

Patrick DSP's Analog Rytm MKII Cheat Sheet

Elektron Analog Rytm MKII · OS 1.74 · 28. Okt. 2026

1.70 - **1.74** kennzeichnen Funktionen, die in dieser OS-Version hinzukamen

INHALT

Grundlagen und System

Hier starten: Das große Ganze	Bedienfeld und Anschlüsse
Navigation, Bearbeiten und Shortcuts	Projekte, Kits und Sounds
Global Settings	Startmenü und Pflege

Sequencer

Sequencer-Grundlagen	Trigger-Einstellungen, Retrigger und Euklidisch
Pattern-Länge und Skalierung	Sequencer-Funktionen
Ketten und Songs	

Sounddesign

Machines	Sample-, Filter-, Amp- und LFO-Seiten
FX-Track	

Sampling

Sampling

Performance, MIDI und Routing

Performance-Modi	Setups
MIDI-Referenz	

Hier starten: Das große Ganze	↑ Inhalt
-------------------------------	----------

Lies das zuerst. Es erklärt, wie Tracks, Stimmen, Machines, Samples, Kits, Patterns und Songs zusammenpassen.

Was es ist

Der Analog Rytm MKII (MKII steht für Mark 2) ist eine hybride Drum Machine aus analoger und digitaler Technik. Er hat 8 analoge Stimmen-Schaltkreise, einen Sample-Player an jeder Stimme, einen Elektron-Step-Sequencer, 2 Send-Effekte (Delay und Reverb) und 2 Master-Effekte (Distortion und Kompressor)

12 Drum-Tracks plus 1 Effekt-Track (FX). Nur 8 Stimmen können gleichzeitig klingen

BD (Bassdrum), SD (Snare Drum), BT (Bass-Tom) und LT (Low Tom) haben jeweils eine eigene Stimme
RS und CP, MT und HT, CH und OH, CY und CB teilen sich pro Paar eine Stimme. Wenn beide Tracks eines Paares gleichzeitig triggern, gewinnt der rechte Track:
CP stummt RS, HT stummt MT, OH stummt CH, CB stummt CY

Jeder Drum-Track schichtet einen analogen Percussion-Sound (die MACHINE) mit einem Sample und schickt beides durch Overdrive, einen Multimode-Filter, eine Amp-Hüllkurve und einen eigenen Niederfrequenz-Oszillator (LFO, englisch low-frequency oscillator)

Signalfluss

MACHINE (analoger Klangerzeuger) und Sample-Wiedergabe > Overdrive > Multimode-Filter > Amp > Pan > einzelner Track-Ausgang und der Mixer

Delay und Reverb sind Send-Effekte. Jeder Drum-Track sendet mit den Knöpfen DEL und REV auf seiner AMP-Seite an sie. Ihre eigenen Einstellungen liegen auf dem FX-Track

Distortion und Kompressor sind Master-Effekte, die auf den ganzen Mix wirken. Die Rückwege von Delay und Reverb können vor (PRE) oder nach (POST) ihnen eingespeist werden, eingestellt auf der DIST-Seite

EXT IN L/R (externer Eingang) geht in den Mixer. Main Out L/R führt den Mix. Jeder Track behält außerdem seinen eigenen Einzelausgang

Wie die Daten organisiert sind

Projekt: 128 Patterns, 128 Kits, 16 Songs, 4 Global-Slots, 127 Sample-Slots und ein Sound-Pool mit bis zu 128 Sounds. Das geladene Projekt ist der Arbeitsstand

+Drive: Dauerhafter Speicher für 128 Projekte, eine Sound-Bibliothek mit 4096 Sounds und die Sample-Bank. Alle Projekte können die Bibliothek und die Samples nutzen

Kit: 12 Sounds der Drum-Tracks, die Einstellungen des FX-Tracks, Track-Pegel, Retrig-Einstellungen, allgemeine Sound-Einstellungen, Szenen und Performance-Makros

Sound: Ein Sample plus die Parametereinstellungen der Seiten SRC, SMPL, FLTR, AMP und LFO für einen Drum-Track

Sample: bis zu 64 MB (etwa 11 Minuten) pro Projekt in höchstens 127 Sample-Slots

Pattern: 8 Bänke (A bis H) mit je 16 Patterns, insgesamt 128. Jedes Pattern ist mit einem Kit verknüpft

Song: 16 pro Projekt, aufgebaut aus Patterns und Ketten. 64 Ketten teilen sich 256 Pattern-Einträge

Grundideen

Einen Drum-Track wählen: **TRK** halten und ein **PAD** drücken. Den FX-Track wählen: **FX** drücken

Bearbeite den aktiven Track mit den fünf **PARAMETER**-Tasten und den DATA-ENTRY-Knöpfen A bis H

FUNC ist die zweite Funktionstaste. Zweitfunktionen sind auf dem Gerät unterstrichen aufgedruckt

Änderungen an einem Track ändern das aktive Kit. Patterns speichern sich selbst. Kits nicht: Speichere mit **YES** + **PLAY MODE**

Beim Ausschalten behält nur das aktive Kit seine Änderungen, speichere also jedes Kit, an dem du gearbeitet hast

Projektänderungen werden erst auf das +Drive geschrieben, wenn du das Projekt speicherst

In diesem Blatt verwendete Begriffe und Abkürzungen

BD: Bassdrum (Track 1)

BPM: Beats per Minute, Schläge pro Minute (Tempo)

BT: Bass-Tom (Track 5)

CB: Cowbell (Track 12)

CC: Continuous Controller, ein kontinuierlicher Regler (eine Art MIDI-Nachricht)

CH: geschlossene Hi-Hat (Track 9)

CP: Handclap (Track 4)

CV: Control Voltage, Steuerspannung, ein analoges Steuersignal

CY: Becken (Track 11)

DIN-Sync: Ein Taktsignal für ältere Geräte, das als Impulse gesendet wird. Das Deutsche Institut für Normung (DIN) ist die deutsche Normungsorganisation

EXP: Expression-Pedal

EXT IN: externer Eingang

FX: Effekte

HT: High Tom (Track 8)

LFO: Niederfrequenz-Oszillator, eine langsame Welle, die einen Parameter moduliert

LT: Low Tom (Track 6)

MIDI: Musical Instrument Digital Interface

MKII: Mark 2

MT: Mid Tom (Track 7)

NRPN: Non-Registered Parameter Number, nicht registrierte Parameternummer (eine Art MIDI-Nachricht)

OH: offene Hi-Hat (Track 10)

OS: Betriebssystem (die Firmware)

PSU: Power Supply Unit, Netzteil

RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher, der die geladenen Samples hält

RS: Rim Shot (Track 3)

SD: Snare Drum (Track 2)

SysEx: System Exclusive, eine MIDI-Nachrichtenart zum Übertragen von Daten

USB: Universal Serial Bus

VCO: Voltage Controlled Oscillator,
spannungsgesteuerter Oszillator

Bedienfeld und Anschlüsse

[↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn du wissen willst, was jede Taste, jeder Knopf und jeder Anschluss tut oder wie du das Gerät startest.

Tasten auf der Vorderseite

Key	Drücken	Mit FUNC
AMP	AMP-Seite. Auf dem FX-Track: COMPRESSOR-Seite	
ARROW -Tasten	Bewegen in Menüs. Dort UP , DOWN , LEFT , RIGHT genannt	LEFT / RIGHT : alle Trigger um einen Step verschieben
BANK A to BANK H	Eine Bank wählen (danach eine TRIG -Taste für das Pattern)	BANK A bis BANK D : Pattern-Modus. BANK E : Trigger-Mute. BANK F : Accent. BANK G : Swing. BANK H : Parameter-Slide
CHAIN MODE	Chain-Modus ein oder aus	Neue Kette (Scratch-Pad-Zeile)
CHRO	Chromatischer Modus	TRACK-Menü
FILL	Fill-Modus (wenn die Grid-Aufnahme aus ist)	Fill vormerken
FIX	Feste Velocity ein oder aus	FIXED-VELOCITY-Menü
FLTR	FILTER-Seite. Auf dem FX-Track: DISTORTION-Seite	SOUND-SETTINGS-Menü
FX	Den FX-Track wählen	MIDI-CONFIG-Menü
GLOBAL SETTINGS	GLOBAL-SETTINGS-Menü. Lang drücken: LOAD PROJECT	SAVE-PROJECT-Menü
LFO	LFO-Seite	
MUTE	Mute-Modus	SOUND-Menü

Key	Drücken	Mit FUNC
NO	Beenden, einen Schritt zurück, verneinen. Mit PLAY MODE , MUTE , CHRO , SCNE oder PERF : Kit, Sound, Track, Pattern oder Song neu laden	
PAGE	Die Pattern-Seite wählen	SCALE-Menü
PERF	Performance-Modus	SONG-Menü
PLAY	Start. Nochmals drücken zum Pausieren	Löschen
PLAY MODE	Play-Modus	KIT-Menü
QPER	Mit Pads: Makros für QUICK PERF AMOUNT wählen	Die Performance-Makros stummschalten
RECORD	Grid-Aufnahme. + PLAY : Live-Aufnahme. + STOP : Step-Aufnahme	Kopieren
RTRG	Mit einem Pad: Retrig. Zeigt das Retrig-Seitenmenü	CLICK-TRACK-Menü
SAMPLING	SAMPLING-Menü	Direktes Sampling
SCNE	Szenen-Modus	PATTERN-Menü
SMPL	SMPL-Seiten. Auf dem FX-Track: REVERB-Seite	SAMPLE-Auswahl
SONG MODE	Song-Modus	Song-Bearbeitung
SRC	SRC-Seite. Auf dem FX-Track: DELAY-Seite. Doppelt drücken: MACHINE-Auswahl	MACHINE-Auswahl

Key	Drücken	Mit FUNC
STOP	Stop	Einfügen
TEMPO	TEMPO-Menü	Tap-Tempo
TRIG	TRIG-Einstellungen für den aktiven Track	TRIGS-SETUP-Menü
TRK	Mit einem PAD : einen Drum-Track wählen. Doppelt drücken: SOUND BROWSER	
YES	Öffnen, wählen, bestätigen. Mit PLAY MODE , MUTE , CHRO , SCNE oder PERF : Kit, Sound, Track, Pattern oder Song speichern	

Knöpfe auf der Vorderseite

MAIN VOLUME: Pegel der Main-Ausgänge und des Kopfhörers. Ein absoluter Knopf mit etwa 320 Grad

QUICK PERF AMOUNT: Stärke der Performance-Makros, die mit **QPER** gewählt wurden. Ein absoluter Knopf

TRACK LEVEL: Pegel des aktiven Tracks. Scrollt auch durch Menüs und stellt Werte ein. Ein relativer Knopf, er lässt sich also beliebig oft drehen

DATA ENTRY A bis H: stellen die Parameter ein, die im Display stehen. Drücken und drehen für größere Schritte

Pads und Trigger-Tasten

12 anschlagdynamische und druckempfindliche Gummi-**PADS**. Sie spielen die Track-Sounds und ändern ihre Funktion mit dem Modus. Die Pad-Farben zeigen Modus und Zustand

Ein Pad blinkt weiß, wenn es spielt, von Hand oder vom Sequencer. Ein **rotes** Pad ist der aktive Drum-Track

16 **TRIG**-Tasten setzen Trigger und Parameter-Locks und wählen nach einer **BANK**-Taste ein Pattern. Die **TRIG**-Tasten 1 bis 12 spielen auch die Tracks 1 bis 12 mit der VEL, die auf der TRIG-Seite eingestellt ist

FUNC + **PAD** spielt diesen Sound mit der VEL, die auf der TRIG-Seite eingestellt ist

Anschlüsse auf der Rückseite

POWER: Ein-/Aus-Schalter. Warte 2 Sekunden, nachdem das Display dunkel geworden ist, bevor du wieder einschaltest

DC IN: Netzteil der Elektron-Serie PSU-3, 12 V DC, 2 A

USB: USB 2.0, Kabel A auf B zu einem Computer. Class Compliant für Audio und MIDI

EXP/CV IN (Steuereingang 1 und 2): Expression-Pedal oder CV. Nutze 6,35-mm-Mono-Klinkenstecker für CV

MIDI THRU/SYNC B: gibt MIDI IN weiter. Kann DIN-Sync senden

MIDI OUT/SYNC A: MIDI-Ausgang. Kann DIN-Sync senden

MIDI IN: MIDI-Eingang

AUDIO IN L/R: Eingang für Sampling und als Soundkarte. 6,35-mm-Mono-Klinkenstecker, symmetrisch

TRACK OUT: einzelne Ausgänge der Drum-Stimmen. 6,35 mm Mono (unsymmetrisch) oder Spitze, Ring, Schaft (symmetrisch)

EXT IN L/R: externes Audio in den Mixer. 6,35 mm Mono, unsymmetrisch

MAIN OUT L/R: Hauptausgänge. 6,35 mm Mono oder Spitze, Ring, Schaft

HEADPHONES OUT: 6,35-mm-Stereo-Klinkenstecker

Einschalten

Stelle das Gerät auf eine stabile Unterlage. Ein Rack muss 3 kg tragen

Schalte vor dem Anschließen alle Geräte aus.

Verbinde Main Out L/R mit deinem Mixer oder Verstärker

MIDI: Verbinde den MIDI OUT des sendenden Geräts mit dem MIDI IN hier. MIDI THRU wiederholt die Daten von MIDI IN

Technische Daten

Main-Ausgänge: 2 symmetrische 6,35-mm-Klinkenbuchsen, +15 dBu, 440 Ohm
Ausgangsimpedanz (unsymmetrisch)

Einzelausgänge: 8 symmetrische 6,35-mm-Klinkenbuchsen, +15 dBu, 440 Ohm

Kopfhörer: +15 dBu, 55 Ohm

Unsymmetrische externe Eingänge: maximal +15 dBu, 9 kOhm. Symmetrische Audioeingänge: maximal +15 dBu, 19 kOhm

Steuereingänge: -5 V bis +5 V an der Spitze, +5 V am Ring geliefert. Sie nehmen CV und Expression-Pedale an

Wandler: 48 kHz, 24 Bit. Digitaler Rauschabstand 110 dB (20 Hz bis 20 kHz)

Display: 128 mal 64 Pixel OLED (organic light-emitting diode, organische Leuchtdiode)

Größe: 385 mal 225 mal 82 mm. Gewicht etwa 2,4 kg

Strom: 14 W typisch, 20 W maximal

Navigation, Bearbeiten und Shortcuts [↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn du wissen willst, wie Display, Menüs, Kopieren und Einfügen, Benennen und Schnellspeichern funktionieren.

Display und Menüs

Display: aktives Kit (und der volle Parametername, während du einen Knopf drehst), Tempo, Status von Play, Pause, Stop und Record, die Track-Parameter (an denselben Positionen wie die Knöpfe), aktives Pattern, Track-Pegel und Track-Name

Die Song-Zeile steht links vom Pattern. "_ _:" bedeutet, dass die Scratch-Pad-Zeile aktiv ist

Menüs: **UP**, **DOWN**, **LEFT** und **RIGHT** bewegen. TRACK LEVEL scrollt schnell. **YES** öffnet, wählt und setzt Haken. **NO** geht einen Schritt zurück

FUNC + **UP** oder **DOWN**: eine Menüseite weiter

Parameter bearbeiten

Halte eine **PARAMETER**-Taste, um alle Werte dieser Seite zu sehen

Drücke einen Knopf beim Drehen für größere Schritte. So fährst du schnell einen ganzen Bereich ab

FUNC beim Drehen mancher Knöpfe lässt Werte auf nützliche Positionen springen. Die Delay-Zeit springt zwischen 16, 32, 64 und 128. Die Oszillator-Stimmung springt in ganzen Oktaven

PARAMETER-Taste + **YES**: randomisiert jeden Parameter dieser Seite. Das Ergebnis ist jedes Mal neu. Die TRIG-Seite lässt sich nicht randomisieren

PARAMETER-Taste + **NO**: lädt diese Seite in ihren zuletzt gespeicherten Zustand neu

FX + **NO**: lädt alle Seiten des FX-Tracks neu. **NO** + **MUTE**: lädt den Track-Sound neu. **NO** + **PLAY MODE**: lädt das ganze Kit neu

Kopieren, Löschen und Einfügen

FUNC + **RECORD**: kopieren. **FUNC** + **STOP**: einfügen.

FUNC + **PLAY**: löschen. Wiederhole die Kombination, um Einfügen oder Löschen rückgängig zu machen

Funktioniert bei Patterns, Tracks, Track-Seiten, Triggern, Szenen, Performance-Makros, Song-Zeilen, Projekten, Kits und beim Benennen

Sound auf anderen Track kopieren: **TRK** + **RECORD**, das Ziel mit **TRK** + einem **PAD** wählen, dann **TRK** + **STOP**. Nur kompatible Tracks nehmen ihn an

Aktiven Track löschen (Grid-Aufnahme): **FUNC** + **PLAY**. Das Pattern ohne Modus oder bei Live-Aufnahme löschen: **FUNC** + **PLAY**

Namensbildschirm

LEFT und **RIGHT** bewegen zwischen den Zeichen. **TRACK LEVEL** oder **UP**/**DOWN** schaltet durch die Zeichen

FUNC + **NO** löscht einen Buchstaben.

GLOBAL SETTINGS erzeugt einen zufälligen Namen

1.70

Pop-up-Benennung: **FUNC** halten, mit den Pfeiltasten wählen, **FUNC** loslassen zum Einfügen. Derselbe Bildschirm dient der Textsuche

Schnell speichern und neu laden

Kit: **YES** + **PLAY MODE** speichert. **NO** + **PLAY MODE** lädt neu

Track-Sound: **YES** + **MUTE** speichert. **NO** + **MUTE** lädt neu

Track: **YES** + **CHRO** speichert. **NO** + **CHRO** lädt neu

Pattern: **YES** + **SCNE** speichert. **NO** + **SCNE** lädt neu

Song: **YES** + **PERF** speichert. **NO** + **PERF** lädt neu

Sound eines Triggers mit seinen Parameter-Locks (Grid-Aufnahme): **TRIG** + **MUTE** 1.70

YES + **PLAY MODE** speichert im selben Slot mit demselben Namen. Speichere ein Pattern vor dem Live-Schrauben, um dir einen Wiederherstellungspunkt zu setzen

Weitere nützliche Kombinationen

Doppelt **SRC** drücken: eine MACHINE wählen. **FUNC** + **SMPL**: ein Sample wählen. In der Sample-Liste erreichst du mit **FUNC** + **YES** die Samples auf dem +Drive

Doppelt **TRK** drücken: den Sound-Browser öffnen

FUNC + **TEMPO**: Tap-Tempo. **FUNC** + **RTRG**:
Einstellungen des Klick-Tracks. **FUNC** + **TRIG**: Menü
TRIGS SETUP. **FUNC** + **PAGE**: Skalierung
FUNC + **LEFT**/**RIGHT** (Grid-Aufnahme): alle Trigger
um einen Step verschieben. **TRIG** + **LEFT**/**RIGHT**:
einen Trigger um einen Bruchteil eines Steps
verschieben. **TRIG** + **UP**/**DOWN**: Retrig ein und Rate
FUNC + **YES**: das markierte Sample oder den
markierten Sound vorhören. **TRIG** + **YES** (Grid- oder
Step-Aufnahme): einen Trigger mit seinen Locks
vorhören
FUNC + **RIGHT** / **FUNC** + **LEFT** (Menü SAMPLES): ein
Verzeichnis öffnen oder verlassen
RECORD + **PLAY**: Live-Aufnahme. **RECORD** + doppelt
PLAY: Live-Quantisierung ein- oder ausschalten

Projekte, Kits und Sounds

[↑ Inhalt](#)

*Lies das, wenn du Projekte, Kits und Sounds speichern, laden
oder verwalten oder deine Daten sichern willst.*

Projekte

Menü: **GLOBAL SETTINGS** > PROJECT.

GLOBAL SETTINGS halten für LOAD PROJECT. **FUNC** +
GLOBAL SETTINGS für SAVE PROJECT AS

Änderungen im aktiven Projekt werden von selbst
gemerkt, auch über das Ausschalten hinaus. Sie
werden erst in einen +Drive-Slot geschrieben, wenn
du das Projekt speicherst

LOAD PROJECT speichert das aktive Projekt nicht
zuerst. CREATE NEW am Ende der Liste legt ein
leeres Projekt an

Projekt-Manager (**RIGHT** auf Projekt): CLEAR, DELETE, INIT NEW (nur leere Slots), LOAD FROM (überschreibt das aktive Projekt), PURGE ALL, RENAME, SAVE TO, TOGGLE für den Schreibschutz
PURGE ALL (nur beim geladenen Projekt) entfernt ungenutzte Sounds aus dem Sound-Pool und Samples, die in keinem Pattern genutzt werden, aus dem RAM. Die Kopien auf dem +Drive bleiben
Ein kleiner Pfeil markiert den Slot, aus dem das aktive Projekt stammt. Ein Vorhängeschloss markiert ein schreibgeschütztes Projekt, das sich nicht überschreiben, umbenennen oder löschen lässt

Kits

128 Kits pro Projekt. Ein Pattern ist immer mit einem Kit verknüpft. Ein Kit zu bearbeiten ändert jedes Pattern, das es nutzt

Neues Pattern auf einem vorhandenen Kit:

Speichere das Kit zuerst unter neuem Namen, außer du willst die Änderungen teilen

Kit-Menü (**FUNC** + **PLAY MODE**): RELOAD KIT (aktives Kit oder alle Kits), LOAD KIT, SAVE KIT, CLEAR KIT, TRACK ROUTING KIT, CONTROL IN 1 MOD, CONTROL IN 2 MOD

LOAD KIT verknüpft das geladene Kit mit dem aktiven Pattern. Ein Stern hinter einem Kit-Namen bedeutet, dass kein Pattern es nutzt

SAVE KIT: Wähle einen Slot, dann benenne es.

CLEAR KIT initialisiert das Kit. Nichts geht verloren, bis du im selben Slot speicherst

Wenn du ein leeres Pattern wählst, bleibt das letzte Kit erhalten und seine Nummer blinkt, bis du das Pattern bearbeitest oder das Kit speicherst

TRACK ROUTING KIT: Entferne den Haken bei USE GLOBAL SETTING, um diesem Kit sein eigenes ROUTE TO MAIN (**grüne** Pads) und SEND TO FX (**gelbe** Pads) zu geben. Jeder Track geht weiterhin auf seinen Einzelausgang

CONTROL IN 1 MOD und 2 MOD: ein Makro im Performance-Stil, gesteuert per CV oder Expression-Pedal. Bis zu 4 Parameter von beliebigen Tracks. Drücke die Knöpfe A bis D, um einen Track zu wählen, drehe, um den Parameter zu wählen, und bestätige mit einem Knopfdruck oder **YES**. Die Knöpfe E bis H stellen die Tiefe ein, von -128 bis 127. 0 ändert nichts

KIT RELOAD ON CHG in der globalen Sequencer-Konfiguration lädt ein Kit in seinen gespeicherten Zustand neu, sobald ein anderes Kit übernimmt

Sound-Pool und +Drive-Bibliothek

Sound-Pool: 128 Slots im Projekt. Sounds im Pool lassen sich per Sound-Lock setzen

+Drive-Sound-Bibliothek: 4096 Sounds in 16 Bänken (A bis P) zu je 256, von allen Projekten gemeinsam genutzt. Sie lassen sich nicht per Sound-Lock setzen

Sound-Menü (**FUNC** + **MUTE**): SOUND BROWSER, SOUND MANAGER, CLEAR TRACK SOUND, RENAME TRACK SOUND, SOUND SETTINGS

Sound-Browser

Listet nur Sounds, die der aktive Track laden kann. Leere Slots sind ausgeblendet. Mit **YES** laden

Vorhören: das Pad des aktiven Tracks antippen

LEFT öffnet die Sortierung: VIEW POOL, VIEW +DRIVE, SORT ABC, SORT 123, FILTER (nach Tag), SEARCH (Text)

Sound-Manager

Listet alle Sounds. Ein violettes aktives Pad bedeutet, dass der markierte Sound zum aktiven Track passt. Schwach **rote** Pads zeigen die anderen Tracks, die ihn aufnehmen können

RIGHT öffnet SOUND OPERATIONS: LOAD TO TRACK, COPY TO (POOL, +DRIVE oder eine +BANK A bis P), STORE TRACK SOUND, RENAME, EDIT TAGS, DELETE, SELECT ALL, SELECT UNUSED, DESELECT ALL, TOGGLE für den Schreibschutz, SEND SYSEX
SELECT UNUSED funktioniert nur im Sound-Pool. Danach DELETE nutzen. Sounds der Bibliothek bleiben

Tags: beliebig viele pro Sound, aber nur die ersten zwei erscheinen in der Liste

Die **TRIG**-Tasten zeigen nur eine +Drive-Bank. **FUNC** + **UP**/**DOWN** scrollt schneller

Den Sound des aktiven Tracks speichern: **YES** + **MUTE**. **LEFT** wechselt zwischen Sound-Pool und +Drive. Wähle einen Slot, benenne ihn und wähle Tags

CLEAR TRACK SOUND setzt die Seitenparameter des aktiven Tracks auf Standardwerte zurück. Nichts geht verloren, bis du das Kit im selben Slot speicherst

Sound-Einstellungen

Werden mit dem Kit gespeichert. Öffnen mit **FUNC** + **FLTR**. **UP**/**DOWN** oder TRACK LEVEL scrollt, **LEFT**/**RIGHT** ändert

MACHINE: der Klangerzeuger-Modus des aktiven Tracks

CHROMATIC: welcher Teil vom chromatischen Modus und von der Tonhöhe des NOT-Triggerwerts betroffen ist. OFF, SYNTH, SAMPLE oder SYN+SMP

ENV RESET: OFF lässt die Filter-Hüllkurve dort weiterlaufen, wo sie ist. FILTER (Standard) startet sie bei jedem Trigger neu

VELOCITY TO VOL: OFF, oder ON für eine Lautstärke, die der Velocity linear folgt

VELOCITY MOD: bis zu 4 Parameter von beliebigen Seiten folgen der Velocity. Die Knöpfe A bis D wählen, **YES** bestätigt, E bis H stellen die Tiefe ein. TRACK LEVEL stellt den Velocity-Bereich ein

AFTERTOUCH: gleiche Einrichtung für Pad- oder MIDI-Aftertouch

SMP: zeigt den vollen Namen des Samples auf dem Track

LEGACY FX SEND: Mit Haken senkt es die FX-Send-Pegel leicht ab, damit Sounds, die auf einem früheren OS entstanden sind, wie gedacht klingen

Backup und Übertragung

Nutze die kostenlose App Elektron Transfer (Windows und macOS) über USB. Wähle die USB-MIDI-Ports auf der Seite CONNECTION, klicke auf CONNECT, öffne EXPLORE und ziehe per Drag and Drop

Transfer überträgt auch Samples und wandelt sie in 16 Bit, 48 kHz, Mono um

SysEx-Dumps (siehe Global Settings) umfassen Kits, Sounds, Patterns, Songs und Globals, aber keine Samples

Global Settings

[↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn du das Verhalten des Rytms ändern willst: Samples, MIDI, Audio-Routing, Steuereingänge, System und Kalibrierung.

Überblick

GLOBAL SETTINGS drücken. Mit **UP**/**DOWN** oder **TRACK LEVEL** scrollen, mit **YES** öffnen

Bis zu vier Global-Slots, jeder mit eigenen Einstellungen für Sequencer, MIDI und Track-Routing. Den Slot wählst du mit **LEFT**/**RIGHT** und **YES**. Änderungen an einem Slot werden automatisch gespeichert

Shortcuts: **GLOBAL SETTINGS** halten für **LOAD PROJECT**. **FUNC** + **GLOBAL SETTINGS** öffnet **SAVE PROJECT AS**

Samples-Manager

Drei Hauptverzeichnisse: **FACTORY** (zehn Unterverzeichnisse mit Preset-Samples, schreibgeschützt), **INCOMING** (Standardziel für Samples, die mit dem Utility C6 gesendet werden) und **RECORDED** (Standardziel für Samples, die du aufnimmst)

Öffne ein Verzeichnis mit **YES** oder **FUNC** + **RIGHT**. Gehe mit **..** oder **FUNC** + **LEFT** eine Ebene nach oben. Verzeichnisse enden auf (D)

Ein Sample mit **FUNC** + **YES** vorhören (etwa zehn Sekunden, gespielt von der Stimme des aktiven Tracks)

Laden: Samples mit **YES** ankreuzen, **RIGHT** drücken, LOAD TO PROJ wählen. Sie füllen die ersten freien Slots der 127

RAM ansehen: zweimal **LEFT** drücken, VIEW RAM wählen. Ein Kreis am Zeilenende bedeutet, dass das Sample im Projekt ungenutzt ist

Entladen: Slots ankreuzen (oder SELECT ALL im rechten Menü), dann UNLOAD

Ersetzen: einen Slot markieren, das rechte Menü öffnen, REPLACE wählen, dann ein Sample vom +Drive aussuchen

Ungenutzte Samples aus dem RAM entfernen: VIEW RAM, **RIGHT**, SELECT UNUSED, dann UNLOAD und bestätigen. Sie bleiben auf dem +Drive

Übertragung von einem Computer: Elektron Transfer wandelt Audiodateien in 16 Bit, 48 kHz, Mono um, das native Format. Ziehe sie auf die Seite EXPLORE

Verzeichnisse (außer FACTORY) lassen sich umbenennen, löschen oder als Zielverzeichnis festlegen

Übertragung auf einen Computer: USB verbinden, Elektron Transfer öffnen, die MIDI-Ports IN und OUT einstellen, EXPLORE öffnen, Samples aus der Liste ANALOG RYTM herausziehen

Wenn bei INPUT FROM oder OUTPUT TO MIDI+USB gewählt ist, begrenzt MIDI die USB-Geschwindigkeit. Nutze für große Übertragungen nur USB

MIDI-Konfiguration: SYNC

CLOCK RECEIVE und CLOCK SEND: MIDI-Clock folgen oder senden

TRANSPORT RECEIVE und TRANSPORT SEND: Play, Stop, Continue und Song Position Pointer

PRG CH RECEIVE und PRG CH SEND: auf Programmwechsel reagieren oder sie senden, wenn Patterns wechseln. Die Kanäle werden im Menü CHANNELS eingestellt

Sind CLOCK RECEIVE und TRANSPORT RECEIVE beide an, wartet der RytM nach Start oder Continue bis zu 16 Sekunden auf Clock, bevor er den Sync als verloren ansieht (erlaubt Preroll). Mit nur TRANSPORT RECEIVE startet er so schnell wie möglich

MIDI-Konfiguration: PORT CONFIG

TURBO SPEED: ☐ **YES** startet die Aushandlung. Braucht ein Interface, das Turbo-MIDI unterstützt
OUT PORT FUNCTIONALITY und THRU PORT FUNCTIONALITY: MIDI, DIN-24- oder DIN-48-Sync-Impulse. Bei DIN 24 oder DIN 48 werden an diesem Port keine MIDI-Daten gesendet

INPUT FROM: DISABLED, MIDI, USB oder MIDI+USB

OUTPUT TO: DISABLED, MIDI, USB oder MIDI+USB

OUTPUT CH: ob die Pads und Knöpfe auf dem Auto-Kanal oder dem Track-Kanal senden

PARAM OUTPUT: ob die DATA-ENTRY-Knöpfe NRPN oder CC senden

ENCODER DEST, PAD DEST, PRESSURE DEST, MUTE DEST: INT (nichts gesendet), INT + EXT (intern und extern) oder EXT (nur extern, für Encoder nicht angeboten)

RECEIVE NOTES: von einer externen Tastatur spielen. RECEIVE CC/NRPN: Parameter extern steuern

MIDI-Konfiguration: CHANNELS

TRACK 1 bis 12 und FX: Kanal pro Track. OFF ignoriert eingehendes MIDI

PERF CHANNEL: Kanal, auf dem die Knöpfe im Performance-Modus senden

AUTO CHANNEL: gibt Zugriff auf den aktiven Track, sodass eine Tastatur auf diesem Kanal jeden Track spielt, der gerade aktiv ist

PROGRAM CH IN CH und PROGRAM CH OUT CH: Kanal für eingehenden und ausgehenden Programmwechsel. AUTO nutzt den Auto-Kanal

SysEx-Dump

Kits, Sounds, Patterns, Songs und Global-Slots senden und empfangen. Samples lassen sich so nicht senden. Nutze den Samples-Manager und Elektron Transfer

Kostenloses Utility: C6

Senden, ALL: WHOLE PROJECT (Kits, Sounds ohne Samples, Patterns, Songs, Globals und Einstellungen), ALL SOUNDS, ALL KITS, ALL PATTERNS, ALL SONGS, ALL GLOBALS, ALL SETTINGS

Senden, Einzelteile: KIT, SOUND, PATTERN, PATTERN + KIT, SONG, GLOBAL. Ein Sternchen hinter einem Kit-Namen bedeutet, dass es mit keinem Pattern verknüpft ist

Empfangen: ANYTHING, KIT (ACTIVE KIT oder KIT 01 bis 128), SOUND POOL, +DRIVE SOUND (ANYWHERE nutzt den ersten freien Slot), PATTERN, SONG, GLOBAL

Starte zuerst am Rytm mit **YES** das Mithören (**NO** beendet es), dann sende vom anderen Gerät

Die Daten kommen dort an, wo sie gespeichert wurden, oder im ersten freien Slot. Wenn du auf eine Listenposition empfängst, gehen folgende Daten auf die nächsten Positionen

Der Rytm kann jederzeit SysEx empfangen, egal welches Menü offen ist

Audio-Routing

ROUTE TO MAIN: Die Pads zeigen, welche der 12 Tracks zum Main Out gehen. **Grün** sendet, unbeleuchtet nicht. Jeder Track erreicht weiterhin seinen eigenen Einzelausgang

SEND TO FX: Die Pads zeigen, welche Tracks durch die FX laufen. **Gelb** routet, unbeleuchtet nicht

USB IN (nur mit USB AUDIO/MIDI): PRE-FX (vor den Effekten), POST-FX (nach den Effekten), TRACK 1 bis 12 (zu Mono summiert, oder zwei Tracks für links und rechts, geformt vom Filter und der Hüllkurve des Tracks) oder SAMPLER ONLY. Alle Optionen außer SAMPLER ONLY speisen auch den Sampler

Ein Track, der eingehendes Audio verarbeitet, braucht einen Note-Trigger und einen laufenden Sequencer, damit sich seine Hüllkurve öffnet. Stelle die Trigger-LEN auf INF für kontinuierliche Verarbeitung

USB OUT (nur mit USB AUDIO/MIDI): MAIN OUT, TRACK 1 bis 12 (ein Track, oder zwei für links und rechts), AUDIO IN oder OFF

USB TO MAIN **dB**: Verstärkung des USB-Audios, das zum Main Out gestreamt wird, 0 bis +18 dB

Die Tracks 3/4, 7/8, 9/10 und 11/12 teilen sich eine Stimme, du kannst sie also nicht als getrennte linke und rechte Ein- oder Ausgänge nutzen

Vorsicht: USB IN, USB OUT und die Einstellungen im Computer können bei extremen Pegeln eine Rückkopplungsschleife auslösen

Insert-Effekt auf Track 1: TO MAIN aus für Track 1, TO FX aus für Track 1, USB IN POST-FX, USB OUT TRACK 1. Verarbeite das Audio am Computer und schicke es zurück zum Rytm

Steuereingänge

Einstellungen für Steuereingang 1 und 2 (EXP/CV IN 1 und 2 auf der Rückseite). Die Ziele werden in den Kit-Menüs CONTROL IN 1 MOD und CONTROL IN 2 MOD festgelegt

MODE: CV, EXPR (Expression-Pedal) oder OFF

CV ZERO LEVEL: Spannung, bei der die Modulation null ist, -5,50 V bis +5,50 V

CV MAX LEVEL: Spannung, bei der die Modulation maximal ist, -5,50 V bis +5,50 V

EXPRESSION LEARN: Pedal anschließen, **YES**

drücken, es ans Maximum und dann ans Minimum bewegen, zum Speichern **YES** drücken

REVERSE DIRECTION: kehrt die Pedalrichtung um

Sequencer-Konfiguration

QUANTIZE LIVE REC: Mit Haken rasten live aufgenommene Noten auf ganze Steps ein. Ohne Haken bleibt das Micro Timing erhalten

KIT RELOAD ON CHG: Kits laden sich in ihren gespeicherten Zustand neu, sobald ein neues Kit aktiv wird

AUTO TRK SWITCH: Der aktive Track folgt der zuletzt gedrückten **PAD**- oder **TRIG**-Taste, ohne **FUNC**

SAMPLE POS RES: STA und END auf der SMPL-Seite in hoher oder niedriger Auflösung. Hohe Auflösung gibt feinere Kontrolle. Niedrige Auflösung eignet sich für Sample-Ketten und Slices **1.72**

System

LED INTENSITY: LOW, MID oder MAX (Tasten und Display) **1.70**

USB CONFIG: OVERBRIDGE, USB MIDI oder USB AUDIO/MIDI. Mit der Wahl einer Option werden die anderen beiden ausgeschaltet

OS UPGRADE: Sende die .syx-Datei mit Elektron Transfer über USB, dann bestätige mit **YES** am Rytm. Das Gerät startet danach neu. Der Rytm erscheint nicht als Laufwerk am Computer

FORMAT +DRIVE: PROJECTS+SOUNDS und SAMPLES lassen sich getrennt ankreuzen. Eine Abfrage verlangt deine Bestätigung

STORAGE: belegter und freier RAM und +Drive, Anzahl der Projekte, Sounds und Samples sowie genutzte und verbleibende Sample-Zeit

Kalibrierung

Aus den Einzelausgängen können laute und unangenehme Geräusche kommen. Trenne sie zuerst. Der Ablauf dauert lange

RUN CALIBRATION: stimmt die Oszillatoren der Stimmen BD, SD und RS/CP bei der aktuellen Temperatur ab. Gedacht für Räume außerhalb der normalen 20 bis 25 Grad C. Lasse das Gerät vorher einige Stunden eingeschaltet

FACTORY RESTORE: setzt die Kalibrierdaten auf den Zustand aus der Produktion zurück

WARMUP CALIBRATION **1.70**: kalibriert die Oszillatoren und Filter. Schalte das Gerät vorher mindestens 20 Minuten aus, damit es Raumtemperatur erreicht. Sie dauert mehrere Stunden und läuft weiter, wenn der Bildschirmschoner startet

Startmenü und Pflege

[↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn etwas nicht stimmt oder du das Gerät zurücksetzen oder pflegen willst.

Startmenü

FUNC beim Einschalten halten. Mit den **TRIG**-Tasten wählen

TRIG 1 TEST MODE: Selbsttest mit einem kurzen, lauten 3-kHz-Piepton aus allen Ausgängen. Drehe vorher Lautsprecher und Kopfhörer leiser. Es sollten keine Fehler gemeldet werden. **UP**/**DOWN** scrollen durch das Protokoll. Wende dich an den Elektron-Support oder den Händler, wenn Fehler erscheinen

TRIG 2 EMPTY RESET: löscht alle Kits, Patterns, Sounds und Songs. Das +Drive bleibt

TRIG 3 FACTORY RESET: initialisiert das aktive RAM-Projekt neu und überschreibt +Drive-Projekt-Slot 1 und Sound-Bank A mit Werksinhalt. Speichere vorher dein Projekt in einem +Drive-Slot über 1

TRIG 4 OS UPGRADE: für den Fall, dass das Standard-Update im SYSTEM-Menü nicht möglich ist. Verbinde den MIDI OUT des Computers mit dem MIDI IN des Rytm. Die Übertragung per USB-MIDI funktioniert hier nicht

TRIG 5 EXIT

Pflege

OS 1.73 brachte eine Dateisystemprüfung für die Samples auf dem +Drive **1.73**. Meldet sie ein Problem, sichere deine Samples und Projekte und formatiere dann die Samples auf dem +Drive neu. Setze das Gerät weder Regen, Feuchtigkeit, Tropfen oder Spritzwasser noch direkter Sonne aus. Nutze es nicht bei über 30 Grad C Umgebungstemperatur. Öffne das Gehäuse nicht. Es gibt keine Teile, die du selbst reparieren kannst.

Das Netzteil ist nur für den Gebrauch in Innenräumen. Sorge für gute Belüftung und halte es unter 40 Grad C.

Empfohlenes Netzteil: PSU-3/b/c, 12 V DC, 2 A. Der Stromverbrauch beträgt typisch 14 W, maximal 20 W

Sequencer-Grundlagen

[↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn du Patterns wählen, spielen, aufnehmen und timen willst.

Patterns

8 Bänke (A bis H) mit je 16 Patterns. Jedes Projekt hat 128 einsatzbereite. Änderungen werden automatisch gespeichert

Ein Pattern enthält: Einstellungen der TRIG-Seite, Quantisierungs-Einstellungen, Note-Trigger, Lock-Trigger, Parameter-Locks, Sound-Locks, Trigger-Mutes, Accent-Trigger, Slide-Trigger, Swing-Trigger samt Betrag, das verknüpfte Kit sowie Track-Längen und Taktart

Jeder Track kann seine Sequenz auch an MIDI OUT oder USB senden (Note on und off und Velocity), um externe Geräte zu spielen. Siehe TRIGS SETUP

Ein Pattern wählen

BANK A bis **BANK H**, dann **TRIG 1** bis **TRIG 16**.

Beispiel: **BANK B** + **TRIG 5** ist Pattern B05

Halbhell **rote** **TRIG**-Tasten enthalten Daten. Das aktive Pattern ist voll hell **rot**

Wenn du ein leeres Pattern wählst, bleibt das letzte Kit erhalten und seine Nummer blinkt, bis du bearbeitest oder speicherst

Solange ein Pattern spielt, wird das neue in die Warteschlange gestellt. Seine Position blinkt unten links und es startet am Ende des aktuellen (Sequential-Modus). Auch Programmwechsel-Nachrichten stellen Patterns in die Warteschlange. Nach der Wahl eines Patterns und vor dem Loslassen der Tasten kopieren, löschen und einfügen **RECORD**, **PLAY** und **STOP** Patterns. Mehrere Patterns lassen sich auf einmal löschen oder einfügen

Transport

PLAY startet. **PLAY** während der Wiedergabe pausiert, und nochmals drücken setzt fort

STOP stoppt alle Tracks. Send-Effekte wie Delay klingen weiter aus

STOP zweimal: stoppt und blendet die Send-Effekte aus. Sendet außerdem All Sound Off über MIDI

Hat ein Pattern mehr als 16 Steps, zeigen es die LEDs der Pattern-Seiten an. Die gerade spielende Seite blinkt

Seitenwiedergabe

PAGE halten: **TRIG 1** bis **TRIG 4** wählen die Seiten, die spielen und loopen. Beispiel: Die Seiten 2 und 4 überspringen 1 und 3 **1.70**

Während du **PAGE** hältst, schließen **PADS** Tracks ein oder aus. Unbeleuchtete Pads spielen alle ihre Steps.

FX macht dasselbe für den FX-Track

Lasse **PAGE** los, um in der Seitenwiedergabe zu bleiben. Halte **PAGE** und drücke **NO**, um zum Normalbetrieb zurückzukehren

Bei Grid-Aufnahme: **PAGE** + **NO**, dann **PAGE** halten und **TRIG 1** bis **TRIG 4** nutzen **1.72**

Tempo

TEMPO öffnet den Tempo-Bildschirm. TRACK LEVEL ändert es um 1 BPM (Knopf drücken für 8). **UP**/**DOWN** ändern um 0,1 BPM

FUNC + **YES**: wechselt zwischen PROJECT-Tempo (eines für alle Patterns) und PATTERN-Tempo

Tap-Tempo: **FUNC** halten und **TEMPO** antippen. Der Durchschnitt wird nach 4 Taps berechnet und laufend aktualisiert

Nudge: **LEFT** oder **RIGHT** verschiebt das Tempo um 10 Prozent, solange gehalten, dann kehrt es zurück. Funktioniert auch außerhalb des Tempo-Menüs.

Praktisch zum Synchronisieren mit einem Plattenspieler oder einer anderen Quelle

Halte im Tempo-Menü **FUNC** beim Drehen von TRACK LEVEL: "PREP." blinkt und das neue Tempo startet, wenn du **FUNC** loslässt

Pattern-Modi

*Einstellen mit **FUNC** + **BANK A** bis **BANK D**. Die LEDs der Pattern-Modi zeigen den aktiven Modus*

SEQUENTIAL (Standard): Das neue Pattern startet, nachdem das aktuelle zu Ende ist

DIRECT START: wechselt sofort und startet von vorn

DIRECT JUMP: wechselt sofort und läuft an der Position des alten Patterns weiter

TEMP JUMP: **FUNC** + **BANK D** drücken, um ihn scharf zu schalten (LED blinkt, wenn er läuft). Wähle ein Pattern: Es startet sofort an der alten Position, spielt einmal bis zum Ende und kehrt dann zum alten Pattern zurück. Im Chain-Modus ersetzt es das aktuelle Pattern in der Kette, danach läuft die Kette weiter

Trigger-Typen und Aufnahmemodi

Note-Trigger (**rote** Tasten) spielen Noten. Lock-Trigger (**gelbe** Tasten) wenden nur Parameter-Locks an. Unbeleuchtete Tasten haben keinen Trigger

Grid-Aufnahme: **RECORD** drücken (Taste leuchtet **rot**). Einen Track wählen, dann Trigger mit **TRIG** 1 bis 16 setzen. Einen gesetzten Trigger drücken, um ihn zu entfernen

Grid: Lock-Trigger mit **FUNC** + **TRIG**. Im chromatischen Modus wird die Tonhöhe des genutzten Pads aufgenommen. Mit **PAGE** die Seiten wechseln

Grid: Halte einen **TRIG** und drücke **LEFT**/**RIGHT** für Micro Timing (ein Pop-up zeigt den Versatz). Halte **TRIG** + **FUNC** und drücke **LEFT**/**RIGHT**, um jeden Trigger des Tracks per Micro Timing zu verschieben

Grid: Halte einen **TRIG** und drücke **UP**/**DOWN** für Retrig-Einstellungen. **TRIG** + **YES** hört einen Trigger mit seinen Locks vor

Live-Aufnahme: **RECORD** halten und **PLAY** drücken. Die **RECORD**-Taste blinkt. Spiele die **PADS**. Velocity und Länge werden aufgenommen, bei chromatischem Spiel auch die Tonhöhe

Live: Knopfbewegungen werden als Parameter-Locks aufgenommen. Steps ohne Note-Trigger bekommen Lock-Trigger

Live: **RECORD**, dann doppelt **PLAY** schaltet die Quantisierung ein oder aus. **NO** + **PADS** löschen die Trigger dieser Tracks, während der Sequencer vorbeiläuft. **FUNC** + **NO** löscht die Parameter-Locks des aktiven Tracks im Vorbeilaufen (Sound-Locks bleiben). **NO** + Knopfdruck entfernt die Locks eines Parameters

Live: **PLAY** verlässt die Live-Aufnahme und spielt weiter. **STOP** stoppt beides. **RECORD** wechselt zur Grid-Aufnahme

Step-Aufnahme: **RECORD** + **STOP**. Standard- und Jump-Modus (zum Umschalten bei gehaltenem **RECORD** zweimal **STOP** drücken)

Step Standard: Wähle mit einer **TRIG**-Taste einen Startschritt (**grün**, doppeltes Blinken) oder bewege dich mit **LEFT**/**RIGHT**. Drücke Pads (mehrere gleichzeitig sind in Ordnung), und der Step rückt von selbst weiter. **CHRO** nimmt chromatische Noten auf dem aktiven Track auf

Step Standard: **NO** auf dem aktiven Step entfernt den Trigger oder fügt eine Pause ein. Halte einen **TRIG** und drehe an einem Knopf für einen Parameter-Lock. **RECORD** beendet

Step Jump: Der Parameter LEN legt die Notenlänge fest und wie weit der Step vorrückt. 1/16 bewegt um einen Step, 1/8 um zwei, 1/4 um vier. LEN wird bei jedem gesetzten Trigger gelockt. Bei mehreren Tracks bestimmt der zuerst gespielte Track die Bewegung

Step: Externe MIDI-Keyboards müssen auf dem AUTO CHANNEL senden. Die MIDI-Velocity wird auf Triggern gelockt, die schon Velocity-Daten enthalten. Halte **FUNC**, um stattdessen die feste VEL-Einstellung zu nutzen. Halte **YES**, um die Trigger-Länge auf die Zeit zu locken, die du die Note hältst

Step: Ein neuer Trigger auf einem alten behält seine Parameter-Locks

Trigger-Einstellungen, Retrigger und Euklidisch

[↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn du einzelne Trigger formen willst: Note, Velocity, Länge, Wahrscheinlichkeit, Retrigger und euklidische Rhythmen.

TRIG-Seite 1 ([TRIG] einmal drücken)

*Einstellungen für Note-Trigger. Sie werden mit dem Pattern gespeichert, nicht mit dem Kit. Halte eine **TRIG**-Taste und ändere einen Wert, um ihn auf einen Step zu locken*

NOT: Tonhöhe der Note, -24 bis +24. Die chromatische Live-Pad-Tonhöhe überschreibt sie

VEL: Velocity, 1 bis 127. Genutzt von **FUNC** + **PADS**, den **TRIG**-Tasten und fester Velocity AUTO. Die Live-Pad-Velocity überschreibt sie

LEN: Notenlänge. Die Haltezeit des Live-Pads überschreibt sie

PRB: Trigger-Wahrscheinlichkeit, 0 bis 100 Prozent. Standard 100 Prozent. Wird bei jedem Trigger neu ausgewertet

TRC: Trigger-Bedingung. Ersetzt PRB, solange du einen Trigger hältst. Eine Bedingung überschreibt PRB

SYN: ob der Synth-Teil klingt. SMP: ob der Sample-Teil klingt. ENV: ob die Filter-Hüllkurve triggert. LFO: ob der LFO triggert

SYN und SMP auf null machen aus einem Note-Trigger einen Lock-Trigger

TRIG-Seite 2: Euklidischer Sequencer 1.70

*Zwei Impulsgeneratoren verteilen Trigger so gleichmäßig wie möglich über den Track. Wenn er an ist, wird die **RECORD**-Taste violett. Frühere Trigger sind ausgeblendet und kommen zurück, wenn du ihn ausschaltest*

FUNC beim Ausschalten des Euklidischen Modus wandelt das euklidische Pattern in normale Trigger um (früher von Hand gesetzte Trigger werden entfernt)

Im Euklidischen Modus kannst du Note-Trigger nicht von Hand setzen, aber die erzeugten Trigger mit Parameter-Locks versehen

Das Randomisieren der Euklidischen Seite folgt der Track-Länge und lässt LEN unverändert 1.71

PL1, PL2: Anzahl der Impulse von Generator 1 und 2

LEN: Track-Länge in Steps. Nur im ADVANCED-Skalierungsmodus

EUC: Euklidischer Modus ein oder aus

R01, R02: Rotation von Generator 1 und 2

TRO: Track-Rotation beider Generatoren zusammen

OP: Boolescher Operator zum Verknüpfen beider Generatoren

OR: alle Trigger von beiden. **XOR:** alle Trigger, außer beide fallen auf denselben Step. **AND:** nur Steps, auf die beide fallen. **SUB:** Trigger von Generator 1, außer Generator 2 fällt auf denselben Step

Retrig-Menü ([RTRG] halten)

*Jeder der 12 Drum-Tracks hat eigene Einstellungen, im Kit gespeichert. Mit **UP**/**DOWN** wählen, mit **LEFT**/**RIGHT** oder TRACK LEVEL ändern*

RETRIG: Rate. 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10, 1/12, 1/16, 1/20, 1/24, 1/32, 1/40, 1/48, 1/64, 1/80. 1/16 ist ein Trigger pro Step, 1/32 sind zwei pro Step. Triolen: 1/12 oder 1/24

LENGTH: Dauer der Velocity-Kurve, von 0,125 bis INF, in Bruchteilen oder Vielfachen eines Steps

VEL. CUR: Velocity-Kurve, -128 bis 127. -128 blendet über die Länge ganz aus, 0 ist flach, 127 blendet ganz ein

ALWAYS ON: Retrig-Locks an, sodass ein gehaltenes Pad auch ohne **RTRG** retriggert

RTRG halten, dann ein **PAD** halten: Roll, solange gehalten. Der Druck bestimmt die Retrig-Velocity. Aftertouch ist beim Retrig aus

Pro Step: einen **TRIG** halten, dann **RTRG** oder **UP**/**DOWN** drücken. Knopf A: Retrig ein oder aus. Knopf E: Rate. Knopf D: Länge. Knopf H: Velocity-Kurve. Step-Einstellungen überschreiben die Track-Einstellungen

Retriggers werden bei Grid- und Live-Aufnahme mit aufgenommen

Menü TRIGS SETUP ([FUNC] + [TRIG])

GLOBAL QUANTIZE: quantisiert per Micro Timing verschobene Trigger auf allen Tracks, 0 bis 127

TRK QUANTIZE: dasselbe für den aktiven Track, 0 bis 127

TRK SEND MIDI: Mit Haken sendet der Track Note on und off (NOT, LEN) und VEL aus MIDI OUT auf seinem Kanal und spielt außerdem seinen eigenen Sound

Feste Velocity

FIX schaltet die Pads auf feste Velocity. **FUNC** +

FIX öffnet den Wert: 1 bis 127 oder AUTO. Standard 100. AUTO nutzt den VEL-Wert der TRIG-Seite

Klick-Track ([FUNC] + [RTRG])

Halte **FUNC** + **RTRG** eine Sekunde lang, um den Klick ein- und auszuschalten

ACTIVE, TIME SIG. NUM (Zähler), TIME SIG. DEN (Nenner), PREROLL (Takte Klick, bevor die Aufnahme startet, nur bei Live-Aufnahme), VOLUME

Track-Menü ([FUNC] + [CHRO])

TRIGS SETUP: öffnet TRIGS SETUP für den aktiven Track

PAD SCALE: legt fest, welche Noten die Pads im chromatischen Modus spielen. PAD 1 ist die tiefste Note der Oktave, Grundton und Skala. Die übrigen steigen durch die Skala auf. Skalen mit weniger als 8 Noten wiederholen sich auf den Reihen darüber **1.70**

ROOT NOTE: Grundton der Skala. PER PATTERN: die Pad-Skala auf alle Tracks im Pattern anwenden oder nur auf den aktiven Track

RELOAD TRACK (**NO** + **CHRO**): zurück zum automatisch gespeicherten oder zuletzt mit SAVE TRACK gespeicherten Zustand

SAVE TRACK (**YES** + **CHRO**): speichert einen Wiederherstellungspunkt für einen Track

Pad-Skalen

Aeolian (Moll), Blues, Chromatic, Combo minor, Dorian, Dorian b2, Double harmonic major, Half-whole diminished, Harmonic minor, Hirajoshi, Hungarian minor, In-sen, Ionian (Dur), Ionian #2 #5, Iwato, Locrian, Locrian bb3 bb7, Lydian, Lydian #2 #6, Lydian augmented, Lydian dominant, Major Locrian, Melodic minor, Mixolydian, Oriental, Pelog, Pentatonic major, Pentatonic minor, Persian, Phrygian, Phrygian dominant, Spanish, Super Locrian, Ultraphrygian, Whole tone, Whole-half diminished

Pattern-Länge und Skalierung

[↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn du Patterns mit anderen Längen, Geschwindigkeiten oder Taktarten willst.

Normaler Modus

Öffne das Skalierungsmenü mit **FUNC** + **PAGE**.

LEFT / **RIGHT** wählen eine Einstellung, **UP** / **DOWN** ändern sie

Alle Tracks teilen sich Länge und Taktart. Linke Zahl: Steps im Pattern. Rechts davon: Gesamtlänge, 16, 32, 48 oder 64 Steps

Skalierung (Wiedergabegeschwindigkeit als Vielfaches des Tempos): 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X, 2X

Länger als 16 Steps: Mit **PAGE** wechselst du bei Grid-Aufnahme die Seiten. **PAGE** ändert schnell die Gesamtlänge. Die **TRIG**-Tasten ändern schnell die Step-Anzahl

Beim Verlängern eines Patterns werden seine Trigger auf die neuen Seiten kopiert

2X verdoppelt die Grundauflösung auf 32stel-Noten.
3/4X eignet sich für Triolen gegen andere Instrumente bei gleichem BPM

Erweiterter Modus

Wähle ADVANCED in der Spalte SCALE. Zwei Spalten: TRACK und MASTER

TRACK: Länge und Skalierung nur für den aktiven Track. Den Track wählst du mit **TRK** + einem **PAD**

MASTER LEN: Steps, die gespielt werden, bevor alle Tracks neu starten. INF loopt ohne Neustart, was auch verhindert, dass ein verkettetes Pattern startet, außer CHNG ist gesetzt

MASTER CHNG: wie lange das Pattern spielt, bevor ein vorgemerktetes oder verkettetes Pattern beginnt. OFF (Standard) wechselt am Ende des Patterns

MASTER SCALE: die allgemeine Taktart

Mit INF und dem Pattern-Modus Sequential kannst du keine Patterns wechseln

FUNC + **UP**/**DOWN**: Längen in Schritten von 16 einstellen

Lies das, wenn du Parameter-Locks, Sound-Locks, Bedingungen, Fills, Swing, Accents, Slides oder Kopieren und Einfügen brauchst.

Parameter-Locks

Jeder Parameter der PARAMETER-Seiten und jede Einstellung der TRIG-Seite lässt sich pro Trigger locken, auf allen Track-Typen

Grid-Aufnahme: einen **TRIG** halten, einen Knopf drehen. Der Wert erscheint invertiert und die Taste blinkt schnell. **TRIG** + Knopf drücken entfernt einen Lock. Wenn du den Trigger entfernst und neu setzt, werden alle seine Locks entfernt

Einen gelockten Trigger halten: Die **PARAMETER**-Tasten leuchten bei Seiten, die Locks enthalten
Bis zu 72 verschiedene Parameter können in einem Pattern gelockt werden. Einen Parameter auf jedem Step zu locken zählt als einer

Live-Aufnahme: Knopfdrehungen und chromatische Pad-Noten werden als Locks aufgenommen. Lock-Trigger füllen Steps ohne Note-Trigger

Szenen und Performance-Makros lassen sich bei der Aufnahme nicht per Parameter-Lock setzen

Sound-Locks

Wähle für einen Step einen Sound aus dem Sound-Pool. Halte einen Note-Trigger und drehe TRACK LEVEL für die Pool-Liste, wähle aus und lasse die **TRIG**-Taste los. Die Taste blinkt

Halte den Trigger, um seinen Sound zu sehen. Der erste Listeneintrag, TRACK SOUND, spielt den Kit-Sound

Inkompatible Sounds und leere Slots zeigen ein blinkendes (!)

Bedingte Locks (TRC)

Halte einen Trigger und stelle TRC ein, das PRB ersetzt. Setze zuerst einen Note- oder Lock-Trigger. FILL-Bedingungen brauchen den FILL-Modus

X%: eine Wahrscheinlichkeit. Chance, dass der Trigger spielt

FILL: spielt nur im FILL-Modus. Not FILL: spielt nur, wenn nicht im FILL-Modus

PRE: spielt, wenn die zuletzt ausgewertete Bedingung auf demselben Track wahr war. Not PRE: spielt, wenn sie falsch war. (PRE-Bedingungen werden bei der Prüfung ignoriert)

NEI: spielt, wenn die zuletzt ausgewertete Bedingung auf dem Nachbar-Track (dem Track davor) wahr war. Not NEI: wenn sie falsch war. Falsch, wenn der Nachbar keine Bedingungen hat

1ST: spielt beim ersten Durchlauf eines geloopten Patterns. Not 1ST: bei jedem Durchlauf außer dem ersten

A:B: wahr beim Durchlauf A von je B Durchläufen. Beispiele: 1:2 spielt bei den Durchläufen 1, 3, 5. 2:2 bei 2, 4, 6. 2:4 bei 2, 6, 10. 4:7 bei 4, 11, 18. Nutzt die Track-Durchläufe, wenn der Track kürzer als das Pattern ist

Eine Bedingung auf einem Trigger überschreibt PRB. Beispiel: PRB 70 Prozent plus FILL spielt nur und immer im FILL-Modus

Fill-Modus

FUNC + **FILL**: Fill für einen Pattern-Durchlauf vormerken. **FILL** blinkt, dann leuchtet es, während das Pattern loopt

FILL während der Wiedergabe halten: Fill aktiv, solange gehalten (nicht bei Grid-Aufnahme)

FUNC halten und doppelt **FILL** drücken: Fill einrasten (Taste ist blau). **FILL** drücken, um zu lösen

Trigger-Mute, Accent, Swing und Slide

*Jede dieser Funktionen öffnet sich mit **FUNC** + einer Bank-Taste. Die **TRIG**-Tasten zeigen Note-Trigger in einer hellen Farbe und gesetzte Steps in einer dunkleren. Drücke **TRIG**-Tasten, um zu setzen oder zu entfernen. Eine Step-Eigenschaft auf einem Step mit Note-Trigger gilt für ihn. Halte **FUNC** beim Eingeben, um den Step auf allen Tracks zu setzen. Shortcut: einen Note- oder Lock-Trigger halten und die Bank-Taste drücken. Drücke einen Trigger, um zu sehen, ob die Bank-Taste leuchtet*

TRIG MUTE (**FUNC** + **BANK E**, grün): stummt den Note-Trigger auf diesem Step. Gut, um live Spannung aufzubauen

ACCENT (**FUNC** + **BANK F**, magenta): betont den Step. Der Pegel wird mit TRACK LEVEL eingestellt. Der Accent-Pegel ist auch ein Modulationsziel

SWING (**FUNC** + **BANK G**, gelb): Verhältnis 51 bis 80 Prozent mit TRACK LEVEL oder **UP**/**DOWN**. Standard 50 Prozent ist gleichmäßiger Abstand. Die leuchtenden **TRIG**-Tasten wählen, welche Steps swingen

PARAMETER SLIDE (**FUNC** + **BANK H**, blau): Werte gleiten zwischen zwei Triggern eines Tracks. Einer von beiden muss den Lock enthalten. Der Slide läuft bis zum nächsten Trigger, in einer Geschwindigkeit, die das Tempo bestimmt. Mehrere Parameter können gleichzeitig gleiten

Schnellwahl: Welche Funktion für welche Aufgabe

Ein normaler Schlag: Note-Trigger

Eine Wertänderung ohne neuen Schlag: Lock-Trigger mit einem Parameter-Lock

Ein Schlag, der nur manchmal spielt: PRB (Wahrscheinlichkeit) oder eine TRC-Bedingung

Ein Schlag, der nur in Fills spielt: FILL-Bedingung
Ein Step, der im Pattern bleibt, aber still ist: Trigger-Mute

Ein lauterer Step: Accent

Ein anderer Sound auf einem Step: Sound-Lock

Gleiten zwischen zwei Werten: Parameter-Slide

Ein Roll oder Flam: Retrig, pro Track im Retrig-Menü oder pro Step mit **TRIG** + **UP**/**DOWN** eingestellt
Gleichmäßige Verteilung einer Anzahl Schläge über das Pattern: Euklidischer Modus

Lockerer, menschliches Timing: Micro Timing mit **TRIG** + **LEFT**/**RIGHT** und Swing

Pattern, das sich jedes Mal ändert: A:B-Bedingungen mit Wahrscheinlichkeit

Kopieren, Einfügen und Löschen

Pattern: **FUNC** + **RECORD** (Grid-Aufnahme aus), das Ziel wählen, **FUNC** + **STOP**. **FUNC** + **PLAY** löscht. Zum Rückgängigmachen wiederholen

Track (Grid-Aufnahme an): gleiche Tasten. Track-Seite: **PAGE** + **RECORD**, **PAGE** + **STOP**, **PAGE** + **PLAY**
Trigger mit allen ihren Locks (Grid-Aufnahme): einen oder mehrere Trigger halten, **RECORD** drücken. Den Ziel-**TRIG** halten, **STOP** drücken. Mehrere Trigger behalten ihren Abstand. Trigger halten und **PLAY** drücken, um Locks zu löschen

Pattern-Menü ([FUNC] + [SCNE])

RELOAD PATTERN (**NO** + **SCNE**): zurück zum automatisch gespeicherten oder zuletzt gespeicherten Zustand. Praktisch, um Live-Änderungen rückgängig zu machen, während das Pattern aktiv ist

SAVE PATTERN (**YES** + **SCNE**): manueller Wiederherstellungspunkt für das Pattern

Ketten und Songs

[↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn du Patterns der Reihe nach spielen oder einen Song bauen willst.

Ketten

Eine Kette besteht aus einem oder mehreren Patterns, die der Reihe nach spielen und loopen. 64 Ketten teilen sich 256 Pattern-Einträge. Ein Song ist immer aktiv

Ein Song hat Zeilen und eine Scratch-Pad-Zeile. Die Scratch-Pad-Zeile steht standardmäßig hinter allen Song-Zeilen. So kannst du Ketten und Patterns ausprobieren, ohne programmierte Zeilen anzufassen

CHAIN MODE drücken, um die Kette der aktiven Zeile zu spielen. Nochmals drücken, damit das aktive Pattern loopt

Detailmodus (Chain-Modus an): **CHAIN MODE** + **LEFT** / **RIGHT** bewegen den Ketten-Cursor vor, auf oder hinter ein Pattern. **BANK** + **TRIG** fügt ein Pattern vor dem Cursor ein oder ersetzt ein markiertes.

CHAIN MODE + **NO** löscht das Pattern vor dem Cursor oder das markierte

Schnellmodus: **BANK** + die erste **TRIG**, dann weiter halten und weitere **TRIG**-Tasten drücken. Nur dieselbe Bank. Das löscht die vorherige Kette. Der Pattern-Modus muss SEQUENTIAL sein

FUNC + **CHAIN MODE**: neue leere Scratch-Pad-Zeile. Die alte wird zur letzten Song-Zeile. Gut für improvisierte Songs

Songs

SONG MODE spielt den aktiven Song Zeile für Zeile. Eine Scratch-Pad-Zeile ganz unten spielt ihre Kette einmal und stoppt. Die spielende Zeile erscheint unten links

FUNC + **SONG MODE**: Song-Bearbeitung. Die Pfeiltasten bewegen den Cursor. Die Wiedergabeposition wird invertiert gezeigt. BPM sowie gespielte Takte und Schläge stehen oben rechts

Von vorn starten: doppelt **STOP** drücken. Von irgendwo starten: den Cursor auf ein Pattern setzen, **YES**, **PLAY**

FUNC + **YES**: fügt unter dem Cursor eine Zeile hinzu (Pattern A01). Ändere ihr Pattern mit **BANK** + **TRIG** auf der markierten Nummer

Eine Kette zu einer Zeile hinzufügen: **RIGHT**

drücken, um den dünnen Cursor zu setzen, dann

BANK + **TRIG**. Ein Pattern entfernen: markieren,

FUNC + **NO** (wiederholen, um eine Zeile zu löschen).

Umordnen: **FUNC** + **LEFT**/**RIGHT**. Eine Zeile

verschieben: **FUNC** + **UP**/**DOWN**

Eine Zeile wiederholen: zum linken Ende der Zeile gehen, Knopf A drehen

Song-Mutes: Bei eingeschaltetem MUTE den Cursor auf ein Pattern setzen, **YES**, dann **SONG MODE** halten und Pads drücken, um Tracks zu stummen. Gestummte Tracks erscheinen als (-). Song-Mutes gehören nur zu dieser Pattern-Position

Song-Mutes ohne Song-Bearbeitung: Bei eingeschaltetem MUTE **SONG MODE** halten und Pads antippen

Enthält ein Song Mutes, leuchten **MUTE**, **SONG MODE** und **CHAIN MODE** schwach

Song-Menü (**FUNC** + **PERF**): RELOAD (**NO** + **PERF**), LOAD, SAVE in einen von 16 Slots (**YES** + **PERF**), CLEAR, EDIT, RENAME

Kopieren, Einfügen und Löschen funktionieren bei Song-Zeilen

Lies das, wenn du wählen willst, was ein Track synthetisiert, und wissen willst, was jeder SRC-Parameter tut.

Wie Machines funktionieren

Eine MACHINE ist ein Satz von Syntheseparametern, durch den der analoge Klangerzeuger eines Tracks sich wie ein bestimmtes Drum-Modell verhält. Sie ändert nur die SRC-Seite. Die Seiten SMPL, FLTR, AMP und LFO sind auf jedem Drum-Track gleich

Eine wählen: doppelt **SRC** drücken oder **FUNC** + **SRC**. **UP**/**DOWN** blättert, das Pad des aktiven Tracks antippen, um die markierte zu hören, **YES** wählt, **NO** verlässt ohne Änderung

Was ein Track nutzen kann, hängt von seinem physischen Klangerzeuger ab

DISABLE entfernt alle SRC-Parameter. Wähle es und speichere, damit ein reiner Sample-Sound auf jedem der 12 Tracks zum Laden und für Sound-Locks verfügbar ist

Klangerzeuger-Typen

BD, SD, RS, CP: Zwei-Oszillator-Synthese. BD und SD decken einen weiten Klangbereich ab. RS und CP ergänzen die Rim-Shot-Formung

BT, LT, MT, HT: Ein-Oszillator-Synthese (angepasstes Bass-Tom für BT, XT CLASSIC für die anderen)

CH, OH, CY, CB: Mehr-Oszillator-Synthese für Hi-Hats, Becken und Cowbells

Machines pro Track

1 BD: BD ACOUSTIC, BD CLASSIC, BD FM, BD HARD, BD PLASTIC, BD SHARP, BD SILKY, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, plus alle SD-Machines

2 SD: SD ACOUSTIC, SD CLASSIC, SD FM, SD HARD, SD NATURAL, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, plus alle BD-Machines

3 RS: RS CLASSIC, RS HARD, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, plus alle BD-, SD- und CP-Machines

4 CP: CP CLASSIC, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, plus alle BD-, SD- und RS-Machines

5 BT: BT CLASSIC

6 LT, 7 MT, 8 HT: XT CLASSIC

9 CH: CH CLASSIC, CH METALLIC, HH BASIC, HH LAB, plus alle OH-Machines

10 OH: OH CLASSIC, OH METALLIC, HH BASIC, HH LAB, plus alle CH-Machines

11 CY: CY CLASSIC, CY METALLIC, CY RIDE, plus alle CB-Machines

12 CB: CB CLASSIC, CB METALLIC, plus alle CY-Machines

Allgemeine Machines für alle 12 Tracks: DISABLE, UT IMPULSE, UT NOISE

SRC-Seitenparameter pro Machine

Machine	SRC-Seitenparameter (in der Reihenfolge des Handbuchs)
BD ACOUSTIC	TUN, SWT, SWD, DEC, HLD, IMP, WAV, LEV
BD CLASSIC	TUN, SWT, SWD, DEC, WAV, HLD, TRA, LEV
BD FM	TUN, SWT, FMD, DEC, FMT, FMS, FMA, LEV
BD HARD	TUN, SWT, SNP, DEC, WAV, HLD, TIC, LEV
BD PLASTIC	TUN, SWT, SWD, DEC, TYP, MOD, TIC, LEV
BD SHARP	TUN, SWT, SWD, DEC, HLD, TIC, WAV, LEV
BD SILKY	TUN, SWT, SWD, DEC, HLD, DUS, CLK, LEV
BT CLASSIC	TUN, SWD, DEC, SNP, NOL, LEV
CB CLASSIC	TUN, DEC, DET, PW1, PW2, LEV
CB METALLIC	TUN, DEC, DET, PW1, PW2, LEV
CH CLASSIC	TUN, DEC, COL, LEV
CH METALLIC	TUN, DEC, LEV
CP CLASSIC	RAT, NUM, RND, CPD, TON, NOD, NOL, LEV
CY CLASSIC	TUN, TON, DEC, COL, LEV
CY METALLIC	TUN, TON, TRD, DEC, LEV
CY RIDE	TUN, TYP, HIT, DEC, C1, C2, C3, LEV
DISABLE	Keine SRC-Parameter
HH BASIC	TUN, TON, TRD, DEC, RST, LEV
HH LAB	OSC 1-6, DEC, LEV
OH CLASSIC	TUN, DEC, COL, LEV
OH METALLIC	TUN, DEC, LEV
RS CLASSIC	T1, T2, BAL, DEC, SYM, TIC, NOL, LEV
RS HARD	TUN, SWT, SWD, DEC, SYM, TIC, NOL, LEV
SD ACOUSTIC	TUN, NOD, NOL, BDY, HLD, IMP, SWD, LEV

Machine	SRC-Seitenparameter (in der Reihenfolge des Handbuchs)
SD CLASSIC	TUN, DET, BAL, DEC, SNP, NOD, NOL, LEV
SD FM	TUN, FMT, FMD, DEC, FMA, NOD, NOL, LEV
SD HARD	TUN, SWT, SWD, DEC, TIC, NOD, NOL, LEV
SD NATURAL	TUN, DEC, BAL, BDY, HPF, LPF, RES, LEV
SY CHIP	TUNE, WAV, SPD, DEC, LEV
SY DUAL VCO	TUN, DET, DEC (0sz 1), DEC (0sz 2), CFG, BND, BAL, LEV
SY RAW	TUNE, DET, BAL, DEC2, WAV1, WAV2, NLEV, LEV
UT IMPULSE	ATK, DEC, POL, LEV
UT NOISE	LPF, LPQ, ATK, DEC, HPF, SWD, SWT, LEV
XT CLASSIC	TUN, SWT, SWD, DEC, TON, NOD, NOL, LEV

SRC-Seitenabkürzungen

ATK: Attack, Länge der Attack-Phase

BAL: Balance zwischen zwei Oszillatoren oder zwischen Rauschen und Oszillator (SD NATURAL)

BDY: Decay-Zeit des Oszillators (SD NATURAL, SD ACOUSTIC)

BND: Tiefe einer Tonhöhenhüllkurve mit fester Zeit, 24 Einheiten pro Oktave (SY DUAL VCO)

C1, C2, C3: Pegel der Komponenten 1 bis 3 (CY RIDE)

CFG: Oszillator-Konfiguration. Wellenformen und wie die beiden Oszillatoren zusammenwirken (SY DUAL VCO). + mischt, R ist Ringmodulation, F ist lineare Frequenzmodulation mit Oszillator 1 als Träger, FR ist beides, _ setzt die Oszillatoren beim Trigger zurück

CLK: Pegel des weichen Oszillator-Klicks (BD SILKY)

COL: Rauschfarbe, die virtuelle Härte des Metalls

CPD: Clap-Decay (CP CLASSIC)

DEC: Decay, Länge der Decay-Phase

DET: Verstimmung des zweiten Oszillators, relativ zum ersten

DUS: Pegel eines dezenten bandartigen Rauschens (BD SILKY)

FMA: FM-Anteil, wie stark der zweite Oszillator den ersten moduliert

FMD: FM-Decay, Decay des modulierenden Oszillators

FMS: FM-Sweep-Zeit des modulierenden Oszillators (BD FM)

FMT: FM-Stimmung, Tonhöhe des modulierenden Oszillators

HIT: Hit-Decay, das obere Decay (CY RIDE)

HLD: Haltezeit, bevor das Decay beginnt

HPF: Eckfrequenz des Hochpassfilters

IMP: Impact, Pegel eines digitalen Transienten, der PCM und Rauschen mischt (BD ACOUSTIC, SD ACOUSTIC)

LEV: Level, Gesamtlautstärke der Machine

LPF: Eckfrequenz des Tiefpassfilters

LPQ: Resonanz des Tiefpasses. 0 entfernt sie (UT NOISE)

MOD: Modulationspegel (BD PLASTIC)

NLEV: Rauschpegel (SY RAW)

NOD: Rausch-Decay

NOL: Rauschpegel

NUM: Anzahl der Handclaps (CP CLASSIC)

OF2, OF3, OF4: Noten-Offsets von TUNE. 0 startet den Arpeggiator neu oder stoppt einen im Single-Shot-Modus (SY CHIP)

OSC 1 bis 6: Tonhöhe jedes der sechs Hi-Hat-Oszillatoren (HH LAB)

POL: Polarität, POS oder NEG (UT IMPULSE)

PW1, PW2: Pulsbreite der Oszillatoren 1 und 2 (CB-Machines)

RAT: Clap-Rate (CP CLASSIC)

RES: Rauschresonanz. 0 entfernt sie (SD NATURAL)

RND: zufälliges Timing der Claps

RST: Oszillator-Reset bei jedem Trigger, oder freilaufend (HH BASIC)

SNP: Pegel des Snap-Transienten

SPD: Geschwindigkeit des internen Arpeggiators. Zuerst Notenteilungen des BPM, dann feste Hz-Werte, dann Single-Shot-Einstellungen (SY CHIP)

SWD: Sweep-Tiefe des Tonhöhen-Sweeps. Negativ und positiv bei UT NOISE

SWT: Sweep-Zeit des Tonhöhen-Sweeps

SYM: Symmetrie, Nichtlinearität der speziellen Rim-Shot-Schaltung

T1, T2: Tonhöhe von Oszillator 1 und 2 (RS CLASSIC)

TIC: Pegel des Tick-Transienten

TON: Ton, oder Rauschton (Tonhöhe des Rauschens)

TRA: Transient, Tick- oder Rauschklang und sein Pegel (BD CLASSIC)

TRD: Transienten-Decay

TUN, TUNE: Tonhöhe in Halbtönen

TYP: Modulationstyp A (lineare FM) oder B (FM mit Ringmodulation) bei BD PLASTIC. Beckentyp bei CY RIDE

WAV, WAV1, WAV2: Wellenform. BD HARD und BD CLASSIC: Sinus, asymmetrischer Sinus oder Dreieck. BD SHARP und BD ACOUSTIC: Sinus, asymmetrischer Sinus, Dreieck, Sinetooth, Sägezahn oder Rechteck, freilaufend oder beim Trigger zurückgesetzt. SY CHIP, SY DUAL VCO und SY RAW haben eigene Listen

Machine-Hinweise

Hinzugefügt in OS 1.70: SY CHIP, SY RAW, BD ACOUSTIC, SD ACOUSTIC und HH LAB **1.70**

Ebenfalls in OS 1.70 hinzugefügt: eine Rechteck-Wellenform für BD SHARP WAV, ein Tonhöhenhüllkurven-Parameter für BT CLASSIC und zwei Pulsbreiten-Parameter für CB CLASSIC und CB METALLIC **1.70**

In OS 1.70 wurden DUAL VCO, IMPULSE und NOISE GEN in SY DUAL VCO, UT IMPULSE und UT NOISE umbenannt **1.70**

BD FM: zwei Oszillatoren. Der zweite (modulierende) moduliert die Frequenz des ersten

BD PLASTIC: zwei zusammenwirkende Oszillatoren mit FM (A) oder FM plus Ringmodulation (B)

SY CHIP: inspiriert von Heimcomputern der 80er. Ein interner Arpeggiator wechselt zwischen dem Grundton und bis zu 3 versetzten Noten, um einen Akkord anzudeuten. Wellenformen sind unter anderem analog, SID-artiges Rauschen, animiert, Tabelle und Puls (1 bis 99 Prozent)

SY DUAL VCO: Tune 0 ist die Note C-2 und 24 Einheiten sind eine Oktave. Detune: 48 Einheiten pro Oktave

SY RAW: Oszillator 1 hat 7 Wellenformen (darunter ein Ringmodulator). Oszillator 2 hat Sinus oder Sinesaw

HH LAB: sechs Oszillatoren frei stimmen

UT IMPULSE: positiver oder negativer Impuls

UT NOISE: weißes Rauschen mit Tiefpass- und Hochpassfiltern und einem Filter-Sweep

Sample-, Filter-, Amp- und LFO-Seiten [↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn du einen Track mit Sample-Wiedergabe, Filter, Amp-Hüllkurve und LFO formen willst.

SMPL-Seite ([SMPL] drücken, um zwischen Seite 1 und Seite 2 umzuschalten)

Seite 2 zeigt dieselben Parameter mit einer Grafik und der Sample-Wellenform. Ein Projekt hat 127 Sample-Slots

TUN: Sample-Tonhöhe in Halbtönen, -24 bis +24 (vier Oktaven)

FIN: Feinstimmung, -64 bis +63. Umfasst einen Halbton nach unten und oben

BR: Bit-Reduktion. Höhere Werte senken die Auflösung für einen körnigen Klang

SMP (Knopf D): Sample-Slot-Liste mit bis zu 127 Samples. OFF spielt kein Sample

STA: Startpunkt, 0 bis 120. Zusammen mit END nutzen. **FUNC** + Knopf rastet auf ganze Zahlen ein, Knopfdruck springt in Achterschritten **1.70**

END: Endpunkt, 0 bis 120. Liegt END unter STA, spielt das Sample rückwärts

LOP: Loop. ON loopt über die Länge des Triggers (LEN) innerhalb der Grenzen von AMP HLD und DEC

LEV: Sample-Lautstärke

Ein Sample wählen

Drehe Knopf D (oder **FUNC** + **SMPL**) für die Liste.

Tippe das Pad des aktiven Tracks an, um das markierte zu hören. **YES** oder ein Druck auf Knopf D wählt, **NO** verlässt

FUNC + **YES** in der Liste ersetzt einen Slot durch ein Sample aus einem beliebigen +Drive-Verzeichnis

Auf einem leeren Sample-Slot öffnet **YES** die +Drive-Sample-Liste **1.70**

SAMPLE POS RES (globale Konfiguration): highres für feine STA- und END-Kontrolle, lowres für Sample-Ketten und Slices **1.72**

FLTR-Seite

ATK, DEC, SUS, REL: Attack, Decay, Sustain-Pegel und Release der Filter-Hüllkurve

FRQ (Knopf E): Eckfrequenz

RES: Resonanz. Eine Spitze an der Eckfrequenz, oder eine Kerbe beim Bandstop-Typ (am breitesten bei der niedrigsten Einstellung)

TYP: Filtertyp. 2-Pol-Tiefpass, 1-Pol-Tiefpass, Bandpass, 1-Pol-Hochpass, 2-Pol-Hochpass, Bandstop, Peak. Alle sind resonante 2-Pol-Filter. Die 1-Pol-Typen haben ein flacheres Spektrum und eignen sich für Equalizer-Aufgaben

ENV: Hüllkurventiefe. Bipolar, also negative und positive Tiefe

AMP-Seite

ATK: Attack der Amp-Hüllkurve

HLD: Haltezeit vor dem Decay. AUTO folgt der Dauer, die das Pad gehalten wird. 1 bis 127 legt sie fest

DEC: Decay der Amp-Hüllkurve

OVR: Overdrive (Gain-Anhebung), vor dem Multimode-Filter platziert

DEL: Delay-Send-Anteil

REV: Reverb-Send-Anteil

PAN: Panorama, -64 (links) bis +63 (rechts), 0 ist Mitte

VOL: Lautstärke des Sounds. Unabhängig vom Track-Pegel

LFO-Seite

SPD: Geschwindigkeit. Bipolar, negativ lässt die Welle rückwärts laufen. Probiere 8, 16 oder 32 für gerade Beat-Synchronisation

MUL: multipliziert SPD. 24 Einstellungen: 12 tempo-synchrone und 12 freie. (x) multipliziert das Tempo, (dot) synchronisiert auf 120 BPM, egal welches Tempo

FAD: Fade. Positiv blendet die Modulation aus, negativ blendet sie ein, 0 ist keiner

DST: Ziel (Destination). Drehe für eine Liste von Parametern beliebiger Seiten und höre beim Markieren die Wirkung. **YES** bestätigt

WAV: Wellenform. Dreieck, Sinus, Rechteck, Sägezahn, exponentiell, Rampe, Zufall

SPH: Startphase, 0 bis 127 (64 ist die Mitte). Mit Zufall (RND) fügt es stattdessen den Steps Slew hinzu **1.70**

MOD: Trigger-Modus. FREE läuft kontinuierlich. TRIG startet bei einer Note neu. HOLD läuft frei, hält aber bei jeder Note seinen Pegel fest. ONE läuft einen Zyklus und stoppt dann (wie eine Hüllkurve). HALF läuft einen halben Zyklus und stoppt dann

DEP: Tiefe und Polarität. Positiv startet zum Wellenberg hin, negativ zum Wellental, 0 ist keine Modulation

FX-Track

[↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn du Delay, Reverb, Distortion und Kompressor einstellen willst.

Grundlagen

FX drücken, um den FX-Track zu bearbeiten. Die fünf **PARAMETER**-Tasten öffnen DELAY (**SRC**), REVERB (**SMPL**), DIST (**FLTR**), COMP (**AMP**) und LFO (**LFO**)

Delay und Reverb sind Send-Effekte, gespeist von den Knöpfen DEL und REV jedes Drum-Tracks.

Distortion und Kompressor sind Master-Effekte

TRACK LEVEL auf dem FX-Track stellt den Master-Rückweg-Pegel von Delay und Reverb ein. Jeder hat außerdem eine eigene Lautstärke

FX-Einstellungen werden mit dem Kit gespeichert

FX + **NO** lädt alle FX-Seiten in ihren zuletzt gespeicherten Zustand neu

DELAY-Seite

TIM: Delay-Zeit, in 128tel-Noten relativ zum BPM. 32 ist ein Schlag (vier Sechzehntelnoten)

X: Ping-Pong. 0 ist aus (das Delay mit WID positionieren). 1 wechselt das Delay zwischen links und rechts

WID: Stereobreite des Delays. Bipolar

FDB: Feedback. Hohe Werte ergeben endlose oder anschwellende Delays und können sehr laut werden. DOV auf der DIST-Seite fügt Schärfe hinzu

HPF: Hochpassfilter auf dem Delay

LPF: Tiefpassfilter auf dem Delay

REV: Anteil des Delay-Ausgangs, der an den Reverb geht

VOL: Ausgangslautstärke des Delays. Vor oder nach Distortion und Kompressor geroutet, eingestellt mit DEL auf der DIST-Seite

REVERB-Seite

PRE: Pre-Delay

DEC: Decay, bestimmt die Raumgröße

FRQ: Frequenz des Shelving-Filters

GAI: Shelving-Gain. Maximum erhält die Höhen, niedrigere Werte dämpfen sie oberhalb von FRQ

HPF: Hochpassfilter auf dem Reverb

LPF: Tiefpassfilter auf dem Reverb

VOL: Ausgangslautstärke des Reverbs. Vor oder nach Distortion und Kompressor geroutet, eingestellt mit REV auf der DIST-Seite

DIST-Seite

AMT: Distortion-Anteil

SYM: Symmetrie. Versetzt das ganze Signal vor dem Verzerren nach oben oder unten, für asymmetrische Verzerrung

DOV: Delay-Overdrive. Eine warme, dynamische Verzerrung des Delays. Wirkt zusammen mit FDB auf der DELAY-Seite

DEL: Delay-Rückweg vor (PRE, Standard) oder nach (POST) Distortion und Kompression

REV: Reverb-Rückweg vor oder nach (POST, Standard) Distortion und Kompression

COMP-Seite

THR: Threshold, Schwelle. Niedriger heißt, dass mehr vom Signal komprimiert wird

ATK: Attack-Zeit, 0,03 bis 30 ms

REL: Release-Zeit, 0,1 bis 2 s, oder A1 oder A2 (automatisches Release, A2 etwas länger)

MUP: Makeup-Gain

RAT: Ratio, Verhältnis. 1:2, 1:4, 1:8 oder MAX

SEQ: Sidechain-EQ (Equalizer). OFF lässt es unverändert. LPF reagiert hauptsächlich auf den Bass, für Pumpen. HPF reagiert weniger auf den Bass, um Pumpen zu vermeiden. HIT ist eine ausgewogene Einstellung

MIX: Dry-Wet-Mix, 0 bis 127. Links ist unkomprimiert, rechts nur komprimiert. Dazwischen ist parallele Kompression

VOL: Ausgangslautstärke

Eingehendes externes Audio kann hier komprimiert werden: Quelle starten, **FX** drücken, dann **AMP**

LFO-Seite (FX-Track)

Gleiche Parameter und Modi wie beim LFO der Drum-Tracks (SPD, MUL, FAD, DST, WAV, SPH, MOD, DEP), moduliert aber Parameter des FX-Tracks

Lies das, wenn du Audio in den Rytm aufnehmen willst.

Sampling-Menü ([SAMPLING])

Nutze die DATA-ENTRY-Knöpfe. Die maximale Sampling-Zeit beträgt 33 Sekunden. Quellen: externes Audio über AUDIO IN oder internes Audio

REC: **FUNC** + **YES** startet. **YES** stoppt

ARM: **YES** schärft. Das Sampling startet, sobald das Signal THR überschreitet. **SAMPLING** + **NO** bricht ab

RLEN: Aufnahmelänge, 1 bis 128 Steps (Zeit beim aktuellen BPM) oder MAX (bis zu 33 Sekunden oder **YES**). Unter etwa 59 BPM passen nicht alle 128 Steps. Zwei Ausrufezeichen warnen davor **1.70**

THR: Threshold, Schwelle. Hoch genug, um Rauschen zu überspringen, niedrig genug, um den Sound zu erfassen

SRC: AUD L+R (zu Mono summiert), AUD L, AUD R, BD, SD, RS/CP, BT, LT, MT/HT, CH/OH, CY/CB (interne Tracks), MAIN (zu Mono summiert), USB L+R (zu Mono summiert), USB L, USB R

MON: die Eingabe mithören oder nicht. Nicht verfügbar für interne Tracks oder MAIN, außer für einen Track, der nicht zum Main Out geroutet ist

Schritt für Schritt

Quelle anschließen. **SAMPLING**, Knopf G stellt SRC ein. Beobachte die Eingangsanzeige. So laut wie möglich aussteuern, ohne Clipping. MON YES zum Mithören

Knopf F stellt THR knapp über dem Grundrauschen ein. **YES** schärft. Spiele die Quelle

YES stoppt. Das Sample wird von selbst normalisiert

Die Knöpfe A und C stellen TRIM START und TRIM END ein. Die Knöpfe B und D zoomen. **FUNC** + **YES** hört vor. **YES** trimmt. **NO** hebt das Trimmen auf

YES speichert. Benennen und nochmals **YES**. Ein Pad drücken, um es diesem Track zuzuweisen, oder **NO** zum Überspringen

FUNC + **NO** verwirft das Sample. **NO** schließt das Menü

Direktes Sampling

SAMPLING + **YES**: scharf schalten (Taste **gelb**). Oder **FUNC** + **SAMPLING**: von Hand starten

Das Sampling läuft (Taste **rot**). **FUNC** + **SAMPLING** stoppt. Die Taste ist beim Normalisieren schwach **rot**, dann **grün**

Nutzt das letzte SRC und THR. **SAMPLING** + **NO** bricht in jeder Phase ab

Performance-Modi

[↑ Inhalt](#)

Lies das, wenn du live spielen willst: Mutes, chromatisches Spiel, Szenen und Performance-Makros.

Modus-Tasten

PLAY MODE, **MUTE**, **CHRO**, **SCNE** und **PERF** schalten sich jeweils ein und aus. Es kann nur einer zugleich an sein. **SONG MODE** und **CHAIN MODE** verhalten sich genauso

Play-Modus

Die Pads spielen die Sounds des aktiven Kits. Sie reagieren auf Velocity und Druck

FUNC + Pad spielt mit der VEL der TRIG-Seite. **FIX** stellt feste Velocity ein

RTRG + Pad: Retrig, solange gehalten

Mute-Modus ([MUTE])

Ein Pad drücken, um einen Track zu stummen, nochmals, um die Stummschaltung aufzuheben. Unbeleuchtete Pads sind stumm, **grüne** Pads sind hörbar

FUNC halten und Pads drücken, um mehrere Mutes vorzuwählen. Sie wirken, sobald **FUNC** losgelassen wird (blaue Pads zeigen die Vorwahl)

Solo: **RTRG** + Pad. Für mehrere **RTRG** halten. Solo-Pads sind türkis

Mutes bleiben beim Pattern-Wechsel oder Laden eines Kits erhalten. Sie werden weder in einem Kit noch in einem Pattern gespeichert

Hier gesetzte Mutes sind Master-Mutes. Sie überschreiben Trigger-Mutes und Song-Mutes

Die **MUTE**-Taste bleibt nach dem Verlassen des Modus halbhell, wenn irgendein Track stumm ist

Chromatischer Modus ([CHRO])

Wähle den Track mit **TRK** + einem **PAD**, dann **CHRO**. Die 12 Pads spielen den Track-Sound über 4

Oktaven: mittlere (blau), eine höher (**gelb**), zwei tiefer (violett und dunkelblau)

UP/**DOWN** bewegen jeweils um eine Reihe. Die Tonhöhe steigt von links nach rechts und von unten nach oben

Die Pad-Skala legt fest, welche Noten die Pads spielen (Track-Menü). Beim Sound muss in den Sound-Einstellungen chromatisch aktiviert sein (Synth, Sample oder beides)

Wird bei Grid- und Live-Aufnahme aufgenommen. Der sichtbare Ausschnitt wird nicht pro Kit oder Pattern gespeichert

Szenen-Modus ([SCNE])

Eine Szene ist ein Satz fester Parameterwerte von beliebigen Tracks, per Pad angewendet. 12 Szenen, eine pro Pad. Es ist immer nur eine aktiv

Pad-Farben: hellblau aktiv, halbhell blau enthält eine Szene, unbeleuchtet leer, violett ist das Pad des aktiven Tracks mit einer Szene

Szenen-Bearbeitung: ein Pad wählen, **SCNE** einen Moment halten (oder **FUNC** + Pad). Bildschirmliste: Szenennummer, Lock-Anzahl, Löschen, alles löschen

Während du das Szenen-Pad hältst, drehe Knöpfe, um Parameter zu locken. Wähle Tracks mit **TRK** +

PADS und **FX**

Insgesamt 48 gelockte Parameter pro Kit über die 12 Szenen

Eine Szene mit **FUNC** + **RECORD**, **STOP**, **PLAY** kopieren, einfügen und löschen

Szenen werden mit dem Kit gespeichert. **SCNE** bleibt beleuchtet, wenn irgendeine Szene aktiv ist

Performance-Modus ([PERF])

Ein Performance-Makro ändert mehrere Parameter beliebiger Tracks auf einmal. Die Wirkung folgt dem Druck, mit dem du das Pad drückst. 12 Makros, eines pro Pad. **Grüne** Pads enthalten ein Makro

Makro-Locks sind Tiefeneinstellungen relativ zum Track-Wert. Beispiel: TUN +24 und voller Druck addiert 24, halber Druck addiert 12. Ist TUN 30, ergibt voller Druck +54. Eine Tiefe von -24 senkt ihn genauso

Performance-Bearbeitung: ein Pad wählen, **PERF** einen Moment halten. Liste: Makronummer, Lock-Anzahl, Löschen, alles löschen

Während du das Pad hältst, drehe Knöpfe, um die Tiefe einzustellen. Insgesamt 48 Parameter pro Kit über die 12 Makros

FUNC + **QPER** stummt alle Makros. Nochmals drücken, um sie wiederherzustellen. **QPER** ist **grün**, wenn aktiv

Makros werden mit dem Kit gespeichert. Sie lassen sich nicht als Parameter-Locks aufnehmen

Quick Performance

QPER halten und Pads oder **TRIG 1** bis **TRIG 12** drücken, um Makros zu wählen, dann loslassen. Jedes Mal ersetzt die neue Wahl die vorherige QUICK PERF AMOUNT steuert dann, wie stark sie wirken, ohne im Performance-Modus zu sein

Lies das, wenn du den Rytm mit anderen Geräten oder einem Computer verbinden willst.

Monophone Bass-Machine über DIN-Sync

Verbinde den Ausgang der Bass-Machine und die Ausgänge des Rytm mit dem Mixer

Verbinde den MIDI OUT des Rytm mit dem SYNC IN der Bass-Machine

GLOBAL SETTINGS > MIDI CONFIG > PORT CONFIG:
Stelle OUT PORT FUNCTIONALITY auf DIN 24

Der Rytm startet und stoppt die Bass-Machine und stellt ihr Tempo ein

Stereo-Drum-Machine durch den Rytm

Verbinde die Stereoausgänge der Drum Machine mit einem Mono-auf-Stereo-Splitkabel mit den Eingängen des Rytm

Verbinde den MIDI OUT des Rytm mit dem SYNC der Drum Machine und stelle OUT PORT FUNCTIONALITY auf DIN 24

Starte die Drum Machine, drücke **FX** und dann **AMP** und stelle den Kompressor nach Geschmack ein

Mit anderen Elektron-Geräten

Beispiel: der Rytm für Beats, ein Analog Four MKII für Bass und Synths, ein Octatrack MKII für Loops und Sampling

Die Main-Ausgänge des Rytm gehen an die Eingänge des Analog Four, dessen Main-Ausgänge an den Octatrack und der Octatrack an die PA

Hänge die analogen Geräte mit zwei MIDI-Kabeln als MIDI-Slaves an den Octatrack

Am Rytm: SYNC > CLOCK RECEIVE und PRG CH RECEIVE an, und PORT CONFIG > INPUT FROM auf MIDI oder MIDI+USB gestellt

Class-Compliant-Gerät

Funktioniert über USB mit Computern, Telefonen und Tablets

USB CONFIG: USB AUDIO/MIDI

Insert-Effekt auf Track 1: Die Einstellungen stehen unter Audio-Routing. Spiele Track 1, und nur das bearbeitete Audio erreicht den Main Out

Overbridge und Outbox 8

Overbridge: USB CONFIG auf OVERBRIDGE stellen. Der Rytm erscheint als Plug-in-Fenster in deiner DAW, mit Total Recall und Parameter-Automation

Outbox 8: Unterstützung der Konfiguration **1.73**. In OS 1.74 lassen sich die Main-Ausgänge auch durch die Outbox 8 routen, und **FUNC** + **UP**/**DOWN** wechselt in den Kanal-Konfigurationsmenüs zwischen den Kanälen **1.74**

Outbox 8: eine achtkanalige Audio- und CV-Breakout-Box und USB-Host. Fügt analoge Ausgänge für Overbridge-Geräte hinzu und wandelt MIDI in CV (Tonhöhe, Gate, Trigger, linear, Clock) für Modulargeräte um

Lies das, wenn du Note-Maps sowie CC- und NRPN-Nummern brauchst.

Noten und Programmwechsel

Note	Funktion
C0-B0 (0-11)	Den Sound von Track 1 bis 12 triggern
C1-B4 (12-59)	Den aktiven Track chromatisch spielen (48 Varianten)
Programmwechsel 0-127	Pattern A01 bis H16 wählen

Die Tracks müssen für C0 bis B0 auf ihren Standardkanälen 1 bis 12 liegen. Der Sound muss in seinen Sound-Einstellungen für chromatisches Spielen aktiviert sein. NRPN wird als MSB:LSB angezeigt. Machine-spezifische Parameter nutzen CC 16 bis 23 und NRPN 1:0 bis 1:7 in der eigenen Reihenfolge der Machine.

Control Change und NRPN (Senden und Empfangen)

Trigger	CC	NRPN
Note	3	3:0
Velocity	4	3:1
Länge	5	3:2
Synth-Trigger	11	3:3
Sample-Trigger	12	3:4
ENV-Trigger	13	3:5
LFO-Trigger	14	3:6

Euklidisch	CC	NRPN
Impulsgenerator 1	86	3:8
Impulsgenerator 2	87	3:9
Boolescher Operator	88	3:10
Rotation Generator 1	89	3:11
Rotation Generator 2	90	3:12
Track-Rotation	91	3:13
Euklidisch ein/aus	117	3:14

Kit (allgemein)	CC	NRPN
Track-Pegel	95	1:100
Track-Mute (Sequencer-Mute)	94	1:101
Track-Solo (Sequencer-Mute)	93	1:102
Machine-Typ des Tracks	15	1:103
Aktive Szene	92	1:104

Performance	CC	NRPN
Parameter 1 bis 12	35-37, 39-47	0:0-0:11

Synth (SRC-Seite)	CC	NRPN
Parameter 1 bis 8	16-23	1:0-1:7

Sample	CC	NRPN
Stimmung	24	1:8
Feinstimmung	25	1:9
Bit-Reduktion	26	1:10
Slot	27	1:11
Start	28	1:12
End	29	1:13
Loop	30	1:14
Pegel	31	1:15

Filter	CC	NRPN
Attack-Zeit	70	1:16
Decay-Zeit	71	1:17
Sustain-Pegel	72	1:18
Release-Zeit	73	1:19
Frequenz	74	1:20
Resonanz	75	1:21
Modus	76	1:22
Hüllkurventiefe	77	1:23

Amp	CC	NRPN
Attack-Zeit	78	1:24
Haltezeit	79	1:25
Decay-Zeit	80	1:26
Overdrive	81	1:27
Delay-Send	82	1:28
Reverb-Send	83	1:29
Pan	10	1:30
Lautstärke	7	1:31

LFO	CC	NRPN
Geschwindigkeit	102	1:32
Multiplikator	103	1:33
Ein-/Ausblenden	104	1:34
Ziel	105	1:35
Wellenform	106	1:36
Startphase	107	1:37
Trigger-Modus	108	1:38
Tiefe (LSB: CC 118)	109	1:39

Delay	CC	NRPN
Zeit	16	2:0
Ping-Pong	17	2:1
Stereobreite	18	2:2
Feedback	19	2:3
Hochpassfilter	20	2:4
Tiefpassfilter	21	2:5
Reverb-Send	22	2:6
Mix-Lautstärke	23	2:7

Reverb	CC	NRPN
Pre-Delay	24	2:8
Decay-Zeit	25	2:9
Shelving-Frequenz	26	2:10
Shelving-Gain	27	2:11
Hochpassfilter	28	2:12
Tiefpassfilter	29	2:13
Mix-Lautstärke	31	2:15

Distortion	CC	NRPN
Anteil	70	2:16
Symmetrie	71	2:17
Delay-Overdrive	72	2:18
Delay-Routing (Pre/Post)	76	2:22
Reverb-Routing (Pre/Post)	77	2:23

Kompressor	CC	NRPN
Threshold	78	2:24
Attack-Zeit	79	2:25
Release-Zeit	80	2:26
Makeup-Gain	81	2:27
Ratio	82	2:28
Sidechain-EQ	83	2:29
Dry-Wet-Mix	84	2:30
Ausgangslautstärke	85	2:31

Die Nummern für Delay, Reverb, Distortion und Kompressor gelten für den FX-Track.