

ARGON8X

Modal ARGON8X

8-stimmiger polyphoner Wavetable-Synthesizer

Bedienungsanleitung

OS Version - 2.0


ARGON8X
8 VOICE WAVETABLE SYNTHESISER
Osc
Filter
FX
LFO1
LFO
LFO2
Rate
Shape
Depth
Mode
Wave1
Bank1
Tune1
Fine1
Tune2
Fine2
Wave2
Bank2
Cutoff
Distortion
FX Level
A
D
Reso
Morph
Attack
Decay
Spread
Glide
Mix
Audio In
OscMod
Mode
Mod
Velo
X+
AftT
X-
XYLock
Note
Y+
Sustain
Expr
Y-
ModSlot
Drift
Width
Depth
Oct-
Mono
Oct+
Poly
Transpose
Unison
Chord
Stack
Page
Param
Preset/Edit
Bank
Shift
Save
Patch
Seq
MODAL
ELECTRONICS



WARNUNG – WIE BEI ALLEN ELEKTRONISCHEN PRODUKTEN müssen diese mit Sorgfalt und unter Beachtung der allgemeinen Vorsichtsmaßnahmen betrieben werden, um die Sicherheit zu gewährleisten. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie Sie dieses Gerät bedienen sollen, wenden Sie sich bitte an den Hersteller.

BITTE NUTZEN SIE DAS MITGELIEFERTE ODER EIN PASSENDES NETZTEIL. EIN FALSCHES NETZTEIL KANN ZU DAUERHAFTEN SCHÄDEN AM GERÄT FÜHREN.

Dieses Gerät **DARF NICHT IN DER NÄHE VON WASSER BETRIEBEN WERDEN** oder wenn die Gefahr besteht, dass das Gerät mit Wasserquellen wie Waschbecken, Wasserhähnen, Duschen oder Wasserquellen im Freien oder in feuchten Umgebungen wie etwa Regen in Berührung kommt. Achten Sie darauf, dass keine Flüssigkeiten auf das Gerät gelangen oder mit diesem in Kontakt kommen. In einem solchen Fall sollte das Gerät sofort vom Stromnetz getrennt werden. Wenden Sie sich anschliessend an Ihren zuständigen Support.

Dieses Gerät erzeugt Audiosignale, die das Gehör dauerhaft schädigen könnten. Betreiben Sie das Gerät immer mit adäquater Lautstärke und stellen Sie sicher, dass Sie regelmäßig Pausen einlegen, um hohen Schallpegeln nicht dauerhaft ausgesetzt zu sein.

IN DIESEM GERÄT GIBT ES KEINE VOM BENUTZER WARTBARE TEILE. Es sollte nur von qualifizierte Servicepersonal gewartet werden, insbesondere wenn:

- das Gerät fallen gelassen oder auf andere Weise beschädigt wurde oder etwas auf das Gerät gefallen ist.
- das Gerät Flüssigkeit ausgesetzt war, unabhängig davon, ob diese in das Gerät gelangt ist oder nicht.
- das Stromversorgungskabel zum Gerät beschädigt wurden.
- die Gerätefunktionen nicht normal oder in irgendeiner Weise merkwürdig funktionieren.

Inhaltsverzeichnis

00. Einführung **6**
Spezifikatione 8

01. Loslegen **12**
Basisfunktionen 13
Bedienfunktionen auf der Benutzeroberfläch 16
Anzeigemenüs 20

02. Anschlüsse **22**

03. Synthese-Engine **24**
Oszillatoren 26
Oszillator-Modifie 28
Wavetable-Modifie 30
Filter 32
Hüllkurven (Envelopes) 34
LFOs 36
Arpeggiator 37
Sequenzer 38
FX (Effekte) 44
Modulation 46
Keyboard/Voice 50
Joystick + Audioeingang 52
Audioausgang + Pegelanpassung 53
Einstellungen (Settings) 54

04. MIDI **60**
MIDI CC Implementierungstabelle 64
MPE 66
Kaskadierung (Polychain) 68

05. Update **70**

06. ModalApp **73**
Loslegen 74
Hauptseite 75
Preset Manager-Tab + Modulation-Tab 76
Sequenzer-Tab 78
FX, Keyboard + Einstellungs-Tab 80


MODAL

00
Einführung

Der Modal ARGON8X ist ein 8-stimmiger polyphoner Wavetable-Synthesizer.

Er verfügt über vier digitale Oszillatoren pro Stimme, die in zwei modulierbare Wavetables aufgeteilt sind. Je Wavetable steht ein innovativer Offline- ave Modifie mit 32 verschiedenen Optionen zum Zeichnen der Wavetables und ein modulierbarer Oszillator-Modifie pro Patch mit 8 Modifikatortype zur Auswahl.

Es gibt vier flexibl Multimode-Filter und drei dedizierte flexibl Hüllkurvengeneratoren für AMP, MOD und FILTER, auf die sowohl unabhängig als auch gleichzeitig zugegriffen werden kann.

Der ARGON8X verfügt außerdem über eine äußerst leistungsstarke „Mod Matrix" mit acht zuweisbaren Slots und vier zusätzlichen festen Routings, 11 Mod-Quellen und 52 Zielen.

Der 4-achsige Joystick kann einer Vielzahl von Modulationszielen zugewiesen und bei Bedarf „gesperrt" werden.

Es gibt zwei Audio-Rate-LFOs mit Tempo-Synchronisation (einer polyphon, einer global). Der polyphone LFO kann mit Frequenzteilungen eingestellt und synchronisiert werden.

Der ARGON8X bietet 12 Onboard-Effekte. Eine Waveshaping Distortion, gefolgt von drei unglaublich leistungsstarken, unabhängigen und vom Anwender konfigurierba en Stereo-FX-Engines, die komplexe Delays, mächtige Reverbs, Flanging, Phasing und einen breiten Chorus erzeugen können, um nur eine Auswahl zu nennen.

Die Hardware wurde aus hochwertigen Komponenten hergestellt:
Einem pulverbeschichteten schwarzen Stahlgehäuse, einer eloxierten Aluminiumfrontplatte, Endlosreglern und einer superhellen weiß-schwarzen OLED-Anzeige.

Neben den zahlreichen Anschlüssen bietet der Modal ARGON8X einen USB-Anschluss, über den Sie den Synthesizer mit der MODALapp auf einem Tablet oder Smartphone verbinden können. Dies kann für die Preseterstellung und -verwaltung sowie für die Aktualisierung der Firmware des ARGON8X verwendet werden (siehe Kapitel "Updates").

Spezifikatione

Polyphonie

- Echte 8-stimmige Polyphonie mit der Option, zwei beliebige ARGON8-Synthesizer für eine 16-stimmige Polyphonie zu kaskadieren

MPE

- Unterstützt MPE-kompatible MIDI-Controller, so dass Sie einzelne Noten polyphon steuern und spielen können

Oszillatoren

- 32 hochauflösend Wavetable-Oszillatoren, 4 pro Stimme
- 120 sorgfältig zusammengestellte Wavetables, aufgeteilt in 24 Bänke mit 5 morphbaren Wellenformsätzen. Zusätzliche PWM-Bank und 3 Rausch-/Modulationsbänke, auf die mit Oszillator 2 zugegriffen werden kann
- 32 statische Wavetable-Modifie , einschließlich De-Rez, Wave-Folder, Waveshaper, Phase Shaper und Rectify können auf die 120 Wavetables angewendet werden, um eine umwerfende Reihe von Variationen und neue Wellenformen zu generieren
- 8 Arten von Oszillator-Modifie , einschließlich Phase Mod (FM), Ring Mod, Amp Mod, Hard Sync und Windowed Sync
- Steuerelemente für Voice Drift und Width, mit denen Sie massive Stereo-Soundscapes erstellen können

Filter

- 2-Pole variabler Filter mit vier Filtertypen – Standard basiert auf dem Resonanzfilte anderer Modalsynthesizer, Classic bietet einen weicheren Charakter und ein angenehmeres Resonanzverhalten

Modulation

- 3 dedizierte Hüllkurvengeneratoren für AMP, MOD und FILTER, auf die unabhängig oder gleichzeitig zugegriffen werden kann, einschließlich negativer (umgekehrter) Versionen und zahlreichen Hüllkurvenkurvenoptionen
- 2 Audio-Rate-LFOs mit Tempo-Synchronisation (einer polyphon, einer global). Der polyphone LFO kann mit Frequenzteilungen eingestellt und synchronisiert werden
- 8 zuweisbare Modulations-Slots und 4 zusätzliche feste Modulationsroutings für gemeinsame Zuweisungen von 11 Modulationsquellen und 52 Modulationszielen

Spezifikatione

Sequenzer und Arpeggiator

- Polyphoner Echtzeit- und Step-Sequenzer mit 512 Noten und vier aufnehmbaren / bearbeitbaren Parameteranimationen (Delay FX, LFOs, Sequenzer und Arpeggiator können entweder intern oder extern getaktet werden)
- Der Step-Sequenzer bietet bis zu 64 Schritte, 8 Noten pro Schritt, 4 Animations-Spuren im Parameter-Lock-Stil, einen Step Input-Modus, mehrere Wiedergabemodi, einschließlich Gate-Modi und Pausefunktion
- Integrierter, hochentwickelter programmierbarer Arpeggiator mit 32 Schritten mit Pausefunktion und bis zu 2048 zufälligen Schritten, bevor eine Wiederholung eintritt

FX

- Waveshaper-Verzerrung
- 3 unglaublich leistungsstarke und unabhängige, vom Anwender konfigurierba e Stereo-FX-Engines für Chorus, Phaser, Flanger (Pos), Flanger (Neg), Tremolo, LoFi, Rotary, Stereo-Delay, Ping-Pong-Delay, X-Over-Delay und Reverb, in beliebiger Reihenfolge anortbar

Interner Speicher

- Speicher für 500 Patches, alle vollständig editierbar. 300 Factory-Programme
- 100 Sequenzer-Presets, die zum schnellen Laden mit jedem Patch verknüpft werden können
- 100 FX-Presets
- 8 Quick Recall-Slots, auf die Sie über das Bedienfeld zugreifen können, um Ihre bevorzugten Patches schnell zu laden

Controller und Performance

- Premium FATAR 61-Tasten-Keyboard mit Velocity- und Channel-Aftertouch
- 29 Endlosregler, 24 Taster
- 4-Achsen-Joystick, der einer Vielzahl von Modulationszielen zugewiesen und auf Wunsch „gelockt“ werden kann
- Zahlreiche Keyboardmodi: Mono, Poly, Unison 2, Unison 4, Unison 8, Stack 2 und Stack 4
- Glide/Portamento im Legato- und Stakkato-Modus
- Chord Invert-Funktion zum einfachen Erstellen von Akkordumkehrungen und -variationen

Spezifikatione

Ein- und Ausgänge

- 6.35 mm Klinken-Dual-Mono Ausgang
- 6.35 mm Klinken-Kopfhörer-Ausgang
- 3.5 mm Klinken-Stereo Audio-Eingang
- MIDI DIN In und Out
- 3.5mm Analog Clock Sync In und Out
- Class Compliant MIDI via USB-Anschluss
- 6.35 mm Klinken-Expression Pedaleingang
- 6.35 mm Klinken-Sustain Pedaleingang

Gehäuse und Anzeige

- Bühnentaugliches Stahl- und Aluminiumgehäuse mit umweltfreundlich gebeizten Bambusseitenteilen
- 1,54 Zoll OLED-Display für schnelles visuelles Feedback während der Wiedergabe / Bearbeitung

Stromversorgung

- Strom: DC-9.0V – 1.5A positiver Center

Editor-Software

- Kostenloser MODALapp-Software-Editor für macOS, Windows, iOS und Android
- Die MODALapp kann auch in eine Digital Audio Workstation (DAW) geladen werden, hierfür sind VST3- und AU-Versionen verfügbar

Abmessungen (L x B x H)

- 855 x 300 x 100 mm / 32.7″ x 11.8″ x 4″

Gewicht

- 9 kg / 19.9 lbs


MODAL
ELECTRONICS

01
Loslegen

Einschalten

Schließen Sie das mitgelieferte Netzkabel an Ihren ARGON8X an und verbinden Sie dann die Ausgänge des ARGON8X mit Ihrem Mixer. Wenn Sie möchten, können Sie auch Ihre Kopfhörer anschliessen. Für die MODALapp-Kommunikation haben Sie optional die Möglichkeit, Ihren Computer oder Ihr Tablet mit Hilfe eines USB-Kabels mit dem ARGON8X zu verbinden.

Anschließend schalten Sie den Synthesizer an.

In der Anzeige ist eine Startanimation zu sehen. Wenn der Synthesizer betriebsbereit ist, ändert sich die Anzeige und zeigt die Haupt-Patch-Menüseite.

Bedienparameter

Die Modal ARGON8X-Bedienoberfläch ist äußerst intuitiv und benutzerfreundlich gestaltet, so dass alle wichtigen Parameter direkt darüber leicht zugänglich und editierbar sind. Alle Funktionen sind auch über die Anzeige und die beiden danebenliegenden Regler zugänglich und anpassbar.

Diese beiden Regler befinde sich rechts und links von der Anzeige und werden für die Bildschirmnavigation und -steuerung verwendet. Sie können auch auf die Regler drücken, um entweder den Modus zu wechseln oder die ausgewählte Funktion auszulösen / zu ändern:

- **Page/Param** – Wenn sich dieser Regler im Modus "Page" (oberste Zeile des Anzeigetextes) befindet durchläuft er die Parameterseiten/-gruppen (z.B. Osc1, Osc2, Filter). Im Param-Modus (untere Zeile des Anzeigetextes) werden die Parameter auf dieser Seite/Gruppe durchlaufen. Indem Sie auf den Regler klicken, können Sie zwischen den beiden Modi umzuschalten, wobei der Modus in der Anzeige mit einer Linie oben für den Modus "Page" und unten für den Modus "Param" angezeigt wird.
- **Preset/Edit (/Bank)** – Mit diesem Regler/Schalter können Sie den aktuell ausgewählten Wert einstellen oder den aktuell angezeigten Parameter einstellen. Wenn sich das Bedienfeld im Shift-Modus befindet wird mit dem Regler „Load Patch" die Patch-Banknummer ausgewählt und in 100er-Schritten nach oben oder unten gesprungen.

Weitere Funktionen
Der ARGON8X ist trotz seiner Baugröße ein umfassender und voll ausgestatteter Synthesizer. Daher gibt es eine Reihe von erforderlichen Bedienkombinationen, um auf einige der tieferen Funktionen des Synthesizers zuzugreifen.
Die Bedienoberfläch verfügt über vier Taster, mit denen Sie auf sekundäre Funktionen zugreifen können. Diese sind **SHIFT**, **PATCH**, **VELO** & **ARP**.

Um auf die mit hellblauem Text gekennzeichneten Funktionen zuzugreifen, können Sie entweder den Shift-Taster drücken, um den Schaltmodus zu sperren oder sie auslösen, indem Sie den Shift-Taster gedrückt halten und einen Regler drehen oder einen Taster drücken. Nach dem Loslassen kehrt das Bedienfeld automatisch in den normalen Nicht-Shift-Status zurück.

Halten Sie den Taster im Bereich mit dem hellgrauen Ring (Taster 'Velo' oder 'Arp') gedrückt, um auf die Funktionen auf dem Bedienfeld zuzugreifen, die mit hellgrauem Text gekennzeichnet sind (3 Taster unten links, 3 Taster und 2 Regler unten rechts) und drücken Sie den entsprechenden Taster.
HINWEIS: Diese Kombinationen sind nur temporär und können nicht gesperrt werden.

Der Taster "Patch/Seq" wird hauptsächlich verwendet, um die Anzeige entweder auf den Parameter "Patch laden" oder "Seq laden" zum Laden von Patches oder Sequenzen zu schalten und das Bedienfeld entweder in den Modus "Patch" oder "Seq" zu versetzen. Im "Patch"-Modus werden die Taster "Save" und "Init" für die Verwaltung der Patch-Presets verwendet. Im Modus "Seq" werden die Taster "Save" und "Init" für die Verwaltung der Sequenzpresets verwendet. Wenn die weiße LED über diesem Taster leuchtet, befinde sich das Bedienfeld im Seq-Modus.

Wenn der Taster "Patch / Seq" gedrückt gehalten wird, können Sie auch 'WavMods' für jede Wavetable auswählen, indem Sie einen der Regler 'Wave1' oder 'Wave2' drehen. Wählen Sie den Filtertyp, indem Sie bei gehaltenem "Patch / Seq"-Taster den 'Cutoff'-Regler drehen, die 'Arp Gate'-Länge durch Drehen des 'Arp'-Reglers oder die Intensität der von der 'Patch Gain'-Funktion angewendeten Dynamikbearbeitung durch Drehen des 'Volume'-Reglers. Den Akkordumkehrungstyp (Chord Inversion) wählen Sie durch Drehen des 'Drift'-Reglers.

'Init/Rand'-Taster/-Funktionen reagieren auf das Halten eines Tasters.

Presets anwählen und laden
Um durch Patches zu navigieren und diese dann zu laden, drücken Sie zuerst den Taster "Patch/Seq", um zur Patch-Seite zurückzukehren und scrollen dann mit dem Regler "Preset/Edit" durch die Presets. Klicken Sie auf diesen Regler, um das gewünschte Preset zu laden. Nicht gespeicherte Editierungen werden direkt neben dem aktuellen Preset-Namen als Sternchen angezeigt.

Ein Preset initialisieren (Init)
Halten Sie den ´Init´-Taster gedrückt. In der Anzeige erscheint eine Bestätigungsmeldung. Das aktuelle Preset wird jedoch erst beim Speichervorgang überschrieben.

Ein Preset randomisieren (Randomise)
Drücken Sie auf den "Rand"-Taster, entweder im Shift-Modus oder während Sie dabei den Shift-Taster gedrückt halten. Es erscheint eine Bestätigungsmeldung in der Anzeige. Das aktuelle Preset wird jedoch erst beim Speichervorgang überschrieben. Randomise ist nur für Patches verfügbar.

Ein Preset speichern (Save)
Drücken Sie zuerst den Taster 'Save', um den vollständigen Speichervorgang aufzurufen (Auswahl des Preset-Slots und/oder Eingabe des Namens - siehe unten) oder halten Sie den Taster 'Save' gedrückt, um einen 'schnellen' Speichervorgang durchzuführen (Speichern des Presets direkt im momentanen Slot mit dem aktuellen Namen).

Sobald Sie sich im vollständigen Speichervorgang befinden werden die Presets wie folgt gespeichert:

Slot-Auswahl
Verwenden Sie den Regler "Preset/Edit", um die Preset-Bank/Nummer auszuwählen, in die gespeichert werden soll und drücken Sie dann "Edit", um sie auszuwählen.

Ein Preset benennen
Verwenden Sie den Regler "Page/Param", um die Zeichenposition auszuwählen und "Edit", um das gewünschte Zeichen auszuwählen. Drücken Sie "Preset/Edit", um die Bearbeitung des Namens abzuschließen. Hierfür gibt es eine Reihe von Bedienfeldkombinationen:

- Drücken Sie 'Oct-', um zu den Kleinbuchstaben zu springen
- Drücken Sie 'Oct+', um zu den Großbuchstaben zu springen
- Drücken Sie 'Transpose', um zu den Zahlen zu springen
- Drücken Sie 'Chord', um zu den Symbolen zu springen
- Drücken Sie 'Page/Param', um ein Leerzeichen einzufügen (verschiebt alle oben genannten Zeichen nach hinten)
- Drücken Sie 'Init', um das aktuelle Zeichen zu löschen (verschiebt alle oben genannten Zeichen nach vorne)
- Halten Sie 'Init', um den gesamente Namen zu löschen

Bestätigen (Confirm)
Drücken Sie "Preset/Edit", um die Einstellungen zu bestätigen und das Preset zu speichern. Halten Sie zu irgendeinem Zeitpunkt während des Speichervorgangs den Taster "Page/Param" gedrückt, um einen Schritt zurück zu gehen. Um den Vorgang zu verlassen / zu beenden, ohne das Preset zu speichern, drücken Sie den Taster "Patch/Seq".

Quick Recalls

Der ARGON8X bietet acht Quick Recall-Steckplätze zum schnellen Laden von Presets. Diese Quick Recalls werden mit den folgenden Tastenkombinationen ausgelöst:

- Halten Sie erst „Patch“ gedrückt und dann einen der acht Taster unten links im Bedienfeld, um das aktuell geladene Patch einem QR-Slot zuzuweisen.
- Halten Sie „Patch“ und drücken dann einen der acht Taster unten links im Bedienfeld, um das Patch in den QR-Slot zu laden.

LFO

- Drehen Sie die 'Rate'-Regler in den negativen Bereich, um auf synchronisierte Geschwindigkeiten zuzugreifen.

Oszillatoren

- Halten Sie den Patch-Taster und drehen dann den Regler „Wave1“ oder „Wave2“, um die WavMod-Parameter zu editieren.

Filter

- Halten Sie den Patch-Taster gedrückt und drehen dann den Cutoff-Regler, um den Filtertyp auszuwählen.

Hüllkurven

- Halten Sie eine der EG-Taster eine Sekunde lang gedrückt und drehen dann die ADSR-Regler, um alle Hüllkurven gleichzeitig anzupassen.
- Drücken Sie den MEG-Taster, wenn MEG bereits ausgewählt ist, um die MEG-Zuweisung zu sperren.

Sequenzer

- Halten Sie den Mute-Taster gedrückt, um die Sequenzernoten zu löschen.
- Halten Sie die Taster Anim1/Anim2/Anim3/Anim4 gedrückt, um eine Animationsspur zu löschen.
- Wenn in der Anzeige der Parameter "Linked Sequence" angezeigt wird, halten Sie den Taster "Edit" gedrückt, um den Wert auf die aktuell geladene Sequenz einzustellen.
- Halten Sie den "Patch"-Taster und drücken dann den "Record"-Taster, um den Step-Sequenzer-Bearbeitungsmodus aufzurufen, wenn sich die aktuell geladene Sequenz im "Step"-Modus befindet

Arp

- Halten Sie den Arp-Taster und drücken dann die Tasten auf dem internen oder einem externen Keyboard, um einem Pattern Noten hinzuzufügen oder drücken Sie den Rest-Taster, um dem Pattern eine Pause hinzuzufügen.
- Halten Sie den Patch-Taster gedrückt und drehen dann den Division-Regler, um das Arp Gate einzustellen.

Keyboard/Voice

- Drücken Sie wiederholt auf „Unison“, um durch die verschiedenen Unisono-Modi zu schalten. Drücken Sie wiederholt auf "Stack", um durch die verschiedenen Stackmodi zu schalten.
- Drücken Sie „Chord“, während Sie einen Akkord auf dem internen oder einem externen Keyboard spielen, um den Chord Mode-Akkord einzustellen.
- Halten Sie „Transpose“ und drücken dann eine Taste auf dem internen Keyboard, um alle Noten zu transponieren, wobei die zentrale C-Taste der Grundton ist. Drücken Sie "Transpose" alleine, um die Transponierung auf 0 zurückzusetzen.
- Halten Sie den Taster "Sustain" eine Sekunde lang gedrückt, wenn Sie Sustain anschalten, um den Sustain-”Latch-Mode” zu aktivieren.
- Halten Sie den ”Patch”-Taster und drehen dann den Drift-Regler, um den Parameter Chord Invert einzustellen.

Modulation

- Um einen Mod-Slot zuzuweisen, halten Sie entweder den gewünschten Mod-Source-Taster gedrückt (temporär) oder setzen ihn fest. Stellen Sie dann eine Intensität (Depth) ein, indem Sie den gewünschten Modulations-Destination-Parameterregler drehen.
- Wenn Sie sich im Mod Source-Zuweisungsmodus befinden wird durch erneutes Drücken der blinkenden Mod Source-Taster der Zuweisungsmodus beendet.
- Mod-Source-Taste + Depth-Regler - Stellt die globale Intensität für diese Mod-Quelle ein.
- Drücken Sie wiederholt auf ModSlot, um alle Mod-Slot-Einstellungen in der Anzeige anzuzeigen.
- Wenn in der Anzeige ein Mod-Slot-Parameter „Depth“ angezeigt wird (durch Zuweisen der Modulation über das Bedienfeld oder über den ModSlot-Taster), halten Sie den Schalter „Edit“ gedrückt, um die Zuweisung des Mod-Slots zu löschen.
- Um der globalen Oszillatorfrequenz eine Mod-Quelle zuzuweisen, verwenden Sie einen der Finetune-Regler. "Tune1" wird der Osc1-Stimmung zugewiesen, "Tune2" der Osc2-Stimmung.

FX

- Drücken Sie wiederholt die Taster FX1/FX2/FX3, um den FX-Typ des jeweiligen Effekt-Slots zu ändern.
- Halten Sie die Taster FX1/FX2/FX3 gedrückt, um den FX-Typ des jeweiligen Effekt-Slots auf "None" (keinen Effekt) zurückzusetzen.
- Drehen Sie den B-Regler in den negativen Bereich, wenn der Delay FX eingestellt ist, um Zugriff auf die temposynchronisierten Delayzeiten zu erhalten.
- Drücken Sie FX1 + FX2 + FX3, um direkt zum Parameter „FX Preset Load“ zu springen.

Globale Einstellungen

- Wenn in der Anzeige die Option "Reset" angezeigt wird, halten Sie den Taster "Edit" gedrückt, um die Zurücksetzen-Funktion auszulösen.
- Halten Sie den Patch-Taster und drehen dann den Volume-Regler, um den Patch Gain-Parameter einzustellen.

Anzeigeparameterliste

- Wenn ein Anzeigeparameter durchgestrichen ist, bedeutet dies, dass er aufgrund des Werts oder Status anderer Parameter oder Einstellungen inaktiv ist (und nicht bearbeitet werden kann).
- Wenn ein Anzeigeparameterwert unterstrichen ist und so den aktuell ausgewählten Wert anzeigt, müssen Sie auf den “Preset/Edit”-Regler drücken, um neu ausgewählte Werte zu bestätigen.



Anzeigemenüs

Patch Preset
Load Patch
Save Patch
Init Patch
Randomise Patch
Linked Sequence

Keyboard / Voice
Voice Mode
Glide
Octave
Transpose
Chord Latch
Voice Drift
Voice Width
Sustain
Velo Assign
Velo Depth
AftT Assign
AftT Depth
Note Assign
Note Depth
Expr Assign
Expr Depth
Chord Invert

Osc1
Wave
Bank
Tune
Fine
WaveMod

Osc2
Wave
Bank
Tune
Fine
WaveMod

Osc (General)
Mix
Mode
OscMod
Spread

Filter
Cutoff
Reso
Morph
Type

Filter EG
Amount / Depth
Attack
Decay
Sustain
Release
Type

Amp EG
Amount / Depth
Attack
Decay
Sustain
Release
Type

Mod EG
Amount / Depth
Attack
Decay
Sustain
Release
Type
Assign

LFO1
Shape
Rate
Depth
Mode
Sync
Assign

LFO2
Shape
Rate
Depth
Mode
Sync
Assign

Mod Slot 1
Status
Source
Destination
Depth
Clear

Mod Slot 2
Status
Source
Destination
Depth
Clear

Mod Slot 3
Status
Source
Destination
Depth
Clear

Mod Slot 4
Status
Source
Destination
Depth
Clear

Mod Slot 5
Status
Source
Destination
Depth
Clear

Mod Slot 6
Status
Source
Destination
Depth
Clear

Mod Slot 7
Status
Source
Destination
Depth
Clear

Mod Slot 8
Status
Source
Destination
Depth
Clear

Mod (General)
Note -> Cutoff
Y+ -> LFO1 Depth
AftT -> Cutoff
Velo -> AEG Amount

Joystick
XYLock
Pitch Bend Status
X+ Assign
X+ Depth
X- Assign
X- Depth
Y+ Assign
Y+ Depth
Y- Assign
Y- Depth

FX Preset
Load FX
Save FX

Anzeigemenüs

FX (General)
Distortion
Level

FX-1
Type
A
B
C
D
E
F
Delay Mode
Delay Sync
Swap

FX-2
Type
A
B
C
D
E
F
Delay Mode
Delay Sync
Swap

FX-3
Type
A
B
C
D
E
F
Delay Mode
Delay Sync
Swap

Arpeggiator
Status
Division
Direction
Octave
Swing
Gate

Sequence Preset
Load Sequence
Save Sequence
Init Sequence

Sequencer
Play
Record
Mode
Length
Step Length
Num Steps
Step Mode
Step Overdub
Note Mute
Note Clear
Anim1 Status
Anim1 Param
Anim1 Clear
Anim2 Status
Anim2 Param
Anim2 Clear
Anim3 Status
Anim3 Param
Anim3 Clear
Anim4 Status
Anim4 Param
Anim4 Clear
Loop
Hold

Clock
Tempo

Audio
Main Volume
Patch Gain
Headphone Level
Gain Boost
Audio In Volume
Audio In -> FX

Settings - MIDI
Channel
Omni
Pitchbend Range
MPE Mode
MPE Master Channel
MPE Num Channels
MPE Pitchbend Range
DIN In Filters
DIN Out Filters
DIN Thru
USB Thru
Arp / Seq Out
MIDI-in Oct Offset
MIDI-in Monitor

Settings - UI
Screen Brightness
Screen Swich Mode
Screensaver Idle Time
LEDs Brightness
Keyboard Local
Velocity Curve
Aftertouch Curve
Modwheel Out
Pitchbend Out
X+ Calibration
X- Calibration
Y+ Calibration
Y- Calibration
Centre Calibration
Expr Pedal - Type

Settings - Sequencer
Metronome
Pre-Roll
Quantise
Transport

Settings - General
Clock Source
Global Tune
Polychain Master
Reset Settings
Firmware Version

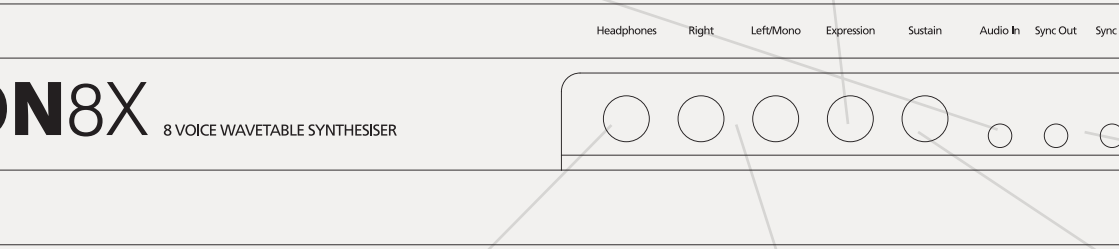
02
Anschlüsse

Audio In

Audio-Eingang über eine 3,5mm-Stereo-Klinken-Buchse.

Expression-Pedal über eine Standard-6,3mm-Stereo-Klinken-Buchse von einer externen Expression-Quelle.

Der ARGON8X funktioniert am besten mit Expression-Pedalen, welche eine TRS-Polarität verwenden und einen Widerstand von 10k oder mehr besitzen. Der ARGON8X bietet jedoch über eine Softwarekonfigurationsoption um die grundlegende Kompatibilität mit RTS-Polaritätspedalen zu gewährleisten und die Kompatibilität mit verschiedenen Widerständen zu verbessern. Wenn Ihr Expression-Pedal über einen Polaritätsschalter verfügt, empfehlen wir, diesen auf die Polarität „TRS" einzustellen (die Standardeinstellung bei den meisten Pedalen). Informationen zum Einstellen der optimalen Kompatibilität mit Polarität und dem Widerstandswert Ihres Expression-Pedals finde Sie im Abschnitt "Einstellungen - Pedaltyp". Wenn Sie den ARGON8X nicht so konfigurie en können, dass er ordnungsgemäß mit Ihrem Expression-Pedal funktioniert, müssen Sie möglicherweise einen TRS-Polaritätsadapter verwenden. Bitte beachten Sie, dass Expression-Pedale mit TS-Polarität mit dem ARGON8X nicht funktionieren.



Kopfhörer

Kopfhörerausgang über eine 6,3-mm-Stereoklinkenbuchse. Der Pegel kann mit dem VOLUME-Regler, der MODALApp oder über MIDI CC eingestellt werden (siehe Kapitel MIDI).

Der Kopfhörerausgang ist mit dem Audioausgang gespiegelt, so dass das Singal je nach aktueller Audioausgangs-konfiguratio entweder stereo oder mono sein kann.

Line Out

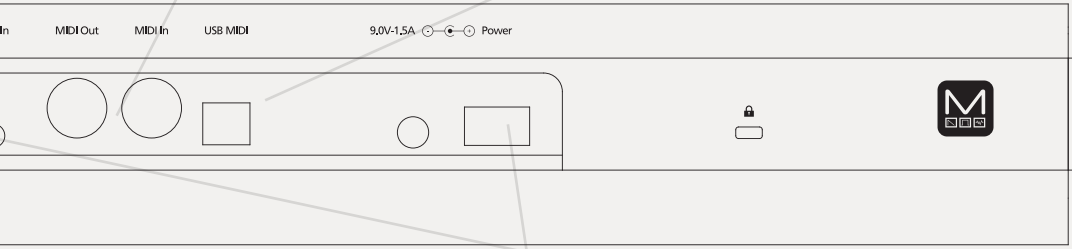
Line-Level-Stereo-Ausgänge über 6,3mm-Mono-Klinken- und Stereo-Klinken-Buchsen. Nur die linke Buchse unterbricht die Stereoausgabe und liefert das Signal in mono. Die Ausgänge können zum Abhören und Aufnehmen mit jedem Line-Level-Eingang verbunden werden. Der Line-Ausgang liefert eine höhere Signalqualität als der Kopfhörer-ausgang. Verwenden Sie ihn daher immer beim Aufnehmen oder während einer Performance. Der Line-Out-Pegel kann mit dem Volume-Regler eingestellt werden.

MIDI (In, Out)

MIDI In / Out über ein 5-poliges MIDI-DIN-Kabel. Diese Buchsen können zur Kommunikation mit anderen MIDI-Geräten verwendet werden. Der MIDI-Ausgang kann mittels der MODALapp oder dem MODALplugin auf Thru eingestellt werden (siehe Abschnitt MIDI).

USB MIDI

Der ARGON8X ist ein Class-compliant USB-MIDI-Gerät und kann über eine USB B-Verbindung für die MODALapp-Kommunikation und MIDI-Eingang und MIDI-Ausgang mit einem USB-Host verbunden werden. Schließen Sie den ARGON8X einfach mit einem Standard-USB-Kabel an eine USB-Buchse an, z.B. an Ihrem Computer oder ein Tablet und suchen Sie den ARGON8X als MIDI-Device in Ihrem Computer oder Tablet.



Clock Sync (In, Out)

Clock Sync In / Out über eine 3,5 mm-Mono-Klinken-Buchse. Schließen Sie einfach wie gewünscht Ihre synchronisierbaren Geräte an (siehe Abschnitt zur "Synchronisierung").

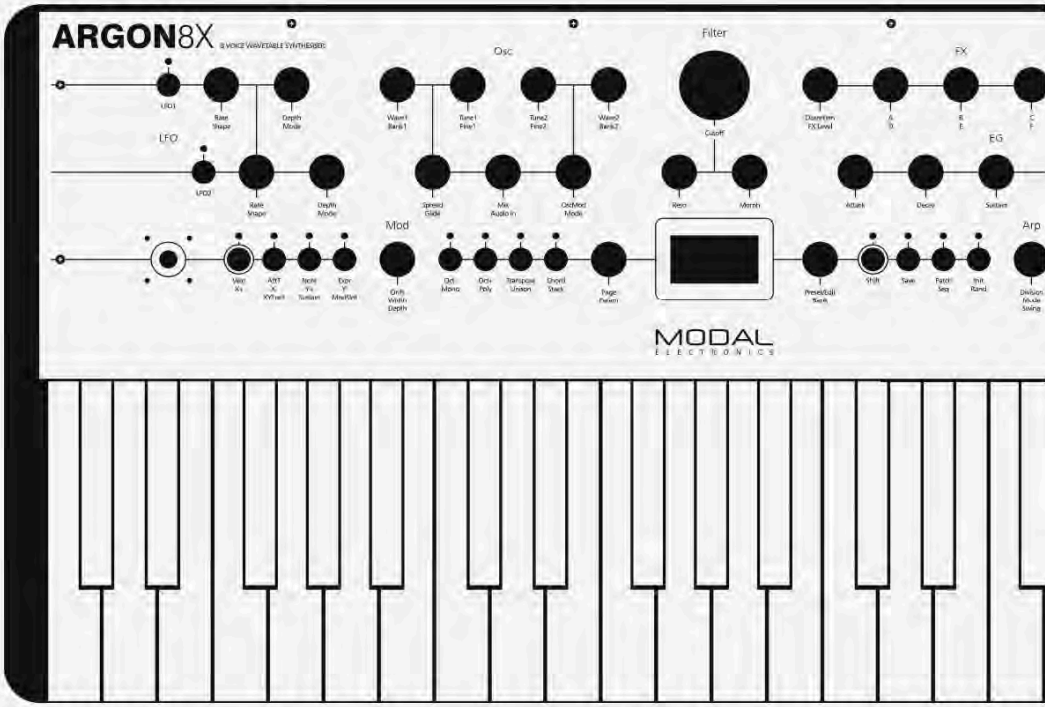
Sustain-Pedal über eine Standard 6,3mm-Mono/TS- oder Stereo/TRS-Buchse von einem externen Sustain-Pedal.

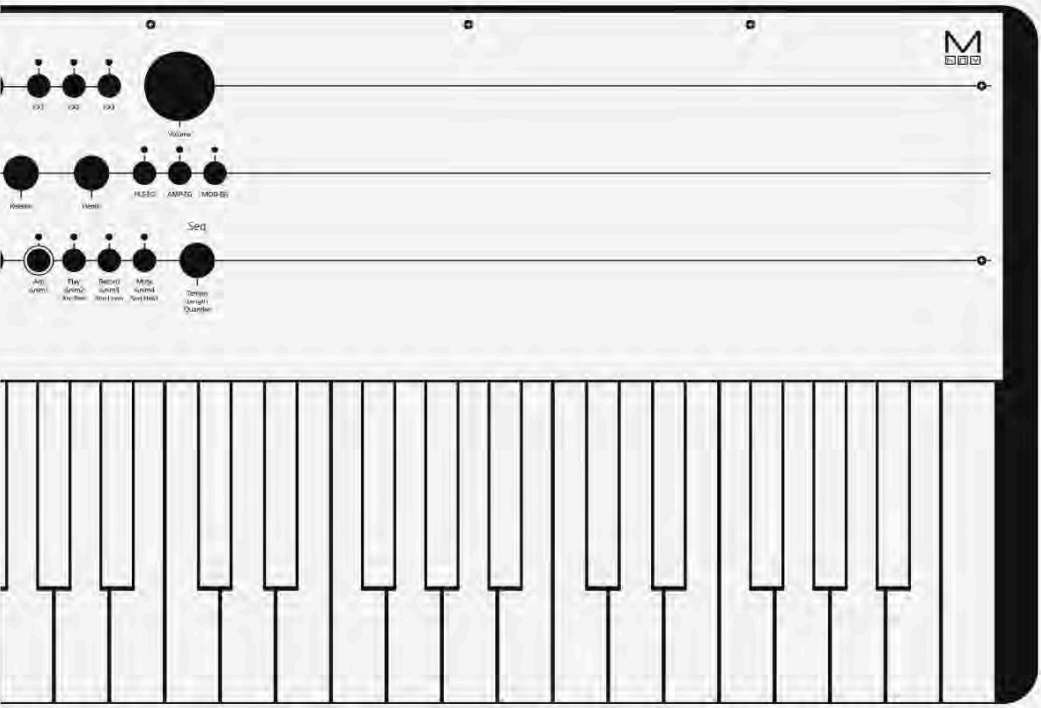
Hinweis: Der ARGON8X unterstützt beide Arten von Sustain-Pedal-Polaritäten. Während des Einschaltens des ARGON8X können die Pedale „Positive / Normally Open" angeschlossen/getrennt werden. Die Pedale „Negative / Normally Closed" müssen jedoch vor dem Einschalten des Geräts angeschlossen und nach dem Ausschalten des Geräts getrennt werden, um ordnungsgemäß zu funktionieren. Wenn Ihr Sustain-Pedal über einen Polaritätsschalter verfügt, empfehlen wir, diesen auf positive Polarität einzustellen. Wenn Sie sich hinsichtlich der Polarität Ihres Pedals nicht sicher sind, wird empfohlen, das Pedal nur bei ausgeschaltetem Gerät anzuschließen/zu trennen.

Power

Netzschalter des ARGON8X. Stromversorgung über DC-9.0V - 1.5A Center-Plus-Netzteil (im Lieferumfang).

03
Synthese-Engine




Volume
Release
Decay
FILTER
AMPEG
MODFX
Seq
Arp
Play
Record
Mute
Tempo
Length
Quantize

Oszillatoren

Der ARGON8X bietet 28 Bänke mit einzigartigen morphbaren Wellenformsätzen, die sich sowohl in Wave 1 (die ersten 24) als auch Wave 2 (die ersten 24 plus weitere 4) befinden Es gibt insgesamt 32 Oszillatoren.

- **Wave1:** Mit diesem Regler können Sie kontinuierlich durch die ausgewählte Wavetable fahren. Wenn Sie dabei Patch halten und den Regler drehen, wird der WavMod-Typ für dieses Wavetable-Set ausgewählt.
- **Wave2:** Mit diesem Regler können Sie kontinuierlich durch die ausgewählte Wavetable fahren. Wenn Sie dabei Patch halten und den Regler drehen, wird der WavMod-Typ für dieses Wavetable-Set ausgewählt, sofern verfügbar (PWM- und Noise-Banks können nicht auf diese Weise moduliert werden).
- **Tune1:** Durch Drehen dieses Reglers können Sie die Grobstimmung von Wave1 (Tune) in Halbtonschritten im Bereich von +/- 2 Oktaven einstellen.
- **Tune2:** Durch Drehen dieses Reglers können Sie die Grobstimmung von Wave2 (Tune) in Halbtonschritten im Bereich von +/- 2 Oktaven einstellen.
- **Fine1:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt (oder im gesperrten Shift-Modus) halten und dann diesen Regler drehen, können Sie die Feinstimmung von Wave1 (Fine) im Bereich von +/- 100 Cent einstellen.
- **Fine2:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt (oder im gesperrten Shift-Modus) halten und dann diesen Regler drehen, können Sie die Feinstimmung von Wave2 (Fine) im Bereich von +/- 100 Cent einstellen.
- **Bank1:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt (oder im gesperrten Shift-Modus) halten und dann diesen Regler drehen, können Sie auswählen, welche Wellenformbank für Wave 1 ausgewählt werden soll.
- **Bank2:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt (oder im gesperrten Shift-Modus) halten und dann diesen Regler drehen, können Sie auswählen, welche Wellenformbank für Wave 1 ausgewählt werden soll (es gibt 4 zusätzliche Bänke für PWM und Noise für Wave 2).
- **WavMod1:** Wenn Sie den Patch/Seq-Taster gedrückt halten und dann am Wave1-Regler drehen, wählen Sie aus, welchen der 32 Wavetable-Modifie Sie auf die Wavetable von Oszillator 1 anwenden möchten.
- **WavMod2:** Wenn Sie den Patch/Seq-Taster gedrückt halten und am Wave1-Regler drehen, wählen Sie aus, welchen der 32 Wavetable-Modifie Sie auf die Wavetable von Oszillator 2 anwenden möchten (kann nicht auf die PWM- oder Noisebänke angewendet werden).

- **Spread:** Schaltet zusätzliche Oszillatoren hinzu, um unisono oder gestackte Oktaven und Intervalle zu erreichen. Im ersten Einstellbereich des Reglers (bis zur 12-Uhr-Position) werden Wave 1 und Wave 2 in einzelne Oszillatoren aufgeteilt und über das Frequenzspektrum verteilt, um einen fetten Unisono-Sound zu erzeugen. Dieser Effekt intensiviert sich bis zur Mittelstellung. Ab der zweiten Hälfte des Regelbereichs ordnen sich die Oszillatoren in Intervallen an. So können Sie in Verbindung mit Wave1 & 2 Detune eine große Variation von Akkorden einstellen.

  Hinweis: Beim Einsatz des SPREAD-Reglers verringert sich der durchschnittliche Wiedergabepegel. Dies liegt daran, dass die kombinierten Oszillatoren in ihrer Phase gegeneinanderlaufen und sich so nicht ständig gegenseitig verstärken, wie dies der Fall ist, wenn Spread auf Null gesetzt wird.

- **Glide:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt (oder im gesperrten Shift-Modus) halten und dann diesen Regler drehen, wird die Geschwindigkeit gesteuert, mit der die Oszillatoren ihre Tonhöhe ändern, wenn sie von einer Note zur nächsten ausgelöst werden. Positive Werte erzielen einen normalen, immer aktiven Gleit-Effekt. Negative Werte erzielen ein "Fingerportamento", dass nur gleitet, wenn dabei eine andere Note gehalten wird. Hüllkurven werden bei jeder Note neu ausgelöst, wenn die Gleiteinstellung zentriert ist. Wenn Sie den Regler in eine der beiden Richtungen bewegen, wird der Legato-Modus aktiviert, in dem Hüllkurven nur für die erste und nicht die nachfolgenden Noten ausgelöst werden.

- **Mix:** Mit diesem Regler können Sie die Lautstärke zwischen den einzelnen Waves ausgleichen. In der ganz linken Einstellung hören Sie nur Wave 1. Ganz rechts hören Sie nur Wave 2. In der Mitte hören Sie eine ausgewogene Mischung beider Waves.

- **Audio In:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt (oder im gesperrten Shift-Modus) halten und dann diesen Regler drehen, können Sie den Pegel des Audioeingangs einstellen. Dieser wird beim Anschalten des Geräts standardmäßig auf 0 gesetzt.

- **OscMod:** Durch Drehen dieses Encoders wird die Oszillator-Modifikatorintensitä eingestellt, wobei entweder Wave 1 der Carrier (Träger) und Wave 2 der Modulator sein kann oder der Modifikato direkt auf Wave1 angewendet wird.

- **Mode:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt (oder im gesperrten Shift-Modus) halten und dann diesen Regler drehen, wählen Sie aus, welchen der acht Oszillator-Modifie Sie verwenden möchten.

Oszillator-Modifie

Der ARGON8X verfügt über acht Oszillator-Modifie , mit denen die gegenseitige Cross-Modulation der Oszillatoren geändert werden kann. Bei allen Modifie n ist Wave 1 der Carrier (Träger) und Wave 2 der Modulator.

- **Phase Modulation**
  Effekt: Die Phase der Oszillatoren von Wave 1 wird durch die von Wave 2 moduliert, wodurch die Form der Wellenform verzerrt und komplexe Frequenzen erzeugt werden. Die Phasenmodulation ist eine erweiterte Version von „FM" aus unserer CRAFTsynth-Serie.

  Control: Steuert die Phasenmodulationsintensität (wie stark Wave 2 die Phase von Wave 1 beeinflusst)

  Tipp: Für harmonischere Ergebnisse wird empfohlen, den Detune-Wert von Wave 2 entweder auf Oktaven oder Quinten zu setzen. Bei komplexen Wellenformen kann der Klang schnell extrem werden. In diesen Fällen wird eine geringere PM-Depth empfohlen.

- **Ring Modulation**
  Effekt: Die Oszillatoren von Wave 1 werden mit denen von Wave 2 multipliziert, wodurch neue Frequenzen (sogenannte Seitenbänder) erzeugt werden, welche die Summe und Differenz der Frequenzen der ursprünglichen Signale erzeugen.

  Control: Blendet zwischen dem trockenen und dem ringmodulierten Signal von Wave 1 über.

  Tipp: Für harmonischere Ergebnisse wird empfohlen, den Detune-Wert von Wave 2 entweder auf Oktaven oder Quinten zu setzen. Stellen Sie für Sounds, die einer Amplitudenmodulation ähneln, den Überblendungswert auf die Hälfte ein.

- **Amp Modulation:**
  Effekt: Wendet eine Amplitudenmodulation auf die Oszillatoren von Wave 1 und Wave 2 an, wobei neue Frequenzen erzeugt werden, die als Seitenbänder bezeichnet werden. Dabei werden die ursprünglichen Frequenzen der Wavetables beibehalten.

  Control: Blendet zwischen trockenen und amplitudenmodulierten Signalen über.

  Tipp: Stellen Sie Verhältnisse wie Quinten und Oktaven ein, um die harmonischsten Ergebnisse zu erzielen.

- **Hard Sync:**
  Effekt: Die Oszillatorsynchronisation wird für Wave 1 durchgeführt, wobei beim Zurücksetzen der Phase ein direkter Sprung auftritt. Wave 1 wird zu einer internen Master-Taktung synchronisiert, welche die aktuelle Note nachverfolgt. Die Slave-Frequenz wird mit dem Regler „Osc Mod" gesteuert. Auf diese Weise können Sync-Effekte erstellt werden, ohne dass die Stimmungsfunktion von Wave 2 verwendet werden muss.

  Control: Steuert die Wiedergabegeschwindigkeit des Sync-Slaves (wieviel schneller die hörbaren Oszillatoren von Wave 1 im Verhältnis zur Master-Taktung laufen).

Tipp: Diese Art der Synchronisierung ist bei vielen Synthesizern zu finde und sehr gut für harmonisch reiche Wellenformen geeignet ist. Verwenden Sie für klassische Arten von Sync-Sounds diesen Effekt mit Square- und Sawtooth-Wellen (Wave Bank = 1, Wave 1 CC = 94 oder 127).

- **Wind Sync:**
  Effekt: Die Oszillatorsynchronisation wird für Wave 1 durchgeführt, wobei ein sogenanntes Amplituden-Window auf die Wellenform angewendet wird, um den Sprung beim Zurücksetzen der Phase zu glätten. Wave 1 wird zu einer internen Master-Taktung synchronisiert, welche die aktuelle Note nachverfolgt. Die Slave-Frequenz wird mit dem Regler „Osc Mod" gesteuert. Auf diese Weise können Sync-Effekte erstellt werden, ohne dass die Stimmungsfunktion von Wave 2 verwendet werden muss. Hinweis: Da das Window immer auf die Wellenform angewendet wird, wirkt sich dieser Modifie immer auf den Sound aus, unabhängig davon, ob der Regler auf Null gestellt ist. Das kann wie eine Filterung der Wellenformen wirken, deren Kantenformen stark variieren.

  Control: Steuert die Wiedergabegeschwindigkeit des Sync-Slaves (wieviel schneller die hörbaren Oszillatoren von Wave 1 im Verhältnis zur Master-Taktung laufen).

- **Tipp:** Window-Sync ist besonders sinnvoll für glattere Synchronisierungseffekte bei einfachen Wellenformen.

- **Shaper:**
  Effekt: Überblendungen zwischen mehreren subtilen wellenförmigen Verzerrungskurven, die auf Wave 1 angewendet werden, wodurch unterschiedliche Obertöne erzeugt werden und die Form der Basis-Wavetable geändert wird.

  Control: Stellt ein, welche Shaping-Form angewendet wird.

- **Inverter:**
  Effekt: Invertiert die Phase der Wavetable (einen positiven Wert in einen negativen und umgekehrt), was zu scharfen Diskontinuitäten in der Wellenform führen kann.

  Control: Legt fest, wo in der Wavetable die Phaseninversion angewendet werden soll.

  Tipp: Der Effekt ist tendenziell am stärksten, wenn der zu invertierende Wavetable-Wert am weitesten vom Nulldurchgang der Wavetable entfernt ist.

- **Sync RM:**
  Effekt: Wendet die klassische Zwei-Oszillator-Hard-Sync-Methode an, bei der die Oszillatoren von Wave 1 auf die Frequenz der Oszillatoren von Wave 2 getaktet sind, wobei auch eine mischbare Ringmodulation von Master und Slave möglich ist.

  Control: Blendet zwischen trockenen und amplitudenmodulierten Signalen über.

  Tipp: Da die Oszillatoren synchronisiert sind, können unharmonische Stimmungsverhältnisse zwischen Wave 1 und Wave 2 eingestellt werden, aber der Ausgang selbst bleibt harmonisch spielbar.

Wavetable-Modifie

Der ARGON8X bietet über 32 statische Wavetable-Modifie , die unabhängig voneinander auf beide Wavetables angewendet werden können. Diese werden "offline angewendet und erzeugen neue Wellenformen durch einen Berechnungsprozess. Die verfügbaren Modifie sind:

- **Derez 1:** Wendet einen Effekt zur Reduktion der Abtastrate auf die Wavetable an
- **Derez 2:** Wendet eine etwas stärkere Reduktion der Abtastrate an
- **Derez 3:** Wendet die stärkste Reduktion der Abtastrate von den 3 Typen an
- **Crush 1:** Reduziert die Bittiefe der Wavetable
- **Crush 2:** Reduziert die Bittiefe der Wavetable stärker als Crush 1
- **Resample 1:** Wendet einen einfachen Downsampling-Algorithmus an, der die Detail-genauigkeit der Wellenform reduziert
- **Resample 2:** Wendet ein stärkeres Downsampling an
- **Resample 3:** Wendet das stärkste Downsampling an
- **Simplify 1:** Reduziert die Anzahl der Hochfrequenz-Obertöne in einer Wavetable
- **Simplify 2:** Reduziert mehr Hochfrequenz-Obertöne als bei Simplify 1
- **Dual Rectified 1:** Wechselt zwischen einer vollständig gleichgerichteten Version des schneller wiedergegebenen Signals und einem Nullwert für die obere Hälfte der Wellenform und spiegelt dann das Ergebnis auf die untere Hälfte
- **Dual Rectified 2:** Wechselt zwischen einer vollständig gleichgerichteten Version des schneller wiedergegebenen Signals und einem Nullwert für die obere Hälfte der Wellenform und invertiert die Phase der oberen Hälfte auf die untere Hälfte der Welle
- **Triangle Fold:** Erhöht die Amplitude der Wellenform und klappt diese immer dann zurück, wenn das Signal durch eine Dreiecks-Verlaufskurve abgeschnitten wird
- **Sine Fold Hybrid:** Erhöht die Amplitude der Wellenform und klappt diese immer dann zurück, wenn das Signal durch eine Sinuskurve abgeschnitten wird, wobei ein zusätzliches Wave Shaping angewendet wird
- **Shaper 1:** Wendet einen Amplituden-Wave Shaping-Algorithmus auf die Wavetable an
- **Shaper 2:** Wendet eine Variation des Wave Shaping-Effekts an
- **Shaper 3:** Wendet einen weiteren anderen Wave Shaping-Effekt an

- **Cubic Phaseshaper:** Mischt die Auslesekurve der Wavetable und erzeugt dadurch eine Variation der Form
- **Scrunch Phaseshaper:** Liest verschiedene Teile der Wavetable mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten aus
- **Half Sine Phaseshaper:** Liest die Wavetable mithilfe einer halben Sinuswelle aus
- **Rise Over Run Phaseshaper:** Liest die eine Hälfte einer Wavetable langsamer aus als ursprünglich gespeichert und dann die andere Hälfte schneller
- **Rubber:** Spielt die Wavetable-Form mehrmals mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten ab und speichert diese Durchläufe in eine neue Wavetable
- **Window Amp Sync:** Moduliert die Amplitude der Wavetable mit einem halben Sinusfenster, das 4,5 mal schneller als die Grundwelle abgespielt wird
- **Resonance Sync:** Verwendet eine halbwellengleichgerichtete Version der Wavetable (die nur die positiven Werte des Signals beibehält), um die Amplitude einer Sinuswelle zu modulieren, die 8,5 mal schneller als die Grundwiedergabe ausgegeben wird
- **Half Rectified:** Wendet eine Halbwellengleichrichtung auf die Wavetable an, wobei nur die positiven Werte des Signals beibehalten werden
- **Half Rectified Inverted:** Wendet eine Halbwellengleichrichtung auf die Wavetable an, wobei nur die negativen Werte des Signals beibehalten werden
- **Shaped RM:** Wendet eine wellenförmige Variation der Ringmodulation auf die Wavetable an, wobei eine Sinuswelle verwendet wird, die mit 2,5facher Geschwindigkeit der Grundwelle als Modulatorsignal wiedergegeben wird
- **Symmetrical Signs:** Alle Werte in der ersten Hälfte der Wellenform werden auf positiv gesetzt, alle Werte der zweiten Hälfte auf negativ
- **Mirror:** Spielt die Wellenform zweimal ab, spiegelt jedoch das Ergebnis für die zweite Hälfte der Welle
- **Half Reverse:** Ändert die Spielrichtung verschiedener Teile der Wavetable an verschiedenen Positionen
- **Digital Wrap:** Erhöht die Amplitude der Wavetable und springt zu einer anderen Polarität, wenn der maximale Bereich überschritten wird
- **Sign Subtract:** Subtrahiert den aktuellen Wavetable-Wert von seinem Vorzeichenwert, wobei das Vorzeichen +1 ist, wenn der Wavetable-Wert positiv und -1, wenn der Wavetable-Wert negativ ist

Filter

Der ARGON8X verfügt über vier State-Variable 2-Pole Resonanzfilte . Zur Auswahl stehen Standard, Standard Notch, Classic und Classic Notch (alle können von Tiefpass über Bandpass/ Notch bis hin zu Hochpass übergeblendet werden).

- **Cutoff:** Dieser Parameter stellt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilter im Bereich von 0 Hz bis 22 kHz ein.
- **Reso**: Dieser Parameter stellt die Intensität der Filterresonanz ein.
- **Morph**: Dieser Regler ermöglicht die Einstellung der Filterform. Beachten Sie, dass das Filter standardmäßig ein Tiefpass (Lowpass) ist.

  - In der Minimalstellung erhalten Sie ein Tiefpassfilte

  - Beim Aufdrehen durchlaufen Sie eine Art Shelving-Filter

  - In der Mittelstellung erhalten Sie ein Bandpassfilte oder ein Sperrfilte (Notch)

  - In der Maximalstellung erhalten Sie ein Hochpassfilte

  TIPP: Mit dieser Option können Sie die tiefen Frequenzen bei niedrigeren Einstellungen dämpfen und gleichzeitig eine reichhaltige High-End-Textur erhalten.
- **Type:** Dieser Parameter stellt den aktuellen Modus des Filters ein. Folgende Filtertypen stehen zur Verfügung:

  - Standard

  - Standard Notch

  - Classic

  - Classic Notch

Hüllkurven (Envelopes)

Der ARGON8X bietet drei separate 4-stufig Hüllkurvengeneratoren, einen für das Filter (FILT-EG), einen für den Verstärker (AMP-EG) und einen für Modulationen (MOD-EG). Bei negativen Einstellungen werden nur die Attack-, Decay- und Sustain-Levels invertiert, die Release-Phase pegelt immer nach 0.

Der jeweilige Hüllkurvengenerator kann mit den drei Tastern rechts neben dem Hüllkurven-Depth-Regler angewählt werden.

- **Attack:** Dieser Parameter stellt die Zeit ein, die nach dem Auslösen einer Taste (d.h. einer „MIDI Note On"-Meldung) bis zum Erreichen des Maximalwerts vergeht.
- **Decay:** Dieser Parameter stellt die Zeit ein, welche die Hüllkurve benötigt, um von ihrem Maximalwert auf den Sustain-Pegel zu fallen (siehe unten).
- **Sustain:** Dieser Parameter steuert den Pegel der Sustain-Phase (d.h. bei der AMP-EG die Lautstärke des Klangs, während eine Taste gedrückt gehalten wird). Wenn keine Modulationen aktiv sind, bleibt dieser Pegel konstant, bis Sie die Taste loslassen (die Hüllkurve tritt dann in die Release-Phase ein).
- **Release:** Dieser Parameter stellt die Zeit ein, bis ein Klang verstummt – ab dem Moment, in dem Sie eine Taste loslassen (d.h. einer „MIDI Note Off"-Meldung).
- **Depth:** Stellt den Betrag der Hüllkurvenintensität des ausgewählten Hüllkurvengenerators (d.h. FILT-EG, AMP-EG oder MOD-EG) ein. Das ermöglicht eine bipolare Steuerung des Modulationsbetrags, den die Hüllkurve auf das entsprechende Ziel oder die Ziele hat.
- **Type:** Es gibt acht Hüllkurven-Typen. Diese werden pro Patch gespeichert und jeder Typ arbeitet unabhängig, so dass Sie im selben Patch einen anderen Typ für MEG, FEG und AEG verwenden können. Sie finde diese Einstellungen unten auf den AEG-, FEG- und MEG-Seiten in der Anzeige.

  - Expo - klassische exponentielle Verlaufskurve - für die meisten Sounds geeignet

  - Snappy - schnelle Attack- und Decay-Verlaufskurven - am besten für perkussive Sounds geeignet

  - Soft - sanftere Attack- und Release-Verlaufskurven - am besten für Pads geeignet

  - Linear - einfache lineare Rampe für jede Hüllkurvenphase - am besten für Modulationen geeignet

  - Expo Long – Exponentielle Verlaufskurve mit der doppelten maximalen Zeit für jede Hüllkurvenphase

  - Snappy Long – Schnelle Verlaufskurve mit der doppelten maximalen Zeit für jede Stufe der Hüllkurvenphase

  - Soft Long – Weiche Verlaufskurve mit der doppelten maximalen Zeit für jede Stufe der Hüllkurvenphase

- Linear Long – Lineare Kurve mit der doppelten maximalen Zeit für jede Stufe der Hüllkurvenphase

Die Long-Varianten besitzen eine maximale Release-Zeit von 10 Sekunden.

- **FILT-EG, AMP-EG, MOD-EG:** Diese Taster wählen aus, welchen Hüllkurvengenerator die oben genannten Steuerelemente einstellen.

  Durch erneutes Drücken des MOD-EG-Tasters wird der Zuweisungsmodus verriegelt. Dabei blinkt die LED, um anzuzeigen, dass Sie sich im Zuweisungsmodus befinden Drücken Sie den Taster erneut, um den Zuweisungsmodus zu verlassen.

  TIPP: Wenn Sie einen der EG-Auswahltaster gedrückt halten und die ADSR-Parameter ändern, werden alle drei Hüllkurven gleichzeitig eingestellt. Das ist eine nützliche Verknüpfung, um schnell alle Hüllkurven gleichzeitig zu ändern.

LFOs

Der ARGON8X bietet zwei unabhängige Niederfrequenzoszillatoren (LFO). LFO1 ist global, LFO2 polyphon.

Sowohl LFO1 als auch LFO2 können auf einen Retrigger-, Single- und Free-Modus eingestellt werden und besitzen folgende Parameter:

- **LFO1:** Dieser Taster aktiviert/deaktiviert den Zuweisungsmodus für LFO1.
- **LFO2:** Dieser Taster aktiviert/deaktiviert den Zuweisungsmodus für LFO2.

  Hiermit weisen Sie die LFOs den Parametern in der Matrix zu. Wenn Sie in diesem Modus einfach an einem Parameter-Regler drehen, den der LFO modulieren soll, blinkt die LED über dem Taster, um anzuzeigen, dass Sie sich derzeit in einem Zuweisungsmodus befinden
- **Rate:** Dieser Parameter stellt die Geschwindigkeit des LFOs ein.

  LFO1 mit einer positiven Einstellung erzeugt eine freie Rate, der LFO wird also niemals erneut ausgelöst (retriggert). Bei negativen Einstellungen erhalten Sie verschiedene zum Projekt-Tempo synchronisierte Unterteilungen.

  LFO2 mit einer positiven Einstellung erzeugt eine freie Rate für die erste Hälfte des Regelbereichs und rastet dann zu Teilungen der Hauptfrequenz der gespielten Note ein. Dadurch kann die LFO-Frequenz bis in den hörbaren Bereich laufen und harmonische Modulationen erzeugen. Auf diese Weise können Sie eine Vielzahl von Effekten erzielen, einschließlich AM und FM. Im negativen Regelbereich wird die erste Hälfte zum Tempo und die zweite Hälfte mit Teilungen zur Hauptfrequenz der gespielten Note synchronisiert.
- **Shape:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten (oder der Shift-Modus gesperrt ist) und diesen Regler drehen, wird die LFO-Wellenform ausgewählt. Sie können die vier verfügbaren LFO-Wellenformen (d.h. Sinus, Sägezahn, Rechteck und Sample & Hold) kontinuierlich durchfahren.
- **Depth:** Dieser Parameter steuert die Intensität der gewählten LFO-Modulation.
- **Mode:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten (oder wenn der Shift-Modus gesperrt ist) und diesen Regler drehen, wird einer der Retrigger-Modi aktiviert.

  Diese sind:
  Retrigger - In diesem Modus startet jeder Tastendruck den LFO erneut und läuft weiter. Das ist besonders nützlich für Unisono/Stack-Sounds.

  Free - In diesem Modus wird LFO 2 niemals zurückgesetzt, so dass er sich in jeder Phase befinde kann, wenn eine Note ausgelöst wird.

  Single - In diesem Modus startet der LFO, wenn eine neue Taste gedrückt wird, schließt seinen Zyklus ab und stoppt. Er wird jedoch nicht erneut ausgelöst, wenn Sie eine neue Note auslösen, während Sie bereits eine andere Note halten.

Arpeggiator

Der ARGON8X verfügt über einen intuitiven und programmierbaren Arpeggiator. Die Geschwindigkeit des Arpeggiators wird durch die aktuelle Clock gesteuert, die entweder über den Sync In-Port, über den externen MIDI-Eingang oder von der internen Clock des ARGON8X erzeugt werden.

- **Arp:** Der Arp kann durch Drücken dieses Tasters aktiviert/deaktiviert werden. Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten und Noten über die Tasten oder über eine USB- oder MIDI-Verbindung spielen, werden diese Noten in den Arp eingegeben. Pausen können durch Drücken des Arp Rest-Tasters während der Eingabe von Noten erzeugt werden.
- **Division:** Durch Drehen dieses Reglers können Sie die Taktteilung des Arp auswählen.
- **Mode:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten (oder im gesperrten Shift-Modus) und diesen Regler drehen, können Sie den Oktavbereich und die Richtung des Arp auswählen.
- **Swing:** Wenn Sie den Arp-Taster gedrückt halten und dann diesen Regler drehen, können Sie die Arp Swing-Funktion einstellen. Diese Einstellung ist bipolar und ermöglicht es, dass jede zweite Note zeitlich vorwärts oder rückwärts bewegt werden kann.
- **Arp Gate:** Wenn Sie den Patch-Taster gedrückt halten und dann den Arp-Regler drehen, können Sie die Länge des Arp-Gates einstellen.
- **Sustain Latch:** Wenn Sie den Velo-Taster halten und dann den Sustain-Taster eine Sekunde lang drücken, wird der Sustain Latch-Modus aktiviert. In diesem Modus werden Noten/Akkorde gehalten und erst dann gelöscht, wenn eine neue Note/Akkord gedrückt wird. Diese Funktion entspricht der Hold-Funktion klassischer Arpeggiatoren.

Hinweis. Programmierte Patterns im Arpeggiator sind temporär und werden nicht pro Patch gespeichert. Sie bleiben bis zur Neuprogrammierung oder bis zum Aus- und Einschalten des Geräts erhalten.

Sequenzer

Der ARGON8X verfügt über einen integrierten und extrem leistungsstarken Sequenzer, der entweder im Echtzeit- oder im Schrittmodus genutzt werden kann. Beide Modi verfügen über vier aufnehmbare/editierbare Parameteranimationsspuren, mit denen Sie Ihren Sequenzen zusätzlich Parameterbewegungen hinzufügen können.

HINWEIS: Die meisten Anzeige-Sequenzer-Parameter finde Sie auf der Seq-Seite im Anzeigemenü. Um dorthin zu navigieren, scrollen Sie mit dem Page/Param-Regler im Page-Modus zur Seite Seq. Klicken Sie auf den Page/Param-Regler, um den Param-Modus aufzurufen und durch die Parameter zu scrollen.

- **Play:** Dieser Taster startet und stoppt den Sequenzer.
- **Record:** Hiermit können Sie Aufnahme starten und stoppen. Nachfolgend finde Sie Informationen zur Aufnahme im Echtzeit- und im Schrittmodus.
- **Mode:** Das ist ein Anzeige-Parameter, der die aktuelle Sequenz entweder in den Echtzeit- (Standard) oder in den Schrittmodus setzt.

  HINWEIS: Durch Umschalten einer Sequenz vom Echtzeit- in den Schrittmodus (oder umgekehrt) wird die Sequenz initialisiert, da die beiden Modi nicht kompatibel sind. Sobald eine Sequenz als Schrittsequenz gespeichert wurde, wird diese immer im Schrittmodus geladen.
- **Mute:** Dieser Taster schaltet alle Noten einer Sequenz stumm. Halten Sie den Mute-Taster gedrückt, um alle Sequenzernoten der aktuell ausgewählten Sequenz zu löschen.
- **Tempo:** Drehen dieses Reglers stellt das Tempo der internen Clock ein.
- **Length:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten (oder gesperrten Shift-Modus) und diesen Regler drehen, können Sie die Länge der aktuellen Sequenz einstellen.
- **Quantise:** Wenn Sie den Arp-Taster gedrückt halten und dann diesen Regler drehen, können Sie einen Eingangsquantisierungswert für den Sequenzer auswählen.
- **Seq Loop:** Ermöglicht die Wiederholung bestimmter Teile des Sequenzers. Wenn der Taster zum ersten Mal gedrückt wird, wird der Loop-Startpunkt gestzt und wenn er losgelassen wird, wird der Loop-Endpunkt gesetzt. Wenn ein Loop aktiv ist, wird dieser durch erneutes Drücken des Tasters deaktiviert.

  Wenn die Sequenz im Echtzeitmodus konfigurier ist, wird der Loopabschnitt auf 1/16 der gesamten Sequenzlänge quantisiert.
- **Seq Hold:** Hält den aktuellen Sequenzer-Schritt und wiederholt ihn wie einen Beat-Repeater. Wenn der Taster losgelassen wird, fährt der Sequenzer an der Stelle fort, an der er sich befinde sollte, bevor der Schritt wiederholt wurde, damit er im Timing spielt.

  Im Echtzeitmodus ist ein „Schritt" ein 16tel der gesamten Sequenzlänge. Beim Loslassen spielt der Sequenzer von der aktuellen Position aus weiter.

- **Linked Sequences:** Das ist ein Anzeige-Parameter, mit dem Sie eine Sequenz mit einem bestimmten Patch verknüpfen können. Dadurch wird diese Sequenz immer geladen, wenn das verknüpfte Patch geladen wird. Sie können leicht darauf zugreifen, indem Sie den Patch-Taster drücken und mit dem Page/Param-Regler ganz nach rechts scrollen. Geben Sie einfach die gewünschte Sequenznummer für diesen Patch ein oder wählen Sie "Off" für keine verknüpfte Sequenz. Wie bei jedem anderen Patch-Parameter muss das Patch gespeichert werden, um die verknüpfte Sequenznummer beizubehalten.

  Tipp: Halten Sie bei der Auswahl einer verknüpften Sequenz den Preset/Edit-Taster gedrückt, um die aktuelle Sequenz auszuwählen.

Real-Time-Modus

Der Echtzeit-Sequenzer verfügt über eine Kapazität von 512 Noten und zeichnet Noten auf, während Sie diese spielen. Dies macht ihn zum idealen Aufzeichnungstool für Ihre musikalischen Ideen.

- **Aufnahme:** Drücken von Record startet die Sequenzeraufnahme. Wenn der Sequenzer nicht läuft und Sie diesen Taster drücken und Pre-Roll deaktiviert ist, startet der Sequenzer. Standardmäßig wird ein Metronom abgespielt, während der Sequenzer aufzeichnet.

  Während der Aufnahme können bis zu vier Parameter aufgezeichnet werden, einer für jede Animationsspur.

  Tipp: Sie können das Metronom in der MODALapp oder in der Anzeige unter Settings -> Seq aktivieren oder deaktivieren.
- **Length (Shift + Tempo):** Ermöglicht die Auswahl der Länge der ausgewählten Sequenz.
- **Quantise (Arp + Tempo):** Ermöglicht die Auswahl eines Eingangsquantisierungswerts für den Sequenzer. Diese Einstellung ist global und befinde sich in der Anzeige unter Settings -> Seq.

Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten (oder sich im gesperrten Shift-Modus befinden und dann die Anim1/Anim2/Anim3/Anim4-Taster gedrückt halten, werden die entsprechenden Animationsspuren gelöscht.

Die Sequenzpositions-LED wechselt immer von 1 bis 16 über die aktuelle Sequenzlänge. Wenn der Sequenzer beispielsweise auf 4 Takte eingestellt ist, dauert es 4 Takte, bis die Sequenzer-LED von 1 auf 16 durchgelaufen ist (d.h. keine Schritte). Wenn der Sequenzer spielt, werden Änderungen der Sequenzlänge erst zu Beginn eines Taktes wirksam.

Step-Modus

Der Step-Sequenzer ist ein Sequenzer mit 64 Schritten und 8 Noten pro Schritt, mit dem Sie Ihre Melodien und Ideen Schritt für Schritt eingeben können. Er bietet auch eine Reihe von Schrittmodi, die eine leistungsstarke Flexibilität bieten, um Ihre Sequenzen für zahlreiche Setups und Situationen bereitzustellen. Das Eingeben von Noten in den Step-Sequenzer kann auf drei Arten erfolgen:

Step Input (Schritteingabe-Modus)

- Sie haben Zufriff darauf, wenn der Sequenzer nicht spielt, aber aufzeichnet.
- Die erste empfangene Note löscht alle Noten in der Sequenz und setzt die Anzahl der Schritte zurück (ideal, um schnell wieder von vorne zu beginnen).
- Der Sequenz-Schritt wird fortgesetzt, wenn keine Noten gehalten werden. Sie können weitere Noten hinzufügen, bis alle Noten freigegeben sind.
- In diesem Modus können Sie auch Animationsdaten eingeben, wenn Sie die Schritte ausführen und dann Noten auslösen oder Pausen hinzufügen.
- Geben Sie die Pausen über den Taster bzw. den Shortcut Arp Rest ein.
- Verlassen Sie den Modus, indem Sie die Record oder Play drücken.

Step Edit (Schritt-Editier-Modus)

- Sie haben Zugriff auf diesen Modus mit Patch + Record, wenn der Sequenzer NICHT aufzeichnet. Beenden Sie den Modus mit derselben Kombination oder drücken Sie Patch (nicht im Shift-Modus).
- Mit dem Page-Modus und dem Regler links neben der Anzeige können Sie für jeden Schritt durch die Noten und Animationsdaten scrollen.
- Mit SHIFT + Page-Modus + Regler links neben der Anzeige können Sie nur für jeden Schritt durch den aktuell ausgewählten Seitentyp scrollen (z.B. nur Notenseiten oder Animationen).
- Param-Modus + Regler links neben der Anzeige bewegt den Cursor zur entsprechenden Werteänderung.
- Der Regler rechts neben der Anzeige bearbeitet den vom Cursor hervorgehobenen Wert.
- Durch Drücken des Reglers rechts neben der Anzeige wird der aktuell angezeigte Schritt ausgelöst/in der Vorschau angezeigt.
- SHIFT + Drücken auf den Regler rechts neben der Anzeige löscht eine hervorgehobene Note.

- Wenn sich der Cursor über einem Notenwert befindet ersetzt eine Noteneingabe (via Keyboard oder MIDI) den hervorgehobenen Wert.
- Wenn sich der Cursor über einem Animatorwert befindet weisen Parameteränderungen (via Panel oder MIDI) eine Animationsspur zu und/oder ersetzen den hervorgehobenen Wert.

Overdub (Überschreiben von Daten)

- Drücken Sie während der Wiedergabe des Sequenzers den Record-Taster, damit die Noten im Sequenzer überschrieben werden können.
- Alle animierten Parameter, die während dieses Overdubs geändert wurden, ersetzen die Steuerwerte im aktuellen Schritt.
- Es gibt zwei Overdub-Modi, die Sie auf der Seq-Seite in der Anzeige finden

  Replace - Die Noteneingabe ersetzt die Noten eines bestimmten Schritts beim Overdubbing

  Add - Die Noteneingabe wird den Noten für einen bestimmten Schritt beim Overdubbing hinzugefügt.

Der Step-Sequenzer bietet auch noch die folgenden Parameter:

- **Num Steps:** Durch Drehen des Length-Reglers auf dem Bedienfeld (SHIFT + Tempo) wird die Anzahl der wiedergegebenen Schritte eingestellt, ohne dass die Schrittdaten geändert werden. Das kann als Performance-Tool genutzt werden.
- **Step Length:** Durch Drehen des Quantise-Reglers auf dem Bedienfeld (Arp + Tempo) wird die Länge jedes Schritts (global) eingestellt, wenn der Sequenzer im synchronisierten Step-Modus ausgeführt wird (siehe unten).
- **Step Mode**: Ein Anzeige-Parameter, mit dem Sie einstellen, wie die Sequenzerschritte abgespielt werden sollen.

  Die Modi sind:

  Clock - Der Step-Sequenzer folgt der gleichen Clock wie der ARGON, wobei die Taktteilung mit der Step Length-Steuerung eingestellt wird.

  Jeder Schritt wird bis zum Beginn des nächsten Schritts abgespielt.

  Das bedeutet, dass Sie den Step-Sequenzer und den Arp mit unterschiedlichen Taktunterteilungen ausführen können.

Gate - Die Sequenz wird fortgesetzt, wenn eine Note empfangen und keine anderen Noten gehalten werden.

Der Sequenzer spielt den aktuellen Schritt ab, bis alle Noten freigegeben sind.

Es werden nur Noten vom Sequenzer an die Stimmen gesendet. Das bedeutet, dass Sie eine Sequenz wiedergeben können, indem Sie eine einzelne Note wiederholt drücken und den Rhythmus variieren.

Sie können auch Akkorde spielen und den Sequenzfortschritt mit jedem neu gespielten Akkord festlegen.

Tipp: Wenn Sie den Arp mit einem der Gate-Modi verwenden, kann der Step-Sequenzer genau dem Rhythmus des Arpeggiators folgen, einschließlich Swing und Gate Amount.

Gate Thru - Wie "Gate", jedoch werden alle MIDI-Noten an die Stimmen gesendet.

Hervorragend geeignet, um eine Sequenz neu zu harmonisieren - nehmen Sie Akkorde in die Sequenz auf und spielen Sie diese dann mit einem einzigen Finger ab, um eine Basslinie hinzuzufügen.

Auch nützlich für Polyrhythmen, z.B. zum Programmieren einer 7-Schritt-Sequenz und anschließendes Spielen eines 3-Noten-Arpeggios.

Tipp: Probieren Sie durch ein Gate ausgelöste Animationssequenzen aus - schalten Sie die Notenspur stumm oder löschen Sie diese und spielen Noten, um nur die Änderungen der Animation zu hören.

Gate Transpose - Wie „Gate“, jedoch ist die Sequenz relativ zum mittleren C transponiert (Note 60 / C4). Durch wiederholtes Auslösen von Note 60 wird die Sequenz wie programmiert wiedergegeben. Wenn Sie Note 61 spielen, wird die Sequenz einen Halbton höher als programmiert wiedergegeben.

Hervorragend geeignet in Verbindung mit den Arp + Arp-Oktav-Reglern, um Sequenzschritte einige Oktaven über oder unter dem Normalwert wiederzugeben.

Sync Gate - Sequenzer-Timing, das vom Sync In-Eingang (mit aufsteigender Flankensteilheit) gesteuert wird. Ermöglicht es Ihnen, den Sequenzer von externen CV-Quellen aus zu steuern, ohne das Timing des restlichen ARGON zu beeinflussen

Der ARGON folgt nicht dem Synchronisationszeitpunkt, wenn dieser Modus aktiviert ist. Um Sync als Clock-Quelle für den gesamten Synthesizer zu verwenden, muss sich der Step-Sequenzer im Clock-Modus befinden

Die Sequenzer-LEDs werden in Gruppen von 16 Schritten durchlaufen, wobei die ersten vier blauen Sequenzer-LEDs leuchten, um anzuzeigen, welche 16er-Gruppe der Sequenzer gerade spielt.

FX (Effekte)

Der ARGON8X bietet drei unglaublich leistungsstarke unabhängige und vom Anwender konfigurierba e Stereo-FX-Engines sowie eine separate Waveshaper-Verzerrungs-Pre-FX-Engine pro Stimme. Die FX-Typen sind:

Chorus, Phaser, Flanger (Pos), Flanger (Neg), Tremolo, LoFi, Rotary, Stereo Delay, Ping-Pong Delay, X-Over Delay und Reverb können in beliebiger Reihenfolge seriell angeordnet werden. 1>2>3. Jeder Effekt kann in jedem Slot eingesetzt werden, Sie können jedoch jeweils nur einen Effekt-Typ je Preset verwenden.

- **Distortion:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten, können Sie mit diesem Regler den Verzerrungsbetrag einstellen. Die Verzerrung ist ein Waveshaping-Overdrive und kann daher keine Bit-Crushing-Effekte erzielen.
- **FX Level:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten und (oder wenn der gesperrte Shift-Modus aktiv ist) dann diesen Regler drehen, können Sie den FX-Pegel innerhalb des Patches steuern. Dieser Parameter wirkt sich auf die Dry/Wet-Mischung des Audio-Ausgangs der FX-Engine zusammen mit dem Pre-FX-Signal aus. In der Minimal-Einstellung ist nur das tockene Signal zu hören. In der Maximal-Einstellung nur das Signal der FX-Engine.
- **A:** Damit können Sie den ersten Parameter des ausgewählten Effekts steuern.
- **B:** Hiermit können Sie den zweiten Parameter des ausgewählten Effekts steuern.

  Tipp: Drehen Sie die Regler „FX1, 2 und 3 B“ in den negativen Bereich, um auf synchronisierte Delayzeiten beim FX-Typ Delay zuzugreifen.
- **C:** Hiermit können Sie den dritten Parameter des ausgewählten Effekts steuern.
- **D:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten (oder wenn der gesperrte Shift-Modus aktiv ist) und diesen Regler drehen, lässt sich der 4. Parameter des ausgewählten Effekts steuern.
- **E:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten (oder wenn der gesperrte Shift-Modus aktiv ist) und diesen Regler drehen, lässt sich der 5. Parameter des ausgewählten Effekts steuern.
- **F:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten (oder wenn der gesperrte Shift-Modus aktiv ist) und diesen Regler drehen, lässt sich der 6. Parameter des ausgewählten Effekts steuern.
- **FX1:** Mit diesem Taster können Sie den ersten FX-Slot für die Steuerung mit den Reglern A-F mit einem einzigen Klick auswählen. Mit mehreren Klicks wird der in diesem Slot verwendete Effekttyp durchlaufen.
- **FX2:** Mit diesem Taster können Sie den zweiten FX-Slot für die Steuerung mit den Reglern A-F mit einem einzigen Klick auswählen. Mit mehreren Klicks wird der in diesem Slot verwendete Effekttyp durchlaufen.
- **FX3:** Mit diesem Taster können Sie den dritten FX-Slot für die Steuerung mit den Reglern A-F mit einem einzigen Klick auswählen. Mit mehreren Klicks wird der in diesem Slot verwendete Effekttyp durchlaufen.

Hinweis: Sie können FX1, 2 oder 3 gedrückt halten, wenn Sie durch FX-Typen blättern, um diesen Slot freizugeben.
Sie können FX1 + FX2 + FX3 drücken, um zur Seite "FX Preset Load" zu springen und hier FX Presets zu speichern oder zu laden.

- **Delay Mode:** Die Delay-Modus-Einstellung bietet verschiedene Delay-Varianten und ermöglicht neue Clean- und Long-Einstellungen. Diese Einstellung finde Sie auch in der Anzeige auf der entsprechenden FX-Slot-Seite, in die ein Delay geladen ist. Die Modi sind:

  - Colour: Das ursprüngliche klassisch gefärbte Delay, welches die Delay-Lines leicht sättigt und verwischt.

  - Clean: Ein kristallklares Delay ohne Verwischung der Delay-Feedbacks. Bietet die gleiche Zeitskalierung wie Standard.

  - Long: Ein kristallklares Delay, jedoch mit bis zu viermal längeren Delayzeiten.

FX	A	B	C	D	E	F
Chorus	Dry:Wet Mix	Mod Depth	Mod Rate	Time	Feedback	Phase
Phaser	Dry:Wet Mix	Mod Depth	Mod Rate	Frequency	Feedback	Phase
Flanger (Pos)	Dry:Wet Mix	Mod Depth	Mod Rate	Frequency	Feedback	Phase
Flanger (Neg)	Dry:Wet Mix	Mod Depth	Mod Rate	Frequency	Feedback	Phase
Tremolo	Dry:Wet Mix	Phase	Rate	Shape	-	-
LoFi	Redux Amount	SR Redux	Bitcrush	BC Amount	Noise	-
Rotary	Dry:Wet Mix	LFO Rate	Vibrato	Balance	Width	-
Stereo Delay	Dry:Wet Mix	Time	Feedback	HPF	LPF	-
Ping-Pong Delay	Dry:Wet Mix	Time	Feedback	HPF	LPF	Mod Depth
X-Over Delay	Dry:Wet Mix	Time	Feedback	HPF	LPF	-
Reverb	Dry:Wet Mix	Time	Size	Dampening	Pre-Delay	Modulation

FX-Presets

Der ARGON8X kann intern bis zu 100 FX-Presets speichern und ist mit 60 werkseitigen FX-Presets ausgestattet, die Sie sofort einsetzen können. Die FX-Presets reichen von einfachen Single-FX- bis hin zu komplexen Multi-FX-Presets.

Um zur FX-Presetseite zu navigieren, drücken Sie einfach alle FX-Slot-Taster (FX1, FX2, FX3) gleichzeitig. Durch das Laden eines FX-Presets werden die FX-Einstellungen auf das aktuell geladene Patch angewendet. Sie müssen das Patch jedoch speichern, um die neuen FX-Presets im Patch zu sichern.

Das Speichern der FX-Presets kann über die Anzeige erfolgen, sobald Sie zu den Seiten der FX-Presets navigiert sind. Wenn Sie hier speichern, werden die FX-Einstellungen des aktuell geladenen Patches im ausgewählten FX-Preset-Slot gespeichert.

Modulation

Der ARGON8X bietet eine umfassende Modulationsmatrix mit 11 Modulationsquellen und 52 Modulationszielen.

Diese Mod-Slots können verwendet werden, um Zielen (Destinations) eine Kombination von Modulationsquellen (Sources) zuzuweisen. Acht Modulationsquellen können einem einzelnen Ziel oder einer beliebigen Kombination davon zugewiesen werden. Es gibt auch vier bereits zugewiesene Slots für gängige Modulationsroutings.

- **Note>Cutoff**: Bipolare Steuerung zum Erhöhen oder Verringern der Grenzfrequenz basierend auf der gespielten Tonhöhe.
- **Y+>LFO1-Depth**: Erhöht die LFO1-Intensität mit der Joystick-Y-Achse, der üblicherweise zum Einrichten des Vibratos verwendet wird, wenn LFO1 die globale Tonhöhe steuert.
- **AftT>Cutoff**: Bipolare Steuerung zum Erhöhen oder Verringern der Filtergrenzfrequenz mittels Aftertouch.
- **Velo>AEG-Depth**: Anschlagstärke, die auf die AEG-Intensität angewendet wird. Wird häufi als eine Möglichkeit zur Erhöhung der Lautstärke von Patches verwendet.

TIPP: Probieren Sie Velo>FEG-Depth für eine gleichmäßigere, organisch klingende Anschlagstärke.

Die Mod-Matrix ist additiv – Modulationswerte werden zum modulierten Parameterwert addiert oder von diesem subtrahiert – das alles ist auf den Parameterbereich beschränkt. Wenn ein Parameter auf 0 steht, sind negative Modulationswerte erst hörbar, wenn der Parameterwert erhöht wird. Das Gegenteil gilt für Parameter mit maximalem Wert.

Alle Modulationseinstellungen sind bipolar, was bedeutet, dass Quellen mit negativer Intensität invertiert werden können. Wenn mehrere Mod-Slots demselben Ziel zugewiesen sind, wird die Modulation der zugewiesenen Slots summiert und begrenzt, bevor diese angewendet wird.

LFO1, LFO2, MOD-EG, Velo, AftT, Note, Expression, X+, X-, Y+, Y- können Zielen über das Bedienfeld zugewiesen werden, indem Sie deren Taster auf dem Bedienfeld gedrückt halten und den gewünschten Modulationsziel-Regler in eine positive oder negative Richtung drehen.

Hinweis: LED-Blinken zeigt an, dass sich das Bedienfeld für die relative Funktion dieser LED im Zuweisungsmodus befindet

ModSlots können mithilfe der Velo + ModSlot-Kombination in der Anzeige angezeigt werden. Dadurch erhalten Sie auch Zugriff auf die ModSlot-Statussteuerung, mit der Sie diesen Slot aktivieren oder deaktivieren können.

- **Velo:** Durch Drücken dieses Tasters wird der Zuweisungsmodus für die Velocity aktiviert und verlassen.
- **AftT:** Durch Drücken dieses Tasters wird der Zuweisungsmodus für Aftertouch aktiviert und verlassen.
- **Note:** Durch Drücken dieses Tasters wird der Zuweisungsmodus Noten/Keytrack aktiviert und verlassen.

- **Expr:** Durch Drücken dieser Taste wird der Zuweisungsmodus für das Expression-Pedal aufgerufen und verlassen.
- **X+:** Wenn Sie den Shift-Taster halten (oder der gesperrte Shift-Modus aktiv ist) und dann diesen Taste drücken, wird der Zuweisungsmodus für den Joystick X+ aktiviert und verlassen.
- **X-:** Wenn Sie den Shift-Taster halten (oder der gesperrte Shift-Modus aktiv ist) und dann diesen Taste drücken, wird der Zuweisungsmodus für den Joystick X- aktiviert und verlassen.
- **Y+:** Wenn Sie den Shift-Taster halten (oder der gesperrte Shift-Modus aktiv ist) und dann diesen Taste drücken, wird der Zuweisungsmodus für den Joystick Y+ aktiviert und verlassen.
- **Y-:** Wenn Sie den Shift-Taster halten (oder der gesperrte Shift-Modus aktiv ist) und dann diesen Taste drücken, wird der Zuweisungsmodus für den Joystick Y+ aktiviert und verlassen.
- **XYLock:** Wenn Sie Velo halten und dann diesen Taster drücken, wird der Joystick in der Position gesperrt, in der er gehalten wird, so dass Sie loslassen und weiterspielen können. Durch erneutes Drücken dieses Tasters wird die Sperrung aufgehoben.
- **Sustain:** Wenn Sie den Velo-Taster halten und dann diesen Taster drücken, wird der MIDI-Sustain-Modus aktiviert. Durch erneutes Drücken dieses Tasters wird das MIDI-Sustain deaktiviert. Wenn Sie diesen Taster beim Aktivieren von Sustain eine Sekunde lang gedrückt halten, wird der Sustain-Latch-Modus aktiviert. Drücken und lösen Sie eine Note/einen Akkord, um sie weiter abzuspielen. In diesem Modus werden Noten/Akkorde gehalten und erst dann gelöscht, wenn eine neue Note/Akkord gedrückt wird. Diese Funktion entspricht der Hold-Funktion klassischer Arpeggiatoren und ist auch für den Arpeggiator des ARGON verfügbar.
- **ModSlot:** Durch Drücken dieses Tasters wird zur ModSlot-Seite in der Anzeige navigiert. Wiederholtes Drücken dieser Taste durchläuft alle Einstellungsseiten für die Mod-Slots.

Wenn Sie einen Mod-Quellen-Taster gedrückt halten und den Depth-Regler drehen, können Sie die globale Intensität für diese Mod-Quelle einstellen (vorab zugewiesene Mod-Routings werden vom globalen Depth-Wert der Quelle nicht beeinflusst) Wenn in der Anzeige der Parameter "Depth" im Mod-Slot angezeigt wird (am einfachsten durch Zuweisen der Modulation über das Bedienfeld oder über den ModSlot-Taster), halten Sie den Edit-Taster gedrückt, um die Zuweisung des Mod-Slots zu löschen.

Um der globalen Oszillatorfrequenz eine Mod-Quelle zuzuweisen, verwenden Sie einen der Finetune-Regler. "Tune1" wird der Osc1-Stimmung zugewiesen, "Tune2" der Osc2-Stimmung.

Mögliche Modulationskombinationen

Parameter	LFO1	LFO2	EG	NOTE	VELO	EXPR	AFTT	X+	X-	Y+	Y-
Wave 1											
Wave 2											
Mix											
Global Pitch											
Osc2 Pitch											
Osc-Mod											
LFO1 Rate		X	X	X	X						
LFO2 Rate											
LFO1 Shape	X	X	X	X	X						
LFO2 Shape		X									
LFO1 Depth	X	X	X	X	X						
LFO2 Depth		X									
Cutoff			X								
Reso											
Morph											
FEG Attack			X								
FEG Decay			X								
FEG Sustain			X								
FEG Release			X								
FEG Amount											
AEG Attack			X								
AEG Decay			X								
AEG Sustain			X								
AEG Release			X								
AEG Amount			X								
MEG Attack			X								
MEG Decay			X								
MEG Sustain			X								
MEG Release			X								
MEG Amount			X								
Distortion											

Parameter	LFO1	LFO2	EG	NOTE	VELO	EXPR	AFTT	X+	X-	Y+	Y-
Spread											
Glide			X								
Osc2 Pitch											
FX Amount		X	X	X	X						
FX-1 A		X	X	X	X						
FX-1 B		X	X	X	X						
FX-1 C		X	X	X	X						
FX-1 D		X	X	X	X						
FX-1 E		X	X	X	X						
FX-1 F		X	X	X	X						
FX-2 A		X	X	X	X						
FX-2 B		X	X	X	X						
FX-2 C		X	X	X	X						
FX-2 D		X	X	X	X						
FX-2 E		X	X	X	X						
FX-2 F		X	X	X	X						
FX-3 A		X	X	X	X						
FX-3 B		X	X	X	X						
FX-3 C		X	X	X	X						
FX-3 D		X	X	X	X						
FX-3 E		X	X	X	X						
FX-3 F		X	X	X	X						

Skalierung
LFO1 und LFO2 werden so skaliert, dass wenn sie mit maximaler Intensität (Depth) eingestellt sind und der modulierte Parameter sich in seiner Mitteneinstellung befindet, der volle Parameterbereich moduliert wird. Alle anderen Modulationsquellen werden so skaliert, dass der gesamte Parameterbereich moduliert wird, wenn die maximale positive Modulationsintensität zugewiesen wurde und der modulierte Parameter auf 0 steht.

- **Oct -/+:** Diese Taster stellen den Spielbereich des Keyboards ein.

  Tipp: Sie können das nutzen, während Sie Noten halten, um auf nicht erreichbare Noten zuzugreifen. Besonders praktisch in Verbindung mit dem Sustain- und Akkordmodus.

- **Transpose:** Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, wird der Transponierungsmodus aktiviert. Hier können Sie die Tonhöhe beider Oszillatoren direkt über die Tastatur transponieren. C2 (direkt unterhalb des Transpose-Tasters) ist die Standardeinstellung. Tasten darunter transponieren einen Halbton nach unten und Tasten darüber einen Halbton nach oben.

  Hinweis: Die Verwendung von Transpose löst keine neue Note aus. Wenn Sie kurze EG-Einstellungen verwenden, bemerken Sie die Änderung möglicherweise nicht. Das kann sehr effektiv genutzt werden, wenn der Synthesizer von seinem Arp, Seq oder von externen Quellen gespielt wird.

  Hinweis: Durch Drücken von Transpose ohne Eingabe von Noten wird die Transposition auf 0 zurückgesetzt. Transponieren ist ein Performance-Tool und wird daher nicht im Patch gespeichert. Sie bleibt so lange bestehen, bis sie entweder zurückgesetzt, ausgeschaltet oder das Gerät aus- und wieder eingeschaltet wird.

- **Chord:** Durch Drücken dieses Tasters bei gehaltenem Akkord (Eingabe direkt über die Tasten oder ein eingehendes MIDI-Signal) wird dieser Akkord gespeichert und der Akkordmodus aktiviert. Der Akkord kann dann von einem einzelnen Notentrigger aus gespielt werden, bis der Akkord geändert oder der Akkordmodus deaktiviert wird. Um einen Akkord zu ändern, schalten Sie einfach den Akkordmodus aus und wiederholen den Vorgang, indem Sie einen neuen Akkord speichern. Zum Beenden drücken Sie einfach den Chord-Taster erneut. Die Akkordfunktion ist ein Performance-Tool und wird daher nicht im Patch gespeichert. Sie bleibt so lange bestehen, bis sie entweder zurückgesetzt oder das Gerät aus- und wieder eingeschaltet wird.

- **Mono:** Dieser Taster aktiviert den Mono Voice-Modus für das aktuelle Patch. Vier Oszillatoren werden dann zu einer Stimme übereinandergelegt.

- **Poly:** Dieser Taster aktiviert den polyphonen Voice-Modus für das aktuellen Patch. Das ermöglicht einen 8-stimmigen Stereo-True-Polyphonic-Pfad bis zum Stereo-FX-Engine-Eingang.

- **Unison:** Dieser Taster aktiviert den Unisono Voice-Modus. Drücken Sie mehrfach, um zwischen Unison-2, Unison-4 oder Unison-8 zu wählen. Das sind monophone Voice-Modi, in denen mehrere Stimmen gespielt und verstimmt werden. Die Anzahl in der Bezeichnung gibt die Anzahl der Stimmen pro Note wieder.

- **Stack:** Dieser Taster aktiviert den Stack Voice-Modus. Wechseln Sie zwischen Stack-2 und Stack-4. Dies sind polyphone Voice-Modi, in denen mehrere Stimmen gespielt werden. Stack-2 bietet 4-Noten-Polyphonie, Stack-4 bietet 2-Noten-Polyphonie.

- **Drift:** Dieser Regler steuert die Voice-Drift-Intensität. Dies ist die Intensität des Anstiegs oder der zufälligen Verstimmung jeder Oszillatorphase und -stimmung pro Note.
- **Width:** Wenn Sie den Shift-Taster gedrückt halten (oder wenn der Shift-Modus aktiv ist) und diesen Regler drehen, wird die Breite der Stimme des aktuellen Patches beeinflusst Hiermit wird festgelegt, wie weit links und rechts das abwechselnde Panorama der Stimmen von Mono bei 0 bis hart nach links/rechts & breit bei 127 reicht.
- **Chord Invert:** Die Chord Invert-Funktion analysiert die Noten, die über die Stimmen des Synthesizers gespielt werden und fügt diesen Noten je nach Einstellung Oktav-Offsets hinzu:

  Oct 1 : n - Fügt den niedrigsten n Noten im Akkord eine Oktave hinzu und invertiert die Akkorde auf herkömmliche Weise

  Oct 2 : n - Fügt den niedrigsten n Noten im Akkord zwei Oktaven und allen anderen Noten eine Oktave hinzu

  Even 1 : n - addiert eine Oktave zu den niedrigsten n geraden Noten im Akkord, d.h. jeweils den 2., 4., 6. und 8. Noten

  Odd 1 : n - addiert eine Oktave zu den niedrigsten n ungeraden Noten im Akkord, d.h. jeweils den 1., 3., 5. und 7. Noten

  Shuffle 1 - Fügt jeder zusätzlichen Note im Akkord eine zusätzliche Oktave (bis zu drei Oktaven) hinzu. Eine Oktave zur 2. Note, zwei Oktaven zur 3. Note, drei Oktaven zur 4. Note, eine Oktave zur 5. Note usw.

  Shuffle n - das gleiche wie bei Shuffl 1, jedoch mit unterschiedlicher Reihenfolge der Oktav-Versätze

  Hinweis - Bei der Akkordumkehrung wird der Status der Synthesizer-Stimmen und nicht der MIDI-Noteneingang angezeigt. Wenn Sie also einen Drei-Noten-Akkord mit dem Voice-Modus „Stack-2“ drücken, wird dies als Sechs-Noten-Akkord gezählt. Sie können das für breite Stereo-Pads nutzen, indem Sie die Einstellungen für Chord Invert, Stack und Voice Width / Drift kombinieren.

Joystick + Audioeingang

Joystick

Der Joystick kann bis zu 11 Zielen gleichzeitig zugewiesen werden. Sie können Parameter einer der X- oder Y-Richtungen zuweisen. Die Joystick-Position kann mit der Tasterkombination Velo + XYLock gesperrt oder entsperrt werden. Dadurch wird der Joystick auf den Wert fest eingestellt, auf dem er gehalten wurde, während die Taster gedrückt wurden.

Die X-Achse steuert standardmäßig die Tonhöhenbiegung, diese kann jedoch auch deaktiviert werden (Anzeige: Joystick → Pitchbend Status oder in der MODALapp). Außerdem werden MIDI-Pitchbend-Meldungen gesendet, die in den globalen Einstellungen auch ein- oder ausgeschaltet werden können.

Y+ sendet MIDI-Mod-Wheel-Daten (CC1), die in den globalen Einstellungen auch ein- oder ausgeschaltet werden können.

Y- sendet MIDI CC118, das auch in den globalen Einstellungen ein- oder ausgeschaltet werden kann.

Audio In

Die Audioeingänge leiten ein Audiosignal direkt in die 3-Slot-Stereo-FX-Engine, obwohl diese auch umgangen werden kann, wenn Sie den Audioeingang verwenden möchten, um nur den Audioeingang mit dem Synthesizerausgang zu mischen. Die Audio-In-Einstellungen (Audio-In Volume, FX Bypass) sind temporär und werden nicht gespeichert. Sie müssen daher bei jedem Anschalten des ARGON neu eingestellt werden.

Audioausgang + Pegelanpassung

Mit der Firmware 2.0 wurde eine überarbeitete Pegelungsstruktur für erweiterte Einstellungen des Ausgangspegels eingeführt: Die Einstellung Gain Boost gilt für alle Patches und erhöht den durchschnittlichen Ausgangspegel.

Außerdem wurde der Regelbereich von Patch Gain erhöht, so dass Sie selbst die leisesten Patches anpassen können. Die Audioqualität wurde erheblich verbessert und gleichzeitig das Grundrauschen verringert, so dass durch Hinzufügen einer Verstärkung durch externe Quellen keine unerwünschten Geräusche entstehen.

Da der ARGON8X vor der Signalausgabe in seinem Audiopfad einen Limiter verwendet, kann sich der Spielraum für Dynamik aufgrund höherer Verstärkungspegel verringern.

Hinweis: Die Hauptausgänge des Argon sind für die Ausgabe von Line-Level-Signalen ausgelegt, so dass vorhandene Patches, die bereits nahe am maximalen Ausgangspegel liegen, mit diesem Update nicht wesentlich lauter werden.

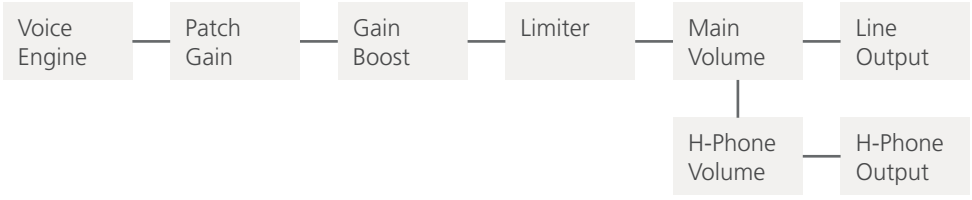
- **Patch Gain:** Anpassung der Verstärkung pro Patch, um Patches relativ zueinander auszugleichen. Werte im Bereich von 0 bis 100 sollten transparent sein, um für jedes Patch verwendet werden zu können, das sie benötigt. Wenn Sie den Regler über 100 hinaus bewegen, kann dies bei einigen Patches zu einer Sättigung des Limiters führen. Beachten Sie, dass dies kreativ genutzt werden kann.
- **Gain Boost:** Ein globaler Gain Boost, der den durchschnittlichen Ausgangspegel erhöht. Drei Einstellungen sind möglich:

  Off - voller dynamischer Bereich

  Normal - Erhöhung der Ausgangslautstärke (Standardeinstellung)

  Saturate - eine große Erhöhung der Ausgangslautstärke, die möglicherweise den internen Limiter sättigt. Möglicherweise stellen Sie fest, dass der Dynamikbereich mit dieser Einstellung verringert wird, das kann bei Bedarf kreativ genutzt werden.

  Die Gain-Boost-Einstellung wird automatisch gespeichert
- **Headphone Volume:** Die Lautstärke des Kopfhörerausgangs kann je nach angeschlossenem Kopfhörermodell erheblich variieren. Diese globale Steuerung passt den Ausgangsbereich des Kopfhörers an, um diese Abweichung auszugleichen und so zu laute Abhörpegel zu vermeiden.
- **Main Volume:** Master-Ausgangslautstärke des Synthesizers, Post-Limiter. Steuert die Ausgangslautstärke sowohl des Kopfhörerausgangs als auch der Hauptausgänge. Stellen Sie für ein optimales Signal-Rausch-Verhältnis 127 ein.



General

- **Clock Source:** Stellt die Taktquelle für den ARGON8X mit den folgenden verfügbaren Optionen ein: Intern, MIDI, Sync-In, Auto. Wenn "Auto" ausgewählt ist, verwendet der ARGON8X automatisch jede erkannte Clock-Quelle (wobei Sync-In Vorrang vor MIDI hat), andernfalls verwendet er die interne Clock. Bitte beachten Sie, dass bei Auswahl von „MIDI“ oder „Sync-In“, wenn keine MIDI- oder Sync-In-Clock vorhanden ist, die synchronisierten Funktionen (Sequenzer, Arpeggiator, Delay FX, LFOs) möglicherweise nicht richtig oder überhaupt nicht funktionieren.
- **Global Tune:** Legt die globale Stimmung des ARGON8X in einem Bereich von +/- 1 Halbton fest. Möglicherweise müssen Sie diese Einstellung anpassen, wenn Sie den ARGON8X mit anderen Synthesizern/Instrumenten verwenden, die nicht in der Standardstimmung gestimmt sind (z.B. alte analoge Synthesizer).
- **Reset:** Halten Sie den Edit-Taster, um alle globalen Einstellungen auf die werkseitigen Standardeinstellungen zurückzusetzen. Bitte beachten Sie, dass dadurch auch die Parameterwerte für Main Volume und Tempo zurückgesetzt werden.

MIDI

- **Channel:** Legt den MIDI-Kanal fest, den der ARGON8X sowohl für den MIDI-Eingang (den MIDI-Eingangskanal, auf den das Gerät reagiert) als auch für den MIDI-Ausgang (den Kanal für die übertragenen MIDI-Meldungen) verwendet.
- **Omni:** Ermöglicht die Nutzung des ARGON8X im Omni-Modus, in dem dieser auf MIDI-Eingangs-Meldungen auf jedem MIDI-Kanal reagiert.
- **Pitch Bend Range:** Stellt den ARGON8X-Pitchbend-Bereich - in Halbtönen - sowohl für MIDI-In-Pitchbend-Meldungen als auch für die Joystick-X-Achse ein.
- **MPE Mode:** Aktiviert/deaktiviert den MPE-Modus für die Kompatibilität mit externen MPE-Instrumenten. Bitte beachten Sie, dass Sie den MPE-Modus und Polychaining nicht gleichzeitig nutzen können.
- **MPE Master Channel:** Legt den MPE-Masterkanal für den MPE-Modus fest. Bitte beachten Sie, dass Sie bei Verwendung externer Nicht-MPE-MIDI-Controller oder -Software, wenn der MPE-Modus aktiviert ist, deren Ausgangs-MIDI-Kanal so einstellen müssen, dass er dem MPE-Master-Kanalwert entspricht, um ein korrektes Verhalten sicherzustellen.
- **MPE Number of Channels:** Legt die Anzahl der MPE-Memberkanäle fest, die im MPE-Modus verwendet werden sollen.
- **MPE Pitch Bend Range:** Legt den Pitch Bend-Bereich/die Empfindlichkei in Halbtönen für MPE-Membernoten im MPE-Modus fest.

- **DIN In:** Eine Reihe von MIDI-Filtereinstellungen zum Aktivieren/Deaktivieren des ARGON8X für die Reaktion auf bestimmte Arten von MIDI-In-Nachrichten am MIDI-DIN-In-Port.
- **DIN Out:** Eine Reihe von MIDI-Filtereinstellungen zum Aktivieren/Deaktivieren des ARGON8X für die Übertragung bestimmter Arten von MIDI-In-Nachrichten am DIN-Out-Port.
- **DIN Thru:** Aktiviert den "Soft MIDI Thru"-Modus für die DIN-Ports, in dem vom DIN-In-Port empfangene Nachrichten an den DIN-Out-Port weitergeleitet werden.
- **USB Thru:** Aktiviert einen "Soft MIDI Thru"-Modus für alle MIDI-Quellen, bei dem vom DIN-In-Port empfangene Nachrichten an den USB-Out und von USB-In empfangene Nachrichten an den DIN-Out weitergeleitet werden.
- **Arp/Seq Out:** Ermöglicht dem ARGON8X-Arpeggiator und/oder Sequenzer, Noten an die MIDI-Out-Ports zu übertragen. Wenn Arp Out aktiviert ist, werden die internen Keyboard-Noten nicht an MIDI-Out übertragen. Bitte beachten Sie, dass MIDI-In-Noten, die arpeggiert werden, auch an den MIDI-Out übertragen werden, wenn Arp Out aktiviert ist, was bei komplexen MIDI-Setups zu MIDI-Loop-/Echo-Problemen führen kann.
- **In Oct Offset:** Aktiviert/deaktiviert den Keyboard Octave-Parameter für die Transponierung von MIDI-In-Noten.
- **MIDI-in Monitor:** Der MIDI-In-Monitor ist ein nützliches Werkzeug, wenn überprüft werden muss, ob der ARGON8X MIDI-Meldungen empfängt. Er zeigt die Daten aller MIDI-Meldungen an, auf die der ARGON8X reagieren kann und ignoriert die aktuellen MIDI-Kanal- und Filtereinstellungen.

  Der MIDI-Monitor liefert die folgenden Informationen für jede empfangene Meldung:

  Source - USB oder DIN

  Message Type - Note-On (“NOn”), Note-Off (“NOf”), Control Change (“CC”), Programmwechsel (“PC”), Channel Aftertouch (“CAt”), Pitch Bend (“PB”), System Exklusive Daten (“Sys"), Clock Start ("Srt"), Clock Continue ("Con"), Clock Stop ("Stp")

  Channel

  Message Data / Values

  Eingehende Clock-Timing-Nachrichten werden in der oberen rechten Ecke der Anzeige angezeigt, wobei ein „U“ anzeigt, dass USB-Clock-Meldungen empfangen und ein „D“, dass DIN-Clock-Meldungen empfangen werden.

  Bitte beachten Sie, dass nur Meldungen angezeigt werden, die empfangen werden, während die MIDI-Monitor-Anzeige aktiv ist. Drücken Sie den 'Edit'-Taster, um den MIDI-Monitor zu verlassen.

Keyboard

- **Local:** Aktiviert/deaktiviert die Verbindung des internen Keyboards mit der internen Sound Engine. Wenn Sie den ARGON8X mit einem externen Sequenzer verwenden, müssen Sie möglicherweise die Local-Einstellung auf "Off" setzen, um das doppelte Auslösen von Noten durch MIDI-Loops/Echos zu vermeiden.
- **Velocity Curve:** Legt die Velocity-Kurve Empfindlichkei für gespielte Noten des internen Keyboards fest. Es gibt sechs Kurvenoptionen - Very Light, Light, Normal, Heavy, Very Heavy, Fixed. Wählen Sie eine Light-Variante, wenn Sie die Tasten leicht spielen, das Gerät jedoch so reagieren soll, als ob sie härter gespielt würden. Wählen Sie eine Heavy-Variante, wenn Sie Tasten stark spielen, das Gerät jedoch so reagieren soll, als würden sie leicht gespielt. Oder wählen Sie "Fixed", um eine konstante Anschlagstärke von 127 (maximale Velocity) zu erhalten.
- **Aftertouch Curve:** Legt die Aftertouch-Kurve/Empfindlichkei für das interne Keyboard fest. Es gibt fünf Kurvenoptionen - Very Light, Light, Normal, Heavy, Very Heavy. Wählen Sie eine Light-Variante, wenn Sie mehr Kontrolle über den oberen Wertebereich des Aftertouch-Verhaltens wünschen. Oder wählen Sie eine Heavy-Variante, wenn Sie mehr Kontrolle über den unteren Wertebereich des Aftertouch-Verhaltens wünschen.

Sequencer

- **Metronome:** Aktiviert/deaktiviert die Metronom-Klickspur für die Sequenzaufzeichnung. Bitte beachten Sie, dass der Pre-Roll des Sequenzers (falls aktiviert) immer das Metronom mit abspielt.
- **Pre-Roll:** Legt die Pre-Roll-Länge für die Sequenzaufnahme fest, um zu bestimmen, wie viele Takte der Metronom-Klickspur Sie hören, bevor die Aufnahme beginnt.

  Hinweis: Metronom und Pre-Roll sind nur für Echtzeitsequenzen verfügbar.
- **Quantise:** Legt den Quantisierungswert für die Sequenzer-Notenaufzeichnung fest, um sicherzustellen, dass die gespielten Noten rechtzeitig gehalten werden können. Bitte beachten Sie, dass dies eine Eingabequantisierungseinstellung ist und daher nicht zum Anpassen zuvor aufgenommener Noten verwendet werden kann.
- **Transport:** Aktiviert/deaktiviert den Sequenzertransport, der von der MIDI Clock gesteuert wird, nämlich Start / Continue / Stop-Meldungen via USB-MIDI. Möglicherweise möchten Sie dieses Verhalten deaktivieren, wenn Sie den ARGON8X mit einem externen MIDI-Sequenzer verwenden.

Joystick

- **Mod Wheel Out:** Aktiviert/deaktiviert die Joystick Y+ Achse für die Übertragung von MIDI-Mod-Wheel-Meldungen (MIDI CC 1) via MIDI-Out. Möglicherweise möchten Sie dieses Verhalten deaktivieren, wenn der ARGON8X an andere Synthesizer angeschlossen ist, die auf MIDI Modulation Wheel-Meldungen reagieren.
- **Pitch Bend Out:** Aktiviert/deaktiviert die Joystick X Achse für die Übertragung von MIDI Pitch Bend-Meldungen via MIDI-Out. Möglicherweise möchten Sie dieses Verhalten deaktivieren, wenn der ARGON8X mit anderen Synthesizern verbunden ist, die auf MIDI Pitch Bend-Meldungen reagieren. Bitte beachten Sie, wenn diese Option deaktiviert ist, dass die Joystick X-Achsen stattdessen CC-Nachrichten für die MODALapp-Kommunikation senden.
- **Pitch Bend Range:** Beachten Sie, dass bei aktiviertem MPE-Modus nur die MPE-Master-Kanalmeldungen für den Pitch-Bend-Bereich festgelegt werden, wobei stattdessen die Einstellung für den MPE-Pitch-Bend-Bereich für die Konfiguratio der MPE-Memberkanal-Nachrichten verwendet werden sollte.
- **X+ / X- / Y+ / Y- Calibration:** Es handelt sich hier um manuelle Kalibrierungs-einstellungen des nutzbaren Regelbereichs jeder Achse des Joysticks.

  Erhöhen Sie diesen Wert, wenn die Joystick-Achse nicht den oberen Modulations- / MIDI-Wert erreicht (insbesondere in den Eckpositionen). Wenn die Werte jedoch zu hoch sind, wird der nutzbare Regelbereich massiv reduziert. Verringern Sie diesen Wert, wenn die Joystick-Achse einen kleinen nutzbaren Regelbereich hat. Wenn der Wert jedoch zu niedrig ist, erreicht er möglicherweise nicht den oberen Modulations- / MIDI-Wert.
- **Centre Calibration:** Dies ist eine manuelle Kalibrierungseinstellung für die Zentrierung des Joysticks.

  Erhöhen Sie diesen Wert, wenn der Joystick nicht richtig auf seinen Mittenwert zurückkehrt (er sendet sporadische Werte, wenn er nicht berührt wird oder in seiner Ruheposition zu empfindlic ist). Ist der eingestellte Wert zu groß, wird der nutzbare Regelbereich jeder Achse verringert.

  Verringern Sie diesen Wert, wenn der Joystick nicht auf kleine Bewegungen um die Mittelposition reagiert. Wenn der Wert jedoch zu niedrig ist, wird der Joystick möglicherweise nicht richtig zentriert.

Screen (Anzeige)

- **Brightness:** Stellt die Helligkeit / den Kontrast des ARGON8X-Anzeigedisplays ein.
- **Switch:** Legt den Anzeigemodus "Page Switch" / "Context Sensitivity" fest, um zu bestimmen, wie die Anzeige auf bestimmte Bedienfeldsteuerungsinteraktionen und MIDI-In-Meldungen reagiert.

  Es gibt drei Hauptmodi für den Seitenwechsel: Regular, Smart, Off. Die ersten beiden Modi enthalten drei Untermodi - All, Panel, MIDI.

  Der Modus "Regular" bewirkt, dass die Anzeige auf die Seite des jeweils editierten Parameters wechselt und auf dieser Seite bleibt, bis ein anderer Parameter eingestellt wird. Der 'Smart'-Modus bewirkt, dass die Anzeige zur Seite des jeweils editierten Parameters wechselt, aber nach zwei Sekunden wieder zur vorherigen Seite zurückkehrt, wobei die vorherige Seite die Seite ist, auf die entweder über die Anzeigesteuerung "Page / Param", den Patch / Seq-Taster oder die Tastenkombination FX1 + FX2 + FX3 zugegriffen wird

  Der Untermodus jedes Modus legt die Parameterquelle fest - das Panel, MIDI-In oder beides (both).
- **Saver:** Legt die Startzeit für den Bildschirmschoner des Anzeige-Displays fest. Eine kürzere Zeit verlängert die Lebensdauer der Anzeige.

LEDs:

- **Brightness:** Stellt die Helligkeit der Bedienfeld-LEDs ein.

Expression Pedal

- **Pedal Type:** Ermöglicht die Konfiguratio des ARGON8X für die Verwendung mit verschiedenen Arten von Expression-Pedalen.

  Hier gibt es zwei Hauptmodi (TRS und RTS), wobei jeder Modus drei Untermodi (1-3) bietet.

  Wählen Sie einen TRS-Polaritätsmodus, wenn Sie ein TRS-Expression-Pedal (oder ein Expression-Pedal mit einem auf TRS-Polarität eingestellten Polaritätsschalter) verwenden. Dies ist die häufigst Polarität von Expression-Pedalen. Wählen Sie einen RTS-Polaritätsmodus, wenn Sie ein RTS-Expression-Pedal verwenden, das keinen Polaritätsschalter bietet. Wenn Ihr Pedal keinen Polaritätsschalter bietet und Sie sich nicht sicher sind, welche Polarität es besitzt oder wenn der ARGON8X nicht richtig auf Ihr Pedal reagiert (z.B. wird nicht der volle Modulationsbereich erreicht, die Modulationskurve arbeitet unsauber), müssen Sie wahrscheinlich den ARGON8X-Polaritätsmodus umschalten. Bitte beachten Sie, dass Expression-Pedale mit TS-Polarität mit dem ARGON8X nicht funktionieren.

  Wählen Sie den Submodus "1" für Expression-Pedale mit einem Widerstand von 10k. Wählen Sie den Untermodus "2" für Expression-Pedale mit einem Widerstand von 20k oder 25k oder den Untermodus "3" für Expression-Pedale mit einem Widerstand von 50k oder mehr. Wenn Sie sich über den Widerstand Ihres Expression-Pedals nicht sicher sind, wählen Sie den Untermodus '1'. Dieser funktioniert bei den meisten Expression-Pedalen. Möglicherweise tritt jedoch bereits eine maximale Modulation auf, bevor das Pedal seinen maximalen Hub erreicht (wählen Sie dann '2' oder '3', um das Verhalten zu verbessern).

  Wenn Sie den ARGON8X mit dieser Einstellung nicht so konfigurie en können, dass er mit Ihrem Expression-Pedal ordnungsgemäß funktioniert, müssen Sie möglicherweise einen TRS-Polaritätsadapter verwenden.

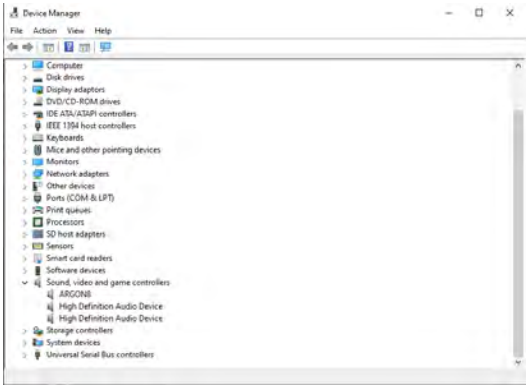
04
MIDI

MIDI

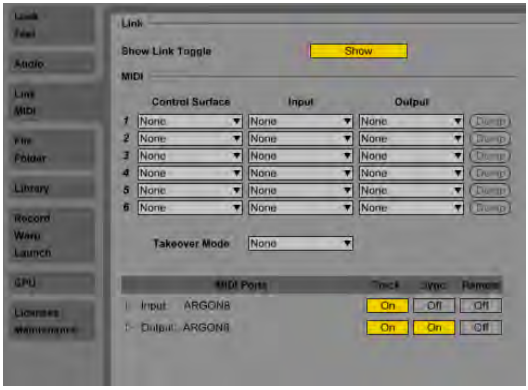
Der ARGON8X ist ein sogenanntes “class-compliant” USB-MIDI-Gerät. Sie können es also ohne Treiberinstallation an Ihrem Computer nutzen und auf eine Vielzahl zusätzlicher Funktionen zugreifen. Verbinden Sie den ARGON8X-Synthesizer mit einem USB-Anschluss Ihres Rechners. Er wird dann in jeder Software, die externe MIDI-Geräte unterstützt, als MIDI-Ein- und Ausgabegerät angezeigt.



Unter macOS wird der ARGON8X im "MIDI-Studio"-Fenster des Audio-MIDI-Setup (zu finde unter Programme -> Dienstprogramme) angezeigt. Wählen Sie nach dem Öffnen des Dienstprogramms einfach im Menü Fenster -> MIDI Studio einblenden.



Unter Windows wird der ARGON8X als Audiogerät im Geräte-Manager angezeigt.



Denken Sie daran, die entsprechende Geräteeingabe und -ausgabe in den Einstellungen Ihrer DAW einzustellen.

MIDI Channel (MIDI-Kanal)

Beim ARGON8X kann der MIDI-Kanal in der Anzeige oder mit der MODALapp eingestellt werden. Sie können auf den Einstellungsseiten in der Anzeige oder im Settings-Tab der MODALapp auch zusätzliche MIDI-Einstellungen machen.

MIDI Output (MIDI-Ausgang)

Der ARGON8X kann Ihre DAW oder jedes Gerät spielen, das MIDI-Noten über USB, MIDI oder CV-Clock über das Keyboard, den Sequenzer oder den Arpeggiator empfangen kann.

Das Keyboard sendet MIDI Channel Aftertouch-Meldungen, der Joystick MIDI Pitch Bend-Meldungen.

Alle Regler des ARGON8X geben MIDI-Meldungen aus (die entsprechende CC-Meldung hängt vom SHIFT- oder Panel-Status ab). Dadurch kann der ARGON8X als voll funktionsfähiger Plug-and-Play-MIDI-Controller verwendet werden!

Wenn Sie eine Änderung an einem der Parameter machen, wird eine CC-Nachricht gesendet. In der MIDI-Implementierungstabelle finde Sie Informationen darüber, welche Parameter welche CC-Nummer senden. Die Keyboard-Tasten senden die entsprechenden MIDI-Noten für den Oktavbereich und die Notenskala, auf die sie eingestellt sind.

MIDI Input (MIDI-Eingang)

Der ARGON8X kann über eingehende MIDI-Noten gespielt werden. Das bedeutet, dass Sie Ihre DAW oder ein beliebiges Gerät verwenden können, das MIDI-Noten über USB oder MIDI senden kann, um den ARGON8X zu spielen oder einen der in der CC-Implementierungstabelle aufgeführten Parameter zu steuern.

MIDI Clock

Konfigurie en Sie Ihre DAW- und MIDI-Geräte so, dass sie MIDI-Clock (Sync) an oder vom ARGON8X senden oder empfangen können. Wenn Auto ausgewählt ist, konfigurier der ARGON8X sich automatisch so, dass er zur Clock Ihres Track-Tempos arbeitet. Wenn keine Clock erkannt wird, verwendet er weiterhin das Tempo, auf das er intern eingestellt ist.

MIDI Soft Thru

Der ARGON8X verfügt über zwei Soft-Thru-Einstellungen, die über die App konfigurier werden können:

- **DIN Thru:** Leitet eingehende MIDI-Signale vom MIDI DIN-In zum MIDI DIN-Out.
- **USB Thru:** Soft-Interface-Modus, der eingehende MIDI-Daten über den MIDI DIN-In an den USB-Ausgang und Daten vom USB-In an den MIDI DIN-Out weiterleitet.

Program Change (Programmwechsel)

Durch Senden des Bankwechselbefehls CC0 (Wert 0-4), gefolgt von einem Programmwechsel (0-99) an den ARGON8X, wird das entsprechende Preset geladen.

Sync

Die analogen Synchronisationsverbindungen des ARGON8X sind so konfiguriert dass sie eine ansteigende Flanke von 3,3 V und einen Impuls pro 16-Noten-Signal nutzen. Dies wird verwendet, um alle anderen Geräte zu synchronisieren, für die eine CV-Clock mit Ihrem Gerät aktiviert ist. **BITTE NUTZEN SIE NICHT MEHR ALS 5V FÜR DEN EIN- UND AUSGANG.**

Jedes von der SYNC IN-Verbindung empfangene Signal wird automatisch an den SYNC OUT weitergeleitet. Beim Auseinanderlaufen der internen oder der externen Clock gibt SYNC OUT die empfangene Clock aus.

Sync erkennt automatisch eingehende Clock / Sync-Signale und wählt diese in der Prioritäts-reihenfolge aus: 1) Sync, 2) Ext MIDI und 3) Internal.

Die Synchronisierung wird nach einer Zeitüberschreitung von drei Sekunden in umgekehrter Prioritätsreihenfolge auf die nächste verfügbare Synchronisierungsquelle zurückgesetzt.

Din MIDI Filter

Der ARGON8X bietet über die App konfigurierba e MIDI-Filter am DIN-Ein- und Ausgang:

Noten, CC, Program Change, Aftertouch, Pitchbend, Transport, Clock und Sysex.

Standardmäßig erlaubt MIDI DIN IN alle Nachrichtentypen und MIDI DIN OUT alle Nachrichtentypen außer Clock.

MIDI In Omni

MIDI kann auf den Einstellungsseiten oder im Settings-Tab der MODALapp auf "omni" gestellt werden. Im Omni-Modus reagiert der ARGON8X auf allen MIDI-Kanäle für alle MIDI-Eingänge (DIN oder USB). Ausgehende MIDI-Daten werden weiterhin auf dem aktuellen MIDI-Kanal des ARGON8X gesendet.

MIDI CC Implementierungsstabelle

CC	Funktion
0	Bank Change
1	Mod Wheel
2	-
3	WavMod 1
4	-
5	Glide
6	-
7	Main Volume
8	
9	Voice Mode
10	-
11	Expression Pedal
12	Distortion
13	WavMod 2
14	Osc1 Tune
15	Osc1 Fine
16	Osc1 Shape
17	Osc2 Shape
18	Osc Mix
19	OscMod
20	Spread
21	OscMod Mode
22	FEG Attack
23	FEG Decay
24	FEG Sustain
25	FEG Release
26	AEG Attack
27	AEG Decay
28	AEG Sustain
29	AEG Release
30	Osc2 Tune
31	Osc2 Fine

CC	Funktion
32	FEG Amount
33	Morph
34	Cutoff
35	Resonance
36	LFO1 Rate
37	LFO1 Depth
38	-
39	LFO1 Shape
40	Octave
41	-
42	Filter Type
43	MEG Attack
44	MEG Decay
45	MEG Sustain
46	MEG Release
47	LFO2 Rate
48	LFO2 Depth
49	MEG Depth
50	LFO2 Shape
51	AEG Depth
52	LFO1 MIDI Sync
53	Arp Gate
54	LFO2 MIDI Sync
55	Delay MIDI Sync
56	LFO1 Mode
57	LFO2 Mode
58	Arp Status
59	Arp Octave
60	Arp Direction
61	Arp Division
62	Osc1 Bank
63	Osc2 Bank

CC	Funkion
64	Sustain Pedal
65	-
66	-
67	Seq Length
68	Seq Mute
69	Seq Clear
70	Seq Hold
71	Seq Loop
72	Seq Record
73	FX Amount
74	-
75	Transpose
76	-
77	-
78	Swing
79	Seq Quantise
80	-
81	-
82	-
83	Audio In
84	All EG Attack
85	All EG Decay
86	All EG Sustain
87	All EG Release
88	ModSlot 1 Depth
89	ModSlot 2 Depth
90	ModSlot 3 Depth
91	ModSlot 4 Depth
92	ModSlot 5 Depth
93	ModSlot 6 Depth
94	ModSlot 7 Depth
95	ModSlot 8 Depth

CC	Funkion
96	Chord Mode
97	-
98	-
99	-
100	ModSlot 1 Source
101	ModSlot 2 Source
102	ModSlot 3 Source
103	ModSlot 4 Source
104	ModSlot 5 Source
105	ModSlot 6 Source
106	ModSlot 7 Source
107	ModSlot 8 Source
108	ModSlot 1 Dest
109	ModSlot 2 Dest
110	ModSlot 3 Dest
111	ModSlot 4 Dest
112	ModSlot 5 Dest
113	ModSlot 6 Dest
114	ModSlot 7 Dest
115	ModSlot 8 Dest
116	Joystick X+
117	Joystick X-
118	Joystick Y-
119	Patch Gain
120	All Sound Off
121	Randomise Patch
122	-
123	All Notes Off
124	Omni Off
125	Omni On
126	-
127	-

MPE

MIDI Polyphonic Expression (oder MPE) ist eine Methode zur Verwendung von MIDI-Daten, mit der ausdrucksstarke elektronische Musikinstrumente mehrere Klangdimensionen polyphon steuern können. Bei MIDI werden kanalbasierte Meldungen (wie Pitchbend, CCs und Channel Aftertouch) auf alle Noten angewendet, wenn sie auf einem einzelnen Kanal abgespielt werden. Bei MPE wird jeder Note ein eigener Kanal zugewiesen, so dass diese Meldungen auf jede Note einzeln angewendet werden können.

Ein MPE-Instrument besitzt normalerweise drei Expression-/Kontrolldimensionen: Links-rechts (X-Achse), vorne-hinten (Y-Achse) und Pressure (Z-Achse). Jede Achse kann auf verschiedene Klangparameter geleitet und pro Note angewendet werden.

Der ARGON8X ist ein MPE-kompatibler Synthesizer. Das bedeutet, dass jedes gültige MPE-Instrument / Controller mehrere Parameter der ARGON8X-Sound-Engine polyphon kontrollieren kann. Die meisten ARGON8X-Parameter können direkt via MPE gesteuert werden.

MPE für den ARGON8X einrichten

Die Aktivierung des ARGON8X für die Steuerung via MPE umfasst folgenden Schritte:

1. Navigieren Sie zu den Steuerelementen für die MIDI-Settings in der Anzeige.
2. Stellen Sie den "MPE Mode" auf "On".
3. Stellen Sie den "MPE Master Channel" so ein, dass dieser mit dem Ihres MPE-Instruments übereinstimmt. Ihr MPE-Instrument bezeichnet dies möglicherweise als "MPE-Zone" - "Lower Zone" verwendet Kanal 1 und "Upper Zone" verwendet Kanal 16. Einige MPE-Instrumente geben möglicherweise keinen Master-Kanal/Zone an - in diesem Fall ist die wahrscheinlichste Einstellung für den Einsatz '1'. Weitere Informationen finde Sie in den Einstellungen oder in der Dokumentation des MPE-Instruments.
4. Stellen Sie “MPE Number of Channels” so ein, dass diese mit der Ihres MPE-Instruments übereinstimmt. Es wird empfohlen, diesen Wert so hoch wie möglich einzustellen (sowohl in Ihrem MPE-Instrument als auch im ARGON8X), um die Polyphonie des ARGON8X voll auszunutzen. Einige MPE-Instrumente geben möglicherweise keine Anzahl von Kanälen an. In diesem Fall ist die wahrscheinlichste Einstellung für den Einsatz „15“. Weitere Informationen finde Sie in den Einstellungen oder in der Dokumentation des MPE-Instruments.
5. Stellen Sie die "MPE Pitch Bend Range" auf die Range Ihres MPE-Instruments ein. Ihr MPE-Instrument könnte dies als "Pitch Bend Sensitivity" bezeichnen. Einige MPE-Instrumente geben möglicherweise keinen festen Pitch Bend-Bereich an oder nutzen einen fixe Bereich. Nutzen Sie in diesem Fall diesen Wert, um den gewünschten Halbtonbereich der MPE X-Achse festzulegen. Weitere Informationen finde Sie in den Einstellungen oder in der Dokumentation des MPE-Instruments.

Jede MPE-Dimension wird wie folgt der ARGON8X-Sound-Engine zugeordnet:

- Links-Rechts / X-Achse (als MIDI Pitch Bend gesendet) - Hiermit steuern Sie die Tonhöhe der Note, wobei der Bereich mit der globalen Einstellung „MPE Pitch Bend Range“ eingestellt wird (siehe oben).
- Front-Back / Y-Achse (gesendet als MIDI CC 74) - Hiermit steuern Sie die ARGON8X Y+ Modulationszuweisungen.
- Pressure- / Z-Achse (als MIDI-Kanal-Aftertouch gesendet) - Hiermit werden die ARGON8X-Aftertouch-Modulationszuweisungen gesteuert.

Da die MPE Y- und Z-Dimensionszuweisungen in die Modulationsmatrix des ARGON8X integriert sind, werden diese Zuweisungen mit jedem Patch gespeichert und aufgerufen.

Verwenden von MPE im ARGON8X

Wenn Sie die MODALapp / das MODALplugin verwenden, stellen Sie bitte sicher, dass Sie die Version (oder höher) von MODALapp / MODALplugin nutzen, die mit der ARGON8X-Firmware v2.0 veröffentlicht wurde, um eine korrekte Kommunikation zwischen der App/dem PlugIn und dem ARGON8X sicherzustellen

Wenn Sie den ARGON8X Verbindung mit Nicht-MPE-MIDI-Controllern oder -Software verwenden, stellen Sie deren Ausgangs-MIDI-Kanal so ein, dass er mit dem „MPE-Master-Kanal“ des ARGON8X übereinstimmt, um ein korrektes Verhalten sicherzustellen.

ARGON8X MPE-Einschränkungen:

- Wenn Y+ oder Aftertouch globalen Soundparametern (LFO1- oder FX-Parametern) zugewiesen sind, ändern sich diese Parameter für alle Noten/Stimmen und nur die letzte/neueste MPE-Note bietet die Kontrolle über diese Parameter.
- MPE ist im Polychain-Modus nicht verfügbar.
- MPE-Expressionsdaten können nicht im ARGON8X-Sequenzer aufgezeichnet werden. Alle im Sequenzer aufgezeichneten MPE-Noten werden in Master-Noten konvertiert.
- Der ARGON8X unterstützt den MPE "MIDI Mode 4" (ein Kanal pro String für die Stimmenzuweisung) nicht.

Kaskadierung (Polychain)

Sie können zwei beliebige ARGON8-Modelle miteinander verbinden, um mithilfe der Polychain-Funktion 16 Stimmen zu erhalten.

Verbinden Sie zunächst den gewünschten Master ARGON8 über DIN MIDI Out mit Ihrem gewünschten Slave ARGON8 über dessen DIN MIDI In.

Navigieren Sie beim Master ARGON8 zu Settings (General) -> Polychain Master und aktivieren Sie diese Option.

Beim Slave-Gerät sollten jetzt alle LEDs über den Voice-Modi-Tastern leuchten und in der Anzeige wird "Polychain Slave" angezeigt.

Im Polychain-Modus ist das Slave-ARGON8-Bedienfeld und auch das Keyboard deaktiviert (für ARGON8X und ARGON8).

Der Polychain-Modus kann durch Deaktivieren der Settings (General) -> Polychain Master im Master ARGON8 oder durch Neustart der Synthesizer beendet werden.

Hinweis: Polychain kann nur aktiviert werden, wenn Sie sich nicht im MPE-Modus befinden

05
Update

Update

Die Firmware des ARGON8X kann ohne Aufwand aktualisiert werden. Das bedeutet, dass Sie Ihren ARGON8X jedes Mal, wenn ein Update veröffentlicht wird, auf die neueste Version aktualisieren können.

Sie können den ARGON8X mit der MODALapp aktualisieren.

Die MODALapp ist für macOS, iOS, Windows und Android verfügbar.

Um die entsprechende App für Ihr System zu finden besuchen Sie
www.modalelectronics.com/modalapp

Führen Sie KEINE andere MIDI-Software aus, die während des Aktualisierungsvorgangs Meldungen an den ARGON8X senden könnte.

06
MODALapp

MODALapp

Die MODALapp bietet ein visuelles Feedback für den ARGON8X (und andere Modal-Geräte) und ermöglicht zusätzliche Einstellungen, die bereits beschrieben wurden. Über eine einzige Bedienoberfläche die in drei Tabs unterteilt ist, kann auf alle Parameter zugegriffen werden.

- Alle Bedienparameter sind auf einer Seite verfüg- und bedienbar
- Preset Manager-Seite für Preset-Verwaltung, Datensicherung und Import
- Modulationsseite zum schnellen Anzeigen und Bearbeiten der aktuellen Patch-Modulationseinstellungen
- FX-Seite zum Auswählen und Bearbeiten der drei Stereo-FX-Engines des ARGON8X
- Sequenzerseite für die Live-Sequenzsteuerung und Bearbeitung der 4-Parameter-Animationsreihen
- Keyboardseite zum Spielen des ARGON8X direkt von Ihrem Gerät aus sowie Zugriff auf andere Tastatureinstellungen
- Einstellungsseite zum Konfigurie en der MIDI-Einstellungen und zum Aktualisieren der Firmware

Die MODALapp ist für macOS, iOS, Windows und Android verfügbar.

Um die App für Ihr System zu finden besuchen Sie
www.modalelectronics.com/modalapp



Geräte anschließen

Die MODALapp kann mit einem Camera Connection Kit an ein iPad oder mit einem USB OTG-Adapter (On-the-go) an ein Android-Gerät angeschlossen werden.

Die MODALapp kann nur über USB MIDI und nicht über MIDI DIN angeschlossen werden.

Installieren und öffnen Sie die MODALapp. Sie sehen den Begrüßungsbildschirm, bis ein ARGON8X erkannt wurde. Dann wird automatisch die Editor-Seite angezeigt.

Den ARGON8X spielen

Jetzt können Sie Ihren ARGON8X mit jedem MIDI-Controller spielen! Die MODALapp leitet alle eingehenden MIDI-Daten automatisch an den ARGON8X weiter. Stellen Sie sicher, dass Ihr MIDI-Controller auf demselben MIDI-Kanal sendet, dem Sie den ARGON8X zugewiesen haben.



Hauptseite

Dies ist der Hauptbereich für das Patch-Design/die Bearbeitung. Hier finde Sie Keyboard / Voice, Oszillatoren, Filter und Hüllkurven. Das aktuell ausgewählte Preset wird oben angezeigt. Es gibt auch Umschaltoptionen für das vorherige oder das nächste Preset (- / +), Init-Preset und Zufallserstellung (Rand).

Um ein Preset zu speichern, tippen Sie zuerst auf die Schaltfläch SAVE. Sie können dann mit den Tasten - / + den Slot auswählen, in dem Sie das neue Preset speichern möchten. Sie können den Namen des Presets ändern, indem Sie auf den Namen tippen. Tippen Sie abschließend erneut auf SAVE, um zu bestätigen oder auf EXIT, um Änderungen am Namen / an den Slots zu verwerfen.

Sie haben auch Zugriff auf die Wiedergabe- (Play), Aufnahme- (Record), Tempo-Optionen sowie Schieberegler für Patch-Gain und Lautstärke (Volume).

In der Mitte befinde sich 12 Modulationsslots mit acht vom Anwender konfigurierba en und vier vordefinierte Einstellungen. Im Aufklapp-Menü werden nur gültige Modulationsziele für die jeweilige Quelle angezeigt.



Preset Manager + Modulation-Tab

Im Tab Preset Manager gibt es Optionen zum Organisieren, Verschieben, Speichern oder Importieren von Presets. Es gibt 100 Presets pro Bank, die durch Scrollen in der Presetliste angezeigt werden können.

Presets können durch Doppelklick geladen und durch zweimal langsames Klicken umbenannt werden. Um ein Preset zu verschieben, klicken Sie einfach darauf und ziehen es an die gewünschte Stelle. Wenn Sie das Preset an eine Fensterecke des Presetmanagers ziehen, wird der Bildlauf in diese Richtung gestartet. Sie können auf verschiedene Bänke zugreifen, indem Sie das ausgewählte Preset auf die Bank-Schaltfläch ziehen.

Sie können mehrere Presets auswählen, indem Sie Shift, Strg oder Cmd gedrückt halten und auf die gewünschten Presets klicken. Durch Klicken bei gedrückter Shift-Taste wird ein Block mit Presets ausgewählt. Durch Klicken mit Cmd oder Strg werden einzelne Presets ausgewählt. Sobald mehrere Presets ausgewählt sind, können Sie diese verschieben, indem Sie auf ein ausgewähltes Preset klicken und ziehen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein ausgewähltes Preset klicken, können Sie dieses umbenennen und die Export- oder Importoptionen nutzen. Beim Exportieren werden alle ausgewählten Presets kopiert und an den gewählten Ordner gesendet. Beim Importieren werden alle gewählten Presets im Presetmanager mit den von Ihrem Computer ausgewählten Presets überschrieben.



Preset Manager + Modulation-Tab

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine Bank klicken, um die Export- und Importoptionen der gesamten Bank (als einzelne .sys-Dateien) anzuzeigen.

Bei allen Aktionen wird ein Bestätigungsfenster angezeigt, sofern nicht auf die Schaltfläch "Yes to All" geklickt wurde. In diesem Fall wird für den Rest der Sitzung kein Bestätigungsfenster mehr angezeigt.

Auf Touchscreens entspricht ein einmaliges Tippen einem Cmd- oder Strg-Klick. Wenn Sie ein ausgewähltes Preset gedrückt halten, wird eine Verschiebungsaktion gestartet.

Im Modulation-Tab haben Sie Zugriff auf die Parameter für LFO-1, LFO-2 und MOD-EG.

Es gibt auch ein XY-Pad, das die Bewegungen des Joysticks des ARGON8X simuliert, sowie Optionen für Pitch Bend und XY Lock, damit das XY-Pad beim Loslassen nicht in die Mittelstellung zurückspringt.

Schließlich können Sie auch die globalen Intensitäten (Depths) der acht Modulationsquellen einstellen: Velo, Aftertouch, Note, Epression Pedal und die vier Joystick-Achsen.



Sequenzer-Tab

Im Sequenzer-Tab können Sie den Sequenztyp auswählen, eines der Seq-Presets laden, initialisieren und speichern sowie auf die Live-Sequenzsteuerelemente wie Länge (Length), Halten (Hold), Loop und Quantisieren zugreifen.

Im Step Seq-Modus können Sie auch durch Schritte scrollen, die in Gruppen von 16 angezeigt werden. Im Aufklapp-Menü können Sie die aktuelle Zeile auswählen und diese rechts davon mit der Delete-Schaltfläch löschen. Es gibt fünf Mute-Schaltfläche für die Notenzeile oder eine der vier Parameter-Animationsspuren.

HINWEIS: Das Bearbeiten von Noten ist nur für Step-Sequenzen verfügbar und es gibt keine Undo-Funktion.

Schritte zuweisen: Einer neuen Sequenz sind keine Schritte zugewiesen. Diese wird ausgegraut angezeigt, bis Sie Schritte über das Bedienfeld oder durch Anpassen des Steuerelements "Steps" im Bedienfeld links zuweisen.

Navigation: Der sichtbare Tastenbereich (vertikal) kann mit den Bedienelementen links von der Pianorolle gesteuert werden. Mit den Tasten +/- können Sie einstellen, wie viele Noten angezeigt werden. Mit dem Schieberegler können Sie festlegen, welcher Notenbereich angezeigt wird. Sie können die Ansicht auch durch Scrollen nach oben und unten verschieben.

Wenn Sie ein Trackpad nutzen, hat die Zoom-Geste den gleichen Effekt wie das Drücken der +/- Tasten.

Der sichtbare Schrittbereich (horizontal) kann geändert werden, indem Sie auf die +/- Steuerelemente in der oberen Leiste klicken oder nach links / rechts scrollen.

Zeichenmodus: Um Noten zu erzeugen, stellen Sie sicher, dass die Draw-Schaltfläch zum Zeichnen in der oberen Leiste aktiv ist (das ist standardmäßig der Fall) und klicken oder ziehen Sie auf einen der leeren Slots in der Anzeige darunter.

Klicken Sie auf eine Note, um diese zu löschen, klicken Sie auf eine Note und ziehen Sie diese, um einen ausgewählten Bereich zu löschen.

Es gibt zwei Modi, um das vertikale Verschiebeverhalten zu ändern:

Ziehen: Noten werden mit einer Standard-Velocity von 63 erstellt. Klicken und ziehen Sie vertikal, um die Tonhöhe der erstellten Noten zu ändern.

Velo: Durch vertikales Ziehen wird die Velocity der erstellten Noten beim Ziehen geändert.

Bearbeitungsmodus: Stellen Sie zum Bearbeiten von Noten sicher, dass die Draw-Schaltfläch zum Zeichnen in der oberen Leiste hervorgehoben ist.

Das Verfahren ist ähnlich, wie Sie es vielleicht von einer Pianorolle kennen. Wenn Sie auf eine nicht selektierte Note klicken oder einen Rahmen über einige Noten ziehen, werden diese ausgewählt. Sie können Noten auch löschen, indem Sie die Löschen-Taste drücken, während Sie Noten ausgewählt haben.

Ausgewählte Noten sind mit einem Balken versehen, der ihre Velocity anzeigt.

Sobald diese ausgewählt sind, können Sie auf eine der aktiven Optionen klicken, die Sie gerade ausgewählt haben und sie vertikal ziehen. Je nach ausgewähltem Modus wird eine von zwei Aktionen ausgeführt:

Ziehen: Verschiebt alle Noten in Tonhöhe und Schritten. Wenn Sie die Alt- oder Optionstaste gedrückt halten, wird versucht, die Noten zu kopieren.

Velo: Die Velocity aller Noten wird relativ zu der Velocity bearbeitet, die sie zu Beginn der Operation hatten.



FX, Keyboard + Einstellungs-Tab

Im FX-Tab können Sie alle FX-Presets laden, initialisieren und speichern sowie alle globalen FX-Parameter wie Pegel und Verzerrung bearbeiten.

Das Auswahlfeld für die FX-Presets auf der linken Seite zeigt an, dass kein Preset geladen wird, wenn ein FX-Parameter auf irgendeine Weise geändert wird, z.B. Ändern eines FX-Parameters im ARGON8X oder Laden eines Patches.

Auf dieser Seite finde Sie auch den externen Audio-In-Parameter, der den Anteil des Audio-In-Signals steuert, das über die drei Stereo-FX-Engines geleitet wird.

Schließlich gibt es Zugriff auf die drei Stereo-FX-Engines, die die aktuell ausgewählten Effekte in jedem Slot und ihre jeweiligen Steuerelemente anzeigen.

Im Tab Keyboard befinde sich ein MIDI-Controller, mit dem Sie Noten des ARGON8X von Ihrem Gerät aus auslösen können. Es gibt Pitchbend- und Modwheels sowie drei Tasten, mit denen Sie bestimmen können, wie viele Oktaven gleichzeitig auf dem Bildschirm angezeigt werden. Die Klaviertastatur kann über die obere Bildlaufleist gescrollt werden.

Es gibt auch Zugriff auf die Arpeggiator-Steuerelemente und die Transponierungs- / Akkordoptionen.

Im Settings-Tab finde Sie Optionen zum Aktualisieren Ihres ARGON8X auf die neueste Firmware-Version. Die ModalApp benachrichtigt Sie, wenn ein neues Update verfügbar ist.

Damit die App den Bildschirm in Echtzeit aktualisiert, muss der Page Switch-Modus auf eine der Optionen (All) oder (MIDI) eingestellt werden.

Letztlich haben Sie auch Zugriff auf die anderen im ARGON8X verfügbaren Einstellungen. Eine Liste aller verfügbaren Einstellungen finde Sie im Einstellungen-Kapitel unter Synthese Engine in diesem Handbuch.

Hinweis

Dieses Handbuch beschreibt die technischen Daten des Produkts bei Veröffentlichung dieses Dokuments. Evt. aktualisierte Informationen zu diesem Produkt finden Sie auf der Modal-Webseite.

Das Copyright besteht auf den Inhalt dieses Instruments und liegt bei Modal Electronics. Sie, als Benutzer dieses Instruments, sind Lizenznehmer für die Nutzung der Inhalte für Ihre eigene Arbeit. Nicht gestattet ist es, die Inhalte des Instruments in originaler oder veränderter Form kommerziell anzubieten.