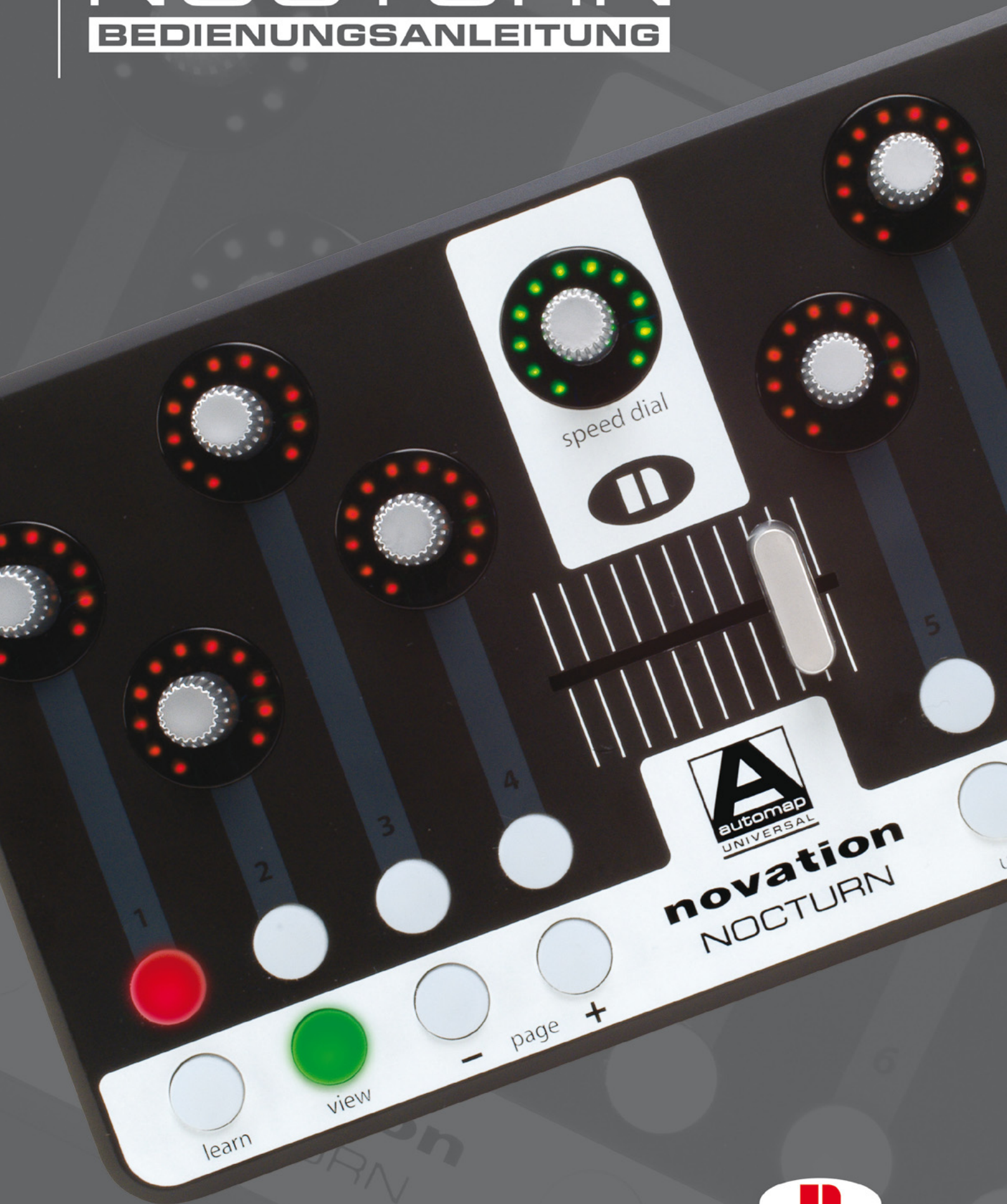


NOCTURN

BEDIENUNGSANLEITUNG



INHALT

1. INSTALLATION	3
1.1 PC.....	3
1.2 Mac.....	4
2. JETZT GEHT'S LOS	5
2.1 Nocturn Hardware Überblick.....	5
2.2 Der Automap Server.....	6
2.3 Automap Universal Terminologie - "Clients", "Control Maps", "Pages" und "Control Map Groups".....	7
2.3.1 Clients.....	7
2.3.2 Control Maps.....	7
2.3.3 Pages	7
2.3.4 Control Map Groups	7
2.4 Die Automap Einstellungen	8
2.5 Der Plug-In Manager	9
3. STEuern VON PLUG-INS MIT AUTOMAP UNIVERSAL	10
3.1 Automap-umhüllte Plug-Ins	10
3.2 Das Automap Universal Fenster	11
3.2.1 Control Map Ansicht	12
3.2.2 Browser Ansicht	13
3.2.3 Help Ansicht	14
3.3 Control Map Optionen	14
3.4 Plug-In Parameter Layout	15
3.5 Vorgabe (Default) und Instanz Control Maps.....	16
3.6 Eine Control Map bearbeiten.....	16
3.6.1 Alle Parameter löschen	16
3.6.2 Parameter erlernen.....	16
3.7 Controller Einstellungen - Name, Range und Step Size	17
3.8 Speichern einer Control Map	18
3.9 Das Speed Dial.....	19
4. STEuern EINES SEQUENZER-MIXERS MIT AUTOMAP UNIVERSAL ...	18
4.1 Cubase und Nuendo Einrichtung.....	19
4.2 Sonar Einrichtung.....	20
4.3 Tracktion Einrichtung	20
5. DER AUTOMAP MIDI CLIENT.....	21
5.1 MIDI Ports	21
5.2 MIDI Control Maps.....	22
5.3 MIDI Nachrichten zuweisen.....	22
5.4 Den Lernmodus für die Zuweisung von MIDI Nachrichten verwenden.....	22
5.5 Speichern einer MIDI Control Map	23
5.6 Speed Dial Funktion in einer MIDI Control Map.....	23
5.7 MIDI Feedback.....	23
5.8 Verwenden des Automap MIDI Clients zur direkten Steuerung eines Hardware MIDI Geräts.....	23
5.9 Verwenden des Automap MIDI Clients zur Steuerung von MIDI Hardware durch einen Sequenzer	24
5.10 Verwenden des Automap MIDI Clients zur Steuerung von Software Plug-Ins in einem Sequenzer	25
5.11 Verwenden des Automap MIDI Clients zur Steuerung eines Sequenzer-Mixers.....	25
6. TECHNISCHE DATEN.....	26
7. PLUG-IN PARAMETER MAPPING KONVENTIONEN	27



NOCTURN
BEDIENUNGSANLEITUNG

INTRO

Willkommen zur Nocturn Bedienungsanleitung. Dieses Dokument liefert Ihnen Informationen zur Verwendung der Nocturn Hardware und Automap Universal 2.0 Software zur Steuerung von Musik-Software und Hardware-MIDI-Geräten. Falls Sie nach dem Lesen der Anleitung weitere Informationen oder technische Unterstützung benötigen, besuchen Sie bitte die Novation Answerbase, welche Sie im Support Bereich auf www.novationmusic.com finden. Die Novation Answerbase enthält Artikel zur Problemlösung für alle Novation Produkte und ein Kontaktformular, mit dem Sie Kontakt mit Novation aufnehmen können, falls Sie die gesuchte Information nicht finden konnten. Halten Sie auch immer Ausschau nach Nocturn Updates im Software Download Bereich unter Support auf www.novationmusic.com.

REGISTRIERUNG

Um Ihr Nocturn zu registrieren, besuchen Sie www.novationmusic.com und klicken Sie den 'Register' Link im Hauptmenü oben auf der Homepage, dann füllen Sie die erforderlichen Felder aus. Sobald Sie das Produkt registriert haben, wird Ihre einjährige Produktgarantie aktiviert, die Ihnen kompromisslosen Service garantiert. Zusätzlich können die Novation e-zines abonnieren, was E-Mail Newsletter sind (welche alle zwei bis drei Monate versendet werden), die Informationen zu Produkt-Updates, Wettbewerben, kostenlosen Downloads und Tipps von Künstlern enthalten. Die Registrierung des Nocturn ist der beste Weg, um über die Weiterentwicklung von Automap informiert zu bleiben und schnelle Antworten auf technische Fragen zu erhalten.

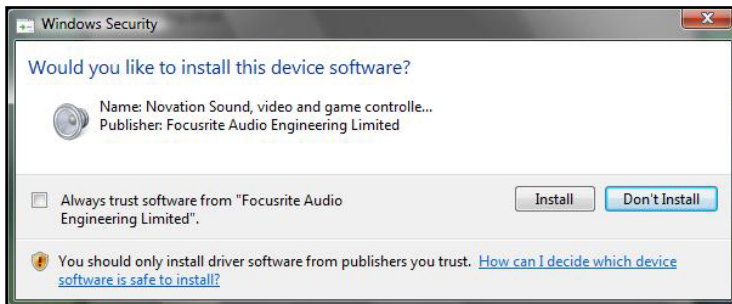
1. INSTALLATION

1.1 PC

Das Nocturn ist kompatibel mit Windows XP Service Pack 2, XP X64 und Vista (32- und 64-bit Editionen). Die Installation kopiert den Nocturn Treiber und die Automap Universal 2.0 Software auf ihren Computer.

1. Schließen Sie alle laufenden Programme und entfernen Sie alle USB Geräte von Ihrem Computer, mit Ausnahme von Tastatur und Maus.
2. Suchen Sie die Datei 'NocturnSetup.exe' auf der Nocturn Resources Disc und doppelklicken Sie sie zum Starten.
3. Der Installer fordert Sie zum Anschließen Ihres Nocturn an Ihren Computer auf. Falls der Windows Found New Hardware Wizard erscheint, nachdem Sie Nocturn angeschlossen haben, klicken Sie 'Cancel', um ihn zu schließen und mit der Installation fortzufahren.
4. Während der Installation erscheint gegebenenfalls folgende Nachricht:

Win Vista



Win XP



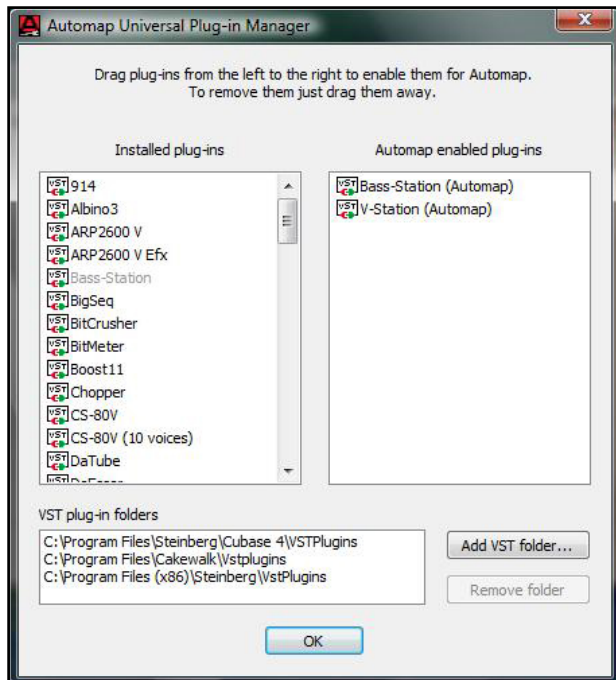
Klicken Sie 'Install' (Win Vista) oder 'Continue Anyway' (Win XP), um mit der Installation fortzufahren.



NOCTURN
BEDIENTUNGSANLEITUNG


novation
www.novationmusic.com

5. Zum Ende der Installation startet automatisch der Automap Plug-In Manager.

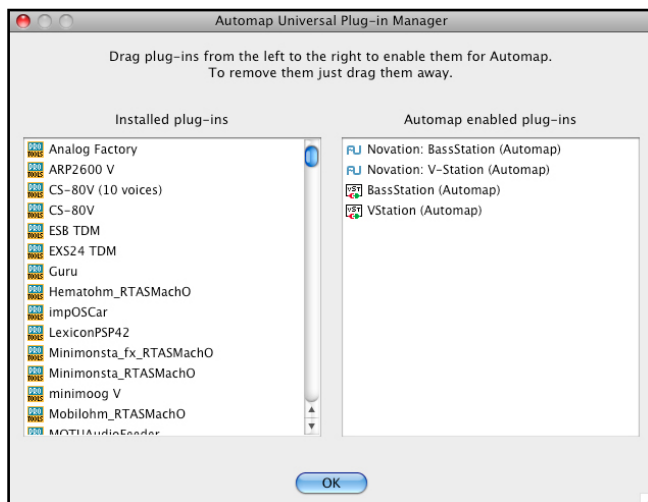


Wählen Sie die Plug-Ins, die Sie mit Automap verwenden wollen, indem Sie sie von der linken in die rechte Liste verschieben, dann klicken Sie 'OK', um das Plug-In Manager Fenster zu schließen und die Installation abzuschließen. Sie müssen zum jetzigen Zeitpunkt keine Plug-Ins auswählen, da Sie den Plug-In Manager jederzeit nach der Installation zur Konfiguration von Plug-Ins verwenden können. Siehe Abschnitt 2.5 für weitere Informationen zum Plug-In Manager.

1.2 MAC

Das Nocturn ist kompatibel mit Mac OSX 10.4 oder neuer (10.5 wird unterstützt). Es ist nicht erforderlich, einen Treiber auf dem Mac zu installieren; der Installer installiert lediglich die Automap Universal 2.0 Software.

1. Schließen Sie alle laufenden Programme und entfernen Sie alle USB Geräte von Ihrem Computer, mit Ausnahme von Tastatur und Maus.
2. Suchen Sie die Datei 'Automap Universal.pkg' auf der Nocturn Resources Disc und doppelklicken Sie sie zum Starten.
3. Zum Ende der Installation startet automatisch der Automap Plug-In Manager.

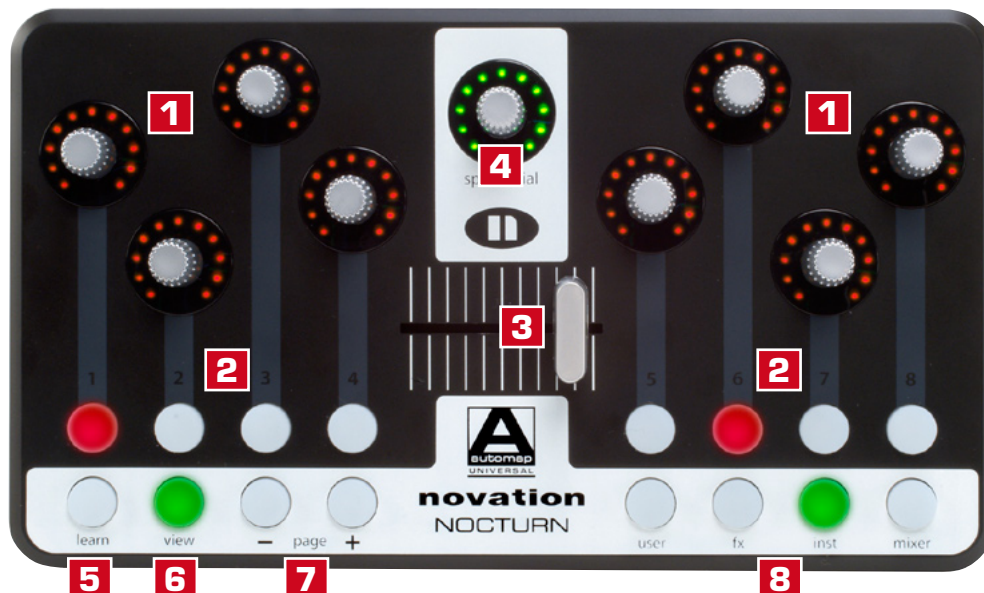


Wählen Sie die Plug-Ins, die Sie mit Automap verwenden wollen, indem Sie sie von der linken in die rechte Liste verschieben, dann klicken Sie 'OK', um das Plug-In Manager Fenster zu schließen und die Installation abzuschließen. Sie müssen zum jetzigen Zeitpunkt keine Plug-Ins auswählen, da Sie den Plug-In Manager jederzeit nach der Installation zur Konfiguration von Plug-Ins verwenden können. Siehe Abschnitt 2.5 für weitere Informationen zum Plug-In Manager.

2. JETZT GEHT'S LOS

2.1 NOCTURN HARDWARE ÜBERBLICK

Dieser Abschnitt gibt Ihnen einen schnellen Überblick zu den Bedienelementen auf dem Nocturn. Die Funktion einiger Bedienelemente ist vielleicht nicht klar, bevor Sie diese Anleitung gelesen haben, es ist eventuell deshalb sinnvoll, später zu diesem Abschnitt zurückzukehren, um noch mal nachzuschauen, welchem Zweck die Bedienelemente dienen.



Zuweisbare Controller: Das sind Bedienelemente, denen Parameter der Software oder Hardware zugewiesen werden können, die Sie steuern:

- 1** 8 zuweisbare, weich laufende, berührungsempfindliche Encoder
- 2** 8 zuweisbare Taster
- 3** Zuweisbarer berührungsempfindlicher Crossfader

Automap System Controller: Diese Bedienelemente sind nicht zuweisbar. Sie haben folgende feste Funktionen:

- 4** **Speed Dial** – Im Gegensatz zu den anderen Encodern, die weich laufen, ist dies ein gerasterter, berührungsempfindlicher Encoder mit Drucktastenfunktion. Er hat verschiedene Funktionen:

1. Wird er gedreht, wird sofort der Parameter gesteuert, auf dem gerade der Mauszeiger ruht. Der Speed Dial kann auf diese Weise zur Steuerung aller Parameter verwendet werden, die auch mit der Maus steuerbar sind, inklusive Plug-In Parameter, Scrollbalken, Fenstergröße etc.
2. Beim Steuern eines Plug-Ins kann er gedrückt und gedreht werden, um ein anderes Plug-In-Preset auszuwählen. Das funktioniert nur, wenn das Host-Preset-System anstatt des im Plug-In eingebauten verwendet wird.
3. Bei der Steuerung des Mixers in Cubase oder Nuendo kann er gedrückt und gedreht werden, um eine andere Send Bank auszuwählen.
4. Wenn eine MIDI Control Map gewählt ist, kann er gedrückt und gedreht werden, um einen MIDI Program Change zu senden.



- 5 Learn Taster** – Schaltet die Lernfunktion zwischen folgenden Modi um: Off, Learn Once und Learn Latch. Die Lernfunktion wird im Abschnitt 3.6 erklärt.
- 6 View Taster** – Öffnet und schließt das Automap Universal Fenster. Weitere Informationen zum Automap Universal Fenster finden Sie in Abschnitt 3.2.
- 7 Page Taster** – Damit navigieren Sie durch die Seiten der Parameterzuweisungen innerhalb einer Control Map oder durch die Seiten der Control Maps in der Browser-Ansicht des Automap Universal Fensters.
- 8 Group Taster (User/FX/Inst/Mixer)** – Diese öffnen das Automap Universal Fenster in der Browser-Ansicht, wo Sie ein anderes Ziel (Client) zur Steuerung auswählen können.

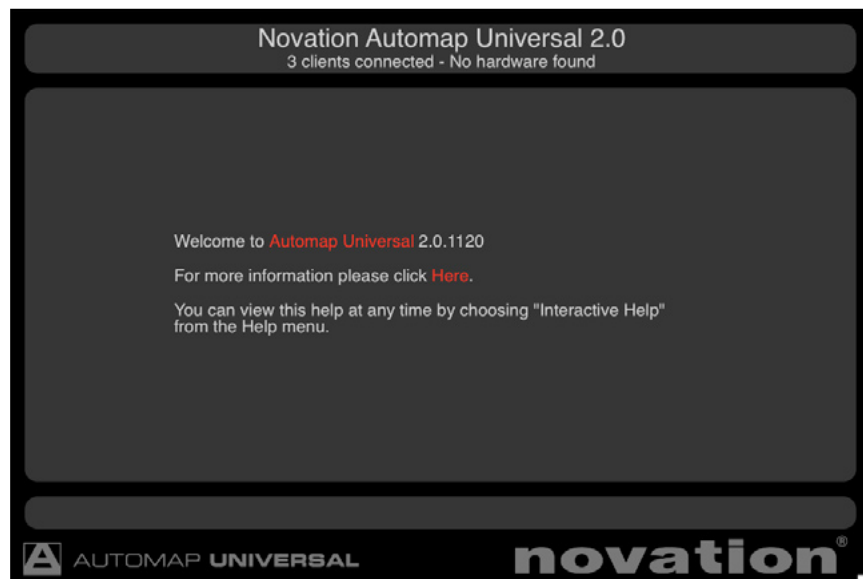
2.2 DER AUTOMAP SERVER

Die Automap Universal Software, oder 'Automap Server', ist für die Kommunikation zwischen Nocturn und der zu steuernden Software/Hardware zuständig. Der Automap Server muss laufen, damit Sie das Nocturn verwenden können. Schließen Sie das Nocturn über USB an Ihren Computer an und dann starten Sie den Automap Server von hier:

Windows: Start -> Alle Programme -> Novation -> Automap Universal -> Launch Server

Mac OSX: /Programme/Automap Server

Nach dem Starten des Automap Servers sehen Sie das folgende Fenster:



Dies ist das Automap Universal Fenster. Sie können seine Größe anpassen bzw. maximieren und minimieren, es wird aber nicht in den Hintergrund gerückt, wenn ein anderes Fenster im Fokus sein sollte. Wenn es geöffnet ist, bleibt es immer vor allen anderen Fenstern sichtbar. Sie können es aber so einstellen, dass es transparent ist und Sie sehen können, was dahinter passiert (siehe Abschnitt 2.4). Drücken Sie den 'View' Taster, um das Automap Universal Fenster zu öffnen oder zu schließen.

Sobald der Automap Server läuft, können Sie Ihre Musiksoftware starten. Einige Sequenzer starten beim Hochfahren den Automap Server automatisch, falls er noch nicht laufen sollte. Während der Automap Server und Ihre Musiksoftware läuft, kann das Nocturn problemlos abgehängt und wieder angeschlossen werden. Der Automap Server darf nicht beendet werden, solange die Musiksoftware läuft. Andernfalls muss die Musiksoftware neu gestartet werden, damit sie eine erneute Verbindung mit dem Automap Server aufnehmen kann.



2.3 AUTOMAP UNIVERSAL TERMINOLOGIE - "CLIENTS", "CONTROL MAPS", "PAGES" UND "CONTROL MAP GROUPS"

Bevor Sie mit der Nutzung von Nocturn beginnen, sollten Sie die in Zusammenhang mit Automap Universal verwendete Terminologie kennen.

2.3.1 CLIENTS

"Client" steht für alles, was mit dem Nocturn gesteuert werden kann. Das kann folgendes sein:

Automap-umhülltes Plug-In (VST, AU oder Pro Tools Format)
Mixer im Sequenzer
Automap MIDI Client

Zur Zeit unterstützen nur Cubase, Nuendo, Sonar und Tracktion die Automap Mixer-Steuerung. Bei anderen Sequenzern ist die Mixer-Steuerung gegebenenfalls über den Automap MIDI Client möglich. Der Automap MIDI Client kann außerdem zur Steuerung MIDI-fähiger Plug-Ins und MIDI-Hardware verwendet werden. Weitere Informationen zum Automap MIDI Client finden Sie in Abschnitt 5. Automap Mixer-Steuerung für andere Sequenzer wird in zukünftigen Updates enthalten sein, schauen Sie einfach regelmäßig auf www.novationmusic.com nach Updates.

2.3.2 CONTROL MAPS

"Control Map" bezeichnet eine Zusammenstellung von Parametern auf den Bedienelementen von Nocturn. Es ist möglich, den Bedienelementen am Nocturn beliebige Parameter für den zu steuernden Client zuzuweisen. Wenn Sie zum Beispiel einen Software-Synthesizer steuern wollen, dann könnten Sie Filter Cutoff dem Encoder 1, Filter Resonanz dem Encoder 2, Filter Envelope Decay dem Encoder 3 zuweisen etc. Sobald Sie die Parameter wie gewünscht zugewiesen haben, können Sie die Parameterzusammenstellung als Control Map speichern, welche Sie zu jeder Zeit wieder aufrufen können, und die Parameter dann wieder den entsprechenden Bedienelementen am Nocturn zugewiesen sind.

2.3.3 PAGES

Obwohl es insgesamt 17 zuweisbare Bedienelemente am Nocturn gibt (8 Encoder, 8 Taster und 1 Crossfader), sind Sie nicht auf die Zuweisung von 17 Parametern beschränkt. Eine Control Map kann mehr als eine "Page" (Seite) an Bedienelementen besitzen. Sie können eine neue Seite erzeugen und alle Bedienelemente anderen Parametern zuweisen und dann zwischen der ersten und der zweiten Seite hin- und herschalten, um auf bis zu 34 Parameter zugreifen zu können. Es ist möglich, beliebig viele Seiten zu erzeugen oder sie auch wieder zu entfernen. Mit den Page + und - Tastern navigieren Sie durch die Seiten einer Control Map. Es ist außerdem möglich, mehr als ein Bedienelement im Nocturn dem selben Parameter zuzuweisen, was auch bedeutet, dass das selbe Bedienelement dem selben Parameter auf unterschiedlichen Seiten einer Control Map zugewiesen werden kann. Siehe Abschnitt 3.3 für Informationen zum Hinzufügen und Entfernen von Seiten.

2.3.4 CONTROL MAP GROUPS

Jede Control Map gehört zu einer von vier Gruppen, entsprechend des Client Typs, den sie steuert. Die vier Gruppen sind User, FX, Instrument und Mixer. Eine Control Map wird automatisch einer Gruppe zugewiesen, Sie können die Gruppenzugehörigkeit aber im Automap Universal Fenster ändern.

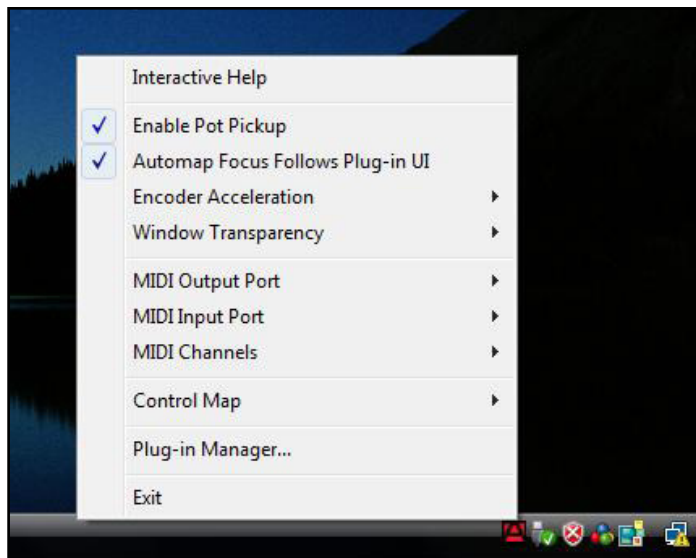
Das Gruppensystem erlaubt eine schnellere Auswahl der Control Maps. Falls Sie ein bestimmtes Effekt Plug-In steuern wollen, wissen Sie, dass Sie die Map schnell in der FX Gruppe finden können, anstatt in allen Control Maps suchen zu müssen. Wir haben den Gruppen geläufige Namen gegeben, da Sie aber eine Control Map einer beliebigen Gruppe zuweisen können, dürfen Sie die Gruppen aber auch anders verwenden, als sie betitelt sind. Wenn Sie zum Beispiel Plug-Ins auf nur vier Spuren in Ihrer Session steuern wollen, könnten Sie die benötigten Control Maps auf die vier Gruppen verteilen, anstatt sie einem Client-Typ zuzuweisen.



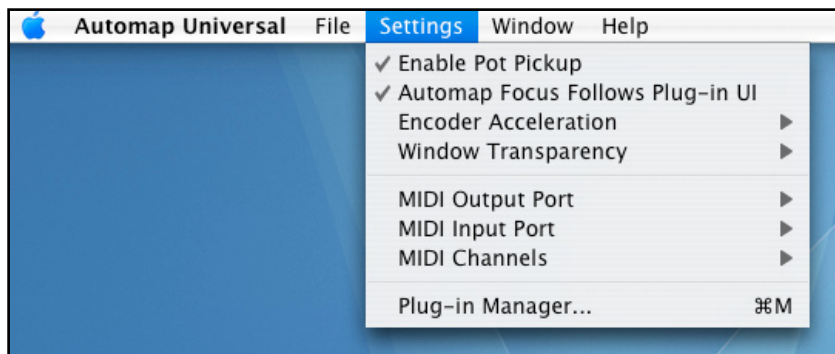
2.4 DIE AUTOMAP EINSTELLUNGEN

Sobald der Automap Server läuft, erreichen Sie die Automap Einstellungen folgendermaßen:

Windows – Klicken Sie das Automap Logo in der Systemleiste.



Mac OSX – Klicken Sie das Automap Logo im Dock und wählen Sie dann das 'Settings' Menü.



Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

Enable Pot Pickup: Diese Option bezieht sich nur auf den Crossfader. Falls sie aktiv ist, dann steuert der Crossfader so lange den zugewiesenen Parameter nicht, bis die physikalische Position dem aktuellen Parameterwert entspricht. Das verhindert ein 'Springen' des Parameterwertes des Crossfaders, nach dem Wählen einer anderen Control Map.

Automap Focus Follows Plug-in UI: Diese Option betrifft die Steuerung Automap-umhüllter Plug-Ins in Ihrem Sequenzer. Falls die Option aktiv ist, schaltet das Nocturn automatisch zur Steuerung des jeweiligen Plug-Ins, das Sie in Ihrem Sequenzer anwählen. Falls die Option nicht aktiv ist, müssen Sie manuell ein anderes Plug-In zur Steuerung auswählen, entweder durch Klicken des Automap Logos in der linken unteren Ecke des Plug-In-Fensters oder durch Wählen in der Browser-Ansicht des Automap Universal Fensters.

Encoder Acceleration: Diese Option bestimmt die Encoder-Beschleunigung, d.h. das Verhältnis von Drehgeschwindigkeit des Encoders und der Geschwindigkeit der Wertänderung des Parameters, den Sie steuern. Die Standardeinstellung ist Slow, kann aber alternativ auf Fast (für grobe Steuerung) oder Off (für feinere Steuerung) gestellt werden.

Window Transparency: Diese Option dient der Einstellung der Transparenz des Automap Universal Fensters (siehe Abschnitt 3.2 für weitere Informationen zum Automap Universal Fenster).



MIDI Input Port, MIDI Output Port & MIDI Channels: Diese Optionen betreffen den Automap MIDI Client. Siehe Abschnitt 5 für weitere Informationen zur Verwendung des Automap MIDI Client.

Control Map Options: Die Optionen innerhalb des Control Map Sub-Menüs betreffen die Control Maps. Diese Optionen finden Sie im 'File' Menü unter Mac OSX; weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 3.3.

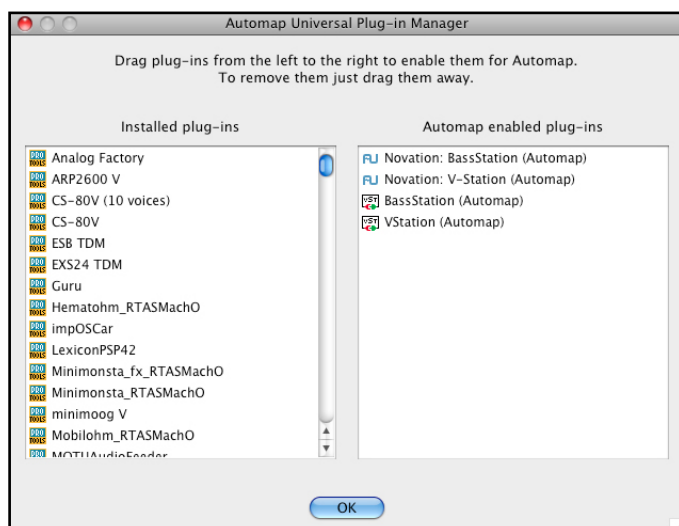
Plug-in Manager: Diese Option öffnet ein separates Fenster, den Plug-in Manager, wo Sie bestimmen, welche Plug-Ins Sie für die Automap-Steuerung aktivieren wollen.

2.5 DER PLUG-IN MANAGER

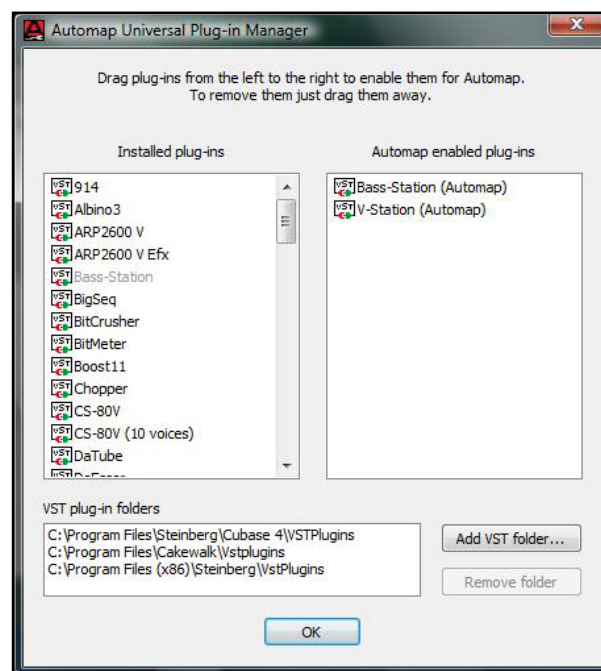
Mit Automap Universal können Sie jedes Plug-In im Format VST, AU oder Pro Tools (RTAS & TDM) steuern, allerdings muss ein Plug-In zunächst im Plug-In Manager für die Automap-Steuerung aktiviert werden. Einmal aktiviert, wird es "umhüllt", was bedeutet, dass eine neue Version des Plug-Ins erzeugt wird, das in die Automap Software integriert wird.

Die linke Liste im Plug-In Manager Fenster zeigt alle Plug-Ins, die auf Ihrem System installiert sind, während die rechte Liste alle Plug-Ins zeigt, die umhüllt wurden. Um ein Plug-In zu wählen, das für die Automap-Steuerung umhüllt werden soll, bewegen Sie es einfach von der linken in die rechte Liste. Per ctrl-Klick (PC) bzw. command-Klick (Mac) können Sie mehrere Plug-Ins in einer der Listen anwählen. Sobald Sie alle Plug-Ins bewegt haben, die Sie umhüllen wollen, klicken Sie 'OK', um das Plug-in Manager Fenster zu schließen. Falls Sie ein Plug-In umhüllen, während Ihr Sequenzer läuft, müssen Sie den Sequenzer neu starten, damit die umhüllte Version verfügbar wird.

MAC



PC



Unter Windows bietet der Plug-In Manager Optionen für das Hinzufügen und Entfernen von VST Ordnern. Diese verwenden Sie, um sicherzustellen, dass alle VST Plug-In Ordner in der 'VST plug-in folders' Liste erscheinen, damit alle Plug-Ins vom Plug-In Manager gefunden werden. Nur auf Windows Computern wird nach dem Umhüllen eines VST Plug-Ins eine neue *.dll Datei für dieses Plug-In im gleichen Ordner der *.dll Datei des originalen VST Plug-Ins erzeugt. Sie können die neue *.dll Datei zu einer beliebigen Position auf Ihrem Computer bewegen, z.B. in einen separaten VST Plug-Ins Ordner oder einen Unterordner Ihres VST Plug-Ins Ordners.



3. STEUERN VON PLUG-INS MIT AUTOMAP UNIVERSAL

Die folgenden Unterabschnitte konzentrieren sich auf die Verwendung von Nocturn und Automap Universal zur Steuerung von Plug-Ins. Trotzdem sind die Informationen größtenteils auch relevant für die Steuerung von Sequenzer-Mixern und den Automap MIDI Client. Deshalb empfehlen wir, sich zunächst mit der Plug-In Steuerung vertraut zu machen, bevor Sie die nächsten Kapitel lesen.

3.1 AUTOMAP-UMHÜLLTE PLUG-INS

Ein Automap-umhülltes Plug-In erscheint in der Plug-In-Liste Ihres Sequenzers mit '[Automap]' nach seinem originalen Namen. Laden Sie die Automap-umhüllte Version eines Plug-In in Ihren Sequenzer, damit die Automap-Steuerung möglich ist. Das Plug-In sieht wie das Original aus, nur dass sich ein zusätzlicher Automap-Rahmen an seiner Unterkante befindet.



Der Automap-Rahmen erlaubt den Zugriff auf folgende Automap-Funktionen:



Automap Logo Schalter: Zeigt an, welches Plug-In sich gerade im 'Automap Focus' befindet, d.h. welches Plug-In aktuell vom Nocturn gesteuert wird. Er ist rot bei dem Plug-In, das sich im Automap Focus befindet und weiß bei allen anderen Plug-Ins. Wenn Sie ihn klicken, wenn er weiß ist, wird er rot und das Plug-In befindet sich im Automap Focus. Er wird automatisch weiß bei dem Plug-In, das zuvor im Automap Focus war. Falls 'Automap Focus Follows Plug-in UI' aktiviert ist, ändert sich durch Anwahl eines anderen Plug-Ins in Ihrem Sequenzer automatisch der Automap Focus.



Lernschalter (Fadenkreuz): Zeigt an, ob der Lernmodus zu Zeit aktiv ist oder nicht. Er ist rot, entweder wenn Learn Once oder Learn Latch aktiv ist oder weiß, wenn der Lernmodus ausgeschaltet ist. Wenn er rot ist können Sie durch Klicken den Lernmodus deaktivieren und umgekehrt. Der Lernmodus ist in Abschnitt 3.6 ausführlich beschrieben.



Novation Logo: Wenn Sie es klicken, öffnet sich ein Drop-Down Menü, in dem Sie auf einige Control Map Optionen zugreifen können. In Abschnitt 3.3 finden Sie mehr Informationen.



VStation

Name Text Box: Dient zwei Funktionen. Erstens zeigt dieses Feld unmittelbar nach dem Laden eines Plug-Ins oder der Zuweisung des Automap Focus den Namen der Instanz des Plug-Ins. Sie können den Namen der Instanz ändern, indem Sie in das Feld klicken, einen neuen Namen eingeben und Enter drücken. Zweitens zeigt das Feld den Namen des Controllers, der gerade bewegt wird/wurde. Auch den Namen des Controllers können Sie in diesem Feld ändern.



Max. Anzeigefeld: Zeigt den Maximalwert des zuletzt am Nocturn bewegten Controllers. Den Max Wert können Sie ändern, indem Sie das Feld klicken, einen neuen Wert eingeben und Enter drücken.



Min. Anzeigefeld: Zeigt den Minimalwert des zuletzt am Nocturn bewegten Controllers. Den Min Wert können Sie ändern, indem Sie das Feld klicken, einen neuen Wert eingeben und Enter drücken.



Step Size Anzeigefeld: Zeigt den Schrittgrößenwert des zuletzt am Nocturn bewegten Controllers. Den Step Size Wert können Sie ändern, indem Sie das Feld klicken, einen neuen Wert eingeben und Enter drücken.



“Pot” Taster: Stellt den Max-, Min- und Step-Wert für den zuletzt am Nocturn bewegten Controller auf Max=127, Min=0 und Step Size=1, so dass der Controller eine “stufenlose” Steuerungsfunktion erhält.



“Button” Taster: Stellt den Max-, Min- und Step-Wert für den zuletzt am Nocturn bewegten Controller auf Max=1, Min=0 und Step Size=1 so dass der Controller eine Umschaltfunktion (an/aus) erhält.

3.2 DAS AUTOMAP UNIVERSAL FENSTER

Das Automap Universal Fenster erlaubt die Ansicht der Controller-Zuweisungen, Control Maps und Hilfe-Informationen. Dieses Fenster kann folgendermaßen geöffnet werden:

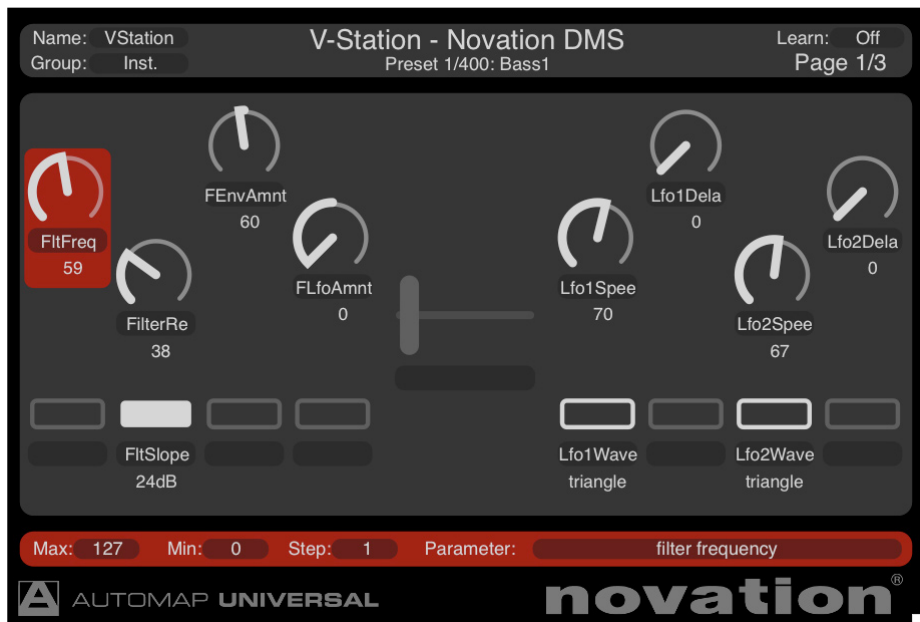
- Starten des Automap Server
- Wählen von 'Interactive Help' im Automap Universal Help Menü (Mac) oder Automap Settings Menü (Windows PC)
- Drücken von entweder View, User, FX, Inst. oder Mixer Taster am Nocturn

Das Fenster öffnet sich über allen anderen aktuell geöffneten Fenstern. Es kann nicht in den Hintergrund bewegt werden, Sie können jedoch mithilfe des Automap Settings Menü (siehe Abschnitt 2.4) seine Transparenz verändern. Das Fenster können Sie folgendermaßen schließen:

- Klicken des Schließen-Symbols oben im Fenster
- Drücken des View Tasters am Nocturn

Die Fenstergröße können Sie so groß oder klein machen, wie Sie wollen. Es gibt drei verschiedene Ansichten – Control Map Ansicht, Browser Ansicht und Help Ansicht.





3.2.1 CONTROL MAP ANSICHT

Um das Automap Universal Fenster in der Control Map Ansicht öffnen zu können, muss sich ein Automap-umhülltes Plug-In im Automap Focus befinden, dann drücken Sie den 'View' Taster am Nocturn. Das Automap Universal Fenster öffnet sich und zeigt die aktuelle Control Map (siehe Abbildung oben). Das Fenster unterteilt sich in drei Abschnitte: die Control Map Info ganz oben, das Controller-Layout in der Mitte und die individuellen Controller-Einstellungen unten:

Control Map Info

Dieser Abschnitt zeigt die folgenden Informationen über die Control Map:

Name – Dies ist der Name der Control Map, so wie er in der Browser Ansicht angezeigt wird. Sie können den Namen der Control Map ändern, indem Sie ihn klicken, einen neuen Namen eingeben und Enter drücken.

Group – Das ist die 'Control Map Group' der die Control Map zugeordnet ist. Es gibt vier Control Map Groups – User, FX, Instrument und Mixer. Sie können eine Control Map einer dieser Gruppen beliebig zuordnen, indem Sie auf die Gruppe klicken und eine andere aus dem Drop-Down Menü wählen. Control Maps für FX Plug-Ins werden automatisch der FX Group und Control Maps für Instrumenten-Plug-Ins automatisch der Instrument Group zugewiesen.

Client Name – Wird in der Mitte des Info Abschnitts angezeigt und sagt Ihnen, was Nocturn aktuell steuert.

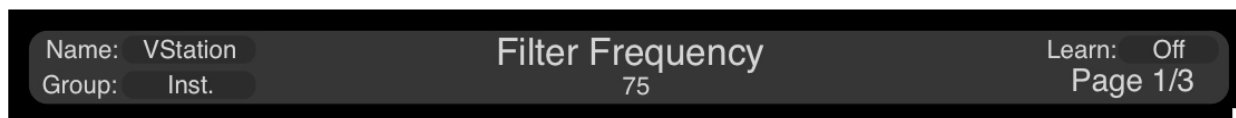
Preset Name und Nummer – Wird unterhalb des Client Namen angezeigt, soweit verfügbar.

Learn – Zeigt an, ob der Lernmodus auf Off, Learn Once oder Learn Latch steht. Sie können den Zustand des Lernmodus ändern, indem Sie das Lernmodus-Feld klicken und eine andere Option aus dem Drop-Down Menü wählen. Der Info Abschnitt ändert seine Farbe, wenn der Lernmodus aktiv ist (dunkelrot für Learn Once und hellrot für Learn Latch).

Page – Zeigt die Nummer der aktuell angezeigten Seite und die Gesamtzahl der Seiten der gewählten Control Map. Mit den Page Tastern am Nocturn wählen Sie eine andere Seite.



Wenn Sie einen Controller am Nocturn bewegen, wird anstelle des Client und Preset Namens der Controllername und der Parameterwert angezeigt. Dadurch können Sie die Größe des Automap Universal Fensters so ändern, dass nur die Control Map Info angezeigt wird, sie aber trotzdem Name und Wert des gesteuerten Parameters sehen können:



Die Encoder und der Crossfader sind berührungsempfindlich und müssen deshalb nur berührt und nicht bewegt werden, damit der Controllername und der Parameterwert im Control Map Info Abschnitt angezeigt wird. Das bedeutet, dass Sie den Controllernamen und den Parameterwert sehen können, ohne den Parameterwert zu ändern.

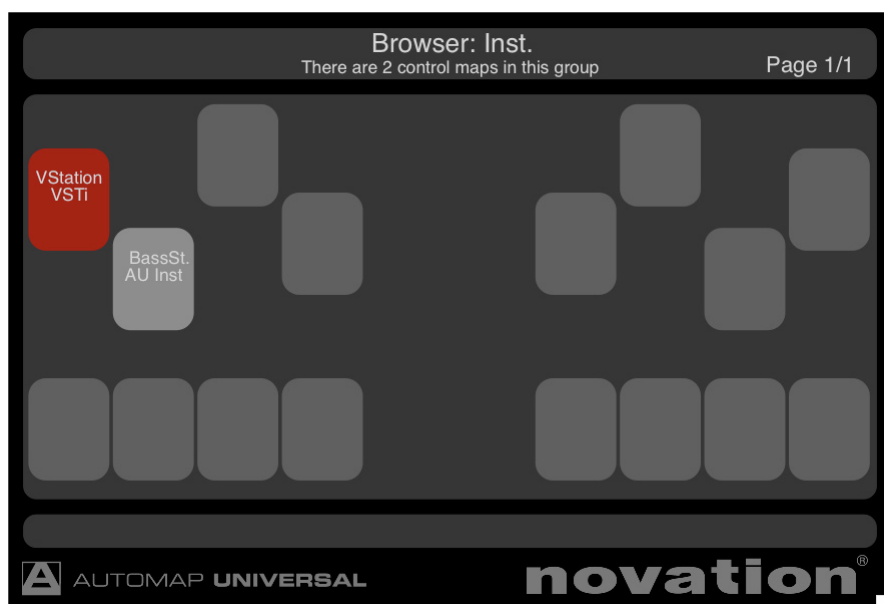
Control Layout

Zeigt die Controller an der Hardware, ihre Namen und aktuellen Werte. Um einen Controller umzubenennen, klicken Sie auf den Controllernamen, geben einen neuen Namen ein und drücken Enter. Um die aktuelle Parameterzuweisung eines Controllers zu löschen, klicken Sie auf ihn und drücken Sie Backspace oder Delete. Der Crossfader kann rot anstatt weiß dargestellt sein. Rot bedeutet, dass die aktuelle Position des Crossfadere nicht mit dem aktuellen Parameterwert übereinstimmt (siehe 'Enable Pot Pickup' in Abschnitt 2.4).

Control Settings

Dieser Abschnitt zeigt die Einstellungen für den aktuell gewählten Controller (auch verfügbar im Automap Rahmen im Plug-In Fenster). Klicken Sie auf einen Controller, um seine Einstellungen in diesem Abschnitt anzuzeigen. Sie können neue Max, Min und Step Werte eingeben, indem Sie den aktuellen Wert klicken, einen neuen Wert eingeben und Enter drücken. Es ist außerdem möglich, den Parameter zu ändern, der dem Controller zugewiesen ist, indem Sie den Parameternamen klicken und einen anderen Parameter im Drop-Down Menü wählen.

3.2.2 BROWSER ANSICHT

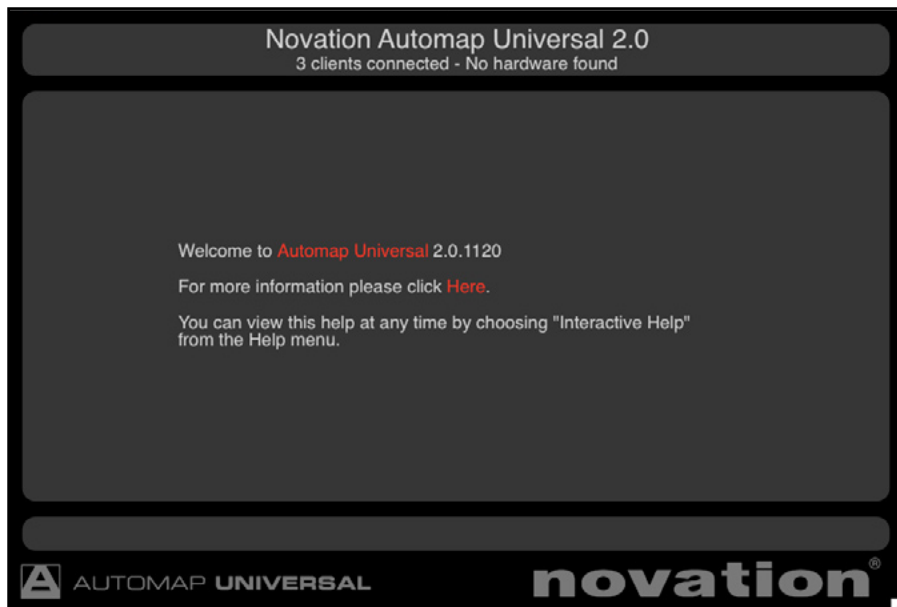


Um das Automap Universal Fenster in der Browser Ansicht zu öffnen, drücken Sie einen der Control Map Group Taster (User, FX, Inst oder Mixer) am Nocturn. Das Automap Universal Fenster erscheint dann so, wie oben gezeigt. Alle verfügbaren Control Maps der gewählten Gruppe werden in der Reihenfolge gezeigt, wie Sie zuletzt verwendet wurden, beginnend von links. Die aktuell gewählte Control Map wird, falls sie sich in dieser Gruppe befindet, rot hervorgehoben. Sie können eine Control Map auswählen, indem Sie sie mit der Maus klicken oder indem Sie den entsprechenden Encoder/Taster am Nocturn berühren/drücken. Durch die Auswahl an der Hardware können Sie auf die Maus verzichten.

Falls in einer Session viele Automap-umhüllte Plug-Ins geladen sind, kann mehr als eine Seite Control Maps in der Browser Ansicht verfügbar sein. Verwenden Sie dann die Page Taster am Nocturn, um durch die Seiten der Controller Maps zu navigieren. Die aktuelle Nummer und Gesamtzahl an Seiten werden oben rechts im Fenster angezeigt.



3.2.3 HELP ANSICHT

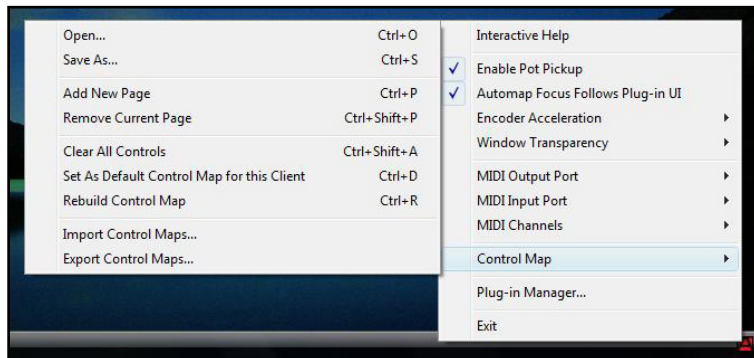


Um das Automap Universal Fenster in der Help Ansicht anzuzeigen, wählen Sie 'Interactive Help' im Automap Universal 'Help' Menü (Mac) bzw. im Automap Settings Menü (Windows PC). Außerdem wird durch Drücken des 'View' Tasters am Nocturn während keine Control Map gewählt ist, das Automap Universal Fenster in der Help Ansicht geöffnet. Durch Klick auf die rot hervorgehobenen Wörter navigieren Sie zu anderen Seiten der interaktiven Hilfe.

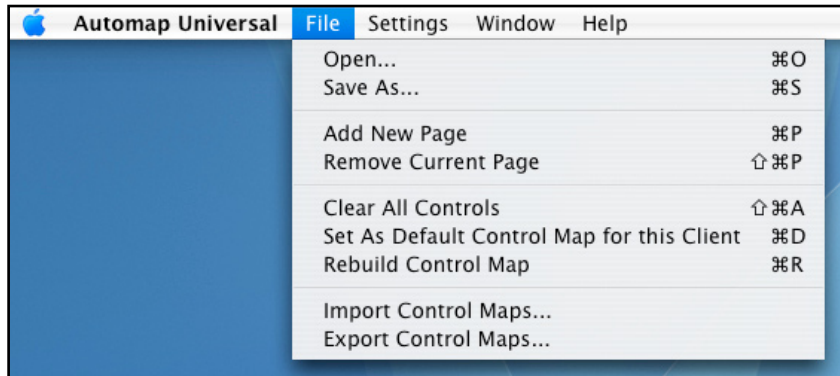
3.3 CONTROL MAP OPTIONEN

Die Control Map Optionen erreichen Sie folgendermaßen:

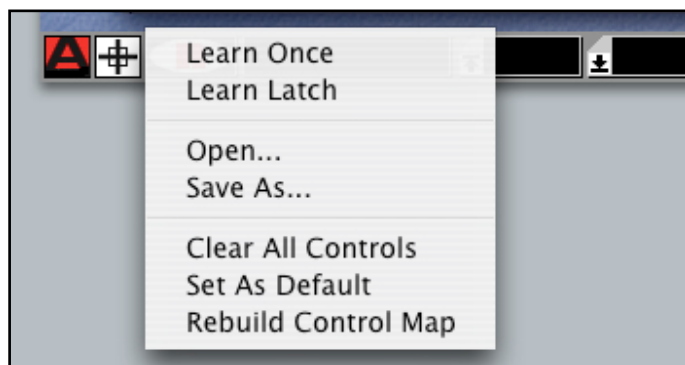
Windows – klicken Sie auf das Automap Logo in der Systemleiste und wählen Sie das 'Control Map' Untermenü:



Mac OSX – klicken Sie auf das Automap Logo im Dock und wählen Sie das 'File' Menü:



Einige der Control Map Optionen sind auch über das Drop-Down Menü erreichbar, das erscheint, wenn Sie auf das Novation Logo im Automap Rahmen eines Automap-umhüllten Plug-Ins klicken:



Hier ist eine kurze Übersicht über diese Optionen. In den folgenden Abschnitten finden Sie weitere Informationen.

- **Learn Once (nur verfügbar im Rahmen-Menü):** Falls aktiv, können Sie den Plug-In Parameter mit der Maus ändern und durch nachfolgendes Betätigen eines zuweisbaren Controllers am Nocturn den Parameter zuweisen. Der Lernmodus wird automatisch beendet, nachdem ein Controller zugewiesen wurde.
- **Learn Latch (nur verfügbar im Rahmen-Menü):** Funktioniert wie Learn Once, nur dass der Lernmodus nach Zuweisung eines Controller nicht wie oben beschrieben automatisch beendet wird. Sie müssen daran denken den Lernmodus manuell zu beenden, nachdem Sie alle Zuweisungen abgeschlossen haben. Dafür müssen Sie die Option entweder im Menü deselektieren oder den Learn Taster (Fadenkreuz) klicken oder den 'Learn' Taster am Nocturn drücken oder eine andere Control Map anwählen.
- **Open...:** Hiermit öffnen Sie eine Control Map für das gewählte Plug-In im Dateiformat *.automap.
- **Save As...:** Hiermit speichern Sie die aktuelle Control Map des gewählten Plug-Ins als *.automap Datei.
- **Add New Page (nicht verfügbar im Rahmen-Menü):** Fügt der Control Map eine weitere Seite mit zuweisbaren Controllern hinzu. Sie können so viele Seiten hinzufügen, wie Sie wollen.
- **Remove Current Page (nicht verfügbar im Rahmen-Menü):** Entfernt die gerade gewählte Seite aus der Control Map. Mit den Page Tastern am Nocturn wechseln Sie die gerade gewählte Seite.
- **Clear All Controls:** Löscht alle Controller, die dem Plug-In im Automap Focus zugewiesen sind. Diese Funktion verwenden Sie, um alle Controller nach Ihren Vorstellungen komplett neu zuzuweisen.
- **Set As Default:** Definiert die aktuelle Control Map für das gewählte Plug-In als Standard Control Map, die geladen wird, wenn Sie das nächste Mal eine Instanz dieses Plug-Ins öffnen.
- **Rebuild Control Map:** Sortiert die Control Map in der Reihenfolge, in welcher die Parameter vom Plug-In exportiert werden.
- **Import/Export Control Maps (nicht verfügbar im Rahmen-Menü):** Erlaubt Ihnen den Import oder Export aller Vorgabe- und Instanz-Mappings in Form einer einzelnen *.mappings Datei. Siehe Abschnitt 3.5 für weitere Informationen zu Vorgabe- und Instanz-Mappings und wo diese Optionen nützlich sind.

3.4 PLUG-IN PARAMETER LAYOUT

Wenn Sie ein Automap-umhülltes Plug-In zum ersten Mal öffnen, werden die Plug-In Parameter in der Reihenfolge den Controllern am Nocturn zugewiesen, wie sie vom Plug-In exportiert werden. Es ist eher unwahrscheinlich, dass diese Reihenfolge intuitiv ist und Sie werden deshalb einige oder alle Controllerzuweisungen löschen und neu organisieren wollen. Sie können dann die Option 'Set As Default' verwenden, so dass Ihre Control Map immer dann aufgerufen wird, wenn Sie danach wieder eine Automap-umhüllte Instanz des Plug-Ins öffnen.

Wir haben bereits Vorgabe-Mappings für einige populäre Plug-Ins erstellt, die vom Nocturn Installer auf Ihrem System an dem Ort abgelegt wurden, der in Abschnitt 3.5 beschrieben ist. Wenn Sie eine Instanz eines Automap-umhüllten Plug-Ins öffnen, für das wir eine Control Map erstellt haben, werden die Parameter entsprechend unserer Vorgaben zugewiesen. Am Ende dieser Anleitung finden Sie einen Führer zu den Konventionen der Parameterzuweisungen unterschiedlicher Plug-In-Typen.



3.5 VORGABE (DEFAULT) UND INSTANZ CONTROL MAPS

Wenn Sie die Option 'Set As Default' verwenden, speichert der Automap Server die aktuelle Control Map als *.automap Datei, benannt nach dem Plug-In, mit dem es erstellt wurde an folgendem Ort:

Win XP – C:\Documents and Settings\{Ihr Benutzername}\Local Settings\Application Data\Novation\Automap Universal\Mappings\Nocturn

Win Vista – C:\Users\{Ihr Benutzername}\Local\AppData?\Novation\Automap Universal\Mappings\Nocturn

Mac OSX – /Library/Application Support/Novation/Automap Universal/Mappings/Nocturn

Diese Control Map wird immer dann aufgerufen, wenn Sie eine Instanz des entsprechenden Plug-Ins in einer Sequenzer-Session laden. Das ist die 'Default' oder auch 'Vorgabe-' Control Map.

Falls Sie die Default Control Map bearbeiten, nachdem Sie sie in eine Session geladen haben, speichert das Automap System die veränderte Control Map automatisch, ohne dass Sie die Optionen 'Save As...' oder 'Set As Default' verwenden müssen. Dies ist eine 'Instanz' Control Map, welche nur für diese bestimmte Instanz des Plug-Ins in dieser bestimmten Session gilt. Wenn Sie die Session das nächste Mal laden, wird diese Instanz Control Map für diese bestimmte Instanz wieder geladen.

Die Default und Instanz Control Maps sind der Inhalt der *.mappings Datei, die erzeugt wird, wenn Sie die Option 'Export control maps' verwenden. Falls Sie eine Session, welche Automap-umhüllte Plug-Ins verwendet, von einem auf einen anderen Computer übertragen, werden nach dem Import der *.mappings Datei die Default wie auch die Instanz Control Maps aufgerufen.

3.6 EINE CONTROL MAP BEARBEITEN

3.6.1 ALLE PARAMETER LÖSCHEN

Um eine Parameterzuweisung zu einem der Controller am Nocturn zu löschen, öffnen Sie einfach das Automap Universal Fenster in der Control Map Ansicht, wählen den Controller aus, dessen Zuweisung Sie löschen wollen und drücken Backspace oder Delete. Falls Sie die Parameterzuweisungen eines Plug-Ins zum Nocturn komplett löschen wollen, benutzen Sie die Option 'Clear All Controls' (siehe Abschnitt 3.3), danach können Sie die Control Map von Grund auf neu erstellen.

3.6.2 PARAMETER ERLERNEN

Damit ein Controller am Nocturn einen Software-Parameter erlernen kann, aktivieren Sie entweder Learn Once oder Learn Latch. Dann ändern Sie den Parameterwert des Parameters, den Sie zuweisen wollen, mit der Maus und bewegen Sie danach den Controller am Nocturn, dem der Parameter zugewiesen werden soll. Der Parameter ist danach diesem Controller zugewiesen. Learn Once und Learn Latch können auf vier verschiedene Weisen aktiviert werden:

- Wählen Sie Learn Once oder Learn Latch in dem Drop-Down Menü, welches erscheint, wenn Sie das Novation Logo im Automap-Rahmen eines Plug-Ins klicken.
- Klicken Sie das Fadenkreuz im Automap-Rahmen (das aktiviert Learn Once)
- Wählen Sie Learn Once oder Learn Latch in dem Drop-Down Menü, welches erscheint, wenn Sie auf den Learn Status im Control Map Info Abschnitt des Automap Universal Fensters (in der Control Map Ansicht) klicken.
- Drücken Sie den 'Learn' Taster am Nocturn. Wiederholtes Drücken des 'Learn' Tasters ändert zyklisch den Status zwischen Learn Once, Learn Latch und Off. Der 'Learn' Taster leuchtet, wenn der Lernmodus aktiv ist.

Wenn Sie Learn Latch (anstatt Learn Once) verwenden, können Sie mit dem Zuweisen der Parameter (Parameter mit der Maus ändern, danach Controller am Nocturn bewegen) ununterbrochen weitermachen, bis Sie den Lernmodus wieder ausschalten (vergessen Sie nicht das Ausschalten, nachdem Sie alle Zuweisungen vorgenommen haben!). Beachten Sie, dass es möglich ist, ein und demselben Software-Parameter mehr als einen Controller am Nocturn zuzuweisen.



3.7 CONTROLLER EINSTELLUNGEN - NAME, RANGE UND STEP SIZE

Die Einstellungen für Name, Max, Min und Step Size können Sie entweder im Automap-Rahmen des Plug-Ins oder in der Control Map Ansicht des Automap Universal Fensters ändern. Sie klicken einfach mit der Maus auf die entsprechenden Parameter, geben einen neuen Namen/Wert ein und drücken Enter.

Wenn Sie eine Instanz eines Automap-umhüllten Plug-Ins laden, oder unmittelbar nachdem ein Plug-In im Automap Focus gebracht wurde, zeigt das Name Feld im Automap-Rahmen den Instanznamen dieser Plug-Ins, wie er auch in der Browser Ansicht des Automap Universal Fensters erscheint. Es kann sinnvoll sein, den Namen einer Instanz zu ändern, damit Sie verschiedene Instanzen des gleichen Plug-Ins leichter unterscheiden können. Wenn Sie z.B. zwei Instanzen des Novation Bass Station Soft-Synths in Ihrem Projekt verwenden, von denen eine den Bass und die andere die Melodie spielt. Wenn Sie sie eindeutig umbenennen, z.B. 'BS-Bass' und 'BS-Lead', können Sie sie leicht unterscheiden, wenn Sie ein anderes Plug-In zur Steuerung in der Browser Ansicht des Automap Universal Fensters auswählen. Alle Instanznamen werden automatisch gespeichert, wenn Sie ein Sequenzer-Projekt schließen und werden wieder geladen, wenn Sie das Projekt das nächste Mal öffnen.

Sobald ein Plug-In im Automap Focus ist, bewegen Sie einfach einen Controller, um seinen Namen, Max, Min und Step Size Werte im Automap-Rahmen anzuzeigen. Im Automap Universal Fenster müssen Sie einen Controller anwählen, um seine Max, Min und Step Size Einstellungen anzuzeigen. Falls dem Controller kein Parameter zugewiesen ist, erscheinen keine Einstellungen.

Die Max, Min und Step Size Werte haben unterschiedliche Auswirkungen, abhängig davon, ob es sich um einen Encoder, Taster oder den Crossfader handelt.

Encoder: Wird ein Encoder zum ersten Mal zugewiesen, stehen seine Werte generell auf Max=127, Min=0, Step Size=1. Die Differenz zwischen dem Max und dem Min Wert bestimmt, wie empfindlich der Encoder ist und diese Einstellungen bewirken eine durchschnittliche Empfindlichkeit. Da die Differenz zwischen Max und Min die Empfindlichkeit bestimmt und nicht die absoluten Werte, können die Werte beliebige Größen annehmen. Wir empfehlen, den Min Wert auf 0 und den Step Size Wert auf 1 zu belassen, dadurch können Sie mit dem Max Wert die Empfindlichkeit des Encoders bestimmen. Ein höherer Max Wert führt dann zu einer feineren Steuerung und ein niedrigerer Max Wert zu einer gröberen Steuerung eines Parameters.

Falls Sie die Wirkung eines Encoders invertieren wollen, d.h. die Werte größer werden, wenn Sie gegen den Uhrzeigersinn drehen, muss der Min Wert größer als der Max Wert sein. Falls der Encoder seine 0 Position in der Mitte des LED-Rings, anstatt am linken Anschlag haben soll, geben Sie einen negativen Wert für Min ein. Eine typische Einstellung wäre Max=63, Min=-64 und Step Size=1, was nützlich für Parameter wie Panorama und EQ Gain ist.

Taster: Wird ein Taster zum ersten Mal zugewiesen, stehen seine Werte generell auf Max=1, Min=0 und Step Size=1. Die Differenz zwischen dem Max und dem Min Wert bestimmt die Anzahl der notwendigen Tasterbetätigungen, um den Parameter von seinem Minimal- zum Maximalwert zu bringen.

Falls der zugewiesene Parameter ein Schalter mit mehr als zwei Schaltzuständen ist, z.B. ein Filter, das zwischen Tiefpass, Bandpass und Hochpass umgeschaltet werden kann, geben Sie einen höheren Max Wert ein. Für das Filter-Beispiel muss der Max Wert 2 sein, damit der Taster zwischen den drei Filtertypen umschalten kann.

Falls der zugewiesene Parameter ein kontinuierlicher Typ ist, z.B. Filter Cutoff, kann der Taster dazu verwendet werden, sich schrittweise durch den Regelbereich zu bewegen. Mit einem Min Wert von 0 und einem Step Wert von 1 können Sie durch Änderung des Max Werts die Anzahl der Tasterbetätigungen definieren, die Sie benötigen, um den gesamten Parameterbereich zu durchschreiten. Falls Sie die Wirkung des Tasters invertieren wollen, d.h. Sie den Parameterbereich abwärts durchschreiten wollen, muss der Min Wert höher als der Max Wert sein.

Ein Step Wert von 0 bewirkt, dass der Taster eine momentane Wirkung hat. Das bedeutet, dass der Parameter seinen Maximalwert erhält, solange der Taster gedrückt ist und den Minimalwert hat, sobald er losgelassen wird. Kann z.B. zum kurzzeitigen Einschalten eines Effekts verwendet werden.

Crossfader: Wird der Crossfader zum ersten Mal zugewiesen, stehen seine Werte generell auf Max=1, Min=0, Step Size=1. Der Crossfader hat eine feste Empfindlichkeit, weshalb die Größe der Differenz zwischen Max und Min Wert keine Auswirkung hat. Falls der Min Wert größer als der Max Wert ist, ist die Wirkung des Crossfader invertiert, d.h. der Parameterwert wird von Min nach Max geändert, wenn Sie ihn von rechts nach links bewegen.



3.8 SPEICHERN EINER CONTROL MAP

Wenn Sie alle gewünschten Parameterzuweisungen und Controller Einstellungen vorgenommen haben, können Sie Ihre Control Map speichern. Um sie als Default Control Map zu speichern, welche geladen wird, wenn Sie eine Automap-umhüllte Instanz des Plug-Ins laden, verwenden Sie die Option 'Set As Default'.

Sie können die Control Map aber auch speichern, ohne sie zur Default Control Map zu machen. Ein Beispiel, wo das sinnvoll wäre, ist der Native Instruments Reaktor, wo Sie unterschiedliche Control Maps für verschiedene Ensembles wollen und deshalb eine einzige Default Control Map nicht sinnvoll wäre. Verwenden Sie die Option 'Save As...', um eine Control Map als *.automap Datei an einem beliebigen Ort auf Ihrem Computer zu speichern.

Unabhängig davon, ob Sie 'Set As Default' oder 'Save As.' zum Speichern einer Control Map verwenden, wird der Name, Max Wert, Min Wert, Step Size Wert und die Parameterzuweisung jedes Controllers gespeichert. Der Instanzname (siehe Abschnitt 3.7) wird nicht gespeichert. Instanznamen für alle Automap-umhüllte Plug-Ins in einem Sequenzer-Projekt werden automatisch gespeichert, sobald Sie ein Projekt schließen und werden automatisch geladen, wenn Sie das Projekt das nächste Mal öffnen. Es ist nicht notwendig, individuelle Control Map Instanzen von Plug-Ins zu speichern, da sie innerhalb Ihrer Sequenzer-Sessions gespeichert werden.

Um eine zuvor gespeicherte Control Map zu öffnen, müssen Sie zunächst eine Automap-umhüllte Instanz des Plug-Ins laden, in der sie erzeugt wurde. Das lädt automatisch die Default Control Map für dieses Plug-In. Bringen Sie das Plug-In in Automap Focus und verwenden Sie die Option 'Open...', um die zuvor gespeicherte Control Map zu laden.

3.9 DAS SPEED DIAL

Das Speed Dial kann gedrückt und gedreht werden, um Presets im Plug-In mit Automap Focus zu wählen. Das funktioniert nur, wenn das Plug-In das Preset System des Host verwendet. Einige Plug-Ins, meistens jene, welche viele Presets besitzen, haben ihr eigenes eingebautes Preset System. In diesem Fall ist die Preset Navigation über das Speed Dial nicht möglich. Der Name und die Nummer des aktuell gewählten Presets wird in der Control Map Ansicht des Automap Universal Fensters angezeigt.

Der Speed Dial kann außerdem zur Steuerung jedes beliebigen Parameters auf Ihrem Bildschirm verwendet werden. Sie müssen lediglich den Mauszeiger auf diesen Parameter legen und dann das Speed Dial drehen (ohne es zu drücken). Das funktioniert mit allem, was Sie mit der Maus verändern können, inklusive dem Scrollen von Fenstern, Bewegen durch Drop-Down-Menüs etc.

4. STEuern EINES SEQUENZER-MIXERS MIT AUTOMAP UNIVERSAL

Zum Zeitpunkt, wo dieses Dokument verfasst wurde, unterstützen nur folgende Sequenzer Automap Universal Mixer Control:

Cakewalk Sonar (6.2 oder neuer)
Mackie Traktion (3 oder neuer)
Steinberg Cubase (SX3/SL3/SE3 oder neuer)
Steinberg Nuendo (3 oder neuer)

Stellen Sie sicher, dass Sie immer das neueste Update Ihres Sequenzers installiert haben, bevor Sie Automap Mixer Control einrichten. Unterstützung für andere Programme wird es in zukünftigen Updates geben, halten Sie einfach gelegentlich auf www.novationmusic.com nach Updates Ausschau.

Sie müssen zunächst den entsprechenden Einrichtungs-Anleitungen für Ihren Sequenzer folgen, welche Sie in den Abschnitten 4.1 bis 4.3 finden. Nachdem Sie das getan haben, erscheint eine Control Map in der Mixer Group der Control Maps. Diese Control Map erscheint immer wenn Sie Ihren Sequenzer starten und verschwindet wieder, sobald Sie ihn beenden. Nur eine Control Map kann zur Steuerung eines Sequenzer-Mixers verwendet werden – Sie können nicht mehrere Control Maps für den gleichen Sequenzer-Mixer erzeugen. Sie können jedoch, wie bei allen anderen Control Maps auch, so viele Seiten in der Mixer Control Map erzeugen, wie Sie wollen.



Das Default Parameter Mapping für die Mixer Control Map ordnet die Spurpegel den Encodern und die Mutes den Tastern zu. Falls es in dem aktuellen Projekt mehr als 8 Spuren gibt, dann erreichen Sie diese über die zusätzlichen Seiten der Control Map.

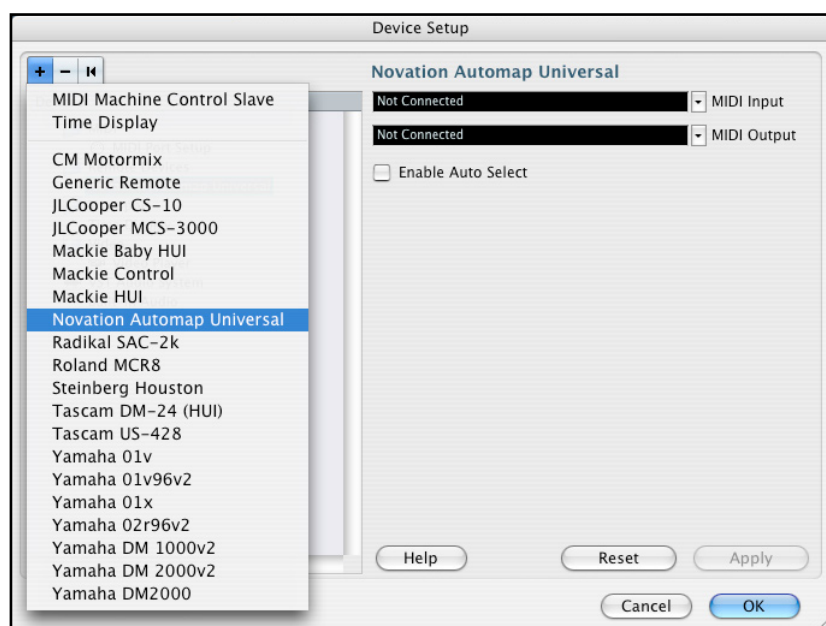
Wenn Sie Nocturn zur Steuerung eines Sequenzer-Mixers verwenden, können Sie Parameter zuweisen und löschen, wie bei den Plug-Ins, wie in Abschnitt 3.6 beschrieben. Nur die folgenden Mixer Parameter können zugewiesen werden:

Track Pegel
Track Panorama
Mute
Solo
Record Arm (Scharf schalten)
Send Pegel

Nach dem Löschen und Zuweisen von Parametern können Sie die Option 'Set As Default' zum Speichern der aktuellen Control Map als Default Mixer Control Map, die geladen wird, wenn Sie ein neues Sequenzer Projekt öffnen oder starten. Jegliche Änderungen an der Default Mixer Control Map werden nicht automatisch mit dem Projekt gespeichert. Falls Sie Änderungen an der Default Mixer Control Map für das spezielle Projekt vornehmen, müssen Sie die Control Map mit der Option 'Save As...' speichern, bevor Sie das Projekt schließen. Nach dem erneuten Öffnen des Projekts wählen Sie die Mixer Control Map in der Browser Ansicht des Automap Universal Fensters und öffnen Sie mit 'Open...' die früher gespeicherte Mixer Control Map.

4.1 CUBASE UND NUENDO EINRICHTUNG

1. Starten Sie den Automap Server und verbinden Sie das Nocturn mit Ihrem Computer.
2. Starten Sie Cubase/Nuendo und wählen Sie 'Device Setup' im 'Devices' Menü.
3. Im 'Device Setup' Fenster klicken Sie den '+' Taster und wählen Sie 'Novation Automap Universal' im Drop-Down Menü.
4. Belassen Sie 'MIDI Input' und 'MIDI Output' auf 'Not Connected'.
5. Klicken Sie 'OK' und schließen Sie das 'Device Setup' Fenster, dann öffnen Sie ein Projekt und steuern Sie los!

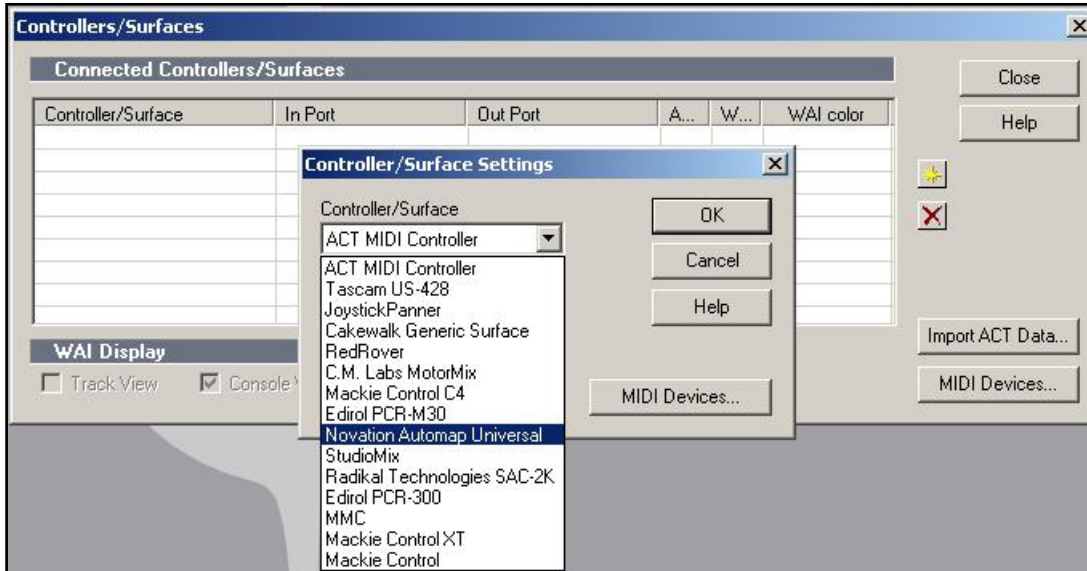


Die 'Enable Auto Select' Option, welche in der obigen Abbildung gezeigt ist, erlaubt die automatische Anwahl einer Spur in Cubase/Nuendo, wenn Sie den Pegel der Spur am Nocturn ändern. Drücken und drehen Sie das Speed Dial, um eine Bank (1-8) zu wählen, welche alle Encoder dem 'Send Pegel' zuweist. Die aktuell gewählte Send Bank wird anstelle von Preset Name/Nummer in der Control Map Ansicht des Automap Universal Fensters gezeigt.



4.2 SONAR EINRICHTUNG

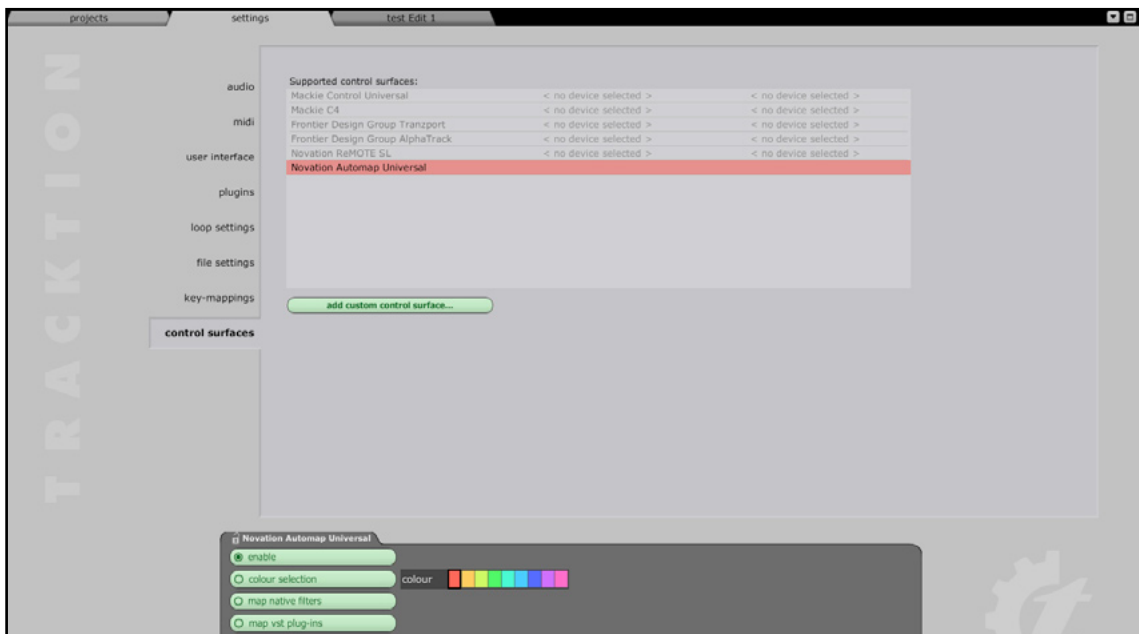
1. Starten Sie den Automap Server und verbinden Sie das Nocturn mit Ihrem Computer.
2. Starten Sie Sonar und wählen Sie 'Controllers/Surfaces...' im 'Options' Menü.
3. Im 'Controllers/Surfaces' Fenster klicken Sie das Sternsymbol um einen neue Controller-Hardware hinzuzufügen.
4. Das 'Controller/Surface Settings' Fenster erscheint. Stellen Sie Controller/Surface auf 'Novation Automap Universal' und stellen Sie Input Port und Output Port auf '---None---'.
5. Klicken Sie 'OK' und schließen Sie das 'Controllers/Surfaces' Fenster, dann öffnen Sie ein Projekt und steuern Sie los!



Wenn Sie den Bus Send Pegel einer Spur in Sonar steuern wollen, ist es lediglich möglich, Bus Send Pegel 1 mit dem Nocturn zu steuern. Bus Send Pegel 2-4 können von den Controllern am Nocturn nicht erlernt werden.

4.3 TRACKTION EINRICHTUNG

1. Starten Sie den Automap Server und verbinden Sie das Nocturn mit Ihrem Computer.
2. Starten Sie Tracktion gehen Sie zur 'Control Surfaces' Pages unter 'Settings'.
3. Wählen Sie 'Novation Automap Universal' in der 'Supported Control Surfaces' Liste und klicken Sie 'Enable' unter 'Properties'.
4. Öffnen Sie ein Projekt und steuern Sie los!



Die Optionen 'Map Native Filters' und 'Map VST Plug-Ins', welche im Properties Panel gezeigt werden, steuern die nativen Filter von Tracktion sowie die nicht-Automap-umhüllten VST Plug-Ins in Tracktion. Dies ist nicht das gleiche, wie das Steuern Automap-umhüllter VST Plug-Ins, welche ebenfalls in Tracktion geladen werden können, da Nocturn mit den Filtern und VST Plug-Ins über den Automap Server und über Tracktion kommuniziert und nicht nur über den Automap Server. Das hat bestimmte Auswirkungen, die unten erläutert werden.

Werden diese Optionen aktiviert, wird eine Control Map zu einer der vier Control Map Gruppen hinzugefügt, sobald Sie ein neuen nativen Filter oder ein nicht-Automap-umhülltes VST Plug-In hinzufügen. Sie wird der richtigen Gruppe zugewiesen, abhängig davon, ob der Filter ein Instrument, Effekt oder etwas anderes ist (z.B. ein Aux Send Filter wird der 'User' Gruppe zugeordnet). Sie können unterschiedliche Filter oder VST Plug-Ins wählen (umhüllt oder nicht-umhüllt), die Sie von der Browser Ansicht des Automap Universal Fensters aus steuern können. Falls 'Automap Focus Follows Plug-in UI' in den Automap Einstellungen aktiviert ist (siehe Abschnitt 2.4), können Sie auch unterschiedliche Filter und VST Plug-Ins zur Steuerung auswählen, indem Sie sie im Hauptfenster von Tracktion klicken. Klicken Sie einen Volume/Pan Filter, um die Tracktion Mixer Control Map zu wählen.

Wenn Sie native Filter und nicht-umhüllte VST Plug-Ins steuern, können Sie Controller wie in Abschnitt 3.6 beschrieben löschen und zuweisen. Trotzdem funktioniert das Speichern von Default und Instanz Control Maps nicht (siehe Abschnitt 3.6). Falls Sie die Control Map für einen nativen Filter oder ein nicht-umhülltes VST Plug-In verändern, müssen Sie die Option 'Save As...' verwenden, um die Control Map zu speichern, bevor Sie das Projekt schließen. Nach erneutem Laden des Projekts müssen Sie die Control Map für diesen/dieses Filter Plug-In wählen und mit der Option 'Open...' die zuvor gespeicherte Control Map laden.

5. DER AUTOMAP MIDI CLIENT

"Client" ist die Bezeichnung für alles, was Sie mit dem Nocturn steuern können. Diese Anleitung hat sich bisher mit der Steuerung von Plug-Ins und Sequenzer-Mixern beschäftigt, welches beides Arten von 'Clients' sind. Der Automap MIDI Client ist ebenfalls etwas, was Sie mit dem Nocturn steuern können. Es ist Software, die auf Ihrem Computer im Hintergrund läuft und mit dem Automap Server kommuniziert. Wenn Sie sie mithilfe des Nocturn steuern, sendet sie MIDI Nachrichten zum Ziel Ihrer Wahl. Dadurch können Sie mit dem Nocturn Software und Hardware unter Verwendung von MIDI Nachrichten steuern. Der Automap MIDI Client kann auch MIDI Daten empfangen, was Vorteile hat, die in den Abschnitten 5.4 und 5.7 erklärt werden.

Dieser Abschnitt informiert Sie über die Arbeitsweise des Automap MIDI Clients, gefolgt von ein paar Anwendungsbeispielen. Nachdem Sie diesen Abschnitt gelesen haben, sollten Sie in der Lage sein, den Automap MIDI Client nach Ihren Bedürfnissen einzurichten.

5.1 MIDI PORTS

Bevor Sie den Automap MIDI Client verwenden, müssen Sie den MIDI Input Port Und MIDI Output Port im Automap Settings Menü auswählen. Dies sind die Ports, auf denen der MIDI Client MIDI Daten sendet und empfängt und Sie können jeden beliebigen MIDI Anschluss an Ihrem System verwenden.

Sie sehen außerdem einen 'Automap MIDI' Port. Dies ist ein spezieller virtueller Port, welcher zum Senden von MIDI Daten zwischen dem Automap MIDI Client und einer Software verwendet werden kann. Folglich sehen Sie auch einen 'Automap MIDI' als MIDI Eingangs- und Ausgangs-Port in Ihrer Musiksoftware. Der virtuelle Automap MIDI Port ist nur verfügbar, wenn der Automap Server läuft. Sie müssen den Automap Server starten, bevor Sie Ihre Musik-Software starten, damit Ihre Musik-Software eine Verbindung zum Automap Server herstellen kann. Falls Sie den Automap-Server beenden, so lange Ihre Musik-Software noch läuft, müssen Sie Ihre Musik-Software beenden, den Automap Server erneut starten und danach Ihre Musik-Software neu starten, um die Verbindung wieder herzustellen.

Eine Option 'All MIDI ports' wurde der Liste der MIDI Eingangs-Ports zugefügt, falls Sie wollen, dass der Automap MIDI Client auf allen verfügbaren MIDI Ports empfängt, inklusive dem virtuellen Automap MIDI Port.



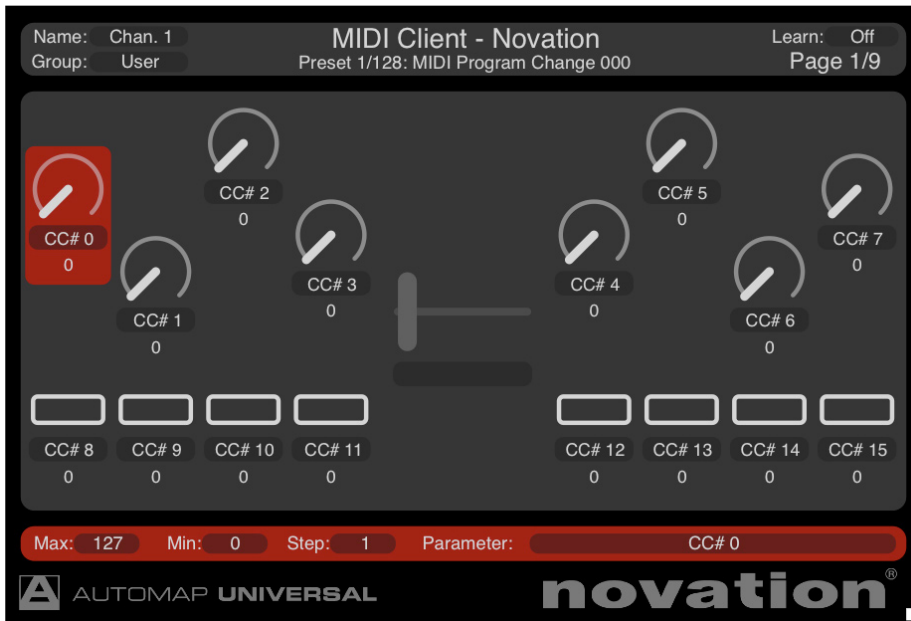
5.2 MIDI CONTROL MAPS

Sobald Sie die MIDI Ports gewählt haben, können Sie eine MIDI Control Map erzeugen. Alle Controller in einer MIDI Control Map senden auf dem gleichen MIDI Kanal. Deshalb müssen Sie bestimmen, auf welchem MIDI Kanal die Controller Daten senden sollen, indem Sie diesen Kanal im Automap Settings Menü wählen. Ein Häkchen zeigt bei dem gewählten MIDI Kanal im Menü, dass er aktiv ist und eine MIDI Control Map die diesem Kanal zugewiesen und nach ihm benannt ist erscheint in der User Control Map Gruppe.

Es ist möglich, mehr als einen MIDI Kanal zu aktivieren - tatsächlich können Sie alle 16 gleichzeitig aktivieren. Das bedeutet, dass Sie insgesamt 16 MIDI Control Maps erzeugen können. Um einen anderen MIDI Kanal zu aktivieren, wählen Sie ihn im Automap Settings Menü. Eine neue MIDI Control Map für den neu gewählten MIDI Kanal wird der User Group hinzugefügt. Um einen MIDI Kanal zu deaktivieren und sein Control Map zu entfernen, deselektieren Sie ihn aus dem Automap Settings Menü, indem Sie das Häkchen entfernen.

5.3 MIDI NACHRICHTEN ZUWEISEN

Die Control Map Ansicht im Automap Universal Fenster sieht folgendermaßen aus, wenn eine MIDI Control Map gewählt ist:



Die Default MIDI Control Map besitzt 129 zugewiesene Controller, verteilt auf mehrere Seiten. Jeder Controller ist einer anderen MIDI Control Change (CC) Nummer zugewiesen, beginnend bei 0 und endend bei 127, plus einem extra Controller am Ende, der Pitchbend zugewiesen ist. So sind die Controller zugeordnet, wenn Sie einen MIDI Kanal aktivieren. Trotzdem können Sie die Zuweisungen der Default MIDI Control Map komplett ändern und dann die Option 'Set As Default' verwenden.

Um die MIDI Nachricht zu ändern, die einem Controller zugewiesen ist, klicken Sie mit der Maus darauf und wählen Sie eine andere Nachricht aus dem Drop-Down Menü, das erscheint, wenn Sie auf das 'Parameter' Feld im Control Settings Abschnitt des Fensters klicken. Nur MIDI CC 0-127 und Pitchbend sind verfügbar. Die Controller werden automatisch nach ihren MIDI Nachricht-Zuweisungen benannt. Sie können die Namen der Controller aber ändern, indem Sie auf ihn im Control Layout Abschnitt des Fensters klicken, einen neuen Namen eingeben und Enter drücken. Die Max, Min und Step Size Werte haben die gleiche Wirkung auf den gesteuerten Parameter wie in Abschnitt 3.7 beschrieben.

5.4 DEN LERNMODUS FÜR DIE ZUWEISUNG VON MIDI NACHRICHTEN VERWENDEN

Da der MIDI Client MIDI Daten empfangen kann, ist es möglich, den Lernmodus zur Zuweisung von MIDI Nachrichten an Bedienelemente am Nocturn zu senden. Wenn der Lernmodus aktiv ist, hört der Automap Server auf MIDI Nachrichten am MIDI Input Port des MIDI Clients. Er reagiert nur auf Nachrichten die den Nocturn Bedienelementen zugewiesen werden können, d.h. MIDI CC und Pitchbend Nachrichten. Nachdem eine MIDI Nachricht empfangen wurde, betätigen Sie einfach den Controller am Nocturn, dem Sie die MIDI Nachricht zuweisen wollen.



5.5 SPEICHERN EINER MIDI CONTROL MAP

Sobald Sie mit dem Löschen, Zuordnen und Umbenennen der Controller fertig sind, können Sie die MIDI Control Map als *.automap Datei mithilfe der Option 'Save As...' speichern. Wenn Sie einen MIDI Kanal aktivieren, können Sie eine gespeicherte Control Map mithilfe der Option 'Open...' öffnen (der MIDI Kanal ist nicht in der MIDI Control Map gespeichert). Falls Sie die Option 'Set As Default' verwenden, dann wird diese MIDI Control Map immer beim Aktivieren eines MIDI Kanals im Automap Settings Menü geöffnet.

Wenn Sie den Automap Server beenden, werden die Einstellungen für MIDI Input und Output Port, die aktuell aktiven MIDI Kanäle und alle Controller-Zuweisungen in ihren MIDI Control Maps gespeichert. Beim erneuten Starten des Automap Servers werden alle Automap MIDI Client Einstellungen und MIDI Control Maps wieder geladen. Das bedeutet, dass für den Fall, dass Sie ein festes Musik-Setup benutzen, Sie keine MIDI Kanäle reaktivieren oder MIDI Control Maps importieren müssen, wenn Sie Musik machen wollen.

5.6 SPEED DIAL FUNKTION IN EINER MIDI CONTROL MAP

Genau wie bei der Steuerung eines Plug-Ins oder eines Sequenzer-Mixers, kann das Speed Dial zur Steuerung eines beliebigen Parameters verwendet werden, der aktuell auf dem Bildschirm angezeigt wird und auf dem gleichzeitig der Mauszeiger ruht. Dafür drehen Sie das Speed Dial, ohne es zu drücken.

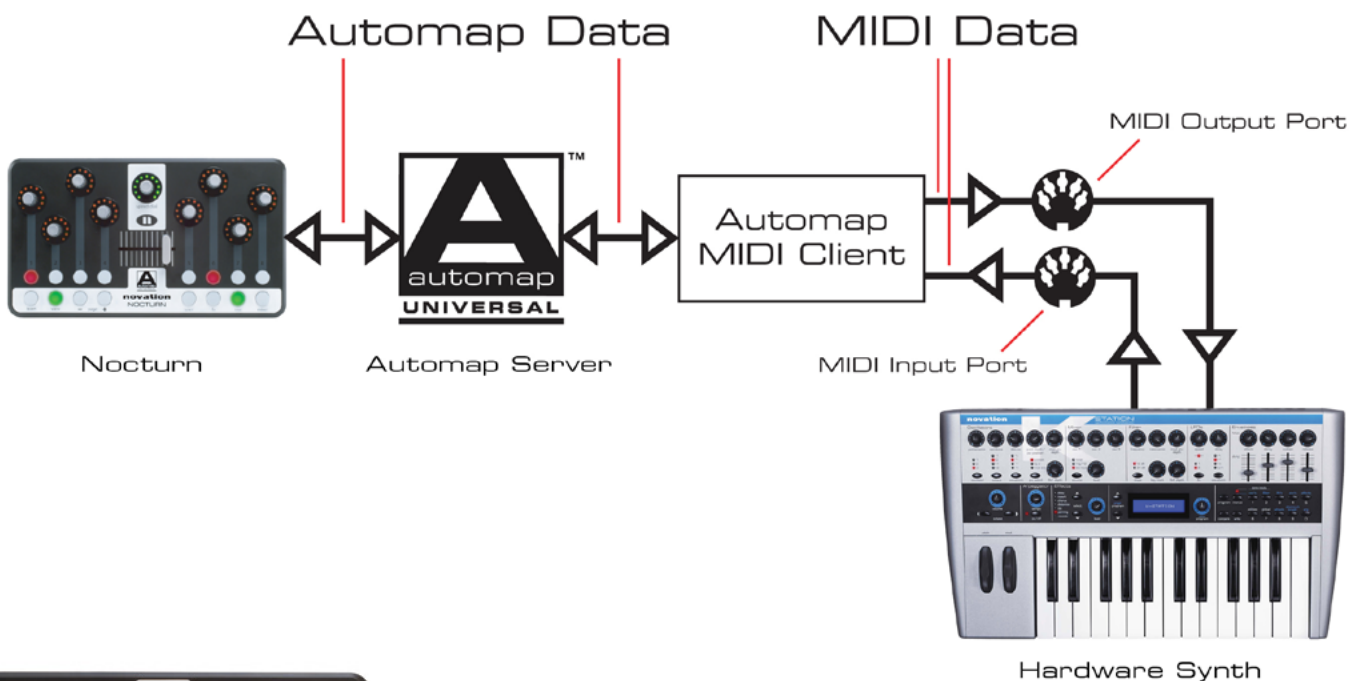
Wenn eine MIDI Control Map gewählt ist, kann das Speed Dial zum Senden von MIDI Programmwechseln verwendet werden, indem Sie es drücken und drehen. Der MIDI Programmwechsel-Wert wird unterhalb des Client-Namens in der Control Map Ansicht des Automap Universal Fensters angezeigt (wo Preset Name/Nummer für Plug-Ins angezeigt wird).

5.7 MIDI FEEDBACK

MIDI Feedback Unterstützung ist eine weitere Funktion, die der MIDI Empfangsmöglichkeit des Automap MIDI Clients zu verdanken ist. Wenn Sie zum Beispiel einen Hardware-Synth steuern und Sie einen Controller am Nocturn betätigen, um den Wert eines Synth-Parameters zu ändern, zeigt der LED Ring um den Encoder den aktuellen Parameterwert an, da der Automap Server den aktuellen Parameterwert kennt.

Wenn Sie den selben Parameterwert am Synthesizer direkt ändern, würde der Automap Server ohne MIDI Feedback den aktuellen Wert im Synthesizer nicht kennen und der LED Ring um den Encoder den aktuellen Wert nicht anzeigen können. Indem Sie den Automap MIDI Client so einstellen, dass er MIDI Daten vom Synth empfängt (indem Sie den Synth oder 'All MIDI Ports' als MIDI Input wählen), ist garantiert, dass MIDI Daten vom Synth zum Automap Server über den Automap MIDI Client gesendet werden und der LED Ring immer den korrekten aktuellen Wert anzeigt.

5.8 VERWENDEN DES AUTOMAP MIDI CLIENTS ZUR DIREKTEN STEUERUNG EINES HARDWARE MIDI GERÄTS



In dieser Situation ist der Datenfluss folgendermaßen:

Auch wenn sich kein Sequenzer oder eine andere Musiksoftware im Kommunikationsweg befindet, ist es möglich das Nocturn zur direkten Steuerung eines MIDI Gerätes zu verwenden. Sie müssen lediglich gewährleisten, dass der Automap Server läuft, dann können Sie jedes an Ihr System angeschlossene MIDI Gerät folgendermaßen verwenden:

1. Stellen Sie MIDI Input und Output Ports im Automap Settings Menü auf die physikalischen Anschlüsse, an die das MIDI Gerät angeschlossen ist.
2. Aktivieren Sie einen MIDI Kanal im Automap Settings Menü. Der MIDI Kanal, den Sie wählen, muss der selbe Kanal sein, auf dem das MIDI Gerät Daten sendet und empfängt. Gegebenenfalls müssen Sie die Einstellungen am MIDI Gerät überprüfen.
3. Wählen Sie die neu hinzugefügte MIDI Control Map in der Browser Ansicht des Automap Universal Fensters und steuern Sie los!

Um mit einer sinnvollen Zuweisung der Controller beginnen zu können, müssen Sie wissen, welche CC Nummern welche Parameter in dem MIDI Gerät steuern. Diese Information finden Sie normalerweise am Ende der Bedienungsanleitung des MIDI Geräts. Falls Sie einen bestimmten Parameter steuern wollen, schauen Sie zuerst nach, welche CC Nummer ihm zugewiesen ist. Dann wählen Sie ein Controller am Nocturn in der Control Map Ansicht des Automap Universal Fensters und stellen Sie ihn auf die entsprechende CC Nummer. Fahren Sie mit der Zuweisung der Controller auf diese Weise fort, um eine MIDI Control Map für dieses MIDI Gerät zu erzeugen, welche Sie mit der 'Save As...' Option speichern können.

Denken Sie daran, dass es auch möglich ist, den Lernmodus zu verwenden, wenn Sie den Automap MIDI Client verwenden (siehe Abschnitt 5.4). Drücken Sie einfach den 'learn' Taster am Nocturn, bewegen Sie einen Controller am MIDI Gerät und bewegen Sie dann den Controller am Nocturn, dem Sie diesen Parameter zuweisen wollen. Vorausgesetzt dass die MIDI Daten von dem MIDI Gerät entweder MIDI CC oder Pitchbend Daten waren, werden sie dem Controller zugewiesen.

5.9 VERWENDEN DES AUTOMAP MIDI CLIENTS ZUR STEUERUNG VON MIDI HARDWARE DURCH EINEN SEQUENZER

Möglicherweise nehmen Sie mit Ihrem Sequenzer MIDI Spuren Daten für/von externe(n) MIDI Geräte auf. In diesem Fall ist es am besten, den Automap MIDI Client zur Steuerung Ihrer MIDI Geräte über den Sequenzer zu benutzen, anstatt sie direkt zu steuern. Dafür gehen Sie nach folgender Beschreibung vor:

1. Stellen Sie den MIDI Output Port für den Automap MIDI Client auf 'Automap MIDI' und den MIDI Input Port auf 'All MIDI Inputs' im Automap Settings Menü.
2. Aktivieren Sie einen MIDI Kanal im Automap Settings Menü. Der MIDI Kanal, den Sie wählen, muss der selbe Kanal sein, auf dem das MIDI Gerät Daten sendet und empfängt.
3. In Ihrem Sequenzer müssen Sie sicherstellen, dass die MIDI Spur des MIDI Gerätes so eingestellt ist, dass sie vom virtuellen Automap MIDI Port und vom physikalischen MIDI Port, an dem das Gerät angeschlossen ist, Daten empfängt. Möglicherweise gibt es eine 'All MIDI Inputs' Option oder sie kann so eingestellt werden, dass sie MIDI Daten grundsätzlich von allen Inputs empfängt – beide Varianten würden funktionieren. Der MIDI Output der Spur sollte auf den physikalischen Output geführt werden, an dem das Gerät angeschlossen ist und der MIDI Kanal sollte der gleiche sein, den Sie in Schritt 2 eingestellt haben.
4. Schalten Sie die MIDI Spur scharf oder schalten Sie Monitor ein und wählen Sie die neu erzeugt MIDI Control Map in der Browser Ansicht des Automap Universal Fensters und steuern Sie los!

Sie können nun die Zuweisung und das Lernen von Controllern so durchführen, wie in Abschnitt 5.8 beschrieben. Falls Sie mehr als ein externes MIDI Gerät vom Nocturn steuern wollen, folgen Sie den Schritten 2 bis 4 für jedes Gerät. Wenn Sie die Steuerung von einem Gerät auf ein anderes umschalten wollen, müssen Sie die korrekte Spur in Ihrem Sequenzer scharf schalten und dann die korrekte MIDI Control Map in der Browser Ansicht des Automap Universal Fensters wählen.



5.10 VERWENDEN DES AUTOMAP MIDI CLIENTS ZUR STEUERUNG VON SOFTWARE PLUG-INS IN EINEM SEQUENZER

Sie können den Automap MIDI Client auch zur Steuerung von Plug-Ins in Ihrem Sequenzer verwenden, das gilt natürlich nur für MIDI-fähige Plug-Ins. Alle Instrumenten-Plug-Ins sind MIDI-fähig, einige Effekt-Plug-Ins wie Compressoren und EQs sind das nicht. Folgen Sie diesen Schritten um ein Plug-In zu steuern:

1. Stellen Sie den MIDI Output Port für den Automap MIDI Client auf 'Automap MIDI' im Automap Settings Menü.
2. Aktivieren Sie einen MIDI Kanal im Automap Settings Menü.
3. Stellen Sie sicher, dass der virtuelle Automap MIDI Port als (einer der) Input(s) der MIDI oder Instrument Spur mit dem Plug-In definiert ist.
4. Schalten Sie die MIDI/Instrument Spur scharf oder schalten Sie Monitor an und wählen Sie die richtige MIDI Control Map in der Browser Ansicht des Automap Universal Fensters und steuern Sie los!

MIDI-fähige Plug-Ins können MIDI Daten empfangen, jedoch nicht senden. Deshalb ist es hier nicht möglich, den Automap Lernmodus zu verwenden, wie das bei MIDI Geräten möglich ist. Stattdessen müssen Sie in der Plug-In Dokumentation nachsehen, um die MIDI CC Nummern zu finden, die den Parametern zugeordnet sind. Dann können Sie in der Control Map Ansicht des Automap Universal Fensters die Controller des Nocturn auswählen und die entsprechenden CC Nummern zuweisen.

Viele Plug-Ins haben ihre eigenen MIDI CC Lernfunktionen, womit die Plug-Ins auf eingehende MIDI CC Nachrichten hören, denen dann die Parameter zugewiesen werden. Wenn dies der Fall ist, dann brauchen Sie sich nicht darum zu kümmern, welche MIDI Nachrichten die Controller des Nocturn senden. Aktivieren Sie einfach den Lernmodus im Plug-In, wählen Sie, welchen Parameter Sie steuern wollen und betätigen Sie den gewünschten Controller am Nocturn. Schauen Sie in die Bedienungsanleitung des Plug-Ins, um herauszufinden, wie man seinen Lernmodus aktiviert und die entsprechenden Controllerzuweisungen speichert.

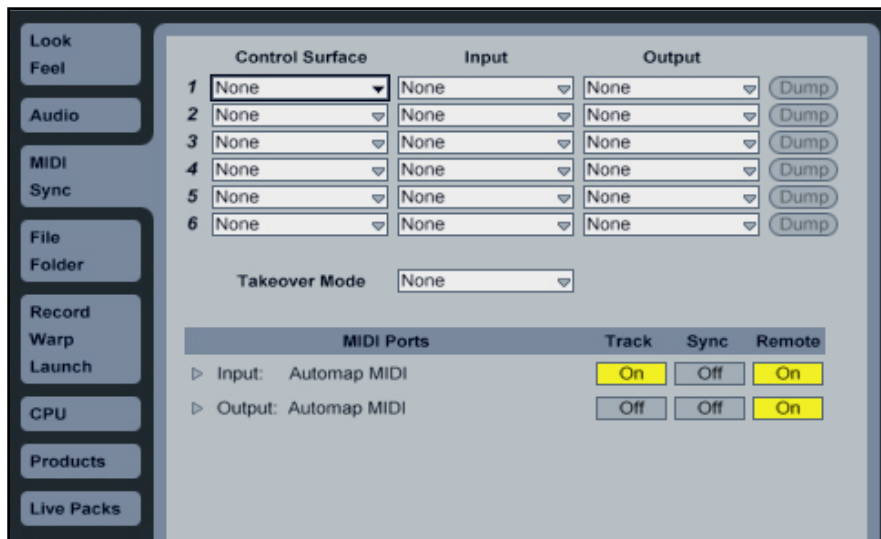
Aufgrund der Tatsache, dass MIDI-fähige Plug-Ins keine MIDI Daten senden, funktioniert das MIDI Feedback in Zusammenhang mit der Verwendung des Automap MIDI Clients zur Steuerung des Plug-Ins nicht. D.h. dass bei Werteänderungen von Plug-In Parametern mit der Maus oder bei Automation innerhalb des Sequenzers, die LEDs der Encoder und Taster nicht die aktuellen Werte der Parameter anzeigen können.

5.11 VERWENDEN DES AUTOMAP MIDI CLIENTS ZUR STEUERUNG EINES SEQUENZER-MIXERS

Bei Sequenzern, die nicht die Automap Universal Mixer-Steuerung unterstützen kann es alternativ möglich sein, den Mixer mithilfe des Automap MIDI Clients zu steuern, da einige Sequenzer es erlauben, den Mixer-Parametern MIDI CC Nummern zuzuweisen. In der folgenden Beschreibung zeigen wir anhand von Ableton Live, wie der Automap MIDI Client für die Steuerung von Mixer-Parametern verwendet werden kann, da Live ein einfaches MIDI-Lernsystem anbietet. Für andere Sequenzer müssen Sie die entsprechende Dokumentation einsehen, um weitere Informationen für die Zuordnung von MIDI CC Nachrichten zu Mixer-Parametern zu finden.

1. Stellen Sie die MIDI Input und Output Ports für den Automap MIDI Client auf 'Automap MIDI' im Automap Settings Menü. Falls Sie den Automap MIDI Client außerdem zur Steuerung von Hardware MIDI Geräten verwenden wollen, stellen Sie den MIDI Input Port auf 'All MIDI Inputs'.
2. Aktivieren Sie einen MIDI Kanal im Automap Settings Menü und wählen Sie die neu hinzugefügte MIDI Control Map in der Browser Ansicht des Automap Universal Fensters.
3. Aktivieren Sie den virtuellen Automap MIDI Port als einen Remote Input und Output in den Live MIDI/Sync Preferences. Falls Sie den Automap MIDI Client zur Steuerung von MIDI Geräten oder Plug-Ins verwenden wollen, aktivieren Sie Automap MIDI ebenfalls als Track Input.





4. Aktivieren Sie den MIDI Lernmodus in Live, indem Sie 'MIDI' in der rechten, oberen Ecke des Live Fensters klicken. Klicken Sie auf einen Parameter in Live, um ihn anzuwählen und betätigen Sie den gewünschten Controller am Nocturn.
5. Fahren Sie mit der Zuweisung von Controller, wie in Schritt 4 beschrieben fort. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie erneut 'MIDI', um die Lernfunktion von Live wieder zu deaktivieren.

Da Live die Festlegung des Automap MIDI Ports als Remote Input erlaubt, funktioniert MIDI Feedback korrekt bei der Verwendung des Automap MIDI Clients zur Steuerung von Live und die Encoder und Taster LEDs stellen die Parameter-Wertänderungen, die mit der Maus oder über Automation durchgeführt werden korrekt dar. Viele andere Sequenzer unterstützen MIDI Feedback auf diese Weise.

6. TECHNISCHE DATEN

Allgemein:

Stromversorgung: Ausschließlich über USB
 Größe: B=239mm, H=137mm, T=18-28mm
 Gewicht: 0,5 kg

Bedienelemente (Controller):

8 zuweisbare Dreh-Encoder - endlos, ungerastert, berührungsempfindlich, LED Kranz
 Speed Dial Encoder - endlos, gerastert, berührungsempfindlich, LED Kranz, Druckfunktion
 (drücken und drehen für alternative Funktionen)
 8 zuweisbare Taster - LED-beleuchtet
 Zuweisbarer 45mm Crossfader - berührungsempfindlich
 System Taster: Learn, View, Page +, Page -
 Group Taster: User, FX, Inst, Mixer

Interface:

USB (USB1.1 und USB2.0 kompatibel)

Computer Betriebssystem-Anforderungen:

Mac: OSX 10.4 oder neuer. 10.5 (Leopard) ebenfalls unterstützt.
 Windows: XP mit Servicepack 2, XP X64 oder Vista. Vista 32-bit und 64-bit Versionen werden unterstützt.

Minimale Hardwareanforderungen:

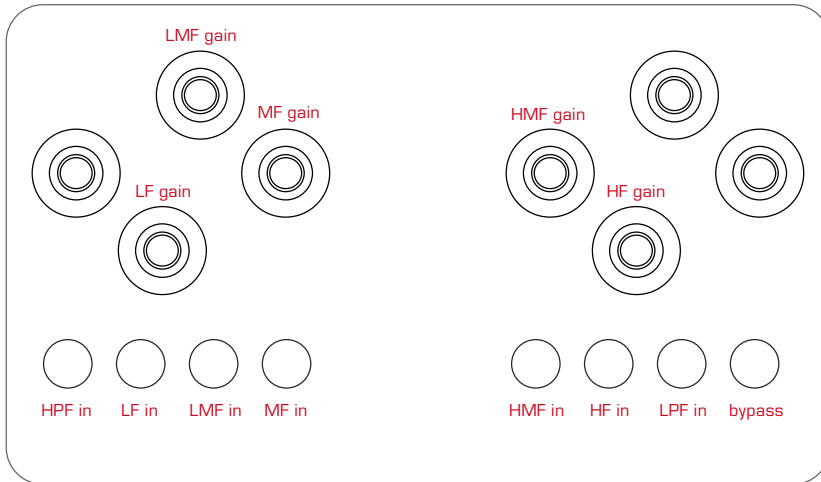
Mac: G4/1GHz, 256MB RAM
 PC: Pentium 3/1GHz, 256MB RAM (Computer mit Windows Vista erfordern schnellere Hardware)



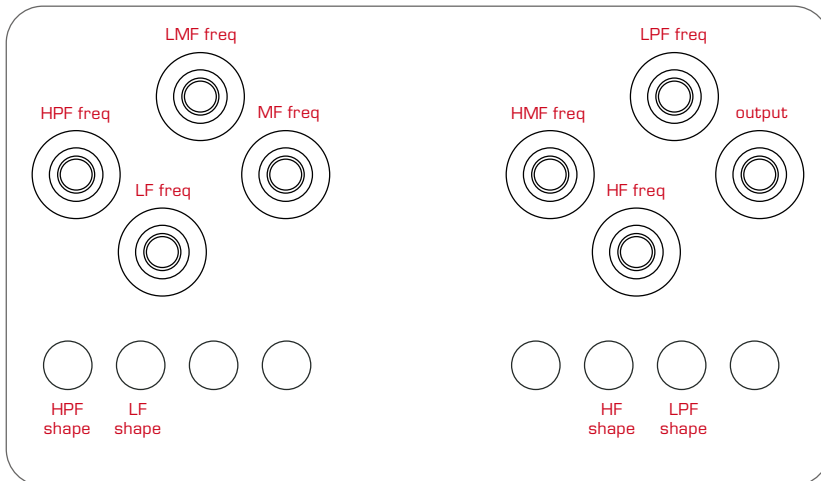
7. PLUG-IN PARAMETER MAPPING KONVENTIONEN

Dieser Abschnitt zeigt die Konventionen, nach denen Novation die Parameterzuweisungen in den Vorgabe-Control Maps für verschiedene Plug-In-Typen vorgenommen hat. Sie sind so gestaltet, dass die wichtigsten Parameter eines Plug-Ins schnell erreichbar sind und auch für Sie ein guter Startpunkt für eigene Control Maps sind.

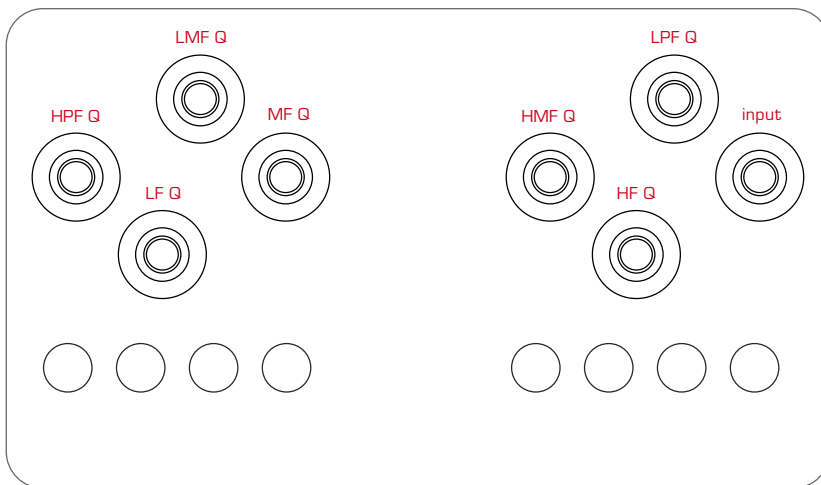
EQ



PAGE 1



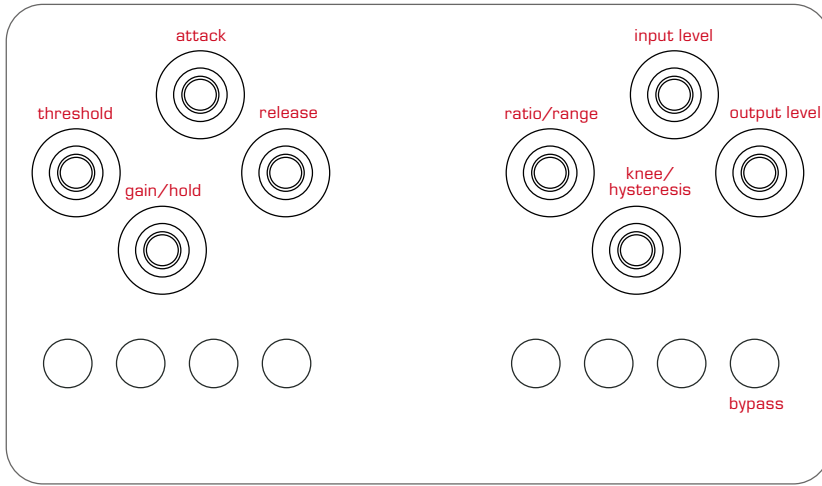
PAGE 2



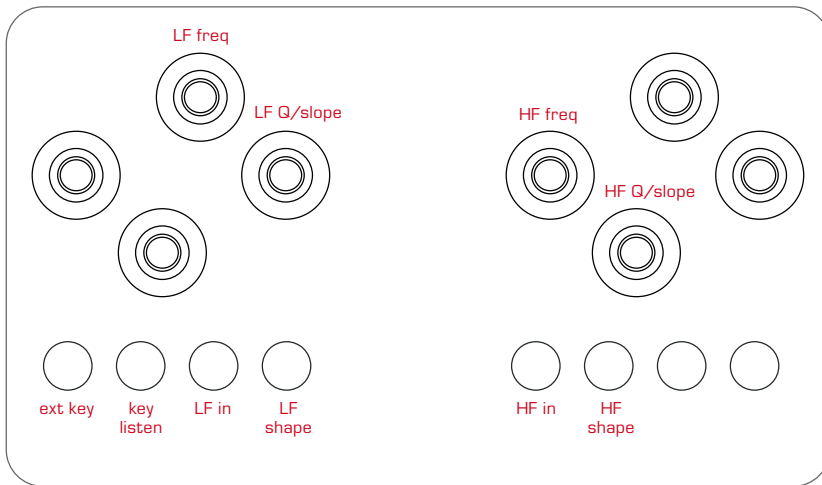
PAGE 3



DYNAMICS

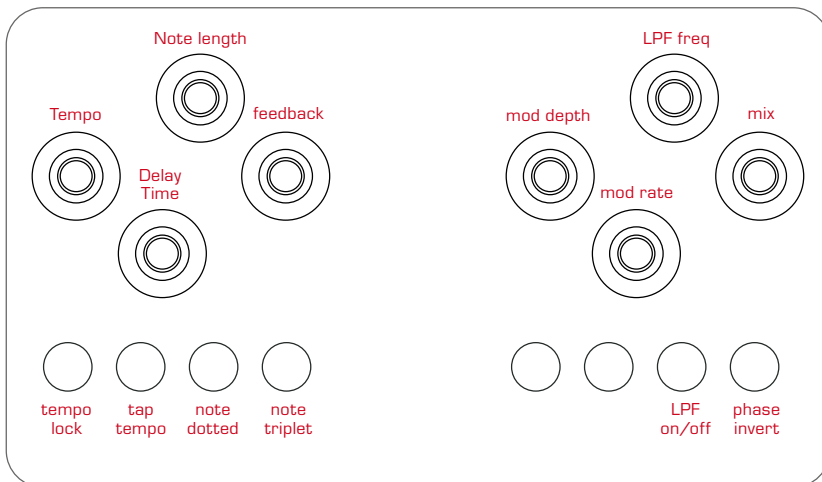


**PAGE 1
MAIN COMPRESSOR CONTROLLER**



**PAGE 2
SIDE CHAIN CONTROLLER**

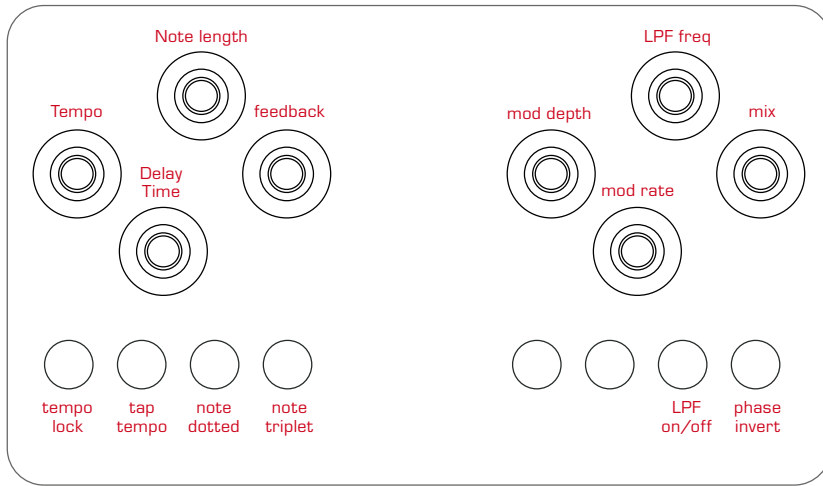
DELAY



**PAGE 1
DELAY KANAL 1 (LINKS)**

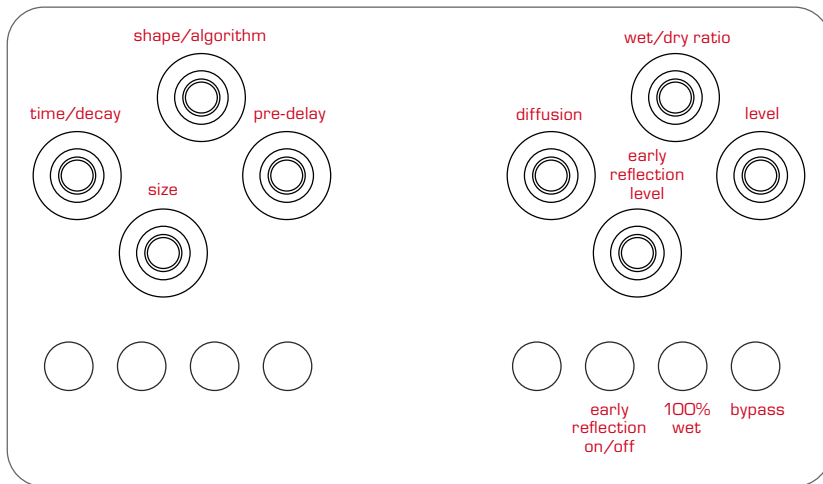


DELAY (CONT.)

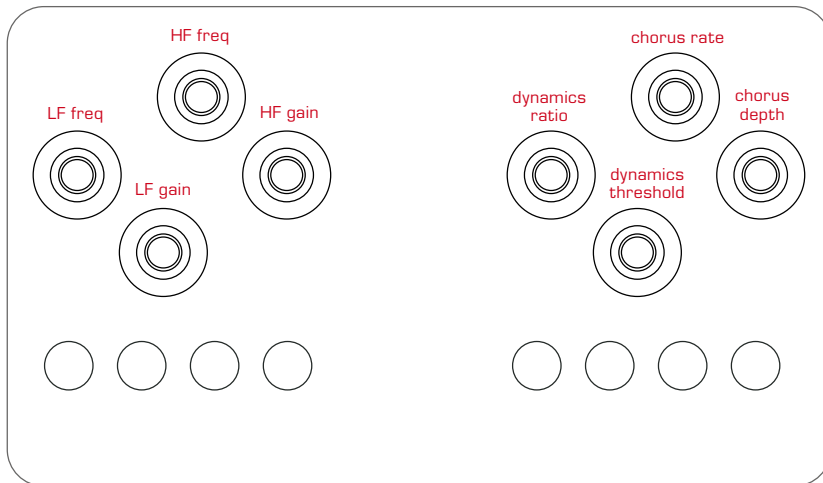


PAGE 2
DELAY KANAL 2 (RECHTS)

REVERB



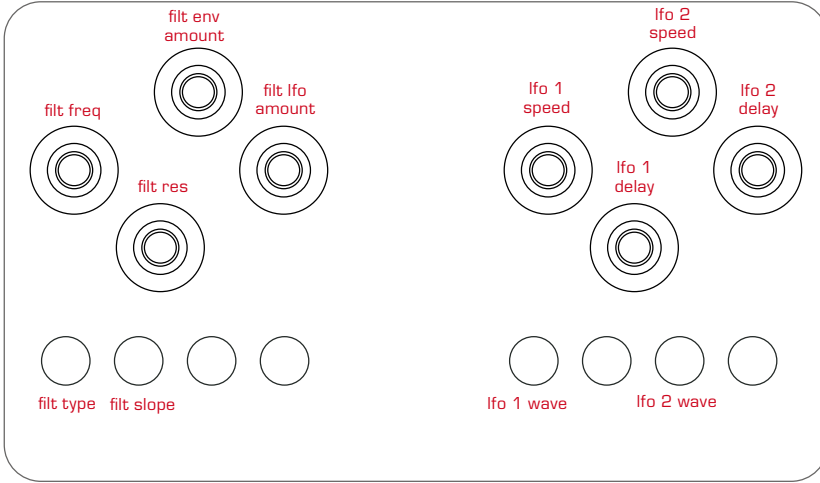
PAGE 1



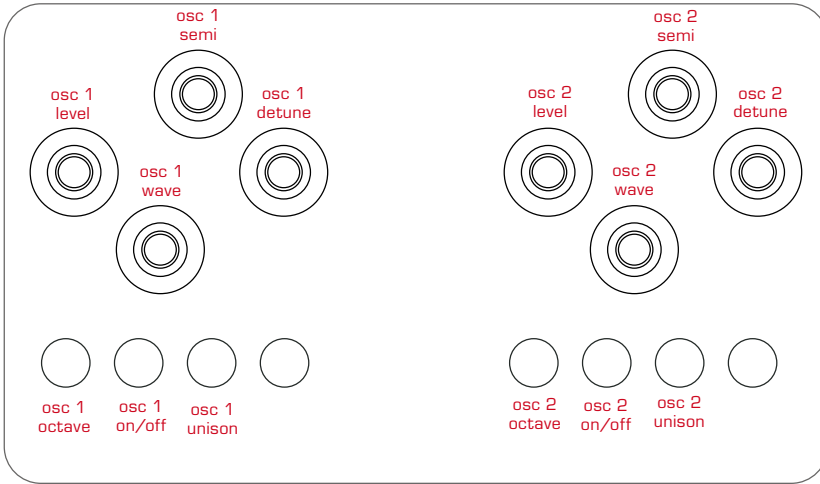
PAGE 2



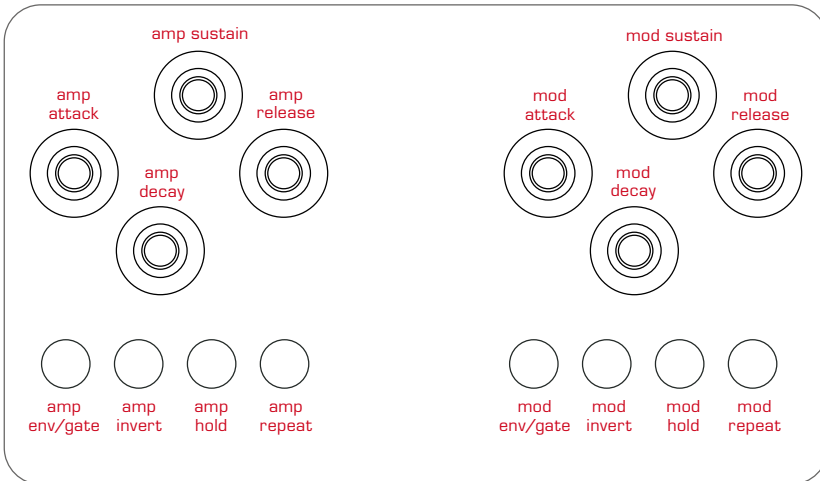
VA SYNTH



**PAGE 1
FILTER & LFO**



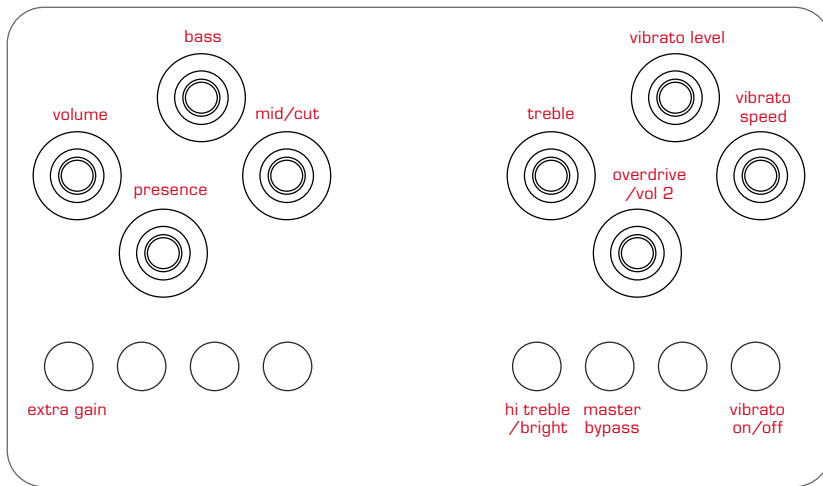
**PAGE 2
OSZILLATOREN**



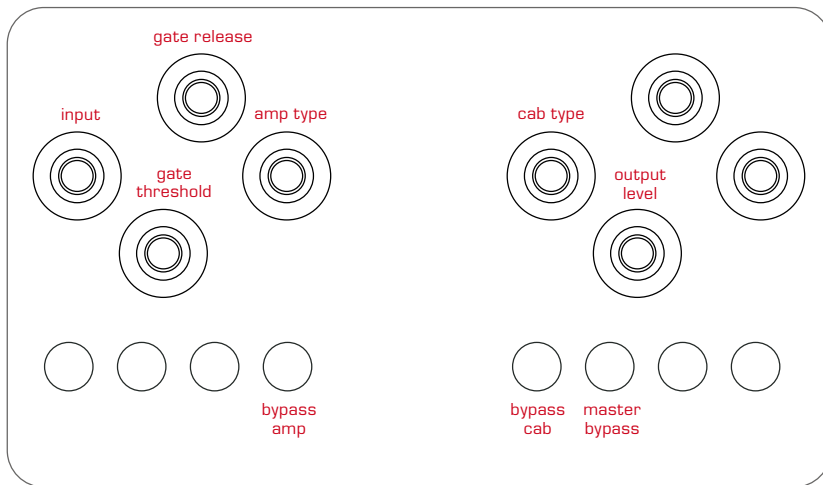
**PAGE 3
HÜLLKURVEN**



AMP SIM



PAGE 1



PAGE 2

E & O.E



NOCTURN
BEDIENUNGSANLEITUNG