

## ML-303 Transistor Firmware v5.8

### - Quick Manual -



Diese Anleitung deckt vorerst nur die neu hinzugekommenen Features ab. Eine ausführliche Anleitung folgt.

## Inhalt

PITCH MODE.....	Seite 02
SOUNDMODE.....	Seite 03
PATTERN SYSEX DUMP.....	Seite 05
DAS BPM MENÜ.....	Seite 06
BPM MANUELL EINGEBEN.....	Seite 08
BPM LIVE VERÄNDERN.....	Seite 09
CHAIN MODE.....	Seite 10
MIDI OUT SENDEN.....	Seite 12
PATTERNS LÖSCHEN.....	Seite 13

## PITCH MODE

Wie in der original Bassline ist in Version 5.8 eine Echtzeit Transpose Funktion integriert. D.h. du kannst während deine ML läuft die Tonhöhe ändern und dein Pattern live um z.B. eine Note oder eine Oktave Transponieren. Die jeweiligen Änderungen werden auch im Display angezeigt.

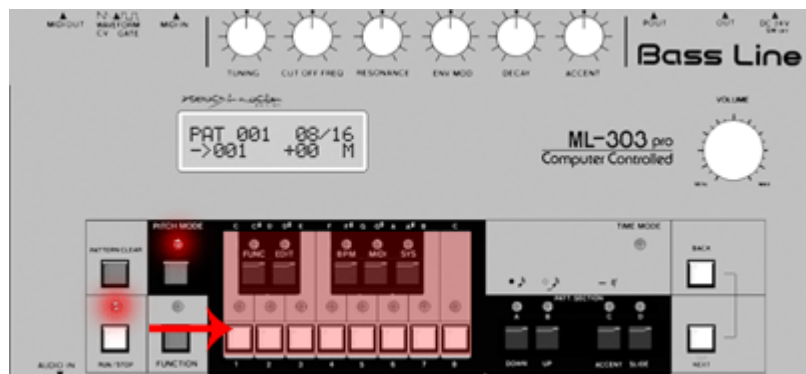
1. Stelle sicher dass deine ML läuft d.h. im Run Mode ist. Drücke die **RUN/STOP** Taste deiner ML. Die LED leuchtet dann.



2. Drücke die **PITCH MODE** Taste. Die LED beginnt zu blinken.



3. Jetzt kannst du die Tonhöhe des Patterns ändern. Drücke hierzu **eine** der Tasten auf der „Klaviatur“.



4. Um die das Pattern um eine Oktave nach oben bzw. nach unten zu transponieren musst du **eine** der Tasten mit der Bezeichnung **UP** bzw. **DOWN** drücken.



**Anmerkung:**

Das gewählte Pattern ist übrigens weiterhin auch im Pitch Mode dadurch zu erkennen dass es blinkt.

5. Um wieder in den Function Mode zu kommen musst du einfach erneut die **PITCH MODE** Taste drücken.



**Anmerkung:**

Die von dir bestimmte Tonhöhe bleibt für alle Patterns erhalten. Um den Standard Wert herzustellen musst du im **PITCH MODE** die **C** Taste drücken und schauen das weder **UP** noch **DOWN** aktiviert sind.



## SOUND MODE

Die ML kann über MIDI synchronisiert werden.

Das ist allerdings nicht alles, denn man kann sie auch über MIDI spielen ohne den internen Sequencer zu benutzen.

1. Stelle sicher das deine ML gestoppt ist. Das ist daran zu erkennen dass die LED der **RUN/STOP** Taste aus ist.



2. Drücke die **FUNC** (C#) Taste  
-> Auf dem Display erscheint  
dann der in der Abbildung  
gezeigte Hinweis.



3. Drückt man nun die  
**RUN/STOP** Taste so gelangt  
man in den **SOUNDMODE**.



**Anmerkung:**

Jetzt kannst du deine ML  
über MIDI spielen. Den  
MIDI Kanal definierst du  
im MIDI Menü.



4. Um wieder in den  
**FUNCTION MODE** zu kommen  
drückst du einfach wieder die  
**FUNC** (C#) Taste gefolgt von  
der **FUNCTION** Taste.



## PATTERN SYSEX DUMP

Die ML kann ab Version 5.8 die Patterns als SYSEX Dateien ein und auslesen.

Das ist z.B. hervorragend geeignet um z.B. seine Patterns zu sichern oder sie mit anderen ML Usern zu tauschen. Um SYSEX Dateien zu speichern braucht deine ML unbedingt MIDI out. Zum aufspielen von Patterns reicht das MIDI in der ML.

Zum Dumpen (also speichern der Patterns) auf z.B. deinem PC brachst du ein Programm wie etwa MIDIOX oder ähnliches.



### Anmerkung:

Die ausgegebene Datei hat **immer** 70 bytes.

1. Stelle sicher das deine ML gestoppt ist.  
Das ist daran zu erkennen dass die LED der **RUN/STOP** Taste aus ist.



2. Drücke die **MIDI (G#)** Taste  
-> Auf dem Display erscheint dann der in der Abbildung gezeigte Hinweis.

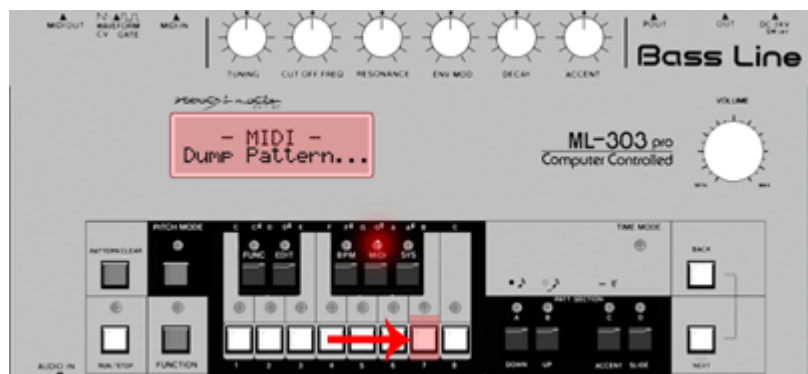


3. Um ein Pattern via MIDI auszugeben musst du die **B** Taste drücken.



### Anmerkung:

Deine ML sendet sofort die Daten. D.h. deine Software sollte bereits gestartet und für die Aufnahme von Daten konfiguriert sein.



4. Zum einlesen eines Patterns musst du die **hohe C** Taste drücken.



**Anmerkung:**

Deine ML bleibt solange in Bereitschaft bis du entweder die Daten geschickt hast oder du den Vorgang abbrichst.

Um den Vorgang **abzubrechen** drückst du die **MIDI** Taste.



## DAS BPM MENÜ

In diesem Untermenü kannst du die Geschwindigkeit deiner ML definieren. Die interne Geschwindigkeit ist nur dann von Bedeutung wenn deine ML im Master Mode (siehe auch DAS MIDI MENÜ) betrieben wird. Angegeben wird die Geschwindigkeit in der Maßeinheit BPM (Beats per Minute).

1. Stelle sicher das deine ML gestoppt ist. Das ist daran zu erkennen dass die LED der **RUN/STOP** Taste aus ist.



2. Drücke die **BPM (F#)** Taste -> Auf dem Display erscheint dann der in der Abbildung gezeigte Hinweis.





3. Im Display erscheint die Geschwindigkeit deiner ML (hier z.B. 120 BPM).  
Alle weißen Tasten deiner „Klaviatur“ dienen nun zur Eingabe der Geschwindigkeit.  
Einige der LEDs über den Tasten werden leuchten.



**Anmerkung:**

Die Eingabe über das Feld erfolgt 8-Bit binär.

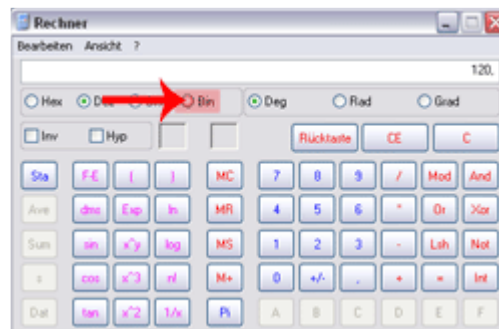


4. Um die Geschwindigkeit binär zu berechnen brauchst du einen Taschenrechner (Hier der Windows Calculator).

**Stelle** deinen **Taschenrechner** auf **Wissenschaftlich** im Ansicht Menü.



5. Gib nun die **gewünschte BPM Zahl ein** (Hier z.B. 120) und **klicke** dann auf **BIN**.

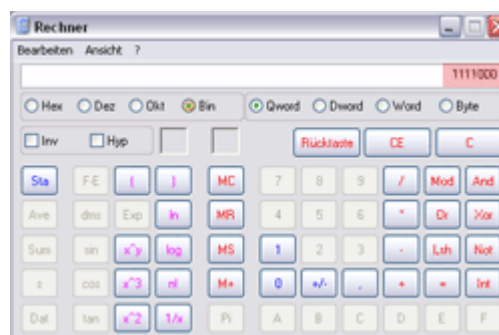


6. Du erhältst dann einen 8 Bit binär code.



**Anmerkung:**

In unserem Fall bei 120 BPM ist die errechnete binär Zahl „1111000“.  
Wenn man die Stellen zählt sieht man das die binär Zahl nur 7 Stellen hat. Das kommt daher das der Rechner die erste Stelle nicht Anzeigt weil sie eine „0“ ist!  
D.h. unser Ergebnis lautet eigentlich „01111000“.



7. Den **errechneten Zahlen code** musst du nun in deine **ML übertragen**. Dies machst du **durch ein und ausschalten** der LEDs indem du die weißen Tasten der „Klaviatur“ drückst.



**Anmerkung:**

Für jede „0“ in deinem code muss die LED aus sein, für jede „1“ muss sie an sein.



## BPM MANUELL EINGEBEN

Als Alternative zur aufwendigen binär Eingabe kannst du die Geschwindigkeit auch manuell erhöhen bzw. verringern setzten.

1. Stelle sicher das deine ML gestoppt ist.  
Das ist daran zu erkennen dass die LED der **RUN/STOP** Taste aus ist.



2. Drücke die **BPM (F#)** Taste  
-> Auf dem Display erscheint dann der in der Abbildung gezeigte Hinweis.





3. Um die **Geschwindigkeit** um **1 BPM** zu **erhöhen** musst du die **NEXT** Taste drücken.



**Anmerkung:**

Die Änderung wird sowohl im Display wie auch binär im „Klaviatur“ Feld angezeigt.



4. Zum **verringern** der **Geschwindigkeit** um 1 BPM musst du die **BACK** Taste drücken.



## BPM LIVE VERÄNDERN

Die Geschwindigkeit deiner ML kannst du sowohl über die BPM Taste erreichen oder aber live mit den Tasten NEXT bzw. BACK regeln.

1. Stelle sicher dass deine ML läuft d.h. im Run Mode ist. Drücke die **RUN/STOP** Taste deiner ML. Die LED leuchtet dann.



2. Drücke die **BACK** Taste mehrmals hintereinander um die Geschwindigkeit zu verlangsamen.



3. Drücke die **NEXT** Taste mehrmals hintereinander um die Geschwindigkeit zu erhöhen.



**Anmerkung:**  
Die Geschwindigkeit wird jeweils um 1 BPM erhöht.



## PATTERN CHAIN MODE

Der Chain Mode verkettet Patterns miteinander (Chain = Kette)  
Deine ML kann bis zu 8 Patterns miteinander verknüpfen und hintereinander abspielen.  
Das Verknüpfen passiert während dein ML spielt in Echtzeit.

1. Stelle sicher dass deine ML läuft d.h. im Run Mode ist.  
Drücke die **RUN/STOP** Taste deiner ML. Die LED leuchtet dann.



**Anmerkung:**  
Wähle jetzt wie gewohnt das Pattern aus, dass gespielt werden soll.  
Dieses **Pattern** ist dann später gleichzeitig das **erste** in deiner **CHAIN**.



2. Drücke die **FUNC** Taste um den **CHAINMODE** zu aktivieren.



3. Wähle jetzt das letzte zu spielende Pattern. Alle dazwischen liegenden Patterns werden automatisch markiert und leuchten.



**Anmerkung:**

Du kannst nur Patterns miteinander verknüpfen die größer sind als das zuerst angewählte. D.h. wenn du z.B. als **erstes Pattern 4** wählst, kannst du **nicht Pattern 2** für die Chain wählen, sondern **nur alles was größer als 4** ist.



4. Um die Chain wieder **auflösen** zu können, drückst du einfach eine **beliebige Pattern** Taste auf deiner ML



## MIDI OUT SENDEN

Deine ML kann MIDI Daten über MIDI Out ausgeben.

So kannst du z.B. ein anderes Midi fähiges Gerät ansteuern und deine programmierten Sequenzen abspielen. Es werden die Noten sowie der Accent und Slide ausgegeben.

1. Stelle sicher das deine ML gestoppt ist.  
Das ist daran zu erkennen dass die LED der **RUN/STOP** Taste aus ist.



2. Drücke die **MIDI (G#)** Taste  
-> Auf dem Display erscheint dann der in der Abbildung gezeigte Hinweis.



3. Drücke nun die **G** Taste.  
Damit ist die Ausgabe von Midi Daten aktiviert wird.



### Anmerkung:

Diese Funktion wird nicht im Display angezeigt.



4. Um wieder in den die **MIDI Out** Funktion wieder **abzuschalten** musst du die **G** Taste **erneut drücken**. Die LED über der G Taste geht dann aus.



## PATTERNS LÖSCHEN

Vorsicht! Das Pattern geht für immer verloren.

1. Stelle sicher das deine ML gestoppt ist.  
Das ist daran zu erkennen dass die LED der **RUN/STOP** Taste aus ist.



2. Wähle das Pattern das du löschen willst (hier ist das z.B. Pattern 1).

Drücke die **PATTERN CLEAR** Taste **einmal kurz**...



3. ....und ein **zweites** Mal die **PATTERN CLEAR** Taste **lange gedrückt halten**. Es erscheint folgende Meldung im Display.



**Anmerkung:**

Gelöscht wird immer nur das blinkende Pattern. Alle anderen Patterns bleiben auch im CHAIN MODE davon unberührt.

