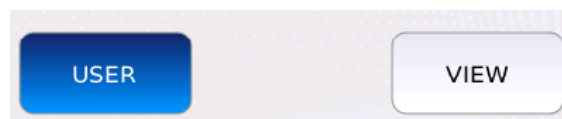


## KETRON LOUNGE: DRUMS BEARBEITEN TEIL 3

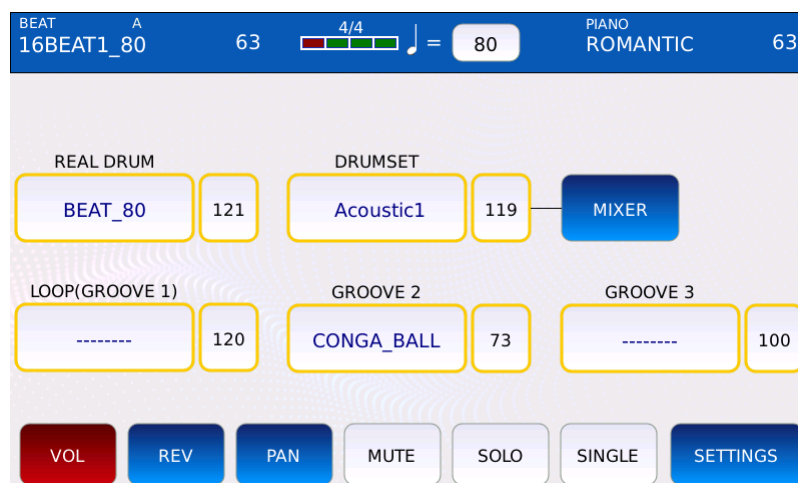
Herzlich willkommen zum 3. Teil der Drumstylebearbeitung.

Hier werden wir uns die 2. Reihe der Drumelemente ansehen. Mit diesen Funktionen verleihen Sie Ihrem persönlichen Drumgroove noch eine weitere, eigene Note.

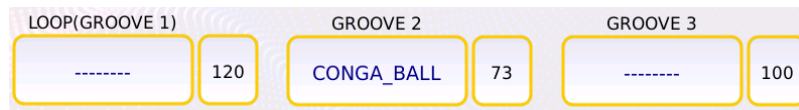
Zur Bearbeitung gelangen wir, wie schon in den ersten beiden Teilen, durch Antippen der Schaltfläche **VIEW**. (nächstes Bild)



Und auch hier gehen wir wieder vom ersten Style aus, der nach Aktivieren des DRUMS-Tasters aktiv ist (16BEAT\_80). Nach dem Antippen der Schaltfläche „VIEW“ sehen wir auch wieder die Ansicht wie auf dem nächsten Bild dargestellt.



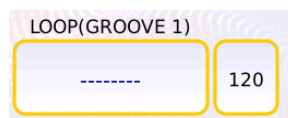
## Die 2. Reihe: 1 x LOOP und 2 x GROOVE (nächstes Bild)



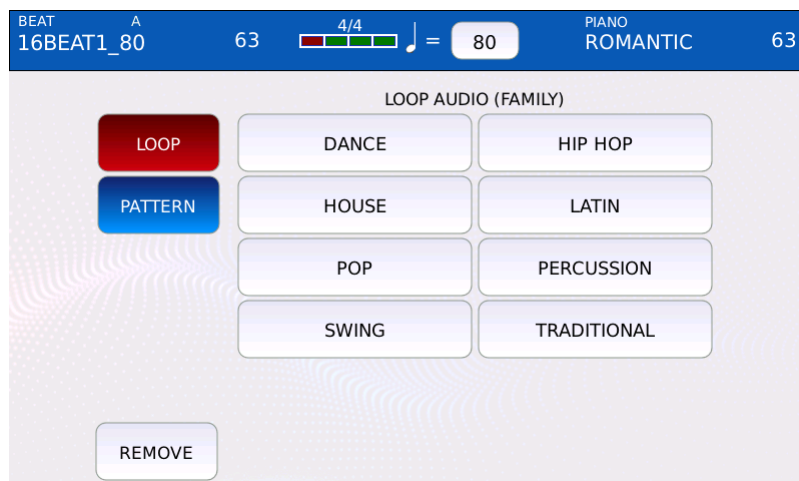
Insgesamt stehen 3 weitere Drumgruppen zur Auswahl, von denen GROOVE 2 und GROOVE 3 die gleiche Funktionsweise besitzen.

Sehen wir uns die einzelnen Gruppen etwas näher an:

## LOOP (GROOVE 1)

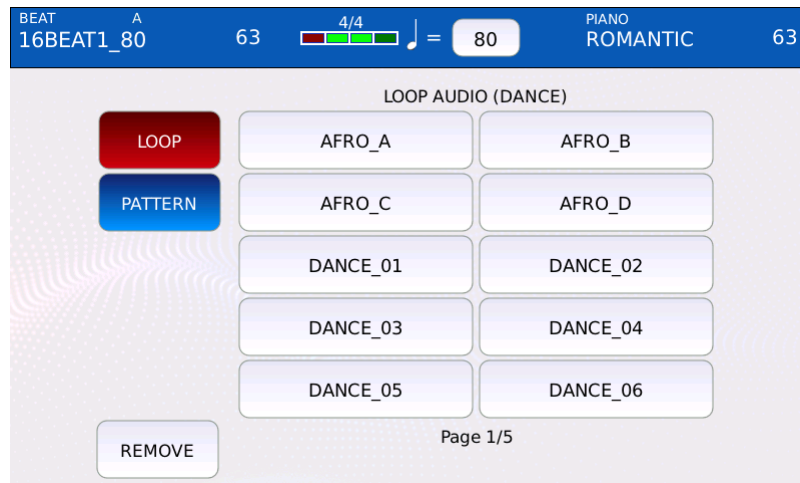


Tippen Sie auf das (in diesem Fall) leere Feld links neben der Lautstärke. Es öffnet sich das Untermenü, wie auf dem nächsten Bild dargestellt.

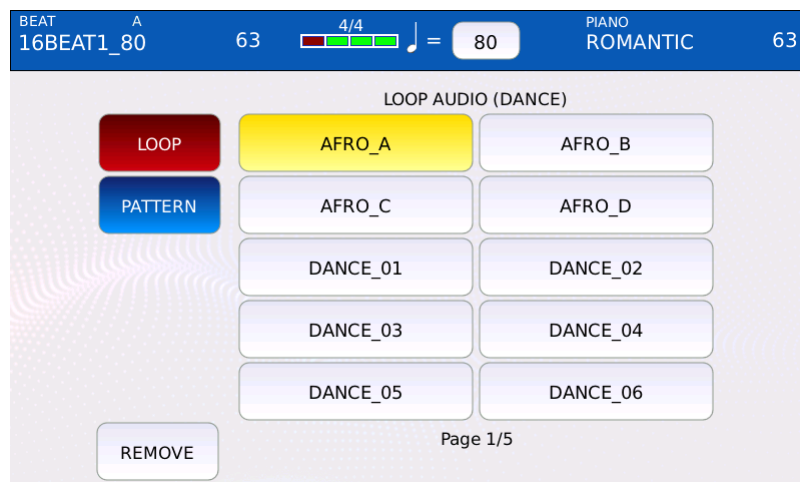


Es stehen 2 unterschiedliche Bereiche zur Auswahl: LOOP und PATTERN

Beginnen wir mit der Section **LOOP**. Dort finden Sie 8 LOOP AUDIO Gruppen, die Sie durch Antippen öffnen können. Hier z.B. haben wir die Gruppe DANCE durch Antippen geöffnet, die Auswahl der verschiedenen Loops wird angezeigt. (nächstes Bild)



Tippen Sie den gewünschten Loop an. (In unserem Beispiel AFRO\_A, nächstes Bild)  
Der Loop wird ab dem nächsten Taktbeginn des Drumstyles abgespielt.

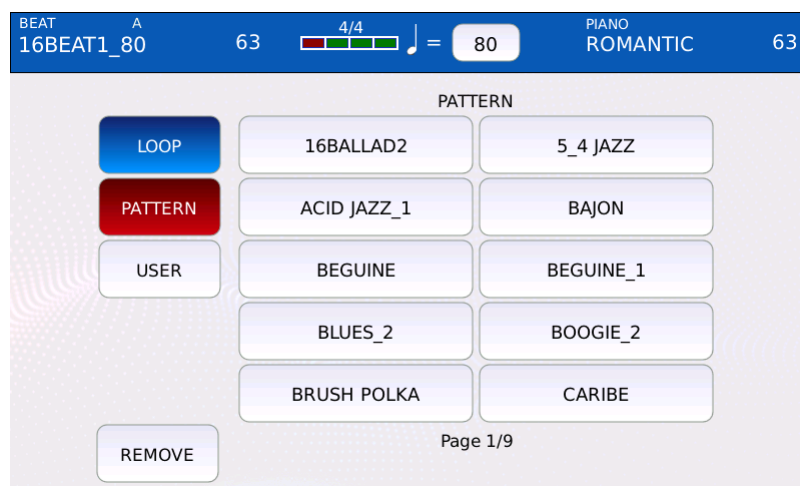


Mit dem Datenrad werden die zur Verfügung stehenden Seiten durchgescollt, unter der Auswahl wird angezeigt, wieviele Seiten zu Verfügung stehen. In unserem Beispiel „Page 1/5“.

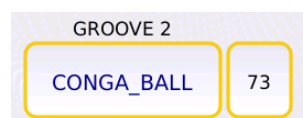
Für jede Variation des ausgewählten Drumstyles kann ein eigener Loop ausgewählt werden, der auch für die mit der Variation verknüpften FILLS und BREAKS aktiv ist. Werkseitig ist auf der Hauptseite des DRUM-VIEW Bereichs dafür die Option SINGLE aktiv. (wie im 2. Teil dieser Tipps und Tricks schon beschrieben). Nach Umschalten auf GLOBAL gilt der LOOP für ALLE Variationen, aber natürlich NICHT für die Intros und Endings.

REMOVE (im Display links unten) „entfernt“ die Auswahl des Loops, und der ursprüngliche Drumstyle wird wieder abgespielt.

**PATTERN:** Dieser Bereich bietet 86 komplette Drumpattern mit allen 4 Variationen. Hier können sogar eigene Pattern im Midifileformat über den Userbereich importiert werden. Die Auswahl erfolgt wie bei den LOOPS. (nächstes Bild)

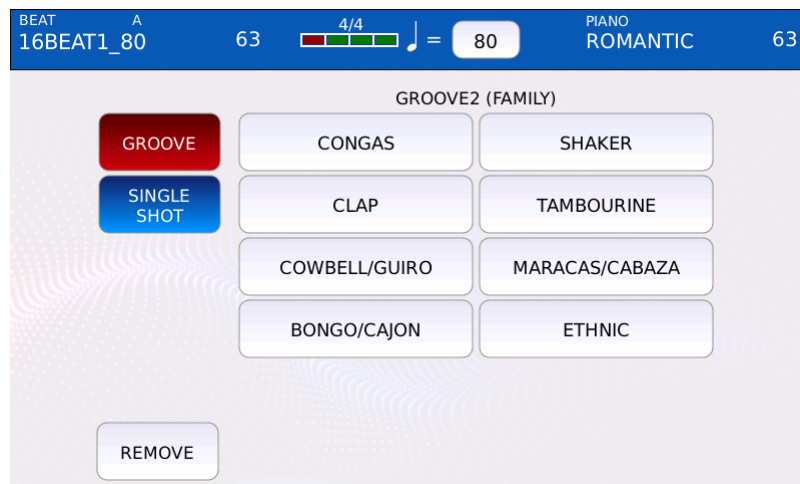


## GROOVE 2 und 3

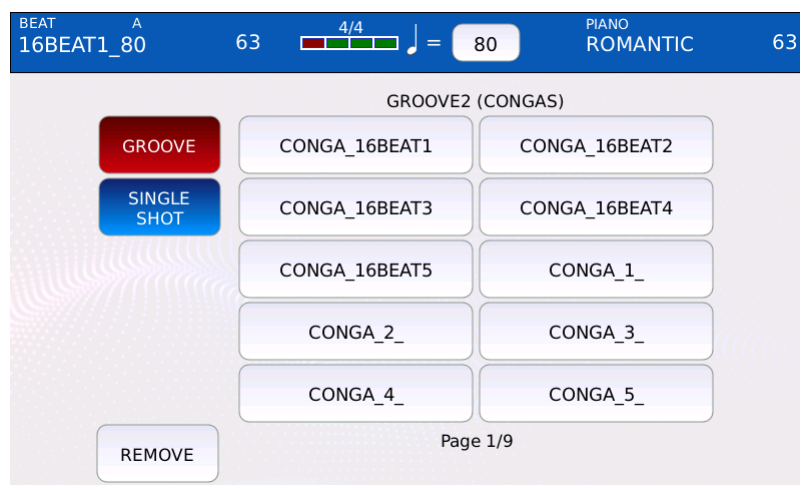


GROOVE 2 und 3 sind vom Aufbau her identisch und bieten auch die gleichen Funktionen.

Tippen Sie auf das Feld links neben der Lautstärke. Es öffnet sich das Untermenü, wie auf dem nächsten Bild dargestellt.



GROOVE 2 und 3 bieten ebenfalls 2 Unterbereiche, GROOVE und SINGLE SHOT. Beginnen wir mit GROOVE. Auch hier finden wir, wie bei den LOOPS (GROOVE1) die verschiedenen Untergruppen, und auch die Auswahl erfolgt auf die gleiche Art. In unserem Beispiel tippen wir auf das Feld CONGAS, es öffnet sich die Ansicht mit den verschiedenen GROOVES. (nächstes Bild)



Für jede Variation kann ein eigener GROOVE ausgewählt werden, durch die verschiedenen Seiten wird wieder mit dem Datenrad gescrollt. REMOVE (im Display links unten) „entfernt“ wieder die Auswahl des GROOVES und der ursprüngliche Drumstyle wird abgespielt.

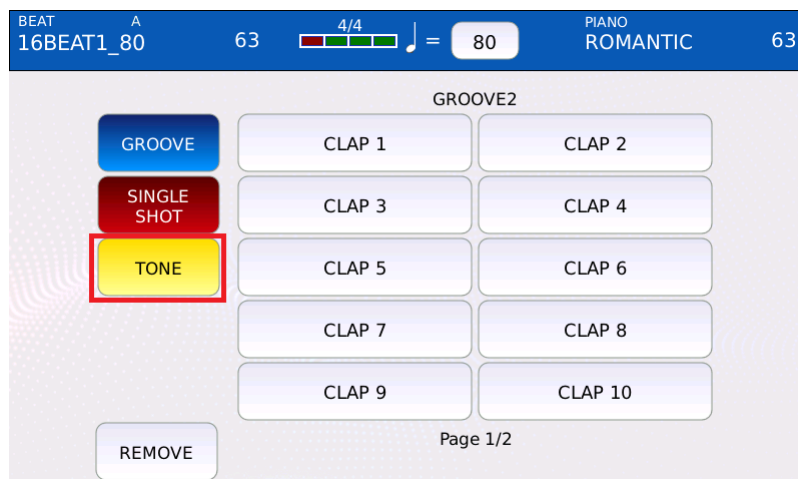
## SINGLE SHOT:

Die SINGLE SHOTS funktionieren auf die gleiche Art wie die Grooves, allerdings basieren sie auf einem einzelnen Schlaginstrument, wie z.B. Kick, HiHat oder Snare. Tippen Sie auf das Feld SINGLE SHOT um die Auswahl dieser Grooves zu öffnen. (nächstes Bild)



Insgesamt stehen Ihnen 75 dieser Grooves zur Verfügung. Mit dem Datenrad werden die einzelnen Seiten durchgescrollt, und durch Antippen der Grooves angewählt.

Aber damit nicht genug. Zusätzlich steht noch die Funktion TONE zur Verfügung, die für die einzelnen Instrumente verschiedene Soundvariationen bereitstellt. (nächstes Bild, rot markiert)



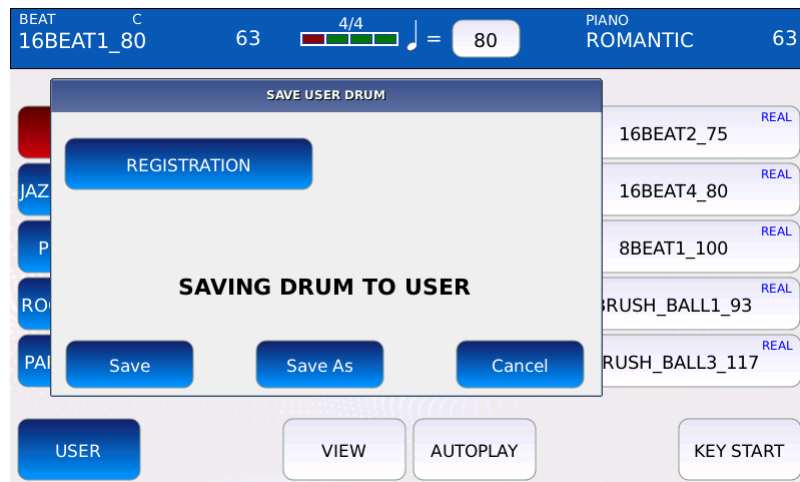
Alle Grooves, Variationen etc. können im laufenden Spielbetrieb ausprobiert und geändert werden.

Dem kreativen Experimentieren mit diesen vielfältigen Möglichkeiten steht also nichts mehr im Wege.  
Lassen Sie sich inspirieren!!!

Und dann...speichern Sie Ihre persönlichen Drumgrooves ganz einfach ab.

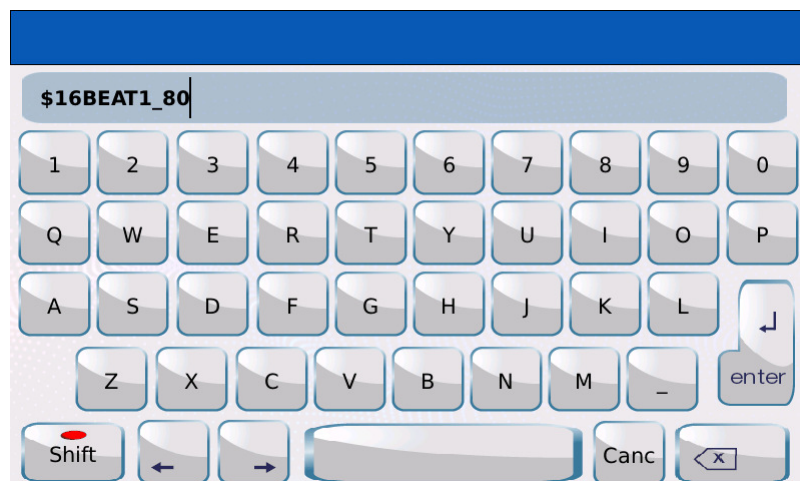
Drücken Sie den Taster SAVE. Es öffnet sich ein Pop-Up-Fenster, wie im nächsten Bild dargestellt.

Hier kann ausgewählt werden, ob der Drumstyle nur in eine Registration gespeichert werden soll, oder als eigenständiges File. Wir wählen letzteres.



Tippen Sie auf das Feld „Save“ um den Drumstyle unter dem bereits ausgewählten Namen zu speichern.

Tippen Sie auf das Feld „Save As“ um dem Drumstyle einen neuen Namen zu geben. In diesem Fall öffnet sich eine weitere Seite, auf der Sie den Namen eingeben können. (nächstes Bild)



Auf dieser Seite kann auch festgelegt werden, ob es sich um ein MIDI-GROOVE- oder REAL-Drumset handelt. Dabei kommt es darauf an, welches Zeichen bei der dem Namen vorangestellt wird.

**\$**-Zeichen: Der Drumstyle bekommt die Bezeichnung REAL im Display.

**&**-Zeichen: Der Drumstyle bekommt die Bezeichnung GROOVE im Display.

**Kein** Zeichen: Der Drumstyle bekommt die Bezeichnung MIDI im Display.

Diese Zuordnung hat NUR bei der Benennung und Anzeige im Display eine Bedeutung, im Drumstylenamen erscheinen diese Zeichen nicht. Die Anzeige der verschiedenen Styletypen würde also so aussehen, wie auf dem nächsten Bild dargestellt. (rot markiert)



Im letzten Teil der Drumbearbeitung befassen wir uns mit dem Bereich USER, hier können sogar noch eigene Ideen und Kreationen im LOUNGE gespeichert und eingesetzt werden.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

**Ihr KETRON- MUSIXX Team**