



Aerodrums

The Best Drum Set You've Never Seen

Gebrauchsanweisung

Danke, dass Sie sich für den Kauf eines Aerodrums „Air Drumming“-Perkussionsinstruments entschieden haben. Diese Anleitung wird Sie durch die wenigen Schritte begleiten, die nötig sind, um mit dem Schlagzeugspielen zu beginnen. Bevor Sie beginnen, überprüfen Sie bitte, ob die folgenden Teile in der Produktpackung vorhanden sind. Dabei stellen wir Ihnen gleichzeitig einige Begriffe vor.

- zwei Drumsticks mit reflektierender Kugel an der Spitze;
- zwei Schaumstoffdreiecke mit elastischem Band: Die „Fußmarker“;
- eine donutförmige Lampe mit einer Linse und einem USB-Stecker: Die „Lampe“;
- eine Papiersonnenbrille;
- ein Merkblatt mit Sicherheitshinweisen, bitte nehmen Sie sich jetzt gleich einen Moment Zeit es zu lesen;
- eine Registrierungskarte mit Ihrem Aerodrums Produktcode

Außerdem brauchen Sie:

- eine Sony® PlayStation® Eye Kamera (für PlayStation 3): Die „Kamera“;
- einen Computer (von 2010 oder neuer) mit einem der folgenden Betriebssysteme: Windows® Vista, Windows 7, Windows 8 oder Mac OS X® 10.6 und neuere Versionen; mit 2 Gigabyte Festplattenspeicher und zwei freien USB-2.0-Ports;
- einmalig einen Highspeed-Internetzugang, um die Aerodrums Software herunterzuladen
- einen Schreib- oder Esstisch, oder eine Oberfläche mit vergleichbarer Höhe; und eine Sitzgelegenheit

Herunterladen- und Installieren der Software

Laden Sie den Aerodrums-Installer auf der folgenden Website herunter:
www.aerodrums.com/installer-de/

Sie werden dort Ihren Produktcode eingeben müssen. Bewahren Sie ihn daher stets sicher auf. Aerodrums wird mit vielen Drumsamples geliefert, haben Sie deshalb bitte etwas Geduld während diese heruntergeladen werden. Sie können in der Zwischenzeit schon einmal die Hardware aufstellen.

Auf einem Mac öffnen Sie die heruntergeladene .dmg Datei, und folgen Sie den angezeigten Anweisungen.

In Windows, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die heruntergeladene .zip Datei und wählen dann „Alle extrahieren...“. Stellen Sie sicher, dass Sie als Benutzer mit Administratorrechten eingeloggt sind und Sie die Kamera noch nicht angeschlossen haben; dann starten Sie die Setup-Anwendung aus dem extrahierten Ordner. Windows wird Sie fragen, ob das Programm Änderungen an Ihrem Computer vornehmen darf. Bitte klicken Sie „Ja“ oder „Erlauben“. Dies ist deshalb erforderlich, weil die Setup-Anwendung zusätzlich einen Treiber installiert, durch den Aerodrums mit der Kamera kommuniziert.

Die Setup-Anwendung installiert nun das Aerodrums -Programm. Bitte befolgen Sie die gegebenen Anweisungen. Sie werden Ihren Produktcode erneut eingeben müssen.

Aufstellen der Hardware

Vorbereiten der Lampe und der Kamera

Die Lampe ist vorgesehen, um an das Gehäuse der Kamera angebracht zu werden. Dafür schieben Sie die Kameralinse in das Loch auf der Rückseite der Lampe bis Sie auf einen Widerstand stoßen. Nun drücken Sie vorsichtig weiter gegen diesen Widerstand, bis die Lampe fest an der Kamera sitzt.

Während dieses Vorgangs haben Sie vielleicht bemerkt, dass sich das Gehäuse der Kameralinse drehen lässt. Jetzt, da die Lampe fest mit der Kamera verbunden ist, **drehen Sie die Lampe/Linse soweit es geht im Uhrzeigersinn herum** (in Richtung des kleinen blauen Punktes). Schauen Sie sich dazu auch die kleine Abbildung im Bild **1** auf der folgenden Seite an.

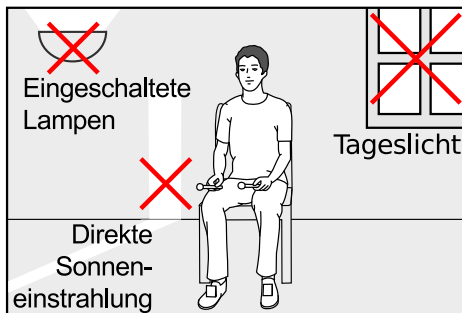
Einen passenden Ort aussuchen

Die zwei Anforderungen an einen für Aerodrums geeigneten Ort sind folgenden:

- A** Es gibt genug Platz, um zwei Schritte zwischen Ihrem Sitz und der Kamera zu machen.
 - B** Sie haben die Möglichkeit, die Lichtverhältnisse in der Nähe Ihres Sitzes zu kontrollieren.
- Aerodrums funktioniert, indem es Ihr Schlagzeugspiel durch die Kamera beobachtet. Es erkennt die Position Ihrer Drumsticks und Füße, da sie durch die Marker heller als andere Objekte erscheinen.

Aus diesem Grund ist es wichtig, dass die Kamera keine helleren Objekte als die Marker im Blickfeld hat. Das rechte Bild zeigt Beispiele von ungeeigneten Objekten in der Nähe Ihres Sitzes.

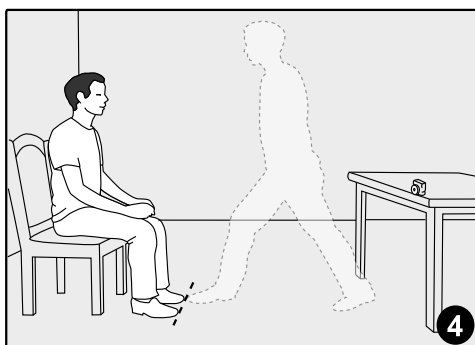
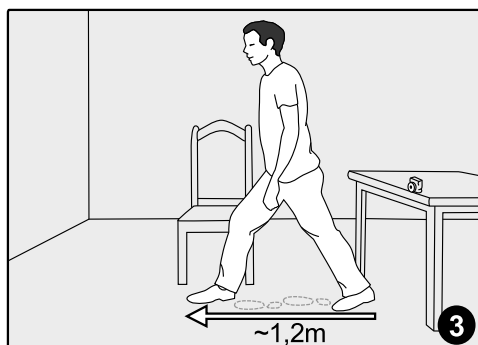
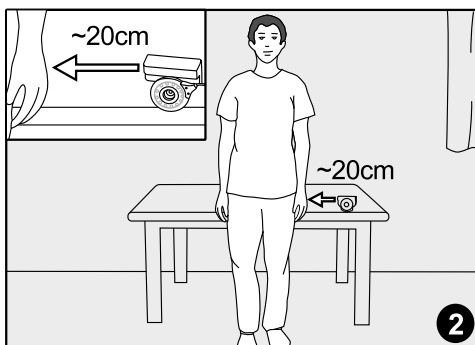
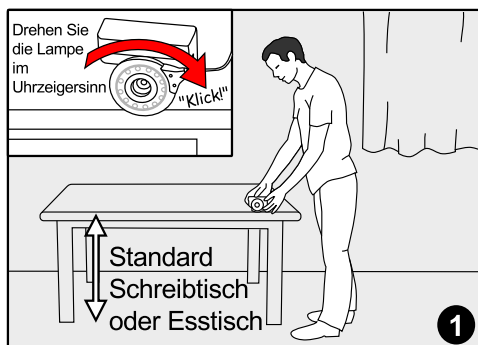
Beachten Sie bitte, dass Aerodrums nicht dazu geeignet ist, draußen bei hellem Tageslicht verwendet zu werden.



Platzieren der Kamera und des Sitzes

Die folgenden Abbildungen zeigen, wie Sie Ihren Drumsitz so aufstellen, dass die Kamera Sie gut im Bild hat.

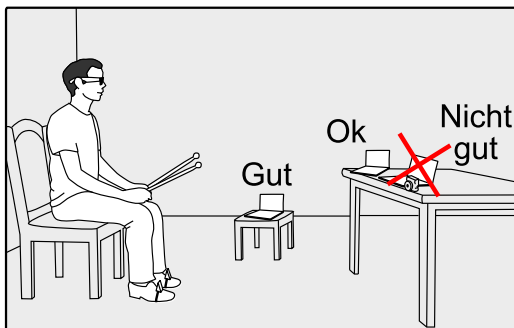
Falls Sie Linkshänder sind, stellen Sie sich Abbildung **1** und **2** bitte spiegelverkehrt vor und ersetzen in der nachfolgenden Erläuterung „rechts“ mit „links“.



- 1** Platzieren Sie die Kamera am äußeren Rand eines Schreibtisches oder Esstisch in Standardhöhe (ca. 70cm, ein Regal in dieser Höhe geht auch).
- 2** Stellen Sie sich mit angelegten Armen an die Kante des Tisches, so dass die Kamera etwa 20cm von Ihrer linken Hand entfernt ist.
- 3** Machen Sie einen großen Schritt vorwärts, der ungefähr 1,2m lang ist. Sie können auch drei kleine Schritte machen, bei denen Sie einen Fuß jeweils vor den anderen setzen.
- 4** Platzieren Sie Ihren Sitz direkt vor sich, so dass wenn Sie sitzen, Ihre Fußspitzen dort sind wo Ihr Fußspitze nach dem großen Schritt zuvor war.

Nun schalten Sie bitte die Lampe an, indem Sie den kleinen Schalter betätigen, der sich am Übergang des Kabels zur Lampe befindet. In Bezug auf die Lampe beachten Sie bitte das Merkblatt mit Sicherheitshinweisen: Wir empfehlen Ihnen, die Sonnenbrille aufzusetzen wenn das Drumming mit Aerodrums unangenehm für Ihre Augen sein sollte.

Bitte platzieren Sie Ihren Computermonitor mit etwas Abstand zur Kamera. Ansonsten werden Sie vom Licht der Lampe geblendet werden, da diese in Ihrem direkten Sichtfeld liegt, wenn Sie auf den Monitor blicken. Die Abbildung rechts zeigt eine gute und eine schlechte Position für Ihren Computermonitor.



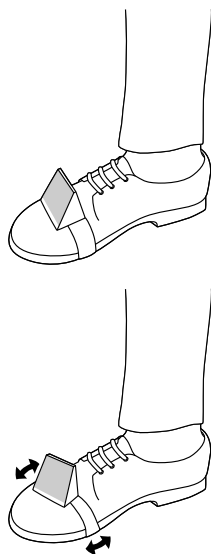
Nun können Sie Aerodrums starten (vergessen sie jedoch nicht, vorher die Kamera und die Lampe in die beiden USB-Ports zu stecken). Aerodrums wird Sie durch den obigen Setup-Prozess führen um sicherzugehen, dass Sie einen passenden Ort ausgewählt haben und Ihr Drumsitz richtig platziert ist. Jetzt ist ein guter Zeitpunkt um die Fußmarker anzuziehen, wenn Sie Bassdrum und Hihat mit Ihren Füßen spielen möchten.

Anziehen der Fußmarker

Um ein Aerodrums Fußpedal zu betätigen, tippen Sie mit Ihrem Fuß auf den Boden (entweder mit Heel-up- oder Heel-down-Technik).

Um einen Fußmarker anzuziehen, drehen Sie ihn zunächst so, dass die Basis des Schaumstoffdreiecks (mit den Schlaufen) nach unten zeigt und die reflektierende Fläche weg von Ihnen in Richtung der Kamera zeigt. Wir empfehlen, dass Sie die Marker so weit wie möglich vorne an Ihrer Fußspitze tragen, so dass sie nicht herunterrutschen können (siehe Abbildung).

Falls Ihre Füße beim Spielen einen großen Winkel bilden, drehen Sie die Fußmarker immer so, dass sie in Richtung der Kamera zeigen. So kann Aerodrums die Bewegungen Ihrer Füße besser erfassen.



Handbewegungen beim Drumming

Air-Drumming ist eine ziemlich intuitive Sache, jedoch gibt es eine Handtechnik die besonders gut im Zusammenhang mit Aerodrums funktioniert. Dabei halten Sie Ihren Stick lose in Ihrer Hand wobei die Spitze etwas nach unten deutet. Wenn Sie nun einen Schlag ausführen, trifft das Ende des Schafts auf den fleischigen Teil Ihrer Handfläche. Diese Technik hat den Vorteil, dass sie den Rückprall eines Sticks auf einer Trommeloberfläche simuliert, und Sie dadurch in der Lage sind, schneller zu spielen. Sie finden ein Video darüber auf www.aerodrums.com/technique/, neben einem Video über die verschiedenen Fußtechniken, die im Zusammenhang mit Aerodrums genutzt werden können.

Zusätzliche reflektierende Kugeln

Neben allem was Sie brauchen um mit dem Drumming mit Aerodrums zu beginnen, enthält die Produktpackung noch ein Set mit zwei weiteren reflektierenden Kugeln, die Sie an einem Paar Drumsticks anbringen können. Sie können sie verwenden um Aerodrums mit Ihren Lieblingsdrumsticks zu nutzen, oder um Ihre Aerodrums Sticks zu reparieren falls diese beschädigt werden sollten. Bitte lesen Sie diese sorgfältig durch bevor Sie das Set verwenden.

Aufbewahrung und Transport

Wir empfehlen, dass Sie die Produktpackung in der Sie Aerodrums gekauft haben wieder verwenden, um es aufzubewahren und zu transportieren. Das stellt sicher, dass die Kugeln an den Spitzen der Sticks keine anderen Objekte berühren. Da sie aus sehr zerbrechlichem Material gefertigt sind, sollten sie möglichst keinen Kontakt mit anderen Gegenständen haben.

Weitere Informationen

Für Aerodrums gibt es eine weitere, noch detailliertere Online-Gebrauchsanleitung. Sie können darauf zugreifen, indem Sie auf der Hauptseite des Aerodrums Programmes den „Help“-Knopf drücken. Falls die Anleitung nicht sämtliche Ihrer Fragen beantwortet, senden Sie eine E-Mail an support@aerodrums.com, oder besuchen Sie das Support Forum auf aerodrums.com.

Eine vollständige einjährige Garantie auf das Aerodrums - Instrument

Was deckt diese Garantie ab?

Diese Garantie erfasst alle Nicht-Verschleißteile des Aerodrums Instruments, also die Lampe und die Fußteile. Zusätzliche Kugel-Austausch-Sets können unter aerodrums.com/ball-kit/ erworben werden. Falls Sie die Sony® Playstation® Eye Kamera zusammen im Bündel mit Aerodrums gekauft haben, ist sie in der Garantie mit eingeschlossen.

Was wird nicht durch diese Garantie abgedeckt?

Die Garantie greift nicht, wenn Teile durch Missbrauch, Fehlanwendung, oder Unfall beschädigt worden sind, wie zum Beispiel:

- die Nutzung eines fehlerhaft-, oder nicht funktionierenden USB-Ports;
- eine Nichtbefolgung der mitgelieferten Gebrauchsanleitung;
- eine Nichtbefolgung der gegebenen Lagerungs- und Transportanweisungen;
- unsachgemäße oder unzulässige Reparatur; oder
- Feuer, Überschwemmung, Höhere Gewalt, oder andere Eventualitäten außerhalb unserer Kontrolle.

Diese Garantie gilt nicht für irgendeinen Computer, oder anderes Equipment, das Sie im Zusammenhang mit Aerodrums verwenden, oder irgendwelche während der Nutzung von Aerodrums entstandenen Schäden.

Welchen Zeitraum deckt die Garantie ab?

Der abgedeckte Zeitraum beträgt ein Jahr vom Zeitpunkt des Erwerbs oder dem Tag der Lieferung. Diese Zeitspanne kann möglicherweise länger sein, wenn die Gesetzeslage in dem Land wo Sie Ihren Wohnsitz haben dies vorsieht.

Was werden wir unternehmen um Probleme zu beheben?

Wenn es angemessen ist, werden wir Ihnen einfache Anweisungen geben um das Problem zu beheben. Wenn nötig, schicken wir Ihnen Ersatzteile zu, außer wenn dies mit unzumutbarem Aufwand verbunden wäre. In diesem Fall erstatten wir Ihnen den Kaufpreis des Aerodrums Instruments.

Wie erhalten Sie Beratung/Kundenservice?

Bitte senden Sie eine E-Mail an warranty@aerodrums.com um Beratung/Kundenservice zu erhalten. Eventuell könnten wir Sie auffordern, uns einen fotografischen Beweis des Defekts, sowie eine Kopie Ihres Kaufbelegs zu schicken. Eventuell könnten wir Sie auffordern, uns die defekten Teile zuzusenden. In solch einem Fall, wenn die Garantie greift, übernehmen wir die Versandkosten.

Was muss ich tun um die Garantie aufrecht zu erhalten?

Um die Garantie aufrecht zu erhalten, müssen Sie Ihren Kaufbeleg aufbewahren. Bewahren Sie außerdem Ihren Lieferschein auf, falls Sie möchten, dass die Garantie ab dem Tag der Auslieferung beginnt. Falls Sie Aerodrums gebraucht gekauft haben, lassen Sie sich den Kaufbeleg vom ersten Besitzer aushändigen.

Was sind Ihre Verantwortlichkeiten, wenn Sie Aerodrums verwenden?

- Installation, Gebrauch, Lagerung, und Transport von Aerodrums gemäß der gegebenen Gebrauchsanleitung;
- das Gerät ordnungsgemäß an einen funktionierenden USB-Port anzuschließen;
- nicht direkt in das Licht der Lampe zu blicken, und gegebenenfalls eine Sonnenbrille aufzusetzen; und
- verantwortungsvoll Schlagzeug zu spielen. (Für die letzten beiden Punkte, siehe auch das Merkblatt mit Sicherheitshinweisen).

Inwiefern hängt das Gesetz mit dieser Garantie zusammen?

Die Gesetze des Landes in dem Sie leben haben Vorrang vor jeglichem Punkt dieser Garantie, wenn das Resultat dessen günstiger für Sie ausfallen sollte.

Namensnennungen und Danksagungen

Erfinder und Autoren: Richard Lee und Yann Morvan
Illustrationen: Anne-Marie Morvan

Mitwirkende

Drumklangbeispiele: Patrick Robin naturaldrum.com NDK samples

Software-Bibliotheken:

Ross Bencina, Phil Burk	portaudio.com	PortAudio
Roger B. Dannenberg		PortMidi
Ariya Hidayat	fastlz.org	FastLZ
Sean Barrett	nothings.org	stb libraries
Jean-loup Gailly, Mark Adler	zlib.org	zlib
The Xiph.Org Foundation	vorbis.com	Ogg Vorbis
Die libusb, libusbwin32 und libwdi Projekte		

Drumsticks: European Hornbeam von Pellwood

Lizenzen

Die oben aufgeführten Software-Bibliotheken sind im Geist der Freien Software zugelassen. Sie finden ihren genauen Lizenztext, und Anweisungen um ihren Quellcode zu bekommen, im „Lizenzen“-Verzeichnis des Aerodrums Installationsverzeichnis. Wir bedauern, dass Aerodrums selbst, derzeit keine Free Software ist (siehe die Copyright-Hinweise unten).

Handelsmarken-Hinweise

Die Aerodrums- und Aered Handelsmarken sind exklusives Eigentum von Fictitious Capital Limited.

Windows, Windows Vista, Windows 7, und Windows 8 sind eingetragene Marken, oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Sony, PlayStation, und PlayStation Eye sind entweder eingetragene Marken, oder Marken von Sony Electronics Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Mac OS X ist eine eingetragene Marke von Apple Inc. in den USA und/oder anderen Ländern.

Microsoft Corporation, Sony Electronics Inc., und Apple Inc. sind nicht mit Fictitious Capital Limited verbunden, und sponsern oder empfehlen unsere Produkte nicht.

Copyright-Hinweise

Das Aerodrums Logo, die Aerodrums Software, und diese Gebrauchsanleitung sind urheberrechtlich geschützt © 2015 Fictitious Capital Limited. Jede Weiterverbreitung oder Vervielfältigung der Aerodrums Software ist strengstens untersagt, es sei denn, sie wurde von Fictitious Capital in schriftlicher Form ausdrücklich genehmigt.

Die NDK Drumsamples sind urheberrechtlich geschützt © Atelier Robin Inc., und dürfen nicht aus der Aerodrums Software extrahiert werden.

Patent-Hinweise

Die Technologie hinter dem Aerodrums „Air Drumming“-Instrument wurde zum Patent angemeldet. Im UK unter der Nummer 1220326.1, und in den USA unter der Nummer 13/672,797.

Konformität

Das Aerodrums „Air Drumming“-Instrument erfüllt alle auf das Produkt zutreffenden EU-Richtlinien. Alle verwendeten Materialien entsprechen den Vorgaben der RoHS-Richtlinie und dem Montreal-Protokoll. Die Fußmarker sind schwer entflammbar. Das Produkt braucht nicht mit dem Elektro- und Elektronikgeräte-Abfall-Symbol (durchgestrichene Abfalltonne) versehen werden, da seine einzige elektrische Komponente eine Lampe ist.