

ALESIS
— D R U M S —

STRIKE

PERFORMANCE DRUM MODULE

Benutzerhandbuch

(3 – 29)

Appendix

(30 – 31)

Inhaltsübersicht

Einführung	3	Trigger-Modus.....	19
Lieferumfang	3	Überlagerungen (XTalk)	20
Kundendienst	3	Einrichten des Hi Hat-Pedals	21
Setup	3	Metronom	22
Funktionen	4	Sample-Modus	23
Oberseite	4	Samples Aufnehmen	23
Rückseite.....	6	Samples Bearbeiten	24
Betrieb	7	Samples Speichern	25
Navigation	7	Samples Zuweisen	26
Übersicht über die Steuerelemente.....	7	Loops Wiedergeben	26
Übersicht über das Display	8	Optionsmenü.....	27
Kit-Menü.....	8	Metronom (Metro).....	27
Kit FX-Modus.....	9	MIDI	28
Voice-Modus	9	Trigger	29
Trigger-Modus	9	SysEx.....	29
Mixer-Modus	10	OS.....	29
Sample-Modus	10	Werkseinstellungen Zurücksetzen /	
Optionsmenü	10	Wiederherstellen.....	29
Kits	11	Appendix	30
Kits Auswählen	11	Effekte	30
Kits Bearbeiten	12	Technische Daten.....	31
Instrumente Zuweisen.....	12	Warenzeichen & Lizenzen	31
Kit FX Verwenden	13		
Voices Bearbeiten.....	15		
Kits Speichern	18		

Einführung

Wir danken Ihnen, dass Sie sich für das **Strike Performance Drum Module** entschieden haben! Dieses Handbuch enthält einige grundlegende Informationen, so dass Sie schnell beginnen können.

Lieferumfang

Strike Performance Drum Module

16 GB SDHC-Karte (im SD-Kartensteckplatz des Moduls)

Netzteil

Schnellstart-Anleitung

Sicherheitshinweise und Garantieinformationen

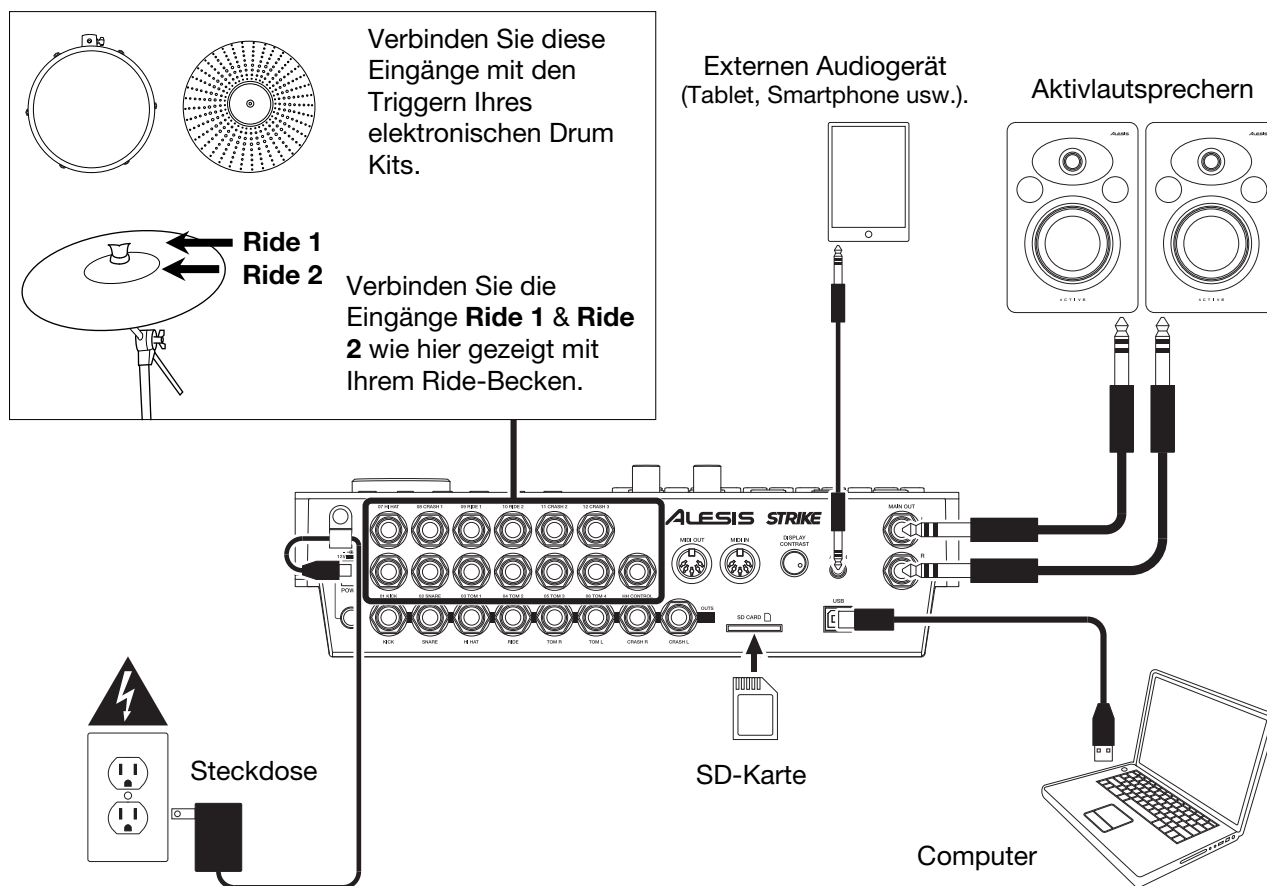
Kundendienst

Für die neuesten Informationen zu diesem Produkt (Dokumentation, technische Daten, Systemanforderungen, Informationen zur Kompatibilität etc.) und für die Produktregistrierung besuchen Sie alesis.com.

Für zusätzlichen Produkt-Support besuchen Sie alesis.com/support.

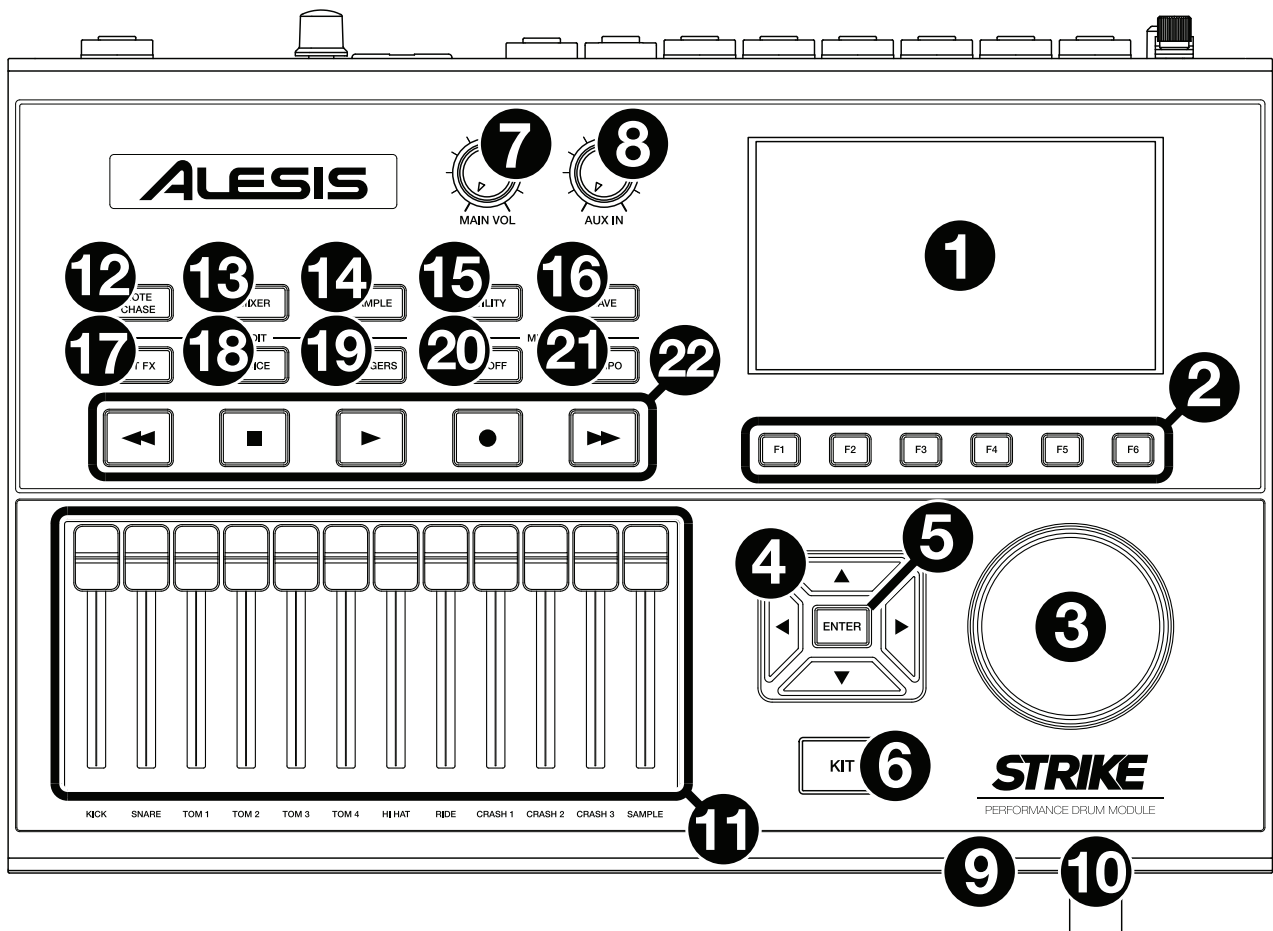
Setup

Teile, die nicht unter **Einführung > Lieferumfang** angegeben sind, sind separat erhältlich.



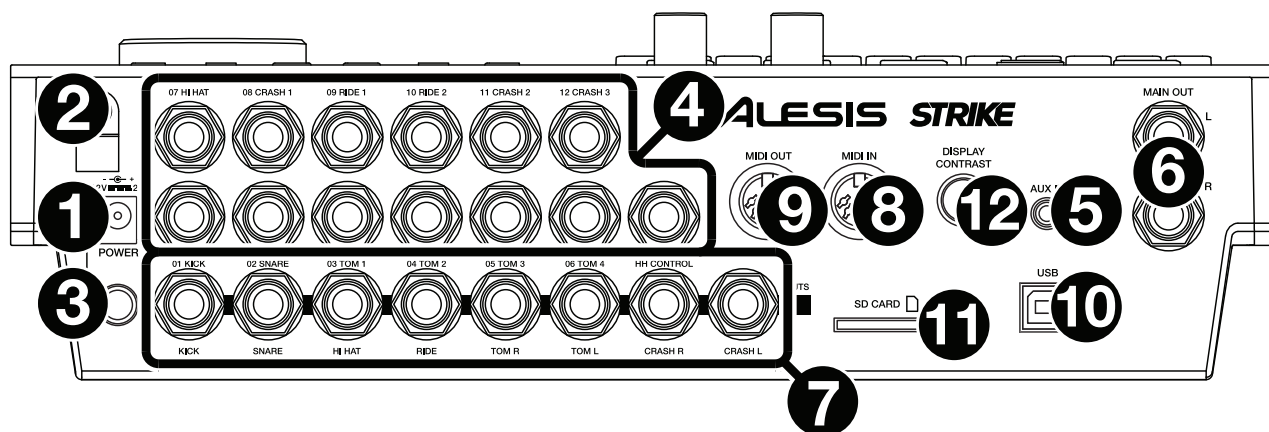
Funktionen

Oberseite



1. **Display:** Dieses Vollfarbdisplay zeigt das aktuelle Kit, die Einstellungen und weitere Informationen an. Verwenden Sie die **Cursor**-Tasten, um sich durch die hier gezeigten Menüs und Listen zu bewegen. Verwenden Sie das **Datenrad**, um durch die verfügbaren Optionen zu blättern. Verwenden Sie die **Funktionstasten (F1–F6)**, um die am unteren Rand des Displays angezeigten Bereiche auszuwählen.
2. **Funktionstasten (F1–F6):** Drücken Sie eine dieser 6 Tasten, um die entsprechende Registerkarte oben (am unteren Rand des Displays) auszuwählen.
3. **Datenrad:** Drehen Sie dieses Rad, um durch die verfügbaren Optionen zu blättern, die im Display angezeigt werden.
4. **Cursor**-Tasten: Verwenden Sie diese Tasten, um verschiedene Bereiche auszuwählen, die auf der aktuellen Seite im Display angezeigt werden.
5. **Enter:** Drücken Sie diese Taste, um eine im Display angezeigte Auswahl zu bestätigen.
6. **Kit:** Drücken Sie diese Taste, um das Kit-Menü aufzurufen (die Standardansicht, wenn Sie das Drum-Modul einschalten).
7. **Main Vol:** Drehen Sie diesen Regler, um die Lautstärke des **Main Out** auf der Rückseite einzustellen. Dieser Pegel ist unabhängig von den Pegeln der Stimmen oder des gesamten Kits.
8. **Aux In:** Drehen Sie diesen Regler, um die Lautstärke des **Aux In** auf der Rückseite einzustellen. Dies steuert auch den Eingangs-Aufnahmepegel des Sample-Modus.
9. **Kopfhörerausgang** (6,35 mm): Schließen Sie Ihre Stereokopfhörer an diesen Eingang an. Stellen Sie die Lautstärke mit dem **Headphone Vol**-Regler ein.
10. **Headphone Vol:** Mit diesem Regler stellen Sie die Lautstärke des **Kopfhörerausgangs** ein.

11. **Schieberegler:** Verwenden Sie diese Schieberegler, um die unabhängige Lautstärke jedes Sounds in Ihrem aktuellen Kit anzupassen. Der Soundname wird unter dem Schieberegler angezeigt.
12. **Note Chase:** Drücken Sie diese Taste, um die Note Chase-Funktion zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wenn sie aktiv ist, wird ein Trigger automatisch im Drum-Modul ausgewählt. Dies ist nützlich, um schnell Änderungen an mehreren Sounds im Kit vorzunehmen, z. B. die Auswahl neuer Instrumente, das Bearbeiten von Voice-Parametern usw.
Alternativ können Sie in den Menüs Ihres Strike-Moduls den aktuellen Trigger mit den **Cursors** und dem **Datenrad** auswählen.
13. **Mixer:** Drücken Sie diese Taste, um in den Mixer-Modus zu gelangen.
14. **Sample:** Drücken Sie diese Taste, um in den Sample-Bearbeitungsmodus zu gelangen. Dazu muss eine SD-Karte in den SD-Kartensteckplatz des Strike-Moduls eingelegt sein. Wenn Ihre SD-Karte noch keine WAV-Dateien enthält, wird durch Drücken dieser Taste der Sample-Aufnahmemodus aufgerufen.
15. **Utility:** Drücken Sie diese Taste, um das Utility-Menü anzuzeigen.
16. **Save:** Drücken Sie diese Taste, um das aktuelle Kit oder andere globale Einstellungen zu speichern (abhängig vom aktuellen Modus). Wenn Sie sich im Kit-Modus befinden, können Sie durch Drücken dieser Taste das aktuelle Kit benennen/umbenennen und auf Ihrer SD-Karte speichern. Wenn Sie sich im Trigger-Modus oder im Optionsmenü befinden, können Sie mit dieser Taste alle aktuellen Trigger-, Metronom- und globalen MIDI-Einstellungen speichern.
17. **Edit > Kit FX:** Betätigen Sie diese Taste, um den Kit-Effekt-Modus aufzurufen, in dem Sie Reverb und andere Effekte für jedes Kit einstellen können.
18. **Edit > Voice:** Drücken Sie diese Taste, um den Voice-Modus aufzurufen, in dem Sie die zugewiesenen Instrumente, den Reverb- / FX-Betrag, den MIDI-Ausgang und andere Einstellungen für jedes Schlagzeug- oder Becken-Pad bearbeiten können.
19. **Edit > Triggers:** Drücken Sie diese Taste, um den Trigger-Modus aufzurufen, in dem Sie die Empfindlichkeit und das Gesamtgefühl für jede Drum bzw. jedes Becken-Pad anpassen können. Die Standardeinstellungen von Strike sind für eine Vielzahl von Spielstilen und Kit-Konfigurationen optimiert. Während die Triggereinstellungen normalerweise nicht angepasst werden müssen, können Sie hier die Empfindlichkeit Ihrer Trigger anpassen.
20. **Metro > On/Off:** Um das Metronom ein- oder auszuschalten, drücken Sie diese Taste. Die Metronomeinstellungen finden Sie im Optionenmenü unter der Registerkarte **Metro**.
21. **Metro > Tempo:** Drücken Sie diese Taste in der gewünschten Geschwindigkeit 3 oder mehrmals hintereinander, um das Tempo des Metronoms zu ändern (in BPM). Wenn das Tempo im Display angezeigt wird, halten Sie diese Taste wahlweise gedrückt und drehen das **Datenrad**, um die BPM zu ändern. Alternativ können Sie diese Taste gedrückt halten und das **Datenrad** drehen, um die BPM-Zahl zu ändern. Das Licht über dieser Taste blinkt im aktuellen Tempo.
22. **Transport-Tasten:** Verwenden Sie diese Tasten, um die Sample-Wiedergabe zu steuern. Diese Tasten funktionieren auch dann, wenn sich das Drum-Modul nicht im Sample-Modus befindet.
 - **Rewind/Fast-Forward (◀/▶):** Halten Sie eine dieser Tasten gedrückt, um vorwärts oder rückwärts durch das Sample zu "scrubben".
 - **Wiedergabe (▶):** Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe des Samples oder die Aufnahme zu starten.
 - **Stopp (■):** Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe des Samples oder die Aufnahme zu stoppen.
 - **Aufnahme (●):** Drücken Sie diese Taste, um den Sample-Aufnahmebildschirm anzuzeigen. Drücken Sie diese Taste erneut, um die Aufnahme des Signals vom **Aux In** zu starten und drücken Sie sie erneut, um die Aufnahme zu stoppen. Sie befinden sich dann im Sample Edit-Modus, in dem Sie das neue Sample bearbeiten und speichern können.



1. **Netzeingang:** Stecken Sie das mitgelieferte Netzteil (12 V, 2 A, mittlerer Pin mit positiver Polarität) in diesen Eingang.
2. **Kabelhalter:** Sie können das Stromkabel mit dieser Halterung sichern, um ein versehentliches Trennen zu verhindern.
3. **Netzschalter:** Drücken Sie diese Taste, um das Drum Modul ein- oder auszuschalten. Schalten Sie es erst ein, **nachdem** Sie all Ihre Eingabegeräte verbunden haben und bevor Sie Ihre verbundenen Lautsprecher einschalten. Schalten Sie die Lautsprecher aus, **bevor** Sie das Drum Modul ausschalten.
4. **Trigger-Eingänge** (6,35 mm, TRS): Verbinden Sie diese Eingänge mit den Triggern Ihres Strike Kits, Strike Pro Kits oder der Strike Pro Kit Special Edition. Die mit Ihrem Strike Kit, Strike Pro Kit oder mit Ihrer Strike Pro Kit Special Edition gelieferte Kabelschlange ist entsprechend diesen Eingängen beschriftet. So wird beim Anschlagen eines Triggers ein elektrisches Signal an das Drum Modul gesendet, wodurch der entsprechende Sound ausgelöst wird.
5. **Aux In** (3,5 mm, TRS): Verbinden Sie diesen Eingang mit einem optionalen externen Audiogerät (Computer, Tablet, Smartphone usw.). Sie können dann Ihre Lieblings-Begleit-Tracks anhören und begleiten oder das eingehende Audiosignal im Sample-Modus aufnehmen. Drehen Sie den **Aux In** -Regler an der Oberseite, um die Lautstärke einzustellen.
6. **Main Out** (6,35 mm, TRS): Verbinden Sie diese Ausgänge mit den Lautsprechern, dem Audio-Interface usw. Drehen Sie den **Main Vol**-Regler an der Oberseite, um die Lautstärke einzustellen.
7. **Direkte Audioausgänge** (6,35 mm, TRS oder TS): Verbinden Sie diese Ausgänge mit Ihrem externen Mixer, der Audio-Schnittstelle usw. Die unabhängigen Audiosignale dieser Trigger werden aus diesen Ausgängen ausgegeben: **Kick**, **Snare**, **Hi-Hat**, **Ride**, den linken und rechten Kanälen für alle **Toms** und den linken und rechten Kanal für die **Crash**-Becken. Das Signal, das aus diesen Ausgängen gesendet wird, ist auf 0 dB festgelegt und hat keine Effekte.
8. **MIDI In** (5-poliger DIN): Verbinden Sie diesen Eingang mit dem MIDI-Ausgang eines externen MIDI-Gerätes (Synthesizer, Drumcomputer usw.).
9. **MIDI Out** (5-poliger DIN): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem MIDI-Eingang eines externen MIDI-Gerätes (Synthesizer, Drumcomputer usw.).
10. **USB-Anschluss:** Verwenden Sie ein handelsübliches USB-Kabel, um diesen Port mit einem freien USB-Port Ihres Computers zu verbinden. Diese Verbindung sendet und empfängt MIDI-Nachrichten vom Computer.
11. **SD Card Slot:** Sie können eine Standard-SDHC Karte in diesen Schlitz einsetzen (eine Karte von 16 GB ist bereits enthalten). Sie können Samples auf einer SDHC-Karte in Ihren Kits verwenden und Ihre Kits speichern. Die SDHC-Karte muss Klasse 10 sein, ein FAT32-Dateisystem verwenden und eine maximale Kapazität von 32 GB aufweisen.
12. **Display Contrast:** Drehen Sie diesen Regler, um den Kontrast des **Displays** einzustellen.

Betrieb

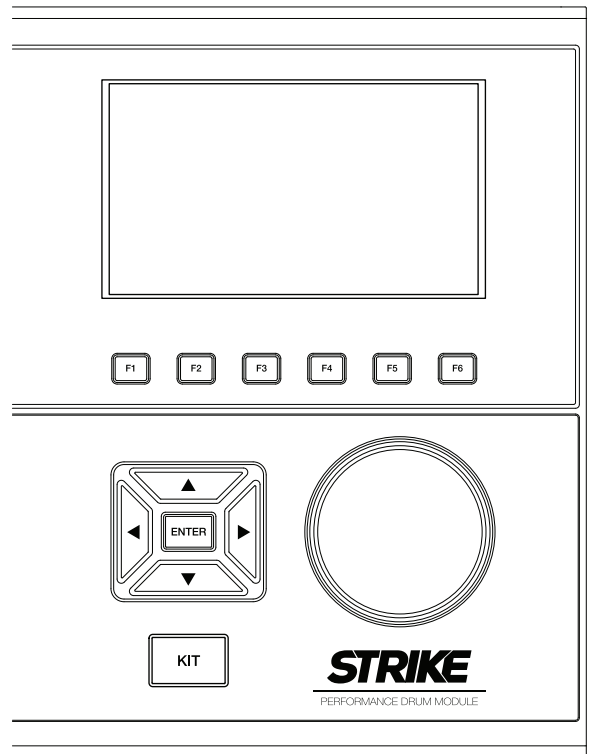
Dieses Kapitel enthält Informationen zur Verwendung Ihres Strike Performance Drum Module.

Navigation

Übersicht über die Steuerelemente

Das Display des Strike-Drum-Moduls zeigt Informationen über seinen aktuellen Modus und seinen Betrieb. Mit den folgenden Steuerelementen können Sie durch die verschiedenen Modi, Seiten usw. navigieren:

- **Datenrad:** Verwenden Sie dieses Rad, um durch ein Menü zu blättern oder den gewählten Parameterwert, Einstellung usw. im Display zu ändern.
- **Cursor-Tasten:** Verwenden Sie diese Tasten, um verschiedene Bereiche auszuwählen, die auf der aktuellen Seite im Display angezeigt werden.
- **Enter:** Drücken Sie diese Taste, um eine im Display angezeigte Auswahl zu bestätigen.
- **Funktionstasten (F1–F6):** Drücken Sie eine dieser 6 Tasten, um die entsprechende Registerkarte oben (am unteren Rand des Displays) auszuwählen.
- **Modus-Tasten** (nicht abgebildet): Drücken Sie eine dieser Tasten, um in ihren entsprechenden Modus zu gelangen: **Kit**, **Mixer**, **Sample**, **Utility**, **Save**, **Kit FX**, **Voice** oder **Triggers**. Wenn Sie das Drum-Modul einschalten, wird es immer im Kit-Modus gestartet.



Übersicht über das Display

Dieser Abschnitt bietet eine Übersicht über jede im Display angezeigte Seite.

Informationen zum Ausführen bestimmter Vorgänge im Drum-Modul finden Sie in den Kapiteln [Kits](#), [Trigger-Modus](#), [Metronom](#), [Sample-Modus](#) und [Optionenmenü](#).

Kit-Menü

Dies ist das Hauptmenü, in dem Sie Kits auswählen oder einzelne Trigger auswählen können, die im Kit bearbeitet werden sollen.

Um das Kit-Menü anzuzeigen, drücken Sie **Kit**.

Um ein Kit auszuwählen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie **F3/Preset**, um aus Ihren voreingestellten Kits auszuwählen, oder **F4/User**, um aus den User-Kits auf Ihrer SD-Karte auszuwählen.

Drehen Sie das **Datenrad**, um durch die Liste zu scrollen (der aktuelle Kit-Name wird oben auf der Seite angezeigt). Wenn Sie das Datenrad nicht mehr bewegen, wird das Kit automatisch geladen.

- Drücken Sie **F1/List**, um aus einer Liste der verfügbaren Kits auszuwählen.

Drücken Sie **F3/Preset**, um aus Ihren voreingestellten Kits auszuwählen, oder **F4/User**, um aus Ihren User-Kits auszuwählen.

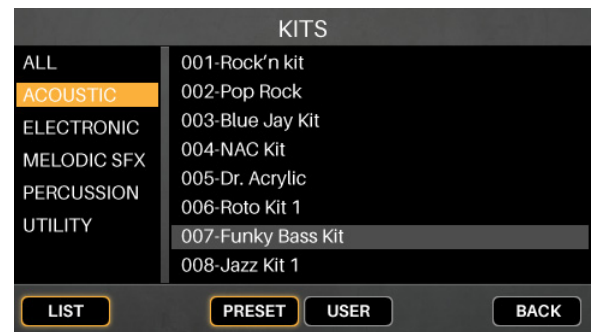
Verwenden Sie die **Cursors**, um zwischen den Kit-Kategorien (linkes Bedienfeld) und den Kits (rechtes Bedienfeld) zu wechseln.

Drehen Sie das **Datenrad**, um durch die Liste zu blättern. Wenn Sie das Datenrad nicht mehr bewegen, wird das Kit automatisch geladen.

Wenn Sie eine Kit-Kategorie in der Liste auswählen und dann zum Haupt-Kit-Menü zurückkehren, werden nur die Kits in dieser Kategorie angezeigt.

Informationen zum Speichern eines Kits finden Sie unter [Kits > Speichern von Kits](#).

Wichtig: Wenn Sie ein Preset-Kit bearbeiten und dann speichern, wird das gespeicherte Kit auf Ihrer SD-Karte gespeichert, während das ursprüngliche Preset-Kit im internen Speicher des Moduls unverändert bleibt. Sie müssen Ihre SD-Karte in den SD-Kartensteckplatz einsetzen, um Änderungen an voreingestellten Kits zu speichern.



Kit FX-Modus

Mit dem Kit FX-Modus können Sie die Einstellungen für die **Reverb**-, **EQ**-, **Comp**- (Kompressor) und **FX**-Prozessoren anpassen. Sie können dann festlegen, wie viel von jeder Voice im Kit angewendet werden soll (siehe [Kits > Kits Bearbeiten > Voices Bearbeiten](#)).

Um in den Kit FX-Modus zu wechseln, drücken Sie **Bearbeiten > Kit FX**.

Weitere Informationen zum Kit FX-Modus finden Sie unter [Kits > Kits Bearbeiten](#).



Voice-Modus

Im Voice-Modus werden die Einstellungen für jede Voice im Kit angezeigt. Eine Voice ist der Sound, der von jedem Trigger Ihres Strike Kits, Strike Pro Kits oder Strike Pro Kit Special Edition erzeugt wird.

Über die einzelnen Registerkarten in diesem Bildschirm können Sie verschiedene Einstellungen für jede Voice bearbeiten.

Um in den Voice-Modus zu wechseln, drücken Sie **Edit > Voice**.

Um einen Trigger auszuwählen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie **Note Chase**, um ihn einzuschalten. Schlagen Sie auf den gewünschten Trigger Ihres Strike Kits.
- Verwenden Sie die **Cursors**, um das Feld **Trig** in der rechten oberen Ecke auszuwählen. Drehen Sie das **Datenrad**, um den gewünschten Trigger auszuwählen.

Weitere Informationen zu den Voice-Moduseinstellungen finden Sie unter [Kits > Kits Bearbeiten](#).



Trigger-Modus

Im Trigger-Modus werden die Einstellungen für jeden Trigger Ihres Strike Kits, Strike Pro Kits oder Strike Pro Kit Special Edition angezeigt, einschließlich der Einstellungen für Empfindlichkeit, Schwellwert, Geschwindigkeitskurve und Überlagerung.

Um in den Trigger-Modus zu wechseln, drücken Sie **Edit > Trigger**.

Um einen Trigger auszuwählen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie **Note Chase**, um ihn einzuschalten. Schlagen Sie auf den gewünschten Trigger auf Ihrem Strike Kit, Strike Pro Kit oder Strike Pro Kit Special Edition.
- Verwenden Sie die **Cursors**, um das Feld **Trig** in der rechten oberen Ecke auszuwählen. Drehen Sie das **Datenrad**, um den gewünschten Trigger auszuwählen.

Weitere Informationen zu den Trigger-Moduseinstellungen finden Sie unter [Kits > Kits Bearbeiten](#).



Mixer-Modus

Der Mixer-Modus zeigt Ihnen die Ausgangspegel jedes Triggers, dargestellt durch 12 Kanal-Fader.

Um in den Mixer-Modus zu gelangen, drücken Sie Mixer.

Um den Pegel der einzelnen Trigger anzupassen, bewegen Sie den Schieberegler des Moduls nach oben oder unten.



Sample-Modus

Der Sample-Aufnahmemodus enthält Steuerelemente für die Aufnahme von Samples (vor der Aufnahme) und die Bearbeitung von Samples (nach der Aufnahme).

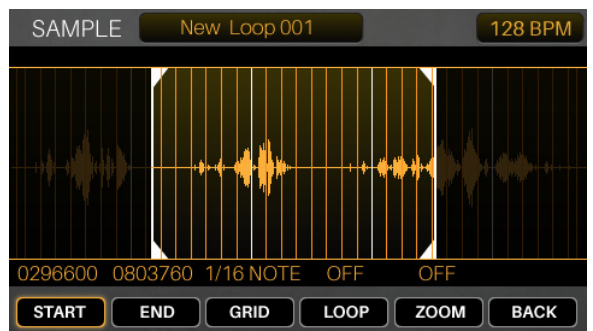
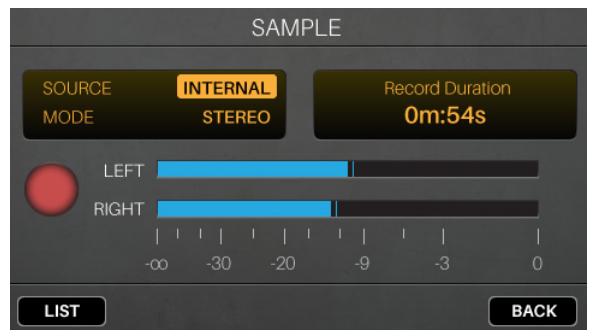
Um in den Aufnahmemodus zu gelangen, drücken Sie die Taste Aufnahme (●).

Um mit der Aufnahme zu beginnen, drücken Sie die Taste Aufnahme (●). Die Taste im Display leuchtet rot und der Time Remaining-Zähler beginnt zu zählen.

Um die Aufnahme zu beenden und die Sample-Bearbeitungsseite anzuzeigen, drücken Sie erneut die Aufnahme (●)-Taste.

Weitere Informationen finden Sie unter [Sample-Modus > Samples Aufnehmen](#).

Im Sample-Bearbeitungsmodus können Sie das gerade aufgenommene Sample bearbeiten. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [Sample-Modus > Samples Bearbeiten](#).

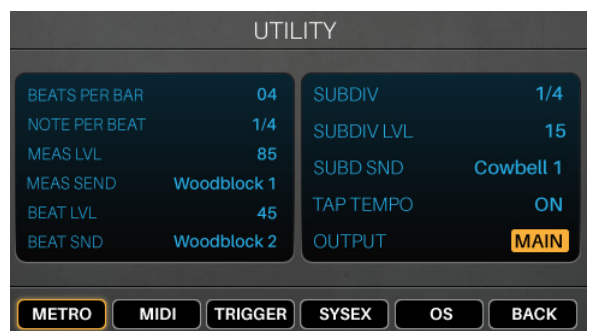


Optionsmenü

Das Optionsmenü enthält Einstellungen, die den Gesamtbetrieb des Moduls bestimmen, einschließlich globaler Metronomfunktionen, globaler Triggereinstellungen und Systeminformationen.

Um das Optionsmenü anzuzeigen, drücken Sie Utility.

Weitere Informationen hierzu finden Sie im [Optionsmenü](#).



Kits

Das Strike-Modul enthält viele **voreingestellte Kits**. Sie können auch eigene **User-Kits** erstellen und auf einer SD-Karte speichern. Sie können so viele User-Kits speichern, wie Ihre SD-Karte aufnehmen kann.

Wenn Sie ein Preset-Kit bearbeiten und dann speichern, wird das gespeicherte Kit auf Ihrer SD-Karte gespeichert, während das ursprüngliche Preset-Kit im internen Speicher des Moduls unverändert bleibt.

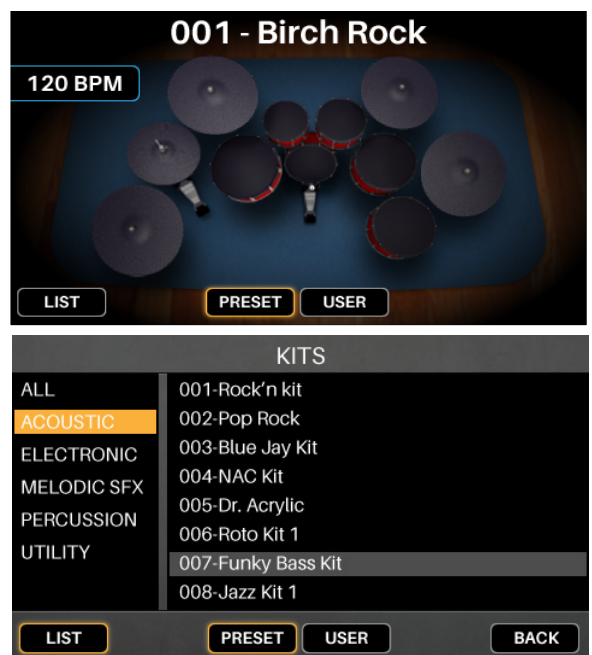
Sie müssen Ihre SD-Karte in den SD-Kartensteckplatz einsetzen, um Änderungen an voreingestellten Kits zu speichern.

Kits Auswählen

So wählen Sie ein Kit aus:

1. Drücken Sie **Kit**, um in das Kit-Menü zu gelangen (die Standardansicht, wenn Sie das Drum-Modul einschalten).
2. Drücken Sie **F3/Preset**, um aus Ihren Preset-Kits auszuwählen, oder **F4/User**, um aus den User-Kits auf Ihrer SD-Karte auszuwählen. Drehen Sie das **Datenrad**, um durch die Liste zu scrollen (der aktuelle Kit-Name wird oben auf der Seite angezeigt). Wenn Sie das Datenrad nicht mehr bewegen, wird das Kit automatisch geladen.

Alternativ können Sie **F1/List** drücken, um alle Kits als Liste anzuzeigen. Drücken Sie **F3/Preset**, um aus Ihren voreingestellten Kits auszuwählen, oder **F4/User**, um aus Ihren User-Kits auszuwählen. Verwenden Sie die **Cursors**, um zwischen den Kit-Kategorien (linkes Bedienfeld) und den Kits (rechtes Bedienfeld) zu wechseln. Drehen Sie das **Datenrad**, um durch die Liste zu blättern. Wenn Sie das Datenrad nicht mehr bewegen, wird das Kit automatisch geladen.



Kits Bearbeiten

Sie können mehrere verschiedene Bereiche eines Kits bearbeiten: die Instrumente, die jeder Layer zugewiesen sind, die auf das Kit angewendeten Effekte, die Einstellungen für jeden Trigger und vieles mehr.

Instrumente Zuweisen

So weisen Sie einem Kit ein Instrument zu:

1. Drücken Sie **Kit**, um das Kit-Menü anzuzeigen, und wählen Sie ein Kit aus.
2. Wählen Sie nach Auswahl eines Kits einen Trigger aus: Wenn die **Note Chase**-Taste deaktiviert ist, drücken Sie sie, damit sie sich **einschaltet** und schlagen dann die gewünschte Zone des Triggers (Drum- oder Becken-Pad) an.
3. Drücken Sie **Voice** und dann **F4/Inst.**
4. Drücken Sie **F1/Layer A** oder **F2/Layer B**, um den gewünschten Layer auszuwählen (Ihr Strike-Modul kann zwei separate Instrumente auf eine Triggerzone legen).
5. Drücken Sie **F3/Preset**, um ein Instrument aus der internen Instrumentenbibliothek des Strike-Moduls auszuwählen oder **F4/User**, um ein Instrument von Ihrer SD-Karte auszuwählen (wenn Sie Samples im Sample-Bearbeitungsmodus gespeichert haben, befinden sich diese auf Ihrer SD-Karte).
6. Verwenden Sie die **Cursors**, um das linke Bedienfeld auszuwählen—die Instrumentenkategorien. Drehen Sie das **Datenrad**, um durch die Liste zu blättern und eine auszuwählen.
7. Verwenden Sie die **Cursors**, um das rechte Bedienfeld auszuwählen—die Instrumente in dieser Kategorie. Drehen Sie das **Datenrad**, um durch die Liste zu blättern und eine auszuwählen.

Um andere Instrumente zuzuweisen, wählen Sie mit den **Cursors** das **Trig**-Feld in der oberen rechten Ecke aus und wählen Sie mit dem **Datenrad** die gewünschte Zone eines Triggers aus. Wenn **Note Chase** aktiviert ist, können Sie auch die gewünschte Zone des Triggers anschlagen. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 5, um ein neues Instrument zuzuweisen.

Wichtig: Jedes Kit kann bis zu **200 MB** Samples verwenden. Die Anzeige für **Memory Used** zeigt an, wie viel Speicherplatz der Gesamtkapazität Sie verwenden.



Kit FX Verwenden

Jedes Kit verfügt über einen Prozessor für Reverb, Equalizer (**EQ**), Kompression (**Comp**) und zwei **FX**-Processoren. Im Kit FX-Modus stellen Sie die Parameter für diese Effekte ein. Diese Einstellungen werden mit jedem Kit gespeichert.

Nachdem Sie diese Einstellungen bearbeitet haben, können Sie bestimmen, wie hoch der Anteil des jeweiligen Effekts ist, der auf jede einzelne Triggerzone angewendet wird. Sie können dies auf der Registerkarte **FX/MIDI** des Voice-Modus tun (siehe [Voices Bearbeiten > FX/MIDI](#)).

So bearbeiten Sie Effekte für ein gesamtes Kit:

1. Drücken Sie nach Auswahl eines Kits **Edit > Kit FX**, um den Kit FX-Modus aufzurufen.
2. Drücken Sie die **Funktionstaste** unter der Art des Effekts, den Sie anwenden möchten: Reverb (**F1/Reverb**), Equalizer (**F2/EQ**), Kompression (**F3/Comp**) oder einen anderen Effekt (**F4/FX1** oder **F5/FX2**).
3. Verwenden Sie die **Cursor**-Tasten, um den Parameter auszuwählen, den Sie bearbeiten möchten.

Drehen Sie das **Datenrad**, um einen Wert oder eine Einstellung zu ändern.

Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 3, um **weitere Einstellungen für den Kit-Effekt vorzunehmen**.

Um zum vorherigen Bildschirm zu gelangen drücken Sie **F6/Back**.



Dies sind die Parameter im Kit FX-Modus:

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Reverb	Mit Reverb können Sie verschiedene Hallarten anwenden, um zu simulieren, dass Ihr Kit in einem bestimmten Raum gespielt wird.	
Type	Dies ist die Art von Raum, den der Hall emulieren wird.	Siehe Appendix > Effekte
Size	Dies ist die Größe des virtuellen Raums, der durch den Halltyp festgelegt wird. Höhere Werte führen zu einer längeren Nachhallzeit.	00–99
Color	Dies ist die Stärke der Hochfrequenzdämpfung des Reverbs, die sich auf dessen Klang auswirkt. Höhere Werte bewirken einen heller klingenden Hall.	00–99
Level	Dies ist der Pegel des Reverb-Effekts. Wenn Sie bereits festgelegt haben, wie viel Hall auf die einzelnen Triggerzonen angewendet wird, können Sie mit dieser Einstellung den Gesamthallpegel für das Kit verringern.	00–99

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
EQ	Mit EQ können Sie die tiefen und hohen Frequenzen des Kits „anheben“ oder „absenken“, um den Klang zu ändern.	
LF Gain	Hiermit bestimmen Sie, um wie viel das Niederfrequenzband des Equalizers angehoben oder abgesenkt wird.	-60 bis 00 bis +12dB
LF Freq	Dies bestimmt die tiefe Frequenz des Equalizers.	20 Hz – 18.5 kHz
HF Gain	Hiermit bestimmen Sie, um wie viel das Hochfrequenzband des Equalizers angehoben oder abgesenkt wird.	-60 bis 00 bis +12dB
HF Freq	Dies bestimmt die hohe Frequenz des Equalizers.	20 Hz – 18.5 kHz
Comp	Comp komprimiert den Sound des Kits (reduziert den Dynamikbereich des Sounds, um ihn konsistenter zu machen).	
Threshold	Dies bestimmt die Lautstärke, auf die der Sound komprimiert wird. Mit anderen Worten, wenn die Lautstärke Ihres Spiels diesen Pegel erreicht oder überschreitet, wird der Kompressor ausgelöst.	-90 bis 00dB
Output	Dies bestimmt die Lautstärke des komprimierten Signals.	20 Hz – 18.5 kHz
FX1, FX2	Mit den FX -Prozessoren können Sie zwischen verschiedenen Flanger-, Chorus-, Vibrato- und Delay-Effekten wählen.	
Type	Dies ist die Art des Effekts.	Siehe Appendix > Effekte
Parameters	Die verfügbaren Parameter hängen von der Art des Effekts ab.	Siehe Appendix > Effekte

Voices Bearbeiten

Der Voice-Modus zeigt die Voice-Einstellungen des Kits an, die bestimmen, wie jedes Instrument klingt, wenn Sie einen Trigger anschlagen. (Beim Erstellen von User-Kits verbringen Sie damit den größten Teil Ihrer Zeit.)

So bearbeiten Sie die Voice-Einstellungen:

1. Drücken Sie nach Auswahl eines Kits auf **Bearbeiten** > **Voice**, um den Voice-Modus aufzurufen.
2. Wählen Sie einen Trigger aus, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
 - Wenn die **Note Chase**-Taste ausgeschaltet ist, drücken Sie sie, um diese Funktion **einzuschalten**. Schlagen Sie die gewünschte Zone des Triggers an, dessen Voice Sie bearbeiten möchten.
 - Verwenden Sie die **Cursors**, um das Feld **Trig** in der rechten oberen Ecke auszuwählen. Drehen Sie das **Datenrad**, um die gewünschte Zone eines Triggers auszuwählen.



3. Zuerst wird die Seite **Layers** angezeigt. Drücken Sie die **Funktionstaste** unter den Einstellungen, die Sie bearbeiten möchten: Pegelinstellungen (**F1/Level**), Klangfarben- und Stimmeneinstellungen (**F2/Tone**) oder Anschlaggeschwindigkeits-Einstellungen und Dynamik (**F3/Veloc**). Außerdem wird **F4/Inst** angezeigt, mit dem Sie die Instrumente Ihres Kits bearbeiten können (siehe [Zuweisen von Instrumenten](#)).

Um stattdessen die **FX/MIDI**-Seite anzuzeigen, drücken Sie **F5/FX/MIDI** und die **Funktionstaste** unter den anderen Voice-Einstellungen, die Sie bearbeiten möchten: Effekteinstellungen (**F1/FX**), MIDI-Einstellungen (**F2/MIDI**) oder andere Spieleinstellungen. verwandte Einstellungen (**F3/Other**). Drücken Sie **F5/Layers**, um zur Seite **Layers** zurückzukehren.



4. Verwenden Sie die **Cursor**-Tasten, um den Parameter auszuwählen, den Sie bearbeiten möchten. Drehen Sie das **Datenrad**, um einen Wert oder eine Einstellung zu ändern.

Um andere Voice-Einstellungen zu bearbeiten, wiederholen Sie die Schritte 2-4.

Um zum vorherigen Bildschirm zu gelangen drücken Sie **F6/Back**.



Dies sind die Parameter auf der **Layer**-Seite des Voice-Modus (für beide Layer identisch):

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Layer A, Layer B		
Loop	Hiermit wird festgelegt, ob das Sample auf dieser Layer als Loop abgespielt wird oder nicht. Bei der Einstellung Loop wird das Sample wiederholt abgespielt, wenn Sie auf den Trigger schlagen und hört auf zu spielen, wenn Sie ihn erneut betätigen (oder stellen Sie den Decay -Wert auf 99 , wenn Sie möchten, dass es auf unbestimmte Zeit abgespielt wird).	Off (---), Loop
Vel Limit	Diese beiden Werte bestimmen den Anschlagdynamikbereich der Layer. Wenn Sie den Trigger mit einer Stärke innerhalb dieses Bereichs anschlagen, wird das Sample getriggert.	000–127
Level		
Decay	Hiermit legen Sie fest, wie lange der Ton der Layer zu hören ist, bevor er in Stille übergeht.	Off, 01–99
Pan	Dies ist die Position des Layers im Stereofeld.	Links (L01–L50) Center (MID) Recht (R01–R50)
Level	Dies ist die Lautstärke des Layersounds.	Off, 01–99
Tone		
Tune	Dies ist ein Tuning-Ausgleich des Layer-Sounds in Halbtönen (Halbtönen).	-12 bis 0 bis +12
Fine	Dies ist ein Tuning-Ausgleich des Layer-Sounds in Hundertstel.	-50 bis 00 +50
Filter	Hiermit wird die Grenzfrequenz des Filters festgelegt, der auf den Layer-Sound angewendet wird (siehe Tone > Type unten). Der Wert ist ein Prozentsatz des Frequenzbands und nicht die Frequenz selbst.	00–99
Type	Dies ist der Filtertyp, der auf den Layer-Sound angewendet wird.	Tiefpass (LoPass) Hochpass (HiPass)
Velocity		
Velocity>Level	Hiermit legen Sie fest, wie stark sich die Anschlagsgeschwindigkeit auf die Layer-Lautstärke auswirkt.	00–99
Velocity>Filter	Hiermit legen Sie fest, wie stark sich die Anschlagsgeschwindigkeit auf die Filter-Cutoff-Frequenz des Layers auswirkt.	-99 bis 00 bis +99
Velocity>Decay	Hiermit legen Sie fest, wie stark sich die Anschlagsgeschwindigkeit auf die Abklingzeit des Layer-Sounds auswirkt.	-99 bis 00 bis +99
Velocity>Pitch	Hiermit legen Sie fest, wie stark sich die Anschlagsgeschwindigkeit auf das Layer-Tuning auswirkt.	-99 bis 00 bis +99

Dies sind die Parameter auf der Seite **FX/MIDI** des Voice-Modus (sie wirken sich auf beide Layers aus):

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
FX		
EQ/Comp	Hiermit wird festgelegt, ob EQ und Komprimierung auf die ausgewählte Voice angewendet werden.	Off, On
Reverb Send	Dies ist der Send-Pegel der Voice für den Reverb-Effekt. Hiermit legen Sie fest, wie viel Reverb Sie auf die ausgewählte Voice anwenden möchten.	00–99
FX1 Send, FX2 Send	Dies sind die Send-Pegel der Voice für die FX1- und FX2-Effekte. Hiermit legen Sie fest, wie hoch der Anteil für jeden FX-Prozessor sein soll, den Sie auf die ausgewählte Voice anwenden möchten.	00–99
MIDI		
MIDI Chan	Dies ist der MIDI-Kanal, den der Trigger verwendet, wenn MIDI-Noten über den USB-Port und den MIDI-Ausgang gesendet werden.	01–16
MIDI Note	Dies ist die MIDI-Note, die der Trigger über den USB-Port und den MIDI-Ausgang sendet, wenn er angeschlagen wird.	000 (C-2) – 127 (G8)
Gate Time	Dies ist die Dauer der MIDI-Note, die der Trigger über den USB-Port und den MIDI-Ausgang sendet, wenn er angeschlagen wird.	Aus, 00–99 ms, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2. Trplt zeigt eine auf Triolen basierende Zeiteinteilung an.
Note Off	Hiermit wird festgelegt, wie der Trigger eine MIDI Note Off-Nachricht sendet.	Not Sent: Der Trigger sendet keine MIDI Note Off-Meldungen. Sent: Der Trigger sendet eine MIDI Note Off-Nachricht nach der Gate Time . Alternate: Wenn Sie einen Trigger anschlagen, werden abwechselnd MIDI Note On- und Note Off-Meldungen gesendet.
Other		
Priority	Dies bestimmt die Priorität der Voice in der gesamten Polyphonie des Strike-Moduls. Wenn die maximale Anzahl von Polyphonie-Voices abgespielt wird, wird durch das Triggern einer weiteren Voice die Wiedergabe von Voices mit niedriger Priorität unterbrochen, sodass Voices mit höherer Priorität erklingen können.	Low Medium High
MuteGroup	Dies bestimmt die Stummschaltungsgruppe der Voice. Wenn einer Stummschaltungsgruppe zwei oder mehr Voices zugewiesen sind, werden durch Triggern einer der Voices sofort alle anderen Voices in dieser Stummschaltungsgruppe stummgeschaltet.	Off 01–09
Playback	Hiermit wird festgelegt, ob die Voice dieses Triggers zu einem bestimmten Zeitpunkt nur einmal oder mehrmals erklingen darf (nur durch das Polyphonie-Limit des Moduls begrenzt).	Mono Poly

Kits Speichern

Nach dem Bearbeiten eines Kits möchten Sie es möglicherweise als User-Kit auf einer SD-Karte für eine spätere Aufführung speichern.

Wichtig: Wenn Sie ein Preset-Kit bearbeiten und dann speichern, wird das gespeicherte Kit auf Ihrer SD-Karte gespeichert, während das ursprüngliche Preset-Kit im internen Speicher des Moduls unverändert bleibt. Sie müssen Ihre SD-Karte in den SD-Kartensteckplatz einsetzen, um Änderungen an voreingestellten Kits zu speichern.

So speichern Sie ein User Kit:

1. Drücken Sie nach dem Bearbeiten des Kits **Kit**, um das Kit-Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie **Save**.
3. Geben Sie auf der angezeigten Seite den Namen des Kits ein.

Um zum vorherigen oder nächsten Zeichen zu wechseln, drücken Sie **F1/←** oder **F2/→**.

Um das aktuell ausgewählte Zeichen zu ändern, drehen Sie das **Datenrad**.

Um das aktuelle Zeichen zu löschen, drücken Sie **F4/Delete**.

Um alle Zeichen zu löschen, drücken Sie **F5/Clear**.

4. **Um das Kit zu speichern,** drücken Sie **F3/Save**.

Um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren ohne zu speichern, drücken Sie **F6/Back**.

Wichtig: Wenn Sie versuchen, ein Kit mit einem bereits vorhandenen Namen zu speichern, werden Sie vom Modul gefragt, ob Sie das vorhandene Kit überschreiben (ersetzen) möchten. **Um das Kit zu überschreiben,** drücken Sie **F1/Save**. **Zum Abbrechen** drücken Sie **F6/Back**.

Hinweis: Wenn Sie ein voreingestelltes Kit bearbeiten, es speichern und das gespeicherte Kit später laden möchten, denken Sie daran, dass es sich tatsächlich um ein User-Kit handelt.



Trigger-Modus

Der Triggermodus zeigt die Einstellungen an, die bestimmen, wie sich der Triggersensor für jedes Drum- oder Becken-Pad beim Anschlagen verhält. Wenn Sie den Gesamtpegel eines Sounds anpassen möchten, tun Sie dies besser über die Registerkarte **Layers** im Voice-Modus tun (siehe [Kits > Kits Bearbeiten > Voices Bearbeiten](#)). Die Einstellungen für den Trigger-Modus sind bereits für die Verwendung mit Ihrem Strike Kit, Strike Pro Kit oder Ihrer Strike Pro Kit Special Edition optimiert. Sie müssen daher in der Regel nicht angepasst werden.

Diese Einstellungen sind global und bleiben im internen Speicher des Moduls erhalten. Sie werden mit keinem Kit gespeichert. Um Ihre Triggereinstellungen zu speichern, drücken Sie im Triggermodus einfach **Save**.

So bearbeiten Sie die Triggereinstellungen:

1. Drücken Sie nach Auswahl eines Kits auf **Bearbeiten > Triggers**, um den Trigger-Modus aufzurufen.
2. Wählen Sie einen Trigger aus, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
 - Wenn die **Note Chase**-Taste ausgeschaltet ist, drücken Sie sie, um diese Funktion **einzuschalten**. Schlagen Sie die gewünschte Zone des Triggers an, dessen Voice Sie bearbeiten möchten.
 - Verwenden Sie die **Cursors**, um das Feld **Trig** in der rechten oberen Ecke auszuwählen. Drehen Sie das **Datenrad**, um die gewünschte Zone eines Triggers auszuwählen.



3. Verwenden Sie die **Cursor**-Tasten, um den Parameter auszuwählen, den Sie bearbeiten möchten. Drehen Sie das **Datenrad**, um einen Wert oder eine Einstellung zu ändern.

Um andere Voice-Einstellungen zu bearbeiten, wiederholen Sie die Schritte 2-4.

Hinweis: Die **HiHat Bow**- und **HiHat Edge**-Trigger verfügen über zusätzliche Einstellungen für das **HiHat Pedal**. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [Einrichten des Hi Hat-Pedals](#).

Dies sind die Parameter im Trigger-Modus:

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Sensitivity	Dies ist der Verstärkungsregler für den Trigger. Je höher die Einstellung, desto einfacher ist es, mit leichteren Schlägen lautere Klänge auszulösen. Wenn Sie diesen Parameter einstellen, schlagen Sie auf den Trigger, um den Ton zu hören. Wenn es zu laut ist, obwohl Sie leicht auf das Pad schlagen, verringern Sie diese Einstellung.	00–99
Retrigger	Dies ist die Mindestzeit, die zwischen aufeinanderfolgenden Schlägen desselben Triggers vergeht, bis der zweite Schlag einen Ton erzeugt. Wenn diese Einstellung zu hoch ist, werden manche Noten nicht getriggert, falls Sie schneller spielen oder Rolls spielen. Wenn diese Einstellung zu niedrig ist, kann es sein, dass Sie beim normalen Spielen zusätzliche, unerwünschte Noten triggern.	00–99
Threshold	Dies bestimmt, welche Geschwindigkeit (Stärke) erforderlich ist, damit ein Ton erklingt. Bei höheren Einstellungen müssen Sie den Trigger kräftiger anschlagen, um einen Ton zu erzeugen. Bei niedrigeren Einstellungen erzeugen sehr leichte Schläge auf den Trigger Sounds. Wenn diese Einstellung jedoch zu niedrig ist, werden Trigger möglicherweise zufällig abgespielt, ohne dass Sie diese Trigger je angeschlagen haben. Die Standardschwellenwerte sind bereits für die Verwendung mit Ihrem Strike Kit, Strike Pro Kit oder Ihrer Strike Pro Kit Special Edition optimiert, sodass sie in der Regel nicht angepasst werden müssen.	00–99

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Curve	Hiermit wird festgelegt, wie die Lautstärke eines Sounds von der Anschlagstärke abhängt. Das heißt, wie schnell der Trigger auf Änderungen in Ihrem Spiel reagiert. Bei allen Triggern in Ihrem Strike Kit, Strike Pro Kit oder in Ihrer Strike Pro Kit Special Edition wird die Standardeinstellung Linear verwendet, um die genaueste und natürlichste Performance zu erzielen.	Linear Log 1–4 Exp 1–4 Spline 1–4 Offset Constant
Input Type	Dies ist die Art des Triggers, der mit dem entsprechenden Triggereingang verbunden ist. Ändern Sie diese Einstellung nicht, wenn Sie Strike Kit, Strike Pro Kit oder die Strike Pro Kit Special Edition verwenden. Wenn Sie Trigger von Drittanbietern mit Ihrem Strike Kit, Strike Pro Kit oder Ihrem Strike Pro Kit Special Edition verwenden möchten, schlagen Sie in der Dokumentation des Herstellers nach, um die richtige Einstellung zu finden.	Piezo: Ein druckempfindlicher Trigger wie Drum- oder Beckenpads. Switch: Die meisten Dual- oder Triple-Zone-Becken (wie Ihre Strike-Becken) verwenden einen Switch-Sensor in der "Edge"-Zone. Wenn Sie kein Strike-Becken verwenden, finden Sie die richtige Einstellung in der Dokumentation des Herstellers.
XTalk Rcv	Dies bestimmt, wie anfällig der Trigger für "Überlagerungen" von anderen Triggern ist. Je höher der Wert, desto unwahrscheinlicher wird das Überlagern durch andere Trigger. Siehe Überlagerungen (XTalk) unten.	00–07
XTalk Send	Hiermit wird festgelegt, wie wahrscheinlich es ist, dass der Trigger bei anderen Triggern eine Überlagerung verursacht. Je höher der Wert, desto unwahrscheinlicher ist es, dass andere Trigger überlagern. Siehe Überlagerungen (XTalk) unten.	00–07

Überlagerungen (XTalk)

Wenn das Anschlagen eines Triggers unerwartet einen Sound eines anderen Triggers auslöst, wird dies als **Überlagerung** (oder **XTalk**) bezeichnet. Dies ist nicht die Norm und Ihr Strike-Modul wurde bereits optimiert, um dies zu verhindern, wenn Sie Ihr Strike Kit, Strike Pro Kit oder Ihre Strike Pro Kit Special Edition verwenden. Wie ein echtes akustisches Schlagzeug kann Ihr Kit jedoch auf viele verschiedene Arten positioniert und ganz nach Ihren Vorlieben gespielt werden—manche davon können zu Überlagerungen führen. Befolgen Sie in diesem Fall die folgenden Tipps zur Fehlerbehebung bei Überlagerungen:

- Stellen Sie sicher, dass sich die Drum- und Becken-Pads oder deren Klemmen nicht berühren. Wenn ein Tom beispielsweise einen anderen Tom oder das Rack selbst berührt, können andere Teile des Kits leichter vibrieren.
- Stellen Sie Ihr Kit nach Möglichkeit auf eine weiche, mit Teppich ausgelegte Oberfläche. Harte Böden verursachen im Allgemeinen mehr Vibrationen durch das Drum-Rack.
- Passen Sie die Festigkeit der Flügelmuttern des Beckens an. Zu lose Flügelmuttern können das Becken „hüpfen“ lassen, was unerwünschte Vibrationen durch den Schwenkarm und das Rack verursachen kann. Alternativ können Flügelmuttern, die zu fest angezogen sind, nicht ausreichend "mitschwingen", sodass die Kraft von einem Schlag direkt auf das Rack übertragen wird.
- Erhöhen Sie die **XTalk Send**-Einstellung für diesen bestimmten Trigger, wenn ein bestimmtes Drum- oder Becken-Pad den Klang anderer zu verursachen scheint. **XTalk Send** wird am besten für den Trigger verwendet, der die Überlagerung verursacht.
- Wenn ein bestimmtes Drum- oder Becken-Pad möglicherweise unerwartet durch Überlagern getriggert wird, passen Sie die Einstellung **XTalk Receive** für diesen bestimmten Trigger an.

Einrichten des Hi Hat-Pedals

Während die Triggereinstellungen für die Drums und Becken Ihres Strike Kit, Strike Pro Kit oder Ihrer Strike Pro Kit Special Edition bereits optimiert wurden, müssen Sie möglicherweise eine kleine Änderung vornehmen, um die Performance Ihres Hi Hat-Pedals weiter anzupassen. Designs von Hi Hat-Pedalen können variieren und das Strike-Modul hat eine einfache Einstellung, um dies zu unterstützen.

So passen Sie Ihr Hi Hat-Top-Becken an:

1. Vergewissern Sie sich anhand des Strike Kit-, Strike Pro Kit- oder Strike Pro Kit Special Edition-Handbuchs, dass Ihr Hi Hat-Becken richtig angeschlossen und positioniert ist.
2. Lösen Sie die Hi Hat-"Kupplung" und lassen Sie das obere Becken leicht auf der darunter liegenden Feder aufliegen.
3. Ziehen Sie die Kupplung fest, ohne das Hi Hat-Pedal zu betätigen.

Nachdem Sie Ihr Hi Hat-Pedal eingerichtet haben, wählen Sie ein Kit mit einem realistischen, akustischen Hi Hat-Sound aus und spielen es ab. Sie sollten beim Schließen der Hi-Hat durch Treten auf das Pedal ein deutliches "Chick" -Geräusch hören können. Während Sie auf das Top Hi Hat-Becken schlagen und das Pedal öffnen/schließen, sollten Sie in der Lage sein, einen Übergang vom entsprechenden offenen oder geschlossenen Hi-Hat-Sound zu hören.

Hinweis: Nicht alle Kits haben mehrere Hi Hat-Positionstöne. Beispielsweise kann es sein, dass einigen Kits der Hi Hat in der Kategorie Electronic unkonventionelle Instrumente zugewiesen wurden.

Drücken Sie die **Triggers**-Taste, um den Sound Ihrer Hi Hat zu verfeinern. Wählen Sie entweder die Zone **Hi-Hat Bow** oder **Hi-Hat Edge**. Drücken Sie die **F1/F2 Pedal**-Pedaltaste. Stellen Sie dann die folgenden Parameter ein:

Foot Sens: Wenn diese Einstellung abgesenkt ist, können Sie den Dynamikbereich des „Chick/Stomp“ - Sounds erhöhen (wenn Sie sie jedoch zu niedrig einstellen, kann dies zu inkonsistenten "Chick"-Lautstärken führen).

Splash: Diese Einstellung legt fest, wie einfach oder schwierig es ist, einen Hi Hat Splash-Sound zu erzeugen. Höhere Werte erschweren den „Splash“, obwohl Sie dies je nach Ihrer „Beinarbeit“ vielleicht bevorzugen.

Offset: Mit diesem Regler können Sie den Punkt, an dem Ihr Pedal den „Chick/Stomp“ -Sound auslöst, anheben oder absenken. Wenn Sie mit dem oberen Becken sehr hoch über dem unteren spielen oder wenn Ihr Hi Hat-Pedal über strenge Spannfedern verfügt, können Sie durch Erhöhen dieser Einstellung einen gleichmäßigeren "Chick/Stomp"-Sound erzielen.

Velocity Curve: Hiermit wird festgelegt, wie die Lautstärke eines Sounds von der Anschlagstärke abhängt. Das heißt, wie schnell der Trigger auf Änderungen in Ihrem Spiel reagiert. Bei allen Triggern in Ihrem Strike Kit, Strike Pro Kit oder in Ihrer Strike Pro Kit Special Edition wird die Standardeinstellung **Linear** verwendet, um die genaueste und natürlichste Performance zu erzielen.

Pedal Curve: Wenn Sie mehr geschlossene oder halboffene Klänge hören möchten, wählen Sie eine der logarithmischen Kurven (**Log 1-4**). Wenn Sie einen offeneren Klang bevorzugen, wählen Sie eine Exponentialkurve (**Exp 1-4**).



Metronom

Um das **Metronom ein- oder** auszuschalten, drücken Sie **Metro > On/Off**.

Um das **Tempo des Metronoms anzupassen**, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie **Metro > Tempo** mindestens dreimal in der gewünschten Geschwindigkeit.
- Halten Sie **Metro > Tempo** gedrückt, und drehen Sie dann das **Datenrad**, um ein neues Tempo auszuwählen.

Informationen zum Ändern der Metronomeinstellungen finden Sie unter [Optionsmenü > Metronom \(Metro\)](#). Sie können den Metronomklang, die Taktart und die Lautstärke ändern. Sie können auch die Schaltfläche **Metro > Tempo** aktivieren oder deaktivieren.

Sample-Modus

Sie können Ihr Strike-Modul verwenden, um Samples von einer anderen Audioquelle aufzunehmen, zu bearbeiten und zu speichern. Sie können diese Samples dann als Instrumente in einem Kit zuweisen oder als Loops oder Backing-Tracks wiedergeben.

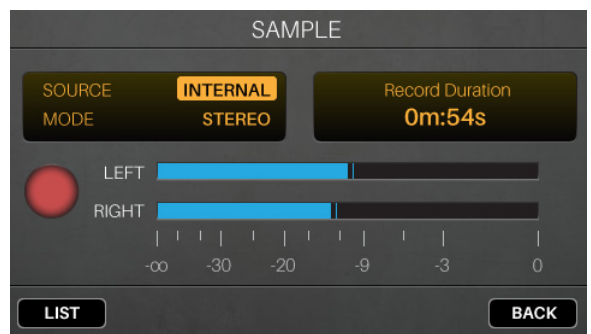
Samples Aufnehmen

Der Sample-Aufnahmemodus enthält Steuerelemente für die Aufnahme von einer Audioquelle, die an Strike-Moduls' **Aux In** oder an das interne Audiosignal des Strike-Moduls angeschlossen ist.

So nehmen Sie ein Sample auf:

- Um in den Aufnahmemodus zu gelangen, drücken Sie die Taste **Aufnahme** (●).
- Wählen Sie mit dem Datenrad die Quelle aus, die Sie aufnehmen möchten:
 - Aux Input:** Das an den **Aux-Eingang** (auf der Rückseite) gesendete Signal.
 - Internal:** Das interne Audiosignal des Moduls (d. H. Sie spielen das Strike Kit, das Strike Pro Kit oder die Strike Pro Kit Special Edition).
 - Aux+Internal:** Das an den **Aux-Eingang** (auf der Rückseite) gesendete Signal sowie das interne Audiosignal des Moduls (d. H. Sie spielen das Strike Kit, das Strike Pro Kit oder die Strike Pro Kit Special Edition).
- Wenn Sie **Aux Input** oder **Aux+Internal** gewählt haben, verwenden Sie ein 3,5mm Stereo/Klinkenkabel, um Ihre Audioquelle mit dem **AUX-Eingang** zu verbinden
- Wählen Sie mit dem **Datenrad** die Kanäle aus, die Sie aufnehmen möchten:
 - Stereo:** der linke und rechte Kanal in Stereo.
 - Mono Left:** nur der linke Kanal.
 - Mono Right:** nur der rechte Kanal.
 - Mono Summed:** beide Kanäle werden zu einem Monosignal summiert.
- Spielen Sie Ihre Aux-Quelle und/oder Ihr Strike Kit, Strike Pro Kit oder Ihre Strike Pro Kit Special Edition, um zu überprüfen, ob der Lautstärkepegel ausreichend ist.
- Um mit der Aufnahme zu beginnen, drücken Sie die Taste **Aufnahme** (●). Die Taste im Display leuchtet rot und der Zähler für die **Verbleibende Zeit** beginnt zu zählen.

Hinweis: Das Zeitlimit für das Sample hängt davon ab, wie viel Speicherplatz auf Ihrer SD-Karte verfügbar ist.
- Spielen Sie Ihre Audioquelle und/oder Ihr Strike Kit, Strike Pro Kit oder Strike Pro Kit Special Edition.
- Drücken Sie die **Aufnahmetaste** (●) oder die **Stopptaste** (■), um die Aufnahme zu beenden und den Sample-Bearbeitungsmodus aufzurufen.
- Wenn Sie über den **Aux-Eingang** aufnehmen, stoppen Sie die Wiedergabe und/oder drehen Sie den **Aux In**-Regler wieder nach unten.



Samples Bearbeiten

Im Sample-Bearbeitungsmodus können Sie das gerade aufgenommene Sample bearbeiten. Das Modul wechselt automatisch in den Sample-Bearbeitungsmodus, wenn Sie die Aufnahme beenden.

Um den Sample-Bearbeitungsmodus von einem anderen Bildschirm aus aufzurufen, drücken Sie **Sample**.

Um die Start- oder Endmarkierungen des Samples anzupassen, drücken Sie **F1/Start**, um die **Startmarkierung** (links) auszuwählen, oder drücken **F2/End**, um die **Endmarkierung** (rechts) auszuwählen.

Um die Start- oder Endmarkierungen genauer einzustellen, halten Sie **F1/Start** oder **F2/End** gedrückt, während Sie das **Datenrad** drehen. Dadurch werden die **Start- oder Endmarkierungen** vergrößert, sodass Sie genaue Anpassungen vornehmen können. Dies ist wichtig, wenn Sie einen Loop erstellen, der sich ohne Knacksen oder Klicken wiederholen soll.

Um den Bereich des Samples zwischen Start- und Endmarkierung abzuspielen, drücken Sie die **Wiedergabetaste** (▶).

Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie **Stopp** (■).

Um den Bereich des Samples zwischen Start- und Endmarkierung abzuspielen, drücken Sie **F5/Zoom**. Drücken Sie dies erneut, um zur Vorschau zurückzukehren.

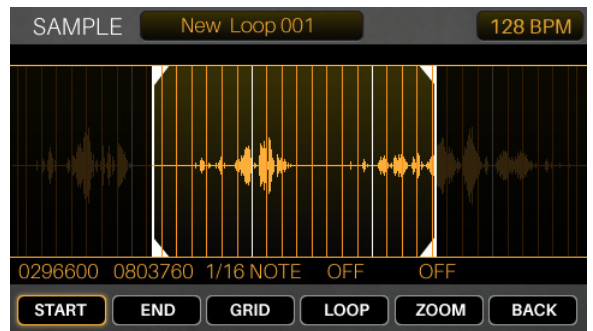
Um ein Quantisiergitter einzustellen, drücken Sie **F3/Grid**, um zwischen **1/4 Note**, **1/8 Note**, **1/16 Note** und **Off** zu wechseln. Dadurch wird die Position des **End-Markers** an ein musikalisches Raster gebunden, das vom Tempo des Strike-Moduls abhängt.

Um das Tempo anzupassen, (das sich auf die **Grid**-Einstellung auswirkt), führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie **Metro > Tempo** dreimal oder mehrmals hintereinander in der gewünschten Geschwindigkeit.
- Halten Sie **Metro > Tempo** gedrückt und drehen Sie das **Datenrad**.
- Verwenden Sie die **Cursors**, um das **BPM**-Feld in der oberen rechten Ecke auszuwählen, und drehen Sie dann das **Datenrad**.

Um das Looping ein- oder auszuschalten, drücken Sie **F4/Loop**. Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Sample solange wiederholt, bis Sie **Stopp** (■) drücken. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird das Sample nur einmal abgespielt.

Tipp: Sie können den Voice-Modus auch verwenden, um ein Sample, das als Loop ausgeführt werden soll, auf eine Pad-Layer zu setzen. Weitere Informationen finden Sie unter **Kits > Kits Bearbeiten > Voices Bearbeiten**.



Samples Speichern

Wenn Sie das Sample speichern möchten, müssen Sie auswählen, wie Sie es verwenden möchten. Sie können es als **Loop** speichern (eine normale Audiodatei, die Sie im Sample-Wiedergabemodus wiedergeben können) oder als **Instrument** (einen Sound, den Sie einer Voice in einem Kit zuweisen können).

Wichtig: Wenn Sie einen Loop oder ein Instrument speichern, wird dies nur auf Ihrer SD-Karte gespeichert. Sie können keine Loops oder Instrumente im internen Speicher Ihres Strike-Moduls speichern oder überschreiben.

So speichern Sie das Sample:

1. Drücken Sie im Sample Bearbeitungs-Modus die **Save**-Taste. Ein Fenster wird angezeigt.

2. Geben Sie einen Namen für das Sample ein.

Um zum vorherigen oder nächsten Zeichen zu wechseln, drücken Sie **F1/←** oder **F2/→**.

Um das aktuell ausgewählte Zeichen zu ändern, drehen Sie das **Datenrad**.

Um das aktuelle Zeichen zu löschen, drücken Sie **F4/Delete**.

Um alle Zeichen zu löschen, drücken Sie **F5/Clear**.

3. Drücken Sie den **Abwärtscursor**, um den **Save**-Typ zu markieren. Drehen Sie dann das **Datenrad**, um **Full Sample**, **Trimmed Sample** oder **Instrument** auszuwählen.

Um das gesamte Sample (ohne Änderungen) als Loop zu speichern, wählen Sie **Full Sample**.

Um das bearbeitete Sample als Loop zu speichern, wählen Sie **Trimmed Sample**.

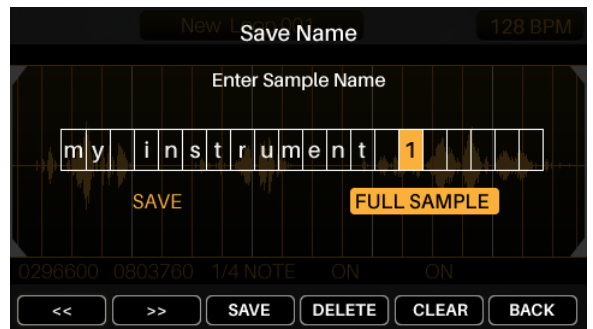
Um das bearbeitete Sample als Instrument zu speichern, wählen Sie **Instrument**. Drücken Sie dann den **Abwärtscursor**, um die **Category des Instruments zu markieren**. Drehen Sie das **Datenrad**, um **Acoustic**, **Melodic** oder **Electronic** auszuwählen.

Hinweis: Wir empfehlen, Samples sofort als **Full** oder **Trimmed** Loops zu speichern, damit Sie die Datei benennen können. Sie können einen Loop jederzeit nachladen, bearbeiten oder später wiedergeben—oder zum Erstellen eines Instruments verwenden—während ein Instrument lediglich einem Trigger zugewiesen werden soll.

4. Drücken Sie **F3/Save**, um das Sample zu speichern.

Um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren ohne zu speichern, drücken Sie **F6/Back**.

Wichtig: Wenn Sie versuchen, einen Loop oder ein Instrument mit einem bereits vorhandenen Namen zu speichern, werden Sie vom Modul gefragt, ob Sie den vorhandenen Eintrag überschreiben (ersetzen) möchten. **Um den Loop oder das Instrument zu überschreiben,** drücken Sie **F1/Save**. **Zum Abbrechen** drücken Sie **F6/Back**.



Samples Zuweisen

Nachdem Sie Ihr bearbeitetes Sample als Instrument gespeichert haben, können Sie es einem Kit zuordnen.

Um dies zu tun, siehe [Kits > Kits Bearbeiten > Instruments Zuweisen](#). Alle als Instrumente gespeicherten Samples befinden sich unter der Registerkarte **User**.

Loops Wiedergeben

Sie können Ihr bearbeitetes Sample im Sample-Bearbeitungsmodus als Loop (z. B. als Hintergrundspur) wiedergeben.

Tipp: Sie können den Voice-Modus auch verwenden, um ein Sample, das als Loop ausgeführt werden soll, auf eine Pad-Layer zu setzen. Weitere Informationen finden Sie unter [Kits > Kits Bearbeiten > Voices Bearbeiten](#).

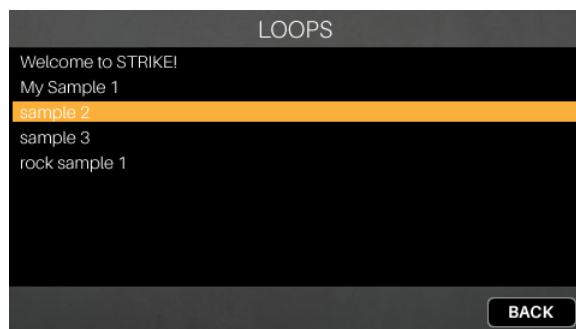
So spielen Sie einen Loop:

1. Drücken Sie **Sample**, um den Sample-Bearbeitungsmodus aufzurufen.
2. Verwenden Sie die **Cursors**, um das **Sample**-Feld oben in der Anzeige auszuwählen.
3. Wählen Sie mit dem **Datenrad** ein Sample aus, das in der folgenden Wellenform angezeigt wird.
4. Drücken Sie **Wiedergabe** (▶), um die Wiedergabe zu starten. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **Stopp** (■), um die Wiedergabe zu stoppen.



Alternative:

1. Drücken Sie **Aufnahme** (●), um in den Sample-Aufnahmemodus zu gelangen.
2. Drücken Sie **F1/List**, um eine Liste der Samples auf Ihrer SD-Karte anzuzeigen.
3. Wählen Sie mit dem **Datenrad** ein Sample aus.
4. Drücken Sie **Sample**, um den Sample-Bearbeitungsmodus aufzurufen. Das ausgewählte Sample wird in der folgenden Wellenform angezeigt.
5. Drücken Sie **Wiedergabe** (▶), um die Wiedergabe zu starten. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **Stopp** (■), um die Wiedergabe zu stoppen.



Optionsmenü

Das Optionsmenü enthält Einstellungen, die den Gesamtbetrieb des Moduls bestimmen, einschließlich globaler Metronomfunktionen, globaler Triggereinstellungen und Systeminformationen.

Drücken Sie die entsprechende Funktionstaste, um die Einstellungen anzuzeigen:

- **F1/Metro:** Metronomeinstellungen. Siehe [Metronome \(Metro\)](#) in diesem Kapitel.
- **F2/MIDI:** MIDI-Einstellungen. Siehe [MIDI](#) in diesem Kapitel.
- **F3/Trigger:** Triggereinstellungen. Siehe [Trigger](#) in diesem Kapitel.
- **F4/SysEx:** Sendet die Triggereinstellungen als MIDI SysEx-Datei. Siehe [SysEx](#) in diesem Kapitel.
- **F5/OS:** Aktuelle Betriebssysteminformationen. Siehe [OS](#) in diesem Kapitel.

Verwenden Sie die **Cursors** auf jeder Seite, um eine Einstellung auszuwählen und drehen das **Datenrad**, um sie zu ändern.

Um die **Standardeinstellungen im Trigger-Modus und im Options-Menü wiederherzustellen**, halten Sie die **Stopp-** und **Eingabe-**Taste gedrückt, während Sie das Strike-Modul einschalten.

Metronom (Metro)



Einstellung	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Beats Per Bar	Dies ist die Anzahl der Schläge in jedem Takt (die höchste Zahl einer Taktart).	00–99
Note Per Beat	Dies ist die Zeiteilung jedes Schlags (die niedrigste Zahl einer Taktart).	1/2, 1/4, 1/8, 1/16
Meas Lvl	Dies ist der Lautstärkepegel des ersten Schlags jedes Takts.	00–99
Meas Snd	Dies ist der Sound, der für den ersten Schlag jedes Takts verwendet wird.	Woodblock 1, Woodblock 2, Cowbell 1, Cowbell 2, Shaker
Beat Lvl	Dies ist der Lautstärkepegel jedes Schlags, mit Ausnahme des ersten Schlags.	00–99
Beat Snd	Dies ist der Sound, der für jeden Schlag verwendet wird, mit Ausnahme des ersten Schlags.	Woodblock 1, Woodblock 2, Cowbell 1, Cowbell 2, Shaker

Einstellung	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Subdvsn	Dies bestimmt die Unterteilung jedes Schlags.	Aus, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64. Trplt zeigt eine auf Triolen basierende Zeiteinteilung an.
Subd Lvl	Dies ist der Lautstärkepegel der Unterteilungen der einzelnen Balken.	00–99
Subd Snd	Dies ist der Sound, der für die Unterteilung der einzelnen Balken verwendet wird.	Woodblock 1, Woodblock 2, Cowbell 1, Cowbell 2, Shaker
Tap Tempo	Hiermit wird festgelegt, ob die Taste Metro > Tempo aktiviert oder deaktiviert ist.	On, Off
Output	Hiermit wird festgelegt, wohin der Metronomklang geleitet wird: Main Out, Kopfhörerbuchse (Hdph Out) oder beide (Main & Hdph).	Main Out Hdph Out Main & Hdph

MIDI



Einstellung	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Drum Chan	Dies ist der MIDI-Kanal, über den das Modul MIDI-Daten empfängt.	Omni (alle Kanäle) 01–16
MIDI Thru	Hiermit wird festgelegt, ob der MIDI-Ausgang des Moduls als MIDI-Thru fungiert.	Enabled: Ein MIDI-Gerät, das an den MIDI-Eingang des Moduls angeschlossen ist, sendet MIDI-Meldungen über das Modul an das mit dem MIDI-Ausgang verbundene Gerät. Disabled: Es werden nur MIDI-Meldungen, die vom Modul selbst stammen, über seinen MIDI-Ausgang gesendet.

Hinweis: Sie können MIDI-Programmwechsellnachrichten an Strike's **MIDI-Eingang** oder den **USB-Anschluss** senden. Die Anzahl der Programmwechsellmeldungen entspricht den im aktuellen Ordner aufgelisteten Kits. Alternativ können Sie MIDI CC #118 senden, um ein Kit zu erhöhen, oder MIDI CC #119, um ein Kit zu reduzieren.

Trigger



Einstellung	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Trig Sensitivity	Dies bestimmt die Gesamtempfindlichkeit aller Trigger, die an die Triggereingänge des Moduls angeschlossen sind.	Low Medium High
HiHat	Hiermit wird festgelegt, ob die Hi Hat MIDI-Note mit oder ohne MIDI CC-Nachricht (CC # 4) gesendet wird.	Note+CC#4 Note Only
HiHat Splash	Hiermit wird festgelegt, ob die Hi Hat Splash-Note (die durch schnelles Drücken und Loslassen des Pedals erzeugt wird) gesendet wird.	Sent, Not Sent
Cymbal Choke	Hiermit wird festgelegt, ob die "Choke"-Note (die durch schnelles Drücken und Loslassen des Pedals erzeugt wird) gesendet wird.	Sent, Not Sent

SysEx

Drücken Sie die Eingabetaste, um alle Triggereinstellungen vom Modul als SysEx-Datei (über den **USB-Anschluss** und den **MIDI-Ausgang**) zu senden.

Um eine SysEx-Datei an das Modul (über den **USB-Anschluss** und den **MIDI-Eingang**) zu senden, senden Sie diese jederzeit von Ihrem Computer oder einem externen MIDI-Gerät.

OS

Einstellung	Beschreibung
Trigger OS	Dies ist die Version der Trigger-Firmware.
DSP OS	Dies ist die Version der Firmware des Moduls.

Werkseinstellungen Zurücksetzen / Wiederherstellen

Um die Standardeinstellungen im Trigger-Modus und im Options-Menü wiederherzustellen, halten Sie die **Stopp-** und **Eingabe-**Taste gedrückt, während Sie das Strike-Modul einschalten.

Appendix

Effekte

Effektname	Parameter					
Off						
Mono Flanger	Rate	Depth	Feedback	Level		
Stereo Flanger	Rate	Depth	Feedback	Level		
Xover Flanger	Rate	Depth	Feedback	Level		
Mono Chorus 1	Rate	Depth	Feedback	Level		
Mono Chorus 2	Rate	Depth	Feedback	Level		
Stereo Chorus	Rate	Depth	Feedback	Level		
XOver Chorus	Rate	Depth	Feedback	Level		
Mono Vibrato	Rate	Depth	Level			
Vibrato	Rate	Depth	Level			
Mono Doubler	Delay	Level				
Doubler	Delay	Level				
Mono Slapback	Delay	Level				
Slapback	Delay	Level				
Mono Delay	Delay	Feedback	Damp	Level		
Delay	Delay L	Feedback L	Delay R	Feedback R	Damp	Level
XOver Delay	Delay L	Delay R	Feedback	Damp	Level	
Ping Pong	Delay	Feedback	Damp	Level		

Technische Daten

Kits & Sounds	136 kits – 1 900 instrumente Unbegrenzte Benutzer-Kits, abhängig von der SD-Kartengröße (siehe Anforderungen unten)	
Display	111 mm (diagonal) 96 x 55 mm (Breite x Höhe) Hintergrundbeleuchtetes Farbdisplay	
Anschlüsse	Eingänge	(13) 6,35 mm TRS-Eingänge (Triggers) (1) 3,5mm-Stereo-Eingang (externe Audioquelle) (1) 5-pin MIDI-Eingang
	Ausgänge	(2) 6,35 mm TRS-Ausgänge (Hauptausgänge, links und rechts) (8) 6,35 mm TRS-Ausgänge (Direkte Audio) (1) 5-pin MIDI-Ausgang (1) 6,35 mm Stereo-Ausgang (Kopfhörern)
	Other	(1) Typ-B USB-Port (1) SD-Karte slot (siehe Anforderungen unten) (1) Netzeingang
Mixer	(12) 45 mm Schieberegler; digitales mixer	
SD-Kartenspezifikationen	Typ	SDHC
	Dateisystem	FAT32
	Klasse	Class 10
	Größe	32 GB (maximal) (16 GB Karte im Lieferumfang enthalten)
Stromversorgung	durch Netzteil (12 V, 2 A, Mitte-positiv, im Lieferumfang enthalten)	
Abmessungen (Breite x Tiefe x Höhe)	30,5 x 20,3 x 7,6 cm	
Gewicht	1,56 kg	

Änderungen der technischen Daten bleiben ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

Warenzeichen & Lizenzen

Alesis ist ein in den USA und anderen Ländern eingetragenes Warenzeichen der inMusic Brands, Inc.

SD und SDHC sind in den USA und anderen Ländern Warenzeichen oder registrierte Warenzeichen der SD-3C, LLC.

Alle anderen Produkt- und Firmennamen, Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum der betreffenden Rechtspersonen.

alesis.com