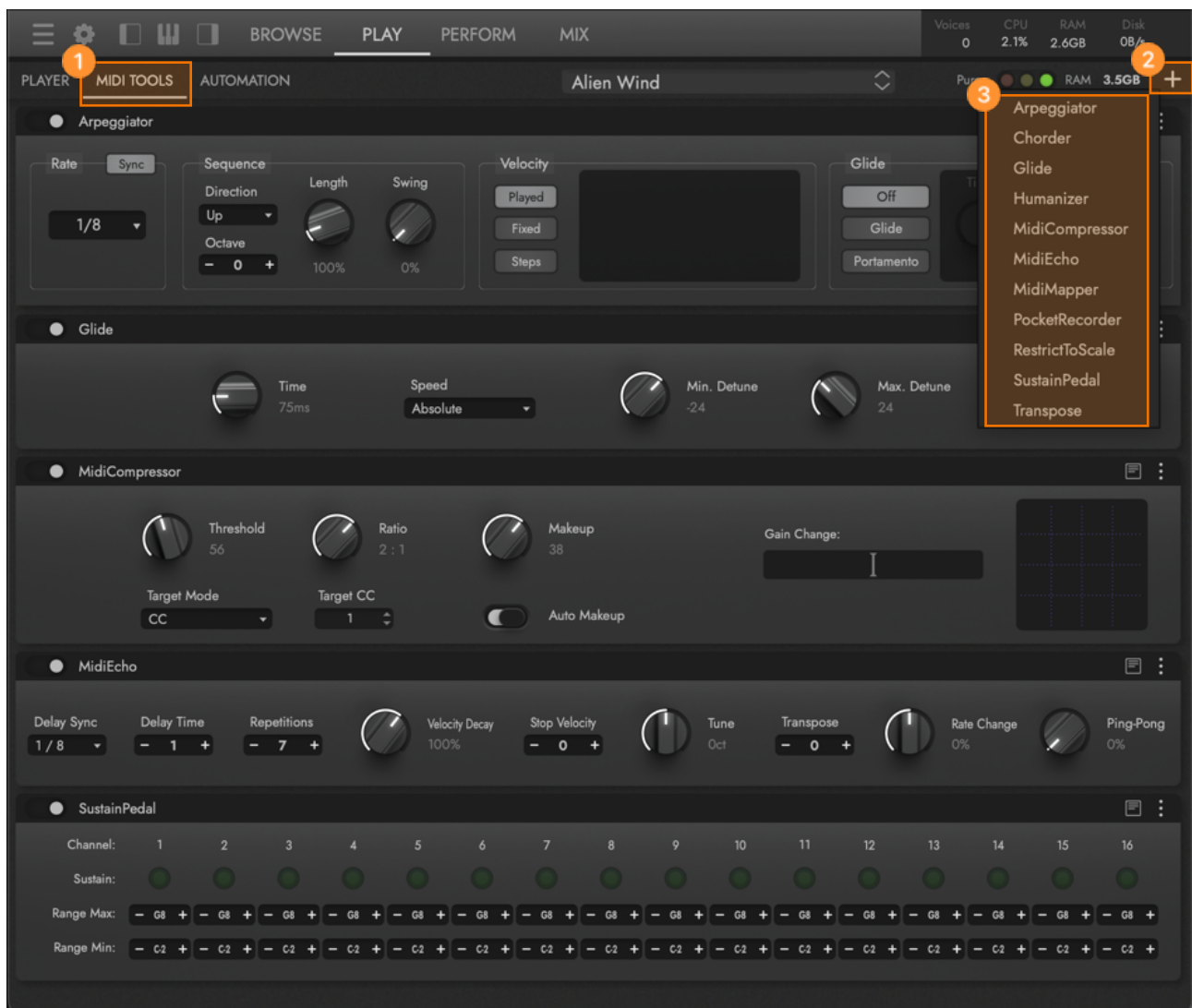
In der Kategorie **User-Grooves** wird eine Liste Ihrer gespeicherten Groove-Presets angezeigt. Sie können ein Groove-Preset speichern, indem Sie auf **Save Groove** klicken. Dabei werden neben den vollständigen Sequenzer-Notendaten auch die globalen Swing-Einstellungen, die Step-Auflösung, die Pattern-Länge sowie die Daten zu den Akzenten (Velocity) pro Step gespeichert. Verwenden Sie die Schaltfläche **Load**, um das Groove-Preset zu laden und die Schaltfläche **Remove** (die nur angezeigt wird, wenn **User Grooves** ausgewählt ist), um es zu löschen (wobei ein Bestätigungsdialog erscheint, um sicherzustellen, dass Sie dies wirklich tun möchten).

2.2.8 WEITERE UNTERSEITEN

Neben der Standard-Unterseite „Player“, auf der sich die benutzerdefinierte DrumX-Benutzeroberfläche befindet, können über das Palettenmenü zwei weitere Unterseiten aufgerufen werden: **MIDI Tools** und **Automation**. Im Folgenden finden Sie einen kurzen Überblick über diese beiden Bereiche als allgemeinen Bestandteil der Opus-Software, ergänzt durch DrumX-spezifische Hinweise, sofern vorhanden. Eine vollständige Dokumentation finden Sie im Opus-Softwarehandbuch.

A DIE MIDI-TOOLS UNTERSEITE

Die Unterseite **1 MIDI-Tools** enthält eine Reihe von Tools, die eine Vielzahl von MIDI-Bearbeitungsoptionen bieten. Klicken Sie auf die Schaltfläche **2 +** in der oberen rechten Ecke, um das Menü **3 MIDI-Tools** mit allen verfügbaren Tools zu öffnen und klicken Sie dann auf ein Tool, um es zu laden. Zu den verfügbaren MIDI-Tools gehören: **Arpeggiator**, **Chorder**, **Glide**, **Humanizer**, **MIDI-Kompressor**, **MIDI-Echo**, **MIDI-Mapper**, **Pocket Recorder**, **Restrict To Scale**, **Sustain-Pedal** und **Transpose**.

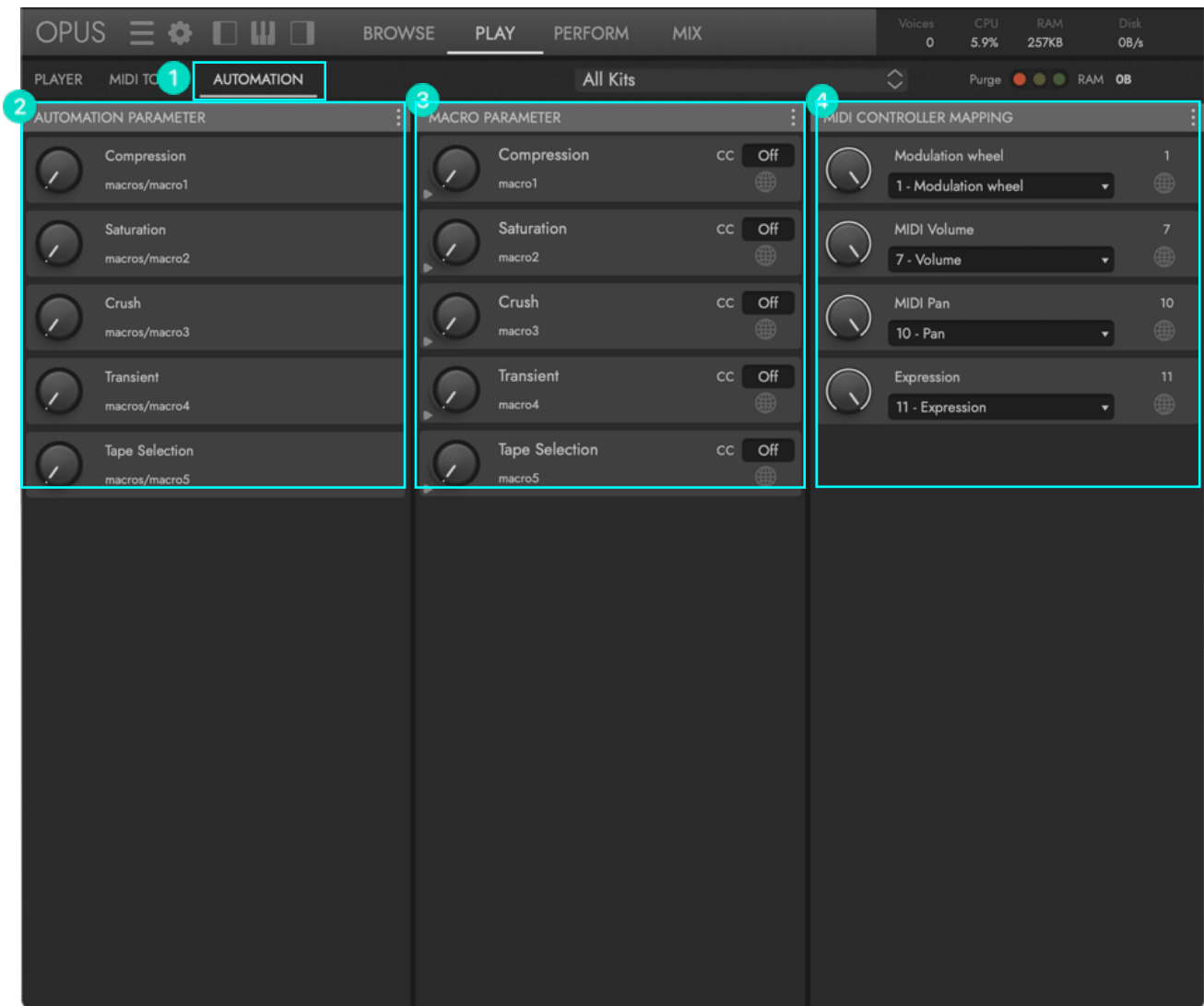


OPUS-SOFTWARE-HANDBUCH | ABSCHNITT 2.2.2 UNTERSEITE MIDI-TOOLS – hier finden Sie Details zu jedem MIDI-Tool und allen auf dieser Unterseite verfügbaren Optionen.

B UNTERSEITE AUTOMATION

Die Unterseite **1 Automation** enthält Parametersteuerelemente, mit denen Sie einem Instrument Bewegung verleihen können, indem Sie dessen Parameter über Ihre DAW automatisieren oder MIDI-CCs zur Echtzeitsteuerung auf Parameter abbilden. Die Unterseite ist in drei Spalten unterteilt:

- **2 Automationsparameter** – Regler, die in der Plug-in-Automationsspur Ihrer DAW angezeigt werden. Fügen Sie weitere hinzu, indem Sie auf die Ellipse oben in der Spalte klicken oder mit der rechten Maustaste auf einen Regler auf der Unterseite Player klicken und **Add Automation** auswählen.
- **3 Makroparameter** – Regler, die in der MIDI-Controller-Spur Ihrer DAW angezeigt werden und für die Zuweisung von Hardware-Controllern nützlich sind.
- **4 MIDI-Controller-Zuordnung** – Für das ausgewählte Instrument verfügbare MIDI-CC-Nummern. Ordnen Sie bei Bedarf beliebige CCs einer anderen CC-Nummer zu.



Zu den DrumX-spezifischen Automatisierungs-Standardinstellungen gehören die vier **globalen Makros** – **Comp**, **Drive**, **Crush** und **Transient** (siehe [ABSCHNITT 2.2.1 GLOBALE REGLER](#)) – sowie die pad-spezifische **Bandauswahl**, sodass Sie Änderungen der Bandsättigung innerhalb der Spur automatisieren können.

OPUS-SOFTWAREHANDBUCH | ABSCHNITT 2.2.3 UNTERSEITE AUTOMATION für den vollständigen Satz an Automationsoptionen.