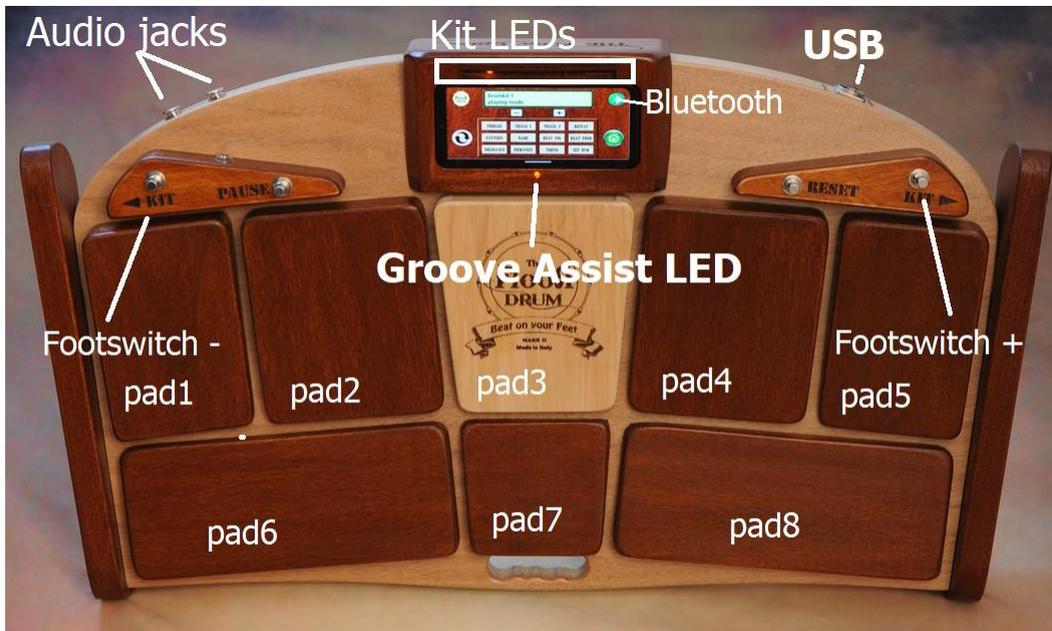


Floordrum EVO FAQ

- Erster Start des FloorDrum EVO
- Wie installiere ich die App „FLOORDRUM EVO“ auf einem neuen Gerät?
- Wie ändere ich die Einstellungen eines KIT?
- Wie ändere ich die Einstellungen eines PAD?
- Kann ich meine KITS vor Veränderungen schützen und in einem Backup speichern?
- Warum gibt es eine STEREO PAN-Taste und wozu dient sie im FLOORDRUM?
- Wofür ist die **MIDI-Note-** Taste?
- Was ist die neue Funktion GROOVE-ASSIST und warum sollte man sie verwenden?
- Wie erstelle ich ein Kit mit der Funktion GROOVE ASSIST?
- Wie stelle ich Trigger Pad und Count-In Pad ein?
- Worauf beziehen sich **REPEAT** und **BPM** im HOME-seite?
- Wozu dient der RESET-Fußschalter?
- Kann ich völlig neue Muster erstellen oder die vorhandenen bearbeiten?
- MUSTER KOPIEREN & SPERREN
- Wozu dienen **TOLERANZ** und **HUMANISIERUNG** ?
- Wofür wird die **SWING** -Taste verwendet?
- Gibt es einen PC-Editor, um die Einstellungen für Floordrum-Kit und Muster einfacher anzuzeigen und zu bearbeiten?
- Pad-Konfigurationen für die 15 vorkonfigurierten Kits

Erster Start des FloorDrum EVO



Die **FloorDrum EVO** ist einsatzbereit und für deine ersten Tests mit einigen Kits vorkonfiguriert. Wenn du sie über das mitgelieferte USB-Kabel einschaltest, leuchtet nach wenigen Sekunden die erste LED auf und zeigt damit an, dass KIT Nr. 1 geladen und einsatzbereit ist. Mit KIT 1 Standard, mit der Kick Drum rechts (Pad 4) und der Snare links (Pad 2), kannst du sofort losspielen.

Das mittig magnetisch befestigte und gesicherte Smartphone wird über den Knopf oben (Mitte links) eingeschaltet. Um die vorinstallierte App zu starten oder die Bluetooth-Verbindung zwischen Gerät und FloorDrum herzustellen, ist nichts weiter nötig. In ca. 1 Minute ist alles fertig. Sobald die Verbindung hergestellt ist, leuchtet die Bluetooth-Anzeige grün.

Mit den Fußschaltern „+“ und „-“ können Sie andere im Speicher abgelegte Kits auswählen (60 verfügbar).

Die ersten 3 Kits sind für die herkömmliche Verwendung konfiguriert (ohne aktivierte **EVO Groove Assist-Funktion**). **Das erste Kit, das diese innovative EVO Groove Assist-Funktion nutzt, ist KIT Nr. 4.** Der Count-In ist so eingestellt, dass er auf Pad 6 (linke Ferse) ausgeführt wird, und das Trigger-Pad, das die Sequenz startet, ist in den meisten Fällen auf Pad 4 (Kick) eingestellt. Das KIT 5 ist sehr ähnlich, aber in diesem Fall ist das Pad, das für das Auslösen der Groove-Assist-Funktion verantwortlich ist, auf Pad 2 mit dem Snare-Drum-Sound eingestellt.

In vielen Fällen ist es praktisch, das Trigger-Pad auf der Snare zu haben, sodass Sie nur die Bassdrum ohne Hi-Hat spielen oder die zweite Snare auf Pad 8 manuell verwenden können

Die **Floordrum EVO** hat nun die Möglichkeit, bis zu 60 verschiedene DRUMKITS zu speichern. Hier eine Beschreibung, wie die ersten 15 vorkonfigurierten Kits eingerichtet werden.

Die detaillierte Pad-Konfiguration für die 15 vorkonfigurierten Kits finden Sie in Anhang A.

1. Standard Kit
2. Rock-Kit
3. Softkit
4. EVO Standard Kit
5. EVO Creative Kit (Trigger auf der Snare)
6. EVO Shuffle-Kit
7. EVO 12/8 Ballad Kit
8. EVO Standard Reggea Kit
9. EVO Honkey Tonk Woman (BPM fest auf 118)
10. EVO Tambourin Kit
11. EVO Percussion Kit
12. EVO Conga Kit
13. EVO One Drop Reggea Kit
14. EVO Jazz Walzer 12/8
15. EVO Bürstenset

Diese ersten 15 Kits sind gesperrt (um sie zu bearbeiten, müssen Sie sie zuerst entsperren). Von 16 bis 60 sind alle Kits wie das erste Standard-Kit und können von Ihnen selbst geändert werden.

Wie installiere ich die App „FLOORDRUM EVO“ auf einem neuen Gerät?

Dieser Abschnitt richtet sich an alle, die kein vorkonfiguriertes Smartphone besitzen oder die EVO Floordrum App auf einem Tablet oder Zweit-Smartphone installieren möchten. Hinweis: Normalerweise können Besitzer der FLOORDRUM EVO, die mit einem mitgelieferten und vorkonfigurierten Smartphone ausgeliefert wird, diesen Abschnitt überspringen.

Die Floordrum **EVO-Version** der Smartphone-App ist kostenlos im Google Playstore für Android-Geräte erhältlich. Beachten Sie, dass es auch eine ältere Version der Floordrum-App (Floordrum-App v1.0) für ältere Floordrum-Modelle gibt, die jedoch nicht für das neue **FLOORDRUM EVO** -Modell und andere neuere Floordrum-Modelle mit erweiterten Funktionen geeignet ist.

Nach dem Download/der Installation der App ist es notwendig, der neuen App den Zugriff auf Bluetooth-Geräte in der Nähe zu erlauben. Dies geschieht auf Ihrem Telefon über „Einstellungen/App“. Suchen Sie die **FLOORDRUM EVO** -App in der Liste und erlauben Sie ihr den Zugriff auf Bluetooth-Geräte in der Nähe.

Sobald Sie Ihre Floordrum eingeschaltet haben, können Sie sie suchen und mit Ihrem Smartphone oder tablet koppeln. Die Floordrum verfügt über einen Bluetooth-Chip mit der Bezeichnung „HC-06“. Wählen Sie dieses Gerät aus und verwenden Sie die PIN 1234, um es zukoppeln.

Sie können nun die **EVO Floordrum-App** starten. Beim ersten Start nach der Installation müssen Sie in der App eine Bluetooth-Verbindung zur Floordrum herstellen. Klicken Sie auf die blaue Bluetooth-Anzeige in der Floordrum EVO-App. Daraufhin sollte eine Liste mit Bluetooth-Geräten angezeigt werden. Suchen Sie das HC-06-Gerät, das zur Floordrum passt, und wählen Sie es aus, um eine Verbindung zur Floordrum herzustellen. Nachdem die Verbindung hergestellt wurde, wird die Bluetooth-Anzeige in der App grün, um eine erfolgreiche Verbindung anzuzeigen. Dieser Vorgang ist nur beim ersten Mal erforderlich, nachdem Sie die App auf einem neuen Gerät installiert haben. Anschließend wird bei jedem Start der App automatisch eine Verbindung zur Floordrum hergestellt (sofern diese eingeschaltet ist). Beachten Sie, dass die Herstellung der Verbindung etwa 30 Sekunden dauert. Das HC-06-Gerät muss nicht erneut über die Bluetooth-Liste ausgewählt werden.

Wie ändere ich die Einstellungen eines Kits?

Auf der ersten Seite (die gleichzeitig die **HOME** -Seite ist) finden Sie alle Einstellungen, die Sie benötigen, um Ihre KITS anzupassen und den Klang, die Dynamik und die Reaktion der verschiedenen Pads zu ändern. Es stehen viele Einstellungen zur Verfügung, die eine optimale Feinabstimmung ermöglichen, um sie optimal an Ihren Spielstil anzupassen.

So sieht die erste Seite der **FLOORDRUM EVO APP** aus



KIT: Wählt die voreingestellten Kits aus.

INSTRUMENT: Hier können Sie das dem Pad zugewiesene Instrument auswählen.

LEVEL: Passt die Lautstärke des Pads an.

THRESHOLD: Legt die Empfindlichkeitsschwelle für die Erkennung des Treffers fest.

KIT-NAME: Ermöglicht Ihnen, dem Kit einen Namen zuzuweisen.

SENSIVITY: Passt die Berührungsempfindlichkeit des Pads an.

CURVE: Ändert die Reaktionskurve des Pads.

MIDI-NOTE: Ermöglicht Ihnen, dem Pad eine MIDI-Note zuzuweisen.

BACKUP: Sichert die aktuellen Einstellungen.

STEREO PAN: Passt das Stereo-Panorama des Pad-Sounds an.

RESTORE: Stellt zuvor gespeicherte Einstellungen über das Backup wiederher.

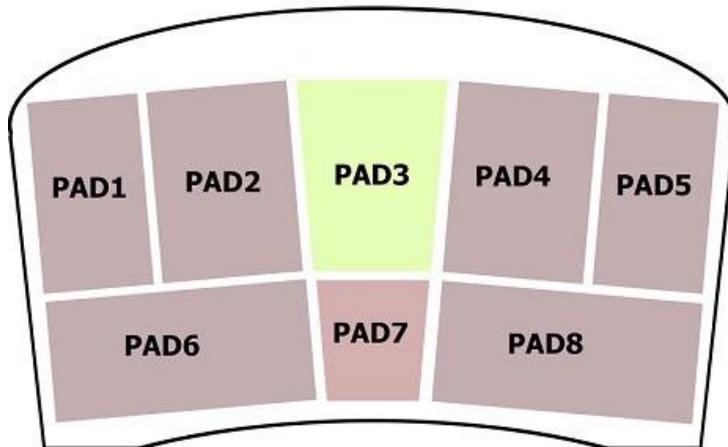
COPY KIT: Hiermit können Sie die Möglichkeit zum Ändern des Kits deaktivieren. Wenn das Kit gesperrt ist, sind alle zugehörigen Tasten halbtransparent, um Inaktivität anzuzeigen.

PASTE-KIT: Um ein KIT an einen anderen Speicherplatz zu kopieren, verwenden Sie die Taste „**COPY KIT**“, die sich nach dem Kopieren eines Kits in „**PASTE KIT**“ verwandelt, um es an den neuen Speicherplatz zu verschieben.

Wie ändere ich die Einstellungen eines PAD?

Wählen Sie zunächst das Pad durch leichtes Antippen aus. Überprüfen Sie, ob die in der App angezeigte Nummer korrekt ist.

Die Pads sind wie folgt nummeriert:



Jetzt können Sie mit der **INSTRUMENT** -Taste auswählen, welches Instrument diesem Pad zugewiesen werden soll.

Anschließend passen Sie mit **LEVEL** , **SENSITIVITY** und **CURVE** die Lautstärke und die dynamische Reaktion an.

Eine weitere wichtige Einstellung ist der **THRESHOLD-Wert** , der die Mindestkraft bestimmt, auf die das Pad reagiert. Diese Einstellung ist auch entscheidend, um Übersprechprobleme zwischen den verschiedenen PADS zu unterdrücken. Ein normaler Wert liegt bei etwa 15 – 25.

Diese Einstellung ist wichtig, um Fehlauslösungen durch Bühnenvibrationen oder in der Nähe der Trommel platzierte Lautsprecher zu verhindern, die Resonanzschwingungen in den Pads erzeugen könnten. Wir empfehlen, Werte zwischen 15 und 25 einzustellen oder höher, wenn die Probleme weiterhin bestehen.

Wenn Sie alle PADS nach Ihren Wünschen geändert haben, haben Sie ein KIT zusammengestellt. Wenn Sie möchten, können Sie dem neu erstellten KIT mit der Taste **KIT NAME** einen Namen zuweisen. **Klicken Sie auf KIT NAME** und geben Sie den gewünschten Namen ein. Bestätigen Sie anschließend durch erneutes Drücken von **KIT NAME** . Wenn Sie nun das neue Kit auswählen, wird der von Ihnen zugewiesene Name angezeigt.

Kann ich meine KITS vor Veränderungen schützen und in einem Backupspeichern?

Ja, um ein KIT vor unbeabsichtigten Änderungen zu schützen, gibt es die Funktion **LOCK KIT**, die, einmal aktiviert, Ihr gesperrtes KIT vor jeglichen fehlerhaften Änderungen schützt.

Ein gesperrtes Kit erkennen Sie an den halbtransparenten Tasten. Das Display zeigt nur noch den eingestellten Wert an, die Werte können aber nicht mehr verändert werden.

Um das KIT zu entsperren, ändert sich die TASTE „KIT LOCK“ in „KIT UNLOCK“

Um ein BACKUP auf der internen SD-Karte zu erstellen, gibt es die **BACKUP-** und **RESTORE-** Funktion, die sehr nützlich ist, um ein vollständiges Backup aller Einstellungen zu erstellen.

Hinweis: Durch die RESET-taste in der App werden alle letzten Einstellungen wiederhergestellt, einschließlich der Kit-Einstellungen und Muster.

Um das Überschreiben bestehender Backups zu vermeiden, erfolgt sowohl bei der Datensicherung als auch bei der Wiederherstellung des gespeicherten Backups eine doppelte Bestätigung.

Bitte achten Sie darauf, Ihre Einstellungen nicht versehentlich zu überschreiben.

Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, machen Sie sich keine Sorgen!

Auf der SD-Karte sind alle bisherigen Backups gespeichert und können wiederhergestellt werden.

Um eine Sicherungskopie wiederherzustellen, legen Sie einfach die SD-Karte in Ihren Computer ein und benennen Sie die gewünschte Sicherungsdatei in „**patternSettings.txt**.“ und „**kitSettings.txt**“ um . Nur die Datei mit diesem Namen wird wiederhergestellt, wenn Sie eine Wiederherstellung auf Ihrer Floordrum starten. **Genauer gesagt:** Wenn Sie nur einige alte Kits, aber keine alten Patterns wiederherstellen möchten, benennen Sie die gewünschte kitSettings-Sicherungsdatei einfach in „**kitSettings.txt**“ um . Wenn Sie umgekehrt nur alte Patterns wiederherstellen und die Kits unberührt lassen möchten, benennen Sie die gewünschte patternSettings-Sicherungsdatei einfach in „**patternSettings.txt**“ um. Natürlich können Sie auch beides wiederherstellen, führen Sie einfach das Verfahren für beide Dateien durch.

Wir empfehlen außerdem, die Micro-SD-Karte von Zeit zu Zeit herauszunehmen, um ein Backup auf Ihrem PC oder in der Cloud zu erstellen.

Warum gibt es eine **STEREO PAN-Taste** und wozu dient sie im **FLOORDRUM**?

Mit der **STEREO PAN** -Taste kannst du den einem PAD zugewiesenen Sound im STEREO-Bild von rechts nach links verschieben. Die beiden 6,3 mm Klinkeausgänge auf der Vorderseite der Floordrum sind zwar beide mono, ergeben aber zusammen das Stereosignal. Deshalb sind sie getrennt, sodass du zwei Kanäle des Mischpults belegen kannst, die du dann auf deiner Verstärkeranlage ganz nach links und den anderen ganz nach rechts pannen kannst. Außerdem erhältst du durch die Verwendung beider Ausgänge, was sehr zu empfehlen ist, auch ein kräftigeres Ausgangssignal (das Ausgangssignal hat einen Pegel ähnlich dem eines normalen Mikrofons).

Sie können die Pan-Funktion auch verwenden, um einem oder mehreren Elementen des Kits einen Spezialeffekt zu verleihen. Sie können beispielsweise die Snare und alle Becken wie Ride und Crash auf den linken Kanal schwenken und Ihrem Mixer einen leichten Halleffekt verleihen. Der rechte Kanal könnte die Kick und die restlichen Sounds mit einem Kompressionseffekt enthalten.

Wofür ist die **MIDI-Note- Taste**?

MIDI eröffnet verschiedene interessante Funktionalitäten.

Wenn die Floordrum über den USB-Anschluss an einen PC oder ein Tablet angeschlossen wird, wird sie nicht nur mit Strom versorgt, sondern auch als USB/Midi-Gerät erkannt.

Das erkannte Peripheriegerät wird nicht „FLOORDRUM“ genannt, sondern als „Teensy 4.1“ erkannt.

Es gibt zwei Hauptanwendungen für MIDI:

- 1.: Es kann als externer Trigger für eine Drum-Software oder App wie EZ Drummer oder Superior Drummer und viele andere verwendet werden. Und auf dem iPad auch mit Garageband oder anderen Drum-Apps mit MIDI-Unterstützung. Mit der **MIDI NOTE-** Taste können Sie jedem PAD eine MIDI-Note zuweisen, die einem bestimmten Sound entspricht, der auf Ihrer externen Software/App ausgelöst wird. Alle diese Einstellungen werden zusammen mit allen anderen Einstellungen im KIT gespeichert. Dies ermöglicht das Einrichten vieler verschiedener Kits, die auch MIDI verwenden.
- 2.: Verwenden Sie MIDI, um die KITS automatisch über eine App wie OnSong/SetlistMaker zu ändern.

Wenn Sie viele unterschiedliche, für verschiedene Songs und Genres angepasste Kits verwenden, möchten Sie möglicherweise die Auswahl der für den Song, den Sie spielen möchten, geeigneten Kits vereinfachen.

Dabei bieten aktuelle Apps, die heute meist zum Gruppieren von Texten, Notenblättern und vielem mehr genutzt werden, auch die Möglichkeit, Midi-Befehle an angeschlossene Peripheriegeräte zu senden. So kann jedem Song in der Setlist bereits das passende Floordrum-KIT zugeordnet werden, ohne dass man es jedes Mal manuell auswählen muss.

Bitte beachten Sie die APP-Anweisungen und den speziellen Abschnitt im FLOORDRUM-Benutzerhandbuch oder kontaktieren Sie uns unter info@floordrum.com, wenn Sie Hilfe benötigen.

Was ist die neue Funktion GROOVE-ASSIST und warum sollte man sie verwenden?

Die zweite Seite der APP widmet sich den neuen erweiterten Funktionen der GROOVE-ASSIST-Funktion



Angesichts einer der größten Schwierigkeiten für diejenigen, die versuchen, einen vollständigen Groove mit Schlagzeug nur unter Einsatz ihrer Füße zu spielen, und die sicherlich darin besteht, während der Performance durchgehend eine Hi-Hat zu spielen, haben wir immer über eine Möglichkeit nachgedacht, dem Footdrummer eine helfende Hand (oder besser gesagt einen helfenden Fuß) zu reichen.

Diese innovative Funktion ist nicht als vollwertige „Drum Machine“ gedacht, sondern eher als Hi-Hat oder ein anderes Instrument, das normalerweise mit einem gleichmäßigen, sich wiederholenden Muster gespielt wird. Sie soll Sie bei Ihrer Performance unterstützen, indem sie einen gleichmäßigen, kontinuierlichen Rhythmus liefert, der den Groove ergänzt.

Dadurch kann sich der Musiker auf das Spielen der Kick-Drum, der Snare und möglicherweise anderer Elemente wie Becken oder Schlagzeug konzentrieren.

Daher ist die **Floordrum EVO** mit **GROOVE ASSIST** kein automatisiertes Instrument, sondern hilft dabei, einen vollständigen und überzeugenden Drum-Groove zu erzeugen, der neben Kick und Snare in der Regel auch durch eine durchgehende Hi-Hat gekennzeichnet ist.

Wie erstelle ich ein Kit mit der Funktion GROOVE ASSIST?

Es stehen nun zwei Spuren zur Verfügung, die eine bestimmte Sequenz, ein sogenanntes Pattern, ausführen können, die normalerweise einen Takt dauert.

Hierzu gibt es zwei Tasten: **TRACK 1** und **TRACK 2**. Auf jede dieser Spuren können Sie Patterns laden.

- **ERSTER SCHRITT: Weisen Sie den Groove-Assist-Tracks das Beat-Pattern und das Instrument zu**

Sowohl Track 1 als auch Track 2 dienen zum automatischen Abspielen ausgewählter Beat-Muster.

Wichtiger Hinweis: Track1 muss immer zugewiesen sein, wenn Sie die Funktion GROOVE ASSIST verwenden möchten, während TRACK2 optional ist!

Durch Drücken von **TRACK 1** können Sie aus 60 verfügbaren/editierbaren Mustern wählen, die Sie der Spur zuweisen möchten. Dasselbe gilt für Track 2. In den meisten Songs ist ein einfacher Achtelnoten-Groove geeignet, daher wählen wir für dieses Beispiel „Standard 8 TH“ auf Track 1 und lassen es auf Track 2 vorerst frei.

Ordnen Sie nun den Spuren ein Instrument zu: Um beispielsweise das Instrument einzustellen, das auf TRACK 1 gespielt werden soll, drücken Sie auf der Hauptseite so oft die Taste **INSTRUMENT**, bis Sie bei TRACK 1 ankommen.

Das bedeutet, dass jetzt Spur 1 ausgewählt ist (anstelle eines physischen Pads) und Sie können ihr ein Instrument zuweisen, indem Sie die + und - Tasten verwenden, um zwischen den verfügbaren Instrumenten zu wählen, genau wie bei physischen Pads. Weisen Sie der Spur beispielsweise einen geschlossenen Hi-Hat-Sound zu

Um die Lautstärke von Spur 1 nach dem Drücken der Taste **LEVEL** einzustellen, drücken Sie dieselbe Taste wiederholt, bis Sie bei Spur 1 angekommen sind. Spur 1 ist nun ausgewählt und Sie können die Lautstärke mit den Tasten + und - ändern.

Mit diesen Einstellungen wird also jedes Mal, wenn es durch das TriggerPAD ausgelöst wird, ein Achtelnoten-Groove mit geschlossener Hi-Hat von einem Takt Länge gespielt.

Beachten Sie, dass es auch andere Parameter gibt, die Sie für die Groove-Assist-Spuren anpassen können, hauptsächlich um deren Dynamik zu regulieren: Neben Instrument/Pegel sind dies beispielsweise SENSIVITY/Curve/Midi-Note/Stereo-Pan.

Mit den Parametern Sensivity/Curve können Sie die Wiedergabe des Tracks je nach Anschlagstärke des TriggerPADs (normalerweise Kick- oder Snare-Pad) mehr oder weniger laut einstellen. Wenn Sie möchten, dass der Groove-Assist mit

konstanter Lautstärke abgespielt wird, wählen Sie als CURVE für die Tracks den Wert „FLAT“.

Sie können auch das Stereo-Panorama der Spuren anpassen sowie eine MIDI-Note zuweisen, sodass das Muster auf einer externen MIDI-Software abgespielt wird, anstatt die vordefinierten Floordrum-Instrumente zu verwenden

- **NÄCHSTER SCHRITT: Zuweisung der Groove-Assist-TriggerPAD- und COUNT-IN-Pads**

Die ausgewählten Patterns auf Spur 1 und Spur 2 werden automatisch abgespielt, wenn sie von einem TriggerPAD ausgelöst werden, das Sie mit der **TRIGGER-**Taste frei einem bestimmten Pad zuweisen können. Normalerweise entspricht das TriggerPAD entweder dem Kick oder der Snare.

Um ein TriggerPAD auszuwählen, drücke zunächst die **TRIGGER** -Taste auf der AUTO-Seite. Wähle dann wie gewohnt das Pad mit einer leichten Berührung aus. Stelle dann mit den + und - Tasten den angezeigten Wert auf „2“ ein.

Um die BPM des Musters einzustellen, müssen Sie entweder einen BPM-Wert mit der **BPM** -Taste zuweisen oder die BPM „on the fly“ einstellen, indem Sie einen „Count-In“ auf einem speziellen COUNT-IN-Pad ausführen.

Um ein COUNT-IN-Pad auszuwählen und damit physisch ein „Count-In“ auszuführen, drücke die **TRIGGER-** Taste und wähle das Pad mit einer leichten Berührung aus. Dann benutze die + und - Tasten und setze den angezeigten Wert auf „1“

Um stattdessen einen festen BPM festzulegen, lesen Sie den Abschnitt „Worauf beziehen sich **REPEAT** und **BPM** im KIT-Bildschirm?“

Zusammenfassend :

1. Weisen Sie den Groove-Assist-Tracks TRACK1 und ggf. TRACK2 das Beat-Pattern mit den Tasten **TRACK1** und **TRACK2** zu.
2. **Weisen Sie den Spuren mit der Taste INSTRUMENT** ein Instrument zu und regeln Sie ggf. Lautstärke, Empfindlichkeit und Reaktionskurve mit den entsprechenden Tasten auf der HOME-Seite
3. Weisen Sie die Groove-Assist-TriggerPAD- und COUNT-IN-Pads mit der **TRIGGER-** Taste zu: Drücken Sie das COUNT-IN-Pad und weisen Sie einen TRIGGER-Wert von „1“ zu. Drücken Sie das TriggerPAD und weisen Sie einen TRIGGER-Wert von „2“ zu.

Es besteht auch die Möglichkeit, dem TriggerPAD statt „2“ den Wert „3“ zuzuweisen. (Mehr hierzu finden Sie im Abschnitt „Wie stelle ich Trigger Pad und Count-In Pad ein?“).

Nun ist alles bereit !

Zu Beginn jedes neuen Songs, der die Funktion GROOVE-ASSIST verwendet, muss zunächst der **RESET-Fußschalter für ca. 2 Sekunden gedrückt gehalten werden, damit die BPM** vom folgenden Einzähler übernommen werden können, andernfalls wird die **BPM** des vorherigen Songs verwendet.

Anschließend führst Du den „Count-in“ auf dem von Dir ausgewählten Pad aus (ggf. schon während Du das Intro spielst) und sobald Du das erste Mal auf das als Trigger ausgewählte Pad (mit der Nummer 2) tippst, startet das Hi-Hat-Pattern und spielt die eingestellte Anzahl Takte (meist nur einen).

Wenn beispielsweise das Triggerpad dem Pad mit Kickdrum-Sound entspricht, wird jedes Mal, wenn auf dem ersten Beat ein Schlag erkannt wird, auch ein Hi-Hat-Takt gespielt.

Um den GROOVE-ASSIST-Sound während eines Songs vorübergehend anzuhalten, drücken Sie den **PAUSE - Fußschalter** auf der Floordrum. Durch erneutes Drücken des Fußschalters wird der Groove-Assist-Sound ab dem nächsten Takt wieder aktiviert. Drücken Sie daher unbedingt vor dem nächsten Takt den **PAUSE - Fußschalter** .

Der PAUSE-FUSSSCHALTER kann auf zwei verschiedene Weisen funktionieren:

Kurz drücken: Bei einem normalen kurzen Druck pausiert die Hi-Hat (oder jedes andere zugewiesene Instrument) für den Rest des aktuellen Takts und setzt automatisch am Anfang des nächsten fort. Wenn Sie beispielsweise bei Schlag 3 PAUSE drücken, wird das Instrument für die letzten beiden Schläge stummgeschaltet und startet beim **folgenden Schlag 1** neu. Diese Funktion ist für das Erstellen von Stopps und Pausen während eines Songs gedacht.

Longpress: Mit einem längeren Druck auf den Pause-Fußschalter (1,5 Sekunden) stoppst du die Groove Assist-Funktion komplett. Mit einem kurzen Druck während des Spielens kannst du sie ganz einfach wieder aufnehmen. So kannst du das unterstützte Instrument für ganze Abschnitte eines Songs stummschalten und mühelos wieder starten, ohne den Rhythmus während deiner Performance zu verlieren.

Worauf beziehen sich REPEAT und BPM auf der HOME-seite?

Seit Sie im Besitz des neuen FLOORDRUM EVO sind, haben Sie nun die Möglichkeit, von einem hochmodernen integrierten Halbautomatismus der GROOVE-ASSIST-Funktion zu profitieren, der vor allem dazu dient, das Spielen der HI-HAT und von Instrumenten wie Shakern oder Tambourin zu erleichtern.

Alle Einstellungen, die sich auf diese neue Funktionalität beziehen, sind auf der AUTO-Seite dieser App gruppiert, mit Ausnahme von REPEAT und BPM, die speziell mit jedem KIT verknüpft sind.

WIEDERHOLEN

Mit der **REPEAT** -Taste können Sie einstellen, wie viele Takte des Groove-Assists ab dem letzten erkannten Kick gespielt werden sollen.

NULL bedeutet, dass die automatische Wiedergabe beendet wird, wenn am Ende des gespielten Takts im ersten Takt des neuen Takts kein Trigger erkannt wird. Dieses Verhalten ist sehr praktisch für Pausen und Enden des Songs.

EINS bedeutet, dass, wenn ein Trigger auch während des Takts erkannt wird, die Sequenz einmal wiederholt wird, auch wenn im ersten Takt kein Schlag erfolgt. Dadurch können Sie virtuosere Muster zwischen Kick und Snare erstellen, ohne unbedingt einen Kick auf den ersten Schlag setzen zu müssen.

Dies bedeutet, dass selbst wenn auf Schlag 3 oder 4 ein Kick erkannt wird (wenn der Kick als Triggerpad gewählt ist), im nächsten Takt die unterstützte Hihat gespielt wird.

Mit ZWEI, DREI, VIER usw. wird die hier eingestellte Anzahl an Takte durchgeführt.

BPM

Mit der **BPM**- Taste können Sie einen festen BPM-Wert zusammen mit den Kit-Einstellungen festlegen und speichern.

Standardmäßig ist dieser Wert auf Null gesetzt.

Wenn der Wert bei Null bleibt, müssen Sie wie üblich einen Count-In ausführen. Wenn jedoch ein BPM-Wert ungleich Null eingestellt ist, ist der Count-In nicht erforderlich, da der BPM-Wert bereits festgelegt wurde.

Mit diesem Ansatz ließe sich eine personalisierte Playlist erstellen, in der jedem Song bereits ein bestimmtes KIT mit fester BPM zugeordnet ist. (Dafür stehen 60 Kits zur Verfügung.)

In diesem Fall könnten die MIDI-Funktionen, mit denen Sie ein Floordrum-Kit aus Anwendungen wie OnSong, Setlistmaker usw. auswählen können, sehr hilfreich sein. Die BPM des Songs werden automatisch eingestellt, indem Sie einfach den Song in der Anwendung auswählen.

Wie stelle ich Trigger Pad und Count-In Pad ein?

Mit der **TRIGGER** -Taste greifen Sie auf den Abschnitt zu, der den Einstellungen der Pads gewidmet ist, die für das Auslösen der Sequenz und die Ausführung des Count-Ins verantwortlich sind.

Weisen Sie den Pads hierfür einfach Nummern zu.

- Nummer „1“: EINZÄHLEN (Count-in)
- Nummer „2“: TriggerPad für die beiden Spuren kombiniert
- Nummer „3“ : TriggerPad für die beiden getrennten Spuren

Es darf nur ein Pad für den Count-In und eines für den Trigger eingestellt werden (sonst ist nur das Pad mit der niedrigsten Nummer gültig).

Was bedeutet „TriggerPad für die beiden getrennten Tracks“?

Wenn beide Tracks aktiviert sind und Sie die Nummer „2“ als TriggerPAD zuweisen, werden die Spuren beim Auslösen gleichzeitig abgespielt. In diesem Fall fungiert der Reset-Fußschalter bei kurzem Drücken auch als Stummschalttaste für Spur 2.

Wenn beide Spuren aktiviert sind und Sie als Trigger-PAD die Nummer „3“ zuweisen, werden die Spuren beim Auslösen nicht gleichzeitig abgespielt. In diesem Fall können Sie durch kurzes Drücken des Reset-Fußschalters zwischen den beiden Spuren wechseln.

Durch langes Drücken von etwa 2 Sekunden wird der BPM zurückgesetzt, um ein neues Lied abzuspielen, während durch normales/kurzes Drücken von einem Titel zum anderen gewechselt wird.

Diese Funktion ist für den Wechsel von einer geschlossenen HI-Hat zu einem Ride gedacht , kann aber auch kreativ mit anderen Sounds verwendet werden. Wenn Sie den FussSchalter drücken, ändert sich die Spur nicht sofort, sondern es wird gewartet, bis der aktuelle Takt beendet ist. Der Wechsel erfolgt zu Beginn des nächsten Takts, wobei von der ersten Spur zur zweiten gewechselt wird und mit einem weiteren Drücken wieder zurück zur ersten.

Wozu dient der RESET-Fußschalter?

Der RESET-Fußschalter wird in der GROOVE-ASSIST-Funktion verwendet:

- Durch langes Drücken von ca. 2 Sekunden wird der GROOVE-ASSIST BPM zurückgesetzt, um ein neues Lied abzuspielen
- Mit einem kurzen Druck: Wenn zwei Tracks einem TriggerPAD ein TRIGGER-Wert von „3“ zugewiesen wurde (Toggle-Tracks), können Sie durch kurzes Drücken des Reset-Fußschalters zwischen den beiden Tracks wechseln oder Track2 stummschalten, wenn dem TriggerPAD ein TRIGGER-Wert von „2“ zugewiesen wurde (Combined-Tracks).

Kann ich völlig neue Muster erstellen oder die vorhandenen bearbeiten?

Die meisten grundlegenden Patterns sind bereits in unserer Standardsammlung vorhanden. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, nach Belieben neue Patterns zu erstellen oder vorhandene Patterns zu ändern. Diese können auch beliebig benannt werden. Zu diesem Zweck finden Sie auf der rechten Seite des Bildschirms sämtliche Funktionen zur Musterbearbeitung.



Über die Taste „**PATTERN**“ erhalten Sie Zugriff auf die Liste aller Muster in der Sammlung. Es dient nicht der Zuweisung eines Musters zu den Spuren, sondern nur zu deren Anzeige und möglichen Änderungen mithilfe der anderen Tasten in diesem Abschnitt.

- **NAME:**

Wie Sie sich vorstellen können, wird es verwendet, um dem ausgewählten Muster einen neuen Namen zuzuweisen oder ihm einen neuen Namen zuzuweisen. Durch Drücken dieser Taste wird der Textbearbeitungs-bildschirm geöffnet. Nachdem Sie den neuen Namen eingegeben haben, bestätigen Sie mit dem Häkchen auf der Tastatur und schließen Sie ab, indem Sie erneut die Taste NAME drücken.

- **BEAT-LAUTSTÄRKE:**

Dies ist die wichtigste Taste im Abschnitt zur Musterbearbeitung. Die Takte sind in Sechzehntel unterteilt. Dies bedeutet, dass ein 4/4-Takt aus 16 Schlägen von 1/16 besteht. Jedem Schlag kann eine bestimmte Lautstärke zugewiesen oder mit der Zahl Null vollständig stummgeschaltet werden. Wenn Sie die Taste drücken, befinden Sie sich im ersten zu ändernden Takt und mit jedem Drücken rücken Sie um ein Sechzehntel vor. Weisen Sie dann jedem Takt einen Wert zu, wobei Sie Akzente (höhere Lautstärken) und hellere Schläge (sehr niedrige Zahlen) berücksichtigen. Es ist ratsam, sich vor dem Erstellen eines neuen Musters an einem auf Papier geschriebenen Muster zu orientieren.

Hier ist ein Beispiel für eine auszufüllende Vorlage:

	One i and a				Two i and a				Three i and a				Four i and a			
VOLUME																
PROBABILITY																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

	One i and a				Two i and a				Three i and a				Four i and a			
VOLUME																
PROBABILITY																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

	One i and a				Two i and a				Three i and a				Four i and a			
VOLUME																
PROBABILITY																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

	One i and a				Two i and a				Three i and a				Four i and a			
VOLUME																
PROBABILITY																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Wie Sie sehen, gibt es auch den **PROBABILITY** -Wert, der normalerweise 100 betragen sollte. Dieser Wert hat eine doppelte Funktion.

1-st Wie der Name schon sagt, gibt es eine Wahrscheinlichkeit für den Schlag an. Bei einem niedrigen Wert wird er selten ausgeführt, bei einem hohen Wert oft und bei einem Wert von 100 immer.

2. Wenn Sie diesen Wert auf Null setzen, wird das Ende des Musters bestimmt. Das bedeutet, wenn Takt 13 auf 0 gesetzt ist, ist das Muster nur 12/16 oder besser noch 6/8. In einem 2/4-Muster wird der PROBABILITY-Wert daher in Takt 9 auf 0 gesetzt.

MUSTER KOPIEREN & SPERREN

So kopieren und sperren Sie ein Pattern: So wie Sie die einzelnen Drumkits schützen und kopieren können, geht das auch mit Patterns. Wenn Sie ein Pattern kopieren, verwandelt sich die Taste anschließend in „Paste Pattern“ und gibt das kopierte Pattern an seiner neuen Position frei. (Achtung, die neue Position wird überschrieben)

Wozu dienen TOLERANZ und HUMANIZE ?

Der **TOLERANZ**- Wert beeinflusst die Präzision des Triggerpad-Erkennungsfilters.

Ein hoher Wert lässt größere BPM-Variationen zu, kann aber zu plötzlichen Tempoänderungen durch unregelmäßige rhythmische Figuren auf dem Triggerpad führen (beispielsweise Doppelschläge auf die Kick-Drum).

Ein sehr niedriger Wert hat den umgekehrten Effekt. Er erlaubt langsamere Tempowechsel, bietet aber mehr Freiheit zum Improvisieren, ohne den Algorithmus zu verwirren. Einfach ausgedrückt: Sie passen den Grad der Tempovariation an, der während der Ausführung toleriert wird.

Die Taste „**HUMANIZE**“ ermöglicht eine zufällige Variation, indem sie auf die Lautstärke der einzelnen Beats einwirkt und so ein menschlicheres und daher weniger roboterhaftes Verhalten simuliert.

Wofür wird die SWING -Taste verwendet?

Mit der SWING-Funktion können Sie den Swing-Grad des ausgewählten Musters anpassen. Ein subtiler Swing kann dazu führen, dass sich das Muster weniger mechanisch und menschlicher anfühlt. Wenn Sie den Swing erhöhen, bewegt es sich in den Shuffle- und Jazz-Swing-Bereich.

Experimentieren Sie mit diesem Parameter, um ein vorhandenes Muster zu veraendern und ihm bei Bedarf ein Swing-Feeling zu verleihen. Durch Drücken der **SWING** -Taste stellen Sie den Swing-Wert zwischen 0 (min.) und 50 (max.) ein, während Sie durch langes Drücken der SWING-Taste wählen, ob der Swing auf 1/8-Noten oder 1/16-Noten angewendet wird.

Gibt es einen PC-Editor, um die Einstellungen für Floordrum-Kit und Muster einfacher anzuzeigen und zu bearbeiten?

Die Antwort ist **JA** !

Ein PC-Editor (auf den auch auf Mobilgeräten zugegriffen werden kann) ist als **Web-App** unter diesem Link verfügbar:

"www.floordrum.com/editor" für Floordrum-Kits und

„www.floordrum.com/patterns“ für Floordrum-Muster.

Hinweis: *Diese Web-App befindet sich noch in der Entwicklung. Informationen zum Fortschritt und zur Verwendung sind unter demselben Link verfügbar.*

Der PC-Editor liest die Floordrum EVO-Einstellungen aus den Floordrum-Backup-Dateien, die auf der microSD-Karte der Floordrum enthalten sind.

Beachten Sie, dass NUR das Modell FLOORDRUM EVO und andere neuere Floordrum-Modelle mit einem SD-Speicherkartensteckplatz ausgestattet sind .

Um die neuesten Einstellungen mit dem PC-Editor zu bearbeiten, müssen Sie ZUERST eine aktualisierte Sicherungsdatei erstellen, indem Sie die Taste **BACKUP in der FLOORDRUM EVO-App drücken. Dadurch werden Ihre Floordrum-Einstellungen in zwei Dateien auf der SD-Karte gespeichert** : „kitSettings.txt“ und „patternSettings.txt“. Beachten Sie, dass Sie auf der SD-Karte auch ältere Backups finden, jeweils als Datei mit dem Erstellungszeitstempel. Sie können diese auch mit dem PC-Editor anzeigen und bearbeiten.

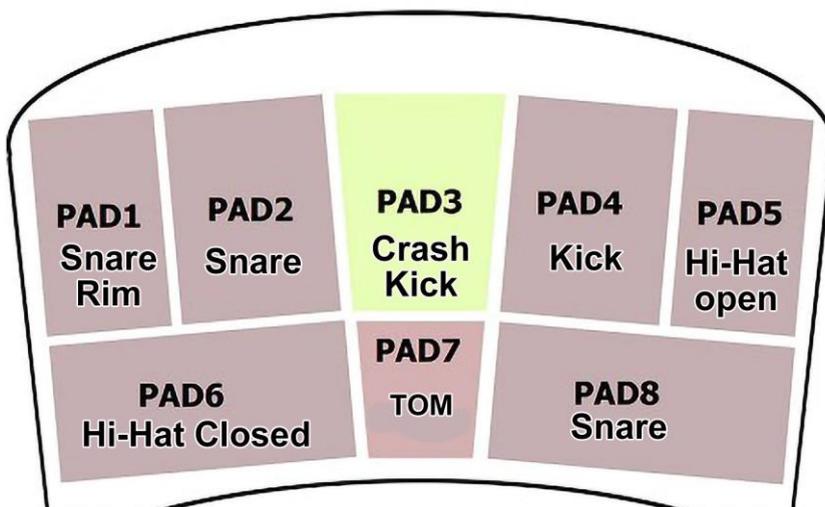
Öffnen Sie entweder den PC-Kit-Editor oder den PC-Mustereditor über die oben stehenden Links, wählen Sie die zu bearbeitende Datei von Ihrer Micro-SD-Karte aus und folgen Sie den Anweisungen in den Hilfemenüs des Editors.

Nachdem Sie Ihre Änderungen bearbeitet und gespeichert haben, legen Sie die SD-Karte erneut in die Floordrum ein und drücken Sie die app-Taste „**RESET**“ der FLOORDRUM EVO-App . Dadurch werden die Einstellungen (sowohl alle bearbeiteten Kits als auch die Mustereinstellungen) von der SD-Karte in den internen Speicher der Floordrum übertragen und sind sofort verfügbar.

Konfigurationen für die 15 vorkonfigurierten Kits

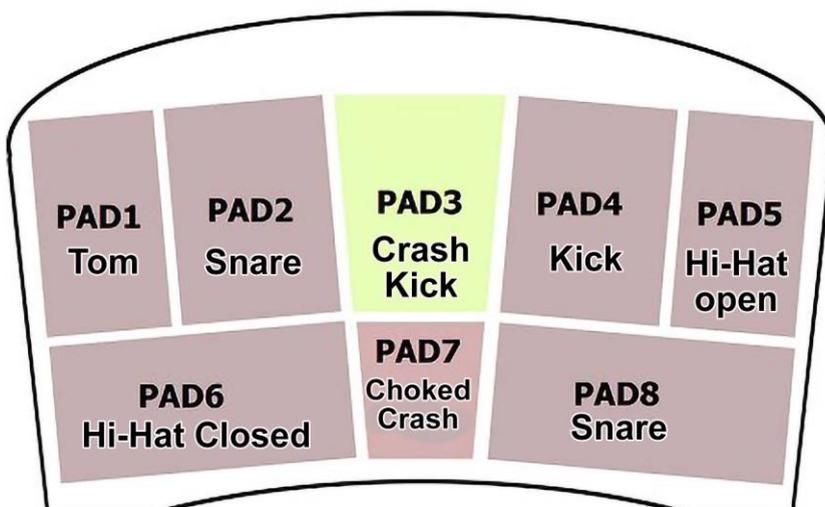
Die Zuordnung der Instrumente zu den ersten 15 vorkonfigurierten Kits ist in den folgenden Bildern beschrieben. Von Kit 16 bis 60 entsprechen alle Kits dem ersten Standard Kit und können von Ihnen selbst modifiziert werden.

KIT 01 STANDARD KIT



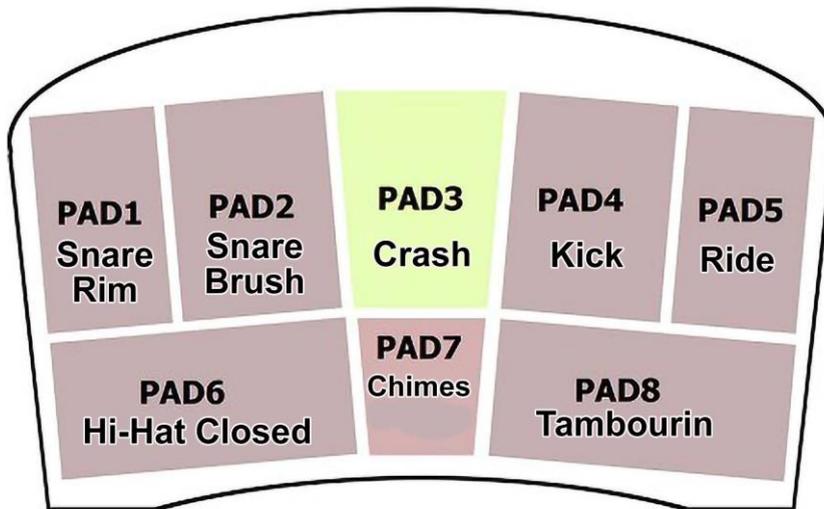
Use the second Snare for fills , Flams and double strocks
The Tom on Pad 7 is usefull for little fills

KIT 02 ROCK KIT



Use the second Snare for fills , Flams and double strocks
The Tom on Pad 1 is usefull for little fills

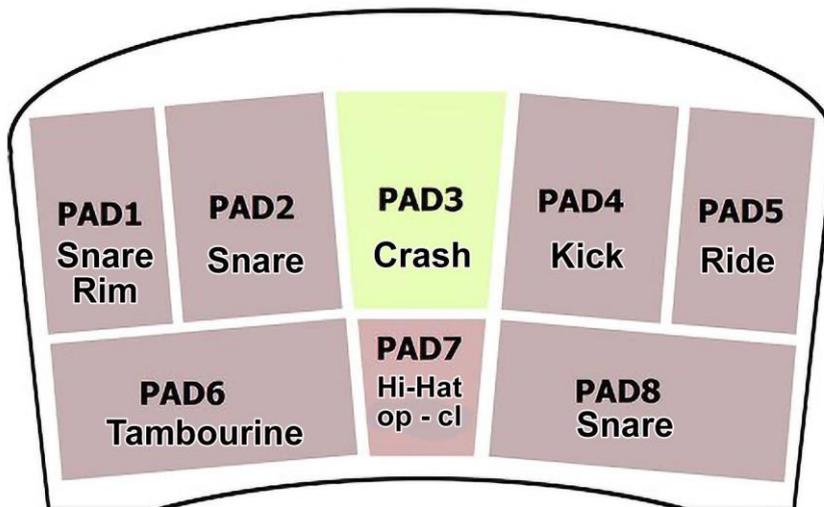
KIT 03 SOFT KIT



Use the Chimes for breaks and endings and to give some extra colour

KIT 04 STANDARD EVO KIT

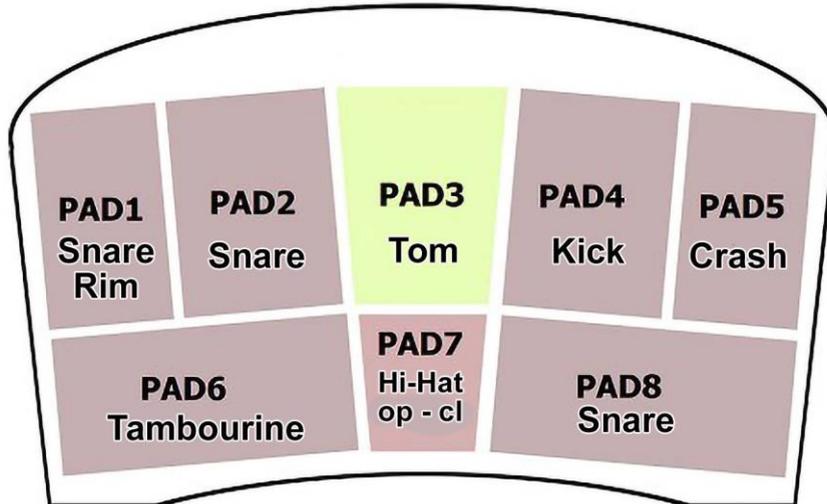
Assisted Hi-Hat triggered by Kick on Pad 4
Count-In on Pad 6 - Reset Switch to change to Ride



First Kit with Assisted HiHat - Doubled Snare for fills
Hi-hat that auto closes on Pad 7

KIT 05 CREATIVE EVO KIT

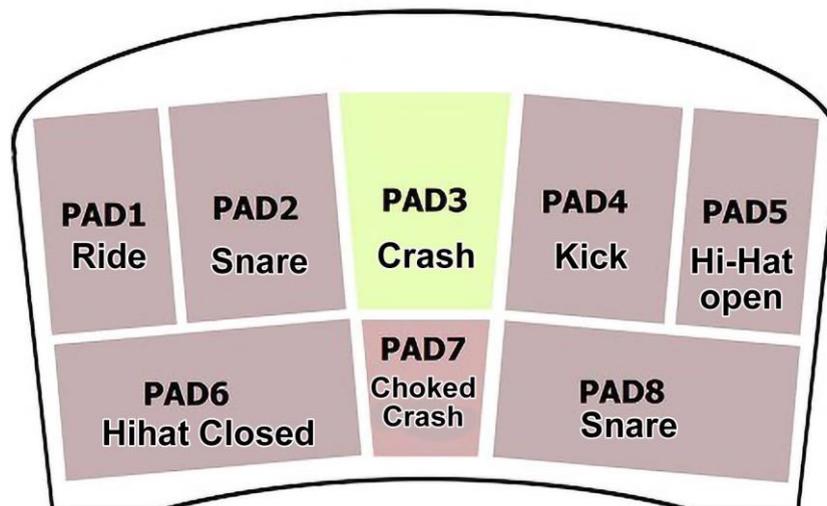
Assisted Hi-Hat triggered by SNARE on Pad 2
Count-In on Pad 6 - Reset Switch to change to Ride



HiHat triggered by Snare convenient for stops inside the measure -
Doubled Snare for fills and Hihat that auto closes on Pad 7

KIT 06 SHUFFLE EVO KIT

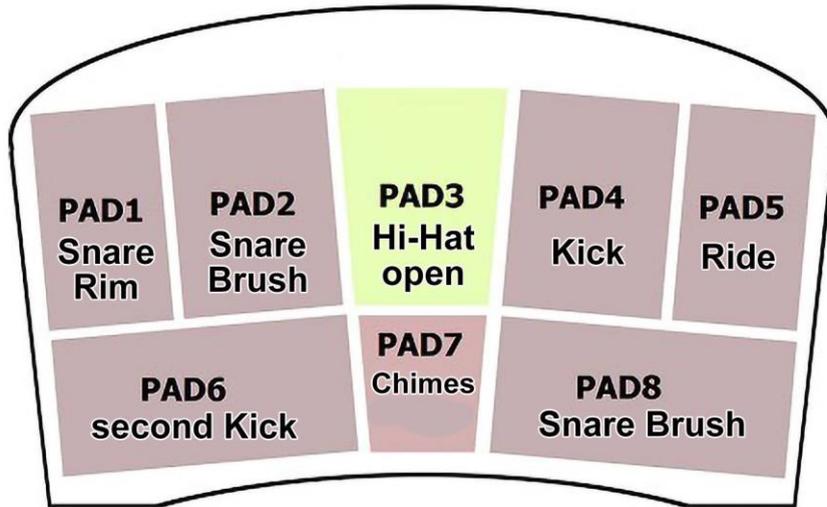
Assisted Hi-Hat triggered by SNARE on Pad 2
Count-In on Pad 6 - Reset Switch to change to Ride



Having the HiHat triggered by Snare convenient for stops inside the measure -
Doubled Snare for fills and Choked Crash on Pad 7 for Stops

KIT 07 12/8 BALLADE EVO KIT

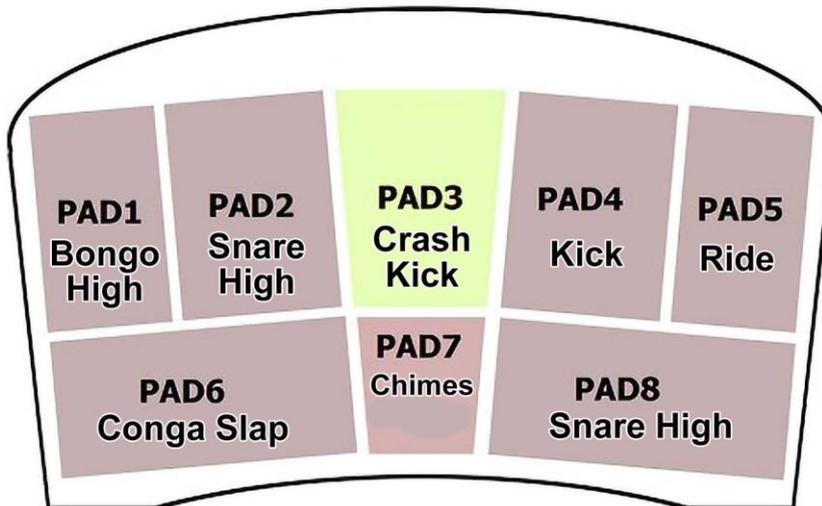
Assisted Hi-Hat triggered by Kick on Pad 4
Count-In on Pad 6 - Reset Switch to change to Ride



Standard slow 12/8 songs with soft snare
Second Kick for fast double hits and triplets

KIT 08 REGGAE EVO KIT

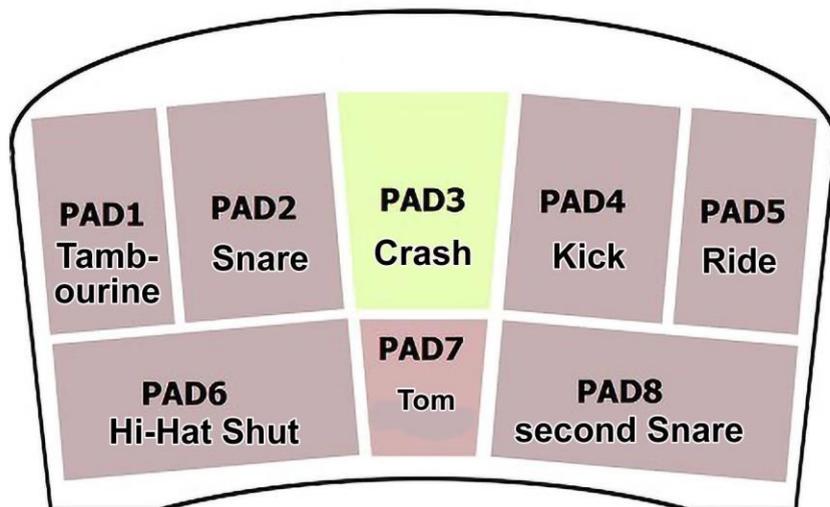
Assisted upBeat Hi-Hat triggered by Kick on Pad 4
Count-In on Pad 6 - Reset Switch to Pause Rim Track



Steppers REGGAE with Hihat on Track 1 and syncopated Rim Stick on Track 2
Snares are High tuned + percussion sounds Reset Footswitch to mute Track 2

KIT 09 HONKY TONK WOMEN

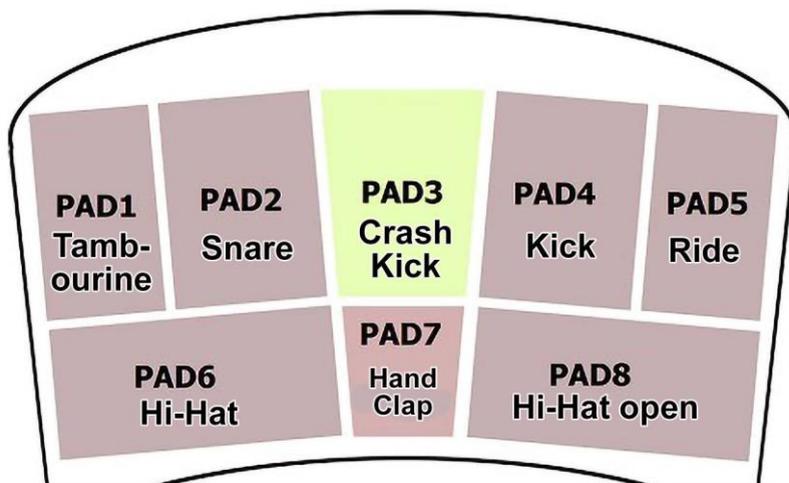
Assisted Hi-Hat and Cowbell triggered by Kick on Pad 4
No Count in - Reset Switch to Pause COW BELL



Fixed BPM for original Tempo - Cowbell can be muted with Reset Footswitch
Second Snare for Fills

KIT 10 TAMBOURINE EVO KIT

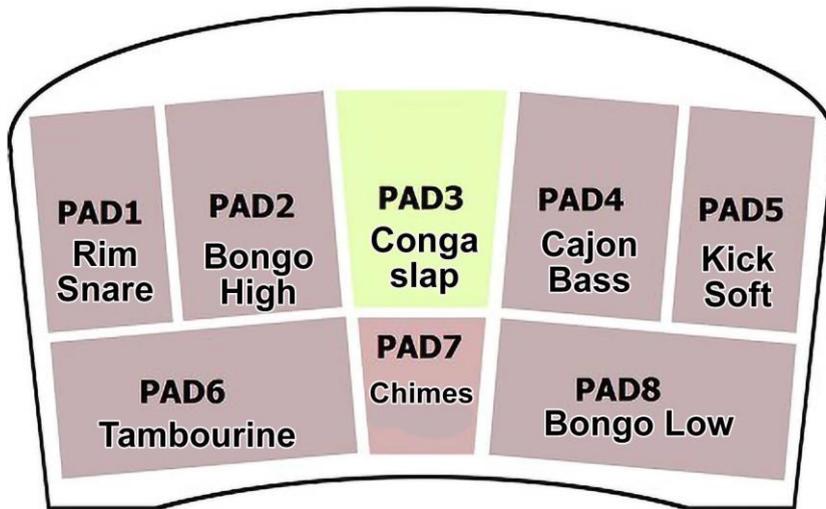
Assisted Tambourine triggered by Kick on Pad 4
Reset Switch to Pause Tambourine in 16 th



2 Tambourin Sounds combined - Use Reset switch to mute Track 2
Hand Clap for extra Groove on Pad 7

KIT 11 Percussion EVO KIT

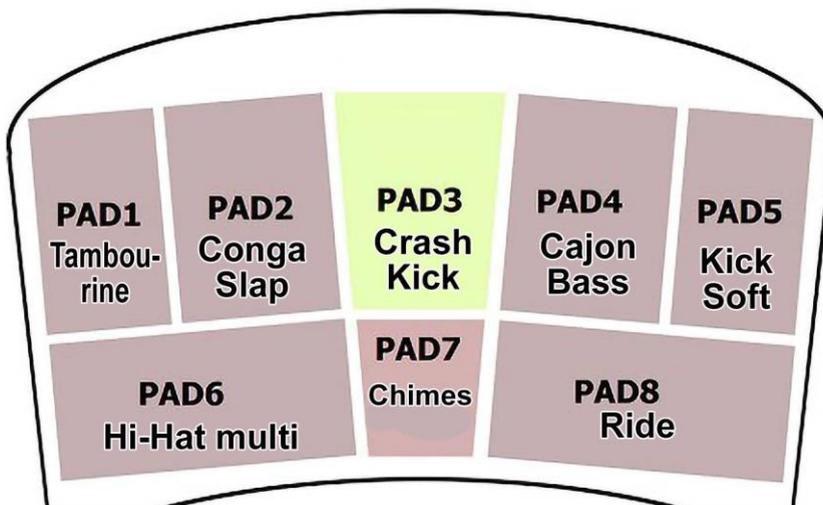
Assisted Low Bongo on Track1 with Sand Shaker on Track2
Reset Switch to Pause Shaker



Combine your playing with the Auto low Bongo
the high Bongo has to be played

KIT 12 CONGA EVO KIT

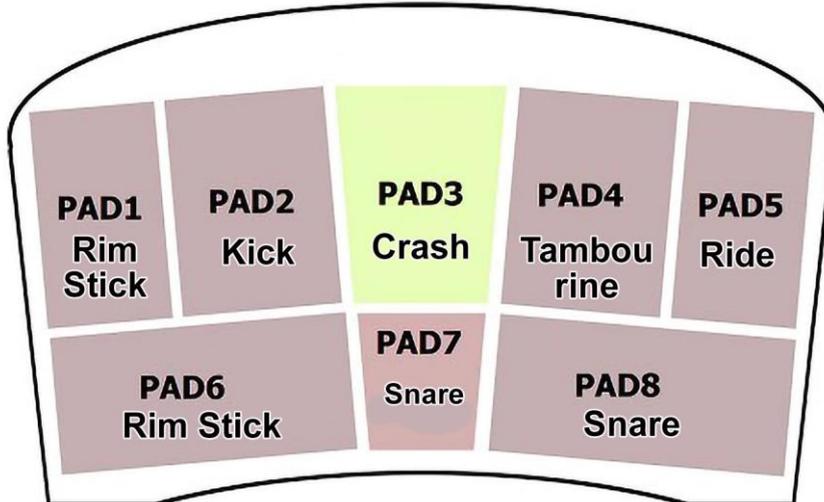
Assisted Low Conga sound on Track1
Combine with Cajon Bass and Slap



For songs like Hotel California or other similar Grooves
Combine your Playing with the assisted Low Conga groove

KIT 13 ONE DROP REGGAE

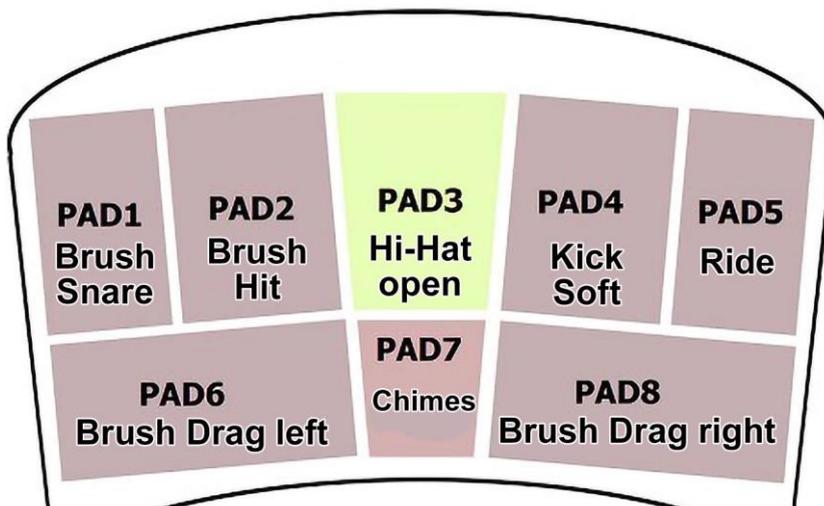
Assisted Hi-Hat on upbeats and syncopated Rimstick triggered by Pad 4
Reset Switch to Pause the Rimstick on Track 2



The Kick is on pad 2 ment to play on beat 3 combined with the Rimstick
On beat One there should be no kick only a very low tambourin or hihat
on Pads 7 and 8 two very high tuned snares to play some classic reggae fills

KIT 14 Jazz Walz

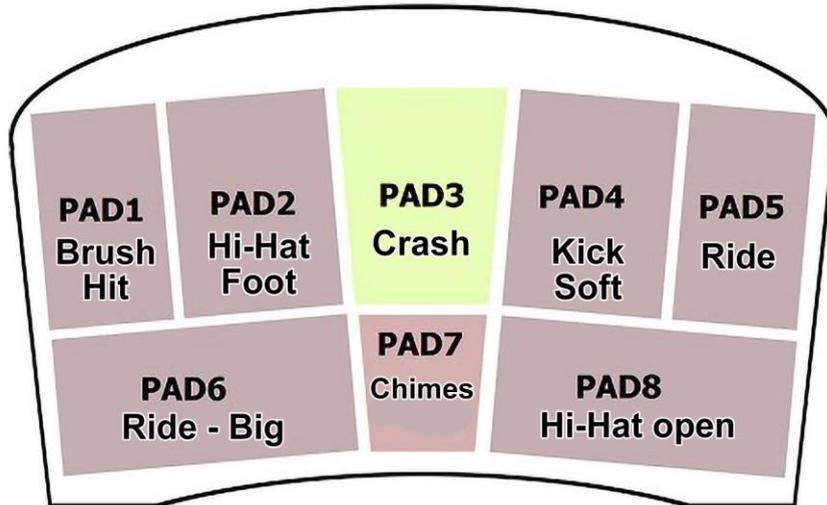
Kit based on Brush Snare sounds to be played Manually or
in combination with assisted Hihat or Ride in 6/8 swing



on Pad 1 and 2 variations of the snare hit with brushes
On Pad 6 & 8 Brushes Dragged on Snare with 2 different sounds
on Track 1 Hihat and Track 2 a Ride with 6/8 jazz swing pattern

KIT 15 Jazz Swing

Kit based on Brush Snare sounds to be played Assisted
Virtual Tracks with Brush drag to simulate the Brush Drag on a Snare



Swing-Pattern with Brush-Drag played by the Groove Assist on track 1 & 2
On Pad 2 closing sound of the Hihat on Pad 1 a soft Snare Brush hit.
Big Ride, Chimes and open Hi-hat to enrich and complete the Groove on the heel Pads
