DRUM'NSPIRE

Benutzerhandbuch

MIDI-Drum-Sequencer und Songstruktur-Editor, auf Basis bearbeitbarer Patterns

Sequenzieren. Arrangieren. Inspirieren.



Version 1.0.0 · November 2026

Inhalt

1. Überblick 4

Was es kann . . . 4

Die Grundbegriffe . . . 4

2. Installation und erste Schritte 5

Das Plugin installieren . . . 5

Drum'nspire in Studio One / Studio Pro einbinden . . . 5

Drum'nspire in Ableton Live einbinden . . . 5

Die Standalone-Anwendung . . . 5

Kostenlos – und wie du es unterstützen kannst . . . 6

Ein erster Song in fünf Handgriffen . . . 6

3. Das Fenster 7

4. Die Kopfzeile: Stil, Seed, Tempo, Auslosung, Takes 9

Das Stilmenü . . . 9

Der Favoritenstern . . . 9

Song-Seed und Tempo . . . 9

Die Auslosung und ihr Würfel . . . 9

Takes . . . 10

5. Die Einstellungen 11

6. Der Tab Song 13

Die Ansicht Abschnitte . . . 13

Die Ansicht Noten . . . 13

Der gewählte Abschnitt . . . 14

7. Das Raster 15

Pattern, Abschnitt, Fill . . . 15

Die Maus . . . 15

Mehrere Patterns . . . 16

Noten, die nicht in jedem Takt spielen . . . 16

Die Schaltflächen des Rasters . . . 17

8. Der Tab Struktur 19

9. MIDI-Ausgang 20

Die Notenbelegung . . . 20

Eine Belegung anlernen . . . 20

In die DAW ziehen . . . 20

10. Pattern-Bibliothek und Lieblingsstile 21

11. Dateien, Import und eingefrorene Abschnitte 22

Drei Arten von Dateien . . . 22

Eine in der DAW gemachte Änderung zurückholen . . . 22

Einen Abschnitt einfrieren . . . 22

12. Wiedergabe und Synchronisation mit der DAW 24

Der Transport des Plugins . . . 24

Mit der DAW . . . 24

13. Rückgängig und der Verlauf 26

14. Wie der Song aufgebaut wird 27

Energie . . . 27

Das Crash . . . 27

Variationen . . . 27

Die Bewegung der Stile . . . 27

Fills . . . 28

Andere Taktarten und Swing . . . 28

15. Die Stile 29

16. Referenz 32

Tastenkürzel . . . 32

Designs . . . 32

Wo die Dateien liegen . . . 33

Marken . . . 33

17. Fehlerbehebung 34

1. Überblick

Drum'nspire ist ein MIDI-Drum-Sequencer für den ganzen Song: Du schreibst deine Patterns Schritt für Schritt, verteilst sie auf Abschnitte und formst Energie, Fills und Variationen jedes Abschnitts. Wahrscheinlichkeiten und die 40 Stile schlagen Ideen vor, wenn du welche suchst; die Arbeit nehmen sie dir nicht ab.

Das Plugin erzeugt **keinen Klang**: Es sendet MIDI (480 PPQ, Kanal 10), das dein Drum-Instrument spielt, UJAM Beatmaker, ein General-MIDI-Kit oder jedes andere Plugin, live in deiner DAW.

> **Gut zu wissen.** Dieses Handbuch zeigt die Schaltflächen und Menüs farbig, so wie das Fenster sie auf Deutsch nennt. Das Fenster ist zunächst englisch: Die Sprache wählst du unter **Ansicht › Sprache**.

Was es kann

- ein **Step-Sequencer**, um das Pattern zu schreiben und dann jeden Abschnitt und jedes Fill von Hand zu bearbeiten: Velocitys, Akzente, Ghost-Notes, Ratchets (2 bis 4 Anschläge in einem Schritt, jeder mit eigener Stärke), bis zu drei Patterns pro Song;
- ein **Struktur-Editor**: die Abschnitte, ihre Reihenfolge und Länge, ihre Energie, ihr Fill (Build, Break, Drop…), ihr Crash, ihre Taktart und ihr Tempo;
- **Wahrscheinlichkeiten**: Eine Note kann mit einer bestimmten Chance spielen oder nur jeden zweiten, vierten oder achten Takt, damit ein eintaktiges Pattern über einen ganzen Abschnitt lebendig bleibt;
- 40 **Stile** in 9 Familien, nach den Konventionen jedes Genres geschrieben, ohne Songs zu kopieren: Suchst du eine Idee, schlagen sie ein Pattern, eine Variation oder ein Fill vor, das du dann bearbeitest;
- die **DAW-Integration**: Wiedergabe synchron zu ihrem Transport, Drag-and-drop des Songs oder eines Abschnitts, ein in der DAW bearbeiteter Abschnitt zurück ins Plugin; dazu Takes, ein Rückgängig-Verlauf, eine Pattern-Bibliothek und Notenbelegungen (General MIDI, UJAM Beatmaker oder deine eigene).

Die Grundbegriffe

Begriff	Was es ist
Pattern	Ein Takt, im Raster geschrieben: die Basis des Songs, die jeder Abschnitt spielt und die du Abschnitt für Abschnitt bearbeiten kannst (höchstens drei Patterns: A, B, C).
Abschnitt	Ein Teil des Songs: Name, Takte, Energie, Fill, Crash, bei Bedarf Taktart und Tempo. Die Abschnitte derselben *Rolle* (verse1, verse2 → verse) teilen Variationen und Farbe.
Energie	Der Pegel jedes Abschnitts: Bei 50 % spielt der Abschnitt das Pattern wie geschrieben; darüber fügt er Noten hinzu und spielt kräftiger; darunter wird er leichter.
Stil	Für jedes Instrument und jeden Schritt eine Spielwahrscheinlichkeit, Velocitys, Ghost-Notes und Fills: die Quelle der Ideen. Ein Schritt ab 0,9 (ein *Anker*) spielt immer.
Song-Seed	Die Zahl, aus der die Fills und die kleinen Variationen ausgelost werden. Dieselbe Zahl ergibt wieder genau denselben Song.
Take	Eine Momentaufnahme des ganzen Songs (Pattern, Struktur, Bearbeitungen, Stil, Seed, Einstellungen), aufbewahrt, um darauf zurückzukommen, und mit dem Projekt der DAW gespeichert.

2. Installation und erste Schritte

Das Plugin installieren

Drum'nspire kommt als Zip-Datei: das Plugin, ein Ordner `Drum'nspire.vst3` (ein VST3-„Bundle"), die Standalone-Anwendung `Drum'nspire.exe`, die Handbücher und die Lizenz in vier Sprachen (`LICENCE.de.md`, `LICENCE.en.md`, `LICENCE.fr.md`, `LICENCE.es.md`) und eine Datei `README - LISEZ-MOI.txt`. Schließe die DAW, entpacke die Datei und kopiere dann den Ordner des Plugins in den gemeinsamen VST3-Ordner von Windows, den jede DAW durchsucht (Windows fragt nach Administratorrechten):

```
C:\Program Files\Common Files\VST3\Drum'nspire.vst3
```

Öffne die DAW; wenn sie Drum'nspire nicht findet, starte ihre Plugin-Suche erneut. Ein Update geht genauso, bei geschlossener DAW: Solange sie läuft, ist das Plugin blockiert.

Drum'nspire in Studio One / Studio Pro einbinden

Drum'nspire ist ein Instrument, das MIDI sendet. Du brauchst zwei Spuren:

- **Spur 1**: eine Instrumentenspur mit **Drum'nspire**;
- **Spur 2**: eine Instrumentenspur mit deinen Drums (Beatmaker, ein GM-Kit…). Ihr **Eingang** (die Zeile „All Inputs", auf Deutsch „Alle Eingänge") ist auf Drum'nspire gestellt, und ihr **Monitoring** ist eingeschaltet;
- in Drum'nspire wählst du unten die Notenbelegung deiner Drums (**Notenbelegung**: General MIDI oder UJAM Beatmaker, siehe Kapitel 9).

Starte den Transport der DAW: Wenn **Mit Host** eingeschaltet ist (Standard), spielt Drum'nspire den Song synchron zur DAW, Takt 1 des Songs auf Takt 1 der DAW. Die eigene Play-Taste des Plugins spielt ohne die DAW, im Tempo des Songs.

Drum'nspire in Ableton Live einbinden

Auch in Live brauchst du zwei Spuren, hier zwei MIDI-Spuren:

- **Spur 1**: eine MIDI-Spur mit **Drum'nspire**;
- **Spur 2**: eine MIDI-Spur mit deinen Drums (ein Drum Rack oder ein Plugin). Stelle in ihrem In/Out-Bereich „MIDI From" auf Spur 1 und wähle dann in der Liste darunter **Drum'nspire** (nicht „Pre FX" oder „Post FX"); stelle ihr Monitoring auf „In";
- in Drum'nspire wählst du die Notenbelegung: General MIDI passt zu den einfachen Drum-Rack-Kits (Kick auf C1, Snare auf D1).

Wenn **Mit Host** eingeschaltet ist, folgt Drum'nspire dem Transport von Live wie dem jeder DAW. Live fasst die MIDI-Kanäle von Spur zu Spur zu einem zusammen: kein Problem, Drum'nspire sendet nur ein einziges Drumkit. Auf dem Mac kann das AU-Format in Live kein MIDI an eine andere Spur senden: Nimm das VST3.

> **Nach einem Update.** Lade das Plugin in der DAW neu (entferne die Instanz und füge sie dann wieder ein).

Die Standalone-Anwendung

`Drum'nspire.exe` ist dasselbe Drum'nspire, ohne DAW und ohne Installation: Leg es ab, wo du willst. Es sendet sein MIDI an einen MIDI-Ausgang des Computers: eine Drum-Machine per USB oder ein virtuelles MIDI-Kabel zu einem anderen Programm. Wähle ihn unter **Options › Audio/MIDI Settings…** (dieses Menü der Standalone-Anwendung ist englisch). Die Play-Taste spielt den Song in seinem Tempo.

Kostenlos – und wie du es unterstützen kannst

Drum'nspire ist **völlig kostenlos**: alle Funktionen, kein Konto, keine Zeitbegrenzung, keine Lizenz zum Aktivieren. Es verbindet sich nie mit dem Internet.

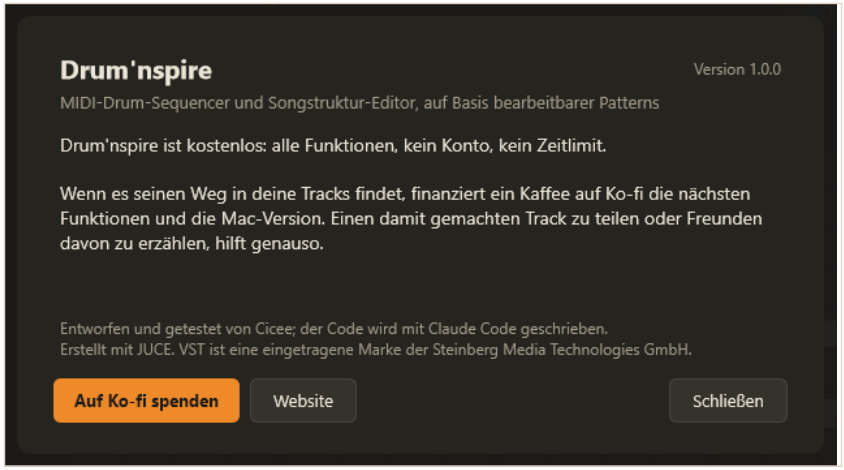


Oben rechts im Fenster: **Info · Unterstützen**. *Ein Klick öffnet das Info-Fenster.*

Ein Klick auf **Info · Unterstützen** oben rechts öffnet das **Info-Fenster**:

- die Version von Drum'nspire und in einer Zeile, was es ist;
- ein Satz, der sagt, dass es kostenlos ist;
- **Auf Ko-fi spenden**, wenn diese Version des Plugins eine Ko-fi-Seite hat;
- **Website**: die Updates, die Handbücher und das Demovideo;
- **Schließen** oder die Esc-Taste.

Das Plugin spielt im Hintergrund weiter.



Das Info-Fenster.

Wenn Drum'nspire seinen Platz in deinen Tracks findet, finanziert ein Kaffee auf Ko-fi die nächsten Funktionen und die Mac-Version. Einen damit gemachten Track zu teilen oder Freunden davon zu erzählen, hilft genauso.

> **Nichts geht ins Internet.** Drum'nspire sendet nichts: weder deinen Song noch irgendetwas über deinen Computer. Nur die Schaltflächen des Info-Fensters öffnen deinen Browser, wenn du sie anklickst.

Ein erster Song in fünf Handgriffen

1. Schreibe oder bearbeite das Pattern im Raster: Ein Klick setzt oder löscht eine Note, ein Rechtsklick macht sie zum Akzent oder zur Ghost-Note, die Velocity-Zeile rechts stellt jeden Schlag ein.
2. Baue im Tab **Struktur** die Form: Abschnitte, Takte, Energie, das Fill jedes Abschnitts.
3. Klicke auf einen Abschnitt des Songs: Das Raster zeigt seinen Groove, und was du dort änderst, betrifft nur ihn; sein Fill bearbeitest du genauso.
4. Für eine Idee schlägt **Andere Variation** oder **Anderes Fill** eine andere Version des gewählten Abschnitts vor; ein anderer Stil oder **Neuer Take** schlägt eine für den ganzen Song vor. Das Schloss einer Zeile schützt sie, und Strg+Z macht es rückgängig.
5. Ziehe den Bereich **Ganzer Song** (unten) auf eine Spur der DAW.

3. Das Fenster

Eine Konsole auf einem einzigen Bildschirm: oben die Kopfzeile und der Transport, links die Einstellungen, in der Mitte der Song und das Raster, unten der MIDI-Ausgang.



Das Fenster von Drum'nspire (Design Rhythmuskonsole).

	Bereich	Funktion
1	Menüs	**Datei** (Projekte, Patterns, Strukturen, MIDI), **Bearbeiten** (Rückgängig, Pattern), **Ansicht** (Design, Größe, Sprache), **Abhören** (Spielen mit der DAW).
2	Display	Stil (und sein Favoritenstern), Song-Seed, Tempo, Auslosung (und ihr Würfel), der gehörte Take.
3	Takes	**Neuer Take**: ein anderer Song; **Behalten**: diesen behalten.
4	Transport	Vorheriger Abschnitt, Play, Stop, nächster Abschnitt; **Song** / **Abschnitt** / **Fill**, **Loop**, **Mit Host**.
5	Rückgängig	↶ ↷ und **Verlauf** ▾, die Liste der Aktionen.
6	Einstellungen	**Komplexität** und die acht Regler, **Stilvorgaben**, die Hilfe zum Regler unter der Maus.
7	Tabs	**Song** (der Song und das Raster) und **Struktur** (die Tabelle der Abschnitte).
8	Song	Ansicht **Abschnitte** (Blöcke) oder **Noten** (alle Noten), Abschnittspfeile ‹ › und die Legende der Namen.
9	Gewählter Abschnitt	Seine Beschreibung und seine Schaltflächen: ❄ **Einfrieren**, **Andere Variation**, **Anderes Fill**, …
10	Raster	Das gemeinsame Pattern, der Groove eines Abschnitts oder sein Fill, mit der Maus bearbeitet.
11	Velocity und Note	Ein Balken pro Schritt für die zuletzt angeklickte Zeile; die Anschläge, die Wahrscheinlichkeit und der Zyklus der zuletzt angeklickten Note; die Maushilfe.

	Bereich	Funktion
12	MIDI-Ausgang	**Notenbelegung**, **Anlernen…** und die Bereiche zum Ziehen in die DAW.

Die Größe des Fensters änderst du an seiner Ecke; **Ansicht › Fenstergröße** stellt den Zoom von 75 % bis 200 % ein (**Normalgröße** = Strg+0), bis zum nächsten Öffnen gespeichert. **Bildschirm füllen** (F11) gibt dem Fenster die ganze Größe des Bildschirms, auf dem es liegt (die Taskleiste bleibt sichtbar), und schiebt es in dessen Ecke; beim zweiten Mal bekommt es seine Größe und seinen Platz zurück. Ein Plugin kann das Fenster der DAW nicht in einen echten Vollbildmodus versetzen: Es bittet die DAW um diese Größe, und Studio Pro akzeptiert sie.

Je größer das Fenster, desto mehr vom Song siehst du: Die Abschnittsblöcke nehmen die Breite ein, und wenn die Höhe es erlaubt, verteilt sich ein langer Song auf zwei oder drei Reihen, statt zu scrollen (das Raster behält Zellen von mindestens 30 Punkt Höhe; über seine Maximalgröße hinaus wächst es nicht mehr). Der Zoom auf 75 % zeigt noch mehr.



Ein Song mit 29 Abschnitten, Fenster vergrößert: drei Reihen, kein Scrollen.

4. Die Kopfzeile: Stil, Seed, Tempo, Auslosung, Takes



Das Stilmenü

Ein Klick auf den Stil öffnet ein Menü mit Untermenüs:

- ★ **Favoriten** zuerst: deine Lieblingsstile, mit einem Klick gewählt, dann „… zu den Favoriten hinzufügen“ und **Aus den Favoriten entfernen**;
- dann **eine Familie pro Untermenü** (Synthwave, 80s, Pop, Rock, Funk & Soul, Hip-Hop, Electronic, Latin & Caribbean, Jazz & Blues); der aktuelle Stil und seine Familie sind abgehakt; jeder Stil zeigt rechts seinen Tempobereich;
- zuletzt **Pattern-Bibliothek**: alle gespeicherten Patterns (ihr Stil rechts), **Aktuelles Pattern in der Bibliothek speichern…**, **Aus der Bibliothek entfernen** und **Bibliotheksordner anzeigen**.

Ein Stilwechsel behält die Seeds des Patterns und die gesperrten Zeilen und setzt die Regler auf die Werte des Stils zurück (ein Rückgängig-Schritt). Die Bibliothek wird in Kapitel 10 beschrieben.

Der Favoritenstern

Rechts neben dem Stil ist der Stern ☆ gefüllt, wenn der aktuelle Stil ein Favorit ist. Ein Klick macht ihn zum Favoriten oder entfernt ihn wieder: Es ist eine **Verknüpfung**, keine Kopie, ohne Namen, den du vergeben müsstest. Die Favoriten stehen im Stilmenü ganz oben und tragen in ihrer Familie einen ★. Sie gelten für alle Instanzen des Plugins.

Song-Seed und Tempo

Song-Seed: die Zahl, aus der die Fills ausgelost werden, und die Variationen der Abschnitte, die keine eigenen haben. Gib eine andere Zahl ein (Eingabetaste) für andere Fills und andere kleine Variationen; das Pattern hängt nicht davon ab. Dieselbe Zahl ergibt immer wieder denselben Song, bei gleichem Pattern, gleichen Einstellungen und gleicher Struktur. Sie wird mit Ziffern und Buchstaben geschrieben (Basis 36, höchstens 6 Zeichen: 42 wird „16“ geschrieben); Buchstaben kannst du klein oder groß eingeben.

Tempo: Gib es ein (Eingabetaste) oder dreh das Mausrad (1 BPM pro Raste, Umschalt für Zehntel). Es ist das Tempo des Songs; ein Abschnitt, der im Tab Struktur ein eigenes hat, behält es. Wenn **Mit Host** eingeschaltet ist, zählt das Tempo der DAW, auch für die Play-Taste: Das Display zeigt es dann an, und das Tempo des Songs dient nur noch für die MIDI-Dateien.

Die Auslosung und ihr Würfel

Die Noten mit einer Wahrscheinlichkeit (siehe Kapitel 7) werden Takt für Takt aus dem Song-Seed ausgelost: Ein anderer Seed oder ein neuer Take ergibt eine andere Auslosung. **Bearbeiten › Neu auslosen (die Noten mit Wahrscheinlichkeit, ganzer Song)** lost nur diese Noten neu aus, im ganzen Song, und das Abschnittsmenü tut es für einen einzelnen Abschnitt; Strg+Z kehrt zur vorherigen Auslosung zurück.

Der **Würfel** im Feld **Auslosung** wählt, wie sie spielen:

- **an** (feste Auslosung, Standard): Das Abspielen der Reihe nach ergibt immer dieselbe Auslosung, die auch die in die DAW gezogenen MIDI-Dateien enthalten. Zum Vorbereiten, Mischen oder Ziehen der

MIDI-Dateien. Ein Loop (der des Plugins oder der der DAW) spielt diese Auslosung beim ersten Durchlauf und lost dann bei jedem Durchlauf neu aus, als ginge der Song weiter: Eine Note bei 50 % ist etwa jeden zweiten Takt zu hören, selbst in einem Abschnitt von 4 Takten. Diese Durchläufe sind bei jedem Start gleich;

- **aus** (live ausgelost): Jeder Durchgang lost neu aus (jedes Play, jeder Loop und, wenn die DAW spielt, jeder Start oder Sprung). Für eine Audio- oder MIDI-Aufnahme, während das Plugin spielt, nie ganz gleich. Die MIDI-Dateien behalten die feste Auslosung.

Takes

Neuer Take ergibt einen anderen Song, den du sofort hörst: ein neues Pattern (die gesperrten Zeilen bleiben), neue Fills und für jeden Abschnitt einen eigenen **Charakter** (das, was **Andere Variation** einem einzelnen gibt). Die Abschnitte derselben Rolle teilen ihren Seed, aber jeder lost seinen eigenen Charakter aus. Die eingefrorenen Abschnitte und die Bearbeitungen von Hand bleiben; Strg+Z macht es rückgängig.

Behalten (Strg+B) behält den Take. Die Anzeige **Take** zeigt den gehörten Take und die Anzahl der Takes („2/3“; „-/3“, wenn sich der Song seitdem geändert hat): Die Pfeile ‹ › und das Mausrad gehen zum vorherigen oder nächsten, ein Klick auf die Nummer listet sie alle auf und lässt dich sie verwerfen. Gehst du zu einem Take zurück, wird zuerst der behalten, den du verlässt. Die behaltenen Takes werden mit dem Projekt der DAW gespeichert, ohne weiteres Zutun (nicht in einer Drum'nspire-Projektdatei: Um einen anderswohin mitzunehmen, rufe ihn auf und speichere dann ein Projekt).

5. Die Einstellungen

Die Regler wirken sofort auf den ganzen Song und auf die Patterns, wenn du sie loslässt: Deine Bearbeitungen und die gesperrten Zeilen bleiben.



Einstellung	Wirkung
Komplexität	Von einem nackten Beat (0 %: nur Kick, Backbeat und gleichmäßige Hi-Hat, keine Ghost-Notes, keine Offbeats, keine Variation) über den Stil wie geschrieben (50 %) bis zu einem dichten Groove (100 %). Bewegt Dichte, Synkopen, Ghost-Notes, Variation und Bewegung gemeinsam, und das Pattern folgt: Deine Bearbeitungen und die gesperrten Zeilen bleiben. Eine Bewegung = ein Rückgängig-Schritt.
Dichte	Wie viele optionale Noten spielen: Jede Wahrscheinlichkeit des Stils steigt oder sinkt. Die Anker bleiben, die verbotenen Schritte bleiben leer. Die Energie des Abschnitts kommt hinzu.
Synkopen	Wie oft Noten auf Offbeats fallen (Achtel und Sechzehntel), bei Kick, Snare, Clap, Toms und Percussion. 50 % = wie geschrieben.
Ghost-Notes	Leise Noten zwischen den Hauptschlägen, vor allem auf der Snare. 0 % = keine, 50 % = wie geschrieben, 100 % = doppelt so viele.
Swing	Verzögert jede zweite Sechzehntel: 0 % = gerade, 100 % = triolisches Gefühl.
Humanisieren	Zufällige Streuung von Velocity und Timing, wie live gespielt. 0 % = Maschine, 50 % = wie geschrieben, 100 % = doppelt so locker.
Intensität	Wie kräftig der ganze Song spielt, Pattern inklusive: Die Velocitys werden mit ×0,7 (0 %) bis ×1,3 (100 %) multipliziert. Bei 50 % spielt das Pattern die im Raster geschriebenen Velocitys. Die Energie kommt hinzu.
Variation	Wie weit sich die Takte und Abschnitte vom Pattern entfernen: kleine Auftakte alle 2 oder 4 Takte, etwas mehr bei wiederholten Abschnitten. 0 % = jeder Takt spielt den Groove, wie er ist.
Bewegung	Wie die Noten des Patterns von Takt zu Takt spielen, wie der Stil es vorschlägt: manche ab und zu (eine Wahrscheinlichkeit), einige in 2 bis 4 Anschlägen (Ratchet), einige alle 2, 4 oder 8 Takte (Zyklus). 0 % = jede Note in jedem Takt, 50 % = wie geschrieben, 100 % = lebendiger. Der Regler ändert nie, welche Noten die anderen Regler ergeben.

Stilvorgaben setzt die Regler auf die Werte des Stils zurück. Fährst du mit der Maus über einen Regler, erscheint seine Erklärung im Feld unten; sonst erinnert das Feld daran, was die Energie ist. Ein gedrehter Regler ergibt nur einen Rückgängig-Schritt pro Bewegung, Pattern inklusive.

Die Regler und das Pattern. Während du einen Regler drehst, folgt nur der Song. Wenn du ihn loslässt (oder wenn das Mausrad stillsteht), berechnen Dichte, Synkopen, Ghost-Notes, Humanisieren und Bewegung die nicht gesperrten Zeilen aller Patterns neu, mit denselben Seeds, **wobei deine Bearbeitungen erhalten bleiben**: Das Pattern merkt sich, was die Regler erzeugt hatten, und alles, was davon abweicht (hinzugefügte oder entfernte Noten, Velocitys), wird auf das neue übertragen. Swing, Intensität und Variation wirken nur auf den Song. Die Statuszeile sagt, wie viele Noten sich ändern; die Wirkung bleibt bescheiden, da sich die Schritte, die der Stil immer (oder nie) spielt, nicht bewegen. Ein geladenes, importiertes oder aus der Bibliothek geholtes Pattern zählt als Bearbeitung dessen, was die Seeds ergeben; ein geleertes Pattern bleibt leer (Neues Pattern füllt es).

Musikalische Entscheidung. Bei Dichte 0 kann eine Note, die der Stil fast immer spielt (zum Beispiel die Kick auf 3 in Synthwave Classic, bei 0,85), je nach Seed trotzdem jedes zweite Mal spielen: Zwei nackte Beats bleiben möglich.

6. Der Tab Song

Oben der Song, in zwei Ansichten zur Wahl (**Abschnitte** oder **Noten**, die Wahl wird gespeichert); darunter der gewählte Abschnitt und seine Schaltflächen.

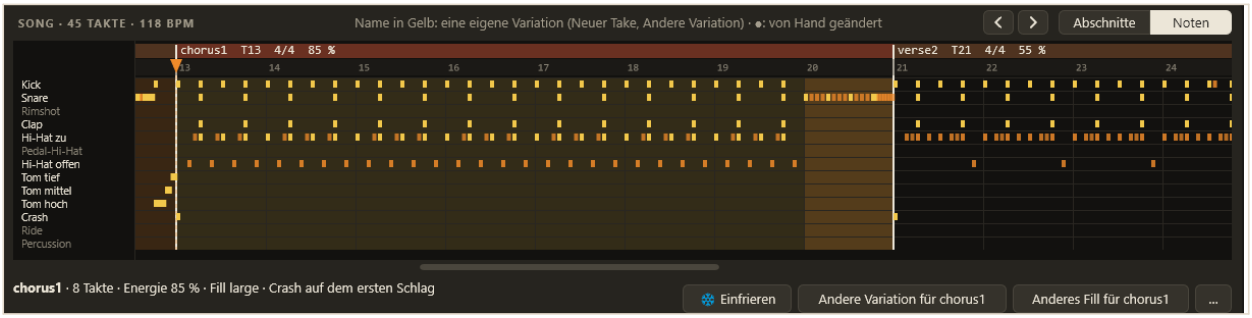
Die Ansicht Abschnitte



Nach einem neuen Take: Die gelben Namen haben einen eigenen Charakter; verse1 ist eingefroren (❄).

- **Ein Block pro Abschnitt**, in der Farbe seiner Rolle. Seine Breite ist eine feste Basis plus seine Länge: Zwei gleich lange Abschnitte sind gleich breit, ein längerer ist immer breiter. Die Taktart wird angezeigt, wenn sie nicht die des Songs ist („4 Takte · 7/8“).
- Auf dem Block: der Name, die Energieanzeige und ihr Wert und in einem Badge das Fill, das weiterführt („→ Build“). Die Taktanzahl und das Fill, mit ▾ markiert, öffnen ein Menü, um sie direkt zu ändern (1, 2, 4, 8, 16 Takte oder **Andere Länge…**).
- **Name in Gelb**: Der Abschnitt hat eine eigene Variation (neuer Take, andere Variation). **Punkt** ● vor dem Namen: Er ist von Hand bearbeitet (Groove oder Fill). Die Zeile über den Abschnitten und der Tooltip des Blocks sagen es auch.
- Die **Raute** am Ende ist der Schlusstakt, den Drum'nspire hinzufügt, wenn der letzte Abschnitt mit einem Fill endet (ein Crash zum Landen); sie ist kein Abschnitt.
- Wenn der Song nicht mehr hineinpasst, scrollt der Streifen und folgt dem gewählten Abschnitt; während der Wiedergabe blättert er um, wenn der Abspielkopf den Rand erreicht, außer du hast ihn von Hand gescrollt.
- Die Pfeile ‹ › gehen zum vorherigen oder nächsten Abschnitt; ein **Rechtsklick** auf einen Block öffnet das Abschnittsmenü.

Die Ansicht Noten



Eine Zeile pro Instrument, das Taktlineal, der Abspielkopf (Dreieck) und der schattierte Fill.

Alle Noten des Songs, eine Zeile pro Instrument, in der Reihenfolge des Rasters; die Zeilen ohne Noten sind ausgegraut. Jeder Abschnitt behält oben seine Farbe, mit seinem ersten Takt, seiner Taktart und seiner Energie. Im **Taktlineal**: Klick = Start der Wiedergabe, Rechtsklick = Ende (nach dem angeklickten Takt); der gespielte Bereich ist hervorgehoben.

Der gewählte Abschnitt

Klicke auf einen Block, um einen Abschnitt zu wählen: Die Zeile darunter beschreibt ihn (Takte, Energie, Fill, Crash, bearbeitetes Fill, sein Charakter), und das Raster zeigt seinen Groove. Seine Schaltflächen:

Schaltfläche	Wirkung
❄ Einfrieren / ❄ Auftauen	Friert den Abschnitt so ein, wie er spielt: Das Pattern, die Regler und Neuer Take ändern ihn nicht mehr. Wird das Einfrieren aufgehoben, wird er wieder neu berechnet.
Andere Variation für …	Ein anderer Charakter nur für diesen Abschnitt, deutlich verschieden von den letzten 4 gehörten. Der Abschnitt behält seine Version, auch wenn sich der Song-Seed ändert.
Anderes Fill für …	Ein anderes Fill für diesen Abschnitt, deutlich verschieden von den vorherigen; seine Fill-Bearbeitungen werden vergessen (Strg+Z holt sie zurück).
…	Das Abschnittsmenü (auch per Rechtsklick auf den Block).

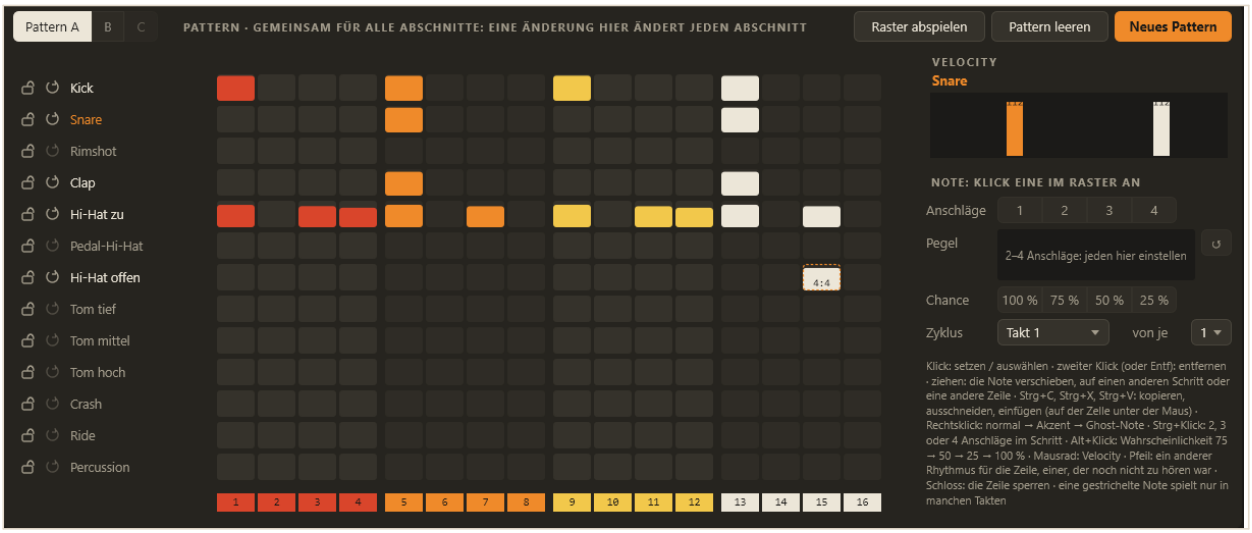
Die Schaltflächen nennen den Abschnitt, auf den sie wirken, und der Streifen holt ihn wieder ins Bild.

Das Abschnittsmenü

- **Abschnitt so einfrieren, wie er jetzt spielt** und **Abschnitt auftauen (wieder erzeugt)**;
- **Mit einer MIDI-Datei einfrieren (in der DAW bearbeitete Noten)…**: siehe Kapitel 11;
- **Farbe der Abschnitte „…“**: die Farbe der Rolle, gewählt aus denen des Designs (das Menü zeigt sie), oder **Automatisch (die Farben des Designs der Reihe nach, in der Reihenfolge der Rollen)**;
- **… neu auslosen (die Noten mit Wahrscheinlichkeit, nur dieser Abschnitt)**;
- **Meine Änderungen an diesem Abschnitt löschen (Groove und Fill)**;
- **Wieder den Song-Seeds folgen („Andere Variation“, „Anderes Fill“ und „Neu auslosen“ vergessen)**.

7. Das Raster

Das Raster zeigt einen Takt: das gemeinsame Pattern, den Groove eines Abschnitts oder sein Fill. Die Schaltflächen darüber sagen, was du bearbeitest.



Das gemeinsame Pattern, rechts die Velocity der zuletzt angeklickten Zeile.

Pattern, Abschnitt, Fill

Schaltfläche	Was du bearbeitest
Pattern A, B, C	Die Basis der Abschnitte: Eine Bearbeitung ändert alle, die es verwenden (mit einem einzigen Pattern alle).
Abschnitt verse1	Nur diesen Abschnitt, in jedem seiner Takte (das Fill ersetzt immer das Ende). Eine farbige Ecke markiert die bearbeiteten Zellen; eine gestrichelte Zelle mit einer „1“ ist eine Note nur des ersten Takts (das Crash, das den Abschnitt eröffnet).
Fill (oder **Fill · Takt 1 / 2**)	Das Fill dieses Abschnitts; ein Build, der zwei Takte dauert, hat zwei Schaltflächen. Die schattierten Schritte sind das Fill, die anderen das Ende des Grooves.

Während der Song spielt, zeigt das Raster den gerade spielenden Schritt (rein visuell): beim Pattern, beim angezeigten Abschnitt in seinen Takten oder bei seinem Fill in dessen Takt.

Das Pattern bleibt die Basis: Eine Bearbeitung des Patterns erreicht auch einen bearbeiteten Abschnitt, außer in den Zellen, die du dort geändert hast. Änderst du den Fill-Typ im Tab Struktur, bleiben die Fill-Bearbeitungen erhalten und gelten Zelle für Zelle für das neue.

Die Maus

Geste	Wirkung
Klick	Auf einer leeren Zelle: eine Note setzen. Auf einer Note: sie auswählen (eingekreist, das Feld Note zeigt sie), ohne sie zu entfernen; ein zweiter Klick auf die ausgewählte Note, ein Doppelklick oder Entf entfernt sie.
Note ziehen	Sie wandert mit allem, was sie hat (Velocity, Anschläge, Wahrscheinlichkeit, Zyklus), auf einen anderen Schritt oder eine andere Zeile und ersetzt, was dort war.

Geste	Wirkung
Strg+C, Strg+X, Strg+V	Die ausgewählte Note kopieren, ausschneiden, einfügen; eingefügt wird in die Zelle unter der Maus, in jedem Pattern oder Abschnitt (auch im Menü Bearbeiten).
Rechtsklick	Normal (96) → Akzent (118) → Ghost-Note (38).
Mausrad	Velocity ±4; fährst du über eine Note, wird ihre Velocity angezeigt.
Strg+Klick	2, 3 oder 4 Anschläge im Schritt (Ratchet), angezeigt durch kleine Striche oben in der Zelle.
Alt+Klick	Die Wahrscheinlichkeit der Note: 75 → 50 → 25 → 100 % (auf einer leeren Zelle eine Note mit 75 %).
Velocity-Balken	Ziehe sie, auf einem Schritt oder mehreren in einer einzigen Bewegung (ein einziger Rückgängig-Schritt). Ein leerer Schritt bleibt leer.
Pfeil einer Zeile	Ein anderer Rhythmus nur für diese Zeile, einer, der noch nicht zu hören war, bis du alle gehört hast. Die Statuszeile sagt, wie viele der Stil erlaubt: Erhöhe Dichte oder Synkopen, um mehr zu bekommen.
Schloss einer Zeile	Sperrt die Zeile: Neues Pattern, die Regler, Neuer Take und der Stil behalten sie.
MIDI-Datei abgelegt	Ihr erster Takt wird zum Pattern (Noten mit der Notenbelegung zurückübersetzt, am Raster ausgerichtet).

Mehrere Patterns



Die Patterns A, B und C (C noch nicht angelegt), dann der Abschnitt chorus1, auf B aufgebaut.

Ein Song kann bis zu drei Patterns haben: A für die Strophen, B für die Refrains, C für eine Bridge… Über dem Raster steht ein Buchstabe pro Pattern (leuchtend: das Pattern, das das Raster zeigt). Ein ausgegrauter Buchstabe steht für ein noch nicht angelegtes Pattern:

- ein Klick legt es an: **Neues Pattern: eine Kopie von A** (eine Kopie dessen, was das Raster zeigt: Die Bearbeitungen eines angezeigten Abschnitts gehen in das neue Pattern über, der Abschnitt klingt gleich) oder **Neues Pattern: neu aus dem Stil ausgelost**; die Abschnitte derselben Rolle wie der gewählte Abschnitt verwenden es sofort (chorus1 und chorus2);
- der Buchstabe unten in jedem Abschnittsblock (**B** ▾) wählt das Pattern dieses Abschnitts, setzt seine ganze Rolle auf dasselbe oder löscht seine Bearbeitungen; die Spalte **Pattern** im Tab Struktur tut dasselbe;
- wählst du einen Abschnitt, bearbeitest du sein Pattern; ein Klick auf einen Buchstaben zeigt dieses Pattern;
- ein Rechtsklick auf einen Buchstaben: **Pattern B entfernen (seine Abschnitte gehen zurück zu A)**.

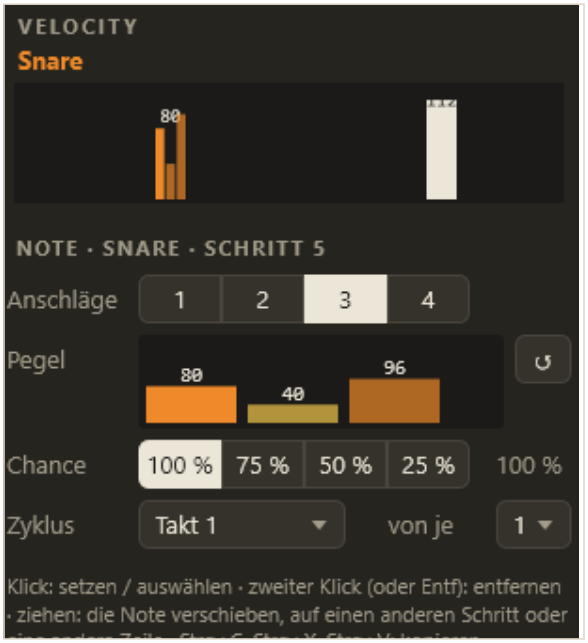
Neues Pattern, der Pfeil und das Schloss einer Zeile, die Bibliothek und die Pattern-Dateien wirken auf das aktuelle Pattern; der Stil, die Regler und Neuer Take auf alle.

Noten, die nicht in jedem Takt spielen

Eine Note kann eine **Wahrscheinlichkeit** haben (bei 50 % spielt sie im Schnitt jeden zweiten Takt, Takt für Takt ausgelost) und einen **Zyklus** („Takt 4 von je 4“: Sie spielt nur im letzten Takt jeder Vierergruppe, gezählt vom Anfang des Abschnitts). Das genügt, um eine Hi-Hat atmen zu lassen oder mit einem eintaktigen Pattern einen Auftakt ans Ende jeder Phrase zu setzen. Im Raster ist eine solche Note **gestrichelt**, mit ihrem Zyklus („4:4“) oder ihrer Wahrscheinlichkeit („60“) unten in der Zelle. Die Stile schlagen von sich aus welche vor, je nach Bewegung (Kapitel 5); du kannst sie auch Note für Note ändern.

Das Feld **Note** unter der Velocity zeigt die zuletzt angeklickte Note (im Raster eingekreist):

Zeile	Wirkung
Anschläge	1 bis 4 Anschläge im Schritt (der Ratchet von Strg+Klick).
Pegel	Bei 2 bis 4 Anschlägen: ein Balken pro Anschlag, den du ziehst (oder das Mausrad darüber, ±4), um seine Velocity einzustellen; die Schaltfläche rechts (runder Pfeil) kehrt zu den üblichen Anschlägen zurück, jeder etwas leiser als der erste. Die Pegel folgen der Velocity der Note: Das Mausrad über ihrer Zelle oder ein leiserer Abschnitt behält ihre Form. Die Velocity-Spur teilt den Balken der Note ebenfalls, einen pro Anschlag, und ihr Mausrad wirkt genauso auf den Anschlag unter der Maus.
Chance	100, 75, 50 oder 25 %; das Mausrad auf dem Wert verfeinert ihn in Schritten von 5 %.
Zyklus	Takt 4 von je 4: der Takt des Zyklus, in dem die Note spielt, und die Länge des Zyklus (1 = jeder Takt).



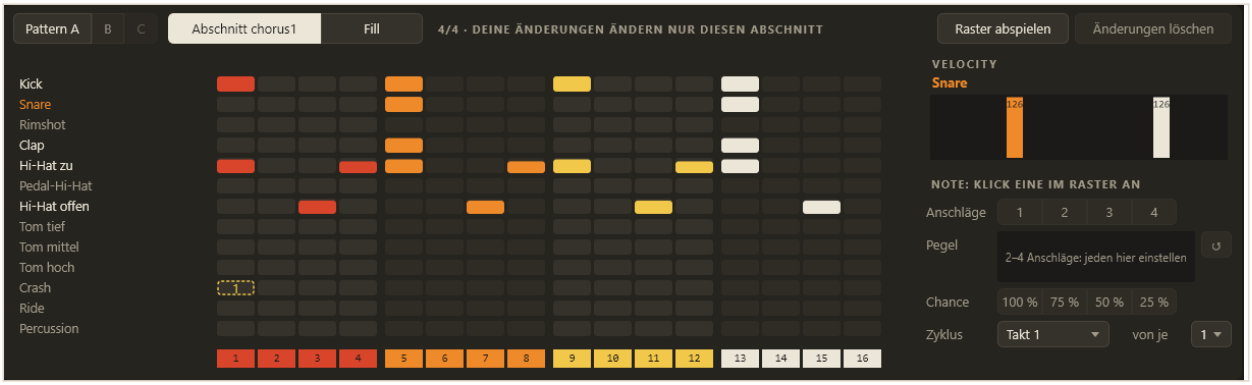
Eine Snare mit 3 Anschlägen (80, 40, 96): ihr geteilter Balken in der Velocity-Spur und ihre Pegel groß im Feld Note.

In der Ansicht Noten wird eine Note, die spielen könnte, die die Auslosung aber auslässt, als Umriss gezeichnet. Die Auslosung und ihr Würfel sind in Kapitel 4 beschrieben.

Die Schaltflächen des Rasters

Schaltfläche	Wirkung
Raster abspielen	Spielt, was das Raster zeigt, im Loop, im Tempo des Songs oder des Abschnitts, mit dem Swing. Bearbeitungen sind sofort zu hören, an derselben Position, wie auf einer Drum-Machine. Der Loop dauert so viele Takte, wie seine Zyklen brauchen, und die Wahrscheinlichkeiten werden live ausgelost.
Neues Pattern	Neue Seeds für alle nicht gesperrten Zeilen.
Pattern leeren	Ein leeres Raster, um ein Pattern von Hand zu bauen; die Regler lassen es leer (Neues Pattern füllt es).
Änderungen löschen	Für einen Abschnitt oder ein Fill: zurück zum Berechneten.

Die Regler schreiben das Pattern neu, wenn du sie loslässt, und behalten dabei deine Bearbeitungen (Kapitel 5); der Pfeil einer Zeile behält sie auch, außer in der geänderten Zeile.



Das Raster eines Abschnitts: Deine Bearbeitungen ändern nur diesen Abschnitt.

8. Der Tab Struktur

Die Abschnitte in einer Tabelle: zum Hinzufügen, Duplizieren, Löschen, Umsortieren und zum Einstellen, einer nach dem anderen.



Die Refrains (chorus) verwenden Pattern B.

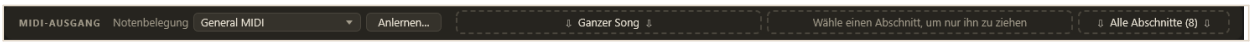
Oben der Song: **Songname** (er benennt die MIDI-Dateien und die Spur in der DAW), **Tempo** und **Taktart**. Eine leere Abschnittszelle übernimmt den Wert des Songs, grau angezeigt.

Spalte	Inhalt
Name	Der Name des Abschnitts. Die Ziffern am Ende geben die Rolle an: verse1 und verse2 sind „verse“.
Takte	Die Länge, eingegeben oder gewählt (1, 2, 4, 8, 16).
Energie	0 bis 100 %, 50 % = das Pattern wie geschrieben (siehe Kapitel 14).
Fill	Was zum nächsten Abschnitt führt: kein, klein, mittel, groß, Build, Break, Drop (siehe Kapitel 14).
Crash	**Auto** (nach einem Fill oder ab 50 % Energie, 70 % beim ersten Abschnitt), **Immer** oder **Nie**. Das Crash spielt nur im ersten Takt.
Taktart	Die Taktart des Abschnitts (7/8, 3/4…), leer = die des Songs.
Tempo	Das Tempo des Abschnitts, leer = das des Songs.
Pattern	Das Pattern, das der Abschnitt verwendet: A, B… (siehe Kapitel 7).
Fill alle	Ein kleines Fill (der letzte Schlag) am Ende jeder Gruppe von 2, 4 oder 8 Takten, zusätzlich zum Fill des Abschnitts. Jedes wird aus dem Fill-Seed des Abschnitts ausgelost und unterscheidet sich von den anderen.
Crash alle	Ein Crash auf dem ersten Schlag alle 2, 4 oder 8 Takte, nach dem ersten (das der Spalte Crash folgt), nicht in den Takten des Fills des Abschnitts.

Unter der Tabelle: **Hinzufügen**, **Duplizieren**, **Löschen**, **Nach oben**, **Nach unten**, dann eine Legende der Energie und jedes Fills. Der Farbpunkt am Anfang einer Zeile ist der ihrer Rolle. Ein eingegebener Wert gilt, wenn du das Feld verlässt (oder mit der Eingabetaste); jede Änderung ist ein Rückgängig-Schritt.

9. MIDI-Ausgang

Unten im Fenster: die Notenbelegung, das Anlernen einer Belegung und die Dateien zum Ziehen in die DAW.



Die Notenbelegung

Notenbelegung sagt, auf welcher MIDI-Note jede Zeile ausgegeben wird. Sie ändert nichts am Rhythmus, nur welches Pad deiner Drums jede Zeile spielt. Sie dient der Wiedergabe, den Dateien und dem Import. Zwei Belegungen sind enthalten, **General MIDI** und **UJAM Beatmaker**, dazu die, die du speicherst. Die von Beatmaker legt 16 Pads auf weiße Tasten ab C1 (C3 = 60, wie in Studio One); die schwarzen Tasten schalten die Patterns von Beatmaker um und werden nie gespielt:

Pad	Note	Zeile	Pad	Note	Zeile
Kck	C1 · 36	Kick	Tom L	D2 · 50	Tom tief
Acc	D1 · 38	(Akzent, noch nicht verwendet)	Tom M	E2 · 52	Tom mittel
Sn 1	E1 · 40	Snare	Tom H	F2 · 53	Tom hoch
Sn 2	F1 · 41	Rimshot	Tamb	G2 · 55	Percussion
Clap	G1 · 43	Clap	Perc 1	A2 · 57	(noch nicht verwendet)
HH 1	A1 · 45	Hi-Hat zu	Perc 2	B2 · 59	(noch nicht verwendet)
HH 2	B1 · 47	Pedal-Hi-Hat	Cym 1	C3 · 60	Crash
HH O	C2 · 48	Hi-Hat offen	Cym 2	D3 · 62	Ride

Eine Belegung anlernen

Anlernen… öffnet die Notenbelegung deines Plugins, ausgehend von der aktuellen:

- **Anlernen**, Zeile für Zeile: Klicke auf Anlernen und schlage dann auf einem MIDI-Controller, der zum Eingang von Drum'nspire geroutet ist, das Pad an, das dieses Instrument spielt;
- **Nach Gehör finden**, für ein Plugin, das du nicht von einem Controller aus spielst: **Start**, Drum'nspire spielt jede Note von C0 bis C5, und du antwortest mit einem Klick (das gehörte Instrument, **Nichts** oder **Überspringen**); **Nochmal** spielt sie noch einmal;
- ▶ in jeder Zeile spielt ihre Note; **Nie die schwarzen Tasten senden (manche Plugins schalten damit Patterns um)**;
- **Speichern unter…** gibt ihr einen Namen; sie wird in `%APPDATA%\Drum'nspire\mappings` gespeichert und wird zur aktuellen Belegung.

In die DAW ziehen

Drei Bereiche: **Ganzer Song** (der ganze Song), **Abschnitt … — in Takt N ablegen** (der gewählte Abschnitt, bei Takt N anstelle des alten abzulegen) und **Alle Abschnitte (…)** (alle Abschnittsdateien auf einmal). Die Datei wird beim Ziehen geschrieben, in `%TEMP%\Drum'nspire`. Ein Abschnitt beginnt bei Schlag 0 und ist genau so lang wie der Abschnitt; der Song enthält das Tempo, die Taktarten und Abschnittsmarker. **Datei › MIDI speichern unter…** speichert den Song, wo du willst.

10. Pattern-Bibliothek und Lieblingsstile

Die Bibliothek bewahrt deine Patterns mit ihrem **Stil** und ihren **Reglern** auf. Wählst du ein Pattern aus der Bibliothek, kommt all das auf einmal zurück (ein Rückgängig-Schritt). Die Favoriten dagegen sind Verknüpfungen zu **Stilen**.

Aufgabe	So geht's
Den aktuellen Stil zum Favoriten machen	Klicke auf den Stern ☆ rechts neben dem Stil.
Einen Lieblingsstil wählen	Stilmenü › ★ **Favoriten** › sein Name.
Einen Favoriten entfernen	Klicke auf den gefüllten Stern oder auf **Favoriten › Aus den Favoriten entfernen**.
Das aktuelle Pattern speichern	**Datei › Pattern in der Bibliothek speichern…** oder **Pattern-Bibliothek › Aktuelles Pattern in der Bibliothek speichern…**: Gib ihm einen Namen.
Ein Pattern aus der Bibliothek laden	Stilmenü › **Pattern-Bibliothek** › sein Name.
Ein Pattern aus der Bibliothek entfernen	**Pattern-Bibliothek › Aus der Bibliothek entfernen**: Seine Datei kommt in den Papierkorb.
Die Dateien ansehen	**Pattern-Bibliothek › Bibliotheksordner anzeigen**

Die Patterns liegen in `%APPDATA%\Drum'nspire\motifs`, als `.motif.json`-Dateien, die auch **Datei › Pattern laden…** und der Python-Prototyp öffnen (ohne den Stil und die Regler). Ist ein Name schon vergeben, wirst du gefragt, ob er ersetzt werden soll. Mehrere Instanzen des Plugins teilen dieselbe Bibliothek.

11. Dateien, Import und eingefrorene Abschnitte

Drei Arten von Dateien

Datei	Enthält	Laden…
`.drumgen.json` Projekt	Alles: Pattern, Struktur mit den Bearbeitungen jedes Abschnitts, Stil, Notenbelegung, Regler, Seeds, gesperrte Zeilen.	ersetzt alles
`.motif.json` Pattern	Das Raster eines Takts.	ersetzt das Pattern; behält Struktur, Stil, Regler
`.structure.json` Struktur	Abschnitte, Songname, Tempo, Taktart, ohne die Bearbeitungen der Abschnitte.	ersetzt die Abschnitte; behält Pattern, Stil, Seed, Regler

Alles steht im Menü **Datei**: **Neuer Song** (leer, Grundform oder Beispielform, mit einem neuen Pattern und einem neuen Seed), **Projekt öffnen…** / **Projekt speichern…**, **Pattern laden…** / **Pattern speichern…**, **Pattern aus MIDI importieren…**, **Struktur laden…** / **Struktur speichern…**, **MIDI speichern unter…**. Eine Datei der falschen Art wird beim Laden mit einer Meldung abgelehnt, die sagt, welcher Befehl sie öffnet; vor dem Laden einer Struktur warnt dich das Fenster, wenn die Abschnitte Bearbeitungen haben.

> **Das Projekt reist mit dem Song der DAW.** Der Zustand des Plugins, im Song der DAW gespeichert, ist das Projekt plus der gewählte Abschnitt, der Bereich, der Loop, das Folgen der DAW und die behaltenen Takes.

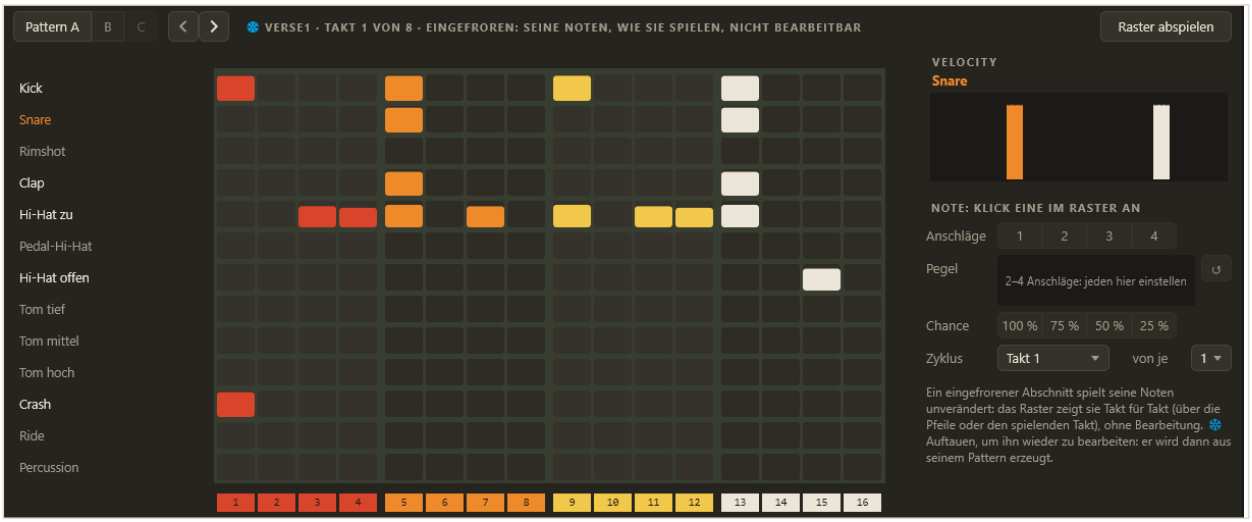
Eine in der DAW gemachte Änderung zurückholen

- Exportiere den Clip als MIDI-Datei und **lege sie auf dem Raster ab**: Ihr erster Takt wird zum Pattern, mit seinen Velocitys und seinen kleinen Timing-Verschiebungen;
- oder **lege sie auf einem Abschnitt ab** (oder Abschnittsmenü › **Mit einer MIDI-Datei einfrieren (in der DAW bearbeitete Noten)…**): Der Abschnitt wird **eingefroren** (❄) und spielt genau diese Noten, ohne Berechnung, Variation, Crash oder Fill;
- die Noten, die die Belegung nicht kennt, werden ignoriert und gemeldet;
- die Dateien, die Drum'nspire selbst für ein Ziehen schreibt, können nicht wieder auf seinem Fenster abgelegt werden.

Einen Abschnitt einfrieren

❄ **Einfrieren** behält die Noten des Abschnitts so, wie sie spielen (Fill und Crash inklusive): Kein Seed, kein Regler und keine Bearbeitung des Patterns ändert ihn mehr. Die folgenden Abschnitte bewegen sich auch nicht: Ein eingefrorener Abschnitt zählt weiterhin für ihre Variationen und ihre Fills. ❄ **Auftauen** lässt ihn wieder neu berechnen.

Ein eingefrorener Abschnitt, der gewählt ist, bleibt **im Raster sichtbar**, Takt für Takt und schreibgeschützt (seine Farbe zwischen den Zellen): Die Pfeile ‹ › neben den Buchstaben der Patterns wechseln den Takt, und während der Wiedergabe folgt das Raster dem spielenden Takt. Um ihn zu bearbeiten, klicke zuerst auf ❄ **Auftauen**.



verse1 eingefroren: Das Raster zeigt seinen Takt 1 von 8, ohne Bearbeitung.

12. Wiedergabe und Synchronisation mit der DAW

Der Transport des Plugins

Befehl	Wirkung
◀ ▶ ■ ▶	Vorheriger Abschnitt (zuerst der Anfang des aktuellen Abschnitts, wie bei einem CD-Player), Play, Stop, nächster Abschnitt. Leertaste: Play / Stop.
Song	Der ganze Song, ab dem Abspielkopf.
Abschnitt	Der Abschnitt, der gerade spielt (im Stillstand der unter dem Abspielkopf).
Fill	Nur das Fill des gewählten Abschnitts, im Loop: ein Takt davor, das Fill, dann die Landung. Jeder Klick auf Anderes Fill ist sofort zu hören.
Bereich von Hand	Im Lineal der Ansicht Noten: Klick = Start, Rechtsklick = Ende. Ein Klick auf einen Abschnitt oder eine Schaltfläche hebt ihn auf.
Loop	Beginnt am Ende des Bereichs wieder von vorn; der gespielte Bereich ist hervorgehoben.

Der Abspielkopf (oranges Dreieck) startet am Anfang des angeklickten Abschnitts. Klickst du während der Wiedergabe auf einen Abschnitt, springt sie dorthin. Alles wirkt während der Wiedergabe, ohne anzuhalten: Eine Bearbeitung ist an derselben Position zu hören.

Mit der DAW

Wenn **Mit Host** eingeschaltet ist (oder **Abhören › Mit dem Transport des Hosts spielen**) und der Transport der DAW läuft, spielt Drum'nspire den Song mit: Takt 1 des Songs auf Takt 1 der DAW, in ihrem Tempo; es folgt ihren Loops und Sprüngen (klingende Noten werden beendet).

Während die DAW spielt…	Ergebnis
Play, Stop, Leertaste	Keine Wirkung: **Host steuert** erscheint unter den Transportschaltflächen, und Play, Stop und **Raster abspielen** sind ausgegraut. Starte und stoppe die Musik von der DAW aus.
Du klickst auf einen Abschnitt	Der Abschnitt wird zum Bearbeiten gewählt, aber die Musik bleibt beim Abspielkopf der DAW. Um ihn zu hören, verschiebe den Abspielkopf der DAW.
Die DAW spielt über das Ende des Songs hinaus	Das Plugin schweigt, Play bleibt aus, und die Statuszeile sagt, welchen Takt die DAW spielt.
Die DAW startet, während das Plugin allein spielte	Die DAW übernimmt.

Die Regel. Während die DAW spielt, führt sie, und das Plugin folgt ihrem Abspielkopf. Ein VST3-Plugin kann weder den Abspielkopf der DAW verschieben noch ihren Transport starten oder stoppen: An einer anderen Stelle nach eigener Uhr zu spielen, wäre nicht synchron. Die Leertaste im Fenster des Plugins startet nur das Plugin, solange die DAW gestoppt ist. Einen MIDI-Port wählst du nicht: Alles geht über den MIDI-Ausgang des Plugins hinaus.

Das Plugin lässt sich verwenden, ohne MIDI zu ziehen: Es spielt live, während du aufnimmst. Nimm den Ausgang der Drums auf einer Audiospur auf, oder nimm auf einer MIDI-Spur die Noten auf, die aus Drum'nspire kommen, um genau das zu behalten, was du gehört hast. Mit ausgeschaltetem Würfel (Kapitel 4) ist jeder Durchgang eine neue Performance.

> **Die Leertaste und die Tastatur.** Das Fenster des Plugins übernimmt die Tastatur beim Öffnen und bei jedem Klick. Wenn ein anderes Fenster sie hat, geht die Leertaste an die DAW, die ihren eigenen Transport startet (oft weit weg vom Song): Klicke in das Fenster von Drum'nspire, bevor du die Leertaste drückst.

Wenn die DAW das Audio des Plugins nach Play nicht verarbeitet (Spur eingefroren oder deaktiviert), sagt es die Statuszeile. Die Datei `%TEMP%\Drum'nspire\playback.log` protokolliert jede Wiedergabe (Bereich, Abspielkopf, Noten) und was der Audio-Thread eine Sekunde später getan hat: nützlich, um eine Stille zu verstehen.

13. Rückgängig und der Verlauf

Jede Aktion ist ein benannter Rückgängig-Schritt: Pattern, Raster, Regler, Stil, Seed, Tempo, Sperren, Abschnitte, Songname und Taktart, Takes, Bibliothek… Ein gedrehter Regler, das Mausrad am Tempo oder gezogene Velocity-Balken ergeben nur einen Schritt pro Bewegung.

- Die Schaltflächen ↶ ↷ oben rechts oder Strg+Z und Strg+Y (oder Strg+Umschalt+Z) machen rückgängig und stellen wieder her; ihr Tooltip nennt die Aktion;
- **Verlauf** ▾ listet die wiederherstellbaren Aktionen über **Jetzt**, dann die letzten 40 zum Rückgängigmachen: Ein Klick geht bis kurz vor die gewählte Aktion zurück;
- das Menü **Bearbeiten** nennt ebenfalls die Aktion, die rückgängig gemacht oder wiederhergestellt wird;
- in einem Feld, in das nichts eingegeben wurde, macht Strg+Z die letzte Aktion des Fensters rückgängig;
- die Statuszeile sagt, was rückgängig gemacht („Rückgängig: …“) oder wiederhergestellt wurde.

14. Wie der Song aufgebaut wird

Dieses Kapitel beschreibt die musikalischen Entscheidungen der Engine, damit du verstehst, was du hörst, und weißt, was du einstellen kannst.

Energie

- Sie verschiebt Dichte und Intensität um die Werte der Regler herum (50 % = neutral).
- Unter der Stufe „niedrig" des Stils gehen die Hi-Hats auf Achtel (die offenen werden geschlossen), dann auf Viertel; über der Stufe „hoch" öffnet der Stil die Hi-Hats auf den Offbeats oder wechselt zum Ride.
- Alle Abschnitte losen dieselben Zahlen aus: Ein dichterer Refrain ist eine Obermenge der Strophe, kein anderer Rhythmus. Das bewahrt die Identität des Songs.
- Ein Abschnitt mit mehr Energie **fügt** die Noten **hinzu**, die die Engine zusätzlich spielen würde, **ohne je deine zu entfernen**; nur die Fills, die Drops und der Wechsel zum Ride ersetzen deine Noten.

Das Crash

Eines pro Abschnitt, auf dem ersten Schlag (mit der Kick), wenn ein Fill oder ein Drop dorthin führt oder wenn die Energie 50 % erreicht (70 % beim ersten Abschnitt). Es ersetzt die Hi-Hat dieses Schlags. Ein Crash am Anfang der Strophe gehört zur Strophe, auch wenn es auf das Fill des vorherigen Abschnitts folgt.

Variationen

In einem Abschnitt bekommt der 4. Takt jeder viertaktigen Phrase oft einen Auftakt (Kick verschoben oder verdoppelt, offene Hi-Hat auf dem letzten Offbeat…), die geraden Takte kleinere Variationen; der Regler Variation stellt all das ein.

Die Bewegung der Stile

- Die Noten, die ein Stil mindestens 75 % der Zeit spielt, sind das Gerüst: Sie spielen immer. Die Wahrscheinlichkeiten gehen an die optionalen Noten (Hi-Hats zwischen den Schlägen, Kick-Pushes, Percussion) und an die Ghost-Notes.
- Eine Wahrscheinlichkeit des Stils wird mit Bewegung stärker oder schwächer (0,8 bei 50 % wird 0,64 bei 100 % und 1 bei 0 %); die Ratchets und die Noten mit Zyklus werden mehr oder weniger häufig. Nie unter 5 %.
- Nach Familie: wenig Bewegung in Synthwave, Italo, Rock und Punk (ein Auftakt am Ende der Phrase, ein Kick-Push jeden zweiten Takt); eine lebendige linke Hand in Funk und Neo Soul; die Hi-Hat-Rolls im Trap; das Ride, das Noten auslässt, und das zufällige Comping im Jazz; der Clap als Ratchet am Ende der Phrase im House.
- Eine offene Hi-Hat, die nur in manchen Takten spielt, lässt die geschlossene Hi-Hat ihres Schritts im Raster stehen: Der Song entfernt sie nur in diesen Takten.

Der **Charakter** eines Abschnitts (Andere Variation, Neuer Take) kombiniert 2 oder 3 Figuren, höchstens eine pro Familie:

Familie	Figuren
Hi-Hat	Hi-Hats in Sechzehnteln, Hi-Hats in Achteln, Offbeat-Hi-Hats (geschlossen oder offen) oder Ride statt Hi-Hats.

Familie	Figuren
Fuß, Kick, Snare	Pedal-Hi-Hat; synkopierte Kick kurz vor einem Schlag; Ghost-Notes; Clap hinzugefügt oder entfernt auf dem Backbeat.
Percussion	Tamburin auf den Offbeats, in Sechzehnteln oder auf dem Backbeat.
Taktende	Tom-Akzent am Taktende, Snare-Auftakt oder offene Hi-Hat am Taktende.

Die starken Schläge bewegen sich nie. Der Charakter wird mit dem Variationswert des Stils ausgelost, nicht mit dem Regler Variation: Die Regler (oder Komplexität) zu bewegen, behält den Charakter des Abschnitts. Die Noten, die er hinzufügt, folgen dem Regler dessen, was er hinzufügt (Dichte für die Hi-Hats, das Tamburin, den Clap, die Toms und den Auftakt; Synkopen für die Kick; Ghost-Notes für die Ghost-Notes): alle ab 50 %, weniger darunter, keine bei 0. So bleibt Komplexität bei 0 ein nackter Beat, auch nach einem neuen Take.

Fills

Fill	Was passiert
kein	Kein Fill: Der nächste Abschnitt setzt direkt ein.
klein · 1 Schlag	Ein Fill auf dem letzten Schlag.
mittel · 2 Schläge	Ein Fill auf den letzten beiden Schlägen.
groß · 1 Takt	Ein Fill über den ganzen letzten Takt.
Build · 2 Takte	Ein Aufbau: Die Snare wird schneller (Viertel, Achtel, Sechzehntel, dann Zweiunddreißigstel) und steigt in der Velocity von etwa 50 auf 120, manchmal vom Clap oder der Kick gedoppelt, mit einer möglichen Atempause kurz vor dem nächsten Abschnitt.
Break · alle stoppen	Alles stoppt auf der letzten Achtel, der letzten Viertel oder dem letzten halben Takt, dann setzen alle gemeinsam im nächsten Abschnitt wieder ein.
Drop · 1 Takt	Der letzte Takt wird ausgedünnt (Backbeat allein, keine Kick, Hi-Hats allein oder Half-Time), dann führt ein Auftakt weiter.

Die Fills klein, mittel und groß werden als **eine vollständige Idee** aus 10 Figuren ausgelost: Snare-Wirbel, Tom-Abgang, Unisono, Kick / Snare, Zweiunddreißigstel, Triolen, Wechselschläge, Dreiergruppen, Akzente, Auftakt. Die Energie lenkt die Wahl: Ein ruhiger Abschnitt lost öfter dezente Fills aus, ein starker Abschnitt dichte Fills. Im selben Song kommt kein Fill zweimal vor. Das Fill endet immer vor der nächsten Eins. Wenn der letzte Abschnitt mit einem Fill endet, löst es ein Schlusstakt mit Crash + Kick auf.

Andere Taktarten und Swing

Ein 4/4-Stil wird auf eine andere Taktart umgelegt: Die letzte Viertel übernimmt immer den „Schlag 4" des Stils (Backbeat und Auftakte), der Rest den Anfang des Stils (1-2-4 im 3/4, 1-2-3-4-4 im 5/4, 1-2-halbe 3-4 im 7/8). Die Triolen-Stile (Rock Shuffle, Blues Shuffle, Jazz Swing, Jazz Waltz) haben ein Raster mit 6 Schritten pro Viertel. Der Regler Swing verzögert die zweite Sechzehntel jedes Paars. Die Ratchets (2 bis 4 Anschläge in einem Schritt) sind nach dem ersten Anschlag etwas leiser.

15. Die Stile

40 Stile in 9 Familien, alle nach den Konventionen des Genres geschrieben, ohne einen Song zu kopieren. Jeder hat seine Merkmale: wo die Snare fällt, welches Instrument die Zeit hält (geschlossene Hi-Hat, offene, Ride, Pedal, Shaker, Tamburin), seine Platzierung (vor oder hinter dem Schlag), sein Swing, seine Ghost-Notes und seine Variationen. **Das Tempo macht den Stil**: Der angegebene Bereich (auch im Stilmenü) ist der des Genres; weit davon entfernt verliert ein Stil seinen Charakter (ein Drum & Bass bei 100 BPM wird zu einem langsamen Break), und die Statuszeile sagt es. Alle sind zum Anhören und Korrigieren da: Die Stile sind JSON-Dateien (`data/styles`), und du kannst eigene in `%APPDATA%\Drum'nspire\styles` hinzufügen.

Familie	Stil	BPM	Charakter
Synthwave	**Chillwave**	75–95	Verhangen und träge: spärliche Kick, weiche Snare weit hinter dem Schlag, keine Hi-Hat auf dem Schlag, aber eine offene, die auf dem „Und" von 2 und 4 atmet, geswingter Shaker.
Synthwave	**Darksynth**	110–140	Schwer und unerbittlich: Four-on-the-floor mit Sechzehntel-Auftakten, riesige Snare + Clap, akzentuiertes Achtel-Ride auf den Offbeats, ein tiefes Tom antwortet.
Synthwave	**Dreamwave**	80–105	Entspannt: Kick auf 1 und dem „Und" von 3, weiche Snare, von einem Rimshot leicht dahinter gedoppelt, leichte Achtel, Shaker leicht vor dem Schlag, ein wenig Swing.
Synthwave	**Outrun Four**	110–135	Der mechanischste: Four-on-the-floor, Clap auf 2 und 4, Pedal-Hi-Hat auf den Schlägen, geschlossene Hi-Hat auf den Offbeats.
Synthwave	**Synthwave Basic**	95–125	Der einfachste: Kick auf 1 und 3, Snare + Clap auf 2 und 4, Achtel. Eine gute Basis für ein handgemachtes Pattern.
Synthwave	**Synthwave Classic**	90–120	Im LinnDrum-Stil: Sechzehntel, stark auf den Achteln akzentuiert, leichter Swing, Kick-Pushes, großer Backbeat, eine offene Hi-Hat, die den Takt anhebt.
Synthwave	**Synthwave Drive**	110–140	Galoppierender Outrun: Four-on-the-floor mit Sechzehntel-Auftakten (die letzte Sechzehntel von 2 und 4), Snare + Clap, Achtel mit Gewicht auf dem Schlag.
Synthwave	**Synthwave Gated**	80–105	Langsam und riesig: Gated Snare leicht dahinter, nur Viertel-Hi-Hat, Gated Toms am Ende jedes zweiten Takts.
Synthwave	**Synthwave Half-time**	90–140	Half-Time: Snare + Clap auf 3, seltene Kick, weiche Sechzehntel und offene Hi-Hats auf den Offbeats, ein Tom antwortet.
80s	**80s Electro**	105–130	Electro / Freestyle: synkopierte Kick, Clap auf 2 und 4, Sechzehntel mit Akzent auf den Offbeats, Cowbell, eine Tom-Figur am Taktende.
80s	**Italo Disco**	110–130	Maschinen-Disco: Four-on-the-floor, Snare (manchmal Clap), mechanische Sechzehntel mit Akzent auf den Offbeats, Tamburin auf 2 und 4, Simmons-Toms.
80s	**New Wave**	130–165	Schnell und nervös: kräftige Achtel, die nach vorne ziehen, Floor-Tom in Achteln in der Hälfte der Patterns (der Tribal-Puls).

Familie	Stil	BPM	Charakter
80s	**Power Ballad**	65–95	80er-Ballade: riesige Snare, hinter dem Schlag, Kick auf 1 und 3 und dem „Und" von 3, große Tom-Schläge am Taktende, große Fills.
Pop	**Dance Pop**	115–128	Club-Pop: Four-on-the-floor, Clap + Snare, Achtel, offene Hi-Hat auf dem „Und" von 4, Shaker, Snare-Auftakte alle 4 Takte.
Pop	**Pop Ballad**	60–85	Intim: Cross-Stick statt der Snare (die Snare in manchen Patterns), alles leicht dahinter, weiche Achtel.
Pop	**Pop Straight**	95–125	Radio-Pop: Kick auf 1 und 3 mit einem Push, Snare von einem Clap gedoppelt, weiche Sechzehntel, Shaker.
Rock	**Hard Rock**	110–145	Laut und schwer: Achtel-Kick, großer Backbeat hinter dem Schlag, kräftige Achtel, die sich in der Hälfte der Patterns auf den Offbeats öffnen.
Rock	**Metal Double Kick**	100–160	Double-Kick in Sechzehnteln (Achtel in den ruhigen Teilen), Snare auf 2 und 4.
Rock	**Punk**	160–200	Schnell und roh: Kick auf jedem Schlag, Snare auf jedem Offbeat, kurze Fills.
Rock	**Rock Half-time**	120–160	Schwer und breit: hämmernde Kick, Snare auf 3 hinter dem Schlag, Achtel, die sich manchmal öffnen, ein Floor-Tom antwortet.
Rock	**Rock Shuffle**	95–130	Triolen-Shuffle: Hi-Hat auf der ersten und letzten Triole jedes Schlags.
Rock	**Rock Straight**	100–140	Der Rock-Grundbeat, wie live gespielt: Kick-Pushes, Snare ein Haar dahinter, Achtel, offene Hi-Hat am Ende der Phrase, Ride im Refrain.
Funk & Soul	**Disco**	110–130	Disco wie live gespielt: offene Hi-Hat auf jedem Offbeat über beidhändigen Sechzehnteln, Snare mit Ghost-Notes und Auftakten, Sechzehntel-Tamburin, Tom-Fills.
Funk & Soul	**Funk 16ths**	90–115	Tighter Funk: synkopierte Kick, viele Ghost-Notes, Snare jeden zweiten Takt auf die letzte Sechzehntel von 2 verschoben, Hi-Hat auf dem Schlag.
Funk & Soul	**Neo Soul**	70–95	Im Dilla-Stil: späte Kick, frühe Snare, Hi-Hat mit 55 % Swing hinter dem Schlag und voller Lücken, sehr weiche Ghost-Notes.
Funk & Soul	**Sixties Soul**	95–125	60er-Soul: Snare auf jedem Schlag, lauter auf 2 und 4, Tamburin auf 2 und 4 und in Achteln.
Hip-Hop	**Boom Bap**	85–98	Zum Kopfnicken: harte Snare genau auf dem Schlag, Kick auf der letzten Sechzehntel von 2, geswingte Sechzehntel im MPC-Stil.
Hip-Hop	**Lo-fi Hip-Hop**	70–90	Staubig und betrunken: Snare + Rimshot, die weit hinterherhinken, geshuffelte Hi-Hat (Schlag, „Und", letzte Sechzehntel).
Hip-Hop	**Trap**	130–160	Half-Time: Snare + Clap auf 3, tiefe Offbeat-Kick, Sechzehntel, die in Rolls von 2 bis 4 Schlägen ausbrechen.

Familie	Stil	BPM	Charakter
Electronic	**Breakbeat**	125–140	Ein Break wie live gespielt: Kick auf der 1 und ihrem „Und“, Snare mit Ghost-Notes, offene Hi-Hat auf dem „Und“ von 2.
Electronic	**Drum & Bass**	165–178	Two-Step bei 170+: Kick auf 1 und dem „Und“ von 3, laute, drängende Snare, Ghost-Notes und Rolls im Amen-Stil, Achtel-Ride, Shaker. Langsam gespielt klingt er wie ein Break.
Electronic	**House**	118–128	Four-on-the-floor, Clap, offene Hi-Hat auf jedem Offbeat leicht verspätet, geswingter Shaker, Rimshot. Sonst nichts.
Electronic	**Techno**	125–140	Unerbittliches Four-on-the-floor, geschlossene Hi-Hat auf jedem Offbeat, Rimshots in 3-3-2, Ride oder Clap je nach Pattern, kein Backbeat.
Electronic	**UK Garage 2-step**	128–136	Two-Step: Kick, die um Schlag 3 herumspringt, Snare + Rimshot, geshuffelte Offbeats und Sechzehntel, 60 % Swing.
Latin & Caribbean	**Bossa Nova**	120–140	Weiche Kick wie eine Surdo, zweitaktige Cross-Stick-Clave, weiche Achtel, Pedal-Hi-Hat auf 2 und 4.
Latin & Caribbean	**Reggae One Drop**	70–85	Nichts auf der 1: Kick und Cross-Stick zusammen auf 3, Hi-Hat auf den Triolen geshuffelt.
Latin & Caribbean	**Reggaeton**	88–100	Dembow: Kick auf allen vier Schlägen, Snare zweimal in 3+3+2 (die letzte Sechzehntel von 1, das „Und“ von 2…).
Jazz & Blues	**Blues Shuffle**	80–120	Triolen-Shuffle: Hi-Hat oder Ride auf der ersten und letzten Triole jedes Schlags.
Jazz & Blues	**Jazz Swing**	120–220	Triolen-Swing: „Spang-a-lang“-Ride, Pedal-Hi-Hat auf 2 und 4, ganz leise Kick (Feathering).
Jazz & Blues	**Jazz Waltz**	110–180	3/4-Walzer: Ride auf den Schlägen und der letzten Triole, Pedal-Hi-Hat auf 2 und 3.

16. Referenz

Tastenkürzel

Taste	Wirkung
Leertaste	Play / Stop (das Fenster des Plugins muss die Tastatur haben: Klicke hinein)
Strg+Z	Rückgängig
Strg+Y, Strg+Umschalt+Z	Wiederholen
Strg+B	Behalten
Strg+0	Normalgröße
F11	Bildschirm füllen, dann die vorherige Größe
Umschalt + Mausrad auf dem Tempo	Zehntel-BPM
Entf, Rücktaste	Entfernt die ausgewählte Note im Raster
Strg+C, Strg+X, Strg+V	Kopiert, schneidet aus, fügt die ausgewählte Note ein (unter der Maus eingefügt)
Strg+Klick im Raster	Ratchet: 2, 3 oder 4 Anschläge im Schritt
Alt+Klick im Raster	Wahrscheinlichkeit: 75 → 50 → 25 → 100 %

Designs

Design	Aussehen
Rhythmuskonsole	Der Standard: eine dunkle, warme Konsole, bernsteinfarbenes Display, Drehregler, nach Schlägen gefärbte Schritte.
Hardware-Panel	Ein helles Panel, Drehregler, LED-Tasten, grünes Display.
Synthwave-Nacht	Indigo, Magenta für die Akzente, Cyan für die Noten.
Dunkles Studio	Neutrales Graphit und eine Akzentfarbe.

Ansicht › Design; die Wahl wird von einer Sitzung zur nächsten gespeichert, aber nicht im Projekt.

Wo die Dateien liegen

Ordner	Inhalt
`C:\Program Files\Common Files\VST3`	Das Plugin, der Ordner Drum'nspire.vst3.
`%APPDATA%\Drum'nspire`	Die Einstellungen (Drum'nspire.settings: Design, Sprache, Größe, Songansicht).
`%APPDATA%\Drum'nspire\motifs`	Die Pattern-Bibliothek.
`%APPDATA%\Drum'nspire\mappings`	Die gespeicherten Notenbelegungen.
`%APPDATA%\Drum'nspire\styles`	Deine eigenen Stile (zum Menü hinzugefügt).
`%TEMP%\Drum'nspire`	Die für ein Ziehen geschriebenen MIDI-Dateien und playback.log.

Marken

VST ist eine eingetragene Marke der Steinberg Media Technologies GmbH. UJAM und Beatmaker sind Marken der UJAM Instruments GmbH; Studio One und Studio Pro sind Marken ihrer jeweiligen Inhaber. Drum'nspire ist mit diesen Unternehmen weder verbunden noch von ihnen unterstützt: Ihre Namen dienen nur zur Angabe der Kompatibilität. Die Stilnamen beschreiben musikalische Genres, keine Künstler oder Labels.

17. Fehlerbehebung

Nichts ist zu hören.
Prüfe, ob die Spur deiner Drums Drum'nspire als Eingang hat und ihr Monitoring eingeschaltet ist und ob die Notenbelegung zu deinen Drums passt. Sieh in die Statuszeile: Sie sagt, wenn die DAW das Audio des Plugins nicht verarbeitet. Das Protokoll `%TEMP%\Drum'nspire\playback.log` sagt, wie viele Noten nach jedem Play gesendet wurden.

Play leuchtet, aber nichts spielt.
Der Transport der DAW läuft, und ihr Abspielkopf steht hinter dem Ende des Songs: Die Statuszeile sagt es. Stoppe die DAW oder bring sie zurück in den Song. Oft hat die Leertaste sie gestartet, weil das Fenster der DAW die Tastatur hatte.

Ein Klick auf einen Abschnitt spielt ihn nicht.
Wenn die DAW spielt, folgt ihr das Plugin und kann ihren Abspielkopf nicht verschieben: Setze die DAW auf den Takt des Abschnitts (die Statuszeile nennt ihn) oder stoppe sie.

Play startet mitten in einem Abschnitt.
Der Abspielkopf beginnt dort, wo er zuletzt stand, mit dem Song gespeichert. Klicke auf den gewünschten Abschnitt oder in das Lineal der Ansicht Noten.

Das Plugin folgt der DAW nicht.
Prüfe, ob Mit Host eingeschaltet ist. Wenn du Play oder Stop gedrückt oder auf einen Abschnitt geklickt hast, während die DAW spielte, hat das Plugin übernommen, bis die DAW stoppt: Stoppe sie und starte sie dann erneut.

Ein Regler ändert das Pattern nicht.
Swing, Intensität und Variation wirken nur auf den Song; die anderen berühren nur die Schritte, die der Stil offenlässt (die Statuszeile sagt, wie viele Noten sich ändern). Eine gesperrte Zeile, deine Bearbeitungen und ein geleertes Pattern ändern sich nicht.

Komplexität bei 0 ist nicht ganz nackt.
Die Energie eines starken Abschnitts fügt noch etwas Dichte hinzu; eine Note, die der Stil fast immer spielt, kann bleiben. Senke die Energie des Abschnitts.

Nach einem MIDI-Import fehlen Noten.
Die Noten, die die Belegung nicht kennt, werden ignoriert (die Statuszeile listet sie auf): Wähle die Belegung des Instruments, das die Datei gespielt hat.