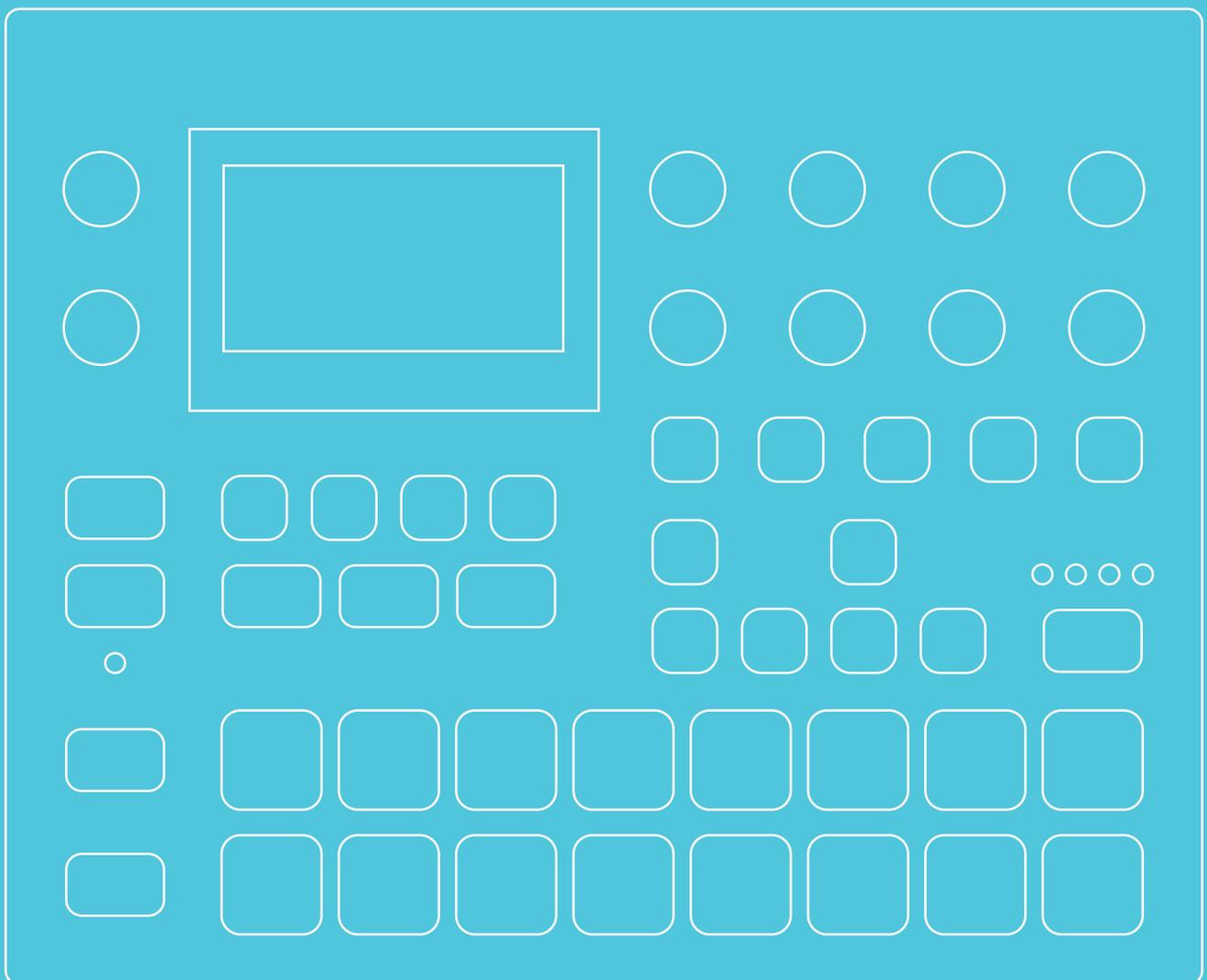


Digitakt

Kraftstrotzende Beat-Maschine



Benutzerhandbuch

Konformitätserklärung nach FCC

Dieses Gerät ist konform mit Teil 15 der FCC-Richtlinien. Sein Betrieb ist den beiden folgenden Bedingungen unterworfen: (1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Interferenzen verursachen und (2) dieses Gerät muss allen Interferenzen widerstehen, denen es ausgesetzt ist, einschließlich jenen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.

HINWEIS: Dieses Gerät wurde geprüft und es wurde festgestellt, dass es die Grenzwerte eines digitalen Geräts der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Richtlinien erfüllt. Diese Grenzwerte wurden dazu entwickelt, einen angemessenen Schutz vor schädlichen Interferenzen in Wohngebäuden zu bieten. Dieses Gerät erzeugt, verwendet und strahlt möglicherweise Hochfrequenzenergie ab. Wenn es nicht gemäß den Anweisungen installiert wurde, kann es im Funkverkehr schädliche Interferenzen verursachen. Es gibt allerdings keine Garantie, dass in einer bestimmten Installation keine Interferenzen verursacht werden. Wenn dieses Gerät den Funk- oder Fernsehempfang durch schädliche Interferenzen beeinträchtigt - dies kann durch ein An- und Ausschalten des Geräts bestimmt werden - kann der Benutzer versuchen, die Interferenz durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Neuausrichtung oder Verlagerung der Empfangsantenne.
- Vergrößerung des Abstands zwischen Gerät und Empfänger.
- Verbindung des Geräts mit einem Ausgang auf einem anderen Schaltkreis als dem, mit dem der Empfänger verbunden ist.
- Rücksprache mit dem Händler oder einem erfahrenen Funk-/Fernsehtechniker.

Kanada

Dieses digitale Gerät der Klasse B erfüllt die kanadische Norm ICES-003.

Erklärung zur Konformität mit EU-Verordnungen

Dieses Produkt wurde auf seine Konformität mit der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG und der Richtlinie über die elektromagnetische Verträglichkeit 2004/108/EG geprüft. Das Produkt erfüllt die Voraussetzungen der RoHS 2 Richtlinie 2011/65/EU.



Dieses Symbol weist darauf hin, dass Ihr Produkt gemäß den lokalen Gesetzen und Verordnungen entsorgt werden muss.

Haftungsausschluss

Die Informationen in diesem Dokument sind unter Vorbehalt und sollten nicht als Verpflichtung durch Elektron ausgelegt werden. Elektron übernimmt keine Verantwortung für Fehler, die dieses Dokument möglicherweise enthält. Elektron kann auch jederzeit ohne vorherige Ankündigung die in diesem Dokument beschriebenen Produkte und Programme verbessern und/oder ändern. Unter keinen Umständen ist Elektron haftbar für konkrete, indirekte oder Folgeschäden sowie alle Schäden aufgrund von entgangener Nutzung, Datenverlust oder Gewinnverlust, ob im Rahmen einer vertragsmäßigen Handlung, Fahrlässigkeit oder einer anderen Handlung aufgrund von oder in Verbindung mit der Verwendung oder Ausübung dieser Informationen.

WICHTIGE SICHERHEITS- UND WARTUNGSANWEISUNGEN

Bitte lesen Sie diese Anweisungen sorgfältig durch und befolgen Sie die Betriebshinweise.

1. Verwenden Sie dieses Gerät nicht in der Nähe von Wasser.
2. Reinigen Sie das Gehäuse oder den Bildschirm niemals mit aggressiven Reinigern. Entfernen Sie Staub, Schmutz und Fingerabdrücke mit einem weichen, trockenen und nicht abrasiven Tuch. Hartnäckigeren Schmutz können Sie mit einem ausschließlich mit Wasser angefeuchtetem Tuch entfernen. Trennen Sie dabei alle Kabel, einschließlich des Netzkabels. Schließen Sie diese erst wieder an, wenn das Produkt sicher getrocknet ist.
3. Installieren Sie das Gerät gemäß den Anweisungen des Herstellers. Bevor Sie das Gerät verwenden, stellen Sie sicher, dass dieses auf einer stabilen und ebenen Fläche steht. Stellen Sie bei einer Rackmontage des Geräts sicher, dass Sie alle vier Schrauben in den Rackmontagelöchern fest anziehen.
4. Verbinden Sie das Gerät mit einer leicht zugänglichen Steckdose in der Nähe des Geräts.
5. Wenn Sie das Gerät transportieren, verwenden Sie das vom Hersteller empfohlene Zubehör oder die Originalkiste und -fütterung.
6. Installieren Sie das Gerät nicht in der Nähe von Hitzequellen, beispielsweise Radiatoren, Warmluftauslässen, Öfen oder anderen Geräten (einschließlich Verstärkern), die Wärme produzieren.
7. Decken Sie das Gerät nicht mit der Schutzabdeckung PL-2S (Elektron Zubehör) ab, während das Gerät eingeschaltet ist.
8. Dieses Produkt kann alleine oder gemeinsam mit Verstärkern, Kopfhörern oder Lautsprechern Lautstärken hervorrufen, die einen dauerhaften Hörverlust verursachen können. Verwenden Sie das Gerät nicht bei hoher Lautstärke oder mit einer unangenehmen Lautstärke.
9. Sorgen Sie dafür, dass niemand auf das Netzkabel treten kann oder dass dieses eingeklemmt werden kann, insbesondere an den Steckern, Steckdosen und dort, wo es aus dem Gerät austritt.
10. Verwenden Sie ausschließlich die vom Hersteller spezifizierten Zusatzgeräte/Zubehörteile.
11. Trennen Sie dieses Gerät im Fall von Gewittern oder längerer Nichtbenutzung vom Stromnetz.
12. Wenden Sie sich für alle Wartungsarbeiten an qualifizierte Techniker. Eine Wartung ist erforderlich, wenn das Gerät beschädigt wurde, eine Flüssigkeit verschüttet wurde oder Objekte in das Gerät gefallen sind, das Gerät Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt wurde, nicht normal funktioniert oder fallengelassen wurde.

WARNUNG

Um die Gefahr von Bränden, Stromschlägen oder Produktschäden zu verringern:

- Setzen Sie das Gerät keinem Regen, Feuchtigkeit, Tropfen oder Spritzern aus und setzen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Gegenstände, beispielsweise Vasen, auf das Gerät.
- Setzen Sie das Gerät keinem direktem Sonnenlicht aus und verwenden Sie es nicht bei Temperaturen von über 40 °C, da dies Funktionsstörungen hervorrufen kann.
- Öffnen Sie das Gehäuse nicht. Das Gerät hat keine Teile, die vom Benutzer repariert oder angepasst werden können. Überlassen Sie Wartungs- und Reparaturarbeiten ausschließlich geschulten Technikern.
- Überschreiten Sie die Grenzwerte nicht, die in den elektrischen Spezifikationen angegeben sind.

SOUNDSPITZEN

- Es wird ein kurzes Signal an alle Ausgänge des Digitakt gesendet, wenn im Menü STARTUP der Test Mode aktiviert wird. Vergessen Sie nicht, die Lautstärke aller Lautsprecher und Kopfhörer herunterzudrehen, bevor Sie den Test Mode aktivieren.
- Während der Kalibrierung sind laute und unangenehme Sounds an den einzelnen Ausgängen zu hören. Trennen Sie diese während der Kalibrierung.

SICHERHEITSANWEISUNGEN FÜR DAS NETZTEIL ELEKTRON PSU-3b

- Das Netzteil ist zu Sicherheitszwecken nicht sicher geerdet und darf ausschließlich in Innenräumen verwendet werden.
- Um eine gute Belüftung des Netzteils zu garantieren, legen Sie dieses nicht in enge Räume. Um die Gefahr eines Stromschlags oder eines Brands aufgrund von Überhitzung zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass Vorhänge und andere Gegenstände die Belüftung des Netzteils nicht verhindern.
- Setzen Sie das Netzteil nicht dem direkten Sonnenlicht aus und verwenden Sie es nicht bei Umgebungstemperaturen von über 40 °C.
- Verbinden Sie das Netzteil mit einer leicht zugänglichen Steckdose in der Nähe des Geräts.
- Das Netzteil befindet sich im Standby-Modus, wenn eine Stromversorgung angeschlossen ist. Der Primärkreis ist immer aktiv, wenn das Netzkabel mit der Steckdose verbunden ist. Ziehen Sie das Netzkabel, um das Netzteil vollständig zu trennen.
- Verwenden Sie in der EU ausschließlich Netzkabel mit CE-Kennzeichnung.

NEUSTART

- Um den Digitakt vollständig neu zu starten, warten Sie mindestens 30 Sekunden, nachdem Sie ihn ausgeschaltet haben, bevor Sie ihn wieder einschalten.

TABLE OF CONTENTS

1. EINLEITUNG	8
1.1 KONVENTIONEN IN DIESEM HANDBUCH	8
2. DER DIGITAKT	9
3. LAYOUT DER FRONT- UND RÜCKSEITE UND ANSCHLÜSSE	10
3.1 FRONTSEITE	10
3.2 ANSCHLÜSSE AN DER RÜCKSEITE	12
3.3 DEN DIGITAKT EINRICHTEN UND STARTEN	12
4. DIGITAKT SOUNDARCHITEKTUR	13
4.1 AUDIOSPUREN	13
4.2 EFFEKTE	13
5. ÜBERBLICK ÜBER DIE DIGITAKT DATENSTRUKTUR	14
5.1 +DRIVE	14
5.2 DATENSTRUKTUR	14
5.2.1 PROJEKT	14
5.2.2 PATTERN	14
5.2.3 SOUNDS	14
5.2.4 SAMPLES	14
5.3 ÜBER DIE SPUREN	15
5.3.1 DIE AUDIOSPUREN	15
5.3.2 DIE MIDI-SPUREN	15
5.3.3 DIE SPUREN BEARBEITEN	15
6. DIE BENUTZEROBERFLÄCHE	16
6.1 BILDSCHIRMNAVIGATION	16
6.2 PARAMETEREDITING	16
6.2.1 PARAMETERWERTSPRUNG	16
6.2.2 ALLE KONTROLLIEREN	17
6.2.3 KOMBINATIONEN MIT DEM TASTER [FUNC]	17
6.3 SCHNELLES BLÄTTERN	17
6.4 KOPIEREN, LÖSCHEN UND EINFÜGEN	17
6.5 DER BENENNUNGSBILDSCHIRM	17
6.5.1 POP-UP-MENÜ BENENNUNG	17
6.6 OVERBRIDGE	18
7. KURZANLEITUNG	19
7.1 ABSPIELEN DER WERKSPRESETS	19
7.1.1 DEN CHROMATIC MODE VERWENDEN	19
7.1.2 DEN MUTE MODE VERWENDEN	19
7.1.3 TEMPO	19
7.1.4 PARAMETER BEARBEITEN	20
7.2 SAMPLING VON DEN EXTERNEN EINGÄNGEN	20
8. DIGITAKT REGLER	21
8.1 TASTER TRIG	21
8.2 DREHENCODER	21
8.3 TASTERVERHALTEN	21
8.4 MIDI-NOTEN	21
8.5 MODI	21
8.5.1 CHROMATIC MODE	21

8.5.2 MUTE MODE	22
9. PATTERNS, KITS, SOUNDS UND SAMPLES	23
9.1 DIE +DRIVE SOUNDBIBLIOTHEK	23
9.2 SOUNDBROWSER	24
9.3 SOUNDMANAGER	24
9.4 EINEN SOUND ABSPIELEN	26
9.5 EINEN SOUND BEARBEITEN	26
9.6 EIN SAMPLE ZUWEISEN	26
10. DER SEQUENCER	28
10.1 EINFACHE PATTERNAKTIVITÄTEN	28
10.1.1 AUSWAHL DER BANK UND DES PATTERNS	28
10.1.2 PATTERNSTEUERUNG	28
10.1.3 PATTERNTEMPO	28
10.2 EIN PATTERN BEARBEITEN	29
10.2.1 TRIGGERTYPEN	29
10.2.2 GRID RECORDING MODE	29
10.2.3 LIVE RECORDING MODE	30
10.3 MENÜ MICRO TIMING	30
10.4 MENÜ RETRIG	30
10.5 MENÜ PATTERN	31
10.5.1 RENAME	31
10.5.2 CLEAR	31
10.5.3 SAVE TO PROJ	32
10.5.4 RELOAD FROM PROJ	32
10.5.5 IMPORT/EXPORT	32
10.6 SEITE TRIG-PARAMETER	32
10.7 MENÜ QUANTIZE	32
10.8 MENÜ METRONOME	33
10.9 MENÜ SCALE	33
10.9.1 LENGTH PER PATTERN MODE	33
10.9.2 LENGTH PER TRACK MODE	34
10.10 SEITE MASTER	35
10.11 SEQUENCER-FUNKTIONEN	35
10.11.1 PARAMETER-LOCKS	35
10.11.2 BEDINGTE LOCKS	35
10.11.3 FILL MODE	36
10.11.4 SWING	36
10.11.5 KOPIEREN, EINFÜGEN UND LÖSCHEN	37
10.11.6 PATTERN VORÜBERGEHEND SPEICHERN UND NEU LADEN	37
10.12 KETTEN	37
11. AUDIOSPUR-PARAMETER	39
11.1 DIE AUDIOSPUR-PARAMETER BEARBEITEN	39
11.2 SEITE TRIG-PARAMETER	39
11.3 SRC-SEITE 1	39
11.4 SRC-SEITE 2	41
11.5 FLTR-SEITE	41
11.6 AMP-SEITE	42
11.7 LFO-SEITE	43
12. MIDI-SPUR-PARAMETER	46

12.1 DIE MIDI-SPUR-PARAMETER BEARBEITEN.....	46
12.2 SEITE TRIG-PARAMETER	46
12.3 SRC-SEITE	46
12.4 FLTR-SEITE (CC-WERT)	47
12.5 AMP-SEITE (CC-AUSWAHL)	48
12.6 LFO-SEITE.....	48
13. FX-PARAMETER	50
13.1 DIE FX-PARAMETER BEARBEITEN	50
13.2 DELAY.....	50
13.3 REVERB	51
14. SAMPLING	52
14.1 MENÜ SAMPLING.....	52
14.1.1 REC	52
14.1.2 ARM	52
14.1.3 THR.....	52
14.1.4 SRC	52
14.1.5 MON.....	52
14.2 SAMPLING VON AUDIO.....	52
14.3 DIREKTES SAMPLING.....	53
14.4 EINER SPUR EIN SAMPLE DES +DRIVE ZUWEISEN.....	53
14.5 EIN SAMPLE ABSPIELEN.....	54
15. MENÜ SETTINGS	55
15.1 PROJECT	55
15.1.1 LOAD PROJECT	55
15.1.2 SAVE PROJECT AS.....	55
15.1.3 MANAGE PROJECTS	55
15.2 SAMPLES.....	56
15.2.1 EIN SAMPLE LADEN.....	56
15.2.2 EIN SAMPLE ENTFERNEN	57
15.2.3 EIN SAMPLE ERSETZEN	57
15.2.4 SAMPLES VON EINEM COMPUTER NACH DIGITAKT ÜBERTRAGEN.....	57
15.2.5 EIN NEUES ZIELVERZEICHNIS ERSTELLEN	58
15.3 MIDI CONFIG	59
15.3.1 SYNC	59
15.3.2 PORT CONFIG.....	59
15.3.3 CHANNELS.....	60
15.4 SYSTEM	61
15.4.1 OS UPGRADE	61
15.4.2 FORMAT +DRIVE	62
16. MENÜ STARTUP	63
16.1 TEST MODE	63
16.2 ZURÜCKSETZEN AUF LEER	63
16.3. ZURÜCKSETZEN AUF WERKSEINSTELLUNGEN	63
16.4 OS UPGRADE.....	63
16.5 VERLASSEN	63
17. EINSATZBEISPIELE	64
17.1 DIGITAKT MIT EINER MONOPHONISCHEN BASSMASCHINE	64
17.2 SAMPLING VON EINEM SMARTPHONE.....	65
17.3 STEUERUNG EINES SYNTHESIZERS MIT DEN MIDI-SPUREN	65

18. NÜTZLICHE TASTERKOMBINATIONEN (TASTERKÜRZEL)	67
19. TECHNISCHE INFORMATIONEN	69
20. IMPRESSUM UND KONTAKT	69
ANHANG A: MIDI	70
A.1 SPURPARAMETER	70
A.2 TRIGGER-PARAMETER	70
A.3 QUELLPARAMETER	70
A.4 FILTERPARAMETER	70
A.5 AMP-PARAMETER	70
A.6 LFO-PARAMETER	71
A.7 FX-PARAMETER	71
INDEX	72

1. EINLEITUNG

Vielen Dank für Ihren Kauf des Digitakt. Der Digitakt ist ein kompakter Drumcomputer von Elektron. Er enthält alle nötigen Tools, damit sich alle zum Beat bewegen. Er bietet eine digitale und äußerst flexible Sound Engine, Sampling-Kapazitäten, einen Live-fähigen Sequencer, die Möglichkeit, externe MIDI-Geräte zu steuern und Overbridge-Unterstützung. Um das Gerät bestmöglich nutzen zu können, empfehlen wir Ihnen, das gesamte Handbuch durchzulesen.

1.1 KONVENTIONEN IN DIESEM HANDBUCH

Die folgenden Konventionen kommen in diesem Handbuch zur Anwendung:

Die Namen von Tastern erscheinen in Großbuchstaben, fettgedruckt und in Klammern. So ist beispielsweise der Taster „FUNC“ auf der Frontseite geschrieben als **[FUNC]**.

Drehregler sind in Großbuchstaben, fettgedruckt und kursiv geschrieben. So heißt beispielsweise der Drehregler „Level/Data“ **LEVEL/DATA**.

Menünamen sind in Großbuchstaben geschrieben. Das Menü SETTINGS ist ein Beispiel dafür.

Parameternamen und bestimmte Menüoptionen, in denen Einstellungen vorgenommen oder Aktionen durchgeführt werden können, erscheinen in fettgedruckten Großbuchstaben. Beispielsweise **VOL**.

Großbuchstaben werden für alternative Parametereinstellungen verwendet, beispielsweise OFF.

Meldungen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, sind in Großbuchstaben mit Anführungszeichen geschrieben. Beispielsweise „QUANTIZE LIVE REC“.

LED-Indikatoren wie die LED für den CHROMATIC Mode werden folgendermaßen geschrieben: <CHROMATIC>.

Die folgenden Symbole werden im gesamten Handbuch verwendet:



Wichtige Informationen, auf die Sie achten sollten.



Ein Tipp, der Ihnen die Interaktion mit dem Digitakt erleichtert.

2. DER DIGITAKT

Als wir anfangen, über das Produkt nachzudenken, das heute der Digitakt ist, stellten wir uns zunächst die folgenden Fragen: Welche Eigenschaften und Tools benötigt so ein Gerät idealerweise, um schnell einen wirklich gut klingenden Beat zu erhalten? Was ist absolut nötig? Aber nicht nur das. Manche Produkte haben eine beinahe strahlende Anziehungskraft und sie geben mehr als sie nehmen. Man will diese Produkte einfach verwenden. Aber warum rufen sie ein solches Gefühl hervor? Mit diesen Fragen im Kopf machten wir uns also an die Arbeit.

Machen wir einen Sprung in die Zukunft. Es ist Mai 2017 und der Digitakt wird in ca. einer Woche zum ersten Mal ausgeliefert. Am Hauptsitz von Elektron wimmelt es vor Aktivität. Es werden Patternbeispiele eingespielt, das Digitakt OS optimiert, Elektron Website-Inhalte erstellt. Den Digitakt in seiner fast vollendeten Form zu sehen ist ein unvergesslicher Anblick. Schalten Sie ihn jetzt an. Hoffentlich erleben Sie dasselbe wie wir.

Der Sound.

Der Sound des Digitakt ist gigantisch. Das Audiomaterial, das von der Sampleengine verarbeitet wird, wirkt groß, voll und beinahe dreidimensional. Sampeln Sie alles, was Sie nur können. Ihre Studioausrüstung, beliebige Clips von YouTube, Ihren Alltag. Verarbeiten und sequenzieren Sie. Der Digitakt ist ein Tool mit dem Sie den Sound erkunden können.

Der Workflow.

Durch den rationalisierten Ansatz können Sie sich ganz auf die Zusammenstellung eines Beats konzentrieren. Nichts lenkt Sie ab. Diese Klarheit ist eine der Haupteigenschaften des Digitakt und gibt ihm einen einzigartigen Charakter. In das Universum des Digitakt hineingezogen zu werden ist ein wunderschönes Erlebnis.

Die Gesamtheit.

Das einfache Sampling, die Sequenzierung von sowohl Audio als auch MIDI, die flexible Sampleengine und die Overbridge-Unterstützung bilden ein sehr vielseitiges Produkt. Die verfügbaren Funktionen ermöglichen es, dem Klang Tiefe zu verleihen und ihn anzupassen. Sie verleihen dem Digitakt aber auch eine gewisse Freigeistigkeit. Etwas fühlt sich irgendwie lebendig an.

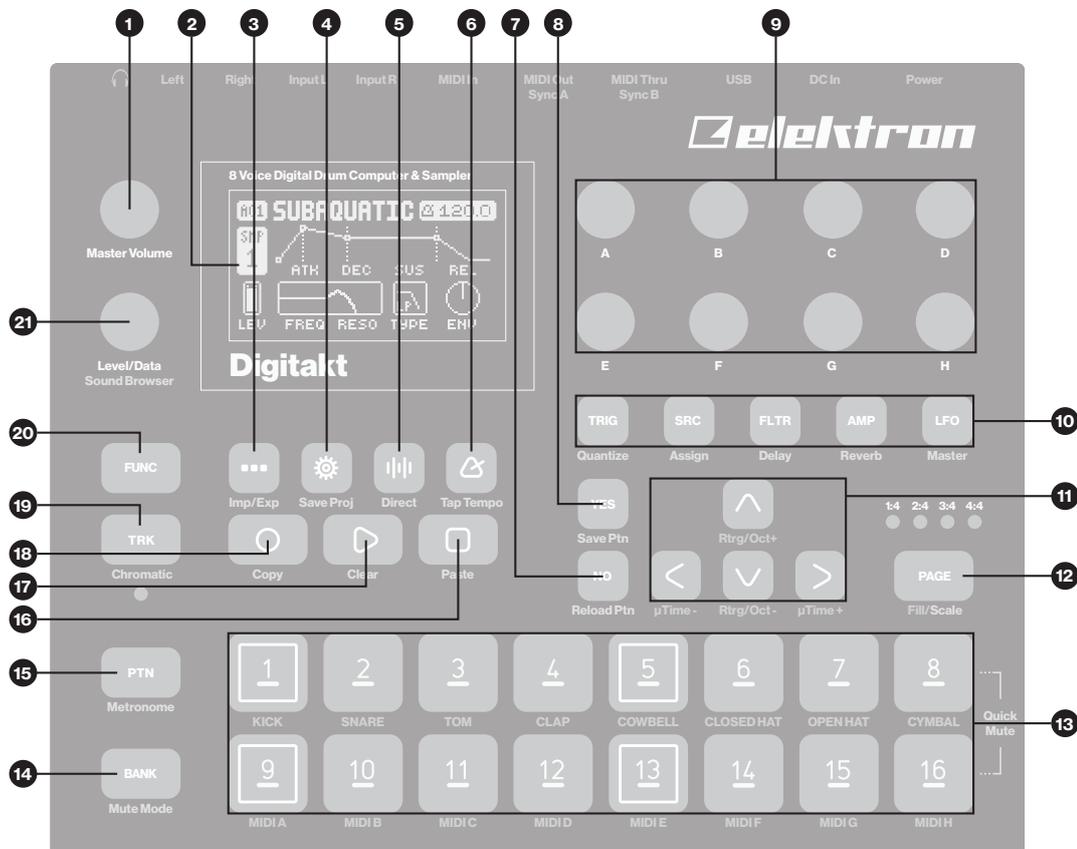
Der Digitakt ist hier. Und wir glauben, dass wir die Antworten auf die Fragen gefunden haben, die wir uns einst selbst gestellt haben.

Mit freundlichen Grüßen

Das Elektron-Team

3. LAYOUT DER FRONT- UND RÜCKSEITE UND ANSCHLÜSSE

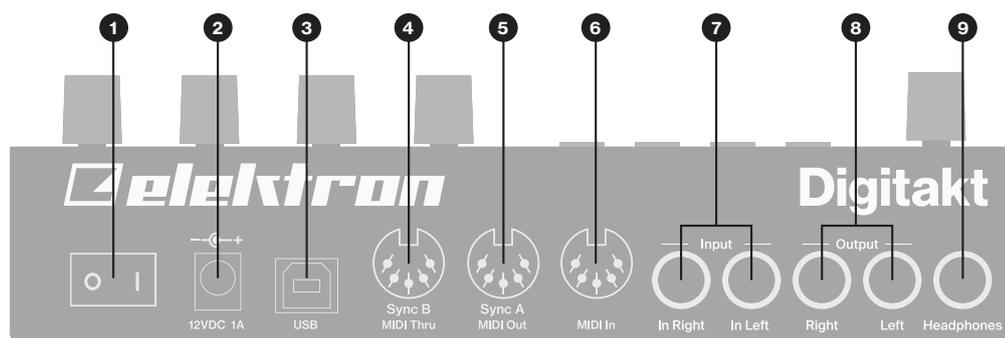
3.1 FRONTSEITE



1. **MASTER VOLUME** konfiguriert die Lautstärke der Hauptausgänge und des Kopfhörerausgangs.
2. Bildschirm.
3. **[PATTERN]** öffnet das Menü PATTERN. Hier können Sie Patterns verwalten. Die sekundäre Funktion öffnet das Menü Import/Export.
4. **[SETTINGS]** gibt Zugriff auf die Projektverwaltung, MIDI-Konfiguration und die Systemeinstellungen. Die sekundäre Funktion speichert das aktuelle Projekt.
5. **[SAMPLING]** öffnet das Menü SAMPLING, in dem Sie das Sampling durchführen. Die sekundäre Funktion startet das direkte Sampling.
6. **[TEMPO]** öffnet das Menü TEMPO, in dem Sie das allgemeine/Patterntempo sowie den Swing anpassen können. Die sekundäre Funktion ermöglicht es, das Tempo manuell vorzugeben.
7. Taster **[NO]**. Mit dem Taster können Sie ein aktives Menü verlassen, einen Schritt zurückgehen und ablehnen. Seine sekundäre Funktion ist es, das aktive Pattern vorübergehend neu zu laden.
8. Taster **[YES]**. Mit dem Taster können Sie auf Untermenüs zugreifen, auswählen und bestätigen. Seine sekundäre Funktion ist es, das aktive Pattern vorübergehend zu speichern.
9. Die Drehregler **DATA ENTRY A-H**. Mit ihnen werden die Parameterwerte eingestellt. Drücken und drehen Sie die Drehregler, um die Werte in größeren Schritten zu ändern.
10. Die Taster **[PARAMETER]** greifen auf die Seiten PARAMETER der aktiven Spuren zu. Die Farbe der Taster zeigt an, ob die Seite aktiv (rot/orange) oder inaktiv (aus) ist.
 - **[TRIG PARAMETERS]** öffnet Parameter wie **NOTE**, **VELOCITY** und andere Trigger-Parameter. Die sekundäre Funktion öffnet das Menü QUANTIZE.
 - **[SRC]** bringt Sie zur Seite SOURCE, auf der Sie Samples auf Audiospuren abspielen können. Für MIDI-Spuren hat diese Seite Parameter wie **CHANNEL**, **PROGRAM** und **AFTERTOUCH**. Die sekundäre Funktion öffnet SAMPLE SELECT.

- **[FLTR]** öffnet die Seite FILTER. Hier finden Sie die Parameter für das Multimode-Filter für die Audiospuren. Für MIDI-Spuren finden Sie hier die Einstellungen des CC-Werts. Die sekundäre Funktion öffnet die DELAY-Seite.
 - Mit **[AMP]** gelangen Sie zur AMP-Seite, auf der Sie Parameter für die Amplituden-Hüllkurve und Effektwege finden. Für MIDI-Spuren finden Sie hier die Einstellungen der CC-Auswahl. Die sekundäre Funktion greift auf die Seite REVERB zu.
 - **[LFO]** greift auf die LFO-Parameter für die aktive Spur zu. Die sekundäre Funktion greift auf die Seite MASTER zu.
11. Die Pfeiltaster. Diese Taster werden zur Navigation und zur Einstellung bestimmter Parameterwerte verwendet. In Menüs werden sie **[UP]**, **[DOWN]**, **[LEFT]** und **[RIGHT]** genannt.
 12. **[PAGE]** wählt die aktive Patternseite aus, wenn das Pattern aus mehr als 16 Steps besteht. Die LEDs <PATTERN PAGE> zeigen an, aus wie vielen Seiten das aktive Pattern besteht und welche Seite zurzeit aktiv ist. Die LED blinkt auf der Patternseite, die gerade abgespielt wird. Die sekundäre Funktion öffnet das Menü SCALE. Dieser Taster aktiviert auch den Fill Mode (wenn der GRID RECORDING Mode nicht aktiv ist).
 13. Die Taster **[TRIG]** werden in Kombination mit den Drehreglern **DATA ENTRY** dazu verwendet, Sequencer-Trigger und Parameter-Locks einzugeben oder zu entfernen. Sie werden in Kombination mit den Tastern **[TRK]**, **[PTN]** und **[BANK]** auch dazu verwendet, eine Spur, eine Bank oder ein Pattern auszuwählen. Die Taster **[TRIG]** werden im CHROMATIC Mode auch als Tastatur verwendet. Die sekundäre Funktion ist Quick Mute, um Spuren schnell zu muten.
Wenn die Lampen der Taster **[TRIG]** konstant rot leuchten, weist dies auf Sequencer-Trigger hin, während rot blinkende Taster auf Parameter-Locks hinweisen. Dies gilt für den GRID RECORDING Mode. Wenn ein Pattern abgespielt wird oder LIVE RECORDING aktiviert ist, „läuft“ ein Licht im eingestellten Tempo zeitgleich mit den 16 Steps des Sequencer über alle (bis zu vier) Seiten.
 14. **[BANK]** wählt in Kombination mit den Tastern **[TRIG 9–16]** eine der Bänke A–H aus. Die sekundäre Funktion öffnet den MUTE Mode.
 15. **[PTN]** wählt in Kombination mit den Tastern **[TRIG 1–16]** eines der Pattern 1–16 aus. Die sekundäre Funktion öffnet das Menü METRONOME.
 16. **[STOP]** stoppt das Abspielen. Die sekundäre Funktion ist Einfügen.
 17. **[PLAY]** startet das Abspielen des Sequencer. Die sekundäre Funktion ist Löschen.
 18. Taster **[RECORD]**. Dieser Taster aktiviert/deaktiviert den GRID RECORDING Mode. Um den LIVE RECORDING Mode zu aktivieren, halten Sie **[RECORD]** gedrückt und drücken Sie dann **[PLAY]**. Aktivieren/deaktivieren Sie QUANTIZATION des LIVE RECORDING, indem Sie **[RECORD]** gedrückt halten und dann zweimal auf **[PLAY]** drücken. Die sekundäre Funktion ist Kopieren.
 19. Taster **[TRK]**. Drücken Sie **[TRK]** + und einen der Taster **[TRIG]**, um eine Spur zur Bearbeitung auszuwählen. Die sekundäre Funktion öffnet den CHROMATIC Mode.
 20. Taster **[FUNC]**. Drücken und halten Sie diesen Taster gedrückt und drücken Sie einen weiteren Taster, um auf die sekundäre Funktion dieses Tasters zuzugreifen. Die sekundären Funktionen sind in Orange auf die Frontseite des Digitakt geschrieben.
 21. **LEVEL/DATA** stellt die Gesamtlautstärke der aktiven Spur ein. Er wird auch dazu verwendet, Parameter einzustellen und durch Listen zu blättern. Die sekundäre Funktion öffnet den SOUNDBROWSER.

3.2 ANSCHLÜSSE AN DER RÜCKSEITE



1. AN/AUS-SCHALTER Schalter, um das Gerät an- und auszuschalten.
2. DC In Eingang für Netzteil. Verwenden Sie das im Lieferumfang enthaltene Netzteil PSPU-3b, verbunden mit einer Steckdose.
3. USB Zur Verbindung des Geräts mit einem Computer. Für MIDI-Steuerung oder die Verwendung von Overbridge. Verbinden Sie das Gerät mit einem Computer mit dem mitgelieferten A nach B USB 2.0 Anschlusskabel.
4. MIDI THRU/SYNC B Leitet Daten von MIDI IN weiter. Kann auch dafür konfiguriert werden, DIN Sync an Instrumente älterer Baujahre zu senden. Verwenden Sie ein standardmäßiges MIDI-Kabel, um ein anderes MIDI-Gerät in die Kette aufzunehmen.
5. MIDI OUT/SYNC A MIDI-Datenausgang. Kann auch dafür konfiguriert werden, DIN Sync an Instrumente älterer Baujahre zu senden. Verwenden Sie ein standardmäßiges MIDI-Kabel zur Verbindung eines externen MIDI-Geräts mit MIDI In.
6. MIDI IN MIDI-Dateneingang. Verwenden Sie ein standardmäßiges MIDI-Kabel zur Verbindung eines externen MIDI-Geräts mit MIDI Out.
7. INPUT L/R Audio-Eingänge. Verwenden Sie einen 6,3-mm-Monoklinkenstecker (asymmetrische Verbindung).
8. OUTPUT L/R Stereoausgänge. Verwenden Sie entweder einen 6,3-mm-Monoklinkenstecker (asymmetrische Verbindung) oder einen 6,3 mm Stereo (TRS) Klinkenstecker (symmetrische Verbindung).
9. HEADPHONES Stereo-Kopfhörerausgang. Verwenden Sie einen 6,3 mm Stereo (TRS) Klinkenstecker.

3.3 DEN DIGITAKT EINRICHTEN UND STARTEN

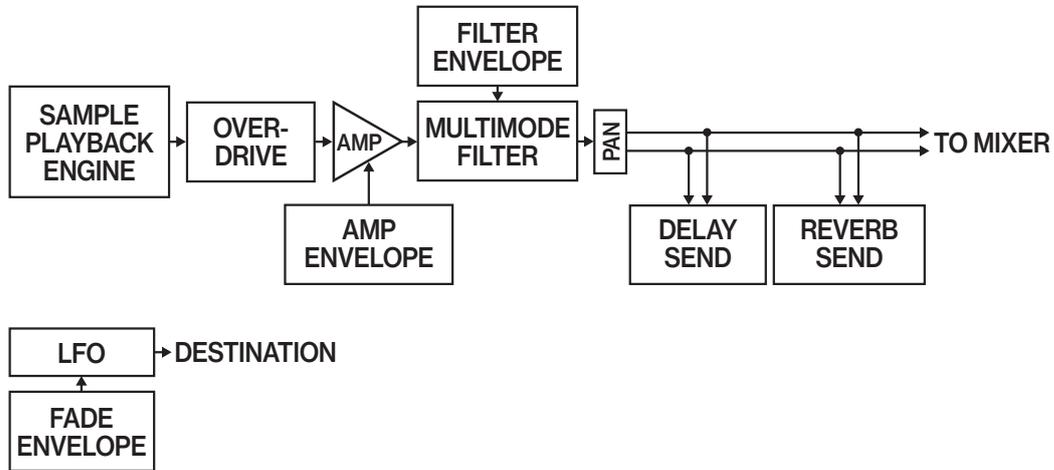
Stellen Sie sicher, dass Sie den Digitakt auf ein stabiles Objekt stellen, zum Beispiel einen stabilen Tisch. Sorgen Sie für ausreichend Platz für die Kabel. Stellen Sie sicher, dass Sie alle Geräte ausgeschaltet haben, bevor Sie den Digitakt mit diesen verbinden.

1. Verbinden Sie das im Lieferumfang enthaltene DC-Netzteil mit einer Steckdose und stecken Sie den kleinen Stecker in die Buchse 12 V DC In des Digitakt.
2. Verbinden Sie OUTPUT L/R am Digitakt mit Ihrem Mischpult oder Gitarrenverstärker.
3. Um den Digitakt vom Computer aus zu steuern, verbinden Sie den Computer über ein USB-Kabel mit dem USB-Anschluss des Digitakt.
4. Wenn Sie MIDI verwenden möchten, um den Digitakt zu steuern, verbinden Sie die Buchse MIDI OUT des Geräts, von dem Sie Daten senden möchten, mit der Buchse MIDI IN des Digitakt. Sie können die Buchse MIDI THRU verwenden, um MIDI-Geräte miteinander zu verketteten, da diese Buchse die Daten vervielfältigt, die an der Buchse MIDI IN empfangen werden. Wenn Sie Digitakt verwenden möchten, um andere Geräte zu steuern, die MIDI verwenden, verbinden Sie die Buchse MIDI OUT des Digitakt mit der Buchse MIDI IN des Geräts, das Sie steuern möchten.
5. Wenn Sie ein Sample von Audio externer Quellen erstellen möchten, verbinden Sie die Audio-Quelle mit INPUT L/R oder über USB.
6. Schalten Sie alle Geräte an. Schalten Sie den Digitakt an, indem Sie auf den An/Aus-Schalter an der Rückseite des Geräts drücken.

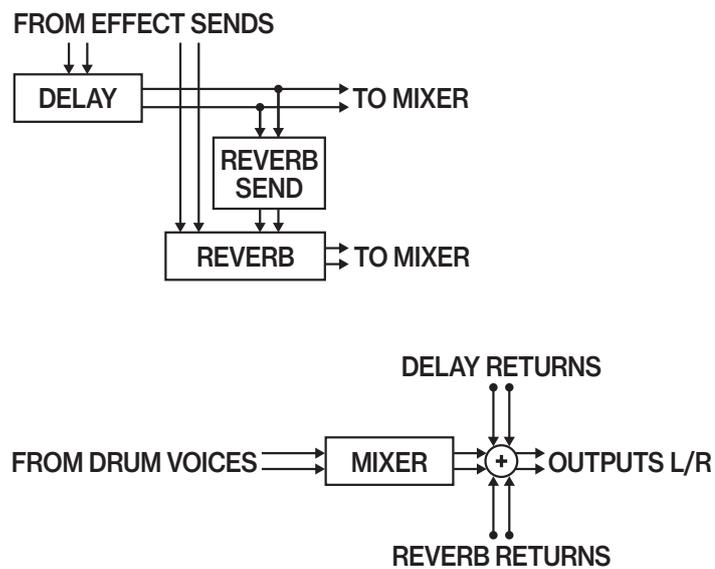
4. DIGITAKT SOUNDARCHITEKTUR

Die untenstehenden Abbildungen zeigen die Soundarchitektur des Digitakt mit seinen acht Audiospuren und zwei Effektwegen (Delay und Reverb).

4.1 AUDIOSPUREN

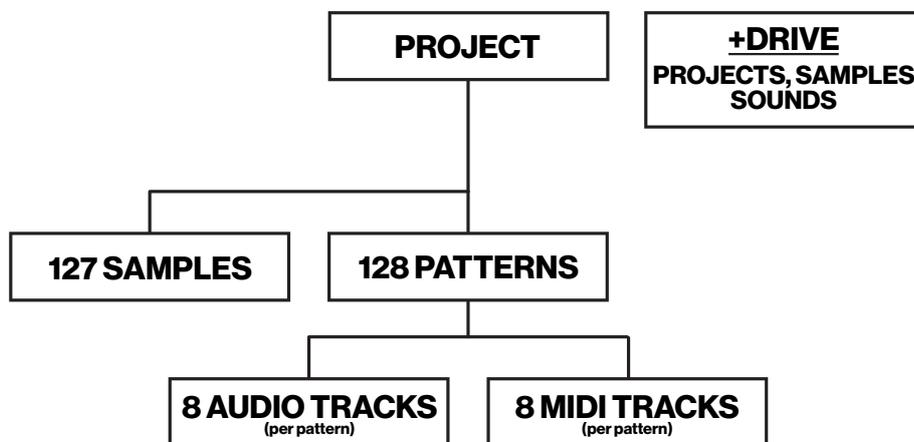


4.2 EFFEKTE



5. ÜBERBLICK ÜBER DIE DIGITAKT DATENSTRUKTUR

Die untenstehende Abbildung gibt einen Überblick über die Datenstruktur des Digitakt.



5.1 +DRIVE

Der +Drive ist ein nicht flüchtiger Speicher. In ihm können bis zu 128 Projekte sowie alle Sounds intern gespeichert werden. Der +Drive enthält auch die Samplebank. Alle Projekte haben Zugriff auf diese Samples.

5.2 DATENSTRUKTUR

5.2.1 PROJEKT

Ein Projekt umfasst 128 Patterns. Die allgemeinen Einstellungen und Zustände werden ebenfalls in dem Projekt gespeichert. Wenn ein Projekt geladen wird, wird es der aktive Arbeitszustand des Digitakt. Von hier können Sie die Patterns und Sounds des Projekts bearbeiten. Jedes Mal, wenn der Digitakt eingeschaltet wird, fährt er in den aktiven Arbeitszustand hoch, das aktive Projekt. Projekte werden im Menü SETTINGS gespeichert, geladen und verwaltet. Weitere Informationen finden Sie unter „9. PATTERNS, KITS, SOUNDS UND SAMPLES“ auf Seite 23.

5.2.2 PATTERN

Die Patterns sind die zentrale Datenstruktur des Digitakt. Für jede der acht Bänke sind 16 Patterns verfügbar. Das bedeutet, dass 128 Patterns für jedes Projekt zur Verfügung stehen. Ein Pattern umfasst bis zu acht Sounds (einen für jede Audiospur), Sequencer-Daten wie Trigger und Parameter-Locks. Es enthält auch die Einstellungen auf der TRIG-Seite und die Einstellungen für BPM, Länge, Swing und Taktart. Das Pattern enthält auch die Parametereinstellungen für die acht MIDI-Spuren. Weitere Informationen finden Sie unter „10. DER SEQUENCER“ auf Seite 28.

5.2.3 SOUNDS

Ein Sound ist ein Sample plus alle Audiospureinstellungen auf den Seiten SRC, FLTR, AMP und LFO PARAMETER. Sounds werden in der +Drive Soundbibliothek gespeichert. Es können bis zu 2048 Sounds in der +Drive Soundbibliothek gespeichert werden. Mit dem SOUNDMANAGER können Sie Sounds verwalten. Weitere Informationen finden Sie unter „9.3 SOUNDMANAGER“ auf Seite 24, „9. PATTERNS, KITS, SOUNDS UND SAMPLES“ auf Seite 23 und „11. AUDIOSPUR-PARAMETER“ auf Seite 39.



Wenn ein Sound in ein Pattern importiert wird, wird er zu einer unabhängigen Kopie dieses Sounds auf dem +Drive und ist nicht mit dem Originalsound auf dem +Drive verbunden. Er wird stattdessen vollständig ein Teil des Pattern.

5.2.4 SAMPLES

Sie können Samples im Umfang von bis zu 64 MB (ca. 11 Minuten) in ein Projekt laden und dabei maximal 127 Sampleslots verwenden. Samples werden in der +Drive Samplebank gespeichert. Zusätzliche Samples können mit der Software Elektron Transfer von einem Computer zum Digitakt übertragen werden. Sie haben auch die Möglichkeit, ein Sample direkt in den Digitakt aufzunehmen. Weitere Informationen finden Sie unter „14. SAMPLING“ auf Seite 52.

5.3 ÜBER DIE SPUREN

5.3.1 DIE AUDIOSPUREN

Der Digitakt hat acht Audiospuren. Jede Audiospur enthält ein Sample und die Parametereinstellungen auf den Seiten TRIG, SRC, FLTR, AMP und LFO PARAMETER.

Um eine Audiospur zur Bearbeitung auszuwählen, drücken und halten Sie den Taster **[TRK]** gedrückt und drücken Sie dann einen der Taster **[TRIG 1-8]**.

5.3.2 DIE MIDI-SPUREN

Der Digitakt hat acht eigene MIDI-Spuren. Sie werden für die Steuerung von externer Ausrüstung mit MIDI verwendet. Jede MIDI-Spur kann einen Akkord von bis zu vier Noten triggern. Dieser Akkord hat anpassbare Parameter wie Velocity und Länge, Control, Pitch-Bend und Aftertouch sowie acht frei zuweisbaren MIDI-Controllchange (MIDI CCs). Weitere Informationen finden Sie unter „12. MIDI-SPUR-PARAMETER“ auf Seite 46. Einer MIDI-Spur kann ein beliebiger MIDI-Kanal zugewiesen werden und mehrere Spuren können denselben Kanal teilen. Wenn mehrere Spuren demselben MIDI-Kanal zugewiesen sind, hat die Spur mit der niedrigsten Nummer bei Parameterkonflikten Priorität.

Die MIDI-Spuren funktionieren beinahe genauso wie die Audiospuren. Es sind Parameter-Locks, LFO-Modulation und die Befehle Kopieren und Einfügen verfügbar. Jede MIDI-Spur hat auch Mikro-Timing, eine individuelle Spurlänge und Taktarteinstellungen. Der Hauptunterschied ist, dass die MIDI-Spuren keinen Sound erzeugen und die Sequencer-Daten stattdessen über die Buchse MIDI Out oder den USB-Port übertragen werden.

Um eine MIDI-Spur zur Bearbeitung auszuwählen, drücken und halten Sie den Taster **[TRK]** gedrückt und drücken Sie dann einen der Taster **[TRIG 9-16]**.

5.3.3 DIE SPUREN BEARBEITEN

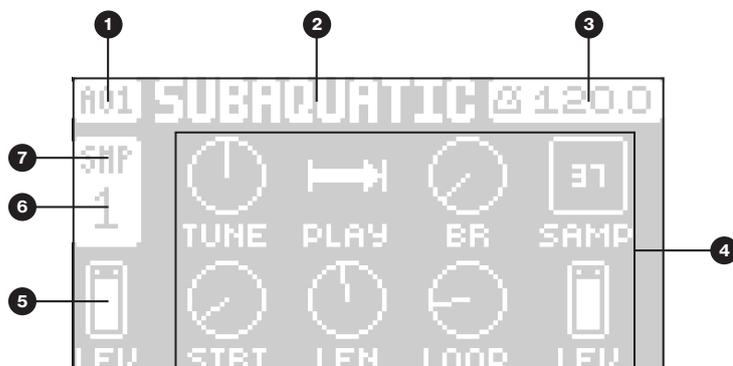
Die fünf Taster **[PARAMETER]** öffnen Parameterseiten, die zur Bearbeitung der Spuren verwendet werden.

- Die TRIG-Seite bietet verschiedene Parameter wie **NOTE**, **VELOCITY** und andere Trigger-Parameter.
- Auf der SRC-Seite finden Sie die Parameter rund um die Auswahl und Bearbeitung von Samples auf Audiospuren. Für MIDI-Spuren bietet diese Seite Parameter wie **CHANNEL**, **PROGRAM** und **AFTERTOUCH**.
- Auf der FLTR-Seite finden Sie Parameter für das Multimode-Filter und seine Filter-Hüllkurve für die Audiospuren. Für MIDI-Spuren finden Sie hier die Einstellungen des CC-Werts.
- Auf der AMP-Seite für Audiospuren finden Sie Parameter für die Amplituden-Hüllkurve und Effektwege. Für MIDI-Spuren finden Sie hier die Einstellungen der CC-Auswahl.
- Auf der LFO-Seite schließlich finden Sie LFO-Parameter für die aktive Spur.

Verwenden Sie die Drehregler DATA ENTRY A-H, um die entsprechenden Parameter zu bearbeiten. Drücken und drehen Sie einen Drehregler, um seine Parameter in größeren Schritten zu ändern. Drücken und halten Sie einen Taster **[PARAMETER]** gedrückt, um die Werte für alle Parameter auf dieser Seite zu sehen. Weitere Informationen finden Sie unter „11. AUDIOSPUR-PARAMETER“ auf Seite 39 und „12. MIDI-SPUR-PARAMETER“ auf Seite 46.

6. DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Der Bildschirm zeigt alle erforderlichen Informationen für eine Interaktion mit und Bearbeitung am Digitakt in Echtzeit. Die acht gezeigten Parameter des Drehreglers **DATA ENTRY** sind abhängig von der vorliegenden Situation. Im Folgenden sehen Sie die Hauptansicht der SRC-Seite.



1. Die aktuelle Bank und das aktuelle Pattern.
2. Der Name des aktuellen Pattern.
3. Das aktuelle Tempo.
4. Acht Spurparameter. Sie zeigen, was die Drehregler **DATA ENTRY** regeln, sowie ihre aktuellen Parameterwerte.
5. Die Einstellung der Hauptlautstärke der aktiven Spur. Verwenden Sie den Drehregler **LEVEL/DATA**, um die Lautstärke zu ändern.
6. Die aktuell aktive Spur.
7. Spurtyp. Audiospur (SMP) oder MIDI-Spur (MID).

6.1 BILDSCHIRMNAVIGATION

Verwenden Sie die Pfeiltaster **[UP]**, **[DOWN]**, **[LEFT]** oder **[RIGHT]**, um zu Menüs oder Untermenüs zu navigieren.

Mit dem Drehregler **LEVEL/DATA** können Sie schnell durch Menüs und Listen blättern.

Mit **[YES]** können Sie bestätigen, auswählen, Untermenüs öffnen und Felder anwählen/abwählen.

[NO] wird verwendet, um abzulehnen, abzuwählen oder einen oder mehr Schritte zurückzugehen.



Wenn Sie sich in einem Menü oder Untermenü befinden, können Sie mit dem Taster **[NO]** in einzelnen Schritten bis zum Hauptbildschirm zurückkehren.

6.2 PARAMETEREDITING

Mit den Drehreglern **DATA ENTRY** können Sie die Werte der Spurparameter ändern. Die Positionen der Parameter auf dem Bildschirm entsprechen der physischen Lage der Drehregler an der Frontseite. Für einige der Parameter wird auf dem Bildschirm angegeben, welcher Drehregler **DATA ENTRY** diesen Parameter regelt. Beispielsweise „(E)“.

- Wenn Sie den Drehregler **DATA ENTRY** gleichzeitig drücken und drehen, werden die Parameter in größten Schritten angepasst. Dadurch können Sie schneller durch alle Parameter blättern.
- Drücken Sie den Drehregler **DATA ENTRY** + **[NO]**, um den Parameter auf den Standardwert zurückzusetzen.
- Drücken Sie den Taster **[PARAMETER]** + **[PLAY]**, um alle Parameter auf der ausgewählten Parameterseite auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.
- Drücken und halten Sie einen Taster **[PARAMETER]** gedrückt, um die Werte für alle Parameter auf dieser Seite zu sehen.

6.2.1 PARAMETERWERTSPRUNG

Wenn Sie bei der Bearbeitung bestimmter Parameter auf **[FUNC]** drücken, springen die Parameterwerte auf die entsprechenden Positionen. Beispielsweise springt die Zeit für den Delay zwischen 16, 32, 64 und 128 und das Sample-Tuning springt in ganzen Oktaven.

6.2.2 ALLE KONTROLLIEREN

Wenn Sie [TRK] drücken und gedrückt halten und eine Parametereinstellung ändern, hat diese Änderung Einfluss auf diesen Parameter in allen Audiospuren im Pattern.

6.2.3 KOMBINATIONEN MIT DEM TASTER [FUNC]

Üblicherweise wird der Taster [FUNC] in Kombination mit anderen Tastern verwendet, indem [FUNC] gedrückt und gedrückt gehalten wird und dann der zweite Taster in der Kombination kurz gedrückt wird. Bei manchen Tasterkombinationen ist es auch möglich, [FUNC] + einen zweiten Taster zu drücken und eine Sekunde gedrückt zu halten, um auf ein Untermenü zuzugreifen.

6.3 SCHNELLES BLÄTTERN

Mit dem Drehregler *LEVEL/DATA* können Sie schnell durch Menüs blättern. Dies ist in vielen Menüs möglich. Drücken Sie [FUNC] + die Taster [UP] oder [DOWN], um den Cursor eine Menüseite weiterzubewegen.

6.4 KOPIEREN, LÖSCHEN UND EINFÜGEN

Die Befehle Kopieren, Löschen und Einfügen sind in vielen Kontexten verfügbar. Drücken Sie [FUNC] + [RECORD], um zu kopieren. Drücken Sie [FUNC] + [STOP], um einzufügen. Drücken Sie [FUNC] + [PLAY], um zu löschen. Das Einfügen und Löschen kann durch ein erneutes Drücken der Tasterkombination rückgängig gemacht werden. Bitte beachten Sie die entsprechenden Abschnitte im Handbuch für weitere Informationen dazu, wann diese Befehle zur Verfügung stehen.

6.5 DER BENENNUNGSBILDSCHIRM

Die Benennungsmethode ist identisch in den unterschiedlichen Benennungssituationen, die sich ergeben, wenn Sie Samples, Sounds, Projekte etc. speichern.



Mit den Pfeiltastern [LEFT] und [RIGHT] können Sie zwischen den Zeichen hin- und hernavigieren. Um die Zeichen auszuwählen, drehen Sie den Drehregler *LEVEL/DATA* oder drücken Sie die Pfeiltaster [UP] oder [DOWN]. Mit [FUNC] + [NO] löschen Sie Buchstaben. Drücken und halten Sie [FUNC] gedrückt, um auf das Pop-Up-Menü Benennung zuzugreifen.

6.5.1 POP-UP-MENÜ BENENNUNG

Eine praktische Methode zur Benennung ist das Pop-Up-Menü mit allen verfügbaren Buchstaben, Symbolen und Zahlen. Drücken und halten Sie auf dem Bildschirm NAMING den Taster [FUNC] gedrückt, um auf den Pop-Up-Benennungsbildschirm zuzugreifen.



Halten Sie [FUNC] gedrückt und verwenden Sie die Pfeiltaster, um das Zeichen zu markieren, das Sie einfügen möchten. Lassen Sie dann [FUNC] los, um das Zeichen hinzuzufügen.



Die Befehle Kopieren, Einfügen und Löschen sind auf dem Bildschirm NAMING verfügbar.

6.6 OVERBRIDGE

Das Softwarepaket Overbridge ermöglicht eine enge Einbindung des Digitakt in eine DAW.

Wenn Sie Overbridge verwenden, erscheint die Benutzeroberfläche des Digitakt in Ihrer DAW als klar strukturiertes Plug-In Fenster. Greifen Sie auf Parameter zu und bearbeiten oder automatisieren Sie diese, um den Sound am Bildschirm zu bearbeiten. Mit der praktischen Total Recall Funktion können Sie bei Ihrer Rückkehr zu Ihrem DAW-Projekt Ihre voreingestellten Parameter immer im selben Zustand vorfinden.

Um Overbridge zu verwenden, benötigen Sie einen Digitakt, ein USB-Kabel, einen Computer mit Overbridge und eine DAW.

Hinweis Sie müssen Digitakt OS 1.10 oder neuer und Overbridge 1.20 oder neuer haben, um Overbridge zusammen mit Digitakt verwenden zu können.

Weitere Informationen über Overbridge für Digitakt finden Sie auf der Elektron Website.

Bitte lesen Sie das Overbridge Benutzerhandbuch (verfügbar auf der Elektron Website unter Support), um mehr über den Einsatz, die Verwendung und die Fähigkeiten von Overbridge zu erfahren.

7. KURZANLEITUNG

Diese Kurzanleitung macht Sie mit einigen der grundlegenden Funktionen vertraut, sodass Sie den Digitakt sofort verwenden können. Schließen Sie ihn zunächst an, wie das in Abschnitt „3.3 DEN DIGITAKT EINRICHTEN UND STARTEN“ auf Seite 12 beschrieben wird.

7.1 ABSPIELEN DER WERKSPRESETS

Der Digitakt bietet Ihnen einige voreingestellte Patterns, Sounds und Samples. Folgen Sie den untenstehenden Anweisungen, um mit der Erkundung Ihres neuen Instruments zu beginnen.

1. Drücken Sie **[BANK]** und drücken Sie dann den Taster **[TRIG 9]**, um Bank A auszuwählen. Der Bildschirm zeigt „BANK A: SELECT PTN“ an.
2. Drücken Sie den Taster **[TRIG 1]**, um das erste Pattern von Bank A auszuwählen.
3. Drücken Sie **[PLAY]**, um Pattern A01 anzuhören.
4. Drücken Sie **[PTN]** und drücken Sie dann den Taster **[TRIG 2]**, um Pattern A02 auszuwählen. Es startet direkt im Anschluss an Pattern A01. Drücken Sie **[PTN]**, um Pattern A03 auszuwählen, und drücken Sie dann den Taster **[TRIG 3]** usw.
5. Drücken Sie **[STOP]**, um das Abspielen anzuhalten.

7.1.1 DEN CHROMATIC MODE VERWENDEN

Mit den Tastern **[TRIG]** können Sie ein beliebiges Sample einer Audiospur chromatisch abspielen.

1. Um die Audiospur auszuwählen, die Sie chromatisch abspielen möchten, drücken Sie den Taster **[TRK]** + einen der Taster **[TRIG 1–8]**.
2. Drücken Sie **[FUNC]** + **[TRK]**, um den CHROMATIC Mode zu öffnen. Die Taster **[TRIG]** leuchten in einem Muster auf, das einer Oktave auf einer Klaviertastatur ähnelt. Nur die Taster, die aufleuchten, sind abspielbar.
3. Spielen Sie die Taster **[TRIG]** ab. Die Tonhöhe des Sounds der aktiven Spur unterscheidet sich bei den einzelnen abspielbaren Tastern. Drücken Sie die Pfeiltaster **[UP]** oder **[DOWN]**, um die virtuelle Tastatur um eine Oktave nach oben oder unten zu transponieren.

Weitere Informationen finden Sie unter „8.5.1 CHROMATIC MODE“ auf Seite 21.



Der **CHROMATIC** Mode ist eine effiziente Möglichkeit, Ihren Beats musikalische Vielfalt zu verleihen. Die Klangfarbe, Tonart und der Einfluss, den es hat, einen Sound chromatisch abzuspielen, sind vom Charakter des Originalsound abhängig.

7.1.2 DEN MUTE MODE VERWENDEN

In diesem Mode können Sie Sequencer-Spuren stummschalten. Anders als im CHROMATIC Mode macht es keinen Unterschied, welche Spur aktiv ist, wenn dieser Modus aktiviert wird. Sie können auf alle Spuren gleichzeitig zugreifen.

1. Stellen Sie sicher, dass ein Pattern abgespielt wird.
2. Drücken Sie den Taster **[FUNC]** + **[BANK]**, um den MUTE Mode zu öffnen.
3. Drücken Sie einen der Taster **[TRIG]**, um die entsprechende Spur stummzuschalten. Drücken Sie ihn erneut, um sie laut zu schalten. Die Beleuchtung der Taster **[TRIG]** weist darauf hin, dass eine Spur stummgeschaltet ist. Unbeleuchtete Taster sind stummgeschaltete Spuren. Beleuchtete Taster sind aktive Spuren.

Weitere Informationen finden Sie unter „8.5.2 MUTE MODE“ auf Seite 22.

7.1.3 TEMPO

Um die eingestellten BPM zu ändern, öffnen Sie das Menü TEMPO. Drücken Sie dazu den Taster **[TEMPO]**. Verwenden Sie den Drehregler **LEVEL/DATA**, um das Tempo zu ändern. Wenn Sie den Drehregler gleichzeitig drücken und drehen, wird das Tempo um acht BPM zugleich geändert. Die Pfeiltaster **[UP]** oder **[DOWN]** ändern das Tempo in Teilschritten. Beachten Sie, dass Sie zwischen einem globalen Tempo oder einem eigenen Tempo für jedes Pattern wählen können. Drücken Sie **[FUNC]** + **[YES]**, um zwischen dem GLOBAL Tempo Mode und dem PATTERN Tempo Mode hin- und herzuschalten. Auf dem Hauptbildschirm der Benutzeroberfläche können Sie auch die Pfeiltaster **[LEFT]** oder **[RIGHT]** drücken und gedrückt halten, um das Tempo vorübergehend um 10 % nach oben oder unten zu verändern. Lassen Sie den Taster los, um zum Originaltempo zurückzukehren.

Um ein Tempo manuell einzugeben, halten Sie den Taster **[FUNCTION]** gedrückt und drücken Sie den Taster **[TEMPO]** in einem gleichmäßigen Rhythmus. Nach viermaligem Drücken wird das durchschnittliche Tempo berechnet. Wenn Sie weiter drücken, wird das durchschnittliche Tempo immer wieder aktualisiert.



Die vorübergehende Tempoänderung ist dann sehr praktisch, wenn Sie den Digitakt manuell mit einem Turntable oder einer externen Soundquelle synchronisieren. Beachten Sie, dass Sie sich nicht im Menü **TEMPO** befinden müssen, um das Tempo zu verändern.

7.1.4 PARAMETER BEARBEITEN

Jede Spur hat fünf Seiten **PARAMETER**. Drücken Sie die Taster **[PARAMETER]** **TRIG**, **SRC**, **FLTR**, **AMP** und **LFO**, um auf die verschiedenen Seiten **PARAMETER** zuzugreifen. Diese Parameter beeinflussen den Sound und das Signal auf unterschiedliche Weise.

1. Stellen Sie sicher, dass ein Pattern abgespielt wird.
2. Drücken Sie die Taster **[TRK]** + **[TRIG 1-8]**, um eine der acht Audiospuren auszuwählen.
3. Um beispielsweise den Cutoff des Filters zu ändern, drücken Sie den Taster **[FLTR]**, um die Seite **FILTER** zu öffnen. Der Parameter **FREQ** ändert den Cutoff des Filters. Drehen Sie den Drehregler **DATA ENTRY E**, um den Parameterwert zu ändern, und achten Sie darauf, welche Auswirkungen dies auf den Sound hat.

Probieren Sie die restlichen Parameter der Seite **PARAMETER**, um die verschiedenen Möglichkeiten zur Soundbearbeitung zu entdecken.

7.2 SAMPLING VON DEN EXTERNEN EINGÄNGEN

Mit dem Digitakt ist auch ein Sampling von Audio möglich. Er bietet ein Sampling von Audio von externen Quellen über die externen Eingänge und ein internes Sampling von Audio vom Digitakt selbst.

1. Verbinden Sie Ihre Audioquelle mit den Eingängen **INPUT L/R** des Digitakt.
2. Drücken Sie **[SAMPLING]**, um auf das Menü **SAMPLING** zuzugreifen, und verwenden Sie dann den Drehregler **DATA ENTRY G**, um **SOURCE** auf **EXT L+R** zu konfigurieren.
3. Behalten Sie die Anzeige des Eingangsspegels im Auge und spielen Sie die Audioquelle ab. Stellen Sie sicher, dass die Lautstärke der Soundquelle maximal ist, aber ohne Clipping oder Verzerrung. Konfigurieren Sie **MON** auf **YES**, um das eingehende Audiosignal über den Digitakt mitzuhören.
4. Behalten Sie die Anzeige des Eingangsspegels im Auge und verwenden Sie den Drehregler **DATA ENTRY F**, um den **THRESHOLD** knapp über dem angegebenen Hintergrundgeräusch der Audioquelle einzustellen (wenn diese nicht abgespielt wird).
5. Drücken Sie **[YES]**, um den Sampler vorzubereiten, und spielen Sie dann die Soundquelle ab. Wenn das eingehende Audio den eingestellten Pegel des **THRESHOLD** übersteigt, beginnt das Sampling.
6. Drücken Sie **[YES]**, wenn Sie das Sampling beenden möchten.
7. Stellen Sie mit den Drehreglern **DATA ENTRY A** und **C** die Parameter **TRIM START** und **TRIM END** ein, um das Sample auf die gewünschte Länge zu schneiden. Mit den Drehreglern **DATA ENTRY B** und **D** können Sie den Zoomfaktor verkleinern und vergrößern, um leichter zu erkennen, wo Sie es schneiden möchten. Drücken Sie **[FUNC]** + **[YES]** für eine Vorschau des Samples.
8. Drücken Sie **[YES]**, um das Sample zu speichern.
9. Benennen Sie das Sample und drücken Sie **[YES]** erneut, um das Speichern zu bestätigen.
10. Drücken Sie **[TRACK 1-8]**, um die Spur auszuwählen, der Sie das Sample zuweisen möchten.

Weitere Informationen finden Sie unter „14. SAMPLING“ auf Seite 52.

8. DIGITAKT REGLER

8.1 TASTER TRIG

Die Taster **[TRIG]** kommen auf unterschiedliche Weise zum Einsatz, beispielsweise, um den Sound einer Audiospur (Spur 1-8) des aktiven Pattern zu triggern. (Wenn Sequencer-Aufnahme deaktiviert ist). Sie werden auch dazu verwendet, Trigger im GRID RECORDING Mode zu setzen. Wenn sie in Kombination mit den Tastern **[PTN]** und **[BANK]** gedrückt werden, wählen Sie Pattern und Bänke aus. Die Taster **[TRIG]** leuchten auf, um die Position der gesetzten Trigger anzuzeigen und die ausgewählte Bank und Spur anzuzeigen.

8.2 DREHENCODER

MASTER VOLUME ist ein absoluter Encoder, der ca. 320 Grad von ganz links bis ganz rechts umspannt. Die Drehregler **LEVEL** und **DATA ENTRY** (mit denen Sie verschiedene Parameterwerte einstellen) sind relative Encoder, die beliebig häufig gedreht werden können. Wenn Sie diese Encoder drücken und drehen, ändern Sie ihre entsprechenden Werte mit größerer Geschwindigkeit.

8.3 TASTERVERHALTEN

Als eine Gruppe haben die Taster zur Spurauswahl (Taster **[TRIG]**) die Funktion von Auswahlknöpfen, d. h. wenn eine neue Spur auf aktiv gesetzt wird, wird die vorherige gleichzeitig deaktiviert. Es kann nur eine Spur zugleich ausgewählt werden. Auch die Gruppe der fünf Taster **[PARAMETER]** haben die Funktion von Auswahlknöpfen.

Die Taster **[FUNC]**, **[TRK]**, **[PTN]** und **[BANK]** müssen immer in Kombination mit anderen Tastern verwendet werden.

8.4 MIDI-NOTEN

Einige Funktionen können getriggert werden, indem MIDI-Notenwerte von einem externen MIDI-Gerät (beispielsweise einem MIDI Keyboard oder einem Computer) gesendet werden, das mit dem Digitakt über ein MIDI-Standardkabel oder ein USB 2.0 A nach B Kabel verbunden ist.

Von den 128 Noten des MIDI-Standardbereichs entsprechen die Noten mit den Nummern 0-8 den Noten C0 bis G0, der Oktave ganz links (die in bestimmten Anwendungen auch C-2-G-2 genannt wird). Diese Noten triggern jeweils den Sound von Spur 1 bis Spur 8 (vorausgesetzt, sie sind auf ihre Standardkanäle 1-8 eingestellt). Diese Notenwerte werden auf jeder der acht Spuren abgebildet, ganz gleich, welche Spur aktiv ist.

Die MIDI-Notennummern 12-59 (diese entsprechen Noten C1-B4, der zweiten bis fünften Oktave im MIDI-Bereich) triggern den Sound der aktiven Spur chromatisch von der tiefsten bis zur höchsten Tonhöhe. (Wie wenn dieser durch die Taster **[TRIG]** im CHROMATIC Mode abgespielt würde, siehe untenstehender Abschnitt.)

Die MIDI-Programmänderungsmeldungen 0-127 wählen Pattern 1-128 (A01-H16) auf dem Digitakt aus. Zusätzlich können die Meldungen MIDI CC und NRPN gesendet werden, um verschiedene Aspekte des Digitakt zu steuern. Weitere Informationen finden Sie unter „ANHANG A: MIDI“ auf Seite 70.

8.5 MODI

Der Digitakt hat zwei besondere Betriebsmodi: CHROMATIC Mode und MUTE Mode.

8.5.1 CHROMATIC MODE

Drücken Sie **[FUNC]** + **[TRK]**, um in den CHROMATIC Mode zu wechseln. In diesem Modus können Sie den Sound der aktiven Audiospur chromatisch abspielen (oder MIDI-Noten senden, wenn Sie eine aktive MIDI-Spur haben). Die Taster **[TRIG]** leuchten in einem Muster auf, das einer Oktave auf einer Klaviertastatur ähnelt. Nur die Taster, die aufleuchten, sind abspielbar. Drücken Sie die Taster **[TRK]** + **[TRIG 1-16]**, um die Spur auszuwählen, die Sie chromatisch abspielen möchten.

Drücken Sie die Taster Trig, um die chromatische Tonhöhe des Sounds zu ändern. Der Bereich vom Taster **[TRIG 9]** bis zum Taster **[TRIG 16]** ist eine Oktave. Der gesamte Bereich umfasst vier Oktaven: Mitte, 1 nach oben und 2 nach unten. Drücken Sie die Pfeiltaster **[UP]** oder **[DOWN]**, um die virtuelle Tastatur um eine Oktave nach oben oder unten zu transponieren.

Chromatisch ausgelöste Noten können auf dem Sequencer im LIVE RECORDING Mode aufgezeichnet werden. Wie das geht erfahren Sie in Abschnitt „10.2.3 LIVE RECORDING MODE“ auf Seite 30.

Wie der MUTE Mode wird der aktive Status des CHROMATIC Mode (der Teil der chromatischen Tastatur, der zurzeit auf den Tastern **[TRIG]** sichtbar ist) nicht für jedes einzelne Pattern gespeichert, sondern der eingestellte Status bleibt erhalten, bis er geändert wird.

Drücken Sie **[FUNC]** + **[TRK]**, um den CHROMATIC Mode zu verlassen.



Sie können auch externes Keyboard verwenden, um den Sound der aktiven Spuren chromatisch abzuspielen. Verbinden Sie das Keyboard mit dem Digitakt und konfigurieren Sie das externe Keyboard und den Digitakt MIDI-Auto-Kanal (**SETTINGS > MIDI CONFIG > CHANNELS**) auf denselben MIDI-Kanal. Drücken Sie dann die Tasten auf dem externen Keyboard, um den Sound der aktiven Spuren chromatisch abzuspielen. Sie können den Sound der aktiven Spur auch dann chromatisch abspielen, wenn sich der Digitakt nicht im CHROMATIC Mode befindet.

8.5.2 MUTE MODE

Mit dem MUTE Mode können Sie eine beliebige Anzahl der 16 Sequencer-Spuren auf Stumm schalten. Anders als im CHROMATIC Mode

macht es keinen Unterschied, welche Spur aktiv ist, wenn Sie in den MUTE Mode wechseln. Es wird auf alle Spuren gleichzeitig zugegriffen. Drücken Sie einen der Taster **[TRIG]**, um die entsprechende Spur stummzuschalten. Drücken Sie ihn erneut, um sie laut zu schalten. Die Farbe der Taster **[TRIG]** weist darauf hin, dass ihre Spuren stummgeschaltet sind. Unbeleuchtete Taster sind stummgeschaltete Spuren. Beleuchtete Taster sind laut geschaltete Spuren.

Es gibt zwei verschiedene Versionen des MUTE Mode auf dem Digitakt:

- **GLOBAL MUTE MODE** Im GLOBAL MUTE Mode werden die stummgeschalteten Spuren in allen Pattern stummgeschaltet und die Taster **[TRIG]** leuchten grün. Drücken Sie **[FUNC]** + **[BANK]**, um in den GLOBAL MUTE Mode zu wechseln. Wenn Spuren im GLOBAL MUTE Mode stummgeschaltet sind, blinken die Spuren grün, wenn das Pattern abgespielt wird. Drücken Sie **[FUNC]** + **[BANK]**, um den GLOBAL MUTE Mode zu verlassen.
- **PATTERN MUTE MODE** Im PATTERN MUTE Mode werden die Spuren nur im aktiven Pattern stummgeschaltet und die Taster **[TRIG]** leuchten violett. Drücken Sie **[FUNC]** + drücken Sie zweimal auf **[BANK]**, um den PATTERN MUTE Mode zu öffnen. Wenn Spuren im PATTERN MUTE Mode stummgeschaltet sind, blinken die Spuren violett, wenn das Pattern abgespielt wird. Drücken Sie **[FUNC]** + **[BANK]**, um den PATTERN MUTE Mode zu verlassen.

Die Einstellungen des GLOBAL MUTE Mode werden gemeinsam mit dem Projekt gespeichert. Die Einstellungen des PATTERN MUTE Mode werden gemeinsam mit dem Pattern gespeichert.



- Sie können auch **QUICK MUTE** verwenden, um Sequencer-Spuren einfach stumm- und lautzuschalten. Drücken und halten Sie **[FUNC]** gedrückt und drücken Sie dann die Taster **[TRIG]**, um Spuren stumm- oder lautzuschalten.
- Digitakt erinnert sich an die zuletzt verwendete Version des MUTE Mode und öffnet diesen zuerst, wenn Sie **[FUNC]** + **[BANK]** drücken.

9. PATTERNS, KITS, SOUNDS UND SAMPLES

Die Patterns sind der Hauptdatenbehälter des Digitakt. Es sind sechzehn Patterns für jede der acht Bänke verfügbar. Das bedeutet, dass für jedes Projekt 128 Patterns verfügbar sind. Ein Pattern umfasst bis zu acht Sounds (einen für jede Audiospur), Sequencer-Daten wie Trigger und Parameter-Locks. Es enthält auch die Standardeinstellungen der TRIG-Seite sowie die BPM-, Längen-, Swing- und Taktarteinstellungen. Ein Pattern enthält auch die Parametereinstellungen für die acht MIDI-Spuren.

Ein Kit ist eine Sammlung von acht Sounds. Ein Sound ist ein Sample plus alle Einstellungen auf den Seiten PARAMETER (SRC, FLTR, AMP und LFO). Ein Sound kann einer der acht Audiospuren zugewiesen werden.

Jede der Audiospuren kann einen Sound enthalten. Ein Sound, der vom +Drive in ein Pattern importiert wurde, wird Teil des aktiven Patterns. Alle Änderungen, die an einem Sound vorgenommen werden, haben deshalb keinen Einfluss auf den gespeicherten Sound oder das gespeicherte Kit. Sie haben nur Einfluss auf den Sound im aktiven Pattern. Sie können einen Sound vom aktiven Pattern in den +Drive exportieren (und auf diese Weise speichern). Weitere Informationen finden Sie unter „9.3 SOUNDMANAGER“ auf Seite 24.

Ein Sample, das in einem Sound oder einem Pattern verwendet wird, kann umbenannt oder verschoben werden. Es wird auch danach noch wie vorgesehen funktionieren. Dies ist einer Hashfunktion zu verdanken, die jeder Datei einen dateispezifischen Wert zuweist, und dieser Wert ist unabhängig vom Dateinamen oder der Position der Datei in der Datenstruktur. Wenn Sie jedoch ein Sample löschen, ist es in keinem Sound oder Pattern mehr enthalten.



- Wenn ein Sound in ein Pattern importiert wird, wird er eine Kopie dieses Sounds auf dem +Drive und ist nicht mit dem auf dem +Drive gespeicherten Originalsound verbunden. Er wird stattdessen vollständig ein Teil des Patterns.
- Wenn Sie ein Sample vom +Drive löschen, ist es in keinem Sound oder Pattern mehr enthalten.

Ein Pattern umfasst:

- Ein Kit.
- Alle Parametereinstellungen für die acht MIDI-Spuren.
- Sequencer-Daten wie Trigger und Parameter-Locks.
- Die Einstellungen auf der Seite TRIG-PARAMETER und die Einstellungen für BPM, Länge, Swing und Taktart.

Ein Kit umfasst:

- Die Sounds von acht Audiospuren.
- Pegelinstellungen für die Audiospuren.

Ein Sound umfasst:

- Ein Sample (vom +Drive verbunden) plus die Einstellungen der Seiten SRC, FLTR, AMP und LFO PARAMETER für die Audiospur.

Ein Sample umfasst:

- Eine 16 Bit, 48 kHz, Mono-Audiodatei.

9.1 DIE +DRIVE SOUNDBIBLIOTHEK

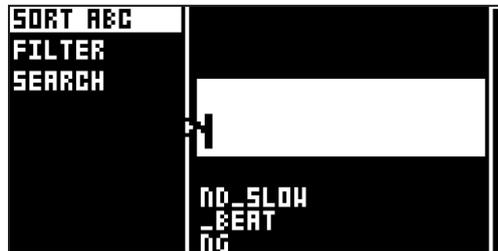
Die Gesamtgröße des +Drive ist 1 GB. Es können bis zu 2048 Sounds in der +Drive Soundbibliothek gespeichert werden (256 pro Bank A-H), die allen Projekten zur Verfügung stehen. Die +Drive Soundbibliothek enthält auch die Samples. Sie können Samples im Umfang von bis zu 64 MB (ca. 11 Minuten) in ein Projekt laden. Ein Sample muss in ein Projekt importiert werden, damit es gelockt wird. Weitere Informationen finden Sie unter „11.3 SRC-SEITE 1“ auf Seite 39.

9.2 SOUNDBROWSER



Drücken Sie **[FUNC] + LEVEL**, um den SOUNDBROWSER zu öffnen. Der SOUNDBROWSER wird für die Vorschau und das Laden von Sounds verwendet. Dieses Menü zeigt eine Liste aller Sounds in der +Drive Soundbibliothek an. Blättern Sie durch die Liste, indem Sie den Drehregler **LEVEL** drehen oder indem Sie **[UP]/[DOWN]** drücken. Drücken Sie **[YES]**, um einen Sound zu laden. Drücken Sie den Taster **[TRIG]** der aktiven Spur für eine Vorschau des Sounds.

Drücken Sie **[LEFT]**, um das Menü SORTING zu öffnen. Drücken Sie **[YES]**, um die Befehle auszuführen. Drücken Sie **[NO]** oder den Pfeiltaster **[RIGHT]**, um das Menü zu verlassen.



SORT ABC sortiert die Sounds in alphabetischer Reihenfolge. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn Sie die Sounds nach Slotnummer sortieren.

SORT 123 sortiert die Sounds nach Slotnummer. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn Sie die Sounds alphabetisch sortieren.

FILTER öffnet eine Liste, in der Sounds nach Tags angeordnet werden können. Drücken Sie **[YES]**, um Tags aus- und abzuwählen. Sie können mehrere Tags auswählen. Drücken Sie **[NO]**, um die Tag-Liste zu verlassen.

SEARCH führt eine Textsuche durch und listet alle Sounds auf, deren Namen dem eingegebenen Text entsprechen oder diesen enthalten. Weitere Informationen über die Texteingabe finden Sie unter „6.5 DER BENENNUNGSBILDSCHIRM“ auf Seite 17.

9.3 SOUNDMANAGER

Drücken Sie **[FUNC] + [PATTERN]**, um das Menü IMPORT/EXPORT zu öffnen. Mit dem SOUNDMANAGER können Sie Sounds verwalten. Sie können beispielsweise Sounds importieren, exportieren, umbenennen und mit einem Tag versehen. Wählen Sie **MANAGE SOUNDS** aus und drücken Sie **[YES]**, um den SOUND-MANAGER zu öffnen. Sie können Sounds speichern, laden, umbenennen, mit einem Tag versehen etc. Wenn Sie dieses Menü öffnen, zeigt es eine Liste aller Sounds in der +Drive Soundbibliothek an. Um durch die Liste zu blättern, drehen Sie den Drehregler **LEVEL** oder drücken Sie **[UP]/[DOWN]**. Drücken Sie den Taster **[TRIG]** der aktiven Spur für eine Vorschau des Sounds.



Drücken Sie **[LEFT]**, um das Menü SORTING zu öffnen. Drücken Sie **[YES]**, um die Befehle auszuführen. Drücken Sie **[NO]** oder den Pfeiltaster **[RIGHT]**, um das Menü zu verlassen.



SORT ABC sortiert die Sounds in alphabetischer Reihenfolge. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn Sie die Sounds nach Slotnummer sortieren.

SORT 123 sortiert die Sounds nach Slotnummer. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn Sie die Sounds alphabetisch sortieren.

FILTER öffnet eine Liste, in der Sounds nach Tags angeordnet werden können. Drücken Sie **[YES]**, um Tags aus- und abzuwählen. Sie können mehrere Tags auswählen. Drücken Sie **[NO]**, um die Tag-Liste zu verlassen.

SEARCH führt eine Textsuche durch und listet alle Sounds auf, deren Namen dem eingegebenen Text entsprechen oder diesen enthalten. Weitere Informationen über die Texteingabe finden Sie unter „6.5 DER BENENNUNGSBILDSCHIRM“ auf Seite 17.

Drücken Sie **[RIGHT]**, um das Menü SOUND OPERATIONS zu öffnen. Die verfügbaren Funktionen haben Einfluss auf den markierten Sound. Drücken Sie **[YES]**, um die Befehle auf den ausgewählten Sound anzuwenden. Drücken Sie **[NO]** oder den Pfeiltaster **[LEFT]**, um das Menü zu verlassen.



IMPORT TO TRACK lädt den ausgewählten Sound in die aktive Spur und macht aus ihm einen Teil des aktiven Patterns.

COPY TO... Kopiert die ausgewählten Sounds an einen der folgenden Orte:

- **+DRIVE** kopiert die ausgewählten Sounds in die ersten freien Speicherplätze der +Drive Soundbibliothek.
- **+BANK (A-H)** kopiert die ausgewählten Sounds in die ersten freien Speicherplätze einer spezifischen Bank im +Drive.

EXPORT TO HERE exportiert den Sound der aktiven Spur und speichert ihn am ausgewählten Speicherplatz.

RENAME Öffnet einen Bildschirm, auf dem Sie den ausgewählten Sound umbenennen können.

EDIT TAGS öffnet ein Menü, in dem Sounds mit einem Tag versehen werden können. Sounds können beliebig viele Tags haben, jedoch werden nur die ersten zwei in der Soundliste angezeigt. Drücken Sie **[YES]**, um Tags anzuwenden oder zu entfernen. Markieren Sie **<SAVE>** und drücken Sie **[YES]**, um zu speichern

DELETE löscht den Sound.

SELECT ALL wählt alle Sounds in der Liste aus.

DESELECT ALL wählt alle Sounds in der Liste ab.

TOGGLE aktiviert oder deaktiviert einen Schreibschutz für die ausgewählten Sounds. Wenn ein Sound schreibgeschützt ist, kann er nicht überschrieben, umbenannt, mit einem Tag versehen oder gelöscht werden. Ein schreibgeschützter Sound ist als solcher mit einem Schlosssymbol neben seinem Namen gekennzeichnet

SEND SYSEX sendet die ausgewählten Sounds als SysEx Daten.



- Sounds in der +Drive Soundbibliothek werden in acht Bänke eingeordnet, von A bis H. Jede Bank kann 256 Sounds enthalten. Verwenden Sie die Taster [TRIG A-H], um nur Sounds in einer bestimmten Bank zu sehen.
- Sie können sich eine Vorschau des aktuell ausgewählten Sounds zeigen lassen, indem Sie den Taster [TRIG 1-8] der aktiven Spur drücken. Sie können sich eine Vorschau aller Sounds anzeigen lassen, die für die aktive Spur verfügbar sind. Bitte beachten Sie, dass wenn Sie den Sound, dessen Vorschau Sie sich haben anzeigen lassen, an die Effekte senden, die aktuellen Effekteinstellungen Einfluss auf ihn haben.
- Es können mehrere Sounds gleichzeitig von den Befehlen im Menü SOUND OPERATIONS betroffen sein. Wählen Sie einzelne Sounds an/ab, indem Sie sie markieren und [YES] drücken.
- Drücken Sie [FUNC] + [UP]/[DOWN], um schneller durch die Soundliste zu blättern.

9.4 EINEN SOUND ABSPIELEN

Drücken Sie die Taster [TRIG 1–8], um die Sounds der acht Spuren des aktiven Patterns abzuspielen. Wenn Sie die Taster [TRIG] drücken, leuchten diese kurz auf.

EINEN SOUND MIT EINEM EXTERNEN MIDI-GERÄT ABSPIELEN

Sie können Sounds auch mit einem mit dem Digitakt verbundenen externen MIDI-Gerät abspielen. Im Menü MIDI CHANNELS können Sie die MIDI-Kanäle den einzelnen Audiospuren zuweisen. Dies wird beschrieben im Abschnitt „15.3.3 CHANNELS“ auf Seite 60. Sie können auch ein externes MIDI-Gerät verwenden, um im CHROMATIC Mode einen Sound chromatisch abzuspielen. Weitere Informationen finden Sie unter „8.5.1 CHROMATIC MODE“ auf Seite 21.

9.5 EINEN SOUND BEARBEITEN

Drücken Sie [TRK] + einen der Taster [TRIG 1-8], um eine der Audiospuren zur Bearbeitung zu aktivieren. Wenn Sie die Einstellungen der Spur bearbeiten, werden alle vorgenommenen Änderungen als Teil des aktiven Patterns gespeichert.

Passen Sie mit dem Drehregler *LEVEL* die Gesamtlautstärke der aktiven Audiospur an.

Bearbeiten Sie einen Sound, indem Sie die Parameter der Seiten PARAMETER anpassen. Drücken Sie einen Taster [PARAMETER], um auf diese Seiten zuzugreifen. Verwenden Sie die Drehregler *DATA ENTRY A-H*, um die Parameter zu ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „11. AUDIOSPUR-PARAMETER“ auf Seite 39.

SRC steuert die Auswahl und das Abspielen von Samples.

FLTR steuert den Filtermodus, die Filtergrenzfrequenz und die Hüllkurve.

AMP steuert die Amplitudenparameter, Effektwege und Pegel.

LFO steuert die Parameter für den LFO des Sounds.

Wenn Sie einen bestimmten Sound mit allen seinen aktuellen Parametereinstellungen exportieren (speichern) möchten, verwenden Sie den SOUNDMANAGER. Weitere Informationen finden Sie unter „9.3 SOUNDMANAGER“ auf Seite 24.

Der vollständige Sound mit allen seinen Parametereinstellungen und dem Sample kann in eine andere Spur kopiert werden. Drücken Sie [TRK] + [RECORD] und drücken Sie dann [TRK] + und einen der Taster [TRIG], um die Spur auszuwählen, in die Sie den Sound kopieren möchten. Drücken Sie zum Schluss [TRK] + [STOP], um den Sound in die ausgewählte Spur einzufügen.

9.6 EIN SAMPLE ZUWEISEN

Jedes der 127 Samples, die in ein Projekt geladen wurden, kann einem Sound einer beliebigen Audiospur zugewiesen werden. Die Benutzersamples können im Menü SAMPLES ersetzt, verschoben und anderweitig verwaltet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „15.2 SAMPLES“ auf Seite 56.

1. Drücken Sie [TRK] + [TRIG 1–8], um eine Audiospur auszuwählen und dieser das Sample zuzuweisen.
2. Drücken Sie [SRC], um die Parameterseite SOURCE zu öffnen.



3. Drehen Sie den Drehregler *DATA ENTRY D*, um eine Sampleliste aufzurufen.



4. Drehen Sie den Drehregler gegen den Uhrzeigersinn, um in der Liste nach oben zu blättern, und mit dem Uhrzeigersinn, um in der Liste nach unten zu blättern. Drücken Sie auf den Taster [TRIG] der aktiven Spur, während Sie blättern, um das aktuell beschriebene Sample anzuhören.
5. Drücken Sie [YES], um ein Sample auszuwählen. Drücken Sie den Drehregler *DATA ENTRY D* oder [NO], um die Liste zu verlassen, ohne ein Sample auszuwählen.

10. DER SEQUENCER

Der Sequencer des Digitakt speichert Informationen in Patterns. Ein Pattern steuert das Abspielen der Audiospuren, der MIDI-Spuren und verschiedene patternspezifische Aspekte der Spuren. Jede der acht Bänke, A bis H, enthält 16 Pattern. Das bedeutet, dass 128 Patterns für jedes Projekt zur Verfügung stehen. Weitere Informationen finden Sie unter „10.5 MENÜ PATTERN“ auf Seite 31.

Ein Pattern umfasst:

- Allgemeine Trigger-Einstellungen auf der TRIG-Seite (Standardnotenhöhe, Geschwindigkeit etc.).
- Die Parametereinstellungen auf den SCR-, FLTR-, AMP- und LFO-Seiten.
- Die Einstellungen auf den Seiten DELAY, REVERB und MASTER.
- Quantisierungseinstellungen.
- Note Trigs für alle Spuren.
- Lock Trigs für alle Spuren.
- Parameter-Locks.
- Sample-Locks.
- Länge und Taktart der Spuren.

10.1 EINFACHE PATTERNAKTIVITÄTEN

Digitakt kann nahtlos zwischen Patterns hin- und herschalten. Dies, gemeinsam mit der Möglichkeit, Patterns zu verketten, ist eine praktische Funktion, wenn Sie live improvisieren. Weitere Informationen finden Sie unter „10.12 KETTEN“ auf Seite 37.

10.1.1 AUSWAHL DER BANK UND DES PATTERNS

Drücken Sie **[BANK]** und drücken Sie dann **[TRIG 9-16]**, um eine Bank auszuwählen. Drücken Sie dann **[TRIG 1-16]**, um ein Pattern auszuwählen. Drücken Sie **[PTN]** und drücken Sie dann **[TRIG 1-16]**, um ein neues Pattern in der aktuellen Bank auszuwählen. Wenn Sie **[BANK]** oder **[PTN]** drücken, müssen Sie innerhalb von vier Sekunden eine Bank oder ein Pattern auswählen, damit diese bzw. dieses geändert wird. Eine Bildschirmmeldung zeigt die vier Sekunden an. Drücken Sie **[TRK]**, um die Pattern- oder Bankauswahl zu verlassen.

Weißer Taster **[TRIG]** weisen auf Patternpositionen hin, die Daten enthalten. Ein roter Taster **[TRIG]** zeigt das aktuell aktive Pattern an. Leere Pattern sind unbeleuchtet.

Wenn ein Pattern abgespielt wird und ein neues Pattern ausgewählt wird, blinkt die Position des neuen Pattern in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Wenn der letzte Step des Patterns abgespielt wurde, beginnt das neue Pattern und die Position des Patterns hört auf zu blinken.



- Patterns können geändert werden, während der Sequencer ausgeführt wird.
- Patterns können durch das Senden von Programmänderungsmeldungen geändert und gereiht werden.
- Wenn Sie ein Pattern ausgewählt haben und bevor Sie einen Taster loslassen, können Sie **[RECORD]**, **[PLAY]** und **[STOP]** drücken, um Pattern zu kopieren, zu löschen oder einzufügen, ohne das aktive Pattern zu verlassen. Es ist möglich, mehrere Patterns gleichzeitig zu löschen und einzufügen.

10.1.2 PATTERNSTEUERUNG

Drücken Sie **[PLAY]**, um das Abspielen eines Patterns zu starten. Drücken Sie **[STOP]**, um das Abspielen aller Spuren zu stoppen. Der Ton wird abgeschaltet, aber Effekte wie Delay sind bis zum Ende des Fade out der Delay-Wiederholungen weiterhin hörbar. Drücken Sie nach dem Stopp des Sequencer schnell **[STOP] + [STOP]**, um das Abspielen aller Spuren zu stoppen und nur ein kurzes Fade out der Effektwege zu erhalten.

Wenn ein Pattern abgespielt wird und Sie **[PLAY]** drücken, wird das Abspielen unterbrochen. Drücken Sie **[PLAY]** erneut, um mit dem Abspielen fortzufahren.

Wenn ein Pattern mehr als 16 Sequencer-Steps umfasst, wird dies durch die LEDs <PATTERN PAGE> angezeigt. Wenn ein Pattern abgespielt wird, blinkt die LED <PATTERN PAGE> der aktuell aktiven Patternseite.

10.1.3 PATTERNTEMPO

Das Tempo wird im Menü TEMPO eingestellt. Drücken Sie **[TEMPO]**, um dieses Menü zu öffnen. Weitere Informationen finden Sie unter „7.1.3 TEMPO“ auf Seite 19.

10.2 EIN PATTERN BEARBEITEN

Digitakt bietet zwei Haupteingabemodi für die Bearbeitung oder Erstellung eines Patterns, den GRID RECORDING Mode und den LIVE RECORDING Mode. In diesen Modi können Sie zwei Arten von Trigger eingeben: Note Trigs und Lock Trigs.

10.2.1 TRIGGERTYPEN

Ein Trigger ist ein Sequencer-Ereignis, das Sie setzen können, wenn Sie möchten, dass der Sequencer eine Aktion auf dem Digitakt ausführt. Es gibt zwei Triggertypen, die Sie verwenden können: Note Trigs und Lock Trigs.

- Note Trigs triggern Sounds oder MIDI-Noten.
- Lock Trigs triggern Parameter-Locks, ohne Noten zu triggern.

Note Trigs werden durch rote Taster **[TRIG]** angezeigt und Lock Trigs durch gelbe Taster **[TRIG]**. Unbeleuchtete Taster **[TRIG]** weisen auf Steps hin, die keine Trigger haben. Weitere Informationen über Parameter-Locks finden Sie in Abschnitt „10.11.1 PARAMETER-LOCKS“ auf Seite 35. Die beiden Triggertypen werden unterschiedlich in den Sequencer eingegeben, abhängig davon, ob der GRID RECORDING oder der LIVE RECORDING Mode aktiv ist.

10.2.2 GRID RECORDING MODE

GRID RECORDING ist eine Kompositionsmethode, bei der Sie die Taster **[TRIG]** verwenden können, um Trigger hinzuzufügen.

1. Drücken Sie den Taster **[RECORD]**, um in den GRID RECORDING Mode zu wechseln. Der Taster **[RECORD]** leuchtet rot auf, um anzuzeigen, dass der GRID RECORDING Mode aktiv ist.
2. Wählen Sie die Spur, zu der Sie Trigger hinzufügen möchten, indem Sie **[TRACK]** drücken und gedrückt halten und dann einen der Taster **[TRIG]** drücken. Ein roter Taster **[TRIG]** zeigt die aktive Spur an.
3. Setzen Sie mit den sechzehn Tastern **[TRIG]** Note Trigs auf dem Sequencer. Um einen Lock Trig hinzuzufügen, drücken Sie **[FUNCTION]** und **[TRIG]**. Lock Trigs können bei allen Sequencer-Steps eingegeben werden, einschließlich bei denen, die Note Trigs enthalten. Wenn Sie den Taster **[TRIG]** eines der eingegebenen Trigger schnell drücken, wird der Trigger entfernt. Wenn Sie einen Taster **[TRIG]** eines Trigger drücken und etwas länger gedrückt halten, wird der Trigger zur Bearbeitung vorbereitet und nicht entfernt.
4. Wählen Sie eine weitere Spur aus und fügen Sie Note Trigs und Lock Trigs hinzu. Wiederholen Sie den Vorgang für alle Spuren, die Sie verwenden möchten.
5. Drücken Sie **[PLAY]**, um die Sequenz anzuhören.

Fügen Sie Mikro-Timing zu einem Note Trig hinzu, indem Sie den Taster **[TRIG]** drücken und gedrückt halten und gleichzeitig die Pfeiltaster **[LEFT]** oder **[RIGHT]** drücken. Weitere Informationen finden Sie unter „10.3 MENÜ MICRO TIMING“ auf Seite 30.

Konfigurieren Sie die Retrigger-Geschwindigkeit, indem Sie den Taster **[TRIG]** drücken und gedrückt halten und gleichzeitig die Pfeiltaster **[UP]** oder **[DOWN]** drücken. Auch hier erscheint ein Pop-Up-Menü auf dem Bildschirm, in dem Sie verschiedene Retrigger-Einstellungen vornehmen können.

Weitere Informationen finden Sie unter „10.4 MENÜ RETRIG“ auf Seite 30.

Wenn das Pattern mehr als 16 Steps enthält, wählen Sie die Patternseite, die Sie bearbeiten möchten, aus, indem Sie den Taster **[PAGE]** drücken. Eine voll leuchtende LED <PATTERN PAGE> zeigt die aktive Patternseite an.

Drücken Sie **[RECORD]**, um den GRID RECORDING Mode zu verlassen.



- Sie können einen externen MIDI-Controller, beispielsweise ein Keyboard, verwenden, um im GRID RECORDING Mode Daten für NOTE und TRIG VELOCITY einzugeben. Drücken und halten Sie einfach einen Taster **[TRIG]** gedrückt und spielen Sie dann eine Note auf dem externen Keyboard. Bei MIDI-Spuren können Sie zu jedem Trigger bis zu einem Vierklang hinzufügen. Die erste Note konfiguriert den Wert der TRIG VELOCITY für alle Noten des Trigger.
- Alle Trigger einer Spur können auf dem Sequencer vorwärts oder rückwärts verschoben werden. Halten Sie dazu im GRID RECORDING Mode **[FUNC]** gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Pfeiltaster **[LEFT]** oder **[RIGHT]**.

10.2.3 LIVE RECORDING MODE

Der LIVE RECORDING Mode ist die zweite Methode, um Trigger zu Spuren hinzuzufügen. In diesem Aufzeichnungsmodus werden die Taster **[TRIG]** in Echtzeit gespielt, um Trigger zu den Spuren hinzuzufügen. Sie können auch den CHROMATIC Mode verwenden, um Note Trigs chromatisch hinzuzufügen. Es ist auch möglich, Parameter-Locks in Echtzeit einzugeben. Trigger-Eingaben im LIVE RECORDING Mode können automatisch quantisiert werden oder nicht. Nicht quantisierte Trigger können Sie im Menü QUANTIZE nach deren Aufzeichnung quantisieren. Um auf dieses Menü zuzugreifen, drücken Sie **[FUNC] + [TRIG]**. Weitere Informationen finden Sie unter „10.7 MENÜ QUANTIZE“ auf Seite 32.

1. Um in den LIVE RECORDING Mode zu wechseln, drücken und halten Sie **[RECORD]** gedrückt und drücken Sie dann **[PLAY]**. Wenn Sie zweimal schnell **[PLAY]** drücken und gleichzeitig den Taster **[RECORD]** gedrückt halten, wird die automatische Quantisierung von LIVE RECORDING aktiviert/deaktiviert. Der Sequencer wird abgespielt und der Taster **[RECORD]** beginnt, rot zu blinken.
2. Geben Sie Trigger in Echtzeit ein, indem Sie die Taster **[TRIG]** drücken. Wenn der CHROMATIC Mode aktiv ist, wird die Tonhöhe des Note Trig in Abhängigkeit davon aufgezeichnet, welcher Taster **[TRIG]** gedrückt wird. Alle Einstellungsänderungen der Seite PARAMETER mithilfe der Drehregler **DATA ENTRY** werden als Parameter-Locks aufgezeichnet. Es werden bei Bedarf Lock Trigs hinzugefügt.
3. Drücken Sie **[PLAY]**, um den LIVE RECORDING Mode zu verlassen, während der Sequencer weiterspielt. Wenn der LIVE RECORDING Mode aktiv ist und **[RECORD]** gedrückt wird, wird der GRID RECORDING Mode aktiviert.
4. Drücken Sie **[STOP]**, um sowohl die Aufzeichnung als auch das Abspielen des Sequencer zu stoppen. Drücken Sie **[PLAY]**, um den LIVE RECORDING Mode zu verlassen, während der Sequencer weiterspielt.



- Sie können einen externen MIDI-Controller, beispielsweise eine Tastatur, verwenden, um im LIVE RECORDING Mode Daten für NOTE, TRIG VELOCITY und TRIG LENGTH einzugeben. Spielen Sie einfach die Noten auf der externen Tastatur und sie werden vom Sequencer aufgezeichnet. Bei MIDI-Spuren können Sie zu jedem Trigger bis zu einem Vierklang hinzufügen. Die erste Note konfiguriert den Wert der TRIG VELOCITY für alle Noten des Trigger. Die letzte Note, die losgelassen wird, konfiguriert die TRIG LENGTH für alle Noten des Trigger.

10.3 MENÜ MICRO TIMING

Hier können Sie Mikro-Timing zu einem Note Trig hinzufügen und es vor oder hinter den Beat verschieben. Das Mikro-Timing kann sowohl bei Audiospuren als auch MIDI-Spuren für jeden beliebigen Sequencer-Step individuell angepasst werden. Drücken und halten Sie im GRID RECORDING Mode einen oder mehrere Taster **[TRIG]** gedrückt und drücken Sie dann **[LEFT]/[RIGHT]**, um auf das Pop-Up-Menü Micro Timing zuzugreifen, das die Zeitverschiebung des/der ausgewählten Sequencer-Step/Steps auf der aktiven Spur anzeigt. Um das Menü Micro Timing zu verlassen, lassen Sie den/die Taster **[TRIG]** los. Die Mikro-Timing-Einstellungen werden im aktiven Pattern gespeichert.



MICRO TIMING Drücken Sie die Taster **[LEFT]/[RIGHT]**, um die Zeitverschiebung anzupassen.

10.4 MENÜ RETRIG

Retrigger können für jeden beliebigen Sequencer-Step auf den Audiospuren individuell angepasst werden. Drücken und halten Sie im GRID RECORDING Mode einen oder mehrere Taster **[TRIG]** gedrückt und drücken Sie dann **[UP]/[DOWN]**, um auf das Pop-Up-Menü Retrigger zuzugreifen, das die Retrigger-Aktionen für den/die ausgewählten Sequencer-Step(s) auf der aktiven Spur anzeigt. Um das Menü Retrigger zu verlassen, lassen Sie den/die Taster **[TRIG]** los. Die Retrigger-Einstellungen werden im aktiven Pattern gespeichert.



RETRIG Schaltet das Retrigger-Lock AN/AUS. Wenn angeschaltet, wird Retrigger aktiviert, wenn Sie den Taster **[TRIG]** der aktiven Spur drücken. Verwenden Sie den Drehregler **DATA ENTRY A**, um Retrigger an-/auszuschalten.

RATE Konfiguriert die Retrigger-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 oder 1/80). 1/16 ist die nominale Retrigger-Rate, ein Trigger pro Step. 1/32 entspricht zwei Trigger pro Step und so weiter. Um beispielsweise Triplets zu triggern, konfigurieren Sie die Retrigger-Rate auf 1/12 (oder 1/24). Um die Rate anzupassen, können Sie auch im Menü Retrig die Taster **[UP]/[DOWN]** drücken.

LEN Konfiguriert die Dauer der Retrigger-Geschwindigkeitskurve in Bruchteilen von oder mit dem rationalen oder ganzzahligen Vielfachen eines Step (0,125-INF). 1/16 ist die nominale Länge eines Step. Diese Einstellung hat Einfluss auf das Verhalten der Geschwindigkeitskurve, da sie die Grenzen ihre Hüllkurve definiert.

VEL Konfiguriert das Fade Out/Fade In der Geschwindigkeitskurve des Retrigger (-128-127). -128 entspricht einem vollständigen Fade Out während der konfigurierten Länge, -64 entspricht einem Fade out auf halbe Geschwindigkeit während der konfigurierten Länge, 0 entspricht einer flachen Geschwindigkeitskurve ohne Fade, 64 entspricht einem Fade In auf halbe Geschwindigkeit während der konfigurierten Länge und 127 einem vollständigen Fade In auf volle Geschwindigkeit während der konfigurierten Länge.

Retrigger können auf dem Sequencer sowohl im GRID RECORDING Mode als auch im LIVE RECORDING Mode aufgezeichnet werden. Sie werden als einzelne Trigger aufgezeichnet. Wenn die Retrigger-Geschwindigkeit schneller als die Dauer eines Sequencer-Step ist, werden Trigger mit zusätzlichen internen Steps erstellt (d. h. Steps mit aktiviertem Retrigger).

10.5 MENÜ PATTERN

Verwenden Sie das Menü **PATTERN**, um Patterns zu verwalten. Drücken Sie **[PATTERN]**, um das Menü zu öffnen. Verwenden Sie die Pfeiltaster **[UP]** und **[DOWN]**, um zwischen den Optionen hin- und herzuwechseln. Drücken Sie **[YES]**, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Drücken Sie **[NO]**, um das Menü zu verlassen.



10.5.1 RENAME

Öffnet einen Bildschirm **NAMING**, auf dem Sie das aktive Pattern umbenennen können.

10.5.2 CLEAR

- **WHOLE PATTERN** Löscht die Sequencer-Daten und das Sequencer-Kit des aktiven Patterns. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu löschen, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen. Beachten Sie, dass keine Patterninformationen unwiderruflich verlorengehen, bis das Pattern im selben Patternslot gespeichert wird, von dem es geladen wurde.
- **KIT DATA** Löscht das Kit des aktiven Patterns. Alle Sequencer-Daten bleiben unverändert. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu löschen, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen. Beachten Sie, dass keine Kitinformationen unwiderruflich verlorengehen, bis das Pattern im selben Patternslot gespeichert wird, von dem es geladen wurde.
- **SEQUENCE DATA** Löscht die Sequenzdaten des aktiven Patterns. Alle Sounds bleiben unverändert. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu löschen,

oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen. Beachten Sie, dass keine Sequencer-Informationen unwiderruflich verloren gehen, bis das Pattern im selben Patternslot gespeichert wird, von dem es geladen wurde.

10.5.3 SAVE TO PROJ

Sie müssen das Projekt mindestens einmal gespeichert haben, bevor Sie Patterninformationen speichern können.

- **WHOLE PATTERN** Speichert die Sequenzdaten und das Sequenzkit des aktiven Patterns in den +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu speichern, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.
- **KIT DATA** Speichert das Kit des aktiven Patterns auf den +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu speichern, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.
- **SEQUENCE DATA** Speichert die Sequenzdaten und das Sequenzkit des aktiven Patterns in den +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu speichern, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.

10.5.4 RELOAD FROM PROJ

Sie müssen das Pattern mindestens einmal gespeichert haben, bevor Sie die Patterninformationen neu laden können.

- **WHOLE PATTERN** Lädt die Sequenzdaten und das Sequenzkit des aktiven Patterns neu vom +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um neu zu laden, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.
- **KIT DATA** Lädt das Kit des aktiven Patterns neu vom +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um neu zu laden, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.
- **SEQUENCE DATA** Lädt alle Sequenzdaten des aktiven Patterns neu vom +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um neu zu laden, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.

10.5.5 IMPORT/EXPORT

Hier können Sie die Sounds auf dem Digitakt verwalten.

- **IMPORT SOUND** Importiert (kopiert) einen Sound vom +Drive zum aktiven Pattern. Um durch die Liste zu blättern, drehen Sie den Drehregler **LEVEL** oder drücken Sie **[UP]/[DOWN]**. Drücken Sie **[YES]**, um einen Sound auszuwählen, und drücken Sie dann **[TRACK 1-8]**, um die Spur auszuwählen, der Sie den Sound zuweisen möchten.
- **EXPORT SOUND** Exportiert (speichert) den Sound der aktiven Spur in den +Drive. Drehen Sie den Drehregler **LEVEL** oder drücken Sie **[UP]/[DOWN]**, um einen Speicherplatz auszuwählen. Drücken Sie **[YES]**, um den Sound zu exportieren. Benennen Sie den Sound und drücken Sie **[YES]** erneut, um den Export zu bestätigen.
- **MANAGE SOUNDS** Öffnet den SOUNDMANAGER. Weitere Informationen finden Sie unter „9.3 SOUNDMANAGER“ auf Seite 24.

10.6 SEITE TRIG-PARAMETER

Konfigurieren Sie hier, was geschieht, wenn eine Note getriggert wird. Drücken Sie den Taster **[TRIG]**, um auf das Menü zuzugreifen. Ändern Sie Einstellungen mit den Drehreglern **DATA ENTRY**. Diese allgemeinen Einstellungen haben Einfluss auf die Note Trigs auf dem Sequencer. Bei jedem Step des Patterns können Sie andere Einstellungen für den Trigger vornehmen und locken, indem Sie erst einen Taster **[TRIG]** drücken und gedrückt halten und dann die Einstellungen ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „11.2 SEITE TRIG-PARAMETER“ auf Seite 39.

10.7 MENÜ QUANTIZE

Drücken Sie **[FUNC] + [TRIG]**, um auf dieses Menü zuzugreifen. Ändern Sie Einstellungen mit den Drehreglern **DATA ENTRY E** und **F**.



TRK. hat Einfluss auf alle Trigger mit Mikro-Timing der aktiven Spur in Echtzeit. Je höher der Quantisierungswert, desto mehr Trigger mit Mikro-Timing werden quantisiert. Drücken Sie den Taster **[TRIG 1-16]**, um eine zu quantisierende Spur auszuwählen. (0-127)

GLOBAL hat Einfluss auf alle Trigger mit Mikro-Timing aller Spuren in Echtzeit. Je höher der Quantisierungswert, desto mehr Trigger mit Mikro-Timing werden quantisiert. (0-127)

Drücken Sie **[FUNC] + [YES]**, um Quantisierung auf das Pattern anzuwenden. Drücken Sie **[NO]**, um das Menü zu verlassen.

10.8 MENÜ METRONOME

Das Menü METRONOME steuert das integrierte Metronom des Digitakt. Drücken Sie **[FUNCTION] + [PTN]**, um das Menü METRONOME zu öffnen. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY**, um die Einstellungen zu ändern.



ACTIVE aktiviert/deaktiviert das Metronom. Wenn Sie nicht im Menü METRONOME sind, können Sie auch **[FUNC] + [PTN]** drücken und eine Sekunde gedrückt halten, um das Metronom an- und auszuschalten.

TIME SIG. steuert den Noten- und Beatwert der Metronomtaktart.

PREROLL BARS steuert die Anzahl der Takte, die das Metronom schlägt, bevor der Sequencer abgespielt wird. Diese Einstellung ist nur im LIVE RECORDING Mode relevant.

VOL. steuert die Lautstärke des Klicks.

10.9 MENÜ SCALE

In diesem Menü können Sie die Länge und das Timing des Patterns und der Spuren einstellen. Das Menü SCALE hat zwei Modi. Im LENGTH PER PATTERN Mode haben alle Spuren dieselbe Länge. Im LENGTH PER TRACK Mode können die einzelnen Spuren unterschiedliche Längen haben. Drücken Sie **[FUNC] + [PAGE]**, um auf das Menü SCALE zuzugreifen. Drücken Sie **[FUNC] + [YES]**, um zwischen den beiden SCALE Modi hin- und herzuschalten. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY**, um die unterschiedlichen Einstellungen anzupassen.

10.9.1 LENGTH PER PATTERN MODE

Dies ist der Standardmodus. In diesem Modus haben alle Spuren des Patterns dieselbe Länge und dieselbe Taktart.



LENGTH steuert die Länge der Steps des Patterns. Die Zahl links außen zeigt die Anzahl der Steps im Pattern an. Die maximal verfügbare Anzahl Steps im Pattern wird von der Gesamtlänge bestimmt. Diese wird anhand der zweiten Zahl eingestellt. Ein Pattern kann entweder 16, 32, 48 oder 64 Steps haben. Wenn 17 Steps oder mehr in einem Pattern verwendet werden, wird im GRID RECORDING Mode der Taster **[PAGE]** verwendet, um zwischen den verschiedenen Patternseiten hin- und herzuschalten.

SCALE steuert die Taktart des Patterns. Sie können zwischen sieben möglichen Einstellungen wählen: 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X und 2X. Die Einstellung 1/8X spielt das Pattern mit einem Achtel des eingestellten Tempos ab. 3/4X spielt das Pattern mit Dreiviertel des Tempos ab; 3/2X spielt das Pattern doppelt so schnell wie die Einstellung 3/4X ab. 2X spielt das Pattern mit doppeltem BPM ab.

Trigger werden automatisch kopiert, wenn Sie ein Pattern verlängern. Wenn ein Pattern beispielsweise aus zwei Seiten besteht und das Pattern auf vier Seiten verlängert wird, sind die beiden zusätzlichen Patternseiten Kopien der ersten zwei Patternseiten.

Drücken Sie den Taster **[PAGE]**, um die Gesamtlänge des Patterns schnell zu ändern. Drücken Sie die Taster **[TRIG]**, um die Anzahl der Steps des Pattern schnell zu ändern.

Eine 2X Taktart ist nützlich für eine Steigerung der Grundauflösung des Step-Sequencer auf 32tel Noten. Eine 3/4X Taktart ist nützlich, wenn der Digitakt gemeinsam mit anderen Instrumenten mit demselben BPM verwendet wird und Sie möchten, dass der Digitakt Triplets abspielt.

10.9.2 LENGTH PER TRACK MODE

In diesem Modus können Sie den Spuren des Patterns individuelle Längen zuweisen. Drücken Sie **[FUNC] + [YES]**, um zwischen den zwei Scale Modes hin- und herzuschalten. Im LENGTH PER TRACK Mode gibt es zwei Spalten: TRACK und PATTERN.



Die Spalte TRACK gibt die Länge der Steps der Spur an. Dabei wird genauso wie bei der Einstellung der Patternlänge im LENGTH PER PATTERN Mode vorgegangen. Die Einstellungen haben nur Einfluss auf die aktive Spur. Drücken Sie die Taster **[TRK]**, um die Spur auszuwählen, deren Skalierung bearbeitet werden soll.

Die Spalte PATTERN konfiguriert die Masterlänge, die Masteränderungslänge und die allgemeine Taktart des Pattern.

M.LEN steuert die Anzahl der Steps, die das Pattern abspielt, bevor alle Spuren neu starten. Mit der Einstellung INF werden die Spuren des Patterns unendlich oft geloopt, ohne dass neu gestartet wird. Beachten Sie, dass diese Einstellung auch Einfluss darauf hat, wie lang das aktive Pattern abgespielt wird, bevor ein verkettetes Pattern abgespielt wird. Mit dem Parameter **CH.LEN** können Sie dies aufheben.

CH.LEN steuert, wie lange das aktive Pattern abgespielt wird, bevor ein ausgelöstes oder verkettetes Pattern abgespielt wird. Diese Einstellung ist beispielsweise dann wichtig, wenn **M.LEN** auf INF eingestellt ist. Wenn keine Einstellung von **CH.LEN** vorgenommen wird, wird das Pattern unendlich häufig abgespielt und das nächste Pattern deshalb nicht ausgelöst. Wenn aber **CH.LEN** beispielsweise auf 64 eingestellt ist, verhält sich das Pattern im Bezug auf die Auslösung und Verkettung wie ein Pattern, das aus 64 Steps besteht.

SCALE konfiguriert die allgemeine Taktart des Pattern.



Drücken Sie [FUNC] + [UP]/[DOWN], um TRACK LENGTH in Schritten von 16 zu verändern.

10.10 SEITE MASTER

Drücken Sie [FUNC] + [LFO], um auf dieses Menü zuzugreifen. Hier haben Sie praktischen Zugriff auf den Parameter TRACK LEVEL aller acht Audiospuren. (0-127)



10.11 SEQUENCER-FUNKTIONEN

10.11.1 PARAMETER-LOCKS

Parameter-Locks ermöglichen es, allen Trigger einen eigenen individuellen Parameterwert zuzuweisen. So können beispielsweise die Note Trigs einer Audiospur unterschiedliche Einstellungen für Tonhöhe, Amplitude oder Filter haben. Es ist möglich, die Parameter auf den Seiten PARAMETER zu locken und Sie können Parameter-Locks auf alle Spurtypen anwenden. Eine vollständige Übersicht über alle Parameter auf den Seiten PARAMETER finden Sie unter „11. AUDIOSPUR-PARAMETER“ auf Seite 39 und „12. MIDI-SPUR-PARAMETER“ auf Seite 46.

Um im GRID RECORDING Mode Parameter-Locks anzuwenden, drücken und halten Sie den Taster [TRIG] eines Trigger gedrückt (Note Trig oder ein Lock Trig). Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY**, um die Parameter anzupassen, die Sie locken möchten. Die Grafiken der gelockten Parameter werden invertiert und es werden die gelockten Parameterwerte angezeigt. Der Taster [TRIG] des gelockten Trigger blinkt rot (für Note Trigs) oder gelb (für Lock Trigs), um anzuzeigen, dass der Trigger jetzt ein Parameter-Lock enthält.

Um ein einzelnes Parameter-Lock zu entfernen, drücken und halten Sie [TRIG] gedrückt + drücken Sie den Drehregler **DATA ENTRY** des gelockten Parameters. Sie können alle Parameter-Locks eines Trigger löschen, wenn Sie den Note Trig entfernen und ihn dann erneut eingeben.

Wenn Sie im LIVE RECORDING Mode einen Drehregler **DATA ENTRY** drehen oder die Taster [TRIG] im CHROMATIC Mode abspielen, wird der Eingangsparameter für die aktive Spur gelockt. Note Trigs werden entsprechend gelockt und Lock Trigs, die die Locks enthalten, werden zu den Sequencer-Steps hinzugefügt, die keine Note Trigs enthalten.

Um die Parameter-Locks aller Spuren zu entfernen, während der LIVE RECORDING Mode aktiv ist, drücken und halten Sie [FUNC] + [CLEAR] gedrückt.

Drücken Sie [NO] + und einen (oder mehrere) der Taster [TRIG], um eine Sequenz aufgezeichneter Trigger einer spezifischen Spur (oder mehrerer Spuren) zeitgleich mit dem Sequencer zu löschen, d. h. alle Steps, die auf dem abgespielten Pattern erreicht werden, werden gelöscht, bis die Taster losgelassen werden.

Sie können auch spezifische Parameter-Locks in Echtzeit entfernen, indem Sie [NO] und gleichzeitig den Drehregler **DATA ENTRY** drücken, der dem Parameter entspricht, der entfernt werden wird.



Es können bis zu 72 verschiedene Parameter in einem Pattern gelockt werden. Ein Parameter zählt als ein (1) gelockter Parameter ungeachtet der Anzahl der Trigger, die ihn locken. Wenn beispielsweise der Cutoff-Parameter des Filters für jeden Sequencer-Step gelockt ist, gibt es noch immer 71 weitere Parameter, die gelockt werden können.

10.11.2 BEDINGTE LOCKS

Auf der TRIG-Seite gibt es einen Parameter mit dem Namen COND (Trigger-Bedingung), mit dem mit einem Parameter-Lock eine Reihe bedingter Regeln auf jeden beliebigen Trigger angewandt werden können. Jede Einstellung ist eine logische Bedingung, die bestimmt, ob ein Trigger im Sequencer getriggert wird oder nicht. Sie müssen zunächst einen Trigger dort setzen, wo Sie ein bedingtes Lock anwenden möchten.

Der Sequencer muss sich im FILL Mode befinden, um die bedingten Locks mit dem Namen FILL zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter „10.11.3 FILL MODE“ auf Seite 36.

Die folgenden bedingten Regeln werden mit dem Parameter **COND** konfiguriert:

FILL ist nur wahr (aktiviert den Note Trig), wenn der Fill Mode aktiv ist (siehe oben).

$\overline{\text{FILL}}$ ist wahr, wenn FILL nicht wahr ist.

PRE ist wahr, wenn die letzte bewertete Notenbedingung für dieselbe Spur wahr war.

$\overline{\text{PRE}}$ ist wahr, wenn PRE nicht wahr ist.

NEI ist wahr, wenn die letzte bewertete Notenbedingung für die benachbarte Spur wahr war. Die benachbarte Spur ist die Spur vor der Spur, die bearbeitet wird. Beispielsweise ist Spur 3 die benachbarte Spur von Spur 4. Wenn keine Bedingungen für die benachbarte Spur vorliegen, ist die Bedingung falsch und es wird kein Sound abgespielt.

NEI ist wahr, wenn NEI nicht wahr ist.

1ST ist während des ersten Patterncyklus wahr (bis das Pattern neu beginnt).

$\overline{\text{1ST}}$ ist wahr, wenn 1ST nicht wahr ist.

X% ist eine Wahrscheinlichkeitsbedingung. Die Wahrscheinlichkeit, dass diese wahr ist, liegt bei x %.

A:B A konfiguriert, wie häufig das Pattern abgespielt wird, bevor die Trigger-Bedingung wahr ist. B konfiguriert, wie häufig das Pattern abgespielt wird, bevor der Zähler zurückgesetzt wird und neu beginnt. Dies wird dann unendlich oft wiederholt. Beispielsweise ist bei einer Einstellung von 2:4 die Trigger-Bedingung beim zweiten Durchlauf des Pattern wahr und danach beim sechsten, beim zehnten und so weiter. Wenn Ihre Einstellung 3:5 ist, ist die Trigger-Bedingung beim dritten Durchlauf des Pattern wahr und danach beim achten, beim dreizehnten und so weiter.



- Durch bedingte Parameter-Locks können auch simpelste Kompositionen zum Leben erweckt werden. Erstellen sie z.B. Gruppen von Trigs die jeweils nur gemeinsam mit, oder anstatt, der anderen Trigs in der Gruppe aktiviert werden, eventuell in Kombination mit einigen Zufallsbedingungen.
- Beachten Sie, dass zufällige Variationen zwar interessant und lustig sind, bedingte Parameter-Locks jedoch auch anders eingesetzt werden können. So kann man z.B zwei unterschiedliche Melodien oder Rhythmen auf einer Spur unterbringen und per FILL Mode zwischen ihnen wählen.

10.11.3 FILL MODE

Drücken Sie **[YES]** + **[PAGE]**, um den FILL Mode für einen Patterncyklus zu aktivieren. Er wird aktiv, wenn das Pattern loopt, und bleibt aktiv, bis es erneut loopt. Sie können den FILL Mode auch jederzeit und für eine beliebige Dauer aktivieren, indem Sie den Taster **[PAGE]** drücken und gedrückt halten, während das Pattern abgespielt wird (der GRID RECORDING Mode darf nicht aktiv sein). Der FILL Mode ist so lange aktiv, bis der Taster losgelassen wird.

Sie können den FILL Mode dazu verwenden, eine vorübergehende Variation für Ihr Pattern zu erstellen, beispielsweise ein Drumfill.

10.11.4 SWING

Passen Sie die Swingeinstellung des Patterns an, um einen vorwärtsstrebenden, rhythmischen Groove einzusetzen. Drücken Sie **[TEMPO]**, um auf dieses Menü zuzugreifen.



Konfigurieren Sie das SWING-Verhältnis auf 51-80 %, indem Sie den Drehregler **DATA ENTRY E** drehen. Die Standardeinstellung ist ein gleichmäßiges Verhältnis, 50 %.

10.11.5 KOPIEREN, EINFÜGEN UND LÖSCHEN

Patterns, Spurseiten, Spuren und Trigger können kopiert, eingefügt und gelöscht werden.

Das aktive Pattern kann entweder an einen anderen Ort in derselben Bank oder an einen Ort in einer anderen Bank kopiert werden. Um ein Pattern zu kopieren, muss der GRID RECORDING Mode deaktiviert sein. Drücken Sie zum Kopieren des Pattern **[FUNC] + [RECORD]**. Wählen Sie ein anderes Pattern aus und drücken Sie **[FUNC] + [STOP]**, um das kopierte Pattern an diesem Ort einzufügen. Um den Vorgang rückgängig zu machen, drücken Sie erneut **[FUNC] + [STOP]**. Drücken Sie zum Löschen des Patterns **[FUNC] + [PLAY]**. Drücken Sie die Tastenkombination erneut, um den Vorgang rückgängig zu machen.

Einzelne Sequencer-Spuren können genauso kopiert, eingefügt und gelöscht werden wie Patterns. Dazu muss der GRID RECORDING Mode aktiv sein.

Sie können auch eine einzelne Spurseite kopieren, einfügen und löschen. Der Vorgang ähnelt dem Kopieren/Einfügen/Löschen einer Spur, jedoch hat er nur Einfluss auf die aktive Spurseite. Wählen Sie die von Ihnen gewünschte Spurseite aus, indem Sie den Taster **[PAGE]** drücken. Um zu kopieren, drücken Sie **[PAGE] + [RECORD]**. Um einzufügen, wählen Sie eine neue Spurseite und drücken Sie **[PAGE] + [STOP]**. Um den Vorgang rückgängig zu machen, drücken Sie erneut **[PAGE] + [STOP]**. Drücken Sie **[PAGE] + [PLAY]**, um die aktive Spurseite zu löschen. Drücken Sie die Tastenkombination erneut, um den Vorgang rückgängig zu machen.

Trigger können ebenfalls samt allen eingestellten Parameter-Locks kopiert, eingefügt und gelöscht werden. Der GRID RECORDING Mode muss aktiv sein, damit Sie auf diese Funktion zugreifen können. Um einen Trigger zu kopieren, drücken und halten Sie diesen gedrückt und drücken Sie **[RECORD]**. Um den Trigger einzufügen, drücken und halten Sie einen weiteren Taster **[TRIG]** gedrückt und drücken Sie **[STOP]**. Es ist auch möglich, mehr als einen Trigger zu kopieren. Drücken und halten Sie mehrere Trigger gedrückt und drücken Sie **[RECORD]**. Der zuerst gedrückte Trigger ist der Ausgangspunkt. Beim Einfügen werden die anderen kopierten Trigger im Verhältnis zu diesem Trigger positioniert. Um die kopierte Trigger-Sequenz einzufügen, drücken und halten Sie einen weiteren Taster **[TRIG]** gedrückt und drücken Sie **[STOP]**. Löschen Sie Trigger-Locks, indem Sie einen oder mehr Trigger drücken und gedrückt halten und **[PLAY]** drücken.

10.11.6 PATTERN VORÜBERGEHEND SPEICHERN UND NEU LADEN

Pattern können sofort in einen vorübergehenden Speicher gespeichert werden und von dort neu geladen werden.

- Um das aktive Pattern vorübergehend zu speichern, drücken Sie **[FUNC] + [YES]**. Das ist nützlich, um einen Punkt zur Wiederherstellung zu schaffen, wenn Sie ein Pattern live bearbeiten, aber Ihre Änderungen nicht dauerhaft speichern möchten.
- Um das aktive Pattern vorübergehend neu zu laden, drücken Sie **[FUNC] + [NO]**. Dadurch wird das Pattern in dem Zustand neu geladen, an dem Sie zum letzten Mal vorübergehend gespeichert haben. Wenn Sie nie vorübergehend gespeichert haben, wird der dauerhaft gespeicherte Zustand des Pattern neu geladen.



Die Befehle **TEMPORARY SAVE PATTERN** und **TEMPORARY RELOAD PATTERN** eignen sich großartig für Live-Improvisationen. Alle Änderungen am aktiven Pattern, beispielsweise das Hinzufügen von Noten zur Basslinie oder die Verwendung von **CONTROL ALL**, können Sie sofort rückgängig machen. Zugleich haben die Speicher- und Neuladevorgänge keinen dauerhaften Einfluss auf das Pattern.



Der Befehl **TEMPORARY SAVE PATTERN** speichert das Pattern nicht dauerhaft und alle Änderungen gehen verloren, wenn Sie ein anderes Projekt laden. Wenn Sie Ihre Änderungen dauerhaft speichern möchten, sollten Sie **SAVE TO PROJ** im Menü **PATTERN** verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „10.5 MENÜ PATTERN“ on page 31.

10.12 KETTEN

Ketten sind Sequenzen aus mehr als einem Patterns. Sie können Ketten verwenden, um im Voraus auszuwählen und zu automatisieren, in welcher Reihenfolge Ihre Pattern abgespielt werden sollen.



Sie können eine Kette in der aktuell aktiven Bank erstellen. Sie können die 16 Pattern in dieser Bank verwenden, um die Kette zu erstellen. Die Kette kann aus bis zu 64 Patterneinträgen bestehen.

1. Drücken Sie den Taster **[BANK] + [TRIG 9–16]**, um eine Bank auszuwählen.
2. Drücken und halten Sie **[PTN]** gedrückt und drücken Sie dann einen Taster **[TRIG 1–16]**, um das erste Pattern der Kette auszuwählen.
3. Lassen Sie den Taster **[PTN]** los und drücken Sie dann die Taster **[TRIG 1–16]** in der Reihenfolge, in der die verketteten Pattern abgespielt werden sollen. Halten Sie den vorherigen Taster **[TRIG]** gedrückt, während Sie den nächsten drücken, dann den Folgenden und so weiter, sodass der Sequencer erkennen kann, dass Sie eine Kette erstellen und nicht nur von einem Pattern zum nächsten wechseln.
4. Drücken Sie **[PLAY]**, um den Sequencer zu starten und die Kette abzuspielen. Die Kette wird geloopt, sobald das letzte Pattern der Kette abgespielt wurde.



Bitte beachten Sie, dass die Kette verloren geht, sobald Sie eine neue Kette erstellen oder wenn Sie eine neue Bank/ein neues Pattern auswählen. Ketten können auch nicht gespeichert werden und gehen verloren, wenn Sie den Digitakt ausschalten.



- Ketten können erstellt werden, während der Sequencer ausgeführt wird.
- Sie können auch MIDI-Programmänderungsmeldungen von einem externen Gerät verwenden, um Patterns am Digitakt zu ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „15.3.1 SYNC“ on page 59.

11. AUDIOSPUR-PARAMETER

Es folgt eine Beschreibung aller Parameter, die Sie auf den Seiten PARAMETER für die Audiospuren finden können. Die Parameter auf der TRIG-Seite werden nicht gemeinsam mit dem Sound gespeichert, sondern werden stattdessen mit dem Pattern gespeichert. Bei jedem Step des Patterns können andere Einstellungen für die Audiospur-Parameter vorgenommen und gelockt werden, indem Sie erst einen Taster **[TRIG]** drücken und gedrückt halten und dann die Einstellungen der Parameter mit den Drehreglern **DATA ENTRY** ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „10.11.1 PARAMETER-LOCKS“ auf Seite 35.

11.1 DIE AUDIOSPUR-PARAMETER BEARBEITEN

Es gibt fünf Seiten PARAMETER für die Audiospuren. Drücken Sie die Taster **[PARAMETER]**, um auf die Seiten PARAMETER für die Audiospuren zuzugreifen. Die SRC-Parametergruppe umfasst zwei Seiten. Um auf Seite eins zuzugreifen, drücken Sie einmal den Taster **[SRC]**. Um auf Seite zwei zuzugreifen, drücken Sie zweimal den Taster **[SRC]**. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY A-H**, um die Parameter zu ändern. Drücken und halten Sie einen Taster **[PARAMETER]** gedrückt, um die Werte für alle Parameter auf dieser Seite zu sehen.

11.2 SEITE TRIG-PARAMETER

Konfigurieren Sie hier, was geschieht, wenn eine Note getriggert wird. Ändern Sie Einstellungen mit den Drehreglern **DATA ENTRY**. Diese allgemeinen Einstellungen haben Einfluss auf die Note Trigs im Sequencer.

Drücken Sie **[TRIG PARAMETERS]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.2.1 NOTE

Trig Note konfiguriert die Tonhöhe der Note, wenn diese getriggert wird. Im LIVE RECORDING Mode und im CHROMATIC Mode hebt die Tonhöhe der gespielten Taster **[TRIG]** diese Einstellung auf. (-24→+24)

11.2.2 VEL

Trig Velocity konfiguriert die Geschwindigkeit der Note Trigs des Sequencer. (0-127)

11.2.3 LEN

Trig Length konfiguriert die Länge der Note Trigs. Im LIVE RECORDING Mode hebt die Dauer, mit der die Taster **[TRIG]** gedrückt werden, diese allgemeine Einstellung auf. (0-127, INF)

11.2.4 COND

Mit Trig Condition können Sie einige bedingte Regeln konfigurieren, die mit einem Parameter-Lock auf jeden Trigger angewandt werden können. Jede Einstellung ist eine logische Bedingung, die bestimmt, ob die Sequencer-Note getriggert wird oder nicht. Weitere Informationen finden Sie unter „10.11.2 BEDINGTE LOCKS“ auf Seite 35.

11.2.5 FLT.T

Filter Trig bestimmt, ob die Filterhüllkurve getriggert wird oder nicht. (ON, OFF)

11.2.6 LFO.T

LFO Trig bestimmt, ob der LFO getriggert wird oder nicht. (ON, OFF)

11.3 SRC-SEITE 1

Die Parameter auf der Seite SOURCE steuern das Abspielen der Benutzersamples. Innerhalb jedes Patterns können die Samples dynamisch zugewiesen, moduliert und individualisiert werden. Es gibt 127 Sampleslots für jedes Projekt.

Drücken Sie einmal **[SRC]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.3.1 TUN

Tune konfiguriert die Tonhöhe des Samples. Der Drehknopf funktioniert bipolar und bei einem Wert von 0 wird die Tonhöhe nicht verändert. (-24,00–+24,00, entspricht vier Oktaven.)

11.3.2 PLAY

Der Play Mode konfiguriert den Abspielmodus des Samples. Er regelt, wie das Sample abgespielt wird, wenn es getriggert wird.

Die verschiedenen Modi sind:

- **REVERSE** Jedes Mal, wenn das Sample getriggert wird, wird es einmal rückwärts abgespielt.
- **REVERSE LOOP** Das Sample loopt ununterbrochen rückwärts zwischen Loop Position und Length. Wie lange es loopt wird mit dem Parameter LEN auf der TRIG-Seite konfiguriert. Diese Zeit wird auch von den Hüllkurvenparametern **HLD** und **DEC** der AMP-Seite eingeschränkt.
- **FORWARD LOOP** Das Sample startet in der Position **STRT** und loopt ununterbrochen zwischen Loop Position und Length. Wie lange es loopt wird mit dem Parameter LEN auf der TRIG-Seite konfiguriert. Diese Zeit wird auch von den Hüllkurvenparametern **HLD** und **DEC** der AMP-Seite eingeschränkt.
- **FORWARD** Jedes Mal, wenn das Sample getriggert wird, wird das Sample einmal abgespielt.

11.3.3 BR

Bit-Reduzierung. Wenn Sie den Wert von diesem Parameter vergrößern, verkleinert sich die Auflösung des Samples. Es wird mehr lo-fi. (0–127)

11.3.4 SAMP

Sampleauswahl. Hier können Sie die Liste der bis zu 127 Samples durchsuchen, die in das Projekt geladen werden, und sie den Audiospuren zuweisen. Drehen Sie den Drehregler im Uhrzeigersinn, um in der Liste nach unten zu blättern, und gegen den Uhrzeigersinn, um nach oben zu blättern. Die erste Position, OFF, spielt kein Sample ab. Drücken Sie **[FUNC] + [SRC]**, um schnell auf diesen Parameter zuzugreifen. Sie müssen ein Sample aus dem +Drive in das Projekt laden, bevor Sie es einer Spur zuweisen können. Weitere Informationen finden Sie unter „14.4 EINER SPUR EIN SAMPLE DES +DRIVE ZUWEISEN“ auf Seite 53. (OFF, 1–127).

11.3.5 STRT

Start konfiguriert die Startposition für das Abspielen des Samples. (0,00–120,00)

11.3.6 LEN

Length konfiguriert die Länge des Abspielens des Samples. Start + Length definieren den Endpunkt des Teils des Samples, der abgespielt wird. (0,00–120,00)

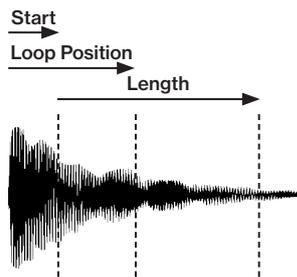
11.3.7 LOOP

Loop Pos konfiguriert die Position im Sample, an die das Abspielen zurückkehrt, nachdem es die Length Position (definiert durch **STRT + LEN**) des Samples erreicht hat, wenn **PLAY MODE** auf FORWARD LOOP oder REVERSE LOOP konfiguriert ist. Das Sample wird dann zwischen dem Ende von **LEN** und **LOOP** geloopt. (0,00–120,00)

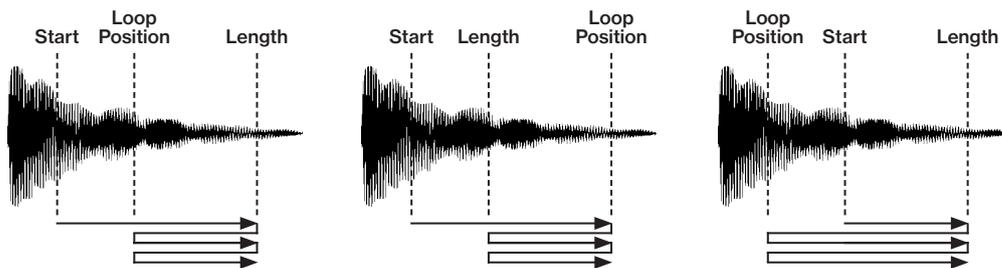
11.3.8 LEV

Sample Level steuert den Pegel des Samples. (0,00–127,00)

Die Parameter **STA**, **LEN** und **LOP**.



FORWARD LOOP Play Mode.



11.4 SRC-SEITE 2

Dieselben Parameter wie auf SRC-Seite 1, aber mit einer grafischen Darstellung der Parameter.

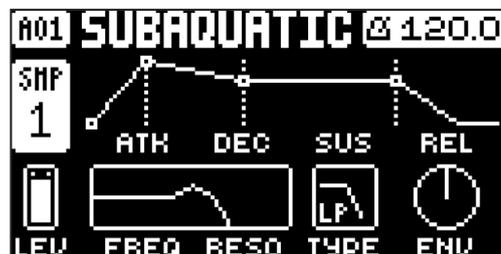
Drücken Sie zweimal [SRC], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.5 FLTR-SEITE

Auf der Seite FILTER finden Sie alle Parameter, die das Multimode-Filter und seine dazugehörige Hüllkurve steuern.

Drücken Sie [FLTR], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.5.1 ATK

Attack Time konfiguriert die Länge der Attack-Phase der Filterhüllkurve. (0-127)

11.5.2 DEC

Decay Time konfiguriert die Länge der Decay-Phase der Filterhüllkurve. (0-127)

11.5.3 SUS

Sustain Level steuert den Sustain-Pegel der Filterhüllkurve. (0-127)

11.5.4 REL

Release Time konfiguriert die Länge der Release-Phase der Filterhüllkurve. (0-126, INF)

11.5.5 FREQ

Frequency konfiguriert die Grenzfrequenz des Multimode-Filters. (0,00-127,00)

11.5.6 RESO

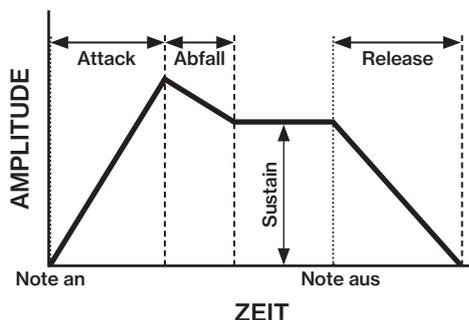
Resonance konfiguriert das Resonanzverhalten des Filters. Resonance führt eine Spitze in das Spektrum bei der Grenzfrequenz ein. (0,00-127,00)

11.5.7 TYPE

Filter Type wählt den Filtertyp aus. (OFF, 2-pole Lowpass, 2-pole Highpass)

11.5.8 ENV

Env. Depth konfiguriert die Grenzfrequenzmodulation von der Filterhüllkurve. Der Drehregler ist bipolar und es sind sowohl negative als auch positive Modulationstiefen verfügbar. Bereich (-64,00-63,00)



11.6 AMP-SEITE

Die AMP-Seite steuert die Parameter für die Amplituden-Hüllkurve, den Overdrive, die Effektwege, das Panning und die Lautstärke.

Drücken Sie [AMP], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.6.1 ATK

Attack Time konfiguriert die Länge der Attack-Phase der Amplituden-Hüllkurve. (0-127)

11.6.2 HOLD

Hold Time konfiguriert die Länge der Hold-Phase der Amplituden-Hüllkurve. Feste Hold Time Werte (0-126) spezifizieren die Länge der Hold-Phase und die Hüllkurve ignoriert Note Off Ereignisse wie Trig Length (siehe „10.6 SEITE TRIG-PARAMETER“ auf Seite 32), das Loslassen eines Tasters [TRIG] oder eines Tasters an einem externen Controller. Wenn Sie **HOLD** nach NOTE konfigurieren, bedeutet dies, dass die Hold-Phase durch Note-On und Note-Off-Ereignisse bestimmt wird. (0-126, HINWEIS)



Wenn Sie **HOLD** auf NOTE konfigurieren und ein externes Keyboard verwenden, um die Hüllkurve zu triggern, dann wird der Sound nicht unterbrochen, solange Sie eine Taste auf dem Keyboard drücken (oder bis das Sample endet).

11.6.3 DEC

Decay Time konfiguriert die Länge der Decay-Phase der Amplituden-Hüllkurve. (0-126, INF)

11.6.4 OVER

Overdrive konfiguriert die Stärke des Overdrives und des Clipping des Filtereingangssignals. (0,00–127,00)

11.6.5 DEL

Delay Send konfiguriert den Pegel des Sounds, der an den Delay-Effekt weitergeleitet wird. Weitere Informationen finden Sie unter „13. FX-PARAMETER“ auf Seite 50. (OFF, 0,01–127,00)

11.6.6 REV

Reverb Send konfiguriert den Pegel des Sounds, der an den Reverb-Effekt weitergeleitet wird. Weitere Informationen finden Sie unter „13. FX-PARAMETER“ auf Seite 50. (OFF, 0,01–127,00)

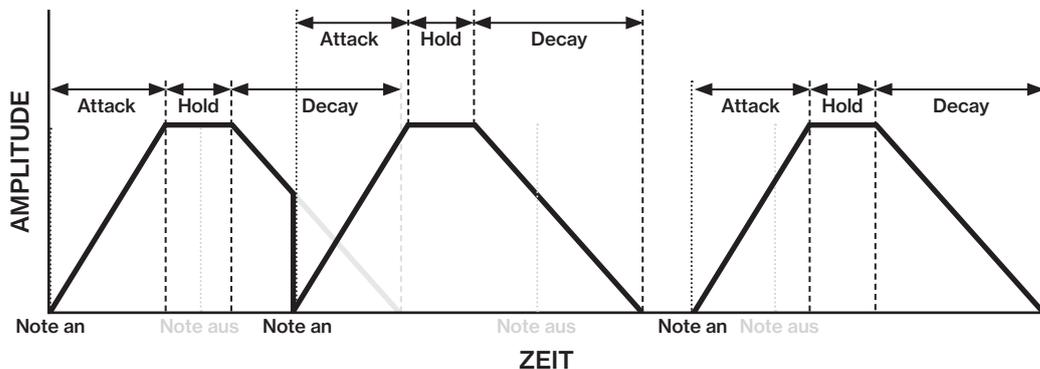
11.6.7 PAN

Pan positioniert den Sound im Stereofeld. Die Drehreglerfunktion ist bipolar. 0 ist die symmetrische Mitte, L64 sendet alle Sounds an den linken Kanal und R63 sendet alle Sounds an den rechten. (L64–R63)

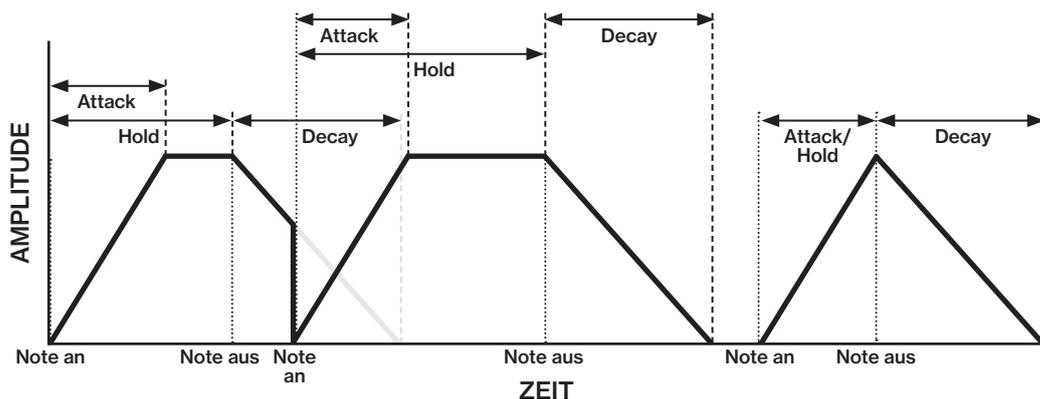
11.6.8 VOL

Volume konfiguriert die Lautstärke des Sounds. Dieser Parameter ist unabhängig von der Gesamtlautstärke der Spur. (0,00–127,00)

Amplituden-Hüllkurve mit einer festen **HOLD**-Zeit.



Amplituden-Hüllkurve, bei der **HOLD** nach **NOTE** konfiguriert ist.

**11.7 LFO-SEITE**

Der Low-Frequency Oscillator kann verwendet werden, um die Parameter auf den SRC-, FILTER- und AMP-Seiten der Audiospuren zu modulieren. Passen Sie das Verhalten, die Orientierung und die Tiefe des Low-Frequency Oscillator auf dieser Seite individuell an.

Drücken Sie [LFO], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.7.1 SPD

Speed konfiguriert die Geschwindigkeit des LFO. Um den LFO mit den Taktschlägen zu synchronisieren, versuchen Sie es mit Einstellungen von 8, 16 oder 32. Der Drehregler ist bipolar. Sie können den LFO-Zyklus mit negativen Werten rückwärts abspielen. (-64,00-63,00)

11.7.2 MULT

Multipliiert den Parameter SPD mit dem konfigurierten Faktor. Dazu multipliziert er entweder das aktuelle Tempo (BPM Einstellungen) oder ein festes Tempo von 120 BPM.

11.7.3 FADE

Fade In/Out ermöglicht ein Fade in/Fade out der LFO Modulation. Der Drehregler ist bipolar. Bei positiven Werten schaffen Sie ein Fade out, bei negativen Werten schaffen Sie ein Fade in. 0 schafft kein Fade in/Fade out. (-64-63)

11.7.4 DEST

Destination wählt das Modulationsziel des LFO aus. Anhand einer Vorschau können Sie sehen, welchen Einfluss die LFO Modulation auf den Sound hat. Markieren Sie dazu ein Ziel. Drücken Sie [YES], um die Auswahl zu bestätigen.

11.7.5 WAVE

Waveform konfiguriert die LFO-Wellenform. Es gibt sieben Wellenformen: Triangle, Sine, Square, Sawtooth, Exponential, Ramp und Random.

11.7.6 SPH

Start Phase konfiguriert den Punkt innerhalb des Wellenzyklus, an dem der LFO startet, wenn er getriggert wird. Bei 0 startet der LFO am Anfang eines vollständigen Wellenzyklus, bei 64 startet er in der Mitte. (0-127)

11.7.7 MODE

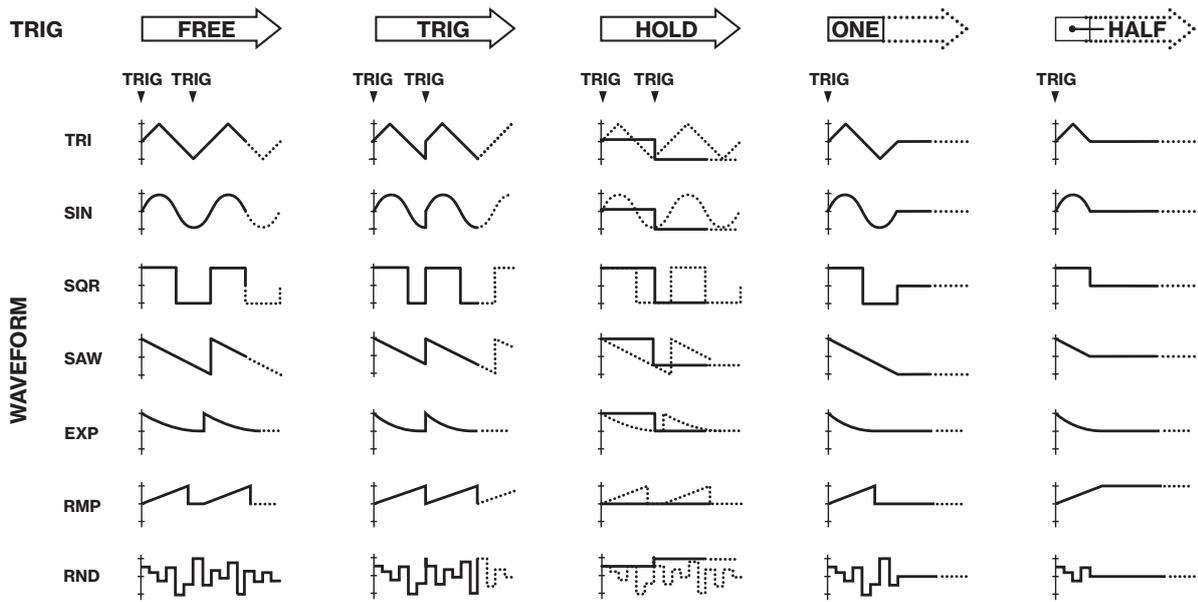
Der Trig Mode konfiguriert, wie sich der LFO verhält, wenn eine Note getriggert wird.

- **FRE** ist der freischwingende Standardmodus. Der LFO schwingt ununterbrochen und startet nie neu oder stoppt, sogar wenn Noten getriggert werden.
- **TRG** lässt den LFO neu starten, wenn eine Note getriggert wird.
- **HLD** lässt den LFO frei im Hintergrund schwingen. Wenn allerdings eine Note getriggert wird, wird der LFO-Ausgangspegel gelatcht und gehalten, bis die nächste Note getriggert wird.
- **ONE** lässt den LFO vom Anfang an starten, wenn eine Note getriggert wird. Er schwingt dann einen Zyklus und stoppt anschließend. Durch diese Einstellung wird seine Funktion einer Hüllkurve ähnlich.
- **HLF** lässt den LFO vom Anfang an starten, wenn eine Note getriggert wird. Er läuft dann während eines halben Zyklus und stoppt anschließend.

11.7.8 DEP

Depth konfiguriert die Tiefe und Polarität der LFO Modulation. Es ist sowohl eine negative (invertierte) als auch positive Modulationstiefe möglich. Eine mittige Einstellung, 0,00, entspricht keiner Modulationstiefe. (-64,00-63,00)

LFO-Wellenformen und Trigger-Modi.



12. MIDI-SPUR-PARAMETER

Es folgt eine Beschreibung aller Parameter, die Sie auf den Seiten PARAMETER für die MIDI-Spuren finden können. Die Parameter aller MIDI-Spuren werden gemeinsam mit dem Pattern gespeichert. Bei jedem Step des Pattern können andere Einstellungen für die Parameter gelockt werden, indem Sie erst einen Taster [TRIG] drücken und gedrückt halten und dann die Einstellungen der Parameter mit den Drehreglern **DATA ENTRY** ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „10.11.1 PARAMETER-LOCKS“ auf Seite 35.

12.1 DIE MIDI-SPUR-PARAMETER BEARBEITEN

Es gibt fünf Seiten PARAMETER für die MIDI-Spuren. Drücken Sie die Taster [PARAMETER], um auf die Seiten PARAMETER für die MIDI-Spuren zuzugreifen. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY A-H**, um die Parameter zu ändern. Drücken und halten Sie einen Taster [PARAMETER] gedrückt, um die Werte für alle Parameter auf dieser Seite zu sehen.

12.2 SEITE TRIG-PARAMETER

Konfigurieren Sie hier, was geschieht, wenn eine Note getriggert wird. Ändern Sie Einstellungen mit den Drehreglern **DATA ENTRY**. Diese allgemeinen Einstellungen haben Einfluss auf die Note Trigs im Sequencer.

Drücken Sie [TRIG PARAMETERS], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



12.2.1 NOT1

Note 1 konfiguriert den Grundton, der von der MIDI-Spur gesendet werden soll. (C0–G10)

12.2.2 NOT2–NOT4

Note 2-4 fügt weitere Noten um die ausgewählten Werte vom Grundton versetzt zu einem Note Trig hinzu. Das ermöglicht es einer MIDI-Spur, Akkorde von bis zu 4 Noten auszusenden. Wenn der Grundton geändert wird, werden die versetzten Noten entsprechend transponiert. Der Wert 0 entfernt die versetzte Note (-64+63)

12.2.3 VEL

Trig Velocity steuert die Velocity der Noten, die die MIDI-Spur aussendet. Die Einstellung 0 entspricht dem Befehl NOTE OFF. (1-127)

12.2.4 LEN

Trig Length konfiguriert die Länge der Noten. Wenn eine Note vollständig abgespielt wurde, wird der Befehl NOTE OFF gesendet. Die Einstellung INF entspricht einer unendlichen Notenlänge. (0,125-128, INF)

12.2.5 COND

Trig Condition bietet eine Auswahl an Bedingungen die mit einem Parameter-Lock auf jeden Trigger angewandt werden können. Jede Einstellung ist eine logische Bedingung, die bestimmt, ob die Sequencer-Note getriggert wird oder nicht. Weitere Informationen finden Sie unter „10.11.2 BEDINGTE LOCKS“ auf Seite 35.

12.2.6 LFO.T

LFO Trig bestimmt, ob der LFO getriggert wird oder nicht. (ON, OFF)

12.3 SRC-SEITE

Hier können Sie den MIDI-Kanal einstellen, den die MIDI-Spur verwenden soll, um Daten zu senden. Bank- und Programmänderungswerte werden ebenfalls hier eingestellt, gemeinsam mit einigen standardmäßigen CC-Parametern. Der Standardwert der Parameter auf dieser Seite ist OFF. Das bedeutet, dass sie deaktiviert sind und keine Daten aussenden. Drücken und halten Sie [FUNC] gedrückt und drücken Sie dann die Drehregler **DATA ENTRY**, um sie zu aktivieren. Sie können dann die Drehregler **DATA ENTRY** verwenden,

um die Parameterwerte wie gewöhnlich einzustellen. Deaktivieren Sie die Parameter wieder, indem Sie den Aktivierungsvorgang wiederholen.

Drücken Sie einmal [SRC], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



12.3.1 CHAN

Channel konfiguriert den MIDI-Kanal, an den die Spur MIDI-Daten sendet. Wenn dieser Parameter auf OFF gestellt ist, schaltet er im Grunde die MIDI-Spur aus. Bitte beachten Sie, dass ein Parameter-Lock bei diesem Parameter nicht möglich ist. (OFF, 1-16)

12.3.2 BANK

Bank wird dazu verwendet, eine Bankänderungsmeldung zu versenden. Es kann Bank 1 bis 128 versendet werden. (OFF, 1-128)

12.3.3 PROG

Program Change wird dazu verwendet, eine Programmänderungsmeldung zu versenden. Es kann Programm 1 bis 128 versendet werden. (OFF, 0-128)

12.3.4 PB

Pitch Bend steuert die Pitch-Bend-Daten, die auf der MIDI-Spur gesendet werden. (OFF, -128,00-128,00)

12.3.5 AT

Aftertouch steuert die Aftertouch-Daten, die auf der MIDI-Spur gesendet werden. (OFF, 0-127)

12.3.6 MW

Mod Wheel steuert die Modulationsraddaten, die auf der MIDI-Spur gesendet werden. (OFF, 0-127)

12.3.7 BC

Breath Controller steuert die Atemkontrolldaten, die auf der MIDI-Spur gesendet werden. (OFF, 0-127)

12.4 FLTR-SEITE (CC-WERT)

Hier können Sie die Werte von bis zu acht zuweisbaren CC-Befehlen konfigurieren. Der Standardwert der Parameter auf dieser Seite ist OFF. Das bedeutet, dass sie deaktiviert sind und keine Daten aussenden. Drücken und halten Sie [FUNC] gedrückt und drücken Sie dann die Drehregler **DATA ENTRY**, um sie zu aktivieren. Sie können dann die Drehregler **DATA ENTRY** verwenden, um die Parameterwerte wie gewöhnlich einzustellen. Deaktivieren Sie die Parameter wieder, indem Sie den Aktivierungsvorgang wiederholen.

Drücken Sie [FLTR], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



12.4.1 VAL1-VAL8

CC 1-8 Value steuert die Werte, die für die CC-Befehle gesendet werden, die auf der AMP-Seite (CC-AUSWAHL) spezifiziert werden. Der Standardwert dieser Parameter ist OFF. Drücken Sie [TRIG] + die Drehregler **DATA ENTRY**, um die Parameter zu aktivieren, und konfigurieren Sie dann einen Wert. (OFF, 0-127)

12.5 AMP-SEITE (CC-AUSWAHL)

Hier können Sie die acht CC-Befehle auswählen, deren Werte durch die Parameter auf der Seite FLTR-SEITE (CC-WERT) gesteuert werden. Drücken Sie den entsprechenden Drehregler oder [ENTER/YES], um die Parameteränderung zu aktivieren.

Drücken Sie [AMP], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



12.5.1 SEL1-SEL8

CC 1-8 Select spezifiziert die CC-Befehle, die durch die Parameter auf der Seite AMP-SEITE 1 (CC-WERT) gesteuert werden. Die auswählbaren Werte sind die standardmäßigen MIDI-Kontrolländerungsmeldungen. (0-119)

12.6 LFO-SEITE

Der Low-Frequency Oscillator kann verwendet werden, um mit den Parametern auf den SRC- und FLTR-Seiten der MIDI-Spuren zu interagieren. Passen Sie das Verhalten, die Polarität und die Tiefe des Low-Frequency Oscillator auf dieser Seite individuell an.

Drücken Sie [LFO], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



12.6.1 SPD

Speed konfiguriert die Geschwindigkeit des LFO. Um den LFO mit den Taktschlägen zu synchronisieren, versuchen Sie es mit Einstellungen von 8, 16 oder 32. Der Drehregler ist bipolar. Sie können den LFO-Zyklus mit negativen Werten rückwärts abspielen. (-64,00-63,00)

12.6.2 MULT

Multipliiert multipliziert den Parameter SPD mit dem konfigurierten Faktor. Dazu multipliziert er entweder das aktuelle Tempo (BPM Einstellungen) oder ein festes Tempo von 120 BPM.

12.6.3 FADE

Fade In/Out ermöglicht ein Fade in/Fade out der LFO Modulation. Der Drehregler ist bipolar. Bei positiven Werten schaffen Sie ein Fade out, bei negativen Werten schaffen Sie ein Fade in. 0 schafft kein Fade in/Fade out. (-64-63)

12.6.4 DEST

Destination wählt das Modulationsziel des LFO aus. Anhand einer Vorschau können Sie sehen, welchen Einfluss die LFO Modulation auf den Sound hat. Markieren Sie dazu ein Ziel. Drücken Sie [YES], um die Auswahl zu bestätigen.

12.6.5 WAVE

Waveform konfiguriert die LFO-Wellenform. Es gibt sieben Wellenformen: Triangle, Sine, Square, Sawtooth, Exponential, Ramp und Random.

12.6.6 SPH

Start Phase konfiguriert den Punkt innerhalb des Wellenzyklus, an dem der LFO startet, wenn er getriggert wird. Bei 0 startet der LFO am Anfang eines vollständigen Wellenzyklus, bei 64 startet er in der Mitte. (0-127)

12.6.7 MODE

Der Trig Mode konfiguriert, wie sich der LFO verhält, wenn eine Note getriggert wird.

- **FRE** ist der freischwingende Standardmodus. Der LFO schwingt ununterbrochen und startet nie neu oder stoppt, sogar wenn Noten getriggert werden.
- **TRG** lässt den LFO neu starten, wenn eine Note getriggert wird.
- **HLD** lässt den LFO frei im Hintergrund schwingen. Wenn allerdings eine Note getriggert wird, wird der LFO-Ausgangspegel gelatcht und gehalten, bis die nächste Note getriggert wird.
- **ONE** lässt den LFO vom Anfang an starten, wenn eine Note getriggert wird. Er schwingt dann einen Zyklus und stoppt anschließend. Durch diese Einstellung wird seine Funktion einer Hüllkurve ähnlich.
- **HLF** lässt den LFO vom Anfang an starten, wenn eine Note getriggert wird. Er schwingt dann einen halben Zyklus und stoppt anschließend.

Für weitere Informationen über die Trig Modes berücksichtigen Sie bitte die Abbildungen am Ende des Abschnitts „11.7 LFO-SEITE“ auf Seite 43.

12.6.8 DEP

Depth konfiguriert die Tiefe und Polarität der LFO Modulation. Es ist sowohl eine negative (invertierte) als auch positive Modulationstiefe möglich. Eine mittige Einstellung, 0,00, entspricht keiner Modulationstiefe. (-64,00-63,00)

13. FX-PARAMETER

In diesem Kapitel werden die Digitakt Effektparameter erklärt.

13.1 DIE FX-PARAMETER BEARBEITEN

Die Effekte Delay und Reverb des Digitakt sind Effektwege und werden auf Patternebene konfiguriert. Das bedeutet, dass alle Sounds in einem Pattern dieselben Effekteinstellungen teilen, aber unterschiedliche Sendepiegel für die Effekte haben. Die Parameter für Delay und Reverb werden auf ihren jeweiligen Seiten PARAMETER konfiguriert, aber ihre eingehenden Signale werden von den Sendeparametern DEL und REV auf der AMP-Seite jeder Audiospur konfiguriert. Drücken Sie **[FUNC] + [FLTR]**, um Delay zu bearbeiten. Drücken Sie **[FUNC] + [AMP]**, um Reverb zu bearbeiten. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY A-H**, um die Parameter zu ändern.

DELAY steuert den Charakter, Reverb Send und die Lautstärke des Effektwegs Delay.

REVERB steuert den Charakter und die Lautstärke des Effektwegs Reverb.



- Die FX-Parametereinstellungen werden als Teil des Patterns gespeichert. Vergessen Sie nicht, das Pattern zu speichern und ihm einen eigenen Namen zu geben, wenn Sie die gewünschten Ergebnisse erzielt haben.

13.2 DELAY

Der Effektweg Delay nimmt das Eingangssignal, verzögert es und führt es dann wieder mit dem Originalsignal zusammen.

Drücken Sie **[FUNC] + [FLTR]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



13.2.1 TIME

Delay Time konfiguriert die Verzögerungszeit. Diese ist relativ zum aktuellen BPM und wird in 128teln gemessen.

Beispielsweise entspricht eine Einstellung von 32 einer Verzögerung von einem Schlag (vier sechzehntel Noten). (1,00–128,00)

13.2.2 X

Mit Pingpong alterniert das Verzögerungssignal im Stereofeld. Es gibt zwei Einstellungen:

- **OFF** ermöglicht es Ihnen, manuell die Position des Verzögerungssignals im Stereofeld zu konfigurieren. Verwenden Sie dazu den Parameter WID.
- **ON** lässt das Verzögerungssignal zwischen linken und rechten Positionen hin- und herschwenken. Der Parameter WID steuert das Panning.

13.2.3 WID

Stereo Width konfiguriert die Schwenkweite des Verzögerungssignals im Stereofeld. Der Drehregler ist bipolar. (-64,00–63,00)

13.2.4 FDBK

Feedback Gain konfiguriert den Anteil des Delay-Ausgangssignals, der wieder in den Delay-Eingang eingespeist wird. Bei höheren Parametereinstellungen sind unendliche und/oder anschwellende Delays möglich. Bitte beachten Sie, dass ein hohes Feedback ein sehr lautes Signal verursachen kann. (0–198)

13.2.5 HPF

Feedback HPF konfiguriert die Grenzfrequenz des Delay-Highpass-Filters. (0,00–127,00)

13.2.6 LPF

Feedback LPF konfiguriert die Grenzfrequenz des Delay-Lowpass-Filters. (0,00–127,00)

13.2.7 REV

Reverb Send konfiguriert den Anteil des Delay-Ausgangssignals, der an Reverb weitergeleitet wird. (0,00–127,00)

13.2.8 VOL

Mix Volume passt die Lautstärke des Delay-Ausgangssignals an. (0,00–127,00)

13.3 REVERB

Der Effektweg Reverb steuert die Dauer und Umgebungseigenschaften des Sound-Nachhalls. Er kann viele verschiedene Schallumgebungen simulieren, von riesigen bis zu kleinen Räumen.

Drücken Sie **[FUNC]** + **[AMP]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.

**13.3.1 PRE**

Pre-delay konfiguriert die Vorverzögerungszeit des Reverbs. (0,00–127,00)

13.3.2 DEC

Decay Time konfiguriert die Länge der Decay-Phase des nachgehallten Signals und konfiguriert so praktisch die Größe des akustischen Raums. (1–127, INF)

13.3.3 FREQ

FB Shelving Freq konfiguriert die Shelving-Filter-Frequenz. Gemeinsam mit dem Parameter GAIN kann es dazu verwendet werden, das nachgehaltte Signal oberhalb einer ausgewählten Frequenz zu dämpfen und so den Nachhall-Sound deutlicher oder dumpfer zu machen. (0,00–127,00)

13.3.4 GAIN

FB Shelving Gain hat Einfluss auf die Dämpfung des nachgehallten Signals oberhalb der Shelving-Frequenz, die durch den FRQ-Parameter eingestellt wird. Wenn der Wert maximal ist, wird die Höhe in den Nachhall miteingeschlossen. Wenn Sie den Wert senken, wird die Höhe nach und nach gedämpft. (0,00–127,00)

13.3.5 HPF

Input HPF konfiguriert die Grenzfrequenz des Reverb-Highpass-Filters. (0,00–127,00)

13.3.6 LPF

Input LPF konfiguriert die Grenzfrequenz des Reverb-Lowpass-Filters. (0,00–127,00)

13.3.7 VOL

Mix Volume konfiguriert die Lautstärke des Reverb-Ausgangssignals. (0,00–127,00)

14. SAMPLING

Der Digitakt ist ein sehr kompetenter und zugänglicher Sampler. Er bietet ein Sampling von Audio von externen Quellen über die externen Eingänge und ein internes Sampling von Audio vom Digitakt selbst. Die maximale Sampling-Zeit beträgt 33 Sekunden. Diese ist immer verfügbar, auch wenn die 64 MB RAM-Speicher eines Projekts bereits aufgebraucht sind.

14.1 MENÜ SAMPLING

Das Menü SAMPLING bietet Einstellungen, die verschiedene Aspekte des Sampling steuern.

Drücken Sie **[SAMPLING]**, um auf dieses Menü zuzugreifen. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY**, um die Parameter zu ändern.



14.1.1 REC

Drücken Sie **[FUNC] + [YES]**, um mit dem Sampling zu beginnen. Drücken Sie **[YES]**, um das Sampling zu stoppen.

14.1.2 ARM

Drücken Sie **[YES]**, um den Sampler aufnahmebereit zu machen. Der Sampler beginnt nun mit dem Sampling, wenn das eingehende Audiosignal den als Schwellenwert gesetzten Pegel übersteigt. Siehe unten. (Drücken Sie **[SAMPLING] + [NO]**, um abzubrechen.)

14.1.3 THR

Wenn der Sampler aufnahmebereit ist, beginnt das Sampling, wenn das eingehende Audiosignal den als Schwellenwert gesetzten Pegel übersteigt. Konfigurieren Sie den Schwellenwert hoch genug, damit dieser nicht durch Hintergrundgeräusche getriggert wird, jedoch niedrig genug, um das gesamte Signal zu empfangen. (0-127)

14.1.4 SRC

Source wählt für das Sampling aus zwei verschiedenen eingehenden Audioquellen aus.

- **EXT L** konfiguriert INPUT L als Eingangsquelle.
- **EXT R** konfiguriert INPUT R als Eingangsquelle.
- **EXT L+R** konfiguriert INPUT L+R als Eingangsquelle. Das Audiosignal wird zu Mono addiert.
- **INT L** konfiguriert den integrierten linken Audiokanal des Digitakt als Eingangsquelle.
- **INT R** konfiguriert den integrierten rechten Audiokanal des Digitakt als Eingangsquelle.
- **INT L+R** konfiguriert die integrierten L+R Audiokanäle des Digitakt als Eingangsquelle. Das Audiosignal wird zu Mono addiert.

14.1.5 MON

Wählt die Option, ob das eingehende Audiosignal über den Digitakt mitgehört werden soll oder nicht. (NO, YES)

14.2 SAMPLING VON AUDIO

1. Wenn Sie eine externe Audioquelle verwenden, verbinden Sie diese mit dem Digitakt.
2. Drücken Sie **[SAMPLING]**, um auf das Menü SAMPLING zuzugreifen, und verwenden Sie dann den Drehregler **DATA ENTRY G**, um **SOURCE** auf Ihre bevorzugte Audio-Eingangsquelle zu konfigurieren.
3. Behalten Sie die Anzeige des Eingangspegels im Auge und spielen Sie die Audioquelle ab. Stellen Sie sicher, dass die Lautstärke der Soundquelle maximal ist, aber ohne Clipping oder Verzerrung. Konfigurieren Sie **MON** auf YES, um das eingehende Audiosignal über den Digitakt mitzuhören.

4. Behalten Sie die Anzeige des Eingangspegels wiederum im Auge und verwenden Sie den Drehregler **DATA ENTRY F**, um **THR** knapp über dem angegebenen Hintergrundgeräusch der Audioquelle einzustellen (wenn diese nicht abgespielt wird).
5. Drücken Sie **[YES]**, um den Sampler vorzubereiten, und spielen Sie dann die Soundquelle ab. Wenn das eingehende Audiosignal den eingestellten Schwellenwert übersteigt, beginnt das Sampling.
6. Drücken Sie **[YES]**, wenn Sie das Sampling unterbrechen möchten. Der Digitakt normalisiert das Sample dann automatisch.
7. Stellen Sie mit den Drehreglern **DATA ENTRY A** und **C** die Parameter **TRIM START** und **TRIM END** ein, um das Sample auf die gewünschte Länge zu schneiden. Mit den Drehreglern **DATA ENTRY B** und **D** können Sie das Sample verkleinern und vergrößern, um leichter zu erkennen, wo Sie es schneiden möchten. Drücken Sie **[FUNC] + [YES]** für eine Vorschau des Samples. Drücken Sie **[YES]**, um das Sample zu schneiden. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie nach dem Schneiden des Samples **[NO]** drücken, um das Schneiden rückgängig zu machen.



8. Drücken Sie **[YES]**, um das Sample zu speichern.
9. Benennen Sie das Sample und drücken Sie **[YES]** erneut, um das Speichern zu bestätigen.
10. Drücken Sie **[TRACK 1-8]**, wenn Sie eine Spur auswählen möchten, der Sie das Sample zuweisen möchten. Drücken Sie **[NO]**, wenn Sie das Sample keiner Spur zuweisen möchten.

14.3 DIREKTES SAMPLING

Sie können mithilfe einiger Tasterkombinationen auch ohne das Menü **SAMPLING** ein Sampling durchführen. Der Sampler verwendet die zuletzt verwendeten **SRC-** und **THR-Einstellungen**.

1. Drücken Sie **[SAMPLING] + [YES]**, um den Sampler vorzubereiten. Der Taster **[SAMPLING]** wird gelb. Sie können mit dem direkten Sampling auch beginnen, ohne zunächst den Sampler zu laden. Drücken Sie **[FUNC] + [SAMPLING]**, um das Sampling manuell zu starten.
2. Wenn das eingehende Audiosignal über den eingestellten Schwellenwert hinausgeht (oder Sie das direkte Sampling manuell starten), beginnt das Sampling und der Taster **[SAMPLING]** wird rot.
3. Drücken Sie **[FUNC] + [SAMPLING]** erneut, um das Sampling anzuhalten. Während der Normalisierung des Samples wird der Taster **[SAMPLING]** zunächst dunkelrot und nach Abschluss grün. Drücken Sie **[SAMPLING] + [NO]**, um den Vorgang Direct Sampling jederzeit abzubrechen.

14.4 EINER SPUR EIN SAMPLE DES +DRIVE ZUWEISEN

Sie können den Spuren auch Samples aus dem Digitakt Speicher +Drive zuweisen.

1. Drücken Sie **[SETTINGS]**, um auf das Menü **SETTINGS** zuzugreifen, und wählen Sie dann **SAMPLES** aus und drücken Sie **[YES]**.
2. Drücken Sie die Pfeiltaster, um zu dem Sample zu navigieren, das Sie zuweisen möchten, und drücken Sie dann **[YES]**, um das Sample auszuwählen.
3. Drücken Sie **[RIGHT]**, wählen Sie dann **LOAD TO PROJ** und drücken Sie **[YES]**, um das Sample zu kopieren und in das Projekt zu laden.
4. Drücken Sie **[YES]**, um zu bestätigen.
5. Drücken Sie **[FUNC] + [SETTINGS]**, um das Menü **SETTINGS** zu verlassen.
6. Drücken Sie **[TRACK] + [TRIG 1-8]**, um die Spur auszuwählen, der Sie das Sample zuweisen möchten.
7. Drücken Sie **[SRC]**, um auf das Menü **SOURCE** zuzugreifen, und verwenden Sie dann den Drehregler **DATA ENTRY D**, um das Sample auszuwählen, das Sie laden möchten.
8. Drücken Sie **[YES]**, um das Sample in die Spur zu laden.

Weitere Informationen finden Sie unter „15.2 SAMPLES“ auf Seite 56.

14.5 EIN SAMPLE ABSPIELEN

Sobald das Sample einer Spur zugewiesen wurde, kann es entweder durch den Sequencer oder manuell durch das Drücken eines Tasters **[TRIG]** getriggert werden. Sie haben auch die Möglichkeit, den Abspielmodus der Samples einzustellen und zu bearbeiten, welcher Teil des Samples abgespielt wird.

1. Drücken Sie **[SRC]**, um auf die Seite SOURCE zuzugreifen.
2. Verwenden Sie den Drehregler **DATA ENTRY B**, um das Verhalten des Samples im **PLAY MODE** einzustellen.
 - **REVERSE** Jedes Mal, wenn das Sample getriggert wird, wird es einmal rückwärts abgespielt.
 - **REVERSE LOOP** Das Sample loopt ununterbrochen rückwärts zwischen Loop Position und Length. Wie lange es loopt wird mit dem Parameter LEN auf der TRIG-Seite konfiguriert. Diese Zeit wird auch von den Hüllkurvenparametereinstellungen **HLD** und **DEC** der AMP-Seite eingeschränkt.
 - **FORWARD LOOP** Das Sample loopt ununterbrochen zwischen Loop Position und Length. Wie lange es loopt wird mit dem Parameter LEN auf der TRIG-Seite konfiguriert. Diese Zeit wird auch von den Hüllkurvenparametern **HLD** und **DEC** auf der AMP-Seite eingeschränkt.
 - **FORWARD** Jedes Mal, wenn das Sample getriggert wird, wird das Sample einmal abgespielt.
3. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY E, F** und **G**, um die Parameter **STRT**, **LEN** und **LOOP** zu konfigurieren, die definieren, welcher Teil des Samples abgespielt wird. Drücken Sie zweimal **[SRC]**, um auf SRC-Seite 2 zuzugreifen, um diese Einstellungen mit der Sample-Wellenform leichter zu sehen. Weitere Informationen finden Sie unter „11.4 SRC-SEITE 2“ auf Seite 41.



4. • **STRT** Start definiert, an welcher Position das Abspielen des Samples startet.
 - **LEN** Length definiert, wie lang das Sample abgespielt wird. Start + Length definieren den Endpunkt des Teils des Samples, der abgespielt wird.
 - **LOP** Loop Position konfiguriert die Position im Sample, an die das Abspielen zurückkehrt, nachdem es die Length Position (definiert durch **STRT** + **LEN**) erreicht hat, wenn der **PLAY MODE** auf **FORWARD LOOP** oder **REVERSE LOOP** konfiguriert ist. Das Sample wird dann zwischen dem Ende von **LEN** und **LOOP** geloopt.

Weitere Informationen finden Sie unter „11.3 SRC-SEITE 1“ auf Seite 39.

15. MENÜ SETTINGS

Das Menü SETTINGS bietet Einstellungen, die Einfluss auf den Digitakt haben und auch dazu verwendet werden können, Projekte zu verwalten.

Drücken Sie [SETTINGS], um auf das Menü SETTINGS zuzugreifen. Blättern Sie mit [UP]/[DOWN] oder dem Drehregler LEVEL durch die Liste. Öffnen Sie ein markiertes Menü, indem Sie auf [YES] drücken.



15.1 PROJECT



15.1.1 LOAD PROJECT

Load Project öffnet einen Bildschirm, auf dem Sie ein Projekt auswählen können, das Sie laden möchten. Beachten Sie, dass das aktive Projekt nicht gespeichert wird, bevor das neue Projekt geladen wird. Vergessen Sie also nicht, zunächst das aktive Projekt zu speichern. Wenn Sie ein neues Projekt erstellen möchten, wählen Sie CREATE NEW ganz unten in der Liste. Das neue Projekt ist völlig leer.



Wenn Sie ein neues Projekt laden, wird das aktive Projekt überschrieben. Speichern Sie erst Ihr aktives Projekt, bevor Sie ein anderes Projekt laden.

15.1.2 SAVE PROJECT AS

Save Project öffnet einen Bildschirm, auf dem Sie einen Speicherplatz auswählen können, an dem Sie das aktive Projekt speichern möchten.

Sie können auch [FUNC] + [SETTINGS] drücken, um auf diesen Bildschirm zuzugreifen.

15.1.3 MANAGE PROJECTS

Manage Project öffnet das Menü PROJECT MANAGER. Wenn Sie ein Projekt in diesem Menü auswählen und auf den

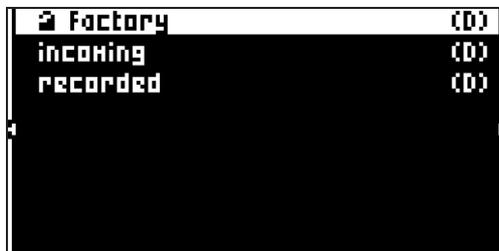
Pfeiltaster [RIGHT] drücken, öffnet sich eine Liste mit Befehlen.

- **CLEAR** Setzt den Speicherplatz des Projekts zurück.
- **DELETE** Entfernt das Projekt aus dem Speicherplatz.
- **RENAME** Öffnet den Bildschirm NAMING, auf dem Sie die Projektdatei umbenennen können.
- **LOAD FROM** Lädt das ausgewählte Projekt. Das aktive Projekt wird dabei überschrieben!
- **SAVE TO** Speichert das aktive Projekt an den ausgewählten Speicherplatz.
- **TOGGLE** Schaltet den Schreibschutz ein oder aus. Schreibgeschützte Projekte können nicht überschrieben, umbenannt oder gelöscht werden. Ein Schlosssymbol vor dem Projektname zeigt an, dass das Projekt schreibgeschützt ist.
- **INIT NEW** Initialisiert einen leeren Dateispeicherplatz mit einem leeren Projekt. Diese Option steht nur für leere Projektspeicherplätze zur Verfügung.

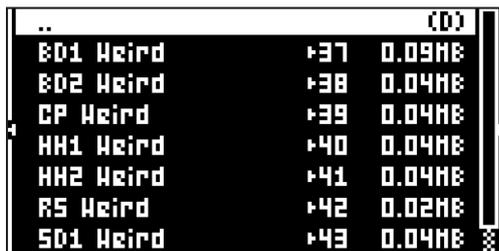
15.2 SAMPLES

Hier können Sie Ihre Samples verwalten. Zu Beginn sind hier drei Verzeichnisse verfügbar: FACTORY, INCOMING und RECORDED. Im schreibgeschützten Verzeichnis FACTORY sind viele voreingestellte Samples verfügbar.

Das Verzeichnis INCOMING ist das Standardziel für Samples, die über die C6 Software an den Digitakt Speicher +Drive gesendet werden. RECORDED enthält die von Ihnen mit dem Digitakt erstellten Samples.



Verwenden Sie die Pfeiltaster, um ein Verzeichnis zu markieren. Drücken Sie dann [YES], um es zu öffnen. Um ein Verzeichnis zu verlassen und einen Schritt in der Verzeichnishierarchie zurückzugehen, wählen Sie „..“ oben auf dem Bildschirm und drücken Sie [YES]. Wenn Sie diese Kombination mehrfach wiederholen, kehren Sie zum Anfang der Verzeichnishierarchie zurück. Sie können auch [FUNC] + [RIGHT] drücken, um ein Verzeichnis zu öffnen, und [FUNC] + [LEFT], um ein Verzeichnis zu verlassen. Um Verzeichnisse von Samples zu unterscheiden, sind alle Verzeichnisse, einschließlich der Zeile zum Verlassen des Verzeichnisses, „..“, ganz am Ende der Zeile mit einem (D) gekennzeichnet. Wenn Sie ein Verzeichnis im +Drive durchsuchen, wird die Speicherplatznummer eines Samples, das einem der 127 Sample-Speicherplätze des aktiven Projekts zugewiesen ist, folgendermaßen angezeigt:



15.2.1 EIN SAMPLE LADEN

Sie können ein oder mehrere Samples in den RAM-Speicher des aktiven Projekts laden.

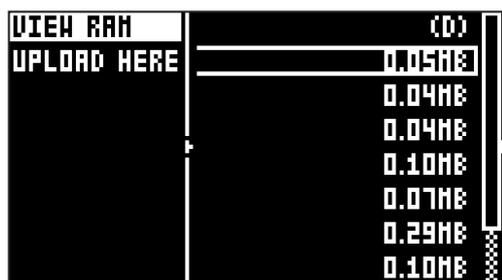
1. Drücken Sie [SETTINGS] und öffnen Sie dann das Menü SAMPLES.
2. Öffnen Sie das Verzeichnis FACTORY und navigieren Sie dann zu den Samples, die Sie laden möchten.
3. Markieren Sie die Samples und drücken Sie dann [YES], um diese anzuwählen. Sie können sich von allen Samples eine Vorschau anzeigen lassen (abgespielt von der Stimme der aktiven Spur). Markieren Sie dazu einfach ein Sample und drücken Sie dann [FUNC] + [YES]. Die Vorschau des Samples ist ungefähr zehn Sekunden lang.
4. Drücken Sie den Pfeiltaster [RIGHT]. Es erscheint ein Menü an der rechten Bildschirmseite.



5. Wählen Sie LOAD TO PROJECT und drücken Sie [YES].

Die von Ihnen ausgewählten Samples (angewählt) erscheinen jetzt in den ersten verfügbaren leeren Speicherplätzen der 127 Sample-Speicherplätze des aktiven Projekts. Um die Samples anzusehen, die sich aktuell im RAM-Speicher des aktiven Projekts befinden, drücken Sie zweimal den Pfeiltaster [LEFT].

Dies ruft das Menü auf der linken Seite auf.



Wählen Sie VIEW RAM und drücken Sie [YES]. Es erscheint eine Liste mit allen 127 Sample-Speicherplätzen.



Auf diesem Bildschirm können Sie die 127 Samples einzeln oder zusammen entfernen, um die Speicherplätze zu leeren.

15.2.2 EIN SAMPLE ENTFERNEN

Sie können ein oder mehrere Samples aus dem RAM-Speicher des aktiven Projekts entfernen.

1. Blättern Sie mit den Pfeiltastern [UP]/[DOWN] oder dem Drehregler *LEVEL* durch die Liste.
2. Drücken Sie [YES], um einzelne Samples zu markieren, oder rufen Sie das Menü auf der rechten Seite auf, indem Sie [RIGHT] drücken und SELECT ALL auswählen.
3. Wählen Sie im Menü auf der rechten Seite UNLOAD aus, um die Speicherplätze der markierten Samples zu leeren.



15.2.3 EIN SAMPLE ERSETZEN

Sie können ein oder mehrere Samples im RAM-Speicher des aktiven Projekts ersetzen.

1. Markieren Sie den Speicherplatz mit dem Sample, das Sie ersetzen möchten, und drücken Sie dann [RIGHT], um das Menü auf der rechten Seite zu öffnen, und wählen Sie REPLACE.
2. Durchsuchen Sie die Verzeichnisse des +Drive, finden Sie das gewünschte Sample und drücken Sie [YES], um es in den zuvor markierten Sample-Speicherplatz zu verschieben.

Wenn Sie mit dem Durchsuchen der Verzeichnisse des Speichers +Drive fortfahren möchten, drücken Sie zweimal [LEFT] und wählen Sie VIEW +DRIVE.

15.2.4 SAMPLES VON EINEM COMPUTER NACH DIGITAKT ÜBERTRAGEN

1. Verbinden Sie den Digitakt über USB mit dem Computer.
2. Öffnen Sie die Elektron Transfer Funktionssoftware auf Ihrem Computer.
3. Wählen Sie auf dem Transfer Startbildschirm die USB MIDI-Anschlüsse für Ihren Digitakt aus.

4. Ziehen Sie die Samples in das Elektron Transfer Hauptfenster und legen Sie sie dort ab. Die Samples werden automatisch in ein Standardverzeichnis, „transfers-jjmmtt“, übertragen (wenn kein anderes konfiguriert ist), das im Speicher +Drive des Digitakt erstellt wird. Elektron Transfer konvertiert automatisch alle Audiodateien in 16 Bit, 48 kHz, Mono-Audiodateien, das native Audioformat des Digitakt.

Die Übertragungszeit ist abhängig von der Größe der Samples. Wenn Sie das Zielverzeichnis auf dem Digitakt geöffnet haben, zeigt während der Übertragung eine Fortschrittsleiste auf dem Bildschirm an, wie viel des Samples empfangen wurde.

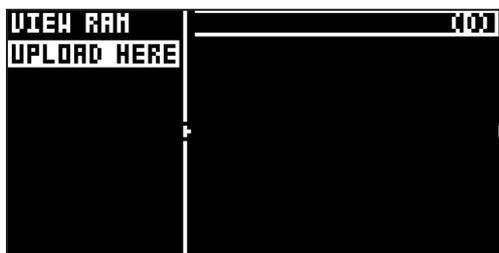
Beachten Sie, dass die übertragenen Samples im Zielverzeichnis des +Drive bleiben. Sie müssen sie in das aktive Projekt laden, um sie verwenden zu können. Weitere Informationen finden Sie unter „15.2.1 EIN SAMPLE LADEN“ auf Seite 56.

Der Digitakt unterstützt noch stets den Empfang von Samples über MIDI Sample Dump Standard (SDS) und Extended SDS. Die Elektron C6 Software unterstützt dieses Übertragungsprotokoll. Sie müssen SDS Handshake aktivieren, um die Übertragung über schnelle Schnittstellen wie USB MIDI zu sichern. Sie müssen auch die Übertragung der Extended SDS Kopfzeile aktivieren, wenn Sie möchten, dass der Sample-Name an den Digitakt gesendet wird (andernfalls werden die Samples im Zielverzeichnis des Digitakt einfach mit 1, 2, 3 ... und so weiter benannt).

15.2.5 EIN NEUES ZIELVERZEICHNIS ERSTELLEN

Dieser Vorgang ist nur für den Fall vorgesehen, wenn Sie das Elektron C6 Software Übertragungstool verwenden. Wenn Sie Elektron Transfer verwenden, können Sie direkt in Elektron Transfer ein neues Zielverzeichnis im Digitakt erstellen.

Drücken Sie auf dem Hauptbildschirm den Pfeiltaster **[RIGHT]**, um auf das Menü auf der rechten Seite zuzugreifen. Wählen Sie **CREATE DIR**, um ein neues Verzeichnis zu erstellen. Drücken Sie dann **[YES]**. Es erscheint ein Benennungsbildschirm. Siehe Abschnitt „6.5 DER BENENNUNGSBILDSCHIRM“ auf Seite 17. Geben Sie Ihrem neuen Zielverzeichnis einen entsprechenden Namen. Wenn das neue Verzeichnis auf dem Hauptbildschirm erscheint, drücken Sie **[YES]**, um es zu öffnen. Drücken Sie in dem anfangs leeren Verzeichnis den Pfeiltaster **[LEFT]**, um das Menü auf der linken Seite zu öffnen. Markieren Sie **UPLOAD HERE** und drücken Sie **[YES]**.



Von einem Computer gesendete Samples werden in das neue Zielverzeichnis geschrieben. Beachten Sie, dass alle neuen oder bestehenden Verzeichnisse auf ähnliche Weise über das Menü auf der linken Seite als Zielverzeichnis konfiguriert werden können. Dies gilt nicht für das schreibgeschützte Verzeichnis **FACTORY**. Alle Verzeichnisse (wiederum bis auf das Verzeichnis **FACTORY**) können gelöscht oder umbenannt werden, indem Sie diese markieren, auf das Menü auf der rechten Seite zugreifen und **DELETE DIR** oder **RENAME** auswählen.



- Stellen Sie sicher, dass die neueste Version der Elektron Transfer Software auf Ihrem Computer installiert ist, damit Sie effizient und verlässlich Samples in den Digitakt Speicher +Drive übertragen können. Die Elektron Transfer Software können Sie kostenlos von der Elektron Website herunterladen.
- Bitte beachten Sie, dass der Digitakt nicht als ein Symbol auf Ihrem Desktop erscheint. Verwenden Sie bei allen Übertragungen Elektron Transfer oder Elektron C6.
- Wenn Sie **MIDI+USB** in den Einstellungen **INPUT FROM** und/oder **OUTPUT TO** im Menü **MIDI PORT CONFIG** (siehe unten) ausgewählt haben, begrenzen MIDI-Datenübertragungen die USB-Geschwindigkeit. Wenn Sie große Datenmengen senden oder empfangen, stellen Sie sicher, dass Sie die **USB-Einstellung** verwenden.
- Während Sie Dateien in den Digitakt übertragen, wird der Sequencer nicht weiter abgespielt.

15.3 MIDI CONFIG

In diesem Menü gibt es viele Untermenüs zur Funktion MIDI des Digitakt.



15.3.1 SYNC

Es steuert, wie Digitakt MIDI-Clock- und -Transport-Befehle empfängt und sendet. Ändern Sie die Einstellungen mit den Pfeiltastern [LEFT]/[RIGHT] oder dem Taster [YES].



CLOCK RECEIVE lässt, sofern aktiv, den Digitakt auf MIDI-Clock gesendet von externen Geräten reagieren.

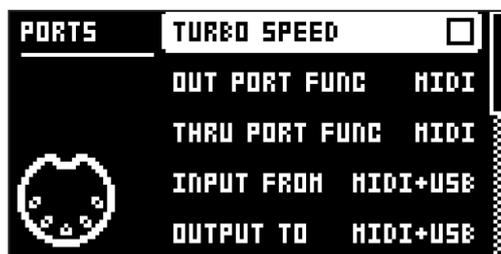
CLOCK SEND lässt, sofern aktiv, den Digitakt MIDI-Clock übertragen.

PRG CH RECEIVE lässt, sofern aktiv, den Digitakt auf eingehende Programmänderungsmeldungen reagieren. Das ist nützlich, wenn Sie Patterns extern auswählen möchten. Der MIDI-Kanal, der auf eingehende Programmänderungsmeldungen wartet, wird im Menü MIDI CHANNELS eingestellt. Weitere Informationen finden Sie unter „15.3.3 CHANNELS“ auf Seite 60.

PRG CH SEND sendet, sofern aktiv, Programmänderungsmeldungen, wenn Patterns gewechselt werden. Der MIDI-Kanal, der Programmänderungsmeldungen sendet, wird im Menü MIDI CHANNELS eingestellt. Weitere Informationen finden Sie unter „15.3.3 CHANNELS“ auf Seite 60.

15.3.2 PORT CONFIG

In diesem Menü finden Sie Einstellungen zur MIDI-Buchse. Ändern Sie die Einstellungen mit den Pfeiltastern [LEFT]/[RIGHT].



TURBO SPEED Drücken Sie [YES], um den Dialog für Turbogeschwindigkeit zu starten. Die Geschwindigkeit wird automatisch ausgewählt. Bitte beachten Sie, dass Sie eine MIDI-Schnittstelle verwenden müssen, die das Protokoll Turbo-MIDI unterstützt.

OUT PORT FUNCTIONALITY wählt aus, welche Art von Signal die Buchse MIDI OUT senden wird.

- **MIDI** ermöglicht es der Buchse, MIDI-Daten auszusenden.
- **DIN 24** lässt die Buchse DIN 24 Synchronisierungsimpulse senden. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden keine MIDI-Daten von der Buchse gesendet.
- **DIN 48** lässt die Buchse DIN 48 Synchronisierungsimpulse senden. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden keine MIDI-Daten von der Buchse gesendet.

THRU PORT FUNCTIONALITY wählt aus, welche Art von Signal die Buchse MIDI THRU senden wird. Die Einstellungen sind dieselben wie für OUT PORT FUNCTIONALITY.

INPUT FROM wählt die Quelle aus, von der der Digitakt MIDI-Daten empfangen wird.

- **DISABLED** lässt den Digitakt alle eingehenden MIDI-Daten ignorieren.
- **MIDI** lässt den Digitakt nur auf die MIDI-Daten, die an die Buchse MIDI IN gesendet werden, warten.
- **USB** lässt den Digitakt nur auf die MIDI-Daten, die an den USB-Port gesendet werden, warten.
- **MIDI+USB** lässt den Digitakt auf die MIDI-Daten, die an die Buchse MIDI IN und den USB-Port gesendet werden, warten.

OUTPUT TO wählt das Ziel aus, an das der Digitakt MIDI-Daten senden wird.

- **DISABLED** verhindert, dass der Digitakt MIDI-Daten sendet.
- **MIDI** lässt den Digitakt MIDI-Daten nur an die Buchse MIDI OUT senden.
- **USB** lässt den Digitakt MIDI-Daten nur an den USB-Port senden.
- **MIDI+USB** lässt den Digitakt MIDI-Daten sowohl an die Buchse MIDI OUT als auch an den USB-Port senden.



Wenn Sie **MIDI+USB** in den Einstellungen **INPUT FROM** und/oder **OUTPUT TO** ausgewählt haben, schränken MIDI-Daten die USB-Geschwindigkeit ein. Wenn Sie große Datenmengen senden oder empfangen, stellen Sie sicher, dass Sie nur die USB-Einstellung verwenden.

OUTPUT CH wählt aus, ob die Drehregler Daten über den Auto-Kanal oder den Spur-Kanal senden.

PARAM OUTPUT wählt aus, welche MIDI-Meldungsart die Drehregler **DATA ENTRY** senden werden. Für Informationen darüber, welche CC/NRPN-Parameter gesendet werden, beachten Sie bitte „ANHANG A: MIDI“ auf Seite 70.

- **NRPN** lässt die Drehregler NRPN MIDI-Meldungen senden.
- **CC** lässt die Drehregler CC MIDI-Meldungen senden.

ENCODER DEST steuert, ob die Drehregler **DATA ENTRY** und **LEVEL** MIDI-Daten senden oder nicht. Wenn dieser Parameter auf INT konfiguriert wird, haben die Drehregler nur Einfluss auf den Digitakt und es werden keine MIDI-Daten gesendet. Wenn dieser Parameter auf INT + EXT konfiguriert wird, haben die Drehregler Einfluss auf den Digitakt und senden auch MIDI-Daten an externe Geräte.

TRIG KEY DEST steuert, ob die Taster **[TRIG]** MIDI-Daten senden oder nicht. Wenn dieser Parameter auf INT konfiguriert wird, haben die Taster **[TRIG]** nur Einfluss auf den Digitakt und es werden keine MIDI-Daten gesendet. Wenn dieser Parameter auf INT + EXT konfiguriert wird, haben die Taster **[TRIG]** Einfluss auf den Digitakt und senden auch MIDI-Daten an externe Geräte. Wenn dieser Parameter auf EXT konfiguriert wird, haben die Taster **[TRIG]** keinen Einfluss auf den Digitakt, aber es werden MIDI-Daten extern gesendet.

MUTE DEST steuert, ob die Aktivierung/Deaktivierung von Stummschaltungen MIDI-Daten sendet oder nicht. Wenn dieser Parameter auf INT konfiguriert wird, hat die Stummschaltung nur Einfluss auf den Digitakt und es werden keine MIDI-Daten gesendet. Wenn dieser Parameter auf INT + EXT konfiguriert wird, hat die Stummschaltung Einfluss auf den Digitakt und sendet auch MIDI-Daten an externe Geräte. Wenn dieser Parameter auf EXT konfiguriert wird, sendet die Stummschaltung MIDI-Daten extern, hat aber keinen Einfluss auf den Digitakt.

RECEIVE NOTES ermöglicht es, sofern aktiv, den Digitakt mit einem externen MIDI-Keyboard zu spielen.

RECEIVE CC/NRPN ermöglicht es, sofern aktiv, die Parameter des Digitakt von einem externen MIDI-Gerät, das CC/NRPN-Daten sendet, zu steuern.

15.3.3 CHANNELS

In diesem Menü können Sie den MIDI-Kanal konfigurieren.

CHAN	TRACK 1 CHANNEL	1
	TRACK 2 CHANNEL	2
	TRACK 3 CHANNEL	3
	TRACK 4 CHANNEL	4
	TRACK 5 CHANNEL	5

TRACK 1–8 wählt einzelne MIDI-Spuren aus, die die Audiospuren steuern. Wenn eine Spur OFF ist, ignoriert sie alle eingehenden MIDI-Meldungen.

AUTO CHANNEL wählt den MIDI-Kanal aus, der Zugriff auf die aktuell aktive Spur gibt. Wenn ein mit dem Digitakt verbundenes MIDI-Keyboard auf diesem Kanal MIDI-Daten sendet, steuert das Keyboard die aktive Spur. Das ist beispielsweise dann nützlich, wenn Sie schnell zwischen den aktiven Audiospuren hin- und herwechseln möchten, um verschiedene Sounds abzuspielen.

PROGRAM CH IN CH wählt den MIDI-Kanal aus, der auf eingehende Programmänderungsmeldungen wartet. Die Einstellung AUTO verwendet den AUTO-Kanal. Aktivieren Sie im Menü MIDI SYNC die Funktion des Digitakt, auf Programmänderungsmeldungen zu reagieren. Weitere Informationen finden Sie unter „15.3.1 SYNC“ auf Seite 59.

PROGRAM CH OUT CH wählt den MIDI-Kanal aus, der bei der Änderung von Patterns Programmänderungsmeldungen sendet. Die Einstellung AUTO verwendet den AUTO-Kanal. Aktivieren Sie im Menü MIDI SYNC die Funktion des Digitakt, Programmänderungsmeldungen zu senden. Weitere Informationen finden Sie unter „15.3.1 SYNC“ auf Seite 59.

15.4 SYSTEM

Das Menü System bietet die Optionen OS UPGRADE und FORMAT +DRIVE für den Digitakt.



15.4.1 OS UPGRADE

Verwenden Sie diese Menüoption, wenn Sie das Digitakt Betriebssystem aktualisieren möchten. Um die OS Sysx Datei zu senden, verwenden Sie unsere kostenlose Elektron Transfer Software. Die OS Sysx Datei und Elektron Transfer können Sie kostenlos von der Elektron Website herunterladen.

Damit der Transfer möglich ist, muss das Gerät, das die OS Sysx Datei sendet, entweder mit der Buchse MIDI IN oder dem USB-Port des Digitakt verbunden sein.

Bitte beachten Sie, dass der Digitakt nicht als ein Symbol auf Ihrem Desktop erscheint.

1. Drücken Sie **[YES]**, damit der Digitakt damit beginnt, auf eingehende OS SysEx Daten zu warten. Wenn Sie das Warten abbrechen möchten, drücken Sie auf **[NO]**.



2. Öffnen Sie Elektron Transfer und wählen Sie Elektron Digitakt für das MIDI-Eingangsgerät sowie für das MIDI-Ausgangsgerät aus.
3. Ziehen Sie die Sysx Datei in das Elektron Transfer Hauptfenster und legen Sie sie dort ab, um sie an den Digitakt zu senden.

Wenn das OS empfangen wird, ist eine Fortschrittsleiste auf dem Bildschirm des Digitakt zu sehen. Wenn dieser Vorgang erfolgreich abgeschlossen ist, wurde das OS aktualisiert und das Gerät startet neu.



Wenn der Digitakt das OS Upgrade über die MIDI-Buchsen empfängt, verwenden Sie die Elektron TM-1 USB MIDI Schnittstelle für bis zu 10x höhere Übertragungsgeschwindigkeiten.

15.4.2 FORMAT +DRIVE

Sie können den gesamten Inhalt des +Drive löschen. Wenn Sie Ihre Auswahl mit den Pfeiltastern **[LEFT]** oder **[RIGHT]** getroffen und diese mit **[YES]** bestätigt haben, erscheint eine Aufforderung, anzugeben, ob Sie die Formatierung durchführen möchten. Drücken Sie **[YES]**, um mit der Formatierung fortzufahren.



PROJECTS+SOUNDS Löscht alle Projekte und Sounds. Wählen Sie dieses Feld an/ab, indem Sie die Pfeiltaster **[LEFT]** oder **[RIGHT]** drücken.

SAMPLES Löscht alle Samples. Wählen Sie dieses Feld an/ab, indem Sie die Pfeiltaster **[LEFT]** oder **[RIGHT]** drücken.

16. MENÜ STARTUP

Um auf dieses Menü zuzugreifen, halten Sie den Taster **[FUNC]** gedrückt, während Sie den Digitakt hochfahren. Von hier können Sie verschiedene Aufgaben durchführen. Um eine der verschiedenen Alternativen auszuwählen, drücken Sie den entsprechenden Taster **[TRIG]**.

16.1 TEST MODE

Um auf diesen Modus zuzugreifen, drücken Sie den Taster **[TRIG 1]**.



Um das Gerät zu testen, ist an allen Ausgängen des Geräts ein kurzer Sound zu hören.

Führen Sie diesen Selbsttest durch, wenn Sie Probleme mit Ihrem Digitakt haben und ein Hardware-Problem als Ursache vermuten. Mit den Tastern **[UP]** und **[DOWN]** können Sie durch das Testprotokoll blättern. Ein vollständig funktionsfähiges Gerät sollte keine Fehler melden. Wenn es doch einen Fehler meldet, wenden Sie sich bitte an den Elektron Kundendienst oder an den Einzelhändler, der Ihnen den Digitakt verkauft hat.

16.2 ZURÜCKSETZEN AUF LEER

Um diesen Vorgang durchzuführen, drücken Sie den Taster **[TRIG 2]**. Alle Patterns und Sounds werden gelöscht. Die Daten auf dem +Drive bleiben intakt.

16.3. ZURÜCKSETZEN AUF WERKSEINSTELLUNGEN

Wenn Sie den Digitakt auf Werkseinstellungen zurücksetzen, wird das aktive RAM-Projekt überschrieben und neu gestartet (einschließlich aller Pattern-, Sound-Pool- und globaler Daten). Der +Drive Projektspeicherplatz 1 wird überschrieben und mit im Werk voreingestellten Patterns, Sounds und Einstellungen neu gestartet. Soundbank A wird mit den Werksounds überschrieben.

Wenn Sie das aktive Projekt behalten möchten, vergessen Sie nicht, es an einem +Drive Projektspeicherplatz zu speichern, der größer 1 ist, bevor Sie die Einstellungen auf Werkseinstellungen zurücksetzen. Um die Einstellungen auf Werkseinstellungen zurückzusetzen, drücken Sie den Taster **[TRIG 3]**.

16.4 OS UPGRADE

Initiieren Sie das OS Upgrade, indem Sie den Taster **[TRIG 4]** drücken. Der Digitakt wechselt in einen Wartezustand, in dem er auf eingehende Betriebssystemdaten wartet. Dabei wird auf dem Bildschirm „READY TO RECEIVE“ angezeigt. Damit der Transfer möglich ist, muss das Gerät, das die OS Syx Datei sendet, mit der Buchse MIDI IN des Digitakt verbunden sein. Um die OS Syx Datei zu senden, verwenden Sie unsere kostenlose SysEx-Funktionssoftware C6. Die OS Syx Datei und die C6 Software können Sie kostenlos von der Elektron Website herunterladen.



- Wenn Sie sich im Menü **STARTUP** befinden, können Sie die Elektron Transfer Software nicht für die Übertragung von OS Syx Dateien verwenden.
- Eine **USB-MIDI-Übertragung** ist nicht möglich, wenn Sie das **OS** vom Menü **STARTUP** aus aktualisieren möchten.

Laden Sie von Ihrem Computer aus die OS syx Datei herunter und öffnen Sie die C6 Software. Klicken Sie auf **CONFIGURE** und wählen Sie Digitakt sowohl für MIDI In als auch MIDI Out aus. Ziehen Sie die syx Datei in das C6 Hauptfenster und klicken Sie darauf, um sie zu markieren. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Send“ in der oberen linken Ecke des C6 Fensters.

Wenn der Digitakt das Betriebssystem empfängt, zeigt eine Fortschrittsleiste, wie viel des Betriebssystems empfangen wurde. Wenn die Übertragung abgeschlossen ist, wird die Meldung „UPGRADING... DO NOT TURN OFF“ angezeigt. Bitte beachten Sie, dass das Upgrade einige Zeit dauert. Das Gerät startet neu, wenn der Upgrade-Vorgang abgeschlossen ist.



- Verwenden Sie unsere kostenlose Elektron C6 Software, wenn Sie die OS syx Datei senden. Sie können diese von der Elektron Website herunterladen.
- Wenn der Digitakt das OS Upgrade über die **MIDI-Buchsen** empfängt, können Sie die Elektron **TM-1 USB MIDI Schnittstelle** für bis zu **10x höhere Übertragungsgeschwindigkeiten** verwenden.

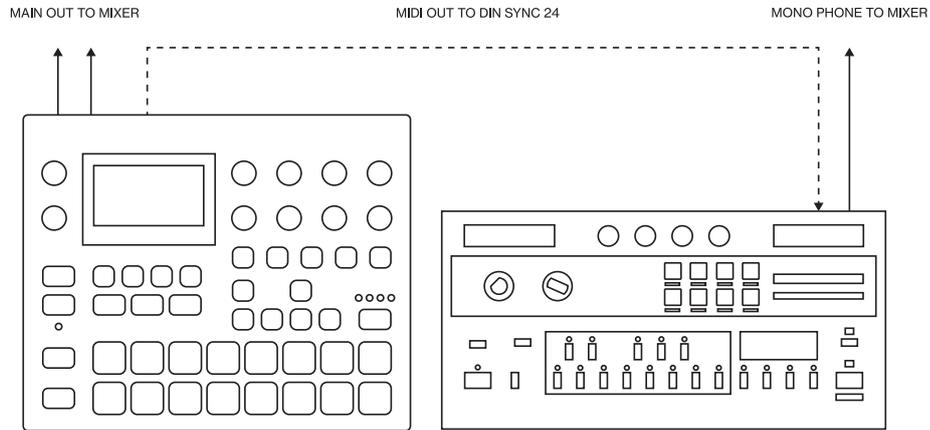
16.5 VERLASSEN

Drücken Sie den Taster **[TRIG 5]**, um das Menü **STARTUP** zu verlassen.

17. EINSATZBEISPIELE

Der Digitakt lässt sich gut mit anderen Geräten gemeinsam verwenden. Ob er nun seine Fähigkeit einsetzt, Geräte älterer Baujahre oder Samples von Ihrem Smartphone zu synchronisieren und mit ihnen zu spielen, oder andere Synthesizer steuert: Der Digitakt versteht sich mit anderer Ausrüstung.

17.1 DIGITAKT MIT EINER MONOPHONISCHEN BASSMASCHINE



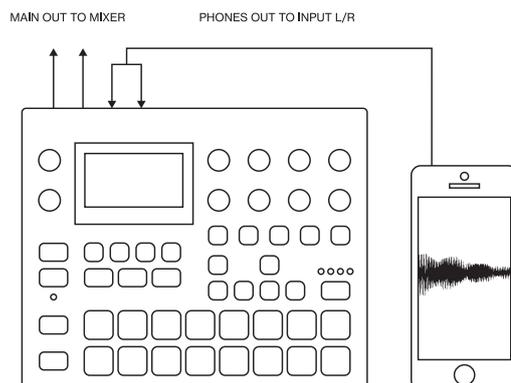
Die DIN Sync Fähigkeiten des Digitakt ermöglichen Ihnen die Verwendung von Ausrüstung älterer Baujahre. In diesem Beispiel wird eine alte monophone Bassmaschine gemeinsam mit dem Digitakt verwendet. Der Digitakt kann die Bassmaschine stoppen, starten und ihr Tempo steuern.

1. Bereiten Sie das Pattern einer Bassline an der Bassmaschine vor.
2. Verbinden Sie den Ausgang der Bassmaschine mit dem Mischpult. Verwenden Sie dazu einen 6,3-mm-Monoklinkenstecker.
3. Verbinden Sie die Audioausgänge des Digitakt mit dem Mischpult. Verwenden Sie dazu 2 x 6,3-mm-Monoklinkenstecker oder 2 x 6,3-mm-Stereoklinkenstecker.
4. Verwenden Sie ein DIN Anschlusskabel um den MIDI OUT des Digitakt mit dem SYNC IN der Bassmaschine zu verbinden.
5. Drücken Sie am Digitakt **[SETTINGS]** und navigieren Sie dann nach MIDI CONFIG > PORT CONFIG und konfigurieren Sie **OUT PORT CONFIG** auf DIN24.



6. Drücken Sie **[PLAY]** am Digitakt.

17.2 SAMPLING VON EINEM SMARTPHONE



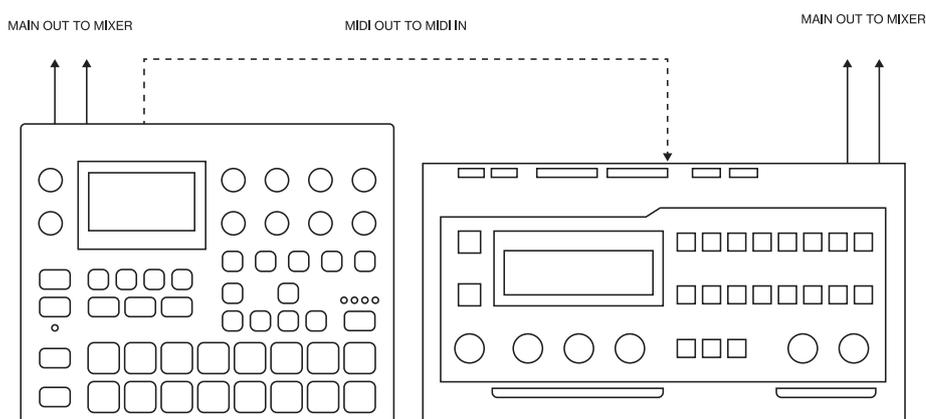
Der Digitakt kann Soundsamples von vielen verschiedenen Soundquellen übernehmen. In diesem Beispiel soll ein Soundsample von einem Smartphone übernommen werden.

1. Verwenden Sie 2 x 6,3-mm-Monoklinkenstecker > 3,5-mm-Ministereoklinkenstecker, um Ihr Smartphone mit den Klinken INPUT L+R des Digitakt zu verbinden.
2. Drücken Sie **[SAMPLING]**, um auf das Menü SAMPLING zuzugreifen, und verwenden Sie dann den Drehregler **DATA ENTRY G**, um **SOURCE** auf EXT L+R zu konfigurieren. Das Stereosignal wird im Digitakt zu Mono zusammengefasst.



3. Sie können jetzt mit dem Sampling von Audiosamples von Ihrem Smartphone beginnen. Weitere Informationen über den Sampling-Prozess finden Sie unter „14. SAMPLING“ auf Seite 52.

17.3 STEUERUNG EINES SYNTHESIZERS MIT DEN MIDI-SPUREN



Der Digitakt hat umfangreiche Kapazitäten, die MIDI-Spuren des Sequencer für die Steuerung anderer Synthesizer mit MIDI zu verwenden.

1. Verwenden Sie ein standardmäßiges MIDI-Kabel zur Verbindung der Klinke MIDI OUT des Digitakt mit der Klinke MIDI IN des Synthesizers.
2. Drücken Sie am Digitakt **[SETTINGS]** und navigieren Sie dann nach MIDI FUNC > PORT CONFIG und konfigurieren Sie **OUT PORT CONFIG** nach MIDI.

3. Konfigurieren Sie im selben Menü **OUTPUT** nach MIDI.



4. Drücken Sie auf dem Hauptbildschirm **[TRK]** + **[TRIG 9-16]**, um eine MIDI-Spur auszuwählen.
5. Drücken Sie **[SRC]** und verwenden Sie den Parameter **CHAN**, um einen MIDI-Kanal auszuwählen, an den die Spur ihre Daten ausgibt.
6. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihren Synthesizer so einstellen, dass er MIDI-Eingänge in einer Weise empfängt, die den Einstellungen im Digitakt entspricht.

Sie sind jetzt bereit, um den Digitakt Sequencer für die Steuerung Ihres Synthesizers zu verwenden. Weitere Informationen über die Verwendung des Digitakt Sequencer finden Sie unter „10. DER SEQUENCER“ auf Seite 28.

18. NÜTZLICHE TASTERKOMBINATIONEN (TASTERKÜRZEL)

Verwenden Sie die untenstehenden Tasterkombinationen, um bestimmte Aufgaben schnell durchzuführen.

ALLGEMEIN

[FUNC] + [REC] führt den Befehl Kopieren aus. Der Vorgang ist abhängig von der aktuell aktiven Seite oder dem aktuell aktiven Modus.

[FUNC] + [PLAY] führt den Befehl Löschen aus. Der Vorgang ist abhängig von der aktuell aktiven Seite oder dem aktuell aktiven Modus.

[FUNC] + [STOP] führt den Befehl Einfügen aus. Der Vorgang ist abhängig davon, welcher Inhalt kopiert wurde.

SPUR-/PATTERN-/BANKAUSWAHL

Taster [TRK] + [TRIG 1-8], um eine Audiospur auszuwählen.

Taster [TRK] + [TRIG 9-16], um eine MIDI-Spur auszuwählen.

Taster [PTN] + [TRIG 1-16], um ein Pattern auszuwählen.

Taster [BANK] + [TRIG 9-16], um eine Bank auszuwählen.

BENENNUNG

[FUNC] + [ARROW] (auf dem Bildschirm NAMING), um einen Buchstaben auszuwählen.

[FUNC] + [NO] (auf dem Bildschirm NAMING), um einen Buchstaben zu löschen.

SPEICHERN UND NEU LADEN

[FUNC] + [SETTINGS] speichert das aktive Projekt.

[FUNC] + [YES] speichert das aktive Pattern vorübergehend.

[FUNC] + [NO] lädt das vorübergehend gespeicherte Pattern.

NAVIGATION

[FUNC] + [RIGHT] (im Menü SAMPLES) öffnet ein Verzeichnis.

[FUNC] + [LEFT] (im Menü SAMPLES) verlässt ein Verzeichnis und geht einen Schritt in der Verzeichnishierarchie zurück.

MENÜZUGRIFF

[FUNC] + [PATTERN] öffnet das Menü IMPORT/EXPORT.

[FUNC] + [TEMPO] öffnet das Menü TEMPO.

[FUNC] + [TRIG SETTINGS] öffnet das Menü QUANTIZE.

[FUNC] + [FLTR] öffnet das Menü DELAY.

[FUNC] + [AMP] öffnet das Menü REVERB.

[FUNC] + [LFO] öffnet das Menü MASTER.

[FUNC] + [PTN] öffnet das Menü METRONOME.

[FUNC] + [PAGE] öffnet das Menü SCALE des Pattern/der Spur.

SEQUENCER-EINSTELLUNGEN

[FUNC] + [TEMPO], um das Tempo anzugeben.

[FUNC] + [LEFT/RIGHT], um das Tempo zu verändern (wenn der Sequencer abgespielt wird).

[FUNC] + [LEFT/RIGHT] bewegt alle Trigger um einen ganzen Schritt nach links oder rechts (im GRID RECORDING Mode).

Taster [TRIG] (halten) + [UP/DOWN], öffnet das Menü RETRIG und schaltet Retriggern ein und konfiguriert die Retrigger-RATE für den Trigger (im GRID RECORDING Mode).

Taster [TRIG] (halten) + [LEFT/RIGHT] öffnet das Menü MICRO TIMING und konfiguriert das Mikro-Timing für den Trigger (im GRID RECORDING Mode).

SEQUENCER-AUFZEICHNUNG

[RECORD] + [PLAY] startet LIVE RECORDING.

[RECORD] + zweimal Drücken von [PLAY] aktiviert/deaktiviert QUANTIZE LIVE RECORDING.

[NO] + Taster [TRIG] während LIVE RECORDING löscht die Trigger von einer Sequencer-Spur.

[FUNC] + [PTN] (lange drücken) schaltet das Metronom an/aus.

STUMMSCHALTUNGEN

Taster [FUNC] + [TRIG] schalten eine oder mehrere Spuren stumm/laut.

MODI

[FUNC] + [BANK] öffnet den GLOBAL MUTE Mode.

[FUNC] + zweimal Drücken auf [BANK] öffnet den PATTERN MUTE Mode.

[FUNC] + [TRK] öffnet den CHROMATIC Mode.

[YES] + [PAGE] aktiviert den FILL Mode für einen Patternzyklus.

Drücken und halten Sie [PAGE] gedrückt, um den FILL Mode so lange zu aktivieren, bis [PAGE] losgelassen wird.

SPUR LÖSCHEN/PATTERN LÖSCHEN

[FUNC] + [PLAY] (im GRID RECORDING Mode) löscht die aktive Spur.

[FUNC] + [PLAY] (in keinem Modus oder im LIVE RECORDING Mode) löscht das Pattern.

PARAMETER FÜR DAS ZURÜCKSETZEN

Drücken Sie den Drehregler *DATA ENTRY* + [NO], um den Parameter auf den Standardwert zurückzusetzen.

Taster [PARAMETER] + [PLAY], um alle Parameter auf der ausgewählten Parameterseite auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

SAMPLEAUSWAHL

[FUNC] + [SRC] greift auf den Parameter SAMPLE SELECT zu.

DIREKTES SAMPLING

[SAMPLING] + [YES] lädt den Sampler.

[FUNC] + [SAMPLING] startet das Sampling.

[FUNC] + [SAMPLING] stoppt das Sampling (nachdem es gestartet wurde).

[SAMPLING] + [NO] bricht das direkte Sampling jederzeit ab.

19. TECHNISCHE INFORMATIONEN

ELEKTRISCHE SPEZIFIKATIONEN

Audio-Ausgänge mit symmetrischer Impedanz

Hauptausgangspegel: +22 dBu Peak

Ausgangsimpedanz: 440 Ω asymmetrisch
digitaler Signalrauschabstand: 108 dB (20–20.000 Hz)

Kopfhörerausgang

Kopfhörerausgangspegel: +22 dBu Peak

Ausgangsimpedanz: 55 Ω

Audio-Eingänge

Eingangspegel: +19 dBu Peak

Audio-Eingang Impedanz: 11 Ω

digitaler Signalrauschabstand: 110 dB (20–20.000 Hz)

Stromverbrauch des Geräts: Typischerweise 7 W

Kompatibles Elektron Netzteil: PSU-3b

HARDWARE

128 x 64 Pixel OLED-Bildschirm

MIDI In/Out/Thru mit DIN Sync out

2 x 6,3-mm-Klinke Audio-Ausgang mit symmetrischer Impedanz

2 x 6,3-mm-Klinke symmetrischer Audio-Eingang

1 x 6,3-mm-Klinken Stereokopfhörer

48 kHz, 24 bit D/A- und A/D-Konverter

Elektrisch isolierter Hi-speed USB 2.0 Port

Stromeintrittsstelle: 5,5 x 2,5 mm Hohlstecker mit positivem Mittelkontakt, 12 V DC, 1 A

PHYSISCHE SPEZIFIKATIONEN

Robustes Stahlgehäuse

Maße: B 215 x T 176 x H 63 mm (einschließlich Drehreglern und Füßen)

Gewicht: ca. 1,45 kg

100 x 100 mm VESA-Montagelöcher. Verwenden Sie Schrauben M4 mit einer max. Länge von 7 mm.

Maximale empfohlene Umgebungstemperatur:

+40 °C

20. IMPRESSUM UND KONTAKT

IMPRESSUM

PRODUKTENTWICKLUNG

Oscar Albinsson

Ali Alper Çakır

Oscar Dragén

Magnus Forsell

Anders Gärder

Fabian Hundertmark

Christer Lindström

Jimmy Myhrman

Jon Mårtensson

David Revelj

Mattias Rickardsson

ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG

Johan Damerau

Ufuk Demir

Thomas Ekelund

Simon Mattisson

Olle Petersson

Cenk Sayinli

DOKUMENTATION

Erik Ångman

KONTAKT

ELEKTRON WEBSITE

<http://www.elektron.se>

ADRESSE DER NIEDERLASSUNG

Elektron Music Machines MAV AB

Socketbruket 9

SE-414 51 Göteborg

Schweden

TELEFON

+46 (0)31 743 744 0

ANHANG A: MIDI

Dieser Anhang listet die CC- und NRPN-Spezifikation für den Digitakt.

A.1 SPURPARAMETER

SPUR				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Solo	93		1	102
Mute	94		1	101
Track level	95		1	100

A.2 TRIGGER-PARAMETER

TRIG-PARAMETER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Note	3		3	0
Velocity	4		3	1
Length	5		3	2
Filter Trig	13			
LFO Trig	14			

A.3 QUELLPARAMETER

QUELLE				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Tune	16		1	0
Play mode	17		1	1
Bit reduction	18		1	2
Sample slot	19		1	3
Start	20		1	4
Length	21		1	5
Loop position	22		1	6
Sample level	23		1	7

A.4 FILTERPARAMETER

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter Frequency	74		1	20
Resonance	75		1	21
Filter Type	76		1	22
Attack Time	70		1	16
Decay Time	71		1	17
Sustain Level	72		1	18
Release Time	73		1	19
Env. Tiefe	77		1	23

A.5 AMP-PARAMETER

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Attack Time	78		1	24

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Hold Time	79		1	25
Decay Time	80		1	26
Overdrive	81		1	27
Delay Send	82		1	28
Reverb Send	83		1	29
Pan	10		1	30
Volume	7		1	31

A.6 LFO-PARAMETER

Beachten Sie, dass die LFO Tiefe ein hochauflösender Parameter mit CC LSB Wert ist.

LFO				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed	102		1	32
Multiplier	103		1	33
Fade In/Out	104		1	34
Destination	105		1	35
Waveform	106		1	36
Start Phase	107		1	37
Trig Mode	108		1	38
Tiefe	109	118	1	39

A.7 FX-PARAMETER

DELAY				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Delay Time	85		2	0
Pingpong	86		2	1
Stereo Width	87		2	2
Feedback	88		2	3
Highpass Filter	89		2	4
Lowpass Filter	90		2	5
Reverb Send	91		2	6
Mix Volume	92		2	7

REVERB				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Predelay	24		2	8
Decay Time	25		2	9
Shelving Freq	26		2	10
Shelving Gain	27		2	11
Highpass Filter	28		2	12
Lowpass Filter	29		2	13
Mix Volume	31		2	15

INDEX

+DRIVE 14, 23**A****ANSCHLÜSSE 12****AUDIOSPUR-PARAMETER 39**

- Amp 42
- Filter 41
- LFO 43
- Source 39
- Trig 39

AUFZEICHNUNGSMODI

- Grid recording Mode 29
- Live Recording Mode 30

B**BEDINGTE LOCKS 35, 36****BENENNUNGSBILDSCHIRM 17****BENUTZEROBERFLÄCHE 16****BIT-REDUZIERUNG 40****C****CHROMATIC MODE 21****D****DATENSTRUKTUR 14**

- Pattern 14
- Projekt 14
- Samples 14
- Sounds 14

DELAY 50**DIREKTES SAMPLING 53****E****EINRICHTUNG DER SKALA**

- Length per pattern Mode 33
- Length per track Mode 34

EINSATZBEISPIELE 64

- Digitakt mit einer monophonischen Bassmaschine 64
- Sampling von einem Smartphone 65
- Steuerung eines Synthesizers mit den MIDI-Spuren 65

EINSTELLUNGEN 55

- MIDI config 59
- Projekt 55
- Sample-Management 56
- System 61

F**FILL MODE 36****FILTER 41****FX-PARAMETER 50**

- Delay 50
- Reverb 51

I**IMPRESSUM UND KONTAKT 69****K****KETTEN 37****KITS 23****KOPIEREN, EINFÜGEN UND LÖSCHEN 37****KURZANLEITUNG 19****L****LAYOUT DER FRONT- UND RÜCKSEITE 10****LFO 43, 48****M****MENÜ EARLY STARTUP 63****MENÜ RETRIG 30****MIDI CC & NRPN 70****MIDI CONFIG 59****MIDI-SPUR-PARAMETER 46**

- Amp (CC Auswahl) 48
- Filter (CC Wert) 47
- LFO 48
- Source 46
- Trig 46

MIKRO-TIMING 30**MUTE MODE 22****O****OS UPGRADE 61****OVERBRIDGE 18****OVERDRIVE 43****P****PARAMETER-LOCKS 35****PATTERN, KITS, SOUNDS UND SAMPLES 23**

- Einen Sound abspielen 26
- Einen Sound bearbeiten 26
- Ein Sample zuweisen 26
- Soundbrowser 24
- Soundmanager 24

PATTERNS

- Ein Pattern auswählen 28
- Grid recording Mode 29
- Live Recording Mode 30
- Parameter-Locks 35
- Patternsteuerung 28
- Tempo 28
- Trigger-Typen 29

PROJEKTE 55

- Laden 55
- Projektmanager 55
- Schreibschutz 55
- Speichern 55

PROJEKTMANAGER 55

Q**QUANTISIERUNG 32****R****REVERB 51****S****SAMPLES 56**

- Ein neues Zielverzeichnis erstellen 58
- Entfernen 57
- Ersetzen 57
- Laden 56
- Vom Computer übertragen 57

SAMPLING 52

- Sampling von Audio 20, 52, 53

SCHNELLES BLÄTTERN 17**SEITE TRIG-PARAMETER 32****SEQUENCER 28**

- Bedingte Locks 35, 36
- Ein Pattern auswählen 28
- Ein Pattern bearbeiten 29
- Menü Retrig 30
- Menü Scale 33
- Metronom 33
- Mikro-Timing 30
- Parameter-Locks 35
- Patternsteuerung 28
- Seite Trig-Parameter 32
- Swing 36

SICHERHEIT UND WARTUNG 3**SOUNDARCHITEKTUR 13****SOUNDBROWSER 24****SOUNDMANAGER 24****SOUNDS**

- Audiospur-Parameter 39
- Einen Sound abspielen 26
- Einen Sound bearbeiten 26

SWING 36**T****TASTENKOMBINATIONEN 67****TECHNISCHE INFORMATIONEN 69****TRIGS 29**

- Lock Trigs 29
- Note Trigs 29
- Parameter-Locks 35

V**VORÜBERGEHEND SPEICHERN UND
NEU LADEN 37****Z****ZURÜCKSETZEN AUF WERKS-
EINSTELLUNGEN 63**

 **elektron**