Patrick DSPs Octatrack MKII Spickzettel

Elektron Octatrack MKII · OS 1.40C · 6. Nov. 2026

1.40 kennzeichnet Funktionen, die mit OS 1.40 hinzukamen

Grundlagen und Dateien · Sequenzer · Klanggestaltung · Sampling · Performance und MIDI

INHALT

Grundlagen und Dateien

- Hier starten: Das große Ganze
- Aufbau und Speicher
- Bedienoberfläche und Bearbeiten
- Sets, Projekte und System
- Menüeinstellungen, die man kennen sollte
- Tempo und Mixer

Sequenzer

- Bänke, Patterns und Parts
- Aufnahme und Trigger

Klanggestaltung

- Machines und Tracks
- Effekte
- Szenen und Crossfader

Sampling

- Sampling
- Pickup-Machines
- Audio-Editor

Performance und MIDI

- Arranger
- MIDI-Sequencer
- MIDI-Einstellungen
- MIDI-Referenz

Hier starten: Das große Ganze

↑ Inhalt

Lies das zuerst. Es erklärt, wie Samples, Slots, Machines, Parts, Patterns und Szenen zusammenpassen.

Wie alles zusammenhängt

Samples: Sample-Dateien liegen auf der Karte im Audio-Pool des Sets. Du lädst die gewünschten in Flex-Slots (im RAM gehalten) oder Static-Slots (von der Karte gestreamt)

Slots: Die beiden Slot-Listen gelten für das ganze Projekt. Trim, Loop, Slices und Gain werden mit dem Slot gespeichert. Du bereitest ein Sample also einmal im Audio-Editor vor und nutzt es in jedem Pattern

Machines: Eine Flex- oder Static-Machine auf einem Audio-Track spielt das Sample aus einem Slot. Damit Slices spielen, muss SLIC im SRC SETUP der Machine auf ON stehen. Dann wählt STRT den Slice

Effekte: Jeder Audio-Track hat nach der Machine zwei Effekt-Slots (FX1 und FX2)

Szenen: Lassen den Crossfader viele Parameter auf vielen Tracks gleichzeitig bewegen

Der Octatrack ist darauf ausgelegt, wenige gut vorbereitete Samples mit Locks, Slices, Effekten und Szenen zu verwandeln. Er ist nicht dafür gedacht, viele Layer zu stapeln

Was wo gespeichert wird

Projekt: Die Flex- und Static-Slot-Listen mit ihren Einstellungen für Trim, Loop, Slices und Gain

Pattern: Trigger, Parameter-Locks, Längen und Taktarten

Part: Machine-Zuweisungen, die ihnen zugewiesenen Samples, Effekte, Track-Parameter-Einstellungen und 16 Szenen. Jede Bank hat 4 Parts, und jedes Pattern ist mit einem davon verknüpft

Wegen dieser Aufteilung ändert ein Dreh an einem Knopf, an einem Effekt oder an einer Machine den Part und nicht das Pattern

Parts in der Praxis

Alle Patterns einer Bank starten auf Part 1. Eine Änderung am Part hörst du deshalb in jedem Pattern, das ihn nutzt. So klingen Pattern-Variationen wie eine Familie

Parameter-Änderungen bleiben erhalten, wenn du zu einem anderen Pattern auf demselben Part wechselst. Der Sound springt beim Pattern-Wechsel also nicht

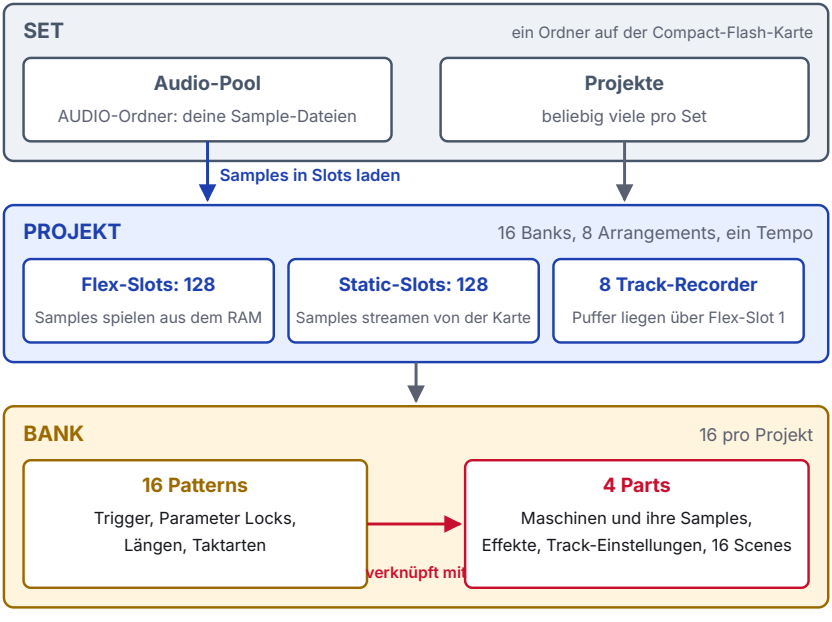
Beim Kopieren eines Patterns wird sein Part nicht mitkopiert. Die Kopie nutzt weiter denselben Part

Um den Sound für ein neues Pattern komplett zu ändern (andere Machines, Effekte, Samples), gib ihm einen eigenen Part: Kopiere den Part im EDIT-PART-Menü, verknüpfe das neue Pattern mit **PART** + **YES**, bearbeite ihn und wähle dann SAVE ALL

Ein Sternchen neben einem Part in PART QUICK SELECT bedeutet, dass du ihn seit dem Speichern geändert hast

Speichere den Part, um einen Ausgangspunkt zu setzen. Experimentiere frei, dann stellt **FUNC** + **CUE** jede Machine, jeden Effekt und jeden Knopf auf den gespeicherten Zustand zurück

Part Reload funktioniert nur bei einem Part, der gespeichert wurde



Parts und Szenen im Vergleich

Szene: Blendet nur Parameterwerte mit dem Crossfader sanft über. Stumm schalten des Szenen-Slots führt zurück

Part Reload: Setzt alles auf einmal zurück, auch Machines, Effekte und Samples. Keine Überblendung

Eine Szene ist ein kurzer Ausflug weg vom normalen Sound, ein gespeicherter Part ist die Basis, zu der du zurückkehrst

Szenen schrittweise aufbauen: Kopiere eine Szene und ändere nur, was sich als Nächstes bewegen soll, sodass jede Szene aus der vorigen weiterläuft (eine Technik aus Merlins Artikel)

Sample-Locks und Slices

Sample-Lock: Halte einen `TRIG` und nutze `UP` / `DOWN` oder `LEVEL`, dann `YES`. Dieser Step spielt jeden gewählten Slot, auf jedem Flex-Track in jedem Pattern

Slice-Lock: Bei einem geslicten Sample sperrst du STRT, um den Slice für diesen Step zu wählen. Kombiniere beides, um jeden Slice jedes Samples zu spielen

Lege dieselbe Datei in mehrere Slots mit unterschiedlichem Trim oder unterschiedlicher Slice-Anzahl, zum Beispiel einen Drum-Loop mit 16 Slices in Slot 1 und mit 64 Slices in Slot 2

Grenzen: 128 Flex-Slots und 64 Slices pro Sample. Eine Slice-Nummer über dem letzten Slice spielt den letzten Slice

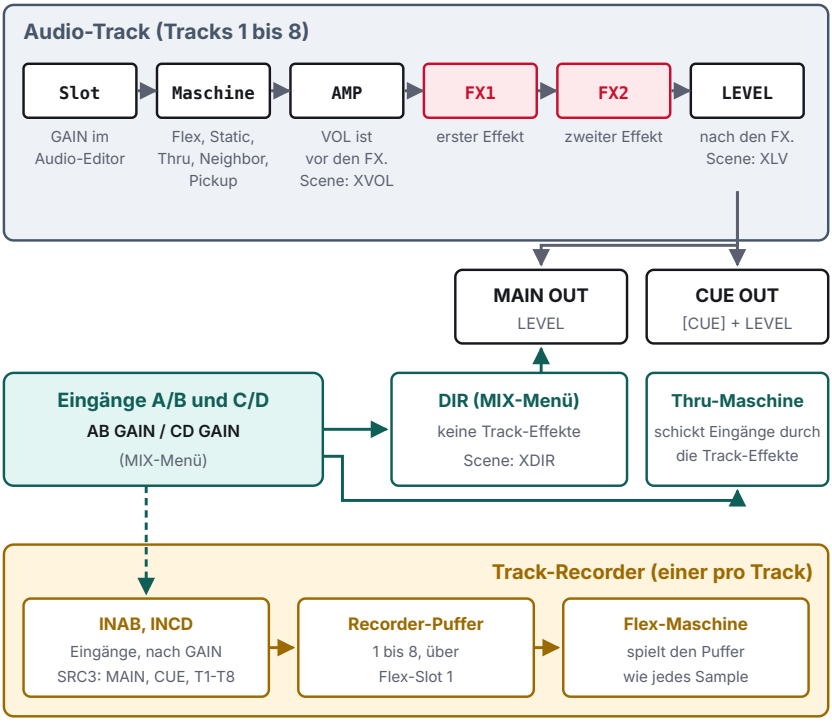
Lautstärke: Was wo korrigieren

Reihenfolge des Signals: Sample-GAIN, dann die Machine, dann AMP VOL (vor den Effekten), dann FX1 und FX2, dann Track-LEVEL (nach den Effekten), dann der Main-Ausgang

Ein Sample ist in manchen Patterns zu laut oder zu leise: Korrigiere seinen GAIN auf der ATTRIBUTES-Seite des Audio-Editors. Das gilt überall, ohne Track-Lautstärken oder Locks anzufassen

Live-Fades: Nutze Szenen. XVOL blendet vor den Effekten aus, sodass Delay- und Reverb-Fahnen ausklingen. XLV blendet nach den Effekten aus. XDIR blendet die Live-Eingänge

AB GAIN und CD GAIN stellen den Eingangspegel einmal ein. Sie wirken auf das Sampling. DIR schickt einen Eingang nur zu den Main-Ausgängen



Master-Track (Track 8 auf MASTER): seine Effekte bearbeiten alle anderen Tracks und die Eingänge

Sampling in Kürze

Jeder Track hat einen eigenen Recorder mit eigenem Buffer. Die Buffer liegen in der Flex-Slot-Liste, daher ist eine neue Aufnahme sofort in jedem Pattern nutzbar

Sequenziertes Sampling: Recorder-Trigger im Raster halten jede Aufnahme im Takt des Sequencers, sodass Trimmen selten nötig ist

One-Shot-Recorder-Trigger nehmen einmal auf und werden dann entschärft, sodass du nur sampelst, wenn du willst

Manuelles Sampling lässt sich mit QREC (Start) und QPL (Wiedergabe) auf den Sequencer takten

Einen Teil des Mixes sampeln: Stelle SRC3 auf MAIN, CUE oder einen Track. Bei CUE schaltest du nur die Tracks und Eingänge auf Cue, die in die Aufnahme sollen

Einen Live-Eingang über einen Track und seine Effekte hören: Weise den Recorder-Buffer einer Flex-Machine auf demselben Track zu, stelle SRC3 auf - und setze einen Recorder-Trigger und einen Sample-Trigger auf denselben Step

Eine Aufnahme behalten: SAVE AND ASSIGN SAMPLE im FILE-Menü des Audio-Editors schreibt sie auf die Karte und weist sie einem freien Slot zu

Abkürzungen in diesem Spickzettel

BPM: Schläge pro Minute (Tempo)

CC: Control Change, eine MIDI-Meldung, die einen Parameter bewegt

EQ: Equalizer

FX: Effekte

LED: Leuchtdiode, eine Statusleuchte am Bedienfeld

LFO: Low Frequency Oscillator, eine langsame Schwingung, die einen Parameter auf und ab bewegt

MIDI: Musical Instrument Digital Interface

OS: Betriebssystem, die Firmware des Geräts

RAM: Arbeitsspeicher, der schnelle Speicher, aus dem Flex-Samples spielen

USB: Universal Serial Bus

Aufbau und Speicher

↑ Inhalt

Lies das, wenn du wissen willst, was ein Set, Projekt, Part oder Slot ist, wie viel Speicher du hast oder wie du deine Daten schützt.

Hierarchie

Set > Projekt > Bank > Pattern und Part > Szene

Set: Ein Ordner auf der Compact-Flash-Karte mit beliebig vielen Projekten und einem Audio-Pool (seinem AUDIO-Ordner)

Projekt: 16 Bänke, 8 Arrangements, 8 Track-Recorder, 128 Flex-Slots, 128 Static-Slots und ein Tempo für die Patterns

Bank: 16 Patterns (A01 bis P16 über die 16 Bänke) und 4 Parts

Part: Zuweisungen von Machines, Samples und FX, Track-Parameter und 16 Szenen

Pattern: Trigger, Locks, Längen und Taktarten für 8 Audio- und 8 MIDI-Tracks, immer mit einem Part verknüpft

Das Wechseln von Bänken und Patterns geschieht nahtlos, ohne Audio-Abbruch

Begriffe einfach erklärt

Trigger: Ein Step-Ereignis im Sequencer (das Handbuch und der Octatrack nennen es Trig). Er spielt ein Sample oder eine Note oder wendet gesperrte Werte an

Part: Die Klanghälfte eines Patterns. Er speichert, welche Machine und welches Sample jeder Track nutzt, die Knopfstellungen, Effekte und 16 Szenen. Das Pattern speichert nur die Noten und Locks

Jedes Pattern zeigt auf einen der 4 Parts der Bank. Zeigt dasselbe Pattern auf einen anderen Part, ändert sich sein Klang

Slot: Ein nummerierter Platz im Projekt (128 für Flex, 128 für Static), der ein Sample hält. Machines spielen das Sample, das im zugewiesenen Slot liegt

Slice: Ein markierter Abschnitt innerhalb eines Samples, etwa ein einzelner Schlag in einem Drum-Loop (bis zu 64 pro Sample). Jeder Slice lässt sich einzeln spielen

Audio-Pool: Der AUDIO-Ordner des Sets, in dem alle deine Sample-Dateien liegen, bis du sie in Slots lädst

Szene: Ein gespeicherter Satz von Parameterwerten, auf den der Crossfader überblendet

Track-Recorder: Nimmt Audio in den Recorder-Buffer dieses Tracks auf, der dann wie ein Flex-Sample spielt

Speicher

Das RAM hat 85,5 MB, geteilt zwischen Flex-Samples (standardmäßig 64 MB) und Track-Recordern (standardmäßig je etwa 16 Sekunden)

Flex-Samples spielen aus dem RAM. Static-Samples werden von der Karte gestreamt und können bis zu 2 GB groß sein

Samples: 16 oder 24 Bit, 44,1 kHz, wav oder aiff, Mono oder Stereo

Recorder-Buffer werden beim Ausschalten gelöscht. Speichere sie auf der Karte

Sicherheit

Änderungen werden automatisch auf der Karte zwischengespeichert. SAVE setzt nur einen Punkt, zu dem RELOAD zurückführt

Führe SYNC TO CARD aus, bevor du die Karte entfernst

Schalte nie aus, solange die CARD STATUS LED blinkt

Bedienoberfläche und Bearbeiten

↑ Inhalt

Lies das, wenn du wissen willst, was Display, Knöpfe, Kopieren und Einfügen und das Benennen tun.

Display

Track-Symbole: F Flex, S Static, T Thru, N Neighbor, P Pickup, M Master. Angezeigt werden Tempo, Abspielposition, Szenen-Slots, Trigger-Modus, aktives Pattern und aktiver Part

Das Display dimmt nach 5 Minuten und schaltet sich nach 60 Minuten aus

Parameter

Die DATA-ENTRY-Knöpfe A bis F entsprechen den sechs Parametern im Display (A B C obere Reihe, D E F untere Reihe)

Knopf beim Drehen drücken: Schritte von 7

`FUNC` + Drehen: springt auf 0 oder 127 (oder -64, 0, +64). Die Echo-Freeze-TIME verdoppelt sich pro Schritt

Eine `TRACK PARAMETER`-Taste halten: zeigt alle Werte der Seite 1.40

`TRACK PARAMETER` + `YES`: Seite randomisieren 1.40

`TRACK PARAMETER` + `NO`: Seite aus dem gespeicherten Part neu laden 1.40

Eine Taste doppelt drücken oder `FUNC` + Taste: öffnet ihre SETUP-Seite

`NO` schließt jedes Fenster

Kopieren, Einfügen, Löschen

`FUNC` + `RECORD` kopieren, `FUNC` + `STOP` einfügen, `FUNC` + `PLAY` löschen

Wiederhole ein Einfügen oder Löschen sofort, um es rückgängig zu machen

Was kopiert wird, hängt vom aktiven Modus oder Menü ab

Benennen

`LEFT` / `RIGHT` bewegen, `UP` / `DOWN` oder `LEVEL` wählen einen Buchstaben

`FUNC` + `NO` löschen. `FUNC` öffnet das Zeichen-Popup

`CUE` + `NO` löscht, ohne das Pop-up zu öffnen. Schnelles Scrollen in Listen: `FUNC` + `UP` / `DOWN` springt eine Seite

Demo-Modus

Keine Karte eingelegt, beim Einschalten `YES` halten. 16 Demo-Patterns, nichts kann gespeichert werden

Sets, Projekte und System

↑ Inhalt

Lies das, wenn du speichern, laden, sichern, das OS aktualisieren oder die Karte formatieren willst.

Ein Set mounten und ein Projekt laden

`PROJ` › PROJECT › CHANGE (Bereich SET) › ein Set wählen oder CREATE NEW SET

`PROJ` › PROJECT › CHANGE (Bereich PROJECT) › ein Projekt wählen oder CREATE EMPTY PROJECT

`FUNC` + `BANK` in der CHANGE-Liste: umbenennen oder löschen

Nicht in einem Projekt: Nutze SAVE TO NEW, sonst werden Änderungen verworfen, wenn du Sets oder Projekte wechselst

Den Audio-Pool füllen

`PROJ` › SYSTEM › USB DISK MODE › `YES`

Ziehe Dateien in den AUDIO-Ordner des Sets und wirf dann die Karte am Computer aus

Maximal 1024 Dateien oder Ordner pro Ordner

PROJECT-Befehle

`PROJ` *> PROJECT*

SAVE (schnell: `FUNC` + `PROJ`), RELOAD, SYNC TO CARD, SAVE TO NEW

EXPORT TO SET: kopiert das Projekt und seine Samples in ein anderes Set

COLLECT SAMPLES: kopiert genutzte Samples in den Projektordner

PURGE SAMPLES: entfernt unbenutzte Samples aus den Slot-Listen (der Audio-Pool bleibt unberührt)

SAVE CURRENT BANK / RELOAD CURRENT BANK

SYSTEM

OS UPGRADE: Lege die .bin in das Stammverzeichnis der Karte, dann `PROJ` > SYSTEM > OS UPGRADE

DATE/TIME, CARD TOOLS (FILE MANAGER, FORMAT CARD), STATUS

Die Batterie für Pattern- und Part-Speicher hält etwa 6 Jahre. BATTERY LOW erscheint, wenn sie getauscht werden muss

Projektdateien gibt es als .strd (gespeichert) und .work (aktiv)

Eine Bank-Datei in ein anderes Projekt zu kopieren bringt Sequencer-Daten, Parts und Szenen mit, aber keine Samples

Startmenü

Beim Einschalten `FUNC` halten, dann eine `TRIG`-Taste drücken

`TRIG 1` Testmodus, `TRIG 2` Leer-Reset (löscht das Batterie-RAM, nicht die Karte), `TRIG 3` MIDI-Upgrade, `TRIG 4` Upgrade senden, `TRIG 5` Beenden

---

Menüeinstellungen, die man kennen sollte

↑ Inhalt

Lies das, wenn du das Verhalten des Octatrack ändern willst: Ein- und Ausgangs-Setup, Speicher, Metronom und mehr.

PERSONALIZE

`PROJ` > SYSTEM > PERSONALIZE

QUANTIZE LIVE REC: Bei on rasten live gespielte Noten auf ganze Steps ein, bei off bleibt das Micro Timing von 1/384 erhalten

PREVIEW WITHOUT FX: Vorhören überspringt die Track-Effekte

MUTE FOCUSES TRACK, CUE FOCUSES TRACK, CUE MUTES TRACK

DISABLE FUNCTION + ENCODER, DISABLE YES/NO ARM, DIS. STOP-STOP ARM

DIS. PAGE AUTOCOPY: Trigger nicht kopieren, wenn ein Pattern oder Track verlängert wird

DEFAULT TRIG MODE, DEFAULT REC MODE, SAVE SAMPLES TO (AUDIO POOL oder PROJECT DIRECTORY)

SHORT SAMPLE NAME: BEG+END, BEG ONLY oder END ONLY

RECORD QUICK MODE: `REC1/2/3` allein startet das Sampling auf dem aktiven Track

EXT LEN GRID-REC: MIDI-Notenlänge bei der Grid-Aufnahme aufzeichnen 1.40

LED BRIGHTNESS: LOW, MID oder MAX 1.40

CONTROL

`PROJ` > CONTROL

AUDIO, TRACK 8: MASTER (seine Effekte bearbeiten alle Tracks und die Eingänge) oder NORMAL

AUDIO, CUE CFG: NORMAL oder STUDIO (die Cue-Ausgänge werden zu einem zweiten zuweisbaren Paar)

STUDIO: Jeder Track hat zwei Pegel, LEVEL für Main und `CUE` + `LEVEL` für die Cue-Ausgänge. Stummschalten schaltet beide stumm

MASTER Track 8 behält nur die Seiten AMP SETUP, LFO sowie FX1 und FX2

INPUT: NOISE GATE AB / CD (-INF ist aus), DELAY COMPENSATE

DELAY COMPENSATE verzögert DIR leicht, damit DIR und Thru oder Pickup desselben Eingangs in Phase bleiben

SEQUENCER, CHAIN AFTER: Standard ist PAT.LEN. Oder eine Anzahl Steps (nützlich bei langen oder unendlichen Patterns)

SEQUENCER, SILENCE TRACKS: Tracks stummschalten, wenn du zu einem Pattern mit anderem Part wechselst

SEQUENCER, LFO AUTO CHANGE: LFOs bei einem Part-Wechsel mit den neuen Einstellungen neu starten

MIDI SEQUENCER: CC DIRECT CONNECT

CC DIRECT CONNECT ON: CCs auf dem Auto-Kanal oder dem Kanal des aktiven MIDI-Tracks gehen direkt an MIDI Out, und CTRL 1 und 2 CCs lassen sich aufnehmen oder locken. OFF: CCs 36 bis 45 auf dem Auto-Kanal werden auf CTRL 1 und 2 umgelegt. Der Kanal des aktiven MIDI-Tracks verhält sich immer, als wäre es ON

MEMORY

`PROJ` *> CONTROL > MEMORY. Beim Verlassen werden die Recorder-Buffer gelöscht*

FLEX FORMAT: 24-BIT oder 16-BIT (16 spart RAM)

RECORDER FORMAT: 24-Bit- oder 16-Bit-Sampling

DYNAMIC RECORDERS: YES erlaubt den Recordern, freien Flex-RAM über ihre reservierte Zeit hinaus zu nutzen

RESERVE RECORDINGS: R1 bis R1-R8 oder NONE. RESERVE LENGTH: Sekunden pro Recorder

NONE gibt das gesamte RAM an Flex. Recorder brauchen dann DYNAMIC RECORDERS YES zum Samplen. Mit 16-BIT FLEX FORMAT werden auch bearbeitete Samples mit 16 Bit gespeichert

METRONOME

METRONOME (in CONTROL): ACTIVE, TIME SIG. NUMER / DENOM, PREROLL, CUE VOLUME, MAIN VOLUME, TONAL, PITCH

Umschalten mit `CUE` + `TEMPO` oder `FUNC` + `MIX`. Es klingt nur, solange der Sequencer läuft

Tempo und Mixer

↑ Inhalt

Lies das, wenn du Tempo, Tap, Pegel, Mute, Solo oder Cue brauchst.

Tempo

`TEMPO`: `LEVEL` stellt die ganzen BPM ein, `UP` / `DOWN` die Dezimalstellen

`FUNC` + `YES` im Menü: zwischen PROJECT- und PATTERN-Tempo wechseln 1.40

Tap: `FUNC` + `TEMPO`, vier Taps zum Einstellen

`LEFT` / `RIGHT`: das Pattern-Tempo um bis zu 10% verschieben, solange die Taste gehalten wird

`TRACK` + `LEFT` / `RIGHT`: nur das Sample-Tempo dieses Tracks verschieben

Mixer

`MIX`*-Menü, gemeinsam für alle Bänke und Patterns*

MIX: Der Kopfhörer wird von Main (links) bis nur Cue (rechts) übergeblendet

MAIN / CUE OUT: Endpegel, +63 sind +12 dB

AB DIR / CD DIR: Eingänge zu den Main-Ausgängen. 0 ist aus, 127 ist Unity. Sie wirken nicht auf das Sampling

AB GAIN / CD GAIN: -64 schaltet stumm, +63 sind +12 dB. Sie wirken auf das Sampling und auf Thru-Machines

DIR-Audio überspringt die FX-Blöcke. Nutze Thru-Machines, um Eingänge mit Effekten zu bearbeiten

`FUNC` + `LEVEL` überall: MAIN-Ausgangspegel

Mute, Solo und Cue

Einen Track stummschalten: `FUNC` + `TRACK` oder `TRIG` im MIX-Menü (1 bis 8 Audio, 9 bis 16 MIDI)

Halte im MIX-Menü `FUNC`, während du `TRIG` drückst, um Mute-Änderungen beim Loslassen anzuwenden

Solo: `CUE` + `TRIG` im MIX-Menü

Solange FUNC im MIX-Menü gehalten wird, markiert + einen Track, der beim Loslassen entstummt, und X einen, der stummgeschaltet wird

Solo leuchtet grün mit S. Stummgeschaltete Tracks bleiben nach dem Solo stumm. Ein gesoloter Cue-Track spielt auf Main und Cue

Einen Track auf Cue legen: CUE + TRACK. Einen Eingang auf Cue legen: CUE + REC1/2

Track-Cue-Pegel: CUE + LEVEL. Ein auf Cue gelegter Track ist weiterhin auf Main zu hören

Der Master-Track ignoriert Mutes und hat kein Cue

Bei Neighbor-Machines schaltest du den letzten Neighbor stumm, um die Kette stummzuschalten

---

Bänke, Patterns und Parts

↑ Inhalt

Lies das, wenn du Patterns und Parts wechseln, verketten, kopieren oder einrichten willst.

Auswählen

Bank: BANK + TRIG 1-16. Pattern: PTN + TRIG 1-16 oder das Pattern direkt nach der Bank wählen

Grüne Trigger haben Daten, rot ist aktiv. Wähle innerhalb von etwa 4 Sekunden oder drücke NO

PLAY startet, PLAY noch einmal pausiert. STOP stoppt, STOP + STOP beendet auch Delay-Fahnen und sendet All Notes Off

Verketten

Halte PTN, dann halte die TRIG-Tasten in der Reihenfolge, in der sie spielen sollen

Nur innerhalb einer Bank, kein Pattern doppelt

STOP setzt die Kette zurück, noch einmal STOP löst sie auf

Ein neues Pattern startet, nachdem das aktuelle sein Ende erreicht hat (CHAIN AFTER)

Parts

`PART`: PART QUICK SELECT. Mit den `ARROW`-Tasten wählen, mit `YES` verknüpfen. `FUNC` + Part zum schnellen Verknüpfen

`FUNC` + `PART`: RENAME, RELOAD, SAVE, SAVE ALL

`FUNC` + `CUE`: den aktiven Part auf seinen gespeicherten Zustand zurücksetzen (er muss gespeichert worden sein)

Neue Patterns nutzen Part 1. Verknüpfe Patterns mit verschiedenen Parts, um ihnen andere Samples, Machines und Einstellungen zu geben

Pattern kopieren und löschen

Kopieren: `FUNC` + `RECORD`, das Ziel mit `BANK` / `PTN` / `TRIG` wählen, mit `FUNC` + `STOP` einfügen

Löschen: `FUNC` + `PLAY`. Nicht bei der Grid-Aufnahme

Der Part wird mit einem Pattern nicht mitkopiert. Kopiere ihn separat

Pattern Settings

`FUNC` + `PTN`. *Jedes Pattern hat eigene*

SCALE MODE: NORMAL (gemeinsame Länge) oder PER TRACK

CHAIN BEHAVIOR: Deaktiviere USE PRJ SET., um es für dieses Pattern zu überschreiben

Pro Track: START SILENT (AUTO, NO, YES)

Pro Track: PLAYS FREE (trennt den Track ab, du triggerst ihn mit seiner `TRIG`-Taste)

Mit PLAYS FREE: ONESHOT TRACK, TRIG MODE (ONE, ONE2, HOLD), TRIG QUANT (DIRECT, TR. LEN, 1/16...)

START SILENT: AUTO folgt der Projekteinstellung SILENCE TRACKS. NO lässt den alten Part weiterklingen, bis auf diesem Track ein Trigger feuert. YES lässt ihn ausklingen, sobald das neue Pattern startet

TRIG MODE: ONE startet bei jedem Druck neu und stoppt mit `STOP`. ONE2 stoppt beim zweiten Druck (und `STOP` stoppt auch den Sequencer). HOLD spielt nur, solange die Taste gehalten wird

TRIG QUANT wirkt nur, solange der Sequencer läuft. Ein blinkender Wert ist länger als das Pattern oder die Master-Länge und fällt darauf zurück

CHAIN BEHAVIOR: Eine blinkende Länge überschreitet das Pattern und wirkt wie PLEN

Pattern Settings gelten pro Pattern. Im MIDI-Modus betreffen die Track-Einstellungen nur die MIDI-Tracks

---

Aufnahme und Trigger

↑ Inhalt

Lies das, wenn du Steps programmieren willst: Trigger, Locks, Micro Timing, Bedingungen und Fills.

Aufnahmemodi

Grid: `RECORD`, dann `TRACK` und die 16 `TRIG`-Tasten. `PAGE` wechselt die Seiten

Live: `RECORD` halten und `PLAY` drücken, dann spielen `TRIG 9-16` die Tracks 1 bis 8

Live-Aufnahme: Drehe einen Knopf, um Parameter-Locks aufzunehmen. `FUNC` + Trigger nimmt Trigless-Trigger auf

Live löschen: `NO` + `TRACK` löscht Trigger. `FUNC` + `NO` löscht nur Locks

Einen Lock live entfernen: `NO` + diesen Knopf drücken

Einen Trigger mit seinen Locks vorhören: `TRIG` + `YES` (Main) oder `TRIG` + `CUE` (Cue) 1.40

Alle Trigger verschieben: `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT`

`STOP` beendet Aufnahme und Wiedergabe. `PLAY` beendet nur die Aufnahme

Trigger-Anzeige: Bei dunkler `RECORD`-Taste blinken `TRIG 9-16` für Sample-Trigger auf den Tracks 1 bis 8. Bei leuchtender `RECORD`-Taste zeigen die Tasten die Trigger des aktiven Tracks

Live-Aufnahme rastet standardmäßig auf volle Steps ein. Schalte QUANTIZE LIVE REC in PERSONALIZE aus, um Micro Timing zu behalten

Live-Aufnahme: Lock-Trigger werden automatisch gesetzt, wenn du einen Knopf drehst und kein Sample-Trigger vorhanden ist

Trigger-Typen

Jeder Step enthält einen Trigger-Typ, und die Tastenfarbe zeigt, welcher es ist. Den Typ danach wählen, was der Step tun soll

Sample-Trigger (rot): spielt die Machine einer Audio-Spur. Für jeden normalen Schlag verwenden. `TRIG` drücken. Auf MIDI-Spuren ist derselbe rote Trigger ein Note-Trigger

Lock-Trigger (schwach grün): wendet nur Parameter-Locks an. Er triggert weder die Machine noch LFOs oder FX-Hüllkurven. Damit lässt sich ein Filter oder die Lautstärke auf einem Step bewegen, ohne neuen Schlag. `FUNC` + `TRIG`

Trigless-Trigger (hell grün): ein Lock-Trigger, der zusätzlich LFOs und FX-Hüllkurven triggert und Hüllkurven neu startet, die auf R+T oder TTRG stehen. Das Sample startet nicht neu. Damit lässt sich ein LFO oder die Filter-Hüllkurve neu starten oder Tonhöhenänderungen aufnehmen, ohne das Sample neu zu starten

One-Shot-Trigger (gelb): ein Sample-Trigger, der einmal spielt und sich dann entschärft. Für ein langes Backing-Sample, das beim Loop des Patterns nicht neu starten darf. `FUNC` + der `TRIG` eines Sample-Triggers

Slide-Trigger (grün): lässt die gelockten Werte eines Sample-Triggers gleitend in die des nächsten übergehen. Für Filterfahrten und Tonhöhen-Glides

Swing-Trigger (grün): verschiebt das Timing von Sample-Triggern. Für Groove

Recorder-Trigger (rot): startet auf diesem Step die Aufnahme des Track-Recorders. Für Sampling, das im Takt des Sequencers bleibt

Schnellwahl: Ein Schlag ist ein Sample-Trigger. Nur eine Wertänderung ist ein Lock-Trigger. Eine Wertänderung, die auch einen LFO oder eine Hüllkurve neu startet, ist ein Trigless-Trigger. Ein Schlag, der nur einmal spielen soll, ist ein One-Shot-Trigger

Umwandeln: `TRIG` + `NO` schaltet zwischen Trigless und Lock um. Ein Sample-Trigger braucht `TRIG` + `NO` einmal für Trigless und zweimal für Lock

Ein Lock- oder Trigless-Trigger wird beim Drücken zum Sample-Trigger, noch einmal drücken entfernt ihn

Slide-, Swing- und Recorder-Trigger werden in TRACK TRIG EDIT gesetzt. Recorder-Trigger lassen sich auch in den Recording-Setup-Menüs setzen

One-Shots neu schärfen: `YES` (aktiver Track bei der Grid-Aufnahme, sonst alle Tracks), `TRACK` + `YES` für Recorder-One-Shots, `STOP` + `STOP` im Stopp

Entschärfen: `NO`, `TRACK` + `NO`

One-Shots: Das Schärfen gilt global pro Track-Nummer. Sobald einer auf Track 1 feuert, werden auch die One-Shots auf Track 1 aller anderen Patterns im Projekt entschärft

One-Shots gibt es nicht auf MIDI-Tracks. Ideal für Backing-Tracks, z. B. ein langes Static-Sample, das beim Loop nicht neu getriggert werden darf

Neues Schärfen passiert auch beim Aus- und Einschalten oder beim Projektwechsel. Ein gefeuerter One-Shot blinkt gelb und rot

Slide- und Recorder-Trigger gibt es nicht auf MIDI-Tracks

Parameter-Locks und Sample-Locks

Lock: `TRIG` halten (Grid-Modus) und einen Knopf drehen. Gelockte Trigger blinken

Einen Lock entfernen: `TRIG` halten und den Knopf drücken. Alles löschen: `TRIG` + `PLAY`

Sample-Lock: `TRIG` halten und `UP` / `DOWN` oder `LEVEL` nutzen, dann `YES`. TRK DEFAULT ist das Sample des Tracks

Halte mehrere Trigger, um sie gemeinsam zu bearbeiten: Locks, Sample-Locks, Micro Timing, Kopieren, Einfügen, Löschen 1.40

Einen Trigger kopieren: halten und `RECORD` drücken, das Ziel halten und `STOP` drücken

Locks funktionieren auf Sample-, Trigless-, Lock- und One-Shot-Triggern. Ein Trigger mit Lock blinkt schnell. Ein Sample-Lock blinkt rot

Slide: Die Geschwindigkeit folgt dem Tempo und endet am nächsten Trigger. Mehrere Parameter können gleichzeitig gleiten. Ein Slide kann nicht zu einem oder von einem Lock-Trigger ohne Lock gehen

Trigger-Modi

`FUNC` + `UP` / `DOWN`, *wenn kein scrollbares Menü offen ist*

Nicht dasselbe wie Trigger-Typen. Ein Trigger-Modus legt fest, was die 16 `TRIG`-Tasten beim Spielen tun

TRACKS (Standard): `TRIG 1-8` triggern abgetrennte Tracks, `TRIG 9-16` triggern die Machines

CHROMATIC: Trigger und `PAGE` bilden eine Tastatur. `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` Oktave. Grundton ist Oktave 0 auf Trigger 13

SLOTS: Trigger spielen Sample-Slots, `PAGE` schaltet durch Reihen zu je 16

SLICES: Trigger spielen Slices (SLIC muss ON sein), PAGE schaltet durch 4 Seiten zu je 16

QUICK MUTE: Trigger 1 bis 8 schalten Audio-Tracks stumm, 9 bis 16 MIDI-Tracks

DELAY CONTROL: Halte den Trigger eines Tracks und wähle dann die Echo-Freeze-TIME. PAGE wechselt zwischen den Skalen 1:2 und 1:3

TRACK + PLAY triggert eine Machine, TRACK + STOP stoppt sie

TRACKS-Modus: FUNC + TRIG 9-16 feuert einen Trigless-Trigger von Hand, z. B. den Filter oder LFO eines Tracks ohne das Sample

Live-Aufnahme in TRACKS oder CHROMATIC: Halte FUNC, um Trigless-Trigger aufzunehmen. So nimmst du Tonhöhenänderungen auf, ohne das Sample neu zu starten

MIDI Out: TRACKS sendet C1 bis G1 (Trigger 1 bis 8) und C2 bis G2 (9 bis 16). CHROMATIC sendet die gespielten Noten. SLOTS, SLICES, QUICK MUTE und DELAY CONTROL senden nichts

CHROMATIC: 2 Oktaven Umfang auf Audio-Tracks, auf MIDI mehr. C-Tasten sind gelb, weiße Tasten rot, schwarze Tasten aus

SLOTS: Reihen mit je 16 Slots, ab Slot 65 kommen weitere Reihen hinzu. Aufgenommene Tastendrücke werden zu Sample-Locks

SLICES: STRT wird bei der Aufnahme gelockt. Bei SLIC aus starten die Trigger das Sample bei STRT 0, 2, 4 und so weiter. Ein STRT über der Slice-Anzahl spielt den letzten Slice

DELAY CONTROL: Grüne Tasten über 9 bis 16 markieren Tracks mit Echo Freeze. Halte eine, drücke 1 bis 8 für TIME. Die 1:2-Skala ist 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128. Die 1:3-Skala ist 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128

DELAY CONTROL setzt außerdem SEND auf 0, wenn LOCK an ist, oder VOL auf 127, wenn LOCK aus ist. Praktisch für Repeater

Micro Timing und Trigger-Anzahl

Halte einen `TRIG` und drücke `LEFT` / `RIGHT`

TRIG OFFSET verschiebt den Trigger in einem 1/384-Raster. Ein Verschieben nach hinten von Step 1 spielt am Ende des Patterns

TRIG COUNT 2 bis 8 wiederholt den Trigger gleichmäßig bis zum nächsten Step

Auf der TRIGS-Seite in TRACK TRIG EDIT: `YES` quantisiert das Micro Timing um etwa 50%. Sechs Drücke löschen es

Trigger-Bedingungen

Halte im Micro-Timing-Menü den `TRIG` *und drehe* `LEVEL` *auf TRIG CONDITION*

FILL ist wahr im Fill-Modus. NOT FILL ist wahr, wenn nicht im Fill-Modus

PRE ist wahr, wenn die zuvor ausgewertete Bedingung auf dem Track wahr war. NOT PRE ist das Gegenteil

NEI gilt ebenso für den vorherigen Track (den Neighbor). NOT NEI ist das Gegenteil

1ST ist nur im ersten Durchlauf wahr. NOT 1ST ist in jedem späteren Durchlauf wahr

X% ist eine Wahrscheinlichkeit

A:B spielt im Durchlauf A von je B Durchläufen. 1:2 spielt 1, 3, 5. 2:4 spielt 2, 6, 10

Fill-Modus: `DOWN` + `PAGE` für einen Zyklus, `UP` + `PAGE` halten, solange gehalten, `UP` + `DOWN` + `PAGE` rastet ein, `UP` + `PAGE` rastet aus

PRE und NEI ignorieren bei der Auswertung andere PRE- und NEI-Trigger. NEI ist falsch, wenn der vorherige Track keine bedingten Trigger hat

Beispiel PRE-Kette: Trigger 1 mit 50% wahr, dann PRE falsch, PRE falsch, PRE wahr. Ist Trigger 1 falsch, dann PRE wahr, PRE wahr, PRE falsch

4:7 spielt im Durchlauf 4, 11, 18 und so weiter. 2:2 spielt bei 2, 4, 6

FILL feuert nur, wenn der Fill-Modus an ist. So versteckst du eine zweite Sequenz auf demselben Track, die nur in Fills erscheint

Raster aus sich ausschließenden Bedingungen plus Wahrscheinlichkeit lassen minimale Patterns lebendig werden

Skalen-Einstellung

FUNC + PAGE. Mit LEFT / RIGHT wählen und mit UP / DOWN oder LEVEL einstellen

NORMAL: PATTERN SCALE (Steps, mit Gesamtlänge 16, 32, 48 oder 64) und TEMPO MULTIPLIER

TEMPO MULTIPLIER: 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X, 2X. 3/4X ergibt Triolen, 2X ergibt 32tel-Noten

PER TRACK: SCALE TRACK, TEMPO MULTIPLIER, MASTER LENGTH (INF startet nie neu), MASTER SCALE (Taktart, MIDI-Clock)

FUNC + UP / DOWN stellt MASTER LENGTH in Schritten von 16 ein

Mit den Tasten PAGE und TRIG stellst du die Länge schnell ein

Wird ein Pattern verlängert, werden die vorhandenen Seiten in die neuen kopiert. Abschalten mit DIS. PAGE AUTOCOPY in PERSONALIZE

MASTER LENGTH INF: Lege eine CHAIN AFTER-Länge oder eine Pattern-Chain-Länge fest, sonst geht es nie weiter

MASTER SCALE beeinflusst den MIDI-Clock-Ausgang und die Song-Position, wenn ein Arrangement extern gesteuert wird

3/4X ist praktisch für Triolen neben anderem Equipment mit demselben BPM. 2X verdoppelt die Auflösung auf 32stel-Noten

TRACK TRIG EDIT

`FUNC` + `BANK` *bei der Grid-Aufnahme*

TRIGS: Sample-, Lock-, Trigless- und One-Shot-Trigger

SLIDE: Ein Slide-Trigger gleitet gelockte Parameterwerte zum nächsten Trigger. Auf einem der beiden Trigger muss ein Lock liegen

SWING: Swing-Trigger setzen, den Betrag mit `LEVEL` einstellen (50 ist keiner). `FUNC` + `LEVEL` stellt alle Tracks ein

REC TRIG: Recorder-Trigger. Halte einen und drücke `REC1/2/3`, um seine Quellen zu wählen

Kopieren, Einfügen und Löschen wirken hier nur auf Trigger

Track- und Seitenkopie

Track: Grid-Aufnahme, `FUNC` + `RECORD`, das Ziel wählen, `FUNC` + `STOP`. Löschen mit `FUNC` + `PLAY`

Die Track-Kopie enthält Trigger, Locks, Machine- und FX-Zuweisungen

Pattern-Seite: `PAGE` halten und `RECORD` drücken, `STOP` fügt ein, `PLAY` löscht

Parameter-Seite: `TRACK PARAMETER` + `RECORD` kopieren, + `STOP` einfügen, + `PLAY` löschen

Machines und Tracks

↑ Inhalt

Lies das, wenn du wählen willst, was ein Track spielt, und es mit den Seiten SRC, AMP und LFO formen willst.

Machines

Zuweisen: `TRACK` doppelt drücken (QUICK ASSIGN) oder `FUNC` + `SRC` . Mit `YES` wählen. `LEFT` zeigt die Machine-Liste

Flex: spielt ein in den RAM geladenes Sample. Die flexibelste: Time-Stretch, Slices, Retriggers, schnelle Startpunkt-Änderungen

Static: spielt ein von der Karte gestreamtes Sample. Nutze sie für sehr lange Dateien wie ganze Songs und Backing Tracks

Thru: lässt die Live-Audioeingänge durch den Track laufen, sodass du seinen Filter, FX und LFOs darauf nutzen kannst. Sie muss getriggert werden, damit Ton durchkommt

Neighbor: nimmt den Sound des vorherigen Tracks und schickt ihn durch die Effekte dieses Tracks, sodass sich Tracks verketten lassen. Nicht auf den Tracks 1 oder 5

Pickup: ein Looper. Er nimmt Live-Audio in einen Loop auf, erlaubt Overdubs und ist fest mit dem Track-Recorder und dem Buffer verbunden

Samples zuweisen: QUICK ASSIGN oder SRC SETUP, einen Slot wählen und `YES`

Flex- und Static-Parameter

`SRC` *MAIN und SETUP*

MAIN: PTCH, STRT, LEN, RATE, RTRG, RTIM

SETUP: LOOP, SLIC, LEN (SLIC oder TIME), RATE (STRETCH oder PITCH), TSTR, TSNS

LOOP und TSTR auf AUTO nutzen die Einstellungen des Audio-Editors des jeweiligen Samples

PTCH: plus oder minus 1 Oktave, ganze Schritte sind Halbtöne. RATE 0 spielt nichts, negative Werte spielen rückwärts

LEN mit SLIC ON: SLIC legt fest, wie viele Slices ab STRT spielen, TIME die Länge eines Slices. Mit SLIC OFF: OFF deaktiviert LEN, TIME legt die Länge ab STRT fest

RTRG legt die Anzahl der Retrigger fest, RTIM die Zeit dazwischen in Steps

Static: LFOs können STRT nicht modulieren. Ein gelocktes STRT funktioniert wie erwartet

Static-Slices können von der falschen Stelle spielen, wenn Crossfader oder LFOs STRT bewegen. Parameter-Locks sind sicher

Thru- und Pickup-Parameter

Thru MAIN: INAB, VOL, INCD, VOL (Maximum hebt um +12 dB an)

Thru stoppt mit `TRACK` + `STOP`

Pickup MAIN: PTCH, DIR (FWD, REV, PIPO), LEN, GAIN, OP (DUB oder GAIN)

Pickup SETUP: TSTR, TSNS. Pickup-Parameter lassen sich nicht locken

Amp

`AMP` *MAIN: ATK, HOLD, REL, VOL, BAL*

SETUP AMP und FX1 / FX2: ANLG, RTRG, R+T, TTRG (Neustartverhalten der Hüllkurve)

SETUP: SYNC, ATCK (LIN oder LOG)

HOLD zählt in Sequencer-Steps und die Attack gehört dazu. Bei unendlichem Hold hält eine Keyboard-Note, bis sie losgelassen wird

FX1 und FX2 (AMP SETUP) legen fest, wie die Filterhüllkurve oder die Lo-fi-AM neu startet: ANLG vom aktuellen Pegel, RTRG von null bei Sample-Triggern, R+T von null bei Sample- und Trigless-Triggern, TTRG vom aktuellen Pegel bei beiden

Ein Master Track behält nur die Effektseiten und diese FX1- und FX2-Parameter in AMP SETUP

LFOs

`LFO` *MAIN: SPD1 bis SPD3, DEP1 bis DEP3*

SETUP: PMTR, WAVE, MULT, TRIG, SPD, DEP

LFO TRIG: FREE, TRIG, HOLD, ONE, HALF, SYNC TRIG, SYNC ONE, SYNC HALF

FREE läuft immer. TRIG startet bei jedem Sample-Trigger neu. HOLD läuft im Hintergrund und friert den Ausgang bei jedem Trigger ein. ONE und HALF starten bei einem Trigger neu und laufen einen oder einen halben Zyklus

SYNC TRIG startet beim Track-Start und bei jedem Pattern-Loop neu. SYNC ONE und SYNC HALF starten beim Track-Start neu und laufen eine oder eine halbe Periode

SPD ist zum BPM synchron: 16, 32 oder 64 ergeben gerade Beats. MULT skaliert SPD. DEP 127 erreicht beide Extreme des Ziels. PMTR listet nur Parameter der MAIN-Seiten

Ein LFO moduliert nur LFOs mit niedrigerer Nummer

11 Wellenformen plus 8 Designer-Wellenformen (T1 bis T8)

Designer: 16 Steps. Einen `TRIG` halten und einen Knopf der oberen Reihe drehen. `TEMPO` interpoliert. `FUNC` + `BANK` RANDOMIZE oder INVERT

Designer-Wellen T1 bis T8 teilen sich die drei LFOs dieses Tracks. MIDI-Tracks haben eigene

Drücke einen TRIG, um seinen Wert zu sehen. Halte mehrere TRIG Tasten, um Steps gemeinsam zu bewegen. Regler neben dem gedrehten bewegen die benachbarten Steps. Interpolierte Steps zeigen gelbe TRACK Tasten

FUNC + LEFT / RIGHT rotiert die Welle. Kopieren, Einfügen und Löschen funktionieren (Löschen setzt alle Steps auf 0, gestuft)

Pegel und Routing

LEVEL: Post-FX-Pegel des Tracks, zu Main

CUE + LEVEL: Post-FX-Pegel zu Cue

VOL (AMP): Pre-FX-Pegel zu beiden

Im STUDIO-Modus speisen LEVEL und CUE + LEVEL die beiden Ausgangspaare

MAIN-Parameter lassen sich locken, in Scenes legen und mit LFOs modulieren. SETUP-Parameter nicht

Ein Cue-Track ist weiterhin auf Main zu hören. Ein stummgeschalteter Cue-Track ist nur auf Cue zu hören. CUE MUTES TRACK schaltet ihn auf Main stumm, solange er gecued ist

DIR (MIX-Menü) legt den Live-Eingang auf Main. Ein gecuter Eingang ist mit dem Pegel von DIR 100 zu hören

---

Effekte

↑ Inhalt

Lies das, wenn du wissen willst, welche Effekte es gibt und was ihre Parameter tun.

FX1 und FX2

FX1 / FX2. Doppelt drücken oder FUNC + Taste, um den Effekt zu wählen

FX1-Liste: Multi Mode Filter, Parametric EQ, DJ Kill EQ, Phaser, Flanger, Chorus, Spatializer, Comb Filter, Dynamix, Lo-fi

FX2-Liste: dieselben plus Echo Freeze Delay, Gatebox Plate Reverb, Spring Reverb, Dark Reverb

Filter und EQ

Hauptparameter, dann SETUP in Klammern

Multi Mode Filter: BASE, WIDTH, Q, DEPTH, ATK, DEC. SETUP: HP- und LP-Flanke (12 oder 24 dB), ENV, HOLD, Q, DIST

Multi Mode Filter: BASE mit WIDTH auf Maximum ist ein Hochpass. WIDTH mit BASE auf Minimum ist ein Tiefpass. Negatives DEPTH invertiert die Hüllkurve. SETUP Q wählt, worauf die Resonanz wirkt (BASE, WIDTH, beide oder keins). Mehr DIST bedeutet weniger Headroom. HOLD lässt AMP HOLD die Hüllkurve formen

Parametric EQ: FRQ1, GN1, Q1, FRQ2, GN2, Q2. SETUP: TYP1, TYP2 (Low Shelf, Parametric, High Shelf)

Parametric EQ: Ein höheres Q ergibt ein schmaleres Band

DJ Kill EQ: LS F, HS F, LOWG, MIDG, HI G (max. +12 dB, min. kappt das Band)

Comb Filter: PTCH, TUNE, LP, FB, MIX

Comb Filter: TUNE verschiebt bis zu 2 Halbtöne in beide Richtungen, LP filtert das Feedback

Modulation und Dynamik

Phaser: CNTR, DEP, SPD, FB, WID, MIX. SETUP: NUM (2 bis 10 Stufen)

Flanger: DEL, DEP, SPD, FB, WID, MIX

Chorus: DEL, DEP, SPD, FB, WID, MIX. SETUP: TAPS (2 bis 10), FBLP

Spatializer: INP, DPTH, WDTH, HP, LP, SEND. SETUP: PHSE, M/S, MG, SG

Spatializer: INP ist die Trockenverstärkung, SEND der Pegel des verbreiterten Signals. PHSE dreht die Phase des Wet-Signals auf L, R oder beiden. M/S schaltet MG und SG ein (Mitten- und Seitenverstärkung). Es kann aus einem Mono-Sample Stereo vortäuschen

Dynamix: ATK (0,5 bis 100 ms), REL (50 ms bis 5 s), THRS, RAT (1:1 bis 1:255), GAIN, MIX. SETUP: RMS

Dynamix: RMS auf 0 reagiert auf Spitzen, auf Maximum auf die Gesamtenergie

Lo-fi: DIST, AMF, SRR, BRR, AMD. SETUP: AMPH

Lo-fi: AMF und AMD sind Geschwindigkeit und Tiefe des Amplitudenmodulators. AMPH 90 startet ihn hoch, 270 startet ihn tief

Delay und Reverbs

Echo Freeze Delay (FX2): TIME, FB, VOL, BASE, WDTH, SEND. SETUP: X, TAPE, DIR, SYNC, LOCK, PASS

X ist Ping Pong. TAPE ON gleitet zwischen Delayzeiten. DIR ist der Trockenpegel im Mix. SYNC aus macht TIME vom Tempo unabhängig. VOL bestimmt den Buffer-Pegel nur, wenn PASS an ist

TIME in 256tel-Noten: 128=1, 96=1/2 punktiert, 64=1/2, 48=1/4 punktiert, 32=1/4, 24=1/8 punktiert, 16=1/8, 12=1/16 punktiert, 8=1/16, 6=1/32 punktiert, 4=1/32, 3=1/64 punktiert, 2=1/64, 1=1/128

Repeater: LOCK on, FB auf 127, dann loopt SEND 0 den Buffer endlos. PASS 0 lässt nur den Buffer hören

Plate: TIME, DAMP, GATE, HP, LP, MIX. SETUP: GVOL, BAL, MONO, MIXF

Plate: Höheres DAMP klingt schneller aus, GATE auf Maximum schaltet das Gate ab, GVOL ist die Gate-Schwelle, MONO verengt den Hall

Spring: TIME, HP, LP, MIX. SETUP: TYPE, BAL

Spring: TYPE hat drei Stufen von transparent bis federnd

Dark: TIME, SHVG, SHVF, HP, LP, MIX. SETUP: PRE, BAL, MONO, MIXF (MIX oder SEND)

Dark: SHVG auf Maximum behält die Höhen, niedrigere Werte dunkeln ab, SHVF legt die Shelf-Frequenz fest. PRE ist ein kurzes Pre-Delay. HP und LP filtern das eingehende Signal

Szenen und Crossfader

↑ Inhalt

Lies das, wenn du mit dem Crossfader zwischen zwei Wertesätzen überblenden willst.

Szenen

Jeder Part hat 16 Szenen. Zwei Slots, A und B, sitzen an den Enden des Crossfaders

Zuweisen: `SCENE A` / `SCENE B` + `TRIG`. Roter Trigger ist zugewiesen, grün ist der andere Slot, halb grün hat Locks

Lock: `SCENE` halten und einen Knopf drehen. Entfernen: `SCENE` halten und den Knopf drücken

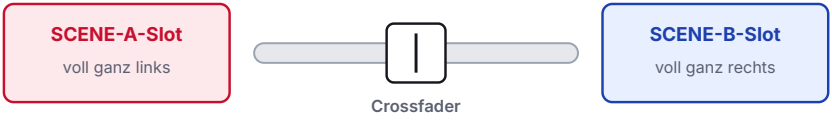
`SCENE` halten, um zu sehen, welche Tracks und Seiten Locks enthalten

Kopieren: `SCENE` + `RECORD`. Einfügen: `SCENE` + `STOP`. Löschen: `SCENE` + `PLAY`

Einen Slot stummschalten: `FUNC` + `SCENE A` / `SCENE B`

Szenen-Locks haben Vorrang vor Parameter-Locks, solange sich der Crossfader bewegt

Wenn nur ein Slot Locks enthält, blendet der Crossfader zwischen diesen Werten und den Part-Werten. Zwei leere Scenes bewirken nichts



In A und B gelockt	bewegt sich zwischen dem A-Wert und dem B-Wert
Nur in einer Scene gelockt	bewegt sich zwischen diesem Wert und dem Part-Wert
In keiner Scene gelockt	bleibt auf dem Part-Wert
Zwei leere Scenes	der Crossfader bewirkt nichts
Stummgeschalteter Scene-Slot	dieses Ende des Crossfaders nutzt die Part-Werte

Eine Scene erneut löschen macht das Löschen rückgängig

Lautstärke-Fades ohne Einbruch

`SCENE` halten, um XLV (LEVEL), XVOL (AMP) und XDIR AB / CD (MIX-Menü) sichtbar zu machen

Jeder lässt sich auf MIN oder MAX locken

XLV mit dem LEVEL-Knopf entfernen, XVOL mit seinem Knopf, XDIR AB mit Knopf B, XDIR CD mit Knopf C

Crossfade-Tipps

Slices remixen: STRT in Szene A auf SL1 und in Szene B auf SL16 locken

DJ-Mix: Static-Machines auf den Tracks 1 und 5, XLV MAX / MIN in gegenüberliegenden Szenen, `CUE` + `TRACK` zum Vorhören

---

Sampling

↑ Inhalt

Lies das, wenn du Audio Schritt für Schritt in den Octatrack aufnehmen willst.

Ein Sample aufnehmen (Schritt für Schritt)

1. Schließe die Quelle an Eingang A/B oder C/D an. Die <REC>-LEDs zeigen den Pegel. Ist er niedrig, erhöhe AB GAIN oder CD GAIN im `MIX`-Menü

2. Drücke die `TRACK`-Taste, deren Recorder du nutzen willst

3. Optional: `FUNC` + `REC1`, um INAB, INCD, SRC3, RLEN und TRIG einzustellen

4. Weise den Recorder-Buffer dieses Tracks seiner Flex-Machine zu (Buffer 1 auf Track 1), damit er direkt nach der Aufnahme spielt

5. Drücke `TRACK` + `REC1` (Eingänge A/B) oder `TRACK` + `REC2` (Eingänge C/D). Er stoppt nach RLEN. Um den Eingang während der Aufnahme zu hören, darf DIR im `MIX`-Menü nicht 0 sein

6. Spiele es mit `TRACK` + `PLAY`, einem Sample-Trigger oder `TRIG 9-16`

7. Behalten: FUNC + REC3 > SAVE THIS RECORDING. Nicht gespeicherte Buffer gehen beim Ausschalten verloren

Eine Quelle auf - nimmt Stille auf

A oder B allein (und C oder D allein) nehmen trotzdem in Stereo auf. A+B summiert sie. Standard ist A B und C D (hart links und rechts)

Den Octatrack selbst resamplen

Stelle SRC3 in RECORDING SETUP 1 (FUNC + REC1) ein: MAIN (gesamter Main-Mix), CUE (Cue-Mix) oder T1 bis T8 (ein Track)

Drücke TRACK + REC3 zum Aufnehmen und spiele den Buffer dann von einer Flex-Machine

Mehrere Quellen können gleichzeitig aufnehmen, wenn du mehrere Kombinationen zusammen drückst

Reserviere im MEMORY-Menü mehr Recorder-Zeit, um einen ganzen Song zu resamplen

Track-Recorder

Manuell: TRACK + REC1 (Eingänge AB), REC2 (Eingänge CD), REC3 (intern)

Setup 1 bei FUNC + REC1: INAB, INCD, RLEN, TRIG, SRC3, LOOP

INAB / INCD: -, A B, A, B, A+B (und C D, C, D, C+D)

RLEN: Steps oder MAX. TRIG: ONE (Neustart), ONE2 (vorzeitig stoppen), HOLD

RLEN ignoriert die Track-Skalierung. MAX sind standardmäßig 16 Sekunden, mehr im MEMORY-Menü

SRC3: -, MAIN, CUE, T1 bis T8. Standard ist MAIN 1.40

Setup 2 bei FUNC + REC2: FIN, FOUT, AB, QREC, QPL, CD

FOUT wird nach der Aufnahme angehängt (16 Steps mit FOUT 2 ergeben 18). Bei einem Pickup blendet es den Anfang des Loops aus

AB und CD legen nur den Monitorpegel für einen Pickup fest. Der Monitor läuft durch die Track-Effekte

QREC und QPL: OFF, PLEN oder eine Anzahl Steps (4 ist der nächste Beat, 8 ein halber Takt)

`FUNC` + `PLAY` in einem RECORDING SETUP-Menü löscht den Buffer (nicht bei Grid Recording)

Sehr kleine FIN und FOUT vermeiden Klicks bei Loops. QREC quantisiert Starts, QPL quantisiert die Buffer-Wiedergabe

`FUNC` + `REC3`: RECORDING EDIT (edit, save this, save all, memory config)

Neue Aufnahmen überschreiben den Buffer. Manuelle Samples bekommen ein geschätztes BPM und eine geschätzte Taktlänge

SRC3 -: Ein Sample-Trigger und ein Recorder-Trigger auf demselben Step spielen das, was gerade aufgenommen wird. Jedes andere SRC3 spielt die vorherige Aufnahme

Recorder-Trigger

Grid-Aufnahme an, in einem RECORDING-SETUP-Menü oder im REC-TRIG-Edit die `TRIG`-Tasten drücken

Halte einen Recorder-Trigger und drücke `REC1/2/3`, um seine Quellen zu ändern

One-Shot-Recorder-Trigger: `FUNC` + `TRIG` (gelb)

Recorder-Trigger setzen das Sample-BPM auf das aktuelle Tempo

Aufnahmen abspielen

Die 8 Recorder-Buffer liegen über Flex-Slot 1 (in der Slot-Liste `UP` drücken)

Weise einen Buffer einer Flex-Machine zu wie jedes Sample. Gleiche Nummern helfen (Buffer 1 auf Track 1)

Speichern von der FILE-Seite des Audio-Editors oder über RECORDING EDIT

Samples laden

`TRACK` doppelt drücken oder `FUNC` + `SRC`. Einen leeren Slot wählen und `YES`, um den Datei-Browser zu öffnen

`RIGHT` öffnet den Browser ohne Zuweisung. `YES` halten und `UP` / `DOWN` nutzen, um Dateien an Ort und Stelle anzuhören

Vorhören: `FUNC` + `YES` (Main), `CUE` + `YES` (Cue)

`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT`: nächste oder vorherige Datei im Ordner

Smiley: froh lädt problemlos, gleichgültig spielt mit falscher Rate (zum Beispiel 48 kHz), traurig lässt sich nicht laden

Das Kopieren eines Slots kopiert Attribute, Slices und Trim

Pickup-Machines

↑ Inhalt

Lies das, wenn du einen Live-Looper mit Overdub willst.

Bedienung

`REC1` *nimmt auf und overdubbt,* `REC2` *spielt und stoppt*

ONE: `REC1` startet einen Loop mit der Länge RLEN und overdubbt danach. `REC2` während der Aufnahme spielt ohne Overdub

ONE2: wie ONE, drücke `REC1` oder `REC2`, um die Länge selbst festzulegen

HOLD: `REC1` halten zum Aufnehmen, loslassen zum Loopen. Erneut halten zum Overdubben

Ersetzen: GAIN auf -INF stellen, mit OP auf DUB

Overdub und Ersetzen brauchen PTCH auf 0

`REC1` wechselt zwischen Overdub und Replace. `REC2` beendet das Overdubbing und der Loop spielt weiter. `REC2` erneut stoppt ihn. `REC1` während der Wiedergabe overdubbt wieder

Pickups lassen sich nicht sequenzieren. Der Track muss zum Aufnehmen aktiv sein. Das Display zeigt Position und Loop-Länge in Steps, und ein Block ist ONE, zwei Blöcke ONE2, ein stehender Block HOLD

Master und Slave

Der erste Loop ist der Master und bestimmt das Projekt-BPM

Das Master-Icon hat zwei Pixel oben links vom P, Slave unten links. Wenn alle Pickups stoppen, wird der nächste aufgenommene Loop zum Master

LEN X1 macht einen Slave gleich lang und in Phase. X2 verdoppelt ihn

`TRACK` + `TEMPO`: den Sequencer auf einen Pickup-Loop synchronisieren. `PLAY` wartet dann auf den Neustart des Loops

Pedal-Setup

Fußcontroller auf dem Auto-Kanal: Note 60 Aufnahme, 64 Play und Stop, 71 Sync und Start, 69 vorheriger Track, 68 nächster Track

Ein Pedal, das nur CC sendet, kann CC 59 mit der Notennummer als Wert senden

Empfohlen: INAB A B, INCD -, RLEN MAX, TRIG ONE2, SRC3 -, LOOP ON, FIN und FOUT 0,063, QREC und QPL OFF

Audio-Editor

↑ Inhalt

Lies das, wenn du ein Sample trimmen, loopen, slicen oder seinen Gain einstellen willst.

Öffnen

`AED`, oder `TRACK` + `BANK`, oder `FUNC` + `BANK` auf einem Slot

Recorder-Buffer: `REC1/2` + `BANK`

Seiten (TRACK-PARAMETER-Tasten): TRIM SRC, SLICE AMP, EDIT LFO, ATTRIBUTES FX1, FILE FX2

Trim

Knöpfe: A Start, B Loop, C Ende, D Zoom Y, E Scroll, F Zoom X. LEVEL bewegt den Marker

FUNC beim Bewegen halten, um auf Nulldurchgänge einzurasten

Marker: S Start, L Loop, E Ende. Mit Loop-Punkt spielt das Sample von Start bis Ende und loopt dann von L bis zum Ende. Negatives RATE spielt vom Ende zurück bis L

TRIM EDIT (FUNC + BANK oder YES): SET START, LOOP oder END HERE, RESET TO DEFAULT, CHANGE VIEW (links, rechts oder beide)

Die Einstellungen gehören zum Slot, außer sie werden über die FILE-Seite mit SAVE SAMPLE SETTINGS gespeichert

FUNC + YES spielt ab dem Startpunkt vor

Slice

Bis zu 64 Slices, sie dürfen sich überlappen. Slice-Raster über FUNC + AED oder YES: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 48 oder 64

SLIC muss im SRC SETUP auf ON stehen, dann wählt STRT den Slice (SL1 bis SL64)

CREATE LINEAR LOCKS / CREATE RANDOM LOCKS: STRT auf den vorhandenen Triggern des Tracks locken

LINEAR LOCKS schaltet SLIC ein und lockt STRT auf SL1, SL2, SL3 und so weiter. Mit SLIC aus werden daraus STRT 0, 2, 4, 6

CREATE SLICE GRID fragt ALIGN MARKERS TO ZERO-CROSSES. NO verteilt gleich lange Slices. STRT über der Slice-Anzahl spielt den letzten Slice

Außerdem: ADD, DELETE, REVERSE, NORMALIZE eines Slices, DISABLE LOOP, DELETE ALL

Edit

Die Knöpfe A und C legen die Auswahl fest. Static-Samples haben weniger Befehle

SELECT ALL, CROP TO SELECTION, DELETE SELECTION, SAVE SELECTION AS SAMPLE

REVERSE, FADE IN, FADE OUT, NORMALIZE, +3 dB, -3 dB, TO SILENCE (`FUNC` + `PLAY`)

COPY (`FUNC` + `RECORD`), PASTE (`FUNC` + `STOP`), DUPLICATE SELECTION →, DUPLICATE SELECTION ←

CHANGE PASTE MODE: PASTE 0dB, PASTE -6dB, MIX 0dB, MIX -6dB

ROTATE POS TO START, MIX CHANNELS, INVERT CHANNEL, CAL BPM FROM SELECTION

Flex-Bearbeitungen gelten für die Sitzung. Ein blinkender Stern markiert nicht gespeicherte Bearbeitungen

DELETE SELECTION funktioniert nur am Anfang oder Ende eines Samples. PASTE darf die kopierten Daten nicht überlappen. Kopieren und Einfügen funktioniert zwischen Flex-Samples

MIX CHANNELS: ADD L+R, SUBTRACT L-R, SUBTRACT R-L, SWAP L/R. CHANGE PREVIEW MODE: PLAY ONCE oder LOOP SELECTION

Die EDIT-Seite übernimmt die Auswahl von TRIM oder SLICE. EDIT aus TRIM öffnen, um auf die Trim-Punkte zu beschneiden

Attribute und Datei

GAIN (Recorder-Buffer stehen standardmäßig auf +12 dB), LOOP MODE (OFF, ON, PINGPONG), TIMESTRETCH (OFF, NORMAL, BEAT)

GAIN wirkt nur, wenn ein Sample getriggert wird. LOOP MODE ON loopt nur Samples oder Slices mit Loop-Punkt. PINGPONG wechselt zwischen vorwärts und rückwärts

Mit LOOP und TSTR auf AUTO in SRC SETUP kann jedes Sample eigene Einstellungen haben

SAVE SAMPLE COPY behält Audio außerhalb des Trims und speichert auch die Einstellungen. Recorder-Buffer werden als Stereo gespeichert. CLEAR SLOT entspricht FUNC + CLEAR in der Slot-Liste. Static-Samples haben weniger FILE-Befehle

ORIGINAL TEMPO, TRIM LEN (BARS), LOOP LEN (BARS): Stelle eines ein, die anderen folgen

QUANTIZED TRIG: DIRECT, PAT.LEN oder Steps. Spiegelt QPL

Dateinamen mit einer BPM-Zahl (zum Beispiel 70) überschreiben die Schätzung zwischen 85 und 170 BPM

FILE: LOAD NEW SAMPLE, SAVE SAMPLE SETTINGS, SAVE SAMPLE COPY, SAVE AND ASSIGN SAMPLE, CLEAR SLOT, REVERT TO SAVED FILE

Einen Loop synchron vorbereiten

TSTR auf OFF stellen, einen Trigger auf Step 1 setzen, Skala 16/16, den Startpunkt kurz vor den Downbeat legen

Abspielen und das Tempo ändern, bis es nahtlos loopt. Das ist sein Originaltempo

Trage es auf der ATTRIBUTES-Seite als ORIGINAL TEMPO ein, stelle TIMESTRETCH ein und setze dann TSTR auf AUTO

Arranger

↑ Inhalt

Lies das, wenn du aus Patterns einen Song bauen willst.

Verwendung

FUNC + ARR: Arranger-Modus an. ARR: ARRANGER-Menü

PLAY startet ihn. Wähle eine andere Zeile und YES, um nach der aktuellen Zeile zu springen

8 Arrangements pro Projekt, je 256 Zeilen. Er sendet und empfängt die Song-Position

STOP stoppt, ein zweites STOP springt an den Anfang. Ein hohler Pfeil markiert die Zeile, die als Nächstes spielt

Die Kopfzeile zählt Takte und Schläge. REP zählt die verbleibenden Wiederholungen der Zeile herunter

Scenes kommen aus dem Part, der mit dem Pattern der Zeile verknüpft ist. SCENE A oder SCENE B + TRIG weist sie zu

Kopieren, Einfügen, Löschen und Rückgängig funktionieren im Arrangement-Editor. Ein Sternchen bei CHANGE markiert nicht gespeicherte Arrangements

Zeilen-Spalten

ROW. PAT (Pattern). REP (Wiederholungen). OF (Startversatz). LN (Längen-Override, MASTER LENGTH im Per-Track-Modus)

SCENE (A und B). T (MIDI-Transponierung). B (Zeilen-Tempo). M (Zeilen-Mutes, 8 Audio, dann 8 MIDI)

Das Zeilen-Tempo überschreibt Pattern- und Projekt-Tempo

Zeile einfügen: FUNC + DOWN. Zeile entfernen: FUNC + UP

Besonderheiten der PAT-Spalte

Drehe LEVEL unter A01, um zu erreichen: HALT, LOOP (unendlich oder eine Anzahl, auch verschachtelt), JUMP, REM (eine Textnotiz)

HALT: Drehe LEVEL nach links, bis vor A01. Es hält das Arrangement an dieser Zeile an

LOOP: Von HALT aus den Wert fokussieren und einmal nach links drehen. Loopt zwischen Zeile 000 und dieser Zeile, endlos oder eine festgelegte Anzahl. Loops können verschachtelt werden

JUMP: Von HALT aus den Wert fokussieren und nach rechts drehen, dann die Zeilennummer wählen. REM: Von HALT aus noch einmal nach links drehen, RIGHT, YES, um Text einzugeben

T öffnet die MIDI-Transposition pro Track. B öffnet das Zeilentempo, PATTERN bedeutet Pattern-Tempo verwenden. M öffnet die Zeilen-Mutes mit den `TRIG` -Tasten

Menü

EDIT, RENAME, CHANGE, CHAIN (ein Arrangement nach dem anderen), CLEAR, SAVE, RELOAD

MIDI-Sequencer

↑ Inhalt

Lies das, wenn du externe Synths vom Octatrack aus spielen willst.

Grundlagen

`MIDI` *schaltet den MIDI-Modus um (8 MIDI-Tracks).*
`FUNC` + `MIDI` *öffnet SYNC*

Jeder Track: Akkorde mit bis zu 4 Noten, Velocity, Länge, Pitch Bend, Aftertouch und 10 CCs

Gleicher Kanal auf mehreren Tracks: Die niedrigste Track-Nummer gewinnt

Gib einem Audio-Track und einem MIDI-Track nicht denselben Kanal

MIDI-Tracks haben keine Szenen. Sie haben Locks, LFOs, Micro Timing, Bedingungen und eine eigene Länge

`STOP` sendet Note Offs. `STOP` + `STOP` sendet All Notes Off und sendet CC- und Programmwerte erneut

Zwei Pixel oben links im Display zeigen MIDI-Aktivität: links Daten empfangen, rechts Daten gesendet

Track-Symbole zeigen den MIDI-Kanal. X bedeutet, dass der Track nichts sendet

Eingehende Noten auf dem Auto-Kanal oder dem Kanal des aktiven Tracks werden mit den Track-Daten gemischt und vom Track-Arp arpeggiert

Nachrichten auf dem Kanal des aktiven Tracks verhalten sich, als wäre CC DIRECT CONNECT an

Teilen sich mehrere Tracks einen Kanal, nimmt nur der aktive Track auf. MIDI-Track-Parameter lassen sich keinen Scenes zuweisen

Grid-Aufnahme: Halte einen `TRIG` und sende Noten oder CCs auf den Auto-Kanal oder den Kanal des aktiven Tracks, um sie auf diesen Step zu legen

Parameter der SETUP-Seite lassen sich weder locken noch mit LFOs bewegen

Seiten

NOTE MAIN: NOTE, VEL (0 ist Note Off), LEN, NOT2 bis NOT4

NOTE SETUP: CHAN, BANK, PROG, SBNK 1.40. Drücke den Knopf oder `YES`, um einen geänderten Wert zu aktivieren

ARP MAIN: TRAN, LEG, MODE (OFF, TRUE, UP, DOWN, CYCL, SHFL, RANDOM), SPD, RNGE, NLEN

ARP SETUP: bis zu 16 Steps, Offsets, Tonleiter (Knopf F). `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` rotiert

CTRL 1 MAIN: PB, AT, CC1 bis CC4. CTRL 2 MAIN: CC5 bis CC10

Einen CTRL-Parameter aktivierst du mit `FUNC` + seinem Knopf

CTRL SETUP: CC-Nummern wählen. `FUNC` + Knopf C bis F ist MIDI CC LEARN

NOTE: Wer in der Grid-Aufnahme einen Trigger hält, sieht eine Mini-Tastatur. Drehe Knopf A, um den Grundton zu sehen

LEN: Maximum ist unendlich. Es schneidet auch ein Arpeggio ab, wenn die Zeit um ist

NOT2 bis NOT4: Abstände zum Grundton, sie transponieren mit ihm. 0 entfernt eine Note

NOTE SETUP CHAN OFF: Der Track sendet nichts. BANK, PROG und SBNK werden gesendet, sobald ein mit einem anderen Part verknüpftes Pattern aktiv wird. OFF ist der höchste Wert

ARP TRAN, LEG und die ARP-SETUP-Skala wirken auch auf normale Note-Trigger, wenn MODE auf OFF steht

ARP LEG: ON spielt überlappende Noten legato. OFF sendet vor jeder Arp-Note ein Note Off. NLEN setzt die Länge der Arp-Noten

ARP MODE: TRUE behält die gespielte Reihenfolge, UP und DOWN sortieren pro Oktave, CYCL geht hoch und dann runter, SHFL mischt innerhalb jedes Oktavbereichs, RANDOM ist völlig zufällig

ARP SPD: zum BPM synchron, 6 sind 16tel-Noten, 12 sind 8tel-Noten. RNGE: nach jedem Durchlauf gehen die Noten eine Oktave höher, bis der Bereich erreicht ist, dann beginnt es von vorn

ARP SETUP: Knopf C setzt die Länge bis 16. Grüne Tasten sind aktive Steps, rote sind aus. Halte Tasten und drehe LEVEL für Noten-Offsets. Kopieren, Einfügen und Löschen funktionieren hier

CTRL: Parameter starten auf OFF. `FUNC` + Knopf aktiviert einen. MIDI CC LEARN: `FUNC` + Knopf C bis F, dann einen Regler am Synth bewegen

MIDI-LFOs entsprechen den Audio-LFOs, mit zusätzlichen Designer-Wellenformen nur für MIDI-Tracks

MIDI aufnehmen

Live: `RECORD` + `PLAY`. Grid: einen `TRIG` halten und spielen oder CC senden

Sende auf dem Auto-Kanal oder dem Kanal des aktiven Tracks

CC DIRECT CONNECT an: CCs gehen direkt zum MIDI-Ausgang, und nur in CTRL 1 / 2 SETUP eingestellte CCs werden aufgenommen

CC DIRECT CONNECT aus: CC 16 bis 45 werden aufgenommen. CC 36 bis 45 gehören zu den zehn CTRL-CC-Slots

Nutze einen Synth mit Local Off und lerne seine Knöpfe ein, um aufnehmbare, lockbare Knopfbewegungen zu bekommen

---

MIDI-Einstellungen

↑ Inhalt

Lies das, wenn du MIDI-Kanäle, Sync und Clock einrichten willst.

Menüs

`PROJ` > *MIDI*

CONTROL: AUDIO CC IN, AUDIO CC OUT (INT, EXT, INT+EXT), AUDIO NOTE IN, AUDIO NOTE OUT (INT, EXT, INT+EXT)

AUDIO NOTE IN: OFF, STANDARD, FOLLOW TM, MAP/TRACK. Die letzten beiden erlauben Trigger-Modi über MIDI 1.40

AUDIO NOTE OUT: INT spielt nur die Machine, EXT sendet nur MIDI-Noten (Local Off), INT+EXT macht beides. Ein `TRIG` auf einem MIDI-Track sendet immer Noten

MAP/TRACK: `MIDI` + `UP` / `DOWN` wählt die Map für den aktiven Track

SYNC: TRANSPORT SEND / RECEIVE, CLOCK SEND / RECEIVE, PROG CH SEND / RECEIVE mit CHANNEL

PROG CH CHANNEL AUTO nutzt den ersten Kanal der Audio-Tracks, der nicht von MIDI-Tracks belegt ist. Programmwechsel auf dem Auto-Kanal im MIDI-Modus werden ignoriert und an den Kanal des aktiven MIDI-Tracks weitergeleitet

Sind CLOCK RECEIVE und TRANSPORT RECEIVE beide an, wartet das Gerät nach Start bis zu 16 Sekunden auf die Clock

CHANNELS: AUTO CHANNEL (folgt dem aktiven Track) und ein TRIG CHANNEL für jeden Audio-Track

TURBO STATUS: bis zu 10-fache MIDI-Geschwindigkeit mit Turbo-fähigen Elektron-Geräten aushandeln

Wenn du bei der Grid-Aufnahme einen Trigger hältst, sperrt eine empfangene MIDI-Note denselben Slice oder Slot 1.40

Setup-Beispiele

Machinedrum und Monomachine: DIR 127 oder Thru-Machines, Clock und Transport vom Octatrack senden

Externe Effekte: Einen Track mit `CUE` + `TRACK` zu den Cue-Ausgängen schicken, Rückkehr über AB mit DIR AB als Return-Pegel

Live-Instrumente: DIR 0, die Eingänge mit `CUE` + `REC1/2` auf Cue legen, mit Buffern samplen und abspielen

Thru- und Neighbor-Ketten: Thru auf Track 1, Neighbor auf 2 bis 4, auf jedem ein Effekt

Kontrollzentrum: CC DIRECT CONNECT an, Auto-Kanal 16, Synth auf Local Off

---

MIDI-Referenz

↑ Inhalt

Lies das, wenn du Note-Maps und CC-Nummern für die MIDI-Steuerung brauchst.

Standard-Note-Map

Note	Funktion
C1-G1 (24-31)	Audio-Track 1-8 spielen
A1 / A#1 / B1 (33-35)	Sequencer Stop / Start / Neustart
C2-G2 (36-43)	Audio-Track 1-8 Sample-Trigger
C3-G3 (48-55)	MIDI-Track 1-8 spielen
C4 (60)	Combo rec
C#4 / D4 / D#4 (61-63)	INAB rec / INCD rec / SRC3 rec
E4 (64)	Pickup Play / Stop

Note	Funktion
F4 (65)	Multiply (Pickup)
F#4 (66)	Aktiven Track stummschalten
G4 (67)	Aktiven Track auf Cue legen
G#4 / A4 (68, 69)	Aktiver Track hoch / runter (nur Auto-Kanal)
A#4 (70)	Sequencer-Sync umschalten
B4 (71)	Sequencer-Sync und Start umschalten
C5-C7 (72-96)	Sample-Tonhöhe des Tracks -12 bis +12 (C6 / 84 ist 0)

Standard-Map. Wird genutzt, wenn AUDIO NOTE IN auf STANDARD steht, sowie im Trigger-Modus TRACKS mit FOLLOW TM.

Weitere Note-Maps

Map	Noten	Funktion
CHROMATIC	C5-C7 (72-96)	Sample-Tonhöhe -12 bis +12
SLOTS	C-1 to G9 (0-127)	Sample-Slot 1-128
SLICES	C0-D#5 (12-75)	Slice 1-64
QUICK MUTE	C0-G0 (12-19)	Audio-Track 1-8 stummschalten
	G#0-D#1 (20-27)	MIDI-Track 1-8 stummschalten
DELAY CONTROL 1:2	C0-G0 (12-19)	TIME 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128
	G#0-D#1 (20-27)	Track 1-8 wählen
DELAY CONTROL 1:3	C2-G2 (36-43)	TIME 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128
	G#2-D#3 (44-51)	Track 1-8 wählen

DELAY CONTROL: Halte die Track-Auswahlnote (Note on), während du die TIME-Note sendest. Chromatic, Slots, Slices, Quick Mute und Delay Control werden von FOLLOW TM oder pro Track mit MAP/TRACK genutzt.

Control Change (Senden und Empfangen)

CC	Audio-Tracks
7 / 8	Track-Pegel / Balance
16-21	SRC-Parameter 1-6
22-27	AMP: ATK, HOLD, REL, VOL, BAL
28-30	LFO-Geschwindigkeit 1-3
31-33	LFO-Tiefe 1-3

CC	Audio-Tracks
34-39	FX1-Parameter 1-6
40-45	FX2-Parameter 1-6
46 / 47	Track-Pegel / Cue-Pegel
48	Crossfader
49	Track stumm (0 aus, 1-127 an)
50	Track solo
51	Track Cue
52	Track scharf
53	Recorder scharf
54	Alle scharf
55 / 56	Scene A / B wählen
57 / 58	Pickup SRC AB / CD Pegel
59	Note on (Wert ist die Note)
60	Note off
61	Send Request (0 ist alle Audio-CC)
112-119	MIDI-Track 1-8 stumm
120-127	MIDI-Track 1-8 solo

CC	MIDI-Modus, Direct Connect aus
16-21	Note, Velocity, Länge, Note 2-4
22-27	Transponieren, Legato, Modus, Tempo, Oktave, Arp-Notenlänge
28-33	MIDI-LFO Geschwindigkeit 1-3, Tiefe 1-3
34 / 35	Pitch Bend / Aftertouch
36-45	CC-Parameter 1-10
49 / 50	MIDI-Track stumm / solo
54	Alle scharf
55 / 56	Scene A / B wählen
112-127	MIDI-Track stumm 1-8, solo 1-8

Alle Parameter der MAIN-Seiten der TRACK PARAMETER reagieren auf CC. Tracks hören auf ihren TRIG CHANNEL und auf den Auto-Kanal.