



**VERMONA**

ELEKTROAKUSTISCHE MANUFAKTUR



# Kick Lancet

Bedienungsanleitung

# Vorwort

Es gibt Songs, bei denen man auf Klavier, Gitarre oder Keyboard verzichten kann, aber auf eine Bass Drum? Zumindest was moderne Musik betrifft, wollen wir uns das noch nicht einmal vorstellen. Rock, House, Hip-Hop, Schlager, Dubstep, Pop, Reggae, Techno, Drum'n'Bass - wie sollte das ohne Bass Drum funktionieren? Es ist der vielleicht wichtigste Sound und darum ist ein dedizierter Generator, der sich nur dieser einen Aufgabe widmet, die logische Konsequenz.

KICK LANCET wurde von uns genau dafür entwickelt. Die analoge Schaltung erzeugt satte, runde und knackige Bass Drums und die Bedienung ist dabei mit je einem Regler pro Funktion unmissverständlich und intuitiv.

KICK LANCET kann dank MIDI-, Audio- und Trigger-Eingängen sowohl autark als auch zur Dopplung mit akustischen Bass Drums oder anderen Sounds eingesetzt werden. Ob als Solostar oder im Team - mit dem Lancet kickt die Bass Drum immer richtig.

Kick it! - Eure VERMONA Mannschaft aus der  
Elektroakustischen Manufaktur, Erlbach

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	1
Sicherheitshinweise.....	3
Lieferumfang und Inbetriebnahme.....	4
Anschließen und Einschalten von Kick Lancet .....	4
Die Bedienelemente und Anschlüsse.....	6
Die Bedienelemente der Klangerzeugung .....	6
TRIG Taster und OVERKILL Schalter .....	8
Anschlüsse .....	9
Die MIDI-Funktionen von Kick Lancet .....	10
Einstellen von MIDI Kanal und Notenummer .....	10
RESET.....	10
Die analogen Trigger-Eingänge GATE, SWITCH und AUDIO .....	11
GATE .....	11
SWITCH.....	12
AUDIO .....	12
Technische Daten.....	13

# Sicherheitshinweise

Die folgenden Sicherheitshinweise müssen während des gesamten Betriebes, Services oder der Reparatur unserer Geräte beachtet werden. Die Nichtbeachtung der Sicherheitsvorschriften stellt eine Verletzung des Sicherheitsstandards der Bauweise, der Herstellung und der vorgesehenen Verwendung unserer Geräte dar.

**Der Hersteller lehnt im Falle einer Verletzung dieser Vorschrift jegliche Haftung ab!**

## Betrieb in der Nähe explosionsfähiger Stoffe

KICK LANCET darf, wie alle elektrischen Apparate nicht in der Nähe leicht entflammbarer oder explosiver Stoffe betrieben werden.

## Schutz vor Feuchtigkeit

KICK LANCET darf nicht in nasser oder feuchter Umgebung betrieben werden, also nicht in Räumen mit nassen oder feuchten Böden, Wänden oder Decken. Zu hohe Luftfeuchtigkeit ist absolut zu vermeiden, da es sonst im Geräteinneren zur Kondensatbildung kommen kann.

**ACHTUNG: Elektrische Schlaggefahr!**

## Zubehör

Verwende keine Kabel, Stecker oder sonstiges in den normalen Betrieb eingreifendes Zubehör, das nicht ausdrücklich als solches gekennzeichnet ist.

## Lüftung

KICK LANCET darf nicht in der Nähe oder bei Wärmequellen (z.B. Öfen, Heizlüfter, ...) verwendet werden. Bei festen Installationen oder Rackeinbau ist für eine entsprechende Lüftung zur Ableitung entstehender Abwärme zu sorgen.

## Ersatzteile und/oder Modifikationen

Wartungsvorschriften und schaltungstechnische Informationen dienen ausschließlich dem Servicepersonal der hierfür autorisierten Fachhändler. Um die Gefahr eines elektrischen Schlages zu vermeiden, solltest du keine Service- oder Wartungsarbeiten durchführen, die nicht ausdrücklich als solche gekennzeichnet sind.

**Vor dem Öffnen der Geräte ist unbedingt das DC-Steckernetzteil von KICK LANCET zu trennen! Ersetze keine Bauteile, solange das DC-Steckernetzteil nicht gezogen ist.**

Wegen Verletzungsgefahr ist der Einbau zusätzlicher Teile und jeglicher Modifikationen bestehender Schaltungen ausdrücklich untersagt! **Der Hersteller erkennt in solchen Fällen keinerlei Haftungsansprüche an!**

# Lieferumfang und Inbetriebnahme

Wir haben KICK LANCET vor dem Versand sorgfältig überprüft und verpackt. Allerdings können wir mögliche Beschädigungen während des Transports nicht ausschließen und bitten dich deshalb, das Gerät nach Erhalt selbst noch einmal zu überprüfen. Sollte dir etwas Ungewöhnliches am Gerät selbst oder an der Verpackung auffallen, zögere nicht uns zu kontaktieren um das Problem aus der Welt zu schaffen.

Zum Lieferumfang gehören:

- KICK LANCET
- ein Gleichspannungsnetzteil (DC 12 V / 1000 mA)
- diese Bedienungsanleitung
- ordentlich Wumms!

## Anschließen und Einschalten von Kick Lancet

Wenn bis hierher keine Probleme aufgetreten sind, kannst du KICK LANCET nun in Betrieb nehmen. Führe dazu die folgenden Schritte aus:

1. Verbinde das mitgelieferte Steckernetzteil mit der **12 VDC** Buchse von KICK LANCET.



**Beim Anschließen des Netzteils muss die Polung nicht beachtet werden. KICK LANCET kann mit innen- oder außen-liegendem Minuspol betrieben werden. Die Leistung von 1 A darf nicht unterschritten werden und sollte auch nicht über 1 A liegen. Das Netzteil muss stabilisiert sein! Möglicherweise besitzt du bereits ein Gerät mit 12-Volt-Netzteil und möchtest der Einfachheit halber dieses auch für KICK LANCET benutzen. Selbst wenn Stecker und Spannung übereinstimmen, kann es sich um ein Wechselspannungsnetzteil handeln. KICK LANCET benötigt jedoch unbedingt ein Gleichspannungsnetzteil!**

**Bei der Verwendung eines falschen Netzteils kann KICK LANCET beschädigt werden. Verwende daher bitte nur das mitgelieferte Netzteil!**

2. Wenn du KICK LANCET über MIDI triggern möchtest, muss eine entsprechende MIDI Quelle (z.B. Sequenzer, Master-Keyboard etc.) mit der **MIDI IN** Buchse verbunden werden. Wichtige Informationen hierzu findest du auch im *Kapitel "Die MIDI-Funktionen von Kick Lancet"* auf **Seite 10**.

Möchtest du ein analoges Trigger-Signal verwenden, muss einer der analogen Eingänge mit einer entsprechenden Signalquelle verbunden werden. Lies dazu **Kapitel "Die analogen Trigger-Eingänge GATE, SWITCH und AUDIO" auf Seite 11.**



**ERST ANSCHLIESSEN, DANN EINSCHALTEN! Zum Schutz Deiner Boxen, Deines Audio-Interfaces und nicht zuletzt deiner Ohren empfehlen wir unbedingt die Verkabelung nur bei ausgeschaltetem Equipment vorzunehmen. Pegelspitzen, die beim Stecken und Herausziehen von Audiokabeln während des Betriebes auftreten können, haben ein nicht zu unterschätzendes Schadpotential!**

3. Verbinde die **OUTPUT** Buchse von KICK LANCET mit einem Audioeingang eines Mischpultes, Audio-Interfaces oder Verstärkers.
4. Betätige den **OVERKILL** Schalter, um KICK LANCET mit Strom zu versorgen. Die grüne LED in der Nähe des Schalters leuchtet auf.

Herzlichen Glückwunsch, KICK LANCET ist nun startbereit. In den folgenden Abschnitten erfährst du näheres zur Funktionsweise der Klangerzeugung.

# Die Bedienelemente und Anschlüsse

## Die Bedienelemente der Klangerzeugung

**DECAY** bestimmt die Abklingzeit, also die Länge des Sounds. Die erste Hälfte des Regelweges passt für knackige Dance-Kicks. Ab der Mitte werden die Kicks deutlich länger, so wie sie z.B. bei Hip-Hop und R'n'B oft verwendet werden. Mit maximalem **DECAY** lassen sich lang ausklingende Bass Drums, etwa für Jeep Beats, D'n'B und Dubstep, erzeugen - BOOoom

**PITCH** bestimmt die Tonhöhe. Für Bass Drums ist hier natürlich der untere Bereich relevant, die 9-Uhr-Position des Reglers ist ein guter Ausgangspunkt. Wird **PITCH** höher eingestellt, lassen sich auch Toms und einfache Percussions erzeugen. **PITCH** steht in enger Verbindung mit den nächsten beiden Parametern.

**BEND** regelt die Intensität der Tonhöhenmodulation durch die Hüllkurve **TIME**. Mit höheren Werten steigt hier nicht nur die Modulationstiefe, sondern auch die wahrgenommene Tonhöhe, speziell bei kurz eingestelltem **DECAY**. Die drei Parameter **PITCH**, **BEND** und **TIME** sollten daher immer im Zusammenspiel betrachtet werden.

Ganz ohne Tonhöhenmodulation klingen Bass Drums flach und wenig prägnant, eine gewisse Dosis **BEND** ist fast immer ratsam. Für kurze Dance-Kicks sind höhere Einstellungen, mit niedrigem **TIME** Wert, möglich, für lange Boom-Kicks sollte der Regler in der unteren Hälfte verbleiben.

Ist **PITCH** auf Maximum gestellt, kann **BEND** nicht mehr auf die Tonhöhe wirken.

**TIME** bestimmt die Abklingzeit, also die Länge der Tonhöhenhüllkurve. Generell sind für Bass Drums kürzere Werte angebracht, bei längeren Zeiten gehen kick-ty-pische Elemente am Sound verloren. Ein langes Decay (hoher **DECAY** Wert) ist aber für Percussions und Effektsounds gut einsetzbar.

- FM FREQ** regelt die Modulationsfrequenz in einem Bereich von ca. 30 Hz bis 3 kHz. Bei der Frequenzmodulation wird der Sound mit einer Sinuswellenform in der Tonhöhe moduliert. Ab ungefähr der 9-Uhr-Position des Reglers gelangt die Modulation in den Audibereich, wodurch ein breites Frequenzspektrum entsteht. Hiermit sind atonale und metallische Klänge möglich. Unterhalb dieses Bereiches wirkt die Frequenzmodulation wie ein Vibrato.
- FM INT** bestimmt die Intensität der Frequenzmodulation, die mit **FM FREQ** eingestellt wird. Bei Linksanschlag des Reglers ist die Frequenzmodulation ausgeschaltet.
- ATTACK** fügt dem Sound am Anfang einen kurzen, feststehenden Nadelimpuls hinzu. Dieser unterstützt die Durchsetzungsfähigkeit der Bass Drum. **ATTACK** sollte immer im Zusammenhang mit dem gesamten Mix eingestellt werden. Was solo vielleicht schon zu aufdringlich wirkt, kann im Gesamtbild eines Tracks durchaus zu leise sein. Auch bei eher soften Bass Drums ist ein gewisser **ATTACK** Anteil vorteilhaft.
- NOISE** fügt dem Sound am Anfang einen kurzen, feststehenden Rauschimpuls hinzu. Dieser imitiert das Geräusch des Schlegels einer akustischen Bass Drum. Wie **ATTACK**, sollte auch **NOISE** immer im Zusammenhang mit dem gesamten Mix eingestellt werden. Was solo vielleicht schon zu aufdringlich wirkt, kann im Gesamtbild eines Tracks durchaus zu leise sein.
- WAVE** ist ein Mixregler, der die Sinus-Wellenform des Oszillators stufenlos zu einer Rechteck-Wellenform überblendet. Damit ändert sich der Klang von weich nach hart. In der ersten Hälfte des Regelweges wird der Sound leicht angeraut und klingt etwas voller. Bei höheren Werten wird der Klang zunehmend verzerrt.
- BALLS** ist eine Klangreglung, die den Bass- und Höhenanteil des Sounds in einem bestimmten Verhältnis anhebt. Oder anders ausgedrückt: **BALLS** macht die Bass Drum PHAT.
- VOLUME** regelt die Ausgangslautstärke von KICK LANCET.

# TRIG Taster und OVERKILL Schalter

## TRIG

Der **TRIG** Taster dient in erster Linie dazu, den eingestellten Sound manuell auszulösen. Hiermit kannst Du die Bass Drum ohne angeschlossenes Keyboard oder Sequenzer spielen. Das ist vor allem beim Einstellen eines neuen Sounds nützlich. Die Lautstärke ist dabei konstant und entspricht  $\frac{3}{4}$  der höchstmöglichen Anschlagstärke (Velocity).

Zur einfacheren Handhabung gibt es hier eine kleine Automatik: Halte den **TRIG** Taster drei Sekunden lang gedrückt, dann wird der Sound immer wieder von selbst ausgelöst. Das Tempo dieses 4-to-the-Floor Beats kannst du nun mit dem **TRIG** Taster, der im Automatikmodus als TAP-Taster fungiert, einstellen. Vier kurze Taps auf den Taster genügen um ein neues Tempo festzulegen.

Um den Automatikmodus wieder zu verlassen, muss der **TRIG** Taster wiederum drei Sekunden lang gedrückt werden.

## OVERKILL

Durch Betätigen des **OVERKILL** Schalters wird KICK LANCET vom angeschlossenen DC-Netzteil mit Strom versorgt. Die Stromzufuhr wird durch eine grüne LED angezeigt.



**Der OVERKILL Schalter ist kein Netzschalter! Es wird lediglich die Verbindung vom DC-Netzteil zu KICK LANCET getrennt. Wenn das Gerät längere Zeit nicht verwendet wird, sollte das DC-Netzteil sicherheitshalber aus der Steckdose gezogen werden.**

## Anschlüsse

- 12 VDC** An diese Buchse wird das mitgelieferte 12-Volt-Gleichspannungsnetzteil angeschlossen.
- MIDI IN** Der MIDI Eingang dient zum Anschluss eines MIDI-Sequenzers, einer Groovebox, einer Drummachine oder eines Masterkeyboards.
- MIDI THRU** Das am **MIDI IN** eingehende Signal wird unbearbeitet an der **MIDI THRU** Buchse wieder ausgegeben, um weitere Geräte anzuschließen.
- OUTPUT** An dieser Buchse liegt das Ausgangssignal an. Von hier aus wird KICK LANCET an ein Mischpult, ein Audio-Interface oder an einen Verstärker angeschlossen.

Die Anschlüsse **GATE**, **SWITCH** und **AUDIO** werden im *Kapitel "Die analogen Trigger-Eingänge GATE, SWITCH und AUDIO" auf Seite 11* beschrieben.

# Die MIDI-Funktionen von Kick Lancet

KICK LANCET empfängt MIDI-Noten einschließlich Anschlagstärke (Velocity), wodurch der Sound dynamisch gespielt werden kann. Notenummer und MIDI-Kanal lassen sich beliebig einstellen. Außerdem können die Funktionsweise der Buchsen **GATE** und **AUDIO** mit MIDI-Control-Change-Befehlen angepasst werden. (siehe "*Die analogen Trigger-Eingänge GATE, SWITCH und AUDIO auf Seite 11*")

## Einstellen von MIDI Kanal und Notenummer

Werkseitig empfängt KICK LANCET die Notenummer 36 (C) auf MIDI-Kanal 1. Um die Werkseinstellungen zu ändern, führe die folgenden Schritte aus:

1. Falls KICK LANCET eingeschaltet ist, schalte das Gerät zuerst mit **OVERKILL** aus (alle LEDs sind erloschen).
2. Halte den **TRIG** Taster gedrückt und schalte mit **OVERKILL** das Gerät wieder ein. Die LED über dem **TRIG** Taster blinkt nun.
3. Sende eine MIDI-Note (z.B. von einem Masterkeyboard oder Sequenzer) an KICK LANCET. Die Notenummer und der dafür verwendete MIDI-Kanal sind nun dauerhaft (bis zur nächsten Änderung) gespeichert. KICK LANCET wechselt anschließend automatisch in den normalen Spielmodus.

## RESET

MIDI-Kanal und Notenummer können auf Werkseinstellungen zurückgesetzt werden. Für ein Reset sind die Schritte 1 und 2 identisch mit denen zum Einstellen des MIDI Kanals, es unterscheidet sich lediglich Schritt 3:

3. Schalte KICK LANCET nun mit **OVERKILL** aus. Beim nächsten Einschalten startet KICK LANCET wieder mit den Werkseinstellungen.

# Die analogen Trigger-Eingänge GATE, SWITCH und AUDIO

Alternativ zur Ansteuerung via MIDI kann KICK LANCET auch mit verschiedenen analogen Signalen getriggert werden. Hierfür sind drei verschiedene Möglichkeiten vorhanden.

## GATE

Über diese Buchse kann KICK LANCET mit einem 5V-Gate-Signal mit positiver Flanke, getriggert werden. Ein passendes Signal mit diesen Werten wird von vielen Analogsequenzern, Modularsystemen und Analogsynthesizern erzeugt. KICK LANCET ist darüber hinaus in der Lage unterschiedliche Spannungswerte eines Trigger-Signals auszuwerten.

Die Funktionsweise der **GATE** Buchse kann mit dem MIDI-Control-Change-Befehl 84 eingestellt werden. Dazu muss ein korrespondierender Wert (0, 1, 2 oder 3) auf dem eingestellten MIDI-Kanal an KICK LANCET gesendet werden:

CC# 84 Wert	Beschreibung
0	<b>Standard 5 V (Werkeinstellung)</b> Ab einer eingehenden Spannung von ca. 0,5 V wird KICK LANCET mit einer festen Lautstärke getriggert
1	<b>Standard 5 V + Akzent</b> Bei einer Spannung von ca. 0,5 V bis 5 V wird KICK LANCET mit einer festen Lautstärke getriggert. Bei einer Spannung zwischen 5 V bis 10 V wird KICK LANCET mit einer zweiten, feststehenden Akzent-Lautstärke getriggert.
2	<b>Standard 5 V + Dynamik</b> Bei einer Spannung von ca. 0,5 V bis 5 V wird KICK LANCET mit einer festen Lautstärke getriggert. Ab einer Spannung zwischen 5 V und 10 V setzt KICK LANCET die Lautstärke dynamisch um. Bei 10 V wird die volle Lautstärke ausgegeben.
3	<b>Dynamik</b> KICK LANCET wird von der Trigger-Spannung zwischen 0,5 V und 10 V dynamisch getriggert.

## SWITCH

Über diese Buchse wird KICK LANCET mit einem einfachen Schaltkontakt, also mit einem Kurzschluss, getriggert. Dafür kann ein gewöhnliches Fußpedal mit Schließkontakt verwendet werden. Dynamik lässt sich mit dieser Methode natürlich nicht umsetzen.

## AUDIO

Über diese Buchse besteht die Möglichkeit, KICK LANCET mit einer beliebigen Audioquelle zu triggern. Wie gut das funktioniert, hängt selbstverständlich vom eingehenden Audiosignal ab. Nur eindeutige, perkussive Klänge erzeugen ein klar erkennbares Signal. Zum Beispiel ist ein Einzelausgang einer beliebigen Drummaschine eine sinnvolle Signalquelle. Über diesen Weg lässt sich eine alte Maschine mit PCM-Sounds mit einer richtig satten Bass Drum auf einfache Weise kombinieren.

Weil die Art des Signalimpulses ähnlich ist, lässt sich an dieser Buchse alternativ auch ein Drumpad anschließen.

Mit dem versenkten Trimmer neben der **AUDIO** Buchse kann die Empfindlichkeit des Eingangs eingestellt werden.

Die Funktionsweise der **AUDIO** Buchse kann mit dem MIDI-Control-Change-Befehl 85 eingestellt werden. Dazu muss ein korrespondierender Wert (0 oder 1) auf dem eingestellten MIDI-Kanal an KICK LANCET gesendet werden.

CC# 85 Wert	Beschreibung
0	<b>feste Lautstärke</b> Der Klang des KICK LANCETs wird mit einer festen Lautstärke, unabhängig von der Lautstärke des Eingangssignals, ausgegeben.
1	<b>Dynamik (Werkeinstellung)</b> KICK LANCET wird dynamisch, in Abhängigkeit der Lautstärke des Eingangssignals, getriggert.

## Technische Daten

<b>Klangerzeugung</b>	
Regler	DECAY, PITCH, BEND, TIME, FM FREQ, FM INT, ATTACK, NOISE, WAVE, BALLS, VOLUME
Taster	TRIG
<b>GATE Eingang</b>	
Trigger Spannung	0,5 V bis 10 V
<b>AUDIO Trigger Eingang</b>	
max. Eingangsempfindlichkeit	-32 dBu
Impedanz	100 k $\Omega$
<b>MIDI</b>	
Anschlüsse	MIDI IN, MIDI THRU
NOTE ON	Hüllkurventrigger
Velocity	Lautstärke
Control Change Befehle	CC# 84 und CC# 85 (siehe " <i>Die analogen Trigger-Eingänge GATE, SWITCH und AUDIO</i> " auf Seite 11)
<b>Sonstiges</b>	
Stromversorgung	externes Gleichspannungsnetzteil mit 12 V / 1000 mA
Abmessungen	ca. 21 cm x 14,5 cm x 5,5 cm
Gewicht	0,5 kg
optimales Zubehör	Holzseitenteile



**VERMONA**

ELEKTROAKUSTISCHE MANUFAKTUR

**HDB electronic GmbH  
Badesteig 20  
08258 Markneukirchen  
GERMANY**

**Fon +49 (0) 37422 4027-0  
Email [info@vermona.com](mailto:info@vermona.com)  
Web [vermona.com](http://vermona.com)**