

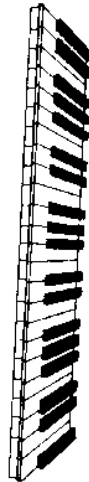
- Drum-Sounds vom Keyboard aus spielen (ein program „Drum-Set“ enthält bis zu 64 Drumsounds),
- standardisierte Verteilung dieser Sounds übe die Tasten(nummern): General Midi-Normal (GM),
- die MIDI-Verbindung zwischen Keyboard und Soundmodul hat 16 „Kanäle“ (wie beim Fernsehen), in GM liegt das Drumset auf Kanal 10.

- Das Keyboard kann durch einen Computer mit einem „Midi-Sequencer“ bzw. einem „Midirecoringsystem“ ersetzt werden. Das heißt: der Computer drückt jetzt die Tasten - technisch: er sendet dieselben Midibefehle, die auch das Keyboard gesendet hat.

- Bildschirmaufbau in „Cubase“: jedes Instrument hat einen „Part“, der Drum-Groove sieht wie ein kleines „Technobrett“ aus. (Alle Parts sind auf Kanal 10 eingestellt.)

- Was in den Parts drin ist, kann man entweder einfach hören (indem man hilfsweise die andern Parts stumm schaltet), oder aber ansehen: LIST-Editor, KEY-Editor, SCORE-Editor.

- Wie kommen die Grooves in den Computer? Entweder laden eines gekauften Grooves. Oder selbst einspielen - siehe Blatt 3b. Als Sonderservice können die KursteilnehmerInnen sämtliche 99 Grooves der Rave-O-Lution 309 (das jüngste Techno-Produkt der Fa. Quasimidi) auf Diskette bekommen.



SOUND	9	2	3	4	10	2	3	4	11
Bass Drum 1	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Side Stick									
Ac. Snare	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Hand Clap									
El. Snare	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
LowFloorTom									
Cls HiHat	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
HiFloorTom									
Pedal HiHat									
Low Tom									
Open HiHat	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
LowMid Tom									
HiMid Tom									
CrashCymbll									
High Tom									
Ride Cymbll									
ChineseCymb									
Ride Bell									
Tambourine	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
SplashCymb1									

### GM-Sounds in Cubase

- Der große Vorteil dieser Schaltung besteht darin, daß dasselbe Midifile bzw. derselbe Part unterschiedliche Sounds hervorbringen kann. Je nachdem, welchen Drumset man am Soundmodul einstellt, erklingen unterschiedliche Sounds (vorausgesetzt, der Soundmodul hat mehrere Drumsets). Ausprobieren bei laufendem Sequencer ist besonders wichtig (sogar während eines Live-Acts).
- Drum-Grooves können als Midifile gekauft oder überspielt oder ausgetauscht werden.

Die Technoszene liebt GM nicht! Ein authentischer Techno-Soundmodul hat seine Klänge „einzeln“ daliegen, damit man sie einzeln bearbeiten (verändern) kann. Unter MIDI-Aspekt bedeutet das, daß jedes Druminstrument einen eigenen Midikanal besitzt und einzeln angesprochen werden kann. Dann kann,

- bei laufendem Groove ein einzelnes Instrument aus dem Drumset (und nicht immer das ganze Drumset) verändert werden,
- bei laufendem Groove ein einzelnes Instrument mit special effects versehen werden (entweder, weil man am Soundmodul Einzelausgänge hat (z.B. TG 77 im Fach Musik), oder weil der Soundmodul selbst solche Möglichkeiten besitzt - letzteres gibt es bei den legendären Drumcomputern und zur Zeit bei der Rave-O-Lution 309).

Snap		BAR		Mouse	
M	C	Track	Chn	69	73
♪		BD	10	REMOVED	REMOVED
♪		SN	10	REMOVED	REMOVED
♪		HH	10	REMOVED	REMOVED
♪		Perc	10	REMOVED	REMOVED
♪		Bass	2	REMOVED	REMOVED

Oben: Ein Drum-Groove in Cubase. Jeder Part ist eine Stimme. Rechts: Abbild im Score-Editor.