



# SL Mk III

user  
guide



**novation**

# Inhaltsverzeichnis

## Einleitung

## Hardware-Übersicht

## Firmware-Features

### 1. Sequencer-Ansicht.....5

- A. Steps-Ansicht.....5
- B. Optionen.....6
- C. Pattern-Ansicht.....7
- D. Automations-Ansicht.....8
- E. Live-Aufnahme.....8
- F. Automation.....9
- G. Mute/Solo.....9

### 2. Templates.....9

### 3. Part-Einstellungen.....10

- A. Template auswählen.....10
- B. Ziel auswählen.....10
- C. Kanal.....11
- D. Input-Monitoring.....11
- E. Part-Farbe bearbeiten.....11

### 4. Arp.....11

- A. Arpein-ausschalten.....11
- B. Arp-Latch.....11
- C. Arp-Einstellungen.....12
- D. Arp-Part.....12
- E. Arp-Typ.....12
- F. Arp-Gate.....12
- G. Arp-Sync-Rate.....12
- H. Arp-Oktaven.....13
- I. Arp-Velocity.....13
- J. Arp-Länge.....13
- K. Arp-Pattern.....13
- L. Zusätzliche Arp-Noten.....14

### 5. Allgemeine Einstellungen.....14

- A. Anschlagdynamik-Kurve.....14
- B. MIDI-Takt Rx/Tx.....14
- C. MIDI Out 2.....15
- D. Fader-Pickup.....15
- E. Clock-Out PPQN.....16
- F. CV Mod-1-Bereich und CV Mod-2-Bereich.....16
- G. CV Mod-1-CC und CV Mod-2-CC.....16
- H. CV-Kalibrierung.....16
- I. Tasten-LEDs.....17
- J. Arp-LEDs.....17
- K. Sequencer-LEDs.....17
- L. Ext. MIDI-LEDs.....17
- M. Firmware- und Bootloader-Version.....17
- N. Standby-Animation.....17

### 6. CV/Gate.....17

- A. Notes.....17
- B. Mod.....17

### 7. Keyboard-Einstellungen.....18

- A. Oktave.....18
- B. Transponieren.....18

### 8. Tempo-/Swing-Ansicht.....18

- A. Tempo einstellen.....18
- B. Clock-Source anzeigen.....18
- C. Swing.....18
- D. Swing Sync-Rate.....18
- E. Tempotippen.....19

### 9. Transport.....19

- A. Start/Stopp/Weiter.....19
- B. Songposition.....19

### 10. Bereiche.....20

- A. Bereiche aktivieren/deaktivieren.....20
- B. Einen Bereich auswählen.....20
- C. Einen Bereich aktivieren/deaktivieren.....20
- D. Ziel für einen Bereich festlegen.....20
- E. Keyboard-Auswahl für einen Bereich festlegen.....21
- F. Oktaven-/Transpositions-Einstellungen für einen Bereich festlegen.....21
- G. Wheels für einen Bereich aktivieren/deaktivieren.....21
- H. Channel-Pressure für einen Bereich aktivieren/deaktivieren.....21
- I. Pedale für einen Bereich aktivieren/deaktivieren.....21

### 11. Session-Verwaltung.....22

- A. Eine Session laden.....22
- B. Eine Session speichern.....22
- C. Eine Session löschen.....22
- D. Session an Position wechseln.....22
- E. Session direkt wechseln.....23
- F. Eine Session mit einem Programmwechsel laden.....23
- G. Eine Session mit Songauswahl laden.....23
- H. Speichersperre.....23

### 12. Tonarten.....23

- A. Tonarten aktivieren/deaktivieren.....23
- B. Tonarteinstellungen.....24

### 13. MIDI-Anschlüsse/-Routing.....24

- A. Host-Eingänge.....24
- B. Ausgänge.....24

### 14. Komponenten.....25

- A. Template-Editor.....25
- B. Library-Verwaltung.....25
- C. Firmware-Upgrade.....25

### 15. InControl.....26

- A. Unterstützung von DAW-Funktionen.....26
- B. HUI.....27
- C. Ableton Live.....28
- D. Logic Pro X.....32
- E. Reason.....33

# Novation

Eine Abteilung von Focusrite Audio Engineering Ltd.  
Windsor House,  
Turnpike Road,  
Cressex Business Park,  
High Wycombe,  
Bucks,  
HP12 3FX.  
Vereinigtes Königreich

Tel: +44 1494 462246  
Fax: +44 1494 459920  
E-Mail: [sales@novationmusic.com](mailto:sales@novationmusic.com)  
Web: [www.novationmusic.com](http://www.novationmusic.com)

## Handelsmarken

Die Novation-Handelsmarke ist Eigentum von Focusrite Audio Engineering Ltd. Alle sonstigen Marken, Produkte und Firmennamen, sowie sonstige eingetragenen Namen oder Warenzeichen, die in dieser Anleitung erwähnt werden, sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

## Haftungsausschluss

Novation hat alle angemessenen Maßnahmen ergriffen, um sicherzustellen, dass die hier bereitgestellten Informationen korrekt und vollständig sind. Novation übernimmt in keinem Fall eine Haftung oder Verantwortung für Verluste oder Schäden am Eigentümer des Geräts, an jeglichen Dritten oder jeglichen Geräten, die sich aus der Verwendung dieser Anleitung oder der darin beschriebenen Geräte ergeben. Wir behalten uns vor, ohne vorherige Ankündigung Änderungen an den in diesem Dokument bereitgestellten Informationen vorzunehmen. Die Spezifikationen und das Aussehen können von den Beschreibungen und Darstellungen in der Anleitung abweichen.

## URHEBERRECHT UND RECHTLICHE HINWEISE

Novation und Circuit sind Handelsmarken der Focusrite Audio Engineering Limited.  
Circuit Mono Station ist eine Handelsmarke von Focusrite Audio Engineering Limited.

2017 © Focusrite Audio Engineering Limited. Alle Rechte vorbehalten.

# Einleitung

Willkommen zur Bedienungsanleitung für SL MkIII.

In dieser Anleitung möchten wir dir alle Informationen an die Hand geben, die du für ein optimales Erlebnis mit deinem SL MkIII Keyboard-Controller brauchst. Die Angaben in dieser Anleitung gelten sowohl für die 49- als auch die 61-Tasten-Version des SL MkIII. Diese Angaben umfassen detaillierte Erklärungen zur Hardware, den verschiedenen „Ansichten“ und Menüs, sowie zur Verwendung des Geräts mit externer Hardware und/oder Software. Zudem zeigen wir dir Tipps und Tricks und häufige Anwendungsfälle, welche dir als Produzent oder Künstler begegnen können. Wir hoffen, dass du mit SL MkIII viele Jahre lang Spaß am Musik machen haben wirst.

Weitere Informationen, aktuelle Support-Artikel und ein Kontaktformular zu unserem technischen Support-Team findest du in der Novation Answerbase unter: [support.novationmusic.com/](http://support.novationmusic.com/)

## Hardware-Übersicht

Die 49- und 61-Tasten-Versionen des SL MkIII sind mit denselben Steuerelementen an der Frontblende und denselben Anschlüssen auf der Rückseite ausgestattet.



1. Hauptschalter
2. DC-Stromanschluss: für Netzteil mit 12V/1.200 mA
3. USB-Typ-B-Anschluss
4. Drei DIN-Buchsen (5-polig) für MIDI In | Out | Out2/Thru
5. Zwei 1/4"-TS- oder -TRS-Klinken mit silbernen Metallringen für Pedal 1 (Sustain) und Pedal 2 (Expression) sowie eine 1/4"-Klinke für Pedal 3 (Fußschalter)
6. Ausgänge Clock Out, CV1, Gate1, Mod1, CV2, Gate2 und Mod2
7. Slot für Kensington-Schloss
8. Blaugrüner Silikonstreifen: die „Füße“ des SL MkIII
9. Umschalttaste
10. „Allgemeine Einstellungen“-Taste
11. InControl-, Bereiche-, Sequencer-, Tonarten-, Arp-, Tempo- und Einrasten-Tasten
12. Nach-oben-/Nach-unten-Tasten zum Wechseln der Session-Seiten 1–4
13. Raster-Taste, acht Gummitasten und Optionen-Taste
14. Seite-nach-oben-/Seite-nach-unten-Tasten
15. 8x2 anschlagdynamische Pads
16. Acht durchgehend drehbare Drehregler
17. Fünf LCDs, zusammen als „die Bildschirme“ bezeichnet
18. Pfeiltaste nach rechts
19. 8x2 Gummitastenbereich
20. RGB-LEDs
21. und 22. Rechteckige Pfeil-nach-oben-/Pfeil-nach-unten-Tasten
23. Acht Fader
24. Die Transportfunktion
25. Zehn Tasten für Speichern, Duplizieren, Löschen, Sessions, Patterns, Schritte, Spur nach links, Spur nach rechts, Oktave aufwärts und Oktave abwärts
26. Pitch- und Modulationsräder mit RGB-LEDs
27. 49 oder 61 Tasten mit RGB-LEDs
28. Halbgewichtetes Keyboard im Synthesizer-Stil mit Aftertouch

# Firmware-Features

## 1. Sequencer-Ansicht

Herzstück des SL MkIII ist der Sequencer, mit dem du MIDI-Patterns komfortabel und kreativ arrangieren kannst. Drücke erst die Umschalt- und dann die Sequencer-Taste (links am Controller), um den Sequencer zu aktivieren/deaktivieren. Die Sequencer-Taste leuchtet bei Aktivierung weiß und bei Deaktivierung orangefarben. Nach dem Einschalten des Sequencers leuchten die Transport-Tasten (ganz rechts am Controller) und weisen so darauf hin, dass sie zur Steuerung des Sequencers dienen.

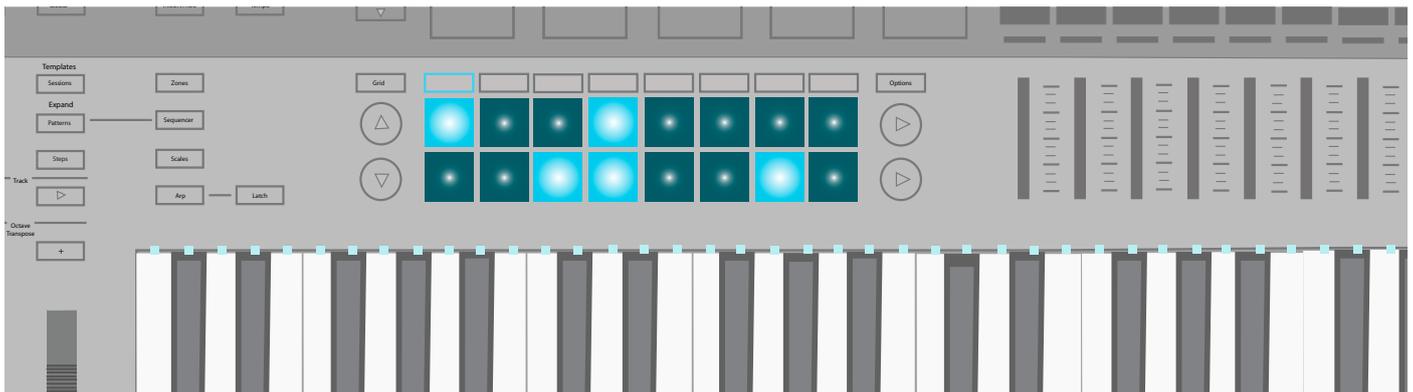
Drücke die Sequencer-Taste, um die Sequencer-Ansicht aufzurufen. Diese besteht aus 2 Teilansichten – der Step-Ansicht und der Pattern-Ansicht (siehe folgende Abschnitte). Diese kannst du jeweils mit den Step- bzw. Pattern-Tasten öffnen. Wenn du in einer anderen Ansicht (zum Beispiel Bereiche) die Sequencer-Taste drückst, gelangst du zur letzten ausgewählten Sequencer-Teilansicht zurück.

Zudem schaltet die Grid-Taste die Funktion der 8x2 Pads zwischen der letzten ausgewählten Sequencer-Teilansicht und dem Template um (weitere Infos zu Vorlagen in Abschnitt 2).

Hinweis: Wenn die Sequencer-Taste orangefarben leuchtet (d. h. aus), kannst du mit der Sequencer-Taste trotzdem auf die Sequencer-Ansicht zugreifen und die Sequenz in der aktuellen Session ansehen und/oder bearbeiten. Die Transporttasten funktionieren in diesem Modus jedoch nicht.

### A. Step-Ansicht

In der Step-Ansicht kannst du die „Schritte“ von Pattern anzeigen und bearbeiten. Die 16 (8x2) quadratischen Pads unter den Bildschirmen stellen die 16 verfügbaren Pattern-Steps dar.



Wenn der Sequencer aktiviert ist, kannst du durch Drücken der Play-Taste in der Transportansicht den Spielkopf starten, der dann durch die Pads „schreitet“ und dabei jedes einzelne (jeden Step) weiß aufleuchten lässt. Steps mit zugewiesenen MIDI-Noten leuchten hell. Wenn der Spielkopf einen dieser hellen Steps passiert, spielt er alle diesem zugewiesene Töne.

Wenn du einem Step einen Ton oder Töne zuweisen möchtest, wählst du die Spur aus, hältst das Pad gedrückt und drückst dann auf die Keyboardtaste(n), die der Step auslösen soll (z. B. C oder Gb). Du kannst auch umgekehrt verfahren: Halte zuerst die Taste(n) gedrückt und drücke dann auf Pads, denen du diese Töne oder Sounds zuweisen möchtest. Außerdem kannst du mit der Aufnahme-Taste in der Transportansicht „live“ aufnehmen (weitere Infos siehe „Live-Aufnahme“).

Wenn du Töne von einem Step entfernen möchtest, musst du das entsprechende Pad gedrückt halten (das den Schritt darstellt). Die LEDs der zugewiesenen Tasten leuchten rot auf. Wenn die Transportfunktion gestoppt ist, werden die Töne entsprechend dem Teil und mit der zugewiesenen Anschlagstärke abgespielt. Entferne die Töne mit einem Tastendruck.

Halte die Löschen-Taste gedrückt, während die Transportfunktion läuft oder gestoppt ist, und drücke einen Step (leuchtet kurz rot auf). Damit kannst du alle Ton- und Automatisierungsdaten von diesem Step entfernen.

Zum Kopieren eines Steps hältst du die Duplizieren-Taste gedrückt und drückst dann auf ein Pad, wobei es kurz grün leuchtet. Halte die Duplizieren-Taste weiter gedrückt und drücke auf das/die Pad(s), wo du das erste Pad einfügen möchtest. Achtung: Beim Duplizieren werden alle Daten auf dem neuen Pad überschrieben.

Steps können auch zwischen Spuren kopiert werden. Halte dazu wieder die Duplizieren-Taste gedrückt und drücke auf ein Pad, um einen Step zu kopieren. Halte dann die Duplizieren-Taste gedrückt, wechsle die Spur und drücke auf die Pads, auf die du sie einfügen möchtest. Beachte aber, dass die Automationen bei diesen Steps nicht kopiert werden.

## B. Optionen

Drücke in der Schrittansicht auf die Optionen-Taste (rechts neben den Pads), um die Optionen für das aktuelle Pattern zu öffnen. Mit den Soft-Buttons „Velocity“, „Gate“ und „Pattern“ weiter unten kannst du die entsprechenden Einstellungen aufrufen. Wenn du die Optionen-Taste noch einmal drückst, kommst du zurück zur Schrittansicht.

### i. Velocity

Im Optionen-Menü kannst du durch Drücken der Soft-Buttons unter Velocity die Anschlagstärke für jeden Step im aktuellen Pattern bearbeiten. Standardmäßig siehst du die Steps 1 bis 8 auf den Bildschirmen (2 pro Bildschirm). Mit den Pfeiltasten nach oben/nach unten links neben den Bildschirmen kannst du die Steps 9 bis 16 aufrufen (untere Pad-Reihe).



Zum Einstellen von Velocity der MIDI-Noten drehst du einfach den Drehregler über dem Step, den du anpassen möchtest. Du kannst die Velocity eines Steps auf einen beliebigen Wert zwischen 1 und 127 stellen. So kannst du ganz präzise die MIDI-Velocity abstimmen.

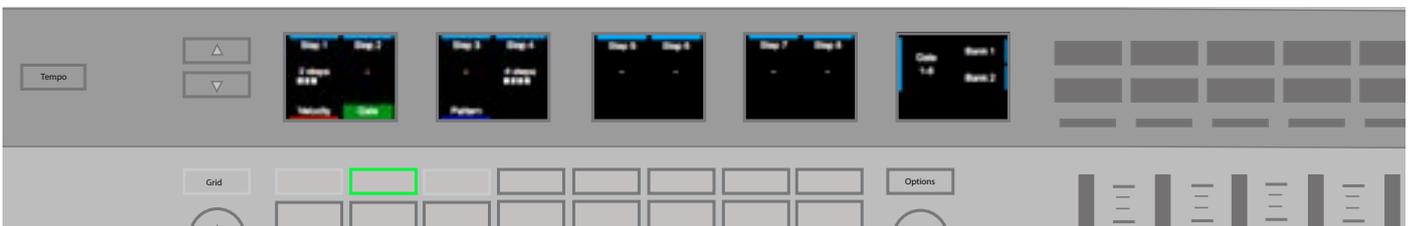
Beachte, dass die Bildschirme nur einen Wert für Velocity bei einem Pattern-Step anzeigen, egal, wie viele Töne enthalten sind. Dieser Wert entspricht der höchsten Velocity aller diesem Step zugewiesenen Töne, auch wenn möglicherweise verschiedene Anschlagstärken vorliegen.

Bei der Zuweisung mehrerer Töne zu einem Step hebt bzw. senkt der SL MkIII die Anschlagstärke des Steps auf einen neuen, einheitlichen Wert. Dabei bevorzugt der SL MkIII höhere Werte und rastet am nächstmöglichen Punkt ein. Ein Beispiel dazu: Ein Step enthält die Velocity 25 und 89: Wenn du den Drehregler dieses Steps nach rechts bewegst, rasten die Anschlagstärken bei mindestens 90 ein (d. h. sowohl 25 als auch 89 wurden auf 90 umgestellt). Würdest du den Drehregler nach links bewegen, wären beide Anschlagstärken auf mindestens 88 eingerastet.

Beachte, dass nach dem Einrasten aller Töne eines Steps auf derselben Anschlagstärke (wie gerade beschrieben) alle diesem Schritt neu zugewiesenen Töne direkt die Anschlagstärke der „Gruppe“ übernehmen.

### ii. Gate

Der nächste Menüpunkt ist „Gate“. Mit Gate kannst du die Dauer der MIDI-Noten auswählen, die den einzelnen Steps im aktuellen Pattern zugewiesen sind. Mit den Pfeiltasten nach oben/nach unten links neben den Bildschirmen kannst du auch hier auf die Schritte 9 bis 16 zugreifen. Der Bildschirm zeigt einen einzigen Gate-Wert für jeden Step pro Pattern an, unabhängig von der Anzahl der enthaltenen Töne. Der angezeigte Wert entspricht dem höchsten Gate aller Töne, die diesem Step zugewiesen sind.

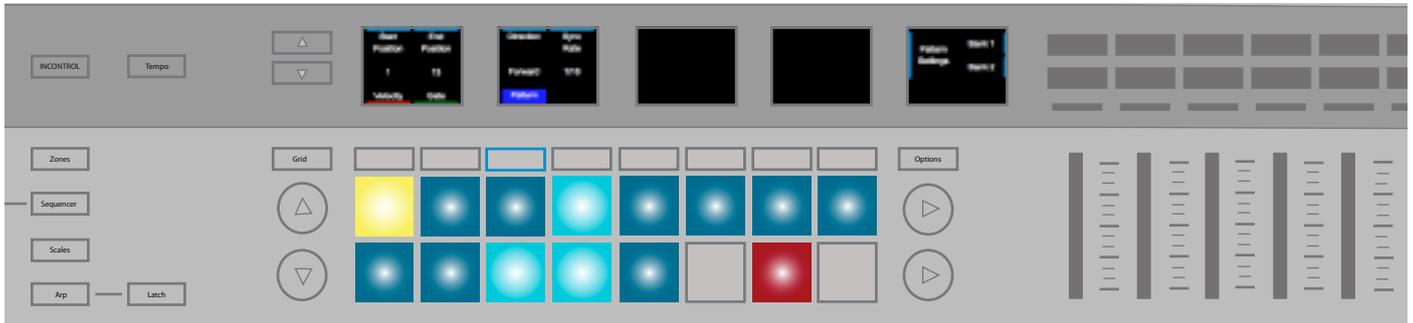


SL MkIII misst den Gate-Wert auf zwei Arten: Steps und Bruchteile eines Steps. Jeder Step kann in sechs Bruchteile unterteilt werden. Daher wird der Gate-Wert als Step-Zahl gefolgt von einer Bruchteilangabe (fünf weiße Kästchen in der folgenden Anzeige) angezeigt. Der Standardwert für die Töne beträgt „1 Step“. Mit den Drehreglern über den Steps kannst du das Gate für jeden zugewiesenen Ton verlängern oder verkürzen.

[Beachte, dass SL MkIII nach den MIDI-Spielregeln läuft. Der Einfluss des Gate-Parameters auf deinen Sound hängt vom getriggerten Sound und dem MIDI-Instrument ab, das den Sound bereitstellt. Ein Gate von 16 Steps kann zum Beispiel ein kurzes Hi-Hat-Sample nicht in die Länge ziehen. Die MIDI-Note wird allerdings unabhängig vom hörbaren Effekt 16 Steps lang.]

### iii. Pattern

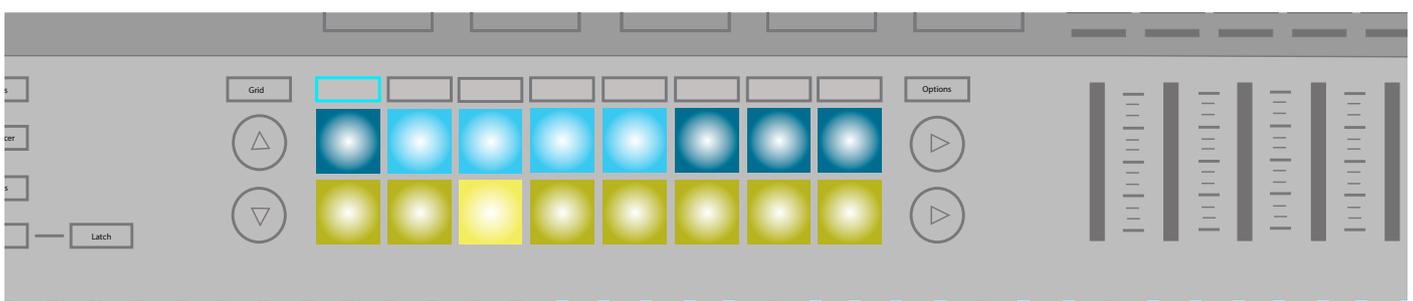
Der letzte Menüpunkt heißt „Pattern“ und enthält selbst noch vier Unterpunkte: „Startposition“, „Endposition“, „Richtung“ und „Sync-Rate“. Mit diesen Einstellungen kannst du die Wiedergabe der Patterns auf interessante Weise verändern (hier solltest du etwas herumspielen, vielleicht passiert dir ein Glücksgriff). Beachte, dass Pattern-Änderungen erst wirksam werden, wenn die Wiedergabe das Ende des Pattern erreicht hat. Folgende Einstellungen kannst du verändern:



- Startposition – der Drehknopf über „Startposition“ verschiebt den Start-Step des Patterns und verändert so die Pattern-Länge. Das Pad, das diesen Step darstellt, leuchtet gelb, damit du die Verschiebung der Startposition erkennen kannst.
- Startposition – der Drehknopf über „Endposition“ verschiebt den End-Step des Patterns und verändert so die Pattern-Länge. Die Endposition kann auch vor der Startposition liegen. Wenn sich die Endposition so ändert, dass Steps mit Tönen nicht mehr hörbar sind, leuchten diese Pads rot.
- Richtung – Damit änderst du die Richtung der Pattern-Wiedergabe. Folgende Richtungen sind möglich:
  - Vorwärts – Als Standard ist mit „Vorwärts“ ein typisches Pattern angegeben, welches beim Start-Step (Startposition) anfängt und bis zum End-Step durchläuft.
  - Rückwärts – Dementsprechend bedeutet „Rückwärts“, dass die Wiedergabe an der Endposition beginnt und bis zum Start-Step durchläuft. Es entspricht also einer Art „Reverse“.
  - Ping-Pong – In der ersten Phase beginnt die Wiedergabe an der Startposition und läuft bis zur Endposition durch. In der zweiten Phase beginnt die Wiedergabe am End-Step und läuft bis zur Startposition durch. Die End-Steps werden wiederholt.
  - Random – Die experimentelle unter den Richtungsoptionen. Diese Wiedergabevariante wählt stetig in zufälliger Reihenfolge Steps zwischen Start- und Endposition aus und sorgt für Tonwiederholungen und allgemeines Chaos.
- Sync-Rate – Damit veränderst du die Geschwindigkeit, mit der Steps in Bezug auf die BPM abgespielt werden (intern oder extern). Du kannst aus den folgenden Notenwerten auswählen:
  - 1/32 ternär, 1/32, 1/16 ternär, 1/16 (Standard), 1/8 ternär, 1/8, 1/4 ternär, 1/4

### C. Pattern-Ansicht

Durch Drücken der „Patterns“-Taste (zwischen Schritte und Sessions) kannst du die Pattern-Ansicht öffnen und MIDI-Pattern innerhalb der aktuellen Session auswählen. Die 8 verfügbaren Pattern pro Spur sind horizontal in Zeilen über die Fläche der 8x2 Pads angelegt. Pads stellen jedes Pattern dar und übernehmen die Farben des jeweiligen Teils. Mit den Pfeiltasten nach oben und nach unten (links neben den 8x2 Pads) kannst du durch die vier Pattern-Seiten navigieren.



Drücke einfach auf ein Pad, um ein neues Pattern auszuwählen. Wenn die Transportfunktion gestoppt ist, beginnt dein neu ausgewähltes Pattern, sobald die Transportfunktion startet. Wenn du ein neues Pattern bei laufender Transportfunktion auswählst, beginnt das neue Pattern nach dem Ende des aktuellen. Du kannst aber auch mit gedrückter Umschalttaste ein neues Pattern auswählen und sofort zu diesem wechseln, als wäre es die ganze Zeit gelaufen. (Damit musst du nicht bis zum Ende des aktuellen Pattern warten, bis dein neues abgespielt wird. So kannst du auch Patterns hörbar auf interessante Weise „kombinieren“).

#### i. Pattern-Chains

Wenn du Patterns am MkIII erstellst, möchtest du vielleicht auch mal längere gestalten. Du kannst Patterns kombinieren und so längere Sequenzen daraus machen. Wenn du mindestens zwei Patterns gleichzeitig drückst, kannst du ein "Pattern-Chain" erstellen, welches unter den gedrückten Patterns am weitesten links beginnt und bis zum weitesten gedrückten Pattern rechts läuft. Damit fügst du aber keine Patterns auf destruktive Weise zusammen, sondern kannst einzelne Patterns nacheinander abspielen, wenn du längere musikalische Ideen ausprobieren möchtest.

Wenn du mehr Spuren gleichzeitig sehen möchtest oder nur mit Chains aus zwei Patterns arbeitest, kannst du mit der Umschalttaste + Patterns auf die „Erweiterte Ansicht“ zugreifen. So werden die Patterns für jede Spur vertikal angeordnet. Mit den Page-Buttons kannst du auf weitere Patterns zugreifen. Drücke einfach auf Patterns, um wieder zum Standardlayout (horizontal) zurückzukehren.

Halte „Clear“ gedrückt und drücke auf ein Pattern (Pad), um alle Ton- und Automatisierungsdaten von diesem Pattern zu löschen und es auf seine Standardeinstellungen zurückzusetzen.

Zum Kopieren eines Pattern hältst du die Duplizieren-Taste gedrückt und wählst das Pattern aus. Halte die Duplizieren-Taste weiter gedrückt und drücke auf das/die Pad(s), wo du es einfügen möchtest. Du kannst mehrmals einfügen, während du die Duplizieren-Taste gedrückt hältst. Außerdem kannst du Patterns zwischen Spuren kopieren. Wie bei Steps werden die Automatisierungsdaten von einem Pattern nicht Spuren-übergreifend kopiert.

[AUSPROBIEREN – Wenn du etwas Inspiration brauchst oder einfach in Entdeckerlaune bist, kannst du deine Patterns einfach zwischen Spuren kopieren. Wie wäre es zum Beispiel, wenn du dein Schlagzeug-Pattern in deine Bass-Spur kopierst und umgekehrt? Vielleicht landest du ja einen Glücksgriff.]

## D. Automatisierungs-Ansicht

Wähle die Pattern-Ansicht aus und drücke die Optionen-Taste, um die Automatisierungs-Ansicht zu öffnen. In dieser Ansicht werden jeder Steuerungstyp und die Namen aller Steuerungen, die für die ausgewählte Spur automatisiert wurden, auf den Bildschirmen als „Bahnen“ angezeigt. Mit den Soft-Buttons unter den Bildschirmen kannst du andere Spuren aufrufen und dir ihre Automatisierungseinstellungen ansehen.



Halte die Clear-Taste gedrückt und bewege den Drehregler über einer Bahn, um sämtliche Steuerungsautomatationen zu löschen. Darunter fallen zum Beispiel „Transponieren“ oder „Ve Attack“. Nach dem Leeren einer Bahn kannst du sie für eine andere Steuerung verwenden.

## E. Live-Aufnahme

Mit SL MkIII kannst du eine „Live-Performance“ direkt im Sequencer aufnehmen. Drücke die Record-Taste in der Transportansicht, um Live-Aufnahmen zu aktivieren. Du kannst auch beim Spielen auf Record drücken, um spontane Ideen aufzunehmen. Wenn du die Transportfunktion allerdings gerade gestoppt hast, musst du nach der Record-Taste noch die Play-Taste drücken, um mit der Live-Aufnahme zu beginnen. Beim Aufnehmen werden alle Töne, die auf dem Keyboard oder über MIDI (USB und DIN) gespielt werden, in der Sequenz aufgenommen.

Beim Aufnehmen von MIDI nehmen die Parts nur die Töne auf, die auf dem ausgewählten MIDI-Kanal für den jeweiligen Part empfangen werden. Die Töne werden außerdem unabhängig von der Aufnahme an den Ausgang des Parts weitergeleitet.

Bei Live-Aufnahmen werden „Note On“-Ereignisse mit der Sync-Rate des Pattern quantisiert; „Note Off“-Ereignisse werden anhand des nächsten Ticks bei 24 PPQN quantisiert. Der Sequencer läuft in Schleife durch jedes Pattern-Chain, sodass du neue Töne bei der Wiederholung der Sequenz mit Overdubs versehen kannst. Achte darauf, vor der Aufnahme die Pattern-Einstellungen (siehe Sequencer/Optionen/Pattern-Einstellungen) und die Pattern-Kettenlänge (siehe Sequencer/Pattern-Ansicht) so einzustellen, dass sie zu deiner Performance passen.

## F. Automationen

Mit der Sequencer-Aufnahme des SL MkIII kannst du die Bewegung der folgenden Template-Steuerungen automatisieren:

- Drehregler
- Fader
- Soft-Buttons
- Pads (drücken/loslassen und Druck)
- Pitch- und Modulation-Wheels
- Pedale

Sobald sich ein Steuerelement bewegt, leuchtet die entsprechende LED bzw. der zugehörige Bildschirm rot und das Steuerlement überschreibt alle vorhandenen Steuerdaten, während die Transportfunktion durchläuft. Handgriffe werden mit einer Auflösung von 24 PPQN aufgezeichnet und wiedergegeben – unabhängig von der aktuellen Sync-Rate des Pattern (entspricht 6 Datenpunkten pro Schritt bei der Standard-Sync-Rate von 1/16). Die Automation nimmt auf bzw. überschreibt, bis entweder die Aufnahme oder die Wiedergabe stoppt. Wir empfehlen daher, die Aufnahmefunktion so früh wie möglich zu deaktivieren, um keine Automatisierungsdaten zu überschreiben, wenn der Sequencer den nächsten Durchlauf startet.

Du kannst bis zu 8 Steuerlemente pro Track in einer Session automatisieren. Der Bildschirm zeigt dir an, wenn du eine weitere Automations-Spur benutzt hast oder es keine verfügbaren Spuren für den ausgewählten Track mehr gibt.

Beachte, dass du keine Automationen für relative Drehregler und Steuerelemente aufnehmen kannst, die der Songposition zugewiesen sind. Außerdem werden Pads und Tasten, die Tonsignale ausgeben, in die Tonsequenz und nicht als Automation aufgenommen.

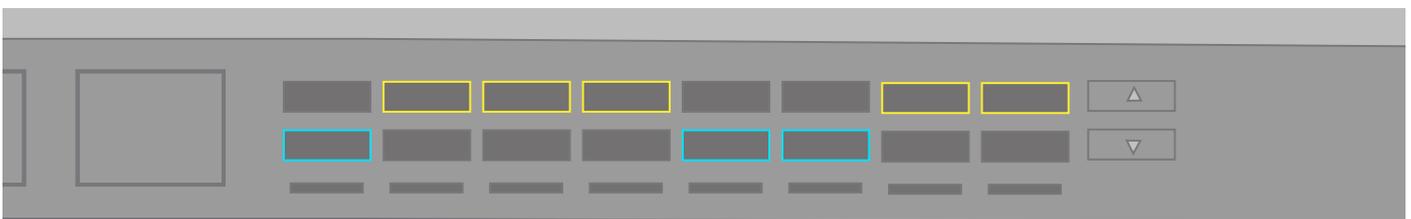
Wenn du die Clear-Taste gedrückt hältst, werden alle Steuerelemente mit Automatisierungsdaten im aktuellen Pattern hervorgehoben und alle anderen ausgeblendet. Wenn zum Beispiel das Pitch-Rad automatisiert ist, wird dessen LED aufleuchten während du die Clear-Taste gedrückt hältst. Während du die Clear-Taste gedrückt hältst, leert jeder Handgriff eines Steuerelements dessen Automatisierung im aktuellen Pattern.

Außerdem kannst du manuell Werte zu einem Step zuweisen. Das ist praktisch, wenn du präziser arbeiten möchtest. Drücke die Record-Taste der Transportfunktion, während diese gestoppt ist. Wähle dann einen Step (durch Drücken eines Pads), um in den Step-Edit-Modus zu wechseln. Dadurch wird der Step vorgespielt. Bewege die Steuerung auf den gewünschten Wert, um dem Step diesen Wert zuzuweisen, und deaktiviere die Aufnahme. Beim Pitch-Wheel musst du es auf den gewünschten Wert drehen und dann die Aufnahme deaktivieren, bevor du das Wheel loslässt.

Beachte, dass dem Step nur der letzte Steuerwert zugewiesen wird. Im Step-Edit-Modus wird durch das Drücken und Loslassen einer Taste oder eines Pads mit einer Kurzfunktion nur das Signal beim Loslassen aufgenommen. Um das Auslösen einer Taste oder eines Pads aufzunehmen, musst du die Aufnahme ausschalten oder einen neuen Step auswählen, um das Loslassen aufzunehmen, bevor du das Pad loslässt.

## G. Mute-/Solo-Parts

Um die Stumm- und Solo-Schaltung für Sequencer-Spuren zu nutzen, drücke die Sequencer-Taste und dann den nach oben zeigenden Pfeil rechts neben den 8x2 Tasten, um die Option „Stumm und Solo“ rechts auf dem Bildschirm aufzurufen.



Mit der Mute-Taste des entsprechenden Parts kannst du ihn stummschalten (oberste Reihe der orangefarbenen Soft-Buttons). Der Sequencer gibt kein MIDI für den stummgeschalteten Part aus, du als Benutzer kannst aber immer noch Tasten drücken oder Pads für diesen Part vorhören.

Mit der Solo-Taste des entsprechenden Parts kannst du diesen auf Solo schalten (unterste Reihe der blaugrünen Gummitasten). Wenn du einen Part auf Solo schaltest, sind alle anderen nicht auf Solo geschalteten Parts stumm (falls nicht bereits stummgeschaltet). Die Mute-Taste stummgeschalteter Parts blinkt gelb, um deren Stummschaltung anzuzeigen.

## 2. Templates

Jeder Part funktioniert nach einem Template. Mit anderen Worten: Jeder Part verwendet ein Template, um zu erkennen, welche MIDI-Signale zu den jeweiligen Steuerelementen gesendet werden sollen. Templates findest du in der Template-Ansicht. Dorthin gelangst du mit der Umschalt-Taste + Sessions. Ein Template bestimmt die Art des MIDI-Signals, das von den jeweiligen Steuerlementen gesendet wird. Das Template enthält Mapping-Daten für:

- 16 Drehregler (auf zwei Seiten)
- 16 Pads (antippen und drücken)
- 8 Fader
- 16 Tasten
- das Modulation-Wheel
- die Expression- und Sustain-Pedale sowie den Fußschalter

Die Template-Erstellung und -Verwaltung erfolgt über Components, eine unabhängige Anwendung, die du hier herunterladen kannst: <https://novationmusic.com/de/circuit-components> Mit Components kannst du jedes Steuerelement so konfigurieren, dass es ein bestimmtes MIDI-Signal mit verschiedenen Bereichen, Werten und Verhaltensweisen sendet.

Wenn eine Zuweisung nicht aktiviert ist, bleibt der/die zugehörige Bildschirm/LED leer/farblos und zeigt so die Deaktivierung an.

Wenn ein Steuerlement mit Zuweisung bewegt wird, wird auf dem Bildschirm ganz rechts eine Benachrichtigung mit der Art des Signals und dem zugehörigen Wert (z. B. 0–127) angezeigt.

### 3. Part-Settings

Mit SL MkIII kannst du das Ziel deiner Parts anpassen. Wenn du möchtest, kannst du umfassende Setups mit Dutzenden externen Kits oder Software konfigurieren. Diese Konfigurationen kannst du mit den „Templates“ folgendermaßen einstellen.



#### A. Template auswählen

So änderst du das Template für einen Part:

- Drücke die Umschalt- und Sessions-Taste, um die Template-Ansicht zu öffnen.
- Wähle mit den Soft-Buttons den Part aus, den du verändern möchtest. Standardmäßig sind diese Parts mit „MIDI“ gekennzeichnet.
- Mit dem Drehregler links außen kannst du ein Template auswählen. Das Rechteck um das ausgewählte Template wird beim Laden des Templates grau und weiß, sobald das Template vollständig geladen ist.

Wenn das Template noch keinen Namen hat, wird es als „Template x“ angezeigt.

#### B. Ziel auswählen

Jeder Part kann an ein oder mehrere Ziele gehen. Diese Ziele können entweder MIDI oder analoger/s CV/Gate/Mod sein. So änderst du das Ziel eines Parts:

- Drücke die Umschalt- und Sessions-Taste, um die Ansicht der Part-Einstellungen zu öffnen.
- Wähle mit den Soft-Buttons unter den Bildschirmen den Part aus.
- Stelle die Drehregler über USB, DIN 1, DIN 2, CV/Gate 1 oder CV/Gate 2 ein, um sie zu bearbeiten (Optionen unten aufgeführt).
- USB: Aus/An

- DIN: Aus, 1 oder 2 oder Beide
- CV/Gate: Aus, 1, 2 oder Beide

Deine Zieleinstellungen werden in der Session gespeichert. Wenn du also die Sessions wechselst, änderst du auch diese Ziele.

### C. Kanal

Der MIDI-Kanal für einen Teil wird über die Kanalsteuerung festgelegt. Du kannst von Kanal 1 bis 16 wählen.

Hinweis: Kanal 16 wird für bestimmte Signale wie Programmänderung und Songauswahl als allgemeiner Kanal verwendet. Wenn du einen Part auf Kanal 16 setzt und dann die Session auf ein angeschlossenes Gerät (wie zum Beispiel Circuit) wechselst, änderst du möglicherweise aus Versehen auch die Session am SL MkIII und verlierst ungespeicherte Änderungen.

### D. Input-Monitoring

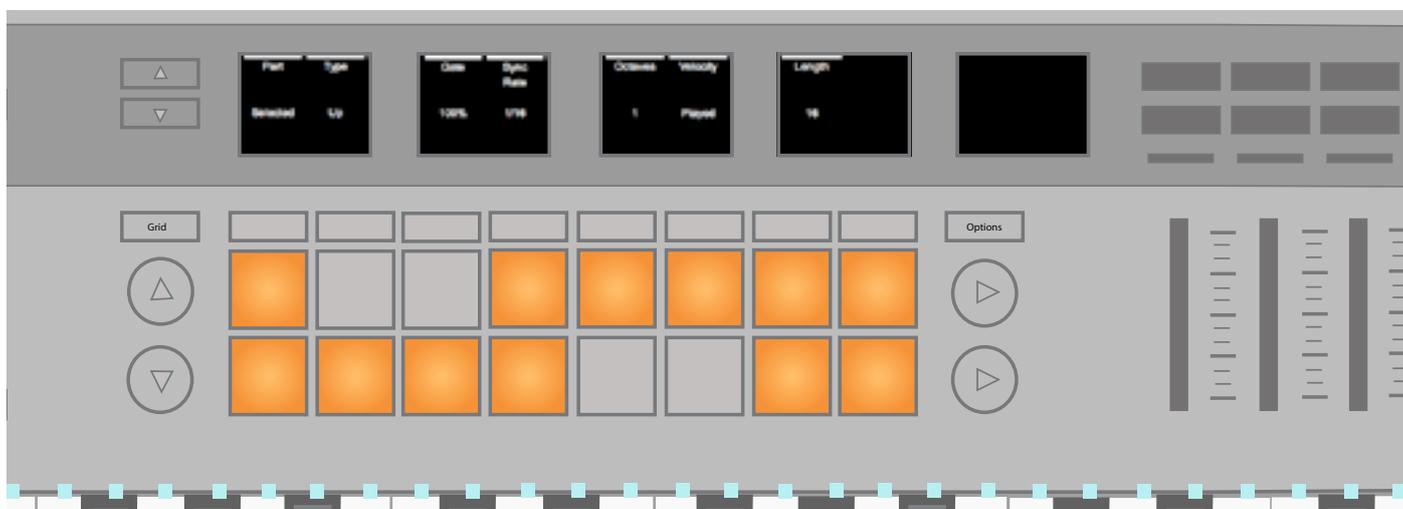
Wenn das Input-Monitoring aktiviert ist (standardmäßig ausgeschaltet), werden die von den einzelnen Parts empfangenen MIDI-Notensignale (im richtigen Kanal) zu den Zielen der Teile weitergeleitet. Externe MIDI-Notensignale werden unabhängig von dieser Einstellung immer vom internen Sequencer aufgenommen.

### E. Part-Farben bearbeiten

Du kannst die Farbe eines Parts ändern, indem du einen Part auswählst und eins der acht farbigen Pads drückst.

## 4. Arp (Arpeggiator)

Mit dem Arpeggiator des SL MkIII kannst du klassische, praktisch „maschinenmäßige“ Arpeggios programmieren, die sich perfekt für Techno und viele andere elektronische Musikgenres eignen. Zuerst sehen wir uns an, wie du den Arp initialisierst.



### A. Arp an-/ausschalten

Zum An- bzw. Ausschalten des Arpeggiators musst du die Umschalt-Taste gedrückt halten und die Arp-Taste drücken. Diese Arp-Taste leuchtet dann weiß und zeigt an, dass die Funktion aktiviert ist.

Wenn der Arpeggiator an ist, werden gehaltene Töne auf dem Keyboard zum Arpeggio.

Der Sequencer hat auch eine Weiterleitung zum Arpeggiator. Wenn du am Sequencer aufnimmst, werden gehaltene Tasten in den Patterns als lange Töne aufgenommen. Wenn der Arp dann immer noch aktiviert ist, werden diese langen Töne zur Wiedergabe an den Arp geleitet.

### B. Arp-Latch

Mit der Latch-Funktion des SL MkIII kannst du die Arp-Funktion noch einmal erweitern. Mit der „Latch“-Taste kannst du Arp-Latch an- bzw. ausschalten. Wenn die Funktion aktiviert ist, werden gehaltene Tastentöne gespielt und ihre Note-Offs verzögert, bis alle Töne des Arpeggiators losgelassen und neue Töne gespielt werden.

Hinweis: Die Latch-Funktion funktioniert unabhängig vom Arp – das Latch löst praktisch eine dauerhafte MIDI-Note aus, egal, ob der Arp aus oder an ist. Die Latch-Funktion ist daher praktisch, wenn du zum Beispiel MIDI-Signale an einen externen Arpeggiator oder einen externen Synth-Patch mit einer Menge Sustain sendest.

Arp-Latch funktioniert nur bei Parts, für die du als Ziel den Arp ausgewählt hast.

### C. Arp-Einstellungen

Wenn du die Arp-Taste drückst (und dabei die Umschalt-Taste nicht gedrückt hältst), werden folgende Einstellungen auf den Bildschirmen angezeigt:

- Part
- Typ
- Gate
- Sync-Rate
- Oktaven
- Anschlagstärke
- Länge

Durch die Bearbeitung dieser Einstellungen kannst du den Klang deiner Arpeggios stark verändern. Im folgenden Abschnitt werden diese Einstellungen detailliert erklärt.

### D. Arp-Teil

Der Arp kann nur einen Teil gleichzeitig arpeggieren, sodass diese Einstellung normalerweise auf „Ausgewählter Teil“ gesetzt ist. Mit dem Drehregler darüber kannst du das arpeggierte Pattern allerdings an die Teile 1 bis 8 senden. Mit anderen Worten: Du kannst deine arpeggierten Patterns an verschiedene Teile senden, um sie in den verschiedenen Elementen deines Songs vorzuhören.

### E. Arp-Typ

Du kannst den Arp auf folgende Pattern-„Typen“ einstellen:

- Aufwärts (Standard) – Gehaltene oder eingerastete Töne (mit der Latch-Taste) werden aufwärts mit der Sync-Rate des Arp nacheinander gespielt, anschließend wird das Pattern wiederholt.
- Abwärts – Gehaltene oder eingerastete Töne werden abwärts mit der Sync-Rate des Arp nacheinander gespielt, anschließend wird das Pattern wiederholt.
- Aufwärts/Abwärts 1 – Gehaltene oder eingerastete Töne werden zuerst aufwärts, dann abwärts mit der Sync-Rate des Arp nacheinander gespielt (keine Tonwiederholung), anschließend wird das Pattern wiederholt.
- Aufwärts/Abwärts 2 – Gehaltene oder eingerastete Töne werden zuerst aufwärts, dann abwärts mit der Sync-Rate des Arp nacheinander gespielt (höchster und tiefster Ton werden wiederholt), anschließend wird das Pattern wiederholt.
- Zufall – Gehaltene oder eingerastete Töne werden in zufälliger Reihenfolge mit der Sync-Rate des Arp nacheinander solange gespielt, bis du die Tasten loslässt.
- Gespielt – Gehaltene oder eingerastete Töne werden mit der Sync-Rate des Arp in der Reihenfolge wiedergegeben, in der sie gespielt werden, anschließend wird das Pattern wiederholt.
- Akkord – Gehaltene oder eingerastete Töne werden bei jedem Arp-Schritt mit der Sync-Rate des Arp als Akkord gespielt, bis die Tasten losgelassen werden.

### F. Arp Gate

Die Gate-Steuerung des Arp verkürzt die Länge der arpeggierten Töne von der maximalen Länge eines Arpeggio-Schritts (100 %) bis auf 1 Hundertstel eines Arpeggio-Schritts (1 %). Das Gate ist normalerweise auf 100 % eingestellt und kann von 1 bis 100 % verstellt werden. Das Gate berücksichtigt die Sync-Rate und das Tempo des Arpeggiators. Daher bleibt die Gate-Länge des Arp auch bei veränderter Sync-Rate und gesteigertem oder reduziertem Tempo ein fester Prozentanteil der Arp-Schrittlänge.

### G. Arp Sync-Rate

Diese Einstellung verändert das Taktmaß, mit dem der Arp in Relation zum Takt des SL MkIII läuft. Sie kann auf folgende Werte gesetzt werden:

- 1
- 1/2
- 1/2 Triolen
- 1/4
- 1/4 Triolen
- 1/8
- 1/8 Triolen
- 1/16 (Standard)
- 1/16 Triolen
- 1/32
- 1/32 Triolen

## H. Arp Oktaven

Diese Einstellung steigert den Ausgabebereich des Arpeggiators nach Oktaven. Wenn du die Oktaven zum Beispiel auf 2 setzt, wird die Sequenz gespielt und direkt eine Oktave höher wiederholt. Drei (3) bedeutet, dass die Sequenz eine Oktave höher und dann erneut eine weitere Oktave höher wiederholt wird. Die Oktaven sind normalerweise auf 1 eingestellt, können aber auf bis zu 6 gesetzt werden.

Wenn die arpeggierten Töne außerhalb des Tonraums liegen, korrigiert sie der Arp innerhalb der höchsten Oktave (G#6 bis G7).

Oktaven interagieren auf verschiedene Weise mit Typen. Folgende Szenarien kannst du beim Programmieren deiner Arpeggios zusammen mit Oktaven berücksichtigen:

- Wenn Typ = Aufwärts/Abwärts oder Aufwärts/Abwärts 2, spielt der Arp den ganzen Oktavbereich durch, bevor er die Töne abwärts spielt.
- Wenn Typ = Gespielt, wird die Tonsequenz vollständig in der ersten Oktave gespielt, bevor sie in weiteren Oktaven wiederholt wird.
- Wenn Typ = Zufällig, wird die Tonsequenz über den gesamten Oktavbereich randomisiert und jeder Ton wird darin zufällig ausgewählt.
- Wenn Typ = Akkord, sorgen zusätzliche Oktaven dafür, dass die gehaltenen Töne gemäß Oktaveinstellungen aufwärts wiederholt werden. Wenn zum Beispiel Oktaven auf 3 steht, werden die gehaltenen Töne als Akkord in der ursprünglichen Höhe gespielt, dann +1 Oktave und dann +2 Oktaven, bevor das Pattern wiederholt wird.

Beim Ändern dieser Einstellung treten keine doppelten Töne auf.

## I. Arp-Anschlagstärke

Die Anschlagstärke der Arp-Töne kann zwischen 1 und 127 liegen (Standard für MIDI-Anschlagstärken) oder auf „Gespielt“ (Standard) gesetzt werden.

Bei der Einstellung „Gespielt“ werden die vom Arpeggiator ausgegebenen Töne die Anschlagstärken der Töne übernehmen, die du selbst gespielt hast.

Wird die Einstellung auf einen Wert zwischen 1 und 127 gesetzt, werden die vom Arpeggiator ausgegebenen Töne mit einer festen, von dieser Einstellung vorgegebenen Anschlagstärke gespielt. Wenn du den Wert zum Beispiel auf „65“ setzt, haben alle gespielten Töne die Anschlagstärke 65.

## J. Arp-Länge

Diese Option bestimmt die Länge des Arp-Patterns in Schritten. Normalerweise spielt der Arp 16 Schritte in Schleife, du kannst die Einstellung jedoch verkürzen (von 1 bis 15 Schritten). Die „Arp-Sync-Rate“ bestimmt die Länge eines Schritts (1, 1/2, 1/2 ternär etc.).

Du siehst dein Pattern im Bereich der 8x2 Pads, wobei jedes Pad einen einzelnen Schritt im Pattern darstellt.

## K. Arp-Pattern

Und schließlich kannst du mit der Arp-Pattern-Funktion den Rhythmus deiner Arpeggios einstellen. Nachdem du die Arp-Taste gedrückt hast, stellt jedes Pad einen Schritt im Arpeggio-Pattern dar. Du kannst die Schritte mit einem Druck auf das entsprechende Pad an- oder ausschalten und so den Rhythmus deines Pattern ändern. Wenn ein Schritt auf Abspielen gesetzt ist, leuchtet das Pad hell, wenn das Pad nicht gespielt wird, leuchtet es nur schwach. Beim Spielen des Arpeggiators bewegt sich ein weißer Cursor über die Pads.

Der daraus entstehende Rhythmus beeinflusst nur das Timing der gespielten Töne und verändert nicht die Spielreihenfolge.

## L. Weitere Arp-Töne

Wenn du Aufwärts/Abwärts 1 mit einem Oktavenbereich über 1 benutzt, kannst du durch Reduzieren des Oktavenbereichs dafür sorgen, dass der Arpeggiator weiter durch alle Oktaven abwärts spielt, bis Oktave 1 erreicht wird. Dann bleibt der Arp im 1-Oktaven-Bereich. (Wenn du bereits den Novation Mininova kennst, wird dir das bekannt vorkommen). Wenn der Arpeggiator aufwärts läuft, setzt er sich nach Durchlaufen aller Töne in der Sequenz in der aktuell gespielten Oktave wieder auf die erste Oktave zurück.

Wenn du Aufwärts/Abwärts 2 benutzt und den höchsten/tiefsten Ton nach einmaligem Spielen loslässt, wechselt der Arp sofort die Richtung, spielt den nächsthöchsten/-tiefsten Ton nur einmal und läuft dann in der entsprechenden Richtung weiter. Durch dieses Verhalten bleibt das Timing korrekt, wenn der höchste Ton entfernt und durch einen anderen ersetzt wird.

Beim Umschalten zwischen den Arpeggiator-Richtungstypen während der Wiedergabe setzt der Arp die Position nicht zurück, sondern läuft in dieselbe Richtung weiter (falls diese vom neuen Typ unterstützt wird), bis er ein Ende erreicht. Wenn du zum Beispiel vom Typ Abwärts zum Typ Aufwärts/Abwärts 1 umschaltest, läuft der Arpeggiator weiter abwärts, bis er den tiefsten Ton erreicht.

## 5. Allgemeine Einstellungen

Drücke die Global-Taste, um die Ansicht mit den allgemeinen Einstellungen zu öffnen. Einstellungen, die du in dieser Ansicht vornimmst, betreffen das gesamte Gerät und ändern sich nicht, wenn du die Session wechselst. Diese Einstellungen werden gespeichert, wenn du das Gerät über den Hauptschalter ausschaltest. Wenn der Stecker gezogen wird, werden diese Einstellungen jedoch nicht gespeichert.

Mit den Pfeiltasten nach oben/nach unten neben dem Bildschirm kannst du durch die drei Seiten allgemeiner Einstellungen und Informationen navigieren.

### A. Anschlagdynamik-Kurve

Du kannst das Ansprechverhalten des Keyboards deines SL MkIII über die Einstellung „Anschlagdynamik-Kurve“ ändern:

1. Drücke „Global“, um zum allgemeinen Einstellungsmenü zu gelangen.
2. Das Menüelement „Velocity Curve“ zeigt die aktuell Anschlagdynamik-Kurve an.
3. Dann kannst du aus folgenden Optionen für die Anschlagdynamik wählen:
  - Niedrig
  - Niedrig+
  - Normal
  - Normal+
  - Hoch
  - Fest

Bei „Niedrig“ tendieren die MIDI-Werte zum unteren Bereich. Mit anderen Worten: Du kannst zwar relativ leicht niedrige Anschlagstärken erzeugen, aber einen Wert von beispielsweise 127 schaffst du nur mit sehr viel physischer Kraft. Bei „Niedrig+“ ist es etwas einfacher, höhere Anschlagstärken zu erzeugen. Mit „Normal“ und „Normal+“ wird das zunehmend einfacher.

„Hoch“ bedeutet, dass die Anschlagstärke am ehesten zu hohen Werten tendiert. Selbst, wenn du die Tasten nur sehr leicht drückst, wirst du nur mit Mühe eine niedrige Anschlagstärke erreichen. Diese Funktion kann zum Beispiel Spielern mit leichtem Anschlag helfen, ihre Dynamik zugunsten höherer Werte zu verlagern.

- Feste Anschlagstärke

Wenn du die Option „Fest“ auswählst, wird unabhängig von der Härte deines Tastenanschlags dieselbe MIDI-Anschlagstärke ausgegeben. Wenn du „Fest“ auswählst, wird neben der Anschlagdynamik-Kurve ein Menüelement namens „Fixed Velocity“ angezeigt. Dort legst du die MIDI-Anschlagstärke fest, die bei jedem Tastendruck gesendet wird.

### B. MIDI-Takt Rx/Tx

- i. MIDI-Takt Rx

Ähnlich wie bei der MIDI-Taktübertragung (siehe folgender Abschnitt) kannst du mit den folgenden Maßnahmen den Empfang externer MIDI-Taktsignale aktivieren oder deaktivieren:

1. Drücke die Global-Taste, um das entsprechende Menü zu öffnen.
2. Das Menüelement „MIDI Clock Rx“ zeigt entweder „On“ oder „Off“ und somit an, ob das Gerät auf einen externen MIDI-Takt reagieren kann.
3. Drehe den Regler darüber nach rechts, um den Empfang eines MIDI-Takts zu aktivieren, oder nach links, um ein Ansprechen auf MIDI-Takt zu deaktivieren.

Bei der Einstellung „On“ synchronisiert der SL MkIII mit dem externen Takt, wenn das Gerät einen MIDI-Takt an einem der MIDI-Eingänge (USB oder DIN) registriert. Du darfst den MIDI-Takt nur an USB oder DIN senden, nicht an beide, sonst kann es zu Synchronisierungsfehlern oder schwankendem Tempo kommen.

Mit der Tempo-Taste kannst du prüfen, ob der SL MkIII den externen Takt empfängt. Hier zeigt der Bildschirm den synchronisierten Tempowert sowie das Wort „External“ an. Änderungen am Tempo auf dem externen Gerät bzw. der Software werden hier umgesetzt. Wenn der SL MkIII bei laufender Transportfunktion die Synchronisierung verliert, wird die Meldung „Sync Lost“ angezeigt und das Gerät schaltet erst auf internen Takt um, wenn du die Transportfunktion stoppst.

## ii. MIDI-Takt Tx

Der SL MkIII kann entweder seinen internen MIDI-Takt senden oder sich mit einem externen Takt synchronisieren – das ist praktisch, wenn du den SL MkIII zusammen mit anderen Geräten oder Software benutzt.

Mit den folgenden Maßnahmen kannst du die Übertragung von MIDI-Taktsignalen aktivieren bzw. deaktivieren:

1. Drücke die Global-Taste, um das entsprechende Menü zu öffnen.
2. Das Menüelement „MIDI Clock Tx“ zeigt für die Taktübertragung entweder „On“ oder „Off“ an.
3. Drehe den Regler darüber nach rechts, um die Taktübertragung zu aktivieren („On“), oder nach links, um die Taktübertragung zu deaktivieren („Off“).

Bei „On“ sendet der SL MkIII ein Takttempo. Korrekt auf den Empfang des MIDI-Takts vom SL MkIII konfigurierte Geräte oder Software sollte(n) nun synchron laufen. MIDI-Taktsignale werden mit 24 PPQN (Impulse pro Viertelnote) an die USB-MIDI- und die beiden DIN-Buchsen gesendet.

Wenn du den analogen Takt des SL MkIII verwendest, drehe den Regler über dem Menüelement „Clock Out“, um zwischen 1, 2, 4, 8 oder 24 PPQN zu wählen.

Mit der Tempo-Taste kannst du das Tempo des internen Takts des SL MkIII einstellen. Das LCD zeigt dir das Tempo dann als BPM-Wert an, den du mit dem Drehregler darüber entweder steigern oder reduzieren kannst.

## C. MIDI Out 2

Ein weiteres wichtiges Element in den allgemeinen Einstellungen ist „MIDI Out 2“.

Auf „Out“ kann der SL MkIII zwei MIDI-DIN-Ausgänge nutzen. Das Gerät kann den MIDI-Takt also an zwei separate Ziele senden, zum Beispiel die „OUT“- und „OUT 2“-DIN-Buchsen auf der Rückseite des Geräts.

Du kannst allerdings den MIDI Out 2 von einem Ausgang zu einem „Thru“ machen. Auf „Thru“ kopiert der MIDI-Ausgang die Signale vom MIDI-DIN-Eingang an den MIDI-DIN-Ausgang und der SL MkIII sendet keine intern erzeugten MIDI-Signale an diesen Ausgang.

Wenn Teile (siehe Abschnitt 2: Teileinstellungen, „Ziel auswählen“) an den MIDI Out 2 geroutet werden und die Einstellung auf „Thru“ geändert wird, ändert sich zwar nicht das vorkonfigurierte Teilziel, aber es wird trotzdem kein MIDI-Signal mehr vom Gerät gesendet. Das MIDI-Signal des Teils wird nicht mehr aus dem MIDI Out 2 gesendet.

## D. Fader-Pickup

Die Einstellung Fader-Pickup verändert das Ansprechverhalten der Fader und des Mod-Rads hinsichtlich ihres aktuellen Werts. Für dieses Verhalten findest du vier Optionen:

- Aus (Standard): Pickup ist für Fader und Mod-Rad deaktiviert.
- An: Pickup ist für Fader und Mod-Rad aktiviert.
- Fader: Pickup ist für Fader aktiviert, für das Mod-Rad jedoch deaktiviert.
- Mod-Rad: Pickup ist für das Mod-Rad aktiviert, für die Fader jedoch deaktiviert.

Wenn Pickup für Fader/Mod-Rad aktiviert ist, werden erst Werte von diesem Steuerelement gesendet, wenn die physische Position des Elements mit dem vorigen Wert übereinstimmt (oder diesen überschreitet). Dieses Verhalten verhindert sprunghafte Wertveränderungen, wenn du zum Beispiel Teile umschaltest. Der Standardwert für diese Steuerlemente liegt an der tiefsten Position (d. h. Fader vollständig heruntergefahren).

Bitte beachte, dass das Pickup-Verhalten der Fader des SL MkIII bei InControl nicht zum Tragen kommt. Der Controller übernimmt in diesem Fall das Pickup-Verhalten des HUI oder deiner DAW.

Allgemeine Einstellungen, Seite 2: Analogeinstellungen

Drücke links neben den Bildschirmen auf Pfeil nach unten, um weitere allgemeine Einstellungen aufzurufen, die im Folgenden beschrieben werden.

## E. Taktausgang PPQN

Wenn die Transportfunktion läuft, werden für jede Viertelnote „Taktimpulse“ über den analogen Taktausgang (Clock Out) gesendet. Diese analoge Takteinstellung in PPQN (Impulse pro Viertelnote) bestimmt, wie viele Impulse gesendet werden. Der PPQN-Wert kann auf 1, 2 (Standard), 4, 8 oder 24 gesetzt werden.

## F. CV Mod 1 Bereich und CV Mod 2 Bereich

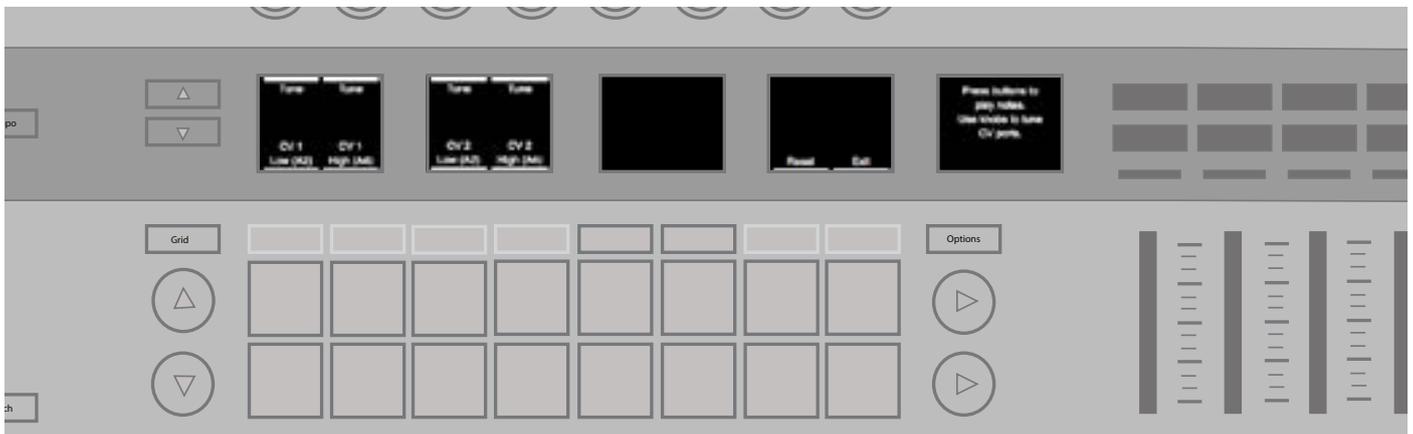
Mit diesen beiden Einstellungen kannst du die Ausgangsspannung jedes Mod-Anschluss einstellen. Die Bereiche gehen von „-5 bis 5V“ bzw. von „0 bis 5V“. Alle gleichgeschalteten Signale an den Mod-Anschluss werden in einem von diesen Bereichen abgebildet.

## G. CV Mod-1-CC und CV Mod-2-CC

Du kannst jedem Mod-Anschluss eine bestimmte CC-Nummer zuweisen. Diese kannst du mit den Drehreglern über „Mod 1 CC“ und „Mod 2 CC“ individuell einstellen. Wenn ein Signal mit dieser CC-Nummer über die Spielfläche, Sequencer-Automatisierung oder von einem externen MIDI-Anschluss an einen Teil gesendet wird, der auf einen CV-Anschluss weiterleitet, steuert diese Einstellung den CV Mod-Ausgang.

## H. CV-Kalibrierung

Die Ausgangsanschlüsse für die CV-Tonhöhe müssen möglicherweise kalibriert werden, um den Tonbereich akkurat wiederzugeben. Mit der Gummitaste unter „Calibrate“ gelangst du in den Kalibrierungsmodus.



1. Zur Kalibrierung eines CV Pitch-Anschlusses musst du zuerst die Gummitasten unter „CV 1 Low“ oder „CV 2 Low“ drücken. Dadurch setzt du die Spannungsfrequenz des Anschlusses auf ca. 220 Hz (A2). Du musst den Anschluss mit einer Klangquelle verbinden, um entweder nach Gehör oder mit einem Stimmgerät zu stimmen. Du kannst den Anschluss auch direkt mit einem Oszilloskop oder Messgerät verbinden, um die Stimmung zu prüfen.
2. Mit dem Tune-Regler direkt darüber kannst du die Spannung erhöhen oder reduzieren und die Ausgabe so fein einstellen, bis sie genau 220 Hz hat.
3. Als Nächstes drückst du die Gummitasten unter „CV 1 High“ und „CV 2 High“ und tust dasselbe mit 880 Hz (A4).
4. Sobald du mit beiden Stimmungen zufrieden bist, drücke die orangefarbene Gummitaste unter „Apply“, um diese Einstellungen zu speichern.

Jetzt wird der gesamte Bereich des CV-Pitch-Anschlusses kalibriert. Klicke auf die Gummitaste „Reset“, um deine Kalibrierung zu entfernen und die Werkseinstellungen wiederherzustellen. Drücke die Gummitaste „Exit“, um zu den allgemeinen Einstellungen zurückzukehren. Allgemeine Einstellungen, Seite 3: Tasten-LEDs

## **I. Tasten-LEDs**

Wenn „LED-Tasten“ auf „On“ gesetzt ist, leuchten die Tasten-LEDs (direkt über der jeweiligen Taste) weiß auf, wenn du Töne auf dem Keyboard spielst.

## **J. Arp-LEDs**

Wenn „Arp-LEDs“ aktiviert ist, leuchten die Tasten-LEDs entsprechend der Töne auf, die der Arpeggiator auslöst. Mit Arp-LEDs kannst du sehen, welche Töne dein Arpeggiator spielt.

## **K. Sequencer-LEDs**

Wenn „Sequencer-LEDs“ aktiviert ist, leuchten die Tasten-LEDs weiß auf, wenn Töne (Akkorde, Melodien etc.) entweder vom Sequencer oder von externen MIDI-Geräten angespielt werden.

## **L. Ext. MIDI-LEDs**

Wenn „Ext. MIDI-LEDs“ aktiviert ist, leuchten die Tasten-LEDs weiß auf, sobald externe MIDI-Noten über die MIDI-Anschlüsse des SL MkIII empfangen werden.

Allgemeine Einstellungen, Seite 4: System

## **M. Firmware- und Bootloader-Version**

Diese Abschnitte zeigen wichtige Informationen zur Firmware deines SL MkIII an. Diese können dir bei der Fehlerbehebung helfen.

Wir empfehlen, regelmäßig zu prüfen, ob dein SL MkIII mit der neuesten Firmware läuft. Firmware-Updates findest du zum Download auf <https://components.novationmusic.com>, ebenso wie die Installationshinweise.

## **N. Standby-Animation**

Wenn du den SL MkIII 5 Minuten lang nicht bedienst, wechselt das Gerät zur Standby-Animation (die auch als „Vegas-Modus“ bezeichnet wird). Diese Standby-Animation stoppt, sobald du auf irgendeine Weise das Gerät bedienst oder dieses MIDI-Daten empfängt. Während der Sequencer etwas wiedergibt, geht der SL MkIII nicht in die Standby-Animation.

Wenn du „Standby-Animation“ auf „Off“ setzt, wechselt das Gerät nicht mehr zur Standby-Animation, egal, wie lange du es nicht bedienst.

# **6. CV/Gate**

## **A. Töne**

Du kannst Teile mit der Ansicht Teileinstellungen (dazu die Umschalt-Taste + Sessions drücken) an einen oder beide CV/Gate-Anschlüsse routen. Wenn du Teile so weiterleitest, werden alle Tondaten an den/die angegebenen Anschluss/Anschlüsse gesendet. Die MIDI-Noten 24 bis 108 werden in einem Spannungsbereich von 0 bis 7V für den CV-Pitch abgebildet. Töne außerhalb dieses Bereichs erhalten entweder die Maximal- oder die Minimalspannung.

CV/Gate kann nur monophon kommunizieren, sodass der polyphone Notenfluss vom Sequencer, Tasten und MIDI mit der zuletzt gespielten Note in einen Mono-Stream umgewandelt wird. Der Gate-Anschluss bleibt solange auf High (offen), wie ein Ton aktiv ist. Wenn alle Töne losgelassen wurden, fällt das Gate-Signal zurück auf Low (geschlossen).

## **B. Mod**

Wenn ein Teil an einen CV/Gate-Anschluss routet, kann dieser auch den entsprechenden Mod-Anschluss steuern. Jeder Mod-Anschluss ist so eingestellt, dass er auf eine eindeutige, in den allgemeinen Einstellungen konfigurierte CC-Nummer reagiert (siehe Allgemeine Einstellungen/CV Mod 1 und CV Mod 2). Wenn ein Teil, der an einen CV/Gate-Anschluss routet, diese CC-Nummer über die Spielfläche, den Sequencer oder MIDI ausgibt, wird diese vom Mod-Anschluss als Spannung im Bereich von 0 bis +5V ausgegeben.

## 7. Keyboard-Einstellungen

### A. Oktave

Die Oktavschalter (+ und -) ändern den Oktavenversatz des Keyboards. Drücke beide Schalter zusammen, um die Keyboard-Oktaven wieder auf die Standardeinstellung zu setzen.

Auf einzelne Keyboard-Bereiche kannst du weitere oder unabhängige Oktaveinstellungen anwenden. Details findest du in der Dokumentation zu „Bereichen“.

### B. Transponieren

Wenn du die Umschalt-Taste gedrückt hältst und den Oktavschalter aufwärts oder abwärts drückst, transponierst du die MIDI-Noten des Keyboards in Halbtonschritten. Drücke die Umschalt-Taste, Oktave aufwärts und Oktave abwärts gleichzeitig, um die Transposition rückgängig zu machen. Damit kannst du zum Beispiel auch beim Spielen ausschließlich weißer Tasten eine Dur-/Moll-Tonleiter mit einem anderen Grundton hören.

Auf einzelne Keyboard-Bereiche kannst du weitere oder unabhängige Transpositionseinstellungen anwenden. Details findest du in der Dokumentation zu „Bereichen“ des Keyboards.

## 8. Tempo-/Swing-Ansicht

### A. Tempo einstellen

Wenn der SL MkIII das Tempo steuert (d. h. nicht die Tempovorgabe eines externen Geräts befolgt), kannst du den Wert folgendermaßen einstellen:

1. Drücke die Tempo-Taste, um die Tempo-/Swing-Ansicht aufzurufen.
2. Das Display wechselt und zeigt die Werte für Tempo (BPM) und Swing an.
3. Drehe den Regler ganz links, um das Tempo auf eine Ganzzahl zwischen 40 und 240 Schlägen pro Minute (BPM) einzustellen.

### B. Taktgenerator anzeigen

Wenn der SL MkIII einen gültigen MIDI-Takt empfängt (und MIDI-Takt Rx auf „On“ gesetzt ist), zeigt der Tempobildschirm „External“ an. Beachte, dass der Tempowert zuerst leicht schwanken kann, bevor sich der empfangene Taktwert einpendelt. Da das Keyboard dem externen Takt untergeordnet ist, kannst du das Tempo nicht mit dem Drehregler darüber bearbeiten.

Wenn das Taktsignal stoppt oder unterbrochen wird, kehrt der SL MkIII zu seinem internen Tempo zurück und du kannst wieder mit dem Drehregler das Tempo einstellen.

Du kannst den Taktgenerator nur wechseln, während die Transportfunktion gestoppt ist. Wenn der Sequencer synchron zu einem externen Takt läuft und das Taktsignal stoppt oder unterbrochen wird, zeigt das Display „Sync Lost“ an. Der Sequencer bleibt im „Sync Lost“-Zustand, bis die Transportfunktion gestoppt wird. Nachdem du die Transportfunktion mit Drücken auf die Stop-Taste beendet hast, kehrt der Sequencer wieder zum externen Takt zurück, falls das externe Taktsignal verfügbar ist. Sonst nutzt das Gerät den internen Takt.

### C. Swing

Die Swing-Funktion des SL MkIII verschiebt MIDI-Noten von ihren normalerweise mathematisch präzisen Positionen, um einen natürlicheren oder menschlicheren Klang zu erzeugen. Das Ergebnis „swingt“ mehr oder hat mehr „Gefühl“. Mit anderen Worten: Wenn dir deine Arpeggios oder Patterns steif vorkommen, solltest du sie mit etwas Swing würzen.

Swing funktioniert so, dass die geraden Schläge der Swing-Sync-Rate näher an die ungeraden Schläge verschoben werden. Bei einem üblichen Schlagmuster von „1-2-3-4-1“ usw. verschiebt der positive Swing die Schläge „2“ und „4“ im Takt nach hinten zu den Schlägen auf „3“ und „1“ (Hinweis: Diese „1“ ist bereits der Anfang des nächsten Takts). Andererseits verschiebt der negative Swing die Schläge „2“ und „4“ jeweils nach vorn zu den Schlägen „1“ bzw. „3“.

Du kannst den allgemeinen Swing von 20 % bis 80 % einstellen. Normalerweise liegt der Swing bei 50 %, also keine Verschiebung beim Rhythmus. Über 50 % sorgt für positiven Swing, unter 50 % für negativen Swing.

### D. Swing bSync-Rate

Durch die Änderung der Swing Sync-Rate kannst du die Swing-Dauer einstellen. Die Einstellung legt das Tempoinvertvall fest, mit dem der Swing-Parameter aufeinanderfolgende Töne verlagert. Die Standardeinstellung ist 1/16, sodass der Sequencer und der Arpeggiator in Sechzehnteln „swingen“. Ternäre Sync-Raten (triolisch) sind mit einem „T“ nach der Sync-Rate gekennzeichnet.

## E. Tempo tippen

Du kannst ein Tempo festlegen, indem du die Tap-Taste im gewünschten Tempo antippst. Du musst die Tap-Taste mindestens 3 Mal antippen, bevor ein Tempo berechnet wird. Wenn das Gerät mit einem externen Takt synchronisiert ist, kannst du kein Tempo tippen.

# 9. Transport

Ganz rechts auf dem SL MkIII findest du eine Reihe von Tasten, die als „Transport“ bezeichnet wird.

## A. Start/Stopp/Weiter

Im Folgenden erfährst du, wie du den Sequencer in allen Modi (nicht im InControl-Modus) startest, stoppst oder fortsetzt. Beachte, dass diese Signale nur gesendet werden, wenn MIDI-Takt Tx aktiviert ist:

1. Drücke die Play-Taste, um die Sequencer-Wiedergabe zu starten und ein MIDI-Startsignal zu senden.
2. Drücke die Stop-Taste, um die Sequencer-Wiedergabe zu stoppen und ein MIDI-Stoppssignal zu senden.
3. Halte die Umschalt-Taste gedrückt und drücke dann auf „Play“, um die Sequencer-Wiedergabe ab der aktuellen Position zu starten und ein MIDI-Fortsetzungssignal zu senden.
4. Drücke „Play“, während der Sequencer läuft, um zuerst ein MIDI-Stoppssignal und dann ein MIDI-Startsignal zu senden. Drücke dann „Play“, um den Sequencer vom Anfang der Session neu starten zu lassen.

### i. Externe Steuerung

Du kannst die Transportfunktion des SL MkIII extern steuern. Wenn das Gerät eines der folgenden externen Signale empfängt, reagiert der Sequencer entsprechend:

1. Wenn ein Startsignal empfangen wird, beginnt die Sequencer-Wiedergabe.
2. Wenn ein Stoppsignal empfangen wird, wird die Sequencer-Wiedergabe gestoppt.
3. Wenn ein Fortsetzungssignal empfangen wird, startet der Sequencer die Wiedergabe von der aktuellen Position.
4. Wenn während der Sequencer-Wiedergabe ein Startsignal empfangen wird, wird das Signal ignoriert.

Beachte, dass die obigen Signale (als Echtzeit-Systemsignale bezeichnet) entweder am MIDI-In oder am USB-MIDI-In empfangen werden.

## B. Songposition

Die interne Songposition des SL MkIII kann auch entsprechend einer externen Quelle verschoben werden. Sofern der Sequencer gestoppt ist, wird die interne Songposition aktualisiert, wenn entweder am MIDI-In oder am USB-Midi-In ein Song Position Pointer (SPP) empfangen wird. Anschließend wird das Signal erneut übertragen.

Wenn der Sequencer jedoch gerade läuft, ignoriert der SL MkIII Songpositionssignale.

## 10. Bereiche

Bereiche sind eine leistungsstarke Funktion, die das Keyboard in verschiedene Abschnitte, also Bereiche, aufteilt. Diese Bereiche können von einer Taste bis zum gesamten Keyboard reichen. Bereichen sind in hohem Maße anpassbar. Du kannst zum Beispiel deine Drumsounds auf eine Oktave, Bass auf eine andere und Synthesizer-Sounds auf eine weitere Oktave festlegen. Durch diese Flexibilität eignet sich die Funktion ideal für Live-Performances oder individuelle Produktions-Setups.



### A. Bereiche aktivieren/deaktivieren

Du kannst Bereiche aktivieren, indem du die Umschalt-Taste gedrückt hältst und dann „Zones“ drückst. Durch die Aktivierung der Bereichsfunktion kannst du folgende Optionen nutzen.

#### i. Tasten-LEDs stellen Bereiche dar

Eine farbig leuchtende LED über einer Taste stellt den Bereich und den ihm zugewiesenen Zielteil dar. Diese Leuchten helfen dir dabei, visuell nachzuvollziehen, wo deine Bereiche auf dem Keyboard liegen. Die verschiedenen Farben entsprechen den Zielteilen. Beachte, dass die LEDs nur über den aktiven Tasten im Bereich leuchten: Bei Tonleitern leuchten Tasten außerhalb der Tonleiter beispielsweise nicht.

Bei sich überschneidenden Bereichen hat der Bereich mit der niedrigsten Zahl Leuchtpriorität. Bereich 1 hat zum Beispiel Priorität vor Bereich 2, sodass Bereich 1 auf den LEDs angezeigt wird und die LEDs von Bereich im Überschneidungsbereich überschreibt.

#### ii. Bereichsansicht öffnen

In der Bereichsansicht kannst du deine Bereiche ganz nach deinen Anforderungen anpassen. Drücke die „Zones“-Taste, um die Bereichsansicht zu öffnen.

In der Bereichsansicht leuchten nur die LEDs für den ausgewählten Bereich.

Mit den Pfeiltasten nach oben/nach unten links neben den Bildschirmen kannst du zwischen Seite 1 und 2 der Bereichseinstellungen umschalten. Auf diesen beiden Seiten gibt es 14 einstellbare Parameter pro Bereich.

### B. Einen Bereich auswählen

Nachdem du die Bereichsansicht geöffnet hast (mit einem Druck auf die „Zones“-Taste), wählst du mit den Gummitasten unter den jeweiligen Namen einen Bereich aus („Zone 1“, „Zone 2“ etc.). Der SL MkIII unterstützt bis zu 8 unabhängige Bereiche.

### C. Einen Bereich aktivieren/deaktivieren

Nachdem du einen Bereich ausgewählt hast, kannst du ihn aktivieren („On“) oder deaktivieren („Off“), indem du den Drehregler ganz links (direkt über dem Wort „Active“) bewegst.

Auf „Off“ werden alle anderen Bereichsparameter (von „Dest. Part.“ bis „Channel Pressure.“) ausgegraut. Auf „On“ sind diese Parameter jedoch hell hervorgehoben.

### D. Ziel für einen Bereich festlegen

In der Bereichsansicht kannst du mit dem zweiten Drehregler von links (über „Dest. Part.“) den Zielteil für einen Bereich auswählen. Dieses Ziel kann „Selected“ (Standard) oder einer der 8 Teile sein. Wenn du einen neuen Teil auswählst, ändern die LEDs über den Tasten ihre Farbe.

## **E. Keyboardbereich für einen Bereich festlegen**

In der 49-Tasten-Version des SL MkIII reicht jeder Bereich standardmäßig von C1 bis C5 (alle 49 Tasten), während der Bereich bei der 61-Tasten-Version von C1 bis C6 reicht (alle 61 Tasten).

### **i. Über ein Menü**

In der Bereichsansicht kannst du mit dem dritten und vierten Drehregler den Umfang des Bereichs von der tiefsten bis zur höchsten Taste festlegen. Dieser Umfang umfasst die tiefste und die höchste Taste.

Der Bereichsmodus unterstützt sich überschneidende Bereiche. Überschneidungen eignen sich zum Vermengen von Klängen, zum Beispiel Klaviere mit Synthesizern oder akustische mit elektronischen Schlagzeugen. Natürlich bleibt es dir überlassen, wie du deine Parts schichtest.

### **ii. Über das Keyboard**

Außerdem kannst du den Umfang eines Bereichs mit Tasten festlegen. Nach der Auswahl der Bereichsansicht musst du dafür die entsprechende Bereichstaste unter dem Bildschirm gedrückt halten. Dann wirst du aufgefordert, zuerst den tiefen Ton und den hohen Ton auf dem Keyboard zu wählen und so den Umfang festzulegen.

## **F. Oktaven-/Transpositionseinstellungen für einen Bereich festlegen**

In der Bereichsansicht kannst du mit den Drehreglern fünf bis acht auswählen, ob der Bereich die allgemeinen Oktaven- und Transpositionseinstellungen des Keyboards übernimmt. Außerdem kannst du mit den Oktaven- und Transpositionsparametern einen Versatz auf den ausgewählten Bereich anwenden. Normalerweise sind die Versatzwerte auf „0“ und beide „Follow“-Einstellungen auf „On“ gesetzt.

Drehe die Regler über den „Follow“-Einstellungen, um zwischen „On“ und „Off“ umzuschalten. Wenn die Einstellung aktiviert ist, wird das Verhalten des Bereichs von den Oktave- und Transposition-Tasten beeinflusst; wenn die Einstellung deaktiviert ist, verhält sich der Bereich anders als der Rest. Drehe die Regler über den Versatzparametern, um einen dauerhaften Oktaven- und Transpositionsversatz für den ausgewählten Bereich festzulegen.

## **G. Räder für einen Bereich aktivieren/deaktivieren**

Auf Seite 2 der Bereichsansicht kannst du mit dem vierten und fünften Drehregler auswählen, ob die „Pitch“- und „Modulation“-Räder für den aktuellen Bereich aktiviert sind. Normalerweise stehen sie beide auf „On“. Drehe den Regler über der jeweiligen Einstellung für Pitch bzw. Modulation, um den Effekt dieser Räder ein- oder auszuschalten.

## **H. Kanaldruck für einen Bereich aktivieren/deaktivieren**

Auf Seite 2 der Bereichsansicht kannst du mit dem sechsten Drehregler auswählen, ob der Aftertouch (Druckfunktion) des Keyboard-Kanals den aktuell ausgewählten Bereich beeinflusst. Aftertouch ist standardmäßig aktiviert. Drehe den Regler über „Channel Pressure“, um zwischen an und aus zu wählen.

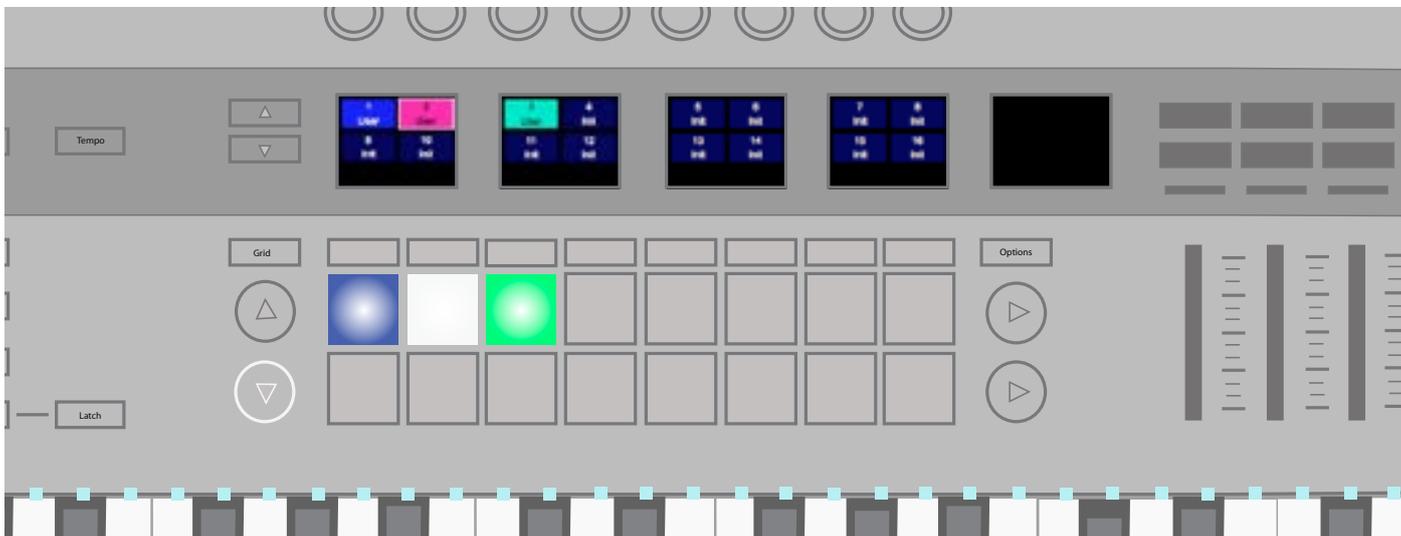
## **I. Fußschalter für einen Bereich aktivieren/deaktivieren**

Auf Seite 2 der Bereichsansicht kannst du mit dem ersten, zweiten und dritten Regler einstellen, ob die Signale vom Expression-Pedal („Expr. Pedal“), vom Sustain-Pedal oder vom Fußschalter im aktuell ausgewählten Bereich funktionieren. Alle drei Optionen sind standardmäßig auf „On“ gesetzt. Drehe die Regler über diesen Einstellungen, um zwischen an und aus zu wechseln.

## 11. Session-Verwaltung

Mit einem Druck auf die „Sessions“-Taste gelangst du ganz leicht zur Sessions-Ansicht. In der Sessions-Ansicht kannst du mit den quadratischen 8x2 Pads deine Sessions speichern und laden.

Mit den Pfeilen links neben dem Bereich mit den 8x2 Pads kannst du durch die Seiten der Sessions-Ansicht blättern. Es gibt 4 Seiten, von denen jede 16 aufeinanderfolgende Sessions auf den 16 Pads enthält. Auf diesen 4 Seiten bekommst du insgesamt 64 Sessions.



**Du kannst den Sessions Namen geben (in Components) und auch ihre Farbe ändern. Drücke die „Save“-Taste einmal und wähle dann mit den ersten beiden Gummitasten unter den Bildschirmen eine Farbe aus. Drücke erneut auf „Save“, um die Auswahl zu bestätigen.**

### A. Eine Session laden

Zum Laden einer Session rufst du zunächst die Sessions-Ansicht auf und drückst dann auf ein Pad im 8x2 Pad-Bereich.

### B. Eine Session speichern

Du kannst deine aktuelle Session jederzeit speichern. Drücke die „Save“-Taste einmal, dann beginnt diese zu blinken. Drücke erneut auf „Save“, um die Auswahl zu bestätigen.

In der Sessions-Ansicht kannst du nach Auswahl einer Session diese auch an einem neuen Ort speichern oder deren Farbe ändern. Drücke die Save-Taste einmal, damit diese zu leuchten anfängt. Du wirst feststellen, dass du jetzt mit den zwei Gummitasten ganz links unter dem Bildschirm durch die verschiedenen Session-Farben scrollen kannst. Sobald du die passende Farbe gefunden hast, drückst du entweder auf die Save-Taste, um die Session an der gleichen Stelle zu speichern, oder auf ein anderes Session-Pad, um die Session in einem neuen Slot zu speichern. Dadurch werden alle aktuell in diesem Slot gespeicherten Daten überschrieben.

### C. Eine Session löschen

Halte nach dem Auswählen einer Session „Clear“ gedrückt und drücke das Pad der aktuellen Session, um alle Daten zu entfernen und die Einstellungen der Session zurückzusetzen.

### D. Session an Position wechseln

Während die Sequencer-Wiedergabe läuft, kannst du eine neue Session in der Session-Ansicht erstellen. Wenn du auf ein Pad drückst, beginnt es zu blinken. So siehst du, dass die Session „auf Position“ steht und nach dem Ende des aktuell wiedergegebenen Pattern auf Spur 1 (Masterspur) startet. Dann wechselt das Session-Pad zu weiß, um die Auswahl anzuzeigen.

## E. Session direkt wechseln

Während die Sequencer-Wiedergabe läuft, kannst du „direkt“ zu einer neuen Session in der Session-Ansicht wechseln. Halte einfach die Umschalt-Taste gedrückt und drücke auf ein Pad. Die neue Session startet ab der entsprechenden Position im aktuell wiedergegebenen Pattern.

## F. Eine Session mit einem Programmwechsel laden

Du kannst eine Session laden, indem du ein „Programmwechsel“-Signal an das Gerät auf Kanal 16 sendest. Standardmäßig wird die bezeichnete Session sofort geladen. Wenn du 64 zur Programm-ID hinzufügst, wird das Laden der Session an der Position eingeplant (während der Wiedergabe, siehe „Session an Position wechseln“).

## G. Eine Session mit Songauswahl laden

Du kannst eine Session laden, indem du ein „Songauswahl“-Signal an den SL MkIII sendest, während der Sequencer gestoppt ist. Die zu ladende Session wird durch die Song-ID bezeichnet.

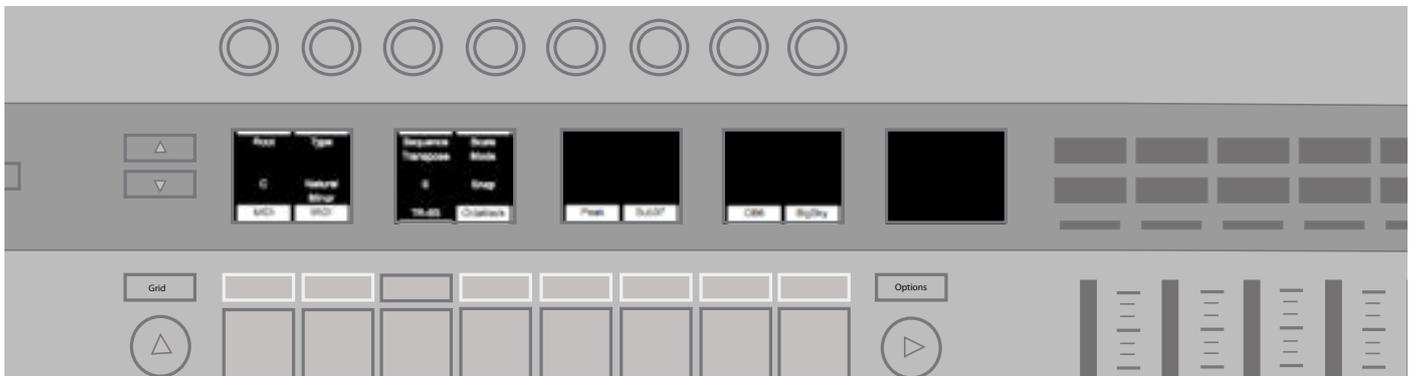
## H. Speichersperre

Mit der Funktion „Save Lock“ kannst du das Gerät sperren und das Speichern von Sessions verhindern. Halte dazu die Umschalt-Taste und Speichern gedrückt, während du das Gerät einschaltest. Wenn du das Gerät anschließend mit dem Hauptschalter ausschaltest, wird die Einstellung gespeichert. Wenn die Speichersperre aktiviert ist, leuchtet die LED der Speichern-Taste nicht und zeigt an, dass keine Sessions gespeichert werden können. Zum Deaktivieren der Speichersperre verfahrst du genauso.

# 12. Scales

## A. Tonarten aktivieren/deaktivieren

Die Tonartansicht ist ein idealer Einstiegspunkt für Anfänger, die gerade die Grundlagen von Akkorden und Tonleitern lernen.



Halte die Umschalt-Taste gedrückt und drücke dann die „Scale“-Taste, um die Tonartansicht zu aktivieren/zu deaktivieren.

Wenn die Tonartansicht aktiv ist, orientieren sich die Töne an der von dir ausgewählten Tonart, egal, ob du Tasten drückst oder den Sequencer benutzt. Diese Tonarten reichen von traditionellen westlichen Tonleitern (C-Dur, E Durisch etc.) bis zu Tonarten aus dem Rest der Welt wie Marwa. Du kannst die Tonarten in den Tonarteinstellungen wechseln (siehe „Tonarteinstellungen“).

Wenn eine Tonart aktiviert ist, zeigen die LEDs über den Tasten folgendes Verhalten:

- Grundtöne leuchten hell.
- Töne der Tonart leuchten schwach.
- Töne außerhalb der Tonart sind aus (leuchten nicht).

Mit anderen Worten: Wenn du mit aktivierter Tonartansicht Tasten spielst, die entweder schwach oder hell leuchten, spielst du garantiert Noten innerhalb deiner gewählten Tonart.

## B. Tonarteinstellungen

Wenn du die „Scale“-Taste drückst, werden viele Tonarteinstellungen auf den Bildschirmen angezeigt.

### i. Grundton

Die Option ganz links wird mit „Root“ bezeichnet. Damit kannst du den Grundton der Tonart ändern. Drehe den Regler darüber, um den Grundton der Tonart aus den folgenden chromatischen Noten zu wählen: C, C#, D, E, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb und B.

### ii. Tonart-Typ

Sobald du dich für einen Grundton entschieden hast, musst du einen Tonart-Typ auswählen. Drehe den Regler über „Type“, um eine der folgenden Tonarten zu wählen: Natürlich Moll, Dur, Dorisch, Phrygisch, Mixolydisch, Melodisch Moll, Harmonisch Moll, Dorisch Bebop, Blues, Pentatonisch Moll, Zigeuner-Moll, Mi Sheberach, Marwa, Todi, Ganzton und Chromatisch.

### iii. Sequenzen transponieren

Mit dem Drehregler über „Sequence Transpose“ kannst du einen Transpositionswert auf die gespielten Töne vom Sequencer anwenden. Mit anderen Worten werden die sequenzierten Teile um einen festen Abstand (z. B. fünf Halbtöne) verschoben. Außerdem ist diese Funktion unabhängig von Grundton und Typ, die eine Tonart auf die Sequencer-Teile anwenden, ohne Töne zu transponieren.

Du kannst deine Sequenz bis zu 11 Halbtöne (Halbtönschritte) aufwärts oder abwärts transponieren.

### iv. Tonartmodus

Der Bildschirmbereich mit der Bezeichnung „Tonartmodus“ verändert die Handhabung von Tönen in der Tonartansicht, die nicht in der ausgewählten Tonart enthalten sind. Folgende Einstellungen gibt es:

- Einrasten – Töne außerhalb der Tonart werden aufwärts oder abwärts auf den nächsten Ton in der Tonart „eingerastet“.
- Filter – Töne, die nicht in der Tonart liegen, werden nicht gespielt (d. h. nicht auf eine passende Note eingerastet).
- Nur anzeigen – Töne, die nicht im Tonartbereich liegen, können unverändert durchlaufen. In dieser Einstellung sind die Tasten-LEDs eher eine „Richtschnur“ für dein Spiel und lassen dir die Freiheit, auch nicht-diatonische Noten (Töne außerhalb der Tonart) zu verwenden.

### v. Tonart pro Teil an-/ausschalten

Mit den Gummitasten über den Pads (und unter dem Bildschirm) kannst du die Tonartfunktion pro Teil an-/ausschalten. So kannst du auswählen, welche Teile vom Tonartmodell (und seinen Einstellungen) beeinflusst werden.

Häufig wird diese Option beim Schlagzeug verwendet. Da eine typische Drum-Soundbank nicht nach Tonhöhe arrangiert ist, würdest du dir hier mit einer Tonart nur ein Bein stellen. Bei deinen Percussion-Teilen solltest du daher den Tonartmodus ausschalten, bei Synthesizer, Bass, Streichern etc. ihn jedoch eingeschaltet lassen.

## 13. MIDI-Anschlüsse/-Routing

### A. Host-Eingänge

- MIDI – Dieser Eingang wird für MIDI aus Teilen verwendet, wenn diese an USB routen. Außerdem wird er zum Austausch von Inhalten mit Components genutzt.
- InControl – Dieser Anschluss wird zur Kommunikation mit DAWs über das InControl- oder HUI-Protokolle genutzt.
- From DIN 1 – Damit werden vom MIDI DIN 1 empfangene MIDI-Signale weitergeleitet, sodass das Gerät als MIDI-Interface genutzt werden kann.

### B. Ausgänge

- MIDI – Über diesen Ausgang werden MIDI-Signale zur Aufnahme im Sequencer an Teile gesendet. Außerdem wird er zum Austausch von Inhalten mit Components genutzt.

- ii. InControl – Dieser Anschluss wird zur Kommunikation mit DAWs über das InControl- oder HUI-Protokolle genutzt.
- iii. To CV/Gate – An diesen Anschluss gesendete Tondaten werden direkt aus den CV/Gate-Anschlüssen gesendet – unverändert und ohne Beeinflussung durch die Funktionen im SL MkIII. Die MIDI-Kanäle 1 und 2 werden verwendet, um jeweils die CV/Gate-Anschlüsse 1 und 2 anzusprechen. An diesen MIDI-Anschluss gesendete CC-Signale mit zugewiesener CC-Nummer für den jeweiligen Mod-Ausgang (siehe Allgemeine Einstellungen/Mod CC) werden direkt an diesen Mod-Anschluss ausgegeben.
- iv. To DIN 1/DIN 2 – Alle an diese beiden Anschlüsse gesendeten MIDI-Signale werden direkt aus ihren jeweiligen MIDI DIN-Anschlüssen weitergeleitet – unverändert und ohne Beeinflussung durch die Gerätevorlagen.

## 14. Components

### A. Vorlagen-Editor

Mit Components kannst du Vorlagen bearbeiten und so die gesendeten Signale und das Verhalten der Drehregler, Fader, Tasten, Pads, Räder und Fußschalter einstellen. Einen Link zu Components findest du unter „2. Vorlagen“.

### B. Bibliotheksverwaltung

Mit der Librarian-Funktion des SL MkIII kannst du Sessions und Vorlagen über SysEx senden und empfangen. Dieser Austausch erfolgt hauptsächlich über Components (siehe „2. Vorlagen“ für den Weblink zu Components).

Wenn Inhalte im SL MkIII ankommen, wechselt das Gerät in den „Inhaltsübertragungsmodus“. In diesem Modus werden die Transportfunktion gestoppt und die UI-Steuerlemente deaktiviert. Der Bildschirm zeigt den Fortschritt der Übertragung an.

Wenn die Übertragung abgeschlossen ist, verlässt das Gerät den Inhaltsübertragungsmodus und kehrt zur letzten Ansicht zurück.

Wenn die Übertragung unvollständig war oder fehlgeschlagen ist, wechselt das Gerät nach kurzer Zeit (1 Sekunde) zum Inhaltsübertragungsbildschirm.

### C. Firmware-Upgrade

Falls neue Firmware verfügbar ist, kannst du mit Components ein Upgrade vornehmen. Folge einfach dem Link in „2. Vorlagen“, um auf diese unabhängige Anwendung zuzugreifen.

## 15. InControl

Drücke die „InControl“-Taste, um in den InControl-Modus zu wechseln. Ziel von InControl ist die nahtlose Integration des SL MkIII in beliebige DAWs wie Pro Tools, Cubase, Reaper, Logic, Reason und Live. In der folgenden Tabelle erfährst du, welche DAW-Funktionen von InControl unterstützt werden.

### A. Unterstützung von DAW-Funktionen

Funktion	Pro Tools	Cubase	Studio One	Reaper	Logic	Reason	Ableton
<b>Kanalsteuerung</b>							
Lautstärkeregelung mit Fadern	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	N/A	Ja
Pan-Steuerung mit Encodern	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	N/A	Ja
Spur auswählen	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	N/A	Ja
Spur stummschalten	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	N/A	Ja
Spur solo schalten	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	N/A	Ja
Spur für Aufnahme aktiv schalten	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	N/A	Ja
<b>Transportsteuerung</b>							
Zurückspulen	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Vorspulen	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Stopp	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Wiedergabe	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Aufnahme (aktiv schalten)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Loop	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
<b>Spurnavigation</b>							
Spur nach links/nach rechts	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Bank nach links/nach rechts	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Spurname	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
<b>Sonstiges</b>							
Speichern	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	N/A	Ja
Rückgängig	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	N/A	Ja
Vorlauf	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein	N/A	Ja
Nachlauf	Ja	Ja	N/A	N/A	Nein	N/A	Ja
Einzähler	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	N/A	Nein
Senden mit Encodern steuern	Ja	Ja	Ja	N/A	Ja	N/A	Ja
Metronom	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
Clip-Steuerung	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Ja
Gerätesteuerung	N/A	N/A	N/A	N/A	Ja	Ja	Ja
Intelligente Steuerung	N/A	N/A	N/A	N/A	Ja	N/A	N/A

## B. HUI

Mit dem HUI-Protokoll kann der SL MkIII wie ein Mackie HUI-Gerät arbeiten und mit DAWs interagieren, die HUI unterstützen (beispielsweise Steinberg Cubase und Avid Pro Tools).

### i. HUI Heartbeat

Nach der Aktivierung von InControl wechselt der SL MkIII automatisch zur HUI-Ansicht, sobald das Gerät ein Heartbeat-Signal empfängt (von einer DAW gesendet). Wenn der SL MkIII mehr als 3 Sekunden lang kein Heartbeat-Signal empfängt, wechselt er automatisch zurück in den InControl-Modus.

### ii. Kanalsteuerung

- Lautstärke

Du kannst die Kanallautstärke mit den acht Fadern auf der rechten Seite des SL MkIII ändern. Die LED über dem jeweiligen Fader zeigt dessen Wert an.

- Pan

Du kannst die Pan-Position eines Kanals mit den Drehreglern einstellen. Unter jedem Drehregler wird seine aktuelle Pan-Position angezeigt.

- Stumm/Solo/Aktiv

Mit den Gummitasten rechts kannst du die Stumm-, Solo- und Aktiv-Funktionen einzelner Kanäle steuern. Normalerweise siehst du nur die Stumm- und Solo-Tasten. Mit der „Nach oben“-Taste kannst du auch auf die Aktiv-Tasten zugreifen. Je nachdem, welche DAW du benutzt, verhalten sich die Tasten-LEDs anders. In Pro Tools blinkt die Aktiv-Taste beispielsweise, wenn sie aktiviert ist.

- Send-Steuerung

Mit der „Options“-Taste kannst du das Encoder-Zuweisungsmenü öffnen. Dort kannst du die Encoder einstellen und so die Send-Pegel steuern. Mit den Nach oben-/Nach unten-Tasten neben den Bildschirmen kannst du auf die Send-Gruppen A bis E zugreifen. Zum Zeitpunkt des Erscheinens dieser Informationen zeigt nur Pro Tools die Send-Namen unter den angezeigten Drehreglern an.

- Transport-Steuerung

Mit den Tasten der Transportfunktion kannst du die entsprechenden Funktionen in einer DAW steuern. Obwohl sie größtenteils ähnlich sind, hängt die Funktion der einzelnen Tasten von der DAW ab. Allgemein gibt es folgende Funktionen (von links nach rechts): Zurückspulen, Vorspulen, Stopp, Wiedergabe, Loop an/aus; Aktiv/Aufnahme

- Spur nach links und nach rechts, Banking nach links und nach rechts

Die Tasten „Track Left“ und „Track Right“ verschieben die aktuell gesteuerte Bank (8 Kanäle) einen Kanal nach links oder rechts. Halte die Umschalt-Taste gedrückt und drücke dieselben Tasten, um eine ganze Bank nach links oder rechts zu verschieben.

- Tastenkombinationen

Mit gedrückter Umschalt-Taste kannst du einige Tastenkombinationen mit den Gummitasten links nutzen. Auch hier hängt die Funktion der Tasten-LEDs von der DAW ab.

- Drücke Taste 1 (links außen), um etwas rückgängig zu machen. In Pro Tools blinkt diese Taste nach dem Rückgängigmachen und zeigt so an, dass du die Aktion wiederherstellen kannst.
- Drücke die Tasten 2 bzw. 3, um den Vorlauf bzw. Nachlauf umzuschalten.
- Drücke die Taste 8 (rechts außen), um deine DAW-Session zu speichern. In Pro Tools beginnt die Speichern-Taste beispielsweise zu blinken, nachdem du darauf gedrückt hast. So bittet dich Pro Tools um eine Bestätigung. Drücke die Taste zum Speichern erneut.

### iii. DAW-Einrichtung

- Cubase

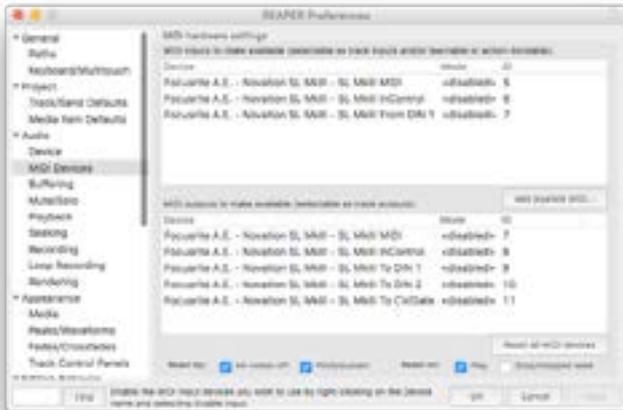
Wenn du den SL MkIII in Cubase als HUI-Steueroberfläche einrichten möchtest, musst du zu „Studio“ > „Studio-Setup“ > „MIDI-Anschluss-Setup“ navigieren. Du musst deine Anschlüsse wie unten gezeigt einrichten. Der Anschluss „Novation SL MkIII SL MkIII InControl“ DARF NICHT für „in alle MIDI Ins“ aktiviert sein.

Klicke auf das kleine „+“-Symbol im Cubase-Fenster „Studio-Setup“ und wähle „Mackie HUI“. Im Tab „Mackie HUI“ kannst du nun den Eingangs- und Ausgangsanschluss wie unten gezeigt auf „Novation SL MkIII SL MkIII InControl“ setzen:

Hinweis: Der Anschluss „Novation SL MkIII SL MkIII“ wird unter Windows möglicherweise als „MIDIIN(put)/MIDIOUT2“ oder mit ähnlicher Bezeichnung angezeigt.

- Reaper

Bitte beachte, dass du für den SL MkIII mindestens Reaper Version 5.941 benötigst.

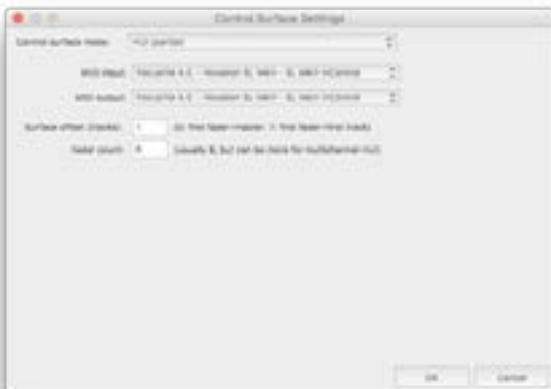


Zur Einrichtung des SL MkIII als HUI-Steueroberfläche in Reaper musst du zu „Optionen“ > „Einstellungen ...“ > „MIDI-Geräte“ navigieren.

Du musst deine Anschlüsse unbedingt wie oben gezeigt auf „Focusrite A.E. SLMKIII InControl“ („Focusrite A.E. SLMKIII MIDIIN2“ auf Windows) gesetzt sein. Der Anschluss „Focusrite A.E. – Novation SL MkIII – SL MkIII InControl“ darf nicht auf „! N/A ...“ gesetzt sein. Wenn das der Fall ist, klicke mit der rechten Maustaste auf das Gerät und wähle „Gerät vergessen“ aus:

Navigiere im Fenster „Reaper-Einstellungen“ zum Tab „Steuerung/OSC/Web“ und klicke auf „Hinzufügen“, um eine neue Steueroberfläche hinzuzufügen.

Jetzt kannst du im Fenster „Einstellungen Steueroberfläche“ den Modus der Steueroberfläche auf „HUI (teilweise)“ und den Eingangs- und Ausgangsanschluss auf „Focusrite A.E. – Novation SL MkIII – SL MkIII InControl“ setzen, wie unten gezeigt:



#### iv. Pro Tools

Zur Einrichtung des SL MkIII in Pro Tools musst du zu „Setup“ > „Peripheriegeräte ...“ > „MIDI-Controller“ navigieren. Deine Anschlüsse sollten wie unten zu sehen eingerichtet werden. Stelle den Typ auf „HUI“ und die Optionen „Empfangen von“ und „Senden an“ auf den Anschluss „Novation SL MkIII, SL MkIII InControl“. (MIDIIN 2 auf Windows).



## C. Ableton Live

### i. Einrichtung



1. Navigiere zu deinen Live-Einstellungen über das Menü „Live“ und wähle dann „Einstellungen ...“ oder verwende die Tastenkombination CMD + Komma (Mac) bzw. STRG + Komma (PC).
2. Klicke auf den Tab „Link/MIDI“.
3. Wähle im Dropdown-Menü „Steueroberfläche“ die Option „SL MkIII“ aus.
4. Als Nächstes wählst du in den Dropdown-Menüs für Eingang und Ausgang jeweils „Novation SL MkIII“ aus.
5. Und schließlich setzt du im Abschnitt „MIDI-Anschlüsse“ die Optionen „Spur“, „Sync“ und „Remote“ für „Novation SL MkIII (SL MkIII MIDI)“ auf „An“. Das musst du sowohl für den Eingang als auch für den Ausgang machen. Außerdem musst du für „SL\_MkIII Input“ und „SL-MkIII Output“ die Option „Spur“ auf „An“ setzen.

### ii. Live-Set-Navigation

#### • Wählring

Wenn der SL MkIII korrekt mit einem Ableton Live-Set verbunden ist, siehst du einen „Wählring“ (rotes Rechteck) in der Session-Ansicht von Live. Nachdem du die InControl-Taste gedrückt hast (falls noch nicht geschehen), werden die Namen der Spuren in diesem Wählring unten auf den Bildschirmen des SL MkIII angezeigt (zum Beispiel „Bass“ oder „7-Audio“). Der SL MkIII kann diese Spuren auf verschiedene Arten steuern: Pads stellen die Clips der Spuren im Wählring dar und können diese ansteuern, Fader steuern die Spurlautstärke und die Drehregler über den Bildschirmen verändern die Live-Geräteparameter. Und das sind nur einige Funktionen von InControl. Im Folgenden erfährst du mehr über die Steuerung von Ableton Live mit deinem SL MkIII.

#### • Spurauswahl

In deinem Ableton Live-Set kannst du unter anderem mit den Tasten „Spur nach links“ und „Spur nach rechts“ durch deine Spuren navigieren (oben zu sehen, leuchten grün). Drücke die rechte „Track“-Taste, um Spuren rechts neben der aktuell ausgewählten Spur auszuwählen. Mit der linken „Track“-Taste kannst du Spuren links davon auswählen. Wenn du eine Spur auswählst, wird sie nicht gleich für die Aufnahme aktiviert, aber du kannst ihre Geräte anzeigen und bearbeiten. (Informationen zur Aktivierung von Spuren findest du im Abschnitt „8x2 Gummitasten“).

Der rote Wählring ist nur eine visuelle Unterstützung. Mit den Spurtasten rechts/links kannst du im gesamten Bereich arbeiten. Dabei wird der Wählring dann „mitgezogen“ und umfasst auch die neu ausgewählte Spur. Beachte, dass der Wählring maximal acht Spuren gleichzeitig enthalten kann.

Halte die Umschalt-Taste gedrückt, während du die Tasten „Spur nach links“ oder „Spur nach rechts“ drückst, um mit dem Wählring acht Spuren zu „springen“ (sofern die verfügbaren Spuren das erlauben). Eine ausgewählte Spur bleibt auch beim Überspringen von acht Spuren in derselben relativen Position. Wenn du zum Beispiel die zweite Spur ausgewählt hast und dann den Wählring acht Spuren nach rechts springen lässt, wird die ausgewählte Spur zur zweiten Spur auf der neuen Ringposition, also praktisch die zehnte Spur.

Wenn deine ausgewählte Spur die letzte in einer Richtung ist, hört die Spurtaste für diese Richtung auf zu leuchten. Dadurch wird angezeigt, dass du in dieser Richtung nicht mehr weiterkommst. Wenn zum Beispiel gerade die Live-Spur 1 ausgewählt ist (z. B. „1 Sampler“), leuchtet die linke Spurtaste nicht grün, weil es links keine weiteren Spuren gibt.

#### • Nach-oben- und Nach-unten-Tasten

Drücke die Tasten „Nach oben“ und „Nach unten“ (links neben den Pads), um dich in der Session-Ansicht von Ableton Live senkrecht zu bewegen. Mit diesen Tasten kannst du den Wählring jeweils eine Szene nach oben oder unten bewegen und viele weitere Clips und Szenen in deinem Live-Set starten, aufnehmen oder stoppen.

- Gummitasten

Außerdem kannst du Spuren im Wählring direkt über die acht Gummitasten (unter den Bildschirmen und über den Pads) auswählen. Das geht manchmal schneller als mit den „Spur nach links“- und „Spur nach rechts“-Tasten. Diese Gummitasten entsprechen natürlich den Spuren in aufsteigender Reihenfolge (von links nach rechts). Wenn sich zum Beispiel die Spuren 1–8 im Wählring befinden, wählst du mit der Gummitaste ganz links Spur 1, mit der nächsten Spur 2 und immer so weiter.

- Die Bildschirmkennzeichnung

Die Bildschirmkennzeichnung (im obigen Bild durch ein rotes Kästchen hervorgehoben) liefert einen schnellen Überblick der Steuerlemente, die aktuell auf den Bildschirmen angezeigt werden. Wenn sich ein Live-Gerät ändert oder die Parameter eines Geräts durch eine Bank verändert werden, aktualisiert sich diese Kennzeichnung und zeigt an, was du aktuell steuerst. (Weitere Informationen zum Anzeigen und Bearbeiten von Live-Geräten findest du im Abschnitt „Optionen“).

- Steuerbenachrichtigungen

Unten auf dem Benachrichtigungsbildschirm findest du einen Bereich, der dir direktes Feedback zu den Änderungen an bestimmten Parametern liefert. Dieses Feedback erhältst du in Form einer Popup-Benachrichtigung, die nur bei Änderungen angezeigt wird und kurz danach verschwindet. Im obigen Bild wurde der Eingangs-Monitoringmodus der Spur mit dem Instrument „TR-909“ auf „In“ geändert. Dieser Benachrichtigungsbereich zeigt auch Lautstärkeänderungen an, wenn ein Fader verschoben wird.

### iii. Pads

- Clips und Szenen ansteuern (ehemals Clips und Szenen starten/stoppen)

Normalerweise stellen die 8x2 Pads des SL MkIII die Clips in der Session-Ansicht von Ableton Live dar. Genauer gesagt zeigen die Pads, welche Clips – oder leere Clip-Slots – sich im Wählring befinden und somit von dir aufgenommen, gestartet oder gestoppt werden können.

Wenn eine Spur aktiv ist, leuchten die Pads verfügbarer Clip-Slots rot. Drücke diese roten Pads, um deren Aufnahme zu starten. Drücke sie erneut, um die Clip-Aufnahme zu stoppen und die Wiedergabe zu starten.

Ein Clip, der aufgenommen wurde und bereit für Start oder Wiedergabe ist, blinkt grün. Ein Clip, der aufgenommen wurde aber noch nicht aktiv ist, leuchtet in der Farbe seiner Spur. Mit anderen Worten: Drücke auf ein farbig leuchtendes Pad (sofern es nicht rot leuchtet), um die Wiedergabe zu starten.

Drücke die Wiedergabetaste (grüne Taste mit Pfeil nach rechts) rechts neben einer Pad-Reihe, um eine Szene zu starten (d. h. alle Clips in derselben Reihe). Diese Wiedergabetaste sowie die verfügbaren Clips blinken, bis die Szene erfolgreich gestartet wurde.

Zum Stoppen eines Clips in einer inaktiven Spur drücke das dunkle (nicht leuchtende) Pad über oder unter dieser Spur.

Zum Stoppen eines Clips in einer aktiven Spur oder zum Stoppen aller Clips musst du zuerst die Umschalt-Taste gedrückt halten (oben links am Controller). Dadurch leuchten die untere Pad-Reihe und die untere Szenen-Starttaste rot. Wenn du auf ein rotes Pad drückst, stoppt der Clip dieser Spur. Wenn du auf die rote Wiedergabetaste drückst, werden alle gerade laufenden Clips gestoppt (genau wie bei der Schaltfläche „Alle Clips stoppen“ in Live).

- Raster

Genau über und links von den Pads befindet sich die Raster-Taste. Wenn du auf die Raster-Taste drückst, wechseln die Pads in die „Drum-Ansicht“. Außerdem leuchtet die Raster-Taste grün. Diese Ansicht eignet sich ideal zum Spielen der Drumracks in Ableton Live, da du mit den Pads Schlagzeuge oder Samples ansteuern kannst. Manche Produzenten finden das „schlagzeugerfreundlicher“ als ein Keyboard.

Das Pad ganz links in der untersten Reihe steuert C1 an. Das Pad rechts daneben löst C#2 aus und immer so weiter, bis zum Pad in der obersten Reihe ganz rechts, das D#2 ansteuert. Direkt links neben dem Pad-Bereich kannst du mit den grünen Nach-oben-/Nach-unten-Tasten auf tiefere oder höhere Oktaven zugreifen.

Mit einem Drumrack in einer Spur leuchten Pads, die Audio-Samples enthalten, gelb. Das zuletzt gespielte Pad leuchtet blau. Stummgeschaltete Pads leuchten orange und Pads im Solo-Modus violett. Leere Pads bleiben dunkel.

Drücke die Raster-Taste erneut, um die Pads wieder auf Clip-Startfunktionen umzuschalten.

### iv. 8x2 Gummitasten

Der Bereich mit den 8x2 Gummitasten (über den Fadern) ermöglicht das schnelle Umschalten des Status deiner Spuren. Die Tastenbezeichnungen zeigen auf dem Bildschirm ganz rechts die aktuelle Funktion der Gummitasten.

- Stumm und Solo

Standardmäßig funktionieren die 8x2 Gummitasten gemäß Bank 1, wobei die oberste Reihe (gelbe Tasten) Spuren stumm bzw. laut schaltet und die untere Reihe (dunkelblaue Tasten) Spuren solo schaltet. Bei aktivierter Stummschaltung wechseln die gelben Gummitasten auf Dunkelgelb, dementsprechend wechseln beim Solo schalten einer Spur die zugehörigen Gummitasten auf hellblau.

- Monitor und Aufnahme aktiv schalten

Mit dem grünen Pfeil nach unten rechts neben dem 8x2 Gummitastenbereich kannst du zu Bank 2 wechseln. Jetzt zeigt der Bildschirm ganz rechts an, dass die obere Reihe der Gummitasten (wieder gelb) durch die MIDI/Audio-Monitoring-Optionen schaltet. Standardmäßig sind die Spuren in Ableton Live auf „Auto“ eingestellt. Aber mit einem Druck auf die Tasten in der oberen Reihe kannst du das Monitoring auf „Aus“ oder „In“ ändern. Die untere Reihe (dunkelrot) steuert die Funktion „Für Aufnahme aktivieren“. Wenn du eine Spur auf „Monitor In“ schaltest, wechselt die zugehörige Gummitaste auf Eisblau, wenn du eine Spur für die Aufnahme aktiv schaltest, wird deren Gummitaste hellrot.

#### v. Optionen

In der Optionenansicht kannst du verschiedene Spurparameter anzeigen und bearbeiten sowie Geräteketten aufrufen und aus den Geräten in der Kette wählen.

Im InControl-Modus öffnest du die Optionenansicht mit der Optionen-Taste.

- Geräteketten anzeigen und Geräte auswählen



In der Optionenansicht zeigt der obere Teil der Bildschirme die Geräteketten in der aktuell ausgewählten Spur. Diese Geräte können Instrumente oder Audio-/MIDI-Effekte von Ableton oder Drittanbietern sein.

- Drücke auf ein rosafarbenes Pad, um die Geräte auszuwählen, die du ansteuern möchtest. Dadurch wechselt das Pad auf Hellrosa und wählt den Namen des Geräts auf dem Bildschirm darüber aus.
- Drücke die Optionen-Taste erneut, um zur normalen InControl-Ansicht zurückzukehren (wo du mit Pads die Clips steuerst).
- Jetzt werden die ersten acht Parameter für das gerade ausgewählte Gerät auf den Bildschirmen angezeigt. Mit den Drehreglern kannst du diese Parameter einstellen.

Die obigen Bilder zeigen eine Geräteketten in Ableton Live. In diesem Fall haben wir den Limiter ausgewählt. Das wird durch das „blaue Hand“-Symbol auf dem Ableton Live-Bildschirm bestätigt. Auf dem Bildschirm des SL MkIII wird ein hellrosafarbenes Pad und der Gerätenamen angezeigt.

Wenn du ein anderes Gerät auswählen möchtest (in den Optionen, zum Beispiel Pan), gelangst du mit der ersten Gummitaste unter den Bildschirmen, „DeviceSlot“, zurück zu den Geräteketten und der Geräteauswahl-Ansicht.

- Geräteparameter-Banking

Mithilfe der Pfeiltasten nach oben und unten, die bei Auswahl eines Geräts in Ableton links auf dem Bildschirm angezeigt werden, kannst du zusätzliche Geräteeinstellungen vornehmen. Ein ausgewähltes Gerät erkennst du an dem blauen Handsymbol neben dem Gerätenamen. Durch Drücken der Pfeiltasten kannst du zwischen den verschiedenen Parameter-Banken wechseln. Nutze den Drehregler, um die gewünschte Bank auszuwählen.

- Pan-Steuerung anzeigen und bearbeiten

Nachdem du die Optionen-Taste gedrückt hast, musst du die gelbe „Pan“-Taste auswählen, um auf die Pan-Steuerung für die acht Spuren im Wählring zuzugreifen.

- Send-Steuerung anzeigen und bearbeiten

Nach dem Drücken der Optionen-Taste kannst du mit der grünen Gummitaste die Sends-Ansicht auswählen. Die Bildschirme zeigen für jede Spur auf den Bildschirmen eine separate Send-Steuerung an. Zum Durchschalten der in der Bank verfügbaren Sends kannst du die Pfeile nach oben und nach unten links neben dem Bildschirm benutzen. Du kannst den Send-Pegel mit dem entsprechenden Drehregler (über dem zu bearbeitenden Send) steigern oder reduzieren.

vi. Fader

Die Fader steuern die Spurlautstärken in deinem Ableton Live-Set. Diese acht Fader entsprechen den acht Spuren im Wählring.

- LED-Anzeigen

Die LEDs über den Fadern zeigen dir die Lautstärkeeinstellungen für die ausgewählten Spuren optisch an. Da du die Fader mit dem Wählring für mehrere Spuren verwenden kannst (siehe „Live-Set-Navigation“ weiter oben), entspricht die tatsächliche Position der physischen Fader nicht zwangsläufig den Fadern auf dem Bildschirm. Die LEDs lösen dieses Problem durch Aufhellen und Abdunkeln entsprechend der Lautstärke der Ableton Live-Spur.

vii. Rückgängig, Wiederherstellen, Metronom und Aufzeichnen

Im InControl-Modus werden bei gedrückter Umschalt-Taste die ersten drei Gummitasten über dem Pad-Bereich zu den Steuerelementen für Rückgängig, Wiederherstellen und Klick. „Rückgängig“ und „Wiederherstellen“ werden – wie du dir wahrscheinlich schon gedacht hast – auf die letzten Aktionen deines Live-Sets angewendet. Mit einem Druck auf „Klick“ kannst du das Metronom von Live an- oder ausschalten.

Wenn du die Umschalt-Taste gedrückt hältst, wird außerdem eine Aufzeichnen-Taste angezeigt, falls du kürzlich MIDI-Noten gespielt, aber nicht aufgenommen hast. Drücke diese letzte Gummitaste unter den Bildschirmen, um die gerade gespielten MIDI-Signale zu erfassen und in einem Clip zu platzieren, obwohl du nicht auf herkömmliche Weise aufgenommen hast.

## D. Logic Pro X

i. Installation

Um SL MkIII in Logic Pro einzurichten, muss du einfach nur das Installationsprogramm über die Seite „Support-Downloads“ herunterladen. Klicke einfach hier.

Nach dem Download wird SL MkIII automatisch von Logic erkannt.

ii. Spurauswahl

Zur Auswahl einer Spur drückst du auf die Taste unter dem Spurnamen. Diese leuchtet auf, um die Auswahl optisch zu bestätigen.

iii. Pans

Zur Steuerung der Spur-Pans drückst du auf die Optionen-Taste und wählst „Pans“. In dieser Ansicht kannst du mit den acht Drehreglern die Pan-Werte für acht Spuren gleichzeitig einstellen.

iv. Lautstärke

Zur Steuerung der Spurlautstärke musst du die Fader verschieben. Die LEDs über den Fadern zeigen die aktuelle Spurlautstärke an.

v. Sends

Zur Steuerung der Spur-Sends drückst du auf die Optionen-Taste und wählst dann „Sends“. Die acht Drehregler steuern dann die Bus-Pegel in Logic. Mit den Pfeiltasten nach oben und nach unten links neben den Bildschirmen kannst du den ausgewählten Send wechseln.

vi. Intelligente Steuerelemente

Logic nutzt intelligente Steuerelemente zur Auswahl von acht Parametern für das ausgewählte Plug-in in einer Spur. Zur Steuerung dieser Elemente drückst du auf die Optionen-Taste und dann auf „Smart“. In dieser Ansicht kannst du mit den acht Drehreglern die acht von Logic als intelligente Steuerelemente für das ausgewählte Plug-in zugewiesenen Parameter einstellen.

vii. Tastenkombinationen

Drücke die Optionen-Taste und dann auf „Shortcuts“, um die Tastenkombinationen aufzurufen. Diese umfassen:

- Rückgängig

- Wiederherstellen
- Einzähler
- Einzähler von Logic an-/ausschalten
- Metronom
- Metronom von Logic an-/ausschalten

#### viii. Stumm/Solo

Die Gummitasten über den Fadern steuern die Stumm- und Solo-Schaltung für acht Spuren. Wenn du eine Spur solo schaltest, blinken die stummgeschalteten Spuren.

#### ix. Aktivierung für Aufnahme/Eingangs-Monitoring

Drücke die Nach-unten-Taste rechts neben den Gummitasten (über den Fadern), um die Tasten von Stumm/Solo auf Aktivierung für Aufnahme/Eingangs-Monitoring umzuschalten.

#### x. Transport

Die Transporttasten des SL MkIII steuern die Transportfunktion in Logic. Diese umfassen:

- Zurückspulen
- Vorspulen
- Stopp
- Wiedergabe
- Durchlauf an/aus
- Aufnahme

## E. Reason

### i. Einrichtung in Reason

Nach dem Start von Reason kannst du SL MkIII ganz leicht einrichten. Schließe SL MkIII über USB an deinen Computer an und gehe dann zu „Einstellungen > Steueroberflächen“ und klicke auf „Oberflächen automatisch erkennen“. Es wird ein Dialogfenster mit einer Fortschrittsleiste geöffnet und nach Abschluss des Vorgangs wird der SL MkIII in der Liste angezeigt. Wenn „Mit Reason verwenden“ angewählt und „Novation SL MkIII SL MkIII von DIN 1“ aktiviert ist, solltest du Reason gleich mit dem SL MkIII steuern können.

### ii. Übersicht

Der SL MkIII kann alle Instrumente, Effekte und Funktionen in einem Reason-Rack ansteuern (siehe folgendes Bild) und zwischen Spuren umschalten.

### iii. Instrumente

Jedes Mal, wenn du ein neues Instrument lädst (und dazu eine neue MIDI-Spur erstellst), wird der SL MkIII diesem Instrument automatisch zugewiesen.

### iv. Steuerungs-Layout

Im InControl-Modus des SL MkIII kannst du folgende Funktionen in Reason nutzen:

- „Spur nach links“ und „Spur nach rechts“ – Mit diesen Tasten kannst du zwischen den Spuren im Reason-Sequencer umschalten.
- Drehregler – Damit kannst du verschiedene Parameter für Instrumente, Effekte, Funktionen und Player bearbeiten. Aktive Drehregler werden auf den Bildschirmen mit Parameternamen und -wert angezeigt.
- Pads – Die Pads des SL MkIII können verschiedene Parameter in Reason steuern. Beim Instrument „Kong Drum Designer“ kannst du mit den Pads die einzelnen Drum-Sounds des Kong auswählen. Dann werden die Hauptparameter des Schlagzeugs auf den Bildschirmen angezeigt und du kannst die Werte mit den Drehreglern bearbeiten.
- Gummitasten 1–24 – Mit diesen Tasten kannst du innerhalb der Geräte von Reason navigieren. Bei Redrum wählst

du mit den 8 Gummitasten unter den Bildschirmen die Kanäle 1 bis 8 aus. Nach der Auswahl eines Redrum-Kanals kannst du dessen Parameter (Pitch, Pan, Sends etc.) mit den Drehreglern über den Bildschirmen einstellen. Beim Mixer 14:2 dienen die Gummitasten über den Fadern des SL MkIII zur Auswahl der Mixerkanäle. Dann kannst du mit den Drehreglern über den Bildschirmen Parameter wie Lautstärke, Bässe, Höhen etc. einstellen.

- **Faders** – Damit steuerst du Geräteparameter. Wenn du mit einem Fader einen Parameterwert änderst, wird auf dem fünften Bildschirm (von links) eine Benachrichtigung mit dem Parameternamen und -wert angezeigt. Wenn du zum Beispiel den Europa Synthesizer ausgewählt hast, regelt der erste Fader (von links) die Lautstärke von Oszillator 1. „Osc1 Level“ wird auf dem fünften Bildschirm neben dem Dezibelwert angezeigt.
- **Transport-Tasten** – Diese Tasten ganz rechts am SL MkIII steuern die Transportfunktion von Reason, darunter Zurückspulen, Vorspulen, Stopp, Wiedergabe und Aufnahme. Außerdem kannst du mit der Loop-Taste des SL MkIII die Loop-Funktion im Reason-Sequencer an- und ausschalten.
- **Optionen-Taste** – Damit schaltest du das Metronom von Reason an/aus. Die Taste leuchtet weiß, wenn das Metronom aktiviert ist, sonst orange.
- **Nach-oben-/Nach-unten-Tasten** – Mit diesen Tasten direkt links neben den Pads kannst du die Presets ändern, wenn du Instrumente, Effekte oder Funktionen ausgewählt hast.
- **Pitch-Rad** – Das Pitch-Rad des SL MkIII dient zur Veränderung der Tonhöhe von Reason-Instrumenten.
- **Mod-Rad** – Mit dem Modulationsrad des SL MkIII kannst du verschiedene Parameter ausgewählter Reason-Geräte verändern. Ein häufiges Ziel für das Mod-Rad ist die Filterfrequenz eines Instruments.
- **Sustain-Pedal** – Nachdem du ein Sustain-Pedal an den „Sustain“-Anschluss des SL MkIII angeschlossen hast, kannst du damit Parameter in Reason verändern.
- **Keyboard** – Mit dem Keyboard des SL MkIII kannst du verschiedene Instrumente in Reason spielen.

#### v. Effekte und Funktionen

Zur Steuerung der Effekte und Funktionen über den SL MkIII musst du eine Audiospur dafür erstellen. Dazu musst du den Effekt bzw. die Funktion im Rack suchen und einen Rechtsklick (PC) bzw. CMD + Klick (Mac) auf das Gerät ausführen (z. B. „Warm Echo“). Im Kontextmenü wählst du die Option „Spur für Gerätenamen erzeugen“. Jetzt wird eine neue Spur im Reason-Sequencer angezeigt. Du kannst diese Spur mit den Spurtasten am SL MkIII auswählen. Wenn du einen Effekt oder eine Funktion auswählst, werden die entsprechenden Steuerelemente auf den Bildschirmen des SL MkIII angezeigt und du kannst sie mit den zugehörigen Drehreglern bearbeiten.



**WARNUNG:**

**Der normale Betrieb des Produkts kann durch eine starke elektrostatische Entladung (ESD) beeinträchtigt werden. Setze das Gerät in diesem Fall einfach zurück, indem du das USB-Kabel zuerst entfernst und dann wieder anschließt. Das Produkt sollte daraufhin wieder normal funktionieren.**

Copyright 2016 STMicroelectronics

**Lizenz**

Die Redistribution und die Verwendung in Quellen- und Binärform (unabhängig von einer Modifikation) sind zulässig, sofern folgende Bedingungen erfüllt sind:

1. Redistributionen des Quellcodes müssen den obigen Urheberrechtshinweis, diese Liste mit Bedingungen und den folgenden Haftungsausschluss enthalten.
2. Redistributionen in Binärformen müssen den obigen Urheberrechtshinweis, diese Liste mit Bedingungen und den folgenden Haftungsausschluss in der Dokumentation und/oder anderen mit der Distribution bereitgestellten Materialien enthalten.
3. Es dürfen weder der Name von STMicroelectronics noch die Namen seiner Beitragenden verwendet werden, um aus dieser Software abgeleitete Produkte zu bewerben oder zu befürworten, sofern keine schriftliche Genehmigung vorliegt.

DIESE SOFTWARE WIRD VON DEN URHEBERRECHTSINHABERN UND BEITRAGENDEN „WIE BESEHEN“ ZUR VERFÜGUNG GESTELLT UND ES WERDEN JEGICHE AUSDRÜCKLICHEN UND IMPLIZITEN GEWÄHRLEISTUNGEN AUSGESCHLOSSEN, EINSCHLIESSLICH U. A. DIE IMPLIZITE GEWÄHRLEISTUNG DER MARKTGÄNGIGKEIT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. IN KEINEM FALL HAFTEN DER URHEBERRECHTSINHABER ODER DIE BEITRAGENDEN FÜR DIREKTE, MITTELBARE, NEBEN-, SONDER-, EXEMPLARISCHE ODER FOLGESCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH U. A. BESCHAFFUNG VON ERSATZWAREN ODER -DIENSTLEISTUNGEN; ENTGANGENE NUTZUNG, DATEN ODER GEWINNE ODER GESCHÄFTSUNTERBRECHUNG), DIE AUF BELIEBIGE WEISE UND IM RAHMEN BELIEBIGER HAFTUNGSTHEORIEN, EGAL OB VERTRAGSHAFTUNG, VERSCHULDENSUNABHÄNGIGE HAFTUNG ODER SCHADENERSATZRECHT (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT UND SONSTIGE), DURCH DIE NUTZUNG DIESER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, AUCH WENN AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE.

DURCH DAS INSTALLIEREN, KOPIEREN, HERUNTERLADEN, AUFRUFEN ODER SONSTIGE NUTZEN DIESER SOFTWARE ODER EINES TEILS DAVON (UND DER ZUGEHÖRIGEN DOKUMENTATION) VON STMICROELECTRONICS INTERNATIONAL N.V., SCHWEIZER NIEDERLASSUNG UND/ODER SEINER PARTNERUNTERNEHMEN (STMICROELECTRONICS) STIMMT DER EMPFÄNGER IM NAMEN VON SICH SELBST ODER IM NAMEN EINER JURISTISCHEN PERSON, BEI DER DER EMPFÄNGER ANGESTELLT BZW. MIT DER DER EMPFÄNGER VERBUNDEN IST, EINER BINDUNG AN DIESE SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG ZU.

Gemäß den geistigen Eigentumsrechten von STMicroelectronics sind die Redistribution, Vervielfältigung und die Verwendung der Software in Quellen- und Binärform (unabhängig von einer Modifikation) zulässig, sofern folgende Bedingungen erfüllt sind:

1. Redistributionen des Quellcodes (unabhängig von Modifikationen) müssen den obigen Urheberrechtshinweis, diese Liste mit Bedingungen und den folgenden Haftungsausschluss wie in Artikel 10 und 11 beschrieben enthalten.
2. Redistributionen in Binärform, sofern nicht in von oder für STMicroelectronics gefertigte Mikrocontroller- oder Mikroprozessorgeräte oder ein Software-Update für derartige Geräte eingebettet, muss alle mit dem Binärcode bereitgestellten Urheberrechtshinweise, diese Liste mit Bedingungen und den Haftungsausschluss wie in Artikel 10 und 11 beschrieben in der Dokumentation und/oder sonstigen, mit der Distribution gelieferten Materialien enthalten.
3. Es dürfen weder der Name von STMicroelectronics noch die Namen seiner Beitragenden dieser Software verwendet werden, um aus dieser Software oder Teilen davon abgeleitete Produkte zu bewerben oder zu befürworten, sofern keine schriftliche Genehmigung vorliegt.
4. Diese Software und jegliche Teile hiervon, darunter Modifikationen und/oder abgeleitete Werke dieser Software, dürfen ausschließlich auf oder in Kombination mit einem Mikrocontroller- oder Mikroprozessorgerät genutzt und ausgeführt werden, der bzw. das von bzw. für STMicroelectronics hergestellt wurde.
5. Es darf keine Vervielfältigung oder Redistribution dieser Software in Teilen oder in Gänze auf eine Weise erfolgen, die diese Software irgendwelchen Open-Source-Bedingungen unterwerfen würde. „Open-Source-Bedingungen“ bezeichnet hierbei jegliche Open-Source-Lizenzen, die im Rahmen der Software-Distribution eine Verbreitung oder sonstige Bereitstellung des Quellcodes dieser Software erfordern würden, oder Open-Source-Lizenzen, die in großen Teilen der Open-Source-Definition auf [www.opensource.org](http://www.opensource.org) und anderen vergleichbaren Open-Source-Lizenzen entsprechen, beispielsweise GNU General Public License (GPL), Eclipse Public License (EPL), Apache Software License, BSD License oder MIT License.
6. STMicroelectronics hat keine Verpflichtung zur Erbringung von Wartungs- oder Support-Leistungen oder zur Bereitstellung von Updates für die Software.
7. Die Software ist und bleibt alleiniges Eigentum von STMicroelectronics und seinen Lizenzgebern. Der Empfänger unternimmt nichts, was die Eigentumsrechte von STMicroelectronics und seinen Lizenzgebern gefährden oder jegliche Rechte an der Software verschaffen könnte, ausgenommen die hierin gewährten beschränkten Rechte.
8. Der Empfänger hat alle geltenden Gesetze und Bestimmungen bezüglich der Nutzung der Software und aller Teile davon einzuhalten, einschließlich möglicherweise geltender Exportkontrollgesetze oder -bestimmungen.
9. Die Redistribution und Nutzung dieser Software oder eines Teils davon, die nicht den durch diese Lizenz gewährten Rechten entspricht, ist unwirksam und führt zum sofortigen Verlust Ihrer Rechte im Rahmen dieser Lizenz.
10. DIESE SOFTWARE WIRD VON STMICROELECTONICS UND DEN BEITRAGENDEN „WIE BESEHEN“ ZUR VERFÜGUNG GESTELLT UND ES WERDEN JEGICHE AUSDRÜCKLICHEN, IMPLIZITEN UND GESETZLICHEN GEWÄHRLEISTUNGEN ZUR MARKTGÄNGIGKEIT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND NICHTVERLETZUNG DER GEISTIGEN EIGENTUMSRECHTE DRITTER AUSGESCHLOSSEN, WOBEI DIES IN VOLLEM GESETZLICH ZULÄSSIGEM UMFANG GESCHIEHT. IN KEINEM FALL HAFTEN STMICROELECTRONICS ODER DIE BEITRAGENDEN FÜR DIREKTE, MITTELBARE, NEBEN-, SONDER-, EXEMPLARISCHE ODER FOLGESCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH U. A. BESCHAFFUNG VON ERSATZWAREN ODER -DIENSTLEISTUNGEN, ENTGANGENE NUTZUNG, DATEN ODER GEWINNE ODER GESCHÄFTSUNTERBRECHUNG), DIE AUF BELIEBIGE WEISE UND IM RAHMEN BELIEBIGER HAFTUNGSTHEORIEN, EGAL OB VERTRAGSHAFTUNG, VERSCHULDENSUNABHÄNGIGE HAFTUNG ODER SCHADENERSATZRECHT (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT UND SONSTIGE), DURCH DIE NUTZUNG DIESER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, AUCH WENN AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE.
11. SOFERN NICHT IN DIESEM RAHMEN AUSDRÜCKLICH ZUGELASSEN, WERDEN KEINE LIZENZEN ODER SONSTIGEN RECHTE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH IMPLIZIT, IM RAHMEN JEGLICHER PATENT- ODER SONSTIGER GEISTIGEN EIGENTUMSRECHTE VON STMICROELECTRONICS ODER SONSTIGEN DRITTEN GEWÄHRT.

