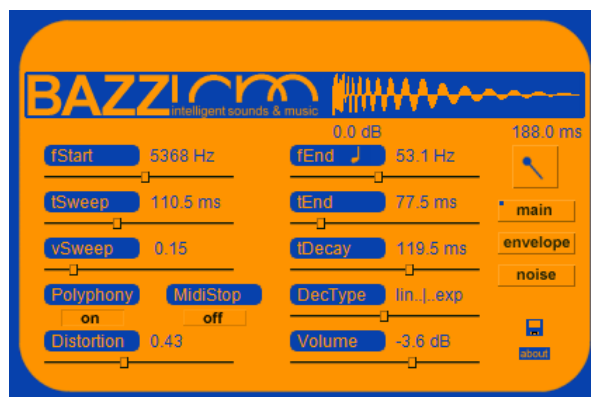


## BazzISM Benutzerhandbuch

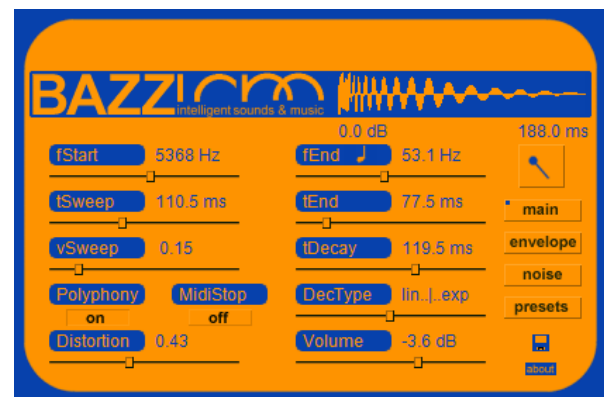
Eine schnelle Folge von Klängen wird vom menschlichen Ohr als gleichzeitig wahrgenommen. BazzISM2 erzeugt auf diese Weise einen Bass Kick durch einen kurzen Sinus Sweep.

## Die Parameter:

### Main Page



VST2



AU & VST3


### fStart:

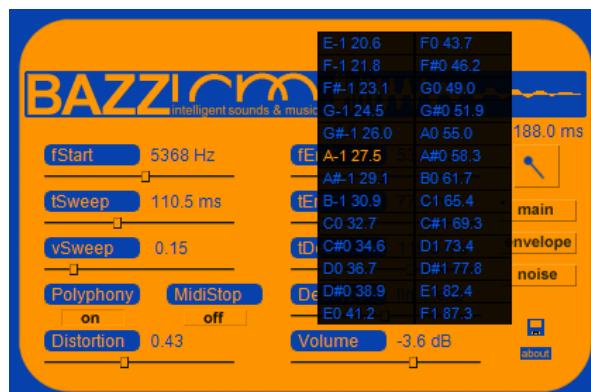
Die Startfrequenz und damit höchste Frequenz des Sweeps

### fEnd:

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

Für C-2 bis F1 spielt BazzISM die Midi Tonhöhe statt fEnd.

Ein Klick auf das fEnd Notensymbol  öffnet das Noten Menü um den Kick Sound für Midi Noten oberhalb F1 genau zu stimmen:

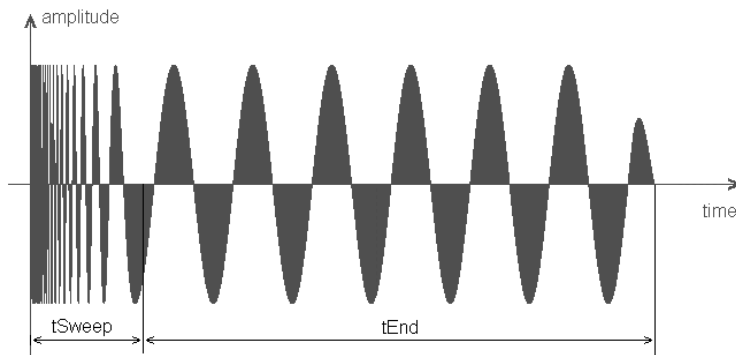


**tSweep:**

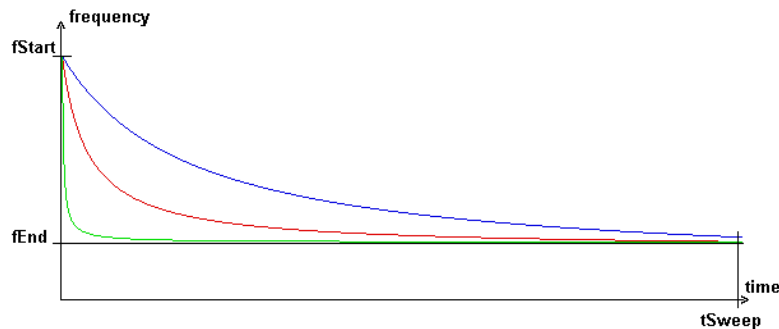
Die Dauer des Sweeps.

**tEnd:**

Dauer des Ausschwingens auf der letzten Frequenz fEnd.

**vSweep:**

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



blau = kleines vSweep, grün = grosses vSweep

**tDecay:**

Ausblendzeit = 0 ... tSweep + tEnd

**Volume:**

Gesamtlautstärke der Sinuswelle.

**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.

**DecType:**

Decay Typ von linear bis exponentiell.

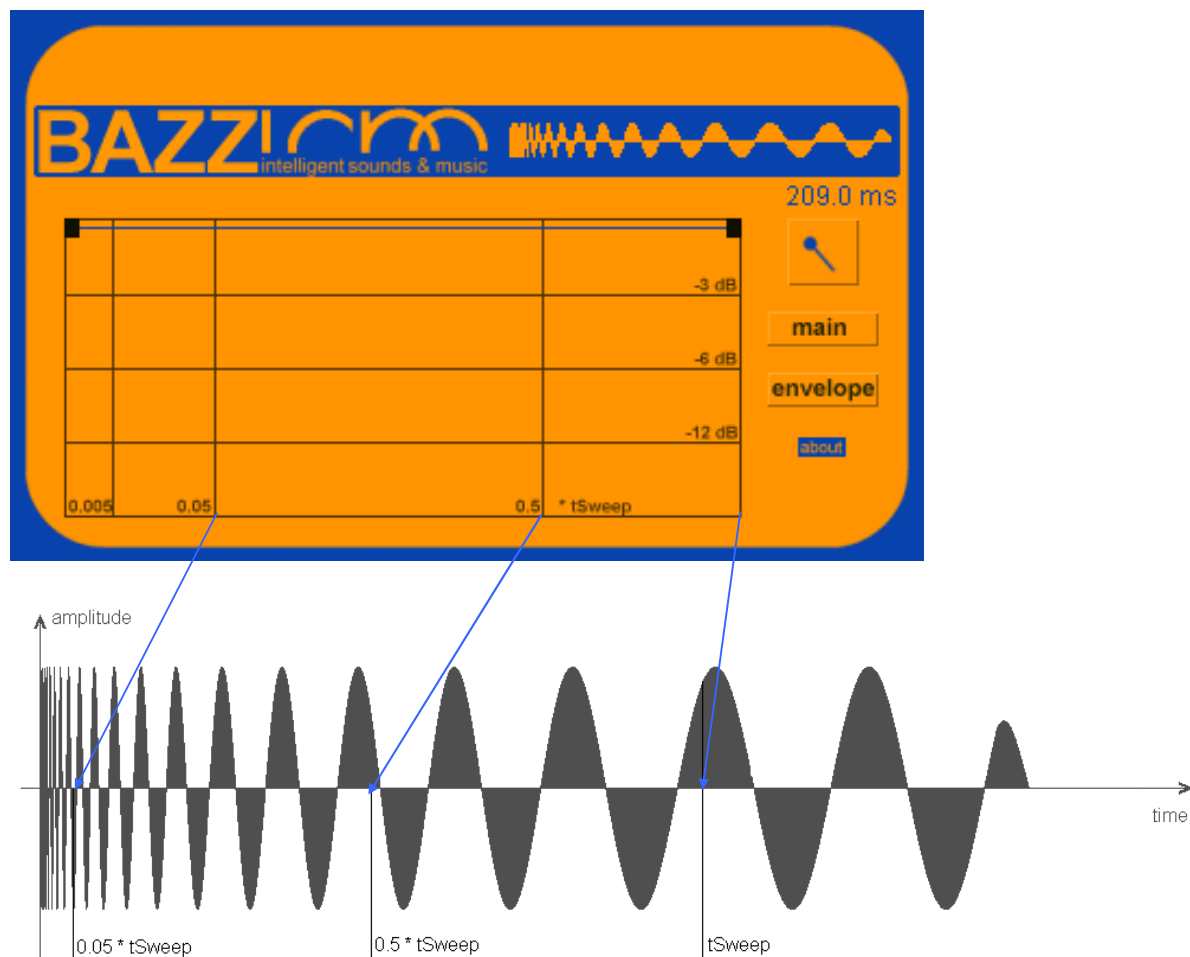
**Distortion**

Verzerrer für Sinus Sweep **und** Rauschen. Führt nur mit Rauschen zu sinnvollen Ergebnissen. Ein stark verzerrter Sinus Sweep allein erinnert eher an den Klang einer Saite, als an eine Kick Drum.

## Envelope Page

Wer seine Basskicks mit dem Wave Editor baut, benutzt anschließend einen Equaliser um das Spektrum zu korrigieren. Dies führt zu einer Verstärkungs – Hüllkurve im Sweep. (Sinuswellen werden durch Filter wie z.B. Equaliser nur in der Lautstärke geändert, nicht in der Form.)

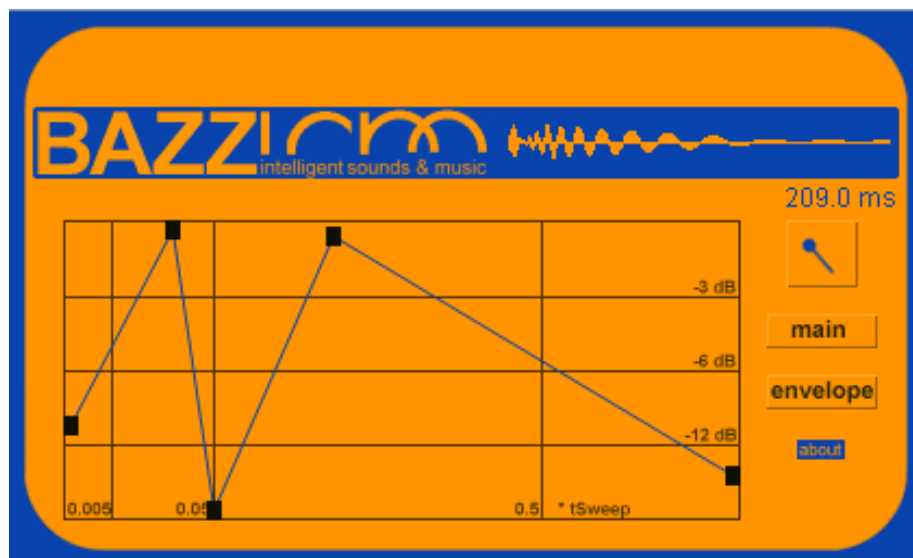
Hier wird direkt eine Hüllkurve eingesetzt.



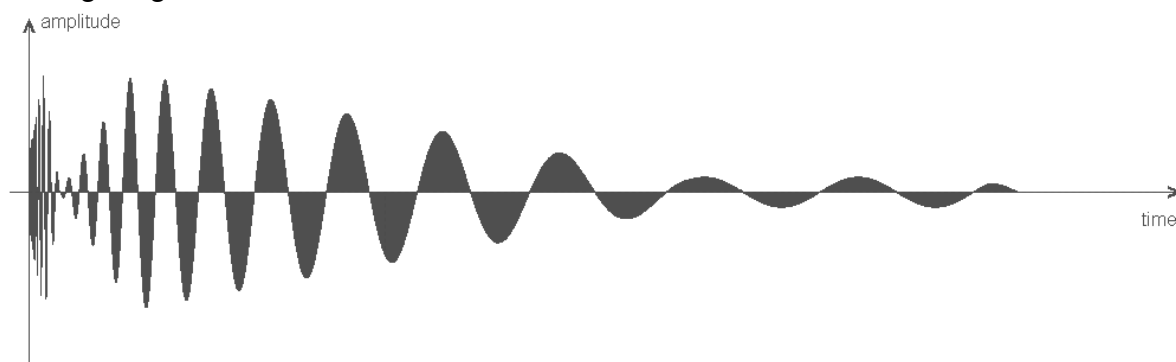
Die Hüllkurve liegt über der Sweepzeit (tSweep), der rechte Regler bestimmt auch die (konstante) Lautstärke der Ausklingzeit tEnd. Zusätzliche Regler (bis zu acht) erhält man per Doppelklick. Zieht man einen Regler aus dem Hüllkurvenbereich, so wird er entfernt.

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

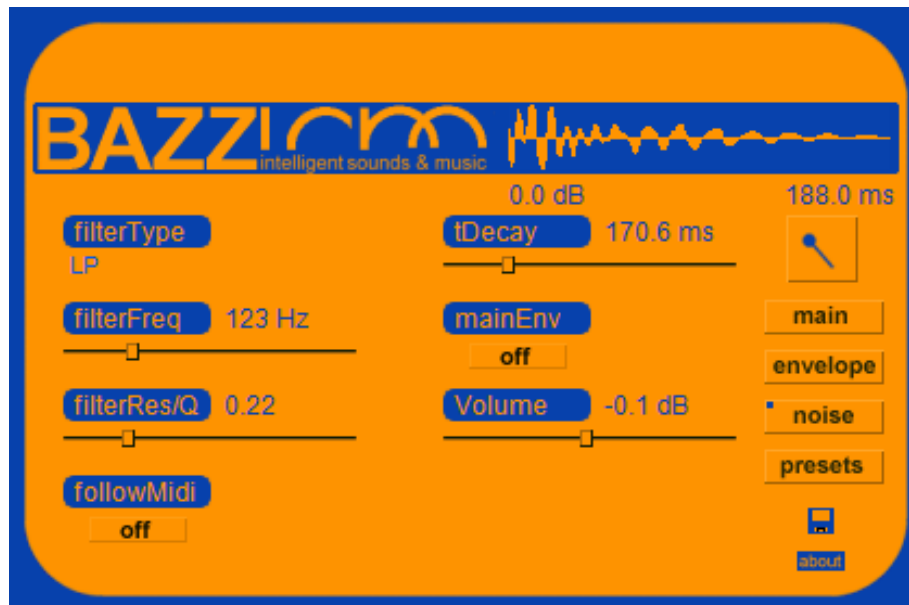
Diese Hüllkurve



erzeugt folgende Wellenform aus der Kurve oben:



## Noise Page



Rauschen fügt dem super sauberen Klang von BazzISM etwas "Dreck" hinzu. Es kann eine zusätzlicher kurzer Klick beim Start sein oder den Gesamtklang färben. Und natürlich kann es benutzt werden um z.B. HiHat- oder Klatsch-artige Klänge zu erzeugen, wenn man es ohne den Sinus Sweep benutzt.

### filterType

mit diesem Menü sind Hoch-, Tief- und Bandpass auswählbar. Mit OFF wird der Filter ausgestellt.

### filterFreq

bestimmt die Grenzfrequenz für Hoch- und Tiefpass, bzw. die Mittenfrequenz für den Bandpass.

### filterRes/Q

setzt die Resonanz von Hoch- und Tiefpass, bzw. die Güte des Bandpass Filters.

### followMidi

ist dieser Parameter angeschaltet, folgt die Filter Frequenz (filterFreq) im Bereich der Midi Noten C-2 bis F1 der Midi Tonhöhe. Dies geschieht **relativ** zur Endfrequenz (fEnd) auf der main page. Dadurch bleibt der tonale Abstand dieser Frequenzen erhalten.

Ist z.B. fEnd = 55 Hz (A0) und filterFreq = 65.4 Hz (C1) führt die Midi Note A-1 (27.5 Hz) zur Filterfrequenz 32.7 Hz.

### tDecay

die Abklingzeit des Rauschens. Der Verlauf ist exponentiell.

## mainEnv

ist dieser Parameter angeschaltet, folgt das Abklingen nicht mehr der durch tDecay eingestellten exponentiellen Hüllkurve, sondern dem Lautstärkeverlauf des SinusSweeps.

**Vorsicht:** die Lautstärke ist für Filter und Hüllkurve mit tDecay optimiert. Mit aktiviertem mainEnv kann die Lautstärke um bis zu ca. 15 dB steigen, da die Filter Zeit zum Einschwingen haben, wenn tSweep lang genug ist.

## Volume

Lautstärke des Rauschens.

# Wave Display

Das Wave Display reagiert sofort auf Parameter Änderungen.

Ein Klick darauf schaltet zwischen der Darstellung der vollen Länge (tSweep + tEnd) und tSweep hin und her:



tSweep + tEnd



tSweep

Links unter dem Wave Display ist das Maximum der Welle in dB angegeben.  
Rechts die Gesamtdauer des Signals.

## Midi Controller

Die Parameter der main- und noise page, die auf einem Slider liegen, können von einer Midi Controller Hardware gesteuert werden.

Die Voreinstellungen der main page sind:

<u>Parameter</u>	<u>Midi Controller</u>
fEnd	17
fStart	19
tDecay	21
tSweep	23
vSweep	25
tEnd	27
Volume	29
Distortion	31
DecType	33

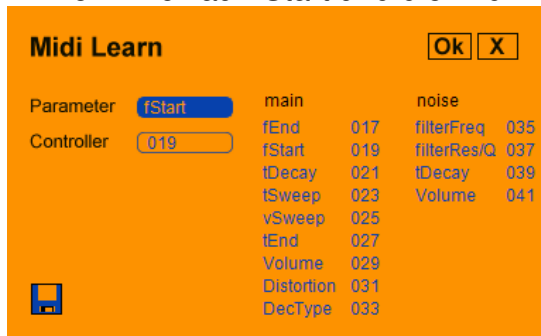
Für die noise page:

<u>Parameter</u>	<u>Midi Controller</u>
filterFreq	35
filterRes/Q	37
tDecay	39
Volume	41

Mit einem Klick auf eins der blauen Parameter Label kann man diese ändern:



z.B. ein Klick auf fStart und die Midi Learn Page erscheint:



Das Bewegen eines Hardware Controllers sendet seine Nummer an das Controller Feld des Parameters. Ein Klick auf den Ok Button übernimmt die Änderung für BazzISM. Der X Button verlässt die Seite ohne die Änderung zu übernehmen.

Die Controller Settings werden als Parameter im Song oder Preset gespeichert.

Mit einem Klick auf das Disketten Symbol können die Controller Einstellungen auf Datei (\*.bmccm – BazzISM Midi CC Matrix) gespeichert oder geladen werden. Auch hier werden die Änderungen nur nach einem Klick auf Ok übernommen.

## Preset Import / Export

### Preset Import / Export

Ein klick auf das Disketten Symbol auf der main page:



erlaubt es, die Einstellungen von BazzISM auf eine systemunabhängige Preset Datei (\*.bsx – BazzISM Sound Exchange) zu speichern, oder Einstellungen von solch einer Datei zu laden.

## Preset Page (AU & VST3)

Interne Presets eines Plugins werden von den DAWs verschieden behandelt. In einigen Fällen werden sie garnicht angezeigt. Daher wurde eine Preset Seite eingebaut. Mit den Dreieck Buttons können alle 24 Presets erreicht werden.





## Installation

Die Mac Versionen (AU/VST2/VST3) werden mit BazzISM.mpkg installiert.  
Die resultierenden "universal binaries" enthalten 32- und 64 Bit code.

Im Windows Zip finden sich vier Installer für VST2/VST3 32- and 64 Bit.  
Bitte achten Sie hier darauf, daß der korrekte Installationspfad angegeben wird.  
Speziell im Falle von 64 Bit Installationen. Das Handbuch Ihrer DAW ist sicher hilfreich. Wenn Sie 32- und 64 Bit BazzISM unter Windows parallel installieren, benötigen Sie in den meisten Fällen zwei Registrierungscode. Das ist natürlich im Preis enthalten (s.u.)

## Demo Version / BazzISM kaufen und aktivieren

Wenn Sie BazzISM unregistriert starten, sieht es zuerst so aus:



und Sie hören das Demo Rauschen.

Vor dem Kauf bitte testen!

Bitte starten sie zuerst die Demo Version (mit einem Click auf den "start demo" Button) und schauen Sie ob BazzISM sich auf Ihrem System korrekt verhält. Das kann viel Ärger ersparen. Zur Zeit existieren viele DAWs. Jährlich kommen einige hinzu. Und alle haben leicht abweichende Meinungen darüber, wie VST oder AU funktionieren. Sogar die "guten alten Freunde" ändern Ihre Meinung teils von Version zu Version.

Teilen Sie uns bitte mit, wenn BazzISM auf Ihrem System nicht vollständig funktioniert.

Wenn Sie mit BazzISM zufrieden sind und eine Lizenz erwerben möchten, klicken Sie bitte auf den "purchase" Button. (Die Registrierungsseite zeigt sich wieder, wenn man den Editor schliesst und wieder öffnet)

Oder navigieren Sie Ihren Browser direkt zu <http://www.ismism.de/BazzISMp.htm>


Dort finden Sie Links auf Shareit und Paypal, wo Sie für die Registrierung bezahlen können. **Vergessen Sie nicht, Ihre LOCK Nummer dort zu hinterlassen.** (Im "Lock:" Feld bei PayPal, unter "zusätzliche Informationen" bei Shareit)

**Bitte bezahlen Sie nur hier.** Einige Piratenseiten bieten z.Z. Cracks für Geld an!

*Microsofts Email Dienste wie **Hotmail** und **Live** löschen seit Mitte 2013 mindestens jede zweite Registrierungsnachricht ohne jegliche Rückmeldung. Bitte senden Sie eine kurze Nachricht an [info@ismism.de](mailto:info@ismism.de) wenn Sie eine entsprechende Email Adresse benutzen. Antworten kommen meist durch.*

Innerhalb von 2 Arbeitstagen (gewöhnlich innerhalb einer Stunde) erhalten Sie eine Email mit dem KEY/ID Paar, das zu Ihrer Lock passt. **Bitte schauen Sie auch im Spam Ordner nach!** Füllen Sie diese Informationen einfach in die Felder der Registrierungsseite und klicken Sie auf den "activate" Button. Nach dem Aktivierungsprozess muss jede Instanz von BazzISM neu gestartet werden. Am besten Sie starten Ihre DAW neu.

Im Prinzip ist die Registrierung "pro Computer" aber selbstverständlich erhalten Sie gerne einen zusätzlichen Code für Ihr Notebook oder zweiten Desktop. Und natürlich auch im Falle, daß Sie einen neuen Computer kaufen.

Nach einer erfolgreichen Registrierung sind die Registrierungsdaten nach einem Klick auf  unten auf der "about page" zu sehen.

## Registrierungs Probleme

Wenn die Registrierungsseite "**please start the system with admin rights**" auf einem Windows System ausgibt muss die DAW heruntergefahren und folgendermassen neu gestartet werden: Rechtsklick auf das Icon der DAW und im Kontextmenü "mit Admin Rechten" o.ä. anklicken.

Natürlich wird diese Prozedur nur für den Registrierungsvorgang gebraucht.

Beim Registrierungsprozess sollte nur eine Instanz von BazzISM geöffnet sein.

Wenn also die Registrierungsseite meckert: "**open just one instance for registration please**" schliessen Sie für den Registrierungsprozess einfach zusätzliche Instanzen von BazzISM.

In **Logic** müssen die Textfelder des Audio Units zwei mal angeklickt werden, bevor Ziffern eingegeben werden können. Sie haben einen bläulichen Rahmen, wenn sie bereit sind Text anzunehmen.

