



d16 group
AUDIO SOFTWARE

PunchBOX

BASS DRUM SYNTHESIZER



Benutzerhandbuch

Überblick

Punchbox ist ein monophonisches Instrument zur Erzeugung von Kickdrum-Klängen durch Aufeinanderschichten verschiedener Klangquellen; dafür stehen insgesamt 4 Klanggeneratoren zum Abspielen von Samples, oder synthetisierten Sounds zur Verfügung. Zusätzlich bietet das Plugin einige Effekte zur weiteren Klangformung. **Punchbox** kommt mit einer umfangreichen Sammlung an Werks-Samples und -Presets, exklusiv entwickelt von *Sounds of Revolution* und *CFA-Sound*.

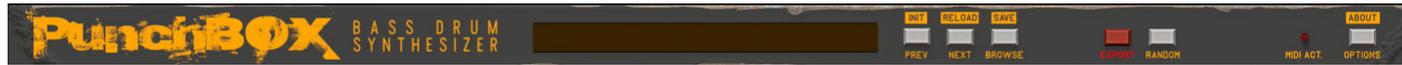
Wenn das Plugin geladen wurde öffnet sich die Benutzeroberfläche:



Puchbox - Benutzeroberfläche

Es sind folgende Sektionen verfügbar:

Kontrollleiste



Punchbox - Kontrollleiste

Hier werden die **Master-Presets** (globale Presets für das Plugin) organisiert, in erster Linie können die Presets hier gespeichert und geladen werden. Außerdem können hier Presets für den Austausch mit anderen Benutzern importiert / exportiert werden. Zusätzlich kann hier die Plugin-Konfiguration vorgenommen werden, die derzeitigen Einstellungen als Wave-Datei exportiert werden, und Parameter randomisiert werden.

Generator-Sektion



Generators section

Hier kann die eigentliche Klangerzeugung von **Punchbox** gesteuert werden.

Effekt-Sektion

Diese Sektion beinhaltet außer den Effekten den **Master/Limiter**-Block, den das Audiosignal, das von den Generatoren erzeugt wird, durchläuft, bevor es an den Audio-Ausgang des Plugins geleitet wird.



Effekt-Sektion

Beschreibung der Bedienelemente

Das Herzstück des Instruments besteht aus **4** Generatoren, die die einzelnen Komponenten des **Kickdrum**-Klangs bilden. Die Ausgänge der Generatoren werden zusammengemischt, zur Serie (Kaskade) von Effekten, und dann zum Audio-Ausgang des Plugins geleitet. Das Instrument ist monophonisch, und kann, je nach Einstellung, auf die Tonhöhe, und/oder die Anschlagsstärke von MIDI-Noten reagieren.

Generator-Sektion

Die **Generator-Sektion** besteht aus 4 unabhängig arbeitenden Modulen (Generatoren), die zusammengemischt die *Kickdrum* erzeugen. Jeder Generator hat dabei eine bestimmte Funktion:

- **Click** – Erzeugt den Akzent der Bassdrum; den anfänglichen kurzen „Klick“.
- **Tops** – Erzeugt den Haltepegel des Akzents (geringfügig längerer Klang, typischerweise in den höheren Frequenzbereichen).
- **Tools** – Erzeugt zusätzliches Donnern, Hintergrundgeräusche etc., die den Basisklang begleiten.
- **Kick** – Grund-/Basis-Klang des Schallkörpers der Bassdrum.

Die **Click**-, **Tops**- und **Tools**-Generatoren erzeugen die zusätzlichen Komponenten des finalen Klangs. Sie basieren rein auf Samples. Jeder dieser Generatoren verfügt über eine umfangreiche Werks-Sample-Bank.

Der **Kick**-Generator erzeugt den grundlegenden Klang des Schallkörpers. Er kann als **Sampler**, oder als **Synthesizer** (mit einigen zusätzlichen, alternativen Generator-Engines) fungieren. Sowie die anderen Generatoren, verfügt auch der Kick-Generator über einen großen Umfang an Werks-Inhalten in Form von Samples und Presets.

Die offene Architektur des Instruments erlaubt den Import von externen Samples als benutzerdefinierte Ressourcen.

Click-, Tops- und Tools-Generatoren

Die **Click**-, **Tops**-, und **Tools**-Generatoren erzeugen die zusätzlichen/Neben-Komponenten des Kickdrum-Klangs. Die Generatoren verfügen über eine nahezu identische Bedienoberfläche:



Click-, Tops-, und Tools-Generatoren

And it is controlled with the following set of parameters:

- **Active/Solo** – Mit dieser LED können Sie die einzelnen Generatoren aktivieren, oder einen der Generatoren solo schalten, durch Verwenden der **Strg**-Taste. ▣
- **Volume** – Regelt die Ausgangs-Lautstärke des Generators im Bereich von **-inf [dB]** bis zu **+12 [dB]**.
- **Smp. Start** – (nur für **Tools**, **Tops**) bestimmt den Startpunkt (Offset) des Samples. Dieser Parameter kann in einem Bereich von **0** bis

100% eingestellt werden, bei 0% erfolgt das Abspielen des Samples am Anfang, jeder andere Wert verringert die Laufzeit des Samples entsprechend.

- **St. Spread** – Bestimmt die Breite des Stereobilds des abgespielten Samples. In der mittleren Position (**Normal**) wird das Sample neutral, und unverändert abgespielt.
- **Panning** – Bestimmt die Position des abgespielten Samples im Stereo-Panorama.
- **High Cut** – Regelt die Eck-/Cutoff-Frequenz des Tiefpass-Filters, im Bereich von 2 [Hz] bis 22 [kHz].
- **Low Cut** – Regelt die Eck-/Cutoff-Frequenz des Hochpass-Filters, im Bereich von 2 [Hz] bis 22 [kHz].
- **Decay** – Bestimmt die Abklingzeit relativ zur Sample-Länge; bei einer Einstellung von **Max** sind Abklingzeit und Samplelänge gleich.
- **Tune** – Passt die Tonhöhe des Samples im Bereich von **-6 bis +6 Halbtönen** an.
- **Send (Click send, Tops send, Tools send)** – Regelt den Signalanteil, der zur Effekt-Serie, und direkt zum **Master / Limiter** (Effekte werden umgangen) geleitet wird. Bei einer Einstellung von **0%** wird das gesamte Signal zum **Master / Limiter** geleitet. Bei **50%** wird das Signal zur Hälfte zur Effekt-Serie geleitet, und zur Hälfte zum **Master / Limiter** (beim Umgehen der Effekte). Bei **100%** wird das gesamte Signal zur Effekt-Serie geleitet.

Jeder der Generatoren bietet zusätzlich eine **Sample Management**-Subsektion um Samples aus den **Werks-** oder **benutzerdefinierten** Inhalten auszusuchen, und zu laden, um benutzerdefinierte Samples zu importieren, oder um die Einstellungen des Generators zurückzusetzen.



Generatoren – Sample Management-Sektion

BESCHREIBUNG DER BEDIENELEMENTE • GENERATOR-SEKTION

Diese Subsektion bietet die folgenden Bedienelemente:

- **Sample Name** – Das Display zeigt den Namen des derzeit geladenen Samples; „---“ falls momentan kein Sample geladen ist.
- **Prev / Next** – Verwenden Sie diese Schaltflächen, um das vorherige (**Prev**), oder das nächste (**Next**) Sample aus der Sample-Bank des Generators zu laden.
- **Browser** – Ein Klick auf diese Schaltfläche öffnet das Fenster mit dem **Sample-Browser**, der ein präziseres Anwählen der Samples, beispielsweise durch Filtern von Suchbegriffen ermöglicht (diese Funktion wird näher im Kapitel **Preset-Management** beschrieben).
- **Init (Prev + Strg)** – Setzt die Generator-Einstellungen auf die Standardwerte zurück, und löscht das Sample aus dem Speicher des Generators.
- **Reload (Next + Strg)** – Stellt die zuletzt geladenen Master-Einstellungen (**Master Preset**) für die Generator-Sektion wieder her, und lädt das ursprünglich geladene Sample, falls es sich vom derzeit geladenen Sample unterscheidet.

Kick-Generator

Dieser Generator erzeugt den Schallkörper, den Basisklang der Kickdrum. Dabei stehen einige unterschiedliche Engines zur Auswahl:

- **Sample** – Ein Sampler, der Samples aus den umfangreichen Werks-Inhalten laden, oder vom Nutzer erstellte Samples importieren kann.
- **909** – Ein Percussion-Synthesizer, der auf der Kickdrum-Erzeugung des *TR-909* Drumcomputers basiert.
- **808** – Ein Percussion-Synthesizer, der auf der Kickdrum-Erzeugung des *TR-808* Drumcomputers basiert.
- **606** – Ein Percussion-Synthesizer, der auf der Kickdrum-Erzeugung des *TR-606* Drumcomputers basiert.
- **Sine** – Ein Percussion-Synthesizer, der die Erzeugung von Kickdrums durch Amplituden- und Frequenz-Modulation einer Sinus-Wellenform ermöglicht.



Kickgenerator mit der Sample-Engine

Mit den **Mode**-Schaltflächen kann eine der verfügbaren Generator-Engines ausgewählt werden:



Mode-Parameter

Unter den **Mode**-Schaltflächen befindet sich die **Preset / Sample Management**-Sektion:



Preset / Sample Management-Sektion des Kick-Generators

Hier können die **Werks-** / **Benutzer**-Inhalte (Samples oder Presets) für die derzeitig ausgewählte Generator-Engine ausgewählt werden. Diese Sektion bietet die folgenden Bedienelemente:

- **Prev / Next** – Mit diesen beiden Schaltflächen können Sie das vorherige, oder das nächste Element der Sample- oder Preset-Bank (je nach verwendeter Generator-Engine) auswählen.
- **Browse** – Ein Klick auf diese Schaltfläche öffnet den **Sample-/Preset-Browser** – nähere Informationen dazu finden Sie im Kapitel **Preset-Management**.
- **Init (Prev + Strg)** – Setzt die Einstellungen des Generators auf die Standardwerte zurück, und löscht das Sample aus dem Speicher des Generators, falls die **Sample**-Engine verwendet wird.
- **Reload (Next + Strg)** – Stellt die zuletzt geladenen Master-Einstellungen (**Master Preset**) für die aktive Generator-Engine wieder her, und lädt das im Master-Preset verwendete Sample, falls die **Sample**-Engine verwendet wird.
- **Save (Browse + Strg)** – Die Speichern-Funktion ist nur dann verfügbar, wenn eine der Synthesizer-Engines verwendet wird, und kann zum Speichern der derzeitigen Einstellungen der Engine als Nutzer-Preset verwendet werden.

Am unteren Ende der Kick-Sektion befinden sich einige allgemeine Parameter, die unabhängig von der verwendeten Generator-Engine verfügbar sind:



Kick-Sektion – allgemeine Parameter

- **Kick Send** – Hier kann der Anteil des **Kick**-Signals eingestellt werden, der zur Effekt-Serie, oder direkt zum **Master / Limiter** (Effekte werden umgangen) geleitet wird. Bei einer Einstellung von **0%** wird das gesamte Signal zum **Master / Limiter** geleitet. Bei einer Einstellung von **50%** wird das **Kick**-Signal zur Hälfte zur Effekt-Serie, und zur Hälfte zum **Master / Limiter** geleitet. Bei einer Einstellung von **100%** wird das komplette Signal zur Effekt-Serie geleitet.
- **Velocity** – Mit diesem Schalter können Sie festlegen, ob **Punchbox** auf die **Anschlagsstärke** von eingehenden MIDI-Noten reagieren soll. Dies ist ein globaler Parameter, der sich auf alle Generatoren, inklusive **Top**, **Tools** und **Click** auswirkt.
- **Keytrack** – Mit diesem Schalter können Sie festlegen, ob der **Kick**-Generator auf die **Tonhöhe** von eingehenden MIDI-Noten reagieren soll.

Generator-Engines

Der **Kick**-Generator ermöglicht die Auswahl einer von mehreren verfügbaren Generator-Engines. Mit dem **Mode**-Parameter kann eine der Engines ausgewählt werden. Wurde eine der Generator-Engines ausgewählt, dann verändert sich die Bedienoberfläche entsprechend:



Generator-Engine in der Kick-Sektion

Sample

Die **Sample**-Generator-Engine ermöglicht das Verwenden von Samples als Klangquelle für die **Kickdrum**. Wählen Sie dafür **Sample** für den Mode-Parameter. Der **Sample**-Generator bietet die folgenden Parameter:

- **St. Width** – Regelt die Breite des Stereobilds des abgespielten Samples. Bei der mittleren Stellung (**Normal**) wird das Sample neutral, und ohne Veränderung des Stereobilds abgespielt.
- **Pitch** – Passt die Tonhöhe des Samples in einem Bereich von **-4 bis +4 Halbtönen** an.
- **Sample Start** – Bestimmt den Startpunkt für das Abspielen des Samples. Hier kann ein Bereich von **0 bis 100%** eingestellt werden, bei einem Wert von **0%** wird das Sample direkt von dessen Anfang abgespielt.
- **Level** – Regelt die Ausgangs-Lautstärke des Sample-Generators.
- **High Cut** – Regelt die Eck-/Cutoff-Frequenz des Tiefpass-Filters, in einem Bereich von **2 [Hz] bis 20 [kHz]**.
- **Attack** – Bestimmt die Einschwingzeit der Amplitude, in einem Bereich von **0 [ms] bis 200 [ms]**.
- **Attack Curve** – Legt die Form der Hüllkurve für die Einschwingphase der Amplitude fest – von konkav, über linear, bis hin zu konvex.
- **Decay** – Bestimmt die Abklingzeit der Amplitude, relativ zur gesamten Sample-Länge. Ist hier Max eingestellt, dann ist die Abklingzeit genauso lang wie die Sample-Länge.
- **Decay Curve** – Legt die Form der Hüllkurve für die Abklingphase der Amplitude fest – von konkav, über linear, bis hin zu konvex.



909

Die 909-Generator-Engine ist eine originalgetreue Nachbildung der Kickdrum des TR-909 Drumcomputers – eine klassische und seit den 90ern im Techno-Bereich populäre Bassdrum. Die 909-Sektion bietet alle Parameter des Original-Instruments, und zwei zusätzliche Knöpfe, um den Klang darüber hinaus anzupassen:

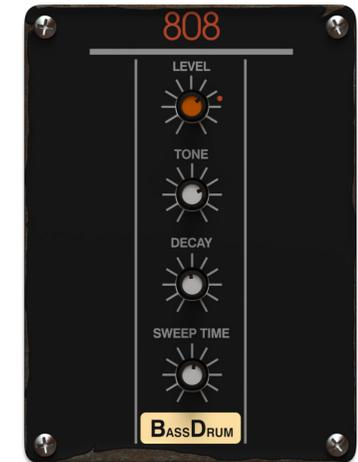
- **Level** – Regelt die Ausgangs-Lautstärke des Generators.
- **Attack** – Bestimmt die Lautstärke der Startphase (Akzent).
- **Tune** – Regelt die Länge der Abklingphase der Hüllkurve für die Frequenzmodulation der Kickdrum.
- **Decay** – Bestimmt die Abklingzeit der Amplitude.
- **Pitch** – Hier kann die Grundfrequenz (Tonhöhe) der Kickdrum eingestellt werden.
- **Tune depth** – Regelt die Intensität der Frequenzmodulation der Kickdrum.



808

Die 808-Generator-Engine ist eine Emulation der Bassdrum des TR-808 Drumcomputers – ein klassischen Electro-Sound. Die 808-Sektion bietet die folgenden Parameter:

- **Level** – Regelt die Ausgangs-Lautstärke des Generators.
- **Tone** – Bestimmt den Klang der Einschwingphase der Kickdrum.
- **Decay** – Bestimmt die Abklingzeit der Amplitude.
- **Sweep Time** – Bestimmt die Länge der Abklingphase der Frequenzmodulation.



606

Die 606-Generator-Engine ist eine Emulation der Bassdrum des TR-606 Drumcomputers – eine typische, kurze Electro-/Hip Hop-Bassdrum. Mit den folgenden Parametern kann der Klang angepasst werden:

- **Volume** – Regelt die Ausgangs-Lautstärke des Generators.
- **Decay** – Bestimmt die Abklingzeit der Amplitude.
- **Tune** – Bestimmt die Klangcharakteristik der Bassdrum.
- **Attack** – Bestimmt die Lautstärke der Startphase (Akzent).



Sine

Dieser Generator erlaubt das Erzeugen des Schallkörpers der Kickdrum durch eine Amplituden- und Frequenz-modulierte Sinus-Wellenform.

Die erste Reihe von Bedienelementen bietet Parameter zur Steuerung der Amplituden-Hüllkurve:

- **Attack** – Einschwingzeit der Amplitude.
- **Hold** – Haltezeit, im Bereich von **1 [ms]** bis **1 [sec]**.
- **Decay** – Ausklingzeit der Amplitude.

Die nächste Reihe bietet Parameter zur Steuerung der Frequenz-Modulation des Oszillators:

- **Start Freq** – Start-Frequenz im Bereich von **5 [Hz]** bis **8 [kHz]**.
- **End Freq** – End-Frequenz im Bereich von **5 [Hz]** bis **115 [kHz]**.
- **Sweep Time** – Modulations-Rate im Bereich von **1 [ms]** bis **1 [sec]**.

Die letzte Reihe bietet Parameter zum Festlegen der Charakteristik der Amplituden- und Frequenz-Modulation:

- **Attack Curve** – Legt die Form der Hüllkurve für die Einschwingphase fest.
- **Decay Curve** – Bestimmt die Form der Hüllkurve für die Ausklingphase.
- **Sweep Curve** – Bestimmt die Charakteristik, bzw. die Form der Kurve für die Frequenz-Modulation.

Der letzte Parameter, **Level**, regelt die Ausgangs-Lautstärke des Generators.



Generator Signalführung - Send

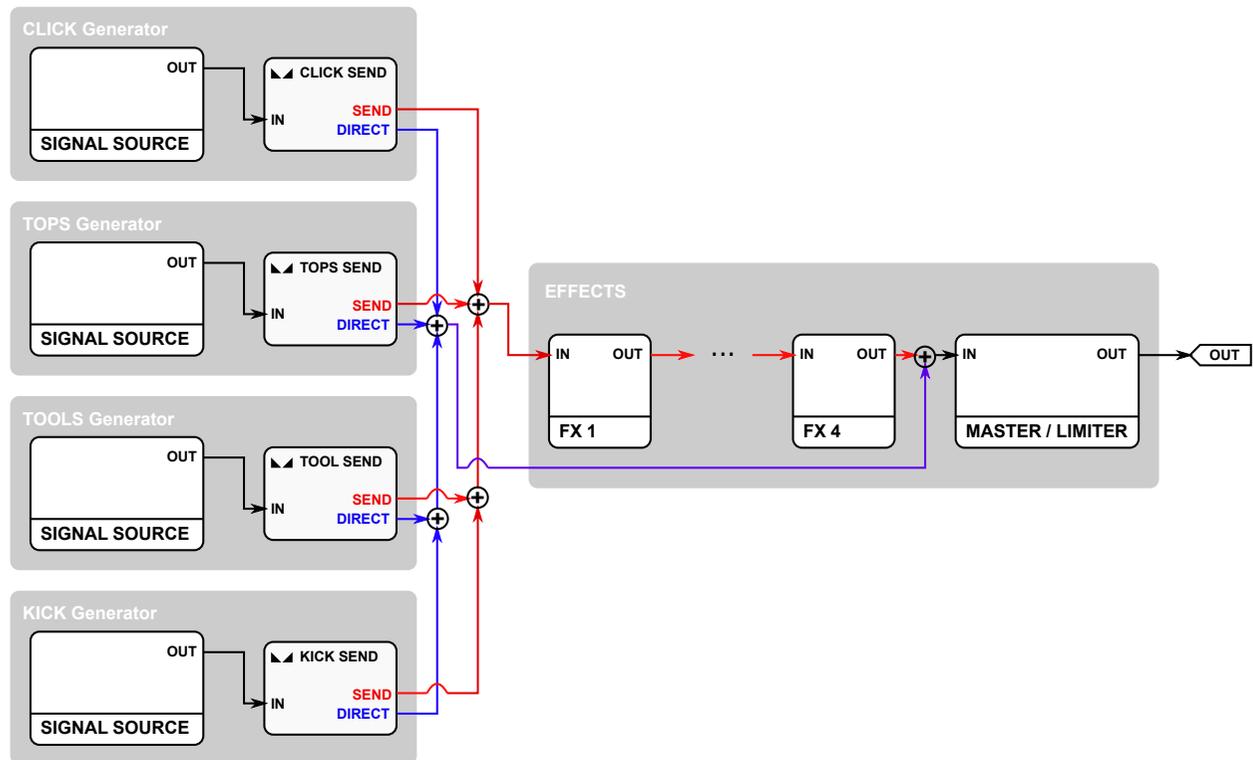
Mit den **Send**-Parametern kann der Anteil des Signals festgelegt werden, der von jedem der Generatoren zur Effekt-Serie, oder direkt zum **Master / Limiter** geleitet wird. Der **Send**-Parameter arbeitet dabei als eine Art Überblendung, der das Verhältnis zwischen dem Signal, das zum Effekt-Block geleitet wird, und dem, das diesen Block umgeht, regelt.



Send-Regler in den Generator-Sektionen

Beim Minimalwert (Regler ganz nach links) wird das Signal des entsprechenden Generators direkt zum **Master / Limiter** geleitet. Beim Maximalwert (Regler ganz nach rechts) wird das Signal komplett zur Effekt-Serie geleitet. Steht der Regler in der Mitte (50 %), dann wird das Signal zu gleichen Anteilen zur Effekt-Serie, und zum **Master / Limiter** geleitet.

Das untenstehende Diagramm stellt den Signalfluss aus den Generatoren zur **Effekt**- und **Master / Limiter**-Sektion dar.



Signalfluss aus den Generatoren durch die Effekt-Kette

Die roten Linien stellen den Signalfluss zur Effekt-Serie dar. Die blauen Linien stellen den unverarbeiteten (die Effekt-Kette umgehenden) Signalfluss direkt zum Master / Limiter dar.

Der Knotenpunkt, an dem das Direkt-Signal (blaue Linien) dem Signallfluss zum Master hinzugemischt wird, kann verändert werden, um komplexere Strukturen zu erzielen, aber dies ist nicht Gegenstand dieses Kapitels. Für weitere Informationen, schlagen Sie bitte im Kapitel über die Effekt-Sektion nach.

Randomisierung

Um interessante Zufallseffekte zu erhalten, können einige Parameter der **Generator-Sektion** randomisiert (zufällig angeordnet) werden. Um den Dialog für die Randomisierung zu öffnen, klicken Sie auf die **Random**-Schaltfläche in der **Kontrollleiste** oben.



Random-Schaltfläche

Effekt-Sektion

Die Effekt-Sektion ermöglicht den Klang der erzeugten Bassdrum weitergehend zu formen. Dafür stehen 5 in Serie/Kaskade geschaltete Module zur Klangverarbeitung zur Verfügung. Der serielle Signalfluss verläuft dabei von links nach rechts, d.h. vom Effekt ganz links bis hin zum **Master / Limiter-Effekt** auf der rechten Seite.



Effects section

Der letzte Effekt in der Reihe ist der **Master / Limiter-Effekt**, dessen Position ist in der Reihe fixiert.

Die Sequenz (Position in der Reihe) der vier übrigen Effekte kann per Drag & Drop angepasst werden (mehr Informationen dazu im nächsten Kapitel).

BESCHREIBUNG DER BEDIENELEMENTE • EFFEKT-SEKTION

Die Effekte können durch einen Klick auf die **Kopfzeile** ein- oder ausgeschaltet werden – der Status wird dabei durch die LED angezeigt.



Effekt-Sektion – Kopfzeilen mit LED's

Verfügbare Effekt-Blöcke

Für die Effekt-Sektion sind die folgenden Effekt-Algorithmen verfügbar:

- Bitcrusher
- Distortion (Verzerrung)
- Multimode Filter
- Equalizer
- Limiter

Bitcrusher

Der **Bitcrusher** verfügt über die folgenden Parameter zur Klangsteuerung:

- **Preamp** – Regelt die Verstärkung des Eingangssignals im Bereich von **0 [dB]** bis **48 [dB]**.
- **Lowcut** – Legt die Eck-/Cutoff-Frequenz des passiven Hochpass-Filters fest, den das Audiosignal durchläuft, bevor es zum Quantizer geleitet wird. Das Filter arbeitet in einem Bereich von **3 [Hz]** bis **300 [kHz]**.
- **Quantize** – Legt die Anzahl der Bits für die Bitreduktion fest. Steht dieser Parameter auf **Off**, dann ist der Quantizer deaktiviert.
- **Sampling Freq** – Legt die Frequenz für das Resampling fest, in einem Bereich von **44 [Hz]** bis **44 [kHz]**.
- **Resampling Filter** – Aktiviert/Deaktiviert den Resampling-Filter.
- Die **Bitcrusher** Preset-Management-Sektion:
 - **Next/Prev** – Läd das nächste (**Next**), oder das vorherige (**Prev**) Preset in der **Bitcrusher**-Preset-Bank.
 - **Browser** – Ein Klick auf diese Schaltfläche öffnet den **Preset-Browser** (für mehr Informationen dazu schlagen Sie bitte im Kapitel **Preset-Management** nach).
 - **Init (Prev + Strg)** – Setzt die Parameter des Effekts auf ihre Standardwerte zurück.
 - **Reload (Next + Strg)** – Stellt die Werte des zuletzt geladenen **Master-Presets** für die Parameter des Bitcrusher-Effekts wieder her.
 - **Save (Browse + Strg)** – Speichert die derzeitigen Effekt-Einstellungen als Preset.
- **FX Amount** – Bestimmt das Verhältnis zwischen Originalsignal (**Dry**) und Effektsignal (**Wet**), das zum nächsten Effekt in der Reihe geleitet wird.



Distortion (Verzerrung)

Für den **Verzerrungs-Effekt** stehen folgende Parameter zur Verfügung:

- **Shape** – Wählt den Kurventyp für das **Clipping** aus:
 - Tanh
 - Atan
 - Hard Clip
 - Crossover
 - Asymmetrische hyperbolische Tangente
 - Gemischt Tanh und lineares Hard Clip
- **Dynamics** – Kompressions-Ratio des Signals, bevor es in den **Clipper** geleitet wird.
- **Preamp** – Verstärkung des Signals, bevor es den **Clipper** durchläuft, im Bereich von **0 [dB]** bis **48 [dB]**.
- **Low Cut** – Eck-/Cutoff-Frequenz des passiven Hochpass-Filters vor dem **Clipper**, im Bereich von **3 [Hz]** bis **300 [Hz]**.
- **Contour** – **Clipper** Knieweite.
- **Tone** – Klangcharakteristik der Übersteuerung.
- **Volume** – Signalpegel am Ausgang im Bereich von **inf [dB]** bis **12 [dB]**.
- Die Preset-Management-Sektion des **Distortion**-Effekts:
 - **Next/Prev** – Läd das nächste (**Next**), oder das vorherige (**Prev**) Preset in der **Distortion**-Preset-Bank.
 - **Browser** – Ein Klick auf diese Schaltfläche öffnet den **Preset-Browser** (für mehr Informationen dazu schlagen Sie bitte im Kapitel **Preset-Management** nach).
 - **Init (Prev + Strg)** – Setzt die Parameter des Effekts auf ihre Standardwerte zurück.
 - **Reload (Next + Strg)** – Stellt die Werte des zuletzt geladenen **Master-Presets** für die Parameter des **Distortion**-Effekts wieder her.
 - **Save (Browse + Strg)** – Speichert die derzeitigen Effekt-Einstellungen als Preset.
- **FX Amount** – Bestimmt das Verhältnis zwischen Originalsignal (**Dry**) und Effektsignal (**Wet**), das zum nächsten Effekt in der Reihe geleitet wird.effect.



Multimode Filter

Zur Steuerung des Multimode-Filters stehen folgende Parameter zur Verfügung:

- **Cutoff** – Regelt die Eck-/Cutoff-Frequenz des Filters im Bereich von **1 [Hz]** bis **22 [kHz]**.
- **Resonance** – Legt die Betonung der Eck-Frequenz fest.
- **Mode** – Flankensteilheit des Filters: **12 [dB]** oder **24 [dB]** Dämpfung.
- **Type** – Filtertyp:
 - **LP** – Tiefpass-Filter
 - **BP** – Bandpass-Filter
 - **HP** – Hochpass-Filter
- **FX Amount** – Bestimmt das Verhältnis zwischen Originalsignal (**Dry**) und Effektsignal (**Wet**), das zum nächsten Effekt in der Reihe geleitet wird



Equalizer

Für den Equalizer stehen folgende Parameter zur Verfügung:

- **High** – Höhenanhebung (5 [kHz] und höher) im Bereich von -24 [dB] bis +24 [dB].
- **Middle** – Mittenanhebung (parametrischer Equalizer) im Bereich von -24 [dB] bis +24 [dB].
- **Middle Freq** – Frequenz des Mitten-Bandes (parametrischer Equalizer) im Bereich von 100 [Hz] bis 10 [kHz].
- **Low** – Tiefenanhebung (100 [Hz] und tiefer) im Bereich von -24 [dB] bis +24 [dB].



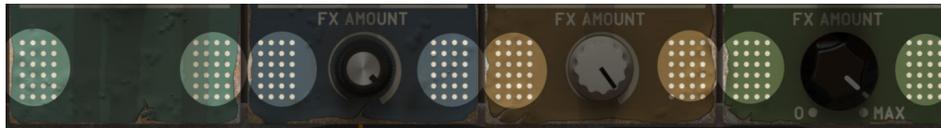
Master / Limiter

Den letzten Block in der Reihe der klangverarbeitenden Effekte bildet der optional zu aktivierende Limiter mit eingebautem Auto-Makeup. Ist der Limiter aktiviert, dann bestimmt der **Threshold**-Parameter bei welchem Pegel der Kompressor angesprochen wird, während der **Output**-Parameter bestimmt, auf welchen Pegel das Signal angehoben wird. Das Kompressions-Verhältnis des Limiters beträgt **1:inf**, die Aktivität kann bei **Gain Reduction** abgelesen werden. Wenn der **Limiter** abgeschaltet ist, dann regelt der **Output**-Parameter die Signalverstärkung. Die **Output Clip-LED** zeigt an, wenn das Ausgangs-Signal **0 [dB]** übersteigt.



Anpassen der Sequenz (Reihenfolge) der Effekt-Serie

Die Sequenz der ersten 4 Effekt-Sektionen can durch **Drag & Drop** angepasst werden.



Drag & Drop-Bereiche in den Effekt-Sektionen

Im unteren Teil der Effekte befinden sich auf beiden Seiten Bereiche, die durch eine Matrix von Punkten gekennzeichnet sind, und mit denen jeder der 4 Effekte an die gewünschte Position in der Effekt-Serie gezogen werden kann (linke Maustaste gedrückt halten und Drag & Drop).

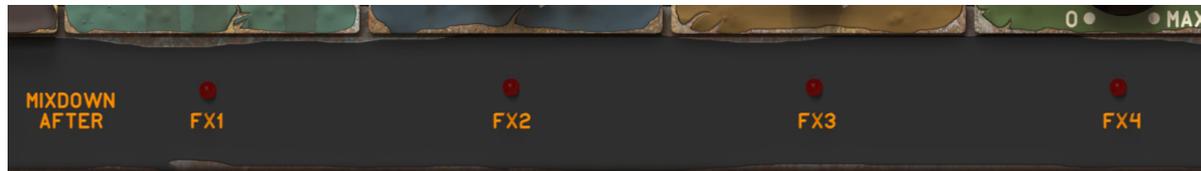


Verschobener Equalizer-Effekt

Beim Verschieben eines **Effekts** auf einen anderen **Effekt** werden diese in der Reihe ausgetauscht.

Mixdown After

Die Einstellungen der **Send-Parameter** in den **Generator**-Sektionen bestimmen den Signal-Anteil, der zur Effekt-Serie, und direkt zum **Master / Limiter** geleitet wird.



Audio-Abmischung in den Effekt-Sektionen

Mit den **Mixdown After-LED's** kann die Stelle, an der das Signal der Generatoren dem Signalfluss in den Effekt-Sektionen hinzugefügt, oder mit diesem gemischt wird, bestimmt werden.

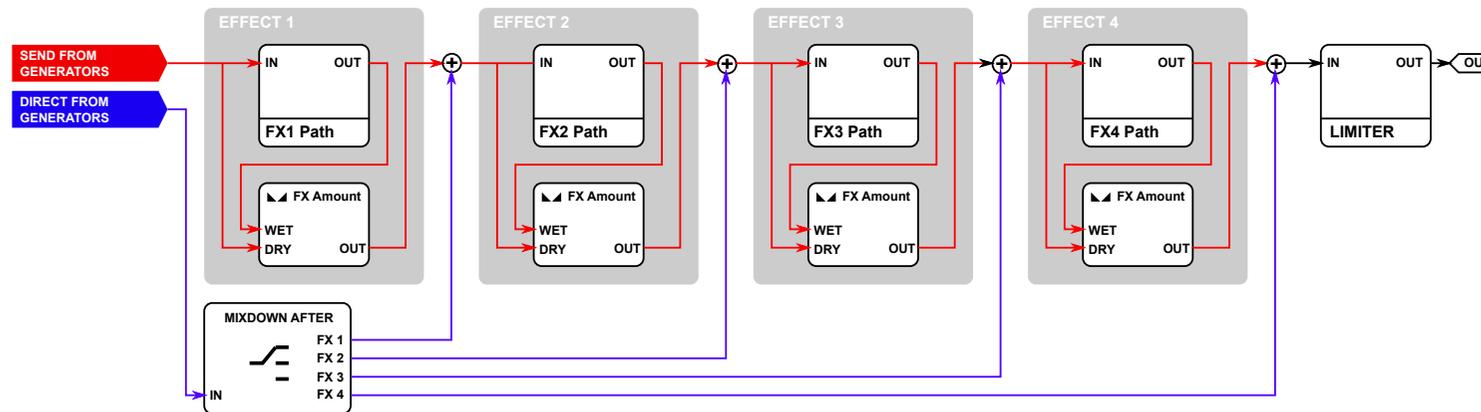
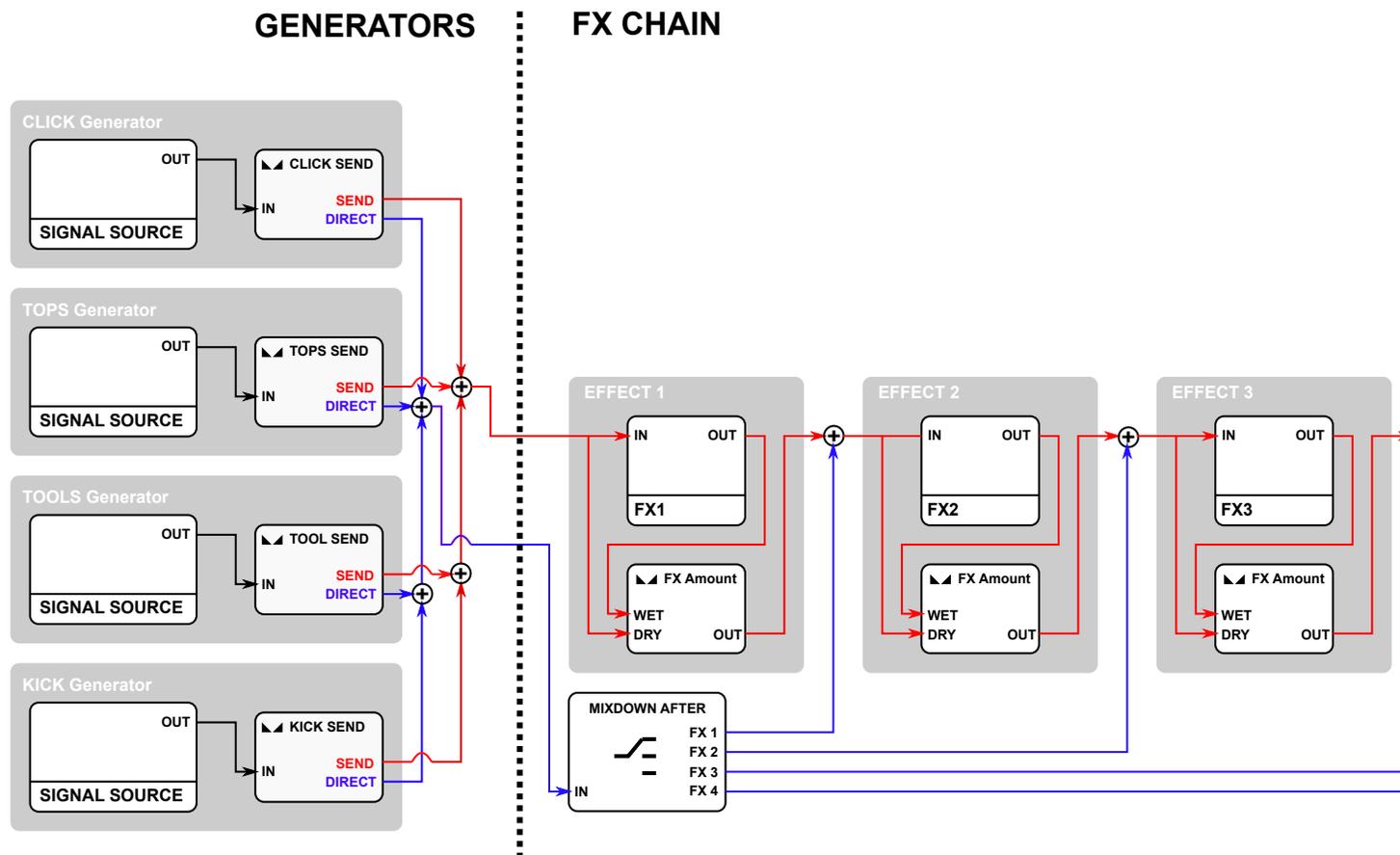


Diagramm des Signalflusses der Effekt-Sektionen mit Mixdown After-Parameter

Standardmäßig ist für **Mixdown After FX4** ausgewählt. Das heißt, dass das Audio-Signal aus den Generatoren auf zwei Wege geleitet wird; das primäre Signal umgeht die Effekt-Serie, und wird direkt in den **Master / Limiter** geleitet (blaue Linien), und das Send-Signal wird in die Effekt-Reihe geleitet, durch die aktiven Effekte bearbeitet, bevor es den **Limiter** erreicht (rote Linien). Die **Mixdown After**-Einstellung legt den Punkt fest, an dem das primäre Signal dem Send-Signal hinzugefügt/beigemischt wird.

Punchbox - Signalfluss

Das Diagramm unten stellt den kompletten Signalfluss des Instruments dar (der direkte Generator-Ausgang wird dabei durch die **Mixdown After**-Einstellung festgelegt).



Punchbox signal flow

Exportieren der Klang-Einstellungen als Sample

Um Rechenleistung einzusparen können die aktuellen Klang-Einstellungen des Plugins als Sample gespeichert werden, und anstelle des Plugins im Projekt in der Host-Applikation verwendet werden. Wenn Sie zufrieden mit Ihrem Kickdrum-Sound sind, klicken Sie auf die **Export**-Schaltfläche in der obenliegenden **Kontrollleiste**:



Export-Schaltfläche

Dies öffnet den **Sample Export**-Dialog.

Preset- und Sample-Management

Preset-Struktur und -Typen

Die Organisation der Presets in **Punchbox** geschieht auf mehreren Ebenen, das heisst, dass die Presets im Instrument in einer bestimmten Hierarchie angeordnet sind. **Punchbox** verfügt über die folgenden Typen von Presets:

- **Master Preset** – Bei diesem Preset-Typ handelt es sich um ein globales Preset, das sowohl alle verfügbaren Parameter der Generatoren und Effekte, als auch die geladenen Samples enthält. Unten aufgelistet sind die verschiedenen Untertypen von Presets, bzw. die Reihe von Presets, und Parametern, die zusammen das **Master Preset** bilden:
 - **909 Preset** – Beinhaltet die Parameter der **909**-Engine der **Kick**-Sektion.
 - **808 Preset** – Beinhaltet die Parameter der **808**- Engine der **Kick**-Sektion.
 - **606 Preset** – Beinhaltet die Parameter der **606**- Engine der **Kick**-Sektion.
 - **Sine Preset** – Beinhaltet die Parameter der **Sine**- Engine der **Kick**-Sektion.
 - **Bitcrusher Preset** – Beinhaltet die Parameter des **Bitcrusher-Effekts**.
 - **Distortion Preset** – Beinhaltet die Parameter des **Verzerrungs-Effekts**.

Jeder der Preset-Typen wird unabhängig gespeichert (unterteilt in Benutzer- und Werks-Inhalte), und kann über die **Preset Management**-Sektion der Benutzeroberfläche, oder über den **Preset-Browser** verwaltet werden.

Presets - Navigation

Die **Preset Management**-Sektion ermöglicht das schnelle Navigieren durch die Struktur der Presets:



Preset Management-Sektion für die Master-Presets

Jede **Preset Management**-Sektion (für alle Preset-Typen) verfügt über die folgenden gemeinsamen Bedienelemente / Funktionen:\

- **Preset Name** – Zeigt den Namen des derzeit geladenen Presets an.
- **Prev / Next** – Diese Schaltflächen ermöglichen die lineare Navigation durch die Liste der Presets (abhängig von den derzeit angewandten Filtern – beschrieben weiter unten).
- **Init (Prev + Strg ▣)** – **Prev** + Strg-Taste setzt die Parameter des Plugins auf ihre Standardwerte zurück.
- **Reload (Next + Strg)** – **Next** + Strg-Taste lädt die Werte des zuletzt geladenen Preset-Typen, oder, wenn es in der **Master Preset-Management**-Sektion verwendet wird, die Werte des zuletzt geladenen **Master Presets**.
- **Save (Browse + Strg)** – **Browse** + Strg-Taste speichert die aktuellen Parameter-Werte als neues Preset, oder überschreibt ein existierendes Preset (beschrieben weiter unten).
- **Browse** – Ein Klick auf diese Schaltfläche öffnet den **Preset-Browser** am unteren Ende der Benutzeroberfläche.

Der Preset-Browser gestaltet sich wie folgt:



Preset-Browser

Es stehen drei Haupt-Sektionen zur Verfügung:

- **Content** – Hier sind die Quellen gelistet, aus denen die Presets eingelesen werden.
- **Filters** – Hier können die Presets anhand von Suchmasken gefiltert werden (standardmäßig inaktiv).
- **Results** – Hier werden die gefilterten Resultate, anhand der bei **Filters** eingegebenen Kriterien, angezeigt.

Contents

In diesem Bereich können die Ressourcen für die Preset-Suche ausgewählt werden. Hier gibt es zwei Auswahlmöglichkeiten:

- **Factory** – Die Werks-Inhalte des Plugins; diese können nicht bearbeitet werden (schreibgeschützt).
- **User** – Benutzerdefinierte Inhalte; hier sind die Inhalte zu finden, die durch den Benutzer erstellt wurden, diese können frei bearbeitet werden, mit anderen Nutzern geteilt werden etc.

Durch die Auswahl einer Option werden die Suchergebnisse auf die ausgewählte Quelle beschränkt.

Preset-Filters

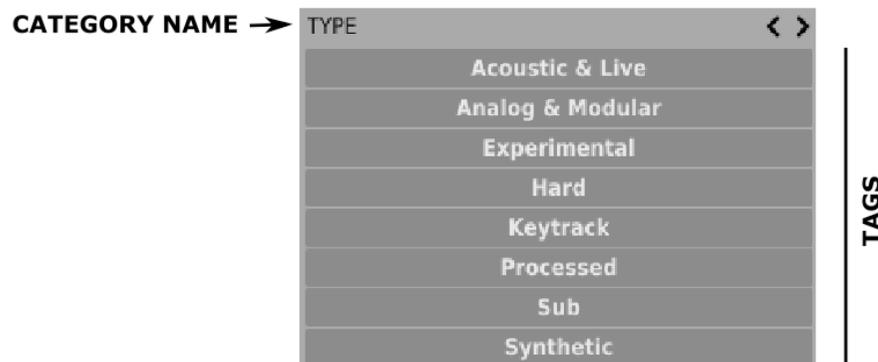
Das Plugin erlaubt die Unterteilung der Presets durch Verwenden von **Kategorien** und **Tags**, um das Durchsuchen der Presets zu vereinfachen, und zu beschleunigen.



Preset-Browser - Kategorien-Filter

Kategorien und Tags

Jedes Preset wird durch einige allgemeine **Kategorien** gekennzeichnet. Innerhalb jeder Kategorie kann es einen oder mehrere **Tags** geben.



Eine einzelne Kategorie eines Filters mit einer Beschreibung seiner Elemente

Die Werks-Presets wurden bei ihrer Erstellung durch **Kategorien**, und **Tags** gekennzeichnet. Dabei werden **Kategorien** und **Tags** so gewählt, dass das Preset bestmöglich klanglich beschrieben, und eingeteilt wird.

Das Bearbeiten von **Kategorien** und **Tags** ist für die Werks-Inhalte nicht möglich, da diese für die Bearbeitung gesperrt sind. Benutzerdefinierte Presets können mit den **Kategorien** und **Tags** der Werks-Inhalte gekennzeichnet werden, oder durch benutzerdefinierte Tags, um die eigens erstellten Presets zu beschreiben.

Filter-Ergebnisse

Unter **Results** finden sich die Presets der ausgewählten Quellen, die den Kriterien des Such-Filters entsprechen. Diese können in dieser Sektion durchsucht, und geladen werden (im standardmäßig aktivierten **Browsing-Modus**).

^ RESULTS						
A Good Start	Afraid 1	Almost 1	Analog Circuit 1	Appreciate The Simple T	At The Butcher's 1	Ba
Abyss	Afraid 2	Almost 2	Analog Circuit 2	Appreciate The Simple T	At The Butcher's 2	Ba
Acidic	Afraid 3	Almost 3	Appointment Fixed 1	Appreciate The Simple T	At The Butcher's 3	Ba
Act	Alarma! 1	Almost 4	Appointment Fixed 2	Arrested 1	At The Butcher's 4	Ba
Advantage 1	Alarma! 2	Anabolic 1	Appointment Fixed 3	Arrested 2	Baby Killed The Bassdru	Ba
Advantage 2	Alien	Anabolic 2	Appointment Fixed 4	Arrested 3	Back In The UK 1	Ba

Filter-Ergebnisse im Preset-Browser

Klicken Sie auf eins der Presets um dieses auszuwählen und zu laden.

Doppelklicken Sie auf ein Preset um dessen Namen zu bearbeiten. ▶ *

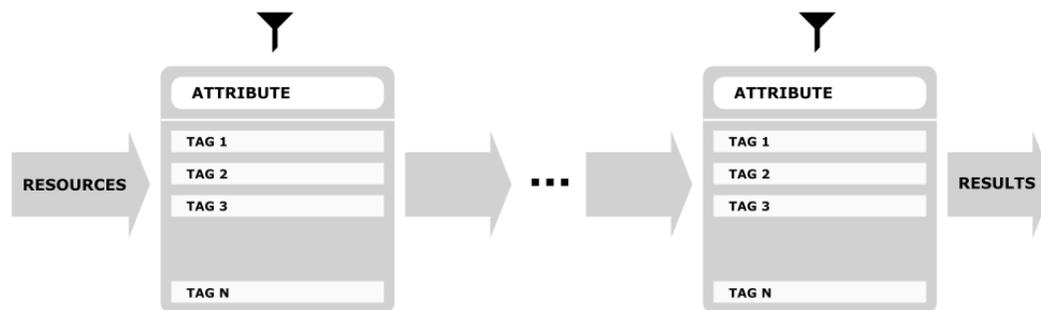
Filtern von Presets

Die einzelnen Spalten in der **Preset-Filter**-Sektion repräsentieren die verschiedenen **Kategorien**, während die Reihen unterschiedliche **Tags** innerhalb dieser **Kategorien** beinhalten.

FILTERS		
MODE	TYPE	GENRE
606	Acoustic & Live	Dubstep
808	Analog & Modular	EDM
909	Experimental	Hard Dance
Sample	Hard	Hip Hop & Trap
Sine	Keytrack	House
	Processed	Minimal
	Sub	Techno
	Synthetic	Trance

Preset-Browser – Kategorien-Filter

Die Ergebnisse in den einzelnen Spalten hängen von der Auswahl in den vorherigen Spalten ab, das heisst, dass die verfügbaren Presets der ausgewählten Quelle nach dem Vorhandensein der ausgewählten **Tags** der ersten **Kategorie** (links) gefiltert werden, dann, zusätzlich, nach dem Vorhandensein der **Tags** der zweiten **Kategorie** etc. bis zum letzten **Kategorien-Filter**.



Filtern von Presets anhand von Kategorien und Tags

Die Ergebnisse dieser Filterung (Presets, die den Such-Kriterien entsprechen) finden sich weiter unten, unter **Results**.

Grundlegende Aktionen bei der Filterung

Die **Tags** funktionieren als Umschalter. Klicken Sie auf einen Tag, um diesen zu aktivieren/deaktivieren (wenn der Eintrag grau ist, dann ist der **Tag** inaktiv, ist dieser blau, dann ist der **Tag** aktiv). Wenn wenigstens einer der **Tags** in einer Spalte (**Kategorie**) aktiv ist, dann ist die Filterung aktiv.

Wenn zum Beispiel die erste Spalte die **Kategorie** Type darstellt, und die folgenden **Tags** beinhaltet: {Acoustic & Live, Analog & Modular, Experimental, Hard etc.}, dann aktiviert ein Klick auf den **Tag** Experimental den **Kategorien-Filter** Type, und grenzt die Liste der Presets auf diejenigen Presets ein, die den Experimental-**Tag** in der Type-**Kategorie** aufweisen.



Experimental-Tag in der Type-Kategorie

Bei einem weiteren Klick auf den Experimental-**Tag** wird der Filter deaktiviert, so dass wieder alle Inhalte der ausgewählten Quelle angezeigt werden.

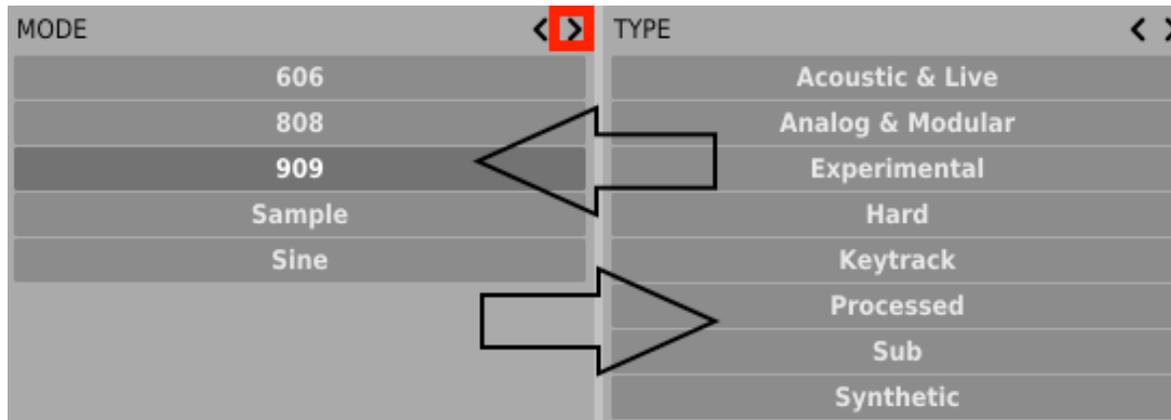
Kategorien neu anordnen

Rechts von der Kopfzeile des Kategorien-Filters befinden sich zwei Schaltflächen mit Pfeil-Symbolen:



Filter neu anordnen

Mit diesen Pfeilen kann die Kategorien nach links oder rechts in der Reihe verschoben werden. Ein Klick auf den Pfeil nach rechts tauscht die Kategorie mit der Kategorie auf der rechten Seite aus, ein Klick auf den Pfeil nach links mit der auf der linken Seite.



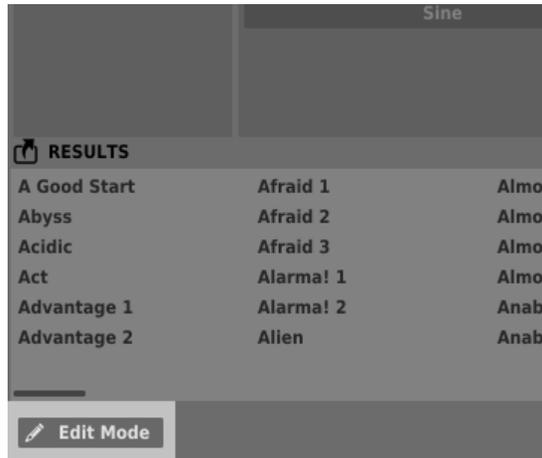
Das Filtern von Presets mit Kategorien-Tags

Ein Klick auf den Pfeil nach links für die Kategorie ganz links ist ohne Funktion, das gleiche gilt für einen Klick auf den Pfeil nach rechts für die Kategorie ganz rechts (da bei beiden keine Kategorie folgt, mit der sie ausgetauscht werden könnten).

Bearbeiten von Presets – Edit-Modus

Ein Klick auf die **Edit mode**-Schaltfläche im Preset-Browser schaltet dessen Funktion um (aktiviert das Bearbeiten der Preset-Namen, der **Kategorien** und **Tags**, das Entfernen von Presets, als auch den Export und Import von Presets). Beachten Sie bitte, dass diese Aktionen nur für benutzerdefinierte Inhalte möglich sind, und nicht für die Werks-Inhalte.

Der Bearbeitungs-Modus kann durch einen Klick auf die **Edit mode**-Schaltfläche unten links aktiviert und deaktiviert werden:



Edit mode-Schaltfläche

Im Bearbeitungs-Modus ändert der Preset-Browser geringfügig sein Aussehen (und auch seine Funktion):



Preset-Browser im Bearbeitungs-Modus

- In der **Preset-Filter**-Sektion können nun die **Tags** bearbeitet werden; das Aussehen der Sektion bleibt dabei gleich, nur die Funktion ändert sich. Die Sektion arbeitet nun nicht mehr als Filter, sondern als **Tag-Editor** für die ausgewählten Preset.
- Unter **Results** können die Presets ausgewählt werden, die bearbeitet werden sollen (die Bearbeitung ist nur für benutzerdefinierte Presets möglich).
- Mit der **Delete**-Schaltfläche unten links können ausgewählte Benutzer-Presets gelöscht werden.
- Die Auswahl der Ressourcen im **Content**-Bereich ist inaktiv, da nur benutzerdefinierte Presets bearbeitet werden können.

Auswahl von Presets für die Bearbeitung

Sie können sowohl einzelne Presets, als auch eine Gruppe von Presets bearbeiten. Wählen Sie dazu die gewünschten Presets unter **Results** auf folgende Weise aus:

- **Klick auf ein Preset** – Wählt ein einzelnes Preset aus.
- **Klick + Strg-Taste auf ein Preset** – Fügt ein Preset zu einem, oder einer Gruppe bereits ausgewählter Presets hinzu.
- **Klick + Shift-Taste auf ein Preset** – Wählt eine Reihe von Presets aus, der erste Klick definiert den Anfang der Reihe, der zweite Klick das Ende.

Bearbeitung von Tags

Ändern des Tag-Status in den Presets

Die **Tag**-Schaltflächen funktionieren als Umschalter, genauso wie beim Filtern. Durch einen Klick auf einen **Tag** können Sie diesen für das ausgewählte Preset festlegen, oder diesen entfernen.

MODE	TYPE	GENRE
606	Acoustic & Live	Dubstep
808	Analog & Modular	EDM
909	Experimental	Hard Dance
Sample	Hard	Hip Hop & Trap
Sine	Keytrack	House
	Processed	Minimal
	Sub	Techno
	Synthetic	Trance

Tag-Auswahl

Werden mehrere Presets ausgewählt, deren **Tags** bereits festgelegt wurden, dann können nun die Eigenschaften neu festgelegt werden. Daher wird ein bestimmter **Tag**, der für alle ausgewählten Presets festgelegt wurde, dunkelblau markiert.

Wenn ein bestimmter **Tag** nur für einen Teil der ausgewählten Presets gesetzt wurde, dann erscheint dieser **Tag** hellblau. Ein **Tag**, der für keins der ausgewählten Presets gesetzt worden ist, wird grau dargestellt.

TYPE
Acoustic & Live
Analog & Modular
Experimental
Hard
Keytrack
Processed
Sub
Synthetic

Darstellung des Tag-Status der ausgewählten Presets

Das Ändern des **Tag**-Status eines, oder mehrerer Presets entfernt den **Tag** in allen ausgewählten Presets. Die Veränderung wird durch das

Sternchen links vom **Tag**-Namen angezeigt.



Veränderung des Tag-Status in ausgewählten Presets

Die **Tag**-Schaltflächen, die hellblau markiert sind (d.h., dass die ausgewählten Presets einen unterschiedlichen Status für den entsprechenden **Tag** aufweisen), funktionieren in drei Stufen; beim Entfernen des **Tags** für die ausgewählten Presets färben sie sich grau, beim Setzen des **Tags** dunkelblau, und bei keiner Veränderung bleiben diese hellblau.

Die Veränderungen bei der Bearbeitung brauchen nicht bestätigt zu werden, diese werden durch die **Sternchen** bei den entsprechenden **Tags** angezeigt.

Bearbeitung der Preset-Namen

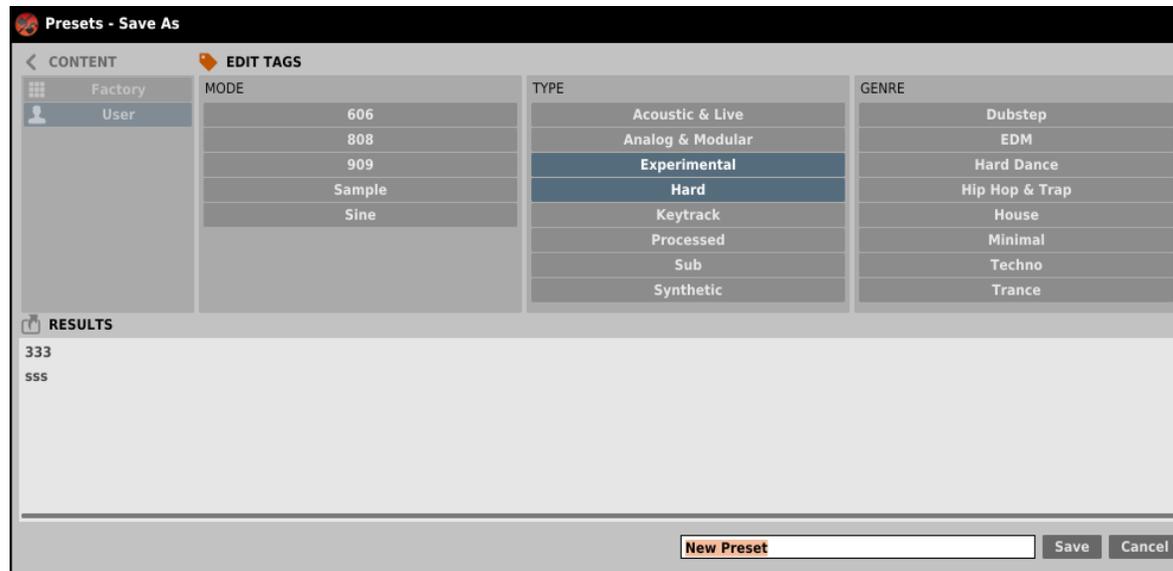
Doppelklicken Sie auf den Namen eines Presets, um diesen zu bearbeiten.

Löschen von Presets

Die Auswahl eines oder mehrerer Presets aktiviert die **Delete**-Schaltfläche unten links. Ein Klick auf diese entfernt die ausgewählten Presets

Speichern der derzeitigen Klang-Parameter als Preset

Um die Parameter-Einstellungen des Plugins als benutzerdefiniertes Preset zu speichern, klicken Sie bei gedrückter **Strg**-Taste auf die **Browse**-Schaltfläche in der **Preset-Management**-Sektion. Dadurch wird automatisch der **Preset-Browser** im **Bearbeitungs-Modus** geöffnet.



Speichern der Klang-Parameter als Preset

Unten links befindet sich ein Textfeld, indem Sie den Namen für das neu erstellte Preset eingeben sollten, und den Namen durch Klick auf **Save** bestätigen, oder die Aktion durch Klick auf **Cancel** abbrechen können.

Da der **Preset-Browser** sich dabei im **Bearbeitungs-Modus** befindet, können Sie vor der Bestätigung und Speicherung der Parameter als Preset auf einfache und schnelle Weise auch eine Kategorisierung des Presets durch Bearbeitung der **Tags** vornehmen.

Samples

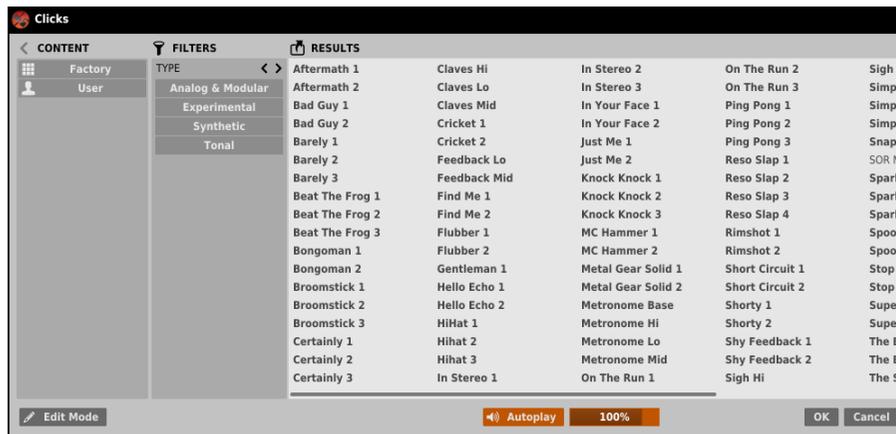
Organisation der Sample-Ressourcen in Punchbox

Die Click-, Tops-, Tools-, und Kick-Generatoren (wenn die Sample-Engine verwendet wird) verfügen über separate Werks- und Nutzer-Sample-Ressourcen. Jeder Generator verfügt dabei über seine eigene **Sample-Management**-Sektion, um auf diese zuzugreifen:



Sample-Management-Sektion

Ein Klick auf die **Browse**-Schaltfläche öffnet ein Fenster mit dem **Sample-Browsers**:

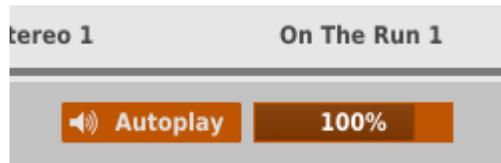


Sample-Browser

Wie Sie sehen können, besteht kein großer Unterschied zwischen dem **Sample-** und dem **Preset-Browser**, gleiches gilt für deren Funktionalität. Die Browser verfügen über die gleichen Elemente, die auf dieselbe Weise funktionieren, z.B. der **Content**-Bereich zur Auswahl der Werks (**Factory**)- oder Benutzer (**User**)-Ressourcen. Genau wie bei den Presets finden sich auch hier **Filter** für die **Kategorien** und **Tags**. Ebenso werden bei den Ergebnissen (**Results**) diejenigen Samples angezeigt, deren Kriterien den angewandten **Filtern** entsprechen, genauso wie im **Preset-Browser**. Daher behandelt dieses Kapitel lediglich die Funktionen, bei denen sich der **Sample-Browser** vom **Preset-Browser** unterscheidet.

Auto-Play

Die **Auto-Play**-Option erlaubt das Anhören der Samples im Browser vor dem Laden durch Klicken auf die **Ok**-Schaltfläche.

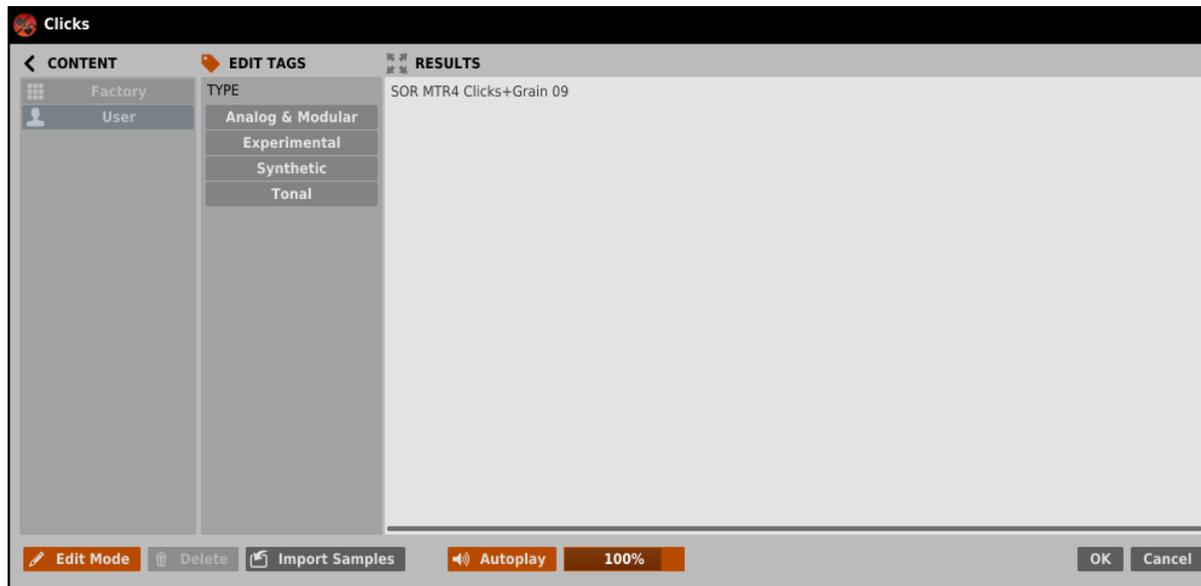


Autoplay-Schaltfläche im Sample-Browser

Klicken Sie auf den **Autoplay**-Umschalter um die Option zu aktivieren, oder zu deaktivieren. Wenn die Option aktiviert ist, dann kann die Lautstärke für die Autoplay-Option mit dem Schieberegler rechts geregelt werden.

Import von benutzerdefinierten Samples

Wenn der Bearbeitungs (**Edit**)-Modus im **Sample-Browser** aktiviert ist, dann können den Benutzer-Ressourcen externe Samples hinzugefügt werden, durch einen Klick auf die **Import Samples**-Schaltfläche im unteren Teil des **Sample-Browsers**:



Sample-Import im Sample-Browser

Dadurch öffnet sich ein Dialog zum Laden von externen Dateien. Die unterstützten Datei-Formate sind **.wav**, **.aif**, und **.aiff**, Mono und Stereo. Bezüglich der Sample-Frequenz der importierten Sound-Clips besteht keine Limitierung.

Der Dialog erlaubt das Importieren mehrerer Clips auf einmal, nicht nur einzelner Clips.

Konfiguration

Parameter-Einstellungen

Ein Rechtsklick auf einen der Plugin-Parameter öffnet ein Kontextmenü:



Eingeklapptes Kontextmenü

Hier sind die folgenden Aktionen möglich:

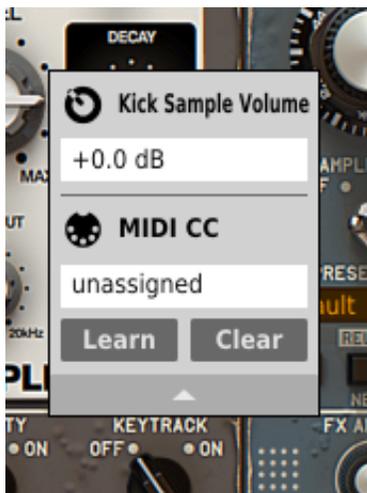
- Ablesen des Namens, und des derzeitig eingestellten Wertes des Parameters;
- Überprüfung, ob der Parameter eine MIDI CC-Zuweisung aufweist, und, falls ja, welcher MIDI CC-Nummer er zugewiesen ist;
- Zuweisung des Parameters zu einer MIDI CC-Nummer.

Ein Klick auf den Pfeil im unteren Bereich des Kontextmenüs klappt dieses auf, und zeigt alle verfügbaren Optionen an. Ein weiterer Rechtsklick auf den Parameter, oder ein Linksklick außerhalb des Kontextmenüs schließt dieses automatisch wieder.

MIDI-Learn-Funktion

Die **MIDI-Learn**-Funktion ermöglicht das schnelle Zuweisen von Bedienelementen von externen Software- oder Hardware-Controllern zu den Plugin-Parametern. Die Zuweisung erfolgt in zwei Schritten:

1. Rechtsklicken Sie auf den zuzuweisenden Plugin-Parameter, um das Kontextmenü zu öffnen.
2. Klicken Sie auf den Pfeil am unteren Rand des Menüs, um das Menü aufzuklappen:



Aufgeklapptes Kontextmenü

3. Klicken Sie auf die **Learn**-Schaltfläche. Das Plugin wartet dann auf die Bewegung eines Bedienelements des MIDI-Controllers.
4. Klicken Sie auf **OK**, um die Zuweisung abzuschließen, oder auf die **Cancel**-Schaltfläche, um die Zuweisung abubrechen.

MIDI-Zuweisung aufheben

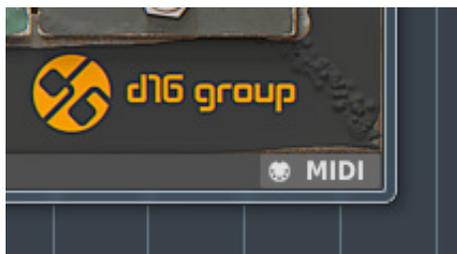
Sie können die Zuweisung eines Plugin-Parameters auch über das Kontextmenü aufheben:

1. Rechtsklicken Sie auf den gewünschten Plugin-Parameter um das Kontextmenü aufzurufen.
2. Klicken Sie auf den Pfeil am unteren Rand des Menüs, um das Menü aufzuklappen.
3. Klicken Sie auf die **Clear**-Schaltfläche.
4. Bestätigen Sie mit einem Klick auf die **OK**-Schaltfläche.

Aktuelle Einstellungen des Plugins

Die aktuellen Plugin-Einstellungen beziehen sich auf die derzeitige Instanz des Plugins. Sie werden durch die **Standardeinstellungen** initialisiert, wenn das Plugin geladen wird (siehe nächstes Kapitel).

Am unteren Rand der Benutzeroberfläche befindet sich die Statusleiste, in der die **aktuellen Einstellungen** angepasst werden können, bei **Punchbox** kann dadurch die MIDI CC-Zuweisung gespeichert und geladen werden.



Statusleiste mit Einstellungen

Speichern / Laden der MIDI CC-Zuweisung

Über die **MIDI**-Schaltfläche können die derzeitigen Parameter-Zuweisungen als MIDI-Zuweisungs-Datei gespeichert, oder geladen werden.



Speichern / Laden der MIDI CC-Zuweisung

Standard-Einstellungen des Plugins

Die **Options**-Schaltfläche ermöglicht das Anpassen der Standard-Einstellungen des Plugins. Diese Einstellungen werden für jede neue Instanz des Plugins in der Host-Applikation geladen, und initialisieren die **aktuellen** Plugin-Einstellungen.

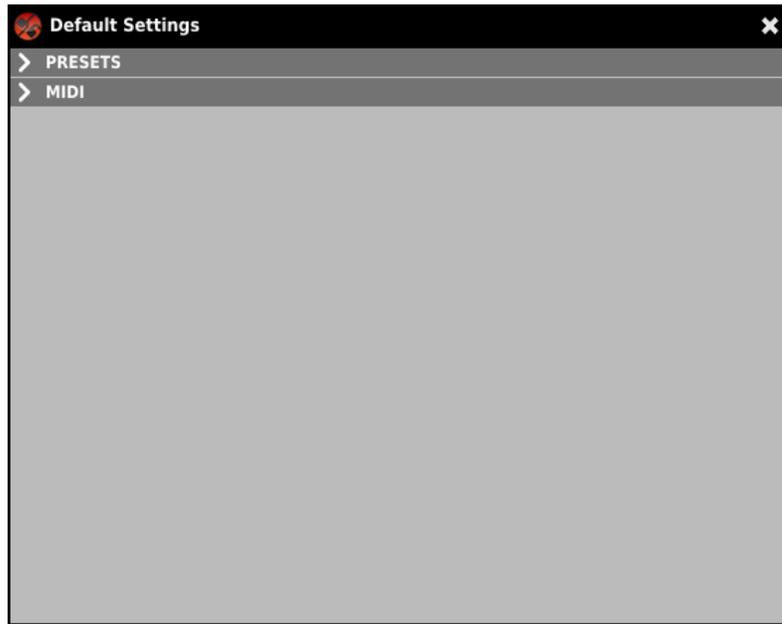
Die Standard-Einstellungen werden in der Konfigurationsdatei des Plugins gespeichert. Diese Datei wird bei jedem Entfernen einer aktiven Plugin-Instanz aus der Host-Applikation gesichert.

Klicken Sie auf die **Options**-Schaltfläche rechts in der Kontrollleiste, um den Einstellungsdialog zu öffnen:



Options-Schaltfläche

Die Optionen im Einstellungsdialog können ausgeklappt werden, indem man auf die einzelnen Sektionen klickt:



Einstellungsdialog

Standard-Einstellungen des Plugins

- MIDI
- Presets

MIDI

▼ MIDI

MIDI CC map

Auswahl der standardmäßigen MIDI CC-Zuweisung

In dieser Sektion kann eine Datei mit einer gespeicherten MIDI CC-Zuweisung ausgewählt werden, die standardmäßig für jede neue Plugin-Instanz geladen wird. Setzen Sie dafür einen Haken vor **MIDI CC map**, und klicken Sie dann auf die **Browse**-Schaltfläche, um den Dialog zum Öffnen der Zuweisungs-Datei aufzurufen.

Danksagungen

Besonderer Dank gilt:

- **Laurent Bergman** – Für seine Hilfe für die Vorbereitung der französischen Versionen der Handbücher für die D16-Produkte, und für das Betatesting.
- **Manuel Brehs** – Für Betatesting, zusätzliche Arbeiten, und Übersetzung.

Und an das Betatesting-Team für seinen großartigen Beitrag zur Entwicklung:

- **alankara productions**
- **simplicius simplicissimus**
- **allen morgan**
- **gary Brennan**
- **Joe rossitter / computer music**
- **marc acardipane**
- **michał Wolski / WEf**
- **Dada life**
- **twolegs toneworks**
- **Олег Ершов**

Über

D16 Group



<http://www.d16.pl>

D16 Group Audio Software wurde im Jahr 2006 offiziell gegründet, mit dem Ziel, virtuelle Instrumente und Effekte für Produzenten und Musiker, die erstklassige Qualität, und Inspiration für ihre Musik verlangen, zu produzieren. Heute stellt die D16 Group einen Premium-Anbieter für Audio-Software-Plugins dar.

Das stetig hohe Qualitäts-Niveau, und der Wille zur ständigen Verbesserung ermöglichen es D16 virtuelle Instrumente, die neue Standards für Klang-Perfektion setzen, und Effekte, die der Kreativität auf die nächste Stufe verhelfen, anzubieten. Dauerhaftes Vertrauen, und Ansehen für Produkte, die reich kreativ entlohnen, machen D16 die Wahl vieler Musiker rund um den Globus.

Sounds of Revolution



SOUNDS OF REVOLUTION

PROFESSIONAL SOUND DESIGN

<http://www.sounds-of-revolution.com>

Immer auf der Suche nach den neuesten, und großartigsten Klängen von morgen, arbeitet Oliver Schmitt ständig daran, den Slogan „Qualität aus Deutschland“ aufs Neue erglänzen zu lassen. Heute vor allem bekannt durch seine hochwertigen Sample-Reihen, ist es wahrscheinlich sicher zu sagen, dass zahlreiche Musiker weltweit den speziellen SOR-Touch auf ihrer Festplatte haben, einsatzbereit, um diesen in ihre aktuellen Dancefloor-Kracher zu injizieren. Aber seien Sie versichert, seine Synthesizer-Patches, und anderen faszinierenden Projekte sind ebenso empfehlenswert!

Abgesehen von dieser „schamlosen Eigenwerbung“ scheut der Kopf von Sounds Of Revolution, Oliver, keine kritische öffentliche Rückmeldung: Seien es Presse-Artikel, Rezensionen von Gewichtigen des Musikgeschäfts, oder Diskussionsplattformen im Netz – SOR hat einen langen, und verdienten Weg beschritten, um Ihre Bedürfnisse als Produzent elektronischer Musik zu erfüllen, unabhängig vom bevorzugten Subgenre, und wird weiter hart daran arbeiten, um sogar noch bessere Arbeit abzuliefern.

CFA Sound



<http://www.cfa-sound.com>

CFA-Sound wird betrieben vom deutschen Sound-Designer Martin Breuhahn. Nach seinen ersten Soundset-Veröffentlichungen auf Vengeance-Sound, und Sounds Of Revolution unter dem Alias Cyforce, gründete er im Frühling 2008 sein eigenes Sound-Label namens CFA-Sound. Dieser Schritt eröffnete ihm die Möglichkeit, seinen ganz eigenen Sound und Stil zu etablieren. Während er sich zuerst um die Spielarten der modernen elektronischen Tanzmusik kümmerte, indem sowohl Soundsets für verschiedene Synthesizer, als auch verschiedene Sample-Packs, sowie Plugins produziert wurden, erweiterte sich sein Konzept kontinuierlich um Sample-Kollektionen, und selbst programmierten Plugins, immer dem Slogan von CFA-Sound entsprechend „Discover the sound of tomorrow“, „Entdecke den Sound von morgen“, und zeichnet sich dadurch aus, immer ein bisschen anders zu sein, als das übliche „Brot & Butter“ Sound-Design, und rein EDM-fokussierte Produkte. Neben den eigenen Produkten betreibt CFA-Sound aktiv Sound-Design für weltbekannte Firmen wie MOTU, Camel Audio, Loopmasters, und andere.

Überblick.....	2	Preset- und Sample-Management	32
Kontrollleiste	3	Preset-Struktur und -Typen	32
Generator-Sektion	3	Presets - Navigation	33
Effekt-Sektion	4	Contents.....	34
Beschreibung der Bedienelemente.....	5	Preset-Filters.....	35
Generator-Sektion	5	Kategorien und Tags.....	35
Click-, Tops- und Tools-Generatoren	6	Filter-Ergebnisse	36
Kick-Generator	8	Filtern von Presets.....	37
Generator-Engines.....	12	Kategorien neu anordnen	38
Sample	13	Bearbeiten von Presets – Edit-Modus	39
909	14	Auswahl von Presets für die Bearbeitung	41
808	15	Bearbeitung von Tags.....	41
606	16	Ändern des Tag-Status in den Presets.....	41
Sine.....	17	Bearbeitung der Preset-Namen	43
Generator Signalführung - Send.....	18	Löschen von Presets.....	43
Randomisierung.....	20	Speichern der derzeitigen Klang-Parameter als Preset	44
Effekt-Sektion.....	21	Samples	45
Verfügbare Effekt-Blöcke.....	22	Organisation der Sample-Ressourcen in Punchbox	45
Bitcrusher	23	Auto-Play	46
Distortion (Verzerrung).....	24	Import von benutzerdefinierten Samples	46
Multimode Filter	25	Konfiguration	48
Equalizer.....	26	Parameter-Einstellungen	48
Master / Limiter.....	27	MIDI-Learn-Funktion	49
Anpassen der Sequenz (Reihenfolge) der Effekt-Serie	28	MIDI-Zuweisung aufheben.....	50
Mixdown After.....	29	Aktuelle Einstellungen des Plugins	50
Punchbox - Signalfluss.....	30	Speichern / Laden der MIDI CC-Zuweisung.....	50
Exportieren der Klang-Einstellungen als Sample	31	Standard-Einstellungen des Plugins.....	51

Standard-Einstellungen des Plugins.....	52
MIDI	53
Danksagungen	54
Über	55
D16 Group.....	55
Sounds of Revolution	56
CFA Sound.....	57