

SoftBase 99

Version 0.02 (Beta)



Bedienungsanleitung

(Version 1.00)

Einleitung

SoftBase 99 ist ein Editor für den Drumcomputer **JoMoX AiRBase 99**, der es ermöglicht alle Parameter der AiRBase 99 vom Computer aus zu steuern.

Es lassen sich Projekte erstellen und komfortabel mit dem Computer verwalten.

Ein bereits gesichertes Projekt braucht nur in den Editor geladen und zur AiRBase 99 gesendet werden (**total recall**).

Alle Instrument/Kit-Variationen werden in separaten Fenstern, inklusive all ihrer Parameter übersichtlich dargestellt.

Durch die übersichtliche Darstellung befinden sich alle Parameter im sofortigen Zugriff.

Es lassen sich beliebig viele Kombinationen aus Kit- und Sound-Variationen gleichzeitig darstellen. Eine Beschränkung gibt es lediglich durch die Größe des darstellenden Monitors, bzw. durch die vorhandenen Systemressourcen.

Die Programmoberfläche ist farbreduziert und stellt keine besonderen Anforderungen an die Grafik des Computers.

So ist es nun wesentlich einfacher, die Vielzahl der in der AiRBase 99 möglichen Sound/Kit-Variationen übersichtlich zu verwalten.

Die Datenstruktur des Editors ist dynamisch, d.h. es existieren nur die Variationen, die auch explizit erzeugt wurden.

Das spart Speicher und beim Senden von ganzen Projekten auch Übertragungszeit.

Dadurch gestaltet sich die Benutzung des Editors als äußerst flexibel, denn es ist möglich alle Sound-Variationen in einem großen, oder in viele kleinen Projekten zu verwalten.

Beispielsweise kann parallel zu jedem Musik-Projekt ein eigenes SoftBase 99-Projekt erzeugt werden.

Wichtiger Hinweis

Es kann keine Gewähr für die Lauffähigkeit des Programms und für mittel- oder unmittelbare Schäden, die durch das Programm oder unsachgemäße Bedienung des Programms entstehen können, übernommen werden.

Inhaltsverzeichnis

1	Systemvoraussetzungen	1
2	Installation	1
3	Konfiguration	2
3.1	Einstellen des Midi-Treibers	2
4	Funktionsbeschreibung	3
4.1	Die Bedienelemente	3
4.1.1	Die Werkzeugleiste	3
4.1.2	Die Fader (Schieberegler)	3
4.1.3	Das Display	4
4.1.4	Die Potis (Drehregler)	4
4.1.5	Die Leuchttaster	4
5	Bedienung	5
5.1	Projekterstellung	5
5.2	Allgemein	6

1 Systemvoraussetzungen

- Windows 9x PC
- 2 Mb freier Festplattenspeicher
- Grafikkarte < 2Mb Grafikspeicher
- Sound/Midi-Karte oder Midi-Interface mit installierten Windows 9x Treiber
(Für den Parallelbetrieb mit einem Software-Sequencer wird ein Multi-Client-Treiber benötigt)
- Maus
- AiRBase 99 mit Software Version 1.09

2 Installation

SoftBase braucht nur in ein beliebiges Verzeichnis kopiert werden und ist dann sofort einsatzbereit. Es werden keine weiteren Softwaremodule (DLLs oder PlugIns) benötigt.

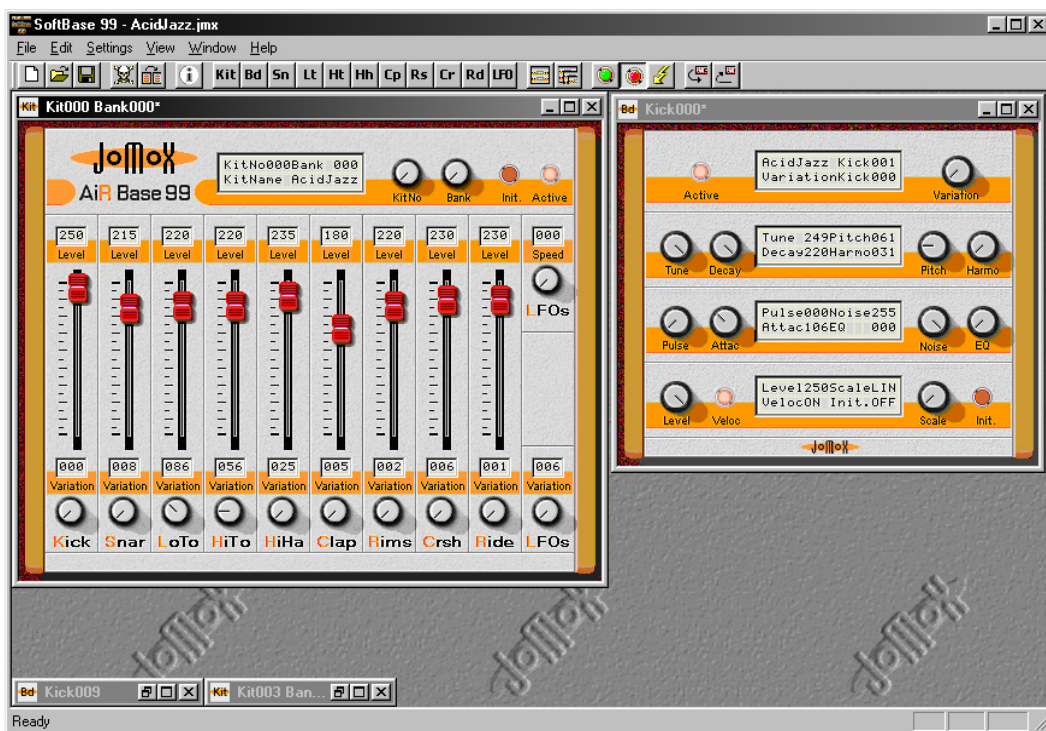


Bild 1: Die Programmoberfläche von SoftBase

Wichtiger Hinweis

SoftBase überschreibt die geräteinternen Sound- Einstellungen der AiRBase 99 !

Deshalb sollten die aktuellen Einstellungen vorher auf einem externen Gerät gesichert werden, da sonst eine Wiederherstellung nicht möglich ist.

(AiRBase 99 Bedienungsanleitung Seite 62)

3 Konfiguration

3.1 Einstellen des Midi-Treibers

Bevor Sound-Daten zur AiRBase 99 gesendet werden können, muß ein Midi-Treiber und der Kanal auf dem die Daten übertragen werden sollen eingestellt werden. Dazu wird im Menue Settings das Unter-Menue Output Device angeklickt (Bild 2).

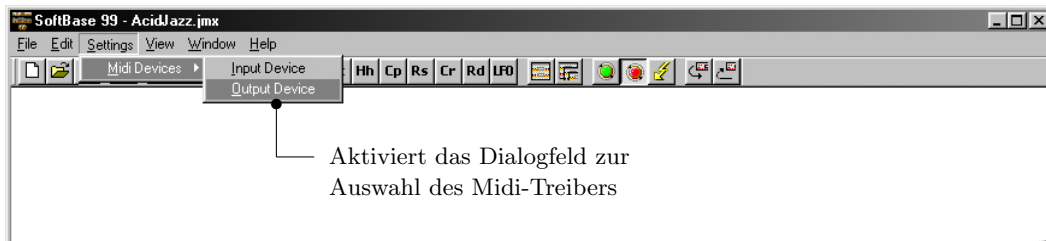


Bild 2: Menue zur Auswahl des Midi-Treibers

Es wird das Dialogfeld **Midi Output Device** angezeigt (Bild 3).

Im oberen Feld des Fensters werden alle im System installierten Midi-Treiber angezeigt.

Der gewünschte Midi-Treiber wird durch Doppelklicken mit der Maus ausgewählt und erscheint dann in dem (grauen) unteren Feld des Dialogfeldes.

Die Kanal-Nummer des Midi-Treibers kann entweder direkt in das Eingabefeld eingetragen, oder mit der Maus und den Pfeiltasten neben dem Eingabefeld eingestellt werden.

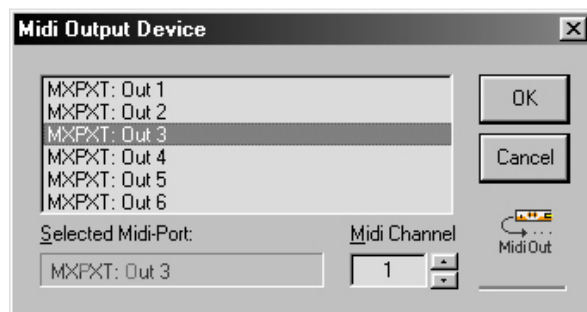


Bild 3: Auswahl des Midi-Treibers

Hinweis

Beim Einstellen des Midi-Kanals muß darauf geachtet werden, daß der in SoftBase gewählte Kanal mit dem in der AiRBase 99 eingestellten Kanal übereinstimmt.

(AiRBase 99 Bedienungsanleitung Seite 21)

4 Funktionsbeschreibung

4.1 Die Bedienelemente

4.1.1 Die Werkzeugleiste

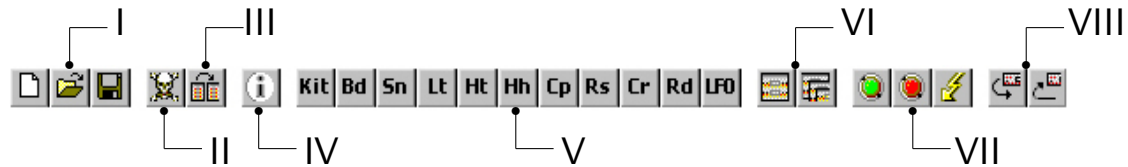


Bild 4: Die Werkzeugleiste

- I. Windows Standard-Buttons, Projekt erstellen, öffnen und speichern.
- II. Aktuellen Sound/Kit (aktuelles Fenster) löschen.
- III. Aktuellen Sound/Kit (aktuelles Fenster) kopieren (Copy To ...).
- IV. Dieser Button ist für das Quick-Info Fenster vorgesehen, das zusätzliche Informationen des Kits im aktuellen Fenster anzeigt (alle Instrument-Variationen mit Variations-Nummer und Namen). (Nicht in der Beta-Version !)
- V. Öffnet die Fenster der einzelnen Kit/Instrument-Variationen.
- VI. Sendet die gerade aktuelle Kit/Instrument-Variationen (aktives Fenster), bzw. das gesamte Projekt.
- VII. Die Midi-Buttons starten, stoppen und setzen den Midi-Treiber zurück (Reset).
- VIII. Diese Button sind für den Midi-Bulk-Dump vorgesehen, um einen Abgleich der Daten von AiRBase 99 und SoftBase bzw. ein Backup des AiRBase 99-Speichers auf einen externen Datenträger zu ermöglichen. (Nicht in der Beta-Version !)

4.1.2 Die Fader (Schieberegler)

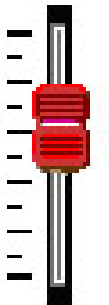


Bild 5: Der Fader

Mit den Fadern (Bild 5) wird die Grundlautstärke der einzelnen Instrumente innerhalb des Kits eingestellt.

Die Fader werden mit der Maus angeklickt. Mit gedrückter linker Maustaste und Mausbewegung nach oben oder unten wird der Wert eingestellt.

Ist der Fader angeklickt, lässt sich der Fader auch mit der Tastatur steuern. Die Richtungstasten (Oben, Unten) erhöhen bzw. vermindern den Wert, während mit den Positionstasten (Pos1, Ende) jeweils zum Min-/Max Wert gesprungen werden kann.

Zu jedem Fader gibt es ein korrespondierendes Display, das den aktuellen Wert des Faders anzeigt.

4.1.3 Das Display

Die Eingabefelder des Displays (Bild 6) lassen sich mit der Maus anklicken. Der Cursor springt auf das angeklickte Feld und es kann mit der Tastatur eine Eingabe erfolgen.

Innerhalb der Eingabefelder kann mit den Richtungstasten der Tastatur (Rechts, Links) zwischen den einzelnen Segmenten und mit den Positionstasten (Pos1, Ende) jeweils zum ersten und letzten Segment des Feldes gesprungen werden.

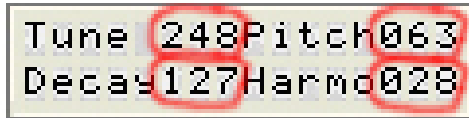


Bild 6: Das Display (Eingabefelder markiert)

Folgende Eingabefelder sind aufgrund fester Vorgaben deaktiviert:
(Eingabe nur über Poti oder Taster)

- in allen Variationen: Init. - Veloc
- HiHat: SmpLe - Revrs - Sourc
- Clap, Rims, Crash, Ride: SmpLe - Revrs
- LDFOs: Wav - Int - Des - Syn

Bei den Parametern für Kick: Scale und LFOs: Speed sind noch keine Eingaben möglich

4.1.4 Die Potis (Drehregler)



Bild 7: Der Poti

Die Potis (Bild 7) lassen sich wie die Fader bedienen. Wird bei angeklickten Display die ENTER-Taste der Tastatur gedrückt, aktiviert sich das korrespondierende Poti bzw. der Fader. So kann zuerst ein ungefährender Wert ins Display eingegeben, die ENTER-Taste gedrückt und die Feineinstellung durch Poti bzw. Fader mit den Richtungstasten (Oben, Unten) der Tastatur vorgenommen werden.

4.1.5 Die Leuchttaster



Bild 8: Der Taster

Die Taster (Bild 8) lassen sich nur mit der Maus bedienen (anklicken) und haben die gleichen Funktionen wie bei der AiRBase 99.

Hinweise

Es lassen sich nur die Felder des Displays anklicken, in denen auch eine Eingabe erfolgen kann !

Der Editor aktualisiert nicht bei jedem Sendevorgang das Display der AiRBase 99 !

5 Bedienung

5.1 Projekterstellung

Ein neues Projekt wird über das Menue Project und Unter-Menue New oder durch Drücken des Buttons New in der Werkzeugleiste erzeugt.

Als Hauptfenster wird zuerst das Kit-Fenster dargestellt. Es ist noch nicht initialisiert und enthält keine Daten. Angezeigt wird dieser Zustand durch den Rahmentext und den Kit-Namen der mit Undefined beschriftet ist (Bild 9).



Bild 9: Rahmentext einer initialisierten und nicht initialisierten Variation

Es existiert keine Variation (Kit/Instrument), die nicht explizit erzeugt wurde !

Um eine Variation zu erzeugen, wird der Taster Init. im jeweiligen Variations-Fenster gedrückt. Die Variation wird im Programm erzeugt und mit Default-Werten geladen. Ist der Midi-Treiber bereits aktiviert, wird die neue Variation zur AiRBase 99 gesendet. Auch bei deaktivierten Midi-Treiber gehen keine Werte verloren, da sich der Editor alle Reglerbewegungen merkt und beim nächsten Aktivieren des Treibers zur AiRBase 99 sendet.

Der Midi-Treiber ist beim Start des Editors deaktiviert und wird sofern geöffnet beim Beenden automatisch geschlossen !

Um den Midi-Treiber zu Aktivieren wird der Button Activate in der Werkzeugleiste gedrückt oder im Menue Midi das Unter-Menue Activate angeklickt.

Der Midi-Treiber wird manuell gesteuert, da der Editor so immer im Hintergrund verbleiben kann und auch beim Recording (wo es auf Treiber-Performance ankommt) nicht beendet werden muß. Es braucht lediglich der Treiber im Editor deaktiviert werden. Der Editor gibt dann sämtliche Midi-Ressourcen frei und stört so den Sequencer-Betrieb nicht mehr.

Ist die Variation initialisiert, wird der Rahmentext des Fensters mit der Variations-Nummer aktualisiert (Bild 9) und der Variations-Name wird ins Display als Untitled eingetragen. Jetzt kann die eigentliche Einstellung der Kit. oder Sound-Parameter erfolgen. Die Kit-Namen werden direkt zur AiRBase 99 gesendet, während die Instrument-Namen nur im Editor existieren.

Alle weiteren Fenster werden durch Anklicken der entsprechenden Button in der Werkzeugleiste oder im Menue angezeigt. ***Es existiert keine Variation (Kit/Instrument), die nicht explizit erzeugt wurde !***

Hinweise

Das Programm läßt sich nur starten, wenn im System ein installierter Midi-Treiber vorhanden ist.

Wird ein neues Projekt erstellt, enthält es noch keine Daten die zur AiRBase 99 gesendet werden können.

5.2 Allgemein

Die Funktionen Kopieren, Löschen und Senden beziehen sich immer auf die Variation im aktuellen Fenster.

Enthält das Fenster keine initialisierte Variation, so haben diese Funktionen keine Wirkung.