

Α.

MPCX MPCLIVE MPCTOUCH

Bedienungsanleitung

Deutsch



Inhaltsübersicht

A1
B. Vorweg5
B.1. Systemanforderungen & Support
B.2. Über diese Anleitung5
B.3. Wichtige Hinweise6
B.4. Einrichtung7
B.4.1 Anschlüsse7
B.4.2 Installation8
B.4.3 Vorbereitungen8
C. Merkmale
C.1. MPC X
C.1.1 Bedienfeld9
C.1.1.a Navigation und Dateneingabe9
C.1.1.b Pad- und Q-Link-Bedienelemente
C.1.1.d Transport und Aufnahme
C.1.1.e Ein-/Ausgänge und Pegeleinstellungen13
C.1.1.f Touchscreen15
C. 1.2 Vorderseite
$C_2 \text{ MPC Live} $
C.2.1 Bedienfeld
C.2.1.a Touchscreen
C.2.2 Rückseite22
C.3. MPC Touch25
C.3.1 Bedienfeld25
C 3 2 Rückseite 28
D. Grundbegriffe30
E. Na dann los
E.1. Einstellungen32
E.2. Anlegen eines Drumkits32
E.3. Vorbereiten einer Schlagzeugsequenz35
E.4. Speichern und Benennen
E.5. Editieren von Notenereignissen
E.6. Grundlegende Sound-Änderungen40
E.7. Anlegen einer Bass-Spur42
E.8. Aufnahme einer Audiospur46
E.9. Erstellen eines Songs47
E.10. Exportieren des Songs47
E.11. Weiter führende Funktionen
E.11.1 Step-Sequenzer
E.11.3 Stummschalten von Pads und Spuren51
E.11.4 Erstellen von Samples
E.11.5 Editieren von Samples56
E.11.6 Automatisierung mit dem XY-Pad58
E.11./ Verwendung des MPC X oder MPC Live als
Controller
E Bedienung 60
I. Dealenany
F.1. Allgemeine Funktionen61

F.1.1 Bedienelemente	. 61
F.1.1.a Regler	. 61
F.1.1.b Parameterwerte	. 61
F.1.1.C Listenprelie/Listen	63
F 1 1 e Buttons	. 03
F.1.1.f Auswahlfelder	64
F.1.1.g Reiter	. 64
F.1.1.h Fader	64
F.1.1.i Hüllkurven	65
F.1.1.j Werkzeuge der Grid-Funktionsebene	66
F.1.1.k Werkzeuge für die Audio-Editierung	67
F.1.2 Programme	. 68
F.1.2.a Was sind Programme?	68
F.1.2.0 Drum-Programme	00 71
F 1 2 d Clin-Programme	72
F.1.2.e Plugin-Programme	74
F.1.2.f MIDI-Programme	. 75
F.1.2.g CV-Programme	75
F.1.3 Menü	. 77
F.1.3.a Save	78
F.1.3.b Preferences	79
Info	. 79
Sequencer	79
Hardware	00
Project Defaults	. 80
Project Load/Save	83
General/Other	. 83
Bluetooth	84
Wi-Fi	85
	85
F.1.3.C Sync	85 90
F 1 3 e System Resources	
F 1 4 Zählwerk/Locate	. 88
F 1 5 Timing Correct (TC)	90
F 1 6 Metronom (Click/Metro)	. 00
F.1.7 Automation	. 93
F.1.7.a Global	. 93
F.1.7.b Programme und Audiospuren	. 93
F.1.8 16 Level	. 94
F.1.9 Erase	. 95
F.1.10 Effekte	. 96
F.1.10.a Vorstellung	96
F.1.10.b Insert-Effekte	99
Pads	99
Audiospurop	101
Programme	103
Submixe	106
Master	107
F.1.10.c Send/Return-Effekte	108
Pads	109
Keygroups	111
Audiospuren	112
riogramme	113
F 1 11 Audio Mivdown	114 115
F 1 12 Akkulaufzeit	117
F 1 13 Standalone- und Controller-Modus	112
E2 Modi	100
Г.2. IVIUUI	120

	404
F.2.1 Main-Modus	121
F.2.1.a 'Sequence'-Sektion	128
F.2.1.b 'Track'-Sektion	136
E 2.1 c 'Program'-Sektion	145
E 2 2 Grid-Euroktionsebene	151
F.2.3 Audio Edit-Modus	156
F.2.4 Track-Funktionsebene	166
E 2 4 a MIDI-Spuren	168
	100
	109
F.2.5 Step-Sequenzer	170
F.2.6 XYFX-Modus	174
E 2 7 Sample Edit Modus	177
	177
F.2.7.a Settings	179
F.2.7.b Trim-Modus	181
Sample-Zuordnung	186
Bearbeiten von Slices und Samples	188
E 2 7 a Chan Madua	100
	193
Umwandeln oder Zuordnen von Slices	197
Bearbeiten von Slices	201
F.2.7.d Program-Modus	204
Sample-Zuordnung	207
Baarbeitan van Slices	200
	200
F.2.8 Program Edit-Modus	212
F.2.8.a Drum-Programme	212
Master	215
Samples	216
Dan Valaaity	210
Filter/Envelope	224
LFO Modulation	225
Effekte	227
F.2.8.b Keygroup-Programme	
Mastar	230
Samplas	<u>2</u> 00
Samples	233
Pan Velocity	239
Filter/Envelope	240
LFO Modulation	241
Effekte	243
E 2.8 c Clin-Programme	245
Drogrom	247
Pad	248
F.2.8.d Plugin-Programme	251
F.2.8.e MIDI-Programme	252
F 2 8 f CV-Programme	253
E 2.9 a Höllkurvon Aufzucht und Hogo	200
	204
F.2.9 List Edit-Modus	256
F.2.10 Browser	260
F 2 10 a Browse	260
E 2 10 h Sample Accign	262
	203
F.2.11 Sampler	264
F.2.11.a Sample	267
F.2.11.b Slice	269
F 2 11 c Pad Tan	270
E 2 11 d Dod Hold	270
F.2.12 Looper	272
F.2.13 Pad Mixer	277
F 2 13 a Level	279
E 2 12 h Don	270
F.2.13.0 Pall	
F.2.13.C Mute	280
F.2.13.d Send-Effekte	280
F.2.13.e Insert-Effekte	281
F.2.13.f Route	282
F 2 14 Channel Miver	283
	203
	286
1.2.14.0 AUUIO TTACKS	286 287
F.2.14.c Programs	286 287 289
F.2.14.d Programs F.2.14.d Returns	286 287 289 290
F.2.14.d Programs F.2.14.d Returns F.2.14.e Submixes	286 287 289 290 292
F.2.14.c Programs F.2.14.d Returns F.2.14.e Submixes F.2.14.f Masters	286 287 289 290 292 202
F.2.14.c Programs F.2.14.d Returns F.2.14.e Submixes F.2.14.f Masters F.2.14.f Masters	286 287 289 290 292 293
F.2.14. D Programs F.2.14. C Programs F.2.14. d Returns F.2.14. e Submixes F.2.14. f Masters F.2.15 Pad Mute-Modus	286 287 289 290 292 293 294
F.2.14. C Programs F.2.14. C Programs F.2.14. d Returns F.2.14. e Submixes F.2.14. f Masters F.2.15 Pad Mute-Modus F.2.15.a Pad Mute	286 287 289 290 292 293 294 295
F.2.14.b Programs F.2.14.c Programs F.2.14.d Returns F.2.14.e Submixes F.2.14.f Masters F.2.15 Pad Mute-Modus F.2.15.a Pad Mute F.2.15.b Pad Group	286 287 289 290 292 293 294 295 296

	MPC
F.2.16 Track Mute-Modus	297
F.2.16.a Track Mute	298
F.2.16.0 Track Group	
F 2 18 Song-Modus	302
F.2.19 Q-Link Edit-Modus	306
F.2.19.a Project	308
F.2.19.b Program/Audio Track	311
F.2.19.c Pad Scene	313
F.2.19.0 Pad Parameter F.2.19 e Screen	315 316
F.2.20 Pad Color-Modus	317
F.2.21 MIDI Control-Modus	319
F.2.21.a Pads	320
F.2.21.b Taster	321
F.2.21.0 Q-LINK-Regiet F 2 21 d XY-Pad	322
F.2.21.e MIDI Learn	323
F.2.22 Pad Perform-Modus	324
G Anhang	207
G 1 Effekte und Peremeter	321 227
G 1 1 Halleffekte	327
Reverb Small	327
Reverb Medium	327
Reverb Large	328
Reverb Large 2	328
Reverb Out Gate	329
G.1.2 Delays	329
Delay Mono	329
Delay Mono Sync	329
Delay Stereo	330
Delay LP	330
Delay HP	330
Delay Analog	331
Delay Tane Sync	331 331
Delay Ping Pong	331
Delay Multi-Tap	332
G.1.3 Flanger	332
Flanger	332
G 1 4 Chorus	
Chorus 2-Voice	333
Chorus 4-Voice	333
G.1.5 Auto-Pan	333
Autopan	333 334
G.1.6 Tremolo-Effekte	334
Tremolo	334
Tremolo Sync	334
G.1.7 Phaser	334
Phaser 1	334 334
Phaser Sync	335
G.1.8 Hochpassfilter (HP)	335
HP Filter	335
HP Filter Sweep	335
пн гіцеі Зупс HP Shelving Filter	33b 336
G.1.9 Tiefpassfilter (LP)	337
LP Filter	337
LP Filter Sweep	337
LP Filter Sync	337
G.1.10 Parametrische Foualizer	
PEQ 2-Band, 2-Shelf	338
PEQ 4-Band	338

G.1.11 Zerreffekte	
Distortion Amp	339
Blotor don / anp internet internet internet	339
Distortion Fuzz	339
Distortion Grimey	339
Distortion Overdrive	340
Distortion Custom	340
G.1.12 Kompressoren	340
Compressor Master	340
Compressor Opto	340
Compressor VCA	341
Compressor Vintage	341
G.1.13 Bit-Reduktion (für LoFi-Effekte)	342
Decimator	342
Resampler	342
G.1.14 Andere	343
Auto Wah	343
Frequency Shifter	343
Transient Shaper	343
G.2. Glossar	344
G 3 Installieren eines SATA-I aufwerks	350
G 4 MIDI Machine Control (MMC)	351
C.F. Tashriasha Detar	
G.5.1 MPC X	353
G.5.2 MPC Live	357
	360
G.5.3 MPC Touch	
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen	362
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H Addendum	362
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum	362 363
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1	362 363 363
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen	362 363 363 363
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1.1 Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen	362 363 363 363 363
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1.1 Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative	362 363 363 363 364 364
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H 11 d Tonböhen-'Quantisierung'	362 363 363 363 364 364 364 364
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.d Tonhöhen-'Quantisierung'	362 363 363 363 363 364 364 364 365
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.d Tonhöhen-'Quantisierung' H.1.1.e Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturer Link-Reglern	362 363 363 363 363 364 364 365 n mit Q- 366
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1.1 Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.d Tonhöhen-'Quantisierung' H.1.1.e Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturer Link-Reglern	362 363 363 363 363 364 364 365 n mit Q. 366 loop
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.d Tonhöhen-'Quantisierung' H.1.1.e Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturen Link-Reglern H.1.1.f Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfor (User Progressions)	362 363 363 363 363 364 364 365 n mit Q 366 Igen 366
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1.1 Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.d Tonhöhen-'Quantisierung' H.1.1.e Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturen Link-Reglern H.1.1.f Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfor (User Progressions)	362 363 363 363 363 364 364 365 n mit Q- 366 Igen 366 366 367
 G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance. H.1.1.d Tonhöhen-'Quantisierung' H.1.1.e Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturer Link-Reglern H.1.1.f Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfor (User Progressions) H.1.1.g Schnellere Attack für AMP-Hüllkurver 	362 363 363 363 363 364 364 365 n mit Q- 366 Igen 366 367
G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance. H.1.1.d Tonhöhen-'Quantisierung' H.1.1.e Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturer Link-Reglern H.1.1.f Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfo (User Progressions) H.1.1.g Schnellere Attack für AMP-Hüllkurver H.2. Updates von MPC 2.2.	362 363 363 363 363 364 364 365 n mit Q- 366 lgen 366 1367 368
 G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.c Tub Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturer Link-Reglern H.1.1.f Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfor (User Progressions) H.1.1.g Schnellere Attack für AMP-Hüllkurver H.2.1 Neue Funktionen 	362 363 363 363 363 364 364 365 n mit Q. 366 lgen 366 1367 368
 G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.d Tonhöhen-'Quantisierung' H.1.1.e Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturer Link-Reglern H.1.1.f Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfor (User Progressions) H.1.1.g Schnellere Attack für AMP-Hüllkurver H.2.1 Neue Funktionen H.2.1.a MIDI Control-Modus: MIDI Learn 	362 363 363 363 363 364 364 365 n mit Q. 366 lgen 366 n367 368 368 368
 G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.c Tonhöhen-'Quantisierung' H.1.1.e Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturer Link-Reglern H.1.1.f Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfor (User Progressions) H.1.1.g Schnellere Attack für AMP-Hüllkurver H.2.1 Neue Funktionen H.2.1.a MIDI Control-Modus: MIDI Learn H.2.1.b Humanize 	362 363 363 363 363 364 364 364 366 1366 1366 1368 368 368 368
 G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.c Tohöhen-'Quantisierung' H.1.1.e Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturer Link-Reglern H.1.1.f Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfor (User Progressions) H.1.1.g Schnellere Attack für AMP-Hüllkurver H.2.1 Neue Funktionen H.2.1.a MIDI Control-Modus: MIDI Learn H.2.1.c Generate Random Events H.2.1.d Preigktverkezen 	362 363 363 363 363 364 364 365 n mit Q. 366 1366 1367 368 368 368 370 372
 G.5.3 MPC Touch G.6. Warenzeichen & Lizenzen H. Addendum H.1. Updates von MPC 2.1 H.1.1 Neue Funktionen H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen H.1.1.b Snap: Absolute & Relative H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance H.1.1.c The Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturer Link-Reglern H.1.1.f Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfor (User Progressions) H.1.1.g Schnellere Attack für AMP-Hüllkurver H.2.1 Neue Funktionen H.2.1.a MIDI Control-Modus: MIDI Learn H.2.1.c Generate Random Events H.2.1.d Projektvorlagen 	362 363 363 363 363 364 364 365 n mit Q 366 1366 1367 368 368 368 370 372 372





B. Vorweg

Vielen Dank für deine Entscheidung zu einem MPC. Das Akai Professional-Team weiß, wie ernst Du deine Musik nimmst. Darum geben wir prinzipiell nur Produkte frei, von denen wir wissen, dass sie dich live und im Studio nach Kräften unterstützen.

In dieser Bedienungsanleitung erfährst Du, wie man mit dem **MPC X**, **MPC Live** und **MPC Touch** arbeitet. Es gibt noch weitere Dokumente, die dich interessieren könnten, nämlich für MPC-Produkte mit einem LC-Display und für die MPC-Software. Um dir diese Dokumente durchzulesen, klickst Du im **Help**-Menü der MPC-Software auf [**MPC Help**] und wählst eine Option.

Willkommen in der MPC-Familie!

Akai Professional

B.1. Systemanforderungen & Support

Aktuelle Informationen über dieses Produkt (Systemanforderungen, Infos zur Kompatibilität usw.) und eine Seite für die Produktregistrierung findest Du unter **akaipro.com**.

Weiteren Support gibt es auf der Seite akaipro.com/support.

B.2. Über diese Anleitung

In dieser Anleitung wird beschrieben, wie man den **MPC X**, **MPC Live** oder **MPC Touch** bedient. Im Sinne einer optimalen Verständlichkeit werden bevorzugt die MPC-typischen Begriffe verwendet. Außerdem verwenden wir folgendes System als Hinweis auf besonders wichtige Informationen:

Wichtig/Anmerkung/Tipp: Wichtige oder hilfreiche Informationen über einen bestimmten Sachverhalt.

Die Namen der Taster, Regler, Parameter Einstellungen und Einstellungsoptionen werden fett dargestellt.

Beispiele: Drücke den PLAY START-Taster. Drehe am Q-Link 4-Regler. Drücke den [Mute]-Button. Der Einstellbereich von "Velocity" lautet 0~127. Stelle den "Sample Play"-Parameter auf "One Shot". Drücke BPM und gib mit dem Zehnertastenfeld das Tempo "120" ein.

Ab und zu wird auf andere Abschnitte verwiesen, die dann *wie hier gezeigt* dargestellt werden. Klicke auf den Verweis, um direkt zu jenem Abschnitt zu springen.

Beispiele: Lies dir zunächst das Kapitel *Wichtige Hinweise* durch.

Weitere Hinweise zur Installation der notwendigen Treiber und Software findest Du unter *Installation*.

Alles Weitere zu den Send-Effekten findest Du unter Send/Return-Effekte.



B.3. Wichtige Hinweise

Bitte lies dir vor dem Einsatz deines MPC das Dokument mit den Sicherheitshinweisen und Garantiebestimmungen durch.

Schalte deine komplette Anlage aus, bevor Du andere Geräte an den MPC anschließt.

Verwendung eines MPC-Geräts im Controller-Modus (Ansteuern der MPC-Software):

Vor der Installation der MPC-Software musst Du überprüfen, ob die unter **akaipro.com** erwähnten Systemanforderungen erfüllt werden. Das gilt sowohl für die Host-Verwendung der MPC-Software als auch für den Einsatz als Plug-In in einer digitalen Audio-Workstation (DAW).

Vor dem Anschließen des MPC-Geräts an deinen Computer musst Du die Treiber und die Software installieren. Die jeweils aktuellen Versionen findest Du unter **akaipro.com**. Siehe außerdem das Kapitel Installation.

B.4.1 Anschlüsse

Nachstehend siehst Du ein Beispiel der vom MPC X unterstützten Verbindungen. Alle nicht unter **Box Contents** in der Quickstart-Anleitung erwähnten Komponenten müssen separat erworben werden.



Vergiss nicht, den Schutzfilm auf dem Touchscreen des MPC-Geräts zu entfernen!

Um den MPC als autarkes Gerät zu verwenden, brauchst Du nur das beiliegende Netzteil anzuschließen und das Gerät einzuschalten!

Anmerkung: An dieser Stelle möchten wir dir ans Herz legen, kurz zu akaipro.com zu surfen, um zu erfahren, ob es aktuellere Versionen der MPC-Software/-Firmware und/oder der Treiber gibt.

Verwendung des MPC-Geräts im Controller-Modus: Siehe Installation.

B.4.2 Installation

Um das MPC-Gerät im **Controller**-Modus (zum Ansteuern der MPC-Software) zu verwenden, musst Du die Treiber und Software installieren:

- 1. Surfe zu **akaipro.com** und registriere dein Produkt. Wenn Du noch kein Akai Professional-Konto besitzt, musst Du zunächst eines anlegen.
- 2. Lade dir mit deinem Akai Professional-Konto die MPC-Software herunter.
- 3. Öffne die Datei und doppelklicke auf das Installationsprogramm.
- 4. Befolge während der Installation die angezeigten Anweisungen.

Anmerkung: Laut Vorgabe wird die MPC-Software auf der Festplatte installiert: \Programmdateien\Akai Pro\MPC (Windows[®]) oder Applications (macOS[®]). Bei Bedarf kannst Du dir eine Verknüpfung/einen Alias anlegen.

B.4.3 Vorbereitungen

Schalte dein MPC-Gerät ein.

- 1. Starte die MPC-Software auf deinem Computer.
- 2. Befolge die angezeigten Hinweise für die Autorisierung deiner MPC-Version.
- 3. Hierfür benötigst Du ein iLok-Konto. Dieses kannst Du bei Bedarf unter **ilok.com** anlegen. Notiere dir den im Konto angezeigten PACE-Code und gib diesen ein, sobald Du dazu aufgefordert wirst.
- 4. Schaue oben rechts auf den Touchscreen des MPC-Geräts:
 - 1. Wenn Du dort ein **Monitor-/Kabelsymbol** siehst, befindet sich das MPC-Gerät bereits im Controller-Modus. Fahre fort mit **Schritt 6**.
 - 2. Ein Chip-Symbol bedeutet, dass sich das MPC-Gerät im Standalone-Modus befindet. ":
 - 1. Drücke MENU, um das Menü aufzurufen.
 - 2. Drücke das MPC-Chipsymbol oben rechts.
 - Drücke im jetzt erscheinenden "Enter Controller Mode"-Fenster auf [Controller Mode]. "Looking for computer" wird angezeigt, bis das MPC-Gerät die USB-Verbindung erkennt.
- 5. Klicke in der MPC-Software auf das [Edit]-Menü und wähle "Preferences". Klicke auf den [Audio]-Reiter und wähle die gewünschte Soundkarte. Klicke auf [OK], wenn Du fertig bist.

Wichtig:

Wir empfehlen die Verwendung des MPC-Geräts als Soundkarte (Akai Pro MPC X/Live/Touch ASIO). Wenn Du die interne Soundkarte deines Windows-Computers benutzen musst, installierst Du am besten den aktuellen ASIO4ALL-Treiber (siehe asio4all.com).

Um dir die Anleitung der MPC-Software durchzulesen, klickst Du auf [Help] und wählst "MPC Help>MPC User Manual".





C. Merkmale

In diesem Kapitel werden die Merkmale aller MPC-Geräte mit einem Touchscreen vorgestellt: *MPC X*, *MPC Live* und *MPC Touch*.

C.1. MPC X

C.1.1 Bedienfeld



C.1.1.a Navigation und Dateneingabe

 Berührungsempfindliches Display: Dieses farbige Multitouch-Display zeigt den aktuellen Status des MPC X und weitere wichtige Infos an. Viele angezeigte Aspekte kann man komfortabel antippen und dann mit den Hardware-Bedienelementen editieren. Die Arbeitsweise wird unter *Touchscreen* erklärt.
 Tipp: Die Neigung des Touchscreens kann geändert werden. Arretiere ihn jedoch mit der Stütze auf der Rückseite.

- Cursor: Mit diesen Tastern kannst Du eines der angezeigten Menüfelder bzw. Optionen wählen. Halte SHIFT gedrückt, während Du diese Taster verwendest, um im Grid-Fenster oder Audio Edit-Modus heran- oder wegzuzoomen. Halte SHIFT gedrückt, während Du Auf und Ab bzw. Links und Rechts gleichzeitig betätigst, um wieder die normale Darstellungsgröße zu wählen.
- 3. Datenrad: Mit diesem Rad können Menüeinträge gewählt und der Wert des aktuell gewählten Feldes eingestellt werden.
- 4. -/+: Mit diesen Tastern kann der Wert des gewählten Parameters schrittweise erhöht bzw. verringert werden.
- 5. **Zehnertastenfeld**: Wenn das im Display gewählte Feld eine Zahl enthält, kann man letztere durch Antippen eines anderen Werts ändern. Drücke die **Enter**-Taste des Zehnertastenfelds, um die Eingabe zu bestätigen. (Auch im Display wird ein Zehnertastenfeld mit noch weiteren Funktionen angezeigt.)
- 6. **Undo/Redo**: Hiermit machst Du die letzte Änderung rückgängig. Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die Änderung danach wiederherzustellen.
- 7. **Shift**: Mit diesem Taster aktiviert man die Zweitfunktion (siehe die **rote** Beschriftung) anderer Taster. "Doppelklicke" auf diesen Taster, um zu erfahren, welche Taster eine Zweitfunktion haben – diese blinken kurz.
- 8. F-Key: Mit diesem Taster aktiviert man die "F-Key"-Funktion. Wenn sie aktiv ist, haben die sechs Taster unter dem Touchscreen die in der untersten Zeile angezeigten Funktionen. Der F-Key-Taster und die sechs Funktionstaster leuchten rot, wenn die Funktionen verfügbar sind. Solange die "F-Key"-Funktion nicht aktiv ist, haben die sechs Taster unter dem Touchscreen ihre vorgegebene Funktion (Menu, Browser, Step Seq, Sampler, XYFX und Looper).

C.1.1.b Pad- und Q-Link-Bedienelemente

- 9. **Q-Link-Regler**: Mit diesen berührungsempfindlichen Reglern können zahlreiche Parameter eingestellt werden. Das Display über diesen Reglern zeigt jeweils die Parameterzuordnung an. Wenn ein Display einen Meterbalken anzeigt, kannst Du dir den exakten Wert anzeigen lassen, indem Du den Q-Link-Regler berührst.
- 10. **Pads**: Mit diesen Pads können Schlagzeugklänge und Samples der Software angesteuert werden. Die Pads sind anschlagdynamisch und druckempfindlich (Aftertouch) und lassen sich entsprechend expressiv verwenden. Die Pads leuchten in unterschiedlichen Farben, je nachdem, wie hart man sie betätigt (gelb= leichter Anschlag bis rot= höchster Anschlagwert). Diese Farben kann man bei Bedarf ändern.
- 11. PAD BANK: Mit diesen Tastern können die Pad-Bänke A~D aufgerufen werden. Halte SHIFT gedrückt, während Du einen Bank-Taster betätigst, um die Bänke E~H zu wählen. Alternativ kann man die Taster kurz zweimal drücken.
- 12. Copy/Delete: Hiermit kann man ein Pad zu einem anderen kopieren. Wähle mit "From Pad" die Quelle (d.h. das Pad, das kopiert werden soll). Wähle in der "To Pad"-Grafik das Pad, zu dem die Einstellungen kopiert werden. Es können durchaus mehrere Ziel-Pads (in unterschiedlichen Bänken) gewählt werden. Drücke [Do It], um fortzufahren oder [Close], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

Tipp: Um ein Pad schnell zu kopieren, hältst Du **Copy** gedrückt, betätigst das Quell-Pad, danach das Ziel-Pad und gibst **Copy** wieder frei.

Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die Sample-Zuordnung des Pads zu löschen. Es erscheint das "**Delete Pad**"-Fenster: Drücke alle Pads, deren Sample-Zuordnungen Du löschen möchtest. Drücke [**Delete**], um fortzufahren oder [**Cancel**], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

- 13. Full Level/Half Level: Mit diesem Taster aktiviert man die "Full Level"-Funktion. Sie sorgt dafür, dass die Samples beim Drücken der zugeordneten Pads mit dem maximalen Anschlagwert (127) abgespielt werden. Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die "Half Level"-Funktion zu aktivieren/deaktivieren. Wenn sie aktiv ist, werden die Samples mit dem Anschlagwert "64" abgespielt.
- 14. 16 Level: Mit diesem Taster aktiviert man die "16 Level"-Funktion. Wenn sie aktiv ist, wird das zuletzt gedrückte Pad zeitweilig zu allen 16 Pads kopiert. Die Pads senden dann zwar dieselbe Notennummer, aber ein (frei wählbarer) Parameter verwendet einen ansteigenden Wert (Pad 1 vertritt den Mindest- und Pad 16 den Höchstwert). Die Anschlagstärke ist hier unerheblich. Wähle im jetzt erscheinenden "Type"-Fenster den gewünschten Parameter: Velocity, Tune, Filter, Layer, Attack oder Decay. Siehe auch 16 Level.
- 15. Note Repeat/Latch: Halte diesen Taster gedrückt, während Du ein Pad betätigst, um das betreffende Sample mehrmals zu starten. Die Geschwindigkeit richtet sich nach dem aktuellen Tempo und den "Time Correct"-Einstellungen.



Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die "Note Repeat"-Funktion zu halten. Dann braucht man den Note Repeat-Taster nicht gedrückt zu halten, um Wirbel auszulösen. Drücke **NoteRepeat** erneut, um die Haltefunktion wieder zu deaktivieren.

- 16. **Project**: Drücke diesen Taster, um mit den Q-Link-Reglern die Parameter des aktuellen Projekts zu editieren. Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um den Project Q-Link Edit-Modus direkt zu aktivieren. Siehe Project für weitere Hinweise.
- 17. **Program**: Drücke diesen Taster, um mit den Q-Link-Reglern die Parameter des aktuellen Programms bzw. der Audiospur zu editieren. Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um den Program Q-Link Edit-Modus direkt zu aktivieren. Siehe Program/Audio Track für weitere Hinweise.
- 18. Pad Scene: Drücke diesen Taster, um mit den Q-Link-Reglern die dem aktuell gewählten Pad zugeordneten Parameter zu editieren. Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um den Pad Scene Q-Link Edit-Modus direkt zu aktivieren. Siehe Pad Scene für weitere Hinweise.
- 19. Pad Param: Drücke diesen Taster, um mit den Q-Link-Reglern einen Parameter aller 16 Pads zu editieren. Jeder Q-Link-Regler ist dem Pad derselben Nummer und Position in der 4x4-Anordnung zugeordnet. Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um den Pad Param Q-Link Edit-Modus direkt zu aktivieren. Siehe Pad Parameter für weitere Hinweise.
- Screen Control/Edit: Drücke diesen Taster, um mit den Q-Link-Reglern die aktuell angezeigten Parameter zu editieren. Siehe Screen für weitere Hinweise.
 Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um den Q-Link Edit-Modus zu wählen, wo man den Q-Link-Reglern andere Parameter zuordnen kann.

C.1.1.c Modus und Anzeige

Anmerkung: Unter Modi werden die Modi vorgestellt, die man mit diesen Bedienelementen wählen kann.

- 21. **Menu**: Drücke diesen Taster, um das Menü zu öffnen. Drücke eine im Menü angezeigte Option, um jenen Modus/jenes Fenster zu wählen.
- 22. **Main/Track**: Mit diesem Taster wählt man den Hauptmodus (Main). Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um das "Track"-Fenster aufzurufen.
- 23. Browse/Save: Drücke diesen Taster, um den Browser aufzurufen. Mit dem Browser kann man die Computerfestplatte und externe Datenträger nach Samples, Sequenzen, Songs usw. durchsuchen. Mit den Filter-Buttons und definierbaren Ordnern lässt sich die Darstellung übersichtlicher gestalten. Samples kann man auch vorhören, bevor man sie lädt.

Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um das aktuelle Projekt (mit allen Samples, Programms, Sequenzen und Songs) zu speichern.

- 24. **Step Seq/List Edit**: Drücke diesen Taster, um den Step-Sequenzer aufzurufen. Dort kann man Sequenzen mit den Pads editieren (letztere fungieren dann als "Schritt-Taster" wie auf einer Drummaschine). Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um das "List Edit"-Fenster (statt "Grid") aufzurufen.
- 25. Sampler/Looper: Drücke diesen Taster, um den Sampler aufzurufen. Er erlaubt das Aufzeichnen von Audio-Samples für Deine Projekte. Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um den Looper aufzurufen. Damit kann man Audiosignale in Echtzeit aufgehmen und mit immer weiteren Parts ergänzen. Loops lassen sich als Samples.

Audiosignale in Echtzeit aufnehmen und mit immer weiteren Parts ergänzen. Loops lassen sich als Samples exportieren und in Projekten verwenden.

- 26. **XYFX**: Mit diesem Taster ruft man den XYFX-Modus auf, in dem der Touchscreen zu einem XY-Pad umfunktioniert wird: Hier vertreten die Achsen den Einstellbereich je eines Effektparameters. Mit Fingerbewegungen auf dem Display kann man dann den Wert der beiden Parameter ändern. Das lässt sich z.B. für die Effektautomatisierung eines Titels nutzen.
- 27. **Pad Perform**: Mit diesem Taster ruft man den Pad Perform-Modus auf, in welchem den Pads Musikskalen/Modi, Akkorde oder Akkordfolgen zugeordnet werden können, die man kreativ nutzen kann.
- 28. Prog Edit: Hiermit wähle den Program Edit-Modus, in dem man die Programmparameter editieren kann.
- 29. Sample Edit: Hiermit wechselt man in den Sample Edit-Modus, wo sich die Samples ausführlich editieren lassen.
- 30. **Pad Mixer**: Hiermit ruft man den Pad Mixer auf, mit dem die Programmpegel, die Stereoposition, das Routing und die Effekte eingestellt werden können.



- 31. **Ch. Mixer**: Hiermit rufst Du den Channel Mixer auf, wo die Pegel, Stereopositionen und andere Aspekte der Spuren, Programme, Rückwege, Submixe (im Controller-Modus) und Master eingestellt werden können.
- 32. Track Mute/Pad Mute: Hiermit wechselt man in den Track Mute-Modus, wo Sequenzspuren stummgeschaltet und Mute-Gruppen angelegt werden können. Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um den Pad Mute-Modus aufzurufen. Er erlaubt das Stummschalten von Pads und das Anlegen von Mute-Gruppen für die Pads innerhalb des aktuellen Programms.
- 33. Next Seq/Song: Hiermit wechselt man in den Next Sequence-Modus, in dem man mit den Pads unterschiedliche Sequenzen starten kann. Das ist zumal live von Vorteil, weil man die Song-Struktur in Echtzeit beeinflussen kann. Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um in den Song-Modus zu wechseln, wo die Reihenfolge der Sequenzen und eventuelle Wiederholungen festgelegt werden können. Die Song-Struktur kann bei Bedarf noch in Echtzeit editiert werden.



C.1.1.d Transport und Aufnahme

- 34. Play: Hiermit startest Du die Sequenzwiedergabe ab der momentan angezeigten Position.
- 35. Play Start: Hiermit startest Du die Sequenzwiedergabe ganz von vorne.
- 36. **Stop**: Hiermit kann die Wiedergabe angehalten werden. "Doppelklicke" auf diesen Taster, um die Audio-Ausgabe komplett zu beenden. Drücke ihn dreimal schnell, um die "MIDI Panic"-Funktion auszulösen und alle Stimmen sowie alle Audiobearbeitungen sofort zu beenden.
- 37. **Rec**: Hiermit aktiviert man die Aufnahmebereitschaft. Drücke **PLAY** oder **PLAY START**, um die Aufnahme zu starten. Bei diesem Aufnahmeverfahren werden vorhandene Ereignisse im Aufnahmebereich überschrieben (bei "**Overdub**" ist das nicht der Fall). Nach dem ersten Aufnahmedurchgang wird automatisch der Overdub-Modus aktiviert.
- 38. **Overdub**: Hiermit kann der Overdub-Modus aktiviert werden. Wenn er aktiv ist, werden neu aufgenommene Daten zu den bereits vorhandenen hinzugefügt. Der Overdub-Modus kann sowohl vor als auch während der Aufzeichnung gewählt werden.
- </> (Event|</>): Hiermit kann die Positionsangabe schrittweise nach links oder rechts verschoben werden. Halte Locate gedrückt, während Du einen dieser Taster betätigst, um zum vorigen/nächsten Rasterschritt der Sequenz zu springen.
- 40. <</></>
 (Start/End): Hiermit kann die Positionsangabe taktweise nach links oder rechts verschoben werden. Halte Locate gedrückt, während Du einen diesen Taster betätigst, um zum Beginn oder Ende der Sequenz zu springen.
- 41. Locate: Halte diesen Taster gedrückt, um die Zweitfunktion von </> und <</> (d.h. Event|</> und Start/End) zu nutzen.
- 42. **Erase**: Halte diesen Taster während der Sequenzwiedergabe gedrückt, um bestimmte Befehle zu löschen, indem Du das Pad an allen notwendigen Stellen kurz betätigst. So lassen sich schnell überflüssige Notenereignisse entfernen, ohne die Wiedergabe extra dafür anzuhalten. Siehe auch Erase.
- 43. Tap/Master: Drücke diesen Taster wiederholt, um das gewünschte Tempo (BPM-Wert) einzustellen. Die Anzahl der hierfür erforderlichen "Taps" kann geändert werden siehe Preferences. Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um festzulegen, ob die aktuelle Sequenz ihr eigenes Tempo (der Taster leuchtet rot) oder ein Master-Tempo (Taster leuchtet gelb) verwenden soll.

C.1.1.e Ein-/Ausgänge und Pegeleinstellungen

- 44. Gain 1/2: Mit diesen Reglern kann der Eingangspegel für die Input 1/2-Buchsen auf der Rückseite oder Inst 1/2 auf der Vorderseite eingestellt werden. Mit den Rear/Front-Schaltern unter den Reglern können die Eingänge gewählt werden. Überwache den Aufnahmepegel mit Hilfe des Pegelmeters. Stelle den Regler nie zu hoch ein, weil das Signal sonst übersteuert.
- 45. **Rear/Front**: Stelle mit den Schaltern ein, ob die **Gain 1/2**-Regler den Pegel der rück- (**Input 1/2**) oder frontseitigen Eingänge (**Inst 1/2**) beeinflussen sollen.
- 46. **Phantom Power** (+48V): Hiermit wird die Phantomspeisung für Input 1/2 ein- und ausgeschaltet. Wenn sie aktiv ist, werden an beide Eingänge +48V angelegt. Die meisten Dynamikmikrofone benötigen keine Phantomspeisung, Kondensatormikrofone dagegen wohl. In der Dokumentation des Mikrofons erfährst Du, ob Dein Mikrofon Phantomspeisung benötigt.
- 47. 3/4 Rec Gain: Mit diesem Regler kann der Eingangspegel für Input 3/4 auf der Rückseite eingestellt werden. Überwache den Aufnahmepegel mit Hilfe des **Pegelmeters**. Stelle den Regler nie zu hoch ein, weil das Signal sonst übersteuert.
- 48. Master: Mit diesem Regler bestimmst Du die Lautstärke der Main L/R-Ausgänge.
- 49. Direct/Main: Hiermit regelst Du die Balance zwischen den Ein- und Ausgangssignalen im Kopfhörer. "Direct" verweist auf das Eingangssignal, d.h. alle Geräte, die an die rück- und frontseitigen Eingänge angeschlossen sind. Während der Aufnahme solltest Du den Regler komplett auf "Direct" stellen, um latenzfrei abhören zu können.

"Main" entspricht dem Ausgangssignal, das über die Main L/R-Buchsen auf der Rückseite ausgegeben wird. Solange Du nicht aufnimmst, sollte sich der Regler in der "Main"-Position befinden, damit Du nur das Wiedergabesignal hörst.

- 50. Stereo/Mono: Mit diesem Schalter stellst Du ein, ob das Signal im Kopfhörer zwei- (Stereo) oder einkanalig (Mono) sein soll. Wenn Du "Stereo" wählst, wird das Kopfhörersignal geteilt: Das Eingangssignal (Direct) ist dann links hörbar und das Ausgangssignal (Main) rechts. Wenn Du "Mono" wählst, werden das Ein- und Ausgangssignal summiert und an beide Hörer ausgegeben.
- 51. **Rec Arm**: Drücke diesen Taster, um die Aufnahmebereitschaft für die gewählte Audiospur (siehe das Display unter den **Pegelmetern**) zu aktivieren bzw. deaktivieren. Unter Preferences wird erläutert, was die Pegelmeter anzeigen können.
- 52. **Read/Write**: Drücke diesen Taster, um den Automationsstatus für das Programm der aktuellen Spur oder die aktuelle Audiospur einzustellen: **Off**, **Read** (grünes "R") oder **Write** (rotes "W"). Das Display unter den **Pegelmetern** muss ein Programm oder eine Audiospur anzeigen (siehe auch Preferences).
- 53. **Mute**: Drücke diesen Taster, um das Programm, die Audiospur oder den im Display unter den **Pegelmetern** angezeigten Ausgang stummzuschalten (unter Preferences wird erläutert, was die Pegelmeter anzeigen können).
- 54. **Solo**: Drücke diesen Taster, um das gewählte Programm bzw. die im Display unter den **Pegelmetern** angezeigte Audiospur solo zu schalten (unter Preferences wird erläutert, was die Pegelmeter anzeigen können).
- 55. **Pegelmeter**: Diese Meter zeigen den Pegel des im Display darunter erwähnten Signals an. Unter Preferences wird erläutert, was die Pegelmeter anzeigen können.

C.1.1.f Touchscreen

Es folgen ein paar allgemeine Richtlinien für die Touchscreen-Verwendung auf dem MPC X:



Drücke einen Button oder eine Option, um ihn/sie zu wählen. Ändere die Einstellung oder den Wert mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern.



Doppelklicke auf einen Button, um weiter führende Editieroptionen aufzurufen. In bestimmten Fällen erscheint ein Zehnertastenfeld für die Werteingabe (das Datenrad und die –/+-Taster können weiterhin verwendet werden). Drücke oben links auf den Bildschirm, um zur vorigen Anzeige zurückzukehren.



Am oberen Bildschirmrand wird eine Werkzeugleiste mit Informationen angezeigt (oft der Name der aktuellen Spur, der Sequenz, die Wiedergabe-position usw.). Drücke einen Eintrag, um ihn zu wählen.

Am unteren Bildschirmrand stehen Buttons für die aktuelle Seite zur Verfügung. Drücke einen Button, um ihn zu wählen.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du entweder einen Bereich außerhalb des aktuellen Fensters oder den Links-Pfeil (\leftarrow) oben links.



Spreize zwei Finger, um heranzuzoomen (z.B. bei einer Wellenform). Kneife zwei Finger zusammen, um wegzuzoomen.



- 1. **SD-Kartenschacht**: Hier kann eine handelsübliche SD/SDHC-Karte angeschlossen werden, auf die der MPC X direkt zugreifen kann.
- 2. Fußtasterbuchsen (FS 1/2) (6,3mm): An diese Buchsen können optionale 6,3mm-TS-Fußtaster angeschlossen werden.
- 3. Instrumenteneingänge (Inst 1/2)(6,3mm): Verwende herkömmliche 6,3mm-TS-Kabel zum Anschließen von Signalquellen (Gitarre, Bass usw.). Um diese Eingänge verwenden zu können, musst Du den entsprechenden Rear/Front-Schalter (unter dem Gain 1/2-Regler im Bedienfeld) auf "Front" stellen.
- 4. **Mix-Regler**: Hiermit regelst Du die Balance zwischen den **Main** und **3/4**-Signalen im Kopfhörer. "Main" vertritt das an den **Main L/R**-Ausgängen anliegende Signal. "**3/4**" verweist auf das Signal der Ausgänge **3/4**.
- 5. **Kopfhörerbuchsen** (3,5mm und 6,3mm): An diese Buchsen können handelsübliche Kopfhörer angeschlossen werden. Mit dem **Mix**-Regler kannst Du die in den Kopfhörern ausgegebenen Signale wählen. Den Kopfhörerpegel stellt man mit dem **Pegelregler** daneben ein.
- 6. VOL-Regler: Mit diesem Regler bestimmst Du die Lautstärke im Kopfhörer.

C.1.3 Rückseite



- 1. **Stromeingang**: Verbinde den MPC X über das beiliegende Netzteil mit einer Steckdose. Der MPC X funktioniert nur, wenn man ihn mit einer Steckdose verbindet.
- 2. Netzteilhaken: Wickle das Netzteilkabel um diesen Haken, um zu verhindern, dass es sich im Eifer des Gefechts löst.
- 3. Betriebsschalter: Drücke diesen Taster, um den MPC X ein- und auszuschalten. Wenn der MPC X eingeschaltet ist, musst Du den Taster 5 Sekunden gedrückt halten, um ihn wieder auszuschalten.
- 4. USB-B-Port: Verwende das beiliegende USB-Kabel, um diesen Port mit einem USB 3.0-Port des Computers zu verbinden. Diese Verbindung erlaubt den Austausch von MIDI-Befehlen und Audiodaten zwischen dem MPC X und der MPC-Software auf dem Computer. Bei Verwendung des MPC X im Controller-Modus hast Du vom Computer aus Zugriff auf alle USB-Datenträger, SD-Karten und Laufwerke, die mit dem internen SATA-Port des MPC X verbunden sind.
- 5. USB-A-Ports: An diese Ports können USB-Datenträger angeschlossen werden, auf die der MPC X direkt zugreifen kann. Der MPC X kann die Dateisysteme exFAT, FAT32, NTFS und EXT4 lesen und dort Daten ablegen. Außerdem liest er HFS+-formatierte Datenträger. (Wir empfehlen die Verwendung des exFAT-Datensystems, weil es das stabilste ist und von sowohl Windows als auch macOS unterstützt wird.) Die USB-Ports können die angeschlossenen USB-Datenträger mit Strom versorgen und empfangen auch MIDI-Befehle anderer USB-MIDI-Geräte.
- Eingänge 1/2 (XLR oder 6,3mm): Verwende herkömmliche XLR- oder 6,3mm-TRS-Kabel zum Anschließen von Signalquellen (Mikrofon, Mischpult, Synthesizer usw.). Um diese Eingänge verwenden zu können, musst Du den entsprechenden Rear/Front-Schalter (unter dem Gain 1/2-Regler im Bedienfeld) auf "Rear" stellen. Mit den Gain 1/2-Reglern kann der Eingangspegel für diese Buchsen eingestellt werden.
- 7. Eingänge 3/4 (6,3mm oder RCA): Verwende herkömmliche 6,3mm-TRS- oder Stereo-RCA-Kabel zum Anschließen von Signalquellen (Mischpult, Plattenspieler, Synthesizer usw.). Um die 6,3mm-Eingänge zu verwenden, muss man den Phono/Line-Schalter auf "Line" stellen. Um die RCA-Eingänge zu verwenden, muss man den Phono/Line-Schalter auf "Phono" stellen. Mit dem 3/4 Rec Gain-Regler kann der Eingangspegel für diese Buchsen eingestellt werden.
- Phono/Line-Schalter: Mit diesem Schalter gibst Du an, welche Input 3/4-Buchsen Du verwenden möchtest. Im Falle der 6,3mm-Eingänge muss der Schalter auf "Line" gestellt werden. Für die RCA-Eingänge muss der Schalter auf "Phono" gestellt werden, damit das Plattenspielersignal fachgerecht verstärkt wird.
- Erdungsklemme: Wenn Du einen Plattenspieler mit Phono-Pegel an die Input 3/4 RCA-Buchsen anschließt, tritt eventuell ein Brummton auf, weil der Plattenspieler nicht geerdet ist. Bietet der Plattenspieler ein Erdungskabel, so muss es mit dieser Klemme verbunden werden.
 Anmerkung: Bestimmte Plattenspieler erlauben die Erdung über die RCA-Buchsen und brauchen daher nicht separat geerdet zu werden.
- Main L/R-Ausgänge (6,3mm): Verbinde diese 6,3mm-TRS-Buchsen mit der Verstärkeranlage. Diese Buchsen geben die Master-Abmischung aus. Die Lautstärke stellt man mit dem Master-Regler ein.
 Tipp: Um ein Programm an diese Ausgänge anzulegen, musst Du sein Routing auf "Out 1,2" stellen (Channel Mixer, wenn das "Mixer"-Feld auf "Programs" gestellt wurde). Siehe Channel Mixer für weitere Hinweise.
- 11. Ausgänge 3/4, 5/6, 7/8 (6,3mm): Verbinde diese 6,3mm-TRS-Buchsen mit einem externen Mischpult. Dieses Signal wird mit Nennpegel (0dB) ausgegeben.

Tipp: Um ein Programm an diese Ausgänge anzulegen, musst Du sein Routing auf "Out 1,2", "Out 5,6" oder "Out 7,8" stellen (Channel Mixer, wenn das "Mixer"-Feld auf "Programs" gestellt wurde). Siehe Channel Mixer für weitere Hinweise.

- 12. MIDI In: Schließe hier über DIN-Kabel die MIDI-Ausgänge von externen Geräten an.
- 13. MIDI Out: Schließe hier über DIN-Kabel die MIDI-Eingänge von externen Geräten an.
- 14. **CV/Gate Out**: Verbinde diese 3,5mm-TS-Buchsen mit einem externen Sequenzer, der diese Funktion unterstützt. An diese Buchse legt der MPC X eine Steuerspannung (CV) und/oder Gate-Signale an.

C.2. MPC Live

C.2.1 Bedienfeld



- 1. **Touchscreen**: Dieses farbige Multitouch-Display zeigt den aktuellen Status des MPC Live und weitere wichtige Infos an. Viele angezeigte Aspekte kann man komfortabel antippen und dann mit den Hardware-Bedienelementen editieren. Die Arbeitsweise wird unter Touchscreen erklärt.
- 2. **Datenrad**: Mit diesem Rad können Menüeinträge gewählt und der Wert des aktuell gewählten Feldes eingestellt werden. Drücke das Datenrad, um eine Eingabe zu bestätigen (**Enter**).
- 3. **Q-Link-Regler**: Mit diesen berührungsempfindlichen Reglern können zahlreiche Parameter eingestellt werden. Die Regler sind jeweils einer Parametergruppe zugeordnet. Die Dioden unter dem Q-Link-Taster zeigen die aktuellen Q-Link-Reglerfunktionen an. Drücke **Q-Link**, um andere Parameter- oder Gruppenzuordnungen zu wählen.
- 4. **Q-Link-Taster**: Mit diesem Taster ordnst Du den **Q-Link**-Reglern Parameter bzw. eine Parametergruppe zu (siehe die Dioden über den Q-Link-Reglern). Drücke ihn wiederholt, um die jeweils nächste Q-Link-Spalte zu wählen.

Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um zur vorigen Q-Link-Spalte zurückzukehren.

Halte diesen Taster gedrückt, um das "**QLink**"-Fenster einzublenden. Die dann angezeigten Parameter und Einstellungen entsprechen den Einstellungen im Q-Link Edit-Modus. Drücke den [**Q-Link Edit**]-Button am unteren Fensterrand, um in den Q-Link Edit-Modus zu wechseln (siehe auch Q-Link Edit-Modus).

- 5. **Pads**: Mit diesen Pads können Schlagzeugklänge und Samples der Software angesteuert werden. Die Pads sind anschlagdynamisch und druckempfindlich (Aftertouch) und lassen sich entsprechend expressiv verwenden. Die Pads leuchten in unterschiedlichen Farben, je nachdem, wie hart man sie betätigt (gelb= leichter Anschlag bis rot= höchster Anschlagwert). Diese Farben kann man bei Bedarf ändern.
- Pad Bank: Mit diesen Tastern können die Pad-Bänke A~D aufgerufen werden. Halte SHIFT gedrückt, während Du einen Taster betätigst, um die Bänke E~H zu wählen. Alternativ kann man die Taster kurz zweimal drücken.

 Note Repeat/Latch: Halte diesen Taster gedrückt, während Du ein Pad betätigst, um das betreffende Sample mehrmals zu starten. Die Geschwindigkeit richtet sich nach dem aktuellen Tempo und den "Time Correct"-Einstellungen.

Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die "Note Repeat"-Funktion zu halten. Dann braucht man den Note Repeat-Taster nicht gedrückt zu halten, um Wirbel auszulösen. Drücke **NoteRepeat** erneut, um die Haltefunktion wieder zu deaktivieren.

- 8. Full Level/Half Level: Mit diesem Taster aktiviert man die "Full Level"-Funktion. Sie sorgt dafür, dass die Samples beim Drücken der zugeordneten Pads mit dem maximalen Anschlagwert (127) abgespielt werden. Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die "Half Level"-Funktion zu aktivieren/deaktivieren. Wenn sie aktiv ist, werden die Samples mit dem Anschlagwert "64" abgespielt.
- 9. 16 Level: Mit diesem Taster aktiviert man die "16 Level"-Funktion. Wenn sie aktiv ist, wird das zuletzt gedrückte Pad zeitweilig zu allen 16 Pads kopiert. Die Pads senden dann zwar dieselbe Notennummer, aber ein (frei wählbarer) Parameter verwendet einen ansteigenden Wert (Pad 1 vertritt den Mindest- und Pad 16 den Höchstwert). Die Anschlagstärke ist hier unerheblich. Wähle im jetzt erscheinenden "Type"-Fenster den gewünschten Parameter: Velocity, Tune, Filter, Layer, Attack oder Decay. Siehe auch 16 Level.
- 10. **Erase**: Halte diesen Taster während der Sequenzwiedergabe gedrückt, um bestimmte Befehle zu löschen, indem Du das Pad an allen notwendigen Stellen kurz betätigst. So lassen sich schnell überflüssige Notenereignisse entfernen, ohne die Wiedergabe extra dafür anzuhalten. Siehe auch Erase.
- Shift: Mit diesem Taster aktiviert man die Zweitfunktion (siehe die graue Beschriftung) anderer Taster.
 "Doppelklicke" auf diesen Taster, um zu erfahren, welche anderen Taster eine Zweitfunktion haben diese blinken kurz.
- 12. Menu/Browse: Drücke diesen Taster, um das Menü zu öffnen. Drücke eine im Menü angezeigte Option, um jenen Modus/jenes Fenster zu wählen.
 Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um den Browser aufzurufen. Mit dem Browser kann man Programme, Samples, Sequenzen usw. suchen und anwählen.
- 13. **Main/Track**: Drücke diesen Taster ein Mal, um in den Main-Modus zu wechseln. Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um das "Track"-Fenster aufzurufen.
- 14. **Undo/Redo**: Hiermit macht man die letzte Änderung rückgängig. Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die Änderung danach wiederherzustellen.
- 15. Copy/Delete: Hiermit kann man ein Pad zu einem anderen kopieren. Wähle mit "From Pad" die Quelle (das Pad, das kopiert werden soll). Wähle in der "To Pad"-Grafik das Pad, zu dem die Einstellungen kopiert werden. Es können durchaus mehrere Ziel-Pads (in unterschiedlichen Bänken) gewählt werden. Drücke [Do It], um fortzufahren oder [Close], um zur vorigen Seite zurückzukehren.
 Tipp: Um ein Pad schnell zu kopieren, hältst Du Copy gedrückt, betätigst das Quell-Pad, danach das Ziel-Pad

Tipp: Um ein Pad schnell zu kopieren, hältst Du Copy gedrückt, betätigst das Quell-Pad, danach das Ziel-Pad und gibst Copy wieder frei.

Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die Sample-Zuordnung des Pads zu löschen. Es erscheint das "**Delete Pad**"-Fenster: Drücke alle Pads, deren Sample-Zuordnungen Du löschen möchtest. Drücke [**Delete**], um fortzufahren oder [**Cancel**], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

- 16. -/+: Mit diesen Tastern kann der Wert des gewählten Parameters schrittweise erhöht bzw. verringert werden.
- 17. Play: Hiermit startest Du die Sequenzwiedergabe ab der momentan angezeigten Position.
- 18. Play Start: Hiermit startest Du die Sequenzwiedergabe ganz von vorn.
- 19. **Stop**: Hiermit kann die Wiedergabe angehalten werden. "Doppelklicke" auf diesen Taster, um die Audio-Ausgabe von Notenhängern zu beenden. Drücke ihn dreimal schnell, um die "MIDI Panic"-Funktion auszulösen und alle Stimmen sowie alle Audiobearbeitungen sofort abzubrechen.
- 20. Rec: Hiermit aktiviert man die Aufnahmebereitschaft. Drücke Play oder Play Start, um die Aufnahme zu starten. Bei diesem Aufnahmeverfahren werden vorhandene Ereignisse im Aufnahmebereich überschrieben (bei "Overdub" ist das nicht der Fall). Nach dem ersten Aufnahmedurchgang wird automatisch der Overdub-Modus aktiviert.
- 21. **Overdub**: Hiermit kann der Overdub-Modus aktiviert werden. Wenn er aktiv ist, werden neu aufgenommene Daten zu den bereits vorhandenen hinzugefügt. Der Overdub-Modus kann sowohl vor als auch während der Aufzeichnung gewählt werden.



22. **Tap/Master**: Drücke diesen Taster wiederholt, um das gewünschte Tempo (BPM-Wert) einzustellen. Die Anzahl der hierfür erforderlichen "Taps" kann geändert werden – siehe Preferences.

Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um festzulegen, ob die aktuelle Sequenz ihr eigenes Tempo (der Taster leuchtet **rot**) oder ein Master-Tempo (Taster leuchtet **gelb**) verwenden soll.

C.2.1.a Touchscreen

Es folgen ein paar allgemeine Richtlinien für die Touchscreen-Verwendung auf dem MPC Live:



Drücke einen Button oder eine Option, um ihn/sie zu wählen. Ändere die Einstellung oder den Wert mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern.



Doppelklicke auf einen Button, um weiter führende Editieroptionen aufzurufen. In bestimmten Fällen erscheint ein Zehnertastenfeld für die Werteingabe (das Datenrad und die –/+-Taster können weiterhin verwendet werden). Drücke oben links auf den Bildschirm, um zur vorigen Anzeige zurückzukehren.



Am oberen Bildschirmrand wird eine Werkzeugleiste mit Informationen angezeigt (oft der Name der aktuellen Spur, der Sequenz, die Wiedergabe-position usw.). Drücke einen Eintrag, um ihn zu wählen.

Am unteren Bildschirmrand stehen Buttons für die aktuelle Seite zur Verfügung. Drücke einen Button, um ihn zu wählen.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du entweder einen Bereich außerhalb des aktuellen Fensters oder den Links-Pfeil (\leftarrow) oben links.



Spreize zwei Finger, um heranzuzoomen (z.B. bei einer Wellenform). Kneife zwei Finger zusammen, um wegzuzoomen.

C.2.2 Rückseite



- 1. Stromeingang: Verbinde den MPC Live über das beiliegende Netzteil mit einer Steckdose.
- 2. Betriebsschalter: Hiermit schaltest Du den MPC Live ein und aus.
- 3. Ladeanzeige: Diese Diode (hinter dem Grill) leuchtet, wenn der interne Akku des MPC Live aufgeladen wird (das Gerät muss mit einer Steckdose verbunden sein). Wenn der Akku aufgeladen ist oder wenn man den Netzanschluss löst, erlischt diese Diode wieder.
- 4. USB-B-Port: Verwende das beiliegende USB-Kabel, um diesen Port mit einem USB 3.0-Port des Computers zu verbinden. Diese Verbindung erlaubt den Austausch von MIDI-Befehlen und Audiodaten zwischen dem MPC Live und der MPC-Software auf dem Computer. Bei Verwendung des MPC Live im Controller-Modus hast Du vom Computer aus Zugriff auf alle USB-Datenträger, SD-Karten und Laufwerke, die mit dem internen SATA-Port des MPC Live verbunden sind.
- 5. USB-A-Ports: An diese Ports können USB-Datenträger angeschlossen werden, auf die der MPC Live direkt zugreifen kann. Der MPC Live kann die Dateisysteme exFAT, FAT32, NTFS und EXT4 lesen und dort Daten ablegen. Außerdem liest er HFS+-formatierte Datenträger. (Wir empfehlen die Verwendung des exFAT-Datensystems, weil es das stabilste ist und von sowohl Windows als auch macOS unterstützt wird.) Die USB-Ports können die angeschlossenen USB-Datenträger mit Strom versorgen und empfangen auch MIDI-Befehle anderer USB-MIDI-Geräte.
- 6. **SD-Kartenschacht**: Hier kann eine handelsübliche SD/SDHC-Karte angeschlossen werden, auf die der MPC Live direkt zugreifen kann.
- 7. **Rec Vol**: Mit diesem Regler kann der Eingangspegel für die 6,3mm- und RCA-**Eingänge** eingestellt werden. Stelle den Regler nie zu hoch ein, weil das Signal sonst übersteuert.
- 8. Master Vol: Mit diesem Regler bestimmst Du den Pegel der Output 1/2-Buchsen und der Kopfhörerbuchse.
- Eingänge (6,3mm): Verwende herkömmliche 6,3mm-TRS-Kabel zum Anschließen von Signalquellen (Mikrofon, Mischpult, Synthesizer usw.). Um diese Eingänge zu verwenden, muss man den Line/Phono-Schalter auf "Line" stellen. Mit dem Rec Vol-Regler kann der Eingangspegel für diese Buchsen eingestellt werden.
- 10. Eingänge (RCA): An diese RCA-Buchsen kann ein Audiogerät mit Phono-Pegel wie ein Plattenspieler angeschlossen werden. Um diese Eingänge zu verwenden, muss man den Line/Phono-Schalter auf "Phono" stellen. Mit dem Rec Vol-Regler kann der Eingangspegel für diese Buchsen eingestellt werden.
- 11. Line/Phono-Schalter: Mit diesem Schalter gibst Du an, welche Eingänge Du verwenden möchtest. Im Falle der RCA-Eingänge muss der Schalter auf "Phono" gestellt werden, damit das Plattenspielersignal fachgerecht verstärkt wird. Im Falle der 6,3mm-Eingänge (Anschließen eines Keyboards oder Samplers) muss der Schalter auf "Line" gestellt werden.
- Erdungsklemme: Plattenspieler mit Phono-Pegel bieten oft ein Erdungskabel, das dann hier angeschlossen werden muss. Wenn der Plattenspieler brummt, weist dies auf eine fehlende Erdung hin.
 Anmerkung: Bestimmte Plattenspieler erlauben die Erdung über die RCA und brauchen daher nicht separat geerdet zu werden.
- Ausgänge (6,3mm): Verbinde diese 6,3mm-TRS-Buchsen mit der Verstärkeranlage, einem Mischpult usw. Die Master L/R-Buchsen geben die Master-Abmischung aus. Die Lautstärke stellt man mit dem Master Vol-Regler ein. Die Signale der Ausgänge 3~6 verwenden den Nennpegel (0dB).
 Tipp: Um ein Programm an diese Ausgänge anzulegen, musst Du sein Routing auf "Out 1,2", "Out 3,4" oder "Out 5,6" stellen (Channel Mixer, wenn das "Mixer"-Feld auf "Programs" gestellt wurde).
- 14. **Kopfhörer** (3,5mm): An diese 3,5mm-Buchse kann ein handelsüblicher Kopfhörer angeschlossen werden. Den Kopfhörerpegel stellt man mit dem **Master Vol**-Regler ein.
- 15. MIDI In: Schließe hier über DIN-Kabel die MIDI-Ausgänge von externen Geräten an.

- 16. MIDI Out: Schließe hier über DIN-Kabel die MIDI-Eingänge von externen Geräten an.
- 17. Kensington[®]-Schloss: Hiermit kannst Du den MPC Live am Tisch oder woanders sichern, um einem Diebstahl vorzubeugen.

C.3. MPC Touch

C.3.1 Bedienfeld



- 1. **Touchscreen**: Dieses farbige Multitouch-Display zeigt den aktuellen Status des MPC Touch und weitere wichtige Infos an. Viele angezeigte Aspekte kann man komfortabel antippen und dann mit den Hardware-Bedienelementen editieren. Die Arbeitsweise wird unter Touchscreen erklärt.
- 2. Display-Helligkeit +/-: Mit diesen Tastern kann man den Touchscreen heller oder dunkler machen.
- 3. Datenrad: Mit diesem Rad können Menüeinträge gewählt und der Wert des aktuell gewählten Feldes eingestellt werden.
- 4. **Q-Link-Regler**: Mit diesen berührungsempfindlichen Reglern können zahlreiche Parameter eingestellt werden. Die Regler sind jeweils einer Parametergruppe zugeordnet. Die Dioden unter dem Q-Link-Taster zeigen die aktuellen Q-Link-Reglerfunktionen an. Drücke **Q-Link**, um andere Parameter- oder Gruppenzuordnungen zu wählen.
- 5. **Q-Link-Taster**: Mit diesem Taster ordnest Du den **Q-Link**-Reglern Parameter bzw. eine Parametergruppe zu (siehe die Dioden über den Q-Link-Reglern). Drücke ihn wiederholt, um die jeweils nächste Q-Link-Spalte zu wählen.

Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um zur vorigen Q-Link-Spalte zurückzukehren.

Halte diesen Taster gedrückt, um das "**QLink**"-Fenster einzublenden. Die dann angezeigten Parameter und Einstellungen entsprechen den Einstellungen im Q-Link Edit-Modus. Drücke den [**Q-Link Edit**]-Button am unteren Fensterrand, um in den Q-Link Edit-Modus zu wechseln (siehe auch Q-Link Edit-Modus).

- 6. **Pads**: Mit diesen Pads können Schlagzeugklänge und Samples der Software angesteuert werden. Die Pads sind anschlagdynamisch und druckempfindlich (Aftertouch) und lassen sich entsprechend expressiv verwenden. Die Pads leuchten in unterschiedlichen Farben, je nachdem, wie hart man sie betätigt (gelb= leichter Anschlag bis rot= höchster Anschlagwert). Diese Farben kann man bei Bedarf ändern.
- PAD BANK: Mit diesen Tastern können die Pad-Bänke A~D aufgerufen werden. Halte SHIFT gedrückt, während Du einen Bank-Taster betätigst, um die Bänke E~H zu wählen. Alternativ kann man die Taster kurz zweimal drücken.

8. Note Repeat/Latch: Halte diesen Taster gedrückt, während Du ein Pad betätigst, um das betreffende Sample mehrmals zu starten. Die Geschwindigkeit richtet sich nach dem aktuellen Tempo und den "Time Correct"-Einstellungen.

Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die "Note Repeat"-Funktion zu halten. Dann braucht man den Note Repeat-Taster nicht gedrückt zu halten, um Wirbel auszulösen. Drücke **NoteRepeat** erneut, um die Haltefunktion wieder zu deaktivieren.

- 9. Full Level/Half Level: Mit diesem Taster aktiviert man die "Full Level"-Funktion. Sie sorgt dafür, dass die Samples beim Drücken der zugeordneten Pads mit dem maximalen Anschlagwert (127) abgespielt werden. Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die "Half Level"-Funktion zu aktivieren/deaktivieren. Wenn sie aktiv ist, werden die Samples mit dem Anschlagwert "64" abgespielt.
- 10. 16 Level: Mit diesem Taster aktiviert man die "16 Level"-Funktion. Wenn sie aktiv ist, wird das zuletzt gedrückte Pad zeitweilig zu allen 16 Pads kopiert. Die Pads senden dann zwar dieselbe Notennummer, aber ein (frei wählbarer) Parameter verwendet einen ansteigenden Wert (Pad 1 vertritt den Mindest- und Pad 16 den Höchstwert). Die Anschlagstärke ist hier unerheblich. Wähle im jetzt erscheinenden "Type"-Fenster den gewünschten Parameter: Velocity, Tune, Filter, Layer, Attack oder Decay. Siehe auch 16 Level.
- 11. **Erase**: Halte diesen Taster während der Sequenzwiedergabe gedrückt, um bestimmte Befehle zu löschen, indem Du das Pad an allen notwendigen Stellen kurz betätigst. So lassen sich schnell überflüssige Notenereignisse entfernen, ohne die Wiedergabe extra dafür anzuhalten. Siehe auch Erase.
- Shift: Mit diesem Taster aktiviert man die Zweitfunktion (siehe die graue Beschriftung) anderer Taster.
 "Doppelklicke" auf diesen Taster, um zu erfahren, welche anderen Taster eine Zweitfunktion haben diese blinken kurz.
- 13. Menu/Browse: Drücke diesen Taster, um das Menü zu öffnen. Drücke eine im Menü angezeigte Option, um jenen Modus/jenes Fenster zu wählen.
 Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um den Browser aufzurufen. Mit dem Browser kann man Programme, Samples, Sequenzen usw. suchen und anwählen.
- 14. **Main/Track**: Drücke diesen Taster ein Mal, um in den Main-Modus zu wechseln. Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um das "Track"-Fenster aufzurufen.
- 15. **Undo/Redo**: Hiermit macht man die letzte Änderung rückgängig. Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die Änderung danach wiederherzustellen.
- 16. Copy/Delete: Hiermit kann man ein Pad zu einem anderen kopieren. Wähle mit "From Pad" die Quelle (das Pad, das kopiert werden soll). Wähle in der "To Pad"-Grafik das Pad, zu dem die Einstellungen kopiert werden. Es können durchaus mehrere Ziel-Pads (in unterschiedlichen Bänken) gewählt werden. Drücke [Do It], um fortzufahren oder [Close], um zur vorigen Seite zurückzukehren.
 Tipp: Um ein Pad schnell zu kopieren, hältst Du Copy gedrückt, betätigst das Quell-Pad, danach das Ziel-Pad

Tipp: Um ein Pad schnell zu kopieren, hältst Du Copy gedrückt, betätigst das Quell-Pad, danach das Ziel-Pad und gibst Copy wieder frei.

Halte **SHIFT** gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um die Sample-Zuordnung des Pads zu löschen. Es erscheint das "**Delete Pad**"-Fenster: Drücke alle Pads, deren Sample-Zuordnungen Du löschen möchtest. Drücke [**Delete**], um fortzufahren oder [**Cancel**], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

- 17. -/+: Mit diesen Tastern kann der Wert des gewählten Parameters schrittweise erhöht bzw. verringert werden.
- 18. Play: Hiermit startest Du die Sequenzwiedergabe ab der momentan angezeigten Position.
- 19. Play Start: Hiermit startest Du die Sequenzwiedergabe ganz von vorn.
- 20. **Stop**: Hiermit kann die Wiedergabe angehalten werden. "Doppelklicke" auf diesen Taster, um die Audio-Ausgabe von Notenhängern zu beenden. Drücke ihn dreimal schnell, um die "MIDI Panic"-Funktion auszulösen und alle Stimmen sowie alle Audiobearbeitungen sofort abzubrechen.
- 21. Rec: Hiermit aktiviert man die Aufnahmebereitschaft. Drücke Play oder Play Start, um die Aufnahme zu starten. Bei diesem Aufnahmeverfahren werden vorhandene Ereignisse im Aufnahmebereich überschrieben (bei "Overdub" ist das nicht der Fall). Nach dem ersten Aufnahmedurchgang wird automatisch der Overdub-Modus aktiviert.
- 22. **Overdub**: Hiermit kann der Overdub-Modus aktiviert werden. Wenn er aktiv ist, werden neu aufgenommene Daten zu den bereits vorhandenen hinzugefügt. Der Overdub-Modus kann sowohl vor als auch während der Aufzeichnung gewählt werden.



23. **Tap/Master**: Drücke diesen Taster wiederholt, um das gewünschte Tempo (BPM-Wert) einzustellen. Die Anzahl der hierfür erforderlichen "Taps" kann geändert werden – siehe Preferences.

Halte SHIFT gedrückt, während Du diesen Taster betätigst, um festzulegen, ob die aktuelle Sequenz ihr eigenes Tempo (der Taster leuchtet rot) oder ein Master-Tempo (Taster leuchtet gelb) verwenden soll.

C.3.1.a Touchscreen

Es folgen ein paar allgemeine Richtlinien für die Touchscreen-Verwendung auf dem MPC Touch:



Drücke einen Button oder eine Option, um ihn/sie zu wählen. Ändere die Einstellung oder den Wert mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern.



Spreize zwei Finger, um heranzuzoomen (z.B. bei einer Wellenform). Kneife zwei Finger zusammen, um wegzuzoomen.



Doppelklicke auf einen Button, um weiter führende Editieroptionen aufzurufen. In bestimmten Fällen erscheint ein Zehnertastenfeld für die Werteingabe (das Datenrad und die –/+-Taster können weiterhin verwendet werden). Drücke oben links auf den Bildschirm, um zur vorigen Anzeige zurückzukehren.



Am oberen Bildschirmrand wird eine Werkzeugleiste mit Informationen angezeigt (oft der Name der aktuellen Spur, der Sequenz, die Wiedergabeposition usw.). Drücke einen Eintrag, um ihn zu wählen.

Am unteren Bildschirmrand stehen Buttons für die aktuelle Seite zur Verfügung. Drücke einen Button, um ihn zu wählen.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du entweder einen Bereich außerhalb des aktuellen Fensters oder den Links-Pfeil (\leftarrow) oben links.



- 1. **Stromeingang**: Verbinde den MPC Touch über das beiliegende Netzteil mit einer Steckdose. Der MPC Touch kann zwar auch über den USB-Port gespeist werden, allerdings ist der Touchscreen dann nicht verfügbar.
- 2. Betriebsschalter: Hiermit schaltest Du den MPC Touch ein und aus.
- 3. **USB-Port**: Verwende das beiliegende USB-Kabel, um diesen Port mit einem USB-Port des Computers zu verbinden. Diese Verbindung erlaubt den Austausch von MIDI-Befehlen und Audiodaten zwischen dem MPC Live und der MPC-Software auf dem Computer.

Der MPC Touch kann zwar auch über den USB-Port gespeist werden, allerdings ist sein Touchscreen dann nicht verfügbar.

- 4. **Rec Vol**: Mit diesem Regler kann der Eingangspegel für die **Eingänge** eingestellt werden. Stelle den Regler nie zu hoch ein, weil das Signal sonst übersteuert.
- 5. Master Vol: Mit diesem Regler bestimmst Du den Pegel der Ausgänge und Kopfhörerbuchse.
- 6. **Inputs** (6,3mm): Verwende herkömmliche 6,3mm-TRS-Kabel zum Anschließen von Signalquellen (Mikrofon, Mischpult, Synthesizer usw.). Mit dem **Rec Vol**-Regler kann der Eingangspegel für diese Buchsen eingestellt werden.
- Outputs (6,3mm): Verbinde diese 6,3mm-TRS-Buchsen mit der Verstärkeranlage, einem Mischpult usw. Dies Buchsen geben die Master-Abmischung aus. Den Kopfhörerpegel stellt man mit dem Master Vol-Regler ein.
 Tipp: Um ein Programm an diese Ausgänge anzulegen, musst Du sein Routing auf "Out 1,2" stellen (Channel Mixer, wenn das "Mixer"-Feld auf "Programs" gestellt wurde). Siehe Channel Mixer für weitere Hinweise.
- 8. **Phones** (3,5mm): An diese 3,5mm-Buchse kann ein handelsüblicher Kopfhörer angeschlossen werden. Den Kopfhörerpegel stellt man mit dem **Master Vol**-Regler ein.
- MIDI OUT (3,5mm): Diese Buchse kann mithilfe des beiliegenden 3,5mm-zu-5-Pin-Adapters mit dem MIDI IN-Anschluss eines externen Geräts verbunden werden.
 Wichtig: Schließe niemals Audiogeräte (Kopfhörer, Monitore usw.) an die MIDIOUT-Buchse an. Verwende ausschließlich die beiliegenden 3,5mm-zu-5-Pin-Adapter – und zwar nur für MIDI-Verbindungen.
- MIDI IN (3,5mm): Diese Buchse kann mithilfe des beiliegenden 3,5mm-zu-5-Pin-Adapters mit dem MIDI OUT-Anschluss eines externen Geräts verbunden werden.
 Wichtig: Schließe niemals Audiogeräte (Kopfhörer, Monitore usw.) an die MIDIIN-Buchse an. Verwende ausschließlich die beiliegenden 3,5mm-zu-5-Pin-Adapter – und zwar nur für MIDI-Verbindungen.
- 11. Kensington[®]-Schloss: Hiermit kannst Du den MPC Touch am Tisch oder woanders sichern, um einem Diebstahl vorzubeugen.



D. Grundbegriffe

In diesem Kapitel werden die Grundbegriffe der wunderbar kreativen MPC-Welt erläutert.

Ein MPC setzt einen anderen Workflow voraus als eine digitale Audio-Workstation (DAW). Bei den meisten DAWs steuern bestimmte Spuren Instrumente an. Selbst Spuren, die keine MIDI-Daten enthalten, werden jedoch abgespielt. Außerdem muss das gesamte Projekt der Reihenfolge der einzelnen Song-Teile entsprechen. Bei einem MPC ist dies nicht notwendig – die Projekte lassen sich weitaus flexibler nutzen. Dennoch müssen wir vorab ein paar Grundbegriffe klären:

Eine **Sequenz** ist jeweils ein Baustein eines Songs. Sie kann mehrere Spuren (Tracks) enthalten, die gleichzeitig abgespielt werden – wie bei einer DAW. Innerhalb eines Projekts kann man z.B. eine Sequenz für die Strophen und eine zweite für den Refrain vorbereiten und zwischen diesen beiden beliebig hin und her wechseln. (Ein Projekt kann bis zu **128** Sequenzen enthalten.)

Eine Spur vertritt eine Ebene innerhalb der Sequenz. Es gibt zwei Spurtypen:

MIDI-Spuren enthalten nur MIDI-Befehle – keine Audiodaten. Die Audiosignale dieser Spuren werden von den **Programmen** (siehe unten) erzeugt. Im Gegensatz zu einer DAW existiert eine MIDI-Spur nur innerhalb ihrer Sequenz. Der Vorteil dieses Ansatzes ist, dass man sich nicht mit überflüssigen Spuren abzumühen braucht – die Sequenzen enthalten nur belegte Spuren. Spuren, die auch in anderen Sequenzen benötigt werden, kann man dorthin kopieren. (Eine Sequenz kann maximal **128** MIDI-Spuren enthalten.)

Audiospuren enthalten aufgezeichnete Audiosignale (wie bei einer herkömmlichen DAW). Diese Spuren sprechen **keine** Programme an, weil die Audiosignale ja bereits vorhanden sind. Im Gegensatz zu den MIDI-Spuren enthalten alle Sequenzen eines Projekts Audiospuren – selbst, wenn die Spuren leer sind. Ein MPC-Gerät unterstützt maximal **8** Audiospuren pro Sequenz. (Die MPC-Software erlaubt die Arbeit mit bis zu **128** Audiospuren pro Sequenz.)

Ein **Programm** ist ein Preset, der die MIDI-Befehle einer MIDI-Spur ausführt. Ein Programm kann Audio-Samples enthalten, die mit unterschiedlichen Notennummern angesteuert werden und so z.B. einen Schlagzeugpart erzeugen. Die Programme sind nicht direkt mit den Spuren und Sequenzen verknüpft. Ein Programm kann z.B. durchaus von mehreren Spuren angesteuert werden (was bei einer DAW nicht möglich ist – dort erfordert jede Spur eigene Samples). Außerdem können die Programme von mehreren Sequenzen angesprochen werden. (Jedes Projekt unterstützt bis zu **128** Programme.)

Programme können mit den **16 Pads** der 8 Pad-Bänke (d.h. mit **128 Pads je Programm**) angesteuert werden. Dabei sendet jedes Pad eine MIDI-Notennummer, die vom Programm gespielt wird – und das klingt bei jedem Programm anders. Bei "Drum"-Programmen werden den Pads beispielsweise Samples zugeordnet – mit einem Pad steuert man die Kick an, mit dem nächsten die Snare usw. "Keygroup"-Programms enthalten ebenfalls Samples, die allerdings melodisch (in unterschiedlichen Tonhöhen) gespielt werden können. Schauen wir uns ein grafisches Beispiel an:



Weitere Infos findest Du im Kapitel Na dann los.... Dort wird gezeigt, wie man mit den wichtigsten Funktionen eines MPC-Geräts einen kurzen Song erstellt.

MPC

E. Na dann los...

In diesem Kapitel führen wir dich an die ganz wichtigen MPC-Funktionen heran. Zu diesem Zweck wollen wir gemeinsam einen kurzen Song programmieren. Am besten führst Du alle erwähnten Bedienschritte auch selbst aus.

E.1. Einstellungen

Zuvor müssen alle unter Einrichtung erwähnten Schritte durchgeführt werden. Genauer gesagt:

- 1. Installation der aktuellen Treiber und Software.
- 2. Anschließen des MPC-Geräts an eine Steckdose mit dem beiliegenden Netzteil (falls erforderlich) und Einschalten des Geräts.
- 3. Öffnen und Autorisieren der MPC-Software (wenn Du dein MPC-Gerät als Controller verwenden möchtest).

E.2. Anlegen eines Drumkits

Zunächst wollen wir ein einfaches Drumkit vorbereiten.



Drücke **BROWSE** (MPC X) bzw. **SHIFT+MENU/BROWSE** (MPC Live, MPC Touch), um den Browser aufzurufen. Suche mit dem Touchscreen den Ort, wo sich deine Schlagzeug-Sounds befinden:

Um Dateien nach Standort zu suchen, drückst Du links im Display [Places].

"Internal" verweist auf das interne Laufwerk des MPC X oder MPC Live.

"MPC Documents" ist eine Verknüpfung zum "MPC Documents"-Ordner auf der internen Festplatte des MPC X oder MPC Live.

Wenn Du Datenträger an die USB-Ports oder den SD-Kartenschacht des MPC X, MPC Live bzw. deinen Computer (beim MPC Touch) angeschlossen hast, werden diese ebenfalls in dieser Spalte angezeigt.

Wichtig: Der MPC X und MPC Live können Datenträger der Formate exFAT, FAT32, NTFS und EXT4 lesen und dort Daten sichern. Außerdem können sie HFS+-Datenträger zumindest lesen. (Wir empfehlen die Verwendung des exFAT-Datensystems, weil es das stabilste ist und von sowohl Windows als auch macOS unterstützt wird.)

Um Dateien eines bestimmten Typs zu suchen, drückst Du [Content] und anschließend den gewünschten Datentyp: Drums, Instruments, Clips, Samples, Demos oder My Files.

Um MPC-Erweiterungen (nur beim MPC X und MPC Live) zu suchen, drückst Du [**Expansions**] (unter Exportieren von Erweiterungen erfährst Du, wie man MPC-Erweiterungen vom Computer zum MPC X bzw. MPC Live exportiert).

Um zu einer höheren Ordnerebene zu wechseln, drückst Du das Ordnersymbol/L oben links.

In einer Liste kann man mit Wischbewegungen bzw. mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern scrollen.

Um einen Ordner zu wählen, drückst Du ihn ein Mal.



Um einen Ordner zu öffnen, doppelklickst Du darauf bzw. drückst [Open] unten rechts. Alternativ kannst Du den Mittencursor oder ENTER (MPC X) bzw. das Datenrad (MPC Live, MPC Touch) drücken, um den Ordner zu öffnen.

Um die gewünschte Datei zu laden, doppelklicke darauf, drücken [**Load**] bzw. den **Mittencursor** oder **ENTER** (MPC X) oder aber das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch). Handelt es sich bei der Datei um ein Sample, so wird dieses in den Sample-Pool des Projekts geladen. Wenn man ein Projekt wählt, wird es komplett geladen (vorher wird gefragt, ob das aktuelle Projekt geschlossen werden darf).

Um alle Dateien eines Ordners zu laden, wähle den Ordner (er muss in der Liste hervorgehoben werden), halten SHIFT gedrückt und betätigen gleichzeitig [Load All] unten rechts.

Wichtig: Wenn Du mehrere Dateien gleichzeitig lädst, werden alle notwendigen Samples als unkomprimierte Audiodateien in maximaler Qualität in das Projekt geladen. Solche Dateien nehmen mehr Platz in Anspruch als die komprimierten Versionen auf der Festplatte. Falls nicht alle Dateien geladen werden können, solltest Du weniger Dateien wählen und es noch einmal versuchen.

Um eine Datei bzw. einen Ordner zu löschen, hältst Du SHIFT gedrückt und betätigst [Delete File] am unteren Fensterrand.

Um den gewählten Sound vorzuhören, hältst Du [Play] (►) am unteren Fensterrand gedrückt.

Um diese Vorhörfunktion zu aktivieren/deaktivieren und den Pegel einzustellen, drückst Du [Audition] am unteren Fensterrand. Drücke im jetzt erscheinenden Fenster [Auto], um die Funktion zu de-/aktivieren und ziehe das **Pegelreglersymbol** auf oder ab, um die Lautstärke zu ändern. Drücke [Audition] erneut, um das Fenster auszublenden.

Um Informationen über das aktuelle Laufwerk anzufordern (MPC X, MPC Live), hältst Du **SHIFT** gedrückt und betätigst [**Drive Info**] am unteren Fensterrand. Die Informationen erscheinen in einem neuen Fenster. Drücke [**OK**], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

Nach dem Laden von Schlagzeug-Samples kannst Du diese auf dem "**Sample Assign**"-Reiter den Pads zuordnen. Beginnen wir mit der Kick:

- Drücke [Sample Assign] am unteren Fensterrand. Jetzt siehst Du die Pads und den Sample-Pool des Projekts.
- Drücke **Pad 1** oder [**Pad 1**] im Display, um dieses Pad zu wählen. Das betreffende Pad leuchtet grün.
- Scrolle durch die "Sample Pool"-Liste (bzw. verwende das Datenrad oder die Taster -/+.
- Um ein Sample für das gewählte Pad zu laden (hier Pad 1) drückst Du seinen Namen in der "Sample Pool"-Liste bzw. den Mittencursor oder ENTER (MPC X)/das Datenrad (MPC Live, MPC Touch). Drücke Pad 1, um das Kick-Sample anzusteuern.

				MPL
Program 001				
SAMPLE POOL				
«# 1980Kick1				
«# 1980Kick2				
🕪 1984Kick				
	A01 1980K/rk1	A 02	A 03	A 04
* BROWSE SAMPLE ASSIGN		•	49 AUDITION	CLEAR PAD

Für die übrigen Drumkit-Instrumente wiederholst Du die obigen Schritte – es muss aber jeweils ein anderes Pad gewählt werden. Am besten ordnest Du noch eine Snare sowie eine offene und geschlossene HiHat zu.

E.3. Vorbereiten einer Schlagzeugsequenz

So, das Drumkit ist fertig – also können wir die Schlagzeugsequenz programmieren.



- Öffne mit MENU das Menü und drücke [Grid View].
- Drücke **TAP** wiederholt im gewünschten Tempo. Dein MPC berechnet den BPM-Wert und stellt diesen automatisch ein.
- Drücke den Rec-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
- Drücke den **Play**-Taster, um die Aufnahme zu starten. Nach einem Einzähler von einem Takt beginnt die Aufzeichnung. Am besten konzentrierst Du dich jeweils auf einen Sound (ein Pad), wenn Du wenig "Schlagzeugerfahrung" mit den Pads hast.
- Spiele den Kick-Part. Das Timing der gespielten Noten wird korrigiert (jeweils zur nächsten 1/16-Note). Laut Vorgabe werden nur zwei Takte aufgezeichnet. Am Ende des zweiten Takts wird automatisch der Overdub-Modus aktiviert: Die Sequenz springt wieder zum Anfang und alle weiteren Noten werden hinzugefügt (die Sequenz läuft in einer Schleife). Halte die Aufzeichnung nicht an!
- Spiele jetzt den Snare-Part und später die HiHat.
- Drücke den **STOP**-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

Wenn Du die Aufnahme erneut startest, ersetzen die neu gespielten Noten die zuvor für jenes Pad aufgezeichneten. Um das zu verhindern, musst Du **OVERDUB** drücken, bevor Du den REC-Taster betätigst. "Overdub" bedeutet, dass alle später aufgenommenen Noten zu den existierenden Parts hinzugefügt werden.

Während der Aufzeichnung verhält sich der **UNDO**-Taster etwas anders. In der Regel macht man mit **Undo** nur das letzte Ereignis rückgängig. Wenn etwas rückgängig gemacht werden kann, leuchtet der **Undo**-Taster konstant. Während der Aufzeichnung blinkt der **Undo**-Taster dagegen. Wenn man dann **UNDO** drückt, werden **alle** Ereignisse der aktuellen Aufzeichnung (d.h. seit Drücken von **PLAY** oder **PLAY START**) gelöscht.

E.4. Speichern und Benennen

Am besten gibst Du deinen Programmen und Samples an dieser Stelle bereits andere Namen.

Alle vorhin geladenen Schlagzeug-Samples (und ihre Pad-Zuordnungen) gehören zu einem "Programm". Beim Laden eines Programms werden die zugehörigen Samples ebenfalls geladen.

Also wollen wir dem Programm einen aussagefähigen Namen geben, um es später wiederzufinden.



Benennen eines Programms:

- 1. Drücke **MAIN**, um in den Main-Modus zu wechseln.
- 2. Drücke das Cursor-Symbol rechts in der "Program"-Sektion.
- 3. Gib mit der virtuellen Tastatur einen neuen Namen ein (z.B. "Drums") und drücke [Do It].

Benennen der Samples:

- 1. Öffne mit MENU das Menü und drücke [Sample Edit], um in den Sample Edit-Modus zu wechseln.
- 2. Im "**Sample**"-Feld ganz oben wird der aktuelle Name des Samples angezeigt. Wähle mit einem der folgenden Verfahren ein Sample:
 - a. Wenn das "Sample"-Feld bereits gewählt ist, kann der Name mit dem Datenrad und den -/+-Tastern geändert werden.
 - b. Doppelklicke auf das [Sample]-Feld und drücke in der angezeigten Liste das gewünschte Sample.
- 3. Drücke das Tastatursymbol daneben, um den Namen des aktuellen Samples zu ändern.
- Gib mit der virtuellen Tastatur einen neuen Namen ein (z.B. "Kick", "Snare" usw.) und drücke [Do It].
 Wiederhole die Schritte 2~4 f
 ür die
 übrigen Samples.
Jetzt wäre ein guter Moment, um das Projekt zu speichern.

← Save <u></u> [Intern	l]\MPC Documents\Projects 1 2 3 4 5
	Project 01.xpj
🖵 Internal	Project 02.xpj
MPC Documents	Project 03.xpj
	Project 04.xpj
	Project 05.xpj
	Project 06.xpj
	Project 07.xpj
FILE NAME Project 08	SAVE AS TEMPLATE
NEW FOLDER	CANCEL SAVE

Um dein Projekt zu speichern, drückst Du MENU und das Diskettensymbol ganz oben, um das "Save"-Fenster aufzurufen. Alternative: Drücke SHIFT+BROWSE/Save (MPC X). Verfahre folgendermaßen im "Save"-Fenster:

Wähle einen Datenträger, indem Du in der "Storage"-Spalte links darauf drückst.

"Internal" verweist auf das interne Laufwerk des MPC X oder MPC Live.

"MPC Documents" ist eine Verknüpfung zum "MPC Documents"-Ordner auf der internen Festplatte des MPC X oder MPC Live.

Wenn Du Datenträger an die USB-Ports oder den SD-Kartenschacht des MPC X, MPC Live bzw. deinen Computer (beim MPC Touch) angeschlossen hast, werden diese ebenfalls in dieser Spalte angezeigt.

Um einen Ordner zu öffnen, doppelklickst Du darauf. Alternative: Drehe am **Datenrad** oder durchsuche die Liste mit den –/+-Tastern. Drücke den **Mittencursor** oder **Enter** (MPC X) bzw. das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch), um einen Ordner zu öffnen. Du kannst auch einen der 5 **Ordner-Buttons** oben rechts drücken, um direkt zum vordefinierten Pfad zu springen (unter Browser wird erklärt, wie man diese definiert).

Um einen neuen Ordner anzulegen, drückst Du [New Folder], gibst mit der virtuellen Tastatur einen Namen ein und drückst schließlich [Do It]. Dieser neue Ordner wird sofort angewählt.

Um zu einer höheren Ordnerebene zu wechseln, drückst Du das Ordnersymbol/1 oben links.

Um den Namen der Datei zu ändern, drückst Du [File Name] am unteren Bildschirmrand und verwendest die virtuelle Tastatur.

Um die Datei zu speichern, drückst Du [Save].

Um den Vorgang abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren, drückst Du [Cancel]. Alternative: Drücke das ←-Symbol oben links.

E.5. Editieren von Notenereignissen

Das Raster zeigt die aufgezeichneten Noten (richtiger: Notenereignisse) an.

Um das "Grid"-Fenster zu öffnen, drückst Du MENU und anschließend [Grid View].



Im "Grid"-Fenster hast Du folgende Möglichkeiten:

Um heranzuzoomen, drückst Du das **Lupensymbol** oben rechts. Spreize anschließend auf dem Raster zwei Finger (größer) bzw. kneife sie zusammen (kleiner). Das kann man sowohl für die horizontale als auch die vertikale Achse tun.

Wenn das Raster automatisch eine Pad-Bank und zwei Takte darstellen soll, drückst Du das Raster-Lupensymbol oben links.

Um die letzte Änderung rückgängig zu machen, drückst Du UNDO.

Um die Änderung danach wiederherzustellen, musst Du SHIFT+Undo/Redo drücken.

Um eine Note hinzuzufügen, drückst Du das Bleistiftsymbol oben rechts. Drücke anschließend auf das gewünschte Quadrat im Raster.

Um eine Note zu löschen, drückst Du das Radiergummisymbol oben rechts. Drücke anschließend die überflüssige Note im Raster.

Um eine Note zu wählen, drückst Du das Wahlfeld oben rechts. Drücke anschließend die gewünschte Note im Raster.

Um alle Noten eines bestimmten Pads zu wählen, drückst Du das betreffende Pad.

Um die gewünschten Noten zu verschieben, drückst Du [**Nudge**] am unteren Fensterrand und änderst die Position mit dem **Datenrad** oder den Tastern –/+. Laut Vorgabe können die Noten nur zu Positionen verschoben werden, die der Quantisierungsunterteilung (**Time Correct**) entsprechen. Siehe auch Timing Correct (TC).

Um Noten frei zu verschieben (d.h. ohne "Snap"), hältst Du [**Don't Snap**] unten links gedrückt, während Du die Position mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern änderst. Dann entspricht jeder Schritt 4 Ticks.

Um die Anfangs- oder Endposition der gewählten Noten zu ändern, drückst Du [Edit Start] oder [Edit End] am unteren Fensterrand und verwendest das Datenrad oder die –/+-Taster.

Um die gewählten Noten zu transponieren, drückst Du [Transpose] am unteren Fensterrand und verwendest das Datenrad oder die –/+-Taster.

Um zur nächsten Spur zu gehen, drückst Du das [Track]-Feld oben links und verwendest das Datenrad oder die -/+-Taster.

AKAI

Um die Spur stumm- oder solo zu schalten, hältst Du SHIFT gedrückt und betätigst [Mute] oder [Solo] am unteren Fensterrand.

Um das "Timing Correct"-Fenster zu öffnen, hältst Du **SHIFT** gedrückt und betätigst **[TC]** am unteren Fensterrand. Siehe Timing Correct (TC) für weitere Hinweise.

Um den Anschlagwert der gewählten Noten zu ändern, drückst Du [Velocity] am unteren Fensterrand und verwendest das Datenrad oder die –/+-Taster. Der numerische Wert wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Um die Anschlagbahn ein- oder auszublenden, drückst Du den **Auf**-Pfeil (A) unten rechts. Die Anschlagbahn wird bei Bedarf unter dem Raster angezeigt. Die Anschlagwerte der einzelnen Noten werden mithilfe von Balken angezeigt. Je länger (und röter) ein Balken, desto höher ist der Anschlagwert.

Drücke den **Auf**-Pfeil (\wedge) erneut, um die Anschlagbahn zu vergrößern (das Pfeilsymbol ändert sich dann zu " \vee " und dient zum Verkleinern der Bahn).



E.6. Grundlegende Sound-Änderungen

Schauen wir einmal, ob alle Samples richtig gestimmt sind und einen brauchbaren Pegel verwenden.

Drücke **MENU** und anschließend [**Program Edit**], um in den Program Edit-Modus zu wechseln. Alternative: Drücke **PROG EDIT** (MPC X).



Drücke ein Pad. Dessen Parameter werden jetzt angezeigt.

Um den Pegel zu ändern, drückst Du das [**Volume**]-Reglersymbol und ziehst den Finger hoch oder herunter. Alternative: Ändere den Wert mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern. **Um den Wert in kleineren Schritten zu ändern**, doppelklickst auf das Reglersymbol und arbeitest mit der größeren Darstellung. Drücke eine beliebige andere Stelle des Bildschirms, um zur vorigen Darstellung zurückzukehren.

Um die Stereoposition zu ändern, drückest Du das [**Pan**]-Reglersymbol und ziehst den Finger hoch oder herunter. Alternative: Ändere den Wert mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern. **Um den Wert in kleineren Schritten zu ändern**, doppelklickst auf das Reglersymbol und arbeitest mit der größeren Darstellung. Drücke eine beliebige andere Stelle des Bildschirms, um zur vorigen Darstellung zurückzukehren.

Stelle für alle Pads den gewünschten Pegel und die Stereoposition ein. Am besten ziehst Du helle Sounds (Becken, Snare usw.) im Stereobild etwas auseinander. Die Tonhöhe der Kick kann ebenfalls geändert werden: Drücke den [**Samples**]-Reiter (das erste Quadrat darunter muss leuchten) und ändere die "**Semi**"- und "**Fine**"-Einstellung neben dem Sample-Namen.



Mit ein wenig Hall kann man die Snare "größer" wirken lassen.

Drücke [Effects] am unteren Bildschirmrand, um den "Insert Effects"-Reiter aufzurufen. Drücke das Pad, dem der Snare-Sound zugeordnet ist.

	program Program 00	1		[•]	pad A07				ڡڡ	
INSE	RTS							ALL ON	SEND 1	
1	Reverb Medium	[2 in 2 out]			1	Í	ĩ	ON	0 SEND 2	
2	NO EFFECT								0 SEND 3	
3	NO EFFECT								0	
4	NO EFFECT								SEND 4	
	MASTER	SAMPLES	PAN VELOCI	ТҮ	FILTER/E	NV	LFO MODUL	ATION	EFFECTS	

Hinzufügen eines Effekts:

- 1. Doppelklicke auf die gewünschte Zeile. Es erscheint eine Liste mit Effekten.
- 2. Scrolle bei Bedarf durch die Liste.
- 3. Um einen Effekt zu laden, doppelklickst Du auf seinen Namen. Alternative: Drücke den Namen ein Mal und danach [Select] oder das Datenrad. Hier entscheiden wir uns für "Reverb Medium".
- 4. Drücke [Close], um die Liste zu schließen.

Um die Effektparameter zu editieren, drückst Du das Bleistiftsymbol.

Um einen Effekt zu entfernen, drückst Du das Papierkorbsymbol. Mit dem [On/Off]-Button kann der Effekt ein- und ausgeschaltet werden.



E.7. Anlegen einer Bass-Spur

Jetzt wollen wir einen Basspart einspielen. Im Gegensatz zu einem Drumkit benötigt man für einen Basspart eine chromatische Tastatur. Daher weichen die Vorbereitungen leicht von jenen für Drumkits ab.

Für den Basspart müssen wir eine neue Spur anlegen. Eine "**Spur**" vertritt jeweils eine Ebene einer Sequenz. Alle Spuren eines Projekts steuern je ein Programm an. Pro Sequenz können mehrere Spuren verwendet werden (Schlagzeug, Bass, Klavier usw.). Diese werden jeweils simultan abgespielt.

Zunächst müssen wir eine neue Spur anlegen.



Anlegen einer neuen Spur:

- 1. Drücke MAIN, um zum Main-Modus zurückzukehren.
- 2. Doppelklicke auf das [Track]-Feld in der Bildschirmmitte und betätige [Track 2] (unused) in der Liste.

Alternative: Drücke den [**Track+**]-Button am unteren Bildschirmrand so oft, bis "(**unused**)" als **Spurname** angezeigt wird.

Für diese Spur wollen wir ein Programm anlegen.



Anlegen eines neuen Programms:

1. Drücke im **Spurfeld** auf das **Tastatursymbol**. Das Symbol verweist auf ein "Keygroup"-Programm, welches das Spielen von Tonleitern mit den Pads erlaubt.

Im "Keygroup Program"-Feld wird automatisch ein Name für das neue Programm angelegt.

- 2. Drücke das Cursor-Symbol rechts im Programmfeld.
- 3. Gib mit der virtuellen Tastatur einen neuen Namen ein und drücke [Do It].





Laden und Editieren eines Bass-Sounds:

- 1. Drücke **BROWSE** (MPC X) bzw. **SHIFT+MENU/BROWSE** (MPC Live, MPC Touch), um den Browser aufzurufen. Suche mit dem Touchscreen den Ort, wo sich deine Bass-Sounds befinden und lade einen Sound in den Projekt-Pool. (Falls Du vergessen hast, wie das geht: Siehe weiter oben!)
- 2. Nach Laden des Bass-Samples darfst Du den "Sample Assign"-Reiter **nicht** drücken (wie für ein Drum-Programm): Keygroup-Programme funktionieren anders.

Öffne stattdessen mit **MENU** das Menü und drücke [**Program Edit**], um in den Program Edit-Modus zu wechseln. Alternative: Drücke **Prog Edit** (MPC X).

- 3. Drücke im Program Edit-Modus den [Samples]-Reiter ganz unten, um die 4 Sample-Ebenen des Programms aufzurufen.
- 4. Doppelklicke auf das erste [Layer]-Feld und betätige den Namen des Bass-Samples in der Liste links. Ein Keygroup-Programm erlaubt die Verwendung aller Pads zum Spielen von Melodien.

Tipp: Drücke den **Pad Bank D**-Taster Deines MPC-Geräts, um die Pad-Bank D aufzurufen. Betätige anschließend **Pad 13**. Das Bass-Sample wird jetzt in der Original-Tonhöhe angesteuert. Mit den übrigen Pads wird die Tonhöhe in Halbtonschritten versetzt.



Fügen wir gleich eine zweite Ebene hinzu, die nur mit hohen Anschlagwerten angesteuert werden soll (weil ein Bass anders klingt, wenn man die Saiten härter zupft):

- 1. Drücke **BROWSE** (MPC X) oder **SHIFT+MENU/BROWSE** (MPC Live, MPC Touch), um den Browser aufzurufen und wähle ein anderes Bass-Sample, dass zwar ähnlich, aber auch etwas heller klingt.
- Kehre zurück in den Program Edit-Modus und doppelklicke auf das zweite [Layer]-Feld ("Layer"-Reiter), um das neue Bass-Sample zu wählen. Drücke ein Pad – momentan werden beide Samples gleichzeitig angesteuert. Vielleicht klingt das ja schon interessanter, aber realistisch wird es erst, wenn wir folgendermaßen vorgehen.
- 3. Drücke den [Pan Velocity]-Reiter.
- 4. Drücke das [Vel End]-Reglersymbol von Layer 1 und stelle mit dem Datenrad den Wert "80" ein. Stelle "Vel Start" von Layer 2 auf "81".

Wenn Du jetzt ein Pad drückst, steuerst Du mit niedrigen Anschlagwerten (0~80) das Sample von Layer 1 an, mit höheren Anschlagwerten (81~127) dagegen das Sample von Layer 2.

Jetzt können wir den Basspart einspielen. Bereite alles für die Aufnahme vor (siehe oben) und zeichne ein paar Bassnoten auf. Bei Bedarf kannst Du den Part gleichzeitig editieren.



Nach der Aufnahme können wir den Basspart in der "Filter"-Sektion etwas "verbiegen":

- 1. Drücke den [Filter/Env]-Reiter im Program Edit-Modus.
- 2. Doppelklicke auf die [Type]-Liste und wähle einen Filtertyp. Hier entscheiden wir uns für "Lowpass 4 Pole".
- 3. Drücke das [Cutoff]- oder [Reso]-Reglersymbol (Resonanz) und drehe am Datenrad, bis der Sound optimal klingt.
- 4. Drücke in der "**Amp Envelope**"-Sektion auf [**Attack**] oder [**Release**] und ändere deren Werte mit dem **Datenrad**. Hiermit beeinflusst Du den Charakter des Sounds.

Benötigst Du einen Effekt? Wechsle zum "Effects"-Reiter:

- Drücke den [Effects]-Reiter, wo die Insert-Effekte angezeigt werden.
- Doppelklicke auf einen [Inserts]-Steckplatz, damit die verfügbaren Effekte angezeigt werden.
- Doppelklicke auf den gewünschten Effekt oder drücke [Close], wenn Du es dir anders überlegt hast.

Um den Effekt zu editieren, drückst Du das Bleistiftsymbol des betreffenden Fachs. Jetzt erscheinen die Parameter.

Um alle Insert-Effekte des aktuellen Programms ein-/auszuschalten, drückst Du den [All On/All Off]-Button oben rechts.

So, jetzt haben wir schon einen Schlagzeug- und Basspart. Wiederhole dieses Verfahren, um weitere Sequenzen anzulegen.

E.8. Aufnahme einer Audiospur

Bisher haben wir nur MIDI-Spuren angelegt. Man kann aber auch Audiosignale aufnehmen:



- Drücke MAIN, um zum Main-Modus zurückzukehren.
- Drücke den [Audio]-Reiter ganz unten. Im "Track"-Feld wird jetzt "Audio 001" angezeigt.
- Wenn links noch kein Kanalzug angezeigt wird, drückst Du [Input Config] (weiter unten auf dem Bildschirm) oder das kleine Augensymbol oben links.
- Schließe einen Synthesizer oder einen Audioplayer an den/die 6,3mm-Eingang/Eingänge deines MPC an und stelle den Line/Phono-Wahlschalter auf "Line" (MPC X, MPC Live).
- Doppelklicke auf das erste Feld (**Input_**) und wähle "**Input 1**" oder "**Input 1,2**" (je nachdem, ob die Quelle stereo ist) als Eingangsquelle.
- Wenn im zweiten Feld nicht "Out 1,2" angezeigt wird, doppelklickst Du darauf und wählst diesen Ausgang.
- Drücke den [Monitor]-Button wiederholt, um "Auto" zu wählen (das Signal der externen Quelle ist nur während der Aufnahme hörbar).
- Spiele auf der Signalquelle und stelle mit dem 3/4 Rec Gain- (MPC X) oder Rec Vol-Regler (MPC Live, MPC Touch) den Eingangspegel ein. Das Meter müsste sich nun bewegen. Hüte dich vor einem zu hohen Eingangspegel das Meter darf nur sporadisch hoch ausschlagen.
- Wenn [Solo] und [Mute] aktiv sind, drückst Du darauf, um sie auszuschalten. Drücke außerdem den Automations-Button, um ihn auszuschalten/ d.h. grau (statt grün/Read [R] oder rot/Write [W]). Alternative: Drücke Read/Write (MPC X).
- Drücke den REC-Button, um die Spur scharfzuschalten. Alternative: Drücke REC ARM (MPC X).
- Drücke REC, um die Aufnahmebereitschaft der Sequenz zu aktivieren.
- Um die Aufnahme zu starten, drückst Du PLAY oder PLAY START und spielst den Part. Als Begleitung hörst Du die Sequenzerparts.

Zum Anhalten der Aufnahme drückst Du STOP.

Nimm bei Bedarf noch weitere Audiospuren auf: Wähle im Main-Modus die andere Sequenz und lege auch dafür eine Audiospur (**Audio 002**) an.

In diesem Abschnitt wird gezeigt, wie man aus den einzelnen Sequenzen einen fertigen Song macht. Das funktioniert natürlich nur, wenn Du bereits ein paar Sequenzen vorbereitet hast (siehe oben).

Um den Song-Modus aufzurufen, musst Du die Wiedergabe anhalten, **MENU** drücken und anschließend [**Song**] betätigen. Alternative: Drücke **SONG** (MPC X).



Im Song-Modus werden alle Sequenzen des aktuellen Projekts je einem Pad zugeordnet. Die Wiedergabereihenfolge wird in der linken Spalte angezeigt.

Ein Song spielt die Sequenzen in der hier gewählten Reihenfolge ab. Jeder Schritt/Eintrag entspricht einer Sequenz. Bei Bedarf können die Einträge wiederholt abgespielt werden – siehe die "**Repeat**"-Spalte. Wenn dort "**1**" steht, wird die betreffende Sequenz nur ein Mal abgespielt. Die "**BARS**"-Spalte zeigt die Länge der zugeordneten Sequenz an.

Bei Bedarf kann jede Sequenz mit einem anderen Tempo abgespielt werden. Das stellt man in der "BPM"-Spalte ein.

Wichtig: Jede Sequenz enthält einen Tempowert – und das Projekt verwendet eventuell ein abweichendes "Master-Tempo": Der BPM-Wert der Sequenzen stimmt nicht immer mit dem Master-Tempo überein. Wenn für die Wiedergabe das MST-Tempo verwendet wird, übernehmen alle Sequenzen jenen Tempowert. Laut Vorgabe orientiert sich ein Projekt am Sequenztempo, d.h. dem unter Vorbereiten einer Schlagzeugsequenz eingestellten Wert. Wenn alle Sequenzen dasselbe Tempo verwenden sollen, drückst Du den [**SEQ/MST**]-Button oben, um "**MST**" zu wählen. Stelle anschließend das gewünschte Song-Tempo ein.

Um an der aktuellen Position einen Schritt einzufügen, drückst Du [Insert].

Um den aktuell gewählten Schritt zu löschen, drückst Du [Delete].

Um einem Schritt eine Sequenz zuzuordnen, drückst Du sein [Sequence]-Feld und wählst mit dem Datenrad eine Sequenz.

Um die Anzahl der Wiedergabedurchgänge festzulegen, drückst Du das [Repeat]-Feld des Schritts (neben dem Sequenznamen) und stellst mit dem Datenrad eine Zahl ein.

E.10. Exportieren des Songs

Soll die ganze Welt deinen neuen Song hören? Dann musst Du ihn exportieren.

	_	_		
		_	r	-
		_		
II W II				

← Audio Mixo	lown				
START BAR		END BAR	6	AUDIO TAIL	2 SECONDS
STEREO OUTPUT	Out 1,2	· .	MASTER INSERTS		
SEPARATE PROGRAMS					
			SAVE AS PROJECT PREVIEW	W	
WAV AIFF	MP3	BITRATE	160 -	SAMPLE RATE	44.1 kHz 👻
				CANCEL	EXPORT

Exportieren eines Songs:

•

- Wechsle bei Bedarf in den Song-Modus und drücke [Export] am unteren Bildschirmrand.
- Jetzt erscheint das "Audio Mixdown"-Fenster:
 - Stelle das "Start Bar"-Feld auf "1" und "End Bar" auf den letzten Takt des Songs.
 - Drücke das [Audio Tail]-Feld und stelle mit dem Datenrad "2" Sekunden ein.
 - Wenn Du den Song ins Netz stellen möchtest, drückst Du am besten den [MP3]-Button unten links.
- Drücke [Export]. Gib an an, wo der Song gespeichert werden soll.

Um dem Song einen Namen zu geben, drückst Du das [File Name]-Feld, gibst mit der virtuellen Tastatur den Namen ein und drückst schließlich [Save], um den Export zu starten.

E.11. Weiter führende Funktionen

In diesem Kapitel werden mehrere weiter führende Funktionen angesprochen. Eine ausführliche Beschreibung dieser Funktionen findest Du unter Bedienung.

E.11.1 Step-Sequenzer

Wie man eine Sequenz in Echtzeit aufzeichnet, weit Du bereits. Mann kann die Spuren aber genau so gut Schritt für Schritt mit Daten versehen. In diesem Modus entspricht jedes Pad einem Schritt – vielleicht kennst Du das ja schon von einer Drummaschine.

Um den Step-Sequenzer aufzurufen, drückst Du MENU und anschließend [Step Sequencer]. In mehreren Modi erreicht man diese Seite auch, indem man das Schrittsymbol links drückt. Auf dem MPC X kann man außerdem STEP SEQ drücken.



- Programmieren wir doch einmal eine Sequenzspur im Step-Verfahren. Drücke das [Track]-Feld oben links und wähle mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern eine "(unused)"-Spur. Alternative: Doppelklicke auf das [Track]-Feld und drücke den Eintrag der gewünschten Spur.
- 2. Drücke das [**Track Length**]-Feld am oberen Bildschirmrand und stelle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern die Spurlänge ein. Wenn Du "**Sequence**" wählst, entspricht die Spurlänge automatisch der Sequenzlänge.

Tipp: Nicht alle Spuren müssen gleich lang sein. Ein Schlagzeugpart von 1 Takt kann für einen Basspart von 4 Takten beispielsweise automatisch wiederholt werden.

- 3. Wähle mit [**BAR** –/+] am unteren Bildschirmrand den Takt, den Du programmieren/editieren möchtest. Die Taktnummer wird im "**Bar**"-Feld oben links angezeigt.
- 4. Wähle mit [**PAD** –/+] das Pad, für das Du Noten eingeben/editieren möchtest. Die Pad-Nummer wird im "**Pad**"-Feld oben links angezeigt.
- 5. Drücke **PLAY**, um die Sequenz zu starten.
- Hier sind die Pads je einem Schritt des aktuellen Taktes zugeordnet. Wenn ein Pad bereits Notenereignisse f
 ür die gew
 ählte Spur beisteuert, werden die entsprechenden Schritte in unterschiedlichen Farben (je nach Anschlagwert) angezeigt.

Um einem Schritt eine Note zuzuordnen, drückst ein Pad, das momentan nicht leuchtet. Jenes Pad leuchtet jetzt in einer vom Anschlagwert vorgegebenen Farbe.

Um einen Schritt wieder zu löschen, drückst Du ein leuchtendes Pad. Das Pad erlischt wieder.

Um alle Noten des aktuellen Taktes zu löschen, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du [Clear Bar] unten rechts betätigst.

Siehe auch Step-Sequenzer.

E.11.2 Schlagzeug-Loops, Chop-Modus

Viele Produzenten arbeiten heutzutage mit Schlagzeug-Loops, um die programmierten Beats mit etwas Schmutz und rhythmischen Nuancen zu würzen. In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man im Sample Edit-Modus Schlagzeug-Loops erstellt und editiert.

Wähle mit dem Browser eine Loop und doppelklicke darauf, um die Loop ins aktuelle Programm aufzunehmen. Das Tempo der Schleife ist völlig unerheblich und braucht keinem Projektbaustein zu entsprechen.

Um in den Sample Edit-Modus zu wechseln, drückst Du MENU und anschließend [Sample Edit]. Alternative: Drücke SAMPLE EDIT (MPC X).



- Drücke das [Sample]-Feld am oberen Bildschirmrand und wähle mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern die geladene Loop. Hier werden alle im Projekt vorhandenen Samples angezeigt. Alternative: Doppelklicke auf das [Sample]-Feld und drücke das gewünschte Sample.
- 2. Mit dem [Trim/Chop]-Reiter unten links kann man den Trim- oder Chop-Modus wählen. Wähle hier den Chop-Modus. Dann kann die Schlagzeug-Loop nämlich in ihre Einzelteile zerlegt werden.
- Drücke [Threshold] und anschließend das [Threshold]-Feld rechts daneben. Stelle mit dem Datenrad, den -/+Tastern oder dem Zehnertastenfeld (MPC X) den gewünschten Wert ein. Alternative: Doppelklicke auf das
 [Threshold]-Feld und verwende das im Display angezeigte Zehnertastenfeld. Je niedriger der Schwellenwert,
 desto mehr "Slices" (Scheiben) werden angelegt. Wähle den Wert so, dass jede Pegelspitze einer separaten Slice
 zugeordnet wird.

Tipp: Die angelegten Slices werden automatisch separaten Pads zugeordnet: Mit **Pad A01** steuert man Slice 1 an, mit **Pad A02** Slice 2 usw. Drücke mehrere Pads, um dir die Slices anzuhören.

Aus diesem zerstückelten Sample wollen wir ein neues Programm machen. Die Slices werden dann zu separaten Samples umfunktioniert. Es können auch automatisch Notenereignisse angelegt werden, welche die Samples der Reihe nach abspielen.



- 1. Halte SHIFT gedrückt, während Du [Convert] am unteren Fensterrand betätigst, um das "Convert or Assign Slices"-Fenster aufzurufen.
- 2. Drücke das [Convert To]-Feld oben links und wähle mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern "New Program with New Samples".
- 3. Markiere "Crop Samples". Drücke das Kästchen, wenn es nicht markiert ist.
- 4. Markiere "Create New Program". Drücke das Kästchen, wenn es nicht markiert ist.
- 5. Markiere "Create Events". Drücke das Kästchen, wenn es nicht markiert ist.
- 6. Drücke das [**Bars**]-Feld und stelle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern die Taktlänge ein, die das Sample innerhalb des Programms verwenden soll.
- 7. Drücke [**Do It**], um fortzufahren. Jede Slice wird einem Pad zugeordnet und für jedes Pad wird ein Notenereignis auf der Spur angelegt. Wenn Du die Wiedergabe startest, steuert die Spur die Pads in der Erstellungsreihenfolge an. Drücke **MENU** und anschließend [**Grid View**], um dir das Sample in der Sequenz anzuschauen.
- 8. Drücke PLAY und achte darauf, wie genau die Loop dem Song-Tempo entspricht.

Die Notenereignisse der Loop-Slices kann man im Main-Modus editieren. Es wurde bereits eine neue Spur mit Notenereignissen angelegt, welche die entsprechenden Slices ansteuert. Drücke das **TC/Uhrsymbol** am oberen Fensterrand, wenn Du im "**Timing Correct**"-Fester dafür sorgen möchtest, dass die Noten einer "mathematisch richtigen" Position zugeordnet werden.

Die Notenereignisse kann man auch umstellen, was dann bedeutet, dass die Slices in einer anderen Reihenfolge abgespielt werden. Die Slices bzw. Samples können im Program Edit-Modus editiert werden. Die Slices können mit Effekten und Filtern bearbeitet bzw. entstellt werden. Deiner Kreativität sind hier kaum Grenzen gesetzt.

Siehe auch Chop-Modus.

E.11.3 Stummschalten von Pads und Spuren

Im Pad Mute- und Track Mute-Modus können beliebige Pads bzw. Spuren stummgeschaltet werden, falls sie innerhalb der Sequenz teilweise stören.

Um in den Pad Mute-Modus zu wechseln, drückst Du MENU und anschließend [Pad Mute]. Alternative: Drücke SHIFT+[Track Mute]/[Pad Mute] (MPC X).

× Program Drun	ns		•	bar beat tick 1: 4: 69	م ^م و
A	В	A 13	A 14	A 15	A 16
c	D	A 09 1980Crash	A 10 1980RideA	A 11 1980RideB	A 12
E	F	a 05 1980HatCl	A 06 1980HatOp	a 07 Bottle	a oa Side12
G	н	A 01 1980Kick1	4 02 1984Kick	A 03 1980Snare	A04 SnrSmll1
PAD MUTE	PAD GROUP		TIME DIVISION	тс	

- 1. Drücke **PLAY**, um die Sequenz zu starten.
- 2. Drücke das [**Program**]-Feld am oberen Bildschirmrand und wähle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern dein Drum-Programm. Alternative: Doppelklicke auf das [**Program**]-Feld und drücke das gewünschte Programm.
- 3. Drücke ein Pad (das geht auch auf dem Bildschirm), um es stummzuschalten. Stummgeschaltete Pads leuchten **rot**. Es können durchaus mehrere Pads gleichzeitig stummgeschaltet werden.

Siehe auch Pad Mute-Modus.

Mit der "Track Mute"-Funktion können komplette Spuren stummgeschaltet werden.

Um in den Track Mute-Modus zu wechseln, drücke MENU und anschließend [Track Mute]. Alternative: Drücke TRACK MUTE (MPC X).

SEQUE	^{NCE} Sequence 04		•	bar 2:	BEAT TICK 1: 86 🎫
A	В	T 13	T 14	T 15	T 16
с	D	T 09	T 10	T 11	T 12
E	F	⊤os Clips	™ Perc 1	T07 Perc 2	T 08
G	н	T01 Drums	T 02 Bass	тоз Keys 1	то4 Keys 2
TRACK MUTE	TRACK GROUP		TIME DIVISION	тс	SOLO

- 1. Drücke Play, um die Sequenz zu starten.
- 2. Drücke das [Sequence]-Feld am oberen Bildschirmrand und wähle mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern die gewünschte Sequenz. Alternative: Doppelklicke auf das [Sequence]-Feld und drücke die gewünschte Sequenz.
- 3. Jedes Pad ist einer Spur zugeordnet. Drücke ein Pad (das geht auch auf dem Bildschirm), um die zugeordnete Spur stummzuschalten. Stummgeschaltete Pads leuchten **rot**. Es können durchaus mehrere Spuren gleichzeitig stummgeschaltet werden.

Tipp: Wenn eine Spur nur in bestimmten Notenintervallen stummgeschaltet werden soll (wobei ein rhythmischer Effekt entsteht), drückst Du [**Time Division**], um ein musikalisches Intervall zu wählen. Wähle ein Intervall (z.B. "**1 Bar**"). Alternative: Ändere den Wert mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern. Drücke [**Close**], um die Seite zu schließen. Wenn Du jetzt im Track Mute-Modus ein Pad drückst, beginnt die Stummschaltung exakt am Anfang der nächsten Unterteilung (in unserem Beispiel ab dem nächsten Takt). Mit dieser Arbeitsweise kannst Du bestimmte Muster ausprobieren – und diese Ideen dann für den Song verwenden.

Siehe auch Track Mute-Modus.

E.11.4 Erstellen von Samples

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man selbst Samples aufzeichnet und diese in seinen Projekten verwendet.

Wichtig: Für die Aufnahme von Audiosignalen musst Du eine Signalquelle an dein MPC-Gerät oder die Audioschnittstelle deines Computers anschließen.

Um den Sampler aufzurufen, drückst Du MENU und anschließend [Sampler] (Sampler-Modus). Alternative: Drücke Sampler (MPC X).



- 1. Verbinde die Signalquelle mit den Eingängen deines MPC-Geräts.
- 2. Wähle im "Input ____"-Menü oben links "Input 1,2" (Eingänge deines MPC-Geräts).
- 3. Spiele auf der Signalquelle und stelle mit dem 3/4 Rec Gain- (MPC X) oder Rec Vol-Regler (MPC Live, MPC Touch) den Eingangspegel ein. Das Meter müsste sich nun bewegen. Hüte dich vor einem zu hohen Eingangspegel das Meter darf nur sporadisch hoch ausschlagen.
- 4. Drücke den [**Threshold**]-Fader und verschiebe ihn, um die Pegelschwelle einzustellen. Alternative: Ändere den Wert mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern. Stelle einen relativ niedrigen Pegel ein (z.B. –**50dB**).
- 5. Drücke [Arm], um die Aufnahmebereitschaft des Samplers zu aktivieren.
- 6. Spiele auf der Signalquelle/starte seine Wiedergabe. Sobald der Signalpegel den eingestellten Schwellenwert erreicht, startet der Sampler die Aufzeichnung. Alternative: Drücke den roten [**REC**]-Button, um die Aufnahme von Hand zu starten.
- 7. Um die Aufnahme anzuhalten, drückst Du den roten [STOP]-Button. Das "Keep or Discard Sample"-Fenster erscheint.

•			<u>1:</u> 1:85
51 Resam	네바☆ KEEP OR DISCARD SAMPLE		
Stereo		EDIT NAME	
INSERTS	New Sample		
	program Drums		
	ASSIGN TO PAD R A07	IOOT NOTE	
MONITOR -			
	PLAY	DISCARD	KEEP

Im "Keep or Discard Sample"-Fenster:

Um das neue Sample zu benennen, drückst Du das [Edit Name]-Feld und verwendest die virtuelle Tastatur.

Um das neue Sample einem Programm zuzuordnen, drückst Du das [**Program**]-Feld und wählst mit dem **Datenrad** oder den **–**/**+**-Tastern das gewünschte Programm. Alternative: Doppelklicke auf das [**Program**]-Feld und drücke das gewünschte Programm.

Um das Sample einem Pad innerhalb des Programms zuzuordnen, drückst Du [Assign to Pad] und anschließend das gewünschte Pad. Alternative: Wähle die Pad-Nummer mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern bzw. doppelklicke auf das [Pad]-Feld und drücke die gewünschte Pad-Nummer.

Um die Einstellungen zu bestätigen, drückst Du [Keep] am unteren Bildschirmrand.

Um die Aufnahme wieder zu löschen und zur vorige Seite zurückzukehren, drückst Du den [Discard]-Button.

Um die Aufnahme abzuspielen, drückst Du den [Play]-Button auf dem Bildschirm.

Siehe auch Sampler.

E.11.5 Editieren von Samples

Neu angelegte Samples müssen im Sample Edit-Modus eventuell noch nachgebessert (editiert) werden.

Um in den Sample Edit-Modus zu wechseln, drückst Du MENU und anschließend [Sample Edit]. Alternative: Drücke Sample Edit (MPC X).

[alley	sample Synth 01	1 C3			w 📋		् ः
o)) Samp							
W	th antibuda.						
ST 5	54 7 4	end 63582	LOC 54	^{0P} 474	SLICE		LINK SLICES
τι C	JNE),00	^{врм} 76.03		OT NOTE	C	\rightarrow	LOOP LOCK
*	TRIM	PROGRAM	- ZC	IOM +		ASSIGN	PROCESS

Im "Sample Edit"-Modus:

Um vom Trim- in den Chop-Modus und umgekehrt zu wechseln, drückst Du den [Trim/Chop]-Reiter am unteren Bildschirmrand. Für dieses Beispiel benötigen wir den Trim-Modus.

Um die Startposition des Samples einzustellen, verwendest Du die erste Funktion der Q-Link-Regler (im Screen Q-Link Edit-Modus). Die Auflösung ist einstellbar. Alternative: Drücke den [S]-Marker der Wellenform und verschiebe ihn. Du kannst aber auch auf das [Start]-Feld doppelklicken und das virtuelle Zehnertastenfeld zum Einstellen der Startposition verwenden (bzw. das [Start]-Feld ein Mal drücken und dann das Zehnertastenfeld verwenden).

Um die Endposition des Samples einzustellen, verwendest Du die **zweite** Funktion der **Q-Link**-Regler (im **Screen** Q-Link Edit-Modus). Die Auflösung ist einstellbar. Alternative: Drücke den [**E**]-Marker der Wellenform und verschiebe ihn. Du kannst aber auch auf das [**End**]-Feld doppelklicken und das virtuelle Zehnertastenfeld zum Einstellen der Startposition verwenden (bzw. das [**End**]-Feld ein Mal drücken und dann das **Zehnertastenfeld** verwenden).

Um dir die Korrekturen anzuhören, drückst Du Pad 10. Das Sample wird dann von der Start- bis zur Endposition abgespielt.

Jetzt wollen wir das Sample noch ein wenig verbiegen.

Um das "Process Sample"-Fenster zu öffnen, drückst Du [Process] am unteren Fensterrand.

Audio OO:	Notess Slice		×	0. 🗘 🔳
	Pitcl	FUNCTION I Shift		
		1.40		
	300.00			
	FUNCTION	CANCEL	DO IT	

- Wähle mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern die gewünschte "Function"-Bearbeitung. Alternative: Drücke [Function] oder doppelklicke auf das [Function]-Feld und wähle die gewünschte Bearbeitung. Wähle "Pitch Shift", um die Tonhöhe des Samples zu ändern. Dabei wird das Sample nur transponiert – die Geschwindigkeit ändert sich nicht.
- 2. Um den "Pitch Shift"-Wert einzustellen, drückst Du das Reglersymbol in der Mitte und ziehst den Finger hoch oder herunter. Alternative: Ändere den Wert mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern.

Um den Wert in kleineren Schritten zu ändern, doppelklickst Du auf das Reglersymbol und arbeitest mit der größeren Darstellung. Drücke eine beliebige andere Stelle des Bildschirms, um zur vorigen Darstellung zurückzukehren.

3. Um die Einstellungen zu bestätigen, drückst Du [Do It].

Um den Vorgang abzubrechen, drückst Du [Cancel].

Siehe auch Sample Edit-Modus.



E.11.6 Automatisierung mit dem XY-Pad

Wirklich interessant wird eine Produktion erst, wenn sich bestimmte Aspekte dynamisch ändern – und so etwas kann man automatisieren.



- 1. Drücke **MENU** und anschließend [**XYFX**], um in den XYFX-Modus zu wechseln. Alternative: Drücke **XYFX** (MPC X).
- 2. Doppelklicke auf das [XYFX Location]-Feld und wähle "Program".
- 3. Beim ersten Aufrufen dieses Modus' innerhalb eines Projekts, wirst Du aufgefordert "XYFX" zu laden. Drücke [Insert XYFX], um das zu tun.
- 4. Drücke [Setup], um die "Setup"-Seite aufzurufen, wo angezeigt wird, wie das XY-Pad funktioniert.
- 5. Doppelklicke auf das [**Preset**]-Feld und wähle einen Effekt. (Hier werden nur die XYFX-Effekte angezeigt nicht die Effekte des MPC.) Scrolle bei Bedarf durch die Liste.
- 6. Drücke ein Reglersymbol (Attack, Release or Wet/Dry) und ziehe es hoch oder herunter, um den Wert zu ändern. Darunter wird angezeigt, welche Parameter der X- und Y-Achse zugeordnet sind.

Anmerkung: XYFX verwendet eine Hüllkurve. Diese regelt die Blendgeschwindigkeit zwischen dem trockenen und dem Effektsignal. Mit [**Attack**] bestimmt man, wie schnell sich das knochentrockene Signal zu einem "nassen" ändert (je nach **Wet/Dry**-Einstellung), wenn man das XY-Pad berührt. Mit [**Release**] bestimmt man, wie schnell sich das "nasse" Signal danach wieder zu einem "trockenen" ändert (je nach **Wet/Dry**-Einstellung).

- 7. Drücke den Automations-Button oder Read/Write (MPC X), um einen Automationsmodus zu wählen. Der Button muss rot dargestellt werden: Write (W).
- 8. Drücke PLAY START, um die Aufnahme zu starten.
- 9. Bewege einen Finger während der Aufnahme über das **XY**-Pad. Alle Klangänderungen werden als Automationsdaten für die Parameter der X- und Y-Achse aufgezeichnet.

Tipp: Berühre das **XY**-Pad und drücke gleichzeitig [**Latch**] unten links, damit die Markierung selbst nach Freigabe des XY-Pads sichtbar bleibt. Die Markierung bleibt so lange erhalten, bis Du eine andere Stelle des XY-Pads berührst oder [**Latch**] erneut drückst.

- 10. Drücke STOP, wenn Du fertig bist.
- 11. Drücke den **Automations-Button** bzw. **READ/WRITE** (MPC X), um die grüne **Read**-Option (**R**) zu wählen. Damit sorgst Du dafür, dass die soeben aufgezeichneten Automationsdaten auch wieder abgespielt werden.

Weitere Hinweise zu dieser Funktion findest Du unter XYFX-Modus.

E.11.7 Verwendung des MPC X oder MPC Live als Controller

Wenn Du die MPC-Software auf deinem Computer installiert hast, kannst Du den **Controller**-Modus Deines MPC X oder MPC Live wählen, um die Software fernzubedienen. Der MPC Touch kann nur als Controller verwendet werden.

Die MPC-Software bietet die gleichen Möglichkeiten wie ein MPC-Gerät im Standalone-Modus. Es gibt aber auch ein paar Unterschiede – siehe Standalone- und Controller-Modus.



F. Bedienung

In diesem Kapitel werden alle Funktionen deines MPC-Geräts der Reihe nach vorgestellt.

Wichtig:

- Zum Aufrufen der Zweitfunktionen deines MPC-Geräts gibt es zwei Möglichkeiten: (1) SHIFT gedrückt halten und gleichzeitig den gewünschten Taster betätigen oder (2) ein "Doppelklick" auf den betreffenden Taster. In dieser Anleitung wird nur jeweils das erste Verfahren erwähnt – aber das zweite funktioniert ebenfalls.
- Wenn der Button ganz links auf dem Bildschirm einen nach oben weisenden Pfeil (♠) darstellt, gibt es noch weitere Buttons, die man mit SHIFT sichtbar machen kann. Halte SHIFT gedrückt, um die Zweitfunktionen aufzurufen. Gib SHIFT frei, um wieder die vorigen Buttons zu sehen.
- 3. In nahezu allen Modi werden am unteren Fensterrand 1~6 Buttons angezeigt. Damit ruft man andere Reiter auf oder wählt bestimmte Funktionen.
- MPC X: Mit [F-Key] kann die "F-Key"-Funktion aktiviert/deaktiviert werden. Wenn sie aktiv ist, haben die sechs Taster unter dem Touchscreen die in der untersten Zeile angezeigten Funktionen. Der F-Key-Taster und die sechs Funktionstaster leuchten rot, wenn die Funktionen verfügbar sind. Solange die F-Key-Funktion nicht aktiv ist, haben die sechs Taster unter dem Touchscreen ihre vorgegebene Funktion (Menu, Browser, Step Seq, Sampler, XYFX und Looper).
- 4. MPC X: Statt Einträge auf dem Bildschirm anzutippen, kann man sie auch mit den Cursortastern anwählen. Der Mittencursor fungiert als Enter-Taster.
- 1. **MPC Live, MPC Touch**: Statt auf einen Bildschirmeintrag "doppelzuklicken", um ihn zu öffnen, kann man auch das **Datenrad drücken**.
- 5. Der gewählte Parameter wird hervorgehoben und in einem roten Kasten angezeigt. Seine Einstellung kann mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern geändert werden. Auf numerische Parameter kann man doppelklicken, um eine virtuelle Zehnertastatur für die Werteingabe aufzurufen. Beim MPC X kann alternativ die das Zehnertastenfeld verwendet werden.
- 6. MPC Live, MPC Touch: Wenn der Bildschirm einen oder mehrere Parameter mit einem goldenen Rahmen (und bisweilen einem Q in der Ecke) anzeigt, können jene Parameter mit der Q-Link-Reglerbank eingestellt werden. Drehe an einem Q-Link-Regler, um die Einstellung des zugeordneten Parameters zu ändern. Bei Parametern mit Dezimalstellen kann man bisweilen SHIFT gedrückt halten, während man am Q-Link-Regler dreht, um den Wert in kleineren Schritten zu ändern. Drücke bei Bedarf den Q-Link-Taster, um eine andere Gruppe von 4 Parametern zu wählen.
- 7. Halte einen beliebigen Q-Link-Taster (Project, Program, Pad Scene, PadParam oder Screen Control/Edit: MPC X) gedrückt bzw. tu das mit dem Q-Link-Taster (MPC Live, MPC Touch), um eine Übersicht aller 16 Q-Link-Regler und ihrer Funktionen aufzurufen ("QLinks"-Fenster). Drücke eine Reglerspalte, um jene vier Q-Link-Funktionen zu wählen und gib den Q-Link-Button wieder frei. Unter Q-Link Edit-Modus werden die Funktionen der Q-Link-Regler innerhalb eines Projekts vorgestellt.



F.1. Allgemeine Funktionen

F.1.1 Bedienelemente

Der MPC-Touchscreen zeigt folgende Bedienelementtypen an:

F.1.1.a Regler

Um den Wert eines Reglersymbols zu ändern, kann eines der folgenden Verfahren verwendet werden:

- 1. Drücke das Reglersymbol und ziehe den Finger hoch oder herunter.
- 2. Drücke das Reglersymbol kurz und stelle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Doppelklicke auf ein Reglersymbol, um eine größere Darstellung aufzurufen. Alternativ kannst Du den Mittencursor oder ENTER (MPC X) bzw. das Datenrad (MPC Live, MPC Touch) drücken, wenn das Reglersymbol gewählt ist.

Drücke das vergrößerte Reglersymbol kurz und stelle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern den gewünschten Wert ein.

Bipolare Bedienelemente (mit positiven und negativen Werten) kann man mit einem Doppelklick auf die Vergrößerung wieder in die Mitte/auf 0 stellen.

Drücke eine beliebige andere Stelle des Bildschirms, um zur vorigen Darstellung zurückzukehren.

4. Halte **SHIFT** gedrückt, während Du am **Datenrad** drehst, um den Wert in kleineren Schritten zu ändern.

F.1.1.b Parameterwerte

Um den Wert eines Parameters zu ändern, kann eines der folgenden Verfahren verwendet werden:

 Drücke das Feld und stelle mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern den gewünschten Wert ein.

Bei Parametern mit Dezimalstellen kann man bisweilen **SHIFT** gedrückt halten, während man den Wert mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern in kleineren Schritten ändert.

 Doppelklicke auf ein Feld oder halte es mindestens 1 Sekunde gedrückt. Im dann erscheinenden Fenster kann der Wert mit dem Zehnertastenfeld, dem Datenrad und den –/+-Tastern geändert werden. Alternative: Berühre den Wert und ziehe den Finger hoch oder herunter.

Mit [/2] halbiert man den Wert und mit [x2] verdoppelt man ihn.

Um die Eingabe zu bestätigen, ohne diese Seite zu verlassen, drückst Du [Apply].

Um die Eingabe zu bestätigen und zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du [Do It].

Um die Änderung zu verwerfen und zur vorigen Seite zu springen, drückst Du das graue Gebiet oben links auf dem Bildschirm.

SEMI	FINE	LEVEL
2	o	127
0	-6	38
-1	-11	82
0	-11	114

FILTER	аттаск	decay	sustain	release
ENVELOPE	О	6	127	O
AMP		decay	sustain	release
ENVELOPE		46	127	64

start 5474	^{end} 63582	LOOP 5474	
tune 0.00	^{врм} 76.03	ROOT NOTE	





F.1.1.c Listenpfeile/Listen

Für die Wahl eines Listeneintrags gibt es mehrere Verfahren:

- Drücke das Feld und wähle mit dem **Datenrad** oder den -/+-Tastern die gewünschte Option.
- Doppelklicke auf das Feld. Wähle in der dann erscheinenden Liste (siehe die Beispiele unten) einen Eintrag. Alternative: Wähle den Eintrag mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern.

In bestimmten Fenstern muss man den relevanten Button unten drücken, um die Wahl zu bestätigen oder zu verwerfen.

	SCALE & OCTAVE C 2 Major •		INSERTS 1 Distortion Amp [2 in 2 out] 2 Compressor Vintage [2 in 2 out] 3 NO EFFECT	· ·	
	<		4 NO EFFECT	*	
Ì	Major 🗸		↓		
			Drums PAD A03		X S
	Harmonic Minor	INSERTS	F Drums PAD A03 HP Filter Sync HP Filter		n 2 out
	Harmonic Minor Pentatonic Major	INSERTS	F Drums PAD A03 HP Filter Sync HP Filter HP Shelving Filter LP Filter Sweep		x n 2 out n 2 out n 2 out n 2 out
	Harmonic Minor Pentatonic Major Pentatonic Minor	1 D: 2 Co	F Drums PAD A03 HP Filter Sync HP Filter HP Shelving Filter LP Filter Sweep LP Filter Sync		X S S S S S S S S S S S S S S S S S S S
	Harmonic Minor Pentatonic Major Pentatonic Minor Blues		F Drums PAD A03 HP Filter Sync HP Filter HP Shelving Filter LP Filter Sync LP Filter Sync LP Filter Sync LP Filter		X n 2 out n 2 out
	Harmonic Minor Pentatonic Major Pentatonic Minor Blues Flamenco		F Drums PAD A03 HP Filter Sync HP Filter HP Shelving Filter LP Filter Sweep LP Filter Sync LP Filter LP Shelving Filter MPC3000	MPC 2 ii	X S S S S S S S S S S S S S S S S S S S
	Harmonic Minor Pentatonic Major Pentatonic Minor Blues Flamenco Gypsy	INSERTS 1 D1 2 Co 3 NO 4 NO	F Drums PAD A03 HP Filter Sync HP Filter HP Shelving Filter LP Filter Sweep LP Filter Sync LP Filter Sync LP Shelving Filter MPC3000 MPC60 PEO 2-Band 2-Shelf	MPC 2 ii MPC 2 ii	X S S S S S S S S S S S S S S S S S S S

F.1.1.d Wahlfelder

Wahlfelder zeigen jeweils alle Optionen an. Eine davon ist bereits angewählt. Die gewählte Option wird hervorgehoben, die übrigen werden dunkel dargestellt.



Um eine Option zu wählen, drückst Du sie.

F.1.1.e Buttons

Buttons sind entweder gewählt oder aus (nicht aktiv). Manche haben mehr als zwei Stati.

Für die Wahl eines anderen Button-Status' stehen folgende Verfahren zur Verfügung:

- Drücke darauf.
- Wenn er rot umrahmt ist (und nicht für die Stummschaltung dient), kannst Du das **Datenrad** oder die –/+-Taster verwenden.

F.1.1.f Auswahlfelder

Auswahlfelder können markiert (aktiv) oder nicht markiert (nicht aktiv) sein.

Um ein Wahlfeld zu markieren/deaktivieren, drückst Du es.

F.1.1.g Reiter

In bestimmten Modi werden am unteren Bildschirmrand Bezeichnungen angezeigt, mit denen man zu anderen "Reitern" springen kann. Beispiel: Der Hinwegpegel zu den 4 Rückwegen wird auf separaten Reitern angezeigt. Drücke solch einen Reiter, um zur nächsten Seite zu springen (achte auf die kleinen Quadrate).

Um einen Reiter zu wählen, drückst Du ihn. Bei jeder Betätigung wird die nächste Seite angezeigt.

F.1.1.h Fader

Zum Ändern der Position eines Fadersymbols stehen folgende Verfahren zur Verfügung:

- 1. Drücke das Fadersymbol und ziehe es zur gewünschten Position.
- 2. Drücke auf die gewünschte Position (das funktioniert nicht bei alle Fadern).
- 3. Drücke das Fadersymbol und stelle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern den gewünschten Wert ein (das funktioniert nicht bei allen Fadern).
- 4. Doppelklicke auf ein Fadersymbol und ziehe das vergrößerte Symbol zur gewünschten Position oder verwende das Datenrad bzw. die –/+-Taster. Wenn das Fadersymbol einen Pegelwert beeinflusst, kann man auf die Vergrößerung doppelklicken, um den Wert auf OdB zu stellen. Drücke eine beliebige andere Stelle des Bildschirms, um zur vorigen Darstellung zurückzukehren.









DryWet	VELOCITY	
78		
Attack		- 0
Attack		— -з
23		
Rels		
52		
Thresh		∞
		+1 38dB
-8		11.5000

F.1.1.i Hüllkurven

Um die Einstellungen einer Hüllkurve zu ändern, kann eines der folgenden Verfahren verwendet werden:

Tipp: Drücke das Vergrößerungsrechteck über der Hüllkurve, um eine größere Darstellung zu sehen.

- Drücke einen Eckpunkt der Hüllkurve und ziehe ihn in die gewünschte Richtung.
- Gib für den betreffenden Hüllkurvenparameter den gewünschten Wert ein (siehe weiter oben).



"Filter/Envelope"-Reiter im Program Edit-Modus.



Nahansicht einer AD-Hüllkurve (Filter).

Nahansicht einer AHDS-Hüllkurve (Pegel).

MP

F.1.1.j Werkzeuge der Grid-Funktionsebene

Auf der Grid-Funktionsebene stehen folgende 4 Funktionen zur Verfügung.



Drücke einen Button, um jenen Modus zu wählen:



Bleistift: Zeichnen

Um in einem freien Rasterquadrat eine Note hinzuzufügen, drückst Du das betreffende Quadrat. Um eine Note zu wählen, drückST du sie.

Um eine Note zu verschieben, drückst Du sie und ziehst sie zum gewünschten Rasterquadrat.

Um eine Note zu löschen, doppelklickst Du darauf.



Radiergummi: Löschen

Um eine Note zu löschen, drückst Du sie.



Auswahlrahmen: Anwahl

Anmerkung: Die gewählten Noten bleiben auch bei Anwahl einer anderen Funktion gewählt. Die Auswahl ändert sich jedoch, wenn man ein Pad drückt, während die "**Hitting Pad Selects All Events**"-Einstellung "**On**" lautet.

Um eine Note zu wählen, drückst Du sie.

Um mehrere Noten zu wählen, drückst Du die erste und ziehst dann mit dem Finger einen Rahmen um die übrigen Noten.

Um eine Note zu verschieben, drückst Du sie und ziehst sie zum gewünschten Rasterquadrat.

Um mehrere Noten zu verschieben, wählst Du sie wie oben beschrieben und ziehst sie in die gewünschte Richtung.

Um mehrere Noten zu löschen, wählst Du sie wie oben beschrieben, wählst den Radiergummi und drückst eine gewählte Note.



Lupe: Navigationsmodus

Um zu einer anderen Rastersektion zu gehen, drückst Du das Raster und ziehst es in die gewünschte Richtung.

Um heran- oder wegzuzoomen, spreizt bzw. kneifst zwei Finger auf dem Raster zusammen. Das funktioniert vertikal, horizontal und in beiden Richtungen.

F.1.1.k Werkzeuge für die Audio-Editierung

Im Audio Edit-Modus stehen folgende Funktionen für die Wellenformeditierung zur Verfügung.



Drücke einen Button, um jenen Modus zu wählen:



Markierung: Anwahl

Um ein Spurgebiet zu wählen, drückst Du das obere Drittel.

Um ein Spurgebiet (oder gleich mehrere) zu verschieben, drückst Du auf das obere Drittel und ziehst es nach links oder rechts.

Um eine Spur an zwei Stellen zu teilen (und drei Spurgebiete anzulegen) drückst Du auf das mittlere Drittel und ziehst deinen Finger, um einen durchsichtigen weißen Kasten anzulegen. Drücke anschließend das obere Drittel dieses Kastens.

Um ein Spurgebiet (oder gleich mehrere) zu kürzen, drückst Du auf das untere Drittel und ziehst es nach links oder rechts.



Pfeil: Anwahl

Um ein Spurgebiet zu wählen, drückst Du darauf.

Um mehrere Spurgebiete zu wählen, ziehst Du einen Finger über das Raster, um einen Rahmen zu "zeichnen". Doppelklicke auf die gewählten Spurgebiete, um die Anwahl zu deaktivieren.

Um ein Spurgebiet (oder gleich mehrere) zu verschieben, drückst Du auf das obere Drittel und ziehst es nach links oder rechts.

Um ein Spurgebiet (oder gleich mehrere) zu kürzen, drückst Du auf einen Rand und ziehst ihn zur gewünschten Position.



Radiergummi: Löschen

Um mehrere Spurgebiete zu wählen, ziehst Du einen Finger über das Raster, um einen Rahmen zu "zeichnen".

Um ein Spurgebiet (oder gleich mehrere) zu löschen, drückst Du es.



Schere: Trennen

Um eine Spur an der gewünschten Stelle in zwei Teile zu trennen (wobei dann zwei Spurgebiete entstehen), drückst Du die betreffende Stelle der Spur.

Um ein Spurgebiet zu wählen, drückst Du seinen linken Rand.

Um mehrere Spurgebiete zu wählen, ziehst Du einen Finger über das Raster, um einen Rahmen zu "zeichnen". Doppelklicke auf die gewählten Spurgebiete, um die Anwahl zu deaktivieren.



Stummschaltung: Mute-Modus:

Um mehrere Spurgebiete zu wählen, ziehst Du einen Finger über das Raster, um einen Rahmen zu "zeichnen". Doppelklicke auf die gewählten Spurgebiete, um die Anwahl zu deaktivieren.

Um ein Spurgebiet (oder gleich mehrere) stummzuschalten/zu aktivieren, drückst Du es.





Lupe: Navigationsmodus

Um zu einer anderen Spursektion zu gehen, drückst Du und ziehst den Finger in die gewünschte Richtung.

Um heran- oder wegzuzoomen, spreizt bzw. kneifst Du zwei Finger auf dem Raster zusammen. Das funktioniert vertikal, horizontal und in beiden Richtungen.

F.1.2 Programme

F.1.2.a Was sind Programme?

Allen Spuren einer Sequenz sind mit einem **Programm** verknüpft. Es gibt 6 Programmtypen mit unterschiedlichen Funktionen und Konsequenzen für die betreffende Spur. Jedes Projekt kann maximal 128 Programme enthalten.

In diesem Kapitel wird erklärt, wie man Programme anlegt.

Siehe Program Edit-Modus, um ein Programm später abzuwandeln.





Ein **Drum-Programm** enthält in der Regel mehrere Samples. Es umfasst (1) eine Sample-Liste und (2) Einstellungen für die einzelnen Samples (z.B. Pad-Zuordnungen, Loop-Positionen, Tonhöhe, Effekte usw.). Drum-Programme werden in der Regel für Schlagzeugparts verwendet – jedem Pad ist oftmals ein anderes Sample zugeordnet. Siehe auch Drum-Programme.



Ein **Keygroup-Programm** enthält in der Regel mehrere Samples. Es umfasst (1) eine Sample-Liste und (2) mehrere Einstellungen (Tonhöhe, Effekte usw.). Keygroup-Programme dienen zum Spielen von Melodien mit einem MIDI-Keyboard oder den MPC-Pads. Siehe auch Keygroup-Programme.



Ein **Clip-Programm** enthält mehrere Samples, die in einer Schleife abgespielt werden (Clips). Die Clips werden den Pads zugeordnet und im musikalisch sinnvollen Moment abgespielt (dank Quantisierung). Es können durchaus mehrere Clips gleichzeitig abgespielt werden, was zu spannenden Ergebnissen führt. Siehe auch Clip-Programme.



Ein **Plugin-Programm** umfasst eine Plug-In-Instanz, die von den MIDI-Daten einer Spur angesteuert wird. Siehe auch Plugin-Programme.

Wichtig: Beim MPC X und MPC Live stehen Plugin-Programme nur im Controller-Modus zur Verfügung, weil sich die MPC-Software darum kümmert. Im Standalone-Modus sind sie nicht verfügbar.



Ein **MIDI-Programm** erlaubt die Ausgabe der MIDI-Daten einer Spur an einen externen Synthesizer, eine Drummaschine usw. Siehe auch MIDI-Programme.



Ein **CV-Programm** erlaubt die Ausgabe der MIDI-Daten einer Spur an ein externes Gerät mit Steuerspannung (CV), z.B. ein Synthesizer. Siehe auch CV-Programme.

F.1.2.b Drum-Programme

Ein Drum-Programm enthält in der Regel mehrere Samples. Es umfasst (1) eine Sample-Liste und (2) Einstellungen für die einzelnen Samples (z.B. Pad-Zuordnungen, Loop-Positionen, Tonhöhe, Effekte usw.). Drum-Programme werden in der Regel für Schlagzeugparts verwendet – jedem Pad ist oftmals ein anderes Sample zugeordnet.

Anlegen eines Drum-Programms:



AKAI

- 1. Drücke **MAIN**, um in den Main-Modus zu wechseln.
- 2. Drücke rechts neben dem "Track"-Feld auf das Symbol mit den vier Quadraten, das auf ein Drum-Programm verweist.
- 3. Wenn dein Projekt noch kein Drum-Programm enthält, wird jetzt ein neues (mit dem Namen "**Program**" und einer Nummer) angelegt und im "**Program**"-Feld darunter angezeigt.

Wenn das Projekt bereits Drum-Programme enthält, wird automatisch das erste gewählt und im "**Program**"-Feld angezeigt.

Um ein weiteres Drum-Programm anzulegen, drückst Du das [+]-Symbol über dem "**Program**"-Feld. Das neue Drum-Programm bekommt eine Nummer (z.B. **Program 002**).

Um den Programmnamen zu ändern, drückst Du das **Cursorsymbol** ganz rechts neben der "**Program**"-Sektion. Gib den Namen mit der virtuellen Tastatur ein und drücke [**Do It**], um ihn zu bestätigen oder den grauen Balken ganz oben im Fenster, um den Befehl abzubrechen.

Laden eines Samples für ein Drum-Programm:

- Drücke BROWSE (MPC X) bzw. SHIFT+MENU/BROWSE (MPC Live, MPC Touch), um den Browser aufzurufen. Suche das gewünschte Sample und drücke [Load], um es in das Programm zu laden. Wiederhole diesen Schritt für weitere Samples, die Du in das Projekt laden möchtest. (Siehe auch Browser für die Arbeit mit dem Browser.)
- 2. Drücke [Sample Assign], um die Pads und den Sample-Pool des Projekts zu sehen.
- 3. Drücke ein Pad(-Symbol), um es zu wählen. Das betreffende Pad leuchtet grün.
- 4. Drücke in der "Sample Pool"-Liste das Sample, das Du dem Pad zuordnen möchtest. Alternative: Wähle das/ein anderes Sample mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern.

Um die Sample-Wahl für ein Pad zu löschen, drückst Du [Clear Pad].

Um weiteren Pads Samples zuzuordnen, wiederholst Du die Schritte 3 und 4.

Tipp: Jedes Drum-Programm unterstützt insgesamt 128 Pads: 16 Pads in 8 Bänken.



Einem Drum-Programm kann man auch im Program Edit-Modus Samples zuordnen. Dafür gibt es zwei Verfahren:

	Drums		÷	[9]	pad A01		چې چې	•
J Beat		0,1.1.240,1.1.300,1.1					1.900 1.2.0 , 1.2.60	
.Uto	WWW v v							
	LAYER 1 1984Kick		LAYER 2 1980Kick1					
ŵ	sample 1984Kick	✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓<			^{END} 32468			
	slice Pad	-3	0		REVERSE			
	WARP	STRET	сн)%		^{врм} 300.00		BPM SYNC	
	MASTER	SAMPLES	PAN VELO		FILTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECT	S

- 1. Drücke **MENU** und anschließend [**Program Edit**], um in den Program Edit-Modus zu wechseln. Alternative: Drücke **PROG EDIT** (MPC X).
- 2. Drücke den [**Samples**]-Reiter. Hier sieht man die Sample-Zuordnungen sowie die Stimmung und den Pegel für alle 4 Ebenen des gewählten Pads.
- 3. Drücke ein Pad, um es zu wählen (und die zugeordneten Samples zu starten). Das betreffende Pad leuchtet grün.
- Drücke ein [Layer]-Feld unter der Sample-Wellenform, um die betreffende Ebene zu wählen. Drücke das [Sample]-Feld und wähle mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern ein Sample. Alternative: Doppelklicke auf das Feld der gewünschten Ebene und drücke den Namen eines Samples.

Drums	Ţ	[♥] ^{₽₩₽} A02		<u>م</u> ص
LAYER		PAN		Q VEL END
1984Kick	·	C c	0	84
		C	85	127
None		C	0	127
None	<u>*</u>	C	0	127
MASTER SAMP	LES PAN VELO	CITY FILTER/EN	IV LFO MODULA	TION EFFECTS

- Drücke MENU und anschließend [Program Edit], um in den Program Edit-Modus zu wechseln. Alternative: Drücke PROG EDIT (MPC X).
- Drücke den [Pan Velocity]-Reiter. Hier seihst Du die Sample-Zuordnungen sowie die Stereoposition und den Anschlagbereich für alle 4 Ebenen des gewählten Pads.
- Drücke ein Pad, um es zu wählen (und die zugeordneten Samples zu starten). Das betreffende Pad leuchtet grün.
- Drücke ein [Layer]-Feld und wähle mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern ein Sample. Alternative: Doppelklicke auf das Feld der gewünschten Ebene und drücke den Namen eines Samples.

F.1.2.c Keygroup-Programme

Ein Keygroup-Programm enthält in der Regel mehrere Samples. Es umfasst (1) eine Sample-Liste und (2) mehrere Einstellungen (Tonhöhe, Effekte usw.). Keygroup-Programme dienen zum Spielen von Melodien mit einem MIDI-Keyboard oder den MPC-Pads.

Anlegen eines Keygroup-Programms:

- 1. Drücke MAIN, um in den Main-Modus zu wechseln.
- 2. Drücke rechts neben dem "**Track**"-Feld auf das **Tastatursymbol**, das auf ein Keygroup-Programm verweist.
- 3. Wenn dein Projekt noch kein Keygroup-Programm enthält, wird jetzt ein neues (mit dem Namen "**Program**" und einer Nummer) angelegt und im "**Program**"-Feld darunter angezeigt.

Wenn das Projekt bereits Keygroup-Programme enthält, wird automatisch das erste gewählt und im "Program"-Feld angezeigt.

Um ein weiteres Keygroup-Programm anzulegen, drückst Du das [+]-Symbol über dem "**Program**"-Feld. Das neue Keygroup-Programm bekommt eine Nummer (z.B. **Program 002**).

Um den Programmnamen zu ändern, drückst Du das **Cursorsymbol** ganz rechts neben der "**Program**"-Sektion. Gib den Namen mit der virtuellen Tastatur ein und drücke [**Do It**], um ihn zu bestätigen oder den grauen Balken ganz oben im Fenster, um den Befehl abzubrechen.

Zuordnen von Samples zu einem Keygroup-Programm:

- Drücke MENU und anschließend [Program Edit], um in den Program Edit-Modus zu wechseln. Alternative: Drücke PROG EDIT (MPC X).
- Drücke [Samples]. Hier siehst Du die Sample-Zuordnungen sowie die Stimmung und den Pegel f
 ür alle 4 Ebenen der aktuellen Keygroup.
- Drücke das [Number of KG]-Feld und wähle mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern die Anzahl der Keygroups für dieses Programm (1~128). Alternative: Drücke das [Number of KG]-Feld und gib mit dem Zehnertastenfeld einen Wert ein (bzw. doppelklicke auf das [Number of KG]-Feld und verwende das virtuelle Zehnertastenfeld).
- 4. Drücke das [Keygroup]-Feld und wähle mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern eine Keygroup. Alternative: Doppelklicke auf das [Keygroup]-Feld und drücke die gewünschte Keygroup.
- 5. Drücke ein Pad, um das Sample jener Keygroup anzusteuern. Das betreffende Pad leuchtet grün.

Tipp: Drücke den **PAD BANK D**-Taster deines MPC-Geräts und anschließend [**Pad 13**]. Das Sample wird jetzt in der Original-Tonhöhe angesteuert. Mit den übrigen Pads wird die Tonhöhe in Halbtonschritten versetzt.

6. Drücke das Feld einer Ebene und wähle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern ein Sample. Alternative: Doppelklicke auf das Feld der gewünschten Ebene und drücke den Namen eines Samples.

Es können bis zu 128 Keygroups innerhalb eines Programms angelegt werden. Das ist z.B. praktisch für die Verwendung von Multi-Samples (die man für einen Flügel usw. braucht).

Tipp: Jedes Keygroup-Programm bietet maximal 128 Keygroups mit je 4 Sample-Ebenen (Layer 1~4). Macht insgesamt 512 Samples.

	Synth 01		ш	KEYGROUP	NUMBER OF KG	
٠					0	127
ŧ	Synth 01 C2			0	-6	O 38
٠	Elect03			-1	-11	B2
٠	Synth Bypass C3			0	-11	114
	MASTED SAMD	IFS	DAN VE			





F.1.2.d Clip-Programme

Ein **Clip-Programm** enthält mehrere Samples, die in einer Schleife abgespielt werden (Clips). Die Clips werden den Pads zugeordnet und werden im musikalisch sinnvollen Moment abgespielt (dank Quantisierung). Es können durchaus mehrere Clips gleichzeitig abgespielt werden, was zu spannenden Ergebnissen führt.

Ab Werk sind die 16 Pads in 4 Spalten zu je 4 Pads unterteilt. Pad startet, werden die übrigen Pads dieser Mute-Gruppe d

starten, ohne den vorigen von Hand anzuhalten. Beispiel: Pad 2 könnte eine Bassphrase starten. Wenn Du danach Pad 6 mit einer anderen Bassphrase drückst, wird der Clip von Pad 2 automatisch angehalten. So spielen nie zwei Bässe durcheinander.

Die Pad-Einteilung in 4 Spalten ist lediglich eine Vorgabe, die dir das Leben erleichtern soll (z.B., indem Du die erste Spalte für Schlagzeug-Clips, die zweite für Bassparts, die dritte für Keyboards und die vierte für Gesang verwenden). Im Program Edit-Modus kann man die Pads einer beliebigen Mute-Gruppe zuordnen.

Anlegen eines Clip-Programms:

- Drücke MAIN, um in den Main-Modus zu wechseln.
- Drücke rechts neben dem "Track"-Feld auf das Wiedergabesymbol, das auf ein Clip-Programm verweist.
- Wenn das Projekt noch kein Clip-Programm enthält, wird eines ("Clip" mit einer Nummer) angelegt und im "Program"-Feld angezeigt.

Wenn das Projekt bereits Clip-Programme enthält, wird automatisch das erste gewählt und im "Program"-Feld angezeigt.

Um ein weiteres Clip-Programm anzulegen, drückst Du das [+]-Symbol über dem **Program**-Feld. Das neue Clip-Programm bekommt eine Nummer (z.B. **Clip 002**).

Um den Programmnamen zu ändern, drückst Du das Cursorsymbol ganz rechts neben der "Program"-Sektion. Gib den Namen mit der virtuellen Tastatur ein und drücke [Do It], um ihn zu bestätigen oder den grauen Balken ganz oben im Fenster, um den Befehl abzubrechen.




Clip 001	(•) A04	Elect13	ď	~ ¢ =
COARSE 0	Elect15		Loop Keys NuE	
FINE	Loop Drum Pul:	Loop Bass Tech	Loop Keys Mot	Loop Keys Bliss
0				
	Loop Drum Dee	Loop Bass NuE	Loop Keys Mell	Loop Keys Revi
LAUNCH QUANTIZE				A 04
	Loop Drum Min	Loop Bass Sq A	Loop Keys Crys	Elect13
PROGRAM PAD				

Laden eines Clips für ein Clip-Programm:

- 1. Drücke MAIN, um in den Main-Modus zu wechseln.
- 2. Drücke [Edit Clips], um die Pads und Clip-Einstellungen anzuzeigen.
- 3. Drücke ein Pad(-Symbol), um es zu wählen (und die zugeordneten Samples zu starten). Das Pad-Symbol leuchtet rot und die Pad-Nummer wird im "**Pad**"-Feld angezeigt.
- 4. Drücke das [**Sample**]-Feld und wähle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern einen Clip. Alternative: Doppelklicke auf das [**Sample**]-Feld und drücke den gewünschten Clip.

Um die Clip-Zuordnung eines Pads zu löschen, wiederholst Du Schritt 4, aber wählst diesmal [None].

Um weiteren Pads Clips zuzuordnen, wiederholst Du die Schritte 3&4.

Clip 001		×.		
SAMPLE POOL	A 13 Flort 15		A 15 Loop Keys NuFler A	
oop Elect13	Licers		coop neys nuclee n	
HOP Elect14				
Hett15	A 09 Loop Drum Pulse	A 10 Loop Bass Tech Ab	A 11 Loop Keys Motor	A 12 Loop Keys Bliss Seg
Hect16				
مر Loop Bass NuElec	A 05 Loop Drum Deep	A 06 Loop Bass NuElec	A 07 Loop Keys Mellow	A 08 Loop Keys RevProg
Loop Bass Sq Ab				
Loop Bass Tech Ab	A01		A 03	A 04
Loop Drum Deep	Loop Drum Minima	Loop Bass Sq Ab	Loop Reys Crystal A	
- Loop Deven Minimal				
* BROWSE SAMPLE ASSIGN		•	AUDITION	CLEAR PAD

Alternative für die Clip-Zuordnung:

- 1. Drücke **BROWSE** (MPC X) bzw. **SHIFT+MENU/BROWSE** (MPC Live, MPC Touch), um den Browser aufzurufen. Suche den gewünschten Clip und drücke [**Load**], um ihn in das Programm zu laden. Wiederhole diesen Schritt für weitere Clips, die Du in das Projekt laden möchten. (Siehe auch Browser für die Arbeit mit dem Browser.)
- 2. Drücke [Sample Assign], um die Pads und den Sample-Pool des Projekts zu sehen.
- 3. Drücke [Assign Mode] und einen Eintrag im Sample-Pool, um ihn dem aktuell gewählten Pad zuzuordnen).
- 4. Drücke in der "Sample Pool"-Liste den Clip, den Du dem Pad zuordnen möchten. Alternative: Wähle den/einen anderen Clip mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern.

Um die Clip-Zuordnung eines Pads zu löschen, drückst Du [Clear Pad].

Um weiteren Pads Clips zuzuordnen, wiederhole die Schritte 4 und 5.

Ein Plugin-Programm umfasst eine Plug-In-Instanz, die von den MIDI-Daten einer Spur angesteuert wird. Man kann durchaus mehrere Spuren an eine Plug-In-Instanz anlegen, was der Rechenleistung zugute kommt, wenn es sich sowieso um denselben Sound handelt.

Wichtig: Beim MPC X und MPC Live stehen Plugin-Programme nur im Controller-Modus zur Verfügung, weil sich die MPC-Software darum kümmert.

Anlegen eines Plugin-Programms:

- Drücke MAIN. um in den Main-Modus zu wechseln. 1.
- 2 Drücke rechts neben dem "Track"-Feld auf das Plug-In-Symbol, das auf ein Plugin-Programm verweist.
- Wenn das Projekt noch kein Plugin-Programm enthält, wird eines angelegt und im "Program"-Feld angezeigt 3 ("Plugin" mit einer Nummer).

Wenn das Projekt bereits Plugin-Programme enthält, wird automatisch das erste gewählt und im "Program"-Feld angezeigt.

Um ein weiteres Plugin-Programm anzulegen, drückst Du das [+]-Symbol über dem Program-Feld. Das neue Plugin-Programm bekommt eine Nummer (z.B. Plugin 002).

Doppelklicke auf das [Plugin]-Feld. Wähle in der dann erscheinenden Liste einen Eintrag. Alternative: Wähle den 4 Eintrag mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern.

Um die Plug-Ins nach Typ oder Anbieter zu sortieren, drückst Du [Type] oder [Manufacturer].

5. Drücke [Select], um das Plug-In zu wählen oder [Close], um den Vorgang abzubrechen.

Anmerkung: Vergiss nicht den Pfad des Plug-In-Ordners anzugeben. Das kann man in der Software unter "Preferences" einstellen ("Edit"-Menü). Siehe hierfür die Anleitung der MPC-Software: Klicke auf das [Help]-Menü und wähle "MPC Help" sowie "MPC User Manual".

Um den MIDI-Kanal eines Programms einzustellen, doppelklicke auf das [MIDI Ch]-Feld. Wähle in der dann erscheinenden Liste den Kanal. Alternative: Wähle den Kanal mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern. Verwende diese Einstellung bei Verwendung eines virtuellen Instruments (Plug-In), das den Multi-Modus unterstützt.

Um einen Preset für das Plug-In zu wählen (falls vorhanden), doppelklicke auf das [Preset]-Feld. Wähle in der dann erscheinenden Liste einen Preset. Alternative: Wähle den Preset mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern.

Um den Programmnamen zu ändern, drückst Du das Cursorsymbol ganz rechts neben der "Program"-Sektion. Gib den Namen mit der virtuellen Tastatur ein und drücke [Do It], um ihn zu bestätigen oder den grauen Balken ganz oben im Fenster, um den Befehl abzubrechen.

Lautstärke und Stereoposition des Plug-In-Programms:

- Drücke MENU und anschließend [Channel Mixer], um den Mixer aufzurufen. Alternative: Drücke CH. MIXER (MPC X).
- Doppelklicke auf das [Mixer]-Feld oben links und drücke [Midi Tracks].
- Drücke das Quadrat, das der Spur mit dem Plugin-Programm zugeordnet ist.
- Drücke den Pegelfader oder den Pan-Regler und ziehe den Finger hoch oder herunter, um die Einstellung zu ändern. Danach können diese Parameter auch wie bei anderen Spuren eingestellt werden.

Wichtig:

Bei Kopieren einer Sequenz werden auch die Pegel- und Pan-Einstellungen übernommen. Das gilt außerdem, wenn man das betreffende Plugin-Programm in einer neuen Sequenz wählt.

Bestimmte Plug-Ins werten keine MIDI-Volume- und Pan-Befehle aus. Dann muss man diese Aspekte zwingend im Plugin-Programm einstellen.

+





Ein MIDI-Programm erlaubt die Ausgabe der MIDI-Daten einer Spur an einen externen Synthesizer, eine Drummaschine usw.

TRACK	 ¢	Ξ			
8 Timbre Wolf	۲				
+ MIDI PROGRAM			MIDI PORT	BANK MSB	ΑĮ
Midi 001			PROGRAM CH MIDI CH		1

Anlegen eines MIDI-Programms:

- 1. Drücke MAIN, um in den Main-Modus zu wechseln.
- 2. Drücke rechts neben dem "Track"-Feld auf das MIDI-Buchsensymbol, das auf ein MIDI-Programm verweist.
- 3. Wenn das Projekt noch kein MIDI-Programm enthält, wird eines angelegt und im "Program"-Feld angezeigt ("Midi" mit einer Nummer).

Wenn das Projekt bereits MIDI-Programme enthält, wird automatisch das erste gewählt und im "Program"-Feld angezeigt.

Um ein weiteres MIDI-Programm anzulegen, drückst Du das [+]-Symbol über dem **Program**-Feld. Das neue MIDI-Programm bekommt eine Nummer (z.B. **Midi 002**).

 Bei MIDI-Programmen müssen 5 Aspekte eingestellt werden: Der MIDI Port, die MIDI-Programmnummer (Program Ch), der MIDI-Kanal (MIDI Ch), das höherwertige Byte (Bank MSB) und das niederwertige Byte (Bank LSB).

Um einen Parameter einzustellen, doppelklicke auf sein Feld. Wähle in der dann erscheinenden Liste einen Eintrag. Alternative: Wähle den Eintrag mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern.

Anmerkung: Den MIDI-Port muss man unter "Preferences" ("Edit"-Menü) der Software wählen. Siehe hierfür die Anleitung der MPC-Software: Klicke auf das [Help]-Menü und wähle "MPC Help" sowie "MPC User Manual".

Um den Programmnamen zu ändern, drückst Du das Cursorsymbol ganz rechts neben der "Program"-Sektion. Gib den Namen mit der virtuellen Tastatur ein und drücke [Do It], um ihn zu bestätigen oder den grauen Balken ganz oben im Fenster, um den Befehl abzubrechen.

Lautstärke und Stereoposition des MIDI-Programms:

- 1. Drücke **MENU** und anschließend [**Channel Mixer**], um den Mixer aufzurufen. Alternative: Drücke **CH. MIXER** (MPC X).
- 2. Drücke das [Mixer]-Feld oben links und anschließend [Midi Tracks].
- 3. Drücke das Quadrat, das der Spur mit dem MIDI-Programm zugeordnet ist.
- 4. Drücke den **Pegelfader** oder den **Pan-Regler** und ziehe den Finger hoch oder herunter, um die Einstellung zu ändern. Danach können diese Parameter auch wie bei anderen Spuren eingestellt werden.

Wichtig: Bei Kopieren einer Sequenz werden auch die Pegel- und Pan-Einstellungen übernommen. Das gilt außerdem, wenn man das betreffende MIDI-Programm in einer neuen Sequenz wählt.

F.1.2.g CV-Programme

Ein CV-Programm erlaubt die Ausgabe einer Steuerspannung (CV) an einen entsprechend ausgestatteten Synthesizer bzw. eine Drummaschine.



Anlegen eines CV-Programms:

- 1. Drücke MAIN, um in den Main-Modus zu wechseln.
- 2. Drücke rechts neben dem "Track"-Feld auf das [CV]-Symbol, das auf ein CV-Programm verweist.
- 3. Wenn das Projekt noch kein CV-Programm enthält, wird eines ("CV" mit einer Nummer) angelegt und im "Program"-Feld angezeigt.

Wenn das Projekt bereits CV-Programme enthält, wird automatisch das erste gewählt und im "Program"-Feld angezeigt.

Um ein weiteres CV-Programm anzulegen, drückst Du das [+]-Symbol über dem **Program**-Feld. Das neue CV-Programm bekommt eine Nummer (z.B. **CV 002**).

4. Bei CV-Programmen müssen 5 Aspekte eingestellt werden: Das Noten-Tracking (Note), der CV Port, der Gate Port, das Modulationsrad (Mod Wheel) und der Velocity Port.

Um den Programmnamen zu ändern, drückst Du das **Cursorsymbol** ganz rechts neben der "**Program**"-Sektion. Gib den Namen mit der virtuellen Tastatur ein und drücke [**Do It**], um ihn zu bestätigen oder den grauen Balken ganz oben im Fenster, um den Befehl abzubrechen.



F.1.3 Menü

Das Menü erlaubt die Anwahl der 21 Modi und das Speichern von Projekten. Beim MPC X und MPC Live kann man außerdem die Vorgaben ändern, den Standalone- oder Controller-Modus wählen und die System-Ressourcen überwachen.

Um das Menü zu öffnen, drückst Du **MENU** oder das Symbol oben links auf dem Bildschirm (wird nur auf einer "normalen" Seite des aktuellen Modus' angezeigt.

Wenn das Menü angezeigt wird:

Drücke einen Eintrag, um den betreffenden Modus zu wählen.

Wichtig: Solange eine Sequenz abgespielt wird, kann der Song-Modus nicht angewählt werden. Den Song-Modus kann man erst wählen, nachdem man die Wiedergabe angehalten hat.

Um zum vorigen Modus zurückzukehren, drückst Du das graue Gebiet oben links auf dem Bildschirm oder noch einmal MENU.



ı**ا**ابا AUDIO EDIT

Anmerkung: Das oben gezeigte Menü ist nur verfügbar, wenn gerade eine MIDI-Spur gewählt ist. Ist eine Audiospur angewählt, so wird statt "Grid View" ein "Audio Edit-Modus"-Eintrag angezeigt.

F.1.3.a Save

Um das Projekt zu speichern, drückst Du das Diskettensymbol am oberen Fensterrand. Alternative: Drücke SHIFT+BROWSE/Save (MPC X). Wenn Du das Projekt zuvor bereits gespeichert hast, werden die aktuellen Änderungen übernommen. Hast Du das Projekt noch nie gespeichert, musst Du im "Save"-Fenster ein paar Einstellungen vornehmen:

🗲 Save 🖪	[Internal]\MPC Doc	uments\Projects	1	2 3	4 5
STORAGE	6	Project 01.xpj			
🖵 Internal	5	Project 02.xpj			
MPC Documen	ts B	Project 03.xpj			
	Ē	Project 04.xpj			
	Ð	Project 05.xpj			
	6	Project 06.xpj			
	B	Project 07.xpj			
	ct 08			SA'	VE AS TEMPLATE
+ NEW FOLDER				CANCEL	SAVE

Wähle einen Datenträger, indem Du in der "Storage"-Spalte links darauf drückst.

"Internal" verweist auf das interne Laufwerk des MPC X oder MPC Live.

"MPC Documents" ist eine Verknüpfung zum "MPC Documents"-Ordner auf der internen Festplatte des MPC X oder MPC Live.

Wenn Du Datenträger an die USB-Ports oder den SD-Kartenschacht des MPC X, MPC Live bzw. Deinen Computer (beim MPC Touch) angeschlossen hast, werden diese ebenfalls in dieser Spalte angezeigt.

Um einen Ordner zu öffnen, doppelklicke darauf. Alternative: Drehe am Datenrad oder durchsuche die Liste mit den -/+-Tastern. Drücke den Mittencursor oder Enter (MPC X) bzw. das Datenrad (MPC Live, MPC Touch), um einen Ordner zu öffnen. Du kannst auch einen der 5 Ordner-Buttons oben rechts drücken, um direkt zum vordefinierten Pfad zu springen (unter Browser wird erklärt, wie man diese definiert).

Um einen neuen Ordner anzulegen, drückst Du [New Folder], gibst mit der virtuellen Tastatur einen Namen ein und drückst schließlich [Do It]. Dieser neue Ordner wird sofort angewählt.

Um zu einer höheren Ordnerebene zu wechseln, drückst Du das Ordnersymbol/L oben links.

Um den Namen der Datei zu einzugeben, drückst Du [File Name] am unteren Bildschirmrand und verwendest die virtuelle Tastatur.

Um die Datei zu speichern, drückst Du [Save].

Um die Datei als Projektvorlage zu speichern, markiere das "Save as Template"-Kästchen, bevor Du [Save] drückst. (Die Datei erscheint dann im "Template File"-Feld auf dem "Project Load/Save"-Reiter der "Preferences".)

Um den Vorgang abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren, drückst Du [Cancel]. Alternative: Drücke das ←-Symbol oben links.

F.1.3.b Preferences

Um die Vorgaben zu ändern, drückst Du das Zahnradsymbol am oberen Bildschirmrand.

Um zum Menü zurückzukehren, drückst Du ← oben links. Änderungen der "Preferences"-Einstellungen werden in der Regel automatisch gespeichert. Einzige Ausnahmen: "Vintage Mode" ("General"-Reiter) und "Start Time" ("Sync"-Reiter).

Um wieder die Werksvorgaben für Dein MPC-Gerät zu laden, drückst Du [Reset]. Drücke auf der dann erscheinenden Seite [OK], um fortzufahren bzw. [Cancel], um zur "Preferences"-Seite zurückzukehren. Drücke im nächsten Fenster [Save], um das aktuelle Projekt vor Laden der Werksvorgaben zu sichern. (Drücke [Cancel], um zu den "Preferences" zurückzukehren oder [Don't Save], wenn das Projekt vorher nicht gesichert werden soll.)

÷	Preferences	
i	INFO	
0	AUTO SAVE	PROFESSIONAL
	SEQUENCER	MPC
	HARDWARE	
ц.	PROJECT DEFAULTS	MPC Firmware
¢	SYNC	2:0:0
Ð	OTHER	
*	BLUETOOTH	(11)111111111111
((!•	WI-FI	
L	LEGAL	1.1.0

Wichtig: Die "Preference"-Parameter des MPC X und MPC Live richten sich nach dem momentan gewählten Modus (Controller oder Standalone). Deshalb gibt es manche der nachfolgenden Optionen nur in dem einen bzw. anderen Modus.

Info

Hier werden Informationen über das MPC-Gerät angezeigt: Aktuelle Firmware-Version, darunter das Standalone-Betriebssystem (**MPC Firmware**), die Hardware-**Seriennummer** und die aktuelle Firmware für den **Controller-Modus**.

Um in den Update-Modus zu wechseln, hältst Du **SHIFT** gedrückt, während Du [**Update**] betätigst. Drücke auf der dann erscheinenden Seite [**Save**], um das aktuelle Projekt vor dem Wechsel in den Update-Modus zu speichern. (Drücke [**Cancel**], um zur vorigen Seite zurückzukehren bzw. [**Don't Save**], wenn Du das Projekt vor dem Update nicht speichern möchtest.)

Sequencer

Mit den Parametern auf dieser Seit bestimmt man, wie die Arbeit im "Grid"-Fenster und Step-Sequenzer vonstatten geht.

Display Resolution: Auflösung der Display-Anzeige (in PPQN, d.h. Impulsen pro Viertelnote) in bestimmten Bereichen. Diese Einstellung beeinflusst nur die Darstellung – nicht das Timing.

Instant Track Mute: Wenn dieser Parameter nicht aktiv ist, werden die bereits ausgelösten Notenbefehle einer mittlerweile stummgeschalteten Spur noch komplett abgespielt (so funktionierten die früheren MPC-Generationen). Das ist praktisch bei Verwendung von Loops, die nach der Spurstummschaltung noch bis zum Ende abgespielt werden sollen, danach aber **nicht mehr**. Wenn der Parameter aktiv ist, wird bei der Stummschaltung ein MIDI Volume-Befehl mit dem Wert "**0**" gesendet. Die Schleife läuft dann zwar noch weiter, aber man hört sie so lange nicht mehr, bis man die Stummschaltung wieder deaktiviert. Auch dieser Ansatz lässt sich kreativ nutzen.

Play Track Mute and Solo Events: Wenn dieser Parameter aktiv ist, werden Stummschaltungs- und Solo-Befehle im Track Mute-Modus ausgeführt. Wenn dieser Parameter nicht aktiv ist, werden Stummschaltungs- und Solo-Befehle im Track Mute-Modus nicht ausgeführt.

Record Track Mute and Solo Events: Wenn dieser Parameter aktiv ist, werden Stummschaltungs- und Solo-Befehle im Track Mute-Modus aufgezeichnet (die aufgezeichneten Befehle werden allerdings quantisiert). Wenn dieser Parameter nicht aktiv ist, werden Stummschaltungs- und Solo-Befehle im Track Mute-Modus nicht aufgezeichnet. Diese Funktion ist praktisch, wenn man die Stummschaltungs- und Solo-Befehle im Track Mute-Modus automatisieren möchten (statt sie nur live zu verwenden).

Record Pad Aftertouch Events: Wenn dieser Parameter aktiv ist, werden auch die Aftertouch-Befehle der druckempfindlichen MPC-Pads aufgezeichnet. Wenn er aus ist, werden keine Aftertouch-Befehle aufgezeichnet.

Place Events Recorded During Count-In at Start Point: Wenn dieser Parameter aktiv ist, werden Betätigungen der Pads während des Einzählers am Beginn der Aufnahme eingefügt (so funktionierte der MPC3000 seinerzeit). Ist der Parameter nicht aktiv, so werden nur Pad-Betätigungen nach dem offiziellen Aufnahmestart aufgezeichnet.

Truncate Duration: Hier bestimmt man, ob und wie Ereignisse gekürzt werden, wenn sie über das Ende der aktuellen Sequenz hinausragen:

To Sequence Length: Alle zu langen Ereignisse werden auf die Sequenzlänge zurechtgestutzt. So kommt es während der Schleifenwiedergabe dieser Sequenz nie zu Überlagerungen dieses Ereignisses.

To Sequence End: Alle zu langen Ereignisse werden so gekürzt, dass sie am Ende der Sequenz "ausgehen". Am Ende der Sequenz oder einer Schleife werden zu lange Ereignisse folglich deaktiviert.

As Played: Die Ereignisse behalten ihre aufgezeichnete Länge bei. Das kann zu Überlagerungen führen.

Q-Link Swing Control Applies TC Settings on Release: Wenn dieser Parameter aktiv ist, kann man mit dem Q-Link-Regler, dem die "**Swing**"-Funktion zugeordnet ist, direkt den gewünschten Swing einstellen. Ist er nicht aktiv, so muss man die "Swing"-Einstellung im "Timing Correct"-Fenster vornehmen.

Sync

Mit den Parametern auf dieser Seite bestimmt man, ob und wie das MPC-Gerät zu einem via USB oder MIDI empfangenen Takt synchron laufen soll.

Receive: Gib hier an, ob das MPC-Gerät MIDI Clock- (**MIDI Clock**), MTC- (**MIDI Time Code**) oder Ableton Link-Signale (**Ableton Link**) empfangen oder sein eigene Tempo verwenden soll (**Off**).

Receive MMC: Wenn dieser Parameter aktiv ist, empfängt dein MPC MIDI Machine Control-Befehle (MMC). Wenn nicht, werden diese Befehle nicht ausgewertet. Siehe MIDI Machine Control (MMC) für weitere Hinweise.

Send: Hiermit bestimmt man, ob das MPC-Gerät MIDI Clock- (MIDI Clock) bzw. MTC-Befehle (MIDI Time Code) senden soll oder nicht (Off).

Send MMC: Wenn dieser Parameter aktiv ist, sendet dein MPC MIDI Machine Control-Befehle (MMC). Wenn nicht, werden diese Befehle nicht übertragen. Siehe MIDI Machine Control (MMC) für weitere Hinweise.

MTC Frame Rate: Hiermit wähle die Frame-Auflösung des MIDI Time Codes (MTC). Diese ist vor allem für Filmvertonungen von großer Wichtigkeit. In den meisten Fällen wähle am besten "25".

Start Time: Vertritt den Wert der Startposition, der beim Starten der Wiedergabe gesendet wird. Diese Einstellung wird nur verwendet, wenn "Send MIDI" auf etwas anderes als "Off" gestellt wurde. Die Position muss in Stunden:Minuten:Sekunden:Frames eingestellt werden.

Send Port 1~4: Hier kann der MIDI-Port gewählt werden, über welchen MIDI Clock- oder MTC-Befehle ausgegeben werden.

Hardware

Mit den Parametern auf dieser Seite kann das Verhalten der Hardware-Pads und des Touchscreens geändert werden.

Pad Threshold: Hiermit bestimmt man, wie hart man ein Pad drücken muss, damit es ein Trigger-Signal sendet.

Pad Sensitivity: Hiermit wähle die Anschlagempfindlichkeit der Pads. Je kleiner der Wert, desto härter muss man anschlagen, um einen hohen Anschlagwert zu erzeugen. Bei höheren Werten kann der Kraftaufwand zum Erzielen hoher Anschlagwerte reduziert werden.

Pad Curve: Hiermit regelst Du, wie sich Anschlagvariationen auf die erzeugten MII Anschlagwerte auswirken. Kurve **A** ist nahezu linear. Die Kurven **B**, **C** und **D** haben dagegen ein exponentielles Verhalten (siehe die Abbildung).

Velocity&Aftertouch: Diese Meter helfen dir eventuell beim Dosieren deiner Anschlagkraft. Anhand dieser Meter kann man sehr leicht ermitteln, ob eine andere "Pad Threshold"- und/oder "Pad Sensitivity"-Einstellung (siehe oben) nicht eventuell besser wäre.



AKAI

Footswitch 1&Footswitch 2: Hiermit bestimmst Du die Funktionsweise der angeschlossenen Fußtaster. Diese Parameter gibt es nur auf dem MPC X – der MPC Live und MPC Touch bieten keine Fußtasteranschlüsse.

MIDI Control Mode Output: Hiermit wähle den MIDI-Port, an den der MPC seine MIDI-Befehle ausgibt.

Ausgeübte Kraft

Screen Dimming: Hier kannst Du einstellen, wie lange es dauert, bis der Touchscreen nach der letzten Bedienung dunkler wird (damit kann man die Akkulaufzeit verlängern).

Screen Brightness: Hiermit regelt man die Bildschirmhelligkeit: Normal (Day) oder gedämpft (Night).

Power On Screen (nur auf dem MPC Live): Hier stellt man ein, ob/wann eine Hinweisseite beim Einschalten des MPC Live erscheinen soll. Auf dieser Seite muss man einen Button eine Weile gedrückt halten, um den MPC Live verwenden zu können – sonst schaltet er sich automatisch aus. Diese Funktion verhindert ein versehentliches Einschalten, was zu einer schnelleren Entladung des Akkus führt. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

Never: Die Hinweisseite erscheint nie.

When On Battery: Die Seite erscheint nur, wenn der MPC Live von seinem Akku gespeist wird.

Always: Die Hinweisseite erscheint immer.

VU Meter Source (nur auf dem MPC X): Hiermit wähle die Audiosignale, deren Pegel von den Metern (rechts neben dem Bildschirm) angezeigt wird. "**Master**" verweist auf den Audiopegel der **Ausgänge 1/2** (**Main L/R** auf der Rückseite). "**Current Program**" verweist auf die Audiosignale des aktuell gewählten Programms (d.h. das Programm, das von der gerade gewählten Spur und eventuell noch weiteren Spuren angesteuert wird).

Date (nur auf dem MPC X & MPC Live) Zeigt das Datum im Format **Monat/Tag/Jahr** an. Dateien, die man im Standalone-Modus des MPC X oder MPC Live speichert, enthalten das Speicherungsdatum als Metadaten. Wenn sich der MPC X oder MPC Live im Controller-Modus befindet, wird das Datum vom angeschlossenen Computer vorgegeben.

Time (nur auf dem MPC X & MPC Live) Hier wird die Uhrzeit im Format **Stunden**: **Minuten** angezeigt. Dateien, die man im Standalone-Modus des MPC X oder MPC Live speichert, enthalten die Uhrzeit als Metadaten. Wenn sich der MPC X oder MPC Live im Controller-Modus befindet, wird die Uhrzeit vom angeschlossenen Computer vorgegeben.

Time Zone (nur auf dem MPC X & MPC Live) Hier wird die Zeitzone im Format **Kontinent/Stadt** angezeigt und kann hier geändert werden.

Project Defaults

Auf dieser Seite können mehrere Vorgaben für neu angelegte Projekte eingestellt werden.

New Project Dialog: Wähle hier, welche Optionen beim Anlegen eines neuen Projekts angezeigt werden sollen. Wenn Du "**Off**" wählst, wird ein leeres Projekt ohne vorkonfigurierte Einstellungen angelegt. Nur die hier gewählten Vorgaben werden übernommen. Wenn Du "**Demo**" wählst, kann beim Anlegen eines neuen Projekts ein Demoprojekt als Vorlage gewählt werden. Wenn Du "**Demo/Template/Recent**" wählst, kann beim Anlegen eines neuen Projekts ein Demoprojekt, eine Vorlage oder ein leeres Projekt als Ausgangspunkt gewählt werden. Um eine Vorlage wählen zu können, muss das "**Template File**"-Feld auf dem "**Project Load/Save**"-Reiter bereits mindestens eine Projektvorlage enthalten.

Default Tempo: Dies ist der vorgegebene BPM-Wert (Tempo).

Default Master Tempo: Wenn der Parameter aktiv ist, wird dieser Wert als Master-Tempo definiert. Ist er nicht aktiv, so wird das vorgegebene Tempo für Sequenzen verwendet.

Default Sequence Bars: Hiermit legt man die vorgegebene Taktanzahl für neue Sequenzen fest.

Default Time Signature Numerator: Hiermit legt man die Anzahl der Taktschläge für neue Sequenzen fest (d.h. den Zähler der Taktart).

Default Time Signature Denominator: Hiermit legt man die Taktunterteilung für neue Sequenzen fest (d.h. den Nenner der Taktart).

Default Pad Slice: Hiermit bestimmt man, wie neue Samples nach dem Laden oder der Aufzeichnung abgespielt werden. "**Pad**" bedeutet, dass als "**Slice**"-Eintrag im Program Edit-Modus "**Pad**" gewählt wird: So kann man schnell die Start- und Endposition usw. für diese Ebene einstellen. Bei Anwahl von "**All**" wird der "**Slice**"-Eintrag im Program Edit-Modus auf "**All**" gestellt – dann wird das gesamte Sample abgespielt.

Default Drum/Keygroup Filter: Hier kann das Filter gewählt werden, das neuen Drum- und Keygroup-Programmen automatisch zugeordnet wird. Siehe Filter für weitere Hinweise.

Default Plugin Synth: Hier kann man das Instrumenten-Plug-In wählen, das neuen Plugin-Programmen zugeordnet wird. Wähle das es im angezeigten Fenster. (Beim MPC X und MPC Live gilt diese Option nur im Controller-Modus.)



Project Load/Save

Hier kann man einstellen, ob und wie Projekte automatisch gespeichert werden. Bei Verwendung des MPC-Geräts als Controller können auch die Dateien gewählt werden, die automatisch geladen werden sollen.

Auto Load File: Wähle hier ein Projekt (.xpj) oder Programm (.xpm), das beim Starten der MPC-Software automatisch geladen werden soll. (Beim MPC X und MPC Live gilt diese Option nur im Controller-Modus.)

Enabled: Bei Anwahl dieser Einstellung wird das Projekt nach dem "**Timeout**"-Intervall automatisch gespeichert. Wenn Du diesen Parameter deaktivierst, müssen Projekte von Hand gespeichert werden.

Timeout: Wähle hier die Zeitintervalle, in denen Projekte automatisch gespeichert werden.

Template File: Wähle hier die Projektvorlage, die automatisch geladen wird, wenn Du im "**New Project Dialog**"-Fenster "**User Template**" auswählst. (Wenn Du vor dem Speichern einer Datei [**Save as Template**] markierst, wird sie später in diesem Feld angezeigt.) Die "**User Template**"-Option ist nur verfügbar, wenn man für "**New Project Dialog**" ("**Project Defaults**"-Reiter) "**Demo**" oder "**Demo/Template/Recent**" wählt.

General/Other

Auf dieser Seite kann man weiter führende Funktionen der Hardware und des Betriebssystems einstellen.

Tap Tempo: Wähle hier, wie oft man den TAP-Taster drücken muss, damit der Tempowert berechnet wird.

Flash Tap Tempo Light: Wenn dieser Parameter aktiv ist, blinkt die Diode des **TAP**-Tasters im eingestellten Tempo. Wenn er nicht aktiv ist, leuchtet die **TAP**-Diode nie.

Filter 'All Notes Off' CC: Wenn dieser Parameter aktiv ist, werden "All Notes Off"-Befehle ("MIDI Panic") ignoriert. Das ist praktisch, wenn Du diesen Befehlstyp eines externen Geräts nicht aufzeichnen möchtest. Wenn der Parameter nicht aktiv ist, werden "All Notes Off"-Befehle ganz normal empfangen.

Program Change: Hiermit bestimmt man, was beim Empfang einer MIDI-Programmnummer gewählt wird: Ein **Programm**, eine **Sequenz** oder eine **Spur**.

Sampling Bit Depth: Hier kann die Auflösung (Wortbreite) für neu angelegte Samples gewählt werden.

Vintage Mode: Hier kann bei Bedarf eine Audio-Emulation gewählt werden. Wenn Du auf die Sound-Färbung des MPC3000 oder MPC60 stehst, wähle ihn. Wenn nicht, bleibst Du bei "None".

Audition Auto Play: Hier kann die Dauer für das Vorhören von Samples eingestellt werden.

Audition Outputs: Wähle hier die Ausgänge, an die das Vorhörsignal angelegt wird: Out 1,2~7,8 im Standalone-Modus, Out 1,2~31,32 im Controller-Modus. (Der MPC Live bietet Out 7,8 zwar nicht an, aber sie werden aus Kompatibilitätsgründen mit dem MPC X trotzdem angezeigt.) Folgende Signale können vorgehört werden: Samples, Programme und Projekte im Browser, Sample-Wiedergabe, "Cue Preview" und "Slice Preview" im Sample Edit-Modus sowie Samples im "Keep or Discard Sample"-Fenster des Samplers.

Cue Preview: Hiermit bestimmt man, was man genau hört, wenn man die Cue-Funktion verwendet. Beim Bewegen des "Wiedergabekopfes" kann die Partie vor (**Before**) oder hinter dem Kopf (**After**) abgespielt werden. Wähle "**Off**", wenn Du diese Funktion nicht brauchst. Dieses Verhalten kann man auch im Sample Edit-Modus (siehe Settings) einstellen.

Slice Preview: Hiermit bestimmt man, was man genau hört, wenn man die Slice-Markierung verschiebt. Beim Bewegen der Slice-Markierung über eine Wellenform hört man die Partie vor (**Before**) oder hinter (**After**) der Markierung bzw. nichts (**Off**). Dieses Verhalten kann man auch im Sample Edit-Modus (siehe Settings) einstellen.

Threads: Wähle hier die Anzahl der CPU-Kerne, die Dein Computer für das Audio-Rendering verwenden darf. Der Einstellbereich richtet sich nach dem Prozessor. (Beim MPC X und MPC Live gilt diese Option nur im Controller-Modus.)

Audio Warp Algorithm: Hiermit bestimmt man, wie ein Sample "gerafft" wird, wenn man seine Länge bei gleichbleibender Tonhöhe ändert ("**Warp**"-Funktion im Audio Edit-Modus für Audiospuren bzw. im Program Edit-Modus für Clip-Programme). (Beim MPC X und MPC Live gilt diese Option nur im Controller-Modus.)

Anmerkung: Die "Warp"-Algorithmen erfordern eine enorme Rechenleistung. Wenn man sie zu zügellos verwendet, kann es zu Audio-Aussetzern kommen. Verwende die "Warp"-Funktion also nur in einem angemessenen Rahmen. "Elastique Pro" sollte z.B. nur gewählt werden, wenn die Qualität wirklich perfekt sein muss.

Audio Track Auto Warp: Hiermit aktivierst bzw. deaktivierst Du die "Warp"-Funktion für Audio-Spurregionen. Wenn Du "On" wählst, werden aufgezeichnete Audio-Spurregionen automatisch an das aktuelle Sequenztempo angeglichen. Das erlaubt das Ändern des Sequenztempos ohne störende Folgen für die Spurregionen.



Anmerkung: Bei der Aufnahme einer Audiodatei wird das aktuelle Sequenztempo als Meta-Info eingebettet. Beim Speichern des Projekts werden solche Infos in den jeweiligen Samples gespeichert. Bei Verwendung von "Warp" für eine Audio-Spurregion orientiert sich der Algorithmus an diesem und dem aktuellen **BPM**-Wert für die Berechnung des "Stretch"-Faktors.

BPM Detection Range: Hiermit legt man einen Bereich für die Erkennung von BPM-Werten fest. Bei Anwahl der automatischen BPM-Berechnung der Software oder bei Verwendung des **TAP**-Tasters, ist dieser Bereich ausschlaggebend für eine erfolgreiche Berechnung.

Bank Button Press: Hiermit legst Du das Funktionsprinzip der Pad Bank-Taster fest.

Select A-D: Wenn man einen Pad Bank-Taster ein Mal drückt, wird die entsprechende Bank (A~D) gewählt. Wenn man SHIFT gedrückt hält, während man einen Pad Bank-Taster drückt, wird die entsprechende Zweitbank (E~H) gewählt.

Select/toggle bank: Wenn man einen Pad Bank-Taster wiederholt drückt, wird abwechselnd die Erst- (A~D) und Zweitbank (E~H) gewählt. Dann braucht man für die Anwahl der Bänke E~H also nicht mehr SHIFT gedrückt zu halten.

Desktop Screensaver Disable: Hiermit bestimmt man, ob der Bildschirmschoner deines Computers aktiviert werden kann, während die MPC-Software läuft (d.h. bei Verwendung deines MPC-Geräts im Controller-Modus):

Never: Der Bildschirmschoner verhält sich ganz normal.

When hardware used: Solange das MPC-Gerät mit deinem Computer verbunden ist und bedient wird, kann der Bildschirmschoner nicht dazwischenfunken.

When hardware attached: Solange das MPC-Gerät mit deinem Computer verbunden ist, kann der Bildschirmschoner nicht aktiviert werden. Wenn Du dein MPC-Gerät ausschaltest oder die Verbindung lösen, verhält sich der Bildschirmschoner wieder autark.

Always: Solange die MPC-Software geöffnet ist (selbst wenn Du dein MPC-Gerät gar nicht angeschlossen hast), kann der Bildschirmschoner nicht aktiviert werden.

(Beim MPC X und MPC Live gilt diese Option nur im Controller-Modus.)

Collect Usage Statistics: Hier kannst Du einstellen, ob wir hin und wieder deine Nutzerstatistiken empfangen. Das hilft uns beim Optimieren der Bedienerführung. (Beim MPC X und MPC Live gilt diese Option nur im Controller-Modus.)

Bluetooth

Die Parameter auf dieser Seite beziehen sich auf die Bluetooth-Funktionen deines MPC-Geräts. Man kann nämlich auch Bluetooth-fähige MIDI-Controller (z.B. LPD8 Wireless oder LPK25 Wireless) oder eine Bluetooth-Computertastatur verwenden! Diese Parameter gelten nur für den Standalone-Modus des MPC X und MPC Live.

Um die Bluetooth-Kommunikation deines MPC-Geräts zu aktivieren/deaktivieren, drückst Du [On/Off]. Im "Available Devices"-Feld darunter werden dann alle erkannten Bluetooth-Geräte angezeigt. Bereits früher mit dem MPC verbundene Bluetooth-Geräte werden unter "Paired Devices" angezeigt.

Um ein Bluetooth-Gerät zu wählen, drückst Du seinen Eintrag.

Um eine Verbindung mit einem Bluetooth-Gerät aufzubauen ("Available Devices"-Sektion), drückst Du [Pair].

Um eine Verbindung mit dem gewählten Bluetooth-Gerät herzustellen ("Paired Devices"-Sektion), drückst Du [Connect].

Um eine Verbindung mit einem Bluetooth-Gerät zu lösen ("Paired Devices"-Sektion), drückst Du [Disconnect].

Um ein verfügbares Bluetooth-Gerät abzumelden, drückst Du [Remove].



Wi-Fi

Mit den Parametern auf dieser Seite kannst Du die WLAN-Funktion deines MPC-Geräts für die Verwendung mit Ableton Link konfigurieren. Das ist eine neue Technologie für die schnurlose oder kabelgebundene Beat-, Phasenund Temposynchronisation von "Ableton Live" mit Ableton Link-fähigen Anwendungen. Diese Parameter gelten nur für den Standalone-Modus des MPC X und MPC Live.

Um die WLAN-Kommunikation deines MPC-Geräts zu aktivieren/deaktivieren, drückst Du [On/Off]. Im Bereich darunter werden jetzt alle verfügbaren WLAN-Netzwerke angezeigt.

Um ein Netzwerk zu wählen, drückst Du den entsprechenden Eintrag.

Um eine Verbindung mit dem Netzwerk aufzubauen, drückst Du [**Connect**]. Wenn das WLAN-Netzwerk passwortgeschützt ist, kannst Du das Passwort mit der virtuellen Tastatur eingeben.

Um dir weitere Infos über das gewählte Netzwerk anzuschauen, hältst Du **SHIFT** gedrückt, während Du [**Info**] betätigst. Im jetzt erscheinenden "**Network Information**"-Fenster siehst Du den Netzwerknamen, die IPv4/IPv6-Adresse (mit Subnetzmaske und Gateway), den Verschlüsselungstyp und die Signalstärke (als Prozentwert).

Um eine Verbindung mit dem Netzwerk zu lösen, drückst Du [Disconnect].

Um die Verbindungsinfos (vor allem das Passwort) zu löschen, drückst Du [Forget].

Legal

Hier werden rechtliche Hinweise für die Nutzung des MPC angezeigt. Ausführlichere Informationen findest Du unter akaipro.com/product-legal.

F.1.3.c Sync

Drücke **[Sync]** oben in der Mitte und drehe am **Datenrad** bzw. verwende die –/+-Taster, um einzustellen, ob Dein MPC-Gerät MIDI Clock- (**MIDI Clock**) oder MIDI Time Code-Signale (**MTC**), über **Ableton Link** empfangen soll oder nicht (**Off**). Alternative: Doppelklicke auf **[Sync]** und drücke die gewünschte Option.

Dieser Parameter ist mit "**Receive**" auf dem "**Sync**"-Reiter (unter "**Preferences**") verknüpft. Siehe auch Sync.

Wichtig: Die Synchronisationssignale werden nur empfangen, wenn dein MPC-Gerät mit einem WLAN-Netzwerk verbunden ist. Unter Wi-Fi wird erklärt, wie man diese Verbindung herstellt.

Anmerkung: Ableton Link ist eine neue Technologie für die Beat-, Phasen- und Temposynchronisation von "Ableton Live" mit Ableton Link-fähigen Lösungen über ein Netzwerk (WLAN und Kabel).



Drücke dieses Symbol, um abwechselnd den Standaloneund Controller-Modus deines MPC X bzw. MPC Live zu wählen (der MPC Touch kann nur als Controller verwendet werden). Jetzt erscheint die Rückfrage, ob Du das aktuelle Projekt vor der Umschaltung speichern möchtest (**Save**) oder nicht (**Don't Save**). Drücke [**Cance**], wenn Du den aktuellen Modus nicht verlassen möchtest. Der Wechsel vom Standalone- in den Controller-Modus und umgekehrt erfordert das Schließen des aktuellen Projekts.



Siehe auch Standalone- und Controller-Modus.

F.1.3.e System Resources

Drücke eines dieser Symbole, um das "System Resources"-Fenster des MPC X oder MPC Live aufzurufen.

G	SYST	EM RESOURCES		×	
	100	1 00 1 5%			
_		배 승 PURGE	ОК		

Das Fenster informiert Dich über folgende Angaben:

Akku: Wenn Du den MPC Live mit seinem Akku speist, zeigt der erste Eintrag die **verbleibende Laufzeit** in Prozent an. (Weitere Hinweise zum Akku des MPC Live findest Du unter Akkulaufzeit.)

CPU: Die CPU-Angabe informiert dich über die aktuelle Prozessorbeanspruchung in Prozent.

RAM-Beanspruchung: Die "Mem"-Angabe zeigt an, wie viel RAM-Speicher dein MPC-Gerät momentan belegt.



Wichtig: Wenn eine Warnung bezüglich der fehlenden RAM-Kapazität erscheint, kannst Du folgendermaßen wieder Platz schaffen:

Schalte weniger Spuren scharf für die Aufnahme.

Lösche alle mehr benötigte Samples aus dem Sample-Pool.

Wenn das nicht reicht:

Mache die letzte Änderung vor dem Erscheinen der Warnung von Hand rückgängig (der UNDO-Taster funktioniert eventuell nicht mehr, weil diese Funktion den RAM-Speicher ebenfalls anspricht).

Speichere Dein Projekt.

Führe einen der folgenden Vorgänge aus und lade das Projekt anschließend erneut.

- 1. Drücke im **Main**-Modus das **Ordnersymbol** am oberen Bildschirmrand und drücke anschließend [**New**] ganz unten.
- 2. Schalte den MPC aus und wieder ein.
- Drücke MENU und danach das Zahnradsymbol, um den "Preferences"-Bereich zu öffnen. Drücke im "Preferences"-Bereich [Reset] am unteren Bildschirmrand, dann [OK] und schließlich [Restart], um die Vorgaben zurückzustellen.
- 4. Wechsle in den Controller- und anschließend zurück in den Standalone-Modus.

Wichtig: Wenn Du mehrere Dateien gleichzeitig lädst, werden alle betroffenen Samples als unkomprimierte Audiodateien in maximaler Qualität in das Projekt geladen. Solche Dateien nehmen mehr Platz in Anspruch als die komprimierten Versionen auf der Festplatte. Falls nicht alle Dateien geladen werden können, solltest Du weniger Dateien wählen und es noch einmal versuchen.

Drives: Die "Drives"-Angabe informiert Du über die verbleibende Speicherkapazität der externen Datenträger sowie des internen Laufwerks im MPC X bzw. MPC Live.

Um Samples aus einem Projekt zu löschen (falls z.B. der RAM-Speicher knapp wird), drückst Du [**Purge**]. Drücke im jetzt erscheinenden Fenster [**UnusedSamples**], um alle überflüssigen Samples aus dem Projekt zu entfernen, betätigst Du [**All Samples**], um alle Samples aus dem Projekt (für alle Programme, Sequenzen sowie Audio- und MIDI-Spuren) zu löschen oder drücke [**Cancel**], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

Um das "System Resources"-Fenster zu schließen, drückst Du [OK], das [X] oben rechts im Fenster oder eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters.

F.1.4 Zählwerk/Locate

In den meisten Modi wird oben ein Zählwerk angezeigt. Es zeigt die aktuell erreichte Position an.

Um zu einer anderen Position zu gehen, drückst Du den Wert und verwendest das Datenrad oder die –/+-Taster.

Um das "Locate"-Fenster zu öffnen und die Einstellungen zu ändern, doppelklickst Du auf das Zählwerk.

Um das "Locate"-Fenster zu schließen, drückst Du das **[X]** oben rechts im Fenster oder eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters.

♦ LOCATE ×	: ال
STEP BEAT TICK 1: 2: 56 BARS	ΑŢ
AUTO RECORD	/
OFF IM. ●I PUNCH IN PUNCH OUT 1: 1: 0 1: 2: 0	АĬ
1 1: 2: 4 SET 4 1: 1: 0 SET	/
2 1: 2: 56 SET 5 1: 1: 0 SET	ΑĬ
3 1: 1: 0 Set 6 1: 1: 0 Set	1

Um einen Schritt vor- oder zurückzugehen, drückst Du [Step <] bzw. [Step >].

Um einen Takt vor- oder zurückzugehen, drückst Du [Bar <<] bzw. [Bar >>].

Zum Einstellen der automatischen Aufnahmefunktion verwendest Du den "Auto Record"-Wahlschalter und die zugehörigen Felder:

'Auto Record'-Wahlschalter: Drücke die gewünschte Option.

Off: Die automatische Aufnahme ist deaktiviert.

Punch In: Es kann zwischen der "PUNCH IN"- und "PUNCH OUT"-Position aufgenommen werden (d.h. in einem begrenzten Bereich). Während der Aufnahme wird die komplette Sequenz abgespielt. Aber es wird nur zwischen "**Punch In**" und "**Punch Out**" aufgenommen. Der Bereich vor der "Punch In"- und hinter der "Punch Out"-Position bleibt unverändert – selbst wenn Du dort etwas gespielt haben.

Aufnahmestart: Wenn Du eine Spur scharfschaltest und die Wiedergabe starten, wird die Aufnahme aktiviert, sobald die Sequenz wieder von vorn beginnt. Das entspricht in etwa einem Punch-In für die komplette Spur, nur kannst Du einen beliebig langen Vorlauf wählen, um dich erstmal "einzugrooven".

Punch In: Mit diesen Feldern kann die "Punch In"-Position eingestellt werden. Wenn Du "**Auto Record**" auf "**Punch In**" gestellt hast, beginnt dort automatisch die Aufnahme.

Punch Out: Mit diesen Feldern kann die "Punch Out"-Position eingestellt werden. Wenn Du "**Auto Record**" auf "**Punch In**" gestellt hast, endet dort automatisch die Aufnahme.





Unten im Fenster können Marker vorbereitet werden, d.h. Positionen innerhalb der Sequenz, zu denen man automatisch springen kann. Es können bis zu 6 Marker programmiert werden.

Um einen Marker zu setzen, drückst Du das **Zählwerk** am oberen Fensterrand, wählst die gewünschte Position und drückst den [**Set**]-Button des gewünschten Markers. Die gewählte Position wird links daneben angezeigt.

Um zu einer Marker-Position zu springen, drückst Du ihr Ziffernfeld (1~6).



F.1.5 Timing Correct (TC)

Im "**Timing Correct**"-Fenster kann die Quantisierungsfunktion für Timing-Korrekturen eingestellt werden. Man kann Notenereignisse von MIDI-Spuren sowie Spurregionen von Audiospuren quantisieren (für Audiospuren sind aber nur bestimmte Quantisierungsverfahren verfügbar).

Aufrufen des 'Timing Correct'-Fensters:

Im Main- oder List Edit-Modus: Drücke das TC/Uhrsymbol am oberen Fensterrand.

Im "Grid"-Fenster: Halte SHIFT gedrückt und betätige [TC] am unteren Fensterrand.

Im "Track"-Fenster oder Step Sequencer: Drücke [TC] am unteren Fensterrand.

Anmerkung: Der [TC]-Button im Pad Mute- und Track Mute-Modus bietet ebenfalls Zugriff auf "Timing Correct"-Parameter. Allerdings erscheint dann nicht dieses Fenster. Siehe auch Pad Mute-Modus und Track Mute-Modus.

Um deine Einstellungen zu übernehmen, drückst Du [Do It].

Um die Änderungen zu verwerfen und zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du [Close].



Wähle mit den "Type"-Buttons, wie die Korrekturen durchgeführt werden sollen.

Start: Die Startpositionen der Notenereignisse bzw. Audio-Spurregionen werden zur nächsten Rastermarkierung verschoben. Die Endpositionen ändern sich nicht. Dieses Verfahren ist für MIDI- und Audiospuren verfügbar.

End: Die Endpositionen der Notenereignisse werden zur nächsten Rastermarkierung verschoben. Die Startpositionen ändern sich nicht. Dieses Verfahren ist nur für MIDI-Spuren verfügbar.

Length: Die Endpositionen der Notenereignisse werden so verschoben, dass die Länge der Ereignisse einem Mehrfachen der Rasterunterteilung entspricht. Die Startpositionen ändern sich nicht. Dieses Verfahren ist nur für MIDI-Spuren verfügbar.

AKAI



Legato: Die Endpositionen der Notenereignisse werden bis unmittelbar vor der nächsten Noten verlängert, um eine gebundene Phrase zu erzielen. Jeder Note wird folglich so lange gehalten, bis die nächste Note beginnt. Wenn mehrere Noten an derselben Position beginnen (und sich nicht ganz am Ende befinden), sind sie nach Ausführen des Befehls gleich lang. Bei Anwahl von [**Legato**] werden alle anderen Optionen in diesem Fenster deaktiviert. Dieses Verfahren ist nur für MIDI-Spuren verfügbar.



Vor der 'Legato'-Korrektur.



Wähle mit den "**Time Division**"-Buttons den Quantisierungswert. Damit legt man die Rasterunterteilungen fest, die angepeilt werden können. Mit dem [**T**]-Button wählt man eine triolische Unterteilung.

Alternative: Halte im Main-Modus NOTE REPEAT gedrückt und betätige einen der 6 Buttons am unteren Fensterrand.

Wähle im "Swing"-Feld den Swing-Gehalt der Korrektur (50%~75%). Hiermit erzeugst Du einen mehr oder weniger intensiven Shuffle-Rhythmus.

Mit dem "Shift Timing"-Parameter können alle Ereignisse bei Bedarf um einen identischen Wert versetzt werden.

Mit "**Window**" legt man fest, wie weit die Ereignisse vom Idealwert entfernt sein müssen, um quantisiert zu werden. Ereignisse außerhalb dieses Bereichs werden nicht quantisiert.

Mit "**Strength**" legt man fest, wie genau die Ereignisse quantisiert werden (sie brauchen nicht unbedingt bis zur Rastermarkierung verschoben zu werden). Wähle einen niedrigen Wert, wenn der Part noch ein wenig "menscheln" darf. Zu hohe Werte erzeugen einen mechanischen Eindruck...

Wähle mit den "**Events**"-Buttons den Bereich, der quantisiert werden soll. Es können wahlweise **alle** oder nur die **gewählten** Notenereignisse quantisiert werden.

Die korrekturbedürftigen Notenereignisse können entweder mit mehreren Verfahren im "Grid"-Fenster oder durch Drücken eines Pads (sofern "**Hitting Pad Selects All Events**" auf "**On**" gestellt wurde) gewählt werden. Das musst Du tun, **bevor** Du das "Timing Correct"-Fenster aufrufst.

Wenn Du [**Range**] gewählt hast, kannst Du sowohl den Bereich ("**From**" und "**To**") als auch die Pads und Noten wählen, die quantisiert werden sollen.





F.1.6 Metronom (Click/Metro)

Im "Click/Metro"-Fenster findest Du alle Metronomparameter (Click Track).

Aufrufen der Metronomeinstellungen:

- Im Main- oder List Edit-Modus: Drücke das Metro/Metronomsymbol am oberen Fensterrand.
- Im "Grid"-Fenster: Halte SHIFT gedrückt und betätige [Click] am unteren Fensterrand.
- Im "Track"-Fenster: Drücke [Click] am unteren Fensterrand.

Drücke [Metro]/das Metronomsymbol am oberen Fensterrand.



Stelle im "Count-In"-Feld ein, ob/wann das Metronom hörbar sein soll.

"Off" bedeutet, dass das Metronom nicht einzählt.

"Record" bedeutet, dass das Metronom nur vor einem Aufnahmestart einzählt.

"Record + Play" bedeutet, dass das Metronom sowohl vor der Wiedergabe als auch der Aufnahme einzählt.

Stelle im "Enable"-Feld ein, ob/wann das Metronom hörbar sein soll.

"Off" bedeutet, dass das Metronom nicht verwendet wird.

"Play" bedeutet, dass das Metronom während der Wiedergabe hörbar ist.

"Record" bedeutet, dass das Metronom nur während der Aufnahme hörbar ist.

"Record + Play" bedeutet, dass das Metronom sowohl während der Wiedergabe als auch der Aufnahme hörbar ist.

Stelle im "**Rate**" die Metronomunterteilung ein: 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32 oder 1/32T. "T" verweist auf eine triolische Unterteilung.

Wähle im "Sound"-Feld die Metronomklangfarbe: Sidestick 1, Sidestick 2, Clap, Metroclick, Shake, Tambourine oder MPC Click.

Stelle mit "Volume" den Metronompegel ein.

Drücke den [On/Off]-Button, um das Metronom zu aktivieren oder auszuschalten.

Ordne dem Metronom im "**Output**"-Feld die gewünschten Ausgänge zu: **Out 1,2~7,8** im Standalone-Modus, **Out 1,2~31,32** im Controller-Modus. (Der MPC Live bietet Out 7,8 zwar nicht an, aber sie werden aus Kompatibilitätsgründen mit dem MPC X trotzdem angezeigt.)

F.1.7 Automation

Automationsdaten für Programme können aufgezeichnet, gelesen oder ignoriert werden. Das kann man sowohl global als auch für einzelne Programme und Audiospuren einstellen.

F.1.7.a Global

In mehreren Modi wird oben rechts ein Button angezeigt, mit dem die Automationsfunktion global eingestellt werden kann. Drücke diesen Button, um seinen Status zu ändern – dieser gilt dann für alle Programme des aktuellen Projekts.

Modi, in denen dies möglich ist: Main, XYFX, Pad Mute, Pad Mixer, Channel Mixer und Q-Link Edit.

Drücke den globalen Automations-Button, um einen der drei Stati zu wählen:

Wenn er **aus** ist, werden vorhandene Automationsdaten ignoriert. Wenn bereits Automationsdaten aufgezeichnet oder eingegeben wurden, kann man mit diesem Button nur zwischen **Read** (**R**) und **Write** (**W**) wechseln. Wenn man aber **SHIFT** gedrückt hält, während man ihn drückt, wird der Button deaktiviert.

Wichtig: Wenn man die Automationswiedergabe etwas zu spät deaktiviert, werden die bis dahin automatisch eingestellten Änderungen (Effekte, Parameter) weiterhin verwendet.

Read (**R**), bedeutet, dass die Automationsdaten abgespielt (gelesen) werden. (Vergiss nicht, diesen Status zu wählen, sobald Du mit der Automation zufrieden bist!)

Write (W) bedeutet, dass Automationsdaten aufgezeichnet werden können und dabei zuvor aufgezeichnete Daten überschreiben. (Berühre das XY-Pad beispielsweise nie aus Versehen, während Aufzeichnung aktiv ist.)

F.1.7.b Programme und Audiospuren

Im Kanalzug ganz links im Main-Modus und Channel Mixer kann der Automationsstatus von Programmen und Audiospuren ebenfalls eingestellt werden. Außer MIDI-Programmen unterstützen alle Programmtypen die Automationsfunktion.

Anmerkung: Der Globale Automations-Button ist mit Vorsicht zu genießen – oftmals beeinflusst er viel mehr Programme als man eigentlich möchte.

Wenn der Kanalzug im Main-Modus noch nicht angezeigt wird, drückst Du das kleine Augensymbol unter dem "Project"-Feld.

Wenn im Channel Mixer kein Button für die Programm-Automation angezeigt wird, muss das "Mixer"-Feld auf "Audio Tracks" oder "Programs" gestellt werden.

Drücke den Automations-Button für Programme oder Read/Write (MPC X), um einen der drei Stati zu wählen:

Wenn er **aus** ist, ignoriert das Programm die Automationsdaten. Wenn bereits Automationsdaten aufgezeichnet oder eingegeben wurden, kann man mit diesem Button nur zwischen **Read** (**R**) und **Write** (**W**) wechseln. Wenn man aber **SHIFT** gedrückt hält, während man ihn drückt, wird der Button deaktiviert.

Wichtig: Wenn man die Automationswiedergabe etwas zu spät deaktiviert, werden die bis dahin automatisch eingestellten Änderungen (Effekte, Parameter) weiterhin verwendet.

Bei Anwahl von **Read** (**R**) führt das Programm Automationsbefehle aus, zeichnet aber keine neuen auf. (Vergiss nicht, diesen Status zu wählen, sobald Du mit der Automation zufrieden bist!)

Write (W) bedeutet, dass das Programm Automationsbefehle aufzeichnen kann. (Berühre eventuell mit Parametern belegte Q-Link-Regler beispielsweise nie aus Versehen, während die Aufzeichnung aktiv ist.)







F.1.8 16 Level

Drücke den 16 LEVEL-Taster auf deinem MPC, um "16 Level" zu aktivieren/deaktivieren.

Bei der ersten Aktivierung wird das gewählte Pad (oder **Pad A01**) zeitweilig zu allen 16 Pads kopiert. Die Pads senden dann zwar dieselbe Notennummer, aber ein (frei wählbarer) Parameter verwendet einen ansteigenden Wert (Pad 1 vertritt den Mindest- und Pad 16 den Höchstwert). Die Anschlagstärke ist hier unerheblich.

$\hat{1}$			$\hat{1}$		
$\hat{1}$	2 16 LEVELS			2 16 LEVELS ×	
-0	VELOCITY TUNE FILTER LAYER ATTACK DECAY				
ail			ail		
×			×		
	CLOSE			CLOSE	

Wähle im jetzt erscheinenden "16 Levels"-Fenster den gewünschten "Type"-Parameter: Velocity, Tune, Filter, Layer, Attack oder Decay.

Um ein Pad zu wählen, verwendest Du eines der folgenden Verfahren (während das "16 Levels"-Fenster angezeigt wird):

- 1. Halte 16 LEVEL gedrückt, während Du das gewünschte Pad betätigen.
- 2. Drücke [16 Levels], um das Kästchen zu demarkieren, drückst Du das gewünschte Pad und markierst "16 Levels" danach wieder.
- 3. Drücke das [Pad]-Feld und verwende das Datenrad oder die -/+-Taster.
- 4. Doppelklicke auf das [Pad]-Feld und drücke in der angezeigten Liste das gewünschte Pad.

F.1.9 Erase

Mit der "Erase"-Funktion kann man eine Sequenzspur teilweise oder komplett löschen.

Um das "Erase"-Fenster zu öffnen, drückst Du den ERASE-Taster. Alternative: Drücke im Main-Modus das Bleistiftsymbol ganz rechts und betätige im dann erscheinenden Fenster [Erase].



Um die änderungsbedürftige Sequenz zu wählen, verwendest Du das "Sequence"-Feld.

Um die änderungsbedürftige Spur zu wählen, verwendest Du das "Track"-Feld.

Um den Bereich der die änderungsbedürftigen Sequenz zu wählen, verwendest Du das "Bar"-, "Beat"- und "Tick"-Feld. Die Felder links dienen zum Einstellen des Beginns, die Felder rechts zum Festlegen des Endes des Bereichs.

Um die zu löschenden Ereignisse zu wählen, entscheidest Du dich für eine "Erase"-Option:

"All" bedeutet, dass alle Pad-Ereignisse im festgelegten Bereich gelöscht werden.

"Automation" bedeutet, dass nur die Automationsdaten im gewählten Bereich gelöscht werden.

"Note" bedeutet, dass nur die Pad-Ereignisse im gewählten Bereich gelöscht werden. Wähle in den angezeigten Pad-Diagrammen die Pads (auch in unterschiedlichen Bänken), deren Noten entfernt werden sollen.

"Except Note" bedeutet, dass alle bis auf die Pad-Ereignisse im gewählten Bereich gelöscht werden.

Bestätige deine Wahl, indem du [Do It] drückst.

Um die Änderungen zu verwerfen und zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du [X], [Cancel] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.



F.1.10 Effekte

Pads, Keygroups, Audiospuren, Programme, Submixe und die Master-Summe können mit **Insert-** und **Send/Return-**Effekten bearbeitet werden. In diesem Kapitel werden die Effekte vorgestellt.

Unter Effekte und Parameter findest Du eine Übersicht der verfügbaren Effekte, ihrer Parameter und eine bündige Beschreibung.

F.1.10.a Vorstellung

Innerhalb eines Programms kann JEDES **Pad** bzw. jede **Keygroup** mit bis zu **4 Insert-Effekten** bearbeitet werden. Siehe auch Pads bzw. Keygroups.

Ein komplettes **Programm** oder eine **Audiospur** kann ebenfalls mit bis zu **4 Insert-Effekten** bearbeitet werden. Siehe auch Programme bzw. Audiospuren.

Wenn das noch nicht reicht, gibt es noch **4 Insert-Effekte** für jeden **Submix**. Auf die Submixe kann man Pads, Keygroups, Audiospuren und Programme routen – und dahinter gibt es noch die Master-Ausgangspaare. Siehe auch Submixe.

Wichtig: Submixe sind nur verfügbar, wenn man das MPC-Gerät im Controller-Modus mit der MPC-Software verwendet.

Und jetzt kommt's: Jedes **Pad**, jede **Keygroup** und **Audiospur**, jedes **Programm** und jeder **Submix** kann zusätzlich an bis zu **4 Return-Kanäle** angelegt werden, denen man noch einmal bis zu **4 Insert-Effekte** zuordnen kann. Deren Audiosignal wird von den Insert-Effekten des Return-Kanals bearbeitet und von dort aus an die Master-Summe weitergeleitet. Siehe auch Send/Return-Effekte.

Schließlich gibt es noch bis zu **4 Insert-Effekte** für JEDEN Hauptausgang (jeweils Stereopaar: die **Ausgänge 1/2**, **3/4** usw.). Siehe auch Master.

Für die Erstellung einer Audio-Abmischung einer Sequenz oder eines Songs kann man wählen, ob die Master-Insertoder Send/Return-Effektbearbeitungen mit aufgezeichnet werden (je nachdem, was als Abmischung aufgenommen wird):

Für einen Audiomix der Master-Ausgänge kann man deren Insert-Effekte entweder ausklammern oder mit einbeziehen.

Für einen Audiomix separater Programme oder einzelner Spuren kann man die Send/Return-Effekte wahlweise ausklammern oder mit einbeziehen.

Diese Optionen werden unter Audio Mixdown erläutert.

Es gibt drei Modi, in denen die Effekte unterschiedlich gehandhabt werden:

- Der **Sampler** unterstützt bis zu **4 Insert-Effekte**, deren Signale mit aufgenommen werden. Das bedeutet, dass diese Bearbeitungen später nicht mehr entfernt werden können. Siehe auch das Kapitel Sampler.
- Auch der Looper unterstützt bis zu 4 Insert-Effekte, deren Signale mit aufgenommen werden. Das bedeutet, dass diese Bearbeitungen später nicht mehr entfernt werden können. Siehe auch das Kapitel Looper.
- Im XYFX-Modus verhalten sich die Effekte wie ein einziger Insert-Effekt f
 ür das Programm. "XYFX" ist eigentlich der Name des Insert-Effekts, den man ins Programm laden muss, um diesen Modus
 überhaupt verwenden zu k
 önnen. Siehe auch das Kapitel XYFX-Modus.

Zum Anzeigen, Laden, Editieren und Entfernen von Effekten drückst Du das Gebiet unter dem "Inserts"-Feld. In der Regel erfolgt die Anzeige in einem Kanalzug (neben einem Pegelfader- und einem Pan-Reglersymbol).

INSERTS
Distortion Amp
Compressor Vintage
LP Filter
MPC3000

Die geladenen Effekte werden folgendermaßen angezeigt:

Um einen Effekt zu wählen, drückst Du das Feld jenes Insert-Slots. Dann erscheint ein Fenster (siehe unten).

Um die Parameter eines geladenen Effekts zu editieren, drückst Du das Bleistiftsymbol neben dem Insert-Slot.

Um einen Insert-Slot freizumachen, drückst Du das Papierkorbsymbol daneben.

Um einen Insert-Effekt zu aktivieren/deaktivieren, drückst Du den [On/Off]-Button.

Um alle Insert-Effekte zu aktivieren/deaktivieren, drückst Du **All On/All Off** oben rechts. Drücke den Button erneut, um die Effekte wieder einzuschleifen.

÷	^{олим} Drums			
INSERT	'S			ALL ON
1	Distortion Amp [2 in 2 out]	/	Î	ON
2 ×				
3	LP Filter [2 in 2 out]	/	Î	ON
4	MPC3000 [2 in 2 out]	/	Î	ON
		CLOSE		

Für die Anwahl eines Effekts wird folgendes Fenster angezeigt:

Scrolle bei Bedarf mit dem Finger durch die Liste. Alternative: Verwende das **Datenrad** oder die –/+-Taster.

Um die Effekte nach Typ oder Anbieter zu sortieren (oder diese Darstellung wieder zu ändern), drücke [Type] bzw. [Manufacturer] unten links.

Um einen Effekt zu laden, doppelklicke auf seinen Namen. Alternative: Drücke [Select] oder den Mittencursor bzw. ENTER (MPC X) oder das Datenrad (MPC Live, MPC Touch).

Um den Vorgang abzubrechen, drückst Du [Close] oder eine beliebige Stelle außerhalb der Liste.

			MPC
	Drums PAD A03		
	HP Filter Sync		2 in 2 out
INSERTS	HP Filter		2 in 2 out
	HP Shelving Filter		2 in 2 out
1 Dis	LP Filter Sweep		2 in 2 out
7 Co	LP Filter Sync		2 in 2 out
2 00	LP Filter		2 in 2 out
3 NC	LP Shelving Filter	MPC	2 in 2 out
	MPC3000	MPC	2 in 2 out
∠ , no	MPC60		2 in 2 out
	PFO 2-Band 2-Shelf	MPC	0 2 in 2 nut
TYPE	MANUFACTURER	CLOSE SEL	ECT

Für die Editierung eines Effekts wird folgendes Fenster angezeigt:

Stelle die Parameter ein, indem Du ihr Fadersymbol drückst und verschiebst. Alternative: Verwende das Datenrad oder die –/+-Taster. Um den Wert in kleineren Schritten zu ändern, doppelklickst Du auf das betreffende Pad und stellst dann die größere Fader-Darstellung ein.

Tipp: Mit den **Q-Link**-Reglern können jeweils 4 Parameter noch schneller eingestellt werden.

Um zu den übrigen Parametern zu gehen, drückst Du die Buttons [**Parameters –/+**] am oberen Bildschirmrand.

Um die Effekte zu aktivieren/deaktivieren, drückst Du [On/Off] oben rechts.

Um einen anderen Insert-Effekt desselben Pads, Programms usw. zu editieren, drückst Du einen anderen [Insert]-Reiter am unteren Fensterrand.

Um das Fenster zu schließen, drückst Du [Close] oder eine Stelle im oberen Bildschirmbereich.

÷	Compres	sor Opto				parameters 1 - 8		ON
	DryWet		Thresh					
	100		0					
	Input		Ratio					
	0		1					
	Attack		Knee					
	50		1					
	Rels		Output					
	50		0					
INS	SERT 1	INSERT 2	INSERT :	3	INSERT 4	CLOS		

F.1.10.b Insert-Effekte

Pads

Jedes Pad kann mit bis zu 4 Insert-Effekten bearbeitet werden. Diese kann man im Main-, Pad Mixer- oder Program Edit-Modus laden.

Tipp: Die Insert-Effekt bearbeiten nur jeweils das Pad, dem sie zugeordnet sind. Wenn nötig, kann folglich jedes Pad mit anderen Insert-Effekten bearbeitet werden. Wenn alle Pads auf dieselbe Art bearbeitet werden sollen, regelst Du das am besten auf der Programm-Ebene (siehe Programme).



Laden eines Insert-Effekts für ein Pad im Main-Modus:

- 1. Wenn der "**MIDI**"-Reiter gewählt ist (unten links), musst Du mit dem "**Track**"-Feld die Spur wählen, die das Programm des gewünschten Pads ansteuert jenes Programm wird automatisch gewählt.
- 2. Wenn der Kanalzug noch nicht angezeigt wird, drückst Du das kleine Augensymbol unter dem "Project"-Feld.
- 3. Drücke das Einzelpad-Symbol ganz oben im Kanalzug. Jetzt zeigt der Kanalzug die Einstellungen für jenes Pad an.
- 4. Drücke das gewünschte Pad. Alternative: Verwende das [Pad]-Feld ganz oben im Kanalzug.
- 5. Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten.

Drums		TRACK		1: 3: 58	*
3 A03		A13 No Sample SM	A14 No Sample S M	A15 No Sample S M	A16 No Sample SM
Program	v				
INSERTS Distortion Amp Compressor Vintage	C	A09 1980Crast S M	A10 1980Ride/ S M	A11 1980Ride: 5 M	A12 No Sample S M
SOLO		A05 1980HatCI S M MPC3000	A06 1980Hato S M 1 MPC3000	A07 Bottle SM	A08 Side 12 S M
	0.00dB	A01 1980Kick1 S M T Distortion Amp	A02 1984Kick S M	A03 SnrSml1 SM Distortion Amp	A04 1980Snarc S M Distortion Over
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Laden eines Insert-Effekts für ein Pad im Pad-Mixer:

- Drücke das [Program]-Feld am oberen Bildschirmrand und wähle das gewünschte Programm. Alternative: Drücke das [Track]-Feld am oberen Bildschirmrand, um die gewünschte Spur zu wählen – das zugeordnete Programm wird automatisch gewählt.
- Drücke das **gewünschte Pad** bzw. das Pad-Symbol auf dem Bildschirm. Alternative: Doppelklicke auf das [**Pad**]-Feld unter "**Program**".
- Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten. Alternative: Drücke den [Insert]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals) und doppelklicke anschließend auf das gewünschte Pad-Symbol. Mit dem Datenrad und den –/+-Tastern kann man den Effekt auch direkt wählen.



Laden eines Insert-Effekts für ein Pad im Program Edit-Modus:

- 1. Wähle ein Programm und drücke das gewünschte Pad.
- 2. Drücke den [Effects]-Reiter unten rechts, um Effekte laden und editieren zu können.

Keygroups

Jede Keygroup kann mit bis zu 4 Insert-Effekten bearbeitet werden. Diese kann man im Main-, Pad Mixer- oder Program Edit-Modus laden.

Wichtig: Die Insert-Effekte bearbeiten nur jeweils die Keygroup, der sie zugeordnet sind. Das erwähnen wir deshalb, weil die Keygroups einander überlagern können – und das könnte dann in einen Insert-Brei ausarten.



Laden eines Insert-Effekts für eine Keygroup im Main-Modus:

- 1. Wenn der "**MIDI**"-Reiter gewählt ist (unten links), musst Du mit dem "**Track**"-Feld die Spur wählen, die das Programm des gewünschten Pads ansteuert jenes Programm wird automatisch gewählt.
- 2. Wenn der Kanalzug noch nicht angezeigt wird, drückst Du das kleine Augensymbol unter dem "Project"-Feld.
- 3. Drücke das **Einzelpad-Symbol** ganz oben im Kanalzug. Jetzt zeigt der Kanalzug die Einstellungen für jene Keygroup an.
- 4. Drücke das **Pad** der gewünschten Keygroup oder drücke ihren Namen auf dem Bildschirm. Alternative: Verwende das [**Keygroup**]-Feld ganz oben im Kanalzug.

Wichtig: Der Effekt beeinflusst nur die aktuell gewählte Keygroup.

5. Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten.

CH Synth C)1	TRACK	JMS			BAR BEA	т тск 2: 18	*~	
1 KG 1	-	KG 13	SM	KG 14	SM	KG 15	SM	KG 16	SM
Program	•								
INSERTS Reverb Medium Distortion Custom	C	KG 9	SM	KG 10	SM	KG 11	SM	KG 12	SM
SOLO		KG 5	SM	КС б	SM	KG 7	SM	KG 8	SM
	-6.84dB	KG 1 Synth Disc 1 2 Reverb Med	s M dium	KG 2 Synth Di	5(S M	KG 3 Synth	Byp S M	KG 4	SM
LEVEL	PAN	MUTE		SEND		INSE	RT	ROUT	E

Laden eines Insert-Effekts für eine Keygroup im Pad Mixer:

- 1. Drücke das [**Program**]-Feld am oberen Bildschirmrand und wähle das gewünschte Programm. Alternative: Drücke das [**Track**]-Feld am oberen Bildschirmrand, um die gewünschte Spur zu wählen das zugeordnete Programm wird automatisch gewählt.
- 2. Drücke das **Pad** der gewünschten Keygroup oder drücke letztere auf dem Bildschirm. Alternative: Verwende das "**Keygroup**"-Feld unter "**Program**".

Wichtig: Der Effekt beeinflusst nur die aktuell gewählte Keygroup.

 Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten. Alternative: Doppelklicke auf das gewünschte Pad-Symbol auf dem Bildschirm. Du könntest außerdem einen der 4 [Insert]-Reiter am unteren Fensterrand drücken und mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern einen Insert-Effekt wählen.

	program Synth 01	ш	KEYGROUP	NUMBER OF KG		-
INSE	RTS				ALL ON	SEND 1
1	Reverb Medium [2 in 2 out]			1	ON ON	O SEND 2
2	Distortion Custom [2 in 2 out			1	ON ON	0 SEND 3
3	NO EFFECT					0
4	NO EFFECT					SEND 4
	MASTER SAMPLES	PAN VELOC	ITY F	ILTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS

Laden eines Insert-Effekts für eine Keygroup im Program Edit-Modus:

1. Wähle ein Programm und drücke das **gewünschte Pad**, um seine Keygroup zu wählen. Alternative: Verwende das "**Keygroup**"-Feld ganz oben im Kanalzug.

AKAI

2. Drücke den [Effects]-Reiter unten rechts, um Effekte laden und editieren zu können.

Audiospuren

Jede Audiospur kann mit bis zu 4 Insert-Effekten bearbeitet werden. Diese kann man im Main-Modus oder Channel Mixer laden.



Laden eines Insert-Effekts für eine Audiospur im Main-Modus:

- 1. Wähle den [Audio]-Reiter (unten links) und verwende das "Track"-Feld für die Anwahl der Audiospur.
- 2. Wenn der Kanalzug noch nicht angezeigt wird, drückst Du das kleine Augensymbol unter dem "Project"-Feld.
- 3. Drücke das **Wellenformsymbol** ganz oben im Kanalzug. Jetzt zeigt der Kanalzug die Einstellungen für jene Audiospur an.
- 4. Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten.

Ļţ Audio	Tracks		- 1-16 +	1: 4: 26	•
Input 1,2	•	13 • S M	14 • S M	15 • S M	16 • S M
Out 1,2	•				
Compressor Master Reverb Medium	C	9 • S M	10 • S M	11 • S M	12 • S M
SOLO		5 Guitar Ami • S M	6 Harmonie: • S M	7 • S M	8 • S M
nore nore		1 Vocals 1 • 5 M	2 Vocals 2 · S M	3 Vocals 3 • S M	4 Guitar • S M
MONITÓS +	-1.61dB	Distortion Amp	Distortion Custom	Chorus 4-voice	Distortion Over
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Laden eines Insert-Effekts für eine Audiospur im Channel Mixer:

- 1. Wähle mit dem "Mixer"-Feld oben links "Audio Tracks".
- 2. Drücke das Pad-Symbol, das der gewünschten Spur zugeordnet ist.
- Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten. Alternative: Drücke den [Insert]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals) und doppelklicke anschließend auf das gewünschte Pad-Symbol. Mit dem Datenrad und den –/+-Tastern kann man den Effekt auch direkt wählen.

MPC

Programme

Jedes Programm kann mit bis zu 4 Insert-Effekten bearbeitet werden. Diese kann man im Main- oder XYFX-Modus und im Channel Mixer laden.

Anmerkung: Im XYFX-Modus verhalten sich die Effekte wie ein einziger Insert-Effekt für das Programm. "XYFX" ist eigentlich der Name des Insert-Effekts, den man ins Programm laden muss, um diesen Modus überhaupt verwenden zu können.



Laden eines Insert-Effekts für ein Programm im Main-Modus:

- 1. Wenn der "**MIDI**"-Reiter gewählt ist (unten links), musst Du mit dem "**Track**"-Feld die Spur wählen, die das Programm des gewünschten Pads ansteuert jenes Programm wird automatisch gewählt.
- 2. Wenn der Kanalzug noch nicht angezeigt wird, drückst Du das kleine Augensymbol unter dem "Project"-Feld.
- 3. Drücke das **4-Pad-Symbol** ganz oben im Kanalzug. Jetzt zeigt der Kanalzug die Einstellungen für jenes Programm an.
- 4. Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten.



Laden von "XYFX" für ein Programm im XYFX-Modus:

- 1. Wähle das gewünschte Programm in einem anderen Modus und wechsle in den XYFX-Modus.
- 2. Wenn der XYFX-Modus für dieses Programm noch nicht aktiviert wurde, drückst Du [**Insert XYFX**] auf dem Bildschirm. Nun wird das XY-Pad angezeigt.

Anmerkung: Wenn bereits vier Insert-Effekte bereitstehen, musst Du zunächst einen Slot freimachen.

Wenn der XYFX-Modus schon für ein Programm aktiviert wurde, wird das XY-Pad angezeigt.

- 3. Drücke [XYFX Location] oben links und wähle "Program".
- 4. Wenn das "Setup"-Fenster nicht angezeigt wird, drückst Du [Setup] unten rechts.
- 5. Verwende das "**Preset**"-Feld zum Laden eines Effekts. Mit den Bedienelementen unter dem "**Preset**"-Feld kann der Effekt editiert werden.

↓†↓ _Progra	ams			bar beat tick 1: 3: 88	-
3 Synth 01	•	13 SM	14 SM		16 SM
Out 1,2	T				
INSERTS Reverb Medium Distortion Custom	C	9 SM	10 SM	11 SM	12 SM
SOLO	- +3 - 0 3	5 Loop Drum M S M	6 Loop Drum № S M	7 Hybrid 3 001 S M	8 SM
MUTE				Chorus 4-voice	
°500		1 Drums SM	2 Bass SM	3 Synth 01 SM	4 Clip 001 5 M
		Distortion Amp	Distortion Custom	Reverb Medium	
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Laden eines Insert-Effekts für ein Programm im Channel Mixer:

- 1. Wähle mit dem "Mixer"-Feld oben links "Programs".
- 2. Drücke das **Pad-Symbol**, das dem gewünschten Programm zugeordnet ist. Alternative: Doppelklicke auf das [**Program**]-Feld unter "**Mixer**" und drücke den Namen des gewünschten Programms.
- Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten. Alternative: Drücke den [Insert]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals) und doppelklicke anschließend auf das gewünschte Pad-Symbol. Mit dem Datenrad und den –/+-Tastern kann man den Effekt auch direkt wählen.

Submixe

Jeder Submix kann mit bis zu 4 Insert-Effekten bearbeitet werden. Diese kann man nur im Channel Mixer laden.

Wichtig: Submixe sind nur verfügbar, wenn man das MPC-Gerät im Controller-Modus mit der MPC-Software verwendet.



Laden eines Insert-Effekts für einen Submix:

- 1. Wähle mit dem "Mixer"-Feld oben links "Submixes".
- 2. Drücke das **Pad-Symbol**, das dem gewünschten Programm zugeordnet ist. Alternative: Doppelklicke auf das [**Submix**]-Feld unter "**Mixer**" und drücke den Namen des gewünschten Programms.
- Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten. Alternative: Drücke den [Insert]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals) und doppelklicke anschließend auf das gewünschte Pad-Symbol. Mit dem Datenrad und den –/+-Tastern kann man den Effekt auch direkt wählen.



Master

Es gibt bis zu 4 Insert-Effekte für jeden Hauptausgang (jeweils ein Stereopaar: **Outputs 1/2**, **Outputs 3/4** usw.). Diese kann man im Main-Modus oder Channel Mixer laden.



Laden eines Insert-Effekts für einen Master-Ausgang im Main-Modus:

- 1. Wenn der Kanalzug noch nicht angezeigt wird, drückst Du das kleine Augensymbol unter dem "Project"-Feld.
- 2. Drücke das **Kronensymbol** ganz oben im Kanalzug. Jetzt zeigt der Kanalzug die Einstellungen für jenen Master-Ausgang an.
- 3. Drücke das [**Outputs**]-Feld oben im Kanalzug, um das Master-Ausgangspaar zu wählen (**Outputs 1/2**, **Outputs 3/4** usw.).
- 4. Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten.



Laden eines Insert-Effekts für einen Master-Ausgang im Channel Mixer:

- 1. Wähle mit dem "Mixer"-Feld oben links "Masters".
- Drücke das Pad-Symbol, das dem gewünschten Master-Ausgangspaar zugeordnet ist. (Outputs 1/2, Outputs 3/4 usw.). Alternative: Doppelklicke auf das [Outputs]-Feld unter "Mixer".
- Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten. Alternative: Drücke den [Insert]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals) und doppelklicke anschließend auf das gewünschte Pad-Symbol. Mit dem Datenrad und den –/+-Tastern kann man den Effekt auch direkt wählen.



F.1.10.c Send/Return-Effekte

Send/Return-Effekte funktionieren folgendermaßen:

- 1. Ein **Pad**, eine **Keygroup**, **Audiospur**, ein **Programm** oder ein **Submix** überträgt Signale zu einem **Return**-Weg. Der Signalpegel hierfür ist **einstellbar**.
- 2. Das Audiosignal wird von den Effekten des Return-Weges bearbeitet. Jedem Return-Weg können bis zu **4 Insert-**Effekte zugeordnet werden.
- 3. Die bearbeiteten Signale werden an ein Master-Ausgangspaar (stereo) oder einen Master-Ausgang (mono) angelegt.

Send/Return-Effekte können nur im Channel Mixer geladen werden. Außerdem erfährst Du hier, wie man den Hinwegpegel (Send) der Pads, Keygroups, Programme und Submixe einstellt.



Laden eines Send/Return-Effekts für einen Return-Weg:

- 1. Wähle mit dem "Mixer"-Feld oben links "Returns".
- 2. Drücke das **Pad-Symbol**, das dem gewünschten Return-Weg zugeordnet ist. Alternative: Doppelklicke auf das [**Return**]-Feld unter "**Mixer**".
- Drücke das Gebiet unter "Inserts" und verwende das dann angezeigte Fenster zum Laden und Editieren von Effekten. Alternative: Drücke den [Insert]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals) und doppelklicke anschließend auf das gewünschte Pad-Symbol. Mit dem Datenrad und den –/+-Tastern kann man den Effekt auch direkt wählen.

¦† ↓ ^{™xen} Returr	15 -					bar beat 2: 1:	тск 7	*~	
1 Return 1	•]	13	SM						
Out 1,2	•								
INSERTS Reverb Small Autopan	C	9	SM	10	SM	11	SM	12	SM
MUTE									
	-1.82dB	1 Return 1	SM	2 Return 2 -3.61dB	SM	3 Return 3	SM	4 Return 4	SM
LEVEL	PAN	MUTE				INSER	Т	ROUT	E

Einstellen des Return-Pegels:

- 1. Wähle im Channel Mixer mit dem "Mixer"-Feld oben links "Returns".
- 2. Drücke den [Level]-Reiter unten links.
- 3. Drücke das **Pad-Symbol**, das dem gewünschten Return-Weg zugeordnet ist. Alternative: Doppelklicke auf das [**Return**]-Feld unter "**Mixer**".
AKAI

4. Der Pegel des gewählten Return-Wegs kann mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern eingestellt werden. Alternative: Verwende den Fader im Kanalzug oder drehe am zugeordneten Q-Link-Regler. Um den Wert in kleineren Schritten zu ändern, doppelklickst Du auf das Pad-Symbol und stellst die größere Fader-Darstellung ein.

Pads

Der Hinwegpegel (Send) der Pads kann im Program Edit-Modus oder Pad Mixer eingestellt werden.

	program Drums		ໂຈີ AC)4		م ^م ه ا
INSE	RTS				ALL ON	SEND 1
1	NO EFFECT					51 SEND 2
2	NO EFFECT					B7 SEND 3
3	NO EFFECT					0
4	NO EFFECT					SEND 4
	MASTER	SAMPLES	PAN VELOCITY	FILTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS

Hinwegpegel eines Pads im Program Edit-Modus:

- 1. Drücke im Program Edit-Modus ein Pad, um das zugehörige Programm zu wählen.
- 2. Drücke den [Effects]-Reiter unten rechts.
- 3. Stelle mit den [Send]-Fadersymbolen den Hinwegpegel zu den einzelnen Rückwegen ein.

Drums		TRACK 1 Drums	•	bar beat tick 1: 3: 37	*
4 A04	-	A13 No Sample S M	A14 No Sample S M	A15 No Sample S M	A16 No Sample S M
Program	•	-INF dB	-INF dB	-INF dB	-INF dB
Distortion Overdrive	\bigcirc	A09 1980Crash S M	A10 1980Ride/ S M	A11 1980Ride: S M	A12 No Sample S M
	C +6	-INF dB	-INF dB	-INF dB	-INF dB
SOLO		A05 1980HatCl S M	A06 1980HatC S M	A07 Bottle SM	A08 Side 12 SM
мите		-INF dB	-INF dB	-INF dB	-INF dB
	20 30 	A01 1980Kick1 S M	A02 1984Kick SM	A03 SnrSmll1 S M	A04 1980Snare S M
		-11.7dB	-9.32dB	-INF dB	-4.99dB
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Hinwegpegel eines Pads im Pad Mixer:

 Drücke das [Program]-Feld am oberen Bildschirmrand und wähle das gewünschte Programm. Alternative: Drücke das [Track]-Feld am oberen Bildschirmrand, um die gewünschte Spur zu wählen – das zugeordnete Programm wird automatisch gewählt.

AKAI

- Drücke den [Send]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals, um einen anderen Send-Parameter zu wählen).
- 3. Drücke das **gewünschte Pad** bzw. das Pad-Symbol auf dem Bildschirm. Alternative: Doppelklicke auf das [**Pad**]-Feld unter "**Program**".
- 4. Stelle den Hinwegpegel mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern ein. Um den Wert in kleineren Schritten zu ändern, doppelklicke auf das Pad-Symbol und stellen die größere Fader-Darstellung ein.



Keygroups

Der Hinwegpegel (Send) der Keygroups kann im Program Edit-Modus oder Pad Mixer eingestellt werden.



Hinwegpegel einer Keygroup im Program Edit-Modus:

- 1. Wähle ein Programm und drücke das **gewünschte Pad**, um seine Keygroup zu wählen. Alternative: Verwende das [**Keygroup**]-Feld ganz oben im Kanalzug.
- 2. Drücke den [Effects]-Reiter unten rechts.
- 3. Stelle mit den [Send]-Reglersymbolen den Hinwegpegel zu den einzelnen Rückwegen ein.

CH Synth (01	* 3 Keys	•	ear beat tick 2: 2: 57	*
1 KG 1 Program	v v	KG 13 SM	KG 14 🔊 M	KG 15 SM	KG 16 SM
INSERTS Reverb Medium Distortion Custom	3L	KG 9 SM	KG 10 SM	KG 11 SM	KG 12 SM
SOLO		KG 5 SM	KG 6 S M	KG 7 SM	к <u>с</u> 8 SM
		KG 1 Synth Dis SM	KG 2 Synth Dis SM	KG 3 Synth Byr S M -11.4dB	KG 4 S M
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

AKAI

Hinwegpegel einer Keygroup im Pad Mixer:

- Drücke das [Program]-Feld am oberen Bildschirmrand und wähle das gewünschte Programm. Alternative: Drücke das [Track]-Feld am oberen Bildschirmrand, um die gewünschte Spur zu wählen – das zugeordnete Programm wird automatisch gewählt.
- 2. Drücke den [Send]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals, um einen anderen Send-Parameter zu wählen).
- 3. Drücke das **Pad** der gewünschten Keygroup oder drücke letztere auf dem Bildschirm. Alternative: Doppelklicke auf das [**Keygroup**]-Feld unter "**Program**".
- 4. Stelle den Hinwegpegel mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern ein. Um den Wert in kleineren Schritten zu ändern, doppelklicke auf das Pad-Symbol und stellen die größere Fader-Darstellung ein.

Audiospuren

Die Hinwegpegel der Audiospuren können nur im Channel Mixer eingestellt werden.

ļţ	dio Tracks		- 1 - 16 +	2: 1: 90	-
Input 1,2		13 • S M	14 • S M	15 • S M	16 • S M
Out 1,2	•				
	c	9 • S M	10 • SM	11 • SM	12 • S M
-		5 Guitar Ami. • SM	6 Harmonie: • S M	7 Audio 007 • 5 M	8 • S M
SOLO		-INF dB	-INF dB	-INF dB	
*~		1 Vocals 1 • S M	2 Vocals 2 • 5 M	3 Vocals 3 • S M	4 Guitar • S M
MONITOR 4		-7.79dB	-14.3dB	-26.3dB	-42.9dB
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Hinwegpegel der Audiospuren:

- 1. Wähle im Channel Mixer mit dem "Mixer"-Feld oben links "Audio Tracks".
- 2. Drücke den [Send]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals, um einen anderen Send-Parameter zu wählen).
- 3. Drücke das **Pad-Symbol**, das der gewünschten Spur zugeordnet ist. Alternative: Doppelklicke auf das [Audio Track]-Feld unter "Mixer".
- 4. Stelle den Hinwegpegel mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern ein. Um den Wert in kleineren Schritten zu ändern, doppelklicke auf das Pad-Symbol und stellen die größere Fader-Darstellung ein.



Die Hinwegpegel der Programme können nur im Channel Mixer eingestellt werden.

ļț Progra	ims -		- 1-16 +	1: 2: 61	-
1 Drums	× 1	13 SM	14 SM	15 SM	16 S M
Out 1,2	*				
Distortion Amp		9 SM	10 SM	11 SM	12 S M
LP Filter MPC3000	 				
SOLO		5 Loop Drum N S M	6 Loop Drum 🛛 S 🕅	7 Hybrid 3 001 S M	8 S M
мите		-5.51dB	-19.2dB	-0.12dB	
*~		1 Drums SM	2 Bass SM	3 Synth 01 SM	4 Clip 001 5 M
		-7.75dB	-8.05dB	-9.65dB	-19.2dB
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Hinwegpegel eines Programms:

- 1. Wähle im Channel Mixer mit dem "Mixer"-Feld oben links "Programs".
- 2. Drücke den [Send]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals, um einen anderen Send-Parameter zu wählen).
- 3. Drücke das **Pad-Symbol**, das dem gewünschten Programm zugeordnet ist. Alternative: Doppelklicke auf das [**Program**]-Feld unter "**Mixer**".
- 4. Stelle den Hinwegpegel mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern ein. Um den Wert in kleineren Schritten zu ändern, doppelklicke auf das Pad-Symbol und stellen die größere Fader-Darstellung ein.



Submixe

Die Hinwegpegel der Submixe können nur im Channel Mixer eingestellt werden.

Wichtig: Submixe sind nur verfügbar, wenn man das MPC-Gerät im Controller-Modus mit der MPC-Software verwendet.

ĻţĻ Submi	ixes				bar beat 2: 3:	тіск 30	*~~	¢
1 Submix 1		13 S) M 14	SM	15	SM	16	SM
Out 1,2	•							
Compressor Vintage	\bigcirc	9 S	〕M 10	SM	11	SM	12	SM
PEQ 4-Band	+6							
		5 Submix 5 S	6 Submix 6	SM	7 Submix 7	SM	8 Submix 8	SM
мите	9	-INF dB	-INF dB		-INF dB		-INF dB	
	30	1 Submix 1	2 Submix 2	SM	3 Submix 3	SM	4 Submix 4	SM
		-2.83dB	-7.16dB		-13.4dB		-4.24dB	
LEVEL	PAN	MUTE	SEND		INSER	Г	ROUTE	

Hinwegpegel eines Submixes:

- 1. Wähle im Channel Mixer mit dem "Mixer"-Feld oben links "Submixes".
- 2. Drücke den [**Send**]-Reiter am unteren Fensterrand (bei Bedarf mehrmals, um einen anderen Send-Parameter zu wählen).
- 3. Drücke das **Pad-Symbol**, das dem gewünschten Submix zugeordnet ist. Alternative: Doppelklicke auf das [Submix]-Feld unter "Mixer".
- 4. Stelle den Hinwegpegel mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern ein. Um den Wert in kleineren Schritten zu ändern, doppelklicke auf das Pad-Symbol und stellen die größere Fader-Darstellung ein.



F.1.11 Audio Mixdown

Im "Audio Mixdown"-Fenster kann man die gewählte Sequenz oder einen Song als Audiodatei exportieren. Im Song-Modus wird der komplette Song exportiert. Im Main-Modus wird nur die aktuelle Sequenz exportiert.

Zum Öffnen der "Audio Mixdown"-Seite im Song-Modus drückst Du [Export] am unteren Fensterrand.

Zum Öffnen der "Audio Mixdown"-Seite im Main-Modus drückst Du das [Project]-Feld oben links und anschließend [Export].

🗲 🛛 Audio Mixd	own				
START BAR		END BAR	8	AUDIO TAIL	2 SECONDS
STEREO OUTPUT	Out 1,2	-	MASTER INSERTS		
SEPARATE PROGRAMS					
EXPLODE TRACKS			SAVE AS PROJECT PREVI	EW	
			16		
WAV	EdM	BILDEPTH		SAMPLE RATE	44. T KHZ
				CANCEL	EXPORT

Audio Length

Stelle mit "Start Bar" und "End Bar" den Beginn und das Ende der gewünschten Audiodatei ein.

Stelle mit "Audio Tail" ein, wie viel Sekunden am Ende der Datei hinzugefügt werden sollen. Das ist vor allem wichtig, wenn bestimmte Effekte oder Samples relativ langsam abklingen (Hallfahne, Delay-Wiederholungen, One-Shot-Samples mit hoher Abklingrate usw.). Wir empfehlen eine Verlängerung um mindestens 2 Sekunden.

Render Source

Markiere "Stereo Output" und wähle mit den Feldern daneben ein Ausgangspaar (Out 1,2~7,8 im Standalone-Modus, Submix 1~8 oder Out 1,2~31,32 im Controller Mode). Der MPC Live bietet Out 7,8 im Standalone-Modus zwar nicht, allerdings werden diese aus Kompatibilitätsgründen mit dem MPC X trotzdem erwähnt. Die an die gewählten Ausgänge angelegten Signale werden als Audiodatei exportiert.

Markiere "Separate Programs", um eine Version aller in der Sequenz/im Programm verwendeten Programme zu exportieren.

Markiere "Explode Tracks", um eine Version aller in der Sequenz verwendeten Spuren zu exportieren (nicht belegt nach Anwahl eines Songs).

Wichtig: Route alle Pads bzw. Keygroups, die in der Abmischung vorkommen sollen, auf "Program". Dies ist die Vorgabe. Siehe Route für weitere Hinweise.

Render Options

Wenn Du "Render Source" auf "Stereo Output" gestellt hast, kannst Du "Master Inserts" markieren, falls die Abmischung mit den Insert-Effekten jener Master-Summe bearbeitet werden soll.

Wenn Du "Render Source" auf "Separate Programs" oder "Explode Tracks" gestellt hast, kannst Du "Export Returns" markieren, um die Signale der Return-Kanäle als separate Audiodateien zu exportieren.



Dateiformate

Wähle mit [WAV], [AIFF] oder [MP3] das Format, in dem die Audiodatei exportiert werden soll.

Für WAV- und AIFF-Dateien: Stelle mit "Bit Depth" die Auflösung (8, 16 oder 24 Bit bzw. 32 Bit mit Fließkomma, "32 F") ein. Für MP3-Dateien kann man einen "Bitrate"-Wert von 128, 160, 192 oder 320kbps wählen.

Stelle mit "Sample Rate" die Sampling-Frequenz (44.1kHz, 48kHz, 88.2kHz oder 96kHz) ein. Für die meisten Anwendungen empfehlen wir 44.1kHz.

Drücke [Export], um das "Save"-Fenster zu öffnen kann.

Drücke [Cancel] oder das ←-Symbol oben links, um zur vorigen Seite zurückzukehren.

← Audio Mixo	down			
START BAR		END BAR	8 AUDIO TAIL 2	SECONDS
STEREO OUTPUT				
SEPARATE PROGRAMS			EXPORT RETURNS	\checkmark
EXPLODE TRACKS			SAVE AS PROJECT PREVIEW	
WAV AIFF	МРЗ	BITRATE	160 SAMPLE RATE	44.1 kHz 👻



F.1.12 Akkulaufzeit

Wichtig: Nur der MPC Live ist mit einem Akku ausgestattet. Den MPC X oder MPC Touch muss man an eine Steckdose anschließen.

Der MPC Live kann wahlweise mit dem beiliegenden Netzteil oder seinem Akku gespeist werden. Der Akku hat eine Laufzeit von ±4 Stunden (je nach der erforderlichen Rechenleistung).

Bei Verwendung des Akkus zeigt das **Batteriesymbol** oben rechts die verbleibende Laufzeit an. (Das Symbol darunter verweist auf den Standalone- oder Controller-Modus des MPC Live.)

Um zu erfahren, wie schwer der MPC Live momentan beansprucht wird (Akkulaufzeit, Prozessorbelastung und RAM-Belegung), drücke das Batteriesymbol oben rechts auf dem Touchscreen. Es erscheint das "System Resources"-Fenster, wo die Akkulaufzeit, Prozessorbelastung, RAM-Belegung (Mem) und Speicherkapazität der Datenträger als Prozentwerte angezeigt werden.



Siehe auch System Resources.

Um den Akku des MPC Live aufzuladen, musst Du das Netzteil anschließen und mit einer Steckdose verbinden. Die Ladeanzeige (hinter dem Grill auf der Rückseite) leuchtet, während der Akku aufgeladen wird. Wenn der Akku aufgeladen ist oder wenn man den Netzanschluss löst, erlischt diese Diode wieder.



F.1.13 Standalone- und Controller-Modus

Den MPC X und MPC Live kann man auf zwei Arten verwenden: **Standalone**- und **Controller**-Modus. (Der MPC Touch kann nur als Controller verwendet werden.)

Um den Standalone-Modus aufzurufen, verfährst Du folgendermaßen:

- Wenn der MPC X bzw. MPC Live nicht mit einem Computer verbunden ist, drückst Du seinen Netzschalter, um ihn einzuschalten.
- Wenn der MPC X bzw. MPC Live bereits mit dem Computer verbunden ist und wenn die MPC-Software bereits läuft, drückst Du MENU und betätigst im Menü das Monitor-/Kabelsymbol oben rechts. Wenn das "Switch to Standalone Mode"-Fenster angezeigt wird, drückst Du [Standalone], um fortzufahren. Das auf dem Computer geöffnete Projekt wird nicht geschlossen und kann bei Bedarf weiter bearbeitet werden (es ist nicht mehr mit dem Projekt des MPC-Geräts verbunden). (Wenn du [Cancel] drückst, bleibt das MPC-Gerät im Controller-Modus.)
- Solange der MPC X bzw. MPC Live mit dem Computer verbunden ist, kann man die MPC-Software bei Bedarf auf dem Computer beenden. Der Touchscreen des MPC-Geräts zeigt dann "Looking for computer" an: Drücke [Standalone]. Wenn das "Restart as Standalone"-Fenster angezeigt wird, drückst Du [Yes], um fortzufahren. (Wenn Du [Cancel] drückst, bleibt das MPC-Gerät im Controller-Modus – öffne die MPC-Software also wieder.)

Im Standalone-Modus:

- Oben rechts wird ein MPC-Chipsymbol angezeigt.
- Das MPC-Gerät kommuniziert nicht per USB mit dem Computer.
- Es können nur Dateien (Projekte, Samples usw.) von der internen Festplatte des MPC X/MPC Live bzw. einem daran angeschlossenen USB-Datenträger oder einer SD-Karte geladen und dort gesichert werden.
- Es können keine Plugin-Programme verwendet werden.







Wechsel in den Controller-Modus:

- Verbinde den USB-B-Port des MPC X/MPC Live mit dem Computer.
- Starte die MPC-Software auf dem Computer.
- Wenn der MPC X/MPC Live noch ausgeschaltet ist, drückst Du seinen Netzschalter, um ihn einzuschalten.
- Wenn sich der MPC X/MPC Live momentan im Standalone-Modus befindet, drückst Du MENU und betätigst anschließend das MPC-Chipsymbol oben rechts. Wenn das "Enter Controller Mode"-Fenster angezeigt wird, drückst Du [Controller Mode], um fortzufahren. (Wenn Du [Cancel] drückst, bleibt das MPC-Gerät im Standalone-Modus.) Eventuell wird kurz "Looking for computer" angezeigt, bis das MPC-Gerät die USB-Verbindung erkennt.



Im Controller-Modus:

- Oben rechts wird ein **Monitor-/Kabelsymbol** angezeigt.
- Das MPC-Gerät kommuniziert via USB mit dem Computer.
- Es können Dateien (Projekte, Samples usw.) von der Computerfestplatte und seiner Peripherie sowie von der internen Festplatte des MPC X/MPC Live und seiner Peripherie geladen und dort gesichert werden.
- Bei Bedarf können Plugin-Programme verwendet werden. Vergiss nicht den Pfad des Plug-In-Ordners anzugeben. Das kann man in der Software unter "Preferences" einstellen ("Edit"-Menü). Siehe hierfür die Anleitung der MPC-Software: Klicke auf das [Help]-Menü und wähle "MPC Help" und "MPC User Manual".
- Der Touchscreen des MPC-Geräts zeigt ungefähr das gleiche an wie die Software. Nur müssen aus Platzgründen Abkürzungen, mehrere Reiter usw. verwendet werden.



F.2. Modi

Dein MPC-Gerät bietet eine Menüseite, wo zahlreiche Modi gewählt werden können. In diesem Kapitel werden diese Modi vorgestellt.





Anmerkung: Das oben gezeigte Menü ist nur verfügbar, wenn gerade eine MIDI-Spur gewählt ist. Ist eine Audiospur angewählt, so wird ein "Audio Edit"-Eintrag angezeigt



Im Main-Modus, Grid-Fenster, Audio Edit-Modus, Track-Fenster, Step Sequencer und XYFX-Modus werden links 5 Symbole angezeigt, mit denen man Modi wählen kann. Das erlaubt schnelle Wechsel zwischen zwei Bereichen:

Um den Main-Modus zu wählen, drückst Du das Haussymbol.

Um das "Grid"-Fenster aufzurufen, drückst Du das **Rastersymbol**. Es wird nur angezeigt, wenn der [**MIDI**]-Reiter im Main-Modus gewählt ist.

Um den Audio Edit-Modus aufzurufen, drückst Du das Wellenformfenstersymbol. Es wird nur angezeigt, wenn der [Audio]-Reiter im Main-Modus gewählt ist.

Um das "Track"-Fenster zu öffnen, drückst Du das Balkensymbol mit Lupe.

Um den Step-Sequenzer aufzurufen, drückst Du das vertikale Balkensymbol.

Um den XYFX-Modus zu wählen, drückst Du das XY-Symbol.

F.2.1 Main-Modus



Im Main-Modus werden die am häufigsten benötigten Funktionen angezeigt.

Um den Main-Modus aufzurufen, verfährst Du folgendermaßen:

- Drücke MAIN.
- Drücke MENU und anschließend [Main].



Ganz oben werden der Projektname und Timing-Informationen angezeigt.

î	PROJECT MPC Project 01	^{bar} 1:	^{веат} 2:	тіск 56	тс ©	METRO	ممو	:

Im "Project"-Feld siehst Du den Namen des zuletzt geladenen Projekts.

Um das "Project"-Fenster aufzurufen, drücke das [**Project**]-Feld. Im "Project"-Fenster werden die Programme, Sequenzen und Samples des Projekts angezeigt.

Im "Project"-Fenster kann man außer den für Listen typischen Bedienvorgängen folgende Dinge tun:

Um durch eine Liste zu scrollen, wischst Du auf oder ab.

Um eine Programm- oder Sequenzliste zu vergrößern/verkleinern, drückst Du den Pfeil (v oder >) links daneben.

Um ein Programm, eine Sequenz oder ein Sample zu wählen, drückst Du darauf.

Um ein Sample zu wählen und sofort in den Sample Edit-Modus zu wechseln, doppelklicke darauf.

Um ein Projekt zu speichern, drückst Du [Save].

Um ein Projekt unter einem anderen Namen zu sichern, drückst Du [Save As]. Verwende das angezeigte "Save"-Fenster zum Speichern des Projekts.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drücke das [X] oben rechts oder eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters.

Um Samples aus einem Projekt zu löschen (falls z.B. der RAM-Speicher knapp wird), drückst Du [**Purge**]. Drücke im jetzt erscheinenden Fenster [**UnusedSamples**], um alle überflüssigen Samples aus dem Projekt zu entfernen, betätige [**All Samples**], um alle Samples aus dem Projekt (für alle Programme, Sequenzen sowie Audio- und MIDI-Spuren) zu löschen oder drücke [**Cancel**], um zur vorigen Seite zurückzukehren.



Um die aktuelle Sequenz zu exportieren, drückst Du [**Export**]. Verwende das angezeigte "**Audio Mixdown**"-Fenster zum Exportieren eines Songs (siehe auch Audio Mixdown). Wie man einen Song exportiert, erfährst Du unter Song-Modus.



"In" und "Out" zeigen an, ob dein MPC-Gerät MIDI-Befehle vom Computer empfängt bzw. zum Computer sendet.

Das Zählwerk am oberen Bildschirmrand zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Mit dem [**TC**]-Symbol öffnet man das "**Timing Correct**"-Fenster, wo man die Noten der Sequenzen quantisieren kann. Siehe Timing Correct (TC) für weitere Hinweise.

Mit dem **Metro/Metronomsymbol** öffnet man das "**Click/Metro**"-Menü, wo das Metronom eingestellt werden kann. Siehe Metronom (Click/Metro) für weitere Hinweise.

Der Automations-Button zeigt den Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Im Main-Modus werden am unteren Bildschirmrand folgende Buttons angezeigt:

MIDI: Anzeige der MIDI-Spuren im "Track"-Bereich.

Audio: Anzeige der Audiospuren im "Track"-Bereich.

Track –/+: Hiermit können vorangehende/nachfolgende Spuren gewählt werden.

Mute: Hiermit kann die aktuell gewählte Spur stummgeschaltet werden.

Solo: Hiermit kann die aktuell gewählte Spur solo geschaltet werden.

Ganz links im Fenster werden kleinere Symbole für Einstellungen im Kanalzug angezeigt.

Um den Kanalzug ein-/auszublenden, drückst Du das Augensymbol.

Das Symbol unter dem Auge zeigt den Kanalzugtyp an (siehe unten).

Der Kanalzug enthält mehrere wichtige Parameter für das aktuelle Pad, Programm, die Spur oder das Master-Ausgangspaar (je nachdem, welches Symbol gerade gewählt ist).

Um den Kanalzug eines Pads einzublenden, drückst Du das Einzelpad-Symbol.

Um den Kanalzug des Programms einzublenden, drückst Du das 4-Quadrat-Symbol.

Um den Kanalzug einer Spur aufzurufen, drückst Du das **Balkensymbol** (wenn momentan der "**MIDI**"-Reiter gewählt ist) oder das **Wellenformsymbol** (wenn momentan der "**Audio**"-Reiter gewählt ist).

Um den Master-Kanalzug einzublenden, drückst Du das Kronensymbol.

Pad-Kanalzug für ein Drum-, Keygroup- oder Clip-Programm:

Das erste Feld zeigt die aktuelle Pad-Nummer an. Drücke ein Pad oder das Feld, um ein anderes Pad zu wählen.

Tipp: Das kann praktisch sein, um die Pads abzumischen, ohne den Pad Mixer aufzurufen.

Im zweiten Feld wird das Routing des Pads angezeigt und kann auch geändert werden: **Program** (Normaleinstellung); **Out 1,2~7,8** oder **Out 1~8** im Standalone-Modus, **Out 1,2~31,32** oder **Out 1~32** im Controller-Modus. Im Controller-Modus kann auch ein Submix (**Sub 1~8**) gewählt werden.

Anmerkung: Wenn man einen Mono-Kanal wählt, werden der linke und rechte Kanal hinter dem Pan-Regler miteinander kombiniert. Wenn sich der Pan-Regler in der Mitte befindet, werden der linke und rechte Kanal summiert und leicht abgeschwächt. Wenn der Pan-Regler hart links bzw. rechts eingestellt ist, wird nur der betreffende Kanal ausgegeben.

Das "**Inserts**"-Feld zeigt auch an, welche Effekte des Pads aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke Solo], um das Pad solo zu schalten oder [Mute], um es stummzuschalten.

Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** den Pegel des Pads ein. Das **grüne** Meter neben dem Fader zeigt den aktuellen Pad-Pegel in "**dB**" an.





Programm-Kanalzug für ein Drum-, Keygroup-, Clip- oder Plugin-Programm:

Das erste Feld informiert dich über die Programmnummer und den Namen (letzteren kann man ändern).

Im zweiten Feld wird das Routing des Pads angezeigt – auch das kann geändert werden: **Out 1,2~7,8** oder **Out 1~8** im Standalone-Modus, **Out 1,2~31,32** oder **Out 1~32** im Controller-Modus. Im Controller-Modus kann auch ein Submix (**Sub 1~8**) gewählt werden.

Anmerkung: Wenn man einen Mono-Kanal wählt, werden der linke und rechte Kanal hinter dem Pan-Regler miteinander kombiniert. Wenn sich der Pan-Regler in der Mitte befindet, werden der linke und rechte Kanal summiert und leicht abgeschwächt. Wenn der Pan-Regler hart links bzw. rechts eingestellt ist, wird nur der betreffende Kanal ausgegeben.

Das "**Inserts**"-Feld zeigt auch an, welche Effekte des Programms aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke [**Solo**], um das Programm solo zu schalten oder [**Mute**], um es stummzuschalten. Alternative: Drücke **SOLO** oder **MUTE**] unter den LED-Metern (MPC X).

Um den Automationsstatus des Programms zu ändern, drückst Du den Automations-Button oder Read/Write (MPC X) wiederholt:

Wenn er **aus** ist, ignoriert das Programm die Automationsdaten. Wenn bereits Automationsdaten aufgezeichnet oder eingegeben wurden, kann man mit diesem Button nur zwischen "**R**" und "**W**" wechseln. Wenn man aber **SHIFT** gedrückt hält, während man ihn betätigt, wird der Button deaktiviert.

Wichtig: Wenn man die Automationswiedergabe etwas zu spät deaktiviert, werden die bis dahin automatisch eingestellten Änderungen (Effekte, Parameter) weiterhin verwendet.

Bei Anwahl von **Read** (**R**) führt das Programm Automationsbefehle aus, zeichnet aber keine neuen auf. (Vergiss nicht, diesen Status zu wählen, sobald Du mit der Automation zufrieden bist!)

Write (**W**) bedeutet, dass das Programm Automationsbefehle aufzeichnen kann. (Berühre eventuell mit Parametern belegte Q-Link-Regler beispielsweise nie aus Versehen während der Aufzeichnung.)

Tipp: Es gibt auch einen globalen Automations-Button, mit dem man den Automationsstatus von allen Programmen und Audiospuren einstellen kann. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** den Pegel des Programms ein. Das **grüne** Meter neben dem Fader zeigt den aktuellen Pad-Pegel in "**dB**" an.











Anzeige des Kanalzugs, während eine MIDI-Spur gewählt ist:

Das erste Feld informiert dich über die Spur (diese kannst Du ändern), die Programmnummer und den Namen.

Das zweite Feld zeigt den Namen des Programms an, das die Spur anspricht.

Drücke [Solo], um die Spur solo zu schalten oder [Mute], um sie stummzuschalten.

Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** den Pegel der Spur ein. Das **blaue** Meter neben dem Fader zeigt den aktuellen Anschlagwert der Spur an.

Anmerkung: Wenn die Spur ein Plugin-Programm anspricht, senden der Fader CC#7- (Volume) und der Regler CC#10-Befehle (Pan) zum Instrumenten-Plug-In. Das Plug-In wertet diese Befehle erwartungsgemäß aus.

Anzeige des Kanalzugs, während eine Audiospur gewählt ist:

Das erste Feld definiert die Eingangsquelle des externen Audiosignals. Es kann ein Eingangspaar (Input 1,2-3,4 im Standalone-Modus, Input 1,2-31,32 im Controller-Modus) oder ein Einzeleingang (Input 1~4 im Standalone-, Input 1~32 im Controller-Modus) gewählt werden.

Im zweiten Feld wird das Routing der Spur angezeigt und kann auch geändert werden: Out 1,2~7,8 oder Out 1~8 im Standalone-Modus, Out 1,2~31,32 oder Out 1~32 im Controller-Modus. Im Controller-Modus kann auch ein Submix (Sub 1~8) gewählt werden.

Anmerkung: Wenn man einen Mono-Kanal wählt, werden der linke und rechte Kanal hinter dem Pan-Regler miteinander kombiniert. Wenn sich der Pan-Regler in der Mitte befindet, werden der linke und rechte Kanal summiert und leicht abgeschwächt. Wenn der Pan-Regler hart links bzw. rechts eingestellt ist, wird nur der betreffende Kanal ausgegeben.

Das "**Inserts**"-Feld zeigt ferner an, welche Effekte der Spur aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke **[Solo**], um die Spur solo zu schalten oder **[Mute]**, um sie stummzuschalten. Alternative: Drücke **Solo** oder **Mute**] unter den LED-Metern (MPC X).

Um den Automationsstatus der Audiospur zu ändern, drückst Du den Automations-Button oder Read/Write (MPC X) wiederholt:

Wenn er **aus** ist, ignoriert die Spur die Automationsdaten. Wenn bereits Automationsdaten aufgezeichnet oder eingegeben wurden, kann man mit diesem Button nur zwischen Read (R) und Write (W) wechseln. Wenn man aber **SHIFT** gedrückt hält, während man ihn betätigt, wird der Button deaktiviert.

Wichtig: Wenn man die Automationswiedergabe etwas zu spät deaktiviert, werden die bis dahin automatisch eingestellten Änderungen (Effekte, Parameter) weiterhin verwendet.

Bei Anwahl von **Read** (**R**) führt die Audiospur Automationsbefehle aus, zeichnet aber keine neuen auf. (Vergiss nicht, diesen Status zu wählen, sobald Du mit der Automation zufrieden bist!)

Write (**W**) bedeutet, dass die Audiospur Automationsbefehle aufzeichnen kann. (Berühre eventuell mit Parametern belegte Q-Link-Regler beispielsweise nie aus Versehen während der Aufzeichnung.)

Tipp: Es gibt auch einen globalen Automations-Button, mit dem man den Automationsstatus von allen Programmen und Audiospuren einstellen kann. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** den Pegel der Spur ein. Das **grüne** Meter neben dem Fader zeigt den aktuellen Pad-Pegel in "**dB**" an.

Um die Spur scharfzuschalten, drückst Du den [**Record Arm**-Button oder **REC ARM** (MPC X). Sobald Du die Audioaufnahme startest, nimmt diese Spur auf.

Tipp: Im "Track"-Fenster können mehrere Spuren gewählt werden, indem man **SHIFT** gedrückt hält, während man den [**Arm**]-Button der gewünschten Spuren betätigt.

Wenn der Master-Kanalzug angezeigt wird:

Das erste Feld informiert dich über das aktuelle Master-Ausgangspaar (stereo), das geändert werden kann.

Das "**Inserts**"-Feld zeigt ferner an, welche Effekte des Ausgangspaares aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke [Mute], um das Master-Ausgangspaar stummzuschalten.











Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** den Pegel des Master-Ausgangspaares ein. Das **grüne** Meter neben dem Fader zeigt den aktuellen Master-Ausgangspegel in "**dB**" an.



F.2.1.a 'Sequence'-Sektion

In der "Sequence"-Sektion werden die aktuelle Sequenz und weitere Informationen angezeigt.

SEQUENCE	^{BPM}	BARS 2	START / END 1 2	transpose Off	АĬ
1 Sequence 01 -	MASTER	2		CH	1

Verwende das "Sequence"-Feld, um eine andere Sequenz zu wählen.

Um den Namen der Sequenz zu ändern, drückst Du das Cursor-Symbol rechts in der Sektion und verwendest die angezeigte virtuelle Tastatur.

Drücke das [BPM]-Feld, um das Sequenztempo einzustellen.

Gib an, ob die Sequenz ihr eigenes Tempo (Sequence) oder ein Master-Tempo (Master) verwenden soll, indem Du [Sequence]/Master] unter dem "BPM"-Feld drückst. Alternative: Drücke SHIFT+TAP.



Der Loop-Button zeigt an, ob die Sequenz (oder ein Ausschnitt) in einer Schleife abgespielt wird.

Um die Schleife zu aktivieren/deaktivieren, drückest Du den Button.

Um die Startposition der Schleife einzustellen, drückst Du das [**Start**]-Feld (betätigen [**End**], um die Endposition einzustellen). Verwende anschließend das **Datenrad** oder die –/+-Taster bzw. doppelklicke auf eines dieser Felder und verwende das virtuelle Zehnertastenfeld.

Anmerkung: Der "Last Bar"-Wert von "Delete Bars" und "Copy Bars" richtet sich nach der Sequenzlänge.

Stelle im "**Transpose**"-Feld bei Bedarf das Transpositionsintervall (in Halbtönen) für die gesamte Sequenz ein.



Um die Sequenz zu editieren, drückst Du das Bleistiftsymbol ganz rechts in dieser Sektion. Es erscheint das "Sequence Edit/Copy"-Fenster.

÷	Sequence (01		W
🖍 EDIT	г			
			G ↓ TRANSPOSE	漢 即 BOUNCE TO SAMPLE
DE	LETE BARS	+	÷2 Half length	Z x DOUBLE LENGTH
පී COP	Y			B SAVE
s		BARS	EVENTS	SAVE CURRENT SEQUENCE
			CANCEL	

Diese Funktionen verhalten sich, wie nachstehend beschrieben. Für Audiospuren gibt es jedoch weniger Optionen als für MIDI-Spuren.

Um in den Main-Modus zurückzukehren, drückst Du [Cancel] oder den Links-Pfeil (←) oben links auf dem Bildschirm. Alternative: Drücke MAIN.

Um den Namen der Sequenz zu ändern, drückst Du das Cursor-Symbol ganz oben und verwendest die angezeigte virtuelle Tastatur.



Mit der "**Erase**"-Funktion kann man eine Sequenzspur teilweise oder komplett löschen.

Verwende das "Sequence"-Feld, um die änderungsbedürftige Sequenz zu wählen.

Um die änderungsbedürftige Spur zu wählen, verwendest Du das "Track"-Feld.

Um den Bereich der änderungsbedürftigen Sequenz zu wählen, verwendest Du das "Bar"-, "Beat"- und "Tick"-Feld. Die Felder links dienen zum Einstellen des Beginns, die Felder rechts zum Festlegen des Endes des Bereichs.

Um die zu löschenden Ereignisse zu wählen, entscheidest Du dich für eine "Erase"-Option:

"All" bedeutet, dass alle Pad-Ereignisse im festgelegten Bereich gelöscht werden.

"Automation" bedeutet, dass nur die Automationsdaten im gewählten Bereich gelöscht werden.

"Note" bedeutet, dass nur die Pad-Ereignisse im gewählten Bereich gelöscht werden. Wähle in den angezeigten Pad-Diagrammen die Pads (auch in unterschiedlichen Bänken), deren Noten entfernt werden sollen. Diese Option ist nur für MIDI-Spuren belegt.

"Except Note" bedeutet, dass alles **bis auf** die Pad-Ereignisse im gewählten Bereich gelöscht wird. Diese Option ist nur für MIDI-Spuren belegt.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Do It] drückst.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du [←/Back] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.

Um die Funktion abzubrechen und in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].

Mit "**Clear**" werden **alle** Ereignisse entfernt und **alle** Parameter zurückgestellt.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Clear] drückst.

Drücke [Cancel], um zur vorigen Seite zurückzukehren.





9	CLEAR SEQUENCE
	Are you sure you want to clear this Sequence?
	CLEAR CANCEL

Die "**Transpose**"-Funktion transponiert den gewählten Bereich einer Sequenzspur. Dabei werden diese Ereignisse auch im "Grid"-Fenster entsprechend verschoben. Diese Option ist nur für MIDI-Spuren belegt.

Verwende das "Sequence"-Feld, um die Sequenz zu wählen, die Du transponieren möchtest.

Verwende das "Track"-Feld, um die änderungsbedürftige Spur zu wählen.

Um den Bereich für die Änderung einzustellen, verwendest Du das "**Bar**"-, "**Beat**"- und "**Tick**"-Feld. Die Felder links dienen zum Einstellen des Beginns, die Felder rechts zum Festlegen des Endes des Bereichs.

Für Drum-Programme wähle mit den beiden "**Pad**"-Feldern die Quelle (Pad, dessen Ereignisse verschoben werden) und das Ziel (Pad, bei dem die Ereignisse ankommen). Drücke ein Feld und danach das gewünschte Pad.

Für Keygroup-, Plugin- und MIDI-Programme muss man den Bereich und das Transpositionsintervall einstellen:

Bereich: Stelle in den beiden "**Note**"-Feldern den Notenbereich ein, der transponiert werden soll. Noten außerhalb des gewählten Bereichs werden nicht transponiert.

Transpose: Stelle hier das Transpositionsintervall in Halbtonschritten ein.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Do It] drückst.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du [←/Back] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.

Um die Funktion abzubrechen und in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].

Die "Bounce to Sample"-Funktion exportiert die aktuelle Sequenz (alle Spuren) sofort als Audio-Sample, das dann im Sample-Pool zur Verfügung steht. Laut Vorgabe heißt das Sample "Bounce -", gefolgt vom Sequenznamen.

Wenn Du diese Funktion schon einmal für eine Sequenz verwendet hast, musst Du entscheiden, ob das vorige Sample überschrieben werden darf oder ob Du den Befehl abbrechen möchtest.

Um das vorige Bounce-Sample zu ersetzen, drückst Du [Replace].

Um den Befehl abzubrechen, drückst Du [Cancel].







Verwende das "Sequence"-Feld, um die änderungsbedürftige Sequenz zu wählen.

Verwende das "FirstBar"- und "Last Bar"-Feld, um die überflüssigen Takte zu wählen. Alle Takte ab dem "First"- bis zum "Last"-Takt (inklusive) werden gelöscht.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Do It] drückst.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du [←/Back] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.

Um die Funktion abzubrechen und in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].

Mit "**Insert Bars**" können an der gewählten Position Leertakte eingefügt werden.

Verwende das "Sequence"-Feld, um die gewünschte Sequenz zu wählen.

Stelle im "# of Bars"-Feld ein, wie viele Takte Du einfügen möchtest.

Stelle mit den beiden "Time Sig"-Feldern die Taktart der neuen Takte ein.

Stelle im "Before Bar"-Feld **die Position** ein, wo die neuen Takte eingefügt werden. Die eingefügten Takte befinden sich hinterher vor dieser Position.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Do It] drückst.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du [←/Back] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.

Um die Funktion abzubrechen und in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].

Mit "Half Length" wird die Sequenzlänge sofort halbiert (es werden aber keine Notenbefehle gelöscht).

Mit "**Double Length**" wird die Länge der gewählten Sequenz **sofort** verdoppelt. Dabei werden alle Ereignisse der ersten Hälfte zur zweiten kopiert.







Mit "**Copy Sequence**" kann man den Inhalt einer Sequenz zu einer anderen kopieren.

Verwende das "Copy Contents of Sequence"-Feld, um die gewünschte Quell-Sequenz zu wählen. Die Ereignisse dieser Sequenz werden kopiert.

Verwende das "Over Contents of Sequence"-Feld, um die Ziel-Sequenz zu wählen. Zu dieser Sequenz werden die Ereignisse der Quelle kopiert.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Do It] drückst.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du [←/Back] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.

Um die Funktion abzubrechen und in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].

Mit "**Copy Bars**" könnte bestimmte Takte der Sequenz zu einer anderen Stelle kopiert werden.

Verwende das "From Sequence"-Feld, um die gewünschte Quell-Sequenz zu wählen. Die Takte dieser Sequenz werden kopiert.

Verwende das "First Bar"- und "Last Bar"-Feld, um die gewünschten Takte zu wählen.

Verwende das "To Sequence"-Feld, um die Ziel-Sequenz zu wählen. Zu dieser Sequenz werden die Takte der Quelle kopiert.

Stelle im "After Bar"-Feld **die Position** ein, wo die kopierten Takte eingefügt werden. Die kopierten Takte befinden sich danach hinter dieser Position.

Stelle im "Copies"-Feld ein, wie oft die kopierten Takte eingefügt werden sollen.

Drücke [Replace], wenn die ursprünglichen Ereignisse in diesem Bereich der Zielspur überschrieben werden sollen.

Drücke [Merge], wenn die neuen Ereignisse zu den vorhandenen hinzugefügt werden sollen.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du [←/Back] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.

Um die Funktion abzubrechen und in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].







Mit "**Copy Events**" können bestimmte Ereignisse bzw. Audiospur-Regionen einer Sequenz zu einer anderen Stelle kopiert werden.

Verwende das "FromSequence"-Feld, um die gewünschte Quell-Sequenz zu wählen. Die Daten dieser Sequenz werden kopiert.

Verwende das "FromTrack"-Feld, um die gewünschte Quellspur zu wählen. Die Daten dieser Spur werden kopiert.

Um den Bereich der Ereignisse bzw. Audiospur zu wählen, verwendest Du das "Bar"-, "Beat"- und "Tick"-Feld. Die Felder links dienen zum Einstellen des Beginns, die Felder rechts zum Festlegen des Endes des Bereichs.

Verwende das Feld unter dem gestrichelten Pfeil, um die zu kopierenden Daten zu wählen. "Copy All Events" bedeutet, dass alle Ereignisse der Spur kopiert werden. Mit "Copy Only Selected Events" werden nur die aktuell gewählten Ereignisse kopiert.

Verwende das "ToSequence"-Feld, um die Ziel-Sequenz zu wählen. Zu dieser Sequenz werden die Ereignisse der Quell-Sequenz kopiert.

Verwende das "To Track"-Feld, um die Zielspur zu wählen. Zu dieser Spur werden die Ereignisse der Quelle kopiert.

Stelle mit dem "Bar"-, "Beat"- und "Tick"-Feld die Zielposition für die kopierten Daten ein. Die Ereignisse bzw. Audiospur werden ab dieser Position hinzugefügt.





Stelle im "Copies"-Feld ein, wie oft die kopierten Daten eingefügt werden sollen.

Stelle im "Selection"-Feld ein, ob die Ereignisse des eingestellten Bereichs oder die im "Grid"-Fenster bzw. List Edit-Modus gewählten Noten kopiert werden sollen. Wähle "All events", um alle Noten im oben eingestellten Bereich (Bar, Beat, Tick) zu kopieren. "Selected events" bedeutet dagegen, dass nur die aktuell im "Grid"-Fenster oder List Edit-Modus gewählten Ereignisse kopiert werden. Dieses Feld ist nur für MIDI-Spuren belegt.

Drücke [Replace], wenn die ursprünglichen Ereignisse in diesem Bereich der Zielsequenz überschrieben werden sollen.

Drücke [Merge], wenn die neuen Ereignisse zu den vorhandenen hinzugefügt werden sollen.

Um zur vorigen Seite zurückzukehren, drückst Du [←/Back] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.

Um die Funktion abzubrechen und in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].

Mit "**Save Current Sequence**" kann die aktuelle Sequenz auf einem externen Datenträger oder der Festplatte des MPC X/MPC Live gesichert werden.

Wähle den Datenträger, indem Du in der "Storage"-Spalte links darauf drückst.

"Internal" verweist auf das interne Laufwerk des MP

"MPC Documents" ist eine Verknüpfung zum "**MPC Documents**"-Ordner auf der internen Festplatte des MPC X oder MPC Live.

Wenn Du Datenträger an die USB-Ports oder den SD-Kartenschacht des MPC X, MPC Live bzw. deinen Computer (beim MPC Touch) angeschlossen hast, werden diese ebenfalls in dieser Spalte angezeigt.

Um einen Ordner zu öffnen, doppelklickst Du darauf. Alternative: Drehe am **Datenrad** oder durchsuche die Liste mit den –/+-Tastern. Drücke den **Mittencursor** oder **ENTER** (MPC X) bzw. das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch), um einen Ordner zu öffnen. Du kannst auch einen der 5 **Ordner-Buttons** oben rechts drücken, um direkt zum vordefinierten Pfad zu springen (unter Browser wird erklärt, wie man diese definiert).

Um einen neuen Ordner anzulegen, drückst Du [**New Folder**], gibst mit der virtuellen Tastatur einen Namen ein und drückst schließlich [**Do It**]. Dieser neue Ordner wird sofort angewählt.

Um zu einer höheren Ordnerebene zu wechseln, drückst Du das Ordnersymbol/t oben links.

Um den Namen der Datei einzugeben, drückst Du das [**File Name**]-Feld am unteren Bildschirmrand und verwendest die virtuelle Tastatur.

Um die Datei zu speichern, drückst Du [Save].

Um den Vorgang abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren, drückst Du [Cancel]. Alternative: Drücke das ←-Symbol oben links.

← Save [Internal]	\MPC Do	cuments\Sequences		3 4 5
		Sequence 01.sxq		
		Sequence 02.sxq		
		Sequence 03.sxq		
MPC Documents		Sequence 04.sxq		
		Sequence 05.sxq		
		Sequence 06.sxq		
		Sequence 07.sxq		
	51	Sequence 08.sxq		
FILE NAME Sequence 09				
NEW FOLDER			CANCEL	SAVE





F.2.1.b 'Track'-Sektion

In der "Track"-Sektion werden die aktuelle Spur, der Programmtyp und weitere Informationen angezeigt.



"Track"-Sektion einer MIDI-Spur. "Track"-Sektion einer Audiospur.

Das "Track"-Feld zeigt die Spurnummer und den Namen an.

Um den Namen der Spur zu ändern, drückst Du das Cursor-Symbol rechts in der Sektion und verwendest die angezeigte virtuelle Tastatur.

Im Falle einer MIDI-Spur:



Die **Programmliste** verweist auf den Programmtyp, an den die Spur angelegt wird. Der Namen des verwendeten Programms erscheint in der "**Program**"-Sektion. Bei Bedarf kannst Du einen anderen Programmtyp (und danach in der "**Program**"-Sektion ein anderes Programm) wählen.

Drücke das 4-Quadrat-Symbol, um ein Drum-Programm zu wählen.

Drücke das Tastatursymbol, um ein Keygroup-Programm zu wählen.

Drücke das Wiedergabesymbol, um ein Clip-Programm zu wählen.

Drücke das Balkensymbol, um ein MIDI-Programm zu wählen.

Drücke das CV-Symbol, um ein CV-Programm zu wählen.

Drücke das Steckersymbol, um **ein Plugin-Programm** zu wählen. Beim MPC X und MPC Live stehen Plugin-Programme nur im Controller-Modus zur Verfügung, weil sich die MPC-Software darum kümmert.

Stelle mit "Length" die Spurlänge ein. "Seq" (drücke 0 des Zehnertastenfeldes) bedeutet, dass die Spur die Länge der Sequenz übernimmt.

Tipp: Nicht alle Spuren müssen gleich lang sein. Ein Schlagzeugpart von 1 Takt kann für einen Basspart von 4 Takten beispielsweise automatisch wiederholt werden.

Mit "Velocity" können die aufgezeichneten Anschlagwerte bei der Wiedergabe versetzt (lauter/leiser) werden. "50%" bedeutet, dass die aufgezeichneten Anschlagwerte halbiert werden. Mit "200%" macht man den Part theoretisch doppelt so laut. Bedenke jedoch, dass "127" der maximale Anschlagwert ist.

Stelle im "Transpose"-Feld bei Bedarf das Transpositionsintervall (in Halbtönen) für die gesamte Spur ein.



Im Falle einer Audiospur:

+ ткаск		AŢ
1 Audio 001 🗸		1

Drücke den [Record Arm]-Button, um die Spur scharfzuschalten. Sobald Du die Audioaufnahme startest, nimmt diese Spur auf.

Tipp: Im "Track"-Fenster können mehrere Spuren gewählt werden, indem man **SHIFT** gedrückt hält, während man den [**Arm**]-Button der gewünschten Spuren betätigt.

Stelle mit "Monitor" ein, wie die Spur abgehört werden kann. Durch wiederholtes Drücken können drei Optionen gewählt werden:

"Auto" bedeutet, dass das Eingangssignal nur hörbar ist, solange die Spur scharfgeschaltet ist.

Wenn der Button aktiv ist, hörst Du das Eingangssignal selbst, wenn die Spur nicht scharfgeschaltet ist.

Ist der Button nicht aktiv, so hörst Du das Eingangssignal nie.

Um die Spur zu editieren, drückst Du das **Bleistiftsymbol** ganz rechts in dieser Sektion. Es erscheint das "Track Edit"-Fenster.

← Drums			
🖍 EDIT			
×	EXPLODE	2x DOUBLE-SPEED EVENTS	÷2 HALF-SPEED EVENTS
		GENERATE RANDOM EVENTS	
詩비 BOUNCE TO SAMPLE	券刑 BOUNCE TO AUDIO TRACK		
E SAVE			
EXPORT AS PATTERN			
		CANCEL	

Für MIDI-Spuren stehen alle nachfolgend beschriebenen Funktionen zur Verfügung.

Um in den Main-Modus zurückzukehren, drückst Du [Cancel] oder den Links-Pfeil (←) oben links auf dem Bildschirm. Alternative: Drücke MAIN.

Um den Namen der Spur zu ändern, drückst Du den oberen Bildschirmrand und verwendest die angezeigte virtuelle Tastatur.



Mit "Clear" werden alle Ereignisse der Spur entfernt und alle Parameter zurückgestellt. Bestätige deine Wahl, indem Du [Clear] drückst. Drücke [Cancel], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

Die "**Explode**"-Funktion kann man aus der gewählten Spur **sofort** mehrere Spuren machen – eine je Pad oder Notennummer (Tonhöhe). Die Original-Spur bleibt jedoch erhalten. Die neu angelegten Teilspuren bekommen den Namen dieser Spur mit dem Pad-Namen bzw. einer Nummer als Zusatz.

Die "Double-Speed Events"-Funktion halbiert die Länge aller Notenereignisse sowie die Abstände zwischen ihnen sofort. So entsteht der Eindruck, dass der betreffende Part doppelt so schnell gespielt wird. Die Tonhöhe der Noten und das Tempo ändern sich dabei nicht.

Die "Half-Speed Events"-Funktion verdoppelt die Länge aller Notenereignisse sowie die Abstände zwischen ihnen sofort. So entsteht der Eindruck, dass der betreffende Part halb so schnell gespielt wird. Die Tonhöhe der Noten und das Tempo ändern sich dabei nicht.

Mit "**Copy Track**" kann man den Inhalt einer Spur zu einer anderen kopieren.

Verwende das "Copy Contents of Track"-Feld, um die gewünschte Quellspur zu wählen. Die Ereignisse dieser Spur werden kopiert.

Verwende das "Over Contents of Track "-Feld, um die Zielspur zu wählen. Zu dieser Spur werden die Ereignisse der Quelle kopiert.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Do It] drückst.

Um die Funktion abzubrechen und in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].

Mit der "**Pitch Quantize**"-Funktion kann man die Notenereignisse in die gewünschte Skala/Tonleiter "zwängen".

Wähle im "Root Note"-Feld den Grundton der Skala. Wähle im "Scale"-Feld den Skalentyp/Modus.

Markiere das "Only apply to selected events"-Kästchen, wenn nur bestimmte Notenereignisse editiert werden sollen.

Wenn die Funktion **aktiv** ist, werden nur die momentan gewählten Notenereignisse "quantisiert".

Ist sie **nicht aktiv**, so werden **alle** Tonhöhen der Spur "quantisiert".

CANCEL DO IT

CANCEL DO IT

CANCEL DO IT

CANCEL DO IT

PTCH QUANTIZE

C Major

Note Input Filter

Output Note Range

Output Note Range

Output Note Range

Output Note Range

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C A A

C

CLOSE

PT COPY TRACK

Mit dem "Start Note"- und "**End Note**"-Parameter kannst Du die **Ober- und Untergrenze** der Tonhöhenänderungen festlegen. Notenereignisse, die sich ursprünglich außerhalb dieses Bereichs befanden, werden (der gewählten Skala entsprechend) zur nächsten Note innerhalb dieses Bereichs verschoben.

Drücke [Do It], um die Notenquantisierung auszuführen. Um den Befehl abzubrechen, drückst Du [Close].

Mit der "**Humanize**"-Funktion kann man das Timing, die Notendauer und/oder die Anschlagwerte von MIDI-Notenereignissen etwas "auflockern".

Markiere das "**Humanize Time**-Kästchen, wenn die Funktion das Timing beeinflussen soll.

Stelle mit dem Amount (Pulses)-Fader ein, wie stark das Timing der Ereignisse gelockert werden darf.

Stelle mit dem Eagerness-Fader ein, welcher Eindruck erzeugt werden soll. Ein negativer Wert

HUMANIZE ×	
Time	AI
	1
	-
	AI
Often after the heat	
CLOSE APPLY DO IT	

AKAI

bedeutet, dass der Part hinterher eine Idee vorauseilt. Mit einem negativen Wert kann ein "Laidback"-Eindruck erzeugt werden.

Markiere das "**Humanize Note Length-**Kästchen, wenn die Funktion auch die Dauer der Notenereignisse beeinflussen soll.

Stelle mit dem Length (%)-Fader ein, wie weit die "Menschelei" gehen darf.

Markiere das "**Humanize Velocity**-Kästchen, wenn die Funktion auch die Anschlagwerte der Notenereignisse beeinflussen soll.

Stelle mit dem Strength (%)-Fader ein, wie stark die Anschlagwerte variieren dürfen.

Markiere das "**Only Apply to Selected Events**"-Kästchen, um zu bestimmen, welche Noten bearbeitet werden dürfen.

Wenn die Funktion **aktiv** ist, werden nur die momentan gewählten Notenereignisse bearbeitet.

Ist sie **nicht aktiv**, so werden alle Noten dieser Spur bearbeitet.

Drücke [Apply], um die Bearbeitung auszuführen, ohne das Fenster zu schließen.

Drücke [Do It], um die Bearbeitung auszuführen und das Fenster zu schließen.

Drücke [Close], um das Fenster zu schließen, ohne zuvor den Befehl auszuführen.



Die "Generate Random Events"-Funktion erzeugt zufallsgenerierte Melodien oder Schlagzeugrhythmen auf der aktuellen MIDI-Spur.

- Wähle im "Event Type"-Feld den zu erzeugenden Ereignistyp (Drum Events oder Melodic Events).
- Stelle im "Replace"-Feld ein, was mit den eventuell bereits vorhandenen Spurereignissen geschieht:
 - **Replace All Events**: Bedeutet, dass alle existierenden Ereignisse durch die Zufallsgeneration ersetzt werden.

Replace Events in Note Range: Bedeutet, dass alle durch die Zufallsgeneration ersetzt werden. Stelle

Notenbereich für Schlagzeugereignisse ein. Für melodische Ereignisse muss der Bereich mit "Start Note" und "End Note" festgelegt werden.

Add to Existing Events: Die Einstellung bedeutet, dass die zufallsgenerierten Ereignisse zu den bereits vorhandenen hinzugefügt werden.

- Stelle im "Pattern Size (Bars)"-Feld die Taktanzahl der Zufallsgeneration ein. Die maximale Anzahl richtet sich nach der Taktanzahl der aktuellen Sequenz.
- Wähle im "Note Length"-Feld die Notendauer der Ereignisse. (Wenn man für melodische Ereignisse "Legato" aktiviert, ist dieser Parameter nicht belegt.)
- Drücke [Apply], um die Bearbeitung auszuführen, ohne das Fenster zu schließen.
- Drücke [Do It], um die Bearbeitung auszuführen und das Fenster zu schließen.

Drücke [Close], um das Fenster zu schließen, ohne zuvor den Befehl auszuführen.

Wenn man "Event Type" auf "Drum Events" stellt:

- Wähle die Pad-Bank, die für die erzeugten Ereignisse verwendet wird: Verwende das "Range"-Feld oder stelle den Pad-Bereich mit "Start Pad" und "End Pad" ein.
- Um die Ereignisse auf einen bestimmten Pad-Bereich zu beschränken, stellst Du ihn mit "Start Pad" und "End Pad" ein. Diese Felder sind nur belegt, wenn man "Bank" auf "Range" stellt.
- Stelle mit "Density (%)" ein, wie dicht die generierten Ereignisse bei einander liegen sollen.
- Lege mit "Rhythm Variation" fest, wie variiert der Rhythmus der erzeugten Noten sein soll.

		R. P.
GENERATE RANDOM EVENTS		
		Ι.
		AI
		Ι.
		ΑI
		1
CLOSE	APPLY DO IT	

					- MOTHO	
GENERATE RANDOM EVENTS						
Generation						ΑĮ
						ΑI
						/
						Ľ
Drum event options						
				DO IT		
	GENERATE RANDOM EVENTS Generation Superior type Drum events REPLACE Replace all events PATTERN Size (BARS) 2 Drum event options BANK A	GENERATE RANDOM EVENTS Generation Events Drum events REPLACE Replace all events PATTERN SZE (BARS) 2 Drum event options BANK A	GENERATE RANDOM EVENTS Generation Support Drum events REPLACE Replace all events PATTERN SIZE (BARS) AUTTELENCTH 2 Drum event options BANK A	GENERATE RANDOM EVENTS Generation EVENT TYPE Drum events REFLACE Replace all events PATTERN SIZE (BARS) NOTE LENGTH 2 1/16 Drum event options BATK A	GENERATE RANDOM EVENTS Generation Super type Drum events REPLACE Replace all events PATTERN SIZE (BARS) 1/16 Drum event options BANK A CLOSE ARRY DOT	GENERATE RANDOM EVENTS X Generation Substrate root Replace all events PATTERN SIZE (BARS) NOTE LENGTH 2 1/16 Drum event options BANK A





Wenn Du "Event Type" auf "Melodic Events" gestellt hast:

- Um die Ereignisse auf einen bestimmten Notenbereich zu beschränken, stellst Du diesen mit "Start Note" und "End Note" ein.
- Markiere das "Legato"-Kästchen, damit gebundene Noten erzeugt werden.
 - Wenn diese Funktion **aktiv** ist, werden die Endpositionen der Notenereignisse bis unmittelbar vor dem Beginn der nächsten Note verlängert. Jeder Note wird folglich so lange gehalten, bis die nächste Note beginnt. Wenn mehrere Noten an derselben Position beginnen (und sich nicht ganz am Ende befinden), sind sie nach Ausführen des Befehls gleich lang.
 - Wenn diese Funktion **aus** ist, richtet sich die Dauer der generierten Noten nach der "**Note** Length"-Einstellung.
- Stelle mit "Polyphony" ein, wie viele erzeugte Noten maximal gleichzeitig abgespielt werden dürfen (1~8).
- Markiere das "Constrain Notes to Scale"-Kästchen, um zu bestimmen, ob die Noten auf einer Tonleiter beruhen sollen.
 - Wenn diese Funktion **aktiv** ist, gehören alle generierten Noten zur mit "**Scale**" gewählten Tonleiter.
 - Wenn sie **aus** ist, werden chromatische Noten generiert.
- Stelle mit "Density (%)" ein, wie dicht die generierten Ereignisse bei einander liegen sollen.
- Wähle im "Root Note"-Feld den Grundton der Skala/Tonleiter.

Wähle im "Scale"-Feld die Tonleiter oder den Modus.

Die "**Bounce to Sample**"-Funktion exportiert die aktuelle Spur **sofort** als Audio-Sample, das dann im Sample-Pool zur Verfügung steht. Laut Vorgabe heißt das Sample "**Bounce -**" mit dem Spurnamen als Zusatz. Für Spuren, die MIDI- oder CV-Programme ansteuern, ist diese Funktion nicht belegt.

Wenn Du diese Funktion schon einmal für die Spur verwendet hast, musst Du entscheiden, ob das vorige Sample überschrieben werden darf oder ob Du den Befehl abbrechen möchtest.

Um das vorige Bounce-Sample zu ersetzen, drückst Du [Replace].

Um den Befehl abzubrechen, drückst Du [Cancel].

PROJECT	_			
GENERATE RANDOM EVENTS				
Generation				AŢ
				7
				AI
				1
Aelodic event options				
START NOTE		END NOTE		
	CLOSE	APPLY	DO IT	

				<u> </u>
GENERATE RANDOM EVI	ENTS			
Melodic event optior	ns			
		• C4		
	CLOSE	APPLY	DO IT	

Die "Bounce to Audio Track"-Funktion legt sofort eine Audiospur der aktuellen Sequenz innerhalb des Projekts an. Im Main-Modus wird automatisch der "Audio"-Reiter gewählt. Laut Vorgabe heißt das Sample "Audio" mit einer Nummer (Beispiel: Audio 002). Für Spuren, die MIDI- oder CV-Programme ansteuern, ist diese Funktion nicht belegt.

Wenn Du diese Funktion schon einmal für die Spur verwendet hast, musst Du entscheiden, ob das vorige Sample überschrieben werden darf oder ob Du den Befehl abbrechen möchtest.

Um das vorige Bounce-Sample zu ersetzen, drückst Du [Replace].

Um den Befehl abzubrechen, drückst Du [Cancel].

Mit "**Export as Pattern**" kann man die Spur (der aktuellen Sequenz) als Pattern (**.mpcpattern**) auf einem externen Datenträger bzw. der internen Festplatte des MPC X/MPC Live sichern.

Wähle den Datenträger, indem Du in der "Storage"-Spalte links darauf drückst.

"Internal" verweist auf das interne Laufwerk des MP

"MPC Documents" ist eine Verknüpfung zum "**MPC Documents**"-Ordner auf der internen Festplatte des MPC X oder MPC Live.

Wenn Du Datenträger an die USB-Ports oder den SD-Kartenschacht des MPC X, MPC Live bzw. deinen Computer (beim MPC Touch) angeschlossen hast, werden diese ebenfalls in dieser Spalte angezeigt.

← Save [Internal]\Mi	← Save [Internal]\MPC Documents\Exports 1 2 9 • 3				
STORAGE	Pattern 01.mpcpattern				
Internal	Pattern 02.mpcpattern				
	Pattern 03.mpcpattern				
MPC Documents	Pattern 04.mpcpattern				
	Pattern 05.mpcpattern				
	Pattern 06.mpcpattern				
	Pattern 07.mpcpattern				
	Pattern 08.mpcpattern				
FILE NAME Pattern 09					
NEW FOLDER		CANCEL	SAVE		

Um einen Ordner zu öffnen, doppelklickst Du darauf. Alternative: Drehe am **Datenrad** oder durchsuche die Liste mit den –/+-Tastern. Drücke den **Mittencursor** oder **Enter** (MPC X) bzw. das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch), um einen Ordner zu öffnen. Du kannst auch einen der 5 **Ordner-Buttons** oben rechts drücken, um direkt zum vordefinierten Pfad zu springen (unter Browser wird erklärt, wie man diese definiert).

Um einen neuen Ordner anzulegen, drückst Du [**New Folder**], gibst mit der virtuellen Tastatur einen Namen ein und drückst schließlich [**Do It**]. Dieser neue Ordner wird sofort angewählt.

Um zu einer höheren Ordnerebene zu wechseln, drückst Du das Ordnersymbol/1 oben links.

Um den Namen der Datei einzugeben, drückst Du das [File Name]-Feld am unteren Bildschirmrand und verwendest die virtuelle Tastatur.

Um die Datei zu speichern, drückst Du [Save].

Um den Vorgang abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren, drückst Du [Cancel]. Alternative: Drücke das ←-Symbol oben links.

MPC

← Audio 001			
🖍 EDIT			
DELETE	× CLEAR REGIONS	φ∔ RESET CHANNEL STRIP	
E SAVE			
		CANCEL	

Für Audiospuren stehen folgende Funktionen zur Verfügung.

Um in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel] oder den Links-Pfeil (←) oben links auf dem Bildschirm. Alternative: Drücke MAIN.

Um den Namen der Spur zu ändern, drückst Du den oberen Bildschirmrand und verwendest die angezeigte virtuelle Tastatur.



Die "Reset Channel Strip"-Funktion:

- Entfernt alle Insert-Effekte;
- Deaktiviert "Mute", "Solo", die Automation und "Monitor";
- Stellt den **Pan**-Parameter in die Mitte;
- Stellt den Pegelfader auf "0.00dB"; und
- Deaktiviert den [Record Arm]-Button.

Die Ein- und Ausgangszuordnungen der Spur bleiben jedoch erhalten.

Mit "**Copy Track**" kann man den Inhalt einer Spur zu einer anderen kopieren.

← Audio 001		
🖋 EDIT	COPY AUDIO TRACK	
DELETE		
🗎 SAVE	1: Audio 001	
†‡†		

AKAI

Verwende das "Copy Contents of Track"-Feld, um die gewünschte Quellspur zu wählen. Die Ereignisse dieser Spur werden kopiert.

Verwende das "Over Contents of Track"-Feld, um die Zielspur zu wählen. Zu dieser Spur werden die Ereignisse der Quelle kopiert.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Do It] drückst.

Um die Änderungen zu verwerfen und in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.

Mit "**Save Current Channel Strip**" kann man die aktuellen Einstellungen des Kanalzuges (für die aktuelle Audiospur) auf einem externen Datenträger bzw. der internen Festplatte des MPC X/MPC Live sichern.

Wähle den Datenträger, indem Du in der "Storage"-Spalte links darauf drückst.

"Internal" verweist auf das interne Laufwerk des MPC X oder MPC Live.

"MPC Documents" ist eine Verknüpfung zum "**MPC Documents**"-Ordner auf der internen Festplatte des MPC X oder MPC Live.

Wenn Du Datenträger an die USB-Ports oder den SL Neufolgen and des wir e A, wir e Erver 224. der Computer (beim MPC Touch) angeschlossen hast, werden diese ebenfalls in dieser Spalte angezeigt.

Um einen Ordner zu öffnen, doppelklickst darauf. Alternative: Drehe am **Datenrad** oder durchsuche die Liste mit den –/+-Tastern. Drücke den **Mittencursor** oder **Enter** (MPC X) bzw. das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch), um einen Ordner zu öffnen. Du kannst auch einen der 5 **Ordner-Buttons** oben rechts drücken, um direkt zum vordefinierten Pfad zu springen (unter Browser wird erklärt, wie man diese definiert).

Um einen neuen Ordner anzulegen, drückst Du [New Folder], gibst mit der virtuellen Tastatur einen Namen ein und drückst schließlich [Do It]. Dieser neue Ordner wird sofort angewählt.

Um zu einer höheren Ordnerebene zu wechseln, drückst Du das Ordnersymbol/1 oben links.

Um den Namen der Datei zu einzugeben, drückst Du [File Name] am unteren Bildschirmrand und verwendest die virtuelle Tastatur.

Um die Datei zu speichern, drückst Du [Save].

Um den Vorgang abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren, drückst Du [Cancel]. Alternative: Drücke das ←-Symbol oben links.

← Save	Internal]\\\	MPC Doi	cuments\Exports	-	2	3	4	5
STORAGE			Audio 001.xpm					
	al		Audio 002.xpm					
			Audio 003.xpm					
MPC D			Audio 004.xpm					
			Audio 005.xpm					
			Audio 006.xpm					
			Audio 007.xpm					
			Audio 008.xpm					
FILE NAME	Audio 009							W

MPI


F.2.1.c 'Program'-Sektion

In der "**Program**"-Sektion wird das aktuelle Programm angezeigt. Der Fensteraufbau richtet sich nach dem in der "**Track**"-Sektion gewählten Programmtyp.

Für alle Programmtypen, die von MIDI-Spuren angesteuert werden, sind folgende Parameter verfügbar:

Um den Programmnamen zu ändern, drückst das Cursor-Symbol ganz rechts in dieser Sektion. Gib mit der virtuellen Tastatur einen neuen Namen ein und drücke [Do It].

Drücke das [+]-Symbol, um ein neues Programm des aktuell gewählten Typs anzulegen. Das neue Programm desselben Typs bekommt eine Nummer (z.B. Program 002).

Für alle Programmtypen, die von Audiospuren angesteuert werden, sind folgende Parameter verfügbar:

Drücke [Input Config], um eine andere **Eingangsquelle** zu wählen. Damit blendet man den Spurkanalzug ein und aus. Wenn momentan der Kanalzug einer Audiospur (also nicht der Master-Kanalzug) angezeigt wird, wurde das erste Feld automatisch gewählt.

Drücke [Edit Audio], um den Audio Edit-Modus aufzurufen. Alternativ kannst Du auch das Wellenformfenstersymbol links drücken.



Wenn Du ein Drum-Programm gewählt hast, zeigt das "DrumProgram"-Feld den Programmnamen an.

Drücke [**Warp Samples**], um den **ersten** "**Sample**"-Reiter des Program Edit-Modus' aufzurufen (siehe Drum-Programme für weitere Hinweise).

Drücke [Assign Samples], um den "Sample Assign"-Reiter des Browsers aufzurufen (siehe Browser für weitere Hinweise).

Drücke [Edit Samples], um den "Program"-Bereich des Sample Edit-Modus' aufzurufen (siehe Program-Modus für weitere Hinweise). Das angezeigte Sample vertritt die oberste Ebene des zuletzt gedrückten Pads.



Wenn Du ein Keygroup-Programm gewählt hast, zeigt das "KeygroupProgram"-Feld den Programmnamen an.



Wenn Du ein Clip-Programm gewählt hast, zeigt das "Clip Program"-Feld den Programmnamen an.

Drücke [Edit Clips], um in den Program Edit-Modus zu wechseln. Dort kannst Du den Pads Samples (Clips) zuordnen, die Clips editieren und einstellen, wie die Clips abgespielt werden (siehe auch Clip-Programme).

+ PLUGIN PROGRAM	PLUGIN Hybrid 3	аĮ
Hybrid 3 001	PRESET 01 Trance-ition Pad	1

Wenn Du ein Plugin-Programm gewählt hast, zeigt das "PluginProgram"-Feld den Programmnamen an.

Wichtig: Beim MPC X und MPC Live stehen Plugin-Programme nur im Controller-Modus zur Verfügung, weil sich die MPC-Software darum kümmert.

Ordne dem Programm im "**Plugin**"-Feld ein Plug-In zu. Drücke den [**Type**]- oder [**Manufacturer**]-Button am unteren Fensterrand, um die Plug-Ins nach Typen oder Anbietern zu sortieren (oder eben nicht).

Anmerkung: Vergiss nicht den Pfad des Plug-In-Ordners anzugeben. Das macht man im "Preferences"-Menü der Software. Siehe hierfür die Anleitung der MPC-Software: Klicke auf das [Help]-Menü und wähle "MPC Help> "MPC User Manual".

Wähle im "**MIDI Ch**"-Feld den MIDI-Kanal für das Programm. Benutze diese Einstellung bei Verwendung eines virtuellen Instruments (Plug-In), das den Multi-Modus unterstützt.

Wähle im "Preset"-Feld einen Preset für das Plug-In (falls vorhanden).

+ MIDI PROGRAM	MIDI PORT A : MPC Live Port 1 • Off	АĬ
Midi 001	PROGRAM CH MIDI CH BANK LSB	1

Wenn man ein MIDI-Programm gewählt hat, zeigt das "MIDI Program"-Feld den Programmnamen an.

Wähle im "MIDI Port"-Feld den Port, an den das Programm seine MIDI-Daten ausgibt.

Anmerkung: Die MIDI-Ports muss man auch unter "Preferences" konfigurieren. Siehe hierfür die Anleitung der MPC-Software: Klicke auf das [Help]-Menü und wähle "MPC Help>MPC User Manual".

Stelle im "Program Ch"-Feld die MIDI-Programmnummer ein, die das Programm sendet.

Wähle im "MIDI Ch"-Feld den MIDI-Kanal für das Programm.

Stelle im "Bank MSB"- und "Bank LSB"-Feld die Werte für den CC00- und CC32-Befehl ein, die das Programm sendet.

Wenn man ein CV-Programm gewählt hat, zeigt das "CV Program"-Feld den Programmnamen an.

Stelle im "Note"-Feld ein, welche Note im Konfliktfall übertragen wird: "Lowest", "Highest" oder "Last".

Stelle im "CV Port"-Feld ein, welchen CV-Port das Programm verwenden soll.

Stelle im "Gate Port"-Feld ein, welchen Gate-Port das Programm verwenden soll.

Wähle im "Mod Wheel"-Feld den CV-Port, den das Modulationsrad eines externen Controllers verwendet.

Stelle im "Velocity Port"-Feld ein, welchen CV-Port das Programm für Anschlaginformationen verwenden soll.



Um das Programm zu editieren, drücke das Bleistiftsymbol ganz rechts in dieser Sektion. Es erscheint das "Program Edit/Copy"-Fenster.

Hier stehen folgende Funktionen zur Verfügung.

Um in den Main-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel] oder den Links-Pfeil (←) oben links auf dem Bildschirm. Alternative: Drücke MAIN.

Um den Namen des Programms zu ändern, drückst Du den oberen Bildschirmrand und verwendest die angezeigte virtuelle Tastatur.

Mit "**Delete**" werden **alle** Ereignisse der Spur entfernt und **alle** Parameter zurückgestellt.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Clear] drückst.

Drücke [Cancel], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

÷					
/ EDI					
	OELE	ETE PROGRAM			
BOUNCE	TO AUDIO	Are you sure you want t	to delete this Program	n?	
🗄 SA\					
5AVE CU		SAVE CURRENT SAMPLE			
		CANCEL	DELETE		



Mit [**Duplicate**] kann eine identische Kopie des Programms angelegt werden. Einzig der Name wird mit einer Nummer ergänzt (z.B. **Program 002**).

Mit [**Duplicate to Track**] kann eine identische Kopie des Programms für eine neue Spur angelegt werden. Einzig der Name wird mit einer Nummer ergänzt (z.B. **Program 002**). Laut Vorgabe heißt die neue Spur "**Track**" mit einer Nummer (Beispiel: **Track 06**).

Die "Bounce to Sample"-Funktion exportiert alle Spuren (innerhalb der aktuellen Sequenz), die das aktuelle Programm ansprechen sofort als Audio-Sample, das dann im Sample-Pool zur Verfügung steht. Laut Vorgabe heißt das Sample "Bounce -" mit dem Programmnamen als Zusatz. Für MIDI- oder CV-Programme ist diese Funktion nicht belegt.

Wenn Du diese Funktion schon einmal für dieses Programm verwendet hast, musst Du entscheiden, ob das vorige Sample überschrieben werden darf oder ob Du den Befehl abbrechen möchtest.

Um das vorige Bounce-Sample zu ersetzen, drückst Du [Replace].

Um den Befehl abzubrechen, drückst Du [Cancel].

Die "Bounce to Audio Track"-Funktion erstellt sofort eine Audiospur des Programms (innerhalb der aktuellen Sequenz) als Audiospur für das Projekt. Im Main-Modus wird automatisch der "Audio"-Reiter gewählt. Laut Vorgabe heißt die Spur "Audio" mit einer Nummer (Beispiel: Audio 002). Für MIDI- oder CV-Programme ist diese Funktion nicht belegt.

Wenn Du diese Funktion schon einmal für die Spur verwendet hast, musst Du entscheiden, ob das vorige Sample überschrieben werden darf oder ob Du den Befehl abbrechen möchtest.

Um das vorige Bounce-Sample zu ersetzen, drückst Du [Replace].

Um den Befehl abzubrechen, drückst Du [Cancel].

Mit "Flatten Pad" werden alle Samples eines Pads als Audio-Sample gerendert und der ersten Ebene jenes Pads zugeordnet. Das neue Sample beruht auf der Auslösung mit dem maximalen Anschlagwert (127) und der Abnahme hinter dem Pad-Kanalzug – also mit Insert-Effektbearbeitung eventuellen "Warp"-Verbiegungen. Nutze diese und Funktion, wenn dem Prozessor langsam die Luft ausgeht für "Warp"-Spielchen und Insert-Effekte wird nämlich relativ viel Kapazität benötigt, die man sparen kann, wenn man alle Bearbeitungen in ein neues Sample "brennt". Laut Vorgabe verwendet das neue Sample den gleichen Namen wie das erste Sample. Diese Funktion ist nur für Drum-Programme belegt. (Dies entspricht dem [Flatten Pad]-Button am oberen Fensterrand im Program Edit-Modus.)

_		MPC
← Progra		
🖉 EDIT		
DELETE	FLATTEN PAD	
BOUNCE TO AUDIO TRACK		
🗎 SAVE		
SAVE CURRENT PROGRAM	Sample_01	

Drücke das gewünschte Pad oder wähle es im "Pad"-Menü.

Stelle im "Audio Tail"-Feld die gewünschte **Audiofahne** ein. Dann wird die Audiodatei ein paar Sekunden länger. Das ist vor allem wichtig, wenn bestimmte Effekte oder Samples relativ langsam abklingen (Hallfahne, Delay-Wiederholungen, One-Shot-Samples mit hoher Abklingrate usw.). Wir empfehlen eine Verlängerung um mindestens 2 Sekunden.

Um den Namen des Samples zu einzugeben, drückst Du das [Edit Name]-Feld und verwendest die virtuelle Tastatur.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Do It] drückst.

Um den Befehl abzubrechen, drückst Du [Cancel].

Mit "**Save Current Program**" bzw. "**Save Current Sample**" kann das aktuelle Programm bzw. Sample (erste Ebene des zuletzt gedrückten Pads) auf einem externen Datenträger oder der internen Festplatte des MPC X/MPC Live gesichert werden.

Wähle den Datenträger, indem Du in der "Storage"-Spalte links darauf drückst.

"Internal" verweist auf das interne Laufwerk des MPC X oder MPC Live.

"MPC Documents" ist eine Verknüpfung zum "MPC Documents"-Ordner auf der internen Festplatte des MPC X oder MPC Live.

Wenn Du Datenträger an die USB-Ports oder den SD-Kartenschacht des MPC X, MPC Live bzw. deinen Computer (beim MPC Touch) angeschlossen hast, werden diese ebenfalls in dieser Spalte angezeigt.

Um einen Ordner zu öffnen, doppelklickst Du darauf. Alternative: Drehe am **Datenrad** oder durchsuche die Liste mit den –/+-Tastern. Drücke den **Mittencursor** oder **ENTER** (MPC X) bzw. das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch), um einen Ordner zu öffnen. Du kannst auch einen der 5 **Ordner-Buttons** oben rechts drücken, um direkt zum vordefinierten Pfad zu springen (unter Browser wird erklärt, wie man diese definiert).

Um einen neuen Ordner anzulegen, drückst Du [New Folder], gibst mit der virtuellen Tastatur einen Namen ein und drückst schließlich [Do It]. Dieser neue Ordner wird sofort angewählt.

Um zu einer höheren Ordnerebene zu wechseln, drückst Du das Ordnersymbol/1 oben links.

Um den Namen der Datei zu einzugeben, drückst Du [**File Name**] am unteren Bildschirmrand und verwendest die virtuelle Tastatur.

Um die Datei zu speichern, drückst Du [Save].

Um den Vorgang abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren, drückst Du [Cancel]. Alternative: Drücke das ←-Symbol oben links.







F.2.2 Grid-Funktionsebene



Im "Grid View"-Fenster werden die Notenereignisse und Anschlagwerte aller Sequenzspuren des aktuellen Projekts angezeigt und können auch editiert werden. Es gibt zwei Darstellungen: Eine für Drum-Programme und eine andere für Keygroup-, MIDI- und Plugin-Programme.

Bei Drum-Programmen werden alle Pads mit ihren Daten vertikal dargestellt.

Bei Keygroup-, Plugin- und MIDI-Programmen wird links eine "Tastatur" in Form einer Piano-Rolle angezeigt.

Um das "Grid"-Fenster aufzurufen, drückst Du MENU und anschließend [Grid View].

Anmerkung: Der "Grid View"-Eintrag wird nur angezeigt, wenn momentan eine MIDI-Spur gewählt ist. Ist eine Audiospur angewählt, so wird statt "Grid View" ein "Audio Edit"-Eintrag angezeigt. Um eine MIDI-Spur zu wählen, drückst Du **MAIN**, um den gleichnamige Modus aufzurufen und anschließend [**MIDI**] unten links.





"Grid"-Fenster eines Drum-Programms.

"Grid"-Fenster eines Keygroup- oder MIDI-Programms.

Ganz oben werden der Spurname, die Sequenz, Timing-Informationen und Editierwerkzeuge angezeigt.



Wähle im "Track"-Feld die Spur der aktuellen Sequenz, deren Daten angezeigt werden sollen.

Stelle im "Bars"-Feld die Länge der Sequenz ein.

Das Zählwerk am oberen Bildschirmrand zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Im "Grid"-Fenster stehen folgende 4 Funktionen zur Verfügung.



Drücke einen Button, um jenen Modus zu wählen:



Bleistift: Zeichnen

Um eine Note in einem freien Rasterquadrat einzufügen, drückst Du das betreffende Quadrat.

Um eine Note zu wählen, drückst Du sie.

Um eine Note zu verschieben, drückst Du sie und ziehst sie zum gewünschten Rasterquadrat. Um eine Note zu löschen, doppelklickst Du darauf.



Radiergummi: Löschen

Um eine Note zu löschen, drückst Du sie.



Auswahlrahmen: Anwahl

Anmerkung: Die gewählten Noten bleiben auch bei Anwahl einer anderen Funktion gewählt. Die Auswahl ändert sich jedoch, wenn man ein Pad drückt, während die "Hitting Pad Selects All Events"-Einstellung "On" lautet.

Um eine Note zu wählen, drückst Du sie.

Um mehrere Noten zu wählen, drückst Du die erste und ziehst dann mit dem Finger einen Rahmen um die übrigen Noten.

Um eine Note zu verschieben, drückst Du sie und ziehst sie zum gewünschten Rasterquadrat.

Um mehrere Noten zu verschieben, wählst Du sie wie oben beschrieben und ziehst sie in die gewünschte Richtung.

Um mehrere Noten zu löschen, wählst Du sie wie oben beschrieben, wählst den Radiergummi und drückst eine gewählte Note.



Lupe: Navigationsmodus

Um zu einer anderen Rastersektion zu gehen, drückst Du das Raster und ziehst es in die gewünschte Richtung.

Um heran- oder wegzuzoomen, spreizt bzw. kneifst Du zwei Finger auf dem Raster zusammen. Das funktioniert vertikal, horizontal und in beiden Richtungen.

Im "Settings"-Fenster können bestimmte "Grid View"-Parameter konfiguriert werden.

Drücke das Zahnradsymbol, um die Einstellungen aufzurufen.

	0	SETTINGS			×	
		ARCOLUTE				
		ABSOLUTE	RELATIVE			
			ON	ļ		
		🖉 OFF	$ \rightarrow$ follow	C PAGE		
				CLOSE		

- Mit "Snap Mode" bestimmt man, wie die Ereignisse am Gitter festschnappen.
 - Absolute: Die Ereignisse springen zur nächsten Rasterlinie (die Unterteilung wählt man im "TC"-Feld oder "Time Correct"-Fenster). Dies ist das "klassische" Quantisierungsverfahren.
 - **Relative**: Alle Ereignisse rücken zur nächsten Rasterunterteilung (die man im "**TC**"-Feld oder "**Time Correct**"-Fenster wählt). **Außerdem** wird ein leichter Versatz (von z.B. 3 Ticks) beibehalten, damit es nicht zu mechanisch wirkt.

Außerdem kannst Du "**Hitting Pad Selects All Events**" aktivieren. Wenn man "On" wählt, werden bei Drücken eines Pads alle Notenereignisse dieses Pads innerhalb der aktuellen Spur gewählt. Wenn man "Off" wählt, wird bei Drücken des Pads zwar der zugeordnete Sound angesteuert, aber es werden keine Notenereignisse gewählt.

Stelle mit "Auto-Scroll" ein, ob die Bildschirmanzeige der Wiedergabeposition folgen soll.

- **Follow**: Je nach der Zoom-Einstellung scrollt das Raster im Hintergrund weiter die Wiedergabeposition befindet sich allzeit in der Bildschirmmitte.
- Page: Das Raster "blättert um", wenn die Wiedergabeposition aus dem Bild verschwindet.
- Off: Das Raster bewegt sich nicht.

Diese Funktionen gelten auch für den Audio Edit-, List Edit- und Sample Edit-Modus.



Ganz gleich, welches Werkzeug man wählt: Mit folgenden Funktionen kann man die gewählten Noten verschieben, dehnen/kürzen und transponieren.

Wenn das Raster automatisch eine Pad-Bank und zwei Takte darstellen soll, drückst Du das Raster-Lupensymbol unten links.

Um die letzte Änderung rückgängig zu machen, drückst Du UNDO.

Um die Änderung danach wiederherzustellen, musst Du SHIFT+UNDO/REDO drücken.

Um alle Noten eines bestimmten Pads zu wählen, drückst Du das betreffende Pad.

Um die gewünschten Noten zu verschieben, drückst Du [**Nudge**] am unteren Fensterrand und änderst die Position mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern. Laut Vorgabe können die Noten nur zu Positionen verschoben werden, die der Quantisierungsunterteilung (**Time Correct**) entsprechen. Siehe auch Timing Correct (TC).

Um Noten frei zu verschieben (d.h. ohne "Snap"), hältst Du [**Don't Snap**] unten links gedrückt, während Du die Position mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern änderst. Dann entspricht jeder Schritt 4 Ticks.

Um die Anfangs- oder Endposition der gewählten Noten zu ändern, drückst Du [Edit Start] am unteren Fensterrand und verwendest das Datenrad oder die –/+-Taster.

Um die gewählten Noten zu transponieren, drückst Du [Transpose] am unteren Fensterrand und verwendest das Datenrad oder die –/+-Taster.

Um die gewählten Noten sofort zu kopieren, drückst **COPY**. Die gewählten Noten werden gleich hinter der letzten gewählten Note eingefügt. "Nudge" wird automatisch angewählt, damit man die Notenkopien gleich im Anschluss mit dem **Datenrad** zur gewünschten Position verschieben kann.

Um die vorige oder nächste Spur aufzurufen, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du [Track –] oder [Track +] am unteren Bildschirmrand betätigst.

Um eine Spur stumm- oder solo zu schalten, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du [Mute] bzw. [Solo] am unteren Bildschirmrand betätigst.

Um das "Timing Correct"-Fenster zu öffnen, hältst Du **SHIFT** gedrückt und betätigst [**TC**] am unteren Fensterrand. Siehe Timing Correct (TC) für weitere Hinweise.

Um eine bestimmte Rasterunterteilung zu wählen, doppelklicke auf den Ab-Pfeil (▼) oben links im Raster und wählen die Position.

Um das Metronom einzustellen, hältst Du **SHIFT** gedrückt und betätigst [**Click**] am unteren Fensterrand. Siehe Metronom (Click/Metro) für weitere Hinweise.

Das "Grid"-Fenster bietet außerdem eine Anschlagbahn, in der man die Anschlagwerte der Noten ändern kann.





Vergrößerte Anschlagbahn im "Grid"-Fenster.

Ein- und Ausblenden der Anschlagbahn:

- 1. Drücke den Auf-Pfeil (^) unten rechts, um die Anschlagbahn einzublenden.
- Drücke den Auf-Pfeil (A) erneut, um die Anschlagbahn zu vergrößern. Der Button ändert sich zu einem Ab-Pfeil (V).
- 3. Drücke den **Ab-Pfeil** (v), um die Anschlagbahn auszublenden.

Die Anschlagwerte der einzelnen Noten werden mithilfe von Balken angezeigt. Je länger (und röter) ein Balken, desto höher ist der Anschlagwert. Gelbe Balken verweisen auf relativ niedrige Anschlagwerte. Der Balken mit einer grauen Linie verweist auf die aktuell gewählte Note.

Um den Anschlagwert der gewählten Noten zu ändern, drückst Du [Velocity] am unteren Fensterrand und verwendest das Datenrad oder die –/+-Taster. Der numerische Wert wird auf dem Bildschirm angezeigt.



F.2.3 Audio Edit-Modus



Im Audio Edit-Modus können die Audiospuren einer Projektsequenz editiert werden.

Drücke MENU und anschließend [Audio Edit], um den Audio Edit-Modus aufzurufen.

Anmerkung: Der "Audio Edit"-Eintrag wird nur angezeigt, wenn momentan eine Audiospur gewählt ist. Ist eine MIDI-Spur angewählt, so wird statt "Audio Edit" ein "Grid View"-Eintrag angezeigt. Um eine Audiospur zu wählen (und den Audio Edit-Modus zu aktivieren), drückst Du **MAIN**, um den gleichnamige Modus aufzurufen und anschließend [**Audio**] unten links.



Audio Edit-Modus mit ausgeblendetem Kanalzug.



Audio Edit-Modus mit eingeblendetem Kanalzug.



Nachstehend werden die wichtigsten Verfahren für die Aufnahme von Audiospuren beschrieben. Weiter unten findest Du noch weitere Einsatzmöglichkeiten des Audio Edit-Modus'.

фф	TRACK	BARS	bar 1:	^{веат} тіск 1: О		🖹 💊 🤉	% ¥ ⊙) 🗘 🔳
			Audio 001 Rec1	1.2 1.3	1.4 Audi	2 io 001 Rec1 AL	2.2 2.3 adio 001 Rec1	2.4 Audio 001 Rec1
	Input 1,2			Millimitins, Jins			1. Millins	Network of Second
	Out 1,2			ր այս առաջություն Ավերագրություններ	ale attention in a			r over staller It ik kolon
-4144-								
	Distortion Fuzz	c						
				and participant	hp	, an a f		
ļ			- Malatherson	M. J. Mary	MM [™]		ili de la	Lundt dillbaad
ad						an al	- and the	
			Aud	lio 001 Re		FADE IN		LEVEL 1 30dB
X,	~~					SEMI		BPM
			REVER		OWARP	0		178.00
DON'T	SNAP N	IUDGE E	DIT START	EDIT EN	D	SPLIT	D	UPLICATE

Aufnehmen im Audio Edit-Modus (oder Main-Modus):

- 1. Wenn der Kanalzug noch nicht angezeigt wird, drückst Du das kleine Augensymbol.
- 2. Verbinde einen Synthesizer oder eine andere Line-Quelle mit den Eingängen deines MPC-Geräts. Stelle den Line/Phono-Wahlschalter richtig ein.
- 3. Doppelklicke auf das erste Feld, um die Eingangsquelle zu wählen. Es kann ein Eingangspaar (Input 1,2~3,4 im Standalone-Modus, Input 1,2~31,32 im Controller-Modus) oder ein Einzeleingang (Input 1~4 im Standalone-, Input 1~32 im Controller-Modus) gewählt werden.
- 4. Doppelklicke auf das zweite Feld und wähle die Ausgänge, an welche die Spur angelegt wird: **Out 1,2~7,8** im Standalone-Modus, **Out 1,2~31,32** im Controller-Modus. (Der MPC Live bietet Out 7,8 im Standalone-Modus zwar nicht an, aber sie werden aus Kompatibilitätsgründen mit dem MPC X trotzdem angezeigt.)
- 5. Drücke den [**Monitor**]-Button, um einzustellen, wie die Spur abgehört werden kann. Durch wiederholtes Drücken können drei Optionen gewählt werden:

"Auto" bedeutet, dass das Eingangssignal nur hörbar ist, solange die Spur scharfgeschaltet ist.

Wenn der Button aktiv ist, hört man das Eingangssignal selbst, wenn die Spur nicht scharfgeschaltet ist.

Ist der Button nicht aktiv, hört man das Eingangssignal nie.

- Stelle mit dem 3/4REC GAIN- (MPC X) bzw. REC VOL-Regler (MPC Live, MPC Touch) den Eingangspegel ein. Am besten spielst Du währenddessen auf dem externen Instrument. Das Meter müsste sich nun bewegen. Hüte dich vor einem zu hohen Eingangspegel – das Meter darf nur sporadisch hoch ausschlagen.
- Wenn [Mute] und [Solo] aktiv sind, drückst Du darauf, um sie auszuschalten. Außerdem sollte der Automations-Button deaktiviert/grau werden (er darf nicht grün/Read [R] oder rot/Write [W] dargestellt werden). Alternative: Drücke READ/WRITE (MPC X), um diese Funktion zu deaktivieren.
- 8. Drücke den [**Rec Arm**]-Button neben dem Pan-Regler oder aber den **REC ARM**-Taster (MPC X), um die Spur scharfzuschalten.
- 9. Drücke REC, um die Aufnahmebereitschaft der Sequenz zu aktivieren.
- 10. **Um die Aufnahme zu starten**, drückst Du **PLAY** oder **PLAY START** und spielst den Part. Als Begleitung hörst Du die Sequenzerparts. Während der Aufnahme wird die entsprechende Wellenform als "Spurregion" angezeigt.
- 11. Drücke STOP, um die Aufnahme anzuhalten.

Ganz oben werden der Spurname, die Sequenz, Timing-Informationen und Editierwerkzeuge angezeigt.



Wähle im "Track"-Feld die Spur der aktuellen Sequenz, deren Daten angezeigt werden sollen.

Stelle im "Bars"-Feld die Länge der Sequenz ein.

Das Zählwerk am oberen Bildschirmrand zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Im Audio Edit-Modus stehen 6 Funktionen für die Spureditierung zur Verfügung.



Drücke einen Button, um jenen Modus zu wählen:



Markierung: Anwahl

Um ein Spurgebiet zu wählen, drückst Du das obere Drittel.

Um ein Spurgebiet (oder gleich mehrere) zu verschieben, drückst Du das obere Drittel und ziehst es nach links oder rechts.

Um eine Spur an zwei Stellen zu teilen (und drei Spurregionen anzulegen), drückst Du das mittlere Drittel und ziehst deinen Finger, um einen durchsichtigen weißen Kasten anzulegen. Drücke anschließend das obere Drittel dieses Kastens.

Um eine Spurregion (oder gleich mehrere) zu kürzen, drückst Du das untere Drittel und ziehst es nach links oder rechts.





Um eine Spurregion zu wählen, drückst Du darauf.

Um mehrere Spurregionen zu wählen, ziehst Du einen Finger über das Raster, um einen Rahmen zu "zeichnen". Doppelklicke auf die gewählten Spurregionen, um die Anwahl zu deaktivieren.

Um eine Spurregion (oder gleich mehrere) zu verschieben, drückst Du das obere Drittel und ziehst es nach links oder rechts.

Um eine Spurregion (oder gleich mehrere) zu kürzen, drückst Du auf einen Rand und ziehst ihn zur gewünschten Position.



Radiergummi: Löschen

Um mehrere Spurregionen zu wählen, ziehst Du einen Finger über das Raster, um einen Rahmen zu "zeichnen".

Um eine Spurregion (oder gleich mehrere) zu löschen, drückst Du sie.



Schere: Trennen

Um eine Spur an der gewünschten Stelle in zwei Teile zu trennen (wobei dann zwei Spurregionen entstehen), drückst Du die betreffende Stelle der Spur.

Um eine Spurregion zu wählen, drückst Du ihren linken Rand.

Um mehrere Spurregionen zu wählen, ziehst Du einen Finger über das Raster, um einen Rahmen zu "zeichnen". Doppelklicke auf die gewählten Spurregionen, um die Anwahl zu deaktivieren.



Mute: Mute-Modus

Um mehrere Spurregionen zu wählen, ziehst Du einen Finger über das Raster, um einen Rahmen zu "zeichnen". Doppelklicke auf die gewählten Spurregionen, um die Anwahl zu deaktivieren.

Um eine Spurregion (oder gleich mehrere) stummzuschalten/zu aktivieren, drückst Du sie.



Lupe: Navigationsmodus

Um zu einer anderen Spursektion zu gehen, drückst Du und ziehst den Finger in die gewünschte Richtung.

Um heran- oder wegzuzoomen, spreizt bzw. kneifst Du zwei Finger auf dem Raster zusammen. Das funktioniert vertikal, horizontal und in beiden Richtungen.

Im "Settings"-Fenster können bestimmte "Audio Edit"-Parameter konfiguriert werden.

Drücke das Zahnradsymbol, um die Einstellungen aufzurufen.



 Image: Section of the section of t

Mit "Snap Mode" bestimmt man, wie die Ereignisse am Gitter festschnappen.

Absolute: Die Ereignisse springen zur nächsten Rasterlinie (die Unterteilung wählt man im "TC"-Feld oder "Time Correct"-Fenster). Dies ist das "klassische" Quantisierungsverfahren.

Relative: Alle Ereignisse rücken zur nächsten Rasterunterteilung (die man im "**TC**"-Feld oder "**Time Correct**"-Fenster wählt). **Außerdem** wird ein leichter Versatz (von z.B. 3 Ticks) beibehalten.

Stelle mit "Auto-Scroll" ein, ob die Bildschirmanzeige der Wiedergabeposition folgen soll.

Follow: Je nach der Zoom-Einstellung scrollt die Wellenform im Hintergrund weiter – die Wiedergabeposition befindet sich allzeit in der Bildschirmmitte.

Page: Die Wellenformdarstellung "blättert um", wenn die Wiedergabeposition aus dem Bild verschwindet.

Off: Die Wellenformdarstellung rührt sich nicht vom Fleck.

Diese Funktionen gelten auch für Sample-Wellenformen und den Sample Edit-Modus.

MPI

Ganz links im Fenster werden kleinere Symbole für Einstellungen im Kanalzug angezeigt.

Um den Kanalzug ein-/auszublenden, drückst Du das Augensymbol.

Das Symbol unter dem Auge zeigt den Kanalzugtyp an (siehe unten).

Der Kanalzug enthält mehrere wichtige Parameter für die Audiospur oder das Master-Ausgangspaar (je nachdem, welches Symbol gerade gewählt ist):

Drücke das Wellenformsymbol, um den Spurkanalzug einzublenden.

Drücke das Kronensymbol, um den Master-Kanalzug einzublenden.

Anzeige des Kanalzugs, während eine Audiospur gewählt ist:

Das erste Feld definiert die Eingangsquelle des externen Audiosignals. Es kann ein Eingangspaar (**Input 1,2~3,4** im Standalone-Modus, **Input 1,2~31,32** im Controller-Modus) oder ein Einzeleingang (**Input 1~4** im Standalone- bzw. **Input 1~32** im Controller-Modus) gewählt werden.

Im zweiten Feld wird das Routing der Spur angezeigt und kann auch geändert werden: **Out 1,2~7,8** oder **Out 1~8** im Standalone-Modus, **Out 1,2~31,32** oder **Out 1~32** im Controller-Modus. Im Controller-Modus kann auch ein Submix (**Sub 1~8**) gewählt werden.

Anmerkung: Wenn man einen Mono-Kanal wählt, werden der linke und rechte Kanal hinter dem Pan-Regler miteinander kombiniert. Wenn sich der Pan-Regler in der Mitte befindet, werden der linke und rechte Kanal summiert und leicht abgeschwächt. Wenn der Pan-Regler hart links bzw. rechts eingestellt ist, wird nur der betreffende Kanal ausgegeben.

Das "**Inserts**"-Feld zeigt auch an, welche Effekte der Spur aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke [**Solo**], um die Spur solo zu schalten oder [**Mute**], um sie stummzuschalten.

Drücke den [**Monitor**]-Button, um einzustellen, wie die Spur abgehört werden kann. Durch wiederholtes Drücken können drei Optionen gewählt werden:

"Auto" bedeutet, dass das Eingangssignal nur hörbar ist, solange die Spur scharfgeschaltet ist.

Wenn der Button **aktiv** ist, hört man das Eingangssignal selbst, wenn die Spur nicht scharfgeschaltet ist.

Ist der Button nicht aktiv, hört man das Eingangssignal nie.

Drücke den **Spurautomations-Button** oder **READ/WRITE** (MPC X), um einen der drei Stati zu wählen:







Wenn er **aus** ist, ignoriert die Spur die Automationsdaten. Wenn bereits Automationsdaten aufgezeichnet oder eingegeben wurden, kann man mit diesem Button nur zwischen "**R**" und "**W**" wechseln. Wenn man aber **SHIFT** gedrückt hält, während man ihn betätigt, wird er deaktiviert.

Wichtig: Wenn man die Automationswiedergabe etwas zu spät deaktiviert, werden die bis dahin automatisch eingestellten Änderungen (Effekte, Parameter) weiterhin verwendet.

Bei Anwahl von **Read** (**R**) führt die Audiospur Automationsbefehle aus, zeichnet aber keine neuen auf. (Vergiss nicht, diesen Status zu wählen, sobald Du mit der Automation zufrieden bist!)

Write (**W**) bedeutet, dass die Audiospur Automationsbefehle aufzeichnen kann. (Berühre eventuell mit Parametern belegte Q-Link-Regler beispielsweise nie aus Versehen während der Aufzeichnung.)

Tipp: Es gibt auch einen globalen Automations-Button, mit dem man den Automationsstatus von allen Programmen und Audiospuren einstellen kann. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Stelle mit dem Pan-Regler die Stereoposition und mit dem Fader den Pegel ein.

Um eine Spur scharfzuschalten, drückst Du den [**Record Arm**]-Button oder **REC ARM**-Taster (MPC X, nur wenn der **Spurname** im Display unter den Pegelmetern angezeigt wird). Sobald man die Audioaufnahme startet, nimmt diese Spur auf.

Tipp: Im "Track"-Fenster können mehrere Spuren gewählt werden, indem man **SHIFT** gedrückt hält, während man den [**Arm**]-Button der gewünschten Spuren betätigt.



MP





Wenn der Master-Kanalzug angezeigt wird:

Das erste Feld informiert Dich über das aktuelle Master-Ausgangspaar (stereo), das geändert werden kann.

Das "**Inserts**"-Feld zeigt auch an, welche Effekte des Ausgangspaares aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke [Mute], um das Master-Ausgangspaar stummzuschalten.

Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** den Pegel des Master-Ausgangspaares ein.



Ganz gleich, welches Werkzeug man wählt: Mit folgenden Funktionen kann man die gewählten Audiospur-Regionen editieren.

Tipp: Wenn Du beim Editieren **nur die gewählte Spur** hören möchtest, drückst Du den [**Solo**]-Button im Kanalzug der Spur.

Um eine Spurregion zu wählen, drückst Du das Pfeilsymbol und anschließend die Spurregion. Nach Anwahl einer Spurregion stehen alle Parameter für die Editierung von Regionen zur Verfügung.

Um die letzte Änderung rückgängig zu machen, drückst Du UNDO.

Um die Änderung danach wiederherzustellen, musst Du SHIFT+UNDO/REDO drücken.

Um die gewählte Spurregion zu verschieben, drückst Du [**Nudge**] am unteren Fensterrand und änderst die Position mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern. Alternative: Wenn das **Pfeil-** oder **Markierungssymbol** gewählt ist, drückst und ziehst Du das obere Drittel der gewählten Spurregion nach links oder rechts. Laut Vorgabe können Spurregionen nur zu Positionen verschoben werden, die der Quantisierungsunterteilung (**Time Correct**) entsprechen. Siehe auch Timing Correct (TC).

Um Spurregionen frei zu verschieben (d.h. ohne "Snap"), hältst Du [**Don't Snap**] unten links gedrückt, während Du die Position mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern änderst. Dann entspricht jeder Schritt 4 Ticks.

Um die Anfangs- oder Endposition der gewählten Spurregion zu ändern, drückst Du [**Edit Start**] am unteren Fensterrand und verwendest das **Datenrad** oder die –/+-Taster.

Um die Spur an der aktuellen Position zu teilen (und zwei Spurregionen daraus zu machen), drückst Du [**Split**] am unteren Fensterrand.

Um die gewählte Spurregion zu kopieren, auszuschneiden und/oder einzufügen, drückst Du





MPC

COPY oder hältst **SHIFT** gedrückt, während Du [**Copy**] oder [**Cut**] betätigst. Drehe am **Datenrad**, um die hervorgehobene Spurregion zu verschieben. Drücke anschließend den **Mittencursor** oder **ENTER** (MPC X) bzw. das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch), um die Region an der gewählten Position einzufügen. Alternative: Halte **SHIFT** gedrückt, während Du [**Paste**] betätigst.

Um eine Spurregion auszuschneiden, zu kopieren und/oder einzufügen, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du [Cut], [Copy] oder [Paste] am unteren Bildschirmrand betätigst.

Drücke [Duplicate] am unteren Fensterrand, um die gewählte Spurregion zu duplizieren. Die Kopie wird unmittelbar hinter dem Ende des Originals platziert.

Um die gewählte Spurregion ein- oder auszublenden, musst Du "Fade In" bzw. "Fade Out" einstellen. Diese Fades werden mit schrägen Linien am Beginn und/oder Ende der Spurregionen angezeigt.

Den Pegel der gewählten Spurregion kann man im "Level"-Feld einstellen. Die Amplitude der Wellenform ändert sich entsprechend.

MP

Um die gewählte Spurregion rückwärts abzuspielen, drückst Du [Reverse].

Um die gewählte Spurregion stummzuschalten, drückst Du [Mute].



Um eine Spurregion zu verlängern bzw. zu kürzen, ohne die Tonhöhe zu beeinflussen, drückst Du [Warp]. Dann stehen auch das "**Semi**"-, "**Fine**"- und "**BPM**"-Feld zur Verfügung. Im "**BPM**"-Feld kann das Tempo geändert werden (die Länge der Spurregion ändert sich entsprechend). Mit "**Semi**" und "**Fine**" kann bei Bedarf die Tonhöhe geändert werden (z.B. um sie an die Tonhöhe eines anderen Samples anzugleichen).

Tipp: Bei Bedarf kann die "Warp"-Funktion bereits während der Audioaufnahme verwendet werden. Das erlaubt das Ändern des Sequenztempos ohne störende Folgen für die Spurregionen. Siehe General/Other für weitere Hinweise.

Anmerkung: Bei der Aufnahme einer Audiodatei wird das aktuelle Sequenztempo als Meta-Info eingebettet. Beim Speichern des Projekts werden solche Infos in den jeweiligen Samples gespeichert. Bei Verwendung von "Warp" für eine Audio-Spurregion orientiert sich der Algorithmus an diesem und dem aktuellen BPM-Wert für die Berechnung des "Stretch"-Faktors.

Anmerkung: Die "Warp"-Algorithmen erfordern eine enorme Rechenleistung. Wenn man sie zu zügellos verwendet, kann es zu Audio-Aussetzern kommen. Verwende die "Warp"-Funktion also nur in einem angemessenen Rahmen. Mit folgenden Verfahren kann die Prozessorbeanspruchung im Bedarfsfall reduziert werden:

- i. Ändere die Tonhöhe ("**Semi**" und "Fine") so selten wie möglich.
- ii. Verwende "Warp" nur seltenst für kurze Spurregionen.
- iii. Verwende "Warp" nur für eine kleine Anzahl Spuren/Spurregionen (damit die Polyphonieanforderungen nicht den Rahmen sprengen) und vermeide, dass mehrere "Warps" im selben Augenblick beginnen.
- iv. Für Drum-Programme kann man die "Flatten Pad"-Funktion verwenden, mit der alle Sample-Ebenen und Bearbeitungen für ein Pad als neues Audiosample gerendert werden können (siehe *hier*). Das daraus hervorgehende Samples beinhaltet die Bearbeitungen in Audioform und braucht daher nicht mehr in Echtzeit bearbeitet zu werden.

Um das "Timing Correct"-Fenster zu öffnen, hältst Du **SHIFT** gedrückt und betätigst **[TC]** am unteren Fensterrand. Siehe Timing Correct (TC) für weitere Hinweise.

Um die vorige oder nächste Spur aufzurufen, hältst Du **SHIFT** gedrückt, während Du [**Track –**] oder [**Track +**] am unteren Bildschirmrand betätigst.

Um eine Spur stumm- oder solo zu schalten, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du [Mute] oder [Solo] am unteren Bildschirmrand betätigst.



F.2.4 Track-Funktionsebene



Im "Track"-Fenster werden alle Spuren einer Sequenz übersichtlich angezeigt. Hier kann man Spuren und Sequenzen gleichzeitig editieren.

Um den Track View-Modus aufzurufen:

- 1. Drücke SHIFT+MAIN/TRACK.
- 2. Drücke MENU und anschließend [Track View].

-0	SEQUEN	œ Gequence O	1			¥	BAR BEAT 2: 2:	тіск 79	۰.
									•
	1 ::	Drums Drums		Seq	100%	Off	88	C	MUTE SOLO
	2 	Bass Bass		Seq	98%	Off	113	C	MUTE SOLO
 0	3 Ш	Keys Synth 01		Seq	100%	Off	107	O 3L	MUTE SOLO
II	4 Ш	Keys 2 Synth 01		Seq	87%	Off	117	O 3R	MUTE SOLO
X7	5 ®	Synth Pad Midi 001		Seq	97%	Off	117	C	MUTE SOLO
	6	Percussion		Sen	100%	Off			MUTE
тс		CLIC	К		TRACK		MUTE		SOLO

Jede Zeile vertritt hier eine Spur der Sequenz. Die MIDI- und Audiospuren werden gemeinsam angezeigt. Oben in der Liste befinden sich die MIDI-Spuren, darunter findest Du dann die Audiospuren.

Scrolle bei Bedarf mit dem Finger durch die Liste.

Um eine Spurgruppe zu öffnen/schließen, drückst Du den Auf- (▲) oder Ab-Pfeil (▼) über dem [Mute]-Button der ersten Spur.

Ganz oben werden der Sequenzname und Timing-Informationen angezeigt.



Wähle im "Sequence"-Feld die Sequenz, deren Spuren angezeigt werden sollen.

Das Zählwerk am oberen Bildschirmrand zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Im "Settings"-Fenster können bestimmte "Track View"-Parameter konfiguriert werden.

Drücke das Zahnradsymbol, um die Einstellungen aufzurufen.

	a a	SETTINGS	10076		×	
ajate	Timbre					
		ON	OFF			
	Audio					
ath						
Xy						
				CLOSE		

Außerdem kannst Du "Show Unused Tracks" einstellen. Drücke [On], wenn Spuren ohne Sequenzdaten, Programme usw. ausgeblendet werden sollen. Drücke [Off], wenn auch Spuren ohne Sequenzdaten, Programme usw. angezeigt werden sollen.

Um das "Timing Correct"-Fenster zu öffnen, drückst Du [**TC**] am unteren Fensterrand. Siehe Timing Correct (TC) für weitere Hinweise.

Um die Metronomparameter zu editieren, drückst Du [**Click**] am unteren Fensterrand. Siehe Metronom (Click/Metro) für weitere Hinweise.

Drücke [Track +] bzw. [**Track –**] am unteren Fensterrand, um zur **nächsten bzw. vorigen Spur desselben Typs** (MIDI oder Audio) zu gehen. Alternative: Drücke einfach die betreffende Spurzeile.



F.2.4.a MIDI-Spuren

Die MIDI-Spuren eines Projekts werden immer ganz oben in der "Track"-Übersicht angezeigt.

Mit ▲ bzw. ▼ kann man sie ein- bzw. ausblenden.



Ordne der gewählten Spur im "Program"-Feld das gewünschte Programm zu.

Stelle mit "Length" die Spurlänge ein. "Seq" (drücke 0 des Zehnertastenfeldes) bedeutet, dass die Spur die Länge der Sequenz übernimmt.

Tipp: Nicht alle Spuren müssen gleich lang sein. Ein Schlagzeugpart von 1 Takt kann für einen Basspart von 4 Takten beispielsweise automatisch wiederholt werden.

Mit "**Velocity**" können die aufgezeichneten Anschlagwerte bei der Wiedergabe versetzt (lauter/leiser) werden. "**50%**" bedeutet, dass die aufgezeichneten Anschlagwerte halbiert werden. Mit "**200%**" macht man den Part theoretisch doppelt so laut. Bedenke jedoch, dass "**127**" der maximale Anschlagwert ist.

Stelle im "Transpose"-Feld bei Bedarf das Transpositionsintervall (in Halbtönen) für die gesamte Spur ein.

Stelle mit dem Fadersymbol den Pegel der Spur ein. Das Meter über dem Fader zeigt den aktuellen Spurpegel an.

Wähle mit dem Pan-Regler die Stereoposition der Spur.

Drücke [Solo], um die Spur solo zu schalten oder [Mute], um sie stummzuschalten.

Alternative: Drücke [Mute] oder [Solo] am unteren Fensterrand, um die Spur stumm- bzw. solo zu schalten.



F.2.4.b Audiospuren

Die Audiospuren eines Projekts werden immer unten in der "Track"-Übersicht angezeigt.

Mit ▲ bzw. ▼ kann man sie ein- bzw. ausblenden.



Ordne der gewählten Spur mit "Input" die gewünschten Eingänge zu.

Drücke den [**Arm**]-Button, um die Spur scharfzuschalten. Sobald man die Audioaufnahme startet, nimmt diese Spur auf. Es können mehrere Spuren scharfgeschaltet werden, indem man **SHIFT** gedrückt hält, während man den [**Arm**]-Button der gewünschten Spuren betätigt.

Stelle mit "Monitor" ein, wie die Spur abgehört werden kann. Durch wiederholtes Drücken können drei Optionen gewählt werden:

"Auto" bedeutet, dass das Eingangssignal nur hörbar ist, solange die Spur scharfgeschaltet ist.

Wenn der Button aktiv ist, hört man das Eingangssignal selbst, wenn die Spur nicht scharfgeschaltet ist.

Ist der Button nicht aktiv, hört man das Eingangssignal nie.

Stelle mit dem Fadersymbol den Pegel der Spur ein. Das Meter über dem Fader zeigt den aktuellen Spurpegel an.

Wähle mit dem Pan-Regler die Stereoposition der Spur.

Drücke [**Solo**], um die Spur solo zu schalten oder [**Mute**], um sie stummzuschalten. Alternative: Drücke [**Mute**] oder [**Solo**] am unteren Fensterrand, um die Spur stumm- oder solo zu schalten.

Drücke [Add new audio track], um eine neue Audiospur anzulegen.



F.2.5 Step-Sequenzer



Der Step-Sequenzer erlaubt das Anlegen und Editieren von Sequenzen mit den Pads, die zu diesem Zweck als "Schritt-Taster" fungieren, die Du vielleicht von einer Drummaschine kennst.

Diese Funktion ist nur für MIDI-Spuren belegt.

Um den Step-Sequenzer aufzurufen:

- 1. Drücke MENU und anschließend [Step Sequencer].
- 2. Drücke STEP SEQ (MPC X).



Ganz oben werden der Spurname, die Sequenz und Timing-Informationen angezeigt.



Im "Track"-Feld siehst den Namen der aktuellen Spur.

Stelle mit "**Track Length**" die Spurlänge ein. Wenn Du "**Sequence**" wählst oder den **0**-Taster des Zehnertastenfeldes drückst, bekommt die Spur die gleiche länge wie die Sequenz.

Tipp: Nicht alle Spuren müssen gleich lang sein. Ein Schlagzeugpart von 1 Takt kann für einen Basspart von 4 Takten beispielsweise automatisch wiederholt werden.

Drücke das [Bars]-Feld, um die Länge der Sequenz einzustellen.

126.02 SEQ

MST

80.79

Drücke das [BPM]-Feld, um das Sequenztempo einzustellen.

Stelle mit dem [Seq/Mst]-Button (neben dem "BPM"-Feld) ein, ob die Sequenz ihr eigenes (Seq) oder ein Master-Tempo (Mst) verwenden soll. Alternative: Drücke SHIFT+TAP/MASTER.

Das Zählwerk am oberen Bildschirmrand zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Stelle mit "Time Division " die Anzahl der Schritte pro Takt ein. Mit "T" wählt man eine triolische Unterteilung.

Alternative: Drücke [TC] am unteren Bildschirmrand, um das "Timing Correct"-Fenster zu öffnen. Siehe Timing Correct (TC) für weitere Hinweise.



Hinzufügen oder Löschen von Sequenzschritten:

 Wähle mit [Pad -/+] am unteren Fensterrand das Pad, f
ür welches Du Schritte eingeben oder l
öschen m
öchtest. Die aktuelle Pad-Nummer wird oben links angezeigt.

Alternativ kann "Pad Select" verwendet werden: Halte [**Pad Sel**] gedrückt, während Du das gewünschte Pad drückst. Gib [**Pad Sel**] danach wieder frei. "Pad Select" kann auch rastend verwendet werden: Aktiviere den [**Pad Sel**]-Button, drücke das gewünschte Pad und deaktiviere [**Pad Sel**] danach wieder.

- Wähle mit [Bar –/+] am unteren Fensterrand den Takt, in dem Du Schritte eingeben oder löschen möchtest. Die aktuelle Pad-Nummer wird oben links angezeigt.
- Drücke die **Pads** deines MPC-Geräts oder einen Button unter dem Sequenzer. Jenes Pad ist einem Schritt des aktuellen Taktes zugeordnet und leuchtet in der vom Anschlagwert vorgegebenen Farbe.

Wenn Du eine Unterteilung von mehr als 16 Schritten wählst, werden die Schritte über mehrere Pad-Bänke verteilt. Dann hast Du mit den **PAD BANK A**- und **B**-Buttons Zugriff auf die verfügbaren Taktschritte.

Wenn Du eine Unterteilung von mehr als 16 Schritten wählst, werden die Taktschritte über mehrere Pad-Bänke verteilt. Dann musst Du mit [<] und [>] die Schritte wählen, die vom Sequenzer angezeigt werden (1~16, 17~32 usw.).



Alternative: Verwende **PAD BANK A** und **B**.

Zum Ändern der Anschlagwerte für die Schritte stehen folgende Verfahren zur Verfügung:

акаі

- 1. Drücke den **Anschlagbalken** eines Schritts. Die Oberseite des Anschlagbalkens springt zur gewählten Position.
- 2. Verwende das Fadersymbol am rechten Bildschirmrand, um die Anschlagwerte aller Schritte zu erhöhen/verringern.
- 3. Drehe am **Q-Link**-Regler, der dem gewünschten Schritt zugeordnet ist (wähle zuvor den **Screen**-Modus für die Q-Link-Regler). Mit dem Wert "**0**" (aus) löscht man den betreffenden Schritt.

Mit [**Nudge** <] und [**Nudge** >] kann man den Schritt nach links oder rechts verschieben. Das erlaubt das Experimentieren mit mehreren Rhythmusvarianten.

Verwende das Fadersymbol am rechten Bildschirmrand, um die Anschlagwerte aller Schritte zu erhöhen/verringern.

Mit dem [**Flip Steps**]-Button kann man die Taktbelegung umkehren: Alle belegten Schritte werden zu Pausen und alle Pausen zu Schritten. Die dabei angelegten Schritte verwenden den maximalen Anschlagwert (**127**). Schritte, denen Noten zugeordnet waren, sind jetzt Pausen.

Drücke [**Presets**], um die vorprogrammierten Sequenz-Controller ein- und auszublenden. Damit kann man die Anschlagwerte im aktuellen Sequenztakt abwandeln.

Der **erste** Button sorgt dafür, dass die Schritte anschwellende oder abklingende Anschlagwerte verwenden. Drücke ihn wiederholt, um eine der folgenden Optionen zu wählen:

- Die Anschlagwerte steigen bis zum Ende des Taktes ein Mal an.
- Die Anschlagwerte steigen zwei Mal an: Einmal bis zur Mitte, dann bis zum Ende.
- Die Anschlagwerte steigen vier Mal -jeweils bis zum nächsten Taktviertel- an.
- Die Anschlagwerte werden ein Mal bis zum Taktende verringert.
- Die Anschlagwerte sinken zwei Mal: Einmal bis zur Mitte, dann bis zum Ende.
- Die Anschlagwerte sinken vier Mal jeweils bis zum nächsten Taktviertel.

Mit dem **zweiten** Button werden die Anschlagwerte der Schritte –in Abhängigkeit ihrer Position- auf den Höchst- (**127**) oder Mindestwert (**1**) gestellt. Drücke ihn wiederholt, um eine der folgenden Optionen zu wählen:

- Die Anschlagwerte der ersten Takthälfte werden auf "1" gestellt. Die Anschlagwerte der zweiten Takthälfte werden auf "127" gestellt.
- Die Anschlagwerte des ersten und dritten Taktviertels werden auf "1" gestellt. Die Anschlagwerte des zweiten und vierten Taktviertels werden auf "127" gestellt.
- Die Anschlagwerte des ersten, dritten, fünften und siebten Taktachtels werden auf "1" gestellt.
 Die Anschlagwerte des zweiten, vierten, sechsten und achten Taktachtels werden auf "127" gestellt.
- Die Anschlagwerte der ersten Takthälfte werden auf "127" gestellt. Die Anschlagwerte der zweiten Takthälfte werden auf "1" gestellt.
- Die Anschlagwerte des ersten und dritten Taktviertels werden auf "127" gestellt. Die Anschlagwerte des zweiten und vierten Taktviertels werden auf "1" gestellt.
- Die Anschlagwerte des ersten, dritten, fünften und siebten Taktachtels werden auf "127" gestellt. Die Anschlagwerte des zweiten, vierten, sechsten und achten Taktachtels werden auf "1" gestellt.





Der **dritte** Button erzeugt anschwellende und abnehmende Anschlagwerte für die Schritte. Drücke ihn wiederholt, um eine der folgenden Optionen zu wählen:

- Die Anschlagwerte steigen innerhalb eines Takts zunächst an und sinken dann wieder.
- Die Anschlagwerte steigen in jeder Takthälfte zunächst an und sinken dann wieder.
- Die Anschlagwerte steigen in jedem Taktviertel zunächst an und sinken dann wieder.
- Die Anschlagwerte sinken innerhalb eines Taktes zunächst und steigen dann wieder an.
- Die Anschlagwerte sinken in jeder Takthälfte zunächst und steigen dann wieder an.
- Die Anschlagwerte sinken in jedem Taktviertel zunächst und steigen dann wieder an.

Mit dem **vierten** Button sorgt man dafür, dass die Ereignisse der ersten und zweiten Takthälfte die Plätze tauschen: Die erste Takthälfte wird das Spiegelbild der zweiten Hälfte – und umgekehrt.

Mit dem **fünften** Button invertiert man die Anschlagwerte aller Schritte, denen Noten zugeordnet sind. Die Summe der vorigen und neuen Anschlagwerte entspricht dabei "**127**". Einzige Ausnahme: Schritte mit einem Anschlagwert von "**127**" werden auf "**1**" gestellt (und umgekehrt), weil der Anschlagwert "**0**" nicht unterstützt wird.

Beispiele:

Schritte mit dem Anschlagwert "40" werden auf "87" gestellt - und umgekehrt.

Schritte mit dem Anschlagwert "75" werden auf "52" gestellt - und umgekehrt.

Schritte mit dem Anschlagwert "127" werden auf "1" gestellt - und umgekehrt.





F.2.6 XYFX-Modus



Im XYFX-Modus verhält sich der Touchscreen wie ein XY-Pad. Die Achsen vertreten den Einstellbereich je eines Effektparameters. Mit Fingerbewegungen auf dem XY-Pad kann man den Wert der beiden Parameter ändern. Das lässt sich z.B. für die Effektautomatisierung eines Titels nutzen.

Im XYFX-Modus verhalten sich die Effekte wie ein einziger Insert-Effekt für das Programm. "**XYFX**" ist eigentlich der Name des Insert-Effekts, den man ins Programm laden muss, um diesen Modus überhaupt verwenden zu können. Siehe auch Effekte.

Um den XYFX-Modus aufzurufen:

- Drücke MENU und anschließend [XYFX].
- Drücke XYFX (MPC X).



Beim ersten Aufrufen dieses Modus' innerhalb eines Projekts, wirst Du aufgefordert "XYFX" für das Programm zu laden. Drücke [**Insert XYFX**], um das zu tun.

Anmerkung: Wenn bereits vier Insert-Effekte bereitstehen, musst Du zunächst einen Slot freimachen.

Wähle= im "XYFX Location"-Feld das Signal, das bearbeitet werden soll: Das aktuelle Programm (**Program**) oder ein Master-Ausgangspaar (**Output 1/2**, **Output 3/4** usw.)

Das Zählwerk oben rechts zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Der Automations-Button zeigt den Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Bewege einen Finger über das Raster im Display. Ein Marker folgt deinem Finger, um die aktuell erreichte Position anzuzeigen. Die X-Achse ist die horizontale Achse: Je weiter sich dein Finger rechts befindet, desto höher ist der Wert. Die Y-Achse ist die vertikale Achse (oben= Maximalwert). Für jede Achse wird der zugeordnete Parameter erwähnt.

Wenn ein Effekt einen "Beat Division"-Parameter besitzt, wird die Spalte der aktuell erreichten Unterteilung hervorgehoben.

Die Effekte verwenden unterschiedliche Farben, damit man sie leichter erkennt: **Blau** verweist auf synchronisierbare Effekte, **Grün** dagegen auf "Selbstläufer".



XY-Modus mit einem synchronisierbaren Effekt.

Berühre das **XY-Pad** und drücke gleichzeitig [**Latch**] unten links, damit die Markierung selbst nach Freigabe des XY-Pads sichtbar bleibt. Die Markierung bleibt so lange erhalten, bis Du eine andere Stelle des XY-Pads berührst oder [**Latch**] erneut drückst.

Drücke [Setup], um die "Setup"-Seite aufzurufen, wo eingestellt werden kann, wie sich das XY-Pad verhalten soll.

Wähle im "Preset"-Feld den Effekt, den Du im XYFX-Modus verwenden möchtest.



XY-Modus mit von Hand gesteuertem Effekt.

Stelle mit dem **Attack**-Reglersymbol die Einsatzgeschwindigkeit der Hüllkurve ein, die bei Berühren des XY-Pads gestartet wird. Hiermit bestimmt man, wie schnell der Effekt auf Berührungen reagieren soll.

Stelle mit dem **Release**-Reglersymbol die Ausklingrate der Hüllkurve ein, die bei Freigabe des XY-Pads gestartet wird. Hiermit bestimmt man, wie schnell der Effekt nach der Freigabe des XY-Pads deaktiviert wird.

Mit dem Wet/Dry-Regler kann die Mischung zwischen dem unbearbeiteten (Dry) und dem Effektsignal (Wet) eingestellt werden.

Im "X Axis"- und "Y Axis"-Feld siegst Du, welche Parameter von den Achsen angesteuert werden. Das richtet sich nach dem jeweils gewählten Effekt.

F.2.7 Sample Edit-Modus

IIIII SAMPLE EDIT

Im Sample Edit-Modus kann man Samples bearbeiten (editieren).

Um den Sample Edit-Modus aufzurufen:

- Drücke MENU und anschließend [Sample Edit].
- Drücke **SAMPLE EDIT** (MPC X).

fond	sample 1980HatOp		-	•	i	୍ଲ ତ୍	٥	
Samples	3200 6400 9600	12800 16000	19200 2	2400 2	5600 28800	32000	35200	
S								
	halles with the local shifts in stand school are set of							
	n in de la companya d La companya de la comp	n in the set of the the set of the set	utte Åli monte prove på by patrop Deren de Debe beld i D ^a nste Åli beld	ina piginya kipata ka		UI()		
Table Worldwin	and and an instantion of a second	and a second						
START O		5 (LOOP 0		slice		LINK SLICES	
TUNE								
0.0	0 вем 109.8	39 <u>Defect</u>	C3				LOOP LOC	.K
* тғ	IM PROGRAM		ZOOM		ASSIGN	Р	ROCESS	

Anwahl des gewünschten Samples:

- Verwende das "Sample"-Feld ganz oben im Kanalzug.
- Drücke im Main-Modus auf das [**Project**]-Feld ganz oben und doppelklicke in der Liste rechts auf einen Sample-Namen.
- Drücke im Browser den [Project]-Button mit dem P/Seitensymbol am unteren Bildschirmrand und doppelklicke in der Liste rechts auf ein Sample.

Um den Namen des Samples zu ändern, drückst Du das Tastatursymbol neben dem Namen am oberen Bildschirmrand und verwendest die angezeigte virtuelle Tastatur.

Um ein Sample zu löschen, drückst Du das Papierkorbsymbol oben neben dem Namen. Jetzt erscheint ein Fenster, in dem alle Programme, die dieses Sample in diesem Projekt ansprechen, angezeigt werden. Drücke [Delete Sample], um fortzufahren oder [Cancel], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

In der oberen Hälfte wird die Wellenform angezeigt. In der unteren Hälfte befinden sich die Editierfunktionen.



Das Wellenformfenster zeigt den "aktiven Bereich" der Sample-Wellenform an. Wische, um die Wellenform nach links oder rechts zu verschieben.

Über der Wellenform wird die Zeitachse angezeigt: "**Samples**", "**Time**" (Sekunden/Millisekunden) oder "**Beats**". Die Einheit kann unter Settings gewählt werden.

Verfahre folgendermaßen, um heran- oder wegzuzoomen:

- Wähle das Lupensymbol (oben rechts) und spreize bzw. kneife zwei Finger auf der Wellenform zusammen.
- Drücke den [Zoom +]- oder [Zoom –]-Button am unteren Bildschirmrand.
- Drehe an **Q-Link-Regler 4** (**ZOOM** auf dem MPC X) oder am **vierten** Q-Link-Regler in der **vierten Spalte** (MPC Live, MPC Touch).

Zum Scrollen durch die Wellenform, gibt es folgende Verfahren:

- Wähle das Lupensymbol (oben rechts) und wische die Wellenform nach links oder rechts.
- Drehe an **Q-Link-Regler 8** (SCROLL auf dem MPC X) oder am dritten Q-Link-Regler in der vierten Spalte (MPC Live, MPC Touch).

Die grüne und rote Markierung verweisen auf die Start- und Endposition. Nur die Sample-Partie zwischen diesen beiden wird abgespielt.

Zum Verschieben der Start- und/oder Endposition stehen folgende Verfahren zur Verfügung:

- Drücke eine Markierung und ziehe sie nach links oder rechts.
- Verwende das "Start"- oder "End"-Feld unter der Wellenform.
- Wähle die erste Spalte der Q-Link-Regler (Start X1_) zum Einstellen der Start- und die zweite Spalte (End X1_) zum Einstellen der Endposition. Mit den obersten Q-Link-Reglern (13 und 14) kann eine Grobeinstellung vorgenommen werden. Mit den untersten Q-Link-Reglern (1 und 2) sind Feineinstellungen möglich.

Tipp: Bestimmte Samples enthalten am Anfang Stille und lassen sich daher nur bedingt in einem musikalischen Kontext verwenden. Das kann man lösen, indem man die Startposition entsprechend versetzt. Wenn das Sample zu lang ist oder unnötige Signale enthält, kannst Du seine Endposition weiter nach links schieben. Perfekt zurechtgestutzte Samples lassen sich nicht nur einfacher handhaben, sondern machen auch einen professionelleren Eindruck.

Der Sample Edit-Modus kann auf drei verschiedene Arten verwendet werden: **Trim**, **Chop** oder **Program**. Die Möglichkeiten richten sich nach dem gewählten Modus. Siehe Trim-Modus, Chop-Modus und Program-Modus in diesem Kapitel. Vor der Arbeit in diesen Modi musst Du eventuell noch ein paar Dinge einstellen. Siehe hierfür Settings.

F.2.7.a Settings

Im "Settings"-Fenster können bestimmte "Sample Edit Mode"-Parameter konfiguriert werden.

Drücke das Zahnradsymbol, um die Einstellungen aufzurufen.

NUm SAMPLE					
1980Hat(SETTINGS			×	
•W Samples 3200 6400					
S	TOGGLE	ONE SHOT			
labor to a second					
the second state of the second	OFF	BEFORE			
الارتبا والارتبار والم	SLICE PREVIEW				
	OFF	BEFORE			
				_	
		ightarrow Follow	C PAGE		
START					
		训神 SAMPLES			
O,OO	109.89 📑	СЗ			
			CLOSE		

Stelle mit "Cue Play Mode" ein, wie die Audiosignale abgespielt werden sollen.

One Shot: Beim Drücken auf [Play Cue] wird das Sample ab der Cue-Position abgespielt.

Toggle: Bei der ersten Betätigung von [**Play Cue**] beginnt die Wiedergabe ab der Cue-Position. Drücke den Button erneut, um die Wiedergabe anzuhalten.

Stelle mit "**Cue Preview**" ein, ob Du beim Verschieben der Cue-Position etwas hörst. Beim Bewegen des "Wiedergabekopfes" kann die Partie vor (**Before**) oder hinter dem Kopf (**After**) abgespielt werden. Wähle "**Off**", wenn Du diese Funktion nicht brauchst. Dieses Verhalten kann man auch als allgemeine Vorgabe einstellen – siehe General/Other.

Stelle mit "Slice Preview" ein, ob Du beim Verschieben einer Slice-Markierung etwas hörst. Beim Bewegen der Slice-Markierung über eine Wellenform hört man die Partie vor (Before) oder hinter (After) der Markierung bzw. nichts (Off). Dieses Verhalten kann man auch als allgemeine Vorgabe einstellen – siehe General/Other.

Follow: Je nach der Zoom-Einstellung scrollt die Wellenform im Hintergrund weiter – die Wiedergabeposition befindet sich allzeit in der Bildschirmmitte.

Page: Die Wellenformdarstellung "blättert um", wenn die Wiedergabeposition aus dem Bild verschwindet.

Off: Die Wellenformdarstellung rührt sich nicht vom Fleck.

Diese Funktionen gelten auch für Sample-Wellenformen im "Grid"-Fenster.

Stelle mit "Timeline Units" ein, welche Maßeinheit über der Sample-Wellenform angezeigt werden soll. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

Time: Stunden:Minuten:Sekunden:Frames

Samples: Anzahl der Samples

Beats: Takt:Schlag:Tick
F.2.7.b Trim-Modus

Zum Editieren der Start- und Endposition verwendest Du am besten den Trim-Modus.

Mpd \bigcirc \bigcirc Ö Audio 002 Rec1 1000 LINK 12070 40367 12070 All \bigcirc LOOP LOCK 0.00 105.49 C3 PROGRAM ZOOM ASSIGN PROCESS TRIM

Drücke den [Trim/Chop]-Button unten links, um "Trim" zu wählen.

Stelle im "**Start**"- und "**End**"-Feld die gewünschte Start- bzw. Endposition ein. Alternative: Drücke den [**S**]- bzw. [**E**]-Marker und verschiebe ihn oder verwende die **erste** (**Start X1**__) oder **zweite** Spalte der **Q-Link**-Regler (**End X1**__) zum Einstellen der betreffenden Position.

Im Trim-Modus gibt es auch eine Loop-Funktion. Wenn sie aktiv ist, wird das Sample zwischen der Loop- und Endposition in einer Schleife abgespielt. Das hilft dir z.B. beim Finden der idealen Startposition für das Sample. Ein Schleife kann nicht vor der Startposition beginnen.

Zum Ändern der Loop-Position stehen folgende Verfahren zur Verfügung:

- Verwendung des "Loop"-Feldes.
- Drücke den [S]-Marker und verschiebe ihn (wenn "Loop Lock" aktiv ist) oder den Loop-Marker (wenn "Loop Lock" nicht aktiv ist).
- Verwende die erste Spalte der Q-Link-Regler (Start X1__, wenn "Loop Lock" aktiv ist) oder die fünfte Spalte (Loop X1__, wenn "Loop Lock" nicht aktiv ist). Mit den obersten Q-Link-Reglern (13 und 15) kann eine Grobeinstellung vorgenommen werden. Mit den untersten Q-Link-Reglern (1 und 3) sind Feineinstellungen möglich.

Drücke den [Loop Lock]-Button, um die gleichnamige Funktion **ein-/auszuschalten**. Wenn sie aktiv ist, entspricht die Loop- der Startposition. Wenn die Funktion aus ist, muss die Loop-Position mit ihrem eigenen Marker eingestellt werden.

Drücke [Loop], um die Schleife ein- oder auszuschalten. Es gibt vier Möglichkeiten:

Aus: Das Sample wird nicht in einer Schleife abgespielt.

Forward: Bei Erreichen der Endposition springt die Wiedergabe zurück zur Loop-Position.

Reverse: Bei Erreichen der Endposition wird das Sample rückwärts abgespielt. Bei Erreichen der Loop-Position springt die Wiedergabe zur Endposition und wird rückwärts fortgesetzt.

Alternating: Bei Erreichen der Endposition wird das Sample rückwärts abgespielt. Bei Erreichen der Loop-Position wird das Sample wieder vorwärts bis zur Endposition abgespielt. Mit den Pads deines MPC-Geräts können bestimmte Partien des gewählten Samples abgespielt werden:



Sample abspielen (One Shot) (Pad 10) spielt das Sample ein Mal zwischen der Start- und Endposition ab. Drücke das Pad, um die Wiedergabe zu starten.

Sample abspielen (Note-An, Pad 11) spielt das Sample ein Mal zwischen der Start- und Endposition ab. Halte das Pad gedrückt, um die Wiedergabe zu starten und gib es frei, um die Wiedergabe anzuhalten. Alternative: Drücke das Kopfhörersymbol oben rechts und halte die Wellenform gedrückt.

Schleife unendlich (Pad 16) spielt das Sample wiederholt wie mit dem [Loop]-Button gewählt ab (Forward, Reverse oder Alternating). Wenn der [Loop]-Button aus ist, wird das Sample in einer Vorwärtsschleife abgespielt).

Schleifenwiedergabe (Pad 13) spielt das Sample wiederholt wie mit dem [Loop]-Button gewählt ab (Forward, **Reverse** oder **Alternating**). Wenn der [Loop]-Button aus ist, wird das Sample in einer Vorwärtsschleife abgespielt. Halte das Pad gedrückt, um die Wiedergabe zu starten und gib es frei, um die Wiedergabe anzuhalten.

Wiedergabe bis Loop-Position (Pad 14) spielt nur die Partie bis zur Loop-Position ab. Halte das Pad gedrückt, um die Wiedergabe zu starten und gib es frei, um die Wiedergabe anzuhalten.

Wiedergabe ab Loop-Position (Pad 15) spielt das Sample ab der Loop-Position bis zum Ende des Samples (eventuell jenseits der Endposition) ab. Halte das Pad gedrückt, um die Wiedergabe zu starten und gib es frei, um die Wiedergabe anzuhalten.

Alles abspielen (Pad 9) spielt das gesamte Sample ab.

Die Pads 1~4 haben die gleichen Funktionen wie die Pads 5~8. Allerdings wird das betreffende Gebiet mit 1~4 im "One Shot"-Verfahren (ein Mal drücken, um den gesamten Auszug zu spielen) abgespielt, während die Pads 5~8 den Sample-Auszug im "Note-An"-Verfahren (man muss das Pad gedrückt halten) abspielen:

Wiedergabe ab Startposition (Pad 1, Pad 5) spielt das Sample zwischen der Start- und Endposition ab.

Wiedergabe bis Start (Pad 2, Pad 6) spielt nur die Partie bis zur Startposition ab.

Wiedergabe bis Endposition (Pad 3, Pad 7) spielt nur die Partie unmittelbar vor der Endposition ab.

Wiedergabe ab Endposition (Pad 4, Pad 8) spielt nur die Partie ab der Endposition bis zum Ende des Samples ab.

Stelle mit "Tune" bei Bedarf ein Transpositionsintervall für das Sample ein.

	EDIT TUNING		×.		
	BEATS 8	Audio 002 Rec1 TUNE 0.00	^{врм} 300.00		
TO SE	QUENCE	MATCH	CLO	DSE	

Drücke [From BPM], um das "Edit Tuning"-Fenster zu öffnen und die Stimmung des Samples an jene der Sequenz anzugleichen.

Mit "Beats" sorgt man dafür, dass die Taktschlaganzahl jener der Sequenz entspricht.

Um die Stimmung des Samples an jene der Sequenz anzugleichen, drückst Du [Match]. Das "Tune"-Feld wird aktualisiert und das Fenster verschwindet. Jetzt verwendet das Sample die Stimmung der Sequenz.

Drücke [To Sequence], um die Stimmung des Samples an jene der Sequenz anzugleichen und das Sequenztempo zu korrigieren. Das entspricht zwar ungefähr der Funktion von [Match], allerdings wird das Sequenztempo auf den im "Tempo"-Feld rechts gezeigten BPM-Wert gestellt.

Drücke [Close], um das Fenster zu schließen.

falled	Audio 002 Rec1			Î		Ø.≣
↔ Samples						
<u> Hoss</u>		EDIT BF	м >	<		
9 <u>0</u>		З	^{BPM} 00.00			
start 1.2C						
tune 0.00						
	DETECT	TAP TEMPO		CLOS	E	

Im "BPM"-Feld kann das Tempo von Hand eingegeben werden.

Drücke [Detect], wenn das Tempo automatisch ermittelt werden soll. Im "Edit BPM"-Fenster sind folgende Dinge möglich:

AKAI

- 1. Im "BPM"-Feld kann das Tempo von Hand eingestellt werden.
- 2. Drücke [Detect], wenn das Tempo automatisch ermittelt werden soll.
- 3. Drücke [**Tap Tempo**] am unteren Bildschirmrand wiederholt im gewünschten Tempo (Tap Tempo). Das ist auch möglich, während die Sequenz abgespielt wird so brauchst Du das nur ein Mal zu machen.
- 4. Drücke [Close], das [X] oder eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters, um es zu schließen.

[and]	SAMPLE Audio 002 Re	ec1				9 📋		N	ତ୍ 🔿	
++> Samples	12800 19200	25600 32	000 38400	44800 5	1200 5760 I	64000	70400	76800 833	200 89600	96000
	5									
start 120	70	^{end} 40367		LOOP 120	70		slice All		LINK	S
тиле 0.00	FROM BPM) ^{врм} 105.49	DETECT	C3			Ç)		LOOP LO	DCK
	I PR	OGRAM		ZOOM			ASSIG	N	PROCESS	;

Stelle im "**Root Note**"-Feld den Grundton des Samples ein. Hiermit wähle die Note des Keygroup-Programms, mit der man das Sample mit seiner Original-Tonhöhe abspielen kann.

Nach Anlegen der Slices im Chop-Modus kann man mit einem der folgenden Verfahren die Slice wählen, die editiert werden soll:

- 1. Verwendung des "Slice"-Feldes.
- 2. Drehe an **Q-Link-Regler 16** (SELECT SLICE auf dem MPC X) oder am vierten Q-Link-Regler in der vierten Spalte (MPC Live, MPC Touch).

Wenn "Link Slices" (nach Anlegen der Slices im Chop-Modus) aktiv ist, wird bei der Korrektur der Startposition einer Slice auch die Endposition der vorangehenden Slice geändert. Umgekehrt ändert man beim Verlegen der Endposition einer Slice auch die Startposition der nächsten Slice. Deaktiviere "Link Slices", wenn es Freiräume zwischen den Slices geben darf.

Drücke den [Link Slices]-Button, um diese Funktion zu aktivieren/deaktivieren.

Wichtig: Deaktiviere "Link Slices", wenn bestimmte Partien zwischen den Slices nicht übernommen werden sollen.

Mit "O Snap" sorgt man dafür, dass sich die Start-, End- und Loop-Positionen automatisch an "Nulldurchgängen" der Wellenform befinden. So werden Clicks und andere Nebengeräusche am Beginn/Ende eines Samples vermieden.

Um "0 Snap" zu aktivieren/deaktivieren, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du [0 Snap] am unteren Bildschirmrand betätigst.

Um die Loop-Funktion zu aktivieren/deaktivieren, hältst Du **SHIFT** gedrückt, während Du [**Loop**] am unteren Bildschirmrand betätigst. Damit wählst Du abwechselnd "**Forward**" und **Aus**. Siehe die Beschreibung der Loop-Funktion weiter oben.

Tipp: Für eine im Chop-Modus angelegte und gewählte Slice kann der Trim-Modus verwendet werden. Dort wird die Slice weitaus detaillierter dargestellt als im Chop-Modus, während man sie außerdem auf mehrere Arten abspielen kann. Deshalb kann man sehr bequem zwischen dem Trim- zum Chop-Modus hin und her wechseln.



- Drücke [Trim/Chop] am unteren Bildschirmrand (der Button heißt jetzt "Chop").
- Stelle alle Parameter für die Slice-Erstellung wunschgemäß ein.
- Wähle die gewünschte Slice.
- Drücke [Trim/Chop] am unteren Bildschirmrand (der Button heißt jetzt "Trim"). Das für die Editierung gewählte Gebiet enthält eine herkömmliche Start- und Endposition statt der Slice-Markierungen.
- Drücke [Trim/Chop], um in den Chop-Modus zurückzukehren.

MPC

Sample-Zuordnung

Selbst im Trim-Modus kann man das neue Sample direkt einem Pad zuordnen.

Um ein Sample zuzuordnen, drückst Du [**Assign**] am unteren Bildschirmrand. Dann erscheint das "Assign Sample"-Fenster.

Wichtig: Das mit diesem Verfahren zugeordnete Sample ersetzt das Sample auf der ersten Ebene des Pads.

Wenn Du "Assign To" auf "Assign slice to a pad" stellst, spricht das Pad diese Slice des ursprünglichen Samples an – es wird kein neues Sample angelegt. Das ist oftmals übersichtlicher als das Anlegen zahlreicher Samples, die vielleicht gar nicht gebraucht werden.

Wähle im "**Pad**"-Feld das gewünschte Pad. Alternative: Drücke das gewünschte Pad.

Im "**Slice Type**"-Feld kann man einstellen, wie sich die Ebeneneinstellungen verhalten, wenn man eine Slice zuordnet (siehe Program Edit-Modus):

Non-Destructive Slice: Der "**Slice**"-Parameter des Pads wird auf die Slice-Nummer gestellt.

Pad Parameters: Der "**Slice**"-Parameter wird auf "**Pad**" gestellt. "**Pad Start**" und "**Pad End**" übernehmen die Start- und Endposition der Slice und "**Loop Position**" verwendet die Startposition der Slice. "**Pad Loop**" wird deaktiviert.

Wähle im "**Program**"-Feld das Programm, dem die Slice zugeordnet werden soll.

Drücke [Do It], um das Sample zuzuordnen.

Um die Änderungen zu verwerfen, drückst Du [**Close**], das [**X**] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.





Wenn Du das "**Assign To**"-Feld auf "**Make new sample**" stellst, wird ein neues Sample im Projekt angelegt. (Das Original-Sample bleibt unverändert.)

Wähle im "**Pad**"-Feld das gewünschte Pad. Alternative: Drücke das gewünschte Pad.

Markiere das "**Crop Sample**"-Kästchen, um die ausgegrenzten Partien zu entsorgen. Diese Funktion ist destruktiv – aber das Projekt enthält ja weiterhin das Original...

Wenn das Kästchen nicht markiert ist, bleiben die nicht verwendeten Partien des Samples erhalten. Bei Bedarf kann das Sample also nachjustiert werden, wenn es doch nicht ganz deinen Vorstellungen entspricht.

Wähle im "**Program**"-Feld das Programm, dem die Slice zugeordnet werden soll.

Drücke [Do lt], um das Sample zuzuordnen.

Um die Änderungen zu verwerfen, drückst Du [**Close**], das [**X**] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.



Bearbeiten von Slices und Samples

Drücke den [**Process**]-Button, um das "Process"-Fenster zu öffnen, wo mehrere Editierfunktionen zur Verfügung stehen.

Wähle im "Function"-Fenster den gewünschten Bearbeitungstyp. Doppelklicke darauf (oder drücke [Function] am unteren Bildschirmrand), um das "Function"-Fenster zu öffnen, wo alle belegten Funktionen angezeigt werden.

← SELECT FUNCTION						
NIN SLICE						
DISCARD	DELETE	■ × Silence	EXTRACT			
:i ii): Normalize	ر → REVERSE	I FADE IN	III ^{IIII} FADE OUT			
	← ♂ → TIME STRETCH	d GAIN CHANGE	-111- -111- COPY			
······ SAMPLE						
BIT REDUCE	C) STEREO -> MONO					
		CANCEL				

Hier stehen folgende Funktionen zur Verfügung.

Um in den Sample Edit-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].

Drücke den oberen Bildschirmrand, um zum "Process"-Fenster zurückzukehren.

Anmerkung: Alle "Slice"-Bearbeitungen beeinflussen nur die Sample-Partie zwischen der Start- und Endposition. "Sample"-Bearbeitungen (Bit Reduce und Stereo -> Mono) beziehen sich dagegen auf das komplette Sample (die Start- und Endposition sind unerheblich).

Mit "**Discard**" entsorgt man die Partien vor der Start- und hinter der Endposition.





Mit "**Delete**" löscht man das Gebiet zwischen der Start- und Endposition. Die sich daraus ergebende Lücke wird geschlossen.



Mit "**Silence**" ersetzt man das Gebiet zwischen der Startund Endposition durch Stille.



Mit "**Extract**" löscht man die Gebiete vor der Start- und hinter der Endposition. Anschließend wird ein neues Sample im aktuellen Projekt angelegt.

Gib dem neuen Sample im "Edit Name"-Feld mit der virtuellen Tastatur einen Namen.

Tipp: Dieses Verfahren ist praktisch, um aus einer Loop einen bestimmten Sound zu gewinnen, der dann separat verwendet werden kann.



AKAI

Mit "Normalize" wird der Sample-Pegel maximal angehoben, ohne jedoch Übersteuerung zu verursachen. Das ist im Grunde eine digitale Pegeloptimierung, mit der man die Pegel der Schlagzeug-Sounds aneinander angleicht.

Mit "Reverse" kehrt man das Gebiet zwischen der Startund Endposition um.

Mit "Fade In" sorgt man dafür, dass das Signal zwischen der Start- und Endposition eingeblendet wird. Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

"Linear" erzeugt eine lineare Einblendung (gerade Linie zwischen dem Beginn und Ende).

"Log" erzeugt eine logarithmische Kurve, die anfangs schnell ansteigt und zum Ende hin immer flacher wird.

"Exp" erzeugt eine exponentielle Kurve, die zunächst langsam ansteigt und zum Ende hin immer steiler wird.

Mit "Fade Out" sorgt man dafür, dass das Signal zwischen der Start- und Endposition ausgeblendet wird. Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

"Linear" erzeugt eine lineare Ausblendung (gerade Linie zwischen dem Beginn und Ende).

"Log" erzeugt eine logarithmische Kurve, die anfangs schnell ansteigt und zum Ende hin immer flacher wird.

"Exp" erzeugt eine exponentielle Kurve, die zunächst langsam ansteigt und zum Ende hin immer steiler wird.

Mit "Pitch Shift" kann die Tonhöhe des Samples bei gleichbleibendem Tempo geändert werden. So kann das Sample an die Stimmung der Sequenz angeglichen werden. An seinem Tempo und seiner Länge ändert sich dabei nichts. Die Stimmung kann um bis zu 12 Halbtöne angehoben oder abgesenkt werden. Bedenke, dass die





Pressing 'Do It' will put a fade in between the START/END points



PROCESS SLICE



Mit "**Time Stretch**" kann man ein Sample verlängern oder kürzen, ohne die Tonhöhe zu beeinträchtigen. Hiermit sorgt man dafür, dass zwei Samples die gleiche Länge haben. Als Parameter können das aktuelle Sample-Tempo und das gewünschte Zieltempo eingestellt werden.

Im "**Beat**"-Feld kann die gewünschte Taktschlaganzahl eingestellt werden.

Im "**New Tempo**"-Feld stellt man das gewünschte Zieltempo ein. Das "**Ratio**"-Feld zeigt den automatisch ermittelten Stretch-Faktor an.

Wer möchte, kann den "**Ratio**"-Wert aber auch selbst einstellen. Dann ändert sich die Angabe im "**New Tempo**"-Feld entsprechend dem eingestellten Stretch-Faktor.

Mit "Gain Change" kann der Pegel des Samples angehoben oder abgesenkt werden. Die maximale Anhebung/Absenkung beträgt 18dB. Diese Funktion arbeitet etwas anders als "Normalize", weil man hiermit sehr wohl digitale Übersteuerung erzeugen kann. Vielleicht möchtest Du das ja – wenn nicht, muss dieser Parameter mit Vorsicht genossen werden!

Mit "**Copy**" kann eine Kopie des Samples angelegt werden.

Gib dem neuen Sample im "**Edit Name**"-Feld mit der virtuellen Tastatur einen Namen. Sonst bekommt die Kopie denselben Namen und eine Nummer.

Mit "**Bit Reduce**" kann die Auflösung/Wortbreite verringert werden, wenn das Sample etwas rauer wirken soll. Bei Bedarf kann man die Auflösung auf **1 Bit** reduzieren. (Das Ergebnis klingt dann zwar wie bei Verwendung des









AKAI

"Resampler"-Effekts, allerdings verändert "Bit Reduce" das Sample.)

Tipp: Diese Funktion eignet sich z.B. für "Old-School" Schlagzeug-Loops, die ganz bewusst nicht nach HiFi klingen sollen.

Anmerkung: Diese Bearbeitung bezieht sich auf das **komplette Sample** (die Start- und Endposition sind unerheblich).

Mit "Stereo -> Mono" wandelt man ein Stereo-Sample in ein Mono-Sample um. Die Mono-Version wird als neues Sample gespeichert.

Gib dem neuen Sample im "**Edit Name**"-Feld mit der virtuellen Tastatur einen Namen. Sonst bekommt die Kopie denselben Namen und eine Nummer.

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- Mit "Left" wird nur der linke Kanal konvertiert.
- Mit "Right" wird nur der rechte Kanal konvertiert.
- **"Sum**" bedeutet, dass der linke und rechte Kanal zu einem Mono-Signal kombiniert werden.

Anmerkung: Diese Bearbeitung bezieht sich auf das komplette Sample (die Start- und Endposition sind unerheblich).



F.2.7.c Chop-Modus

Während man im Trim-Modus nur den Anfang und/oder das Ende eines Samples entfernt, kann man Samples im Chop-Modus in mehrere Regionen unterteilen, die wir "**Slices**" nennen. Der Chop-Modus eignet sich vor allem zum Bearbeiten von langen Samples, die unterschiedliche Sounds enthalten (z.B. eine Schlagzeug-Loop, lange melodische Phrasen usw.).



Drücke den [Trim/Chop]-Button unten links, um "Chop" zu wählen.

Stelle im "**Start**"- und "**End**"-Feld die gewünschte Start- bzw. Endposition für die aktuelle Slice ein. Alternative: Drücke den [**S**]- bzw. [**E**]-Marker und verschiebe ihn oder verwende die **erste** (**Start X1__**) oder **zweite** Spalte der **Q-Link**-Regler (**End X1__**) zum Einstellen der betreffenden Position.

Wähle unten links, wie Du im Chop-Modus arbeiten möchtest:

Manual

Mit diesem Verfahren kann man selbst bestimmen, an welchen Stellen Slices angelegt werden.

Threshold

Bei diesem Verfahren kümmert sich ein Algorithmus um die Erstellung der Slices. Ausschlaggebend dafür sind die Pegelwerte des Samples.

Stelle die Pegelschwelle im "**Threshold**"-Feld ein. Alternative: Drehe an **Q-Link-Regler 11** (**THRESHOLD** auf dem MPC X) bzw. am **zweiten Q-Link-Regler** in der **dritten Spalte** (MPC Live, MPC Touch). Je höher der gewählte Wert, desto größer die Anzahl der angelegten Slices.

Stelle im "Min Time"-Feld die minimale Slice-Länge (in Millisekunden) ein.

Regions

Hiermit kann ein Sample in mehrere gleich lange Slices zerlegt werden.

Stelle im "**Regions**"-Feld die Zahl der gewünschten Slices ein. Alternative: Drehe an **Q-Link-Regler 11 (NUM REGIONS** beim MPC X) bzw. am **zweiten Q-Link-Regler** in der **dritten Spalte** (MPC Live, MPC Touch). Je höher der gewählte Wert, desto größer die Anzahl der angelegten Slices.

Mit dieser Funktion kann ein Sample anhand des Tempos (BPM) in mehrere Slices zerlegt werden.

Stelle im "Bars"-Feld ein, wie viele Taktschläge das Sample umfasst. Alternative: Drehe an Q-Link-Regler 11 (BARS beim MPC X) bzw. am zweiten Q-Link-Regler in der dritten Spalte (MPC Live, MPC Touch).

Stelle im "Beats"-Feld die Anzahl der Schläge pro Takt ein. Alternative: Drehe an Q-Link-Regler 7 (BEATS auf dem MPC X) bzw. am dritten Q-Link-Regler in der dritten Spalte (MPC Live, MPC Touch).

Stelle im "TimeDiv"-Feld die Notenunterteilung ein. Alternative: Drehe an Q-Link-Regler 3 (TIME DIV auf dem MPC X) bzw. am vierten Q-Link-Regler in der dritten Spalte (MPC Live, MPC Touch). Die Slice-Markierungen werden dieser Einstellung entsprechend angeordnet. Auswahlmöglichkeiten: 1/4, 1/8, 1/16 und 1/32. (In den meisten Fällen sollte dieser Parameter auf "1/16" gestellt werden.)

Zum Abspielen einer Slice:

- Drücke das **Pad**, dem die Slice zugeordnet ist. Wenn das Sample mehr als 16 Slices enthält, sind auch weitere Pad-Bänke belegt.
- Wähle das Kopfhörersymbol (oben rechts) und drücke eine Slice in der Wellenform.

Wenn "**One Shot**" aktiv ist, braucht man ein Pad nur kurz zu drücken, um die gesamte Slice abzuspielen. Wenn nicht, muss man das Pad gedrückt halten, um die komplette Slice zu hören (sobald man das Pad freigibt, hält die Wiedergabe an).

Um "One Shot" zu aktivieren/deaktivieren, halte SHIFT gedrückt, während Du [One Shot] drückst.

Anwahl der gewünschten Slice:

- Verwende das "Slice"-Feld.
- Drehe an Q-Link-Regler 16 (SELECT SLICE auf dem MPC X) oder am ersten Q-Link-Regler in der vierten Spalte (MPC Live, MPC Touch).
- Wähle das Kopfhörersymbol (oben rechts) und drücke eine Slice in der Wellenform.

Um an der aktuellen Wiedergabeposition eine Slice hinzuzufügen, drückst Du [Slice+] am unteren Bildschirmrand. Das kann man an jeder beliebigen Stelle tun.

Um während der Sample-Wiedergabe eine Slice-Markierung hinzuzufügen, drückst Du ein dunkles Pad (meistens Pad 1). Damit startest Du die Sample-Wiedergabe. Drücke bei laufender Wiedergabe ein dunkles Pad, um an der betreffende Stelle einen Slice-Marker zu setzen. (Wenn Du ein leuchtendes Pad drückst, beginnt die Wiedergabe wieder ab dem zugeordneten Slice-Marker.) Das grün leuchtende Pad verweist auf die Nummer der zuletzt eingefügten Slice-Markierung. Die gelb leuchtenden Pads verweisen auf die Nummern der bereits vorhandenen Slices.





Um Slices zu trennen oder zusammenzufügen, drückst Du das Klebstoff/Scheren-Symbol. Drücke im jetzt erscheinenden "Split/Combine Region"-Fenster einen der folgenden Buttons:

Split: Hiermit trennt man die gewählte Region in zwei gleich große Slices.

Combine: Hiermit fügt man die aktuell gewählte und die vorangehende Slice zusammen.

Back: Hiermit schließt man das Fenster.



Wenn "Link Slices" aktiv ist, wird bei der Korrektur der Startposition einer Slice auch die Endposition der vorangehenden Slice geändert. Umgekehrt ändert man beim Verlegen der Endposition einer Slice auch die Startposition der nächsten Slice. Deaktiviere "Link Slices", wenn es Freiräume zwischen den Slices geben darf.

Drücke den [Link Slices]-Button, um diese Funktion zu aktivieren/deaktivieren.

Wichtig: Deaktiviere "Link Slices", wenn die Partien zwischen den Slices nicht übernommen werden sollen.

Halte SHIFT gedrückt, während Du [Clear All] betätigst, um alle Slices des Samples zu entfernen.

Die Cue-Wiedergabefunktion hilft dir beim händischen Setzen von Slices. Ihre Position und das Verhalten können auf deine Vorliebe abgestimmt werden.

Verwende das "**Cue**"-Feld zum Festlegen der Cue-Position. Alternative: Ziehe den durchsichtigen Marker mit einem Dreieck (▶) zur gewünschten Stelle.

Zum Abspielen des Samples ab der Cue-Position drückst Du [Play Cue] am unteren Bildschirmrand.

Um an der Cue-Position eine Slice-Markierung hinzuzufügen, drückst Du [Slice+] am unteren Bildschirmrand.

Das Verhalten der Cue-Funktion, kann im "Settings"-Fenster eingestellt werden (siehe Settings).

Mit "O Snap" sorgt man dafür, dass sich Start- und Endpositionen automatisch an "Nulldurchgängen" der Wellenform befinden. So werden Clicks und andere Nebengeräusche am Beginn/Ende eines Samples vermieden.

Um "0 Snap" zu aktivieren/deaktivieren, hältst SHIFT gedrückt, während Du [0 Snap] am unteren Bildschirmrand drückst.

Umwandeln oder Zuordnen von Slices

Im Chop-Modus kann man das neue Sample direkt einem Pad zuordnen. Außerdem kann man sofort ein neues Programm oder eine Phrase anlegen.

Um ein Sample zu wandeln oder zuzuordnen, hältst Du **SHIFT** gedrückt, während Du [**Convert**] am unteren Fensterrand betätigst. Dann erscheint das "Convert or Assign Slices"-Fenster.

Wenn Du im "Convert To"-Feld "New [Programmtyp] program using slices" wählst, wird ein neues Programm angelegt, in dem die Sample-Slices den Pads zugeordnet werden. Die Pads verweisen lediglich auf die Slices – es werden keine separaten Samples erstellt. Das ist oftmals übersichtlicher als das Anlegen zahlreicher Samples, die vielleicht gar nicht verwendet werden. Das neue Programm bekommt den Namen des Samples mit dem Zusatz "ch".

Im "**Slice Type**"-Feld kann man einstellen, wie sich die Ebeneneinstellungen verhalten, wenn man eine Slice zuordnet (siehe Program Edit-Modus):

- **Non-Destructive Slice**: Der "**Slice**"-Parameter der Pads wird auf die Slice-Nummer gestellt.
- Pad Parameters: Der "Slice"-Parameter der Pads wird auf "Pad" gestellt. "Pad Start" und "Pad End" übernehmen die Start- und Endposition der Slice und "Loop Pos" verwendet die Startposition der Slice. "Pad Loop" wird jedoch deaktiviert.

Markiere das "**Create Events**"-Kästchen, um automatisch eine neue Spur für das neue Programm anzulegen. Diese Spur enthält dann bereits Ereignisse, die alle Pads in der numerischen Reihenfolge ansteuern.

Wenn "**Create Events**" markiert ist, kannst Du im "**Bars**"-Feld die von den Slice-Ereignissen belegte Taktanzahl einstellen.

Drücke [Do It], um das Sample zu wandeln.

Um die Änderungen zu verwerfen, drückst Du [Close].







Im "**Tempo**"-Feld kann das Tempo der Clips innerhalb des neuen Programms eingestellt werden.

Markiere das "Create Events"-Kästchen, um automatison ente

Diese Spur enthält dann bereits Ereignisse, die alle Pads in der numerischen Reihenfolge ansteuern.

Wenn "Create Events" markiert ist, kannst Du im "Bars"-Feld die von den Slice-Ereignissen belegte Taktanzahl einstellen.

Drücke [Do It], um das Sample zu wandeln. Um die Änderungen zu verwerfen, drückst Du [Close].

Wenn Du im "**Convert To**"-Feld "**New program with new samples**" wählst, wird für jede Slice ein neues Sample angelegt. Diese Samples werden den Pads zugeordnet.

Das neue Programm bekommt den Namen des Samples mit dem Zusatz "**ch**". Die neu angelegten Samples werden mit dem Zusatz "**SI-#**" versehen ("**#**" ist eine fortlaufende Nummer).

Markiere das "**Crop Samples**"-Kästchen, um die ausgegrenzten Partien zu entsorgen. Diese Funktion ist destruktiv – aber das Projekt enthält ja weiterhin das Original...

Wenn das Kästchen nicht markiert ist, bleiben die nicht verwendeten Sample-Partien erhalten. Bei Bedarf können die Samples also noch nachjustiert werden, wenn sie doch nicht ganz deinen Vorstellungen entsprechen.

Laut Vorgabe wird automatisch ein neues Programm angelegt. Man kann "**Create New Program**" aber **demarkieren**, um die Slices in Samples umzuwandeln, die im Sample-Pool des Projekts abgelegt aber weder einem Programm, noch den Pads zugeordnet werden.

Wenn das "Create New Program"-Kästchen markiert is automatisch eine neue Spur anzulegen. Diese Spur er numerischen Reihenfolge ansteuern.

Wenn "Create Events" markiert ist, kannst Du im "Bars -Feid die von de Taktanzahl einstellen.

Drücke [Do It], um das Sample zu wandeln. Um die Änderungen zu verwerfen, drückst Du [Close].











Wenn Du "**Convert To**" auf "**Assign slice to a pad**" stellst, spricht das Pad diese Slice des ursprünglichen Samples an – es wird kein neues Sample angelegt. Das ist oftmals übersichtlicher als das Anlegen zahlreicher Samples, die vielleicht gar nicht verwendet werden.

Wichtig: Das mit diesem Verfahren zugeordnete Sample ersetzt das Sample auf der ersten Ebene des Pads.

Wähle im "**Pad**"-Feld das gewünschte Pad. Alternative: Drücke das gewünschte Pad.



Im "Slice Type"-Feld kann man einstellen, wie sich die Ebeneneinstellungen verhalten, wehn man einstellen, zuordnet (siehe Program Edit-Modus):

- Non-Destructive Slice: Der "Slice"-Parameter des Pads wird auf die Slice-Nummer gestellt.
- Pad Parameters: Der "Slice"-Parameter wird auf "Pad" gestellt. "Pad Start" und "Pad End" übernehmen die Start- und Endposition der Slice und "Loop Position" verwendet die Startposition der Slice. "Pad Loop" wird jedoch deaktiviert.

Wähle im "Program"-Feld das Programm, dem die Slice zugeordnet werden soll.

Drücke [Do It], um das Sample zu wandeln.

Um die Änderungen zu verwerfen drückst Du [Close].

Wenn Du das "**Convert To**"-Feld auf "**Make new sample**" stellst, wird ein neues Sample im Projekt angelegt. (Das Original-Sample bleibt unverändert.)

Wichtig: Das mit diesem Verfahren zugeordnete Sample ersetzt das Sample auf der ersten Ebene des Pads.

Wähle im "**Pad**"-Feld das gewünschte Pad. Alternative: Drücke das gewünschte Pad.

Markiere das "**Crop Sample**"-Kästchen, um die ausgegrenzten Partien zu entsorgen. Diese Funktion ist destruktiv – aber das Projekt enthält ja weiterhin das Original...

Wenn das Kästchen nicht markiert ist, bleiben die nicht verwendeten Partien des Samples erhalten. Bei Bedarf kann das Sample also nachjustiert werden, wenn es doch nicht ganz deinen Vorstellungen entspricht.

Wähle im "**Program**"-Feld das Programm, dem die Slice zugeordnet werden soll.

Drücke [Do lt], um das Sample zu wandeln.

Um die Änderungen zu verwerfen drückst Du [Close].

Wenn Du "**Convert To**" auf "**Patched phrase**" stellst, wird ein neues Sample angelegt, das auf dem Sequenztempo beruht und im aktuellen Projekt eingefügt wird. Diese "Patched Phrase" verwendet denselben Namen wie das Original-Sample und den Zusatz "**pp**". Solche Phrasen werden mit einem anderen Symbol dargestellt.

Stelle im "**Bars**"-Feld ein, wie lang (Taktanzahl) die Phrase sein soll.



[d]o]	* *	CONVERT OR ASSIGN SLICES		>	\[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[\] \[
W Samples						
		CONVERT TO				
		Patcheo phrase				
d. Ital		2				
ek Extern						
START						
U						
MANU						
			CANCEL	DO IT		



Bearbeiten von Slices

Halten **SHIFT** gedrückt, während Du den [**Process**]-Button betätigst, um das gleichnamige Fenster zu öffnen, wo man Editieroptionen für die aktuelle Slice wählen kann. (Hier gibt es weniger Optionen als im Trim-Modus. Die nicht belegten werden dunkel dargestellt.)

Wähle im "Function"-Fenster den gewünschten Bearbeitungstyp. Doppelklicke darauf (oder drücke [Function] am unteren Bildschirmrand), um das "Function"-Fenster zu öffnen, wo alle belegten Funktionen angezeigt werden.

Wichtig: Der Chop-Modus arbeitet nicht-destruktiv: Bei Anwahl des gewünschten Verhaltens wird das Original-Sample also nicht geändert. Es wird lediglich die Wiedergabe beeinflusst. Das in Slices unterteilte Sample kann man speichern, und die Slice-Daten können in anderen Projekten verwendet werden. Unter Program Edit-Modus wird erklärt, wie man dafür sorgt, dass ein Pad ein komplettes Sample, eine bestimmte Slice oder die gewünschte Sample-Region (unabhängig von den Slice-Markierungen) ansteuert.

← SELECT FUNCTION						
에써 SLICE						
DISCARD	DELETE	▲ × SILENCE	EXTRACT			
:iiii: Normalize	← [→] REVERSE	I FADE IN	IIIIII FADE OUT			
	← Ở → TIME STRETCH	d Gain change				
IIII SAMPLE						
BIT REDUCE	CD STEREO -> MONO					
		CANCEL				

Hier stehen folgende Funktionen zur Verfügung.

Um in den Sample Edit-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].

Drücke den oberen Bildschirmrand, um zum "Process"-Fenster zurückzukehren.

Anmerkung: Alle hier ausgeführten Vorgänge beziehen sich nur auf die aktuell gewählte Slice.



Mit "**Silence**" ersetzt man das Gebiet zwischen der Startund Endposition durch Stille.



Mit "Extract" löscht man die Gebiete vor der Start- und hinter der Endposition. Anschließend wird ein neues Sample (mit dem selbst gewählten Namen) im aktuellen Projekt angelegt.

Tipp: Dieses Verfahren ist praktisch, um aus einer Loop einen bestimmten Sound zu gewinnen, der dann separat verwendet werden kann.



Mit "**Normalize**" wird der Sample-Pegel maximal angehoben, ohne jedoch Übersteuerung zu verursachen. Das ist im Grunde eine digitale Pegeloptimierung, mit der man die Pegel der Schlagzeug-Sounds aneinander angleicht.



Mit "**Reverse**" kehrt man das Gebiet zwischen der Startund Endposition um. PROFESSIONAL

Mit "**Fade In**" sorgt man dafür, dass das Signal zwischen der Start- und Endposition eingeblendet wird. Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

"Linear" erzeugt eine lineare Einblendung (gerade Linie zwischen dem Beginn und Ende).

"Log" erzeugt eine logarithmische Kurve, die anfangs schnell ansteigt und zum Ende hin immer flacher wird.

"**Exp**" erzeugt eine exponentielle Kurve, die zunächst langsam ansteigt und zum Ende hin immer steiler wird.

Mit "**Fade Out**" sorgt man dafür, dass das Signal zwischen der Start- und Endposition ausgeblendet wird. Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

"Linear" erzeugt eine lineare Ausblendung (gerade Linie zwischen dem Beginn und Ende).

"Log" erzeugt eine logarithmische Kurve, die anfangs schnell ansteigt und zum Ende hin immer flacher wird.

"Exp" erzeugt eine exponentielle Kurve, die zunächst langsam ansteigt und zum Ende hin immer steiler wird.

Mit "**Pitch Shift**" kann die Tonhöhe des Samples bei gleichbleibendem Tempo geändert werden. So kann das Sample an die Stimmung der Sequenz angeglichen werden. An seinem Tempo und seiner Länge ändert sich dabei nichts. Die Stimmung kann um bis zu 12 Halbtöne angehoben oder abgesenkt werden. Bedenke, dass die Audioqualität bei einem extremen Tonhöhenversatz nicht mehr ganz so perfekt ist.

Mit "Gain Change" kann der Pegel des Samples angehoben oder abgesenkt werden. Die maximale Anhebung/Absenkung beträgt 18dB. Diese Funktion arbeitet etwas anders als "Normalize", weil man hiermit sehr wohl digitale Übersteuerung erzeugen kann. Vielleicht möchtest Du das ja – wenn nicht, muss dieser Parameter mit Vorsicht genossen werden!







F.2.7.d Program-Modus

Im Program-Modus können Samples im Programm-Kontext editiert werden. Die Pad-Parameter können wie im Program Edit-Modus eingestellt werden, man kann die Samples abspielen und so ermitteln, wie sie im Signalweg des zugeordneten Programms bearbeitet werden.

Drücke den [Program]-Button am unteren Bildschirmrand, um den Program-Modus aufzurufen. Die Pads zeigen an, welche Samples ihnen innerhalb des Programms zugeordnet sind.



Stelle im "**Start**"- und "**End**"-Feld die gewünschte Start- bzw. Endposition ein. Alternative: Drücke den [**S**]- bzw. [**E**]-Marker und verschiebe ihn oder verwende die **erste** (**Start X1**__) oder **zweite** Spalte der **Q-Link**-Regler (**End X1**__) zum Einstellen der betreffenden Position.

Im Program-Modus gibt es auch eine Loop-Funktion. Wenn sie aktiv ist, wird das Sample zwischen der Loop- und Endposition in einer Schleife abgespielt. Das hilft dir z.B. beim Finden der idealen Startposition für das Sample. Ein Schleife kann nicht vor der Startposition beginnen.

Zum Ändern der Loop-Position stehen folgende Verfahren zur Verfügung:

- Verwendung des "Loop"-Feldes.
- Drücke den [S]-Marker und verschiebe ihn (wenn "Loop Lock" aktiv ist) oder den Loop-Marker (wenn "Loop Lock" nicht aktiv ist).
- Verwende die erste Spalte der Q-Link-Regler (Start X1__, wenn "Loop Lock" aktiv ist) oder die fünfte Spalte (Loop X1__, wenn "Loop Lock" nicht aktiv ist). Die obersten Q-Link-Regler (13 und 15) erlauben grobe Einstellungen. Mit den untersten Q-Link-Reglern (1 und 3) sind Feineinstellungen möglich.

Drücke den [Loop Lock]-Button, um die gleichnamige Funktion **ein-/auszuschalten**. Wenn sie aktiv ist, entspricht die Loop- der Startposition. Wenn die Funktion aus ist, muss die Loop-Position separat eingestellt werden.

Drücke [Loop], um die Schleife ein- oder auszuschalten. Es gibt vier Möglichkeiten:

Aus: Das Sample wird nicht in einer Schleife abgespielt.

Forward: Bei Erreichen der Endposition springt die Wiedergabe zurück zur Loop-Position.

Reverse: Bei Erreichen der Endposition wird das Sample rückwärts abgespielt. Bei Erreichen der Loop-Position springt die Wiedergabe zur Endposition und wird rückwärts fortgesetzt.

Alternating: Bei Erreichen der Endposition wird das Sample rückwärts abgespielt. Bei Erreichen der Loop-Position wird das Sample wieder vorwärts bis zur Endposition abgespielt.

Um zwischen "Forward" und "Aus" zu wechseln, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du [Loop] am unteren Bildschirmrand betätigst.

Drücke die **Pads**, um die zugeordneten Samples abzuspielen. Das Sample der ersten Ebene wird automatisch im Wellenformfenster angezeigt und kann editiert werden.

Stelle mit "Tune" bei Bedarf ein Transpositionsintervall für das Sample ein.

Drücke [From BPM], um das "Edit Tuning"-Fenster zu öffnen und die Stimmung des Samples an jene der Sequenz anzugleichen.

alle	Audio 002 Rec1	1	1			0 =
40 Samples						ennde beend
() Marian				~		<u>ter (jer</u>
	and the second	EDIT TUNING		~		
			Audio 002 Rec1			
		BEATS 8	tune 0.00	_{врм} -> 300.00		
start 120						LINK SLICES
TUNE 0.00				G) + [LOOP LOCK
	TO SEQU	JENCE	МАТС	сн ст	.OSE	

Mit "Beats" sorgst Du dafür, dass die Taktschlaganzahl jener der Sequenz entspricht.

Um die Stimmung des Samples an jene der Sequenz anzugleichen, drückst Du [Match]. Das "Tune"-Feld wird aktualisiert und das Fenster verschwindet. Jetzt verwendet das Sample die Stimmung der Sequenz.

Drücke [To Seq], um die Stimmung des Samples an jene der Sequenz anzugleichen und das Sequenztempo zu korrigieren. Das entspricht zwar ungefähr der Funktion von [Match], allerdings wird das Sequenztempo auf den im "Tempo"-Feld rechts gezeigten BPM-Wert gestellt.

Drücke [Close], um das Fenster zu schließen.

Stelle im "**Root Note**"-Feld den Grundton des Samples ein. Hiermit wähle die Note des Keygroup-Programms, mit der man das Sample mit seiner Original-Tonhöhe abspielen kann.

Stelle im "Slice"-Feld ein, ob die editierte Sample-Fassung (Pad) oder das komplette Sample (All) angezeigt werden soll.

Wenn Du im "**Slice**"-Feld "**All**" wählst, wird das bearbeitete Sample angezeigt. Die Start- und Endposition bleiben jedoch erhalten. Halte hierfür **SHIFT** gedrückt, während Du [**To Pad**] am unteren Bildschirmrand drückst. Das "**Slice**"-Feld ändert sich zu "**Pad**", aber die Start- und Endposition rühren sich nicht vom Fleck.



Der [Link Slices]-Button ist im Program-Modus nicht belegt.

Mit "0 Snap" sorgt man dafür, dass sich die Start-, End- und Loop-Positionen automatisch an "Nulldurchgängen" der Wellenform befinden. So werden Clicks und andere Nebengeräusche am Beginn/Ende eines Samples vermieden.

Um "0 Snap" zu aktivieren/deaktivieren, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du [0 Snap] am unteren Bildschirmrand drückst.

Um die Loop-Funktion zu aktivieren/deaktivieren, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du [Loop] am unteren Bildschirmrand betätigst. Damit wählst Du abwechselnd "Forward" und Aus. Siehe die Beschreibung der Loop-Funktion auf Seite 181.

Sample-Zuordnung

Im Program-Modus kann man das neue Sample direkt einem Pad zuordnen.

Um ein Sample zuzuordnen, drückst Du [**Assign**] am unteren Bildschirmrand. Dann erscheint das "Assign Sample"-Fenster.

Wichtig: Das mit diesem Verfahren zugeordnete Sample ersetzt das Sample auf der ersten Ebene des Pads.

Wenn Du "Assign To" auf "Assign slice to a pad" stellst, spricht das Pad diese Slice des ursprünglichen Samples an – es wird kein neues Sample angelegt. Das ist oftmals übersichtlicher als das Anlegen zahlreicher Samples, die vielleicht gar nicht verwendet werden.

Wähle im "**Pad**"-Feld das gewünschte Pad. Alternative: Drücke das gewünschte Pad.

Im "**Slice Type**"-Feld kann man einstellen, wie sich die Ebeneneinstellungen verhalten, wenn man eine Slice zuordnet (siehe Program Edit-Modus):

 Non-Destructive Slice: Der "Slice"-Parameter des Pads wird auf die Slice-Nummer gestellt.



 Pad Parameters: Der "Slice"-Parameter wird auf "Pad" gestellt. "Pad Start" und "Pad End" übernehmen die Start- und Endposition der Slice und "Loop Position" verwendet die Startposition der Slice. "Pad Loop" wird jedoch deaktiviert.

Wähle im "Program"-Feld das Programm, dem die Slice zugeordnet werden soll.

Drücke [Do It], um das Sample zuzuordnen. Um die Änderungen zu verwerfen, drückst Du [Close].

Wenn Du das "Assign To"-Feld auf "Make new sample" stellst, wird ein neues Sample im Projekt angelegt. (Das Original-Sample bleibt unverändert.)

Wähle im "**Pad**"-Feld das gewünschte Pad. Alternative: Drücke das gewünschte Pad.

Markiere das "Crop Sample"-Kästchen, um die ausgegrenzten Partien zu entsorgen. Diese Funktion ist destruktiv – aber das Projekt enthält ja weiterhin das Original...

Wenn das Kästchen nicht markiert ist, bleiben die nicht verwendeten Partien des Samples erhalten. Bei Bedarf kann das Sample also nachjustiert werden, wenn es doch nicht deinen Vorstellungen entspricht.

Wähle im "**Program**"-Feld das Programm, dem die Slice zugeordnet werden soll.

Drücke [Do lt], um das Sample zuzuordnen.

Um die Änderungen zu verwerfen, drückst Du [Close].



AKAI Bearbeiten von Slices

Halte **SHIFT** gedrückt, während Du den [**Process**]-Button betätigst, um das gleichnamige Fenster zu öffnen, wo man Editieroptionen für die aktuelle Slice wählen kann. (Hier gibt es weniger Optionen als im Trim-Modus. Die nicht belegten werden dunkel dargestellt.)

Wähle im "Function"-Fenster den gewünschten Bearbeitungstyp. Doppelklicke darauf (oder drücke [Function] am unteren Bildschirmrand), um das "Function"-Fenster zu öffnen, wo alle belegten Funktionen angezeigt werden.

Wichtig: Der Program-Modus arbeitet nicht-destruktiv: Bei Anwahl des gewünschten Verhaltens wird das Original-Sample also nicht geändert. Es wird lediglich die Wiedergabe beeinflusst. Das in Slices unterteilte Sample kann man speichern, und die Slice-Daten können in anderen Projekten verwendet werden. Unter Program Edit-Modus wird erklärt, wie man dafür sorgt, dass ein Pad ein komplettes Sample, eine bestimmte Slice oder die gewünschte Sample-Region (unabhängig von den Slice-Markierungen) ansteuert.

← SELECT FUNCTION							
에마 SLICE							
DISCARD	DELETE	◄ × SILENCE	ि े्रे बाग्य EXTRACT				
ះរ៉េរ៉ែះ Normalize	← → REVERSE	I	IIIII FADE OUT				
	< ଫି → TIME STRETCH	■ D GAIN CHANGE					
IIII SAMPLE							
BIT REDUCE	STEREO -> MONO						
		CANCEL					

Hier stehen folgende Funktionen zur Verfügung.

Um in den Sample Edit-Modus zu wechseln, drückst Du [Cancel].

Drücke den oberen Bildschirmrand, um zum "Process"-Fenster zurückzukehren.

Anmerkung: Alle hier ausgeführten Vorgänge beziehen sich nur auf die aktuell gewählte Slice.



Mit "**Silence**" ersetzt man das Gebiet zwischen der Startund Endposition durch Stille.



PROCESS SLICE

Audio 002 Rec2

Mit "Extract" löscht man die Gebiete vor der Start- und hinter der Endposition. Anschließend wird ein neues Sample (mit dem selbst gewählten Namen) im aktuellen Projekt angelegt.

Tipp: Dieses Verfahren ist praktisch, um aus einer Loop einen bestimmten Sound zu gewinnen, der dann separat verwendet werden kann.

Mit "**Normalize**" wird der Sample-Pegel maximal angehoben, ohne jedoch Übersteuerung zu verursachen. Das ist im Grunde eine digitale Pegeloptimierung, mit der man die Pegel der Schlagzeug-Sounds aneinander angleicht.



CANCEL

DO IT

Mit "**Reverse**" kehrt man das Gebiet zwischen der Start- und Endposition um.

Mit "**Fade In**" sorgt man dafür, dass das Signal zwischen der Start- und Endposition eingeblendet wird. Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

"Linear" erzeugt eine lineare Einblendung (gerade Linie zwischen dem Beginn und Ende).

"Log" erzeugt eine logarithmische Kurve, die anfangs schnell ansteigt und zum Ende hin immer flacher wird.

"**Exp**" erzeugt eine exponentielle Kurve, die zunächst langsam ansteigt und zum Ende hin immer steiler wird.

Mit "**Fade Out**" sorgt man dafür, dass das Signal zwischen der Start- und Endposition ausgeblendet wird. Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

"Linear" erzeugt eine lineare Ausblendung (gerade Linie zwischen dem Beginn und Ende).

"Log" erzeugt eine logarithmische Kurve, die anfangs schnell ansteigt und zum Ende hin immer flacher wird.

"Exp" erzeugt eine exponentielle Kurve, die zunächst langsam ansteigt und zum Ende hin immer steiler wird.

Mit "**Pitch Shift**" kann die Tonhöhe des Samples bei gleichbleibendem Tempo geändert werden. So kann das Sample an die Stimmung der Sequenz angeglichen werden. An seinem Tempo und seiner Länge ändert sich dabei nichts. Die Stimmung kann um bis zu 12 Halbtöne angehoben oder abgesenkt werden. Bedenke, dass die Audioqualität bei einem extremen Tonhöhenversatz nicht mehr ganz so perfekt ist.







Mit "Gain Change" kann der Pegel des Samples angehoben oder abgesenkt werden. Die maximale Anhebung/Absenkung beträgt 18dB. Diese Funktion arbeitet etwas anders als "Normalize", weil man hiermit sehr wohl digitale Übersteuerung erzeugen kann. Vielleicht möchtest Du das ja – wenn nicht, muss dieser Parameter mit Vorsicht genossen werden!





F.2.8 Program Edit-Modus

Im Program Edit-Modus können die Programm-Parameter editiert werden.

Bei **Drum-Programmen** enthält dieser Modus auch Parameter für die 4 Ebenen (Layer) sowie alle Synthese- und Insert-Effektparameter. Siehe auch Drum-Programme.

Bei **Keygroup-Programmen** stehen mehr Parameter zur Verfügung als bei Drum-Programmen. Siehe auch Keygroup-Programme.

Bei **Clip-Programmen** ist dieser Modus völlig anders aufgebaut als für die übrigen Programme, weil das Starten von Clips anders funktioniert. Siehe auch Clip-Programme.

Alles Weitere zu den **Plugin-Programmen** findest Du unter Plugin-Programme. Im Falle des MPC X und MPC Live stehen sie nur im Controller-Modus zur Verfügung.

Für **MIDI-** und **CV-Programme**, siehe MIDI-Programme und CV-Programme.

Ein allgemeine Beschreibung der Unterschiede zwischen diesen Programmtypen findest Du unter Programme.

Um den Program Edit-Modus aufzurufen:

- Drücke MENU und anschließend [Program Edit].
- Drücke PROG EDIT (MPC X).

F.2.8.a Drum-Programme



Bei Verwendung eines Drum-Programms kann man im Program Edit-Modus die Parameter der einzelnen Pads editieren.

Drücke das gewünschte Pad, um es zu wählen. Die zugehörigen Parameter werden sofort angezeigt.

Die Parameter sind über mehrere Reiter verteilt, die man mit folgenden Buttons aufruft: [Master], [Samples], [Pan Velocity], [Filter/Env], [LFO Modulation] und [Effects]. Den [Samples]-Button kann man mehrmals drücken, weil hierfür 3 Reiter zur Verfügung stehen.





Drücke das **Positionssymbol** oben, (zwischen dem "**Program**"- und "**Pad**"-Feld), um das "**Edit Zones**"-Fenster aufzurufen (nur für Drum- und Clip-Programme). Das Fenster zeigt eine Übersicht der Pads an. Wähle mit dem "**Mode**"-Parameter, wie die gewählten Pads editiert werden sollen:

Current: Nur das aktuell gewählte Pad wird editiert.

Multiple: Alle gewählten Pads werden gemeinsam editiert.

All: Alle Pads werden gemeinsam editiert.

Um das Fenster zu schließen drückst Du [Close], das [X] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.

Tipp: Im Program Edit-Modus kann man (unabhängig von der "Edit Zones"-Einstellung) mehrere Pads anwählen, indem man **SHIFT** gedrückt hält, während man die gewünschten Pads betätigt. Die "Edit Zones"-Einstellung ändert sich dann automatisch zu "**Multiple**".



Drücke den **Ab-Pfeil** oben im Fenster (neben dem "**Program**"-Feld), um das "**Flatten Pad**"-Fenster aufzurufen. Dort kann man alle einem Pad zugeordneten Samples als Audio-Sample rendern und der ersten Ebene jenes Pads zuordnen. Das neue Sample beruht auf der Auslösung mit dem maximalen Anschlagwert (**127**) und der Abnahme hinter dem Pad-Kanalzug – also mit Insert-Effektbearbeitung und eventuellen Warp-Verbiegungen.

Nutze diese Funktion, wenn dem Prozessor langsam die Luft ausgeht – für Warp-Spielchen und Insert-Effekte wird nämlich relativ viel Kapazität benötigt, die man sparen kann, wenn man alle Bearbeitungen in ein neues Sample "brennt". Laut Vorgabe verwendet das neue Sample den gleichen Namen wie das erste Sample. Diese Funktion ist nur für Drum-Programme belegt. (Diese Funktion entspricht "Flatten Pad" im Main-Modus.)

Drücke das gewünschte Pad oder wähle es im "Pad"-Menü.

Stelle im "Audio Tail"-Feld die gewünschte **Audiofahne** ein. Damit wird die Audiodatei ein paar Sekunden länger. Das ist vor allem wichtig, wenn bestimmte Effekte oder Samples relativ langsam abklingen (Hallfahne, Delay-Wiederholungen, One-Shot-Samples mit hoher Abklingrate usw.). Wir empfehlen eine Verlängerung um mindestens 2 Sekunden.

Um den Namen des Samples zu einzugeben, drückst Du das [Edit Name]-Feld und verwenden die virtuelle Tastatur.

Bestätige deine Wahl, indem Du [Do It] drückst.

Um den Befehl abzubrechen, drückst Du [Cancel].

Der Automations-Button zeigt den Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.



Master

Auf dem "Master"-Reiter können das Wiedergabeverfahren und die Stimmung des gesamten Programms eingestellt werden.



Mit "Polyphony" bestimmt man, wie viele Pads gleichzeitig spielen können. Im **Mono**-Modus kann nur jeweils ein Pad gespielt werden. Wenn man ein Pad drückt, während die Samples eines anderen (oder desselben) noch abgespielt werden, werden letztere automatisch stummgeschaltet – man hört also nur die Samples des neu gedrückten Pads. Im **Poly**-Modus können mehrere Pads gleichzeitig gestartet werden (je nachdem, wie viele Polyphoniestimmen noch verfügbar sind).

"Semi" erlaubt das Transponieren des Programms um bis zu 36 Halbtöne höher oder tiefer.

Mit "Fine" kann das Programm feingestimmt werden (maximal 99 Cent höher oder tiefer).

Mit "Volume" stellt man die allgemeine Lautstärke der geladenen Samples ein.

Mit "Pan" kann die Stereoposition der geladenen Samples geändert werden.

Im "**Simultaneous Play**"-Bereich können bis zu 4 Pads gewählt werden, die gemeinsam angesteuert werden, wenn man ein Pad dieser Gruppe drückt. Das ist z.B. praktisch zum Ansteuern von "Stacks" (z.B. mehrere Kicks gleichzeitig). Wähle in den "**Pad**"-Feldern die gewünschten Pads.

Im "**Mute Target**"-Bereich können bis zu 4 Pads (innerhalb des aktuellen Programms) gewählt werden, die vom aktuell verwendeten Pad "verdrängt" werden. Will heißen: Bei Drücken des aktuell gewählten Pads werden diese Pads stummgeschaltet. Wähle in den "**Pad**"-Feldern die "Mute-Ziele".

Tipps:

Diese Funktion hilft dir beim Programmieren realistischer HiHat-Parts, d.h. um dafür zu sorgen, dass die offene und geschlossene HiHat nie gleichzeitig erklingen.

Das entspricht den Mute-Gruppen, die für Drum- und Keygroup-Programme zur Verfügung stehen.



Samples

Mit jedem Pad können bis zu 4 Samples angesteuert werden, die zu diesem Zweck unterschiedlichen Ebenen ("Layern") zugeordnet werden. Für jede Ebene stehen dieselben einstellbaren Parameter zur Verfügung.

Drücke den [Samples]-Button bei Bedarf mehrmals, um die gewünschte Reiterseite zu wählen.

Drums		÷	A01	مهم	•
J Beat , 11.60 , 1.1.120 , 1.1.180				0 ,11.780 ,11.840 ,11.900 ,12.8	,12.60 ,12.120
MMMAAAA A A					E
LAYER 1 1984/Jck		LAYER 2 1980Kick1			
sample 1984Kick	- START		^{end} 32468		
suice Pad	-3	0			PAD LOOP
O WARP	STRETC 100	H %	^{врм} 300.00	BPM SY	NC
MASTER	SAMPLES	PAN VELOCIT	Y FILTER/ENV	LFO MODULATION E	FFECTS

Alle drei Seiten bieten Zugriff auf das "Settings"-Fenster, in dem man bestimmte Aspekte des "Samples"-Reiters konfigurieren kann.

Drücke das Zahnradsymbol, um die Einstellungen aufzurufen.

Um das Fenster zu schließen, drückst Du [Close], das [X] oben rechts oder eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters.

Drums			
7 Base (11120) (11244) (11245)		×	
and the second s	LINK SLICES		
LAYER 1	LOOP LOCK		
1980RideA - 0	ZERO SNAP	OFF	
All O			
©			
		CLOSE	

Wähle mit "Link Slices", wie sich die Start- und Endposition einer Slice verhalten sollen. Slices kann man im Sample Edit-Modus (Chop-Modus) anlegen.

Wenn diese Funktion aktiv ist, wird bei der Korrektur der Startposition einer Slice auch die Endposition der vorangehenden Slice geändert. Umgekehrt ändert man beim Verlegen der Endposition einer Slice auch die Startposition der nächsten Slice. Deaktiviere "Link Slices", wenn es Freiräume zwischen den Slices geben darf/soll. Dies entspricht dem [Link Slices]-Button im Sample Edit-Modus.

Stelle mit den "Loop Lock"-Buttons ein, ob die Loop-Position mit der Startposition verknüpft ist oder nicht. [ON] bedeutet, dass die Loop- der Startposition entspricht. [OFF] bedeutet, dass die Loop-Position mit ihrem eigenen Marker eingestellt werden kann. Dies entspricht dem [Loop Lock]-Button im Sample Edit-Modus.

Mit "**Zero Snap**" kann man dafür sorgen, dass sich die Start-, End- und Loop-Positionen automatisch an "Nulldurchgängen" der Wellenform befinden. So werden Clicks und andere Nebengeräusche am Beginn/Ende eines Samples vermieden. Dies entspricht dem **[0 Snap]**-Button im Sample Edit-Modus.
Der **ersteSamples** Reiter zeigt die Sample-Wellenform der einzelnen Ebenen an und erlaubt die Editierung der Tonhöhe, des Timings und Wiedergabeverfahrens.

	Drums		Ŧ	AO3		🐱 o 🔹
J Beat	, 1.2 , 1.3			,24 31 ,32	, 3.3 , 3.4 ,	4.1 4.2
WWW	WWW.WHIMPHARE	Hannel MMAAN ANA ANA ANA ANA ANA ANA ANA ANA A	hon the second sec	www		
	LAYER 1 SnrSmil1		LAYER 2 Elect12	LAYER 3		AYER 4 -
Î	sample Elect12	- 78 8	3	^{end} 120761	LOOP 329	991
	slice All	✓ SEMI -17	FINE	REVERSE		
	O WARP	STRETO				BPM SYNC
	MASTER	SAMPLES	PAN VELOCITY	Y FILTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS

In der oberen Hälfte wird die Wellenform der aktuell gewählten LAYER-Ebene angezeigt. In der unteren Hälfte befinden sich die Editierfunktionen.

Das Wellenformfenster zeigt den "aktiven Bereich" der Sample-Wellenform. Wische, um die Wellenform nach links oder rechts zu verschieben.

Über der Wellenform wird die Zeitachse (Takte, Schlag, Ticks) angezeigt.

Mit dem untersten Q-Link-Regler in der vierten Bank kann man die Sample-Wellenform vergrößern/verkleinern.

Wähle die gewünschte Ebene (Layer 1~4). Die Wellenform und Parameter dieser Ebene werden angezeigt.

Ordne der Ebene mit dem "**Sample**"-Feld bei Bedarf ein anderes Sample zu. Bedenke, dass man nur Samples wählen kann, die sich bereits im Pool befinden. Alles Weitere zum Laden von Samples in den Pool findest Du im Kapitel Browser.

Wichtig: Die Parameter der "Samples"-Reiter sind mit dem Chop-Modus (im Sample Edit-Modus) verknüpft. Das funktioniert so:

Wenn man im Sample Edit-Modus den Chop-Modus für die Unterteilung von Slices für die Pads verwendet, kann man die Slices als "**Non-Destructive Slice**" oder "**Pad Parameters**" vorbereiten.

Eine "**Non-Destructive Slice**" stellt einen Verweis für das zugeordnete Pad dar: Das ursprüngliche Sample wird nicht geändert – und die Slice-Markierungen fungieren lediglich als "Lesezeichen" für ein Pad. Im Program Edit-Modus wirst Du merken, dass für das Pad/die Ebene, dem/der die Slice zugeordnet ist, eine "**Slice**"-Liste angezeigt wird, in der die **Nummer der angesprochenen Slice** (d.h. der Ausschnitt des Original-Samples) angezeigt wird. Wenn man das betreffende Pad drückt, wird der "vorgemerkte" Bereich des Samples gelesen (die betreffende Slice wird also nicht als neues Sample gespeichert). Folglich kann der Sample-Pool ab sofort viel aufgeräumter aussehen (was bei früheren Geräten nicht möglich war).

Eine mit "**Pad Parameters**" erstellte Slice ist der soeben beschriebenen nicht-destruktiven Slice sehr ähnlich. Der einzige Unterschied im Program Edit-Modus ist, dass der "**Slice**"-Parameter für das zugeordnete Pad/die zugeordnete Ebene auf "**Pad**" (statt einer Slice-Nummer) gestellt wird und dass die **Start**- und **Endposition** den beiden Slice-Markierungen im Original-Sample entsprechend eingestellt werden.



Die grüne/S und rote/E Markierung verweisen auf die Start- bzw. Endposition. Nur die Sample-Partie zwischen diesen beiden wird abgespielt.

Zum Verschieben der Start- und/oder Endposition stehen folgende Verfahren zur Verfügung:

- Drücke die [S]- oder [E]-Markierung und ziehe sie nach links oder rechts.
- Verwende das "Start"- oder "End"-Feld unter der Wellenform.

Anmerkung: Wenn "**Loop Lock**" aktiv ist, entspricht die Loop-Position (siehe das "**Loop**"-Feld) der Startposition des Samples. Wenn die Funktion aus ist, kann/muss die Loop-Position separat eingestellt werden.

Stelle im "Loop"-Feld ein, ab wo das Sample geschleift wird, wenn [Pad Loop] aktiv ist. Alternative: Verwende die dritte Bank der Q-Link-Regler zum Einstellen der Loop-Position. Der oberste Q-Link-Regler dient für grobe Einstellungen. Mit dem untersten Q-Link-Regler sind Feineinstellungen möglich.

Anmerkung: Wenn "**Loop Lock**" aktiv ist, entspricht die Loop-Position der Startposition des Samples. Wenn die Funktion aus ist, kann/muss die Loop-Position separat eingestellt werden.

Wähle im "Slice-Feld die Sample-Passage, die abgespielt werden soll:

All: Das Sample wird komplett abgespielt.

Pad: Das Sample wird zwischen der "Pad Start"- und "Pad End"-Position abgespielt. Siehe Sample-Zuordnung. Bei Bedarf kann auch "Pad Loop" aktiviert werden (siehe Seite 219), wenn das "Sample Play"-Feld des "LFO Modulation"-Reiters auf "Note On" gestellt wurde.

Slice 1, 2, 3 usw.: Wenn Du das Sample im Chop-Modus in Slices unterteilt hast, kannst Du hier die Slice wählen, die mit dem Pad angesteuert wird.

"Semi" erlaubt das Transponieren der gewählten Ebene um bis zu 36 Halbtöne höher oder tiefer. Wenn [Warp] aus ist, ändert sich dabei auch die Sample-Dauer. Dieser Parameter entspricht dem "Semi"-Regler auf dem zweiten "Samples"-Reiter.

Mit "Fine" kann die Ebene feingestimmt werden. Wenn [**Warp**] aus ist, ändert sich dabei auch die Sample-Dauer. Dieser Parameter entspricht dem "**Fine**"-Regler auf dem zweiten "Samples"-Reiter.



Mit dem [**Reverse**]-Button kann die Wiedergaberichtung bei Bedarf umgekehrt werden. Wenn er aktiv ist, wird das Sample rückwärts abgespielt. Wenn er nicht aktiv ist, wird das Sample normal abgespielt.

Mit dem [Pad Loop]-Button kann einer der angebotenen Pad Loop-Modi gewählt werden.

Wichtig: [Pad Loop] ist nur belegt, wenn (1) man das "Sample Play"-Feld ("LFO Modulation"-Reiter) auf "Note On" (statt "One Shot") stellt und (2) im "Slice"-Feld (auf dem ersten "Samples"-Reiter) "Pad" (statt "All" oder eine Slice-Nummer) wählt.

Forward: Wenn man das Pad gedrückt hält, wird das Sample zwischen der "Loop Position" und dem Sample-Ende abgespielt. Gib das Pad frei, um die Wiedergabe anzuhalten.

Reverse: Wenn man das Pad **gedrückt hält**, wird das Sample zwischen der End- und "**Loop Position**" rückwärts abgespielt. Gib das Pad **frei**, um die Wiedergabe anzuhalten.

Alternating: Wenn man das Pad gedrückt hält, wird das Sample zwischen der "Loop Position und dem Sample-Ende und anschließend rückwärts wieder zurück abgespielt. Das ist so lange der Fall, bis Du das Pad freigibst. Gib das Pad frei, um die Wiedergabe anzuhalten.

	program Drums			[•]	pad A03	43346 43326	12100	🍋 🗘	
Seat 1.1		ntri 300 - 11.1480 - 1.	1.1.720	1.1.840	1.2.120	1.2.360			1.2.840
IA ta _{an} ina	Aday relations								
	LAYER 1 SnrSmll1		LAYER 2 Elect12						
SAMF	nrSmll1	↓ STAR			end 8670		loop O		
suce Pa	ad	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■<	fine		REVE		۰Ç	> PAD LOOP	
	WARP	STRET	гсн В%		^{врм} 300.00			BPM SYNC	
MAS	TER	SAMPLES	PAN VELO	CITY	FILTER/ENV	LFO MOD	ULATION	EFFECTS	

Drücke [Warp], um die "Warp"-Funktion für das Sample zu aktivieren/deaktivieren.

Wenn diese Funktion aktiv ist, bleibt die Tonhöhe beim Dehnen oder Zusammenziehen des Samples (anhand des BPM-Wertes) konstant.

Ist die Funktion nicht aktiv, ändert sich beim Dehnen/Schrumpfen des Samples auch die Tonhöhe – und umgekehrt.

Im "Stretch"-Feld kann der Stretch-Faktor auch als numerischer Wert eingegeben werden (wenn [Warp] aktiv ist).

Im "BPM "-Feld kann der Tempowert für die Sample-Raffung eingestellt werden (wenn [Warp] aktiv ist).

Drücke [BPM Sync], um die BPM-Synchronisation zu aktivieren/deaktivieren.

Wenn sowohl [BPM Sync] als auch [Warp] aktiv sind, läuft das Sample-Tempo zum BPM-Tempo der Sequenz synchron.

Wenn [BPM Sync] aus und [Warp] an ist, richtet sich das Sample-Tempo nicht nach dem Sequenztempo – man kann das Sample aber trotzdem noch mit dem "Stretch"-Parameter raffen.

Anmerkung: Die "Warp"-Algorithmen erfordern eine enorme Rechenleistung. Wenn man sie zu zügellos verwendet, kann es zu Audio-Aussetzern kommen. Verwende die "Warp"-Funktion also nur in einem angemessenen Rahmen. Mit folgenden Verfahren kann die Prozessorbeanspruchung im Bedarfsfall reduziert werden:

- 1. Vermeide extreme "Stretch"-Werte.
- 2. Ändere die Tonhöhe ("Semi" und "Fine") von gerafften Samples so selten wie möglich.
- 3. Verwende "Warp" nur seltenst für kurze Spurregionen.

AKAI

- 4. Verwende "Warp" nur f
 ür eine kleine Anzahl Spuren/Spurregionen (damit die Polyphonieanforderungen nicht den Rahmen sprengen) und vermeide, dass mehrere "Warps" im selben Augenblick beginnen.
- 5. Vermeide schnelle Trigger von Samples, die gerafft werden.
- 6. Für Drum-Programme kann man die "Flatten Pad"-Funktion verwenden, mit der alle Sample-Ebenen und Bearbeitungen für ein Pad als neues Audiosample "gerendert" werden können (siehe Seite 149). Das daraus hervorgehende Samples beinhaltet die Bearbeitungen in Audioform und braucht daher nicht mehr in Echtzeit bearbeitet zu werden.

Auf dem zweiten "Samples"-Reiter können die Tonhöhe und der Pegel eingestellt werden.



"Semi" erlaubt das Transponieren der gewählten Ebene um bis zu 36 Halbtöne höher oder tiefer. Wenn [Warp] aus ist, ändert sich dabei auch die Sample-Dauer. Dieser Parameter entspricht dem "Semi"-Feld auf dem ersten "Samples"-Reiter.

Mit "Fine" kann die Ebene feingestimmt werden. Wenn [**Warp**] aus ist, ändert sich dabei auch die Sample-Dauer. Dieser Parameter entspricht dem "**Fine**"-Feld auf dem ersten "Samples"-Reiter.

Mit "Level" kann der Pegel der gewählten Ebene eingestellt werden. Verwende diesen Parameter zum Einstellen der Balance zwischen den einzelnen Ebenen.

Auf dem dritten "Samples"-Reiter kann man die Sample-Wiedergabe zeitlich versetzen.

	Drums		J [9]	^{pad} A02	ि 🏹	
Î	1984Kick			0		
Î	1980Kick1			-37	7	
	None	Ţ				
	None	*		0		
	MASTER	SAMPLES	PAN VELOCITY	FILTER/ENV	LFO MODULATION EFFECTS	

Mit "Offset" kann man die Sample-Wiedergabe versetzen oder verzögern.

Positive Werte (rechts der Mitte): Beim Drücken des Pads beginnt die Sample-Wiedergabe sofort – allerdings etwas hinter dem offiziellen Anfang.

Negative Werte (links der Mitte): Beim Drücken des Pads beginnt die Sample-Wiedergabe erst nach dem eingestellten Versatzwert.

Pan Velocity



Mit dem Pan-Regler kann die Stereoposition der betreffenden Ebene eingestellt werden.

Mit dem "Vel Start"- und "Vel End"-Regler kann der Anschlagbereich der betreffenden Ebene eingegrenzt werden.

Wenn Du "0" und "127" wählst, wird die Ebene mit allen Anschlagwerten des Pads angesteuert. Wählst Du dagegen "100" und "127", wird die Ebene nur angesteuert, wenn Du das Pad relativ hart anschlägst. Wenn man jeder Ebene einen anderen Anschlagbereich zuordnet, können sie Samples mit unterschiedlichen Klangfarben ansteuern, was dem Verhalten eines "Multi-Samples" entspricht.

Sagen wir, Du verfügst über drei Samples einer Kick für einen leichten, mittleren und harten Schlag. Statt sie alle drei gleichzeitig anzusteuern, kannst Du ihnen unterschiedliche Anschlagbereiche zuordnen, damit bei leichtem Pad-Anschlag nur das "sanfte" Sample erklingt, bei mittlerem Anschlag nur das zweite und bei hartem Anschlag nur das dritte.

Filter/Envelope

	ram JMS		÷	[•] PAD A02	2		ت الم
FILTER	TYPE Low 2 •	CUTOFF O 113	RESO 6	ENV O 19		FILTER ENVELOPE	
MODULATION SOURCES	VEL>STA	VEL>ATK	VEL>ENV	VEL>FLT			
FILTER ENVELOPE AD AHDS	attack 6	decay 81		DECAY FROM	A	AMP ENVELOPE	D
AMP ENVELOPE AD AHDS	attack 6	ноld 127	decay 127	SUSTAIN 88		0	
MASTER	SAN	MPLES	PAN VELOCI	TY FIL	TER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS

Wähle im "Type"-Feld das gewünschte Filter für das Pad. Eine Vorstellung der Filter findest Du unter Filter.

Mit "**Cutoff**" stellst Du die Eckfrequenz des Filters ein: Bei einem Tief- oder Hochpassfilter ist dies die Unter- bzw. Obergrenze, bei einem Bandpassfilter dagegen die Mitte des bearbeiteten Frequenzbandes.

Mit dem "Reso"-Regler kann der Bereich um die Eckfrequenz betont werden.

Tipp: Mit Werten bis maximal "80" kann man einen Sound heller machen. Mit Werten über "80" macht man den Sound synthetischer.

Mit "Env" bestimmt man, wie stark die Filterhüllkurve die "Cutoff"-Frequenz beeinflusst. Je größer der Wert, desto intensiver wird das Filter von der Hüllkurve moduliert. Bei einem niedrigen Wert wird die "Cutoff"-Frequenz nur leicht beeinflusst.

Tipp: Wenn ein Sound **aggressiver wirken soll**, erhöhst Du am besten den "**Env**"-Wert, wählen einen niedrigen "**Atk**"- und "**Decay**"-Wert und einen relativ niedrigen "**Sust**"-Wert für die **Filterhüllkurve**. Dann ist der Sound bei jedem Noteneinsatz relativ hell und wird dann schnell wieder etwas dumpfer. Streicher-Sounds wirken dagegen oft "lebendiger", wenn man einen niedrigen "**Env**"- und einen hohen "**Atk**"-Wert wählt, weil die hohen Frequenzen dann "eingeblendet" werden.

Mit den "**Modulation Sources**"-Reglern kannst Du die erforderliche Anschlagstärke für die Modulation bestimmter Parameter einstellen:

Mit "Vel>Sta" (Velocity→Start) bestimmt man, wie hart man ein Pad anschlagen muss, um die Startposition zu modulieren.

Mit "Vel>Atk" (Velocity→Attack) bestimmt man, wie hart man ein Pad anschlagen muss, um den "Attack"-Wert der AMP-Hüllkurve zu modulieren.

Mit "Vel>Env" (Velocity→Envelope) wählt man die Modulationsintensität der Filterhüllkurve, die ihrerseits die "Cutoff"-Filterfrequenz beeinflusst.

Mit "Vel>Flt" (Velocity → Filter) stellt man ein, wie stark man über den Pad-Anschlag die "Cutoff"-Filterfrequenz beeinflussen kann.

Die "AMP Envelope" beeinflusst den Pegel des bearbeiteten Sounds. Verwende die Parameterfelder oder ziehe die in der Kurve eingezeichneten Kugeln, um dir die gewünschte Hüllkurve vorzubereiten. Wie stark die Hüllkurve die Amplitude beeinflusst, bestimmt man mit dem "Env"-Regler. Unter Hüllkurven – Aufzucht und Hege werden die Hüllkurvenparameter ausführlich vorgestellt.



LFO Modulation

Im "Modes"-Bereich kann das Verhalten der Samples in einem Drum-Programm festgelegt werden.

Im "**Mute Group**"-Feld kann das gewählte Pad einer von 32 Mute-Gruppen zugeordnet werden. Pads, die derselben Mute-Gruppe zugeordnet sind, können nie simultan verwendet werden: Beim Drücken eines Pads werden die Samples der übrigen Pads in dieser Gruppe stummgeschaltet. Die Mute-Gruppen gelten nur jeweils für das aktuelle Programm.

Tipp: Diese Funktion hilft dir beim Programmieren realistischer HiHat-Parts, d.h. dafür zu sorgen, dass die offene und geschlossene HiHat nie gleichzeitig erklingen.

Wähle unter "Layer", wie die Sample-Ebenen eines Pads angesteuert werden:

Cycle (Cyc): Wenn man ein Pad wiederholt drückt wird die jeweils nächste Ebene angesteuert. Die Reihenfolge lautet folglich: 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4 usw.

Velocity (Vel): Der Anschlagwert bestimmt, welche Sample-Ebene angesteuert wird.

Random (Ran): Wenn man ein Pad wiederholt drückt wird nach einem Zufallsprinzip jeweils eine andere Ebene angesteuert.

Wähle unter "Sample Play", wie die Samples getriggert werden:

One Shot: Das Sample wird komplett abgespielt. Wähle diese Einstellung für kurze Sounds.

Note On: Das Sample wird nur abgespielt, während man das Pad gedrückt hält. Für längere Samples ist dies günstiger, weil man dann die Länge der jeweiligen Noten dosieren kann.



Im "Pad Polyphony"-Feld bestimmt man, wie sich der vom Pad angesteuerte Sound verhält, wenn mehrere Pads mehr oder weniger gleichzeitig spielen sollen. Im **Mono**-Modus kann nur jeweils ein Pad gespielt werden. Wenn man ein Pad drückt, während die Samples eines anderen (oder desselben) noch abgespielt werden, werden letztere automatisch stummgeschaltet – man hört also nur die Samples des neu gedrückten Pads. Im **Poly**-Modus können mehrere Pads gleichzeitig gestartet werden (je nachdem, wie viele Polyphoniestimmen noch verfügbar sind). Bei Bedarf kann die Polyphonie auch eingeschränkt werden (2~32), so dass nur eine bestimmte Anzahl Sounds gleichzeitig erklingen (sofern die Polyphonie dies noch zulässt).

Im "Velocity Sensitivity"-Bereich legt man fest, wie intensiv die Anschlagwerte die Tonhöhe (Pitch), den "Attack"-Parameter des Filters (Attack), den Pegel der AMP-Hüllkurve (Amp) und die Stereoposition des Sounds (Pan) beeinflussen.

Wenn man ein Pad nur leicht anschlägt, bleibt die Modulation eventuell unhörbar. Je härter man anschlägt, desto intensiver wird die Modulation (allerdings kann man sie mit den Reglern dieser Zeile drosseln).

Ein LFO erzeugt eine periodische Wellenform mit einer einstellbaren Geschwindigkeit und Form, die für Modulationszwecke genutzt werden kann.

Wähle im "Wave"-Feld die gewünschte LFO-Wellenform:

Sine (ideal für eine gleichmäßige Modulation)

Triangle (ideal für eine gleichmäßige Modulation)

S&H (unregelmäßige Modulation)

Saw (eventuell interessant für Filter- oder Pegeländerungen)

Saw Down (eventuell interessant für Filter- oder Pegeländerungen)

Square (vor allem für die Modulation der Stereoposition)

Noise (Zufallswerte und Gleiteffekte)

Mit "**Rate**" bestimmt man die LFO-Frequenz. Bei einem sehr niedrigen Wert dauern die Zyklen eventuell etwas zu lang. Mit zu hohen Werten wird manchmal eine wahrnehmbare Tonhöhe erzeugt.

Mit "**Sync**" kann die LFO-Geschwindigkeit zum Tempo synchronisiert werden. Es stehen mehrere Unterteilungen zur Wahl ("." verweist auf eine punktierte Note, "**T**" auf eine triolische Unterteilung). Wähle "**None**", wenn die Synchronisation nicht notwendig ist.

In der "Destinations"-Zeile stellt man ein, wie stark der LFO die Tonhöhe (Pitch), die Filterfrequenz (Filter), den Pegel (Amp) und/oder die Stereoposition (Pan) modulieren soll.



AKA Effekte

	program Drums	÷	[•]	pad A02			الله الم
INSE	RTS					ALL ON	SEND 1
1	Compressor Vintage [2 in 2 out]]		/	Î	ON	41 SEND 2
2	Distortion Amp [2 in 2 out]			/	Î	ON	4 SEND 3
3 ×							0
4	NO EFFECT						SEND 4
	MASTER SAMPLES	PAN VELO	CITY	FILTER/ENV	LFO MC	DULATION	EFFECTS

Inserts

Pro Pad können bis zu 4 Insert-Effekte gewählt werden. Alles Weitere zu den Insert-Effekten findest Du unter Insert-Effekte.

Um einen Effekt zu wählen:

- 1. Doppelklicke auf den gewünschten "Inserts"-Eintrag. Es erscheint eine Liste mit Effekten.
- 2. Scrolle bei Bedarf durch die Liste.

Mit dem [Type]- und [Manufacturer]-Button kann man die Effekte bei Bedarf sortieren.

Doppelklicke auf einen Effekt, um ihn zu laden bzw. drücke [Select].
 Drücke [Close], um die Liste zu schließen.

Um einen Effekt wieder zu entfernen, drückst Du das Papierkorbsymbol.

Um einen Effekt zu umgehen/zu aktivieren, drückst Du den [On/Off]-Button der betreffenden Zeile.

Um alle 4 Insert-Effekt zu aktivieren/deaktivieren, drückst Du [AllOn/Off] oben rechts.

Um die Effektparameter zu editieren, drückst Du das Bleistiftsymbol. Stelle mit den Fadersymbolen die gewünschten Parameterwerte ein. Die Einstellungen gelten nur jeweils für den hiesigen Insert-Effekt (es sind keine globalen Parameter).

← Compress	sor Opto				-	parameters 1 - 8	+	ON
DryWet	_	Thresh						
100		0						
Input	_	Ratio						
0		1						
Attack	_	Knee						
50		1						
Rels		Output						
50		0						
INSERT 1	INSERT 2	INSER	ат з	INSERT	4	CLOS	E	

Sends

Das Audiosignal des Pads wird mit dem hier eingestellten Hinwegpegel an die Send-Effekte (falls vorhanden) angelegt. Die auf diese Art angesprochenen Return-Kanäle übertragen ihre Signale danach zu den gewählten Master-Ausgängen (der Pegel ist einstellbar).

Stelle mit den "Send"-Reglern den Pegel des Signals ein, welches das Pad zum jeweiligen Send-Effekt übertragen soll.

Wichtig: Die "Send"-Parameter sind nur verfügbar, wenn man im Channel Mixer einen Effekt für einen Send-Weg wählt. Siehe auch Returns. Alles Weitere zu den Send-Effekten findest Du unter Send/Return-Effekte.

F.2.8.b Keygroup-Programme

Synth C)1		evendue 1 *	NUMBER OF NG.		~ ∿
Ĩ			SEMI			
MASTER	Poly -		\bigcirc		\bigcirc	\bigcirc
		_				
KEY GROUP			KEY TRACK		\bigcirc	\bigcirc
					-1.59dB	
	C-2	F	-5		\bigcirc	\bigcirc
					LAYER	SAMPLE PLAY
	Poly	(Off	CYC	VEL RAN	ONE NOTE ON
MASTER	SAMPLES	PAN VELOCIT	Y F	LTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS

Bei Verwendung eines Keygroup-Programms kann man im Program Edit-Modus die Parameter der einzelnen Keygroups editieren.

Um eine Keygroup zu wählen, drückst Du ein beliebiges Pad der Keygroup. Die zugehörigen Parameter werden sofort angezeigt. Alternative: Verwende das "Keygroup"-Feld ganz oben im Kanalzug.

Die Parameter sind über mehrere Reiter verteilt, die man mit folgenden Buttons aufruft: [Master], [Samples], [Pan Velocity], [Filter/Env], [LFO Modulation] und [Effects]. Den [Samples]-Button kann man mehrmals drücken, weil hierfür 3 Reiter zur Verfügung stehen.

Mit "Number of KG" können bis zu 128 Keygroups innerhalb eines Programms angelegt werden. Das erlaubt folglich die Arbeit mit Multi-Samples. Für einen wirklich überzeugenden Flügelklang benötigt man z.B. 88 Keygroups. Pro Keygroup können 4 Samples verwendet werden (für niedrige bis hohe Anschlagwerte).

Drücke das "Keygroup"-Feld und wähle die gewünschte Keygroup. Um alle Keygroups gleichzeitig zu editieren, wähle "All".

Drücke das **Tastatursymbol**, um den Bereich der aktuellen Keygroup einzustellen. Es erscheint das "**Set Keygroup Note Range**"-Fenster. Hier wählt man die Noten, die ein Sample spielen darf. Mit "**Low Key**" wählt man die Unterund mit "**High Key**" die Obergrenze.

Tipps:

Man kann den Notenbereich der aktuellen Keygroup auch im "Lo"- und "Hi"-Feld unter "NoteRange" ("Master"-Reiter) einstellen.

Den Tonumfang eines Klaviers erzielt man mit den Einstellungen "Lo"= A0 und "Hi"= C8.



Der Automations-Button zeigt den globalen Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.





Master

Auf dem "Master"-Reiter können das Wiedergabeverfahren und die Stimmung des gesamten Programms eingestellt werden.



Mit "Polyphony" bestimmt man, wie viele Keygroups gleichzeitig spielen können. Im Mono-Modus kann nur jeweils eine Kevgroup gespielt werden. Wenn man eine Keygroup ansteuert, während die Samples einer anderen (oder derselben) noch abgespielt werden, werden letztere automatisch stummgeschaltet - man hört also nur die Samples der neu angesteuerten Keygroup. Im Poly-Modus können mehrere Keygroups gleichzeitig gestartet werden (je nachdem, wie viele Polyphoniestimmen noch verfügbar sind).

"Semi" erlaubt das Stimmen des Programms um bis zu 36 Halbtöne höher oder tiefer.

Mit "Fine" kann das Programm feingestimmt werden (maximal 99 Cent höher oder tiefer).

"Transpose" erlaubt den Versatz der MIDI-Notenbefehle, die zum Programm übertragen werden, um bis zu 36 Halbtöne.

Wähle mit "KG Select" die Kevgroup, die Du editieren möchtest. Dieser Parameter ist mit "Number of KG" am oberen Bildschirmrand verknüpft - es können bis zu 128 Keygroups je Programm angelegt werden. Laut Vorgabe enthält ein Keygroup-Programm anfangs nur eine Keygroup. Wenn Du mit "Number of KG" mehr als eine angelegt hast, kannst Du mit "KG Select" die gewünschte Keygroup wählen. Mit "All" können alle Keygroups für die Editierung ausgewählt werden.

"Key Track" dient zum Aktivieren der automatischen Sample-Transposition. Wenn dieser Parameter nicht aktiv ist, spielt man mit allen Pads bzw. allen Tasten eines MIDI-Keyboards dieselbe Note.



Mit "Level" stellt man die allgemeine Lautstärke der geladenen Samples ein.

Mit "Pan" kann die Stereoposition der geladenen Samples geändert werden.

Mit "Note Range" wählt man die Noten (Tonlage), die ein Sample spielen darf. Mit "Lo" wählt man die Unter- und mit "Hi" die Obergrenze. Die "Lo"- und "Hi"-Einstellung werden auch auf der virtuellen Tastatur der "Edit Layers"-Sektion angezeigt. Alternative: Drücke das Tastatursymbol, um das "Set Keygroup Note Range"-Fenster zu öffnen.

Tipp: Den Tonumfang eines Klaviers erzielt man mit den Einstellungen "Lo"= A0 und "Hi"= C8.

Mit "Semi" kann das Sample um bis zu 36 Halbtöne höher oder tiefer transponiert werden. Mit "**Fine**" kann man es feinstimmen (maximal 99 Center höher oder tiefer), falls es falsch klingt.

Tipp: Die "Edit Layers"-Sektion bietet vergleichbare Parameter wie die hiesigen (Level, Pan, Semi, Fine, Note Range). Bedenke, dass die "Key Group"-Parameter allgemein für die Keygroup gelten, während man mit "Edit Layer" nur jeweils eine Ebene (maximal 4) beeinflusst.

Stelle im "KG Polyphony"-Feld ein, wie die Keygroup gespielt werden kann. Im Mono-Modus kann nur jeweils ein Pad gespielt werden. Wenn man ein Pad drückt, während die Samples eines anderen (oder desselben) noch abgespielt werden, werden letztere automatisch stummgeschaltet – man hört also nur die Samples des neu gedrückten Pads. Im Poly-Modus können mehrere Pads gleichzeitig gestartet werden (je nachdem, wie viele Polyphoniestimmen noch verfügbar sind). Bei Bedarf kann die Polyphonie auch eingeschränkt werden (2~32), so dass nur eine bestimmte Anzahl Pads gleichzeitig erklingen kann (sofern die Polyphonie dies noch zulässt).

Im "**Mute Group**"-Feld kann das gewählte Pad einer von 32 Mute-Gruppen zugeordnet werden. Pads, die derselben Mute-Gruppe zugeordnet sind, können nie simultan verwendet werden: Beim Drücken eines Pads werden die Samples der übrigen Pads in dieser Gruppe stummgeschaltet. Die Mute-Gruppen gelten nur jeweils für das aktuelle Programm.



Synth 01		ieverdup Nu 1 3	MEER OF NC	۵۹۰۵ ا
MASTER	Polyphany Poly -	SEMI O	FINE	TRANSPOSE
KEY GROUP	KG SELECT	KEY TRACK	VOLUME	
	LO C-2	HI F5		FINE
	KG POLYPHONY Poly	MUTE GROUP	O LAYER CYC VEL RAN	-1 SAMPLE PLAY ONE SHOT ON
MASTER	SAMPLES PAN V	ELOCITY FILTE	R/ENV LFO MODULATION	EFFECTS

Wähle unter "Layer Play", wie die Sample-Ebenen eines Pads angesteuert werden:

- Cycle (Cyc): Wenn man ein Pad wiederholt drückt wird die jeweils nächste Ebene angesteuert. Die Reihenfolge lautet folglich: 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4 usw.
- Velocity (Vel): Der Anschlagwert bestimmt, welche Sample-Ebene angesteuert wird.
- Random (Ran): Wenn man ein Pad wiederholt drückt wird nach einem Zufallsprinzip jeweils eine andere Ebene angesteuert.

Wähle unter "Sample Play", wie viel des Samples abgespielt wird:

- One Shot: Das Sample wird komplett abgespielt. Wähle diese Einstellung für kurze Sounds.
- Note On: Das Sample wird nur so lange abgespielt wie man das Pad gedrückt hält. Für längere Samples ist dies günstiger, weil man dann die Länge der jeweiligen Noten dosieren kann.



Samples

Pro Keygroup können bis zu 4 Samples angesteuert werden, die zu diesem Zweck unterschiedlichen Ebenen ("Layern") zugeordnet werden. Für jede Ebene stehen die gleichen einstellbaren Parameter zur Verfügung.

Drücke den [Samples]-Button bei Bedarf mehrmals, um die gewünschte Reiterseite zu wählen.

Synth	-	KEYGROUP NUMBER OF KG	ه 🕻
Beat , 1.1.240 , 1.1.480 , 1.1.720	120 , 12240, 124	80 ,12.720 ,130 ,13240	۱۵۸, ۱۵۷۵, ۱ ۹۵۱ , ۱۹۷۵, ۱۹۸۵, ۱۹۸۵, ۱۹۸۵, ۱۹۹۵,
UNITED STATES AND		***	
LAYER 1 Synth Discover C2	LAYER 2 Synth 01 C2	LAYER 3 Elect03	LAYER 4 Synth Bypass C3
SAMPLE Synth Discover C2 -	START O	^{end} 118970	
suce Pad •			PAD LOOP
MASTER SAMP	LES PAN VELOC	TTY FILTER/ENV	LFO MODULATION EFFECTS

Alle drei Seiten bieten Zugriff auf das "Settings"-Fenster, in dem man bestimmte Aspekte des "Samples"-Reiters konfigurieren kann.

Drücke das Zahnradsymbol, um die Einstellungen aufzurufen.

Um das "Settings"-Fenster zu schließen, drückst Du [Close], das [X] oben rechts im Fenster oder eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters.

Bass	H 1	1	3 ² 0 #
	SETTINGS	×	
	LINK SLICES ON LOOP LOCK		
	ON ZERO SNAP ON	OFF	
	[CLOSE	

Wähle mit "Link Slices", wie sich die Start- und Endposition einer Slice verhalten sollen. Slices kann man im Sample Edit-Modus (Chop-Modus) anlegen.

Wenn diese Funktion aktiv ist, wird bei der Korrektur der Startposition einer Slice auch die Endposition der vorangehenden Slice geändert. Umgekehrt ändert man beim Verlegen der Endposition einer Slice auch die Startposition der nächsten Slice. Deaktiviere "Link Slices", wenn es Freiräume zwischen den Slices geben darf/soll. Dies entspricht dem [Link Slices]-Button im Sample Edit-Modus.

Stelle mit den "Loop Lock"-Buttons ein, ob die Loop-Position mit der Startposition verknüpft ist oder nicht. [ON] bedeutet, dass die Loop- der Startposition entspricht. [OFF] bedeutet, dass die Loop-Position mit ihrem eigenen Marker eingestellt werden kann. Dies entspricht dem [Loop Lock]-Button im Sample Edit-Modus.

Mit "**Zero Snap**" kann man dafür sorgen, dass sich die Start-, End- und Loop-Positionen automatisch an "Nulldurchgängen" der Wellenform befinden. So werden Clicks und andere Nebengeräusche am Beginn/Ende eines Samples vermieden. Dies entspricht dem **[0 Snap]**-Button im Sample Edit-Modus.

Der erste "Samples"-Reiter zeigt die Sample-Wellenform der einzelnen Ebenen an und erlaubt die Editierung der Tonhöhe, des Timings und Wiedergabeverfahrens.

	Synth		KEYGROUP	NUMBER OF KG		~~ ¢	
S Beat	, 1.1.240, 1.1.480, 1.1.720	1.2.0 , 1.2.240	, 1.2.480 , 1.2.72	20 1.3.0 1.3.240	, 13.490 , 13.720 , 1	40 , 1.4.240	, 1.4.44
							W
	LAYER 1 Synth Discover C2	LAYER Synth 01 C	2 2	LAYER 3 Elect03	L/ Syni	AYER 4 th Bypass C3	
Î	sample Synth Discover C2 🔻	START		^{end} 118970			
	SLICE Pad -			REVERSE		PAD LOOP	
	MASTER SAMP	LES PAN	VELOCITY	FILTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS	

In der oberen Hälfte wird die Wellenform der aktuell gewählten LAYER-Ebene angezeigt. In der unteren Hälfte befinden sich die Editierfunktionen.

Das Wellenformfenster zeigt den "aktiven Bereich" der Clip-Wellenform. Wische, um die Wellenform nach links oder rechts zu verschieben.

Über der Wellenform wird die Zeitachse (Takte, Schlag, Ticks) angezeigt.

Mit dem untersten **Q-Link**-Regler in der vierten Bank kann man die Sample-Wellenform vergrößern/verkleinern.

Wähle die gewünschte Ebene (Layer 1~4). Die Wellenform und Parameter dieser Ebene werden angezeigt.

Ordne der Ebene mit dem "**Sample**"-Feld bei Bedarf ein anderes Sample zu. Bedenke, dass man nur Samples wählen kann, die sich bereits im Pool befinden. Alles Weitere zum Laden von Samples in den Pool findest Du im Kapitel Browser.

Wichtig: Die Parameter der "Samples"-Reiter sind mit dem Chop-Modus (im Sample Edit-Modus) verknüpft. Das funktioniert so:

Wenn man im Sample Edit-Modus den Chop-Modus für die Unterteilung von Slices für Keygroups verwendet, kann man zwischen "Non-Destructive Slice" und "Pad Parameters" wählen.

Eine "**Non-Destructive Slice**" stellt einen Verweis für das zugeordnete Pad dar: Das ursprüngliche Sample wird nicht geändert – und die Slice-Markierungen fungieren lediglich als "Lesezeichen" für die Keygroup. Im Program Edit-Modus wirst Du merken, dass für die Ebene, der die Slice zugeordnet ist, eine "**Slice**"-Liste angezeigt wird, in der die **Nummer der angesprochenen Slice** (d.h. der Ausschnitt des Original-Samples) angezeigt wird. Wenn man die betreffende Keygroup ansteuert, wird der "vorgemerkte" Bereich des Samples gelesen (die betreffende Slice wird also nicht als neues Sample gespeichert). Folglich kann der Sample-Pool ab sofort viel aufgeräumter aussehen (was bei früheren Geräten nicht möglich war).

Eine mit "**Pad Parameters**" erstellte Slice ist der soeben beschriebenen nicht-destruktiven Slice sehr ähnlich. Der einzige Unterschied im Program Edit-Modus ist, dass der "**Slice**"-Parameter für die zugeordnete Ebene auf "**Pad**" (statt einer Slice-Nummer) gestellt wird und dass die **Start**- und **Endposition** den beiden Slice-Markierungen des Original-Samples entsprechend eingestellt werden.

	- BROGRAM Synth	W	KEYGROUP	NUMBER OF KG		🏊 🖕 🖷			
S Beat		120 , 120 , 1224	0 ,1.2.480	, 12720 , 130	, <u>13240</u> , <u>13480</u>	<u>13.720</u> <u>140</u>			
	LAYER 1 Synth Discover C2	LAYER 2 Synth 01 C2		LAYER 3 Elect03	 Sy	LAYER 4 nth Bypass C3			
Î	SAMPLE Synth Discover C2 🔻	start 0		end 112205	LOOP 45	821			
	suice Pad •	I TUNE		Reverse		PAD LOOP			
	MASTER SAMP	LES PAN VEL	OCITY	FILTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS			

Die grüne/S und rote/E Markierung verweisen auf die Start- bzw. Endposition. Nur die Sample-Partie zwischen diesen beiden wird abgespielt.

Zum Verschieben der Start- und/oder Endposition stehen folgende Verfahren zur Verfügung:

- Drücke die S- oder E-Markierung und ziehe sie nach links oder rechts.
- Verwende das "Start"- oder "End"-Feld unter der Wellenform.
- Wähle die **erste** Spalte der **Q-Link**-Regler zum Einstellen der Start- und die **zweite** Spalte für die Endposition. Der oberste Q-Link-Regler dient für grobe Einstellungen. Mit dem untersten Q-Link-Regler sind Feineinstellungen möglich.

Anmerkung: Wenn "**Loop Lock**" aktiv ist, entspricht die Loop-Position (siehe das "**Loop**"-Feld) der Startposition des Samples. Wenn die Funktion aus ist, kann/muss die Loop-Position separat eingestellt werden.

Stelle im "Loop"-Feld ein, ab wo das Sample geschleift wird, wenn [Pad Loop] aktiv ist. Alternative: Verwende die dritte Spalte der Q-Link-Regler zum Einstellen der Loop-Position. Der oberste Q-Link-Regler dient für grobe Einstellungen. Mit dem untersten Q-Link-Regler sind Feineinstellungen möglich.

Anmerkung: Wenn "**Loop Lock**" aktiv ist, entspricht die Loop-Position der Startposition des Samples. Wenn die Funktion aus ist, kann/muss die Loop-Position separat eingestellt werden.

Wähle im "Slice-Feld die Sample-Passage, die abgespielt werden soll:

All: Das Sample wird komplett abgespielt.

Pad: Das Sample wird zwischen der "Pad Start"- und "Pad End"-Position abgespielt. Siehe Sample-Zuordnung. Bei Bedarf kann auch "Pad Loop" aktiviert werden (siehe Seite 219), wenn das "Sample Play"-Feld des "Master"-Reiters auf "Note On" gestellt wurde.

Slice 1, 2, 3 usw.: Wenn Du das Sample im Chop-Modus in Slices unterteilt hast, kannst Du hier die Slice wählen, die mit dem Pad angesteuert wird.

"Semi" erlaubt das Transponieren der gewählten Ebene um bis zu 36 Halbtöne höher oder tiefer. Dieser Parameter entspricht dem "Semi"-Regler auf dem zweiten "Samples"-Reiter.

Mit "Fine" kann die Ebene feingestimmt werden. Dieser Parameter entspricht dem "Fine"-Regler auf dem zweiten "Samples"-Reiter.

	PROGRAM Synth		KEYGROUP NUMBER OF KG		📨 ः			
	LAYER 1 Synth Discover C2	LAYER 2 Synth 01 C2	LAYER 3 Elect03	L# Synt	AYER 4 th Bypass C3			
Î	SAMPLE Synth Discover C2 🔻	START O	^{end} 112205	LOOP 458	321			
	Pad *	TUNE 2 0	REVERSI		PAD LOOP			
	MASTER SAMPL	ES PAN VELC	DCITY FILTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS			

Mit dem [**Reverse**]-Button kann die Wiedergaberichtung bei Bedarf umgekehrt werden. Wenn er aktiv ist, wird das Sample rückwärts abgespielt. Wenn er nicht aktiv ist, wird das Sample normal abgespielt.

Mit dem [Pad Loop]-Button kann einer der angebotenen Pad Loop-Modi gewählt werden.

Wichtig: [Pad Loop] ist nur belegt, wenn (1) man das "Sample Play"-Feld ("Master"-Reiter) auf "Note On" (statt "One Shot") stellt und (2) im "Slice"-Feld (auf dem ersten "Samples"-Reiter) "Pad" (statt "All" oder eine Slice-Nummer) wählt.

Aus: Das Sample wird nicht in einer Schleife abgespielt.

Forward: Wenn man ein **Pad** gedrückt hält, wird das Sample zwischen der "**Loop Position**" und dem Sample-Ende abgespielt. Gib das Pad **frei**, um die Wiedergabe anzuhalten.

Reverse: Wenn man ein Pad **gedrückt hält**, wird das Sample zwischen der End- und "**Loop Position**" rückwärts abgespielt. Gib das Pad **frei**, um die Wiedergabe anzuhalten.

Alternating: Wenn man das Pad gedrückt hält, wird das Sample zwischen der "Loop Position und dem Sample-Ende und rückwärts wieder zurück abgespielt. Das ist so lange der Fall wie man das Pad gedrückt hält. Gib das Pad frei, um die Wiedergabe anzuhalten.



Auf dem zweiten "**Samples**"-Reiter können die Tonhöhe und der Pegel eingestellt werden.

	Synth		₩	KEYGROUP	NUMBER OF KG		*~	¢	
Î	Synth Discover C2	2 -		2			127		
Î	Synth 01 C2			0	-6		38		
Î	Elect03			-1	-1		82		
Î	Synth Bypass C3			0	-1		114		
	MASTER SAM	IPLES	PAN VELOC	ITY F	FILTER/ENV	LFO MODULATION	EFF	ECTS	

"Semi" erlaubt das Transponieren der gewählten Ebene um bis zu 36 Halbtöne höher oder tiefer. Wenn [Warp] aus ist, ändert sich dabei auch die Sample-Dauer. Dieser Parameter entspricht dem "Semi"-Feld auf dem ersten "Samples"-Reiter.

Mit "Fine" kann die Ebene feingestimmt werden. Wenn [Warp] aus ist, ändert sich dabei auch die Sample-Dauer. Dieser Parameter entspricht dem "Fine"-Feld auf dem ersten "Samples"-Reiter.

Mit "Level" kann der Pegel der gewählten Ebene eingestellt werden. Verwende diesen Parameter zum Einstellen der Balance zwischen den einzelnen Ebenen.

Auf dem dritten "Samples"-Reiter kann man die Sample-Wiedergabe zeitlich versetzen.

	Synth		₩	KEYGROUP	NUMBER OF KG		<mark>≫</mark> • ■
Ť	Synth Discove	er C2 🔻			0		
Î	Synth 01 C2				-25	59	
Î	Elect03				23	3	
Î	Synth Bypass	C3 -			-54	•5	
	MASTER	SAMPLES	PAN VELO	CITY	FILTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS

Mit "Offset" kann man die Sample-Wiedergabe versetzen oder verzögern.

Positive Werte (rechts der Mitte): Beim Drücken des Pads beginnt die Sample-Wiedergabe sofort – allerdings etwas hinter dem offiziellen Anfang.

Negative Werte (links der Mitte): Beim Drücken des Pads beginnt die Sample-Wiedergabe erst nach dem eingestellten Versatzwert.

Pan Velocity

Synth 01	Keygroup	NUMBER OF KG		<u>م</u> می ا
LAYER	PAN	VEL START		
■ Synth Discover C2 ▼	() 1L	0	87	SMP -
	ZR	88	127	SMP -
音 Elect03	C	o	127	G2 -
∎ Synth Bypass C3	C	0	127	SMP
MASTER SAMPLES	PAN VELOCITY	FILTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS

Mit dem Pan-Regler kann die Stereoposition der betreffenden Ebene eingestellt werden.

Mit dem "Vel Start"- und "Vel End"-Regler kann der Anschlagbereich der betreffenden Ebene eingegrenzt werden.

Wenn Du "0" und "127" wählst, wird die Ebene mit allen Anschlagwerten des Pads angesteuert. Wählst Du dagegen "100" und "127", wird die Ebene nur angesteuert, wenn Du das Pad relativ hart anschlägst. Wenn man jeder Ebene einen anderen Anschlagbereich zuordnet, können sie Samples mit unterschiedlichen Klangfarben ansteuern. Das entspricht dem Verhalten eines "Multi-Samples".

Sagen wir, Du verfügst über drei Samples eines Klaviers für einen leichten, mittleren und harten Anschlag. Statt sie alle drei gleichzeitig anzusteuern, kannst Du ihnen unterschiedliche Anschlagbereiche zuordnen, damit bei leichtem Pad-Anschlag nur das "gedämpfte" Sample erklingt, bei mittlerem Anschlag nur das zweite und bei hartem Anschlag nur das laute.

Im "Root Note"-Menü kann die Ausgangstonhöhe der geladenen Samples eingestellt werden. "Smp" vertritt die Original-Tonhöhe des Samples.

Filter/Envelope

Syr	nth 01		H	1 <u>-</u>	MUMBER OF MS		৵	
FILTER	^{type} Low 2 ▪	CUTOFF O 111	RESO		A	FILTER ENVELOPE		
MODULATION SOURCES	KBD>FLT	VEL>ATK	VEL>ENV	VEL>FLT			R	
FILTER ENVELOPE	аттаск З	decay 127	sustain 116	release 127	R	AMP ENVELOPE		
AMP ENVELOPE	attack 11	decay 100	sustain 127	release 64		R		
MASTER	SAI	MPLES	PAN VELOCIT	TY F	ILTER/ENV	LFO MODULATION	EFFECTS	

Wähle im "Type"-Feld das gewünschte Filter für das Pad. Eine Vorstellung der Filter findest Du unter Filter.

Mit "**Cutoff**" stellst Du die Eckfrequenz des Filters ein: Bei einem Tief- oder Hochpassfilter ist dies die Unter- bzw. Obergrenze, bei einem Bandpassfilter dagegen die Mitte des bearbeiteten Frequenzbandes.

Mit dem "Reso"-Regler kann der Bereich um die Eckfrequenz betont werden.

Tipp: Mit Werten bis maximal "**80**" kann man einen Sound heller machen. Mit Werten über "**80**" macht man den Sound synthetischer.

Mit "Env" bestimmt man, wie stark die Filterhüllkurve die Cutoff-Frequenz beeinflusst. Je größer der Wert, desto intensiver wird das Filter von der Hüllkurve moduliert. Bei einem niedrigen Wert wird die "Cutoff"-Frequenz nur leicht beeinflusst.

Tipp: Wenn ein Sound **aggressiver wirken soll**, erhöhst Du am besten den "**Env**"-Wert, wählst einen niedrigen "**Atk**"- und "**Decay**"-Wert und einen relativ niedrigen "**Sust**"-Wert für die **Filterhüllkurve**. Dann ist der Sound bei jedem Noteneinsatz ziemlich hell und wird dann schnell wieder etwas dumpfer. Streicher-Sounds wirken dagegen oft "lebendiger", wenn man einen niedrigen "**Env**"- und einen hohen "**Atk**"-Wert wählt, weil die hohen Frequenzen dann "eingeblendet" werden.

Mit den "**Modulation Sources**"-Reglern kannst Du die erforderliche Anschlagstärke für die Modulation bestimmter Parameter einstellen:

Mit "**Kbd**>**FIt**" (Keyboard → Filter) legtman fest, wie intensiv die Filterfrequenz mit Aftertouch-Werten (des zugeordneten Pads) beeinflusst werden kann.

Mit "Vel>Atk" (Velocity→Attack) bestimmt man, wie hart man ein Pad anschlagen muss, um den "Attack"-Wert der AMP-Hüllkurve zu modulieren.

Mit "Vel>Env" (Velocity→Envelope) wählt man die Modulationsintensität der Filterhüllkurve, die ihrerseits die "Cutoff"-Filterfrequenz beeinflusst.

Mit "Vel>Flt" (Velocity → Filter) stellt man ein, wie stark man über den Pad-Anschlag die "Cutoff"-Filterfrequenz beeinflussen kann.

Die "Filter Envelope" kann die Filterfrequenz beeinflussen. Verwende die Parameterfelder oder ziehe die in der Kurve eingezeichneten Kugeln, um dir die gewünschte Hüllkurve vorzubereiten. Wie stark die Hüllkurve die

Die "**AMP Envelope**" beeinflusst den Pegel des bearbeiteten Sounds. Verwende die Parameterfelder oder ziehe die in der Kurve eingezeichneten Kugeln, um dir die gewünschte Hüllkurve vorzubereiten. Wie stark die Hüllkurve die Filterfrequenz beeinflusst, bestimmt man mit dem "**Env**"-Regler. Unter Hüllkurven – Aufzucht und Hege werden die Hüllkurvenparameter ausführlich vorgestellt.

LFO Modulation



Im "Velocity Sensitivity"-Bereich legt man fest, wie intensiv die Anschlagwerte die Tonhöhe (Pitch), den "Attack"-Parameter des Filters, den Pegel der AMP-Hüllkurve (Amp) und die Stereoposition des Sounds (Pan) beeinflussen.

Wenn man ein Pad nur leicht anschlägt, bleibt die Modulation eventuell unhörbar. Je härter man anschlägt, desto intensiver wird die Modulation (allerdings kann man sie mit den Reglern dieser Zeile drosseln).

Ein LFO erzeugt eine periodische Wellenform mit einer einstellbaren Geschwindigkeit und Form, die für Modulationszwecke genutzt werden kann.

MP

Sine (ideal für eine gleichmäßige Modulation)

Triangle (ideal für eine gleichmäßige Modulation)

S&H (unregelmäßige Modulation)

Saw (eventuell interessant für Filter- oder Pegeländerungen)

Saw Down (eventuell interessant für Filter- oder Pegeländerungen)

Square (vor allem für die Modulation der Stereoposition)

Noise (Zufallswerte und Gleiteffekte)



Mit "**Rate**" bestimmt man die LFO-Frequenz. Bei einem sehr niedrigen Wert dauern die Zyklen eventuell etwas zu lang. Mit zu hohen Werten wird manchmal eine wahrnehmbare Tonhöhe erzeugt.

Mit "**Sync**" kann die LFO-Geschwindigkeit mit dem Tempo synchronisiert werden. Es stehen mehrere Unterteilungen zur Wahl ("." verweist auf eine punktierte Note, "**T**" auf eine triolische Unterteilung). Wähle "**None**", wenn die Synchronisation nicht notwendig ist.

In der "Destinations"-Zeile stellt man ein, wie stark der LFO die Tonhöhe (Pitch), die Filterfrequenz (Filter), den Pegel (Amp) und/oder die Stereoposition (Pan) modulieren soll.

In der "Controller Mod"-Sektion kann für mehrere zusätzliche Spielhilfen eingestellt werden, wie stark sie die verfügbaren Parameter beeinflussen sollen.

Wichtig: Diese Einstellungen werden nur verwendet, wenn man einen MIDI-Controller mit Pitch Bend-, Aftertouchund Modulationsfunktion anschließt.

Mit "Pitch Bend" stellt man das maximale Beugungsintervall (in Halbtönen) für das externe Pitch Bend-Rad ein.

"Wheel>LFO" verweist auf die maximale LFO-Beeinflussung bei Verwendung des Modulationsrades.

Mit "Aft>Filt" (Aftertouch → Filter Cutoff) bestimmt man, wie stark die "Cutoff"-Frequenz über den Aftertouch des externen Controllers moduliert werden kann.

Effekte



Inserts

Pro Keygroup können bis zu 4 Insert-Effekte gewählt werden. Alles Weitere zu den Insert-Effekten findest Du unter Insert-Effekte.

Wichtig: Die Insert-Effekte bearbeiten nur jeweils die Keygroup, der sie zugeordnet sind. Das erwähnen wir deshalb, weil die Keygroups einander überlagern können – und das könnte dann in einen Insert-Brei ausarten.

Um einen Effekt zu wählen:

- Doppelklicke auf den gewünschten "Inserts"-Eintrag. Es erscheint eine Liste mit Effekten.
- Scrolle bei Bedarf durch die Liste.

Mit dem [Type]- und [Manufacturer]-Button kann man die Effekte bei Bedarf sortieren.

• Doppelklicke auf einen Effekt, um ihn zu laden bzw. drücke [Select]. Drücke [Close], um die Liste zu schließen.

Um einen Effekt wieder zu entfernen, drückst Du das Papierkorbsymbol.

Um einen Effekt zu umgehen/zu aktivieren, drückst Du den [On/Off]-Button der betreffenden Zeile. Um alle 4 Insert-Effekt zu aktivieren/deaktivieren, drückst Du [AllOn/Off] oben rechts. Um die Effektparameter zu editieren, drückst Du das Bleistiftsymbol. Stelle mit den Fadersymbolen die gewünschten Parameterwerte ein. Die Einstellungen gelten nur jeweils für den hiesigen Insert-Effekt (es sind keine globalen Parameter).



Send-Wege

Das Audiosignal des Programms wird mit dem hier eingestellten Hinwegpegel an die Send-Effekte (falls vorhanden) angelegt. Die auf diese Art angesprochenen Return-Kanäle übertragen ihre Signale danach zu den gewählten Master-Ausgängen (der Pegel ist einstellbar).

Stelle mit den "Send"-Reglern den Pegel des Signals ein, welches das Programm zum jeweiligen Send-Effekt übertragen soll.

Pro Keygroup können bis zu 4 Send-Effekte gewählt werden. Bedenke jedoch, dass sie dann nur für diese Keygroup gelten. Das erwähnen wir deshalb, weil die Keygroups einander überlagern können – und das könnte dann in einen Insert-Brei ausarten.

Wichtig: Die "Send"-Parameter sind nur verfügbar, wenn man im Channel Mixer einen Effekt für einen Send-Weg wählt. Siehe auch Channel Mixer. Alles Weitere zu den Send-Effekten findest Du unter Send/Return-Effekte.

F.2.8.c Clip-Programme

	PROGRAM Clip 001	[•] A04	sample Elect13		» 🗘 🖷
				A 15	A 16
	COARSE 0	Elect15		Loop Keys NuE	
			A 10		A 12
	FINE	Loop Drum Puls	Loop Bass Tech	Loop Keys Mot	Loop Keys Bliss
					A 06
		Loop Drum Dee	Loop Bass NuE	Loop Keys Mell	Loop Keys Revi
	LAUNCH QUANTIZE				A 04
		Loop Drum Min	Loop Bass Sq A	Loop Keys Crys	Elect13
PRO	GRAM PAD				

Für Clip-Programme kann man im Program Edit-Modus allen Pads einer Bank ein Sample (eine Loop, die hier "Clip" genannt wird) zuordnen. Außerdem kann man einstellen, wie die Pads den zugeordneten Clip ansteuern sollen.

Drücke das gewünschte Pad, um es zu wählen. Die zugehörigen Parameter werden sofort angezeigt.

Um zum Reiter mit den gewünschten Parametern zu springen, drückst Du [**Program**] oder [**Pad**]. Auf dem "**Program**"-Reiter können die Clips den gewünschten Pads zugeordnet werden (siehe Program unten). Auf dem "**Pad**"-Reiter kann eingestellt werden, wie die Pads die zugeordneten Clips ansteuern (siehe Pad).

Drums				~	•^••	
MASTER			de L e (²) Al	×		
PAD		B	c	D		
SIMULTANEOUS PLAY	Off	F F	G			
MUTE TARGET	PAD Off					
			CLOSE			

Drücke das **Positionssymbol** oben, (zwischen dem "**Program**"- und "**Pad**"-Feld), um das "**Edit Zones**"-Fenster aufzurufen (nur für Drum- und Clip-Programme). Das Fenster zeigt eine Übersicht der Pads an. Wähle mit dem "**Mode**"-Parameter, wie die gewählten Pads editiert werden sollen:

Current: Nur das aktuell gewählte Pad wird editiert.

Multiple: Alle gewählten Pads werden gemeinsam editiert.

All: Alle Pads werden gemeinsam editiert.

Um das Fenster zu schließen drückst Du [Close], das [X] oder eine Stelle außerhalb des Fensters.

Der Automations-Button zeigt den globalen Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Im "Settings"-Fenster können bestimmte "Audio Edit"-Parameter konfiguriert werden.

Drücke das Zahnradsymbol, um die Einstellungen aufzurufen.

Clip 001	[•] G01	samme None	م	• 🗘 🖩		
0	Elect15	Elect15 Loop I				
FINE						
0						
LAUNCH QUANTIZE						
		CLOSE				

Stelle mit "Auto-Scroll" ein, ob die Bildschirmanzeige auf dem "Pad"-Reiter der Wiedergabeposition folgen soll.

Follow: Je nach der Zoom-Einstellung scrollt die Wellenform im Hintergrund weiter – die Wiedergabeposition befindet sich allzeit in der Bildschirmmitte.

Page: Die Wellenformdarstellung "blättert um", wenn die Wiedergabeposition aus dem Bild verschwindet.

Off: Die Wellenformdarstellung rührt sich nicht vom Fleck.

Diese Funktionen gelten auch für den Grid-, Audio Edit-, List Edit- und Sample Edit-Modus.





Program

Hier können den Pads Clips zugeordnet werden. Außerdem kann man das Programm stimmen und quantisieren.

	PROGRAM Clip 001	[•] A04	sample Elect13	م	⊳ ⇔ ■
		A 13	A 14	A 15	A 16
	0	Elect15		Loop Keys NuE	
		A 09	A 10	A 11	A 12
	FINE	Loop Drum Puls	Loop Bass Tect	Loop Keys Moti	Loop Keys Bliss
	0		A 06		A 08
		Loop Drum Dee	Loop Bass NuE	Loop Keys Mell	Loop Keys Revi
	LAUNCH QUANTIZE		A 02		A 04
		Loop Drum Min	Loop Bass Sq A	Loop Keys Crys	Elect13
PRO	OGRAM PAD				

Drücke das Pad(-Symbol), dem Du ein Sample zuordnen möchteest (falls ihm bereits Samples zugeordnet sind, werden die jetzt abgespielt). Drücke das [**Sample**]-Feld und wähle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern einen Clip. Alternative: Doppelklicke auf das [**Sample**]-Feld und drücke den gewünschten Clip.

Um die Clip-Zuordnung eines Pads zu löschen, wiederholst Du den obigen Schritt, aber wählst diesmal "None".

"Coarse" erlaubt das Transponieren des Programms um bis zu 36 Halbtöne höher oder tiefer.

Mit "Fine" kann das Programm feingestimmt werden (maximal 99 Cent höher oder tiefer).

Stelle im "Launch Quantize"-Feld ein, wie die Wiedergabe gestartet wird (Taktanfang oder Unterteilung).

Pad

	Clip 00	1	[•]	A04	sample Elect13	<u>م</u> م	• ○ •
J Beat	, 1.1.480 , 1.2.0	, 1.2.480 , 1	1.3.0 , 1.3.480 ,	1.4.0 , 1.4.4 Минланијинички	80 2.1.0 , 2.1.480	, 22.0 , 22.480, 23.0	, 2.3.480 , 2.4.0 , 2.4
MANNAA	www.han	~~~ ₩₩₩₩ ₩₩₩₩	w h ere for the second	aadaa ah a	~#MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM		mmthalaan that
		0	^{end} 2: 4	: 64			WARP
	^{врм} 115.00		pad play Toggle		PAD QUANTIZE	n •	K REVERSE
	COARSE 0		FINE -7		MUTE GROUP	*	··미] FADE
	PROGRAM	PAD		- Z	00M +		

In der oberen Hälfte wird die Clip-Wellenform angezeigt. In der unteren Hälfte befinden sich die Editierfunktionen.

Das Wellenformfenster zeigt den "aktiven Bereich" der Clip-Wellenform. Wischen, um die Wellenform nach links oder rechts zu verschieben.

Über der Wellenform wird die Zeitachse (Takt, Schlag, Tick) angezeigt.

Die grüne und rote Markierung verweisen auf die Start- und Endposition. Nur die Sample-Partie zwischen diesen beiden wird abgespielt.

Zum Verschieben der Start- und/oder Endposition stehen folgende Verfahren zur Verfügung:

- Drücke die [S]- oder [E]-Markierung und ziehe sie nach links oder rechts.
- Verwende das "Start"- oder "End"-Feld unter der Wellenform.
- Wähle die erste Zeile der Q-Link-Regler (Layer 1 Start) zum Einstellen der Start- und die zweite Zeile (Layer 1 End) zum Einstellen der Endposition. Die Q-Link-Regler ganz rechts (12 und 16) erlauben grobe Einstellungen. Mit den Q-Link-Reglern links (9 und 13) sind Feineinstellungen möglich.

Mit [**Zoom +**] oder [**Zoom –**] am unteren Fensterrand kann man an die Wellenform heran- bzw. wegzoomen.

Nachstehend wird beispielhaft gezeigt, wie man einen Clip einstellt. Lies dir außerdem den Rest dieses Kapitels durch, um dich mit den Parametern vertraut zu machen.

Zuordnen und Editieren eines Clips:

- Springe zum "Program"-Reiter, um einem Pad ein Sample zuzuordnen (siehe Seite 245). Beginne z.B. mit einer Schlagzeug-Loop von 4 Takten.
- Auf dem "Pad"-Reiter zeigt das "BPM"-Feld einen Wert an – dieser wird automatisch ermittelt.

Wenn der [**Warp**]-Button noch nicht aktiv ist, drückst Du ihn. Die "Warp"-Funktion sorgt für die Loop-Synchronisation mit dem Sequenz- oder Master-Tempo.

- Wenn der Tempowert der Loop von Hand eingegeben (oder geändert) werden muss:
 - Drücke das [BPM]-Feld und wähle mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern den zutreffenden Wert.
 - Doppelklicke auf das [**BPM**]-Feld und gib den Wert mit dem virtuellen Zehnertastenfeld ein.
- Jetzt wollen wir die Loop auf zwei Takte kürzen. Dafür gibt es folgende Verfahren:
 - Ziehe den [S]- (Start) oder [E]-Marker (Ende) zur gewünschten Position.
 - Drücke den Takt-, Schlag- oder Tickwert des "Start"- oder "End"-Feldes und stelle mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern den gewünschten Wert ein.
 - Doppelklicke auf den **Takt**-, **Schlag** oder **Tick**-Wert von "**Start**" oder "**End**" und gib mit dem angezeigten Zehnertastenfeld den gewünschten Wert ein.

Stelle die Werte so ein, dass die Loop "schön rund" läuft. Idealerweise sollte die Schleife nahtlos wiederholt werden.

- Wenn der [**Fade**]-Button noch nicht aktiv ist, drückst Du ihn. Damit aktivierst Du eine kurze Ein-/Ausblendung am Beginn und Ende des Clips, um "Clicks" und andere Artefakte zu vermeiden, wenn sich die Start- und Endposition nicht exakt an einem Nulldurchgang befinden.
- Wenn die Loop-Tonhöhe geändert werden muss:
 - 1. Drücke den [Coarse]- oder [Fine]-Fader und stelle mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern den zutreffenden Wert ein.
 - 2. Verwende die "Q-Link"-Regler 1 und 2 (Layer __ Semi Tune und Layer __ Fine Tune) zum Einstellen des "Coarse"- oder "Fine"-Parameters.
 - 3. Doppelklicke auf den [**Coarse**]- oder [**Fine**]-Fader und gib den Wert mit dem virtuellen Zehnertastenfeld ein.

Mit "**Coarse**" ändert man die Tonhöhe in Halbtonschritten. Mit "**Fine**" kann eine Feinstimmung in Cent vorgenommen werden. Die Tonhöhe ändert sich beim Einstellen in Echtzeit.

	Clip 001			[•]	A04	Elect13		مم	۰ •	
J Beat	,1.1.480 ,12.0	, 12480 ~₩₩₩₩₩₩₩	130 , 13480	, 140 V	, 1.4.480	210 , 2.1.460	, 2.2.0 , 2.2.480	, 2.3.0 , 2.3.480	, 240	
¥MMAAAA	N#1000AMAAN#1000000	~ # ###################################	w ither H NNNN	v i iiii	en filler frank and a start and a start	MMMMA MARKA		v h andinamatika	11410 ()	
		0			64			© w/	4RP	
	рм 115.00		pad play Toggl	e		PAD QUANTIZI Prograt	e m •			
	COARSE O		FIN -	ie 7				-mil FA	DE	
ţ	PROGRAM	PAD		-	zoo	- MM +				





Drücke [**Warp**], um den Clip zu dehnen/raffen, ohne die Tonhöhe zu beeinflussen und stelle im "**BPM**"-Feld den Tempowert ein. Bei Bedarf kann die Tonhöhe mit dem "**Coarse**"- und "**Fine**"-Fader geändert werden.

Mit "Pad Play" kann man einstellen, wie der Clip angespielt wird.

One Shot: Bei Drücken des zugeordneten Pads wird der Clip ein Mal von Anfang bis Ende abgespielt.

Toggle: Bei Drücken des zugeordneten Pads wird der Clip ein Mal von Anfang bis Ende und danach in einer Schleife abgespielt. Drücke das Pad erneut (bzw. ein anderes Pad derselben Mute-Gruppe), um die Wiedergabe anzuhalten. Dieses Verfahren wirst Du wohl am häufigsten verwenden.

Stelle im "**Pad Quantize**"-Feld ein, wie die Wiedergabe gestartet wird (Taktanfang oder Unterteilung). Wenn Du "**Program**" wählst, wird der Quantisierungswert des Programms ("**Launch Quantize**"-Feld) verwendet. "**Off**" bedeutet, dass sich das Pad nicht an die Quantisierung hält.

Drücke [Reverse], damit der Clip rückwärts abgespielt wird.

"Coarse" erlaubt das Transponieren des Pads um bis zu 36 Halbtöne höher oder tiefer.

Mit "Fine" kann das Pad feingestimmt werden (maximal 99 Cent höher oder tiefer).

Im "**Mute Group**"-Feld kann das gewählte Pad einer von 32 Mute-Gruppen zugeordnet werden. Pads, die derselben Mute-Gruppe zugeordnet sind, können nie simultan verwendet werden: Beim Drücken eines Pads werden die Samples der übrigen Pads in dieser Gruppe stummgeschaltet. Die Mute-Gruppen gelten nur jeweils für das aktuelle Programm.

Laut Vorgabe sind die Pads einer Spalte derselben Mute-Gruppe zugeordnet. Es kann also nur jeweils ein Pad einer Spalte aktiv sein. Im "**Mute Group**"-Feld kannst Du dir jedoch eigene Mute-Gruppen anlegen.

Aktiviere den [Fade]-Button, um den Clip am Beginn und Ende kurz ein- bzw. auszublenden. Damit können "Clicks" und andere Artefakte unterdrückt werden, wenn sich die Start- und Endposition nicht an einem Nulldurchgang befinden.

F.2.8.d Plugin-Programme



Bei Plugin-Programmen werden für die einstellbaren Parameter kleine Fadersymbole angezeigt.

Wichtig: Beim MPC X und MPC Live stehen Plugin-Programme nur im Controller-Modus zur Verfügung, weil sich die MPC-Software darum kümmert.

Der Automations-Button zeigt den globalen Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Stelle mit den Fadersymbolen die gewünschten Parameterwerte ein.

Die Parameter sind über 6 Reiter verteilt (siehe den unteren Bildschirmrand).

Die Zuordnung der Parameter zu den Fadern muss in der MPC-Software vorgenommen werden.

Anmerkung: Um dir die Anleitung der MPC-Software durchzulesen, klickst Du auf das [Help]-Menü und wählst "MPC Help > MPC User Manual".

F.2.8.e MIDI-Programme



Bei MIDI-Programmen werden alle einstellbaren MIDI CC-Nummern angezeigt.

Stelle mit den Fadersymbolen die gewünschten Parameterwerte ein.

Die Parameter sind über 6 Reiter verteilt (siehe den unteren Bildschirmrand).

Die Zuordnung der Parameter zu den Fadern muss in der MPC-Software vorgenommen werden.

Anmerkung: Um dir die Anleitung der MPC-Software durchzulesen, klickst Du auf das [Help]-Menü und wählst "MPC Help>MPC User Manual".
F.2.8.f CV-Programme

program CV 001					ۄڡ	
0		0	0		0	
0		0	0		0	
CV OUT 5		CV OUT 6	CV OUT 7		CV OUT 8	
0.00V		0.00V	0.00V		0.00V	
		CV OUT 2	CV OUT 3		CV OUT 4	
0.00V		0.00V	0.00V		0.00V	
1	2	3	4	5	6	

Bei CV-Programmen werden alle einstellbaren CV-Ausgänge mit einem Fadersymbol angezeigt.

Der Automations-Button zeigt den globalen Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Stelle mit den Fadersymbolen die gewünschten Parameterwerte ein.

Die Parameter sind über 6 Reiter verteilt (siehe den unteren Bildschirmrand).

Die Zuordnung der Parameter zu den Fadern muss in der MPC-Software vorgenommen werden.

Anmerkung: Um dir die Anleitung der MPC-Software durchzulesen, klickst Du auf das [Help]-Menü und wählst "MPC Help > MPC User Manual".



F.2.8.g Hüllkurven – Aufzucht und Hege

Eine Hüllkurve erzeugt eine "Gestalt" für die Beeinflussung eines Signals. Hüllkurven können z.B. zum Modulieren (Beeinflussen) der Filterfrequenz verwendet werden.

Bei Drum-Programmen kann man unter "AD/AHDS" entweder eine AD- oder eine AHDS-Hüllkurve wählen. Wenn man "Sample Play" auf "Note-On" stellt, wird eine ADSR-Hüllkurve verwendet.

Keygroup-Programme verwenden ausschließlich AHDS-Hüllkurven.

Bei **AHDS**-Hüllkurven geschieht folgendes, wenn man ein Sample startet:

- Nach dem Anschlag steigt der Pegel mit der "Atk"-Geschwindigkeit von Null auf den Höchstwert.
- Dieser Höchstwert wird der "Hold"-Dauer entsprechend gehalten.
- "Decay" vertritt die Geschwindigkeit, mit welcher der Pegel auf den "Sust"-Wert absinkt.
- Der "Sust'-Pegel wird dann so lange gehalten, bis man das Pad wieder freigibt.

Bei **AD**-Hüllkurven geschieht folgendes, wenn man ein Sample startet:

- 1. Nach dem Anschlag steigt der Pegel mit der "Atk"-Geschwindigkeit von Null auf den Höchstwert.
- Der Höchstpegel wird der "Decay"-Dauer entsprechend gehalten und sinkt danach allmählich auf Null. Wähle mit "Type", wie sich der "Decay"-Parameter verhalten soll:

Decay From Start: Unmittelbar nach Erreichen des Höchstwerts sinkt der Pegel wieder ab.

Decay From End: Der Höchstpegel wird bis zur Pad-Freigabe gehalten und sinkt dann wieder ab.







Bei **ADSR**-Hüllkurven geschieht folgendes, wenn man ein Sample startet:

- 1. Nach dem Anschlag steigt der Pegel mit der "Attack"-Geschwindigkeit von Null auf den Höchstwert.
- 2. "**Decay**" vertritt die Geschwindigkeit, mit welcher der Pegel auf den "**Sustain**"-Wert absinkt.
- 3. Der "**Sustain**"-Pegel wird gehalten, bis man das Pad freigibt.
- 4. Dann sinkt er mit der für "Release" eingestellten Geschwindigkeit wieder auf den Mindestwert.



F.2.9 List Edit-Modus



Der List Edit-Modus übernimmt manche Funktionen des Grid-Modus, bietet aber auch andere und verwendet sowieso eine andere Bedienerführung.

F/	1 Drums			1: 1:	па 0 ©	All	~	•
#					VELOCITY			
1	001:01:00	11 †				Volume		
2		84	A06 (38)			Aftertouch	0	
3			A05 (40)			Pad Mute	Off	On
4		æ	A03 (42)			Aftertouch	0	
5		₽%	A07 (46)			Aftertouch	0	
6		-81				Pan	+0	
7		3	A01 (37)	23				
8		8	A05 (40)	23				
9		3	A11 (45)	23	42			
10	001:01:24	H†				Volume		
					D	ELETE	► NU	DGE

Das Zählwerk am oberen Bildschirmrand zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Mit dem Uhrsymbol am oberen Bildschirmrand kann das "Timing Correct"-Fenster geöffnet werden. Siehe Timing Correct (TC) für weitere Hinweise.

Im "View"-Menü wählt man die Ereignisse, die angezeigt werden sollen.

All: Anzeige aller Ereignistypen.

Notes: Anzeige von Notenereignissen.

Aftertouch: Anzeige von Aftertouch-Befehlen.

Track Automation: Anzeige von Automations-Ereignissen für Spuren.

Program Automation: Anzeige von Automations-Ereignissen für das Programm.

Pitch Bend: Anzeige von Pitch Bend-Befehlen.

Control Change: Anzeige von Steuerbefehlen (CC).

Program Change: Anzeige von Programmwechselbefehlen.

Ch Pressure: Anzeige von Kanal-Aftertouchbefehlen.

Solo/Mute: Anzeige von Solo-/Mute-Befehlen für Spuren, Programme und Pads.

Other: Anzeige anderer Befehle als der obigen: Pad- und Keygroup-Parameter.



Der Automations-Button zeigt den globalen Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Im "**Settings**"-Fenster können bestimmte "List Edit"-Parameter konfiguriert werden.

Drücke das Zahnradsymbol, um die Einstellungen aufzurufen.



Außerdem kannst Du "Hitting Pad Selects All E

Pads alle Notenereignisse dieses Pads innerhalb der aktuellen Spur gewählt. Wenn Du "Off" wählst, wird bei Drücken des Pads zwar der zugeordnete Sound angesteuert, aber es werden keine Notenereignisse gewählt.

Außerdem kannst Du "Auto-Advance on Step Record" aktivieren. On: Wenn die Spur scharfgeschaltet ist, springt die Laufwerksposition bei Drücken eines Pads im "TC/Timing Correct"-Fenster einen "Time Division"-Schritt weiter. Off: Wenn die Spur scharfgeschaltet ist, ändert sich die Position bei Drücken des zugeordneten Pads nicht.

Stelle mit "Auto-Scroll" ein, ob die Bildschirmanzeige der Wiedergabeposition folgen soll.

Follow: Die Liste scrollt dann im Hintergrund weiter – die Wiedergabeposition befindet sich allzeit in der Bildschirmmitte.

Page: Das Liste "blättert um", wenn die Wiedergabe aus dem Bild verschwindet.

Off: Die Liste bewegt sich nicht.

Diese Funktionen gelten auch für den Grid-, Audio Edit- und Sample Edit-Modus.



Die Sequenz der Spur wird als Ereignisliste mit folgenden Parametern angezeigt:

#: Die Notennummer des Ereignisses.

Time: Die Notenposition als Takt/Schlag/Tick-Wert. Wenn sich mehrere Notenereignisse an derselben Position befinden, werden sie unmittelbar untereinander dargestellt – der "**Time**"-Wert der Zusatznoten wird grau dargestellt.

Event Type: Dieses Symbol informiert dich über den Ereignistyp (z.B. **Note**, **Aftertouch**, **Track Automation** usw.). Weiter unten findest Du eine Liste, in der die Bedeutung der Symbole erklärt wird.

Pad/Note: Die Pad- und/oder die entsprechende MIDI-Notennummer. Für Drum-Programme wird nur die Pad-Nummer angezeigt. Für Keygroup-, Plugin- und MIDI-Programme wird die Note angezeigt.

Length: Die Dauer der Note in Ticks.

Velocity: Anschlagwert der Note in der entsprechenden Farbe.

Mod Type: Der Befehlstyp, der von der Automation verwendet wird.

Value: Der Wert für diesen Befehl.

F	1 Drums			ани еслт 1: 1:		All	- 🖂 •
#					VELOCITY		
1	001:01:00	H†				Volume	
2		~	A06 (38)			Aftertouch	0
3			A05 (40)			Pad Mute	Off On
4		æ	A03 (42)			Aftertouch	0
5		~	A07 (46)			Aftertouch	0
6		187				Pan	+0
7		5	A01 (37)	23			
8		8	A05 (40)	23			
9		(2)	A11 (45)	23	42		
10	001:01:24	H†				Volume	
					DEL	ETE	► NUDGE

Der **rote Pfeil** (▶) links verweist auf die aktuelle Zählwerkposition. Während der Wiedergabe bewegt sich der Pfeil immer weiter.

Die Ereignistypen sind an folgenden Symbolen erkenntlich:



Drücke das gewünschte Ereignis.

Um mehrere Ereignisse zu wählen, hältst SHIFT gedrückt, während Du sie drückst.

Um ein Ereignis einzufügen, drückst Du **REC** oder **OVERDUB** (Diode muss leuchten) und anschließend ein **Pad**. An der aktuellen Position wird ein Notenereignis eingefügt (die Nummer wird vom gedrückten Pad vorgegeben). Drücke andere Pads, um noch weitere Notenereignisse einzufügen, die den nächsten Schritten zugeordnet werden (wie bei einem Step-Sequenzer). Drücke **STOP**, um diese Funktion zu verlassen.

Anmerkung: Mit dem "Auto-Advance on Step Record"-Parameter kann man einstellen, ob sich die Position beim Drücken eines Pads schrittweise ändern soll oder nicht. Siehe auch Seite 257.

Um die Note (Pad), die Länge, den Anschlag- oder numerischen Wert eines Ereignisses zu ändern, drückst Du den Wert und verwendest das Datenrad oder die –/+-Taster. Alternative: Doppelklicke auf den Wert, damit ein virtuelles Zehnertastenfeld angezeigt wird und gib damit den Wert ein (nur für "Length", "Velocity" und numerische Werte).

Um die Ereignislänge anhand der "Timing Correct"-Einstellung zu ändern, drückst Du den Wert und hältst SHIFT gedrückt, während Du den Wert mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern änderst.

Um ein Notenereignis einer anderen Pad-Bank zuzuordnen, drückst Du den Wert und hältst SHIFT gedrückt, während Du die Bankadresse mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern änderst.

Um ein Solo/Mute-Ereignis ein- oder auszuschalten, drückst Du den [On/Off]-Button jener Zeile. Alternative: Drücke den [On/Off]-Button und ändere die Einstellung mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern.

Um ein Ereignis zu verschieben, drückst Du [**Nudge**] am unteren Fensterrand und änderst die Position mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern. Wiederhole das für andere Ereignisse oder drücke [**Nudge**] erneut, um diese Funktion zu deaktivieren.

Um ein Ereignis in "Timing Correct"-Schritten zu verschieben, drückst Du den [Time]-Wert und hältst SHIFT gedrückt, während Du den Wert mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern änderst.

Um ein Ereignis abzuspielen, drückst Du es und betätigst anschließend [**Play**] (▶) am unteren Fensterrand. Das ist nur für Notenbefehle belegt.

Um ein Ereignis zu löschen, drückst Du es und betätigen anschließend [Delete] am unteren Fensterrand.



F.2.10 Browser



Mit dem Browser kann der Inhalt der internen MPC-Festplatte sowie externer Datenträger Samples, Sequenzen, Songs usw. durchsucht werden. Mit den Filter-Buttons und definierbaren Ordnern lässt sich die Darstellung übersichtlicher gestalten. Samples kann man auch vorhören (Preview), bevor man sie lädt.

Wichtig: Dein MPC-Gerät erlaubt den Einbau eines weiteren SATA-Laufwerks, falls Du mehr Speicherkapazität benötigst. Siehe auch Installieren eines SATA-Laufwerks.

Wichtig: Der MPC X und MPC Live können Datenträger der Formate exFAT, FAT32, NTFS und EXT4 lesen und dort Daten sichern. Außerdem können sie HFS+-Datenträger zumindest lesen. Wir empfehlen die Verwendung des exFAT-Datensystems, weil es das stabilste ist und von sowohl Windows als auch macOS unterstützt wird.

Verfahre folgendermaßen, um den Browser aufzurufen:

- 1. Drücke MENU und anschließend [Browser].
- 2. Drücke BROWSE (MPC X) oder SHIFT+MENU/BROWSE (MPC Live, MPC Touch).

Um Dateien zu suchen, drückst Du [Browse] unten links. Siehe Browse für weitere Hinweise.

Um den Sample-Pool des Projekts und die Pads zu sehen, drückst Du [Sample Assign] unten links. Siehe Sample Assign für weitere Hinweise.

F.2.10.a Browse

	Internal]\MPC Documents			[1	23	4 5			[Internal]\Expansion	ns\The	Vault 2	` ٦	2 3	4	5 🔳
Plac		o,	Search dire	ectory				Places		o,	Search directo	ry			
		D			페	Ū				E			alļte		
	MPC Documents		Exports							-00	Acoustic-Cymbal-Ac	:1 Crsh 1.wav			
			Programs					Drums		-00	Acoustic-Cymbal-Ac	1 Crsh 2.wav			
			Projects						սիիս		Acoustic-Cymbal-Ac	1 Rd Bell.wav			
			Samples					Clips			Acoustic-Cymbal-Ac	1 Rd Bow.wa			
			Sequences								Acoustic-Cymbal-Ac	2 Crsh 1.wav			
			Tracks					P			Acoustic-Cymbal-Ac	2 Crsh 2.wav			
								Demos			Acoustic-Cymbal-Ac	2 Rd Bell.wav			
											Acoustic-Cymbal-Ac	2 Rd Bow.wa			
* BRI	SAMPLE ASSIGN			•	AUDITION	LO	AD	* BROWSE	SAMPLE ASSIGN			•	AUDITION	L	.OAD

Auf dem "Browse"-Reiter hast Du folgende Möglichkeiten:

Um Dateien nach Standort zu suchen, drückst Du links im Display [Places].

"Internal" verweist auf das interne Laufwerk des MPC X oder MPC Live.

"MPC Documents" ist eine Verknüpfung zum "MPC Documents"-Ordner auf der internen Festplatte des MPC X oder MPC Live.

Wenn Du Datenträger an die USB-Ports oder den SD-Kartenschacht des MPC X, MPC Live bzw. deinen Computer (beim MPC Touch) angeschlossen hast, werden diese ebenfalls in dieser Spalte angezeigt.

Um Dateien eines bestimmten Typs zu suchen, drückst Du [Content] und anschließend den gewünschten Datentyp: Drums, Instruments, Clips, Samples, Demos oder My Files (siehe auch Seite 263).

Um deine MPC-Erweiterungen (nur MPC X und MPC Live) zu durchsuchen, drückst Du [**Expansions**] (siehe Exportieren von Erweiterungen für den Export von MPC-Erweiterungen vom Computer zu deinem MPC X bzw. MPC Live).

Um zu einer höheren Ordnerebene zu wechseln, drückst Du das Ordnersymbol/1 oben links.

In einer Liste kann man mit Wischbewegungen scrollen bzw. das Datenrad oder die -/+-Taster verwenden.

Um einen Ordner zu öffnen, doppelklickst darauf bzw. drückst [**Open**] unten rechts. Alternativ kannst Du den **Mittencursor** oder [**ENTER**] (MPC X) bzw. das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch) drücken, um den Ordner zu öffnen. Man kann aber auch einen **Ordner-Button** (1~5) oben rechts drücken, um direkt zu einem zugeordneten Dateipfad zu springen (siehe auch weiter unten).

Um die gewählte Datei zu laden, doppelklickst darauf, drückst [**Load**], den **Mittencursor** oder **ENTER** (MPC X) oder das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch). Handelt es sich bei der Datei um ein Sample, so wird dieses in den Sample-Pool des Projekts geladen. Wenn man ein Projekt wählt, wird es komplett geladen (vorher wird gefragt, ob das aktuelle Projekt geschlossen werden darf).

Um alle Dateien eines Ordners zu laden, wählst Du den Ordner (er muss in der Liste hervorgehoben werden), hältst SHIFT gedrückt und betätigst gleichzeitig [Load All] unten rechts.

Wichtig: Wenn Du mehrere Dateien gleichzeitig lädst, werden alle betroffenen Samples als unkomprimierte Audiodateien in maximaler Qualität in das Projekt geladen. Solche Dateien nehmen mehr Platz in Anspruch als die komprimierten Versionen auf der Festplatte. Falls nicht alle Dateien geladen werden können, solltest Du weniger Dateien wählen und es noch einmal versuchen.

Um eine Datei bzw. einen Ordner zu löschen, hältst Du SHIFT gedrückt und betätigst [Delete File] am unteren Fensterrand.

Um den gewählten Sound vorzuhören, hältst Du [Play] (►) am unteren Fensterrand gedrückt.

Um diese Vorhörfunktion zu aktivieren/deaktivieren und den Pegel einzustellen, drückst Du [Audition] am unteren Fensterrand. Drücke im jetzt erscheinenden Fenster [Auto], um die Funktion zu de-/aktivieren. Ziehe das Pegelreglersymbol auf oder ab, um die Lautstärke zu ändern. Drücke [Audition] erneut, um das Fenster auszublenden.

Um Informationen über das aktuelle Laufwerk anzufordern, hältst Du SHIFT gedrückt und betätigst [Drive Info] am unteren Fensterrand. Die Informationen erscheinen in einem neuen Fenster. Drücke [OK], um zur vorigen Seite zurückzukehren.

Um den Datenträger mit dem exFAT-System zu formatieren, wählst Du ihn im Browser, hältst SHIFT gedrückt und betätigst anschließend [FormatDrive] am unteren Fensterrand. Drücke im dann erscheinenden Fenster [OK] und danach [Format]. (Drücke [Cancel], um den Befehl abzubrechen und zum vorigen Fenster zurückzukehren.) Für die Formatierung wird das exFAT-Dateisystem verwendet. Alle Partitionen und der gesamte Inhalt des Datenträgers gehen dabei verloren. (Nicht initialisierte Datenträger bzw. Datenträger ohne Dateisystem werden vom MPC nicht erkannt und können daher nicht formatiert werden.)

Um den Browser so effizient wie möglich zu nutzen, kannst Du bestimmte Pfade "vormerken". Dafür stehen oben rechts **5 Ordner-Buttons (1~5)** zur Verfügung. Damit kann man Verknüpfungen zu bestimmten Orten auf der internen Festplatte oder auf an den MPC angeschlossenen Datenträgern anlegen.

Um den aktuellen Pfad einem Ordner-Button zuzuordnen, hältst Du SHIFT gedrückt und betätigst den gewünschten Ordner-Button (1~5). Wenn Du diesen Button später erneut drückst, zeigt der Browser sofort den Inhalt des betreffenden Ordners an.

Mit 6 Buttons kann man die Anzeige auf bestimmte Dateitypen beschränken (siehe unten). Die Liste enthält aber weiterhin alle relevanten Ordner.

Drücke [P/], um nur Projektdateien zu sehen.

Drücke das Balkensymbol, um nur Sequenzdateien zu sehen.

Drücke das 4-Quadratsymbol, um nur Programmdateien zu sehen.

Drücke das Wellenformsymbol, um nur Sample-Dateien zu sehen.

Drücke das 3-Seitensymbol, um alle Dateitypen zu sehen.

Drücke das MPC-Ordnersymbol, um die MPC-Projektordner ein-/auszublenden.



P	5⊒	 սիի	Ē	MPC



Mit den 6 "**Content**"-Buttons können bestimmte Orte auf der internen MPC X/MPC Live-Festplatte aufgerufen und sofort nach Dateityp gefiltert werden:

Drums: Hiermit springst Du zum "**Expansions**/**TheVault 2**"-Ordner auf der internen Festplatte – es werden nur **Programmdateien** angezeigt.

Instruments: Hiermit springst Du zum "**Expansions/Instruments**"-Ordner auf der internen Festplatte – es werden nur **Programmdateien** angezeigt.

Clips: Hiermit springst Du zum "**Expansions/Clips**"-Ordner auf der internen Festplatte – es werden nur **Programmdateien** angezeigt.

Samples: Hiermit springst Du zum "**Expansions/TheVault 2**"-Ordner auf der internen Festplatte – es werden nur **Sample-Dateien** angezeigt.

Demos: Hiermit springst Du zum "**Demos**"-Ordner auf der internen Festplatte – es werden nur **Projektdateien** angezeigt.

My Files: Hiermit springst Du zum "**MPC Documents**"-Ordner auf der internen Festplatte – es werden **alle Dateien** angezeigt.

F.2.10.b Sample Assign



Auf dem "Sample Assign"-Reiter hast Du folgende Möglichkeiten:

Um ein Programm des aktuellen Projekts zu wählen, doppelklickst Du auf das [**Program**]-Feld oben im Display. Wähle in der dann erscheinenden Liste das gewünschte Programm. Alternative: Drücke das [**Program**]-Feld und wähle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern einen Eintrag.

Im Sample-Pool kann man mit Wischbewegungen scrollen bzw. das Datenrad oder die -/+-Taster verwenden.

Um den gewählten Sound vorzuhören, hältst Du [Play] (▶) am unteren Fensterrand gedrückt.

Um diese Vorhörfunktion zu aktivieren/deaktivieren und den Pegel einzustellen, drückst Du [Audition] am unteren Fensterrand. Drücke im jetzt erscheinenden Fenster [Auto], um die Funktion zu de-/aktivieren. Ziehe das Pegelreglersymbol auf oder ab, um die Lautstärke zu ändern. Drücke [Audition] erneut, um das Fenster auszublenden.

Um einem Pad ein Sample zuzuordnen, drückst Du es oder sein Symbol auf dem Touchscreen, damit es grün leuchtet. Wähle in der "**Sample Pool**"-Liste das gewünschte Sample. Alternative: Drehe am **Datenrad** oder durchsuche die Liste mit den –/+-Tastern. Drücke den **Mittencursor** oder **ENTER** (MPC X) bzw. das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch), um das gewählte Sample zuzuordnen.

Um die Sample-Zuordnung eines Pads zu löschen, drückst Du das Pad oder sein Symbol auf dem Touchscreen, damit es grün leuchtet. Drücke anschließend [Clear Pad] am unteren Bildschirmrand.





F.2.11 Sampler



Mit dem Sampler kann man Audio-Samples für die Projekte anlegen.

Wichtig: Für die Aufnahme von Audiosignalen musst Du eine Signalquelle an dein MPC-Gerät oder die Audioschnittstelle deines Computers anschließen.

Rufe den Sampler mit einem der folgenden Verfahren auf:

- Drücke MENU und anschließend [Sampler].
- Drücke **SAMPLER** (MPC X).



Einstellungen vor dem Sampeln:

- 1. Stelle den Pegel der Signalquellen, Lautsprecher und/oder Kopfhörer auf den Mindestwert, um "Pops" und Rückkopplung zu vermeiden.
- 2. Verbinde einen Synthesizer oder eine andere Line-Quelle mit den Eingängen deines MPC-Geräts.
- 3. Spiele auf der Signalquelle und stelle mit dem 3/4 REC GAIN- (MPC X) oder REC VOL-Regler (MPC Live, MPC Touch) den Eingangspegel ein. Das Meter müsste sich nun bewegen. Hüte dich vor einem zu hohen Eingangspegel das Meter darf nur sporadisch hoch ausschlagen.
- 4. Stelle die Aufnahmeparameter wunschgemäß ein (siehe weiter unten).
- 5. Drücke den [Arm]-Button, um die Aufnahmebereitschaft des Samplers zu aktivieren.

Es stehen 4 Aufnahmeverfahren zur Verfügung: Sample, Slice, Pad Tap und Pad Hold – siehe weiter unten. Folgende Funktionen sind immer verfügbar.

Das Zählwerk oben rechts zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Im "Input Source"-Feld kann ein Eingangspaar (Input 1,2~3,4 im Standalone-, Input 1,2~31,32 im Controller-Modus) bzw. ein Einzeleingang (Input 1~4 im Standalone-, Input 1~32 im Controller-Modus) gewählt werden. Interne Signalquellen des MPC stehen ebenfalls zur Verfügung (Resample L, Resample R oder Resample L+R).

Für "Resample" braucht man keine externe Signalguelle anzuschließen, weil das Signal intern erzeugt und verlustfrei aufgenommen wird. "Resample" ist z.B. praktisch, um mehrere Samples miteinander zu kombinieren: Drücke für die Aufnahme einfach die entsprechenden Pads.

Wähle im "Mono/Stereo"-Feld, ob das angelegte Sample Mono oder Stereo sein soll.

Das "Inserts"-Feld zeigt an, welche Effekte des Pads aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "Inserts", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Wichtig: Die Effektbearbeitung wird mit gesampelt (und also in die Audiodaten "gebrannt"). Das bedeutet, dass diese Bearbeitungen später nicht mehr entfernt werden können. Weitere Hinweise zu den Effekten findest Du unter Effekte.

Drücke den [Monitor]-Button, um das Eingangssignal zu hören oder stummzuschalten. Wenn der Button aktiv ist, hört man das Eingangssignal vor dem Sampler, d.h. völlig latenzfrei. Wenn der Button aus ist, wird das Kopfhörersignal am Sampler-Ausgang abgegriffen. Dabei entsteht eventuell eine leichte Verzögerung, aber wenigstens hörst Du das Signal dann so, wie es aufgenommen wird.

Tipp: Um Nebengeräusche und eventuell Rückkopplung zu vermeiden, sollten sich die Pegeleinstellungen in einem zivilisierten Rahmen bewegen.

Stelle mit dem Schwellensymbol die Pegelschwelle ein. Alternative: Drehe an Q-Link-Regler 1 (MPC X) oder am ersten Q-Link-Regler in der vierten Spalte (MPC Live. MPC Touch).

Wenn man die Aufnahmebereitschaft des Samplers aktiviert, beginnt die Aufnahme, sobald der Signalpegel diesen Wert überschreitet. Wenn Du diesen Parameter zu hoch einstellst, beginnt die Aufnahme eventuell nie oder viel zu spät. Wenn Du den Wert zu niedrig einstellst, beginnt die Aufnahme eventuell zu früh, z.B. bevor man überhaupt auf der externen Signalquelle spielt. Am besten behältst Du für die Schwelleneinstellung die Pegelmeter im Auge.

Der Höchstpegel wird jeweils von den Metern gehalten (Peak Hold). Diese Angabe kann man zurückstellen, indem man das Meter drückt.







Das "Sample Length"-Zählwerk zeigt die Aufnahmedauer des Samples an.

Drücke [**Arm**], um die Aufnahmebereitschaft des Samplers zu aktivieren. Die Angabe ändert sich dann zu "**Record**". Außerdem wird "**Waiting for signal**" angezeigt.

Starte die Aufnahme mit einem der folgenden Verfahren:

- 1. Spiele so auf der externen Signalquelle, dass der Pegel im richtigen Moment über dem Schwellenwert liegt.
- 2. Drücke [Record] unter dem "Sample Length"-Zählwerk.

Drücke [Cancel], um die Aufnahmebereitschaft zu deaktivieren.

Stelle im "Max Length"-Feld bei Bedarf die maximale Länge des Samples ein. Alternative: Drehe an Q-Link-Regler 3 und 4 (MPC X) bzw. am dritten und vierten Q-Link-Regler in der vierten Spalte (MPC Live, MPC Touch): Minutes und Seconds.

Die maximale Sample-Dauer kann 19 Minuten und 59 Sekunden (**19:59**) betragen. Am besten stellst Du die Sample-Länge relativ großzügig ein.





F.2.11.a Sample

Bei diesem Verfahren werden bereits während der Sample-Aufnahme Slice-Markierungen angelegt.

Diese Markierungen dienen zum Unterteilen eines Samples im mehrere Stücke (**Slices**), die im Chop-Modus des Sample Edit-Modus' noch editiert werden können (siehe Chop-Modus). Das eignet sich vor allem zum Bearbeiten von langen Samples, die unterschiedliche Sounds enthalten (z.B. eine Schlagzeug-Loop, lange melodische Phrasen usw.).



Starte die Aufnahme mit einem der folgenden Verfahren:

- 1. Spiele so auf der externen Signalquelle, dass der Pegel im richtigen Moment über dem Schwellenwert liegt.
- 2. Drücke [Record] unter dem "Sample Length"-Zählwerk.

Um beim Sampeln von Hand Slice-Markierungen einzufügen, drückst Du Slice+ (unten rechts). Es können beliebig viele Slice-Markierungen eingefügt werden.

Drücke [Stop] unter dem "Sample Length"-Zählwerk, um die Aufnahme anzuhalten.

Wenn man die Aufnahme anhält, erscheint das "Keep or Discard Sample"-Fenster.

0,			=== 1: <u>1</u> : 85 ■
51 Resam	·베··· KEEP OR DISCARD SAMPLE		
Stereo			
INSERTS	New Sample		
	Drums		
	A07	С3	
MONITOR			
	PLAY	DISCARD	KEEP

Gib dem Sample im "Edit Name"-Feld einen Namen: Drücke den vorgegebenen Namen und gib den Namen mit der virtuellen Tastatur ein.

Im "**Program**"-Feld kann das Sample einem Programm zugeordnet werden. Wähle "<**none**>", wenn das Sample zwar im Projekt gespeichert, aber keinem Programm zugeordnet werden soll.

Im "Assign to Pad"-Feld kann das Sample einem Pad zugeordnet werden.

Stelle mit dem "Root Note"-Feld die Tastaturnote ein, mit der das Sample mit seiner Original-Tonhöhe abgespielt wird.

Wenn Du das Sample bei laufender Sequenzbegleitung aufgezeichnet hast, zeigt das "Keep or Discard Sample"-Fenster nach der Anwahl eines Pads noch weitere Optionen an.

Markiere das "Add Event"-Kästchen, um das Sample der aktuell abgespielten Sequenz zuzuordnen.

Wähle im "@"-Feld die Startposition für das Ereignis.

- Start: Das Sample wird mit einem Notenbefehl am Beginn der Sequenz gestartet.
- **Trigger**: Das Sample wird mit einem Notenbefehl an der Position innerhalb der Sequenz gestartet, wo Du die Aufnahme gestartet hattest.

Wähle im "Track"-Feld die Spur, der das neue Ereignis zugeordnet werden soll.

Um die Einstellungen zu bestätigen, drückst Du [Keep] am unteren Bildschirmrand.

Um die Aufnahme zu löschen und zum Sampler zurückzukehren, drückst Du [Discard] am unteren Bildschirmrand.

Um dir die Aufnahme erstmal anzuhören, drückst Du den [Play]-Button auf dem Bildschirm.

Tipp: Wahrscheinlich muss das neu angelegte Sample noch etwas bearbeitet werden. Das macht man im Sample Edit-Modus. Bei diesem Verfahren werden die Pads den einzelnen Slices des neu angelegten Samples zugeordnet. Die Slice-Markierungen dienen zum Unterteilen eines Samples im mehrere Stücke, die man im Chop-Modus (Sample Edit) nachjustieren kann (siehe Chop-Modus. Das eignet sich vor allem zum Bearbeiten von langen Samples, die unterschiedliche Sounds enthalten (z.B. eine Schlagzeug-Loop, lange melodische Phrasen usw.).

Starte die Aufnahmemit einem der folgenden Verfahren:

- Spiele so auf der externen Signalquelle, dass der Pegel im richtigen Moment über dem Schwellenwert liegt.
- Drücke [Record] unter dem "Sample Length"-Zählwerk.

Um beim Sampeln von Hand Slice-Markierungen einzufügen, drückst Du ein beliebiges Pad. Es können beliebig viele Slice-Markierungen eingefügt werden.

Die Nummer des Pads, das **rot blinkt**, verweist auf die Nummer der nächsten Slice-Markierung, die eingefügt werden kann. Die **gelb** leuchtenden Pads verweisen auf die Nummern der bereits vorhandenen Slices.

Nach der Aufnahme kann man dem Sample einen Namen geben und ein neues Programm anlegen, das die Slices anspricht.

Um die Aufnahme anzuhalten, drückst Du den runden [Stop]-Button.

Wenn man die Aufnahme anhält, erscheint das "Keep or Discard Sample"-Fenster.



Gib dem Sample im "Edit Name"-Feld einen Namen: Drücke den vorgegebenen Namen und gib den Namen mit der virtuellen Tastatur ein. Sonst bekommt die Kopie denselben Namen und eine Nummer.

Im "Create NewProgram"-Feld kann das Sample einem Programm zugeordnet werden:

Off: Es wird kein Programm angelegt. Die Slices werden aber im Sample-Pool des aktuellen Projekts gespeichert.

With Non-Destructive Slices: Der "Slice"-Parameter der Pads wird innerhalb des neuen Programms auf die jeweilige Slice-Nummer gestellt. Das entspricht dem Verfahren im Sample Edit-Modus (siehe Sample-Zuordnung).

With Pad Parameters: Der "Slice"-Parameter der Pads wird innerhalb des neuen Programms auf "Pad" gestellt. "Pad Start" und "Pad End" übernehmen die Start- und Endposition der Slice und "Loop Position" verwendet die Startposition der Slice. "Pad Loop" wird jedoch deaktiviert. Das entspricht dem Verfahren im Sample Edit-Modus (siehe Sample-Zuordnung).

Um die Einstellungen zu bestätigen, drückst Du [Create] oder [Keep] am unteren Bildschirmrand.

Um die Aufnahme zu löschen und zum Sampler zurückzukehren, drückst Du [Discard] am unteren Bildschirmrand.

Um dir die Aufnahme erstmal anzuhören, drückst Du den [Play]-Button am unteren Bildschirmrand.

Tipp: Wahrscheinlich muss das neu angelegte Sample noch etwas bearbeitet werden. Das macht man im **Sample Edit**-Modus (siehe Sample Edit-Modus).

F.2.11.c Pad Tap

Wichtig: Dieser Modus ist nur für **Drum-Programme** belegt. Vor Anwahl dieses Modus' muss man ein Drum-Programm aufrufen. Sonst passiert hier nämlich nichts.

Bei diesem Verfahren startet man die Aufnahme, indem man ein Pad drückt. Das Sample wird diesem Pad sofort zugeordnet (überprüfe eventuell vorher, ob Du auch das richtige Programm gewählt hast). Pads, denen Samples zugeordnet sind, leuchten hellgelb. Noch freie Pads leuchten nur schwach.

Drücke das gewünschte Pad, um die Sample-Aufzeichnung dafür zu starten. Die Aufnahme beginnt sofort und das Pad **blinkt rot**. Wenn Du ein anderes Pad drückst, wird die Aufnahme für das vorige Pad deaktiviert (es **leuchtet grün**) und für das neue aktiviert (es **blinkt rot**.

Anmerkung: Wenn Du die Aufnahme mit dem [Record]-Button unter "Sample Length" startest (bzw. wenn der Signalpegel den eingestellten Schwellenwert überschreitet), wird das Sample im Pool abgelegt – und erstmal keinem Pad zugeordnet.

Um die Aufnahme für ein Pad zu beenden, drückst Du das **rot blinkende Pad**. Der Sample-Vorgang läuft jedoch weiter. Drücke bei Bedarf **ein anderes Pad**, um dafür eine Sample-Slice aufzunehmen.

Drücke [Stop] unter dem "Sample Length"-Zählwerk, um die Aufnahme anzuhalten.

Nach Anhalten der Aufnahme verhalten sich die soeben gedrückten Pads folgendermaßen:

- 1. Der "Slice"-Parameter wird auf "Pad" gestellt.
- 2. "Pad Start" und "Pad End" werden der Start- und Endposition der betreffenden Slice zugeordnet.
- 3. "Loop Position" bekommt denselben Wert wie die Startposition der Slice, und "Pad Loop" wird deaktiviert.

Das entspricht dem Verfahren im Sample Edit-Modus (siehe Umwandeln oder Zuordnen von Slices).

Tipp: Wahrscheinlich muss das neu angelegte Sample noch etwas bearbeitet werden. Das macht man im **Sample Edit**-Modus (siehe Sample Edit-Modus).

F.2.11.d Pad Hold

Wichtig: Dieser Modus ist nur für Drum-Programme belegt. Vor Anwahl dieses Modus' muss man ein Drum-Programm wählen. Sonst passiert hier nämlich nichts.

Bei diesem Verfahren startet man die Aufnahme, indem man ein Pad drückt und dann gedrückt hält. Das Sample wird diesem Pad sofort zugeordnet (überprüfe eventuell vorher, ob Du auch das richtige Programm gewählt hast). Pads, denen Samples zugeordnet sind, leuchten **hellgelb**. Noch freie Pads **leuchten nur schwach**.

Halte das gewünschte Pad gedrückt, um die Sample-Aufzeichnung dafür zu starten. Die Aufnahme beginnt sofort und das Pad leuchtet rot.

Anmerkung: Wenn Du die Aufnahme mit dem [Record]-Button unter "Sample Length" startest (bzw. wenn der Signalpegel den eingestellten Schwellenwert überschreitet), wird das Sample im Pool abgelegt – und erstmal keinem Pad zugeordnet.

Gib das Pad frei, um die **Aufnahme zu beenden**. Das Pad leuchtet **grün** und der Sample-Vorgang läuft weiter. Drücke bei Bedarf **ein anderes Pad**, um dafür eine Sample-Slice aufzunehmen.

Drücke [Stop] unter dem "Sample Length"-Zählwerk, um die Aufnahme anzuhalten.

Nach Anhalten der Aufnahme verhalten sich die soeben gedrückten Pads folgendermaßen:

- Der "Slice"-Parameter wird auf "Pad" gestellt.
- "Pad Start" und "Pad End" werden der Start- und Endposition der betreffenden Slice zugeordnet.
- "Loop Position" bekommt denselben Wert wie die Startposition der Slice, und "Pad Loop" wird deaktiviert.

Das entspricht dem Verfahren im Sample Edit-Modus (siehe Umwandeln oder Zuordnen von Slices).

Tipp: Wahrscheinlich muss das neu angelegte Sample noch etwas bearbeitet werden. Das macht man im **Sample Edit**-Modus (siehe Sample Edit-Modus).



F.2.12 Looper



Mit dem Looper kann man Audiosignale in Echtzeit aufnehmen und mit immer weiteren Parts ergänzen. Loops lassen sich als Samples exportieren und in Projekten verwenden.

Rufe den Looper mit einem der folgenden Verfahren auf:

- Drücke MENU und anschließend [Looper].
- Drücke SHIFT+Sampler/Looper (MPC X).

				•••• 1:	2: 79
1 Input 1,2	•		R	ECORD TO	OUTPUT GAIN
Stereo	v			OVERDUB	+6.00dB
INSERTS		,1140		130 , 13.480	, 140 , 14480
	-28.8dB				
EXPORT	CLEAR	REVERSE	REPLACE	PLAY	RECORD

Nachstehend werden die wichtigsten Verfahren beschrieben. Weiter unten findest Du noch weitere Einsatzmöglichkeiten des Loopers.

Vorbereiten des Loopers:

- Stelle den Pegel der Signalquellen, Lautsprecher und/oder Kopfhörer auf den Mindestwert, um "Pops" und Rückkopplung zu vermeiden.
- Verbinde einen Synthesizer, einen Audioplayer oder eine andere Quelle mit den Eingängen deines MPC-Geräts.
- Spiele auf der Signalquelle und stelle mit dem 3/4 REC GAIN- (MPC X) oder REC VOL-Regler (MPC Live, MPC Touch) den Eingangspegel ein. Das Meter müsste sich nun bewegen. Hüte dich vor einem zu hohen Eingangspegel das Meter darf nur sporadisch hoch ausschlagen.
- Stelle die Aufnahmeparameter wunschgemäß ein (siehe weiter unten).
- Aktiviere [Overdub] unter "Record To".
- Drücke den [Rec/Record]-Button unten rechts, um den Looper aufnahmebereit zu machen.
- Spiele auf der Signalquelle/starte seine Wiedergabe. Sobald der Signalpegel den eingestellten Schwellenwert erreicht, startet der Looper die Aufnahme. Alternative: Drücke den [▶/Play]-Button am unteren Bildschirmrand, um die Aufnahme von Hand zu starten.

Am Beginn einer jeden Wiederholung werden weitere Parts zu den bereits vorhandenen hinzugefügt – es entstehen also immer weitere Ebenen.

Tipp: Für die Loop-Aufnahme kann man sich auch von einer Sequenz begleiten lassen.

• Um die Aufnahme anzuhalten, drückst Du den [▶/Play]-Button am unteren Bildschirmrand.

Drücke [Export], um die Loop zu exportieren. Im "Keep or Discard Sample"-Fenster kann u.a. ein Name eingegeben werden.

Das Zählwerk am oberen Bildschirmrand zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Im "Input Source"-Feld kann ein Eingangspaar (Input 1,2~3,4 im Standalone-, Input 1,2~31,32 im Controller-Modus) bzw. ein Einzeleingang (Input 1~4 im Standalone-, Input 1~32 im Controller-Modus) gewählt werden. Interne Signalquellen des MPC stehen ebenfalls zur Verfügung (Resample L, Resample R oder Resample L+R).

Für "Resampling" braucht man keine externe Signalquelle anzuschließen, weil das Signal intern erzeugt und verlustfrei aufgenommen wird. "Resample" ist z.B. praktisch, um mehrere Samples zu einem zu kombinieren: Drücke einfach die entsprechenden Pads.

Wähle im "Mono/Stereo"-Feld, ob die Loop Mono oder Stereo sein soll.

Das "**Inserts**"-Feld zeigt an, welche Effekte des Loopers aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Wichtig: Die Effektbearbeitung wird mit gesampelt (und also in die Audiodaten "gebrannt"). Das bedeutet, dass diese Bearbeitungen später nicht mehr entfernt werden können. Weitere Hinweise zu den Effekten findest Du unter Effekte.

Drücke den [Monitor]-Button, um das Eingangssignal zu hören oder stummzuschalten.

Wenn der Button **aktiv** ist, hört man das Eingangssignal **vor** dem Looper, d.h. völlig latenzfrei. Die Eingangsüberwachung steht nur zur Verfügung, wenn im "**Input Source**"-Feld ein Eingang gewählt wurde (bei "**Resample**" dagegen nicht).

Wenn der Button **aus** ist, wird das Kopfhörersignal **am Looper-Ausgang** abgegriffen. Dabei entsteht eventuell eine leichte Verzögerung, aber wenigstens hörst Du das Signal dann so, wie es aufgenommen wird.

Tipp: Um **Nebengeräusche und eventuell Rückkopplung zu vermeiden**, sollten sich die Pegeleinstellungen in einem zivilisierten Rahmen bewegen.

Stelle mit dem Schwellensymbol die Pegelschwelle ein. Alternative: Drehe an Q-Link-Regler 1 (THRESHOLD beim MPC X) oder am ersten Q-Link-Regler in der vierten Spalte (MPC Live, MPC Touch). Die Pegelschwelle ist nur belegt, wenn "Sync" nicht aktiv ist (siehe Seite 273).

Wenn man die Aufnahmebereitschaft des Loopers aktiviert, beginnt die Aufnahme, sobald der Signalpegel diesen Wert überschreitet. Wenn Du diesen Parameter zu hoch einstellst, beginnt die Aufnahme eventuell nie oder viel zu spät. Wenn Du den Wert zu niedrig einstellst, beginnt die Aufnahme eventuell zu früh, z.B. bevor man überhaupt auf der externen Signalquelle spielt. Am besten behältst Du für die Schwelleneinstellung die Pegelmeter im Auge.

Der Höchstpegel wird jeweils von den Metern gehalten (Peak Hold). Diese Angabe kann man zurückstellen, indem man das Meter drückt.

Stelle im "**Bars**"-Feld die gewünschte Schleifenlänge ein. Die Schleifenlänge richtet sich ausschließlich nach diesem Parameter – ganz gleich, wie viel/lange Du spielst.

BARS RECORD TO OUTPUT GAIN 1 SYNC C PLAY OVERDUB +6.00dB

Lege mit dem [**Sync**]-Button fest, ob der Looper zur Sequenzwiedergabe synchron laufen soll. Wenn der Button an ist, folgt der Looper dem Tempo der aktuellen Sequenz. Wenn Du dann die Aufnahme oder Wiedergabe des Loopers startest,





AKAI

wartet er, bis die Sequenz wieder am Beginn von Takt 1 ankommt.

Wähle mit "Record To" das Verhalten während der Loop-Aufnahme:

Play: Vor der Aufnahme muss man die Looper-Wiedergabe mit dem [▶/**Play**]-Button starten.

Overdub: Der Looper muss zuerst mit dem [**Rec/Record**]-Button aufnahmebereit gemacht werden.

Stelle mit dem "**Output Gain**"-Fadersymbol den Ausgangspegel des Loopers ein.

Aufnahme mit dem Looper:

Wichtig:

Wenn Du die bereits aufgezeichneten Parts nicht überschreiben möchtest, musst Du den [Overdub]-Button drücken.

Wenn Du die zuvor aufgezeichneten Parts nicht mehr brauchst, musst Du den [Replace]-Button drücken.



Wenn Du "Record To" auf "Play" gestellt hast:

Starte die Looper-Wiedergabe und drücke den [Replace]- oder [Overdub]-Button, um die Aufnahme zu aktivieren. Die Looper-Aufnahme beginnt sofort.

Drücke den [Replace]- oder [Overdub]-Button, um die Aufnahme zu beenden. Der Looper läuft einfach weiter.

Drücke [>/Play], um sowohl die Aufnahme als auch die Wiedergabe anzuhalten.

Wenn Du "Record To" auf "Overdub" gestellt hast:

Drücke den [>/Play]-Button auf dem Touchscreen, um die Aufnahme zu aktivieren.

Wenn "**Sync**" nicht aktiv ist, kann die Aufnahme auch über den Eingangssignalpegel gestartet werden (sobald er die Schwelle überschreitet).

Wenn "**Sync**" aktiv ist, kann man die Wiedergabe mit dem **PLAY**- oder **PLAY START**-Taster starten. Die Aufnahme beginnt dann, sobald die Sequenz wieder den Beginn von Takt 1 erreicht.

Drücke Overdub, um die Aufnahme zu beenden. Der Looper läuft einfach weiter.

Drücke den [>/Play]-Button oder den STOP-Taster, um sowohl die Aufnahme als auch die Wiedergabe anzuhalten.

Um die Schleife abzuspielen oder anzuhalten (ohne etwas aufzunehmen), drückst Du den [▶/Play]-Button auf dem Touchscreen.

Drücke [Reverse], um die Schleifenwiedergabe umzukehren. Wenn "Sync" aktiv ist, wird die Schleife erst bei Erreichen des Schleifenendes rückwärts abgespielt. Wenn "Sync" nicht aktiv ist, wird die Wiedergabe sofort umgekehrt.

Drücke [Clear], um die Schleife sofort zu löschen.

1 Input 1,2	네바☆ KEEP OR DISCARD SAMPL	E		DUTPUT GAIN
Stereo				+6.00dB
INSERTS	New Looper Sam	ple		, 1.4.480
	PROGRAM			
	Drums			
	A15	C3		
MONITOR 考				
	PLAY	DISCARD	KEEP	

Exportieren der Schleife als Sample:

- 1. Drücke [Export], um das "Export Loop as a Sample"-Fenster wieder zu schließen.
- 2. Drücke das [Edit Name]-Feld und gib mit der virtuellen Tastatur einen neuen Namen ein.
- 3. **Optional**: Verwende das "**Program**"-Feld, um die Schleife sofort einem Programm zuzuordnen. Wenn Du das nicht möchtest, wählst Du "<none>".
- Optional: Wenn das Sample einem Programm zugeordnet wird, kannst Du mit "Assign to Pad" das Pad wählen, mit dem man es ansteuern kann. Alternative: Drücke das Pad einfach. Wenn Du das nicht möchtest, wählst Du "Off".
- 5. Stelle im "Root Note"-Feld die Note für die Original-Tonhöhe des Samples ein.
- 6. Optional: Halte [Play] gedrückt, um das Sample abzuspielen.
- 7. Bestätige deine Wahl, indem Du [Do It] drückst (oder brich den Vorgang mit [Cancel] ab).

Nach dem Export findest Du die Loop im Sample-Pool des Projekts unter dem eingegebenen Namen. Wenn Du ein Programm und ein Pad gewählt hast, wird ihm die Schleife zugeordnet.



F.2.13 Pad Mixer



Im Pad Mixer kann man die Programmpegel, die Stereoplatzierung, das Routing und die Effekte einstellen.

Die Darstellung in diesem Modus richtet sich nach dem Programmtyp:

Für Drum-Programme werden die Pads (bis zu 128) mit den einstellbaren Parametern angezeigt.

Für Keygroup-Programme werden für jede Keygroup (maximal 128) ein Pad und die einstellbaren Parameter angezeigt.

Für **Clip-Programme** werden für jeden Clip (maximal 16) ein Pad und die einstellbaren Parameter angezeigt. Obwohl auch andere Pad-Bänke angewählt werden können, ist für Clip-Programme nur **Pad Bank A** relevant.

Für MIDI-, Plugin- und CV-Programme ist dieser Modus nicht belegt.

Weitere Hinweise zu den Unterschieden zwischen den Programmen findest Du unter Programme.

Um den Pad Mixer aufzurufen:

- Drücke MENU und anschließend [Pad Mixer].
- Drücke PAD MIXER (MPC X).



Der Pad Mixer verhält sich wie ein Audiomischpult und bietet mehrere Parameter für die Pads, die in einer 4x4-Anordnung angezeigt werden. Die Bedienung ist für alle gleich. Wenn einem Pad ein Sample zugeordnet ist, wird dessen Name darüber angezeigt.

Um ein Pad zu wählen, drückst Du es oder das angezeigte Pad-Symbol. Alternative: Drücke das Feld mit der Pad-Adresse oben links.

Wähle mit den PAD BANK-Tastern weitere Kanäle.

Wähle mit dem "**Program**"-Feld oben links das Programm, dessen Pad angezeigt werden soll. Bedenke, dass nur Drum-, Keygroup- und Clip-Programme erwartungsgemäß im Pad Mixer angezeigt werden.

Wähle im "Track"-Feld am oberen Bildschirmrand die gewünschte Spur.

Das Zählwerk oben rechts zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Der Automations-Button zeigt den globalen Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Wenn nur ein Parameter für alle Kanäle angezeigt werden soll, drückst Du einen der folgenden Buttons am unteren Bildschirmrand: Level, Pan, Mute, Send, Insert oder Route. Der [Send]- bzw. [Insert]-Reiter muss bei Bedarf wiederholt gedrückt werden, um den gewünschten Eintrag (Steckplatz) zu wählen.

Nach Anwahl eines Pads kann man seine Parameter links auf dem Bildschirm editieren und braucht also keine Reiter zu wählen.

Wenn der Kanalzug angezeigt wird:

Das erste Feld zeigt die aktuelle Pad-Nummer an. Drücke ein **Pad** oder das **zugehörige Feld**, um ein anderes Pad zu wählen.

Im zweiten Feld wird das Routing des Pads angezeigt und kann auch geändert werden: **Program** (Normaleinstellung), **Out 1,2~7,8** oder **Out 1~8** im Standalone-Modus bzw. **Out 1,2~31,32** oder **Out 1~32** im Controller-Modus. Im Controller-Modus kann auch ein Submix (**Sub 1~8**) gewählt werden.

Anmerkung: Wenn man einen Mono-Kanal wählt, werden der linke und rechte Kanal hinter dem Pan-Regler miteinander kombiniert. Wenn sich der Pan-Regler in der Mitte befindet, werden der linke und rechte Kanal summiert und leicht abgeschwächt. Wenn der Pan-Regler hart links bzw. rechts eingestellt ist, wird nur der betreffende Kanal ausgegeben.

Das "**Inserts**"-Feld zeigt an, welche Effekte des Pads aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke [**Solo**], um das Pad solo zu schalten oder [**Mute**], um es stummzuschalten.

Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** den Pegel des Pads ein.

1 A01	
Program	
INSERTS Distortion Amp	C
	ε3
	30
	-3.37dB

F.2.13.a Level

다. PROGRAM Drums		TRACK 9 Track 09		bar beat tick 1: 3: 54	۳۰۰ ا
1 A01		A13 No Sample S M	A14 No Sample S M	A15 No Sample S M	A16 No Sample S M
Program	•	0.00dB	0.00dB	0.00dB	0.00dB
Distortion Amp	\bigcirc	A09 1980Crash S M	A10 1980Ride/ S M	A11 1980RideE S M	A12 No Sample S M
	C +6 	-0.78dB	-0.39dB	-0.19dB	0.00dB
		A05 1980HatCl S M	A06 1980Hat0 S M	A07 Bottle SM	A08 Side 12 SM
SOLO		+1.11dB	+1.82dB	-0.99dB	-0.78dB
		A01 1980Kick1 S M	A02 1984Kick S M	A03 SnrSmll1 SM	A04 1980Snare S M
	-3.37dB	-3.37dB	-3.85dB	+1.64dB	+0.38dB
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Auf dem "Level"-Reiter kann man den Pegel des aktuell gewählten Pads mit dem Datenrad und den -/+-Tastern einstellen.

Die Fadersymbole und Meter der einzelnen Pads zeigen den Pegel an. **Doppelklicke auf ein Pad-Symbol**, um das Fadersymbol und das Meter zu vergrößern.

F.2.13.b Pan

다. Drums		TRACK 9 Track 09		bar beat tick 1: 3: 54	ا م
1 A01	•	A13 No Sample S M	A14 No Sample S M	A15 No Sample S M	A16 No Sample S M
Program	•	0 C	0 C	0 C	0 C
Distortion Amp	\bigcirc	A09 1980Crash 5 M	A10 1980Ride/ 5 M	A11 1980RideE S M	A12 No Sample S M
	C +6 	0 C	0 C	0 C	0 C
		A05 1980HatCI S M	A06 1980Hat0 S M	A07 Bottle SM	A08 Side 12 SM
SOLO				0 C	1 L
		A01 1980Kick1 S M	A02 1984Kick SM	A03 SnrSmll1 S M	A0 4 1980Snare S M
	-3.37dB	0 C	0 C	1L	1L
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Auf dem "Pan"-Reiter kann man die Stereoposition des aktuell gewählten Pads mit dem Datenrad und den -/+-Tastern einstellen.

Die Fadersymbole der einzelnen Pads zeigen die Stereoposition an. Doppelklicke auf ein Pad-Symbol, um ein großes Pan-Reglersymbol aufzurufen.

F.2.13.c Mute

CH Drums		 Track 9 Track 09 		bar beat tick 1: 3: 54	o ⁰ °0 :≣
1 A01	•	A13 No Sample S M	A14 No Sample S M	A15 No Sample S M	A16 No Sample SM
Program	•				
INSERTS Distortion Amp	\bigcirc	A09 1980Crasi S M	A10 1980Ride/ S M	A11 1980Ride: S M	A12 No Sample S M
	+6	MUTED		MUTED	
SOLO		A05 1980HatCI S M	A06 1980Hat0 S M	A07 Bottle SM	A08 Side 1 2 5 M
MUTE		A01 1000/6-64 SM	103 109/ Kick S M	403 EarEmil 5 M	004 10805 mm (S) M
	 		MUTED		
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Auf dem "Mute"-Reiter können die Pads mit folgenden Verfahren stummgeschaltet werden:

- 1. Drehe am Datenrad.
- 2. Drücke die -/+-Taster.
- 3. Drücke ein Pad-Symbol auf dem Bildschirm.

Stummgeschaltete Pads erkennt man am rot leuchtenden "M"-Feld.

F.2.13.d Send-Effekte

다. Drums		 9 Track 09 		bar beat tick 1: 3: 54	الله م ^م ی
1 A01	•	A13 No Sample S M	A14 No Sample S M	A15 No Sample S M	A16 No Sample S M
Program	•	-INF dB	-INF dB	-INF dB	-INF dB
	\bigcirc	A09 1980Crast S M	A10 1980Ride/ S M	A11 1980RideE S M	A12 No Sample S M
	C +6 	-INF dB	-INF dB	-INF dB	-INF dB
SOLO	+3 0 3	A05 1980HatCl S M	A06 1980Hat0 S M	A07 Bottle SM	A08 Side12 SM
		-INF dB	-INF dB	-INF dB	-INF dB
			A02 1984Kick 5 M	A03 SnrSmll1 S M	A04 1980Snare S M
	-3.37dB	-11.7dB	-9.32dB	-21.0dB	-4.99dB
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Auf dem "Send"-Reiter kann man den Hinwegpegel des aktuell gewählten Pads mit dem Datenrad und den -/+-Tastern einstellen.

Die Fadersymbole der einzelnen Pads zeigen den Pegel an. Doppelklicke auf ein Pad-Symbol, um das Fadersymbol zu vergrößern.

Pro Pad können **bis zu 4 Send-Effekte** gewählt werden. Dafür können entweder die internen Effekte deines MPC-Geräts oder aber VST- bzw. AU-Plug-Ins auf dem Computer verwendet werden. Der [**Send**]-Reiter muss bei Bedarf wiederholt gedrückt werden, um den gewünschten Eintrag (Steckplatz) zu wählen.

Alles Weitere zu den Send-Effekten findest Du unter Send/Return-Effekte.

Wichtig: Die "Send"-Parameter sind nur verfügbar, wenn man im Channel Mixer einen Effekt für einen Send-Weg wählt.

F.2.13.e Insert-Effekte

Drums		TRACK 9 Track 09		bar beat tick 1: 3: 54	~ i
1 A01	•	A13 No Sample S M			
Program	~				
INSERTS Distortion Amp	C	A09 1980Crasi S M	A10 1980Ride/ S M	A11 1980Ride: SM	A12 No Sample (S) M)
SOLO					A08 Side 12 S M
		A01 1980Kick1 S M T Distortion Amp		A03 SnrSmll1 S M	A04 1980Snare S M Distortion Over
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Auf dem "Insert"-Reiter ruft man mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern ein Fenster auf, in dem man dem aktuell gewählten Pad einen Effekt zuordnen kann.

Statt eines Fadersymbols werden nummerierte Kästen (0~4) angezeigt, die auf belegte Insert-Steckplätze hinweisen.

Die Meter der einzelnen Pads zeigen den Pegel an. **Doppelklicke auf ein Pad-Symbol**, um ein Fenster aufzurufen, in dem man die Effekte der vier Steckplätze (Slots) austauschen, laden und aktivieren/deaktivieren kann.

Pro Pad können **bis zu 4 Insert-Effekte** gewählt werden. Dafür können entweder die internen Effekte deines MPC-Geräts oder aber VST- bzw. AU-Plug-Ins auf dem Computer verwendet werden. Der [**Send**]-Reiter muss bei Bedarf wiederholt gedrückt werden, um den gewünschten Steckplatz zu wählen.

Alles Weitere zu den Insert-Effekten findest Du unter Insert-Effekte.

Wichtig:

Die Insert-Effekte bearbeiten nur jeweils die Keygroup, der sie zugeordnet sind. Das erwähnen wir deshalb, weil die Keygroups einander überlagern können – und das könnte dann in einen Insert-Brei ausarten.

Wenn man ein anderes Routing als "**Program**" wählt, beeinflussen die Insert-Effekte der Programmebene das Pad bzw. die Keygroup **nicht**.



F.2.13.f Route



Auf dem "Route"-Reiter kann man das aktuell gewählte Pad mit dem Datenrad und den –/+-Tastern an die gewählten Ausgänge anlegen. In den meisten Fällen reicht "Program" völlig aus. Doppelklicke auf ein Pad, um ein anderes Ziel zu wählen: Out 1,2~7,8 oder Out 1~8 im Standalone-Modus bzw. Out 1,2~31,32 oder Out 1~32 im Controller-Modus. Im Controller-Modus kann auch ein Submix (Sub 1~8) gewählt werden.

Anmerkung: Wenn man einen Mono-Kanal wählt, werden der linke und rechte Kanal hinter dem Pan-Regler miteinander kombiniert. Wenn sich der Pan-Regler in der Mitte befindet, werden der linke und rechte Kanal summiert und leicht abgeschwächt. Wenn der Pan-Regler hart links bzw. rechts eingestellt ist, wird nur der betreffende Kanal ausgegeben.

F.2.14 Channel Mixer

φĻ CHANNEL MIXER

Im Channel Mixer können die Pegel, Stereopositionen und andere Aspekte der Spuren, Programme, Rückwege, Submixe (im Controller-Modus) und Master-Ausgänge eingestellt werden.

Um den Channel Mixer aufzurufen:

- Drücke MENU und anschließend [Channel Mixer].
- Drücke **CH. Mixer** (MPC X).

ţţ	L Midi Tr	acks					+	bar beat 1: 4:	тск 17	*~	
5	Synth Pad		1:	3 (SM	14	SM		SM	16	SM
2	Midi 001		-								
		c	9	(SM	10	SM	11	SM	12	SM
		— — — 127 — — — — 96 —	5	Synth Pad (SM	6 Percussion	SM	7 Clips	5 M	8 Timbre Wolf	SM
		— — 64 —		126		127		127		127	
			1	Drums (SM	2 Bass	SM	3 Keys	SM	4 Keys 2	SM
			9	90		113		127		127	
	LEVEL	PAN		MUTE							

Der Channel Mixer verhält sich wie ein Audiomischpult und bietet mehrere Parameter für die Kanäle, die in einer 4x4-Anordnung angezeigt werden. Die Parameter funktionieren mehr oder weniger auf die gleiche Art. Der Name der Spur, des Programms oder des Kanals werden oben in dem jeweiligen Feld angezeigt.

Wähle im "**Mixer**"-Feld am oberen Bildschirmrand den gewünschten Mixer. Siehe MIDI Tracks, Audio Tracks, Program, Returns, Submixes oder Masters. Etwaige Unterschiede zwischen den Seiten werden weiter unten erläutert.

Folgende Parameter und Reiter stehen für fast alle Mixer zur Verfügung.

Drücke das Feld des gewünschten Kanals. Alternative: Verwende das Feld oben links.

Für Spuren oder Programme: Verwende [-/+] am oberen Bildschirmrand, um andere Kanäle zu sehen.

Das Zählwerk oben rechts zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Der Automations-Button zeigt den globalen Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Nach Anwahl des "Level"-Reiters kann man mit dem Datenrad und den -/+-Tastern die Anschlagwerte oder den Pegel der gewählten Spur, des Programms, Rückweges, Submixes oder Master-Weges einstellen.

Die Fadersymbole und Meter der einzelnen Felder zeigen den Pegel an. **Doppelklicke auf ein Feld**, um das Fadersymbol und das Meter zu vergrößern.

Stereoposition

Nach Anwahl des "**Pan**"-Reiters kann man mit dem **Datenrad** und den –/+-Tastern die Stereoposition der gewählten Spur, des Programms, Rückweges, Submixes oder Master-Weges einstellen.

Die Fadersymbole der einzelnen Felder zeigen die Stereoposition an. Doppelklicke auf ein Pad-Symbol, um ein großes Pan-Reglersymbol aufzurufen.

Mute/Solo/Rec Arm

Drücke diesen Reiter wiederholt, um abwechselnd "Mute", "Solo" und "Rec Arm" zu wählen.

Wenn "Mute" gewählt ist kann man die Spuren, Programme, Rückwege, Submixe und Master-Wege mit einem der folgenden Verfahren stummschalten:

- 1. Drehe bzw. drücke den **Mittencursor** oder **ENTER** (MPC X) bzw. das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch).
- 2. Drücke die –/+-Taster.
- 3. Drücke ein **Feld** auf dem Bildschirm.
- 4. Verwende die Q-Link-Regler, um die einzelnen Kanäle stummzuschalten oder zu aktivieren.

Stummgeschaltete Spuren, Programme, Return-Wege, Submixe oder Master-Wege erkennt man am rot leuchtenden "M"-Feld.

Wenn "**Solo**" gewählt ist kann man die Spuren, Programme, Rückwege, Submixe und Master-Wege mit einem der folgenden Verfahren solo schalten:

- Drehe bzw. drücke den **Mittencursor** oder **ENTER** (MPC X) bzw. das **Datenrad** (MPC Live, MPC Touch).
- Drücke die –/+-Taster.
- Drücke ein **Feld** auf dem Bildschirm.
- Verwende die **Q-Link**-Regler, um die einzelnen Kanäle solo zu schalten oder die Soloschaltung zu deaktivieren.

Solo geschaltete Spuren, Programme, Return-Wege, Submixe oder Master-Wege erkennt man am grün leuchtenden "S"-Feld (für die übrigen wird das rote "M"-Feld aktiviert).

Der "Solo"-Reiter ist nur für Spuren und Programme belegt.

Auf der "Rec Arm"-Seite können die Audiospuren mit einem der folgenden Verfahren scharfgeschaltet werden:

- Drehe bzw. drücke den Mittencursor oder ENTER (MPC X) bzw. das Datenrad (MPC Live, MPC Touch).
- Drücke die –/+-Taster.
- Drücke ein **Feld** auf dem Bildschirm. Halte **SHIFT** gedrückt, während Du ein **Feld** auf dem Bildschirm drückst, um gleich mehrere Spuren scharfzuschalten.
- Verwende die **Q-Link**-Regler, um die einzelnen Kanäle scharfzuschalten bzw. ihre Aufnahmebereitschaft zu deaktivieren.

Der "Rec Arm"-Reiter ist nur für Audiospuren belegt.

Send-Pegel (nur Audiospuren, Programme und Submixe)

Auf dem "**Send**"-Reiter kann man den Hinwegpegel von Audiospuren, Programmen und Submixen mit dem **Datenrad** und den –/+-Tastern einstellen.

Die Fadersymbole der einzelnen Felder zeigen den Pegel an. Doppelklicke auf ein Feld, um das Fadersymbol zu vergrößern.

Es können bis 4 Send-Kanäle konfiguriert werden. Der [Send]-Reiter muss bei Bedarf wiederholt gedrückt werden, um den gewünschten Steckplatz zu wählen.

Alles Weitere zu den Send-Effekten findest Du unter Send/Return-Effekte.

Wichtig: Die Send-Kanäle funktionieren nur, wenn man ihnen im Return-Bereich mindestens einen Effekt zugeordnet hat. Siehe auch Returns.

Insert-Effekte (Audiospuren, Programme, Return-Wege, Submixe und Master-Wege)

Auf dem "Insert"-Reiter ruft man mit dem Datenrad oder den –/+-Tastern ein Fenster auf, in dem man der aktuell gewählten Audiospur, dem Programm, Return-Weg, Submix oder Master-Weg einen Effekt zuordnen kann.

Statt eines Fadersymbols werden nummerierte Kästen (0~4) angezeigt, die auf belegte Insert-Steckplätze hinweisen.

Die Meter der einzelnen Pads zeigen den Pegel an. Doppelklicke auf ein Feld, um das Fadersymbol zu vergrößern.

Pro Audiospur, Programm, Return-Weg, Submix und Master-Weg können bis zu 4 Insert-Effekte gewählt werden. Der [**Send**]-Reiter muss bei Bedarf wiederholt gedrückt werden, um den gewünschten Steckplatz zu wählen.

Alles Weitere zu den Insert-Effekten findest Du unter Insert-Effekte.

Route (Audiospuren, Programme, Return-Wege und Submixe)

Nach Anwahl des "**Route**"-Reiters kann man mit dem **Datenrad** und den –/+-Tastern die Ausgänge für die Audiospur, das Programm, den Rückweg, Submix oder Master-Weg einstellen.

F.2.14.a MIDI Tracks

φ.	L Midi Ti	racks					s +	bar beat 1: 4	тск : 17	* ~~	
5	Synth Pad		-	13	SM	14	SM		SM	16	SM
2	Midi 001		Y								
		C		9	SM	10	SM	11	SM	12	SM
		- 96 -		5 Synth Pad	SM	6 Percussion	SM	7 Clips	SM	8 Timbre Wolf	SM
-		- 64 -		126		127		127		127	
		— — 32 -			SM	2 Bass	SM	3 Keys	SM	4 Keys 2	SM
				90		113		127		127	
	LEVEL	PAN		MUTE							

Der MIDI Track-Mixer bietet Pegel-, Pan und Mute-Parameter für alle belegten Spuren.

Wenn nur ein Parameter für alle Kanäle angezeigt werden soll, drückst Du einen der folgenden Buttons am unteren Bildschirmrand: Level, Pan oder Mute. Mit [Mute/Solo] kann man zwei Seiten aufrufen.

Nach Anwahl einer Spur kann man ihre Parameter links auf dem Bildschirm editieren und braucht also keine Reiter zu wählen.

Nach Einblenden des MIDI Track-Kanalzuges:

Anmerkung: Der hier angezeigte Kanalzug entspricht dem des Main-Modus'.

Das erste Feld informiert dich über die Spur (diese kannst Du ändern).

Im zweiten Feld siehst Du, welches Programm diese Spur anspricht (es kann ein anderes Programm desselben Typs gewählt werden).

Drücke [Solo], um die Spur solo zu schalten oder [Mute], um sie stummzuschalten.

Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** einen Anschlagversatz für die Spur ein.

F.2.14.b Audio Tracks

tti Audio	Tracks		AUGIN TRACKS - 1 - 16 +	1: 4: 26	-
Input 1,2	· ·	13 • S M	14 • SM	15 • SM	16 • S M
Out 1,2	*				
INSERTS Reverb Small	C • • • •	9 • S M	10 • S M	11 • S M	12 • SM
SOLO		5 Guitar Ami • S M 	6 Harmonie: • S M -3.29dB	7 • SM	8 • S M
Romo Modultor 4	-1.61dB	1 Vocals 1 • S M -1.61dB	2 Vocals 2 • S M 0.00dB	3 Vocals 3 • S M 0.00dB	4 Guitar • S M -2.70dB
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Der Mixer für Audiospuren bietet folgende Parameter: Pegel, Mute/Solo/Record-Arm-Status, Send- und Insert-Effekte und Routing.

Wenn nur ein Parameter für alle Kanäle angezeigt werden soll, drückst Du einen der folgenden Buttons am unteren Bildschirmrand: Level, Pan, Mute/Solo/Rec Arm, Send, Insert oder Route. Den [Mute/Solo/Rec Arm]-Reiter muss man mehrmals drücken, um die gewünschte Funktion zu wählen.

Nach Anwahl einer Spur kann man ihre Parameter links auf dem Bildschirm editieren und braucht also keine Reiter zu wählen.

Nach Einblenden des Audiospur-Kanalzuges:

Anmerkung: Der hier angezeigte Kanalzug entspricht dem des Main-Modus'.

Das erste Feld definiert die Eingangsquelle des externen Audiosignals. Es kann ein Eingangspaar (Input 1,2~3,4 im Standalone-Modus bzw. Input 1,2~31,32 im Controller-Modus) oder ein Einzeleingang (Input 1~4 im Standalone- bzw. Input 1~32 im Controller-Modus) gewählt werden.

Im zweiten Feld wird das Routing der Spur angezeigt und kann auch geändert werden: Out 1,2~7,8 oder Out 1~8 im Standalone-Modus bzw. Out 1,2~31,32 oder Out 1~32 im Controller-Modus. Im Controller-Modus kann auch ein Submix (Sub 1~8) gewählt werden.

Anmerkung: Wenn man einen Mono-Kanal wählt, werden der linke und rechte Kanal hinter dem Pan-Regler miteinander kombiniert. Wenn sich der Pan-Regler in der Mitte befindet, werden der linke und rechte Kanal summiert und leicht abgeschwächt. Wenn der Pan-Regler hart links bzw. rechts eingestellt ist, wird nur der betreffende Kanal ausgegeben.

Das "**Inserts**"-Feld zeigt auch an, welche Effekte der Audiospur aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke [Solo], um die Spur solo zu schalten oder [Mute], um sie stummzuschalten.

Drücke den [Monitor]-Button, um einzustellen, wie die Spur abgehört werden kann. Durch wiederholtes Drücken können drei Optionen gewählt werden:

"Auto" bedeutet, dass das Eingangssignal nur hörbar ist, solange die Spur scharfgeschaltet ist.

Wenn der Button aktiv ist, hört man das Eingangssignal selbst, wenn die Spur nicht scharfgeschaltet ist.

Ist der Button nicht aktiv, hört man das Eingangssignal nie.

Drücke den Automations-Button oder READ/WRITE (MPC X), um einen der drei Stati zu wählen:



Wenn er **aus** ist, ignoriert die Spur die Automationsdaten. Wenn bereits Automationsdaten aufgezeichnet oder eingegeben wurden, kann man mit diesem Button nur zwischen "Read (R)" und "Write (W)" wechseln. Wenn man aber **SHIFT** gedrückt hält, während man ihn betätigt, wird er deaktiviert.

Wichtig: Wenn man die Automationswiedergabe etwas zu spät deaktiviert, werden die bis dahin automatisch eingestellten Änderungen (Effekte, Parameter) weiterhin verwendet.

Bei Anwahl von **Read** (**R**) führt die Audiospur Automationsbefehle aus, zeichnet aber keine neuen auf. (Vergiss nicht, diesen Status zu wählen, sobald Du mit der Automation zufrieden bist!)

Write (**W**) bedeutet, dass die Audiospur Automationsbefehle aufzeichnen kann. (Berühre eventuell mit Parametern belegte Q-Link-Regler beispielsweise nie aus Versehen während der Aufzeichnung.)

Tipp: Es gibt auch einen globalen Automations-Button, mit dem man den Automationsstatus von allen Programmen und Audiospuren einstellen kann. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** den Pegel der Spur ein.

Drücke den [**Record Arm**]-Button neben dem Pan-Regler oder aber den **REC ARM**-Taster (MPC X), um die Spur scharfzuschalten. Sobald man die Audioaufnahme startet, nimmt diese Spur auf.

Tipp: Auf der "**Rec Arm**"-Seite kann man auch mehrere Spuren scharfschalten, indem man **SHIFT** gedrückt hält, während man die gewünschten **Felder** auf dem Bildschirm drückt. Im "Track"-Fenster können ebenfalls mehrere Spuren gewählt werden, indem man **SHIFT** gedrückt hält, während man den [**Arm**]-Button der gewünschten Spuren betätigt.
F.2.14.c Programs

ļ†ļ Progra	ms			2: 1: 72	-
1 Drums	•	13 SM	14 SM	15 SM	16 SM
Out 1,2	*				
INSERTS Distortion Amp	Q	9 SM	10 SM	11 SM	12 SM
LP Filter					
SOLO		5 Loop Drum M 🔊 🕅	6 Loop Drum N 🗴 M	7 Hybrid 3 001 S M	8 SM
MUTE		-6.42dB	-0.78dB	-2.25dB	
		1 Drums SM	2 Bass SM	3 Synth 01 SM	4 Clip 001 🛛 S M
	+1.38dB	+1.38dB	0.00dB	+2.14dB	-0.19dB
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Der Program Mixer erlaubt das Einstellen des Pegels, der Stereoposition, des Mute-Status', der Send- und Insert-Effekte und des Routings aller Programme.

Wenn nur ein Parameter für alle Programme angezeigt werden soll, drückst Du einen der folgenden Buttons am unteren Bildschirmrand: Level, Pan, Mute/Solo, Send, Insert oder Route. Mit [Mute/Solo] kann man zwei Seiten aufrufen. Der [Send]- bzw. [Insert]-Reiter muss bei Bedarf wiederholt gedrückt werden, um den gewünschten Steckplatz zu wählen.

Nach Anwahl eines Programms kann man seine Parameter links auf dem Bildschirm editieren und braucht also keine Reiter zu wählen.

Wenn das Programm im Kanalzug angezeigt wird

Anmerkung: Der hier angezeigte Kanalzug entspricht dem des Main-Modus'.

Das erste Feld informiert dich über die Programmnummer und den Namen (letzteren kannst Du ändern).

Im zweiten Feld wird das Routing des Pads angezeigt – auch das kann geändert werden: **Out 1,2~7,8** oder **Out 1~8** im Standalone-Modus bzw. **Out 1,2~31,32** oder **Out 1~32** im Controller-Modus. Im Controller-Modus kann auch ein Submix (**Sub 1~8**) gewählt werden.

Anmerkung: Wenn man einen Mono-Kanal wählt, werden der linke und rechte Kanal hinter dem Pan-Regler miteinander kombiniert. Wenn sich der Pan-Regler in der Mitte befindet, werden der linke und rechte Kanal summiert und leicht abgeschwächt. Wenn der Pan-Regler hart links bzw. rechts eingestellt ist, wird nur der betreffende Kanal ausgegeben.

Das "**Inserts**"-Feld zeigt an, welche Effekte des Programms aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke [Solo], um das Programm solo zu schalten oder [Mute], um es stummzuschalten.

 \sim

Drücke den **Programmautomations-Button**, um den Automationsstatus des Programms zu ändern. Durch wiederholtes Drücken können drei Optionen gewählt werden:

Wenn er **aus** ist, ignoriert das Programm die Automationsdaten. Wenn bereits Automationsdaten aufgezeichnet oder eingegeben wurden, kann man mit diesem Button nur zwischen **Read** (**R**) und **Write** (**W**) wechseln. Wenn man aber **SHIFT** gedrückt hält, während man ihn drückt, wird er deaktiviert.

Wichtig: Wenn man die Automationswiedergabe etwas zu spät deaktiviert, werden die bis dahin automatisch eingestellten Änderungen (Effekte, Parameter) weiterhin verwendet.

Bei Anwahl von **Read** (**R**) führt das Programm Automationsbefehle aus, zeichnet aber keine neuen auf. (Vergiss nicht, diesen Status zu wählen, sobald Du mit der Automation zufrieden bist!)

Write (W) bedeutet, dass das Programm Automationsbefehle aufzeichnen kann. (Berühre eventuell mit Parametern belegte Q-Link-Regler beispielsweise nie aus Versehen während der Aufzeichnung.)

Tipp: Es gibt auch einen globalen Automations-Button, mit dem man den Automationsstatus von allen Programmen und Audiospuren einstellen kann. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Stelle mit dem Pan-Reglersymbol die Stereoposition und mit dem Fadersymbol den Pegel des Programms ein.

F.2.14.d Returns



Pads, Programme und Audiospuren können an bis zu 4 Send-Kanäle angelegt werden. Das erreicht man durch Einstellen des Hinwegpegels zu diesen "Bussen". Die in den Return-Kanälen gewählten Effekte bearbeiten die eingehenden Signale und geben sie dann an die gewählten Master-Ausgänge aus (der Pegel, die Stereoposition usw. der Return-Wege sind einstellbar). Auf dieser Seite werden die Return-Kanäle angezeigt. Der Return Mixer erlaubt das Einstellen des Pegels, der Stereoposition, des Mute-Status', der Insert-Effekte und des Routings.

Wenn nur ein Parameter für alle Return-Wege angezeigt werden soll, drückst Du einen der folgenden Buttons am unteren Bildschirmrand: Level, Pan, Mute, Insert oder Route. Der [Insert]-Reiter muss bei Bedarf wiederholt gedrückt werden, um den gewünschten Eintrag (Steckplatz) zu wählen.

Nach Anwahl eines Return-Weges kann man seine Parameter links auf dem Bildschirm editieren und braucht also keine Reiter zu wählen.

Wenn der Return-Weg im Kanalzug angezeigt wird

Das erste Feld informiert dich über die Nummer des Return-Weges (diese kannst Du ändern).

Im zweiten Feld wird das Routing des Return-Weges angezeigt und kann auch geändert werden: **Out 1,2~7,8** oder **Out 1~8** im Standalone-Modus bzw. **Out 1,2~31,32** oder **Out 1~32** im Controller-Modus (der MPC Live spricht Out 7,8 im Standalone-Modus zwar nicht an, aber sie werden aus Kompatibilitätsgründen mit dem MPC X trotzdem erwähnt).

Anmerkung: Wenn man einen Mono-Kanal wählt, werden der linke und rechte Kanal hinter dem Pan-Regler miteinander kombiniert. Wenn sich der Pan-Regler in der Mitte befindet, werden der linke und rechte Kanal summiert und leicht abgeschwächt. Wenn der Pan-Regler hart links bzw. rechts eingestellt ist, wird nur der betreffende Kanal ausgegeben.

Das "Inserts"-Feld zeigt an, welche Effekte des Return-Weges aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "Inserts", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke [Mute], um den Return-Weg stummzuschalten.

Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** den Pegel des Return-Weges ein.

F.2.14.e Submixes

∔†∔ <u>Submi</u>	ixes					bar beat 2: 3:	тск 24	مم	¢
1 Submix 1	•	13	SM	14	SM	15	SM	16	SM
Out 1,2	*								
INSERTS Compressor Vintage		9	SM	10	SM	11	SM	12	SM
	+6								
		5 Submix 5	SM	6 Submix 6	SM	7 Submix 7	SM	8 Submix 8	SM
мите		0.00dB		0.00dB		0.00dB		0.00dB	
		1 Submix 1	SM	2 Submix 2	SM	3 Submix 3	SM	4 Submix 4	SM
		-2.47dB		+0.75dB	}	-0.99dB		-1.40dB	
LEVEL	PAN	MUTE		SEND		INSER	T	ROUTE	Ξ

Der Submixer erlaubt das Einstellen des Pegels, der Stereoposition, des Mute-Status', der Send- und Insert-Effekte und des Routings der 8 verfügbaren Submixe.

Wichtig: Submixe sind nur verfügbar, wenn man das MPC-Gerät im Controller-Modus mit der MPC-Software verwendet.

Wenn nur ein Parameter für alle Kanäle angezeigt werden soll, drückst Du einen der folgenden Buttons am unteren Bildschirmrand: Level, Pan, Mute, Send, Insert oder Route. Der [Send]- und [Insert]-Reiter muss bei Bedarf wiederholt gedrückt werden, um den gewünschten Eintrag (Steckplatz) zu wählen.

Nach Anwahl eines Submixes kann man seine Parameter links auf dem Bildschirm editieren und braucht also keine Reiter zu wählen.

Wenn der Submixer im Kanalzug angezeigt wird

Das erste Feld informiert dich über den Submix (den kannst Du ändern).

Im zweiten Feld wird das Routing des Submixes angezeigt und kann auch geändert werden: **Out 1,2~31,32** oder **Out 1~32**.

Anmerkung: Wenn man einen Mono-Kanal wählt, werden der linke und rechte Kanal hinter dem Pan-Regler miteinander kombiniert. Wenn sich der Pan-Regler in der Mitte befindet, werden der linke und rechte Kanal summiert und leicht abgeschwächt. Wenn der Pan-Regler hart links bzw. rechts eingestellt ist, wird nur der betreffende Kanal ausgegeben.

Das "Inserts"-Feld zeigt an, welche Effekte des Submixes aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "Inserts", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke [Mute], um den Submix stummzuschalten.

Stelle mit dem Pan-Reglersymbol die Stereoposition und mit dem Fadersymbol den Pegel des Submixes ein.

F.2.14.f Masters

부터 Masters .			bar beat tick 2: 2: 51	-
1 Outputs 1/2	13 SM	14 SM	15 SM	16 SM
Compressor Master	9 SM	10 SM	11 SM	12 SM
Reverb Medium L XYFX				
	- 5 SM	6 SM	7 SM	8 SM
	1 Outputs 1/2 5 M	2 Outputs 3/4 SM	3 Outputs 5/6 SM	4 Outputs 7/8 SM
+0.75dB	+0.75dB	-1.19dB	-0.58dB	0.00dB
LEVEL PAN	MUTE		INSERT	

Der Master Mixer zeigt den Pegel, die Stereoposition, den Mute-Status und die Insert-Effekte aller Master-Ausgangspaare an (**Out 1,2~7,8** im Standalone-Modus, **Out 1,2~31,32** im Controller-Modus; der MPC Live spricht Out 7,8 im Standalone-Modus zwar nicht an, erwähnt sie aus Kompatibilitätsgründen mit dem MPC X aber trotzdem).

Wenn nur ein Parameter für alle Ausgangspaare angezeigt werden soll, drückst Du einen der folgenden Buttons am unteren Bildschirmrand: Level, Pan, Mute oder Insert. Der [Insert]-Reiter muss bei Bedarf wiederholt gedrückt werden, um den gewünschten Eintrag (Steckplatz) zu wählen.

Wenn ein Master-Ausgangspaar im Kanalzug angezeigt wird

Anmerkung: Der hier angezeigte Kanalzug entspricht dem des Main-Modus'.

Das erste Feld informiert dich über das aktuelle Master-Ausgangspaar (diesen Eintrag kannst Du ändern).

Das "**Inserts**"-Feld zeigt an, welche Effekte des Ausgangspaares aktiv sind/umgangen werden. Drücke das Gebiet unter "**Inserts**", um ein Fenster zu öffnen, in dem man Effekte laden, ändern und ein-/ausschalten kann.

Drücke [Mute], um das Master-Ausgangspaar stummzuschalten.

Stelle mit dem **Pan-Reglersymbol** die Stereoposition und mit dem **Fadersymbol** den Pegel des Master-Ausgangspaares ein.

F.2.15 Pad Mute-Modus



Im Pad Mute-Modus können die Pads eines Programms stummgeschaltet und den gewünschten Mute-Gruppen zugeordnet werden.

Um den Pad Mute-Modus aufzurufen:

- Drücke MENU und anschließend [Pad Mute].
- Drücke SHIFT+Track Mute/Pad Mute (MPC X).

×	rogram Drums			bar beat tick 1: 4: 69	الله الم
A	В	A 13	A 14	A 15	A 16
c	D	A 09 1980Crash	A 10 1980RideA	A 11 1980RideB	A 12
E	F	A 05 1980HatCl	A 06 1980HatOp	A 07 Bottle	A CB Side12
G	н	A 01 1980Kick1	A 02 1984Kick	A 03 1980Snare	A 04 SnrSmll1
PAD ML	JTE PAD GROUP		TIME DIVISION	тс	

In diesem Modus stehen zwei Reiter zur Verfügung: **Pad Mute** und **Pad Group**. Drücke den Button des gewünschten Reiters unten links. Siehe auch Pad Mute und Pad Group.

Drücke das [Program]-Feld am oberen Bildschirmrand und wähle das gewünschte Programm.

Das Zählwerk oben rechts zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Der Automations-Button zeigt den globalen Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.

"Time Correct" erlaubt das Quantisieren der Stummschaltungen. Das ist praktisch, wenn die Stumm- und Zuschaltungen für rhythmische Zwecke genutzt werden sollen. Beispiel: Wenn Du "**Time Division**" auf "**1 Bar**" stellst, erfolgen die Mute-Umschaltungen immer am Beginn des jeweils nächsten Taktes.

Drücke [Time Division] am unteren Bildschirmrand und wähle einen Wert zwischen 1/16 und 2 Bars (T vertritt eine triolische Unterteilung).

Drücke [TC] am unteren Bildschirmrand, um die "Time Correct"-Funktion zu aktivieren/deaktivieren.

F.2.15.a Pad Mute

×	program Drums				^{bar beat} tick 1: 4: 69	: : :
А			A 13	A 14	A 15	A 16
С			A 09 1980Crash	A 10 1980RideA	A 11 1980RideB	A 12
E			A 05 1980HatCl	A 06 1980HatOp	A 07 Bottle	A 08 Side 12
G			A 01 1980Kick1	A 02 1984Kick	A 03 19805nare	▲D4 SnrSmll1
P	AD MUTE	PAD GROUP		TIME DIVISION	тс	

Mit den Pads können die Sounds (einer einzigen Spur) in Echtzeit stumm- und zugeschaltet werden. Das ist praktisch, um zu überprüfen, wie eine Spur ohne einen bestimmten Sound klingt bzw. um bestimmte Sound-Kombinationen zu isolieren.

Tipp: Diese Funktion entspricht der individuellen Pad-Umschaltung im Raster, ist aber viel komfortabler.

Stummschalten der Pads in diesem Modus:

- 1. Drücke den [Pad Mute]-Reiter unten links, wenn er nicht bereits gewählt ist.
- 2. Wähle die gewünschte Pad-Bank. Verwende die **PAD BANK**-Taster oder drücke das Symbol einer Pad-Bank links auf dem Bildschirm.
- 3. Drücke ein Pad oder sein Symbol auf dem Bildschirm, um es stummzuschalten oder zu aktivieren. Stummgeschaltete Pads leuchten rot. Aktive Pads leuchten gelb. Für nicht belegte Pads wird kein Sample-Name angezeigt.

Um Pads auf dieser Seite den gewünschten Mute-Gruppen zuzuordnen, drehst Du an den **Q-Link**-Reglern (während der **SCREEN CONTROL** Q-Link-Taster leuchtet). Die Nummer der Mute-Gruppe wird oben rechts in den Pad-Symbolen angezeigt.

F.2.15.b Pad Group

PROGRAM Drums			•	bar beat tick 2: 4: 74	<u>م</u> می ا
GROUPS		A 13	A 14	A 15	A 16
0	FF				
1					
3		A 09 1980Crash	A 10 1980RideA	A 11 1980RideB	A 12
5	6				
7	8	A 05 2 1980HatCl	A 06 2 1980HatOp	A 07 Bottle	A 08 Side12
9	10				
11	12				
13	14	A 01 1980Kick1	A 02 1984Kick	A 03 SnrSmll1 Elect12	A 04 1980Snare
15	16				
PAD MUTE	PAD GROUP		TIME DIVISION	тс	

Diese Funktion erweitert das Konzept der Pad-Stummschaltung: Man kann mehrere Pads (derselben Spur) stummschalten/aktivieren, indem man nur ein Pad drückt. Das ist praktisch, um zu überprüfen, wie eine Spur ohne eine bestimmte Sound-Gruppe klingt bzw. um bestimmte Sound-Kombinationen zu isolieren. Es können bis zu 16 verschiedene Pad-Gruppen angelegt werden.

Verwendung der Pad-Gruppen:

- Drücke den [Pad Group]-Reiter unten links, wenn er nicht bereits gewählt ist.
- Wähle mit den PAD BANK-Tastern die gewünschte Bank.
- Um ein Pad einer Mute-Gruppe zuzuordnen, drückst Du es oder das zugehörige Pad-Symbol. Das gewählte Pad leuchtet grün. Wenn die Gruppe bereits andere Pads enthält, blinken diese gelb.
- Um das Pad einer Mute-Gruppe zuzuordnen, drückst Du die Nummer der gewünschten Mute-Gruppe links auf dem Bildschirm. Um die Zuordnung rückgängig zu machen, drückst Du [Off].

Alternative: Drehe an den **Q-Link**-Reglern (wenn der **SCREEN CONTROL** Q-Link-Taster leuchtet), um die Pads den Mute-Gruppen zuzuordnen. Die Nummer der Mute-Gruppe wird oben rechts in den Pad-Symbolen angezeigt.



F.2.16 Track Mute-Modus



Im Track Mute-Modus kann man Spuren einer Sequenz bequem stummschalten und Spurgruppen anlegen, die gemeinsam stummgeschaltet/aktiviert werden.

Rufe den Track Mute-Modus mit einem der folgenden Verfahren auf:

- Drücke MENU und anschließend [Track Mute].
- Drücke **TRACK MUTE** (MPC X).

×	^{sequence} 4 Sequ	ence 04			•	B	ar 1 2:	beat 1:	тіск 86	
A				T 13	Τ 14	T 15		T 16		
C				T 09	T 10	T 11		T 12		
E				⊤os Clips	TOS Perc 1	T 07 Perc 2		T 08		
G				T01 Drums	T 02 Bass	т _{оз} Keys 1		∙ To4 Keys	2	
TRACK	IUTE	TRACK GROU	JP		TIME DIVISION	тс			SOLO	

In diesem Modus stehen zwei Reiter zur Verfügung: **Track Mute** und **Track Group**. Drücke den Button des gewünschten Reiters unten links. Siehe auch Track Mute und Track Group.

Drücke das [Sequence]-Feld am oberen Bildschirmrand und wähle die gewünschte Sequenz.

Das Zählwerk oben rechts zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

"Time Correct" erlaubt das Quantisieren der Stummschaltungen. Das ist praktisch, wenn die Stumm- und Zuschaltungen für rhythmische Zwecke genutzt werden sollen. Beispiel: Wenn Du "**Time Division**" auf "**1 Bar**" stellst, erfolgen die Mute-Umschaltungen immer am Beginn des Taktes hinter dem, in dem Du das Pad gedrückt hast.

Drücke [Time Division] am unteren Bildschirmrand und wähle einen Wert zwischen 1/16 und 2 Bars (T vertritt eine triolische Unterteilung).

Drücke [TC] am unteren Bildschirmrand, um die "Time Correct"-Funktion zu aktivieren/deaktivieren.



Drücke [**Solo**], um die Spur solo zu schalten oder wieder freizugeben. Wenn diese Funktion aktiv ist, dient der Track Mute-Modus zum Soloschalten (statt Stummschalten) der Spuren.

F.2.16.a Track Mute



Das Erlaubt das Beurteilen einer Sequenz ohne eine bestimmte Spur (damit der Keyboard-Part nicht den Bass überlagert) oder um bestimmte Parts eventuell erst später "zu bringen".

Tipp: Diese Funktion entspricht zwar ungefähr dem Verhalten im "Track"-Fenster, ist aber weitaus komfortabler.

Stummschalten von Spuren in diesem Modus:

- 1. Drücke den [Pad Group]-Reiter unten links, wenn er nicht bereits gewählt ist.
- 2. Wähle die gewünschte Pad-Bank. Verwende die **PAD BANK**-Taster oder drücke das Symbol einer Pad-Bank links auf dem Bildschirm.
- 3. Drücke ein Pad oder sein Symbol auf dem Bildschirm, um es stummzuschalten oder zu aktivieren. Die Pads von stummgeschalteten Spuren leuchten rot. Die Pads von aktiven Spuren leuchten gelb. Für Pads nicht belegter Spuren werden keine Informationen angezeigt.

Um Pads auf dieser Seite den gewünschten Spurgruppen zuzuordnen, drehst Du an den **Q-Link**-Reglern (während der **SCREEN CONTROL** Q-Link-Taster leuchtet). Die Nummer der Spurgruppe wird oben rechts in den Feldern angezeigt.

F.2.16.b Track Group

SEQUENCE	quence 04		<u> </u>	BA 2	r beat 2: 1	т тск : 86	
- G	ROUPS						
0	FF						
1		7.00	7 10	- 11	_	2	
3							
5	6						
7	8		т 06 2	T 07	2 т		
9	10	Clips	Perc 1	Perc 2			
11	12						
13	14		T 02		1 т		1
15	16	Drums	Bass	Keys 1	К	eys 2	
TRACK MUTE	TRACK GROUP		TIME DIVISION	тс		SOLO	

Diese Funktion erweitert das Konzept der Spurstummschaltung: Man kann mehrere Spuren (derselben Sequenz) stummschalten/aktivieren, indem man nur ein Pad einer zugeordneten Spur drückt. Das ist praktisch, um zu überprüfen, wie eine Spur ohne eine bestimmte Sound-Gruppe klingt bzw. um bestimmte Sound-Kombinationen zu isolieren. Es können bis zu 16 verschiedene Spurgruppen angelegt werden.

Zuordnen von Spuren zu einer Spurgruppe:

- 1. Drücke den [Pad Group]-Reiter unten links, wenn er nicht bereits gewählt ist.
- 2. Wähle mit den PAD BANK-Tastern die gewünschte Pad-Bank.
- 3. Drücke ein Pad oder sein Symbol auf dem Bildschirm, um es stummzuschalten oder zu aktivieren. Das Pad der gewählten Spur leuchtet grün. Wenn die Gruppe bereits andere Spuren enthält, blinken ihre Pads gelb.
- 4. **Um die Spur einer Mute-Gruppe zuzuordnen**, drückst Du die Nummer der gewünschten Mute-Gruppe links auf dem Bildschirm.

Um die Zuordnung rückgängig zu machen, drückst Du [Off].

Alternative: Drehe an den **Q-Link**-Reglern (wenn der **SCREEN CONTROL** Q-Link-Taster leuchtet), um die Pads den Spurgruppen zuzuordnen. Die Nummer der Spurgruppe wird oben rechts in den Feldern angezeigt.

F.2.17 Next Sequence-Modus



Im Next Sequence-Modus kann man mit den Pads unterschiedliche Sequenzen starten. Das ist zumal live von Vorteil, weil man die Song-Struktur in Echtzeit beeinflussen kann.

Rufe den Next Sequence-Modus mit einem der folgenden Verfahren auf:

- Drücke MENU und anschließend [Next Sequence].
- Drücke **NEXT SEQ** (MPC X).

≽					^{ear} 1:	BEAT TICK 3: 40
SEQUENCE	LENGTH	врм	S 13	S 14	S 15	S 16
1 Sequence 01	2	101.18				
2 Sequence 02	2	126.00	5 / 00	s in	5 11	s 17
3 Sequence 03	2	126.00		2.0		
4 Sequence 04	2	126.00				
5 (unused)			S 05	S 06	S 07	5 08
6 (unused)						
7 (unused)			S 01	S 02	S 03	S 04
8 (unused)			Sequence 01	Sequence 02	Sequence 03	Sequence 04
			NEXT BAR	SUDDEN	HOLD	

Das Zählwerk oben rechts zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Es wird in den meisten Modi angezeigt. Siehe Zählwerk/Locate für weitere Hinweise.

Die Liste links zeigt alle im Projekt verwendeten Sequenzen an:

Die "Sequence"-Spalte zeigt die Namen der Sequenzen an.

Die "Length"-Spalte zeigt die Länge der Sequenzen an.

In der "BPM"-Spalte wird das Tempo der Sequenzen angezeigt.

Die aktuell gewählte Sequenz wird in der Liste hervorgehoben. Drücke eine Sequenz in der Liste, um sie zu wählen.





Im Next Sequence-Modus ist jedes Pad einer Sequenz zugeordnet: **Pad A01= Sequence 1** usw. In den Pad-Symbolen wird der Name der zugeordneten Sequenz angezeigt. Pads ohne Namen steuern keine Sequenz an. Das momentan gewählte Pad blinkt **grün**.

Drücke bei laufender Wiedergabe ein Pad (das geht auch auf dem Bildschirm), um die zugeordnete Sequenz zu starten. Solange Du keine andere Sequenz wählst, wird die aktuelle wiederholt.

5 13	S 14	S 15	5 16
S 09	\$ 10	S 11	S 12
S 05	5 06	5 07	5 08
S 01	5 02	5 03	S 04
Sequence 01	Sequence 02	Sequence 03	Sequence 04

Mit den Buttons am unteren Bildschirmrand kann man einstellen, wie die Wiedergabe genau funktioniert:

Next Bar: Wechsel zur neu gewählten Sequenz **ab dem nächsten Takt**. Das eignet sich für kreative Sequenzwechsel, ohne dabei den Rhythmus durcheinander zu bringen.

Sudden: Sofortiger Wechsel zur neu gewählten Sequenz. Die neue Sequenz legt sofort los und wartet nicht einmal das Ende der aktuellen Sequenz ab. Das könnte live praktisch sein, wenn man schnell auf etwas reagieren muss.

Mit [Clear] kann die aktuell gewählte Sequenz aus der Liste entfernt werden. Das funktioniert allerdings nur, wenn die Sequenz noch nicht abgespielt wird.

Hold: **Unendliche Wiederholung** der aktuell gewählten Sequenz (die Betätigung anderer Pads wird zeitweilig ignoriert). Drücke den Button erneut, um die Endlosschleife wieder auszuschalten. Dieser Modus erlaubt die Anwahl anderer Pads, die aber nicht sofort eine Sequenz starten.

Drücke bei angehaltener Wiedergabe →Song, um die Sequenz-Playlist zu einem Song zu kopieren.

Wähle im jetzt erscheinenden "Copy to Song"-Fenster einen Song und drücke [Do It], um fortzufahren oder [Close], wenn Du es dir anders überlegt hast.

Siehe auch das Kapitel Song-Modus.



F.2.18 Song-Modus



Im Song-Modus können die Reihenfolge der Sequenzen und eventuelle Wiederholungen festgelegt werden. Die Song-Struktur kann bei Bedarf noch in Echtzeit geändert werden.

Pro Projekt können bis zu 32 Songs mit maximal 999 "Schritten" angelegt werden. Jedem Schritt wird eine Sequenz zugeordnet. Außerdem kann man einstellen, wie oft er abgespielt werden soll.

Rufe den Song-Modus mit einem der folgenden Verfahren auf:

- Drücke **MENU** und anschließend [**Song Mode**].
- Drücke SHIFT+NEXT SEQ/SONG (MPC X).

Wichtig: Den Song-Modus kann man erst wählen, nachdem man die Sequenzwiedergabe angehalten hat. Bei laufender Wiedergabe kann der Song-Modus nicht gewählt werden.

Wichtig: Innerhalb eines Songs werden die **Programme der ersten Sequenz** für alle nachfolgenden Sequenzen verwendet. Will heißen: Sequenzspuren mit derselben Nummer sprechen das Programm der gleich nummerierten Spur in der ersten Sequenz an (das ist aber nur im Song-Modus der Fall).

Sagen wir z.B., dein Projekt sieht folgendermaßen aus:

- 1. Spur 1 von Sequence 1 spricht ein Drum-Programm an.
- 2. Spur 1 von Sequence 2 spricht ein Keygroup-Programm an.
- 3. Der Song beginnt mit Sequenz 1 und verwendet danach durchweg Sequenz 2.

...das bedeutet, dass Spur 1 von Sequenz 2 in diesem Song ebenfalls das Drum-Programm von Spur 1 in Sequenz 1 anspricht.

Darum raten wir, dir ein System zurechtzulegen: Verwende Spur X immer für Schlagzeug, Spur Y immer für Bass usw., weil das im Song-Modus nur Vorteile hat. Falls Du jetzt (erst) damit anfangen möchtest, bedenke, dass man die Spurreihenfolge mit Hilfe der Kopierfunktionen ändern kann (siehe 'Track'-Sektion).



□ ^{song} 1 (unnamed)		врм • 80.7	bar 79 mst 25:	веат тіск 1: 0 🎫
# SEQUENCE 🗘 BPM BARS	A 13	A 14	A 15	A 16
1 1: Sequence 01 1 126.00 2	- 2 bars 126.00 BPM	- 2 bars 126.00 BPM	– 2 bars 126.00 BPM	– 2 bars 126.00 BPM
2 2: Sequence 02 1 126.00 2	A 09	A 10	A 11	A 17
3 1: Sequence 01 2 126.00 2		- 2 have		- 2 bare
4 2: Sequence 02 2 126.00 2	126.00 BPM	126.00 BPM	126.00 BPM	126.00 BPM
5 3: Sequence 03 2 126.00 2	A 05			A 08 -
6 4: Sequence 04 4 126.00 2	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM
7 2: Sequence 0. 2 126.00 2	A 01 Sequence 01	A 02 Sequence 02	A 03 Sequence 03	∎ 04 Sequence 04
END OF SONG	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM
CLEAR	EXPORT	CONVERT > SEQ	DELETE	INSERT

Wähle im "Song"-Feld den gewünschten Song.

Stelle im "BPM"-Feld das Sequenztempo ein.

Stelle mit dem [Seq/Mst]-Button (neben dem "BPM"-Feld) ein, ob die Sequenz ihr eigenes (Seq) oder ein Master-Tempo (Mst) verwenden soll. Alternative: Drücke SHIFT+TAP/MASTER.

In der Sequenz-Playlist werden die Song-Schritte angezeigt.

Jeder Eintrag enthält (von links nach rechts):

- Die Schrittnummer (maximal 999 Schritte pro Song)
- o Die Sequenznummer und den Namen
- Wie oft sie abgespielt wird (jeder Schritt kann 999 Mal abgespielt werden). Wähle "Hold", wenn die Sequenz so lange wiederholt werden soll, bis Du die Wiedergabe anhältst.
- Das Tempo der Sequenz
- Die Taktanzahl dieses Schrittes (Sequenzlänge mal Anzahl der Wiederholungen)

Alle verwendeten Sequenzen sind je einem Pad zugeordnet. Pads ohne Namen verweisen auf nicht verwendete Sequenzen. Wähle mit den **PAD BANK**-Tastern die Pads in anderen Bänken, denen Sequenzschritte zugeordnet sind.

	SEQUENCE			
1	1: Sequence 01		126.00	2
2	2: Sequence 02		126.00	2
3	1: Sequence 01	2	126.00	2
4	2: Sequence 02	2	126.00	2
5	3: Sequence 03	2	126.00	2
6	4: Sequence 04	4	126.00	2
7	2: Sequence 02	2	126.00	2
	END OF	SON	G	

2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM
	A 02		
Sequence 01	Sequence 02	Sequence 03	Sequence 04
2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM





J some 1 (unnamed)		ерм • 80.7	bar 79 mst 25:	BEAT TICK 1: 0
# SEQUENCE 🕞 BPM BARS				
1 1: Sequence 01 1 126.00 2	- 2 bars 126.00 BPM		- 2 bars 126.00 BPM	- 2 bars 126.00 BPM
2 2: Sequence 02 1 126.00 2	A 00	A 10	A 11	A 17
3 1: Sequence 01 2 126.00 2		- -		
4 2: Sequence 02 2 126.00 2	2 Dars 126.00 BPM	2 Dars 126.00 BPM	2 Dars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM
5 3: Sequence 0 2 126.00 2				
6 4: Sequence 0 ⁴ 4 126.00 2	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM
7 2: Sequence 0. 2 126.00 2	A 01 Sequence 01	A 02 Sequence 02	A 03 Sequence 03	A 04 Sequence 04
END OF SONG	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM
CLEAR	EXPORT	CONVERT > SEQ	DELETE	INSERT

Einfügen eines Schritts:

- Drücke den Eintrag der Sequenz-Playlist, hinter dem ein Schritt eingefügt werden soll.
- Drücke [Insert] unten rechts auf dem Bildschirm.

Alternative: "Aufnahme" des Songs mit den Pads:

Anmerkung: Bei der Zusammenstellung des Songs mit diesem Verfahren werden die Sequenzen nicht abgespielt. Die Betätigung der Pads führt lediglich zur Anwahl der Sequenzen als "Song-Schritte".

- Drücke REC oder OVERDUB, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
- Drücke ein Pad(-Symbol), um den ersten Schritt mit einer Sequenz zu belegen. Diese Sequenz erscheint in der Playlist links.
- Wiederhole Schritt 2 f
 ür alle weiteren Schritte, denen Du Sequenzen zuordnen m
 öchtest. Man kann ein Pad(-Symbol) auch wiederholt dr
 ücken, um einzustellen, wie oft die Sequenz abgespielt werden soll.
- Halte die Aufzeichnung schließlich mit dem **STOP**-Taster an.

1 (unnamed)		врм • 80.	^{bar} 79 ∭st 25:	BEAT TICK 1: 0
# SEQUENCE 🕞 BPM BARS				
1 1: Sequence 01 1 126.00 2				
2 2: Sequence 02 1 126.00 2	126.00 BPM	126.00 BPM	126.00 BPM	126.00 BPM
3 1: Sequence 01 2 126.00 2				
6 2: Soquence 05 - 2 - 126.00 - 2	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM
5 3: Sequence 0 2 126.00 2				
6 4: Sequence 0 ² 4 126.00 2	126.00 BPM	126.00 BPM	126.00 BPM	126.00 BPM
7 2: Sequence 0. 2 126.00 2	A 01 Sequence 01	A 02 Sequence 02	A 03 Sequence 03	A 04 Sequence 04
END OF SONG	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM		2 bars 126.00 BPM
CLEAR	EXPORT	CONVERT > SEQ	DELETE	INSERT



Um einem Schritt eine andere Sequenz zuzuordnen:

- 1. Drücke den Sequenznamen des betreffenden Schrittes.
- 2. Wähle mit dem **Datenrad** oder den –/+-Tastern eine andere Sequenz.

Drücke [Delete] unten rechts auf dem Bildschirm, um einen überflüssigen Schritt zu löschen.

Drücke [Clear], um alle Schritte der Playlist zu löschen.

Umwandeln des aktuellen Songs in eine durchgehende Sequenz:

- 1. Drücke [Convert > Seq], um das "Convert to Sequence"-Fenster zu öffnen.
- 2. Wähle im "**To Sequence**"-Feld die Sequenz, die den kompletten Song enthalten soll.
- 3. Wähle im "**Track Status**"-Feld, ob stummgeschaltete Spuren ausgelassen (**Ignore Muted Tracks**) oder übernommen werden sollen (**IncludeMuted Tracks**).
- 4. Um die Einstellungen zu bestätigen, drückst Du [Do It].

Um den Vorgang abzubrechen, drückst Du [Close].

Öffne mit [Export] das "Audio Mixdown"-Fenster, um den Song zu exportieren. Siehe für die weiteren Schritte Audio Mixdown.



← Audio Mixdown			
START BAR	END BAR	6 AUDIO TAIL	2 SECONDS
STEREO OUTPUT Out 1,2	· .	MASTER INSERTS	
SEPARATE PROGRAMS			
		SAVE AS PROJECT PREVIEW	
		100	
WAV AIFF MP3	BITRATE	16U SAMPLE RATE	44.1 KHZ *
		CANCEL	EXPORT



F.2.19 Q-Link Edit-Modus



Im Q-Link Edit-Modus kann man die Funktion der Q-Link-Regler definieren. Vielleicht benötigst Du ja häufig Parameter, die den Q-Link-Reglern ab Werk nicht zugeordnet sind oder kannst dich mit der aktuellen Belegung nicht anfreunden...

Rufe den Q-Link Edit-Modus mit einem der folgenden Verfahren auf:

- Drücke MENU und anschließend [Q-Link Edit].
- Drücke SHIFT+SCREEN CONTROL/EDIT (MPC X).
- Drücke einen der 5 Taster über den Q-Link-Reglern und anschließend [Q-Link Edit] unten im Fenster, das jetzt angezeigt wird (MPC X).



Drücke einen Button am unteren Bildschirmrand, um einen Editiermodus für die Q-Link-Regler zu wählen. Auf dem MPC X kann man auch einen der 5 Taster über den Q-Link-Reglern drücken (PROJECT, PROGRAM, PAD SCENE, PADPARAM oder SCREEN CONTROL/EDIT):

Project: In diesem Editiermodus kann man mit den Q-Link-Reglern 16 Projektparameter beeinflussen. Siehe auch Project.

Program/Audio Track: In diesem Editiermodus kann man mit den Q-Link-Reglern 16 Programm- oder Audiospurparameter beeinflussen. Siehe auch Program/Audio Track.

Pad Scene (nur für Drum-Programme): In diesem Editiermodus kann man mit den Q-Link-Reglern 16 Parameter des aktuellen Pads beeinflussen. Siehe auch Pad Scene.

Pad Parameter: In diesem Editiermodus dienen die 16 Q-Link-Regler zum Ansteuern eines wählbaren Parameters für alle 16 Pads und steuern den gleichen Parameter an. Das kann praktisch sein, wenn bei allen Pads derselbe Parameter nachgebessert werden muss – man braucht die Pads dann nämlich nicht einzeln anzuwählen. Siehe auch Pad Parameter.

Screen: In diesem Editiermodus steuert man mit den Q-Link-Reglern einen oder mehrere Parameter im aktuell gewählten Modus (z.B. Main-, Sample Edit-Modus usw.) an.

Wähle im "**Track**"-Feld die Spur, die das gewünschte Programm anspricht (und somit auch die Pads). Der Fensteraufbau richtet sich nach folgenden Aspekten: (1) Programmtyp, den die Spur anspricht und (2) gewählter Q-Link Edit-Modus.



Drücke den [Learn]-Button, um den gleichnamigen Modus zu deaktivieren. Wenn er aktiv ist, wird der in der MPC-Software bediente Parameter jeweils dem aktuell gewählten Q-Link-Regler zugeordnet.

Im **Screen** Q-Link Edit-Modus ist diese Lernfunktion nicht belegt – dort kann man die Belegungen der Q-Link-Regler nämlich nicht ändern.

Belegung eines Q-Link-Reglers im Learn-Modus:

- Drücke den [Learn]-Button (er muss leuchten). (Die Wiedergabe hält an. Wenn man sie startet, wird der Learn-Modus deaktiviert!)
- Berühre den gewünschten Q-Link-Regler.
- Klicke in der MPC-Software auf dem Computer auf ein **Fader-** oder **Reglersymbol** und ändere seine Einstellung. Der Q-Link-Regler weiß jetzt, welchen Parameter er beeinflussen soll probiere es aus.

Wiederhole die Schritte 2~3, um auch den übrigen Q-Link-Reglern andere Parameter zuzuordnen.

Drücke [Learn] (oder starte die Wiedergabe, um den Learn-Modus zu verlassen.

Der Automations-Button zeigt den globalen Automationsstatus an. Er wird in mehreren Modi angezeigt. Siehe Automation für weitere Hinweise.

Das "**QLinks**"-Fenster kann in jedem beliebigen Modus aufgerufen werden. Die dann angezeigten Parameter und Einstellungen entsprechen den Einstellungen im Q-Link Edit-Modus.

Halte einen der folgenden Q-Link-Taster gedrückt, um das "QLinks"-Fenster aufzurufen: PROJECT, PROGRAM, PAD SCENE, PADPARAM oder SCREEN CONTROL/EDIT (MPC X) bzw. Q-LINK (MPC Live, MPC Touch).

Um das "QLinks"-Fenster zu schließen, gibst Du den betreffenden Q-Link-Taster wieder frei.

	project MPC	0000	OLINKS					
	0		quinto					
			EQUENCE TEMPO	SEQUENCE LENGTH	SEQUENCE LOOP START	SEQUENCE LOOP END	nnspose F	
			TRACK: 1	SEQ PROGRAM PAN	100 METRONOME ENABLE	Off METRONOME LEVEL	RANSPOSE .ff	
			+1.38dB	1R SWING	Record SHIFT TIMING	-9.31dB TIME CORRECT STRENGTH		
			1/16	50	0	100		
				●000 ●000 ●000 Q-L				
PR	OJECT		PROGRAM	PAD SCENE	PAD PARAMETER	SCREEN		



Während das "QLinks"-Fenster angezeigt wird:

Verwende die Q-Link-Regler deines MPC-Geräts, um die zugeordneten Parameter zu beeinflussen.

Drücke einen Button am unteren Bildschirmrand, um einen anderen Editiermodus für die Q-Link-Regler zu wählen. Auf dem MPC X kann man auch einen der 5 Taster über den Q-Link-Reglern drücken: PROJECT, PROGRAM, PAD SCENE, PAD PARAMETER oder SCREEN.

Drücke [Learn], um den gleichnamigen Modus **zu verlassen**. (Im **Screen** Q-Link Edit-Modus ist diese Lernfunktion nicht belegt – dort kann man die Belegungen der Q-Link-Regler nicht ändern.)

Um einen Q-Link Edit-Modus direkt anzuwählen (unabhängig vom aktuellen Modus), drückst Du [Q-Link Edit] am unteren Fensterrand.

F.2.19.a Project

Im Project Q-Link Edit-Modus kann man mit den Q-Link-Reglern 16 Projektparameter beeinflussen.



Drücke rechts neben den Reglersymbolen einen Button, um die Parameter zu wählen, die mit den Q-Link-Reglern beeinflusst werden können:

MIDI Track: MIDI-Spurparameter. Wähle im "MIDI Track"-Feld eine MIDI-Spur des aktuellen Projekts.

Audio Track: Audiospurparameter. Wähle im "Audio Track"-Feld eine Audiospur des aktuellen Projekts.

Program: Programmparameter. Wähle im "Program"-Feld ein Programm des aktuellen Projekts.

Return: Return-Parameter. Wähle im "Return"-Feld einen Rückweg (Return 1~4).

Submix: Submix-Parameter. Wähle im "Submix"-Feld eine Option (Submix 1~8).

Master: Master-Parameter. Wähle im "**Master**"-Feld ein Ausgangspaar: **Outputs 1/2~7/8** im Standalone-Modus bzw. **Outputs 1/2~31/32** im Controller-Modus. (Der MPC Live bietet Out 7/8 zwar nicht an, aber sie werden aus Kompatibilitätsgründen mit dem MPC X trotzdem angezeigt.)



Drücke rechts neben den Reglersymbolen der zweiten Zeile einen Button, um die Parameter zu wählen, die mit den Q-Link-Reglern beeinflusst werden können:

Mixer: Allgemeine Mixerparameter

Program (auf dem "Program"-Reiter für ein Drum- oder Clip-Programm): Programmparameter

Insert 1~4 (nicht auf dem "MIDI Track"- oder "Program"-Reiter, wenn ein MIDI-Programm gewählt ist): Parameter für die Insert-Effekte auf Programmebene

Wenn der "**Program**"-Reiter gewählt ist, kann man mit "**Type**" bestimmen, ob die Q-Link-Regler allgemeine Programmparameter (**Program**) oder nur ein bestimmtes Pad (**Pad**) beeinflussen.

Verwende das "Program"-Feld neben der obersten Q-Link-Reglerzeile auf dem Bildschirm, um ein Programm zu wählen.

Wenn "Type" auf "Pad" gestellt wurde, kann mit dem "Pad"-Feld ein Pad gewählt werden.

Wähle im "Parameter"-Feld den Parameter, den Du mit dem aktuell gewählten Q-Link-Regler ansteuern möchtest.

Auf dem "MIDI Track"-Reiter: Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo

Auf dem "Audio Track"-Reiter: Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1~4 Insert 1~4: Off, die übrigen Parameter richten sich nach dem gewählten Effekt

Auf dem "Program"-Reiter, wenn "Type"= Program:
Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1~4
Program: Off, Master Semi Tune, Master Fine Tune
Insert 1~4: Off, die übrigen Parameter richten sich nach dem gewählten Effekt

AKAI

Auf dem "Program"-Reiter, wenn "Type"= Pad:



Mixer: Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1~4

Program:

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1~4)	LFO to Filter	Velocity to Amp			
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1~4)	LFO to Amp	Velocity to Pan			
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1~4)	LFO to Pan	Layer Direction (1–4)			
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1-4)			
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate				
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync				
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch				
Amp Env Release	Layer Level (1~4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack				
Insert 1~4: Off, die üb	nsert 1~4: Off, die übrigen Parameter richten sich nach dem gewählten Effekt						

Auf dem "Return"-Reiter:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute

Insert 1~4: Off, die übrigen Parameter richten sich nach dem gewählten Effekt

Auf dem "Submix"-Reiter:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Send 1~4

Insert 1~4: Off, die übrigen Parameter richten sich nach dem gewählten Effekt

Wichtig: Submixe sind nur verfügbar, wenn man das MPC-Gerät im Controller-Modus mit der MPC-Software verwendet.

Auf dem "**Master**"-Reiter:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute

Insert 1~4: Off, die übrigen Parameter richten sich nach dem gewählten Effekt

Wähle mit dem "Momentary"-Kästchen das Verhalten.

Wenn es **markiert** ist, wird der zugeordnete Parameter beim Drehen am Q-Link-Regler beeinflusst. Sobald Du den Regler loslässt, kehrt der Parameter zurück zu seinem Ausgangswert.

Wenn es **nicht markiert** ist, behält der angesteuerte Parameter den neuen Wert nach Freigabe des Q-Link-Reglers bei.



F.2.19.b Program/Audio Track

Im **Program/Audio Track** Q-Link Edit-Modus kann man mit den Q-Link-Reglern 16 Parameter des gewählten Programms/der aktuellen Spur beeinflussen.

Nach Anwahl von "MIDI track":



Drücke rechts neben den Reglersymbolen einen Button, um die Parameter zu wählen, die mit den Q-Link-Reglern beeinflusst werden können:

Mixer: Allgemeine Mixerparameter

Program: Programmparameter

Insert 1~4: Parameter für die Insert-Effekte auf der Programmebene

Stelle unter "Type" ein, ob die Q-Link-Regler Parameter des gesamten Programms (Program) oder eines spezifischen Pads (Pad) beeinflussen sollen.

Drücke das [Track]-Feld am oberen Bildschirmrand, um eine Spur zu wählen, die das **gewünschte Programm** anspricht. Der Programmname erscheint im "**Program**"-Feld neben der obersten Q-Link-Reglerzeile auf dem Bildschirm.

Wenn "Type" auf "Pad" gestellt wurde, kann mit dem "Pad"-Feld ein Pad gewählt werden.

Wähle im "Parameter"-Feld den Parameter, den Du mit den Q-Link-Reglern ansteuern möchtest.

Wenn "Type"= Program:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1~4

Program: Off, Master Semi Tune, Master Fine Tune

Insert 1~4: Off, die übrigen Parameter richten sich nach dem gewählten Effekt



Wenn "Type"= Pad:

Mixer: Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1~4

Program:

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1~4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1~4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1~4)	LFO to Pan	Layer Direction (1~4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1~4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1~4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

Insert 1~4: Off, die übrigen Parameter richten sich nach dem gewählten Effekt

Wähle mit dem "Momentary"-Kästchen das Verhalten.

Wenn es **markiert** ist, wird der zugeordnete Parameter beim Drehen am Q-Link-Regler beeinflusst. Sobald Du den Regler loslässt, kehrt der Parameter zurück zu seinem Ausgangswert.

Wenn es **nicht markiert** ist, behält der angesteuerte Parameter den neuen Wert nach Freigabe des Q-Link-Reglers bei.

Wenn eine Audiospur gewählt ist:



Drücke rechts neben den Reglersymbolen einen Button, um die Parameter zu wählen, die mit den Q-Link-Reglern beeinflusst werden können:

Mixer: Allgemeine Mixerparameter

Insert 1~4: Parameter für die Insert-Effekte auf Programmebene

Wähle im "Parameter"-Feld den Parameter, den Du mit den Q-Link-Reglern ansteuern möchtest.

Wähle mit dem "Momentary"-Kästchen das Verhalten.

Wenn es **markiert** ist, wird der zugeordnete Parameter beim Drehen am Q-Link-Regler beeinflusst. Sobald Du den Regler loslässt, kehrt der Parameter zurück zu seinem Ausgangswert.

Wenn es **nicht markiert** ist, behält der angesteuerte Parameter den neuen Wert nach Freigabe des Q-Link-Reglers bei.

F.2.19.c Pad Scene

Im **Pad Scene** Q-Link Edit-Modus kann man mit den Q-Link-Reglern 16 Parameter des gewählten Pads beeinflussen. Um ein anderes Pad zu wählen, drückst Du es. Danach kannst Du die gleichen 16 Parameter für dieses Pad einstellen. (Diese Zuordnungen werden gemeinsam mit den übrigen Einstellungen gespeichert. Alle Projekte, die man lädt, verwenden diese Zuordnungen.)



Drücke das gewünschte Pad, um es zu wählen.

Drücke rechts neben den Reglersymbolen einen Button, um die Parameter zu wählen, die mit den Q-Link-Reglern beeinflusst werden können:

Mixer: Allgemeine Mixerparameter

Program: Pad-Parameter (d.h. Parameter, die im Program Edit-Modus verwendet werden)

Wähle im "Parameter"-Feld den Parameter, den Du mit den Q-Link-Reglern ansteuern möchtest.

Mixer: Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1~4

Program:

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1~4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1~4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1~4)	LFO to Pan	Layer Direction (1~4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1~4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1~4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

Wähle mit dem "Momentary"-Kästchen das Verhalten.

Wenn es **markiert** ist, wird der zugeordnete Parameter beim Drehen am Q-Link-Regler beeinflusst. Sobald Du den Regler loslässt, kehrt der Parameter zurück zu seinem Ausgangswert.

Wenn es **nicht markiert** ist, behält der angesteuerte Parameter den neuen Wert nach Freigabe des Q-Link-Reglers bei.

MPC





F.2.19.d Pad Parameter

Im **Pad Parameter** Q-Link Edit-Modus beeinflussen die Q-Link-Regler dieselben Pad-Parameter der 16 Pads in dieser Bank.

Beispiel: Wenn Du "**Parameter**" auf "**Level**" stellst, sind die 16 Q-Link-Regler den 16 "**Level**"-Parametern der Pads in dieser Bank zugeordnet. Wenn du "**Parameter**" auf "**Pan**" stellst, kann die Stereoposition der 16 Pads eingestellt werden.



Drücke rechts neben den Reglersymbolen einen Button, um den Parameter zu wählen, der mit den Q-Link-Reglern beeinflusst werden kann:

Mixer: Allgemeine Mixerparameter

Program: Pad-Parameter (d.h. Parameter, die im Program Edit-Modus verwendet werden)

Wähle im "Parameter"-Feld den Parameter, den Du mit den Q-Link-Reglern ansteuern möchtest.

Mixer: Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1~4

Program:

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1~4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1~4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1~4)	LFO to Pan	Layer Direction (1~4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1~4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1~4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

Wähle mit dem "Momentary"-Kästchen das Verhalten.

Wenn es **markiert** ist, wird der zugeordnete Parameter beim Drehen am Q-Link-Regler beeinflusst. Sobald Du den Regler loslässt, kehrt der Parameter zurück zu seinem Ausgangswert.

Wenn es **nicht markiert** ist, behält der angesteuerte Parameter den neuen Wert nach Freigabe des Q-Link-Reglers bei.



F.2.19.e Screen

Im **Screen** Q-Link Edit-Modus steuert man mit den Q-Link-Reglern nur den Parameter bzw. die Parametergruppe des aktuellen Modus' (z.B. Main, Sample Edit usw.) an.





F.2.20 Pad Color-Modus



Im Pad Color-Modus kann man den Pads innerhalb eines Programms die gewünschten Farben zuordnen.

Wähle zunächst eine Spur, die das gewünschte Programm anspricht und drücke anschließend [Pad Color], um den gleichnamigen Modus aufzurufen.

Wichtig: Wenn Du dich bereits im Pad Color-Modus befindest und die Pad-Farben für ein anderes Programm definieren möchten, musst Du den Pad Color-Modus zunächst verlassen und danach eine Spur wählen, die das jetzt benötigte Programm anspricht.

Fixed		A 14	A 15	A 16
Empty pads dim				
SINGLE PAD ALL PADS COLORS	A 09 1980Crash	A 10 1980RideA Elect05	A 11 1980RideB	A 12
	A 05 1980HatCl 1984HatCl	A 06 1980HatOp 1984HatOp	A 07 Bottle Audio 001 Rec1	▲ 08 Side12 Audio 002 Rec1
	A 01 1980Kick1	A 02 1984Kick	A 03 SnrSmll1 Elect12	A 04 1980Snare SnrSmll3
				MAKE DEFAULT

Wähle im Feld oben links, wie die Pad-Beleuchtung funktionieren soll:

Off: Die Pads leuchten nie - selbst wenn man sie drückt.

Classic Velocity: Solange man die Pads nicht verwendet, leuchten sie nicht. Wenn man ein Pad drückt, richtet sich die Farbe nach dem erkannten Anschlagwert: Rot vertritt einen hohen Anschlagwert, Gelb einen niedrigen.

Fixed: Die Pads leuchten immer - selbst wenn man sie nicht drückt.

Off->**Velocity**: Solange man die Pads nicht verwendet, leuchten sie nicht. Wenn man ein Pad drückt, leuchtet es in der gewählten Farbe. Die Helligkeit entspricht dabei dem erkannten Anschlagwert.

Dim->**Velocity**: Solange man die Pads nicht verwendet, leuchten sie schwach. Wenn man ein Pad drückt, leuchtet es in der gewählten Farbe. Die Helligkeit entspricht dabei dem erkannten Anschlagwert.

Bright–>**Velocity**: Solange man die Pads nicht verwendet, leuchten sie hell. Wenn man ein Pad drückt, leuchtet es in der gewählten Farbe. Die Helligkeit entspricht dabei dem erkannten Anschlagwert.

Wähle im "EmptyPads"-Feld oben links, wie sich nicht zugeordnete Pads verhalten sollen:

Empty pads off: Pads, denen kein Sound zugeordnet ist, leuchten nicht.

Empty pads dim: Pads, denen kein Sound zugeordnet ist, leuchten schwacher als andere Pads.

Empty pads normal: Pads, denen kein Sound zugeordnet ist, verhalten sich genau wie die übrigen Pads.

Wähle unter "Single Pad/All Pads", ob das Farbverhalten jeweils für ein Pad (Single) oder alle Pads (All) eingestellt werden soll.

Tipp: Um eine Farbe schnell allen Pads innerhalb des Programms zuzuordnen, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du das Feld der gewünschten Farbe drückst.

Drücke ein **Farbfeld**, um jene Farbe zu wählen.

Tipp: Um die **Farbe eines bestimmten Pads zu wählen**, hältst Du **SHIFT** gedrückt, während Du das Pad (oder sein Symbol auf dem Bildschirm) betätigst.

Drücke ein **Pad** auf deinem MPC-Gerät oder das entsprechende Pad-Symbol auf dem Bildschirm, um ihm die Farbe zuzuordnen.

Um die aktuelle Pad-Farbe als Vorgabe für alle Programme desselben Typs zu definieren (z.B. Drum- oder Keygroup-Programme), drückst Du [**Make Default**]. Bestätige im dann erscheinenden Fenster deine Wahl, indem Du [**Do It**] drückst (oder brich den Vorgang mit [**Cancel**] ab).



F.2.21 MIDI Control-Modus



Im MIDI Control-Modus kann man einstellen, welche MIDI-Befehle die Bedienelemente des MPC-Geräts senden. Diese Zuordnungen werden nur im MIDI Control-Modus verwendet. Die im MIDI Control-Modus gewählten Zuordnungen werden im aktuellen MPC-Projekt gespeichert.

Im Standalone-Modus hilft dir diese Möglichkeit beim Fernsteuern externer MIDI-Geräte mit dem MPC X oder MPC Live. (Schließe die Geräte an eine MIDI OUT-Buchse an.)

Im Controller erlaubt diese Möglichkeit die Bedienung der MPC-Software als Plug-In: Im MIDI Control-Modus kann man mit dem MPC-Gerät die Host-Software bedienen. Wechsle danach in einen anderen Modus, um das MPC-Plug-In fernzubedienen.

Drücke Menu und anschließend [MIDI Control], um den MIDI Control-Modus aufzurufen.

Wichtig:

Im Standalone-Modus: Sorge dafür, dass das MPC-Gerät den richtigen MIDI-Ausgang verwendet. Das stellt man im "**Preferences**"-Bereich ein (siehe Hardware).

Im Controller-Modus: Definiere das MPC-Gerät in der Host-Software als MIDI-Controller.

	LIGHT LED	MIDI INPUT	LOCAL	
Pad 1 🔹	MIDI CHANNEL		10	-
BANK SET ALL	NOTE		0 C-2	_
	VELOCITY		ON	
	AFTERTOUCH	CHANNEL	POLY	
HARDWARE XY				

Ordne den Bedienelementen auf dem Touchscreen die gewünschten Parameter zu. Die angebotenen Parameter richten sich nach dem Bedienelement: **Pad** oder **Taster**, **Q-Link**-Regler bzw. die beiden Achsen des **XY-Pads**. Wenn Du alle Parameter wunschgemäß eingestellt hast, kannst Du ein anderes Bedienelement oder einen anderen Modus wählen.

Das gewünschte Bedienelement kann mit einem der folgenden Verfahren gewählt werden:

- 1. Drücke es bzw. drehe daran. Drücke den [Hardware]-Button unten links, um ein Pad, einen Taster oder einen Q-Link-Regler zu editieren. Drücke den [XY-Button, um das XY-Pad zu editieren.
- 2. Drücke das [Control]-Feld oben links und wähle mit dem Datenrad eine Achse.
- 3. Doppelklicke auf das [Control]-Feld und drücke in der angezeigten Liste den Namen des gewünschten Controllers.

Anmerkung: Im "**Control**"-Feld werden mehr Bedienelemente/Spielhilfen angezeigt als dein MPC-Gerät bietet. Das liegt daran, dass die Liste die Bedienelemente aller aktuellen MPC-Ausführungen (MPC X, MPC Live, MPC Touch usw.) enthält. Es können nur die in diesem Kapitel erwähnten Bedienelemente editiert werden.

F.2.21.a Pads

CONTROL	LIGHT LED	MIDI INPUT	LOCAL	
Pad 1 •	MIDI CHANNEL		10	
A SET ALL			0 C-2	
	VELOCITY	OFF	ON	
	AFTERTOUCH	CHANNEL	POLY	
HARDWARE XY				

Für die Pads stehen folgende MIDI-Parameter zur Verfügung:

Control: Das Bedienelement, das momentan editiert werden kann (Pad 1~Pad 16).

Bank: Die Pad-Bank des betreffenden Pads. Wenn Du "Set All" markierst, verwenden die Pads aller 8 Bänke die gleichen Befehle und Parameter.

Set All: Wenn du dieses Kästchen markierst, verwenden die Pads aller 8 Bänke die gleichen Befehle und Parameter. Wenn das Kästchen nicht markiert ist, gelten die vorgenommenen Einstellungen nur für das aktuell gewählte Pad.

Light LED: Hiermit bestimmt man, wie sich die LED des Pads verhalten soll.

Wenn Du "Never" wählst, leuchtet die Diode nie.

Wenn Du "MIDI Input" wählst, leuchtet die Diode, sobald die Software einen MIDI-Befehl für das Pad empfängt.

Wenn Du "Local" wählst, leuchtet das Pad, wenn man es drückt und/oder wenn dafür MIDI-Befehle empfangen werden.

MIDI Channel: Wähle hier den MIDI-Kanal (1~16), auf dem das Pad seine Befehle zur Software übertragen soll.

Note: Die MIDI-Notennummer, die das Pad sendet, wenn man es drückt (0~127 oder C-2~G8).

Velocity: Gib hier an, ob das Pad anschlagdynamisch sein soll (On) oder nicht (Off). Bei Anwahl von "Off", sendet das Pad immer den Höchstwert (127).

Aftertouch: Wähle hier das Aftertouch-Verhalten des Pads (d.h. welche Befehle gesendet werden, wenn man es nach dem eigentlichen Anschlag noch weiter hinunterdrückt).

Off: Das Pad sendet keine Aftertouch-Befehle.

Channel: Wenn Du den Aftertouch mehrerer Pads mit dieser Einstellung verwendest, senden sie alle denselben Aftertouch-Wert.

Poly: Der Aftertouch-Wert wird für jedes Pad separat ermittelt und übertragen.



CONTROL Erase		LIGHT LED	MIDI INPUT	LOCAL	
		MIDI CHANNEL		1	
		CC NUMBER		21	
		ТҮРЕ	MOMENTARY	TOGGLE	
HARDWARE	XY				

Für die Taster stehen folgende MIDI-Parameter zur Verfügung: Es können folgende Taster editiert werden: **Erase**, **Tap**, **Undo/Redo** und **Copy/Delete**.

Control: Das Bedienelement, das momentan editiert werden kann (Erase, Tap, Undo).

Light LED: Hiermit bestimmt man, wie sich die LED des Tasters verhalten soll.

Wenn Du "Never" wählst, leuchtet die Diode nie.

Wenn Du "MIDI Input" wählst, leuchtet die Diode, sobald die Software einen MIDI-Befehl für den Taster empfängt.

Wenn Du "Local" wählst, leuchtet die Diode, wenn man den Taster drückt und/oder wenn dafür MIDI-Befehle empfangen werden.

MIDI Channel: Wähle hier den MIDI-Kanal (1~16), auf dem das Pad seine Befehle zur Software übertragen soll.

CC Number: Wähle hier den MIDI-Steuerbefehl, den der Taster zur Software senden soll.

Type: Wähle hier das Schaltverhalten des Tasters "Momentary" oder "Toggle" (rastend).



F.2.21.c Q-Link-Regler

CONTROL	LIGHT LED	NEVER MIDI INPL	JT LOCAL
QLink 1 •	MIDI CHANNEL		1
A SET ALL	CC NUMBER		100
	MODE	ABSOLUT	RELATIVE
	LOW RANGE		0
	HIGH RANGE		127
	TOUCH SENSE	OFF	ON
	NOTE		0 C-2
HARDWARE XY			

Für die Q-Link-Regler stehen folgende MIDI-Parameter zur Verfügung:

Control: Das Bedienelement, das momentan editiert werden kann (QLink 1~4).

Light LED: Man kann diese Einstellung zwar ändern, aber auf deinem MPC-Gerät bezweckst Du damit nichts.

Wenn Du "Never" wählst, leuchtet die Diode nie.

Wenn Du "MIDI Input" wählst, leuchtet die Diode, sobald die Software einen MIDI-Befehl für den Q-Link-Regler empfängt.

Wenn Du "Local" wählst, leuchtet die Diode, wenn man den Q-Link-Regler berührt bzw. daran dreht und/oder wenn dafür MIDI-Befehle empfangen werden.

MIDI Channel: Wähle hier den MIDI-Kanal (1~16), auf dem der Q-Link-Regler seine Befehle zur Software übertragen soll.

CC Number: Wähle hier den MIDI-Steuerbefehl, den der Q-Link-Regler zur Software senden soll.

Mode: Hiermit stellt man ein, wie der Q-Link-Regler einen Parameter beeinflusst.

Absolute: Die aktuelle Q-Link-Reglerposition bestimmt den Parameterwert. Die Regler sind aber nicht motorisiert. Daher muss man sie ab und zu relativ weit drehen, bevor sie wieder einen Wert senden (weil die Position erst wieder mit dem Wert des angesteuerten Parameters übereinstimmen muss, bevor etwas geschieht).

Relative: Der Q-Link-Regler beeinflusst den Parameter sofort.

Low Range: Wähle hier die Untergrenze des Wertebereichs, den der Q-Link-Regler beeinflussen kann (0~127).

High Range: Wähle hier die Obergrenze des Wertebereichs, den der Q-Link-Regler beeinflussen kann (0~127).

Touch Sense: Hiermit kann die Berührungsempfindlichkeit des Q-Link-Reglers aktiviert oder ausgeschaltet werden.

On: Wenn man den Q-Link-Regler berührt, sendet er einen Note-An-Befehl (das ist das vorgegebene Verhalten des MPC-Geräts).

Off: Der Q-Link-Regler sendet keine Notenbefehle, sondern nur den CC-Wert, wenn man daran dreht.

Note: Die MIDI-Notennummer, die der Q-Link-Regler sendet, wenn man ihn berührt (0~127). Das funktioniert nur, wenn man "Touch Sense" auf "On" stellt.



F.2.21.d XY-Pad

	X-AXIS	
	MIDI CHANNEL	1
	CC NUMBER	11
	LOW RANGE	0
	HIGH RANGE	127
	Y-AXIS	
	MIDI CHANNEL	1
	CC NUMBER	1
	LOW RANGE	0
	HIGH RANGE	127
HARDWARE XY		SETTINGS

Für die beiden Achsen des XY-Pads stehen folgende MIDI-Parameter zur Verfügung:

Control: Die Achse, deren Parameter editiert werden können (**XYFX X-Axis** oder **XYFX Y-Axis**). Wenn Du den [**XY**]-Reiter gedrückt hast, wird dieses Feld nicht angezeigt. Um es zu sehen, musst Du den [**Hardware**]-Reiter drücken.

Mute: Hiermit kann die gewählte Achse "stummgeschaltet" werden. Wenn Du das tust, sendet die Achse keine MIDI-Befehle. Diese Einstellung kann nur geändert werden, wenn die "**Settings**" angezeigt werden.

MIDI Channel: Wähle hier den MIDI-Kanal (1~16), auf dem die gewählte Achse ihre Befehle zur Software übertragen soll.

CC Number: Wähle hier den MIDI-Steuerbefehl, den die Achse zur Software übertragen soll.

Low Range: Wähle hier die Untergrenze des Wertebereichs, den die Achse beeinflussen kann (0~127).

High Range: Wähle hier die Untergrenze des Wertebereichs, den die Achse beeinflussen kann (0~127).

F.2.21.e MIDI Learn

Mit der "MIDI Learn"-Funktion kann man den gewünschten Parametern innerhalb des aktuellen MPC-Projekts mehrere Parameter zuordnen:

- Mixerparameter wie Pegel, Stereoposition, Mute & Solo für MIDI- oder Audiospuren, Programme, Return-Wege, Submixes und Master-Ausgangspaare.
- Pad-Parameter (nur bei Drum- und Clip-Programmen) wie Stimmung, Filter- und Amplitudenhüllkurve, Layer-Parameter, LFO-Parameter und Anschlagwerte.
- Programmparameter (je nach Programmtyp)
- Insert-Effektparameter (je nach Effekttyp)

Diese Einstellungen werden im jeweiligen MPC-Projekt gespeichert.

Siehe auch MIDI Control-Modus: MIDI Learn.



F.2.22 Pad Perform-Modus

PAD PERFORM

Im Pad Perform-Modus können den Pads musikalische Skalen/Modi, Akkorde und Akkordfolgen für eine kreativere Nutzung zugeordnet werden.

Aufrufen des Pad Perform-Modus' während der Verwendung eines Keygroup-, MIDI, Plugin- oder CV-Programms:

- Drücke MENU und anschließend [Pad Perform].
- Drücke Pad Perform (MPC X).

Man kann den Pad Perform-Modus zwar auch bei Verwendung eines Drum- oder Clip-Programms aufrufen, allerdings ist er für diese Programme unerheblich.



Im Touchscreen werden die Zuordnungen der Noten oder Akkorde für die aktuelle Pad-Bank angezeigt.


Wähle mit "Type", wie die Pads verwendet werden sollen:

Notes: Jedes Pad spielt eine andere Note der gewählten Skala.

Chords: Jedes Pad spielt einen anderen Akkord (dabei erhöht sich der Grundton für jedes Pad um eine Skalenstufe). Die verfügbaren Akkorde werden von der "**Scale**"-Einstellung vorgegeben.

Chromatic Chords: Jedes Pad spielt einen anderen Akkord (dabei erhöht sich der Grundton für jedes Pad um eine Skalenstufe). Die verfügbaren Akkordtypen richten sich nicht nach der "**Scale**"-Einstellung. Das entspricht im Grunde der "Chords"-Einstellung, allerdings hat man hier auch Zugriff auf tonartfremde Akkorde.

Progressions: Jedes Pad ist einem Akkord einer Akkordfolge zugeordnet. Die Pads können in jeder beliebigen Reihenfolge gedrückt werden – so lassen sich schnell Akkordbegleitungen für neue Songs erstellen. Die verfügbaren Akkorde richten sich nach der "**Chord**"-Einstellung.

Tipp: Mit der MPC-Software kann man auch eigene Akkordfolgen vorbereiten, die dann mit dem MPC X oder MPC Live gespielt werden können. Siehe auch Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfolgen (User Progressions).



Noten im Pad Perform-Modus.

Akkorde im Pad Perform-Modus.



Chromatische Akkorde im Pad Perform-Modus.

Akkordfolgen im Pad Perform-Modus



Wähle mit den "Scale & Octave"-Feldern den Grundton und den Skalentyp.

Root Note (Tonhöhe und Tonlage): Der Ausgangspunkt der Skala (Tonleiter). Die verfügbaren Noten werden chromatisch über die Pads verteilt. Das Pad, dem der Grundton zugeordnet ist, verwendet eine andere Farbe (und wird auf dem Bildschirm hervorgehoben), damit man sofort sieht, wo die Tonleiter (erneut) beginnt.

Scale Type: Wähle hier die Skala, d.h. den Modus) in Abhängigkeit des Grundtons (nicht verfügbar, wenn "**Type**" auf "**Progressions**" gestellt wurde). Es stehen folgende Skalen zur Wahl:

Major	Gypsy	Dorian
Minor (melodic)	Hungarian Gypsy	Phrygian
Pentatonic Major	Persian	Lydian
Pentatonic Minor	Major Bebop	Mixolydian
Blues (minor)	Whole Tone	Aeolian
Flamenco	Chromatic	Locrian

Wähle im "**Chord**"-Feld den Akkord, der bei Drücken eines Pads erklingt. Der Akkord interpretiert die Skalenstufen anhand der gewählten Grundtons. Das ist aber nur möglich, wenn man "**Type**" auf "**Chords**" oder "**Chromatic Chords**" stellt.

Wenn man "Chords" wählt, stehen folgende Akkorde zur Verfügung:

1-3-5 (major/minor)	1-3-5-7 (major7/minor7)
1-4-5 (sus4)	1-3-5-7b (dominant)
1-2-5 (sus2)	

Wenn man "Chromatic Chords" wählt, stehen folgende Akkorde zur Verfügung:

Major	Major7	Augmented
Minor	Minor7	Diminished
Sus2	Major9	
Sus4	Minor9	

Wähle unter "Banks", wie die Noten den Pads in den einzelnen Bänken zugeordnet werden.

Start on Root: Pad 01 aller Bänke spielt immer den Grundton der gewählten Skala.

Continuous: Pad 01 einer Bank steuert die Skalenstufe an, die auf die Stufe von Pad 16 der vorigen Bank folgt.

Mit den Buttons am unteren Bildschirmrand können schnell andere Typen und Akkorde gewählt werden:

Drücke [Notes], um "Type" auf "Notes" zu stellen.

Drücke [1-3-5], um "Type" auf "Chords" und "Chord" auf "1-3-5" (Dur/Moll) zu stellen.

Drücke [1-3-5-7], um "Type" auf "Chords" und "Chord" auf "1-3-5-7" (große 7/kleine 7) zu stellen.

Drücke [Progressions], um "Type" auf "Progressions" zu stellen.

Drücke [Octave -/+], um die Pads eine Oktave tiefer oder höher zu transponieren.

Drücke SHIFT+1-4-5, um "Type" auf "Chords" und "Chord" auf "1-4-5" (vorgehaltene 4) zu stellen.

Drücke SHIFT+1-3-5-7b, um "Type" auf "Chords" und "Chord" auf "1-3-5-7b" (Dominant-Sept) zu stellen.

Drücke **SHIFT+Note –/+** um die Pad-Zuordnungen einen Halbton abzusenken oder anzuheben. Dabei ändert sich dann auch der "**Root Note**"-Wert um einen Halbton.

G. Anhang

G.1. Effekte und Parameter

In diesem Kapitel werden alle verfügbaren Effekte vorgestellt.

Anmerkung: Für bestimmte Effekte (z.B. Flanger Sync, Autopan Sync) steht eine "Sync"-Version zur Verfügung, deren Geschwindigkeit sich nach dem aktuellen Tempo richtet. Ein "." neben der Notenunterteilung verweist auf einen triolischen Wert.

G.1.1 Halleffekte

Möglichkeiten: Reverb Small, Reverb Medium, Reverb Large, Reverb Large 2, Reverb In Gate, Reverb Out Gate

Reverb Small

Dieser Effekt simuliert die Akustik eines kleinen Raums.

Einstellbereich	Vorgabe
0~100 (dry-wet)	50
1–100	50
0~100	50
0~100	50
0~100	50
0~100	50
0~100	15
0~100	10
	Einstellbereich 0~100 (dry–wet) 1–100 0~100 0~100 0~100 0~100 0~100 0~100

MPC

Reverb Medium

Dieser Effekt simuliert die Akustik eines mittelgroßen Raums. I

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0~100	50
Density	0~100	50
Diffuse	0~100	50
Decay	0~100	50
Lo-Cut	0~100	15
Hi-Cut	0~100	10
Pre-Delay Early Reflection Density Diffuse Decay Lo-Cut Hi-Cut	1-100 0~100 0~100 0~100 0~100 0~100	50 50 50 50 50 15 10

Reverb Large

Dieser Effekt simuliert die Akustik einer großen Halle.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0~100	50
Density	0~100	50
Diffuse	0~100	50
Decay	0~100	75
Lo-Cut	0~100	10
Hi-Cut	0~100	10

Reverb Large 2

Dieser Effekt simuliert die Akustik einer großen Halle, ist aber **P** nicht so prozessorhungrig wie der vorige.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0~100	50
Density	0~100	50
Diffuse	0~100	50
Decay	0~100	75
Lo-Cut	0~100	10
Hi-Cut	0~100	10

Reverb In Gate

Dieser Halleffekt bietet einen zusätzlichen Parameter: Wenn das Eingangssignal unter den für "**Gate In**" eingestellten Wert sinkt, wird der Effekt blitzschnell ausgeschaltet.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0~100	50
Density	0~100	50
Diffuse	0~100	50
Decay	0~100	75
Lo-Cut	0~100	10
Hi-Cut	0~100	10
Gate In	0~100	0

Reverb Out Gate

Dieser Halleffekt bietet einen zusätzlichen Parameter: Wenn das Eingangssignal unter den für "**Gate Out**" eingestellten Wert sinkt, wird der Effekt blitzschnell ausgeschaltet.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Pre-Delay	1~100	50
Early Reflection	0~100	50
Density	0~100	50
Diffuse	0~100	50
Decay	0~100	75
Lo-Cut	0~100	10
Hi-Cut	0~100	10
Gate Out	0~100	0

G.1.2 Delays

Diese Effekte verzögern eine Signalkopie um den eingestellten Wert und wiederholen die Kopie (Echo).

Möglichkeiten: Delay Mono, Delay Mono Sync, Delay Stereo, Delay Sync (Stereo), Delay LP, Delay HP, Delay Analog, Delay Analog Sync, Delay Tape Sync, Delay Ping Pong, Delay Multi-Tap

Delay Mono

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time	2~2000ms	100
Feedback	0~100	25
Damping	0~100	100

Delay Mono Sync

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time	1 Takt~1/16- Triolen	1/4
Feedback	0~100	50
Damping	0~100	100



Delay Stereo

Dieses Stereo Delay verhält sich wie der Mono Delay, arbeitet jedoch in Vollstereo.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time	2~2000ms	100
Feedback	0~100	25
Damping	0~100	100

Delay Sync (Stereo)

Dieses Stereo Delay verhält sich wie der Mono Delay, arbeitet jedoch in Vollstereo.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time	1 bar ~ 1/16 triplets	1/4
Feedback	0~100	50
Damping	0~100	100

Delay LP

Das LP Delay ist wie der Mono Delay aufgebaut, bietet aber zusätzlich ein resonanzfähiges Tiefpassfilter für die Wiederholungen.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time	2~2000ms	500
Feedback	0~100	50
Cutoff	0~100	50
Resonance	0~100	20

Delay HP

Das HP Delay ist wie der Mono Delay aufgebaut, bietet aber zusätzlich ein resonanzfähiges Hochpassfilter für die Wiederholungen.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time	2~2000ms	100
Feedback	0~100	50
Cutoff	0~100	33
Resonance	0~100	33

Delay Analog

Das Analog Delay ist wie der Mono Delay aufgebaut, klingt aber anders, weil hier eine "Eimerkettenschaltung" emuliert wird (wie bei analogen Delay-Pedalen). Die Wiederholungen klingen entsprechend wärmer, was auf leichte Phasen- und Timing-Schwankungen zurückzuführen ist.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time	2~2000ms	100
Feedback	0~100	25

Delay Analog Sync

Das Analog Delay ist wie der Mono Delay aufgebaut, klingt aber anders, weil hier eine "Eimerkettenschaltung" emuliert wird. Die Wiederholungen klingen entsprechend wärmer, was auf leichte Phasen- und Timing-Schwankungen zurückzuführen ist.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time	1 bar ~ 1/16 triplets	1/4
Feedback	0~100	50
Ramp	0~100	50

Delay Tape Sync

Tape Delay emuliert ein analoges Bandechogerät, bei dem die Wiederholungen mit mehreren Wiedergabeköpfen erzielt werden. Dieser Echo-Sound hat die Reggae- und Dub-Style-Musik entscheidend mitgeprägt.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time	1 bar ~ 1/16 triplets	1/4
Feedback	0~100	50
Ramp	0~100	50
Head 1	0~100	100
Head 2	0~100	0
Head 3	0~100	0
Head 4	0~100	0
Tone	0~100	50
Spread	0~100	50
Wow & Flutter	0~100	50

Delay Ping Pong

Dieses Stereo-Delay bietet separat einstellbare Verzögerungszeiten für den linken und rechten Kanal.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time, Left	2~2000ms	100
Time, Right	2~2000ms	100
Feedback	0~100	25
Damping	0~100	100

Delay Multi-Tap

Hierbei handelt es sich um ein Delay mit 3 Verzögerungslinien, die separat eingestellt und im Stereobild angeordnet werden können.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	50
Time 1	2~2000ms	100
Time 2	2~2000ms	100
Time 3	2~2000ms	100
Feedback	0~100	25
Pan 1	0~100	50
Pan 2	0~100	50
Pan 3	0~100	50
Damping	0~100	100
Gain 1	0~100	25
Gain 2	0~100	25
Gain 3	0~100	25

G.1.3 Flanger

Ein Flanger ist ein stark modulierter Delay-Effekt und eine Nachempfindung von zwei Tonbandgeräten, die beide dasselbe abspielen, während das Band des einen leicht verzögert wird. Mit kleinen "Rate"-Werten kann ein Düsenjäger-Effekt erzielt werden. Höhere Werte führen zu einem "Zittern".

Möglichkeiten: Flanger, Flanger Sync

Flanger

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Rate	0~100	10
Feedback	-100~100	0
Delay	0~100	20
Width	0~100	80

Flanger Sync

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Rate	8 bars ~ 1/16 triplets	1/4
Feedback	-100~100	0
Delay	0~100	20
Width	0~100	80



G.1.4 Chorus

Ein Chorus-Effekt verwendet einen LFO zum Modulieren der Tonhöhe und Verzögern des Eingangssignals. Dieses modulierte Signal wird zum Eingangssignal hinzugefügt. Bei relativ dezenten Einstellungen erweckt dieser Effekt den Eindruck eines Chors (daher der Name). Mit höheren "**Feedback**"- und "**Depth**"-Werten erzielt man "schillernde" bzw. "wässrige" Sounds.

Möglichkeiten: Chorus 2-Voice, Chorus 4-Voice

Chorus 2-Voice

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Delay	0~100	20
Amount	0~100	80
Width	0~100	80
Feedback	0~100	50
Rate	0~100	10

Chorus 4-Voice

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Delay	0~100	20
Amount	0~100	80
Width	0~100	80
Feedback	0~100	50
Rate	0~100	10

G.1.5 Auto-Pan

Diese Effekte enthalten einen LFO, mit dem das Eingangssignal zwischen dem linken und rechten Kanal hin- und herbewegt wird.

Möglichkeiten: Autopan, Autopan Sync

Autopan

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Rate	0~100	10

Autopan Sync

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Rate	8 bars ~ 1/32	1/4

G.1.6 Tremolo-Effekte

Diese Effekte enthalten einen LFO, mit dem die Lautstärke des Eingangssignals moduliert wird (es entsteht ein mehr oder weniger dezentes Beben). Die Wellenform des LFOs kann geändert werden: Mit einer Sinuswelle wird eine gleichmäßige Modulation erzielt, mit einer Rechteckwelle dagegen ein Stottereffekt.

Möglichkeiten: Tremolo, Tremolo Sync

Tremolo

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Rate	0~100	10
Sine to Square	0~100 (sine~square)	0

Tremolo Sync

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Rate	1 bar ~ 1/16 triplets	1/4
Sine to Square	0~100 (sine~square)	0

G.1.7 Phaser

Phaser-Effekte beruhen auf mehreren Allpassfiltern, die gemeinsam angesprochen werden und "Kerben" bzw. Signalspitzen im Frequenzspektrum erzeugen. Die Frequenzen dieser Allpassfilter werden in der Regel von einem LFO moduliert, woraus sich der Wuscheffekt ergibt.

Möglichkeiten: Phaser 1, Phaser 2, Phaser Sync

Phaser 1

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Rate	0~100	10

Phaser 2

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Rate	0~100	10



Phaser Sync

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4

G.1.8 Hochpassfilter (HP)

Options: HP Filter, HP Filter Sweep, HP Filter Sync, HP Shelving Filter

HP Filter

Dies ist ein statischer Effekt, der also nicht moduliert wird.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Frequency	10~19999Hz	1500
Resonance	0~100	0

HP Filter Sweep

Bei diesem Hochpassfilter wird die Eckfrequenz von einem LFO moduliert.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	80
Low Frequency	0~100	50
High Frequency	0~100	100
Resonance	0~100	33
Rate	0~100	10



HP Filter Sync

Bei diesem Hochpassfilter wird die Eckfrequenz von einem LFO moduliert.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Low Frequency	0~100	0
High Frequency	0~100	100
Resonance	0~100	50
Rate	8 bars ~ 1/32	1/4

HP Shelving Filter

Dieses Filter schwächt alle Frequenzen oberhalb der Eckfrequenz gleichermaßen ab.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Frequency	10~19999Hz	1500
Resonance	0~100	0
Gain	-18.0~18.0dB	0.0



G.1.9 Tiefpassfilter (LP)

Möglichkeiten: LP Filter, LP Filter Sweep, LP Filter Sync, LP Shelving Filter

LP Filter

Dies ist ein statischer Effekt, der also nicht moduliert wird.

LP Filter Sweep

Bei diesem Tiefpassfilter wird die Eckfrequenz von einem LFO moduliert.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	80
Low Frequency	0~100	0
High Frequency	0~100	100
Resonance	0~100	33
Rate	0~100	10

Einstellbereich

10~19999Hz

0~100

Parameter Frequency

Resonance

LP Filter Sync

Bei diesem Tiefpassfilter wird die Eckfrequenz von einem LFO moduliert.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Low Frequency	0~100	0
High Frequency	0~100	100
Resonance	0~100	50
Rate	8 bars ~ 1/32	1/4

LP Shelving Filter

Dieses Filter schwächt alle Frequenzen oberhalb der Eckfrequenz gleichermaßen ab.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Frequency	10~19999Hz	1500
Resonance	0~100	0
Gain	-18.0~18.0dB	0.0



Vorgabe

1500

0

G.1.10 Parametrische Equalizer

Options: PEQ 2-Band, 2-Shelf, PEQ 4-Band

PEQ 2-Band, 2-Shelf

Dieser Effekt enthält zwei parametrische Einband- und zwei Shelving-Filter (Kuhschwanz).

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Low Frequency	22~1000Hz	220
Frequency 1	82~3900Hz	820
Frequency 2	220~10000Hz	2200
High Frequency	560~19999Hz	5600
Q1	0~100	0
Q2	0~100	0
Low Gain	-18.0~18.0dB	0.0
Gain 1	-18.0~18.0dB	0.0
Gain 2	-18.0~18.0dB	0.0
High Gain	-18.0~18.0dB	0.0

MPC

PEQ 4-Band

Dies ist ein leistungsfähiger parametrischer 4-Band-EQ mit einstellbaren Frequenzbändern.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Low Frequency	22~1000Hz	220
Frequency 1	82~3900Hz	820
Frequency 2	220~10000Hz	2200
High Frequency	560~19999Hz	5600
Q1	0~100	5
Q2	0~100	5
Q3	0~100	5
Q4	0~100	5
Gain 1	-18.0~18.0dB	0.0
Gain 2	-18.0~18.0dB	0.0
Gain 3	-18.0~18.0dB	0.0
Gain 4	-18.0~18.0dB	0.0

G.1.11 Zerreffekte

Möglichkeiten: Distortion Amp, Distortion Fuzz, Distortion Grimey, Distortion Overdrive, Distortion Custom

Distortion Amp

Dieser Effekt simuliert den Sound eines brüllend lauten Röhrenverstärkers.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Drive	0~100	50
Tone	0~100	50
Dynamics	0~100	50
Output	0~100	50

Distortion Fuzz

Dieser Effekt erzeugt eine brutale Übersteuerung des Audiosignals, die das Signal bei extremen Einstellungen in eine Rechteckwelle umwandelt, was dann wie ein alter Rasierapparat klingt.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Drive	0~100	50
Output	0~100	50
Low	0~100	50
Low-Mid	0~100	50
High-Mid	0~100	50
High	0~100	50

Distortion Grimey

Dies ist ein einzigartiger Verzerrungseffekt, der nur ein bestimmtes Frequenzband bearbeitet.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Drive	0~100	50
Grime	0~100	50
Center	0~100	50
Width	0~100	50
Resonance	0~100	50
Output	0~100	50

Distortion Overdrive

Dieser Verzerrungseffekt klingt wie ein leicht übersteuerter Verstärker bei mittlerer Lautstärke. Hiermit erzielt man eine "runde" Übersteuerung.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Drive	0~100	50
Tone	0~100	50
Output	0~100	50

Distortion Custom

Diesen Verzerrungseffekt kann man erfreulich vielseitig einstellen – und alle Sounds sind auch brauchbar.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Drive	0~100	50
+Soft	5~75	2
+Clip	5~50	25
–Soft	5~75	2
–Clip	5~50	25
Low	-18.0~18.0dB	0.0
Mid	-18.0~18.0dB	0.0
High	-18.0~18.0dB	0.0
Output	-18.0~18.0dB	50

G.1.12 Kompressoren

Mit einem Kompressor kann die Dynamik (Pegelunterschiede zwischen laut und leise) des Eingangssignals reduziert werden. Das bearbeitete Signal bleibt dann besser hörbar.

Möglichkeiten: Compressor Master,

Compressor Opto, Compressor VCA, Compressor Vintage

Compressor Master

Dies ist der diskreteste Kompressor, mit dem man die Dynamik zwar drastisch reduzieren kann, ohne sich damit Artefakte einzuhandeln.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Attack	0~100	50
Release	0~100	50
Threshold	–50~0dB	0
Ratio	1~20	1
Oldskool	Off, On	Off
Output	-6~24dB	0

Compressor Opto

Der Opto Compressor ist das physikalische Modell eines Vintage-Kompressors, dessen Dynamikreduzierung von einer

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe	
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100	

optischen Schaltung gesteuert wird. Dieser Kompressortyp arbeitet eher unscheinbar und führt zu einem entsprechend edlen Signal.

			MPC
Input	–6~18dB	0	
Attack	0~100	50	
Release	0~100	50	
Threshold	–50~0dB	0	
Ratio	1~20	1	
Knee	1~100	1	
Output	-6~24dB	0	

Compressor VCA

Dieser Kompressor klingt "moderner", weil er einen transparenteren Sound erzeugt. Ein VCA-Kompressor spricht schneller an (kürzere Attack) als ein optischer.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Input	–6~18dB	0
Attack	0~100	50
Release	0~100	50
Threshold	–50~0dB	0
Ratio	1~20	1
Knee	1~100	1
Output	-6~24dB	0

Compressor Vintage

Dieser Kompressor erinnert vom Sound her an einen "klassischen" Röhrenkompressor mit dem charakteristischen Pumpen und einer leichten Röhrensättigung.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Input	–6~18dB	0
Attack	0~100	50
Release	0~100	50
Threshold	–50~0dB	0
Ratio	1~20	1
Knee	1~100	1
Output	6~24dB	0

G.1.13 Bit-Reduktion (für LoFi-Effekte)

Möglichkeiten: Decimator, Resampler

Decimator

Der Decimator reduziert die Signalqualität des Eingangssignals, indem er Bits aus dem Digital-Signal entfernt. Der Unterschied zwischen diesem Ansatz und dem "Resampling" (siehe unten) ist, dass die entstehenden Artefakte nicht von einem Filter glattgebügelt werden. Das Ausgangssignal wirkt entsprechend ungehobelt und enthält eine mehr oder weniger starke digitale Verzerrung – das richtet sich aber nach dem Eingangssignal.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Decimate	0~100	0
Bit Reducer	4~32	32

Resampler

Der Resampler entfernt zwar ebenfalls Bits aus dem Eingangssignal, allerdings wird das entstellte Signal dann mit mehreren komplexen Filtern und einer "Anti-Aliasing"-Funktion wieder in einen akzeptablen Zustand versetzt. Das Ergebnis entspricht ungefähr dem Sound beliebter Vintage-Sampler aus den 1980ern. Mit dem Resampler kann man Schlagzeug-Loops "schmutziger" machen, ohne dafür digitale Verzerrung in Kauf nehmen zu müssen.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Rate	0~100	0
Decimate	0~100	0

G.1.14 Andere

Möglichkeiten: Auto Wah, Frequency Shifter, Transient Shaper

Auto Wah

Dieser Effekt umfasst ein Tiefpassfilter, das von einer Hüllkurve moduliert wird und mit funkiger Wonne einen automatischen Wah-Sound erzeugt. Die Hüllkurve wird von der Amplitude des Eingangssignals gesteuert. Die Intensität, mit der die Hüllkurve der Filterfrequenz moduliert, ist einstellbar.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry–wet)	100
Resonance	0~100	75
Attack	0~100	30
Release	0~100	30
Center	0~100	50
Sensitivity	0~100	50

Frequency Shifter

Ein "Frequency Shifter" versetzt bestimmte Frequenzbereiche des Eingangssignals und ändert so die Obertonstruktur. Damit lassen sich wahlweise Chorus-ähnliche Effekte oder völlig abgedrehte Sounds erzielen.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Frequency	-1000~1000	0
Asynchrony	0~1000	0
A Pan	0~100	0
B Pan	0~100	100
A Gain	0~100	75
B Gain	0~100	75

Transient Shaper

Ein "Transient Shaper" eignet sich zum Betonen bzw. Abrunden der Einsatz- und Ausklingphase eines Audiosignals.

Parameter	Einstellbereich	Vorgabe
Dry/Wet	0~100 (dry-wet)	100
Attack	0~100	50
Release	0~100	50
Output	0~100	50



G.2. Glossar

In diesem Glossar findest Du eine kurze Erklärung der in diesen Anleitung verwendeten Fachbegriffe.

Aftertouch	Viele elektronische Tastaturen bieten heutzutage Aftertouch. Damit ist eine Modulationsquelle gemeint, die man bedient, indem man eine Taste nach dem Anschlag noch weiter hinunterdrückt. Dabei wird ein MIDI-Befehl erzeugt, mit dem sich unterschiedliche Aspekte beeinflussen lassen. Ein mit Aftertouch modulierter Sound kann noch expressiver gespielt werden (indem man z.B. Vibrato ein- und ausblendet).
Aliasing	"Aliasing" ist ein hörbarer Nebeneffekt, der immer dann auftritt, wenn ein Signal Obertöne enthält, die über der Hälfte der Sampling-Frequenz liegen.
Amount (Intensität)	Bestimmt, wie intensiv ein Parameter von einer Modulationsquelle beeinflusst werden kann.
AMP (Amplitude/Verstärker)	Hiermit ist ein Klangbaustein gemeint, der die Lautstärke eines Sounds bestimmt/beeinflusst. Oftmals wird er von einer Hüllkurve moduliert, und mit einem LFO lassen sich Tremolo-Effekte erzielen.
Attack	Meistens der erste Parameter einer Hüllkurve. Hiermit ist die Einsatzgeschwindigkeit gemeint, d.h. wie schnell die Hüllkurve beim Spielen einer Note den höchsten Pegelwert (ausgehend von Null) erreicht. Die Attack-Phase beginnt bei Empfang eines Trigger-Signals (z.B. beim Drücken einer Klaviaturtaste oder eines Pads).
Bitrate (Wortbreite)	Die "Bitrate" (neudeutsch für Wortbreite oder Auflösung) verweist auf die Anzahl der Bits eines Samples, d.h. wie genau der Pegel in jedem Daten-Sample abgebildet wird. Je höher die Bitrate, desto genauer kann die Dynamik abgebildet werden. Herkömmliche Audio-CDs verwenden eine Auflösung von 16 Bit. Die MPC-Geräte bieten eine Auflösung von 24 Bit.
Bounce	Mit diesem Begriff ist ein Vorgang gemeint, bei dem man die Signale von Sequenzen, Spuren und Programmen miteinander kombiniert und als Audiodatei (Sample) exportiert. Mit deinem MPC-Gerät können Sequenzen, Spuren oder Programme als Samples (die dann im Pool verfügbar sind) oder als Audiospuren (ebenfalls im Pool verfügbar) exportiert und bei Bedarf sofort in die aktuelle Sequenz eingebaut werden.
	Beim "Bouncen" einer Spur wird ihre Wiedergabe mit Hilfe des zugeordneten Programms aufgenommen. Beim "Bouncen" eines Programms werden alle Spuren, die dieses Programm ansprechen, gemeinsam aufgenommen. Beim "Bouncen" einer Sequenz wird die Wiedergabe aller Spuren mit den jeweiligen Programmen aufgenommen.
Clipping (Übersteuerung)	Mit "Clipping" ist eine Übersteuerung gemeint, die Auftritt, wenn ein Signal einen höheren Pegel verwendet als das System verarbeiten kann. Das führt zu einer Änderung der Wellenform, die je nach Gerät unterschiedlich ist. Auf der analogen Ebene wird das übersteuerte Signal auf den maximal möglichen Pegel begrenzt bzw. komprimiert. Auf der digitalen Ebene führt Clipping zu exzessiven Werten und zu einer Umkehrung der Polarität aller Signalpartien oberhalb des Höchstpegels.
CC (Steuerbefehl) (Controller)	Dies sind MIDI-Befehle, mit denen gezielte Klangaspekte und Parameter beeinflusst werden können. Dieser Befehlstyp hat zwei Komponenten:
	 Die Befehlsnummer (CC), die bestimmten Parametern fest zugeordnet ist und oft beliebigen Parametern zugeordnet werden kann. Die Befehlsnummer kann zwischen 0 und 127 liegen.
	Der Wert, der für den Befehl gesendet wird.
	Steuerbefehle können zum Beeinflussen der Modulationsintensität, zum Einstellen des Pegels und der Stereoposition, zum Beeinflussen der Filterfrequenz usw. verwendet werden.
Cutoff	Hiermit ist die Eckfrequenz eines Filters gemeint. Bei einem Tiefpassfilter wird der Frequenzbereich um diesen Wert beispielsweise abgeschwächt. Die Frequenzen unter

AKAI



CV "CV" ist die Abkürzung für "Control Voltage" (Steuerspannung). Das war ein analoges Verfahren für die Beeinflussung von Synthesizern, Drummaschinen usw. in Zeiten, als von MIDI noch keine Rede war. CV-Signale werden in der Regel gemeinsam mit "Gate"-Signalen verwendet: Das CV-Signal beschreibt die Tonhöhe einer Note und das Gate-Signal ihren Beginn und ihre Dauer. Dein MPC-Gerät kann CV-Signale über seine CV-Ausgänge ausgeben. Verbinde sie mit den CV-Eingängen eines externen Geräts.

Bedenke, dass nicht alle Geräte denselben Steuerspannungsbereich unterstützen. Wichtig hierfür ist, wie viel Volt pro Oktave benötigt werden (z.B. **1V/Oktave**). Denke beim Einrichten der MPC-Software und deines Geräts daran – bei einer falschen Spannungskonfiguration kommt es bisweilen zu argen Tonhöhendifferenzen.

- **Decay** Dieser Parameter bestimmt, wie schnell eine Hüllkurve nach Erreichen des Höchstpegels (Attack-Phase) auf den "Sustain"-Wert absinkt.
- Hüllkurve Ein Hüllkurve ist eine zeitbasierte "Gestalt" für die Modulation eines Klangaspekts (Lautstärke, Filter, Tonhöhe). Hiermit kann man z.B. einstellen, wie und wie schnell die Filterfrequenz in einem bestimmten Zeitraum "bewegt" wird. Ein Hüllkurve (englisch "Envelope") beginnt, sobald man ein Pad, eine Klaviaturtaste usw. drückt.

Eine **ADSR**-Hüllkurve bietet vier einstellbare Parameter: **Attack**, **Decay**, **Sustain** und **Release**. "Attack", "Decay" und "Release" vertreten Zeitwerte – nur "Sustain" ist eine Pegeleinstellung. Am Beginn einer Note steigt der Hüllkurvenpegel innerhalb der "Attack"-Zeit von Null bis auf den Höchstpegel und geht dann mit der "Decay"-Geschwindigkeit zum "Sustain"-Pegel. Dieser Pegel wird gehalten, bis die ausgelöste Note beendet wird. In dem Moment sinkt der Hüllkurvenpegel dann mit der "Release"-Geschwindigkeit wieder auf Null.

Siehe Program Edit-Modus, wenn Du das grafisch nachvollziehen möchtest.

Filter Ein Filter ist eine Schaltung, mit der man bestimmte Frequenzen abschwächen kann. Ausschlaggebend für die Filterwirkung ist die Wahl der Eckfrequenz (Cutoff). Es gibt unterschiedliche Filtercharakteristiken: Tiefpass, Hochpass, Bandpass und Bandsperre. Und was heißt das jetzt?

Ein **Tiefpassfilter** schwächt alle Frequenzen über der Eckfrequenz (Cutoff) ab. Dies ist der am häufigsten verwendete Filtertyp.

Ein Hochpassfilter schwächt die Frequenzen unterhalb der Eckfrequenz ab.

Ein **Bandpassfilter** lässt nur den Bereich in der Nähe der Eckfrequenz durch. Die übrigen Frequenzen werden stark abgeschwächt.

Ein **Bandsperrenfilter** macht das Gegenteil des Bandpassfilters: Es schwächt nur die Frequenzen um die Eckfrequenz ab.

Ein **Band-Boost-Filter** betont die Frequenzen um die Cutoff-Frequenz. So funktioniert z.B. ein Equalizer – zumindest in einer Richtung. Die übrigen Frequenzen werden unbeschadet durchgelassen.

Die Anzahl der **Pole** eines Filters bestimmt, wie extrem oder subtil das Filter arbeitet. Filter mit nur einem Pol erzeugen einen subtileren Sound. Sechs- oder achtpolige Filter arbeiten dagegen weitaus brachialer.

Die "**Model**"-Filter sind Emulationen von Filtern legendärer Vintage-Synthesizer. "**Model1**" ist ein vierpoliges Filter, das bei hohen Eingangspegeln übersteuert. "**Model2**" bietet eine runde Resonanz mit einer "anfettenden" Verzerrung im unteren Frequenzbereich. Mit "**Model3**" lassen sich heulende, durchdringende Resonanzen und extreme Sub-Frequenzen erzielen – die könnten sogar deine Lautsprecher beschädigen!

Die "**Vocal**"-Filter sind Formantfilter für die Emulation der menschlichen Stimme. Mit "**Vocal1**" können "Ah"- und "Ooh"-Laute erzielt werden. "**Vocal2**" verwendet drei Bänder zum Erzeugen von "Oh"- und "Ee"-Lauten. "**Vocal3**" bietet fünf Bänder für die Modellierung des Vokaltrakts.

"MPC3000 LPF" ist das dynamische, resonanzfähige Tiefpassfilter (12dB/Oktave) des 1994 erschienenen MPC3000.

Siehe auch Resonanz – eine wichtige Eigenschaft für ein Filtersignal.

Gate



"Gate"-Befehle sind analoge Signale, mit denen bestimmte Synthesizer, Drummaschinen usw. angesteuert werden können. Gate-Signale werden in der Regel gemeinsam mit "CV"-Signalen verwendet: Das CV-Signal beschreibt die Tonhöhe einer Note und das Gate-Signal ihren Beginn und die Dauer. Dein MPC-Gerät kann CV-Signale über seine CV/Gate-Ausgänge ausgeben. Verbinde sie mit den entsprechenden Eingängen eines externen Geräts.

- LFO "LFO" ist die Abkürzung für "Low-Frequency Oscillator" (Niederfrequenz-Oszillator). Ein LFO erzeugt periodische, extrem langsame Schwingungen und erlaubt oft die Wahl einer Wellenform. LFOs werden oft für die Modulation der Tonhöhe, Filterfrequenz oder Lautstärke verwendet.
- MIDI MIDI ist die Abkürzung von "Musical Instrument Digital Interface". Dieser in den 1980ern entwickelte Standard erlaubt die Kommunikation zwischen elektronischen Musikinstrumenten unterschiedlicher Hersteller. Das ist bis heute eine Revolution, weil MIDI nicht nur zum Ansteuern von Instrumenten, Drummaschinen, Effekten usw., sondern auch für Lichtanlagen u.v.a. verwendet wird. Nicht weniger genial ist der Umstand, dass MIDI-fähige Geräte genormte Buchsen verwenden.

Im Wesentlichen funktioniert MIDI folgendermaßen: Es gibt einen Sender und einen oder mehrere Empfänger. Wenn dein Computer z.B. einen Synthesizer ansteuert, ist der Rechner der Sender und dein Synthi der Empfänger. Mit einigen wenigen Ausnahmen bieten die meisten MIDI-fähigen Geräte zwei oder sogar drei MIDI-Buchsen: MIDI IN, MIDI OUT und oft auch MIDI THRU. Der Sender gibt seine Befehle über seine MIDI OUT-Buchse aus. Diese muss mit der MIDI IN-Buchse des Empfängers verbunden werden.

MIDI THRU hat eine etwas andere Funktion: Sie erlaubt es dem Sender, mehrere Empfänger anzusteuern. Hier liegt das über MIDI IN empfangene Signal in unveränderter Form an. MIDI THRU (auf dem ersten Empfänger) kann mit der MIDI IN-Buchse des zweiten Empfängers verbunden werden – und das lässt sich dann noch eine Weile wiederholen. In den allermeisten Fällen sollen ja nicht alle MIDI-Instrumente dasselbe spielen. Daher gibt es MIDI-Kanäle, auf denen die unterschiedliche Befehle (Noten, Steuerbefehle usw.) übertragen werden.

- MIDI-Kanal Diese Angabe ist der wichtigste Zusatz für den Großteil der MIDI-Befehle. Ein Empfänger kann die für ihn bestimmten MIDI-Befehle nur auswerten, wenn er auf dem Kanal empfängt, auf dem der Sender sie ihm schickt. Computer, Sequenzer usw. können auf mehreren Kanälen gleichzeitig senden. Es gibt 16 MIDI-Kanäle (1~16) und heutzutage Tricks mit Ports/separaten MIDI-Ausgängen, um weitaus mehr Kanäle verwenden zu können.
- **MIDI Clock** Dies ist ein MIDI-Befehl für die Temposynchronisation mehrerer Geräte, was u.a. auch für synchronisierbare Effekte wie Delay und Modulation praktisch ist. Es muss ein Gerät geben (meistens ein Sequenzer oder eine DAW), das diese Befehle sendet.
- Modulation Mit "Modulation" meinen wir in diesem Dokument vorrangig "Beeinflussung". Häufig verwendete Modulationsquellen sind Hüllkurven, LFOs und MIDI-Steuerbefehle. Damit werden Klangaspekte wie ein Filter oder der Pegel beeinflusst.
- Note-An&Dies war lange Zeit der wichtigste MIDI-Befehl. Er beschreibt die Tonhöhe und den
Anschlagwert einer erzeugten Note. Mit einem Note-An-Befehl startet man eine Note (z.B.
durch Drücken eines Pads). Die Tonhöhe wird von der zugehörigen Notennummer (0~127)
vorgegeben. Auch der Anschlagwert (1~127) wird erwähnt. (Der Anschlagwert "0" wird als
Note-Aus-Befehl interpretiert.)
- Normalize "Normalize" ist eine Berechnung, mit der man den Pegel eines Samples maximal anheben kann, ohne dass es zu Übersteuerung kommt (die Pegelspitzen des Samples haben danach den Wert **0dB**). Das funktioniert so: Die Funktion schaut zuerst nach, wo sich der höchste Pegelwert befindet und hebt den Sample-Pegel anschließend so weit an, bis er bei 0dB liegt. In der Regel ist das Sample danach durchweg lauter.

PanoramaVerweist auf einen Parameter/Regler, mit dem man ein Signal an der gewünschten Stelle im
Stereobild anordnen kann.

Pitch Bend Pitch Bend ist ein MIDI-Befehl. Pitch Bend-Befehle sind MIDI-Steuerbefehlen zwar nicht unähnlich, aber dennoch anders aufgebaut. Sie bieten z.B. eine weitaus feinere Auflösung als

AKAI



CC-Steuerbefehle. Pitch Bend dient zum Beugen der Tonhöhe. Und da Menschen selbst feinste Tonhöhenunterschiede wahrnehmen, ließ sich dieser Effekt mit nur 128 Schritten nicht realistisch genug abbilden.

ProgrammEin "Programm" ist eine Datei mit einer Liste von Samples und den zugehörigen Einstellungen
(Pad-Zuordnung. Loop-Position, Tonhöhe, Effekte usw.). Die Samples können im Program
Edit-Modus zugeordnet und editiert werden (siehe Program Edit-Modus). Ein Projekt kann bis
zu 128 Programme enthalten.

Dieses Gerät bietet drei Programmtypen, die auf Samples als Klanglieferanten beruhen: Drum-Programme werden in der Regel für "Drumkits" verwendet, deren Sounds mit unterschiedlichen Pads angesteuert werden können. Keygroup-Programme erlauben die Verwendung eines oder mehrerer Samples, die mit unterschiedlichen Tasten/Pads angesteuert werden und zum Spielen von melodischen Parts dienen. Innerhalb einer Keygroup wird das zugeordnete Sample transponiert – für kritische Sounds wie Klavier sollten jedoch möglichst viele Keygroups verwendet werden. Clip-Programme können mehrere Samples enthalten, die in einer Schleife abgespielt und je einem Pad zugeordnet werden. Mann kann durchaus mehrere Clips gleichzeitig starten und so spannende Arrangements erstellen.

- ProgrammwechselDies sind MIDI-Befehle, mit denen Presets oder Speicher aufgerufen werden. Die Programme
1~128 können mit MIDI-Programmnummern aufgerufen werden.
- Release Der letzte Parameter einer Hüllkurve. Hiermit ist die Geschwindigkeit gemeint, mit der die Hüllkurve am Ende einer Note wieder auf Null sinkt. Die "Release"-Phase beginnt sofort nach dem Ende der Note ganz gleich, wo sich die Hüllkurve zu dem Zeitpunkt befindet. So kann der "Release"-Parameter beispielsweise schon aktiviert werden, wenn man die Note während der "Attack"-Phase beendet.
- **Resonanz** Die Resonanz ist ein für Synthesizer wichtiger Filter-Parameter. Hiermit kann der Bereich um die Eckfrequenz betont werden (meistens handelt es sich um ein relativ schmales Frequenzband). Für Synthesizer ist dies eines der beliebtesten "Verbiegungsverfahren". Bei Anwahl des maximalen Resonanzwertes fängt das Filter an zu oszillieren und erzeugt einen relativ reinen Sinuston.
- Root Key (Grundton) Mit diesem Parameter gibt man die ursprüngliche Tonhöhe eines Samples an (die Tonhöhe, die aufgezeichnet wurde und die Note, der sie zugeordnet ist). Die Samples des MPC enthalten diese Information. Sie wird während der Aufnahme oder des Imports automatisch hinzugefügt.
- Sample Beim Drücken eines Pads auf deinem MPC können Sounds angesteuert werden, die wir "Samples" nennen. Samples sind kurze Audio-Aufnahmen, die man mit dem MPC-Gerät erstellen und aus dem Browser laden kann.

Samples können auf mehrere Arten editiert und bearbeitet werden. Beispiel: Man kann Samples kürzen, schleifen, ihre Tonhöhe oder andere Aspekte ändern und sie mit Effekt bearbeiten. Fertige Samples können den Pads zugeordnet und damit abgespielt werden. Samples können wahlweise mono oder stereo sein.

Sampling-Frequenz Die Sampling-Frequenz beschreibt, wie oft ein analoges Signal pro Sekunde abgetastet und dann in digitale Daten umgewandelt wird. Für handelsübliche CD-Aufnahmen wird eine Frequenz von **44100** Samples pro Sekunde verwendet, und das schreibt man so: **44.1kHz**.

Dieses Gerät kann Audiosignale mit einer Sampling-Frequenz bis **96kHz** exportieren (siehe Audio Mixdown) und **44.1kHz**-Audiodateien abspielen.

Sequenz
Sequenzen sind die kleinsten "Bausteine", die man in einem MPC-Projekt anlegen kann.
Sequenzen zeichnen MIDI-Informationen auf, die beim Drücken der Pads und Taster sowie bei Verwendung der Q-Link-Regler auf dem MPC erzeugt werden. Die Sequenzen des MPC können bis zu 128 MIDI- und bis zu 8 Audiospuren enthalten. Pro Projekt können bis zu 128 Sequenzen angelegt werden.

Sequenzen können 1~999 Takte lang sein – das reicht im Prinzip schon für einen kompletten Song. Der MPC Live bietet dennoch einen Song-Modus, in dem Sequenzen zu Songs

verkettet werden können.

SongIm Song-Modus kann man die Sequenzen z.B. als Bausteine für einzelne Song-Teile nutzen
(Strophe, Refrain, Bridge usw.). Die Songs bieten 999 "Schritte" (denen man jeweils eine
Sequenz zuordnen kann). Jeder Schritt kann bei Bedarf wiederholt werden. Pro Projekt
können bis zu 32 Songs angelegt werden.

AKAI

- Stretch Factor Hiermit ist der Faktor gemeint, um den eine Audiodatei mit dem "Warp"-Algorithmus gerafft wird. Bei der Aufnahme einer Audiodatei wird das aktuelle Sequenztempo als Meta-Info eingebettet. Beim Speichern des Projekts werden solche Infos in den jeweiligen Samples gesichert. Bei Verwendung von "Warp" für eine Audio-Spurregion orientiert sich der Algorithmus an diesem und dem aktuellen **BPM**-Wert für die Berechnung des "Stretch"-Faktors.
- Sustain Dieser Begriff verweist auf den Pegelparameter einer Hüllkurve. Dieser Pegel wird mit der "Decay"-Geschwindigkeit angefahren. Er wird so lange gehalten, bis die Note wieder ausgeschaltet wird.
- Time-Stretch Siehe Warp unten.

Track (Spur) Die Sequenzen des MPC können bis zu 128 MIDI- und bis zu 8 Audiospuren enthalten.

MIDI-Spuren enthalten Notenereignisse und Controller-Daten. Sie enthalten keine Audiodaten – nur MIDI-Informationen, welche die Samples in einem Programm (oder aber ein externes MIDI-Modul) ansteuern und auf diese Art Audiodaten erzeugen. Einmal aufgezeichnete Daten kann man später noch ausgiebig editieren.

Audiospuren enthalten Audiosignale, die man selbst aufnimmt oder in ein Projekt importiert. Mit der Software können solche Audiodaten editiert und anschließend in eine Sequenz importiert werden.

- **Trigger** Ein "Trigger" ist ein Signal, das ein Ereignis auslöst. Bei diesem Gerät gibt es mehrere Trigger-Typen. Beispiel: Ein MIDI-Notenbefehl oder ein Audiosignal kann als Trigger fungieren. Gleichermaßen kann ein Trigger unterschiedliche Dinge bewirken. In vielen Fällen sorgt ein Auslöser dafür, dass eine Hüllkurve gestartet wird.
- Warp Mit "Warp" kann man eine Audiospur oder ein Sample verlängern oder kürzen (d.h. raffen), ohne die Tonhöhe zu beeinträchtigen. Diese Funktion sorgt dafür, dass die Audiospur oder das Sample exakt die für eine Sequenz, einen Takt usw. benötigte Länge hat und die Tonhöhe ändert sich dabei nicht.

Die "Warp"-Algorithmen erfordern eine enorme Rechenleistung. Wenn man sie zu zügellos verwendet, kann es zu Audio-Aussetzern kommen. Verwende die "Warp"-Funktion also nur in einem angemessenen Rahmen. Mit folgenden Verfahren kann die Prozessorbeanspruchung im Bedarfsfall reduziert werden:

Ändere die Tonhöhe von gerafften Samples so selten wie möglich.

Vermeide extreme "Stretch"-Werte im Program Edit-Modus.

Verwende "Warp" nur seltenst für kurze Spurregionen.

Verwende "Warp" nur für eine kleine Anzahl Spuren/Spurregionen (damit die Polyphonie-Anforderungen nicht den Rahmen sprengen) und vermeide, dass mehrere "Warps" im selben Augenblick beginnen.

Vermeide schnelle Trigger von Samples, die gerafft werden.

Für Drum-Programme kann man die "Flatten Pad"-Funktion verwenden, mit der alle Sample-Ebenen und Bearbeitungen für ein Pad als neues Audiosample "gerendert" werden können (siehe Seite 149). Das daraus hervorgehende Samples beinhaltet die Bearbeitungen in Audioform und braucht daher nicht mehr in Echtzeit bearbeitet zu werden.



G.3. Installieren eines SATA-Laufwerks

Wenn Du befürchtest, dass die Speicherkapazität des Laufwerks in deinem MPC-Gerät nicht mehr ausreicht, kannst Du es mit einem **SATA**-Laufwerk (Serial ATA) nachrüsten. Lies dir aber zuvor dieses Kapitel durch.

Dein MPC X bzw. MPC Live ist zu nahezu allen herkömmlichen 2.5"-SATA-Laufwerken kompatibel – sowohl SSD als auch Festplatten. Es muss allerdings das 2.5"-Format (63,5mm) haben und eines der folgenden Datensysteme verwenden oder unterstützen: **exFAT**, **FAT32**, **NTFS** oder **EXT4** (um Daten lesen und speichern zu können) bzw. **HFS+** (Lesen von Daten).

Anmerkung: Wir empfehlen die Verwendung des exFAT-Datensystems, weil es das stabilste ist und von sowohl Windows als auch macOS unterstützt wird.

Anmerkung: Alternativ kann auch ein **mSATA**-Laufwerk (mini-SATA) installiert werden, aber dann benötigst Du außerdem einen Adapter für den Einbau in einen herkömmlichen 2.5"-SATA-Schacht.

- Schalte deinen MPC aus.
- Schaue nach, wo sich die Blende f
 ür das SATA-Laufwerk an der Unterseite des MPC-Ger
 äts befindet. L
 öse die Schrauben mit einem Kreuzkopfschraubenzieher, lege sie beiseite (sp
 äter brauchst du sie wieder!) und entnimm die Blende f
 ür das SATA-Laufwerk.
- Ziehe den SATA-Stecker und das Kabel aus dem Schacht. Berühre keine anderen Bauteile, sondern nur den SATA-Stecker und das Kabel.
- Verbinde das SATA-Laufwerk mit dem SATA-Stecker. Überprüfe, ob der Stecker festsitzt.
- Arretiere das SATA-Laufwerk mit vier 3x5mm-Schrauben (im Lieferumfang des MPC-Geräts oder des SATA-Laufwerks) an der Halterungsplatte. Drehe die Schrauben nur so fest, bis das Laufwerk nicht mehr wackeln kann – aber nie zu fest.
- Bringe die Blende für das SATA-Laufwerk wieder an der Unterseite des MPC-Geräts an.

Das neu installierte Laufwerk müsste jetzt verfügbar sein!

Im Standalone-Modus wird es als zweites internes Laufwerk angezeigt.

Im Controller-Modus wird es als Laufwerk angezeigt, das mit deinem Computer verbunden ist (wie ein USB-Datenträger oder eine SD-Karte, die man an den MPC anschließt).



G.4. MIDI Machine Control (MMC)

Dein MPC-Gerät kann MIDI Machine Control-Befehle (MMC) senden und empfangen, die eine ferngesteuerte Nutzung der Transportfunktionen erlauben.

Der MPC kann folgende Befehle senden:

MPC-Taster	Gesendeter MMC-Befehl
Rec	MMC Record Strobe (beim Starten der Aufnahme), dann MMC Record Exit
Overdub	MMC Record Strobe (beim Starten der Aufnahme), dann MMC Record Exit
STOP	MMC Stop
PLAY	MMC Deferred Play
PLAY START	MMC Locate Zero, dann Deferred Play
Datenrad, -/+, Step , Bar <	MMC-Locator-Positionen

Vorbereiten deines MPC zum Senden von MMC-Befehlen:

- 1. Verbinde die **MIDI OUT A**-Buchse deines MPC mithilfe eines 5-Pin-MIDI-Kabels mit der MIDI IN-Buchse des externen Geräts.
- 2. Drücke MENU und danach das Zahnradsymbol, um den "Preferences"-Bereich zu öffnen.
- 3. Drücke den [Sync]-Reiter.
- 4. Drücke das [Send Port 1]-Feld und wähle mit dem Datenrad oder den -/+-Tastern "Midi Out A".
- 5. Markiere das "Send MMC"-Kästchen.
- 6. Verlasse den "Preferences"-Bereich.
- 7. Sorge auf dem externen Gerät dafür, dass es MMC-Befehle empfängt.

Dein MPC kann folgende Befehle empfangen:

Empfangene MPC-Befehle	MPC-Funktion
MMC Deferred Play	PLAY
MMC Locate Zero, dann Deferred Play	PLAY START
MMC Stop	STOP
MMC Record Strobe	RECORD (Rec)
MMC Pause	STOP
MMC Locate-Werte	Anfahren der Position innerhalb der Sequenz

Sorge dafür, dass dein MPC-Gerät MMC-Befehle empfängt:

- 1. Schließe die **MIDI IN A**-Buchse des MPC mithilfe eines 5-Pin-MIDI-Kabels an die MIDI OUT-Buchse des externen Geräts an.
- 2. Drücke MENU und danach das Zahnradsymbol, um den "Preferences"-Bereich zu öffnen.
- 3. Drücke den [Sync]-Reiter.
- 4. Markiere das "Receive MMC"-Kästchen.
- 5. Verlasse den "Preferences"-Bereich.





G.5. Technische Daten

Änderungen der technischen Daten bleiben ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

G.5.1 MPC X

Digitale Signale	A/D-Wandler	24 Bit, 44.1, 48 oder 96kHz.
	A/D-Wandler	24 Bit, 44.1, 48 oder 96kHz.
	Digitale Signalverarbeitung	32 Bit, Fließkomma
Mikrofoneingänge 1-2	Dynamikumfang	112dB (A-gewichtet)
2x XLR+6,3mm"	Fremdspannungsabstand	111dB (1kHz, +4dBu, A-gewichtet)
(6,3mm) TRS	Klirrfaktor (THD+N)	0,003% (1kHz, +4dBu, –1dBFS)
	Vorverstärker-EIN	-135dBu (Max. Pegel, 40Ω -Quelle, A-gewichtet)
		-129,5dBu (Max. Pegel, 150 Ω -Quelle, ungewichtet)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,2/-0,2dB)
	Maximaler Eingangspegel	+12.5dBu
	Empfindlichkeit	–46dBu
	Pegelanhebungsbereich	58dB
Line-Eingänge 1-2	Dynamikumfang	114dB (A-gewichtet)
2x XLR+6,3mm"	Fremdspannungsabstand	112dB (1kHz, +4dBu, A-gewichtet)
(6,3mm) TRS	Klirrfaktor (THD+N)	0,003% (1kHz, +4dBu, –1dBFS)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,1/-0,1dB)
	Maximaler Eingangspegel	+20dBu
	Empfindlichkeit	-9.5dBu
	Pegelanhebungsbereich	29.5dB
Line-Eingänge 3-4	Dynamikumfang	114,5dB (A-gewichtet)
2x 6,3mm"	Fremdspannungsabstand	112,5dB (1kHz, +4dBu, A-gewichtet)
(symmetrisch) (6,3mm) TRS	Klirrfaktor (THD+N)	0,003% (1kHz, +4dBu, –1dBFS)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,1/-0,1dB)
	Maximaler Eingangspegel	+20dBu
	Empfindlichkeit	–10dBu
	Pegelanhebungsbereich	30dB

			MPC
InstrEingänge 1-2	Dynamikumfang	113,5dB (A-gewichtet)	
	Fremdspannungsabstand	111,5dB (1kHz, +4dBu, A-gewichtet)	
unsymmetrisch	Klirrfaktor (THD+N)	0,003% (1kHz, +4dBu, –1dBFS)	
(6,3mm) TS	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,1/-0,2dB)	
	Maximaler Eingangspegel	+10dBu	
	Empfindlichkeit	–20dBu	
	Pegelanhebungsbereich	30dB	
	Eingangsimpedanz	~ 1MΩ	

Phono-Eingänge 2x RCA, unsymmetrisch	Dynamikumfang	108dB (A-gewichtet, 63mVrms @ 1kHz, –1dBFS, 20 Ω -Quelle)
	Fremdspannungsabstand	86dB (A-gewichtet, 4mVrms @ 1kHz, 20 Ω -Quelle)
	Klirrfaktor (THD+N)	0,005% (1kHz, –46dBu, –1dBFS)
	Maximaler Eingangspegel	63mVrms (1kHz)
	Empfindlichkeit	2mVrms (1kHz)
Master-Ausgänge 1-2	Dynamikumfang	114dB (A-gewichtet)
2x 6,3mm TRS, impedanzsymmetriert	Klirrfaktor (THD+N)	0,006% (1kHz, –1dBFS)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,0/-0,2dB)
	Maximaler Eingangspegel	+20dBu
	Empfindlichkeit	51Ω
Ausgänge 3–4	Dynamikumfang	114dB (A-gewichtet)
2x 6,3mm TRS, impedanzsymmetriert	Klirrfaktor (THD+N)	0,006% (1kHz, –1dBFS)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,0/-0,2dB)
	Maximaler Eingangspegel	+20dBu
	Empfindlichkeit	51 Ω
Ausgänge 5–8	Dynamikumfang	118,5dB (A-gewichtet)
4x 6,3mm TRS, impedanzsymmetriert	Klirrfaktor (THD+N)	0,001% (1kHz, –1dBFS)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,1/-0,0dB)
	Maximaler Eingangspegel	+20dBu
	Empfindlichkeit	51Ω
Kopfhörerbuchsen	Dynamikumfang	111dB (A-gewichtet)
(1) 6,3mm Stereo-Kopfhörer (1) 3,5mm Stereo-Kopfhörer	Klirrfaktor (THD+N)	0,007% (1kHz, –1dBFS, 10mW/Kanal an 32 Ω -Kopfhörer)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,0/-0,2dB)
	Maximale Ausgangsleistung	360mW (<1% THD)
	Maximaler Ausgangspegel	+20dBu

		MPC
Ausstattung	Pads	16x anschlagdynamische Pads mit Aftertouch, RGB-Beleuchtung
		8 Bänke, anwählbar mit PAD BANK-Tastern
	Regler	16x berührungsempfindliche Q-Link-Regler (360°) für Parametersteuerung
		7x 270°-Regler für Pegel, Mischung und Pegel
		1x Datenrad (360°)
	Display	10,1" (25,6cm), farbig, 1280x800-Multi-Touchscreen
Speicher	RAM	2GB
	Interne Speicherkapazität	16GB (6GB für Anwender + 10GB Werksdaten)
		Anschluss für SATA-Laufwerk
Datenkompatibilität	it exFAT (Lesen + Sichern, empfohlen)	
	FAT32 (Lesen + Sichern)	
	NTFS (Lesen + Sichern)	
	EXT4 (Lesen + Sichern)	
	HFS+ (nur Lesen)	
	Audiodateien: AIF/A	IFF, MP3, WAV

		MPC
Anschlüsse	2x XLR+6,3mm TRS-Eingänge (Input 1/2)	
	2x 6,3mm TRS-Eingänge (Input 3/4: 1 Stereopaar)	
	2x 6,3mm TS-Eingänge (Inst 1/2)	
	2x RCA-Eingänge (Input 3/4: 1 Stereopaar; Phone- oder Line-Pegel)	
	2x 6,3mm TS-Fußtasterbuchsen (FS 1/2)	
	2x 5-Pin MIDI IN-Buchsen	
	8x 6,3mm TRS-Ausgänge (Main L/R, Outputs 3/4~7/8: 4 Stereopaare)	
	4x 5-Pin MIDI OUT-Buchsen	
	8x 3,5mm CV/Gate-Ausgänge	
	1x 6,3mm-Kopfhörerbuchse (stereo)	
	1x 3,5mm-Kopfhörerbuchse (stereo)	
	2x USB A-Port	
	1x USB B-Port	
	1x SD-Kartenschacht	
	Eingang für Netzteil	
Stromversorgung	über Netzteil: 19V, 3,42A, Mitte Plus, im Lieferumfang	
Abmessungen (Breite x Tiefe x Höhe)	50,5 x 42,4 x 8,7cm (Display flach)	
	50,5 x 3,8 x 21,4cm (Display hochgeklappt)	
Gewicht	5,66kg	
L		



G.5.2 MPC Live

Digitale Signale	A/D-Wandler	24 Bit, 44.1, 48 oder 96kHz.
	A/D-Wandler	24 Bit, 44.1, 48 oder 96kHz.
	Digitale Signalverarbeitung	32 Bit, Fließkomma
Line-Eingänge	Dynamikumfang	113,5dB (A-gewichtet)
2x symmetrisch 6 3mm TRS	Fremdspannungsabstand	108dB (1kHz, +4dBu, A-gewichtet)
	Klirrfaktor (THD+N)	0,001% (1kHz, +4dBu, –1dBFS)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,0/–0,1dB)
	Maximaler Eingangspegel	+11dBu
	Empfindlichkeit	-13,5dBu
	Pegelanhebungsbereich	24,5dB
Phono-Eingänge	Dynamikumfang	107dB (A-gewichtet, 63mVrms @ 1kHz, –1dBFS, 20 Ω -Quelle)
2x RCA, unsymmetrisch	Fremdspannungsabstand	86dB (A-gewichtet, 4mVrms @ 1kHz, 20 Ω -Quelle)
	Klirrfaktor (THD+N)	0,009% (1kHz, –46dBu, –1 dBFS)
	Maximaler Eingangspegel	63mVrms (1kHz)
	Empfindlichkeit	2mVrms (1kHz)
Master-Ausgänge 1–2	Dynamikumfang	113dB (A-gewichtet)
2x 6,3mm TRS, impedanzsymmetriert	Klirrfaktor (THD+N)	0,002% (1kHz, –1dBFS)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,0/–0,5dB)
	Maximaler Eingangspegel	+9dBu
	Empfindlichkeit	51Ω
Ausgänge 3–6	Dynamikumfang	116dB (A-gewichtet)
4x 6,3mm TRS, impedanzsymmetriert	Klirrfaktor (THD+N)	0,001% (1kHz, –1dBFS)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,0/–0,1dB)
	Maximaler Eingangspegel	+9dBu
	Empfindlichkeit	51 Ω
Kopfhörerbuchse 1x 3,5mm Stereo-Kopfhörer	Dynamikumfang	112dB (A-gewichtet)
	Klirrfaktor (THD+N)	0,005% (1kHz, –1dBFS, 10mW/Kanal an 32Ω -Kopfhörer)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,0/-0,2dB)
	Maximale Ausgangsleistung	+35mW (<1% THD, 32Ω-Kopfhörer)
	Maximaler Ausgangspegel	+10dBu

		MPC	
Ausstattung	Pads	16x anschlagdynamische Pads mit Aftertouch, RGB-Beleuchtung	
		8 Bänke, anwählbar mit PAD BANK-Tastern	
	Regler	4x berührungsempfindliche Q-Link-Regler (360°)	
		4x Q-Link-Reglerspalten, anwählbar mit Q-Link-Taster	
		1 Datenrad (360°) mit Schaltfunktion für Anwahl	
	Display	7" (17,8cm), farbig, 1280x800-Multi-Touchscreen	
Speicher	RAM	2GB	
	Interne Speicherkapazität	16GB (6GB für Anwender + 10GB Werksdaten)	
		Anschluss für SATA-Laufwerk	
Datenkompatibilität	i bilität exFAT (Lesen + Sichern, empfohlen)		
	FAT32 (Lesen + Sichern)		
	NTFS (Lesen + Sichern)		
EXT4 (Lesen + Sichern)		rn)	
	HFS+ (nur Lesen)		
	Audiodateien: AIF/A	IFF, MP3, WAV	
Anschlüsse	2x 6,3mm TRS-Eing	änge (1 Stereopaar)	
	6x 6,3mm TRS-Aus	6x 6,3mm TRS-Ausgänge (3 Stereopaare)	
	1x 3,5mm-Kopfhörerbuchse (stereo)		
	2x RCA-Eingänge (1 Stereopaar) 2x 5-Pin MIDI IN-Buchsen 2x 5-Pin MIDI OUT-Buchsen 2x USB A-Port		
	1x USB B-Port		
	1x SD-Kartenschacht		
	Eingang für Netzteil		
Stromversorgung	Mit Netzteil: 19V, 3.4	42A, Mitte Plus, im Lieferumfang	
	Mit Akku: Lithium-Io	nen, aufladbar, Laufzeit bis zu 6 Stunden	

		MPC
Abmessungen (Breite x Tiefe x Höhe)	42,4 x 22,4 x 6,9cm	
Gewicht	2,7kg	



G.5.3 MPC Touch

Line-Eingänge 2x symmetrisch 6,3mm TRS	Dynamikumfang	102dB (A-gewichtet)
	Fremdspannungsabstand	99dB (1kHz, +4dBu, A-gewichtet)
	Klirrfaktor (THD+N)	0,002% (1kHz, +4dBu, –1dBFS)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,1/–0,1dB)
	Maximaler Eingangspegel	+15dBu
	Eingangsimpedanz	12KΩ(Symmetrisch), 5KΩ(Unsymmetrisch)
	Empfindlichkeit	–16dBu
	Pegelanhebungsbereich	31dB
Hauptausgänge	Dynamikumfang	100dB (A-gewichtet)
2x 6,3mm TRS, impedanzsymmetriert	Klirrfaktor (THD+N)	0,006% (1kHz, –1dBFS)
	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,25/–0,25dB)
	Maximaler Eingangspegel	+8dBu
	Ausgangsimpedanz	100 Ω
Kopfhörerbuchse	Klirrfaktor (THD+N)	0,009% (1kHz, –1dBFS, 10mW/Kanal an 32 Ω -Kopfhörer)
(1) 3,5mm Stereo-Kopfhörer	Frequenzgang	20Hz~20kHz (+0,3/–0,3dB)
	Maximaler Ausgangspegel	+6dBu
	Maximale Ausgangsleistung	12mW/Kanal
	Ausgangsimpedanz	33Ω
Ausstattung	Pads	16x anschlagdynamische Pads mit Aftertouch, RGB- Beleuchtung
		8 Bänke, anwählbar mit PAD BANK-Tastern
	Regler	4x berührungsempfindliche Q-Link-Regler (360°)
		4x Q-Link-Reglerspalten, anwählbar mit Q-Link-Taster
		1 Datenrad (360°) mit Schaltfunktion für Anwahl
	Display	7,0" (17,8cm), farbig 1280x800-Multi-Touchscreen
		MPC
-----------------------------------------------	------------------------------------------------------	-----
Anschlüsse	2x 6,3mm TRS-Eingänge (1 Stereopaar)	
	2x 6,3mm TRS-Ausgänge (1 Stereopaar)	
	1x 3,5mm-Kopfhörerbuchse (stereo)	
	1x MIDI IN (3,5mm-auf-5-Pin-Adapter liegt bei)	
	1x MIDI OUT (3,5mm-auf-5-Pin-Adapter liegt bei)	
	1x USB B-Port	
	Eingang für Netzteil	
Stromversorgung	über Netzteil: 6VDC, 3A, Mitte Plus, im Lieferumfang	
Abmessungen (Breite x Tiefe x Höhe)	41,1 x 21,8 x 4,8cm	
Gewicht	2,1kg	



G.6. Warenzeichen & Lizenzen

Akai Professional und MPC sind Warenzeichen von inMusic Brands, Inc., die in den USA und anderen Ländern eingetragen sind.

Ableton ist ein Warenzeichen der Ableton AG.

ASIO und VST sind Warenzeichen der Steinberg Media Technologies GmbH.

Das *Bluetooth*-Wortzeichen und die zugehörigen Logos sind eingetragene Warenzeichen der Bluetooth SIG, Inc.. Akai Professional verfügt über eine Lizenz für die Verwendung dieser Warenzeichen.

Die MPC-Software enthält élastique Pro V3 von zplane.development.

Apple und macOS sind Warenzeichen von Apple Inc., die in den USA und anderen Ländern eingetragen sind.

SD und SDHC sind eingetragene Warenzeichen der SD-3C, LLC.

Windows ist ein in den USA und anderen Ländern registriertes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Alle anderen Produkt- und Firmennamen, Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum der betreffenden Rechtspersonen.

Ausführlichere Informationen findest Du unter akaipro.com/product-legal.

H. Addendum

H.1. Updates von MPC 2.1

H.1.1 Neue Funktionen

H.1.1.a Exportieren von Erweiterungen

Die "MPC Expansion Packs" auf deinem Computer können zum MPC X bzw. MPC Live exportiert und in dessen Standalone-Modus verwendet werden. (Neuer Abschnitt für das Browse-Kapitel.)

Exportieren von MPC-Erweiterungen:

- Verbinde den MPC X bzw. MPC Live mit deinem Computer. Schalte beide ein.
- Starte die MPC-Software auf dem Computer.
- Wechsel auf dem MPC X- oder MPC Live in den Controller-Modus.
- Klicke im Fenster der MPC-Software auf das Menüsymbol (≡), wähle [File>Export] und klicke auf [Expansion...].
- Klicke im jetzt erscheinenden "Export Expansion to Standalone MPC"-Fenster auf die [Drive]-Liste und wähle einen Datenträger deines MPC X bzw. MPC Live: Das interne SATA-Laufwerk (wenn Du eines installiert hast), die SD-Karte oder einen USB-Datenträger.
- Klicke in der "Expansions"-Liste auf die Kästchen aller Erweiterungen, die Du exportieren möchtest. Nur die gewählten Erweiterungen werden exportiert. Klicke auf [Select all], um sofort alle zu wählen oder auf [Select none], um sie zu deaktivieren.
- Klicke auf [Export], um den Export zu starten (bzw. [Cancel], um das Fenster unverrichteter Dinge zu schließen).

Beim Export wird ein "**Expansions**"-Ordner im Stammverzeichnis des gewählten Datenträgers angelegt, in dem die MPC-Erweiterungen abgelegt werden.

Um die Erweiterungen zu gebrauchen, startest Du den MPC X/MPC Live im Standalone-Modus neu, rufst den Browser auf und drückst [Expansion].



MPf



H.1.1.b Snap: Absolute & Relative

Beim Editieren einer MIDI- oder Audiospur stehen im Grid- bzw. Audio Edit-Modus ab sofort zwei Möglichkeiten zur Verfügung um Ereignisse beim Verschieben oder Kopieren am Raster "festschnappen" zu lassen: Absolute oder Relative. (Neuer Abschnitt für Grid-Funktionsebene und Audio Edit-Modus.)

Drücke das Zahnradsymbol, um die Einstellungen aufzurufen.

Stelle "**Snap Mode**" ein, wie die Ereignisse am Gitter festschnappen sollen.

- Absolute: Die Ereignisse springen zur nächsten Rasterlinie (die Unterteilung wählt man im "TC"-Feld oder "Time Correct"-Fenster). Dies ist das "klassische" Quantisierungsverfahren.
- Relative: Alle Ereignisse rücken zur nächsten Rasterunterteilung (die man im "TC"-Feld oder "Time Correct"-Fenster wählt). Außerdem wird ein leichter Versatz (von z.B. 3 Ticks) beibehalten.



H.1.1.c "List Edit"-Parameter: Auto-Advance

Im "**Settings**"-Fenster können bestimmte "List Edit"-Parameter konfiguriert werden. (Neuer Abschnitt für List Edit-Modus.)

Drücke das Zahnradsymbol, um die Einstellungen aufzurufen.

Außerdem kannst Du "Auto-Advance on Step Record" aktivieren oder deaktivieren.

On: Wenn die Spur des gedrückten Pads scharfgeschaltet ist, springt die Wiedergabeposition bei Drücken eines Pads im "**TC/Timing Correct**"-Fenster einen "**Time Division**"-Schritt weiter.

Off: Wenn die Spur scharfgeschaltet ist, ändert sich die Position bei Drücken des zugeordneten Pads nicht.





H.1.1.d Tonhöhen-'Quantisierung'

Bei einer MIDI-Spur kann man die Notenereignisse ab sofort in die gewünschte Skala/Tonleiter "zwängen". Diese Funktion ist gemeinsam mit anderen Spureditierverfahren verfügbar. (Neuer Abschnitt für 'Track'-Sektion.)



Um die Spur zu editieren, drückst Du das **Bleistiftsymbol** ganz rechts in dieser Sektion. Es erscheint das "Track Edit"-Fenster.

Öffne das "Pitch Quantize"-Fenster, indem Du [Pitch Quantize] drückst.

$\hat{1}$							TRO R	
	PITCH QUANTIZE						×	
\sim								
			Major					
	Note Input Filter							
	Output Note Range							
ad	Quantized notes will be moved up/down by an octave to fit into this note range.							
X _Y	F2		AЗ					
	DO IT	CLOSE						

Wähle im "Root Note"-Feld den Grundton der Skala.

Wähle im "Scale"-Feld den Skalentyp/Modus.

Markiere das "Only apply to selected events"-Kästchen, wenn nur bestimmte Notenereignisse editiert werden sollen.

Wenn die Funktion aktiv ist, werden nur die momentan gewählten Notenereignisse "quantisiert".

Ist sie nicht aktiv, werden alle Tonhöhen der Spur "quantisiert".

Mit dem "Start Note"- und "End Note"-Parameter kannst Du die Ober- und Untergrenze der Tonhöhenkorrekturen festlegen. Notenereignisse, die sich ursprünglich außerhalb dieses Bereichs befanden werden (der gewählten Skala entsprechend) zur nächsten Note innerhalb dieses Bereichs verschoben.

Drücke [Do It], um die Notenquantisierung auszuführen.

Um den Befehl abzubrechen, drückst Du [Close].



H.1.1.e Step-Sequenzer: Anschlagkorrekturen mit Q-Link-Reglern

Bei Verwendung des Step-Sequenzers kann man ab sofort mit den Q-Link-Reglern den Anschlagwert der Noten einstellen (nach Anwahl des **Screen**-Modus' für die Q-Link-Regler). Der MPC X zeigt die Nummern der Schritte unter den betreffenden Q-Link-Reglern an. (Neue Funktion für Step-Sequenzer.)

Verwende die Q-Link-Regler, um den Anschlagwert der Notenbefehle einzustellen (1~127).

- Um am gewählten Schritt eine Note einzugeben, stellst Du mit dem zugeordneten Q-Link-Regler einen anderen Anschlagwert als "0" (aus) ein.
- Um ein Notenereignis des gewählten Schrittes zu löschen, stellst Du seinen Anschlagwert mit dem zugeordneten Q-Link-Regler auf "0" (Note-Aus).

H.1.1.f Pad Perform-Modus: Eigene Akkordfolgen (User Progressions)

Mit der MPC-Software kann man auch eigene Akkordfolgen vorbereiten, die dann mit dem MPC X oder MPC Live gespielt werden können.

Zum Übertragen der Akkordfolgen zum MPC X oder MPC Live:

- 1. Schließe den gewünschten Datenträger (SD-Karte, USB-Datenträger), den Du mit dem MPC X oder MPC Live verwenden möchtest, an deinen Computer an.
- 2. Wähle diesen Datenträger auf dem Computer und lege in seinem Stammverzeichnis einen Ordner namens "Progressions" an.
- 3. Kopiere die Dateien mit den Akkordfolgen (.progression) vom Computer zum "Progressions"-Ordner.

Laut Vorgabe werden die Akkordfolgen hier gespeichert:

Windows: C:\Programmdateien\Akai Pro\MPC\Progressions und/oder C:\ProgramData\Akai\MPC\Progressions

macOS: ~/Library/Application Support/Akai/MPC/Progressions

4. Melde den Datenträger beim Computer ab und schließe ihn an dein MPC-Gerät an.

Um die neuen Akkordfolgen zu verwenden, startest Du den MPC X bzw. MPC Live im Standalone-Modus, rufst den Pad Perform-Modus auf und drückst [Progressions]. Dein MPC X bzw. MPC Live liest jetzt den neu angelegten "Progressions"-Ordner und übernimmt jene Akkordfolgen in die Liste.



H.1.1.g Schnellere Attack für AMP-Hüllkurven

Bei der AMP-Hüllkurve eines Drum- oder Keygroup-Programms erzielt man mit einem "Attack"-Wert von "**0**" ab sofort eine schnellere Ansprache, was zumal für Schlagzeug-Sounds von Vorteil ist. (Der "Attack"-Wert kann im Program Edit-Modus eingestellt werden. Siehe auch Drum-Programme>Filter/Envelope und Keygroup-Programme>Filter/Envelope.)

Wichtig: Drum- und Keygroup-Programme, die mit einer älteren Systemversion erstellt wurden, werden –um rückwärts kompatibel zu bleiben– unter MPC 2.1 mit einem "Attack"-Wert von 1 geladen.



H.2.1 Neue Funktionen

H.2.1.a MIDI Control-Modus: MIDI Learn

Mit der "MIDI Learn"-Funktion kann man den gewünschten Parametern innerhalb des aktuellen MPC-Projekts mehrere externe Spielhilfen zuordnen:

- 1. Mixer-Parameter wie Pegel, Stereoposition, Mute & Solo für MIDI- oder Audiospuren, Programme, Return-Wege, Submixe und Master-Ausgangspaare.
- 2. Pad-Parameter (nur bei Drum- und Clip-Programmen) wie Stimmung, Filter- und Amplitudenhüllkurve, Layer-Parameter, LFO-Parameter und Anschlagwerte.
- 3. Programmparameter (je nach Programmtyp)
- 4. Insert-Effektparameter (je nach Effekttyp)

Diese Einstellungen werden im jeweiligen MPC-Projekt gespeichert.

Tipp: Die MIDI-Zuordnungen werden ebenfalls in einem Projekt gespeichert. Man kann sie daher sowohl mit der MPC-Software **als auch** auf dem MPC-Gerät im Standalone-Modus verwenden. Außerdem können sie in den User-Schablonen abgelegt werden.

Um das "MIDI Learn"-Fenster aufzurufen, drückst Du MENU und [MIDI Control] (Anwahl des MIDI Control-Modus'). Drücke dort den [MIDI Learn]-Reiter.

Alle Zuordnungen enthalten folgende Einstellungen:

- **Source**: Der Name oder die Nummer der Spur, des Programms, Return-Weges, Submixes oder Master-Ausgangspaars.
- **Target**: Name des zugeordneten Befehls oder Parameters.

Toggle Button: Wenn die Steuerquelle ein

Type: Name des Befehlstyps:

- LEARN ENABLE MAPPING 22 Abs CC Abs CC 23 Abs CC 24 Outputs 1/2 Abs CC 25 FLIP î MIDI LEARN HARDWARE XY
- deaktiviert werden. Der zuletzt gewählte Status wird so lange beibehalten, bis Du ihn wieder änderst.
- **Momentary Button**: Wenn die Steuerquelle ein Taster ist, wird der Befehl oder Parameter nur gesendet, solange Du den Taster gedrückt hältst. Wenn Du den Taster freigibst, wird der Befehl/Parameter deaktiviert.
- Fixed Button: Wenn die Steuerquelle ein Taster ist, wird der Befehl gesendet, wenn man ihn drückt.
- Note: Wenn die Steuerquelle ein Taster ist, wird die im "Data"-Feld gewählte MIDI-Notennummer gesendet.
- Abs CC: Wenn die Steuerquelle ein Regler ist, wird der zugeordnete CC-Befehl ("Data"-Wert) mit dem Wert der aktuell gewählten Reglerposition gesendet. (Wenn man am Regler dreht, "springt" der Parameter eventuell zum Wert der aktuellen Reglerposition.) Das eignet sich vornehmlich für Regler mit einem festgelegten Mindest- und Höchstwert.
- Rel CC Offset: Wenn ein Regler als Steuerquelle gewählt wurde, kann man damit CC-Befehle ab dem aktuellen Wert senden (siehe das "Data"-Feld). Das eignet sich vornehmlich für 360°-Regler mit einem festgelegten Mindest- und Höchstwert.
- **Rel CC 2's Complement**: Wenn ein Regler als Steuerquelle gewählt wurde, kann man damit CC-Befehle ab dem aktuellen Wert senden (siehe das "**Data**"-Feld). Eignet sich für 360°-Regler, die einen "bipolaren" Parameter mit einer Mitteneinstellung ansteuern (z.B. "Pan").

Anhand des "**Source**"- und "**Target**"-Feldes wird dies im Prinzip automatisch erkannt. Wenn nicht, kann man das von Hand einstellen.

Ch: MIDI-Kanal, auf dem die Steuerquelle ihre Daten sendet.





Data: Die gesendete MIDI-Notennummer bzw. CC-Befehlsnummer.

Flip: Drücke dieses Kästchen, um es zu markieren/demarkieren. Wenn es gewählt ist, wird die Polarität umgekehrt (d.h. der Aus-Status eines Tasters wird als "An" interpretiert und umgekehrt).

Parameterzuordnung zu einem Regler:

- 1. Drücke [Learn] oben links, um diesen Parameter zu aktivieren. (Der [Enable Mapping]-Button wird ebenfalls aktiviert, wenn er aus ist.)
- Drücke [+] oben links, um eine "leere" Zuordnung anzulegen (die "Target"-Parameter sind auf "None" und "Off" gestellt).

Alternative: Drücke eine bereits in der Liste angezeigte Zuordnung, wenn Du sie ändern möchtest.

- 3. Bediene die gewünschte Spielhilfe auf dem externen MIDI-Controller. Das "Type"-, "Ch"- und "Data"-Feld werden automatisch zugeordnet.
- 4. Wähle im "**Source**"-Feld eine MIDI- oder Audiospur, ein Programm, einen Return-Weg, Submix oder ein Master-Ausgangspaar. (Für Drum- und Clip-Programme kann man entweder das komplette Programm oder nur ein Pad wählen.) Das "**Source**"-Menü zeigt die gewählte Quelle an.
- 5. Wähle im "Target"-Menü einen Parameter. Deine Wahl wird auch unter "Target" in der Liste angezeigt.

Das Bedienelement deines MIDI-Controllers ist jetzt dem "Target"-Parameter zugeordnet.

Um weitere Steuerquellen zuzuordnen, wiederholst Du die Schritte 2~5.

Wenn Du keine weiteren Spielhilfen mehr zuordnen möchtest, solltest Du [Learn] deaktivieren.

- Um eine Zuordnung zu löschen, gehst Du wie oben beschrieben vor, wählst aber im "Source"-Feld die Einstellung "None" und stellst "Target" auf "Off".
- Um eine Zuordnung (den kompletten Eintrag) zu löschen, drückst Du ihn in der Liste und anschließend das Papierkorbsymbol unten rechts.
- Um alle Zuordnungen zu löschen, hältst Du SHIFT gedrückt, während Du das Papierkorbsymbol unten rechts betätigst. Drücke im jetzt erscheinenden Fenster [Remove AII], um fortzufahren oder [Cancel], wenn doch keine Zuordnungen gelöscht werden sollen.



H.2.1.b Humanize

Das Timing, die Notendauer und/oder die Anschlagwerte von MIDI-Notenereignissen kann man ab sofort etwas "auflockern". Diese Funktion ist gemeinsam mit anderen Spureditierverfahren verfügbar. (Neue Funktion für 'Track'-Sektion.)



Um die Spur zu editieren, drückst Du das **Bleistiftsymbol** ganz rechts in dieser Sektion. Es erscheint das "Track Edit"-Fenster.

Öffne das "Humanize"-Fenster, indem Du [Humanize] drückst.

	HUMANIZE ×	
îì	Time	
L11-		
	30	
ad		
Х _Ү	Often after the heat	
	CLOSE APPLY DO IT	





$\hat{1}$		R_A~0
	HUMANIZE ×	
$\hat{\cap}$		
	Velocity	1
		/
arti C	Input Filter	АŢ
X		1
	CLOSE APPLY DO IT	

Mit der "Humanize"-Funktion kann man das Timing, die Notendauer und/oder die Anschlagwerte von MIDI-Notenereignissen etwas "auflockern".

Markiere das "Humanize Time-Kästchen, wenn die Funktion das Timing beeinflussen soll.

Stelle mit dem Amount (Pulses)-Fader ein, wie stark das Timing der Ereignisse gelockert werden darf.

Stelle mit dem Eagerness-Fader ein, welcher Eindruck erzeugt werden soll. Ein negativer Wert bedeutet, dass der Part hinterher eine Idee vorauseilt. Mit einem negativen Wert kann ein "Laid Back"-Eindruck erzeugt werden.

Markiere das "Humanize Note Length-Kästchen, wenn die Funktion auch die Dauer der Notenereignisse beeinflussen soll.

Stelle mit dem Length (%)-Fader ein, wie weit die "Menschelei" gehen darf.

Markiere das "Humanize Velocity-Kästchen, wenn die Funktion auch die Anschlagwerte der Notenereignisse beeinflussen soll.

Stelle mit dem Strength (%)-Fader ein, wie stark die Anschlagwerte variieren dürfen.

Markiere das "Only Apply to Selected Events"-Kästchen, um zu bestimmen, welche Noten bearbeitet werden dürfen.

Wenn die Funktion aktiv ist, werden nur die momentan gewählten Notenereignisse bearbeitet.

Ist sie nicht aktiv, so werden alle Noten dieser Spur bearbeitet.

Drücke [Apply], die Bearbeitung auszuführen, ohne das Fenster zu schließen.

Drücke [Do It], um die Bearbeitung auszuführen und das Fenster zu schließen.

Drücke [Close], um das Fenster zu schließen, ohne zuvor den Befehl auszuführen.



H.2.1.c Generate Random Events

Ab sofort können zufallsgenerierte Melodien oder Schlagzeugrhythmen auf der aktuellen MIDI-Spur angelegt werden. Diese Funktion ist gemeinsam mit anderen Spureditierverfahren verfügbar. (Neue Funktion für 'Track'-Sektion.)

← Drums			
EDIT			
×	EXPLODE	2x DOUBLE-SPEED EVENTS	÷2 HALF-SPEED EVENTS
		GENERATE RANDOM EVENTS	COPY TRACK
亲师 BOUNCE TO SAMPLE	亲间 BOUNCE TO AUDIO TRACK		
SAVE			
EXPORT AS PATTERN			
		CANCEL	

Um die Spur zu editieren, drückst Du das **Bleistiftsymbol** ganz rechts in dieser Sektion. Es erscheint das "Track Edit"-Fenster.

Öffne das "Generate Random Events"-Fenster, indem Du [Generate Random Events] drückst.

Die "Generate Random Events"-Funktion erzeugt zufallsgenerierte Melodien oder Schlagzeugrhythmen auf der aktuellen MIDI-Spur.

Wähle im "Event Type"-Feld den zu erzeugenden Ereignistyp (Drum Events oder Melodic Events).

Stelle im "Replace"-Feld ein, was mit den eventuell bereits vorhandenen Spurereignissen geschieht:

Replace All Events: Bedeutet, dass alle existierenden Ereignisse durch die Zufallsgeneration ersetzt werden.

Replace Events in Note Range: Bedeutet, dass alle existierenden Ereignisse im eingestellten Notenbereich durch die Zufallsgeneration ersetzt werden. Stelle mit "Bank" oder "Start Pad" und "End Pad" den Notenbereich für Schlagzeugereignisse ein. Für melodische Ereignisse muss der Bereich mit "Start Note" und "End Note" festgelegt werden.

Add to Existing Events: Die Einstellung bedeutet, dass die zufallsgenerierten Ereignisse zu den bereits vorhandenen hinzugefügt werden.

Stelle im "Pattern Size (Bars)"-Feld die Taktanzahl der Zufallsgeneration ein. Die maximale Anzahl richtet sich nach der Taktanzahl der aktuellen Sequenz.

Wähle "Note Length"-Feld die Notendauer der Ereignisse. (Wenn man für melodische Ereignisse "Legato" aktiviert, ist dieser Parameter nicht belegt.)

Drücke [Apply], um die Ereignisse anzulegen und das Fenster zu schließen.

Drücke [Do It], um die Bearbeitung auszuführen und das Fenster zu schließen.

Drücke [Close], um das Fenster zu schließen, ohne zuvor den Befehl auszuführen.





$\hat{\cap}$	GENERATE RANDOM EVENTS X	Ro ^{ch} o	$\hat{1}$	GENERATE RANDOM EVENTS	<u> </u>	~
	Generation					
		ΑŢ		Drum event options		AŢ
		1			• 	1
	Drum event options		al			٩I
			$\Sigma_{\rm Y}$		25	1
	CLOSE APPLY DO IT				APPLY DO IT	

Wenn Du "Event Type" auf "Drum Events" gestellt hast:

- Wähle die Pad-Bank, die für die erzeugten Ereignisse verwendet wird: Verwende das "Range"-Feld oder stelle den Pad-Bereich mit "Start Pad" und "End Pad" ein.
- Um die Ereignisse auf einen bestimmten Pad-Bereich zu beschränken, stellst Du ihn mit "Start Pad" und "End Pad" ein. Diese Felder sind nur belegt, wenn man "Bank" auf "Range| stellt.

Verwende das [Density (%)]-Fadersymbol, um die Dichte der Ereignisse festzulegen.

Lege mit "Rhythm Variation" fest, wie variiert der Rhythmus der generierten Noten sein soll.



Wenn Du "Event Type" auf "Melodic Events" gestellt hast:

Um die Ereignisse auf einen bestimmten Notenbereich zu beschränken, stellst Du ihn mit "Start Note" und "End Note" ein.

Markiere das "Legato"-Kästchen, damit gebundene Noten generiert werden.



Vor der 'Legato'-Korrektur.

Nach der 'Legato'-Korrektur.

Wenn diese Funktion **aktiv** ist, werden die Endpositionen der Notenereignisse bis unmittelbar vor dem Beginn der nächsten Note verlängert. Jeder Note wird folglich so lange gehalten, bis die nächste Note beginnt. Wenn mehrere Noten an derselben Position beginnen (und sich nicht ganz am Ende befinden), sind sie nach Ausführen des Befehls gleich lang.

Wenn diese Funktion **aus** ist, richtet sich die Dauer der generierten Noten nach der "Note Length"-Einstellung.



Stelle mit "Polyphony" ein, wie viele Noten maximal gleichzeitig abgespielt werden dürfen (1~8).

Markiere das "Constrain Notes to Scale"-Kästchen, um zu bestimmen, ob die Noten auf einer Tonleiter beruhen sollen.

Wenn diese Funktion aktiv ist, gehören alle generierten Noten zur mit "Scale" gewählten Tonleiter.

Wenn sie **aus** ist, werden chromatische Noten generiert.

Verwende das [Density (%)]-Fadersymbol, um die Dichte der Ereignisse festzulegen.

Wähle im "Root Note"-Feld den Grundton der Skala/Tonleiter.

Wähle im "Scale"-Feld die Tonleiter oder den Modus.

H.2.1.d Projektvorlagen

Ab sofort kann man Projektdateien als Vorlage für neue Projekte verwenden. (Neuer Abschnitt für Save und Project Load/Save.)

Um eine Projektvorlage zu wählen:

- Drücke das Symbol oben links, um das "Menu" aufzurufen.
- Drücke das Zahnradsymbol, um in den "Preferences"-Bereich zu wechseln.
- Drücke [Project Load/Save].
- Drücke das Lupensymbol neben "TemplateFile", um das Projekt zu wählen, das Du als Vorlage verwenden möchtest.
- 1. Drücke im Main-Modus das [**Project**]-Feld oben links.
- 2. Drücke [Save As...] am unteren Fensterrand.
- 3. Markiere das "Save as Template"-Kästchen.
- 4. Gib dem Projekt einen Namen und speichere es am gewünschten Ort.
- 5. Drücke [Save]. (Die Datei erscheint dann im "Template File"-Feld auf dem "Project Load/Save"-Reiter der "Preferences".)
- Um beim Hochfahren des MPC eine Projektvorlage zu laden, drückst Du [User Template] am unteren Bildschirmrand. Die "New Project Dialog"-Option ist nur verfügbar, wenn man für "Project Defaults" ("Preferences"-Reiter) "Demo" oder "Demo/Template/Recent" wählt.

H.2.2 Berichtigungen

Preferences(Seite 79)

Die "Preferences" werden folgendermaßen gespeichert.

Änderungen der "**Preferences**"-Einstellungen werden in der Regel automatisch gespeichert. Einzige Ausnahmen: "**Vintage Mode**" ("**General**"-Reiter) und "**Start Time**" ("**Sync**"-Reiter).

Preferences(Seite 82)

Projektvorlagen können unter "Preferences" folgendermaßen gewählt werden.

'New Project'-Dialogfenster: Wähle hier, welche Optionen beim Anlegen eines neuen Projekts angezeigt werden sollen. Wenn Du "Off" wählst, wird ein leeres Projekt ohne vorkonfigurierte Einstellungen angelegt. Nur die hier gewählten Vorgaben werden übernommen. Wenn Du "Demo" wählst, kann beim Anlegen eines neuen Projekts ein Demoprojekt als Vorlage gewählt werden. Wenn Du "Demo/Template/Recent" wählst, kann beim Anlegen eines neuen Projekts ein Demoprojekt, eine Vorlage oder ein leeres Projekt als Ausgangspunkt gewählt werden. Um eine Vorlage wählen zu können, muss das "Template File"-Feld auf dem "Project Load/Save"-Reiter bereits mindestens eine Projektvorlage enthalten.

Template File: Wähle hier die Projektvorlage, die automatisch geladen wird, wenn Du im "**New Project Dialog**"-Fenster "**User Template**" wählst. (Wenn Du vor dem Speichern einer Datei "**Save as Template**" markierst, wird sie später in diesem Feld angezeigt.) Die "**User Template**"-Option ist nur verfügbar, wenn man für "**New Project Dialog**" ("**Project Defaults**"-Reiter) "**Demo**" oder "**Demo/Template/Recent**" wählt.

Zählwerk/Locate (Seite 88)

Verweise auf ein Anwahlfeld der Schrittgröße, das es nicht mehr gibt, wurden ebenfalls entfernt.

Master(Seite 215)

Die Beschreibung des "Transpose"-Parameters für Keygroup-Programme wurde geändert:

"Transpose" erlaubt den Versatz der MIDI-Notenbefehle, die zum Programm übertragen werden, um bis zu 36 Halbtöne.

MPC



Song-Modus(Seite 302)

Im Kapitel des Song-Modus wurde folgender Hinweis eingefügt:

Wichtig: Innerhalb eines Songs wird das Programm der ersten Sequenz für alle nachfolgenden Sequenzen verwendet. Will heißen: Sequenzspuren mit derselben Nummer sprechen das Programm der gleich nummerierten Spur in der ersten Sequenz an (das ist aber nur im Song-Modus der Fall).

Sagen wir z.B., dein Projekt sieht folgendermaßen aus:

- 4. Spur 1 von Sequence 1 spricht ein Drum-Programm an.
- 5. Spur 1 von Sequence 2 spricht ein Keygroup-Programm an.
- 6. Der Song beginnt mit Sequenz 1 und verwendet danach durchweg Sequenz 2.

...das bedeutet, dass Spur 1 von Sequenz 2 in diesem Song ebenfalls das Drum-Programm von Spur 1 in Sequenz 1 anspricht.

Darum raten wir, dir ein System zurechtzulegen: Verwende Spur X immer für Schlagzeug, Spur Y immer für Bass usw., weil das im Song-Modus nur Vorteile hat. Falls Du jetzt (erst) damit anfangen möchtest, bedenke, dass man die Spurreihenfolge mit Hilfe der Kopierfunktionen ändern kann (siehe 'Track'-Sektion).

AKAI





akaipro.com