

2. Übersicht

Funktionen des A-157 Trigger Sequenzers Vers. 1.0.:

- 8 Spuren mit je 16 Steps
 - Step-Programmierung über Trigger-Matrix oder in Echtzeit
 - schrittweises Verschieben von selektierten Spuren
 - Invertierungsfunktion zum schnelleren Erstellen von Spuren
 - individuelle Step-Anzahl pro Spur (ermöglicht Poly-Rhythmen)
 - 4 verschiedene Abspiel-Modi (vorwärts / rückwärts / Pendel / Zufall)
 - Mute-Funktion für einzelne Spuren
 - 64 Pattern-Speicherplätze (nicht flüchtig)
- Verkettung von 2 oder 4 aufeinander folgenden Patterns
 - Über das A-157-2 Trigger Output Modul gibt jeder gesetzte Step ein +12V Trigger-Signal aus.
 - Start / Stop / Reset / Clock (schrittweises Weiterschalten) Funktionen können am A-157-3 Control Input Modul manuell oder ferngesteuert ausgelöst werden.

4. Installation

ACHTUNG: Installiere sämtliche Module GENAU WIE BESCHRIEBEN! Doepfer kann keinerlei Garantie oder Haftung für Schäden übernehmen, die durch unsachgemäße Installation entstanden sind.

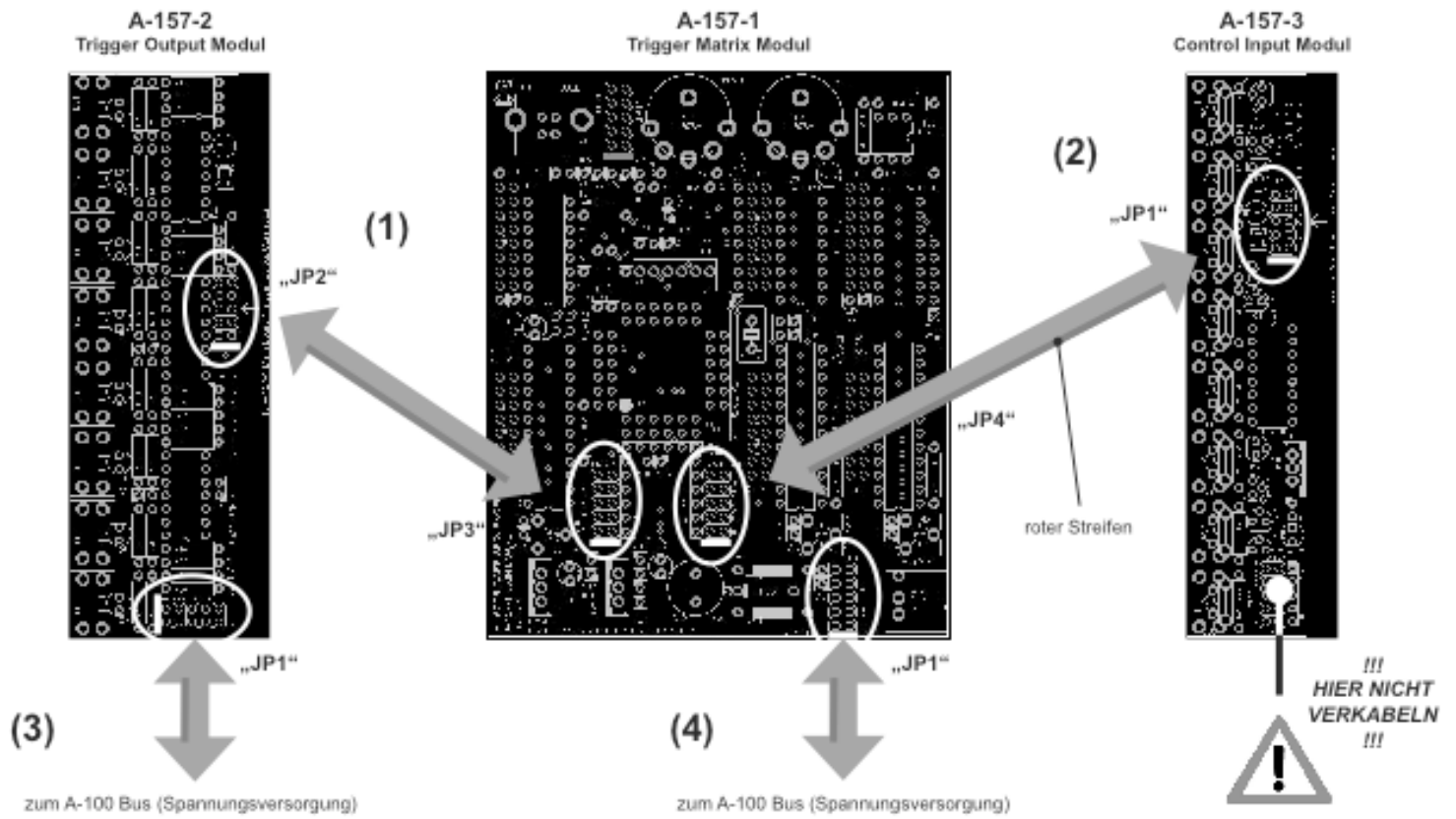
Das **A-157-1 Sequenzer-Hauptmodul** muss zusammen mit dem **A-157-2 Trigger Output Modul** und dem **A-157-3 Control Input Modul** im Eurorack installiert werden. Dazu müssen die folgenden Flachbandkabel-Verbindungen hergestellt werden:

- **(1)** zwischen dem Steckverbinder „JP2“ des A-157-2 Trigger Output Moduls und dem Steckverbinder „JP3“ auf der A-157-1 Trigger Matrix Platine.
- **(2)** zwischen dem Steckverbinder „JP1“ des A-157-3 Control Input Moduls und dem Steckverbinder „JP4“ auf der A-157-1 Trigger Matrix Platine.
- **(3)** zwischen dem Steckverbinder „JP1“ des A-157-2 Trigger Output Moduls und einem Steckverbinder der A-100 Busplatine (Spannungsversorgung).

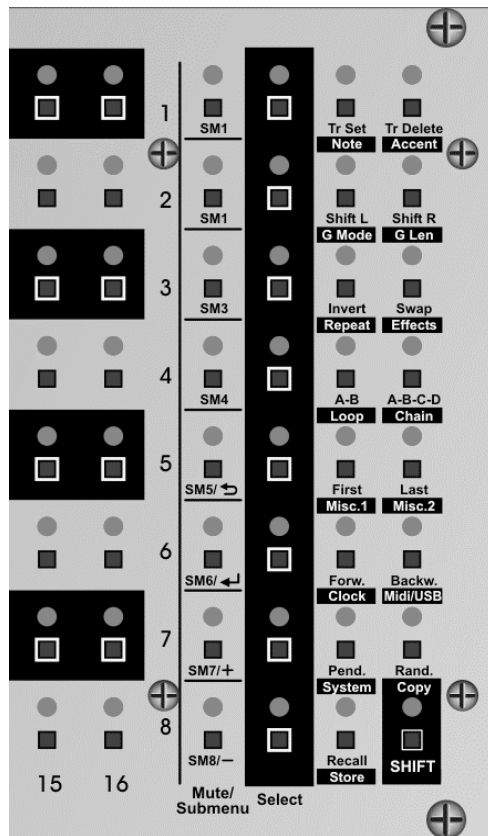
- **(4)** zwischen dem Steckverbinder „JP1“ des A-157-1 Trigger Matrix Moduls und einem Steckverbinder der A-100 Busplatine (Spannungsversorgung).

Bitte beachte die **farbigen Markierungstreifen** der Flachbandkabel. Sie müssen ihrer Position in der Abbildung auf der folgenden Seite entsprechen bzw. mit den Markierungen auf den Platinen übereinstimmen.

Die Abbildung auf der folgenden Seite zeigt alle notwendigen Verbindungen – bitte unbedingt genau beachten!



4. Bedienelemente



Hier findest du eine Übersicht über die verschiedenen Bedienelemente des A-157-1 Moduls:

SHIFT-Taster:

- Auswahl von Subfunktionen / Submenüs
=> LED leuchtet, dann Funktionstaster drücken.

Step-Taster:

- Setzen bzw. Löschen Step(s) („Trigger“)
=> Die LEDs der gewählten Steps leuchten
- Auswählen von Patterns (für Recall / Store Funktion)

Mute-Taster:

- Stummschalten (muten) von Spuren.
=> Die LEDs der stummgeschalteten Spuren leuchten.

Select-Taster:

- Spur(en) auswählen
=> Die LED(s) der gewählten Spur(en) leuchten

Funktionstaster:

- Sie lösen bestimmte Funktionen aus (global oder auf einer oder mehreren zuvor gewählten Spuren).
=> Bestimme ggf. zuerst die Spur(en) mit Select-Taster(n),
=> und führe dann die gewünschte Funktion aus.

(Shift-Funktionen (dunkel unterlegt) sind aktuell für die Store-Funktion implementiert)

5. Funktionen

Hier findest du die Beschreibung aller Funktionen, die in der aktuellen Software-Version zur Verfügung stehen.

5.1. Funktionstaster

Sie lösen bestimmte Funktionen aus (global oder auf einer oder mehreren zuvor gewählten Spuren).

=> Bestimme ggf. zuerst die Spur(en) mit **Select-Taster(n)**, und führe dann die gewünschte Funktion aus.

(Shift-Funktionen (dunkel unterlegt) sind aktuell für die Store-Funktion implementiert)

Tr Set / Tr Delete

Drücke diese Taster bei laufendem Sequenzer, um auf den gewählten Spuren Steps in Echtzeit zu setzen (**Set**) bzw. zu löschen (**Delete**).

Shift L / Shift R

Jeder Tasterdruck verschiebt die gewählten Spuren schrittweise nach rechts oder links.

Invert

Invertiert die gewählten Spuren: aktive Steps werden deselektiert und umgekehrt.

Swap

Vertauscht die ersten acht gesetzten Steps der gewählten Spur(en) mit den hinteren acht gesetzten Steps.

A-B / A-B-C-D

Verkettet zwei bzw. vier nebeneinander liegende Patterns bei Wiedergabe oder Programmierung (globale, nicht spurbezogene Funktion). Beschreibung siehe Seite 10.

First / Last

Drücke diese Taster zusammen mit einem Step-Taster, um den ersten bzw. letzten Step der gewählten Spur zu bestimmen.

Forw. / Backw. / Pend. / Rand.

Diese Taster wählen die gewünschte Abspielrichtung (Run Mode) der gewählten Spur(en): vorwärts, rückwärts, Pendel (erster / letzter Step wird nur einmal getriggert) oder zufällige Step-Folge.

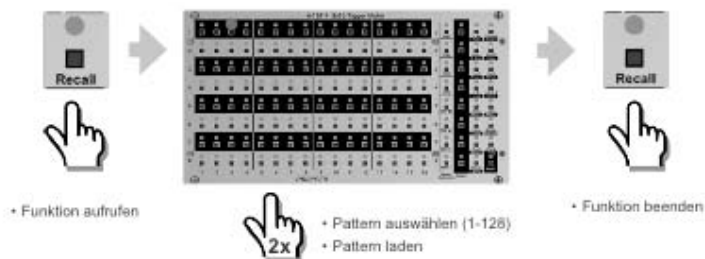
Recall / Store

Funktionen zum Laden und Speichern (mit **SHIFT**) von 64 Patterns. Beschreibung siehe Seite 8, 9.

Bemerkungen:

- Mittels Step-Taster lassen sich jederzeit Steps setzen bzw. löschen.
- Mit den Mute-Tastern lassen sich jederzeit Spuren stumm- bzw. aktiv schalten.
- Auch die A-B / A-B-C-D Taster (Pattern-Verkettung) lassen sich live bei laufendem Sequencer nutzen.
- Um Funktionen auszuführen, bitte zuerst mit Select-Taster(n) eine oder mehrere Spuren auswählen, und dann mit Funktionstaster die gewünschte Funktion ausführen.

5.2. Recall / Store Taster – Laden und Speichern von Patterns:



Patterns 1 – 64	1 – 16	
	17 – 32	
	33 – 48	
	49 – 64	
Patterns 65 – 128	65 – 80	
(Kopien ohne Spur-Mutes)	81 – 96	
	81 – 112	
	113 – 128	

Das A-157-1 Modul besitzt **64 Speicherplätze**, in denen alle momentanen Einstellungen – d.h. 8x16 Matrix-Steps, First/Last-Steps, Abspielrichtungen und Mutes der einzelnen Spuren nicht-flüchtig gespeichert werden können.

5.2.1. Pattern laden:

Recall/Store drücken (Recall/Store-LED leuchtet). Zudem blinkt die Matrix-LED des aktuell geladenen Patterns.

Die Matrix dient nun zur Auswahl des gewünschten Pattern-Speicherplatzes. Die Speicherplätze

1 – 64 enthalten alle möglichen Pattern-Einstellungen (s.o.)

65 – 128 enthalten Kopien der Patterns 1 – 64, allerdings *ohne* Spur-Mutes. Diese Kopien werden beim Speichern von Patterns automatisch angelegt. Wird ein solches Pattern geladen, werden die aktuellen Spur-Mute-Einstellungen darauf übertragen. Mit anderen Worten: Ein neues Pattern wird geladen, die aktuellen Spur-Mute-Einstellungen bleiben bestehen – sehr praktisch für den Live-Gebrauch.

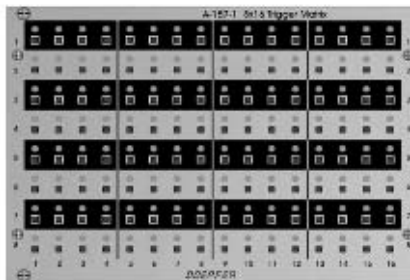
Matrix-Taster drücken (LED blinkt). Der Speicherplatz ist ausgewählt.

Matrix-Taster noch einmal drücken. Das Pattern ist geladen. Die Matrix zeigt wieder die Step-Ansicht.

Wird anstelle eines Matrix-Tasters der **Recall/Store-Taster** ein weiteres Mal gedrückt, bricht der Auswahlvorgang ab, und die Pattern-Ladefunktion wird verlassen.

Patterns 1 – 64

- 1 – 16
 - 17 – 32
 - 33 – 48
 - 49 – 64
-
- Patterns 65 – 128
 - (Kopien ohne Spur-Mutes)
 - 81 – 96
 - 81 – 112
 - 113 – 128



5.1.2. Pattern speichern:

SHIFT + Recall/Store drücken (beide LEDs leuchten). Zudem blinkt die Matrix-LED des aktuell geladenen Patterns.

Die Matrix dient nun zur Eingabe der gewünschten Speicherplatz-Nummer 1 – 64 (s.o.).

Matrix-Taster drücken (LED blinkt). Der Speicherplatz ist ausgewählt.

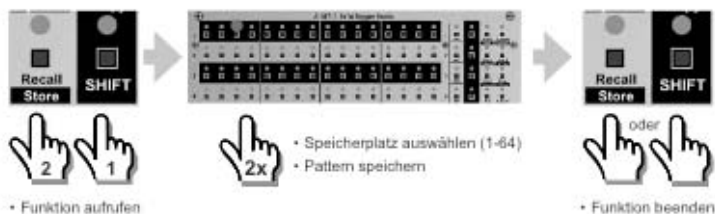
Matrix-Taster noch einmal drücken. Das Pattern ist gespeichert. Die Matrix zeigt wieder die Step-Ansicht.

Wird anstelle eines Matrix-Tasters der Recall/Store-Taster ein weiteres Mal gedrückt, bricht der Auswahlvorgang ab, und die Pattern-Speicherfunktion wird verlassen.

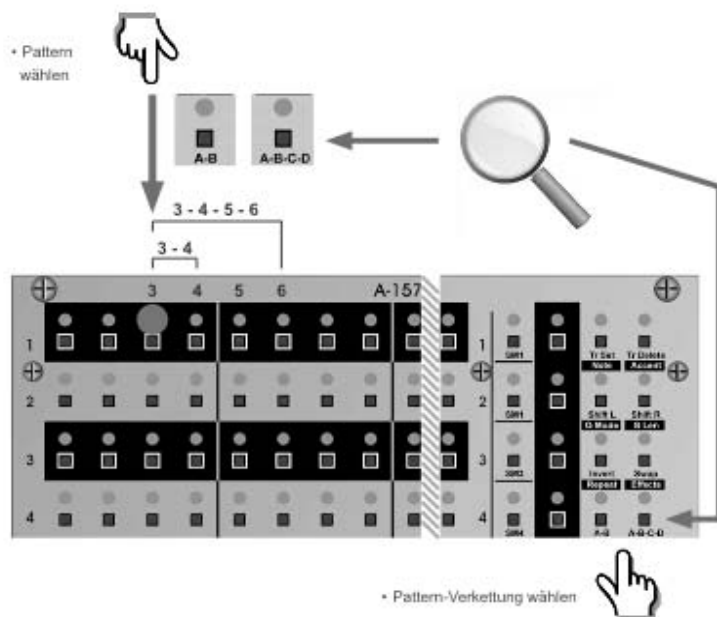
ACHTUNG:

Beim Laden eines Patterns aus dem Speicher wird das aktuell aufgerufene Pattern im Arbeitsspeicher überschrieben, d.h. erfolgte Änderungen am aktuellen Pattern gehen unwiderruflich verloren.

Beim Speichern wird ein Pattern, welches sich auf dem ausgewählten Speicherplatz befindet, unwiderruflich überschrieben!



5.3. A-B / A-B-C-D Taster – Patterns verketteten



Du kannst zwei bzw. vier nebeneinander liegende Patterns bei Wiedergabe oder Programmierung zu einer längeren Sequenz verketteten.

Lade und starte dazu ein Pattern, etwa Nr. 3 (=> s. Recall-Funktion).

Drücke **A-B** oder **A-B-C-D Taster**. (Die Reihenfolge dieser beiden Bedienschritte ist unwichtig.)

Bei aktiver Pattern-Verkettung (A-B bzw. A-B-C-D) wird nun eine Pattern-Sequenz geladen bzw. abgespielt. Sie besteht aus dem gewählten Pattern und dem nächsthöheren (bzw. den drei nächsthöheren) Pattern(s). Ob diese Patterns gesetzte Steps enthalten oder leer sind, ist unerheblich.

Beispiel: Wird, wie rechts dargestellt, Pattern 3 geladen bzw. abgespielt, spielt der Sequencer die Pattern-Sequenz 3 - 4 bzw. 3 - 4 - 5 - 6.

Alle Pattern der Sequenz lassen sich nun bei laufendem oder gestopptem Sequencer editieren.

Werden bei aktiver Verkettungsfunktion Patterns geladen oder gespeichert, wird die entsprechende A-B bzw. A-B-C-D Pattern-Sequenz geladen oder gespeichert.

ACHTUNG:

Beim Laden einer Pattern-Sequenz aus dem Speicher wird das aktuell aufgerufene Pattern plus das nächsthöhere (bzw. die drei nächsthöheren) Pattern(s) im Arbeitsspeicher überschrieben, d.h. erfolgte Änderungen an diesen Patterns gehen unwiderruflich verloren.

Beim Speichern einer Pattern-Sequenz wird ein Pattern, welches sich auf dem ausgewählten Speicherplatz befindet plus das nächsthöhere (bzw. die drei nächsthöheren) Pattern(s), unwiderruflich überschrieben!