



editoral

AirBase99 Editor

Benutzerhandbuch

Editorial AirBase99 Editor **Version 1.0**

Manual Version 1.0.1

Copyright © 2009 - 2010 Schultz Audio

info@schultz-audio.de

Inhalt

Einleitung	3
1. Funktionsweise und Kurzbeschreibung	3
2. Kompatibilität zu anderen Geräten	3
3. Systemvoraussetzungen	4
4. Installation	4
5. Deinstallation	4
6. Die Benutzeroberfläche	5
7. Inbetriebnahme	7
1. Demo Modus	7
2. Aktivieren	7
3. Verwendung mit einem Sequenzer- Programm (Host)	8
4. Anlegen von Presets	9
8. Das Programm-Menü	10
1. Einstellungen / Preferences	10
2. File	12
3. Control	13
4. Help	15

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb des Editorial AirBase99 Editor, eines professionellen Tools zum editieren der **Jomox AiRBase99**.

Editoral vereint die Vorteile aus der analogen und der digitalen Welt. Genießen Sie den Sound der Hardware mit dem Bedienkomfort der Software, völlig ohne Kompromisse. Sie können Ihre AirBase99 von nun an wie ein Plug-In behandeln.

1. Funktionsweise und Kurzbeschreibung

Der AirBase99 Editor sendet in Echtzeit übliche Midi-Befehle über eine Midi-Schnittstelle (z.B. Midi-Interface) an die AiRBase99. Soundeinstellungen können ganz einfach auf dem Rechner gespeichert und geladen werden. Sie können den Editor auch über CC-Befehle steuern, etwa mit einem Midi Controller oder von einem Sequenzerprogramm wie Logic oder Cubase (*Host*). Notenbefehle und Ähnliches werden direkt durchgeschleift, sodass Sie echtes Plug-In feeling erwarten können.

2. Kompatibilität zu anderen Geräten

Der AirBase99 Editor ist auch kompatibel zu

- Gleichnamige CC-Parameter in allen Jomox Drumcomputern.

3. Systemvoraussetzungen

- Editoral Software ist Java-basiert und daher unabhängig vom Betriebssystem. Support geben wir aber nur für **Windows (Win)** und **Mac OS X (Mac)**
- Sie benötigen ein installiertes *Java Runtime Environment* (**ab Version 1.6 !**)
Java ist kostenlos auf der Webseite <http://java.com> erhältlich. (*1)
- Bildschirmauflösung mindestens 800 x 670
- Midi Interface zum Ansprechen der Hardware

4. Installation

Mac: Öffnen Sie das Installationspaket und folgen Sie den Anweisungen.

Win: Entpacken Sie das Archiv „*AirBase99 Editor.zip*“ und verschieben Sie den enthaltenen Ordner „*AirBase99 Editor*“ an eine gewünschte Stelle.

5. Deinstallation

Mac: Löschen Sie den Ordner „*AirBase99 Editor*“ aus dem Ordner „*/Applications/Editoral*“.

Win: Löschen Sie den Ordner „*AirBase99 Editor*“.

6. Die Benutzeroberfläche



1. Instrumentsektion
2. Display
3. Record-Button
4. On-Top-Button

1. Instrumentsektion:

Jedes Instrument hat eine eigene Sektion auf der Benutzeroberfläche. Für jedes Instrument gibt es oben neben dem Namen einen

- *Mute-Schalter:* Schaltet das Instrument stumm
- *Solo-Schalter:* Schaltet andere Instrumente, die nicht Solo sind stumm.
- *Trigger-Button:* Spielt das Instrument
- Weiterhin gibt es für jedes Instrument eine *Preset-Auswahlbox* (Siehe 7.4. Anlegen von Presets).
- Die Samplebasierten Instrumente haben zusätzlich eine *Sample-Auswahlbox*.
- Mit den *Drehreglern* stellen Sie die Werte der einzelnen Parameter ein. Die Regler können vertikal, horizontal, oder zirkulär und mit dem Mausrad bedient werden (Siehe 8.1 General-Tab)

2. Display:

Hier werden die Werte der einzelnen Parameter angezeigt. **Hinweis:** Angezeigt werden die CC-Werte 0-127, dies entspricht AirBase99-intern den Werten 0-255.

3. Record-Button:

Hiermit aktivieren oder deaktivieren Sie den Aufnahmemodus. Im Aufnahmemodus sendet der Editor beim Betätigen der Regler die entsprechenden Midi-Daten an den Host.

4. On-Top-Button:

Bestimmen Sie durch Anklicken des Symbols, ob das Editor-Fenster immer im Vordergrund bleibt oder nicht. Dies ist z.B. bei paralleler Nutzung einer Sequenzer-Software nützlich.

7. Inbetriebnahme

Starten Sie das Programm, indem Sie auf das Programm-Icon klicken. Beim ersten Start öffnet sich das Einstellungsmenü. Verbinden Sie den Editor mit Ihrer AiRBase99. (Siehe 8.1 Midi-Tab)

Wählen Sie in Ihrer Jomox AiRBase die Bank 000 und Sound 000!

Nur auf dieser Soundbank erhalten Sie die vollständige Funktionalität des Editors.

Hinweis: Der Editor überschreibt den Speicherinhalt dieser Soundbank. Wenn Sie dort eine wichtige Einstellung haben, sichern Sie diese vor Benutzung des Editors auf eine beliebige andere Bank.

7.1. Demo Modus.

Der Demo Modus ist nur zum Testen der Software gedacht. Funktionen wie Speichern und Laden stehen Ihnen nicht zur Verfügung. Sie werden in geringen Zeitabständen aufgefordert die Software zu aktivieren. Gelegentlich werden alle Parameter auf Null gesetzt.

7.2. Aktivierung.

Wählen Sie im Menüpunkt „Help“ die Schaltfläche „Activate“ aus. Es erscheint ein Dialog, der Sie auffordert Ihre Seriennummer, die Sie beim Kauf der Software erhalten, einzugeben. Nach Eingabe dieser Seriennummer wird anhand Systemspezifischer Daten ein PI-Key („personal identification key“) generiert. Mit diesem Key erhalten Sie von Schultz Audio den Freischaltcode für Ihre Software. Nach der Freischaltung können Sie die Software uneingeschränkt nutzen.

7.3. Verwendung mit einem Sequenzer-Programm (Host)

Erstellen Sie eine virtuelle Midi-Verbindung zwischen dem Editor und Ihrem Host. (Siehe 8.1 Midi-Tab / Host Interface). Sie können den Editor wie ein gewöhnliches Hardware Midi Gerät behandeln. Es gibt zwei Sendee-Richtungen, die konfiguriert werden müssen:

1. *Host --> Editor:*

Erstellen Sie eine neue Midi-Spur und wählen Sie den virtuellen Midi-Port als Ausgang. Der Host muss auf dem Midi-Kanal senden, auf dem der Editor zur AirBase99 sendet. Dies ist nötig um eine möglichst geringe Latenz zu erreichen, da die Midi Daten direkt durchgeschleift werden können (Midi Through).

2. *Editor --> Host:*

Wählen Sie auf der Midi Spur als Eingang den virtuellen Midi-Port oder lassen Sie von allen Ports empfangen. Meist sind die Host-Programme schon von vorn herein auf „alle Eingänge“ eingestellt. Beachten Sie, dass der Host auf dem Kanal empfangen muss, auf dem der Editor über den *Host Out* sendet.

Nun können Sie den Editor wie ein Plug-In behandeln: Alle Midi-Daten, wie CC- oder Noten-Befehle, die vom Host kommen, werden über den Midi Out vom Editor an Ihre AirBase99 gesendet. Bitte beachten Sie dazu den Hinweis zum Low Latency Modus (Siehe 8.1 General-Tab).

Andersherum können auch Midi-Daten vom Editor an den Host gesendet werden, etwa um eine Automation aufzunehmen. Aktivieren Sie dazu den Aufnahme-Modus mit dem *Record-Button* des AirBase99 Editors. Wenn Sie nun einen Regler drehen, werden Automationsdaten an den Host gesendet. Aktivieren Sie noch im Host die Aufnahme, damit diese aufgezeichnet werden. Wenn Sie mit der Aufzeichnung fertig sind, sollten Sie den

Aufnahme-Modus durch erneutes anklicken des *Record-Button* wieder ausschalten, da sonst unerwünschte Automationsdaten an den Host gesendet werden könnten.

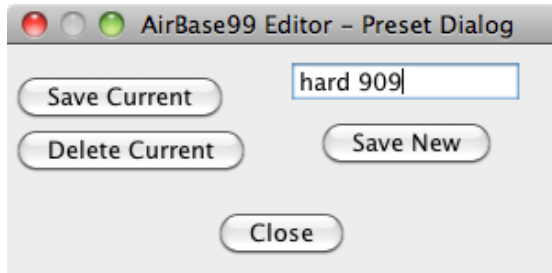
7.4. Anlegen von Presets

Der AirBase99 Editor kann Presets für jedes einzelne Instrument verwalten. Gehen Sie wie folgt vor um Presets anzulegen, zu ändern oder zu löschen:

Klicken Sie auf das kleine Disketten-Symbol neben der Preset-Auswahlbox.



Es öffnet sich folgendes Fenster:



- Save Current: Überschreibt den aktuell ausgewählten Preset-Eintrag mit den aktuellen Soundeinstellungen des Instruments
- Delete Current: Löscht den aktuell ausgewählten Preset-Eintrag aus der Liste
- Save New: Legt einen neuen Preset-Eintrag der aktuellen Soundeinstellung mit dem eingegebenen Namen an.
- Close: Schließt das Preset-Fenster

Hinweis: LFO 1 und LFO 2 besitzen eine gemeinsame Preset-Auswahlbox.

8. Das Programm-Menü

8.1. Einstellungen / Preferences

Mac: Wählen Sie Im Menüpunkt „*AirBase99 Editor*“ die Schaltfläche „*Einstellungen ...*“

Win: Wählen Sie Im Menüpunkt „*File*“ die Schaltfläche „*Preferences ...*“

Es öffnet sich ein Dialog mit 2 Tabs:

General-Tab:

Knob Control:

Hier können sie Ihre bevorzugte Bedienart der Drehregler wählen.

Save CC-Table automatically:

Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden die Einstellungen des CC-Table automatisch beim Beenden des Programms gespeichert und beim Programmstart geladen.

Low Latency Modus (LLM):

Der AirBase99 Editor kann über CC-Befehle gesteuert werden. Welcher Parameter auf welchen CC-Befehl reagiert wird im CC-Table bestimmt. Im *LLM* ist der CC-Table fest vorgegeben. Jeder Parameter des Editors

„hört“ auf genau die CC-Befehle, die auch in der Hardware fest vorgeschrieben sind. Dies ermöglicht die niedrigst-mögliche Latenz, die durch die Software entsteht. Allerdings ist die Latenz bei heutigen Rechnern verschwindend gering, sodass die Funktion eher als schnell-reset gedacht ist.

Midi-Tab:

Hier wählen Sie die Midi-Ports, über die der Editor mit anderen Geräten kommuniziert.

Out:

Wählen Sie hier den Midi-Port, der mit dem Midi Input der AiRBase99 verbunden ist.

Control In:

Der Editor ist in der Lage CC-Befehle (Control Change) von einem Midi Controller zu empfangen. Wählen Sie hier den Midi-Port des Controllers.

Hinweis: Wenn Sie den Editor über einen Host ansteuern, können CC-Daten vom Controller auch über den Host an den Editor gesendet werden. Sie sollten dann „No Input“ auswählen.

Host Interface:

Win: Wählen Sie den virtuellen Midi-Port, über den Sie mit dem Host kommunizieren wollen. Im Host wählen Sie den selben Port auf eine Midi-Spur.

Hinweis: Virtuelle Midi-Ports können z.B. mit der

kostenlosen Software *LoopBe1* von <http://nerds.de/> erstellt werden. (*1) (*2)

Mac: Es wird automatisch ein virtueller Midi-Port erzeugt. Wählen Sie im Host den Midi-Port „AirBase99 Editor“
Der Host muss auf dem Midi-Kanal senden und empfangen, auf dem der Editor an die AirBase99 sendet, also auf dem Kanal, den sie bei „Out“ gewählt haben.

Ch:
Wählen Sie den Midi-Channel auf dem gesendet, bzw. empfangen werden soll.

SysEx ID:
Wählen Sie die SysEx ID Ihrer AiRbase99.
Defaultmäßig ist sie 2.

8.2. File

Im File-Menüpunkt finden Sie Funktionen zur Dateiverwaltung:

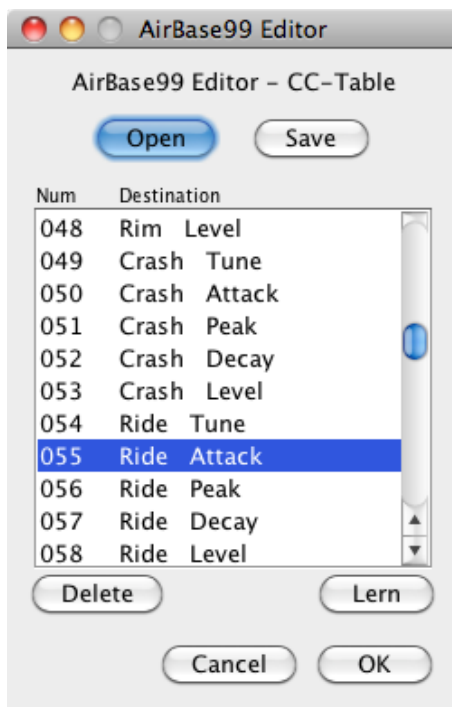
- Open: Sound laden
- Save: Sound speichern
- Save As: Sound unter anderem Namen speichern
- Save As Startup: Sound wird gespeichert und beim Programmstart automatisch geladen.
- Delete Startup: Startup-Datei wird gelöscht.

8.3. Control

CC-Table

Der Editor kann über CC-Befehle (Control Change) angesteuert werden. Zugrunde liegen dabei die in der CC Tabelle gewählten CC Nummern.

Wählen Sie im Menüpunkt „Control“ die Schaltfläche „CC-Table...“. Es öffnet sich folgendes Fenster:



Open: Öffnen von gespeicherten
CC-Einstellungen

Save: Speichern der aktuellen Einstellungen

Delete: Löschen der ausgewählten Zuweisung

Lern: Aktivieren des Zuweisungsmodus

- Cancel: geänderte Einstellungen werden
 verworfen und der Zuweisungsmodus
 beendet
- OK: geänderte Einstellungen werden
 übernommen und der Zuweisungsmodus
 beendet

Zuweisen von CC Nummern:

1. Aktivieren Sie den Zuweisungsmodus indem Sie auf den Button „Lern“ klicken.
2. Wählen Sie mit der Maus die jeweilige Zeile aus oder ändern Sie einfach am externen Midi-Controller den entsprechenden Regler, die Zeile wird dann automatisch markiert.
3. Wählen Sie einen Parameter im Editor durch Anklicken oder Regleränderung. Wenn der Parameter bereits einer anderen CC-Nummer zugewiesen war, wird diese gelöscht.
4. Schalten Sie den Modus durch erneutes Klicken auf „Lern“ wieder aus.

Hinweis: Schritt 2 und 3 können beliebig oft wiederholt werden, bevor der Modus mit Schritt 4 beendet wird. Der endgültige Abschluss der Zuweisung erfolgt durch klicken auf „OK“. Wollen Sie die Einstellungen nicht übernehmen, klicken Sie auf „Cancel“.

Hinweis: Beachten Sie, dass Im *Low-Latency-Modus* (Siehe 8.1. General-Tab) keine Änderungen im CC-Table vorgenommen werden können.

8.4. Help

About:

Hier erhalten Sie Informationen über

- Software Version
- Seriennummer
- Java Version
- Programmautoren / Copyrightvermerk

Activate:

Hier aktivieren Sie Ihre Software (freischalten).
(Siehe 7.2. Aktivierung)

(*1) Für externe Links sind die jeweiligen Drittanbieter verantwortlich. Schultz-Audio haftet für keine Inhalte derer.

(*2) *LoopBe1* ist Drittanbietersoftware und kein Bestandteil von Schultz Audio Produkten. Der Vermerk ist lediglich ein Hinweis auf die Existenz der Drittanbietersoftware, die sich der User besorgen kann.

Der Inhalt dieses Dokumentes kann sich unangekündigt ändern und stellt keine Verpflichtung seitens Schultz Audio dar.