

x0xb0x

Bass line Synthesizer (Sokkos OS 1.9.1)

Bedienungsanleitung
Oktober, 2010



Inhalt

Die Synthesizer Sektion

1. Potis ,Tasten & LED´s

- 1.1 Funktions Poti
- 1.2 Bank Poti
- 1.3 Tempo Poti & LED
- 1.4 Bank LED´s
- 1.5 Tasten & LED´s
- 1.6 DONE Taste & LED
- 1.7 DOWN/UP Taste & LED´s
- 1.8 REST/ACCENT/SLIDE Tasten & LED´s
- 1.9 PREV / NEXT Tasten & LED´s
- 1.10 RUN/ STOP Taste & LED
- 1.11 CHAIN Taste & LED

Der Sequenzer

2. Keyboard Modus

3. Midi Play

4. Pattern Edit Mode

5. Pattern Abspielen

- 5.1 Auswahl der zu spielenden Pattern
- 5.2 Verkettung von Pattern (CHAIN)
- 5.3 Sync Out
- 5.4 Midi Sync
- 5.5 Din Sync
- 5.6 Transponierung
- 5.7 REST, ACCENT & SLIDE
- 5.8 Swing Timing
- 5.9 Loop Mode
- 5.10 Note Nudge
- 5.11 Pattern Restart
- 5.12 Halbes Tempo

6. Track Edit

- 6.1 Auswahl eines Tracks
- 6.2 Step-Write Modus

7. Tracks Abspielen

- 7.1 Auswahl eines einzelnen Tracks
- 7.2 Transponierung
- 7.3 REST, ACCENT & SLIDE

8. Random

9. User A/B/C

10. Bootload

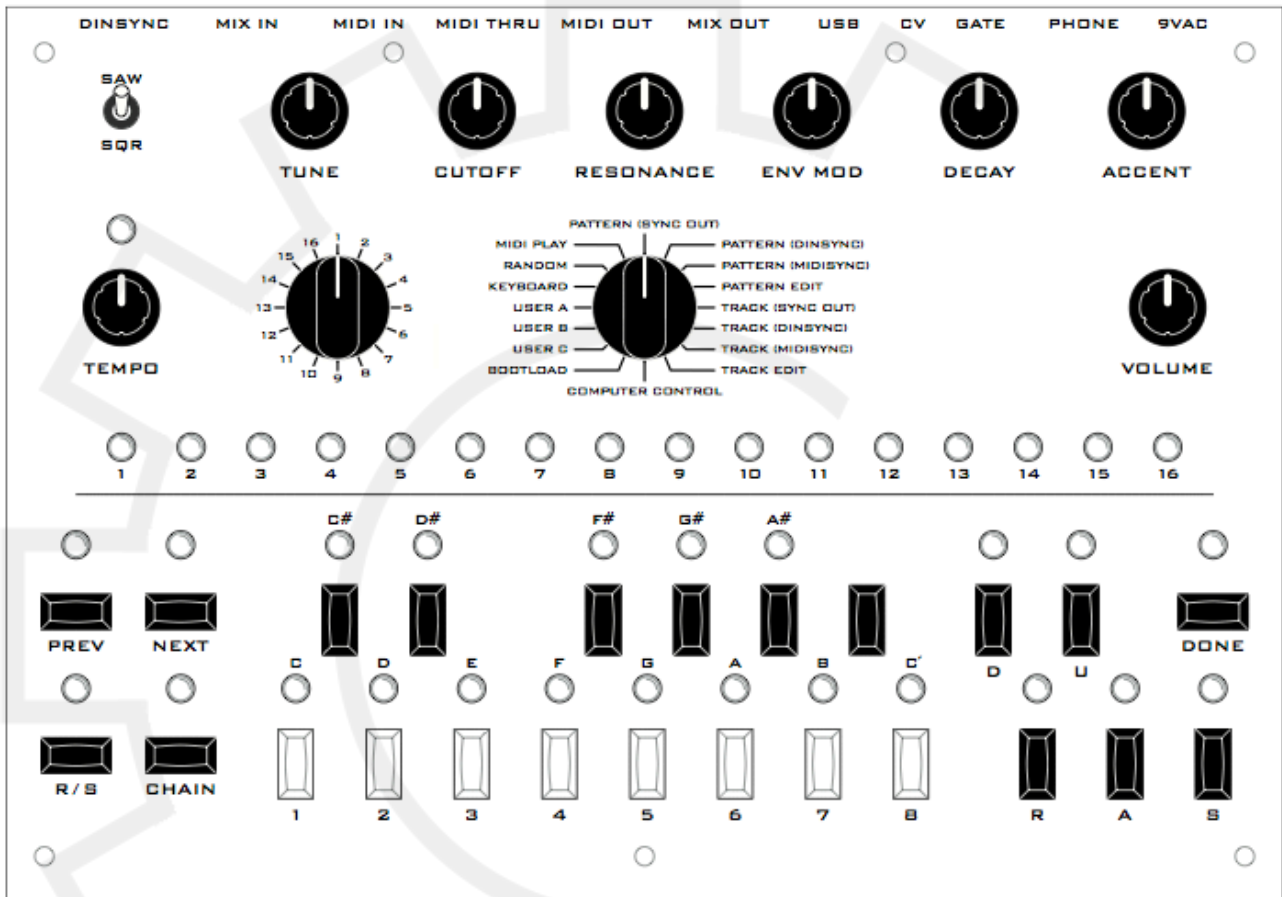
11. Computer Control

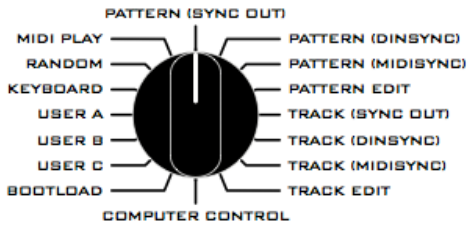
12. Anschlüsse

- 12.1 Stromanschluß & Schalter
- 12.2 Phone

Die Synthesizer Sektion

1. Potis ,Tasten & LED's

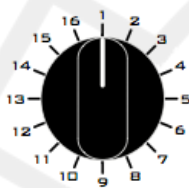




1.1 Funktions Poti

Das Funktions Poti dient zur Auswahl der x0xb0x Modi. Es versetzt die x0xb0x in den jeweiligen Betriebszustand. Die Funktionalität dieses Potis ist in jedem Modus die gleiche.

Wird die jeweilige Stellung dieses Potis geändert ohne zb. das Pattern, Verkettungen (CHAIN), Tracks vorher zu speichern, gehen diese Daten verloren.



1.2 Bank Poti

Das Bank Poti hat viele Funktionen. Es selektiert die jeweilige Bank, z.B beim schreiben oder der Auswahl eines Pattern. Das Poti hat 16 Raster. Jede Rasterstellung steht für eine separate Bank.

Die einzige Ausnahme besteht im Track Modus, hier stehen nur 8 Bänke zur Verfügung (Positionen 9-16 für die Bänke 1-8).

Mit dem Bank Poti wird auch der Midi IN (Midi Play Modus) und Midi OUT (Keyboard Modus) Kanal bestimmt.



1.3 Tempo Poti & LED

Das Tempo Poti ist ein Endlosregler (Encoder) zudem kann das Poti auch gedrückt werden. Wird das Poti nach links gedreht wird das Tempo um jeweils 1 BPM verlangsamt. Wird das Poti nach rechts gedreht wird das Tempo um jeweils 1 BPM erhöht. Das Tempo wird im internen Speicher gespeichert, dieses bedeutet auch, dass das Tempo auch nach dem Ausschalten im Speicher verbleibt. Wird im ausgeschalteten Zustand das Poti bewegt ist nach dem erneuten Einschalten das letzte gespeicherte Tempo eingestellt.

Die minimale Geschwindigkeit des internen Sequenzers beträgt 20 BPM das maximale Tempo liegt bei 300 BPM. Das aktuelle Tempo wird durch die Tempo LED angezeigt.

Das Tempo Poti kann auch zur Tap-Tempo-Eingabe verwendet werden. Hierzu muss lediglich bei laufendem Sequenzer das Tempo Poti im Takt gedrückt werden.

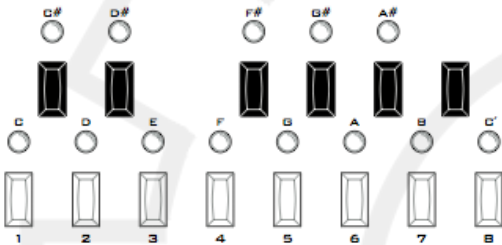
Wird die x0xb0x von externen Quellen wie Midi oder Sync angesteuert, hat dieses Poti keine Funktion. Lediglich die LED zeigt dann das aktuelle Tempo an.



1.4 Bank LED's

Die 16 Bank LED's dienen zum Visuellen Feedback in den verschiedenen x0xb0x Modi. Die Hauptaufgabe besteht in der Anzeige der aktuellen Position beim laufenden Sequenzer.

Im Midi Play- und Keyboard-Mode wird der aktuelle Midi-Kanal angezeigt.



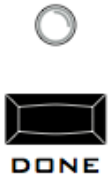
1.5 Tasten & LED's

Die Weißen & Schwarzen Tasten haben mehrere Funktionen, die Hauptaufgabe besteht in der Noteneingabe und der Auswahl, der zu spielenden Pattern.

In den unterschiedlichen Modi können die Tasten verschiedene Funktionen haben. Zu jeder Taste gehört eine LED, die direkt über der jeweiligen Taste angebracht ist. Die jeweilige LED zeigt den aktuellen Status der jeweiligen Taste.

1.6 DONE Taste & LED

Die DONE Taste dient zum Speichern der Pattern & Tracks im Pattern & Track Mode.



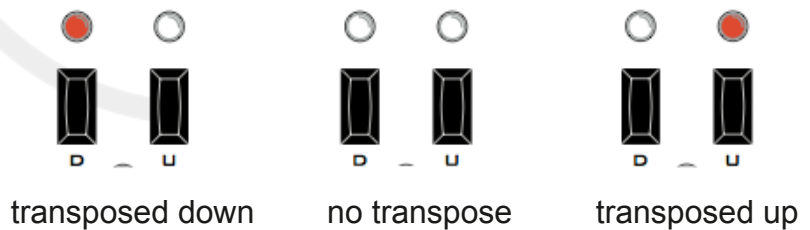
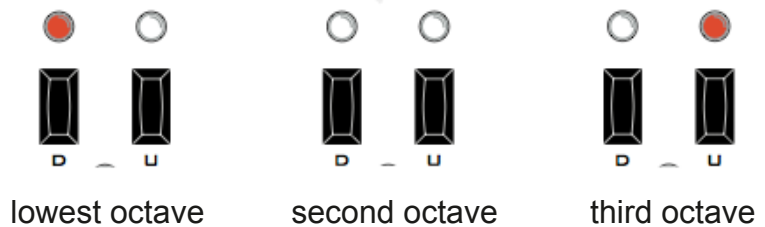
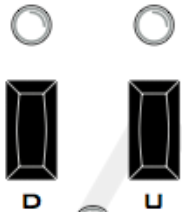
Die DONE LED zeigt das Ende eines Pattern oder eines Track im Pattern & Track Edit Mode an. Auch leere Pattern oder Tracks werden durch diese LED angezeigt (Pattern & Track Play Mode).

1.7 DOWN/UP Taste & LED's

Die UP & DOWN Tasten werden zur Transponierung der Oktavlage benutzt.

Durch einfaches drücken der Tasten wird die Oktave nach Oben oder Unten transponiert.

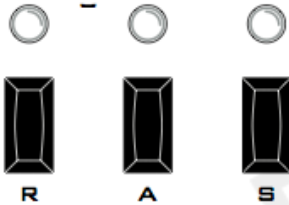
Die jeweilige LED zeigt die aktuelle Oktavlage.



1.8 REST/ACCENT/SLIDE Tasten & LED's

Die Tasten REST, ACCENT & SLIDE Tasten werden für das Stummschalten, die Betonung und das Portamento verwendet.

Im Pattern Edit Mode haben die Tasten folgende Funktionen:



REST = eine Pause wird in der Sequenz eingefügt, hier ist keine Note zu hören.

ACCENT = hier wird eine Betonung der jeweiligen Note in der Sequenz eingefügt.

SLIDE = ein Portamento / Slide wird in die Sequenz eingefügt, hierdurch gleitet die aktuelle Note in die nächste.

Im Pattern Play Mode haben die Tasten folgende Funktionen:

REST = die Sequenz wird für die Dauer, in der die Taste gedrückt wird stumm geschaltet.

ACCENT = jede Note der Sequenz wird für die Dauer, in der die Taste gedrückt wird mit einer Betonung wiedergegeben.

SLIDE = jede Note der Sequenz wird für die Dauer, in der die Taste gedrückt wird mit einem Portamento wiedergegeben.

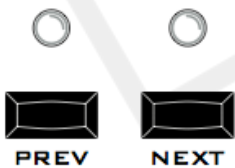
Dieses bewirkt, dass ein Endlos- Portamento realisiert werden kann. Dies ist von der jeweiligen Sequenz abhängig.

Im Keyboard Modus hat nur die ACCENT Taste eine Funktion, REST & SLIDE haben hier keine Funktion da diese Funktionen durch die jeweilige Spielweise des Keyboards realisiert werden.

Die LED's signalisieren den jeweiligen Status.

1.9 PREV / NEXT Tasten & LED's

Die PREV & NEXT Tasten werden im Pattern- und Track-Modus zum Transport durch das Pattern oder dem Track benutzt.

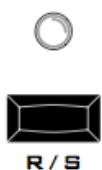


Die NEXT Taste wird ebenfalls zum Starten des Schreibmodus im Track Edit und Pattern Edit Modus benutzt, hierbei leuchtet die NEXT LED.

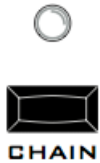
1.10 RUN/ STOP Taste & LED

RUN/STOP Taste wird zum Starten und Stoppen des Sequenzers verwendet.

Die RUN/STOP LED leuchtet wenn der Sequenzer aktiv ist.



Die RUN/STOP Taste ist inaktiv wenn der Sequenzer mit einer externen Clock (Midi oder Dinsyc) betrieben wird. Die LED leuchtet jedoch wenn der Sequenzer aktiv ist.



1.11 CHAIN Taste & LED

Der CHAIN Modus dient zur Verkettung (CHAIN) von Pattern / Tracks. Hier werden mehrere Pattern miteinander verbunden.

Der Sequenzer

2. Keyboard Modus

Um in den Keyboard Modus zu gelangen, stellen Sie bitte das Funktions- Poti auf Keyboard.

Nun können Sie über die x0xb0x-eigene Tastatur die Interne Klangerzeugung spielen.

Über die CV/GATE und Midi OUT Anschlüsse auf der Rückseite Ihrer x0xb0x werden die gespielten Noten immer simultan ausgegeben. Somit können Sie ihre externen Klangerzeuger (Synthesizer/Modularsysteme etc.) ansteuern.

Durch betätigen der UP & DOWN Tasten, wird die Oktavlage verändert.

3. Midi Play

Um in den Midi Play Modus zu gelangen stellen Sie bitte das Funktions-Poti auf Midi Play.

Der aktuelle Midi-Kanal wird durch das aufleuchten einer der 16 LED's angezeigt. Zum ändern des Kanals müssen Sie lediglich den Bank Poti auf den gewünschten Kanal stellen.

Nun können Sie Ihre x0xb0x mit einem externen Sequenzer oder einer Miditastatur spielen. Um Betonungen (ACCENT) zu spielen, muss lediglich ein Midi Velocity Wert von 100 überschritten werden.

4. Pattern Edit Mode

Um in den Pattern Edit Modus zu gelangen stellen Sie bitte das Funktions- Poti auf Pattern Edit.

Programmieren eines Pattern:

1. Laden eines Pattern aus dem permanenten Speicher.
2. Unter Benutzung des Step-Write Verfahrens, Step für Step Eingabe, hier wird jede Note einzeln eingegeben. Dies kann auch beim laufenden Sequenzer erfolgen. Hierzu muss lediglich die RUN Taste gedrückt werden und der Sequenzer startet.
3. Sichern des Pattern in den nichtflüchtigen Speicher

Auswahl der Pattern Bank:

Zur Auswahl der Pattern Bank muss lediglich das Bank Poti auf die gewünschte Bank gedreht werden. Hier stehen 16 Bänke zur Verfügung. Danach muss lediglich das zu editierende / zu erzeugende Pattern ausgewählt werden. Hierzu müssen sie eine der 8 Zahlentasten drücken.

Wenn ein Pattern / Zahlentaste ausgewählt worden ist, wird dieses durch die LED angezeigt.

Ab diesem Moment kann mit der Noteneingabe etc. begonnen werden.

Editieren der Pattern im Step-Write Verfahren:

Das Editieren eines Pattern im Step-Write Modus ist ein weit umfassenderer Weg Pattern einzugeben oder Pattern zu Editieren. Um in diesen Modus zu gelangen drücken Sie die NEXT Taste.

Die 16 LED's signalisieren die aktuelle Position im Pattern. Alle anderen LED's zeigen die aktuellen Parameter an (ACCENT/REST/SLIDE etc.)

Drücken Sie eine Notentaste um den Notenwert einzugeben. Drücken Sie NEXT um zur nächsten Noteneingabe zu gelangen oder PREV um zur letzten Note zurück zu gehen. Zum speichern / beenden der Eingabe muss unbedingt die Taste DONE 2 mal gedrückt werden.

Wird dies nicht gemacht gehen die eben eingegebenen Daten beim Verlassen des Pattern verloren.

Um sich das erstellte Pattern anzuhören, muss lediglich die RUN Taste gedrückt werden.

Jede Note hat eine feste Tonhöhe, kann aber auch unterschiedliche Parameter beinhalten.

UP- und DOWN-Informationen beinhalten die Oktavlage der jeweiligen Note. ACCENT veranlasst eine Betonung der jeweiligen Note. SLIDE bewirkt das gleiten / Portamento, also das verlängern einer Note. Die REST Taste löscht die Noteninformation und fügt dafür eine Pause ein.

Leuchtet die DONE LED wird das Ende eines Pattern angezeigt. Ein Pattern muss nicht zwingend 16 Steps umfassen, es kann auch weniger aber maximal 16 Steps umfassen.

Das aktuelle Pattern kann auch rotiert werden(Note 1 wird Note 2, Note 2 wird Note 3 usw.), hierzu müssen Sie die PREV Taste gedrückt halten und die NEXT Taste 1 mal Drücken.

Um die Note 1 Step nach hinten zu rotieren, müssen Sie lediglich die NEXT Taste gedrückt halten und die PREV Taste 1 Mal drücken.

Zum Speichern des Pattern müssen Sie wieder die DONE Taste 2 mal betätigen .Wollen Sie zum Beispiel ein 4 Step Pattern erstellen, müssen Sie die DONE Taste betätigen wenn die LED 4 aufleuchtet.

Sie können auch Pattern auf einer anderen Bank ablegen, hierzu müssen Sie die DONE Taste nur 1 mal drücken. Danach wählen Sie mit dem Bank Poti die gewünschte Bank aus und drücken die jeweilige Pattern Taste. Nun muss nur noch die DONE Taste 1 mal gedrückt werden und das Pattern ist auf den Gewünschten Platz gespeichert.

Die Chain Taste hat in diesem Modus keine Funktion.

Zum Anhören des Pattern drücken Sie die RUN Taste.

Betätigen Sie die NEXT Taste bei laufendem Sequenzer, ist ein Editieren bei laufender Sequenz möglich. Hierzu drücken Sie einfach die NEXT Taste und können somit Note für Note verändern (einschließlich aller Parameter). Die Sequenz läuft die gesamte Zeit über weiter sodass Sie ihre Veränderungen direkt hören können.

5. Pattern abspielen

Die x0xb0x hat 3 Pattern-Abspiel Modi. Pattern Sync Out, Pattern Midi Sync und Pattern Din Sync. Alle 3 Modi spielen Pattern ab, der einzige Unterschied besteht in der Taktquelle.

Pattern Sync Out benutzt die x0xb0x-interne Clock, am SYNC und Midi Ausgang wird eine Clock ausgegeben und kann zur Synchronisation von externen Geräten genutzt werden.

Der Pattern Midi Sync Modus schaltet die interne Clock ab. Somit wartet die x0xbox auf externe Midi Clock-Informationen und startet erst, sobald ein Midimaster einen Startbefehl sendet. Der x0xbox Sequenzer(Start/Stop) wird somit über Midi ferngesteuert.

Der Pattern Din Sync Modus schaltet ebenfalls die interne Clock ab. Somit wartet die x0xbox auf externe Din Sync Clock Informationen und startet erst, sobald ein Din Sync Master einen Startbefehl sendet. Der x0xbox Sequenzer(Start/Stop) wird somit über Din Sync ferngesteuert.

5.1 Auswahl der zu spielenden Pattern

Die x0xb0x hat 16 Bänke mit jeweils 8 Speicherplätze für Pattern. Somit kann die x0xbox 128 Pattern im Speicher verwalten.

Zur Auswahl eines Pattern müssen Sie nur das Bank Poti in die jeweilige Position (1-16) bringen und das gewünschte Pattern per Tastendruck (Taste1-8) auswählen. Wird keine Taste gewählt wird immer die erste Position in der Bank ausgewählt (Taste 1 / Pattern 1).

Ist der Sequenzer nicht gestartet, leuchtet die LED auf und die Sequenz startet, sobald der Sequenzer gestartet wird (auch bei externem Midi Sync und Din Sync).

Wird die Sequenz bei laufendem Sequenzer ausgewählt, wird die neue Sequenz direkt nach Beendigung der aktuellen Sequenz gewechselt.

Um mehrere Pattern in Verbindung zu spielen, benutzen Sie bitte die CHAIN Funktion.

5.2 Verkettung von Pattern (CHAIN)

Pattern, die sich in einer gemeinsamen Bank befinden, können miteinander Verkettet werden.

Dies nennt man auch Pattern Chain (CHAIN). Maximal können 32 Pattern in einem CHAIN verbunden werden.

Zum Erstellen eines Chain müssen Sie nur mit gestopptem Sequenzer die CHAIN Taste drücken und diese gedrückt halten. Nun bringen Sie bei gehaltener Chain Taste einfach die zu spielenden Pattern in die gewünschte Reihenfolge.

Ein Pattern kann auch mehrfach hintereinander gespielt werden, hierzu müssen Sie nur die jeweilige Taste so oft hintereinander drücken wie Sie wollen. Zur Beendigung der Chain Eingabe lassen Sie nun einfach die Chain Taste wieder los. Nun leuchten alle ausgewählten Pattern. Starten Sie nun den Sequenzer. Wie gewohnt wird die jeweilige LED blinken, bis die nächste Sequenz aus dem Chain gespielt wird.

Die Chain-Eingabe ist auch bei laufendem Sequenzer bei gleicher Eingabe möglich. Das Chain wird solange wiederholt bis Sie ein neues oder anderes Pattern auswählen.

Nach der Auswahl eines anderen /neuen Pattern ist das Chain gelöscht und muss ggf. neu eingegeben werden.

5.3 Sync Out

Wenn Sie den Sync Out Modus verwenden wird das interne Tempo der x0xb0x verwendet. Zur Eingabe des Tempos wird das Tempo Poti und evtl. die Tap Tempo Funktion verwendet.

Die Tempo LED blinkt immer im Tempo des internen Sequenzers.

Wenn Sie das gerasterte Tempo Poti (Encoder) drehen, wird die Geschwindigkeit immer in 1 BPM Schritten beeinflusst. Drehungen im Uhrzeigersinn bedeuten eine Anhebung des Tempos und Drehungen gegen den Uhrzeigersinn das Absenken des Tempos.

Die Tap Tempo Eingabe wird durch Drücken des Tempo Poti realisiert.

Um das Tap Tempo einzugeben, müssen Sie nur das Poti im gewünschten Tempo einige Male drücken. Das Tempo wird dann dem gewünschten Tempo angepasst.

Die x0xb0x kann im Sync Out Modus als Sync Master bezeichnet werden, denn die x0xb0x sendet bei laufendem Sequenzer immer die aktuell gewählte Geschwindigkeit über den Din Sync und Midi OUT aus. Das ausgehende Din Sync und Midi Sync Signal sendet hierbei immer 24 Din Sync und 24 Midi Sync Informationen pro Note aus.

Somit lassen sich alle Midi Standard (z.B: Elektron Machinedrum etc.) und Din Sync Geräte (z.B: Roland TR-808, TR-606 etc.) richtig Steuern/Triggern.

Zum Starten des Pattern Sequenzers muss nur die RUN Taste gedrückt werden. Das jeweilige Pattern wird solange wiederholt bis Sie ein neues auswählen oder die RUN Taste zum Stoppen des Sequenzers gedrückt wird. Das Stoppen des Sequenzers sendet dann ein Din Sync und Midi Sync Stop Signal. Dieses Stop Signal unterbricht dann die Sync Wiedergabe und die externen Geräte stoppen genau zur selben Zeit wie der interne Sequenzer der x0xb0x.

Das Gleiche gilt für den Start des internen Sequenzers der x0xb0x. Wird RUN zum Starten gedrückt, sendet die x0xb0x ein Sync Start Signal (Din Sync und Midi) und die externen Geräte starten ebenfalls.

5.4 Midi Sync

Der Midi Sync Modus ist zur Synchronisation durch externe Midi Klangerzeuger, Sequencer oder Drum Computer bestimmt. In diesem Modus wird das interne Tempo nicht beachtet. Sobald ein externer Midi Master eine Clock und das jeweilige Startsignal sendet, wird das externe Tempo verwendet. Die Tempo LED leuchtet dann im Tempo des externen Signals.

Der Midi Sync Modus verarbeitet folgende Midi Informationen:

Midi Start, Midi Stop, Midi Continue

Midi Noten werden ignoriert!

5.5 Din Sync

Der Din Sync Modus funktioniert fast identisch zum Midi Sync Modus.

Der wesentliche Unterschied liegt darin das der Din Sync Anschluss zur Eingabe der externen Clock verwendet wird. Der Din Sync Anschluss ist bidirektional und kann sowohl als IN als auch als OUTPUT verwendet werden. Bitte bedenken Sie, dass Sie hier nur Sync Kabel und keine Midi Kabel verwenden können. Die Stecker Der Midi und Sync Kabel sind Identisch, daher ist die Verwechslungsgefahr sehr hoch.

Die x0xbox ist mit folgenden Din Sync Geräten getestet und betrieben worden.

Roland TR-909,TR-808,TR-707, TR-606,TR-727,MC-202,TB-303

5.6 Transponierung

Das Transponieren der Pattern ist sehr simpel, Sie brauchen hierzu lediglich bei laufendem Sequenzer die DOWN oder UP Taste zu drücken, diese zu halten und den jeweiligen Notenwert um den Sie transponieren wollen zu drücken. Sobald Sie die Tasten loslassen wird das gesamte Pattern um den jeweiligen Wert transponiert. Um die Transponierung rückgängig zu machen, gehen sie einfach den umgekehrten Weg zurück. Sobald Sie ein neues Pattern auswählen, wird dieses Pattern in der original Transponierung wiedergegeben und die Transponierungen werden zurück genommen.

5.7 REST, ACCENT & SLIDE

Die Tasten REST, ACCENT und SLIDE haben im Pattern Play Modus andere Funktionen als bei der Erzeugung von Pattern. Dies ist besonders Live von besonderer Bedeutung. Hier lassen sich besonders gute Variationen erzeugen. Diese werden nicht gespeichert und haben somit keinen dauerhaften Einfluss auf das jeweilige Pattern.

Um die Funktionen auszuführen muss die jeweilige Taste gedrückt und gehalten werden. Sobald man die Taste loslässt wird die jeweilige Funktion wieder abgeschaltet und das Pattern spielt wieder das Originalmuster der Sequenz.

Folgende Funktionen können somit realisiert werden:

REST = Einfügung einer bzw. mehrerer Pausen, solange die Taste gedrückt wird

ACCENT = Einfügung einer bzw. mehrerer ACCENTs, solange die Taste gedrückt wird

SLIDE = Einfügung eines bzw. mehrerer Portamentos, solange die Taste gedrückt wird

Tipp! Drücken Sie eine oder mehrere dieser 3 Tasten in rhythmischen Mustern und sie werden vollkommen neue Variationen Ihrer Pattern erziehlen. Das macht sehr viel Spaß und bringt Abwechslung in ihre Pattern.

5.8 Swing Timing

Durch verändern des Swing Timing lassen sich starre Pattern mit mehr Lebendigkeit abspielen. In Fachkreisen ist oft das Wort „Shuffle“ zu hören, durch ändern des Swing Timing ist dieser Effekt leicht zu erzielen. Hierbei werden die Noten im normalen x0xbox Sequenzer Rater verschoben und das Pattern bekommt somit einen besonderen Swing Faktor.

Die x0xb0x hat ein 5 faches Swing Timing und kann in 5 verschiedenen Stärken gespielt werden.

Das Swing Timing wirkt sich auch auf die ausgehen Midi Sync und Din Sync Signale aus. Das heißt das externe Geräte mit dem gleichen Swing Timing betrieben werden, was für besonders lebendige Muster sorgt!

Um das Swing Timing zu ändern, drücken Sie die NEXT und oder die PREV Taste 1-5 mal. Dies verändert wie oben beschrieben das Swing Timing. Um das Timing wieder in den Originalzustand zu bringen, drücken Sie einfach die PREV Taste 1-5 mal.

5.9 Loop Mode

Der Loop Mode ist besonders für das Live Spielen der x0xb0x geeignet. Hier lassen sich im Handumdrehen aus einem Pattern zig neue Pattern Variationen zaubern. Der Loop Mode lässt sogar das Rückwertabspielen von Pattern zu. Was aus dem Jeweiligen Pattern ein vollkommen neues Pattern werden lässt. Auch die Pattern Länge und die Start und Stop Punkte lassen sich im Loop Modus verändern.

Um die Loop Punkte zu verändern gehen sie wie folgt vor:

Drücken Sie die DONE Taste bei Laufendem Sequenzer und halten Sie diese Taste gedrückt.

Nun wählen Sie einfach den Start- und den Endpunkt des Loops aus. Dadurch das die x0xb0x tastatur nur 13 Noten Tasten hat, eine Sequenz aber durchaus auch aus 16 Steps besteht, sind auch die DOWN/REST/UP/ACCENT/SLIDE Tasten einem Step zugeordnet. Wollen Sie z.b. ein Rückwertslaufendes 16 Step Loop / Pattern Spielen, Drücken und halten Sie DONE und drücken dann erst die SLIDE und dann die Taste 1. Somit wird dann das Pattern rückwärts von Stepp 16 bis Stepp 1 im Loop gespielt. Bis Sie wieder eine neues Loop oder ein anderes Pattern auswählen.

Tipp! Um die berühmten 3 Step Pattern zu Spielen die aus vielen Old Scool Acid Tracks bekannt sind, wählen sie einfach aus der Mitte eines Pattern 3 tasten aus. Hierbei ist es egal ob sie Vorwärts oder Rückwärts Laufen. Dadurch das dieses Pattern nur 3 Steps hat ist bei jedem Durchgang der erste Step verschoben. Dieses ist besonders bei Tiefgespielten Pattern besonders Populär.

5.10 Note Nudge

Das Note Nudge ist eine sehr ungewöhnliche Funktion. Hier lassen sich die Noten / Position im Sequenzer anstoßen oder lässt den Sequenzer der x0xb0x Stocken.

Um in der Position der laufenden Sequenz hin- und her zu Springen halten Sie um Vorwärts zu springen die PREV Taste gedrückt und drücken die NEXT Taste solange bis sie das gewünschte Ergebnis erzielen. Um Rückwärts zu Springen Halten Sie die NEXT Taste gedrückt und drücken dann die Prev Taste.

Tipp! Um die x0xb0x zum Stottern zu bringen, was grade von Acid Künstlern wie Luke Vibert und anderen bekannt ist, gehen Sie einfach so vor. Halten Sie wie bereits bekannt die NEXT Taste gedrückt und drücken dann die PREV Taste in einem eigem Rhythmus. Halten sie die PREV Taste einfach mal in unterschiedlichen Längen fest und Sie können es kaum glauben wie die x0xb0x im Rhythmus Stottert. Drücken Sie auch die PREV Taste einige mal im selben Rhythmus hintereinander.

5.11 Pattern Restart

Um das Pattern bei Laufendem Sequenzer wieder auf den ersten Step zu bringen, Halten Sie einfach die CHAIN Taste gedrückt und drücken dann die PREV Taste und lassen dann beide gleichzeitig los. Der Sequenzer springt dann sofort wieder auf den ersten Step zurück.

Tipp! Um das hängen eines pattern zu simulieren, halten Sie einfach die CHAIN Taste gedrückt und drücken dann immer wieder sehr schnell die PREV Taste. Dieses bewirkt das immer nur der erste Step gespielt wird und klingt ab und zu gespielt sehr interessant. Mann sollte es aber im Live spiel nicht zu oft einsetzen da es sonst schnell langweilig wird.

5.12 Halbes Tempo

Die x0xbox ist auch in der Lage das Tempo auf einen Schlag zu halbieren und die interne Sync Clock zu halten (auch bei Externem Sync). Dieses ist sonst im Sync Betrieb eigentlich nicht machbar.

Um die x0xbox mit halben Tempo zu spielen halten Sie die DONE Taste gedrückt und drücken 1 mal die Tap Tempo Taste des Tempo Poti. Sobald das Pattern den letzten Step erreicht hat, spielt die x0xbox bei dem nächsten ersten Step das halbe Tempo. Möchten Sie das x0xbox dann wieder im Original Tempo spielen. Gehen sie einfach erneut wie oben beschrieben vor, und die x0xbox spielt bei dem nächsten ersten Step wieder das Original Tempo.

6. Track Edit

Ein Track besteht aus mehreren einzelnen Pattern. Die x0xbox kann maximal 16 Tracks speichern. Diese sind auch nach dem Ausschalten der x0xbox noch im Speicher vorhanden.

Ein Track enthält nicht nur die Pattern Informationen, auch können REST,ACCENT,SLIDE und Pitch Informationen gespeichert werden.

Um in den Track Edit Mode zu gelangen stellen Sie das Funktions Poti auf Track Edit.

Wie im Pattern Edit Modus, wird auch der zu erstellende Track erst einmal in den flüchtigen Speicher geladen. Sie sollten daher nach der Eingabe eines Tracks unbedingt speichern, damit der Track auch nach dem Ausschalten der x0xbox zur Verfügung steht.

6.1 Auswahl eines Tracks

Gehen Sie sicher, dass Sie sich nicht im Step Write Modus befinden und der Sequenzer nicht läuft.

Die RUN/STOP LED sollte nicht leuchten.

Der aktuell zu bearbeitende Track wird durch eine der 16 LED's angezeigt.

Zum wechseln eines Tracks benutzen Sie einfach das Bank Poti. Dieses löscht die aktuellen Eingaben und lädt einen neuen Track.

6.2 Step-Write Modus

Die x0xbox hat im Step- Write Modus keine Möglichkeit Tracks per „Run-Write Verfahren zu erstellen. Daher müssen Sie mit gestopptem Sequenzer jedes Pattern einzeln auswählen. Das gleiche gilt für die Pitch/ACCENT/SLIDE/REST Informationen.

Zum Starten des Step- Write, drücken Sie die NEXT Taste.

Die aktuelle Position (1-16) im Track , wird Ihnen durch die jeweilige LED angezeigt.

Die aktuelle Bank und das aktuelle Pattern wird Ihnen durch eine konstant leuchtende LED angezeigt. Dies bedeutet, das das jeweilige Pattern im Loop läuft.

Um das Pattern in die jeweilige Trackposition einzufügen, benutzen Sie das Bank Poti und drücken die jeweilige Taste des gewünschten Pattern.

Um die All- REST/SLIDE/ACCENT Flags für den Track zu setzen, drücken Sie die jeweilige Taste. Sobald eines der Flags ausgewählt ist, wird dieses durch die jeweilige LED angezeigt.

Um die Oktavlage (Pitch) zu bestimmen, drücken Sie einfach die UP- oder die DOWN Taste.

Die aktuelle Oktavlage wird Ihnen dann durch das Blinken der jeweiligen LED angezeigt. Eine Pitch von 0 wird Ihnen als ein tiefes C angezeigt, ein Pitch von +1/2 als C#, ein Pitch von 1+ Oktave wird Ihnen als hohes C angezeigt. Wenn kein LED leuchtet ist der aktuelle Pitch im negativen Bereich. Um den Pitch zu verändern halten Sie die UP Taste gedrückt und drücken die jeweilige Notentaste um den aktuellen Wert zu verändern. Der neue Wert wird dann durch die jeweilige LED angezeigt. Das gleiche gilt für das Pitchen in den unteren Bereich.

Um zu den nächsten Platz/Pattern im Track zu gelangen drücken Sie einfach die NEXT Taste und wiederholen dies für jedes Pattern im Track.

Um den Track zu speichern, drücken Sie einfach nach Eingabe des letzten Pattern die DONE Taste. Hierdurch verlassen Sie dann automatisch den Modus und der Track ist somit gespeichert.

7. Tracks Abspielen

Der Track Play Modus ist zum Abspielen der Tracks. Es gibt 3 verschiedene Wege um Tracks abzuspielen. Diese sind identisch mit den schon bekannten Abspielarten des Pattern Play Modus (siehe Kapitel 5.3 – 5.5).

SYNC OUT, MIDI SYNC und DIN SYNC . All diese 3 Modi haben dieselbe Funktionalität. Nicht aber dieselbe Sync-Quelle.

7.1 Auswahl eines einzelnen Tracks

Die x0xb0x hat 8 Trackbänke mit jeweils 8 Tracks, und somit die Möglichkeit 64 Tracks zu speichern. In allen 3 Abspielarten ist die Auswahl des jeweiligen Tracks gleich.

Um einen Track auszuwählen, benutzen Sie erst wie gewohnt das Bank Poti und wählen dann eine der 8 Nummerntasten.

Sollte der Sequenzer der x0xb0x nicht aktiv sein, leuchte die jeweilige LED des somit ausgewählten Tracks auf.

Sollte der Sequenzer allerdings schon laufen, wird erst der aktuelle Track zu Ende gespielt und der neue Track startet dann nach Beendigung des letzten Pattern im Track.

7.2 Transponierung

Auch die Oktavlage kann bei einem bereits spielenden Pattern (aktuelles Pattern im Track) geändert werden. Die Oktavlage wird hierbei genauso geändert wie Sie es aus dem Pattern Play Modus kennen (siehe Kapitel 5.6).

Das Transponierung (Pitch) gilt jeweils nur für das aktuelle Pattern und wird beim nächsten Pattern nicht berücksichtigt.

7.3 REST, ACCENT & SLIDE

Die REST/ACCENT/SLIDE Tasten haben auch im Track Play Modus dieselbe Funktion wie im Pattern Play Modus. Auch hier können die All,-REST, All-ACCENT und All-SLIDE Funktion genutzt werden (siehe Kapitel 5.7).

8. Random

Der Random Modus ist ein Test Modus. Hier spielt die x0xb0x wahllos eine zufällige Melodie.

9. User A/B/C

Die User A/B/C Stellungen, sind für eigene Firmware Versionen bzw. für selbst entwickelte Funktionen. Da die Firmware der x0xb0x ein „Open Source“ Projekt ist, kann sich hier jeder User nach eigenen Programmierfähigkeiten div. Funktion erstellen. Bitte haben Sie Verständnis dafür dass wir hier keinen Support anbieten können.

10. Bootload

Der Bootload Modus ist für das Aufspielen einer neuen Firmware. Auch hier können wir keinen Support geben. Im Internet sind div. Custom Firmware Versionen zu finden. Den jeweiligen Support übernimmt der jeweilige Anbieter der Firmware.

11. Computer Control

Der Computer Control Modus ist für das Verbinden der x0xb0x über USB mit einem Computer. Auch hier gibt es nur 3rd Party Software die nicht von Mode Machines angeboten wird. Hier können wir ebenfalls keinen Support gewähren.

12. Anschlüsse

12.1 Stromanschluß & Schalter

Dieser Anschluß ist für das Stecker Netzgerät. Bitte benutzen Sie nur das mitgelieferte Netzgerät. Der Schalter ist zum Ein- und Ausschalten der x0xbox

12.2 Phone

Dies ist der Kopfhöreranschluss. Bitte beachten Sie dass die x0xbox sehr hohe und sehr tiefe Töne erzeugen kann. Diese können bei zu lauter Einstellung schädlich für Ihr Gehör und die Kopfhörer sein.

12.3 CV/Gate

Die CV und Gate Ausgänge sind zum anspielen externer Analog Geräte. Hier haben wir u.a auch Folgende Geräte erfolgreich spielen können:

Doepfer A100 Modular & Dark Energy
Roland TB-303,SH-101,SH 09

12.4 USB

Der USB Anschluss ist zum Anschließen an einen PC/Mac.

12.5 Mix Out

Der Mix Out wird mit dem Mischpult verbunden und gibt die Klangerzeugung der x0xb0x und der am Mix In anliegenden Audiosignale wieder.

12.6 Mix In

Der Mix in lässt externe Audiosignale durch die x0xb0x passieren. Hier kann jede beliebige Audioquelle angelegt werden. Bitte beachten Sie, dass Sie keine zu hohen Signale einspeisen. Diese können evtl. zu ungewollten Verzerrungen führen.

12.7 Dinsync

Diese Buchse ist als Ein- und Ausgang ausgelegt. Hier könne div. Sync Fähige Instrumente angeschlossen werden. Z.B: Roland TB-303, Tr 909/808/7077606 etc.

12.8 Midi IN/OUT/THRU

Am Midi IN können z.b. externe Midi Sync Quellen wie Sequenzer , Midikeyboards etc. angeschlossen werden.

Am Midi OUT werden alle vom x0xb0x Sequenzer erzeugten Daten ausgegeben. Hier können div. Midi Klangerzeuger/Synthesizer/Drumcomputer etc. angeschlossen werden.

Der Midi THRU Anschluss lässt alle an die x0xb0x gesendeten Midi Daten ohne Veränderung passieren. Die von der x0xb0x erzeugten Sequenzer-Daten werden hier nicht mit gesendet.