



Fame Hybrid Pro Software Editor
11/2021

Quick Start Guide DE

Überblick

Es handelt sich hierbei um eine Editor-Software für Mac (OSX- und Intel-basierte Macs) oder PC (Windows XP oder höher) zur Verarbeitung von Hybrid Pro-Kits und Sounds. Sie können vorhandene Kits bearbeiten, außerdem beinhaltet der Editor die einzigartige Funktion, aus Ihren Wave-Dateien eigene Multi-Layer-Sounds zu erstellen, die auf einem Fame Hybrid Pro Modul gespielt werden können.

Features Software Editor

- Bearbeiten Sie Kits und hören Sie sich die Sounds auf einem PC / Mac an.
- Ziehen Sie Sounds aus dem Sound Browser in die Kits und konfigurieren Sie diese.
- Speichern Sie die Änderungen und ordnen Sie die Kits in einer Hybrid Pro Kit Bank neu an.
- Erstellen Sie Ihre persönlichen Multi-Layer Drum-Sounds aus Ihren eigenen Audio-WAV-Dateien.

- Erstellen Sie Ihre eigenen Loops und Playbacks aus Ihren eigenen Audio-Wave-Dateien.

Sie benötigen:

- Fame Hybrid Pro Software Editor (Gratis-Download: musicstore.de)
- Fame Hybrid Pro Soundmodul
- PC (ab Windows XP oder neuer) oder Mac (OSX oder Intel basiert)
- USB Kabel (USB-A-Stecker auf USB-B-Stecker)

Bitte beachten Sie vor Benutzung der Software:

- Erstellen Sie immer eine Sicherungskopie der .dkit-Datei auf Ihrem PC / Mac, bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen.
- Denken Sie immer daran, die Editor-Software zu beenden, bevor Sie das Hybrid Pro vom USB-Anschluss trennen.

Starten des Editors mit dem Hybrid Pro Modul

Verbinden Sie Ihr Hybrid Pro mit einem USB-Kabel mit dem PC / Mac und starten Sie das Gerät im USB-Modus (Gerät einschalten und linke Data-Taste über dem Display drücken). ***Erstellen Sie unbedingt eine Sicherungskopie der .dkit-Datei auf Ihrem PC / Mac, bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen.***

Starten Sie die Fame Editor-Software. Anschließend klicken Sie auf *File* -> *Open Kit Bank* und wählen die Kit Bank aus, die Sie bearbeiten möchten.

Von Werk aus sind zwei Kit Bänke auf dem Hybrid Pro Modul gespeichert, eine für das Pad-Set (dKit-File Pad-Set) und eine für das Trigger Set (dKit-File Trigger-Set). Die Datei, enthält alle Einstellungen und Soundbelegungen des Hybrid Pro Moduls. Navigieren Sie dazu zum Hybrid Pro Laufwerk und wählen Sie die .dkit-Datei im Ordner der obersten Ebene.

Der Editor startet mit Drum-Kit-Nummer 1. Die Pad-Symbole werden entsprechend den Trigger-Typ-Einstellungen im Hybrid Pro angeordnet.

Der Kit-Editor

Standardmäßig startet der Editor im Kit-Bearbeitungsmodus.

Triggern der Sounds

Klicken Sie auf ein Pad, um den Drum-Sound zu hören. Einige der Pads haben unterschiedliche Zonen:

- Becken haben 3 Zonen (Cup, Bow und Edge)
- Toms haben 2 Zonen (Head und Rim)
- Snares haben 2 oder 3 Zonen (Head, Rim und Cross Stick)
- HiHats haben 3 Zonen (Edge, Bow und Foot)

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Sounds zu hören. Durch das Drücken auf den Panic Button (rechts oben) werden alle aktuell wiedergegebenen Sounds gestoppt. Das ist besonders nützlich bei längeren Loops oder Samples.

Bearbeiten eines Sounds in einem Kit

Für jeden Sound können Sie Tune, Balance und Volume bearbeiten. Sie können die Parameterwerte des aktuellen Sounds ändern, d. h. das Pad, das Sie zuletzt angeklickt haben. Die Regler dafür befinden sich auf der rechten Seite.

Sounds in einem Kit ändern

Um Sounds zu ändern, ziehen Sie aus dem Sound Browser auf der linken Seite des Kit-Editors .dsnd-Dateien aus einem beliebigen Ordner auf ein Pad. Der vorherige Ton wird ausgetauscht. Wenn Sie Sounds an den Rand eines Tom- oder Snare-Pads ziehen, wird der neue Soundname direkt darunter angezeigt. Löschen Sie einen beliebigen Sound von einem beliebigen Pad, indem Sie die Löschaste drücken.

Kits kopieren oder umbenennen

Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, kann das Kit optional an eine andere Stelle in der Hybrid Pro-Kit-Bank kopiert werden. Wählen Sie dazu *Kit -> File -> Rename/Copy Kit*. Ein Dialogfeld wird angezeigt. Schreiben Sie den neuen Namen des Kits durch Doppelklick auf den aktuellen Namen in

der blauen Box und wählen Sie den Standort. Sie können das Kit umbenennen, verschieben oder austauschen. Die Änderungen werden nur temporär gespeichert. Um Ihre Änderungen endgültig zu speichern, müssen Sie die gesamte Kit-Bank speichern, wie im nächsten Abschnitt beschrieben.

Speichern der Kit-Bank oder einzelner Kits

Wenn Sie mit der Bearbeitung der Kits fertig sind, müssen Sie alle Änderungen in der Kit-Bank-Datei (.dkit) speichern, bevor Sie das Programm schließen. Sie können Ihre bearbeitete Kit-Bank in Ihrem Hybrid Pro Modul unter einem anderen Namen speichern, indem Sie auf *Save as* klicken, z.B. *MyHybrid.dkit*. Wenn Sie lediglich die Änderungen speichern möchten, klicken Sie auf *Save Kit Bank*, die bestehende Bank wird damit überschrieben. Sie können dann zwischen den verschiedenen Kit-Banks beim Start des Moduls wählen (siehe Manual). Bitte beachten Sie, dass auch einzelne Kits die Dateierweiterung .dkit besitzen. Stellen Sie sicher, dass Sie die richtige .dkit Datei bearbeiten.

Der Wav-Sound-Editor

Im Wave-Editor können Sie einzelne Wave-Dateien per Drag & Drop in die Sound-Edit-Box ziehen und Ihre eigenen Multi-Layer-Sounds erstellen und anschließend im .dsnd-Format speichern.

Erstellen von User Sounds

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche *Wave* im Editor, um auf den Sound-Editor zuzugreifen. Standardmäßig erscheint ein abgeblendetes Pad-Symbol mit einem leeren Kästchen in der Mitte, das mit *Head* beschriftet ist. Auf der rechten Seite unter Eigenschaften befindet sich eine Dialogbox, in der Sie zwischen vier verschiedenen Pad-Typen wählen können:

- *Kick, Perc oder Loop* (1-Zonen-Sound)
- *Snare, Tom* (2- oder 3-Zonen-Sound)
- *Cymbal* (3-Zonen-Sound)
- *HiHat* (3-Zonen-Sound)

Bei der Auswahl der HiHat erscheint ein Fenster zum Konfigurieren der HiHat Grundeinstellungen. Werkseitig ist der Wert auf 5 voreingestellt und kann bis auf 10 geändert werden. Der Wert gibt die maximal möglichen Öffnungstufen an, die das Modul, je nach angeschlossenem HiHat-Controller, erkennen kann.

Für Bow und Edge sollte immer der gleiche Wert eingestellt werden!

Einige nützliche Tipps zu Wave-Dateien

Die Wave-Dateien müssen mit dem richtigen Start- und Endpunkt vorbearbeitet werden. Jede Wave-Datei darf nur einen Schlag enthalten. Für beste Klangqualität und Wiedergabe empfehlen wir Ihnen, Tonaufnahmen mit vielen Velocity-Layern zu verwenden. Wenige Layer eines Sounds machen ihn statisch und man erlebt beim Spielen den Maschinengewehr-Effekt. Achten Sie beim Aufnehmen von Sounds darauf, jeden Schlag mit seinem ursprünglichen dB-Wert zu speichern und normalisieren Sie das Lautstärke-Niveau der Aufnahme nicht.

Erstellen Sie Ihre eigenen Sounds

Wählen Sie aus der Dropdown-Liste einen Pad-Typ und ziehen und ziehen Sie aus dem Audiodateibrowser auf der linken Seite den gewünschten Wave-Sound per Drag & Drop in den Grafikbereich. Sie können auch direkt mehrere Sounds (bis zu 127) markieren und in einem Schritt auf den Grafikbereich ziehen. Der Editor berechnet selbstständig, welcher Sound an welche Stelle gehört. Mit den Cursor Up-Down Tastern kann man schnell durch die gelayerten Samples springen. Mit *Entf* kann das angewählte Sample in der Reihe löschen. Der Bereich wird dann automatisch neu zugewiesen. Anschließend können Sie über den *Gain* Regler unterhalb der Zone die jeweilige Lautstärke justieren, damit die Lautstärke-Verhältnisse innerhalb der Zonen aufeinander abgestimmt sind.

Den Ton speichern

Vor dem Speichern der selbst erstellen Sounds, muss der max. Tune Regler eingestellt werden. Wenn dieser beim Speichern auf 0 steht, lässt sich später der Sound im Modul (oder Editor) nicht nach oben pitchten. Ein Wert von 2 ist optimal, max. 4 - danach wird die Soundqualität hörbar schlechter.

Wenn Sie mit dem Ablegen der Wave-Dateien fertig sind und sich mit dem Ton wohl fühlen, wählen Sie im Menü *File* die Option *Save Sound as* und Speichern Sie den Ton in einen geeigneten Ordner auf dem Hybrid Pro-Laufwerk. Sie können natürlich auch einen neuen Ordner erstellen.

Bitte beachten Sie, dass lange Sounds oder Sounds mit vielen Ebenen aufgrund von USB-Geschwindigkeitsbeschränkungen etwas Zeit benötigen, um gespeichert zu werden. Daher ist es möglicherweise einfacher, Sounds zuerst auf Ihrer lokalen Festplatte zu speichern.

Zuweisen Ihres Sounds zu einem Pad in einem Kit

Wenn die Sounds auf dem Hybrid Pro Laufwerk gespeichert sind, kehren Sie zu *Kit* zurück und suchen Sie die Datei(en) im Sound-Browser. Ziehen Sie die neu erstellten Mult-Layer Sounds per Drag & Drop auf das Pad, von welchem es abgespielt soll. Wenn Sie fertig sind, speichern Sie die Kit-Bank.

Weitere Informationen zum Triggern finden Sie in der Hybrid Pro Bedienungsanleitung.

Spielen Sie Ihren Sound auf dem Fame Hybrid Pro

Um Ihre eigenen Sounds zu spielen, müssen Sie das Hybrid Pro Modul im normalen Betriebsmodus neu starten. Alle Änderungen und die neuen Sounds sind direkt im Modul verfügbar.

Haftungsausschluss

DIESE SOFTWARE WIRD „WIE BESEHEN“ BEREITGESTELLT.

AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GARANTIE WIRD HIERMIT
AUSGESCHLOSSEN.

DIE SOFTWARE KANN FEHLER ENTHALTEN UND JEDE VERWENDUNG DER
SOFTWARE ERFOLGT AUF EIGENE GEFAHR. WIR SIND IN KEINEM EREIGNIS
HAFTBAR FÜR JEDLICHE DIREKTE, INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN.

Kontakt & Support

Sie haben Fragen zum Software Editor oder zum Hybrid Pro oder ein technisches Problem?

Wenden Sie sich bitte an:

Music Store professional GmbH
Istanbulstr. 22-26
51103 Cologne

Managing Director: Michael Sauer

WEEE-Reg.-Nr. DE 41617453

Tel: +49 221 8884-1580

Fax: +49 221 8884-2500

drums@musicstore.de

www.musicstore.de