

Vengeance Producer Suite - Metrum

Handbuch:

Version: 1.0 Stand: Feb. 2010

Sehr geehrter Kunde,

danke, dass Sie sich für den Kauf der Vengeance Producer Suite - Metrum entschieden haben! (In Zukunft kurz: „Metrum“ genannt)

Kein anderes Instrument in einem modernen Dance Track prägt den Titel so wie die Bassdrum...

„Metrum“ bietet Ihnen die flexibelste Lösung für das Erstellen von Bassdrums, die es jemals gab. Ein spezieller Sinusgenerator gepaart mit 3 Sample Layern, Amp und Pitch Hüllkurven, einer umfangreichen FX Sektion und einer Mod Matrix, die keinerlei Wünsche offen lässt. Ihre persönliche Bassdrum ist nur einige Klicks entfernt – seien Sie einzigartig, heben Sie sich von der Masse ab und erstellen Sie Ihre eigenen Kicks, die zu Ihrer Musik passen! Vorbei die Zeiten, in denen man sich die passende Kick aus tausenden von Samples suchen musste, bis durch Zufall endlich eine gefunden war, die zu dem Rest Ihres Tracks passte... Vengeance Producer Suite - Metrum bietet Ihnen die Möglichkeit die Bassdrum an Ihren Song anzupassen und nicht umgekehrt – so wie es sein soll!

Dank der riesigen mitgelieferten Library und der kinderleichten Bedienung des „Metrum“, werden auch Synthesizer-Einsteiger schnell perfekte Bassdrums erstellen können. Und falls Sie einmal gar keine Ideen mehr haben – kein Problem: Mit an Bord ist ein Random Generator, der beeindruckende Ergebnisse liefert, einfach Spaß bringt und zum Experimentieren einlädt.

Metrum: Unflexible Samples waren Gestern – Be Unique!



Eine Total-Ansicht des „Metrum“

Aber fangen wir vorne an:

Installation Kopierschutz:

Zuerst gehen Sie bitte sicher, dass Sie im Besitz eines Steinberg Keys (auch Syncrosoft / eLicenser Dongle genannt) sind und dieser in einem USB Port Ihres PC's eingesteckt ist.

Diesen Dongle gibt es zum Beispiel hier günstig zu bestellen:

http://www.thomann.de/de/steinberg_key.htm

Der Dongle dient als Kopierschutz der Software.

Die zugehörige Software (Licence Control Center, kurz LCC genannt) finden Sie hier:

www.elicenser.net

Bitte gehen Sie sicher, dass Sie die neueste Version des LCCs heruntergeladen und installiert haben.

Direkt nach einem erfolgreichen Bestellvorgang des „Metrum“ sollten Sie Ihre Dongle-Lizenz per eMail erhalten.

Diese müssen Sie nun lediglich im LCC aktivieren (Internetverbindung vorausgesetzt)

Installation (PC):

Starten Sie einfach die „VPSMetrumSetup.exe“ und Installieren das PlugIn in den „VSTPlugIns“ Folder Ihres Sequencers. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Das PlugIn sollte nun beim nächsten Start Ihres Sequencers auswählbar sein.

Installation (Mac):

Entpacken Sie die Datei VPSMetrum1.0.00.pkg.zip und starten Sie dannach VPSMetrum1.0.00.pkg. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Der Standardpfad für die Installation der VST Version ist: /Library/Audio/Plug-Ins/VST

Der Standardpfad für die Installation der AU Version ist: /Library/Audio/Plug-Ins/Components

bitte prüfen Sie nach der Installation, ob sich die Dateien VPS Metrum darin befinden.

Das PlugIn sollte nun beim nächsten Start Ihres Sequencers auswählbar sein.

Taucht beim ersten Start von „Metrum“ keine Werkslibrary auf der Library Page auf (auswählbare Kick Presets zum Laden), so gehen Sie bitte auf die SYSTEM Seite und wählen Sie „Select“. Dann zeigen Sie „Metrum“ das File „MetrumFactory.fpk“ auf Ihrer Festplatte.

Vengeance Producer Suite - Metrum – ein Überblick über die Funktionen

Als ergänzende Einführung eignet sich auch hervorragend unser Einführungsvideo. Dieses finden Sie online auf:

www.vengeance-sound.com

Der Librarian:

Die Herzstück des „Metrum“ ist der Librarian.



Der Librarian besteht aus folgenden 4 Unterseiten

Kick Library: Hier verwalten, laden und speichern Sie Ihre Bassdrum Sammlung. Der Factory Content ist in einzelne Genres, wie House oder HandsUp aufgeteilt (mittlere Spalte). Für Ihre eigenen Kreationen können Sie neue Ordner anlegen (Rechtsklick Kontextmenu). In der dritten Spalte wählen Sie dann die gewünschte Kick aus.

OSC Presets: Hier finden Sie Presets für den Sinus Sub Oszillator des „Metrum“. Der Factory Content ist in einzelne Ordner wie Complete Kicks (mit Attack) oder Bodies (ohne Attack) aufgeteilt (mittlere Spalte). Für Ihre eigenen Kreationen können Sie neue Ordner anlegen (Rechtsklick Kontextmenu). In der dritten Spalte wählen Sie dann das gewünschte OSC Preset aus.

Attack Presets: Hier finden Sie Attack Anschläge für die 3 Sample Layer des „Metrum“. Der Factory Content ist in einzelne Ordner wie Gated Rooms oder Hardstyle aufgeteilt (mittlere Spalte). In der dritten Spalte wählen Sie dann das gewünschte Attack Sample aus.

User Samples: Hier können Sie Ihre eigenen Attack Anschläge oder auch Ihre Lieblingskicks, z. B. von Vengeance Sample Libraries, importieren und mit „Metrum“ weiterbearbeiten. Gehen Sie hierzu per Rechtsklick ins Kontextmenu und wählen Sie „Add User Directory“. Wählen Sie nun den entsprechenden Ordner auf Ihrer Festplatte aus. Mit „Edit“ und „Delete“ können Sie Ihre Ordner umbenennen, bzw. wieder aus Metrum entfernen.

Übrigens: Sie können so viele eigene Ordner definieren, wie Sie möchten!

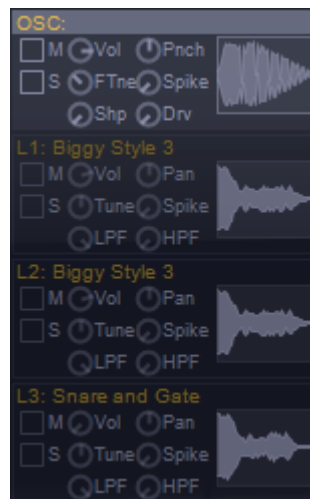
Der Librarian beinhaltet außerdem die Preview Page

Preview: Ganz Links finden Sie die Spalte „Preview“. Hier können Sie eine optische Vorschau der ausgewählten Samples, OSC Presets oder eines kompletten Bass Drum Presets sehen. Ausserden finden Sie hier wichtige Informationen, wie Bit Tiefe, Sample Rate oder Länge.

Auch können Sie hier auswählen, ob „Autoplay“ aktiv ist. Ist „Autoplay“ eingeschaltet, spielt „Metrum“ direkt eine Vorschau des ausgewählten Bassdrum Presets, Samples oder OSC Presets ab. Ist „Autoplay“ deaktiviert, müssen Sie manuell auf „Play“ drücken. Die Lautstärke dieser Vorhörfunktion erreichen Sie über das Volume-Dreieck in der Mitte.

Die 4 Slots: OSC, L1, L2 und L3:

Mit diesen 4 Slots können Sie Ihre Bassdrums gestalten. Slot 1 ist immer der interne Sinus Sub Oszillator des „Metrum“. L1,L2 und L3 können mit Attack Sounds gefüllt werden.



Die Slots sind auswählbar (Darstellung wird heller) Der ausgewählte Slot hat Einfluss darauf, welche Hüllkurven (AMP/Pitch) Sie über die Buttonleiste erreichen.

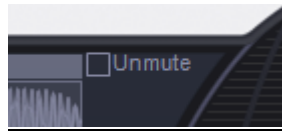


Die Slots im Detail:

- OSC Slot:** Dies ist der interne Sinus Sub Oszillator des „Metrum“. Hauptsächlich werden Sie diesen Slot benutzen um Ihrer Kick einen voluminösen, satten „Bauch“ zu verleihen. Im Kontextmenu des OSC Slots können Sie mittels „Randomize OSC“ eine zufällige OSC Kick erzeugen!
- Vol:** Bestimmt die Lautstärke des Oszillators.
- Pnch:** (Punch) Mit diesem Regler bestimmen Sie, ob der Oszillator mehr „Druck“ in der Magengegend besitzt oder weniger.
- FTne:** (FineTune) lässt Sie die Tonhöhe feinjustieren.
- Spike:** Hiermit können Sie die Attack des Oszillators noch einmal extra betonen.
- Shp:** (Shape) Die Form des Oszillators morpht von einem reinen Sinus ganz leicht in Richtung Triangle. Für mehr Tonalität
- Drv:** (Drive) Dieser Regler addiert Verzerrung (Distortion) auf den Sinus Oszillator. Für etwas härtere Genres wie Hardstyle oder Hardcore/Gabba.
- L1,L2,L3 Slot:** Diese 3 Layer Slots sind völlig identisch aufgebaut. Auf diese Slots können Attack Sounds aus der Library gezogen werden (per Drag & Drop, per Doppelklick oder per Kontextmenu). Im Kontextmenu des OSC Slots können Sie überdies mittels „Randomize Layers“ alle 3 Slots mit zufällig ausgewählten Sounds füllen. Manchmal werden auch nur 2 oder nur 1 Slot gefüllt. Dies ist beabsichtigt und Teil des „Zufalls“.
- Vol:** Bestimmt die Lautstärke des Layers
- Pan:** (Panorama) Hier können Sie die Verteilung im Stereofeld einstellen
- Tune:** Dieser Regler lässt Sie die Tonhöhe einstellen (+/- 1 Oktave)
- Spike:** Hiermit können Sie die Attack des entsprechenden Layers noch einmal extra betonen.
- LPF:** (Low Pass Filter) Mit diesem Filter können Sie die Höhen eliminieren. Der Bassanteil passiert ungehindert.
- HPF:** (High Pass Filter) Mit diesem Filter können Sie den Bassanteil eliminieren. Der Höhenanteil passiert ungehindert. Dieses Filtermodell ist hervorragend geeignet, um Bassreiche Samples etwas zu „bereinigen“, damit sich der Bassanteil nicht mit dem des Sinus Sub Oszillators überlagert. (Alle Factory Attack Sounds sind schon von Haus aus an der richtigen Frequenz beschnitten).
- M / S Buttons:** Diese Buttons repräsentieren „Solo“ und „Mute“. Mit „Solo“ werden alle anderen Slots „gemuted“ (stummgeschaltet), mit „Mute“ schalten Sie von Hand stumm. Sinnvoll, wenn Sie detailarbeit an einem Slot vornehmen wollen und den Klang nicht durch andere Slots überlagert haben möchten.

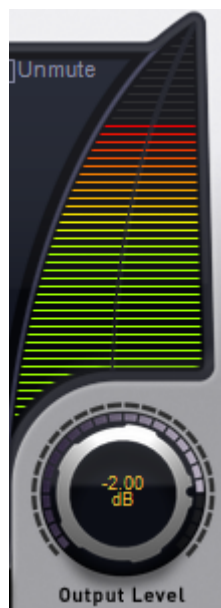
Tipp:

Unmute: Dieser Button befindet sich rechts oberhalb des Slot Bereiches. Wenn Sie mit einem einzigen Klick wieder alle 4 Slots hören möchten und alle „Solo“ und „Mute“ Einstellungen aufheben möchten, klicken Sie auf diesen Button.



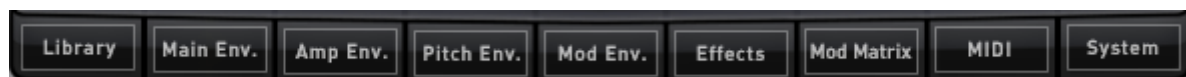
Der Output Bereich:

Hier stellen Sie die Ausgangslautstärke des „Metrum“ ein. Standardmässig steht der Output Regler auf -2db. Durch die Addierung der 4 Slots entspricht dies ungefähr einer 0db Bassdrum. Falls Sie dennoch einen lauterem Pegel wünschen, stellen Sie den Output Regler entsprechend ein. Der interne Limiter (ausschaltbar über die System Page s.U.) fängt entstehende Verzerrungen und Clipping durch zu hohe Lautstärke auf.



Die Buttonleiste:

Die Buttonleiste des „Metrum“ besteht aus 9 Seiten. Hier erreichen Sie die Bereiche, in welchen Sie Ihre Bassdrum editieren können.



- Library: Die Page zum Verwalten, Laden und Speichern Ihrer Bassdrums. Eine detaillierte Erklärung zu dem Librarian entnehmen Sie bitte der Beschreibung weiter oben.
- Main Env.: Dies ist die Globale Volume Envelope des „Metrum“. Diese Hüllkurve bestimmt den zeitlichen Lautstärkeverlauf der *gesamten* Bassdrum.
- on/off: Die Envelope ist oben Links ein/ausschaltbar. Ist die Envelope ausgeschaltet, wird keine Lautstärkenänderung durchgeführt. Die Bassdrum wird so gespielt wie die Layer und Oszillator Envelopes es vorgeben.
- Reset Env.: Mit diesem Schalter können Sie die Envelope auf die Ausgangswerte zurücksetzen.
- Log Scale: Dieser Schalter schaltet zwischen einer linearen und logarithmischen Ansicht der Wellenform im Hintergrund (Scope) um. Eine logarithmische Ansicht zeigt Ihnen den wirklichen zeitlichen Verlauf des Scopes, bezugnehmend auf die Millisekundenangaben der Envelope, welche nicht linear ist. Die ersten Millisekunden sind zur besseren Bearbeitung feiner aufgelöst (1,2,5, 10ms usw...). Die logarithmische Ansicht kompensiert dies.
- Die Envelope: Die Main Envelope des “Metrum” ist eine stark erweiterte ADSR Hüllkurve und besteht aus folgenden Reglern: Attack Curve, Attack Time, Decay Curve, Decay Time/Level, Sustain Curve, Hold Time/Sustain Level, Release Curve, Release Time.
- Die Regler: Die Main Envelope last sich direkt im Display einstellen (die blauen Punkte auf der gelben Linie sind Punkte, die man mit der Maus anfassen und verschieben kann). Sie können zum Einstellen der Main Envelope aber ebenso die 4 großen Hauptregler weiter unten benutzen. Diese haben exakt die gleiche Funktion.



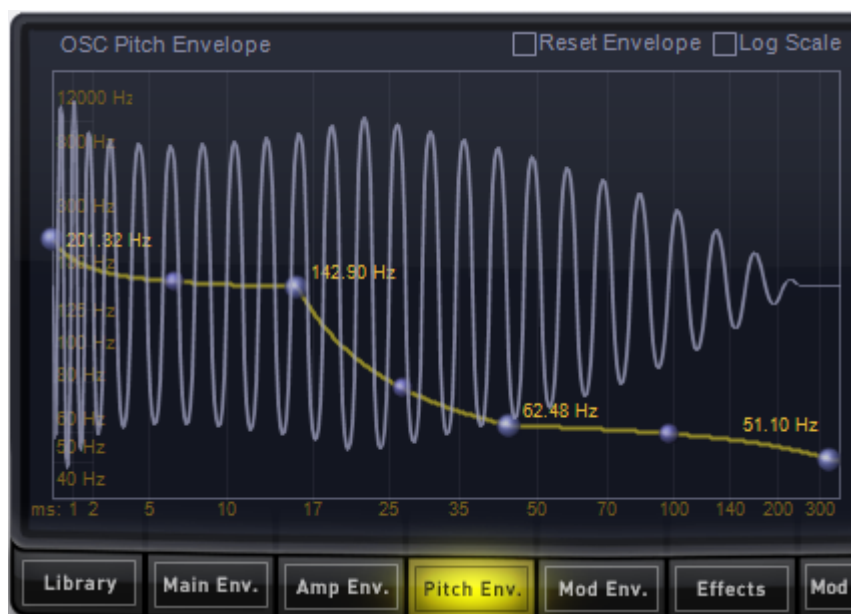
Amp Env.: Dies ist die Volume Hüllkurve des gerade ausgewählten Slots (Oszillator, L1,L2 oder L3). Diese entspricht im Wesentlichen dem Aufbau der Main Envelope (s.O.).

Anmerkung: Die Amp Envelope des Sinus Sub Oszillators kann nicht ausgeschaltet werden, da dies ein Sinus Dauersignal zur Folge hätte.



Pitch Env.: Hier finden Sie die Pitch (Tonhöhe) Hüllkurve des gerade ausgewählten Slots (Oszillator, L1,L2 oder L3). Der Aufbau ähnelt der Main Envelope, allerdings wird hier nicht die Volume, sondern die Tonhöhe beeinflusst. Die Envelope der Slots L1, L2 und L3 besteht aus einem Start Pitch, der Pitch Curve und der Pitch Length. Der Ziel Pitch (Pitch Length Endpunkt) ist immer die original Tonhöhe des Attack Sounds. Sie können in einem Bereich von +/- 1 Oktave pitchen.

Anmerkung: Die Pitch Envelope des Sinus Sub Oszillators kann nicht ausgeschaltet werden, da der Sinus eine definierte Tonhöhe benötigt, um überhaupt erzeugt zu werden.



Mod Env.: Mit diesem Button erreichen Sie die Modulations Hüllkurve des „Metrum“. Diese Hüllkurve kann als Quelle von Modulationen in der Mod Matrix verdrahtet werden. Auch die Elemente dieser Envelope entsprechen im Wesentlichen denen der Main Envelope.



Effects: Hier erreichen Sie die Effektseite des „Metrum“ sowie den 2 Band Equalizer. Effekte geben Ihren Bassdrums die richtige Würze und der Equalizer erlaubt subtile bis extreme Klangkorrekturen. Viele Effekte können unterschiedlich geroutet werden. Dies stellen Sie mithilfe der Schalter rechts der Regler ein. Ist z.B. OSC eingeschaltet, L1 und L2 ausgeschaltet und L3 wiederum eingeschaltet, wirkt der entsprechende Effekt nur auf Oszillator und den dritten Sample Slot. Per Rechtsklick / Kontextmenu erreichen Sie zusätzliche Funktionen, wie z.B. einen kompletten Reset auf die Default Einstellungen. Mit „Randomize FX Settings“ können Sie zufällige Effekteinstellungen generieren. Die Effekte im Einzelnen:

Distortion: Der Distortion Effekt ist besonders für härtere Styles interessant. „Drive“ bestimmt die Intensität der Verzerrung, „Soften“ glättet die entstehenden Obertöne ein wenig und bereinigt die Zerrung von allzu unangenehmen Höhen.

Bit Crusher: „Bit“ regelt die Bit Auflösung des Signals, während „Rate“ die Sample Rate (Hertz) verringert. „Kaputt“ klingende oder „Computerspielartige“ Sounds sind die Folge.

Stereo Matrix: Die Stereo Matrix lässt Sie die Stereoanteile eines Samples verstärken (mit dem „Boost“ Regler) und lässt Sie den Mono Anteil in der Lautstärke Regeln („Center“). Auf Wunsch kann das Signal auch komplett Mono geschaltet werden („Mono“ Schalter).

- Stereo Delay:** Besitzt ein Signal von Natur aus nicht genügend Stereoinformationen, so können Sie mit diesem Effekt einen künstlichen Stereoklang erzeugen. Der Effekt lässt Sie die Wiedergabe auf der linken Box („Left“) oder der rechten Box („Right“) um einige Millisekunden verzögern. Dies sollte man nicht auf den Sinus Sub Oszillator anwenden, da tiefe Signale immer Mono bleiben sollten.
- Room Reverb:** „Metrum“ besitzt einen optimierten Raumhall. Dieser ist ziemlich klein und besitzt keinen Bassanteil – also optimal für Drums. „Mix“ steuert die Lautstärke des Reverb Anteils, „Size“ die Länge des Reverbs.
- Gated Reverb:** Ein seit Jahrzehnten beliebter Bassdrum Effekt ist der Gated Reverb. „Metrum“ besitzt einen solchen Effekt, der schon für Sie vorkonfiguriert ist und sogar auf Tempowechsel reagiert. Der Gated Reverb sitzt immer exakt in der Mitte zwischen zwei Bassdrums. „Mix“ steuert die Lautstärke des Reverb Anteils, „Damp“ dämpft den Höhenanteil des Reverb Signals.
- Equalizer:** Der untere Teil der Effekt Seite wird durch den 2 Band Equalizer gefüllt. Der Equalizer erlaubt Ihnen, Klangkorrekturen vorzunehmen, wie das Absenken oder Verstärken von Höhen, Mitten oder Tiefen. Bewegen Sie hierzu einfach die runden „Bälle“, indem Sie sie mit der Maus greifen und auf die gewünschte Position ziehen. Den Q Faktor (Breite des Bandes) stellen Sie über den Außenring ein.



Mod Matrix: Dieser Button führt Sie zur Mod Matrix des „Metrum“. Mithilfe der Mod Matrix können Sie Modulation erstellen, wie beispielsweise dass eine Bassdrum immer verzerrter wird, je stärker Sie die Taste drücken (Midi Velocity auf Distortion Drive Level). Die Mod Matrix bietet Ihnen 10 Slots, mit je einer Quelle (Source), der Stärke (Amount) und dem Ziel der Modulation (Target), welche einfach über ein Pull Down Menu ausgewählt werden können. Per Rechtsklick / Kontextmenu können Sie die Mod Matrix komplett entleeren oder auch nur einen Slot entleeren. Ebenso können Sie mit „Randomize Matrix“ zufällige Einträge generieren lassen. Das lädt zum Experimentieren ein!



MIDI: Die MIDI Page lässt Sie Einstellungen vornehmen, welche die Steuerung per MIDI (Sequencer oder Live Keyboard) regelt.

Velocity: Velocity (Tasten Anschlagsstärke) bestimmt, wie Laut die Bassdrum wiedergegeben wird, wenn Sie weiche Tastenanschläge vollziehen oder feste. „Main“ betrifft die komplette Kick, während Sie mit „OSC“, „L1“, „L2“, und „L3“ noch einmal die Möglichkeit haben, die Velocity im Detail festzulegen.

Velocity Curve: Die Anschlags „Kurve“ von 0 (soft) bis 128 (hart) können Sie hier logarithmisch in das Positive oder Negative verbiegen.

MIDI Note Lgth: Mit diesen Schaltern können Sie festlegen, welcher Slot (Osc oder L1, L2, L3) auf Tonhöheninformationen reagiert. Sind z.B. alle Schalter eingeschaltet, können Sie Ihre Bassdrum wie einen Synthesizer tonal spielen. Ist z.B. L3 als einziger abgeschaltet, so pitcht alle außer dem dritten Layer. Dieser würde in dem Fall immer dieselbe Tonhöhe wiedergeben, unabhängig davon, welche Taste gedrückt wird.

MIDI Note Pch: Diese Schalter bestimmen, welche Slots auf MIDI Notenlängen reagieren. Eingestellte Hüllkurven loopen in der Sustain Phase und gehen erst nach Loslassen der Taste in die Release Phase über. Somit können Sie sehr kurze Kicks spielen oder auch langgezogene. Sind alle Schalter ausgeschaltet, definiert sich die Länge der Bassdrum durch die Volume Hüllkurve (Amp Envelope).

Pitchbend Rng: Die Pitchbend Range lässt Sie festlegen, wie hoch die Bassdrum bei Betätigen des Pitchbends an Ihrem MIDI Keyboard oder des Controllers pitcht (in Halbtönen). Sie können getrennte Werte einstellen, jeweils für positive Pitchbend Bewegungen (hoch) wie auch für negative (runter).

Pitchtrack: Der „Track“ Regler bestimmt die Größe der Notenabstände (hat nur Auswirkung wenn Elemente bei MIDI Note Pitch eingeschaltet sind). Die Standardeinstellung beträgt 100%. In dieser Einstellung ist der Abstand von C zu C# genau 1 Halbton. Verringern Sie den Regler, wird auch der Tonhöhenabstand von C zu C# kleiner und beträgt beispielsweise nur noch ein paar Cent. Somit können Sie verhindern, dass eine Bassdrum zu stark gepitcht wird, wenn ohnehin nur atonale Elemente vorkommen.

Root Key: Der Root Key bestimmt die Grundnote Ihrer Bassdrum.



System: Die System Seite lässt Sie die globalen Einstellungen des „Metrum“ vornehmen.

Limiter: Wie bereits beschrieben, besitzt „Metrum“ einen Ausgangslimiter, um Verzerrungen durch zu laute Pegel zu vermeiden. Auch kann der Limiter gezielt zur klanglichen Gestaltung genutzt werden, da er ein „komprimiert“ klingenden Effekt erzeugen kann (bei hohem Eingangspegel). Wenn Sie den Limiter nicht wünschen, können Sie ihn hier abschalten.

- Gat. Rv. Reset:** Der „Gated Reverb Reset“ erlaubt es Ihnen einzustellen, ob mehrere schnell aufeinanderfolgende Noten den Gated Reverb Effekt aus der Effekt Seite unterdrücken. Das heißt im Klartext: Spielen Sie einen schnellen Bassdrumwirbel, würde normalerweise für jede der Bassdrums ein Gated Reverb Effekt erklingen. Ist „Gated Reverb Reset“ eingeschaltet, erklingt der Gated Reverb *nur*, wenn dafür auch Platz ist, also wenn nach einer gespielten Kick nicht direkt wieder eine neue folgt.
- Randomizer:** Wie Sie bereits wissen, besitzt „Metrum“ einen äußerst leistungsfähigen Zufallsgenerator. Diesen können Sie mit dem großen „Randomize“ Button direkt über dem Hauptdisplay auslösen. Was nun genau dieser Zufallsgenerator alles durcheinander würfeln darf, wird über diese Schalter bestimmt. OSC: Lädt einen zufälligen Oszillator Preset und besitzt eine geringe Chance, einen Oszillator von Grund auf per Zufall zu erstellen. Layer: Alle Sample Layer werden zufällig gefüllt. Auch die Einstellungen und Hüllkurven der Layer werden per Zufall erzeugt. FX: Die Effekt Page wird zufallsgeneriert, inkl. Equalizer. MOD: Die Mod Matrix wird zufallsgeneriert.
- Content Loc.:** Mit der „Content Location“ können Sie den Pfad angeben, auf welcher Festplatte Ihr „Metrum“ Factory Content File liegt.



Andere Bedienelemente:

- Preset Display:** Das Preset Display befindet sich oberhalb des Plug Ins. Der Name des geladenen Presets sowie dessen Herkunft (Kategorie oder Expansion) wird hier angezeigt.
- Memory Button:** Direkt zur Rechten des Preset Displays befindet sich der Memory Button, welcher noch einmal grundlegende Lade- und Speicher- und Importfunktion vereint.
- Pitch- und Modwheel:** Wenn Sie kein MIDI Keyboard besitzen, können Sie mit den grafischen Darstellungen des Pitch- und Modwheels ebenfalls mit der Maus Modwheel oder Pitchbend Bewegungen auslösen. Jedes Werkspreset ist bereits mit einer Modwheel Belegung ausgestattet (meist Low Cut), aber es hindert Sie natürlich nichts daran, das Modwheel nach Ihren Wünschen zu belegen.
- GUI Modifier 1-3:** Diese 3 großen Knöpfe unter dem Hauptdisplay sind Quellen, welche man in der Mod Matrix verknüpfen kann. Jede Bassdrum der Factory Library des „Metrum“ hat schon von Haus aus alle drei Regler mit sinnvollen Modulationen belegt. Beispielsweise könnte GUI Modifier 1 einerseits den Bit Crusher zudrehen, gleichzeitig aber auch noch Reverb beidrehen und Verzerrung beifügen. Dies alles verknüpfen Sie wie gesagt in der Mod Matrix (s.o.). Sie können die Regler auch mit Ihren eigenen Namen beschriften (dazu einfach auf den Namen Doppelklicken).
- Tipp: Die Gui Modifier sind über MIDI CC70 bis CC72 automatisierbar! Dies lässt sich hervorragend für externe MIDI Controller nutzen.
- Readout Display:** Das Display für den Parameter Read Out finden Sie ganz unten. Hier werden die Werte des Reglers, welchen Sie gerade mit der Maus überfahren oder bewegen, angezeigt.

Automation:

Alle Regler des „Metrum“ können über Ihren Sequencer / Host automatisiert werden. Details zur Automation entnehmen Sie bitte dem Handbuch des benutzten Sequencers.

Tipps und neue Features per Update:

Wir sind bemüht, „Metrum“ kontinuierlich mit neuen Updates um neue Funktionen zu erweitern. Sobald erste Updates mit neuen Features erscheinen, werden diese in diesem Abschnitt erläutert.

how to: Speichern eigener Kicks

In Ihrem „Metrum“ Arbeitsordner (dort wo sie das Factory Library File „MetrumFactory.fpk“ verknüpft haben (Pfad siehe SYSTEM Page) befindet sich ein Unterordner „userdata“. In diesem Ordner finden Sie zwei weitere Ordner: „kck“ (Kick Presets) sowie „osc“ (Oszillator Presets). In diesen Ordnern legen Sie bitte weitere Unterordner an, also z.B. „\userdata\kck\My House Kicks“. Darin speichern Sie bitte Ihre eigenen Kick Kreationen ab. Ein Ordner „My House Kicks“ wird im „Metrum“ Librarian auftauchen. Sie können so viele eigene Ordner anlegen, wie Sie möchten.

User Content (Ihre eigens erstellten Kreationen) werden andersfarbig (blau) dargestellt, um sie von dem Factory Content (gelb) zu unterscheiden.



Technical Support: www.vengeance-forum.com
Keilwerth@vengeance-sound.com

Contact: info@vengeance-sound.com

Copyright 2010 Vengeance-Sound