



# Electric Bass



Matthias Klag, Michael Ruf

Das Steinberg Documentation-Team: Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte

Übersetzung: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Filippo Manfredi, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

Dieses Dokument bietet verbesserten Zugang für blinde oder sehbehinderte Menschen. Beachten Sie, dass es aufgrund der Komplexität und großen Anzahl von Bildern in diesem Dokument nicht möglich ist, alternative Bildbeschreibungen einzufügen.

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die hier beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf ausschließlich nach Maßgabe der Bedingungen der Vereinbarung (Sicherheitskopie) kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch die Steinberg Media Technologies GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden. Registrierte Lizenznehmer des Produkts dürfen eine Kopie dieses Dokuments zur persönlichen Nutzung ausdrucken.

Alle Produkt- und Firmennamen sind <sup>™</sup> oder ® Marken der entsprechenden Firmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der Steinberg-Website unter [www.steinberg.net/trademarks](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2021.

Alle Rechte vorbehalten.

Electric Bass\_1.0.0\_de-de\_2019-09-03

# Inhaltsverzeichnis

4	<b>Electric Bass</b>
4	Parameter-Bereich
9	Keyswitches
10	Effektbereich
18	Griffbrett-Bereich

# Electric Bass

Mit Electric Bass finden Sie ganz leicht genau den Bass-Sound, den Sie für Ihren Song brauchen.

Mit den enthaltenen Verstärkermodellen, Effekten und Stilrichtungen können Sie Ihren Bass-Sound individuell gestalten – von 70er-Soul-Jams über klassische Jazz-Vibes bis hin zu einem fetten Sound, der perfekt in jedem Mix sitzt.



Das Fenster hat drei Bereiche: den Parameter-Bereich links, die Effekte rechts und das Griffbrett im unteren Bereich.

## Parameter-Bereich

Dieser Bereich enthält Parameter, mit denen Sie den Sound bearbeiten und die Spielweise steuern können. Sie können eine Tonabnehmer-Konfiguration und einen Spieler wählen sowie die Parameter **Level** und **Tone** ändern. Außerdem können Sie festlegen, wie sich Ihre Spielweise auf dem Keyboard am besten auf Bass-Artikulationen, wie zum Beispiel Legato-Noten und Slides, anwenden lässt.



### DI-Amp/FX

Ermöglicht Ihnen, das Mischverhältnis zwischen den beiden verfügbaren Bussen festzulegen: **DI** und **Amp/FX**.

Der **DI**-Bus gibt das unbehandelte, trockene Signal wieder.

Der **Amp/FX**-Bus gibt das Signal mit Effekten und dem Bassverstärker wieder.

### Pickup

Ermöglicht Ihnen, eine Tonabnehmer-Konfiguration zu wählen. Electric Bass hat einen Single-Coil-Tonabnehmer in der Halsposition und einen Humbucker-Tonabnehmer in der Stegposition, der auch als einzelner Single-Coil-Tonabnehmer genutzt werden kann. Mit dieser flexiblen Konfiguration können Sie die Tonabnehmer-Kombinationen von populären und klassischen E-Bässen nutzen, aber auch andere Kombinationen verwenden, die darüber hinausgehende Klangmöglichkeiten bieten.

- **J-Bass** nutzt zwei Single-Coil-Tonabnehmer, einen in der Steg- und einen in der Halsposition.
- **P-Bass** nutzt einen Single-Coil-Tonabnehmer in der Halsposition.
- **MM-Bass** nutzt einen Humbucker-Tonabnehmer in der Stegposition.
- **All Pickup** kombiniert alle Tonabnehmer.
- **Neck Only** nutzt einen Single-Coil-Tonabnehmer in der Halsposition.

Im Vergleich zur Einstellung **P-Bass** verhält sich der **Tone**-Regler etwas anders.

- **Bridge Only** nutzt einen Single-Coil-Tonabnehmer in der Stegposition.
- **StereoRick** nutzt zwei Single-Coil-Tonabnehmer, einen im linken und einen im rechten Kanal des Stereosignals.

### Articulation

Electric Bass bietet sieben verschiedene Artikulationsmöglichkeiten.

Artikulationen werden im Programm gespeichert. Daher kann sich die **Articulation**-Einstellung ändern, wenn Sie ein neues Programm laden.

- Wenn die Artikulation **Sustain** ausgewählt ist, werden die Saiten mit den Fingern gespielt.
- Wenn die Artikulation **Slap** ausgewählt ist, werden die Saiten mit der Slap-Technik gespielt.

- Wenn die Artikulation **Sustain Pick** ausgewählt ist, werden die Saiten mit einem Plektrum gespielt.
- Wenn die Artikulation **Slap-Pull** ausgewählt ist, werden die drei tiefen Saiten (H, E, A) mit der Slap-Technik und die beiden höheren Saiten (D, G) Saiten mit der Pull-Technik gespielt.
- Wenn die Artikulation **Mute** ausgewählt ist, werden die Saiten gedämpft und mit den Fingern gespielt.
- Wenn die Artikulation **Artificial Harmonics** ausgewählt ist, werden Flageolett-Töne auf den gegriffenen Saiten gespielt.
- Wenn die Artikulation **Natural Harmonics** ausgewählt ist, werden Flageolett-Töne auf den offenen Saiten gespielt.

#### HINWEIS

Alle Flageolett-Töne auf einer Saite sind der entsprechenden MIDI-Note zugewiesen und über den Dynamikbereich verteilt.

---

### Player

Ermöglicht Ihnen, einen Bassspieler auszuwählen. Der Unterschied zwischen den Spielern besteht hauptsächlich darin, auf welcher Saite und in welcher Griffposition eine Note gespielt wird, um entweder die Handbewegungen auf dem Griffbrett zu minimieren oder eine abwechslungsreichere Spielweise zu ermöglichen.

- Der **Standard**-Spieler wählt für die nächste Note immer die Position auf dem Griffbrett, die am nächsten liegt und am besten zu erreichen ist.
- **Avoid Open Strings** basiert auf dem gleichen Algorithmus. Dieser Spieler vermeidet es jedoch, offene Saiten zu spielen.

Darüber hinaus sind folgende Spieler verfügbar:

- **Blues**
- **Country**
- **Funk**
- **Jazz**
- **Metal**
- **Octaves**
- **Pop**
- **Rock**
- **R&B**
- **Walking Bass**

Diese Spieler basieren auf den Spielweisen und -techniken berühmter Bassisten des jeweiligen Genres.

### Level

Passt den Ausgangspegel des Basses an.

### Tone

Mit diesem Parameter können Sie den Klang des Basses anpassen.

#### HINWEIS

Das Verhalten des **Tone**-Reglers hängt von der Parametereinstellung **Pickup** ab.

---

### Ghost Notes

Aktivieren Sie diese Option, um Ghost Notes für niedrigere Anschlagstärken zu triggern. Im Wertefeld rechts können Sie den Schwellenwert für die Ghost Notes festlegen.

#### HINWEIS

Ghost Notes sind nicht für die Artikulationen **Mute**, **Natural Harmonics** und **Artificial Harmonics** verfügbar.

---

### Optionen für die Artikulationen Sustain und Sustain Pick

Für die Artikulationen **Sustain** und **Sustain Pick** können Sie automatische Übergänge nutzen, die an geeigneten Stellen gespielt werden.

#### Auto Legato

Aktivieren Sie diese Option, um Legato-Übergänge zwischen aufeinanderfolgenden Noten zu nutzen, die Legato gespielt werden.

Bei einem echten E-Bass werden Legato-Übergänge gespielt, indem eine Saite nicht erneut gezupft oder mit dem Plektrum angeschlagen wird, sondern ein weiterer Finger eine Note auf der Saite greift (Hammer-On) bzw. der Finger von der Saite gezogen wird, während sie noch klingt (Pull-Off). Beide Aktionen müssen deutlich genug sein, um eine neue Note zu triggern. **Auto Legato** ahmt diese Spielweise nach.

Wenn Sie Legato-Noten spielen und die erste Note beim Loslassen der zweiten Note immer noch halten, wird die erste Legato-Note erneut getriggert.

#### HINWEIS

**Auto Legato** wird angewendet, wenn sich die zweite Note in einem Abstand von drei Halbtönen zur ersten Note und innerhalb der aktuellen Handposition befindet.

---

#### Auto Slide

Aktivieren Sie diese Option, um Slide-Übergänge zwischen einzelnen Noten einzufügen, wenn Sie Legato spielen.

#### HINWEIS

**Auto Slide** wird angewendet, wenn die zweite Note mehr als drei Halbtöne von der ersten Note entfernt ist und sich innerhalb der aktuellen Handposition befindet.

---

#### HINWEIS

Um einen Slide zwischen zwei Noten zu erzwingen, drücken Sie vor dem Spielen der Note die Taste B-1 auf Ihrem MIDI-Keyboard. Ein Slide kann jedoch nur dann gespielt werden, wenn er auch technisch möglich ist, d. h., die Note muss auf derselben Saite wie die vorherige liegen.

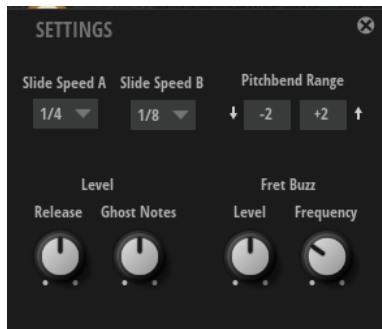
---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

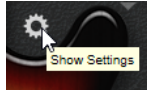
[Keyswitches](#) auf Seite 9

## Settings-Bereich

Im **Settings**-Bereich können Sie weitere Wiedergabeeinstellungen wie Griffbrettgeräusche, Slide-Geschwindigkeit usw. vornehmen.



Um den **Settings**-Bereich zu öffnen, klicken Sie auf **Show Settings**.



### Slide Speed A

Passt die Slide-Geschwindigkeit für Noten an, die mit einer Anschlagstärke unter 64 getriggert werden.

### Slide Speed B

Passt die Slide-Geschwindigkeit für Noten an, die mit einer Anschlagstärke von 64 und höher getriggert werden.

### Pitchbend Range

Bestimmt den Bereich für die Tonhöhenmodulation durch das Pitchbend-Rad.

### Release Level

Bestimmt den Pegel der Note-Off-Samples, die beim Loslassen einer Taste getriggert werden.

### Ghost Notes Level

Bestimmt den Pegel für Ghost-Note-Samples.

#### HINWEIS

Ghost Notes werden gespielt, wenn die Option **Ghost Notes** im Parameter-Bereich aktiviert ist.

### Fret Buzz Level

Bestimmt den Pegel der Griffbrettgeräusche. Griffbrettgeräusche entstehen, wenn eine schwingende Saite erneut mit einem Bund auf dem Griffbrett in Berührung kommt. Das passiert nicht ständig, kann aber genutzt werden, um den Sound realistischer klingen zu lassen.

### Fret Buzz Frequency

Bestimmt, wie oft Griffbrettgeräusche wiedergegeben werden.

## Korpusfarbe-Menü

Um das Aussehen des Basses nach Ihrem Geschmack zu gestalten, können Sie eine Korpusfarbe wählen.

Öffnen Sie das Einblendmenü **Bass Body Color** oben rechts im Parameter-Bereich und wählen Sie eine Farbe. Es stehen vier verschiedene Farben zur Auswahl.





## Keyswitches

Sie können verschiedene Keyswitches für Funktionen in Electric Bass nutzen. So können Sie zum Beispiel zwischen verschiedenen Artikulationen wechseln.

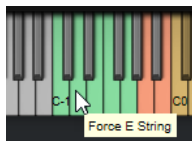
Die Tasten auf dem internen Keyboard sind in verschiedenen Farben hervorgehoben, um auf ihre verschiedenen Funktionen hinzuweisen.



### Manuelle Kontrolle über die gespielte Saite

Mit den grünen Tasten zwischen C-1 und G-1 können Sie festlegen, dass eingehende MIDI-Noten auf einer bestimmten Saite gespielt werden.

- C-1 legt fest, dass die Note auf der H-Saite gespielt wird.
- D-1 legt fest, dass die Note auf der E-Saite gespielt wird.
- E-1 legt fest, dass die Note auf der A-Saite gespielt wird.
- F-1 legt fest, dass die Note auf der D-Saite gespielt wird.
- G-1 legt fest, dass die Note auf der G-Saite gespielt wird.



Wenn Sie einen dieser Keyswitches drücken, können Sie sehen, dass der spielbare Bereich auf dem Keyboard aktualisiert wird, um zu zeigen, dass nur dieser Bereich für das Spielen einer MIDI-Note verwendet werden kann.

### Zurücksetzen der Handposition

Mit A-1 können Sie die Handposition des Spielers zurücksetzen. Das bedeutet zum Beispiel, dass Sie den Spieler dazu veranlassen können, wieder in den tieferen Bundlagen zu spielen, nachdem er in höheren Lagen gespielt hat.

### Force Slide

Um einen Slide zwischen zwei Noten zu erzwingen, drücken Sie vor dem Spielen der Note die Taste B-1 auf Ihrem MIDI-Keyboard.

#### HINWEIS

Ein Slide kann jedoch nur dann gespielt werden, wenn er auch technisch möglich ist, d. h., die Note muss auf derselben Saite wie die vorherige liegen.

### Keyswitches für Artikulationen

Die gelben Tasten zwischen C0 und G0 triggern die Artikulationen.

- C0 triggert die Artikulation **Sustain**.
- C#0 triggert die Artikulation **Slap**.
- D0 triggert die Artikulation **Sustain Pick**.
- D#0 triggert die Artikulation **Slap-Pull**.
- E0 triggert die Artikulation **Mute**.
- F0 triggert die Artikulation **Artificial Harmonics**.
- G0 triggert die Artikulation **Natural Harmonics**.

### Trigger für Bassnoten

Mit den schwarzen und weißen Tasten triggern Sie die entsprechenden Bassnoten.

### Keyswitches für Slides

Die roten Tasten zwischen B4 and B6 enthalten verschiedene Slide-Bewegungen über das Griffbrett.

Wenn diese mit einer Anschlagstärke von 64 oder niedriger gespielt werden, erhalten Sie einen Abwärts-Slide. Bei Anschlagstärken über 64 werden Abwärts- und Aufwärts-Slides gespielt.

Das Mapping der Slides ist chromatisch, allerdings sind Sie den offen Saiten auf folgende Weise zugewiesen:

- B4 bis D#5 enthalten Slides auf der H-Saite.
- E5 bis G#5 enthalten Slides auf der E-Saite.
- A5 bis C#6 enthalten Slides auf der A-Saite.
- D6 bis F#6 enthalten Slides auf der D-Saite.
- G6 bis B6 enthalten Slides auf der G-Saite.

### Keyswitches für Anschlageffekte und Griffbrettgeräusche

Die roten Tasten zwischen C7 und D#8 enthalten verschiedene Anschlageffekte und Griffbrettgeräusche.

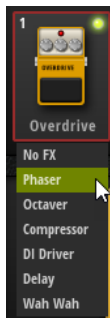
- Die Tasten zwischen C7 und G#7 enthalten die Anschlageffekte.
- Die Tasten zwischen A7 und D#8 enthalten die Griffbrettgeräusche.

## Effektbereich

Im Effektbereich können Sie Ihr Signal mit bis zu sechs Effektpedalen und einer virtuellen Verstärkersimulation gestalten.

Im Effektweg im oberen Teil des Effektbereichs können Sie die Effekte auswählen, die Sie verwenden möchten, und festlegen, in welcher Reihenfolge das Signal durch die Effekte und den Verstärker läuft.

Um einen Effekt zu laden, klicken Sie auf den unteren Teil eines Effekt-Slots und wählen Sie eine Option im Einblendmenü.



#### HINWEIS

Effekte können im Effektweg nur jeweils einmal genutzt werden.

Die Anordnung im Effektweg bestimmt, in welcher Reihenfolge die Effekte verarbeitet werden. Dies hat einen großen Einfluss auf den Soundcharakter. Sie können die Reihenfolge der Effekte im Effektweg durch Ziehen und Ablegen ändern.



Um einen Effekt zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie auf den zugehörigen **FX On/Off**-Schalter. Diesen Schalter finden Sie sowohl im Effektweg als auch im Effekt-Editor.

Wenn ein Effekt aktiviert und im Effektweg ausgewählt ist, können Sie seine Parameter im unteren Teil des Effektbereichs anpassen.

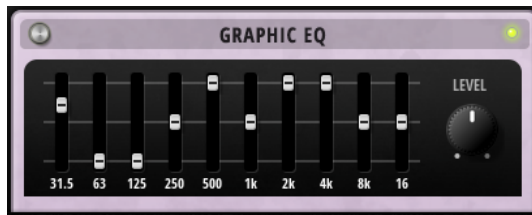


## Verfügbare Effekte

Es stehen zwölf verschiedene Effektpedale zur Verfügung.

### Graphic EQ

Dieser grafische Equalizer verfügt über zehn Frequenzbänder, die um bis zu 12 dB angehoben/abgesenkt werden können.



Der **Level**-Regler bestimmt den Ausgangspegel des Equalizers.

## Chorus

Dieser Effekt verdichtet und verbreitert den Klang mit Hilfe von Tonhöhenmodulation.



### Sync

Aktivieren Sie diesen Parameter, um den Effekt mit der Host-Anwendung zu synchronisieren. Wenn **Sync** aktiviert ist, können Sie den **Rate**-Wert in Zählzeiten einstellen.

### Rate

Mit diesem Parameter stellen Sie die Modulationsfrequenz in Hertz ein.

### Width

Bestimmt die Tiefe des Chorus-Effekts. Höhere Einstellungen erzielen einen ausgeprägteren Effekt.

### Tone

Dämpft die tiefen Frequenzen.

### Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

## Phaser



### Sync

Aktivieren Sie diesen Parameter, um den Effekt mit der Host-Anwendung zu synchronisieren. Wenn **Sync** aktiviert ist, können Sie den **Rate**-Wert in Zählzeiten einstellen.

### Rate

Legt die Modulationsfrequenz fest. Dieser Parameter kann zum Tempo des Projekts synchronisiert werden.

### Width

Bestimmt die Tiefe des Modulationseffekts zwischen höheren und tieferen Frequenzen.

### Tone

Dämpft die tiefen Frequenzen.

### Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

## Flanger



### Sync

Aktivieren Sie diesen Parameter, um den Effekt mit der Host-Anwendung zu synchronisieren. Wenn **Sync** aktiviert ist, können Sie den **Rate**-Wert in Zählzeiten einstellen.

### Rate

Legt die Modulationsfrequenz fest. Dieser Parameter kann zum Tempo des Projekts synchronisiert werden.

### Depth

Bestimmt die Intensität der Tonhöhenmodulation.

### Feedback

Fügt dem Effekt Resonanzen hinzu. Dies erzeugt eine hörbare Eigenschwingung des Sounds.

### Tone

Bestimmt die Klangfarbe des Feedbacks. Niedrigere Werte erzeugen ein weniger helles Feedback.

### Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

## Overdrive

Overdrive erzeugt einen Verzerrungseffekt mit Röhrencharakter.



### Drive

Je höher der Wert, desto mehr Obertöne werden zum Ausgangssignal dieses Effekts hinzugefügt.

### Tone

Wendet einen Filtereffekt auf die hinzugefügten Obertöne an.

### Level

Passt den Ausgangspegel an.

## Octaver



### Direct

Passt den Pegel des Originalsignals an. Bei einem Wert von 0 ist nur das neu erzeugte, transponierte Signal zu hören. Wenn Sie den Wert anheben, ist mehr vom Originalsignal hörbar.

### Octave 1

Passt den Pegel des Signals an, das eine Oktave unterhalb der Originaltonhöhe erzeugt wird. Bei einer Einstellung von 0 ist diese Stimme stummgeschaltet.

### Tone

Ändert den Klangcharakter des erzeugten Signals.

## Compressor



Kompressoren reduzieren den Dynamikbereich eines Klangs. Dadurch gewinnt der Klang an Headroom (Aussteuerungsreserven). Mit diesem zusätzlichen Headroom können Sie das Gesamtsignal wieder anheben.

### Threshold

Bestimmt den Schwellenwert. Signalanteile oberhalb dieses Werts werden reduziert. Signalanteile unterhalb dieses Werts bleiben un bearbeitet.

### Ratio

Bestimmt den Grad der Pegelabsenkung für Signale oberhalb des Schwellenwerts. Je höher der Wert, umso stärker wird das Ausgabesignal heruntergeregelt. Bei einem Verhältnis von 2:1 und einer Amplitude von 4 dB oberhalb des Schwellenwerts wird der Ausgabepegel zum Beispiel um 2 dB gesenkt. Bei einer Amplitude von 8 dB oberhalb des Schwellenwerts wird der Ausgabepegel um 4 dB gesenkt.

### Attack

Legt fest, wie schnell der Kompressor auf ein Überschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Attack-Zeit, desto länger dauert die Pegelreduktion.

Bei längeren Attack-Zeiten bleiben die Anfangsphasen der Signale über dem Schwellenwert unbearbeitet.

### Release

Legt fest, wie schnell der Kompressor nach Unterschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die **Release**-Zeit, desto länger dauert es, bis der ursprüngliche Pegel erreicht wird.

### DI Driver



#### Level

Bestimmt den Ausgangspegel.

#### Blend

Mischt das trockene Signal und die Röhrenemulation.

Bei einem **Blend**-Wert von 0, sind **Drive** und **Presence** nicht aktiv.

#### Bass

Verstärkt oder dämpft tiefe Frequenzen.

#### Treble

Verstärkt oder dämpft hohe Frequenzen.

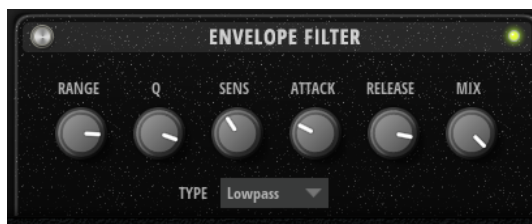
#### Presence

Verstärkt oder dämpft hohe Frequenzen und Attack-Signale.

#### Drive

Bestimmt Verstärkung und Verzerrung.

### Envelope Filter



#### Range

Bestimmt den Frequenzbereich.

#### Q-Factor

Bestimmt die Intensität des Hüllkurvenfilters.

#### Sensitivity

Bestimmt, wie empfindlich der Effekt auf den Pegel des Instruments reagiert.

#### Attack

Bestimmt, wie schnell ein Effekt auf das Eingangssignal reagiert.

### Release

Bestimmt, wie schnell der Effekt nachlässt, nachdem das Eingangssignal stoppt.

### Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

### Type

Bestimmt den Filtertyp.

## Tape Ducking Delay



### Sync

Aktivieren Sie diesen Parameter, um die Delay-Zeit zum Tempo der Host-Anwendung zu synchronisieren. Wenn **Sync** aktiviert ist, können Sie den **Delay**-Wert in Zählzeiten einstellen.

### Delay

Bestimmt die Delay-Zeit in Millisekunden.

### Feedback

Je höher dieser Wert, desto mehr Delay-Wiederholungen werden erzeugt.

### Duck

Arbeitet wie ein automatischer Mix-Parameter. Wenn der Pegel des Eingangssignals hoch ist, wird der Anteil des Effektsignals verringert oder geduckt (niedriger interner Mix-Wert). Wenn der Pegel des Eingangssignals niedrig ist, wird der Anteil des Effektsignals erhöht (hoher interner Mix-Wert). Dadurch bleibt das Delay-Signal in den Passagen trockener, die lauter sind oder in denen viel gespielt wird.

### Tone

Dämpft die tiefen Frequenzen.

### Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

## Reverb

Dieser Effekt verwendet einen hochwertigen Reverb-Algorithmus mit Erstreflexionen und einer Hallfahne.





### Room Size

Dieser Parameter bestimmt die Größe des simulierten Raums. Ein Wert von 100 % entspricht der Größe einer Kathedrale oder einer großen Konzerthalle. Ein Wert von 50 % entspricht der Größe eines mittelgroßen Raumes oder Studios. Werte unter 50 % entsprechen einem kleinen Raum oder einer Kabine.

### Shape

Bestimmt die Anstiegszeit der Hallfahne. Bei einem Wert von 0 % setzt die Hallfahne sprunghaft ein. Je höher der Wert, desto weniger abrupt ist die Anstiegszeit.

### Time

Dieser Parameter regelt die Gesamthallzeit der Hallfahne. Je höher der Wert, desto länger ist die Ausklingzeit der Hallfahne. Bei einem Wert von 100 % ist die Nachhallzeit unendlich lang.

### ER/Tail

Bestimmt das Pegelverhältnis zwischen den Erstreflexionen (ER) und der Hallfahne. Bei einem Wert von 50 % erklingen die Erstreflexionen und die Hallfahne gleich laut. Einstellungen unter 50 % heben die Erstreflexionen an und schwächen die Hallfahne ab. Dadurch wird die Klangquelle weiter in den Vordergrund des Raums verschoben. Einstellungen über 50 % heben die Hallfahne an und schwächen die Erstreflexionen ab, wodurch die Klangquelle weiter in den Hintergrund des Raums verschoben wird.

### Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

## WahWah



### Pedal

Steuert das Filterverhalten.

## Bassverstärker

Der Bassverstärker beinhaltet sechs verschiedene Verstärkeremulationen und vier verschiedene Emulationen von Lautsprecherboxen, die frei kombinierbar sind.



In den Einblendmenüs **Amplifier** und **Cabinet** können Sie Ihre Kombination aus Verstärker und Lautsprecherbox wählen.

## Verstärker

Die verfügbaren Verstärker sind echten Verstärkermodellen nachempfunden. Jeder Verstärker verfügt über typische Einstellungsmöglichkeiten für Bassaufnahmen wie Gain, Equalizer und Mastervolumen. Die Klangparameter Bass, Lo Mid, Hi Mid und Treble haben einen erheblichen Einfluss auf den Klangcharakter des jeweiligen Verstärkers. **Shape 1** und **Shape 2** bieten vordefinierte Klangbearbeitungsmöglichkeiten.

### Valve Amp 300

Ein berühmter Röhrenverstärker aus den 70ern, der besonders für Rockmusik geeignet ist.

### Greyhound

Ein Verstärker, der für seinen charakteristisch knurrigen Ton bekannt ist und sich für verschiedene Stilrichtungen eignet.

### Green T

Ein klassischer Verstärker aus den 80ern, der besonders für Funk- und Rockmusik geeignet ist.

### Paradise

Ein Verstärker aus den 90ern, der sich durch seinen Hi-Fi-artigen, klaren Klang für verschiedene Stilrichtungen eignet.

### Tweed

Ein klassischer Vintage-Verstärker aus den 50ern mit einem charakteristischen und hellen Ton.

### iTech

Ein moderner Verstärker mit einem vielseitigen Klang.

## Lautsprecherboxen

Die verfügbaren Lautsprecherboxen simulieren echte Combo-Boxen oder Lautsprecher.

### 4x10"

10"-Lautsprecher haben einen druckvollen, klaren Klang, der sich für Slap-Basslinien und normale Spieltechniken eignet.

Sie haben einen reineren Klang und mehr Druck als 15"-Lautsprecher.

### 8x10"

Doppelt so viele Lautsprecher wie in der 4x10"-Lautsprecherbox.

### 4x12"

12"-Lautsprecher haben einen weichen, vollen Klang und stellen einen guten Kompromiss zwischen 10"- und 15"-Lautsprechern dar.

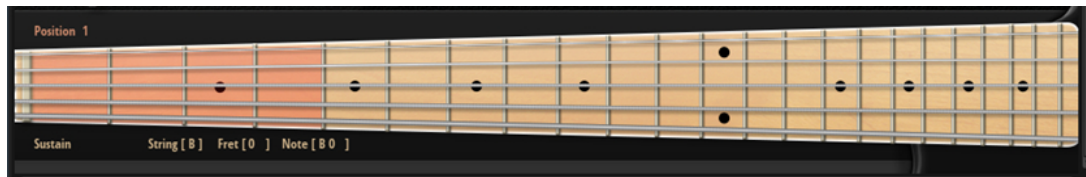
### 1x15"

15"-Lautsprecher bieten mehr tiefe Frequenzen als andere Lautsprecher. Sie eignen sich für Rock- und Vintage-Sounds.

## Griffbrett-Bereich

Auf dem Griffbrett sehen Sie, wie die Noten auf dem Bass gespielt werden.

Bei jeder gespielten Note wird ein Symbol an der entsprechenden Griffbrettposition angezeigt. Die Form des Symbols wird von der Artikulation der Note bestimmt. Der rote Bereich auf dem Griffbrett zeigt den Notenbereich an, der von der aktuellen Handposition spielbar ist.



Für die möglichen Artikulationen werden die folgenden Symbole angezeigt:

---

Symbol	Artikulation
●	Gehaltene Noten oder gehaltene Noten mit Plektrum
⊗	Gedämpfte Noten
◆	Flageolett-Noten
◀▶	Legato-Noten
⟷	Slide-Noten
▼	Slap-Noten
▲	Pull-Noten