# SFZ CADENCE PACK

## Hinweise zur Besetzung

Dieses Cadence Pack ist sowohl für die moderne, als auch für die traditionelle Percussion- Besetzung geeignet. Ein Video auf dem beide Besetzungsformen erklärt werden, finden Sie auf unserer Website.

Die traditionelle Besetzung besteht üblicherweise aus Snare Drums (kl. Trommel), Toms oder Tenortrommel, Becken, Bass Drum (große Trommel). Wenn statt der Toms eine Tenortrommel eingesetzt wird, dann sollte die Grundnote der Tomstimme ignorieren und rhythmisch alles so spielen, wie notiert. Alternativ zu Tenortrommel funktioniert auch eine Snare Drum mit abgespannten Schnarrsaiten.

Die moderne Besetzung besteht aus Snare Drums, Toms, Becken und tonalen Bass Drums. Natürlich kann hier in der Bass-Line auch einstimmig gearbeitet werden - in diesem Fall bitte die Stimme für eine Bass Drum spielen und die tonale Stimme einstimmig interpretieren).

## Trainings-CDs

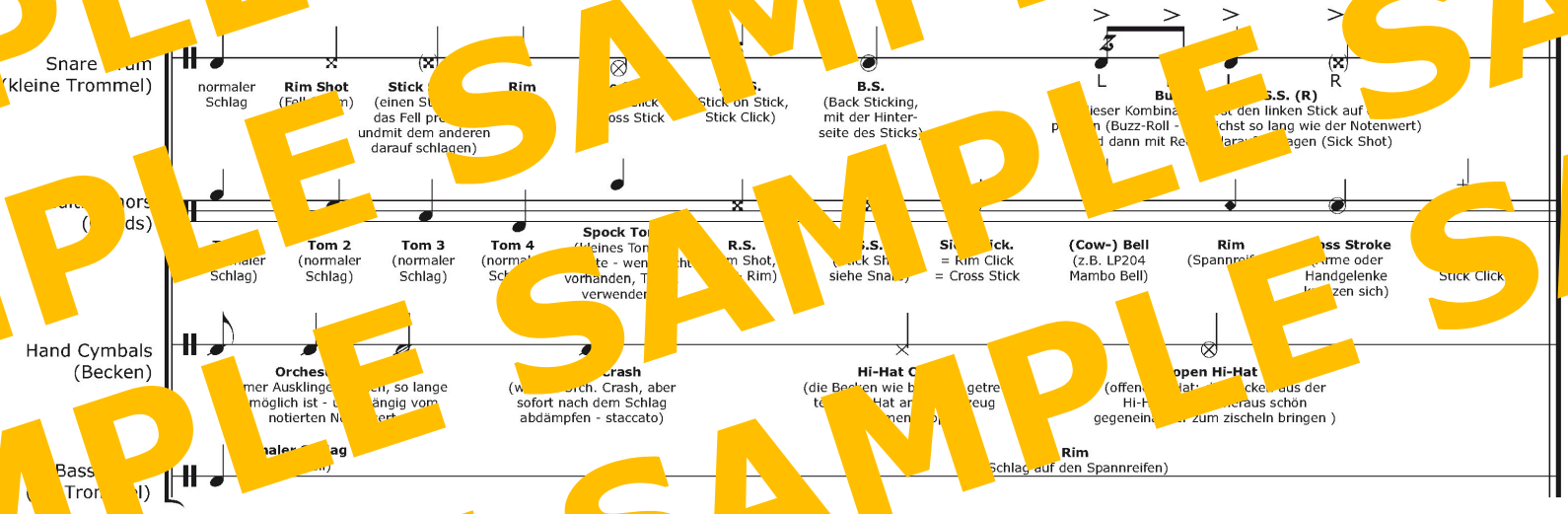
Zu diesem Cadence Pack gibt es eine Trainings-CD erhältlich. Die CD enthält die Aufnahmen aller Stücke im normalen und langsamen Tempo. Auch Aufnahmen aller Einzelstimmen sind auf der CD vorhanden, ideal zum Einstudieren und Üben!

## Quad / Quint Tom

Die meisten Kadenzen finden meistens auf vier Toms statt - das kleine Tom (Spock Drum) steht meist melodisch außen vor. Sollte eine Spock Drum vorhanden sein, können alle Noten der Spock Drum auch auf Tom 1 gespielt werden.

## 4, 3 oder 2 tonale Bass Drums

Wenn nicht vier Bass Drums vorhanden sind, kann einfach die einzelnen Takte melodisch sinnvoll auf drei oder zwei Bass Drums verteilen. Dies Bedarf einer Absprache der Bass-Line! Wenn es mal schnell gehen muss, kann beispielsweise der vierte Bass Drum auch die dritte Stimme mitspielen.






SAMPLE

# Erklärungen zu den Effekten & Tricks

Im Folgenden finden Sie die Erklärungen zu den etwas aufw[illegible]ere[illegible]ks. Tricks sind meist direkt in den Noten bzw. der Part[illegible]klärt.
Um die Snare Drum anschaulich in [illegible]dene [illegible]pi[illegible]nen [illegible]zuteilen, [illegible]ben wir sie wie eine analoge Uhr eing[illegible]ilt auf di[illegible]eler[illegible]on oben schaut. Beispielsweise i[illegible] 6 Uhr-Position vor s[illegible]m [illegible]rper und die 12 Uhr-Position an der S[illegible]e der Sna[illegible]m Publiku[illegible]zei[illegible]
[illegible]lger[illegible]e Erläut[illegible]ngen zu den verwendetet Begriffen finden [illegible]im [illegible]nitt [illegible]kür[illegible]gen und [illegible]inserläuterungen“.

## Á La Turca

[illegible]

[illegible]lgen[illegible] Vis[illegible]gilt für Sn[illegible] Drums und Quad Toms:
[illegible]ittelbar na[illegible]Erfolgen des 3. rechten Schlag[illegible]el vor [illegible] 2), [illegible]d der re[illegible]e Stick im schnellen Tempo los geworfen (ei[illegible]ganze Drehu[illegible]f s[illegible]e auf Höhe des Rims neben der Sna[illegible]zw. knapp über dem 2. [illegible] se[illegible]
Gleichzeitig mit de[illegible]weiten lin[illegible]g (16tel v[illegible]t 3) muss der Stick wieder gefang[illegible]n, u[illegible]dann weite[illegible]pielen zu können.

## [illegible]s B[illegible]s

### Ta[illegible] 9:

Snare Drum Visual:
Die mit „*1“ [illegible]chn[illegible]n Schläge[illegible]d alle als High Strokes auszuführen und die Schlä[illegible]die [illegible],*2“ [illegible]ken[illegible]ichnet si[illegible]s Down Strokes.
Die [illegible] Rim[illegible]s auf und[illegible]Zählzeit 4 werden mit rechts [illegible] Mit [illegible] S[illegible]ul[illegible]ählze[illegible]4 zeigt der linke Stick nach links. Das zeiger[illegible]rd lediglich [illegible]d Handgele[illegible]ausgeführt.
[illegible] dieser Position sollte man bis k[illegible]z vor der [illegible] (Takt 10) verw[illegible]n.

### T[illegible]10:

Sn[illegible] D[illegible] Visual:
[illegible] diesem Takt findet man 6 Stick-On-Stic[illegible]ge.
Die ersten beiden Stickkli[illegible] werden n[illegible]sgef[illegible]t. Rechter Stick gegen den linken Stick.
Der dr[illegible] und vierte Klick werde[illegible] die Sticks der Nachbardrumm[illegible] geschlag[illegible]ht zu hoch, s[illegible]n knapp über der Snare.
Beim fünf[illegible] Klick[illegible]wird mit der Rückseite des rechten Sticks [illegible]n d[illegible]ders[illegible] des [illegible]nken[illegible]igen[illegible]en Sticks geschlagen.
Der sechste Klick funktioniert gen[illegible], wie die e[illegible]en [illegible]den.

### Takt 14:

Sn[illegible] Drum Vis[illegible]
[illegible]hier[illegible]ben wir w[illegible]er das Prinzip der Uhr.
Die r[illegible]te Hand f[illegible]t normale Schläge auf der Mitte de[illegible]es aus.
Der lin[illegible]Stick wird als Back Sticking an z[illegible]verschiede[illegible]n [illegible]kten [illegible]spielt.
Der erste notierte Back Sticking-Schlag [illegible]d ca. auf 8 [illegible] [illegible] un[illegible]der linke auf 2 Uhr. Beide Schläge w[illegible]n im Halfway-Bereich ge[illegible]elt.

## [illegible]n B[illegible]ak

### [illegible]kt 13/14:

[illegible]are Drum Visual:
Die Buzzrolls, die mit beider[illegible]den on Edge ausgeführ[illegible]ere[illegible], werden nicht alle an der gleichen Stel[illegible]ausgeführ[illegible]
Der [illegible]l vo[illegible] am Edge[illegible]sgeführt. Linker Stick auf 11 Uhr und rechte[illegible]k auf [illegible]hr.
[illegible]er z[illegible] wird mit [illegible] linken Stick auf 9 Uhr on Edge[illegible]em re[illegible]ick au[illegible] [illegible]r or[illegible]ge ausgeführt.

Beim dritten Buzzroll wi[illegible] mit dem [illegible]Stick auf 9 Uhr [illegible] mit dem linken Stick auf 3 Uhr g[illegible]Com[illegible]ergibt sich[illegible]n Crossing, bei dem die linke Hand über der rec[illegible]n Ha[illegible]gefü[illegible]wer[illegible]n sollte.
De[illegible]te B[illegible] wird da[illegible]der wie der erste ausgeführt.



SAMPLE

# Abkürzungen und Begriffserläuterungen

Im Folgenden finden Sie kurze Begriffserläuterungen zu d[illegible] St[illegible]erwa[illegible] Abkürzungen und Begriffen. Wir bitten um Verstä[illegible] dass [illegible]te[illegible]gen[illegible]er sehr knapp ausfallen – eine ausf[illegible] Erkl[illegible]ung würde[illegible]en Rahm[illegible] dieser Publikation sprengen. Für weiter [illegible]formationen [illegible]illie[illegible] Erklärungen mit vielen Bildern kö[illegible] wir wiederum das Buc[illegible] The [illegible] Concept“ empfehlen.

**[illegible]ck S[illegible]king (B.[illegible])**

Beim „B[illegible]ticking“ wird mit der Hinterseite [illegible]ticks g[illegible] Hierz[illegible]wechselt [illegible]n einfach vom Matched Grip in den Traditi[illegible]l Grip und [illegible] Es[illegible] darauf zu achten, dass Back Stic[illegible]schläge auch k[illegible]nd[illegible]ale Schläge und man den Stick zurück[illegible]ingen läss[illegible] Rebound).

**[illegible]zz R[illegible]l**

[illegible]zz Roll [illegible] Presswirbel (geschlossener Wi[illegible] Er wi[illegible]nzei[illegible]et [illegible] e[illegible]m „z“ über der Note bzw. am Notenhals.

**Center**

Center ist d[illegible] Mitte [illegible] Fells ein[illegible]rommel.

**[illegible]nte[illegible] [illegible]ge (C.[illegible])**

W[illegible]n ei[illegible] Passage oder Phrase „Center to Edge“ ges[illegible]t werden s[illegible] (ot[illegible]ls be[illegible] [illegible] Decrescendo), fängt man in der [illegible] der Fells[illegible]n [illegible]spiele[illegible] und verschiebt dann während des Spiele[illegible] der j[illegible]weiligen Phrase d[illegible] Sticks in Richtung Fellrand (Edge).

**Cros[illegible]**

[illegible] Stro[illegible] bezeichnet man einen Schlag, beim dem sic[illegible] entweder die [illegible]eid[illegible] Stic[illegible] od[illegible] die [illegible]andgelenke kreuzen. Bei Multi T[illegible]rs kommt [illegible], d[illegible] sich [illegible]ogar die Arme des Spielers kreuzen.

**D[illegible] Stroke (D.S.)**

De[illegible] D[illegible] Stroke“ wird aus einer bestimmten Hö[illegible]sg[illegible] ble[illegible] aber nach [illegible]rfolgen des Schlages kurz über dem Fell[illegible]
Dem Down Stroke können [illegible] ein up Stro[illegible] (s[illegible] Erk[illegible]ng) oder ein Tap folgen.
(Siehe auch „[illegible]e X Conce[illegible]m [illegible] Kapitel B - Schlagtechnik)

**Edge**

Edge ist [illegible] Ra[illegible] des Felles. Schläge am Edge spiel[illegible] [illegible] 5 [illegible] vom [illegible]pann[illegible]ife[illegible] entfernt.

**Edge To Center (E[illegible]C.)**

Wenn eine Pa[illegible]ge oder Phrase „Edge [illegible]cer[illegible]“ gespielt werden soll (oftmals b[illegible] ei[illegible] Crescend[illegible]gt man am R[illegible]age) des Felles an zu spielen und [illegible]chie[illegible] dan[illegible]ährend d[illegible] Spie[illegible]ns der jeweiligen Phrase die Sticks in [illegible]tung[illegible] de[illegible] [illegible]rom[illegible]l (Center).

**Fake Stroke (Fakes)**

Ein „Fake Stroke“ ist [illegible]angetäuschter Schlag in[illegible] L[illegible] Damit Fake Strokes in einer Drumline [illegible]hön auss[illegible]ollte man [illegible] und Richtung der Fake Stro[illegible]en.

**[illegible] Stroke [illegible])**

[illegible] Fullstroke ist ein Schlag, der aus einer best[illegible]nten Höhe a[illegible] wird [illegible]d nach Erfolgen des Schlages mit H[illegible]s Rebounds d[illegible] in die Ausgangshöhe zurückkehrt.
Nach [illegible]ull S[illegible]ke (F.S.) [illegible]nen nur Down Strokes (D.S.), Full Strokes (F.S.) [illegible]r High[illegible]roke[illegible].S.) [illegible]folgen.
(Sieh[illegible] „The X [illegible]pt - von Timm Pieper“ Kapitel B[illegible]lagtec[illegible]k)

**[illegible]lfway**

Halfway ist die Mitte zwischen Edg[illegible] Ra[illegible] und Center (Fel[illegible]te). Wenn man eine Trommel an d[illegible]lfway [illegible]sition ans[illegible]t, entsteht ein Sound, der eine Mischung aus dem [illegible]dge- [illegible]d de[illegible]ent[illegible] Sound da[illegible]



SAMPLE SAMPLE SAMPLE