

Automap 4.0

Bedienungsanleitung

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung in Automap 4	3	Mixer-Modus	16
Registrierung	3	Automap Mixer	17
Automap 4 – minimale Systemanforderungen.....	3	Speichern von Mixer-Mappings	17
Apple Mac	3	Automap HUI – Steuerung von HUI-kompatiblen	
Windows	3	Mixern.....	17-18
Installation der Automap 4-Software und -Treiber	3	Automap Virtual MIDI	18
Konfiguration von Automap 4 für Ihre Musik-Soft- und		(nur für bestimmte Automap-kompatible Novation-	
-Hardware	4-6	Produkte verfügbar)	
Verwaltung Ihrer Plug-Ins	6	Einstellen der MIDI-Kanäle und -Ports	18
Hinzufügen von VST-Ordnern (nur Windows)	7	Weitere Funktionen von Automap Virtual MIDI.....	19
Begriffe in Automap	8	Sichern eigener Automap MIDI Maps.....	19
DAW	8	Mehrere Hardware-Geräte	19
Device.....	8	Focus Device.....	19
Mappings	8	Speichern von Mappings bei Einsatz mehrerer	
Das Fenster Edit Mapping	8	Controller.....	20
Plug-In.....	8	Seite Mixer/Plugin Mappings.....	20
Mixer.....	8	Zuordnung von Tastenbefehlen	20
Objekt (Thing)	8	Anhang	
Automap HUI Mixer Control.....	8	Editierung von Bedienelementen	21
Automap MIDI.....	8	Bearbeiten von Endlosreglern	21
Bedienelement	8	Hardware-Einstellungen: Encoder Acceleration	22
Automap 4 im Einsatz	9	Bearbeiten von Tasten	22-23
Überblick über das Fenster Edit Mapping	9	Bearbeiten von Potis und Schiebereglern	24
Einsatz des Fensters Edit Mapping mit Impulse	11	Datenverwaltung in Automap 4 (nur für erfahrene	
Einsatz des Fensters Edit Mapping mit anderer		Anwender)	25
Automap-kompatibler Novation-Hardware	12	Anpassen der Voreinstellungen von Automap 4	25
Automap Browser View.....	13	General.....	25-26
Reihenfolge der Objekte (Things)	14	Benachrichtigungen.....	26
Umsortieren der steuerbaren Objekte	14	Controls	26
Aufnehmen der Parameter-Automation in Verbindung		Novation-Kontakt Daten	26
mit Automap 4	14		
Erzeugen eigener Mappings	14		
Manuelle Parameter-Zuordnung	14		
Parameter-Zuordnung über Learn.....	14		
Learn-Latch-Betrieb mit anderer Automap-kompatibler			
Novation-Hardware	15		
Schnelles Umsortieren der Parameter.....	15		
Umbenennen von Parametern	15		

EINFÜHRUNG IN AUTOMAP 4

Diese Anleitung bietet umfassende Informationen zu den Bedienmerkmalen von Automap 4.

Automap 4 ist eine Software-Anwendung, die als Schnittstelle zwischen Ihrem Novation Hardware-Controller und anderen Software-Anwendungen auf Ihrem Computer vermittelt. Da Automap 4 grundsätzlich für alle Automap-fähigen Controller von Novation identisch arbeitet, gehen wir in dieser Anleitung nicht auf spezifische Hardware ein. Einzelheiten zu Ihrer speziellen Automap-fähigen Hardware entnehmen Sie bitte der jeweils mitgelieferten Anleitung.

Wir entwickeln Automap permanent weiter: Aktualisierungen stehen auf der Novation-Webseite zur Verfügung: Die in die Anwendung integrierte Funktion Automap Updates bietet direkten Zugriff. Wir empfehlen Ihnen zudem, regelmäßig die Support-Seite von Novation zu besuchen, um sicherzustellen, dass Sie mit der neuesten Version und Dokumentation arbeiten. Automap 4 ist mit zahlreichen Software-Anwendungen von Drittanbietern kompatibel: Die Liste der unterstützten Anwendungen wird permanent aktualisiert. Bitte suchen Sie auf der Webseite nach der aktuellen Liste, da diese regelmäßig überarbeitet wird.

Wenn Sie neben dieser Anleitung weitere Informationen benötigen, finden Sie diese Video-Tutorials sowie technischen Support auf den Support-Seiten der Novation-Webseite unter www.novationmusic.com/support. Die Novation Answerbase unter www.novationmusic.com/answerbase enthält Artikel zur Fehlerbehebung sowie ein Formular für den direkten Kontakt mit dem technischen Support, sofern Sie die Informationen in der Answerbase nicht finden.

REGISTRIERUNG

Eine Registrierung bei Novation hilft uns, Ihnen zu helfen. Um sich bei Novation zu registrieren, besuchen Sie <http://www.novationmusic.com>, klicken dort im Bereich „Support“ (auf der Homepage) auf den Link „Register Products“ und füllen die dargestellte Formularseite aus. Während der Registrierung müssen Sie Fragen zum Setup Ihrer digitalen Audioworkstation beantworten, die es dem Novation-Support ermöglicht, Ihnen „nachhaltig“ zu helfen. Zudem können Sie die Novation E-Zines abonnieren: In diesen E-Mail-Newslettern (die alle zwei bis drei Monate erscheinen) erhalten Sie Informationen zu Produkt-Aktualisierungen, zu Soft- und Hardware-Tutorials, Wettbewerben, Werbegeschenken und lesen Tipps von bekannten Künstlern. Durch die Registrierung Ihrer Kopie von Automap 4 stellen Sie sicher, dass Ihre Software immer auf dem aktuellen Stand bleibt, und ermöglichen es uns, Sie bei allen technischen Fragen zu unterstützen.

AUTOMAP 4 – MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN

Apple Mac

OS: Mac OS X 10.7 Lion oder 10.6 Snow Leopard (32 und 64 Bit)

Computer: Apple Macintosh mit USB-Port

Bildschirmauflösung: mindestens 1024 x 768

Windows

OS: Microsoft Windows 7, 32 oder 64 Bit, Windows Vista (nur 32 Bit) oder Windows XP +SP3 (nur 32 Bit)

Computer: Windows-kompatibler Computer mit USB-Port

Bildschirmauflösung: mindestens 1024 x 768

COPYRIGHT UND RECHTLICHE HINWEISE

Novation und Automap sind eingetragene Warenzeichen von Focusrite Audio Engineering Limited.

VST ist ein Warenzeichen von Steinberg Media Technologies GmbH.

Audio Units (AU) ist ein Warenzeichen von Apple, Inc.

RTAS ist ein Warenzeichen von Avid, Inc.

Alle weiteren Marken-, Produkt- und Herstellernamen sowie andere registrierte Namen sowie Warenzeichen in dieser Anleitung sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.

2011 © Focusrite Audio Engineering Limited. Alle Rechte vorbehalten.

INSTALLATION DER AUTOMAP 4-SOFTWARE UND -TREIBER

Für die meisten Novation-Hardware-Controller (Geräte) muss zum Betrieb mit Automap 4 ein Software-Treiber auf dem Computer installiert werden. Die Treiber für Automap-fähige Hardware-Controller werden über den Software-Installer auf Ihrem Computer installiert.

1. Legen Sie die Installer-Disk ein oder navigieren Sie zu dem heruntergeladenen Installationsprogramm: Doppelklicken Sie auf das Installations-Symbol, um mit der Installation zu beginnen.
2. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



ANMERKUNG: Auf Windows-Systemen wird eventuell eine Warnung eingeblendet, dass „der Treiber den Windows-Logo-Test nicht bestanden hat“ (oder ähnliches). Klicken Sie auf „Installation fortsetzen“, um die Installation abzuschließen.

3. Schließen Sie Ihren Novation-Hardware-Controller an (und schalten Sie ihn, wenn nötig, ein).
- 4.

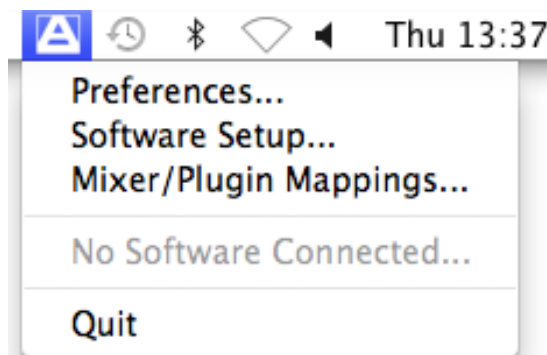
Mac: Öffnen Sie den Ordner Programme und doppelklicken Sie zum Starten auf AutomapServer.

Windows XP und Windows 7: Wählen Sie Start > Alle Programme > Novation > Automap > Automap Server.

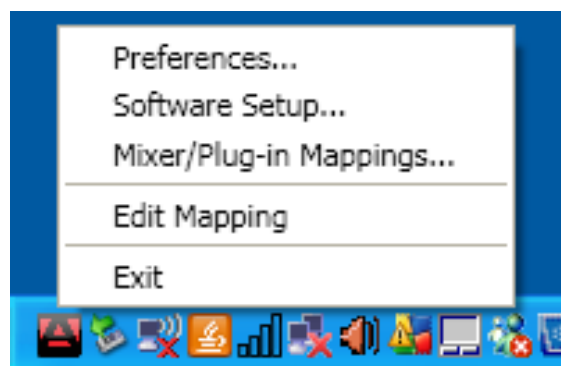
5. Sofern Automap 4 feststellt, dass die Firmware Ihrer Hardware aktualisiert werden muss, wird das weitere Vorgehen auf dem Bildschirm erläutert. Bitte folgen Sie diesen Anweisungen, um eine fehlerfreie Aktualisierung durchzuführen.

KONFIGURATION VON AUTOMAP 4 FÜR IHRE MUSIK-SOFT- UND HARDWARE

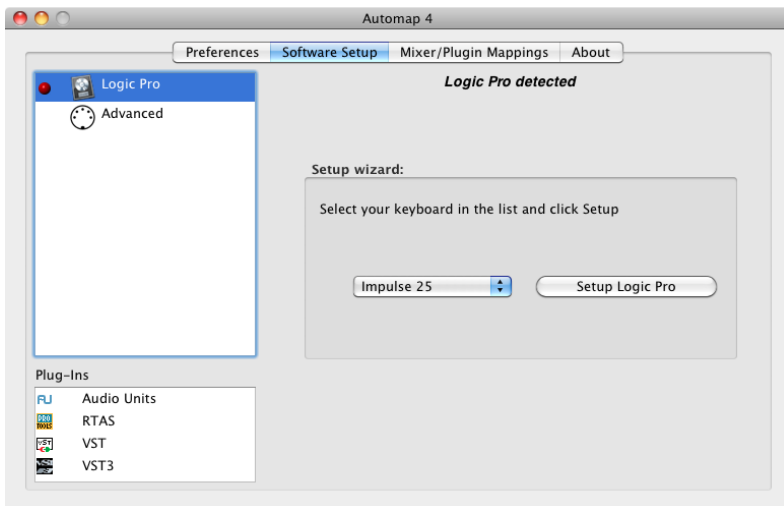
Suchen Sie das Symbol Automap in der Menü- (Mac) oder Taskleiste (Windows); klicken Sie es an und wählen Sie Software Setup... ; dadurch wird das Fenster Automap 4 Software Setup mit einer Liste Ihrer installierten DAWs eingeblendet (bei den meisten Anwendern ist wahrscheinlich nur eine DAW installiert).



Mac



Windows

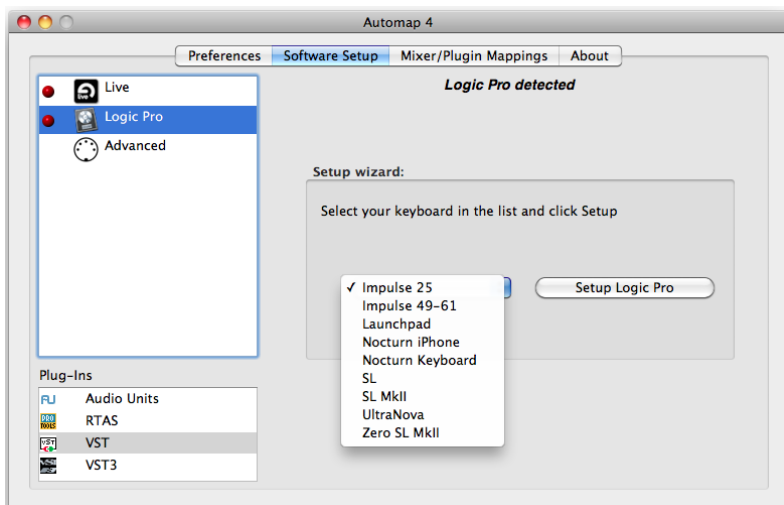


Seite Software Setup

Der Konfigurationsvorgang gliedert sich in zwei Stufen:

- 1 – Richten Sie Ihre Plug-Ins für die Steuerung über Automap 4 ein
- 2 – Richten Sie Ihre DAW für den Betrieb mit Automap 4 ein

Am einfachsten erledigen Sie diese beiden Konfigurationsschritte, indem Sie den Anweisungen im Reiter Software Setup folgen. Zuerst wählen Sie die gewünschte DAW aus der Liste (sofern nur eine DAW vorhanden ist, ist das nicht nötig). Wählen Sie aus der Einblendliste das Modell Ihres Novation-Controllers, der mit Ihrem Computer verbunden ist. Klicken Sie auf die Schaltfläche Setup xyz, um den Setup-Wizard zu starten (xyz steht hier für den Namen der gewählten DAW) und folgen Sie den Anweisungen für den jeweiligen Schritt.



Beachten Sie, dass die genauen Anweisungen abhängig von der gewählten DAW variieren können und dass Sie die DAW-Anwendung zu einem bestimmten Zeitpunkt während der Einrichtung starten müssen.

Die offiziell von Automap 4 unterstützten DAWs sind:

Mac:

Live
Pro Tools
Cubase
Logic
Reason

Windows:

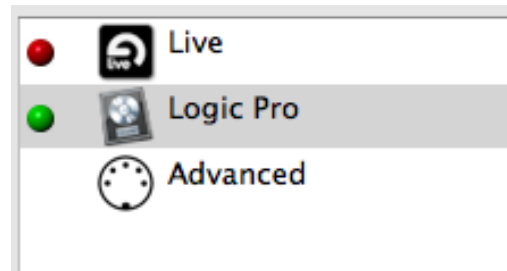
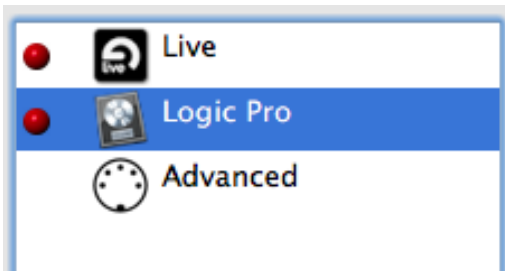
Live
Pro Tools
Cubase
Sonar
Reason



ANMERKUNG: Wenn Ihre DAW nicht aufgeführt ist, jedoch das HUI-Protokoll unterstützt, können Sie über Automap 4 dennoch die Mixer-Funktionen steuern. Weitere Einzelheiten dazu finden Sie auf Seite 17.



ANMERKUNG: Die (virtuelle) „LED“ neben jeder DAW (im Reiter Software Setup im Automap-4-Fenster) leuchtet zunächst immer rot. Das bedeutet, dass die DAW bisher nicht zum Betrieb mit Automap 4 konfiguriert wurde. Nach einer erfolgreichen Konfiguration leuchtet diese LED grün.



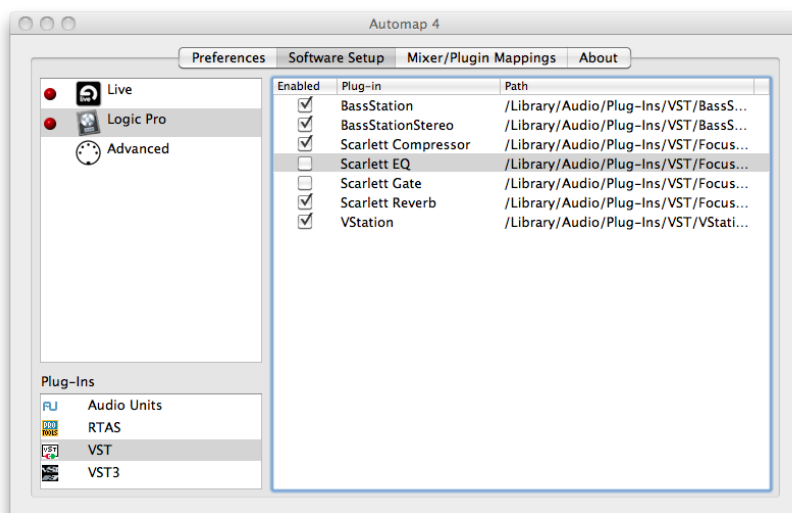
ANMERKUNG: Wenn Ihre DAW Drittanbieter-Plug-Ins nutzt, empfehlen wir, dass Sie die DAW an dieser Stelle schließen und erneut öffnen.

VERWALTUNG IHRER PLUG-INS

Automap 4 erlaubt eine direkte Steuerung aller Plug-Ins in den Formaten VST, AU oder Pro Tools (RTAS) innerhalb Ihrer Host-Software. In der Voreinstellung aktiviert der Setup Wizard alle Plug-Ins, die er auf Ihrem Computer findet, zur Steuerung über Automap 4. Unter bestimmten Umständen müssen Sie eventuell einige Plug-Ins manuell aktivieren oder deaktivieren.

Deaktivieren von Plug-Ins:

Eventuell möchten Sie nur bestimmte Plug-Ins aktivieren und direkt mit Automap 4 steuern: Das könnte z. B. Ihr bevorzugtes Synth-Plug-In sein. Um die Automap-Steuerung für Plug-Ins zu deaktivieren, die Sie nicht über Automap steuern möchten, öffnen Sie den Reiter Software Setup des Automap-4-Fensters und wählen aus der Liste unten links das Plug-In-Format aus. Nun werden alle aktiven Plug-Ins mit diesem Format eingeblendet.



Deaktivieren Sie das zugehörige Markierungsfeld Enabled, um ein Plug-In zu deaktivieren (mit der Shift-Taste können Sie mehrere Plug-Ins deaktivieren).

Die „aktivierte“ Version des Plug-Ins entspricht dem Original-Plug-In, das allerdings um die benötigte Funktionalität zur Parametersteuerung über Automap 4 erweitert wurde.



WICHTIG: Stellen Sie bitte sicher, dass Ihre DAW NICHT aktiv ist, während Sie Plug-Ins aktivieren oder deaktivieren. Sie müssen Ihre DAW neu starten, nachdem Sie den Status von Plug-Ins geändert haben.

Aktivieren der Steuerung eines Plug-Ins über Automap 4

Wenn Sie ein neues Plug-In für Ihre DAW installieren, müssen Sie es zuerst in Automap 4 anmelden, bevor Sie es über Automap 4 mit Ihrem Hardware-Gerät steuern können. Stellen Sie sicher, dass Automap 4 inaktiv ist, wenn Sie das neue Plug-In installieren. Nach Abschluss der Installation starten Sie Automap 4 und öffnen das Fenster Software Setup: Wie Sie sehen, wurde das neue Plug-In erkannt und der Liste hinzugefügt. Allerdings ist das Markierungsfeld Enabled nicht abgehakt. Setzen Sie einen Haken, um die Steuerung über Automap 4 einzurichten.

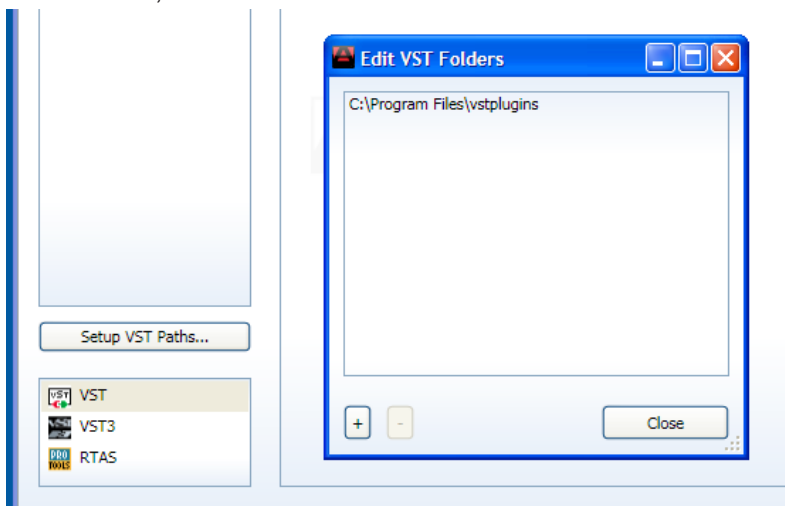
Aktualisieren eines vorhandenen Plug-Ins zum Betrieb mit Automap 4

Wenn Sie eine neuere Version eines vorhandenen Plug-Ins installieren möchten, sollten Sie zuerst das Fenster Software Setup in Automap 4 öffnen und das Häkchen im Markierungsfeld Enabled des Plug-Ins entfernen. Anschließend beenden Sie Automap 4 und führen die Aktualisierung des Plug-Ins durch. Im nächsten Schritt starten Sie Automap 4 neu, öffnen das Fenster Software Setup erneut und aktivieren das Plug-In wieder.

Wenn Sie ein Plug-In vor der Aktualisierung nicht deaktivieren, kann das aktualisierte Plug-In nicht mehr über Automap angesprochen werden. Automap weist Sie darauf hin, das Plug-In beim nächsten Start erneut zu aktivieren.

Hinzufügen von VST-Ordern (nur Windows)

Unter Windows können VST-Plug-Ins in mehr als einem Ordner installiert sein. Klicken Sie auf das Symbol Setup VST Paths..., um einen Verzeichnisbaum zu öffnen: Hier wählen Sie die Ordner aus, die durchsucht werden sollen.



BEGRIFFE IN AUTOMAP

Bevor Sie Automap 4 verwenden, empfehlen wir Ihnen, diesen Abschnitt aufmerksam durchzulesen, um verschiedene Begriffe in diesem Handbuch zu verstehen. Diese Begriffe werden in dieser Bedienungsanleitung verwendet:

DAW

Die DAW (Digital Audio Workstation) ist Ihre Aufnahme-/Sequencer-/Musik-Software-Anwendung (z. B. Pro Tools, Cubase oder Logic).

Device

Ein Hardware-MIDI-Controller von Novation wie z. B. Nocturn, das Impulse-Keyboards, das SL MkII Keyboard u.a.

Mapping

Ein Mapping beschreibt die aktuelle Zuordnung zwischen den Bedienelementen Ihrer Hardware und den Parametern der DAW und/oder ihrer Plug-Ins.

Das Fenster Edit Mapping

Hier ändern Sie das aktuelle Mapping, indem Sie die Hardware-Bedienelemente anderen Software-Parametern zuweisen.

Plug-In

Eine Software-Anwendung, welche die Funktionalität Ihrer DAW erweitert. Ein Plug-In muss grundsätzlich in Automap 4 aktiviert werden, bevor es über Ihre externe Controller-Hardware gesteuert werden kann. Plug-Ins sind wahlweise nativ (als Bestandteil der DAW) integriert oder von Drittanbietern erhältlich (und müssen dann vom Anwender separat installiert werden).

Automap 4 unterstützt die folgenden Plug-In-Formate: VST, VST3, RTAS und AU.



ANMERKUNG: Die nativen Plug-Ins Ihrer DAW gehören nicht zwangsläufig zu den oben genannten Formaten. Trotzdem können die meisten nativen Plug-Ins (z. B. alle nativen Plug-Ins in Logic) über Automap 4 gesteuert werden.

Mixer

Eine Anwendung zur Audiomischung, die Bestandteil der DAW ist.

Objekt (Thing)

In Automap 4 wird alles, was sich über Automap 4 steuern lässt, als Objekt (Thing) bezeichnet. Zu diesen Objekten gehören beispielsweise Plug-Ins, DAW-Mixer und externe MIDI-Geräte, die über Automap gesteuert werden. Die Kommunikation zwischen Automap und den Objekten wird intern im Computer hergestellt: Die Objekte teilen dazu Automap 4 mit, welche ihrer Parameter gesteuert werden können. Automap 4 weist diese Parameter daraufhin den Bedienelementen Ihres Hardware-Controllers zu. Es können maximal 256 Objekte mit Automap 4 verknüpft sein.

Automap HUI Mixer Control

HUI ist ein spezielles MIDI-Protokoll, das zur Steuerung von Software-Mixern entwickelt wurde. Automap HUI ist ein spezieller Port, den Automap 4 Ihrer Musik-Software zur Verfügung stellt und der es erlaubt, die internen Software-Mixer über Ihre Hardware zu steuern. Von den DAWs, die offiziell von Automap 4 unterstützt werden, wird HUI nur in Pro Tools benutzt. Jedoch kann Automap HUI auch mit anderen, nicht offiziell unterstützten DAWs betrieben werden, sofern diese das HUI-Protokoll unterstützen.

Automap MIDI

Automap MIDI ist ein virtueller Software-MIDI-Port, der die Steuerung jedes Soft- oder Hardware-Geräts erlaubt, das über bestimmte MIDI-Daten (CC, Note On/Off und Pitchbend) angesprochen werden kann. So können Sie Ihre Hardware als Standard-MIDI-Controller verwenden.

Bedienelement

Ein Bedienelement ist ein Regler, eine Taste, ein Schieberegler oder Cross-Fader auf Ihrer Novation-Hardware. Die Anordnung der Bedienelemente auf der Hardware wird im Fenster Edit Mapping nachgebildet.

AUTOMAP 4 IM EINSATZ

In den meisten Fällen* wird Automap 4 ebenfalls gestartet, wenn Sie Ihre DAW starten. Automap 4 kann bei Bedarf über folgende Verzeichnisse auch manuell geöffnet werden:

Mac: Macintosh HD > Programme > AutomapServer

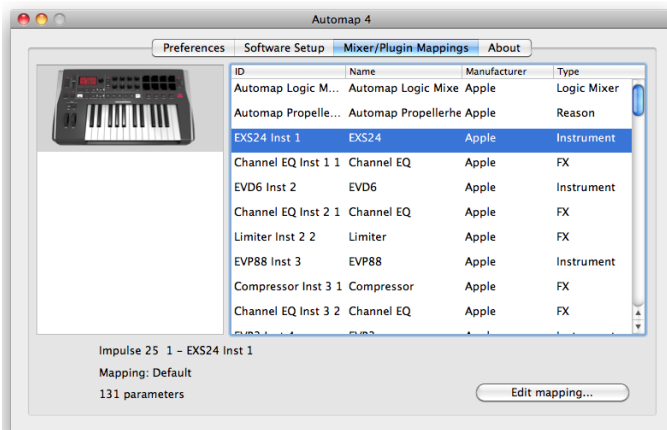
Windows XP und Windows 7: Start > Alle Programme > Novation > Automap > Automap Server



*Bei Propellerheads Reason/Aufnahme-Software wird Automap 4 nicht automatisch gestartet, sondern muss manuell aufgerufen werden.

Automap 4 arbeitet „im Hintergrund“: Das bedeutet, dass während der Arbeit in Ihrer DAW normalerweise kein eigenes Fenster für Automap 4 eingeblendet wird. Allerdings können Sie das Fenster Edit Mapping zu jeder Zeit öffnen, indem Sie das Automap-Symbol in der Menü-/Statusleiste anklicken und dann Edit Mapping sowie ein Objekt (Thing) aus der Liste auswählen.

Zudem bietet Automap 4 ein Fenster zur ‚Verwaltung‘, in dem Sie Voreinstellungen anpassen, Plug-Ins verwalten und die Software konfigurieren. Sie können das Automap-4-Fenster zu jeder Zeit über das selbe Symbol aufrufen und dann Preferences..., Software Setup... oder Mixer/Plugin Mappings... wählen: Daraufhin wird das Automap-4-Fenster des jeweiligen Reiters geöffnet (das Fenster Edit Mapping kann hier ebenfalls geöffnet werden).



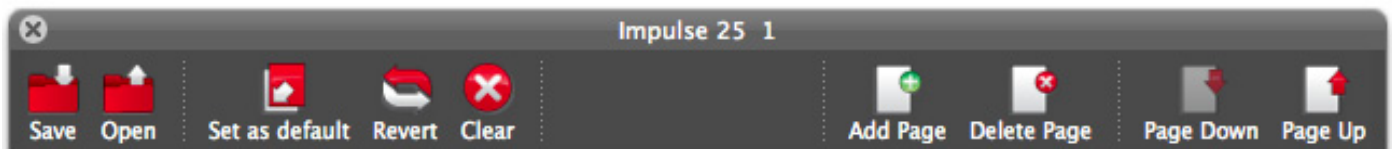
Überblick über das Fenster Edit Mapping

Das Fenster Edit Mapping dient als Hauptschnittstelle zwischen Soft- und Hardware. Beachten Sie, dass Automap 4 auch ältere Novation-Produkte (wie Nocturn) unterstützt und sich die grafische Anpassung des Fensters abhängig von der angeschlossenen Hardware ändert.

Das Fenster Edit Mapping bietet zwei Hauptbereiche für die Steuerung von Plug-Ins und des DAW-Mixers. Die Umschaltung zwischen den beiden Steuerbereichen hängt vom angeschlossenen Hardware-Typ ab.

Bestimmte grundlegende Bedienelemente stehen für alle Controller zur Verfügung:

Titelleiste und Menüleiste



In der Titelleiste ist der angeschlossene Hardware-Typ vermerkt.

In der Menüleiste stehen folgende Schaltflächen zur Verfügung:

Save

Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie das Save-Fenster: Hier können Sie das aktuelle Mapping eines Plug-Ins oder die aktuellen Zuweisungen und Einstellungen für den DAW-Mixer speichern.

Open

Mit dieser Schaltfläche laden Sie die Mapping-Datei, die vorher bereits für ein Objekt (Thing) gesichert wurde.

Set as default

Mit dieser Schaltfläche ersetzen Sie die „Werkseinstellungen“ für die Controller-Zuordnungen durch die Einstellungen im aktuellen Setup. Wenn Sie die Zuordnungen auf diese Weise an Ihren persönlichen Arbeitsfluss angepasst haben, wird das Plug-In zukünftig nach dem Laden immer über diese Zuordnungen gesteuert.



ANMERKUNG: Die Werks-Mappings sind in folgenden Verzeichnissen gespeichert:

Mac: Macintosh HD > Benutzer > {Benutzer} > Library > Application Support > Novation > Automap Universal > Mappings > {Hardware-Controller-Typ}

Windows XP: C:\Dokumente und Einstellungen\{Benutzer}\Local Settings\Application Data\Novation\Automap Universal\Mappings\{Hardware-Controller-Typ}

Windows 7: C:\Benutzer\{Benutzer}\AppData\Local\Novation\Automap Universal\Mappings\{Hardware-Controller-Typ}

Revert

Mit dieser Schaltfläche setzen Sie die Mappings auf die voreingestellten Zuordnungen zurück.

Clear

Mit dieser Schaltfläche entfernen Sie alle aktuellen Zuordnungen im Fenster Edit Mapping: Die Bedienelemente können nun beliebig neu zugeordnet werden (Hinweis: Clear entfernt die Zuordnungen auf allen Mapping-Seiten).

Add Page

Über dieses Symbol können Sie das bestehende Setup um eine weitere Mapping-Seite erweitern (auf diese Weise können Sie (eine) „eigene“ Seite(n) hinzufügen, ohne die Werks-Seiten überschreiben zu müssen).

Delete Page

Mit dieser Schaltfläche löschen Sie die aktuell dargestellte Mapping-Seite.

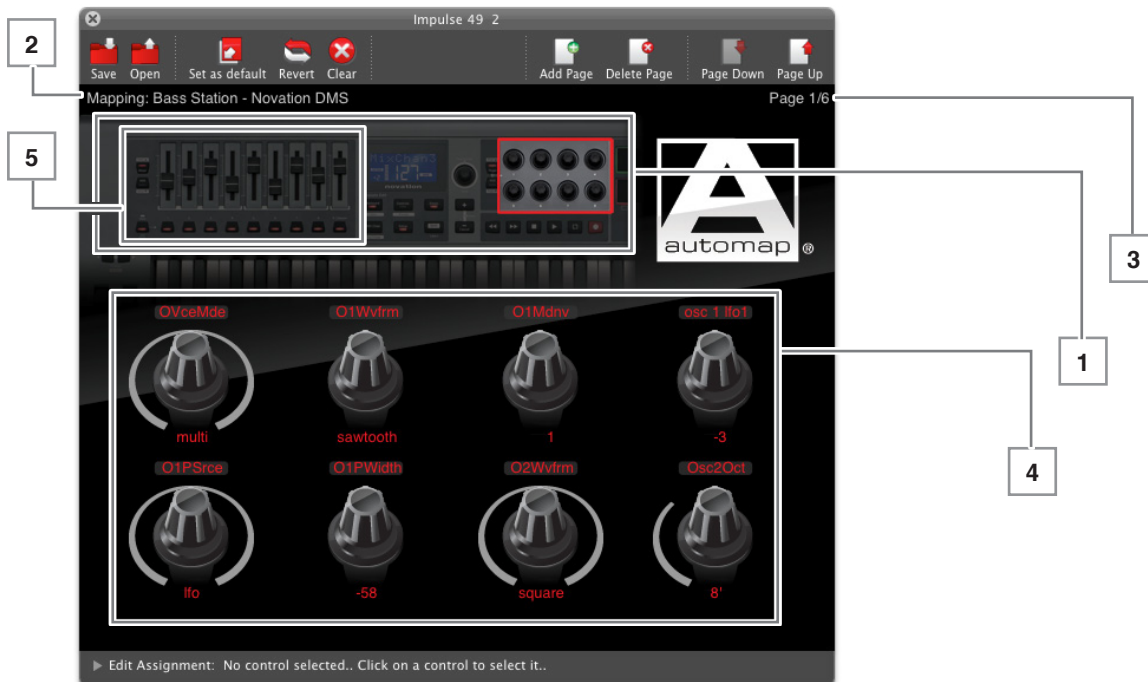
Page Down & Page Up

Mit diesen beiden Tasten blättern Sie einfach in beide Richtungen durch die Mapping-Seiten (über den Hardware-Controller ist das ebenfalls möglich).

Einsatz des Fensters Edit Mapping mit Impulse

Laden Sie ein für Automap aktiviertes Plug-In in Ihre DAW-Software. Öffnen Sie das Fenster Edit Mapping.

Das Fenster Edit Mapping blendet die Parameter, die über Automap 4 gemappt wurden, sowie weitere Informationen zu dem Plug-In ein.



Im Beispiel oben ist dargestellt, wie das Plug-In Novation Bass Station auf einen Impulse-Controller gemappt ist.

1 Hardware-Überblick

Das Fenster blendet im oberen Bereich eine Übersicht des Impulse-Controllers ein. Klicken Sie auf den Regler- oder Fader-Bereich, um das Haupt-Mapping für die Plug-In-Steuerung bzw. die Steuerung des DAW-Mixers zu aktivieren.

2 Name/Manufacturer

Namen des Plug-Ins sowie des Herstellers.

3 Seitennummer/Page Number

Da die meisten Plug-Ins über mehr als acht Parameter verfügen, verteilt sich die Steuerung auf mehrere Seiten. Die Anzahl der Seiten variiert abhängig vom Plug-In. Sie können mit den Schaltflächen Page Up und Page Down in der Symbolleiste oder den Tasten des Impulse zwischen den Seiten blättern.

4 Drehregler

Unter der Übersicht werden acht Drehregler eingeblendet, die den Impulse-Drehreglern entsprechen. Die Hauptaufgabe der Drehregler ist die Parametersteuerung in dem Plug-In Ihrer Wahl.

5 Fader

Die Haupt-Ansicht kann durch Anklicken des jeweiligen Bereichs in der Übersicht umgeschaltet werden. Durch Anklicken des Fader-Bereichs werden neun Fader eingeblendet, die den Impulse-Fadern zugeordnet sind. Sie werden automatisch dem internen Mixer der DAW zugeordnet, sobald der Setup Wizard ausgeführt wurde.

Einsatz des Fensters Edit Mapping mit anderer Automap-kompatibler Novation-Hardware



Laden Sie ein für Automap aktiviertes Plug-In in Ihre DAW-Software. Öffnen Sie das Fenster Edit Mapping.

Das Fenster Edit Mapping blendet die Parameter, die über Automap 4 gemappt wurden, sowie weitere Informationen zu dem Plug-In ein.

1 Name/Manufacturer

Namen des Plug-Ins und des Herstellers sowie des aktuellen Plug-In-Presets (sofern unterstützt) oder MIDI-Programm-Nummer.

2 Name

Hier wird grundsätzlich der vorgegebene Name des Plug-Ins eingeblendet. Klicken Sie auf den Text, um ihn zu bearbeiten oder um einen neuen Namen einzugeben. Auf diese Weise können Sie bei mehreren geladenen Instanzen eines Plug-Ins in einem Projekt die gesuchte Instanz einfacher im Browser View identifizieren (siehe S. 13). Beim erneuten Laden des Projekts bleiben die editierten Namen erhalten. Wenn Sie allerdings eine neue Instanz in dasselbe Projekt oder in ein neues Projekt laden, wird der Werkname wiederhergestellt.

3 Group

Blendet die Browser-Gruppe (siehe S. 13) für jedes Objekt (Thing, z. B. Plug-In, Mixer oder MIDI-Gerät) ein. Es stehen vier Browser-Gruppen zur Verfügung: user, fx, inst und mixer. Der Zugriff erfolgt über die entsprechenden Tasten auf der Hardware.

4 Seitennummer/Page Number

Da die meisten Plug-Ins über mehr als acht Parameter verfügen, verteilt sich die Steuerung auf mehrere Seiten. Die Anzahl der Seiten variiert abhängig vom Plug-In. Sie können mit den Schaltflächen Page Up und Page Down in der Symbolleiste oder den Tasten des Impulse zwischen den Seiten blättern.

5 Drehregler, Fader und andere zuweisbare Bedienelemente

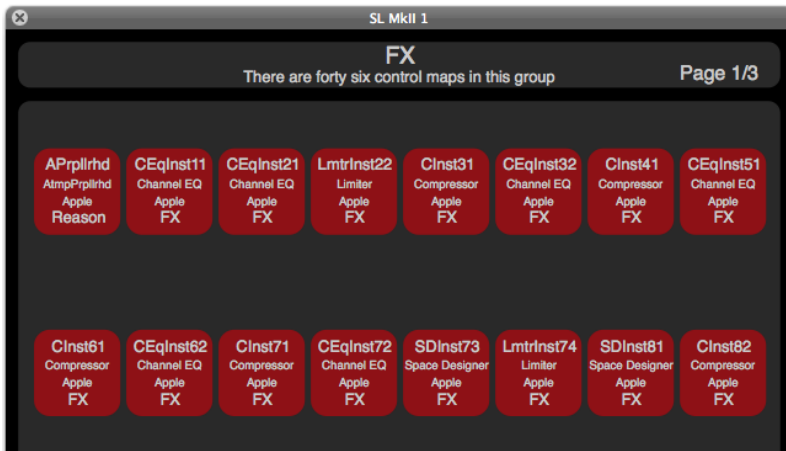
Die Darstellung der Bedienelemente im Fenster Edit Mapping entspricht der physikalischen Anordnung auf der Hardware, die Sie angeschlossen haben.

Automap Browser View*



*Beachten Sie, dass die Funktion Automap Browser View für die Impulse-Serie nicht zur Verfügung steht.

Die Browser Views sortieren alle Plug-Ins (sowie andere MIDI-Mappings) in drei Gruppen, die Sie über die Tasten **user**, **fx** und **inst** auf der Hardware aufrufen.



Die drei Browser-Gruppen sind:

FX – Automap-aktivierte Effekt-Plug-Ins (wie im Beispiel oben dargestellt)

Inst – Automap-aktivierte Instrument-Plug-Ins

User – Herkömmliche MIDI-Kanäle, Objekte, die in keine der anderen Gruppen passen

Es gibt allerdings noch eine vierte Gruppe: Mixer. Hier wird anstelle einer Browser-Seite das Mapping des DAW-Mixers geöffnet. Die meisten Anwender arbeiten grundsätzlich mit einer DAW und daher auch mit nur einem Mixer.

Wenn Sie eine Gruppe über die Group-Taste auf dem Hardware-Controller auswählen, werden alle verfügbaren Plug-Ins/MIDI-Geräte dieser Gruppe eingeblendet. Das momentan aktive Objekt (Thing) ist unterlegt dargestellt. Um ein alternatives Plug-In/MIDI-Gerät auszuwählen und seine Steuer-Map zu laden, berühren oder bedienen Sie das zugehörige Bedienelement (Hardware-abhängig) auf Ihrem Controller. Alternativ treffen Sie die Auswahl mit der Maus auf dem Bildschirm.



ANMERKUNG: Wenn die Gruppe nur ein einziges Plug-In/MIDI-Gerät enthält, wird es durch Drücken der zugehörigen Group-Taste automatisch ausgewählt.

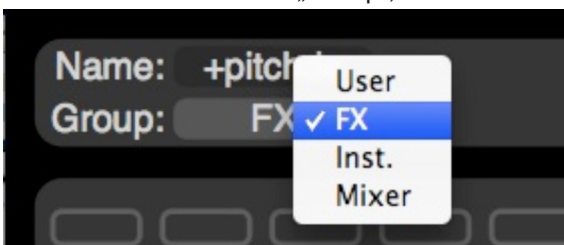
Reihenfolge der Objekte (Things)

Die Reihenfolge der zur Steuerung ausgewählte Objekte (Things) im Browser entspricht der Reihenfolge, in der sie in Ihr Projekt geladen wurden. Sofern mehr Objekte geladen wurden, als auf einer einzelnen Browser-Seite dargestellt werden, können Sie über die Tasten page +/- auf Ihrer Hardware auf die übrigen Objekte (Things) zugreifen.

Über den Browser View können Sie schnell auf verschiedene Steuer-Maps zugreifen. Wenn Sie zum Beispiel auf ein bestimmtes FX-Plug-In zugreifen möchten, wissen Sie, dass Sie es in der FX-Gruppe finden.

Allerdings können Sie ein Objekt (Thing) jeder der vier Gruppen zuordnen. Eventuell möchten Sie beispielsweise die Plug-Ins in vier Tracks Ihrer Session steuern: In diesem Fall können Sie die Steuer-Maps trackweise auf die vier Gruppen verteilen, anstatt sie über den Objekt-Typ zuzuordnen.

Klicken Sie auf das Feld „Group“, um eine neue Gruppe für das aktuell gewählte Objekt (Thing) auszuwählen.



Umsortieren der steuerbaren Objekte

Im Modus Automap Browser lassen sich Objekte (Things) in einer Gruppe per Drag & Drop mit der Maus neu anordnen. Wenn Sie ein Objekt von seiner Position auf eine belegte Position ziehen, tauschen die Objekte ihre Position.

Aufnehmen der Parameter-Automation in Verbindung mit Automap 4

Wenn Sie ein Bedienelement auf Ihrer Automap-Hardware bedienen, werden die Steuerdaten direkt an Automap 4 geschickt und von Automap 4 direkt zu dem Plug-In weitergeleitet. Automap 4 „spricht“ mit Hilfe der Automationsdaten im Host direkt mit dem Plug-In – nicht etwa über MIDI. Das bedeutet, dass Steuerbewegungen nicht als MIDI-, sondern als Automationsdaten im Host aufgezeichnet werden.

Um Steuerbewegungen der Automap-Hardware aufzunehmen, müssen Sie den Automationsmodus für das Instrument oder die Audiospur auf „write“ schalten (einige Sequenzer bieten verschiedene Write-Modi) und den Sequenzer auf Wiedergabe (nicht auf Aufnahme) schalten. Wenn Sie ein Bedienelement der Automap-Hardware bedienen, werden die Automationsdaten geschrieben. Allerdings müssen Sie den Automationsmodus nach der Aufnahme der Steuerbewegungen wieder auf „read“ setzen. Beachten Sie, dass verschiedene Sequenzer andere als die oben beschriebene Methode zur Aufzeichnung von Automationsdaten verwenden: Lesen Sie dazu die Dokumentation Ihres Sequenzers.

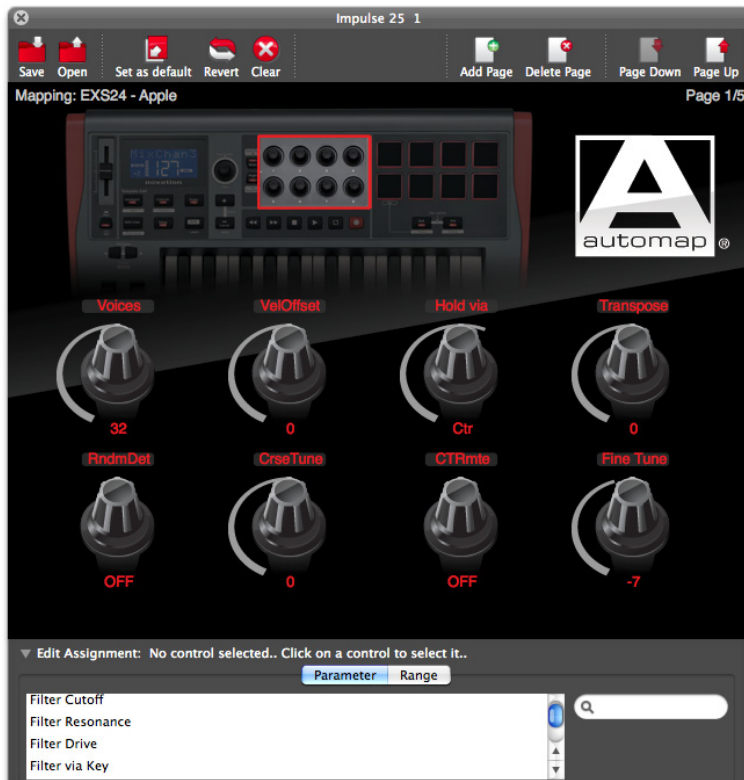
Die Ausnahme ist, wenn Sie den erweiterten Modus Automap MIDI verwenden. Automap MIDI wird als MIDI-Daten aufgezeichnet. Daher müssen Sie die entsprechende MIDI-Spur auf Aufnahme schalten.

ERZEUGEN EIGENER MAPPINGS

Bei vielen Plug-Ins gibt es bereits voreingestellte Maps, die ihre Parameter logisch den verfügbaren Hardware-Bedienelementen zuordnen. Sofern das nicht der Fall ist, weist Automap 4 die Parameter nach einem vom Hersteller vorgegebenen Prinzip den verfügbaren Bedienelementen zu. In vielen Fällen wird diese Zuordnung sicher gut funktionieren, allerdings können Sie schnell und einfach auch eigene Steuer-Maps erzeugen.

Manuelle Parameter-Zuordnung

Bei Bedarf können Hardware-Bedienelemente und Plug-In-Parameter in Automap 4 direkt zugewiesen werden.



1. Nach dem Anklicken eines Reglers blendet das Fenster Edit Mapping das Bedienfeld Edit Assignment ein (Sie öffnen das Bedienfeld auch durch Anklicken des Pfeils Edit Assignment am unteren Fensterrand). Klicken Sie auf die Parameter-Schaltfläche: Alle verfügbaren Parameter des Plug-Ins werden in der Liste eingeblendet.
2. Klicken Sie auf das Bedienelement, das zugeordnet werden soll: Es wird nun rot dargestellt.
3. Wählen Sie den Parameter, der zugeordnet werden soll, aus der Einblendliste im Bedienfeld Edit Assignment.



ANMERKUNG: Automap 4 kann nur solche Parameter steuern, die vom Hersteller dieses Plug-Ins für die Automation vorgesehen sind.

Parameter-Zuordnung über Learn

Die Hardware-Controller von Novation bieten eine Learn-Funktion, die den Vorgang der Parameterzuweisung vereinfacht. Allerdings gibt es zwischen den einzelnen Controller-Typen kleinere Unterschiede beim Ausführen der Learn-Funktion: Lesen Sie dazu die Anleitung der jeweiligen Hardware.

Im Learn-Modus können Sie den Bedienelementen neue Parameter zuweisen oder bestehende Parameter überschreiben.

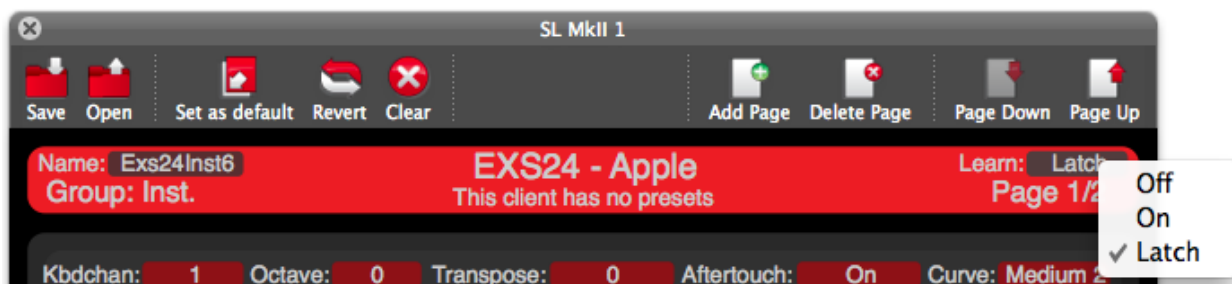
1. Klicken Sie im Plug-In auf das Bedienelement des Parameter, den Sie zuweisen möchten, und ändern Sie den Wert.
2. Drücken Sie am Hardware-Controller auf Learn* und berühren oder bedienen Sie das Bedienelement*, das Sie dem Parameter zuweisen möchten.
3. Parameter-Name und -wert werden nun auf das Bedienelement gemappt.



* Nicht alle Controller bieten eine dezidierte Learn-Taste oder berührungsempfindliche Bedienelemente. Der Vorgang der Zuordnung kann daher teilweise variieren. Lesen Sie dazu bitte die Bedienungsanleitung Ihrer Hardware.

Learn-Latch-Betrieb mit anderer Automap-kompatibler Novation-Hardware

Normalerweise wird im Learn-Modus jeweils immer nur ein Bedienelement zugewiesen: Durch Drücken von Learn weisen Sie einen Parameter zu, danach ist Learn wieder inaktiv. Allerdings ist es möglich, die Learn-Funktion zu „latchen“ (einzurasten), um mehrere Controller-Zuordnungen auf einmal vorzunehmen.



Klicken Sie auf das Feld Learn in der Kopfleiste und wählen Sie Latch. Nun können Sie beliebig oft neue Zuordnungen zwischen Plug-In-Parametern und Bedienelementen vornehmen. Wenn Sie die Zuordnungen abgeschlossen haben, stellen Sie Learn wieder zurück auf Off.

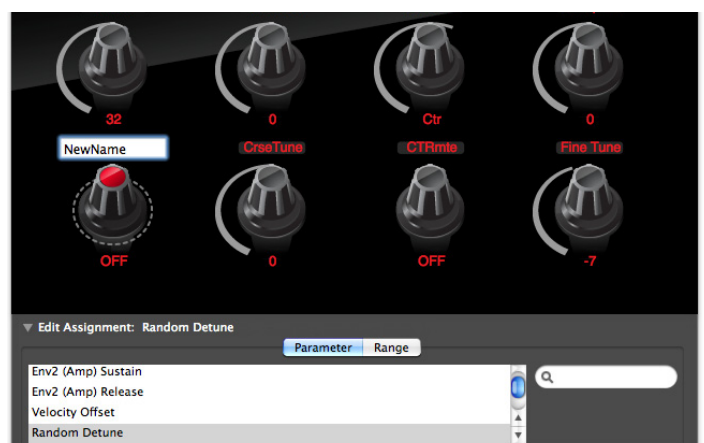
Schnelles Umsortieren der Parameter

Automap 4 erlaubt es Ihnen, die Bedienelemente im Fenster Edit Mapping per Drag & Drop umzusortieren. Im Vergleich zu einer erneuten Zuordnung der Bedienelemente ist das der deutlich schnellere Weg, um die Map neu anzuordnen. Wenn Sie ein Bedienelement auf ein bereits zugewiesenes Bedienelement (mit einer anderen Steuerfunktion) ziehen, tauschen diese die Positionen.

Umbenennen von Parametern

Ein Parameter kann bei Bedarf umbenannt werden. Dadurch ändert sich auch der Parametername, der auf dem Hardware-Controller dargestellt wird (sofern er über ein Display verfügt).

Doppelklicken Sie auf das Namensfeld unter dem Bedienelement und geben Sie den neuen Namen ein. Beachten Sie, dass der Name im Bedienfeld Edit Assignment unverändert bleibt.



MIXER-MODUS

Die auf Seite 5 aufgeführten DAWs unterstützen eine direkte Steuerung ihres Mixers über Automap 4. Andere DAWs müssen für die Mixer-Steuerung auf Automap HUI ausweichen.

Dieser Abschnitt beschreibt detailliert, wie Sie Automap 4 zum Betrieb mit Ihrem DAW-Mixer einrichten.

Automap Mixer

Nach der korrekten Einrichtung können Sie im Fenster Edit Mapping eine Steuer-Map für Ihren DAW-Mixer aufrufen, indem Sie auf in der Hardware-Übersicht auf den Fader-Bereich klicken (Impulse) oder (bei älteren Geräten) die Mixer-Taste auf der Hardware drücken.

Die folgenden Mixer-Parameter können üblicherweise zugewiesen werden:

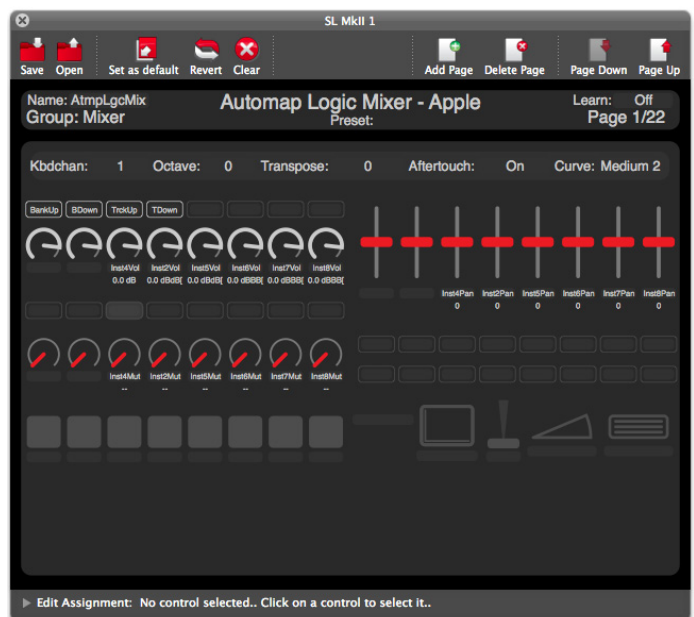
Kanal-Pegel
Kanal-Pan
Kanal-Mute
Kanal-Solo
Kanal-Aufnahmebereitschaft
Kanal-Send-Pegel
Master-Pegel



ANMERKUNG: Eventuell stehen nicht alle der oben genannten Parameter zur Verfügung. Die Bezeichnung der Funktionen in Automap 4 und die Funktionsnamen unterscheiden sich von DAW zu DAW.

Beispiel:

Eine DAW ist auf zwei verschiedene DAW-Controller gemappt:



Logic, Cubase und Sonar unterstützen die Automap-Learn-Funktion: Wenn Sie also eine dieser DAWs zusammen mit einem Novation-Controller mit Learn-Taste verwenden, können Sie Automap 4 die Mixer-Parameter sehr einfach „lernen“ lassen. Siehe Seite 15.

Bedienelemente können auch durch Auswahl eines Parameters im Bedienfeld Edit Assignment zugeordnet werden.

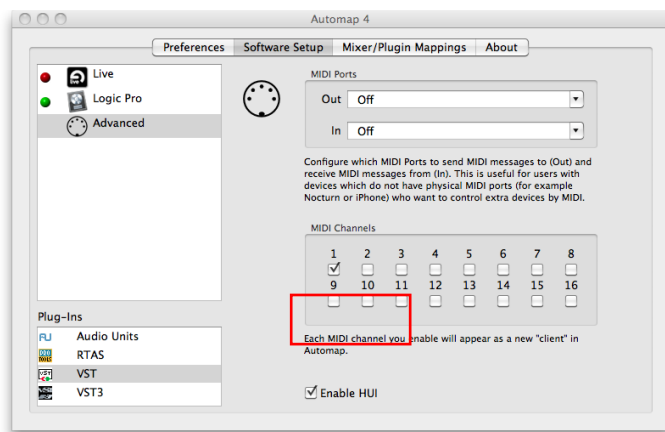
Wenn Sie die Track-Namen in Ihrer DAW ändern, passt Automap 4 auch die Namen an, die im Fenster Edit Mapping dargestellt werden. In den meisten Fällen soll der Track-Name hier dem Track-Namen in der DAW entsprechen: Allerdings können Sie den Track-Namen auf dieselbe Weise überschreiben wie bei Plug-In-Parametern. Klicken Sie auf den Namen, der unter dem Bedienelement eingeblendet wird, und geben Sie den neuen Namen ein.

Speichern von Mixer-Mappings

Über die Taste Set as default sichern Sie die aktuelle Steuer-Map als Mixer-Map-Vorgabe, die immer geladen wird, wenn Sie ein Sequenzer-Projekt öffnen oder ein neues erzeugen. Alle Änderungen an der Vorgabe für die Mixer-Steuer-Map werden nicht automatisch im Projekt gespeichert. Wenn Sie die aktuelle Vorgabe für die Mixer-Steuer-Map ändern und für ein spezifisches Projekt anpassen, müssen Sie die Steuer-Map über die Taste Save speichern, bevor Sie das Projekt schließen. Nachdem Sie das Projekt wieder geöffnet haben, wählen Sie den Mixer-Modus und laden dann über die Schaltfläche Open die vorher gespeicherte Mixer-Steuer-Map.

Automap HUI - Steuerung von HUI-kompatiblen Mixern

Zur Steuerung des Mixers in Pro Tools oder einer DAW, die keine direkte Mixer-Steuerung über Automap 4 erlaubt (und daher nicht in der Liste der unterstützten DAWs auf S. 5 zu finden ist), verwenden Sie Automap HUI. HUI ist ein Standard-Protokoll, das verschiedene DAWs zur Steuerung ihres Mixers über ein externes Hardware-Gerät unterstützen. Um den HUI für Automap 4 zu aktivieren, öffnen Sie das Fenster Software Setup, wählen dort Advanced und haken dann das Markierungsfeld Enable HUI ab. Beachten Sie, dass die HUI-Option für DAWs, die eine direkte Automap-Mixer-Steuerung unterstützen, nicht zur Verfügung steht.



Die folgenden Mixer-Parameter können über HUI zugewiesen werden:

- Kanal-Pegel
- Kanal-Pan
- Kanal-Mute
- Kanal-Solo
- Kanal-Aufnahmebereitschaft

Bank Left und **Bank Right** können Tasten zugewiesen werden, um zwischen Gruppen aus jeweils acht Tracks umzuschalten. (Beachten Sie, dass das Novation Impulse eigene Tasten für diese Funktion bietet. Einzelheiten dazu erfahren Sie in der Impulse-Bedienungsanleitung.)

Das Bedienelement **Bank +/-** zum Blättern zwischen den Gruppen mit jeweils 8 Tracks kann jedem Poti, Endlosregler, Schieberegler oder Cross-Fader zugewiesen werden. Physikalische Bedienelemente, die keine Tasten sind, müssen in die Endpositionen gebracht werden, um die Bank nach oben oder unten umzuschalten.

In der Abbildung auf der letzten Seite sind die Tracks 1 – 8 mit 1 Vol, 2 Vol etc. bzw. 1 Mute, 2 Mute etc. benannt. Wenn Sie ein Projekt in Ihre DAW laden, werden die Track-Namen so dargestellt, wie sie in der DAW bezeichnet sind. Wenn Sie einen Track in Ihrer DAW umbenennen, wird der Track-Name auch in Automap 4 aktualisiert.



ANMERKUNG: Wie in allen Maps können auch hier die Bedienelemente umsortiert werden, um alternative Layouts zu erzeugen. Wenn Sie das Layout ändern, müssen Sie sicherstellen, dass die DAW nicht aktiv ist: Wenn Sie Änderungen vornehmen, während das HUI-Objekt mit der DAW kommuniziert, werden die Änderungen erst nach einem Neustart übernommen. Wenn Sie Änderungen an der HUI-Map vornehmen, sollten Sie immer Set As Default anklicken.

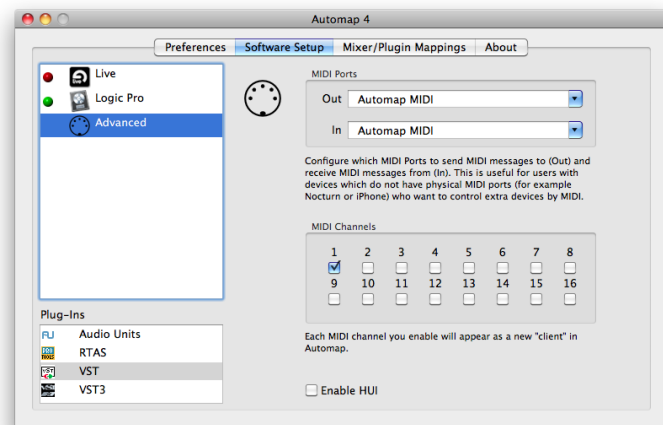
AUTOMAP VIRTUAL MIDI

(nur für bestimmte Automap-kompatible Novation-Produkte verfügbar)

Automap Virtual MIDI bietet die Möglichkeit, Ihren Hardware-Controller wie einen „Standard“-MIDI-Controller zu verwenden. Automap Virtual MIDI sendet und empfängt herkömmliche MIDI-CC-, Note-On/Off- und Pitchbend-Befehle. In diesem Fall kommen die Befehle jedoch nicht von der Hardware selbst, sondern aus der Automap-4-Software: Entsprechend einfach können Sie bearbeitet werden.

Einstellen der MIDI-Kanäle und -Ports

Vor dem Einsatz von Automap Virtual MIDI müssen Sie sicherstellen, dass die MIDI-Ein- und -Ausgangs-Ports auf Automap MIDI eingestellt sind. Öffnen Sie das Fenster Software Setup und wählen Sie in der DAW-Liste den Eintrag Advanced. Wählen Sie die zwei MIDI-Ports für Automap MIDI und aktivieren Sie die gewünschten MIDI-Kanäle. Die verfügbaren MIDI-Aus- und -Eingangs-Ports umfassen alle am Computer angeschlossenen MIDI-Interfaces



sowie einen virtuellen Port namens „Automap MIDI“. Wenn „Automap MIDI“ angewählt ist, können Sie jede Software steuern, die diesen virtuellen MIDI-Port benutzt. Entsprechend wird „Automap MIDI“ als MIDI-Ein- und -Ausgangs-Option in Ihrer DAW-Software angeboten.

Automap Virtual MIDI kann zur Steuerung von Software-Anwendungen benutzt werden, die Automap nicht direkt unterstützen. Beispielsweise können Sie MIDI Learn in Ableton Live benutzen, Traktor DJ von Native Instruments steuern oder Quick-Controls in Cubase zuweisen.

Der Port von Automap Virtual MIDI ist nur dann verfügbar, wenn Automap 4 aktiv ist. Sie müssen Automap 4 vor Ihrer DAW starten, damit die DAW beim Start die Kommunikation mit Automap einrichten kann. Wenn Sie Automap 4 beenden, während Ihre Musik-Software läuft, müssen Sie auch die Musik-Software beenden, dann Automap 4 und anschließend die Musik-Software neu starten, um die Kommunikation wieder einzurichten.

Neben den MIDI-Ports müssen Sie auch einen oder mehrere MIDI-Kanäle im selben Reiter des Automap-4-Fensters auswählen. Jeder aktivierte MIDI-Kanal erzeugt ein neues Automap-Virtual-MIDI-Objekt. Diese Objekte werden dann in der „User“-Gruppe im Automap-Browser aufgelistet.

Wenn ein MIDI-Eingangs-Port gewählt wurde, wartet Automap 4 hier auf eingehende MIDI-Befehle. Das bedeutet, dass Sie Automap MIDI zum Lernen von Parametern benutzen können. Wenn Sie beispielsweise einen Hardware-Synthesizer am gewählten MIDI-Interface angeschlossen haben und einen Regler auf dem Synthesizer bedienen, werden MIDI-CC-Befehle ausgegeben. Wenn Sie also Learn an Ihrem Hardware-Controller angewählt und eines seiner Bedienelemente zugewiesen haben, können Sie diesen Synthesizer-Parameter fernsteuern.

Weitere Funktionen von Automap Virtual MIDI

Die Zuordnung, das Umbenennen, Umsortieren und Bearbeiten von Bedienelementen verläuft wie bei jedem anderen Automap-gesteuerten Objekt (Thing).

Sichern eigener Automap MIDI Maps

Default-Ebene

Mit der Schaltfläche Set as default sichern Sie die aktuelle Map inklusive der MIDI-Kanal-Zuordnung(en). Wenn Sie die Auswahl des (der) MIDI-Kanals (-Kanäle) aufheben und später wieder neu anwählen, lädt die MIDI-Map automatisch die Zuordnung zu diesem Zeitpunkt.

User-Ebene

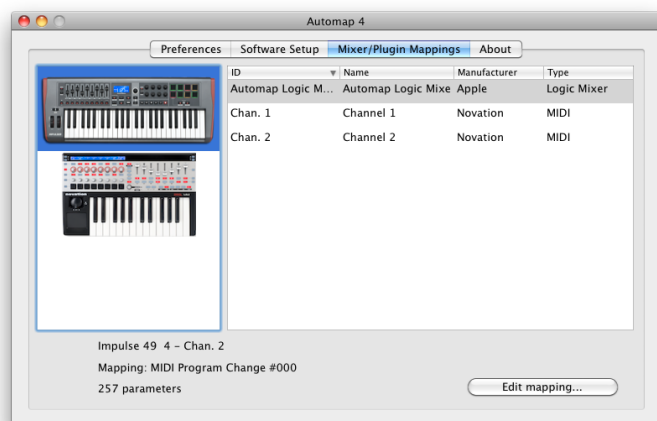
Mit Save können Sie die aktuelle Map in jedem User-Verzeichnis speichern.

Projekt-Ebene

Da das MIDI-Objekt nicht direkt mit einem DAW-Projekt verknüpft ist, werden die MIDI-Maps automatisch gespeichert, wenn Sie Automap 4 beenden (und nicht innerhalb Ihres DAW-Projekts gespeichert), und wieder geladen, wenn Sie Automap 4 neu starten.

MEHRERE HARDWARE-GERÄTE

Automap 4 bietet die Möglichkeit, mehrere Hardware-Controller (z. B. ein Impulse und ein SL MkII) gemeinsam zu verwenden. Automap 4 stellt alle am Computer angeschlossenen Controller im Reiter Mixer/Plugin Mappings des Automap-4-Fensters dar.

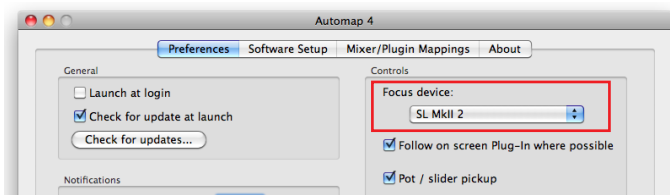


Unterschiedliche Hardware-Geräte können verschiedene Objekte gleichzeitig steuern, auch wenn Automap 4 jeweils nur ein Gerät darstellen kann. Mit der View-Taste auf dem Controller (außer Impulse) öffnen Sie das Fenster Edit Mapping für dieses Gerät.

Nur für Impulse: Wählen Sie Impulse im linken Bedienfeld im Reiter Mixer/Plugin Mappings und doppelklicken Sie auf das Objekt (Thing), das Sie in der Liste im rechten Bedienfeld anzeigen möchten.

Focus Device

Wenn Sie mehr als einen Controller verwenden, wird immer ein Gerät als Focus Device behandelt. Dabei ist das Gerät im „Fokus“, dem beliebige neue Objekte (Things) nach dem Laden zugeordnet werden. Das Focus Device wird im Reiter Preferences des Automap-4-Fensters ausgewählt.



ANMERKUNG: Die Regler-Sektion des Impulse versucht immer, dem Focus Device zu folgen. Entsprechend wird diese Einstellung nicht angeboten, wenn Sie das Impulse verwenden.

Speichern von Mappings bei Einsatz mehrerer Controller

Wenn Sie mehr als einen Controller vom selben Typ verwenden, speichert Automap 4 dennoch nur eine Map pro Objekt (Thing) für diesen Typ und nicht eine Map für jeden Controller.

Ein Beispiel: Wenn Sie eine für einen Nocturn angepasste Map für ein bestimmtes Plug-In speichern, laden alle übrigen Nocturns im System dieselbe Map als Voreinstellung für dieses Plug-In.

Seite Mixer/Plugin Mappings

Hierbei handelt es sich um einen Reiter des Automap-4-Fensters. Er zeigt a) die (den) momentan mit Automap 4 verbundenen Controller sowie b) eine Liste aller momentan aktiven Objekte zusammen mit weiteren Informationen zu jedem Objekt (Thing).

Zusätzlich können Sie mit der Schaltfläche **Edit mapping...** das Fenster Edit Mapping öffnen (sofern es nicht bereits geöffnet ist), in dem das gewählte Objekt und die Zuordnung im gewählten Controller angezeigt wird.

Für einige Controller steht zudem die Schaltfläche **Device calibration...** zur Verfügung. Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie das Fenster Device Calibration für den jeweiligen Controller. Die Kalibrierung verläuft abhängig vom Hardware-Controller unterschiedlich: Da sich Automap 4 dabei an den benutzten Controller anpasst, sollten Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

ZUORDNUNG VON TASTENBEFEHLEN

Automap 4 bietet ein sehr leistungsfähiges Merkmal – die Unterstützung von QWERTY-Tastaturbefehlen. Dank dieser Funktion können Sie die Klaviatur Ihres Novation Controllers wie eine QWERTY-Tastatur benutzen. So können Sie Ihre wichtigsten DAW-Tastaturkurzbefehle direkt vom Controller und ohne angeschlossene QWERTY-Tastatur senden. Nehmen wir an, Ihre DAW bietet zwei Tastaturkurzbefehle, mit denen sich die DAW-Ansicht vergrößern oder verkleinern lässt. Wenn Sie diese Tastaturkurzbefehle den Tasten Ihres Controllers zuweisen, können Sie die QWERTY-Tastatur beiseite legen und das Zoom-Verhalten nur über den Controller steuern.

Um eine Folge von Tastenbefehlen einer Controller-Taste zuzuweisen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen Sie das Fenster Edit Mapping in Automap 4.
2. Klicken Sie auf das Bedienelement, dem Sie einen Tastenbefehl zuweisen möchten (in diesem Fall die erste Taste eines Nocturn).
3. Das Fenster Edit Mapping blendet nun das Bedienfeld „Edit Assignment“ ein.
4. Klicken Sie auf „Range“. Sie sehen nun ein Keyboard-Symbol.
- 5a. Bei einem PC wählen Sie als Modus das QWERTY-Keyboardsymbol und geben den gewünschten Tastaturkurzbefehl (in diesem Fall die Taste Pfeil rechts) ein, oder....
- 5b. Bei einem Mac klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Keyboard-Symbol, halten die Taste gedrückt und geben dann den gewünschten Tastaturkurzbefehl (in diesem Fall die Taste Pfeil rechts) ein.

Die Zuordnung von Tastaturkurzbefehlen wird Map-bezogen angelegt. Wenn Sie zu einem anderen Objekt (Thing) wechseln, stehen die zugeordneten Tastaturbefehle daher nicht mehr zur Verfügung. Das bedeutet, dass Sie für jedes Objekt (Thing) spezifische Tastaturkurzbefehle anlegen können. Beispielsweise könnten sich die Tastaturkurzbefehle, die Sie für eine Mixer-Map anlegen, auf die Navigation innerhalb dieses Mixers beziehen, während Sie für eine MIDI-Map vollkommen andere Tastaturkurzbefehle anlegen.



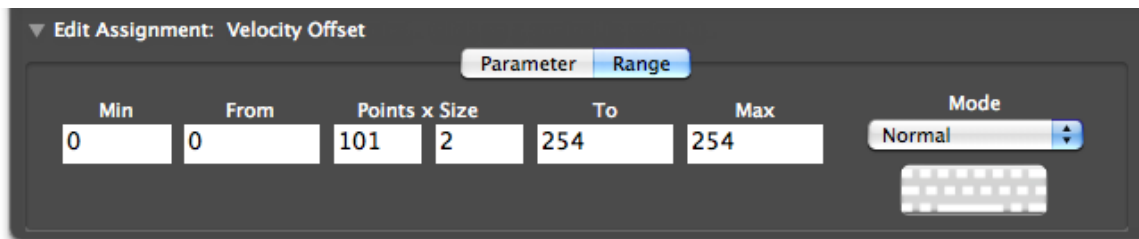
Beachten Sie, dass die Zuordnungen für Tastaturkurzbefehle zusammen mit der Map gespeichert werden müssen, für die sie angelegt wurden: Verwenden Sie dazu wahlweise Set as default oder Save.

ANHANG

Editierung von Bedienelementen

Sie können die Art verändern, wie Objekt-Parameter auf die Bedienung der Hardware-Bedienelemente reagieren. In der Regel sind die Zuordnungen zwischen den Hardware-Bedienelementen und den verschiedenen Parametern in der Software praxisgerecht voreingestellt, allerdings kann es sein, dass Sie verschiedene Zuordnungen manuell verändern möchten. Grund dafür ist meist, dass die Plug-In-Hersteller die Parameterdaten ihrer Plug-Ins nicht identisch anlegen, weshalb es beispielsweise nötig sein kann, den auf ein Hardware-Bedienelement gemappten Parameterbereich individuell anzupassen.

Klicken Sie dazu auf den Pfeil Edit Assignment am unteren Bildschirmrand, um das Fenster Edit Mapping zu erweitern. Klicken Sie auf die Schaltfläche Range.



Wenn Sie ein Bedienelement auf dem Bildschirm anklicken und dadurch anwählen, wird es unterlegt dargestellt (die Darstellung der einzelnen Bedienelemente variiert) und die Bezeichnung des zugewiesenen Parameters wird im Bedienfeld Edit Assignment zusammen mit mehreren numerischen Feldern eingeblendet. Die Werte in diesen Feldern legen fest, wie die Änderungen eines Hardware-Bedienelements im Plug-In interpretiert werden. Die dargestellten numerischen Felder variieren abhängig vom gewählten Regler-Typ.

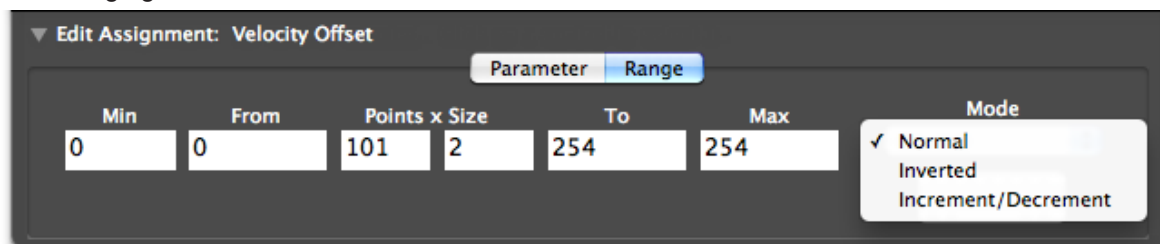
Es gibt drei verschiedene Regler-Typen:

- Endlosregler
- Tasten
- Potis und Schieberegler (Fader, Cross-Fader)

Im Folgenden wird die Art, in der die Beziehung zwischen dem Hardware-Bedienelement und dem Parameter verändert (bearbeitet) werden kann, für jeden Regler-Typ separat erläutert:

Bearbeiten von Endlosreglern

Bei einem Endlosregler spielt seine tatsächliche physikalische Position keine Rolle: Diese Regler bieten prinzipiell keine Regelgrenzen.



Jeder Endlosregler kann im Einblendmenü der Schaltfläche Mode auf eine der drei Betriebsarten Normal, Inverted oder Increment/Decrement eingestellt werden.

Normal-Modus

Ein Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn hebt den Parameterwert an.

Inverted-Modus

Ein Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn senkt den Parameterwert ab.

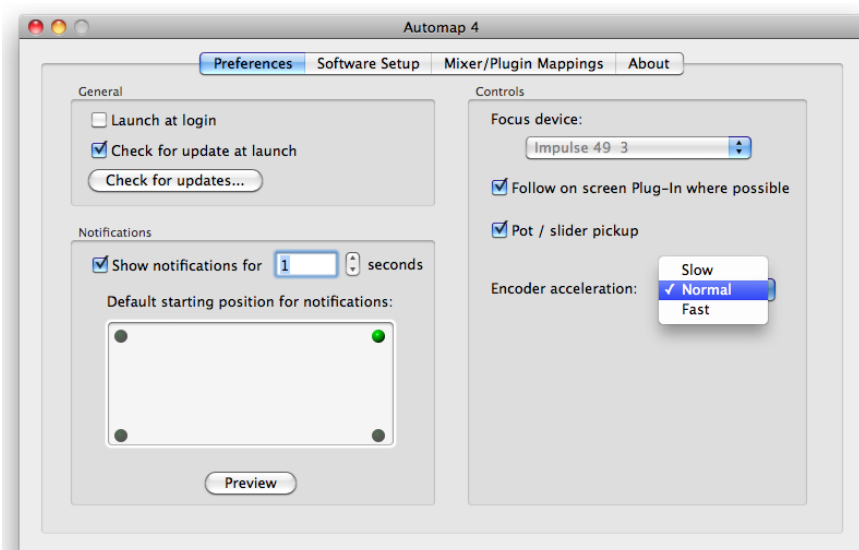
Increment/Decrement-Modus

In diesem Modus geben die Endlosregler Informationen aus, die dem Objekt (Thing) mitteilen, mit welcher Geschwindigkeit der Endlosregler in welche Richtung bewegt wird. Nicht alle Objekte (Things) können diese Daten interpretieren, bei einer fortschrittlichen Software wie Max/MSP aber erweist sich dieser Modus als sehr nützlich.

In diesem Modus gibt ein Endlosregler den Wert 1 für eine langsame Drehung im Uhrzeigersinn aus. Mit steigender Geschwindigkeit wird der Ausgabewert auf maximal 64 angehoben. Für eine langsame Drehung gegen den Uhrzeigersinn gibt der Endlosregler dagegen den Wert 65 aus. Mit steigender Geschwindigkeit steigt dieser Wert auf maximal 127 an.

Hardware-Einstellungen: Encoder Acceleration

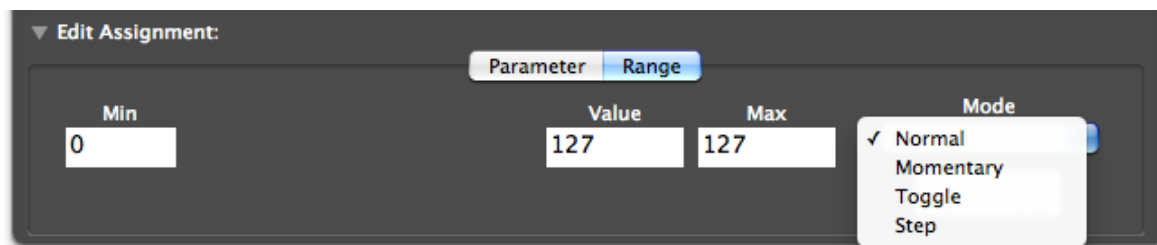
Die **Encoder acceleration** kann im Reiter **Preferences** des Automap-4-Fensters eingestellt werden. Diese Einstellung steuert, in welchem Verhältnis sich die Geschwindigkeit, mit der Sie den Regler bedienen, auf die Werteänderung des angesteuerten Parameters auswirkt. Die Voreinstellung ist Normal, alternativ stehen aber die Optionen Fast (für die Grobeinstellung) und Slow (für die Feineinstellung) zur Auswahl.



Bearbeiten von Tasten

Da Tasten ein eigener Regler-Typ sind, unterscheidet sich der dargestellte Wertebereich von dem der Endlosregler. Wenn eine Taste (anders als eine Schaltfunktion) einem analogen Parameter zugewiesen ist, bestimmt der Unterschied zwischen dem Minimal- und Maximalwert, wie oft Sie die Taste drücken müssen, um zwischen diesen Extremwerten umzuschalten.

Eine Taste kann auf die Modi Normal, Momentary, Toggle oder Step eingestellt werden.



Normal-Modus:

Wenn die Werte für Max und Min gleich eingestellt sind, arbeitet die Taste im „Normal“-Betrieb. Wenn beide auf Null eingestellt sind und Sie die Taste drücken, wird der Parameter so lange auf seinen Minimalwert gesetzt, bis Sie die Taste wieder loslassen. Wenn beide auf einen Wert außer Null eingestellt sind, wird der Parameter beim Drücken der Taste auf den Maximalwert gesetzt und bleibt auch nach dem Loslassen der Taste auf diesem Wert.

The screenshot shows the 'Edit Assignment: Master' dialog box. It has two tabs: 'Parameter' and 'Range'. Under 'Range', there are four input fields: 'Min' (0), 'From' (0), 'To' (127), and 'Max' (127). To the right, there is a 'Mode' dropdown menu with 'Normal' selected (indicated by a checkmark) and 'Inverted' as an option. Below the input fields is a small keyboard icon.

Momentary-Modus:

Im Modus Momentary wird der Parameter bei gedrückter Taste auf den Wert im Feld Press und bei nicht gedrückter Taste auf den Wert im Feld Release eingestellt.

The screenshot shows the 'Edit Assignment' dialog box. It has two tabs: 'Parameter' and 'Range'. Under 'Range', there are four input fields: 'Min' (0), 'Release' (0), 'Press' (127), and 'Max' (127). To the right, there is a 'Mode' dropdown menu with 'Momentary' selected. Below the input fields is a small keyboard icon.

Toggle-Modus:

Im Toggle-Modus ist die Taste als Schalter konfiguriert, der bei jedem erneuten Drücken zwischen zwei verschiedenen Zuständen umschaltet (z. B. entspricht der erste Tastendruck dem Status „Bypass aktiv“, der zweite dem Status „Bypass inaktiv“). Die Parameterwerte, die in den zwei Zuständen an das Objekt (Thing) ausgegeben werden, definieren Sie über die Felder Off und On.

The screenshot shows the 'Edit Assignment' dialog box. It has two tabs: 'Parameter' and 'Range'. Under 'Range', there are four input fields: 'Min' (0), 'Off' (0), 'On' (127), and 'Max' (127). To the right, there is a 'Mode' dropdown menu with 'Toggle' selected. Below the input fields is a small keyboard icon.

Step-Modus:

The screenshot shows the 'Edit Assignment' dialog box. It has two tabs: 'Parameter' and 'Range'. Under 'Range', there are six input fields: 'Min' (0), 'From' (0), 'Points x Size' (11, 12), 'To' (127), and 'Max' (127). To the right, there is a 'Mode' dropdown menu with 'Step' selected. Below the input fields is a small keyboard icon.

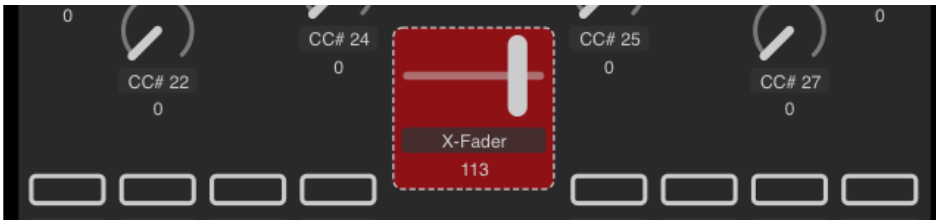
Parameter mit mehreren Zuständen:

Wenn der Parameter, dem die Taste zugewiesen ist, ein (Dreh-)Wahlschalter mit mehr als zwei Stellungen ist (z. B. zur Umschaltung des Filters zwischen Tief-, Band- und Hochpass), geben Sie einen höheren Max-Wert ein. In diesem Beispiel schalten Sie bei einem Max-Wert 2 mit jedem weiteren Tastendruck zwischen den drei Filter-Typen um.

Kontinuierliche Parameter:

Wenn der Parameter, dem die Taste zugewiesen ist, analog (oder „kontinuierlich“) arbeitet (z. B. Filter-Cutoff), können Sie mit der Taste durch den Parameterbereich „steppen“. Wenn Min auf Null und Step auf 1 eingestellt ist, legen Sie über den Max-Wert fest, wie oft Sie die Taste auslösen müssen, um durch den Parameterbereich zu „steppen“. Um die Tastenfunktion umzukehren und den Wert mit jedem Tastendruck abzusinken vertauschen Sie die Max- und Min-Werte.

Bearbeiten von Potis und Schiebereglern

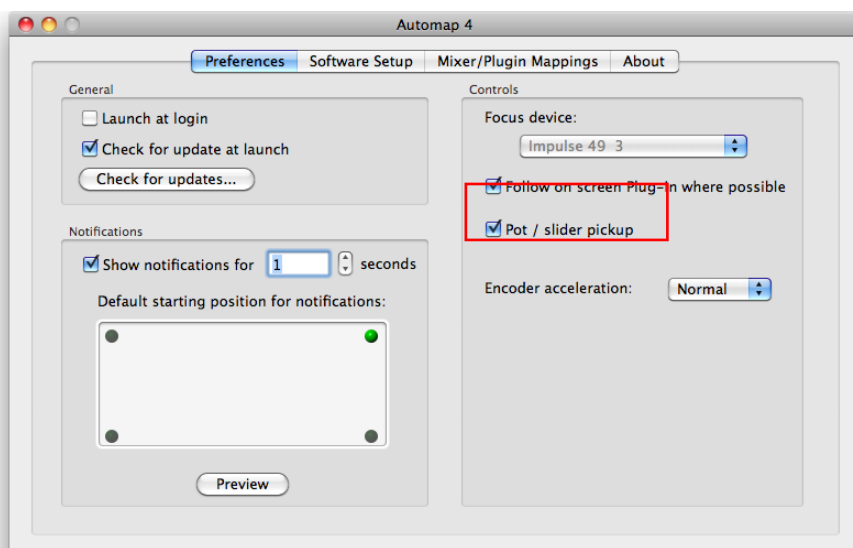


Ein Poti oder Schieberegler unterscheidet sich insofern von einem Endlosregler, dass die physikalische Position der Reglermarkierung am Poti immer dem tatsächlichen Wert des gesteuerten Parameters entspricht.

Potis haben eine feste Empfindlichkeit, weshalb es keinen Unterschied zwischen dem Max- und Min-Wert gibt. Wie bei Endlosreglern ist auch hier die Funktion des Potis umgekehrt, wenn der Min-Wert größer ist als der Max-Wert: Der Parameterwert wird also abgesenkt, wenn der Regler gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird. Wie bei Endlosreglern gilt auch hier, dass Sie einen negativen Wert für den Min-Wert eingeben müssen, wenn die 0-Stellung des Potis in der Mitte liegen soll.

Wenn das Bedienelement ein Schieberegler ist, entspricht die minimale Position (ganz heruntergezogen) dem Linksanschlag, die maximale Stellung (ganz aufgezogen) entsprechend dem Rechtsanschlag eines Potis.

Pot / Slider pickup



Wenn dieses Markierungsfeld abgehakt ist, verändert das Poti/der Schieberegler den ihm zugewiesenen Parameter erst dann, wenn seine physikalische Position dem aktuellen Parameterwert entspricht. Dadurch wird verhindert, dass der Parameter plötzlich auf den neuen Wert eines Reglers „springt“, wenn Sie eine andere Steuer-Map auswählen.

Datenverwaltung in Automap 4 (nur für erfahrene Anwender)

Durch das Aktivieren von Plug-Ins für Automap 4 erzeugen Sie Dateien, die sich auf die originalen Plug-In-Dateien beziehen. Im Folgenden sind die Dateien, die erzeugt werden, zusammen mit ihrem Verzeichnis für jeden Plug-In-Typ aufgeführt.

Windows VST:

Originales Plug-In: Plug-In X.dll

Aktiviertes Plug-In: Plug-In X (Automap).dll

Die Automap-4-Datei wird im selben Ordner wie das Original erzeugt. Bei Bedarf können Sie die Automap-4-Datei in ein anderes Verzeichnis verschieben.

Mac VST:

Originales Plug-In: Plug-In X.vst

Aktiviertes Plug-In: Plug-In X (Automap).vst

Die Automap-4-Datei wird in der Benutzer-Library angelegt:

Macintosh HD > Benutzer > {Ihr Benutzer-Name} > Library > Audio > Plug-Ins > VST

Mac AU:

Eine einzelne Datei (AUAutomapThing.component) wird erzeugt, die Informationen zu allen aktivierten AUs im folgenden Verzeichnis enthält:

Macintosh HD > Benutzer > {Ihr Benutzer-Name} > Library > Audio > Plug-Ins > Components

Es können maximal 256 AU-Plug-Ins aktiviert werden.

Mac und PC - RTAS

Originales Plug-In: Eine Kopie des Plug-in X.dpm wird hier angelegt:

Mac: Macintosh HD > Library > Application Support > Digidesign > Plug-Ins (Unused) > Automap Plug-Ins

Windows: C:\Program Files\Common Files\Digidesign\DAE\Plug-Ins (Unused)\Automap Plug-Ins

Aktiviertes Plug-In: Trägt denselben Namen wie das Original (Plug-In X.dpm) im ursprünglichen Verzeichnis.

(Wenn Automap 4 ein Plug-In aktiviert, benennt es die Originaldatei um, da Pro Tools nicht gleichzeitig die originale und eine aktivierte Version desselben Plug-Ins lädt. Wenn Sie Ihr Pro-Tools-Plug-In für Automap 4 deaktivieren, wird die originale Datei an ihrem ursprünglichen Speicherplatz ersetzt.)

Anpassen der Voreinstellungen von Automap 4

Automap 4 integriert eine Preferences-Seite, auf der Sie bestimmte Merkmale für den Betrieb anpassen können.

General

Launch at login

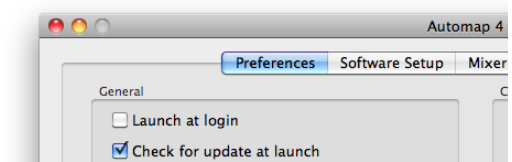
Wenn das Markierungsfeld Launch at login abgehakt ist, wird Automap 4 automatisch gestartet, wenn Sie sich in Ihrem Computer anmelden.

Wenn nicht, kann Automap 4 hier manuell gestartet werden:

Mac: Programme > Automap Server

Win (XP): Start > Alle Programme > Novation > Automap > Automap Server

Win 7: Start > Alle Programme > Novation > Automap > Automap Server



ANMERKUNG: Unabhängig vom Status des Markierungsfeldes Launch at login starten die meisten DAWs Automap 4 automatisch, wenn sie selbst geöffnet werden.

Check for update at launch

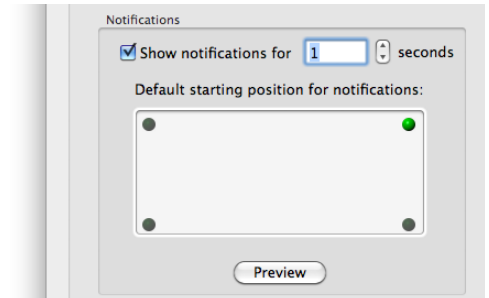
Wenn das Markierungsfeld Check for update at launch abgehakt ist, sucht Automap 4 bei jedem Start automatisch auf der Novation-Webseite nach einer aktuellen Version. Über die Taste Check for updates... können Sie zu jeder Zeit manuell nach Updates suchen.



ANMERKUNG: Für diese Optionen wird eine Internet-Verbindung vorausgesetzt!

Benachrichtigungen

Automap 4 blendet im normalen Betrieb verschiedene Meldungen ein. Diese Meldungen informieren Sie darüber, dass ein neues Objekt (Thing) im Fokus liegt oder ein Bedienelement in Ihrem Automap-Controller verändert wurde. Die Dauer der Einblendungen kann eingestellt werden: Bei einem Apple Mac können Sie zudem die Position der Meldungen in einer der vier Bildschirmecken auswählen (die Vorgabe ist rechts oben). Über die Preview-Taste können Sie die Einstellungen testen und für die Praxis beurteilen. Sofern Sie die Einblendung von Benachrichtigungen unterbinden möchten, entfernen Sie den Haken aus dem Markierungsfeld Show notifications.



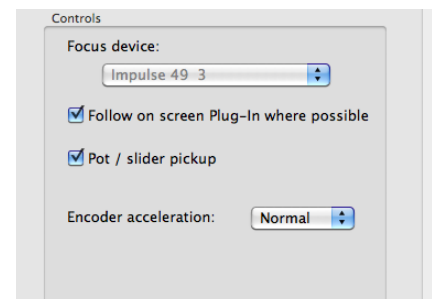
Controls

Focus Device

Einzelheiten finden Sie auf S. 19.

Follow on screen Plug-in where possible

Diese Option bezieht sich auf das gewählte Focus Device. Wenn das Markierungsfeld Follow on screen Plug-in where possible abgehakt ist und ein neues Objekt auf dem Bildschirm den „Fokus“ erhält (z. B. weil Sie ein Plug-In in Ihrer DAW anklicken), wird dieses neue Objekt (Thing) sofort dem Automap-Controller zugewiesen.



Pot / slider pick up

Wenn das Markierungsfeld Pot / slider pickup abgehakt ist und Sie ein Bedienelement auf Ihrem Hardware-Controller verändern, wird der gemappte Parameter erst dann verändert, wenn das Bedienelement die „Position“ des virtuellen (Bildschirm-)Reglers erreicht hat. Auf diese Weise lassen sich abrupte „Sprünge“ der Parameterwerte verhindern.

Encoder acceleration

Einzelheiten finden Sie auf S. 22.

NOVATION-KONTAKTDATEN

Aktuelle Informationen, Updates und Hilfestellungen zu Automap finden Sie unter

www.novationmusic.com/answerbase