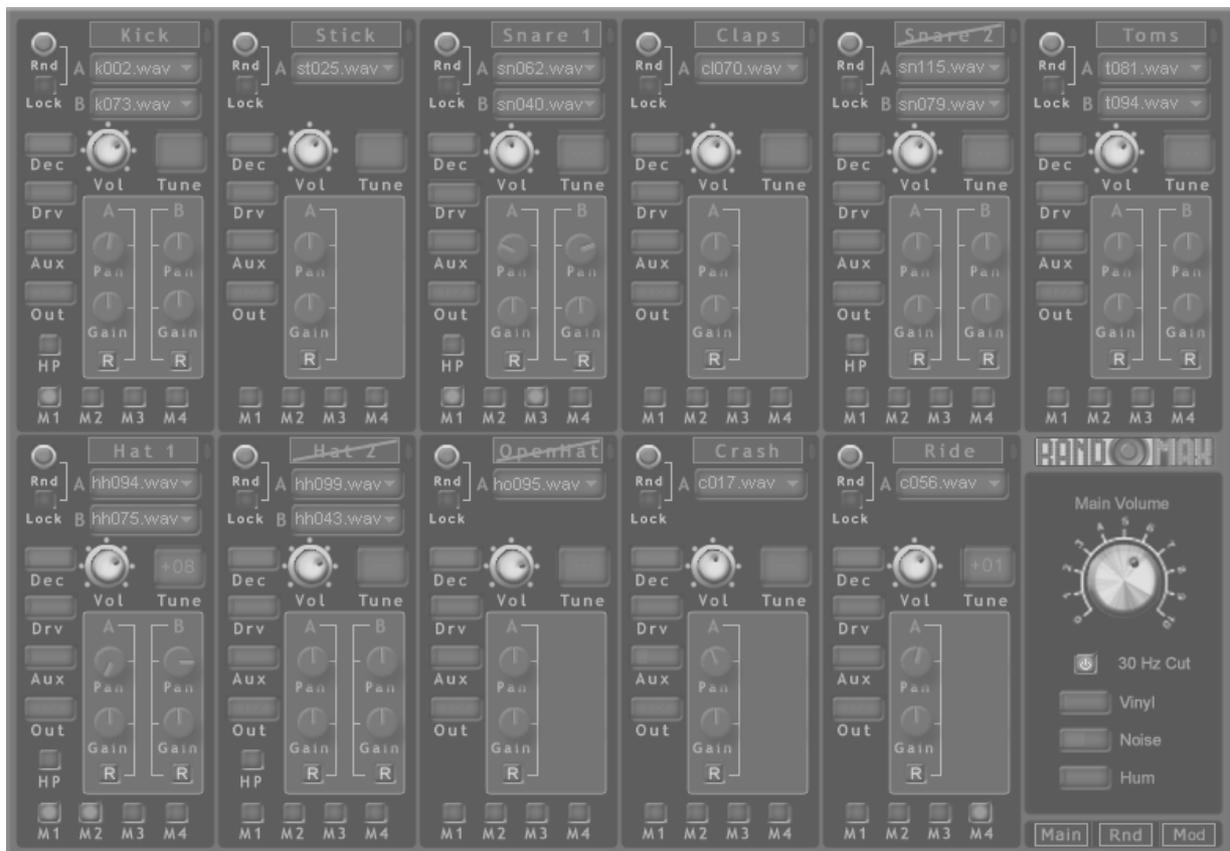


## VSTi Drumsampler Version 1.00



## Bedienungsanleitung

prodyon.de  
Dennis Lenz  
Richterstrasse 11  
12105 Berlin

© 2006 prodyon.de

Email: [dennis@prodyon-virtual-gear.com](mailto:dennis@prodyon-virtual-gear.com)

Http: [www.prodyon.de](http://www.prodyon.de)

Benutzer Anleitung Version 1 (July '06) geschr. von Dennis Lenz.

Diese Anleitung darf ohne schriftliche Genehmigung von prodyon.de weder komplett noch teilweise transferiert oder kopiert werden.

Prodyon.de behält sich das Recht an Änderungen vor.

Bei weiteren Fragen können Sie mich direkt kontaktieren:  
[dennis@prodyon-virtual-gear.com](mailto:dennis@prodyon-virtual-gear.com).

Viel Spass mit dem Randomax!  
~D.Lenz

# Inhaltsverzeichnis

## A – Einleitung

Der Randomax .....	4
--------------------	---

## B – Installation

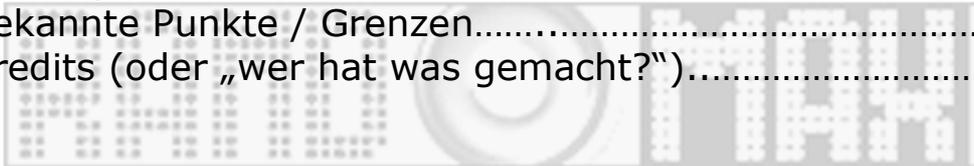
Systemanforderungen.....	5
Installation des Randomax .....	5

## C – Die Bedienelemente

Beispiel anhand einer Sektion.....	6
Die Menü-Knöpfe .....	11
Der Zufallsgenerator.....	13
Modulation .....	15

## D – Anhang

Bekannte Punkte / Grenzen.....	17
Credits (oder „wer hat was gemacht?“).....	18



# Einleitung

## Der Randomax

Vielen Dank für´s ausprobieren / kaufen des Randomax VSTi Drumsamplers! Ich bin mir sicher Sie werden damit eine spaßige und produktive Zeit haben.

Randomax ist ein vollausgestatteter WAV-kompatibler Drum-computer/sampler mit den folgenden Features:

- 11 Sektionen (kategorisiert : Kick,Snare,Toms...)
- Einfaches Layout, sofortige Ergebnisse
- 17 Drumsounds gleichzeitig spielbar
- Über 800 Sounds inklusive!
- 128 sortierte Drumkits inklusive
- Vier unabhängige Stereo-Ausgänge
- Ein Stereo Aux-Send
- Onboard "Stimmungs"-Effekte wie Vinyl und Rauschen
- Alle Einstellungen können via Zufall generiert werden
- "Ein-Klick-Ein-Kit" Feature
- Vieles, vieles mehr...

Hauchen Sie Ihren Drumsounds mit dem Randomax neues Leben ein! Viel Arbeit steckt im Randomax – daher also nun viel Spass damit!

# Installation

## Systemanforderungen

Der Randomax benötigt als Minimum einen Windows-PC (Win2k, XP, 98, Me) mit mind. 800 Mhz CPU und 128 MHz Arbeitsspeicher. Ein VST2.0 – kompatibler Sequencer bzw. VST-Host wird ebenfalls vorausgesetzt.

## Installation

Die Installation des Randomax ist denkbar einfach:

Kopieren Sie den gesamten Archiv-Inhalt in den „VST-Plugins“ – Ordner Ihres VST-Sequencers / Host´s.

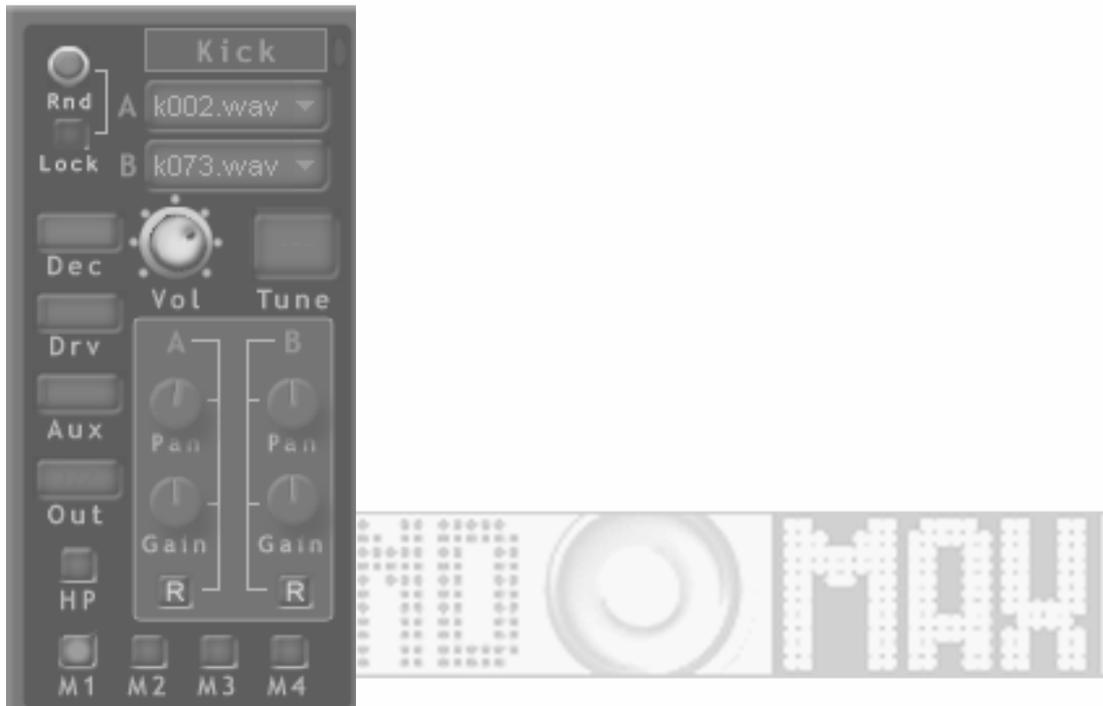
**WICHTIG: Achten Sie darauf, die Ordnerstruktur beizubehalten!**

Nach der Installation sollte es ungefähr wie folgt aussehen:

```
c:\programme\cubase\vstplugins\randomax <- mit Sounds usw.  
c:\programme\cubase\vstplugins\randomax.dll
```

## Die Bedienelemente

### Beispiel anhand einer Sektion



Dies ist ein Beispiel davon, wie eine einzelne "Spur" oder Sektion im Randomax aussieht. Beginnen wir damit, die ganzen Knöpfe, und Regler auseinanderzunehmen!



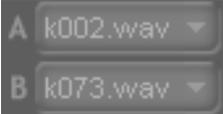
Diese zwei Knöpfe dienen dem Zufallsgenerator und beeinflussen mit einem Klick sämtliche Parameter in dieser Sektion. Um diesen Bereich vor dem „Zufall zu schützen“, klicken sie auf den „Lock“-Knopf.

**Achtung!** Randomax generiert Zufalls-Einstellungen auf Basis der Einstellungen, die Sie im "RND"-Menü vorgenommen haben! (Näheres hierzu jedoch später...)

 Dies zeigt die Bezeichnung der jeweiligen Sektion und dient auch gleichzeitig als "Stummschalten"-Knopf. Wenn Sie also einen bestimmten Sound stummschalten wollen, klicken Sie einfach auf die jeweilige Bezeichnung.

**Achtung!** Stummschalten – Einstellungen werden nicht im Sequencer oder Drumkit gespeichert!

Rechts daneben befindet sich die jeweils dazugehörige LED-Leuchte. Sie leuchtet auf wenn die jeweilige Sektion gespielt wird.

 Hier können Sie auswählen, welche Drumsounds sie verwenden wollen. Wenn die jeweilige Sektion zwei Layer hat, dann können Sie auch zwei Sounds auswählen.

Klicken Sie auf den Text (z.B. "k002.wav") um ein Auswahlmeneü anzuzeigen. Wählen Sie dann einfach einen Sound aus.

Rechts daneben befindet sich ein kleiner Pfeil. Klicken Sie auf diesen, um ein „+/-“ Menü zu öffnen. Mittels diesem können Sie zum nächsten oder vorherigen Sound aus der Liste springen.

Klicken Sie wieder auf den Pfeil um das Menü zu schließen

 Mit diesem Regler können Sie die Haltezeit der jeweiligen Sounds in der Sektion einstellen. Bewegen Sie einfach die Maus nach links oder rechts, während Sie die Maustaste gedrückt halten. Rechts = längere Haltezeit.

 Hiermit wird der interne Verzerrer angesprochen, aber seien Sie vorsichtig – er ist sehr empfindlich!



Mit dem Aux-Regler können Sie bsp. Ein externes Effekt-Plugin ansprechen, z.b. einen Reverb ode rein Echo.

**Hinweis:** Randomax benutzt das Post-Send-Verfahren. Dies bedeutet das das Signal nach dem Lautstärkereglter abgegriffen wird und sich somit durch diesen beeinflussen lässt.



Dieser Regler dient der Einstellung des Audio-Ausganges. Benutzen sie die linke Maustaste, halten Sie sie und bewegen Sie dann die Maus nach oben oder unten um einen Ausgang zu wählen. Zur Verfügung stehen vier unabhängige Ausgänge (1/2,3/4, 5/6 und 7/8). Standard ist 1/2.



Über diesen Regler wird die Lautstärke der jeweiligen Sektion eingestellt. Bewegen Sie ihn nach rechts, um die Lautstärke zu erhöhen.



Hiermit können Sie die Tonhöhe der Sounds einstellen. (Bei Sektionen mit zwei Layern für beide Sounds). Benutzen Sie dazu wie gewohnt Mausclick und Maus hoch/runter. Der Bereich liegt bei -12 bis +12 Halbtönen.



Diese beiden Regler sind für die Links/rechts-Position der jeweiligen Sounds und den Gain (bzw. Boost) bestimmt.

 Kleiner Knopf mit großer Wirkung! Wenn Sie diesen Knopf betätigen, werden alle Sounds der jeweiligen Sektion rückwärts abgespielt. Sehr nützlich um z.B. Rückwärts-Becken oder ähnliche Effekte zu realisieren. Er kann sogar automatisiert werden.

 Dies ist ein eingebauter **HochP**ass-Filter. Er kann besonders in der Kick-Sektion sehr nützlich sein, wenn es z.B. darum geht, zu verhindern das sich zwei basslastige Sounds vermischen und man somit die Klarheit und Definition verliert. Benutzen Sie also diese Funktion um das zu verhindern.

**Hinweis:** Dieser Filter filtert nur den B-Layer!

 Der "M1" Knopf wird für die "M"odulation innerhalb vom Randomax verwendet. Klicken Sie auf diesen Knopf um die Lautstärke der MIDI-Noten (wie stark sie die Tasten drücken) an die Lautstärke der jeweiligen Sektion zu routen.

 Klicken Sie auf diesen Knopf um die Lautstärke der MIDI-Noten an die Haltezeit der jeweiligen Sektion zu routen. (Mehr Lautstärke = längere Haltezeit)

**Achtung!** Der Haltezeit-Regler der jeweiligen Sektion hat keine Wirkung solange diese Funktion aktiviert ist!

 Wenn Sie auf diesen Knopf drücken, wird die MIDI-Lautstärke zum Sample-Offset geroutet. Das bedeutet das Sie mit stärkeren Anschlägen näher zum Anfangspunkt des Sounds gelangen.

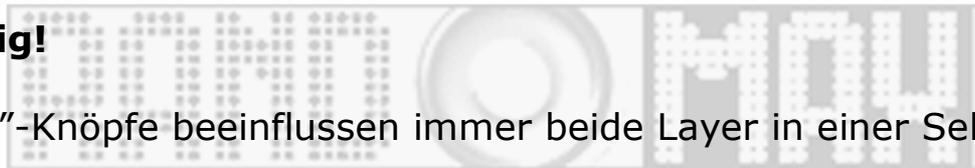
Dies kann sehr nützlich bei perkussiven Sounds, wie z.B. Conga oder Bongos sein.

Ein kombinieren all dieser "M"-Knöpfe kann zu sehr natürlich klingenden Sounds verhelfen – und das sogar mit einzelnen WAV-Sounds!



Ein Druck auf diesen Knopf sorgt dafür dass die MIDI-Lautstärke zu einem internen LP (Lowpass)-Filter geroutet wird, über den jede Sektion verfügt. Damit können Sie Sounds beispielsweise „dämpfen“, wenn Sie mit niedrigerer MIDI-Lautstärke spielen.

### **Wichtig!**



Die "M"-Knöpfe beeinflussen immer beide Layer in einer Sektion.

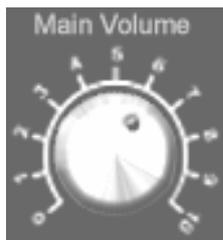
- M1 = Velocity zu Lautstärke
- M2 = Velocity zu Haltezeit
- M3 = Velocity zu Sample Offset
- M4 = Velocity zu LowPass Filter

## Die Menü-Knöpfe



Dies ist der Hauptmenü-Bereich des Randomax. Hier können Sie alle globalen Einstellungen vornehmen, Voreinstellungen für den Zufallsgenerator, Soundeffekte einstellen und vieles mehr ...

Fange wir mit der "Main"-Sektion an:



Wie Sie bereits richtig vermutet haben, sorgt dieser Regler für die passende Gesamtlautstärke des Randomax. Dabei werden sämtliche Ausgänge mit einbezogen.

**Hinweis:** Einstellungen des Main-Volume-Reglers werden sowohl im Song als auch in Drumkits gespeichert.

 **30 Hz Cut** Mithilfe dieses Knopfes wird der interne globale 30 Hz Tiefpass-Filter aktiviert. Er filtert automatisch alle Frequenzen heraus, die unterhalb von 30 Hz liegen. Bei sehr tiefen Kick-Sounds sehr nützlich um ein „rumpeln“ zu vermeiden.

 **Vinyl** Dieser Regler fügt Ihrem Drumkit den typischen Sound einer alten Schallplatte hinzu. Benutzen Sie die Maus um die Lautstärke zu verändern. Bewegen Sie ihn ganz nach links um ihn auszusuchen. (Dabei wird der Effekt auch intern deaktiviert um Rechenleistung zu sparen).

 **Noise** Hiermit fügen Sie Ihrem Drumkit gesamples Rauschen zu. Kann nützlich sein um das „warme“ und „analoge Feeling“ zu bekommen.

 **Hum** Hiermit fügen Sie Ihrem Drumkit gesamples Brummen zu. Kann nützlich sein um das „warme“ und „analoge Feeling“ zu bekommen. Upps, habe ich das nicht schon einmal gesagt? ;-)

**Hinweis:** Die Einstellungen der Effekte werden in Ihrem Song oder Drumkit gespeichert.

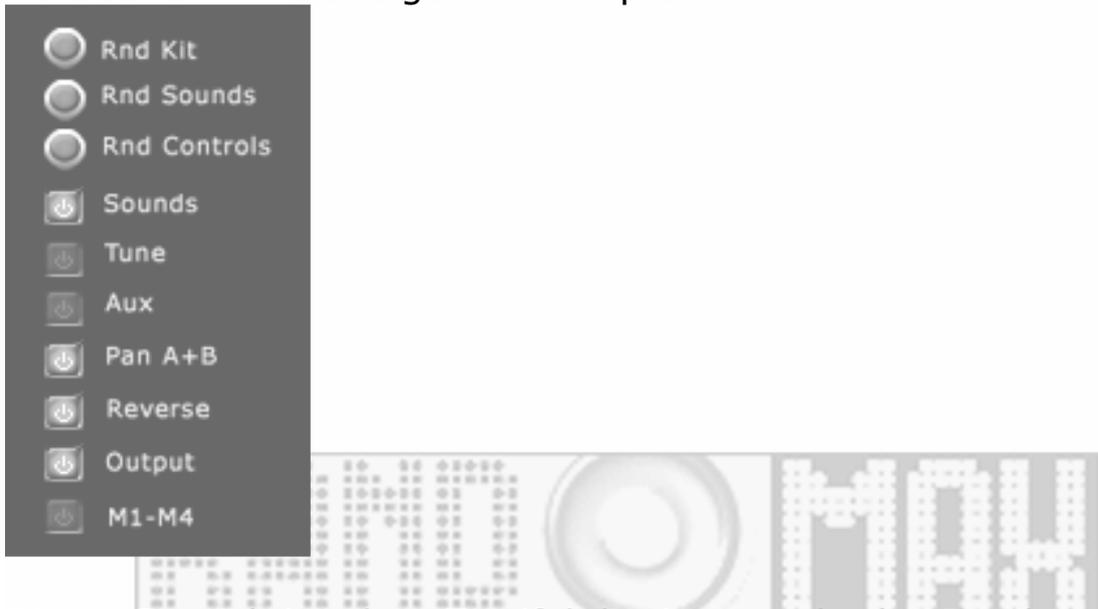
**Hinweis:** Die Effekte sind nur auf dem Haupt-Stereoausgang hörbar (1/2).

## Der Zufallsgenerator

Machen wir nun weiter mit den Einstellungen im "RND"-Menü:



Dort sehen wir die folgenden Knöpfe:



Dieser Bereich ist ohne Zweifel der Kernpunkt des Randomax. Hier verbergen sich die interessantesten Möglichkeiten!

Schauen wir uns die Knöpfe und Schalter einmal genauer an:



Hier können Sie entscheiden, was sie dem Zufall überlassen wollen, und was nicht. Aber bevor wir überhaupt etwas „randomisieren“ können, müssen Sie sich entscheiden, welche Einstellungen darauf ansprechen und welche nicht.

Das geht folgendermaßen:

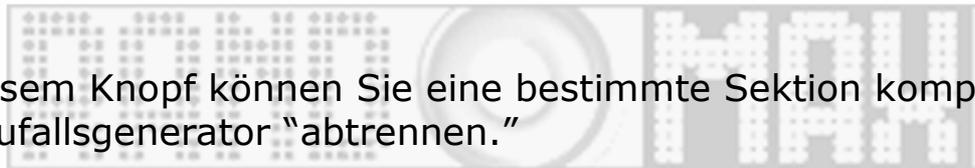


Hier können Sie auswählen, welche Elemente sie zum "randomisieren" freigeben wollen und welche nicht.

**Wir erinnern uns:** Es gab doch einen „Random Lock“-Schalter!



Mit diesem Knopf können Sie eine bestimmte Sektion komplett vom Zufallsgenerator "abtrennen."



*Wann macht das Sinn?*

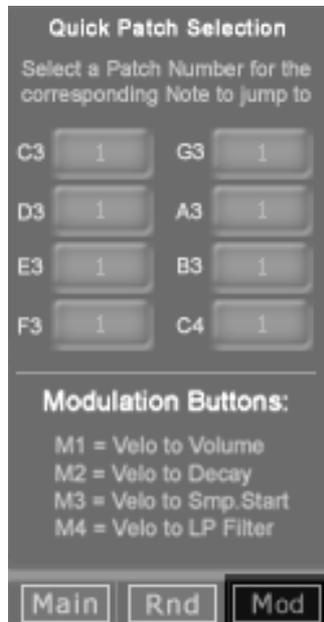
Stellen Sie sich einmal vor , sie haben ein Drumkit gefunden und wollen dort die Bassdrum und die Snare behalten, jedoch alles andere einmal "durchwürfeln" um Inspiration zu bekommen. Dank des „Lock“-Schalters ist dies kein Problem!

Wenn Sie jedoch ein komplettes neues Drumkit zufällig generieren wollen, betätigen Sie einfach den "Rnd Kit" – Schalter – und ZACK! haben Sie ein komplett vom Zufall erstelltes Drumkit – sofort einsatzbereit.

Nutzen Sie „Rnd Controls“ um z.B. nur sämtliche Regler und Knöpfe sich per Zufall einstellen zu lassen – oder „Rnd Sounds“ um nur alle Sounds zu verändern, aber alles andere unangetastet zu lassen.

## Modulation

Kommen wir nun zum letzten Menüpunkt "Mod":



Hier gibt es ein sehr interessantes Feature, besonders für Live-Situationen: "Quick Patch Jump" : die Möglichkeit per MIDI-Tasten direkt zu einem vorher ausgewählten Preset zu wechseln.

Das einzustellen ist einfach. Als erstes suchen Sie sich ein Preset aus, zu dem gewechselt werden soll. Danach definieren Sie dafür eine MIDI-Taste (Note):



Klicken Sie einfach auf diesen Knopf (auf die "1" im Beispiel) dann erscheint ein Fenster in dem Sie die Nummer des Patches auswählen können. Zum Beispiel die "7".

Wenn Sie jetzt z.B. die MIDI-Note "C3" drücken, so springt Randomax augenblicklich zum Patch 7.

**Hinweis:** Quick Patch Einstellungen werden nicht mit Ihrem Song oder Drumkit gespeichert. Der Grund dafür ist einleuchtend:

Stellen Sie sich vor sie haben im Drumkit Nr.1 einen Quick Patch Jump auf Patch Nr. 42. Wenn Sie nun dorthin springen würde dort wieder eine 1 stehen und sie würden mit nochmaligem drücken der Note wieder zurückgelangen.

Das ganze würde sicherlich in einem Chaos enden. Von daher habe ich diese Möglichkeit nicht eingebaut.

**Abschließend, aber nicht irrelevant:**

Wenn Sie an Ihrem MIDI-Keyboard das Modulations-Rad bewegen, können Sie damit alle Haltezeit-Regler sämtlicher Sektionen auf einmal bewegen.



# Anhang

## Bekannte Punkte / Grenzen

Zusammen mit diesem v1.00 Release des Betamax sind keine nennenswerten Bugs bekannt.

Jedoch gibt es einige Dinge die Sie beachten sollten, bevor Sie sich dazu entschließen mich aufgrund eines vielleicht irrtümlichen Bugs zu kontaktieren:

- Randomax startet etwas langsamer – keine Panik!
- Es können beim generieren von Drumkits CPU-Spitzen auftreten (da Randomax teilweise hunderte Parameter auf einmal neu setzen muss)
- Es können beim Wechsel / Quick Patch Jump CPU-Spitzen auftreten (s. o.)



Andere wichtige Dinge:

- Randomax "merkt" sich sämtliche Drumkit-Änderungen!
- Um wieder zu den ursprünglichen Einstellungen zu gelangen, können Sie entweder das Plugin komplett neu laden (**ein- und ausschalten genügt nicht!**) oder die Factory-Bank (FXB-Datei), die sich im Randomax-Ordner befindet, in das Plugin laden.
- Veränderungen der Haltezeit-Regler (Decay) via Modulationsrad werden im Drumkit und im Song gespeichert. (Siehe vorheriger Punkt, falls nicht gewünscht)
- **Das Modulationsrad verändert nicht die Haltezeit der Crash-Sektion.** Dies ist kein Bug! Aber Sie fragen sich wahrscheinlich, warum das so ist. Der Grund dahinter ist musikalischer Natur. Da man mit dem Modulationsrad „Trancegate“-ähnliche Effekte erzielen kann, und der Crash-Sound durchaus tragend sein kann (Stichwort „Spannungsbogen“), habe ich es für sinnvoll gehalten die Crash-Sektion davon auszugrenzen.

## Credits (oder „wer hat was gemacht?“)

Randomax wurde von Dennis Lenz entwickelt.

© 2006 prodyon.de

Design und Programmierung, Drumkits/Sounds: Dennis Lenz

Ein großes Dankeschön an:

**Mark Deaton**, der die grafische Oberfläche entworfen hat.

**Sink**, der zusätzliche Sounds erstellt hat:

<http://www.sink.audioshot.net>

Randomax wurde unter Verwendung von Synthedit von  
Jef McClintock entwickelt.

Es wurden Erweiterungen von D. Haupt und K. Lynch verwendet.

