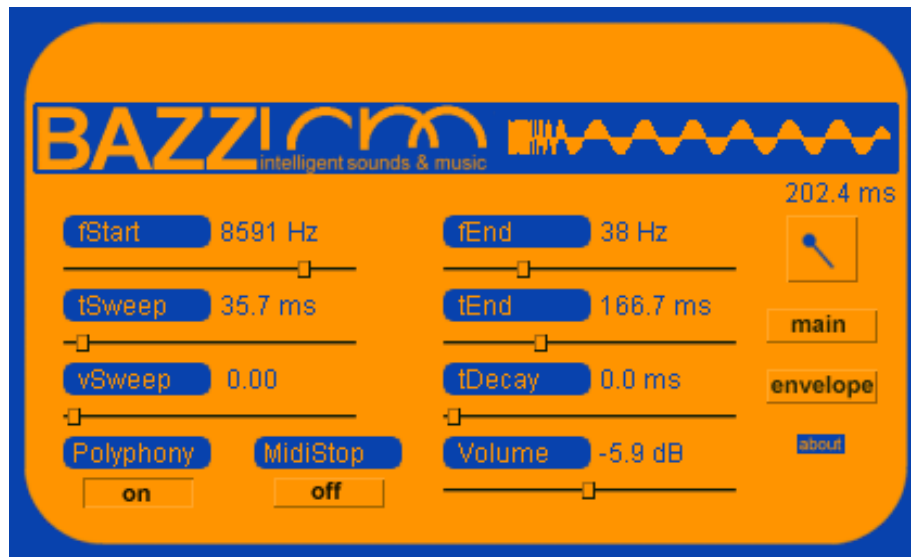


# BazzISM2 Manual

Eine schnelle Folge von Klängen wird vom menschlichen Ohr als gleichzeitig wahrgenommen. BazzISM2 erzeugt auf diese Weise einen Bass Kick durch einen kurzen Sinus Sweep.

Die Parameter:

Main Page



fStart:

Die Startfrequenz und damit höchste Frequenz des Sweeps

fEnd:

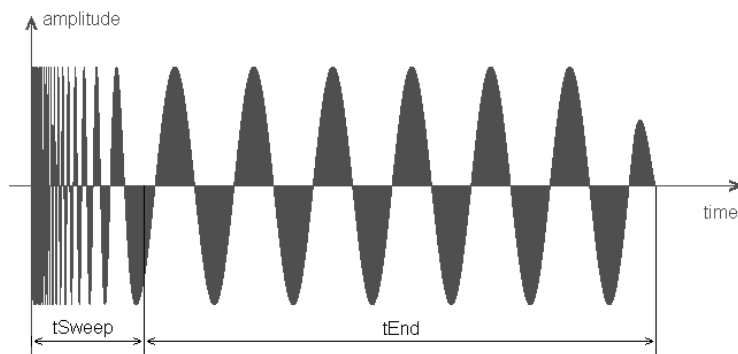
Die Endfrequenz des Sweeps, diese Frequenz wird auch während der Zeit tEnd ausgespielt.

tSweep:

Die Dauer des Sweeps.

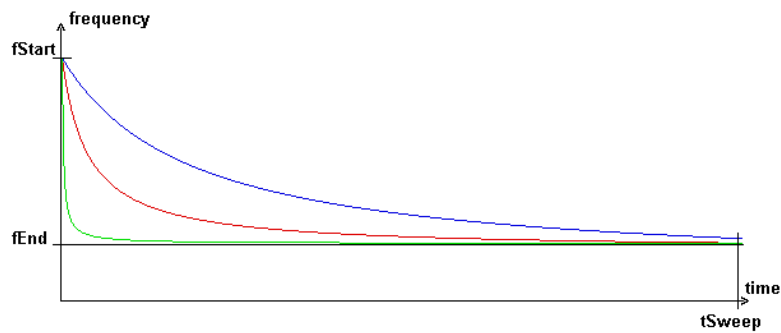
tEnd:

Dauer des Ausschwingens auf der letzten Frequenz fEnd.



vSweep:

Die Geschwindigkeit mit der sich die Frequenz während des Sweeps ändert:



tDecay:

Ausblendzeit.

Volume:

Gesamtlautstärke

Polyphony:

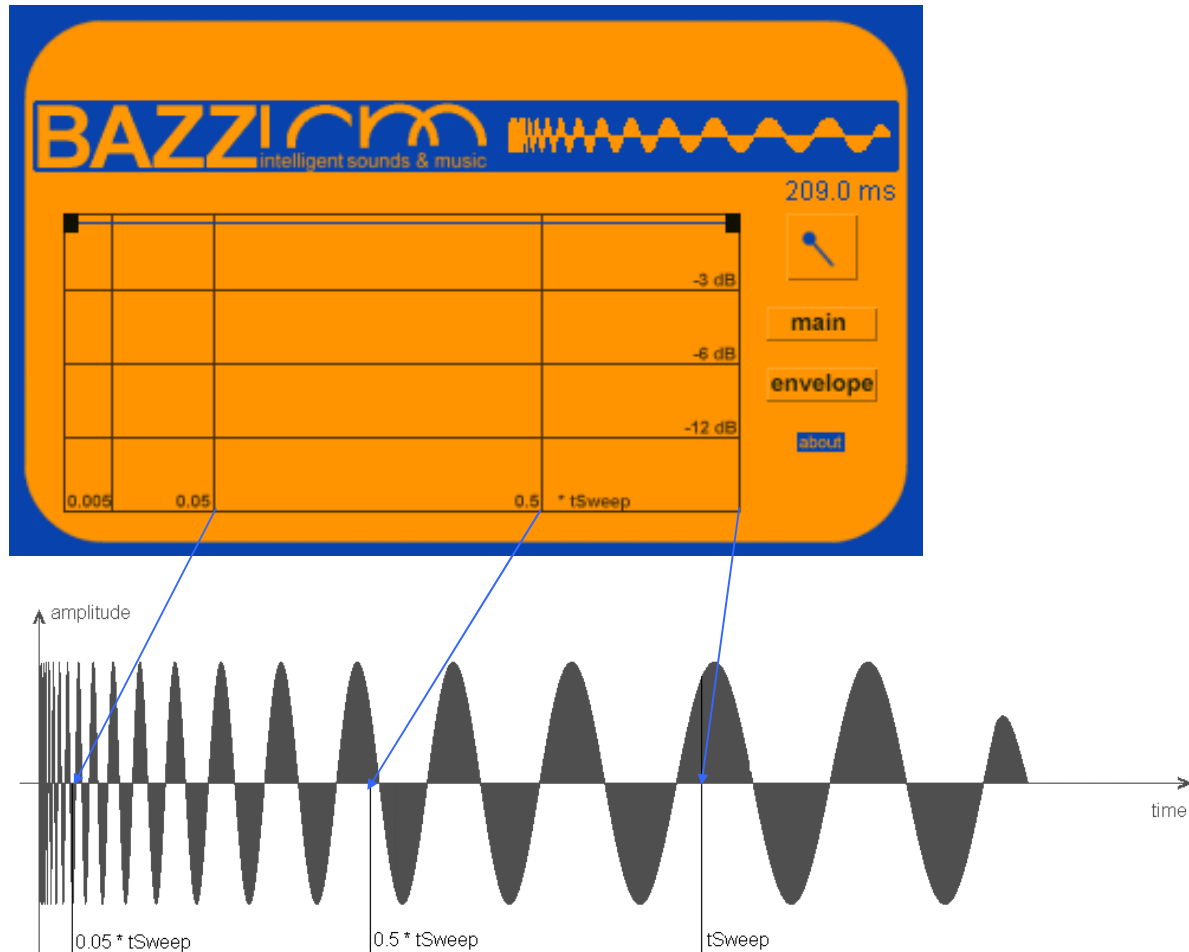
Ist die Polyphonie aktiviert, werden zeitlich überlappende Bass Kicks parallel ausgespielt. Ist sie deaktiviert, so endet ein Bass Kick, wenn der nächste gestartet wird.

MidiStop:

Ist MidiStop aktiv, so wird der Bass Kick durch Midi Off unterbrochen. Ansonsten wird er immer in voller Länge ausgespielt.

## Envelope Page

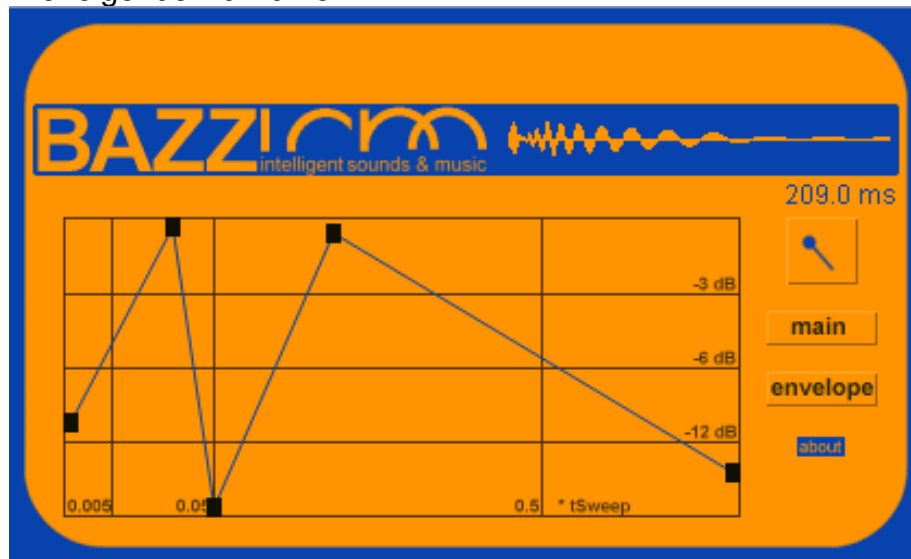
Wer sich seine Basskicks bisher nach dem *infected kickdrum tutorial* gebaut hat, musste anschließend einen Equalizer benutzen um dem Sound eine Hüllkurve zu geben. Hier wird direkt eine Hüllkurve eingesetzt.



Die Hüllkurve liegt über der Sweepzeit ( $t_{\text{Sweep}}$ ), der rechte Regler bestimmt auch die (konstante) Lautstärke der Ausklingzeit  $t_{\text{End}}$ . Zusätzliche Regler (bis zu acht) erhält man per Doppelklick. Zieht man einen Regler aus dem Hüllkurvenbereich, so wird er entfernt.

Die Hüllkurve ist in der Zeit logarithmisch aufgeteilt, so daß die hohen Frequenzen genauer geregelt werden können.

Die folgende Hüllkurve



erzeugt diese Wellenform aus der Kurve oben:

