

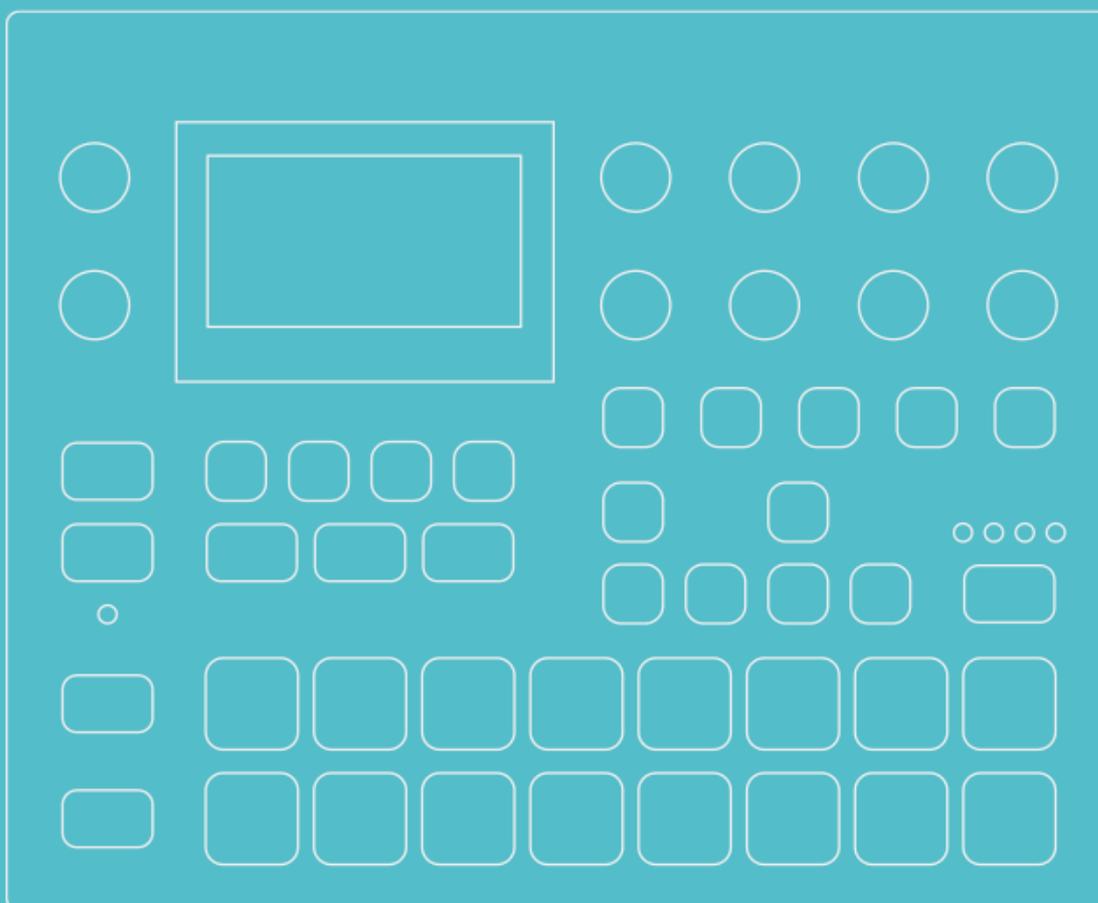
**ELEKTRON DIGITAKT  
TRADUZIONE IN ITALIANO A CURA DI MAX VICINELLI PER  
SOUNDWAVE.**

*versione del manuale 1.04* ( ulteriori versioni del manuale potranno essere tradotte, solo nel caso in cui ci siano cambiamenti sostanziali )

**elektron**

# Digitakt

**Beat making powerhouse**



## 1. INTRODUZIONE

Grazie per avere acquistato Digitakt. Digitakt è una compatta e moderna drum machine realizzata da Elektron.

Cosa è Digitakt?

Un box dal Sound engine digitale e altamente flessibile, con capacità di campionamento estremamente intuitiva, un sequencer user friendly, la possibilità di controllare 8 apparecchi midi esterni, dotata in fine del supporto Overbridge per il dialogo con le vostre DAW.

Per sfruttare al massimo da questa macchina vi consigliamo di leggere attentamente e interamente tutto il manuale.

### 1.1 CONVENZIONI IN QUESTO MANUALE

Le convenzioni di seguito riportate sono da imparare in quanto ricorreranno ciclicamente in tutto il manuale.

I tasti principali sono scritti in maiuscolo, grassetto e tra parentesi quadre. Per esempio il tasto con la scritta FUNC su macchina, nel manuale diverrà **[FUNC]**.

I knobs ( pomelli/pot/potenzimetri/ chiamateli come volete, per convenzione li chiamerò knobs anche io ) sono scritti in maiuscolo, grassetto e corsivo. Per esempio il knob “ Level/ Data “ sul manuale apparirà sempre come ***LEVEL/DATA***.

I nomi del menù sono scritti in maiuscolo. SETTINGS menù è un esempio di quanto appena detto.

i nomi dei parametri e certe opzioni del menù dove possono essere effettuati settaggi o intraprese azioni, sono scritti in maiuscolo e grassetto. Per es. **VOL**.

Il maiuscolo è usato anche per settaggi alternativi dei parametri. Ad es. OFF.

I messaggi visibili a schermo ( display da ora in poi per convenzione mia ), sono scritti in maiuscolo tra virgolette. Ad es. “ QUANTIZE LIVE REC”.

Gli indicatori LED come i LED in modalità Chromatic. sono scritti così: < CHROMATIC >.

**I simboli a seguire sono ricorrenti il tutto il manuale:**



**Important information that you should pay attention to.**



**A tip that will make it easier for you to interact with the Digitakt.**



**INFORMAZIONI IMPORTANTI ALLE QUALI DEVI FARE ATTENZIONE**



**UN TRUCCO CHE TI RENDERA' FACILE INTERAGIRE CON DIGITAKT**

## 2. DIGITAKT

Quando iniziammo a pensare al prodotto che sarebbe diventato DIGITAKT, iniziammo chiedendo a noi stessi:

“Quali sono le features ideali e gli strumenti necessari per realizzare velocemente un bel groove e ben suonante? Come definire le guide essenziali? Ma non solo. Certi prodotti possiedono qualcosa di incredibilmente attraente e danno molto più di quanto chiedono. Desideri solo usarli. Perché evocano questi desideri? E così, con queste domande in mente, il progetto ebbe inizio.

Maggio 2017, la digitakt inizierà ad essere spedita. Tutto è pronto, dai Pattern di fabbrica al sistema operativo. Il sito on line è stato creato.

Ora accendila, speriamo che la tua esperienza sia la stessa che ha “travolto” noi.

### **Il suono**

Il suono di digitakt è molto bello. Il materiale audio gestito dal campionatore, appare grosso, pieno e tridimensionale. Puoi campionare qualsiasi cosa. Le tue macchine dello studio, clip random da youtube, la vita di ogni giorno.

Puoi processare il tutto e metterlo in sequenza. Digitakt è uno strumento ideale per la manipolazione del suono e per sperimentare.

### **Il Workflow ( flusso di processo creativo )**

Tutto è pensato per un approccio beat making istintivo, niente vi distrarrà. Questa semplicità è una delle features principali della macchina. Un carattere unico. Sarà davvero una esperienza divertente e gratificante.

### **La totalità**

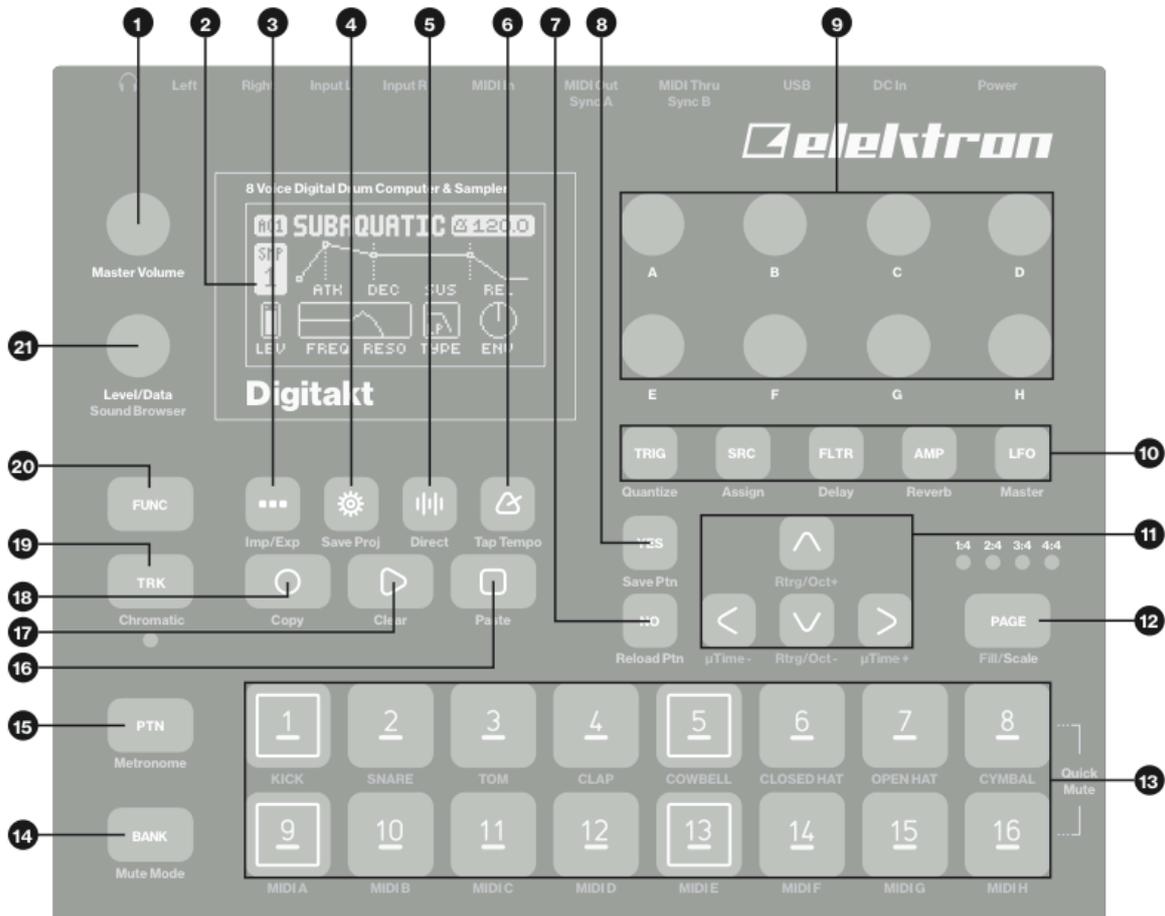
Facilità di campionamento, sequenze sia audio che midi, campionatore flessibile, supporto OVERBRIDGE. Un prodotto davvero versatile. Le features create permettono profonda adattabilità e libertà. A volte, qualcosa, la fa percepire come se fosse una macchina “Viva”. Digitakt è qui. E pensiamo di avere trovato le risposte alle domande che inizialmente ci ponemmo.

Sinceramente,

Il team Elektron

### 3. LAYOUT DI PANNELLO E CONNESSIONI

#### 3.1 PANNELLO FRONTALE



1. **MASTER VOLUME** imposta il volume per le uscite main out ( LR ) e per l'uscita cuffie.
2. Schermo
3. **[PATTERN]** apre il menù PATTERN, luogo in cui è situata la gestione dei pattern. La seconda funzione permette l'accesso al menù Import/Export.
4. **[SETTINGS]** Contiene la sezione dedicata alla gestione dei progetti, le configurazioni midi, e i settaggi di sistema ( system settings ). La seconda funzione permette il salvataggio del progetto corrente.
5. **[SAMPLING]** apre il menù SAMPLING, luogo in cui impostare i valori di campionamento. La funzione secondaria, permette il campionamento diretto.
6. **[TEMPO]** apre il menù TEMPO, luogo in cui poter intervenire sui valori di BPM del tempo in modalità sia globale, sia sui singoli pattern. Luogo in cui è possibile, inoltre, intervenire sui valori di swing.
7. **[NO]** usato per uscire da un menù attivo, tornare indietro di uno step e negare. La funzione secondaria permette il reload del pattern correntemente attivo.
8. **[YES]** usato per entrare nei sub menù, selezionare e confermare. La funzione secondaria permette il salvataggio del pattern correntemente attivo.

9. **KNOB DATA ENTRY**, knobs da A ad H. Sono usati per settare valori ai parametri corrispondenti. Premendo e ruotando, contemporaneamente, i knobs, possiamo avere cambiamenti di valore a step più ampi.

10. **[PARAMETER]** permette di accedere alla pagina parametri della track correntemente attiva. Il colore dei tasti indica se la pagina è attiva ( rosso/arancio ), se inattiva ( spenti ).

. **[TRIG PARAMETERS]** accede a parametri come **NOTE**, **VELOCITE** e altri parametri associati al trig. La funzione secondaria permettere di accedere al menù QUANTIZE.

. **[SRC]** permette di accedere alla pagina SOURCE che si occupa della riproduzione del campione (sample) nelle tracce audio. Per quanto riguarda le tracce MIDI questa pagina gestisce parametri come il CHANNEL (canale ), PROGRAM e AFTERTOUC.

La funzione secondaria, permette l'accesso alla scelta del campione.

-**[FLTR]** permette di accedere alla pagina FILTER. Luogo in cui è possibile intervenire sui parametri del filtro multimodo per le tracce audio. Per quanto riguarda invece le tracce MIDI, in questo spazio possiamo intervenire sulla quantità di CC\*. La funzione secondaria accede alla pagina DELAY.

-----  
*\*PICCOLA E PERSONALE DIGRESSIONE SUI MIDI CC.*

*Nel corso degli anni, specialmente con alcuni allievi, mi è capitato di dover scontrarmi spesso con il discorso MIDI CC.*

*Consiglio, a chi non lo avesse mai fatto, di leggere le tabelle di implementazione MIDI riportate generalmente a fine manuale. Ogni strumento dotato di ingressi e uscite midi, salvo casi rari, ha anche la possibilità di essere governato tramite i MIDI CC ( control change ). Basta collegare un cavo midi che da OUT di digitakt entri in IN di altre macchine. Andando a leggere le specifiche midi delle vs macchine scoprirete che ogni parametro è controllabile via MIDI... Potrete, quindi, con Digitakt assegnare valori di CC alle vs macchine esterne e divertirvi a sequenziare filtri, resonance, involuppi ecc...*

-----  
.**[AMP]** permette di accedere alla pagina AMP, dove troviamo parametri per la gestione dell'involuppo dello stadio di amplificazione e per la gestione del send degli effetti.

Per le tracce MIDI, in questa pagina possiamo selezionare il tipo di numero CC.

La funzione secondaria permette di accedere alla pagina REVERB.

.**[LFO]** permette di accedere ai parametri LFO della track attiva. La funzione secondaria accede alla pagina MASTER.

11. **[ARROW] TASTI FRECCIA** sono utilizzati per la navigazione e per il settaggio di alcuni valori di parametro. All'interno dei menù, sono chiamati **[UP]**, **[DOWN]**, **[LEFT]**, **[RIGHT]**.

12. **[PAGE]** seleziona la pagina del pattern correntemente attivo, nel caso il pattern attivo abbia più di 16 step, i led della <PATTERN PAGE> indicano di quante pagine è composto il pattern e quale pagina sia correntemente attiva. I LED lampeggiano spostandosi da sinistra verso destra indicando in quale pagina attiva del pattern ci troviamo. La funzione secondaria accede al menù SCALE. Questo tasto attiva inoltre il FILL mode ( solamente quando la modalità GRID RECORDING non è attiva ).

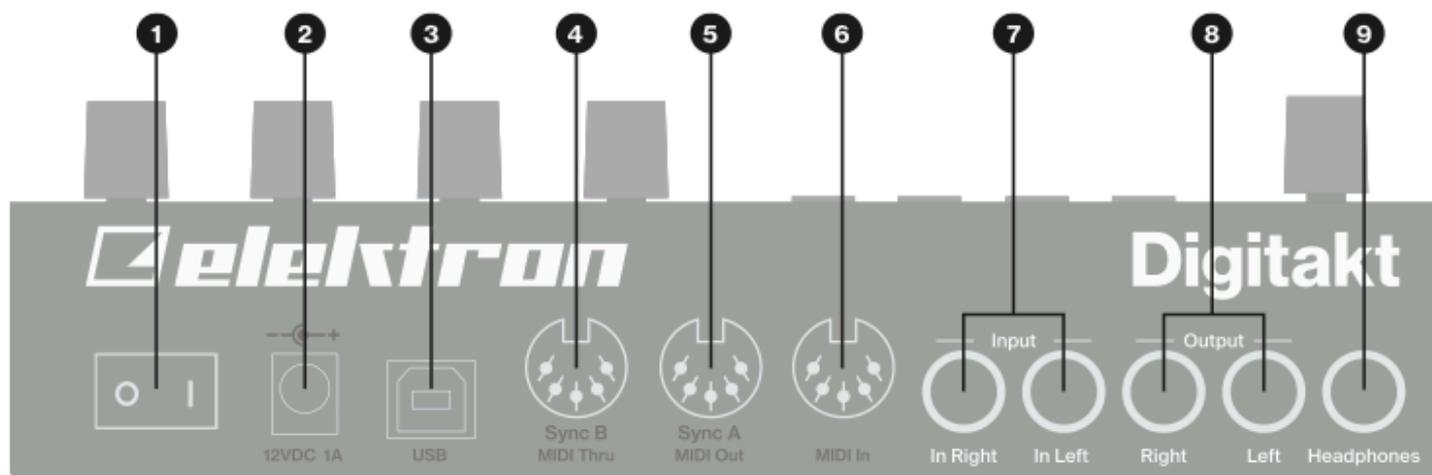
13. **[TRIG] tasti trig**, sono usati per inserire o rimuovere dal sequencer i trig e i parameter locks, questi ultimi abbinati ai *DATA ENTRY* knobs. Sono anche utilizzati per selezionare una track, un bank, un pattern, abbinandoli ovviamente ai pulsanti **[TRK]**, **[PTN]**, **[BANK]** . I tasti **[TRIG]** sono anche usati come tastiera musicale in modalità CHROMATIC. La funzione secondaria permette un rapido mute delle tracce.

Le luci dei tasti **[TRIG]** indicano i trig presenti sul sequencer tramite led di colore rosso mentre led rossi lampeggianti indicano che in quel dato trig sono attivi valori di parameter locks, tutto questo in modalità GRID RECORDING MODE. Mentre il pattern

viene riprodotto o trovandosi in modalità LIVE RECORDING, una luce corre lungo i 16 steps del sequencer attraverso tutte ( fino a 4 ) le pagine rispettando il tempo settato.

14. **[BANK]** seleziona i bank da A ad H in combinazione con i tasti **[TRIG 9-16]**. La funzione secondaria accede al menù MUTE.
15. **[PTN]** seleziona i pattern da 1 a 16 in combinazione con i tasti **[TRIG 1-16]**. La funzione secondaria apre il menù metronomo.
16. **[STOP]** ferma il playback. La funzione secondaria permette il comando "incolla" ( paste ).
17. **[PLAY]** avvia il playback del sequencer. La funzione secondaria permette il comando "cancella" ( clear ).
18. **[RECORD]** attiva o disattiva la modalità GRID RECORDING. Tenendo premuto **[RECORD]** e premendo contemporaneamente **[PLAY]** attiviamo la modalità LIVE RECORDING. Per attivare o disattivare la modalità quantizzazione in LIVE RECORDING, tenere premuto **[RECORD]** e spingere due volte **[PLAY]**. La funzione secondaria permette il comando "copia" ( copy ).
19. **[TRK]** premere **[TRK]** + uno dei tasti **[TRIG]** per selezionare la track da editare. La funzione secondaria permette di accedere alla modalità CHROMATIC.
20. **[FUNC]** premere e tenere premuto + premere un qualsiasi altro tasto che disponga di 2nd funzione. Le seconde funzioni sono scritte in arancione sul pannello frontale di DIGITAKT.
21. **LEVEL/DATA** seleziona il livello volume della track attiva. E' utilizzato anche per il settaggio di parametri e permette inoltre di scrollare attraverso liste. La funzione secondaria apre il SOUND BROWSER ( "cercatore di suoni" detto alla brutta ;) )

### 3.2 CONNESSIONI POSTERIORI



1. **POWER**, switch per accendere o spegnere la macchina.
2. **DC in**, input per lo spinotto dell'alimentatore. Usa solo il PSU-3b fornito in dotazione o, nel caso trasformatori con gli stessi valori di voltaggio polarità e ampere riportati.
3. **USB** per connettere la macchina al computer. Per controlli midi nel caso la si utilizzi con OVERBRIDGE. Utilizza il cavo fornito in dotazione ( usb2.0 ) per collegare la macchina al computer.
4. **MIDI THRU/SYNC B**, trasmette copia dei dati provenienti dal midi di. Può essere anche configurato per mandare DYN sync a vecchie macchine che si sincronizzano in questo modo. Utilizza un cavo midi standard per connettere altri MIDI device alla catena.
5. **MIDI OUT/SYNC A**, trasmette dati midi verso l'esterno. Può essere utilizzato anche per mandare DYN sync a vecchi strumenti. Usa un cavo midi standard per collegare la macchina al MIDI IN di una unità midi esterna.
6. **MIDI IN**, riceve dati midi dall'esterno. Usa un cavo midi standard per collegare il midi out di macchine esterne al MIDI IN della macchina.
7. **INPUT L/R** ingresso per l'audio proveniente dall'esterno. Usa solo cavi jack da 1/4" mono ( connessione sbilanciata ).
8. **OUTPUT L/R** Main audio outputs. Puoi usare cavi jack da 1/4" mono ( connessione sbilanciata ) oppure cavi bilanciati ( tip/ring/sleeve ).
9. **HEADPHONES** uscita audio per cuffie stereo.

### 3.3 PREPARARE E ACCENDERE DIGITAKT.

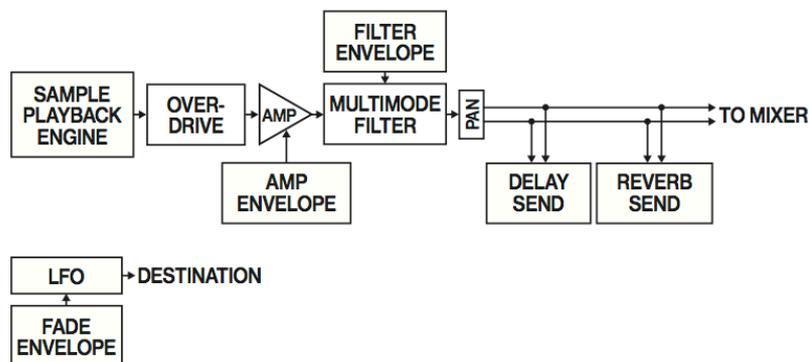
Sii certo di avere appoggiato la Digitakt in un supporto stabile, come ad es. un tavolo, verifica che ci sia sufficiente spazio per i cavi. Assicurati di avere spento tutte le macchine ( qualora ne avessi ) prima di connettere Digitakt alle medesime.

1. Connetti l'alimentatore alla presa di corrente e all'ingresso 12V DC in della Digitakt.
2. Connetti OUTPUT L/R dalla Digitakt al tuo mixer/scheda/amplificatore.
3. Per controllare Digitakt da un computer, connetti un cavo USB tra il computer e il connettore USB di Digitakt.
4. Se vuoi utilizzare il midi per controllare la Digitakt, connetti il MIDI OUT del device con cui intendi controllare la Digitakt al MIDI IN di Digitakt. La porta MIDI THRU duplica i dati entranti dall'ingresso MIDI IN, ciò permette di unire in catena unità MIDI diverse. Connetti la porta MIDI OUT di Digitakt alla porta MIDI IN di altre unità qualora desiderassi controllare tali unità con Digitakt.
5. Se vuoi usare campioni audio da sorgenti esterne, connetti la sorgente attraverso gli ingressi INPUT L/R o via USB.
6. Accendi tutte le unità. Accendi Digitakt premendo lo switch power posto sul retro a destra della macchina.

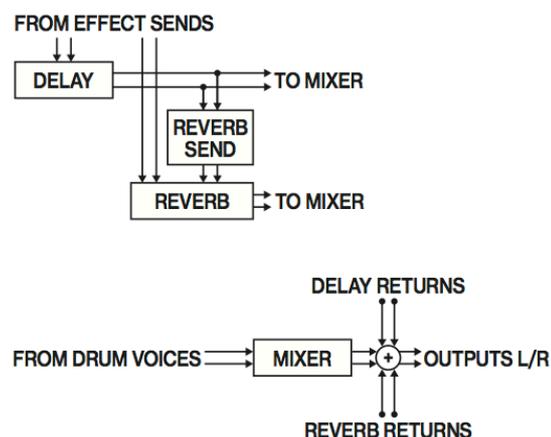
### 4. ARCHITETTURA DEL SUONO DI DIGITAKT

La illustrazione qui sotto mostra l'architettura del suono di Digitakt, con le sue otto voci audio e i due send effects ( delay e reverb )

#### 4.1 AUDIO VOICES

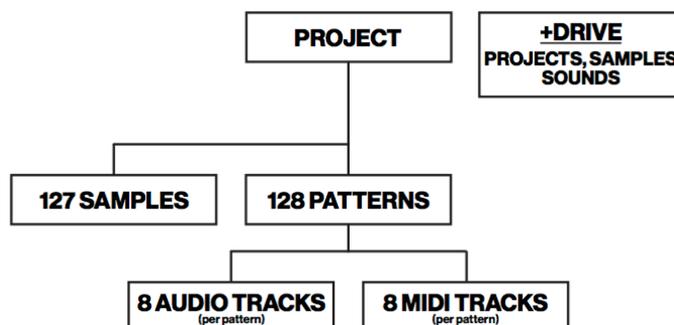


#### 4.2 EFFECTS



## 5. PANORAMICA DELLA STRUTTURA DATI DI DIGITAKT

La immagine sotto rappresenta la struttura dei dati di Digitakt.



### 5.1 + DRIVE

**+DRIVE** è uno spazio di archiviazione dati non volatile. Può contenere fino a 128 projects ( memorizzati internamente ) e contiene inoltre tutti i suoni salvati. Contiene inoltre i sample bank. Tutti i progetti, indistintamente hanno accesso a questi samples.

### 5.2 STRUTTURA DEI DATI

#### 5.2.1 PROJECT

Un project contiene 128 patterns. I settaggi generali e gli stati sono sempre salvati all'interno del project. Quando un project è caricato diventa automaticamente lo stato attivo di Digitakt. Da qui è possibile editare pattern e suoni del project stesso. Ogni volta che Digitakt viene accesa, si avvia utilizzando lo stato di lavoro attivo, il progetto attivo. In altre parole si avvia nella modalità e nel progetto caricato in cui vi trovavate. I projects, sono salvati caricati e gestiti nel menù SETTINGS. Per ulteriori informazioni guarda " 9. PATTERNS, KITS, SOUNDS, AND SAMPLES".

#### 5.2.2 PATTERNS

I PATTERNS sono i contenitori primari di dati della Digitakt. Sono disponibili sedici pattern per ognuno degli 8 banks, ciò significa che per ogni progetto abbiamo a disposizione 128 PATTERNS.

Un pattern contiene fino a 8 suoni, uno per ogni track audio, dati sequencer come trigs e parameter locks. Contiene inoltre i settaggi della pagina TRIG, i BPM, la lunghezza, lo swing e il tipo di time signature ( es. 4/4, 6/8 ecc ).

Il pattern contiene inoltre tutti i settaggi midi relativi alle 8 tracce midi. Per ulteriori informazioni guarda "10. THE SEQUENCER".

#### 5.2.3 SOUNDS

Un sound è un sample + tutti i settaggi audio in quella track ( SRC, FLTR, AMP, LFO ). I sounds sono salvati nella +DRIVE sound library. La libreria +DRIVE.

La libreria +DRIVE contiene fino a 2048 suoni.

Puoi utilizzare SOUND MANAGER per gestire i sounds. Per ulteriori informazioni, guarda "9.3 SOUND MANAGER". " 9. PATTERNS, KITS, SOUNDS, AND SAMPLES" e "11 AUDIO TRACK PARAMETERS".



**Quando un sound è importato in un pattern, diventa una copia indipendente rispetto al sound contenuto nella libreria +Drive e non è linkato al suono**

**originale contenuto nel +Drive. Diventa invece una parte fondamentale del pattern.**

#### **5.2.4 SAMPLES**

E' possibile caricare fino a 64mb ( circa 11 minuti ) di samples in un progetto, usando un massimo di 127 sample slot. I samples sono memorizzati nella sample bank +Drive. Possono anche essere trasferiti samples addizionali sulla Digitakt, utilizzando un computer dotato del software ( Elektron Transfer Software ) scaricabile dal sito Elektron. Infine i samples possono anche provenire dal campionamento diretto usando gli ingressi di Digitakt. Per ulteriori informazioni, guarda "14. SAMPLING".

### **5.3 ABOUT THE TRACKS**

#### **5.3.1 THE AUDIO TRACKS**

Digitakt contiene 8 tracce audio. Ogni track audio contiene un sample e i settaggi dei parametri nelle PARAMETER pages : TRIG, SRC, FLTR, AMP e LFO. Per selezionare una track audio da editare, premere e tenere premuto **[TRK]** e premere, poi, uno dei tasti **[TRIG 1-8]** da 1 a 8.

#### **5.3.2 THE MIDI TRACKS**

Digitakt contiene 8 tracce midi. Vengono utilizzate per controllare macchine esterne dotate del protocollo MIDI. Ogni track midi può triggerare un accordo con un massimo di 4 note, è possibile inoltre assegnare controlli come velocity, lunghezza delle note, pitch bend, aftertouch, e tutta la serie, liberamente assegnabile, di MIDI cc di cui dispone la macchina che stiamo controllando ( *leggere per questo tabelle di implementazione midi dei vs apparecchi* ) . Per ulteriori informazioni guarda " 12. MIDI TRACK PARAMETERS ".

Ciascun canale midi può essere assegnato a una singola e diversa track midi così come diverse tracce possono condividere lo stesso canale.

Se diverse tracce midi sono assegnate allo stesso canale MIDI, la track con il numero più basso ha la priorità riguardo ai conflitti di valori che sicuramente si realizzeranno.

Le tracce MIDI funzionano quasi alla stessa maniera delle tracce audio. Sono anche qui disponibili PARAMETER LOCKS, MODULAZIONI LFO, e comandi come COPY e PASTE. Ogni track MIDI gode anche di features come il micro timing, la durata individuale di step, e settaggi di time signature.

La differenza principale risiede nel fatto che le tracce MIDI non generano ( da sole ) alcun suono e i dati del sequencer sono quindi trasmessi o dalla uscita MIDI OUT o dalla porta USB 2.0.

Per effettuare editing su una track MIDI e quindi intervenire su di essa con editing, premere e tenere premuto **[TRK]** e premere uno dei tasti **[TRIG 9-16]** da 9 a 16.

#### **5.3.3 EDITING THE TRACKS**

I cinque tasti **[PARAMETERS]** aprono e consentono di intervenire sulle pagine usate per l'editing delle tracce.

. La pagina TRIG contiene differenti parametri come **NOTE**, **VELOCITY** e altri parametri legati al trig.

. La pagina SRC ospita parametri che hanno a che fare con la selezione del sample e l'editing dei samples nella track audio. Nel caso ci trovassimo in track midi, la medesima pagina ospiterebbe invece parametri come, **CHANNEL** ( canale midi ) **PROGRAM** ( prog change su macchina esterna ) e **AFTERTOUCH**.

. Nella pagina FLTR ( in caso di track audio ) troviamo una serie di parametri che hanno a che fare con il filtro multimodo disponibile a bordo ed il relativo controllo di inviluppo. Nel caso invece ci trovassimo su una track MIDI, la stessa pagina offrirebbe la regolazione o meglio il dosaggio di valore del MIDI CC.

. La pagina AMP, per quanto riguarda le tracce audio, ospita i parametri di inviluppo dello stadio di amplificazione e gestisce il send degli effetti. Se invece ci troviamo sulle tracce MIDI, la pagina ci consente di selezionare i vari #CC midi.

. Infine, la pagina LFO ospita i parametri relativi al LFO relativo alla track attiva.

Usate i **DATA ENTRY** knobs da A ad H per editare i parametri corrispondenti. Premete e ruotate un knob per aggiustare il suo valore con incrementi maggiori della singola unità. Premete e tenete premuto [**PARAMETER**] per visualizzare a display i valori di tutti i parametri nella pagina in cui vi trovate.

Per maggiori informazioni, guardate “11. AUDIO TRACK PARAMETERS” e “12. MIDI TRACK PARAMETERS”.

## 6. THE USER INTERFACE

Il display mostra tutte le informazioni necessarie per l'interazione in tempo reale e l'editing su Digitakt. Gli otto knob **DATA ENTRY** visualizzati in maniera corrispondente alla loro posizione hardware, su display variano a seconda della pagina in cui ci troviamo a navigare.

Sotto, la pagina principale, la SRC page.



1. Il bank corrente e il numero di pattern.
2. Il nome del pattern corrente.
3. La velocità metronomica corrente.
4. Otto parametri track. Mostrano cosa controllano i **DATA ENTRY knob** e i loro relativi valori.
5. Il main volume della track attiva. Usate il knob **LEVEL/DATA** per cambiare il valore del volume.
6. La track correntemente attiva.
7. Il tipo di track. Audio (SMP) o midi (MID).

## 6.1 SCREEN NAVIGATION

Usate i tasti **[ARROW]**, **[UP]**, **[DOWN]**, **[LEFT]**, **[RIGHT]** per navigare nei menù e nei sub menù. Il knob **LEVEL/DATA** può essere utilizzato per lo scroll veloce, lungo i menù o le eventuali liste.

**[YES]** è utilizzato per confermare, scegliere ed entrare nei sub menù, per selezionare o deselezionare caselle.

**[NO]** è utilizzato per negare, deselezionare o tornare indietro di uno o più steps.



**Quando vi trovate in un sub menù, il tasto [NO] può essere utilizzato per tornare indietro, uno step alla volta, fino alla schermata principale.**

## 6.2 PARAMETER EDITING

I knobs **DATA ENTRY** sono usati per cambiare il valore dei parametri della track. La posizione dei parametri sullo schermo corrisponde esattamente alla posizione fisica dei knobs sul pannello frontale. Alcuni parametri sullo schermo ricordano anche, tramite una lettera, a quale knob, fisicamente corrispondono.

. I parametri sono modificabili con valori più ampi della singola unità premendo il knob e ruotandolo contemporaneamente.

Questa comoda funzione permette di inserire più rapidamente il valore desiderato, senza ruotare decine e decine di volte il knob per raggiungere il medesimo valore.

. Premete il knob **DATA ENTRY** + **[NO]** per riportare il parametro al suo valore di default programmato e salvato.

. Premete il tasto **[PARAMETER]** + **[PLAY]** per riportare tutti i parametri della pagina selezionata al loro valore di default programmato e salvato.

. Premete e tenete premuto il tasto **[PARAMETER]** per visualizzare il valore di tutti i parametri della pagina selezionata.

### 6.2.1 PARAMETER VALUE JUMP

Premendo **[FUNC]** mentre editate certi parametri, farete in modo che gli stessi eseguano salti di valore in determinate e appropriate posizioni. Il tempo del Delay, per esempio, salterà in valori di 16,32,64 e 128, il tuning del sample, invece, compirà salti di ottava.

### 6.2.2 CONTROL ALL

Funzione ereditata con successo dalle altre macchine Elektron ( ad es. MACHINE DRUM UW ).

Se premete e tenete premuto **[TRK]** e cambiate valori ai vari parametri, i valori modificati risulteranno effettivi, contemporaneamente, su tutte le tracce audio del pattern.

Ad es. modificando il pitch del sample, udirete modifiche di pitch contemporaneo su tutti i sample presenti sulle singole tracce del pattern, la stessa cosa vale per qualsiasi altro parametro vogliate editare.

### 6.2.3 [FUNC] KEY PRESS COMBINATIONS

Il metodo standard per usare il tasto **[FUNC]** in combinazione con altri tasti è di premerlo e tenerlo premuto e, unitamente, premere brevemente qualsiasi altro tasto che disponga, a pannello, di seconde funzioni. Per alcune combinazioni di tasti è possibile anche accedere ai sub menù premendo e tenendo premuto **[FUNC]** + tasto secondario per la durata di un secondo.

### 6.3 QUICK SCROLLING

E' possibile eseguire lo scroll attraverso i menù utilizzando il knob **LEVEL/DATA**. Questo tipo di scroll veloce è possibile in molti menù.

Stessa cosa ma in maniera differente si può ugualmente fare premendo **[FUNC] + [UP]** oppure **[DOWN]** , per muovere il cursore su o giù lungo la pagina menù.

### 6.4. COPY, CLEAR , PASTE

Questi tre comandi, nella fattispecie, sono utilizzabili in una enormità di contesti, all'interno della programmazione di DIGITAKT.

**[FUNC] + [REC] = COPY** ----- copia

**[FUNC] + [STOP] = PASTE**----- incolla

**[FUNC] + [PLAY] = CLEAR** ----- cancella

PASTE e CLEAR possono subire il processo di UNDO ripetendo la medesima combinazione di tasti .

Guardate le differenti sezioni del manuale per capire dove questi comandi possono operare.



**il processo di COPY può essere seguito su una singola cella alla volta. Quando vi trovate a dover eseguire un comando di COPY, la cella copiata sostituisce una precedentemente copiata. Per esempio, non potrete avere un trig e un pattern copiati nello stesso momento.**

### 6.5 THE NAMING SCREEN

Il metodo di nominare le vostre operazioni è il medesimo in tutti i processi di attribuzione del nome, sia che vi troviate in samples, sounds, projects ecc.



Le frecce **[LEFT]** e **[RIGHT]** sono usate per navigare tra i caratteri. Ruotando il knob **LEVEL/DATA**, o premendo le frecce **[UP]** e **[DOWN]** selezionate i caratteri. **[FUNC]+ [NO]** cancellerà i caratteri. Premete e tenete premuto **[FUNC]** per accedere al menù Pop-up di attribuzione del nome.

#### 6.5.1 POP-UP NAMING

Il menù Pop-up è una strada molto più breve e conveniente per nominare ciò che desiderate salvare. Mostra tutte le lettere, simboli e segni di punteggiatura in un'unica schermata. Premete e tenete premuto **[FUNC]** quando vi trovate in una pagina di attribuzione del nome, per accedere al menù Pop-up.



Tenendo premuto **[FUNC]** e spostandovi con i tasti freccia **[ARROW]** renderete visibile tramite cursore illuminato il carattere sul quale vi posate, per selezionarlo basta semplicemente rilasciare il tasto **[FUNC]**. Ripetete il procedimento per continuare ad inserire una lettera alla volta, fino a quando sarete soddisfatti o fino a quando non vi sarà più possibile, per ragioni di spazio, immetterne.



**Le funzioni di copy, paste, e clear sono tutte disponibili nella schermata di attribuzione del nome.**

## 6.6 OVERBRIDGE

Il software Overbridge permette la totale integrazione tra DIGITAKT e la vostra DAW. Quando usate Overbridge, la user interface di DIGITAKT apparirà sulla vostra DAW come una finestra plug-in leggermente trasparente.

Da questo plug in sarà possibile editare qualsiasi cosa della vs DIGITAKT, inoltre potrete trovare i valori dei parametri allo stesso stato in cui li avete lasciati, una volta rientrati nel progetto della vostra DAW. Molto comoda la possibilità di total recall di qualsiasi valore e parametro.

Per utilizzare questo software è necessario che disponiate di: DIGITAKT, un cavo USB, un computer con OS compatibile che supporti OVERBRIDGE e in ultimo una DAW.

NB Il firmware di DIGITAKT deve essere almeno la versione 1.10 o successive e OVERBRIDGE deve essere almeno la versione 1.20 o successive. Altrimenti non è possibile utilizzare OVERBRIDGE su DIGITAKT.

Leggete altro al riguardo sul sito Elektron.

Leggete inoltre il manuale OVERBRIDGE, scaricabile sul sito Elektron, nella sezione support. Imparerete molte cose relative al setup, il modo di utilizzarlo e le potenzialità di tale software.

## 7. QUICK START

Questa guida quick start ti guiderà tra alcune delle operazioni base per poter imparare ad usare DIGITAKT nella maniera più giusta.

Prima cosa: le connessioni.

Connetti la macchina come descritto sopra, nella sezione “3.3 SETTING UP AND STARTING DIGITAKT.

### 7-1 PLAYING THE FACTORY PRESETS

Potrete, appena comprata, trovare una notevole quantità di pattern preset, sounds, e samples all'interno della macchina. Seguite le istruzioni sotto per iniziare ad esplorare il vostro nuovo strumento.

1. Premete **[BANK]** e di seguito premete **[TRIG 9]** per selezionare il bank A. Sullo schermo leggerete “ BANK A : SELECT PTN”.
2. Premete **[TRIG 1]** per selezionare il primo pattern di bank A.
3. Premete **[PLAY]** per riprodurre e poter ascoltare il pattern A01
4. Premete **[PTN]** e di seguito premete **[TRIG 2]** per riprodurre e poter ascoltare il pattern A02. Inizierà ad essere riprodotto solo quando il patter A01 raggiungerà la sua programmata fine. Continuate così divertendovi e familiarizzando con questa operazione selezionando diversi patterns.
5. Premete **[STOP]** per fermare il playback.

#### 7.1.1 USING CHROMATIC MODE

Potete utilizzare i tasti trig per suonare il campione di qualsiasi track audio in modo cromatico. ( aggiungo ad intervalli regolari di semitono.. ma solo perché alcuni, purtroppo, non sanno cosa significhi ).

1. Selezionate la track audio che volete suonare cromaticamente, premendo **[TRK]** + uno dei soliti tasti trig **[TRIG 1-8]**.
2. Premete **[FUNC]+[TRK]** per entrare nella modalità CHROMATIC. Noterete immediatamente che alcuni dei tasti **[TRIG]** si illumineranno per andare a disegnare una tastiera musicale con una ottava di estensione. Solo i tasti accesi saranno suonabili.
3. Suonate ora con i tasti **[TRIG]** . Il sound della track attiva, sarà “pitchato” ( concedetemi il termine ) in base al tasto che premerete. Se volete eseguire prodezze lungo più ottave della tastiera, utilizzate i tasti freccia **[UP]** o **[DOWN]** per eseguire salti perfetti di ottava a salire o a scendere.

Per ulteriori informazioni leggete “8.5.1 CHROMATIC MODE”.



**La modalità CHROMATIC è una valida alternativa per aggiungere musicalità al vostro beat. Il timbro e l’impatto del sound riprodotto cromaticamente, ovviamente dipende dalla bontà del suond selezionato alla fonte.**

#### 7.1.2 USING MUTE MODE

Potete “ mutare” qualsiasi track del sequencer, utilizzando questa modalità. A differenza della modalità CHROMATIC, in questo caso non ci sono differenze su quale track sia attiva. Potete accedere al mute di tutte le tracce simultaneamente ed indistintamente.

1. Siate certi che il pattern stia suonando.
2. Premete **[FUNC]** + **[BANK]** per entrare nella modalità MUTE.

3. Premete uno qualsiasi dei tasti **[TRIG]** per mutare la track corrispondente. Ripremete per togliere il mute. La luce dei tasti **[TRIG]** ne evidenzia lo stato. Spenta, tracce mute. Accesa, tracce attive.

Per ulteriori informazioni guardate “8.5.2 MUTE MODE“

### 7.1.3. TEMPO

Per modificare i valori di BPM ( per i meno attenti BEATS PER MINUTE , o battiti al minuto ) aprite il menù TEMPO premendo il tasto **[TEMPO]**.

Usate il knob **LEVEL/DATA** per cambiare tempo. Premendo il knob e ruotandolo cambierete i valori di tempo di 8 bpm alla volta. Le frecce **[UP]** e **[DOWN]** cambiano i valori di tempo in valori con la virgola.

Potete utilizzare un impostazione di tempo globale o per singolo pattern.

Premete **[FUNC]+[YES]** per switchare da GLOBAL a PATTERN tempo mode.

Sulla schermata principale potete premere e tenere premuto anche le frecce **[LEFT]** o **[RIGHT]** per spostare il tempo avanti e indietro, temporaneamente, di un 10%. Rilasciate i tasti freccia per tornare al tempo originale.

Per effettuare operazioni di tap tempo, tenete premuto **[FUNCTION]** e “tappate“ il tasto **[TEMPO]** in modo ritmico. Dopo quattro tap consecutivi, verrà calcolata una media dei 4 tap e il tempo subirà la variazione di velocità in base al vostro pulsare ritmico.

Continuando aappare, la media del tempo verrà costantemente ricalcolata, agendo, ovviamente sulla velocità del tempo stesso.



Il nudge del tempo è molto comodo quando dovete sincronizzare manualmente la DIGITAKT ad un giradischi , ad esempio, o a una unità esterna che lavora ad un suo tempo. Ricordate che non dovete necessariamente essere all'interno del menù tempo per effettuare operazioni di nudge.

## 7.2 SAMPLING FROM THE EXTERNAL INPUTS

DIGITAKT può, ovviamente, campionare materiale audio. Può campionare da sorgenti esterne, attraverso gli external input, ma può anche campionare sè stessa internamente.

1. Connettete le vostre unità sonore esterne agli ingressi **INPUT L/R**.
2. Premete **[SAMPLING]** per accedere al menù SAMPLING e successivamente usate il knob **DATA/ENTRY G** per selezionare la sorgente **EXT. L+R**.
3. Buttate un occhio nel meter dell'audio input e fate suonare la sorgente esterna assicurandovi che il volume di quest'ultima sia il più alto possibile, evitando comunque picchi e distorsioni del segnale. Regolate **MON** su YES per ascoltare il segnale audio in ingresso attraverso DIGITAKT

4. Ancora con un occhio sull'audio input meter, usate il knob *DATA/ENTRY F* per regolare il THRESHOLD, assicuratevi che sia appena al di sopra del segnale di rumore di fondo della sorgente esterna, quando questa non sta suonando.
5. Premete **[YES]** per armare il sampler e successivamente fate in modo che la vostra sorgente riproduca materiale audio. Quando l'audio in ingresso supera il valore regolato di THRESHOLD, il campionamento del materiale audio avrà inizio.
6. Premete **[YES]** quando volete interrompere il campionamento.
7. Usate i Knob *DATA/ENTRY A* e *C* per regolare i parametri **TRIM START** e **TRIM END**, in questo modo potrete regolare il sample della lunghezza desiderata. Potete usare anche i knob *DATA/ENTRY B* e *b* per regolazioni fini di trim del sample, tramite operazioni di zoom in e zoom out.  
Premete **[FUNC]+[YES]** per un ascolto preview del sample.
8. Premete **[YES]** per salvare il sample.
9. Nominare il sample e premete **[YES]** nuovamente per la conferma del salvataggio.
10. Premete **[TRACK 1-8]** per selezionare la track alla quale desiderate assegnare il sample.
11. Per ulteriori informazioni, guardate " 14 SAMPLING ".

## 8. DIGITAKT CONTROLS

### 8.1 TRIG KEYS

I tasti **[TRIG]** hanno differenti funzioni, inclusa per esempio, la possibilità di triggerare un sound di una track audio ( track da 1 a 8 ), all'interno del pattern attivo. Ciò è possibile quando il sequencer recording è disattivato. Sono anche utilizzabili per " disegnare " trig nella modalità GRID RECORDING.

Quando vengono premuti in combinazione con i pulsanti **[PTN]** e **[BANK]** permettono di selezionare i vari patterns o i vari banks disponibili. I tasti **[TRIG]** si accendono per indicare la loro stessa posizione sulla griglia degli step o per indicare il bank o la track selezionata.

### 8.2 ROTARY ENCODERS

Il **MASTER VOLUME** è un encoder ( potenziometro, pomello chiamatelo come più vi aggrada ) di tipo assoluto che ruota sul proprio asse verticale da sinistra verso destra e viceversa di 320 gradi, stabilendo valori di volume da zero al massimo. Mentre i knobs **LEVEL** e **DATA/ENTRY** ( con i quali risulta possibile settare vari parametri ) sono encoder di tipo relativo, infatti questi effettuano giri completi di 360 gradi, potenzialmente all'infinito. Premendo e ruotandoli contemporaneamente permettono di immettere valori di maggiore ampiezza, rispetto allo step di singola unità.

### 8.3 KEY BEHAVIOR

Come "un gruppo" i tasti di selezione delle tracce **[TRIG]** hanno lo stesso comportamento dei tasti della radio. Quando una nuova track diviene attiva, la precedente, simultaneamente, viene disattivata.

Ciò significa che può essere selezionata una sola track per volta.

Allo stesso identico modo, il gruppo costituito dai cinque tasti **[PARAMETER]** ha ugualmente la funzionalità "radio button". ( attivo uno, inattivo l'altro ).

I tasti **[FUNC]**, **[TRK]**, **[PTN]** e **[BANK]** devono comunque essere sempre usati in combinazione con altri tasti.

## 8.4 MIDI NOTES

Alcune funzioni possono essere triggerate da valori di note midi provenienti da devices midi esterne. Ad esempio una tastiera midi o un computer, connessi con un cavo midi standard o USB.

Nel range MIDI standard di 128 note, le note con numero da 0 a 8 corrispondono alle note ( da C0 a G0 ).

In certe applicazioni però, si parte a considerare tale range da C-2 a G-2. Queste note triggerano il sound delle track da 1 a 8 rispettivamente, se di default sono impostate sui canali midi da 1 a 8.

Questi valori vengono mappati su ciascuna delle 8 tracce, a prescindere dalla track attiva. Le note midi da 12 a 59 ( corrispondenti alle note da C1 a B4 ) triggerano invece il sound della track attiva in una qualsiasi delle sue 49 variazioni cromatiche.

I program change da 0 a 127 selezionano i pattern da 1 a 128 ( A 01 - H 16 ).

Additionalmente messaggi di MIDI CC e NPRN possono essere inviati per controllare diversi parametri della DIGITAKT.

Per ulteriori informazioni guardare “ APPENDIX A: MIDI “.

## 8.5 MODES

Ci sono due modalità speciali di funzionamento su DIGITAKT; CHROMATIC mode e MUTE mode.

### 8.5.1 CHROMATIC MODE

Premete **[FUNC]** + **[TRK]** per entrare nella modalità CHROMATIC. In questa modalità potete suonare il sound della track attiva cromaticamente o spedire note ad apparecchi collegati via MIDI, se avete una track MIDI attiva, anche in questo caso, ovviamente, cromaticamente.

I tasti **[TRIG]** si accenderanno seguendo la struttura della tastiera musicale, rappresentando su macchina un' intera ottava del pianoforte.

Sono suonabili esclusivamente i tasti con luce accesa. Premete **[TRK]** + **[ TRIG da 1 a 16]** per selezionare la track che volete suonare cromaticamente.

Premete i tasti trig per cambiare cromaticamente il pitch del sound. Il range dal **[TRIG 9]** fino a **[TRIG 16]** è esattamente una ottava.

Il range totale per le tracce audio è di 4 ottave. ( Ottava di mezzo, una sopra e 2 sotto )

Il range totale delle tracce midi è di 11 ottave.

Premete i tasti freccia **[UP]** o **[DOWN]** per trasporre la tastiera, virtualmente su o giù di una ottava.

Le note triggerate cromaticamente possono essere registrate sul sequencer nella modalità LIVE RECORDING. Cerca di capire come possa avvenire, nella sezione “10.2.3 LIVE RECORDING MODE”.

Come per la modalità MUTE, lo stato attivo della modalità CHROMATIC, non è memorizzato nel pattern, ma rimane nello stato in cui si trova fino a quando non viene cambiato.

Premete **[FUNC]** + **[TRK]** per uscire dalla modalità CHROMATIC.

**Potete anche usare una tastiera esterna per suonate le tracce attive cromaticamente.**



**Connetete la tastiera esterna alla DIGITAKT e configurate la tastiera esterna e la DIGITAKT sullo stesso canale MIDI entrando nelle pagine **SETTINGS> MIDI CONFIG> CHANNELS**. Ricordate in questo modo potete suonare cromaticamente anche se DIGITAKT non è in modalità CHROMATIC.**

### 8.5.2 MUTE MODE ( mi scuso preventivamente per i termini mutare e unmutare )

Potete usare la modalità MUTE per silenziare ( mutare ) qualsiasi delle 16 tracce del sequencer. Differentemente dal modo CHROMATIC, non fa differenza quale track sia attiva nel momento in cui entrate in modalità MUTE.

Tutte le tracce sono accessibili simultaneamente. Premete qualsiasi tasto **[TRIG]** per mutare la track corrispondente. Premetelo nuovamente per togliere il mute. Il colore del tasto **[TRIG]** indica lo stato di mute. Tasto spento significa track in mute, tasto acceso track non in mute.

Ci sono due differenti versioni del MUTE su DIGITAKT.

. **GLOBAL MUTE MODE**, in questo scenario le tracce mutate sono mutate in tutti i patterns e i tasti **[TRIG]** sono accesi di colore verde.

Premete **[FUNC] + [BANK]** per entrare nella modalità GLOBAL MUTE. Se le tracce sono mutate in GLOBAL MUTE, lampeggeranno in verde, mentre i patterns vengono riprodotti.

Premete **[FUNC] + [BANK]** per uscire dalla modalità GLOBAL MUTE.

. **PATTERN MUTE MODE**, in questa modalità le tracce mutate risultano silenziose solamente all'interno del pattern selezionato. I tasti **[TRIG]** in questo caso sono accesi di colore leggermente viola.

Premete **[FUNC] + doppio tap** su tasto **[BANK]** per entrare in questo tipo di modalità.

Se le tracce sono mutate, nella modalità PATTERN MUTE, le vedrete lampeggiare di color viola, ovviamente mentre il pattern viene riprodotto.

Premete **[FUNC] + [BANK]** per uscire dalla modalità PATTERN MUTE.

I settaggi della modalità GLOBAL MUTE sono salvati assieme al progetto.

Mentre i settaggi di PATTERN MUTE, sono salvati assieme al pattern.

**Potete anche usare il QUICK MUTE per mutare e unmutare facilmente le tracce del sequencer.**



**Premete e tenete premuto [FUNC] poi premete il tasto [TRIG] della track che desiderate mutare o unmutare.**

**DIGITAKT ricorda l'ultima modalità di MUTE che avete scelto ed accede a questa, la prima volta che premete [FUNC] + [BANK]**

I patterns sono la cellula primaria di contenimento dati della DIGITAKT.

Sono disponibili 16 patterns per ciascuna delle 8 banks disponibili. Ciò significa che sono disponibili 128 patterns per ogni progetto.

Un pattern contiene fino a 8 sounds ( uno per ogni track audio ) e tutti i vari dati dei parameter locks. Contiene, inoltre, i settaggi di default della pagina TRIG, i BPM, la lunghezza del pattern stesso, i settaggi di swing e la time signature.

Un pattern contiene anche tutti i settaggi midi per le otto tracce MIDI disponibili.

Un kit è una collezione di 8 sounds. Un sound è un sample con tutti i settaggi delle PARAMETER pages ( SRC, FLTR, AMP, e LFO ). Un sound può essere assegnato ad una delle 8 tracce audio.

Ogni track audio può contenere un solo sound. Un sound importato nel pattern direttamente dal +DRIVE, diventa parte attiva del pattern. Eventuali modifiche apportate ad un sound non influiscono però sul sound o sul kit memorizzati. Influiscono solo nel pattern attivo. È possibile esportare (e in tal modo salvare) un sound dal pattern attivo all'unità + Drive. Per ulteriori informazioni, vedere "9.3 SOUND MANAGER".

Un sample che è utilizzato in un sound o in un pattern, può essere rinominato o spostato ma comunque lavorerà come previsto, questo è possibile grazie ad una particolare funzione che attribuisce un valore specifico ad ogni file e questo valore è indipendente dal nome del file o dalla sua locazione all'interno della struttura dati. Comunque se per caso doveste cancellare un sample, non sarà più incluso in nessun sound e in nessun pattern.



**. Quando importate un sound in un pattern, diverrà una copia del sound contenuto nel +Drive e non sarà linkato al sound originale memorizzato nel +Drive. Diventerà però parte del pattern.**

**. Se cancellate un sample nel +Drive non sarà più incluso in nessun sound o pattern.**

Un pattern contiene:

- Un kit.
- Tutti i settaggi dei parametri relativi alle tracce MIDI.
- Dati sequencer come trigs e parameter locks.
- I settaggi della pagina TRIG PARAMETERS. BPM, lunghezza, swing e time signature.

Un kit contiene:

- Otto tracce audio ognuna con relativo sound.
- I settaggi LEVEL delle tracce audio.

Un sound contiene:

- Un sample ( linkato dalla libreria +Drive ) più i settaggi delle pagine SRC, FLTR, AMP, e LFO per le tracce audio.

Un sample contiene:

- Un audio file mono 16 bit 48 kHz.

## 9.1 THE +DRIVE SOUND LIBRARY

La dimensione totale della libreria +Drive è 1GB.

La libreria può contenere fino a 2048 sounds. ( 256 sounds in ogni bank da A a H ). Sono disponibili per tutti i progetti indistintamente.

La libreria contiene anche i samples. Potere caricare fino a 64 MB (circa 11 minuti) di samples on un progetto. Un sample deve essere importato in un progetto per divenire un sample LOCKED ( bloccato ). Per ulteriori informazioni guardate “11.3 SRC PAGE”.

## 9.2 SOUND BROWSER



Premete **[FUNC]** + **LEVEL** per aprire il sound browser ( cercatore di suoni ).

Il SOUND BROWSER è usato per ascoltare in preview e per caricare i suoni.

Questo menù mostra una lista di suoni presenti nella libreria +Drive.

Scorrete la lista ruotando il knob **LEVEL** o premendo **[UP]** / **[DOWN]**.

Premete **[YES]** per caricare un suono. Premete il tasto **[TRIG]** della track attiva per avere un pre ascolto del suono.

Premete **[LEFT]** per accedere al SORTING menù. Premete **[YES]** per eseguire o comandi. Premete **[NO]** o freccia **[RIGHT]** per uscire dal menù.



**SORT ABC** dispone i sounds in ordine alfabetico. Il comando è disponibile solo quando i sounds sono ordinati per numero di slot.

**SORT 123** dispone i sounds in base al numero di slot. I comando è disponibile solo quando i sounds sono ordinati alfabeticamente.

**FILTER** apre una lista di sounds organizzati per tags (etichette). Selezionate e deselezionate tags premendo **[YES]**. Possono essere selezionati anche tags multipli. Uscite dalla lista tags, premendo **[NO]**.

**SEARCH** eseguirà una ricerca di tutti i sounds con con il nome afferente a ciò che state scrivendo (text input). Per ulteriori informazioni su come inserire del testo guardate “6.5 THE NAMING SCREEN”.

### 9.3 SOUND MANAGER

Premete [**FUNC**] + [**PATTERN**] per aprire il menù IMPORT/EXPORT. Il sound manager è utile per gestire i sounds, importarli, esportarli rinominarli e taggarli. Selezionate **MANAGE SOUNDS** e premete [**YES**] per aprire il SOUND MANAGER.

I sounds possono essere salvati, caricati, rinominati, taggati ecc.. Aprendo questo menù verrà mostrata una lista di tutti i sounds presenti nella +Drive Sound Library. Ruotate il knob **LEVEL** o premete [**UP**]/[**DOWN**] per scorrere attraverso la lista. Premete il tasto [**TRIG**] della track attiva per avere un ascolto in preview del sound selezionato.



Premete [**LEFT**] per accedere al menù SORTING. Premete [**YES**] per eseguire i comandi. Premete [**NO**] o la freccia [**RIGTH**] per uscire dal menù.



**SORT ABC** dispone i sounds in ordine alfabetico. Il comando è disponibile solo quando i sounds sono ordinati per numero di slot.

**SORT 123** dispone i sounds in base al numero di slot. I comando è disponibile solo quando i sounds sono ordinati alfabeticamente.

**FILTER** apre una lista di sounds organizzati per tags (etichette). Selezionate e deselezionate tags premendo [**YES**]. Possono essere selezionati anche tags multipli. Uscite dalla lista tags, premendo [**NO**].

**SEARCH** eseguirà una ricerca di tutti i sounds con con il nome afferente a ciò che state scrivendo (text input). Per ulteriori informazioni su come inserire del testo guardate "6.5 THE NAMING SCREEN".

Premete [**RIGHT**] per accedere al menù SOUND OPERATIONS. Le operazioni disponibili agiranno sul sound evidenziato. Premete [**YES**] per applicare i comandi al sound selezionato. Premete [**NO**] o freccia [**LEFT**] per uscire dal menù.



**IMPORT TO TRACK** carica il sound selezionato sulla track attiva e lo rende parte integrante del pattern attivo.

**COPY TO...** Copia i sounds selezionati in una delle seguenti:

- . +DRIVE copia i sounds selezionati nel primo slot libero della +DRIVE Sound Library.
- . +BANK (A-H) copia i sounds selezionati nel primo slot libero di una bank specifica all'interno di +DRIVE.

**EXPORT TO HERE** esporta il sound della track attiva e lo salva in uno slot selezionato.

**RENAME** apre una schermata ove risulta possibile rinominare il sound selezionato.

**EDIT TAGS** apre un menù nel quale i sounds possono essere etichettati. I sounds possono avere diverse etichette ma solo le prime 2 saranno mostrate nella sound list.

Premete **[YES]** per applicare o rimuovere tags. Evidenziate <SAVE> e premete **[YES]** per salvare.

**DELETE** cancella il sound.

**SELECT ALL** seleziona tutti i sounds nella lista.

**DESELECT ALL** deseleziona tutti i sounds nella lista.

**TOGGLE** abilita o disabilita la scrittura di protezione del sound selezionato. Quando un sound risulta protetto non può essere sovrascritto, rinominato, cancellato o taggato.

Quando un suono risulta protetto ha al suo fianco una icona raffigurante un lucchetto.

**SYSEX SEND** spedisce i suoni selezionati sotto forma di Sysex Data, (dati sysex).



**.I sounds della +DRIVE sono organizzati in 8 banks disposte da A ad H. Ogni BANK può contenere 256 sounds. Usate i tasti [TRIG A-H] per vedere solo i sounds localizzati in una bank specifica.**

**. Potete avere una preview del sound selezionato, premendo i tasti [TRIG 1-8] della track attiva. Possono essere ascoltati in preview tutti i suoni sulla track attiva. Ricordate però che se il sound in preview è in send sugli effetti, udirete il sound con gli effetti allo stato attuale in cui si trovano.**

**. Differenti sounds possono essere simultaneamente sottoposti ai comandi disponibili nel menù SOUND OPERATIONS. Selezionate o deselezionate i sounds individualmente evidenziandoli e premendo [YES].**

**. Premete [FUNC] + [UP]/[DOWN] per uno scorrimento veloce della lista dei sounds disponibili.**

## 9.4 PLAYING A SOUND

Premete i tasti [TRIG 1-8] per suonare i sounds delle 8 tracce del pattern attivo. I tasti [TRIG] si illumineranno per un istante quando premuti.

### PLAYING A SOUND WITH AN EXTERNAL MIDI UNIT

I sounds possono anche essere suonati tramite un device midi esterno collegato a DIGITAKT. I canali midi di ogni track audio possono essere assegnati tramite il menù MIDI CHANNELS, lo scopriremo più avanti nella sezione “15.3.3 CHANNELS”.

Potete anche usare lo stesso device per suonare in modalità cromatica, nel caso specifico in cui vi troviate in CHROMATIC MODE.

Per ulteriori informazioni guardate “8.5.1 CHROMATIC MODE”.

## 9.5 EDITING A SOUND

Attivate una delle 8 audio track premendo [TRK] + uno degli otto tasti [TRIG] 1-8.

Quando editate i settaggi di una track, qualsiasi cambiamento verrà salvato come parte del pattern attivo.

Aggiustate il volume della track audio attiva con il knob **LEVEL**.

Editate il sound agendo e regolando i parametri trovati nelle pagine PARAMETER.

A queste pagine vi si accede premendo il tasto pagina [PARAMETER].

Usate i knobs **DATA ENTRY** da **A** ad **H** per modificare i parametri.

Per ulteriori informazioni guardate “11. AUDIO TRACK PARAMETERS”.

**SRC** controlla i parametri del sample e il suo playback.

**FLTR** controlla i settaggi del filtro multi modo, la frequenza di cutoff e l'involuppo.

**AMP** controlla i parametri dello stadio di amplificazione, il send degli effetti e i livelli.

**LFO** controlla i parametri dell' LFO eventualmente assegnato a qualsiasi destinazione del sound.

Se desiderate esportare (salvare) un determinato sound con tutti i suoi parametri regolati, utilizzate il SOUND MANAGER. Per ulteriori informazioni, guardate “9.3 SOUND MANAGER”.

Il sound con tutti i suoi parametri editati può anche essere copiato su un'altra audio track. Premete [TRK]+[RECORD] e poi premete [TRK]+ uno dei tasti [TRIG] per selezionare la track nella quale desiderate copiare il sound, infine premete [TRK]+[STOP] per incollare il sound alla track selezionata.

## 9.6 ASSIGNING A SAMPLE

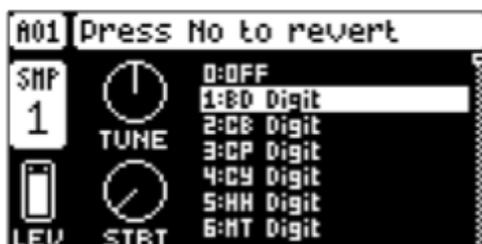
Qualsiasi dei 127 samples caricati in un progetto può essere liberamente assegnato ad un sound di qualsiasi audio track. Gli user samples possono essere sostituiti, ri locati, oppure gestiti nel menù SAMPLES. Per ulteriori informazioni, guardate “15.2 SAMPLES”.

1. Premete [TRK]+[TRIG 1-8] per selezionare una audio track e assegnarle un sample.

2. Premete[SRC] per aprire la pagina parametri SOURCE.



3. Ruotate il knob **DATA ENTRY D** per accedere alla lista dei samples.



4. Ruotate il knob in senso antiorario per scorrere in alto la lista, orario per scorrere in basso la lista. Premete il tasto **[TRIG]** della track attiva mentre cercate il sample per ascoltare il sample momentaneamente sottolineato.
5. Premete **[YES]** per selezionare il sample. Premete il knob **DATA ENTRY D** o il tasto **[NO]** per uscire dalla lista senza selezionare un sample.

## 10. THE SEQUENCER

Il sequencer di DIGITAKT memorizza informazioni nei patterns. Un pattern controlla il playback delle tracce audio, delle tracce MIDI e vari specifici aspetti correlati al pattern delle tracce. Ognuna delle 8 banks da A ad H, contiene 16 patterns, ciò significa che sono disponibili 128 patterns per ogni progetto.

Per ulteriori informazioni, guardate "10.5 PATTERN MENU".

### Un pattern contiene:

- . Impostazioni generali di trig afferenti alla pagina TRIG ( pitch di default della nota, velocity ecc. )
- . Impostazioni dei parametri delle pagine SCR, FLTR, AMP e LFO.
- . Impostazioni degli effetti delle pagine DELAY, REVERB e MASTER.
- . Impostazioni di quantizzazione.
- . Note trigs per tutte le tracce.
- . Lock trigs per tutte le tracce.
- . Parameter locks.
- . Sample locks.
- . Lunghezza e time signature per le tracce.

## 10.1 BASIC PATTERN OPERATIONS

DIGITAKT può switchare tra i patterns senza soluzione di continuità.

Questa possibilità, assieme alla ulteriore possibilità di concatenare i patterns, risultano due grandi comodità nella gestione live della macchina e rendono molto interessante anche l'improvvisazione. Per ulteriori informazioni, guardate "10.12 CHAINS".

### 10.1.1 SELECTING BANK AND PATTERN

Premete **[BANK]** e successivamente premete i tasti **[TRIG 9-16]** per selezionare un bank. Premete poi i tasti **[TRIG 1-16]** per selezionare un nuovo pattern del bank corrente.

Quando premete **[BANK]** o **[PTN]** dovete scegliere un bank o un pattern entro 4 secondi perchè il cambiamento abbia effetto. Un messaggio sullo schermo indica il tempo esaurito dei 4 secondi. Premete **[TRK]** per uscire dalla selezione del pattern o del bank.

I tasti **[TRIG]** bianchi indicano che in quella posizione il pattern contiene dati. Un tasto **[TRIG]** rosso indica il pattern correntemente attivo. I pattern vuoti sono spenti.

Mentre un pattern sta suonando e un nuovo pattern viene selezionato, la posizione del nuovo pattern verrà indicata lampeggiando nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.

Una volta che il precedente pattern raggiunge l'ultimo step della sua lunghezza, il nuovo pattern inizierà ad essere riprodotto e la posizione del pattern sullo schermo smetterà di lampeggiare.



- . I patterns possono essere concatenati mentre il sequencer è in play.
- . I patterns possono essere cambiati e messi in fila tramite messaggi di program change.
- . Una volta che il pattern è selezionato e prima di rilasciare qualsiasi tasto, **[RECORD]**, **[PLAY]**, e **[STOP]** possono essere premuti per copiare, cancellare o incollare patterns, senza abbandonare il pattern attivo e lasciandolo in play. E' possibile cancellare e incollare patterns multipli nello stesso momento.

### 10.1.2 PATTERN CONTROL

Premete **[PLAY]** per avviare il playback di un pattern. Premete **[STOP]** per terminare il playback di tutte le tracks.

Il suono cesserà immediatamente ma gli effetti come il delay continueranno a sentirsi fino a quando le ripetizioni del DELAY cesseranno via via con il classico fadeout.

Premete velocemente **[STOP]+[STOP]** per avere uno stop più deciso di tutte le tracks ovviamente ma soprattutto per udire code di effetti molto più corte.

Premendo il tasto **[PLAY]** mentre il pattern è in play potrete mettere in pausa il pattern stesso. Premendo nuovamente **[PLAY]** lo farete ripartire dal punto in cui si era fermato.

Se un pattern contiene più di sedici steps i led delle <PATTERN PAGE> si illumineranno alternativamente indicando, lampeggiando, in quale pagina vi trovate.

### 10.1.3 PATTERN TEMPO

Il tempo è regolato nel menù TEMPO. Premete **[TEMPO]** per aprire questo menù. Per ulteriori informazioni, guardate "7.1.3 TEMPO".

## 10.2 EDITING A PATTERN

DIGITAKT offre due modi principali di inserimento quando editate o create un pattern, GRID RECORDING e LIVE RECORDING. In questi modi, possono inseriti due tipi di trig. Note trigs e lock trigs.

### 10.2.1 TRIG TYPES

Un trig è un evento del sequencer che potete inserire quando volete che il sequencer stesso effettui una azione su DIGITAKT.

Ci sono due tipi di trig che potete usare, note trigs e lock trigs.

- . I note trigs triggerano sounds o note midi.
- . I lock trigs triggerano i parameter locks ma senza inserimenti di trig nota.

I note trigs sono indicati da tasti **[TRIG]** di colore rosso, i lock trigs invece sono indicati da tasti **[TRIG]** di colore giallo.

I tasti **[TRIG]** non accesi indicano step che non contengono nessun trig. Leggete di più riguardo a i parameter locks nella sezione "10.11.1 PARAMETER LOCKS".

I due tipi di trig sono aggiunti differentemente nel sequencer, dipende se risulta attivo GRID RECORDING o LIVE RECORDING.

### 10.2.2 GRID RECORDING MODE

GRID RECORDING è un metodo di componimento in cui usate i tasti **[TRIG]** per inserire trig.

1. Entrate in questa modalità premendo il tasto **[RECORD]**. Il tasto **[RECORD]** si accende di rosso ed indica che la modalità GRID RECORDING è attiva.
2. Selezionate la track alla quale volete aggiungere trigs premendo e tenendo premuto **[TRAK]** e subito dopo uno dei tasti **[TRIG]**. Un tasto **[TRIG]** rosso indica la track attiva.
3. Inserite una nota trig sul sequencer usando i 16 tasti **[TRIG]**. Per aggiungere un lock trig, premete **[FUNCTION]** e **[TRIG]**. I lock trigs possono essere inseriti in ogni step del sequencer includendo ovviamente anche quello che contiene il valore di note trig. In maniera molto rapida, premendo il tasto **[TRIG]** corrispondente al trig inserito non farà altro che rimuoverlo. Tenendo invece premuto un tasto **[TRIG]** per un sufficiente periodo, lo renderà pronto per le operazioni di editing, anzichè rimuoverlo.
4. Selezionate un'altra track e aggiungete note trigs e lock trigs. Ripetete la procedura per tutte le tracks che volete utilizzare.
5. Premete **[PLAY]** per ascoltare la sequenza realizzata.

E' possibile introdurre valori di microtiming ai trigs inseriti. Per farlo premete e tenete premuto il tasto **[TRIG]** ( che volete spostare con valori di microtiming ) ed usate i tasti freccia **[LEFT]** o **[RIGHT]**. Per ulteriori informazioni, guardate "10.3 MICRO TIMING MENU".

E' possibile introdurre valori di velocità di retrigger premendo e tenendo premuto il tasto **[TRIG]** ( che volete subisca retrigger ) ed usare i tasti freccia **[UP]** e **[DOWN]**. Contestualmente apparirà un menù pop up sullo schermo, in cui potrete visualizzare i valori e le regolazioni di tali operazioni di retrigger. Per ulteriori informazioni, guardate "10.4 RETRIG MENU".

Se un pattern dovesse contenere più di 16 steps, selezionate la pagina di pattern che desiderate editare premendo più volte il tasto **[PAGE]** fino a quando non raggiungerete la pagina desiderata. Un led fisso indicherà la pagina del pattern in cui vi trovate. Premete il tasto **[RECORD]** per uscire dalla modalità GRID RECORDING.



**.Potete anche utilizzare un midi controller esterno come ad es. una tastiera per inserire NOTE e dati di TRIG VELOCITY, ovviamente è possibile farlo mentre vi trovate in modalità GRID RECORDING . Semplicemente premete il tasto [TRIG] che preferite e mentre lo tenete premuto, suonate una nota sulla tastiera o controller midi esterno. Sulle tracks MIDI potete fare la stessa operazione inserendo accordi fino a 4 note per ciascun trig. La prima nota regola la TRIG VELOCITY per tutte e 4 le note del trig.**

**. Tutti i trig di una track possono essere spostati avanti e indietro sul sequencer. Mentre vi trovate nella modalità GRID RECORDING premete e tenete premuto [FUNC] e intanto premete i tasti [LEFT] o [RIGHT] per attuare lo spostamento sulla griglia.**

### 10.2.3 LIVE RECORDING MODE

Questo è il secondo metodo di immissione trigs sulla track. Con questa modalità potete suonare i tasti **[TRIG]** in tempo reale ed ovviamente verranno immessi sulla track seguendo criteri di real time. ( Tempo reale, appunto ). Potete immettere anche trigs utilizzando la modalità cromatica. Possono essere immessi anche parameter locks, sempre, ovviamente in tempo reale. I trigs immessi in tempo reale possono essere quantizzati o non. I trigs non quantizzati possono diventare quantizzati in un secondo momento, successivo alla loro registrazione, usando il menù QUANTIZE, al quale potete

accedere premendo **[FUNC]**+**[TRIG]**. Per ulteriori informazioni, guardate “ 10.7 QUANTIZE MENU”.

1. Premete e tenete premuto **[RECORD]** poi premete **[PLAY]** per entrare in modalità LIVE RECORDING. Premendo velocemente due volte il tasto **[PLAY]** mentre tenete premuto il tasto **[RECORD]** , farete in modo di attivare o disattivare la quantizzazione automatica del LIVE RECORDING. Il sequencer entra in play e il pulsante **[RECORD]** inizia a lampeggiare in rosso.
2. Inserite trigs in tempo reale premendo i tasti **[TRIG]**. Se la modalità cromatica risulta attiva il valore di pitch ( intonazione ) dei note trigs sarà registrato seguendo l'estensione della tastiera ed ovviamente seguendo cromaticamente l'ordine in cui avete suonato. Ogni cambiamento alle pagine PARAMETER verrà registrato come parameter lock e verranno aggiunti, dove necessario, trigs lock.
3. Premete **[PLAY]** per uscire dalla modalità LIVE RECORDING, ciò manterrà comunque il sequencer in play . Se premete **[RECORD]** mentre la modalità LIVE RECORDING è attiva automaticamente passerete alla modalità GRID RECORDING.
4. Premete **[STOP]** per fermare entrambe le modalità di recording e per fermare il play del sequencer.

Per uscire dalla modalità LIVE RECORDING e tenere il sequencer in play, premete **[PLAY]**.



**.Potete anche utilizzare un midi controller esterno come ad esempio una tastiera per inserire dati come NOTE, TRIG VELOCITY e TRIG LENGTH ( lunghezza del trig ), mentre vi trovate in questa modalità. Basta solo che suoniate sulla tastiera o controller esterno e le vostre operazioni saranno registrate sul sequencer. Sulle tracks MIDI potete inserire accordi con un massimo di 4 note per ogni trig. La prima nota regola la TRIG VELOCITY per tutte e 4 le note del trig. L'ultima nota rilasciata determina la lunghezza ( TRIG LENGTH ) per tutte le altre note del trig.**

### 10.3 MICRO TIMING MENU

Con questa funzione è possibile aggiungere valori di microtiming ai trig, muovendoli avanti o indietro rispetto al beat di riferimento. Ciò rende possibile una sorta di human feel che dona sicuramente più groove al pattern. Il micro timing può essere customizzato singolarmente per ogni step, sia che si tratti di audio tracks, sia che si tratti di MIDI tracks. In modalità GRID RECORDING premete e tenete premuto uno o più tasti **[TRIG]** e subito dopo premete i tasti **[LEFT]** o **[RIGHT]** per accedere al menù pop up micro timing. Verrà visualizzato l'offset di regolazione, rispetto al beat, degli steps ( uno o più ) che avete selezionato sulla track attiva.

Per uscire da questo menù, rilasciate i tasti o il tasto **[TRIG]** che avete voluto spostare. Le regolazioni di microtiming vengono salvate nel pattern attivo.



Nel **MICRO TIMING**, premete i tasti **[LEFT]** o **[RIGHT]** per regolare i valori di offset del tempo rispetto al beat.

## 10.4 RETRIG MENU

I retrigs possono essere customizzati indifferentemente per qualsiasi step del sequencer, sulle audio tracks.

In modalità GRID RECORDING premete e tenete premuto uno o diversi tasti [TRIG] e subito dopo premete i tasti freccia [UP] o [DOWN]. per accedere al menù pop up Retrig. Visualizzerete a schermo le azioni di retrig relative allo o agli step selezionati sulla track attiva.

Per uscire dal menù Retrig, rilasciate il tasto o i tasti [TRIG]. Le regolazioni di retrig sono salvate nel pattern attivo.



**RETRIG** accende o spegne il retrig lock. Se su ON, il retrig verrà attivato ogni volta che, il tasto [TRIG] della track attiva, verrà premuto. Usate il knob **DATA ENTRY A** per accendere o spegnere il retrig.

**RATE** regola il rate ( le divisioni ) del trig. ( 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10, 1/12, 1/16, 1/20, 1/24, 1/32, 1/40, 1/48, 1/64, 1/80 ). 1/16 è il trig rate nominale, un trig per step. 1/32 corrisponde a due trig per step e così via. To inserire terzine, per esempio, regolate il rate a 1/12 o 1/24. Quando vi trovate nel retrig menù potete anche premere i tasti [UP] e [DOWN] per modificare il rate.

**LEN** regola la velocity curve del fade in /out del retrig ( -128 a 127 ). -128 corrisponde ad un fade out completo, -64 alla metà, 0 sottintende invece velocity curve nulla. Stessa cosa accade per i valori positivi, 64 metà fade in, 127 completo fade in.

I retrig possono essere immessi in entrambe le modalità di registrazione ( GRID E LIVE RECORDING mode ). Sono registrati come trig separati. Se la velocità del retrig maggiore della durata dello step del sequencer, i trigs vengono creati con steps interni addizionali.

## 10.5 PATTERN MENU

Utilizzate questo menù per operazioni di gestione del pattern.

Premete [PATTERN] per aprire il menù. Usate [UP] e [DOWN] per muovervi tra le opzioni disponibili. Premete [YES] per confermare la vostra selezione. Uscite dal menù premendo [NO].



### 10.5.1 RENAME

Apri uno screen di NAMING ( assegnazione nome ) dove potete rinominare il pattern attivo.

### 10.5.2 CLEAR

. **WHOLE PATTERN** Cancella i dati della sequenza e il kit del pattern attivo. Apparirà una richiesta quando selezionate questa opzione. Premete **[YES]** per cancellare, **[NO]** per annullare l'operazione. Ricordate che finchè il pattern è salvato nella stessa posizione da cui è stato caricato, non ci sono perdite permanenti dei suoi dati.

. **KIT DATA** Cancella il kit del pattern attivo. Tutti i dati del sequencer risulteranno non modificati. Apparirà una richiesta quando selezionate questa opzione. Premete **[YES]** per cancellare, **[NO]** per annullare l'operazione. Ricordate che finchè il pattern è salvato nella stessa posizione da cui è stato caricato, non ci sono perdite permanenti dei dati del kit.

. **SEQUENCE DATA** Cancella i dati della sequenza del pattern attivo. Tutti i sounds risulteranno non modificati. Apparirà una richiesta quando selezionate questa opzione. Premete **[YES]** per cancellare, **[NO]** per annullare l'operazione. Ricordate che finchè il pattern è salvato nella stessa posizione da cui è stato caricato, non ci sono perdite permanenti dei dati del sequencer.

### 10.5.3 SAVE TO PROJ

Dovete avere salvato il progetto almeno una volta prima di effettuare operazioni di salvataggio del pattern.

. **WHOLE PATTERN** Salva i dati della sequenza e il kit del pattern attivo sul +Drive. Apparirà una richiesta quando selezionate questa opzione. Premete **[YES]** per ricaricare, **[NO]** per annullare l'operazione.

. **KIT DATA** Salva il kit del pattern attivo sul +Drive. Apparirà una richiesta quando selezionate questa opzione. Premete **[YES]** per salvare, **[NO]** per annullare l'operazione.

. **SEQUENCE DATA** Salva tutti i dati della sequenza del pattern attivo sul +Drive. Apparirà una richiesta quando selezionate questa opzione. Premete **[YES]** per salvare, **[NO]** per annullare l'operazione

### 10.5.4 RELOAD FROM PROJ

Dovete avere salvato il progetto almeno una volta prima di effettuare operazioni di salvataggio del pattern.

. **WHOLE PATTERN** Ricarica i dati della sequenza e il kit del pattern attivo dal +Drive. Apparirà una richiesta quando selezionate questa opzione. Premete **[YES]** per ricaricare, **[NO]** per annullare l'operazione.

. **KIT DATA** Ricarica il kit del pattern attivo dal +Drive. Apparirà una richiesta quando selezionate questa opzione. Premete **[YES]** per ricaricare, **[NO]** per annullare l'operazione.

. **SEQUENCE DATA** Ricarica tutti i dati della sequenza del pattern attivo dal +Drive. Apparirà una richiesta quando selezionate questa opzione. Premete **[YES]** per ricaricare, **[NO]** per annullare l'operazione

### 10.5.5 IMPORT/EXPORT

Qui potete gestire i sounds presenti su DIGITAKT

. **IMPORT SOUND** Importa ( copia ) un sound dal +Drive al pattern attivo. Ruotate il knob **LEVEL** o premete **[UP]** o **[DOWN]** per scorrere lungo la lista. Premete **[YES]** per selezionare un sound, poi premete **[TRACK 1- 8]** per selezionare la track sulla quale assegnare il sound.

. **EXPORT SOUND** Esporta ( salva ) il sound della track attiva nel +Drive. Ruotate il knob **LEVEL** o premete **[UP]** o **[DOWN]** per selezionare uno slot di memoria sul quale destinare il sound. Premete **[YES]** per esportare il sound. Nominatelo e premete ancora **[YES]** per confermare l'export.

. **MANAGE SOUNDS** Apre il SOUND MANAGER. Per ulteriori informazioni, guardate "9.3 SOUND MANAGER".

## 10.6 TRIG PARAMETERS PAGE

Settaggi e impostazioni per le note triggerate.

Premete il tasto [TRIG] per accedere al menù. Cambia i settaggi usando i knobs **DATA ENTRY**. Questi settaggi generali influiscono sui note trigs inseriti nel sequencer.

I trigs possono avere differenti settaggi, loccati ( locked ) su qualsiasi step del sequencer. Prima premete qualsiasi tasto [TRIG], poi cambiate, per ciascuno di essi, i settaggi delle pagine.

Per ulteriori informazioni, guardate “11.2 TRIG PARAMETERS PAGE”.

## 10.7 QUANTIZE MENU

Premete [FUNC]+[TRIG] per accedere a questo menù. Cambiate le impostazioni con i knobs **DATA ENTRY E** ed **F**.



**TRK** influisce su tutti i micro-timed trigs della track attiva e in real time. Più alto è il valore di quantize, più tutti i micro-timed trigs verranno quantizzati. Premete i tasti [TRIG 1-16] per selezionare la track da quantizzare (0 - 127).

**GLOBAL** influisce su tutti i micro-timed trigs di tutte le tracks in real time. Più alto è il valore di quantize, più tutti i micro-timed trigs verranno quantizzati. (0-127)

Premete [FUNC]+[YES] per applicare quantizzazione al pattern. Premete [NO] per uscire dal menù.

## 10.8 METRONOME MENU

Controlla il metronomo interno di DIGITAKT. Premete [FUNCTION]+[PATTERN] per aprire il menù del metronomo. Usate i knobs **DATA ENTRY** per cambiare i settaggi.



**ACTIVE** attiva o disattiva il metronomo. Potete anche premere [FUNC]+[PTN] e aspettare qualche istante per attivare o disattivare il metronomo quando non vi trovate necessariamente nel menù METRONOME.

**TIME SIG** controlla le indicazioni di tempo del metronomo.

**PREROLL BARS** controlla per quante battute il metronomo deve contare prima di iniziare a mandare in play il sequencer. Questa impostazione è fondamentale per le registrazioni in modalità LIVE RECORDING.

**VOL** controlla il volume del click o metronomo.

## 10.9 SCALE MENU

Menù nel quale si impostano la lunghezza e il timing del pattern e delle tracks. Ha due modi.

LENGTH PER PATTERN mode: tutte le tracks condividono la stessa lunghezza.

LENGTH PER TRACK mode: ogni track può avere differenti lunghezze.

Accedete al menù SCALE premendo [**FUNC**]+[**PAGE**].

Premete [**FUNC**]+[**YES**] per switchare tra le due differenti modalità delle impostazioni SCALE. Usate i knobs **DATA ENTRY** per regolare le impostazioni.

### 10.9.1 LENGHT PER PATTERN MODE

Questa è la modalità di default. In questa modalità tutte le tracks del pattern condividono la stessa lunghezza e la stessa time signature.



**LENGHT** controlla la lunghezza degli step del pattern. I numeri più a sinistra dello schermo indicano il numero degli steps del pattern. Il numero massimo di steps disponibili per il pattern è determinato dalla lunghezza totale, impostata nel secondo numero. Può essere di 16,32,48,64 steps. Se nel pattern sono utilizzati 17 steps o più, con il tasto [**PAGE**] possiamo passare da una pagina all'altra del pattern. Ciò è possibile se ci troviamo in modalità GRID RECORDING.

**SCALE** controlla l'indicazione di tempo (time signature) del pattern.

Offre sette differenti possibili impostazioni: 1/8x, 1/4x, 1/2x, 3/4x, 1x, 3/2x, e 2x. Un settaggio di 1/8x farà riprodurre il pattern seguendo come pulsazione l'ottavo del tempo impostato. 3/4x farà riprodurre il pattern a tre quarti del tempo, 3/2 farà riprodurre il pattern due volte più veloce rispetto alla impostazione di 3/4x, 2x farà riprodurre il pattern due volte più veloce rispetto alle impostazioni dei BPM del tempo.

I trigs sono automaticamente copiati nel caso in cui si estenda la lunghezza del pattern. Se per esempio un pattern è fatto di due pagine ed improvvisamente si dovesse decidere di estenderlo a 64 step ovvero 4 pagine, nelle altre due nuove pagine troveremo gli stessi trig, nelle stesse posizioni delle due pagine precedenti.

Premete il tasto [**PAGE**] per cambiare velocemente la lunghezza totale del pattern.

Premete i tasti [**TRIG**] per cambiare velocemente il numero di steps.

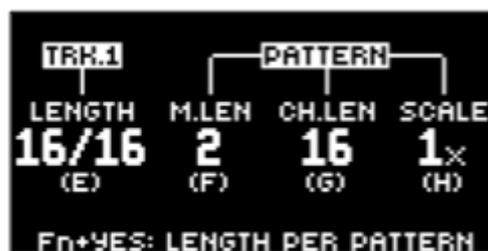
Impostare a 2x è utile nel caso in cui si desideri lavorare in 32esimi e non in 16esimi. Impostare a 3/4x può diventare utile nel caso in cui DIGITAKT suoni cloccata con altri strumenti e desiderate, per esempio, di farla lavorare sulla base di terzine.

### 10.9.2 LENGTH PER TRACK MODE

In questa modalità, le tracks del pattern possono avere differenti lunghezze.

Modalità molto interessante nel caso vogliate lavorare con pattern poliritmici.

Premete [**FUNC**]+[**YES**] per switchare tra le due modalità SCALE. Nella modalità LENGTH PER TRACK appaiono due colonne, TRACK e PATTERN.



La colonna TRACK mostra la lunghezza degli step della track indicata.

Lavora esattamente come nelle impostazioni della lunghezza per la modalità LENGTH PER PATTERN. Le impostazioni in questo caso agiscono solo sulla track attiva. Premete il tasto [**TRK**] per selezionare la track che volete editare.

La colonna PATTERN imposta e mostra la lunghezza master, la lunghezza master change, e la time signature generale del pattern.

**M.LEN** controlla il numero di steps del pattern che verranno riprodotti prima che tutte le tracks ripartano da capo. Ad esempio un settaggio su INF farà sì che le tracks del pattern ripetano ciclicamente all'infinito, senza essere mai rimesse in play da zero. Notate che questo settaggio influisce anche su quanto tempo il prossimo pattern in coda dovrà attendere prima di essere riprodotto. Il parametro **CH.LEN** può però passare sopra a questa impostazione.

**CH.LEN** controlla per quanto tempo il pattern attivo suonerà prima che un nuovo pattern, successivo o in coda, venga riprodotto. Questa impostazione è importante quando per esempio **M.LEN** è impostato su INF. Se non sono fatte impostazioni di **CH.LEN** il pattern suonerà all'infinito e il nuovo pattern non sarà quindi accodato. Ma se per caso **CH.LEN**, per esempio fosse impostato su 64, il pattern si comporterà come un normale pattern da 64 step e lascerà che pattern successivi possano accodarsi e concatenarsi.

**SCALE** determina le impostazioni di indicazioni di tempo (TIME SIGNATURE) del pattern.



Premete [**FUNC**]+[**UP**]/[**DOWN**] per impostare la TRACK LENGTH in incrementi di 16

## 10.10 MASTER PAGE

Premete [**FUNC**]+[**LFO**] per accedere a questo menù. Qui potete accedere ai volumi delle otto tracks indipendentemente. Una regolazione di volume per ogni track. (0-127)



## 10.11 SEQUENCER FEATURES

### 10.11.1 PARAMETER LOCKS

Permettono ad ogni trig inserito di avere i propri ed unici parametri. Tutti i parametri modificabili per singolo trig, sono quelli che troverete nelle pagine PARAMETER. Per esempio potete stabilire il singolo pitch di ogni trig inserito, o le aperture e chiusure di un filtro ecc ( tutto sempre possibile per singolo trig ricordatelo ). I parameter locks valgono sia per audio tracks che per MIDI tracks. Per ulteriori informazioni, guardate “11. AUDIO TRACK PARAMETERS”, “12 MIDI TRACK PARAMETERS”.

Per inserire parameter locks in modalità GRID RECORDING, premete e tenete premuto il tasto [**TRIG**] che desiderate e subito dopo agite sui soliti knobs **DATA ENTRY** per regolare i parametri come più desiderate. La grafica a schermo diventerà negativa indicando quali valori avete “lockato”. Il tasto [**TRIG**] lampeggerà in rosso (in caso di note trig) o in giallo (in caso di lock trig). Questo serve per indicarvi che quel determinato tasto ha valori di parameter lock.

Per rimuovere un singolo parameter lock, tenere premuto il tasto [**TRIG**] che si desidera pulire e premere il knob **DATA ENTRY** con il valore da riportare allo stato precedente la “lockata”.

Per pulire in una volta sola tutti i parameter lock di un determinato trig, premete il trig per eliminarlo e ripremetelo per rinserirlo pulito senza p.locks.

In modalità LIVE RECORDING ruotate i knobs o suonate i [**TRIG**] cromaticamente. Verranno inseriti p.locks alle tracks attive. Le note trigs verranno lockate e i lock trigs verranno inseriti sul sequencer anche laddove non ci fossero necessariamente note.

Per rimuovere tutti i vari locks di tutte le tracks, mentre la modalità LIVE RECORDING è attiva, premete e tenete premuto [**FUNC**]+[**CLEAR**].

Premete [**NO**] + uno o differenti [**TRIG**] per cancellare una sequenza di trig registrati in una specifica track ( o su diverse track ) in tempo col sequencer. Ad esempio tutti gli step raggiunti dal play del pattern, verranno cancellati solo e fino a quando i tasti saranno rilasciati.

Potete anche rimuovere specifici p.LOCKS premendo sempre [**NO**] mentre premete il knob specifico da pulire.



Ricordate che possono essere LOCKATI fino a 72 differenti parametri in un solo pattern. Un parametro vale per 1 e non importa quanti trigs abbia lockato. Per esempio se il parametro di cutoff del filtro è lockato su ogni step del sequencer, ci sono ancora 71 altri parametri che possono essere lockati.

### 10.11.2 CONDITIONAL LOCKS ( liberamente tradotto e reinterpretato a causa della natura ripetitiva dei concetti )

Nella pagina trig esiste una parametro chiamato COND. ( Trig condition )  
Con questo parametro possono essere applicate diverse regole ai trig di natura logica. Sono regole che determinano il comportamento dei trig e stabiliscono condizioni per le quali il pattern risulterà mai uguale o comunque più movimentato.  
Per fare in modo che queste regole e condizioni vengano attuate, necessariamente, dovete prima inserire uno o più trig ( nella traccia attiva ) sul sequencer.

Le regole qui sotto vengono impostate agendo sul parametro **COND**

**FILL** ( FILL SENZA LINEA ) è solamente vero. Attiva i trig se il FILL è attivo.  
**FILL** ( FILL CON LINEA SOPRA ) vero quando fill non lo è.  
**PRE** ( PRE SENZA LINEA ) È vero se la condizione di nota più recente, nella stessa traccia, è stata vera.  
**PRE** ( PRE CON LINEA SOPRA ) E' vero quando PRE non lo è.

**NEI** è vero se, la condizione di nota più recente nella traccia vicina, è stata vera.

**NEI** ( NEI CON LINEA SOPRA ) è vero quando NEI non lo è.

**1ST** è vero il primo ciclo di pattern ( fino a quando il pattern ha compiuto il loop )

**1ST** ( 1ST CON LINEA SOPRA ) è vero quando 1ST non lo è.

**X%** percentuale di probabilità che il trig venga suonato. Ci sono probabilità X ( in base al vs valore inserito ) che il trig suoni o no. ( una sorta di affidamento al caso ).

#### **NOTA DEL TRADUTTORE:**

*Parlando di condizioni logiche potrebbe essere che quello scritto sopra a molti risulti senza senso. Per potervi aiutare, cercate di vederla in questo modo.*

**SENZA LINEA ( condizioni attive )**

**CON LINEA SOPRA ( comportamento all'esatto contrario )**

*Quindi per esempio.. Se premete FILL ( con impostazione FILL senza linea ) Allora i trig che sottostanno a questa condizione suoneranno solo con FILL premuto.*

*Se dovete sottoporre i trig a FILL CON LINEA ( i trig sottoposti a questa condizione ) Suoneranno sempre ad eccezione di quando premete FILL.*

*Spero di avervi aiutato a fare più sereno ;)*



*I conditional parameter locks sono un ottimo stratagemma per aggiungere varietà e imprevedibilità al pattern. Per creare griglie di note trig esclusivi o conclusivi lungo ogni traccia e inserire probabilità più o meno influenti. Sono tutte soluzioni che fanno sì che, partendo da una composizione e stesura del pattern minimale, si arrivi ad un arrangiamento vivo grazie alle randomizzazioni.*

*Le scelte random o arbitrarie per quanto divertenti e interessanti non sono l'unico modo per utilizzare i conditional trigs. Possono essere usati per avere anche due differenti sequenze melodiche o percussive, sulla stessa traccia. Una di queste per esempio attivata solo quando il FILL viene attivato. Se ci pensate è una vera omodità..*

### 10.11.3 FILL MODE

Premete **[YES]** + **[PAGE]** per attivare il FILL mode per un ciclo di pattern.

Diventa attivo quando il pattern inizia il loop e rimane attivo fino che il loop non ricomincia. Potete anche attivare il FILL mode in ogni momento per per qualsiasi durata premendo e tenendo premuto **[PAGE]** mentre il pattern gira. ( La modalità GRID RECORDING non può essere attivata ). Il FILL mode è attivo per quanto tempo il tasto rimane premuto.

Premete e tenete premuto **[PAGE]+[YES]** e poi lasciate **[PAGE]** prima di lasciare **[YES]** per attivare il latch del FILL mode.

Premete **[PAGE]** di nuovo per disinserire il latch del FILL mode.

Il FILL mode può essere usato per creare una variazione temporanea, come un fill di batteria.

### 10.11.4 SWING

Intervenendo su questo parametro nel pattern potete rendere il groove più "funky"

Premete **[TEMPO]** per accedere a questo menù.



Impostate la ratio dello SWING da 51 a 80% ruotando il knob **DATA ENTRY E**. Il settaggio di default ( no swing) è 50%

### 10.11.5 COPY, PASTE AND CLEAR OPERATIONS

Con questi comandi possono essere copiati, incollati e cancellati i patterns, le tracks, le pagine track, e i trig.

Il pattern attivo può esse copiato in un'altra locazione nella stessa bank o in una locazione di una bank differente. Per eseguire un comando di copia dovete prima disattivare la modalità GRID RECORDING.

Copiate il pattern premendo **[FUNC]+[RECORD]**. Selezionate un altro pattern e incollate il pattern copiato in questa locazione premendo **[FUNC]+[STOP]**. L'operazione può essere annullata premendo nuovamente **[FUNC]+[STOP]**.

Possono essere copiate, cancellate, incollate, tracks individualmente, nello stesso modo dei pattern.

Per far questo però la modalità GRID RECORDING deve essere attiva.

Può essere copiata, cancellata, incollata anche una singola pagina di una track. Identico al copiare, cancellare, incollare una track, ma ha solo effetto sulla pagina della traccia attiva.

Selezionate la pagina della track scelta premendo [PAGE]. Copiate premendo [PAGE]+[RECORD]. Selezionate una nuova pagina della track e premete [PAGE]+[STOP] per icollare. Per annullare, di nuovo [PAGE]+[STOP]. Premete [PAGE]+[PLAY] per cancellare la pagina della track attiva. Annullate con la stessa procedura.

Possono essere copiati, cancellati, incollati anche i trigs con tutte le loro impostazioni.

La modalità GRID RECORDING deve essere attiva per accedere a queste funzioni.

Premete e tenete premuto un tirg premendo poi [RECORD] per copiare. Incollate premendo e tenendo premuto un altro trig e premendo [STOP]. Cancellate i trig locks, premendo e tenendo premuto uno o più trigs e premendo [PLAY].

### 10.11.6 TEMPORARY SAVE AND RELOAD PATTERN COMMANDS

I pattern possono essere salvati in una memoria temporanea e successivamente ricaricaricati sempre da questo stesso spazio di memoria.

.Per eseguire un temporary save del pattern attivo, premete [FUNC]+[YES]. Può rivelarsi una comodità in situazioni live in cui volete fare cambiamenti al pattern e tornare indietro, senza salvare in modo permanente i cambiamenti.

.Per eseguire un temporary reload del pattern attivo, premete [FUNC]+[NO]. Verrà ricaricato il pattern dall'ultimo cambiamento eseguito. Se non avete fatto temporary save, il pattern verrà caricato dal suo stato originale di save.



**Temporary save e temporary reload sono comodissimi mentre improvvisate nei live. Ogni cambiamento fatto al pattern attivo, come aggiungere linee di basso, note, o usando CTRL ALL, possono essere immediatamente annullate. Allo stesso tempo i saves e reload non agiscono in modalità permanente sul vostro pattern.**



**Il temporary save pattern non è un comando permanente, quindi ogni cambiamento può essere perduto se caricate un altro progetto. Se ci tenete a salvare la vostra creazione, dovete selezionare SAVE TO PROJ, nel MENU' PATTERN. Per ulteriori informazioni, guardate "10.5 PATTERN MENU".**

### 10.12 CHAINS

Le chains (catene) sono sequenze che consistono in più di un pattern. Potete usarle per preselezionare e automatizzare in che ordine volete che i pattern suonino.



Potete creare una chain solo nella bank correntemente attiva. Potete usare i 16 pattern contenuti nella bank.

La chain contiene fino ad un massimo di 64 pattern.

1. Premete [BANK]+[TRIG 9-16] per selezionare la bank.
2. Premete e tenete premuto [PTN] e poi premete [TRIG 1-16] per selezionare il primo pattern della chain.
3. Lasciate il tasto [PTN] e premete [TRIG 1-16] nello stesso ordine in cui volete suonino i pattern concatenati. Tenete premuto il precedente [TRIG] mentre selezionate il successivo e così via. Solo così il sequencer riconoscerà che state concatenando pattern e non state semplicemente scegliendo un pattern singolo. Potete anche premere lo stesso [TRIG] nel caso vogliate ripetere più volte lo stesso pattern.
4. Premete [PLAY] per far partire il sequencer e quindi la catena di pattern.



**La catena verrà persa appena ne creerete una nuova oppure quando selezionerete una nuova Bank o Pattern, Le catene non possono essere salvate e verranno perse quando spegnerete DIGITAKT.**



**Le catene possono essere create mentre il sequencer sta andando. Potete anche usare program change midi da devices esterni. Questo è un altro modo per cambiare pattern secondo criteri di ordine da voi stabilito. Per ulteriori informazioni, guardate, “15.3.1 SYNC”.**

## 11.AUDIO TRACK PARAMETERS

Segue una descrizione di tutti i parametri disponibili nella pagina PARAMETER, relativa alla track audio. I parametri nella pagina trig **non** sono salvati assieme al sound, ma vengono salvati con il pattern. I parametri delle track audio possono essere bloccati in maniera differente per ogni step del pattern premendo prima il tasto [TRIG] da “lockare” e successivamente potete modificare i vari valori muovendo gli appositi **DATA ENTRY** knobs. Per ulteriori informazioni, guardate “10.11.1 PARAMETER LOCKS”.

### 11.1 EDITING THE AUDIO TRACK PARAMETERS

Esistono 5 pagine PARAMETER per le audio tracks. Premete i tasti [PARAMETER] per accedere alle pagine PARAMETER delle audio tracks.

I gruppi di parametri SRC hanno 2 pagine. Per accedere alla prima pagina premete il tasto [SRC] una volta, due volte invece per accedere alla seconda pagina. Usate i **DATA ENTRY** knobs da **A** ad **H** per cambiare i parametri. Premete e tenete premuto il tasto [PARAMETER] per visualizzare i valori numerici dei parametri della pagina in cui vi trovate.

NB: Questa ultima regola vale per tutte le 5 pagine.

### 11.2 TRIG PARAMETERS PAGE

Imposta le azioni per quando una nota viene triggerata. Cambiate le impostazioni agendo sui soliti knobs **DATA ENTRY**.

Queste impostazioni generali influiscono sui note trig inseriti nel sequencer.

Premete [TRIG PARAMETERS] per accedere a questa pagina parametri.



### 11.2.1 NOTE

Valore che imposta il pitch della Trig Note inserita. In LIVE RECORDING e suonando in modalità CHROMATIC, il pitch dei tasti suonati sovrascriverà questo settaggio. (-24 / +24 )

### 11.2.2 VEL

Imposta la velocity delle trigs note inserite nel sequencer.

### 11.2.3 LEN

Imposta la lunghezza del note trig. In modalità LIVE RECORDING, la durata della pressione del tasto [TRIG] sovrascrive questo parametro.

### 11.2.4 COND

Imposta diversi tipi di regole a cui devono sottostare i trig.

Ogni regola è una condizione logica che determina se quel dato trig (una volta sotto regole ) deve suonare o non suonare.

### 11.2.5 FLT.T

Controlla se l'involuppo del filtro viene o non viene triggerato. (ON, OFF )

### 11.2.6 LFO.T

Controlla se l'LFO viene o non viene triggerato. (ON, OFF)

## 11.3 SRC PAGE 1

In questa pagina vengono controllati tutti i parametri relativi al playback dei samples. Internamente ad ogni pattern, i samples possono essere modulati, customizzati, e scelti liberamente dalla +Drive Library. Ci sono 127 sample slot e sono disponibili per ogni progetto.

Premete [SRC] una volta per accedere alla pagina parameter.



### 11.3.1 TUN

Imposta il pitch del sample. Il knob lavora in modalità sia positiva che negativa. 0 corrisponde a tonalità originale, (-24/+24 equivale a 4 ottave di range).

### 11.3.2 PLAY

Determina la modalità di play del sample. Controlla in che modo il sample verrà riprodotto quando triggerato.

Di seguito le diverse modalità:

. **REVERSE** il sample verrà riprodotto in reverse ogni volta triggerato.

. **REVERSE LOOP** il sample verrà loopato continuamente in reverse tra loop position e length. La durata del loop è impostata con il parametro **LEN** nella pagina TRIG. La durata è condizionata anche dalla pagina AMP ( involuppo dei parametri **HLD** e **DEC** ).

. **FORWARD LOOP** il sample inizia nella posizione di STRT e loopa continuamente tra loop position e length. La durata del loop è impostata con il parametro **LEN** nella pagina TRIG. La durata è condizionata anche dalla pagina AMP ( involuppo dei parametri **HLD** e **DEC** ).

**FORWARD** il sample verrà suonato ogni volta che è triggerato.

### 11.3.3 BR

Bit reduction. Aumentando questo parametro, diminuirà la qualità della sample resolution, rendendolo LO-FI.

### 11.3.4 SAMP

Selezione del Sample. Qui potete cercare e scorrere tra i sample disponibili nella lista dei 127 slot sample all'interno del progetto e assegnarli alla track audio.

Ruotate il knob in senso orario per scorrere in giù la lista, in senso antiorario per scorrere in su. La prima posizione, OFF, non contiene sample. premete [FUNC]+[SRC] per accedere rapidamente alla lista dei sample del progetto. Potete però anche caricare un sample dal +Drive, internamente al progetto, prima di poterlo assegnare alla track desiderata. Per ulteriori informazioni, guardate "14.4 ASSIGN A SAMPLE TO A TRACK FROM THE+DRIVE".

### 11.3.5 STRT

Start. imposta lo il punto di start del playback del sample. (0,00 / 120.00)

### 11.3.6 LEN

Length. Imposta la lunghezza del playback del sample. Start+ Length definisce il punto di fine della porzione di sample che è stato riprodotto. (0.00 /120.00)

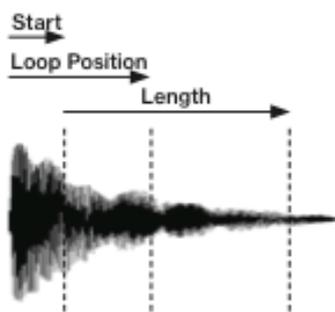
### 11.3.7 LOOP

Posizione del loop. Definisce la posizione del sample in cui il playback avrà nuovamente inizio, una volta raggiunta la length position, definita da (**STRT+LEN**). Attivo ovviamente se il play del sample è impostato in FORWARD LOOP. In REVERSE LOOP invece il sample è loopato tra la fine del parametro LEN e il parametro LOOP.

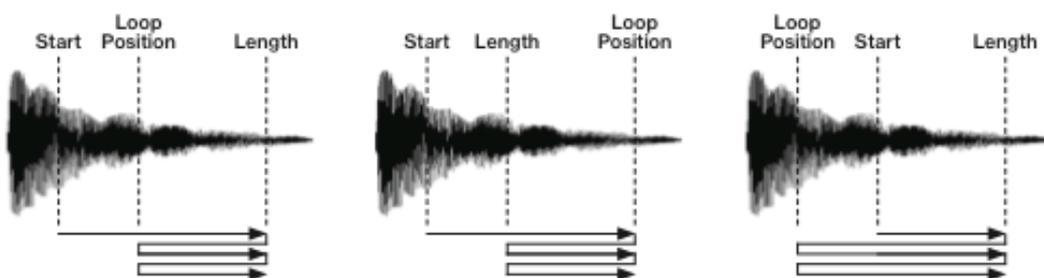
### 11.3.8 LEV

Sample level. Imposta il livello (volume individuale ) del sample. (0.00/127.00)

I parametri **STA**, **LEN** e **LOP**.



Modalità di play FORWARD LOOP



#### 11.4 SRC PAGE 2

Troviamo gli stessi parametri della pagina 1 ma con una rappresentazione grafica ad essi riferita. Premete due volte [**SRC**] per accedere a questa seconda pagina.



#### 11.5 FLTR PAGE

Pagina in cui trovate tutti i parametri relativi al filtro multimodo ed il suo inviluppo. Premete [**FLTR**] per accedere alla pagina.



### 11.5.1 ATK

Tempo di attacco. Imposta la lunghezza della fase di attacco nell'involuppo del filtro. (0/127)

### 11.5.2 DEC

Tempo di decadimento. Imposta la lunghezza della fase di decadimento nell'involuppo del filtro. (0/127)

### 11.5.3 SUS

Livello di sustain. Imposta il livello di sustain, una volta raggiunto il punto di fine decadimento nell'involuppo del filtro. (0/127)

### 11.5.4 REL

Tempo di rilascio, imposta la lunghezza della fase di rilascio nell'involuppo del filtro. (0/126. INF)

### 11.5.5 FREQ

Imposta la frequenza di taglio (cutoff) del filtro multimodo.

### 11.5.6 RESO

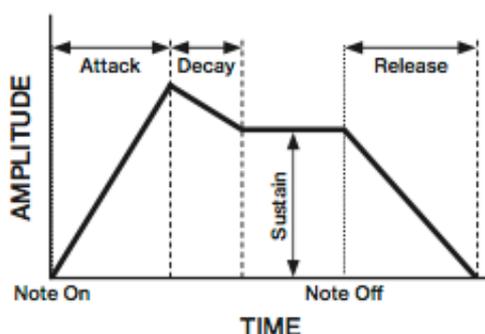
Imposta la quantità di resonance in corrispondenza del punto di taglio della frequenza scelta. La resonance introduce, nel punto di taglio scelto, un picco di frequenze. (0.00/127)

### 11.5.7 TYPE

Seleziona il tipo di filtro( OFF/ 2 poli LOWPASS/ 2 poli HIGHPASS ).

### 11.5.8 ENV

Imposta la quantità di modulazione da parte dell'involuppo a carico del filtro. Il knob che gestisce tale parametro è bipolare. Ciò significa che avrete comportamenti di modulazione in positivo e in negativo. (-64.00/63.00)



## 11.6 AMP PAGE

Questa pagina controlla invece i parametri di involuppo dello stadio di amplificazione, di overdrive, send fx, panning e Volume.

Premete [**AMP**] per accedervi.



### 11.6.1 ATK

Imposta la lunghezza del tempo della fase di attacco dell'inviluppo di amplificazione.

### 11.6.2 HOLD ( PARAMETRO CHE CONSIGLIO DI IMPARARE BENE )

Tempo di hold. Imposta la lunghezza della fase di Hold dell'inviluppo dello stadio di amplificazione. Valori di hold (0/126) determinano la lunghezza della fase di hold, ignorando pertanto l'evento di note off (come ad esempio, il trig length). Guardate 10.6 "TRIG PARAMETERS PAGE". L'evento di note off è stabilito dal rilascio di un tasto [TRIG] o dal rilascio di un tasto di una tastiera master esterna collegata al midi in. Se invece impostate il parametro di hold su NOTE, la lunghezza del valore hold verrà stabilita dal tempo che intercorre tra note on e note off. (0/126, NOTE).



Se impostate hold su NOTE e usate una tastiera midi esterna per triggerare l'inviluppo, il suono verrà sostenuto per il tempo che premete il tasto, fino al suo rilascio, o comunque fino alla fine naturale del sample.

### 11.6.3 DEC

Imposta il tempo di decadimento della fase di inviluppo di amplificazione. (0/126, INF)

### 11.6.4 OVER

Overdrive. Imposta la quantità di overdrive e distorsione al segnale entrante nel filtro.

### 11.6.5 DEL

Send del DELAY. Imposta la quantità di sound inviata all'effetto master DELAY. Per ulteriori informazioni, guardate "13.FX PARAMETERS". (OFF, 0.01/127)

### 11.6.6 REV

Send del REVERB. Imposta la quantità di sound inviata all'effetto master REVERB. Per ulteriori informazioni, guardate "13.FX PARAMETERS". (OFF, 0.01/127)

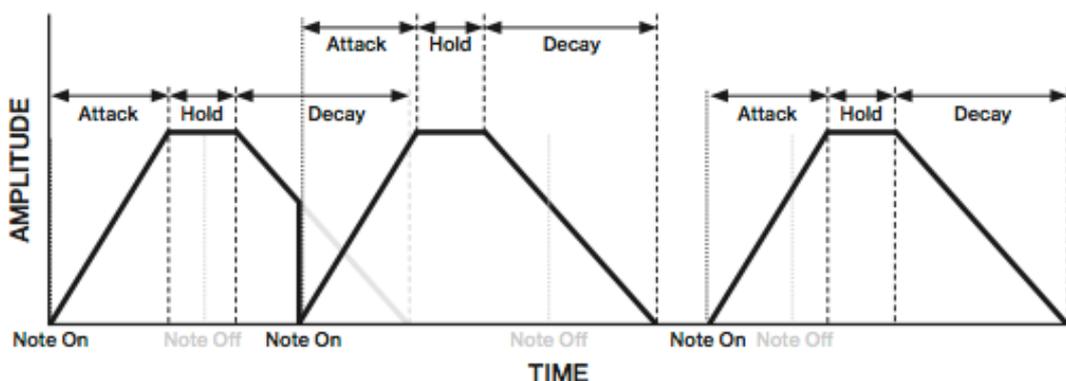
### 11.6.7 PAN

Imposta la posizione di pan del sound all'interno del panorama STEREO. Il knob relativo è bipolare con 0 suono centrale valori negativi, suono a sinistra, valori positivi, suono a destra. L64 il suono è tutto a sinistra. R63 il suono è tutto a destra. (L64/R63)

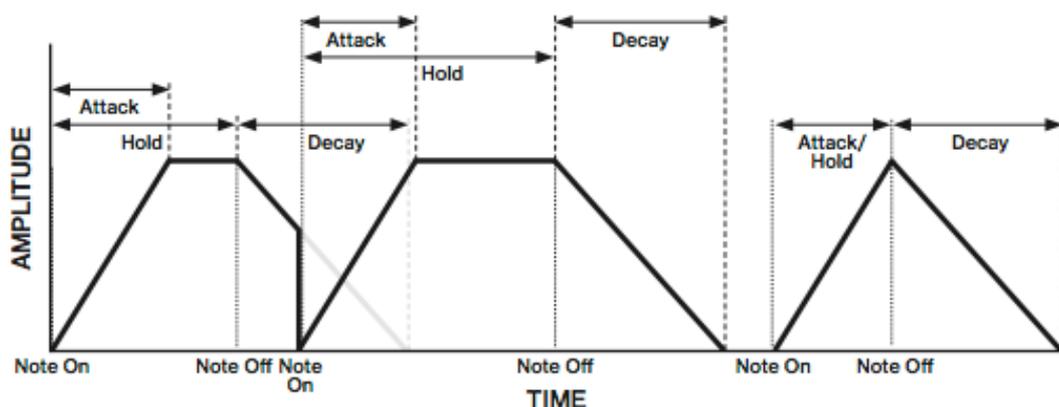
### 11.6.8

Imposta il volume del sound. Questo parametro è indipendente dal livello generale della traccia.

Inviluppo dello stadio di amplificazione con un HOLD fissato.



Involuppo dello stadio di amplificazione con un HOLD impostato su NOTE.



## 11.7 LFO PAGE

LFO è l'acronimo in inglese di oscillatore a bassa frequenza.

In questa macchina LFO è usato per modulare i parametri delle audio track che trovate nelle pagine SRC, FILTER, e AMP.

In questa pagina (LFO) potete impostare i comportamenti dell'LFO, come velocità, tipo di onda modulante, intensità ecc..

Premete [LFO] per accedere a questa pagina.



### 11.7.1 SPEED

Imposta la velocità dell'LFO. Provate settaggi di 8, 16 o 32 per syncare l'LFO al tempo del vs pattern. Il knob anche in questo caso è bipolare. LFO può eseguire anche cicli con valori negativi. (-64.00/63.00)

### 11.7.2 MULT

Moltiplica il parametro SPD per il valore impostato per multipli del tempo corrente. (BPM) o per multipli di un tempo fisso a 120BPM.

### 11.7.3 FADE

Fade in/out imposta il fade in o out della modulazione dell'lfo. Il knob è bipolare consentendo valori positivi (fade out) e valori negativi (fade in). 0 non comporta alcun tipo di fade. (-64/63)

### 11.7.4 DEST

Imposta la destinazione sulla quale la modulazione agirà. Potete avere una preview della modulazione, selezionando ed evidenziando la destinazione. Premete [YES] o il knob stesso per confermare la scelta di destinazione.

### 11.7.5 WAVE

Seleziona la forma d'onda del vostro LFO. Ci sono 7 forme d'onda selezionabili.

*TRIANGLE* - triangolare

*SINE* - sinusoidale

*SQUARE* - quadra

*SAWTOOTH* - dente di sega

*EXPONENTIAL* - esponenziale

*RAMP* - rampa

*RANDOM* - random

### 11.7.6 SPH

Imposta il punto in cui l'onda inizia il suo ciclo al corrispondere del trig dell'LFO.

0 fa sì che l'LFO inizi eseguendo un ciclo completo della sua onda. 64, lo fa partire al centro del ciclo. (0/127)

### 11.7.7 MODE

Imposta come fare partire il ciclo dell'LFO una volta triggerato.

**.FRE** è il settaggio di default. Free running mode. Rende l'LFO libero di eseguire cicli continui a prescindere dai trig.

Non riparte e non si ferma nonostante vengano inseriti trig.

**.TRG** completamente il contrario di cui sopra. Il ciclo dell'LFO riparte da zero ogni volta che viene rilevato un trig.

**.HLD** rende LFO libero di eseguire i suoi cicli in background ma una volta che legge un trig, l'output dell'LFO viene agganciato e tenuto fino a nuovo trig.

**.ONE** fa sì che l'LFO parta dall'inizio del suo ciclo quando un trig viene letto, gira per un ciclo intero e poi si ferma. Questa funzione si può paragonare al comportamento di un involuppo.

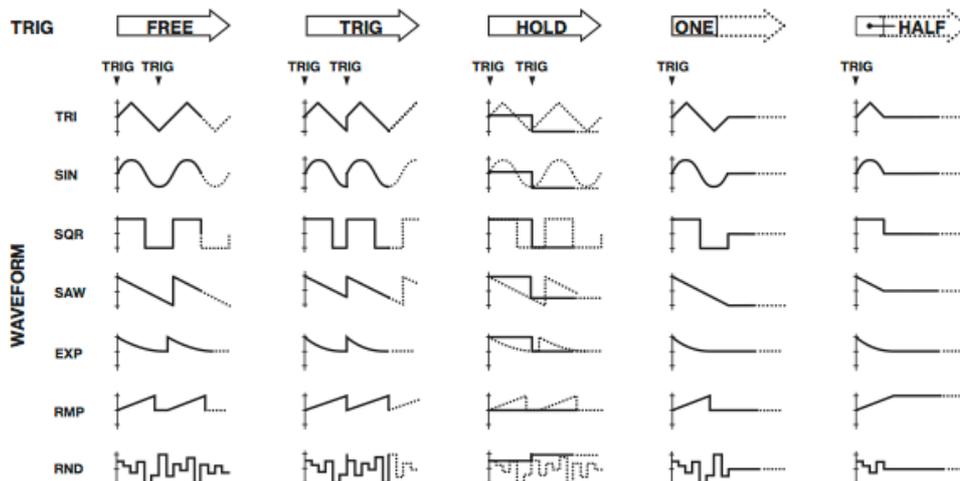
**.HLF** fa partire l'LFO dall'inizio del suo ciclo quando legge un trig, lo fa girare per metà ciclo e poi lo interrompe.

### 11.7.8 DEP

Imposta la profondità e la polarità della modulazione dell'LFO.

Sono possibili modulazioni sia in negativo che in positivo con 0 centrale pari a nessuna modulazione. (-64.00/63.00)

LFO waveforms and trig modes.



## 12. MIDI TRACK PARAMETERS

Segue una descrizione dei parametri delle midi tracks che troverete nelle pagine PARAMETERS.

I parametri delle midi tracks sono salvati assieme al pattern. Anche in questo caso i parametri midi possono essere lockati al trig. Premete e tenete premuto il tasto [TRIG] e poi agite sui knobs che intendete modificare. Per ulteriori informazioni, guardate "10.11.1 PARAMETER LOCKS"

### 12.1 EDITING THE MIDI TRACK PARAMETERS

Ci sono 5 pagine PARAMETER disponibili per le midi tracks. Premete i tasti [PARAMETER] per accedere alle pagine. usate i knobs **DATA ENTRY** da **A** ad **H** per cambiare i parametri.

Premete e tenete premuto un tasto [PARAMETER] per visualizzare i valori numerici dei parametri della pagina.

### 12.2 TRIG PARAMETERS PAGE

Imposta le azioni nel caso in cui venga inserita una trig note. Cambiate impostazioni usando i soliti **DATA ENTRY** knobs.

Queste impostazioni generali influiscono sui trig note inseriti nel sequencer.

Premete [TRIG PARAMETERS] per accedere a questa pagina.



#### 12.2.1 NOT1

Imposta la nota root che verrà inviata tramite midi track (C0/G10)

#### 12.2.2 NOT2-NOT4

Aggiunge ulteriori note prendendo come riferimento di offset la root note. Ciò permette di inviare (tramite track midi) accordi a synth o macchine esterne che possano lavorare in modalità polifonica. Se la root note viene spostata, di conseguenza tutte le note successive vengono trasposte rispettando lo stesso intervallo, utile per sequenze di accordi, senza ogni volta riprogrammare ma semplicemente spostando le note che determinano se l'accordo è maggiore o minore ecc..

#### 12.2.3 VEL

Trig velocity. Controlla la velocity delle note midi trasmesse dalla midi track. Una impostazione pari a 0 equivale a note OFF. (1/127)

#### 12.2.4 LEN

Lunghezza del trig. Determina la lunghezza (durata) della nota inserita. Una volta che la nota finisce di suonare viene immediatamente spedito un comando di note OFF. INF determina una durata infinita per le note. (0.125/128 - INF).

### 12.2.5 COND

Trig condition. insieme di regole da applicare tramite parameter lock ai trig inseriti. Anche in questo caso si tratta di regole logiche che determinano o meno la verità di una condizione, ovvero se le note inserite devono o non devono essere riprodotte dal sequencer. Per ulteriori informazioni, guardate “ 10.11.2 CONDITIONAL LOCKS”.

### 12.2.6 LFO.T

LFO Trig. Controlla se l’FLO deve essere o meno triggerato. (ON/OFF)

## 12.3 SRC PAGE

Qui potete selezionare il canale MIDI della track MIDI. Potete inoltre selezionare i valori di BANK e PROG CHANGE più una serie di Standard midi CC. Il valore di default dei parametri di questa pagina è OFF. Significa quindi che sono disabilitati e non spediscono nessun tipo di dati all’esterno. Premete e tenete premuto [**FUNC**] e premete qualsiasi **DATA ENTRY** knob per attivare i parametri. ( in caso risultino disattivati vedrete una X all’interno del quadrato corrispondente )

Successivamente all’attivazione con la pressione del knob potete usare lo stesso knob per modificare il parametro, come avete fatto fino ad ora per tutte le altre impostazioni. Per disabilitare i parametri ripete la stessa procedura di cui sopra.



### 12.3.1 CHAN

Imposta il canale midi per la track midi attiva. Se impostato su OFF rende la traccia inattiva. Questo parametro non può essere modificato dai parameter locks. (OFF, 1/16)

### 12.3.2 BANK

Imposta il messaggio di BANK CHANGE. (OFF, 1/128) ( cambio di banco synth esterni )

### 12.3.3

Imposta il messaggio di PROGRAM CHANGE. (OFF, 1/128) ( cambio di suono synth esterni )

### 12.3.4 PB

Controlla il pitch bend spedito dalla midi track. (OFF. -128.00/128.00)

### 12.3.5 AT

Controlla l’aftertouch spedito dalla midi track. (OFF.- 0/127)

### 12.3.6 MW

Controlla la mod wheel spedita dalla midi track. (OFF.- 0/127)

### 12.3.7 BC

Controlla il breath controller spedito dalla midi track. (OFF.- 0/127)

### 12.4 FLTR PAGE ( CC VALUE )

In questa pagina possiamo assegnare fino a 8 diversi midi cc per controllare le macchine esterne tramite la nostra midi track. Anche qui i valori di default sono su OFF.

Ciò significa che sono disabilitati e non trasmettono alcun dato. Per abilitarli, come sopra, premete e tenete premuto [FUNC] e premete qualsiasi **DATA ENTRY** knob per attivare i parametri. ( in caso risultino disattivati vedrete una X all'interno del quadrato corrispondente )

Successivamente all'attivazione con la pressione del knob potete usare lo stesso knob per modificare il parametro, come avete fatto fino ad ora per tutte le altre impostazioni.

Per disabilitare i parametri ripete la stessa procedura di cui sopra.



#### 12.4.1 VAL1-VAL8

CC 1-8 controllano la quantità di valore spedito dai comandi CC selezionabili nella pagina AMP. (pagina CC SELECT). Il parametro di default è OFF. Premete [FUNC]+ i knobs **DATA ENTRY** per attivare o disattivare parametri, ruotate i knobs per impostare il valore desiderato.

### 12.5 AMP PAGE ( CC SELECT)

Qui potete selezionare gli 8 CC COMMANDS i cui valori sono pilotati dalla pagina FLTR. Premete il knob corrispondente oppure [ENTER/YES] per attivare i parametri e le loro impostazioni.

#### 12.5.1 SEL1-SEL8

CC 1-8 Specifica i CC COMMANDS che sono pilotati dai parametri della pagina FLTR. I valori selezionabili sono messaggi standard midi CC. (0/119)

### 12.6 LFO PAGE

L'LFO può essere usato anche per interagire e controllare i parametri della pagina SRC e della pagina FLTR.



### 12.6.1 SPEED

Imposta la velocità dell'LFO. Provate settaggi di 8, 16 o 32 per syncare l'LFO al tempo del vs pattern. Il knob anche in questo caso è bipolare. LFO può eseguire anche cicli con valori negativi. (-64.00/63.00)

### 12.6.2 MULT

Moltiplica il parametro SPD per il valore impostato per multipli del tempo corrente. (BPM) o per multipli di un tempo fisso a 120BPM.

### 12.6.3 FADE

Fade in/out imposta il fade in o out della modulazione dell'lfo. Il knob è bipolare consentendo valori positivi ( fade out ) e valori negativi (fade in). 0 non comporta alcun tipo di fade. (-64/63)

### 12.6.4 DEST

Imposta la destinazione sulla quale la modulazione agirà. Potete avere una preview della modulazione, selezionando ed evidenziando la destinazione. Premete [YES] o il knob stesso per confermare la scelta di destinazione.

### 12.6.5 WAVE

Seleziona la forma d'onda del vostro LFO. Ci sono 7 forme d'onda selezionabili.

*TRIANGLE - triangolare*

*SINE - sinusoidale*

*SQUARE - quadra*

*SAWTOOTH - dente di sega*

*EXPONENTIAL - esponenziale*

*RAMP - rampa*

*RANDOM - random*

### 12.6.6 SPH

Imposta il punto in cui l'onda inizia il suo ciclo al corrispondere del trig dell'LFO. 0 fa sì che l'LFO inizi eseguendo un ciclo completo della sua onda. 64, lo fa partire al centro del ciclo. (0/127)

### 12.6.7 MODE

Imposta come fare partire il ciclo dell'LFO una volta triggerato.

.**FRE** è il settaggio di default. Free running mode. Rende l'LFO libero di eseguire cicli continui a prescindere dai trig.

Non riparte e non si ferma nonostante vengano inseriti trig.

.**TRG** completamente il contrario di cui sopra. Il ciclo dell'LFO riparte da zero ogni volta che viene rilevato un trig.

.**HLD** rende LFO libero di eseguire i suoi cicli in background ma una volta che legge un trig, l'output dell'LFO viene agganciato e tenuto fino a nuovo trig.

.**ONE** fa sì che l'LFO parta dall'inizio del suo ciclo quando un trig viene letto, gira per un ciclo intero e poi si ferma. Questa funzione si può paragonare al comportamento di un involuppo.

.**HLF** fa partire l'LFO dall' inizio del suo ciclo quando legge un trig, lo fa girare per metà ciclo e poi lo interrompe.

### 12.6.8 DEP

Imposta la profondità e la polarità della modulazione dell'LFO.

Sono possibili modulazioni sia in negativo che in positivo con 0 centrale pari a nessuna modulazione. (-64.00/63.00)

## 13 FX PARAMETERS

Sezione dedicata agli effetti di DIGITAKT

### 13.1 EDITING THE FX PARAMETERS

Gli effetti di Delay e Reverb di digitakt sono effetti SEND. Ciò significa che sono impostabili a livello di pattern. Quindi tutti i Sounds del pattern condividono lo stesso master FX ma con differente intensità grazie alla possibilità di send (uno per rev e uno per delay).

Sia Delay che Reverb hanno la propria pagina individuale di impostazioni ma ogni track audio, tramite pagina AMP può gestire separatamente il send ai due effetti master.

Premete [**FUNC**]+[**AMP**] per gestire le impostazioni generali del reverb.

Premete [**FUNC**]+[**FLTR**] per gestire le impostazioni generali del delay.

Usate i knobs **DATA ENTRY** da **A** ad **H** per intervenire sui parametri delle due pagine effetti.



. i settaggi dei parametri FX sono salvati nel pattern, non dimenticate di salvare il pattern e nominarlo, una volta raggiunti i risultati desiderati.

### 13.2 DELAY

L'effetto send DELAY prende il segnale di input e lo sottopone ai processi tipici del delay. Ritardandolo e ricongiungendolo con il segnale originale.

Premete [**FUNC**]+[**FLTR**] per accedere a questa pagina.



#### 13.2.1 TIME

Imposta il tempo del delay. E' relativo al BPM corrente ed è misurato in 128esimi di nota. Per esempio un settaggio pari a 32 significa avere un delay pari a un beat. (1.00-128.00)

#### 13.2.2 X

**Pinpong.** Permette al segnale di spostarsi alternativamente a destra e sinistra nel pan stereo.

.OFF permette di impostare manualmente la posizione nel pan stereo tramite il parametro WID.

.ON permette il pan automatico dx sx. WID regola offset del PAN.

### 13.2.3 WID

Regola la quantità di pan del segnale nel panorama stereo. E' bipolare (-64.00/63.00). Con X su OFF determina se il delay verrà ripetuto a destra o a sinistra o al centro. Con X su ON determina amount del pan pingpong. Valori estremamente negativi faranno sentire il primo ribattuto a tutto sx poi tutto a destra. Valori estremamente positivi esattamente al contrario. Avvicinandovi al centro ( 0 ) avrete gli stessi comportamenti ma meno intensi. (-64.00/63.00)

### 13.2.4 FDBK

Imposta la quantità di delay del segnale in uscita passante per l'input del delay. Attenzione ad alti valori di feedback, potrebbero provocare segnali molto alti e pericolosi per le cuffie/orecchie/monitor studio/impianti live. (0/198)

### 13.2.5 HPF

Imposta la frequenza di taglio dell' highpass filter del delay. Più salite crescendo con tale parametro, meno basse frequenze sentirete nelle ripetizioni del delay. (0.00/127.00)

### 13.2.6 LPF

Imposta la frequenza di taglio del lowpass filter del delay. Più scendete diminuendo tale parametro più chiuderete le frequenze alte del segnale udendo quindi solo ripetizioni con frequenze basse. (0.00/127.00)

### 13.2.7 REV

Imposta la quantità di segnale output del Delay da spedire al Reverb. (0.00/127.00)

### 13.2.8 VOL

Imposta il volume di uscita del segnale output trattato dal Delay

## 13.3 REVERB

L'effetto Reverb send controlla la persistenza e le caratteristiche dell'ambiente del suono sottoposto a riverbero.

Può simulare diversi ambienti da spazi enormi a piccole stanze.  
premete [FUNC]+[AMP] per accedere a questa pagina.



### 13.3.1 PRE

Imposta il tempo di pre-delay del Reverb. (0.00/127.00)

### 13.3.2 DEC

Imposta la lunghezza del decadimento del segnale. In altre parole imposta la grandezza dello spazio acustico. (1/127 - INF)

### 13.3.3 FREQ

Filtro Shelving. Imposta la frequenza di taglio del filtro shelving. ( Invito ad andare a documentarvi qualora non sapeste cosa sia un filtro shelving ).

Assieme al parametro GAIN ( valori bassi ) può essere usato per smorzare o accentuare il segnale riverberato, sopra la frequenza di taglio scelta. (0.00/127.00)

### 13.3.4 GAIN

Influisce sul damping della segnale riverberato sopra alla frequenza di taglio del filtro shelving. (Regolata dal parametro FRQ).

Al valore massimo gli alti sono inclusi nel riverbero a prescindere dalla posizione della frequenza di taglio. Abbassando il valore, gradualmente, gli alti verranno smorzati dalla frequenza di taglio in avanti. (0.00/127.00)

### 13.3.5 HPF

Imposta la frequenza di taglio dell'high-pass filter del riverbero. (0.00/127.00)

### 13.3.6 LPF

Imposta la frequenza di taglio del low-pass filter del riverbero. (0.00/127.00)

### 13.3.7 VOL

Imposta il volume del segnale di output del riverbero. (0.00/127.00)

## 14.SAMPLING

Digitakt è un sampler molto versatile e semplice da utilizzare, può campionare da sorgenti esterne e può campionare sè stessa internamente.

Il tempo massimo di campionamento è di 33 secondi, sempre disponibili fino a quando la memoria massima di 64 mega della ram del progetto non è piena.

### 14.1 SAMPLING MENU

Menù che offre le impostazioni di controllo dei differenti aspetti del sampling ( campionamento ).

Premete [SAMPLING] per accedervi. Usate i soliti knobs per modificare i vari parametri.



#### 14.1.1 REC

Premete [FUNC]+[YES] per iniziare il campionamento. Premete [YES] per fermare il campionamento.

#### 14.1.2 ARM

Premete [YES] per armare il campionatore. Ora il campionatore è in fase di attesa e inizia a campionare solo quando l'audio in ingresso supera la soglia impostata di treshold.

Premete [SAMPLING]+[NO] per cancellare.

### 14.1.3 THR

Se avete deciso di armare il campionatore, il campionamento inizia solo quando il segnale da campionare supera il livello impostato di treshold. Alzate il livello di treshold abbastanza di modo che il segnale di noise in background non venga utilizzato come trig per l'inizio del campionamento. Fate però attenzione che sia comunque non troppo alto altrimenti non verrà fatto passare tutto il segnale con la propria dinamica. (0/127).

### 14.1.4 SRC

Seleziona i differenti tipi di ingresso per il campionamento.

.EXT L seleziona come input source INPUT L

.EXT R seleziona come input source INPUT R

.EXT L+R seleziona come input source INPUT L+R, l'audio è sommato in mono.

.INT L seleziona come input source il canale Audio L di digitakt.

.INT R seleziona come input source il canale Audio R di digitakt.

.INT L+R seleziona come input source i canali Audio L/R di digitakt, l'audio sommato è mono.

### 14.1.5 MON

Seleziona se far sentire o meno l'audio in ingresso da campionare.

## 14.2 SAMPLING AUDIO

1. Se usate una sorgente audio esterna collegatela a digitakt.
2. Premete [**SAMPLING**] per accedere al menù SAMPLING. Usate il knob **G** per selezionare la sorgente
3. Tenete un occhio sul meter dell'audio input ed assicuratevi che il volume della sorgente che volete campionare sia il più alto possibile ma senza che ci siano clip o distorsioni. Impostate il **MON** su YES per ascoltare l'audio della vostra fonte, attraverso digitakt.
4. Ancora sempre con un occhio sul meter, impostate la soglia di treshold usando il knob **F**. Il livello dovrebbe essere appena sopra la soglia di rumore di sottofondo della vs sorgente, quando essa non suona.
5. Premete [**YES**] per armare il campionatore e fate partire l'audio dalla vostra sorgente. Quando il segnale entrante supererà la soglia di treshold il campionamento avrà inizio.
6. Premete [**YES**] quando volete fermare il campionamento. Il campione verrà automaticamente normalizzato.
7. Usate i knobs **A** e **C** per regolare i parametri **TRIM START** e **TRIM END** per tagliare il sample della lunghezza desiderata. Potete usare anche i knobs **B** e **D** per zommare in e out per rendere più semplice l'operazione di taglio e soprattutto più precisa. Premete [**FUNC**]+[**YES**] per ascoltare il sample in preview. Premete [**YES**] per tagliare il sample. Premete no per riportare il sample alla lunghezza precedente, prima del taglio.



8. Premete [**YES**] per salvare il sample.

9. Nominatelo e premete [**YES**] per confermare il salvataggio.

10. Premete [**TRACK 1-8**] se volete assegnare direttamente a una delle 8 track il sample.

Premete **[NO]** se non volete assegnare il sample alla track.

### 14.3 DIRECT SAMPLING

Potete campionare anche senza necessariamente accedere al SAMPLING menù. Lo potete fare tramite una combinazione di tasti. Il campionatore utilizzerà l'ingresso source e il livello di treshold impostati l'ultima volta che avete usato il menù SAMPLING.

1. Premete **[SAMPLING]+[YES]** per armare il campionatore. Il tasto **[SAMPLING]** si illuminerà di giallo. Potete anche fare partire un campionamento diretto senza armare il campionatore. Premete **[FUNC]+[SAMPLING]** per far partire manualmente il campionamento.
2. Quando il segnale audio entrante eccede la soglia di treshold ( o voi manualmente fate partire un campionamento diretto ), il campionamento avrà luogo e il tasto **[SAMPLING]** si accenderà di rosso
3. Premete **[FUNC]+[SAMPLING]** di nuovo per fermare il campionamento. Il tasto **[SAMPLING]** prima diventerà rosso scuro. poi verde una volta normalizzato il segnale.

Premete **[SAMPLING]+[NO]** per cancellare ogni processo di campionamento diretto.

### 14.4 ASSING A SAMPLE TO A TRACK FROM THE +DRIVE

Con la digitakt potete anche assegnare un campione alle tracks direttamente dalla libreria +Drive.

1. Premete **[SETTINGS]** per accedere al menù SETTINGS. Scegliete SAMPLES e premete **[YES]**.
2. Usate i tasti **[ARROW]** per navigare tra i sample che volete assegnare e premete **[YES]** per selezionare il sample desiderato.
3. Premete **[RIGHT]** e poi selezionate spostandovi su LOAD TO PROJ e premete **[YES]** per copiare e caricare il sample nel progetto.
4. Premete **[YES]** per confermare.
5. Premete **[SETTINGS]** per uscire dal menù.
6. Premete **[TRACK]+[TRIG 1-8]** per selezionare la traccia alla quale assegnare il sample.
7. Premete **[SRC]** per accedere al menù SOURCE e poi usate il knob **D** per selezionare il sample che volete caricare.
8. Premete **[YES]** per caricare il sample nella track.

Per ulteriori informazioni, guardate "15.2 SAMPLES".

### 14.5 SAMPLE PLAYBACK

Una volta che il sample è assegnato alla track, può essere triggerato dal sequencer o suonato manualmente premendo un tasto **[TRIG]**. Avete inoltre la possibilità di scegliere la modalità di play e quale porzione di sample riprodurre.

1. Premete **[SRC]** per accedere alla pagina SOURCE.
2. Usate il knob **B** per selezionare il comportamento di PLAY MODE.
  - . **REVERSE** il sample verrà riprodotta al contrario ogni volta che viene triggerato.
  - . **REVERSE LOOP** il sample verrà loopato continuamente in reverse tra il suo Loop Position e il parametro Length.

Il tempo di loop è impostato con il parametro LEN nella pagina TRIG. Il tempo del loop è determinato anche dagli involucri della pagina AMP nella fattispecie usando i parametri **HLD** e **DEC**.

.**FORWARD LOOP** il sample è loopato continuamente tra la sua Loop Position e Length. I

Il tempo di loop è impostato con il parametro LEN nella pagina TRIG. Il tempo del loop è determinato anche dagli involucri della pagina AMP nella fattispecie usando i parametri **HLD** e **DEC**.

.**FORWARD** il sample verrà suonato una volta sola ogni volta che viene triggerato.

3. Usate i knobs **E, F, G** per impostare **STRT**, **LEN** e **LOOP**. Definiscono che porzione di sample verrà riprodotta.

Premete due volte [SRC] per accedere alla pagina SRC n2, vi risulterà facile fare editing avendo la visione della forma d'onda e decidendo, coi parametri di cui sopra, dove agire.



4. **STRT** imposta il punto di start del sample.

. **LEN** imposta la durata del playback del sample. Start+Length definisce il punto esatto della fine di porzione del sample suonato.

. **LOP** imposta la posizione del sample nella quale il playback rinizierà dopo aver raggiunto il punto di Length Position ( definito da **STRT+LEN**) sempre se il **PLAY MODE** è impostato su FORWARD LOOP o REVERSE LOOP. Il sample looperà tra la fine di **LEN** e **LOOP**.

Per ulteriori informazioni, guardate "11.3 SRC PAGE1".

## 15.SETTINGS MENU

Questo menù offre impostazioni che influiscono su DIGITAKT e può anche essere usato per gestire i progetti.

Premete [**SETTINGS**] per accedere al menù. Scorrete la lista usando [**UP**]/[**DOWN**] o il knob LEVEL/DATA.

Selezionate un menù evidenziato e premete [**YES**].



### 15.1 PROJECT



### 15.1.1 LOAD PROJECT

Permette di accedere a una selezione di progetti dove potete scegliere il progetto da caricare. Ricordate che il progetto attivo deve essere salvato prima di caricare un nuovo progetto. Se desiderate creare un nuovo progetto, selezionate CREATE NEW in fondo alla lista. Il nuovo progetto sarà completamente inizializzato.



**Se caricate un nuovo progetto prestate attenzione perchè sovrascriverà il progetto attivo. Siate sicuri di avere salvato il progetto attivo prima di caricarne un altro.**

### 15.1.2 SAVE PROJECT AS

Apri una schermata di selezione del progetto dove potete scegliere uno slot in cui salvare il progetto attivo. Potete anche premere [FUNC]+[SETTINGS] per accedere alla schermata direttamente.

### 15.1.3 MANAGE PROJECTS

Selezionate un progetto del menù e premete la freccia [RIGHT]. Aprirete una lista di comandi.

.CLEAR cancella lo slot del progetto rendendolo vuoto e pulito.

.DELETE rimuove il progetto dallo slot.

.RENAME Apre il menù per l'assegnazione del nome, qui potete rinominare il progetto.

.LOAD FROM Carica il progetto selezionato. Sovrascrive il progetto attivo.. Attenzione! ( salvatevelo prima ).

.SAVE TO Salva il progetto attivo nello slot selezionato.

.TOGGLE attiva o disattiva la protezione del progetto. Un progetto protetto non può essere sovrascritto, rinominato o cancellato. Se il progetto è protetto accanto al nome visualizzerete un lucchetto.

## 15.2 SAMPLES

Qui potete gestire e organizzare i vostri samples. Inizialmente ci sono tre directories solamente: FACTORY, INCOMING e RECORDED.

Nella directory factory sono presenti un largo numero di samples pronti all'uso.

La directory INCOMING contiene di default i files trasferiti alla + DRIVE di digitakt attraverso il software C6.

RECORDED contiene invece i campioni creati con il campionatore.

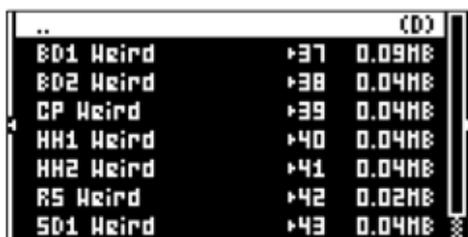
***A onor del vero devo sottolineare che, invece, i files caricati tramite il software di trasferimento Elektron, via usb, vengono automaticamente catalogati in un cartella denominata TRANSFERS ( CON DATA DI TRASFERIMENTO ANNO/MESE/GIORNO ).***

***NB: NELL'IMMAGINE SOTTOSTANTE MANCA LA CARTELLA APPENA DESCRITTA, PROBABILE SVISTA DEL TEAM DI ELEKTRON. ( O VERSIONE DEL MANUALE DA AGGIORNARE ) intanto vi ho avvisati ;)***



Usate i tasti freccia per selezionare ed evidenziare la directory scelta, premete **[YES]** per aprirla. Per uscire dalla directory e tornare indietro di uno step nella gerarchia della stessa, scegliete l'icona etichettata "--" che si trova in cima allo schermo e premete **[YES]**. Fatelo ripetutamente per tornare all'inizio gerarchico della directory.

Potete anche premere **[FUNC]+[RIGHT]** per aprire una directory e fare invece **[FUNC]+[LEFT]** per uscire dalla stessa. Per distinguere i samples dalle directory, ricordate che tutte le directory e la directory di uscita in cima "--" sono etichettate con una (D) alla fine della riga. Quando scegliete una directory nel +Drive, il campione assegnato ad uno dei 127 slot disponibili del progetto attivo, mostrerà il suo numero di slot come potete vedere qui sotto.



### 15.2.1 LOADING A SAMPLE

Potete caricare uno o più samples nella ram del progetto attivo.

1. Premete **[SETTINGS]** e aprite il menù SAMPLES.
2. Aprite la directory FACTORY e navigate tra i samples che volete caricare.
3. Evidenziate il sample che vi interessa e premete **[YES]** per spuntarlo. Ogni sample può essere ascoltato premendo ovviamente **[FUNC]+[YES]**. Possono essere ascoltati in preview circa dieci secondi del sample desiderato.
4. Premete la freccia **[RIGHT]**, apparirà un menù a destra nello schermo.



5. Scegliete LOAD TO PROJECT e premete **[YES]**. Così facendo non farete altro che caricare sui primi posti disponibili dei 127 slot del progetto i samples in modo che rimangano parte attiva del progetto stesso.

Per vedere i samples correntemente caricati nella ram del progetto attivo premete la freccia **[LEFT]** due volte.

Potrete così accedere al menù nel lato sinistro.



Scegliete VIEW RAM e premete [YES]. Accederete così alla lista dei samples contenuti nel progetto attivo.

In questa schermata potete, a vostra discrezione, fare l'unload (scaricare) i samples che non vi interessano in modo da potere svuotare e liberare gli slot della ram. Perché anche se nel manuale in questo punto non c'è scritto, vi ricordo che avete al massimo **64 mega** di ram disponibile a progetto!!! Quindi occhio con i files molto grossi. *Non stupitevi se caricando files grossi avrete il messaggio **error** quando cercherete di campionare altre sorgenti. Lo dico perchè a me è successo e non capivo dove fosse l'inghippo, poi mi sono detto "LEGGI IL MANUALE CAPRA" !!*

*Per dominare una macchina l'unico modo, il solo, è studiarsi bene il manuale, non ci son santi.*

### 15.2.2 UNLOADING A SAMPLE

Potete scaricare uno o più samples dalla ram del progetto attivo.

1. Scorrete la lista usando le frecce [UP] o [DOWN] o il knob **LEVEL**.
2. Premete [YES] per selezionare i samples individualmente, o premete la freccia [RIGHT] per scegliere il comando SELECT ALL.
3. Nel menù che apparirà scegliete UNLOAD, in questo modo svuoterete gli slots appartenenti ai campioni selezionati.



### 15.2.3 REPLACING A SAMPLE

Funzione parecchio comoda che vi permettedi sostituire i samples negli slot della ram.

1. Evidenziate lo slot contenente il sample da sostituire e premete [RIGHT] per aprire il menù di destra. Selezionate REPLACE.
2. Scegliete le directories del +Drive, cercate il sample che vi interessa, premete [YES] per sostituirlo nello slot, al posto del precedente selezionato.

Se desiderate tornare al +Drive per avere una visione totale dei samples, premete due volte [LEFT]. Scegliete ovviamente VIEW +DRIVE.

### 15.2.4 TRANSFERRING SAMPLES FROM A COMPUTER TO DIGITAKT

1. Connettetela digitakt al computer via usb.
2. Aprite il software Elektron Transfer Utility installato sul computer.
3. Selezionate le porte midi giuste relative a digitakt.
4. Scegliete e trascinate i samples desiderati nella finestra principale di Elektron Transfer. I samples verranno trasferiti direttamente e automaticamente nella directory di default che verrà creata una volta che inizierete il trasferimento. ( nome cartella TRANSFERS-yymmdd ). La directory verrà creata ovviamente nella +Drive. I sample trasferiti saranno convertiti nel formato proprietario di digitakt, ovvero: 16 bit, 48KHz, mono.

Il tempo del trasferimento dipende dalla dimensione dei samples. Durante il trasferimento vedrete una barra che mostra il progresso di avanzamento, mostrando anche i sample ricevuti .

Ricordate che i samples trasferiti rimarranno nella directory di destinazione nel +Drive.

Per utilizzarli devono essere caricati sul progetto attivo. Per ulteriori informazioni, guardate "15.2.1 LOADING A SAMPLE".

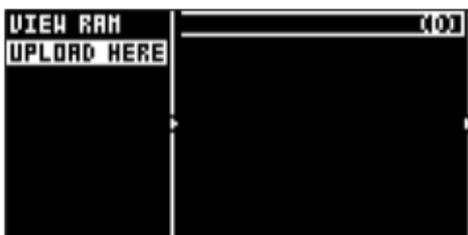
La digitakt supporta ancora il ricevimento di samples via MIDI sample dump standar (SDS) e supporta anche extended (SDS). Il software elektron C6 supporta ancora questo protocollo di trasferimento. Dovete abilitare SDS Handshake per assicurare la trasmissione veloce attraverso interfacce USB MIDI. Dovete anche abilitare la trasmissione all'extended SDS se volete che il nome del sample venga trasferito su digitakt. Nel caso non lo facciate il sample verrà trasferito con numero progressivo 1, 2, 3 ... e così anche su sulla directory di destinazione su digitakt.

### 15.2.5 CREATING A NEW DESTINATION DIRECTORY

Questa procedura si utilizza solo qualora usiate il software di trasferimento C6.

Se usate invece il software Elektron Transfer, potete creare una nuova directory di destinazione direttamente dal software.

Sullo schermo di digitakt, premete il tasto freccia [RIGHT] per accedere al menù di destra. Selezionate CREATE DIR per creare una nuova directory premendo [YES]. Uscirà uno schermata per nominare. Nominare come più vi aggrada. Una volta che la nuova directory apparirà sulla schermata principale apritela premendo [YES]. Una volta dentro la directory vuota premete il tasto freccia [LEFT] per aprire il menù di sinistra. Selezionate evidenziando UPLOAD HERE e premete [YES].



I samples trasferiti da un computer verranno scritti in una nuova directory di destinazione. Tutte le directory possono essere impostate come destinazione dei samples, cancellate, rinominate ad eccezione della della factory directory che è protetta.



**.Assicuratevi di avere installato l'ultima versione del software di trasferimto Elektron di modo che il processo sia reattivo e stabile durante il caricamento dei samples. Il software è gratis e lo si può scaricare direttamente dal sito ELEKTRON.**

**.RICORDATE che elektron non è vista come una chiavetta o un disco sul vostro computer, dovete necessariamente usare o C6 o elektron trasnfer, per la compatibilità di quest'ultimo con i vs OS consiglio di guardare sul sito. So per certo che su mac 10.6.8 non va.**

**.Nelle impostazioni midi assicuratevi, nel caso dobbiate caricare molti samples, di settare INPUT FROM ( midi USB ) ( stessa cosa per output ) poichè se lasciate MIDI+USB, i dati di trasmissione saranno più lenti.**

## 15.3 MIDI CONFIG

Menù delle configurazioni MIDI.



### 15.3.1 SYNC

Controlla come digitakt riceve e trasmette il midi clock e i comandi di trasporto. Cambiate impostazioni usando i tasti freccia [LEFT]/[RIGHT] o il tasto [YES].



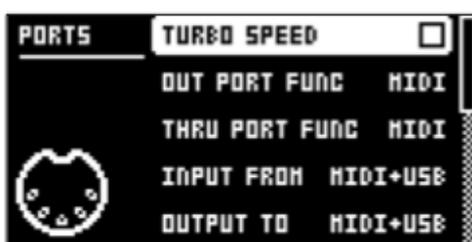
CLOCK RECEIVE se attivo fa sì che digitakt riceva il midi clock da macchine esterne collegate al suo midi in.

CLOCK SEND se attivo permette a digitakt di trasmettere midi clock a macchine esterne collegate al suo midi out.

PRG CH RECEIVE se attivo permetterà a digitakt di ricevere messaggi di program change. Divertente se volete cambiare pattern con macchine esterne. Il canale midi che riceve i program change è da impostare nel menù MIDI CHANNELS. Per ulteriori informazioni, guardate " 15.3.3 CHANNELS".

PRG CH SEND se attivo permette di inviare program changes una volta che cambiate pattern. Il canale midi che invia i program change è da impostare nel menù MIDI CHANNELS. Per ulteriori informazioni, guardate " 15.3.3 CHANNELS".

### 15.3.2 PORT CONFIG



**TURBO SPEED** premete [**YES**] per avviare la negoziazione del turbo speed. La velocità verrà impostata automaticamente. Ricordate che dovete usare una interfaccia midi che supporti il protocollo turbo midi ( es. Elektron TM1 midi interface ). Con questa opzione attiva, nel caso trasferiate samples via C6 software ,( usando le connessioni midi ) potrete beneficiare della maggiore velocità di trasferimento dati.

**OUT PORT FUNCTIONALITY** seleziona che tipo di segnale spedisce la porta MIDI OUT.

- . **MIDI** possibilità di spedire fuori dati MIDI.
- . **DIN 24** consente alla porta di spedire impulsi DIN sync 24. Non verranno trasmessi dati midi quando questa è attivata. ( Le impostazioni *DIN sync* servono per bloccare la vostra digitakt con macchine vintage che funzionano con questo tipo di protocollo di dialogo )
- . **DIN 48** consente alla porta di spedire impulsi DIN sync 48. Non verranno trasmessi dati midi quando questa è attivata. ( Le impostazioni *DIN sync* servono per bloccare la vostra digitakt con macchine vintage che funzionano con questo tipo di protocollo di dialogo )

**TRHU PORT FUNCTIONALITY** seleziona che tipo di segnale midi spedisce la porta MIDI THRU. Le impostazioni sono le medesime di OUT PORT FUNCTIONALITY.

**INPUT FROM** seleziona da che tipo di sorgente, DIGITAKT, riceverà dati MIDI.

- . **DISABLED** nessun segnale midi in ingresso.
- . **MIDI** verranno accettati e letti segnali di natura MIDI spediti nella porta MIDI IN.
- . **USB** verranno accettati e letti segnali di natura MIDI spediti nella porta USB.
- . **MIDI+USB** verranno accettati e letti segnali di natura MIDI sia nella porta MIDI IN che nella porta USB.

**OUTPUT TO** seleziona la destinazione alla quale DIGITAKT dovrà inviare dati MIDI.

- . **DISABLED** nessun segnale midi in uscita.
- . **MIDI** verranno inviati segnali midi solo attraverso la porta MIDI OUT.
- . **USB** verranno inviati segnali midi solo attraverso la porta USB.
- . **MIDI+USB** verranno inviati segnali midi sia attraverso porta MIDI OUT che USB.



**Per evitare rallentamenti nella trasmissione o ricezione di dati fate in modo che in entrambe le porte ( nel caso vogliate usare la connessione USB ) le impostazioni siano solo USB e non MIDI+USB.**

**OUTPUT CH** seleziona dove i knob invieranno dati, se nel canale auto o nel canale track.

**PARAM OUTPUT** seleziona che tipo di messaggi MIDI il knob **DATA ENTRY** sarà in grado di inviare.

Per informazioni riguardo a CC/NRPN vi prego di guardare “APPENDIX A : MIDI”.

- . **NRPN** permetterà ai knob di inviare messaggi MIDI di tipo NRPN.
- . **CC** permetterà ai knob di inviare messaggi MIDI di tipo CC.

**ENCODER DEST** controlla se il knob **LEVEL/DATA** e i knobs **DATA ENTRY** possono spedire o non dati MIDI.

Se impostato su INT i knobs saranno efficaci solo su DIGITAKT e non sarà possibile inviare dati MIDI all'esterno. Se impostato su INT+EXT i knobs saranno efficaci sia su DIGITAKT che all'esterno.

**TRIG KEY DEST** controlla se i tasti [TRIG] inviano o meno dati MIDI. Se impostato su INT i tasti [TRIG] sono attivi solo su DIGITAKT. Se impostato su INT+EXT i tasti sono attivi su digitakt ma possono anche controllare hardware esterno. Se impostato su EXT, non potrete usare i tasti [TRIG] su digitakt ma potrete controllare solo hardware esterno.

**MUTE DEST** controlla se attivando o disattivando i mutes verranno inviati o meno dati MIDI. Se impostato su INT, muta solo la Digitakt. Se impostato su INT+EXT, muta Digitakt ma invia dati midi anche all'esterno. Se impostato su EXT non agisce su Digitakt ma invia dati midi all'esterno.

**RECEIVE NOTES** rende possibile, se attivo, ricevere note MIDI dall'esterno, utilizzando, ad esempio una master keyboard esterna.

**RECEIVE CC/NPRN** rende possibile, se attivo, ricevere segnali MIDI di CC o NPRN da device MIDI esterno.

### 15.3.3 CHANNELS

Menù per le configurazioni dei canali MIDI.



**TRACK1-8** seleziona tracce midi dedicate per controllare le audio tracks. Impostato su OFF non permette alcun tipo di controllo.

**AUTO CHANNEL** seleziona il canale MIDI che darà accesso alla track correntemente attiva. Se collegate una tastiera midi esterna, invierà dati midi su questo canale e controllerà la track attiva. E' molto comodo quando, per esempio, cambiate al volo la traccia attiva per suonare differenti suoni.

**PROGRAM CH IN CH** imposta il canale midi per la ricezione di program change dall'esterno. AUTO userà il canale AUTO. Abilita DIGITAKT a rispondere ai messaggi di PROG CHANGE nel MIDI SYNC menù. "Per ulteriori informazioni, guardate 15.3.1 SYNC"

**PROGRAM CH OUT CH** imposta su che canale midi verranno inviati messaggi di program change verso l'esterno, nel momento in cui cambiate pattern. AUTO userà il canale AUTO. Abilita DIGITAKT a inviare messaggi di PROG CHANGE nel MIDI SYNC menù. "Per ulteriori informazioni, guardate 15.3.1 SYNC".

### 15.4 SYSTEM

Contiene OS UPGRADE e FORMAT +Drive.



### 15.4.1 OS UPGRADE

Da utilizzare quando volete aggiornare il firmware con il nuovo OS.

Per aggiornare usate il software ELEKTRON TRANSFER. Il nuovo OS syx file e il software per il trasferimento sono disponibili per il download sul sito Elektron.

Perchè il trasferimento sia possibile, il device che trasferisce il syx deve essere connesso a DIGITAKT o via midi o via usb.

Ricordate che DIGITAKT non appare sul computer come se fosse un HD periferico o una chiavetta.

1. Premete **[YES]** per far partire il trasferimento dei dati. Se volete cancellare in qualsiasi momento premete **[NO]**



2. Aprite ELEKTRON TRANSFER e sezionate DIGITAKT come input midi device, stessa cosa come midi output device.

3. Trascinate il file syx nella finestra principale di ELEKTRON TRASFER ( il software solito ).

Una barra di progresso su digitakt vi mostrerà lo stato di avanzamento dell'aggiornamento OS. Una volta completato l'unità si riavvierà con nuovo OS.



**Se digitakt riceve aggiornamento via MIDI, usate ELEKTRON TM1 per un trasferimento veloce fino a 10x.**

### 15.4.2 FORMAT +DRIVE

Potete cancellare tutto il contenuto di +Drive. Una volta che avrete fatto le vostre scelte usando le frecce **[LEFT]** o **[RIGHT]** e confermando premendo **[YES]** apparirà una finestra che vi chiede se desiderate davvero formattare. Premete **[YES]** per formattare.



**PROJECT+SOUNDS** Cancella tutto progetti e sounds. Spuntate o deselzionate questo riquadro premendo **[LEFT]** o **[RIGHT]**

**SAMPLES** Cancella tutti i samples. Spuntate o deselezionate questo riquadro premendo [LEFT] o [RIGHT]

## 16. STARTUP MENU'

Per accedere a questo menù, premete e tenete premuto [FUNC] mentre accendete Digitakt. Da qui potrete eseguire diverse operazioni premendo il tasto [TRIG] con il numero corrispondente alla opzione desiderata.

### 16.1 TEST MODE

Per entrare in questa modalità premete [TRIG 1].



**Per scopi di prova udirete un breve suono uscire da tutte le uscite dell'unità.**

Se riscontrate strani difetti nell'unità e sospettate problemi di natura Hardware, eseguite questo self test. Le frecce [UP] e [DOWN] possono essere usate per scorrere lungo il log test. Una unità completamente funzionante non deve riportare alcun tipo di errore. Nel caso doveste riscontrare qualsiasi errore contattate immediatamente il supporto elektron o l'importatore o il negozio che vi ha venduto l'unità.

### 16.2 EMPTY RESET

Per effettuare questa operazione premete il tasto [TRIG 2] tutti i pattern e i sound memorizzati verranno cancellati. I dati del +Drive invece rimarranno intatti.

### 16.3 FACTORY RESET

Quando eseguite un factory reset questo sovrascriverà e re inizierà la RAM del progetto attivo, inclusi i pattern e i dati globali. Il progetto attivo di +Drive nello slot 1 verrà impostato ai valori di fabbrica, compresi pattern, sounds e settings. La sound bank A verrà impostata con i suoni di fabbrica.

Se volete mantenere il vostro progetto e non perderlo, salvatelo in uno slot differente dal numero 1.

Per eseguire un factory reset, premete il [TRIG 3].

### 16.4 OS UPGRADE

Per effettuare questa operazione, differente ma comunque uguale alla procedura via usb, (15.4.1) premete il [TRIG 4],

Digitakt entrerà in una fase di attesa aspettando i dati in entrata del syx OS. Leggerete "READY TO RECEIVE". Perché il trasferimento sia possibile il device che trasmette l'aggiornamento deve essere collegato alla porta MIDI IN di digitakt. Per inviare il file SYX OS usate il software free C6 scaricabile dal sito Elektron.



**. Quando inviate il file syx OS usate il software free C6. Potete scaricarlo dal sito Elektron.**

**. Se fate aggiornamento via midi e non via usb, potete usare l'interfaccia midi TM1 USB per una maggiore velocità di trasferimento 10x.**

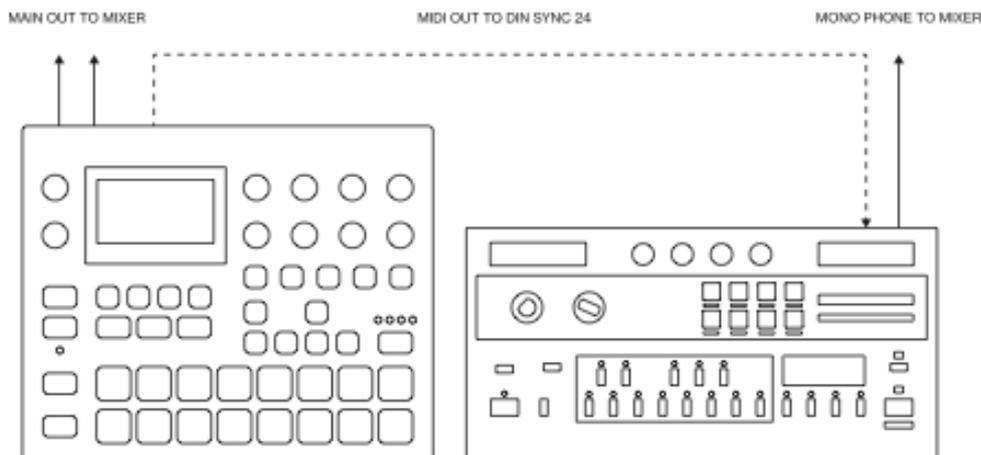
### 16.5 EXIT

Premete [TRIG 5] per uscire dal menù STARTUP.

## 17.SETUP EXAMPLES

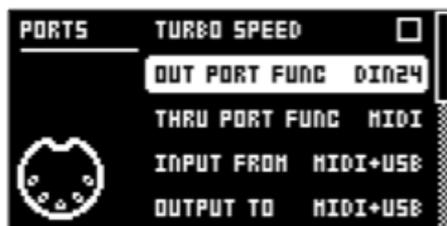
Digitakt adora lavorare e suonare con altre macchine. Potete collegarla, oltre che a macchine moderne, anche a macchine vintage e syncarle tranquillamente.

### 17.1 DIGITAKT WITH A MONOPHONIC BASS MACHINE



Le capacità DYN sync di digitakt vi permetteranno di usare macchine vecchie. In questo esempio la digitakt è collegata a una bass machine d'altri tempi e può controllarne lo start, lo stop e il tempo.

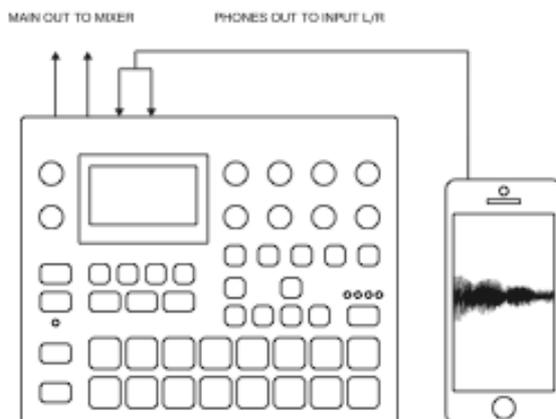
1. Preparate un pattern di basso sulla bass machine.
2. Connettete l'output della bass machine ad un mixer usando un jack mono da 6,3mm maschio.
3. Connettete gli outputs di digitakt ad un mixer usando due jack mono o stereo ( sbilanciati o bilanciati ).
4. Usate un cavo DIN per connettere il midi OUT di digitakt al SYNC IN della bass machine.
5. Su digitakt premete [SETTINGS] e navigate in MIDI CONFIG > PORT CONFIG e impostate OUT PORT CONFIG su DIN 24.



6. Premete [PLAY] su digitakt.

**7. ENJOY!!!! ;)**

## 17.2 SAMPLING FROM A SMART PHONE



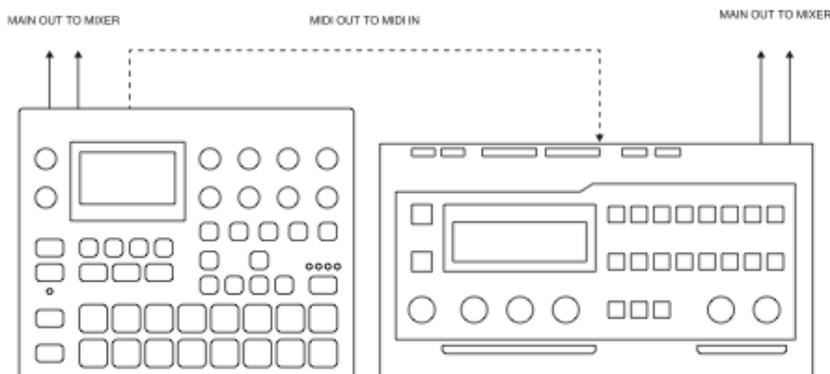
Digitakt può campionare da innumerevoli sorgenti, una di queste può semplicemente essere anche il vostro smart phone.

1. Usate un cavo a Y mini jack stereo connesso al vostro telefono che termini con due cavi mono jack 6,3. Collegatelo agli input jacks L+R.
2. Premete [SAMPLING] per accedere al menù SAMPLING. Usate il knob **G** per selezionare come ingresso L+R. Il segnale stereo verrà convertito e sommato in mono su digitakt.



3. Siete pronti per iniziare a campionare l'audio dal vostro telefono. Per ulteriori informazioni, guardate "14. SAMPLING".

## 17.3 CONTROLLING A SYNTHESIZER USING THE MIDI TRACKS



Digitakt ha capacità enormi per controllare, per mezzo del suo sequencer, sintetizzatori esterni che sfruttino il protocollo MIDI.

1. Usate un cavo midi standard per collegare il midi out di digitakt ad apparecchi esterni, nel loro midi in.
2. Su digitakt, premete [**SETTINGS**] e navigate su MIDI CONFIG > PORT CONFIG e impostate OUT PORT FUNC su MIDI.
3. Nello stesso menù impostate OUTPUT su MIDI.



4. Nello schermo principale premete [**TRK**] + [**TRIG 9-16**] per selezionare una track MIDI.
5. Premete [**SRC**] e usate il parametro CHAN per selezionare un canale midi in cui la traccia possa trasmettere, corrispondente ovviamente al canale midi dell' apparecchio ricevente.

Siete ora pronti per controllare il synth esterno con il sequencer di digitakt.  
Per ulteriori informazioni, guardate "10. THE SEQUENCER".

## 16.USEFUL KEY COMBINATIONS (QUICK KEYS)

COMBINAZIONE	RISULTATO
<b>GENERAL</b>	
[FUNC]+[REC]	COPIA, l'azione dipende dalla pagina attiva o dalla modalità.
[FUNC]+[PLAY]	CANCELLA, l'azione dipende dalla pagina attiva o dalla modalità.
[FUNC]+[STOP]	INCOLLA, l'azione dipende dalla pagina attiva o dalla modalità.
<b>TRACK/PATTERN/BANK SELECT</b>	
[TRK]+[TRIG 1-8]	selezione di una audio track
[TRK]+[TRIG 9-16]	selezione di una midi track
[PTN]+[TRIG 1-16]	selezione di un pattern
[BANK]+[TRIG 9-16]	selezione di un bank
<b>NAMING</b>	<i>trovandoci nella schermata di attribuzione nome</i>
[FUNC]+[ARROW]	per selezionare le lettere
[FUNC]+[NO]	per cancellare le lettere
<b>SAVING AND RELOADING</b>	
[FUNC]+[SETTINGS]	salva il progetto attivo
[FUNC]+[YES]	salvataggio temporaneo del pattern attivo
[FUNC]+[NO]	ricarica temporaneamente il pattern attivo prima delle modifiche
<b>NAVIGATING</b>	<i>trovandoci nelle schermata del samples menù</i>
[FUNC]+[RIGHT]	apre una directory
[FUNC]+[LEFT]	torna indietro di uno step nella gerarchia della directory
<b>MENU ACCESS</b>	

COMBINAZIONE	RISULTATO
[FUNC]+[PATTERN]	apre import/export menù
[FUNC]+[TEMPO]	apre il menù tempo
[FUNC]+[TRIG SETTINGS]	apre il menù quantize
[FUNC]+[FLTR]	apre il menù delay
[FUNC]+[AMP]	apre il menù riverbero
[FUNC]+[LFO]	apre il menù master
[FUNC]+[PTN]	apre il menù metronomo
[FUNC]+[PAGE]	apre il menù pattern/track SCALE
<b>SEQUENCER SETTINGS</b>	
[FUNC]+[TEMPO]	tap tempo
[FUNC]+[LEFT/RIGHT]	nudge del tempo (mentre il seq è in play)
[FUNC]+[LEFT/RIGHT]	in modalità GRID RECORDING muove tutti trigs di uno step alla volta a destra o a sinistra
[TRIG]premutato+[UP/DOWN]	apre il menù retrigger e imposta il trig rate del trig in modalità GRID RECORDING
[TRIG]premutato+[LEFT÷RIGHT]	apre il menù microtiming e imposta i valori di microtiming in modalità GRID RECORDING
<b>SEQUENCER RECORDING</b>	
[RECORD]+[PLAY]	attiva il LIVE RECORDING
[RECORD]+ due volte [PLAY]	attiva o disattiva QUANTIZE LIVE RECORDING
[NO]+[TRIG]	durante LIVE RECORDING cancella i trig dalla track
[FUNC]+[PATTERN]	se premete a lungo [PATTERN] attivate e disattivate il metronomo con questa scorciatoia.
<b>MUTES</b>	
[TRK]+[TRIG]	muta e “smuta” una o più tracks
<b>MODES</b>	
[FUNC]+[BANK]	entra nella modalità GLOBAL MUTE

COMBINAZIONE	RISULTATO
[FUNC]+due volte [BANK]	entra nella modalità PATTERN MUTE
[FUNC]+[TRK]	entra nella modalità CHROMATIC
[YES]+[PAGE]	attiva il fill per un ciclo di pattern
[PAGE] tenuto premuto	attiva il fill fino a quando il tasto rimane premuto
[PAGE] tenuto premuto+[YES] e poi rilasciate [PAGE] prima di [YES]	attiva il fill in latch, lo disattiva una volta che ripremete [PAGE]
<b>CLEAR TRACK/CLEAR PATTERN</b>	
[FUNC]+[PLAY]	in modalità GRID RECORDING cancella la traccia attiva
[FUNC]+[PLAY]	in nessuna particolare modalità o in LIVE RECORDING, cancella il pattern corrente
<b>RESET PARAMETERS</b>	
knob DATA/ENTRY+[NO]	imposta i parametri al loro default di sound salvato
tasto pagina [PARAMETER]+[PLAY]	imposta tutti i parametri della pagina al loro valore di default di sound salvato
<b>SAMPLE SELECT</b>	
[FUNC]+[SRC]	accede ai parametri di SAMPLE SELECT
<b>DIRECT SAMPLING</b>	
[SAMPLING]+[YES]	arma il campionatore
[FUNC]+[SAMPLING]	inizia a campionare
[FUNC]+[SAMPLING]	ferma la fase di campionamento
[SAMPLING]+[NO]	cancella in qualsiasi fase il processo di campionamento diretto (Direct Sampling)

## 19. TECHNICAL INFORMATION

### ELECTRICAL SPECIFICATIONS

Impedance balanced audio outputs  
Main outputs level: +22 dBu peak  
Output impedance: 440  $\Omega$  unbalanced  
Digital S/N ratio: 108 dB (20–20.000 Hz)

#### Headphones output

Headphones out level: +22 dBu peak  
Output impedance: 55  $\Omega$

#### Audio inputs

Input level: +19 dBu peak  
Audio input impedance: 11 k $\Omega$   
Digital S/N ratio: 110 dB (20–20.000 Hz)  
Unit power consumption: 7 W typical  
Compatible Elektron power supply: PSU-3b

### HARDWARE

128 × 64 pixel OLED screen  
MIDI In/Out/Thru with DIN Sync out  
2 × 1/4" impedance balanced audio out jacks  
2 × 1/4" audio in jacks  
1 × 1/4" stereo headphone jack  
48 kHz, 24-bit D/A and A/D converters  
Electrically isolated hi-speed USB 2.0 port  
Power inlet: Center positive 5.5 × 2.5 mm barrel jack, 12 V DC, 1 A

### PHYSICAL SPECIFICATIONS

Sturdy steel casing  
Dimensions: W 215 × D 176 × H 63 mm  
(8.5" × 6.9" × 2.5") (including knobs and feet)  
Weight: approximately 1.45 kg (3.2 lbs)  
100 × 100 mm VESA mounting holes. Use M4 screws with a max length of 7 mm.  
Maximum recommended ambient operating temperature: +40 °C (+104 °F)

## 20. CREDITS AND CONTACT INFORMATION

### CREDITS

#### PRODUCT DESIGN AND DEVELOPMENT

Oscar Albinsson  
Ali Alper Çakır  
Oscar Dragén  
Magnus Forsell  
Anders Gärder  
Fabian Hundertmark  
Christer Lindström  
Jimmy Myhrman  
Jon Mårtensson  
David Revelj  
Mattias Rickardsson

#### ADDITIONAL DESIGN

Johan Damerau  
Ufuk Demir  
Thomas Ekelund  
Simon Mattisson  
Olle Petersson  
Cenk Sayınlı

#### DOCUMENTATION

Erik Ångman

### CONTACT INFORMATION

#### ELEKTRON WEBSITE

<http://www.elektron.se>

#### OFFICE ADDRESS

Elektron Music Machines MAV AB  
Sockerbruket 9  
SE-414 51 Gothenburg  
Sweden

#### TELEPHONE

+46 (0)31 743 744 0

## APPENDIX A: MIDI

This appendix lists the CC and NRPN specification for the Digitakt.

### A.1 TRACK PARAMETERS

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

### A.2 TRIG PARAMETERS

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

### A.3 SOURCE PARAMETERS

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

### A.4 FILTER PARAMETERS

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

### A.5 AMP PARAMETERS

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

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

## A.6 LFO PARAMETERS

Note that the LFO depth is a high-resolution parameter, with CC LSB value.

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

## A.7 FX PARAMETERS

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

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

MANCA VOLUTAMENTE L'INDICE poichè impaginando, e non essendo io un professionista dell'impaginazione, la numerazione è cambiata. Pertanto mi auguro possiate utilizzare il pdf consultandolo in digitale. Con il comando cerca potete trovare qualsiasi cosa e vi viene evidenziata all'istante. E comunque nella mia vita musicale ( in merito a manuali di istruzioni ) da quando esistono i pdf, l'indice non l'ho mai più consultato.

*Che dire amici? Buona musica, siamo arrivati in fondo anche a questo manuale. Per qualsiasi dubbio o chiarimento in merito alla DIGITAKT non esitate a contattarmi. Rispondo quasi subito.. [maxvicinelli@gmail.com](mailto:maxvicinelli@gmail.com). Oppure seguite la mia nuova pagina pubblica. MUHN su facebook.*

*Per qualsiasi critica, consiglio, idee scrivetemi.*

*RIngrazie SOUNDWAVE DISTRIBUTION, nella persona di FRANCO TURESSO, per la bella collaborazione e la fiducia accordatami.*